(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7315947号
(P7315947)

(45)発行日　令和5年7月27日(2023.7.27)

(24)登録日　令和5年7月19日(2023.7.19)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３１５Ａ

請求項の数　1　（全119頁）

(21)出願番号　特願2019-36359(P2019-36359)
(22)出願日　平成31年2月28日(2019.2.28)
(65)公開番号　特開2020-137848(P2020-137848A)
(43)公開日　令和2年9月3日(2020.9.3)
審査請求日　令和4年2月25日(2022.2.25)

(73)特許権者　509242635
株式会社七匠
東京都渋谷区南平台町１６番１７号
(74)代理人　100162536
弁理士　高橋 豊
(72)発明者　荒木 宏一
東京都渋谷区南平台町１６番１１号 株式会社七匠内
審査官　中村 祐一

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に形成され、遊技球が入球困難な第１状態と、遊技球が入球容易な第２状態と、に変化可能な始動口と、
前記始動口の下方の遊技領域に形成され、遊技球の入球が可能な特定入賞口と、
前記始動口に遊技球が入球したことに基づいて、第１特別遊技を行うか否かの判定を実行する第１特別遊技判定手段と、
前記始動口に遊技球が入球したことに基づいて、前記第１特別遊技とは異なる第２特別遊技を行うか否かの判定を実行する第２特別遊技判定手段と、
前記第２特別遊技を行うと判定された場合に前記特定入賞口を開状態に制御する開閉制御手段と、
複数の図柄から何れかの図柄を決定する図柄決定手段と、
通常遊技状態と、当該通常遊技状態とは異なる遊技状態であって、前記通常遊技状態よりも前記第２特別遊技を行うと判定され易く、前記始動口が前記第２状態に変化し易い第１特定遊技状態と、前記通常遊技状態よりも前記第２特別遊技を行うと判定され易く、前記第１特定遊技状態よりも前記始動口が前記第２状態に変化し難い第２特定遊技状態と、の遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、
前記特定入賞口が前記開状態に制御されても、前記始動口が前記第２状態である場合、前記特定入賞口への遊技球の入球が困難であり、
前記遊技状態制御手段は、

前記第１特定遊技状態で前記第２特別遊技を行うと判定された場合、第１図柄が決定されると、次の遊技において前記第１特定遊技状態を制御し、
前記第１特定遊技状態で前記第２特別遊技を行うと判定された場合、第２図柄が決定されると、次の遊技において前記第２特定遊技状態を制御し、
前記第２特定遊技状態で前記第２特別遊技を行うと判定された場合、前記第１図柄と前記第２図柄との何れが決定されても、次の遊技において前記第２特定遊技状態を制御する、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機では、遊技領域に設けられた始動口に遊技球が入球すると、大当り遊技とするか否かの判定を行い、大当り遊技とすると判定された場合に、大当り遊技を付与するものが一般的である。
【０００３】
また、大当り遊技とは別に、小当り遊技を備え、大当り遊技と、小当り遊技とで多様な遊技性を実現している遊技機も見られる（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【文献】特開２０１７－１８４８３４号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、更なる遊技興趣の向上を図るうえでは、未だ改良の余地がある。
【０００６】
本発明は、このような実情に鑑み、更なる遊技興趣の向上を図ることを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
本発明に係る遊技機は、遊技球が流下可能な遊技領域に形成され、遊技球が入球困難な第１状態と、遊技球が入球容易な第２状態と、に変化可能な始動口と、前記始動口の下方の遊技領域に形成され、遊技球の入球が可能な特定入賞口と、前記始動口に遊技球が入球したことに基づいて、第１特別遊技を行うか否かの判定を実行する第１特別遊技判定手段と、前記始動口に遊技球が入球したことに基づいて、前記第１特別遊技とは異なる第２特別遊技を行うか否かの判定を実行する第２特別遊技判定手段と、前記第２特別遊技を行うと判定された場合に前記特定入賞口を開状態に制御する開閉制御手段と、複数の図柄から何れかの図柄を決定する図柄決定手段と、通常遊技状態と、当該通常遊技状態とは異なる遊技状態であって、前記通常遊技状態よりも前記第２特別遊技を行うと判定され易く、前記始動口が前記第２状態に変化し易い第１特定遊技状態と、前記通常遊技状態よりも前記第２特別遊技を行うと判定され易く、前記第１特定遊技状態よりも前記始動口が前記第２状態に変化し難い第２特定遊技状態と、の遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、前記特定入賞口が前記開状態に制御されても、前記始動口が前記第２状態である場合、前記特定入賞口への遊技球の入球が困難であり、前記遊技状態制御手段は、前記第１特定遊技状態で前記第２特別遊技を行うと判定された場合、第１図柄が決定されると、次の遊技において前記第１特定遊技状態を制御し、前記第１特定遊技状態で前記第２特別遊技を行うと判定された場合、第２図柄が決定されると、次の遊技において前記第２特定遊技状態を制御し、前記第２特定遊技状態で前記第２特別遊技を行うと判定された場合、前記第１図柄と前記第２図柄との何れが決定されても、次の遊技において前記第２特定遊技

状態を制御する、ことを特徴とする。
【０００８】
　このように構成することで、特定遊技状態において、第２特別遊技を行うとの判定の結果である場合、第１図柄が決定され通常遊技状態となるのか、第２図柄が決定され特定遊技状態が維持されるのか、に注目させることができる。よって、更に遊技興趣の向上を図ることができる。
【発明の効果】
【０００９】
　本発明によれば、更なる遊技興趣の向上を図ることができる。
【図面の簡単な説明】
【００１０】
【図１】本発明の第１実施形態に係る遊技機の外観正面図である。
【図２】本発明の第１実施形態に係る遊技機の外観背面図である。
【図３】本発明の第１実施形態に係る遊技盤の正面図である。
【図４】本発明の第１実施形態に係る遊技機のブロック図である。
【図５】本発明の第１実施形態に係る特別図柄当たり判定テーブルを示す図である。
【図６】本発明の第１実施形態に係る大当り特別図柄決定テーブル、小当り特別図柄決定テーブル、ハズレ特別図柄決定テーブルを示す図である。
【図７】本発明の第１実施形態に係る大当り特別図柄詳細、小当り特別図柄詳細を示す図である。
【図８】本発明の第１実施形態に係る遊技状態制御テーブルを示す図である。
【図９】本発明の第１実施形態に係る普通図柄当たり判定テーブル、普通図柄決定テーブルを示す図である。
【図１０】本発明の第１実施形態に係る、通常遊技状態における第１始動口用の特別図柄変動パターンテーブル、時短遊技状態における第２始動口用の特別図柄変動パターンテーブル、通常遊技状態における第２始動口用の特別図柄変動パターンテーブル、普通図柄変動パターンテーブルを示す図である。
【図１１】本発明の第１実施形態に係るメインＲＡＭの判定情報記憶領域を示す図である。
【図１２】本発明の第１実施形態に係る主制御基板メイン処理を示すフローチャートである。
【図１３】本発明の第１実施形態に係る設定値変更処理を示すフローチャートである。
【図１４】本発明の第１実施形態に係る設定値確認処理を示すフローチャートである。
【図１５】本発明の第１実施形態に係る主制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１６】本発明の第１実施形態に係る入力ＳＷ検出処理を示すフローチャートである。
【図１７】本発明の第１実施形態に係る第１始動口検出時処理を示すフローチャートである。
【図１８】本発明の第１実施形態に係る第２始動口検出時処理を示すフローチャートである。
【図１９】本発明の第１実施形態に係る第２大入賞口検出時処理を示すフローチャートである。
【図２０】本発明の第１実施形態に係る特別図柄関連処理を示すフローチャートである。
【図２１】本発明の第１実施形態に係る特別図柄変動開始時処理を示すフローチャートである。
【図２２】本発明の第１実施形態に係る特別図柄当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２３】本発明の第１実施形態に係る特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図２４】本発明の第１実施形態に係る大当り１遊技処理を示すフローチャートである。
【図２５】本発明の第１実施形態に係る小当り遊技処理を示すフローチャートである。
【図２６】本発明の第１実施形態に係る第２種大当り移行制御処理を示すフローチャート

である。
【図２７】本発明の第１実施形態に係る大当り２遊技処理を示すフローチャートである。
【図２８】本発明の第１実施形態に係る普通図柄関連処理を示すフローチャートである。
【図２９】本発明の第１実施形態に係る普通図柄変動開始時処理を示すフローチャートである。
【図３０】本発明の第１実施形態に係る普通図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図３１】本発明の第１実施形態に係る普通図柄当たり中処理を示すフローチャートである。
【図３２】本発明の第１実施形態に係る演出制御基板メイン処理を示すフローチャートである。
【図３３】本発明の第１実施形態に係る演出制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図３４】本発明の第１実施形態に係るメインコマンド受信処理（１／２）を示すフローチャートである。
【図３５】本発明の第１実施形態に係るメインコマンド受信処理（２／２）を示すフローチャートである。
【図３６】本発明の第１実施形態に係る画像・音制御部メイン処理を示すフローチャートである。
【図３７】本発明の第１実施形態に係る画像生成処理を示すフローチャートである。
【図３８】本発明の第１実施形態に係る画像・音制御部タイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図３９】本発明の第１実施形態に係る発光駆動制御部メイン処理を示すフローチャートである。
【図４０】本発明の第１実施形態に係る発光制御処理を示すフローチャートである。
【図４１】本発明の第１実施形態に係る発光駆動制御部タイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４２】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート１である。
【図４３】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート２である。
【図４４】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート３である。
【図４５】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート４である。
【図４６】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート５である。
【図４７】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート６である。
【図４８】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート７である。
【図４９】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート８である。
【図５０】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート９である。
【図５１】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート８、タイムチャート９に対応するアニメーション図である。
【図５２】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート１０である。
【図５３】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート１１である。
【図５４】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート１２である。
【図５５】本発明の第２実施形態に係る遊技盤の正面図である。
【図５６】本発明の第２実施形態に係る特別図柄大当り判定テーブル、および特別図柄小当り判定テーブルである。
【図５７】本発明の第２実施形態に係る大当り特別図柄決定テーブル、および小当り特別図柄決定テーブルである。
【図５８】本発明の第２実施形態に係る大当り特別図柄詳細、小当り特別図柄詳細を示す図である。
【図５９】本発明の第２実施形態に係る普通図柄当たり判定テーブル、普通図柄決定テーブルを示す図である。
【図６０】本発明の第２実施形態に係る特別図柄変動パターンテーブルを示す図である。

【図６１】本発明の第２実施形態に係る特徴を示す遷移図である。
【図６２】本発明の第２実施形態に係る概略図である。
【発明を実施するための形態】
【００１１】
（第１実施形態）
以下、本発明の第１実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。なお、以下の実施形態では、本発明に係る遊技機として、パチンコ遊技機１を例に挙げて説明する。なお、以下の説明において、「前」、「後」、「左」、「右」、「上」、「下」とは、図１で示すパチンコ遊技機１を遊技者側から見た状態で指し示している。
【００１２】
（パチンコ遊技機１の外部構成）
図１に示すように、パチンコ遊技機１は、遊技店の遊技機設置島（図示せず）に設置するための外枠２と、外枠２に軸支され、図３に示す遊技盤６を着脱可能に保持する中枠３と、中枠３に軸支され、遊技盤６の前側に対向し、透明なガラスを介して遊技盤６を視認可能とするガラス枠４と、中枠３に軸支され、ガラス枠４の下側に位置し、遊技球を貯留可能な受け皿部材５と、を有している。なお、ガラス枠４と、受け皿部材５とは、分離型で構成されていてもよいし、一体型で構成されていてもよい。
【００１３】
また、中枠３には、遊技球を遊技盤６の遊技領域７に発射させるための発射装置（図示せず）が設けられており、この発射装置に発射動作を行わせるための発射ハンドル８が設けられている。発射ハンドル８は、遊技者により把持され、所定の範囲内で回動させることが可能であって、回動させる量によって、遊技領域７へ遊技球を発射させる際の発射強度が調整できるようになっている。例えば、第１の回動量で回動させた場合（第１の発射強度である場合）には、遊技領域７の左側に遊技球が発射され（いわゆる「左打ち」が可能となり）、第１の回動量よりも回動量が大きい第２の回動量で回動させた場合（第２の発射強度である場合）には、遊技領域７の右側に遊技球が発射される（いわゆる「右打ち」が可能となる）。
【００１４】
なお、図示はしていないが、発射ハンドル８には、ハンドルタッチセンサが設けられている。このハンドルタッチセンサは、遊技者により発射ハンドル８が把持されているとＯＮとなり、当該ＯＮ信号が払出制御基板３００に入力される。これにより、発射ハンドル８が遊技者により把持されていることが把握できる。
【００１５】
また、ガラス枠４には、発光装置９（ランプ、ＬＥＤ等）が設けられ、発光によりパチンコ遊技機１を装飾可能となっている。例えば、後述の特別図柄当たり判定処理にて、大当りと判定されたことに基づいて、虹色に発光することで、大当りであることを報知する演出が実行可能である。
【００１６】
また、ガラス枠４には、スピーカ１０が設けられ、音声や効果音が出力可能となっている。例えば、後述の通常遊技状態が制御されている場合は、通常遊技状態に応じた楽曲が出力可能であり、後述の時短遊技状態が制御されている場合は、時短遊技状態に応じた楽曲が出力可能である。
【００１７】
また、受け皿部材５は、上受け皿５ａと、下受け皿５ｂとで構成されており、上受け皿５ａでの遊技球の貯留量が一定量を超えると、下受け皿５ｂに遊技球が払出されるようになっている。また、受け皿部材５には、遊技終了時に、上受け皿５ａに貯留された遊技球を下受け皿５ｂに排出するための球抜きボタン１１や、遊技球貸出装置（図示せず）に対して遊技球の払出を要求するための球貸しボタン１２や、遊技球貸出装置の挿入口に挿入した有価価値媒体の返却を要求するためのカード返却ボタン１３や、有価価値媒体の残高を表示するための残高表示部１２ａや、球貸しボタン１２の操作による球貸しが可能であ

ることを報知する球貸し可ランプ１２ｂが設けられている。
【００１８】
　また、受け皿部材５には、操作促進演出が実行された場合等において遊技者による操作が可能な、演出ボタン１４と、演出レバー１５と、が設けられている。また、受け皿部材５には、遊技者による操作が可能であって、スピーカ１０から出力される音声や効果音の音量調整や、発光装置９から発する光量の調整や、後述の画像表示装置２６から発する光量の調整を行うための、十字キーボタン１６が設けられている。なお、演出ボタン１４と、演出レバー１５とは、それぞれ独立して設けられていてもよいし、一体で設けられていてもよい。
【００１９】
（パチンコ遊技機１の背面側の構成について）
　次に、図２に基づいて、パチンコ遊技機１の背面側の構成について説明を行う。パチンコ遊技機１の背面側には、後述の主制御基板１００や、演出制御基板２００や、払出制御基板３００および払出装置３０４や、電源基板４００等の各種制御基板が設けられている（正確には、中枠３の背面にこれらの各種制御基板が取り付けられている）。
【００２０】
　また、主制御基板１００には、ＲＡＭクリアスイッチ１０５が設けられている。ＲＡＭクリアスイッチ１０５は、メインＲＡＭ１０３の領域において、遊技が行われることで書き換えられる遊技情報を初期化するためのスイッチである。例えば、時短遊技状態のまま遊技店の閉店時間を迎えた場合、管理者がＲＡＭクリアスイッチ１０５を押下しながら電源をＯＮにすれば、時短遊技状態の遊技情報はクリアされ、翌日の開店時間において、通常遊技状態から開始させることができる。
【００２１】
　また、ＲＡＭクリアスイッチ１０５は、後述の設定変更状態において、設定値の切り替えを行うためのスイッチでもある。詳細はフローチャートで後述するが、例えば、６段階の設定値を備える場合、設定値「１」が後述の表示器１０４に表示されている状態において、ＲＡＭクリアスイッチ１０５を1回押下すると、設定値「１」から設定値「２」に切り替わり、さらにＲＡＭクリアスイッチ１０５を１回押下すると、設定値「２」から設定値「３」に切り替わり、以降、ＲＡＭクリアスイッチ１０５を１回押下する毎に、設定値「４」、設定値「５」、設定値「６」と切り替わり、設定値「６」が表示器１０４に表示されている状態において、ＲＡＭクリアスイッチ１０５を１回押下すると、設定値「６」から設定値「１」に切り替わるようになっている。
【００２２】
　なお、ＲＡＭクリアスイッチ１０５を主制御基板１００に設けたが、主制御基板１００に入力可能であれば、例えば、電源基板４００に設けてもよいし、中枠３に直接設けてもよい。
【００２３】
　また、主制御基板１００には、設定変更用鍵穴３１（本実施形態においては設定キーＳＷともいう）が設けられている。設定変更用鍵穴３１は、後述の複数段階の設定値からいずれかの設定値を設定する際に用いられる。具体的には、遊技店の店員が管理する設定変更キー（図示せず）を設定変更用鍵穴３１に挿入して時計回りに９０度回動させる（縦方向から横方向に回動させる）、且つ、上述のＲＡＭクリアスイッチ１０５を押しながらパチンコ遊技機１の電源をＯＮ（電源ＳＷ４００ａをＯＮ）にすると、設定値の設定が可能な設定変更状態となる。なお、設定変更状態の詳細については、フローチャートで後述する。
【００２４】
　また、設定変更用鍵穴３１は、現在設定されている設定値を確認する際にも用いられる。具体的には、遊技店の店員が管理する設定変更キーを設定変更用鍵穴３１に挿入して時計回りに９０度回動させ（縦方向から横方向に回動させ）、パチンコ遊技機１の電源をＯＮ（電源ＳＷ４００ａをＯＮ）にすると、設定値の確認が可能な設定確認状態となる。な

お、設定確認状態の詳細については、フローチャートで後述する。
【００２５】
なお、設定変更用鍵穴３１は、設定変更キーによって回動させることが可能であり、例えば、メインＣＰＵ１０１は、縦方向の位置、横方向の位置、斜め方向の位置での３つの位置（状態）を検出可能である。
【００２６】
なお、設定変更用鍵穴３１を主制御基板１００に設けるようにしたが、設置場所はこれに限られない。例えば、中枠３に設定変更用鍵穴３１が設けられていてもよい。
【００２７】
また、主制御基板１００には、表示器１０４が設けられている。表示器１０４には、設定変更状態や設定確認状態であれば、設定値が表示されるようになっており、設定変更状態や設定確認状態でなければ、例えば、「（通常遊技状態における遊技球の払出個数÷通常遊技状態におけるアウト個数）×１００」の計算式にて算出される遊技性能情報が表示されるようになっている。
【００２８】
なお、遊技性能情報は、設定変更状態や設定確認状態ではない状態（例えば、図１２のステップＳ１８で割込許可がされた状態）において、１割込み毎（例えば、４ｍｓ毎）に算出する処理が行われ、所定の表示タイミング毎（例えば、５秒毎）に、現在の区間と、過去の３区間分（１区間前、２区間前、３区間前の過去の３区間分）との表示が可能になっている。すなわち、現在の区間の表示→所定時間経過（５秒経過）→過去の区間（１）の表示→所定時間経過（５秒経過）→過去の区間（２）の表示→所定時間経過（５秒経過）→過去の区間（３）の表示→所定時間経過（５秒経過）→現在の区間の表示、といったような切り替え表示が行われるようになっている。
【００２９】
（遊技盤６の構成について）
次に、図３に基づいて、パチンコ遊技機１の遊技盤６の構成について説明を行う。
【００３０】
遊技盤６は、ベニヤ材または透明性を有した合成樹脂材により形成されており、裏面側に画像表示装置２６が着脱可能に組み付けられている。また、遊技盤６には、遊技球が転動可能な遊技領域７が形成されており、発射装置から打ち出された遊技球を遊技領域７へ誘導するための、外レール部材１８、および内レール部材１９が形成されている。また、遊技領域７には、遊技球が通過可能なゲート部材２０と、遊技球が入球可能な第１始動口２１と、第１始動口２１への入球を容易とするためのステージ１７と、遊技球が入球可能な第２始動口２２と、遊技球が入球可能な普通入賞口２３と、後述の大当り１遊技や、後述の大当り２遊技が実行されている場合に遊技球が入球可能な第１大入賞口２４と、後述の小当り遊技が実行されている場合に遊技球が入球可能な第２大入賞口３２と、いずれの入賞口にも入球しなかった遊技球を遊技領域外（遊技球排出樋）に排出するためのアウト口２５と、上下方向に可動する可動体２８と、その他、図示しない遊技釘や風車等が設けられている。
【００３１】
（ゲート部材２０について）
ゲート部材２０は、遊技領域７の右中央部に設けられており、遊技領域７の右側に遊技球が発射される、いわゆる「右打ち」が行われている場合に、遊技球が通過可能になっている。また、上方に常時開口しており、常に遊技球の通過を許容している。そして、ゲート部材２０を遊技球が通過すると、後述の「通過ゲート検出時処理」が行われ、第２始動口２２に設けられた突出部材（図示せず）を突出させるか否かの「普通図柄当たり判定処理」を行い、普通図柄変動時間が経過した後に普通図柄当たり判定処理の判定結果を導出する「普通図柄変動ゲーム」が実行される。
【００３２】
なお、ゲート部材２０への通過に基づく普通図柄変動ゲームが行われているときに、さ

らにゲート部材２０を遊技球が通過すると、当該通過に基づく普通図柄変動ゲームの実行は保留されるようになっており、実行されている普通図柄変動ゲームを除いて、最大で「４」個まで保留することができるようになっている。具体的には、メインＲＡＭ１０３において、普通図柄変動ゲームの保留記憶領域が設けられており、当該保留記憶領域は、図１１（Ｂ）に示すように、現在変動している普通図柄変動ゲームに対応する「当該変動記憶領域」と、現在変動している普通図柄変動ゲームが終了した後に行われる普通図柄変動ゲームに対応する「第１記憶領域」と、以降、「第２記憶領域」と、「第３記憶領域」と、「第４記憶領域」とで構成されており、現在変動している普通図柄変動ゲームが変動を終えると、「当該変動記憶領域」に、「第１記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第１記憶領域」に、「第２記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第２記憶領域」に、「第３記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第３記憶領域」に、「第４記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第４記憶領域」が空きとなる。

【００３３】

（第１始動口２１について）

第１始動口２１は、遊技領域７の中央部に設けられており、遊技領域７の左側に遊技球が発射される、いわゆる「左打ち」が行われている場合に、遊技球が入球可能になっている。また、上方に常時開口しており、常に遊技球の入球を許容している。そして、第１始動口２１に遊技球が入球すると、例えば、「３」球の遊技球が賞球として払出され、賞球の他に何れかの保留記憶領域が空きである場合、特別図柄当たり判定処理を行い、後述の特別図柄および装飾図柄画像および第４図柄画像を変動表示して、後述の変動時間が経過した後に特別図柄当たり判定処理の判定結果（特別図柄および装飾図柄）を導出（確定表示）する「図柄変動ゲーム」が実行される。

【００３４】

なお、第１始動口２１への入球に基づく図柄変動ゲームが行われているときに、さらに第１始動口２１へ遊技球が入球すると、当該入球に基づく図柄変動ゲームの実行は保留されるようになっており、実行されている図柄変動ゲームを除いて、最大で「４」個まで保留することができるようになっている。

【００３５】

具体的には、メインＲＡＭ１０３において、図柄変動ゲームの保留記憶領域が設けられており、当該保留記憶領域は、図１１（Ａ）に示すように、現在変動している図柄変動ゲームに対応する「当該変動記憶領域」と、現在変動している図柄変動ゲームが終了した後に行われる図柄変動ゲームに対応する「第１記憶領域」と、以降、「第２記憶領域」と、「第３記憶領域」と、「第４記憶領域」とで構成されている。そして、全ての保留記憶領域に判定情報（乱数値）が記憶されている状態で現在変動している図柄変動ゲームが変動を終えると、「当該変動記憶領域」に、「第１記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第１記憶領域」に、「第２記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第２記憶領域」に、「第３記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第３記憶領域」に、「第４記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第４記憶領域」が空きとなる。

【００３６】

なお、第１始動口２１は遊技球が入球可能な入球口としたが、遊技球が通過可能な通過領域で構成してもよい。

【００３７】

（第２始動口２２について）

第２始動口２２は、遊技領域７の右中央部に設けられており、遊技領域７の右側に遊技球が発射される、いわゆる「右打ち」が行われている場合に、遊技球が入球可能になっている。また、第２始動口２２は、第１始動口２１とは異なり、上方に常時開口しておらず、原則、遊技球の入球を許容していない（「閉」状態となっている）。すなわち、第２始動口２２は、前側に突出可能な突出部材を有しており、この突出部材が前側に突出した場

合（「開」状態となった場合）に限り、遊技球の入球が可能となる。
【００３８】
突出部材を前側に突出させて遊技球の入球を許容させるか否かについては、普通図柄当たり判定処理で普図当たりと判定された場合に、後述の図９の「第２始動口の開閉態様」で示す開閉態様にて開閉させることが可能となっている。そして、第２始動口２２に遊技球が入球すると、例えば、「２」球の遊技球が賞球として払出され、賞球の他に何れかの保留記憶領域が空きである場合、図柄変動ゲームが実行される。
【００３９】
なお、第２始動口２２への入球に基づく図柄変動ゲームが行われているときに、さらに第２始動口２２へ遊技球が入球すると、当該入球に基づく図柄変動ゲームの実行は保留されるようになっており、実行されている図柄変動ゲームを除いて、最大で「４」個まで保留することができるようになっている。保留に係るメインＲＡＭ１０３の具体的構成は、上述した第１始動口２１と同様であるため、説明を省略する。
【００４０】
なお、第２始動口２２として、前後方向に可動する突出部材を用いたが、可動翼片を有した、いわゆる「電動チューリップ」を用いてもよい。
【００４１】
また、第２始動口２２は遊技球が入球可能な入球口としたが、遊技球が通過可能な通過領域で構成してもよい。
【００４２】
また、本実施形態において、第１始動口２１、および第２始動口２２に遊技球が入球し、特別図柄当たり判定処理を行い、特別図柄および装飾図柄画像および第４図柄画像を変動表示して、変動時間が経過した後に特別図柄当たり判定処理の判定結果（特別図柄および装飾図柄画像および第４図柄画像）を導出（確定表示）する、といった一連の流れを「図柄変動ゲーム」と称したり、単に、「１変動の遊技」と称したりすることがある。また、「図柄変動ゲーム」の実行中を「変動表示」と称したりすることがある。
【００４３】
また、第１始動口２１に「１」の遊技球が入球した場合は、「第１特別図柄表示器２７ａ」と、「画像表示装置２６」と、において、「１」の遊技球が入球したことに基づく「図柄変動ゲーム」が実行され、第２始動口２２に「１」の遊技球が入球した場合は、「第２特別図柄表示器２７ｂ」と、「画像表示装置２６」と、において、「１」の遊技球が入球したことに基づく「図柄変動ゲーム」が実行される。よって、「図柄変動ゲーム」とは、「第１特別図柄表示器２７ａ」と、「画像表示装置２６」と、で行われるゲームの総称、および、「第２特別図柄表示器２７ｂ」と、「画像表示装置２６」と、で行われるゲームの総称を指している。
【００４４】
また、本実施形態において、図柄変動ゲームにおける変動時間が経過した後に、特別図柄当たり判定処理の判定結果（特別図柄および装飾図柄画像および第４図柄画像）を導出することを、（特別図柄および装飾図柄画像および第４図柄画像の）「確定表示」と称する。一方で、図柄変動ゲームにおいて、変動時間が経過する前に、装飾図柄画像を一旦停止させることを、装飾図柄画像の「仮停止表示」と称する。「仮停止表示」の一例としては、後述の「リーチ」であるときや、「確定表示」前の「揺れ変動表示」が挙げられる。「確定表示」前の「揺れ変動表示」とは、例えば、装飾図柄画像が、例えば、「７６７」等で「仮停止表示」し、そのまま「７６７」で「確定表示」するか、一旦、「７６７」のハズレの表示を「仮停止表示」しておいて、逆転演出を行って「７７７」を導出した後に「７７７」を「確定表示」するか、の分岐の箇所で行う変動表示が挙げられる。
【００４５】
（普通入賞口２３について）
普通入賞口２３は、遊技領域７の左下方に「３」個、右下方に「１」個の、計「４」個設けられており、左下方の「３」個の普通入賞口２３は、いわゆる「左打ち」が行われて

いる場合に遊技球が入球可能になっており、右下方の「１」個の普通入賞口２３は、いわゆる「右打ち」が行われている場合に遊技球が入球可能になっている。また、普通入賞口２３は、第１始動口２１同様、上方に常時開口しており、常に遊技球の入球を許容している。そして、普通入賞口２３に遊技球が入球すると、例えば、「８」球の遊技球が賞球として払出される。なお、普通入賞口２３の配置位置は、任意に変更可能であり、また、数も、「４」個より少なくしてもよい。また、左下方の「３」個の普通入賞口２３と、右下方の「１」個の普通入賞口２３とで、賞球数を異ならせてもよい。

【００４６】

（第１大入賞口２４について）

第１大入賞口２４は、遊技領域７の右下方部に設けられており、いわゆる「右打ち」が行われている場合に遊技球が入球可能になっている。また、第１大入賞口２４は、開閉扉を有しており、特別図柄当たり判定処理において大当りと判定された場合に、大当り１遊技が実行され、開閉扉が前側に傾動して、遊技球の入球を許容する。また、特別図柄当たり判定処理において小当りと判定され、後述する第２大入賞口３２に設けられた特定領域を遊技球が通過すると、大当り２遊技が実行され、開閉扉が前側に傾動して、遊技球の入球を許容する。そして、第１大入賞口２４に遊技球が入球すると、例えば、「１２」球の遊技球が賞球として払出される。

【００４７】

ここで、大当り１遊技においては、第１大入賞口２４の開閉扉が図６で示す付与ラウンド数にわたり開放（前側に傾動）する。そして、１ラウンドあたり、２９．５Ｓ（Ｓ＝秒）にわたって開放（前側に傾動）し、２９．５Ｓ経過前に１０球の遊技球の入球が後述の第１大入賞口検出ＳＷ２４ａにより検出されると、２９．５Ｓ経過前であっても、開閉扉を閉じて、次のラウンドに進み、これを規定ラウンド数分繰り返すことになる。一方で、１０球の遊技球の入球が第１大入賞口検出ＳＷ２４ａにより検出される前に２９．５Ｓ経過（いわゆる、「アタッカーフルオープン」）すると、開閉扉を閉じて、次のラウンドに進むことになる。この場合、１ラウンドあたりの規定入球数である１０球に到達せずに１のラウンド遊技が終了してしまうので、遊技者にとっては不利となる。

【００４８】

なお、本実施形態においては、第１大入賞口２４として、前側に傾動する開閉扉を用いたが、いわゆる「電動チューリップ」を用いてもよいし、前後方向に進退する「シャッタ部材」を用いてもよい。

【００４９】

（第２大入賞口３２について）

第２大入賞口３２は、遊技領域７の右下方部に設けられており、いわゆる「右打ち」が行われている場合に遊技球が入球可能になっている。また、第２大入賞口３２の内部には遊技球が通過可能な特定領域が設けられている。そして、特定領域を遊技球が通過すると、大当り２遊技が実行されるようになっている。すなわち、特別図柄当たり判定処理において小当りと判定された場合に、小当り遊技が実行され、開閉扉が前側に傾動して、遊技球の入球を許容する。そして、小当り遊技が実行されているとき（例えば、１ラウンド目）に、特定領域を遊技球が通過すると、小当り遊技が終了して、大当り２遊技が実行されるようになっている。つまり、大当り２遊技においては、第１大入賞口２４の開閉扉が図６で示す付与ラウンド数にわたり開放（前側に傾動）するが、１ラウンド目は、小当り遊技であるため、第２大入賞口３２が開放し、２ラウンド目以降に第１大入賞口２４が開放することになる。

【００５０】

また、特定領域には、図示しない蓋部材が設けられており、小当り遊技が実行されている場合は、蓋部材が開状態となる。なお、本実施形態においては、小当り遊技を実行することとなる特別図柄として、特別図柄Ｄ、特別図柄Ｅ、特別図柄Ｆ、特別図柄Ｇ（図６参照）を備えている。そして、これらの特別図柄において、蓋部材が開状態となり、特定領域への遊技球の通過を許容する。すなわち、小当り遊技では、「右打ち」さえ行っていれ

ば、特定領域へ遊技球を通過させることが可能となり、大当り２遊技を実行させることが可能となっている。

【００５１】

（画像表示装置２６について）

画像表示装置２６は、略全域に表示領域を有しており、ステージ１７よりも上方に位置するように設けられ、表示領域において図柄変動ゲームや演出画像を表示可能としている。つまり、第１始動口２１、または第２始動口２２に遊技球が入球し、特別図柄当たり判定処理が行われたことに基づいて、左装飾図柄画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像２６ｃを変動表示領域において変動（縦スクロール）させる。なお、第１始動口２１に遊技球が入球した場合でも、第２始動口２２に遊技球が入球した場合でも、共通して、左装飾図柄画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像２６ｃを変動表示領域において変動（縦スクロール）させる（特別図柄表示器は異なっているが、画像表示装置２６において用いる装飾図柄画像は共通している）。

【００５２】

そして、後述の変動時間内において演出画像を表示し、変動時間が経過すると、大当りである場合は、例えば、各装飾図柄画像に「７」を停止させて、「７７７」の装飾図柄の組み合わせを確定表示させることで、大当りであることを報知する。また、小当りである場合は、例えば、「１１１」または「２２２」の装飾図柄の組み合わせを確定表示させることで、小当りであることを報知する。一方で、ハズレである場合は、例えば、「７６５」の装飾図柄の組み合わせを確定表示させることで、ハズレであることを報知する。

【００５３】

また、各装飾図柄画像とは別に、第４図柄画像２６ｄ（上述の、左装飾図柄画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像２６ｃに次ぐ「４」番目の図柄）を表示領域の右下方にて表示可能としており、各装飾図柄画像と同期して、変動表示および確定表示が可能となっている。また、画像表示装置２６は、第１始動口２１における図柄変動ゲームの保留の数を「０」～「４」で表示する第１始動口保留個数画像２６ｅと、第２始動口２２における図柄変動ゲームの保留の数を「０」～「４」で表示する第２始動口保留個数画像２６ｆと、第１始動口２１における図柄変動ゲームの保留の数を保留球画像で表示する第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ、第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈ、第１始動口第３保留球画像表示領域２６ｉ、第１始動口第４保留球画像２６表示領域ｊと（図３においては、単に「ｇ」、「ｈ」、「ｉ」、「ｊ」と示す）、第２始動口２２における図柄変動ゲームの保留の数を保留球画像で表示する第２始動口第１保留球画像表示領域２６ｋ、第２始動口第２保留球画像表示領域２６ｌ、第２始動口第３保留球画像表示領域２６ｍ、第２始動口第４保留球画像表示領域２６ｎと（図３においては、単に「ｋ」、「ｌ」、「ｍ」、「ｎ」と示す）、を表示可能としている。また、現在実行されている図柄変動ゲームに対応するアイコン画像を表示する当該変動アイコン表示領域２６ｏ（図３においては、単に「ｏ」と示す）、を表示可能としている。

【００５４】

なお、第１始動口保留個数画像２６ｅに表示される保留の数と第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊに表示される保留の数とは、原則、同期し（コマンドエラー等が生じた場合を除く）、第２始動口保留個数画像２６ｆに表示される保留の数と第２始動口第１保留球画像表示領域２６ｋ～第２始動口第４保留球画像表示領域２６ｎに表示される保留の数とは、原則、同期する（コマンドエラー等が生じた場合を除く）。例えば、第１始動口保留個数画像２６ｅで「４」と表示する場合は、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊに「４」個の保留球画像が表示されることになる。

【００５５】

なお、第１始動口保留個数画像２６ｅとして表示される保留の数と、第２始動口保留個数画像２６ｆとして表示される保留の数とを、以下において、「数字保留」と称することがある。また、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ、第１始動口第２保留球画像表

示領域２６ｈ、第１始動口第３保留球画像表示領域２６ｉ、第１始動口第４保留球画像２６表示領域ｊに表示される保留球画像と、第２始動口第１保留球画像表示領域２６ｋ、第２始動口第２保留球画像表示領域２６ｌ、第２始動口第３保留球画像表示領域２６ｍ、第２始動口第４保留球画像表示領域２６ｎに表示される保留球画像とを、以下において、「保留アイコン」と称することがある。また、当該変動アイコン表示領域２６ｏに表示されるアイコン画像を、以下において、「当該変動アイコン」と称することがある。

【００５６】

なお、当該変動アイコン表示領域２６ｏ、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ、第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈ、第１始動口第３保留球画像表示領域２６ｉ、第１始動口第４保留球画像２６表示領域ｊ、第２始動口第１保留球画像表示領域２６ｋ、第２始動口第２保留球画像表示領域２６ｌ、第２始動口第３保留球画像表示領域２６ｍ、第２始動口第４保留球画像表示領域２６ｎを、画像表示装置２６に表示するようにしたが、これに限られず、ＬＥＤやランプ等に表示するようにしてもよいし、画像表示装置２６とは別の表示装置（例えば、第２画像表示装置）に表示するようにしてもよい。

【００５７】

左装飾図柄画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像２６ｃ、および第４図柄画像２６ｄは、「１」～「８」までの図柄画像を表示可能であって、特別図柄当たり判定処理の判定結果が大当りである場合は、「３３３」、「４４４」、「５５５」、「６６６」、「７７７」、「８８８」のいずれかの図柄の組み合わせを表示可能である。

【００５８】

一方、特別図柄当たり判定処理の判定結果がハズレである場合は、上記の図柄の組み合わせ以外の図柄の組み合わせを表示可能である。ハズレである場合は、後述の特別図柄変動パターンにおいて、「リーチ」を伴う特別図柄変動パターンが決定された場合、例えば、「７６７」といった図柄の組み合わせが確定表示され、「リーチ」を伴わない特別図柄変動パターンが決定された場合、例えば、「７６５」といった図柄の組み合わせが確定表示されることになる。

【００５９】

なお、「リーチ」とは、左装飾図柄画像２６ａと、右装飾図柄画像２６ｃとが同じ数字画像を表示（仮停止表示）しており、中装飾図柄画像２６ｂが変動表示している状態のことをいい、本実施形態において、「特別図柄当たり判定処理」の判定結果が大当りである場合は、必ず「リーチ」を経由するように構成されていることから、遊技者にとって大当りに期待が持てる状態であるといえる。

【００６０】

なお、第４図柄画像２６ｄは、上述の図柄の組み合わせとせずに、単に一桁の数字を表示するだけでもよいし、二桁の数字を表示するだけでもよいし、発光色の相違により、大当りやハズレ、図柄の種類を識別できるようにしてもよい。

【００６１】

（図柄表示装置２７について）

図柄表示装置２７は、遊技盤６の、遊技領域７とは異なる領域である遊技領域外（外レール部材１８の外側）に設けられている。図柄表示装置２７には、図４にも示されるように、主制御基板１００によって表示制御され、第１始動口２１へ遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームを実行する第１特別図柄表示器２７ａと、第２始動口２２へ遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームを実行する第２特別図柄表示器２７ｂと、が設けられている。ここで、第１特別図柄表示器２７ａ、および第２特別図柄表示器２７ｂは、「７」セグメント表示器にて構成されており、図柄変動ゲームにおいては、特別図柄を変動開始から「－」（横バー図柄）を点滅させ、特別図柄当たり判定処理の判定結果を導出するタイミングになると、ハズレであれば「－」（横バー図柄）を点灯表示（確定表示）させ、大当りであれば、例えば、「７」を点灯表示（確定表示）させる。つまり、「特別図柄」とは、主制御基板１００によって表示制御される図柄のことを指している。

【００６２】

なお、本実施形態において、「特別図柄」や、上述の左装飾図柄画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像２６ｃ、および第４図柄画像２６ｄを、単に「図柄」といったり、「識別情報」といったりすることがある。また、演出制御基板２００で管理する、左装飾図柄画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像２６ｃ、第４図柄画像２６ｄを、総称して「サブ図柄」ということがある。

【００６３】

また、図柄表示装置２７には、図４にも示されるように、主制御基板１００によって表示制御され、第１始動口２１へ遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームの保留の数を表示する第１特別図柄保留表示器２７ｃと、第２始動口２２へ遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームの保留の数を表示する第２特別図柄保留表示器２７ｄと、が設けられている。

【００６４】

第１特別図柄保留表示器２７ｃ、および第２特別図柄保留表示器２７ｄは、それぞれ「２」個のドットＬＥＤ表示器にて構成されており、「消灯」、「点灯」、「点滅」により保留の数を表示することが可能となっている。例えば、保留の数が「０」である場合は、いずれのドットＬＥＤ表示器も「消灯」し、保留の数が「１」である場合は、一方が「点灯」し、他方が「消灯」し、保留の数が「２」である場合は、ともに「点灯」し、保留の数が「３」である場合は、一方が「点灯」し、他方が「点滅」し、保留の数が「４」である場合は、ともに「点滅」するようになっている。なお、以下において、第１特別図柄保留表示器２７ｃ、および第２特別図柄保留表示器２７ｄにおける消灯を「○」で示し、点灯を「●」で示し、点滅を「◎」で示すことがある。

【００６５】

また、第１特別図柄保留表示器２７ｃは、上述の第１始動口保留個数画像２６ｅとして表示される保留の数と、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊに表示される保留の数と、原則、同期し（コマンドエラー等が生じた場合を除く）、第２特別図柄保留表示器２７ｄは、上述の第２始動口保留個数画像２６ｆとして表示される保留の数と、第２始動口第１保留球画像表示領域２６ｋ～第２始動口第４保留球画像表示領域２６ｎとして表示される保留の数と、原則、同期する（コマンドエラー等が生じた場合を除く）。例えば、第１特別図柄保留表示器２７ｃがともに「点滅」する場合（保留の数が「４」個ある場合）は、第１始動口保留個数画像２６ｅとして「４」が表示され、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊに「４」個の保留球画像が表示されることになる。なお、以下において、第１特別図柄保留表示器２７ｃ、第２特別図柄保留表示器２７ｄを、「メイン保留表示器」と称することがある。

【００６６】

なお、第１特別図柄保留表示器２７ｃ、および第２特別図柄保留表示器２７ｄは、それぞれ「２」個のドットＬＥＤ表示器にて構成したが、これに限られない。例えば、主制御基板１００によって表示制御される液晶表示装置を設けて、当該液晶表示装置に表示するようにしてもよい。

【００６７】

また、図柄表示装置２７には、図４にも示されるように、主制御基板１００によって表示制御され、ゲート部材２０へ遊技球が通過したことに基づく普通図柄変動ゲームを実行する普通図柄表示器２７ｅが設けられている。普通図柄表示器２７ｅは、「２」個のドットＬＥＤ表示器にて構成されており、普通図柄変動ゲームにおいては、変動開始から、一方を点灯、他方を消灯させる態様と、一方を消灯、他方を点灯させる態様と、を繰り返し実行して、普通図柄当たり判定処理の判定結果を導出するタイミングになると、ハズレであれば一方を点灯、他方を消灯させる確定表示を行い、普図当たりであれば、一方を消灯、他方を点灯させる確定表示を行う。

【００６８】

また、図柄表示装置２７には、図４にも示されるように、主制御基板１００によって表

示制御され、ゲート部材２０を遊技球が通過したことに基づく普通図柄変動ゲームの保留の数を表示する普通図柄保留表示器２７ｆが設けられている。なお、普通図柄保留表示器２７ｆは、上述の第１特別図柄保留表示器２７ｃ、および第２特別図柄保留表示器２７ｄと同様に、「２」個のドットＬＥＤ表示器で構成されており、保留の数の表示態様も同様であることから、詳細な説明は省略する。

【００６９】

また、図柄表示装置２７には、図４にも示されるように、主制御基板１００によって表示制御され、上述の大当り１遊技や大当り２遊技における第１大入賞口２４の開放回数を示す「ラウンド数（図６の付与ラウンド数参照）」を表示するラウンド表示器２７ｇが設けられている。ラウンド表示器２７ｇは、「４」個のドットＬＥＤ表示器にて構成されており、図６で示す、「６」ラウンド用、「１０」ラウンド用がそれぞれ設けられている。そして、例えば、特別図柄Ａでの大当りとなった場合は、「６」ラウンド用のＬＥＤ表示器が点灯し、他は消灯し、特別図柄Ｃで大当りとなった場合は、「１０」ラウンド用のＬＥＤ表示器が点灯し、他は消灯する。

【００７０】

また、遊技盤６には盤用照明装置２９（例えば、フルカラーＬＥＤ）が複数設けられており、パチンコ遊技機１に電源が投入されている状態において、所定の発光パターンにて発光することでパチンコ遊技機１の装飾性を高めている。例えば、盤用照明装置２９は、図３の符号２９で示すように、遊技盤６の遊技領域７を全体的に装飾することが可能である。また、画像表示装置２６の表示内容を際立たせるために、盤用照明装置２９を全て消灯させることもできる。また、所定の発光パターンは、発光速度、発光色、発光させるＬＥＤと発光させないＬＥＤ等を規定した複数の発光パターンで構成されている。

【００７１】

また、画像表示装置２６の右側（いわゆる「センター役物」）には、盤用照明装置２９の一態様としての、第１特別図柄サブ保留表示器２９ａと、第２特別図柄サブ保留表示器２９ｂとが設けられている。第１特別図柄サブ保留表示器２９ａおよび第２特別図柄サブ保留表示器２９ｂは、演出制御基板２００によって表示制御され、それぞれ「２」個のドットＬＥＤ表示器にて構成されており、「消灯」、「点灯」、「点滅」により保留の数を表示することが可能となっている。例えば、保留の数が「０」である場合は、いずれのドットＬＥＤ表示器も「消灯」し、保留の数が「１」である場合は、一方が「点灯」し、他方が「消灯」し、保留の数が「２」である場合は、ともに「点灯」し、保留の数が「３」である場合は、一方が「点灯」し、他方が「点滅」し、保留の数が「４」である場合は、ともに「点滅」するようになっている。なお、以下において、第１特別図柄サブ保留表示器２９ａ、および第２特別図柄サブ保留表示器２９ｂにおける消灯を「○」で示し、点灯を「●」で示し、点滅を「◎」で示すことがある。

【００７２】

また、第１特別図柄サブ保留表示器２９ａは、第１始動口保留個数画像２６ｅとして表示される保留の数と、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊに表示される保留の数と、原則、同期し（コマンドエラー等が生じた場合を除く）、第２特別図柄サブ保留表示器２９ｂは、第２始動口保留個数画像２６ｆとして表示される保留の数と、第２始動口第１保留球画像表示領域２６ｋ～第２始動口第４保留球画像表示領域２６ｎとして表示される保留の数と、原則、同期する（コマンドエラー等が生じた場合を除く）。例えば、第１特別図柄サブ保留表示器２９ａがともに「点滅」する場合（保留の数が「４」個ある場合）は、第１始動口保留個数画像２６ｅとして「４」が表示され、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊに「４」個の保留球画像が表示されることになる。なお、以下において、第１特別図柄サブ保留表示器２９ａ、第２特別図柄サブ保留表示器２９ｂを、「サブ保留表示器」と称することがある。

【００７３】

なお、第１特別図柄サブ保留表示器２９ａと、第２特別図柄サブ保留表示器２９ｂとを

、それぞれ「２」個のドットＬＥＤ表示器にて構成したが、これに限られない。例えば、画像表示装置２６とは別の表示装置（例えば、第２画像表示装置）に表示するようにしてもよい。

【００７４】

（パチンコ遊技機１の内部構成）

次に、図４に基づいて、パチンコ遊技機１の内部構成について説明を行う。なお、図３の遊技盤６の構成で説明したものについては、適宜説明を省略する。

【００７５】

パチンコ遊技機１は、中枠３の後側に主制御基板１００、演出制御基板２００、払出制御基板３００、電源基板４００を搭載している（図２参照）。そして、図４に示されるように、主制御基板１００と、演出制御基板２００とは、ハーネス等（図示せず）を介して、主制御基板１００から演出制御基板２００に対して一方向通信のみが可能となるように接続されている。また、主制御基板１００と、払出制御基板３００とは、ハーネス等を介して、双方向通信が可能となるように接続されている。また、電源基板４００は、電源プラグ（図示せず）を介して外部電力の供給を受けて、供給された外部電力を、主制御基板１００、演出制御基板２００、払出制御基板３００のいずれに対しても供給可能となるように接続されている。

【００７６】

また、主制御基板１００は、各種ＳＷからの入力が可能となるように、ハーネスや中継基板等を介して接続されているとともに、各種表示器への表示制御、および各種ソレノイドへの駆動制御が可能となるように、それぞれハーネスや中継基板等を介して接続されている。また、演出制御基板２００は、各種ＳＷからの入力が可能となるように、ハーネスや中継基板等を介して接続されているとともに、各種表示器への表示制御が可能となるように、ハーネスや中継基板等を介して接続されている。

