(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2020-157129
(P2020-157129A)
(43)公開日　令和2年10月1日(2020.10.1)

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

審査請求 有　請求項の数 1　ＯＬ　（全 186 頁）

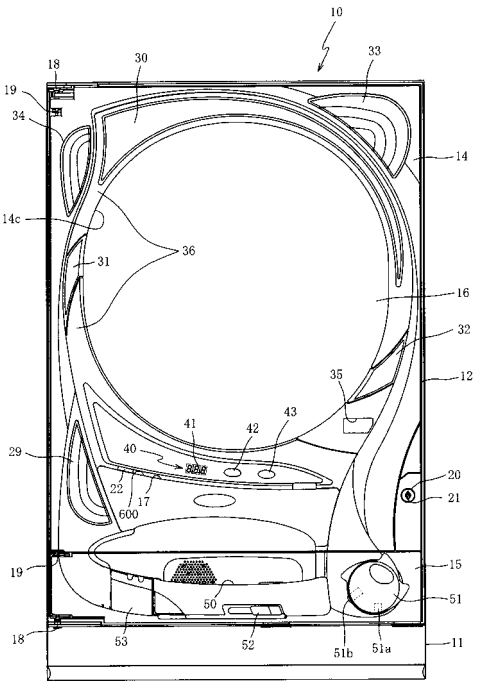
(21)出願番号　特願2020-113203 (P2020-113203)
(22)出願日　令和2年6月30日 (2020.6.30)
(62)分割の表示　特願2018-234286 (P2018-234286)の分割
原出願日　平成26年9月30日 (2014.9.30)

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

Ｆターム(参考)　2C088 AA36　AA39　AA42　CA19

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】さらに遊技の興趣を向上した遊技機を提供すること。
【解決手段】第１識別情報または第２識別情報のどちらか一方が特定の停止表示態様で停止表示された場合に、他方の識別情報が動的表示されていれば、その動的表示を特定の停止表示態様とは異なる停止表示態様が停止表示手段により停止表示される。設定手段により長状態が設定されている場合に、第１抽選で特典決定手段により第２特典が設定手段により設定され易くされる。
【選択図】図１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球が入球可能な第１入球口と、その第１入球口とは異なる第２入球口と、
前記第１入球口に遊技球が入球したことに基づいて、第１抽選を実行し、前記第２入球口に遊技球が入球したことに基づいて、前記第１抽選よりも遊技者に有利となる第２抽選を実行する抽選手段と、
前記第１抽選の抽選結果を示す第１識別情報を表示手段に動的表示し、前記第２抽選の抽選結果を示す第２識別情報を表示手段にそれぞれ動的表示することが可能な動的表示手段と、
その動的表示手段により実行される前記第１識別情報と前記第２識別情報との動的表示期間をそれぞれ決定する動的表示期間決定手段と、
その動的表示決定手段により前記第２識別情報の動的表示期間として前記第１識別情報の動的表示期間よりも長い動的表示期間が決定され易い長状態と、その長状態よりも短い動的表示期間が決定され易い短状態とを設定することが可能な設定手段と、
前記第１識別情報または前記第２識別情報が特定の停止表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を遊技者に付与する特典付与手段と、
その特典付与手段により遊技者に付与される特典として、前記第１抽選または前記第２抽選の抽選結果に基づいて、少なくとも第１特典とその第１特典よりも付与される特典が少ない第２特典とのどちらかを決定する特典決定手段と、
前記第１識別情報または前記第２識別情報のどちらか一方が前記特定の停止表示態様で停止表示された場合に、他方の識別情報が動的表示されていれば、その動的表示を前記特定の停止表示態様とは異なる停止表示態様で停止表示させる停止表示手段と、
前記設定手段により前記長状態が設定されている場合に、前記第１抽選で前記特典決定手段により前記第２特典が決定され易くする設定手段とを有するものであることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
複数の遊技状態から１の遊技状態を所定条件に基づいて設定する遊技状態設定手段を有し、
前記設定手段は、前記遊技状態設定手段により特定の遊技状態が設定されていることを条件として、前記第１抽選で前記特典決定手段により前記第２特典が決定され易くするものであることを特徴とする請求項１記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機などの遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知する特別図柄の動的表示が表示装置において実行される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、当たりと判定される確率が高くなる高確率遊技状態に移行させるか否かの抽選も始動口に遊技球が入球されたことに基づいて実行される。高確率遊技状態に設定されると、その高確率遊技状態で、当たりとなった場合に、通常確率遊技状態に移行させることが決定されていると、通常確率遊技へ移行される構成が提案されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００５－３１９２２１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】

【０００４】
ところで、上記した構成では、遊技にメリハリがなく、さらに遊技の興趣を向上が求められていた。
【０００５】
本発明は、上記した遊技機において、さらに遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、遊技球が入球可能な第１入球口と、その第１入球口とは異なる第２入球口と、前記第１入球口に遊技球が入球したことに基づいて、第１抽選を実行し、前記第２入球口に遊技球が入球したことに基づいて、前記第１抽選よりも遊技者に有利となる第２抽選を実行する抽選手段と、前記第１抽選の抽選結果を示す第１識別情報を表示手段に動的表示し、前記第２抽選の抽選結果を示す第２識別情報を表示手段にそれぞれ動的表示することが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により実行される前記第１識別情報と前記第２識別情報との動的表示期間をそれぞれ決定する動的表示期間決定手段と、その動的表示決定手段により前記第２識別情報の動的表示期間として前記第１識別情報の動的表示期間よりも長い動的表示期間が決定され易い長状態と、その長状態よりも短い動的表示期間が決定され易い短状態とを設定することが可能な設定手段と、前記第１識別情報または前記第２識別情報が特定の停止表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を遊技者に付与する特典付与手段と、その特典付与手段により遊技者に付与される特典として、前記第１抽選または前記第２抽選の抽選結果に基づいて、少なくとも第１特典とその第１特典よりも付与される特典が少ない第２特典とのどちらかを決定する特典決定手段と、前記第１識別情報または前記第２識別情報のどちらか一方が前記特定の停止表示態様で停止表示された場合に、他方の識別情報が動的表示されていれば、その動的表示を前記特定の停止表示態様とは異なる停止表示態様で停止表示させる停止表示手段と、前記設定手段により前記長状態が設定されている場合に、前記第１抽選で前記特典決定手段により前記第２特典が決定され易くする設定手段とを有するものである。
【０００７】
請求項２の遊技機は、請求項１記載の遊技機において、複数の遊技状態から１の遊技状態を所定条件に基づいて設定する遊技状態設定手段を有し、前記設定手段は、前記遊技状態設定手段により特定の遊技状態が設定されていることを条件として、前記第１抽選で前記特典決定手段により前記第２特典が決定され易くするものである。
【発明の効果】
【０００８】
請求項１記載の遊技機によれば、第１入球口に遊技球が入球したことに基づいて、第１抽選が抽選手段により実行される。第２入球口に遊技球が入球したことに基づいて、第１抽選よりも遊技者に有利となる第２抽選が抽選手段により実行される。第１抽選の抽選結果を示す第１識別情報が動的表示手段により表示手段に動的表示される。第２抽選の抽選結果を示す第２識別情報が動的表示手段により表示手段に動的表示される。
【０００９】
その動的表示手段により実行される前記第１識別情報と前記第２識別情報との動的表示期間が動的表示期間決定手段によりそれぞれ決定される。その動的表示期間決定手段により第２識別情報の動的表示期間として第１識別情報の動的表示期間よりも長い動的表示期間が決定され易い長状態と、その長状態よりも短い動的表示期間が決定され易い短状態とが設定手段により設定される。第１識別情報または第２識別情報が特定の停止表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典が特典付与手段により遊技者に付与される。その特典付与手段により遊技者に付与される特典として、第１抽選または第２抽選の抽選結果に基づいて、少なくとも第１特典とその第１特典よりも付与される特典が少ない第２特典とのどちらかが特典決定手段により決定される。第１識別情報または第２識別情

報のどちらか一方が特定の停止表示態様で停止表示された場合に、他方の識別情報が動的表示されていれば、その動的表示を特定の停止表示態様とは異なる停止表示態様が停止表示手段により停止表示される。設定手段により長状態が設定されている場合に、第１抽選で特典決定手段により第２特典が設定手段により設定され易くされる。これにより、遊技者に特典が少ない第２特典の実行も期待させることができる。よって、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

【００１０】

請求項２記載の遊技機によれば、請求項１記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の遊技状態から１の遊技状態が所定条件に基づいて遊技状態設定手段により設定される。遊技状態設定手段により特定の遊技状態が設定されていることを条件として、第１抽選で特典決定手段により第２特典が設定手段により決定され易くされる。よって、特定の遊技状態が設定された場合に遊技者に第２特典が決定されることをより期待させることができるという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【００１１】

【図１】第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図２】第１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図３】第１実施形態におけるパチンコ機の背面図である。

【図４】第１可変入賞装置の分解斜視図である。

【図５】（ａ）はＬａ－Ｌａ断面の第１可変入賞装置の断面図であり、（ｂ）は、Ｌｂ－Ｌｂ断面図であり、（ｃ）は、第１可変入賞装置の上面図である。

【図６】（ａ）～（ｂ）は、第１可変入賞装置の一部の背面図である。

【図７】第１実施形態における遊技状態の移行を示したフロー図である。

【図８】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置の表示領域を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例を示した模式図である。

【図９】（ａ）～（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される確変遊技状態または時短遊技状態における表示態様の一例である。

【図１０】（ａ）～（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される確変遊技状態または時短遊技状態における表示態様の一例である。

【図１１】（ａ）は、第１実施形態における枠ボタンを示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における選択スイッチを示した図である。

【図１２】第１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。

【図１３】第１実施形態における各種カウンタ、特別図柄保留球格納エリア、特別図柄保留球実行エリア、普通図柄保留球格納エリア、普通図柄保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図１４】第１実施形態における主制御装置のＲＯＭの内容を模式的に示した図である。

【図１５】（ａ）は、第１実施形態における第１当たり乱数テーブルを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における小当たり乱数テーブルを模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１実施形態における第２当たり乱数テーブルを模式的に示した図である。

【図１６】（ａ）～（ｃ）は、第１実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの一例を示した模式図である。

【図１７】第１実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの一例を示した模式図である。

【図１８】（ａ）～（ｂ）は、第１実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの一例を示した模式図である。

【図１９】第１実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭに設定された普図変動パターン選択テーブルの一例を示した模式図である。

【図２０】第１実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭの内容を模式的に示した模式

図である。
【図２１】（ａ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した模式図である。
【図２２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２４】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２５】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２６】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ変動処理を示すフローチャートである。
【図２７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図３１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図３３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動処理を示すフローチャートである。
【図３４】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図３５】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図３６】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図３８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図３９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１先読み処理を示すフローチャートである。
【図４０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２先読み処理を示すフローチャートである。
【図４１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート処理を示すフローチャートである。
【図４３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図４４】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を

示すフローチャートである。
【図４５】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４６】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図４７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。
【図４８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。
【図４９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される報知処理を示すフローチャートである。
【図５０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図５１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される異常処理を示すフローチャートである。
【図５２】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図５３】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図５４】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図５５】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１変動開始処理を示したフローチャートである。
【図５６】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変動開始処理を示したフローチャートである。
【図５７】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド受信処理を示したフローチャートである。
【図５８】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５９】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される報知抽選処理を示したフローチャートである。
【図６０】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示したフローチャートである。
【図６１】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示したフローチャートである。
【図６２】（ａ）～（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例である。
【図６３】（ａ）～（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例である。
【発明を実施するための形態】
【００１２】
＜第１実施形態＞
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図１～図５８を参照し、第１実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の一実施形態について説明する。図１は、第１実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図３はパチンコ機１０の背面図である。
【００１３】
パチンコ機１０は、図１に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可

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

【００１４】

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

【００１５】

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

【００１６】

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

【００１７】

前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。また、上皿１７の上面には、枠ボタン２２（図１１（ａ））と選択スイッチ６００（図１１（ｂ）参照）が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図２）で表示される保留図柄表示（Ｄｓ１～Ｄｓ８）の並び替えを行う場合などに、遊技者により操作される。

【００１８】

選択スイッチ６００は、図１１（ｂ）に示すように、演出等の選択を決定する決定スイッチ（ａ）、左方向の選択を指示するための左スイッチ６００ｂ、上方向の選択を指示するための上スイッチ６００ｃ、右方向の選択を指示するための右スイッチ６００ｄ下方向の選択を指示するための下スイッチ６００ｅで構成されている。

【００１９】

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

【００２０】

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

域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。
【００２１】
窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。
【００２２】
上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。
【００２３】
なお、本実施形態では、上記した構成としたが、それに限らず、主制御装置１１０や他の制御装置が球発射ユニット１１２ａにより発射された遊技球を検出する構成や、球発射ユニット１１２ａのソレノイドが遊技球を発射したことを検出するように構成してもよい。また、検出した遊技球の数をカウントして、ＲＡＭクリア等の処理が実行されるまで記憶するように構成してもよい。
【００２４】
下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「ドル箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。
【００２５】
図２に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、第１始動口６３ａ、第２始動口６３ｂ、第１可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。左第１始動口６３０、右第１始動口６３１、第２始動口６４０、第１可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネ

ジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図２を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

遊技盤１３の右側には、第１普通図柄始動口６７ａとその第１普通図柄始動口６７ｂの下方に第２普通図柄始動口６７ｂとが設けられている。第１普通図柄始動口６７ａと第２普通図柄始動口６７ｂとは、同一の形状で構成されており、ゲート型で遊技球の通過を検出することができるセンサを有した始動口で構成されている。第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを遊技球が通過した場合に、普通図柄（第２図柄）の抽選が行われる。第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂへ遊技球が通過したことに対して行われる抽選では、普通図柄の当たりか否かの当否判定が行われる。

【００２９】

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

【００３０】

普通図柄の当たりと判定された場合には、第２図柄表示部８８に普通図柄の抽選が当たりであったことを示す図柄である「○」が点灯表示される。当たりである図柄が表示されると、普通電動役物６３２が作動する。普通電動役物６３２は、左誘導部材６３２ａと右誘導部材６３２ｂとを有しており、その左誘導部材６３２ａと右誘導部材６３２ｂとを左右に遊技球１球が通過可能な間隔を空けて通常時は上方に起立した状態で維持されている。左誘導部材６３２ａと右誘導部材６３２ｂとが略垂直に起立した状態から反時計回りに所定角度（本実施形態では４０度）回動し、遊技球を左誘導部材６３２ａと右誘導部材とが第２始動口６４０へ誘導することにより、第２始動口６４０内に遊技球が入球し易い状態（特別状態）になる。一方、普通図柄の外れと判定された場合には、第２図柄表示部８

８に普通図柄の抽選が外れであったことを示す図柄である「×」が点灯表示される。このときには、普通電動役物６３２は作動されず、次の普通図柄（第２図柄）の変動が実行される。

【００３１】

遊技領域の正面視右側上部（図２の右側上部）には、発光手段である複数の発光ダイオード（以下、「ＬＥＤ」と略す）３７ａと７セグメント表示器３７ｂとが設けられた第１図柄表示装置３７が配設されている。第１図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。複数のＬＥＤ３７ａは、左第１始動口６３０、右始動口６３１、第２始動口６４０、第１普通図柄始動口（スルーゲート）６７ａ、第２普通図柄始動口（スルーゲート）６７ｂに入賞された球のうち変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たり中のラウンド数やエラー表示もそれに対応する点灯状態により示される。

【００３２】

７セグメント表示器３７ｂは、左右に２つの７セグメントＬＥＤで構成されている。左側の７セグメントＬＥＤは、第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が変動表示（動的表示）される。具体的には、左第１始動口６３０または右第２始動口６３１への入賞に基づいて決定された、変動時間（動的表示時間）が経過するまで変動表示（本実施形態では、７セグメントの中央のセグメントが点滅表示）した後に、判定結果を示す図柄で停止表示される。判定結果が外れの場合には中央の１セグメントが点灯表示する外れを示す図柄「－」が表示される。一方、判定結果が当たりである場合には、当たりに対応した図柄「３」、「７」などの外れを示す図柄とは異なる図柄が表示される。

【００３３】

右側の７セグメントＬＥＤには、第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が（動的表示）される。具体的には、第２始動口６４０への入賞に基づいて決定された変動時間が経過するまで表示されるものであり、第１抽選遊技と同様に構成されている。なお、ＬＥＤ３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

尚、本パチンコ機１０では、左第１始動口６３、右第２始動口６３１、第２始動口６４０への入賞に対して行われる抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別として、大当たりＡ（１５Ｒ大当たり確変大当たり）、大当たりＢ（１５Ｒ通常大当たり）、大当たりＥ（１５Ｒ通常大当たり（電サポ有り））の３種類が設定されている（図１６（ａ）～（ｃ）参照）。ここで、大当たりＥの電サポ有りとは、普通電動役物６３２が特別状態に設定され易く設定される当たりであるこ

とを示している。大当たりＥでは、１５ラウンドの大当たり遊技後、第１抽選遊技と第２抽選遊技の回数が合わせて１００回となるまで電サポ状態が設定される。

【００３７】

第２特別図柄（特図２）の大当たり種別として、大当たりＣ（１５Ｒ確変大当たり（電サポ有り））、大当たりＤ（１５Ｒ確変大当たり（電サポ無し））の２種類が設定されている（図１６（ａ）～（ｃ）参照）。

【００３８】

ここで、本実施形態の構成では、大当たり遊技中に開放状態に作動される入賞装置として第１可変入賞装置６５がそれぞれ配置されている。第１可変入賞装置６５は、大当たりＡ～Ｅについて、第１特定入賞口６５ａが１５回所定期間または所定数（本実施形態では１０球）の遊技球が入球するまで開放されるように作動される。

【００３９】

図４～図６を参照して、この第１可変入賞装置６５の構成について説明する。図４は、この第１可変入賞装置６５の分解斜視図である。第１可変入賞装置６５は、図４に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材６５ｂ、その開口部形成部材６５ｂの背面側に組み合わされて、第１可変入賞装置６５を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材６５ｃと、そのベース部材６５ｃの背面側に配置されてベース部材６５ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板６５ｄと、そのＬＥＤ基板６５ｄをベース部材６５ｃと狭持する裏カバー体６５ｅと、開口部形成部材６５ｄに形成されている特定入賞口６５ａを開閉するための開閉扉６５ｆ１を有した開閉ユニット６５ｆと、裏カーバ体６５ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体６５ｇと、裏カバー体６５ｅと流路カバー体６５ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材６５ｈと、その切替部材６５ｈと係止されるリンク部材６５ｉと、流路カバー体６５ｇの背面側に配置される背面カバー体６５ｊと、その背面カバー体６５ｊの背面側に固定されて、リンク部材６５ｉを作動させる流路ソレノイド６５ｋと、その流路ソレノイド６５ｋを背面側から覆って背面カバー体６５ｊにビスにより固定するための固定用カバー体６５ｍとで構成されている。

【００４０】

図５は、第１可変入賞装置６５の断面図である。図５（ｃ）は第１可変入賞装置６５の上面図であり、図５（ｂ）は、第１可変入賞装置６５のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図５（ｂ）に示すように、第１可変入賞装置６５には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口６５ａが形成されている。特定入賞口６５ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図５（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサー６５ｃ１で構成された検出口６５ａ１が配置されている。この検出口６５ａ１を通過した遊技球は、図６（ｂ）で示す裏カバー体６５ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。

【００４１】

なお、図５（ｂ）に示すように特定入賞口６５ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉６５ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉６５ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉６５ｆ１は、ベース部材６５ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより特定入賞口６５ａ内から退避されるように構成されている。

【００４２】

このように構成することで、第１可変入賞装置６５の開口が閉鎖されている場合には、遊技球が第１可変入賞装置６５の上面を転動して、右第１入賞口６３１側へと誘導されるように構成されている。よって、時短遊技中（確変遊技中含む）にも、右打ちした状態のまま、第２入賞口６４０へと遊技球を入球させることが可能となり、大当たり遊技後に直

ちに左打ちへと遊技方法を変更させる手間を軽減できる。従って、より楽に遊技を行うことができる。

【００４３】

また、開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面を第１可変入賞装置６５の開口として構成できるので、より多くの遊技球が効率よく特定入賞口６５ａ内に入賞できる。よって、大当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

【００４４】

図５（ａ）は、図５（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図５（ａ）に示すように検出口６５ａ１を有する磁気センサー６５ｃ１は、裏カバー体６５ｅの振り分け流路側へと検出口６５ａ１が傾くようにベース部材６５ｃに固定されている。

【００４５】

図６を参照して、裏カバー体６５ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路６５ｅ１と特別排出流路６５ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。

【００４６】

図６（ａ）は、遊技球が特別排出口６５ｅ２に振り分けられるように切替部材６５ｈが作動された状態を示す裏カバー体６５ｅの背面図である。図６（ａ）に示すように、切替部材６５ｈは、リンク部材６５ｉの突部が挿入される係止穴６５ｈ１と遊技球を誘導する誘導片６５ｈ２とを有しており、流路カバー体６５ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体６５ｇには、この誘導片６５ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体６５ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片６５ｈを回動可能に配置することが可能に構成されている。

【００４７】

図６（ａ）に示すように、検出口６５ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片６５ｈ２の上面に誘導されて特別排出口６５ｅ２に誘導される。特別排出口６５ｅ２を通過した遊技球は特別排出口６５ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサーで構成された確変スイッチ６５ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。

【００４８】

ここで、詳細については後述するが、本実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に上記した確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過することにより、大当たり遊技後の遊技状態が高確率遊技状態（確変遊技状態）に設定される。即ち、確変スイッチ６５ｅ３は、確変遊技状態を付与するための入賞口として構成されている。また、切替部材６５ｈは、大当たり後の遊技状態を低確率遊技状態（通常遊技状態）か確変遊技状態かに振り分けるための構成となる。

【００４９】

このように、大当たり遊技中に第１可変入賞口６５に入賞した遊技球の流下ルートにより大当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、大当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、第１可変入賞装置６５の開口から特別排出口６５ｅ２の入り口（切替部材６５ｈの誘導片６５ｈ２により閉鎖さる開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも１秒で構成されている。切替部材６５ｈの作動は、大当たり種別により作動タイミングと作動時間が設定されている。本実施形態では、大当たりＡ、大当たりＣ、大当たりＤに当選した場合には、１３ラウンド目の開始における第１可変入賞口６５の開放タイミングに合わせて切替部材６５ｈが５秒間作動されるように構成されている。また、大当たりＢ、大当たりＥに当選した場合には、１３ラウンド目の開始における第１可変入賞口６５の開放タイミングに合わせて切替部材６５ｈが０．５秒間作動されるように構成されている。

【００５０】

よって、大当たりＡでは、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過することが可能に構成されているが、大当たりＢでは、確変スイッチ６５ｅ３

を通過することが不可能に構成されている。よって、大当たり種別により確変付与割合を制御することができ、過剰に有利不利が発生してしまわないように構成できる。

【００５１】

図６（ｂ）を参照して、通常排出口６５ｅ２に遊技球が誘導される場合について説明する。図６（ｂ）は、流路ソレノイド６５ｋが非作動であり、特別排出口６５ｅ２の入り口の開口面を切替部材６５ｈの誘導片６５ｈ２が塞いでいる状態を示す図である。

【００５２】

検出口６５ａ１より振り分け流路に誘導された遊技球は、切替部材６５ｈの誘導片６５ｈ２の上面に誘導されて通常排出口６５ｅ１に誘導される。この通常排出口６５ｅ１の端部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサーで構成された排出確認スイッチ６５ｅ４が設けられている。これにより、第１可変入賞装置６５内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ６５ｅ４と確変スイッチ６５ｅ３との合計により判別できる。よって、１３ラウンド前に入賞した遊技球が排出されていない状態で１３ラウンド目に入賞して、大当たりＢであっても確変スイッチ６５ｅ３に入賞する不具合を抑制できる。

【００５３】

このように、第１可変入賞装置６５内に特定入賞口６５ａに入賞した遊技球が磁気センサー６５ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（本実施形態では１球入賞に対して１５個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、確変スイッチ６５ｅ３に通過するか否かを振り分け可能に構成することで、確変遊技状態を付与するか否かの抽選も実行することができる。よって、確変遊技状態を付与するための専用の入賞口を第１可変入賞装置６５とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。

【００５４】

次に、図７を参照して、本実施形態における各種遊技状態について説明する。図７は、各種遊技状態が設定される流れを示した図である。パチンコ機１０が初期化された状態（ＲＡＭクリアスイッチが押下されて電源が投入された状態）では、通常遊技状態が設定されている。この場合には、第２特別図柄（特図２）の変動時間が長く設定される。具体的には、図１７に示すように、当否判定結果が当たり、外れである場合共に、特図２の変動時間は、６４８０００００ｍｓ（１８時間）が選択されるように構成されている。主に遊技店の営業時間は、朝９時から夜１１までの１５時間程度であるので、それよりも長い時間で設定されている。よって、通常遊技状態において、可変表示ユニット８０の右側を通過させて遊技（右打ち遊技）を行っても、特図２の変動が営業時間内に終了しない。また、通常遊技状態は、電動役物６３２も特別状態に設定され難く構成されているので、通常遊技状態では、右打ち遊技を行うことは遊技者にとって、遊技球を可変表示ユニット８０の左側を通過させて遊技（左打ち遊技）を行うことよりも不利となるように設定されている。

【００５５】

通常遊技状態で左打ち遊技を行うと、第１特別図柄（特図１）の第１抽選遊技で大当たりとなると、大当たりＡ（１５Ｒ確変大当たり）と大当たりＢ（１５Ｒ通常大当たり）とのどちらかが選択される。ここで、大当たりＢである場合には、大当たりＢの大当たり遊技が実行された後には、通常遊技状態が設定される。一方、大当たり遊技Ａである場合には、確変電サポ無し遊技状態（潜伏確変）が設定される。この確変電サポ無し遊技状態では、大当たり確率が通常遊技状態の１０倍高く設定され、第２特別図柄の変動時間が５００ｍｓ（０．５ｓ）に設定される。よって、遊技者は、右打ち遊技しても、第２特別図柄で抽選を行う第２抽選遊技を効率よく行うことができる。

【００５６】

ここで、第１特別図柄では、遊技状態に関わらず、大当たりとなった場合に３４％の割合で確変大当たり（大当たりＡ）が選択されるように構成されているが、第２特別図柄では、１００％の割合で確変大当たり（大当たりＣまたは大当たりＤ）が選択されるように構成されている。よって、第２特別図柄で抽選された方が遊技者には有利になるように構

成されている。

【００５７】

確変電サポ無し遊技状態では、第１特別図柄の変動時間が外れの場合には、１８０００００ｍｓ（３０分）に設定されている（図１８（ａ）参照）。一方、第２特別図柄の変動時間は、当否判定結果に関わらず５００ｍｓに設定されている。よって、第１特別図柄の外れ変動が１回行われる間に、第２特別図柄では、最大３６００回の抽選を実行することが可能となる。確変中の大当たり確率は、１／４０であるので、通常の遊技であれば外れの第１特別図柄が１回変動終了するまでに、第２特別図柄で大当たりとすることができるように構成されている。

【００５８】

確変電サポ無し遊技状態において、第２特別図柄で大当たりとなると大当たりＤ（１５Ｒ確変大当たり）が選択される。大当たりＤの実行後には、確変電サポ有り遊技状態が設定される。この確変電サポ有り遊技状態では、特別図柄の抽選確率が１０倍高く設定され、さらに、普通図柄の抽選確率も４０倍高く設定され、変動時間も短い変動時間が選択され易く設定される（図１９参照）。また、電動役物６３２が特別状態に維持される時間（開放時間）も通常遊技状態、潜伏確変遊技状態よりも長く設定される。よって、右打ちした場合に、右第１始動口６３１に入賞し易く構成できる。本実施形態では、右打ちした遊技球の９５％が右第１始動口６３１に入賞するように構成している。よって、残りの５％の遊技球のうちの８５％が第２入球口に入賞し、その残りの５％がアウト球となり消費される。よって、確変遊技状態では、右打ちされた遊技球のうち約９９％が右第１始動口６３１または第２始動口６４０へ入賞することとなり、右打ちした遊技球の９９％が賞球として遊技者に払い出される。よって、遊技者の持ち球の減少を抑制して遊技を行うことができる。

【００５９】

確変遊技状態では、第２特別図柄の変動時間は長く設定され、第１特別図柄の変動時間が短く設定されている（図１８（ｂ）参照）。よって、第１特別図柄で抽選が効率良く実行される。確変遊技状態で第１特別図柄の大当たりとなると、３４％の割合で大当たりＡが選択される。よって、３４％の確率で潜伏確変遊技状態が選択されることとなり、再び最低２回の大当たりに当選するまでは、高確率で遊技を行うことが可能となる。一方、６６％の確率で大当たりＢが選択されると、大当たり遊技後に通常遊技状態が設定されることとなる。

【００６０】

本実施形態では、潜伏確変遊技状態が設定されると、持ち球の消費が抑制された状態で大当たりが２回実行されるまでは、遊技者に有利な高確率で第１抽選遊技または第２抽選遊技を実行することができる。よって、遊技者としては、潜伏確変遊技状態が設定されると最低２回の大当たりが補償されていると感じさせることができる。

【００６１】

ここで、本実施形態では、通常遊技状態で大当たりＡとなった場合に、記憶されていた第１特別図柄の保留球により第１特別図柄の大当たりＢとなってしまうと、２回の大当たりを得るまえに通常遊技状態が設定されることとなる。しかしながら、潜伏確変遊技状態では、第１特別図柄の変動時間は、外れである場合には３０分が選択されるように構成されているので、潜伏確変遊技状態が設定された１回目の第２抽選遊技で大当たりとなる場合（１／４０の確率）であるので、頻繁に遊技者に不利となる状態が起こらないように設定されている。

【００６２】

さらに、通常遊技状態で大当たりＡとなった場合には、第１特別図柄の保留球の抽選結果を先に判別して、抽選結果が大当たりＥとなると判定された場合には、大当たりＥの遊技終了後に１００回の時短遊技が付与されるので、通常遊技状態よりも遊技者に有利な状態が付与されるように構成されている。よって、遊技者が落胆して遊技への意欲が著しく低下する不具合を抑制できる。

【００６３】
図２に戻って説明を続ける。遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、左第１始動口６３、右第１始動口６３１、第２始動口６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７における変動表示と同期させながら、第３図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１が設けられている。
【００６４】
第３図柄表示装置８１は８インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、図４（ａ）に示すように、第１表示領域Ｄｍに第３図柄の一つである第１特別図柄（特図１）または第２特別図柄（特図２）を示す、左（左側表示領域Ｄｍ１）、中（中表示領域Ｄｍ２）及び右（右側表示領域Ｄｍ３）の３つの図柄列が表示される。なお、第１表示領域（Ｄｍ）に表示される第３図柄の種別（特図１であるか、特図２であるか）は、遊技状態によって決定されて表示される。
【００６５】
本実施形態では、通常遊技状態（低確率遊技状態）と確変電サポ有り遊技状態（確変遊技状態）である場合には、第１特別図柄が第１表示領域Ｄｍに表示され、確変電サポ無し遊技状態（潜伏確変遊技状態）である場合には、第２特別図柄が第１表示領域Ｄｍに表示されるように設定される。
【００６６】
なお、本実施形態では、上記したように第１表示領域Ｄｍに表示される特別図柄の種別が切り替えられるように設定したが、それに限らず、常に同じ特別図柄を表示するように構成してもよい。
【００６７】
各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の第１表示領域Ｄｍ上にて第３図柄（第１特別図柄）が変動表示（動的表示）されるようになっている。
【００６８】
なお、第１表示領域Ｄｍで表示される第３図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の特別図柄によりそれぞれ構成されている。また、本実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う（例えば「７７７」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。
【００６９】
具体的には、第１表示領域Ｄｍは、左・中・右のそれぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。
【００７０】
また、第１表示領域Ｄｍには、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。
【００７１】
また、第１表示領域Ｄｍの右上には、第２表示領域Ｄｎが形成されている。この第２表示領域Ｄｎには、第１特別図柄または第２特別図柄（遊技状態により異なる）を示す図柄列が表示される。なお、この第２表示領域Ｄｎには、確変遊技状態以外の遊技状態では、図４（ｂ）に示すような「○」、「×」の２種類の図柄列が並列して２列表示され、「○」図柄が２つ左右列に表示されると、第１特別図柄または第２特別図柄が当たりであった

ことを遊技者に報知するように構成されている。一方、詳細については後述するが、確変遊技状態である場合には、図９（ａ）～（ｂ）に示すように、第２特別図柄を示す第３図柄として、宝箱の図柄が第２表示領域Ｄｎに表示される。そして第２特別図柄の変動が開始されると、図９（ａ）の状態と図９（ｂ）の状態とを交互に短い周期（例えば１秒）で繰り替えし表示する点滅表示が実行される。そして、この確変遊技状態である場合には、第２特別図柄の抽選結果が外れである場合には、図９（ａ）で示す状態で変動時間が経過すると停止表示される。一方、抽選結果が当たりである場合には、図９（ｂ）で示す状態で変動時間が経過すると停止表示されるように構成されている。

【００７２】

さらに、詳細については後述するが、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄との変動を同時に実行することが可能に構成されている。第１特別図柄と第２特別図柄とが同時に変動している場合に、一方が大当たりを示す態様で停止表示されると、変動中の他方の特別図柄の変動も強制的に外れを示す態様で停止表示されるように構成されている。確変遊技中には、第１特別図柄の抽選で、大当たりＡ、大当たりＢ、大当たりＥの抽選以外にも、大当たり以外の抽選として小当たりの抽選も実行される。小当たりとは、大当たりが１５ラウンドの大当たりが実行されるのに対して、２ラウンドの小当たり遊技が実行される。また、大当たり遊技の１ラウンドは、３０秒が経過するか、１０球の遊技球が第１可変入賞装置６５に入賞するまで実行されるが、小当たり遊技の１ラウンドは、０．５秒が経過するか、１０球の遊技球が第１可変入賞装置６５に入賞するまでに設定されている。よって、小当たり遊技では、ほとんど第１可変入賞装置６５に遊技球を入球させることができず、賞球を得ることが困難に構成されている。

【００７３】

ここで、第１特別図柄で小当たりを示す抽選結果で停止表示された場合にも、変動中の第２特別図柄は強制的に外れを示す図柄（図９（ａ）参照）で停止表示される。この場合に、次に第２特別図柄が変動開始される場合には、図１０（ａ）～（ｂ）に示すように、第２表示領域Ｄｎの大きさが拡張され、第１表示領域Ｄｍの大きさが縮小されて表示される。そして、宝箱が開く表示態様が実行され、当否判定結果が外れである場合には図１０（ａ）に示すように「残念」の文字が宝箱の中より表示されて、遊技者に抽選結果が外れであったことが表示される。一方、当否判定結果が当たりである場合には、図１０（ｂ）に示すように「おめでとう」の文字が宝箱の中より表示されて、遊技者に抽選結果が当たりであったことが表示される。

【００７４】

詳細は後述するが、本実施形態では、確変遊技状態では、第２特別図柄の変動時間が長く設定されるように構成されており、通常の遊技方法では、主に第１特別図柄での抽選が実行される。しかしながら、本実施形態では、第２特別図柄での第２抽選遊技で大当たりとなった場合には、大当たりＤ（１５Ｒ確変大当たり）が必ず選択されるように構成されており遊技者に有利な抽選となっている。ここで、第１特別図柄が小当たりに当選すると、第２特別図柄の変動は強制的に停止表示され、新たな第２特別図柄の変動が開始されるので、第２抽選遊技が実行される機会を増やすことができる。さらに、その場合には、図１０（ａ）～図１０（ｂ）に示すように第２表示領域Ｄｎが拡張して表示されるので、遊技者に第２特別図柄での大当たりを期待させることができる。

【００７５】

なお、本実施形態では、遊技状態が、時短遊技状態（大当たりＥ終了後に付与される）である場合には、第１表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応した第３図柄が表示される。第２表示領域Ｄｎに第２特別図柄に対応した第３図柄が表示される。

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

図８（ａ）に示すように、第１表示領域の下方には、副表示領域Ｄｓが形成される。この副表示領域Ｄｓには、図８（ｂ）に示すように、第１特別図柄または第２特別図柄に対応した保留図柄「●」が表示される。本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄との保留球数はそれぞれ４個に設定されているので、副表表示領域Ｄｓには、保留図柄「●」が最大８個表示される。

【００７９】

なお、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄との保留図柄は同一としたが、第１特別図柄の保留図柄を「●」、第２特別図柄の保留図柄を「▲」で区別して表示するように構成してもよい。さらに、副表示領域Ｄｓを第１特別図柄の保留図柄を表示する表示領域と第２特別図柄の保留図柄を表示する表示領域とで分けて設定（例えば、左側領域と右側領域）するようにしてもよい。また、変動開始の順序に保留図柄を並び変えて表示するように構成してもよい。

【００８０】

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

【００８１】

左第１始動口６３、右第１始動口６３１、第２始動口６４０へ遊技球が入賞すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチまたは第２始動口スイッチ（図示せず）がオンとなる。なお、左第１始動口６３と右第１始動口６３１とは入球した遊技球が第１始動口スイッチへと誘導される共通の誘導路が遊技盤１３の背面側に形成されている。第１始動口スイッチ、第２始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７で示される。また、左第１始動口６３、右第２始動口６３１、第２始動口６４０は、球が入賞すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【００８２】

第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらか一方が、大当たりを示す図柄で停止表示されると、他方の特別図柄が変動表示中であれば、強制的に変動が終了される。なお、本実施形態では、一方の特別図柄で当否判定結果が大当たりとなる変動が開始去れている場合には、他方の後から変動開始される特別図柄は、強制的に外れの抽選結果として変動が開始されるように構成されている。これにより、大当たり遊技が連続して開始されたり、同時に大当たり遊技が開始される不具合を抑制できる。

【００８３】

なお、本実施形態では、一方の特別図柄で当たりの抽選遊技が実行されている場合には、他方では外れの抽選遊技が強制的に実行されるように構成したが、それに限らず、他方でも抽選結果通りの抽選遊技を実行して、連続して大当たり遊技が開始されることが可能に構成してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらか一方で大当たりとなった場合には、変動時間の計測を中断して、大当たり後に残りの変動表示を継続する構成としてもよい。この場合、中断中については、所定周期で、第１特別図柄または第２特別図柄について、所定の表示態様「例えば、アルファベットのｈ」で停止表示させた状態で点滅表示させたりしてもよい。このように、構成することで、第１特別図柄または第２特別図柄が仮停止中（中断中）であることを遊技者に報知することができる。

【００８４】

遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着

スペースＫ１，Ｋ２が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１参照）を通じて視認することができる。

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【００９０】

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

【００９１】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ

２１６（図１２参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【００９２】

＜構成について＞

図２を参照して、さらに本実施形態の特徴的な構成について詳細を説明する。本実施形態では、可変表示ユニット８０の左側を遊技球が流下する左側流路と、可変表示ユニット８０の右側を流下する右側流路とが形成されている。可変表示ユニット８０の中央下方には、左第１始動口６３が配置されており、主に、左側流路を流下した遊技球が右側流路を流下した遊技球よりも入球し易く構成されている。

【００９３】

右側流路には、第１普通図柄始動口６７ａが配置されており、その下方に第１可変入賞装置６５が配置され、その下方に右側第１始動口６３１が配置され、その右側に第２普通図柄始動口６７ｂが配置されている。右第１始動口６３１の下方には、第２始動口６４０が配置されている。遊技盤１３には遊技球の転動方向を可変させるための複数の釘Ｔが配置されている。

【００９４】

右側流路に発射された遊技球は、釘Ｔ４により電動役物６３２が通常状態（左誘導部材６３２ａと右誘導部材６３２ｂとが起立した状態）では、右第１始動口６３１に遊技球が入球しないように構成されている。電動役物６３２が通常状態である場合には、右側流路を流下する遊技球の８５％が右側第１始動口６３１の左側を流下するように構成されている。なお、右第１始動口６３１の左側と右側とを流下する遊技球の割合は、釘Ｔ１の角度を調整することで変更が可能に構成されている。釘Ｔ１の角度を第１可変入賞装置６５側に傾斜させることで、遊技球が通過可能な幅が広くなり、右第１始動口６３１の右側を遊技球が流下する割合が増す。一方、釘Ｔ１を右第１始動口６３１側に傾斜させることで、遊技球が通過可能な幅が狭くなり、右第１始動口６３１の左側を流下する遊技球の割合を増やすことができる。

【００９５】

右第１始動口６３１の左側を流下した遊技球は、釘群Ｔ３（５本の釘により構成）により第２始動口６４０へと誘導されるように構成されている。なお、釘群Ｔ３は、それぞれの釘の幅が遊技球１球分よりも狭く配置されており、遊技球が通過不可能に構成されている。釘群Ｔ３に誘導された遊技球は、釘群Ｔ２（３本の釘で構成）により第２始動口６４０の下方へ流下することが妨げられ、すべて第２始動口６４０に入球するように構成されている。

【００９６】

ここで、本実施形態では、第２始動口６４０に遊技球が入球すると遊技者に対して、１球の賞球が払い出されるように設定されている。右側流路に発射された遊技球の８５％は、第２始動口６４０に入賞するように構成されている（電動役物６３２が通常状態である場合）ので、遊技者が発射した遊技球のうち、８５％は賞球として払い戻されるように構成されている。よって、遊技者は、右側流路に遊技球を発射することで、左側流路に遊技球を発射するよりも持ち球としての遊技球の消費（減少）を抑制することができる。なお、本実施形態では、右第１始動口６３１の右側を流下した遊技球は、釘群Ｔ２により第２始動口６４０には入賞しない構成となっている。

【００９７】

次に、電動役物６３２が特別状態（左誘導部材６３２ａと右誘導部材６３２ｂとが略水平となるまで回動した状態）では、左誘導部材６３２ａにより左第１始動口６３１の左側を流下する流路が閉鎖されるように構成されている。これにより、電動役物６３２が特別状態である場合には、右側流路を流下した遊技球が第２入球口６４０に入賞することが抑制されるように構成されている。よって、時短遊技状態や確変遊技状態である時には、右

第１始動口６３１への入賞が増し、第２始動口６４０への入賞が減少して第１特別図柄での第１抽選遊技の実行回数（実行頻度）が多くなるように構成されている。さらに、時短遊技状態と確変遊技状態では、第２特別図柄の変動時間が長く設定されるので、より第２抽選遊技の実行回数（実行頻度）を少なく（低く）することができる。

【００９８】

さらに、本実施形態では、潜伏確変遊技状態では、遊技者に有利となる第２特別図柄の変動時間が短く設定されるので、右側流路に遊技球を発射するように遊技が行われるが、既に述べたように、第２始動口６４０へ入賞する遊技球の割合は、右側流路を流下する遊技球の８５％に設定されているので、遊技者の持ち球は減少していく。しかしながら、本実施形態では、潜伏確変遊技状態となると、第２特別図柄で小当たりに当選する確率が高く設定される。さらに、潜伏確変遊技状態中に実行される小当たり遊技は、第１可変入賞装置６５の１ラウンドの開放時間が３秒または１０球入賞するまでに設定され、１ラウンド当たりの開放時間が他の遊技状態よりも延長されるので、小当たりにより賞球を得ることができる。本実施形態では、潜伏確変中の小当たりの確率が、右側流路を流下して消費される１５％分となるように設定されており、遊技者の持ち球の減少を補填するように構成されている。よって、潜伏確変遊技状態にも遊技者は、持ち球が減少するのを抑制して遊技を行うことができる。

【００９９】

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

【０１００】

＜第１実施形態における電気的構成＞

次に、図１２を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１２は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【０１０１】

主制御装置１１０では、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示部８８における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ（図１３参照）が設けられている。

【０１０２】

ここで、図１３を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定、第２図柄表示部８８の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【０１０３】

大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、大当たりの抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の選択に使用す

る第１当たり種別カウンタＣ２と、変動パターンの選択に使用する変動種別カウンタＣ３と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１とが用いられる。また、普通図柄（第２図柄表示部８８）の抽選には、第１当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第１当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。

【０１０４】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図２２参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（Ｓ１６００）（図４５参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、左第１始動口６３と右第１始動口６３１に対する入賞について各カウンタ値が格納される第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと第２始動口６４０に対する入賞について各カウンタ値が格納される第２特別図柄保留球格納２０３ｂとが設けられている。本実施形態では、左第１始動口６３と右第１始動口６３１とで合わせて保留球が最大４個、第２始動口６４０には、保留球が最大４個までそれぞれ設けられており、合計最大８個の保留球が記憶可能に構成されている。そのため、特別図柄が変動表示中でない場合や、特別図柄の大当たり遊技中でない場合等の特別図柄の抽選が可能な期間に遊技球が、左第１始動口６３または右第１始動口６３１に遊技球が入賞すると、各カウンタ値が第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納され、第２始動口６４０に遊技球が入賞すると、各カウンタ値が第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。その後、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納された各カウンタ値が第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に移動されて、第１特別図柄を変動表示（動的表示）するための各種設定や制御処理が実行される。同様にして、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納された各カウンタ値が第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に移動されて、第２特別図柄を変動表示するための各種設定や制御処理が実行される。

【０１０５】

一方、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示中や第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり遊技中等の特別図柄の抽選が不可能な期間に、遊技球が左第１始動口６３または右第１始動口６３１、第２始動口６４０に入賞した場合には、入賞した始動口に対する保留個数が上限値（本実施形態では、４個）未満である場合には、各カウンタ値の取得がされ、入賞した始動口に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶される。また、入賞した始動口に対する保留個数が上限値（本実施形態では、４個）以上である場合には、各カウンタ値等の取得はされずに賞球（本実施例では、遊技球１個）のみが遊技者に払い出される無効球として扱われる。

【０１０６】

なお、本実施形態では、保留球数の上限値は、左第１始動口６３と右第１始動口６３１で合わせて４個、第２始動口６４０とに対して４個としたが、それに限らず、それぞれ４個でもよいし、上限値をもうけないようにしてもよい。

【０１０７】

図９に示す各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～３９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～３９９の値を取り得るカウンタの場合は３９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、この第１当たり乱数カウンタＣ１は、左第１始動口６３または右第１始動口６３１、第２始動口６４０への入球に対してそれぞれ共通に取得される。

【０１０８】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新

されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～３９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～３９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図２２参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（Ｓ１６００）（図４５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０１０９】

第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が左第１始動口６３、右第１始動口６３１、第２始動口６４０に入賞（始動入賞）したタイミングで、ＲＡＭ２０３の入賞した始動口に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図１４参照）によって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値（本実施形態では、低確率時には、「７」、高確率時には、「０～９」）と一致する場合に、大当たりと判定する。

【０１１０】

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

【０１１１】

第１当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（本実施形態では、９９）に達した後に０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が左第１始動口６３、右第１始動口６３１、第２始動口６４０に入賞（始動入賞）したタイミングで、入賞した始動口に対応するＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。なお、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取得されるタイミングは、実際には、第１始動口スイッチ（図示せず）または第２始動口スイッチ（図示せず）に遊技球が検出されたタイミングのことである。

【０１１２】

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

【０１１３】

本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。この第１当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図１６参照）とに基づいて、大当たり種別が決定される。

【０１１４】

大当たり種別としては、上述したように、第１特別図柄専用の大当たり種別として、大当たりＡと大当たりＢと大当たりＥとが設定され、第２特別図柄専用の大当たり種別として、大当たりＣ、大当たりＥが設定されている。大当たりＡ～大当たりＥは、それぞれ１

５ラウンドの大当たり遊技で構成されている。さらに、大当たりＡ、大当たりＣ、大当たりＤでは、１３ラウンド目の開始時に第１可変入賞装置６５の切替部材６５ｈが５秒間回動され、確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過可能な状態となる。確変スイッチ６５ｅ３に遊技球が検出されることにより、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態である確変遊技状態または潜伏確変遊技状態に設定される。

【０１１５】

一方、大当たりＢ、大当たりＥである場合には、１３ラウンド目の開始時に切替部材６５ｈが０．５秒間のみ回動される。第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３に到達するまでには、０．５秒以上必要であることより、大当たりＢ、大当たりＥである場合には、確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過することが不可能に構成されており、大当たり後の遊技状態が高確率の遊技状態に設定されないように構成されている。

【０１１６】

よって、大当たり遊技が開始されても、遊技者にとっては、その後の大当たり遊技中に確変が付与されるか否かが決定されるので、確変への期待を長く継続して持たせることができる。さらに、第１特別図柄と第２特別図柄とで確変が付与される割合が異なるので、遊技者は、特別図柄の違いによって確変が付与される期待度を変えて遊技を行うことができる。

【０１１７】

図１６（ａ）～（ｃ）に示すように大当たり種別選択テーブル２０２ｄは、大当たり種別選択テーブルＡ～Ｃまでの３種類のテーブルで構成されている。図１６（ａ）は大当たり種別選択テーブルＡの内容を模式的に示した模式図である。この大当たり種別選択テーブルＡは、通常遊技状態（時短遊技状態含む）である場合に、大当たりとなった場合に、第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり種別を決定するための選択テーブルである。図１６（ａ）に示すように、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、大当たりＡ（１５Ｒ確変大当たり）と大当たりＢ（１５Ｒ通常大当たり）とが設定されている。大当たりＡは、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３３」の値が判定値として設定されており、大当たりＢは、「３４～９９」の第１当たり種別カウンタＣ２の値が判定値として設定されている。第２特別図柄（特図２）の大当たり種別としては、大当たりＣの１種類が設定されており、「０～９９」の第１当たり種別カウンタＣ２の値が判定値として設定されている。即ち、通常遊技状態では、特図１で大当たりとなると３４％の確率で大当たりＡが選択され、６６％の確率で大当たりＢが選択されるように構成されている。一方、特図２で大当たりとなると１００％の確率で大当たりＣが選択されるように構成されている。

【０１１８】

なお、図１６（ａ）に示すように、大当たりＡは、普通図柄の当たり確率を高くし、普通図柄の変動時間が短くされて、電動役物６３２の作動時間も長く設定される状態（電サポ状態）が付与されず、第１可変入賞装置６５の確変スイッチ６５ｅ３に遊技球が入賞可能な開放パターンが付与されるＶ入賞開放パターンが設定される大当たりである。一方、大当たりＢは、電サポ状態が付与されず、Ｖ入賞開放パターンも設定されない大当たりである。大当たりＣは、電サポ状態が付与されＶ入賞開放パターンが設定される大当たりに設定されている。

【０１１９】

このように、通常遊技状態では、通常では遊技（変動）されないはずの第２特別図柄の大当たり種別として、大当たりＣのみとすることで、不正等により例え第２特別図柄で大当たりが発生したとしても、潜伏確変遊技状態を付与せず、最低２回の大当たりが不正に高確率状態で付与されてしまう不具合を抑制できるように構成されている。

【０１２０】

次に、図１６（ｂ）は、大当たり種別選択テーブルＢの内容を模式的に示した模式図である。この大当たり種別選択テーブルＢは、潜伏確変遊技状態で大当たりが成立した場合

に、その大当たり種別を決定するためのテーブルである。この大当たり種別選択テーブルＢでは、特図１の大当たり種別として、大当たりＡと大当たりＥとが設定されており、特図２の大当たり種別として、大当たりＣと大当たりＤがそれぞれ設定されている。

【０１２１】

大当たりＥは、１５ラウンド時短大当たりであり、大当たり遊技終了後に第１特別図柄または第２特別図柄が１００回変動開始するまでの間、電サポ状態が付与される。なお、この場合の大当たり確率は低確率状態に設定される。なお、潜伏確変遊技状態に移行すると、特図１の変動時間は長く設定されるので、大当たりとなるのは、潜伏確変遊技状態に移行した１回目の第１特別図柄の変動であることが概ね考えられる。その場合には、遊技者を救済する意図もあり、通常遊技状態では選択されない大当たりＥが大当たりＢの代わりに選択されるように設定されている。よって、遊技者の落胆を抑制でき、遊技への意欲が著しく低下してしまう不具合を抑制できる。

【０１２２】

特図２で大当たりした場合には、大当たりＣと大当たりＤとがそれぞれ設定されている。大当たりＤは、１５ラウンドの潜伏確変が設定される大当たりで構成されている。ここで、本実施形態では、潜伏確変遊技状態が設定されると、最低２回の大当たり遊技が実行されるまで特別図柄の抽選確率が高確率状態に設定される可能性が高く設定されている。よって、遊技者にとっては、確変遊技状態が設定される大当たりＣよりも大当たりＤの方が有利な大当たり種別に設定されている。

【０１２３】

なお、大当たり種別選択テーブルＢでは、大当たりＣは、判定値として「０～６５」が設定されており、大当たりＤは、判定値として「６６～９９」が設定されている。よって、大当たりＣは第２特別図柄が当たりとなると６６％の確率で選択され、大当たりＤは、３４％の確率で選択されるように設定されている。よって、遊技者は、潜伏確変遊技状態中に第２特別図柄で大当たりすると大当たりＤが選択されていることを期待して遊技を行う。

【０１２４】

図１６（ｃ）は、大当たり種別選択テーブルＣの内容を模式的に示した模式図である。大当たり種別選択テーブルＣは、遊技状態が確変遊技状態である場合に大当たり種別を決定する為に使用する選択テーブルである。大当たり種別選択テーブルＣでは、第１特別図柄の大当たり種別として大当たりＡと大当たりＢが設定されており、第２特別図柄の大当たり種別としては、大当たりＤのみが選択されるように構成されている。なお、大当たりＡが選択される割合は３４％に設定されており（判定値「０～３３」）、大当たりＢが選択される割合は６６％に設定されている（判定値「３４～９９」）。

【０１２５】

このように、確変遊技状態が設定されている場合には、第２特別図柄で大当たりとなると必ず大当たりＤが選択されることで、潜伏確変遊技状態が設定され、さらに遊技者に最低２回大当たりが実行されるまで高確率状態が継続して設定され易く構成している。ここで、本実施形態では、確変遊技状態中では、第２特別図柄の変動時間が長く設定されており、さらに、電動役物６３２が特別状態となり易く設定される（電サポ）となることで、第２始動口６４０への入球数が抑制されるように構成されている。後述するが確変遊技状態となると、普通図柄の変動時間が１９１／１９９の割合で３０００ｍｓが選択され、８／１９９の割合で３００００ｍｓが抽選により選択される（図１９参照）。よって、低い確率で、変動時間の長い３００００ｍｓの変動時間が選択されるように構成されている。

【０１２６】

この３００００ｍｓの変動時間が経過するまでの間は、電動役物６３２は特別状態に作動されないこととなるので、その間、第２始動口６４０に遊技球が入賞し易く（右打ちした遊技球の８５％が入球）なるので、第２特別図柄の保留球を増大させることができる。一方、確変遊技状態中には、図１８（ｂ）に示すように外れの場合には、１８０００００ｍｓの変動時間が第２特別図柄の変動時間として設定されているので、通常では第２特別

図柄の保留球が記憶されている状態でも効率良く新たな抽選が実行されないように構成されている。しかしながら、確変遊技状態中には、第１特別図柄の小当たり確率が１／８０に設定されている（図１５（ｂ参照））ので、第１特別図柄で小当たりに当選する毎に、第２特別図柄で実行されている変動は、強制的に停止表示され、次に記憶されている保留球の変動が開始されることとなる。即ち、第１特別図柄で小当たりに当選することで、第２特別図柄での抽選機会が増えることとなり、遊技者に有利な抽選が実行され易いように設定されている。よって、遊技者は、第１特別図柄で小当たりに当選することを期待して遊技を行うことができ、大当たり以外にも遊技者の期待を増大させることができる。なお、小当たりの抽選確率は、適宜適当な値で設定してもよい。

【０１２７】

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

【０１２８】

変動種別カウンタＣＳ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が左第１始動口６３、右第１始動口６３１または第２始動口６４０に入賞（始動入賞）したタイミングで、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。

【０１２９】

なお、本実施形態では、始動入賞したタイミングで変動種別カウンタＣＳ１の値を取得するように構成したが、それに限らず、変動開始となるタイミングで取得するように構成してもよい。第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２についても変動開始時に選択するように構成しても当然よい。

【０１３０】

図１７、図１８（ａ）～（ｂ）に示すように、変動パターン選択テーブル２０２ｅは、低確率遊技状態で変動パターンを選択する為の変動パターン選択テーブルＡ（図１７参照）、潜伏確変遊技状態で変動パターンを選択する為の変動パターン選択テーブルＢ（図１８（ａ）参照）、確変遊技状態または時短遊技状態で変動パターンを選択する為の変動パターン選択テーブルＣ（図１８（ｂ）参照）がそれぞれ設定されている。

【０１３１】

各変動パターン選択テーブルは、変動開始する場合の保留球の数と変動種別選択カウンタＣＳ１の値、当否判定結果に対応してそれぞれ変動パターンの種別が設定されている。なお、主制御装置１１０が決定する変動パターンの種別は、変動パターンの大まかな内容であり、主に、変動時間、大まかな変動種別（非リーチ、リーチ各種）が決定される。そして、音声ランプ制御装置１１４によりさらに詳細な変動パターンの内容が決定されるように構成されている。このように構成することで、主制御装置１１０の制御負荷を軽減することができる。

【０１３２】

図１７に示したように、通常遊技状態では、第２特別図柄の変動時間が当否判定結果が外れ、当たりに関わらず極端に長い変動時間（動的表示時間）が決定されるように構成されている。具体的には、６４８０００００ｍｓが選択され、１８時間が設定される。遊技店の営業時間は、通常朝９時から夜１１時までが長くても一般的であるので、１５時間の営業時間となっておりそれよりも長い変動時間で構成されている。よって、通常遊技状態において第２特別図柄で遊技して大当たりさせることを防止できる。なお、本実施形態では、大当たりの場合も長い変動時間とした。この場合に、第２特別図柄で遊技されていることをホールコンピュータ等に出力することで、不正な遊技の監視や、正しい遊技方法での指導を遊技店側が行うことができる。

【０１３３】

なお、本実施形態では、当たりの場合も第２特別図柄では長い変動時間としたが、当たりの場合には５００ｍｓ等の短い変動時間で構成してもよい。このように構成することで

、第２特別図柄で極端に長い当たり変動が実行されることで、その間第１特別図柄で当たり変動が実行されない不具合を抑制できる。

【０１３４】

図１８（ａ）に示すように、潜伏確変遊技状態では、外れである場合の第１特別図柄の変動時間が１８０００ｍｓで構成されており、極端に長く設定されている。一方当たりとなる第１特別図柄の変動時間は、５００ｍｓで構成されており短く設定されている。このように構成することで、潜伏確変遊技状態に移行して１変動目の第１特別図柄が大当たりＥとなった場合にも、潜伏確変遊技状態に移行したことを分かり難くすることができる。さらには、大当たり遊技を連続して実行でき、遊技の興趣を向上できる。

【０１３５】

図１８（ｂ）に示すように、確変遊技状態では、第２特別図柄の外れの変動時間が１８０００ｍｓで構成されており、極端に長く設定されている。一方、当たりの変動時間は５０００ｍｓで構成されており、後述する宝箱の演出が実行される期間に合わせて設定されている。

【０１３６】

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

【０１３７】

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

【０１３８】

図１３に戻って、各種カウンタの説明を続ける。第１当たり乱数カウンタＣ４は、０～２３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。球が第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを通過したタイミングでＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納される。そして、普通図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１５（ｃ））によって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１５（ｃ））によって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄の当たりと判定する。

【０１３９】
また、第１当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第１当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図２２参照）毎に更新され、球が第１普通図柄始動口６７ａ（スルーゲート）または第２普通図柄始動口６７ｂ（スルーゲート）を通過したことが検知された時に取得される。当選することとなる乱数の値の数は、通常遊技状態では、５であり、その範囲は「５～９」となっている。また、高確率遊技状態では、２００であり、その範囲は「５～２０４」となっている。即ち、通常遊技状態では、取得された第１当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～９」の範囲にある場合に当選と判定され、高確率遊技状態では、取得された第１当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲にある場合に当選と判定され、第２図柄表示部８８に停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物６３２の左誘導部材６３２ａ、右誘導部材６３２ｂが、通常遊技状態では、所定時間（本実施形態では１．２ｓ）の開放動作が１回行われ、高確率遊技状態では、所定時間（本実施形態では１ｓ）の開放動作が２回行われる。なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第１当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２３９）、タイマ割込処理（図２２参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（Ｓ１６００）（図４１参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０１４０】
第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを遊技球が通過すると、普通図柄（第２図柄）の変動表示中でなく、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに保留球に基づく各カウンタ値が記憶されていない場合には、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に第１当たり乱数カウンタＣ４から乱数値が取得されて、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納される。また、普通図柄（第２図柄）が変動表示中または普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに記憶されている保留球に対応する乱数値が上限値（本実施形態では、４個）未満である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ４から取得された乱数値が対応する保留回数（普通図柄保留１～４）の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納される。なお、各エリアに乱数値が格納されると、普通図柄フラグ（図示せず）がオンに設定され、その乱数値に基づく、普通図柄の変動表示停止され、または、保留を消化したことにより１つまえの保留エリアにデータがシフトされた場合には、オフに設定される。ここで、データがシフトされると、新たにシフトされて記憶された保留エリアの普通図柄フラグはオンに設定される。保留エリアにデータが記憶されているか否かまたは、普通図柄が変動表示中であるかの判定はどの保留エリア、または実行エリアの普通図柄フラグがオンになっているか否かで実行される。

