【公報種別】特許法第１７条の２の規定による補正の掲載
【部門区分】第１部門第２区分
【発行日】平成27年5月21日(2015.5.21)

【公開番号】特開2013-212222(P2013-212222A)
【公開日】平成25年10月17日(2013.10.17)
【年通号数】公開・登録公報2013-057
【出願番号】特願2012-83330(P2012-83330)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

【手続補正書】
【提出日】平成27年3月31日(2015.3.31)
【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】
第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定を実行し、第２当否判定条件の成立に基づいて第２抽選遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、
その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報が、前記第１当否判定条件が成立した順に、動的表示される第１表示手段と、
前記当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報が、前記第２当否判定条件が成立した順に、動的表示される第２表示手段と、
前記第１識別情報を前記第１表示手段に、前記第２識別情報を前記第２表示手段にそれぞれ動的表示制御することが可能な表示制御手段と、
前記当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、前記表示制御手段により前記第１または第２表示手段に前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を付与する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、
前記第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様を決定し、前記第２当否判定手段の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、
前記第１または第２当否判定条件が成立した場合に、成立した当否判定条件に対応する前記第１または第２識別情報が動的表示開始されるまでの間、成立した第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序と前記動的表示態様決定手段が決定した動的表示態様に関する情報とを少なくとも有する保留情報を記憶する保留情報記憶手段と、
その保留情報記憶手段に記憶された第１当否判定条件と第２当否判定条件との保留情報を区別しつつ、各保留情報毎に前記第１当否判定条件と前記第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序が、識別可能な保留表示態様で表示される保留表示手段と、
前記第１または第２当否判定条件が成立して、新たな保留情報が記憶される場合には、動的表示中の第１または第２識別情報の残り動的表示態様と先に記憶されている各保留情報毎の動的表示態様とに基づいて、新たな保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始となるまでの時間情報を決定して、前記保留情報記憶手段に記憶する動的表示開始時間情報決定手段と、

予め定められた条件が成立したことを契機に、前記動的表示開始時間情報決定手段により前記保留情報記憶手段に記憶された前記各時間情報に基づいて、前記保留表示手段に表示される保留表示態様を、前記動的表示を開始する順序で並び替える並び替え手段と、を有したものであることを特徴とする遊技機。

【請求項２】

前記第１当否判定条件と前記２当否判定条件とが交互に成立することを補助する条件振り分け手段を有するものであることを特徴とする請求項１に記載の遊技機。

【請求項３】

前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことに基づいて、動的表示中の前記第１または第２識別情報を仮停止させる仮停止手段と、

前記特典遊技の終了後に前記仮停止中の第１または第２識別情報の残り動的表示態様を再び動的表示させる再動的表示開始手段と、を有し、

前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことに基づいて、前記動的表示開始時間情報決定手段は、前記保留情報記憶手段に記憶されている保留情報に対応する前記第１または第２識別情報が動的表示開始となるまでの時間情報を、前記特典遊技の終了を起点とした動的表示開始となるまでの時間情報をそれぞれ再決定して、前記保留情報記憶手段に記憶するものであることを特徴とする請求項１または２に記載の遊技機。

【請求項４】

前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことを契機に、前記動的表示開始時間情報決定手段は、前記仮停止手段により仮停止されている第１または第２識別情報に対応する前記保留情報記憶手段に記憶されている保留情報に対して、その記憶されている保留情報に対応する動的表示態様と前記仮停止されている識別情報の残り動的表示態様とに基づいて、前記特典遊技の終了を起点として動的表示開始となるまでの時間情報をそれぞれ再決定し、一方、当たりを示す表示態様で表示された第１または第２識別情報に対応する前記保留情報記憶手段に記憶されている保留情報に対して、その記憶されている保留情報に対応する動的表示態様に基づいて、前記特典遊技の終了を起点とした動的表示開始となるまでの時間をそれぞれ再決定するものであることを特徴とする請求項３に記載の遊技機。

【請求項５】

前記保留情報記憶手段は、前記第１または第２当否判定条件が成立したことに基づいて、前記当否判定手段による当否判定に用いる当否判定情報と前記動的表示態様決定手段による動的表示態様の決定に用いる動的表示決定情報とを少なくとも有する通常保留情報が記憶される通常保留記憶領域と、その通常保留記憶領域に記憶された通常保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示可能となる前に、その通常保留情報に基づいて、前もって前記当否判定手段による当否判定結果と前記動的表示態様決定手段による動的表示態様と前記動的表示開始時間情報決定手段による時間情報とが決定されて並び替え情報として記憶される一方、前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことを契機に、前記並び替え情報として記憶された前記時間情報が、前記動的表示開始時間情報決定手段により再決定された前記時間情報に更新されて記憶される並び替え保留記憶領域とを有し、

前記第１または第２当否判定条件が新たに成立すると、前記並び替え保留記憶領域の先に記憶されている各並び替え情報に対応する前記時間情報に基づいて、新たに成立した前記通常保留記憶領域に記憶された前記通常保留情報と先に前記通常保留記憶領域に記憶されている前記通常保留情報とのそれぞれに対応する前記第１または第２識別情報の動的表示が開始される順序を決定し、その順序を前記並び替え保留記憶領域に記憶させる並び替え順序決定手段を有するものであることを特徴とする請求項１から４のいずれかに記載の遊技機。

【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】
【発明の名称】遊技機
【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複数の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。このような構成において、それぞれの始動口に対応して、個別に遊技の当否が抽選され、その抽選結果がそれぞれの始動口に対応した特別図柄（例えば、２つの始動口に対して第１特別図柄と第２特別図柄）が動的表示した後、抽選結果が報知される。このように複数の特別図柄が同時に動的表示可能に構成されたものが提案されている。
【０００３】
例えば、特許文献１では、第１始動口に遊技球が入球すると、第１特別図柄の動的表示を開始し、第２始動口に遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示を開始する。よって、第１特別図柄または第２特別図柄のどちらか一方が動的表示中に、他方の特別図柄に対応する始動口に遊技球が入球すると、第１特別図柄と第２特別図柄との双方が同時に動的表示する状態となる。そして、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれか一方が大当たりを報知する表示態様で停止すると、大当たり遊技に移行する。また、特許文献２では、第１始動口及び第２始動口に入賞した遊技球の保留表示が入賞順に、表示装置の表示領域に並べて表示される。第１始動口の保留記憶に対するアイコンは青色で、第２始動口の保留記憶に対するアイコンは緑色で表示される。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２００５－３１９２２１号公報
【特許文献２】特開２０１１－１６０８４２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
ところで、かかる遊技機では、第１始動口の保留記憶に対するアイコンと第２始動口の保留記憶に対するアイコンとが入賞順に表示されても、第１特別図柄と第２特別図柄との選択される動的表示時間の違いにより、実際に動的表示が開始される順番と始動口に入賞した順番とが異なる場合が発生する。この場合、保留記憶の表示順と実際に動的表示を開始する順番とが異なるので、遊技者に混乱を来たすという問題点があった。
【０００６】
本発明は、複数の特別図柄を同時に動的表示させる遊技機において、遊技者の混乱を抑制することができる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】
【０００７】
この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定を実行し、第２当否判定条件の成立に基づいて第２抽選遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報が、前記第１当否判定条件が成立した順に、動的表示される第１表示手段と、前記当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報が

、前記第２当否判定条件が成立した順に、動的表示される第２表示手段と、前記第１識別情報を前記第１表示手段に、前記第２識別情報を前記第２表示手段にそれぞれ動的表示制御することが可能な表示制御手段と、前記当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、前記表示制御手段により前記第１または第２表示手段に前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を付与する特典遊技実行手段と、を有し、前記第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様を決定し、前記第２当否判定手段の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、前記第１または第２当否判定条件が成立した場合に、成立した当否判定条件に対応する前記第１または第２識別情報が動的表示開始されるまでの間、成立した第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序と前記動的表示態様決定手段が決定した動的表示態様に関する情報とを少なくとも有する保留情報を記憶する保留情報記憶手段と、その保留情報記憶手段に記憶された第１当否判定条件と第２当否判定条件との保留情報を区別しつつ、各保留情報毎に前記第１当否判定条件と前記第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序が、識別可能な保留表示態様で表示される保留表示手段と、前記第１または第２当否判定条件が成立して、新たな保留情報が記憶される場合には、動的表示中の第１または第２識別情報の残り動的表示時間と先に記憶されている各保留情報毎の動的表示態様とに基づいて、新たな保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始となるまでの時間情報を決定して、前記保留情報記憶手段に記憶する動的表示開始時間情報決定手段と、予め定められた条件が成立したことを契機に、前記動的表示開始時間情報決定手段により前記保留情報記憶手段に記憶された前記各時間情報に基づいて、前記保留表示手段に表示される保留表示態様を、前記動的表示を開始する順序で並び替える並び替え手段と、を有したものである。

【０００８】

請求項２記載の遊技機は、請求項１に記載の遊技機において、前記第１当否判定条件と前記２当否判定条件とが交互に成立することを補助する条件振り分け手段を有するものである。

【０００９】

請求項３記載の遊技機は、請求項１または２に記載の遊技機において、前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことに基づいて、動的表示中の前記第１または第２識別情報を仮停止させる仮停止手段と、前記特典遊技の終了後に前記仮停止中の第１または第２識別情報の残り動的表示態様を再び動的表示させる再動的表示開始手段と、を有し、前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことに基づいて、前記動的表示開始時間情報決定手段は、前記保留情報記憶手段に記憶されている保留情報に対応する前記第１または第２識別情報が動的表示開始となるまでの時間情報を、前記特典遊技の終了を起点とした動的表示開始となるまでの時間情報をそれぞれ再決定して、前記保留情報記憶手段に記憶するものである。

【００１０】

請求項４記載の遊技機は、請求項３記載の遊技機において、前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことを契機に、前記動的表示開始時間情報決定手段は、前記仮停止手段により仮停止されている第１または第２識別情報に対応する前記保留情報記憶手段に記憶されている保留情報に対して、その記憶されている保留情報に対応する動的表示態様と前記仮停止されている識別情報の残り動的表示態様とに基づいて、前記特典遊技の終了を起点として動的表示開始となるまでの時間情報をそれぞれ再決定し、一方、当たりを示す表示態様で表示された第１または第２識別情報に対応する前記保留情報記憶手段に記憶されている保留情報に対して、その記憶されている保留情報に対応する動的表示態様に基づいて、前記特典遊技の終了を起点とした動的表示開始となるまでの時間をそれぞれ再決定するものである。

【００１１】

請求項５記載の遊技機は、請求項１から４のいずれかに記載の遊技機において、前記保

留情報記憶手段は、前記第１または第２当否判定条件が成立したことに基づいて、前記当否判定手段による当否判定に用いる当否判定情報と前記動的表示態様決定手段による動的表示態様の決定に用いる動的表示決定情報とを少なくとも有する通常保留情報が記憶される通常保留記憶領域と、その通常保留記憶領域に記憶された通常保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示可能となる前に、その通常保留情報に基づいて、前もって前記当否判定手段による当否判定結果と前記動的表示態様決定手段による動的表示態様と前記動的表示開始時間情報決定手段による時間情報とが決定されて並び替え情報として記憶される一方、前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことを契機に、前記並び替え情報として記憶された前記時間情報が、前記動的表示開始時間情報決定手段により再決定された前記時間情報に更新されて記憶される並び替え保留記憶領域とを有し、前記第１または第２当否判定条件が新たに成立すると、前記並び替え保留記憶領域の先に記憶されている各並び替え情報に対応する前記時間情報に基づいて、新たに成立した前記通常保留記憶領域に記憶された前記通常保留情報と先に前記通常保留記憶領域に記憶されている前記通常保留情報とのそれぞれに対応する前記第１または第２識別情報の動的表示が開始される順序を決定し、その順序を前記並び替え保留記憶領域に記憶させる並び替え順序決定手段を有するものである。

【００１２】

【発明の効果】

【００１３】

請求項１記載の遊技機によれば、第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、第２抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定を示す第１識別情報の動的表示が、第１当否判定条件が成立した順に、第１表示手段で行われる。また、当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報の動的表示が、第２当否判定条件が成立した順に、第２表示手段で行われる。

【００１４】

ここで、第１識別情報は第１表示手段で、第２識別情報は第２表示手段で、表示制御制御手段によりそれぞれ動的表示可能にされている。そして、当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、表示制御手段により第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。これにより、第１識別情報が動的表示中にも第２識別情報を動的表示することができ、効率良く第１抽選遊技と第２抽選遊技とを実行することができる。

【００１５】

第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。

【００１６】

第１または第２当否判定条件が成立した場合に、成立した当否判定条件に対応する第１または第２識別情報が動的表示が開始されるまでの間、成立した第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序と動的表示態様決定手段が決定した動的表示態様に関する情報とを少なくとも有する保留情報が保留情報記憶手段に記憶される。その保留情報記憶手段に記憶された第１当否判定条件と第２当否判定条件との保留情報を区別しつつ、各保留情報毎に第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序が、識別可能な保留表示態様の表示として保留表示手段で行われる。

【００１７】

第１または第２当否判定条件が成立して、新たな保留情報が記憶される場合には、動的表示中の第１または第２識別情報の残り動的表示態様と先に記憶されている各保留情報毎の動的表示態様とに基づいて、新たな保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的

表示開始となるまでの時間情報が動的表示開始時間情報決定手段により決定され、保留情報記憶手段に記憶される。

【００１８】

そして、予め定められた条件が成立したことを契機に、動的表示開始時間決定手段により保留情報記憶手段に記憶された各時間情報に基づいて、保留表示手段に表示される保留表示態様が動的表示を開始する順序で並び替え手段により並び替えられる。

【００１９】

これにより、例えば、先に第１抽選遊技の保留情報が記憶されている状態で新たに第２抽選遊技の保留情報が記憶される。このときに動的表示中の第１識別情報の残り動的表示態様が動的表示中の第２識別情報の残り動的表示態様よりも長い動的表示態様である場合には、新たに記憶される第２抽選遊技の保留情報に対応する第２識別情報の動的表示の開始時間の方が、先に記憶されている第１抽選遊技の保留情報に対応する第１識別情報の動的表示の開始時間よりも早くなる。しかしながら、保留表示態様は、第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立した順序を示す保留表示態様で順に表示されるので、先に記憶されている第１抽選遊技の保留情報の後の順序を示す保留表示態様で、新たに記憶された第２抽選遊技の保留表示態様が表示される。すると、実際の動的表示の開始順序と当否判定条件の成立順序が異なってしまう場合が発生するが、予め定められた条件が成立したことを契機に、並び替え手段により実際の動的表示の開始順序で並び替えて表示される。

【００２０】

よって、遊技者は、実際の当否判定条件の成立順序と異なった順序で第１識別情報または第２識別情報が動的表示開始される場合にも、並び替え手段により動的表示の開始順序で保留表示態様が並び替えされるので、遊技者の混乱を抑制することができるという効果がある。

【００２１】

請求項２記載の遊技機によれば、請求項１に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、第１当否判定条件と第２当否判定条件とが交互に成立することが振り分け手段により補助される。これにより、第１当否判定条件と第２当否判定条件とが均等に成立し易くなり、第１抽選遊技と第２抽選遊技との実行を効率良く行うことで、より短時間に多くの遊技を行うことができるという効果がある。

【００２２】

請求項３記載の遊技機によれば、請求項１または２に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、第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことに基づいて、動的表示中の第１または第２識別情報が仮停止手段により仮停止される。そして、特典遊技の終了後に仮停止中の第１または第２識別情報の残り動的表示態様が再動的表示開始手段により再び動的表示される。

【００２３】

第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことに基づいて、保留情報表示手段に記憶されている保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始となるまでの時間情報が、特典遊技の終了を起点とした動的表示開始となるまでの時間情報がそれぞれ動的表示開始時間情報決定手段によりそれぞれ再決定されて、保留情報記憶手段に記憶される。

【００２４】

このように、特典遊技が開始される場合には、動的表示開始となるまでの時間情報が、特典遊技の終了を起点とした時間情報に再決定されるので、特典遊技中に、予め定められた条件が成立した場合にも、正確に動的表示を開始する順序で、保留表示態様を並び替えることができるという効果がある。

【００２５】

請求項４記載の遊技によれば、請求項３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、第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことを契機

に、仮停止手段により仮停止されている第１または第２識別情報に対応する保留情報記憶手段に記憶されている保留情報に対して、その記憶されている保留情報に対応する動的表示態様と仮停止されている識別情報の残り動的表示態様とに基づいて、特典遊技の終了を起点とした動的表示開始となるまでの時間情報が動的表示開始時間情報決定手段により再決定される。一方、当たりを示す表示態様で表示された第１または第２識別情報に対応する保留情報記憶手段に記憶されている保留情報に対して、その記憶されている保留情報に対応する動的表示態様に基づいて、特典遊技の終了を起点とした動的表示開始となるまでの時間が動的表示開始時間情報決定手段によりそれぞれ再決定される。

【００２６】

このように、仮停止されている識別情報に対応する保留情報と仮停止されていない保留情報とを区別して、それぞれ動的表示開始となるまでの時間情報が決定されるので、より正確な動的表示開始となるまでの時間情報を決定することができる。よって、特典遊技が開始された場合にも、正確な動的表示を開始する順序で、保留表示態様の並び替えを行うことができるという効果がある。

【００２７】

請求項５記載の遊技によれば、請求項１から４のいずれかに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、第１または第２当否判定条件が成立したことに基づいて、当否判定手段による当否判定に用いる当否判定情報と動的表示態様決定手段による動的表示態様の決定に用いる動的表示決定情報とを少なくとも有する通常保留情報が保留情報記憶手段の通常保留記憶領域に記憶される。その通常保留記憶領域に記憶された通常保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示可能となる前に、その通常保留情報に基づいて、前もって当否判定手段による当否判定結果と動的表示態様決定手段手段による動的表示態様と動的表示開始時間情報決定手段による時間情報とが決定されて、並び替え情報として保留情報記憶手段の並び替え保留記憶領域に記憶される。一方、第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことを契機に、並び替え情報として記憶された時間情報が動的表示開始時間情報決定手段により再決定された時間情報に更新されて並び替え保留記憶領域に記憶される。

【００２８】

第１または第２当否判定条件が新たに成立すると、並び替え保留記憶領域の先に記憶されている各並び替え情報に対応する時間情報に基づいて、新たに成立した通常保留記憶領域に記憶された通常保留情報と先に通常保留記憶領域に記憶されている通常保留情報とのそれぞれに対応する第１または第２識別情報の動的表示が開始される順序が並び替え順序決定手段により決定され、その順序が並び替え保留記憶領域に記憶される。

【００２９】

これにより、抽選遊技を実行するためのデータと並び替え順序を決定するためのデータとを分けて処理することが可能となり、並び替えの順序を決定する処理を容易に行うことができる。また、特典遊技が開始となる場合にも、特典遊技が終了したことを起点とした時間情報に更新されるので、特典遊技中にも容易に並び替えを実行することができるという効果がある。

【００３０】

【００３１】

【図面の簡単な説明】

【００３２】

【図１】第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図２】第１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図３】第１実施形態におけるパチンコ機の背面図である。

【図４】（ａ）は、第１実施形態における振り分け装置の前面側からの内部を透視した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における振り分け装置の背面側からの内部を透視した図である。

【図５】（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保留図柄表示の並び替え前と並び替え後の表示態様を模式的に示した図である。
【図６】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７】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８】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭの内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における大当たり乱数テーブルを模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１実施形態における大当たり種別テーブルを模式的に示した図であり、（ｄ）は、第１実施形態における普通図柄当たり乱数テーブルを模式的に示した図である。
【図９】（ａ）は、第１実施形態における並び替え保留記憶エリアを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における従並び替え保留記憶エリアを模式的に示した図である。
【図１０】（ａ）は、第１実施形態における通常時特別当たり変動パターンテーブルを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における通常時特別外れ変動パターンテーブルを模式的に示した図である。
【図１１】（ａ）は、第１実施形態における時短・確変用特別当たり変動パターンテーブルを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における時短・確変用特別外れ変動パターンテーブルを模式的に示した図である。
【図１２】第１実施形態における保留図柄表示の並び替えの処理を模式的に示した図である。
【図１３】第１実施形態における保留図柄表示の並び替えの処理を模式的に示した図である。
【図１４】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１５】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１６】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１７】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１８】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１９】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２０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第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２１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第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２２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第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２３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第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により実行される始動入賞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先読み処理を示すフローチャートである。
【図２６】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１先読み更新処理を示すフローチャートである。

【図２７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２先読み処理を示すフローチャートである。
【図２８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２先読み更新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により実行される普通図柄変動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により実行されるスルーゲート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ＮＭＩ割込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により実行される立ち上げ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により実行されるメイン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３５】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３６】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３７】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留個数表示更新処理を示したフローチャートである。
【図３８】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３９】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される仮変動停止処理を示したフローチャートである。
【図４０】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留並び替え処理を示したフローチャートである。
【図４１】第２実施形態における調整用特別外れ変動パターンテーブルを模式的に示した図である。
【図４２】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４３】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理２を示すフローチャートである。
【図４４】第３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４５】第３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３を示すフローチャートである。
【図４６】第４実施形態における主制御装置のＭＰＵのＲＡＭのその他メモリエリアの一部を模式的に示した図である。
【図４７】第４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４８】第４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４９】第４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４を示すフローチャートである。
【図５０】第４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２を示すフローチャートである。
【図５１】第４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連続入賞判定処理を示すフローチャートである。

【図５２】第５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る。
【図５３】第５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５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留個数表示更新処理２を示したフローチャートである。
【図５５】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留並び替え処理２を示したフローチャートである。
【図５６】第５実施形態の変形例における第３図柄表示装置の表示領域を模式的に示した図である。
【図５７】第５実施形態の変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留並び替え処理２を示したフローチャートである。
【図５８】第６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る。
【図５９】第６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６０】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留個数表示更新処理３を示したフローチャートである。
【図６１】第７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開放口開閉処理を示すフローチャートである。
【図６２】第７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６３】第７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６４】第８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６５】第８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６６】第８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３を示すフローチャートである。
【図６７】第８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２を示すフローチャートである。
【図６８】第８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６９】第８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３を示したフローチャートである。
【図７０】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留並び替え処理３を示したフローチャートである。
【図７１】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留並び替え順序決定処理を示したフローチャートである。
【図７２】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される従保留並び替え保留記憶エリア更新処理を示したフローチャートである。
【図７３】第９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７４】（ａ）は、第９実施形態における振り分け装置の前面側からの内部を透視した図であり、（ｂ）は、第９実施形態における振り分け装置の背面側からの内部を透視した図である。
【図７５】第９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７６】第９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７７】第９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４を示すフローチャートである。

【図７８】第９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ルート報知処理を示すフローチャートである。
【図７９】第１０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８０】第１０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８１】第１０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５を示すフローチャートである。
【図８２】（ａ）～（ｂ）は第１１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、（ｃ）は第１１実施形態の変形例における第３図柄表示装置の表示領域を模式的に示した図である。
【図８３】第１１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８４】第１１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８５】第１１実施形態の変形例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８６】第１２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８７】第１２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８８】第１２実施形態の変形例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８９】第１３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９０】第１３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９１】（ａ）～（ｃ）は第１４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る。
【図９２】第１４実施形態における主制御装置のＭＰＵのＲＡＭのその他メモリエリアの一部を模式的に示した図である。
【図９３】第１４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９４】第１４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５を示すフローチャートである。
【図９５】第１４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９６】第１４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５を示すフローチャートである。
【図９７】第１５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９８】第１５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第１注意予告処理を示したフローチャートである。
【図９９】第１６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る。
【図１００】第１６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１０１】第１６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６を示すフローチャートである。
【図１０２】（ａ）～（ｂ）は第１７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る。

【図１０３】第１７実施形態における主制御装置のＭＰＵのＲＡＭのその他メモリエリアの一部を模式的に示した図である。
【図１０４】第１７実施形態における従並び替え保留記憶エリアを模式的に示した図である。
【図１０５】第１７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１先読み更新処理を示すフローチャートである。
【図１０６】第１７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告知抽選処理を示すフローチャートである。
【図１０７】第１７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延長変動先読み処理を示すフローチャートである。
【図１０８】第１７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２先読み更新処理を示すフローチャートである。
【図１０９】第１７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告知抽選処理を示すフローチャートである。
【図１１０】第１７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１１１】第１７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７を示すフローチャートである。
【図１１２】第１７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１１３】第１７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７を示すフローチャートである。
【図１１４】第１７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１１５】第１７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４を示したフローチャートである。
【図１１６】第１７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留個数表示更新処理４を示したフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００３３】
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４０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。
【００３４】
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。
【００３５】
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。
【００３６】
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。

【００３７】

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。

【００３８】

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

【００３９】

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。

【００４０】

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。

【００４１】

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。

【００４２】

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。

【００４３】

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。

【００４４】

図２に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、第１始動口６３ａ、第２始動口６３ｂ、第１可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。第１始動口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。

【００４５】

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。

【００４６】

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。

【００４７】

遊技領域の中央下部に、振り分け入賞装置６３０が設けられている。図４（ａ）は、この振り分け入賞装置６３０を正面から見た場合の透視図である。図４（ｂ）は、この振り分け入賞装置６３０を背面から見た場合の透視図である。

【００４８】

図４（ａ）に示すように、振り分け入賞装置６３０には、普通電動役物６４が上部に設けられている。普通電動役物６４は、通常状態では、向かい合った羽根６４ａ，６４ｂが遊技球が約１球分入球可能な間隔（遊技球の直径は約１１ｍｍ）で上方に起立した状態で配置されている。振り分け装置６３０内に遊技球が入球するルートは、通常状態（羽根６４ａ，６４ｂが上方に起立した状態）では、普通電動役物６４の羽根６４ａ，６４ｂの間を通るルートのみとなっており、遊技者は、まず、その普通電動役物６４の羽根６４ａ，６４ｂの間へ遊技球を通過させるように遊技球を発射する。

【００４９】

振り分け装置６３０内に遊技球が入球すると、受動振り分け部材６４０が配置されており、入球した遊技球を受動振り分け部材６４０の収容部６４０ａまたは６４０ｂで受ける。収容部６４０ａで遊技球を受けた場合には、遊技球の重さにより、受動振り分け部材６４０は、正面視（図４（ａ）参照）左回りに回転して、遊技球を第１始動口６３ａへと誘導する。ここで、受動振り分け部材６４０は、それぞれ左右周りに約９０度回動可能に構成されており、収容部６４０ａと収容部６４０ｂとの境界壁には磁石６４０ｃが設けられている。

【００５０】

振り分け入賞装置６３０の背面側に設けられるベース体９００には、受動振り分け部材６４０の磁石６４０ｃが普通電動役物６４の羽根６４ａと羽根６４ｂとの間の中央線上の位置にベース側磁石９００ａが配置されている。図４（ｃ）に示す、振り分け入賞装置６３０の上面視のように、受動振り分け部材６４０の磁石６４０ｃとベース側磁石９００ａとは互いに反発する極性になるように構成されている。詳細には、ベース側磁石９００ａは、ベース体９００に固定された棒状の磁石で構成されており、先端部に磁極（Ｓ極またはＮ極）が発生するように構成されている。ベース側磁石９００ａは、先端部を受動振り分け部材６４０側に向くように配置されて固定されている。

【００５１】

受動振り分け部６４０の磁石６４０ｃもベース側磁石９００ａと同様に棒状で構成された磁石で構成され、先端部がベース側磁石９００ａ側に向くように、受動振り分け部材６４０に固定されている。受動振り分け部材６４０が回動し、収容部６４０ａと収容部６４０ｂの境界壁が真上（向かい合った羽根６４ａ，６４ｂが遊技球が約１球分入球可能な間隔の中心線上）に来る位置で、ベース側磁石９００ａと受動振り分け部材６４０の磁石６４０ｃが最も接近する（先端部同士が向かい合う）位置となる。ここで、互いの磁石は、極性が同じ（例えば、Ｎ極とＮ極）となるように配置されているので反発仕合、受動振り分け部材６４０の境界壁が真上を向く位置で停止することが無く、左右どちらかに回動した位置に維持されることとなる。

【００５２】

これにより、受動振り分け部材６４０は、磁石６４０ｃが普通電動役物６４の羽根６４ａと羽根６４ｂとの間の中心線上となる位置（上方となる位置）となると、磁石６４０ｃとベース側磁石９００ａとが反発することにより、受動振り分け部材６４０が左右どちらかに回転し、収容部６４０ａと収容部６４０ｂとのどちらかが、振り分け装置６３０に入球してくる遊技球を受ける側（遊技機上方側）を向くようになる。よって、入球した遊技球が収容部６４０ａと収容部６４０ｂとの境界壁と当接して、球詰まりが発生するのを防止することができる。

【００５３】

また、磁石６４０ｃとベース側磁石９００ｃとが反発することで、例えば、収容部６４０ａが遊技球を受けて左に約９０度回転して、遊技球を第１始動口６３ａへ誘導した後に、受動振り分け部材６４０が右回転する（収容部６４０ａが上方を向く）のを防止するこ

とができる。これにより、遊技球を第１始動口６３ａへ誘導した後には、収容部６４０ｂが上方を向いた状態となり、次に振り分け装置６３０に入球した遊技球は、収容部６４０ｂが受けて、遊技球の重さにより受動振り分け部材６４０が右に約１８０度回転して、遊技球を第２始動口６３ｂへ誘導する。このように、受動振り分け部材６４０は、振り分け装置６３０に入球する遊技球を第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとに交互に誘導することができる。よって、均等に第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとに遊技球を振り分けて入賞させることができ、後述する、第１始動口６３ａへの入賞に起因する抽選遊技（以下、第１抽選遊技）と第２始動口６３ｂへの入賞に起因する抽選遊技（以下、第２抽選遊技）とを効率良く実行することができる。

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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６４が作動し、通常時は上方に起立した状態で維持されている普通電動役物６４の羽根６４ａ，６４ｂが略垂直に起立した状態から略Ｖ字形（逆ハの字形）に可動し、遊技球を羽根６４ａ，６４ｂが誘導することにより、振り分け装置６３０に所定時間（本実施形態では１．２ｓ）遊技球を入球し易い状態になる。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。

【００５７】

遊技領域の正面視右側上部（図２の右側上部）には、発光手段である複数の発光ダイオード（以下、「ＬＥＤ」と略す）３７ａと7セグメント表示器３７ｂとが設けられた第１図柄表示装置３７が配設されている。第１図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。複数のＬＥＤ３７ａは、第１始動口６３ａ、第２始動口６３ｂ、普通図柄始動口６７に入賞された球のうち変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たり中のラウンド数やエラー表示もそれに対応する点灯状態により示される。