【００７７】

（主制御基板１００について）

主制御基板１００には、制御処理を行うメインＣＰＵ１０１と、当該制御処理に必要な制御プログラムを記憶するメインＲＯＭ１０２と、当該制御処理において必要な読み出し、書き込みが可能なメインＲＡＭ１０３が備えられている。また、図示は省略しているが、これら以外にも、メインＣＰＵ１０１に対して割込信号を付与する割込コントローラ回路や、一定範囲の乱数を生成するハード乱数生成回路等を備えている。なお、メインＣＰＵ１０１における制御処理については、後でフローチャートを用いて詳述する。

【００７８】

また、メインＲＡＭ１０３には、各種情報を管理するための格納領域が設けられている。例えば、設定値の情報を格納する設定値格納領域、特定領域の通過状況を格納する特定領域通過フラグ格納領域、特別図柄の状態を格納する特別図柄状態フラグ格納領域、遊技状態を格納する遊技状態格納領域、大当り１遊技における状態を格納する大当り１状態格納領域、小当り遊技における状態を格納する小当り状態格納領域、大当り２遊技における状態を格納する大当り２状態格納領域、普通図柄の状態を格納する普通図柄状態フラグ格納領域、普通図柄当たり遊技における状態を格納する普通図柄当たり状態格納領域が挙げられる。

【００７９】

また、メインＲＡＭ１０３には、各種情報（時間や回数）を管理するためのカウンタが設けられている。例えば、各種時間を管理するための時間管理カウンタ、時短回数を管理するための時短回数カウンタ、大当り１遊技、大当り２遊技におけるラウンド数を管理するためのラウンド数カウンタが挙げられる。

【００８０】

（枠開放検出ＳＷ３ａについて）

枠開放検出ＳＷ３ａは、中枠３に設けられており、ガラス枠４が開放されている場合や、ガラス枠４および中枠３が開放されている場合や、中枠３が開放されている場合等の「

開」状態の検出と、ガラス枠４および中枠３が閉鎖されている場合の「閉」状態の検出とが可能である。つまり、枠開放検出ＳＷ３ａと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、上述した「閉」状態にあると、閉状態である情報が主制御基板１００に入力されることになる。一方、上述した「開」状態にあると、上述した閉状態である情報が主制御基板１００に入力されず、入力されないことにより、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、上述した「開」状態にあることを検出することができる。

【００８１】

（ゲート検出ＳＷ２０ａについて）

ゲート検出ＳＷ２０ａは、遊技盤６のゲート部材２０の通過口内部に設けられており、遊技球がゲート部材２０に通過したことを検出するためのＳＷである。つまり、ゲート検出ＳＷ２０ａと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の通過を検出した場合に、検出した情報が主制御基板１００に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、普通図柄保留表示器２７ｆにおいて普通図柄変動ゲームを実行しておらず、かつ、普通図柄変動ゲームの保留の数が「０」である場合は、即、普通図柄変動ゲームを実行するように制御し、普通図柄変動ゲームの保留の数が「１」～「３」である場合は、普通図柄変動ゲームの実行を保留するように制御し、普通図柄変動ゲームの保留の数が「４」である場合は、普通図柄変動ゲームの実行の保留を行わないように制御する。

【００８２】

（第１始動口検出ＳＷ２１ａについて）

第１始動口検出ＳＷ２１ａは、遊技盤６の第１始動口２１の入賞口内部に設けられており、遊技球が第1始動口２１に入球したことを検出するためのＳＷである。つまり、第１始動口検出ＳＷ２１ａと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板１００に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、第１始動口２１に遊技球が入球したことによる賞球として、「３」球の遊技球を払出制御基板３００に払出させるための処理を行う。

【００８３】

また、主制御基板１００は、第１始動口検出ＳＷ２１ａより入力が行われた場合、第１特別図柄表示器２７ａ、第２特別図柄表示器２７ｂのいずれにおいても図柄変動ゲームを実行しておらず、かつ、第１特別図柄保留表示器２７ｃ、第２特別図柄保留表示器２７ｄの保留の数が「０」である場合は、即、第１特別図柄表示器２７ａにおいて図柄変動ゲームを実行するように制御し、第１特別図柄保留表示器２７ｃにおける図柄変動ゲームの保留の数が「１」～「３」である場合は、図柄変動ゲームの実行を保留するように制御し、第１特別図柄保留表示器２７ｃにおける図柄変動ゲームの保留の数が「４」である場合は、図柄変動ゲームの実行の保留を行わないように制御する。

【００８４】

また、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、第１特別図柄保留表示器２７ｃにおける図柄変動ゲームの保留の数が「４」である場合を除き、第１特別図柄保留表示器２７ｃにおける図柄変動ゲームの保留の数を更新（増加）したことを示す第１始動口入賞コマンドを演出制御基板２００に対して送信する。これにより、演出制御基板２００においても、第１特別図柄保留表示器２７ｃにおける図柄変動ゲームの保留の数を認識できる。なお、第１特別図柄保留表示器２７ｃにおける図柄変動ゲームの保留の数が「４」であるときに、第１始動口入賞コマンドを演出制御基板２００に対して送信してもよい。

【００８５】

（第２始動口検出ＳＷ２２ａについて）

第２始動口検出ＳＷ２２ａは、第２始動口２２の入賞口内部に設けられており、遊技球が第２始動口２２に入球したことを検出するためのＳＷである。つまり、第２始動口検出ＳＷ２２ａと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板１００に入力されることになる

。そして、検出した情報を入力した主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、第２始動口２２に遊技球が入球したことによる賞球として、「２」球の遊技球を払出制御基板３００に払出させるための処理を行う。

【００８６】

また、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、第２始動口検出ＳＷ２２ａより入力が行われた場合、第１特別図柄表示器２７ａ、第２特別図柄表示器２７ｂのいずれにおいても図柄変動ゲームを実行しておらず、かつ、第２特別図柄保留表示器２７ｄの保留の数が「０」である場合は、即、第２特別図柄表示器２７ｂにおいて図柄変動ゲームを実行するように制御し、第２特別図柄保留表示器２７ｄにおける図柄変動ゲームの保留の数が「１」～「３」である場合は、図柄変動ゲームの実行を保留するように制御し、第２特別図柄保留表示器２７ｄにおける図柄変動ゲームの保留の数が「４」である場合は、図柄変動ゲームの実行の保留を行わないように制御する。

【００８７】

また、主制御基板１００は、第２特別図柄保留表示器２７ｄにおける図柄変動ゲームの保留の数が「４」である場合を除き、第２特別図柄保留表示器２７ｄにおける図柄変動ゲームの保留の数を更新（増加）したことを示す第２始動口入賞コマンドを演出制御基板２００に対して送信する。これにより、演出制御基板２００においても、第２特別図柄保留表示器２７ｄにおける図柄変動ゲームの保留の数を認識できる。なお、第２特別図柄保留表示器２７ｄにおける図柄変動ゲームの保留の数が「４」であるときに、第２始動口入賞コマンドを演出制御基板２００に対して送信してもよい。

【００８８】

（第２始動口開閉ソレノイド２２ｂについて）

第２始動口開閉ソレノイド２２ｂは、第２始動口２２の後方に設けられており、上述の第２始動口２２に設けられた突出部材に開閉動作を行わせるためのソレノイドである。つまり、第２始動口開閉ソレノイド２２ｂと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、普通図柄当たり判定処理で普図当たりと判定した場合に、図９の「第２始動口の開閉態様」で示す開閉態様にて開閉させるために、第２始動口開閉ソレノイド２２ｂを駆動制御する。

【００８９】

（普通入賞口検出ＳＷ２３ａについて）

普通入賞口検出ＳＷ２３ａは、遊技盤６の普通入賞口２３の入賞口内部に設けられており、遊技球が普通入賞口２３に入球したことを検出するためのＳＷである。つまり、普通入賞口検出ＳＷ２３ａと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板１００に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、普通入賞口２３に遊技球が入球したことによる賞球として、「８」球の遊技球を、払出制御基板３００に払出させるための処理を行う。

【００９０】

（第１大入賞口検出ＳＷ２４ａについて）

第１大入賞口検出ＳＷ２４ａは、第１大入賞口２４の入賞口内部に設けられており、遊技球が第１大入賞口２４に入球したことを検出するためのＳＷである。つまり、第１大入賞口検出ＳＷ２４ａと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板１００に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、第１大入賞口２４に遊技球が入球したことによる賞球として、「１２」球の遊技球を、払出制御基板３００に払出させるための処理を行う。また、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、第１大入賞口２４に遊技球が入球したことを示す第１大入賞口入賞コマンドを演出制御基板２００に対して送信する。これにより、演出制御基板２００においても、第１大入賞口２４への遊技球の入球状況を認識できる。

【００９１】

（第１大入賞口開閉ソレノイド２４ｂについて）
　第１大入賞口開閉ソレノイド２４ｂは、第１大入賞口２４の後方に設けられており、上述の第１大入賞口２４に設けられた開閉扉に開閉動作を行わせるためのソレノイドである。つまり、第１大入賞口開閉ソレノイド２４ｂと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、大当り１遊技や大当り２遊技において、図６の付与ラウンド数にわたり開閉扉を開閉させるために、第１大入賞口開閉ソレノイド２４ｂを駆動制御する。
【００９２】
（第２大入賞口検出ＳＷ３２ａについて）
　第２大入賞口検出ＳＷ３２ａは、第２大入賞口３２の入賞口内部に設けられており、遊技球が第２大入賞口３２に入球したことを検出するためのＳＷである。つまり、第２大入賞口検出ＳＷ３２ａと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板１００に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、第２大入賞口３２に遊技球が入球したことによる賞球として、「１２」球の遊技球を、払出制御基板３００に払出させるための処理を行う。また、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、第２大入賞口３２に遊技球が入球したことを示す第２大入賞口入賞コマンドを演出制御基板２００に対して送信する。これにより、演出制御基板２００においても、第２大入賞口３２への遊技球の入球状況を認識できる。
【００９３】
（第２大入賞口開閉ソレノイド３２ｂについて）
　第２大入賞口開閉ソレノイド３２ｂは、第２大入賞口３２の後方に設けられており、上述の第２大入賞口３２に設けられた開閉扉に開閉動作を行わせるためのソレノイドである。つまり、第２大入賞口開閉ソレノイド３２ｂと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、特別図柄当たり判定処理で小当りと判定した場合に、第２大入賞口開閉ソレノイド３２ｂを駆動制御する。
【００９４】
（特定領域検出ＳＷ３２ｃについて）
　特定領域検出ＳＷ３２ｃは、第２大入賞口３２の入賞口内部の特定領域に設けられ、遊技球が第２大入賞口３２の特定領域に入球したことを検出するためのＳＷである。つまり、特定領域検出ＳＷ３２ｃと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板１００に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、小当り遊技を終了させ大当り２遊技へ移行させるための処理を行う。また、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、第２大入賞口３２の特定領域に遊技球が入球したことを示す特定領域通過コマンドを演出制御基板２００に対して送信する。これにより、演出制御基板２００においても、第２大入賞口３２の特定領域への遊技球の通過状況を認識できる。
【００９５】
（特定領域開閉ソレノイド３２ｄについて）
　特定領域開閉ソレノイド３２ｄは、特定領域の後方に設けられており、上述した特定領域に設けられた蓋部材に開閉動作を行わせるためのソレノイドである。つまり、特定領域開閉ソレノイド３２ｄと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、特別図柄当たり判定処理で小当りと判定した場合に、蓋部材を開閉させるために、特定領域開閉ソレノイド３２ｄを駆動制御する。なお、蓋部材の開時間や閉時間等は任意の時間に設定することができる。
【００９６】
（アウト口検出ＳＷ２５ａについて）
　アウト口検出ＳＷ２５ａは、アウト口２５の入口内部に設けられており、遊技球がアウ

ト口２５に入球したことを検出するためのＳＷである。つまり、アウト口検出ＳＷ２５ａと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板１００に入力されることになる。これにより、主制御基板１００において、アウト個数を把握することができる。

【００９７】

（第１特別図柄表示器２７ａについて）

第１特別図柄表示器２７ａは、図柄表示装置２７に設けられており、主制御基板１００により表示制御され、第１始動口２１に遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームを実行するための表示器である。つまり、第１特別図柄表示器２７ａと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、第１特別図柄表示器２７ａにおける図柄変動ゲームの実行条件が成立した場合に、第１特別図柄表示器２７ａにおいて図柄変動ゲームを表示制御する。なお、第１特別図柄表示器２７ａにおける図柄変動ゲームの実行条件が成立とは、後述の「特別図柄変動開始時処理」（図２１参照）におけるステップＳ１０５－２－４の処理において否定判定されたときが該当する。

【００９８】

（第２特別図柄表示器２７ｂについて）

第２特別図柄表示器２７ｂは、図柄表示装置２７に設けられており、主制御基板１００により表示制御され、第２始動口２２に遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームを実行するための表示器である。つまり、第２特別図柄表示器２７ｂと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、第２特別図柄表示器２７ｂにおける図柄変動ゲームの実行条件が成立した場合に、第２特別図柄表示器２７ｂにおいて図柄変動ゲームを表示制御する。なお、第２特別図柄表示器２７ｂにおける図柄変動ゲームの実行条件が成立とは、「特別図柄変動開始時処理」（図２１参照）におけるステップＳ１０５－２－１の処理において否定判定されたときが該当する。

【００９９】

（第１特別図柄保留表示器２７ｃについて）

第１特別図柄保留表示器２７ｃは、図柄表示装置２７に設けられており、主制御基板１００により表示制御され、第１始動口２１へ遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームの保留の数を表示するための表示器である。つまり、第１特別図柄保留表示器２７ｃと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板１００は、第１始動口検出ＳＷ２１ａより遊技球を検出した情報を入力すると、保留の上限値（「４」個）に達していない場合に、第１特別図柄保留表示器２７ｃを表示制御する（消灯から点灯、または点灯から点滅させる）。一方、現在変動している第１始動口２１へ遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームが終了すると、第１特別図柄保留表示器２７ｃを表示制御する（点滅から点灯、または点灯から消灯させる）。

【０１００】

（第２特別図柄保留表示器２７ｄについて）

第２特別図柄保留表示器２７ｄは、図柄表示装置２７に設けられており、主制御基板１００により表示制御され、第２始動口２２へ遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームの保留の数を表示するための表示器である。つまり、第２特別図柄保留表示器２７ｄと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板１００は、第２始動口検出ＳＷ２２ａより遊技球を検出した情報を入力すると、保留の上限値（「４」個）に達していない場合に、第２特別図柄保留表示器２７ｄを表示制御する（消灯から点灯、または点灯から点滅させる）。一方、現在変動している第２始動口２２へ遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームが終了すると、第２特別図柄保留表示器２７ｄを表示制御する（点滅から点灯、または点灯から消灯させる）。

【０１０１】

（普通図柄表示器２７ｅについて）

普通図柄表示器２７ｅは、図柄表示装置２７に設けられており、主制御基板１００により表示制御される普通図柄変動ゲームを実行するための表示器である。つまり、普通図柄表示器２７ｅと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、普通図柄表示器２７ｅにおける普通図柄変動ゲームの実行条件が成立した場合に、普通図柄表示器２７ｅにおいて普通図柄変動ゲームを表示制御する。

【０１０２】

（普通図柄保留表示器２７ｆについて）

普通図柄保留表示器２７ｆは、図柄表示装置２７に設けられており、主制御基板１００により表示制御され、ゲート部材２０へ遊技球が通過したことに基づく普通図柄変動ゲームの保留の数を表示するための表示器である。つまり、普通図柄保留表示器２７ｆと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、ゲート検出ＳＷ２０ａより遊技球を検出した情報を入力すると、保留の上限値（「４」個）に達していない場合に、普通図柄保留表示器２７ｆを表示制御する（消灯から点灯、または点灯から点滅させる）。一方、現在変動している普通図柄変動ゲームが終了すると、普通図柄保留表示器２７ｆを表示制御する（点滅から点灯、または点灯から消灯させる）。

【０１０３】

（ラウンド表示器２７ｇについて）

ラウンド表示器２７ｇは、図柄表示装置２７に設けられており、主制御基板１００により表示制御され、上述の大当り１遊技における第１大入賞口２４の開放回数や、大当り２遊技（小当り遊技を含む）における第１大入賞口２４の開放回数を表示するための表示器である。つまり、ラウンド表示器２７ｇと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、例えば、特別図柄当たり判定処理で大当りと判定した図柄変動ゲームが終了し、第１特別図柄表示器２７ａに大当りを示す特別図柄（例えば、「７」）を表示するタイミングにおいて、決定された大当り１遊技に対応するラウンド数のＬＥＤ表示器を点灯制御する。そして、大当り１遊技や大当り２遊技が実行されているときは、継続してラウンド表示器２７ｇを点灯制御し、大当り１遊技や大当り２遊技が終了すると、ラウンド表示器２７ｇを消灯制御する。

【０１０４】

（演出制御基板２００について）

図４に示すように、演出制御基板２００には、演出制御部２００ａが設けられており、当該演出制御部２００ａは、演出制御処理を行うサブＣＰＵ２０１と、当該演出制御処理に必要な制御プログラムを記憶するサブＲＯＭ２０２と、当該演出制御処理において必要な読み出し、書き込みが可能なサブＲＡＭ２０３とを有している。また、演出制御部２００ａとハーネス等を介して双方向通信が可能となるように接続された画像・音制御部２００ｂが設けられており、当該画像・音制御部２００ｂは、画像・音制御処理を行う画像・音ＣＰＵ２０４と、音データを記憶する音ＲＯＭ２０５と、画像データを記憶するＣＧＲＯＭ２０６と、画像生成データ等を記憶するフレームバッファを備えるＶＲＡＭ２０７とを有している。また、演出制御部２００ａとハーネス等を介して双方向通信が可能となるように接続された発光駆動制御部２００ｃが設けられており、当該発光駆動制御部２００ｃは、発光制御処理、駆動制御処理を行う発光駆動ＣＰＵ２０８と、当該発光制御処理、駆動制御処理に必要な制御プログラムを記憶する発光駆動ＲＯＭ２０９と、当該発光制御処理、駆動制御処理において必要な読み出し、書き込みが可能な発光駆動ＲＡＭ２１０とを有している。

【０１０５】

また、演出制御部２００ａには、演出ボタン検出ＳＷ１４ａからの操作情報、演出レバー検出ＳＷ１５ａからの操作情報、十字キー検出ＳＷ１６ａからの操作情報が入力可能となるように接続されている。

【０１０６】

（演出ボタン検出ＳＷ１４ａについて）
演出ボタン検出ＳＷ１４ａは、演出ボタン１４に設けられており、演出ボタン１４が操作有効期間にあるときに、遊技者により演出ボタン１４が押下されたことを検出するためのＳＷである。つまり、演出ボタン検出ＳＷ１４ａと演出制御基板２００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、演出ボタン１４が押下されたことを示す情報が、演出制御基板２００に入力するようになっている。そして、演出ボタン１４が押下されたことを示す情報を入力した演出制御基板２００は、演出ボタン１４の押下に応じた演出を画像表示装置２６やスピーカ１０を介して制御する。ここで、演出ボタン１４は、例えば、図柄変動ゲームにおいて、所定時間にわたり操作有効期間が設定され、演出ボタン検出ＳＷ１４ａは、操作有効期間が設定されているときの押下のみを検出する。

【０１０７】
（演出レバー検出ＳＷ１５ａについて）
演出レバー検出ＳＷ１５ａは、演出レバー１５に設けられており、演出レバー１５が操作有効期間にあるときに、遊技者により演出レバー１５が操作されたことを検出するためのＳＷである。つまり、演出レバー検出ＳＷ１５ａと演出制御基板２００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、演出レバー１５が操作されたことを示す情報が、演出制御基板２００に入力するようになっている。そして、演出レバー１５が操作されたことを示す情報を入力した演出制御基板２００は、演出レバー１５の操作に応じた演出を画像表示装置２６やスピーカ１０を介して制御する。ここで、演出レバー１５は、例えば、図柄変動ゲームにおいて、所定時間にわたり操作有効期間が設定され、演出レバー検出ＳＷ１５ａは、操作有効期間が設定されているときの操作のみを検出する。

【０１０８】
（十字キー検出ＳＷ１６ａについて）
十字キー検出ＳＷ１６ａは、十字キーボタン１６に設けられており、遊技者により十字キーボタン１６が押下されたことを検出するためのＳＷである。つまり、十字キー検出ＳＷ１６ａと演出制御基板２００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、十字キーボタン１６が操作されたことを示す情報が、演出制御基板２００に入力するようになっている。

【０１０９】
上述したように、十字キーボタン１６の操作により、発光装置９から発する光量の調整や、画像表示装置２６から発する光量の調整を行うことができる。具体的には、十字キーボタン１６の上方向ボタンを押下すると、光量を（段階的に）上げることができ、十字キーボタン１６の下方向ボタンを押下すると、光量を（段階的に）下げることができ、十字キーボタン１６の右方向ボタンを押下すると、音量を（段階的に）上げることができ、十字キーボタン１６の左方向ボタンを押下すると、音量を（段階的に）下げることができる。

【０１１０】
なお、光量は、「強」、「中」、「弱」の３段階で設定できるようにしてもよいし、さらに細分化した５段階で設定できるようにしてもよい。また、音量は、「大」、「中」、「小」の３段階で設定できるようにしてもよいし、さらに細分化した５段階で設定できるようにしてもよい。また、光量や音量の調整度合いを示すレベルゲージ画像や、調整音を発するようにしてもよい。

【０１１１】
なお、光量の調整や、音量の調整は、図柄変動ゲームが行われていないときに実行可能であるが、図柄変動ゲームが行われているときであっても実行可能としてもよい。この場合は、上述のレベルゲージ画像や、調整音を発せずに、または、小さいサイズで表示＆小さい音量にて調整音を出力して、調整することが好ましい。そうすれば、図柄変動ゲームに対応する演出画像や、演出音が、レベルゲージ画像や、調整音により阻害されることを防止できる。

【０１１２】
また、画像・音制御部２００ｂには、画像表示装置２６が接続されており、画像・音制

御部２００ｂにより生成された画像情報が表示可能となっている。また、画像・音制御部２００ｂには、スピーカ１０が接続されており、画像・音制御部２００ｂにより生成された音情報が出力可能となっている。

【０１１３】

（スピーカ１０について）

スピーカ１０は、図１においても説明したように、音声や効果音が出力可能となっている。例えば、上述した枠開放検出ＳＷ３ａから閉状態である情報が入力されないと、中枠３が開状態にあることの報知音を出力する。つまり、スピーカ１０と画像・音制御部２００ｂとは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、画像・音制御部２００ｂの制御により、スピーカ１０から上述した音が出力される。

【０１１４】

また、発光駆動制御部２００ｃには、発光装置９、盤用照明装置２９が接続されており、発光駆動制御部２００ｃにより発光制御可能となっている。また、発光駆動制御部２００ｃには、盤用駆動装置３０が接続されており、当該盤用駆動装置３０を介して、可動体２８を駆動制御可能となっている。

【０１１５】

（可動体２８について）

可動体２８は、遊技盤６に設けられており、「落下」、「揺動」、「回転」等の動作が可能となっている。これらの動作を行うことで、大当りが付与される可能性を示唆する。

【０１１６】

また、図示は省略しているが、これら以外にも、サブＣＰＵ２０１に対して割込信号を付与する割込コントローラ回路や、一定範囲の乱数を生成するハード乱数生成回路等を備えている。

【０１１７】

（払出制御基板３００について）

図４に示すように、払出制御基板３００には、払出制御処理を行う払出ＣＰＵ３０１と、当該払出制御処理に必要な制御プログラムを記憶する払出ＲＯＭ３０２と、当該払出制御処理において必要な読み出し、書き込みが可能な払出ＲＡＭ３０３が備えられている。また、払出制御基板３００には、ハーネス等を介して、払出装置３０４が接続されており、当該払出装置３０４を制御することにより、上受け皿５ａに遊技球が払出されるようになっている。

【０１１８】

具体的には、主制御基板１００において、例えば、後述の第１始動口検出ＳＷ２１ａより遊技球を検出した情報を入力した場合は、「３」球の賞球を払出すように、主制御基板１００から払出制御基板３００に対して払出指令信号が送信され、これを受信した払出制御基板３００は、払出装置３０４を制御することにより、「３」球の賞球を上受け皿５ａに払出す。そして、「３」球の賞球の払出を完了すると、払出制御基板３００から主制御基板１００に対して払出完了信号が送信されて、第１始動口検出ＳＷ２１ａより遊技球を検出した情報を入力したことに対する遊技球の払出を完了する。

【０１１９】

また、払出制御基板３００には、ハーネス等を介して、発射ハンドル８が接続されており、発射ハンドル８に設けられた上述のハンドルタッチセンサに遊技者が触れていることにより発射ハンドル８が把持されている情報が入力され、発射ハンドル８に設けられた図示しない発射ボリュームの量により発射ハンドル８の回動量が入力されるようになっている。

【０１２０】

また、払出制御基板３００には、ハーネス等を介して、発射装置３０５が接続されており、当該発射装置３０５を制御することにより、遊技領域７に遊技球が発射されるようになっている。具体的には、払出制御基板３００は、発射ハンドル８より、遊技者により発射ハンドル８が把持されていることや、発射ハンドル８の回動量を入力すると、発射ハン

ドル８の回動量に応じた発射強度にて発射装置３０５を制御し遊技球を発射させる。
【０１２１】
　また、図４においては図示していないが、払出制御基板３００は、球貸出ユニット等を介して、図１に示す球貸しボタン１２からの入力信号を受信できるように接続されており、当該球貸しボタン１２が遊技者により操作された場合は、払出制御基板３００は、払出装置３０４を制御することにより、球貸しボタン１２の「１」回の操作に対応する数（例えば、「１２５」球）の遊技球を上受け皿５ａに払出す。
【０１２２】
（電源基板４００について）
　図４に示すように、電源基板４００には、ハーネス等を介して、主制御基板１００、演出制御基板２００、払出制御基板３００が接続されており、上述したとおり、電源プラグ（図示せず）を介して外部電力の供給を受けて、供給された外部電力を、主制御基板１００、演出制御基板２００、払出制御基板３００のいずれに対しても供給する。なお、図示はしないが、電源基板４００には、外部電力（交流１００ボルト）を、直流２４ボルトに変換する変換回路等が設けられている。
【０１２３】
（特別図柄当たり判定テーブルについて）
　次に、図５に基づいて、特別図柄当たり判定テーブルについて説明を行う。
【０１２４】
　特別図柄当たり判定テーブルは、メインＲＯＭ１０２に記憶されており、第１始動口２１に遊技球が入球した場合に用いる（１）と、第２始動口２２に遊技球が入球した場合に用いる（２）とを備えている。なお、本実施形態においては、「６」段階の設定値が設定できるように構成されており、図示は省略しているが、「６」段階の設定値のそれぞれに応じた特別図柄当たり判定テーブル（１）、（２）が記憶されている。なお、設定値は、「６」段階に限らず、任意のものとすることができる。例えば、「４」段階でもよいし、「２」段階でもよい。また、設定値を備えなくてもよい。
【０１２５】
　（１）の特別図柄当たり判定テーブル（第１始動口２１）においては、遊技状態が通常遊技状態であるときと、時短遊技状態であるときとにおいて、特別図柄当たり判定処理にて大当りと判定される確率が「１／３１９」となっている。また、遊技状態が通常遊技状態であるときと、時短遊技状態であるときとにおいて、特別図柄当たり判定処理にて小当りと判定される確率は「－」（小当り当せんしない）となっている。
【０１２６】
　なお、小当り当せんしない、とは、小当り判定そのものを行わないようにしてもよい。例えば、後述の特別図柄当たり判定処理において、ステップＳ１０５－２－９－４～ステップＳ１０５－２－９－６の処理を行わないようにすればよい。また、取得する当たり判定用乱数値（図１７参照）の中に、小当り当せん用乱数値が含まれないようにして小当り当せんしないようにしてもよい。例えば、取得する当たり判定用乱数値の範囲を「０～６３７」として、小当り当せん用乱数値を「６３８」として小当り当せんしないようにすることができる。一方で、小当り当せんするようにしても何ら問題ない。
【０１２７】
　（２）の特別図柄当たり判定テーブル（第２始動口２２）においては、遊技状態が通常遊技状態であるときと、時短遊技状態であるときとにおいて、特別図柄当たり判定処理にて大当りと判定される確率が「１／３１９」となっている。また、遊技状態が時短遊技状態であるときにおいて、特別図柄当たり判定処理にて小当りと判定される確率は「１／７．９」となっている。
【０１２８】
　なお、図示は省略しているが、設定値が「６」である場合は、（１）、（２）ともに、特別図柄当たり判定処理にて大当りと判定される確率が、例えば、「１／２８０」となっており、図５で示す特別図柄当たり判定テーブルよりも大当りに当せんし易くなっている

。すなわち、大当りと判定される確率には設定値によって差が設けられている。一方、設定値が「６」である場合は、（２）における、特別図柄当たり判定処理にて小当りと判定される確率が、例えば、「１／７．９」となっており、図５で示す特別図柄当たり判定テーブルと同じ確率となっている。すなわち、小当りと判定される確率には設定値によって差が設けられていない。

【０１２９】

（大当り特別図柄決定テーブル、小当り特別図柄決定テーブル、ハズレ特別図柄決定テーブルについて）

次に、図６に基づいて、各特別図柄決定テーブルについて説明を行う。

図６の（Ａ）大当り特別図柄決定テーブル、（Ｂ）小当り特別図柄決定テーブル、（Ｃ）ハズレ特別図柄決定テーブルは、メインＲＯＭ１０２に記憶されている。

【０１３０】

メインＣＰＵ１０１は、第１始動口２１への遊技球の入球に基づく特別図柄当たり判定処理において大当りと判定した場合は、（Ａ）大当り特別図柄決定テーブルを用いて、５０％で「特別図柄Ａ」を決定し、５０％で「特別図柄Ｂ」を決定する。「特別図柄Ａ」は、「６」ラウンドの大当り１遊技が付与されて、大当り１遊技を終えると、通常遊技状態が制御されることが定められた特別図柄である。一方、「特別図柄Ｂ」は、「６」ラウンドの大当り１遊技が付与されて、大当り１遊技を終えると、時短遊技状態が制御されることが定められた特別図柄である。

【０１３１】

また、メインＣＰＵ１０１は、第２始動口２２への遊技球の入球に基づく特別図柄当たり判定処理において大当りと判定した場合は、（Ａ）大当り特別図柄決定テーブルを用いて、１００％で「特別図柄Ｃ」を決定する。「特別図柄Ｃ」は、「１０」ラウンドの大当り１遊技が付与されて、大当り１遊技を終えると、時短遊技状態が制御されることが定められた特別図柄である。

【０１３２】

このように本実施形態では、通常遊技状態と、時短遊技状態とを備えている。通常遊技状態は、第２始動口２２へ遊技球を入球させる機会が与えられない遊技状態（いわゆる「左打ち」を行う遊技状態）であるが、時短遊技状態は、第２始動口２２へ遊技球を入球させる機会が与えられる遊技状態（いわゆる「右打ち」を行う遊技状態）である。そして、第２始動口２２に遊技球を入球させると、小当りに当せんする機会が与えられ、大当り２遊技が付与されることがあるから、通常遊技状態よりも時短遊技状態の方が遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。すなわち、「特別図柄Ｂ」、「特別図柄Ｃ」の方が、「特別図柄Ａ」よりも遊技者にとって有利であるといえる。

【０１３３】

なお、通常遊技状態では、第２始動口２２へ遊技球を入球させる機会が与えられないことから、第２始動口２２の開放サポートがない状態といえる。一方、時短遊技状態では、第２始動口２２へ遊技球を入球させる機会が与えられることから、第２始動口２２の開放サポートがある状態といえる。

【０１３４】

なお、第１始動口２１、第２始動口２２ともに、当たり後の遊技状態は任意に設定することができる。例えば、第１始動口２１、第２始動口２２ともに、当たり後の遊技状態を時短遊技状態としてもよいし、第２始動口２２において、「１０」ラウンドの大当り１遊技が付与されて、大当り１遊技を終えると、通常遊技状態が制御されることが定められた特別図柄を設けてもよい。

【０１３５】

また、本実施形態においては、通常遊技状態と、時短遊技状態とを備える構成としたが、さらに、確変遊技状態を備えてもよい。確変遊技状態とは、通常遊技状態に比べて大当り確率が高い遊技状態のことである。例えば、通常遊技状態の大当り確率が、「１／３１９」であれば、確変遊技状態の大当り確率は、「１／３２」といったように高くなる。

【０１３６】
　また、特に図示していないが、特別図柄の選択割合に設定値の差は設けられていない。例えば、設定値「１」であっても、設定値「６」であっても、（Ａ）大当り特別図柄決定テーブルを用いて特別図柄を決定する。
【０１３７】
　また、メインＣＰＵ１０１は、第２始動口２２への遊技球の入球に基づく特別図柄当たり判定処理において小当りと判定した場合は、（Ｂ）小当り特別図柄決定テーブルを用いて、「２５％」で「特別図柄Ｄ」を決定し、「２５％」で「特別図柄Ｅ」を決定し、「２５％」で「特別図柄Ｆ」を決定し、「２５％」で「特別図柄Ｇ」を決定する。
【０１３８】
　「特別図柄Ｄ」は、「６」ラウンドの小当り遊技および大当り２遊技（内訳は、「１」ラウンドの小当り遊技と、「５」ラウンドの大当り２遊技）が付与されて、大当り２遊技を終えると、通常遊技状態が制御されることが定められた特別図柄である。なお、小当り遊技で特定領域を遊技球が通過せず、大当り２遊技に移行しないまま小当り遊技が終了した場合は、当たり後の遊技状態は通常遊技状態となる。故に、「特別図柄Ｄ」は、時短遊技状態を終了させる特別図柄であり、「特別図柄Ｄ」で小当りとなることは、時短遊技状態の終了条件（第２始動口２２の開放サポート状態の終了条件）を構成する。
【０１３９】
　「特別図柄Ｅ」は、「６」ラウンドの小当り遊技および大当り２遊技（内訳は、「１」ラウンドの小当り遊技と、「５」ラウンドの大当り２遊技）が付与されて、大当り２遊技を終えると、時短遊技状態が制御されることが定められた特別図柄である。なお、小当り遊技で特定領域を遊技球が通過せず、大当り２遊技に移行しないまま小当り遊技が終了した場合は、当たり後の遊技状態は通常遊技状態となる。
【０１４０】
　「特別図柄Ｆ」は、「１０」ラウンドの小当り遊技および大当り２遊技（内訳は、「１」ラウンドの小当り遊技と、「９」ラウンドの大当り２遊技）が付与されて、大当り２遊技を終えると、通常遊技状態が制御されることが定められた特別図柄である。なお、小当り遊技で特定領域を遊技球が通過せず、大当り２遊技に移行しないまま小当り遊技が終了した場合は、当たり後の遊技状態は通常遊技状態となる。故に、「特別図柄Ｆ」は、時短遊技状態を終了させる特別図柄であり、「特別図柄Ｆ」で小当りとなることは、時短遊技状態の終了条件（第２始動口２２の開放サポート状態の終了条件）を構成する。
【０１４１】
　「特別図柄Ｇ」は、「１０」ラウンドの小当り遊技および大当り２遊技（内訳は、「１」ラウンドの小当り遊技と、「９」ラウンドの大当り２遊技）が付与されて、大当り２遊技を終えると、時短遊技状態が制御されることが定められた特別図柄である。なお、小当り遊技で特定領域を遊技球が通過せず、大当り２遊技に移行しないまま小当り遊技が終了した場合は、当たり後の遊技状態は通常遊技状態となる。
【０１４２】
　なお、「特別図柄Ｄ」は、「６」ラウンドの小当り遊技および大当り２遊技（内訳は、「１」ラウンドの小当り遊技と、「５」ラウンドの大当り２遊技）を実行したうえで、その後、通常遊技状態としたが、遊技球が特定領域に通過不可能な開閉態様にて小当り遊技のみ実行して、小当り遊技の終了後に通常遊技状態としてもよい。
　同様に、「特別図柄Ｆ」は、「１０」ラウンドの小当り遊技および大当り２遊技（内訳は、「１」ラウンドの小当り遊技と、「９」ラウンドの大当り２遊技）を実行したうえで、その後、通常遊技状態としたが、遊技球が特定領域に通過不可能な開閉態様にて小当り遊技のみ実行して、小当り遊技の終了後に通常遊技状態としてもよい。
　このように構成すれば、遊技者が得られる遊技球に変化が生じ易くなり、有利不利にメリハリをつけることができる。
【０１４３】
　なお、特に図示していないが、特別図柄の選択割合に設定値の差は設けられていない。

例えば、設定値「１」であっても、設定値「６」であっても、（Ｂ）小当り特別図柄決定テーブルを用いて特別図柄を決定する。

【０１４４】

また、メインＣＰＵ１０１は、第１始動口２１への遊技球の入球に基づく特別図柄当たり判定処理においてハズレと判定した場合は、（Ｃ）ハズレ特別図柄決定テーブルを用いて、１００％で「特別図柄Ｈ」を決定する。

【０１４５】

また、メインＣＰＵ１０１は、第２始動口２２への遊技球の入球に基づく特別図柄当たり判定処理においてハズレと判定した場合は、（Ｃ）ハズレ特別図柄決定テーブルを用いて、１００％で「特別図柄Ｉ」を決定する。

【０１４６】

（大当り特別図柄詳細、小当り特別図柄詳細について）

次に、図７に基づいて、大当り特別図柄詳細、小当り特別図柄詳細について説明を行う。

【０１４７】

（Ａ）大当り特別図柄詳細における、「特別図柄Ａ」（第１種大当り１）、「特別図柄Ｂ」（第１種大当り２）は、第１大入賞口２４の開閉扉が、１ラウンドあたり２９．５Ｓ開放し、「１０」球の遊技球の入球を検出する、または「１０」球の遊技球の入球を検出する前に２９．５Ｓ経過すると、第１大入賞口２４の開閉扉が閉鎖する。そして、閉鎖のインターバル時間が経過すると次ラウンドに移行し、これを「６」ラウンド分行うようになっている。なお、「６」ラウンド終了後は、大当りエンディング（例えば、１０Ｓ）に移行する。また、「特別図柄Ｃ」（第１種大当り３）は、第１大入賞口２４の開閉扉が、１ラウンドあたり２９．５Ｓ開放し、「１０」球の遊技球の入球を検出する、または「１０」球の遊技球の入球を検出する前に２９．５Ｓ経過すると、第１大入賞口２４の開閉扉が閉鎖する。そして、閉鎖のインターバル時間が経過すると次ラウンドに移行し、これを「１０」ラウンド分行うようになっている。なお、「１０」ラウンド終了後は、大当りエンディング（例えば、１０Ｓ）に移行する。

【０１４８】

（Ｂ）小当り特別図柄詳細における、「特別図柄Ｄ」（第２種大当り１）、「特別図柄Ｅ」（第２種大当り２）は、第２大入賞口３２の開閉扉が、１ラウンド目に１．８Ｓ開放し、「１０」球の遊技球の入球を検出する、または「１０」球の遊技球の入球を検出する前に１．８Ｓ経過すると、第２大入賞口３２の開閉扉が閉鎖する。そして、小当り遊技から大当り２遊技への移行インターバル時間３Ｓが経過すると２ラウンド目に移行し、２ラウンド目から、第１大入賞口２４の開閉扉が、１ラウンドあたり２９．５Ｓ開放し、「１０」球の遊技球の入球を検出する、または「１０」球の遊技球の入球を検出する前に２９．５Ｓ経過すると、第１大入賞口２４の開閉扉が閉鎖する。そして、閉鎖のインターバル時間が経過すると次ラウンドに移行し、これを「５」ラウンド分行うようになっている。

【０１４９】

また、小当り特別図柄詳細における、「特別図柄Ｆ」（第２種大当り３）、「特別図柄Ｇ」（第２種大当り４）は、第２大入賞口３２の開閉扉が、１ラウンド目に１．８Ｓ開放し、「１０」球の遊技球の入球を検出する、または「１０」球の遊技球の入球を検出する前に１．８Ｓ経過すると、第２大入賞口３２の開閉扉が閉鎖する。そして、小当り遊技から大当り２遊技への移行インターバル時間３Ｓが経過すると２ラウンド目に移行し、２ラウンド目から、第１大入賞口２４の開閉扉が、１ラウンドあたり２９．５Ｓ開放し、「１０」球の遊技球の入球を検出する、または「１０」球の遊技球の入球を検出する前に２９．５Ｓ経過すると、第１大入賞口２４の開閉扉が閉鎖する。そして、閉鎖のインターバル時間が経過すると次ラウンドに移行し、これを「９」ラウンド分行うようになっている。

【０１５０】

なお、特に図示していないが、ラウンド開閉態様に設定値の差は設けられていない。また、図７で示すラウンド詳細（開閉態様）は一例にすぎず、適宜変更可能である。

【０１５１】

（遊技状態制御テーブルについて）
次に、図８に基づいて、遊技状態制御テーブルについて説明を行う。
【０１５２】
遊技状態制御テーブルは、メインＲＯＭ１０２に記憶されており、特別図柄毎の時短遊技状態の上限回数を定めたテーブルである。例えば、「特別図柄Ｂ」、「特別図柄Ｃ」のいずれかで大当り１遊技を終えた場合、または、「特別図柄Ｅ」、「特別図柄Ｇ」のいずれかで大当り２遊技を終えた場合、その後の時短遊技状態において、第１始動口２１および第２始動口２２で「１００」回、図柄変動ゲームが行われると、時短遊技状態を終了して通常遊技状態に移行するようになっている。なお、第１始動口２１および第２始動口２２で「１００」回、図柄変動ゲームが行われることは、時短遊技状態の終了条件（第２始動口２２の開放サポート状態の終了条件）を構成する。
【０１５３】
なお、本実施形態は、第１始動口２１および第２始動口２２で「１００」回、図柄変動ゲームが行われることを時短遊技状態の終了条件（第２始動口２２の開放サポート状態の終了条件）としたが、併せて、第１始動口２１のみで規定の上限変動回数が設けられていてもよいし、第２始動口２２のみで規定の上限変動回数が設けられていてもよい。例えば、第１始動口２１で「１０」回、図柄変動ゲームが行われると、時短遊技状態を終了して通常遊技状態に移行するようにしてもよい。また、第２始動口２２で「１０」回、図柄変動ゲームが行われると、時短遊技状態を終了して通常遊技状態に移行するようにしてもよい。
【０１５４】
（普通図柄当たり判定テーブル、普通図柄決定テーブルについて）
次に、図９に基づいて、普通図柄関連テーブルについて説明を行う。
図９の（１）普通図柄当たり判定テーブル、（２）普通図柄決定テーブルは、メインＲＯＭ１０２に記憶されている。
【０１５５】
（１）の普通図柄当たり判定テーブルの、遊技状態が通常遊技状態であるときの普通図柄当たり判定処理にて普図当たりと判定される確率は「－」（普図当たりしない）となっており、遊技状態が時短遊技状態であるときの普通図柄当たり判定処理にて普図当たりと判定される確率は「２５０／２５１」となっている。
【０１５６】
普図当たりしない、とは、普図当たり判定そのものを行わないようにしてもよい。例えば、図１６の通過ゲート検出時処理で、ゲート部材２０へ遊技球が通過したことを検知しても、普通図柄当たり判定用乱数値を抽出しないようにしてもよいし、普通図柄当たり判定処理を行わないようにしてもよい。また、取得する普通図柄当たり判定用乱数値の中に、普図当たり用乱数値が含まれないようにして普図当たりしないようにしてもよい。例えば、取得する普通図柄当たり判定用乱数値の範囲を「０～２５０」として、普図当たり用乱数値を「２５１」として普図当たりしないようにすることができる。一方で、普図当たりするようにしても何ら問題ない。
【０１５７】
なお、特に図示していないが、普通図柄当たり確率に設定値の差は設けられておらず、設定値「１」であっても、設定値「６」であっても、時短遊技状態の普通図柄当たり確率は「２５０／２５１」である。
【０１５８】
メインＣＰＵ１０１は、普通図柄当たり判定処理にて普図当たりと判定すると、（２）普通図柄決定テーブルを用いて、「普通図柄Ａ」を決定し、第２始動口２２の突出部材を１．３Ｓ開放して、閉鎖後、閉鎖インターバル時間を経て、再度、第２始動口２２の突出部材を１．３Ｓ開放して、閉鎖後、閉鎖インターバル時間を経て、再度、第２始動口２２の突出部材を１．３Ｓ開放して、閉鎖後、閉鎖インターバル時間を経て、再度、第２始動口２２の突出部材を１．３Ｓ開放する第２始動口２２の開閉態様を決定する。一方、普通

図柄当たり判定処理にて普図ハズレと判定すると、（２）普通図柄決定テーブルを用いて、「普通図柄Ｂ」を決定し、第２始動口２２の突出部材は開放させないことを決定する。
【０１５９】
なお、通常遊技状態においては、普図当たりしないので、普通図柄や第２始動口２２の開閉態様は定められていない。また、特に図示していないが、第２始動口２２の開閉態様に設定値の差は設けられておらず、設定値「１」であっても、設定値「６」であっても、「１．３Ｓ開放×４回」が決定される。
【０１６０】
なお、普通図柄関連において、設定値を設けなかったが、設定値を設けてもよい。例えば、設定値毎に、「普通図柄当たり判定処理」において当たりと判定される確率を異ならせてもよく、設定値「１」の場合は、設定値「６」の場合に比べて、当たり易くなっていてもよいし、その逆であってもよい。また、設定値毎に、第２始動口２２の開閉態様が異なっていてもよい。例えば、設定値「１」の場合は、設定値「６」の場合に比べて、有利な開閉態様で開閉してもよいし、その逆であってもよい。
【０１６１】
（特別図柄変動パターンテーブル、普通図柄変動パターンテーブルについて）
次に、図１０に基づいて、各変動パターンテーブルについて説明を行う。
【０１６２】
（Ａ）特別図柄変動パターンテーブル（通常遊技状態_第１始動口用）、（Ｂ）特別図柄変動パターンテーブル（時短遊技状態_第２始動口用）、（Ｃ）特別図柄変動パターンテーブル（通常遊技状態_第２始動口用）、（Ｄ）普通図柄変動パターンテーブルがメインＲＯＭ１０２に記憶されている。なお、特別図柄変動パターンテーブルは、一部を抜粋して挙げており、例えば、時短遊技状態の第１始動口用のテーブルなど記載を省略しているものもある。
【０１６３】
（Ａ）特別図柄変動パターンテーブル（通常遊技状態_第１始動口用）は、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、ハズレである場合に選択可能な「変動パターン１」～「変動パターン６」、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、大当りである場合に選択可能な「変動パターン７」～「変動パターン１１」を有している。
【０１６４】
「変動パターン１」は、「短縮変動（ハズレ）」が実行され、「３Ｓ」の変動時間で構成されている。また、「変動パターン２」は、「通常変動（ハズレ）」が実行され、「６Ｓ」の変動時間で構成されている。また、「変動パターン３」は、「ノーマルリーチ（ハズレ）」が実行され、「１２Ｓ」の変動時間で構成されている。また、「変動パターン４」は、「スーパーリーチ（ハズレ）」が実行され、「３０Ｓ」の変動時間で構成されている。また、「変動パターン５」は、「擬似連２ノーマルリーチ（ハズレ）」が実行され、「５０Ｓ」の変動時間で構成されている。また、「変動パターン６」は、「擬似連３スーパーリーチ（ハズレ）」が実行され、「７０Ｓ」の変動時間で構成されている。
【０１６５】
また、「変動パターン７」は、「スーパーリーチ（第１種大当り１ｏｒ第１種大当り２）」が実行され、「３０Ｓ」の変動時間で構成されている。また、「変動パターン８」は、「擬似連２ノーマルリーチ（第１種大当り１ｏｒ第１種大当り２）」が実行され、「５０Ｓ」の変動時間で構成されている。また、「変動パターン９」は、「擬似連３スーパーリーチ（第１種大当り１ｏｒ第１種大当り２）」が実行され、「７０Ｓ」の変動時間で構成されている。また、「変動パターン１０」は、「擬似連４スーパーリーチ（第１種大当り１ｏｒ第１種大当り２）」が実行され、「９０Ｓ」の変動時間で構成されている。また、「変動パターン１１」は、「全回転リーチ（第１種大当り２）」が実行され、「１２０Ｓ」の変動時間で構成されている。
【０１６６】
メインＣＰＵ１０１は、通常遊技状態において特別図柄当たり判定処理が行われた結果