【０１４１】
このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示部８８における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。

【０１４２】
なお、本実施形態では、第１抽選遊技と第２抽選遊技との抽選については、共通の各種カウンタ値を選択するように構成したが、第１抽選遊技（第１特別図柄）と第２抽選遊技（第２特別図柄）とで、それぞれ専用の各種カウンタを設定して、第１抽選遊技と第２抽選遊技との各種カウンタの更新契機や初期値等を異ならせることにより、異なる値で更新されるカウンタ値で構成されるようにしても当然よい。

【０１４３】
このように、構成することで、第１特別図柄と第２特別図柄との抽選において、同じ契機でカウンタ値を取得することとなっても、異なる値のカウンタ値を取得することができ、第１特別図柄と第２特別図柄とで選択される変動パターンや、当否の判定結果が同期してしまう不具合を抑制することができる。

【０１４４】
また、第１特別図柄と第２特別図柄とで、共通の各変動パターンテーブルより変動パターンを選択するようにしたとしても、選択される変動パターンが同期してしまう不具合を抑制し、多彩な演出を行うことができる。また、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３の記憶データを抑制し、安価な構成（記憶領域の小さいＲＡＭ等を使用）とすることができる。
【０１４５】
図１２に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１３に図示したカウンタ用バッファのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【０１４６】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（Ｓ１６００）（図４５参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図４４参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４３参照）が即座に実行される。
【０１４７】
ＲＡＭ２０３は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、確変フラグ２０３ｇ、確変設定フラグ２０３ｈ、確変通過カウンタ２０３ｉ、入賞個数カウンタ２０３ｊ、動作カウンタ２０３ｋ、報知カウンタ２０３ｍ、残球タイマフラグ２０３ｎ、残球タイマ２０３ｏ、確変有効フラグ２０３ｐ、排出個数カウンタ２０３ｓ、時短中カウンタ２０３ｔ、大当たりフラグ２０３ｕ、特図１変動停止フラグ２０３ｖ、特図２変動停止フラグ２０３ｗ、先読み保留球格納エリア２０３ｘ、小当たりフラグ２０３ｙ、その他メモリエリア２０３ｚを少なくとも有している。
【０１４８】
第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａは、上限個数（本実施形態では、４個）まで、第１始動口６４に入賞したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。また、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、上限個数（本実施形態では、４個）まで、遊技球が第２始動口６４０に入賞したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。
【０１４９】
第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、第１特別図柄を変動表示開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、第１特別図柄が変動表示停止した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに各種カウンタ値が記憶されている場合に、その各種カウンタ値がシフトして記憶される記憶エリアである。第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、第２特別図柄を変動表示開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、詳細については第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）と同様である。
【０１５０】

第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）、第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図１３参照）より取得した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ記憶される。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図２２参照）の中で、球が左第１始動口６３または右第１始動口６３１へ入賞したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにそれぞれ格納する。一方、球が第２始動口６４０へ入賞したことを検出すると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様に、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ２、ＣＳ１の値を取得し、各対応するエリア（図示せず）にそれぞれ同様に記憶される。

【０１５１】

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

【０１５２】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｃは、第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図１３参照）より取得した第１当たり乱数カウンタＣ４が記憶される記憶エリアである。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図２２参照）の中で、球が第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを通過（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから第１当たり乱数カウンタＣ４の値を取得し、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納する。普通図柄フラグ（図示せず）をオンに設定して格納（記憶）する。普通図柄保留球格納エリア２０３ｃは、一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ４の値、普通図柄フラグ（図示せず））が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリアを有している。普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには、第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂへ通過（始動入賞）した順に保留球のデータが、データが空いている保留エリアの内、消化される順序の早い保留エリアから順に記憶される。

【０１５３】

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

【０１５４】

なお、ＭＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、当たり抽選や、第２図柄表示部８８または第２図柄表示装置８８の表示の設定等の処理を実行するために、上述した普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（第１当たり乱数カウンタＣ４の値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この普通図柄保留球実行エリア（図示せず）へシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【０１５５】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図２２参照）の中で検出される第１始動口６４または第２始動口６４０への入賞に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）

をそれぞれ最大４回まで計数するカウンタである。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４４、Ｓ１５１４）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値４まで１加算される。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ａ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｂは、変動表示演出が実行される毎に１減算される。

【０１５６】

また、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（即ち、保留球数）は、左第１始動口６３または右第１始動口６３１に遊技球が入賞したことに基づいて、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される第１特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第１特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【０１５７】

また、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（即ち、保留球数）は、第２始動口６４０に遊技球が入賞したことに基づいて、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにカウンタ値が格納されるた場合に、主制御装置１１０から出力される第２特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第２特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【０１５８】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）または第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にカウンタ用バッファから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ２、ＣＳ１の各値がそれぞれ記憶された場合には、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）または第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されたデータを、第１特別図柄変動開始処理（図２３、Ｓ２０３）または第２特別図柄変動開始処理（図２３、Ｓ２０６）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第１図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示演出が行われる。

【０１５９】

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

【０１６０】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図２２参照）の中で検出される第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを遊技球が通過（以下「始動入賞」と称す）したことに基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１の第２図柄表示部８８、第２図柄表示装置８８で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）をそれぞれ最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを遊技球が通過したことに基づいて記憶される保留球数の合計を記憶するカウンタである。電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４４、Ｓ１５１４）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、変動表示演出が実行される毎に１減算される（図４１、Ｓ１２０５参照）。

【０１６１】
普通図柄フラグ（図示せず）は、第１当たり乱数カウンタＣ４のデータが記憶されており、保留されていることを示すフラグであり、また、普通図柄が変動表示中であることを示すフラグである。普通図柄保留球実行エリア（図示せず）または普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに第１当たり乱数カウンタＣ４の値が格納されるとオンに設定される。また、普通当たりカウンタＣ４の値が次の保留エリア（保留が消化され、一つ保留個数を減らした保留個数に対応する保留エリア）にシフトされた場合には、シフトされる前の保留エリアの普通図柄フラグ（図示せず）はオフに設定され、一方シフトされて記憶された保留エリアの普通図柄フラグ（図示せず）はオンに設定される。また、普通図柄の変動表示が変動停止処理されると普通図柄フラグ（図示せず）はオフに設定される。

【０１６２】
確変フラグ２０３ｇは、現在の遊技状態が確変遊技状態（確変遊技状態）であるか否かを示すフラグである。確変フラグ２０３ｇがオンに設定されていると、遊技状態が確変遊技状態であることを示し、オフであると低確率遊技状態（時短遊技状態含む）であることを示している。本実施形態では、大当たり遊技終了時に後述する確変設定フラグ２０３ｈがオンに設定されている場合に確変フラグ２０３ｇがオンに設定される（図５０のＳ１１６８２参照）。一方、大当たり遊技が開始される場合にオフに設定される。なお、初期化された状態では、オフに設定され、通常の電源断が発生した場合には、電源断直前の状態がバックアップされるように構成されている。

【０１６３】
確変設定フラグ２０３ｈは、大当たり遊技後に遊技状態を確変遊技状態に移行させるか否かを示すフラグである。本パチンコ機１０では、遊技状態が確変遊技状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中に確変スイッチ６５ｅ３（図６（ａ）参照）に遊技球が通過したか否かにより決定される。ここで、この確変スイッチ６５ｅ３に遊技球が通過すると確変設定フラグ２０３ｈがオンに設定される（図５０のＳ１６８２）。一方、確変フラグ２０３ｇがオンに設定されるのに基づいて、オフに設定される。なお、この確変設定フラグ２０３ｈは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、初期化された状態ではオフに設定される。

【０１６４】
なお、電源投入時に確変設定フラグがオンに設定されている場合には、確変スイッチ６５ｅ３に電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ２０３ｈを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチ６５ｅ３を通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ２０３ｉが０より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ２０３ｈのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。

【０１６５】
確変通過カウンタ２０３ｉは、大当たり遊技中の１つのラウンド（本実施形態では、大当たりＡでの１３ラウンド）で確変スイッチ６５ｅ３を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ２０３ｉと後述する排出個数カウンタ２０３ｓとの合計により第１可変入賞口６５に入賞した遊技球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ２０３ｉは、確変スイッチ６５ｅ３を通過した場合に１ずつ加算されて更新される（図５０のＳ１６８１）。また、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球の数と排出個数が一致するかの処理を実行した後に、初期値である「０」にリセットされる（図５１のＳ１７１１）。なお、この確変通過カウンタ２０３ｉは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【０１６６】
入賞個数カウンタ２０３ｊは、大当たり遊技における１つのラウンドで第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに入賞した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。

具体的には、第１可変入賞装置６５に設けられた検出口６５ａ１（図４参照）を遊技球が通過したと検出されることに基づいて、１ずつ加算されて更新される（図５０のＳ１６７３）。一方、１つのラウンドが終了した場合に、第１可変入賞装置６５に入賞した個数（入賞個数カウンタ２０３ｊの値）と排出された個数（排出個数カウンタ２０３ｓと確変通過カウンタ２０３ｉとの合計値）とが一致しているか判別された後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この入賞個数カウンタ２０３ｊの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【０１６７】

動作カウンタ２０３ｋは、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋがオン（励磁）に設定される時間を計時（カウント）するためのカウンタである。本パチンコ機１０では、大当たりＡでは、１３ラウンドの開始に基づいて流路ソレノイド６５ｋが５秒間オンに設定され、大当たりＢでは１３ラウンドの開始に基づいて流路ソレノイド６５ｋが０．５秒間オンに設定される。動作カウンタ２０３ｋには、大当たりＡでは、１３ラウンドの開始データとして５秒に対応するカウンタ値が設定され、大当たりＢでは０．５秒に対応するカウンタ値が設定される（図４７のＳ１６４２）。一方、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１１の実行する入賞処理（図５０、Ｓ１６３２）のＳ１６７９の処理において１ずつ減算されて更新される。また、この動作カウンタ２０３ｋの値が０と判別されることに基づいて、流路ソレノイド６５ｋがオフに設定される。なお、この動作カウンタ２０３ｋは、電源断時にはバックアップされ、初期化された状態では、初期値である０が設定される。このように、動作カウンタ２０３ｋを設定して流路ソレノイド６５ｋを制御することで、確変スイッチ６５ｅ３への入賞を大当たり種別により制御できる。

【０１６８】

報知カウンタ２０３ｍは、遊技者の注意を惹きつけるための報知演出（本実施形態では、「液晶を見て」という音声）を出力するタイミングを判別するためのカウンタである。本実施形態では１２ラウンド目の終了タイミング（第１可変入賞装置６５に１０球入賞か３０秒が経過）に１秒間に対応する報知カウンタ２０３ｍが設定される。この報知カウンタ２０３ｍは、主制御装置１１０の報知処理（図４９、Ｓ１６３１）のＳ１６６４の処理により１ずつ減算されて更新される。報知カウンタ２０３ｍが０となることに基づいて、音声ランプ制御装置１１３に対して出力される報知コマンドが設定される。音声ランプ制御装置１１３では、このコマンドを受信すると上記した音声を出力する為の処理が実行される。

【０１６９】

このように構成することで、流路ソレノイド６５ｋが動作される１４ラウンド目の開始前に「液晶を見て」という音声が出力されるので、遊技者は、液晶に相当する第３図柄表示装置８１を注視する。ここで、大当たり遊技の１３ラウンド目は、第３図柄表示装置８１では、女の子のキャラクタが表示されて、第３図柄表示装置８１を遊技者に見るように促す報知である「注目」の文字が表示されている。１４ラウンド目には、流路ソレノイド６５ｋが作動するので、その作動を遊技者に注視されると、実行されている大当たり種別を判別されてしまう。遊技者には大当たり遊技の終了まで確変遊技状態が付与されることへの期待を持ち続けさせるために、切替部材６５ｈ（図６（ａ）参照）の動きを遊技者が見えがたくするような報知演出が実行されている。しかしながら、１３ラウンド目が終了した場合に、インターバル表示中に切替部材６５ｈを遊技者が見てしまう虞があるので、そのインターバル期間中に、音声により第３図柄表示装置８１を注視するように報知する報知演出が実行される。これにより、インターバル演出が実行された後に、表示される表示内容に遊技者の注意を惹きつけることができ、切替部材６５ｈの動作から遊技者の注意をそらすことができる。

【０１７０】

なお、本実施形態では、第３図柄表示装置８１を見せるように報知することで、切替部材６５ｈから遊技者の注意をそらすように構成したが、それに限らず、１４ラウンド開始前に、第１可変入賞装置６５に遊技者の手をかざすように報知することで、切替部材６５

ｈの動きを遊技者の手によって隠れるように報知してもよい。また、第３図柄表示装置８１に限らず、装飾ランプ３４等を遊技者に見るように報知することで、遊技者の注意をそらすように構成してもよい。さらに、１３ラウンド中に、３次元コード等を表示させて、携帯電話で読み取るように促す報知をすることで、遊技者の注意をそらすように構成してもよい。本実施形態では、注意をそらす演出は、切替部材６５ｈの動作が終了するまでの最長時間（１４ラウンド開始から５秒間）が設定される。これにより、報知時間により大当たりＡ、大当たりＣ、大当たりＤであるか大当たりＢ、大当たりＥであるかが判別される不具合を抑制できる。

【０１７１】

残球タイマフラグ２０３ｎは、１のラウンドで第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が閉鎖したことを示すフラグである。この残球タイマフラグ２０３ｎがオンに設定されていると、１のラウンドで第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が開放状態から閉鎖状態に設定されたことを示している。この残球タイマフラグ２０３ｎがオンに設定されることで、後述する残球タイマ２０３ｏが１ずつ加算されて更新される（図５０のＳ１６３２参照）。残球タイマ２０３ｏは、開閉扉６５ｆ１が閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、第１可変入賞装置６５内の遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。

【０１７２】

残球タイマ２０３ｏは、予め設定されている１のラウンドが終了して第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が閉鎖した場合に、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本実施形態では、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球が排出されるまでに必要な時間は２秒であり、本実施形態では、予め３秒に対応するカウンタ値が残球タイマ２０３ｏの上限値として設定されている。この残球タイマ２０３ｏの上限値（本実施形態では、３秒）となったことに基づいて、第１可変入賞装置６５への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される（図５１のＳ１７０７）。一致しない場合には、エラーコマンドが設定されて、その旨が報知される。よって、第１可変入賞装置６５内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。よって、不正に第１可変入賞装置６５内に遊技球を残存させておき、１４ラウンドの開始タイミングで衝撃等を与えて、実際よりも早く切替部材６５ｈまで遊技球を到達させて、大当たりＢ、大当たりＥであっても確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させる不正を抑制できる。

【０１７３】

なお、入賞個数と排出個数が一致しない場合には、専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンである場合には確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過しても確変設定フラグ２０３ｈをオンに設定しない構成にしてもよい。このように構成することで、不正に確変遊技状態が付与されることを抑制できる。

【０１７４】

確変有効フラグ２０３ｐは、流路ソレノイド６５ｋがオフに設定された後に、遊技球が確変スイッチ６５ｅ３に通過した場合に、その通過を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ２０３ｐがオンに設定されている場合には、流路ソレノイド６５ｋがオンであることに基づいて、特別排出口６５ｅ２（図６（ａ）参照）に流入した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過するのに必要な時間以下であることを示している。即ち、確変スイッチ６５ｅ３に遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。

【０１７５】

確変有効タイマ２０３ｒは、上述した確変有効フラグ２０３ｐがオンに設定されてからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ２０３ｒにより流路ソレノイド６５ｋがオフとなった後に、確変スイッチ６５ｅ３を正常に通過するのに必要な期間を判別することができる。本実施形態では、特別排出口６５ｅ２に入球した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過するのに要する時間は１秒である。確変有効タイマ２０３ｒの

上限値は１．２秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に確変スイッチ６５ｅ３を通過しても不正と判別して通過と判別しない。

【０１７６】

これにより、不正に切替部材６５ｈが特別排出口６５ｅ２に誘導しない状態で、特別排出口６５ｅ２に入球させて確変スイッチ６５ｈに遊技球を通過させたり、確変スイッチ６５ｈの下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサーを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。

【０１７７】

排出個数カウンタ２０３ｓは、１のラウンドで排出確認スイッチ６５ｅ４（図６（ａ）参照）を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ２０３ｓは、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球の数と排出個数とが判別された後に初期値である０にリセットされる（図５１のＳ１７１１）。

【０１７８】

時短中カウンタ２０３ｔは、時短遊技状態における残りの特別図柄の変動回数をカウントするためのカウンタである。この時短中カウンタ２０３ｔは、大当たり遊技終了時に確変設定フラグがオフである場合に、１００が設定される。即ち、本実施形態では、大当たり遊技後に確変遊技状態に設定されない場合には、１００回の時短遊技状態に移行する。

【０１７９】

大当たりフラグ２０３ｕは、左第１始動口６３、右第１始動口６３１または第２始動口６４０に入賞したことに基づいて、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に当たりであると判定された場合に、オンに設定されるフラグである。また、大当たり遊技が終了するとオフに設定される。なお、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらの図柄に対応した大当たりであるかを識別可能なフラグで構成されている。具体的には、２ビットで構成されて、「１０」で第１特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｕがオン、「０１」で、第２特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｕがオンとして設定され、「００」で大当たりフラグ２０３ｕがオフとして設定される。

【０１８０】

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

【０１８１】

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

【０１８２】

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

【０１８３】
特図１変動停止フラグ２０３ｖは、第１特別図柄が変動表示中に、第２特別図柄の大当たり遊技が実行開始されることを示すフラグである。後述する、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する第２特別図柄変動停止処理（図３６、Ｓ２０７）のＳ１００４において、オンに設定される。また、第１特別図柄変動停止処理（図２９、Ｓ２０４）のＳ６１１の処理において、オフに設定される。
【０１８４】
特図２変動停止フラグ２０３ｗは、第２特別図柄が変動表示中に、第１特別図柄の大当たりが実行されることを示すフラグである。後述する、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する第１特別図柄変動停止処理（図２９、Ｓ２０４）のＳ６０５において、オンに設定される。また、第２特別図柄変動停止処理（図３６、Ｓ２０７）のＳ１０１１の処理において、オフに設定される。
【０１８５】
先読み保留記憶エリア２０３ｘは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂとに記憶されている保留球に対する当否判定結果、大当たり種別、変動種別等の判別情報が記憶される記憶エリアである。
【０１８６】
小当たりフラグ２０３ｙは、第１特別図柄または第２特別図柄の当否判定結果が小当たりであることを示すフラグである。この小当たりフラグは、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらが小当たりであるかを識別可能に構成されている。
【０１８７】
その他メモリエリア２０３ｚは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が使用するその他カウンタ値等を一時的に記憶して置くためのエリアである。
【０１８８】
図１２に戻って、説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７、第２図柄表示部８８、特定入賞口６５ａを開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。
【０１８９】
また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。
【０１９０】
払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。
【０１９１】
払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１の

ＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２２参照）が即座に実行される。

【０１９２】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。

【０１９３】

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

【０１９４】

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

【０１９５】

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

【０１９６】

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

【０１９７】

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

【０１９８】

＜音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について＞

次に、音声ランプ制御装置１１３の電気的構成の詳細について説明する。図２１（ａ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図である。ＲＯＭ２２２には、変動パターン選択テーブル２２２ａが少なくとも設定されている。

【０１９９】

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

【０２００】

次に、図２１（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３について説明する。図２１（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した模式図である。ＲＡＭ２２３には、コマンド記憶領域２２３ａ、入賞情報格納エリア２２３ｂ、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄ、特図２変動開始フラグ２２３ｅ、特図２変動開始フラグ２２３ｆ、特図１停止種別選択フラグ２２３ｇ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｉ、演出カウンタ２２３ｊ、従状態設定エリア２２３ｋ、その他メモリエリア２２３ｚとが少なくとも設けられている。

【０２０１】

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

【０２０２】

入賞情報格納エリア２２３ｂは、１つの実行エリアと、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）とを第１特別図柄と第２特別図柄に対してそれぞれ有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア２２３ａに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。

【０２０３】

第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置１１０において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。即ち、第１特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。

【０２０４】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂにて、その保留球数を管理するようになっている。

【０２０５】

具体的には、主制御装置１１０では、左第１入賞口６３または右第１始動口６３０への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置１１０において特

別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。

【０２０６】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を取得して、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄと同期させながら、その値を更新することができる。

【０２０７】

第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値は、第３図柄表示装置８１における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂに格納すると共に、格納後の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【０２０８】

表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値分の保留球数図柄を第３図柄表示装置８１の小領域Ｄｓ１に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂは、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ａの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【０２０９】

第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄは、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに対して、第２特別図柄に対応する保留球の数が主制御装置１１０から出力される保留球数コマンドに基づいて記憶される点で異なるのみであるので、その詳細な説明については省略する。

【０２１０】

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

【０２１１】

特図２変動開始フラグ２２３ｆは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された第２特別図柄の変動パターンを通知する特図２変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる。

【０２１２】

特図１停止種別選択フラグ２２３ｇは、主制御装置１１０から出力される第１特別図柄の変動停止種別を通知する第１停止種別コマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる。

【０２１３】

特図２停止種別選択フラグ２２３ｉは、主制御装置１１０から出力される第２特別図柄の変動停止種別を通知する第２停止種別コマンドを受信した場合にオンに設定される。一

方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる。
【０２１４】
演出カウンタ２２３ｊは、変動パターンの選択や、各種演出の選択、加算時間選択テーブル２２２ｂからの加算時間の選択等に使用されるカウンタである。０から１９８の範囲で繰り返し更新される。なお、メイン処理が実行される毎に１ずつ加算されて更新される。
【０２１５】
従状態設定エリア２２３ｋは、主制御装置１１０から出力される状態コマンドに対応したデータが設定される。従状態設定エリア２２３ｈに設定されるデータにより、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３でも判別することができる。なお、状態設定コマンドは、電源投入時にも主制御装置１１０より出力されて、バックアップされた遊技状態が音声ランプ制御装置１１３により判別可能に構成されている。
【０２１６】
電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）（図３参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。
【０２１７】
停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図２２参照）を正常に実行し完了することができる。
【０２１８】
ＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）回路２５３は、電源投入時（ＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）を押しながら電源投入）にＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）（図３参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。
【０２１９】
主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、特別図柄や普通図柄の入賞の検知や、その入賞に対して当たりや変動パターンの選択等の各種抽選等の制御処理を実行している。その為、ＭＰＵ２０１の制御負荷は大きくなっており、安定してパチンコ機１０の制御を実行するために、本実施形態のように、遊技動作示唆設定を設定するか否かの抽選を、サブ制御装置に該当する音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が行うようにすることで、主制御装置１１０の制御負荷を軽くすることができる。

【０２２０】
主制御装置１１０と音声ランプ制御装置１１３との制御基板は、基板ボックスと呼ばれる、透明なプラスチック製のベース部材と蓋部材で構成された箱（ボックス）により覆われている。その基板ボックスは、ベース部材と蓋部材とを容易に離間できないように「封止部材」と呼ばれる不正防止のための部材によりかしめが行われている。一般的に封止部材は、ベース部材と蓋部材を勘合させた場合に、ベース部材と蓋部材との一部を貫通して設けられた貫通孔にピン形状の封止部材を挿入する（かしめる）ことで、貫通孔を形成している部材を破壊するか、封止部材を破壊するか等の開封痕の残る方法でしかベース部材と蓋部材を離間させることが困難に構成されている。
【０２２１】
次に、図９を参照して、表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図９は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、ワークＲＡＭ２３３と、ＲＯＭ２３４と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。
【０２２２】
入力ポート２３８の入力側には音声ランプ制御装置１１３の出力側が接続され、入力ポート２３８の出力側には、ＭＰＵ２３１、ワークＲＡＭ２３３、ＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７がバスライン２４０を介して接続されている。画像コントローラ２３７には、バスライン２４１を介して出力ポート２３９が接続されている。また、出力ポート２３９の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。
【０２２３】
なお、パチンコ機１０は、大当たりの抽選確率や１回の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置８１で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。
【０２２４】
以下では、先にＭＰＵ２３１、ＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７について説明し、次いで、ワークＲＡＭ２３３について説明する。まず、ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ制御装置１１３から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御するものである。そこで、本実施形態では、ＭＰＵ２３１のシステムリセットが解除されると、まず、ＲＯＭ２３４に記憶されている制御プログラムに従って、各種処理を実行する。
【０２２５】
ＲＯＭ２３４は、上述したように、ＭＰＵ２３１において実行される制御プログラムや、第３図柄表示装置８１に表示される画像のデータを記憶したメモリであり、ＭＰＵ２３１とバスライン２４０を介して接続されている。ＭＰＵ２３１は、バスライン２４０を介してシステムリセット解除後にＲＯＭ２３４に直接アクセスし、そのＲＯＭ２３４に記憶された制御プログラムを実行する。また、ＲＯＭ２３４はバスライン２４０を介して画像コントローラ２３７と接続されており、画像コントローラ２３７はＲＯＭ２３４に格納された画像データを、ワークＲＡＭ２３３へ転送する。ＭＰＵ２３１は、ワークＲＡＭ２３３へ転送された画像データを随時、第３図柄表示装置８１に出力し、第３図柄表示装置８１の表示制御を行う。
【０２２６】
本パチンコ機１０では、第１図柄表示装置３７と第３図柄表示装置８１とで第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示がそれぞれ同時に変動表示を可能に構成されている。具体的には、第１図柄表示装置３７では、７セグメント表示器３７ｂの２つの７セグメントＬＥＤの内、左側の７セグメントＬＥＤでは、第１特別図柄に対応する変動表示が実行され、右側の７セグメントＬＥＤでは、第２特別図柄に対応する変動表示が実行される。
【０２２７】
＜主制御装置１１０により実行される制御処理について＞
次に、図２２から図５１のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２

０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。

【０２２８】

図２２は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば2ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【０２２９】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２３９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０２３０】

更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３及び第２当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３及び第２当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施形態ではそれぞれ、２９９，９９，９９，２３９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０２３１】

次に、第１図柄表示装置３７において表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行し（Ｓ１０４）、その後、左第１始動口６３、右第１始動口６３１、第２始動口６４０の入賞（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５）。尚、特別図柄変動処理（Ｓ１０４）、及び、始動入賞処理（Ｓ１０５）の詳細は、図３８を参照して後述する。

【０２３２】

始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置８３において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０６）、第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂにおける球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７）。尚、普通図柄変動処理（Ｓ１０６）、及び、スルーゲート通過処理（Ｓ１０７）の詳細は、図４１および図４２を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ１０８）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１０９）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。

【０２３３】

次に、図２３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を説明する。図２３は、この特別

図柄変動処理（Ｓ１０４）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（図２３、Ｓ１０４）は、第１特別図柄と第２特別図柄とを、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７と第３図柄表示装置８１とで同時に変動表示を可能に制御したり、判定結果を示す表示態様で停止表示させるたの制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（図２３、Ｓ１０４）について説明する。

【０２３４】

特別図柄変動処理（図２３、Ｓ１０４）では、まず、大当たり遊技中であるか否か判定される（Ｓ２０１）。大当たり中であると判定された場合には（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、この処理を終了する。一方、大当たり中でないと判定された場合には（Ｓ２０１：Ｎｏ）、第１特別図柄の変動表示中であるかが判定される（Ｓ２０２）。第１特別図柄の変動表示中であると判定された場合には（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処理が実行される（Ｓ２０４）。第１特別図柄変動停止処理（図２９、Ｓ２０４）については、詳しく後述するが、変動表示中の第１特別図柄の規定の変動時間が経過した場合に、第１抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理と、第２特別図柄が大当たりを示す図柄で変動停止され、第２抽選遊技の大当たり遊技が実行される場合に、変動表示中の第１特別図柄を仮停止する処理が実行される。

【０２３５】

一方、第１特別図柄が変動表示中でないと判定された場合には（Ｓ２０２：Ｎｏ）、第１特別図柄変動開始処理が実行される（Ｓ２０３）。第１特別図柄変動開始処理（図２４、Ｓ２０３）については、詳しく後述するが、第１特別図柄が仮停止されている場合には、変動表示再開するための処理が実行される一方、仮停止されていない場合には、第１特別図柄保留球数格納エリア２０３ａに保留データ（各種カウンタ値）が記憶されていれば、その保留データに基づいた大当たり判定や変動パターンの選択処理が実行される。

【０２３６】

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

【０２３７】

一方、第２特別図柄が変動表示中でないと判定された場合には（Ｓ２０５：Ｎｏ）、第２特別図柄変動開始処理が実行される（Ｓ２０６）。この第２特別図柄変動開始処理（図３１、Ｓ２０６）は、詳しく後述するが、第１特別図柄変動開始処理（図２４、Ｓ２０３）と同様に、第２特別図柄が仮停止されている場合には、変動表示再開するための処理が実行される一方、仮停止されていない場合には、第２特別図柄保留球数格納エリア２０３ｂに保留データ（各種カウンタ値）が記憶されていれば、その保留データに基づいた大当たり判定や変動パターンの選択処理が実行される。その後、この処理を終了する。

【０２３８】

次に、図２４を参照して、特別図柄変動処理（図２２、Ｓ１０４）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３）について説明する。図２４は、この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３）を示すフローチャートである。

【０２３９】

第１特別図柄変動開始処理（図２４、Ｓ２０３）では、まず、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得する（Ｓ３０１）。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きいか判別される（Ｓ３０２）。特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きいと判別された場合には（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、第

１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算する（Ｓ３０３）。第１特別図柄保留球数格納エリア２０３ａの保留エリア１～保留エリア４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う（Ｓ３０４）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【０２４０】

次に、第１特別図柄大当たり判定処理が実行される（Ｓ３０５）。第１特別図柄大当たり判定処理（図２４、Ｓ３０５）については、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行する。

【０２４１】

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

【０２４２】

次に、図２５を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図２３、Ｓ２０３）の一処理である第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０５）について説明する。図２５は、この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０５）を示すフローチャートである。

【０２４３】

第１特別図柄大当たり判定処理（図２５、Ｓ３０５）では、まず、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ４０１）。遊技状態が確変遊技状態（確変中）であるか否かが判別される（Ｓ４０２）。遊技状態が確変遊技状態であるか否かの判別は、確変フラグ（図示せず）がオンに設定されているか否かにより実行される。確変フラグがオンである（即ち、遊技状態が確変遊技状態（確変中））と判別された場合には（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、高確率時用の特別図柄第１当たり乱数テーブル２０２ａに基づいて、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり乱数値と一致するか否か判別され、その抽選結果が取得される（Ｓ４０３）。一方、確変フラグがオフである（即ち、遊技状態が低確率遊技状態（確変中でない））と判別された場合には（Ｓ４０２：Ｎｏ）、低確率時用の特別図柄第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図１０（ｂ）参照）に基づいて、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり乱数値と一致するか否か判別され、その抽選結果が取得される（Ｓ４０４）。

【０２４４】

大当たりフラグ２０３ｕがオンであるか判別する（Ｓ４０５）。ここで、大当たりフラグ２０３ｕがオンに設定されている場合には、第２特別図柄において、大当たりとなる変動が開始されている場合であることを示している。本実施形態では、この大当たりフラグ２０３ｕを第１特別図柄と第２特別図柄とで共通して使用することで、第１特別図柄と第２特別図柄とで同時に大当たりとなる変動が実行されないように構成している。このように構成することで、短時間に大当たりが連続して発生して、遊技店側の損失が過剰に大きくなる不具合を抑制できる。

【０２４５】

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

【０２４６】

一方、Ｓ４０５の処理において、第２特別図柄に対する大当たりフラグ２０３ｕがオンであると判別された場合（Ｓ４０５：Ｙｅｓ）、またはＳ４０６の処理において抽選結果が外れであると判別された場合には（Ｓ４０６：Ｎｏ）、特図１外れ変動処理を実行する（Ｓ４１０）。なお、この特図１外れ変動処理（Ｓ４１０）については、図２６を参照して説明するが、第１特別図柄の抽選結果が外れである場合の外れ図柄の設定等が実行される。

【０２４７】

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

【０２４８】

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

【０２４９】

次に、図２６を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図２４、Ｓ２０３）の一処理である特図１外れ変動処理（Ｓ４１０）について説明する。図２６は、この特図１外れ変動処理（Ｓ４１０）の内容を示したフローチャートである。特図１外れ変動処理（図２６、Ｓ４１０）では、まず、第２特別図柄に対して小当たりフラグ２０３ｙがオンであるか判別する（Ｓ４１２）。小当たりフラグ２０３ｙがオンであると判別した場合には（Ｓ４１２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄表示装置３７に第１特別図柄の外れ図柄を設定する（Ｓ４１６）。その後、この処理を終了する。このように、第２特別図柄に小当たりが設定されている場合には、第１特別図柄には強制的に外れ図柄が設定される。よって、第１特別図柄と第２特別図柄とで同時に小当たりとなる変動が実行される不具合を防止できる。

【０２５０】

一方、Ｓ４１１の処理において、第２特別図柄に対して、小当たりフラグ２０３ｙがオフであると判別した場合には（Ｓ４１１：Ｎｏ）、抽選結果が小当たりであるかを小当たり乱数テーブル２０２ｂに基づいて判定する（Ｓ４１２）。小当たりでないと判別した場合には（Ｓ４１２：Ｎｏ）、Ｓ４１６の処理を実行して、この処理を終了する。

【０２５１】

一方、Ｓ４１２の処理において、小当たりであると判別した場合には（Ｓ４１２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に対して小当たりフラグ２０３ｙをオンに設定する（Ｓ４１３）。第１特別図柄の抽選結果を小当たりに設定する（Ｓ４１４）。第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の小当たり図柄を設定する（Ｓ４１５）。その後、この処理を終了する。

【０２５２】

次に、図２７を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図２４、Ｓ２０３）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０６）について説明する。図２７はこの第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０６）を示すフローチャートである。

【０２５３】

第１特別図柄変動パターン選択処理（図２７、Ｓ３０６）では、まず、第１特別図柄大当たり判定処理（図２５、Ｓ３０５）において、第１特別図柄の大当たりが設定されているか判別する（Ｓ５０１）。大当たりであるか否かの判定は、Ｓ４０７の処理で第１特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｕがオンに設定されているかにより判別される。

【０２５４】
Ｓ５０１の処理において、第１特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態（通常遊技状態、潜伏確変遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態のいずれか）に応じた変動パターン選択テーブル２０２ｅを設定する（Ｓ５０２）。設定されている遊技状態に対応する大当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図１６（ａ）～（ｃ）参照）より取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ５０３）。Ｓ５０２の処理で設定した変動パターン選択テーブル２０３ｅより変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、変動パターンを選択する（Ｓ５０４）。選択した変動パターンに基づいて、特図１変動パターンコマンドを生成する（Ｓ５０５）。その後、Ｓ５０７の処理を実行する。
【０２５５】
一方、Ｓ５０１の処理において、第１特別図柄の抽選結果が外れである（即ち、第１特別図柄に対する大当たりフラグ２０３ｕがオフである）と判別した場合には（Ｓ５０１：Ｎｏ）、特図１外れ変動パターン選択処理を実行する（Ｓ５０６）。
【０２５６】
ここで、図２８を参照して、この特図１外れ変動パターン選択処理（Ｓ５０６）について説明する。図２８は、特図１外れ変動パターン選択処理（Ｓ５０６）の内容を示したフローチャートである。特図１外れ変動パターン選択処理（図２８、Ｓ５０６）では、まず、第１特別図柄の抽選結果は、小当たりであるか判別する（Ｓ５１１）。ここでは、第１特別図柄に対して小当たりフラグ２０３ｙがオンに設定されているか判別する（Ｓ５１１）。小当たりフラグ２０３ｙがオンであると判別した場合には（Ｓ５１１：Ｙｅｓ）、小当たりの変動パターンを設定する（Ｓ５１２）。なお、小当たりである場合には、１種類の変動パターンが主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２に設定されている。ここでは、変動時間３０００ｍｓの変動パターンが設定されている。小当たりを示す特図１変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１３）。その後、この処理を終了する。
【０２５７】
一方、Ｓ５１１の処理において、第１特別図柄の抽選結果が小当たりでない（即ち、外れである）と判別した場合には（Ｓ５１１：Ｎｏ）、現在の遊技状態に対応した変動パターン選択テーブル（図１６（ａ）～（ｃ）参照）を設定する（Ｓ５１４）。設定した変動パターン選択テーブルより変動種別選択カウンタＣＳ１の値に基づいて、変動パターンを選択する（Ｓ５１５）。選択した変動パターンに基づいて、特図１変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１６）。その後、この処理を終了する。
【０２５８】
図２７に戻って説明を続ける。特図１外れ変動パターン選択処理（図２８、Ｓ５０６）を実行した後には、Ｓ５０７の処理を実行する。Ｓ５０７の処理では、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定する（Ｓ５０７）。その後、この処理を終了する。
【０２５９】
次に、図２９を参照して、特別図柄変動処理（図２２、Ｓ１０４）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０４）について説明する。図２９はこの第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０４）を示すフローチャートである。
【０２６０】
第１特別図柄変動停止処理（図２９、Ｓ２０４）では、まず、特図１変動停止フラグ２０３ｖがオンに設定されているか判別される（Ｓ６０１）。ここで、特図１変動停止フラグ２０３ｖがオンに設定されている場合には、第２特別図柄において、大当たりまたは小当たりの抽選結果で停止表示されることを示しており、第１特別図柄の変動時間の経過前でも、強制的に変動停止させるタイミングであることを示している。
【０２６１】
特図１変動停止フラグ２０３ｖがオフに設定されていると判別された場合には（Ｓ６０１：Ｎｏ）、設定されている変動中の第１特別図柄の変動時間が終了タイミングであるか判別する（Ｓ６０２）。第１特別図柄の変動終了タイミングでないと判別した場合には（

Ｓ６０２：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、変動時間の終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ６０２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄（特図１）に対して、大当たりフラグ２０３ｕがオンに設定されているか判別する（Ｓ６０３）。第１特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｕがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ６０３：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３２０３ｗをオンに設定する（Ｓ６０４）。図示は省略したが、Ｓ６０４の処理が実行されると、特図２変動停止フラグ２０３ｗがオンであることを示す特図２変動停止コマンドを設定する。

【０２６２】

設定されている停止種別を示す特図１停止種別コマンドを設定する（Ｓ６０５）。選択されている大当たり種別に基づいた大当たり遊技の開始が設定される（Ｓ６０６）。その後、時短中カウンタ２０３ｔを初期値である０にリセットする（Ｓ６０７）。その後、Ｓ６０９の処理を実行する。Ｓ６０９の処理では、第１特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して指示するための特図１確定コマンドを設定する（Ｓ６０９）。第１特別図柄表示装置３７で変動表示している第１特別図柄の変動表示を停止する処理を実行する（Ｓ６１０）。

【０２６３】

一方、Ｓ６０３の処理において、第１特別図柄（特図１）に対して、大当たりフラグ２０３ｕがオフであると判別した場合には（Ｓ６０３：Ｎｏ）、特図１外れ停止処理を実行する（Ｓ６０８）。

【０２６４】

ここで、図３０を参照して、この特図１外れ停止処理（Ｓ６０８）について説明する。図３０は、この特図１外れ停止処理（Ｓ６０８）の内容を示したフローチャートである。特図１外れ停止処理（Ｓ６０８）では、まず、第１特別図柄に対して小当たりフラグ２０３ｙがオンに設定されているか判別する（Ｓ６２１）。特図２変動停止フラグ２０３ｗをオンに設定する（Ｓ６２２）。オンを示す（特図２を強制的変動停止することを示す）特別２変動停止コマンドを設定する（Ｓ６２３）。小当たり遊技の開始を設定する（Ｓ６２４）。その後、Ｓ６２７の処理を実行する。

【０２６５】

一方、Ｓ６２１の処理において、第１特別図柄に対して小当たりフラグ２０３ｙがオフであると判別した場合には（Ｓ６２１：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｔが０より大きい値であるか、即ち、時短遊技状態中であるかを判別する（Ｓ６２５）。時短中であると判別した場合には（Ｓ６２５：Ｙｅｓ）、時短中カウンタを１減算して更新する（Ｓ６２６）。その後、Ｓ６２７の処理を実行する。

【０２６６】

Ｓ６２７の処理では、特図１確定コマンドを設定する（Ｓ６２７）。第１特別図柄表示装置３７に変動表示（動的表示）している第１特別図柄を変動停止する処理を実行する。その後、この処理を実行する。ここで、図２９に戻って、特図１外れ停止処理（Ｓ６０８）を実行した後には、この処理を終了する。

【０２６７】

このように、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とを同時に変動表示する為に、第１特別図柄で大当たりまたは小当たりの抽選結果で変動停止させる場合には、第２特別図柄を強制的に変動停止させる処理を実行するように、特図２変動停止フラグ２０３ｗをオンに設定する。一方、後述するが、第２特別図柄が大当たりまたは小当たりの抽選結果で変動停止させる場合には、特図１変動停止フラグ２０３ｖがオンに設定されることで、第１特別図柄の変動停止が強制的に実行される。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄との同時変動を効率良く実行できる。

【０２６８】

また、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらか一方で、大当たりまたは小当たりとなる変動が既に開始されている場合には、他方の特別図柄では、強制的に外れの当否判定結果として変動表示が開始される。よって、大当たりや小当たりが連続して強制的に実行さ

れることが抑制でき、射幸性が高くなり過ぎる不具合を抑制できる。

【０２６９】

次に、図３１を参照して、特別図柄変動処理（図２２、Ｓ１０４）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０６）について説明する。図３１はこの第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０６）を示すフローチャートである。

【０２７０】

第２特別図柄変動開始処理（図３１、Ｓ２０６）では、上記した、第１特別図柄変動開始処理（図２４、Ｓ２０３）に対して、Ｓ３０１～Ｓ３０６までの各処理の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第１特別図柄保留球数カウンタの値（Ｎ１）、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０５）、第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０６）がＳ７０１～Ｓ７０６までの各処理では、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、第２特別図柄保留球数カウンタの値（Ｎ２）、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ７０５）、第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ７０６）に、それぞれ変更される点を除いては同一であるので、その説明は省略する。

【０２７１】

次に、図３２を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図２３、Ｓ２０６）の一処理である第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ７０５）について説明する。図３２はこの第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ７０５）を示すフローチャートである。

【０２７２】

第２特別図柄大当たり判定処理（図３２、Ｓ７０５）では、上記した、第１特別図柄大当たり判定処理（図２５、Ｓ３０５）に対して、Ｓ４０１の処理に対して、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）がＳ８０１の処理では、第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に、Ｓ４０８の処理に対して、特図１（第１特別図柄）がＳ８０８の処理では、特図２（第２特別図柄）に、Ｓ４０９およびＳ４１０の処理に対して、第１特別図柄がＳ８０９およびＳ８１０の処理では、第２特別図柄にそれぞれ変更される点を除いては同一であるので、その説明は省略する。

【０２７３】

次に、図３４を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図２３、Ｓ２０６）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ７０６）について説明する。図３４はこの第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ７０６）を示すフローチャートである。

【０２７４】

第２特別図柄変動パターン選択処理（図３４、Ｓ７０６）では、上記した、第１特別図柄変動パターン選択処理（図２７、Ｓ３０６）の、Ｓ５０１の処理に対して、特図１抽選結果（第１特別図柄の抽選結果）がＳ９０１の処理では、特図２抽選結果（第２特別図柄の抽選結果）に、Ｓ５０６～Ｓ５０７までの各処理に対して、特図１変動パターンコマンド（第１特別図柄の変動パターンコマンド）がＳ９０６～Ｓ９０７の各処理に対して特図２変動パターンコマンドに変更される点を除いては同一であるので、その説明は省略する。

【０２７５】

次に、図３６を参照して、特別図柄変動処理（図２２、Ｓ１０４）の一処理である第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７）について説明する。図３６はこの第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７）を示すフローチャートである。

【０２７６】

第２特別図柄変動停止処理（図３６、Ｓ２０７）では、上記した、第１特別図柄変動停止処理（図２９、Ｓ２０４）に対して、Ｓ６０１，Ｓ６１１の各処理の、特図１変動停止フラグ２０３ｖがＳ１００１，Ｓ１０１１の各処理では、特図２変動停止フラグ２０３ｗに変更され、Ｓ６０２の処理では、第１特別図柄の変動時間が終了タイミングであるかを判別しているがＳ１００２の処理では、第２特別図柄の変動時間が終了タイミングであるかを判別しており、Ｓ６０３～Ｓ６１０，Ｓ６１１～Ｓ６１２までの各処理に対して、特

図１（第１特別図柄）、特図２変動停止フラグ２０３ｗ、特図２変動停止コマンド、第１特別図柄の大当たりの開始、特図１確定コマンドがＳ１００３～Ｓ１０１０，Ｓ１０１１～Ｓ１０１２では、特図２（第２特別図柄）、特図１変動停止フラグ２０３ｖ、特図１変動停止コマンド、第２特別図柄の大当たりの開始、特図２確定コマンドにそれぞれ変更される点を除いては同一であるので、その説明は省略する。

【０２７７】

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

【０２７８】

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

【０２７９】

なお、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらか一方で大当たりまたは小当たりの停止表示とされる場合に、他方の特別図柄を強制的に停止表示させるように構成したが、それに限らず、他方の特別図柄を仮停止または変動時間の計測を中断した状態で変動表示するように構成してもよい。このような場合では、仮停止した特別図柄は、仮停止中であることが遊技者に分かる表示態様または報知態様で停止されているので、遊技者は変動表示途中であった抽選遊技が消滅していないことを把握することができ、安心して大当たり遊技を行うことができる。

【０２８０】

次に、図３８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２２）の一処理である始動入賞処理（Ｓ１０５）を説明する。図３８は、この始動入賞処理（Ｓ１０５）を示すフローチャートである。始動入賞処理（図３８、Ｓ１０５）は、左第１始動口６３、右第１始動口６３０、第２始動口６４０のいずれかに遊技球が入賞したか判別して、入賞した場合には、保留上限個数（左第１始動口６３と右第１始動口６３０、第２始動口６４０にそれぞれに最大４個）まで、取得した各カウンタ値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ格納する処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ記憶されると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理が実行される。以下、始動入賞処理（図３８、Ｓ１０５）について説明する。

【０２８１】

始動入賞処理（図３８、Ｓ１０５）では、まず、球が第１始動口である左第１始動口６３または右第１始動口６３０に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ１１０１）。ここでは、左第１始動口６３または右第１始動口６３０への入賞を検出する。球が左第１始動口６３または右第１始動口６３０に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が取得される（Ｓ１１０２）。取得した値（Ｎ１）は４未満であるか判別される（Ｓ１１０３）。これは、左第１始動口６３と右第１始動口６３０とに対する保留個数の上限値である４個未満であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）は４未満であるか判別された場合には（Ｓ１１０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）に１加算される（１１０４）。音声ランプ制御装置１１３に対して保留個数を通知するための保留球数コマンドが設定される（Ｓ１１０５

）。各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球実行エリア２０３ａの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）する（Ｓ１１０６）。

【０２８２】

次に、第１先読み処理が実行される（Ｓ１１０７）。第１先読み処理（Ｓ１１０７）については、詳しく図３９を参照して後述するが、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。

【０２８３】

次に、Ｓ１１０８～Ｓ１１１４までの各処理については、Ｓ１１０１～Ｓ１１０７までの各処理で実行された第１始動口（左第１始動口６３と右第１始動口６３０）への遊技球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第２始動口６４０に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。

【０２８４】

次に、図３９を参照して、始動入賞処理（図３８、Ｓ１０５）の一処理である第１先読み処理（Ｓ１１０７）について説明する。図３９は、この第１先読み処理（Ｓ１１０７）を示すフローチャートである。

【０２８５】

第１先読み処理（図３９、Ｓ１１０７）では、まず、新たに第１特別図柄保留格納エリア２０３ａに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値が読み出される（Ｓ１１２１）。読み出したデータを先読み保留記憶エリア２０３ｘの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶される（Ｓ１１２２）。

【０２８６】

読み出した先読み保留記憶エリア２０３ｘに記憶されたデータに基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここで判定される当否判定結果は、通常遊技状態で当たりとなる場合で判定される。変動時間は、保留個数によって可変されて設定されるので、変動開始するタイミングが第１特別図柄と第２特別図柄とで判別できないので、正確な変動開始時の遊技状態を判別することができない。よって、正確に当否判定結果が判別できるのは、高確率遊技状態でも低確率遊技状態でも大当たり判定値が共通している第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「７」である場合だけである。従って、Ｓ１１２３の処理では、通常遊技状態中に当たりとして判定されるかが判別される。

【０２８７】

Ｓ１１２３の処理において、当否判定結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ１１２３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄が大当たりであり、その大当たり種別も示した第１入賞コマンドが設定される。その後、この処理を終了する。一方、Ｓ１１２３の処理で当否判定結果が外れであると判別した場合には（Ｓ１１２３：Ｎｏ）、第１特別図柄の先読み抽選結果が外れであることを示す第１入賞コマンドを設定する（Ｓ１１２５）。その後、この処理を終了する。

【０２８８】

このように、本実施形態では、第１始動口（左第１始動口６３または右第１始動口６３０）に遊技球が入賞して、新たに保留記憶されると、その保留記憶された情報に基づいて、当否判定結果が変動開始前に判別されて音声ランプ制御装置１１３に対して通知される。これにより、保留記憶されている当否判定結果に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆する演出を実行できる。

【０２８９】

なお、本実施形態では、先読みの場合に、当否判定を通常遊技状態として判別したが、それに限らず、変動開始時の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判

定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を本実施形態のように、保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【０２９０】

次に、図４０を参照して、始動入賞処理（図３８、Ｓ１０５）の一処理である第２先読み処理（Ｓ１１１４）について説明する。図４０は、この第２先読み処理（Ｓ１１１４）を示すフローチャートである。

【０２９１】

第２先読み処理（図４０、Ｓ１１１４）は、上記した、第１先読み処理（図３９、Ｓ１１０７）が第１始動口（左第１始動口６３または右第１始動口６３０）に入賞したことに基づく保留データを事前に先読みして、各種判定を行う処理であるのに対して、第２始動口６４０に入賞したことに基づく保留データを事前に先読みして、各種判定を行う処理である点で異なるのみで、同一の処理が実行されるので、詳細な説明は省略する。

【０２９２】

次に、図４１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（Ｓ１０６）について説明する。図４１は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（Ｓ１０６）は、第２図柄表示装部８８において行う第２図柄の変動表示や、電動役物６３２の開放時間などを制御するための処理である。

【０２９３】

この普通図柄変動処理（図４１、Ｓ１０６）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるか判別される。（Ｓ１２０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示部８８において当たりを示す表示がなされてから電動役物６３２の開閉制御がなされている最中までが含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別された場合には（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【０２９４】

一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別された場合には（Ｓ１２０１：Ｎｏ）、第２図柄表示部８８の普通図柄が変動表示中であるか判別される（Ｓ１２０２）。普通図柄（第２図柄）が変動表示中であると判別された場合には（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、第２図柄表示部８８において実行している普通図柄の変動時間が経過したか判別される（Ｓ１２２２）。尚、ここでの変動時間は、第２図柄表示装部８８において変動表示が開始される前に、後述する、Ｓ１２２０の処理、Ｓ１２２１の処理によって予め設定された時間である。

【０２９５】

Ｓ１２２２の処理において、変動時間が経過していなければ（Ｓ１２２２：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１２２２の処理において、変動表示している普通図柄の変動時間が経過していると判別された場合には（Ｓ１２２２：Ｙｅｓ）、第２図柄表示部８８の停止表示を設定する（Ｓ１２２３）。Ｓ１２２３の処理では、普通図柄の抽選が当たりとなって、Ｓ１２１３の処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄として第２図柄表示部８８には「○」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定される。一方、普通図柄の抽選が外れとなって、Ｓ１２１８の処理により外れ時の表示態様が設定されていれば、第２図柄として第２図柄表示部８８には「×」図柄が、停止表示（点灯表示）されるように設定される。Ｓ１２２３の処理により、停止表示が設定されると、第２図柄表示部８８における変動表示が終了し、Ｓ１２１３の処理、Ｓ１２１８の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示部８８に停止表示（点灯表示）される。

【０２９６】

次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかが判別される（Ｓ１２２４）。今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別された場合には（Ｓ１２２４：Ｙｅｓ）、電

動役物６３２の開閉制御開始が設定される（Ｓ１２２５）。一方、今回の普通図柄の抽選結果は外れであると判別された場合には（Ｓ１２２４：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【０２９７】

一方、Ｓ１２０２の処理において、普通図柄が変動表示中でないと判別された場合には（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ１２０３）。

【０２９８】

次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０よりも大きいか否かを判別される（Ｓ１２０４）。普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０でないと判別された場合には（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ１２０５）。

【０２９９】

次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納されたデータをシフトする（Ｓ１２０６）。Ｓ１２０６の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留１→実行エリア、普通図柄保留２→普通図柄保留１、普通図柄保留３→普通図柄保留２、普通図柄保留４→普通図柄保留４といった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第１当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ１２０７）。

【０３００】

次に、時短カウンタ２０３ｔの値が１以上である（即ち、０でないか）判別される（Ｓ１２０８）。時短カウンタ２０３ｔの値が０である（即ち、時短中でない）と判別された場合には（Ｓ１２０８：Ｎｏ）、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１５（ｃ））の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得される（Ｓ１２１１）。一方、時短カウンタ２０３ｔの値が０でない（即ち、時短中である）と判別された場合には（Ｓ１２０８：Ｙｅｓ）、第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり中であるか判別される（Ｓ１２０９）。第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり中であると判別された場合には（Ｓ１２０９：Ｙｅｓ）、Ｓ１２１１の処理が実行される。一方、第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり中でないと判別された場合には（Ｓ１２０９：Ｎｏ）、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１５（ｃ））の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得される（Ｓ１２１０）。

【０３０１】

次に、第２図柄（普通図柄）の抽選結果が当たりであるか判別される（Ｓ１２１２）。第２図柄（普通図柄）の抽選結果が当たりでない（即ち、外れである）と判別された場合には（Ｓ１２１２：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様が設定される（Ｓ１２１８）。一方、第２図柄（普通図柄）の抽選結果が当たりである（即ち、当たりである）と判別された場合には（Ｓ１２１２：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である「○」の表示態様が設定される（Ｓ１２１３）。

【０３０２】

遊技状態が時短遊技状態中（確変遊技状態含む）である）か判別される（Ｓ１２１４）。時短遊技中でないと判別された場合には（Ｓ１２１４：Ｎｏ）、Ｓ１２１７の処理を実行する。時短遊技中であると判別された場合には（Ｓ１２１４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり中であるか判別される（Ｓ１２１５）。第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり中であると判別された場合には、Ｓ１２１６の処理を実行する。

【０３０３】

Ｓ１２１６の処理では、電動役物６３２の誘導部材（左誘導部材６３２ａと右誘導部材６３２ｂ）の開放時間が１ｓ、開放回数が２回に設定される（Ｓ１２１６）。一方、Ｓ１２１５の処理において、第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり遊技中である（即ち

、低確率遊技状態である）と判別された場合には（Ｓ１２１５：Ｙｅｓ）、電動役物６３２の羽根の開放時間が０．２ｓ、開放回数が１回に設定される（Ｓ１２１７）。

【０３０４】

遊技状態が時短遊技状態中（確変遊技状態含む）であるか判別される（Ｓ１２１９）。時短中であると判別された場合には（Ｓ１２１９：Ｙｅｓ）、普通図柄（第２図柄）の変動時間が普図変動種別カウンタＣＳ２の値を取得して、普図変動パターン選択テーブル２０２ｆ（図１９参照）より変動時間が決定される（Ｓ１２２０）。その後、この処理を終了する。

【０３０５】

このように、本実施形態では、普図変動パターン選択テーブル２０２ｆ（図１９参照）より普図変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて普図の変動パターン（変動時間）が決定される。図１９に示すように、普図変動パターン選択テーブル２０２ｆでは、各遊技状態に対応して、普通図柄の変動パターンが設定されている。確変遊技状態（確変：電サポ有り）以外では、変動パターンは１種類であり、選択した普図変動種別カウンタＣＳ２の値に関わらず常に同じ変動時間が決定される。一方、確変遊技状態である場合には、判定値「０～１９０」で３０００ｍｓの変動時間が決定され、判定値「１９１～１９８」で３００００ｍｓの変動時間が決定される。

【０３０６】

これにより、確変遊技状態では、８／１９９の確率で、他の場合よりも長い変動時間が選択されることとなる。この長い変動時間が選択されると、その変動時間が経過するまでは、電動役物６３２が作動されることはない。本実施形態では、図２に示すように、電動役物６３２の下方に第２始動口６４０が配置され、電動役物６３２が作動すると、左誘導部材６３２ａにより第２始動口６４０へ入賞可能な流路が塞がれる。よって、その間には、第２始動口６４０への遊技球の入賞が規制されるように構成されている。

【０３０７】

ここで、上述したように、普通図柄の変動パターンとして変動時間の長い変動時間（３００００ｍｓ）が選択されると、その間、電動役物６３２が作動しないこととなるので、その間に右打ちされた遊技球の約８５％が第２始動口６４０へ入賞することとなる。よって、確変遊技状態で普通図柄の変動時間として長い変動時間が選択されることで、第２始動口６４０への入賞数を増加させることができる。

【０３０８】

なお、図１６（ｃ）に示すように、確変遊技状態中には、第２特別図柄で当たりとなると必ず大当たりＤが選択されることとなり、第１特別図柄で大当たりするよりも有利な大当たりが選択される。よって、確変遊技状態中では、第２特別図柄で抽選される方が、第１特別図柄で抽選されるよりも、大当たりとなった場合に、遊技者に有利とすることができる。よって、確変遊技状態中に第２始動口６４０への入賞を増加させることで、遊技者に有利となる期間を与えることができる。

【０３０９】

次に、図４２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）を説明する。図４２は、このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）は、タイマ割込処理（図２２参照）の中で実行され、第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを遊技球が通過したかを判断し、遊技球の通過があった場合に、第１当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し保留するための処理である。

【０３１０】

スルーゲート通過処理（図４２、Ｓ１０７）では、まず、球が第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを通過したか否かを判定する（Ｓ１３０１）。ここでは、第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを遊技球が通過したことを３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを通過したと判定されると（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、普通

図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を取得する（Ｓ１３０２）。そして、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（Ｓ１３０３）。

【０３１１】

球が第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを通過していないか（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、或いは、球が第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを通過していても普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４未満でなければ（Ｓ１３０３：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、球が第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを通過し（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、且つ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４未満であれば（Ｓ１３０３：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を１加算する（Ｓ１３０４）。そして、上述したタイマ割込処理のＳ１０６で更新した第１当たり乱数カウンタＣ４の値をＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｆの空き保留エリア（普通図柄保留１～普通図柄保留４）のうち最初のエリアに格納する（Ｓ１３０５）。尚、Ｓ１３０５の処理では、普通図柄保留球カウンタ２０３ｇの値を参照し、その値が０であれば、普通図柄保留１のエリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば普通図柄保留２のエリアを、その値が２であれば普通図柄保留３のエリアを、その値が３であれば普通図柄保留４のエリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【０３１２】

図４３は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ１４０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【０３１３】

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

【０３１４】

次に、図４４を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図４４は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【０３１５】

この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図４４）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１５０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では１秒）を実行する（Ｓ１５０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１５０３）。

【０３１６】

その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）がオンされているか否かを判別し（Ｓ１５０４）、オンされていれば（Ｓ１５０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ１５１２へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）がオンされていなければ（Ｓ１５０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１５０５）、記憶されていなければ（Ｓ１５０５：Ｎｏ）、前回の電源遮

断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１５１２へ移行する。

【０３１７】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１５０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１５０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１５１２へ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【０３１８】

Ｓ１５１２の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１５１２）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１５１３、Ｓ１５１４）を実行する。

【０３１９】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）が押されていれば、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１５１３、Ｓ１５１４）を実行する。