【００５８】

７セグメント表示器３７ｂは、左右に２つの７セグメントＬＥＤで構成されている。左側の７セグメントＬＥＤは、第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が変動表示（動的表示）される。具体的には、第１始動口６３ａへの入賞に基づいて決定された、変動時間（動的表示時間）が経過するまで変動表示（本実施形態では、７セグメントの中央のセグメントが点滅表示）した後に、判定結果を示す図柄で停止表示される。判定結果が外れの場合には中央の１セグメントが点灯表示する外れを示す図柄「－」が表示される。一方、判定結果が当たりである場合には、当たりに対応した図柄「３」、「７」などの外れを示す図柄とは異なる図柄が表示される。第２抽選遊技についても、第１抽選遊技と同様に

構成されている。なお、ＬＥＤ３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【００５９】

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。

【００６０】

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。

【００６１】

尚、本パチンコ機１０では、第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂ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、１５Ｒ通常大当たり、１５Ｒ確変大当たり、２Ｒ確変大当たりが用意されている。ＬＥＤ３７ｂに表示される大当たり図柄は、その大当たり種別を示す図柄となっている（本実施形態では、１５Ｒ通常大当たりでは「９」、１５Ｒ確変大当たりでは「７」、２Ｒ確変大当たりでは「３」が例えば表示される）。

【００６２】

ここで、「１５Ｒ通常大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりであり、大当たり後には、後述する、低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａ（図８（ｂ）参照）での遊技が設定される当たりのことである。「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりであり、大当たり後には、後述する、高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａ（図８（ｂ））が設定される当たりのことである。「２Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が２ラウンドの大当たりであり、大当たり後には、後述する、高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａ（図８（ｂ））が設定される当たりのことである。

【００６３】

遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口７９が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂ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、後述する表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、図５（ａ）に示すように、左側表示領域Ｄｍ１に第３図柄の一つである第１特別図柄を示す、左、中及び右の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の左側表示領域Ｄｍ１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。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。また、第３図柄の一つである第２特別図柄においても、右側表示領域Ｄｍ２に、第１特別図柄と同様に表示される。

【００６５】

ここで、図５を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図５は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図５（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図５（ｂ）は、実際の表示画面における保留図柄表示の並び替え前と並び替え後を例示した図である。

【００６６】

第３図柄（第１特別図柄、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。

【００６７】

図５（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、主に、上下に分割して、上側の表示領域Ｄｍに第３図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）を表示する表示領域と、下側の表示領域Ｄｓに保留図柄（第１抽選遊技と第２抽選遊技の保留個数）を表示する表示領域とで構成されている。上側表示領域Ｄｍは、左側表示領域Ｄｍ１と右側表示領域Ｄｍ２に分割して表示可能に構成されている。主に、左側表示領域Ｄｍ１は、第１始動口６３ａへの入賞に基づく第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が変動表示される。一方、右側表示領域Ｄｍ２は、第２始動口６３ｂへの入賞に基づく第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が変動表示される。

【００６８】

左側表示領域Ｄｍ１は、左・中・右のそれぞれ３つの図柄列Ｌ１，Ｌ２，Ｌ３が表示される。各図柄列Ｌ１～Ｌ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｌ１～Ｌ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、各図柄列Ｌ１～Ｌ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。特に、左図柄列Ｌ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列Ｌ２及び右図柄列Ｌ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。一方、右側表示領域Ｄｍ２には、第２特別図柄が第１特別図柄と同様に、図柄列Ｒ１、Ｒ２、Ｒ３が表示され、同様に変動表示が行われる。

【００６９】

また、左側表示領域Ｄｍ１と右側表示領域Ｄｍ２とには、有効ラインＵ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。

【００７０】

一方、下側表示領域Ｄｓは、上側表示領域Ｄｍよりも横長に設けられており、さらに左右方向に８つの小領域の保留図柄表示エリアＤｓ１～Ｄｓ８に等区分されている。

【００７１】

実際の表示画面では、図５（ｂ）に示すように、上側表示領域Ｄｍに特別図柄（第３図柄）の主図柄が合計３個、左側表示領域Ｄｍ１と右側表示領域Ｄｍ２とにそれぞれ表示される。

【００７２】

なお、本実施形態においては、第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂへの入賞は、それぞれ最大４回まで保留される。第１特別図柄が変動表示中に第１始動口６３ａに遊技球が入賞すると、その入賞に基づく第１抽選遊技の開始は保留されて、下側表示領域Ｄｓの保留図柄表示エリア（Ｄｓ１～Ｄｓ８）の表示領域のうち保留図柄が表示されていないエリアのうち最も若い番号の保留図柄表示エリア（左側の保留図柄表示エリア）に、第１

抽選遊技の保留図柄である「○」が表示される。
【００７３】
また、第２特別図柄が変動表示中に第２始動口６３ｂに遊技球が入賞すると、第１始動口６３ａに入賞した場合と同様に、第２抽選遊技の保留図柄である「●」が下側表示領域Ｄｓの保留図柄表示エリア（Ｄｓ１～Ｄｓ８）に表示される。
【００７４】
図２に戻って、説明を続ける。振り分け入賞装置６３０に遊技球が入球すると、振り分け部材６４０（図４参照）により、遊技球は、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとに順番に振り分けられる。第１特別図柄の変動表示が停止している状態で、さらに第１抽選遊技における保留がない状態で、第１始動口６３ａに入賞した場合には、第２特別図柄が変動表示中か否かに関わらず、第１特別図柄が左側表示領域Ｄｍ１で変動表示された後に停止表示される。一方、第２始動口６３ｂに遊技球が入賞した場合には、第１特別図柄が変動表示中であるか否かに関わらず、第２特別図柄が変動表示される。
【００７５】
本パチンコ機１０では、上記説明したように、第１特別図柄と第２特別図柄とは同時に左側表示領域Ｄｍ１と右側表示領域Ｄｍ２とでそれぞれ同時に変動表示を可能に構成されている。よって、振り分け入賞装置６３０により、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとに交互に入賞する遊技球が振り分けられることで、第１抽選遊技と第２抽選遊技とを効率よく実行することができる。後述するが、第１抽選遊技と第２抽選遊技とは、それぞれで大当たり遊技を実行するか否かの抽選が実行されるので、大当たり遊技の抽選機会が第１抽選遊技のみで実行する場合と比較して抽選回数を多くすることが可能となり、遊技者が大当たりを得られる機会を多くできる。
【００７６】
また、本実施形態では、第１抽選遊技と第２抽選遊技の２つで構成されたパチンコ機１０について説明したが、それに限らず、３つや４つ、それ以上の抽選遊技とそれに対応する始動口をそれぞれ設けて、同時にそれぞれの抽選結果を変動表示を可能に構成するようにしても当然良い。
【００７７】
また、本実施形態では、振り分け入賞装置６３０は、機械的（受動振り分け部材６４０による遊技球の振り分け構成）な構成としたが、一つの始動口のみにして、遊技球が入賞する毎に、第１抽選遊技の開始契機と第２抽選遊技の開始契機とに交互に振り分けるように構成しても当然良い。このように構成することで、遊技盤面に遊技球を振り分けるための機構を設ける必要がなく、遊技領域を有効に活用することができる。
【００７８】
第１始動口６３ａ、第２始動口６３ｂへ遊技球が入賞すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチまたは第２始動口スイッチ（図示せず）がオンとなる。その第１始動口スイッチ、第２始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７で示される。また、第１始動口６３ａ、第２始動口６３ｂは、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【００７９】
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、一旦、変動表示を中断し、大当たり遊技（例えば、１５ラウンド通常大当たりであれば、１５ラウンドの大当たり遊技）が終了した後に、残りの変動時間分について特別図柄の変動表示が継続される。
【００８０】
残りの変動時間分の変動表示については、遊技者に、中断していた変動表示についての、残りの変動表示であることが分かるように、残り変動表示専用の変動態様で表示される。また、残り変動表示専用の変動態様としては、残りの変動時間に合わせた変動表示態様が選択される。具体的には、残りの変動時間が基準時間以下（本実施形態では、３秒以下

）である場合には、「仮停止していた変動表示の抽選結果を表示します！」という文字を第３図柄表示装置８１に残りの変動時間の間、表示させた後、判定結果を示す表示態様で停止表示させる。そして、判定結果が停止表示されたのに合わせて、「仮停止していた変動表示の抽選結果を表示しました！」という文字が表示され、次の変動が開始されるまで、表示され続ける。

【００８１】

一方、残りの変動時間が基準時間（本実施形態では、３ｓ）よりも長い場合には、特別図柄を構成する主図柄を全て一定速度で変動表示させて、文字により「仮停止していた変動表示を変動中！」と示す報知態様が表示される。その後、残りの変動時間が経過すると、判定結果を示す図柄で、主図柄が一斉に停止表示される。

【００８２】

このように構成することで、遊技者が、途中で中断された特別図柄の変動表示の続きであることを認識することができ、中断された変動表示の抽選結果であることを認識することができる。よって、変動表示が途中で中断されても、遊技者は、抽選が途中で消滅してしまったのではないかという、不満や疑問等を抱いたまま遊技を行うことを防止できる。

【００８３】

また、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を停止している状態であれば、新たな変動表示の開始が禁止される。大当たり遊技が終了すると、再び、対応する始動口６３ａ，６３ｂへの入賞に基づいて、変動表示が開始可能に設定される。

【００８４】

これにより、大当たり中も、他方の特別図柄では、抽選遊技が実行されて、大当たりの発生が重なってしまう不具合や、遊技者が大当たり遊技に集中することができないという不具合を防止することができる。

【００８５】

また、残りの変動時間が短い場合には、中断した変動態様の続きを表示させても、遊技者が見落としてしまったり、短すぎて、報知結果を理解できなかったりする問題がある。しかしながら、本パチンコ機１０の構成では、残りの時間が基準時間（本実施形態では、３ｓ）以内の場合には、直ぐに抽選結果が表示させる旨を遊技者に報知してから報知結果が表示されるので、遊技者は、中断（仮停止）していた報知結果が表示されたことを認識することができる。

【００８６】

さらに、特別図柄が停止表示した後も、中断していた変動表示が停止表示したことを報知する文字が表示されるので、残りの変動時間がごく短時間（例えば、１ｓ以内）であった場合にも、遊技者は、中断していた変動表示が有効であり、判定結果が停止表示されたことを認識することができる。

【００８７】

また、残りの変動時間が基準時間（本実施形態では、３ｓ）よりも長い場合においても、中断（仮停止）していた報知結果を変動表示中であることを遊技者に報知するので、遊技者は、中断していた変動表示が消滅することなく有効であったことを容易に認識することができる。

【００８８】

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

【００８９】

また、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらか一方で大当たりとなった場合には、他方の特別図柄が変動表示中である場合には、その変動表示を中断して変動表示を停止する構成としたが、それに限らず、大当たり遊技中は、変動時間の計測を中断するものの、特別図柄の変動表示はそのまま継続させて、大当たり遊技後に、残りの変動時間の計測を再開させて、特別図柄の変動表示をする構成であっても良い。

【００９０】

このように構成することで、大当たり遊技中も特別図柄がずっと継続して変動表示しているので、遊技者は、他方の変動表示も消滅すること無く、継続することを確認することができ、安心して、大当たり遊技を行うことができる。

【００９１】

また、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらか一方で大当たりとなった場合には、他方の特別図柄が変動表示中であれば、変動表示を中断する構成としたが、それに限らず、変動表示を中断せず継続させて、通常通り抽選遊技を実行する構成にしても良い。

【００９２】

このように構成することで、大当たり遊技中も、さらに抽選遊技を行うことが可能となり、より多くの抽選遊技を短時間の間にすることが可能となって、多くの抽選遊技を遊技者が行うことが可能となる。なお、このような構成では、一方が大当たり遊技中に他方の特別図柄が当たりを示す図柄で停止表示した場合には、その大当たり遊技の実行を、一方の大当たり遊技が終了するまで、遅延（ストック）することにより、遊技者は、連続して大当たり遊技を行うことができる。

【００９３】

また、本実施形態では、第３図柄表示装置８１で表示される第１特別図柄または第２特別図柄の中断していた変動表示態様について残り変動表示専用の変動態様で表示した。それに限らず、第１図柄表示装置３７で表示される第１特別図柄または第２特別図柄の残りの変動表示についても、残り変動表示専用の変動態様で表示させるようにしてもよい。具体的は、７セグメント表示器３７ｂに残りの変動表示をさせる場合には、点滅表示させながら第１特別図柄または第２特別図柄を変動表示させる。または、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示を残りの変動表示専用の色（例えば、青色等）で点灯させて表示させることで、変動表示させる。このようにすることで、第３図柄表示装置８１だけでなく、７セグメント表示器３７ｂに表示される第１特別図柄または第２特別図柄でも、遊技者に残りの変動表示が表示されていることを報知することができる。

【００９４】

また、第３図柄表示装置８１に表示される第１特別図柄または第２特別図柄と同様に、残りの変動時間によって、変動表示態様を変えるようにしても当然よい。

【００９５】

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

【００９６】

遊技領域の下方右側には横長矩形状の可変入賞装置６５が配設されている。パチンコ機１０においては、主制御装置１１０での第１抽選遊技または第２抽選遊技の大当たりに関する抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置３７を点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置８１の対応する表示領域（左側表示領域Ｄｍ１または右側表示領域Ｄｍ２）に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【００９７】
この特定入賞口６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口６５ａが所定時間開放される。この可変入賞装置６５の開閉動作は、決定された大当たりの種別によって決定され、例えば、１５Ｒ通常大当たりであれば、最高で１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特典遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。
【００９８】
具体的には、可変入賞装置６５は、第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂに入賞したことに基づいて第１特別図柄または第２特別図柄が当たりを示す図柄で停止表示されると、その大当たり種別に基づいて開閉動作が設定され、特定入賞口６５ａが所定時間、または所定条件が成立すまで（本実施形態では、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。
【００９９】
可変入賞装置６５は、特定入賞口６５ａを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。特定入賞口６５ａは、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大開放口ソレノイドを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、球が特定入賞口６５ａに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。
【０１００】
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。
【０１０１】
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６３ａ，６３ｂ，６５ａ，７９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。
【０１０２】
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。
【０１０３】
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。
【０１０４】
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。
【０１０５】

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。

【０１０６】

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６参照）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。

【０１０７】

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６参照）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。

【０１０８】

次に、図６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６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。

【０１０９】

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７参照）が設けられている。

【０１１０】

ここで、図７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。

【０１１１】

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

用する特別当たり種別カウンタＣ２と、変動パターン判定用カウンタＣ３と、特別当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。また、普通図柄（第２図柄表示部８８）の抽選には、普通当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。

【０１１２】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図１４参照）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（Ｓ１０００）（図１７参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１始動口６３ａに対する入賞について各カウンタ値が格納される第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃ１と第２始動口６３ｂに対する入賞について各カウンタ値が格納される第２特別図柄保留球実行エリア２０３ｃ２とが設けられている。本実施形態では、第１始動口６３ａ、第２始動口６３ｂには、保留球が最大４個までそれぞれ設けられており、合計最大８個の保留球が記憶可能に構成されている。そのため、特別図柄が変動表示中でない場合や、特別図柄の大当たり遊技中でない場合等の特別図柄の抽選が可能な期間に遊技球が、第１始動口６３ａに遊技球が入賞すると、各カウンタ値が第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃ１に格納され、第２始動口６３ｂに遊技球が入賞すると、各カウンタ値が第２特別図柄保留球実行エリア２０３ｃ２に格納される。一方、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示中や第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり遊技中等の特別図柄の抽選が不可能な期間に、遊技球が第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂに入賞した場合には、入賞した始動口に対する保留個数が上限値（本実施形態では、４個）未満である場合には、各カウンタ値の取得がされ、入賞した始動口に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶される。また、入賞した始動口に対する保留個数が上限値（本実施形態では、４個）以上である場合には、各カウンタ値等の取得はされずに賞球（本実施例では、遊技球５個）のみが遊技者に払い出される無効球として扱われる。

【０１１３】

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

【０１１４】

図７に示す各カウンタについて詳しく説明する。特別当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～３９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～３９９の値を取り得るカウンタの場合は３９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、特別当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該特別当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。

【０１１５】

初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、特別当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、特別当たり乱数カウンタＣ１が０～３９９の値を取り得るループカウンタである場合には、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～３９９の範囲のループカウンタである。この初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図１４参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（Ｓ１２００）（図３３参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０１１６】

特別当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂ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特別図柄保留球実行エ

リア２０３ｃ１または第２特別図柄保留球実行エリア２０３ｃ２に格納される。大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される大当たり乱数テーブル２０２ａ（図８（ｂ））によって設定されており、特別当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値（本実施形態では、低確率時には、「７」、高確率時には、「０～９」）と一致する場合に、大当たりと判定する。

【０１１７】

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

【０１１８】

特別当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（本実施形態では、９９）に達した後に０に戻る構成となっている。特別当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂ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特別図柄保留球実行エリア２０３ｃ１または第２特別図柄保留球実行エリア２０３ｃ２に格納される。

【０１１９】

ここで、第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃ１または第２特別図柄保留球実行エリア２０３ｃ２に格納された特別当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数でなければ、即ち、外れとなる乱数であれば、変動表示演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、外れ時のものとなる。一方で、第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃ１または第２特別図柄保留球実行エリア２０３ｃ２に格納された特別当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数であれば、変動表示演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ特別図柄保留球実行エリア２０３ｃに格納された特別当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

【０１２０】

本実施形態のパチンコ機１０における特別当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。この特別当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂ（図８（ｃ）参照）とに基づいて、大当たり種別が決定される。ここで、図８（ａ）に示すように、ＲＯＭ２０２には、各種テーブルが格納されている。図８（ｂ）は、第１大当たり乱数カウンタテーブル２０２ａ、図８（ｃ）は、大当たり種別テーブル２０２ｂの一例を模式的に示した図である。大当たり種別テーブル２０２ｂ（図８（ｃ））は、大当たり種別と特別当たり種別カウンタＣ２の値とを対応付けたテーブルである。

【０１２１】

大当たり種別としては、上述したように、最大ラウンド数が１５ラウンドで大当たり遊技後に低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａ（図８（ｂ）参照）が設定される「１５Ｒ通常大当たり」、最大ラウンド数が１５ラウンドで大当たり遊技後に高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａ（図８（ｂ）参照）が設定される「１５Ｒ確変大当たり」、最大ラウンド数が２ラウンドで大当たり遊技後に高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａ（図８（ｂ）参照）が設定される「２Ｒ確変大当たり」がある。

【０１２２】

大当たり種別テーブル２０２ｂでは、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する特別当たり種別カウンタＣ２の値が対応付けられている。図８（ｃ）の例では、１

５Ｒ通常大当たりに対して特別当たり種別カウンタＣ２の値「６０～９９」が対応付けられ、１５Ｒ確変大当たりに対して特別当たり種別カウンタＣ２の値「０～４９」が対応付けられ、２Ｒ確変大当たりに対して特別当たり種別カウンタＣ２の値「５０～５９」が対応付けられている。

【０１２３】

特別当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、その特別当たり乱数カウンタＣ１の値が格納されている第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃ１または第２特別図柄保留球実行エリア２０３ｃ２に格納された特別当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が大当たり種別テーブル２０２ｂから決定される。例えば、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「２０」であれば、大当たり種別として１５Ｒ確変大当たりが決定され、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「８０」であれば、大当たり種別として１５Ｒ通常大当たり）が決定される。

【０１２４】

このように、本実施形態では、大当たりとなる場合に約４０％の確率で１５Ｒ通常大当たりが選択され、また、５０％の確率で１５Ｒ確変大当たりが選択され、１０％の確率で２Ｒ確変大当たりが選択されるように、大当たり種別テーブル２０２ｂが規定されている。

【０１２５】

図７に戻って、各種カウンタの説明を続ける。変動パターン判定用カウンタＣ３は、例えば０～１９８の範囲内で順に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。また、変動種別カウンタＣＳ１は、例えば、０～１００の範囲内で１ずつ加算され、最大値（つまり１００）に達した後、０に戻る構成となっている。

【０１２６】

変動パターン判定用カウンタＣ３と変動種別カウンタＣＳ１との値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１始動口６３ａ、または第２始動口６３ｂに入賞（始動入賞）したタイミングで、第１特別図柄または第２特別図柄が変動表示中でなく、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている保留球の各種カウンタ値が記憶されていない場合には、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃ１または第２特別図柄保留球実行エリア２０３ｃ２に格納される。

【０１２７】

図１０（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される通常時特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄの一例を模式的に示した図である。図１０（ａ）に示すように、通常時特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄは、大当たり乱数テーブル２０２ａに高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａが設定されている場合（以下、通常遊技状態とする）に、大当たり種別として１５Ｒ通常大当たり及び１５Ｒ確変大当たり（以下、１５Ｒ大当たり）及び２Ｒ確変大当たりが決定された場合に参照される１５Ｒ大当たりが決定された場合に参照される１５Ｒ大当たり専用と２Ｒ確変大当たりが決定された場合に参照される２Ｒ確変大当たり専用に基づいてグループ（群）に区分けされており、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。特別当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（当たり値）であった場合に、同じ実行エリアに格納された特別当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別に応じて、その実行エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターン群の中から変動パターン群が選択される。そして、実行エリアに格納された変動パターン判定用カウンタＣ３の値に基づいて、変動パターンが決定される。

【０１２８】

１５Ｒ大当たりには、ノーマルリーチ各種、スーパーリーチ各種、プレミアリーチ各種があり、変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けは、ノーマルリーチ各種が０～１０、スーパーリーチ各種が１１～９５、プレミアリーチ各種が９６～１００となっている。ノールリーチ各種とは、変動時間が短いリーチであり、その短いリーチの後に第１図柄（又

は第３図柄）が揃う（所謂、ビタ止まりで図柄が揃う）変動パターンであり、スーパーリーチ各種とは、ノーマルリーチより長い変動時間のリーチ後に第１図柄（又は第３図柄）が揃う（例えば、ロングリーチやノーマルリーチから発展するリーチなど）変動パターンであり、プレミアリーチ各種とは、スーパーリーチより更に長い変動時間のリーチ後に第１図柄（又は第３図柄）が揃う（例えば、スーパーリーチ後に更に発展するリーチやノーマルリーチからの発展先がスーパーリーチとは異なる特殊なリーチなど）変動パターンであり判定結果が外れの場合には選択されない変動パターンである。

【０１２９】

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

【０１３０】

２Ｒ確変大当たりの場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値、変動パターン判定用カウンタＣ３の値に関わらず、２Ｒ確変専用変動パターンが選択される。２Ｒ確変専用変動パターンは、例えば特別図柄を「３４１」で停止させて、２Ｒ確変に当選したことを報知する特殊変動パターンとなっている。

【０１３１】

図１０（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される通常時特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅの一例を模式的に示した図である。図１０（ｂ）に示すように、通常時特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅは、通常遊技状態時に、外れ時の停止種別として完全外れとなる通常外れ各種、ノーマルリーチ外れのうち比較的変動時間が短いノーマルリーチ外れとなるノーマルリーチ（短）各種、ノーマルリーチ外れのうち比較的変動時間が長いノーマルリーチ外れとなるノーマルリーチ（長）各種、スーパーリーチ外れとなるスーパーリーチ各種とで構成されている。

【０１３２】

変動種別カウンタＣＳ１と各変動パターン群との対応は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」である場合には、通常外れ各種、「３０～６０」である場合には、ノーマルリーチ（短）各種、「６１～８９」である場合には、ノーマルリーチ（長）各種、「９０～１００」である場合には、スーパーリーチ各種が決定される。

【０１３３】

通常外れ各種には、短時間で変動表示が終了してリーチも成立しない通常外れＡと通常外れＢが設定されている。変動パターン判定用カウンタＣ３の値が「０～１００」の場合には、通常外れＡが、「１０１～１９８」の場合には、通常外れＢの変動パターンがそれぞれ選択される。また、リーチは成立するが変動時間が短い外れノーマルリーチ（短）各種には、ノーマルリーチ短Ａ～Ｃの変動パターンが設定されている。変動パターン判定用カウンタＣ３の値が「０～７０」である場合には、ノーマルリーチ短Ａが、「７１～１２８」である場合には、ノーマルリーチ短Ｂが、「１２９～１９８」である場合には、ノーマルリーチ短Ｃの変動パターンがそれぞれ選択される。同様にして、ノーマルリーチ長各種、スーパーリーチ各種についても変動パターンが選択される。

【０１３４】

図１１（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される時短・確変用特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄを模式的示した図である。また、図１１（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される時短用・確変用特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅを模式的示した図である。時短・確変用特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄと時短・確変用特別当たり外れ変動パターンテーブルは、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａが設定されている場合（以下、遊技状態が確変遊技状態とする）と、時短カウンタ２０３ｋに「０」以上の値が設定されている場合（以下、遊技状態が時短遊技状態とする）に選択される変動パターン選択用のテーブルである。

【０１３５】
変動パターンの選択については、通常時特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄと通常時特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅと同様であるので説明については、省略する。なお、特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄと特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅとについては、ここでは、１種類のみ説明したが、第１特別図柄と第２特別図柄についてそれぞれ専用の特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄと特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅとが設定されており、第１特別図柄用と第２特別図柄用とでは、変動パターン判定用カウンタＣ３の振り分けが変更されており、第１特別図柄と第２特別図柄とで、同じ変動パターン判定用カウンタＣ３の値を取得したとしても同じ変動パターンが選択されないように構成されている。このように構成することで、第１特別図柄と第２特別図柄とで異なる変動パターンが選択されやすくなり、多様な演出をさせることが可能となる。
【０１３６】
図７に戻って、各種カウンタの説明を続ける。普通当たり乱数カウンタＣ４（図８（ｄ）参照）は、例えば０～２３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。球が普通図柄始動口６７を通過したタイミングでＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｈ（図７参照）に格納される。そして、普通図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｃ（図８（ｄ））によって設定されており、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が、普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｃ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。
【０１３７】
また、普通当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。普通当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図１４参照）毎に更新され、球が普通図柄始動口６７（スルーゲート）を通過したことが検知された時に取得される。当選することとなる乱数の値の数は、通常遊技状態では、２４であり、その範囲は「５～２８」となっている。また、高確率遊技状態では、２００であり、その範囲は「５～２０４」となっている。即ち、通常遊技状態では、取得された普通当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２８」の範囲にある場合に当選と判定され、高確率遊技状態では、取得された普通当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲にある場合に当選と判定され、第２図柄表示部８８に停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、普通電動役物６４の羽根６４ａ，６４ｂが、通常遊技状態では、所定時間（本実施形態では１．２ｓ）だけ、高確率遊技状態では、所定時間（本実施形態では１ｓ）だけ開放される動作が２回行われる。なお、普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普通当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２３９）、タイマ割込処理（図１４参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（Ｓ１２００）（図３３参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【０１３８】
普通図柄始動口６７を遊技球が通過すると、普通図柄（第２図柄）の変動表示中でなく、普通図柄保留球格納エリア２０３ｈに保留球に基づく各カウンタ値が記憶されていない場合には、普通図柄保留球実行エリア２０３ｉに普通当たり乱数カウンタＣ４から乱数値が取得されて、普通当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｉ１に格納される。また、普通図柄（第２図柄）が変動表示中または普通図柄保留球格納エリア２０３ｈに記憶されている保留球に対応する乱数値が上限値（本実施形態では、４個）未満である場合には、普通当たり乱数カウンタＣ４から取得された乱数値が対応する保留回数（普通図柄保留１～４）の普通当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｈ１に格納される。なお、各エリアに乱数値が格納されると、普通図柄フラグ２０３ｊがオンに設定され、その乱数値に基づく、普通図柄の変動表示停止され、または、保留を消化したことにより１つまえの保留エリアにデータがシフトされた場合には、オフに設定される。ここで、データがシフトされると、

新たにシフトされて記憶された保留エリアの普通図柄フラグはオンに設定される。保留エリアにデータが記憶されているか否かまたは、普通図柄が変動表示中であるかの判定はどの保留エリア、または実行エリアの普通図柄フラグがオンになっているか否かで実行される。

【０１３９】

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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

図６に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図６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。

【０１４４】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（Ｓ１２００）（図３３参照）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３２参照）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３１参照）が即座に実行される。

【０１４５】

ＲＡＭ２０３は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃ、第２特別図柄保留球実行エリア２０３ｄ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｈ、普通図

柄保留球実行エリア２０３ｉ、普通図柄フラグ２０３ｊ、時短カウンタ２０３ｋ、確変フラグ２０３ｍ、第１大当たりフラグ２０３ｏ、第２大当たりフラグ２０３ｐ、第１変動停止フラグ２０３ｑ、第２変動停止フラグ２０３ｒ、第１変動時間記憶エリア２０３ｓ、第２変動時間記憶エリア２０３ｔ、並び替え保留記憶エリア２０３ｕ、その他メモリエリア２０３ｖを少なくとも有している。

【０１４６】

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６３ａ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６３ｂ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。

【０１４７】

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

【０１４８】

第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃ、第２特別図柄保留球実行エリア２０３ｄは、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図７参照）より取得した特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、変動パターン判定用カウンタＣ３、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１４参照）の中で、球が第１始動口６３ａへ入賞したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ａの特別当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ａ１、特別当たり種別カウンタ格納エリア２０３ａ２、変動パターン判定用カウンタ２０３ａ３、変動種別カウンタ格納エリア２０３ａ４にそれぞれ格納する。一方、球が第２始動口６３ｂ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～Ｃ３、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。

【０１４９】

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～Ｃ３，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。

【０１５０】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図１４参照）の中で検出される第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂへの入賞に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）をそれぞれ最大４回まで計数するカウンタである。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２、Ｓ１１１２）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。

【０１５１】
　また、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（即ち、保留球数）は、第１始動口６３ａに遊技球が入賞したことに基づいて、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される第１特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第１特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。
【０１５２】
　また、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（即ち、保留球数）は、第２始動口６３ｂに遊技球が入賞したことに基づいて、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにカウンタ値が格納されるた場合に、主制御装置１１０から出力される第２特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第２特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。
【０１５３】
　ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃまたは第２特別図柄保留球実行エリア２０３ｄにカウンタ用バッファから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＳ１の各値がそれぞれ記憶された場合には、第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃまたは第２特別図柄保留球実行エリア２０３ｄに格納されたデータを、第１変動開始処理（図１６、Ｓ２０３）または第２変動開始処理（図２０、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。
【０１５４】
　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または第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。
【０１５５】
　普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図１４参照）の中で検出される普通図柄始動口６７を遊技球が通過（以下「始動入賞」と称す）したことに基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１の第２図柄表示部８８、第２図柄表示装置８８で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）をそれぞれ最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄始動口６７を遊技球が通過したことに基づいて記憶される保留球数の合計を記憶するカウンタである。電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２、Ｓ１１１２）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇは、変動表示演出が実行される毎に１減算される（図２９、Ｓ１０６参照）。
【０１５６】
　普通図柄保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄始動口６７への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図７参照）より取得した普通当たり乱数カウンタＣ４が記憶される記憶エリアである。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図１４参照）の中で、球が普通図柄始動口６７へ通過（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから普通当たり乱数カウンタＣ４の値を取得し、普通図柄保留球格納エリア２０３ｈの普通当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｈ１に格納する。普通図柄フラグ２０３ｊを普通図柄フラグ格納エリア２０３ｈ２にオンに設定して格納（記憶）する。普通図柄保留球格納エリア２０３ｈは、一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ４の値、普