、ハズレである場合は、「変動パターン１」～「変動パターン６」の中から、いずれかの変動パターンを決定する。具体的には、遊技球が第１始動口２１に入球したときに、変動パターン決定用の乱数を取得し、その取得した変動パターン決定用の乱数を参照して、いずれかの変動パターンを決定する。なお、図示しないが、遊技球が第１始動口２１に入球したときに、リーチ判定用乱数を取得して、当該リーチ判定用乱数がリーチを実行する乱数に該当する場合に、「変動パターン３」～「変動パターン６」の中から、いずれかの変動パターンを決定し、リーチ判定用乱数がリーチを実行する乱数に該当しない場合に、「変動パターン１」、「変動パターン２」のいずれかを決定するようにしてもよい。

【０１６７】

また、メインＣＰＵ１０１は、通常遊技状態において特別図柄当たり判定処理が行われた結果、大当り（第１種大当り１）である場合は、「変動パターン７」～「変動パターン１０」の中から、いずれかの変動パターンを決定し、第１種大当り２である場合は、「変動パターン７」～「変動パターン１１」の中から、いずれかの変動パターンを決定する。

【０１６８】

そして、変動パターンを決定すると、一義的に、「演出内容」と、「変動時間」（秒数Ｓ）とが決定される。ここで、「短縮変動」、「通常変動」とは、リーチにもならない変動のことをいう。また、「ノーマルリーチ」とは、リーチは行うが、特に発展演出（例えば、一旦、ハズレで仮停止表示した後に、中装飾図柄画像２６ｂを変動させる演出）を行わないリーチのことをいい、大当り時の選択割合が低く、ハズレ時の選択割合が高く構成されているため、大当りの期待度が低いリーチとして位置づけられる。

【０１６９】

また、「スーパーリーチ」とは、リーチ（ノーマルリーチ）実行中に発展演出を行って、発展先で、例えば、画像表示装置２６に実写画像を表示するリーチのことをいい、大当り時の選択割合が「ノーマルリーチ」よりも高く、ハズレ時の選択割合が「ノーマルリーチ」よりも低く構成されているため、「ノーマルリーチ」よりも大当りの期待度が高いリーチとして位置づけられる。

【０１７０】

また、「擬似連」とは、後で詳述するが、１回の図柄変動ゲームにおいて、あたかも複数回の図柄変動ゲームが行われているように見せる演出であって、「擬似連３スーパーリーチ」よりも「擬似連４スーパーリーチ」の方が大当りの期待度が高いリーチとして位置づけられている。なお、「変動パターン１０」の、「擬似連４スーパーリーチ」は、大当り（第１種大当り１ｏｒ第１種大当り２）のみ選択可能な変動パターンとなっていることから、「擬似連」が４回行われると、その時点で大当り（第１種大当り１ｏｒ第１種大当り２）が確定する。

【０１７１】

（Ｂ）特別図柄変動パターンテーブル（時短遊技状態_第２始動口用）は、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、ハズレである場合に選択可能な「変動パターン１２」～「変動パターン１４」、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、大当り（第１種大当り３）である場合に選択可能な「変動パターン１５」～「変動パターン１７」、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、小当り（第２種大当り１～第２種大当り４）である場合に選択可能な「変動パターン１８」～「変動パターン２０」を有している。

【０１７２】

「変動パターン１２」は、「ハズレ変動１」が実行され、「１０Ｓ」の変動時間で構成されている。また、「変動パターン１３」は、「ハズレ変動２」が実行され、「２０Ｓ」の変動時間で構成されている。また、「変動パターン１４」は、「ハズレ変動３」が実行され、「３０Ｓ」の変動時間で構成されている。

【０１７３】

また、「変動パターン１５」は、「当たり変動１」（第１種大当り３）が実行され、「１０Ｓ」の変動時間で構成されている。また、「変動パターン１６」は、「当たり変動２」（第１種大当り３）が実行され、「２０Ｓ」の変動時間で構成されている。また、「変

動パターン１７」は、「当たり変動３」（第１種大当り３）が実行され、「３０Ｓ」の変動時間で構成されている。

【０１７４】

また、「変動パターン１８」は、「当たり変動４」（第２種大当り１～第２種大当り４）が実行され、「１０Ｓ」の変動時間で構成されている。また、「変動パターン１９」は、「当たり変動５」（第２種大当り１～第２種大当り４）が実行され、「２０Ｓ」の変動時間で構成されている。また、「変動パターン２０」は、「当たり変動６」（第２種大当り１～第２種大当り４）が実行され、「３０Ｓ」の変動時間で構成されている。

【０１７５】

（Ｃ）特別図柄変動パターンテーブル（通常遊技状態_第２始動口用）は、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、ハズレである場合に選択可能な「変動パターン２１」、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、大当り（第１種大当り３）である場合に選択可能な「変動パターン２２」、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、小当り（第２種大当り１～第２種大当り４）である場合に選択可能な「変動パターン２３」を有している。

【０１７６】

「変動パターン２１」は、「ハズレ変動」が実行され、「１０Ｓ」の変動時間で構成されている。また、「変動パターン２２」は、「当たり変動」（第１種大当り３）が実行され、「１０Ｓ」の変動時間で構成されている。また、「変動パターン２３」は、「当たり変動」（第２種大当り１～第２種大当り４）が実行され、「１０Ｓ」の変動時間で構成されている。

【０１７７】

（Ｄ）普通図柄変動パターンテーブルは、「普図変動パターン１」（普図当たり変動）と、「普図変動パターン２」（普図ハズレ変動）とを有しており、いずれも変動時間が「３Ｓ」で構成されている。

【０１７８】

（メインＲＡＭの判定情報記憶領域について）

図１１は、メインＲＡＭ１０３に設けられた判定情報記憶領域（保留記憶領域）について示す概略図である。

【０１７９】

上述したように、メインＲＡＭ１０３には、（Ａ）特別図柄に対応する保留記憶領域と、（Ｂ）普通図柄に対応する保留記憶領域とが設けられており、第１始動口２１においては、「当該変動記憶領域」、「第１記憶領域」、「第２記憶領域」、「第３記憶領域」、「第４記憶領域」にそれぞれ特別図柄に係る判定情報（乱数値）を記憶可能であり、第２始動口２２においても、「当該変動記憶領域」、「第１記憶領域」、「第２記憶領域」、「第３記憶領域」、「第４記憶領域」にそれぞれ特別図柄に係る判定情報（乱数値）を記憶可能であり、ゲート部材２０においても、「当該変動記憶領域」、「第１記憶領域」、「第２記憶領域」、「第３記憶領域」、「第４記憶領域」にそれぞれ普通図柄に係る判定情報（乱数値）を記憶可能である。

【０１８０】

（メインＣＰＵ１０１によって行われる制御処理について）

図１２～図３１を用いて、メインＣＰＵ１０１によって行われる制御処理について説明を行う。

【０１８１】

（主制御基板メイン処理について）

図１１は、主制御基板１００において行われるメイン処理を示すフローチャートである。当該処理は、パチンコ遊技機１に電源が投入されて、電源基板４００より各制御基板に電圧が供給されたときに、主制御基板１００のメインＣＰＵ１０１により開始される。

【０１８２】

（ステップＳ１）

ステップＳ１において、メインＣＰＵ１０１は、パチンコ遊技機１が電断中（停電状態

）であるかを判定する。その結果、電断中（停電状態）である場合は、ステップＳ１の処理を繰り返し実行し、電断中（停電状態）ではない場合は、ステップＳ２に処理を移行する。なお、電断中（停電状態）である場合は、図示しないバックアップ電源を用いて、当該処理を実行可能である。

【０１８３】

（ステップＳ２）

ステップＳ２において、メインＣＰＵ１０１は、割込みを禁止する。これにより、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ１８において割込みを許可するまで、図１２の処理のみを実行する。そして、割込みを禁止すると、ステップＳ３に処理を移行する。

【０１８４】

（ステップＳ３）

ステップＳ３において、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮであるか（押下されているか）を判定する。すなわち、ＲＡＭクリアスイッチ１０５が押下された状態でパチンコ遊技機１の電源がＯＮ（電源ＳＷ４００ａがＯＮ）にされたかを判定する。その結果、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮである場合は、ステップＳ４に処理を移行し、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮではない場合は、ステップＳ９に処理を移行する。

【０１８５】

（ステップＳ４）

ステップＳ４において、メインＣＰＵ１０１は、設定変更キーは設定変更位置にあるかを判定する。例えば、設定変更用鍵穴３１に設定変更キーが挿入され、且つ、設定変更キーが９０度回動されていることを検出した場合に、設定変更キーは設定変更位置にあると判定し、上記検出をしなければ、設定変更キーは設定変更位置にないと判定する。その結果、設定変更キーは設定変更位置にある場合は、ステップＳ５に処理を移行し、設定変更キーは設定変更位置にない場合は、ステップＳ７に処理を移行する。

【０１８６】

（ステップＳ５）

ステップＳ５において、メインＣＰＵ１０１は、図１３で示す設定値変更処理を行う。なお、当該処理は、後で図１３を用いて詳述する。そして、設定値変更処理を終了すると、ステップＳ６に処理を移行する。

【０１８７】

（ステップＳ６）

ステップＳ６において、メインＣＰＵ１０１は、電源投入コマンドを送信する。電源投入コマンドは、電源が投入されたことを示すコマンドであり、演出制御基板２００は、当該コマンドを受信すると、画像・音制御部２００ｂを介して、例えば、画像表示装置２６に「電源投入中」という表示を行い、スピーカ１０より「電源投入中です」という音声を出力させる。そして、電源投入コマンドを送信すると、ステップＳ１７に処理を移行する。

【０１８８】

（ステップＳ７）

ステップＳ７において、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮで、電源ＳＷ４００ａがＯＮである場合、メインＲＡＭ１０３の領域１、領域２（設定値格納領域は除く）を初期化する。これにより、例えば、遊技店の閉店時に時短遊技状態である場合に、翌日の遊技店の開店時に通常遊技状態から開始させることができる。そして、メインＲＡＭ１０３の領域１、領域２（設定値格納領域は除く）を初期化すると、ステップＳ８に処理を移行する。

【０１８９】

（ステップＳ８）

ステップＳ８において、メインＣＰＵ１０１は、電源投入コマンドを送信する。そして、電源投入コマンドを送信すると、ステップＳ１７に処理を移行する。

【０１９０】

（ステップＳ９）
　ステップＳ９において、メインＣＰＵ１０１は、設定変更キーは設定変更位置にあるかを判定する。その結果、設定変更キーは設定変更位置にある場合は、ステップＳ１０に処理を移行し、設定変更キーは設定変更位置にない場合は、ステップＳ１１に処理を移行する。
【０１９１】
（ステップＳ１０）
　ステップＳ１０において、メインＣＰＵ１０１は、図１４で示す設定値確認処理を行う。なお、当該処理は、後で図１４を用いて詳述する。そして、設定値確認処理を終了すると、ステップＳ１１に処理を移行する。
【０１９２】
（ステップＳ１１）
　ステップＳ１１において、メインＣＰＵ１０１は、バックアップされたデータがあるかを判定する。例えば、パチンコ遊技機１の電源がＯＦＦにされると、図示しないバックアップ処理が行われ、データの保持やチェックサムの記憶やバックアップフラグがＯＮにされる。そして、バックアップフラグがＯＮであると、バックアップされたデータがあると判定し、バックアップフラグがＯＮではないと、バックアップされたデータがないと判定する。その結果、バックアップされたデータがある場合は、ステップＳ１２に処理を移行し、バックアップされたデータがない場合は、初回電源投入と判断してステップＳ１７に処理を移行する。
【０１９３】
（ステップＳ１２）
　ステップＳ１２において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の領域のチェックサムを算出する。そして、メインＲＡＭ１０３の領域のチェックサムを算出すると、ステップＳ１３に処理を移行する。
【０１９４】
（ステップＳ１３）
　ステップＳ１３において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の領域のチェックサムは正常であるかを判定する。例えば、図示しないバックアップ処理において記憶したチェックサム値と、ステップＳ１２において算出したチェックサム値とが一致するかを判定し、一致した場合にチェックサムは正常であると判定し、一致しなかった場合にチェックサムは正常ではないと判定する。その結果、チェックサムが正常である場合は、ステップＳ１５に処理を移行し、チェックサムが正常ではない場合は、ステップＳ１４に処理を移行する。
【０１９５】
（ステップＳ１４）
　ステップＳ１４において、メインＣＰＵ１０１は、遊技停止処理（エラー設定）を行う。具体的には、発光装置９、スピーカ１０、画像表示装置２６等を用いたエラー報知を行わせるためのエラーコマンドを演出制御基板２００に送信したり、図１３の設定値変更処理が行われない限りエラーを解除することが不可能となるような処理を行ったりする。そして、図１３の設定値変更処理が行われない限り当該処理に留まる。
【０１９６】
（ステップＳ１５）
　ステップＳ１５において、メインＣＰＵ１０１は、復帰処理を行う。すなわち、停電状態となる前の状態に正常に復帰させる。そして、停電状態となる前の状態に正常に復帰させると、ステップＳ１６に処理を移行する。
【０１９７】
（ステップＳ１６）
　ステップＳ１６において、メインＣＰＵ１０１は、電源復旧コマンドを送信する。電源復旧コマンドは、電源が復旧されたことを示すコマンドであり、演出制御基板２００は、

当該コマンドを受信すると、画像・音制御部２００ｂを介して、例えば、画像表示装置２６に「電源復旧中」という表示を行い、スピーカ１０より「電源復旧中です」という音声を出力させる。そして、電源復旧コマンドを送信すると、ステップＳ１７に処理を移行する。

【０１９８】

（ステップＳ１７）

ステップＳ１７において、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴＣの設定を行う。すなわち、一定周期のパルス出力を作成する機能や時間計測の機能等を有するＣＴＣ（カウンタタイマサーキット）の設定を行い、４ｍｓ毎に定期的に後述の主制御基板タイマ割込処理が行われるように、ＣＴＣの時間定数レジスタを設定する。そして、ＣＴＣの設定を行うと、ステップＳ１８に処理を移行する。

【０１９９】

（ステップＳ１８）

ステップＳ１８において、メインＣＰＵ１０１は、割込みを許可する。そして、割込みを許可すると待機し、以降、４ｍｓ毎に後述の主制御基板タイマ割込処理が行われる。

【０２００】

（設定値変更処理について）

図１３は、主制御基板１００において行われる設定値変更処理を示すフローチャート（主制御基板メイン処理のステップＳ５のサブルーチン）である。なお、図１３の処理が行われている状態が、上述した「設定変更状態」に相当する。

【０２０１】

（ステップＳ５－１）

ステップＳ５－１において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の領域（設定値格納領域は除く）を初期化する。そして、メインＲＡＭ１０３の領域（設定値格納領域は除く）を初期化すると、ステップＳ５－２に処理を移行する。

【０２０２】

（ステップＳ５－２）

ステップＳ５－２において、メインＣＰＵ１０１は、設定値変更中コマンドを送信する。設定値変更中コマンドは、設定値の変更処理が行われていることを示すコマンドであり、演出制御基板２００は、当該コマンドを受信すると、画像・音制御部２００ｂを介して、例えば、画像表示装置２６に「設定変更中」という表示を行い、スピーカ１０より「設定変更中です」という音声を出力させる。そして、設定値変更中コマンドを送信すると、ステップＳ５－３に処理を移行する。

【０２０３】

（ステップＳ５－３）

ステップＳ５－３において、メインＣＰＵ１０１は、現在の設定値を読み出して表示器１０４に表示する。例えば、メインＲＡＭ１０３の設定値格納領域に格納されている設定値が「１」であれば、表示器１０４に「１」と表示される。そして、現在の設定値を読み出して表示器１０４に表示すると、ステップＳ５－４に処理を移行する。

【０２０４】

（ステップＳ５－４）

ステップＳ５－４において、メインＣＰＵ１０１は、設定値変更操作が行われたかを判定する。具体的には、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮとなったかを判定する。そして、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮとなった場合は、ステップＳ５－５に処理を移行し、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮとならなかった場合は、ステップＳ５－７に処理を移行する。

【０２０５】

（ステップＳ５－５）

ステップＳ５－５において、メインＣＰＵ１０１は、設定値を変更する処理を行う。例えば、設定値「１」であるときに、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値

を「２」に変更し、設定値「２」であるときに、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値を「３」に変更し、設定値「３」であるときに、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値を「４」に変更し、設定値「４」であるときに、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値を「５」に変更し、設定値「５」であるときに、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値を「６」に変更し、設定値「６」であるときに、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値を「１」に変更する。そして、設定値を変更すると、ステップＳ５－６に処理を移行する。

【０２０６】

（ステップＳ５－６）

ステップＳ５－６において、メインＣＰＵ１０１は、変更後の設定値を表示器１０４（例えば、一番右のセグ）に表示する。例えば、設定値「１」を表示しているときに、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値「２」を表示し、設定値「２」を表示しているときに、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値「３」を表示し、設定値「３」を表示しているときに、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値「４」を表示し、設定値「４」を表示しているときに、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値「５」を表示し、設定値「５」を表示しているときに、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値「６」を表示し、設定値「６」を表示しているときに、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値「１」を表示する。そして、変更後の設定値を表示器１０４に表示すると、ステップＳ５－７に処理を移行する。

【０２０７】

（ステップＳ５－７）

ステップＳ５－７において、メインＣＰＵ１０１は、設定値確定操作が行われたかを判定する。具体的には、設定変更キーが時計回りに９０度回動させた位置（横方向）から、反時計回りに９０度回動させた位置（縦方向）にあるかを判定する。そして、設定値確定操作が行われた場合は、ステップＳ５－８に処理を移行し、設定値確定操作が行われなかった場合は、ステップＳ５－４に処理を移行する。

【０２０８】

（ステップＳ５－８）

ステップＳ５－８において、メインＣＰＵ１０１は、設定値をメインＲＡＭ１０３の設定値格納領域に記憶する。すなわち、所望の設定値が表示器１０４に表示されている状態で設定変更キーを反時計回りに９０度回動させた位置（縦方向）にすると、パチンコ遊技機１の設定値が確定することになる。これにより、以降の遊技は当該記憶された設定値に基づいて行われることになる。そして、設定値をメインＲＡＭ１０３の設定値格納領域に記憶すると、ステップＳ５－９に処理を移行する。

【０２０９】

（ステップＳ５－９）

ステップＳ５－９において、メインＣＰＵ１０１は、表示器１０４を非表示とする。すなわち、上記ステップＳ５－６で表示器１０４に表示した設定値を非表示とする。そして、表示器１０４を非表示とすると、ステップＳ５－１０に処理を移行する。

【０２１０】

（ステップＳ５－１０）

ステップＳ５－１０において、メインＣＰＵ１０１は、設定値情報コマンドを送信する。設定値情報コマンドは、設定値の情報を示すコマンドであり、演出制御基板２００は、当該コマンドを受信すると、サブＲＡＭ２０３に設定値の情報を格納して、後述する設定値示唆演出を実行する際に、サブＲＡＭ２０３に格納した設定値の情報を参照する。また、演出制御基板２００は、当該コマンドを受信すると、上述した「設定変更中です」といった報知を終了させる。そして、設定値情報コマンドを送信すると、主制御基板メイン処理のステップＳ６に処理を移行する。

【０２１１】

（設定値確認処理について）

図１４は、主制御基板１００において行われる設定値確認処理を示すフローチャート（主制御基板メイン処理のステップＳ１０のサブルーチン）である。なお、図１４の処理が行われている状態が、上述した「設定確認状態」に相当する。

【０２１２】

（ステップＳ１０－１）

ステップＳ１０－１において、メインＣＰＵ１０１は、設定値確認中コマンドを送信する。設定値確認中コマンドは、設定値の確認処理が行われていることを示すコマンドであり、演出制御基板２００は、当該コマンドを受信すると、画像・音制御部２００ｂを介して、例えば、画像表示装置２６に「設定確認中」という表示を行い、スピーカ１０より「設定確認中です」という音声を出力させる。そして、設定値確認中コマンドを送信すると、ステップＳ１０－２に処理を移行する。

【０２１３】

（ステップＳ１０－２）

ステップＳ１０－２において、メインＣＰＵ１０１は、現在の設定値を読み出して表示器１０４に表示する。例えば、メインＲＡＭ１０３の設定値格納領域に格納されている設定値が「１」であれば、表示器１０４に「１」と表示される。そして、現在の設定値を読み出して表示器１０４に表示すると、ステップＳ１０－３に処理を移行する。

【０２１４】

（ステップＳ１０－３）

ステップＳ１０－３において、メインＣＰＵ１０１は、終了操作が行われたかを判定する。具体的には、設定変更キーが時計回りに９０度回動させた位置（横方向）から、反時計回りに９０度回動させた位置（縦方向）にあるかを判定する。そして、終了操作が行われた場合は、ステップＳ１０－４に処理を移行し、終了操作が行われなかった場合は、終了操作が行われるまで当該処理をループする。

【０２１５】

（ステップＳ１０－４）

ステップＳ１０－４において、メインＣＰＵ１０１は、表示器１０４を非表示とする。すなわち、上記ステップＳ１０－２で表示器１０４に表示した設定値を非表示とする。そして、表示器１０４を非表示とすると、ステップＳ１０－５に処理を移行する。

【０２１６】

（ステップＳ１０－５）

ステップＳ１０－５において、メインＣＰＵ１０１は、設定値確認終了コマンドを送信する。設定値確認終了コマンドは、設定値の確認処理が終了したことを示すコマンドであり、演出制御基板２００は、当該コマンドを受信すると、上述した「設定確認中です」といった報知を終了させる。そして、設定値確認終了コマンドを送信すると、主制御基板メイン処理のステップＳ１１に処理を移行する。

【０２１７】

（主制御基板タイマ割込処理について）

図１５は、主制御基板１００において行われる主制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。当該処理は、上述の主制御基板メイン処理に定期的（例えば、４ｍｓ毎）に割り込んで実行される処理である。

【０２１８】

（ステップＳ１０１）

ステップＳ１０１において、メインＣＰＵ１０１は、レジスタに格納されている情報を退避させる。そして、レジスタに格納されている情報を退避させると、ステップＳ１０２に処理を移行する。

【０２１９】

（ステップＳ１０２）

ステップＳ１０２において、メインＣＰＵ１０１は、遊技で用いるタイマ（例えば、第１大入賞口２４の開放時間など）を更新する時間管理処理を行う。そして、遊技で用いる

タイマを更新すると、ステップＳ１０３に処理を移行する。
【０２２０】
（ステップＳ１０３）
ステップＳ１０３において、メインＣＰＵ１０１は、当たり判定用乱数や、特別図柄の決定用乱数や、変動パターン決定用の乱数等の初期値乱数の更新を行う。そして、各種乱数更新処理が終了すると、ステップＳ１０４に処理を移行する。
【０２２１】
（ステップＳ１０４）
ステップＳ１０４において、メインＣＰＵ１０１は、図４で示す各ＳＷからの入力を検出する。なお、当該処理は、後で図１６を用いて詳述する。そして、各ＳＷからの入力を検出すると、ステップＳ１０５に処理を移行する。
【０２２２】
（ステップＳ１０５）
ステップＳ１０５において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄に関連する処理を行う。なお、当該処理は、後で図２０を用いて詳述する。そして、特別図柄に関連する処理を終了すると、ステップＳ１０６に処理を移行する。
【０２２３】
（ステップＳ１０６）
ステップＳ１０６において、メインＣＰＵ１０１は、普通図柄に関連する処理を行う。なお、当該処理は、後で図２８を用いて詳述する。そして、普通図柄に関連する処理を終了すると、ステップＳ１０７に処理を移行する。
【０２２４】
（ステップＳ１０７）
ステップＳ１０７において、メインＣＰＵ１０１は、遊技球の払出に関連する処理を行う。例えば、ステップＳ１０４の入力ＳＷ検出処理において、遊技球の入球が検出された場合は、対応する賞球を払出すべく、払出制御基板３００に対して払出指令信号を送信するために、払出用のコマンド送信領域に払出指令信号をセットし、また、払出制御基板３００から払出完了信号を受信する。そして、遊技球の払出に関連する処理を終了すると、ステップＳ１０８に処理を移行する。
【０２２５】
（ステップＳ１０８）
ステップＳ１０８において、メインＣＰＵ１０１は、演出制御基板２００に対して、各種コマンドを送信する処理を行う。例えば、メインＣＰＵ１０１は、当該処理において、コマンド送信領域にコマンドがセットされているかを確認し、コマンドがセットされている場合には、セットされているコマンドを演出制御基板２００や払出制御基板３００に対して送信する。そして、コマンド送信処理を終了すると、ステップＳ１０９に処理を移行する。
【０２２６】
（ステップＳ１０９）
ステップＳ１０９において、メインＣＰＵ１０１は、第１始動口２１に遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームである場合は、第１特別図柄表示器２７ａにおいて、特別図柄の表示制御（変動表示および確定表示）を行い、第２始動口２２に遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームである場合は、第２特別図柄表示器２７ｂにおいて、特別図柄の表示制御（変動表示および確定表示）を行う。また、それぞれの始動口に遊技球が入球したこと、および、それぞれの始動口における図柄変動ゲームが終了したことに基づいて、第１特別図柄保留表示器２７ｃや、第２特別図柄保留表示器２７ｄの表示制御も行う。そして、特別図柄の表示制御を終了すると、ステップＳ１１０に処理移行する。
【０２２７】
（ステップＳ１１０）
ステップＳ１１０において、メインＣＰＵ１０１は、普通図柄表示器２７ｅにおいて、

普通図柄の表示制御（変動表示および確定表示）を行う。また、ゲート部材２０に遊技球が通過したこと、および、普通図柄変動ゲームが終了したことに基づいて、普通図柄保留表示器２７ｆの表示制御も行う。そして、普通図柄の表示制御を終了すると、ステップＳ１１１に処理移行する。

【０２２８】

（ステップＳ１１１）

ステップＳ１１１において、メインＣＰＵ１０１は、遊技性能情報管理処理を行う。具体的には、上述した「（通常遊技状態における遊技球の払出個数÷通常遊技状態におけるアウト個数）×１００」の計算式にて遊技性能情報を算出し、表示器１０４に算出した遊技性能情報を表示する処理等を行う。そして、遊技性能情報管理処理を終了すると、ステップＳ１１２に処理を移行する。

【０２２９】

（ステップＳ１１２）

ステップＳ１１２において、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１０１で退避した情報をレジスタに復帰させる。そして、退避した情報をレジスタに復帰させると、主制御基板タイマ割込処理を終了する。

【０２３０】

（入力ＳＷ検出処理について）

図１６は、主制御基板１００において行われる入力ＳＷ検出処理を示すフローチャート（主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０４のサブルーチン）である。

【０２３１】

（ステップＳ１０４－１）

ステップＳ１０４－１において、メインＣＰＵ１０１は、第１始動口検出時処理を行う。なお、当該処理は、後で図１７を用いて詳述する。そして、第１始動口検出時処理を終了すると、ステップＳ１０４－２に処理を移行する。

【０２３２】

（ステップＳ１０４－２）

ステップＳ１０４－２において、メインＣＰＵ１０１は、第２始動口検出時処理を行う。なお、当該処理は、後で図１８を用いて詳述する。そして、第２始動口検出時処理を終了すると、ステップＳ１０４－３に処理を移行する。

【０２３３】

（ステップＳ１０４－３）

ステップＳ１０４－３において、メインＣＰＵ１０１は、普通入賞口検出ＳＷ２３ａから遊技球の入球を検出した情報を入力した場合に、賞球として「８」球の遊技球を払出制御基板３００に払出させるために、払出用のコマンド送信領域に払出指令信号をセットする処理を行う。そして、普通入賞口検出時処理を終了すると、ステップＳ１０４－４に処理を移行する。

【０２３４】

（ステップＳ１０４－４）

ステップＳ１０４－４において、メインＣＰＵ１０１は、第１大入賞口検出ＳＷ２４ａから遊技球の入球を検出した情報を入力した場合に、賞球として「１２」球の遊技球を払出制御基板３００に払出させるために、払出用のコマンド送信領域に払出指令信号をセットする処理を行う。また、第１大入賞口２４に遊技球が入球したことを、画像表示装置２６等を用いて報知するために、コマンド送信領域に第１大入賞口入球検出信号をセットする。画像表示装置２６等を用いた報知とは、例えば、１ラウンドあたり、１０球を超える遊技球が第１大入賞口検出ＳＷ２４ａにより検出された場合（オーバー入賞ともいう）、その旨を画像表示装置２６による表示や、スピーカ１０による音で報知することが挙げられる。そして、第１大入賞口検出時処理を終了すると、ステップＳ１０４－５に処理を移行する。

【０２３５】

ステップＳ１０４－５において、メインＣＰＵ１０１は、第２大入賞口検出時処理を行う。なお、当該処理は、後で図１９を用いて詳述する。そして、第２大入賞口検出時処理を終了すると、ステップＳ１０４－６に処理を移行する。

【０２３６】

（ステップＳ１０４－６）

ステップＳ１０４－６において、メインＣＰＵ１０１は、ゲート検出ＳＷ２０ａから遊技球の通過を検出した情報を入力した場合に、普通図柄変動ゲームの保留の数が、「４」より少ない場合に、普通図柄変動ゲームの保留の数を「１」加算して、普通図柄当たり判定処理に用いる乱数値を取得し、メインＲＡＭ１０３に設けられた普通図柄変動ゲームの保留記憶領域に記憶する。また、ゲート部材２０に遊技球が通過したことに対応する演出を行うために、コマンド送信領域にゲート通過コマンドをセットする処理を行う。そして、通過ゲート検出時処理を終了すると、ステップＳ１０４－７に処理を移行する。

【０２３７】

（ステップＳ１０４－７）

ステップＳ１０４－７において、メインＣＰＵ１０１は、アウト口検出ＳＷ２５ａから遊技球の入球を検出した情報を入力した場合の処理を行う。例えば、アウト口通過コマンドを演出制御基板２００に対して送信するために、当該アウト口通過コマンドをコマンド送信領域にセットする。そして、アウト口検出時処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０５に処理を移行する。

【０２３８】

（第１始動口検出時処理について）

図１７は、主制御基板１００において行われる第１始動口検出時処理を示すフローチャート（入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－１のサブルーチン）である。

【０２３９】

（ステップＳ１０４－１－１）

ステップＳ１０４－１－１において、メインＣＰＵ１０１は、第１始動口検出ＳＷ２１ａから遊技球の入球を検出した情報を入力したかを判定する。そして、第１始動口検出ＳＷ２１ａから遊技球の入球を検出した情報を入力した場合は、ステップＳ１０４－１－２に処理を移行し、第１始動口検出ＳＷ２１ａから遊技球の入球を検出した情報を入力していない場合は、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－２に処理を移行する。

【０２４０】

（ステップＳ１０４－１－２）

ステップＳ１０４－１－２において、メインＣＰＵ１０１は、第１始動口２１に遊技球が入球したことに対する賞球として３球の遊技球を払出制御基板３００に払出させるために、払出用のコマンド送信領域に賞球コマンドをセットする。そして、賞球コマンドをセットすると、ステップＳ１０４－１－３に処理を移行する。

【０２４１】

（ステップＳ１０４－１－３）

ステップＳ１０４－１－３において、メインＣＰＵ１０１は、上述の「第４記憶領域」まで記憶されているかを判定する。つまり、第１始動口２１における図柄変動ゲームの保留の数が「４」であるかを判定する。そして、「第４記憶領域」まで記憶されている場合は、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－２に処理を移行し、「第４記憶領域」まで記憶されていない場合は、ステップＳ１０４－１－４に処理を移行する。

【０２４２】

（ステップＳ１０４－１－４）

ステップＳ１０４－１－４において、メインＣＰＵ１０１は、当たり判定用乱数値を取得する。当該処理において取得した乱数値は、後述の入賞時判定処理（ステップＳ１０４－１－８）や、特別図柄変動開始時処理（図２１参照）にて用いることになる。そして、当たり判定用乱数値を取得すると、ステップＳ１０４－１－５に処理を移行する。

【０２４３】

なお、当たり判定用乱数値の取得は、ステップＳ１０４－１－３よりも前に行われてもよい。そして、ステップＳ１０４－１－３にて「第４記憶領域」まで記憶されていると判定された場合は、取得した乱数値を破棄するようにしてもよい。

【０２４４】

（ステップＳ１０４－１－５）

ステップＳ１０４－１－５において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄決定用乱数値を取得する。当該処理において取得した乱数値は、後述の入賞時判定処理（ステップＳ１０４－１－８）や、特別図柄変動開始時処理（図２１参照）にて用いることになる。そして、特別図柄決定用乱数値を取得すると、ステップＳ１０４－１－６に処理を移行する。

【０２４５】

なお、特別図柄決定用乱数値の取得は、ステップＳ１０４－１－３よりも前に行われてもよい。そして、ステップＳ１０４－１－３にて「第４記憶領域」まで記憶されていると判定された場合は、取得した乱数値を破棄するようにしてもよい。

【０２４６】

（ステップＳ１０４－１－６）

ステップＳ１０４－１－６において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄変動パターン決定用乱数値を取得する。当該処理において取得した乱数値は、後述の入賞時判定処理（ステップＳ１０４－１－８）や、特別図柄変動開始時処理（図２１参照）にて用いることになる。そして、特別図柄変動パターン決定用乱数値を取得すると、ステップＳ１０４－１－７に処理を移行する。

【０２４７】

なお、特別図柄変動パターン決定用乱数値の取得は、ステップＳ１０４－１－３よりも前に行われてもよい。そして、ステップＳ１０４－１－３にて「第４記憶領域」まで記憶されていると判定された場合は、取得した乱数値を破棄するようにしてもよい。

【０２４８】

（ステップＳ１０４－１－７）

ステップＳ１０４－１－７において、メインＣＰＵ１０１は、当たり判定用乱数値や、特別図柄決定用乱数値や、特別図柄変動パターン決定用乱数値を、判定情報として、空いている記憶領域に記憶する。例えば、「第３記憶領域」まで記憶されていて、「第４記憶領域」が空きであれば、「第４記憶領域」に各乱数値を記憶する。そして、各乱数値を空いている記憶領域に記憶すると、ステップＳ１０４－１－８に処理を移行する。

【０２４９】

（ステップＳ１０４－１－８）

ステップＳ１０４－１－８において、メインＣＰＵ１０１は、入賞時判定処理を行う。この入賞時判定処理とは、特別図柄変動開始時処理（図２１参照）における特別図柄当たり判定処理に先立って、ステップＳ１０４－１－４で取得した乱数値が大当りであるかを判定する処理である。これにより、例えば、ステップＳ１０４－１－７で「第４記憶領域」に記憶した当たり判定用乱数値が大当りである場合、複数の変動に跨って、予告演出（後述の「先読み演出」）を実行することができる。そして、入賞時判定処理を終了すると、ステップＳ１０４－１－９に処理を移行する。

【０２５０】

（ステップＳ１０４－１－９）

ステップＳ１０４－１－９において、メインＣＰＵ１０１は、第１始動口入賞コマンドを演出制御基板２００に送信するために、第１始動口入賞コマンドをコマンド送信領域にセットする。なお、第１始動口入賞コマンドには、ステップＳ１０４－１－８の入賞時判定処理の判定結果の情報も含まれており、演出制御基板２００は、当該コマンドを受信することで、入賞時判定処理の判定結果が大当りであるのかハズレであるのかを認識することができる。そして、第１始動口入賞コマンドをセットすると、ステップＳ１０４－１－１０に処理を移行する。

【０２５１】

（ステップＳ１０４－１－１０）
　ステップＳ１０４－１－１０において、メインＣＰＵ１０１は、保留記憶領域指定コマンドを演出制御基板２００に送信するために、保留記憶領域指定コマンドをコマンド送信領域にセットする。なお、保留記憶領域指定コマンドとは、メインＲＡＭ１０３の判定情報記憶領域（保留記憶領域）の記憶状況を示すコマンドであり、例えば、いずれの保留記憶領域にも記憶されていない場合は「－」、当該変動記憶領域のみ記憶されている場合は「０」、第１記憶領域まで記憶されている場合は「１」、第２記憶領域まで記憶されている場合は「２」、第３記憶領域まで記憶されている場合は「３」、第４記憶領域まで記憶されている場合は「４」といった情報が含まれているコマンドである。これにより、演出制御基板２００においても、メインＲＡＭ１０３の判定情報記憶領域（保留記憶領域）の記憶状況を認識することができる。そして、保留記憶領域指定コマンドをセットすると、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－２に処理を移行する。
【０２５２】
（第２始動口検出時処理について）
　図１８は、主制御基板１００において行われる第２始動口検出時処理を示すフローチャート（入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－２のサブルーチン）である。なお、図１８は、図１７と始動口が異なるだけで基本的な処理内容は同じであるため、適宜説明を省略する。
【０２５３】
（ステップＳ１０４－２－１）
　ステップＳ１０４－２－１において、メインＣＰＵ１０１は、第２始動口検出ＳＷ２２ａから遊技球の入球を検出した情報を入力したかを判定する。そして、第２始動口検出ＳＷ２２ａから遊技球の入球を検出した情報を入力した場合は、ステップＳ１０４－２－２に処理を移行し、第２始動口検出ＳＷ２２ａから遊技球の入球を検出した情報を入力していない場合は、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－３に処理を移行する。
【０２５４】
（ステップＳ１０４－２－２）
　ステップＳ１０４－２－２において、メインＣＰＵ１０１は、第２始動口２２に遊技球が入球したことに対する賞球として２球の遊技球を払出制御基板３００に払出させるために、払出用のコマンド送信領域に賞球コマンドをセットする。そして、賞球コマンドをセットすると、ステップＳ１０４－２－３に処理を移行する。
【０２５５】
（ステップＳ１０４－２－３）
　ステップＳ１０４－２－３において、メインＣＰＵ１０１は、上述の「第４記憶領域」まで記憶されているか否かを判定する。つまり、第２始動口２２における図柄変動ゲームの保留の数が「４」であるか否かを判定する。そして、「第４記憶領域」まで記憶されている場合は、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－３に処理を移行し、「第４記憶領域」まで記憶されていない場合は、ステップＳ１０４－２－４に処理を移行する。
【０２５６】
（ステップＳ１０４－２－４）
　ステップＳ１０４－２－４において、メインＣＰＵ１０１は、当たり判定用乱数値を取得する。そして、当たり判定用乱数値を取得すると、ステップＳ１０４－２－５に処理を移行する。
【０２５７】
（ステップＳ１０４－２－５）
　ステップＳ１０４－２－５において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄決定用乱数値を取得する。そして、特別図柄決定用乱数値を取得すると、ステップＳ１０４－２－６に処理を移行する。
【０２５８】
（ステップＳ１０４－２－６）

ステップＳ１０４－２－６において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄変動パターン決定用乱数値を取得する。そして、特別図柄変動パターン決定用乱数値を取得すると、ステップＳ１０４－２－７に処理を移行する。

【０２５９】

（ステップＳ１０４－２－７）

ステップＳ１０４－２－７において、メインＣＰＵ１０１は、当たり判定用乱数値や、特別図柄決定用乱数値や、特別図柄変動パターン決定用乱数値を、判定情報として、空いている記憶領域に記憶する。そして、各乱数値を空いている記憶領域に記憶すると、ステップＳ１０４－２－８に処理を移行する。

【０２６０】

（ステップＳ１０４－２－８）

ステップＳ１０４－２－８において、メインＣＰＵ１０１は、入賞時判定処理を行う。そして、入賞時判定処理を終了すると、ステップＳ１０４－２－９に処理を移行する。

【０２６１】

（ステップＳ１０４－２－９）

ステップＳ１０４－２－９において、メインＣＰＵ１０１は、第２始動口入賞コマンドを演出制御基板２００に送信するために、第２始動口入賞コマンドをコマンド送信領域にセットする。そして、第２始動口入賞コマンドをセットすると、ステップＳ１０４－２－１０に処理を移行する。

【０２６２】

（ステップＳ１０４－２－１０）

ステップＳ１０４－２－１０において、メインＣＰＵ１０１は、保留記憶領域指定コマンドを演出制御基板２００に送信するために、保留記憶領域指定コマンドをコマンド送信領域にセットする。そして、保留記憶領域指定コマンドをセットすると、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－３に処理を移行する。

【０２６３】

（第２大入賞口検出時処理について）

図１９は、主制御基板１００において行われる第２大入賞口検出時処理を示すフローチャート（入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－５のサブルーチン）である。

【０２６４】

（ステップＳ１０４－５－１）

ステップＳ１０４－５－１において、メインＣＰＵ１０１は、特定領域検出ＳＷ３２ｃから遊技球の入球を検出した情報を入力したかを判定する。そして、特定領域検出ＳＷ３２ｃから遊技球の入球を検出した情報を入力した場合は、ステップＳ１０４－５－２に処理を移行し、特定領域検出ＳＷ３２ｃから遊技球の入球を検出した情報を入力していない場合は、ステップＳ１０４－５－４に処理を移行する。

【０２６５】

（ステップＳ１０４－５－２）

ステップＳ１０４－５－２において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特定領域通過フラグ格納領域において、特定領域通過フラグをＯＮにする。そして、特定領域通過フラグをＯＮにすると、ステップＳ１０４－５－３に処理を移行する。

【０２６６】

（ステップＳ１０４－５－３）

ステップＳ１０４－５－３において、メインＣＰＵ１０１は、特定領域通過コマンドを演出制御基板２００に送信するために、特定領域通過コマンドをコマンド送信領域にセットする。なお、当該コマンドを受信した演出制御基板２００は、画像・音制御部２００ｂを介して、特定領域を遊技球が通過したことを報知する演出（例えば、「Ｖ入賞！」）を行う。そして、特定領域通過コマンドをセットすると、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－６に処理を移行する。

【０２６７】

（ステップＳ１０４－５－４）
ステップＳ１０４－５－４において、メインＣＰＵ１０１は、第２大入賞口検出ＳＷ３２ａから遊技球の入球を検出した情報を入力したかを判定する。そして、第２大入賞口検出ＳＷ３２ａから遊技球の入球を検出した情報を入力した場合は、ステップＳ１０４－５－５に処理を移行し、第２大入賞口検出ＳＷ３２ａから遊技球の入球を検出した情報を入力していない場合は、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－６に処理を移行する。
【０２６８】
（ステップＳ１０４－５－５）
ステップＳ１０４－５－５において、メインＣＰＵ１０１は、第２大入賞口３２に遊技球が入球したことに対する賞球として１２球の遊技球を払出制御基板３００に払出させるために、払出用のコマンド送信領域に賞球コマンドをセットする。そして、賞球コマンドをセットすると、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－６に処理を移行する。
【０２６９】
（特別図柄関連処理について）
図２０は、主制御基板１００において行われる特別図柄関連処理を示すフローチャート（主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０５のサブルーチン）である。
【０２７０】
（ステップＳ１０５－１）
ステップＳ１０５－１において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示すフラグが格納されているかどうかを判定する。例えば、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄の変動を開始させるときに、特別図柄状態フラグ格納領域において、変動中を示す値「１」をセットし（後述の図２２のステップＳ１０５－２－１３）、特別図柄の変動を停止させるときに、特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセット（後述の図２３のステップＳ１０５－４－３）する。なお、停止中を示す値「０」をセットした後に、大当りである場合は、大当り１遊技を示す値「２」がセットされる。また、停止中を示す値「０」をセットした後に、小当りである場合は、小当り遊技を示す値「３」がセットされる。また、小当り遊技を示す値「３」がセットされているときに特定領域を遊技球が通過すると、大当り２遊技を示す値「４」がセットされる。そして、停止中を示す値「０」がセットされている場合は、ステップＳ１０５－２に処理を移行し、停止中を示す値「０」がセットされていない場合は、ステップＳ１０５－３に処理を移行する。
【０２７１】
（ステップＳ１０５－２）
ステップＳ１０５－２において、メインＣＰＵ１０１は、図２１で示す特別図柄変動開始時処理を行う。なお、当該処理は、後で図２１を用いて詳述する。そして、特別図柄変動開始時処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０２７２】
（ステップＳ１０５－３）
ステップＳ１０５－３において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、変動中を示すフラグが格納されているかどうかを判定する。そして、変動中を示す値「１」がセットされている場合は、ステップＳ１０５－４に処理を移行し、変動中を示す値「１」がセットされていない場合は、ステップＳ１０５－５に処理を移行する。
【０２７３】
（ステップＳ１０５－４）
ステップＳ１０５－４において、メインＣＰＵ１０１は、図２３で示す特別図柄変動中処理を行う。なお、当該処理は、後で図２３を用いて詳述する。そして、特別図柄変動中処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０２７４】

（ステップＳ１０５－５）
　ステップＳ１０５－５において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、大当り１遊技を示すフラグが格納されているかどうかを判定する。そして、大当り１遊技を示す値「２」がセットされている場合は、ステップＳ１０５－６に処理を移行し、大当り１遊技を示す値「２」がセットされていない場合は、ステップＳ１０５－７に処理を移行する。
【０２７５】
（ステップＳ１０５－６）
　ステップＳ１０５－６において、メインＣＰＵ１０１は、図２４で示す大当り１遊技処理を行う。なお、当該処理は、後で図２４を用いて詳述する。そして、大当り１遊技処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０２７６】
（ステップＳ１０５－７）
　ステップＳ１０５－７において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、小当り遊技を示すフラグが格納されているかどうかを判定する。そして、小当り遊技を示す値「３」がセットされている場合は、ステップＳ１０５－８に処理を移行し、小当り遊技を示す値「３」がセットされていない場合は、ステップＳ１０５－９に処理を移行する。
【０２７７】
（ステップＳ１０５－８）
　ステップＳ１０５－８において、メインＣＰＵ１０１は、図２５で示す小当り遊技処理を行う。なお、当該処理は、後で図２５を用いて詳述する。そして、小当り遊技処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０２７８】
（ステップＳ１０５－９）
　ステップＳ１０５－９において、メインＣＰＵ１０１は、停止中を示す値「０」がセットされていないと判定し、且つ、変動中を示す値「１」がセットされていないと判定し、且つ、大当り１遊技を示す値「２」がセットされていないと判定し、且つ、小当り遊技を示す値「３」がセットされていないと判定した場合に、大当り２遊技を示す値「４」がセットされていると判断して、図２７で示す大当り２遊技処理を行う。なお、当該処理は、後で図２７を用いて詳述する。そして、大当り２遊技処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０２７９】
（特別図柄変動開始時処理について）
　図２１は、主制御基板１００において行われる特別図柄変動開始時処理を示すフローチャート（特別図柄関連処理のステップＳ１０５－２のサブルーチン）である。
【０２８０】
（ステップＳ１０５－２－１）
　ステップＳ１０５－２－１において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に設けられた、第２始動口２２に対応する図柄変動ゲームの保留記憶領域において、「当該変動記憶領域」～「第４記憶領域」のいずれにも保留されていない状態「－」であるかを判定する。そして、第２始動口２２に対応する保留の数が「－」ではない場合は、ステップＳ１０５－２－２に処理を移行し、第２始動口２２に対応する保留の数が「－」である場合は、ステップＳ１０５－２－４に処理を移行する。
【０２８１】
（ステップＳ１０５－２－２）
　ステップＳ１０５－２－２において、メインＣＰＵ１０１は、第２始動口２２の保留の数を「１」減算する。なお、減算については、上述の「第２始動口２２について」の箇所で述べたように、「当該変動記憶領域」～「第４記憶領域」の判定情報（乱数値）をスライド移動した後、「１」の記憶領域を空にすることが該当する。これに伴って、第２特別

図柄保留表示器２７ｄの表示も、保留の数に応じた表示態様（「点滅」から「点灯」、または「点灯」から「消灯」）になる。そして、第２始動口２２の保留の数を「１」減算すると、ステップＳ１０５－２－３に処理を移行する。

【０２８２】

（ステップＳ１０５－２－３）

ステップＳ１０５－２－３において、メインＣＰＵ１０１は、演出制御基板２００において管理する保留数を減算するために、上述したコマンド送信領域に第２始動口減算コマンドをセットする。そして、第２始動口減算コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－２－８に処理を移行する。

【０２８３】

（ステップＳ１０５－２－４）

ステップＳ１０５－２－４において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に設けられた、第１始動口２１に対応する保留記憶領域において、「当該変動記憶領域」～「第４記憶領域」のいずれにも保留されていない状態「－」であるかを判定する。そして、第１始動口２１に対応する保留の数が「－」ではない場合は、ステップＳ１０５－２－５に処理を移行し、第１始動口２１に対応する保留の数が「－」である場合は、ステップＳ１０５－２－７に処理を移行する。

【０２８４】

（ステップＳ１０５－２－５）

ステップＳ１０５－２－５において、メインＣＰＵ１０１は、第１始動口２１の保留の数を「１」減算する。なお、減算については、上述の「第１始動口２１について」の箇所で述べたように、「当該変動記憶領域」～「第４記憶領域」の判定情報（乱数値）をスライド移動した後、「１」の記憶領域を空にすることが該当する。これに伴って、第１特別図柄保留表示器２７ｃの表示も、保留の数に応じた表示態様（「点滅」から「点灯」、または「点灯」から「消灯」）になる。そして、第１始動口２１の保留の数を「１」減算すると、ステップＳ１０５－２－６に処理を移行する。