【０３２０】

また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１５１３、Ｓ１５１４）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１５１３、Ｓ１５１４）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１５１３）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１５１４）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１５１０の処理へ移行する。

【０３２１】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）がオンされておらず（Ｓ１５０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１５０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１５０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１５０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１５０９）、Ｓ１５１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

【０３２２】

次に、音声ランプ制御装置１１３に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（Ｓ１５１０）。その後、割込みを許可する（Ｓ１５１１）。そして、後述するメイン処理（Ｓ１６００）に移行する。

【０３２３】

次に、図４５を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（Ｓ１６００）について説明する。図４５は、このメイン処理（Ｓ１６００）を示すフローチャートである。このメイン処理（Ｓ１６００）では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。

【０３２４】

メイン処理（図４５、Ｓ１６００）においては、まず、タイマ割込処理（図２２参照）の中でＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１６０１）。

【０３２５】

次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１６０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納する。

【０３２６】

変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１６０３）を実行する。Ｓ１２５３の処理が実行された後には、確変設定処理が実行される（Ｓ１２５４）。この確変設定処理（Ｓ１２５４）については、図４２を参照して、後述するが、大当たりＡまたは大当たりＣが実行されている場合に第２特定入球口（図示せず）に遊技球が入球したかを判別して、入球した場合には、大当たり遊技後の遊技状態を確変遊技状態に設定することを示すデータを大当たり後状態設定エリアに設定する処理が実行される。

【０３２７】

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

【０３２８】

大当たり遊技処理（Ｓ１２５５）が実行された後には、電動役物開閉処理が実行される（Ｓ１２５６）。この電動役物開閉処理（Ｓ１２５６）では、電動役物６３２の開閉処理が実行される。その後、第１図柄表示装置３７の表示制御処理が実行される（Ｓ１２５７）。

【０３２９】

次に、第２図柄表示部８８による第２図柄（例えば「○」又は「×」の図柄）の表示制御処理を実行する（Ｓ１２５８）。簡単に説明すると、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことを条件に、その通過したタイミングで第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示部８８にて第２図柄の変動表示が実施される。そして、第１当たり乱数カウンタＣ４の値により第２図柄の抽選が実施され、第２図柄の当たり状態になると、電動役物６３２が所定時間開放される。

【０３３０】

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

【０３３１】

一方、前回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１２６０：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１及び第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１２６１，Ｓ１２６２）。

【０３３２】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更

新を実行する（Ｓ１２６１）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では３９９、２３９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１２５２の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１２６２）。

【０３３３】

ここで、Ｓ１２５１～Ｓ１２５８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動表示する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第１当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。

【０３３４】

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

【０３３５】

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

【０３３６】

次に、図４５を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図４５は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、４ｍ秒周期の定期処理としてＳ１００１～Ｓ１００７の各処理が実行され、その残余時間でＳ１０１０，Ｓ１０１１のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【０３３７】

メイン処理（図４５、Ｓ１６００）においては、まず、タイマ割込処理（図２２参照）の実行中に、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１６０１）。具体的には、タイマ割込処理（図２２参照）におけるＳ１０１

のスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図２３参照）や始動入賞処理（図３８参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理により、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動表示に必要な変動パターンコマンド、停止種別コマンド等を音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、大当たり制御処理（図４６参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。

【０３３８】

次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１６０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０３３９】

変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１６０３）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たり演出の実行や、第１可変入賞装置６５の特定入賞口（大開放口）６５ａを開放又は閉鎖するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１６０４）。大当たり制御処理では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口６５ａを開放し、特定入賞口６５ａの最大開放時間が経過したか、又は特定入賞口６５ａに球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると特定入賞口６５ａを閉鎖する。この特定入賞口６５ａの開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本実施形態では、大当たり制御処理（Ｓ１６０４）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。

【０３４０】

次に、右第１入賞口６３０に付随する電動役物６３２の開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１６０５）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図４１参照）のＳ１２２５の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるＳ１２１６の処理、Ｓ１２１７の処理、Ｓ１２２０の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで継続される。

【０３４１】

次に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１６０６）。第１図柄表示更新処理では、第１特別図柄変動開始処理（図２４、Ｓ２０３）または第２特別図柄変動開始処理（図３１、Ｓ２０６）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて開始する。本実施形態では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７ＢのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。

【０３４２】

なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。

【０３４３】

また、第１図柄表示更新処理では、第１特別図柄変動開始処理（図２４参照）または第２特別図柄変動開始処理（図３１）によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動開始処理（図６５参照）のＳ３０６，Ｓ３１０の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第１図柄）を第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂに停止表示（点灯表示）する。

【０３４４】

次に、第２図柄表示装置の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１６０７）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動開始処理（図４１参照）のＳ１２２０の処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図４１参照）のＳ１２２３の処理によって第２図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動開始処理（図４１参照）のＳ１２１２の処理またはＳ１２２３の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。

【０３４５】

その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１６０８）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１６０８：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１６０９）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１６０９：Ｙｅｓ）、処理をＳ１６０１へ移行し、上述したＳ１６０１以降の各処理を繰り返し実行する。

【０３４６】

一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１６０９：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１６１０，Ｓ１６１１）。

【０３４７】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１６１０）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２９９、２３９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１６０２の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１６１１）。

【０３４８】

ここで、Ｓ１６０１～Ｓ１６０７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。

【０３４９】

また、Ｓ１６０８の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１６０８：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監

視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図４３のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１６１２以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１６１２）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１６１３）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１６１４）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１６１５）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【０３５０】

なお、Ｓ１６０８の処理は、Ｓ１６０１～Ｓ１６０７で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１６１０とＳ１６１１の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１６０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１６０１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１５０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１６０１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【０３５１】

次に、図４６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｓ１６０４）を説明する。図４６は、この大当たり制御処理（Ｓ１６０４）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１６０４）は、メイン割込処理（図４５参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口（大開放口）６５ａを開放又は閉鎖するための処理である。

【０３５２】

大当たり制御処理では、まず、特別図柄の大当たりまたは小当たりが開始されるかを判定する（Ｓ１６２１）。具体的には、第１特別図柄変動停止処理（図２９参照）のＳ６０６または第２特別図柄変動停止処理（図３６参照）のＳ１００６の処理または特図１外れ停止処理（図３０参照）のＳ６２４の処理、特図２外れ停止処理（図３７参照）のＳ１０２４の処理が実行され、特別図柄の大当たりまたは小当たりの開始が設定されていれば、特別図柄の大当たりまたは小当たりが開始されると判定する。Ｓ１６２１の処理において、特別図柄の大当たりまたは小当たりが開始される場合には（Ｓ１６２１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定して（Ｓ１６２２）、本処理を終了する。

【０３５３】

一方、Ｓ１６２１の処理において、特別図柄の大当たりまたは小当たりが開始されない場合には（Ｓ１６２１：Ｎｏ）、特別図柄の大当たり中または小当たり中であるかを判定する（Ｓ１６２３）。特別図柄の大当たり中または小当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ１６２３の処理において、特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ１６２３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、特別図柄の大当たり中または小当たり中であれば、新たなラウンドの開始タイミングであるか判別する（Ｓ１６２４）。新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１６２４：Ｙｅｓ）、大当たり動作設定処理を実行する（Ｓ１６２５）。この大当たり動作設定処理（Ｓ１６２５）については、図４７を参照して詳細を説明するが、大当たり種別に対応した、各ラウンド

における第１可変入賞装置６５と確変ソレノイドへの開放設定が実行される。
【０３５４】
図４７を参照して、大当たり制御処理（図４６、Ｓ１６０４）内の一処理である大当たり動作設定処理（Ｓ１６２５）について説明する。図４７は、この大当たり動作設定処理（Ｓ１６２５）の内容を示したフローチャートである。大当たり動作設定処理（図４７、Ｓ１６２５）では、まず、開始する大当たりのラウンド数に対応した開放動作が設定されている開放シナリオを読み込む（Ｓ１６４１）。流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋ（図４参照）の開放動作をＳ１６４１で読み込んだデータに基づいて設定する（Ｓ１６４２）。第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１（図４参照）の開放動作をＳ１６４１の処理で読み込んだデータにより設定する。その後、この処理を終了する。
【０３５５】
このように、各ラウンドの開始毎に、第１可変入賞装置６５の各動作が設定されるので、予期せぬ電源断が大当たり遊技中に発生しても、大当たり遊技が途中で終了してしまうような不具合を抑制できる。
【０３５６】
なお、本実施形態では、小当たり遊技の場合には、確変ソレノイド６５ｋの動作は設定されず、開閉扉６５ｆ１の開放動作のみが設定される。小当たりでは、２ラウンドで構成され、各ラウンドで、１秒間、開閉扉６５ｆ１が開放動作される。
【０３５７】
図４６に戻って説明を続ける。Ｓ１６２４の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでないと判別した場合には（Ｓ１６２４：Ｎｏ）、開閉扉６５ｆ１、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋの動作タイミングであるか判別する（Ｓ１６２６）。動作タイミングであると判別した場合には（Ｓ１６２６：Ｙｅｓ）、開放ソレノイド６５ｆ２をオンに設定する（Ｓ１６２７）。その後、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋをオンに設定する（Ｓ１６２８）。その後、この処理を終了する。
【０３５８】
一方、Ｓ１６２６の処理において、開放動作のタイミングでないと判別した場合には（Ｓ１６２６：Ｎｏ）、エンディング演出の開始タイミングであるか判別する（Ｓ１６２９）。エンディング演出の開始タイミングは、１５ラウンドが終了して開閉扉６５ｆ１が閉状態にされ、球はけ時間である待機時間（本実施形態では、３秒）が経過した場合に、エンディング演出の開始タイミングとして判別する。エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１６２９：Ｙｅｓ）、エンディング処理を実行する（Ｓ１６３０）。その後、この処理を終了する。
【０３５９】
ここで、図４８を参照して、このエンディング処理（Ｓ１６３０）の詳細について説明する。図４８は、このエンディング処理（図４８、Ｓ１６３０）の内容を示したフローチャートである。エンディング処理（図４８、Ｓ１６３０）では、まず、エンディングの開始を示すエンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３に対して設定する（Ｓ１６５１）。確変設定フラグ２０３ｈはオンであるか判別する（Ｓ１６５２）。確変フラグ２０３ｇをオンに設定する（Ｓ１６５３）。図示は省略したが、確変フラグ２０３ｇがオンに設定されるのに基づいて、確変設定フラグ２０３ｈはオフに設定されるように構成されている。その後、この処理を終了する。
【０３６０】
このように、本実施形態では、大当たり遊技の終了時に、確変設定フラグ２０３ｈがオンであるか判別されて、オンであれば、確変フラグ２０３ｇがオンに設定される。よって、大当たり遊技の終了時に、確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過しているかを判別して確変を設定できる。よって、大当たり遊技が終了するまで、確変遊技状態へ移行することを遊技者に期待させ続けることができる。さらには、確変スイッチ６５ｅ３に遊技球が大当たり遊技中に通過させることができれば、確変遊技状態が大当たり遊技後に付与されるので、大当たり遊技中にも確変スイッチ６５ｅ３に遊技球が通過するか否かに関心を持っ

て遊技を行うことができる。
【０３６１】
図４６に戻って説明を続ける。Ｓ１６２９の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合には（Ｓ１６２９：Ｎｏ）、報知処理を実行する（Ｓ１６３１）。ここで、図４９を参照して、報知処理（Ｓ１６３１）の詳細について説明する。図４９は、この報知処理（Ｓ１６３１）の内容を示したフローチャートである。
【０３６２】
報知処理（Ｓ１６３１）では、まず、報知カウンタ２０３ｍの値が０より大きい値であるか判別する（Ｓ１６３１）。報知カウンタ２０３ｍの値が０であると判別した場合には（Ｓ１６３１：Ｎｏ）、１３ラウンド目の終了タイミングであるか判別する（Ｓ１６３２）。１３ラウンド目の終了タイミングの判別は、１３ラウンド目において、１０球入賞したことを検知した場合または３０秒が経過したと判別した場合によって判別を行う。１３ラウンド目の終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ１６３２：Ｙｅｓ）、報知カウンタ２０３ｍに２秒に対応するカウンタ値を設定する。その後、この処理を終了する。一方、Ｓ１６３２の処理において、１３ラウンド目の終了タイミングでないと判別した場合には（Ｓ１６３２：Ｎｏ）、この処理を終了する。ここで、Ｓ１６３３で２秒のカウンタが設定されることで、１３ラウンドが終了した後の球はけ時間であるインターバル時間の３秒間中に報知カウンタ２０３ｍが０となり、液晶を見てという音声が出力される。よって、１４ラウンド目に流路ソレノイド６５ｋが動作するが、遊技者は１３ラウンド終了後のインターバル時間より液晶に注意が惹きつけられるので、第１可変入賞装置６５の切替部材６５ｈの動きを識別されて、大当たり種別を遊技者に識別されてしまうことを抑制できる。よって、遊技者は、大当たり遊技の終了まで、確変遊技状態が付与されることを期待して遊技を行うことができる。
【０３６３】
なお、本実施形態では、報知カウンタ２０３ｍを設けることにより、インターバル時間の終了１秒前より１４ラウンド目に跨って液晶に注意を惹きつける演出を行うようにしたがそれに限らず、１３ラウンド目より継続的に実行してもよい。
【０３６４】
一方、Ｓ１２２１の処理において、報知カウンタ２０３ｍの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ１６６１：Ｙｅｓ）、報知カウンタ２０３ｍの値を－１して更新する（Ｓ１６６４）。更新後の報知カウンタ２０３ｍの値が０であるか判別する（Ｓ１６６５）。報知カウンタ２０３ｍの値が０であると判別した場合には（Ｓ１６６５：Ｙｅｓ）、報知コマンドを設定する（Ｓ１６６６）。その後、この処理を終了する。この報知コマンドにより音声ランプ制御装置１１３により、「液晶を見て」という音声の出力の設定が実行される。
【０３６５】
図４６に戻って説明を続ける。報知処理（図４９、Ｓ１６３１）が実行されると、入賞処理を実行する（Ｓ１６３２）。ここで、図５０を参照して、この入賞処理（Ｓ１６３２）について詳細に説明する。図５０は、この入賞処理（Ｓ１６３２）の内容を示したフローチャートである。
【０３６６】
入賞処理（図５０、Ｓ１６３２）では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する（Ｓ１６７１）。ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、開放扉６５ｆ１の開放状態からインターバル期間（３秒）が終了するまでの期間である。ラウンド有効期間外であると判別した場合には（Ｓ１６７１：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には（Ｓ１６７１：Ｙｅｓ）、特定入賞口６５ａの検出スイッチ６５ｃ１を通過したか判別される。特定入賞口６５ａの検出スイッチ６５ｃ１を通過したと判別した場合には（Ｓ１６７２：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタ２０３ｊを１加算して更新する（Ｓ１６７３）。その後、Ｓ１６７４の処理を実行する。一方、検出スイッチ６５ｃ１を通過していないと判別した場合には（Ｓ１６７２：Ｎｏ）、

Ｓ１６７４の処理を実行する。
【０３６７】
Ｓ１６７４の処理では、入賞個数カウンタ２０３ｊの値が１０以上であるか判別する（Ｓ１６７４）。入賞個数カウンタ２０３ｊの値が１０以上であると判別した場合には（Ｓ１６７４：Ｙｅｓ）、特定入賞口６５ａの開閉扉６５ｆ１の閉鎖を設定する（Ｓ１６７６）。その後、残球タイマフラグ２０３ｎをオンに設定する（Ｓ１６７７）。その後、Ｓ１６７８の処理を実行する。この残球タイマフラグ２０３ｎがオンに設定されることで、開閉扉２０３ｎが閉鎖されてから球はけ時間中であることが判別できる。
【０３６８】
一方、Ｓ１６７４の処理において、入賞個数カウンタ２０３ｊの値が１０未満であると判別した場合には、ラウンド時間（本実施形態では、３０秒）が経過したか判別する（Ｓ１６７５）。ラウンド時間が経過したと判別した場合には（Ｓ１６７５：Ｙｅｓ）、Ｓ１６７６の処理を実行する。一方、ラウンド時間が経過していないと判別した場合には（Ｓ１６７５：Ｎｏ）、Ｓ１６７８の処理を実行する。
【０３６９】
Ｓ１６７８の処理では、動作カウンタ２０３ｋの値が０より大きい値であるか判別する（Ｓ１６７８）。動作カウンタ２０３ｋの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ１６７８：Ｙｅｓ）、動作カウンタ２０３ｋの値を－１して更新する（Ｓ１６７９）。確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したか判別する（Ｓ１６８０）。確変通過スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したと判別した場合には（Ｓ１６８０：Ｙｅｓ）、確変通過カウンタ２０３ｉの値に１加算して更新する（Ｓ１６８１）。確変設定フラグ２０３ｈをオンに設定する（Ｓ１６８２）。その後、Ｓ１６８３の処理を実行する。一方、Ｓ１６８０の処理において、確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過していないと判別した場合には（Ｓ１６８０：Ｎｏ）、Ｓ１６８３の処理を実行する。Ｓ１６８３の処理では、動作カウンタ２０３ｋが０であるか判別する（Ｓ１６８３）。動作カウンタ２０３ｋが０であると判別した場合には、流路ソレノイド６５ｋをオフに設定する（Ｓ１６８４）。確変有効フラグ２０３ｐをオンに設定する（Ｓ１６８５）。その後、この処理を終了する。ここで、確変有効フラグ２０３ｐがオンに設定されることで、切替部材６５ｈが切り替えられた後も、特別流路６５ｅ２に残存している遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過した場合には、確変遊技が設定されるように制御できる。
【０３７０】
一方、Ｓ１６７８の処理において、動作カウンタ２０３ｋが０であると判別した場合には（Ｓ１６７８：Ｎｏ）、確変有効フラグ２０３ｐがオンであるか判別する（Ｓ１６８６）。確変有効フラグ２０３ｐがオフである場合には（Ｓ１６８６：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、確変有効フラグ２０３ｐがオンであると判別した場合には（Ｓ１６８６：Ｙｅｓ）、確変有効タイマ２０３ｒに１加算して更新する（Ｓ１６８７）。確変有効タイマの値が上限値（本実施形態では、１．２ｓ）であるか判別する（Ｓ１６８８）。確変有効タイマ２０３ｒが上限値であると判別した場合には（Ｓ１６８８：Ｙｅｓ）、確変有効フラグ２０３ｐをオフに設定する（Ｓ１６８９）。確変有効タイマ２０３ｒを初期値である０にリセットする（Ｓ１６９０）。その後、この処理を終了する。一方、Ｓ１６８８の処理において、確変有効タイマ２０３ｒが上限値でないと判別した場合には（Ｓ１６８８：Ｎｏ）、Ｓ１６８０の処理を実行する。
【０３７１】
これにより、確変有効タイマ２０３ｒが上限値でないと、確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したか判別されるので、球はけの時間を考慮して確変遊技状態を設定できる。また、有効と判別される時間に上限があるので、不正に確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させて確変遊技状態が付与されることを抑制できる。
【０３７２】
図４６に戻って説明を続ける。入賞処理（図５０、Ｓ１６３２）が実行されると、異常処理を実行する（Ｓ１６３３）。その後、この処理を終了する。ここで、この異常処理（

Ｓ１６３３）について、図５１を参照して、詳細を説明する。図５１は、この異常処理（Ｓ１６３３）の内容を示したフローチャートである。異常処理（Ｓ１６３３）では、不正に確変スイッチ６５ｅ３を通過させられていないかを監視する処理を実行する。

【０３７３】

異常処理（図５１、Ｓ１６３３）では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する（Ｓ１７０１）。ラウンド有効期間外である場合には（Ｓ１７０１：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には（Ｓ１７０１：Ｙｅｓ）、球排出口スイッチ６５ｅ４を遊技球が通過したか判別する（Ｓ１７０２）。球排出口スイッチ６５ｅ４を遊技球が通過したと判別した場合には（Ｓ１７０２：Ｙｅｓ）、球排個数カウンタ２０３ｓの値を１加算して更新する（Ｓ１７０３）。その後、Ｓ１７０４の処理を実行する。一方、球排出口スイッチ６５ｅ４を遊技球が通過していないと判別した場合には（Ｓ１７０２：Ｎｏ）、Ｓ１７０４の処理を実行する。

【０３７４】

Ｓ１７０４の処理では、残球タイマフラグ２０３ｎがオンであるか判別する（Ｓ１７０４）。残球タイマフラグ２０３ｎがオフであると判別した場合には（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、残球タイマフラグ２０３ｎがオンであると判別した場合には（Ｓ１７０４：Ｙｅｓ）、球はけ時間の期間中であるので、残球タイマ２０３ｏを１加算して更新する（Ｓ１７０５）。残球タイマ２０３ｏは上限値（本実施形態では、３秒）が経過したか判別する（Ｓ１７０６）。上限値でないと判別した場合には（Ｓ１７０６：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、上限値であると判別した場合には（Ｓ１７０６：Ｙｅｓ）、排出個数（確変通過カウンタ２０３ｉと排出個数カウンタ２０３ｓとの合計値）と入賞個数（入賞個数カウンタ２０３ｊの値）とが一致するか判別する（Ｓ１７０７）。

【０３７５】

一致すると判別した場合には（Ｓ１７０７：Ｙｅｓ）、Ｓ１７０９の処理を実行する。一方、一致しないと判別した場合には（Ｓ１７０７：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定する（Ｓ１７０８）。その後、Ｓ１７０９の処理を実行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信することにより、エラー表示（例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示）がされ、ホールコンピュータに対して、エラー信号の出力がされる。よって、第１可変入賞装置６５内に不正に遊技球を残存させて、大当たりＢであっても確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させる不正を抑制できる。

【０３７６】

Ｓ１７０９の処理では、残球タイマフラグ２０３ｎをオフに設定し（Ｓ１７０９）、残球タイマ２０３ｏを初期値である０にリセットする（Ｓ１７１０）。その後、入賞個数カウンタ２０３ｊ、排出個数カウンタ２０３ｓ、確変通過カウンタ２０３ｉが初期値にそれぞれリセットされ（Ｓ１７１１）、その後、この処理を終了する。

【０３７７】

＜音声ランプ制御装置１１４により実行される制御処理について＞

次に、図５２から図６１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。

【０３７８】

まず、図５２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図５２は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【０３７９】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ２００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ２１１６の電源断処理（図５３参照）の

実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ２００２）。図５３を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断の発生情報を受信すると（図５３、Ｓ２１１３参照）、Ｓ２１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ２１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【０３８０】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ２００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ２００３）。

【０３８１】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ２００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ２００３：Ｙｅｓ）、Ｓ２００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ２００３：Ｎｏ）、Ｓ２００８へ移行する。

【０３８２】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ２００３：Ｙｅｓ）、Ｓ２００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ２００３：Ｎｏ）、Ｓ２００８へ移行する。

【０３８３】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ２００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ２１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ２００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【０３８４】

Ｓ２００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ２００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「００ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。

【０３８５】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ２００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ２００６）。この特定領域に書き込まれ

た「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ２００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ２００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【０３８６】

Ｓ２００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ２００８）。電源断フラグはＳ２１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図５３、Ｓ２１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ２１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ２００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ２００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ２００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ２０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ２０１１）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【０３８７】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ２００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ２００４からＳ２００６の処理を経由してＳ２００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ２００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ２００９をスキップして、処理をＳ２０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定する（Ｓ２０１０）。

【０３８８】

なお、Ｓ２００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ２００４からＳ２００６の処理を経由してＳ２００８の処理へ至った場合には、Ｓ２００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【０３８９】

次に、図５３を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図５３は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回Ｓ２１０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ２１０１）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、Ｓ２１０２～Ｓ２１１０の処理を行わずにＳ２１１１の処理へ移行する。Ｓ２１０１の処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ２１０２～Ｓ２１１０が表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ２１１１のコマンド判定処理やＳ２１１２の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ２１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ２１１１の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【０３９０】

Ｓ２１０１の処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ２１０３～Ｓ２１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマン

ドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ２１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ２１０８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ２１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ２１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ２１０５の処理へ移行する。

【０３９１】

Ｓ２１０５の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ２１０６）。客待ち演出では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。

【０３９２】

その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ２１０７）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

【０３９３】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ２１０８）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ２１０９）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【０３９４】

Ｓ２１０９の処理後、液晶演出実行管理処理が実行される（Ｓ２１１０）。この後、Ｓ２１１１の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ２１０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ２１０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

【０３９５】

その後、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理（Ｓ２１１１）が実行され、Ｓ２１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ２１１１）の詳細については、図５４を参照して後述する。

【０３９６】

Ｓ２１１２の処理では、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図５９を参照して後述する。

【０３９７】

Ｓ２１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ２１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ２１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ２１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして

（Ｓ２１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ２１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ２１１７）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【０３９８】

一方、Ｓ２１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ２１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ２１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ２１１４：Ｎｏ）、Ｓ２１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ２１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【０３９９】

次に、図５４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ２１１１）について説明する。図５４は、このコマンド判定処理（Ｓ２１１１）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ２１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５３参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。以下、コマンド判定処理（Ｓ２１１１）の詳細を説明する。

【０４００】

コマンド判定処理（図５４、Ｓ２１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域２２３ａから、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ２２０１）。ここで、特図１変動パターンコマンドは、第１特別図柄を変動表示させるための変動表示態様を示す特別図柄である。そして、特図１変動パターンコマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ２２０１：Ｙｅｓ）、特図１変動開始処理を実行する（Ｓ２２０２）。この特図１変動開始処理（Ｓ２２０２）については、図５５を参照して詳細について説明するが、第１特別図柄に対応する特別図柄を第３図柄表示装置８３に変動表示するのに必要な設定が実行される。

【０４０１】

ここで、図５５を参照して、この特図１変動開始処理（Ｓ２２０２）について説明する。図５５は、この特図１変動開始処理（Ｓ２２０２）の内容を示したフローチャートである。特図１変動開始処理（図５５、Ｓ２２０２）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ｅがオンに設定され（Ｓ２２４１）、受信した特図１変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出する（Ｓ２２４２）。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚに第１特別図柄の変動パターン種別であることを識別可能に記憶され、後述の変動表示設定処理（図６１、Ｓ２１１２）において、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動表示演出の開始とその第１特別図柄の変動パターン種別とを通知する第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。

【０４０２】

Ｓ２２４２の処理が実行されると、現在の遊技状態は、潜伏確変遊技状態（確変電サポ無し遊技状態）であるか判別する（Ｓ２２４３）。潜伏確変遊技状態以外の遊技状態であると判別した場合には（Ｓ２２４３：Ｎｏ）、この処理を終了する。潜伏確変遊技状態であると判別した場合には（Ｓ２２４３：Ｙｅｓ）、変動開始する第１特別図柄の変動の抽

選結果は、大当たりＥ（１５Ｒ通常大当たり：電サポ１００回）となる変動であるか判別する（Ｓ２２４４）。大当たりＥとなる変動でないと判別した場合には（Ｓ２２４４：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、大当たりＥとなる変動であると判別した場合には（Ｓ２２４４：Ｙｅｓ）、チャンスゾーンを示す文字（図６３（ａ）～（ｂ）参照）を第３図柄表示装置８１に表示する（Ｓ２２４５）。その後、この処理を終了する。

【０４０３】

本実施形態では、潜伏確変遊技状態となると、通常遊技状態では、変動時間が長く設定されていて遊技者に不利となっていた第２特別図柄の変動時間が短く設定される。一方、通常遊技状態では、主に遊技を実行していた第１特別図柄の変動時間が長く設定される。これにより、遊技者は、潜伏確変遊技状態へ移行すると右打ちして第２特別図柄に遊技球が入賞するように遊技を行うようになる。しかしながら、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時に変動開始される構成である。ここで、潜伏確変遊技状態では、第２特別図柄では、大当たりとなると必ず高確率遊技（確変）が付与されるが、第１特別図柄では、大当たりとなると、通常確率遊技（低確率遊技）が抽選により付与される可能性があるように構成されている。よって、通常遊技状態で、第１特別図柄で大当たりとなり大当たりＡ（１５Ｒ確変大当たり：電サポ無し）が付与されても、その大当たり遊技後に第１特別図柄で開始される変動が大当たりＥであると、直ぐに通常遊技状態に移行してしまうこととなる。

【０４０４】

上記したように、通常では、第２特別図柄で主に遊技を行う潜伏確変遊技状態に移行後に、第１特別図柄で大当たりＥとなる変動が開始されるのに基づいて、第３図柄表示装置８１にチャンスゾーン（時短遊技状態または確変遊技状態を示す報知態様）が表示される。遊技者は、図６２（ｂ）に示すように天国ゾーン（潜伏確変遊技状態であることを示す報知態様）が第３図柄表示装置８１に表示されることで、この後、２回大当たり遊技が実行されるまでは、高確率状態（確変）が維持される（可能性が高い）ことを認識する。しかしながらチャンスゾーンでは、遊技者は確変遊技状態が次の大当たり後にも付与されるかに確信（大きな期待）が持てず、時短遊技状態中（低確率状態）である可能性もあることを認識しながら遊技を行うこととなる。

【０４０５】

よって、例えば、潜伏確変遊技状態に移行して、第１特別図柄の１変動目が大当たりＥとなる変動であると、通常であれば天国ゾーンが表示されるものが、チャンスゾーンが表示されることとなる。これにより、遊技者が短時間の間で落胆してしまう不具合を抑制できる。

【０４０６】

図５４に戻って説明を続ける。特図１変動開始処理（図５５、Ｓ２２０２）の処理が実行された後には、この処理を終了する。一方、Ｓ２２０１の処理において、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ２２０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ２２０３）。ここで、特図２変動パターンコマンドは、第２特別図柄を変動表示させるための変動表示態様を示す特別図柄である。そして、特図２変動パターンコマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ２２０３：Ｙｅｓ）、特図２変動開始処理（Ｓ２２０４）を実行する。この特図２変動開始処理（Ｓ２２０４）の詳細については、図５６を参照して説明する。

【０４０７】

ここで、図５６を参照して、この特図２変動開始処理（Ｓ２２０４）の詳細について説明する。図５６は、この特図２変動開始処理（Ｓ２２０４）の内容を示したフローチャートである。特図２変動開始処理（Ｓ２２０４）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｆがオンに設定され（Ｓ２３０１）、受信した特図２変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出する（Ｓ２３０２）。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚに第２特別図柄の変動パターン種別であることを識別可能に記憶され、後述の変動表示設定処理（図６１、Ｓ２１１２

）において、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動表示演出の開始とその第２特別図柄の変動パターン種別とを通知する第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。

【０４０８】

Ｓ２３０２の処理が実行されると、現在の遊技状態は、確変遊技状態（確変電サポ有りの遊技状態）であるか判別する（Ｓ２２０３）。確変遊技状態以外の遊技状態である場合には（Ｓ２３０３：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、遊技状態が確変遊技状態である場合には（Ｓ２３０３：Ｙｅｓ）、変動開始する第２特別図柄の当否判定結果は大当たりであるか判別する（Ｓ２３０４）。ここでは、受信した特図２変動パターンコマンドより大当たりの変動パターンであるか判別することにより判別を実行する。

【０４０９】

Ｓ２３０４の処理において、変動開始する第２特別図柄の当否判定結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ２３０４：Ｙｅｓ）、宝箱当たり予告演出コマンドを表示制御装置１１４に対して設定する（Ｓ２３０５）。一方、当否判定結果が外れである場合には、宝箱外れ予告演出コマンドを表示制御装置１１４に対して設定する（Ｓ２３０６）。

【０４１０】

ここで、宝箱当たり予告演出コマンドは、図１０（ａ）に示す表示態様を第３図柄表示装置８１に表示させることを指示するコマンドである。本実施形態では、確変遊技状態に移行すると、図９（ａ）～（ｂ）に示すように、第１表示領域Ｄｍには、第１特別図柄に対応する第３図柄が表示され、第２表示領域Ｄｎには、第２特別図柄に対応する第３図柄が表示される。ここで、第２表示領域Ｄｎに表示される第２特別図柄に対応する第３図柄は、宝箱の図柄となり、図９（ａ）に示した表示態様と図９（ｂ）に示した表示態様とが短時間周期（例えば、０．５秒毎）に繰り返し表示されることで、点滅表示されているように表示することができる。

【０４１１】

ここで、確変遊技状態が設定されている場合には、第２特別図柄の当否判定結果が外れではロング外れ変動パターンＣ（１８０００００ｍｓ）が選択される。よって、第２特別図柄の変動開始される頻度は極端に少なくなる。しかしながら、第１特別図柄で小当たりに当選した場合には、その変動の停止に基づいて、変動中の第２特別図柄の変動も強制的に停止表示され、小当たり遊技後に、新たに記憶されている第２特別図柄の保留球に対する変動が開始される。この場合には、遊技者は、第１特別図柄よりも有利な大当たりが選択され易い第２特別図柄で大当たりとなる変動が開始されることを期待する。

【０４１２】

第２特別図柄が変動開始となる場合には、図１０（ａ）～（ｂ）に示すように、第１表示領域Ｄｍが縮小表示されて、その空いた表示領域に宝箱が拡大して大きく表示される。その後、宝箱が約２秒程度振動した表示態様で表示された後に、宝箱が開き、当否判定結果が大当たりである場合には、図１０（ｂ）に示すように、宝箱の中から「おめでとう」の文字が表示され、第２特別図柄で大当たりとなったことが報知される。そして、「天国ゾーン突入決定！」という潜伏確変遊技状態へ移行することを示す報知態様が表示される。また、「発射を止めてね！」という遊技球の発射を停止するように指示する報知態様も表示される。

【０４１３】

ここで、発射の停止を指示するのは、確変遊技状態では、第１特別図柄で主に遊技を実行しているが、潜伏確変遊技状態では、第２特別図柄で主に遊技を実行するように設定されるので、右第１始動口６３０に遊技球が入球して、第１特別図柄の保留球が記憶されることは、遊技者にとって不利な抽選が実行されるきっかけとなるので、発射の停止を指示することで、その不具合を抑制できる。

【０４１４】

一方、当否判定結果が外れである場合には、図１０（ａ）に示すように、当否判定結果が大当たりである場合と同様に宝箱が開く表示が実行されて、その後、宝箱の中より当否

判定結果が外れであることを示す「残念」の文字が表示される。その後、変動開始後、５秒間が経過すると、図９（ａ）～（ｂ）に示す表示態様に切り替えられて、第２特別図柄で設定されている変動時間が経過するまで、点滅表示が実行される。

【０４１５】

これにより、遊技者は、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時に変動される構成であっても、第２特別図柄の変動開始時の一定期間のみ第２特別図柄に注目して、その後は、第１特別図柄の変動に注目することができる。よって、遊技が分かり易くなり、遊技者が気分よく遊技を行うことができる。

【０４１６】

図５４に戻って説明を続ける。特図２変動開始処理（Ｓ２２０４）を実行した後には、この処理を終了する。特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ２２０３：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図１または特図２停止種別コマンドを受信したか判別される（Ｓ２２０５）。特図１または特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ２２０５：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド受信処理を実行する（Ｓ２２０６）。この停止種別コマンド受信処理（Ｓ２２０６）については、図５７を参照して説明する。

【０４１７】

図５７は、この停止種別コマンド受信処理（Ｓ２２０６）の内容を示したフローチャートである。停止種別コマンド受信処理（Ｓ２２０６）では、まず、受信したコマンドに応じて、特図１停止種別コマンドを受信した場合には、特図１停止種別選択フラグ２２３ｇがオンに設定される。特図２停止種別コマンドを受信した場合には、特図２停止種別選択フラグ２２３ｉがオンに設定される。（Ｓ２３１１）。受信した特図１停止種別コマンドまたは特図２停止種別コマンドから停止種別（大当たりＡ～大当たりＥ、外れ、リーチ外れ等）が抽出される（Ｓ２３１２）。抽出した停止種別は、音声ランプ制御装置１１３にＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚに記憶される。なお、特図１停止種別コマンドから抽出された停止種別は、第１特別図柄の停止種別であることを識別可能に、特図２停止種別コマンドから抽出された停止種別は、第２特別図柄の停止種別であることを識別可能にそれぞれ記憶される。

【０４１８】

現在の遊技状態が通常遊技状態であるか判別する（Ｓ２３１３）。遊技状態が通常遊技状態以外の遊技状態である場合には、この処理を終了する。一方、遊技状態が通常遊技状態であると判別した場合には（Ｓ２３１３：Ｙｅｓ）、停止種別は大当たりＡ（１５Ｒ確変大当たり：電サポ無し）であるか判別する（Ｓ２３１４）。停止種別が大当たりＡ以外であると判別した場合には（Ｓ２３１４：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、停止種別が大当たりＡであると判別した場合には（Ｓ２３１４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄（特図１）の保留１（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの最も消化順序の早いエリア）に記憶されている保留球の当否判定結果は、大当たりＥ（１５ラウンド通常大当たり：電サポ１００回）であるか判別する（Ｓ２３１５）。ここでは、入賞コマンドで通知されている対応する保留球の大当たり乱数値を入賞情報格納エリア２２３ｂより読み出して判別する。なお、図示は省略したが、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に記憶されている第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図１５（ａ））と大当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図１６（ａ）～（ｃ））が記憶されており、主制御装置１１０から出力される入賞コマンドに付与される第１乱数カウンタＣ１の値、第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、確変状態における当否判定結果を音声ランプ制御装置１１３により判別可能に構成されている。

【０４１９】

Ｓ２３１５の処理において、第１特別図柄の保留１が大当たりＥ以外の判定結果であると判別した場合には（Ｓ２３１５：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、第１特別図柄の保留１が大当たりＥであると判別した場合には（Ｓ２３１５：Ｙｅｓ）、大当たり遊技のエンディング時に「チャンスゾーン突入」の文字を第３図柄表示装置８１に表示すること

を指示する表示用コマンドを表示制御装置１１４に対して設定する（Ｓ２３１６）。一方、第１特別図柄の保留１が大当たりＥでないと判別した場合には（Ｓ２３１５：Ｎｏ）、図６２（ａ）に示すように、大当たり遊技のエンディング時に天国ゾーン（潜伏確変遊技状態）に移行することを示す「天国ゾーン突入！！」の文字を第３図柄表示装置８１に表示させるための表示用コマンドを表示制御装置１１４に対して出力する（Ｓ２３１７）。その後、この処理を終了する。

【０４２０】

ここで、本実施形態では、潜伏確変遊技状態に移行した場合には、大当たり遊技が最低２回実行されるまでは、確変遊技が継続して設定され易くなる。よって、遊技者は、天国ゾーンの文字が表示されると最低２回の大当たりが確約されたと認識できる。また、大当たり遊技の最後であるエンディング時に表示するように構成したので、遊技者は大当たり遊技の最後まで、潜伏確変遊技状態への移行を期待して遊技することができ、遊技の興趣を向上できる。

【０４２１】

また、通常遊技状態で大当たりＡに当選したとしても、第１特別図柄の保留１に大当たりＥが潜伏確変遊技状態で当選すると判別されると、大当たりＡのエンディングでは、時短遊技状態または確変遊技状態であることを示す「チャンスゾーン突入！！」の文字が表示されるので、遊技者は、大当たり遊技が最低２回発生することが確定されたとは認識せず、時短遊技状態か確変遊技状態であると認識して遊技を行うことができる。よって、潜伏確変遊技状態に移行したことを遊技者は認識し難くでき、短時間で時短遊技状態へ移行してしまうことへの落胆を抑制できる。

【０４２２】

図５４に戻って説明を続ける。停止種別コマンド受信処理（図５７、Ｓ２２０６）が実行された後には、この処理を終了する。一方、Ｓ２２０５の処理において、特図１または特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ２３０５：Ｎｏ）、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか判別される（Ｓ２２０７）。保留球数コマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ２２０７：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄまたは第２特別図柄保留球数カウンタｅの値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示演出の保留球数）が抽出され、第１特別図柄の保留球数は、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納され、第２特別図柄の保留球数は、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄに格納される（Ｓ２２０８）。

【０４２３】

ここで、保留球数コマンドは、球が左第１始動口６３、右第１始動口６３０または第２始動口６４０に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ２２０７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃと第２特別図柄保留球カウンタ２２３ｄとの値を主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄと第２特別図柄保留球カウンタ２０３ｅとの値にそれぞれ合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃまたは第２特別図柄保留球カウンタ２２３ｄの値が、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄまたは第２特別図柄保留球カウンタ２０３ｅの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃまたは第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄまたは第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値に合わせることができる。

【０４２４】

保留球数コマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ２２０７：Ｎｏ）、入賞コマンドを受信したか判別される（Ｓ２２０９）。入賞コマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ２２０９：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理を実行する（Ｓ２２１０）。この入

賞コマンド処理（Ｓ２２１０）の詳細については、図５８を参照して説明する。
【０４２５】
図５６は、この入賞コマンド処理（Ｓ２２１０）を示したフローチャートである。入賞コマンド処理（Ｓ２２１０）では、まず、受信した入賞コマンドの情報を、対応する入賞情報記憶エリア２２３ｂに設定する（Ｓ２４０１）。ここで、入賞情報コマンドは、第１特別図柄と第２特別図柄とを識別可能に構成されており、その保留順序（保留球数）と通常遊技状態における当否判定結果が判別可能に構成されている。さらに、始動入賞時に取得された各種カウンタの値も判別可能なコマンドで構成されている。
【０４２６】
次に、遊技状態が低確率遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ２４０２）。Ｓ２４０２の処理において、遊技状態が低確率遊技状態でないと判別された場合は（Ｓ２４０２：Ｎｏ）、Ｓ２４０５の処理に移行する。一方、遊技状態が低確率遊技状態である（即ち、確変中でない）と判別された場合には（Ｓ２４０２：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に設けられた入賞情報格納エリア２２３ｂに確変大当たりの情報があるか否かを判別する（Ｓ２４０３）。Ｓ２４０３の処理において、入賞情報格納エリア２２３ｂに確変大当たりの情報がないと判別された場合には（Ｓ２４０３：Ｎｏ）、Ｓ２４０３とＳ２４０４の処理を実行せず、そのままＳ２４０５の処理へ移行する。反対に、入賞情報格納エリア２２３ｂに確変大当たりの情報があると判別された場合には（Ｓ２４０３：Ｙｅｓ）、報知抽選処理（Ｓ２４０４）を実行し、Ｓ２４０５の処理へ移行する。Ｓ２４０４の報知抽選処理については、図５９を参照して、説明する。Ｓ２４０５の処理では、その他の処理を実行し（Ｓ２４０５）、入賞コマンド処理を終了する。
【０４２７】
次に、図５９を参照して、この報知抽選処理（Ｓ２４０４）について説明する。図５９は、この報知抽選処理（Ｓ２４０４）を示したフローチャートである。報知抽選処理（Ｓ２４０５）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた演出カウンタ２２３ｊの値を取得する（Ｓ２５０１）。次に、演出カウンタ２２３ｊの値は判定値であるか否かを判別する（Ｓ２５０２）。Ｓ２５０２の処理において、演出カウンタ２２３ｊの値が判定値でないと判別された場合には（Ｓ２５０２：Ｎｏ）、そのままこの処理を終了する。一方、演出カウンタ２２３ｊ（０～１９８の範囲のカウンタ）の値が判定値（本実施形態では「０～５０」のいずれか）であると判別された場合には（Ｓ２５０２：Ｙｅｓ）、第３図図柄表示装置８１に遊技球の発射を停止するように報知する「発射を止めてね！！」という文字を表示させる打ち止め表示態様コマンドを表示制御装置１１４に対して設定し（Ｓ２５０３）、この処理を終了する。
【０４２８】
このように、本実施形態では、通常遊技状態で、確変大当たり、即ち、大当たりＡとなる入賞情報を受信すると、遊技者に発射を停止する報知をするか否かの抽選が実行される。ここで、通常遊技状態から潜伏確変遊技状態に移行すると、第２特別図柄の変動時間が短く設定され、第２特別図柄での遊技が主な遊技方法となる。しかしながら、通常遊技状態で大当たりＡに当選した場合に、第１特別図柄に対する保留球が記憶されていると、遊技者にとって不利な抽選が潜伏確変遊技状態中にも第１特別図柄で実行されることとなる。よって、本実施形態のように、通常遊技状態で大当たりＡに当選する保留が記憶されると、遊技球の発射を停止させる報知が抽選により実行されるので、遊技者は早いタイミングで遊技球の発射を停止させることができ、左第１始動口６３への入賞を抑制することができる。また、遊技者は、発射の停止を示唆する報知がされることで、大当たりＡとなることを早期に認識でき、遊技の演出を多様にできる。
【０４２９】
なお、本実施形態では、遊技球の発射停止報知は、抽選により実行したが、大当たりＡの保留球が記憶された場合に、必ず報知するように構成してもよい。
【０４３０】
図５４に戻って説明を続ける。入賞コマンド処理（図５８、Ｓ２２１０）を実行した後

には、この処理を終了する。一方、入賞コマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ２２０９：Ｎｏ）、状態コマンドを受信したか判別される（Ｓ２２１１）。状態コマンドを受信していると判別された場合には（Ｓ２２１１：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理（Ｓ２２１２）を実行する。この状態コマンド受信処理（Ｓ２２１２）の詳細については、図６０を参照して説明する。

【０４３１】

次に、図６０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド受信処理（Ｓ２２１２）について説明する。図６０は、状態コマンド受信処理（Ｓ２２１２）を示したフローチャートである。

【０４３２】

状態コマンド受信処理（Ｓ２２１２）ではまず、主制御装置１１０より受信した状態コマンドに基づいて遊技状態に変更があるか否かを判別する（Ｓ２６０１）。遊技状態が変更されたかの判別は、従状態設定エリア２２３ｋに設定されている遊技状態の情報と、受信した遊技状態とを比較して実行する。遊技状態に変更があると判別された場合には（Ｓ２６０１：Ｙｅｓ）、Ｓ２６０２の処理へ移行する。Ｓ２６０２の処理では、遊技状態を通常遊技状態（即ち時短遊技状態）に変更するか否かを判別する（Ｓ２６０２）。遊技状態を通常遊技状態（即ち時短遊技状態）に変更すると判別された場合には（Ｓ２６０２：Ｙｅｓ）、通常遊技状態に対応した主表示領域設定コマンドを設定する（Ｓ２６０３）。ここでは、第１表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応した第３図柄、第２表示領域Ｄｎに第２特別図柄に対応した第３図柄（本実施形態では「○×」）が表示されるように表示制御装置１１４に対して指示する表示用コマンドが設定される。第３図柄表示装置８１に通常遊技状態であることを示す「下界ゾーン」の文字を表示させる表示用コマンドが表示制御装置１１４に対して設定される（Ｓ２６０４）。その後、Ｓ２６１２の処理を実行する。

【０４３３】

一方、Ｓ６０２の処理において、遊技状態が通常遊技状態以外に変更されたと判別した場合には（Ｓ２６０２：Ｎｏ）、遊技状態が潜伏確変遊技状態（確変電サポ無しの遊技状態）に変更されたを判別する（Ｓ２６０５）。Ｓ２６０５の処理において、遊技状態が潜伏確変遊技状態に場合には（Ｓ２６０５：Ｙｅｓ）、潜伏確変遊技状態に対応した主表示領域設定コマンドを設定する（Ｓ２６０６）。ここでは、第１表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応した第３図柄、第２表示領域Ｄｎに第１特別図柄に対応した第３図柄（本実施形態では「○×」）が表示されるように表示制御装置１１４に対して指示する表示用コマンドが設定される。第１特別図柄の保留１は大当たりＥが確定する保留情報が記憶されているかを入賞情報格納エリア２２３ｂより判別する（Ｓ２６０７）。特図１の保留１が大当たりＥ以外となる保留情報が記憶されている場合には（Ｓ２６０７：Ｎｏ）、天国ゾーンを示す文字（図６２（ｂ）参照）を第３図柄表示装置８１に表示させる表示用コマンドを設定する（Ｓ２６０８）。その後、Ｓ２６１２の処理を実行する。一方、第１特別図柄の保留１は大当たりＥであると判別した場合には（Ｓ２６０７：Ｙｅｓ）、チャンスゾーンを示す文字を第３図柄表示装置８１に表示させる表示用コマンドを設定する（Ｓ２６０９）。その後、Ｓ２６１２の処理を実行する。

【０４３４】

一方、Ｓ２６０５の処理で、潜伏確変遊技状態以外の遊技状態（即ち、確変遊技状態）に移行されたと判別した場合には（Ｓ２６０５：Ｎｏ）、確変遊技状態（確変電サポ有りの遊技状態）に対応した主表示領域設定コマンドを表示制御装置１１４に対して設定する（Ｓ２６１０）。ここでは、第１表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応した第３図柄、第２表示領域Ｄｎに第２特別図柄に対応した第３図柄（本実施形態では宝箱の図柄（図９（ａ）～（ｂ）参照））が表示されるように表示制御装置１１４に対して指示する表示用コマンドが設定される。

【０４３５】

チャンスゾーンの文字を第３図柄表示装置８１に表示する表示用コマンドが設定される（Ｓ２６１１）。その後、Ｓ２６１２の処理を実行する。Ｓ２６１２の処理では、受信し

た状態コマンドが示す遊技状態の状態を従状態設定エリア２２３ｋに設定する（Ｓ２６１２）。その後、この処理を終了する。

【０４３６】

一方、図５４に戻って説明を続ける。状態コマンド受信処理（Ｓ２２１２）を実行した後には、この処理を終了する。一方、状態コマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ２２１１：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理が実行される（Ｓ２２１９）。

【０４３７】

次に、図６１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ２１１２）について説明する。図６１は、この変動表示設定処理（Ｓ２１１２）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（図６１、Ｓ２１１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５３参照）の一処理である。上述したように、変動表示設定処理（図６１、Ｓ２１１２）は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した第１または特図２変動パターンコマンドに基づいて、第１特別図柄または第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信する処理を実行する。また、抽出した停止種別（大当たりＡ～大当たりＥ）に基づいて、その停止種別を表示制御装置１１４に通知するための表示用特図１または特図２停止種別コマンドを設定する処理を実行する。

【０４３８】

変動表示設定処理（図５９、Ｓ２１１２）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ｅがオンに設定されているか判別される（Ｓ２７０１）。そして、特図１変動開始フラグ２２３ｅがオフであると判別された場合には（Ｓ２７０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ２７０５の処理へ移行する。一方、特図１変動開始フラグ２２３ｅがオンであると判別された場合には（Ｓ２７０１：Ｙｅｓ）、特図１変動開始フラグ２２３ｅをオフに設定する（Ｓ２７０２）。

【０４３９】

次に、Ｓ２７０３の処理では、コマンド判定処理（図５４、Ｓ２１１１）のＳ２２０３の処理において特図１変動パターンコマンドより抽出された第１特別図柄の変動表示演出における変動パターンを、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚより取得して、第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドが生成される（Ｓ２７０３）。なお、第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、第１特別図柄に対応する表示用変動パターンコマンドであるか第２特別図柄の変動パターンコマンドであるかを識別可能に構成されている。具体的には、２バイト構成の表示用変動パターンコマンドの上位バイトの上位２ビットが「１０」であれば、第１特別図柄に対応することを示し、「０１」であれば第２特別図柄に対応することを示すように構成されている。

【０４４０】

Ｓ２７０３の処理で設定された第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理（図５３参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２）により表示用制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される第１特別図柄の変動パターンで第３図柄表示装置８１に対応する特別図柄の変動表示が行われるように、その変動表示演出の表示制御を開始する。

【０４４１】

第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドの設定に伴い、その設定された表示用変動パターンコマンドに対応する特別図柄の保留球が消費される（即ち、第１特別図柄の保留球に対応する変動表示の設定が行われた）のに合わせて、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減らす（Ｓ２７０４）。

【０４４２】

次に、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｆがオンに設定されているか判別される（Ｓ２７０５）。そして、特図２変動開始フラグ２２３ｆがオンではない（即ち、オフである）と判別された場合には（Ｓ２７０５：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ２７０９の処理を実行する。一方、特図２変動開始フラグ２２３ｆがオンであると判別された場合には（Ｓ２７０５：Ｙｅｓ）、特図２変動開始フラグ２２３ｆをオフに設定する（Ｓ２７０６）。特図２変動開始処理（図５５、Ｓ２２０５）のＳ２３０２の処理において、特図２変動パターンコマンドより抽出された第２特別図柄の変動表示演出における変動パターンを、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚより取得して、第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドが生成される（Ｓ２７０７）。

【０４４３】

Ｓ２７０７の処理で設定された第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理（図５３参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２）により表示用制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される第２特別図柄の変動パターンで第３図柄表示装置８１に対応する特別図柄の変動表示が行われるように、その変動表示演出の表示制御を開始する。

【０４４４】

第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドの設定に伴い、その設定された表示用変動パターンコマンドに対応する特別図柄の保留球が消費される（即ち、第２特別図柄の保留球に対応する変動表示の設定が行われた）のに合わせて、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減らす（Ｓ２７０８）。

【０４４５】

次に、特図１停止種別選択フラグ２２３ｇまたは特図２停止種別選択フラグ２２３ｉがオンに設定されているか判別される（Ｓ２７０９）。特図１停止種別選択フラグ２２３ｇ及び特図２停止種別選択フラグ２２３ｉがオンに設定されていない（即ち、オフである）と判別された場合には（Ｓ２７０９：Ｎｏ）、この処理を終了する。

【０４４６】

一方、特図１停止種別選択フラグ２２３ｇまたは特図２停止種別選択フラグ２２３ｉがオンであると判別された場合には（Ｓ２７０９：Ｙｅｓ）、特図１停止種別選択フラグ２２３ｇがオンであった場合には、特図１停止種別選択フラグ２２３ｇがオフに設定され、特図２停止種別選択フラグ２２３ｉがオンであった場合には、特図２停止種別選択フラグ２２３ｉがオフに設定される（Ｓ２７１０）。

【０４４７】

コマンド判定処理（図５４、Ｓ２１１１）のＳ２２０６の処理において、受信した特図１停止種別コマンドまたは特図２停止種別コマンドより抽出された停止種別が設定される（Ｓ２７１１）。設定されている停止種別が第１特別図柄の停止種別である場合には、その停止種別に基づいて、表示制御装置１１４に停止種別（１５Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりのいずれかであるか）を通知するための表示用特図１停止種別コマンドが生成される。また、設定されている停止種別が第２特別図柄の停止種別である場合には、その停止種別に基づいて、表示制御装置１１４に停止種別（１５Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりのいずれかであるか）を通知するための表示用特図２停止種別コマンドが生成される（Ｓ２７１２）。なお、主制御装置１１０から通知される特図１または特図２停止種別コマンドは、大当たりとなった場合に、その大当たり種別を通知するものであり、判定結果が外れの場合であっても通知される。判定結果が外れである場合には、その停止種別は参照されることなく、外れ図柄が設定されるものである。

【０４４８】

このように構成されることで、音声ランプ制御装置１１３は、第１特別図柄と第２特別図柄とに対応した第３図柄の両方を同時に変動表示させるように、表示制御装置１１４を

制御することができる。

【０４４９】

このように、本実施形態では、遊技状態の移行に基づいて、第１特別図柄と第２特別図柄との変動時間で長時間の変動時間を設定する特別図柄を切り替えることで、遊技者が遊技可能となる特別図柄を制御するように構成した。そして、潜伏確変状態では、確変遊技状態となる大当たりのみが大当たり時に付与される第２特別図柄で抽選されるように設定されているので、大当たりが実行された後にも、再び確変遊技状態が設定される。よって、遊技者にとっては、潜伏確変遊技状態に移行すると通常、最低２回大当たりが実行されるまで、確変状態が設定されるように設定できる。従って、遊技者には、潜伏確変遊技状態になれば、大当たり２回が保証されていると認識できる。

【０４５０】

さらに、本実施形態では、電動役物６３２が作動しない状態では、右打ちした遊技球の８５％が第２始動口６４０に入賞するように構成されている。さらに、潜伏確変遊技状態では、第２特別図柄で小当たりに当選するように設定されており、その抽選確率が、右打ちした遊技球の約１４％が遊技者に賞球として小当たり遊技で払い出されるような確率で設定されている。よって、電動役物６３２の作動頻度が低く設定される（非電サポ状態）、潜伏確変遊技であっても、右打ち遊技した場合に遊技者の持ち球の減少を抑制した状態で遊技が行うことができる。

【０４５１】

さらに、潜伏確変遊技状態から第２特別図柄で大当たりすると必ず確変遊技状態へ移行するように設定した。ここで、確変遊技状態では、第２特別図柄の変動時間が長くなり第１特別図柄の変動時間が短くなるように設定される。そして、第１特別図柄で大当たりすると、潜伏確変遊技状態か、通常遊技状態かのどちらかへ移行する大当たりが抽選により付与されるので、遊技者は、再度２回の大当たりを得ることができるかを期待して遊技を行うことができる。また、通常遊技状態へ移行させることで、射幸性が高くなりすぎてしまうことも抑制することができる。

【０４５２】

さらには、通常遊技状態では、主に遊技を行う第１特別図柄で大当たりした場合に、潜伏確変遊技状態が付与される大当たりＡの抽選割合が大当たりＢの抽選割合よりも低く設定したので、潜伏確変遊技状態へ移行する難易度を上げて射幸性が高くなるのを抑制できる。

【０４５３】

なお、本実施形態では、大当たり遊技が実行された場合に、遊技状態が切り替えられるように構成したが、それに限らず、小当たり遊技に当選した場合にも小当たり種別により遊技状態が切り替えられるように構成してもよい。このように構成することで、小当たりを大当たりよりも抽選され易く構成することで、遊技状態が切り替えられる頻度を高くすることができる。よって、遊技者に不利な遊技状態に設定されている場合にも小当たりの当選により有利な遊技状態へと切り替えることが可能となり、遊技者に小当たりへの当選を期待させることができる。また、有利な遊技状態が設定されている場合にも、小当たりすることにより遊技者に不利な遊技状態に切り替える事が可能となり、射幸性を抑制することができる。

【０４５４】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、

いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【０４５５】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【０４５６】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【０４５７】

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

【０４５８】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【０４５９】

＜特徴Ａ群＞（２回ループ構成）

遊技者に有利な第１有利状態とその第１有利状態とは異なる第２有利状態とを少なくとも設定可能な状態設定手段と、所定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特典を付与する第１特典遊技とその第１特典遊技とは異なる第２特典遊技とを少なくとも実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記状態設定手段は、前記第１有利状態を設定している状態で、前記第１特典遊技が実行された場合には、その第１特典遊技が実行された後にも前記第１有利状態を設定し、前記第２特典遊技が実行された場合には、その第２特典遊技の実行後に前記第２有利状態を設定するものであり、前記第２有利状態を設定している状態で、前記第１特典遊技が実行された場合には、その第１特典遊技の実行後に前記第１有利状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ａ１。

【０４６０】

遊技者に有利な第１有利状態とその第１有利状態とは異なる第２有利状態とが状態設定手段により少なくとも設定される。所定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特典を付与する第１特典遊技とその第１特典遊技とは異なる第２特典遊技とが特典遊技実行手段により少なくとも実行される。第１有利状態を設定している状態で、第１特典遊技が実行された場合には、その第１特典遊技が実行された後にも第１有利状態が状態設定手段により設定され、第２特典遊技が実行された場合には、その第２特典遊技の実行後に第２有利状態が状態設定手段により設定される。第２有利状態を設定している状態で、第１特典遊技が実行された場合には、その第１特典遊技の実行後に第１有利状態が状態設定手段により

設定される。これにより、第１有利状態で第１特典遊技が実行された後にも、第２有利状態が設定されるので、遊技者に有利な状態を継続して設定することができる。よって、有利状態を複数の特典遊技が実行されるまで継続させることができ、遊技者の興趣を向上できるという効果がある。

【０４６１】

遊技機Ａ１において、前記特典遊技実行手段は、前記第１特典遊技と前記第２特典遊技とは異なる第３特典遊技を実行可能なものであり、前記状態設定手段は、前記第１有利状態と前記第２有利状態とよりも遊技者に不利となる特定状態を設定可能なものであり、前記第２有利状態を設定している状態で、前記第３特典遊技が実行された場合に、その第３特典遊技の実行後に前記特定状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ａ２。

【０４６２】

遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１特典遊技と第２特典遊技とは異なる第３特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。第１有利状態と第２有利状態とよりも遊技者に不利となる特定状態が状態設定手段により設定される。第２有利状態を設定している状態で、第３特典遊技が実行された場合に、その第３特典遊技の実行後に特定状態が状態設定手段により設定される。これにより、第２有利状態では、第３遊技状態が実行されると遊技者に不利となる特定遊技状態が設定されるので、有利状態の継続状態を抑制できる。よって、遊技の射幸性が高くなりすぎる不具合を抑制できるという効果がある。