通図柄フラグ２０３ｊ）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリアを有している。普通図柄保留球格納エリア２０３ｈには、普通図柄始動口６７へ通過（始動入賞）した順に保留球のデータが、データが空いている保留エリアの内、消化される順序の早い保留エリアから順に記憶される。

【０１５７】

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

【０１５８】

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

【０１５９】

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

【０１６０】

時短カウンタ２０３ｋは、１５Ｒ通常大当たり遊技が実行された後に、時短回数１００が設定されるカウンタエリアである。時短回数が設定されると、時短回数が０に設定されるまでの間、普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｃにおいて高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルが設定される。また、普通図柄の当たりを示す図柄「○」が第２図柄表示部８８に表示された場合に、普通電動役物６４の羽根６４ａ，６４ｂが通常遊技状態よりも長い開放時間（本実施形態では、１ｓ）開放する動作を２回繰り返される。この遊技状態を以下、時短遊技状態とする。

【０１６１】

時短カウンタ２０３ｋは、第１特別図柄または第２特別図柄が変動表示停止する毎に１ずつ減算され、時短カウンタ２０３ｋの値が０となると、時短遊技状態から通常遊技状態へと移行し、普通図柄当たり乱数カウンタ２０２ｃの低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルが設定され、普通図柄の当たりを示す図柄「○」が第２図柄表示部８８に表示された場合に、開放時間が０．２ｓで開放回数１回の設定で、普通電動役物６４の羽根６４ａ，６４ｂが開放される。

【０１６２】

確変フラグ２０３ｍは、遊技状態が高確率遊技状態であることを示すフラグである。第１特別図柄または第２特別図柄において、１５Ｒ確変大当たり遊技が当選したことが報知され、１５Ｒ確変大当たり遊技が実行された場合に、大当たり遊技が終了したことに基づいて、オンに設定されるフラグである。一方、確変フラグ２０３ｍがオンに設定されて、第１特別図柄または第２特別図柄で大当たりを示す図柄（すべての種別）で停止表示されるとオフに設定され、大当たり遊技後に、大当たり種別により、１５Ｒ確変大当たりまた

は２Ｒ確変大当たりであればオンに設定される。
【０１６３】
第１大当たりフラグ２０３ｏは、第１始動口６３ａに入賞したことに基づいて、取得した特別当たり乱数カウンタＣ１の値が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。
【０１６４】
第２大当たりフラグ２０３ｐは、第２始動口６３ｂに入賞したことに基づいて、取得した特別当たり乱数カウンタＣ１の値が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。
【０１６５】
第１変動停止フラグ２０３ｑ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判定が当たりであると判定された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特別図柄大当たり判定処理（図２１、Ｓ７１７）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１９、Ｓ６０３）において、第１特別図柄の変動表示が仮停止処理された場合にオフに設定される。
【０１６６】
第２停止フラグ２０３ｒ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判定が当たりであると判定された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特別図柄大当たり判定処理（図１７、Ｓ４０７）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２３、Ｓ８０３）において、第２特別図柄の変動表示が仮停止処理が実行された場合にオフに設定される。
【０１６７】
第１変動時間記憶エリア２０３ｓは、第１特別図柄の変動時間がカウント（計測）される記憶エリアである。第１変動時間記憶エリア２０３ｓは、第１特別図柄が変動表示開始されると変動時間をカウント（割り込み回数をカウント）し、変動時間（１割り込みで２ｍｓ）が計測される。
【０１６８】
第２変動時間記憶エリア２０３ｔは、第２特別図柄の変動時間がカウント（計測）される記憶エリアである。第２変動時間記憶エリア２０３ｔは、第２特別図柄が変動開始されると変動時間をカウント（割り込み回数をカウント）し、変動時間（１割り込みで２ｍｓ）が計測される。
【０１６９】
本実施形態では、第１変動時間記憶エリア２０３ｓおよび第２変動時間記憶エリア２０３ｔは、割り込み回数をカウントすることにより変動時間を計測したが、それに限らず、ＲＴＣから変動開始時に計時データを取得し、その後も随時、計時データを取得して、変動時間を計測する構成であってもよい。また、予め変動表示する変動時間を記憶させて、その値を随時減算していく構成であっても当然よい。
【０１７０】
並び替え保留記憶エリア２０３ｕは、第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている保留エリア１～４の各データに基づいて判定した各判定結果が記憶される記憶領域である。
【０１７１】
図９（ａ）は、並び替え保留記憶エリア２０３ｕを模式的に示した図である。並び替え保留記憶エリア２０３ｕは、保留エリア１～８の各保留回数に対応した各判定データが記憶される保留中データ記憶領域と、変動表示中の第１特別図柄と第２特別図柄とに対応する各判定データが記憶される変動中データ記憶領とで構成されている。
【０１７２】
保留中データの各保留エリア１～８には、当否判定結果記憶エリア２０３ｕ１、大当たり種別記憶エリア２０３ｕ２、変動パターン種別記憶エリア２０３ｕ３、変動順序記憶エ

リア２０３ｕ４、変動開始時間記憶エリア２０３ｕ５、先読み確変フラグ２０３ｕ６がそれぞれ設けられている。なお、保留エリア１～８は、それぞれの保留球が成立した順序（第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとを合わせた総合的な成立順序）で保留エリア１から順に記憶される。つまり、保留エリア１～８は、パチンコ機１０で、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球とを合わせて、保留球が成立した成立順序を示している。

【０１７３】

変動表示中データ記憶エリアには、第１特別図柄と第２特別図柄とに対応して、当否判定結果記憶エリア２０３ｕ１、大当たり種別記憶エリア２０３ｕ２、変動パターン記憶エリア２０３ｕ３、先読み確変フラグ２０３ｕ６がそれぞれ設けられている。

【０１７４】

当否判定結果記憶エリア２０３ｕ１は、第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている特別当たり乱数カウンタＣ１の当否を事前に判定した結果が記憶される記憶領域である。

【０１７５】

大当たり種別記憶エリア２０３ｕ２は、第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている特別当たり種別カウンタＣ２より判別された大当たり種別が記憶される記憶領域である。

【０１７６】

変動パターン種別記憶エリア２０３ｕ３は、第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている各種データに基づいて、決定された変動パターンの種類が記憶される記憶領域である。この変動パターンは、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらの変動パターンであるかを識別できるデータになっており、その保留エリアのデータが第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらのデータであるかを識別するデータとしても用いられている。

【０１７７】

変動表示順序記憶エリア２０３ｕ４は、第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている各種データに基づいて、判別された保留エリア１～８の中での実際の変動表示開始順序が記憶される記憶領域である。なお、変動表示開始順序は、具体的には、新たに記憶される保留球の変動開始時間を算出して、先に記憶されている各保留球の変動開始時間とを比較して判別される。

【０１７８】

変動開始時間記憶エリア２０３ｕ５は、第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている各種データに基づいて、算出された保留エリア１～８の各データが実際に変動表示開始となるまでの時間が記憶される記憶領域である。なお、この変動表示開始時間は、保留エリアに記憶されると、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行するタイマ割込処理（図１４）のその他処理（Ｓ１１２）で随時更新される。

【０１７９】

先読み確変フラグ記憶エリア２０３ｕ６は、後述する、第１先読み更新処理（図２６、Ｓ９３３）において、記憶された大当たり種別記憶エリア２０３ｋ２の種別が１５Ｒ確変大当たりまたは２Ｒ確変大当たりであると予測（事前に判断）された場合に、オンに設定されて記憶される記憶領域である。また、先読み確変フラグ記憶エリア２０３ｕ６は、データが上位の保留エリアにシフトして記憶される度に、そのシフトされる前の領域は全て０クリアされるので、オフに設定されることとなる。つまり、一度、オンに設定された先読み確変フラグ記憶エリア２０３ｕ６は、変動中データ記憶領域までシフトされ、変動中

データ記憶領域に新たなデータが上書き（シフト）されることで、オフに設定される。また、遊技機に電源が投入され、ＲＡＭクリアの処理が実行された状態では、初期値としてオフに設定されている。

【０１８０】

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

【０１８１】

その他メモリエリア２０３ｖ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。

【０１８２】

このように、第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂに遊技球が入賞して保留球が発生すると、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとを合わせた保留球の成立順序別に各保留球の各種判定データが記憶される。よって、入賞コマンドが並び替え保留記憶エリア２０３ｕに基づいて生成されることで、音声ランプ制御装置１１３は、その入賞コマンドに基づいて、第１特別図柄と第２特別図柄とを合わせた保留の成立順序で保留図柄表示を行うように表示制御装置１１４に出力するコマンドを生成することができる。従って、第３図柄表示装置８１に、第１特別図柄と第２特別図柄との保留図柄表示を、第１特別図柄と第２特別図柄とを合わせた保留の成立順序で表示することができる。

【０１８３】

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

【０１８４】

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

【０１８５】

図６に戻って、説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７、第２図柄表示部８８、特定入賞口６５ａの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【０１８６】

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。

【０１８７】

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。

【０１８８】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、Ｍ

ＰＵ２１１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。

【０１８９】

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。

【０１９０】

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。

【０１９１】

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。

【０１９２】

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。

【０１９３】

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。

【０１９４】

また、振動センサ２２８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。

【０１９５】

音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、コマンド記憶領域２２３ａ、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ１、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ２、第１変動開始フラグ２２３ｃ１、第２変動開始フラグ２２３ｃ２、第１停止種別選択フラグ２２３ｄ１、第２停止種別選択フラグ２２３ｄ２、従第１変動停止フラグ２２３ｅ、従第２変動停止フラグ２２３ｆ、従第１変動再開フラグ２２３ｇ、従第２変動再開フラグ２２３ｈ、従第１変動時間記憶エリア２２３ｉ、従第２変動時間記憶エリア２２３ｊ、従並び替え後記憶エリア２２３ｋ、その他メモリエリア２２３ｍとが少なくとも設けられている。

【０１９６】

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３６参照）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。

【０１９７】

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

【０１９８】

第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ２は、主制御装置１１０の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ａと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる第２特別図柄の変動表示（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている変動表示演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【０１９９】

第１変動開始フラグ２２３ｃ１は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された第１特別図柄の変動パターンを通知する第１変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定される（図３６、Ｓ１５０２）。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図３８、Ｓ１６０２）。

【０２００】

第２変動開始フラグ２２３ｃ２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第２変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定される（図３６、Ｓ１５０５）。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図３８、Ｓ１６０２）。

【０２０１】

第１停止種別選択フラグ２２３ｄ１は、主制御装置１１０から出力される第１特別図柄の変動停止種別を通知する第１停止種別コマンドを受信した場合にオンに設定される（図３６、Ｓ１５０８）。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図３８、Ｓ１６１２）。

【０２０２】

第２停止種別選択フラグ２２３ｄ２は、主制御装置１１０から出力される第２特別図柄の変動停止種別を通知する第２停止種別コマンドを受信した場合にオンに設定される（図

３６、Ｓ１５０８）。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図３８、Ｓ１６１２）。

【０２０３】

従第１変動停止フラグ２２３ｅは、第１特別図柄が仮停止していることを示すフラグである。主制御装置１１０から仮第１変動停止コマンドを受信した場合にオンに設定される（図３６、Ｓ１５１６）。一方、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄の変動表示を停止処理する処理を実行した場合に、オフに設定される（図３９、Ｓ１７０２）。

【０２０４】

従第２変動停止フラグ２２３ｆは、第２特別図柄が仮停止していることを示すフラグである。主制御装置１１０から仮第２変動停止コマンドを受信した場合にオンに設定される（図３６、Ｓ１５１６）。一方、第３図柄表示装置８１における第２特別図柄の変動表示を停止処理する処理を実行した場合に、オフに設定される（図３９、Ｓ１７０６）。

【０２０５】

従第１変動再開フラグ２２３ｇは、仮停止されていた第１特別図柄の変動表示が再開されることを示すフラグである。主制御装置１１０から第１特別図柄変動再開コマンドを受信した場合に、従第１再開フラグ２２３ｇがオンに設定される（図３６、Ｓ１５１８）。一方、第３図柄表示装置８１の第１特別図柄の変動表示が再開される処理を実行した場合に、オフに設定される（図３９、Ｓ１７１０）。

【０２０６】

従第２変動再開フラグ２２３ｈは、仮停止されていた第２特別図柄の変動表示が再開されることを示すフラグである。主制御装置１１０から第２特別図柄変動再開コマンドを受信した場合に、従第２再開フラグ２２３ｈがオンに設定される（図３６、Ｓ１５１８）。一方、第３図柄表示装置８１の第２特別図柄の変動表示が再開される処理を実行した場合に、オフに設定される（図３９、Ｓ１７１４）。

【０２０７】

従第１変動時間記憶エリア２２３ｉは、第１特別図柄の変動時間を計測した値が記憶される記憶領域である。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３の第１変動時間記憶エリア２０３ｓと同期した値で記憶される記憶エリアである。第１特別図柄の変動開始に基づいて、１ｍｓ毎に１ずつ加算されて実際の変動表示した変動時間が記憶される。

【０２０８】

従第２変動時間記憶エリア２２３ｊは、第２特別図柄の変動時間を計測した値が記憶される記憶領域である。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３の第２変動時間記憶エリア２０３ｔと同期した値で記憶される記憶エリアである。第２特別図柄の変動表示開始に基づいて、１ｍｓ毎に１ずつ加算されて実際の変動表示した変動時間が記憶される。

【０２０９】

従並び替え保留記憶エリア２２３ｋは、図９（ｂ）に示すように、主制御装置１１０から出力される入賞コマンドに基づいて、主制御装置１１０におけるＲＡＭ２０３の並び替え保留記憶エリア２０３ｕと同様のデータが、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して出力される入賞コマンドに基づいて記憶される記憶領域である。

【０２１０】

図９（ｂ）は、この従並び替え保留記憶エリア２２３ｋを模式的に示した図である。従並び替え保留記憶エリア２２３ｋは、保留エリア１から保留エリア８までの保留中データの保留エリアと第３図柄表示装置８１で変動表示中の第１特別図柄と第２特別図柄の各種データが記憶される変動表示中データの記憶エリアとで構成されている。各保留エリアは、当否判定結果記憶エリア２２３ｋ１、大当たり種別記憶エリア２２３ｋ２、変動パターン種別記憶エリア２２３ｋ３、変動順序記憶エリア２２３ｋ４、変動開始時間記憶エリア２２３ｋ５、従先読み確変フラグ記憶エリア２２３ｋ６、並び替えフラグ２２３ｋ７をそれぞれ有しており、受信した入賞コマンドから抽出した各データが対応する保留エリアに記憶される。また、特別図柄を変動表示開始するための表示用変動パターンコマンドを生

成する毎に、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの保留エリアのデータが１つ前の保留エリアにシフトして記憶される。なお、保留エリア１の保留データは、第１特別図柄の場合には、第１特別図柄の変動中データの記憶エリアに、第２特別図柄の場合には、第２特別図柄の変動中データの記憶エリアにそれぞれシフトして記憶される。

【０２１１】

当否判定結果記憶エリア２２３ｋ１は、第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている特別当たり乱数カウンタＣ１の当否を事前に判定した結果を、受信した入賞コマンドより抽出して記憶される記憶領域である。入賞コマンドから抽出した当否判定結果の情報は、その保留回数（主制御装置１１０の並び替え保留記憶エリア２０３ｕの該当する保留エリア）に対応した保留エリア１～８のいずれかの当否判定結果記憶エリア２２３ｋ１に記憶される。

【０２１２】

大当たり種別記憶エリア２２３ｋ２は、第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている特別当たり種別カウンタＣ２より判別された大当たり種別を、受信した入賞コマンドより抽出して記憶される記憶領域である。

【０２１３】

変動パターン種別記憶エリア２２３ｋ３は、第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている各種データに基づいて、決定された変動パターンの種類を、受信した入賞コマンドより抽出して記憶される記憶領域である。この変動パターンは、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらの変動パターンであるかを識別できるデータになっており、その保留エリアのデータが第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらのデータであるかを識別するデータとしても用いられている。

【０２１４】

変動順序記憶エリア２２３ｋ４は、第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている各種データに基づいて、判別された保留エリア１～８の中での実際の変動表示開始順序を、受信した入賞コマンドより抽出して記憶される記憶領域である。

【０２１５】

変動開始時間記憶エリア２２３ｋ５は、第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている各種データに基づいて、算出された保留エリア１～８の各データが実際に変動表示開始となるまでの時間を、受信した入賞コマンドより抽出して記憶される記憶領域である。なお、この変動表示開始時間は、保留エリアに記憶されると、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理（図３５、Ｓ１４００）の保留個数表示処理（図３５、Ｓ１４０６）で随時更新される。

【０２１６】

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

【０２１７】

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

されて記憶される記憶領域である。
【０２１８】
並び替えフラグ２２３ｋ７は、遊技者が、枠ボタン２２を操作して保留図柄表示の並び替えを要求した保留図柄（枠ボタン２２を操作したときに表示されている保留図柄表示）であることを示すフラグである。
【０２１９】
このように、第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ａに遊技球が入賞して保留球が発生すると、入賞コマンドより抽出されたデータに基づいて、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとを合わせた保留球の成立順序別に各保留球の各種判定データが記憶される。よって、音声ランプ制御装置１１３は、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋのデータに基づいて、第１特別図柄と第２特別図柄とを合わせた保留の成立順序で保留図柄表示を行うように表示制御装置１１４に出力するコマンドを生成することができる。従って、第３図柄表示装置８１に、第１特別図柄と第２特別図柄との保留図柄表示を、第１特別図柄と第２特別図柄とを合わせた保留の成立順序で表示することができる。
【０２２０】
また、入賞コマンドに基づいて、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋが主制御装置１１０の並び替え保留記憶エリア２０３ｕに同期したデータで更新され、保留データの変更（新たな保留の成立等）があっても、順次、データを同期させて更新させることができる。
【０２２１】
その他メモリエリア２２３ｍは、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が使用するその他カウンタ値等を一時的に記憶して置くためのエリアである。
【０２２２】
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。
【０２２３】
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。
【０２２４】
なお、停電が発生すると、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、並び替え保留記憶エリア２０３ｕの各データをバックアップデータとしてＲＡＭ２０３のバックアップエリアに記憶する。そして、再度、パチンコ機１０に電力が供給されると、バックアップエリアより並び替え保留記憶エリア２０３ｕのバックアップされた各データが読み出され、並び替え保留記憶エリア２０３ｕの対応する各保留エリアまたは変動中データ記憶領域に記憶さ

れる。
【０２２５】
そして、立ち上げ処理（図３２）において、第１先読み更新処理（図２６、Ｓ９３９）で生成される入賞コマンドと同様に、バックアップしたデータが読み出され記憶された並び替え保留記憶エリア２０３ｕに基づいて全ての入賞コマンドが生成され、音声ランプ制御装置１１３に出力されることにより、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋにも同じ並び替え保留記憶エリア２０３ｕと同期したデータが設定される。
【０２２６】
また、立ち上げ処理（図３２）において、音声ランプ制御装置１１３に入賞コマンドを送信することで、並び替え保留記憶エリア２０３ｕと従並び替え保留記憶エリア２２３ｋとのデータを停電時からの復帰時にも同期させる構成を説明したが、それに限らず、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が、停電発生時に、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの各データをＲＡＭ２２３にバックアップデータとして記憶させる構成にしても当然よい。
【０２２７】
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。
【０２２８】
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。
【０２２９】
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。
【０２３０】
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。
【０２３１】
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。
【０２３２】

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。

【０２３３】

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。

【０２３４】

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。

【０２３５】

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

【０２３６】

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。

【０２３７】

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

【０２３８】

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

イオードが赤色点灯）で点灯表示される。第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに各カウンタ値が格納されると、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を更新（保留球数を１加算）する。

【０２３９】

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

【０２４０】

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

【０２４１】

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

【０２４２】

第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄は、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂに入賞した遊技球を合わせた総合的な入賞順序でそれぞれ表示される。図１２に示した１例について、具体的に説明する。これは、まず、第１特別図柄と第２特別図柄が変動表示中であり、第１特別図柄は、残り１０ｓの変動時間があり、第２特別図柄は、残り５ｓの変動時間がある状態を示している。第３図柄表示装置８１の下側表示領域Ｄｓには、保留図柄表示エリアＤｓ１に第２特別図柄の保留情報（第２始動口６３ｂへの入賞に基づく保留情報）であることを示す保留図柄「●」が、保留図柄表示エリアＤｓ２に第１特別図柄の保留情報であることを示す保留図柄「○」が、保留図柄表示エリアＤｓ３に第２特別図柄の保留情報であることを示す保留図柄「●」が、保留図柄表示エリアＤｓ４に第１特別図柄の保留情報であることを示す保留図柄「○」がそれぞれ表示されている。この場合には、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとに入賞した順序が早い順で保留図柄表示エリアＤｓ１から順に保留図柄表示エリアＤｓ４の順であることを示している。

【０２４３】

つまりは、第２始動口６３ｂに遊技球が入賞した後で、第１始動口６３ａに入賞し、次に、第２始動口６３ｂに、その次に、第１始動口６３ａに遊技球が入賞したことを示している。

【０２４４】

図１２に示すように、各保留データには、その保留が変動開始となった場合に選択される変動パターンの変動時間が予測して予め記憶されている（決定される変動パターンの種類が記憶されている）。そして、入賞順序１番目（並び替え保留記憶エリア２０３ｕでは、保留エリア１が該当）に記憶されているのは第２特別図柄の保留であるので、現在、変動表示中の第２特別図柄の残り変動時間（５ｓ）が経過すると、変動表示開始となるため変動表示開始時間が５秒後と算出されている。また、入賞順序２番目（並び替え保留記憶エリア２０３ｕでは、保留エリア２が該当）に記憶されているのは第１特別図柄の保留であるので、現在、変動表示中の第１特別図柄の残り変動時間（１０ｓ）が経過すると、変動表示開始となるため変動表示開始時間が１０秒後と算出されている。次に、入賞順序３番目（並び替え保留記憶エリア２０３ｕでは、保留エリア３が該当）に記憶されているの

は第２特別図柄の保留であるので、現在、変動表示中の第２特別図柄の残り変動時間（５ｓ）に、入賞順序１番目に記憶されている保留データの変動時間（４０ｓ）が経過すると、変動表示開始になるので、変動表示開始時間が４５秒後と算出されている。次に、入賞順序４番目（並び替え保留記憶エリア２０３ｕでは、保留エリア４が該当）に記憶されているのは第１特別図柄の保留であるので、現在、変動表示中の第１特別図柄の残り変動時間（１０ｓ）に、入賞順序２番目に記憶されている保留データの変動時間（１０ｓ）が経過すると、変動表示開始になるので、変動表示開始時間が２０秒後と算出されている。

【０２４５】

このように、並び替え保留記憶エリア２０３ｕには、成立した順に第１特別図柄と第２特別図柄の変動表示開始時間が算出され、その変動表示開始時間に基づいて、変動表示開始時間が早い順で、変動表示順序が割り当てられている。

【０２４６】

このタイミングで、遊技者が枠ボタン２２を操作すると、第３図柄表示装置８１の保留図柄表示が、図１２に示す並び替え表示態様で示すように、入賞順序４番目の第１特別図柄の保留図柄表示が、入賞順序３番目の第２特別図柄の保留図柄表示と並び替えて（入賞順序４番目の保留図柄表示が、入賞順序３番目の保留図柄表示の前に割り込んで）表示される。

【０２４７】

図１３は、図１２の状態から１ｓ後に、第１始動口６３ａに遊技球が入賞した場合に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）において新たに記憶した保留図柄の変動表示開始順序を決定する処理を模式的に示した図である。

【０２４８】

図１３は、図１２から１ｓ後の状態であるので、変動表示中の第１特別図柄は、残り変動時間が９ｓ、第２特別図柄は、残り変動時間が４ｓとなっている。また、並び替え保留記憶エリア２０３ｕの各保留エリアの変動開始時間も更新されている。

【０２４９】

新たに成立した第１始動口６３ａ（第１特別図柄）の保留は、５番目の入賞順序となり、並び替え保留記憶エリア２０３ｕでは、保留エリア５に各データが記憶される。まず、新たに記憶された第１特別図柄と同じ、変動表示中の第１特別図柄の残り変動時間、入賞順序２及び４の第１特別図柄の保留の変動時間をそれぞれ加算して、新たに成立（記憶された）した第１特別図柄の保留が変動表示開始となる時間が算出される（この場合は、２４ｓ）。

【０２５０】

次に、図１３の並び替え模式図に示すように、各保留エリアの変動表示開始時間に基づいて、並び替え後順序（変動表示開始順序）が、変動表示開始する順につけ直される。このときに、遊技者が枠ボタン２２を操作して、保留図柄表示の並び替えを要求したときには、図１３の並び替え後表示態様で示すように、入賞順序４番目と５番目の保留図柄表示が入賞順序３番目の保留図柄表示と並び替えて（入賞順序４番目と５番目の保留図柄表示が、入賞順序３番目の保留図柄表示の前に割り込んで）表示される。

【０２５１】

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

【０２５２】

また、１５Ｒ確変大当たりと１５Ｒ通常大当たりの変動パターンは変動時間が外れの場合に選択される変動パターンよりも長くなりやすい。図１３に示すように、入賞順序１番目の保留は、変動時間が４０秒と長い。そのため、その後に成立した、同じ第２特別図柄の保留は、後から成立した第１特別図柄の保留よりも変動表示開始時間が遅くなってしまい、並び替えをすると、長い変動時間が選択されている保留図柄表示の後ろには、その長

い変動時間が選択されている保留とは異なる種類（第１特別図柄と第２特別図柄との違い）がまとめて表示される。よって、保留図柄表示の後続の保留図柄表示エリアに割り込んで表示される保留図柄表示の個数が多いほど、遊技者はその前の保留図柄表示に対して大当たりの期待を抱くこととなり、遊技者は並び替えを大当たりへの期待を持って行うことができる。従って、遊技への興味が増大し、より飽きずに遊技を続けることができる。

【０２５３】

次に、図１４から図４０のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図３２）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図３３、Ｓ１２００）と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理（図１４）と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理（図３１）とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後立ち上げ処理（図３２）とメイン処理（図３３、Ｓ１２００）とを説明する。

【０２５４】

図１４は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に繰り返し実行される定期処理である。ＭＰＵ２０１がこのタイマ割込処理を実行することによって、定期的に実行すべき各種の処理が行われる。

【０２５５】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ１０１）。タイマ割込処理（図１４）やメイン処理（図３３、Ｓ１２００）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等へ送信すべきコマンド等を生成し、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦記憶する。Ｓ１０１の外部出力処理では、このコマンド送信用リングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する。

【０２５６】

例えば、始動入賞処理（図２４、Ｓ１０８）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、特別図柄変動処理（図１５、Ｓ１０７）で設定された変動パターンコマンド、停止種別コマンド、確定コマンド等を音声ランプ制御装置１１３に送信する。

【０２５７】

次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１０２）、次いで、大当たり状態である場合において可変入賞装置６５の特定入賞口（大開放口）６５ａを開放または閉鎖するための大開放口開閉処理を実行する（Ｓ１０３）。即ち、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口６５ａを開放し、特定入賞口６５ａの最大開放時間が経過したか、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。

【０２５８】

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

【０２５９】

次に、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０５）。具体的には、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では３９９）に達した際、０にクリアする。そして

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

【０２６０】

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

【０２６１】

次に、第１特別図柄と第２特別図柄の第１図柄表示装置３７による表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行し（Ｓ１０７）、次いで、第１始動口６３ａ、または第２始動口６３ｂへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０８）。なお、特別図柄変動処理（Ｓ１０７）の詳細は図１５を参照して後述し、始動入賞処理（Ｓ１０８）の詳細は図２４を参照して後述する。

【０２６２】

始動入賞処理（Ｓ１０８）を実行した後は、普通図柄始動口６７を遊技球が通過したことに対する普通図柄の変動処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０９）、次いで、普通図柄始動口６７を遊技球が通過したことに対するスルーゲート処理を実行する（Ｓ１１０）。なお、普通図柄変動処理（Ｓ１０９）の詳細は図２９を参照して後述し、スルーゲート処理（Ｓ１１０）の詳細は図３０を参照して後述する。遊技球の発射に関する制御を実行する発射制御処理を実行し（Ｓ１１１）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行し（Ｓ１１２）、タイマ割込処理を終了する。発射制御処理（Ｓ１１１）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ワークＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のＳ１０１の処理によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【０２６３】

次に、図１５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（Ｓ１０７）を説明する。図１５は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０７）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（図１５、Ｓ１０７）は、第１特別図柄と第２特別図柄とを、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７と第３図柄表示装置８１とで同時に変動表示を可能に制御したり、判定結果を示す表示態様で停止表示させるたの制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（図１５、Ｓ１０７）について説明する。

【０２６４】

特別図柄変動処理（図１５、Ｓ１０７）では、まず、大当たり遊技中であるか否か判定される（Ｓ２０１）。大当たり中であると判定された場合には（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、この処理を終了する。一方、大当たり中でないと判定された場合には（Ｓ２０１：Ｎｏ）、第１特別図柄の変動表示中であるかが判定される（Ｓ２０２）。第１特別図柄の変動表示中であると判定された場合には（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処理が実行される（Ｓ２０４）。第１特別図柄変動停止処理（図１７、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。

【０２６５】

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１６、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。

【０２６６】

第１特別図柄変動開始処理（図１６、Ｓ１０７）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、第２特別図柄変動停止処理（図２３、Ｓ２０７）が実行される。第２特別図柄変動停止処理（図２３、Ｓ２０７）については、詳しく後述するが、第１特別図柄変動停止処理（図１９、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。

【０２６７】

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、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２０、Ｓ２０６）は、詳しく後述するが、第１特別図柄変動開始処理（図１６、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。

【０２６８】

次に、図１６を参照して、特別図柄変動処理（図１５、Ｓ１０７）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３）について説明する。図１６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。

【０２６９】

第１特別図柄変動開始処理（図１６、Ｓ２０３）では、まず、第１特別図柄が仮停止されているか判別される（Ｓ３０１）。第１特別図柄が仮停止されているか否かの判別は、変動時間（変動パターン）が設定されているにも関わらず、第１特別図柄の変動表示が停止されているか否かで判別される。第１特別図柄が仮停止されていると判別された場合には（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の変動時間の計測が再開される（Ｓ３０２）。この第１特別図柄の変動時間については、後述する、第１特別図柄変動パターン選択処理（図１８、Ｓ３１０）において、第１特別図柄を変動表示開始する場合の、変動パターン等が選択された場合に、変動時間の計測開始が設定される。変動パターンが選択されると、音声ランプ制御装置１１３に対して変動パターンコマンドが出力されて、第１特別図柄の変動表示開始となる。また、主制御装置１１０は、それに合わせて、第１表示装置３７の第１特別図柄の変動表示を開始する。第１図柄表示装置３７における第１特別図柄（７セ