【０２８５】

（ステップＳ１０５－２－６）

ステップＳ１０５－２－６において、メインＣＰＵ１０１は、演出制御基板２００において管理する保留数を減算するために、上述したコマンド送信領域に第１始動口減算コマンドをセットする。そして、第１始動口減算コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－２－８に処理を移行する。

【０２８６】

（ステップＳ１０５－２－７）

ステップＳ１０５－２－７において、メインＣＰＵ１０１は、所定時間にわたり図柄変動ゲームが行われないと、遊技者が遊技をしていないと判断して、画像表示装置２６において機種名やメーカー名を表示するデモ画面（デモ演出）を表示するために、コマンド送信領域にデモコマンドをセットする。そして、デモコマンドをセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０２８７】

なお、詳細は省略しているが、図柄変動ゲームを終了して、いずれの保留記憶領域にも記憶されていない「－」である場合は、「客待ち中」となる。「客待ち中」とは、例えば、直前に終了した図柄変動ゲームで確定表示されたサブ図柄や、直前に終了した図柄変動ゲームで表示されていた背景画像、また、当該変動アイコン表示領域２６ｏ、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊ（第２始動口の保留球画像表示領域も含まれてよい）が表示されている状態であり、例えば、音量の調整や、光量の調整が可能であることを報知する画像等がさらに付加されて表示されている状態のことである。そして、「客待ち中」で所定時間が経過すると、「デモ演出」が実行される。なお、「デモ演出」では、「客待ち中」で表示していたサブ図柄や背景画像、また、当該変動アイコン表示領域２６ｏ、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１

始動口第４保留球画像表示領域２６ｊ（第２始動口の保留球画像表示領域も含まれてよい）は表示せず、例えば、表示領域の全面を用いて、機種名やメーカー名を表示する。そして、「デモ演出」で所定時間が経過すると、再度、「客待ち中」となる。

【０２８８】

（ステップＳ１０５－２－８）

ステップＳ１０５－２－８において、メインＣＰＵ１０１は、保留記憶領域指定コマンドを演出制御基板２００に送信するために、保留記憶領域指定コマンドをコマンド送信領域にセットする。そして、保留記憶領域指定コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－２－９に処理を移行する。

【０２８９】

（ステップＳ１０５－２－９）

ステップＳ１０５－２－９において、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１０５－２－２を行った後、当該処理に至った場合は、第２始動口検出時処理で取得し記憶した判定情報（乱数値）を用いて、一方、ステップＳ１０５－２－５を行った後、当該処理に至った場合は、第１始動口検出時処理で取得し記憶した判定情報（乱数値）を用いて、判定情報（乱数値）が大当りや小当りの判定情報（乱数値）であるかどうかを判定する。なお、当該処理は、後で図２２を用いて詳述する。そして、特別図柄当たり判定処理を終了すると、ステップＳ１０５－２－１０に処理を移行する。

【０２９０】

（ステップＳ１０５－２－１０）

ステップＳ１０５－２－１０において、メインＣＰＵ１０１は、図柄変動ゲームにおける特別図柄の変動パターンを決定する。例えば、通常遊技状態において第１始動口２１へ入球してハズレと判定された場合は、「変動パターン１」～「変動パターン６」の中からいずれかの変動パターンを決定し、通常遊技状態において第１始動口２１へ入球して大当りと判定された場合は、「変動パターン７」～「変動パターン１１」の中からいずれかの変動パターンを決定し、時短遊技状態において第２始動口２２へ入球してハズレと判定された場合は、「変動パターン１２」～「変動パターン１４」の中からいずれかの変動パターンを決定し、時短遊技状態において第２始動口２２へ入球して大当りと判定された場合は、「変動パターン１５」～「変動パターン１７」の中からいずれかの変動パターンを決定し、時短遊技状態において第２始動口２２へ入球して小当りと判定された場合は、「変動パターン１８」～「変動パターン２０」の中からいずれかの変動パターンを決定し、通常遊技状態において第２始動口２２へ入球してハズレと判定された場合は、「変動パターン２１」を決定し、通常遊技状態において第２始動口２２へ入球して大当りと判定された場合は、「変動パターン２２」を決定し、通常遊技状態において第２始動口２２へ入球して小当りと判定された場合は、「変動パターン２３」を決定する。そして、特別図柄の変動パターンを決定すると、ステップＳ１０５－２－１１に処理を移行する。

【０２９１】

（ステップＳ１０５－２－１１）

ステップＳ１０５－２－１１において、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１０５－２－１０で決定した特別図柄変動パターンを示すコマンドを演出制御基板２００に対して送信するために、コマンド送信領域に特別図柄変動パターン指定コマンドをセットする。例えば、ステップＳ１０５－２－１０で「変動パターン９」を決定した場合は、「変動パターン９」を示す特別図柄変動パターン指定コマンドがセットされる。そして、特別図柄変動パターン指定コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－２－１２に処理を移行する。

【０２９２】

（ステップＳ１０５－２－１２）

ステップＳ１０５－２－１２において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタに、ステップＳ１０５－２－１０で決定した特別図柄変動パターンに対応する変動時間（図１０参照）をセットする。例えば、「変動パターン９」を決定した場合は、変動時間「７０Ｓ」をセットする。そして、変動時間をセットすると、ステップＳ

１０５－２－１３に処理を移行する。
【０２９３】
（ステップＳ１０５－２－１３）
ステップＳ１０５－２－１３において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、変動中を示す値「１」をセットする。これにより、特別図柄が変動中であることを認識できる。また、当該処理において、ステップＳ１０５－２－１２でセットした変動時間の減算を開始する。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、変動中を示す値「１」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０２９４】
以上の図２１の説明では、ステップＳ１０５－２－１において第２始動口２２の判定情報があれば、第１始動口２１に優先して特別図柄当たり判定処理を実行するようにしたが、第１始動口２１と、第２始動口２２と、への入球した順番で特別図柄当たり判定処理を実行するようにしてもよい。
【０２９５】
（特別図柄当たり判定処理について）
図２２は、主制御基板１００において行われる特別図柄当たり判定処理を示すフローチャート（特別図柄変動開始時処理のステップＳ１０５－２－９のサブルーチン）である。
【０２９６】
（ステップＳ１０５－２－９－１）
ステップＳ１０５－２－９－１において、メインＣＰＵ１０１は、大当りであるかを判定する。すなわち、判定情報（乱数値）における当たり判定用乱数値が大当り当せん用乱数値と合致するかを判定する。そして、大当りである場合は、ステップＳ１０５－２－９－２に処理を移行し、大当りではない場合は、ステップＳ１０５－２－９－４に処理を移行する。
【０２９７】
（ステップＳ１０５－２－９－２）
ステップＳ１０５－２－９－２において、メインＣＰＵ１０１は、大当り特別図柄を決定する。すなわち、特別図柄決定用の乱数値と大当り特別図柄決定テーブルとを用いて、大当り特別図柄を決定する。例えば、第１始動口２１への入球により大当りと判定され、特別図柄決定用の乱数値が「０～４９」のいずれかに相当する場合は、特別図柄Ａを決定し、第１始動口２１への入球により大当りと判定され、特別図柄決定用の乱数値が「５０～９９」のいずれかに相当する場合は、特別図柄Ｂを決定する。そして、大当り特別図柄を決定すると、ステップＳ１０５－２－９－３に処理を移行する。
【０２９８】
（ステップＳ１０５－２－９－３）
ステップＳ１０５－２－９－３において、メインＣＰＵ１０１は、演出制御基板２００に決定した大当り特別図柄を認識させるために、コマンド送信領域に大当り特別図柄指定コマンドをセットする。そして、大当り特別図柄指定コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－２－１０に処理を移行する。
【０２９９】
（ステップＳ１０５－２－９－４）
ステップＳ１０５－２－９－４において、メインＣＰＵ１０１は、小当りであるかを判定する。すなわち、判定情報（乱数値）における当たり判定用乱数値が小当り当せん用乱数値と合致するかを判定する。そして、小当りである場合は、ステップＳ１０５－２－９－５に処理を移行し、小当りではない場合は、ステップＳ１０５－２－９－７に処理を移行する。
【０３００】
（ステップＳ１０５－２－９－５）
ステップＳ１０５－２－９－５において、メインＣＰＵ１０１は、小当り特別図柄を決

定する。すなわち、特別図柄決定用の乱数値と小当り特別図柄決定テーブルとを用いて、小当り特別図柄を決定する。例えば、第２始動口２２への入球により小当りと判定され、特別図柄決定用の乱数値が「０～２４」のいずれかに相当する場合は、特別図柄Ｄを決定し、第２始動口２２への入球により小当りと判定され、特別図柄決定用の乱数値が「２５～４９」のいずれかに相当する場合は、特別図柄Ｅを決定し、第２始動口２２への入球により小当りと判定され、特別図柄決定用の乱数値が「５０～７４」のいずれかに相当する場合は、特別図柄Ｆを決定し、第２始動口２２への入球により小当りと判定され、特別図柄決定用の乱数値が「７５～９９」のいずれかに相当する場合は、特別図柄Ｇを決定する。そして、小当り特別図柄を決定すると、ステップＳ１０５－２－９－６に処理を移行する。

【０３０１】

（ステップＳ１０５－２－９－６）

ステップＳ１０５－２－９－６において、メインＣＰＵ１０１は、演出制御基板２００に決定した小当り特別図柄を認識させるために、コマンド送信領域に小当り特別図柄指定コマンドをセットする。そして、小当り特別図柄指定コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－２－１０に処理を移行する。

【０３０２】

（ステップＳ１０５－２－９－７）

ステップＳ１０５－２－９－７において、メインＣＰＵ１０１は、ハズレ特別図柄を決定する。すなわち、特別図柄決定用の乱数値とハズレ特別図柄決定テーブルとを用いて、ハズレ特別図柄を決定する。例えば、第１始動口２１への入球によりハズレと判定された場合は、特別図柄Ｈを決定し、第２始動口２２への入球によりハズレと判定された場合は、特別図柄Ｉを決定する。そして、ハズレ特別図柄を決定すると、ステップＳ１０５－２－９－８に処理を移行する。

【０３０３】

（ステップＳ１０５－２－９－８）

ステップＳ１０５－２－９－８において、メインＣＰＵ１０１は、演出制御基板２００に決定したハズレ特別図柄を認識させるために、コマンド送信領域にハズレ特別図柄指定コマンドをセットする。そして、ハズレ特別図柄指定コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－２－１０に処理を移行する。

【０３０４】

（特別図柄変動中処理について）

図２３は、主制御基板１００において行われる特別図柄変動中処理を示すフローチャート（特別図柄関連処理のステップＳ１０５－４のサブルーチン）である。

【０３０５】

（ステップＳ１０５－４－１）

ステップＳ１０５－４－１において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにおいて、セットされた変動時間が経過したかを判定する。例えば、「変動パターン９」が決定され、「７０Ｓ」がセットされている場合は、「７０Ｓ」が経過したかどうかを判定する。なお、後述の図柄停止コマンドを演出制御基板２００に対して送信する都合上、タイマが経過したと判定するタイミングを前倒ししてもよい。例えば、「変動パターン９」であれば、「６９Ｓ」経過時点をタイマが経過したと判定するタイミングとしてもよい。このようにすれば、第１特別図柄表示器２７ａや第２特別図柄表示器２７ｂで特別図柄が確定表示するタイミングと、画像表示装置２６でサブ図柄が確定表示するタイミングとに、著しくズレが生じることを防止することができる。そして、特別図柄の変動時間が経過した場合は、ステップＳ１０５－４－２に処理を移行し、特別図柄の変動時間が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３０６】

（ステップＳ１０５－４－２）

ステップＳ１０５－４－２において、メインＣＰＵ１０１は、画像表示装置２６において変動表示しているサブ図柄を停止させるための図柄停止コマンドを演出制御基板２００に対して送信するために、コマンド送信領域に図柄停止コマンドをセットする。そして、図柄停止コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－４－３に処理を移行する。

【０３０７】

（ステップＳ１０５－４－３）

ステップＳ１０５－４－３において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットする。これにより、特別図柄が停止中であることを認識できる。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットすると、ステップＳ１０５－４－４に処理を移行する。

【０３０８】

（ステップＳ１０５－４－４）

ステップＳ１０５－４－４において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に設けられた時短回数カウンタに値がセットされているかを判定する。この時短回数カウンタは、後述の大当り１遊技処理や、大当り２遊技処理で値がセットされる。そして、時短回数カウンタに値がセットされている場合は、ステップＳ１０５－４－５に処理を移行し、時短回数カウンタに値がセットされていない場合は、ステップＳ１０５－４－９に処理を移行する。

【０３０９】

（ステップＳ１０５－４－５）

ステップＳ１０５－４－５において、メインＣＰＵ１０１は、時短回数カウンタの値を減算（「１」減算）する。そして、時短回数カウンタの値を減算（「１」減算）すると、ステップＳ１０５－４－６に処理を移行する。

【０３１０】

（ステップＳ１０５－４－６）

ステップＳ１０５－４－６において、メインＣＰＵ１０１は、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるかを判定する。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」である場合は、ステップＳ１０５－４－７に処理を移行し、減算後の時短回数カウンタの値が「０」ではない場合は、ステップＳ１０５－４－９に処理を移行する。

【０３１１】

（ステップＳ１０５－４－７）

ステップＳ１０５－４－７において、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態を通常遊技状態とする。例えば、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域において、通常遊技状態である場合は「０」が格納され、時短遊技状態である場合は「１」が格納される。よって、当該処理において、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域に、「０」をセットする。そして、遊技状態を通常遊技状態とすると、ステップＳ１０５－４－８に処理を移行する。

【０３１２】

（ステップＳ１０５－４－８）

ステップＳ１０５－４－８において、メインＣＰＵ１０１は、通常遊技状態であることを示す遊技状態コマンドを演出制御基板２００に対して送信するために、コマンド送信領域に遊技状態コマンド（通常）をセットする。そして、通常遊技状態であることを示す遊技状態コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－４－９に処理を移行する。

【０３１３】

（ステップＳ１０５－４－９）

ステップＳ１０５－４－９において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットする。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３１４】

（ステップＳ１０５－４－１０）

ステップＳ１０５－４－１０において、メインＣＰＵ１０１は、図２３のステップＳ１０５－２－９－１の判定結果が大当りであるかを判定する。そして、大当りである場合は、ステップＳ１０５－４－１１に処理を移行し、大当りではない場合は、ステップＳ１０５－４－１６に処理を移行する。

【０３１５】

（ステップＳ１０５－４－１１）

ステップＳ１０５－４－１１において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、大当り１遊技（大当り中１）を示す値「２」をセットする。これにより、大当り１遊技（大当り中１）であることを認識できる。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、大当り１遊技（大当り中１）を示す値「２」をセットすると、ステップＳ１０５－４－１２に処理を移行する。

【０３１６】

（ステップＳ１０５－４－１２）

ステップＳ１０５－４－１２において、メインＣＰＵ１０１は、大当り１遊技が開始されたことを報知する大当りオープニングに移行させる。例えば、メインＲＡＭ１０３の大当り１状態格納領域において、大当り１遊技における状態を格納するようになっており、大当りオープニングであれば「０」がセットされ、第１大入賞口２４が開放中であれば「１」がセットされ、ラウンド間インターバルであれば「２」がセットされ、エンディングであれば「３」がセットされる。なお、図示は省略しているが、例えば、大当りとなったときの遊技状態が、通常遊技状態、時短遊技状態のいずれであっても、当該処理にて、一旦、通常遊技状態としている。そして、大当りオープニングに移行させると、ステップＳ１０５－４－１３に処理を移行する。

【０３１７】

（ステップＳ１０５－４－１３）

ステップＳ１０５－４－１３において、メインＣＰＵ１０１は、大当り１遊技のオープニングに対応する演出を実行させるための大当りオープニングコマンドを演出制御基板２００に対して送信するために、コマンド送信領域に大当りオープニングコマンドをセットする。そして、大当りオープニングコマンドをセットすると、ステップＳ１０５－４－１４に処理を移行する。

【０３１８】

（ステップＳ１０５－４－１４）

ステップＳ１０５－４－１４において、メインＣＰＵ１０１は、大当り１遊技のオープニングに対応する時間（例えば、「１０Ｓ」）をメインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにセットする。そして、大当りオープニングに対応する時間をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３１９】

（ステップＳ１０５－４－１５）

ステップＳ１０５－４－１５において、メインＣＰＵ１０１は、図２３のステップＳ１０５－２－９－４の判定結果が小当りであるかを判定する。そして、小当りである場合は、ステップＳ１０５－４－１６に処理を移行し、小当りではない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３２０】

（ステップＳ１０５－４－１６）

ステップＳ１０５－４－１６において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、小当り遊技（小当り中）を示す値「３」をセットする。これにより、小当り遊技（小当り中）であることを認識できる。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、小当り遊技（小当り中）を示す値「３」をセットすると、ステップＳ１０５－４－１６に処理を移行する。

【０３２１】

（ステップＳ１０５－４－１７）

ステップＳ１０５－４－１７において、メインＣＰＵ１０１は、小当り遊技が開始されたことを報知する小当りオープニングに移行させる。例えば、メインＲＡＭ１０３の小当り状態格納領域において、小当り遊技における状態を格納するようになっており、小当りオープニングであれば「０」がセットされ、第２大入賞口３２が開放中であれば「１」がセットされる。なお、図示は省略しているが、例えば、小当りとなったときの遊技状態が、通常遊技状態、時短遊技状態のいずれであっても、当該処理にて、一旦、通常遊技状態としている。そして、小当りオープニングに移行させると、ステップＳ１０５－４－１８に処理を移行する。

【０３２２】

（ステップＳ１０５－４－１８）

ステップＳ１０５－４－１８において、メインＣＰＵ１０１は、小当り遊技のオープニングに対応する演出を実行させるための小当りオープニングコマンドを演出制御基板２００に対して送信するために、コマンド送信領域に小当りオープニングコマンドをセットする。そして、小当りオープニングコマンドをセットすると、ステップＳ１０５－４－１９に処理を移行する。

【０３２３】

（ステップＳ１０５－４－１９）

ステップＳ１０５－４－１９において、メインＣＰＵ１０１は、小当り遊技のオープニングに対応する時間（例えば、「１０Ｓ」）をメインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにセットする。そして、小当りオープニングに対応する時間をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３２４】

なお、本実施形態において、時短遊技状態の終了条件（第２始動口２２の開放サポート状態の終了条件）は、上述したように、「特別図柄Ｄ」で小当りとなること、「特別図柄Ｆ」で小当りとなること、第１始動口２１および第２始動口２２で「１００」回、図柄変動ゲームが行われること、としたが、時短遊技状態の「１００」回目の図柄変動ゲームにおいて、「特別図柄Ｄ」または「特別図柄Ｆ」で小当りとなることも想定される。つまり、時短遊技状態の終了条件が複数同時に成立する場合がある。この場合、図２３のフローチャートで述べたように、先に、時短回数が０かを判定するため、第１始動口２１および第２始動口２２で「１００」回、図柄変動ゲームが行われた、と認識して（特別図柄Ｄまたは特別図柄Ｆによる終了条件が成立しているかは判定せずに）、時短遊技状態を終了させることになる。これにより、特別図柄Ｄまたは特別図柄Ｆによる終了条件が成立しているかを判定する処理を省略することができるので、制御フローを簡素化できる。

【０３２５】

（大当り１遊技処理について）

図２４は、主制御基板１００において行われる大当り１遊技処理を示すフローチャート（特別図柄関連処理のステップＳ１０５－６のサブルーチン）である。

【０３２６】

（ステップＳ１０５－６－１）

ステップＳ１０５－６－１において、メインＣＰＵ１０１は、大当りオープニング中であるかを判定する。すなわち、メインＲＡＭ１０３の大当り１状態格納領域において、大当りオープニングを示す「０」がセットされているかを判定する。なお、後述のステップＳ１０５－６－３で第１大入賞口開放が行われると、大当り１状態格納領域の値は、「０」から「１」となる。そして、大当りオープニング中である場合は、ステップＳ１０５－６－２に処理を移行し、大当りオープニング中ではない場合は、ステップＳ１０５－６－４に処理を移行する。

【０３２７】

（ステップＳ１０５－６－２）

ステップＳ１０５－６－２において、メインＣＰＵ１０１は、上述の図２３のステップＳ１０５－４－１３でセットした大当りオープニングに対応する時間（例えば、「１０Ｓ

」）が経過したかを判定する。そして、大当りオープニングに対応する時間が経過した場合は、ステップＳ１０５－６－３に処理を移行し、大当りオープニングに対応する時間が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３２８】

（ステップＳ１０５－６－３）

ステップＳ１０５－６－３において、メインＣＰＵ１０１は、第１大入賞口開閉ソレノイド２４ｂを駆動して、第１大入賞口２４を開放する。また、メインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにおいて、開放時間の２９．５Ｓをセットする。これにより、大当り１遊技の１ラウンド目が開始することになる。なお、当該処理においては、大当り１状態格納領域の値を、「０」から「１」とする。そして、第１大入賞口２４を開放すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３２９】

（ステップＳ１０５－６－４）

ステップＳ１０５－６－４において、メインＣＰＵ１０１は、第１大入賞口開放中であるかを判定する。メインＲＡＭ１０３の大当り１状態格納領域において、第１大入賞口開放中を示す「１」がセットされているかを判定する。そして、第１大入賞口開放中である場合は、ステップＳ１０５－６－５に処理を移行し、第１大入賞口開放中ではない場合は、ステップＳ１０５－６－７に処理を移行する。

【０３３０】

（ステップＳ１０５－６－５）

ステップＳ１０５－６－５において、メインＣＰＵ１０１は、第１大入賞口検出ＳＷ２４ａにより１０球の入球が検出されることなく第１大入賞口２４が開放したまま２９．５Ｓ経過したか、または、第１大入賞口検出ＳＷ２４ａにより１０球の入球が検出されたか、のいずれかの第１大入賞口閉鎖条件が成立したかを判定する。そして、第１大入賞口閉鎖条件が成立した場合は、ステップＳ１０５－６－６に処理を移行し、第１大入賞口閉鎖条件が成立していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３３１】

（ステップＳ１０５－６－６）

ステップＳ１０５－６－６において、メインＣＰＵ１０１は、第１大入賞口２４が閉鎖して、次に開放するまでの間を構成するラウンド間インターバルに移行させる。当該処理においては、大当り１状態格納領域の値を、「１」から「２」とする。そして、ラウンド間インターバルに移行させると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３３２】

（ステップＳ１０５－６－７）

ステップＳ１０５－６－７において、メインＣＰＵ１０１は、ラウンド間インターバル中であるかを判定する。すなわち、メインＲＡＭ１０３の大当り１状態格納領域において、ラウンド間インターバルを示す「２」がセットされているかを判定する。そして、ラウンド間インターバル中である場合は、ステップＳ１０５－６－８に処理を移行し、ラウンド間インターバル中ではない場合は、ステップＳ１０５－６－１２に処理を移行する。

【０３３３】

（ステップＳ１０５－６－８）

ステップＳ１０５－６－８において、メインＣＰＵ１０１は、最終ラウンド終了時であるかを判定する。例えば、後述のステップＳ１０５－６－１０において、ラウンド数を更新（インクリメントまたはデクリメント）した結果、残りのラウンド数が「０」であれば、当該処理において、最終ラウンド終了時であると判定する。そして、最終ラウンド終了時である場合は、ステップＳ１０５－６－９に処理を移行し、最終ラウンド終了時ではない場合は、ステップＳ１０５－６－１０に処理を移行する。

【０３３４】

（ステップＳ１０５－６－９）
　ステップＳ１０５－６－９において、メインＣＰＵ１０１は、大当り１遊技が終了したことを報知する大当りエンディングに移行させる。当該処理においては、大当り１状態格納領域の値を、「２」から「３」とする。また、大当り１遊技のエンディングに対応する時間（例えば、「１０Ｓ」）をメインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにセットする。そして、大当りエンディングに移行させると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０３３５】
（ステップＳ１０５－６－１０）
　ステップＳ１０５－６－１０において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３のラウンド数カウンタの値を更新する。なお、更新手法は、インクリメントでもよいし、デクリメントでもよい。例えば、「６ラウンド」の大当りが付与された場合は、メインＲＡＭ１０３のラウンド数カウンタに「６」をセットして、１ラウンド消化する毎に１デクリメントするようにしてもよいし、メインＲＡＭ１０３のラウンド数カウンタに「６」をセットせずに、１ラウンド消化する毎に１インクリメントするようにしてもよい。そして、ラウンド数を更新すると、ステップＳ１０５－６－１１に処理を移行する。
【０３３６】
（ステップＳ１０５－６－１１）
　ステップＳ１０５－６－１１において、メインＣＰＵ１０１は、第１大入賞口開閉ソレノイド２４ｂを駆動して、第１大入賞口２４を開放する。また、メインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにおいて、開放時間の２９．５Ｓをセットする。これにより、大当り１遊技の２ラウンド目以降が開始することになる。なお、当該処理においては、大当り１状態格納領域の値を、「０」から「１」とする。そして、第１大入賞口２４を開放すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０３３７】
（ステップＳ１０５－６－１２）
　ステップＳ１０５－６－１２において、メインＣＰＵ１０１は、上述のステップＳ１０５－６－９でセットした大当りエンディングに対応する時間（例えば、「１０Ｓ」）が経過しているかを判定する。そして、大当りエンディングに対応する時間が経過している場合は、ステップＳ１０５－６－１３に処理を移行し、大当りエンディングに対応する時間が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０３３８】
（ステップＳ１０５－６－１３）
　ステップＳ１０５－６－１３において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄が「特別図柄Ｂ」、「特別図柄Ｃ」のいずれかであるかを判定する。つまり、大当り特別図柄決定処理において決定された図柄が、「特別図柄Ｂ」、「特別図柄Ｃ」のいずれかであるかを判定する。そして、特別図柄が「特別図柄Ｂ」、「特別図柄Ｃ」のいずれかである場合は、ステップＳ１０５－６－１４に処理を移行し、特別図柄が「特別図柄Ｂ」、「特別図柄Ｃ」のいずれでもない場合は、ステップＳ１０５－６－１８に処理を移行する。
【０３３９】
（ステップＳ１０５－６－１４）
　ステップＳ１０５－６－１４において、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態を時短遊技状態とする。よって、当該処理において、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域に「１」をセットする。そして、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域に「１」をセットすると、ステップＳ１０５－６－１５に処理を移行する。
【０３４０】
（ステップＳ１０５－６－１５）
　ステップＳ１０５－６－１５において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に設けられた時短回数カウンタに「１００」をセットする。これにより、次変動より「１０

０」回の時短遊技状態が開始することになる。そして、メインＲＡＭ１０３に設けられた時短回数カウンタに「１００」をセットすると、ステップＳ１０５－６－１６に処理を移行する。

【０３４１】

（ステップＳ１０５－６－１６）

ステップＳ１０５－６－１６において、メインＣＰＵ１０１は、時短遊技状態であることを示す遊技状態コマンドを演出制御基板２００に対して送信するために、コマンド送信領域に遊技状態コマンド（時短）をセットする。そして、時短遊技状態であることを示す遊技状態コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－６－１７に処理を移行する。

【０３４２】

（ステップＳ１０５－６－１７）

ステップＳ１０５－６－１７において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットする。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３４３】

（ステップＳ１０５－６－１８）

ステップＳ１０５－６－１８において、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態を通常遊技状態とする。よって、当該処理において、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域に、「０」をセットする。そして、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域に、「０」をセットすると、ステップＳ１０５－６－１９に処理を移行する。

【０３４４】

（ステップＳ１０５－６－１９）

ステップＳ１０５－６－１９において、メインＣＰＵ１０１は、通常遊技状態であることを示す遊技状態コマンドを演出制御基板２００に対して送信するために、コマンド送信領域に遊技状態コマンド（通常）をセットする。そして、通常遊技状態であることを示す遊技状態コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－６－２０に処理を移行する。

【０３４５】

（ステップＳ１０５－６－２０）

ステップＳ１０５－６－２０において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットする。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３４６】

（小当り遊技処理について）

図２５は、主制御基板１００において行われる小当り遊技処理を示すフローチャート（特別図柄関連処理のステップＳ１０５－８のサブルーチン）である。

【０３４７】

（ステップＳ１０５－８－１）

ステップＳ１０５－８－１において、メインＣＰＵ１０１は、小当りオープニング中であるかを判定する。すなわち、メインＲＡＭ１０３の小当り状態格納領域において、小当りオープニングを示す「０」がセットされているかを判定する。なお、後述のステップＳ１０５－８－３で第２大入賞口開放が行われると、小当り状態格納領域の値は、「０」から「１」となる。そして、小当りオープニング中である場合は、ステップＳ１０５－８－２に処理を移行し、小当りオープニング中ではない場合は、ステップＳ１０５－８－５に処理を移行する。

【０３４８】

（ステップＳ１０５－８－２）

ステップＳ１０５－８－２において、メインＣＰＵ１０１は、上述の図２３のステップＳ１０５－４－１８でセットした小当りオープニングに対応する時間（例えば、「１０Ｓ

」）が経過したかを判定する。そして、小当りオープニングに対応する時間が経過した場合は、ステップＳ１０５－８－３に処理を移行し、小当りオープニングに対応する時間が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３４９】

（ステップＳ１０５－８－３）

ステップＳ１０５－８－３において、メインＣＰＵ１０１は、第２大入賞口開閉ソレノイド３２ｂを駆動して、第２大入賞口３２を開放する。また、メインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにおいて、開放時間の１．８Ｓをセットする。これにより、小当り遊技の１ラウンド目が開始することになる。なお、当該処理においては、小当り状態格納領域の値を、「０」から「１」とする。そして、第２大入賞口３２を開放すると、ステップＳ１０５－８－４に処理を移行する。

【０３５０】

（ステップＳ１０５－８－４）

ステップＳ１０５－８－４において、メインＣＰＵ１０１は、特定領域開閉ソレノイド３２ｄを駆動して、特定領域に設けられた蓋部材を閉状態から開状態に制御する。なお、第２大入賞口３２の開放に併せて蓋部材を開状態として、第２大入賞口３２の閉鎖に併せて蓋部材を閉状態とする。そして、特定領域における蓋部材の開閉制御を行うと、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３５１】

（ステップＳ１０５－８－５）

ステップＳ１０５－８－５において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特定領域通過フラグ格納領域を参照して、特定領域通過フラグがＯＮになっているかを判定する。そして、特定領域通過フラグがＯＮである場合は、ステップＳ１０５－８－６に処理を移行し、特定領域通過フラグがＯＮではない場合は、ステップＳ１０５－８－７に処理を移行する。

【０３５２】

（ステップＳ１０５－８－６）

ステップＳ１０５－８－６において、メインＣＰＵ１０１は、図２６で示す第２種大当り移行制御処理を行う。なお、当該処理は、後で図２６を用いて詳述する。そして、第２種大当り移行制御処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３５３】

（ステップＳ１０５－８－７）

ステップＳ１０５－８－７において、メインＣＰＵ１０１は、第２大入賞口開放中であるかを判定する。すなわち、メインＲＡＭ１０３の小当り状態格納領域において、第２大入賞口開放中を示す「１」がセットされているかを判定する。そして、第２大入賞口開放中である場合は、ステップＳ１０５－８－８に処理を移行し、第２大入賞口開放中ではない場合は、ステップＳ１０５－８－１１に処理を移行する。

【０３５４】

（ステップＳ１０５－８－８）

ステップＳ１０５－８－８において、メインＣＰＵ１０１は、第２大入賞口３２の開放時間１．８Ｓ経過したか、または、第２大入賞口検出ＳＷ３２ａにより１０球の入球が検出されたか、のいずれかの第２大入賞口閉鎖条件が成立したかを判定する。そして、第２大入賞口閉鎖条件が成立した場合は、ステップＳ１０５－８－９に処理を移行し、第２大入賞口閉鎖条件が成立していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３５５】

（ステップＳ１０５－８－９）

ステップＳ１０５－８－９において、メインＣＰＵ１０１は、第２大入賞口３２を閉鎖して、小当り遊技を終了する。そして、小当り遊技を終了すると、ステップＳ１０５－８

－１０に処理を移行する。
【０３５６】
（ステップＳ１０５－８－１０）
ステップＳ１０５－８－１０において、メインＣＰＵ１０１は、小当り遊技が終了したことを報知する小当りエンディングに移行させる。当該処理においては、小当り状態格納領域の値を、「１」から「２」とする。また、小当り遊技のエンディングに対応する時間（例えば、「５Ｓ」）をメインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにセットする。そして、小当りエンディングに移行させると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０３５７】
（ステップＳ１０５－８－１１）
ステップＳ１０５－８－１１において、メインＣＰＵ１０１は、上述のステップＳ１０５－８－１０でセットした小当りエンディングに対応する時間（例えば、「５Ｓ」）が経過しているかを判定する。そして、小当りエンディングに対応する時間が経過している場合は、ステップＳ１０５－８－１２に処理を移行し、小当りエンディングに対応する時間が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０３５８】
（ステップＳ１０５－８－１２）
ステップＳ１０５－８－１２において、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態を通常遊技状態とする。よって、当該処理において、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域に、「０」をセットする。そして、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域に、「０」をセットすると、ステップＳ１０５－８－１３に処理を移行する。
【０３５９】
（ステップＳ１０５－８－１３）
ステップＳ１０５－８－１３において、メインＣＰＵ１０１は、通常遊技状態であることを示す遊技状態コマンドを演出制御基板２００に対して送信するために、コマンド送信領域に遊技状態コマンド（通常）をセットする。そして、通常遊技状態であることを示す遊技状態コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－８－１４に処理を移行する。
【０３６０】
（ステップＳ１０５－８－１４）
ステップＳ１０５－８－１４において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットする。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０３６１】
（第２種大当り移行制御処理について）
図２６は、主制御基板１００において行われる第２種大当り移行制御処理を示すフローチャート（小当り遊技処理のステップＳ１０５－８－６のサブルーチン）である。
【０３６２】
（ステップＳ１０５－８－６－１）
ステップＳ１０５－８－６－１において、メインＣＰＵ１０１は、第２大入賞口３２を閉鎖して、小当り遊技を終了する。そして、小当り遊技を終了すると、ステップＳ１０５－８－６－２に処理を移行する。
【０３６３】
（ステップＳ１０５－８－６－２）
ステップＳ１０５－８－６－２において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特定領域通過フラグ格納領域において、特定領域通過フラグをＯＦＦにする。そして、特定領域通過フラグをＯＦＦにすると、ステップＳ１０５－８－６－３に処理を移行する。
【０３６４】

（ステップＳ１０５－８－６－３）
　ステップＳ１０５－８－６－３において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３のラウンド数カウンタに小当り特別図柄に応じたラウンド数をセットする。小当り特別図柄は、「特別図柄Ｄ」、「特別図柄Ｅ」が６ラウンド、「特別図柄Ｆ」、「特別図柄Ｇ」が１０ラウンドとなっているが、１ラウンド目は小当り遊技で遊技済みであるため、当該処理にてセットされるラウンド数は、「特別図柄Ｄ」、「特別図柄Ｅ」であれば５ラウンドに対応する「５」がセットされ、「特別図柄Ｆ」、「特別図柄Ｇ」であれば９ラウンドに対応する「９」がセットされる。そして、メインＲＡＭ１０３のラウンド数カウンタに小当り特別図柄に応じたラウンド数をセットすると、ステップＳ１０５－８－６－４に処理を移行する。

【０３６５】
（ステップＳ１０５－８－６－４）
　ステップＳ１０５－８－６－４において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、大当り２遊技（大当り中２）を示す値「４」をセットする。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、大当り２遊技（大当り中２）を示す値「４」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３６６】
（大当り２遊技処理について）
　図２７は、主制御基板１００において行われる大当り２遊技処理を示すフローチャート（特別図柄関連処理のステップＳ１０５－９のサブルーチン）である。

【０３６７】
（ステップＳ１０５－９－１）
　ステップＳ１０５－９－１において、メインＣＰＵ１０１は、２ラウンド目の開始条件を満たしたかを判定する。なお、小当り遊技の終了から、大当り２遊技の開始まで所定のインターバル時間（例えば、「５Ｓ」）が設けられており、当該インターバル時間が経過すると、２ラウンド目の開始条件を満たしたと判定する。そして、２ラウンド目の開始条件を満たした場合は、ステップＳ１０５－９－２に処理を移行し、２ラウンド目の開始条件を満たしていない場合は、ステップＳ１０５－９－３に処理を移行する。

【０３６８】
（ステップＳ１０５－９－２）
　ステップＳ１０５－９－２において、メインＣＰＵ１０１は、第１大入賞口開閉ソレノイド２４ｂを駆動して、第１大入賞口２４を開放する。また、メインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにおいて、開放時間の２９．５Ｓをセットする。これにより、大当り２遊技の１ラウンド目（小当り遊技を含めると２ラウンド目）が開始することになる。なお、当該処理においては、大当り２状態格納領域の値を、「０」から「１」とする。そして、第１大入賞口２４を開放すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３６９】
（ステップＳ１０５－９－３）
　ステップＳ１０５－９－３において、メインＣＰＵ１０１は、第１大入賞口開放中であるかを判定する。すなわち、メインＲＡＭ１０３の大当り２状態格納領域において、第１大入賞口開放中を示す「１」がセットされているかを判定する。そして、第１大入賞口開放中である場合は、ステップＳ１０５－９－４に処理を移行し、第１大入賞口開放中ではない場合は、ステップＳ１０５－９－６に処理を移行する。

【０３７０】
（ステップＳ１０５－９－４）
　ステップＳ１０５－９－４において、メインＣＰＵ１０１は、第１大入賞口検出ＳＷ２４ａにより１０球の入球が検出されることなく第１大入賞口２４が開放したまま２９．５Ｓ経過したか、または、第１大入賞口検出ＳＷ２４ａにより１０球の入球が検出されたか

、のいずれかの第１大入賞口閉鎖条件が成立したかを判定する。そして、第１大入賞口閉鎖条件が成立した場合は、ステップＳ１０５－９－５に処理を移行し、第１大入賞口閉鎖条件が成立していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３７１】

（ステップＳ１０５－９－５）

ステップＳ１０５－９－５において、メインＣＰＵ１０１は、第１大入賞口２４が閉鎖して、次に開放するまでの間を構成するラウンド間インターバルに移行させる。当該処理においては、大当り２状態格納領域の値を、「１」から「２」とする。そして、ラウンド間インターバルに移行させると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３７２】

（ステップＳ１０５－９－６）

ステップＳ１０５－９－６において、メインＣＰＵ１０１は、ラウンド間インターバル中であるかを判定する。すなわち、メインＲＡＭ１０３の大当り２状態格納領域において、ラウンド間インターバルを示す「２」がセットされているかを判定する。そして、ラウンド間インターバル中である場合は、ステップＳ１０５－９－７に処理を移行し、ラウンド間インターバル中ではない場合は、ステップＳ１０５－９－１１に処理を移行する。

【０３７３】

（ステップＳ１０５－９－７）

ステップＳ１０５－９－７において、メインＣＰＵ１０１は、最終ラウンド終了時であるかを判定する。例えば、後述のステップＳ１０５－９－９において、ラウンド数を更新（インクリメントまたはデクリメント）した結果、残りのラウンド数が「０」であれば、当該処理において、最終ラウンド終了時であると判定する。そして、最終ラウンド終了時である場合は、ステップＳ１０５－９－８に処理を移行し、最終ラウンド終了時ではない場合は、ステップＳ１０５－９－９に処理を移行する。

【０３７４】

（ステップＳ１０５－９－８）

ステップＳ１０５－９－８において、メインＣＰＵ１０１は、大当り２遊技が終了したことを報知する大当りエンディングに移行させる。当該処理においては、大当り２状態格納領域の値を、「２」から「３」とする。また、大当り２遊技のエンディングに対応する時間（例えば、「１０Ｓ」）をメインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにセットする。そして、大当りエンディングに移行させると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３７５】

（ステップＳ１０５－９－９）

ステップＳ１０５－９－９において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３のラウンド数カウンタの値を更新する。更新手法については、上述した大当り１遊技中処理と同様である。そして、ラウンド数を更新すると、ステップＳ１０５－９－１０に処理を移行する。

【０３７６】

（ステップＳ１０５－９－１０）

ステップＳ１０５－９－１０において、メインＣＰＵ１０１は、第１大入賞口開閉ソレノイド２４ｂを駆動して、第１大入賞口２４を開放する。また、メインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにおいて、開放時間の２９．５Ｓをセットする。これにより、大当り２遊技の２ラウンド目以降が開始することになる。なお、当該処理においては、大当り２状態格納領域の値を、「０」から「１」とする。そして、第１大入賞口２４を開放すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３７７】

（ステップＳ１０５－９－１１）

ステップＳ１０５－９－１１において、メインＣＰＵ１０１は、上述のステップＳ１０５－９－８でセットした大当りエンディングに対応する時間（例えば、「１０Ｓ」）が経過しているかを判定する。そして、大当りエンディングに対応する時間が経過している場合は、ステップＳ１０５－９－１２に処理を移行し、大当りエンディングに対応する時間が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３７８】

（ステップＳ１０５－９－１２）

ステップＳ１０５－９－１２において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄が「特別図柄Ｅ」、「特別図柄Ｇ」のいずれかであるかを判定する。つまり、大当り特別図柄決定処理において決定された図柄が、「特別図柄Ｅ」、「特別図柄Ｇ」のいずれかであるかを判定する。そして、特別図柄が「特別図柄Ｅ」、「特別図柄Ｇ」のいずれかである場合は、ステップＳ１０５－９－１３に処理を移行し、特別図柄が「特別図柄Ｅ」、「特別図柄Ｇ」のいずれでもない場合は、ステップＳ１０５－９－１７に処理を移行する。

【０３７９】

（ステップＳ１０５－９－１３）

ステップＳ１０５－９－１３において、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態を時短遊技状態とする。よって、当該処理において、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域に「１」をセットする。そして、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域に「１」をセットすると、ステップＳ１０５－９－１４に処理を移行する。

【０３８０】

（ステップＳ１０５－９－１４）

ステップＳ１０５－９－１４において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に設けられた時短回数カウンタに「１００」をセットする。これにより、次変動より「１００」回の時短遊技状態が開始することになる。そして、メインＲＡＭ１０３に設けられた時短回数カウンタに「１００」をセットすると、ステップＳ１０５－９－１５に処理を移行する。

【０３８１】

（ステップＳ１０５－９－１５）

ステップＳ１０５－９－１５において、メインＣＰＵ１０１は、時短遊技状態であることを示す遊技状態コマンドを演出制御基板２００に対して送信するために、コマンド送信領域に遊技状態コマンド（時短）をセットする。そして、時短遊技状態であることを示す遊技状態コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－９－１６に処理を移行する。

【０３８２】

（ステップＳ１０５－９－１６）

ステップＳ１０５－９－１６において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットする。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３８３】

（ステップＳ１０５－９－１７）

ステップＳ１０５－９－１７において、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態を通常遊技状態とする。よって、当該処理において、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域に、「０」をセットする。そして、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域に、「０」をセットすると、ステップＳ１０５－９－１８に処理を移行する。

【０３８４】

（ステップＳ１０５－９－１８）

ステップＳ１０５－９－１８において、メインＣＰＵ１０１は、通常遊技状態であることを示す遊技状態コマンドを演出制御基板２００に対して送信するために、コマンド送信領域に遊技状態コマンド（通常）をセットする。そして、通常遊技状態であることを示す

遊技状態コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－９－１９に処理を移行する。
【０３８５】
（ステップＳ１０５－６－１９）
ステップＳ１０５－６－１９において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットする。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０３８６】
（普通図柄関連処理について）
図２８は、主制御基板１００において行われる普通図柄関連処理を示すフローチャート（主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６のサブルーチン）である。
【０３８７】
（ステップＳ１０６－１）
ステップＳ１０６－１において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の普通図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示すフラグが格納されているかを判定する。例えば、メインＣＰＵ１０１は、普通図柄の変動を開始させるときに、普通図柄状態フラグ格納領域において、変動中を示す値「１」をセットし（後述の図２９のステップＳ１０６－２－１２）、普通図柄の変動を停止させるときに、普通図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセット（後述の図３０のステップＳ１０６－４－２）する。なお、停止中を示す値「０」をセットした後に、普図当たりである場合は、普図当たりを示す値「２」がセットされる。そして、停止中を示す値「０」がセットされている場合は、ステップＳ１０６－２に処理を移行し、停止中を示す値「０」がセットされていない場合は、ステップＳ１０６－３に処理を移行する。
【０３８８】
（ステップＳ１０６－２）
ステップＳ１０６－２において、メインＣＰＵ１０１は、図２９で示す普通図柄変動開始時処理を行う。なお、当該処理は、後で図２９を用いて詳述する。そして、普通図柄変動開始時処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０７に処理を移行する。
【０３８９】
（ステップＳ１０６－３）
ステップＳ１０６－３において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の普通図柄状態フラグ格納領域において、変動中を示すフラグが格納されているかを判定する。そして、変動中を示す値「１」がセットされている場合は、ステップＳ１０６－４に処理を移行し、変動中を示す値「１」がセットされていない場合は、ステップＳ１０６－５に処理を移行する。
【０３９０】
（ステップＳ１０６－４）
ステップＳ１０６－４において、メインＣＰＵ１０１は、図３０で示す普通図柄変動中処理を行う。なお、当該処理は、後で図３０を用いて詳述する。そして、普通図柄変動中処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０７に処理を移行する。
【０３９１】
（ステップＳ１０６－５）
ステップＳ１０６－５において、メインＣＰＵ１０１は、停止中を示す値「０」がセットされていないと判定し、且つ、変動中を示す値「１」がセットされていないと判定した場合に、普図当たり中を示す値「２」がセットされていると判断して、図３１で示す普通図柄当たり中処理を行う。なお、当該処理は、後で図３１を用いて詳述する。そして、普通図柄当たり中処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０７に処理を移行する。
【０３９２】

（普通図柄変動開始時処理について）
図２９は、主制御基板１００において行われる普通図柄変動開始時処理を示すフローチャート（普通図柄関連処理のステップＳ１０６－２のサブルーチン）である。
【０３９３】
（ステップＳ１０６－２－１）
ステップＳ１０６－２－１において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に設けられた普通図柄記憶領域（図１１参照）において判定情報があるかを判定する。そして、普通図柄記憶領域において、判定情報がある場合は、ステップＳ１０６－２－２に処理を移行し、普通図柄記憶領域において、判定情報がない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０７に処理を移行する。
【０３９４】
（ステップＳ１０６－２－２）
ステップＳ１０６－２－２において、メインＣＰＵ１０１は、普通図柄変動ゲームに係る保留の数を「１」減算する。なお、減算については、特別図柄と同様に、「当該変動記憶領域」～「第４記憶領域」の判定情報（乱数値）をスライド移動した後、「１」の記憶領域を空にすることが該当する。これに伴って、普通図柄保留表示器２７ｆの表示も、保留の数に応じた表示態様（「点滅」から「点灯」、または「点灯」から「消灯」）になる。そして、普通図柄変動ゲームに係る保留の数を「１」減算すると、ステップＳ１０６－２－３に処理を移行する。
【０３９５】
（ステップＳ１０６－２－３）
ステップＳ１０６－２－３において、メインＣＰＵ１０１は、上述の通過ゲート検出時処理で抽出した判定情報（乱数値）と、図９の普通図柄当たり判定テーブルとを用いて、判定情報（乱数値）が当たりの判定情報（乱数値）であるかを判定する。そして、判定情報（乱数値）が当たりの判定情報（乱数値）であるかを判定すると、ステップＳ１０６－２－４に処理を移行する。
【０３９６】
（ステップＳ１０６－２－４）
ステップＳ１０６－２－４において、メインＣＰＵ１０１は、普通図柄当たり判定処理を行った結果、普図当たりであるかを判定する。そして、普通図柄当たり判定処理の判定結果が普図当たりである場合は、ステップＳ１０６－２－５に処理を移行し、普通図柄当たり判定処理の判定結果が普図当たりではない場合は、ステップＳ１０６－２－７に処理を移行する。
【０３９７】
（ステップＳ１０６－２－５）
ステップＳ１０６－２－５において、メインＣＰＵ１０１は、普図当たりの普通図柄として、「普通図柄Ａ」を決定する。そして、「普通図柄Ａ」を決定すると、ステップＳ１０６－２－６に処理を移行する。
【０３９８】
（ステップＳ１０６－２－６）
ステップＳ１０６－２－６において、メインＣＰＵ１０１は、演出制御基板２００に決定した普通図柄Ａを認識させるために、コマンド送信領域に普通図柄Ａ指定コマンドをセットする。そして、普通図柄Ａ指定コマンドをセットすると、ステップＳ１０６－２－９に処理を移行する。
【０３９９】
（ステップＳ１０６－２－７）
ステップＳ１０６－２－７において、メインＣＰＵ１０１は、普図ハズレの普通図柄として、「普通図柄Ｂ」を決定する。そして、「普通図柄Ｂ」を決定すると、ステップＳ１０６－２－８に処理を移行する。
【０４００】