【０４６３】

遊技機Ａ１またはＡ２において、前記第１有利状態は、前記第２有利状態よりも遊技者に有利な遊技状態であることを特徴とする遊技機Ａ３。

【０４６４】

遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ１またはＡ２の奏する効果に加え、第１有利状態は、第２有利状態よりも遊技者に有利な遊技状態であるので、遊技者に付与される有利が過度になることを抑制できるという効果がある。

【０４６５】

遊技機Ａ１からＡ３のいずれかにおいて、前記第１有利状態または前記第２有利状態が前記状態設定手段により設定されている場合には、前記特典遊技実行手段により前記特典遊技が実行され易くする向上手段を有しているものであることを特徴とする遊技機Ａ４。

【０４６６】

遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ１からＡ３の奏する効果に加え、第１有利状態または第２有利状態が状態設定手段により設定されている場合には、特典遊技実行手段により特典遊技が向上手段により実行され易くなるので、遊技者に特典遊技が実行されることを期待させることができるという効果がある。

【０４６７】

遊技機Ａ１またはＡ４のいずれかにおいて、第１始動条件とその第１始動条件とは異なる第２始動条件との成立をそれぞれ判別することが可能な始動条件判別手段と、その始動条件判別手段により、前記第１始動条件または前記第２始動条件が成立したと判別されたことに基づいて、抽選を実行する抽選手段と、を有し、前記特典遊技実行手段は、前記抽選手段により特定の抽選結果が成立したと判別されたことに基づいて、前記特典遊技を実行するものであることを特徴とする遊技機Ａ５。

【０４６８】

遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ１またはＡ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１始動条件とその第１始動条件とは異なる第２始動条件との成立がそれぞれ始動条件判別手段により判別される。その始動条件判別手段により、第１始動条件または第２始動条件が成立したと判別されたことに基づいて、抽選が抽選手段により実行される。抽選手段により特定の抽選結果が成立したと判別されたことに基づいて、特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。これにより、第１始動条件と第２始動条件との成立を遊技者に期待させることが可能となる。よって、遊技の興趣を向上できるという効

果がある。
【０４６９】
遊技機Ａ３またはＡ４において、前記設定手段により前記有利状態が設定されていない場合には、前記第２始動条件の成立を規制する規制手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ａ５。
【０４７０】
遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ３またはＡ４の奏する効果に加え、設定手段により有利状態が設定されていない場合には、第２始動条件の成立が規制手段により規制されるので、遊技者に不利な状態を容易に設定できるという効果がある。
【０４７１】
遊技機Ａ３からＡ５のいずれかにおいて、前記第１始動条件の成立に基づく前記抽選手段の抽選結果を示す第１識別情報と前記第２始動条件の成立に基づく前記抽選手段の抽選結果を示す第２識別情報とをそれぞれ表示手段に動的表示する動的表示手段を有し、その動的表示手段は、前記第１識別情報と前記第２識別情報とを同時に動的表示することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機Ａ６。
【０４７２】
遊技機Ａ６によれば、遊技機Ａ３からＡ５のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１始動条件の成立に基づく抽選手段の抽選結果を示す第１識別情報と第２始動条件の成立に基づく抽選手段の抽選結果を示す第２識別情報とが動的表示手段によりそれぞれ表示手段に動的表示される。第１識別情報と第２識別情報とが同時に動的表示手段により動的表示される。これにより、第１識別情報と第２識別情報との動的表示を効率良く実行できる。よって、遊技の効率を向上できるという効果がある。
【０４７３】
遊技機Ａ５またはＡ６において、前記設定手段により前記特定の有利状態が設定されることに基づいて、前記規制手段による規制を解除する解除手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ａ７。
【０４７４】
遊技機Ａ７によれば、遊技機Ａ５またはＡ６の奏する効果に加え、設定手段により特定の有利状態が設定されることに基づいて、規制手段による規制が解除手段により解除されるので、遊技者に特定の有利状態が設定されることを期待させて遊技を行わせることができるという効果がある。
【０４７５】
遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により前記特典遊技が実行された場合に、前記特典遊技実行手段により前記特典遊技が実行され易い有利状態を設定する設定手段と、その設定手段により前記有利状態が設定されたことに基づいて、次に前記特典遊技が実行された場合にも、前記設定手段により前記有利状態が設定され易くする制御手段とを有するものであることを特徴とする遊技機Ａ８。
【０４７６】
遊技機Ａ８によれば、遊技者に有利となる特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。その特典遊技実行手段により特典遊技が実行された場合に、特典遊技実行手段により特典遊技が実行され易い有利状態が設定手段により設定される。その設定手段により有利状態が設定されたことに基づいて、次に特典遊技が実行された場合にも、設定手段により有利状態が制御手段により設定され易くされるので、有利状態を複数の特典遊技に跨って継続させて設定することができる。よって、遊技者の興趣を向上できるという効果がある。
【０４７７】
＜特徴Ｂ群＞（有利、不利の切替をし、不利側を阻止）
遊技球が入球可能な第１入球口と、その第１入球口とは異なる第２入球口と、前記第１入球口に入球したことに基づいて、第１抽選遊技を実行し、前記第２入球口に入球したことに基づいて第２抽選遊技を実行する抽選遊技実行手段と、前記第１抽選遊技よりも前記

第２抽選遊技が遊技者に不利となる第１状態と、前記第１抽選遊技よりも前記第２抽選遊技が有利となる第２状態とを所定契機に基づいて切り替える切替手段と、その切替手段により切り替えられた遊技者に不利となる抽選遊技が実行されることを抑制する抑制手段とを有することを特徴とする遊技機Ｂ１。

【０４７８】

遊技機Ｂ１によれば、第１入球口に入球したことに基づいて、第１抽選遊技が抽選遊技実行手段により実行される。また、第１入球口とは異なる第２入球口に入球したことに基づいて第２抽選遊技が抽選遊技実行手段により実行される。第１抽選遊技よりも第２抽選遊技が遊技者に不利となる第１状態と、第１抽選遊技よりも第２抽選遊技が有利となる第２状態とが切替手段により所定契機に基づいて切り替えられる。その切替手段により切り替えられた遊技者に不利となる抽選遊技が実行されることが抑制手段により抑制される。これにより、不利側の抽選遊技が実行されることが抑制手段により抑制されるので、遊技者が有利な抽選遊技を実行させやすくすることができる。よって、遊技者に著しく不利を与えてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【０４７９】

遊技機Ｂ１において、前記第１抽選遊技の抽選結果を示す第１識別情報を表示手段に動的表示し、前記第２抽選遊技の抽選結果を示す第２識別情報を表示手段に動的表示する動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記第１識別情報と前記第２識別情報との動的表示期間をそれぞれ決定する動的表示期間決定手段と、を有し、前記動的期間決定手段は、前記切替手段により不利に切り替えられた抽選遊技に対応する識別情報の動的表示期間を有利に切り替えられた抽選遊技に対応する識別情報の動的表示期間よりも長い動的表示期間を決定し易くするものであることを特徴とする遊技機Ｂ２。

【０４８０】

遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１抽選遊技の抽選結果を示す第１識別情報が動的表示手段により表示手段に動的表示される。また、第２抽選遊技の抽選結果を示す第２識別情報が動的表示手段により表示手段に動的表示される。その動的表示手段により動的表示される第１識別情報と第２識別情報との動的表示期間が動的表示期間決定手段によりそれぞれ決定される。切替手段により不利に切り替えられた抽選遊技に対応する識別情報の動的表示期間を有利に切り替えられた抽選遊技に対応する識別情報の動的表示期間よりも長い動的表示期間が動的表示決定手段により決定し易くされる。これにより、不利に切り替えられた遊技が実行されることを抑制できる。よって、遊技者が有利に設定されている遊技を判別することができるという効果がある。

【０４８１】

遊技機Ｂ１またはＢ２において、遊技球を遊技領域に発射可能な発射手段と、その発射手段により発射される遊技球の発射力を遊技者の操作に基づいて調節する調節手段と、を有し、前記第１入球口と前記第２入球口とは、遊技者が前記調節手段に対して同一操作をした状態で前記発射手段より発射される遊技球が入球可能な位置に配置されているものであることを特徴とする遊技機Ｂ３。

【０４８２】

遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ１またはＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が遊技領域に発射手段により発射される。その発射手段により発射される遊技球の発射力が調節手段により遊技者の操作に基づいて調節される。第１入球口と第２入球口とは、遊技者が調節手段に対して同一操作をした状態で発射手段より発射される遊技球が入球可能な位置に配置されている。これにより、遊技者は、遊技の操作を変えなくても、遊技者に有利な抽選遊技を実行することができる。よって、遊技をより容易にすることができるという効果がある。

【０４８３】

遊技機Ｂ１からＢ３のいずれかにおいて、前記第１抽選遊技または前記第２抽選遊技の抽選結果が特定の抽選結果である場合に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、を有

し、前記特典付与手段は、前記第１抽選遊技よりも前記第２抽選遊技で前記特定の抽選結果となった場合に、遊技者に有利となる特典の付与割合が高く設定されているものであることを特徴とする遊技機Ｂ４。

【０４８４】

遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ１からＢ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１抽選遊技または第２抽選遊技の抽選結果が特定の抽選結果である場合に、遊技者に特典が特典付与手段により付与される。第１抽選遊技よりも第２抽選遊技で特定の抽選結果となった場合に、遊技者に有利となる特典の付与割合が高く設定されている。これにより、第２抽選遊技での遊技が遊技者に有利に設定された場合に、遊技者により有利な状態を設定することができる。よって、遊技者の興趣をより向上できるという効果がある。

【０４８５】

遊技機Ｂ４において、前記特典付与手段は、前記第１抽選遊技で前記特定の抽選結果となった場合に、前記特典として、第１特典とその第１特典よりも有利な第２特典のどちらか一方を付与するものであり、前記特典付与手段により前記第２特典が付与されたことに基づいて、前記切替手段は、前記第２状態に切り替えるものであることを特徴とする遊技機Ｂ５。

【０４８６】

遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１抽選遊技で特定の抽選結果となった場合に、特典として、第１特典とその第１特典よりも有利な第２特典のどちらか一方が特典付与手段により付与される。特典付与手段により第２特典が付与されたことに基づいて、切替手段により第２状態に切り替えられる。よって、遊技の興趣を変化させることができるという効果がある。

【０４８７】

遊技機Ｂ４またはＢ５において、前記特典付与手段により前記第２抽選遊技に対して付与される前記特典には、特定条件が成立するまでの間、前記第１抽選遊技または前記第２抽選遊技が前記特定の抽選結果になり易くなるように設定される設定特典が付与される割合が前記第１抽選遊技に対する特典よりも高く設定されているものであることを特徴とする遊技機Ｂ６。

【０４８８】

遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ４またはＢ５の奏する効果に加え、特典付与手段により第２抽選遊技に対して付与される特典には、特定条件が成立するまでの間、第１抽選遊技または第２抽選遊技が前記特定の抽選結果になり易くなるように設定される設定特典が付与される割合が第１抽選遊技に対する特典よりも高く設定されているので、第２抽選遊技が実行されることによる遊技者の期待を向上できるという効果がある。

【０４８９】

遊技機Ｂ６において、前記特典付与手段により前記第２抽選遊技に対して付与される前記特典には、少なくとも前記設定特典が付与されるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｂ７。

【０４９０】

遊技機Ｂ７によれば、遊技機Ｂ６の奏する効果に加え、特典付与手段により第２抽選遊技に対して付与される特典には、少なくとも設定特典が付与されるように構成されているものであるので、第２抽選遊技が実行される期待を高めることができるという効果がある。

【０４９１】

遊技機Ｂ１からＢ７のいずれかにおいて、遊技球が流下可能な第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路と、前記第１入球口は、前記第１流路と前記第２流路にそれぞれ配置され、前記第２入球口は、前記第２流路に配置されているものであることを特徴とする遊技機Ｂ８。

【０４９２】

遊技機Ｂ８によれば、遊技機Ｂ１からＢ７のいずれかが奏する効果に加え、第１入球口

は、第１流路と第２流路にそれぞれ配置され、第２入球口は、第２流路に配置されているので、第１抽選遊技のみを実行する状態を設定することができるという効果がある。

【０４９３】

遊技機Ｂ１からＢ８のいずれかにおいて、前記抑制手段は、前記遊技者に不利な抽選遊技が実行された場合に、不利な抽選遊技が実行されていることを示す報知情報を報知するものであることを特徴とする遊技機Ｂ９。

【０４９４】

遊技機Ｂ９によれば、遊技機Ｂ１からＢ８のいずれかが奏する効果に加え、抑制手段では、遊技者に不利な抽選遊技が実行された場合に、不利な抽選遊技が実行されていることを示す報知情報が報知されるので、遊技者がより分かり易く遊技を行うことができるという効果がある。

【０４９５】

遊技機Ｂ１からＢ９のいずれかにおいて、前記抽選遊技実行手段は、前記第１抽選遊技と前記第２抽選遊技とを同時に実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｂ１０。

【０４９６】

遊技機Ｂ１０によれば、遊技機Ｂ１からＢ９のいずれかの奏する効果に加え、第１抽選遊技と第２抽選遊技とが抽選遊技実行手段により同時に実行されるので、効率良く遊技を行うことができるという効果がある。

【０４９７】

＜特徴Ｃ群＞（電チュー構成）

遊技球が入球可能な第１入球口と、その第１入球口とは異なる第２入球口と、前記第１入球口に入球したことに基づいて、第１抽選を実行し、前記第２入球口に遊技球が入球したことに基づいて、前記第１抽選よりも遊技者に有利となる第２抽選を実行する抽選手段と、前記第１入球口への入球を規制する第１状態とその第１状態よりも入球を容易にする第２状態とに可変可能な可変手段と、所定条件の成立に基づいて判定を実行する判定手段と、その判定手段により特定の判定結果が判定された場合に、前記可変手段を前記第１状態から前記第２状態に可変させる可変制御手段と、所定条件の成立に基づいて、前記第２入球口への入球を規制または前記第２抽選が実行されることを規制する規制手段とを有するものであることを特徴とする遊技機Ｃ１。

【０４９８】

遊技機Ｃ１によれば、第１入球口に入球したことに基づいて、第１抽選が抽選手段により実行される。また、第２入球口に遊技球が入球したことに基づいて、第１抽選よりも遊技者に有利となる第２抽選が抽選手段により実行される。第１入球口への入球を規制する第１状態とその第１状態よりも入球を容易にする第２状態とに可変手段により可変される。所定条件の成立に基づいて判定を実行する判定手段により特定の判定結果が判定された場合に、可変手段が第１状態から第２状態に可変制御手段により可変される。所定条件の成立に基づいて、第２入球口への入球を規制または第２抽選が実行されることが規制手段により規制される。これにより、遊技者に有利な状態と不利な状態とを規制手段により設定することができる。よって、遊技者に興趣の変化を与えることができ、興趣を向上させることができるという効果がある。

【０４９９】

遊技機Ｃ１において、前記第２入球口は、前記第１入球口の下方に配置され、前記可変手段が前記第２状態となることで、前記可変手段により前記第２入球口へ入球する流路を流下する遊技球の流下を妨げるように配置され、前記規制手段は、前記可変制御手段により前記可変手段が前記第２状態に可変され易く設定することで、前記第２入球口への入球を規制するものであることを特徴とする遊技機Ｃ２。

【０５００】

遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２入球口は、第１入球口の下方に配置される。可変手段が第２状態となることで、可変手段

により第２入球口へ入球する流路を流下する遊技球の流下を妨げるように配置される。可変制御手段により可変手段が第２状態に可変され易く設定されることで、第２入球口への入球が規制手段により規制される。これにより、容易な構成で第２入球口への入球を規制できる。よって、遊技機の構成が複雑になることを抑制できるという効果がある。

【０５０１】

遊技機Ｃ１またはＣ２において、遊技球が流下可能な第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路と、を有し、前記第１入球口は、前記第１流路と前記第２流路とにそれぞれ配置され、前記可変手段は、前記第２流路に配置された前記第１入球口に配置されているものであることを特徴とする遊技機Ｃ３。

【０５０２】

遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ１またはＣ２の奏する効果に加え、第１入球口が第１流路と前記第２流路とにそれぞれ配置される。第２流路に配置された第１入球口に可変手段が配置されるので、第２流路を流下した遊技球を第１入球口に入球させ易く構成できるという効果がある。

【０５０３】

遊技機Ｃ１からＣ３のいずれかにおいて、前記第１抽選による抽選結果を示す第１識別情報と前記第２抽選により第２識別情報とを動的表示可能な動的表示手段と、その動的表示手段に動的表示される前記第１識別情報と前記第２識別情報の動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、を有し、前記規制手段は、前記第２識別情報に対する動的表示期間として長い動的表示期間が前記動的表示期間決定手段により決定され易くすることで、前記第２抽選の実行を規制するものであることを特徴とする遊技機Ｃ４。

【０５０４】

遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ１からＣ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記第１抽選による抽選結果を示す第１識別情報と第２抽選により第２識別情報とが動的表示手段により動的表示される。その動的表示手段に動的表示される第１識別情報と第２識別情報の動的表示期間が動的表示期間決定手段により決定される。第２識別情報に対する動的表示期間として長い動的表示期間が動的表示期間決定手段により決定され易くすることで、第２抽選の実行が規制手段により規制される。よって、容易な構成で第２抽選に実行を規制することができるという効果がある。

【０５０５】

＜特徴Ｄ群＞（継続アップ構成）

遊技球が入球可能な第１入球口と、その第１入球口とは異なる第２入球口と、前記第１入球口に遊技球が入球したことに基づいて、第１抽選を実行し、前記第２入球口に遊技球が入球したことに基づいて、前記第１抽選よりも遊技者に有利となる第２抽選を実行する抽選手段と、前記第１抽選の抽選結果を示す第１識別情報を表示手段に動的表示し、前記第２抽選の抽選結果を示す第２識別情報を表示手段にそれぞれ動的表示することが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により実行される前記第１識別情報と前記第２識別情報との動的表示期間をそれぞれ決定する動的表示期間決定手段と、その動的表示決定手段により前記第２識別情報の動的表示期間として前記第１識別情報の動的表示期間よりも長い動的表示期間が決定され易い長状態と、その長状態よりも短い動的表示期間が決定され易い短状態とを設定することが可能な設定手段と、前記第１識別情報または前記第２識別情報が特定の停止表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を遊技者に付与する特典付与手段と、その特典付与手段により遊技者に付与される特典として、前記第１抽選または前記第２抽選の抽選結果に基づいて、少なくとも第１特典とその第１特典よりも付与される特典が少ない第２特典とのどちらかを決定する特典決定手段と、前記第１識別情報または前記第２識別情報のどちらか一方が前記特定の停止表示態様で停止表示された場合に、他方の識別情報が動的表示されていれば、その動的表示を前記特定の停止表示態様とは異なる停止表示態様で停止表示させる停止表示手段と、前記設定手段により前記長状態が設定されている場合に、前記第１抽選で前記特典決定手段により前記第２特典が決定され易くする設定手段とを有するものであることを特徴とする遊技機Ｄ１。

【０５０６】
遊技機Ｄ１によれば、第１入球口に遊技球が入球したことに基づいて、第１抽選が抽選手段により実行される。第２入球口に遊技球が入球したことに基づいて、第１抽選よりも遊技者に有利となる第２抽選が抽選手段により実行される。第１抽選の抽選結果を示す第１識別情報が動的表示手段により表示手段に動的表示される。第２抽選の抽選結果を示す第２識別情報が動的表示手段により表示手段に動的表示される。その動的表示手段により実行される前記第１識別情報と前記第２識別情報との動的表示期間が動的表示期間決定手段によりそれぞれ決定される。その動的表示期間決定手段により第２識別情報の動的表示期間として第１識別情報の動的表示期間よりも長い動的表示期間が決定され易い長状態と、その長状態よりも短い動的表示期間が決定され易い短状態とが設定手段により設定される。第１識別情報または第２識別情報が特定の停止表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典が特典付与手段により遊技者に付与される。その特典付与手段により遊技者に付与される特典として、第１抽選または第２抽選の抽選結果に基づいて、少なくとも第１特典とその第１特典よりも付与される特典が少ない第２特典とのどちらかが特典決定手段により決定される。第１識別情報または第２識別情報のどちらか一方が特定の停止表示態様で停止表示された場合に、他方の識別情報が動的表示されていれば、その動的表示を特定の停止表示態様とは異なる停止表示態様が停止表示手段により停止表示される。設定手段により長状態が設定されている場合に、第１抽選で特典決定手段により第２特典が設定手段により設定され易くされる。これにより、遊技者に特典が少ない第２特典の実行も期待させることができる。よって、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。
【０５０７】
遊技機Ｄ１において、複数の遊技状態から１の遊技状態を所定条件に基づいて設定する遊技状態設定手段を有し、前記設定手段は、前記遊技状態設定手段により特定の遊技状態が設定されていることを条件として、前記第１抽選で前記特典決定手段により前記第２特典が決定され易くするものであることを特徴とする遊技機Ｄ２。
【０５０８】
遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の遊技状態から１の遊技状態が所定条件に基づいて遊技状態設定手段により設定される。遊技状態設定手段により特定の遊技状態が設定されていることを条件として、第１抽選で特典決定手段により第２特典が設定手段により決定され易くされる。よって、特定の遊技状態が設定された場合に遊技者に第２特典が決定されることをより期待させることができるという効果がある。
【０５０９】
遊技機Ｄ１またはＤ２において、前記特典付与手段により前記特典が付与された場合に、前記特典付与手段により前記特典が付与され易い有利状態を設定する設定手段と、その設定手段により前記有利状態が設定されたことに基づいて、次に前記特典が付与された場合にも、前記設定手段により前記有利状態が設定され易くする制御手段とを有するものであることを特徴とする遊技機Ｄ３。
【０５１０】
遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ１またはＤ２の奏する効果に加え、特典付与手段により特典が付与された場合に、特典付与手段により特典が付与され易い有利状態が設定手段により設定される。その設定手段により有利状態が設定されたことに基づいて、制御手段により次に特典が付与された場合にも、設定手段により有利状態が設定され易くされるので、複数の特典を跨いで有利状態が設定され易くでき、遊技の興趣をより向上できるという効果がある。
【０５１１】
遊技機Ａ１からＡ８、Ｂ１からＢ１０、Ｃ１からＣ４、Ｄ１からＤ３のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｚ１。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所

定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【０５１２】

遊技機Ａ１からＡ８、Ｂ１からＢ１０、Ｃ１からＣ４、Ｄ１からＤ３前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｚ２。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【０５１３】

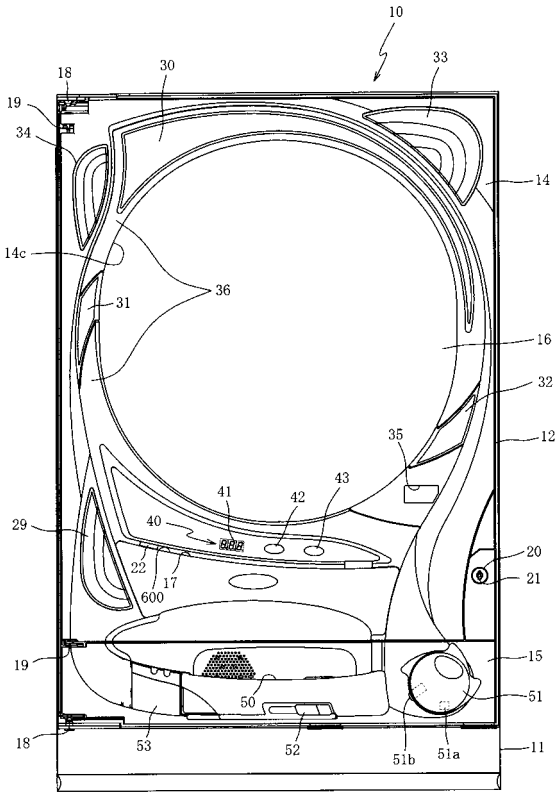
遊技機Ａ１からＡ８、Ｂ１からＢ１０、Ｃ１からＣ４、Ｄ１からＤ３前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｚ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【符号の説明】

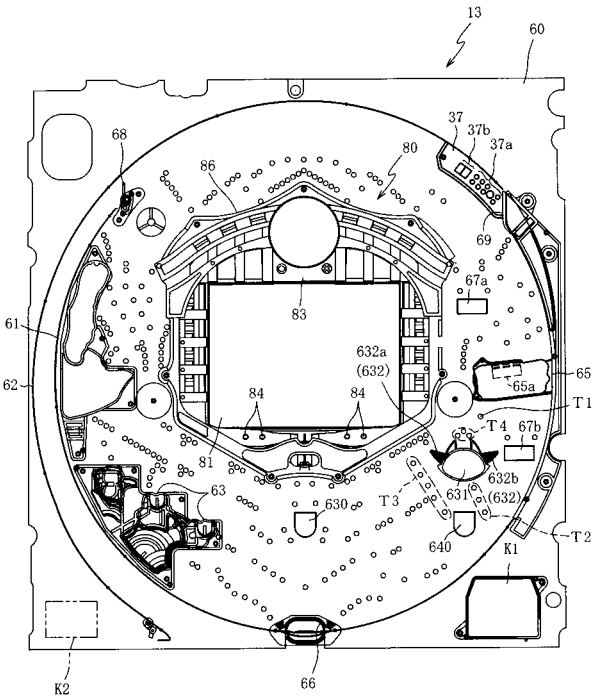
【０５１４】

１０　　パチンコ機（遊技機）
６３　　左第１始動口（第１入球口の一部）
６３０　　右第１始動口（第１入球口の一部）
Ｓ１０４　　切替手段
Ｓ１０６　　抑制手段

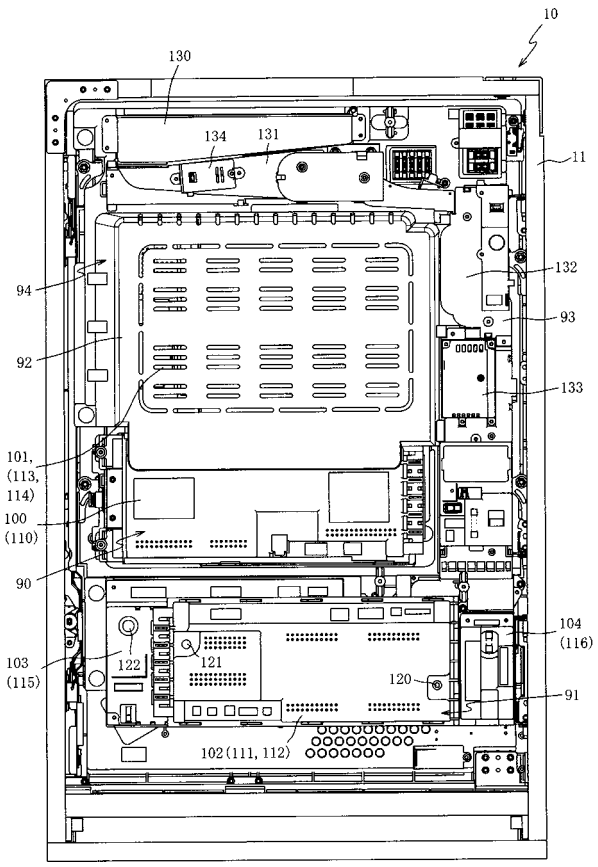
【図１】


10
18
30
33
19
34
14
14c
36
31
16
32
35
12
41
42
43
29
40
20
22
17
21
600
19
15
50
51
18
53
52
51b
51a
11

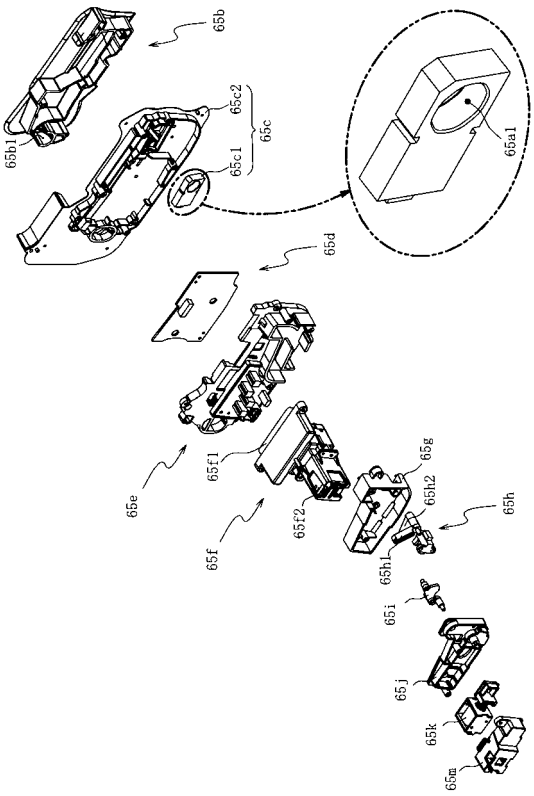
【図２】


13
60
68
37
37b
37a
80
86
69
67a
83
61
632a
(632)
65
62
84
84
65a
T1
T4
67b
81
632b
63
631
(632)
630
T3
T2
640
K1
K2
66

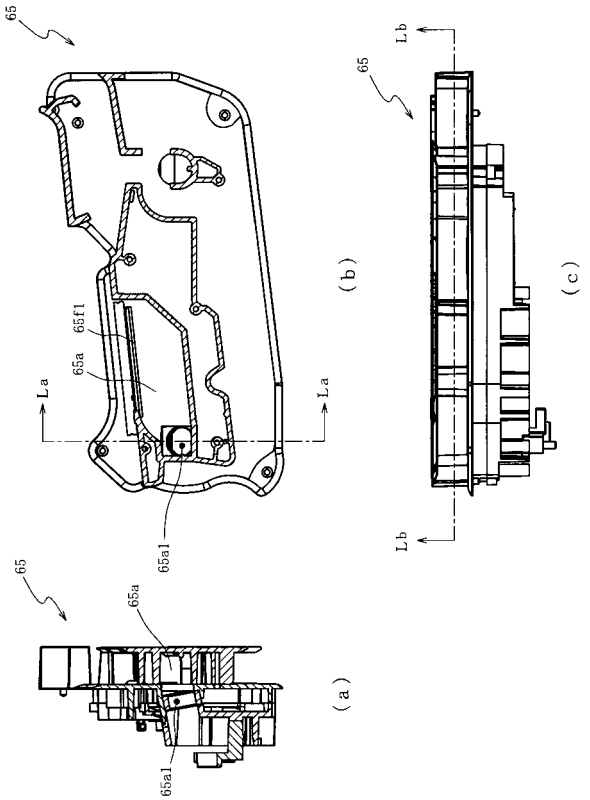
【図３】


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

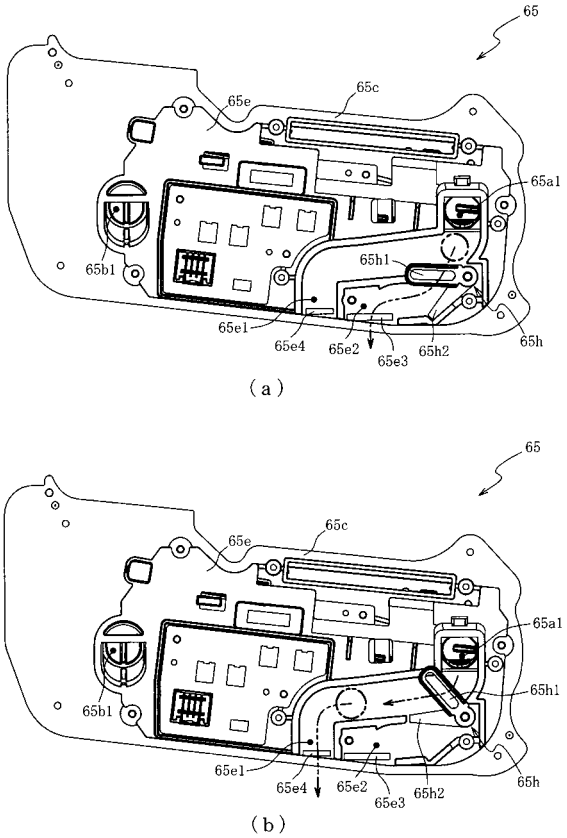
【図４】


65b
65c2
65c
65b1
65c1
65a1
65d
65e
65f1
65g
65h2
65h
65f2
65f
65h1
65i
65j
65k
65m

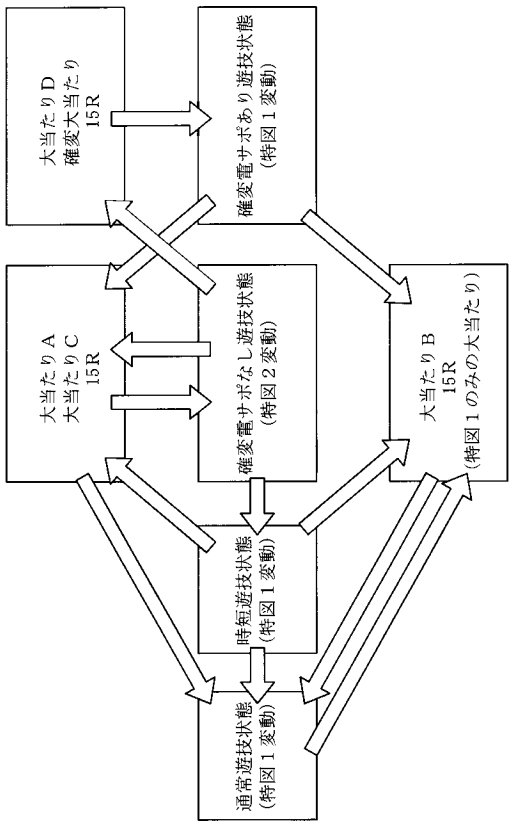
【図５】


65
65a
65f1
65a1
La
La
(b)
65
Lb
Lb
(c)
65
65a
65a1
(a)

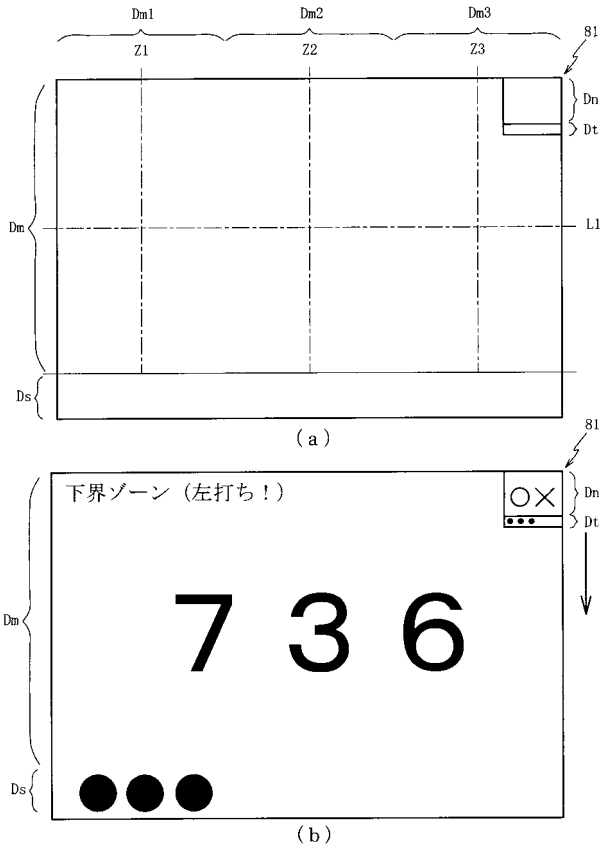
【図６】


65
65e
65c
65a1
65b1
65h1
65e1
65e4
65e2
65e3
65h2
65h
(a)
65
65e
65c
65a1
65b1
65h1
65e1
65e4
65e2
65e3
65h2
65h
(b)

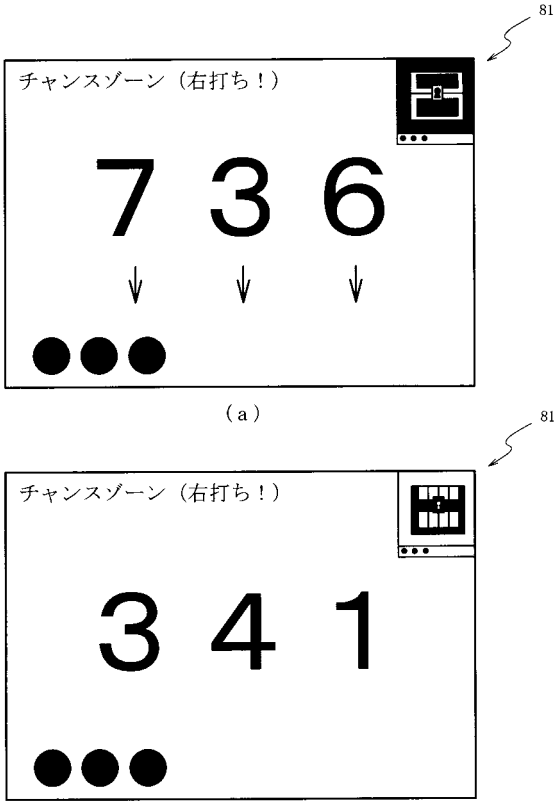
【図７】


大当たりD
確変大当たり
15R
確変電サポあり遊技状態
(特図１変動)
大当たりA
大当たりC
15R
確変電サポなし遊技状態
(特図２変動)
大当たりB
15R
(特図１のみの大当たり)
時短遊技状態
(特図１変動)
通常遊技状態
(特図１変動)

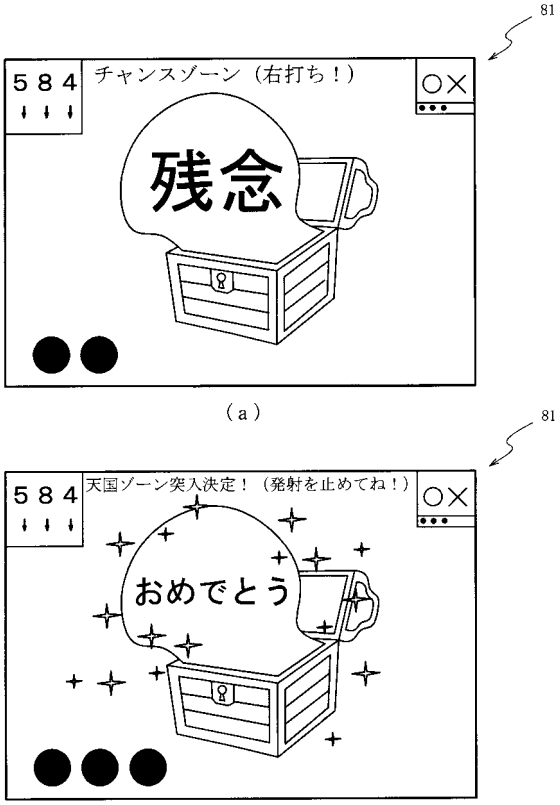
【図８】


Dm1
Dm2
Dm3
Z1
Z2
Z3
81
Dn
Dt
Dm
L1
Ds
(a)
81
下界ゾーン（左打ち！）
Dn
Dt
Dm
736
Ds
(b)

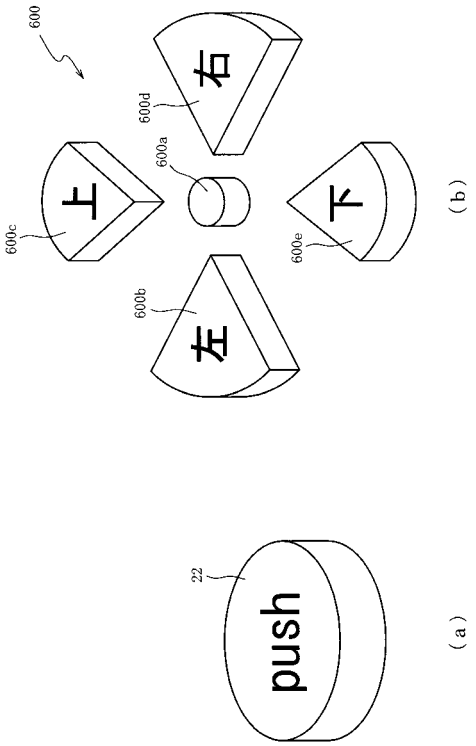
【図９】



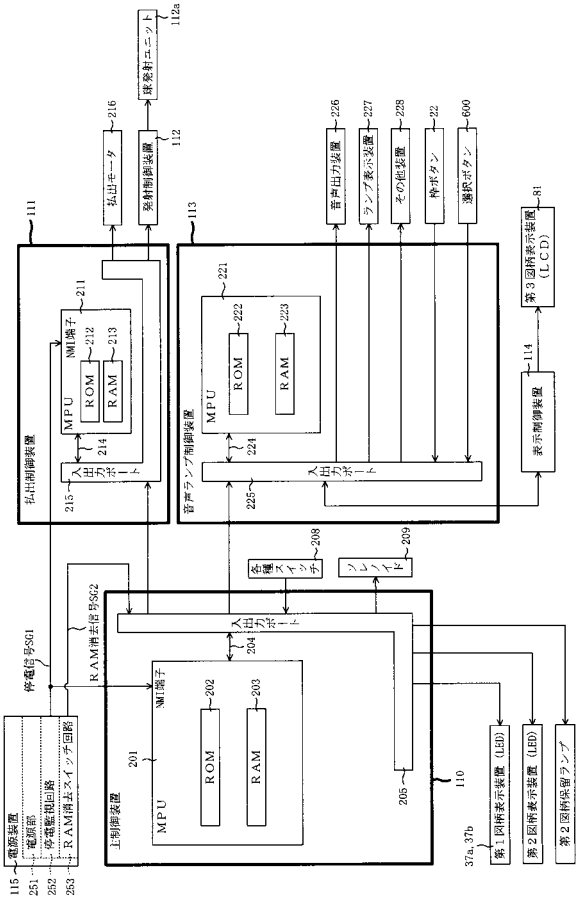
【図１０】



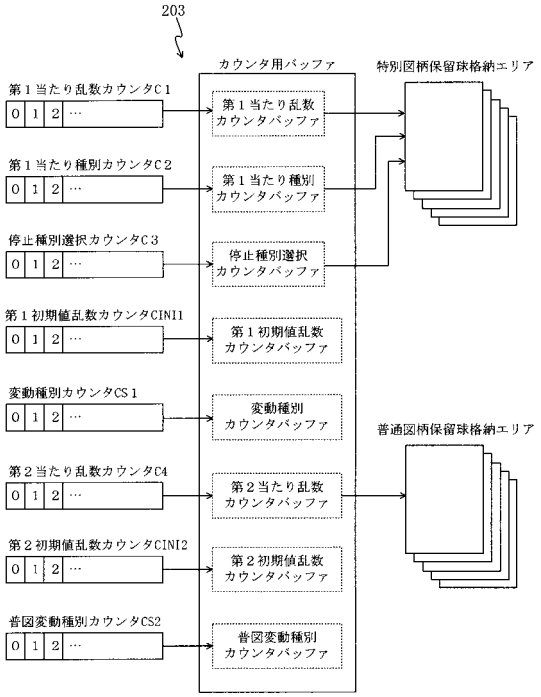
【図１１】



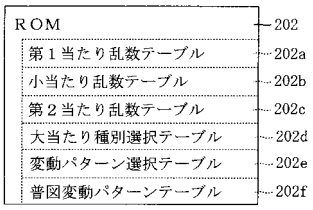
【図１２】



【図１３】



【図１４】



【図１５】

(a)

202

第１当たり乱数テーブル202a

状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～399）
低確率時の大当たり判定値	7
高確率時の大当たり判定値	0～9

(b)

202

小当たり乱数テーブル202b

状態	図柄種別	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～399）
低確率遊技状態	特図１、特図２	－
確変：電ｻﾎﾟなし	特図１	－
	特図２	30～37
確変：電ｻﾎﾟあり	特図１	30～34
	特図２	－

(c)

202

第２当たり乱数テーブル202c

当たり種別	当たり
低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル	5～9
高確率時用の普通図柄乱数テーブル	5～204

【図１６】

202

大当たり種別選択テーブルA202d
通常遊技状態（低確率）

図柄種別	大当たり種別	電ｻﾎﾟ	V入賞開放パターン	第１当たり種別カウンタＣ２
特図１	大当たりA（15R確変大当たり）	無し	あり	0～33
	大当たりB（15R通常大当たり）	無し	無し	34～99
特図２	大当たりC（15R確変大当たり）	有り	あり	0～99

(a)

202

大当たり種別選択テーブルB202d
確変遊技状態（高確率：電ｻﾎﾟ無し）

図柄種別	大当たり種別	電ｻﾎﾟ	V入賞開放パターン	第１当たり種別カウンタＣ２
特図１	大当たりA（15R確変大当たり）	無し	あり	0～33
	大当たりE（15R通常大当たり）	有り（100回）	無し	34～99
	大当たりC（15R確変大当たり）	有り	あり	0～65
特図２	大当たりD（15R確変大当たり）	無し	あり	66～99

(b)

202

大当たり種別選択テーブルC202d
確変遊技状態（高確率：電ｻﾎﾟ有り）

図柄種別	大当たり種別	電ｻﾎﾟ	V入賞開放パターン	第１当たり種別カウンタＣ２
特図１	大当たりA（15R確変大当たり）	無し	あり	0～33
	大当たりB（15R通常大当たり）	無し	無し	34～99
特図２	大当たりD（15R確変大当たり）	無し	あり	0～99

(c)

【図１７】

202

変動パターン選択テーブルＡ（低確帯遊技状態）

図柄種別	当否判定結果	保留個数	変動種別カウンタＣＳ１	変動パターン	変動時間（ｍｓ）
特図１	当たり	－	0～50	ノーマルリーチ大当たり変動パターンＡ	20000
			51～100	スーパーリーチ大当たり変動パターンＡ	30000
			101～150	スーパーリーチ大当たり変動パターンＢ	30000
			151～198	スーパーリーチ大当たり変動パターンＣ	30000
特図２	当たり	－	0～198	ロング大当たり変動パターンＡ	64800000
特図１	外れ	0～2個	－	短時間外れ変動パターンＡ	8000
			0～70	長時間外れ変動パターンＡ	12000
			71～150	ノーマルリーチ外れ変動パターン	20000
			151～170	スーパーリーチ外れ変動パターンＡ	30000
			171～198	スーパーリーチ外れ変動パターンＢ	30000
		3個～4個	0～70	短時間外れ変動パターンＡ	8000
			71～130	長時間外れ変動パターンＡ	12000
			131～170	ノーマルリーチ外れ変動パターン	20000
			171～185	スーパーリーチ外れ変動パターンＡ	30000
			186～198	スーパーリーチ外れ変動パターンＢ	30000
特図２	外れ	－	0～198	ロング外れ変動パターンＡ	64800000

【図１８】

202

変動パターン選択テーブルＢ（確変：電ｻﾎﾟなし）

図柄種別	当否判定結果	保留個数	変動種別カウンタＣＳ１	変動パターン	変動時間（ｍｓ）
特図１	当たり	－	0～198	特殊当たり変動パターンＡ	500
特図２	当たり	－	0～50	特殊当たり変動パターンＢ	500
特図１	外れ	－	0～198	ロング外れ変動パターンＢ	1800000
特図２	外れ	－	0～100	短時間外れ変動パターンＢ	500

（ａ）

202

変動パターン選択テーブルＣ（確変(時短含む)：電ｻﾎﾟあり）

図柄種別	当否判定結果	保留個数	変動種別カウンタＣＳ１	変動パターン	変動時間（ｍｓ）
特図１	当たり	－	0～198	特殊当たり変動パターンＣ	500
特図２	当たり	－	0～198	特殊当たり変動パターンＤ	5000
特図１	外れ	0～2個	－	短時間外れ変動パターン	500
特図２	外れ	－	0～198	ロング外れ変動パターンＣ	1800000

（ｂ）

【図１９】

202

普図変動パターンテーブル202f

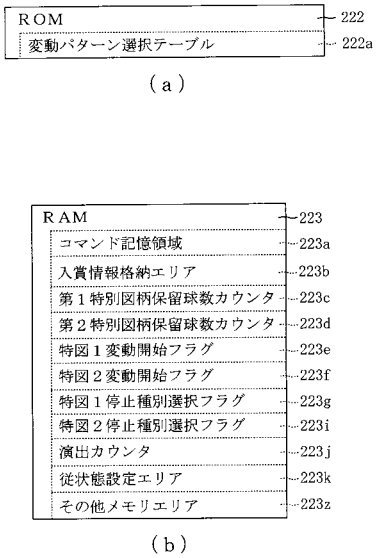
遊技状態	普図変動種別カウンタＣＳ２（0～198）	変動時間（ｍｓ）
低確率遊技状態：電ｻﾎﾟなし	0～198	30000
低確率遊技状態：電ｻﾎﾟあり	0～198	3000
確変：電ｻﾎﾟ無し	0～198	30000
確変：電ｻﾎﾟ有り	0～190	3000
	191～198	30000

【図２０】

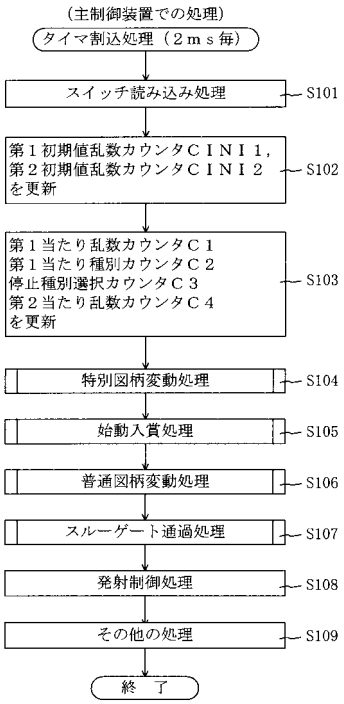
RAM 203

- 第１特別図柄保留球格納エリア 203a
- 第２特別図柄保留球格納エリア 203b
- 普通図柄保留球格納エリア 203c
- 第１特別図柄保留球数カウンタ 203d
- 第２特別図柄保留球数カウンタ 203e
- 普通図柄保留球数カウンタ 203f
- 確変フラグ 203g
- 確変設定フラグ 203h
- 確変通過カウンタ 203i
- 入賞個数カウンタ 203j
- 動作カウンタ 203k
- 報知カウンタ 203m
- 残球タイマフラグ 203n
- 残球タイマ 203o
- 確変有効フラグ 203p
- 確変有効タイマ 203r
- 排出個数カウンタ 203s
- 時短カウンタ 203t
- 大当たりフラグ 203u
- 特図１変動停止フラグ 203v
- 特図２変動停止フラグ 203w
- 先読み保留記憶エリア 203x
- 小当たりフラグ 203y
- その他メモリエリア 203z