グメント表示器３７ｂの左側７セグＬＥＤ）の変動表示が再開される（Ｓ３０３）。仮停止中の第１特別図柄の変動表示再開を音声ランプ制御装置１１３に指示するための第１特別図柄変動再開コマンドがセットされる（Ｓ３０４）。その後、この処理を終了する。

【０２７０】

一方、第１特別図柄が仮停止中でないと判別された場合には（Ｓ３０１：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）を取得する（Ｓ３０５）。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０より大きいか判別される（Ｓ３０６）。特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０より大きいと判別された場合には（Ｓ３０６：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）を１減算する（Ｓ３０８）。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（Ｓ３０８）。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。

【０２７１】

次に、第１特別図柄大当たり判定処理が実行される（Ｓ３０９）。第１特別図柄大当たり判定処理（図１７、Ｓ３０９）については、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃにシフトされた特別当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行する。また、判定結果が大当たりであると判別された場合には、第２変動停止フラグ２０３ｒがオンに設定される。これにより、第１特別図柄が変動表示開始され、停止表示された後に大当たり遊技が開始されることを認識でき、変動表示中の第２特別図柄を、第１特別図柄の大当たり遊技中は仮停止させることができる。

【０２７２】

次に、第１特別図柄変動パターン選択処理が実行される（Ｓ３１０）。第１特別図柄変動パターン選択処理（図１８、Ｓ３１０）は、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃに格納された特別当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいた当否判定の結果に基づいて、変動パターンを各カウンタ値に基づいて選択するための処理である。

【０２７３】

次に、図１７を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図１６、Ｓ２０３）の一処理である第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０９）について説明する。図１７は、この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０９）を示すフローチャートである。

【０２７４】

第１特別図柄大当たり判定処理（図１７、Ｓ３０９）では、まず、第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃに記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ４０１）。遊技状態が高確率遊技状態（確変中）であるか否かが判別される（Ｓ４０２）。遊技状態が高確率遊技状態であるか否かの判別は、確変フラグ２０３ｍ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２０３ｍがオンである（即ち、遊技状態が高確率遊技状態（確変中））と判別された場合には（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａに基づいて、特別当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり乱数値と一致するか否か判別され、その抽選結果が取得される（Ｓ４０３）。一方、確変フラグ２０３ｍがオフである（即ち、遊技状態が低確率遊技状態（確変中でない））と判別された場合には（Ｓ４０２：Ｎｏ）、低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａに基づいて、特別当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり乱数値と一致するか否か判別され、その抽選結果が取得される（Ｓ４０４）。

【０２７５】

抽選結果が大当たりであるか否かが判別される（Ｓ４０５）。抽選結果が大当たりであると判別された場合には（Ｓ４０５：Ｙｅｓ）、第２変動停止フラグ２０３ｒがオンに設定される（Ｓ４０７）。これにより、第１特別図柄の大当たり判定において、判定結果が大当たりとなり、その判定結果を報知する第１特別図柄の変動表示を停止表示する場合に

、第２特別図柄が変動中であれば、仮に変動表示が停止されることとなる。
【０２７６】
このように、第１特別図柄の変動表示開始前に、第２変動停止フラグ２０３ｒをオンに設定することで、第１特別図柄の変動表時停止時に、第２特別図柄の仮停止をさせるか否かを判断する場合と比較して、制御処理が変動停止時に集中してしまう不具合を防止することができる。
【０２７７】
取得した特別当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に大当たり図柄がセットされ、第１大当たりフラグ２０３ｏがオンにセットされる（Ｓ４０８）。これにより、第１図柄表示装置３７には、７セグメント表示器３７ｂの左側７セグメントＬＥＤに特別当たり種別カウンタＣ２の値に基づく図柄（例えば、１５Ｒ確変大当たりであれば「７」）がセットされる。
【０２７８】
一方、抽選結果がオフであると判別された場合には（Ｓ４０５：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に外れ図柄がセットされる（Ｓ４０９）。本実施形態では、外れの場合には、第１図柄表示装置３７の７セグメント表示器３７ｂの左側７セグＬＥＤに外れを示す「－」がセットされる。ここで、第１図柄表示装置３７にセットされる各図柄は、変動表示停止した場合に停止表示される図柄を設定するための処理である。
【０２７９】
次に、図１８を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図１６、Ｓ２０３）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３１０）について説明する。図１８はこの第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３１０）を示すフローチャートである。
【０２８０】
第１特別図柄変動パターン選択処理（図１８、Ｓ３１０）では、まず、第１特別図柄大当たり判定処理（図１７、Ｓ３０９）において当否判定された結果が大当たりであるか否かが判別される（Ｓ３１０）。大当たりであるか否かの判定は、第１大当たりフラグ２０３ｏがオンに設定されているか否かで判別される。第１大当たりフラグ２０３ｏがオンに設定されていると判別された場合には（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、遊技状態に応じた特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄがセットされる（Ｓ５０２）。遊技状態が通常遊技状態（低確率遊技状態であり時短中でない）である場合には、通常時特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄ（図１０（ａ））がセットされる。また、遊技状態が高確率遊技状態または時短中である（時短カウンタ２０３ｋが０より大きい）場合には、時短・確変用特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄ（図１１（ａ））がセットされる。
【０２８１】
一方、第１大当たりフラグ２０３ｏがオフであると判別された場合には（Ｓ５０１：Ｎｏ）、遊技状態に応じた特別外れ変動パターンテーブルがセットされる。遊技状態が通常遊技状態（低確率遊技状態であり時短中でない）である場合には、通常時特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅ（図１０（ｂ））がセットされる。また、遊技状態が高確率遊技状態または時短中である（時短カウンタ２０３ｋが０より大きい）場合には、時短・確変特別用外れ変動パターンテーブル２０２ｄ（図１１（ｂ））がセットされる。
【０２８２】
特別当たり種別カウンタＣ２の値に基づいた大当たり種別により、大当たり種別テーブルを決定する（Ｓ５０４）。大当たり種別テーブルは、１５Ｒ大当たりテーブルと２Ｒ大当たりテーブルで構成されており、１５Ｒ確変大当たり及び１５Ｒ通常大当たりの場合には、１５Ｒ大当たりテーブルが、２Ｒ確変大当たりの場合には、２Ｒ大当たりテーブルが決定される。特別図柄保留実行エリア２０３ｃに格納されている、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、変動パターン種別が選択した変動パターンテーブルから選択（決定）される（Ｓ５０５）。
【０２８３】
変動パターン判定用カウンタＣ３の値に基づいて、第１特別図柄の変動パターンとして

変動パターンが選択される（Ｓ５０６）。ここで、音声ランプ制御装置１１３に対して選択された変動パターンを通知するための変動パターンコマンドもセットされる。第１停止種別コマンドが決定されている停止種別に基づいて設定される（Ｓ５０７）。第１特別図柄の変動時間である第１変動時間の計測開始が設定される。

【０２８４】

変動パターンコマンドの設定と共に、第１特別図柄の変動時間の計測を開始することで、第１特別図柄の変動開始とタイミングを合わせて、変動時間を計測することができ、正確に変動時間を計測することができる。

【０２８５】

次に、図１９を参照して、特別図柄変動処理（図１５、Ｓ１０７）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０４）について説明する。図１９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。

【０２８６】

第１特別図柄変動停止処理（図１９、Ｓ２０４）では、まず、第１変動停止フラグ２０３ｑがオンに設定されているか判別される（Ｓ６０１）。第１変動停止フラグ２０３ｑがオンに設定されていると判別された場合には（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動時間が終了時間であるかが判別される（Ｓ６０２）。第２特別図柄の変動時間が終了時間であると判別された場合には（Ｓ６０２：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３に第１特別図柄の仮停止を指示する仮第１変動停止コマンドがセットされ、第１図柄表示装置３７の第１特別図柄が仮停止され、第１変動停止フラグ２０３ｑがオフに設定される（Ｓ６０３）。そして、第１変動時間の計測が中断される（Ｓ６０４）。

【０２８７】

このように構成することで、第２特別図柄が当たりとなる判定図柄で変動停止されるタイミングと合わせて、第１特別図柄も仮停止することができる。よって、遊技者は、第２抽選遊技における大当たり遊技に集中して、遊技を行うことができる。

【０２８８】

また、仮停止のタイミングに合わせて、第１変動時間の計測も中断されるので、大当たり遊技後には、正確に残りの変動時間を計測することができる。

【０２８９】

なお、本パチンコ機１０では、第１特別図柄が仮停止される場合には、第３図柄表示装置８１にて、第１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で停止表示される。具体的には、「第１特別図柄は仮停止中です」といった文字が表示されたり、特別図柄を構成する左中右の３つの主図柄を揺れた表示態様で変動表示させ続けることにより遊技者に仮停止中であることを報知する。また、仮停止を報知する表示態様はこれに限らず、それ以外の報知態様であっても良い。

【０２９０】

一方、第２特別図柄の変動時間が終了時間でない（即ち、変動表示中である）と判別された場合には（Ｓ６０２：Ｎｏ）、Ｓ６０５の処理が実行される。第１変動停止フラグ２０３ｑがオフであると判別された場合には（Ｓ６０１：Ｎｏ）、変動表示中の第１特別図柄の変動時間が終了時間であるかが判別される（Ｓ６０５）。

【０２９１】

第１特別図柄の変動時間が終了時間でないと判別された場合には（Ｓ６０５：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、第１特別図柄の変動時間が終了時間であると判別された場合には（Ｓ６０５：Ｙｅｓ）、第１大当たりフラグ２０３ｏがセットされているか判別される（Ｓ６０６）。第１大当たりフラグ２０３ｏがセットされていると判別された場合には（Ｓ６０６：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｍがオフに設定される（Ｓ６０７）。決定されている変動停止種別に基づいた大当たり遊技の各種設定がされる（Ｓ６０８）。具体的には、１５Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりの場合には、大当たり遊技が実行されるラウンド回数が１５回に設定され、１回のラウンドにおける特定入賞口６５ａの最大開放時間が３０ｓに設定される。また、２Ｒ確変大当たりの場合には、大当たり遊技が実行され

るラウンド回数が２回に設定され、１回のラウンドにおける特定入賞口６５ａの最大開放時間が２ｓに設定される。

【０２９２】

一方、第１大当たりフラグ２０３ｏがオフであると判別された場合には（Ｓ６０６：Ｎｏ）、時短カウンタ２０３ｋが「０」より大きい値であるか判別される（Ｓ６０９）。時短カウンタ２０３ｋが「０」より大きい値であると判別された場合には（Ｓ６０９：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３の値が１減算される（Ｓ６１０）。つまり、第１特別図柄が１回変動表示する毎に、時短カウンタ２０３ｋが１減算される。一方、時短カウンタ２０３ｋが０より小さい値である（即ち、０である）と判別された場合には（Ｓ６０９：Ｎｏ）、Ｓ６１１の処理が実行される。

【０２９３】

音声ランプ制御装置１１３に対して、第１特別図柄の変動表示を確定停止させることを指示する第１確定コマンドがセットされる（Ｓ６１１）。第１図柄表示装置３７の第１特別図柄を決定された当否判定結果を示す図柄で停止表示させる（Ｓ６１２）。第１変動時間記憶エリア２０３ｓの値を０クリアして、第１変動時間計測値を０クリアする（Ｓ６１３）。この後、この処理を終了する。

【０２９４】

次に、図２０を参照して、特別図柄変動処理（図１５、Ｓ１０７）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０６）について説明する。図２０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。

【０２９５】

第２特別図柄変動開始処理（図２０、Ｓ２０６）では、上記した、第１特別図柄変動開始処理（図１６、Ｓ２０３）に対して、Ｓ３０１～Ｓ３１０までの各処理に対して、第１特別図柄、第１変動時間計測再開、第１図柄表示装置３７、第１特別図柄変動再開コマンド、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、第１特別図柄大当たり判定処理、第１特別図柄変動パターン選択処理がＳ７０１～Ｓ７１０までの各処理では、第２特別図柄、第２変動時間計測再開、第２図柄表示装置３７、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、第２特別図柄大当たり判定処理、第２特別図柄変動パターン選択処理に、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。

【０２９６】

次に、図２１を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図２０、Ｓ２０６）の一処理である第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ７０９）について説明する。図２１はこの第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ７０９）を示すフローチャートである。

【０２９７】

第２特別図柄大当たり判定処理（図２１、Ｓ７０９）では、上記した、第１特別図柄大当たり判定処理（図１７、Ｓ３０９）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がＳ７１１の処理では、第２特別図柄保留球実行エリアに、Ｓ４０７～Ｓ４０８までの各処理に対して、第２変動停止フラグ、第１大当たりフラグがＳ７１７～Ｓ７１８までの各処理では、第１変動停止フラグ、第２大当たりフラグ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。

【０２９８】

次に、図２２を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図２０、Ｓ２０６）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ７１０）について説明する。図２２はこの第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ７１０）を示すフローチャートである。

【０２９９】

第２特別図柄変動パターン選択処理（図２２、Ｓ７１０）では、上記した、第１特別図柄変動パターン選択処理（図１８、Ｓ３１０）に対して、Ｓ５０７～Ｓ５０８までの各処理に対して、第１停止種別コマンド、第１変動時間計測開始がＳ７２７～Ｓ７２８までの各処理では、第１停止種別コマンド、第１変動時間計測開始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。
【０３００】
次に、図２３を参照して、特別図柄変動処理（図１５、Ｓ１０７）の一処理である第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７）について説明する。図２３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。
【０３０１】
第２特別図柄変動停止処理（図２３、Ｓ２０７）では、上記した、第１特別図柄変動停止処理（図１９、Ｓ２０４）に対して、Ｓ６０１～Ｓ６０４までの各処理に対して、第１変動停止フラグ、第１特別図柄、仮第１変動停止コマンド、第１変動時間計測中断がＳ８０１～Ｓ８０４までの各処理では、第２変動停止フラグ、第２特別図柄、仮第２変動停止コマンド、第２変動時間計測中断にそれぞれ変更され、Ｓ６１１～Ｓ６１３までの各処理に対して、第１確定コマンド、第１特別図柄、第１変動時間計測値がＳ８１１～Ｓ８１３までの各処理では、第２確定コマンド、第２特別図柄、第２変動時間計測値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。
【０３０２】
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。
【０３０３】
また、第１特別図柄または第２特別図柄の抽選遊技がどちらか一方ずつで実行されるパチンコ機１０と比較して、本パチンコ機１０は、第１特別図柄、第２特別図柄の変動時間を比較的、短くしても、第１特別図柄または第２特別図柄のどちらか一方では、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示が実行され易い状態となり、遊技の効率をあげることで、特別図柄が変動表示していない状態が長くなってしまう不具合を抑制することができる。
【０３０４】
また、第１特別図柄または第２特別図柄の抽選遊技がどちらか一方ずつで実行されるパチンコ機１０では、本実施形態のように、振り分け装置６３０を設けた場合には、変動時間を比較的短くしないと、保留球とならないオーバーフローが多く発生してしまう。しかしながら、本実施形態のように、第１特別図柄と第２特別図柄との両方で抽選遊技を行う構成では、一方で、変動時間が長い変動が選択されたとしても、他方でも特別図柄の変動がされるので、特別図柄の抽選を短時間に多く行うことができる。よって、遊技者に必要に応じて、十分な変動時間の演出を見せることができ、より遊技に飽きてしまうのを防止できる。
【０３０５】
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。
【０３０６】
また、仮停止した特別図柄は、仮停止中であることが遊技者に分かる表示態様または報知態様で停止されているので、遊技者は変動表示途中であった抽選遊技が消滅していないことを把握することができ、安心して大当たり遊技を行うことができる。
【０３０７】
また、本パチンコ機１０には、振り分け装置６３０が設けられているので、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂに交互に入賞され易く構成されており、第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂのどちらか一方に入賞が偏ってしまい、保留の少ない他方の始動口にも入賞させようとすることで、一方の始動口６３ａ，６３ｂにも遊技球が保留数の上限値

以上に入賞してしまい無効球が多く発生してしまう不具合を抑制できる。

【０３０８】

次に、図２４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１４）の一処理である始動入賞処理（Ｓ１０８）を説明する。図２４は、この始動入賞処理（Ｓ１０８）を示すフローチャートである。始動入賞処理（図２４、Ｓ１０８）は、第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂに遊技球が入賞したか判別して、入賞した場合には、保留上限個数（第１始動口６３ａ、第２始動口６３ｂ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２４、Ｓ１０８）について説明する。

【０３０９】

始動入賞処理（図２４、Ｓ１０８）では、まず、球が第１始動口６３ａに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ９０１）。ここでは、第１始動口６３ａへの入賞を検出する。球が第１始動口６３ａに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ９０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が取得される（Ｓ９０２）。取得した値（Ｎ１）は４未満であるか判別される（Ｓ９０３）。これは、第１始動口６３ａ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（Ｓ９０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）に１加算される（Ｓ９０４）。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（Ｓ９０５）。各種カウンタ値である、特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、変動パターン判定用カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の特別図柄保留球実行エリア２０３ｃの特別当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｃ１、特別当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｃ２、変動パターン判定用カウンタ格納エリア２０３ｃ３、及び変動種別カウンタ格納エリア２０３ｃ４に各々保留（格納）する（Ｓ９０６）。

【０３１０】

次に、第１先読み処理が実行される（Ｓ９０７）。第１先読み処理（図２５、Ｓ１０８）については、詳しく後述するが、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶された各カウンタ値に基づく変動表示開始順序が記憶されている第１特別図柄と第２特別図柄とを合わせて何番目であるかを事前に判別し、さらにその変動表示順序と記憶されている各カウンタ値とから当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。

【０３１１】

次に、Ｓ９０８～Ｓ９１４までの各処理については、Ｓ９０１～Ｓ９０７までの各処理で実行された第１始動口６３ａ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６３ｂ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。

【０３１２】

次に、図２５を参照して、始動入賞処理（図２４、Ｓ１０８）の一処理である第１先読み処理（Ｓ９０７）について説明する。図２５は、この第１先読み処理（Ｓ９０７）を示すフローチャートである。

【０３１３】

第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）では、まず、新たに第１特別図柄保留格納エリア２０３ａに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、特別当たり乱数カウンタＣ

１、特別当たり種別カウンタＣ２、変動パターン判定用カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値が読み出される（Ｓ９２１）。読み出したデータを並び替え保留記憶エリア２０３ｕの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶され、その新たに記憶された保留データ（各カウンタ値）に基づく変動表示が開始される変動表示開始時間が算出される（Ｓ９２２）。

【０３１４】

この変動開始時間は、図１２に示すように、新たに記憶された保留データに対応する変動表示中の特別図柄（第１始動口６３ａに基づく保留データであれば、第１特別図柄、第２始動口６３ｂに基づく保留データであれば、第２特別図柄）の残り変動時間と、新たに記憶された保留データと同じ始動口６３ａ，６３ｂに基づいて先に記憶された各保留データの決定されている変動時間をそれぞれ加算することにより算出される。

【０３１５】

ここで、新たに記憶された保留データと同じ始動口に基づいて先に記憶された各保留データとは、新たに記憶された保留データが第１始動口６３ａに基づく保留データであれば、先に記憶されている第１始動口６３ａに基づく（第１特別図柄に対応する）保留データ、一方、新たに記憶された保留データが第２始動口６３ｂに基づく保留データであれば、先に記憶されている第２始動口６３ｂに基づく（第２特別図柄に対応する）保留データのことである。

【０３１６】

変動表示開始時間が算出されると、並び替え保留記憶エリア２０３ｕに記憶されている全ての保留データの変動表示開始時間の早い順に並び替え後の順序が再付番される（Ｓ９２３）。ここで、変動表示開始時間の再付番については、本実施形態では、全ての保留データに付いて再付番を行ったが、それに限らず、前回と変動表示開始順序が入れ替わった場合、即ち、新たに記憶された保留データの変動表示開始順序が先に記憶されている保留データの変動表示開始順序に割り込まれる場合に、その変更となる順序のみ再付番するように構成しても当然よい。

【０３１７】

新たに記憶された保留データが変動開始する時の遊技状態が高確率遊技状態であるかが判別される（Ｓ９２４）。変動開始する時の遊技状態については、新たに記憶された保留データが変動開始する時までに停止するものの先読み確変フラグ２０３ｕ６がオンの物があり、且つ、その後、１５Ｒ通常大当たりで停止する保留がないかについて判別することで判別される。新たに記憶された保留データが変動開始する時の遊技状態が高確率遊技状態であると判別された場合には（Ｓ９２４：Ｙｅｓ）、高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａの大当たり判定値に基づいて、第１特別図柄の当否を予測して、その判定結果を該当する並び替え保留記憶エリア２０３ｕに記憶する（Ｓ９２５）。一方、新たに記憶された保留データが変動開始する時の遊技状態が低確率遊技状態（通常遊技状態）であると判別された場合には（Ｓ９２４：Ｎｏ）、低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａの大当たり判定値に基づいて、第１特別図柄の当否を予測して、その判定結果を該当する並び替え保留記憶エリア２０３ｕに記憶する（Ｓ９２７）。

【０３１８】

第１先読み更新処理を実行する（Ｓ９２６）。第１先読み更新処理（図２６、Ｓ９２６）については、詳しく後述するが、実際に変動表示開始される順序で、並び替え保留記憶エリア２０３ｕに記憶された保留データ（各種カウンタ値）の当否判定結果に基づいて、大当たり種別（確変か否か）、変動パターン（変動時間）が記憶（更新）される。

【０３１９】

次に、図２６を参照して、第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）の一処理である第１先読み更新処理（Ｓ９２６）について説明する。図２６は、この第１先読み更新処理（Ｓ９２６）を示すフローチャートである。

【０３２０】

第１先読み更新処理（図２６、Ｓ９２６）では、まず、第１先読み処理（図２５、Ｓ９

０７）におけるＳ９２５またはＳ９２７の処理で予測した当否判定結果は大当たりであったか判別される（Ｓ９３１）。第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）におけるＳ９２５またはＳ９２７の処理で予測した当否判定結果は大当たりであったと判別された場合には（Ｓ９３１：Ｙｅｓ）、予測した大当たりは確変大当たり（１５Ｒ確変大当たりまたは第２Ｒ確変大当たり）であったか判別される（Ｓ９３２）。予測した大当たりが確変大当たりであると判別された場合には（Ｓ９３２：Ｙｅｓ）、新たに記憶された保留データに対応した並び替え保留記憶エリア２０３ｕの先読み確変フラグ２０３ｕ６をオンに設定する（Ｓ９３３）。なお、先読み確変フラグ２０３ｕ６は、上位の保留エリアへデータがシフトされて記憶される場合に、シフトされる前の保留エリアのデータは０クリアされるので、そこでオフに設定される。つまり、一度、オンに設定された先読み確変フラグ２０３ｕ６は、順に保留エリアをシフトされ、変動中データ記憶領域において、次の新たなデータがシフトされて上書き（０クリア）されることによりオフに設定される。

【０３２１】

一方、予測した大当たりが確変大当たりでない（即ち、１５Ｒ通常大当たりである）と判別された場合には（Ｓ９３２：Ｎｏ）、Ｓ９３４の処理が実行される。

【０３２２】

変動表示開始時の遊技状態（確変または時短中であるか否か）に対応した、特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄより、新たに記憶された保留データの特別当たり種別カウンタＣ２、変動パターン判定用カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動表示開始時に決定される変動パターンが予測される（Ｓ９３４）。

【０３２３】

一方、第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）におけるＳ９２５の処理で予測した当否判定結果が外れであると判別された場合には（Ｓ９３１：Ｎｏ）、変動表示開始時の遊技状態（確変または時短中であるか否か）に対応した、特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅより、新たに記憶された保留データの変動パターン判定用カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動表示開始時に決定される変動パターンが予測される（Ｓ９３５）。

【０３２４】

予測した当否、停止種別、及び変動パターンが並び替え保留記憶エリア２０３ｕの入賞順序に対応したエリアに（新たに記憶された保留データに対応して）記憶される（Ｓ９３６）。並び替え保留記憶エリア２０３ｕに新たに記憶された保留データの変動表示開始順序は、先に記憶されていた変動表示開始順序に割り込ませて（順序を変えて）記憶されたか判別される（Ｓ９３７）。並び替え保留記憶エリア２０３ｕに新たに記憶された保留データの変動表示開始順序は、先に記憶されていた変動表示開始順序に割り込ませて（順序を変えて）記憶されたと判別された場合には（Ｓ９３７：Ｙｅｓ）、新たに記憶された保留データの変動表示開始順序の後の保留データ（新たに記憶された保留データに対応する特別図柄が変動停止した後に変動開始する順序の保留データ）について、再度、当否、停止種別、変動パターンを予測し、更新する（Ｓ９３８）。並び替え保留記憶エリア２０３ｕに記憶されている全ての保留データに対応する当否、停止種別、変動パターン、入賞順序、変動表示開始順序、先読み確変フラグ２０３ｕ６に基づいて、その各データを音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための入賞コマンドが各保留データ毎に生成される（Ｓ９３９）。

【０３２５】

このように、遊技球が第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂに入賞し、対応する特別図柄を変動表示開始できるまで保留されると、変動表示開始前に、その当否判定や選択される変動パターンの決定等が実行され、保留の中における変動開始順序も算出される。よって、保留図柄表示が表示されると、遊技者の操作により、変動開始順に保留図柄表示を並び替えることができる。

【０３２６】

また、新たに保留が記憶され、その保留により変動開始する順序が変更される（新たに

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

【０３２７】

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

【０３２８】

次に、図２７を参照して、始動入賞処理（図２４、Ｓ１０８）の一処理である第２先読み処理（Ｓ９１４）について説明する。図２７は、この第２先読み処理（Ｓ９１４）を示すフローチャートである。

【０３２９】

第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）は、上記した、第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）が第１始動口６３ａに入賞したことに基づく保留データを事前に先読みして、記憶されている保留データの変動表示開始順序を決定して、各種判定を行う処理であるのに対して、第２始動口６３ｂに入賞したことに基づく保留データを事前に先読みして、記憶されている保留データの変動表示開始順序を決定して、各種判定を行う処理である点で異なるのみで、同一の処理が実行されるので、詳細な説明は省略する。

【０３３０】

また、図２８に示した、第２先読み処理（図２７、９１４）の一処理である第２先読み更新処理（Ｓ９４６）についても、上記した、第１先読み更新処理（図２６、Ｓ９２６）が第１始動口６３ａに入賞したことに基づく保留データの変動表示開始順序に基づいて、各種選択データを予測して、入賞コマンドを生成する処理であるのに対して、第２始動口６３ｂに入賞したことに基づく保留データの変動表示開始順序に基づいて、各種選択データを予測して、入賞コマンドを生成する処理である点で異なるのみで、同一の処理が実行されるので、詳細な説明は省略する。

【０３３１】

このように、第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂに遊技球が入賞して、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに各種カウンタ値が新たに記憶される（保留データが記憶される）と、第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）が実行される。新たに記憶された保留データは、第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）で、変動表示開始となる順序が先に並び替え保留球記憶エリア２０３ｕに記憶されている各保留データの変動表示開始時間と比較して決定されるので、記憶されている保留データが変動表示開始された場合の、遊技状態（確変中であるか否か）を正確に判別することができる。よって、当否判定結果や停止種別、変動表示される変動パターン等を正確に判定することができる。従って、次に、第１特別図柄保留球記憶エリア２０３ａまたは第１特別図柄保留球記憶エリア２０３ｂに新たに保留データが記憶された場合にも、第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）で予測された各保留データの変動時間（変動パターン）に基づいて、新たに記憶された保留データの変動表示開始時間を正確に予測することができる。その結果、正しい変動表示開始順序を予測することができる。

【０３３２】

また、新たに記憶された保留データの変動表示開始順序が、先に記憶されている保留データの変動表示開始順序に割り込んで（順序が早く）記憶される場合には、新たに記憶さ

れる保留データよりも後の変動表示開始順序の各保留データについては、再度、変動表示開始時の遊技状態が第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）で予測されて、当否、停止種別、変動パターンの予測（先読み）が行われるので、より正確な予測結果に基づいて、入賞コマンドを生成することができる。よって、音声ランプ制御装置１１３は、正確な、記憶されている保留データの予測結果を入賞コマンドから把握することができる。

【０３３３】

次に、図２９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（Ｓ１０９）について説明する。図２９は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０９）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（Ｓ１０９）は、第２図柄表示装部８８において行う第２図柄の変動表示や、普通電動役物６４の開放時間などを制御するための処理である。

【０３３４】

この普通図柄変動処理では、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。（Ｓ１００１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示部８８において当たりを示す表示がなされてから普通電動役物６４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（Ｓ１００１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【０３３５】

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（Ｓ１００１：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（Ｓ１００２）。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（Ｓ１００２：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（Ｓ１００３）。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、Ｓ１０１７の処理、Ｓ１０１８の処理によって予め設定された時間である。

【０３３６】

Ｓ１００３の処理において、変動時間が経過していなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１００３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（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、第２図柄表示部８８の停止表示を設定する（Ｓ１００４）。Ｓ１００４の処理では、普通図柄の抽選が当たりとなって、Ｓ１０１８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、Ｓ１０１７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。Ｓ１００４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、Ｓ１０１７の処理、Ｓ１０１８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。

【０３３７】

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（Ｓ１００５）。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（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、普通電動役物６４の開閉制御開始が設定される（１００６）。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（Ｓ１００５：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【０３３８】

一方、Ｓ１００２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（Ｓ１００２：Ｎｏ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ１００７）。Ｓ１００７の処理の後、Ｓ１０２３の処理が実行される。

【０３３９】

次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）が０よりも大きいか否かを判別さ

れる（Ｓ１００８）。普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）が０でないと判別された場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ１００９）。

【０３４０】

次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフトする（Ｓ１０１０）。Ｓ１０１０の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｈの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留１→実行エリア、普通図柄保留２→普通図柄保留１、普通図柄保留３→普通図柄保留２、普通図柄保留４→普通図柄保留４といった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普通当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ１０１１）。

【０３４１】

次に、時短カウンタ２０３ｋの値が１以上である（即ち、０でないか）判別される（Ｓ１０１２）。時短カウンタ２０３ｋの値が０である（即ち、時短中でない）と判別された場合には（Ｓ１０１２：Ｎｏ）、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル（図８（ｄ））の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得される（Ｓ１０１３）。一方、時短カウンタ２０３ｋの値が０でない（即ち、時短中である）と判別された場合には（Ｓ１０１２：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（Ｓ１０１４）。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（Ｓ１０１４：Ｙｅｓ）、Ｓ１０１３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（Ｓ１０１４：Ｎｏ）、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル（図８（ｄ））の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得される（Ｓ１０１５）。