（ステップＳ１０６－２－８）
　ステップＳ１０６－２－８において、メインＣＰＵ１０１は、演出制御基板２００に決定した普通図柄Ｂを認識させるために、コマンド送信領域に普通図柄Ｂ指定コマンドをセットする。そして、普通図柄Ｂ指定コマンドをセットすると、ステップＳ１０６－２－９に処理を移行する。
【０４０１】
（ステップＳ１０６－２－９）
　ステップＳ１０６－２－９において、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１０６－２－５において普通図柄Ａを決定した場合は、図１０（Ｄ）普通図柄変動パターンテーブルより、普図変動パターン１を決定し、ステップＳ１０６－２－７において普通図柄Ｂを決定した場合は、図１０（Ｄ）普通図柄変動パターンテーブルより、普図変動パターン２を決定する。そして、普通図柄変動パターンを決定すると、ステップＳ１０６－２－１０に処理を移行する。
【０４０２】
（ステップＳ１０６－２－１０）
　ステップＳ１０６－２－１０において、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１０６－２－９で決定した普通図柄変動パターンを示すコマンドを演出制御基板２００に対して送信するために、コマンド送信領域に普通図柄変動パターン指定コマンドをセットする。例えば、ステップＳ１０６－２－９で「普図変動パターン１」を決定した場合は、「普図変動パターン１」を示す普通図柄変動パターン指定コマンドがセットされる。そして、普通図柄変動パターン指定コマンドをセットすると、ステップＳ１０６－２－１１に処理を移行する。
【０４０３】
（ステップＳ１０６－２－１１）
　ステップＳ１０６－２－１１において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタに、ステップＳ１０６－２－９で決定した普通図柄変動パターンに対応する変動時間（図１０参照）をセットする。例えば、「普図変動パターン１」を決定した場合は、変動時間「３Ｓ」をセットする。そして、変動時間をセットすると、ステップＳ１０６－２－１２に処理を移行する。
【０４０４】
（ステップＳ１０６－２－１２）
　ステップＳ１０６－２－１２において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の普通図柄状態フラグ格納領域において、変動中を示す値「１」をセットする。そして、普通図柄状態フラグ格納領域において、変動中を示す値「１」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０７に処理を移行する。
【０４０５】
（普通図柄変動中処理について）
　図３０は、主制御基板１００において行われる普通図柄変動中処理を示すフローチャート（普通図柄関連処理のステップＳ１０６－４のサブルーチン）である。
【０４０６】
（ステップＳ１０６－４－１）
　ステップＳ１０６－４－１において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにおいて、セットされた変動時間が経過したかを判定する。例えば、「普図変動パターン１」が決定され、「３Ｓ」がセットされている場合は、「３Ｓ」が経過したかどうかを判定する。そして、普通図柄の変動時間が経過した場合は、ステップＳ１０６－４－２に処理を移行し、普通図柄の変動時間が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０７に処理を移行する。
【０４０７】
（ステップＳ１０６－４－２）
　ステップＳ１０６－４－２において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の普

通図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットする。これにより、普通図柄が停止中であることを認識できる。そして、普通図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットすると、ステップＳ１０６－４－３に処理を移行する。

【０４０８】

（ステップＳ１０６－４－３）

ステップＳ１０６－４－３において、メインＣＰＵ１０１は、図２９のステップＳ１０６－２－３の判定結果が普図当たりであるかを判定する。そして、普図当たりである場合は、ステップＳ１０６－４－４に処理を移行し、普図当たりではない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０７に処理を移行する。

【０４０９】

（ステップＳ１０６－４－４）

ステップＳ１０６－４－４において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の普通図柄状態フラグ格納領域において、普図当たり中を示す値「２」をセットする。そして、普通図柄状態フラグ格納領域において、普図当たり中を示す値「２」をセットすると、ステップＳ１０６－４－５に処理を移行する。

【０４１０】

（ステップＳ１０６－４－５）

ステップＳ１０６－４－５において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の第２始動口開放回数カウンタに「４」をセットする。これにより、第２始動口２２が図９に示す開閉態様にて開放することになる。そして、第２始動口開放回数カウンタに「４」をセットすると、ステップＳ１０６－４－６に処理を移行する。

【０４１１】

（ステップＳ１０６－４－６）

ステップＳ１０６－４－６において、メインＣＰＵ１０１は、普通図柄当たりオープニングに移行させる。例えば、メインＲＡＭ１０３の普通図柄当たり状態格納領域において、普通図柄当たり遊技における状態を格納するようになっており、普通図柄当たりオープニングであれば「０」がセットされ、第２始動口２２が開放中であれば「１」がセットされ、開放間インターバルであれば「２」がセットされ、普通図柄当たりエンディングであれば「３」がセットされる。そして、普通図柄当たりオープニングに移行させると、ステップＳ１０６－４－７に処理を移行する。

【０４１２】

（ステップＳ１０６－４－７）

ステップＳ１０６－４－７において、メインＣＰＵ１０１は、普通図柄当たりのオープニングに対応する時間（例えば、「３Ｓ」）をメインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにセットする。そして、普通図柄当たりオープニングに対応する時間をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０７に処理を移行する。

【０４１３】

（普通図柄当たり中処理について）

図３１は、主制御基板１００において行われる普通図柄当たり中処理を示すフローチャート（普通図柄関連処理のステップＳ１０６－５のサブルーチン）である。

【０４１４】

（ステップＳ１０６－５－１）

ステップＳ１０６－５－１において、メインＣＰＵ１０１は、普通図柄当たりオープニング中であるかを判定する。すなわち、メインＲＡＭ１０３の普通図柄当たり状態格納領域において、普通図柄当たりオープニングを示す「０」がセットされているかを判定する。なお、後述のステップＳ１０６－５－４で第２始動口開放が行われると、普通図柄当たり状態格納領域の値は、「０」から「１」となる。そして、普通図柄当たりオープニング中である場合は、ステップＳ１０６－５－２に処理を移行し、普通図柄当たりオープニング中ではない場合は、ステップＳ１０６－５－５に処理を移行する。

【０４１５】

（ステップＳ１０６－５－２）
　ステップＳ１０６－５－２において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタを参照して、上述の図３０のステップＳ１０６－４－７でセットした普通図柄当たりオープニングに対応する時間（例えば、「３Ｓ」）が経過したかを判定する。そして、普通図柄当たりオープニングに対応する時間が経過した場合は、ステップＳ１０６－５－３に処理を移行し、普通図柄当たりオープニングに対応する時間が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０７に処理を移行する。
【０４１６】
（ステップＳ１０６－５－３）
　ステップＳ１０６－５－３において、メインＣＰＵ１０１は、第２始動口２２の１回の開放時間「１．３Ｓ」をメインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにセットする。そして、第２始動口２２の１回の開放時間「１．３Ｓ」をセットすると、ステップＳ１０６－５－４に処理を移行する。
【０４１７】
（ステップＳ１０６－５－４）
　ステップＳ１０６－５－４において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の普通図柄当たり状態格納領域において、第２始動口２２の開放中を示す「１」をセットして、第２始動口２２を１．３Ｓ間にわたり開放させる。そして、第２始動口２２の開放中を示す「１」をセットして、第２始動口２２を１．３Ｓ間にわたり開放させると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０７に処理を移行する。
【０４１８】
（ステップＳ１０６－５－５）
　ステップＳ１０６－５－５において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の普通図柄当たり状態格納領域において、第２始動口２２の開放中を示す「１」がセットされているか、すなわち、第２始動口２２が開放中であるかを判定する。そして、第２始動口２２が開放中である場合は、ステップＳ１０６－５－６に処理を移行して、第２始動口２２が開放中ではない場合は、ステップＳ１０６－５－１２に処理を移行する。
【０４１９】
（ステップＳ１０６－５－６）
　ステップＳ１０６－５－６において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタを参照して、第２始動口２２の開放時間「１．３Ｓ」が経過したかを判定する。そして、第２始動口２２の開放時間「１．３Ｓ」が経過した場合は、ステップＳ１０６－５－７に処理を移行し、第２始動口２２の開放時間「１．３Ｓ」が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０７に処理を移行する。
【０４２０】
（ステップＳ１０６－５－７）
　ステップＳ１０６－５－７において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に設けられた第２始動口開放回数カウンタの値を「１」減算する。そして、第２始動口開放回数カウンタの値を「１」減算すると、ステップＳ１０６－５－８に処理を移行する。
【０４２１】
（ステップＳ１０６－５－８）
　ステップＳ１０６－５－８において、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１０６－５－７において第２始動口開放回数カウンタの値を「１」減算した結果、減算後の値が「０」であるかを判定する。そして、減算後の値が「０」である場合は、ステップＳ１０６－５－９に処理を移行し、減算後の値が「０」ではない場合は、ステップＳ１０６－５－１０に処理を移行する。
【０４２２】
（ステップＳ１０６－５－９）
　ステップＳ１０６－５－９において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の普通図柄当たり状態格納領域において、普通図柄当たりエンディングを示す「３」をセット

して、普通図柄当たりエンディングに移行する。さらに、普通図柄当たりエンディングに対応する時間（例えば、「２Ｓ」）をメインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにセットする。そして、普通図柄エンディングに係る処理を行うと、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０７に処理を移行する。

【０４２３】

（ステップＳ１０６－５－１０）

ステップＳ１０６－５－１０において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の普通図柄当たり状態格納領域において、開放間インターバルを示す「２」をセットして、開放間インターバルに移行する。そして、開放間インターバルを示す「２」をセットして、開放間インターバルに移行させると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０７に処理を移行する。

【０４２４】

（ステップＳ１０６－５－１１）

ステップＳ１０６－５－１１において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の普通図柄当たり状態格納領域において、開放間インターバルを示す「２」がセットされているかを判定する。そして、開放間インターバルを示す「２」がセットされている場合は、ステップＳ１０６－５－１３に処理を移行し、開放間インターバルを示す「２」がセットされていない場合は、ステップＳ１０６－５－１６に処理を移行する。

【０４２５】

（ステップＳ１０６－５－１２）

ステップＳ１０６－５－１２において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタを参照して、第２始動口２２の開放間のインターバル時間が経過したかを判定する。そして、第２始動口２２の開放間のインターバル時間が経過した場合は、ステップＳ１０６－５－１４に処理を移行し、第２始動口２２の開放間のインターバル時間が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０７に処理を移行する。

【０４２６】

（ステップＳ１０６－５－１３）

ステップＳ１０６－５－１３において、メインＣＰＵ１０１は、第２始動口２２の１回の開放時間「１．３Ｓ」をメインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにセットする。そして、第２始動口２２の１回の開放時間「１．３Ｓ」をセットすると、ステップＳ１０６－５－１５に処理を移行する。

【０４２７】

（ステップＳ１０６－５－１４）

ステップＳ１０６－５－１４において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の普通図柄当たり状態格納領域において、第２始動口２２の開放中を示す「１」をセットして、第２始動口２２を１．３Ｓ間にわたり開放させる。そして、第２始動口２２の開放中を示す「１」をセットして、第２始動口２２を１．３Ｓ間にわたり開放させると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０７に処理を移行する。

【０４２８】

（ステップＳ１０６－５－１５）

ステップＳ１０６－５－１５において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタを参照して、上述のステップＳ１０６－５－９でセットした普通図柄当たりエンディングに対応する時間（例えば、「２Ｓ」）が経過したかを判定する。そして、普通図柄当たりエンディングに対応する時間（例えば、「２Ｓ」）が経過した場合は、ステップＳ１０６－５－１６に処理を移行し、普通図柄当たりエンディングに対応する時間（例えば、「２Ｓ」）が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０７に処理を移行する。

【０４２９】

（ステップＳ１０６－５－１６）

ステップＳ１０６－５－１６において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の普通図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットする。そして、普通図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０７に処理を移行する。

【０４３０】

（サブＣＰＵ２０１によって行われる制御処理について）

図３２～図３５を用いて、サブＣＰＵ２０１によって行われる制御処理について説明を行う。なお、図３２～図３５のフローチャートで示す制御プログラムがサブＲＯＭ２０２に記憶されており、サブＣＰＵ２０１は、サブＲＯＭ２０２より制御プログラムを読み出して、読み出した制御プログラムに従って制御処理を行う。

【０４３１】

（ステップＳ２００）

ステップＳ２００において、サブＣＰＵ２０１は、パチンコ遊技機１が電断中（停電状態）であるかを判定する。その結果、電断中（停電状態）である場合は、ステップＳ２００の処理を繰り返し実行し、電断中（停電状態）ではない場合は、ステップＳ２０１に処理を移行する。なお、電断中（停電状態）である場合は、図示しないバックアップ電源を用いて、当該処理を実行可能である。

【０４３２】

（ステップＳ２０１）

ステップＳ２０１において、サブＣＰＵ２０１は、内部に設けられているレジスタの値等を初期化する初期設定処理を行う。そして、初期設定処理を終了すると、ステップＳ２０２に処理を移行する。

【０４３３】

（ステップＳ２０２）

ステップＳ２０２において、サブＣＰＵ２０１は、ＣＴＣの設定を行う。すなわち、一定周期のパルス出力を作成する機能や時間計測の機能等を有するＣＴＣ（カウンタタイマサーキット）の設定を行い、４ｍｓ毎に定期的に後述の演出制御基板タイマ割込処理が行われるように、ＣＴＣの時間定数レジスタを設定する。そして、ＣＴＣの設定を行うと、ステップＳ２０３に処理を移行する。

【０４３４】

（ステップＳ２０３）

ステップＳ２０３において、サブＣＰＵ２０１は、演出制御基板メイン処理に定期的に割り込んで実行される演出制御基板タイマ割込処理の割込みを禁止する。そして、割込みを禁止すると、ステップＳ２０４に処理を移行する。

【０４３５】

（ステップＳ２０４）

ステップＳ２０４において、サブＣＰＵ２０１は、演出用乱数の更新を行う。そして、演出用乱数の更新処理が終了すると、ステップＳ２０５に処理を移行する。

【０４３６】

（ステップＳ２０５）

ステップＳ２０５において、サブＣＰＵ２０１は、演出制御基板メイン処理に定期的に割り込んで実行される演出制御基板タイマ割込処理の割込みを許可する。そして、割込みを許可すると、再度、ステップＳ２０３に処理を移行して、以降は、ステップＳ２０３～ステップＳ２０５をループする。

【０４３７】

（演出制御基板タイマ割込処理について）

図３３は、演出制御基板２００において行われる演出制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。当該処理は、上述の演出制御基板メイン処理に定期的（例えば、４ｍｓ毎）に割り込んで実行される処理である。

【０４３８】

（ステップＳ３００）
　ステップＳ３００において、サブＣＰＵ２０１は、レジスタの内容をスタック領域に退避させる。そして、レジスタの内容をスタック領域に退避させると、ステップＳ３０１に処理を移行する。
【０４３９】
（ステップＳ３０１）
　ステップＳ３０１において、サブＣＰＵ２０１は、演出制御基板２００で管理するタイマを更新する処理を行う。そして、タイマを更新すると、ステップＳ３０２に処理を移行する。
【０４４０】
（ステップＳ３０２）
　ステップＳ３０２において、サブＣＰＵ２０１は、操作デバイスの入力処理を行う。例えば、演出ボタン１４が操作された場合は、演出ボタン検出ＳＷ１４ａから操作情報を入力し、演出レバー１５が操作された場合は、演出レバー検出ＳＷ１５ａから操作情報を入力し、十字キーボタン１６が操作された場合は、十字キー検出ＳＷ１６ａから操作情報を入力する。サブＣＰＵ２０１は、これらの操作情報を入力すると、画像表示装置２６や、スピーカ１０等を用いて演出を実行するよう制御する。そして、操作デバイスの入力処理を終了すると、ステップＳ３０３に処理を移行する。
【０４４１】
（ステップＳ３０３）
　ステップＳ３０３において、サブＣＰＵ２０１は、図３４、図３５で示すメインコマンド受信処理を行う。なお、当該処理は、後で図３４、図３５を用いて詳述する。そして、メインコマンド受信処理を終了すると、ステップＳ３０４に処理を移行する。
【０４４２】
（ステップＳ３０４）
　ステップＳ３０４において、サブＣＰＵ２０１は、サブコマンドを送信する処理を行う。サブコマンドとは、後述する図３４、図３５のメインコマンド受信処理でセットされるコマンドであって、当該処理において、サブコマンドが、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信される。そして、サブコマンドを受信した画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃにおいて、サブコマンドに対応する表示、音、発光、駆動の各演出が制御される。そして、サブコマンドを送信すると、ステップＳ３０５に処理を移行する。
【０４４３】
（ステップＳ３０５）
　ステップＳ３０５において、サブＣＰＵ２０１は、ステップＳ３００においてスタック領域に退避させた内容をレジスタに復帰させる。そして、スタック領域に退避させた内容をレジスタに復帰させると、演出制御基板タイマ割込処理を終了する。
【０４４４】
（メインコマンド受信処理について）
　図３４は、演出制御基板２００において行われるメインコマンド受信処理１／２を示すフローチャート（演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０１のサブルーチン）である。
【０４４５】
（ステップＳ３０１－１）
　ステップＳ３０１－１において、サブＣＰＵ２０１は、電源関連情報コマンドを受信したかを判定する。電源関連情報コマンドとは、上述の、電源投入コマンド、電源復旧コマンドが挙げられる。そして、これらいずれかのコマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－２に処理を移行し、これらいずれかのコマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－４に処理を移行する。
【０４４６】

（ステップＳ３０１－２）
　ステップＳ３０１－２において、サブＣＰＵ２０１は、電源関連情報コマンド受信時処理を行う。例えば、電源投入コマンドを受信した場合は、発光装置９やスピーカ１０や画像表示装置２６を介して「電源投入中です」という報知を行うために、対応するサブコマンドをセットし、電源復旧コマンドを受信した場合は、発光装置９やスピーカ１０や画像表示装置２６を介して「電源復旧中です」という報知を行うために、対応するサブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－３に処理を移行する。
【０４４７】
（ステップＳ３０１－３）
　ステップＳ３０１－３において、サブＣＰＵ２０１は、電源関連サブコマンドを、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域に電源関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０２に処理を移行する。
【０４４８】
（ステップＳ３０１－４）
　ステップＳ３０１－４において、サブＣＰＵ２０１は、エラー関連情報コマンドを受信したかを判定する。エラー関連情報コマンドとは、例えば、不正な磁気を検出した場合に送信される磁気センサーエラー（重度エラー）や、下受け皿５ｂに所定量を超える遊技球が貯留されている場合に送信される皿満タンエラー（軽度エラー）等が挙げられる。そして、エラー関連情報コマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－５に処理を移行し、これらいずれかのコマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－７に処理を移行する。
【０４４９】
（ステップＳ３０１－５）
　ステップＳ３０１－５において、サブＣＰＵ２０１は、エラー関連情報コマンド受信時処理を行う。例えば、重度エラーを受信した場合は、画像表示装置２６の表示領域全体を用いてエラー報知を行うために、対応するサブコマンドをセットし、軽度エラーを受信した場合は、画像表示装置２６の表示領域一部を用いてエラー報知を行うために、対応するサブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－６に処理を移行する。
【０４５０】
（ステップＳ３０１－６）
　ステップＳ３０１－６において、サブＣＰＵ２０１は、エラー関連サブコマンドを、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域にエラー関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０２に処理を移行する。
【０４５１】
（ステップＳ３０１－７）
　ステップＳ３０１－７において、サブＣＰＵ２０１は、始動口関連情報コマンドを受信したかを判定する。始動口関連情報コマンドとは、上述の、第１始動口入賞コマンド、第２始動口入賞コマンド、第１始動口減算コマンド、第２始動口減算コマンド、保留記憶領域指定コマンドが挙げられる。そして、これらいずれかのコマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－８に処理を移行し、これらいずれかのコマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－１０に処理を移行する。
【０４５２】
（ステップＳ３０１－８）
　ステップＳ３０１－８において、サブＣＰＵ２０１は、始動口関連情報コマンド受信時処理を行う。例えば、入賞を示すコマンドを受信した場合は、「数字保留」や「保留アイコン」を更新（加算）するために、対応するサブコマンドをセットし、減算を示すコマンドを受信した場合は、「数字保留」や「当該変動アイコン」および「保留アイコン」を更

新（減算）するために、対応するサブコマンドをセットする。また、現在のメインＲＡＭ１０３の判定情報記憶領域（保留記憶領域）の記憶状況を、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに認識させるために、対応するサブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－９に処理を移行する。

【０４５３】

（ステップＳ３０１－９）

ステップＳ３０１－９において、サブＣＰＵ２０１は、始動口関連サブコマンドを、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域に始動口関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０２に処理を移行する。

【０４５４】

（ステップＳ３０１－１０）

ステップＳ３０１－１０において、サブＣＰＵ２０１は、変動パターン関連情報コマンドを受信したかを判定する。変動パターン関連情報コマンドとは、上述の、特別図柄変動パターン指定コマンドが挙げられる。そして、当該コマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－１１に処理を移行し、当該コマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－１３に処理を移行する。

【０４５５】

（ステップＳ３０１－１１）

ステップＳ３０１－１１において、サブＣＰＵ２０１は、変動パターン関連情報コマンド受信時処理を行う。例えば、特別図柄変動パターン指定コマンドを受信した場合は、図示しない変動演出パターン決定テーブルより、変動演出パターンを決定する。変動演出パターン決定テーブルには、１の特別図柄変動パターンに対して、１または複数の変動演出パターンが対応付けられている。例えば、「変動パターン２」の「通常変動」（６Ｓ）であれば、対応する変動演出パターン（６Ｓ）は１つ用意されており、「変動パターン４」の「スーパーリーチ」（３０Ｓ）であれば、対応する変動演出パターン（３０Ｓ）は複数用意されている。そして、「変動パターン４」を受信した場合は、複数用意されている変動演出パターンからいずれか１の変動演出パターンを決定する。なお、複数用意されている変動演出パターンは、各々演出内容が異なっていることから、１の変動パターンに対して、複数の演出を実行することができるようになっている。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－１２に処理を移行する。

【０４５６】

（ステップＳ３０１－１２）

ステップＳ３０１－１２において、サブＣＰＵ２０１は、変動パターン関連サブコマンドを、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域に変動パターン関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０２に処理を移行する。

【０４５７】

（ステップＳ３０１－１３）

ステップＳ３０１－１３において、サブＣＰＵ２０１は、図柄指定関連情報コマンドを受信したかを判定する。図柄指定関連情報コマンドとは、大当りの特別図柄指定コマンド、小当りの特別図柄指定コマンド、ハズレの特別図柄指定コマンドが挙げられる。そして、これらいずれかのコマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－１４に処理を移行し、これらいずれかのコマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－１６に処理を移行する。

【０４５８】

（ステップＳ３０１－１４）

ステップＳ３０１－１４において、サブＣＰＵ２０１は、図柄指定関連情報コマンド受信時処理を行う。例えば、大当りの図柄指定関連情報コマンドを受信した場合は、サブ図柄における、大当りに対応する図柄の組み合わせ（例えば、「７７７」）を決定し、小当

りの図柄指定関連情報コマンドを受信した場合は、サブ図柄における、小当りに対応する図柄の組み合わせ（例えば、「１１１」または「２２２」）を決定し、ハズレの図柄指定関連情報コマンドを受信した場合は、サブ図柄における、ハズレに対応する図柄の組み合わせ（例えば、「５２４」）を決定する。なお、特別図柄Ａである場合は、サブ図柄において、「４４４」、「６６６」、「８８８」のいずれかを決定し、特別図柄Ｂである場合は、サブ図柄において、「３３３」、「４４４」、「５５５」、「６６６」、「８８８」のいずれかを決定し、特別図柄Ｃである場合は、サブ図柄において、「７７７」を決定する。また、特別図柄Ｄである場合は、サブ図柄において、「２２２」を決定し、特別図柄Ｅである場合は、サブ図柄において、「１１１」、「２２２」のいずれかを決定し、特別図柄Ｆである場合は、サブ図柄において、「２２２」を決定し、特別図柄Ｇである場合は、サブ図柄において、「１１１」、「２２２」のいずれかを決定する。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－１５に処理を移行する。

【０４５９】

（ステップＳ３０１－１５）

ステップＳ３０１－１５において、サブＣＰＵ２０１は、図柄指定関連サブコマンドを、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域に図柄指定関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０２に処理を移行する。

【０４６０】

（ステップＳ３０１－１６）

ステップＳ３０１－１６において、サブＣＰＵ２０１は、図柄停止関連情報コマンドを受信したかを判定する。そして、図柄停止関連情報コマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－１７に処理を移行し、図柄停止関連情報コマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－１９に処理を移行する。

【０４６１】

（ステップＳ３０１－１７）

ステップＳ３０１－１７において、サブＣＰＵ２０１は、図柄停止関連情報コマンド受信時処理を行う。具体的には、変動表示しているサブ図柄を停止させるための処理を行う。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－１８に処理を移行する。

【０４６２】

（ステップＳ３０１－１８）

ステップＳ３０１－１８において、サブＣＰＵ２０１は、図柄停止関連サブコマンドを、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域に図柄停止関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０２に処理を移行する。

【０４６３】

（メインコマンド受信処理について）

図３５は、演出制御基板２００において行われるメインコマンド受信処理２／２を示すフローチャート（演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０１のサブルーチン）である。

【０４６４】

（ステップＳ３０１－１９）

ステップＳ３０１－１９において、サブＣＰＵ２０１は、遊技状態関連情報コマンドを受信したかを判定する。遊技状態関連情報コマンドとは、遊技状態コマンド（通常）と、遊技状態コマンド（時短）とが挙げられる。そして、これらいずれかのコマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－２０に処理を移行し、これらいずれかのコマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－２２に処理を移行する。

【０４６５】

（ステップＳ３０１－２０）

ステップＳ３０１－２０において、サブＣＰＵ２０１は、遊技状態関連情報コマンド受

信時処理を行う。具体的には、遊技状態コマンド（通常）を受信した場合は、通常遊技状態に対応する演出（背景等）を決定する処理を行い、遊技状態コマンド（時短）を受信した場合は、時短遊技状態に対応する演出（背景等）を決定する処理を行う。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－２１に処理を移行する。

【０４６６】

（ステップＳ３０１－２１）

ステップＳ３０１－２１において、サブＣＰＵ２０１は、遊技状態関連サブコマンドを、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域に遊技状態関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０２に処理を移行する。

【０４６７】

（ステップＳ３０１－２２）

ステップＳ３０１－２２において、サブＣＰＵ２０１は、デモコマンドを受信したかを判定する。そして、デモコマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－２３に処理を移行し、デモコマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－２５に処理を移行する。

【０４６８】

（ステップＳ３０１－２３）

ステップＳ３０１－２３において、サブＣＰＵ２０１は、デモコマンド受信時処理を行う。具体的には、デモ演出を開始させるための処理を行う。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－２４に処理を移行する。

【０４６９】

（ステップＳ３０１－２４）

ステップＳ３０１－２４において、サブＣＰＵ２０１は、デモ関連サブコマンドを、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域にデモ関連サブコマンドをセットする。これにより、当該サブコマンドを受信した画像・音制御部２００ｂにより、画像表示装置２６において、デモムービー画像（企業ロゴ等）が表示され、発光駆動制御部２００ｃにより、発光装置９において、デモ中の発光パターンによる発光が行われる。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０２に処理を移行する。

【０４７０】

（ステップＳ３０１－２５）

ステップＳ３０１－２５において、サブＣＰＵ２０１は、大当り関連情報コマンドを受信したかを判定する。大当り関連情報コマンドとは、大当りオープニングコマンドや、大当りエンディングコマンド、その他大当りに関連するコマンドが挙げられる。そして、これらいずれかのコマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－２６に処理を移行し、これらいずれかのコマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－２８に処理を移行する。

【０４７１】

（ステップＳ３０１－２６）

ステップＳ３０１－２６において、サブＣＰＵ２０１は、大当り関連情報コマンド受信時処理を行う。具体的には、大当りオープニングコマンドを受信した場合は、大当りオープニングに対応する演出（背景等）を決定する処理を行い、大当りエンディングコマンドを受信した場合は、大当りエンディングに対応する演出（背景等）を決定する処理を行う。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－２７に処理を移行する。

【０４７２】

（ステップＳ３０１－２７）

ステップＳ３０１－２７において、サブＣＰＵ２０１は、大当り関連サブコマンドを、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域に大当り関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０２に処理を移行する。

【０４７３】
（ステップＳ３０１－２８）
ステップＳ３０１－２８において、サブＣＰＵ２０１は、小当り関連情報（特定領域通過コマンド含む）コマンドを受信したかを判定する。小当り関連情報コマンドとは、小当りオープニングコマンドや、小当りエンディングコマンド、その他小当りに関連するコマンドが挙げられる。また、小当りにおいて、特定領域検出ＳＷ３２ｃが遊技球の通過を検出したことを示す特定領域通過コマンドも含まれている。そして、これらいずれかのコマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－２９に処理を移行し、これらいずれかのコマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－３１に処理を移行する。
【０４７４】
（ステップＳ３０１－２９）
ステップＳ３０１－２９において、サブＣＰＵ２０１は、小当り関連情報コマンド受信時処理を行う。具体的には、小当りオープニングコマンドを受信した場合は、小当りオープニングに対応する演出（背景等）を決定する処理を行い、小当りエンディングコマンドを受信した場合は、小当りエンディングに対応する演出（背景等）を決定する処理を行う。また、特定領域通過コマンドを受信した場合は、「Ｖ入賞！」といった演出を決定する処理を行う。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－３０に処理を移行する。
【０４７５】
（ステップＳ３０１－３０）
ステップＳ３０１－３０において、サブＣＰＵ２０１は、小当り関連サブコマンドを、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域に小当り関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０２に処理を移行する。
【０４７６】
（ステップＳ３０１－３１）
ステップＳ３０１－３１において、サブＣＰＵ２０１は、その他の受信コマンドに対応する処理を行う。例えば、設定値変更中コマンド、設定値情報コマンド、設定値確認中コマンド、設定値確認終了コマンドを受信した場合は、これらの受信コマンドに対応する処理を行う。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０２に処理を移行する。
【０４７７】
ここで、本実施形態におけるパチンコ遊技機１が実行可能な各種演出の一例を以下に記載する。
【０４７８】
（先読み演出）
先読み演出とは、第１始動口２１、または第２始動口２２に遊技球が入球したタイミングで特別図柄変動開始時処理における特別図柄当たり判定処理に先立って事前判定処理（図１７、図１８の入賞時判定処理）を行い、事前判定処理の判定結果に基づいて実行される演出のことである。先読み演出を搭載しない場合は、例えば、第１始動口２１に遊技球が入球した場合に、判定情報（乱数値）を取得して記憶した後、特別図柄変動開始時処理で特別図柄当たり判定処理が行われるので、「第４記憶領域」に判定情報（乱数値）が記憶されたとしても、「当該変動記憶領域」に判定情報（乱数値）が移されるまでは、大当りかどうかは判定されない。従って、仮に「大当り」の判定情報（乱数値）を取得していたとしても、「当該変動記憶領域」に判定情報（乱数値）が移されるよりも前の段階で、大当りへの期待感を高める演出等を実行することができない。しかしながら、先読み演出を搭載すれば、例えば、「事前判定処理（入賞時判定処理）」を行い、「当たり」か「ハズレ」を判定した上で、「当該変動記憶領域」に判定情報（乱数値）が移されるまでの複数変動（当該変動記憶領域に移された変動を含む）にわたって連続した演出を実行することができるので、「当該変動記憶領域」に判定情報（乱数値）が移されるよりも前の段階から「大当り」への期待感を高めることができるようになる。

【０４７９】
上記先読み演出の具体例としては、「保留先読み演出」が挙げられる。「保留先読み演出」とは、主に、当該変動アイコン表示領域２６ｏと第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊ、当該変動アイコン表示領域２６ｏと第２始動口第１保留球画像表示領域２６ｋ～第２始動口第４保留球画像表示領域２６ｎに表示する保留球画像を用いた演出である。例えば、上述の「第３記憶領域」まで判定情報（乱数値）が記憶されているときに、第１始動口２１に遊技球が入球した場合、「第４記憶領域」に判定情報（乱数値）を記憶した後に事前判定処理を行う。そして、事前判定処理の判定結果に基づいて、保留先読み演出を行うと判定された場合は、第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊに、通常保留画像とは異なる先読み保留球画像を表示する。先読み保留球画像としては、例えば、「白点滅」、「青」、「緑」、「赤」、「金」、「虹」といった複数種類、複数段階の表示が可能であり、事前判定処理の判定結果が「大当り」の場合は、「白点滅」、「青」、「緑」、「赤」、「金」、「虹」のいずれかが表示可能であり、事前判定処理の判定結果が「ハズレ」の場合は、「白点滅」、「青」、「緑」、「赤」、「金」のいずれかが表示可能になっている。そして、「大当り」の場合にのみ「虹」を選択可能として、また、「大当り」の場合は、「赤」や「金」を選択し易くして、「ハズレ」の場合は、「白点滅」や「青」を選択し易くして、「赤」や「金」の大当りへの期待度を高めている。また、入球時は、「白点滅」であるが、「１変動の遊技」が行われる毎に、「青」、「緑」といったように、大当り期待度の高い保留球画像に変化することも可能であるし、入球時から、「金」を表示することも可能である。

【０４８０】
また、上記先読み演出の別の演出の具体例としては、「ゾーン演出」が挙げられる。「ゾーン演出」とは、主に画像表示装置２６を用いた演出である。例えば、上述の「第３記憶領域」まで判定情報（乱数値）が記憶されているときに、第１始動口２１に遊技球が入球した場合、「第４記憶領域」に判定情報（乱数値）を記憶した後に事前判定処理を行う。そして、事前判定処理の判定結果に基づいて、ゾーン演出を行うと判定された場合は、例えば、次の図柄変動ゲームにおいて、画像表示装置２６において、「特殊図柄が揃えば○○ゾーン突入！」などと、突入を煽る演出を行った後、特殊図柄を揃えて「○○ゾーン」に突入させて、上述の「第４記憶領域」に記憶した判定情報（乱数値）が「当該変動記憶領域」に移された変動まで、「○○ゾーン」演出を実行する。この「○○ゾーン」演出の実行中は、画像表示装置２６において、「○○ゾーン中」などといったテロップを表示する。そして、「ゾーン演出」は、事前判定処理において、「大当り」と判定された場合に実行され易く、「ハズレ」と判定された場合に実行され難くなっているので、実行された場合は、大当り１遊技が付与されることに大きな期待を持たせることができる。

【０４８１】
また、上記先読み演出の別の演出の具体例としては、「チャンス目連続予告」が挙げられる。「チャンス目連続予告」とは、主に画像表示装置２６に表示される左装飾図柄画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像２６ｃを用いた演出である。例えば、上述の「第３記憶領域」まで判定情報（乱数値）が記憶されているときに、第１始動口２１に遊技球が入球した場合、「第４記憶領域」に判定情報（乱数値）を記憶した後に事前判定処理を行う。そして、事前判定処理の判定結果に基づいて、チャンス目連続演出を行うと判定された場合は、例えば、「第１記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）に対応する図柄変動ゲームの確定表示と、「第２記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）に対応する図柄変動ゲームの確定表示と、「第３記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）に対応する図柄変動ゲームの確定表示と、において、同色の装飾図柄画像の組み合わせを停止させる。例えば、装飾図柄画像は、「３３３」と、「７７７」とが赤色で構成されており、「１１１」と、「５５５」とが緑色で構成されており、「２２２」と、「４４４」と、「６６６」と、「８８８」とが青色で構成されていて、「３３７」や「７７３」といった赤色のみでの組み合わせや、「１１５」や「５５１」といった緑色のみでの組み合わせや、「２４６」や「６２８」といった青色のみでの組み合わせを複数変動にわたって

確定表示することで、その後の図柄変動ゲームにおいて大当りが付与されるのではないかという期待感を抱かせる演出となっている。なお、「大当り」の場合は、赤色のみでの組み合わせを選択し易く、「ハズレ」の場合は、青色のみでの組み合わせを選択し易くしており、赤色のみの組み合わせが確定表示された場合の大当りへの期待度を高めている。

【０４８２】

（擬似連予告）

擬似連予告とは、主に画像表示装置２６に表示される左装飾図柄画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像２６ｃや、擬似連専用図柄を用いた演出であって、「１変動の遊技」において、装飾図柄の仮停止表示を繰り返し行うことで、あたかも複数回変動が行われているように見せる演出である。例えば、図１０に示すように、擬似連は、「２」回、「３」回、「４」回にわたり実行可能であり、回数が増えるほど、「大当り」への期待度が高くなっている（本実施形態では、「４」回は「大当り」確定）。具体的な演出内容としては、例えば、左装飾図柄画像２６ａとして「５」を仮停止表示して、右装飾図柄画像２６ｃとして「６」を仮停止表示して、中装飾図柄画像２６ｂとして「擬似連専用図柄（例えば、「ＮＥＸＴ」）」を仮停止表示して、再度、全ての装飾図柄画像を変動表示させ（この時点で、擬似連「２」回）、再度、左装飾図柄画像２６ａとして「５」を仮停止表示して、右装飾図柄画像２６ｃとして「６」を仮停止表示して、中装飾図柄画像２６ｂとして「擬似連専用図柄（例えば、「ＮＥＸＴ」）」を仮停止表示して、再度、全ての装飾図柄画像を変動表示させる（この時点で、擬似連「３」回。以降、擬似連「４」回も同じ）、といった演出内容になっており、例えば、「２」回目の仮停止表示において、左装飾図柄画像２６ａとして「５」が仮停止表示され、右装飾図柄画像２６ｃとして「５」が仮停止表示された場合は、擬似連「２」回となり、「２」回目の仮停止表示において、左装飾図柄画像２６ａとして「５」が仮停止表示され、右装飾図柄画像２６ｃとして「６」が仮停止表示された場合は、擬似連「３」回となる（以降、擬似連「４」回も同じ）。また、一旦、リーチとなった後に、中装飾図柄画像２６ｂとして「擬似連専用図柄（例えば、「ＮＥＸＴ」）」を仮停止表示する、いわゆる「リーチ後擬似連」や、例えば、「１」回目の仮停止表示の後の変動開始時に、中装飾図柄画像２６ｂに、「擬似連専用図柄（例えば、「ＮＥＸＴ」）」が仮停止表示されることを予告（図柄停止予告）して、その時点で擬似連「３」回以上が確定するような演出も実行可能である。

【０４８３】

（画像・音ＣＰＵ２０４によって行われる制御処理について）

次に、図３６～図３８を用いて、画像・音ＣＰＵ２０４によって行われる制御処理について説明を行う。図３６、図３７は、画像・音ＣＰＵ２０４によって行われる画像・音制御部メイン処理であり、図３８は、画像・音制御部メイン処理に定期的に（３３ｍｓ毎に）割り込んで実施される画像・音制御部タイマ割込処理である。

【０４８４】

（ステップＳ４００－１）

ステップＳ４００－１において、画像・音ＣＰＵ２０４は、各種サブコマンドを受信したかを判定する。すなわち、演出制御部２００ａよりいずれかのサブコマンドを受信しているかを判定する。なお、サブコマンドは、図３８の画像・音制御部タイマ割込処理にて受信する。そして、各種サブコマンドを受信した場合は、ステップＳ４００－２に処理を移行し、各種サブコマンドを受信していない場合は、ステップＳ４００－５に処理を移行する。

【０４８５】

（ステップＳ４００－２）

ステップＳ４００－２において、画像・音ＣＰＵ２０４は、画像・音設定処理を行う。具体的には、受信したサブコマンドに対応する画像および音を設定する処理を行う。サブコマンドに対応する画像および音を設定すると、後述のステップＳ４００－７の画像生成処理にて、設定した画像が生成され、ステップＳ４００－８の音生成処理にて、設定した音が生成され、ステップＳ４００－９にて画像表示装置２６およびスピーカ１０より出力

されることになる。そして、画像・音設定処理を終えると、ステップＳ４００－３に処理を移行する。

【０４８６】

（ステップＳ４００－３）

ステップＳ４００－３において、画像・音ＣＰＵ２０４は、始動口関連サブコマンドを受信したかを判定する。そして、始動口関連サブコマンドを受信した場合は、ステップＳ４００－４に処理を移行し、始動口関連サブコマンドを受信していない場合は、ステップＳ４００－５に処理を移行する。

【０４８７】

（ステップＳ４００－４）

ステップＳ４００－４において、画像・音ＣＰＵ２０４は、画像・音制御部２００ｂに設けられた図示しない保留数カウンタを更新する処理を行う。すなわち、画像・音制御部２００ｂにおいても、演出制御部２００ａより送信される始動口関連サブコマンドによって、メインＲＡＭ１０３の判定情報記憶領域（保留記憶領域）の記憶状況を認識することができる。すなわち、画像・音制御部２００ｂに設けられた保留数カウンタにおいても、いずれの保留記憶領域にも記憶されていない「－」、当該変動記憶領域のみ記憶されている「０」、第１記憶領域まで記憶されている「１」、第２記憶領域まで記憶されている「２」、第３記憶領域まで記憶されている「３」、第４記憶領域まで記憶されている「４」といった認識が可能である。なお、保留数カウンタは、専用のＲＡＭを設けてもよいし、ＶＲＡＭ２０７を用いてもよい。そして、保留数カウンタを更新すると、ステップＳ４００－５に処理を移行する。

【０４８８】

（ステップＳ４００－５）

ステップＳ４００－５において、画像・音ＣＰＵ２０４は、画像・音制御部２００ｂに設けられた図示しないフラグ管理領域において、フレーム切替フラグがＯＮであるかを判定する。フレーム切替フラグとは、図３８の画像・音制御部タイマ割込処理にてＯＮとなるため、３３ｍｓ毎にＯＮとなる。すなわち、画像表示装置２６においては、３３ｍｓ毎に１フレームの画像が表示されることになる。なお、フレーム切替フラグを管理する管理領域は、専用のＲＡＭを設けてもよいし、ＶＲＡＭ２０７を用いてもよい。そして、フレーム切替フラグがＯＮである場合は、ステップＳ４００－６に処理を移行し、フレーム切替フラグがＯＮではない場合は、ステップＳ４００－１に処理を移行する。

【０４８９】

（ステップＳ４００－６）

ステップＳ４００－６において、画像・音ＣＰＵ２０４は、フレーム切替フラグをＯＦＦにする処理を行う。そして、フレーム切替フラグをＯＦＦにすると、ステップＳ４００－７に処理を移行する。

【０４９０】

（ステップＳ４００－７）

ステップＳ４００－７において、画像・音ＣＰＵ２０４は、図３７で示す画像生成処理を行う。なお、当該処理は、後で図３７を用いて詳述する。そして、画像生成処理を終了すると、ステップＳ４００－８に処理を移行する。

【０４９１】

（ステップＳ４００－８）

ステップＳ４００－８において、画像・音ＣＰＵ２０４は、音生成処理を行う。具体的には、ステップＳ４００－２で設定された内容に基づく１フレームあたりの音情報を生成する。これにより、１フレームにおける画像および音が生成されることになる。そして、音生成処理を終了すると、ステップＳ４００－９に処理を移行する。

【０４９２】

（ステップＳ４００－９）

ステップＳ４００－９において、画像・音ＣＰＵ２０４は、生成した１フレームにおけ

る画像および音を出力する処理を行う。これにより、生成した１フレームにおける画像が画像表示装置２６に表示され、生成した１フレームにおける音がスピーカ１０より出力されることになる。そして、出力処理を終えると、ステップＳ４００－１に処理を移行する。

【０４９３】

（画像生成処理について）

図３７は、画像・音制御部２００ｂにおいて行われる画像生成処理を示すフローチャート（画像・音制御部メイン処理のステップＳ４００－７のサブルーチン）である。

【０４９４】

（ステップＳ４００－７－１）

ステップＳ４００－７－１において、画像・音ＣＰＵ２０４は、画像・音制御部２００ｂに設けられた図示しないフレーム更新カウンタにおいて、フレーム更新カウンタを「＋１」する処理を行う。フレーム更新カウンタは、３３ｍｓ毎に「＋１」されるカウンタである。なお、フレーム更新カウンタは、専用のＲＡＭを設けてもよいし、ＶＲＡＭ２０７を用いてもよい。そして、フレーム更新カウンタを「＋１」すると、ステップＳ４００－７－２に処理を移行する。

【０４９５】

（ステップＳ４００－７－２）

ステップＳ４００－７－２において、画像・音ＣＰＵ２０４は、フレーム更新カウンタの値が「３」であるかを判定する。すなわち、３フレーム、９９ｍｓが経過したかを判定する。そして、フレーム更新カウンタの値が「３」である場合は、ステップＳ４００－７－３に処理を移行し、フレーム更新カウンタの値が「３」ではない場合は、ステップＳ４００－７－９に処理を移行する。

【０４９６】

（ステップＳ４００－７－３）

ステップＳ４００－７－３において、画像・音ＣＰＵ２０４は、保留数カウンタを読み出す処理を行う。すなわち、保留数カウンタが、いずれの保留記憶領域にも記憶されていない「－」、当該変動記憶領域のみ記憶されている「０」、第１記憶領域まで記憶されている「１」、第２記憶領域まで記憶されている「２」、第３記憶領域まで記憶されている「３」、第４記憶領域まで記憶されている「４」のいずれであるのかを読み出す。そして、保留数カウンタを読み出すと、ステップＳ４００－７－４に処理を移行する。

【０４９７】

（ステップＳ４００－７－４）

ステップＳ４００－７－４において、画像・音ＣＰＵ２０４は、保留数カウンタは更新されたか否かを判定する。すなわち、９９ｍｓ間において、保留数カウンタが更新されたか否かを判定する。ここでいう「更新」とは、保留数カウンタの値が変化していることはもとより、保留数カウンタの値は変化していないが、「増加」と「減少」がともに発生し、結果として「±０」であったことも含んでいる。すなわち、保留数カウンタは、更新履歴も保存可能であり、画像・音ＣＰＵ２０４は、更新履歴があれば保留数カウンタが更新されたと認識でき、更新履歴がなければ保留数カウンタは更新されていないと認識できる。そして、保留数カウンタが更新されている場合は、ステップＳ４００－７－５に処理を移行し、保留数カウンタが更新されていない場合は、ステップＳ４００－７－８に処理を移行する。

【０４９８】

（ステップＳ４００－７－５）

ステップＳ４００－７－５において、画像・音ＣＰＵ２０４は、保留数カウンタの値が前回の読み出し時から変化しているかを判定する。すなわち、９９ｍｓ間において、保留数カウンタの値が変化したか、または、保留数カウンタの値は変化していないが、「増加」と「減少」がともに発生し、結果として「±０」であったか、を判定する。そして、保留数カウンタの値が変化している場合は、ステップＳ４００－７－６に処理を移行し、保留数カウンタの値が変化していない場合は、ステップＳ４００－７－７に処理を移行する。

【０４９９】
（ステップＳ４００－７－６）
　ステップＳ４００－７－６において、画像・音ＣＰＵ２０４は、「数字保留」について、変化過程を省略せずに、変化後の値で表示内容を決定する。また、「保留アイコン」について、変化過程を省略しないで、変化後の値で表示内容を決定する。ここで、「変化過程」とは、９９ｍｓ間における保留数カウンタの変化過程である。例えば、９９ｍｓ間において、保留数カウンタが「１」から「２」に変化した場合は、変化過程を省略せずに、「数字保留」を「１」から「２」に更新して表示し、「保留アイコン」を新たに１つ表示する。そして、変化後の値で表示内容を決定すると、ステップＳ４００－７－８に処理を移行する。
【０５００】
（ステップＳ４００－７－７）
　ステップＳ４００－７－７において、画像・音ＣＰＵ２０４は、「数字保留」について、変化過程を省略し、前回の読み出し時の値で表示内容を決定する。また、「保留アイコン」については、変化過程を省略しないで、変化後の値で表示内容を決定する。例えば、９９ｍｓ間において、保留数カウンタが「１」から「２」に変化し、その後、「２」から「１」に変化した場合（始動口入賞と図柄変動ゲームの開始とがともに発生した場合）は、「数字保留」は、「１」→「２」→「１」という表示は行わず、「１」という表示を維持して（変化過程を省略し）、「保留アイコン」は、１つ増加して１つ減少する表示を行う（変化過程を省略しない）。そして、前回の読み出し時の値で表示内容を決定すると、ステップＳ４００－７－８に処理を移行する。
【０５０１】
（ステップＳ４００－７－８）
　ステップＳ４００－７－８において、画像・音ＣＰＵ２０４は、フレーム更新カウンタをクリアする処理を行う。すなわち、９９ｍｓ毎に行われる保留に係る表示内容の決定を終えると、フレーム更新カウンタを「０」にする処理を行う。そして、フレーム更新カウンタをクリアすると、ステップＳ４００－７－９に処理を移行する。
【０５０２】
（ステップＳ４００－７－９）
　ステップＳ４００－７－９において、画像・音ＣＰＵ２０４は、画像生成処理を行う。すなわち、ステップＳ４００－７－３～ステップＳ４００－７－８の処理を終えて当該処理に至った場合は、その処理内容を反映した画像生成処理を行う。そして、画像生成処理を終えると、ステップＳ４００－８に処理を移行する。
【０５０３】
　なお、図３７においては、フレーム更新カウンタが「３」になると、数字保留、保留アイコンに係る表示内容の決定を行ったが、表示内容の決定を行うフレーム更新カウンタの値は任意に設定できる。例えば、「３」より多くてもよいし、「３」より少なくてもよい。例えば、フレーム更新カウンタが「１」になると、数字保留、保留アイコンに係る表示内容の決定を行ってもよい。すなわち、３３ｍｓ毎に、数字保留、保留アイコンに係る表示内容の決定を行ってもよい。
【０５０４】
（画像・音制御部タイマ割込処理について）
　図３８は、画像・音ＣＰＵ２０４において行われる画像・音制御部タイマ割込処理を示すフローチャートである。当該処理は、上述の画像・音制御部メイン処理に定期的（例えば、３３ｍｓ毎）に割り込んで実行される処理である。
【０５０５】
（ステップＳ５００）
　ステップＳ５００において、画像・音ＣＰＵ２０４は、各種サブコマンドを受信する処理を行う。すなわち、演出制御部２００ａより各種サブコマンドを受信する処理を行う。そして、各種サブコマンドを受信すると、ステップＳ５０１に処理を移行する。