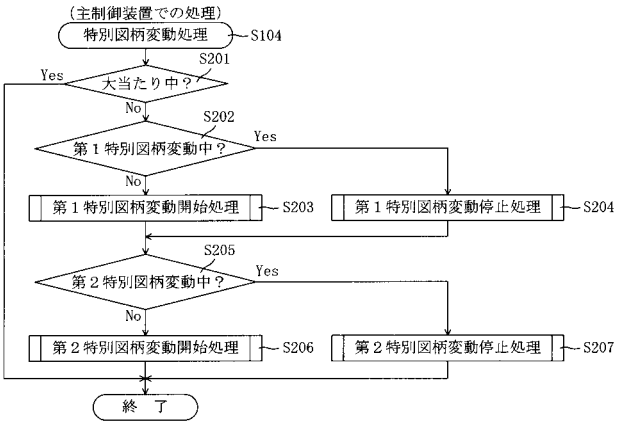
【図２１】



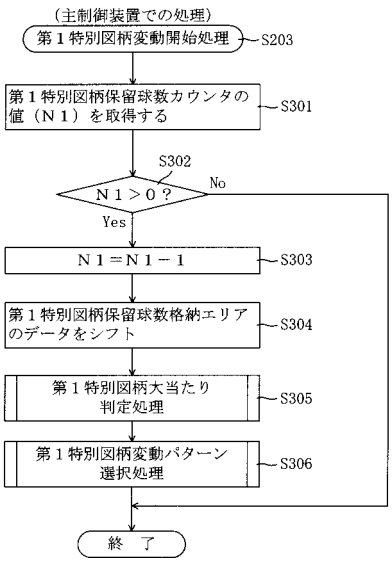
【図２２】



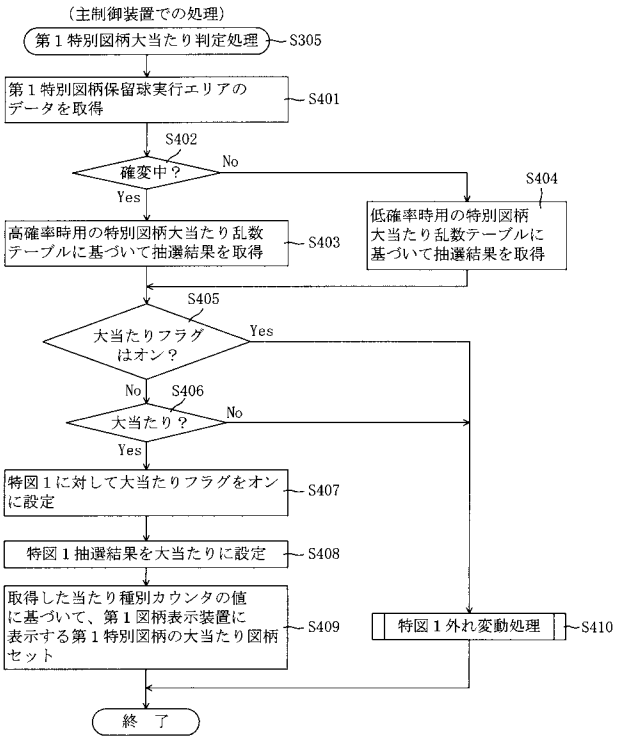
【図２３】



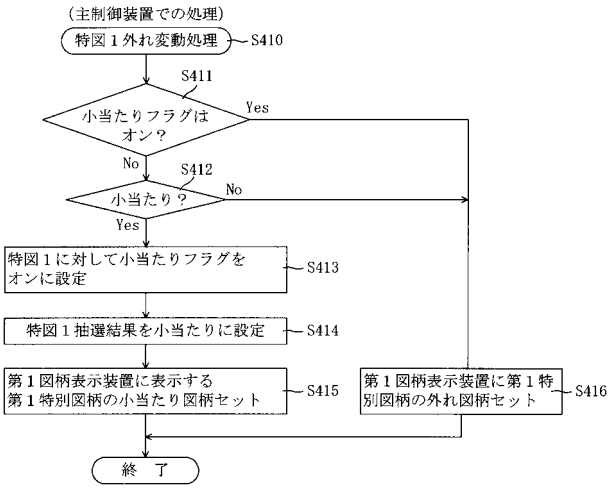
【図２４】



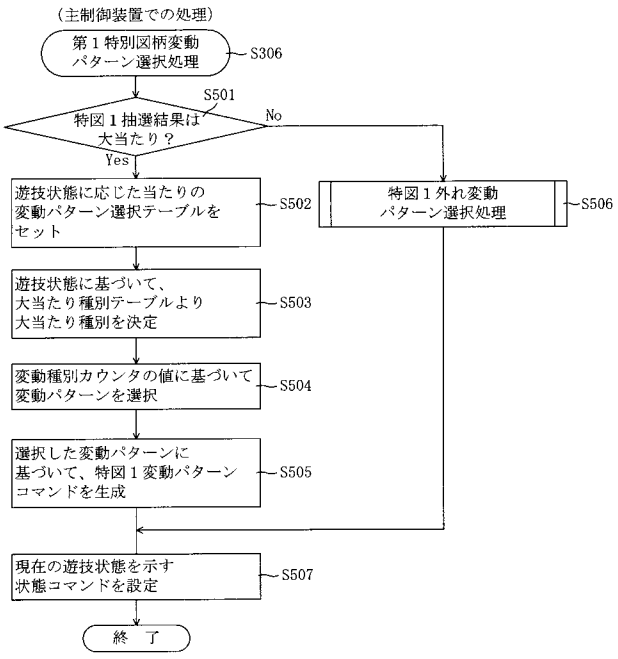
【図２５】



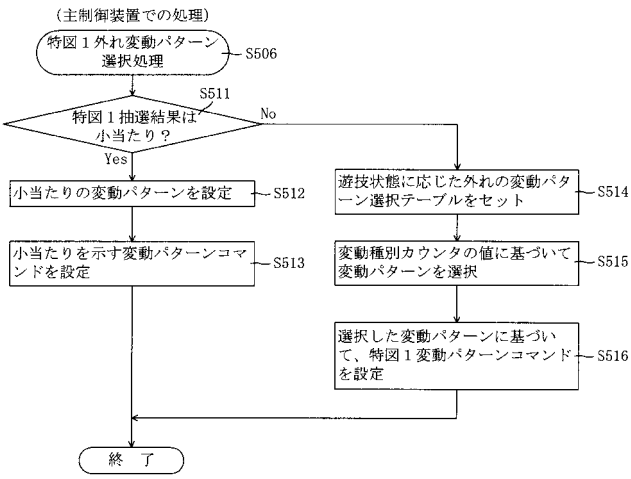
【図２６】



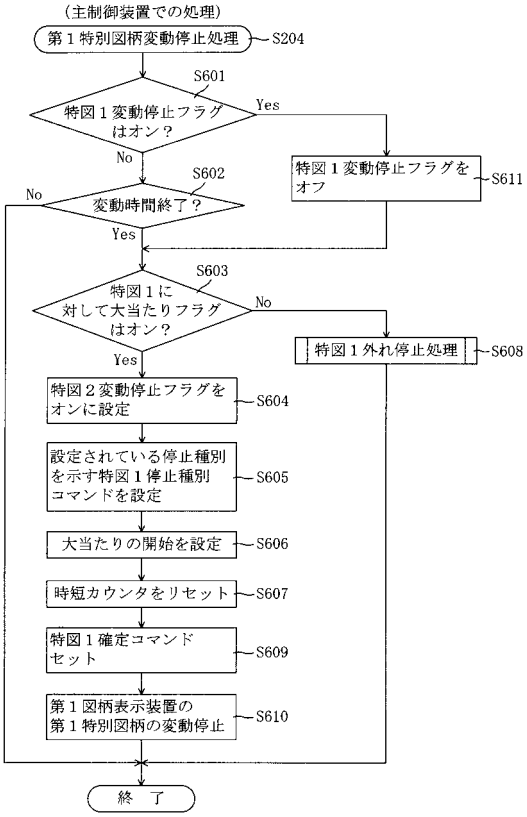
【図２７】



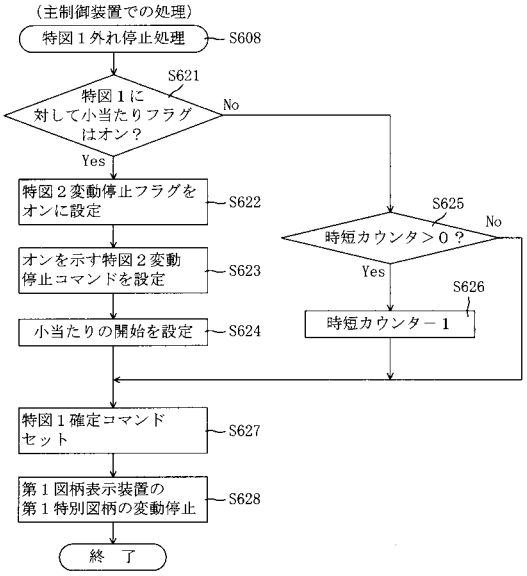
【図２８】



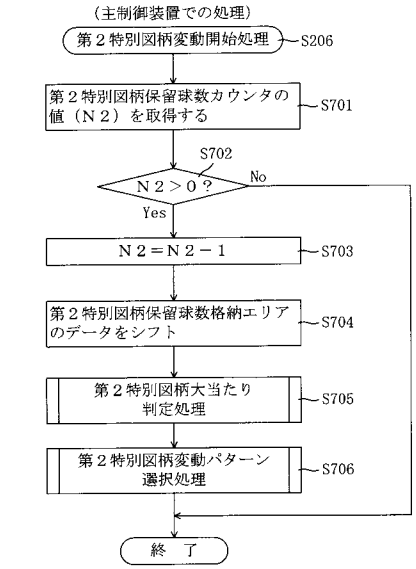
【図２９】



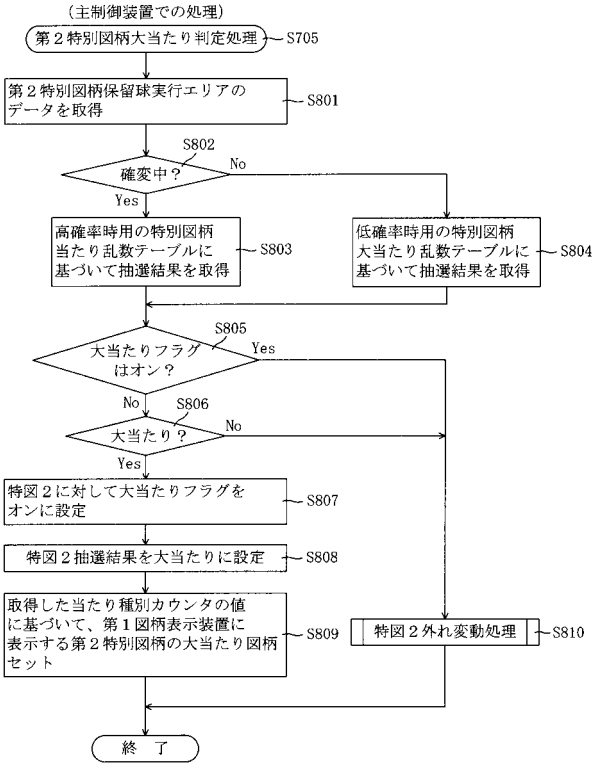
【図３０】



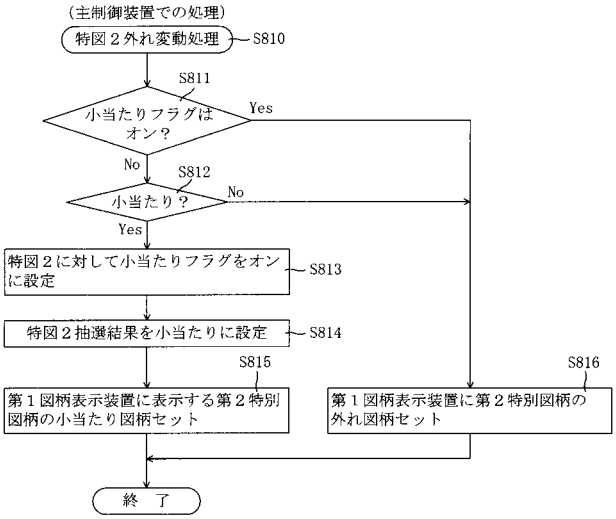
【図３１】



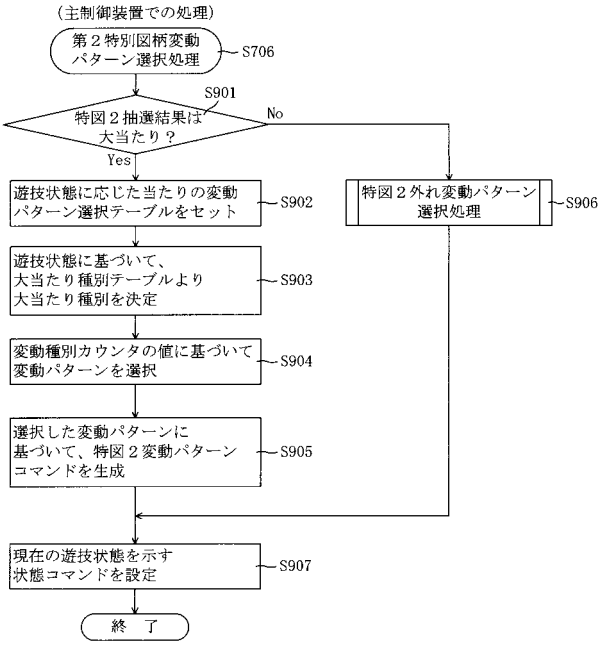
【図３２】



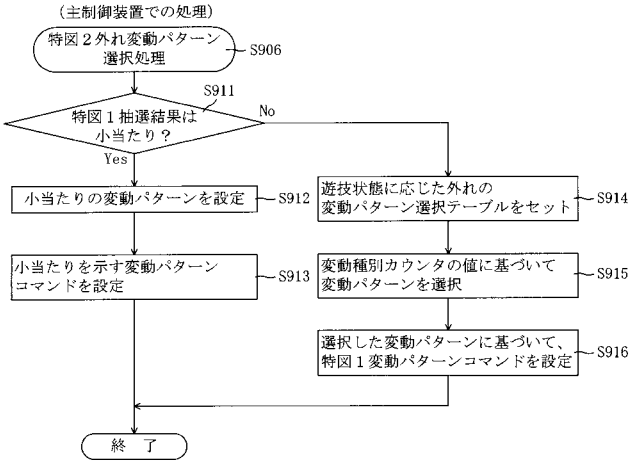
【図３３】



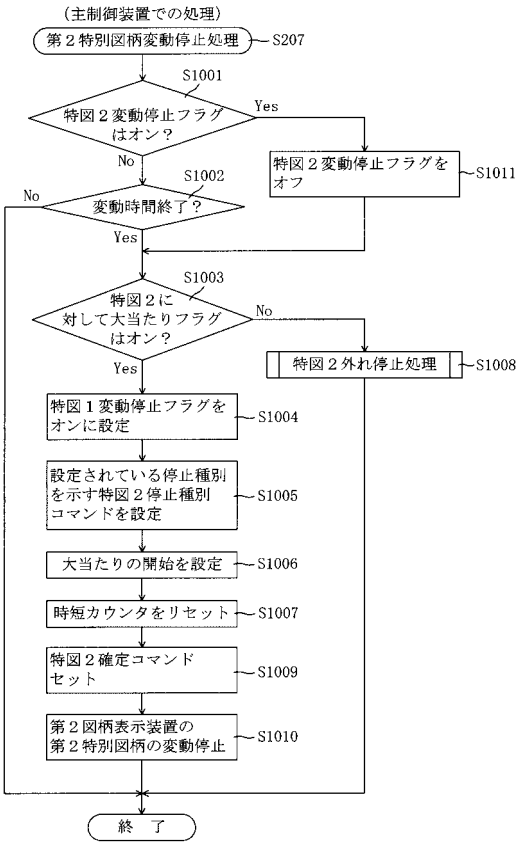
【図３４】



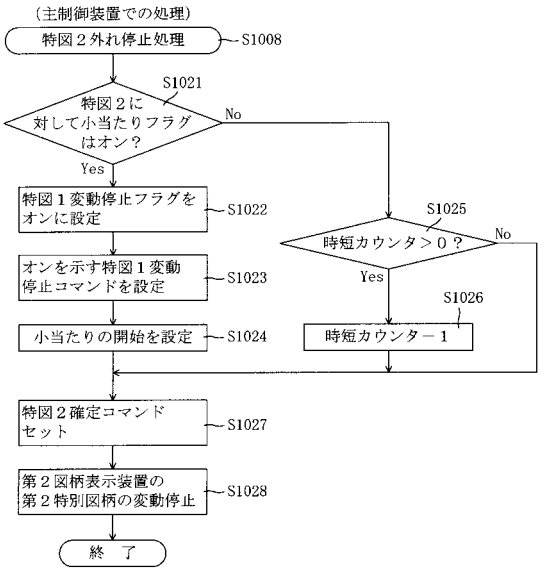
【図３５】



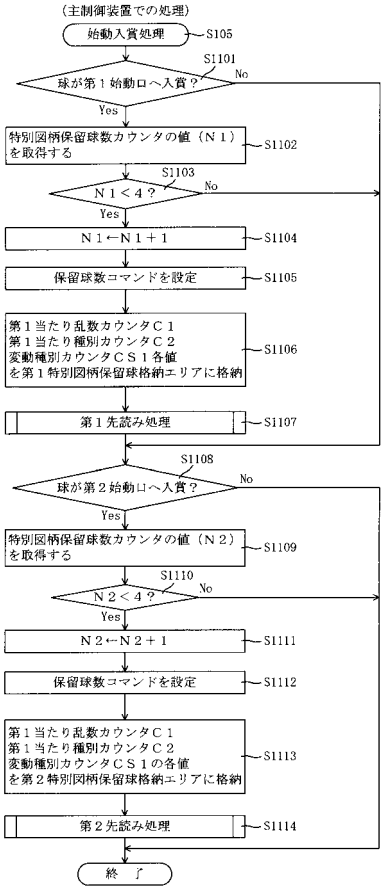
【図３６】



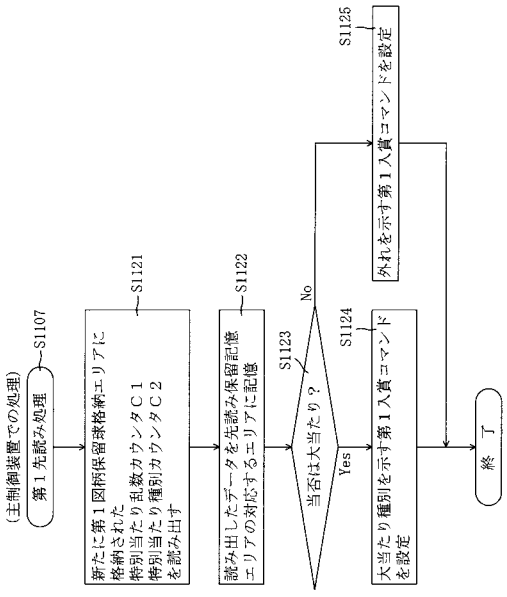
【図３７】



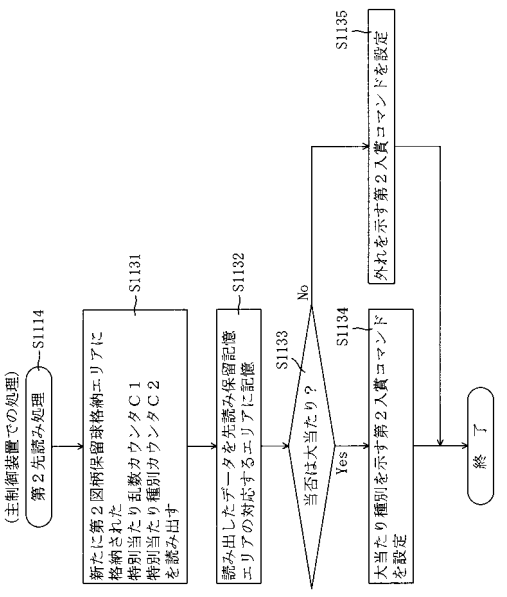
【図３８】



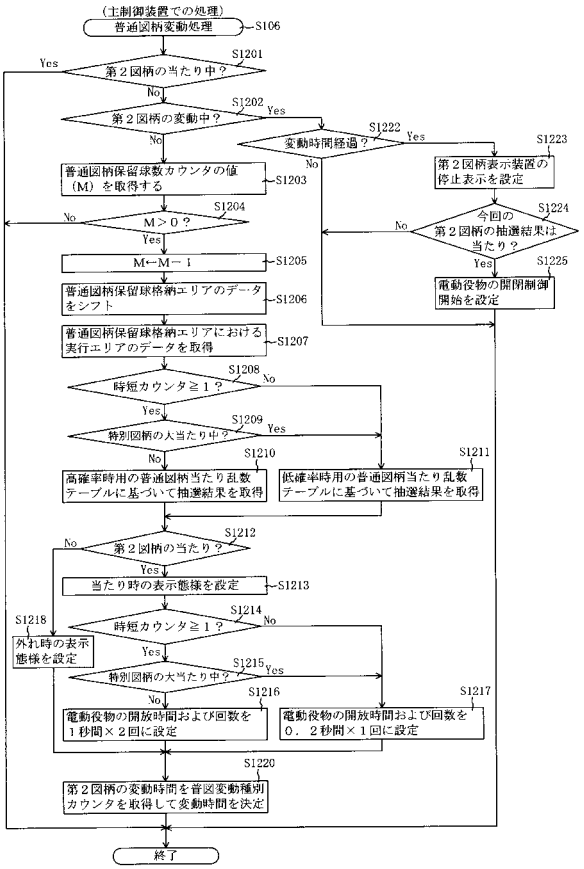
【図３９】



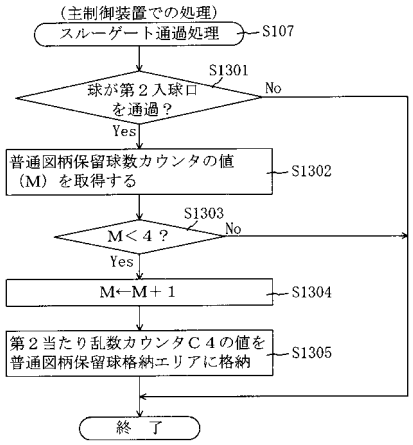
【図４０】



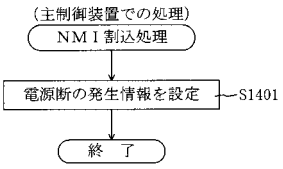
【図４１】



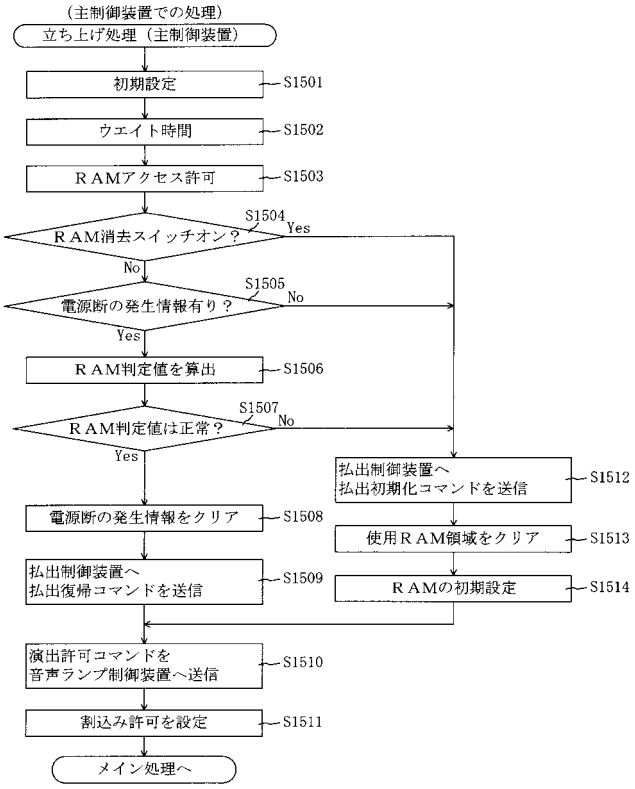
【図４２】



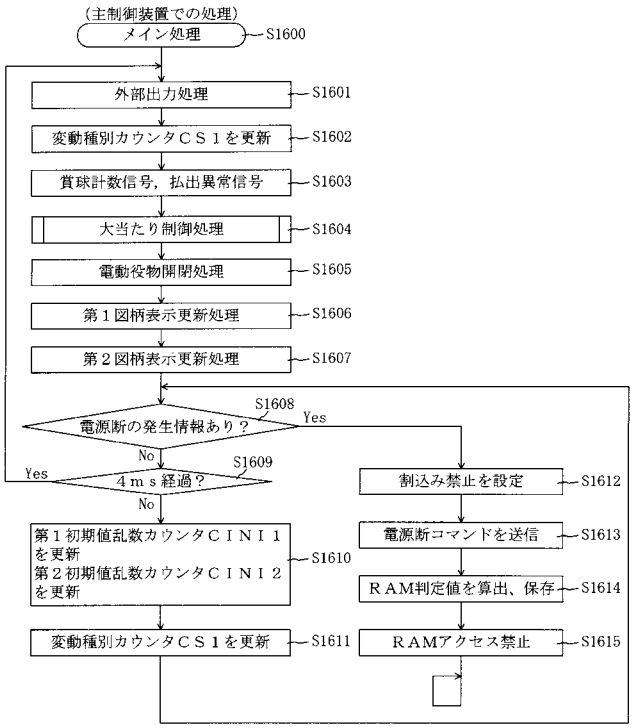
【図４３】



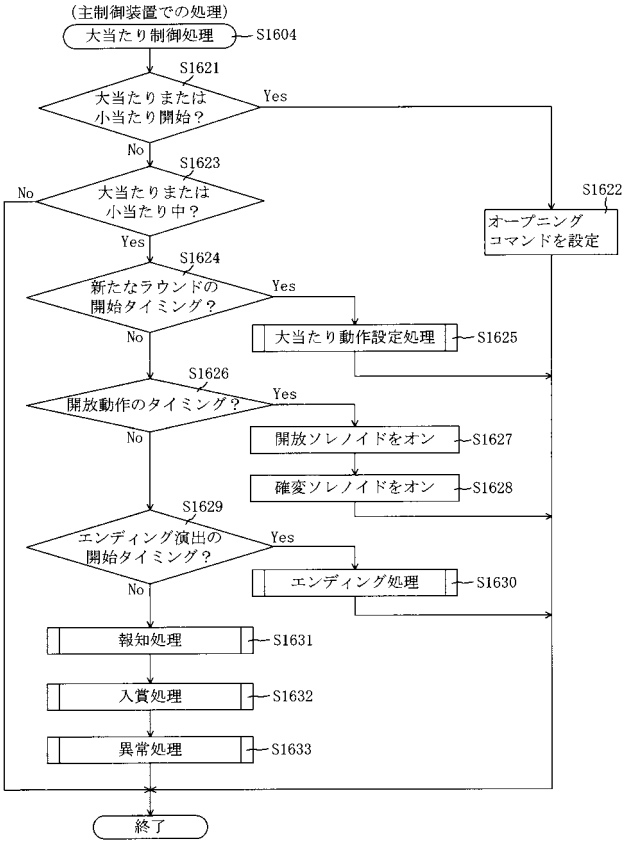
【図４４】



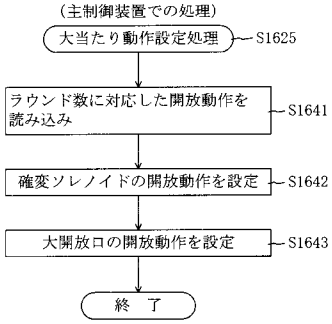
【図４５】



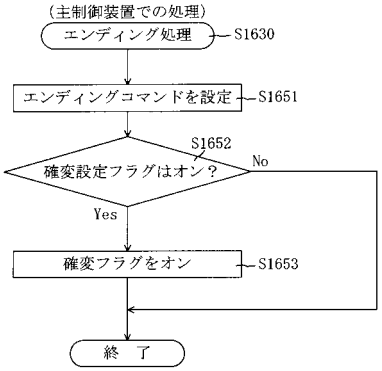
【図４６】



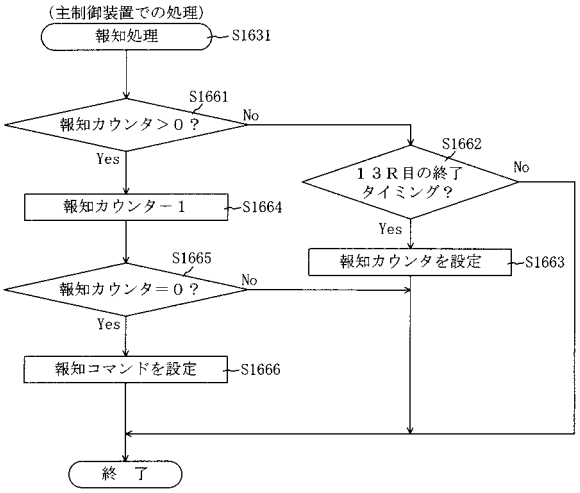
【図４７】



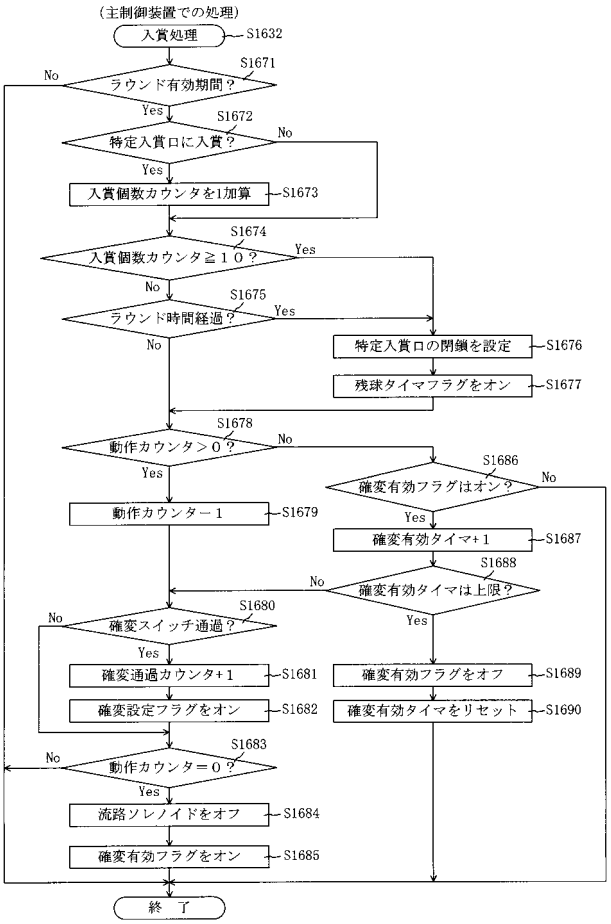
【図４８】



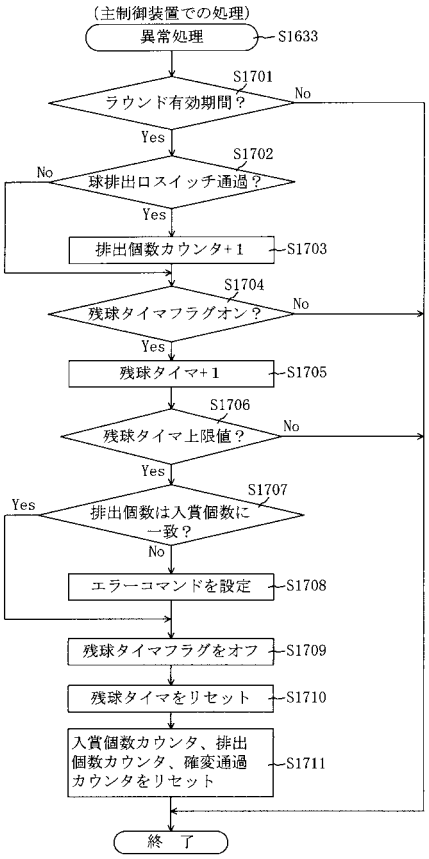
【図４９】



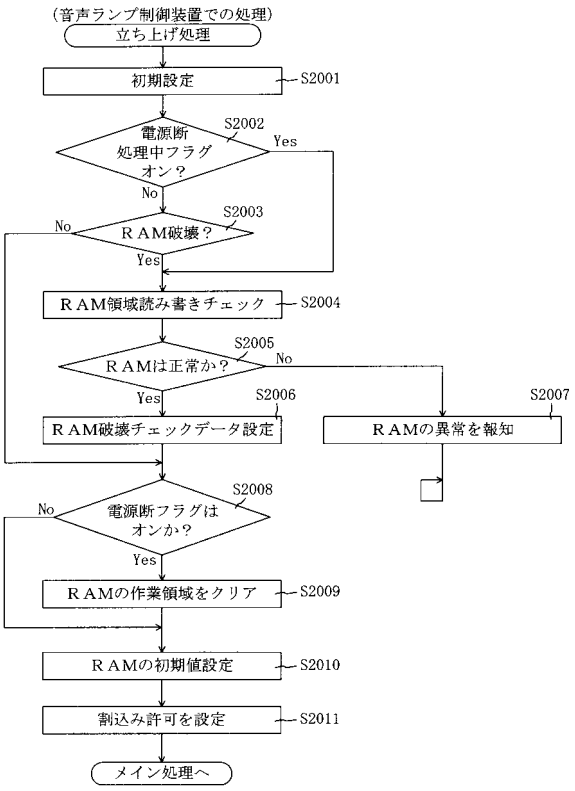
【図５０】



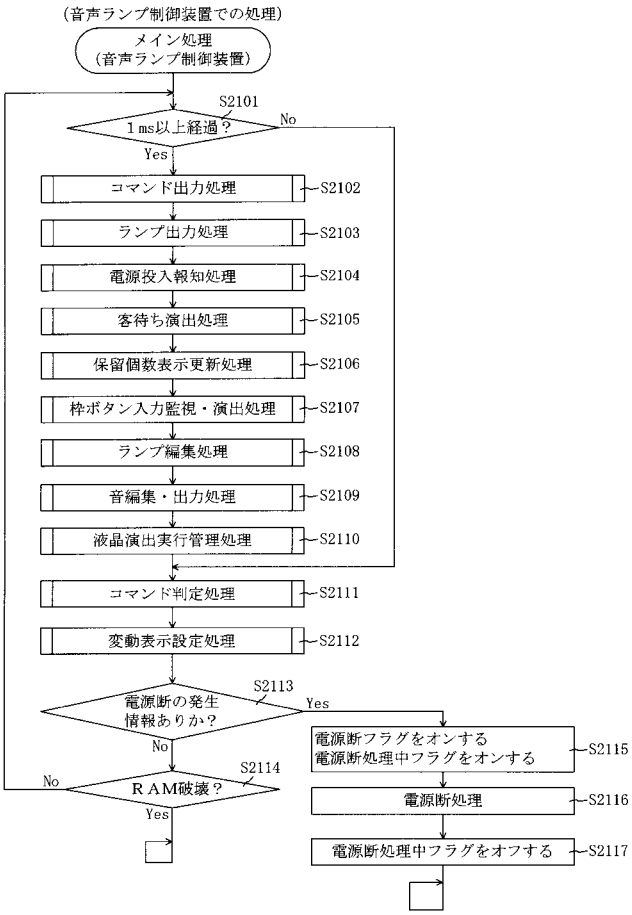
【図５１】



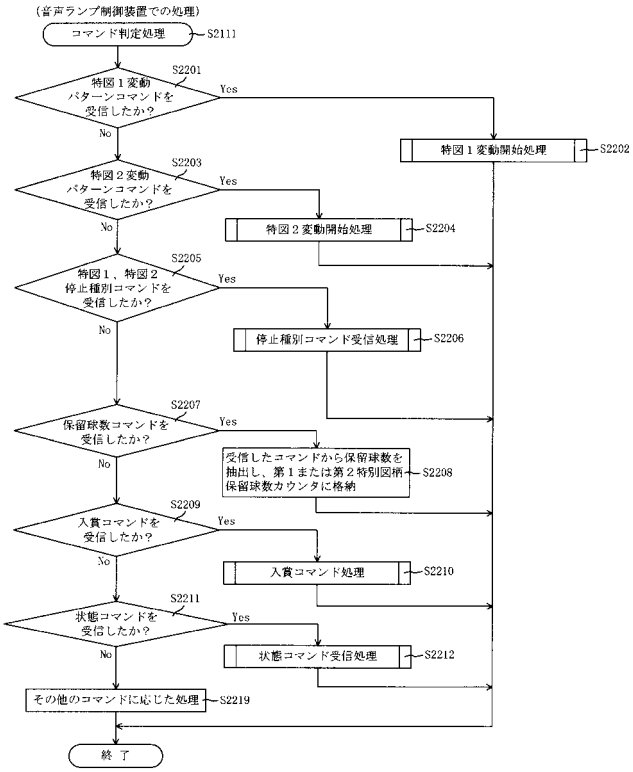
【図５２】



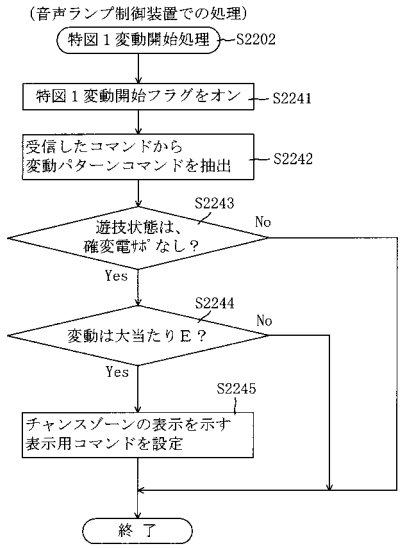
【図５３】



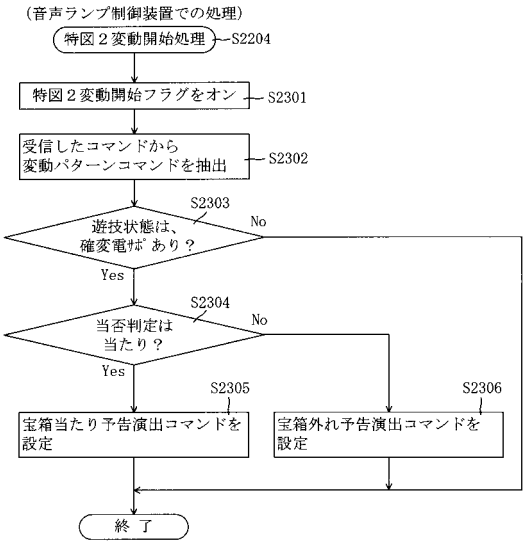
【図５４】



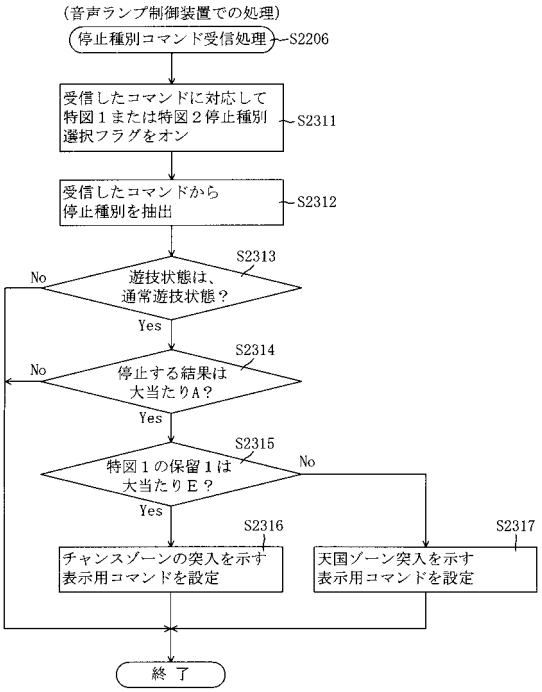
【図５５】



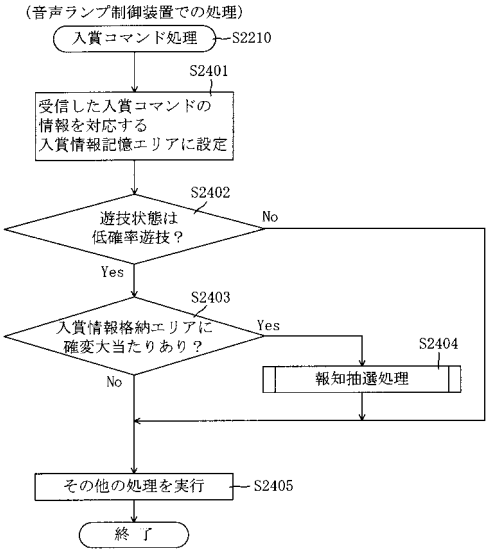
【図５６】



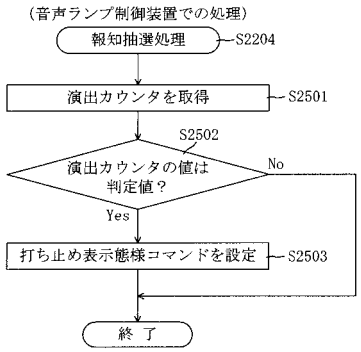
【図５７】



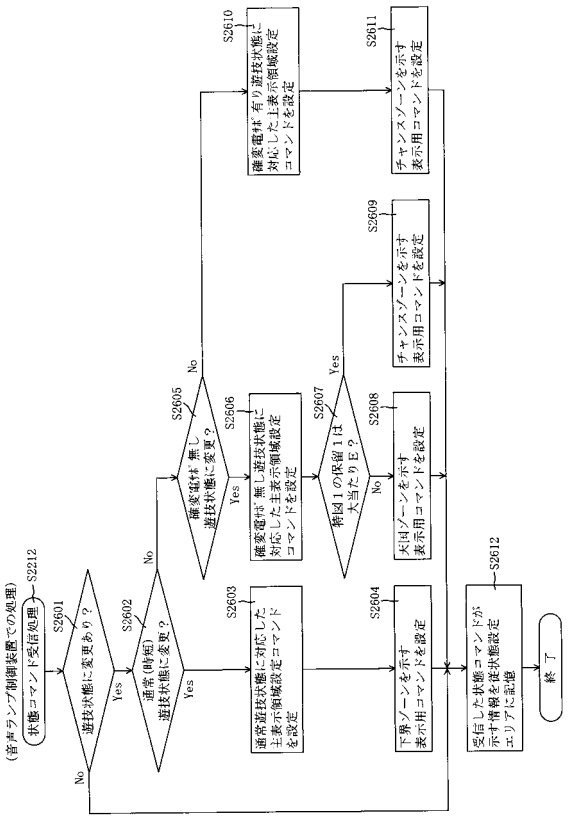
【図５８】



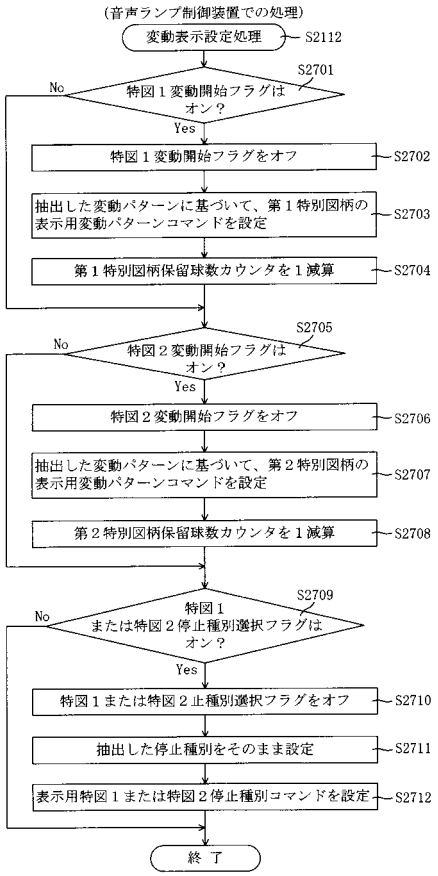
【図５９】



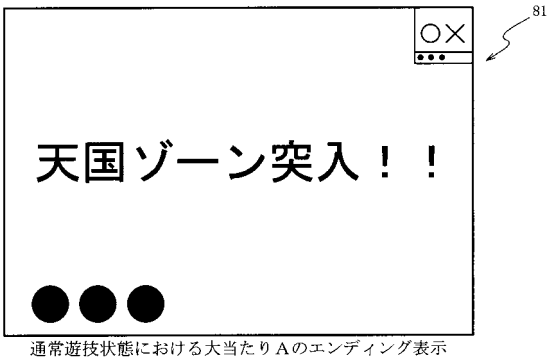
【図６０】



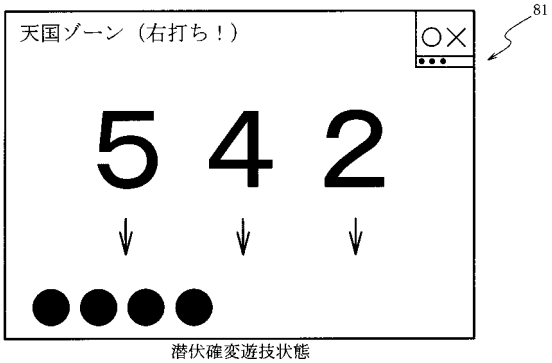
【図６１】



【図６２】

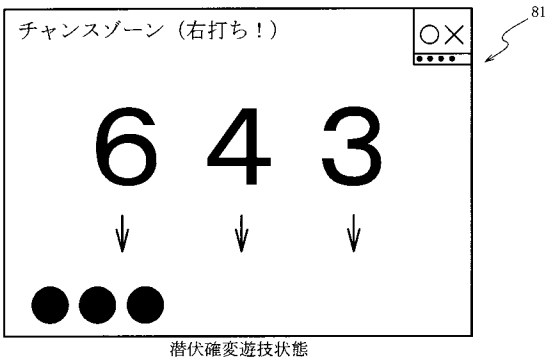


通常遊技状態における大当たりＡのエンディング表示
（特図１保留に大当たりＥがない状態）
（ａ）

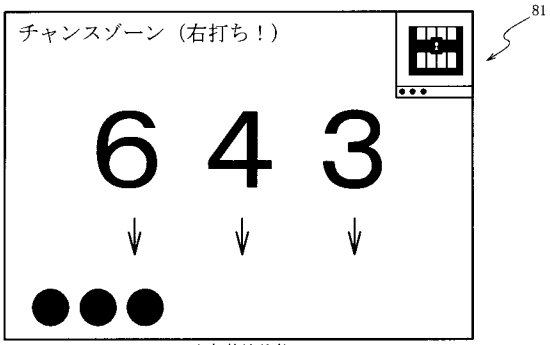


潜伏確変遊技状態
（特図１保留に大当たりＥがない状態）
（ｂ）

【図６３】



潜伏確変遊技状態
（特図１保留で大当たりＥが変動開始時）
（ａ）



確変遊技状態
（ｂ）

【手続補正書】
【提出日】令和2年6月30日(2020.6.30)
【手続補正１】
【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球が入球可能な第１入球口と、その第１入球口とは異なる第２入球口と、
前記第１入球口に遊技球が入球したことに基づいて、第１抽選を実行し、前記第２入球口に遊技球が入球したことに基づいて、前記第１抽選よりも遊技者に有利となる第２抽選を実行する抽選手段と、
前記第１抽選の抽選結果を示す第１識別情報を表示手段に動的表示し、前記第２抽選の抽選結果を示す第２識別情報を表示手段にそれぞれ動的表示することが可能な動的表示手段と、
その動的表示手段により実行される前記第１識別情報と前記第２識別情報との動的表示期間をそれぞれ決定する動的表示期間決定手段と、
その動的表示決定手段により前記第２識別情報の動的表示期間として前記第１識別情報の動的表示期間よりも長い動的表示期間が決定され易い長状態と、その長状態よりも短い動的表示期間が決定され易い短状態とを設定することが可能な設定手段と、
前記第１識別情報または前記第２識別情報が特定の停止表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を遊技者に付与する特典付与手段と、
その特典付与手段により遊技者に付与される特典として、前記第１抽選または前記第２抽選の抽選結果に基づいて、少なくとも第１特典とその第１特典よりも付与される特典が少ない第２特典とのどちらかを決定する特典決定手段と、
前記第１識別情報または前記第２識別情報のどちらか一方が前記特定の停止表示態様で停止表示された場合に、他方の識別情報が動的表示されていれば、その動的表示を前記特定の停止表示態様とは異なる停止表示態様で停止表示させる停止表示手段と、
前記設定手段により前記長状態が設定されている場合に、前記第１抽選で前記特典決定手段により前記第２特典が決定され易くする設定手段とを有するものであることを特徴とする遊技機。
【手続補正２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機などの遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知する特別図柄の動的表示が表示装置において実行される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、当たりと判定される確率が高くなる高確率遊技状態に移行させるか否かの抽選も始動口に遊技球が入球されたことに基づいて実行される。高確率遊技状態に設定されると、その高確率遊技状態で、当たりとなった場合に、通常確率遊技状態に移行させることが決定されていると、通常確率遊技へ移行される構成が提案されている。

【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００５－３１９２２１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
ところで、上記した構成では、遊技にメリハリがなく、さらに遊技の興趣を向上が求められていた。
【０００５】
本発明は、上記した遊技機において、さらに遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、遊技球が入球可能な第１入球口と、その第１入球口とは異なる第２入球口と、前記第１入球口に遊技球が入球したことに基づいて、第１抽選を実行し、前記第２入球口に遊技球が入球したことに基づいて、前記第１抽選よりも遊技者に有利となる第２抽選を実行する抽選手段と、前記第１抽選の抽選結果を示す第１識別情報を表示手段に動的表示し、前記第２抽選の抽選結果を示す第２識別情報を表示手段にそれぞれ動的表示することが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により実行される前記第１識別情報と前記第２識別情報との動的表示期間をそれぞれ決定する動的表示期間決定手段と、その動的表示決定手段により前記第２識別情報の動的表示期間として前記第１識別情報の動的表示期間よりも長い動的表示期間が決定され易い長状態と、その長状態よりも短い動的表示期間が決定され易い短状態とを設定することが可能な設定手段と、前記第１識別情報または前記第２識別情報が特定の停止表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を遊技者に付与する特典付与手段と、その特典付与手段により遊技者に付与される特典として、前記第１抽選または前記第２抽選の抽選結果に基づいて、少なくとも第１特典とその第１特典よりも付与される特典が少ない第２特典とのどちらかを決定する特典決定手段と、前記第１識別情報または前記第２識別情報のどちらか一方が前記特定の停止表示態様で停止表示された場合に、他方の識別情報が動的表示されていれば、その動的表示を前記特定の停止表示態様とは異なる停止表示態様で停止表示させる停止表示手段と、前記設定手段により前記長状態が設定されている場合に、前記第１抽選で前記特典決定手段により前記第２特典が決定され易くする設定手段とを有するものである。
【０００７】
【発明の効果】
【０００８】
請求項１記載の遊技機によれば、第１入球口に遊技球が入球したことに基づいて、第１抽選が抽選手段により実行される。第２入球口に遊技球が入球したことに基づいて、第１抽選よりも遊技者に有利となる第２抽選が抽選手段により実行される。第１抽選の抽選結果を示す第１識別情報が動的表示手段により表示手段に動的表示される。第２抽選の抽選結果を示す第２識別情報が動的表示手段により表示手段に動的表示される。
【０００９】
その動的表示手段により実行される前記第１識別情報と前記第２識別情報との動的表示期間が動的表示期間決定手段によりそれぞれ決定される。その動的表示期間決定手段により第２識別情報の動的表示期間として第１識別情報の動的表示期間よりも長い動的表示期間が決定され易い長状態と、その長状態よりも短い動的表示期間が決定され易い短状態とが設定手段により設定される。第１識別情報または第２識別情報が特定の停止表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典が特典付与手段により遊技者に付与される。その特典付与手段により遊技者に付与される特典として、第１抽選または第２抽選の

抽選結果に基づいて、少なくとも第１特典とその第１特典よりも付与される特典が少ない第２特典とのどちらかが特典決定手段により決定される。第１識別情報または第２識別情報のどちらか一方が特定の停止表示態様で停止表示された場合に、他方の識別情報が動的表示されていれば、その動的表示を特定の停止表示態様とは異なる停止表示態様が停止表示手段により停止表示される。設定手段により長状態が設定されている場合に、第１抽選で特典決定手段により第２特典が設定手段により設定され易くされる。これにより、遊技者に特典が少ない第２特典の実行も期待させることができる。よって、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

【００１０】

【図面の簡単な説明】

【００１１】

【図１】第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図２】第１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図３】第１実施形態におけるパチンコ機の背面図である。

【図４】第１可変入賞装置の分解斜視図である。

【図５】（ａ）はＬａ－Ｌａ断面の第１可変入賞装置の断面図であり、（ｂ）は、Ｌｂ－Ｌｂ断面図であり、（ｃ）は、第１可変入賞装置の上面図である。

【図６】（ａ）～（ｂ）は、第１可変入賞装置の一部の背面図である。

【図７】第１実施形態における遊技状態の移行を示したフロー図である。

【図８】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置の表示領域を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例を示した模式図である。

【図９】（ａ）～（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される確変遊技状態または時短遊技状態における表示態様の一例である。

【図１０】（ａ）～（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される確変遊技状態または時短遊技状態における表示態様の一例である。

【図１１】（ａ）は、第１実施形態における枠ボタンを示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における選択スイッチを示した図である。

【図１２】第１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。

【図１３】第１実施形態における各種カウンタ、特別図柄保留球格納エリア、特別図柄保留球実行エリア、普通図柄保留球格納エリア、普通図柄保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図１４】第１実施形態における主制御装置のＲＯＭの内容を模式的に示した図である。

【図１５】（ａ）は、第１実施形態における第１当たり乱数テーブルを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における小当たり乱数テーブルを模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１実施形態における第２当たり乱数テーブルを模式的に示した図である。

【図１６】（ａ）～（ｃ）は、第１実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの一例を示した模式図である。

【図１７】第１実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの一例を示した模式図である。

【図１８】（ａ）～（ｂ）は、第１実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの一例を示した模式図である。

【図１９】第１実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭに設定された普図変動パターン選択テーブルの一例を示した模式図である。

【図２０】第１実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭの内容を模式的に示した模式図である。

【図２１】（ａ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した模式図で

ある。
【図２２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２４】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２５】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２６】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ変動処理を示すフローチャートである。
【図２７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図３１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図３３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動処理を示すフローチャートである。
【図３４】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図３５】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図３６】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図３８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図３９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１先読み処理を示すフローチャートである。
【図４０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２先読み処理を示すフローチャートである。
【図４１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート処理を示すフローチャートである。
【図４３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図４４】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図４５】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４６】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処

理を示すフローチャートである。
【図４７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。
【図４８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。
【図４９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される報知処理を示すフローチャートである。
【図５０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図５１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される異常処理を示すフローチャートである。
【図５２】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図５３】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図５４】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図５５】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１変動開始処理を示したフローチャートである。
【図５６】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変動開始処理を示したフローチャートである。
【図５７】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド受信処理を示したフローチャートである。
【図５８】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５９】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される報知抽選処理を示したフローチャートである。
【図６０】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示したフローチャートである。
【図６１】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示したフローチャートである。
【図６２】（ａ）～（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例である。
【図６３】（ａ）～（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例である。
【発明を実施するための形態】
【００１２】
＜第１実施形態＞
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図１～図５８を参照し、第１実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の一実施形態について説明する。図１は、第１実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図３はパチンコ機１０の背面図である。
【００１３】
パチンコ機１０は、図１に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。
【００１４】

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

【００１５】

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

【００１６】

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

【００１７】

前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。また、上皿１７の上面には、枠ボタン２２（図１１（ａ））と選択スイッチ６００（図１１（ｂ）参照）が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図２）で表示される保留図柄表示（Ｄｓ１～Ｄｓ８）の並び替えを行う場合などに、遊技者により操作される。

【００１８】

選択スイッチ６００は、図１１（ｂ）に示すように、演出等の選択を決定する決定スイッチ（ａ）、左方向の選択を指示するための左スイッチ６００ｂ、上方向の選択を指示するための上スイッチ６００ｃ、右方向の選択を指示するための右スイッチ６００ｄ下方向の選択を指示するための下スイッチ６００ｅで構成されている。

【００１９】

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

【００２０】

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

【００２１】

窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１

０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【００２２】

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

【００２３】

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

【００２４】

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

【００２５】

図２に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、第１始動口６３ａ、第２始動口６３ｂ、第１可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。左第１始動口６３０、右第１始動口６３１、第２始動口６４０、第１可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図２を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

遊技盤１３の右側には、第１普通図柄始動口６７ａとその第１普通図柄始動口６７ｂの下方に第２普通図柄始動口６７ｂとが設けられている。第１普通図柄始動口６７ａと第２普通図柄始動口６７ｂとは、同一の形状で構成されており、ゲート型で遊技球の通過を検出することができるセンサを有した始動口で構成されている。第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを遊技球が通過した場合に、普通図柄（第２図柄）の抽選が行われる。第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂへ遊技球が通過したことに対して行われる抽選では、普通図柄の当たりか否かの当否判定が行われる。

【００２９】

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

【００３０】

普通図柄の当たりと判定された場合には、第２図柄表示部８８に普通図柄の抽選が当たりであったことを示す図柄である「○」が点灯表示される。当たりである図柄が表示されると、普通電動役物６３２が作動する。普通電動役物６３２は、左誘導部材６３２ａと右誘導部材６３２ｂとを有しており、その左誘導部材６３２ａと右誘導部材６３２ｂとを左右に遊技球１球が通過可能な間隔を空けて通常時は上方に起立した状態で維持されている。左誘導部材６３２ａと右誘導部材６３２ｂとが略垂直に起立した状態から反時計回りに所定角度（本実施形態では４０度）回動し、遊技球を左誘導部材６３２ａと右誘導部材とが第２始動口６４０へ誘導することにより、第２始動口６４０内に遊技球が入球し易い状態（特別状態）になる。一方、普通図柄の外れと判定された場合には、第２図柄表示部８８に普通図柄の抽選が外れであったことを示す図柄である「×」が点灯表示される。このときには、普通電動役物６３２は作動されず、次の普通図柄（第２図柄）の変動が実行される。

【００３１】

遊技領域の正面視右側上部（図２の右側上部）には、発光手段である複数の発光ダイオード（以下、「ＬＥＤ」と略す）３７ａと７セグメント表示器３７ｂとが設けられた第１図柄表示装置３７が配設されている。第１図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。複数のＬＥＤ３７ａは、左第１始動口６３０、右始動口６３１、第２始動口６４０、第１普通図柄始動口（スルーゲート）６７ａ、第２普通図柄始動口（スルーゲート）６７ｂに入賞された球のうち変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たり中のラウンド数やエラー表示もそれに対応する点灯状態により示される。

【００３２】

７セグメント表示器３７ｂは、左右に２つの７セグメントＬＥＤで構成されている。左側の７セグメントＬＥＤは、第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が変動表示（動的表示）される。具体的には、左第１始動口６３０または右第２始動口６３１への入賞に基づいて決定された、変動時間（動的表示時間）が経過するまで変動表示（本実施形態では、７セグメントの中央のセグメントが点滅表示）した後に、判定結果を示す図柄で停止表示される。判定結果が外れの場合には中央の１セグメントが点灯表示する外れを示す図柄「－」が表示される。一方、判定結果が当たりである場合には、当たりに対応した図柄「３」、「７」などの外れを示す図柄とは異なる図柄が表示される。

【００３３】

右側の７セグメントＬＥＤには、第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が（動的表示）される。具体的には、第２始動口６４０への入賞に基づいて決定された変動時間が経過するまで表示されるものであり、第１抽選遊技と同様に構成されている。なお、ＬＥＤ３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

尚、本パチンコ機１０では、左第１始動口６３、右第２始動口６３１、第２始動口６４０への入賞に対して行われる抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別として、大当たりＡ（１５Ｒ大当たり確変大当たり）、大当たりＢ（１５Ｒ通常大当たり）、大当たりＥ（１５Ｒ通常大当たり（電サポ有り））の３種類が設定されている（図１６（ａ）～（ｃ）参照）。ここで、大当たりＥの電サポ有りとは、普通電動役物６３２が特別状態に設定され易く設定される当たりであることを示している。大当たりＥでは、１５ラウンドの大当たり遊技後、第１抽選遊技と第２抽選遊技の回数が合わせて１００回となるまで電サポ状態が設定される。

【００３７】

第２特別図柄（特図２）の大当たり種別として、大当たりＣ（１５Ｒ確変大当たり（電

サポ有り））、大当たりＤ（１５Ｒ確変大当たり（電サポ無し））の２種類が設定されている（図１６（ａ）～（ｃ）参照）。

【００３８】

ここで、本実施形態の構成では、大当たり遊技中に開放状態に作動される入賞装置として第１可変入賞装置６５がそれぞれ配置されている。第１可変入賞装置６５は、大当たりＡ～Ｅについて、第１特定入賞口６５ａが１５回所定期間または所定数（本実施形態では１０球）の遊技球が入球するまで開放されるように作動される。

【００３９】

図４～図６を参照して、この第１可変入賞装置６５の構成について説明する。図４は、この第１可変入賞装置６５の分解斜視図である。第１可変入賞装置６５は、図４に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材６５ｂ、その開口部形成部材６５ｂの背面側に組み合わされて、第１可変入賞装置６５を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材６５ｃと、そのベース部材６５ｃの背面側に配置されてベース部材６５ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板６５ｄと、そのＬＥＤ基板６５ｄをベース部材６５ｃと狭持する裏カバー体６５ｅと、開口部形成部材６５ｄに形成されている特定入賞口６５ａを開閉するための開閉扉６５ｆ１を有した開閉ユニット６５ｆと、裏カーバ体６５ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体６５ｇと、裏カバー体６５ｅと流路カバー体６５ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材６５ｈと、その切替部材６５ｈと係止されるリンク部材６５ｉと、流路カバー体６５ｇの背面側に配置される背面カバー体６５ｊと、その背面カバー体６５ｊの背面側に固定されて、リンク部材６５ｉを作動させる流路ソレノイド６５ｋと、その流路ソレノイド６５ｋを背面側から覆って背面カバー体６５ｊにビスにより固定するための固定用カバー体６５ｍとで構成されている。

【００４０】

図５は、第１可変入賞装置６５の断面図である。図５（ｃ）は第１可変入賞装置６５の上面図であり、図５（ｂ）は、第１可変入賞装置６５のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図５（ｂ）に示すように、第１可変入賞装置６５には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口６５ａが形成されている。特定入賞口６５ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図５（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサー６５ｃ１で構成された検出口６５ａ１が配置されている。この検出口６５ａ１を通過した遊技球は、図６（ｂ）で示す裏カバー体６５ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。

【００４１】

なお、図５（ｂ）に示すように特定入賞口６５ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉６５ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉６５ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉６５ｆ１は、ベース部材６５ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより特定入賞口６５ａ内から退避されるように構成されている。

【００４２】

このように構成することで、第１可変入賞装置６５の開口が閉鎖されている場合には、遊技球が第１可変入賞装置６５の上面を転動して、右第１入賞口６３１側へと誘導されるように構成されている。よって、時短遊技中（確変遊技中含む）にも、右打ちした状態のまま、第２入賞口６４０へと遊技球を入球させることが可能となり、大当たり遊技後に直ちに左打ちへと遊技方法を変更させる手間を軽減できる。従って、より楽に遊技を行うことができる。

【００４３】

また、開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面を第１可変入賞装置６

５の開口として構成できるので、より多くの遊技球が効率よく特定入賞口６５ａ内に入賞できる。よって、大当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

【００４４】

図５（ａ）は、図５（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図５（ａ）に示すように検出口６５ａ１を有する磁気センサー６５ｃ１は、裏カバー体６５ｅの振り分け流路側へと検出口６５ａ１が傾くようにベース部材６５ｃに固定されている。

【００４５】

図６を参照して、裏カバー体６５ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路６５ｅ１と特別排出流路６５ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。

【００４６】

図６（ａ）は、遊技球が特別排出口６５ｅ２に振り分けられるように切替部材６５ｈが作動された状態を示す裏カバー体６５ｅの背面図である。図６（ａ）に示すように、切替部材６５ｈは、リンク部材６５ｉの突部が挿入される係止穴６５ｈ１と遊技球を誘導する誘導片６５ｈ２とを有しており、流路カバー体６５ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体６５ｇには、この誘導片６５ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体６５ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片６５ｈを回動可能に配置することが可能に構成されている。

【００４７】

図６（ａ）に示すように、検出口６５ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片６５ｈ２の上面に誘導されて特別排出口６５ｅ２に誘導される。特別排出口６５ｅ２を通過した遊技球は特別排出口６５ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサーで構成された確変スイッチ６５ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。

【００４８】

ここで、詳細については後述するが、本実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に上記した確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過することにより、大当たり遊技後の遊技状態が高確率遊技状態（確変遊技状態）に設定される。即ち、確変スイッチ６５ｅ３は、確変遊技状態を付与するための入賞口として構成されている。また、切替部材６５ｈは、大当たり後の遊技状態を低確率遊技状態（通常遊技状態）か確変遊技状態かに振り分けるための構成となる。

【００４９】

このように、大当たり遊技中に第１可変入賞口６５に入賞した遊技球の流下ルートにより大当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、大当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、第１可変入賞装置６５の開口から特別排出口６５ｅ２の入り口（切替部材６５ｈの誘導片６５ｈ２により閉鎖さる開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも１秒で構成されている。切替部材６５ｈの作動は、大当たり種別により作動タイミングと作動時間が設定されている。本実施形態では、大当たりＡ、大当たりＣ、大当たりＤに当選した場合には、１３ラウンド目の開始における第１可変入賞口６５の開放タイミングに合わせて切替部材６５ｈが５秒間作動されるように構成されている。また、大当たりＢ、大当たりＥに当選した場合には、１３ラウンド目の開始における第１可変入賞口６５の開放タイミングに合わせて切替部材６５ｈが０．５秒間作動されるように構成されている。

【００５０】

よって、大当たりＡでは、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過することが可能に構成されているが、大当たりＢでは、確変スイッチ６５ｅ３を通過することが不可能に構成されている。よって、大当たり種別により確変付与割合を制御することができ、過剰に有利不利が発生してしまわないように構成できる。

【００５１】

図６（ｂ）を参照して、通常排出口６５ｅ２に遊技球が誘導される場合について説明す

る。図６（ｂ）は、流路ソレノイド６５ｋが非作動であり、特別排出口６５ｅ２の入り口の開口面を切替部材６５ｈの誘導片６５ｈ２が塞いでいる状態を示す図である。

【００５２】

検出口６５ａ１より振り分け流路に誘導された遊技球は、切替部材６５ｈの誘導片６５ｈ２の上面に誘導されて通常排出口６５ｅ１に誘導される。この通常排出口６５ｅ１の端部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサーで構成された排出確認スイッチ６５ｅ４が設けられている。これにより、第１可変入賞装置６５内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ６５ｅ４と確変スイッチ６５ｅ３との合計により判別できる。よって、１３ラウンド前に入賞した遊技球が排出されていない状態で１３ラウンド目に入賞して、大当たりＢであっても確変スイッチ６５ｅ３に入賞する不具合を抑制できる。

【００５３】

このように、第１可変入賞装置６５内に特定入賞口６５ａに入賞した遊技球が磁気センサー６５ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（本実施形態では１球入賞に対して１５個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、確変スイッチ６５ｅ３に通過するか否かを振り分け可能に構成することで、確変遊技状態を付与するか否かの抽選も実行することができる。よって、確変遊技状態を付与するための専用の入賞口を第１可変入賞装置６５とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。

【００５４】

次に、図７を参照して、本実施形態における各種遊技状態について説明する。図７は、各種遊技状態が設定される流れを示した図である。パチンコ機１０が初期化された状態（ＲＡＭクリアスイッチが押下されて電源が投入された状態）では、通常遊技状態が設定されている。この場合には、第２特別図柄（特図２）の変動時間が長く設定される。具体的には、図１７に示すように、当否判定結果が当たり、外れである場合共に、特図２の変動時間は、６４８０００００ｍｓ（１８時間）が選択されるように構成されている。主に遊技店の営業時間は、朝９時から夜１１までの１５時間程度であるので、それよりも長い時間で設定されている。よって、通常遊技状態において、可変表示ユニット８０の右側を通過させて遊技（右打ち遊技）を行っても、特図２の変動が営業時間内に終了しない。また、通常遊技状態は、電動役物６３２も特別状態に設定され難く構成されているので、通常遊技状態では、右打ち遊技を行うことは遊技者にとって、遊技球を可変表示ユニット８０の左側を通過させて遊技（左打ち遊技）を行うことよりも不利となるように設定されている。

【００５５】

通常遊技状態で左打ち遊技を行うと、第１特別図柄（特図１）の第１抽選遊技で大当たりとなると、大当たりＡ（１５Ｒ確変大当たり）と大当たりＢ（１５Ｒ通常大当たり）とのどちらかが選択される。ここで、大当たりＢである場合には、大当たりＢの大当たり遊技が実行された後には、通常遊技状態が設定される。一方、大当たり遊技Ａである場合には、確変電サポ無し遊技状態（潜伏確変）が設定される。この確変電サポ無し遊技状態では、大当たり確率が通常遊技状態の１０倍高く設定され、第２特別図柄の変動時間が５００ｍｓ（０．５ｓ）に設定される。よって、遊技者は、右打ち遊技しても、第２特別図柄で抽選を行う第２抽選遊技を効率よく行うことができる。

【００５６】

ここで、第１特別図柄では、遊技状態に関わらず、大当たりとなった場合に３４％の割合で確変大当たり（大当たりＡ）が選択されるように構成されているが、第２特別図柄では、１００％の割合で確変大当たり（大当たりＣまたは大当たりＤ）が選択されるように構成されている。よって、第２特別図柄で抽選された方が遊技者には有利になるように構成されている。

【００５７】

確変電サポ無し遊技状態では、第１特別図柄の変動時間が外れの場合には、１８０００００ｍｓ（３０分）に設定されている（図１８（ａ）参照）。一方、第２特別図柄の変動

時間は、当否判定結果に関わらず５００ｍｓに設定されている。よって、第１特別図柄の外れ変動が１回行われる間に、第２特別図柄では、最大３６００回の抽選を実行することが可能となる。確変中の大当たり確率は、１／４０であるので、通常の遊技であれば外れの第１特別図柄が１回変動終了するまでに、第２特別図柄で大当たりとすることができるように構成されている。