【０３４２】

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（Ｓ１０１６）。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（Ｓ１０１６：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様が設定される（Ｓ１０１７）。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（Ｓ１０１６：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である「○」の表示態様が設定される（Ｓ１０１８）。

【０３４３】

時短カウンタ２０３ｋの値が１以上（即ち、遊技状態が時短中（確変含む）である）か判別される（Ｓ１０１９）。時短中でないと判別された場合には（Ｓ１０１９：Ｎｏ）、普通電動役物６４の羽根６４ａ，６４ｂの開放時間が０．２ｓ、開放回数が１回に設定される（Ｓ１０２０）。

【０３４４】

一方、時短中であると判別された場合には（Ｓ１０１９：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（Ｓ１０２１）。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（Ｓ１０２１：Ｙｅｓ）、Ｓ１０２０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（Ｓ１０２１：Ｎｏ）、普通電動役物６４の羽根６４ａ，６４ｂの開放時間が１ｓ、開放回数が２回に設定される（Ｓ１０２０）。

【０３４５】

時短カウンタ２０３ｋの値が１以上（即ち、遊技状態が時短中（確変含む）である）か判別される（Ｓ１０２３）。時短中であると判別された場合には（Ｓ１０２３：Ｙｅｓ）、普通図柄（第２図柄）の変動時間が３ｓに設定される（Ｓ１０２４）。一方、時短中でないと判別された場合には（Ｓ１０２３：Ｎｏ）、普通図柄（第２図柄）の変動時間が３０ｓに設定される（Ｓ１０２５）。

【０３４６】

次に、図３０のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１１０）を説明する。図３０は、このスルーゲート通過処理（Ｓ１１０）を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１１０）は、タイマ割込処理（図１４参照）の中で実行され、普通図柄始動口６７を遊技球が通過したかを判断し、遊技球の通過があった場合に、普通当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し保留するための処理である。

【０３４７】

スルーゲート通過処理（図３０、Ｓ１１０）では、まず、球が普通図柄始動口（ゲート）６７を通過したか否かを判定する（Ｓ１０３１）。ここでは、普通図柄始動口６７を遊技球が通過したことを３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口６７を通過したと判定されると（Ｓ１０３１：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）を取得する（Ｓ１０３２）。そして、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（Ｓ１０３３）。

【０３４８】

球が普通図柄始動口（ゲート）６７を通過していないか（Ｓ１０３１：Ｎｏ）、或いは、球が普通図柄始動口６７を通過していても普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）が４未満でなければ（Ｓ１０３３：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、球が普通図柄始動口６７を通過し（Ｓ１０３１：Ｙｅｓ）、且つ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）が４未満であれば（Ｓ１０３３：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）を１加算する（Ｓ１０３４）。そして、上述したタイマ割込処理のＳ１０６で更新した普通当たり乱数カウンタＣ４の値と、第１普通図柄フラグとをＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｈの空き保留エリア（普通図柄保留１～普通図柄保留４）のうち最初のエリアに格納する（Ｓ１０３５）。尚、Ｓ１０３５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。

【０３４９】

図３１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（Ｓ１０４１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【０３５０】

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。

【０３５１】

次に、図３２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３２は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【０３５２】

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３２）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１１０１）。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（Ｓ１１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１１０３）。

【０３５３】

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（Ｓ１１０４）、オンされていれば（Ｓ１１０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ１１１０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（Ｓ１１０４：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（１１６０５）、記憶されていなければ（Ｓ１１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１１１０へ移行する。

【０３５４】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１１０７：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Ｓ１１１０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。

【０３５５】

Ｓ１１１０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（Ｓ１１１０）。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（Ｓ１１１１、Ｓ１１１２）を実行する。

【０３５６】

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（Ｓ１１１１、Ｓ１１１２）を実行する。

【０３５７】

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（Ｓ１１１１、Ｓ１１１２）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１１１、Ｓ１１１２）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１１１１）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１１１２）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１１１３の処理へ移行する。

【０３５８】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）がオンされておらず（Ｓ１１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１１０７：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（Ｓ１１０８）。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（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１３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。

【０３５９】
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（Ｓ１１１３）。その後、割込みを許可する（Ｓ９１４）。そして、後述するメイン処理（Ｓ１２００）に移行する。
【０３６０】
次に、図３３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（Ｓ１２００）について説明する。図３３は、このメイン処理（Ｓ１２００）を示すフローチャートである。このメイン処理（Ｓ１２００）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。
【０３６１】
メイン処理（図３３、Ｓ１２００）においては、まず、タイマ割込処理（図１４参照）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（Ｓ１２０１）。
【０３６２】
次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１２０２）。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１００）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２０２ｂに格納する。
【０３６３】
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（Ｓ１２０３）を実行する。第１図柄表示装置３７の表示制御処理が実行される（Ｓ１２０４）。
【０３６４】
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（Ｓ１２０５）。簡単に説明すると、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことを条件に、その通過したタイミングで第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示部８８にて第２図柄の変動表示が実施される。そして、普通当たり乱数カウンタＣ４の値により第２図柄の抽選が実施され、第２図柄の当たり状態になると、普通電動役物６４が所定時間開放される。
【０３６５】
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（Ｓ１２０６）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１２０６：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（Ｓ１２０７）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１２０７：Ｙｅｓ）、処理をＳ１２０１へ移行し、上述したＳ１２０１以降の各処理を繰り返し実行する。
【０３６６】
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（Ｓ１２０７：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１及び普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１２０８，Ｓ１２０９）。
【０３６７】
まず、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１２０８）。具体的には、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では３９９、２３９）に達した際、０にクリアする。そして、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１２０２の処理と同一の方法

によって実行する（Ｓ１２０９）。
【０３６８】
ここで、Ｓ１２０１～Ｓ１２０５の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動表示する。故に、かかる残余時間を使用して初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、特別当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。
【０３６９】
また、Ｓ１２０６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（Ｓ１２０６：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３１のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１２１０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（Ｓ１２１０）、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（Ｓ１２１１）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１２１２）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１２１３）、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。
【０３７０】
なお、Ｓ１２０６の処理は、Ｓ１２０１～Ｓ１２０５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Ｓ１２０８とＳ１２０９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Ｓ１２０１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Ｓ１２０１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、Ｓ１２０１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。
【０３７１】
次に、図３４から図４０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（Ｓ１４００）とがある。
【０３７２】
まず、図３４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図３４は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。
【０３７３】
立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１３０１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１４１８の電源断処理（図３５参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１３０２）。図３５を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受

信すると（図３５、Ｓ１４１５参照）、Ｓ１４１８の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１４１８の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【０３７４】

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

【０３７５】

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

【０３７６】

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

【０３７７】

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

【０３７８】

Ｓ１３０４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１３０４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「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。

【０３７９】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１３０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１３０６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェック

の異常が検出されれば（Ｓ１３０５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１３０７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【０３８０】

Ｓ１３０８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１３０８）。電源断フラグはＳ１４１８の電源断処理の実行時にオンされる（図３５、Ｓ１４１７参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１４１８の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１３０８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１４１８の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１３０８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ１１０９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１３１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１１１３）、メイン処理（Ｓ１４００）へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【０３８１】

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

【０３８２】

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

【０３８３】

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

【０３８４】

Ｓ１４０１の処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ１４０３～Ｓ１４１４の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１４０２）。次いで、表示ランプ３４の

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

【０３８５】

Ｓ１４０５の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ１４０６）。客待ち演出では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。保留個数表示更新処理（Ｓ１４０６）では、詳しくは、後述するが、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋのデータに基づいて、第３図柄表示装置８１の保留図柄表示の表示を更新する処理が実行される。

【０３８６】

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

【０３８７】

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

【０３８８】

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

【０３８９】

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

【０３９０】

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

【０３９１】

変動表示設定処理（Ｓ１４１１）の後、仮変動停止処理が実行される（Ｓ１４１２）。この仮変動停止処理（Ｓ１４１２）は、主制御装置１１０から第１特別図柄を仮停止する

ことを示す仮第１変動停止コマンドまたは第２特別図柄を仮停止することを示す仮第２変動停止コマンドを受信したことに基づいて、その第１特別図柄または第２特別図柄を仮停止するための処理を実行する。この仮変動停止処理（Ｓ１４１２）の詳細については、図３９を参照して後述する。

【０３９２】

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

【０３９３】

保留並び替え処理（Ｓ１４１３）の後、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う（Ｓ１４１４）。このコマンド判定処理の詳細については、図３６を参照して後述する。

【０３９４】

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

【０３９５】

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

【０３９６】

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

【０３９７】

コマンド判定処理（図３６、Ｓ１４１４）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域２２３ａから、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１５０１）。ここで、第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、第１変動パターンコマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ１５０１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に

設けられた第１変動開始フラグ２２３ｃ１がオンに設定される（Ｓ１５０２）。受信した第１変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出する（Ｓ１５０３）。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｍに第１特別図柄の変動パターン種別であることを識別可能に記憶され、後述の変動表示設定処理（図３８、Ｓ１４１１）において、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動表示演出の開始とその第１特別図柄の変動パターン種別とを通知する第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。

【０３９８】

一方、第１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ１５０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より第２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１５０５）。ここで、第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、第２変動パターンコマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ１５０４：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に設けられた第２変動開始フラグ２２３ｃ２がオンに設定される（Ｓ１５０５）。受信した第２変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出する（Ｓ１５０６）。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｍに第２特別図柄の変動パターン種別であることを識別可能に記憶され、後述の変動表示設定処理（図３８、Ｓ１４１１）において、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動表示演出の開始とその第２特別図柄の変動パターン種別とを通知する第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。

【０３９９】

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

【０４００】

一方、第１または第２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ１５０７：Ｎｏ）、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか判別される（Ｓ１５１０）。保留球数コマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ１５１０：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅまたは第２特別図柄保留球数カウンタｆの値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示演出の保留球数）が抽出され、第１特別図柄の保留球数は、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ１に格納され、第２特別図柄の保留球数は、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ２に格納される（Ｓ１５１１）。

【０４０１】

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

１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ１または第２特別図柄保留球カウンタ２２３ｂ２の値が、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅまたは第２特別図柄保留球カウンタ２０３ｆの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ１または第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ２の値を修正し、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅまたは第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。

【０４０２】

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

【０４０３】

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

【０４０４】

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

【０４０５】

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

【０４０６】

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

【０４０７】

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

【０４０８】

従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの並び替えフラグ２２３ｋ７がオンになっている保留エリアに対応する保留図柄表示は、変動表示開始順序で、並び替えフラグ２２３ｋ７が

オフになっている保留エリアに対応する保留図柄表示は、保留の成立順序で保留図柄表示が表示される（Ｓ１４３２）。

【０４０９】

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

【０４１０】

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

【０４１１】

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

【０４１２】

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

【０４１３】

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

【０４１４】

次に、図３８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ１４１１）について説明する。図３８は、この変動表示設定処理（Ｓ１４１１）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（図３８、Ｓ１４１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（Ｓ１４００）（図３５参照）の一処理である。上述したように、変動表示設定処理（図３８、Ｓ１４１１）は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した第１または第２変動パターンコマンドに基づいて、第１特別図柄または第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制

御装置１１４に送信する処理を実行する。また、抽出した停止種別（１５Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たり、２Ｒ確変大当たり）に基づいて、その停止種別を表示制御装置１１４に通知するための表示用第１または第２停止種別コマンドを設定する処理を実行する。

【０４１５】

変動表示設定処理（図３８、Ｓ１４１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた第１変動開始フラグ２２３ｃ１がオンに設定されているか判別される（Ｓ１６０１）。そして、第１変動開始フラグ２２３ｃ１がオフであると判別された場合には（Ｓ１６０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より第１変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ１６０６の処理を実行する。一方、第１変動開始フラグ２２３ｃ１がオンであると判別された場合には（Ｓ１６０１：Ｙｅｓ）、第１変動開始フラグ２２３ｃをオフに設定する（Ｓ１６０２）。

【０４１６】

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

【０４１７】

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

【０４１８】

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

【０４１９】

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

【０４２０】

ＲＡＭ２２３に設けられた第２変動開始フラグ２２３ｃ２がオンに設定されているか判別される（Ｓ１６０６）。そして、第２変動開始フラグ２２３ｃ２がオンではない（即ち、オフである）と判別された場合には（Ｓ１６０６：Ｎｏ）、主制御装置１１０より第１変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ１６１１の処理を実行する。

一方、第２変動開始フラグ２２３ｃ２がオンであると判別された場合には（Ｓ１６０６：Ｙｅｓ）、第２変動開始フラグ２２３ｃ２をオフに設定する（Ｓ１６０７）。

【０４２１】

コマンド判定処理（図３６、Ｓ１４１４）のＳ１５０６の処理において、第２変動パターンコマンドより抽出された第２特別図柄の変動表示演出における変動パターンを、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｍより取得して、第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドが生成される（Ｓ１６０８）。

【０４２２】

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

【０４２３】

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

第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドの設定に伴い、その設定された表示用変動パターンコマンドに対応する特別図柄の保留球が消費される（即ち、第２特別図柄の保留球に対応する変動表示の設定が行われた）のに合わせて、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ２の値を１減らし、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋに記憶されている保留データが１つ前の保留エリアにシフトされる（Ｓ１６０９）。より具体的には、保留エリア１→変動表示中データの第１特別図柄または第２特別図柄、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３、保留エリア５→保留エリア４、保留エリア６→保留エリア５、保留エリア７→保留エリア６、保留エリア８→保留エリア７、といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【０４２４】

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

【０４２５】

第１停止種別選択フラグ２２３ｄ１または第２停止種別選択フラグ２２３ｄ２がオンに設定されているか判別される（Ｓ１６１１）。第１停止種別選択フラグ２２３ｄ１及び第２停止種別選択フラグ２２３ｄ２がオンに設定されていない（即ち、オフである）と判別された場合には（Ｓ１６１１：Ｎｏ）、この処理を終了する。

【０４２６】

一方、第１停止種別選択フラグ２２３ｄ１または第２停止種別選択フラグ２２３ｄ２がオンであると判別された場合には（Ｓ１６１１：Ｙｅｓ）、第１停止種別選択フラグ２２３ｄ１がオンであった場合には、第１停止種別選択フラグ２２３ｄ１がオフに設定され、第２停止種別選択フラグ２２３ｄ２がオンであった場合には、第２停止種別選択フラグ２２３ｄ２がオフに設定される（Ｓ１６１２）。

【０４２７】

コマンド判定処理（図３６、Ｓ１４１４）のＳ１５０９の処理において、受信した第１停止種別コマンドまたは第２停止種別コマンドより抽出された停止種別が設定される（Ｓ１６１３）。設定されている停止種別が第１特別図柄の停止種別である場合には、その停止種別に基づいて、表示制御装置１１４に停止種別（１５Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たり、２Ｒ確変大当たりのいずれかであるか）を通知するための表示用第１停止種別コマンドが生成される。また、設定されている停止種別が第２特別図柄の停止種別である場合には、その停止種別に基づいて、表示制御装置１１４に停止種別（１５Ｒ確変大当たり

、１５Ｒ通常大当たり、２Ｒ確変大当たりのいずれかであるか）を通知するための表示用第２停止種別コマンドが生成される（Ｓ１６１４）。なお、主制御装置１１０から通知される第１または第２停止種別コマンドは、大当たりとなった場合に、その大当たり種別を通知するものであり、判定結果が外れの場合であっても通知される。判定結果が外れである場合には、その停止種別は参照されることなく、外れ図柄が設定されるものである。

【０４２８】

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

【０４２９】

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

【０４３０】

次に、図３９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される仮変動停止処理（Ｓ１４１２）について説明する。図３９は、この仮変動停止処理（Ｓ１４１２）を示したフローチャートである。この仮変動停止処理（図３９、Ｓ１４１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（Ｓ１４００）（図３５参照）の一処理である。上述したように、仮変動停止処理（図３９、Ｓ１４１２）は、第３図柄表示装置８１において変動表示中の第１特別図柄または第２特別図柄の一方が、大当たりとなり、他方の変動表示をその大当たり遊技の間、仮停止させるための処理を実行する。

【０４３１】

仮変動停止処理（図３９、Ｓ１４１２）では、まず、従第１変動停止フラグ２２３ｅはオンに設定されているか判別される。従第１変動停止フラグ２２３ｅはオンに設定されていると判別された場合には（Ｓ１７０１：Ｙｅｓ）、従第１変動停止フラグ２２３ｅがオフに設定される（Ｓ１７０２）。

【０４３２】

表示用第１仮停止コマンドが生成される（Ｓ１７０３）。表示用第１仮停止コマンドは、第３図柄表示装置８１で変動表示中の第１特別図柄を、仮に変動表示停止させるように表示制御装置１１４を制御するためのコマンドである。表示制御装置１１４は、この表示用第１仮停止コマンドを設定すると、第１特別図柄の変動表示を停止させた後に、第１特別図柄（左中右の主図柄）を少し揺らして表示させることで、仮に変動表示停止していることを遊技者に報知する。また、第３図柄表示装置８１の左側表示領域Ｄｍ１に、「第１特別図柄は仮停止中です」という文字を表示させることで、さらに遊技者に判り易く、仮に変動表示停止していることを報知する構成となっている。

【０４３３】

このように、遊技者は、変動表示中であった特別図柄が、大当たりが発生した為に、仮停止したと認識でき、変動表示中であった抽選が消滅してしまったり、無効になってしまったと不安になるのを防止して、安心して遊技を行うことができる。

【０４３４】

また、仮停止の表示態様は、本実施形態の構成に限るものではなく、左側表示領域Ｄｍから第１特別図柄を消し、文字のみで仮停止中であることを報知する構成であっても良いし、その他の構成であっても当然よい。

【０４３５】

表示用第１仮停止コマンドが設定されると、従第１変動時間記憶エリア２２３ｉで計測されている第１特別図柄の変動時間の計測が中断（一時停止）される。

【０４３６】

このように構成することで、第１特別図柄の変動時間を正確に管理することができ、変

動表示を再開させる場合にも、正確に残り変動時間で変動表示させることができる。
【０４３７】
一方、従第１変動停止フラグ２２３ｅはオンに設定されていない（即ち、オフである）と判別された場合には（Ｓ１７０１：Ｎｏ）、従第２変動停止フラグ２２３ｆはオンに設定されているか判別される（Ｓ１７０５）。従第２変動停止フラグ２２３ｆがオンに設定されていると判別された場合には（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、従第２変動停止フラグ２２３ｆがオフに設定され（Ｓ１７０６）、表示用第２仮停止コマンドが生成される（Ｓ１７０７）。表示用第２仮停止コマンドは、表示用第１仮停止コマンドと同様に、第３図柄表示装置８１で変動表示中の第２特別図柄を、仮に変動表示停止させるように表示制御装置１１４を制御するためのコマンドである。第２特別図柄も第１特別図柄と同様に、仮停止の表示態様で仮停止される。
【０４３８】
表示用第２仮停止コマンドが設定されると、従第２変動時間記憶エリア２２３ｊで計測されている第２特別図柄の変動時間の計測が中断（一時停止）される。
【０４３９】
このように構成することで、第２特別図柄の変動時間を正確に管理することができ、変動表示を再開させる場合にも、正確に残り変動時間で変動表示させることができる。
【０４４０】
従第１変動再開フラグ２２３ｇは、オンに設定されているか判別される（Ｓ１７０９）。従第１変動再開フラグ２２３ｇがオンに設定されていると判別された場合には（Ｓ１７０９：Ｙｅｓ）、従第１変動再開フラグ２２３ｇがオフに設定される（Ｓ１７１０）。
【０４４１】
従第１変動時間記憶エリア２２３ｉに記憶されている第１特別図柄の計測された変動時間が３ｓ以下であるか判別される（Ｓ１７１１）。従第１変動時間記憶エリア２２３ｉに記憶されている第１特別図柄の計測された残りの変動時間が３ｓ以下であると判別された場合には（Ｓ１７１１：Ｙｅｓ）、表示用第１短変動態様再開コマンドが設定される（Ｓ１７１２）。この表示用第１短変動態様再開コマンドが設定されると、表示制御装置１１４に対して出力される。この表示用第１短変動態様再開コマンドは、表示制御装置１１４に「仮停止していた変動表示の抽選結果を表示します！」という文字を残りの変動時間の間、左側表示領域Ｄｍ１に表示した後、主制御装置１１０から出力される確定コマンドに基づいて、抽選結果を示す図柄で第１特別図柄を停止表示させる。なお、文字表示は、第１特別図柄が停止表示されると「仮停止していた変動表示の抽選結果を表示しました！」という文字に変わり、次の変動が開始されるまで、表示され続ける。
【０４４２】
一方、従第１変動時間記憶エリア２２３ｉに記憶されている第１特別図柄の計測された変動時間が３ｓより長いと判別された場合には（Ｓ１７１１：Ｎｏ）、表示用第１通常変動態様再開コマンドが設定される（Ｓ１７１３）。この表示用第１通常変動態様再開コマンドが設定されると、表示制御装置１１４に対して出力される。この表示用第１通常変動態様再開コマンドは、「仮停止していた変動表示を変動中！」という文字を残りの変動時間の間、左側表示領域Ｄｍ１に表示して、第１特別図柄の全ての主図柄（左中右の３図柄）を残りの変動時間の間、変動表示させた後、主制御装置１１０から出力される確定コマンドに基づいて、抽選結果を示す図柄で第１特別図柄を停止表示させる。次に、従第１変動時間記憶エリア２２３ｉでの変動時間の計測を再開させる（Ｓ１７１４）。
【０４４３】
このように構成することで、主制御装置１１０が残りの変動時間に合わせて、第３図柄表示装置８１に表示させる残りの変動態様についての指示をするための処理をしなくとも、音声ランプ制御装置１１３が残りの変動時間を判断して、残りの変動態様を選択するので、主制御装置１１０の制御負荷を軽減することができる。
【０４４４】
また、残りの変動時間が短い場合には、中断した変動態様の続きを表示させても、遊技

者が見落としてしまったり、短すぎて、報知結果を理解できなかったりする問題がある。しかしながら、本パチンコ機１０の構成では、残りの時間が基準時間（本実施形態では、３ｓ）以内の場合には、直ぐに抽選結果が表示させる旨を遊技者に報知してから報知結果が表示されるので、遊技者は、中断（仮停止）していた報知結果が表示されたことを認識することができる。

【０４４５】

さらに、特別図柄が停止表示した後も、中断していた変動表示が停止表示したことを報知する文字が表示されるので、残りの変動時間がごく短時間（例えば、１ｓ以内）であった場合にも、遊技者は、中断していた変動表示が有効であり、判定結果が停止表示されたことを認識することができる。

【０４４６】

また、残りの変動時間が基準時間（本実施形態では、３ｓ）よりも長い場合においても、中断（仮停止）していた報知結果を変動表示中であることを遊技者に報知するので、遊技者は、中断していた変動表示が消滅することなく有効であったことを容易に認識することができる。

【０４４７】

一方、従第１変動再開フラグ２２３ｇがオフであると判別された場合には（Ｓ１７０９：Ｎｏ）、従第２変動再開フラグ２２３ｈは、オンに設定されているか判別される（Ｓ１７１５）。従第２変動再開フラグ２２３ｈがオンに設定されていると判別された場合には（Ｓ１７１５：Ｙｅｓ）、従第２変動再開フラグ２２３ｇがオフに設定される（Ｓ１７１６）。

【０４４８】

従第２変動時間記憶エリア２２３ｊに記憶されている第２特別図柄の計測された残りの変動時間が３ｓ以下であるか判別される（Ｓ１７１７）。従第２変動時間記憶エリア２２３ｊに記憶されている第２特別図柄の計測された残りの変動時間が３ｓ以下であると判別された場合には（Ｓ１７１７：Ｙｅｓ）、表示用第２短変動態様再開コマンドが設定される（Ｓ１７１８）。この表示用第２短変動態様再開コマンドが設定されると、表示制御装置１１４に対して出力される。この表示用第２短変動態様再開コマンドは、表示制御装置１１４に「仮停止していた変動表示の抽選結果を表示します！」という文字を残りの変動時間の間、右側表示領域Ｄｍ２に表示した後、主制御装置１１０から出力される確定コマンドに基づいて、抽選結果を示す図柄で第２特別図柄を停止表示させる。なお、文字表示は、第２特別図柄が停止表示されると「仮停止していた変動表示の抽選結果を表示しました！」という文字に変わり、次の変動が開始されるまで、表示され続ける。

【０４４９】

一方、従第２変動時間記憶エリア２２３ｊに記憶されている第２特別図柄の計測された変動時間が３ｓより長いと判別された場合には（Ｓ１７１７：Ｎｏ）、表示用第２通常変動態様再開コマンドが設定される（Ｓ１７１９）。この表示用第２通常変動態様再開コマンドが設定されると、表示制御装置１１４に対して出力される。この表示用第２通常変動態様再開コマンドは、「仮停止していた変動表示を変動中！」という文字を残りの変動時間の間、右側表示領域Ｄｍ２に表示して、第２特別図柄の全ての主図柄（左中右の３図柄）を残りの変動時間の間、変動表示させた後、主制御装置１１０から出力される確定コマンドに基づいて、抽選結果を示す図柄で第２特別図柄を停止表示させる。次に、従第２変動時間記憶エリア２２３ｊでの変動時間の計測を再開させる（Ｓ１７２０）。一方、従第２変動再開フラグ２２３ｈがオフであると判別された場合には（Ｓ１７１５：Ｎｏ）、この処理を終了する。

【０４５０】

このように構成することで、主制御装置１１０が残りの変動時間に合わせて、第３図柄表示装置８１に表示させる残りの変動態様についての指示をするための処理をしなくとも、音声ランプ制御装置１１３が残りの変動時間を判断して、残りの変動態様を選択するので、主制御装置１１０の制御負荷を軽減することができる。

【０４５１】
また、残りの変動時間が短い場合には、中断した変動態様の続きを表示させても、遊技者が見落としてしまったり、短すぎて、報知結果を理解できなかったりする問題がある。しかしながら、本パチンコ機１０の構成では、残りの時間が基準時間（本実施形態では、３ｓ）以内の場合には、直ぐに抽選結果が表示させる旨を遊技者に報知してから報知結果が表示されるので、遊技者は、中断（仮停止）していた報知結果が表示されたことを認識することができる。
【０４５２】
さらに、特別図柄が停止表示した後も、中断していた変動表示が停止表示したことを報知する文字が表示されるので、残りの変動時間がごく短時間（例えば、１ｓ以内）であった場合にも、遊技者は、中断していた変動表示が有効であり、判定結果が停止表示されたことを認識することができる。
【０４５３】
また、残りの変動時間が基準時間（本実施形態では、３ｓ）よりも長い場合においても、中断（仮停止）していた報知結果を変動表示中であることを遊技者に報知するので、遊技者は、中断していた変動表示が消滅することなく有効であったことを容易に認識することができる。
【０４５４】
また、本実施形態では、中断していた第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示を再開する場合には、文字でその旨を遊技者に報知したが、特にそれに限るものではなく、音声や、ランプ等で報知するように構成しても当然良い。また、遊技者に再開したことが分かる表示態様（例えば、キャラクター等が中断していた変動表示を再開していることを報知するアニメーションで表示される）のように、中断していた変動表示の再開専用の表示態様で報知するようにしても当然よい。このようにすることで、遊技者は、中断していた変動表示が再開されたことを正確に認識することができる。
【０４５５】
なお、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、残りの変動時間に合わせて変動パターンを選択する構成とした。これに限らず、主制御装置１１０が、仮停止していた変動表時を再開させる場合に、残りの変動時間により、同じ変動時間の変動パターンや、残りの変動時間よりも少し短い変動時間の変動パターンを選択するように構成してもよい。少し短い変動時間の変動パターンが選択された場合には、音声ランプ制御装置１１３において、残りの変動時間と少し短い変動時間の変動パターンの差分を遅延させて変動表時させるように制御することで、残りの変動時間に合わせた第１特別図柄または第２特別図柄の変動表時を行うことができる。
【０４５６】
次に、図４０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留並び替え処理（Ｓ１４１３）について説明する。図４０は、この保留並び替え処理処理（Ｓ１４１３）を示したフローチャートである。この保留並び替え処理（図４０、Ｓ１４１３）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（Ｓ１４００）（図３５参照）の一処理である。上述したように、保留並び替え処理（図４０、Ｓ１４１３）は、遊技者が枠ボタン２２を有効期間に操作した場合に、第３図柄表示装置８１に保留の成立順序で表示されている保留図柄表示を、変動表示開始順序で並び替えを行うように設定する処理を実行する。
【０４５７】
保留並び替え処理（図４０、Ｓ１４１３）では、まず、並び替え可能期間であるか判別される（Ｓ１８０１）。並び替え可能期間は、大当たり遊技中や異なる始動口６３ａ，６３ｂで成立した保留の無い状態（第１特別図柄と第２特別図柄との保留がそれぞれ１個以上無い状態）以外の遊技状態が並び替え可能期間に設定されている。
【０４５８】
並び替え可能期間であると判別された場合には（Ｓ１８０１：Ｙｅｓ）、表示用ボタン

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

【０４５９】

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

【０４６０】

枠ボタン２２が操作されているかが判別される（Ｓ１８０３）。枠ボタン２２が操作されていると判別された場合には（Ｓ１８０３：Ｙｅｓ）、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの保留データが記憶されているすべての保留エリアの並び替えフラグ２２３ｋ７がオンに設定される（Ｓ１８０４）。