【０５０６】
（ステップＳ５０１）
　ステップＳ５０１において、画像・音ＣＰＵ２０４は、フレームカウンタ等を更新する処理を行う。そして、フレームカウンタ等を更新すると、ステップＳ５０２に処理を移行する。
【０５０７】
（ステップＳ５０２）
　ステップＳ５０２において、画像・音ＣＰＵ２０４は、フレーム切替フラグをＯＮにする。そして、フレーム切替フラグをＯＮにすると、画像・音制御部タイマ割込処理を終了する。
【０５０８】
（発光駆動ＣＰＵ２０８によって行われる制御処理について）
　次に、図３９～図４１を用いて、発光駆動ＣＰＵ２０８によって行われる制御処理について説明を行う。図３９、図４０は、発光駆動ＣＰＵ２０８によって行われる発光駆動制御部メイン処理であり、図４１は、発光駆動制御部メイン処理に定期的に（３３ｍｓ毎に）割り込んで実施される発光駆動制御部タイマ割込処理である。
【０５０９】
（ステップＳ６００－１）
　ステップＳ６００－１において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、各種サブコマンドを受信したかを判定する。すなわち、演出制御部２００ａよりいずれかのサブコマンドを受信しているかを判定する。なお、サブコマンドは、図４１の発光駆動制御部タイマ割込処理にて受信する。そして、各種サブコマンドを受信した場合は、ステップＳ６００－２に処理を移行し、各種サブコマンドを受信していない場合は、ステップＳ６００－５に処理を移行する。
【０５１０】
（ステップＳ６００－２）
　ステップＳ６００－２において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、発光・駆動設定処理を行う。具体的には、受信したサブコマンドに対応する発光装置９等の発光パターンの設定、および可動体２８の駆動パターンの設定を行う。なお、サブコマンドに対応する発光装置９等の発光パターンを設定すると、後述のステップＳ６００－７にて設定した発光パターンにて発光制御され、サブコマンドに対応する可動体２８の駆動パターンを設定すると、後述のステップＳ６００－８にて設定した駆動パターンにて駆動制御される。そして、発光・駆動設定処理を終えると、ステップＳ６００－３に処理を移行する。
【０５１１】
（ステップＳ６００－３）
　ステップＳ６００－３において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、始動口関連サブコマンドを受信したかを判定する。そして、始動口関連サブコマンドを受信した場合は、ステップＳ６００－４に処理を移行し、始動口関連サブコマンドを受信していない場合は、ステップＳ６００－５に処理を移行する。
【０５１２】
（ステップＳ６００－４）
　ステップＳ６００－４において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、発光駆動制御部２００ｃに設けられた図示しない保留数カウンタを更新する処理を行う。すなわち、発光駆動制御部２００ｃにおいても、演出制御部２００ａより送信される始動口関連サブコマンドによって、メインＲＡＭ１０３の判定情報記憶領域（保留記憶領域）の記憶状況を認識することができる。すなわち、発光駆動制御部２００ｃに設けられた保留数カウンタにおいても、いずれの保留記憶領域にも記憶されていない「－」、当該変動記憶領域のみ記憶されている「０」、第１記憶領域まで記憶されている「１」、第２記憶領域まで記憶されている「２」、第３記憶領域まで記憶されている「３」、第４記憶領域まで記憶されている「４」といった認識が可能である。なお、保留数カウンタは、専用のＲＡＭを設けてもよいし、

発光駆動ＲＡＭ２１０を用いてもよい。そして、保留数カウンタを更新すると、ステップＳ６００－５に処理を移行する。

【０５１３】

（ステップＳ６００－５）

ステップＳ６００－５において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、発光駆動制御部２００ｃに設けられた図示しないフラグ管理領域において、フレーム切替フラグがＯＮであるかを判定する。フレーム切替フラグとは、図４１の発光駆動制御部タイマ割込処理にてＯＮとなるため、３３ｍｓ毎にＯＮとなる。これにより、例えば、サブ保留表示器においては、３３ｍｓ毎に表示更新が行われることになる。なお、フレーム切替フラグを管理する管理領域は、専用のＲＡＭを設けてもよいし、発光駆動ＲＡＭ２１０を用いてもよい。そして、フレーム切替フラグがＯＮである場合は、ステップＳ６００－６に処理を移行し、フレーム切替フラグがＯＮではない場合は、ステップＳ６００－１に処理を移行する。

【０５１４】

（ステップＳ６００－６）

ステップＳ６００－６において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、フレーム切替フラグをＯＦＦにする処理を行う。そして、フレーム切替フラグをＯＦＦにすると、ステップＳ６００－７に処理を移行する。

【０５１５】

（ステップＳ６００－７）

ステップＳ６００－７において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、図４０で示す発光制御処理を行う。なお、当該処理は、後で図４０を用いて詳述する。そして、発光制御処理を終了すると、ステップＳ６００－８に処理を移行する。

【０５１６】

（ステップＳ６００－８）

ステップＳ６００－８において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、駆動制御処理を行う。具体的には、ステップＳ６００－２で可動体２８の駆動パターンが設定されている場合は、可動体２８の駆動制御を行う。そして、駆動制御処理を終了すると、ステップＳ６００－１に処理を移行する。

【０５１７】

（発光制御処理について）

図４０は、発光駆動制御部２００ｃにおいて行われる発光制御処理を示すフローチャート（発光駆動制御部メイン処理のステップＳ６００－７のサブルーチン）である。

【０５１８】

（ステップＳ６００－７－１）

ステップＳ６０－７－１において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、発光駆動制御部２００ｃに設けられた図示しないフレーム更新カウンタにおいて、フレーム更新カウンタを「＋１」する処理を行う。フレーム更新カウンタは、３３ｍｓ毎に「＋１」されるカウンタである。なお、フレーム更新カウンタは、専用のＲＡＭを設けてもよいし、発光駆動ＲＡＭ２１０を用いてもよい。そして、フレーム更新カウンタを「＋１」すると、ステップＳ６００－７－２に処理を移行する。

【０５１９】

（ステップＳ６００－７－２）

ステップＳ６００－７－２において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、フレーム更新カウンタの値が「３」であるかを判定する。すなわち、３フレーム、９９ｍｓが経過したかを判定する。そして、フレーム更新カウンタの値が「３」である場合は、ステップＳ６００－７－３に処理を移行し、フレーム更新カウンタの値が「３」ではない場合は、ステップＳ６００－７－９に処理を移行する。

【０５２０】

（ステップＳ６００－７－３）

ステップＳ６００－７－３において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、保留数カウンタを読み

出す処理を行う。すなわち、保留数カウンタが、いずれの保留記憶領域にも記憶されていない「－」、当該変動記憶領域のみ記憶されている「０」、第１記憶領域まで記憶されている「１」、第２記憶領域まで記憶されている「２」、第３記憶領域まで記憶されている「３」、第４記憶領域まで記憶されている「４」のいずれであるのかを読み出す。そして、保留数カウンタを読み出すと、ステップＳ６００－７－４に処理を移行する。

【０５２１】

（ステップＳ６００－７－４）

ステップＳ６００－７－４において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、保留数カウンタは更新されたか否かを判定する。すなわち、９９ｍｓ間において、保留数カウンタが更新されたか否かを判定する。ここでいう「更新」とは、保留数カウンタの値が変化していることはもとより、保留数カウンタの値は変化していないが、「増加」と「減少」がともに発生し、結果として「±０」であったことも含んでいる。すなわち、保留数カウンタは、更新履歴も保存可能であり、発光駆動ＣＰＵ２０８は、更新履歴があれば保留数カウンタが更新されたと認識でき、更新履歴がなければ保留数カウンタは更新されていないと認識できる。そして、保留数カウンタが更新されている場合は、ステップＳ６００－７－５に処理を移行し、保留数カウンタが更新されていない場合は、ステップＳ６００－７－８に処理を移行する。

【０５２２】

（ステップＳ６００－７－５）

ステップＳ６００－７－５において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、保留数カウンタの値が前回の読み出し時から変化しているかを判定する。すなわち、９９ｍｓ間において、保留数カウンタの値が変化したか、または、保留数カウンタの値は変化していないが、「増加」と「減少」がともに発生し、結果として「±０」であったか、を判定する。そして、保留数カウンタの値が変化している場合は、ステップＳ６００－７－６に処理を移行し、保留数カウンタの値が変化していない場合は、ステップＳ６００－７－７に処理を移行する。

【０５２３】

（ステップＳ６００－７－６）

ステップＳ６００－７－６において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、「サブ保留表示器」について、変化過程を省略せずに、変化後の値で発光内容を決定する。ここで、「変化過程」とは、９９ｍｓ間における保留数カウンタの変化過程である。例えば、９９ｍｓ間において、保留数カウンタが「１」から「２」に変化した場合は、変化過程を省略せずに、「サブ保留表示器」を「１」から「２」に更新して表示する。そして、変化後の値で発光内容を決定すると、ステップＳ６００－７－８に処理を移行する。

【０５２４】

（ステップＳ６００－７－７）

ステップＳ６００－７－７において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、「サブ保留表示器」について、変化過程を省略し、前回の読み出し時の値で発光内容を決定する。例えば、９９ｍｓ間において、保留数カウンタが「１」から「２」に変化し、その後、「２」から「１」に変化した場合（始動口入賞と図柄変動ゲームの開始とがともに発生した場合）は、「サブ保留表示器」は、「●○」（一方が点灯、他方が消灯）→「●●」（両方が点灯）→「●○」（一方が点灯、他方が消灯）という発光は行わず、「●○」（一方が点灯、他方が消灯）という発光を維持する（変化過程を省略する）。そして、前回の読み出し時の値で発光内容を決定すると、ステップＳ６００－７－８に処理を移行する。

【０５２５】

（ステップＳ６００－７－８）

ステップＳ６００－７－８において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、フレーム更新カウンタをクリアする処理を行う。すなわち、９９ｍｓ毎に行われる保留に係る発光内容の決定を終えると、フレーム更新カウンタを「０」にする処理を行う。そして、フレーム更新カウンタをクリアすると、ステップＳ６００－７－９に処理を移行する。

【０５２６】

（ステップＳ６００－７－９）
　ステップＳ６００－７－９において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、発光制御処理を行う。すなわち、ステップＳ６００－７－３～ステップＳ６００－７－８の処理を終えて当該処理に至った場合は、その処理内容を反映した発光制御処理を行う。そして、発光制御処理を終えると、ステップＳ６００－８に処理を移行する。
【０５２７】
　なお、図４０においては、フレーム更新カウンタが「３」になると、サブ保留表示器に係る発光内容の決定を行ったが、発光内容の決定を行うフレーム更新カウンタの値は任意に設定できる。例えば、「３」より多くてもよいし、「３」より少なくてもよい。例えば、フレーム更新カウンタが「１」になると、サブ保留表示器に係る発光内容の決定を行ってもよい。すなわち、３３ｍｓ毎に、サブ保留表示器に係る発光内容の決定を行ってもよい。
【０５２８】
（発光駆動制御部タイマ割込処理について）
　図４１は、発光駆動ＣＰＵ２０８において行われる発光駆動制御部タイマ割込処理を示すフローチャートである。当該処理は、上述の発光駆動制御部メイン処理に定期的（例えば、３３ｍｓ毎）に割り込んで実行される処理である。
【０５２９】
（ステップＳ７００）
　ステップＳ７００において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、各種サブコマンドを受信する処理を行う。すなわち、演出制御部２００ａより各種サブコマンドを受信する処理を行う。そして、各種サブコマンドを受信すると、ステップＳ７０１に処理を移行する。
【０５３０】
（ステップＳ７０１）
　ステップＳ７０１において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、フレームカウンタ等を更新する処理を行う。そして、フレームカウンタ等を更新すると、ステップＳ７０２に処理を移行する。
【０５３１】
（ステップＳ７０２）
　ステップＳ７０２において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、フレーム切替フラグをＯＮにする。そして、フレーム切替フラグをＯＮにすると、発光駆動制御部タイマ割込処理を終了する。
【０５３２】
　次に、図４２～図５４を用いて、本実施形態に係る特徴部について説明する。具体的には、図４２～図５４は、「メイン保留表示器」、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「当該保留アイコン」および「保留アイコン」に係る更新についての特徴を示す図である。
【０５３３】
　図中の、「フレーム更新カウンタ」とは、図３７のステップＳ４００－７－１や、図４０のステップＳ６００－７－１の説明で述べた内容に対応している。すなわち、３３ｍｓ毎に１フレームの画像が表示されていることを示している。
　また、図中の、「保留数カウンタ」とは、上述した、画像・音制御部２００ｂに設けられた保留数カウンタ、発光駆動制御部２００ｃに設けられた保留数カウンタに対応している。
　また、図中の、「メイン保留表示器」とは、上述した、第１特別図柄保留表示器２７ｃに対応している。なお、第２特別図柄保留表示器２７ｄが含まれていてももちろんよい。
　また、図中の、「サブ保留表示器」とは、上述した、第１特別図柄サブ保留表示器２９ａに対応している。なお、第２特別図柄サブ保留表示器２９ｂが含まれていてももちろんよい。
　また、図中の、「数字保留」とは、上述した、第１始動口保留個数画像２６ｅとして表示される保留の数と対応している。なお、第２始動口保留個数画像２６ｆとして表示され

る保留の数が含まれていてももちろんよい。
　また、図中の、「当該変動保留アイコン」および「保留アイコン」とは、上述した、当該変動アイコン表示領域２６ｏ、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊと対応している。なお、第２始動口第１保留球画像表示領域２６ｋ～第２始動口第４保留球画像表示領域２６ｎが含まれていてももちろんよい。
【０５３４】
（タイムチャート１について）
　図４２は、本発明の実施形態に係るタイムチャート１である。タイムチャート１は、９９ｍｓ間に保留数カウンタの増減が生じなかった場合の例を示している。
　はじめに、「１Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「３」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を肯定）である。当該タイミングにおいては、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第２記憶領域」（図１１参照）まで記憶されており、それに伴い、「保留数カウンタ」が「２」であり、「メイン保留表示器」のＬＥＤが２つ点灯している。なお、「メイン保留表示器」は、図１５のステップＳ１０９にて４ｍｓ毎に更新される。
【０５３５】
　また、フレーム更新カウンタが「３」となったので、「サブ保留表示器」が図４０で示す処理にて、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」が、図３７で示す処理にて、「保留数カウンタ」の値（ここでは「２」）に応じて、それぞれ更新されることになる。
　すなわち、「サブ保留表示器」のＬＥＤが２つ点灯し、「数字保留」として「２」が表示され、当該変動アイコン表示領域２６ｏに保留アイコンＡが表示され、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに保留アイコンＢが表示され、第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈに保留アイコンＣが表示される。そして、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」は、次に、フレーム更新カウンタが「３」になるまで（９９ｍｓ経過後まで）、当該表示内容を継続する。
【０５３６】
　次に、「２Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「１」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を否定）である。当該タイミングにおいては、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」は、更新されない。
【０５３７】
　次に、「３Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「２」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を否定）である。当該タイミングにおいては、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」は、更新されない。
【０５３８】
　次に、「４Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「３」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を肯定）である。当該タイミングにおいては、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第２記憶領域」（図１１参照）まで記憶されており、それに伴い、「保留数カウンタ」が「２」であり、「メイン保留表示器」のＬＥＤが２つ点灯している。
【０５３９】
　また、フレーム更新カウンタが「３」となったので、「サブ保留表示器」が図４０で示す処理にて、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」が、図３７で示す処理にて、「保留数カウンタ」の値（ここでは「２」）に応じて、それぞれ更新されることになる。
　すなわち、「サブ保留表示器」のＬＥＤが２つ点灯し、「数字保留」として「２」が表示され、当該変動アイコン表示領域２６ｏに保留アイコンＡが表示され、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに保留アイコンＢが表示され、第１始動口第２保留球画像表示

領域２６ｈに保留アイコンＣが表示される。そして、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」は、次に、フレーム更新カウンタが「３」になるまで（９９ｍｓ経過後まで）、当該表示内容を継続する。

【０５４０】

このように、９９ｍｓ間に保留数カウンタの増減が生じなかった場合、「４Ｆ」で次の更新周期となっても、「サブ保留表示器」は、「１Ｆ」での表示内容（ＬＥＤが２つ点灯）が維持され、「数字保留」は、「１Ｆ」での表示内容（「２」が表示）が維持され、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」は、「１Ｆ」での表示内容（当該変動アイコン表示領域２６ｏに保留アイコンＡが表示、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに保留アイコンＢが表示、第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈに保留アイコンＣが表示）が維持される。

【０５４１】

（タイムチャート２について）

図４３は、本発明の実施形態に係るタイムチャート２である。タイムチャート２は、９９ｍｓ間に保留数カウンタが１つ増加した場合の例を示している。なお、増加の例であるため、「当該変動アイコン」に係る説明は省略する。

はじめに、「１Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「３」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を肯定）である。当該タイミングにおいては、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第２記憶領域」（図１１参照）まで記憶されており、それに伴い、「保留数カウンタ」が「２」であり、「メイン保留表示器」のＬＥＤが２つ点灯している。なお、「メイン保留表示器」は、図１５のステップＳ１０９にて４ｍｓ毎に更新される。

【０５４２】

また、フレーム更新カウンタが「３」となったので、「サブ保留表示器」が図４０で示す処理にて、「数字保留」、「保留アイコン」が、図３７で示す処理にて、「保留数カウンタ」の値（ここでは「２」）に応じて、それぞれ更新されることになる。

すなわち、「サブ保留表示器」のＬＥＤが２つ点灯し、「数字保留」として「２」が表示され、当該変動アイコン表示領域２６ｏに保留アイコンＡが表示され、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに保留アイコンＢが表示され、第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈに保留アイコンＣが表示される。そして、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」は、次に、フレーム更新カウンタが「３」になるまで（９９ｍｓ経過後まで）、当該表示内容を継続する。

【０５４３】

次に、「２Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「１」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を否定）である。当該タイミングにおいては、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「保留アイコン」は、更新されない。

【０５４４】

次に、「タイミングＴ１」は、第１始動口２１へ遊技球が入球（入賞）したタイミング（例えば、図１７のステップＳ１０４－１－１を肯定し、ステップＳ１０４－１－３を否定）である。当該タイミングにおいて、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第３記憶領域」（図１１参照）まで記憶され、それに伴う始動口関連サブコマンドの受信により、「保留数カウンタ」が「３」となる。

「メイン保留表示器」は、４ｍｓ毎に更新されるので、例えば、「タイミングＴ１」と同一または略同一のタイミングで更新が可能となる。すなわち、「メイン保留表示器」が、第１始動口用の保留記憶領域が「第３記憶領域」（図１１参照）まで記憶されていることを示す、一方のＬＥＤが点滅し、他方のＬＥＤが点灯する表示内容に更新される。

一方、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「保留アイコン」は、次の更新周期（フレーム更新カウンタが「３」）まで、「１Ｆ」における表示内容を維持することになる（「タイミングＴ１」と略同一のタイミングでの更新を行わない）。

【０５４５】
次に、「３Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「２」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を否定）である。当該タイミングにおいては、「保留数カウンタ」は「３」であり、「メイン保留表示器」は、一方のＬＥＤが点滅し、他方のＬＥＤが点灯する表示内容である。
一方、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「保留アイコン」は、更新されずに、「１Ｆ」における表示内容を維持している。
【０５４６】
次に、「４Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「３」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を肯定）である。当該タイミングにおいては、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第３記憶領域」（図１１参照）まで記憶されており、それに伴い、「保留数カウンタ」が「３」であり、「メイン保留表示器」は、一方のＬＥＤが点滅し、他方のＬＥＤが点灯している。
【０５４７】
また、フレーム更新カウンタが「３」となったので、「サブ保留表示器」が図４０で示す処理にて、「数字保留」、「保留アイコン」が、図３７で示す処理にて、「保留数カウンタ」の値（ここでは「３」）に応じて、「タイミングＴ１」での入賞に対応した表示内容に、それぞれ更新されることになる。
すなわち、「サブ保留表示器」は、一方のＬＥＤが点滅し、他方のＬＥＤが点灯する表示内容に更新され、「数字保留」は、「２」の表示から「３」の表示に更新され、「保留アイコン」は、第１始動口第３保留球画像表示領域２６ｉに保留アイコンＤが表示される。なお、「保留アイコン」は、各保留球画像表示領域に表示されるときに、保留アイコンＤで示すように、まず、小さいサイズの円形画像が表示され、当該円形画像が徐々に大きくなり、通常の表示サイズに至る、といった表示アニメーションを伴って表示されるようになっている。このように、表示アニメーションを伴って入賞に対応する保留アイコンが表示されることで、いきなり通常の表示サイズで表示するよりも、見た目上の面白さを与えることができる。
【０５４８】
そして、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「保留アイコン」は、次に、フレーム更新カウンタが「３」になるまで（９９ｍｓ経過後まで）、当該表示内容を継続する。
以上のように、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「保留アイコン」は、「メイン保留表示器」に比べて、始動口への入賞が生じてから表示更新が行われるまでにタイムラグが生じやすくなっている、といえる。
【０５４９】
（タイムチャート３について）
図４４は、本発明の実施形態に係るタイムチャート３である。タイムチャート３は、９９ｍｓ間に保留数カウンタが１つ減少した場合の例を示している。
はじめに、「１Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「３」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を肯定）である。当該タイミングにおいては、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第２記憶領域」（図１１参照）まで記憶されており、それに伴い、「保留数カウンタ」が「２」であり、「メイン保留表示器」のＬＥＤが２つ点灯している。なお、「メイン保留表示器」は、図１５のステップＳ１０９にて４ｍｓ毎に更新される。
なお、図示しない「タイミングＴ０」において、「当該変動アイコン」のアイコンＡに対応する図柄変動ゲームが確定表示されており、当該確定表示後のフレーム更新カウンタが「３」となったタイミングで、「当該変動アイコン」のアイコンＡが消去されている。つまり、後述の「タイミングＴ１」に至るまでは、１遊技目の図柄変動ゲームと、２遊技目の図柄変動ゲームとの間の、いわゆる変動間インターバルを想定している。
【０５５０】

また、フレーム更新カウンタが「３」となったので、「サブ保留表示器」が図４０で示す処理にて、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」が、図３７で示す処理にて、「保留数カウンタ」の値（ここでは「２」）に応じて、それぞれ更新されることになる。

すなわち、「サブ保留表示器」のＬＥＤが２つ点灯し、「数字保留」として「２」が表示され、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに保留アイコンＢが表示され、第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈに保留アイコンＣが表示される。そして、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」は、次に、フレーム更新カウンタが「３」になるまで（９９ｍｓ経過後まで）、当該表示内容を継続する。

【０５５１】

次に、「２Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「１」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を否定）である。当該タイミングにおいては、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」は、更新されない。

【０５５２】

次に、「タイミングＴ１」は、「保留減算」が行われたタイミング（例えば、ステップＳ１０５－２－２、またはステップＳ１０５－２－５）である。当該タイミングにおいて、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第１記憶領域」（図１１参照）まで記憶され、それに伴う始動口関連サブコマンドの受信により、「保留数カウンタ」が「１」となる。

「メイン保留表示器」は、４ｍｓ毎に更新されるので、例えば、「タイミングＴ１」と同一または略同一のタイミングで更新が可能となる。すなわち、「メイン保留表示器」が、第１始動口用の保留記憶領域が「第１記憶領域」（図１１参照）まで記憶されていることを示す、一方のＬＥＤが点灯し、他方のＬＥＤが消灯する表示内容に更新される。

一方、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」は、次の更新周期（フレーム更新カウンタが「３」）まで、「１Ｆ」における表示内容を維持することになる（「タイミングＴ１」と略同一のタイミングでの更新を行わない）。

【０５５３】

次に、「３Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「２」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を否定）である。当該タイミングにおいては、「保留数カウンタ」は「１」であり、「メイン保留表示器」は、一方のＬＥＤが点灯し、他方のＬＥＤが消灯する表示内容である。

一方、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」は、更新されずに、「１Ｆ」における表示内容を維持している。

【０５５４】

次に、「４Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「３」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を肯定）である。当該タイミングにおいては、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第１記憶領域」（図１１参照）まで記憶されており、それに伴い、「保留数カウンタ」が「１」であり、「メイン保留表示器」は、一方のＬＥＤが点灯し、他方のＬＥＤが消灯している。

【０５５５】

また、フレーム更新カウンタが「３」となったので、「サブ保留表示器」が図４０で示す処理にて、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」が、図３７で示す処理にて、「保留数カウンタ」の値（ここでは「１」）に応じて、「タイミングＴ１」での保留減算に対応した表示内容に、それぞれ更新されることになる。

すなわち、「サブ保留表示器」は、一方のＬＥＤが点灯し、他方のＬＥＤが消灯する表示内容に更新され、「数字保留」は、「２」の表示から「１」の表示に更新され、それまで第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに表示されていた保留アイコンＢが、当該変

動アイコン表示領域２６ｏにスライド移動して、「当該変動アイコン」として表示され、それまで第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈに表示されていた保留アイコンＣが、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇにスライド移動する。

【０５５６】

そして、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」は、次に、フレーム更新カウンタが「３」になるまで（９９ｍｓ経過後まで）、当該表示内容を継続する。

以上のように、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」は、「メイン保留表示器」に比べて、保留減算が生じてから表示更新が行われるまでにタイムラグが生じやすくなっている、といえる。

【０５５７】

（タイムチャート４について）

図４５は、本発明の実施形態に係るタイムチャート４である。タイムチャート４は、９９ｍｓ間に保留数カウンタが１つ増加し、その後、１つ減少した場合の例を示している。

はじめに、「１Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「３」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を肯定）である。当該タイミングにおいては、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第２記憶領域」（図１１参照）まで記憶されており、それに伴い、「保留数カウンタ」が「２」であり、「メイン保留表示器」のＬＥＤが２つ点灯している。なお、「メイン保留表示器」は、図１５のステップＳ１０９にて４ｍｓ毎に更新される。

なお、図示しない「タイミングＴ０」において、「当該変動アイコン」のアイコンＡに対応する図柄変動ゲームが確定表示されており、当該確定表示後のフレーム更新カウンタが「３」となったタイミングで、「当該変動アイコン」のアイコンＡが消去されている。つまり、後述の「タイミングＴ２」に至るまでは、１遊技目の図柄変動ゲームと、２遊技目の図柄変動ゲームとの間の、いわゆる変動間インターバルを想定している。

【０５５８】

また、フレーム更新カウンタが「３」となったので、「サブ保留表示器」が図４０で示す処理にて、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」が、図３７で示す処理にて、「保留数カウンタ」の値（ここでは「２」）に応じて、それぞれ更新されることになる。

すなわち、「サブ保留表示器」のＬＥＤが２つ点灯し、「数字保留」として「２」が表示され、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに保留アイコンＢが表示され、第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈに保留アイコンＣが表示される。そして、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」は、次に、フレーム更新カウンタが「３」になるまで（９９ｍｓ経過後まで）、当該表示内容を継続する。

【０５５９】

次に、「２Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「１」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を否定）である。当該タイミングにおいては、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」は、更新されない。

【０５６０】

次に、「タイミングＴ１」は、変動間インターバル中に、第１始動口２１へ遊技球が入球（入賞）したタイミング（例えば、図１７のステップＳ１０４－１－１を肯定し、ステップＳ１０４－１－３を否定）である。当該タイミングにおいて、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第３記憶領域」（図１１参照）まで記憶され、それに伴う始動口関連サブコマンドの受信により、「保留数カウンタ」が「３」となる。

「メイン保留表示器」は、４ｍｓ毎に更新されるので、例えば、「タイミングＴ１」と同一または略同一のタイミングで更新が可能となる。すなわち、「メイン保留表示器」が、第１始動口用の保留記憶領域が「第３記憶領域」（図１１参照）まで記憶されていることを示す、一方のＬＥＤが点滅し、他方のＬＥＤが点灯する表示内容に更新される。

一方、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「保留アイコン」は、次の更新周期（フレーム更新カウンタが「３」）まで、「１Ｆ」における表示内容を維持することになる（「タイミングＴ１」と略同一のタイミングでの更新を行わない）。

【０５６１】

次に、「タイミングＴ２」は、「保留減算」が行われたタイミング（例えば、ステップＳ１０５－２－２、またはステップＳ１０５－２－５）である。当該タイミングにおいて、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第２記憶領域」（図１１参照）まで記憶され、それに伴う始動口関連サブコマンドの受信により、「保留数カウンタ」が「２」となる。

「メイン保留表示器」は、４ｍｓ毎に更新されるので、例えば、「タイミングＴ２」と同一または略同一のタイミングで更新が可能となる。すなわち、「メイン保留表示器」が、第１始動口用の保留記憶領域が「第２記憶領域」（図１１参照）まで記憶されていることを示す、２つのＬＥＤが点灯する表示内容に更新される。

一方、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」は、次の更新周期（フレーム更新カウンタが「３」）まで、「１Ｆ」における表示内容を維持することになる（「タイミングＴ１」と略同一のタイミングでの更新を行わない）。

【０５６２】

次に、「３Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「２」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を否定）である。当該タイミングにおいては、「保留数カウンタ」は「２」であり、「メイン保留表示器」は、ＬＥＤが２つ点灯している。

一方、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」は、更新されずに、「１Ｆ」における表示内容を維持している。

【０５６３】

次に、「４Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「３」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を肯定）である。当該タイミングにおいては、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第２記憶領域」（図１１参照）まで記憶されており、それに伴い、「保留数カウンタ」が「２」であり、「メイン保留表示器」は、ＬＥＤが２つ点灯している。

【０５６４】

また、フレーム更新カウンタが「３」となったので、「サブ保留表示器」が図４０で示す処理にて、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」が、図３７で示す処理にて、「保留数カウンタ」の値（ここでは「２」）に応じて、「タイミングＴ１」での始動口入賞に対応した表示内容に、および「タイミングＴ２」での保留減算に対応した表示内容に、それぞれ更新されることになる。

ただし、当該例においては、「タイミングＴ１」で１つ増加し、「タイミングＴ２」で１つ減少したので、保留数カウンタは、「±０」である。

このように、９９ｍｓ間に保留数カウンタが１つ増加し、その後、１つ減少し、結果として、保留数カウンタが「±０」となる場合、

「メイン保留表示器」は、４ｍｓ毎の表示更新となるため、増加した旨の表示も、減少した旨の表示も、ともに省略しない。

「サブ保留表示器」は、３３ｍｓ毎の表示更新となるため、増加した旨の表示も、減少した旨の表示も、ともに省略する。すなわち、見た目上、「１Ｆ」での表示内容が維持される。

「数字保留」は、３３ｍｓ毎の表示更新となるため、増加した旨の表示も、減少した旨の表示も、ともに省略する。すなわち、見た目上、「１Ｆ」での表示内容が維持される。

「当該保留アイコン」および「保留アイコン」は、３３ｍｓ毎の表示更新ではあるが、増加した旨の表示も、減少した旨の表示も、ともに省略しない。すなわち、一旦、第１始動口第３保留球画像表示領域２６ｉに保留アイコンＤを表示し、その後、それまで第１始

動口第１保留球画像表示領域２６ｇに表示されていた保留アイコンＢが、当該変動アイコン表示領域２６ｏにスライド移動して、「当該変動アイコン」として表示され、それまで第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈに表示されていた保留アイコンＣが、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇにスライド移動し、第１始動口第３保留球画像表示領域２６ｉに一旦表示された保留アイコンＤが、第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈにスライド移動する、

といった特徴を有している。

【０５６５】

このように構成されている理由としては、例えば、遊技者は遊技中に、画像表示装置２６に注視している可能性が高く、画像表示装置２６から離間した位置に設けられる「サブ保留表示器」の注目度合いは低い。よって、注目度合いの観点では、「当該保留アイコン」および「保留アイコン」、「数字保留」＞「サブ保留表示器」となる。

また、「数字保留」は、表示領域の右下隅に表示されており、また、「当該保留アイコン」や「保留アイコン」よりも表示サイズが小さい画像であるから、「当該保留アイコン」や「保留アイコン」の方が、「数字保留」よりも遊技者の目に入り易い。よって、目に入り易い観点では、「当該保留アイコン」および「保留アイコン」＞「数字保留」となる。

すなわち、同じ更新周期でありながら、遊技者の注目度合いが高く、目に入り易い「当該保留アイコン」および「保留アイコン」は、増加した旨の表示も、減少した旨の表示も、ともに省略しないで表示することで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止でき、「当該保留アイコン」および「保留アイコン」に比べて、遊技者の注目度合いが低く、目に入り難い、「数字保留」や「サブ保留表示器」は、増加した旨の表示も、減少した旨の表示も、ともに省略することで、画像生成に係る処理（例えば、更新する表示量）を軽減できる。

【０５６６】

また、本実施形態においては、フレーム更新カウンタが「３」になると（９９ｍｓ毎に）、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「当該保留アイコン」および「保留アイコン」を表示更新している。

このようにした理由としては、例えば、さらに短い更新周期で更新する場合に比べて、始動口入賞や、保留減算が発生する可能性が高くなることによる。そして、始動口入賞や、保留減算が発生する可能性が高まると、図４５で示すような現象も起こり易くなる。そして、図４５で示すような現象が起これば、省略できるものは省略することで、より効果的に画像生成に係る処理（例えば、更新する表示量）を軽減できる。

なお、上述したように、フレーム更新カウンタが「３」になると（９９ｍｓ毎に）、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「当該保留アイコン」および「保留アイコン」を表示更新したが、表示更新するフレーム更新カウンタは適宜変更できる。例えば、「１」でもよいし、「５」でもよい。

【０５６７】

なお、図４５において、保留アイコンＤを第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈに一旦表示する際には、第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈにて、表示アニメーションが通常の表示サイズに至ってから、第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈにスライド移動させてもよいし、表示アニメーションが通常の表示サイズに至る前に、第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈにスライド移動させてもよい。

これにより、前者であれば、遊技者に、増加した保留が新たに表示されたことを明確に認識させることができ、後者であれば、速やかに対応する保留球画像表示領域に（アイコンを）表示することができるので、好適な保留球画像の表示が実現できる。

【０５６８】

（タイムチャート５について）

図４６は、本発明の実施形態に係るタイムチャート５である。タイムチャート５は、９９ｍｓ間に保留数カウンタが１つ減少し、その後、１つ増加した場合の例を示している。

はじめに、「１Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「３」となったタイミング（例えば、

図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を肯定）である。当該タイミングにおいては、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第２記憶領域」（図１１参照）まで記憶されており、それに伴い、「保留数カウンタ」が「２」であり、「メイン保留表示器」のＬＥＤが２つ点灯している。なお、「メイン保留表示器」は、図１５のステップＳ１０９にて４ｍｓ毎に更新される。

なお、図示しない「タイミングＴ０」において、「当該変動アイコン」のアイコンＡに対応する図柄変動ゲームが確定表示されており、当該確定表示後のフレーム更新カウンタが「３」となったタイミングで、「当該変動アイコン」のアイコンＡが消去されている。つまり、後述の「タイミングＴ１」に至るまでは、１遊技目の図柄変動ゲームと、２遊技目の図柄変動ゲームとの間の、いわゆる変動間インターバルを想定している。

【０５６９】

次に、「２Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「１」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を否定）である。当該タイミングにおいては、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」は、更新されない。

【０５７０】

次に、「タイミングＴ１」は、「保留減算」が行われたタイミング（例えば、ステップＳ１０５－２－２、またはステップＳ１０５－２－５）である。当該タイミングにおいて、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第１記憶領域」（図１１参照）まで記憶され、それに伴う始動口関連サブコマンドの受信により、「保留数カウンタ」が「１」となる。

「メイン保留表示器」は、４ｍｓ毎に更新されるので、例えば、「タイミングＴ１」と同一または略同一のタイミングで更新が可能となる。すなわち、「メイン保留表示器」が、第１始動口用の保留記憶領域が「第１記憶領域」（図１１参照）まで記憶されていることを示す、一方のＬＥＤが点灯し、他方のＬＥＤが消灯する表示内容に更新される。

一方、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」は、次の更新周期（フレーム更新カウンタが「３」）まで、「１Ｆ」における表示内容を維持することになる（「タイミングＴ１」と略同一のタイミングでの更新を行わない）。

【０５７１】

次に、「タイミングＴ２」は、第１始動口２１へ遊技球が入球（入賞）したタイミング（例えば、図１７のステップＳ１０４－１－１を肯定し、ステップＳ１０４－１－３を否定）である。当該タイミングにおいて、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第２記憶領域」（図１１参照）まで記憶され、それに伴う始動口関連サブコマンドの受信により、「保留数カウンタ」が「２」となる。

「メイン保留表示器」は、４ｍｓ毎に更新されるので、例えば、「タイミングＴ２」と同一または略同一のタイミングで更新が可能となる。すなわち、「メイン保留表示器」が、第１始動口用の保留記憶領域が「第２記憶領域」（図１１参照）まで記憶されていることを示す、２つのＬＥＤが点灯する表示内容に更新される。

一方、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「保留アイコン」は、次の更新周期（フレーム更新カウンタが「３」）まで、「１Ｆ」における表示内容を維持することになる（「タイミングＴ１」と略同一のタイミングでの更新を行わない）。

【０５７２】

次に、「３Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「２」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を否定）である。当該タイミングにおいては、「保留数カウンタ」は「２」であり、「メイン保留表示器」は、ＬＥＤが２つ点灯している。

一方、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」は、更新されずに、「１Ｆ」における表示内容を維持している。

【０５７３】

次に、「４Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「３」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を肯定）である。当該タイミングにおいては、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第２記憶領域」（図１１参照）まで記憶されており、それに伴い、「保留数カウンタ」が「２」であり、「メイン保留表示器」は、ＬＥＤが２つ点灯している。

【０５７４】

また、フレーム更新カウンタが「３」となったので、「サブ保留表示器」が図４０で示す処理にて、「数字保留」、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」が、図３７で示す処理にて、「保留数カウンタ」の値（ここでは「２」）に応じて、「タイミングＴ１」での保留減算に対応した表示内容に、および「タイミングＴ２」での始動口入賞に対応した表示内容に、それぞれ更新されることになる。

ただし、当該例においては、「タイミングＴ１」で１つ減少し、「タイミングＴ２」で１つ増加したので、保留数カウンタは、「±０」である。

このように、９９ｍｓ間に保留数カウンタが１つ減少し、その後、１つ増加し、結果として、保留数カウンタが「±０」となる場合、

「メイン保留表示器」は、４ｍｓ毎の表示更新となるため、減少した旨の表示も、増加した旨の表示も、ともに省略しない。

「サブ保留表示器」は、３３ｍｓ毎の表示更新となるため、減少した旨の表示も、増加した旨の表示も、ともに省略する。すなわち、見た目上、「１Ｆ」での表示内容が維持される。

「数字保留」は、３３ｍｓ毎の表示更新となるため、減少した旨の表示も、増加した旨の表示も、ともに省略する。すなわち、見た目上、「１Ｆ」での表示内容が維持される。

「当該保留アイコン」および「保留アイコン」は、３３ｍｓ毎の表示更新ではあるが、減少した旨の表示も、増加した旨の表示も、ともに省略しない。すなわち、それまで第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに表示されていた保留アイコンＢが、当該変動アイコン表示領域２６ｏにスライド移動して、「当該変動アイコン」として表示され、それまで第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈに表示されていた保留アイコンＣが、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇにスライド移動し、第１始動口第３保留球画像表示領域２６ｉに、保留アイコンＤを、表示アニメーションを伴いながら表示する。

といった特徴を有している。

これにより、図４５の説明箇所で述べた効果と同様の効果を奏する。

なお、図４５、図４６で説明した事象（所定フレーム内で、減少、増加がともに生じる事象）は、図柄変動ゲームを実行し易く、始動口入賞も発生し易い時短遊技状態の方が、通常遊技状態に比べて、発生し易いといえる。故に、図４５、図４６で説明した内容（表示デバイスによって、省略したり省略しなかったりする構成）は、時短遊技状態で実行すると、より効果的である。

また、確変遊技状態を備えるパチンコ遊技機１であれば、確変遊技状態で実行すれば、時短遊技状態同様、より効果的となる。

なお、本実施形態では、通常遊技状態、時短遊技状態のいずれにおいても、図４５、図４６で説明した内容（表示デバイスによって、省略したり省略しなかったりする構成）を実施することとしたが、いずれか一方の遊技状態でのみ実行するようにしてもよいし、同じ遊技状態でも、実行する場合と、実行しない場合とがあってもよい。例えば、同じ遊技状態であっても、「Ａモード（Ａステージ）」では実行するが、「Ｂモード（Ｂステージ）」では実行しないようにしてもよい。

【０５７５】

（タイムチャート６について）

図４７は、本発明の実施形態に係るタイムチャート６である。タイムチャート６は、主に、保留減算が行われた場合の、「数字保留」と「保留アイコン」との、表示更新開始から表示更新完了までを比較した図である。なお、「タイミングＴ１」に至るまでは、変動間インターバルである。また、図４７では、主に、「数字保留」と「保留アイコン」とに

ついて説明を行い、「メイン保留表示器」については説明を省略する。
【０５７６】
はじめに、「３Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「２」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を否定）である。当該タイミングにおいては、「保留数カウンタ」は「２」であり、「サブ保留表示器」、「数字保留」、「保留アイコン」は、更新されずに、「３Ｆ」以前における表示内容を維持している。
【０５７７】
次に、「タイミングＴ１」は、「保留減算」が行われたタイミング（例えば、ステップＳ１０５－２－２、またはステップＳ１０５－２－５）である。当該タイミングにおいて、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第１記憶領域」（図１１参照）まで記憶され、それに伴う始動口関連サブコマンドの受信により、「保留数カウンタ」が「１」となる。
「サブ保留表示器」、「数字保留」、「保留アイコン」は、次の更新周期（フレーム更新カウンタが「３」）まで、「３Ｆ」以前における表示内容を維持することになる（「タイミングＴ１」と略同一のタイミングでの更新を行わない）。
【０５７８】
次に、「４Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「３」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を肯定）である。当該タイミングにおいては、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第１記憶領域」（図１１参照）まで記憶されており、それに伴い、「保留数カウンタ」が「１」である。
【０５７９】
また、フレーム更新カウンタが「３」となったので、「サブ保留表示器」が図４０で示す処理にて、「数字保留」、「保留アイコン」が、図３７で示す処理にて、「保留数カウンタ」の値（ここでは「１」）に応じて、「タイミングＴ１」での保留減算に対応した表示内容に更新されることになる。
ここで、「数字保留」は、「４Ｆ」において、表示更新を開始し、「４Ｆ」において、表示更新を完了させる。すなわち、「４Ｆ」目に、「２」という表示から「１」という表示に切替える。
一方で、「保留アイコン」は、「４Ｆ」において、表示更新を開始する。すなわち、「数字保留」と表示更新を開始するタイミングは同じである。しかしながら、図４７に示すように、それまで第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに表示されていた保留アイコンＢを、当該変動アイコン表示領域２６ｏにスライド移動して、「当該変動アイコン」として表示し、それまで第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈに表示されていた保留アイコンＣを、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇにスライド移動して表示するので、その後の、「αＦ」（αの値は任意の値）においては、更新過程（保留アイコンがスライド移動中）となり、その後の、「βＦ」（βの値は任意の値）において、表示更新を完了させる。よって、「数字保留」よりも後のフレームで表示更新を完了させることになる。換言すれば、「数字保留」の表示更新に係る時間よりも、「保留アイコン」の表示更新に係る時間とでは、「保留アイコン」の表示更新に係る時間の方が長い、といえる。
【０５８０】
このように構成した理由としては、上述したように、「保留アイコン」の方が、「数字保留」よりも遊技者の目に入り易い、という観点によるもので、遊技者の目に入り易い「保留アイコン」は、「数字保留」よりも時間をかけて表示更新を行うことで、見た目上の面白みを与えることができる。
また、「数字保留」は、上述した「保留先読み演出」を担うものではなく、「保留アイコン」は「保留先読み演出」を担うものであるから、例えば、更新過程（保留アイコンがスライド移動中）を用いて、先読み保留球画像に変化させることもできる。このように構成すれば、更新過程（保留アイコンがスライド移動中）に遊技者を注視させ、遊技興趣を

向上させることができる。
【０５８１】
（タイムチャート７について）
図４８は、本発明の実施形態に係るタイムチャート７である。タイムチャート７は、主に、始動口入賞が行われた場合の、「数字保留」と「保留アイコン」との、表示更新開始から表示更新完了までを比較した図である。なお、図４８は、図４７と減少か増加かで異なるのみであるため、適宜省略して説明する。
【０５８２】
「タイミングＴ１」は、第１始動口２１へ遊技球が入球（入賞）したタイミング（例えば、図１７のステップＳ１０４－１－１を肯定し、ステップＳ１０４－１－３を否定）である。当該タイミングにおいて、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第３記憶領域」（図１１参照）まで記憶され、それに伴う始動口関連サブコマンドの受信により、「保留数カウンタ」が「３」となる。
「サブ保留表示器」、「数字保留」、「保留アイコン」は、次の更新周期（フレーム更新カウンタが「３」）まで、「３Ｆ」以前における表示内容を維持することになる（「タイミングＴ１」と略同一のタイミングでの更新を行わない）。
【０５８３】
次に、「４Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「３」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を肯定）である。当該タイミングにおいては、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第３記憶領域」（図１１参照）まで記憶されており、それに伴い、「保留数カウンタ」が「３」である。
【０５８４】
また、フレーム更新カウンタが「３」となったので、「サブ保留表示器」が図４０で示す処理にて、「数字保留」、「保留アイコン」が、図３７で示す処理にて、「保留数カウンタ」の値（ここでは「３」）に応じて、「タイミングＴ１」での始動口入賞に対応した表示内容に更新されることになる。
ここで、「数字保留」は、「４Ｆ」において、表示更新を開始し、「４Ｆ」において、表示更新を完了させる。すなわち、「４Ｆ」目に、「２」という表示から「３」という表示に切替える。
一方で、「保留アイコン」は、「４Ｆ」において、表示更新を開始する。すなわち、「数字保留」と表示更新を開始するタイミングは同じである。しかしながら、図４８に示すように、上述した表示アニメーションを伴って、第１始動口第３保留球画像表示領域２６ｉに新たな保留アイコンＤが表示されるので、その後の、「αＦ」（αの値は任意の値）においては、更新過程（保留アイコンＤが徐々に大きくなり）となり、その後の、「βＦ」（βの値は任意の値）において、表示更新を完了（保留アイコンＤが通常のサイズで表示）させる。よって、「数字保留」よりも後のフレームで表示更新を完了させることになる。換言すれば、「数字保留」の表示更新に係る時間よりも、「保留アイコン」の表示更新に係る時間とでは、「保留アイコン」の表示更新に係る時間の方が長い、といえる。
これにより、図４７の説明箇所で述べた効果と同様の効果を奏する。
【０５８５】
（タイムチャート８について）
図４９は、本発明の実施形態に係るタイムチャート８である。タイムチャート８は、（例１）変動表示において、始動口入賞が発生したケースと、（例２）客待ち中において、始動口入賞が発生したケースとを示しており、特に、「保留アイコン」に係る表示アニメーションが開始してから完了するまでを比較した図である。
【０５８６】
（例１）において、「３Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「２」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を否定）である。当該タイミングにおいては、「保留数カウンタ」は「１」であり、「保留ア