【００５８】

確変電サポ無し遊技状態において、第２特別図柄で大当たりとなると大当たりＤ（１５Ｒ確変大当たり）が選択される。大当たりＤの実行後には、確変電サポ有り遊技状態が設定される。この確変電サポ有り遊技状態では、特別図柄の抽選確率が１０倍高く設定され、さらに、普通図柄の抽選確率も４０倍高く設定され、変動時間も短い変動時間が選択され易く設定される（図１９参照）。また、電動役物６３２が特別状態に維持される時間（開放時間）も通常遊技状態、潜伏確変遊技状態よりも長く設定される。よって、右打ちした場合に、右第１始動口６３１に入賞し易く構成できる。本実施形態では、右打ちした遊技球の９５％が右第１始動口６３１に入賞するように構成している。よって、残りの５％の遊技球のうちの８５％が第２入球口に入賞し、その残りの５％がアウト球となり消費される。よって、確変遊技状態では、右打ちされた遊技球のうち約９９％が右第１始動口６３１または第２始動口６４０へ入賞することとなり、右打ちした遊技球の９９％が賞球として遊技者に払い出される。よって、遊技者の持ち球の減少を抑制して遊技を行うことができる。

【００５９】

確変遊技状態では、第２特別図柄の変動時間は長く設定され、第１特別図柄の変動時間が短く設定されている（図１８（ｂ）参照）。よって、第１特別図柄で抽選が効率良く実行される。確変遊技状態で第１特別図柄の大当たりとなると、３４％の割合で大当たりＡが選択される。よって、３４％の確率で潜伏確変遊技状態が選択されることとなり、再び最低２回の大当たりに当選するまでは、高確率で遊技を行うことが可能となる。一方、６６％の確率で大当たりＢが選択されると、大当たり遊技後に通常遊技状態が設定されることなる。

【００６０】

本実施形態では、潜伏確変遊技状態が設定されると、持ち球の消費が抑制された状態で大当たりが２回実行されるまでは、遊技者に有利な高確率で第１抽選遊技または第２抽選遊技を実行することができる。よって、遊技者としては、潜伏確変遊技状態が設定されると最低２回の大当たりが補償されていると感じさせることができる。

【００６１】

ここで、本実施形態では、通常遊技状態で大当たりＡとなった場合に、記憶されていた第１特別図柄の保留球により第１特別図柄の大当たりＢとなってしまうと、２回の大当たりを得るまえに通常遊技状態が設定されることとなる。しかしながら、潜伏確変遊技状態では、第１特別図柄の変動時間は、外れである場合には３０分が選択されるように構成されているので、潜伏確変遊技状態が設定された１回目の第２抽選遊技で大当たりとなる場合（１／４０の確率）であるので、頻繁に遊技者に不利となる状態が起こらないように設定されている。

【００６２】

さらに、通常遊技状態で大当たりＡとなった場合には、第１特別図柄の保留球の抽選結果を先に判別して、抽選結果が大当たりＥとなると判定された場合には、大当たりＥの遊技終了後に１００回の時短遊技が付与されるので、通常遊技状態よりも遊技者に有利な状態が付与されるように構成されている。よって、遊技者が落胆して遊技への意欲が著しく低下する不具合を抑制できる。

【００６３】

図２に戻って説明を続ける。遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０

には、左第１始動口６３、右第１始動口６３１、第２始動口６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７における変動表示と同期させながら、第３図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１が設けられている。

【００６４】

第３図柄表示装置８１は８インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、図４（ａ）に示すように、第１表示領域Ｄｍに第３図柄の一つである第１特別図柄（特図１）または第２特別図柄（特図２）を示す、左（左側表示領域Ｄｍ１）、中（中表示領域Ｄｍ２）及び右（右側表示領域Ｄｍ３）の３つの図柄列が表示される。なお、第１表示領域（Ｄｍ）に表示される第３図柄の種別（特図１であるか、特図２であるか）は、遊技状態によって決定されて表示される。

【００６５】

本実施形態では、通常遊技状態（低確率遊技状態）と確変電サポ有り遊技状態（確変遊技状態）である場合には、第１特別図柄が第１表示領域Ｄｍに表示され、確変電サポ無し遊技状態（潜伏確変遊技状態）である場合には、第２特別図柄が第１表示領域Ｄｍに表示されるように設定される。

【００６６】

なお、本実施形態では、上記したように第１表示領域Ｄｍに表示される特別図柄の種別が切り替えられるように設定したが、それに限らず、常に同じ特別図柄を表示するように構成してもよい。

【００６７】

各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の第１表示領域Ｄｍ上にて第３図柄（第１特別図柄）が変動表示（動的表示）されるようになっている。

【００６８】

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

【００６９】

具体的には、第１表示領域Ｄｍは、左・中・右のそれぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。

【００７０】

また、第１表示領域Ｄｍには、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。

【００７１】

また、第１表示領域Ｄｍの右上には、第２表示領域Ｄｎが形成されている。この第２表示領域Ｄｎには、第１特別図柄または第２特別図柄（遊技状態により異なる）を示す図柄列が表示される。なお、この第２表示領域Ｄｎには、確変遊技状態以外の遊技状態では、図４（ｂ）に示すような「○」、「×」の２種類の図柄列が並列して２列表示され、「○」図柄が２つ左右列に表示されると、第１特別図柄または第２特別図柄が当たりであったことを遊技者に報知するように構成されている。一方、詳細については後述するが、確変遊技状態である場合には、図９（ａ）～（ｂ）に示すように、第２特別図柄を示す第３図柄として、宝箱の図柄が第２表示領域Ｄｎに表示される。そして第２特別図柄の変動が開始されると、図９（ａ）の状態と図９（ｂ）の状態とを交互に短い周期（例えば１秒）で

繰り替えし表示する点滅表示が実行される。そして、この確変遊技状態である場合には、第２特別図柄の抽選結果が外れである場合には、図９（ａ）で示す状態で変動時間が経過すると停止表示される。一方、抽選結果が当たりである場合には、図９（ｂ）で示す状態で変動時間が経過すると停止表示されるように構成されている。

【００７２】

さらに、詳細については後述するが、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄との変動を同時に実行することが可能に構成されている。第１特別図柄と第２特別図柄とが同時に変動している場合に、一方が大当たりを示す態様で停止表示されると、変動中の他方の特別図柄の変動も強制的に外れを示す態様で停止表示されるように構成されている。確変遊技中には、第１特別図柄の抽選で、大当たりＡ、大当たりＢ、大当たりＥの抽選以外にも、大当たり以外の抽選として小当たりの抽選も実行される。小当たりとは、大当たりが１５ラウンドの大当たりが実行されるのに対して、２ラウンドの小当たり遊技が実行される。また、大当たり遊技の１ラウンドは、３０秒が経過するか、１０球の遊技球が第１可変入賞装置６５に入賞するまで実行されるが、小当たり遊技の１ラウンドは、０．５秒が経過するか、１０球の遊技球が第１可変入賞装置６５に入賞するまでに設定されている。よって、小当たり遊技では、ほとんど第１可変入賞装置６５に遊技球を入球させることができず、賞球を得ることが困難に構成されている。

【００７３】

ここで、第１特別図柄で小当たりを示す抽選結果で停止表示された場合にも、変動中の第２特別図柄は強制的に外れを示す図柄（図９（ａ）参照）で停止表示される。この場合に、次に第２特別図柄が変動開始される場合には、図１０（ａ）～（ｂ）に示すように、第２表示領域Ｄｎの大きさが拡張され、第１表示領域Ｄｍの大きさが縮小されて表示される。そして、宝箱が開く表示態様が実行され、当否判定結果が外れである場合には図１０（ａ）に示すように「残念」の文字が宝箱の中より表示されて、遊技者に抽選結果が外れであったことが表示される。一方、当否判定結果が当たりである場合には、図１０（ｂ）に示すように「おめでとう」の文字が宝箱の中より表示されて、遊技者に抽選結果が当たりであったことが表示される。

【００７４】

詳細は後述するが、本実施形態では、確変遊技状態では、第２特別図柄の変動時間が長く設定されるように構成されており、通常の遊技方法では、主に第１特別図柄での抽選が実行される。しかしながら、本実施形態では、第２特別図柄での第２抽選遊技で大当たりとなった場合には、大当たりＤ（１５Ｒ確変大当たり）が必ず選択されるように構成されており遊技者に有利な抽選となっている。ここで、第１特別図柄が小当たりに当選すると、第２特別図柄の変動は強制的に停止表示され、新たな第２特別図柄の変動が開始されるので、第２抽選遊技が実行される機会を増やすことができる。さらに、その場合には、図１０（ａ）～図１０（ｂ）に示すように第２表示領域Ｄｎが拡張して表示されるので、遊技者に第２特別図柄での大当たりを期待させることができる。

【００７５】

なお、本実施形態では、遊技状態が、時短遊技状態（大当たりＥ終了後に付与される）である場合には、第１表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応した第３図柄が表示される。第２表示領域Ｄｎに第２特別図柄に対応した第３図柄が表示される。

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】
図８（ａ）に示すように、第１表示領域の下方には、副表示領域Ｄｓが形成される。この副表示領域Ｄｓには、図８（ｂ）に示すように、第１特別図柄または第２特別図柄に対応した保留図柄「●」が表示される。本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄との保留球数はそれぞれ４個に設定されているので、副表表示領域Ｄｓには、保留図柄「●」が最大８個表示される。
【００７９】
なお、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄との保留図柄は同一としたが、第１特別図柄の保留図柄を「●」、第２特別図柄の保留図柄を「▲」で区別して表示するように構成してもよい。さらに、副表示領域Ｄｓを第１特別図柄の保留図柄を表示する表示領域と第２特別図柄の保留図柄を表示する表示領域とで分けて設定（例えば、左側領域と右側領域）するようにしてもよい。また、変動開始の順序に保留図柄を並び変えて表示するように構成してもよい。
【００８０】
また、本実施形態では、第１抽選遊技と第２抽選遊技の２つで構成されたパチンコ機１０について説明したが、それに限らず、３つや４つ、それ以上の抽選遊技とそれに対応する始動口をそれぞれ設けて、同時にそれぞれの抽選結果の変動表示を可能に構成するようにしても当然良い。
【００８１】
左第１始動口６３、右第１始動口６３１、第２始動口６４０へ遊技球が入賞すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチまたは第２始動口スイッチ（図示せず）がオンとなる。なお、左第１始動口６３と右第１始動口６３１とは入球した遊技球が第１始動口スイッチへと誘導される共通の誘導路が遊技盤１３の背面側に形成されている。第１始動口スイッチ、第２始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７で示される。また、左第１始動口６３、右第２始動口６３１、第２始動口６４０は、球が入賞すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【００８２】
第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらか一方が、大当たりを示す図柄で停止表示されると、他方の特別図柄が変動表示中であれば、強制的に変動が終了される。なお、本実施形態では、一方の特別図柄で当否判定結果が大当たりとなる変動が開始去れている場合には、他方の後から変動開始される特別図柄は、強制的に外れの抽選結果として変動が開始されるように構成されている。これにより、大当たり遊技が連続して開始されたり、同時に大当たり遊技が開始される不具合を抑制できる。
【００８３】
なお、本実施形態では、一方の特別図柄で当たりの抽選遊技が実行されている場合には、他方では外れの抽選遊技が強制的に実行されるように構成したが、それに限らず、他方でも抽選結果通りの抽選遊技を実行して、連続して大当たり遊技が開始されることが可能に構成してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらか一方で大当たりとなった場合には、変動時間の計測を中断して、大当たり後に残りの変動表示を継続する構成としてもよい。この場合、中断中については、所定周期で、第１特別図柄または第２特別図柄について、所定の表示態様「例えば、アルファベットのｈ」で停止表示させた状態で点滅表示させたりしてもよい。このように、構成することで、第１特別図柄または第２特別図柄が仮停止中（中断中）であることを遊技者に報知することができる。
【００８４】
遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１，Ｋ２が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１参照）を通じて視認することができる。
【００８５】
更に、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口６３にも入賞

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

【００８６】

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

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【００９０】

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

【００９１】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図１２参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【００９２】
＜構成について＞
図２を参照して、さらに本実施形態の特徴的な構成について詳細を説明する。本実施形態では、可変表示ユニット８０の左側を遊技球が流下する左側流路と、可変表示ユニット８０の右側を流下する右側流路とが形成されている。可変表示ユニット８０の中央下方には、左第１始動口６３が配置されており、主に、左側流路を流下した遊技球が右側流路を流下した遊技球よりも入球し易く構成されている。
【００９３】
右側流路には、第１普通図柄始動口６７ａが配置されており、その下方に第１可変入賞装置６５が配置され、その下方に右側第１始動口６３１が配置され、その右側に第２普通図柄始動口６７ｂが配置されている。右第１始動口６３１の下方には、第２始動口６４０が配置されている。遊技盤１３には遊技球の転動方向を可変させるための複数の釘Ｔが配置されている。
【００９４】
右側流路に発射された遊技球は、釘Ｔ４により電動役物６３２が通常状態（左誘導部材６３２ａと右誘導部材６３２ｂとが起立した状態）では、右第１始動口６３１に遊技球が入球しないように構成されている。電動役物６３２が通常状態である場合には、右側流路を流下する遊技球の８５％が右側第１始動口６３１の左側を流下するように構成されている。なお、右第１始動口６３１の左側と右側とを流下する遊技球の割合は、釘Ｔ１の角度を調整することで変更が可能に構成されている。釘Ｔ１の角度を第１可変入賞装置６５側に傾斜させることで、遊技球が通過可能な幅が広くなり、右第１始動口６３１の右側を遊技球が流下する割合が増す。一方、釘Ｔ１を右第１始動口６３１側に傾斜させることで、遊技球が通過可能な幅が狭くなり、右第１始動口６３１の左側を流下する遊技球の割合を増やすことができる。
【００９５】
右第１始動口６３１の左側を流下した遊技球は、釘群Ｔ３（５本の釘により構成）により第２始動口６４０へと誘導されるように構成されている。なお、釘群Ｔ３は、それぞれの釘の幅が遊技球１球分よりも狭く配置されており、遊技球が通過不可能に構成されている。釘群Ｔ３に誘導された遊技球は、釘群Ｔ２（３本の釘で構成）により第２始動口６４０の下方へ流下することが妨げられ、すべて第２始動口６４０に入球するように構成されている。
【００９６】
ここで、本実施形態では、第２始動口６４０に遊技球が入球すると遊技者に対して、１球の賞球が払い出されるように設定されている。右側流路に発射された遊技球の８５％は、第２始動口６４０に入賞するように構成されている（電動役物６３２が通常状態である場合）ので、遊技者が発射した遊技球のうち、８５％は賞球として払い戻されるように構成されている。よって、遊技者は、右側流路に遊技球を発射することで、左側流路に遊技球を発射するよりも持ち球としての遊技球の消費（減少）を抑制することができる。なお、本実施形態では、右第１始動口６３１の右側を流下した遊技球は、釘群Ｔ２により第２始動口６４０には入賞しない構成となっている。
【００９７】
次に、電動役物６３２が特別状態（左誘導部材６３２ａと右誘導部材６３２ｂとが略水平となるまで回動した状態）では、左誘導部材６３２ａにより左第１始動口６３１の左側を流下する流路が閉鎖されるように構成されている。これにより、電動役物６３２が特別状態である場合には、右側流路を流下した遊技球が第２入球口６４０に入賞することが抑制されるように構成されている。よって、時短遊技状態や確変遊技状態である時には、右第１始動口６３１への入賞が増し、第２始動口６４０への入賞が減少して第１特別図柄での第１抽選遊技の実行回数（実行頻度）が多くなるように構成されている。さらに、時短遊技状態と確変遊技状態では、第２特別図柄の変動時間が長く設定されるので、より第２抽選遊技の実行回数（実行頻度）を少なく（低く）することができる。

【００９８】
さらに、本実施形態では、潜伏確変遊技状態では、遊技者に有利となる第２特別図柄の変動時間が短く設定されるので、右側流路に遊技球を発射するように遊技が行われるが、既に述べたように、第２始動口６４０へ入賞する遊技球の割合は、右側流路を流下する遊技球の８５％に設定されているので、遊技者の持ち球は減少していく。しかしながら、本実施形態では、潜伏確変遊技状態となると、第２特別図柄で小当たりに当選する確率が高く設定される。さらに、潜伏確変遊技状態中に実行される小当たり遊技は、第１可変入賞装置６５の１ラウンドの開放時間が３秒または１０球入賞するまでに設定され、１ラウンド当たりの開放時間が他の遊技状態よりも延長されるので、小当たりにより賞球を得ることができる。本実施形態では、潜伏確変中の小当たりの確率が、右側流路を流下して消費される１５％分となるように設定されており、遊技者の持ち球の減少を補填するように構成されている。よって、潜伏確変遊技状態にも遊技者は、持ち球が減少するのを抑制して遊技を行うことができる。
【００９９】
なお、本実施形態では、通常遊技状態では、右打ち遊技（右側流路に遊技球を発射して遊技）で遊技を行うことが禁止されており、通常遊技状態時に第２始動口６４０に遊技球が入賞すると異常処理が実行されて、第３図柄表示装置８１に警報表示「左打ちで遊技してください」という文字を表示するとともに、音声でも同様の警告が報知される。また、通常遊技状態で、第２始動口６４０に遊技球が入賞した場合には、大当たりが無効となるように制御してもよいし、ホールコンピュータ等に異常信号を出力するように構成してもよい。
【０１００】
＜第１実施形態における電気的構成＞
次に、図１２を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１２は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。
【０１０１】
主制御装置１１０では、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示部８８における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ（図１３参照）が設けられている。
【０１０２】
ここで、図１３を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定、第２図柄表示部８８の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。
【０１０３】
大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、大当たりの抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の選択に使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、変動パターンの選択に使用する変動種別カウンタＣ３と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１とが用いられる。また、普通図柄（第２図柄表示部８８）の抽選には、第１当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第１当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱

数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。

【０１０４】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図２２参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（Ｓ１６００）（図４５参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、左第１始動口６３と右第１始動口６３１に対する入賞について各カウンタ値が格納される第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと第２始動口６４０に対する入賞について各カウンタ値が格納される第２特別図柄保留球格納２０３ｂとが設けられている。本実施形態では、左第１始動口６３と右第１始動口６３１とで合わせて保留球が最大４個、第２始動口６４０には、保留球が最大４個までそれぞれ設けられており、合計最大８個の保留球が記憶可能に構成されている。そのため、特別図柄が変動表示中でない場合や、特別図柄の大当たり遊技中でない場合等の特別図柄の抽選が可能な期間に遊技球が、左第１始動口６３または右第１始動口６３１に遊技球が入賞すると、各カウンタ値が第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納され、第２始動口６４０に遊技球が入賞すると、各カウンタ値が第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。その後、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納された各カウンタ値が第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に移動されて、第１特別図柄を変動表示（動的表示）するための各種設定や制御処理が実行される。同様にして、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納された各カウンタ値が第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に移動されて、第２特別図柄を変動表示するための各種設定や制御処理が実行される。

【０１０５】

一方、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示中や第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり遊技中等の特別図柄の抽選が不可能な期間に、遊技球が左第１始動口６３または右第１始動口６３１、第２始動口６４０に入賞した場合には、入賞した始動口に対する保留個数が上限値（本実施形態では、４個）未満である場合には、各カウンタ値の取得がされ、入賞した始動口に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶される。また、入賞した始動口に対する保留個数が上限値（本実施形態では、４個）以上である場合には、各カウンタ値等の取得はされずに賞球（本実施例では、遊技球１個）のみが遊技者に払い出される無効球として扱われる。

【０１０６】

なお、本実施形態では、保留球数の上限値は、左第１始動口６３と右第１始動口６３１で合わせて４個、第２始動口６４０とに対して４個としたが、それに限らず、それぞれ４個でもよいし、上限値をもうけないようにしてもよい。

【０１０７】

図９に示す各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～３９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～３９９の値を取り得るカウンタの場合は３９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、この第１当たり乱数カウンタＣ１は、左第１始動口６３または右第１始動口６３１、第２始動口６４０への入球に対してそれぞれ共通に取得される。

【０１０８】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～３９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～３９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図２２参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン

処理（Ｓ１６００）（図４５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【０１０９】
第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が左第１始動口６３、右第１始動口６３１、第２始動口６４０に入賞（始動入賞）したタイミングで、ＲＡＭ２０３の入賞した始動口に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図１４参照）によって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値（本実施形態では、低確率時には、「７」、高確率時には、「０～９」）と一致する場合に、大当たりと判定する。
【０１１０】
本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり乱数カウンタＣ１は、０～３９９の範囲の２バイトのループカウンタとして構成されている。この第１当たり乱数カウンタＣ１では、大当たりとなる乱数の値（当たり値）の数は低確率時には１で、その値「７」が、高確率時には１０で、その値「０～９」が、第１当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている。
【０１１１】
第１当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（本実施形態では、９９）に達した後に０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が左第１始動口６３、右第１始動口６３１、第２始動口６４０に入賞（始動入賞）したタイミングで、入賞した始動口に対応するＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。なお、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取得されるタイミングは、実際には、第１始動口スイッチ（図示せず）または第２始動口スイッチ（図示せず）に遊技球が検出されたタイミングのことである。
【０１１２】
ここで、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数でなければ、即ち、外れとなる乱数であれば、変動表示演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、外れ時のものとなる。一方で、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球実行エリア２０３ｂに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数であれば、変動表示演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納された第１当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。
【０１１３】
本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。この第１当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図１６参照）とに基づいて、大当たり種別が決定される。
【０１１４】
大当たり種別としては、上述したように、第１特別図柄専用の大当たり種別として、大当たりＡと大当たりＢと大当たりＥとが設定され、第２特別図柄専用の大当たり種別として、大当たりＣ、大当たりＥが設定されている。大当たりＡ～大当たりＥは、それぞれ１５ラウンドの大当たり遊技で構成されている。さらに、大当たりＡ、大当たりＣ、大当たりＤでは、１３ラウンド目の開始時に第１可変入賞装置６５の切替部材６５ｈが５秒間回動され、確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過可能な状態となる。確変スイッチ６５ｅ３に遊技球が検出されることにより、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態である確変遊

技状態または潜伏確変遊技状態に設定される。
【０１１５】
一方、大当たりＢ、大当たりＥである場合には、１３ラウンド目の開始時に切替部材６５ｈが０．５秒間のみ回動される。第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３に到達するまでには、０．５秒以上必要であることより、大当たりＢ、大当たりＥである場合には、確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過することが不可能に構成されており、大当たり後の遊技状態が高確率の遊技状態に設定されないように構成されている。
【０１１６】
よって、大当たり遊技が開始されても、遊技者にとっては、その後の大当たり遊技中に確変が付与されるか否かが決定されるので、確変への期待を長く継続して持たせることができる。さらに、第１特別図柄と第２特別図柄とで確変が付与される割合が異なるので、遊技者は、特別図柄の違いによって確変が付与される期待度を変えて遊技を行うことができる。
【０１１７】
図１６（ａ）～（ｃ）に示すように大当たり種別選択テーブル２０２ｄは、大当たり種別選択テーブルＡ～Ｃまでの３種類のテーブルで構成されている。図１６（ａ）は大当たり種別選択テーブルＡの内容を模式的に示した模式図である。この大当たり種別選択テーブルＡは、通常遊技状態（時短遊技状態含む）である場合に、大当たりとなった場合に、第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり種別を決定するための選択テーブルである。図１６（ａ）に示すように、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、大当たりＡ（１５Ｒ確変大当たり）と大当たりＢ（１５Ｒ通常大当たり）とが設定されている。大当たりＡは、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３３」の値が判定値として設定されており、大当たりＢは、「３４～９９」の第１当たり種別カウンタＣ２の値が判定値として設定されている。第２特別図柄（特図２）の大当たり種別としては、大当たりＣの１種類が設定されており、「０～９９」の第１当たり種別カウンタＣ２の値が判定値として設定されている。即ち、通常遊技状態では、特図１で大当たりとなると３４％の確率で大当たりＡが選択され、６６％の確率で大当たりＢが選択されるように構成されている。一方、特図２で大当たりとなると１００％の確率で大当たりＣが選択されるように構成されている。
【０１１８】
なお、図１６（ａ）に示すように、大当たりＡは、普通図柄の当たり確率を高くし、普通図柄の変動時間が短くされて、電動役物６３２の作動時間も長く設定される状態（電サポ状態）が付与されず、第１可変入賞装置６５の確変スイッチ６５ｅ３に遊技球が入賞可能な開放パターンが付与されるＶ入賞開放パターンが設定される大当たりである。一方、大当たりＢは、電サポ状態が付与されず、Ｖ入賞開放パターンも設定されない大当たりである。大当たりＣは、電サポ状態が付与されＶ入賞開放パターンが設定される大当たりに設定されている。
【０１１９】
このように、通常遊技状態では、通常では遊技（変動）されないはずの第２特別図柄の大当たり種別として、大当たりＣのみとすることで、不正等により例え第２特別図柄で大当たりが発生したとしても、潜伏確変遊技状態を付与せず、最低２回の大当たりが不正に高確率状態で付与されてしまう不具合を抑制できるように構成されている。
【０１２０】
次に、図１６（ｂ）は、大当たり種別選択テーブルＢの内容を模式的に示した模式図である。この大当たり種別選択テーブルＢは、潜伏確変遊技状態で大当たりが成立した場合に、その大当たり種別を決定するためのテーブルである。この大当たり種別選択テーブルＢでは、特図１の大当たり種別として、大当たりＡと大当たりＥとが設定されており、特図２の大当たり種別として、大当たりＣと大当たりＤがそれぞれ設定されている。
【０１２１】

大当たりＥは、１５ラウンド時短大当たりであり、大当たり遊技終了後に第１特別図柄または第２特別図柄が１００回変動開始するまでの間、電サポ状態が付与される。なお、この場合の大当たり確率は低確率状態に設定される。なお、潜伏確変遊技状態に移行すると、特図１の変動時間は長く設定されるので、大当たりとなるのは、潜伏確変遊技状態に移行した１回目の第１特別図柄の変動であることが概ね考えられる。その場合には、遊技者を救済する意図もあり、通常遊技状態では選択されない大当たりＥが大当たりＢの代わりに選択されるように設定されている。よって、遊技者の落胆を抑制でき、遊技への意欲が著しく低下してしまう不具合を抑制できる。

【０１２２】

特図２で大当たりした場合には、大当たりＣと大当たりＤとがそれぞれ設定されている。大当たりＤは、１５ラウンドの潜伏確変が設定される大当たりで構成されている。ここで、本実施形態では、潜伏確変遊技状態が設定されると、最低２回の大当たり遊技が実行されるまで特別図柄の抽選確率が高確率状態に設定される可能性が高く設定されている。よって、遊技者にとっては、確変遊技状態が設定される大当たりＣよりも大当たりＤの方が有利な大当たり種別に設定されている。

【０１２３】

なお、大当たり種別選択テーブルＢでは、大当たりＣは、判定値として「０～６５」が設定されており、大当たりＤは、判定値として「６６～９９」が設定されている。よって、大当たりＣは第２特別図柄が当たりとなると６６％の確率で選択され、大当たりＤは、３４％の確率で選択されるように設定されている。よって、遊技者は、潜伏確変遊技状態中に第２特別図柄で大当たりすると大当たりＤが選択されていることを期待して遊技を行う。

【０１２４】

図１６（ｃ）は、大当たり種別選択テーブルＣの内容を模式的に示した模式図である。大当たり種別選択テーブルＣは、遊技状態が確変遊技状態である場合に大当たり種別を決定する為に使用する選択テーブルである。大当たり種別選択テーブルＣでは、第１特別図柄の大当たり種別として大当たりＡと大当たりＢが設定されており、第２特別図柄の大当たり種別としては、大当たりＤのみが選択されるように構成されている。なお、大当たりＡが選択される割合は３４％に設定されており（判定値「０～３３」）、大当たりＢが選択される割合は６６％に設定されている（判定値「３４～９９」）。

【０１２５】

このように、確変遊技状態が設定されている場合には、第２特別図柄で大当たりとなると必ず大当たりＤが選択されることで、潜伏確変遊技状態が設定され、さらに遊技者に最低２回大当たりが実行されるまで高確率状態が継続して設定され易く構成している。ここで、本実施形態では、確変遊技状態中では、第２特別図柄の変動時間が長く設定されており、さらに、電動役物６３２が特別状態となり易く設定される（電サポ）となることで、第２始動口６４０への入球数が抑制されるように構成されている。後述するが確変遊技状態となると、普通図柄の変動時間が１９１／１９９の割合で３０００ｍｓが選択され、８／１９９の割合で３００００ｍｓが抽選により選択される（図１９参照）。よって、低い確率で、変動時間の長い３００００ｍｓの変動時間が選択されるように構成されている。

【０１２６】

この３００００ｍｓの変動時間が経過するまでの間は、電動役物６３２は特別状態に作動されないこととなるので、その間、第２始動口６４０に遊技球が入賞し易く（右打ちした遊技球の８５％が入球）なるので、第２特別図柄の保留球を増大させることができる。一方、確変遊技状態中には、図１８（ｂ）に示すように外れの場合には、１８０００００ｍｓの変動時間が第２特別図柄の変動時間として設定されているので、通常では第２特別図柄の保留球が記憶されている状態でも効率良く新たな抽選が実行されないように構成されている。しかしながら、確変遊技状態中には、第１特別図柄の小当たり確率が１／８０に設定されている（図１５（ｂ参照））ので、第１特別図柄で小当たりに当選する毎に、第２特別図柄で実行されている変動は、強制的に停止表示され、次に記憶されている保留

球の変動が開始されることとなる。即ち、第１特別図柄で小当たりに当選することで、第２特別図柄での抽選機会が増えることとなり、遊技者に有利な抽選が実行され易いように設定されている。よって、遊技者は、第１特別図柄で小当たりに当選することを期待して遊技を行うことができ、大当たり以外にも遊技者の期待を増大させることができる。なお、小当たりの抽選確率は、適宜適当な値で設定してもよい。

【０１２７】

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

【０１２８】

変動種別カウンタＣＳ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が左第１始動口６３、右第１始動口６３１または第２始動口６４０に入賞（始動入賞）したタイミングで、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。

【０１２９】

なお、本実施形態では、始動入賞したタイミングで変動種別カウンタＣＳ１の値を取得するように構成したが、それに限らず、変動開始となるタイミングで取得するように構成してもよい。第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２についても変動開始時に選択するように構成しても当然よい。

【０１３０】

図１７、図１８（ａ）～（ｂ）に示すように、変動パターン選択テーブル２０２ｅは、低確率遊技状態で変動パターンを選択する為の変動パターン選択テーブルＡ（図１７参照）、潜伏確変遊技状態で変動パターンを選択する為の変動パターン選択テーブルＢ（図１８（ａ）参照）、確変遊技状態または時短遊技状態で変動パターンを選択する為の変動パターン選択テーブルＣ（図１８（ｂ）参照）がそれぞれ設定されている。

【０１３１】

各変動パターン選択テーブルは、変動開始する場合の保留球の数と変動種別選択カウンタＣＳ１の値、当否判定結果に対応してそれぞれ変動パターンの種別が設定されている。なお、主制御装置１１０が決定する変動パターンの種別は、変動パターンの大まかな内容であり、主に、変動時間、大まかな変動種別（非リーチ、リーチ各種）が決定される。そして、音声ランプ制御装置１１４によりさらに詳細な変動パターンの内容が決定されるように構成されている。このように構成することで、主制御装置１１０の制御負荷を軽減することができる。

【０１３２】

図１７に示したように、通常遊技状態では、第２特別図柄の変動時間が当否判定結果が外れ、当たりに関わらず極端に長い変動時間（動的表示時間）が決定されるように構成されている。具体的には、６４８０００００ｍｓが選択され、１８時間が設定される。遊技店の営業時間は、通常朝９時から夜１１時までが長くても一般的であるので、１５時間の営業時間となっておりそれよりも長い変動時間で構成されている。よって、通常遊技状態において第２特別図柄で遊技して大当たりさせることを防止できる。なお、本実施形態では、大当たりの場合も長い変動時間とした。この場合に、第２特別図柄で遊技されていることをホールコンピュータ等に出力することで、不正な遊技の監視や、正しい遊技方法での指導を遊技店側が行うことができる。

【０１３３】

なお、本実施形態では、当たりの場合も第２特別図柄では長い変動時間としたが、当たりの場合には５００ｍｓ等の短い変動時間で構成してもよい。このように構成することで、第２特別図柄で極端に長い当たり変動が実行されることで、その間第１特別図柄で当たり変動が実行されない不具合を抑制できる。

【０１３４】

図１８（ａ）に示すように、潜伏確変遊技状態では、外れである場合の第１特別図柄の

変動時間が１８００００ｍｓで構成されており、極端に長く設定されている。一方当たりとなる第１特別図柄の変動時間は、５００ｍｓで構成されており短く設定されている。このように構成することで、潜伏確変遊技状態に移行して１変動目の第１特別図柄が大当たりＥとなった場合にも、潜伏確変遊技状態に移行したことを分かり難くすることができる。さらには、大当たり遊技を連続して実行でき、遊技の興趣を向上できる。

【０１３５】

図１８（ｂ）に示すように、確変遊技状態では、第２特別図柄の外れの変動時間が１８００００ｍｓで構成されており、極端に長く設定されている。一方、当たりの変動時間は５０００ｍｓで構成されており、後述する宝箱の演出が実行される期間に合わせて設定されている。

【０１３６】

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

【０１３７】

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

【０１３８】

図１３に戻って、各種カウンタの説明を続ける。第１当たり乱数カウンタＣ４は、０～２３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。球が第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを通過したタイミングでＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納される。そして、普通図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１５（ｃ））によって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１５（ｃ））によって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄の当たりと判定する。

【０１３９】

また、第１当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第１当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図２２参照）毎に更新

され、球が第１普通図柄始動口６７ａ（スルーゲート）または第２普通図柄始動口６７ｂ（スルーゲート）を通過したことが検知された時に取得される。当選することとなる乱数の値の数は、通常遊技状態では、５であり、その範囲は「５～９」となっている。また、高確率遊技状態では、２００であり、その範囲は「５～２０４」となっている。即ち、通常遊技状態では、取得された第１当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～９」の範囲にある場合に当選と判定され、高確率遊技状態では、取得された第１当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲にある場合に当選と判定され、第２図柄表示部８８に停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物６３２の左誘導部材６３２ａ、右誘導部材６３２ｂが、通常遊技状態では、所定時間（本実施形態では１．２ｓ）の開放動作が１回行われ、高確率遊技状態では、所定時間（本実施形態では１ｓ）の開放動作が２回行われる。なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第１当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２３９）、タイマ割込処理（図２２参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（Ｓ１６００）（図４１参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０１４０】

第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを遊技球が通過すると、普通図柄（第２図柄）の変動表示中でなく、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに保留球に基づく各カウンタ値が記憶されていない場合には、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に第１当たり乱数カウンタＣ４から乱数値が取得されて、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納される。また、普通図柄（第２図柄）が変動表示中または普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに記憶されている保留球に対応する乱数値が上限値（本実施形態では、４個）未満である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ４から取得された乱数値が対応する保留回数（普通図柄保留１～４）の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納される。なお、各エリアに乱数値が格納されると、普通図柄フラグ（図示せず）がオンに設定され、その乱数値に基づく、普通図柄の変動表示停止され、または、保留を消化したことにより１つまえの保留エリアにデータがシフトされた場合には、オフに設定される。ここで、データがシフトされると、新たにシフトされて記憶された保留エリアの普通図柄フラグはオンに設定される。保留エリアにデータが記憶されているか否かまたは、普通図柄が変動表示中であるかの判定はどの保留エリア、または実行エリアの普通図柄フラグがオンになっているか否かで実行される。

【０１４１】

このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示部８８における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。

【０１４２】

なお、本実施形態では、第１抽選遊技と第２抽選遊技との抽選については、共通の各種カウンタ値を選択するように構成したが、第１抽選遊技（第１特別図柄）と第２抽選遊技（第２特別図柄）とで、それぞれ専用の各種カウンタを設定して、第１抽選遊技と第２抽選遊技との各種カウンタの更新契機や初期値等を異ならせることにより、異なる値で更新されるカウンタ値で構成されるようにしても当然よい。

【０１４３】

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

【０１４４】

また、第１特別図柄と第２特別図柄とで、共通の各変動パターンテーブルより変動パターンを選択するようにしたとしても、選択される変動パターンが同期してしまう不具合を抑制し、多彩な演出を行うことができる。また、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡ

Ｍ２０３の記憶データを抑制し、安価な構成（記憶領域の小さいＲＡＭ等を使用）とすることができる。

【０１４５】

図１２に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１３に図示したカウンタ用バッファのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【０１４６】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（Ｓ１６００）（図４５参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図４４参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４３参照）が即座に実行される。

【０１４７】

ＲＡＭ２０３は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、確変フラグ２０３ｇ、確変設定フラグ２０３ｈ、確変通過カウンタ２０３ｉ、入賞個数カウンタ２０３ｊ、動作カウンタ２０３ｋ、報知カウンタ２０３ｍ、残球タイマフラグ２０３ｎ、残球タイマ２０３ｏ、確変有効フラグ２０３ｐ、排出個数カウンタ２０３ｓ、時短中カウンタ２０３ｔ、大当たりフラグ２０３ｕ、特図１変動停止フラグ２０３ｖ、特図２変動停止フラグ２０３ｗ、先読み保留球格納エリア２０３ｘ、小当たりフラグ２０３ｙ、その他メモリエリア２０３ｚを少なくとも有している。

【０１４８】

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

【０１４９】

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

【０１５０】

第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）、第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図１３参照）より取得した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれ

ぞれ記憶される。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図２２参照）の中で、球が左第１始動口６３または右第１始動口６３１へ入賞したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにそれぞれ格納する。一方、球が第２始動口６４０へ入賞したことを検出すると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様に、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ２、ＣＳ１の値を取得し、各対応するエリア（図示せず）にそれぞれ同様に記憶される。

【０１５１】

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

【０１５２】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｃは、第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図１３参照）より取得した第１当たり乱数カウンタＣ４が記憶される記憶エリアである。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図２２参照）の中で、球が第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを通過（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから第１当たり乱数カウンタＣ４の値を取得し、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納する。普通図柄フラグ（図示せず）をオンに設定して格納（記憶）する。普通図柄保留球格納エリア２０３ｃは、一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ４の値、普通図柄フラグ（図示せず））が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリアを有している。普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには、第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂへ通過（始動入賞）した順に保留球のデータが、データが空いている保留エリアの内、消化される順序の早い保留エリアから順に記憶される。

【０１５３】

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

【０１５４】

なお、ＭＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、当たり抽選や、第２図柄表示部８８または第２図柄表示装置８８の表示の設定等の処理を実行するために、上述した普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（第１当たり乱数カウンタＣ４の値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この普通図柄保留球実行エリア（図示せず）へシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【０１５５】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図２２参照）の中で検出される第１始動口６４または第２始動口６４０への入賞に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）をそれぞれ最大４回まで計数するカウンタである。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４４、Ｓ１５１４）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値４まで１加算される。

一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ａ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｂは、変動表示演出が実行される毎に１減算される。

【０１５６】

また、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（即ち、保留球数）は、左第１始動口６３または右第１始動口６３１に遊技球が入賞したことに基づいて、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される第１特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第１特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【０１５７】

また、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（即ち、保留球数）は、第２始動口６４０に遊技球が入賞したことに基づいて、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにカウンタ値が格納されるた場合に、主制御装置１１０から出力される第２特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第２特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【０１５８】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）または第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にカウンタ用バッファから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ２、ＣＳ１の各値がそれぞれ記憶された場合には、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）または第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されたデータを、第１特別図柄変動開始処理（図２３、Ｓ２０３）または第２特別図柄変動開始処理（図２３、Ｓ２０６）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第１図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示演出が行われる。

【０１５９】

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

【０１６０】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図２２参照）の中で検出される第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを遊技球が通過（以下「始動入賞」と称す）したことに基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１の第２図柄表示部８８、第２図柄表示装置８８で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）をそれぞれ最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを遊技球が通過したことに基づいて記憶される保留球数の合計を記憶するカウンタである。電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４４、Ｓ１５１４）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、変動表示演出が実行される毎に１減算される（図４１、Ｓ１２０５参照）。

【０１６１】

普通図柄フラグ（図示せず）は、第１当たり乱数カウンタＣ４のデータが記憶されており、保留されていることを示すフラグであり、また、普通図柄が変動表示中であることを示すフラグである。普通図柄保留球実行エリア（図示せず）または普通図柄保留球格納エ

リア２０３ｃに第１当たり乱数カウンタＣ４の値が格納されるとオンに設定される。また、普通当たりカウンタＣ４の値が次の保留エリア（保留が消化され、一つ保留個数を減らした保留個数に対応する保留エリア）にシフトされた場合には、シフトされる前の保留エリアの普通図柄フラグ（図示せず）はオフに設定され、一方シフトされて記憶された保留エリアの普通図柄フラグ（図示せず）はオンに設定される。また、普通図柄の変動表示が変動停止処理されると普通図柄フラグ（図示せず）はオフに設定される。

【０１６２】

確変フラグ２０３ｇは、現在の遊技状態が確変遊技状態（確変遊技状態）であるか否かを示すフラグである。確変フラグ２０３ｇがオンに設定されていると、遊技状態が確変遊技状態であることを示し、オフであると低確率遊技状態（時短遊技状態含む）であることを示している。本実施形態では、大当たり遊技終了時に後述する確変設定フラグ２０３ｈがオンに設定されている場合に確変フラグ２０３ｇがオンに設定される（図５０のＳ１１６８２参照）。一方、大当たり遊技が開始される場合にオフに設定される。なお、初期化された状態では、オフに設定され、通常の電源断が発生した場合には、電源断直前の状態がバックアップされるように構成されている。

【０１６３】

確変設定フラグ２０３ｈは、大当たり遊技後に遊技状態を確変遊技状態に移行させるか否かを示すフラグである。本パチンコ機１０では、遊技状態が確変遊技状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中に確変スイッチ６５ｅ３（図６（ａ）参照）に遊技球が通過したか否かにより決定される。ここで、この確変スイッチ６５ｅ３に遊技球が通過すると確変設定フラグ２０３ｈがオンに設定される（図５０のＳ１６８２）。一方、確変フラグ２０３ｇがオンに設定されるのに基づいて、オフに設定される。なお、この確変設定フラグ２０３ｈは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、初期化された状態ではオフに設定される。

【０１６４】

なお、電源投入時に確変設定フラグがオンに設定されている場合には、確変スイッチ６５ｅ３に電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ２０３ｈを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチ６５ｅ３を通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ２０３ｉが０より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ２０３ｈのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。

【０１６５】

確変通過カウンタ２０３ｉは、大当たり遊技中の１つのラウンド（本実施形態では、大当たりＡでの１３ラウンド）で確変スイッチ６５ｅ３を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ２０３ｉと後述する排出個数カウンタ２０３ｓとの合計により第１可変入賞口６５に入賞した遊技球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ２０３ｉは、確変スイッチ６５ｅ３を通過した場合に１ずつ加算されて更新される（図５０のＳ１６８１）。また、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球の数と排出個数が一致するかの処理を実行した後に、初期値である「０」にリセットされる（図５１のＳ１７１１）。なお、この確変通過カウンタ２０３ｉは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【０１６６】

入賞個数カウンタ２０３ｊは、大当たり遊技における１つのラウンドで第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに入賞した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。具体的には、第１可変入賞装置６５に設けられた検出口６５ａ１（図４参照）を遊技球が通過したと検出されることに基づいて、１ずつ加算されて更新される（図５０のＳ１６７３）。一方、１つのラウンドが終了した場合に、第１可変入賞装置６５に入賞した個数（入賞個数カウンタ２０３ｊの値）と排出された個数（排出個数カウンタ２０３ｓと確変通

過カウンタ２０３ｉとの合計値）とが一致しているか判別された後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この入賞個数カウンタ２０３ｊの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【０１６７】

動作カウンタ２０３ｋは、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋがオン（励磁）に設定される時間を計時（カウント）するためのカウンタである。本パチンコ機１０では、大当たりＡでは、１３ラウンドの開始に基づいて流路ソレノイド６５ｋが５秒間オンに設定され、大当たりＢでは１３ラウンドの開始に基づいて流路ソレノイド６５ｋが０．５秒間オンに設定される。動作カウンタ２０３ｋには、大当たりＡでは、１３ラウンドの開始データとして５秒に対応するカウンタ値が設定され、大当たりＢでは０．５秒に対応するカウンタ値が設定される（図４７のＳ１６４２）。一方、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１１の実行する入賞処理（図５０、Ｓ１６３２）のＳ１６７９の処理において１ずつ減算されて更新される。また、この動作カウンタ２０３ｋの値が０と判別されることに基づいて、流路ソレノイド６５ｋがオフに設定される。なお、この動作カウンタ２０３ｋは、電源断時にはバックアップされ、初期化された状態では、初期値である０が設定される。このように、動作カウンタ２０３ｋを設定して流路ソレノイド６５ｋを制御することで、確変スイッチ６５ｅ３への入賞を大当たり種別により制御できる。

【０１６８】

報知カウンタ２０３ｍは、遊技者の注意を惹きつけるための報知演出（本実施形態では、「液晶を見て」という音声）を出力するタイミングを判別するためのカウンタである。本実施形態では１２ラウンド目の終了タイミング（第１可変入賞装置６５に１０球入賞か３０秒が経過）に１秒間に対応する報知カウンタ２０３ｍが設定される。この報知カウンタ２０３ｍは、主制御装置１１０の報知処理（図４９、Ｓ１６３１）のＳ１６６４の処理により１ずつ減算されて更新される。報知カウンタ２０３ｍが０となることに基づいて、音声ランプ制御装置１１３に対して出力される報知コマンドが設定される。音声ランプ制御装置１１３では、このコマンドを受信すると上記した音声を出力する為の処理が実行される。

【０１６９】

このように構成することで、流路ソレノイド６５ｋが動作される１４ラウンド目の開始前に「液晶を見て」という音声が出力されるので、遊技者は、液晶に相当する第３図柄表示装置８１を注視する。ここで、大当たり遊技の１３ラウンド目は、第３図柄表示装置８１では、女の子のキャラクタが表示されて、第３図柄表示装置８１を遊技者に見るように促す報知である「注目」の文字が表示されている。１４ラウンド目には、流路ソレノイド６５ｋが作動するので、その作動を遊技者に注視されると、実行されている大当たり種別を判別されてしまう。遊技者には大当たり遊技の終了まで確変遊技状態が付与されることへの期待を持ち続けさせるために、切替部材６５ｈ（図６（ａ）参照）の動きを遊技者が見えがたくするような報知演出が実行されている。しかしながら、１３ラウンド目が終了した場合に、インターバル表示中に切替部材６５ｈを遊技者が見てしまう虞があるので、そのインターバル期間中に、音声により第３図柄表示装置８１を注視するように報知する報知演出が実行される。これにより、インターバル演出が実行された後に、表示される表示内容に遊技者の注意を惹きつけることができ、切替部材６５ｈの動作から遊技者の注意をそらすことができる。

【０１７０】

なお、本実施形態では、第３図柄表示装置８１を見せるように報知することで、切替部材６５ｈから遊技者の注意をそらすように構成したが、それに限らず、１４ラウンド開始前に、第１可変入賞装置６５に遊技者の手をかざすように報知することで、切替部材６５ｈの動きを遊技者の手によって隠れるように報知してもよい。また、第３図柄表示装置８１に限らず、装飾ランプ３４等を遊技者に見るように報知することで、遊技者の注意をそらすように構成してもよい。さらに、１３ラウンド中に、３次元コード等を表示させて、携帯電話で読み取るように促す報知をすることで、遊技者の注意をそらすように構成して

もよい。本実施形態では、注意をそらす演出は、切替部材６５ｈの動作が終了するまでの最長時間（１４ラウンド開始から５秒間）が設定される。これにより、報知時間により大当たりＡ、大当たりＣ、大当たりＤであるか大当たりＢ、大当たりＥであるかが判別される不具合を抑制できる。

【０１７１】

残球タイマフラグ２０３ｎは、１のラウンドで第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が閉鎖したことを示すフラグである。この残球タイマフラグ２０３ｎがオンに設定されていると、１のラウンドで第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が開放状態から閉鎖状態に設定されたことを示している。この残球タイマフラグ２０３ｎがオンに設定されることで、後述する残球タイマ２０３ｏが１ずつ加算されて更新される（図５０のＳ１６３２参照）。残球タイマ２０３ｏは、開閉扉６５ｆ１が閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、第１可変入賞装置６５内の遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。

【０１７２】

残球タイマ２０３ｏは、予め設定されている１のラウンドが終了して第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が閉鎖した場合に、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本実施形態では、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球が排出されるまでに必要な時間は２秒であり、本実施形態では、予め３秒に対応するカウンタ値が残球タイマ２０３ｏの上限値として設定されている。この残球タイマ２０３ｏの上限値（本実施形態では、３秒）となったことに基づいて、第１可変入賞装置６５への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される（図５１のＳ１７０７）。一致しない場合には、エラーコマンドが設定されて、その旨が報知される。よって、第１可変入賞装置６５内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。よって、不正に第１可変入賞装置６５内に遊技球を残存させておき、１４ラウンドの開始タイミングで衝撃等を与えて、実際よりも早く切替部材６５ｈまで遊技球を到達させて、大当たりＢ、大当たりＥであっても確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させる不正を抑制できる。

【０１７３】

なお、入賞個数と排出個数が一致しない場合には、専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンである場合には確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過しても確変設定フラグ２０３ｈをオンに設定しない構成にしてもよい。このように構成することで、不正に確変遊技状態が付与されることを抑制できる。

【０１７４】

確変有効フラグ２０３ｐは、流路ソレノイド６５ｋがオフに設定された後に、遊技球が確変スイッチ６５ｅ３に通過した場合に、その通過を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ２０３ｐがオンに設定されている場合には、流路ソレノイド６５ｋがオンであることに基づいて、特別排出口６５ｅ２（図６（ａ）参照）に流入した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過するのに必要な時間以下であることを示している。即ち、確変スイッチ６５ｅ３に遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。

【０１７５】

確変有効タイマ２０３ｒは、上述した確変有効フラグ２０３ｐがオンに設定されてからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ２０３ｒにより流路ソレノイド６５ｋがオフとなった後に、確変スイッチ６５ｅ３を正常に通過するのに必要な期間を判別することができる。本実施形態では、特別排出口６５ｅ２に入球した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過するのに要する時間は１秒である。確変有効タイマ２０３ｒの上限値は１．２秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に確変スイッチ６５ｅ３を通過しても不正と判別して通過と判別しない。

【０１７６】

これにより、不正に切替部材６５ｈが特別排出口６５ｅ２に誘導しない状態で、特別排

出口６５ｅ２に入球させて確変スイッチ６５ｈに遊技球を通過させたり、確変スイッチ６５ｈの下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサーを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。

【０１７７】

排出個数カウンタ２０３ｓは、１のラウンドで排出確認スイッチ６５ｅ４（図６（ａ）参照）を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ２０３ｓは、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球の数と排出個数とが判別された後に初期値である０にリセットされる（図５１のＳ１７１１）。

【０１７８】

時短中カウンタ２０３ｔは、時短遊技状態における残りの特別図柄の変動回数をカウントするためのカウンタである。この時短中カウンタ２０３ｔは、大当たり遊技終了時に確変設定フラグがオフである場合に、１００が設定される。即ち、本実施形態では、大当たり遊技後に確変遊技状態に設定されない場合には、１００回の時短遊技状態に移行する。

【０１７９】

大当たりフラグ２０３ｕは、左第１始動口６３、右第１始動口６３１または第２始動口６４０に入賞したことに基づいて、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に当たりであると判定された場合に、オンに設定されるフラグである。また、大当たり遊技が終了するとオフに設定される。なお、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらの図柄に対応した大当たりであるかを識別可能なフラグで構成されている。具体的には、２ビットで構成されて、「１０」で第１特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｕがオン、「０１」で、第２特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｕがオンとして設定され、「００」で大当たりフラグ２０３ｕがオフとして設定される。

【０１８０】

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

【０１８１】

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

【０１８２】

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

【０１８３】

特図１変動停止フラグ２０３ｖは、第１特別図柄が変動表示中に、第２特別図柄の大当たり遊技が実行開始されることを示すフラグである。後述する、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する第２特別図柄変動停止処理（図３６、Ｓ２０７）のＳ１００４におい

て、オンに設定される。また、第１特別図柄変動停止処理（図２９、Ｓ２０４）のＳ６１１の処理において、オフに設定される。

【０１８４】

特図２変動停止フラグ２０３ｗは、第２特別図柄が変動表示中に、第１特別図柄の大当たりが実行されることを示すフラグである。後述する、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する第１特別図柄変動停止処理（図２９、Ｓ２０４）のＳ６０５において、オンに設定される。また、第２特別図柄変動停止処理（図３６、Ｓ２０７）のＳ１０１１の処理において、オフに設定される。

【０１８５】

先読み保留記憶エリア２０３ｘは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂとに記憶されている保留球に対する当否判定結果、大当たり種別、変動種別等の判別情報が記憶される記憶エリアである。

【０１８６】

小当たりフラグ２０３ｙは、第１特別図柄または第２特別図柄の当否判定結果が小当たりであることを示すフラグである。この小当たりフラグは、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらが小当たりであるかを識別可能に構成されている。

【０１８７】

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

【０１８８】

図１２に戻って、説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７、第２図柄表示部８８、特定入賞口６５ａを開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【０１８９】

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

【０１９０】

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

【０１９１】

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

【０１９２】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。

【０１９３】

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

【０１９４】

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

【０１９５】

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

【０１９６】

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

【０１９７】

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

【０１９８】

＜音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について＞

次に、音声ランプ制御装置１１３の電気的構成の詳細について説明する。図２１（ａ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図である。ＲＯＭ２２２には、変動パターン選択テーブル２２２ａが少なくとも設定さ

れている。
【０１９９】
変動パターン選択テーブル２２２ａは、主制御装置１１０より出力される変動パターンコマンドに基づいて、変動パターンの詳細な内容を決定するための選択テーブルである。この変動パターン選択テーブル２２２ａは、主制御装置１１０から出力される変動パターンコマンドが示す、変動時間、大まかな変動パターン（リーチ、非リーチ等）に対応して、複数種類の変動内容（例えば、変動時間は同一、判定結果も同一で構成されたリーチＡからＤの異なる表示内容のリーチ変動パターん）から一つの変動内容を決定する。
【０２００】
次に、図２１（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３について説明する。図２１（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した模式図である。ＲＡＭ２２３には、コマンド記憶領域２２３ａ、入賞情報格納エリア２２３ｂ、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄ、特図２変動開始フラグ２２３ｅ、特図２変動開始フラグ２２３ｆ、特図１停止種別選択フラグ２２３ｇ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｉ、演出カウンタ２２３ｊ、従状態設定エリア２２３ｋ、その他メモリエリア２２３ｚとが少なくとも設けられている。
【０２０１】
コマンド記憶領域２２３ａは、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ出力された各種コマンドがそのコマンドに対する処理が実行されるまで一時的に記憶され領域である。詳細には、リングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ処理装置１１３のコマンド判定処理（図４６参照）が実行されると、コマンド記憶領域２２３ａに記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。
【０２０２】
入賞情報格納エリア２２３ｂは、１つの実行エリアと、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）とを第１特別図柄と第２特別図柄に対してそれぞれ有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア２２３ａに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。
【０２０３】
第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置１１０において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。即ち、第１特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。
【０２０４】
上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂにて、その保留球数を管理するようになっている。
【０２０５】
具体的には、主制御装置１１０では、左第１入賞口６３または右第１始動口６３０への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置１１０において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。
【０２０６】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を取得して、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄと同期させながら、その値を更新することができる。

【０２０７】

第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値は、第３図柄表示装置８１における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂに格納すると共に、格納後の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【０２０８】

表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値分の保留球数図柄を第３図柄表示装置８１の小領域Ｄｓ１に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂは、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ａの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【０２０９】

第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄは、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに対して、第２特別図柄に対応する保留球の数が主制御装置１１０から出力される保留球数コマンドに基づいて記憶される点で異なるのみであるので、その詳細な説明については省略する。

【０２１０】

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

【０２１１】

特図２変動開始フラグ２２３ｆは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された第２特別図柄の変動パターンを通知する特図２変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる。

【０２１２】

特図１停止種別選択フラグ２２３ｇは、主制御装置１１０から出力される第１特別図柄の変動停止種別を通知する第１停止種別コマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる。

【０２１３】

特図２停止種別選択フラグ２２３ｉは、主制御装置１１０から出力される第２特別図柄の変動停止種別を通知する第２停止種別コマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる。

【０２１４】

演出カウンタ２２３ｊは、変動パターンの選択や、各種演出の選択、加算時間選択テーブル２２２ｂからの加算時間の選択等に使用されるカウンタである。０から１９８の範囲

で繰り返し更新される。なお、メイン処理が実行される毎に１ずつ加算されて更新される。

【０２１５】

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

【０２１６】

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

【０２１７】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図２２参照）を正常に実行し完了することができる。

【０２１８】

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

【０２１９】

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

【０２２０】

主制御装置１１０と音声ランプ制御装置１１３との制御基板は、基板ボックスと呼ばれる、透明なプラスチック製のベース部材と蓋部材で構成された箱（ボックス）により覆われている。その基板ボックスは、ベース部材と蓋部材とを容易に離間できないように「封

止部材」と呼ばれる不正防止のための部材によりかしめが行われている。一般的に封止部材は、ベース部材と蓋部材を勘合させた場合に、ベース部材と蓋部材との一部を貫通して設けられた貫通孔にピン形状の封止部材を挿入する（かしめる）ことで、貫通孔を形成している部材を破壊するか、封止部材を破壊するか等の開封痕の残る方法でしかベース部材と蓋部材を離間させることが困難に構成されている。

【０２２１】

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

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】

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

【０２２５】

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

【０２２６】

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

【０２２７】

＜主制御装置１１０により実行される制御処理について＞

次に、図２２から図５１のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上

、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。

【０２２８】

図２２は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【０２２９】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２３９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０２３０】

更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３及び第２当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３及び第２当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施形態ではそれぞれ、２９９，９９，９９，２３９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０２３１】

次に、第１図柄表示装置３７において表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行し（Ｓ１０４）、その後、左第１始動口６３、右第１始動口６３１、第２始動口６４０の入賞（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５）。尚、特別図柄変動処理（Ｓ１０４）、及び、始動入賞処理（Ｓ１０５）の詳細は、図３８を参照して後述する。

【０２３２】

始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置８３において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０６）、第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂにおける球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７）。尚、普通図柄変動処理（Ｓ１０６）、及び、スルーゲート通過処理（Ｓ１０７）の詳細は、図４１および図４２を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ１０８）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１０９）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。

【０２３３】

次に、図２３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を説明する。図２３は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（図２３、Ｓ１０４）は、第１特別図柄と第２特別図柄とを、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７と第３図柄表示装置８１とで同時に変動表示を可能に制御したり、判定結果を示す表

示態様で停止表示させるたの制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（図２３、Ｓ１０４）について説明する。

【０２３４】

特別図柄変動処理（図２３、Ｓ１０４）では、まず、大当たり遊技中であるか否か判定される（Ｓ２０１）。大当たり中であると判定された場合には（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、この処理を終了する。一方、大当たり中でないと判定された場合には（Ｓ２０１：Ｎｏ）、第１特別図柄の変動表示中であるかが判定される（Ｓ２０２）。第１特別図柄の変動表示中であると判定された場合には（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処理が実行される（Ｓ２０４）。第１特別図柄変動停止処理（図２９、Ｓ２０４）については、詳しく後述するが、変動表示中の第１特別図柄の規定の変動時間が経過した場合に、第１抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理と、第２特別図柄が大当たりを示す図柄で変動停止され、第２抽選遊技の大当たり遊技が実行される場合に、変動表示中の第１特別図柄を仮停止する処理が実行される。

【０２３５】

一方、第１特別図柄が変動表示中でないと判定された場合には（Ｓ２０２：Ｎｏ）、第１特別図柄変動開始処理が実行される（Ｓ２０３）。第１特別図柄変動開始処理（図２４、Ｓ２０３）については、詳しく後述するが、第１特別図柄が仮停止されている場合には、変動表示再開するための処理が実行される一方、仮停止されていない場合には、第１特別図柄保留球数格納エリア２０３ａに保留データ（各種カウンタ値）が記憶されていれば、その保留データに基づいた大当たり判定や変動パターンの選択処理が実行される。