【０４６１】

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

【０４６２】

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

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

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

【０４６７】

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

できる。
【０４６８】
また、本実施形態では、主制御装置１１０の並び替え保留記憶エリア２０３ｕと音声ランプ制御装置１１３の従並び替え保留記憶エリア２２３ｋとで並び替えを互いにしたデータを記憶するように構成した。それに限らず、主制御装置１１０は、音声ランプ制御装置１１３に入賞コマンドにより、並び替えに必要な各種データ（当否判定結果、大当たり種別、変動パターン種別、等）を通知するように構成して、音声ランプ制御装置１１３のみで、並び替えを行うように構成してもよい。
【０４６９】
このように、構成することで、主制御装置１１０は停電が発生した場合にも、並び替えに必要な各種データをＲＡＭ２０３にバックアップし、電源復帰時に、立ち上げ処理（図３２）において、その各種データを音声ランプ制御装置１１３に出力することで、音声ランプ制御装置１１３において、その各種データに基づいて並び替えを行うことで、電源断からの復帰を容易に行うことができる。
【０４７０】
本実施形態では、変動開始中の第１特別図柄または第２特別図柄の残り変動時間と並び替え保留記憶エリア２０３ｕに記憶されたデータの変動パターン種別とにより、保留さらた第１特別図柄または第２特別図柄の変動開始時間を算出して、変動開始順序を算出した。それに限らず、遊技球入賞時には、リーチとなる変動態様か否かを決定することにより一定時間よりも長い変動態様か否かの情報（時間情報）を決定しておき、その時間情報と変動中の第１特別図柄または第２特別図柄の残り変動時間とから変動開始順序を大まかに決定して並び替えるものであってもよい。このように構成することで、入賞時には、リーチとなる変動態様であるか否か（長時間変動態様か短時間変動態様か否か）を決定しておき、正確な変動時間（変動態様）は、変動開始時の保留球数等の情報により決定するパチンコ機１０であっても、遊技者に大まかな変動開始順序を報知することができる。
【０４７１】
よって、遊技者は、正確な変動開始順序では無いかもしれないが、並び替えが行われたということは長時間変動態様（リーチとなる変動態様）が保留されているものの中に含まれており、大当たりへの期待を持って遊技を行うことができる。
【０４７２】
なお、本実施形態では、並び替え可能期間は、遊技状態によって判別したが、それに限らず、並び替えができる状態（例えば、保留図柄表示が表示されている状態）であるかを判別して、並び替えが可能であることを報知するように構成してもよい。このように構成することで、並び替えが可能な期間を柔軟に設定することができ、より遊技者に並び替えの機会を与えることができる。
【０４７３】
次に、図４１～図４３を参照して、第２実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述の第１実施形態におけるパチンコ機１０では、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する第１特別図柄変動パターン選択処理（図１８、Ｓ３１０）、第２特別図柄変動パターン選択処理（図２２、Ｓ７１０）では、大当たりの当否判定結果に基づいて、遊技状態に応じた特別当たり変動パターンテーブルまたは特別外れ変動パターンテーブルを選択して、各種変動パターンを選択する場合について説明した。
【０４７４】
これに対し、本第２実施形態におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄の変動パターンの選択では、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、第１特別図柄の保留球の数が所定個数以上（本実施例では、３個以上）であり、且つ、第１特別図柄の保留球数と第２特別図柄の保留球数との差が第１特別図柄の保留球数の方が所定個数以上（本実施形態では、２個以上）多いか判別され、多い場合には、他の変動パターンよりも短い変動時間（本実施形態では、０．５秒）で構成された短時間外れの変動パターンが選択される。第２特別図柄の変動パターンの選択についても、第１特別図柄の変動パターンの選択と同様に、第２

特別図柄の保留球数と第１特別図柄と２第特別図柄との保留球数の差が第２特別図柄の保留球数の方が所定個数以上多いか判別して、短時間外れの変動パターンが選択される。

【０４７５】

即ち、第２施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態におけるパチンコ機１０と次の点で相違する。第２実施形態では、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が、第１特別図柄の変動パターンと第２特別図柄の変動パターンとをそれぞれ選択する場合に、互いの保留球の状態を判断して、特殊な変動パターン（本実施形態では、短時間外れの変動パターン）を選択する点で第１実施形態におけるパチンコ機１０と相違する。

【０４７６】

その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、及び表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０４７７】

図４１は、第２実施形態における、パチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＯＭ２０２の特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅにおける調整用特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅを模式的に示した図である。調整用特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅ（図４１）は、第１特別図柄と第２特別図柄とで共通して選択される変動パターンテーブルである。

【０４７８】

この調整用特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅ（図４１）は、後述する、第１特別図柄変動パターン選択処理２（図４３、Ｓ３２０）および第２特別図柄変動パターン選択処理２（図示せず）において、選択される変動パターンテーブルである。具体的には、変動パターンを選択する特別図柄の保留球数が３個以上であり、他方の特別図柄（第１特別図柄であれば第２特別図柄）の保留球数との差が２個以上多い場合に、この調整用特別外れ変動パターンテーブルが選択される。調整用特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅ（図４１）は、当否判定結果が外れの場合にのみ選択される変動パターンテーブルであり、変動時間が０．５秒で構成された１種類のみで構成されている。よって、変動種別カウンタＣＳ１、変動パターン判定用カウンタＣＳ３の値に関わらず、短時間外れの変動パターン（変動時間０．５秒）が選択される構成となっている。

【０４７９】

このように、短時間外れの変動パターンが選択されることで、保留球数が３個以上であり、他方の特別図柄の保留球との差が２個以上となり、保留球の数が互いに均等で無い場合にも、多い方の保留球の消化を早くすることが可能となり、第１特別図柄と第２特別図柄との保留球の数を均等に保留させていくことができ、他方のみが上限数（本実施例では、４個）となり、オーバーフローが発生してしまうのを防止することができる。

【０４８０】

また、変動パターンを選択する特別図柄の保留球が３個以上であるかを判断することで、保留球が少ない状態で、短時間外れの変動パターンが頻繁に選択されてしまい、遊技の演出（特別図柄の変動による興趣）を損ねてしまうのを防止することができる。

【０４８１】

また、本実施形態では、調整用特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅ（図４１）には、短時間外れの変動パターン（０．５秒の変動時間）の１種類のみとしたが、それに限らず、複数の変動時間で構成された短時間外れの変動パターンで構成するようにしてもよい。このように、構成することで、他方の特別図柄が変動中の場合には、その残り変動時間により、選択する短時間外れの変動パターンの種類（変動時間）を変えることで、より保留球の数を互いに均等にすることができる。また、他方の特別図柄の保留球の変動時間を予測して、選択する短時間外れの変動パターンを変えるようにしてもよい。このようにすることで、保留球の少ない方の特別図柄の保留球の中に、比較的変動時間の長い変動パタ

ーン（例えば、スーパーリーチＣの変動パターン等）が選択されるものがあっても、それに合わせた短時間外れの変動パターンを選択することで、より互いの特別図柄の保留球を均等になるように調整することができる。

【０４８２】

なお、本実施形態では、保留球の差を判別して、調整用の変動パターンを決定する構成としたが、それに限らず、保留球の差を判別しないで、互いの特別図柄が選択する変動パターンを判別して、変動時間の差が小さくなるような、変動パターンを選択するように構成してもよい。詳細には、第１特別図柄の変動パターンの選択時に、第２特別図柄で選択される変動パターンを判別して、変動時間の長い変動パターンが選択されていれば、比較的長い変動時間の変動パターン（第２特別図柄の変動パターンの変動終了に合わせた変動時間等）を決定するようにして、互いの保留球の消化スピードを同じにするように構成してもよい。

【０４８３】

このように構成することで、変動パターンについて極端に短いものや、長いものを決定しなくても、保留球数が互いに均等になるように調整することができる。

【０４８４】

また、本実施形態では、振り分け入賞装置６３０により、第１始動口６３ａと第２始動口６４ｂとに交互に遊技球が入賞し易いように補助される。よって、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（変動時間）の違いにより、保留球の消化スピードが異なるため、第１特別図柄と第２特別図柄との保留球の数に偏りが生じたり、振り分け装置６３０により、交互に遊技球が第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとに振り分けられず、偏りが生じてしまう場合がある。しかしながら、偏りが生じた場合には、保留球数が上限数（本実施形態では、４個）となる前の３個の状態で、互いの保留球の差が２個以上あれば、短時間外れの変動パターンが選択されるので、遊技者は、片方の特別図柄の保留球でオーバーフローが発生してしまうのを心配することなく、遊技を続けることができる。

【０４８５】

図４２を参照して、第２実施形態において、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１４）の一処理である特別図柄変動処理（図１５、Ｓ１０７）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（図４２、Ｓ２０３）について説明する。図４２は、この第１特別図柄変動開始処理（図４２、Ｓ２０３）を示すフローチャートである。第２実施形態の第１特別図柄変動開始処理（図４２、Ｓ２０３）は、第１実施形態の第１特別図柄変動開始処理（図１６、Ｓ２０３）に対して、第１特別図柄変動パターン選択処理（図１８、Ｓ３１０）に代わり、第１特別図柄変動パターン選択処理２（図４３、Ｓ３２０）が追加されている。第２実施形態におけるＳ３０１～Ｓ３０９の各処理は、第１実施形態におけるＳ３０１～Ｓ３０９の各処理と同一の処理が実行される。Ｓ３０９の処理が完了すると、第１特別図柄変動パターン選択処理２（図４３、Ｓ３２０）が実行される。

【０４８６】

図４３を参照して、第２実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第１特別図柄変動開始処理（図４２、Ｓ２０３）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理２（Ｓ３２０）について説明する。図４３は、この第１特別図柄変動パターン選択処理２（Ｓ３２０）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動パターン選択処理２（図４３、Ｓ３２０）は、第１特別図柄の変動パターンを選択するための処理である。特に、当否判定結果が外れの場合には、第１特別図柄と第２特別図柄との保留球の数により、短時間外れの変動パターンを選択するための処理である。

【０４８７】

第１特別図柄変動パターン選択処理２（図４３、Ｓ３２０）では、まず、第１特別図柄大当たり判定処理（図１７、Ｓ３０９）において当否判定された結果が大当たりであるか否かが判別される（Ｓ５１１）。大当たりであるか否かの判定は、第１大当たりフラグ２

０３ｏがオンに設定されているか否かで判別される。第１大当たりフラグ２０３ｏがオンに設定されていると判別された場合には（Ｓ５１１：Ｙｅｓ）、遊技状態に応じた特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄがセットされる（Ｓ５１２）。遊技状態が通常遊技状態（低確率遊技状態であり時短中でない）である場合には、通常時特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄ（図１０（ａ））がセットされる。また、遊技状態が高確率遊技状態または時短中である（時短カウンタ２０３ｋが０より大きい）場合には、時短・確変用特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄ（図１１（ａ））がセットされる。

【０４８８】

特別当たり種別カウンタＣ２の値に基づいた大当たり種別により、大当たり種別テーブル２０２ｂ（図８（ｃ））を決定する（Ｓ５１３）。大当たり種別テーブル２０２ｂ（図８（ｃ））は、１５Ｒ大当たりテーブルと２Ｒ大当たりテーブルで構成されており、１５Ｒ確変大当たり及び１５Ｒ通常大当たりの場合には、１５Ｒ大当たりテーブルが、２Ｒ確変大当たりの場合には、２Ｒ大当たりテーブルが決定される。

【０４８９】

一方、第１大当たりフラグ２０３ｏがオフであると判別された場合には（Ｓ５１１：Ｎｏ）、第１特別図柄の保留球の数が３個以上であるか判別される（Ｓ５１４）。第１特別図柄の保留球の数は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値に基づいて判別される。第１特別図柄の保留球の数が３個以上であると判別された場合には（Ｓ５１４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の保留球の数から第２特別図柄の保留球の数を減算した値が２個以上である（即ち、第１特別図柄の保留球が第２特別図柄の保留球よりも２個以上多い）か判別される（Ｓ５１５）。ここでは、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値から第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を減算した値で判断される。

【０４９０】

第１特別図柄の保留球が第２特別図柄の保留球よりも２個以上多いと判別された場合には（Ｓ５１５：Ｙｅｓ）、調整用特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅ（図４１）がセットされる。一方、第１特別図柄の保留球の数が３個未満であると判別された場合（Ｓ５１４：Ｎｏ）、第１特別図柄の保留球の数から第２特別図柄の保留球の数を減算した結果が２個未満であると判別された場合（Ｓ５１５：Ｎｏ）、遊技状態に応じた特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅがセットされる。遊技状態が通常遊技状態（低確率遊技状態であり時短中でない）である場合には、通常時特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅ（図１０（ｂ））がセットされる。また、遊技状態が高確率遊技状態または時短中である（時短カウンタ２０３ｋが０より大きい）場合には、時短・確変特別用外れ変動パターンテーブル２０２ｄ（図１１（ｂ））がセットされる。

【０４９１】

特別図柄保留実行エリア２０３ｃに格納されている、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、変動パターン種別が選択した変動パターンテーブルから選択（決定）される（Ｓ５１８）。変動パターン判定用カウンタＣ３の値に基づいて、第１特別図柄の変動パターンとして変動パターンが選択され、第１変動パターンコマンドが生成される（Ｓ５１９）。ここで、第１変動パターンコマンドは、音声ランプ制御装置１１３に対して選択された第１特別図柄の変動パターンを通知するためのコマンドである。第１停止種別コマンドが決定されている停止種別に基づいて設定される（Ｓ５２０）。その後、第１特別図柄の変動時間である第１変動時間の計測開始が設定される（Ｓ５２１）。

【０４９２】

このように、第１特別図柄の保留球の数が３個以上であり、さらに、第１特別図柄の保留球の数が第２特別図柄の保留球の数より２個以上多い場合には、調整用特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅ（図４１）が設定され、短時間外れの変動パターンが選択されることで、第１特別図柄の変動が０．５秒で終了して、次の第１特別図柄の保留球に対して第１特別図柄の変動が開始されることにより保留球が消化される。よって、第１特別図柄の保留球は、０．５秒後に１つ消化されることなり、第１特別図柄の保留球の消化スピードを早くして、第１特別図柄と第２特別図柄との保留球の差を少なくするように調整する

ことができる。
【０４９３】
また、短時間に第１始動口６３ａに遊技球が多数入賞して、保留球の差が大きくなった場合や、第１特別図柄で比較的長い変動パターン（例えば、スーパーリーチＣの変動パターン等）が選択される一方、第２特別図柄では、比較的短い変動パターン（例えば、通常外れＡの変動パターン等）が連続して選択されて、保留球の差が大きくなった場合（例えば、第１特別図柄の保留球が４個で第２特別図柄の保留球が１個等）にも、第１特別図柄の変動開始毎に、保留球の状態を判断して、短時間外れの変動パターンを選択するか否かの処理が行われるため、第１特別図柄では、連続して短時間外れの変動パターンが選択されることとなり、速やかに、保留球の差を少なくするように調整することができる。よって、第１特別図柄では、上限数（本実施形態では、４個）まで達し、第２特別図柄では上限数（本実施形態では、４個）よりも少ない（例えば、１個等）となり、第２特別図柄の保留球も上限数（本実施形態では、４個）まで保留させようとした場合に、振り分け入賞装置６３０により交互に振り分けられることにより、第１入賞口６３ａにも遊技球が入賞してしまい、オーバーフローとなってしまう不具合を防止することができる。
【０４９４】
また、第１特別図柄の保留球の数が３個以上の場合に、互いの保留球の差を判別することで、第１特別図柄の保留球が上限数（本実施形態では、４個）まであと１個となるまでは、短時間外れの変動パターンが選択されず、頻繁に短時間外れの変動パターンが選択されて、遊技者が特別図柄の変動による演出を十分に楽しめず、遊技に飽きてしまうのを防止することができる。また、短時間外れの変動パターンが選択されることで、抽選結果が外れであることを遊技者が、特別図柄の停止前に認識してしまい、大当たりへの期待感を持てないことも防止することができる。
【０４９５】
また、比較的長い変動パターン（スーパーリーチＣの変動パターン等）を選択することにより、保留球の差が発生しても、その後、短時間外れの変動パターンが選択されることで、保留球の差を少なくなるように調整することができる。よって、オーバーフローを減少させることができ、比較的に変動時間の長い変動パターン（スーパーリーチＣの変動パターン等）を多く選択させて、遊技者に特別図柄の変動による演出を楽しませて、遊技への飽きを防止することができる。従って、バラエティに富んだ演出を行うことができ、変動パターンの選択に制限ができてしまう不具合（例えば、スパーリーチＣ等の変動パターンを選択する比率を極端に少なくする等）を抑制することができる。
【０４９６】
また、本パチンコ機１０では、振り分け入賞装置６３０により交互に第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとに振り分けられる。よって、第１特別図柄と第２特別図柄との保留球の差は、１個の差となる場合については、短時間外れの変動パターンが選択されないように、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球との差が２個以上か判別するようにされている。よって、振り分け入賞装置６３０により均等に振り分けられている場合にも、短時間外れの変動パターンが頻繁に選択されてしまうのを防止することができる。
【０４９７】
また、本実施形態では、第１特別図柄の当否判定結果が当たりの場合には、調整用の変動パターンを選択しないように構成した。このように構成することで、当たりとなる変動パターンは、通常の当たりを示す変動パターンを選択することができ、遊技者に十分に当たりとなる変動パターンの演出を行うことができる。また、第１特別図柄の当否判定結果が当たりの場合には、変動停止後に大当たり遊技が開始されるので、調整用の変動パターンを選択しなくても、オーバーフロー等の不具合について対処する必要が無い。
【０４９８】
なお、本実施形態では、第１特別図柄の保留球の数が３個以上であるか判別したが、それに限らず、２個以上でもよいし、その他の数で適宜、設定してもよい。また、第１特別図柄の保留球の数を判断せずに、直接、第１特別図柄と第２特別図柄との保留球の差を判

別するように構成しても当然よい。
【０４９９】
また、本実施形態では、第１特別図柄の保留球が第２特別図柄の保留球よりも２個以上多いか判別したが、３個以上であっても良いし、その他の数で適宜、設定してもよい。
【０５００】
また、本実施形態では、短時間外れの変動パターンは、０．５秒の変動時間のもの１種類としたが、それに限らず、変動時間が異なるもの、例えば、０．５秒ずつ異ならせた（０．５秒、１秒、１．５秒等）変動パターンを複数設けて選択するようにしてもよい。選択については、他の変動パターンの選択と同様にカウンタ値で選択するようにしてもよいし、第２特別図柄の保留球の状態（保留球の数、保留球の差、保留されているものについて事前に判定した変動時間等）に基づいて選択してもよいし、第２特別図柄が変動中であれば、その残り時間に基づいて、選択するように構成してよい。
【０５０１】
このように構成することで、より第２特別図柄の保留球との差を少なくするように調整することができる。よって、短時間外れの変動パターンが選択される頻度を少なくして、通常の変動パターンによる演出で遊技者に遊技を行わせることができ、遊技に飽きてしまうのを防止することができる。
【０５０２】
また、本実施形態では、短時間外れの変動パターンを選択したが、通常時外れ変動パターンテーブルより、比較的に変動時間の短い変動パターン（例えば、通常外れＡの変動パターン等）を選択するように構成してもよい。このように構成することで、遊技者に通常の外れの変動パターンで特別図柄を変動させることができ、遊技者に調整用の変動パターンが選択されることへの違和感を低減させることができる。
【０５０３】
なお、第２特別図柄についても、第１特別図柄と同様に第２特別図柄変動パターン選択処理２（図示せず）が、第１実施形態におけるタイマ割込処理（図１４）の一処理であると特別図柄変動処理（図１５、Ｓ１０７）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（図２０、Ｓ２０３）の第２特別図柄変動パターン選択処理（図２２、Ｓ７１０）に代わって実行される。
【０５０４】
第２実施形態における第２特別図柄変動パターン選択処理２（図示せず）は、第１特別図柄変動パターン選択処理２（図４３、Ｓ３２０）の各処理において、第１が第２に、第２が第１に変更されるのみであり、詳細な説明や奏する効果については同一であるので、その説明と図示を省略する。
【０５０５】
なお、本実施形態では、第１特別図柄の保留球数と第２特別図柄の保留球数との差が所定個数以上（本実施形態では、２個以上）となると、短時間外れの変動パターンが選択される構成としたが、それに限らず、当否判定結果が外れの場合に限定せずに、他方の特別図柄で選択される変動パターンを判別して、保留球数の差がなくなるように変動パターンを選択するように構成してもよい。詳細には、第１特別図柄の保留球が第２特別図柄の保留球よりも２個多く、第２特別図柄の保留球で選択される変動パターンが比較的短い変動パターンであれば、それよりも短い変動パターン（例えば、０．５秒の変動時間）を選択し、比較的長い変動パターンであれば、その変動パターンよりも短い変動パターンで、保留球の差が調整できるものを選択するようにすればよい。
【０５０６】
このように構成することで、より自然な特別図柄の変動を行いながら、保留球の差を調整できる。よって、オーバフローの発生を抑制できる。
【０５０７】
また、本実施形態では、調整用特別外れ変動パターンテーブルとして、短時間外れ専用の変動パターンテーブルを設けるように構成したが、それに限らず、通常の変動パターン

（当たり、外れ共に）において、先頭のアドレスに調整用に変動パターン（例えば、０．５秒の短時間変動）を設定しておき、保留球の差により、その先頭アドレスを選択して調整用の変動パターンを選択するように構成してもよい。

【０５０８】

なお、本実施形態では、振り分け装置６３０により、遊技球が均等に第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとに振り分けられる場合について、説明したが、振り分け装置６３０を設けず、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとにランダムに遊技球が入賞する構成でも、本実施形態の構成で、保留球の差を均等になるように調整することができる。

【０５０９】

次に、図４４～図４５を参照して、第３実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述の第２実施形態におけるパチンコ機１０では、保留球の状態について、所定個数以上の差が発生した場合に、短時間外れの変動パターンを選択して、その差を小さくするように調整する場合について説明した。

【０５１０】

これに対し、本第３実施形態におけるパチンコ機１０では、第１実施形態と同じ保留球の条件で、保留球が少ない方の変動パターンを、保留球が多い方の保留球のうち、最初に変動開始する保留球に対応する特別図柄が変動停止するまでの時間を変動時間とした変動パターンが選択される。

【０５１１】

即ち、第３施形態におけるパチンコ機１０は、第２実施形態におけるパチンコ機１０と次の点で相違する。第３実施形態では、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が、保留球が少ない方の特別図柄の変動時間を調整することで、互いの保留球の差を少なくするように調整する点で第２実施形態におけるパチンコ機１０と相違する。

【０５１２】

その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、及び表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０５１３】

図４４を参照して、第３実施形態において、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１４）の一処理である特別図柄変動処理（図１５、Ｓ１０７）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（図４４、Ｓ２０３）について説明する。図４４は、この第１特別図柄変動開始処理（図４４、Ｓ２０３）を示すフローチャートである。第３実施形態の第１特別図柄変動開始処理（図４４、Ｓ２０３）は、第２実施形態の第１特別図柄変動開始処理（図４２、Ｓ２０３）に対して、第１特別図柄変動パターン選択処理２（図４３、Ｓ３２０）に代わり、第１特別図柄変動パターン選択処理３（図４５、Ｓ３３０）が追加されている。第３実施形態におけるＳ３０１～Ｓ３０９の各処理は、第２実施形態におけるＳ３０１～Ｓ３０９の各処理と同一の処理が実行される。Ｓ３０９の処理が完了すると、第１特別図柄変動パターン選択処理３（図４５、Ｓ３３０）が実行される。

【０５１４】

図４５を参照して、第３実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第１特別図柄変動開始処理（図４４、Ｓ２０３）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理３（Ｓ３３０）について説明する。図４５は、この第１特別図柄変動パターン選択処理３（Ｓ３３０）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動パターン選択処理３（図４５、Ｓ３３０）は、第１特別図柄の変動パターンを選択するための処理である。特に、当否判定結果が外れの場合には、第１特別図柄と第２特別図柄との保留球の数により、第２特別図柄の保留球よりも第１特別図柄の保留球が所定個数以上少ない場合には、その差を調整するための変動パターンを選択するための処理である。

【０５１５】
第１特別図柄変動パターン選択処理３（図４５、Ｓ３３０）では、第２実施形態における第１特別図柄変動パターン選択処理２（図４３、Ｓ３２０）に対して、Ｓ５３４～Ｓ５３６までの各処理が変更されており、その他の処理については同一であるので、変更された点についてのみ、詳細に説明する。
【０５１６】
第１特別図柄変動パターン選択処理３（図４５、Ｓ３３０）において、第１大当たりフラグ２０３ｏがオフであると判別された場合には（Ｓ５３１：Ｎｏ）、第２特別図柄の保留球の数が３個以上であるか判別される（Ｓ５３４）。第２特別図柄の保留球の数は、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に基づいて判別される。第２特別図柄の保留球の数が３個以上であると判別された場合には（Ｓ５３４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の保留球の数から第１特別図柄の保留球の数を減算した値が２個以上である（即ち、第２特別図柄の保留球が第１特別図柄の保留球よりも２個以上多い）か判別される（Ｓ５３５）。ここでは、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値から第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を減算した値で判断される。
【０５１７】
第２特別図柄の保留球が第１特別図柄の保留球よりも２個以上多いと判別された場合には（Ｓ５３５：Ｙｅｓ）、並び替え保留記憶エリア２０３ｕに基づいて、現時点より第２特別図柄の１番目の保留（第２特別図柄の保留エリアのうち、変動順序が一番早い保留エリア）に対応する特別図柄の変動が終了するまでの時間を変動時間とした第１調整用特別外れ変動パターンコマンドがセットされる。
【０５１８】
ここでは、第２変動時間記憶エリア２０３ｔの値と並び替え保留記憶エリア２０３ｕにおける第２特別図柄の保留エリアのうち、変動順序が一番早い保留エリアの変動パターン種別記憶エリア２０３ｕ３に記憶されている変動パターンが示す変動時間の値とを加算することにより変動時間が算出される。なお、第１調整用特別外れ変動パターンが選択された場合には、Ｓ５３９の処理における変動パターンの選択については、スキップされ、次のＳ５４０の処理が実行される。
【０５１９】
このように、第１特別図柄の変動パターン選択時に、第２特別図柄の保留球の数が所定個数以上（本実施形態では、３個以上）であり、互いの保留球の差が２個以上の場合には（第１特別図柄の保留球の方が少ない）、第２特別図柄の保留球のうち、変動順序が最も早い保留に対応する特別図柄の変動が終了するまでの変動時間で構成された変動パターンが選択される。よって、第２特別図柄の保留球が１つ消化され、２つ目が消化されようとするまでは、第２特別図柄の保留球は消化されないので、第１特別図柄の保留球の消化スピードが遅くなり、第１特別図柄と第２特別図柄との保留球の差が少なくなるように調整することができる。
【０５２０】
また、第２特別図柄の保留球が３個以上か判別することにより、頻繁に調整用の変動パターンが選択されてしまい、遊技の演出を損ねてしまうような不具合を抑制することができる。
【０５２１】
また、本実施形態では、第１特別図柄の当否判定結果が当たりの場合には、調整用の変動パターンを選択しないように構成した。このように構成することで、当たりとなる変動パターンは、通常の当たりを示す変動パターンを選択することができ、遊技者に十分に当たりとなる変動パターンの演出を行うことができる。また、第１特別図柄の当否判定結果が当たりの場合には、変動停止後に大当たり遊技が開始されるので、調整用の変動パターンを選択しなくても、オーバーフロー等の不具合について対処する必要が無い。
【０５２２】
なお、本実施形態では、第２特別図柄の保留球の数が３個以上であるか判別したが、そ

れに限らず、２個以上でもよいし、その他の数で適宜、設定してもよい。また、第２特別図柄の保留球の数を判断せずに、直接、第２特別図柄と第１特別図柄との保留球の差を判別するように構成しても当然よい。

【０５２３】

また、本実施形態では、第２特別図柄の保留球が第１特別図柄の保留球よりも２個以上多いか判別したが、３個以上であっても良いし、その他の数で適宜、設定してもよい。

【０５２４】

また、本実施形態では、１番目に保留されている特別図柄の変動が終了するまでの変動時間を選択するようにしたが、それに限らず、変動中の第２特別図柄の残り変動時間よりも長い変動時間であってもよい。また、１番目に保留されている特別図柄の変動時間よりも長い変動時間を選択するようにしてもよい。

【０５２５】

また、本実施形態では、１番目に保留されている特別図柄の変動が終了するまでの変動時間を選択するようにしたが、その変動時間に近い変動時間またはそれよりも長い変動時間の変動パターンを通常時外れ変動パターンテーブル２０２ｅ（図１０（ｂ））から選択するようにしてもよい。このように構成することで、遊技者に通常の外れの変動パターンで特別図柄を変動させることができ、遊技者に調整用の変動パターンが選択されることへの違和感を低減させることができる。

【０５２６】

また、第２実施形態と第３実施形態との構成を組み合わせてもよい。このように構成することで、保留球の差を双方の特別図柄が変動するタイミングで、少なくするように調整することができ、より素早く対応することができる。

【０５２７】

なお、第２特別図柄についても、第２実施形態における第２特別図柄変動パターン選択処理２（図示せず）と同様に、第１特別図柄変動パターン選択処理３（図４５、Ｓ３３０）の各処理において、第１が第２に、第２が第１に変更されるのみであり、詳細な説明や奏する効果については同一であるので、その説明と図示を省略する。

【０５２８】

また、本実施形態では、第１特別図柄の保留球が第２特別図柄の保留球よりも２個以上多いか判別したが、３個以上であっても良いし、その他の数で適宜、設定してもよい。

【０５２９】

また、本実施形態では、短時間外れの変動パターンは、０．５秒の変動時間のもの１種類としたが、それに限らず、変動時間が異なるもの、例えば、０．５秒ずつ異ならせた（０．５秒、１秒、１．５秒等）変動パターンを複数設けて選択するようにしてもよい。選択については、他の変動パターンの選択と同様にカウンタ値で選択するようにしてもよいし、第２特別図柄の保留球の状態（保留球の数、保留球の差、保留されているものについて事前に判定した変動時間等）に基づいて選択してもよいし、第２特別図柄が変動中であれば、その残り時間に基づいて、選択するように構成してよい。

【０５３０】

このように構成することで、より第２特別図柄の保留球との差を少なくするように調整することができる。よって、短時間外れの変動パターンが選択される頻度を少なくして、通常の変動パターンによる演出で遊技者に遊技を行わせることができ、遊技に飽きてしまうのを防止することができる。

【０５３１】

また、本実施形態では、短時間外れの変動パターンを選択したが、通常時外れ変動パターンテーブルより、比較的に変動時間の短い変動パターン（例えば、通常外れＡの変動パターン等）を選択するように構成してもよい。このように構成することで、遊技者に通常の外れの変動パターンで特別図柄を変動させることができ、遊技者に調整用の変動パターンが選択されることへの違和感を低減させることができる。

【０５３２】

なお、本実施形態では、振り分け装置６３０により、遊技球が均等に第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとに振り分けられる場合について、説明したが、振り分け装置６３０を設けず、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとにランダムに遊技球が入賞する構成でも、本実施形態の構成で、保留球の差を均等になるように調整することができる。

【０５３３】

次に、図４６～図５１を参照して、第４実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述の第２実施形態におけるパチンコ機１０では、保留球の状態について、所定個数以上の差が発生した場合に、短時間外れの変動パターンを選択して、その差を小さくするように調整する場合について説明した。

【０５３４】

これに対し、本第４実施形態におけるパチンコ機１０では、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとのどちらか一方に連続して遊技球が入賞したかを判別して、連続して入賞した場合には、その連続して入賞した方に対応する特別図柄の変動パターンを短時間外れの変動パターンを選択して、保留球の差を小さくするように調整される。

【０５３５】

即ち、第４施形態におけるパチンコ機１０は、第２実施形態におけるパチンコ機１０と次の点で相違する。第２実施形態では、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとのどちらか一方に遊技球が連続して入賞したことに基づいて、短時間外れの変動パターンを選択する点で第２実施形態におけるパチンコ機１０と相違する。

【０５３６】

その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、及び表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０５３７】

図４６は、第４実施形態における、パチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＡＭ２０３のその他メモリエリア２０３ｖの一部を模式的に示した図である。