イコン」は、更新されずに、「３Ｆ」以前における表示内容を維持している。
【０５８７】
次に、（例１）において、「タイミングＴ１」は、第１始動口２１へ遊技球が入球（入賞）したタイミング（例えば、図１７のステップＳ１０４－１－１を肯定し、ステップＳ１０４－１－３を否定）である。当該タイミングにおいて、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第２記憶領域」（図１１参照）まで記憶され、それに伴う始動口関連サブコマンドの受信により、「保留数カウンタ」が「２」となる。
「保留アイコン」は、次の更新周期（フレーム更新カウンタが「３」）まで、「３Ｆ」以前における表示内容を維持することになる（「タイミングＴ１」と略同一のタイミングでの更新を行わない）。
【０５８８】
次に、（例１）において、「４Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「３」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を肯定）である。当該タイミングにおいては、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第２記憶領域」（図１１参照）まで記憶されており、それに伴い、「保留数カウンタ」が「２」である。
【０５８９】
また、フレーム更新カウンタが「３」となったので、「保留アイコン」が、図３７で示す処理にて、「保留数カウンタ」の値（ここでは「２」）に応じて、「タイミングＴ１」での始動口入賞に対応した表示内容に更新されることになる。
すなわち、「４Ｆ」において、表示更新を開始し、上述した表示アニメーションを伴って、第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈに新たな保留アイコンＣを小さいサイズで表示する。
【０５９０】
次に、（例１）において、「αＦ」（αの値は任意の値）は、更新過程のフレームであって、「４Ｆ」で表示が開始された保留アイコンＣが、「４Ｆ」よりも大きいサイズで表示されている。
そして、その後の「βＦ」（βの値は任意の値）で、第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈに新たに表示する保留アイコンＣの表示アニメーションを完了させ、保留アイコンＣが通常のサイズで表示される。
【０５９１】
一方で、（例２）において、「３Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「２」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を否定）である。当該タイミングにおいては、「保留数カウンタ」は「－」であり、「保留アイコン」は、表示されていない。
【０５９２】
次に、（例２）において、「タイミングＴ１」は、第１始動口２１へ遊技球が入球（入賞）したタイミング（例えば、図１７のステップＳ１０４－１－１を肯定し、ステップＳ１０４－１－３を否定）である。当該タイミングにおいて、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が、一旦、「第１記憶領域」（図１１参照）まで記憶され、それに伴う始動口関連サブコマンドの受信により、「保留数カウンタ」が、一旦、「１」となる。なお、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域において、一旦、「第１記憶領域」（図１１参照）まで記憶していた判定情報は、その後「第０記憶領域」（図１１参照）に移される。これに応じて、保留数カウンタも「０」になる。
「保留アイコン」は、次の更新周期（フレーム更新カウンタが「３」）まで表示されていない。
【０５９３】
次に、（例２）において、「４Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「３」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を肯定）である。当該タイミングにおいては、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保

留記憶領域が「第１記憶領域」（図１１参照）まで記憶されており、それに伴い、「保留数カウンタ」が「１」である。

【０５９４】

また、フレーム更新カウンタが「３」となったので、「保留アイコン」が、図３７で示す処理にて、「保留数カウンタ」の値（ここでは「１」）に応じて、「タイミングＴ１」での始動口入賞に対応した表示内容に更新されることになる。

すなわち、「４Ｆ」において、表示更新を開始し、上述した表示アニメーションを伴って、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに新たな保留アイコンＣを小さいサイズで表示する。

【０５９５】

次に、（例２）において、「αＦ」（αの値は任意の値）は、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに新たに表示する保留アイコンＣの表示アニメーションを完了させるフレームである。すなわち、客待ち中の始動口入賞では、（例１）の「αＦ」で示す更新過程を一部（または全部）省略している。よって、（例２）においては、「αＦ」（αの値は任意の値）で、保留アイコンが通常の表示サイズとなる。

そして、その後、「βＦ」（βの値は任意の値）で、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに表示されていた保留アイコンＡが当該変動アイコン表示領域２６ｏにスライド移動（シフト）する。

よって、（例１）と（例２）とでは、（例１）の方が、新たに表示する保留アイコンの表示アニメーションの実行時間が長い、といえる。

【０５９６】

このように構成した理由としては、（例２）の場合、「αＦ」で、一旦、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに表示させた後に、「βＦ」でスライド移動（シフト）させる必要があり（例１ではその必要がない）、例えば、（例１）と同じ時間をかけて保留アイコンの表示アニメーションを実行したのでは、既に、図柄変動ゲームが開始されているにも関わらず、保留アイコンＡは第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに表示されている、といったことになり、遊技者に違和感を与えかねない。よって、（例２）では、更新過程を一部（または全部）省略して、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに表示させた後に、速やかに、当該変動アイコン表示領域２６ｏにスライド移動（シフト）させることで、上述の違和感を与えてしまうことを防ぐ必要がある、といったことによる。一方、（例１）では、未だ先の図柄変動ゲームに係る変動表示が行われており、当該変動アイコン表示領域２６ｏにスライド移動（シフト）させる必要はないので、更新過程を省略することなく保留アイコンを表示させることができる。これにより、好適な保留球画像の表示が実現できる。

【０５９７】

（タイムチャート９について）

図５０は、本発明の実施形態に係るタイムチャート９である。タイムチャート９は、（例２）客待ち中において、始動口入賞が発生したケースと（例３）デモ演出中において、始動口入賞が発生したケースとを示しており、特に、「保留アイコン」に係る表示アニメーションが開始してから完了するまでを比較した図である。なお、（例２）は、図４９で説明済みであるため、ここでの説明は省略する。

【０５９８】

（例３）において、「３Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「２」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を否定）である。当該タイミングにおいては、「保留数カウンタ」は「－」であり、「保留アイコン」は表示されていない。なお、ここでいう表示されていない、とは、デモ演出中であるため、当該変動アイコン表示領域２６ｏ、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊも表示されていない、ということを意図している。

【０５９９】

次に、（例３）において、「タイミングＴ１」は、第１始動口２１へ遊技球が入球（入賞）したタイミング（例えば、図１７のステップＳ１０４－１－１を肯定し、ステップＳ１０４－１－３を否定）である。当該タイミングにおいて、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が、一旦、「第１記憶領域」（図１１参照）まで記憶され、それに伴う始動口関連サブコマンドの受信により、「保留数カウンタ」が、一旦、「１」となる。なお、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域において、一旦、「第１記憶領域」（図１１参照）まで記憶していた判定情報は、その後「第０記憶領域」（図１１参照）に移される。これに応じて、保留数カウンタも「０」になる。

「保留アイコン」は、次の更新周期（フレーム更新カウンタが「３」）まで表示されていない。

【０６００】

次に、（例３）において、「４Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「３」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を肯定）である。当該タイミングにおいては、「保留数カウンタ」は「０」であり、直接、当該変動アイコン表示領域２６ｏに新たな保留アイコンＡが上述した表示アニメーションを伴わずに、通常の表示サイズにて表示される。

よって、（例２）と（例３）とでは、（例２）の方が、新たに表示する保留アイコンの表示アニメーションの実行時間が長い、といえる。

なお、図５０の（例３）では、表示アニメーションを伴わず、としたが、（例２）より短い時間で表示アニメーションを伴うようにしてもよい。その場合、（例２）の「βＦ」で示すように、一旦、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに保留アイコンを表示してから、当該変動アイコン表示領域２６ｏにスライド移動（シフト）させてもよい。また、客待ち中と同じ時間の表示アニメーションを実行しても問題ない。

【０６０１】

このように構成した理由としては、（例２）の場合は、客待ち中であるため、当該変動アイコン表示領域２６ｏ、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊは表示された状態であるのに対して、（例３）の場合は、デモ演出中であるため、当該変動アイコン表示領域２６ｏ、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊは表示されていない、ことに起因する。すなわち、デモ演出中に始動口入賞が発生し、デモ演出の画面を終了して変動表示の画面を表示して、そこから、客待ち中と同様の表示アニメーションを伴っていたのでは、既に、図柄変動ゲームが開始されているにも関わらず、保留アイコンＡは第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに表示されている、といったことがさらに如実となり、遊技者に違和感を与えかねない。よって、（例３）では、直接、当該変動アイコン表示領域２６ｏに新たな保留アイコンＡを表示することで、上述の違和感を与えてしまうことを防ぐことができる。これにより、好適な保留球画像の表示が実現できる。

【０６０２】

図５１は、図４９、図５０のタイムチャートで説明した内容の表示例である。

なお、図中、当該変動アイコン表示領域２６ｏ、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊは、単に、「ｏ」、「ｇ」、「ｈ」、「ｉ」、「ｊ」と記載する。

（例１）の変動表示において、始動口入賞が発生した場合の表示例では、始動口入賞の前後で、当該変動アイコン表示領域２６ｏ、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊが表示されており、始動口入賞が発生すると、第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈに、表示アニメーションを伴って新たな保留アイコンを表示する。

（例２）の客待ち中において、始動口入賞が発生した場合の表示例では、始動口入賞の前後で、当該変動アイコン表示領域２６ｏ、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊが表示されており、始動口入賞が発生すると、第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｇに、一旦、表示アニメーションを一部（または

全部）省略して保留アイコンを表示し（図中、点線の丸で示す）、その後、速やかに、当該変動アイコン表示領域２６ｏにスライド移動（シフト）させている。
（例３）のデモ演出中において、始動口入賞が発生した場合の表示例では、始動口入賞の前後で、当該変動アイコン表示領域２６ｏ、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊは表示されておらず、始動口入賞が発生すると、デモ演出の画面を終了して、変動表示の画面を表示するとともに、当該変動アイコン表示領域２６ｏに、直接、当該変動アイコンを表示する。
（例１）～（例３）は、以上のような表示例となる。
【０６０３】
（タイムチャート１０について）
図５２は、本発明の実施形態に係るタイムチャート１０である。タイムチャート１０は、イレギュラーが発生した場合における保留アイコンの表示態様を示す図である。
【０６０４】
はじめに、タイミング（ａ）は、例えば、始動口関連情報コマンドの送信エラー、または受信エラー等が生じ、主制御基板１００側で記憶する保留記憶数と、演出制御基板２００側で記憶する保留記憶数とに相違が生じたことを示している。
すなわち、メインＲＡＭ１０３の保留記憶領域では「第３記憶領域」（図１１参照）まで記憶されており、サブＲＡＭ２０３の保留記憶領域では「第１記憶領域」まで記憶されており、保留数カウンタでは「第１記憶領域」まで記憶されている。よって、本来、サブＲＡＭ２０３の保留記憶領域、保留数カウンタも「第３記憶領域」まで記憶されていなければならないところ、「第１記憶領域」までしか記憶されていない、といった状況である。
また、当該変動アイコン表示領域２６ｏには、変動間インターバルを想定しているため、当該変動アイコンが表示されておらず、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇには、保留アイコンＢが表示されており、その他の保留球画像表示領域には、保留アイコンは表示されていない。
【０６０５】
次に、タイミング（ｂ）は、保留減算が行われ、変動の開始に伴って、図２１のステップＳ１０５－２－８にて、記憶数２を示す保留記憶領域指定コマンドがセットされ、図１５のコマンド送信処理で当該コマンドが送信されたことを示している。そして、図示は省略しているが、演出制御基板２００において、記憶数２を示す保留記憶領域指定コマンドは正常に受信した、と仮定している。よって、演出制御基板２００において、当該コマンドを受信すると、メインＲＡＭ１０３の記憶数２と同様に、サブＲＡＭ２０３の記憶数も「１」から「２」となり、保留数カウンタの記憶数も「１」から「２」となる。
【０６０６】
そして、その後の、フレーム更新カウンタが「３」となったタイミングで、保留数カウンタの値に応じた保留アイコンの表示にするため、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに保留アイコンＣを、第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈに保留アイコンＤを表示する。なお、タイミング（ｂ）で保留減算が行われていることから、当該変動アイコン表示領域２６ｏには当該変動アイコンＢが表示されている。
ここで、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに保留アイコンＣを、第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈに保留アイコンＤを表示するにあっては、いずれも表示アニメーションを伴わずに２つ同時に表示するようにしている。
すなわち、コマンド受信エラー等が生じ、本来、表示されていなくてはならない保留アイコンを補正表示するにあっては、表示アニメーションを伴わない。
これにより、速やかに、正常な保留アイコンの表示ができるので、例えば、「メイン保留表示器」の表示内容と、保留アイコンとの表示内容とに相違が生じていることを気付いた遊技者が感じている違和感を、速やかに解消することができる。
【０６０７】
（タイムチャート１１について）
図５３は、本発明の実施形態に係るタイムチャート１１である。タイムチャート１１は

、イレギュラーが発生した場合における保留アイコンの表示態様を示す図である。なお、図５２は、主制御基板１００側で記憶する保留記憶数の方が、演出制御基板２００側で記憶する保留記憶数よりも多いケースを説明したが、図５３では、演出制御基板２００側で記憶する保留記憶数の方が、主制御基板１００側で記憶する保留記憶数よりも多いケースを説明する。なお、図５２と共通する部分については、適宜説明を省略する。

【０６０８】

すなわち、タイミング（ｂ）では、保留減算が行われ、変動の開始に伴って、図２１のステップＳ１０５－２－８にて、記憶数１を示す保留記憶領域指定コマンドがセットされ、図１５のコマンド送信処理で当該コマンドが送信されたことを示している。そして、図示は省略しているが、演出制御基板２００において、記憶数１を示す保留記憶領域指定コマンドは正常に受信した、と仮定している。よって、演出制御基板２００において、当該コマンドを受信すると、メインＲＡＭ１０３の記憶数１と同様に、サブＲＡＭ２０３の記憶数も「４」から「１」となり、保留数カウンタの記憶数も「４」から「１」となる。

【０６０９】

そして、その後の、フレーム更新カウンタが「３」となったタイミングで、保留数カウンタの値に応じた保留アイコンの表示にするため、保留アイコンＢを、当該変動アイコン表示領域２６ｏにシフト（表示更新）する。一方、保留アイコンＣ、保留アイコンＤ、保留アイコンＥについて、当該タイミングでは、保留数カウンタの値「１」に応じた保留アイコンの表示にするため、以下のような補正表示を行う。

保留アイコンＣ・・・第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈから第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇにシフト（表示更新）する。

保留アイコンＤ・・・第１始動口第３保留球画像表示領域２６ｉで消去。

保留アイコンＥ・・・第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊで消去（保留アイコンＤと同時に消去）。

これにより、図５２の説明箇所で述べた効果と同様の効果を奏する。

【０６１０】

（タイムチャート１２について）

図５４は、本発明の実施形態に係るタイムチャート１２である。タイムチャート１２は、始動口入賞における保留先読み演出のイレギュラーを示している。

【０６１１】

はじめに、「３Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「２」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を否定）である。当該タイミングにおいては、「保留数カウンタ」は「１」であり、「当該変動アイコン」および「保留アイコン」は、更新されずに、「３Ｆ」以前における表示内容を維持している。

なお、図示しない「タイミングＴ０」において、「当該変動アイコン」のアイコンＡに対応する図柄変動ゲームが確定表示されており、当該確定表示後のフレーム更新カウンタが「３」となったタイミングで、「当該変動アイコン」のアイコンＡが消去されている。つまり、後述の「タイミングＴ１」に至るまでは、１遊技目の図柄変動ゲームと、２遊技目の図柄変動ゲームとの間の、いわゆる変動間インターバルを想定している。

【０６１２】

次に、「タイミングＴ１」は、「保留減算」が行われたタイミング（例えば、ステップＳ１０５－２－２、またはステップＳ１０５－２－５）である。当該タイミングにおいて、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第０記憶領域」（図１１参照）まで記憶され、それに伴う始動口関連サブコマンドの受信により、「保留数カウンタ」が「０」となる。

「当該変動アイコン」および「保留アイコン」は、次の更新周期（フレーム更新カウンタが「３」）まで、「３Ｆ」以前における表示内容を維持することになる（「タイミングＴ１」と略同一のタイミングでの更新を行わない）。

【０６１３】

「タイミングＴ２」は、第１始動口２１へ遊技球が入球（入賞）したタイミング（例えば、図１７のステップＳ１０４－１－１を肯定し、ステップＳ１０４－１－３を否定）である。当該タイミングにおいて、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第１記憶領域」（図１１参照）まで記憶され、それに伴う始動口関連サブコマンドの受信により、「保留数カウンタ」が「１」となる。

「当該変動アイコン」および「保留アイコン」は、次の更新周期（フレーム更新カウンタが「３」）まで、「３Ｆ」以前における表示内容を維持することになる（「タイミングＴ１」と略同一のタイミングでの更新を行わない）。

なお、「タイミングＴ２」では、始動口入賞により、保留先読み演出の実行に当せんした、と仮定している。

【０６１４】

次に、「４Ｆ」は、フレーム更新カウンタが「３」となったタイミング（例えば、図３７のステップＳ４００－７－２や、図４０のステップＳ６００－７－２を肯定）である。当該タイミングにおいては、メインＲＡＭ１０３の第１始動口用の保留記憶領域が「第１記憶領域」（図１１参照）まで記憶されており、それに伴い、「保留数カウンタ」が「１」である。

【０６１５】

また、フレーム更新カウンタが「３」となったので、「保留アイコン」が、図３７で示す処理にて、「保留数カウンタ」の値（ここでは「１」）に応じて、「タイミングＴ２」での始動口入賞に対応した表示内容に更新されることになる。

ここで、図３６のステップＳ４００－８の音生成処理は実行したが、図３６のステップＳ４００－７の画像生成処理が実行できなかった、と仮定している。すなわち、「タイミングＴ２」での始動口入賞に対応する保留アイコンを、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに表示できなかった、と仮定している。

この場合、図３６のステップＳ４００－８の音生成処理は実行されているので、「タイミングＴ２」で言及した、保留先読み演出の実行の当せんにより、例えば、先読み保留球画像「青」に対応する音（ピロン♪）がスピーカ１０より出力される。よって、「青」の先読み保留球画像は表示されないが、「青」の先読み保留球画像に対応する音声は出力された、といった事象が生じている。

なお、先読み保留球画像に対応する音は、先読み保留球画像の色ごとにそれぞれ異なる音を有しており、熟練した遊技者によっては、当該音により、何色の先読み保留球画像が表示されたのかを認識することもできる。

【０６１６】

そして、その後の「αＦ」で、「タイミングＴ２」での始動口入賞に対応した表示内容である、「青」の先読み保留球画像（青保留）が第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに表示される。なお、当該タイミングでは、先読み保留球画像（青保留）に対応する音は出力しない。

このように、始動口入賞により、保留先読み演出に当せんしたが、画像生成処理を実行することができなかった場合でも、別途、表示されるはずであった先読み保留球画像に対応する音を出力するので、上述したような熟練した遊技者であれば、先読み保留球画像が表示されなかったとしても、出力された音により、この後（例えば、「αＦ」で）、何色の先読み保留球画像が表示されるのかを認識することができる。

【０６１７】

（第２実施形態）

以下、本発明の第２実施形態について説明する。なお、第２実施形態においては、第１実施形態と相違する箇所のみを説明し、第１実施形態と共通する部分の詳細な説明や図面についての説明は省略する。

なお、第１実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態と、時短遊技状態とを備え、大当りと判定される確率は、遊技状態を問わず不変（いずれの遊技状態でも１／３１９）とした。これに対して、第２実施形態では、遊技状態として、低確率遊技状態（第１実施

形態の通常遊技状態に相当）と、高確率遊技状態（第１実施形態で述べた確変遊技状態に相当）とを備えており、大当りと判定される確率が、遊技状態で変動する点で、第１実施形態とは大きく異なっている。一方、小当りを構成する特別図柄（例えば、特別図柄Ｄ）で、第２始動口２２の開放サポート状態を終了させる、といった点で、第１実施形態と共通している。

【０６１８】

（遊技盤６について）

はじめに、第２実施形態では、遊技盤６の構成が、第１実施形態と若干異なる。具体的には、図５５に示すように、遊技球が通過可能なゲート部材２０は遊技領域７の左側に設けられており、「左打ち」の場合に遊技球が通過可能となっている。また、第２始動口２２が、第１始動口２１の真下に設けられており、こちらも、「左打ち」の場合に遊技球が入球可能となっている。すなわち、第２始動口２２への遊技球の入球が許容される状態（後述の「状態Ｂ（あり）」）では、「左打ち」をすれば、ゲート部材２０に遊技球を通過させ、第２始動口２２に遊技球を入球させることができる。

また、第２大入賞口３２が、第２始動口２２の真下で、且つ、第２始動口２２と同じ横幅にて設けられている。

すなわち、第２実施形態では、大当り遊技中のみ「右打ち」し、その他は、「左打ち」を行う盤面構成となっている。

【０６１９】

（特別図柄大当り判定テーブル、特別図柄小当り判定テーブルについて）

図５６は、（１）特別図柄大当り判定テーブルと、（２）特別図柄小当り判定テーブルとを示している。

（１）特別図柄大当り判定テーブルによれば、第１始動口２１、第２始動口２２ともに、低確率遊技状態で大当りと判定される確率は、「１／３１９」であり、高確率遊技状態で大当りと判定される確率は、「１／６０」となっており、低確率遊技状態よりも高確率遊技状態の方が大当りと判定され易くなっている。よって、低確率遊技状態よりも高確率遊技状態の方が遊技者に有利な遊技状態であるといえる。

（２）特別図柄小当り判定テーブルによれば、第１始動口２１、第２始動口２２ともに、低確率遊技状態で、小当りに当せんしないようになっており、高確率遊技状態で小当りと判定される確率は、「１／３」となっている。

【０６２０】

（大当り特別図柄決定テーブル、小当り特別図柄決定テーブルについて）

図５７は、（Ａ）大当り特別図柄決定テーブルと、（Ｂ）小当り特別図柄決定テーブルとを示している。

（Ａ）大当り特別図柄決定テーブルによれば、第１始動口２１、第２始動口２２ともに、大当りと判定されると、「特別図柄Ｊ」または「特別図柄Ｋ」または「特別図柄Ｌ」のいずれかを決定する。いずれも付与ラウンド数として「１０」が定められており、「１０」ラウンドからなる大当り遊技（第１実施形態における大当り１遊技に相当）を実行可能である。また、「特別図柄Ｊ」での当たり後の遊技状態は、低確率遊技状態となり、「特別図柄Ｋ」、「特別図柄Ｌ」での当たり後の遊技状態は、高確率遊技状態となる。よって、当たり後に低確率遊技状態となる「特別図柄Ｊ」よりも、当たり後の高確率遊技状態となる「特別図柄Ｋ」、「特別図柄Ｌ」の方が遊技者にとって有利である。

また、「特別図柄Ｊ」での当たり後の第２始動口開放サポート状態は、「状態Ａ（なし）」となり、「特別図柄Ｋ」での当たり後の第２始動口開放サポート状態は、「状態Ｂ（あり）」となり、「特別図柄Ｌ」での当たり後の第２始動口開放サポート状態は、「状態Ａ（なし）」となる。よって、当たり後に第２始動口２２への遊技球の入球が許容されない状態Ａ（なし）となる「特別図柄Ｊ」よりも、当たり後に第２始動口２２への遊技球の入球が許容される状態Ｂ（あり）となる「特別図柄Ｋ」の方が遊技者にとって有利である。

ここで、「特別図柄Ｌ」は、当たり後に第２始動口２２への遊技球の入球が許容されない状態Ａ（なし）となるが、当たり後に第２始動口２２への遊技球の入球が許容される状

態Ｂ（あり）となる「特別図柄Ｋ」よりも遊技者に有利である。この理由については後述する。
なお、大当りの「５０％」で「特別図柄Ｊ」が決定され、大当りの「４０％」で「特別図柄Ｋ」が決定され、大当りの「１０％」で「特別図柄Ｌ」が決定される。
【０６２１】
（Ｂ）小当り特別図柄決定テーブルによれば、遊技状態が「高確率遊技状態」であり、第２始動口開放サポート状態が「状態Ｂ（あり）」において、第１始動口２１または第２始動口２２で小当りと判定されると、「特別図柄Ｄ」または「特別図柄Ｅ」のいずれかを決定する。いずれも付与ラウンド数として「２」が定められており、「２」ラウンドからなる小当り遊技（第１実施形態における小当り遊技に相当）を実行可能である。また、「特別図柄Ｄ」での当たり後の遊技状態は、高確率遊技状態となり、「特別図柄Ｅ」での当たり後の遊技状態は、高確率遊技状態となる。また、「特別図柄Ｄ」での当たり後の第２始動口開放サポート状態は、「状態Ａ（なし）」となり、「特別図柄Ｅ」での当たり後の第２始動口開放サポート状態は、「状態Ｂ（あり）」となる。
ここで、「特別図柄Ｄ」は、当たり後に第２始動口２２への遊技球の入球が許容されない状態Ａ（なし）となるが、当たり後に第２始動口２２への遊技球の入球が許容される状態Ｂ（あり）となる「特別図柄Ｅ」よりも遊技者に有利である。この理由については後述する。
また、第２始動口開放サポート状態が「状態Ａ（なし）」において、第１始動口２１で小当りと判定されると、「特別図柄Ｄ」または「特別図柄Ｅ」のいずれかを決定する。いずれも付与ラウンド数として「２」が定められており、「２」ラウンドからなる小当り遊技（第１実施形態における小当り遊技に相当）を実行可能である。また、「特別図柄Ｄ」、「特別図柄Ｅ」ともに、当たり後の遊技状態は、高確率遊技状態となり、当たり後の第２始動口開放サポート状態は、「状態Ａ（なし）」となる。
なお、いずれの状態においても、小当りの「１０％」で「特別図柄Ｄ」が決定され、小当りの「９０％」で「特別図柄Ｅ」が決定される。
【０６２２】
すなわち、「特別図柄Ｄ」は、高確率遊技状態で第２始動口開放サポート状態が状態Ｂ（あり）であるときに決定された場合でも、高確率遊技状態で第２始動口開放サポート状態が状態Ａ（なし）であるときに決定された場合でも、当たり後は、第２始動口開放サポート状態を状態Ａ（なし）とする特別図柄である。
一方、「特別図柄Ｅ」は、高確率遊技状態で第２始動口開放サポート状態が状態Ｂ（あり）であるときに決定された場合、当たり後は、第２始動口開放サポート状態を状態Ｂ（あり）とし、高確率遊技状態で第２始動口開放サポート状態が状態Ａ（なし）であるときに決定された場合、当たり後は、第２始動口開放サポート状態を状態Ａ（なし）とする特別図柄である。
すなわち、第２始動口開放サポート状態が状態Ｂ（あり）であるときに、「特別図柄Ｄ」が決定されると、第２始動口開放サポート状態を終了させる、といった点で、第１実施形態における、「特別図柄Ｄ」で小当りとなることは時短遊技状態の終了条件（第２始動口２２の開放サポート状態の終了条件）を構成する、といった点と共通する。
一方で、第１実施形態における、「特別図柄Ｄ」で小当りとなることは、遊技者にとって不利となるが、第２実施形態における「特別図柄Ｄ」で小当りとなることは遊技者にとって有利となる点で相違する。この理由については後述する。
【０６２３】
（大当り特別図柄詳細、小当り特別図柄詳細について）
図５８の、（Ａ）大当り特別図柄詳細における、「特別図柄Ｊ」（第１種大当り１）、「特別図柄Ｋ」（第１種大当り２）、「特別図柄Ｌ」（第１種大当り３）は、第１大入賞口２４の開閉扉が、１ラウンドあたり２９．５Ｓ開放し、「１０」球の遊技球の入球を検出する、または「１０」球の遊技球の入球を検出する前に２９．５Ｓ経過すると、第１大入賞口２４の開閉扉が閉鎖する。そして、閉鎖のインターバル時間が経過すると次ラウン

ドに移行し、これを「１０」ラウンド分行うようになっている。なお、「１０」ラウンド終了後は、大当りエンディング（例えば、１０Ｓ）に移行する。

【０６２４】

また、図５８の、（Ｂ）小当り特別図柄詳細における、「特別図柄Ｄ」（小当り１）、「特別図柄Ｅ」（小当り２）は、第２大入賞口３２の開閉扉が、１ラウンド目に０．８Ｓ開放し、「１０」球の遊技球の入球を検出する、または「１０」球の遊技球の入球を検出する前に０．８Ｓ経過すると、第２大入賞口３２の開閉扉が閉鎖する。そして、閉鎖のインターバル時間が経過すると次ラウンドに移行し、これを「２」ラウンドまで行うようになっている。

【０６２５】

（普通図柄当たり判定テーブル、普通図柄決定テーブルについて）

図５９の、（１）普通図柄当たり判定テーブルでは、第２始動口開放サポート状態が「状態Ａ（なし）」であるとき、普通図柄当たり判定処理にて普図当たりと判定される確率は「－」（普図当たりしない）となっており、第２始動口開放サポート状態が「状態Ｂ（あり）」であるとき、普通図柄当たり判定処理にて普図当たりと判定される確率は「２５０／２５１」となっている。

【０６２６】

メインＣＰＵ１０１は、第２始動口開放サポート状態が「状態Ｂ（あり）」であるとき、普通図柄当たり判定処理にて普図当たりと判定すると、図５９の、（２）普通図柄決定テーブルを用いて、「普通図柄Ａ」を決定し、第２始動口２２の突出部材を１．３Ｓ開放して、閉鎖後、閉鎖インターバル時間を経て、再度、第２始動口２２の突出部材を１．３Ｓ開放して、閉鎖後、閉鎖インターバル時間を経て、再度、第２始動口２２の突出部材を１．３Ｓ開放して、閉鎖後、閉鎖インターバル時間を経て、再度、第２始動口２２の突出部材を１．３Ｓ開放する第２始動口２２の開閉態様を決定する。一方、普通図柄当たり判定処理にて普図ハズレと判定すると、（２）普通図柄決定テーブルを用いて、「普通図柄Ｂ」を決定し、第２始動口２２の突出部材は開放させないことを決定する。

なお、第２始動口開放サポート状態が「状態Ａ（なし）」であるときは、普図当たりしないため、いずれも「－」となっている。

なお、第２始動口開放サポート状態が「状態Ａ（なし）」であるときに、普図当たりするようにしてもよい。その場合、第２始動口開放サポート状態が「状態Ｂ（あり）」であるときよりも、普図当たりし難い確率、および、第２始動口開放サポート状態が「状態Ｂ（あり）」であるときよりも不利な第２始動口の開閉態様（例えば、０．３Ｓ×１回）とすればよい。

【０６２７】

（特別図柄変動パターンテーブルについて）

図６０は、第２実施形態における特別図柄変動パターンテーブルを示しており、主に、低確率遊技状態、高確率遊技状態で決定可能な変動パターンと、高確率遊技状態においては、小当り１変動と、小当り２変動とが定められている点で、第１実施形態とは異なっている。その他の構成は、第１実施形態と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【０６２８】

ここで、「特別図柄Ｌ」は、当たり後に第２始動口２２への遊技球の入球が許容されない状態Ａ（なし）となるが、当たり後に第２始動口２２への遊技球の入球が許容される状態Ｂ（あり）となる「特別図柄Ｋ」よりも遊技者に有利となる理由、および、「特別図柄Ｄ」は、当たり後に第２始動口２２への遊技球の入球が許容されない状態Ａ（なし）となるが、当たり後に第２始動口２２への遊技球の入球が許容される状態Ｂ（あり）となる「特別図柄Ｅ」よりも遊技者に有利である理由、および、第２実施形態における「特別図柄Ｄ」が遊技者にとって有利な理由について説明する。

【０６２９】

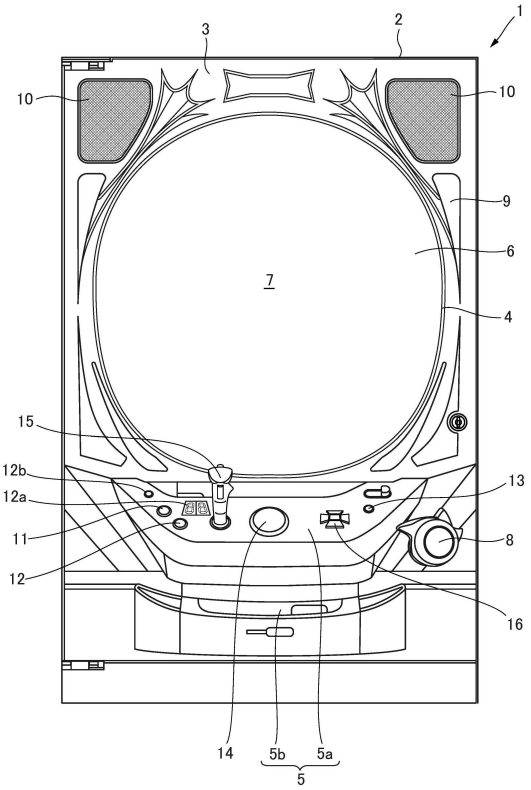
図６１は、第２実施形態における状態の遷移図を示しており、図６２は、第２実施形態における概略図を示している。

【０６３０】
（特別図柄Ｋで大当りとなった場合）
はじめに、低確率遊技状態で大当りとなり、「特別図柄Ｋ」が決定された例を説明する。この場合、当たり後の高確率遊技状態では、「左打ち」を行うことで、第１始動口２１、および、ゲート部材２０に遊技球を通過させ、第２始動口２２に遊技球を入球させることができる。そうすると、第１始動口２１、または、第２始動口２２へ遊技球が入球し、例えば、小当りに当せんする。このとき、決定され易い「特別図柄Ｅ」が決定されたとすると、第２大入賞口３２は、０．８Ｓで「２」ラウンド開放するものの、第２大入賞口３２の直上において、第２大入賞口３２と同じ横幅にて設けられている第２始動口２２が１．３Ｓ開放×４の開閉態様にて開閉しているため（開閉し易くなっているため）、遊技領域７を転動する遊技球は、大半が第２始動口２２に入球することになり、第２大入賞口３２に入球させることが困難となる（図６２（ａ）参照）。すなわち、図６２（ａ）に示すように、遊技球Ｙが第２大入賞口３２にアプローチしても、突出した第２始動口２２により、第２始動口２２に入球するか、または第２始動口２２の突出部材により弾かれて、第２大入賞口３２に入球させることが困難となる。そして、「特別図柄Ｅ」の小当りの終了後は、再び、第２始動口開放サポート状態を状態Ｂ（あり）となるため、小当りとはなるものの、第２大入賞口３２に遊技球を入球させることが困難な状態が続き易い、といった傾向になる。
【０６３１】
（特別図柄Ｌで大当りとなった場合）
次に、低確率遊技状態で大当りとなり、「特別図柄Ｌ」が決定された例を説明する。この場合、当たり後の高確率遊技状態では、「左打ち」を行うことで、第１始動口２１に遊技球を入球させることができる。そうすると、第１始動口２１へ遊技球が入球し、例えば、小当りに当せんする。このとき、決定され易い「特別図柄Ｅ」が決定されたとすると、第２大入賞口３２の直上に設けられた第２始動口２２が開放していないことから、上記特別図柄Ｋの例では入球させることができなかった第２大入賞口３２に遊技球を入球させることができるようになる（図６２（ｂ）参照）。すなわち、図６２（ｂ）に示すように、遊技球Ｙが第２大入賞口３２にアプローチすれば、第２始動口２２により阻害されることもなく、第２大入賞口３２に入球させることができる。なお、第１実施形態で述べたように、第２始動口２２へ遊技球を入球させたことによる賞球は「２」であり、第２大入賞口３２へ遊技球を入球させたことによる賞球は「１２」であることから、第２始動口２２へ遊技球を入球させることが可能であり、第２大入賞口３２へ遊技球を入球させることが困難な状態となる上記「特別図柄Ｋ」よりも、第２始動口２２へ遊技球を入球させることが困難であり、第２大入賞口３２へ遊技球を入球させることが可能な状態となる「特別図柄Ｌ」の方が、多くの遊技球を獲得し易いといった観点で遊技者に有利であるといえる。
また、上記「特別図柄Ｋ」は、当たり後、小当りとなっても、選択割合が「１０％」の「特別図柄Ｄ」が決定されないか、または、大当りとなって「特別図柄Ｌ」が決定されない限りは、高確率遊技状態／状態Ｂ（あり）のままである。一方で、「特別図柄Ｌ」は、当たり後、小当りとなって、「特別図柄Ｄ」が決定されても、「特別図柄Ｅ」が決定されても、第２大入賞口３２へ遊技球を入球させることが可能であり、且つ、小当り後は、再度、高確率遊技状態／状態Ａ（なし）となることから、小当りとなって、第２大入賞口３２に遊技球を入球させることが可能な状態が続き易い、といった傾向になる。よって、「特別図柄Ｌ」の方が「特別図柄Ｋ」よりも遊技者に有利であり、「特別図柄Ｄ」の方が「特別図柄Ｅ」よりも遊技者に有利である、といったことになる。
また、高確率遊技状態／状態Ｂ（あり）において、小当りとなって、「特別図柄Ｄ」が決定されると、第２始動口開放サポート状態が、状態Ｂ（あり）から状態Ａ（なし）となるが、上述のとおり、高確率遊技状態／状態Ａ（なし）となって、多くの遊技球を獲得し易くなるので、小当りとなって、「特別図柄Ｄ」が決定されることは、第２実施形態では遊技者に有利となる。
なお、特に言及していないが、大当りとなり「特別図柄Ｌ」が決定されると、以降、例

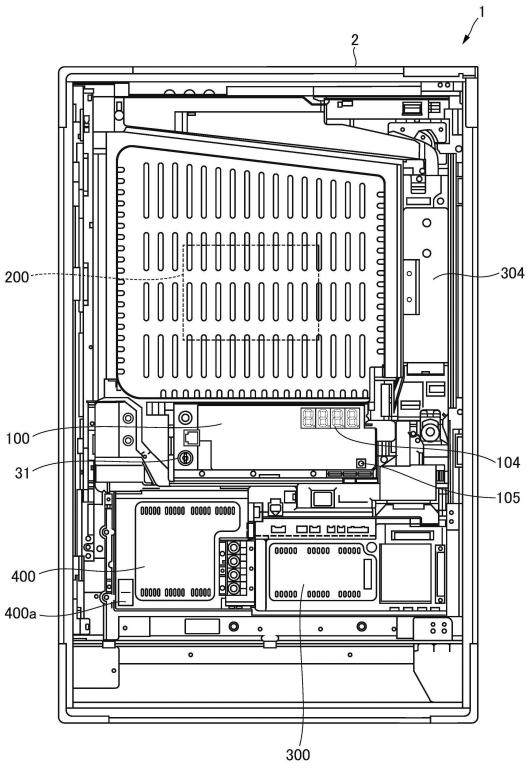
えば、大当りとなり「特別図柄Ｋ」が決定されても、当たり後は、再び、第２始動口開放サポート状態を状態Ａ（なし）としてよい。
　このように構成すれば、一旦、高確率遊技状態／状態Ａ（なし）とすれば、以降、いずれの小当りの特別図柄でも、いずれの大当りの特別図柄（特別図柄Ｋ、特別図柄Ｌ）でも、有利な状態を維持することができるので、有利度合いにメリハリをつけることができ、また、高確率遊技状態／状態Ａ（なし）とすることを目的とした遊技を実現でき、更なる遊技興趣の向上が見込めることになる。
　なお、大当りとなり「特別図柄Ｋ」が決定された場合は、いかなる場合も、当たり後は、第２始動口開放サポート状態を状態Ｂ（あり）としてもよい。
【０６３２】
　上記遊技機において記載する手段等の詳細について説明する。
　遊技球が流下可能な遊技領域（例えば、遊技領域７）に形成された始動口（例えば、第１始動口２１、第２始動口２２）と、前記始動口に遊技球が入球したことに基づいて、第１特別遊技（例えば、大当り１遊技）を行うか否かの判定（例えば、特別図柄当たり判定処理）を行う第１特別遊技判定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、前記第１特別遊技とは異なる第２特別遊技（例えば、小当り遊技）を行うか否かの判定（例えば、特別図柄当たり判定処理）を行う第２特別遊技判定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、前記第２特別遊技を行うとの前記判定の結果である場合（例えば、図２２ステップＳ１０５－２－９－４がＹＥＳ）、第１図柄（例えば、特別図柄Ｄ、Ｆ）と、当該第１図柄とは異なる第２図柄（例えば、特別図柄Ｅ、Ｇ）とから、いずれかの図柄を決定する図柄決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、通常遊技状態（例えば、通常遊技状態）と、当該通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（例えば、時短遊技状態、高確率遊技状態）と、の遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、前記遊技状態制御手段は、前記特定遊技状態で前記第１図柄が決定されると、当該第１図柄が決定された遊技の次の遊技において前記通常遊技状態を制御し、前記特定遊技状態で前記第２図柄が決定されると、当該第２図柄が決定された遊技の次の遊技において前記特定遊技状態を制御する、ことを特徴とする。
【０６３３】
　なお、本実施形態では、パチンコ遊技機を例に挙げて説明を行ったが、本実施形態に記載の内容を回胴式遊技機（スロットマシン）に適用することもできるし、じゃん球遊技機に適用することもできるし、アレンジボール遊技機に適用することもできる。
【符号の説明】
【０６３４】
１　パチンコ遊技機
２１　第１始動口
２２　第２始動口
２４　第１大入賞口
２６　画像表示装置
２７　図柄表示装置
２９　盤用照明装置
３２　第２大入賞口
１００　主制御基板
１０１　メインＣＰＵ
２００　演出制御基板
２００ａ　演出制御部
２００ｂ　画像・音制御部
２００ｃ　発光駆動制御部

【図面】

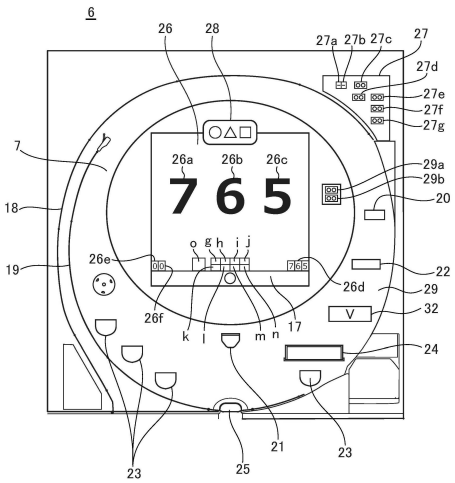
【図１】


1
2
3
10
10
9
6
7
4
15
12b
12a
11
12
13
8
16
14
5b
5a
5

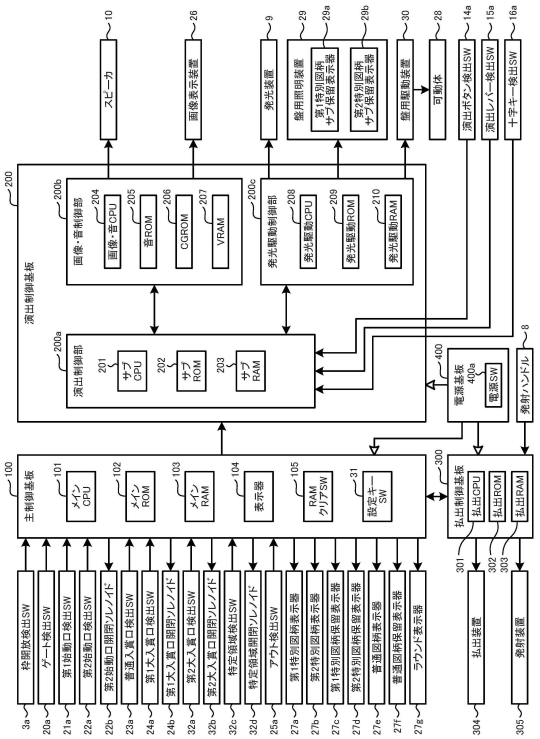
【図２】


1
2
200
304
100
31
104
105
400
400a
300

【図３】


6
26
28
27a
27b
27c
27
27d
27e
27f
27g
7
26a
26b
26c
7 6 5
29a
29b
20
18
o g h i j
26e
7 6 5
22
19
26d
29
26f
k l m n 17
V
32
24
23
21
25
23

【図４】


スピーカ
画像表示装置
発光装置
盤用照明装置
第1特別図柄
+サブ保留表示器
第2特別図柄
+サブ保留表示器
盤用駆動装置
可動体
演出ボタン検出SW
演出レバー検出SW
十字キー検出SW
演出制御基板
画像・音制御部
画像・音CPU
音ROM
CGROM
VRAM
発光駆動制御部
発光駆動CPU
発光駆動ROM
発光駆動RAM
演出制御部
サブCPU
サブROM
サブRAM
電源基板
電源SW
発射ハンドル
主制御基板
メインCPU
メインROM
メインRAM
表示器
RAMクリアSW
設定キーSW
払出制御基板
払出CPU
払出ROM
払出RAM
枠開放検出SW
ゲート検出SW
第1始動口検出SW
第2始動口検出SW
第2始動口開閉ソレノイド
普通入賞口検出SW
第1大入賞口検出SW
第1大入賞口開閉ソレノイド
第2大入賞口検出SW
第2大入賞口開閉ソレノイド
特定領域検出SW
特定領域開閉ソレノイド
アウト検出SW
第1特別図柄表示器
第1特別図柄保留表示器
第2特別図柄表示器
第2特別図柄保留表示器
普通図柄表示器
普通図柄保留表示器
ラウンド表示器
払出装置
発射装置

【図５】

（1）特別図柄当たり判定テーブル（第1始動口）

内訳	確率
大当り	1／319
小当り	－

（2）特別図柄当たり判定テーブル（第2始動口）

内訳	確率
大当り	1／319
小当り	1／7．9

【図６】

（A）大当り特別図柄決定テーブル

始動口	特別図柄	付与ラウンド数	当たり後の遊技状態	選択割合（%）
第1始動口	特別図柄A	6	通常遊技状態	50
	特別図柄B	6	時短遊技状態	50
第2始動口	特別図柄C	10	時短遊技状態	100

（B）小当り特別図柄決定テーブル

始動口	特別図柄	付与ラウンド数	当たり後の遊技状態	選択割合（%）
第2始動口	特別図柄D	6（5）	通常遊技状態	25
	特別図柄E	6（5）	時短遊技状態	25
	特別図柄F	10（9）	通常遊技状態	25
	特別図柄G	10（9）	時短遊技状態	25

（C）ハズレ特別図柄決定テーブル

始動口	特別図柄	選択割合（%）
第1始動口	特別図柄H	100
第2始動口	特別図柄I	100

【図７】

（A）大当り特別図柄詳細

特別図柄	ラウンド詳細	備考	開放する大入賞口
特別図柄A	1～6R＝29．5S開放	第1種大当り1	第1大入賞口24
特別図柄B		第1種大当り2	
特別図柄C	1～10R＝29．5S開放	第1種大当り3	

（B）小当り特別図柄詳細

特別図柄	ラウンド詳細	備考	開放する大入賞口
特別図柄D	1R目＝1．8S開放 2～6R＝29．5S開放	第2種大当り1	1R目＝第2大入賞口32 2～6R目＝第1大入賞口24
特別図柄E	1R目＝1．8S開放 2～6R＝29．5S開放	第2種大当り2	1R目＝第2大入賞口32 2～6R目＝第1大入賞口24
特別図柄F	1R目＝1．8S開放 2～10R＝29．5S開放	第2種大当り3	1R目＝第2大入賞口32 2～10R目＝第1大入賞口24
特別図柄G	1R目＝1．8S開放 2～10R＝29．5S開放	第2種大当り4	1R目＝第2大入賞口32 2～10R目＝第1大入賞口24

【図８】

遊技状態制御テーブル

特別図柄	時短遊技状態の上限回数 （第1始動口＋第2始動口入球による変動）
特別図柄B	100
特別図柄C	
特別図柄E	
特別図柄G	

【図９】

（1）普通図柄当たり判定テーブル

遊技状態	当たり確率
通常遊技状態	－
時短遊技状態	250／251

（2）普通図柄決定テーブル

遊技状態	当否結果	普通図柄	第2始動口の開閉態様
通常遊技状態	－	－	－
時短遊技状態	当たり	普通図柄A	1．3S開放×4回
	ハズレ	普通図柄B	－

【図１０】

（A）特別図柄変動パターンテーブル（通常遊技状態_第1始動口用）

変動パターン	演出内容	変動時間
変動パターン1	短縮変動（ハズレ）	3S
変動パターン2	通常変動（ハズレ）	6S
変動パターン3	ノーマルリーチ（ハズレ）	12S
変動パターン4	スーパーリーチ（ハズレ）	30S
変動パターン5	擬似連2ノーマルリーチ（ハズレ）	50S
変動パターン6	擬似連3スーパーリーチ（ハズレ）	70S
変動パターン7	スーパーリーチ（第1種大当り1or第1種大当り2）	30S
変動パターン8	擬似連2ノーマルリーチ（第1種大当り1or第1種大当り2）	50S
変動パターン9	擬似連3スーパーリーチ（第1種大当り1or第1種大当り2）	70S
変動パターン10	擬似連4スーパーリーチ（第1種大当り1or第1種大当り2）	90S
変動パターン11	全回転リーチ（第1種大当り2）	120S