【０２３６】

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

【０２３７】

一方、第２特別図柄が変動表示中でないと判定された場合には（Ｓ２０５：Ｎｏ）、第２特別図柄変動開始処理が実行される（Ｓ２０６）。この第２特別図柄変動開始処理（図３１、Ｓ２０６）は、詳しく後述するが、第１特別図柄変動開始処理（図２４、Ｓ２０３）と同様に、第２特別図柄が仮停止されている場合には、変動表示再開するための処理が実行される一方、仮停止されていない場合には、第２特別図柄保留球数格納エリア２０３ｂに保留データ（各種カウンタ値）が記憶されていれば、その保留データに基づいた大当たり判定や変動パターンの選択処理が実行される。その後、この処理を終了する。

【０２３８】

次に、図２４を参照して、特別図柄変動処理（図２２、Ｓ１０４）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３）について説明する。図２４は、この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３）を示すフローチャートである。

【０２３９】

第１特別図柄変動開始処理（図２４、Ｓ２０３）では、まず、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得する（Ｓ３０１）。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きいか判別される（Ｓ３０２）。特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きいと判別された場合には（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算する（Ｓ３０３）。第１特別図柄保留球数格納エリア２０３ａの保留エリア１～保留エリア４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う（Ｓ３０４）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留

エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。
【０２４０】
次に、第１特別図柄大当たり判定処理が実行される（Ｓ３０５）。第１特別図柄大当たり判定処理（図２４、Ｓ３０５）については、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行する。
【０２４１】
次に、第１特別図柄変動パターン選択処理が実行される（Ｓ３０６）。第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０６）は、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいた当否判定の結果に基づいて、変動パターンを各カウンタ値に基づいて選択するための処理である。
【０２４２】
次に、図２５を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図２３、Ｓ２０３）の一処理である第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０５）について説明する。図２５は、この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０５）を示すフローチャートである。
【０２４３】
第１特別図柄大当たり判定処理（図２５、Ｓ３０５）では、まず、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ４０１）。遊技状態が確変遊技状態（確変中）であるか否かが判別される（Ｓ４０２）。遊技状態が確変遊技状態であるか否かの判別は、確変フラグ（図示せず）がオンに設定されているか否かにより実行される。確変フラグがオンである（即ち、遊技状態が確変遊技状態（確変中））と判別された場合には（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、高確率時用の特別図柄第１当たり乱数テーブル２０２ａに基づいて、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり乱数値と一致するか否か判別され、その抽選結果が取得される（Ｓ４０３）。一方、確変フラグがオフである（即ち、遊技状態が低確率遊技状態（確変中でない））と判別された場合には（Ｓ４０２：Ｎｏ）、低確率時用の特別図柄第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図１０（ｂ）参照）に基づいて、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり乱数値と一致するか否か判別され、その抽選結果が取得される（Ｓ４０４）。
【０２４４】
大当たりフラグ２０３ｕがオンであるか判別する（Ｓ４０５）。ここで、大当たりフラグ２０３ｕがオンに設定されている場合には、第２特別図柄において、大当たりとなる変動が開始されている場合であることを示している。本実施形態では、この大当たりフラグ２０３ｕを第１特別図柄と第２特別図柄とで共通して使用することで、第１特別図柄と第２特別図柄とで同時に大当たりとなる変動が実行されないように構成している。このように構成することで、短時間に大当たりが連続して発生して、遊技店側の損失が過剰に大きくなる不具合を抑制できる。
【０２４５】
Ｓ４０５において、大当たりフラグ２０３ｕがオフであると判別された場合、即ち、第２特別図柄で大当たりとなる変動が開始されていないと判別した場合には（Ｓ４０５：Ｎｏ）、Ｓ４０３またはＳ４０４の処理で実行された抽選結果が大当たりであるか判別する（Ｓ４０６）。抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ４０６：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｕをオンに設定する（Ｓ４０７）。その後、第１特別図柄の抽選結果（特図１抽選結果）を大当たりに設定して（Ｓ４０８）、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の大当たり図柄を大当たり種別に基づいて設定する（Ｓ４０９）。その後、この処理を終了する。
【０２４６】
一方、Ｓ４０５の処理において、第２特別図柄に対する大当たりフラグ２０３ｕがオンであると判別された場合（Ｓ４０５：Ｙｅｓ）、またはＳ４０６の処理において抽選結果が外れであると判別された場合には（Ｓ４０６：Ｎｏ）、特図１外れ変動処理を実行する（Ｓ４１０）。なお、この特図１外れ変動処理（Ｓ４１０）については、図２６を参照し

て説明するが、第１特別図柄の抽選結果が外れである場合の外れ図柄の設定等が実行される。

【０２４７】

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

【０２４８】

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

【０２４９】

次に、図２６を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図２４、Ｓ２０３）の一処理である特図１外れ変動処理（Ｓ４１０）について説明する。図２６は、この特図１外れ変動処理（Ｓ４１０）の内容を示したフローチャートである。特図１外れ変動処理（図２６、Ｓ４１０）では、まず、第２特別図柄に対して小当たりフラグ２０３ｙがオンであるか判別する（Ｓ４１２）。小当たりフラグ２０３ｙがオンであると判別した場合には（Ｓ４１２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄表示装置３７に第１特別図柄の外れ図柄を設定する（Ｓ４１６）。その後、この処理を終了する。このように、第２特別図柄に小当たりが設定されている場合には、第１特別図柄には強制的に外れ図柄が設定される。よって、第１特別図柄と第２特別図柄とで同時に小当たりとなる変動が実行される不具合を防止できる。

【０２５０】

一方、Ｓ４１１の処理において、第２特別図柄に対して、小当たりフラグ２０３ｙがオフであると判別した場合には（Ｓ４１１：Ｎｏ）、抽選結果が小当たりであるかを小当たり乱数テーブル２０２ｂに基づいて判定する（Ｓ４１２）。小当たりでないと判別した場合には（Ｓ４１２：Ｎｏ）、Ｓ４１６の処理を実行して、この処理を終了する。

【０２５１】

一方、Ｓ４１２の処理において、小当たりであると判別した場合には（Ｓ４１２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に対して小当たりフラグ２０３ｙをオンに設定する（Ｓ４１３）。第１特別図柄の抽選結果を小当たりに設定する（Ｓ４１４）。第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の小当たり図柄を設定する（Ｓ４１５）。その後、この処理を終了する。

【０２５２】

次に、図２７を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図２４、Ｓ２０３）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０６）について説明する。図２７はこの第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０６）を示すフローチャートである。

【０２５３】

第１特別図柄変動パターン選択処理（図２７、Ｓ３０６）では、まず、第１特別図柄大当たり判定処理（図２５、Ｓ３０５）において、第１特別図柄の大当たりが設定されているか判別する（Ｓ５０１）。大当たりであるか否かの判定は、Ｓ４０７の処理で第１特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｕがオンに設定されているかにより判別される。

【０２５４】

Ｓ５０１の処理において、第１特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態（通常遊技状態、潜伏確変遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態のいずれか）に応じた変動パターン選択テーブル２０２ｅを設定す

る（Ｓ５０２）。設定されている遊技状態に対応する大当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図１６（ａ）～（ｃ）参照）より取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ５０３）。Ｓ５０２の処理で設定した変動パターン選択テーブル２０３ｅより変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、変動パターンを選択する（Ｓ５０４）。選択した変動パターンに基づいて、特図１変動パターンコマンドを生成する（Ｓ５０５）。その後、Ｓ５０７の処理を実行する。

【０２５５】

一方、Ｓ５０１の処理において、第１特別図柄の抽選結果が外れである（即ち、第１特別図柄に対する大当たりフラグ２０３ｕがオフである）と判別した場合には（Ｓ５０１：Ｎｏ）、特図１外れ変動パターン選択処理を実行する（Ｓ５０６）。

【０２５６】

ここで、図２８を参照して、この特図１外れ変動パターン選択処理（Ｓ５０６）について説明する。図２８は、特図１外れ変動パターン選択処理（Ｓ５０６）の内容を示したフローチャートである。特図１外れ変動パターン選択処理（図２８、Ｓ５０６）では、まず、第１特別図柄の抽選結果は、小当たりであるか判別する（Ｓ５１１）。ここでは、第１特別図柄に対して小当たりフラグ２０３ｙがオンに設定されているか判別する（Ｓ５１１）。小当たりフラグ２０３ｙがオンであると判別した場合には（Ｓ５１１：Ｙｅｓ）、小当たりの変動パターンを設定する（Ｓ５１２）。なお、小当たりである場合には、１種類の変動パターンが主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２に設定されている。ここでは、変動時間３０００ｍｓの変動パターンが設定されている。小当たりを示す特図１変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１３）。その後、この処理を終了する。

【０２５７】

一方、Ｓ５１１の処理において、第１特別図柄の抽選結果が小当たりでない（即ち、外れである）と判別した場合には（Ｓ５１１：Ｎｏ）、現在の遊技状態に対応した変動パターン選択テーブル（図１６（ａ）～（ｃ）参照）を設定する（Ｓ５１４）。設定した変動パターン選択テーブルより変動種別選択カウンタＣＳ１の値に基づいて、変動パターンを選択する（Ｓ５１５）。選択した変動パターンに基づいて、特図１変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１６）。その後、この処理を終了する。

【０２５８】

図２７に戻って説明を続ける。特図１外れ変動パターン選択処理（図２８、Ｓ５０６）を実行した後には、Ｓ５０７の処理を実行する。Ｓ５０７の処理では、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定する（Ｓ５０７）。その後、この処理を終了する。

【０２５９】

次に、図２９を参照して、特別図柄変動処理（図２２、Ｓ１０４）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０４）について説明する。図２９はこの第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０４）を示すフローチャートである。

【０２６０】

第１特別図柄変動停止処理（図２９、Ｓ２０４）では、まず、特図１変動停止フラグ２０３ｖがオンに設定されているか判別される（Ｓ６０１）。ここで、特図１変動停止フラグ２０３ｖがオンに設定されている場合には、第２特別図柄において、大当たりまたは小当たりの抽選結果で停止表示されることを示しており、第１特別図柄の変動時間の経過前でも、強制的に変動停止させるタイミングであることを示している。

【０２６１】

特図１変動停止フラグ２０３ｖがオフに設定されていると判別された場合には（Ｓ６０１：Ｎｏ）、設定されている変動中の第１特別図柄の変動時間が終了タイミングであるか判別する（Ｓ６０２）。第１特別図柄の変動終了タイミングでないと判別した場合には（Ｓ６０２：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、変動時間の終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ６０２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄（特図１）に対して、大当たりフラグ２０３ｕがオンに設定されているか判別する（Ｓ６０３）。第１特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｕがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ６０３：Ｙｅｓ）、特

図２変動停止フラグ２０３２０３ｗをオンに設定する（Ｓ６０４）。図示は省略したが、Ｓ６０４の処理が実行されると、特図２変動停止フラグ２０３ｗがオンであることを示す特図２変動停止コマンドを設定する。

【０２６２】

設定されている停止種別を示す特図１停止種別コマンドを設定する（Ｓ６０５）。選択されている大当たり種別に基づいた大当たり遊技の開始が設定される（Ｓ６０６）。その後、時短中カウンタ２０３ｔを初期値である０にリセットする（Ｓ６０７）。その後、Ｓ６０９の処理を実行する。Ｓ６０９の処理では、第１特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して指示するための特図１確定コマンドを設定する（Ｓ６０９）。第１特別図柄表示装置３７で変動表示している第１特別図柄の変動表示を停止する処理を実行する（Ｓ６１０）。

【０２６３】

一方、Ｓ６０３の処理において、第１特別図柄（特図１）に対して、大当たりフラグ２０３ｕがオフであると判別した場合には（Ｓ６０３：Ｎｏ）、特図１外れ停止処理を実行する（Ｓ６０８）。

【０２６４】

ここで、図３０を参照して、この特図１外れ停止処理（Ｓ６０８）について説明する。図３０は、この特図１外れ停止処理（Ｓ６０８）の内容を示したフローチャートである。特図１外れ停止処理（Ｓ６０８）では、まず、第１特別図柄に対して小当たりフラグ２０３ｙがオンに設定されているか判別する（Ｓ６２１）。特図２変動停止フラグ２０３ｗをオンに設定する（Ｓ６２２）。オンを示す（特図２を強制的変動停止することを示す）特別２変動停止コマンドを設定する（Ｓ６２３）。小当たり遊技の開始を設定する（Ｓ６２４）。その後、Ｓ６２７の処理を実行する。

【０２６５】

一方、Ｓ６２１の処理において、第１特別図柄に対して小当たりフラグ２０３ｙがオフであると判別した場合には（Ｓ６２１：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｔが０より大きい値であるか、即ち、時短遊技状態中であるかを判別する（Ｓ６２５）。時短中であると判別した場合には（Ｓ６２５：Ｙｅｓ）、時短中カウンタを１減算して更新する（Ｓ６２６）。その後、Ｓ６２７の処理を実行する。

【０２６６】

Ｓ６２７の処理では、特図１確定コマンドを設定する（Ｓ６２７）。第１特別図柄表示装置３７に変動表示（動的表示）している第１特別図柄を変動停止する処理を実行する。その後、この処理を実行する。ここで、図２９に戻って、特図１外れ停止処理（Ｓ６０８）を実行した後には、この処理を終了する。

【０２６７】

このように、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とを同時に変動表示する為に、第１特別図柄で大当たりまたは小当たりの抽選結果で変動停止させる場合には、第２特別図柄を強制的に変動停止させる処理を実行するように、特図２変動停止フラグ２０３ｗをオンに設定する。一方、後述するが、第２特別図柄が大当たりまたは小当たりの抽選結果で変動停止させる場合には、特図１変動停止フラグ２０３ｖがオンに設定されることで、第１特別図柄の変動停止が強制的に実行される。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄との同時変動を効率良く実行できる。

【０２６８】

また、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらか一方で、大当たりまたは小当たりとなる変動が既に開始されている場合には、他方の特別図柄では、強制的に外れの当否判定結果として変動表示が開始される。よって、大当たりや小当たりが連続して強制的に実行されることが抑制でき、射幸性が高くなり過ぎる不具合を抑制できる。

【０２６９】

次に、図３１を参照して、特別図柄変動処理（図２２、Ｓ１０４）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０６）について説明する。図３１はこの第２特別図柄変動開

始処理（Ｓ２０６）を示すフローチャートである。
【０２７０】
第２特別図柄変動開始処理（図３１、Ｓ２０６）では、上記した、第１特別図柄変動開始処理（図２４、Ｓ２０３）に対して、Ｓ３０１～Ｓ３０６までの各処理の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第１特別図柄保留球数カウンタの値（Ｎ１）、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０５）、第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０６）がＳ７０１～Ｓ７０６までの各処理では、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、第２特別図柄保留球数カウンタの値（Ｎ２）、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ７０５）、第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ７０６）に、それぞれ変更される点を除いては同一であるので、その説明は省略する。
【０２７１】
次に、図３２を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図２３、Ｓ２０６）の一処理である第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ７０５）について説明する。図３２はこの第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ７０５）を示すフローチャートである。
【０２７２】
第２特別図柄大当たり判定処理（図３２、Ｓ７０５）では、上記した、第１特別図柄大当たり判定処理（図２５、Ｓ３０５）に対して、Ｓ４０１の処理に対して、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）がＳ８０１の処理では、第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に、Ｓ４０８の処理に対して、特図１（第１特別図柄）がＳ８０８の処理では、特図２（第２特別図柄）に、Ｓ４０９およびＳ４１０の処理に対して、第１特別図柄がＳ８０９およびＳ８１０の処理では、第２特別図柄にそれぞれ変更される点を除いては同一であるので、その説明は省略する。
【０２７３】
次に、図３４を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図２３、Ｓ２０６）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ７０６）について説明する。図３４はこの第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ７０６）を示すフローチャートである。
【０２７４】
第２特別図柄変動パターン選択処理（図３４、Ｓ７０６）では、上記した、第１特別図柄変動パターン選択処理（図２７、Ｓ３０６）の、Ｓ５０１の処理に対して、特図１抽選結果（第１特別図柄の抽選結果）がＳ９０１の処理では、特図２抽選結果（第２特別図柄の抽選結果）に、Ｓ５０６～Ｓ５０７までの各処理に対して、特図１変動パターンコマンド（第１特別図柄の変動パターンコマンド）がＳ９０６～Ｓ９０７の各処理に対して特図２変動パターンコマンドに変更される点を除いては同一であるので、その説明は省略する。
【０２７５】
次に、図３６を参照して、特別図柄変動処理（図２２、Ｓ１０４）の一処理である第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７）について説明する。図３６はこの第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７）を示すフローチャートである。
【０２７６】
第２特別図柄変動停止処理（図３６、Ｓ２０７）では、上記した、第１特別図柄変動停止処理（図２９、Ｓ２０４）に対して、Ｓ６０１，Ｓ６１１の各処理の、特図１変動停止フラグ２０３ｖがＳ１００１，Ｓ１０１１の各処理では、特図２変動停止フラグ２０３ｗに変更され、Ｓ６０２の処理では、第１特別図柄の変動時間が終了タイミングであるかを判別しているがＳ１００２の処理では、第２特別図柄の変動時間が終了タイミングであるかを判別しており、Ｓ６０３～Ｓ６１０，Ｓ６１１～Ｓ６１２までの各処理に対して、特図１（第１特別図柄）、特図２変動停止フラグ２０３ｗ、特図２変動停止コマンド、第１特別図柄の大当たりの開始、特図１確定コマンドがＳ１００３～Ｓ１０１０，Ｓ１０１１～Ｓ１０１２では、特図２（第２特別図柄）、特図１変動停止フラグ２０３ｖ、特図１変動停止コマンド、第２特別図柄の大当たりの開始、特図２確定コマンドにそれぞれ変更さ

れる点を除いては同一であるので、その説明は省略する。

【０２７７】

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

【０２７８】

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

【０２７９】

なお、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらか一方で大当たりまたは小当たりの停止表示とされる場合に、他方の特別図柄を強制的に停止表示させるように構成したが、それに限らず、他方の特別図柄を仮停止または変動時間の計測を中断した状態で変動表示するように構成してもよい。このような場合では、仮停止した特別図柄は、仮停止中であることが遊技者に分かる表示態様または報知態様で停止されているので、遊技者は変動表示途中であった抽選遊技が消滅していないことを把握することができ、安心して大当たり遊技を行うことができる。

【０２８０】

次に、図３８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２２）の一処理である始動入賞処理（Ｓ１０５）を説明する。図３８は、この始動入賞処理（Ｓ１０５）を示すフローチャートである。始動入賞処理（図３８、Ｓ１０５）は、左第１始動口６３、右第１始動口６３０、第２始動口６４０のいずれかに遊技球が入賞したか判別して、入賞した場合には、保留上限個数（左第１始動口６３と右第１始動口６３０、第２始動口６４０にそれぞれに最大４個）まで、取得した各カウンタ値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ格納する処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ記憶されると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理が実行される。以下、始動入賞処理（図３８、Ｓ１０５）について説明する。

【０２８１】

始動入賞処理（図３８、Ｓ１０５）では、まず、球が第１始動口である左第１始動口６３または右第１始動口６３０に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ１１０１）。ここでは、左第１始動口６３または右第１始動口６３０への入賞を検出する。球が左第１始動口６３または右第１始動口６３０に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が取得される（Ｓ１１０２）。取得した値（Ｎ１）は４未満であるか判別される（Ｓ１１０３）。これは、左第１始動口６３と右第１始動口６３０とに対する保留個数の上限値である４個未満であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）は４未満であるか判別された場合には（Ｓ１１０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）に１加算される（１１０４）。音声ランプ制御装置１１３に対して保留個数を通知するための保留球数コマンドが設定される（Ｓ１１０５）。各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球実行エリア２０３ａの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）する（Ｓ１１０６）。

【０２８２】
次に、第１先読み処理が実行される（Ｓ１１０７）。第１先読み処理（Ｓ１１０７）については、詳しく図３９を参照して後述するが、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。
【０２８３】
次に、Ｓ１１０８～Ｓ１１１４までの各処理については、Ｓ１１０１～Ｓ１１０７までの各処理で実行された第１始動口（左第１始動口６３と右第１始動口６３０）への遊技球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第２始動口６４０に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。
【０２８４】
次に、図３９を参照して、始動入賞処理（図３８、Ｓ１０５）の一処理である第１先読み処理（Ｓ１１０７）について説明する。図３９は、この第１先読み処理（Ｓ１１０７）を示すフローチャートである。
【０２８５】
第１先読み処理（図３９、Ｓ１１０７）では、まず、新たに第１特別図柄保留格納エリア２０３ａに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値が読み出される（Ｓ１１２１）。読み出したデータを先読み保留記憶エリア２０３ｘの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶される（Ｓ１１２２）。
【０２８６】
読み出した先読み保留記憶エリア２０３ｘに記憶されたデータに基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここで判定される当否判定結果は、通常遊技状態で当たりとなる場合で判定される。変動時間は、保留個数によって可変されて設定されるので、変動開始するタイミングが第１特別図柄と第２特別図柄とで判別できないので、正確な変動開始時の遊技状態を判別することができない。よって、正確に当否判定結果が判別できるのは、高確率遊技状態でも低確率遊技状態でも大当たり判定値が共通している第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「７」である場合だけである。従って、Ｓ１１２３の処理では、通常遊技状態中に当たりとして判定されるかが判別される。
【０２８７】
Ｓ１１２３の処理において、当否判定結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ１１２３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄が大当たりであり、その大当たり種別も示した第１入賞コマンドが設定される。その後、この処理を終了する。一方、Ｓ１１２３の処理で当否判定結果が外れであると判別した場合には（Ｓ１１２３：Ｎｏ）、第１特別図柄の先読み抽選結果が外れであることを示す第１入賞コマンドを設定する（Ｓ１１２５）。その後、この処理を終了する。
【０２８８】
このように、本実施形態では、第１始動口（左第１始動口６３または右第１始動口６３０）に遊技球が入賞して、新たに保留記憶されると、その保留記憶された情報に基づいて、当否判定結果が変動開始前に判別されて音声ランプ制御装置１１３に対して通知される。これにより、保留記憶されている当否判定結果に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆する演出を実行できる。
【０２８９】
なお、本実施形態では、先読みの場合に、当否判定を通常遊技状態として判別したが、それに限らず、変動開始時の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を本実施形態のように、保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判

別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。
【０２９０】
次に、図４０を参照して、始動入賞処理（図３８、Ｓ１０５）の一処理である第２先読み処理（Ｓ１１１４）について説明する。図４０は、この第２先読み処理（Ｓ１１１４）を示すフローチャートである。
【０２９１】
第２先読み処理（図４０、Ｓ１１１４）は、上記した、第１先読み処理（図３９、Ｓ１１０７）が第１始動口（左第１始動口６３または右第１始動口６３０）に入賞したことに基づく保留データを事前に先読みして、各種判定を行う処理であるのに対して、第２始動口６４０に入賞したことに基づく保留データを事前に先読みして、各種判定を行う処理である点で異なるのみで、同一の処理が実行されるので、詳細な説明は省略する。
【０２９２】
次に、図４１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（Ｓ１０６）について説明する。図４１は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（Ｓ１０６）は、第２図柄表示装部８８において行う第２図柄の変動表示や、電動役物６３２の開放時間などを制御するための処理である。
【０２９３】
この普通図柄変動処理（図４１、Ｓ１０６）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるか判別される。（Ｓ１２０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示部８８において当たりを示す表示がなされてから電動役物６３２の開閉制御がなされている最中までが含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別された場合には（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。
【０２９４】
一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別された場合には（Ｓ１２０１：Ｎｏ）、第２図柄表示部８８の普通図柄が変動表示中であるか判別される（Ｓ１２０２）。普通図柄（第２図柄）が変動表示中であると判別された場合には（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、第２図柄表示部８８において実行している普通図柄の変動時間が経過したか判別される（Ｓ１２２２）。尚、ここでの変動時間は、第２図柄表示装部８８において変動表示が開始される前に、後述する、Ｓ１２２０の処理、Ｓ１２２１の処理によって予め設定された時間である。
【０２９５】
Ｓ１２２２の処理において、変動時間が経過していなければ（Ｓ１２２２：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１２２２の処理において、変動表示している普通図柄の変動時間が経過していると判別された場合には（Ｓ１２２２：Ｙｅｓ）、第２図柄表示部８８の停止表示を設定する（Ｓ１２２３）。Ｓ１２２３の処理では、普通図柄の抽選が当たりとなって、Ｓ１２１３の処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄として第２図柄表示部８８には「○」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定される。一方、普通図柄の抽選が外れとなって、Ｓ１２１８の処理により外れ時の表示態様が設定されていれば、第２図柄として第２図柄表示部８８には「×」図柄が、停止表示（点灯表示）されるように設定される。Ｓ１２２３の処理により、停止表示が設定されると、第２図柄表示部８８における変動表示が終了し、Ｓ１２１３の処理、Ｓ１２１８の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示部８８に停止表示（点灯表示）される。
【０２９６】
次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかが判別される（Ｓ１２２４）。今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別された場合には（Ｓ１２２４：Ｙｅｓ）、電動役物６３２の開閉制御開始が設定される（Ｓ１２２５）。一方、今回の普通図柄の抽選結果は外れであると判別された場合には（Ｓ１２２４：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【０２９７】
一方、Ｓ１２０２の処理において、普通図柄が変動表示中でないと判別された場合には

（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ１２０３）。

【０２９８】

次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０よりも大きいか否かを判別される（Ｓ１２０４）。普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０でないと判別された場合には（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ１２０５）。

【０２９９】

次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納されたデータをシフトする（Ｓ１２０６）。Ｓ１２０６の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留１→実行エリア、普通図柄保留２→普通図柄保留１、普通図柄保留３→普通図柄保留２、普通図柄保留４→普通図柄保留４といった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第１当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ１２０７）。

【０３００】

次に、時短カウンタ２０３ｔの値が１以上である（即ち、０でないか）判別される（Ｓ１２０８）。時短カウンタ２０３ｔの値が０である（即ち、時短中でない）と判別された場合には（Ｓ１２０８：Ｎｏ）、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１５（ｃ））の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得される（Ｓ１２１１）。一方、時短カウンタ２０３ｔの値が０でない（即ち、時短中である）と判別された場合には（Ｓ１２０８：Ｙｅｓ）、第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり中であるか判別される（Ｓ１２０９）。第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり中であると判別された場合には（Ｓ１２０９：Ｙｅｓ）、Ｓ１２１１の処理が実行される。一方、第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり中でないと判別された場合には（Ｓ１２０９：Ｎｏ）、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１５（ｃ））の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得される（Ｓ１２１０）。

【０３０１】

次に、第２図柄（普通図柄）の抽選結果が当たりであるか判別される（Ｓ１２１２）。第２図柄（普通図柄）の抽選結果が当たりでない（即ち、外れである）と判別された場合には（Ｓ１２１２：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様が設定される（Ｓ１２１８）。一方、第２図柄（普通図柄）の抽選結果が当たりである（即ち、当たりである）と判別された場合には（Ｓ１２１２：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である「○」の表示態様が設定される（Ｓ１２１３）。

【０３０２】

遊技状態が時短遊技状態中（確変遊技状態含む）である）か判別される（Ｓ１２１４）。時短遊技中でないと判別された場合には（Ｓ１２１４：Ｎｏ）、Ｓ１２１７の処理を実行する。時短遊技中であると判別された場合には（Ｓ１２１４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり中であるか判別される（Ｓ１２１５）。第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり中であると判別された場合には、Ｓ１２１６の処理を実行する。

【０３０３】

Ｓ１２１６の処理では、電動役物６３２の誘導部材（左誘導部材６３２ａと右誘導部材６３２ｂ）の開放時間が１ｓ、開放回数が２回に設定される（Ｓ１２１６）。一方、Ｓ１２１５の処理において、第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり遊技中である（即ち、低確率遊技状態である）と判別された場合には（Ｓ１２１５：Ｙｅｓ）、電動役物６３２の羽根の開放時間が０．２ｓ、開放回数が１回に設定される（Ｓ１２１７）。

【０３０４】

遊技状態が時短遊技状態中（確変遊技状態含む）であるか判別される（Ｓ１２１９）。

時短中であると判別された場合には（Ｓ１２１９：Ｙｅｓ）、普通図柄（第２図柄）の変動時間が普図変動種別カウンタＣＳ２の値を取得して、普図変動パターン選択テーブル２０２ｆ（図１９参照）より変動時間が決定される（Ｓ１２２０）。その後、この処理を終了する。

【０３０５】

このように、本実施形態では、普図変動パターン選択テーブル２０２ｆ（図１９参照）より普図変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて普図の変動パターン（変動時間）が決定される。図１９に示すように、普図変動パターン選択テーブル２０２ｆでは、各遊技状態に対応して、普通図柄の変動パターンが設定されている。確変遊技状態（確変：電サポ有り）以外では、変動パターンは１種類であり、選択した普図変動種別カウンタＣＳ２の値に関わらず常に同じ変動時間が決定される。一方、確変遊技状態である場合には、判定値「０～１９０」で３０００ｍｓの変動時間が決定され、判定値「１９１～１９８」で３００００ｍｓの変動時間が決定される。

【０３０６】

これにより、確変遊技状態では、８／１９９の確率で、他の場合よりも長い変動時間が選択されることとなる。この長い変動時間が選択されると、その変動時間が経過するまでは、電動役物６３２が作動されることはない。本実施形態では、図２に示すように、電動役物６３２の下方に第２始動口６４０が配置され、電動役物６３２が作動すると、左誘導部材６３２ａにより第２始動口６４０へ入賞可能な流路が塞がれる。よって、その間には、第２始動口６４０への遊技球の入賞が規制されるように構成されている。

【０３０７】

ここで、上述したように、普通図柄の変動パターンとして変動時間の長い変動時間（３００００ｍｓ）が選択されると、その間、電動役物６３２が作動しないこととなるので、その間に右打ちされた遊技球の約８５％が第２始動口６４０へ入賞することとなる。よって、確変遊技状態で普通図柄の変動時間として長い変動時間が選択されることで、第２始動口６４０への入賞数を増加させることができる。

【０３０８】

なお、図１６（ｃ）に示すように、確変遊技状態中には、第２特別図柄で当たりとなると必ず大当たりＤが選択されることとなり、第１特別図柄で大当たりするよりも有利な大当たりが選択される。よって、確変遊技状態中では、第２特別図柄で抽選される方が、第１特別図柄で抽選されるよりも、大当たりとなった場合に、遊技者に有利とすることができる。よって、確変遊技状態中に第２始動口６４０への入賞を増加させることで、遊技者に有利となる期間を与えることができる。

【０３０９】

次に、図４２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）を説明する。図４２は、このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）は、タイマ割込処理（図２２参照）の中で実行され、第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを遊技球が通過したかを判断し、遊技球の通過があった場合に、第１当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し保留するための処理である。

【０３１０】

スルーゲート通過処理（図４２、Ｓ１０７）では、まず、球が第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを通過したか否かを判定する（Ｓ１３０１）。ここでは、第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを遊技球が通過したことを３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを通過したと判定されると（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を取得する（Ｓ１３０２）。そして、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（Ｓ１３０３）。

【０３１１】

球が第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを通過していないか（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、或いは、球が第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを通過していても普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４未満でなければ（Ｓ１３０３：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、球が第１普通図柄始動口６７ａまたは第２普通図柄始動口６７ｂを通過し（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、且つ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４未満であれば（Ｓ１３０３：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を１加算する（Ｓ１３０４）。そして、上述したタイマ割込処理のＳ１０６で更新した第１当たり乱数カウンタＣ４の値をＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｆの空き保留エリア（普通図柄保留１～普通図柄保留４）のうち最初のエリアに格納する（Ｓ１３０５）。尚、Ｓ１３０５の処理では、普通図柄保留球カウンタ２０３ｇの値を参照し、その値が０であれば、普通図柄保留１のエリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば普通図柄保留２のエリアを、その値が２であれば普通図柄保留３のエリアを、その値が３であれば普通図柄保留４のエリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【０３１２】

図４３は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ１４０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【０３１３】

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

【０３１４】

次に、図４４を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図４４は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【０３１５】

この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図４４）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１５０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では１秒）を実行する（Ｓ１５０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１５０３）。

【０３１６】

その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）がオンされているか否かを判別し（Ｓ１５０４）、オンされていれば（Ｓ１５０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ１５１２へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）がオンされていなければ（Ｓ１５０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１５０５）、記憶されていなければ（Ｓ１５０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１５１２へ移行する。

【０３１７】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ

判定値を算出し（Ｓ１５０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１５０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１５１２へ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【０３１８】

Ｓ１５１２の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１５１２）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１５１３、Ｓ１５１４）を実行する。

【０３１９】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）が押されていれば、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１５１３、Ｓ１５１４）を実行する。

【０３２０】

また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１５１３、Ｓ１５１４）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１５１３、Ｓ１５１４）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１５１３）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１５１４）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１５１０の処理へ移行する。

【０３２１】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）がオンされておらず（Ｓ１５０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１５０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１５０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１５０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１５０９）、Ｓ１５１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

【０３２２】

次に、音声ランプ制御装置１１３に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（Ｓ１５１０）。その後、割込みを許可する（Ｓ１５１１）。そして、後述するメイン処理（Ｓ１６００）に移行する。

【０３２３】

次に、図４５を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（Ｓ１６００）について説明する。図４５は、このメイン処理（Ｓ１６００）を示すフローチャートである。このメイン処理（Ｓ１６００）では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。

【０３２４】

メイン処理（図４５、Ｓ１６００）においては、まず、タイマ割込処理（図２２参照）の中でＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１６０１）。

【０３２５】
次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１６０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納する。
【０３２６】
変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１６０３）を実行する。Ｓ１２５３の処理が実行された後には、確変設定処理が実行される（Ｓ１２５４）。この確変設定処理（Ｓ１２５４）については、図４２を参照して、後述するが、大当たりＡまたは大当たりＣが実行されている場合に第２特定入球口（図示せず）に遊技球が入球したかを判別して、入球した場合には、大当たり遊技後の遊技状態を確変遊技状態に設定することを示すデータを大当たり後状態設定エリアに設定する処理が実行される。
【０３２７】
確変設定処理（Ｓ１２５４）が実行されると、大当たり制御処理が実行される（Ｓ１２５５）。この大当たり制御処理（Ｓ１２５５）については、図４３を参照して、詳細について後述するが、大当たり遊技における第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０の作動を設定する処理が実行される。
【０３２８】
大当たり遊技処理（Ｓ１２５５）が実行された後には、電動役物開閉処理が実行される（Ｓ１２５６）。この電動役物開閉処理（Ｓ１２５６）では、電動役物６３２の開閉処理が実行される。その後、第１図柄表示装置３７の表示制御処理が実行される（Ｓ１２５７）。
【０３２９】
次に、第２図柄表示部８８による第２図柄（例えば「○」又は「×」の図柄）の表示制御処理を実行する（Ｓ１２５８）。簡単に説明すると、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことを条件に、その通過したタイミングで第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示部８８にて第２図柄の変動表示が実施される。そして、第１当たり乱数カウンタＣ４の値により第２図柄の抽選が実施され、第２図柄の当たり状態になると、電動役物６３２が所定時間開放される。
【０３３０】
その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１２５９）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１２５９：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち前回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１２６０）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１２６０：Ｙｅｓ）、処理をＳ１２５１へ移行し、上述したＳ１２５１以降の各処理を繰り返し実行する。
【０３３１】
一方、前回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１２６０：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１及び第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１２６１，Ｓ１２６２）。
【０３３２】
まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１２６１）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では３９９、２３９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バ

ッファにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１２５２の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１２６２）。

【０３３３】

ここで、Ｓ１２５１～Ｓ１２５８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動表示する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第１当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。

【０３３４】

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

【０３３５】

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

【０３３６】

次に、図４５を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図４５は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、４ｍ秒周期の定期処理としてＳ１００１～Ｓ１００７の各処理が実行され、その残余時間でＳ１０１０，Ｓ１０１１のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【０３３７】

メイン処理（図４５、Ｓ１６００）においては、まず、タイマ割込処理（図２２参照）の実行中に、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１６０１）。具体的には、タイマ割込処理（図２２参照）におけるＳ１０１のスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図２３参照）や始動入賞処理（図３８参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理により、第３図柄表示

装置８１による第３図柄の変動表示に必要な変動パターンコマンド、停止種別コマンド等を音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、大当たり制御処理（図４６参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。

【０３３８】

次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１６０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０３３９】

変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１６０３）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たり演出の実行や、第１可変入賞装置６５の特定入賞口（大開放口）６５ａを開放又は閉鎖するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１６０４）。大当たり制御処理では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口６５ａを開放し、特定入賞口６５ａの最大開放時間が経過したか、又は特定入賞口６５ａに球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると特定入賞口６５ａを閉鎖する。この特定入賞口６５ａの開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本実施形態では、大当たり制御処理（Ｓ１６０４）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。

【０３４０】

次に、右第１入賞口６３０に付随する電動役物６３２の開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１６０５）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図４１参照）のＳ１２２５の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるＳ１２１６の処理、Ｓ１２１７の処理、Ｓ１２２０の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで継続される。

【０３４１】

次に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１６０６）。第１図柄表示更新処理では、第１特別図柄変動開始処理（図２４、Ｓ２０３）または第２特別図柄変動開始処理（図３１、Ｓ２０６）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて開始する。本実施形態では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７ＢのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。

【０３４２】

なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。

【０３４３】

また、第１図柄表示更新処理では、第１特別図柄変動開始処理（図２４参照）または第２特別図柄変動開始処理（図３１）によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動開始処理（図６５参照）のＳ３０６，Ｓ３１０の処理によって設定

された表示態様で、停止図柄（第１図柄）を第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂに停止表示（点灯表示）する。

【０３４４】

次に、第２図柄表示装置の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１６０７）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動開始処理（図４１参照）のＳ１２２０の処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図４１参照）のＳ１２２３の処理によって第２図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動開始処理（図４１参照）のＳ１２１２の処理またはＳ１２２３の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。

【０３４５】

その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１６０８）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１６０８：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１６０９）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１６０９：Ｙｅｓ）、処理をＳ１６０１へ移行し、上述したＳ１６０１以降の各処理を繰り返し実行する。

【０３４６】

一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１６０９：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１６１０，Ｓ１６１１）。

【０３４７】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１６１０）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２９９、２３９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１６０２の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１６１１）。

【０３４８】

ここで、Ｓ１６０１～Ｓ１６０７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。

【０３４９】

また、Ｓ１６０８の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１６０８：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図４３のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１６１２以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１６１２）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送

信する（Ｓ１６１３）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１６１４）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１６１５）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【０３５０】

なお、Ｓ１６０８の処理は、Ｓ１６０１～Ｓ１６０７で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１６１０とＳ１６１１の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１６０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１６０１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１５０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１６０１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【０３５１】

次に、図４６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｓ１６０４）を説明する。図４６は、この大当たり制御処理（Ｓ１６０４）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１６０４）は、メイン割込処理（図４５参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口（大開放口）６５ａを開放又は閉鎖するための処理である。

【０３５２】

大当たり制御処理では、まず、特別図柄の大当たりまたは小当たりが開始されるかを判定する（Ｓ１６２１）。具体的には、第１特別図柄変動停止処理（図２９参照）のＳ６０６または第２特別図柄変動停止処理（図３６参照）のＳ１００６の処理または特図１外れ停止処理（図３０参照）のＳ６２４の処理、特図２外れ停止処理（図３７参照）のＳ１０２４の処理が実行され、特別図柄の大当たりまたは小当たりの開始が設定されていれば、特別図柄の大当たりまたは小当たりが開始されると判定する。Ｓ１６２１の処理において、特別図柄の大当たりまたは小当たりが開始される場合には（Ｓ１６２１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定して（Ｓ１６２２）、本処理を終了する。

【０３５３】

一方、Ｓ１６２１の処理において、特別図柄の大当たりまたは小当たりが開始されない場合には（Ｓ１６２１：Ｎｏ）、特別図柄の大当たり中または小当たり中であるかを判定する（Ｓ１６２３）。特別図柄の大当たり中または小当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ１６２３の処理において、特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ１６２３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、特別図柄の大当たり中または小当たり中であれば、新たなラウンドの開始タイミングであるか判別する（Ｓ１６２４）。新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１６２４：Ｙｅｓ）、大当たり動作設定処理を実行する（Ｓ１６２５）。この大当たり動作設定処理（Ｓ１６２５）については、図４７を参照して詳細を説明するが、大当たり種別に対応した、各ラウンドにおける第１可変入賞装置６５と確変ソレノイドへの開放設定が実行される。

【０３５４】

図４７を参照して、大当たり制御処理（図４６、Ｓ１６０４）内の一処理である大当たり動作設定処理（Ｓ１６２５）について説明する。図４７は、この大当たり動作設定処理

（Ｓ１６２５）の内容を示したフローチャートである。大当たり動作設定処理（図４７、Ｓ１６２５）では、まず、開始する大当たりのラウンド数に対応した開放動作が設定されている開放シナリオを読み込む（Ｓ１６４１）。流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋ（図４参照）の開放動作をＳ１６４１で読み込んだデータに基づいて設定する（Ｓ１６４２）。第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１（図４参照）の開放動作をＳ１６４１の処理で読み込んだデータにより設定する。その後、この処理を終了する。

【０３５５】

このように、各ラウンドの開始毎に、第１可変入賞装置６５の各動作が設定されるので、予期せぬ電源断が大当たり遊技中に発生しても、大当たり遊技が途中で終了してしまうような不具合を抑制できる。

【０３５６】

なお、本実施形態では、小当たり遊技の場合には、確変ソレノイド６５ｋの動作は設定されず、開閉扉６５ｆ１の開放動作のみが設定される。小当たりでは、２ラウンドで構成され、各ラウンドで、１秒間、開閉扉６５ｆ１が開放動作される。

【０３５７】

図４６に戻って説明を続ける。Ｓ１６２４の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでないと判別した場合には（Ｓ１６２４：Ｎｏ）、開閉扉６５ｆ１、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋの動作タイミングであるか判別する（Ｓ１６２６）。動作タイミングであると判別した場合には（Ｓ１６２６：Ｙｅｓ）、開放ソレノイド６５ｆ２をオンに設定する（Ｓ１６２７）。その後、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋをオンに設定する（Ｓ１６２８）。その後、この処理を終了する。

【０３５８】

一方、Ｓ１６２６の処理において、開放動作のタイミングでないと判別した場合には（Ｓ１６２６：Ｎｏ）、エンディング演出の開始タイミングであるか判別する（Ｓ１６２９）。エンディング演出の開始タイミングは、１５ラウンドが終了して開閉扉６５ｆ１が閉状態にされ、球はけ時間である待機時間（本実施形態では、３秒）が経過した場合に、エンディング演出の開始タイミングとして判別する。エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１６２９：Ｙｅｓ）、エンディング処理を実行する（Ｓ１６３０）。その後、この処理を終了する。

【０３５９】

ここで、図４８を参照して、このエンディング処理（Ｓ１６３０）の詳細について説明する。図４８は、このエンディング処理（図４８、Ｓ１６３０）の内容を示したフローチャートである。エンディング処理（図４８、Ｓ１６３０）では、まず、エンディングの開始を示すエンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３に対して設定する（Ｓ１６５１）。確変設定フラグ２０３ｈはオンであるか判別する（Ｓ１６５２）。確変フラグ２０３ｇをオンに設定する（Ｓ１６５３）。図示は省略したが、確変フラグ２０３ｇがオンに設定されるのに基づいて、確変設定フラグ２０３ｈはオフに設定されるように構成されている。その後、この処理を終了する。

【０３６０】

このように、本実施形態では、大当たり遊技の終了時に、確変設定フラグ２０３ｈがオンであるか判別されて、オンであれば、確変フラグ２０３ｇがオンに設定される。よって、大当たり遊技の終了時に、確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過しているかを判別して確変を設定できる。よって、大当たり遊技が終了するまで、確変遊技状態へ移行することを遊技者に期待させ続けることができる。さらには、確変スイッチ６５ｅ３に遊技球が大当たり遊技中に通過させることができれば、確変遊技状態が大当たり遊技後に付与されるので、大当たり遊技中にも確変スイッチ６５ｅ３に遊技球が通過するか否かに関心を持って遊技を行うことができる。

【０３６１】

図４６に戻って説明を続ける。Ｓ１６２９の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合には（Ｓ１６２９：Ｎｏ）、報知処理を実行する（Ｓ１６

３１）。ここで、図４９を参照して、報知処理（Ｓ１６３１）の詳細について説明する。図４９は、この報知処理（Ｓ１６３１）の内容を示したフローチャートである。

【０３６２】

報知処理（Ｓ１６３１）では、まず、報知カウンタ２０３ｍの値が０より大きい値であるか判別する（Ｓ１６３１）。報知カウンタ２０３ｍの値が０であると判別した場合には（Ｓ１６３１：Ｎｏ）、１３ラウンド目の終了タイミングであるか判別する（Ｓ１６３２）。１３ラウンド目の終了タイミングの判別は、１３ラウンド目において、１０球入賞したことを検知した場合または３０秒が経過したと判別した場合によって判別を行う。１３ラウンド目の終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ１６３２：Ｙｅｓ）、報知カウンタ２０３ｍに２秒に対応するカウンタ値を設定する。その後、この処理を終了する。一方、Ｓ１６３２の処理において、１３ラウンド目の終了タイミングでないと判別した場合には（Ｓ１６３２：Ｎｏ）、この処理を終了する。ここで、Ｓ１６３３で２秒のカウンタが設定されることで、１３ラウンドが終了した後の球はけ時間であるインターバル時間の３秒間中に報知カウンタ２０３ｍが０となり、液晶を見てという音声が出力される。よって、１４ラウンド目に流路ソレノイド６５ｋが動作するが、遊技者は１３ラウンド終了後のインターバル時間より液晶に注意が惹きつけられるので、第１可変入賞装置６５の切替部材６５ｈの動きを識別されて、大当たり種別を遊技者に識別されてしまうことを抑制できる。よって、遊技者は、大当たり遊技の終了まで、確変遊技状態が付与されることを期待して遊技を行うことができる。

【０３６３】

なお、本実施形態では、報知カウンタ２０３ｍを設けることにより、インターバル時間の終了１秒前より１４ラウンド目に跨って液晶に注意を惹きつける演出を行うようにしたがそれに限らず、１３ラウンド目より継続的に実行してもよい。

【０３６４】

一方、Ｓ１２２１の処理において、報知カウンタ２０３ｍの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ１６６１：Ｙｅｓ）、報知カウンタ２０３ｍの値を－１して更新する（Ｓ１６６４）。更新後の報知カウンタ２０３ｍの値が０であるか判別する（Ｓ１６６５）。報知カウンタ２０３ｍの値が０であると判別した場合には（Ｓ１６６５：Ｙｅｓ）、報知コマンドを設定する（Ｓ１６６６）。その後、この処理を終了する。この報知コマンドにより音声ランプ制御装置１１３により、「液晶を見て」という音声の出力の設定が実行される。

【０３６５】

図４６に戻って説明を続ける。報知処理（図４９、Ｓ１６３１）が実行されると、入賞処理を実行する（Ｓ１６３２）。ここで、図５０を参照して、この入賞処理（Ｓ１６３２）について詳細に説明する。図５０は、この入賞処理（Ｓ１６３２）の内容を示したフローチャートである。

【０３６６】

入賞処理（図５０、Ｓ１６３２）では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する（Ｓ１６７１）。ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、開放扉６５ｆ１の開放状態からインターバル期間（３秒）が終了するまでの期間である。ラウンド有効期間外であると判別した場合には（Ｓ１６７１：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には（Ｓ１６７１：Ｙｅｓ）、特定入賞口６５ａの検出スイッチ６５ｃ１を通過したか判別される。特定入賞口６５ａの検出スイッチ６５ｃ１を通過したと判別した場合には（Ｓ１６７２：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタ２０３ｊを１加算して更新する（Ｓ１６７３）。その後、Ｓ１６７４の処理を実行する。一方、検出スイッチ６５ｃ１を通過していないと判別した場合には（Ｓ１６７２：Ｎｏ）、Ｓ１６７４の処理を実行する。

【０３６７】

Ｓ１６７４の処理では、入賞個数カウンタ２０３ｊの値が１０以上であるか判別する（Ｓ１６７４）。入賞個数カウンタ２０３ｊの値が１０以上であると判別した場合には（Ｓ

１６７４：Ｙｅｓ）、特定入賞口６５ａの開閉扉６５ｆ１の閉鎖を設定する（Ｓ１６７６）。その後、残球タイマフラグ２０３ｎをオンに設定する（Ｓ１６７７）。その後、Ｓ１６７８の処理を実行する。この残球タイマフラグ２０３ｎがオンに設定されることで、開閉扉２０３ｎが閉鎖されてから球はけ時間中であることが判別できる。

【０３６８】

一方、Ｓ１６７４の処理において、入賞個数カウンタ２０３ｊの値が１０未満であると判別した場合には、ラウンド時間（本実施形態では、３０秒）が経過したか判別する（Ｓ１６７５）。ラウンド時間が経過したと判別した場合には（Ｓ１６７５：Ｙｅｓ）、Ｓ１６７６の処理を実行する。一方、ラウンド時間が経過していないと判別した場合には（Ｓ１６７５：Ｎｏ）、Ｓ１６７８の処理を実行する。

【０３６９】

Ｓ１６７８の処理では、動作カウンタ２０３ｋの値が０より大きい値であるか判別する（Ｓ１６７８）。動作カウンタ２０３ｋの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ１６７８：Ｙｅｓ）、動作カウンタ２０３ｋの値を－１して更新する（Ｓ１６７９）。確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したか判別する（Ｓ１６８０）。確変通過スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したと判別した場合には（Ｓ１６８０：Ｙｅｓ）、確変通過カウンタ２０３ｉの値に１加算して更新する（Ｓ１６８１）。確変設定フラグ２０３ｈをオンに設定する（Ｓ１６８２）。その後、Ｓ１６８３の処理を実行する。一方、Ｓ１６８０の処理において、確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過していないと判別した場合には（Ｓ１６８０：Ｎｏ）、Ｓ１６８３の処理を実行する。Ｓ１６８３の処理では、動作カウンタ２０３ｋが０であるか判別する（Ｓ１６８３）。動作カウンタ２０３ｋが０であると判別した場合には、流路ソレノイド６５ｋをオフに設定する（Ｓ１６８４）。確変有効フラグ２０３ｐをオンに設定する（Ｓ１６８５）。その後、この処理を終了する。ここで、確変有効フラグ２０３ｐがオンに設定されることで、切替部材６５ｈが切り替えられた後も、特別流路６５ｅ２に残存している遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過した場合には、確変遊技が設定されるように制御できる。

【０３７０】

一方、Ｓ１６７８の処理において、動作カウンタ２０３ｋが０であると判別した場合には（Ｓ１６７８：Ｎｏ）、確変有効フラグ２０３ｐがオンであるか判別する（Ｓ１６８６）。確変有効フラグ２０３ｐがオフである場合には（Ｓ１６８６：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、確変有効フラグ２０３ｐがオンであると判別した場合には（Ｓ１６８６：Ｙｅｓ）、確変有効タイマ２０３ｒに１加算して更新する（Ｓ１６８７）。確変有効タイマの値が上限値（本実施形態では、１．２ｓ）であるか判別する（Ｓ１６８８）。確変有効タイマ２０３ｒが上限値であると判別した場合には（Ｓ１６８８：Ｙｅｓ）、確変有効フラグ２０３ｐをオフに設定する（Ｓ１６８９）。確変有効タイマ２０３ｒを初期値である０にリセットする（Ｓ１６９０）。その後、この処理を終了する。一方、Ｓ１６８８の処理において、確変有効タイマ２０３ｒが上限値でないと判別した場合には（Ｓ１６８８：Ｎｏ）、Ｓ１６８０の処理を実行する。

【０３７１】

これにより、確変有効タイマ２０３ｒが上限値でないと、確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したか判別されるので、球はけの時間を考慮して確変遊技状態を設定できる。また、有効と判別される時間に上限があるので、不正に確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させて確変遊技状態が付与されることを抑制できる。

【０３７２】

図４６に戻って説明を続ける。入賞処理（図５０、Ｓ１６３２）が実行されると、異常処理を実行する（Ｓ１６３３）。その後、この処理を終了する。ここで、この異常処理（Ｓ１６３３）について、図５１を参照して、詳細を説明する。図５１は、この異常処理（Ｓ１６３３）の内容を示したフローチャートである。異常処理（Ｓ１６３３）では、不正に確変スイッチ６５ｅ３を通過させられていないかを監視する処理を実行する。

【０３７３】

異常処理（図５１、Ｓ１６３３）では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する（Ｓ１７０１）。ラウンド有効期間外である場合には（Ｓ１７０１：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には（Ｓ１７０１：Ｙｅｓ）、球排出口スイッチ６５ｅ４を遊技球が通過したか判別する（Ｓ１７０２）。球排出口スイッチ６５ｅ４を遊技球が通過したと判別した場合には（Ｓ１７０２：Ｙｅｓ）、球排個数カウンタ２０３ｓの値を１加算して更新する（Ｓ１７０３）。その後、Ｓ１７０４の処理を実行する。一方、球排出口スイッチ６５ｅ４を遊技球が通過していないと判別した場合には（Ｓ１７０２：Ｎｏ）、Ｓ１７０４の処理を実行する。

【０３７４】

Ｓ１７０４の処理では、残球タイマフラグ２０３ｎがオンであるか判別する（Ｓ１７０４）。残球タイマフラグ２０３ｎがオフであると判別した場合には（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、残球タイマフラグ２０３ｎがオンであると判別した場合には（Ｓ１７０４：Ｙｅｓ）、球はけ時間の期間中であるので、残球タイマ２０３ｏを１加算して更新する（Ｓ１７０５）。残球タイマ２０３ｏは上限値（本実施形態では、３秒）が経過したか判別する（Ｓ１７０６）。上限値でないと判別した場合には（Ｓ１７０６：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、上限値であると判別した場合には（Ｓ１７０６：Ｙｅｓ）、排出個数（確変通過カウンタ２０３ｉと排出個数カウンタ２０３ｓとの合計値）と入賞個数（入賞個数カウンタ２０３ｊの値）とが一致するか判別する（Ｓ１７０７）。

【０３７５】

一致すると判別した場合には（Ｓ１７０７：Ｙｅｓ）、Ｓ１７０９の処理を実行する。一方、一致しないと判別した場合には（Ｓ１７０７：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定する（Ｓ１７０８）。その後、Ｓ１７０９の処理を実行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信することにより、エラー表示（例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示）がされ、ホールコンピュータに対して、エラー信号の出力がされる。よって、第１可変入賞装置６５内に不正に遊技球を残存させて、大当たりＢであっても確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させる不正を抑制できる。

【０３７６】

Ｓ１７０９の処理では、残球タイマフラグ２０３ｎをオフに設定し（Ｓ１７０９）、残球タイマ２０３ｏを初期値である０にリセットする（Ｓ１７１０）。その後、入賞個数カウンタ２０３ｊ、排出個数カウンタ２０３ｓ、確変通過カウンタ２０３ｉが初期値にそれぞれリセットされ（Ｓ１７１１）、その後、この処理を終了する。

【０３７７】

＜音声ランプ制御装置１１４により実行される制御処理について＞

次に、図５２から図６１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。

【０３７８】

まず、図５２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図５２は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【０３７９】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ２００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ２１１６の電源断処理（図５３参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ２００２）。図５３を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断の発生情報を受信すると（図５３、Ｓ２１１３参照）、Ｓ２１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断

処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ２１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【０３８０】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ２００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ２００３）。

【０３８１】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ２００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ２００３：Ｙｅｓ）、Ｓ２００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ２００３：Ｎｏ）、Ｓ２００８へ移行する。

【０３８２】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ２００３：Ｙｅｓ）、Ｓ２００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ２００３：Ｎｏ）、Ｓ２００８へ移行する。

【０３８３】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ２００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ２１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ２００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【０３８４】

Ｓ２００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ２００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「００ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。

【０３８５】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ２００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ２００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ２００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ２００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４に

より報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【０３８６】

Ｓ２００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ２００８）。電源断フラグはＳ２１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図５３、Ｓ２１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ２１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ２００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ２００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ２００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ２０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ２０１１）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【０３８７】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ２００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ２００４からＳ２００６の処理を経由してＳ２００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ２００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ２００９をスキップして、処理をＳ２０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定する（Ｓ２０１０）。

【０３８８】

なお、Ｓ２００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ２００４からＳ２００６の処理を経由してＳ２００８の処理へ至った場合には、Ｓ２００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【０３８９】

次に、図５３を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図５３は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回Ｓ２１０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ２１０１）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、Ｓ２１０２～Ｓ２１１０の処理を行わずにＳ２１１１の処理へ移行する。Ｓ２１０１の処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ２１０２～Ｓ２１１０が表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ２１１１のコマンド判定処理やＳ２１１２の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ２１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ２１１１の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【０３９０】

Ｓ２１０１の処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ２１０３～Ｓ２１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ２１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ２１０８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ２１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ２１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投

入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ２１０５の処理へ移行する。

【０３９１】

Ｓ２１０５の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ２１０６）。客待ち演出では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。

【０３９２】

その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ２１０７）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

【０３９３】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ２１０８）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ２１０９）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【０３９４】

Ｓ２１０９の処理後、液晶演出実行管理処理が実行される（Ｓ２１１０）。この後、Ｓ２１１１の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ２１０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ２１０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

【０３９５】

その後、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理（Ｓ２１１１）が実行され、Ｓ２１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ２１１１）の詳細については、図５４を参照して後述する。

【０３９６】

Ｓ２１１２の処理では、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図５９を参照して後述する。

【０３９７】

Ｓ２１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ２１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ２１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ２１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ２１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ２１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ２１１７）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去

する。
【０３９８】
一方、Ｓ２１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ２１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ２１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ２１１４：Ｎｏ）、Ｓ２１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ２１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。
【０３９９】
次に、図５４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ２１１１）について説明する。図５４は、このコマンド判定処理（Ｓ２１１１）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ２１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５３参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。以下、コマンド判定処理（Ｓ２１１１）の詳細を説明する。
【０４００】
コマンド判定処理（図５４、Ｓ２１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域２２３ａから、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ２２０１）。ここで、特図１変動パターンコマンドは、第１特別図柄を変動表示させるための変動表示態様を示す特別図柄である。そして、特図１変動パターンコマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ２２０１：Ｙｅｓ）、特図１変動開始処理を実行する（Ｓ２２０２）。この特図１変動開始処理（Ｓ２２０２）については、図５５を参照して詳細について説明するが、第１特別図柄に対応する特別図柄を第３図柄表示装置８３に変動表示するのに必要な設定が実行される。
【０４０１】
ここで、図５５を参照して、この特図１変動開始処理（Ｓ２２０２）について説明する。図５５は、この特図１変動開始処理（Ｓ２２０２）の内容を示したフローチャートである。特図１変動開始処理（図５５、Ｓ２２０２）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ｅがオンに設定され（Ｓ２２４１）、受信した特図１変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出する（Ｓ２２４２）。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚに第１特別図柄の変動パターン種別であることを識別可能に記憶され、後述の変動表示設定処理（図６１、Ｓ２１１２）において、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動表示演出の開始とその第１特別図柄の変動パターン種別とを通知する第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。
【０４０２】
Ｓ２２４２の処理が実行されると、現在の遊技状態は、潜伏確変遊技状態（確変電サポ無し遊技状態）であるか判別する（Ｓ２２４３）。潜伏確変遊技状態以外の遊技状態であると判別した場合には（Ｓ２２４３：Ｎｏ）、この処理を終了する。潜伏確変遊技状態であると判別した場合には（Ｓ２２４３：Ｙｅｓ）、変動開始する第１特別図柄の変動の抽選結果は、大当たりＥ（１５Ｒ通常大当たり：電サポ１００回）となる変動であるか判別する（Ｓ２２４４）。大当たりＥとなる変動でないと判別した場合には（Ｓ２２４４：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、大当たりＥとなる変動であると判別した場合には（Ｓ２２４４：Ｙｅｓ）、チャンスゾーンを示す文字（図６３（ａ）～（ｂ）参照）を第３図