【０５３８】

第１入賞フラグ２０３ｖ１は、第１始動口６３ａに遊技球が入賞したことを示すフラグである。具体的には、第１入賞フラグ２０３ｖ１は、後述する、第１連続入賞判定処理（図５１、Ｓ９６０）において、第１始動口６３ａに遊技球が入賞し、第１入賞フラグ２０３ｖ１がオフである場合にオンに設定されるフラグである。一方、第２始動口６３ｂに遊技球が入賞した場合には、オフに設定される。

【０５３９】

第２入賞フラグ２０３ｖ２は、第１入賞フラグ２０３ｖ１に対して、第２始動口６３ｂへに対する点で異なるのみで、同一であるので、詳細な説明については省略する。

【０５４０】

このように構成することで、振り分け入賞装置６３０により、交互に第１始動口６３ａ第２始動口６３ｂとに振り分けられずに、例えば、第１始動口６３ａに連続して遊技球が入賞した場合には、２回目に第１始動口６３ａに遊技球が入賞した場合には、すでに第１入賞フラグ２０３ｖ１がオンに設定されており、連続に第１始動口６３ａに入賞したか否かが判別できるように構成されている。

【０５４１】

第１連続入賞フラグ２０３ｖ３は、第１始動口６３ａに連続して遊技球が入賞したことを示すフラグである。具体的には、後述する、第１連続入賞判定処理（図５１、Ｓ９６０）において、第１始動口６３ａに遊技球が入賞した場合に、すでに第１入賞フラグ２０３ｖ１がオンに設定されている場合に、オンに設定されるフラグである。一方、後述する、第１特別図柄変動パターン選択処理４（図４９、Ｓ３４０）において、Ｓ５２６の処理で調整用特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅ（図４１）がセットされるとオフに設定さ

れる。
【０５４２】
第２連続入賞フラグ２０３ｖ４は、第１連続入賞フラグ２０３ｖ３に対して、第２始動口６３ｂに対する点で異なるのみで、同一であるので、詳細な説明については省略する。
【０５４３】
このように構成することで、第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂに連続に入賞したか否かを容易に判別することができる。よって、第１連続入賞フラグ２０３ｖ３または第２入賞フラグ２０３ｖ４がオンに設定されたことに基づいて、調整用の変動パターンを選択することで、容易に第１特別図柄と第２特別図柄との保留球の差を少なくするように構成することができる。
【０５４４】
図４７を参照して、第４実施形態において、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図４７は、このタイマ割込処理を示すフローチャートである。第４実施形態のタイマ割込処理は、第２実施形態のタイマ割込処理（図１４）に対して、特別図柄変動処理（図１５、Ｓ１０７）の一部が変更され、始動入賞処理（図２４、Ｓ１０８）に代わって始動入賞処理２（図５０、Ｓ１２０）が追加されている。
【０５４５】
図４８を参照して、第４実施形態において、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４７）の一処理である特別図柄変動処理（図１５、Ｓ１０７）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（図４８、Ｓ２０３）について説明する。図４８は、この第１特別図柄変動開始処理（図４８、Ｓ２０３）を示すフローチャートである。第４実施形態の第１特別図柄変動開始処理（図４８、Ｓ２０３）は、第２実施形態の第１特別図柄変動開始処理（図４２、Ｓ２０３）に対して、第１特別図柄変動パターン選択処理２（図４３、Ｓ３２０）に代わり、第１特別図柄変動パターン選択処理４（図４９、Ｓ３４０）が追加されている。第４実施形態におけるＳ３０１～Ｓ３０９の各処理は、第２実施形態におけるＳ３０１～Ｓ３０９の各処理と同一の処理が実行される。Ｓ３０９の処理が完了すると、第１特別図柄変動パターン選択処理４（図４９、Ｓ３４０）が実行される。
【０５４６】
図４９を参照して、第４実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第１特別図柄変動開始処理（図４８、Ｓ２０３）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理４（Ｓ３４０）について説明する。図４９は、この第１特別図柄変動パターン選択処理４（Ｓ３４０）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動パターン選択処理４（図４９、Ｓ３４０）は、第１特別図柄の変動パターンを選択するための処理である。特に、当否判定結果が外れの場合には、第１連続入賞フラグ２０３ｖ３がオンであるか（即ち、第１始動口６３ａに遊技球が連続して入賞したか）判別し、オンであれば、その差を調整するために短時間外れの変動パターンを選択するための処理である。
【０５４７】
第１特別図柄変動パターン選択処理４（図４９、Ｓ３４０）では、第２実施形態における第１特別図柄変動パターン選択処理２（図４３、Ｓ３２０）に対して、Ｓ５５４～Ｓ５５６までの各処理が変更されており、その他の処理については同一であるので、変更された点についてのみ、詳細に説明する。
【０５４８】
第１特別図柄変動パターン選択処理４（図４９、Ｓ３４０）において、第１大当たりフラグ２０３ｏがオフであると判別された場合には（Ｓ５５１：Ｎｏ）、第１連続入賞フラグ２０３ｖ３がオンであるか（即ち、第１始動口６３ａに連続して遊技球が入賞したか）判別される（Ｓ５５４）。第１連続入賞フラグ２０３ｖ３がオンであると判別された場合には（Ｓ５５４：Ｙｅｓ）、調整用特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅ（図４１）がセットされ、第１連続入賞フラグ２０３ｖ３がオフに設定される（Ｓ５５６）。

【０５４９】
一方、第１連続入賞フラグ２０３ｖ３がオフであると判別された場合には（Ｓ５５４：Ｎｏ）、第１特別図柄の保留球の数から第２特別図柄の保留球の数を減算した値が２個以上である（即ち、第１特別図柄の保留球が第２特別図柄の保留球よりも２個以上多い）か判別される（Ｓ５５５）。ここでは、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値から第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を減算した値で判断される。
【０５５０】
第１特別図柄の保留球が第２特別図柄の保留球よりも２個以上多いと判別された場合には（Ｓ５５５：Ｙｅｓ）、Ｓ５５６の処理が実行される。一方、第１特別図柄の保留球の数から第２特別図柄の保留球の数を減算した結果が２個未満であると判別された場合（Ｓ５５５：Ｎｏ）、遊技状態に応じた特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅがセットされる。遊技状態が通常遊技状態（低確率遊技状態であり時短中でない）である場合には、通常時特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅ（図１０（ｂ））がセットされる。また、遊技状態が高確率遊技状態または時短中である（時短カウンタ２０３ｋが０より大きい）場合には、時短・確変特別用外れ変動パターンテーブル２０２ｄ（図１１（ｂ））がセットされる。
【０５５１】
このように構成することで、振り分け入賞装置６３０により第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとに交互に振り分けられずに、どちらか一方に連続して入賞した場合には、短時間外れの変動パターンが選択されるので、連続に入賞した方の保留の消化が早くなり、交互に振り分けられたものと略同一の状態とすることができる。よって、第１特別図柄と第２特別図柄との保留球の差を少なくするように調整することができる。
【０５５２】
また、第１連続入賞フラグ２０３ｖがオフである場合にも、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球との差が所定数以上（第１特別図柄の保留球の方が２個以上多い）か判別して、所定数以上である場合には、短時間外れの変動パターンが選択される。これにより、振り分け入賞装置６３０では、交互に振り分けられていても、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（変動時間）の違いにより、所定数以上の保留球数の差（例えば、２個以上）が発生しても、短時間外れの変動パターンが選択されることにより、保留球の差を小さくするように調整することができる。
【０５５３】
なお、本実施形態では、第１連続入賞フラグ２０３ｖがオフの場合には、第１特別図柄と第２特別図柄との保留球の差を判別したが、それに限らず、第２実施形態と同様に、第１特別図柄の保留球の数が所定個数以上（例えば、３個以上）か判別するようにしてもよい。このように構成することで、頻繁に短時間外れの変動パターンが選択されて、遊技者が特別図柄の変動による演出を十分に楽しめず、遊技に飽きてしまうのを防止することができる。また、短時間外れの変動パターンが選択されることで、抽選結果が外れであることを遊技者が、特別図柄の停止前に認識してしまい、大当たりへの期待感を持てないことも防止することができる。
【０５５４】
また、本実施形態では、第１連続入賞フラグ２０３ｖがオンである場合に、調整用特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅ（図４１）がセットされるように構成したが、それに限らず、第１連続入賞フラグ２０３ｖがオンである場合には、Ｓ５５５の処理を実行して、第１特別図柄の保留球が第２特別図柄の保留球よりも２個以上多い場合に、調整用特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅ（図４１）がセット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、第１始動口６３ａに連続して入賞した場合にも、第１特別図柄と第２特別図柄との保留球の差が所定数以上なければ、通常の変動パターンを選択するように構成でき、頻繁に短時間外れの変動パターンが選択されてしまうのを抑制することができる。
【０５５５】

なお、第２特別図柄についても、第２実施形態における第２特別図柄変動パターン選択処理２（図示せず）と同様に、第１特別図柄変動パターン選択処理４（図４９、Ｓ３４０）の各処理において、第１が第２に、第２が第１に変更されるのみであり、詳細な説明や奏する効果については同一であるので、その説明と図示を省略する。

【０５５６】

図５０を参照して、第４実施形態において、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４７）の一処理である始動入賞処理２（Ｓ１２０）について説明する。図５０は、この始動入賞処理２（図５０、Ｓ１２０）を示すフローチャートである。第４実施形態の始動入賞処理２（図５０、Ｓ１２０）は、第２実施形態の始動入賞処理（図２４、Ｓ１０８）に対して、第１連続入賞判定処理（図５１、Ｓ９０６）と第２連続入賞判定処理（Ｓ９８０）とがそれぞれ追加されている。第４実施形態におけるＳ９０１～Ｓ９１４までの各処理は、第２実施形態におけるＳ９０１～Ｓ９１４までの各処理と同一の処理が実行される。Ｓ９０１の処理において、第１始動口６３ａに遊技球が入賞したと判別された場合には（Ｓ９０１：Ｙｅｓ）、第１連続入賞判定処理（図５１、Ｓ９６０）が実行される。

【０５５７】

第１連続入賞判定処理（図５１、Ｓ９６０）では、まず、第１入賞フラグ２０３ｖ１がオンに設定されているか（即ち、前回、第１始動口６３ａに遊技球が入賞した後であるか）判別される（Ｓ９６１）。第１入賞フラグ２０３ｖ１がオンであると判別された場合には、第１連続入賞フラグ２０３ｖ３がオンに設定される（Ｓ９６２）。一方、第１入賞フラグ２０３ｖ１がオフである（即ち、前回、第２始動口６３ｂに遊技球が入賞した）と判別された場合には（Ｓ９６１：Ｎｏ）、第１入賞フラグ２０３ｖ１をオンに設定する（Ｓ９６３）。その後、第２入賞フラグ２０３ｖ２をオフに設定する（Ｓ９６４）。

【０５５８】

このように構成することで、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとに遊技球が交互に入賞せずに、第１始動口６３ａに遊技球が連続して入賞したかを判別することができる。

【０５５９】

なお、本実施形態では、第１連続入賞フラグ２０３ｖ３がオンである場合に、短時間外れの変動パターンを選択するように構成したが、第２連続入賞フラグ２０３ｖ４がオンであるか判別して、オンである場合には、第３実施形態と同様に、第２特別図柄の保留のうち、変動開始順序が一番早いものに対する特別図柄が変動停止するまでの変動時間で構成された変動パターンを選択するようにしてもよい。このように構成することで、第１特別図柄と第２特別図柄との保留球の差を小さくするように調整することができる。

【０５６０】

なお、第２連続入賞判定処理（Ｓ９０７）については、第１連続入賞判定処理（図５１、Ｓ９６０）に対して、第１を第２に、第２を第１にそれぞれ変更したものであるので、詳細な図示と説明を省略する。

【０５６１】

なお、本実施形態では、第１入賞フラグ２０３ｖ１と第２入賞フラグ２０３ｖ２とをそれぞれ設けたが、どちらか一方のみを設けて、そのオンとオフの状態によって、判別するように構成してもよい。具体的には、第１入賞フラグ２０３ｖ１のみで構成した場合には、第１入賞フラグ２０３ｖ１がオンに設定されている場合には、第１始動口６３ａに入賞、第１入賞フラグ２０３ｖ１がオフに設定されている場合には、第２始動口６３ｂに入賞と判別する。このように構成することで、フラグの数等を減らすことができ、ＲＡＭの必要容量を小さくすることができる。第１連続入賞フラグ２０３ｖ３、第２連続入賞フラグ２０３ｖ４についても同様である。

【０５６２】

なお、本実施形態では、一方の始動口に２個連続で入賞した場合に、調整用の変動パターンを決定して、保留球の差を調整する場合について説明したが、それに限らず、一方の特別図柄で、他方が１回の特別図柄の変動を開始して終了するまでの間に、２回以上連続

で特別図柄の変動を終了した場合に、調整用の変動パターンを決定するように構成してもよい。また、連続に入賞したことと、連続に変動したことを組み合わせることで、より保留球の差を均等になるように調整することができる。

【０５６３】

なお、本実施形態では、振り分け装置６３０により、遊技球が均等に第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとに振り分けられる場合について、説明したが、振り分け装置６３０を設けず、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとにランダムに遊技球が入賞する構成でも、本実施形態の構成で、保留球の差を均等になるように調整することができる。

【０５６４】

次に、図５２～図５５を参照して、第５実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述の第１実施形態におけるパチンコ機１０では、下側表示領域Ｄｓに表示された保留図柄が音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する保留個数表示更新処理（図３７、Ｓ１４０６）により、枠ボタン２２が操作され、並び替えフラグ２２３ｋ７がオンになっている保留エリアに対応する保留図柄表示が変動を開始する順序で並び替えて表示される場合に説明した。

【０５６５】

これに対し、本第５実施形態におけるパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する保留個数表示更新処理２（図５４、Ｓ１４４０）において、並び替えフラグ２２３ｋ７がオンに設定されている保留エリアに対応する保留図柄表示を変動を開始する順序で並び替え、その並び替えフラグ２２３ｋ７がオンに設定されている保留エリアの保留図柄表示エリア（Ｄｓ１～Ｄｓ８）の背景（保留図柄表示が表示される背景）を点滅表示（フラッシュ表示）させる。

【０５６６】

即ち、第５施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態におけるパチンコ機１０と次の点で相違する。第５実施形態では、並び替えが実行された保留図柄表示（並び替えフラグ２２３ｋ７がオンに設定された保留エリアに対応する保留表示）が表示されている保留図柄表示エリア（Ｄｓ１～Ｄｓ８のいずれか）の背景画面を並び替えが実行済みであることを示す点滅表示（フラッシュ表示）させる点で第１実施形態におけるパチンコ機１０と相違する。

【０５６７】

その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、及び表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０５６８】

図５２は、第５実施形態における、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄表示の並び替え前から並び替え後までの表示を示した図である。並び替え前では、下側表示領域Ｄｓに第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとに入賞した順に対応する保留表示図柄（第１始動口６３ａに入賞したことに基づく保留図柄表示であれば「○」、第２始動口６３ｂに入賞したことに基づく保留図柄表示であれば「●」）が表示される。本実施形態では、振り分け入賞装置６３０により交互に第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとに振り分けられるので、交互に第１特別図柄と第２特別図柄との保留図柄表示が表示されやすい。

【０５６９】

その後、遊技者により枠ボタン２２が操作されると、保留図柄表示の並び替えが実行され、変動を開始する順序で保留図柄表示の並び替えが実行される。そして、そのときに表示されていた保留図柄表示（図５２では、Ｄｓ１からＤｓ５に表示されていた保留図柄表示）に対して、背景が点滅表示（図５２ではハッチングで示す）される。その後、新たに、第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂに入賞した遊技球に対する保留図柄表示に対しては、入賞した順序（入賞が成立した順序）で保留図柄表示が表示され、その保留図柄

表示エリア（図５２では、Ｄｓ６からＤｓ７）に対しては、点滅表示はされずに、通常の背景図柄（例えば、ブルーの背景色）で表示される。

【０５７０】

このように、遊技者が、枠ボタン２２を操作したときに、表示されていた保留図柄表示に対して、保留図柄表示エリアの背景を点滅表示させることで、遊技者は、並び替えを実行した保留図柄表示を容易に認識することができる。よって、保留図柄表示が表示されている順序について、入賞した順序であるか、変動を開始する順序であるかを容易に識別できる。従って、遊技者の混乱を抑制することができる。

【０５７１】

また、並び替えが実行された後に入賞した保留図柄表示に対しては、入賞した順序で保留図柄表示を表示して、保留図柄表示エリアの背景も通常の背景のままであるので、遊技者は、表示されている保留図柄表示が並び替え前のものであることを容易に識別することができる。さらに、並び替えが実行された保留図柄表示に対しては、背景の表示が点滅した状態を維持しているので、遊技者は、並び替え前、並び替え後の保留図柄表示を一度に認識することができる。

【０５７２】

また、保留図柄表示に対応する特別図柄が変動開始すると、その保留図柄表示は消され（消化され）、表示されている各保留図柄表示を１つずつ右側の保留図柄表示エリアへシフトして表示されるが、背景の点滅表示もそれに合わせて、シフトされて表示されるので、保留図柄表示の消化が行われても、遊技者は、容易に並び替えが実行された保留図柄表示を識別することができる。

【０５７３】

なお、本実施形態では、並び替えが実行された保留図柄表示を示す報知態様として、背景の点滅表示させたが、それに限らず、背景の色を変える（例えば、通常は青色を、並び替えが実行されると赤色に替える）ように構成してもよいし、背景でなく、保留図柄表示を点滅させたり、色を変えたり、模様を付ける等、適宜表示を変えるようにしてもよい。さらには、音声や文字等で報知するように構成してもよい（例えば、「３番目までの保留図柄は並び替え済みです。」という音声や文字を表示する）。

【０５７４】

図５３を参照して、第５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（Ｓ１４００）について説明する。図５３は、このメイン処理（図５３、Ｓ１４００）を示すフローチャートである。第５実施形態のメイン処理（図５３、Ｓ１４００）は、第１実施形態のメイン処理（図３５、Ｓ１４００）に対して、保留個数表示更新処理（図３７、Ｓ１４０６）に代わり、保留個数表示更新処理２（図５４、Ｓ１４４０）、保留並び替え処理（図４０、Ｓ１４１３）に代わり、保留並び替え処理２（図５５、Ｓ１４５０）が追加されている。第５実施形態におけるＳ１４０１～Ｓ１４０５の各処理は、第１実施形態におけるＳ１４０１～Ｓ１４０５の各処理と同一の処理が実行される。Ｓ１４０５の処理が完了すると、保留個数表示更新処理２（図５４、Ｓ１４４０）が実行される。

【０５７５】

図５４を参照して、第５実施形態において、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、Ｓ１４００）の一処理である保留個数表示更新処理２（Ｓ１４４０）について説明する。図５４は、この保留個数表示更新処理２（Ｓ１４４０）を示すフローチャートである。保留個数表示更新処理２（図５４、Ｓ１４４０）は、下側表示領域Ｄｓの保留図柄表示エリア（Ｄｓ１～Ｄｓ８）に保留図柄表示を表示するためのコマンドを設定するための処理である。

【０５７６】

保留個数表示更新処理２（図５４、Ｓ１４４０）では、まず、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの各保留エリアの変動開始時間記憶エリア２２３ｋ５の変動表示開始時間が更新される（Ｓ１４４１）。変動開始時間記憶エリア２２３ｋ５に記憶された各時間データ

からこの処理の実行周期（本実施形態では、１ｍｓ）が減算される。また、変動表示開始時間の更新はこれに限らず、ＲＴＣ等を設けることにより行ってもよいし、他の方法であっても当然よい。

【０５７７】

従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの並び替えフラグ２２３ｋ７がオンになっている保留エリアに対応する保留図柄表示は、変動表示開始順序で、並び替えフラグ２２３ｋ７がオフになっている保留エリアに対応する保留図柄表示は、保留の成立順序で保留図柄表示が表示される（Ｓ１４４２）。

【０５７８】

並び替えフラグ２２３ｋ７がオンに設定されている従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの保留エリアに対応する保留図柄表示が表示されている保留図柄表示エリアの背景を点滅（フラッシュ）表示させ、並び替えフラグ２２３ｋ７がオフである保留エリアに対応する保留図柄表示が表示されている保留図柄表示エリアの背景は通常背景（本実施形態では、例えば、青色）で表示制御装置１１４に表示させる背景表示変更コマンドを生成する（Ｓ１４４３）。

【０５７９】

このように、並び替えフラグ２２３ｋ７がオンに設定されている保留エリアの保留図柄表示が表示されている保留図柄表示エリアの背景を点滅表示させることで、遊技者に並び替えが実行済みである保留図柄表示であることを報知することができる。よって、遊技者は、その報知態様により、表示されている保留図柄表示が変動開始をする順序で表示されていることを認識することができる。

【０５８０】

また、並び替えフラグ２２３ｋ７がオンに設定されている保留エリアに対応する保留図柄表示が表示されている保留図柄表示エリアの背景は点滅表示され、並び替えフラグ２２３ｋ７がオフに設定されている保留エリア（即ち、並び替えが実行された後に、成立した保留）に対応する保留図柄表示が表示されている保留図柄表示エリアの背景は、通常の背景で表示されるので、遊技者は、並び替えが実行された保留図柄表示と並び替えが未実行の保留図柄表示とを容易に認識することができる。

【０５８１】

また、この保留個数表示更新処理２（図５４、Ｓ１４４０）が実行される毎に、新たに、背景表示変更コマンドが生成されるので、新たな保留が発生したり、保留図柄表示に対応する特別図柄が変動を開始して、保留が消化された場合にも、その状態に合わせて適宜、保留図柄表示と並び替えが実行されたことを示す点滅表示とを更新することができる。

【０５８２】

また、並び替えフラグ２２３ｋ７は、後述する、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する保留並び替え処理２（図５５、Ｓ１４５０）において、並び替え可能期間に枠ボタン２２が操作（本実施形態では、押下）された場合に、保留データが記憶されているすべての保留エリアにおいて、オンに設定される。これにより、表示されている保留図柄表示は、すべて保留の成立順序から、保留の変動表示開始順序に基づいて並び替えて表示される。一方、並び替えフラグ２２３ｋ７がオンに設定された後に、新たに記憶された保留に関しては、並び替えフラグ２２３ｋ７がオフであるので、並び替えられずに成立した順序、即ち、第３図柄表示装置８１に表示されている保留図柄表示の最後尾に表示される。

【０５８３】

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

同する不具合を抑制することができる。
【０５８４】
また、このように、枠ボタン２２が操作された時に表示されている保留図柄表示のみを並び替えるようにすることで、遊技者が知りたい時だけ、変動表示開始順序を知らせることができる。
【０５８５】
また、通常、１５Ｒ確変大当たりまたは１５Ｒ通常大当たりとなる場合には、比較的、長い変動パターンが選択される。そのため、大当たりとなる保留と同じ始動口６３ａ，６３ｂで成立した保留については、変動表示開始時間が遅くなる。よって、大当たりとなる保留と異なる始動口６３ａ，６３ｂで発生した成立順序の遅い保留の方が変動表示開始時間が早くなる場合が発生する。このような場合には、保留図柄の並び替えが行われると、成立順序の遅い保留図柄が、それよりも成立順序の早い保留図柄よりも前（保留図柄表示エリアＤｓ１側）に割り込んで表示される。従って、遊技者は、枠ボタン２２を操作して、保留図柄表示の並び替えをさせた場合に、成立順序の遅い保留図柄が成立順序の早い保留図柄よりも前に割り込んで表示されると、その割り込んで表示された保留図柄よりも前に表示されている保留図柄のうち、その割り込んで表示された保留図柄とは異なる始動口６３ａ，６３ｂへの入賞で発生した保留について、大当たりではないかと期待を持つことができる。
【０５８６】
よって、遊技者は、枠ボタン２２を操作する時に、保留図柄表示の中に、大当たりとなる保留があるかもしれないと思い、並び順序が変わることを期待して枠ボタンを操作することができ、大当たりへの期待感をもって枠ボタン２２を操作することができる。また、枠ボタン２２を操作すると、音声が出力されるので、大当たりへの期待感をより増幅させて演出することができる。
【０５８７】
メイン処理（図５３、Ｓ１４００）に戻って説明を続ける。第５実施形態におけるＳ１４０７～Ｓ１４１２の各処理は、第１実施形態におけるＳ１４０７～Ｓ１４１２の各処理と同一の処理が実行される。Ｓ１４１２の処理が完了すると、保留並び替え処理２（図５５、Ｓ１４５０）が実行される。
【０５８８】
図５５を参照して、第５実施形態において、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、Ｓ１４００）の一処理である保留並び替え処理２（Ｓ１４５０）について説明する。図５５は、この保留並び替え処理２（Ｓ１４５０）を示すフローチャートである。保留並び替え処理２（図５５、Ｓ１４５０）は、保留図柄表示の並び替え可能期間である場合に、枠ボタン２２が操作されると、並び替えが実行された（実行される）ことを報知する並び替え報知音コマンドをセットし、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの並び替えフラグ２２３ｋ７をオンに設定するための処理である。
【０５８９】
保留並び替え処理２（図５５、Ｓ１４５０）では、まず、並び替え可能期間であるか判別される（Ｓ１４５１）。並び替え可能期間は、大当たり遊技中や異なる始動口６３ａ，６３ｂで成立した保留の無い状態（第１特別図柄と第２特別図柄との保留がそれぞれ１個以上無い状態）以外の遊技状態が並び替え可能期間に設定されている。
【０５９０】
並び替え可能期間であると判別された場合には（Ｓ１４５１：Ｙｅｓ）、表示用ボタン操作表示コマンドが生成される（Ｓ１４５２）。表示制御装置１１４は、この表示用ボタン操作表示コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１に「並び替えができるかも！！」という文字表示をして、遊技者に枠ボタン２２を操作が可能である期間を報知する。報知態様は、これに限らず、音声等で行ってもよいし、専用のランプ等を点灯させるように制御する構成であっても当然よい。
【０５９１】

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

【０５９２】

枠ボタン２２が操作されているかが判別される（Ｓ１４５３）。枠ボタン２２が操作されていると判別された場合には（Ｓ１４５３：Ｙｅｓ）、並び替え報知音コマンドがセットされる（Ｓ１４５４）。並び替え報知音コマンドは、音声出力装置２２６より並び替えが実行される（実行された）ことを示す報知音（本実実施形態では、「並び替えします」という音声）が出力される。

【０５９３】

なお、本実実施形態では、音声としたが、それに限らず、特定の効果音（例えば、ファンファーレの音楽等）が出力されるように構成してもよい。出力時間は、その効果に合わせて適宜、設定すればよく、並び替えされた保留図柄表示が表示されている間は、ずっと専用のメロディや効果音が出力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、遊技者は、並び替えを実行したことを強く意識でき、保留図柄表示が並び替えされていることを理解し易くできる。

【０５９４】

従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの保留データが記憶されているすべての保留エリアの並び替えフラグ２２３ｋ７がオンに設定される（Ｓ１４５５）。

【０５９５】

一方、並び替え可能期間ではないと判別された場合（Ｓ１４５１：Ｎｏ）、枠ボタン２２が操作されていないと判別された場合（Ｓ１４５３：Ｎｏ）には、この処理を終了する。このように構成することで、遊技者が並び替えを行いたいと思ったときに、第３図柄表示装置８１で表示されている保留図柄のみに対して並び替えを行うことができる。

【０５９６】

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

【０５９７】

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

【０５９８】

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

【０５９９】

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

【０６００】

なお、大当たり遊技中を、並び替え可能期間に設定した場合には、変動表示中で仮停止した変動表示の残りの変動時間を考慮して、並び替えを行う必要が有る。具体的には、保留されている第１特別図柄または第２特別図柄の決定されている変動時間（変動表示態様）と仮停止中の残りの変動時間とに基づいて、変動開始時間を算出して、並び替え順序を

判断して、その並び替え順序に基づいて並び替えを行う。このように構成することで、大当たり遊技中に、新たな保留表示態様が表示されても、その保留表示態様とその保留表示態様が表示される前に既に表示されていた表示態様とを合わせて、正確な変動開始順序で並び替えを行い、大当たり遊技機中にも、正確な変動開始順序を遊技者に報知することができる。

【０６０１】

次に、図５６～図５７を参照して、第５実施形態におけるパチンコ機１０の変形例について説明する。上述の第５実施形態におけるパチンコ機１０では、枠ボタン２２が操作されたときに、保留図柄表示エリアに表示されていたすべての保留図柄表示に対して、保留図柄表示エリアの背景を点滅表示させる場合について説明した。

【０６０２】

これに対し、本第５実施形態におけるパチンコ機１０の変形例では、並び替えが実行されて、成立順と異なる順序となる変動開始順序の保留図柄表示に対してのみ、保留図柄表示エリアの背景を点滅表示させる。

【０６０３】

即ち、第５施形態におけるパチンコ機１０の変形例は、第５実施形態におけるパチンコ機１０と次の点で相違する。第５実施形態の変形例では、保留個数表示更新処理２（図５７、Ｓ１４４０）において、並び替えフラグ２２３ｋ７がオンに設定された保留エリアで、入賞順序と異なる変動開始順序となる保留エリアの保留図柄表示が表示されている保留図柄表示エリアに対して、背景を点滅表示をさせる背景表示変更コマンドを生成する点で第５実施形態におけるパチンコ機１０と相違する。

【０６０４】

その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、及び表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第５実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第５実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０６０５】

図５６は、第５実施形態の変形例における、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄表示の並び替え前から並び替え後までを示した図である。並び替え前では、第１特別図柄の保留図柄表示（本実施形態では、「○」）と第２特別図柄の保留図柄表示（本実施形態では、「●」）とが成立順に表示されている。遊技者により枠ボタン２２が操作されて並び替えが実行されたことにより保留図柄表示エリアＤｓ３に表示されていた第１特別図柄の保留図柄表示「○」と保留図柄表示エリアＤｓ４に表示されていた第２特別図柄の保留図柄表示「●」とが並び替えられ、その背景が点滅表示され、並び替えられたことを示す表示態様（報知態様）となっている。

【０６０６】

なお、通常、１５Ｒ確変大当たりまたは１５Ｒ通常大当たりとなる場合には、比較的、長い変動パターンが選択される。そのため、大当たりとなる保留と同じ始動口６３ａ，６３ｂで成立した保留については、変動表示開始時間が遅くなる。よって、大当たりとなる保留と異なる始動口６３ａ，６３ｂで発生した成立順序の遅い保留の方が変動表示開始時間が早くなる場合が発生する。このような場合には、保留図柄の並び替えが行われると、成立順序の遅い保留図柄が、それよりも成立順序の早い保留図柄よりも前（保留図柄表示エリアＤｓ１側）に割り込んで表示される。