（B）特別図柄変動パターンテーブル（時短遊技状態_第2始動口用）

変動パターン	演出内容	変動時間
変動パターン12	ハズレ変動1	10S
変動パターン13	ハズレ変動2	20S
変動パターン14	ハズレ変動3	30S
変動パターン15	当たり変動1（第1種大当り3）	10S
変動パターン16	当たり変動2（第1種大当り3）	20S
変動パターン17	当たり変動3（第1種大当り3）	30S
変動パターン18	当たり変動4（第2種大当り1～第2種大当り4）	10S
変動パターン19	当たり変動5（第2種大当り1～第2種大当り4）	20S
変動パターン20	当たり変動6（第2種大当り1～第2種大当り4）	30S

（C）特別図柄変動パターンテーブル（通常遊技状態_第2始動口用）

変動パターン	演出内容	変動時間
変動パターン21	ハズレ変動	10S
変動パターン22	当たり変動（第1種大当り3）	10S
変動パターン23	当たり変動（第2種大当り1～第2種大当り4）	10S

（D）普通図柄変動パターンテーブル

普図変動パターン	演出内容	変動時間
普図変動パターン1	普図当たり変動	3S
普図変動パターン2	普図ハズレ変動	3S

【図１１】

メインRAMの判定情報記憶領域（保留記憶領域）

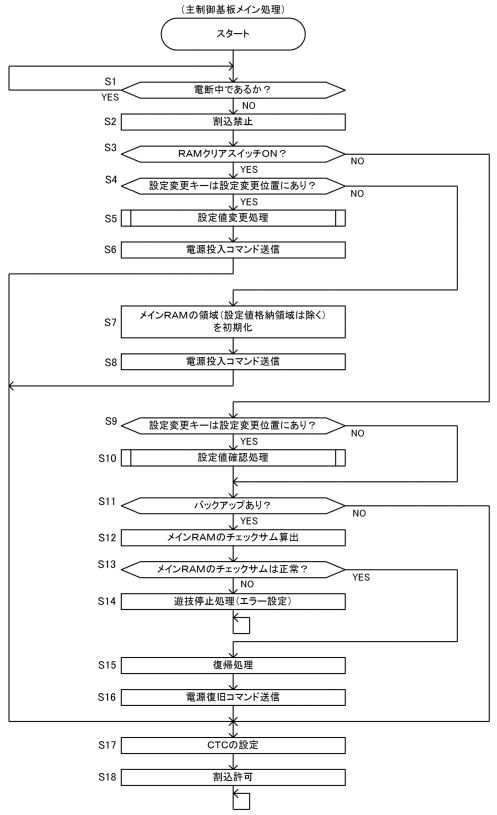
（A）特別図柄用

始動口	当該変動記憶領域	第1記憶領域	第2記憶領域	第3記憶領域	第4記憶領域
第1始動口	記憶可	記憶可	記憶可	記憶可	記憶可
第2始動口	記憶可	記憶可	記憶可	記憶可	記憶可

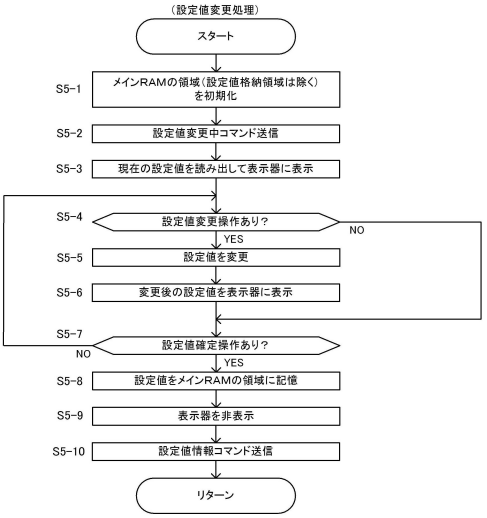
（B）普通図柄用

	当該変動記憶領域	第1記憶領域	第2記憶領域	第3記憶領域	第4記憶領域
ゲート部材	記憶可	記憶可	記憶可	記憶可	記憶可

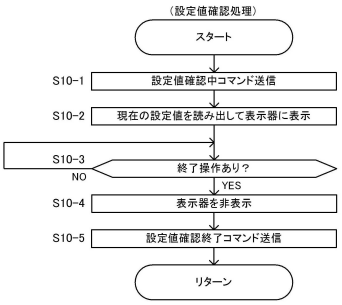
【図１２】



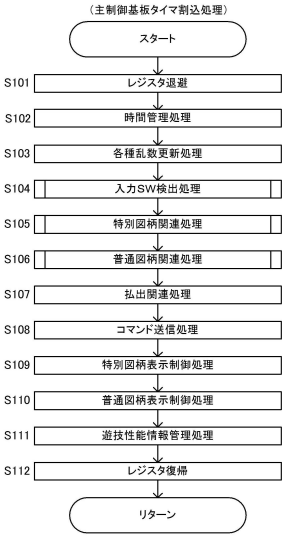
【図１３】



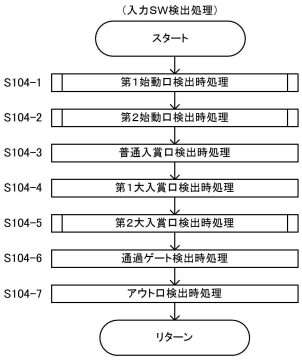
【図１４】



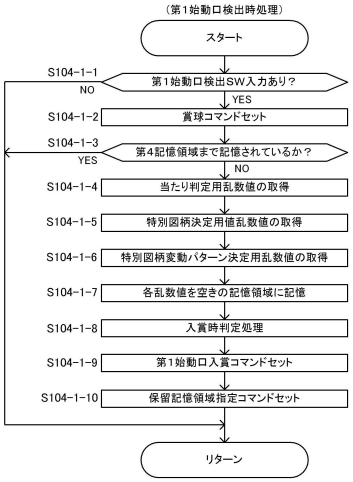
【図１５】



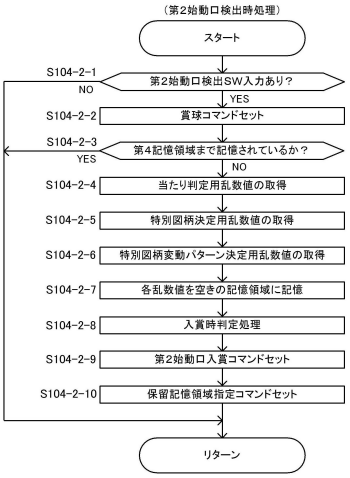
【図１６】



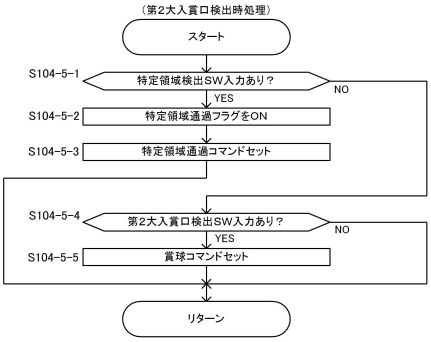
【図１７】



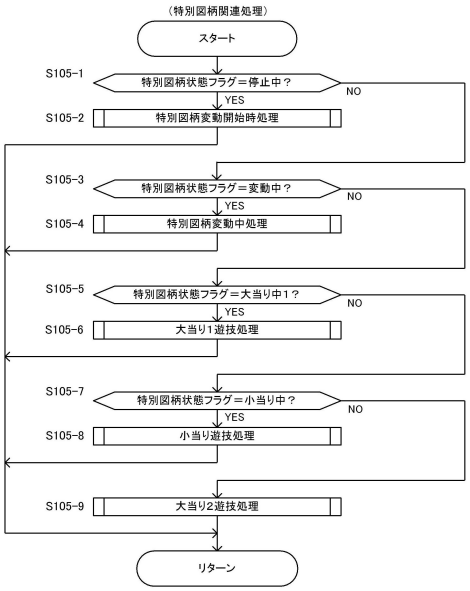
【図１８】



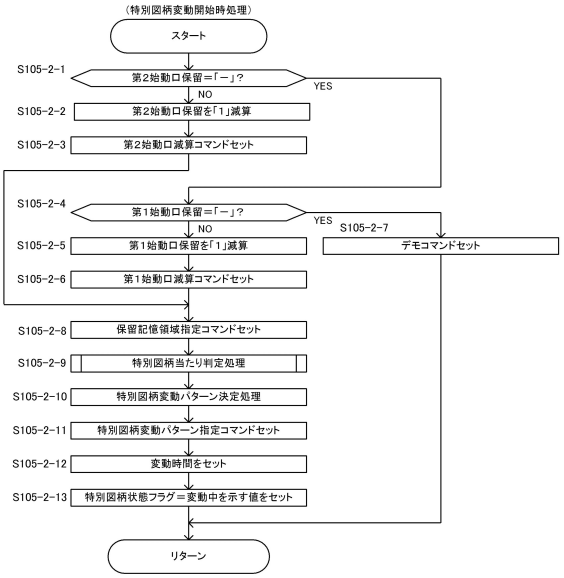
【図１９】



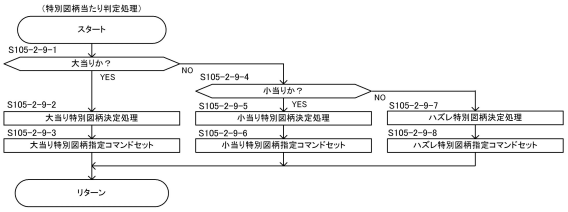
【図２０】



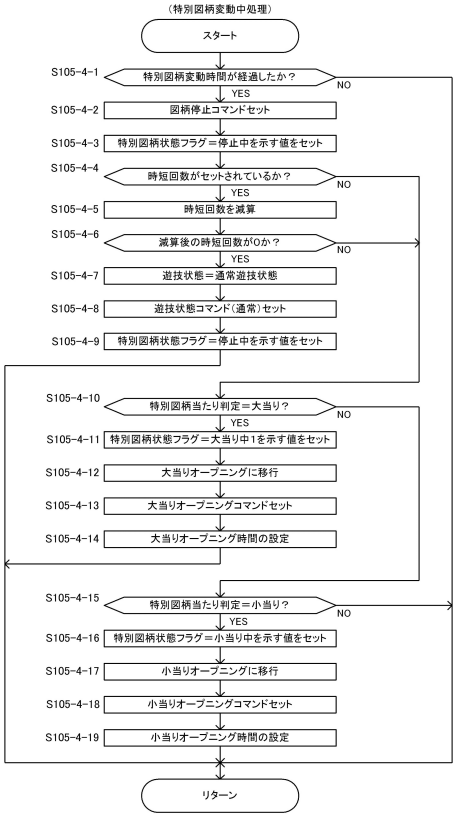
【図２１】



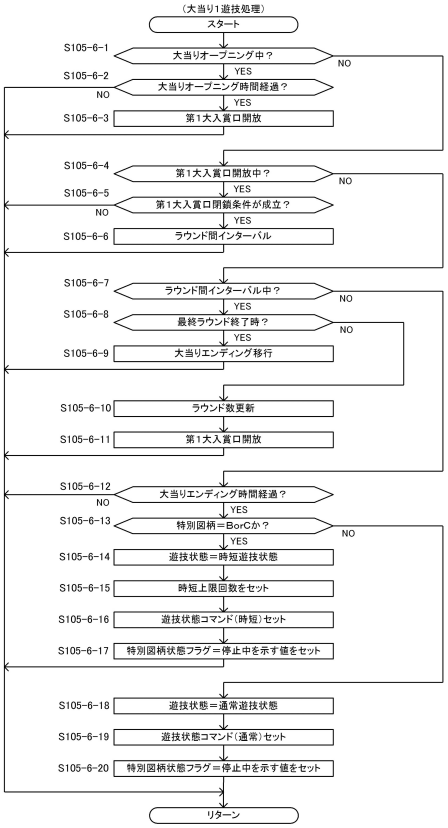
【図２２】



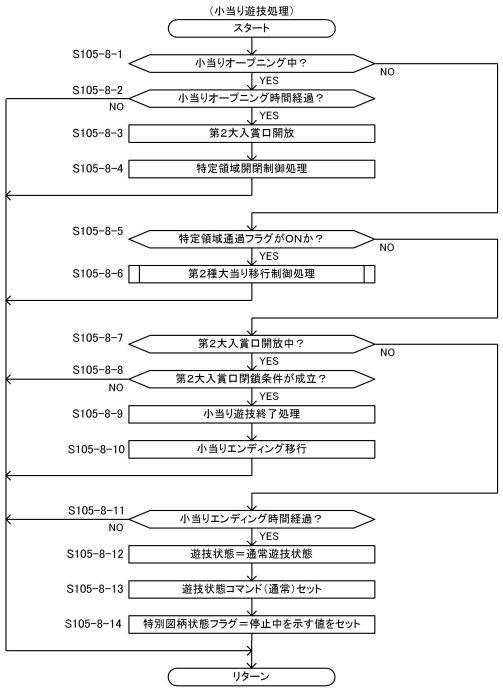
【図２３】



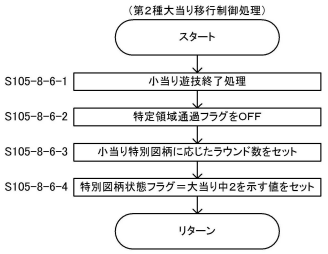
【図２４】



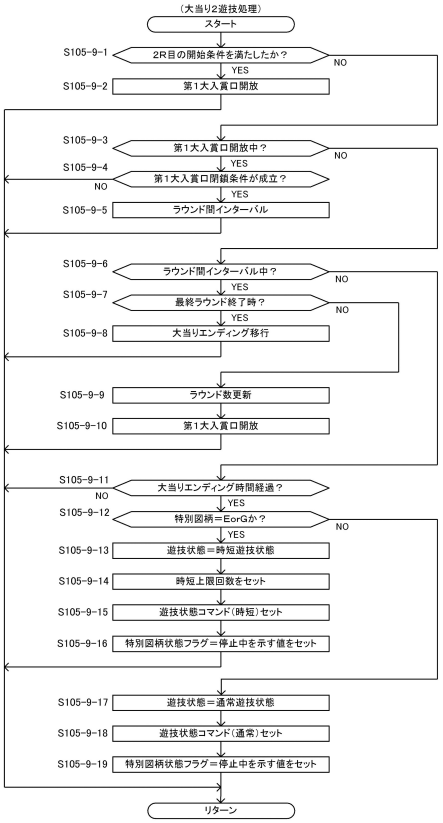
【図２５】



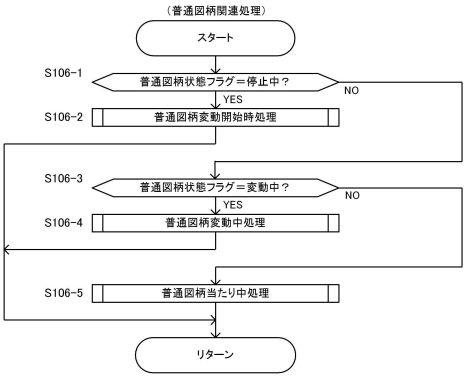
【図２６】



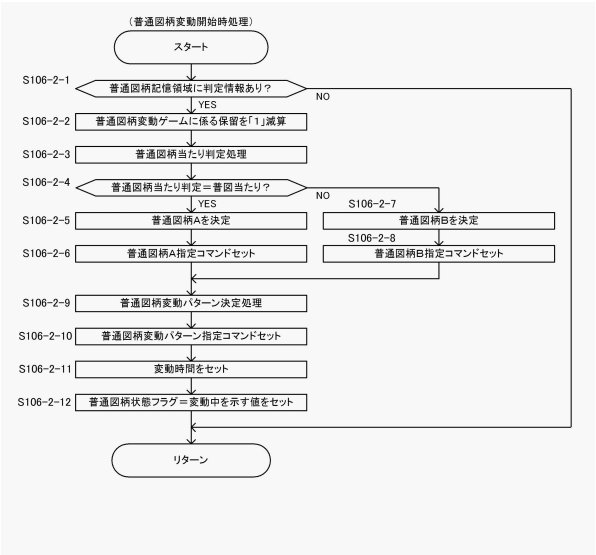
【図２７】



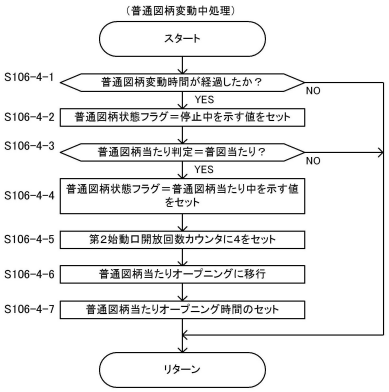
【図２８】



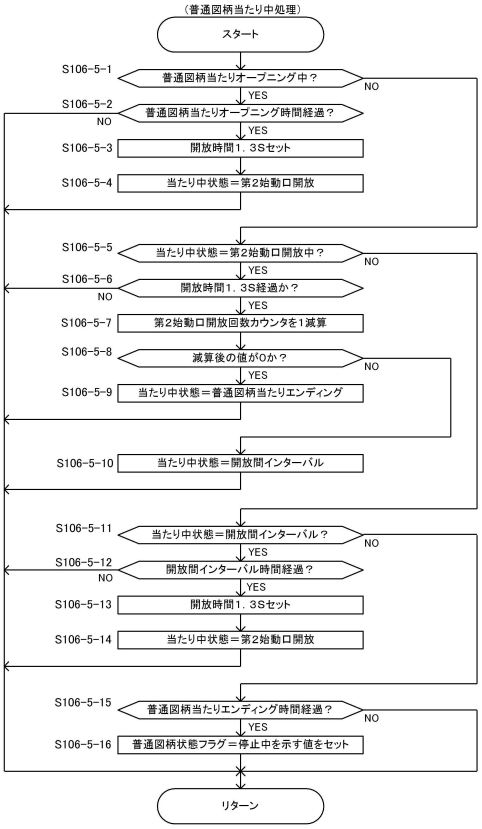
【図２９】



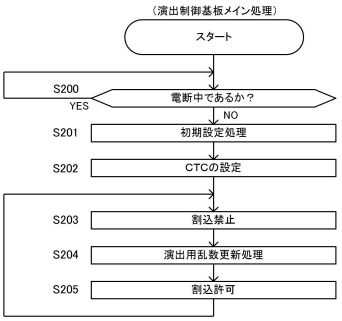
【図３０】



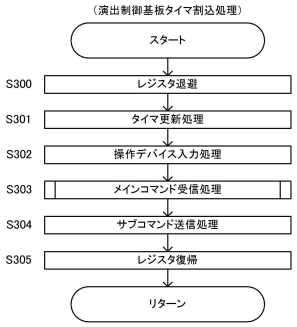
【図３１】



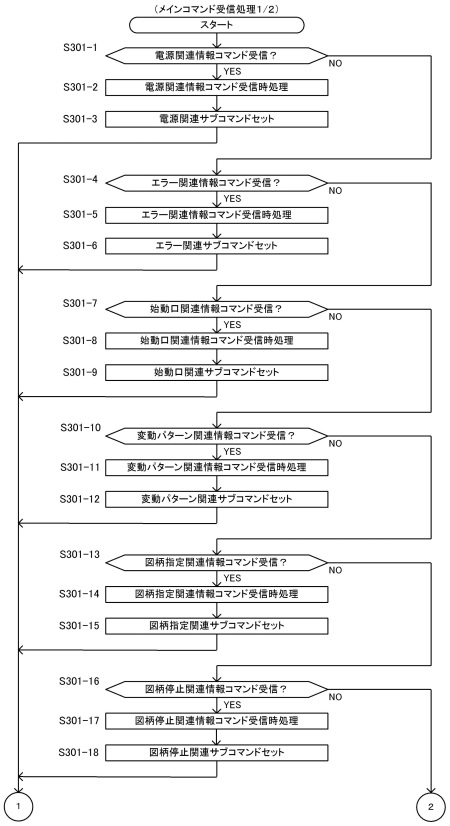
【図３２】



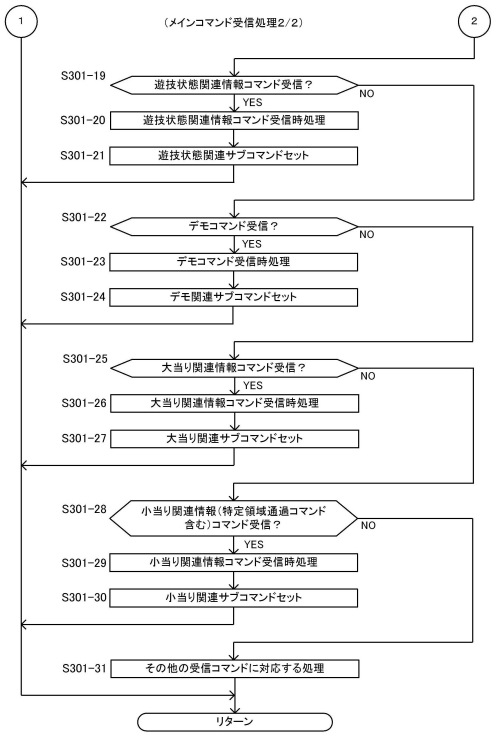
【図３３】



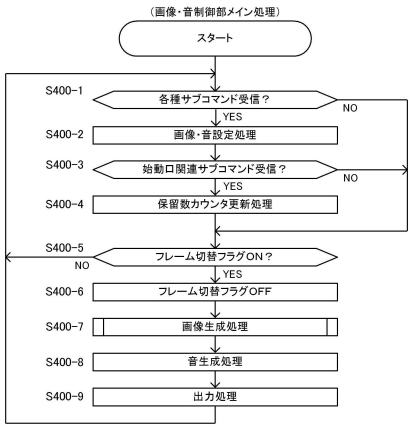
【図３４】



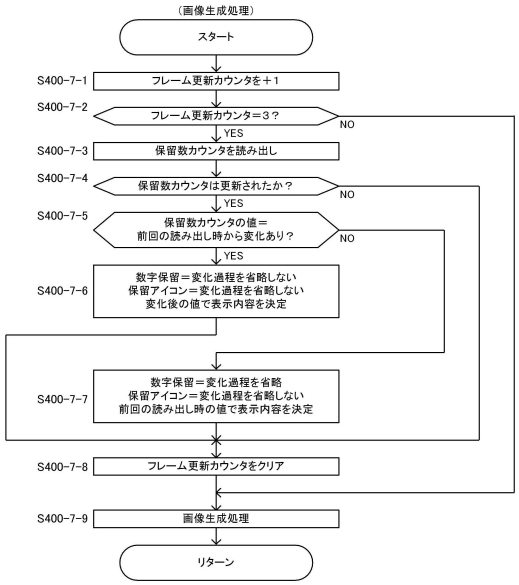
【図３５】



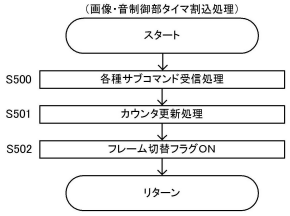
【図３６】



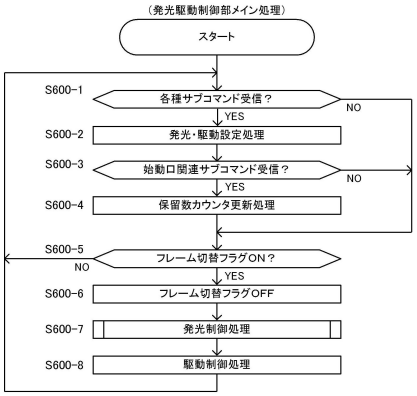
【図３７】



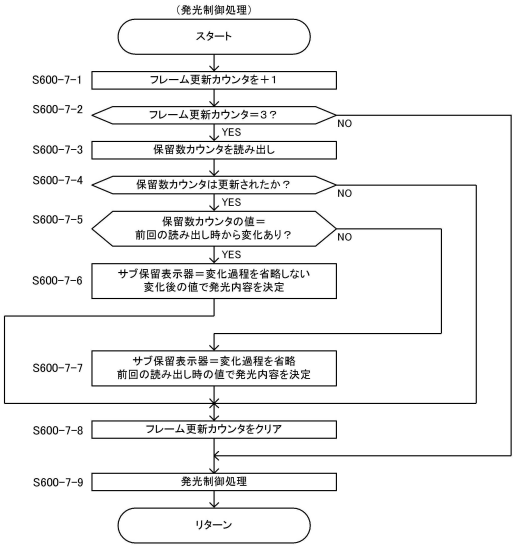
【図３８】



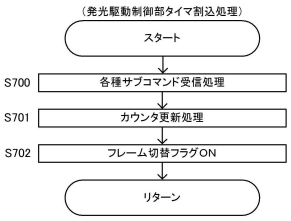
【図３９】



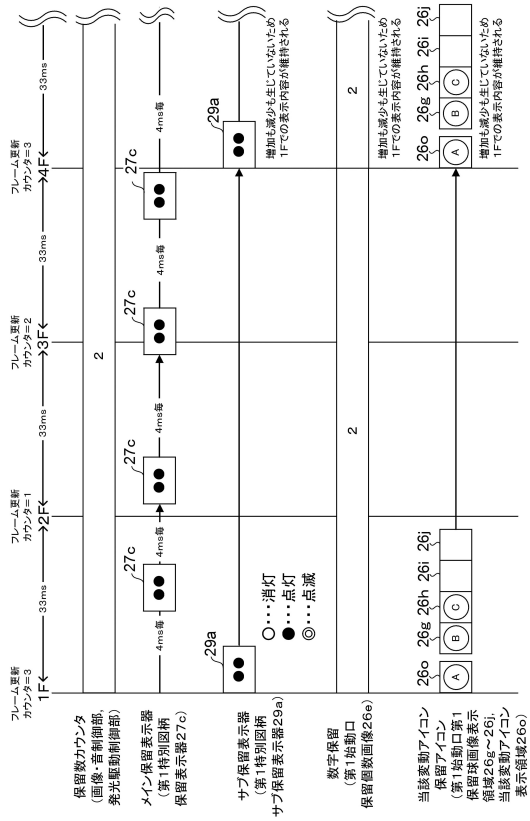
【図４０】



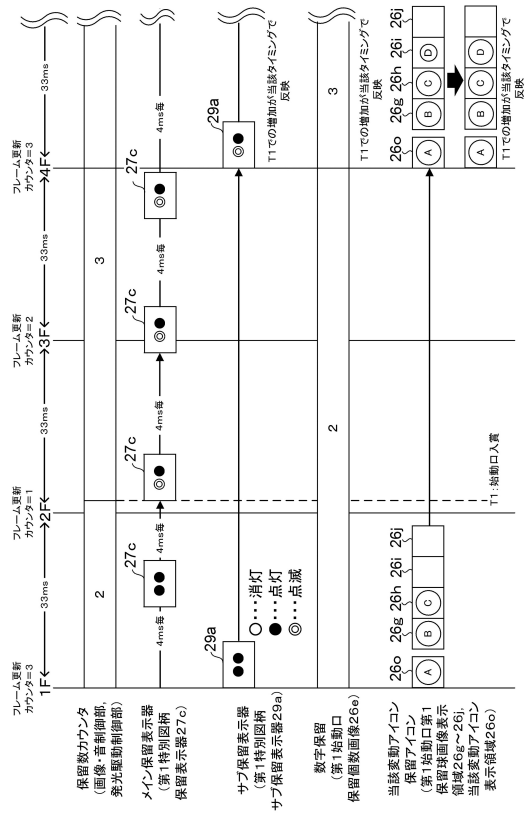
【図４１】



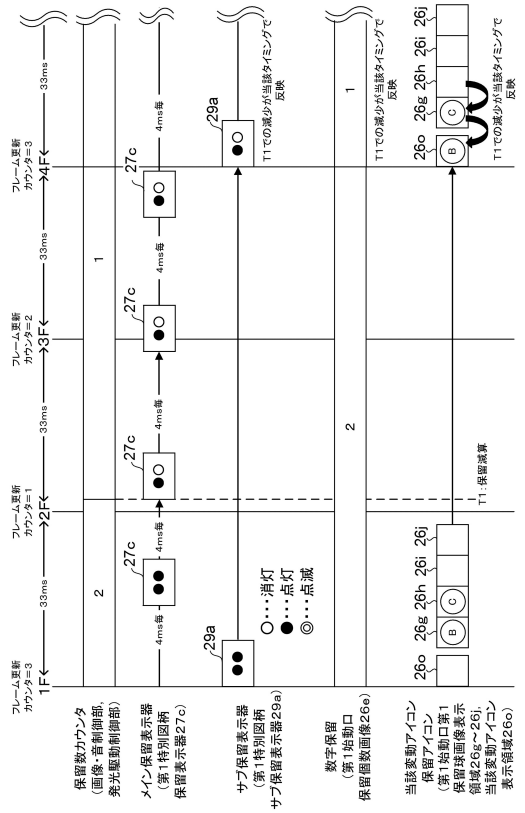
【図４２】



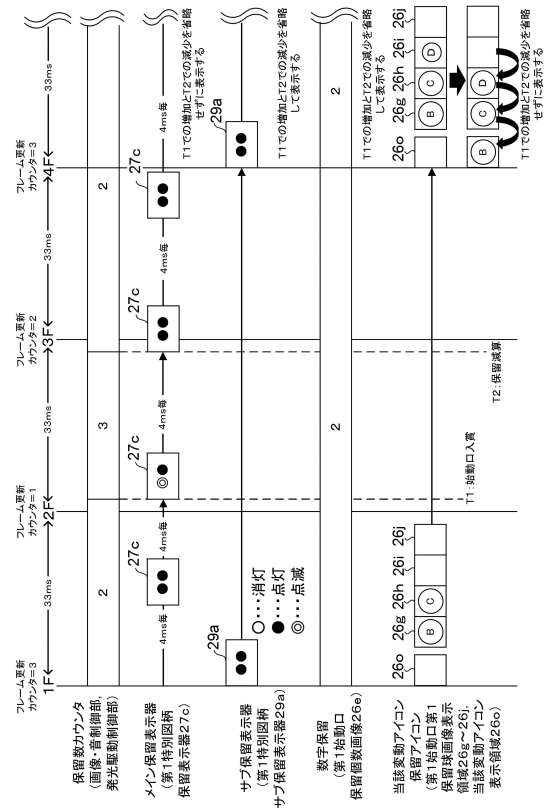
【図４３】



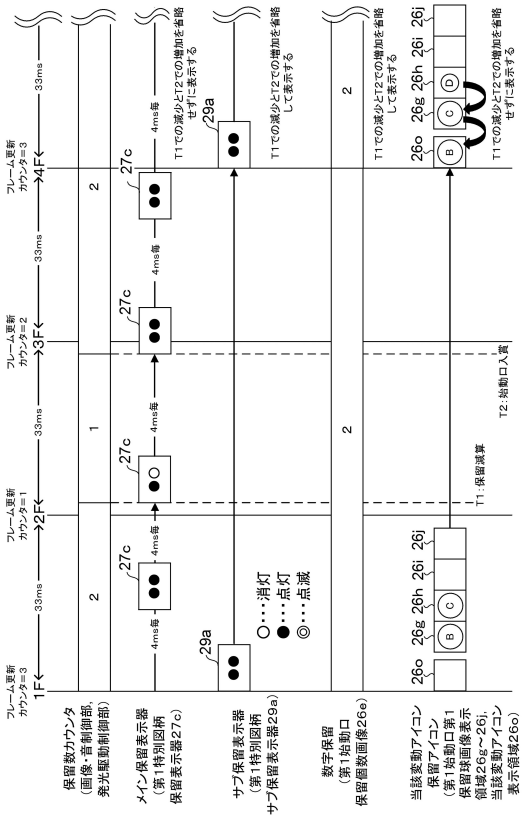
【図４４】



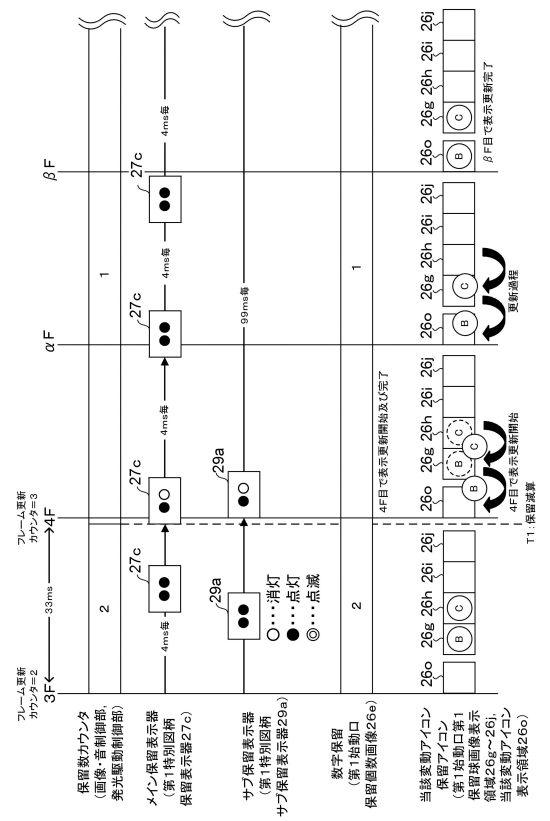
【図４５】



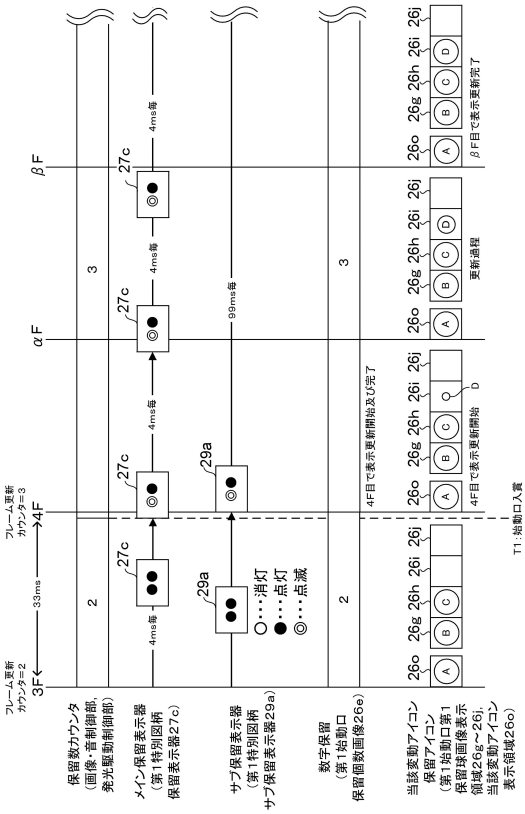
【図４６】



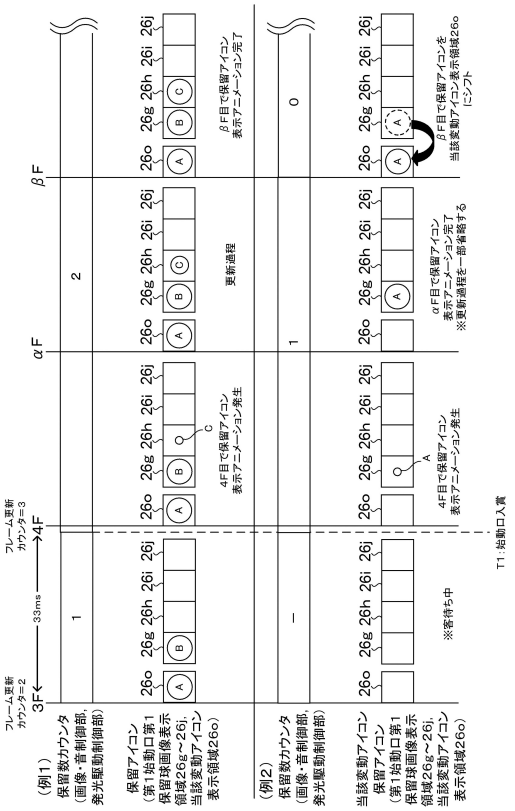
【図４７】



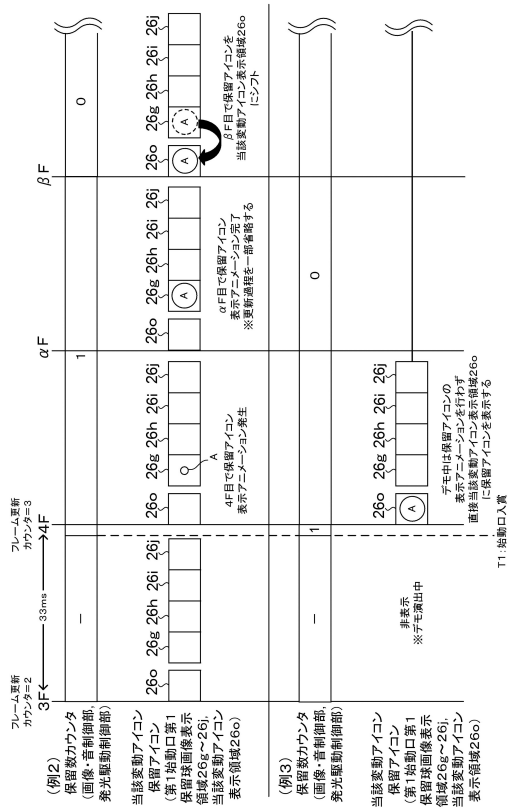
【図４８】



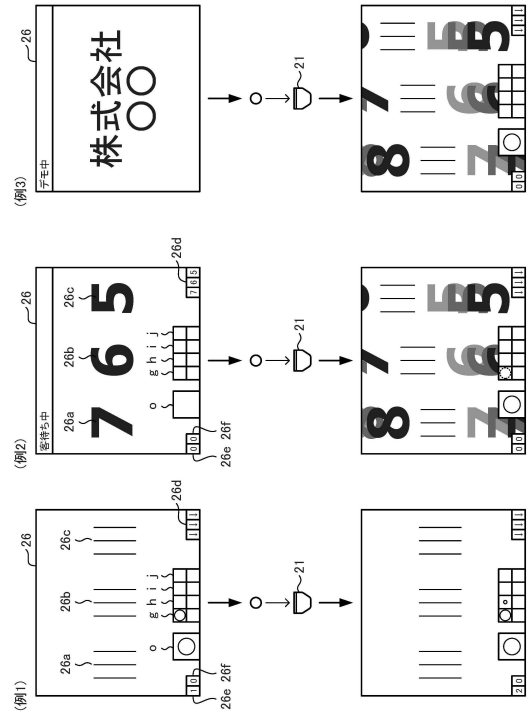
【図４９】



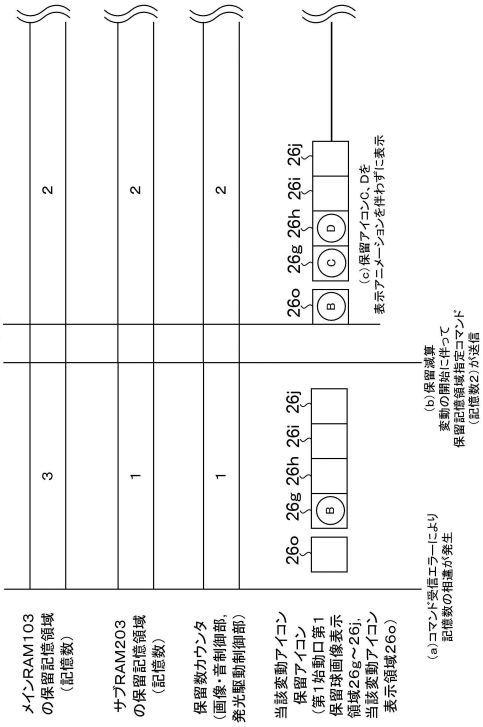
【図５０】



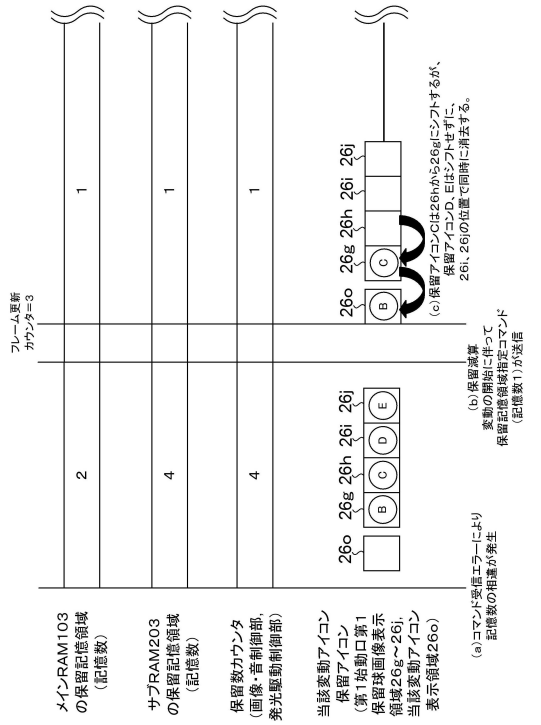
【図５１】



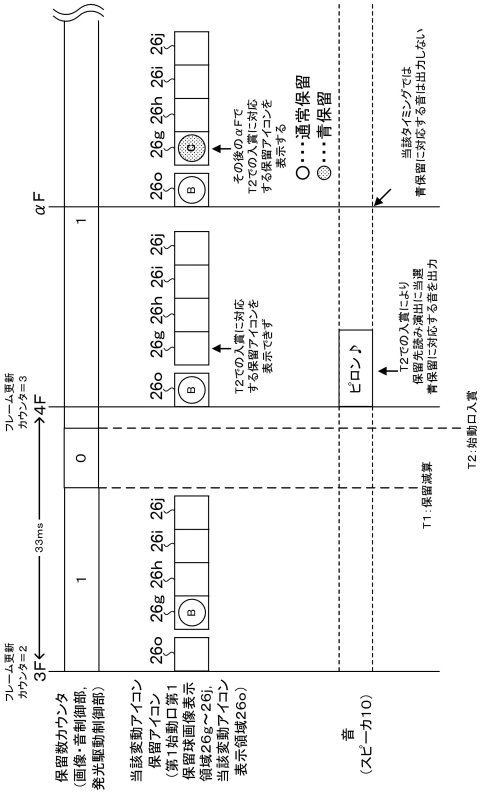
【図５２】



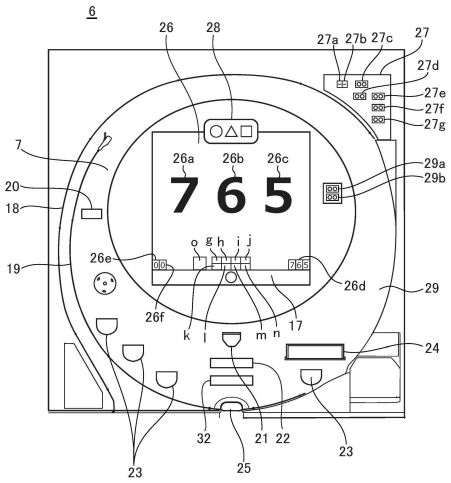
【図５３】



【図５４】



【図５５】



【図５６】

（1）特別図柄大当り判定テーブル（第1始動口、第2始動口共通）

遊技状態	当否結果	確率
低確率遊技状態	大当り	1／319
高確率遊技状態		1／60

（2）特別図柄小当り判定テーブル（第1始動口、第2始動口共通）

遊技状態	当否結果	確率
低確率遊技状態	小当り	－
高確率遊技状態		1／3

【図５７】

(A)大当り特別図柄決定テーブル

始動口	特別図柄	付与ラウンド数	当たり後の遊技状態	当たり後の第2始動口開放ｻﾎﾟｰﾄ状態	選択割合(%)
第1始動口 第2始動口	特別図柄J	10	低確率遊技状態	状態A(なし)	50
	特別図柄K		高確率遊技状態	状態B(あり)	40
	特別図柄L			状態A(なし)	10

(B)小当り特別図柄決定テーブル

遊技状態／ 第2始動口開放ｻﾎﾟｰﾄ状態	特別図柄	付与ラウンド数	当たり後の遊技状態	当たり後の第2始動口開放ｻﾎﾟｰﾄ状態	選択割合(%)
高確率遊技状態／ 状態B(あり)	特別図柄D	2	高確率遊技状態	状態A(なし)	10
	特別図柄E			状態B(あり)	90
高確率遊技状態／ 状態A(なし)	特別図柄D			状態A(なし)	10
	特別図柄E				90

【図５８】

(A)大当り特別図柄詳細

特別図柄	ラウンド詳細	備考	開放する大入賞口
特別図柄J	1～10R＝29．5S開放	第1種大当り1	第1大入賞口24
特別図柄K		第1種大当り2	
特別図柄L		第1種大当り3	

(B)小当り特別図柄詳細

特別図柄	ラウンド詳細	備考	開放する大入賞口
特別図柄D	1R目＝0．8S開放 2R目＝0．8S開放	小当り1	第2大入賞口32
特別図柄E		小当り2	

【図５９】

(1)普通図柄当たり判定テーブル

第2始動口開放ｻﾎﾟｰﾄ状態	当たり確率
状態A(なし)	－
状態B(あり)	250／251

(2)普通図柄決定テーブル

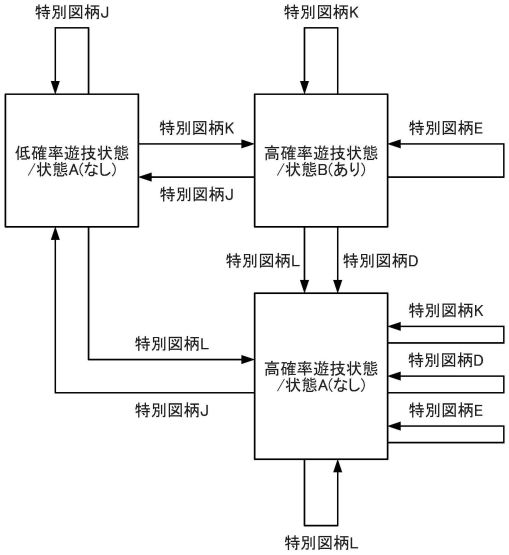
第2始動口開放ｻﾎﾟｰﾄ状態	当否結果	普通図柄	第2始動口の開閉態様
状態A(なし)	－	－	－
状態B(あり)	当たり	普通図柄A	1．3S開放×4回
	ハズレ	普通図柄B	－

【図６０】

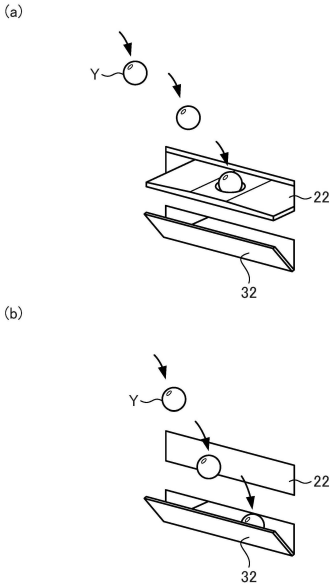
特別図柄変動パターンテーブル

変動パターン	遊技状態	演出内容	変動時間
変動パターン1	低確率遊技状態	通常変動(ハズレ)	7S
変動パターン2		ノーマルリーチ(ハズレ)	15S
変動パターン3		スーパーリーチ(ハズレ)	40S
変動パターン4		擬似連2ノーマルリーチ(ハズレ)	50S
変動パターン5		擬似連3スーパーリーチ(ハズレ)	70S
変動パターン6		ノーマルリーチ(当たり)	15S
変動パターン7		スーパーリーチ(当たり)	40S
変動パターン8		擬似連2ノーマルリーチ(当たり)	50S
変動パターン9		擬似連3スーパーリーチ(当たり)	70S
変動パターン10		擬似連4スーパーリーチ(当たり)	90S
変動パターン11		全回転リーチ(当たり)	120S
変動パターン12	高確率遊技状態	短縮変動(ハズレ)	2S
変動パターン13		リーチ煽り(ハズレ)	10S
変動パターン14		変短中スーパーリーチ(ハズレ)	30S
変動パターン15		リーチ煽り→変短中スーパーリーチ(ハズレ)	40S
変動パターン16		変短中スーパーリーチ(当たり)	30S
変動パターン17		リーチ煽り→変短中スーパーリーチ(当たり)	40S
変動パターン18		小当り1変動	5S
変動パターン19		小当り2変動	5S

【図６１】


特別図柄J
特別図柄K
低確率遊技状態
/状態A(なし)
特別図柄K
特別図柄J
高確率遊技状態
/状態B(あり)
特別図柄E
特別図柄L
特別図柄D
特別図柄L
特別図柄J
高確率遊技状態
/状態A(なし)
特別図柄K
特別図柄D
特別図柄E
特別図柄L

【図６２】


(a)
Y
22
32
(b)
Y
22
32

フロントページの続き

(56)参考文献　　特開２０１２－０５５４８８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１１６５６２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０５１２４１（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２