柄表示装置８１に表示する（Ｓ２２４５）。その後、この処理を終了する。
【０４０３】
本実施形態では、潜伏確変遊技状態となると、通常遊技状態では、変動時間が長く設定されていて遊技者に不利となっていた第２特別図柄の変動時間が短く設定される。一方、通常遊技状態では、主に遊技を実行していた第１特別図柄の変動時間が長く設定される。これにより、遊技者は、潜伏確変遊技状態へ移行すると右打ちして第２特別図柄に遊技球が入賞するように遊技を行うようになる。しかしながら、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時に変動開始される構成である。ここで、潜伏確変遊技状態では、第２特別図柄では、大当たりとなると必ず高確率遊技（確変）が付与されるが、第１特別図柄では、大当たりとなると、通常確率遊技（低確率遊技）が抽選により付与される可能性があるように構成されている。よって、通常遊技状態で、第１特別図柄で大当たりとなり大当たりＡ（１５Ｒ確変大当たり：電サポ無し）が付与されても、その大当たり遊技後に第１特別図柄で開始される変動が大当たりＥであると、直ぐに通常遊技状態に移行してしまうこととなる。
【０４０４】
上記したように、通常では、第２特別図柄で主に遊技を行う潜伏確変遊技状態に移行後に、第１特別図柄で大当たりＥとなる変動が開始されるのに基づいて、第３図柄表示装置８１にチャンスゾーン（時短遊技状態または確変遊技状態を示す報知態様）が表示される。遊技者は、図６２（ｂ）に示すように天国ゾーン（潜伏確変遊技状態であることを示す報知態様）が第３図柄表示装置８１に表示されることで、この後、２回大当たり遊技が実行されるまでは、高確率状態（確変）が維持される（可能性が高い）ことを認識する。しかしながらチャンスゾーンでは、遊技者は確変遊技状態が次の大当たり後にも付与されるかに確信（大きな期待）が持てず、時短遊技状態中（低確率状態）である可能性もあることを認識しながら遊技を行うこととなる。
【０４０５】
よって、例えば、潜伏確変遊技状態に移行して、第１特別図柄の１変動目が大当たりＥとなる変動であると、通常であれば天国ゾーンが表示されるものが、チャンスゾーンが表示されることとなる。これにより、遊技者が短時間の間で落胆してしまう不具合を抑制できる。
【０４０６】
図５４に戻って説明を続ける。特図１変動開始処理（図５５、Ｓ２２０２）の処理が実行された後には、この処理を終了する。一方、Ｓ２２０１の処理において、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ２２０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ２２０３）。ここで、特図２変動パターンコマンドは、第２特別図柄を変動表示させるための変動表示態様を示す特別図柄である。そして、特図２変動パターンコマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ２２０３：Ｙｅｓ）、特図２変動開始処理（Ｓ２２０４）を実行する。この特図２変動開始処理（Ｓ２２０４）の詳細については、図５６を参照して説明する。
【０４０７】
ここで、図５６を参照して、この特図２変動開始処理（Ｓ２２０４）の詳細について説明する。図５６は、この特図２変動開始処理（Ｓ２２０４）の内容を示したフローチャートである。特図２変動開始処理（Ｓ２２０４）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｆがオンに設定され（Ｓ２３０１）、受信した特図２変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出する（Ｓ２３０２）。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚに第２特別図柄の変動パターン種別であることを識別可能に記憶され、後述の変動表示設定処理（図６１、Ｓ２１１２）において、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動表示演出の開始とその第２特別図柄の変動パターン種別とを通知する第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。
【０４０８】

Ｓ２３０２の処理が実行されると、現在の遊技状態は、確変遊技状態（確変電サポ有りの遊技状態）であるか判別する（Ｓ２２０３）。確変遊技状態以外の遊技状態である場合には（Ｓ２３０３：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、遊技状態が確変遊技状態である場合には（Ｓ２３０３：Ｙｅｓ）、変動開始する第２特別図柄の当否判定結果は大当たりであるか判別する（Ｓ２３０４）。ここでは、受信した特図２変動パターンコマンドより大当たりの変動パターンであるか判別することにより判別を実行する。

【０４０９】

Ｓ２３０４の処理において、変動開始する第２特別図柄の当否判定結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ２３０４：Ｙｅｓ）、宝箱当たり予告演出コマンドを表示制御装置１１４に対して設定する（Ｓ２３０５）。一方、当否判定結果が外れである場合には、宝箱外れ予告演出コマンドを表示制御装置１１４に対して設定する（Ｓ２３０６）。

【０４１０】

ここで、宝箱当たり予告演出コマンドは、図１０（ａ）に示す表示態様を第３図柄表示装置８１に表示させることを指示するコマンドである。本実施形態では、確変遊技状態に移行すると、図９（ａ）～（ｂ）に示すように、第１表示領域Ｄｍには、第１特別図柄に対応する第３図柄が表示され、第２表示領域Ｄｎには、第２特別図柄に対応する第３図柄が表示される。ここで、第２表示領域Ｄｎに表示される第２特別図柄に対応する第３図柄は、宝箱の図柄となり、図９（ａ）に示した表示態様と図９（ｂ）に示した表示態様とが短時間周期（例えば、０．５秒毎）に繰り返し表示されることで、点滅表示されているように表示することができる。

【０４１１】

ここで、確変遊技状態が設定されている場合には、第２特別図柄の当否判定結果が外れではロング外れ変動パターンＣ（１８０００００ｍｓ）が選択される。よって、第２特別図柄の変動開始される頻度は極端に少なくなる。しかしながら、第１特別図柄で小当たりに当選した場合には、その変動の停止に基づいて、変動中の第２特別図柄の変動も強制的に停止表示され、小当たり遊技後に、新たに記憶されている第２特別図柄の保留球に対する変動が開始される。この場合には、遊技者は、第１特別図柄よりも有利な大当たりが選択され易い第２特別図柄で大当たりとなる変動が開始されることを期待する。

【０４１２】

第２特別図柄が変動開始となる場合には、図１０（ａ）～（ｂ）に示すように、第１表示領域Ｄｍが縮小表示されて、その空いた表示領域に宝箱が拡大して大きく表示される。その後、宝箱が約２秒程度振動した表示態様で表示された後に、宝箱が開き、当否判定結果が大当たりである場合には、図１０（ｂ）に示すように、宝箱の中から「おめでとう」の文字が表示され、第２特別図柄で大当たりとなったことが報知される。そして、「天国ゾーン突入決定！」という潜伏確変遊技状態へ移行することを示す報知態様が表示される。また、「発射を止めてね！」という遊技球の発射を停止するように指示する報知態様も表示される。

【０４１３】

ここで、発射の停止を指示するのは、確変遊技状態では、第１特別図柄で主に遊技を実行しているが、潜伏確変遊技状態では、第２特別図柄で主に遊技を実行するように設定されるので、右第１始動口６３０に遊技球が入球して、第１特別図柄の保留球が記憶されることは、遊技者にとって不利な抽選が実行されるきっかけとなるので、発射の停止を指示することで、その不具合を抑制できる。

【０４１４】

一方、当否判定結果が外れである場合には、図１０（ａ）に示すように、当否判定結果が大当たりである場合と同様に宝箱が開く表示が実行されて、その後、宝箱の中より当否判定結果が外れであることを示す「残念」の文字が表示される。その後、変動開始後、５秒間が経過すると、図９（ａ）～（ｂ）に示す表示態様に切り替えられて、第２特別図柄で設定されている変動時間が経過するまで、点滅表示が実行される。

【０４１５】

これにより、遊技者は、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時に変動される構成であっても、第２特別図柄の変動開始時の一定期間のみ第２特別図柄に注目して、その後は、第１特別図柄の変動に注目することができる。よって、遊技が分かり易くなり、遊技者が気分よく遊技を行うことができる。

【０４１６】

図５４に戻って説明を続ける。特図２変動開始処理（Ｓ２２０４）を実行した後には、この処理を終了する。特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ２２０３：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図１または特図２停止種別コマンドを受信したか判別される（Ｓ２２０５）。特図１または特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ２２０５：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド受信処理を実行する（Ｓ２２０６）。この停止種別コマンド受信処理（Ｓ２２０６）については、図５７を参照して説明する。

【０４１７】

図５７は、この停止種別コマンド受信処理（Ｓ２２０６）の内容を示したフローチャートである。停止種別コマンド受信処理（Ｓ２２０６）では、まず、受信したコマンドに応じて、特図１停止種別コマンドを受信した場合には、特図１停止種別選択フラグ２２３ｇがオンに設定される。特図２停止種別コマンドを受信した場合には、特図２停止種別選択フラグ２２３ｉがオンに設定される。（Ｓ２３１１）。受信した特図１停止種別コマンドまたは特図２停止種別コマンドから停止種別（大当たりＡ～大当たりＥ、外れ、リーチ外れ等）が抽出される（Ｓ２３１２）。抽出した停止種別は、音声ランプ制御装置１１３にＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚに記憶される。なお、特図１停止種別コマンドから抽出された停止種別は、第１特別図柄の停止種別であることを識別可能に、特図２停止種別コマンドから抽出された停止種別は、第２特別図柄の停止種別であることを識別可能にそれぞれ記憶される。

【０４１８】

現在の遊技状態が通常遊技状態であるか判別する（Ｓ２３１３）。遊技状態が通常遊技状態以外の遊技状態である場合には、この処理を終了する。一方、遊技状態が通常遊技状態であると判別した場合には（Ｓ２３１３：Ｙｅｓ）、停止種別は大当たりＡ（１５Ｒ確変大当たり：電サポ無し）であるか判別する（Ｓ２３１４）。停止種別が大当たりＡ以外であると判別した場合には（Ｓ２３１４：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、停止種別が大当たりＡであると判別した場合には（Ｓ２３１４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄（特図１）の保留１（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの最も消化順序の早いエリア）に記憶されている保留球の当否判定結果は、大当たりＥ（１５ラウンド通常大当たり：電サポ１００回）であるか判別する（Ｓ２３１５）。ここでは、入賞コマンドで通知されている対応する保留球の大当たり乱数値を入賞情報格納エリア２２３ｂより読み出して判別する。なお、図示は省略したが、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に記憶されている第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図１５（ａ））と大当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図１６（ａ）～（ｃ））が記憶されており、主制御装置１１０から出力される入賞コマンドに付与される第１乱数カウンタＣ１の値、第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、確変状態における当否判定結果を音声ランプ制御装置１１３により判別可能に構成されている。

【０４１９】

Ｓ２３１５の処理において、第１特別図柄の保留１が大当たりＥ以外の判定結果であると判別した場合には（Ｓ２３１５：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、第１特別図柄の保留１が大当たりＥであると判別した場合には（Ｓ２３１５：Ｙｅｓ）、大当たり遊技のエンディング時に「チャンスゾーン突入」の文字を第３図柄表示装置８１に表示することを指示する表示用コマンドを表示制御装置１１４に対して設定する（Ｓ２３１６）。一方、第１特別図柄の保留１が大当たりＥでないと判別した場合には（Ｓ２３１５：Ｎｏ）、図６２（ａ）に示すように、大当たり遊技のエンディング時に天国ゾーン（潜伏確変遊技状態）に移行することを示す「天国ゾーン突入！！」の文字を第３図柄表示装置８１に表

示させるための表示用コマンドを表示制御装置１１４に対して出力する（Ｓ２３１７）。その後、この処理を終了する。

【０４２０】

ここで、本実施形態では、潜伏確変遊技状態に移行した場合には、大当たり遊技が最低２回実行されるまでは、確変遊技が継続して設定され易くなる。よって、遊技者は、天国ゾーンの文字が表示されると最低２回の大当たりが確約されたと認識できる。また、大当たり遊技の最後であるエンディング時に表示するように構成したので、遊技者は大当たり遊技の最後まで、潜伏確変遊技状態への移行を期待して遊技することができ、遊技の興趣を向上できる。

【０４２１】

また、通常遊技状態で大当たりＡに当選したとしても、第１特別図柄の保留１に大当たりＥが潜伏確変遊技状態で当選すると判別されると、大当たりＡのエンディングでは、時短遊技状態または確変遊技状態であることを示す「チャンスゾーン突入！！」の文字が表示されるので、遊技者は、大当たり遊技が最低２回発生することが確定されたとは認識せず、時短遊技状態か確変遊技状態であると認識して遊技を行うことができる。よって、潜伏確変遊技状態に移行したことを遊技者は認識し難くでき、短時間で時短遊技状態へ移行してしまうことへの落胆を抑制できる。

【０４２２】

図５４に戻って説明を続ける。停止種別コマンド受信処理（図５７、Ｓ２２０６）が実行された後には、この処理を終了する。一方、Ｓ２２０５の処理において、特図１または特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ２３０５：Ｎｏ）、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか判別される（Ｓ２２０７）。保留球数コマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ２２０７：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄまたは第２特別図柄保留球数カウンタｅの値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示演出の保留球数）が抽出され、第１特別図柄の保留球数は、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納され、第２特別図柄の保留球数は、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄに格納される（Ｓ２２０８）。

【０４２３】

ここで、保留球数コマンドは、球が左第１始動口６３、右第１始動口６３０または第２始動口６４０に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ２２０７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃと第２特別図柄保留球カウンタ２２３ｄとの値を主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄと第２特別図柄保留球カウンタ２０３ｅとの値にそれぞれ合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃまたは第２特別図柄保留球カウンタ２２３ｄの値が、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄまたは第２特別図柄保留球カウンタ２０３ｅの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃまたは第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄまたは第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値に合わせることができる。

【０４２４】

保留球数コマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ２２０７：Ｎｏ）、入賞コマンドを受信したか判別される（Ｓ２２０９）。入賞コマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ２２０９：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理を実行する（Ｓ２２１０）。この入賞コマンド処理（Ｓ２２１０）の詳細については、図５８を参照して説明する。

【０４２５】

図５６は、この入賞コマンド処理（Ｓ２２１０）を示したフローチャートである。入賞コマンド処理（Ｓ２２１０）では、まず、受信した入賞コマンドの情報を、対応する入賞

情報記憶エリア２２３ｂに設定する（Ｓ２４０１）。ここで、入賞情報コマンドは、第１特別図柄と第２特別図柄とを識別可能に構成されており、その保留順序（保留球数）と通常遊技状態における当否判定結果が判別可能に構成されている。さらに、始動入賞時に取得された各種カウンタの値も判別可能なコマンドで構成されている。

【０４２６】

次に、遊技状態が低確率遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ２４０２）。Ｓ２４０２の処理において、遊技状態が低確率遊技状態でないと判別された場合は（Ｓ２４０２：Ｎｏ）、Ｓ２４０５の処理に移行する。一方、遊技状態が低確率遊技状態である（即ち、確変中でない）と判別された場合には（Ｓ２４０２：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に設けられた入賞情報格納エリア２２３ｂに確変大当たりの情報があるか否かを判別する（Ｓ２４０３）。Ｓ２４０３の処理において、入賞情報格納エリア２２３ｂに確変大当たりの情報がないと判別された場合には（Ｓ２４０３：Ｎｏ）、Ｓ２４０３とＳ２４０４の処理を実行せず、そのままＳ２４０５の処理へ移行する。反対に、入賞情報格納エリア２２３ｂに確変大当たりの情報があると判別された場合には（Ｓ２４０３：Ｙｅｓ）、報知抽選処理（Ｓ２４０４）を実行し、Ｓ２４０５の処理へ移行する。Ｓ２４０４の報知抽選処理については、図５９を参照して、説明する。Ｓ２４０５の処理では、その他の処理を実行し（Ｓ２４０５）、入賞コマンド処理を終了する。

【０４２７】

次に、図５９を参照して、この報知抽選処理（Ｓ２４０４）について説明する。図５９は、この報知抽選処理（Ｓ２４０４）を示したフローチャートである。報知抽選処理（Ｓ２４０５）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた演出カウンタ２２３ｊの値を取得する（Ｓ２５０１）。次に、演出カウンタ２２３ｊの値は判定値であるか否かを判別する（Ｓ２５０２）。Ｓ２５０２の処理において、演出カウンタ２２３ｊの値が判定値でないと判別された場合には（Ｓ２５０２：Ｎｏ）、そのままこの処理を終了する。一方、演出カウンタ２２３ｊ（０～１９８の範囲のカウンタ）の値が判定値（本実施形態では「０～５０」のいずれか）であると判別された場合には（Ｓ２５０２：Ｙｅｓ）、第３図図柄表示装置８１に遊技球の発射を停止するように報知する「発射を止めてね！！」という文字を表示させる打ち止め表示態様コマンドを表示制御装置１１４に対して設定し（Ｓ２５０３）、この処理を終了する。

【０４２８】

このように、本実施形態では、通常遊技状態で、確変大当たり、即ち、大当たりＡとなる入賞情報を受信すると、遊技者に発射を停止する報知をするか否かの抽選が実行される。ここで、通常遊技状態から潜伏確変遊技状態に移行すると、第２特別図柄の変動時間が短く設定され、第２特別図柄での遊技が主な遊技方法となる。しかしながら、通常遊技状態で大当たりＡに当選した場合に、第１特別図柄に対する保留球が記憶されていると、遊技者にとって不利な抽選が潜伏確変遊技状態中にも第１特別図柄で実行されることとなる。よって、本実施形態のように、通常遊技状態で大当たりＡに当選する保留が記憶されると、遊技球の発射を停止させる報知が抽選により実行されるので、遊技者は早いタイミングで遊技球の発射を停止させることができ、左第１始動口６３への入賞を抑制することができる。また、遊技者は、発射の停止を示唆する報知がされることで、大当たりＡとなることを早期に認識でき、遊技の演出を多様にできる。

【０４２９】

なお、本実施形態では、遊技球の発射停止報知は、抽選により実行したが、大当たりＡの保留球が記憶された場合に、必ず報知するように構成してもよい。

【０４３０】

図５４に戻って説明を続ける。入賞コマンド処理（図５８、Ｓ２２１０）を実行した後には、この処理を終了する。一方、入賞コマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ２２０９：Ｎｏ）、状態コマンドを受信したか判別される（Ｓ２２１１）。状態コマンドを受信していると判別された場合には（Ｓ２２１１：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理（Ｓ２２１２）を実行する。この状態コマンド受信処理（Ｓ２２１２）の詳細について

は、図６０を参照して説明する。
【０４３１】
次に、図６０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド受信処理（Ｓ２２１２）について説明する。図６０は、状態コマンド受信処理（Ｓ２２１２）を示したフローチャートである。
【０４３２】
状態コマンド受信処理（Ｓ２２１２）ではまず、主制御装置１１０より受信した状態コマンドに基づいて遊技状態に変更があるか否かを判別する（Ｓ２６０１）。遊技状態が変更されたかの判別は、従状態設定エリア２２３ｋに設定されている遊技状態の情報と、受信した遊技状態とを比較して実行する。遊技状態に変更があると判別された場合には（Ｓ２６０１：Ｙｅｓ）、Ｓ２６０２の処理へ移行する。Ｓ２６０２の処理では、遊技状態を通常遊技状態（即ち時短遊技状態）に変更するか否かを判別する（Ｓ２６０２）。遊技状態を通常遊技状態（即ち時短遊技状態）に変更すると判別された場合には（Ｓ２６０２：Ｙｅｓ）、通常遊技状態に対応した主表示領域設定コマンドを設定する（Ｓ２６０３）。ここでは、第１表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応した第３図柄、第２表示領域Ｄｎに第２特別図柄に対応した第３図柄（本実施形態では「○×」）が表示されるように表示制御装置１１４に対して指示する表示用コマンドが設定される。第３図柄表示装置８１に通常遊技状態であることを示す「下界ゾーン」の文字を表示させる表示用コマンドが表示制御装置１１４に対して設定される（Ｓ２６０４）。その後、Ｓ２６１２の処理を実行する。
【０４３３】
一方、Ｓ６０２の処理において、遊技状態が通常遊技状態以外に変更されたと判別した場合には（Ｓ２６０２：Ｎｏ）、遊技状態が潜伏確変遊技状態（確変電サポ無しの遊技状態）に変更されたを判別する（Ｓ２６０５）。Ｓ２６０５の処理において、遊技状態が潜伏確変遊技状態に場合には（Ｓ２６０５：Ｙｅｓ）、潜伏確変遊技状態に対応した主表示領域設定コマンドを設定する（Ｓ２６０６）。ここでは、第１表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応した第３図柄、第２表示領域Ｄｎに第１特別図柄に対応した第３図柄（本実施形態では「○×」）が表示されるように表示制御装置１１４に対して指示する表示用コマンドが設定される。第１特別図柄の保留１は大当たりＥが確定する保留情報が記憶されているかを入賞情報格納エリア２２３ｂより判別する（Ｓ２６０７）。特図１の保留１が大当たりＥ以外となる保留情報が記憶されている場合には（Ｓ２６０７：Ｎｏ）、天国ゾーンを示す文字（図６２（ｂ）参照）を第３図柄表示装置８１に表示させる表示用コマンドを設定する（Ｓ２６０８）。その後、Ｓ２６１２の処理を実行する。一方、第１特別図柄の保留１は大当たりＥであると判別した場合には（Ｓ２６０７：Ｙｅｓ）、チャンスゾーンを示す文字を第３図柄表示装置８１に表示させる表示用コマンドを設定する（Ｓ２６０９）。その後、Ｓ２６１２の処理を実行する。
【０４３４】
一方、Ｓ２６０５の処理で、潜伏確変遊技状態以外の遊技状態（即ち、確変遊技状態）に移行されたと判別した場合には（Ｓ２６０５：Ｎｏ）、確変遊技状態（確変電サポ有りの遊技状態）に対応した主表示領域設定コマンドを表示制御装置１１４に対して設定する（Ｓ２６１０）。ここでは、第１表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応した第３図柄、第２表示領域Ｄｎに第２特別図柄に対応した第３図柄（本実施形態では宝箱の図柄（図９（ａ）～（ｂ）参照））が表示されるように表示制御装置１１４に対して指示する表示用コマンドが設定される。
【０４３５】
チャンスゾーンの文字を第３図柄表示装置８１に表示する表示用コマンドが設定される（Ｓ２６１１）。その後、Ｓ２６１２の処理を実行する。Ｓ２６１２の処理では、受信した状態コマンドが示す遊技状態の状態を従状態設定エリア２２３ｋに設定する（Ｓ２６１２）。その後、この処理を終了する。
【０４３６】
一方、図５４に戻って説明を続ける。状態コマンド受信処理（Ｓ２２１２）を実行した

後には、この処理を終了する。一方、状態コマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ２２１１：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理が実行される（Ｓ２２１９）。
【０４３７】
次に、図６１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ２１１２）について説明する。図６１は、この変動表示設定処理（Ｓ２１１２）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（図６１、Ｓ２１１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５３参照）の一処理である。上述したように、変動表示設定処理（図６１、Ｓ２１１２）は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した第１または特図２変動パターンコマンドに基づいて、第１特別図柄または第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信する処理を実行する。また、抽出した停止種別（大当たりＡ～大当たりＥ）に基づいて、その停止種別を表示制御装置１１４に通知するための表示用特図１または特図２停止種別コマンドを設定する処理を実行する。
【０４３８】
変動表示設定処理（図５９、Ｓ２１１２）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ｅがオンに設定されているか判別される（Ｓ２７０１）。そして、特図１変動開始フラグ２２３ｅがオフであると判別された場合には（Ｓ２７０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ２７０５の処理へ移行する。一方、特図１変動開始フラグ２２３ｅがオンであると判別された場合には（Ｓ２７０１：Ｙｅｓ）、特図１変動開始フラグ２２３ｅをオフに設定する（Ｓ２７０２）。
【０４３９】
次に、Ｓ２７０３の処理では、コマンド判定処理（図５４、Ｓ２１１１）のＳ２２０３の処理において特図１変動パターンコマンドより抽出された第１特別図柄の変動表示演出における変動パターンを、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚより取得して、第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドが生成される（Ｓ２７０３）。なお、第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、第１特別図柄に対応する表示用変動パターンコマンドであるか第２特別図柄の変動パターンコマンドであるかを識別可能に構成されている。具体的には、２バイト構成の表示用変動パターンコマンドの上位バイトの上位２ビットが「１０」であれば、第１特別図柄に対応することを示し、「０１」であれば第２特別図柄に対応することを示すように構成されている。
【０４４０】
Ｓ２７０３の処理で設定された第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理（図５３参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２）により表示用制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される第１特別図柄の変動パターンで第３図柄表示装置８１に対応する特別図柄の変動表示が行われるように、その変動表示演出の表示制御を開始する。
【０４４１】
第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドの設定に伴い、その設定された表示用変動パターンコマンドに対応する特別図柄の保留球が消費される（即ち、第１特別図柄の保留球に対応する変動表示の設定が行われた）のに合わせて、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減らす（Ｓ２７０４）。
【０４４２】
次に、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｆがオンに設定されているか判別される（Ｓ２７０５）。そして、特図２変動開始フラグ２２３ｆがオンではない（即ち、オフである）と判別された場合には（Ｓ２７０５：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ２７０９の処理を実

行する。一方、特図２変動開始フラグ２２３ｆがオンであると判別された場合には（Ｓ２７０５：Ｙｅｓ）、特図２変動開始フラグ２２３ｆをオフに設定する（Ｓ２７０６）。特図２変動開始処理（図５５、Ｓ２２０５）のＳ２３０２の処理において、特図２変動パターンコマンドより抽出された第２特別図柄の変動表示演出における変動パターンを、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚより取得して、第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドが生成される（Ｓ２７０７）。

【０４４３】

Ｓ２７０７の処理で設定された第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理（図５３参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２）により表示用制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される第２特別図柄の変動パターンで第３図柄表示装置８１に対応する特別図柄の変動表示が行われるように、その変動表示演出の表示制御を開始する。

【０４４４】

第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドの設定に伴い、その設定された表示用変動パターンコマンドに対応する特別図柄の保留球が消費される（即ち、第２特別図柄の保留球に対応する変動表示の設定が行われた）のに合わせて、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減らす（Ｓ２７０８）。

【０４４５】

次に、特図１停止種別選択フラグ２２３ｇまたは特図２停止種別選択フラグ２２３ｉがオンに設定されているか判別される（Ｓ２７０９）。特図１停止種別選択フラグ２２３ｇ及び特図２停止種別選択フラグ２２３ｉがオンに設定されていない（即ち、オフである）と判別された場合には（Ｓ２７０９：Ｎｏ）、この処理を終了する。

【０４４６】

一方、特図１停止種別選択フラグ２２３ｇまたは特図２停止種別選択フラグ２２３ｉがオンであると判別された場合には（Ｓ２７０９：Ｙｅｓ）、特図１停止種別選択フラグ２２３ｇがオンであった場合には、特図１停止種別選択フラグ２２３ｇがオフに設定され、特図２停止種別選択フラグ２２３ｉがオンであった場合には、特図２停止種別選択フラグ２２３ｉがオフに設定される（Ｓ２７１０）。

【０４４７】

コマンド判定処理（図５４、Ｓ２１１１）のＳ２２０６の処理において、受信した特図１停止種別コマンドまたは特図２停止種別コマンドより抽出された停止種別が設定される（Ｓ２７１１）。設定されている停止種別が第１特別図柄の停止種別である場合には、その停止種別に基づいて、表示制御装置１１４に停止種別（１５Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりのいずれかであるか）を通知するための表示用特図１停止種別コマンドが生成される。また、設定されている停止種別が第２特別図柄の停止種別である場合には、その停止種別に基づいて、表示制御装置１１４に停止種別（１５Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりのいずれかであるか）を通知するための表示用特図２停止種別コマンドが生成される（Ｓ２７１２）。なお、主制御装置１１０から通知される特図１または特図２停止種別コマンドは、大当たりとなった場合に、その大当たり種別を通知するものであり、判定結果が外れの場合であっても通知される。判定結果が外れである場合には、その停止種別は参照されることなく、外れ図柄が設定されるものである。

【０４４８】

このように構成されることで、音声ランプ制御装置１１３は、第１特別図柄と第２特別図柄とに対応した第３図柄の両方を同時に変動表示させるように、表示制御装置１１４を制御することができる。

【０４４９】

このように、本実施形態では、遊技状態の移行に基づいて、第１特別図柄と第２特別図柄との変動時間で長時間の変動時間を設定する特別図柄を切り替えることで、遊技者が遊

技可能となる特別図柄を制御するように構成した。そして、潜伏確変状態では、確変遊技状態となる大当たりのみが大当たり時に付与される第２特別図柄で抽選されるように設定されているので、大当たりが実行された後にも、再び確変遊技状態が設定される。よって、遊技者にとっては、潜伏確変遊技状態に移行すると通常、最低２回大当たりが実行されるまで、確変状態が設定されるように設定できる。従って、遊技者には、潜伏確変遊技状態になれば、大当たり２回が保証されていると認識できる。

【０４５０】

さらに、本実施形態では、電動役物６３２が作動しない状態では、右打ちした遊技球の８５％が第２始動口６４０に入賞するように構成されている。さらに、潜伏確変遊技状態では、第２特別図柄で小当たりに当選するように設定されており、その抽選確率が、右打ちした遊技球の約１４％が遊技者に賞球として小当たり遊技で払い出されるような確率で設定されている。よって、電動役物６３２の作動頻度が低く設定される（非電サポ状態）、潜伏確変遊技であっても、右打ち遊技した場合に遊技者の持ち球の減少を抑制した状態で遊技が行うことができる。

【０４５１】

さらに、潜伏確変遊技状態から第２特別図柄で大当たりすると必ず確変遊技状態へ移行するように設定した。ここで、確変遊技状態では、第２特別図柄の変動時間が長くなり第１特別図柄の変動時間が短くなるように設定される。そして、第１特別図柄で大当たりすると、潜伏確変遊技状態か、通常遊技状態かのどちらかへ移行する大当たりが抽選により付与されるので、遊技者は、再度２回の大当たりを得ることができるかを期待して遊技を行うことができる。また、通常遊技状態へ移行させることで、射幸性が高くなりすぎてしまうことも抑制することができる。

【０４５２】

さらには、通常遊技状態では、主に遊技を行う第１特別図柄で大当たりした場合に、潜伏確変遊技状態が付与される大当たりＡの抽選割合が大当たりＢの抽選割合よりも低く設定したので、潜伏確変遊技状態へ移行する難易度を上げて射幸性が高くなるのを抑制できる。

【０４５３】

なお、本実施形態では、大当たり遊技が実行された場合に、遊技状態が切り替えられるように構成したが、それに限らず、小当たり遊技に当選した場合にも小当たり種別により遊技状態が切り替えられるように構成してもよい。このように構成することで、小当たりを大当たりよりも抽選され易く構成することで、遊技状態が切り替えられる頻度を高くすることができる。よって、遊技者に不利な遊技状態に設定されている場合にも小当たりの当選により有利な遊技状態へと切り替えることが可能となり、遊技者に小当たりへの当選を期待させることができる。また、有利な遊技状態が設定されている場合にも、小当たりすることにより遊技者に不利な遊技状態に切り替える事が可能となり、射幸性を抑制することができる。

【０４５４】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【０４５５】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で

操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【０４５６】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【０４５７】

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

【０４５８】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【０４５９】

＜特徴Ａ群＞（２回ループ構成）

遊技者に有利な第１有利状態とその第１有利状態とは異なる第２有利状態とを少なくとも設定可能な状態設定手段と、所定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特典を付与する第１特典遊技とその第１特典遊技とは異なる第２特典遊技とを少なくとも実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記状態設定手段は、前記第１有利状態を設定している状態で、前記第１特典遊技が実行された場合には、その第１特典遊技が実行された後にも前記第１有利状態を設定し、前記第２特典遊技が実行された場合には、その第２特典遊技の実行後に前記第２有利状態を設定するものであり、前記第２有利状態を設定している状態で、前記第１特典遊技が実行された場合には、その第１特典遊技の実行後に前記第１有利状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ａ１。

【０４６０】

遊技者に有利な第１有利状態とその第１有利状態とは異なる第２有利状態とが状態設定手段により少なくとも設定される。所定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特典を付与する第１特典遊技とその第１特典遊技とは異なる第２特典遊技とが特典遊技実行手段により少なくとも実行される。第１有利状態を設定している状態で、第１特典遊技が実行された場合には、その第１特典遊技が実行された後にも第１有利状態が状態設定手段により設定され、第２特典遊技が実行された場合には、その第２特典遊技の実行後に第２有利状態が状態設定手段により設定される。第２有利状態を設定している状態で、第１特典遊技が実行された場合には、その第１特典遊技の実行後に第１有利状態が状態設定手段により設定される。これにより、第１有利状態で第１特典遊技が実行された後にも、第２有利状態が設定されるので、遊技者に有利な状態を継続して設定することができる。よって、有利状態を複数の特典遊技が実行されるまで継続させることができ、遊技者の興趣を向上できるという効果がある。

【０４６１】
遊技機Ａ１において、前記特典遊技実行手段は、前記第１特典遊技と前記第２特典遊技とは異なる第３特典遊技を実行可能なものであり、前記状態設定手段は、前記第１有利状態と前記第２有利状態とよりも遊技者に不利となる特定状態を設定可能なものであり、前記第２有利状態を設定している状態で、前記第３特典遊技が実行された場合に、その第３特典遊技の実行後に前記特定状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ａ２。
【０４６２】
遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１特典遊技と第２特典遊技とは異なる第３特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。第１有利状態と第２有利状態とよりも遊技者に不利となる特定状態が状態設定手段により設定される。第２有利状態を設定している状態で、第３特典遊技が実行された場合に、その第３特典遊技の実行後に特定状態が状態設定手段により設定される。これにより、第２有利状態では、第３遊技状態が実行されると遊技者に不利となる特定遊技状態が設定されるので、有利状態の継続状態を抑制できる。よって、遊技の射幸性が高くなりすぎる不具合を抑制できるという効果がある。
【０４６３】
遊技機Ａ１またはＡ２において、前記第１有利状態は、前記第２有利状態よりも遊技者に有利な遊技状態であることを特徴とする遊技機Ａ３。
【０４６４】
遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ１またはＡ２の奏する効果に加え、第１有利状態は、第２有利状態よりも遊技者に有利な遊技状態であるので、遊技者に付与される有利が過度になることを抑制できるという効果がある。
【０４６５】
遊技機Ａ１からＡ３のいずれかにおいて、前記第１有利状態または前記第２有利状態が前記状態設定手段により設定されている場合には、前記特典遊技実行手段により前記特典遊技が実行され易くする向上手段を有しているものであることを特徴とする遊技機Ａ４。
【０４６６】
遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ１からＡ３の奏する効果に加え、第１有利状態または第２有利状態が状態設定手段により設定されている場合には、特典遊技実行手段により特典遊技が向上手段により実行され易くなるので、遊技者に特典遊技が実行されることを期待させることができるという効果がある。
【０４６７】
遊技機Ａ１またはＡ４のいずれかにおいて、第１始動条件とその第１始動条件とは異なる第２始動条件との成立をそれぞれ判別することが可能な始動条件判別手段と、その始動条件判別手段により、前記第１始動条件または前記第２始動条件が成立したと判別されたことに基づいて、抽選を実行する抽選手段と、を有し、前記特典遊技実行手段は、前記抽選手段により特定の抽選結果が成立したと判別されたことに基づいて、前記特典遊技を実行するものであることを特徴とする遊技機Ａ５。
【０４６８】
遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ１またはＡ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１始動条件とその第１始動条件とは異なる第２始動条件との成立がそれぞれ始動条件判別手段により判別される。その始動条件判別手段により、第１始動条件または第２始動条件が成立したと判別されたことに基づいて、抽選が抽選手段により実行される。抽選手段により特定の抽選結果が成立したと判別されたことに基づいて、特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。これにより、第１始動条件と第２始動条件との成立を遊技者に期待させることが可能となる。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【０４６９】
遊技機Ａ３またはＡ４において、前記設定手段により前記有利状態が設定されていない場合には、前記第２始動条件の成立を規制する規制手段を有するものであることを特徴と

する遊技機Ａ５。
【０４７０】
遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ３またはＡ４の奏する効果に加え、設定手段により有利状態が設定されていない場合には、第２始動条件の成立が規制手段により規制されるので、遊技者に不利な状態を容易に設定できるという効果がある。
【０４７１】
遊技機Ａ３からＡ５のいずれかにおいて、前記第１始動条件の成立に基づく前記抽選手段の抽選結果を示す第１識別情報と前記第２始動条件の成立に基づく前記抽選手段の抽選結果を示す第２識別情報とをそれぞれ表示手段に動的表示する動的表示手段を有し、その動的表示手段は、前記第１識別情報と前記第２識別情報とを同時に動的表示することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機Ａ６。
【０４７２】
遊技機Ａ６によれば、遊技機Ａ３からＡ５のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１始動条件の成立に基づく抽選手段の抽選結果を示す第１識別情報と第２始動条件の成立に基づく抽選手段の抽選結果を示す第２識別情報とが動的表示手段によりそれぞれ表示手段に動的表示される。第１識別情報と第２識別情報とが同時に動的表示手段により動的表示される。これにより、第１識別情報と第２識別情報との動的表示を効率良く実行できる。よって、遊技の効率を向上できるという効果がある。
【０４７３】
遊技機Ａ５またはＡ６において、前記設定手段により前記特定の有利状態が設定されることに基づいて、前記規制手段による規制を解除する解除手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ａ７。
【０４７４】
遊技機Ａ７によれば、遊技機Ａ５またはＡ６の奏する効果に加え、設定手段により特定の有利状態が設定されることに基づいて、規制手段による規制が解除手段により解除されるので、遊技者に特定の有利状態が設定されることを期待させて遊技を行わせることができるという効果がある。
【０４７５】
遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により前記特典遊技が実行された場合に、前記特典遊技実行手段により前記特典遊技が実行され易い有利状態を設定する設定手段と、その設定手段により前記有利状態が設定されたことに基づいて、次に前記特典遊技が実行された場合にも、前記設定手段により前記有利状態が設定され易くする制御手段とを有するものであることを特徴とする遊技機Ａ８。
【０４７６】
遊技機Ａ８によれば、遊技者に有利となる特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。その特典遊技実行手段により特典遊技が実行された場合に、特典遊技実行手段により特典遊技が実行され易い有利状態が設定手段により設定される。その設定手段により有利状態が設定されたことに基づいて、次に特典遊技が実行された場合にも、設定手段により有利状態が制御手段により設定され易くされるので、有利状態を複数の特典遊技に跨って継続させて設定することができる。よって、遊技者の興趣を向上できるという効果がある。
【０４７７】
＜特徴Ｂ群＞（有利、不利の切替をし、不利側を阻止）
遊技球が入球可能な第１入球口と、その第１入球口とは異なる第２入球口と、前記第１入球口に入球したことに基づいて、第１抽選遊技を実行し、前記第２入球口に入球したことに基づいて第２抽選遊技を実行する抽選遊技実行手段と、前記第１抽選遊技よりも前記第２抽選遊技が遊技者に不利となる第１状態と、前記第１抽選遊技よりも前記第２抽選遊技が有利となる第２状態とを所定契機に基づいて切り替える切替手段と、その切替手段により切り替えられた遊技者に不利となる抽選遊技が実行されることを抑制する抑制手段とを有することを特徴とする遊技機Ｂ１。

【０４７８】
遊技機Ｂ１によれば、第１入球口に入球したことに基づいて、第１抽選遊技が抽選遊技実行手段により実行される。また、第１入球口とは異なる第２入球口に入球したことに基づいて第２抽選遊技が抽選遊技実行手段により実行される。第１抽選遊技よりも第２抽選遊技が遊技者に不利となる第１状態と、第１抽選遊技よりも第２抽選遊技が有利となる第２状態とが切替手段により所定契機に基づいて切り替えられる。その切替手段により切り替えられた遊技者に不利となる抽選遊技が実行されることが抑制手段により抑制される。これにより、不利側の抽選遊技が実行されることが抑制手段により抑制されるので、遊技者が有利な抽選遊技を実行させやすくすることができる。よって、遊技者に著しく不利を与えてしまう不具合を抑制できるという効果がある。
【０４７９】
遊技機Ｂ１において、前記第１抽選遊技の抽選結果を示す第１識別情報を表示手段に動的表示し、前記第２抽選遊技の抽選結果を示す第２識別情報を表示手段に動的表示する動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記第１識別情報と前記第２識別情報との動的表示期間をそれぞれ決定する動的表示期間決定手段と、を有し、前記動的期間決定手段は、前記切替手段により不利に切り替えられた抽選遊技に対応する識別情報の動的表示期間を有利に切り替えられた抽選遊技に対応する識別情報の動的表示期間よりも長い動的表示期間を決定し易くするものであることを特徴とする遊技機Ｂ２。
【０４８０】
遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１抽選遊技の抽選結果を示す第１識別情報が動的表示手段により表示手段に動的表示される。また、第２抽選遊技の抽選結果を示す第２識別情報が動的表示手段により表示手段に動的表示される。その動的表示手段により動的表示される第１識別情報と第２識別情報との動的表示期間が動的表示期間決定手段によりそれぞれ決定される。切替手段により不利に切り替えられた抽選遊技に対応する識別情報の動的表示期間を有利に切り替えられた抽選遊技に対応する識別情報の動的表示期間よりも長い動的表示期間が動的表示決定手段により決定し易くされる。これにより、不利に切り替えられた遊技が実行されることを抑制できる。よって、遊技者が有利に設定されている遊技を判別することができるという効果がある。
【０４８１】
遊技機Ｂ１またはＢ２において、遊技球を遊技領域に発射可能な発射手段と、その発射手段により発射される遊技球の発射力を遊技者の操作に基づいて調節する調節手段と、を有し、前記第１入球口と前記第２入球口とは、遊技者が前記調節手段に対して同一操作をした状態で前記発射手段より発射される遊技球が入球可能な位置に配置されているものであることを特徴とする遊技機Ｂ３。
【０４８２】
遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ１またはＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が遊技領域に発射手段により発射される。その発射手段により発射される遊技球の発射力が調節手段により遊技者の操作に基づいて調節される。第１入球口と第２入球口とは、遊技者が調節手段に対して同一操作をした状態で発射手段より発射される遊技球が入球可能な位置に配置されている。これにより、遊技者は、遊技の操作を変えなくても、遊技者に有利な抽選遊技を実行することができる。よって、遊技をより容易にすることができるという効果がある。
【０４８３】
遊技機Ｂ１からＢ３のいずれかにおいて、前記第１抽選遊技または前記第２抽選遊技の抽選結果が特定の抽選結果である場合に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、を有し、前記特典付与手段は、前記第１抽選遊技よりも前記第２抽選遊技で前記特定の抽選結果となった場合に、遊技者に有利となる特典の付与割合が高く設定されているものであることを特徴とする遊技機Ｂ４。
【０４８４】

遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ１からＢ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１抽選遊技または第２抽選遊技の抽選結果が特定の抽選結果である場合に、遊技者に特典が特典付与手段により付与される。第１抽選遊技よりも第２抽選遊技で特定の抽選結果となった場合に、遊技者に有利となる特典の付与割合が高く設定されている。これにより、第２抽選遊技での遊技が遊技者に有利に設定された場合に、遊技者により有利な状態を設定することができる。よって、遊技者の興趣をより向上できるという効果がある。

【０４８５】

遊技機Ｂ４において、前記特典付与手段は、前記第１抽選遊技で前記特定の抽選結果となった場合に、前記特典として、第１特典とその第１特典よりも有利な第２特典のどちらか一方を付与するものであり、前記特典付与手段により前記第２特典が付与されたことに基づいて、前記切替手段は、前記第２状態に切り替えるものであることを特徴とする遊技機Ｂ５。

【０４８６】

遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１抽選遊技で特定の抽選結果となった場合に、特典として、第１特典とその第１特典よりも有利な第２特典のどちらか一方が特典付与手段により付与される。特典付与手段により第２特典が付与されたことに基づいて、切替手段により第２状態に切り替えられる。よって、遊技の興趣を変化させることができるという効果がある。

【０４８７】

遊技機Ｂ４またはＢ５において、前記特典付与手段により前記第２抽選遊技に対して付与される前記特典には、特定条件が成立するまでの間、前記第１抽選遊技または前記第２抽選遊技が前記特定の抽選結果になり易くなるように設定される設定特典が付与される割合が前記第１抽選遊技に対する特典よりも高く設定されているものであることを特徴とする遊技機Ｂ６。

【０４８８】

遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ４またはＢ５の奏する効果に加え、特典付与手段により第２抽選遊技に対して付与される特典には、特定条件が成立するまでの間、第１抽選遊技または第２抽選遊技が前記特定の抽選結果になり易くなるように設定される設定特典が付与される割合が第１抽選遊技に対する特典よりも高く設定されているので、第２抽選遊技が実行されることによる遊技者の期待を向上できるという効果がある。

【０４８９】

遊技機Ｂ６において、前記特典付与手段により前記第２抽選遊技に対して付与される前記特典には、少なくとも前記設定特典が付与されるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｂ７。

【０４９０】

遊技機Ｂ７によれば、遊技機Ｂ６の奏する効果に加え、特典付与手段により第２抽選遊技に対して付与される特典には、少なくとも設定特典が付与されるように構成されているものであるので、第２抽選遊技が実行される期待を高めることができるという効果がある。

【０４９１】

遊技機Ｂ１からＢ７のいずれかにおいて、遊技球が流下可能な第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路と、前記第１入球口は、前記第１流路と前記第２流路にそれぞれ配置され、前記第２入球口は、前記第２流路に配置されているものであることを特徴とする遊技機Ｂ８。

【０４９２】

遊技機Ｂ８によれば、遊技機Ｂ１からＢ７のいずれかが奏する効果に加え、第１入球口は、第１流路と第２流路にそれぞれ配置され、第２入球口は、第２流路に配置されているので、第１抽選遊技のみを実行する状態を設定することができるという効果がある。

【０４９３】

遊技機Ｂ１からＢ８のいずれかにおいて、前記抑制手段は、前記遊技者に不利な抽選遊

技が実行された場合に、不利な抽選遊技が実行されていることを示す報知情報を報知するものであることを特徴とする遊技機Ｂ９。

【０４９４】

遊技機Ｂ９によれば、遊技機Ｂ１からＢ８のいずれかが奏する効果に加え、抑制手段では、遊技者に不利な抽選遊技が実行された場合に、不利な抽選遊技が実行されていることを示す報知情報が報知されるので、遊技者がより分かり易く遊技を行うことができるという効果がある。

【０４９５】

遊技機Ｂ１からＢ９のいずれかにおいて、前記抽選遊技実行手段は、前記第１抽選遊技と前記第２抽選遊技とを同時に実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｂ１０。

【０４９６】

遊技機Ｂ１０によれば、遊技機Ｂ１からＢ９のいずれかの奏する効果に加え、第１抽選遊技と第２抽選遊技とが抽選遊技実行手段により同時に実行されるので、効率良く遊技を行うことができるという効果がある。

【０４９７】

＜特徴Ｃ群＞（電チュー構成）

遊技球が入球可能な第１入球口と、その第１入球口とは異なる第２入球口と、前記第１入球口に入球したことに基づいて、第１抽選を実行し、前記第２入球口に遊技球が入球したことに基づいて、前記第１抽選よりも遊技者に有利となる第２抽選を実行する抽選手段と、前記第１入球口への入球を規制する第１状態とその第１状態よりも入球を容易にする第２状態とに可変可能な可変手段と、所定条件の成立に基づいて判定を実行する判定手段と、その判定手段により特定の判定結果が判定された場合に、前記可変手段を前記第１状態から前記第２状態に可変させる可変制御手段と、所定条件の成立に基づいて、前記第２入球口への入球を規制または前記第２抽選が実行されることを規制する規制手段とを有するものであることを特徴とする遊技機Ｃ１。

【０４９８】

遊技機Ｃ１によれば、第１入球口に入球したことに基づいて、第１抽選が抽選手段により実行される。また、第２入球口に遊技球が入球したことに基づいて、第１抽選よりも遊技者に有利となる第２抽選が抽選手段により実行される。第１入球口への入球を規制する第１状態とその第１状態よりも入球を容易にする第２状態とに可変手段により可変される。所定条件の成立に基づいて判定を実行する判定手段により特定の判定結果が判定された場合に、可変手段が第１状態から第２状態に可変制御手段により可変される。所定条件の成立に基づいて、第２入球口への入球を規制または第２抽選が実行されることが規制手段により規制される。これにより、遊技者に有利な状態と不利な状態とを規制手段により設定することができる。よって、遊技者に興趣の変化を与えることができ、興趣を向上させることができるという効果がある。

【０４９９】

遊技機Ｃ１において、前記第２入球口は、前記第１入球口の下方に配置され、前記可変手段が前記第２状態となることで、前記可変手段により前記第２入球口へ入球する流路を流下する遊技球の流下を妨げるように配置され、前記規制手段は、前記可変制御手段により前記可変手段が前記第２状態に可変され易く設定することで、前記第２入球口への入球を規制するものであることを特徴とする遊技機Ｃ２。

【０５００】

遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２入球口は、第１入球口の下方に配置される。可変手段が第２状態となることで、可変手段により第２入球口へ入球する流路を流下する遊技球の流下を妨げるように配置される。可変制御手段により可変手段が第２状態に可変され易く設定されることで、第２入球口への入球が規制手段により規制される。これにより、容易な構成で第２入球口への入球を規制できる。よって、遊技機の構成が複雑になることを抑制できるという効果がある。

【０５０１】
遊技機Ｃ１またはＣ２において、遊技球が流下可能な第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路と、を有し、前記第１入球口は、前記第１流路と前記第２流路とにそれぞれ配置され、前記可変手段は、前記第２流路に配置された前記第１入球口に配置されているものであることを特徴とする遊技機Ｃ３。
【０５０２】
遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ１またはＣ２の奏する効果に加え、第１入球口が第１流路と前記第２流路とにそれぞれ配置される。第２流路に配置された第１入球口に可変手段が配置されるので、第２流路を流下した遊技球を第１入球口に入球させ易く構成できるという効果がある。
【０５０３】
遊技機Ｃ１からＣ３のいずれかにおいて、前記第１抽選による抽選結果を示す第１識別情報と前記第２抽選により第２識別情報とを動的表示可能な動的表示手段と、その動的表示手段に動的表示される前記第１識別情報と前記第２識別情報の動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、を有し、前記規制手段は、前記第２識別情報に対する動的表示期間として長い動的表示期間が前記動的表示期間決定手段により決定され易くすることで、前記第２抽選の実行を規制するものであることを特徴とする遊技機Ｃ４。
【０５０４】
遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ１からＣ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記第１抽選による抽選結果を示す第１識別情報と第２抽選により第２識別情報とが動的表示手段により動的表示される。その動的表示手段に動的表示される第１識別情報と第２識別情報の動的表示期間が動的表示期間決定手段により決定される。第２識別情報に対する動的表示期間として長い動的表示期間が動的表示期間決定手段により決定され易くすることで、第２抽選の実行が規制手段により規制される。よって、容易な構成で第２抽選に実行を規制することができるという効果がある。
【０５０５】
＜特徴Ｄ群＞（継続アップ構成）
遊技球が入球可能な第１入球口と、その第１入球口とは異なる第２入球口と、前記第１入球口に遊技球が入球したことに基づいて、第１抽選を実行し、前記第２入球口に遊技球が入球したことに基づいて、前記第１抽選よりも遊技者に有利となる第２抽選を実行する抽選手段と、前記第１抽選の抽選結果を示す第１識別情報を表示手段に動的表示し、前記第２抽選の抽選結果を示す第２識別情報を表示手段にそれぞれ動的表示することが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により実行される前記第１識別情報と前記第２識別情報との動的表示期間をそれぞれ決定する動的表示期間決定手段と、その動的表示決定手段により前記第２識別情報の動的表示期間として前記第１識別情報の動的表示期間よりも長い動的表示期間が決定され易い長状態と、その長状態よりも短い動的表示期間が決定され易い短状態とを設定することが可能な設定手段と、前記第１識別情報または前記第２識別情報が特定の停止表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を遊技者に付与する特典付与手段と、その特典付与手段により遊技者に付与される特典として、前記第１抽選または前記第２抽選の抽選結果に基づいて、少なくとも第１特典とその第１特典よりも付与される特典が少ない第２特典とのどちらかを決定する特典決定手段と、前記第１識別情報または前記第２識別情報のどちらか一方が前記特定の停止表示態様で停止表示された場合に、他方の識別情報が動的表示されていれば、その動的表示を前記特定の停止表示態様とは異なる停止表示態様で停止表示させる停止表示手段と、前記設定手段により前記長状態が設定されている場合に、前記第１抽選で前記特典決定手段により前記第２特典が決定され易くする設定手段とを有するものであることを特徴とする遊技機Ｄ１。
【０５０６】
遊技機Ｄ１によれば、第１入球口に遊技球が入球したことに基づいて、第１抽選が抽選手段により実行される。第２入球口に遊技球が入球したことに基づいて、第１抽選よりも遊技者に有利となる第２抽選が抽選手段により実行される。第１抽選の抽選結果を示す第

１識別情報が動的表示手段により表示手段に動的表示される。第２抽選の抽選結果を示す第２識別情報が動的表示手段により表示手段に動的表示される。その動的表示手段により実行される前記第１識別情報と前記第２識別情報との動的表示期間が動的表示期間決定手段によりそれぞれ決定される。その動的表示期間決定手段により第２識別情報の動的表示期間として第１識別情報の動的表示期間よりも長い動的表示期間が決定され易い長状態と、その長状態よりも短い動的表示期間が決定され易い短状態とが設定手段により設定される。第１識別情報または第２識別情報が特定の停止表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典が特典付与手段により遊技者に付与される。その特典付与手段により遊技者に付与される特典として、第１抽選または第２抽選の抽選結果に基づいて、少なくとも第１特典とその第１特典よりも付与される特典が少ない第２特典とのどちらかが特典決定手段により決定される。第１識別情報または第２識別情報のどちらか一方が特定の停止表示態様で停止表示された場合に、他方の識別情報が動的表示されていれば、その動的表示を特定の停止表示態様とは異なる停止表示態様が停止表示手段により停止表示される。設定手段により長状態が設定されている場合に、第１抽選で特典決定手段により第２特典が設定手段により設定され易くされる。これにより、遊技者に特典が少ない第２特典の実行も期待させることができる。よって、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

【０５０７】

遊技機Ｄ１において、複数の遊技状態から１の遊技状態を所定条件に基づいて設定する遊技状態設定手段を有し、前記設定手段は、前記遊技状態設定手段により特定の遊技状態が設定されていることを条件として、前記第１抽選で前記特典決定手段により前記第２特典が決定され易くするものであることを特徴とする遊技機Ｄ２。

【０５０８】

遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の遊技状態から１の遊技状態が所定条件に基づいて遊技状態設定手段により設定される。遊技状態設定手段により特定の遊技状態が設定されていることを条件として、第１抽選で特典決定手段により第２特典が設定手段により決定され易くされる。よって、特定の遊技状態が設定された場合に遊技者に第２特典が決定されることをより期待させることができるという効果がある。

【０５０９】

遊技機Ｄ１またはＤ２において、前記特典付与手段により前記特典が付与された場合に、前記特典付与手段により前記特典が付与され易い有利状態を設定する設定手段と、その設定手段により前記有利状態が設定されたことに基づいて、次に前記特典が付与された場合にも、前記設定手段により前記有利状態が設定され易くする制御手段とを有するものであることを特徴とする遊技機Ｄ３。

【０５１０】

遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ１またはＤ２の奏する効果に加え、特典付与手段により特典が付与された場合に、特典付与手段により特典が付与され易い有利状態が設定手段により設定される。その設定手段により有利状態が設定されたことに基づいて、制御手段により次に特典が付与された場合にも、設定手段により有利状態が設定され易くされるので、複数の特典を跨いで有利状態が設定され易くでき、遊技の興趣をより向上できるという効果がある。

【０５１１】

遊技機Ａ１からＡ８、Ｂ１からＢ１０、Ｃ１からＣ４、Ｄ１からＤ３のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｚ１。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放され

て球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【０５１２】

遊技機Ａ１からＡ８、Ｂ１からＢ１０、Ｃ１からＣ４、Ｄ１からＤ３前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｚ２。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【０５１３】

遊技機Ａ１からＡ８、Ｂ１からＢ１０、Ｃ１からＣ４、Ｄ１からＤ３前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｚ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

＜その他＞

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知する特別図柄の動的表示が表示装置において実行される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、当たりと判定される確率が高くなる高確率遊技状態に移行させるか否かの抽選も始動口に遊技球が入球されたことに基づいて実行される。高確率遊技状態に設定されると、その高確率遊技状態で、当たりとなった場合に、通常確率遊技状態に移行させることが決定されていると、通常確率遊技へ移行される構成が提案されている（例えば、特許文献１：特開２００５－３１９２２１号公報）。

ところで、上記した構成では、遊技にメリハリがなく、さらに遊技の興趣を向上が求められていた。

本技術的思想は、上記した遊技機において、さらに遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

＜手段＞

この目的を達成するために技術的思想１の遊技機は、遊技球が入球可能な第１入球口と、その第１入球口とは異なる第２入球口と、前記第１入球口に遊技球が入球したことに基づいて、第１抽選を実行し、前記第２入球口に遊技球が入球したことに基づいて、前記第１抽選よりも遊技者に有利となる第２抽選を実行する抽選手段と、前記第１抽選の抽選結果を示す第１識別情報を表示手段に動的表示し、前記第２抽選の抽選結果を示す第２識別情報を表示手段にそれぞれ動的表示することが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により実行される前記第１識別情報と前記第２識別情報との動的表示期間をそれぞれ決定する動的表示期間決定手段と、その動的表示決定手段により前記第２識別情報の動的表示期間として前記第１識別情報の動的表示期間よりも長い動的表示期間が決定され易い長状態と、その長状態よりも短い動的表示期間が決定され易い短状態とを設定することが可能な設定手段と、前記第１識別情報または前記第２識別情報が特定の停止表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を遊技者に付与する特典付与手段と、その特典

付与手段により遊技者に付与される特典として、前記第１抽選または前記第２抽選の抽選結果に基づいて、少なくとも第１特典とその第１特典よりも付与される特典が少ない第２特典とのどちらかを決定する特典決定手段と、前記第１識別情報または前記第２識別情報のどちらか一方が前記特定の停止表示態様で停止表示された場合に、他方の識別情報が動的表示されていれば、その動的表示を前記特定の停止表示態様とは異なる停止表示態様で停止表示させる停止表示手段と、前記設定手段により前記長状態が設定されている場合に、前記第１抽選で前記特典決定手段により前記第２特典が決定され易くする設定手段とを有するものである。

技術的思想２の遊技機は、技術的思想１記載の遊技機において、複数の遊技状態から１の遊技状態を所定条件に基づいて設定する遊技状態設定手段を有し、前記設定手段は、前記遊技状態設定手段により特定の遊技状態が設定されていることを条件として、前記第１抽選で前記特典決定手段により前記第２特典が決定され易くするものである。

＜効果＞

技術的思想１記載の遊技機によれば、第１入球口に遊技球が入球したことに基づいて、第１抽選が抽選手段により実行される。第２入球口に遊技球が入球したことに基づいて、第１抽選よりも遊技者に有利となる第２抽選が抽選手段により実行される。第１抽選の抽選結果を示す第１識別情報が動的表示手段により表示手段に動的表示される。第２抽選の抽選結果を示す第２識別情報が動的表示手段により表示手段に動的表示される。

その動的表示手段により実行される前記第１識別情報と前記第２識別情報との動的表示期間が動的表示期間決定手段によりそれぞれ決定される。その動的表示期間決定手段により第２識別情報の動的表示期間として第１識別情報の動的表示期間よりも長い動的表示期間が決定され易い長状態と、その長状態よりも短い動的表示期間が決定され易い短状態とが設定手段により設定される。第１識別情報または第２識別情報が特定の停止表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典が特典付与手段により遊技者に付与される。その特典付与手段により遊技者に付与される特典として、第１抽選または第２抽選の抽選結果に基づいて、少なくとも第１特典とその第１特典よりも付与される特典が少ない第２特典とのどちらかが特典決定手段により決定される。第１識別情報または第２識別情報のどちらか一方が特定の停止表示態様で停止表示された場合に、他方の識別情報が動的表示されていれば、その動的表示を特定の停止表示態様とは異なる停止表示態様が停止表示手段により停止表示される。設定手段により長状態が設定されている場合に、第１抽選で特典決定手段により第２特典が設定手段により設定され易くされる。これにより、遊技者に特典が少ない第２特典の実行も期待させることができる。よって、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

技術的思想２記載の遊技機によれば、技術的思想１記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の遊技状態から１の遊技状態が所定条件に基づいて遊技状態設定手段により設定される。遊技状態設定手段により特定の遊技状態が設定されていることを条件として、第１抽選で特典決定手段により第２特典が設定手段により決定され易くされる。よって、特定の遊技状態が設定された場合に遊技者に第２特典が決定されることをより期待させることができるという効果がある。

【符号の説明】

【０５１４】

１０　　パチンコ機（遊技機）
６３　　左第１始動口（第１入球口の一部）
６３０　　右第１始動口（第１入球口の一部）
Ｓ１０４　　切替手段
Ｓ１０６　　抑制手段