【０６０７】

ここで、成立順序と変動開始順序が異なり、並び替えが実行されることにより表示順序が変更された保留図柄表示についてのみ、背景が点滅表示される。よって、遊技者は、枠ボタン２２を操作して、保留図柄表示の並び替えをさせた場合に、成立順序の遅い保留図柄が成立順序の早い保留図柄よりも前に割り込んで順序が変更されて表示された保留図柄表示を容易に認識できる。従って、その割り込んで表示された保留図柄よりも前に表示さ

れている保留図柄のうち、その割り込んで表示された保留図柄とは異なる始動口６３ａ，６３ｂへの入賞で発生した保留について、大当たりではないかと、期待を持つことができる。

【０６０８】

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

【０６０９】

なお、並び替えを実行したことを示すために、保留図柄表示の表示順序が変更された場合に、背景を点滅表示させ、さらに、並び替えを実行したときに表示されていた保留図柄表示に対しては、背景を特殊な色（例えば、赤色）で表示することで、並び替えが実行された保留図柄表示を識別できるようにしてもよい。このように構成することで、遊技者は、並び替えが実行されたときに表示されていた保留図柄表示と、並び替えにより表示順序が変更された保留図柄表示とを両方識別することができる。よって、より遊技者の混乱を抑制することができる。

【０６１０】

図５７を参照して、第５実施形態の変形例において、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に実行されるメイン処理（図５３、Ｓ１４００）の一処理である保留個数表示更新処理２（図５７、Ｓ１４４０）について説明する。

【０６１１】

第５実施形態の変形例におけるＳ１４４１～Ｓ１４４２までの各処理は、第５実施形態におけるＳ１４４１～Ｓ１４４２までの各処理と同一の処理が実行される。第５実施形態の変形例では、Ｓ１４４２の処理が実行されると、並び替えフラグ２２３ｋ７がオンに設定されている従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの保留エリアのうち、入賞順と変動開始する順序が異なる保留エリアがあるか判別される（Ｓ１４４５）。ここでは、保留エリアと変動開始順序記憶エリア２２３ｋ４とを判別して、順序が異なるか判別される。具体的には、保留エリア２における変動開始順序記憶エリア２２３ｋ４に記憶されている変動開始順序が３番目であれば、入賞順序は２番目であるのに、変動開始順序は、３番目であることを示しており、順序が異なると判別される。

【０６１２】

並び替えフラグ２２３ｋ７がオンに設定されている従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの保留エリアのうち、入賞順と変動開始する順序とが異なる保留エリアがあると判別された場合には（Ｓ１４４５：Ｙｅｓ）、並び替えフラグ２２３ｋ７がオンに設定されている保留エリアのうち、入賞順序と変動開始順序が異なると判別された保留エリアに対応する保留図柄表示が表示されている保留図柄表示エリアの背景を点滅表示（変更）させる背景表示変更コマンドが生成される（Ｓ１４４６）。

【０６１３】

このように、並び替えが実行されたときに、表示されていた保留図柄表示について、表示順序が変更された保留図柄表示について、背景が点滅表示されることで、遊技者は、順序が変更された保留図柄を識別することができる。

【０６１４】

なお、表示順序が変更された保留図柄表示を報知する報知態様は、点滅表示に限らず、文字表示で示しても良いし、音声で報知しても良いし、点滅表示でなく、他の表示態様であっても良いし、保留図柄表示を特別な色や模様で表示しても良い。

【０６１５】

次に、図５８～図６０を参照して、第６実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述の第５実施形態におけるパチンコ機１０では、枠ボタン２２が操作されたときに、保留図柄表示エリアに表示されていたすべての保留図柄表示に対して、保留図柄表示エリアの背景を点滅表示させる場合について説明した。

【０６１６】

これに対し、本第６実施形態におけるパチンコ機１０では、下側表示領域Ｄｓには、並び替え前の入賞順で保留図柄表示が表示される並び替え前保留表示領域Ｄｓａと並び替え後の変動を開始する順序で保留図柄表示が表示される並び替え後保留表示領域Ｄｓｂとが設けられている。枠ボタン２２が操作されるまでは、並び替え前保留表示領域Ｄｓａのみに保留図柄表示が入賞順で表示され、枠ボタン２２が操作されると、その時に表示されている保留図柄表示が、変動を開始する順序で、並び替え後保留表示領域Ｄｓｂに表示される。

【０６１７】

即ち、第６施形態におけるパチンコ機１０は、第５実施形態におけるパチンコ機１０と次の点で相違する。第６実施形態では、入賞順で保留図柄表示は表示させ、それとは別に、変動を開始する順序で保留図柄表示を表示させる点で第５実施形態におけるパチンコ機１０と相違する。

【０６１８】

その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、及び表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第５実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第５実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０６１９】

図５８は、第６実施形態における、並び替え前（並び替え未実行）と並び替え後（並び替え実行済み）との第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄表示を示した図である。並び替え前には、並び替え前保留表示領域Ｄｓａの保留図柄表示エリア（Ｄｓ１～Ｄｓ５）に第１特別図柄の保留図柄表示（本実施形態では、「○」）と第２特別図柄の保留図柄表示（本実施形態では、「●」）がそれぞれ、入賞順で表示されている。このとき、並び替え後保留表示領域Ｄｓｂには、保留図柄表示は表示されていない。

【０６２０】

遊技者が枠ボタン２２を操作して、並び替えが実行されると、並び替え後として、並び替え前保留表示領域Ｄｓａには、保留図柄表示が入賞順で表示された状態で、並び替え後保留表示領域Ｄｓｂに、そのときに並び替え前保留表示領域Ｄｓａに表示されていた保留図柄表示が変動を開始する順序で表示される。

【０６２１】

このように、並び替えが実行されると、並び替え前、並び替え後の保留図柄表示が並列して上下に表示されるので、遊技者は、どのように並び替えが行われたかを、並び替え前保留表示領域Ｄｓａの保留図柄表示と並び替え後保留表示領域Ｄｓｂの保留図柄表示とを比較して、認識することができる。よって、変動を開始する順序では、入賞順とは順序が変わる保留図柄表示を容易に認識できる。

【０６２２】

なお、通常、１５Ｒ確変大当たりまたは１５Ｒ通常大当たりとなる場合には、比較的、長い変動パターンが選択される。そのため、大当たりとなる保留と同じ始動口６３ａ，６３ｂで成立した保留については、変動表示開始時間が遅くなる。よって、大当たりとなる保留と異なる始動口６３ａ，６３ｂで発生した成立順序の遅い保留の方が変動表示開始時間が早くなる場合が発生する。このような場合には、保留図柄の並び替えが行われると、成立順序の遅い保留図柄が、それよりも成立順序の早い保留図柄よりも前（保留図柄表示エリアＤｓ１側）に割り込んで表示される。

【０６２３】

ここで、成立順序と変動開始順序が異なり、並び替えが実行されることにより表示順序が変更された保留図柄表示については、並び替え前保留表示領域Ｄｓａと並び替え後保留表示領域Ｄｓｂとを比較することにより容易に認識できる。よって、遊技者は、枠ボタン２２を操作して、保留図柄表示の並び替えをさせた場合に、成立順序の遅い保留図柄が成立順序の早い保留図柄よりも前に割り込んで順序が変更されて表示された保留図柄表示を

容易に認識できる。従って、その割り込んで表示された保留図柄よりも前に表示されている保留図柄のうち、その割り込んで表示された保留図柄とは異なる始動口６３ａ，６３ｂへの入賞で発生した保留について、大当たりではないかと、期待を持つことができる。

【０６２４】

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

【０６２５】

なお、本実施形態では、並び替え後保留表示領域Ｄｓｂには、枠ボタン２２が操作されたときに表示されていた保留図柄表示を変動を開始する順序で表示したが、それに限らず、その後成立した保留に対して、入賞順で並び替え後保留図表示領域Ｄｓｂに表示するようにしてもよい。

【０６２６】

また、遊技者の枠ボタン２２の操作によらず、常時、並び替え後と並び替え前の保留図柄表示をそれぞれ表示するようにしても当然よい。このように構成することで、遊技者は、常に、入賞順と変動を開始する順序とで表示された保留図柄表示を視認できるので、並び替えにより入賞順と異なる順序で変動が開始される保留図柄表示があることを素早く認識することができる。

【０６２７】

図５９を参照して、第６実施形態において、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（Ｓ１４００）について説明する。図５９は、このメイン処理（図５９、Ｓ１４００）を示すフローチャートである。第６実施形態のメイン処理（図５９、Ｓ１４００）は、第５実施形態のメイン処理（図５３、Ｓ１４００）に対して、保留個数表示更新処理２（図５４、Ｓ１４４０）に代わり、保留個数表示更新処理３（図６０、Ｓ１４６０）が追加されている。第６実施形態におけるＳ１４０１～Ｓ１４０５の各処理は、第１実施形態におけるＳ１４０１～Ｓ１４０５の各処理と同一の処理が実行される。Ｓ１４０５の処理が完了すると、保留個数表示更新処理３（図６０、Ｓ１４６０）が実行される。

【０６２８】

図６０を参照して、第６実施形態において、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５９、Ｓ１４００）の一処理である保留個数表示更新処理３（Ｓ１４６０）について説明する。図６０は、この保留個数表示更新処理３（Ｓ１４６０）を示すフローチャートである。保留個数表示更新処理３（図６０、Ｓ１４６０）は、下側表示領域Ｄｓの並び替え前保留表示領域Ｄｓａと並び替え後保留表示領域Ｄｓｂとの各保留図柄表示エリア（Ｄｓ１～Ｄｓ８）に保留図柄表示を表示するためのコマンドを設定するための処理である。

【０６２９】

保留個数表示更新処理３（図６０、Ｓ１４６０）では、まず、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの各保留エリアの変動開始時間記憶エリア２２３ｋ５の変動表示開始時間が更新される（Ｓ１４６１）。変動開始時間記憶エリア２２３ｋ５に記憶された各時間データからこの処理の実行周期（本実施形態では、１ｍｓ）が減算される。また、変動表示開始時間の更新はこれに限らず、ＲＴＣ等を設けることにより行ってもよいし、他の方法であっても当然よい。

【０６３０】

従並び替え保留記憶エリア２２３ｋにおける保留エリア１の従並び替えフラグ２２３ｋ７はオンに設定されているか判別される（Ｓ１４６２）。従並び替え保留記憶エリア２２３ｋにおける保留エリア１の従並び替えフラグ２２３ｋ７はオンに設定されていると判別された場合には（Ｓ１４６２：Ｙｅｓ）、並び替え後保留表示領域Ｄｓｂに並び替えフラグがオンに設定されている保留エリアの保留図柄表示を変動を開始する順序で表示させる表示用保留表示コマンドが設定される（Ｓ１４６３）。

【０６３１】
このように制御することで、並び替えが実行された時に、表示されていた保留図柄表示（並び替えフラグ２２３ｋ７がオンに設定されている保留エリア）に対してのみ、並び替え後保留表示領域Ｄｓｂに保留図柄表示を表示させることができる。
【０６３２】
並び替え前保留表示領域Ｄｓａに保留エリアに記憶されている保留に対して、入賞順に表示させる表示用保留表示コマンドを生成する（Ｓ１４６４）。これにより、並び替え前保留表示領域Ｄｓａには、常に、入賞順で保留図柄表示を表示することができる。また、並び替えフラグ２２３ｋ７がオンの場合には、並び替え後保留表示領域Ｄｓｂと並び替え前保留表示領域Ｄｓａとに保留図柄表示をそれぞれ表示させることができる。
【０６３３】
一方、並び替え保留記憶エリア２２３ｋにおける保留エリア１の従並び替えフラグ２２３ｋ７はオフに設定されていると判別された場合には（Ｓ１４６２：Ｎｏ）、Ｓ１４６４の処理を実行する。これにより、保留エリア１（即ち、すべての保留エリア）で並び替えフラグがオフである場合には、並び替え前保留表示領域Ｄｓａのみで、保留図柄表示が入賞順で表示され、並び替えが実行されていないことを遊技者に容易に認識させることができる。
【０６３４】
また、並び替えが実行されていない状態では、遊技者が枠ボタン２２を操作するまで、並び替え後保留表示領域Ｄｓｂには、保留図柄表示が表示されないので、遊技者が枠ボタン２２を操作した時に、並び替え後保留表示領域Ｄｓｂに保留図柄表示が表示されたときの表示の変化を大きくして、遊技者に並び替えを実行することに対する意欲をより大きくすることができる。
【０６３５】
なお、本実施形態では、並び替えフラグ２２３ｋ７は保留エリア１のみで判断したが、それに限らず、各種データが記憶されている保留エリアすべての並び替えフラグについて判断してもよいし、そのいずれかがオンであるかを判別するように構成しても当然よい。
【０６３６】
また、本実施形態では、並び替え後保留表示領域Ｄｓｂは、常時表示されている構成としたが、それに限らず、常時は、並び替え前保留表示領域Ｄｓａのみが表示され、並び替えが実行されたとき（遊技者が枠スイッチ２２を操作したとき）に並び替え後保留表示領域Ｄｓｂが表示され、並び替えされた保留図柄表示がすべて消化（変動開始）されると、自動的に非表示となる構成としてもよい。また、並び替え可能期間となると、並び替え可能であることを報知する文字を表示する構成としたが、それに代わり、並び替え可能となると、並び替え後保留保留表示領域Ｄｓｂ（保留図柄表示が表示されていない状態）が表示され、遊技者に保留図柄表示の並び替えが可能であることを報知するように構成してもよい。このように構成することで、常時は、並び替え後保留表示領域Ｄｓｂが表示されず、そのスペースを上側表示領域Ｄｍとすることができ、主図柄の変動表示やその他、演出図柄の表示等を大きなスペースで表示することができる。よって、遊技者により分かり易い抽選結果の報知を行うことができる。
【０６３７】
次に、図６１～図６３を参照して、第７実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述の第１実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中や異なる始動口６３ａ，６３ｂで成立した保留の無い状態（第１特別図柄と第２特別図柄との保留がそれぞれ１個以上無い状態）以外の遊技状態において、並び替え可能期間として設定する場合について説明した。
【０６３８】
これに対し、本第７実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中においても、並び替え可能期間に含まれるように設定する。
【０６３９】

即ち、第７施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態におけるパチンコ機１０と次の点で相違する。第７実施形態では、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が、大当たり遊技の開始となると、大当たり遊技後を起点として各保留の変動が開始される時間を再算出する。そして、並び替えデータを音声ランプ制御装置１１３に出力し、音声ランプ制御装置１１３では、大当たり遊技中も並び替え可能期間として設定して、並び替えを実行する点で第１実施形態におけるパチンコ機１０と相違する。

【０６４０】

その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、及び表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０６４１】

図６１を参照して、第７実施形態において、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１４）の一処理である大開放口開閉処理（図６１、Ｓ１０３）のについて説明する。図６１は、この大開放口開閉処理（図６１、Ｓ１０３）を示すフローチャートである。第７実施形態の大開放口開閉処理（図６１、Ｓ１０３）は、第１可変入賞装置６５の開閉を制御するだけでなく、大当たり遊技が開始となると、大当たり後を起点として各保留の変動を開始する時間を再算出して、音声ランプ制御装置１１３にその再算出したデータに基づいて、並び替えデータを生成するための処理である。

【０６４２】

大開放口開閉処理（図６１、Ｓ１０３）では、まず、大当たり遊技の開始であるかが判別される（Ｓ１３１）。大当たり遊技の開始であるかの判別は、第１特別図柄変動停止処理（図１９、Ｓ２０４）におけるＳ６０８の処理または、第２特別図柄変動停止処理（図２３、Ｓ２０７）におけるＳ８０８の処理で、大当たりの開始が設定されたかで判別される。

【０６４３】

大当たり遊技の開始であると判別された場合には（Ｓ１３１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄または第２特別図柄は仮停止中であるかが判別される（Ｓ１３２）。第１特別図柄または第２特別図柄は仮停止中であると判別された場合には（Ｓ１３２：Ｙｅｓ）、並び替え保留記憶エリア２０３ｕに記憶されている各保留エリアの変動開始時間記憶エリア２０３ｕ５の値について、大当たり後を起点として、仮停止している第１特別図柄または第２特別図柄の残り変動時間も考慮して再算出される（Ｓ１３３）。一方、第１特別図柄または第２特別図柄は仮停止中でないと判別された場合には（Ｓ１３２：Ｎｏ）、並び替え保留記憶エリア２０３ｕに記憶されている各保留エリアの変動開始時間記憶エリア２０３ｕ５の値について、大当たり後を起点として再算出される（Ｓ１３４）。

【０６４４】

Ｓ１３３またはＳ１３４の処理で再算出され、変動開始時間記憶エリア２０３ｕ５に記憶された変動開始時間に基づいて、各保留エリア毎に並び替えデータコマンドが生成される（Ｓ１３５）。

【０６４５】

一方、大当たり遊技の開始でないと判別された場合には（Ｓ１３１：Ｎｏ）、大当たり遊技中であるか判別される（Ｓ１３６）。大当たり遊技中でないと判別された場合には（Ｓ１３６：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、大当たり遊技中であると判別された場合には（Ｓ１３６：Ｙｅｓ）、新たなラウンドの開始タイミングであるか判別される（Ｓ１３７）。新たなラウンドの開始タイミングであると判別された場合には（Ｓ１３７：Ｙｅｓ）、第１可変入賞装置６５の大開放口を開放する処理を実行する（Ｓ１３８）。新たに開始するラウンド数を示すラウンドコマンドが設定（生成）される（Ｓ１３９）。

【０６４６】

一方、新たなラウンドの開始タイミングでないと判別された場合には（Ｓ１３７：Ｎｏ

）、第１可変入賞装置６５における大開放口の閉鎖条件が成立したか判別される（Ｓ１４０）。第１可変入賞装置６５における大開放口の閉鎖条件が成立したと判別された場合には（Ｓ１４０：Ｙｅｓ）、第１可変入賞装置６５の大開放口を閉鎖する処理を実行する（Ｓ１４１）。

【０６４７】

一方、第１可変入賞装置６５における大開放口の閉鎖条件が成立していないと判別された場合には（Ｓ１４０：Ｎｏ）、エンディング演出の開始タイミングであるか判別される（Ｓ１４２）。エンディング演出の開始タイミングであると判別された場合には（Ｓ１４２：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定（生成）する（Ｓ１４３）。

【０６４８】

一方、エンディング演出の開始タイミングでないと判別された場合には（Ｓ１４２：Ｎｏ）、大当たり遊技の終了か判別される（Ｓ１４４）。大当たり遊技の終了と判別された場合には（Ｓ１４４：Ｙｅｓ）、大当たり遊技の終了が設定される（Ｓ１４５）。確変大当たりであったか判別される（Ｓ１４６）。確変大当たりであったかの判別は、大当たり遊技を実行する契機となった、抽選結果は、１５Ｒ確変大当たり又は２Ｒ確変大当たりであるか判別される。

【０６４９】

確変大当たりであったと判別された場合には（Ｓ１４６：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｍがオンに設定される（Ｓ１４７）。一方、大当たり遊技中であると判別された場合には（Ｓ１４４：Ｎｏ）、または確変大当たりでないと判別された場合には（Ｓ１４６：Ｎｏ）、この処理を終了する。

【０６５０】

このように、大当たり遊技の開始となると、大当たり遊技後を起点とした、各保留エリアにおける変動開始時間が更新される。よって、大当たり遊技中に、遊技者により枠ボタン２２が操作された場合にも、その更新された変動開始時間に基づいて、並び替えデータコマンドを生成することで、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１も、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋのデータを更新して、保留図柄表示を大当たり遊技後からの変動を開始する順序で並び替えることができる。

【０６５１】

また、第１特別図柄または第２特別図柄が仮停止しているか判別して、仮停止している場合には、その特別図柄の保留に対しては、その残り変動時間が経過してからを起点として、変動開始時間を算出することで、より正確な変動開始時間を算出して並び替えデータコマンドを生成することができる。よって、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、その並び替えデータコマンドが示す変動開始時間に基づいて、保留図柄表示をより正確な変動を開始する順序で並び替えることができる。

【０６５２】

図６２を参照して、第７実施形態において、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（Ｓ１４００）について説明する。図６２は、このメイン処理（図６２、Ｓ１４００）を示すフローチャートである。第７実施形態のメイン処理（図６２、Ｓ１４００）は、第１実施形態のメイン処理（図３５、Ｓ１４００）に対して、コマンド判定処理（図３６、Ｓ１４１４）に代わり、コマンド判定処理２（図６３、Ｓ１４７０）が追加されている。第７実施形態におけるＳ１４０１～Ｓ１４１３の各処理は、第１実施形態におけるＳ１４０１～Ｓ１４１３の各処理と同一の処理が実行される。Ｓ１４１３の処理が完了すると、コマンド判定処理２（図６３、Ｓ１４７０）が実行される。

【０６５３】

図６２を参照して、第７実施形態において、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６２、Ｓ１４００）の一処理であるコマンド判定処理２（Ｓ１４７０）について説明する。図６３は、このコマンド判定処理２（Ｓ１４７０）を示すフローチャートである。コマンド判定処理２（図６３、Ｓ１４７０）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６２、Ｓ１４００）

の中で実行され、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定するための処理である。
【０６５４】
第７実施形態のコマンド判定処理２（図６３、Ｓ１４７０）は、第１実施形態のコマンド判定処理（図３６、Ｓ１４１４）に対して、Ｓ１５２０、Ｓ１５２１の処理が追加されている。第７実施形態におけるＳ１５０１～Ｓ１５１８の各処理は、第１実施形態におけるＳ１５０１～Ｓ１５１８の各処理と同一の処理が実行される。Ｓ１５１７の処理で第１または第２特別図柄変動再開コマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ１５１７：Ｎｏ）、Ｓ１５２０の処理が実行される。
【０６５５】
Ｓ１５２０の処理では、主制御装置１１０が出力した並び替えデータコマンドを受信したか判別される。並び替えデータコマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ１５２０：Ｙｅｓ）、受信した並び替えデータコマンドに基づいて、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの変動開始時間記憶エリア２２３ｋ５のデータを更新する。ここで、並び替えデータコマンドは、再算出された変動開始時間を示すデータとなっている。なお、並び替えデータコマンドは、本実施形態の構成に限らず、並び替え保留記憶エリア２０３ｕの各データに基づいて生成されても当然良い。一方、並び替えデータコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ１５２０：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行する（Ｓ１５１９）。
【０６５６】
なお、本実施形態では、説明を省略したが、大当たり遊技中に第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂに遊技球が入賞すると、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）のＳ９２３または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）のＳ９４２では、大当たり遊技終了後を起点とした変動開始時間が算出される。
【０６５７】
このように、大当たり遊技が開始されると、各保留の変動開始時間記が大当たり遊技終了後を起点として再算出され、並び替えデータコマンドとして音声ランプ制御装置１１３に出力され、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの各保留エリアの変動開始時間記憶エリア２２３ｋ５の値も更新されるので、大当たり遊技中を並び替え可能期間として、設定しても、保留図柄表示を変動開始順に並び替えることができる。
【０６５８】
また、大当たり遊技中に第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂに遊技球が入賞しても、入賞コマンドにより大当たり遊技終了後の変動開始時間を示すデータが送信されるので、音声ランプ制御装置１１３は、新たに保留された保留図柄表示に対しても、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて、変動開始順に並び替えることができる。よって、単調になり易い大当たり遊技中にも、遊技者は、保留図柄表示を並び替える操作をすることができ、保留図柄表示を並び替えて遊技を楽しむことができる。
【０６５９】
なお、通常、１５Ｒ確変大当たりまたは１５Ｒ通常大当たりとなる場合には、比較的、長い変動パターンが選択される。そのため、大当たりとなる保留と同じ始動口６３ａ，６３ｂで成立した保留については、変動表示開始時間が遅くなる。よって、大当たりとなる保留と異なる始動口６３ａ，６３ｂで発生した成立順序の遅い保留の方が変動表示開始時間が早くなる場合が発生する。このような場合には、保留図柄の並び替えが行われると、成立順序の遅い保留図柄が、それよりも成立順序の早い保留図柄よりも前（保留図柄表示エリアＤｓ１側）に割り込んで表示される。
【０６６０】
よって、遊技者は、大当たり中にも、枠ボタン２２を操作して、保留図柄表示を並び替えることで、割り込んで表示された保留図柄よりも前に表示されている保留図柄のうち、その割り込んで表示された保留図柄とは異なる始動口６３ａ，６３ｂへの入賞で発生した保留について、大当たりではないかと、期待を持つことができる。
【０６６１】

このように、遊技者は、大当たり中に、枠ボタン２２を操作して、保留図柄表示の中に大当たりとなる保留があり、連続して大当たりが得られないかと、並び順序が変わることを期待して枠ボタンを操作することができ、大当たり遊技中の楽しみを増大させることができる。

【０６６２】

次に、図６４～図７２を参照して、第８実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述の第１実施形態におけるパチンコ機１０では、第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂに遊技球が入賞すると、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する第１先読み処理（図２５、９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）において、変動開始時間順に付番されて、その順序を示す入賞コマンドが音声ランプ制御装置１１３ｂに対して出力されて、その順序に基づいて並び替えが実行される場合について説明した。

【０６６３】

これに対し、本第８実施形態におけるパチンコ機１０では、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂに遊技球が入賞しても、第１先読み処理（図２５、９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）では、変動開始順に付番せずに、入賞に基づいて取得した各種カウンタ値について入賞コマンドを生成する。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、その入賞コマンドを受信すると、その入賞コマンドが示す各カウンタ値に基づいて、変動開始時間を算出して、変動開始順序を付番して、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて、その順序で保留図柄表示の並び替えを実行する。

【０６６４】

即ち、第８施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態におけるパチンコ機１０と次の点で相違する。第８実施形態では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が、受信した入賞コマンドに基づいて、変動開始順序を算出して付番することにより、保留図柄表示の並び替えを実行する点で第１実施形態におけるパチンコ機１０と相違する。

【０６６５】

その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、及び表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０６６６】

図６４は、第８実施形態における、パチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＯＭ２２２の一部を模式的に示した図である。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＯＭ２２２には、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、特別当たり変動パターンテーブル２２２ｃ、特別外れ変動パターンテーブル２２２ｄが設けられている。なお、この各テーブルは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＯＭ２０２に設けられている大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄ、特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅと同一のものであるので、その説明を省略する。

【０６６７】

また、第８実施形態では、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＡＭ２０３の並び替え保留記憶エリア２０３ｕが削除される。これについては、図示を省略する。

【０６６８】

このように、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２にも、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＯＭ２０３と同様に各テーブルが記憶されているので、後述するが、主制御装置１１０からの入賞コマンドが示す各カウンタ値に基づいて、保留図柄表示に対応する特別図柄が変動を開始する前に、事前に大当たりの判定や変動パターンの選択を行い、変動開始時間を算出して、変動開始する順序で並び替えできるように変動開始時間に基づいて、変動開始順序を付番することができる。よって、主制御装置１

１０のＭＰＵ２０１は、変動開始順序を事前に判別するための各制御処理を実行する必要が無く、制御負荷を軽減することができる。

【０６６９】

図６５を参照して、第８実施形態において、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図６５は、このタイマ割込処理を示すフローチャートである。第８実施形態のタイマ割込処理は、第１実施形態のタイマ割込処理（図１４）に対して、始動入賞処理（図２４、Ｓ１０８）に代わって始動入賞処理３（図６６、Ｓ１５０）が追加されている。

【０６７０】

図６６を参照して、第８実施形態において、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図６５）の一処理である始動入賞処理３（Ｓ１５０）について説明する。図６６は、この始動入賞処理３（図６６、Ｓ１５０）を示すフローチャートである。第８実施形態の始動入賞処理３（図６６、Ｓ１５０）は、第１実施形態の始動入賞処理（図２４、Ｓ１０８）に対して、第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）に代わり、第１先読み処理２（図６７、Ｓ１０５０）が、第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）に代わり、第２先読み処理２（Ｓ１０６０）がそれぞれ追加されている。

【０６７１】

図６７を参照して、第８実施形態において、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理３（図６６、Ｓ１５０）の一処理である第１先読み処理２（図６７、Ｓ１０５０）について説明する。図６７は、この第１先読み処理２（図６７、Ｓ１０５０）を示すフローチャートである。第８実施形態の第１先読み処理２（図６７、Ｓ１０５０）は、始動入賞処理３（図６６、Ｓ１５０）において、遊技球が第１始動口へ入賞したことに基づいて、取得した各カウンタ値に基づいて、入賞コマンドを生成するための処理である。

【０６７２】

第１先読み処理２（図６７、Ｓ１０５０）では、まず、始動入賞処理３（図６６、Ｓ１５０）において、新たに第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（特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１、変動パターン判定用カウンタＣ４）を読み出す（Ｓ１０５１）。

【０６７３】

新たに第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（Ｓ１０５１で読み出した値）に基づいて、入賞コマンドが生成される（Ｓ１０５２）。この入賞コマンドは、各カウンタ値を示すものであり、音声ランプ制御装置１１３がこの入賞コマンドに基づいて、入賞順が判別できるコマンドとなっている。

【０６７４】

また、第２先読み処理２（Ｓ１０６０）については、第１先読み処理２（図６７、Ｓ１０５０）において、第１が第２に変更されるのみであるので、その図示と詳細な説明については、省略する。

【０６７５】

このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、第１先読み処理２（図６７、Ｓ１０５０）において、取得したカウンタ値に基づいて、大当たり判定や、変動パターンの選択、変動開始時間の算出、変動開始順序の付番等を行わないので、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の制御負荷を軽減することができる。

【０６７６】

また、本実施形態は、入賞コマンドについて、新たに成立した保留に対してのみ生成する構成としたが、それに限らず、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶されているすべての保留に対して再度、生成する構成としてもよい。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２０１は、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋのデータを遊技球が入賞する毎に全て更新することができ、ノイズ等でデータが壊れてしまった場合にも、更新されることで並び替え等の処理を行うことができる。

【０６７７】
図６８を参照して、第８実施形態において、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（Ｓ１４００）について説明する。図６８は、このメイン処理（図６８、Ｓ１４００）を示すフローチャートである。第８実施形態のメイン処理（図６８、Ｓ１４００）は、第１実施形態のメイン処理（図３５、Ｓ１４００）に対して、コマンド判定処理（図３６、Ｓ１４１４）に代わり、コマンド判定処理３（図６９、Ｓ１４９０）が、保留並び替え処理（図４０、Ｓ１４１３）に代わり、保留並び替え処理３（図７０、Ｓ１４８０）がそれぞれ追加されている。
【０６７８】
図６９を参照して、第８実施形態において、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６８、Ｓ１４００）の一処理であるコマンド判定処理３（Ｓ１４９０）について説明する。図６９は、このコマンド判定処理３（Ｓ１４９０）を示すフローチャートである。第８実施形態のコマンド判定処理３（図６９、Ｓ１４９０）は、第１実施形態のコマンド判定処理（図３６、Ｓ１４１４）に対して、Ｓ１５１３及びＳ１５１４の処理に代わり、Ｓ１５３０の処理が追加されている。その他の処理については、第１実施形態のコマンド判定処理（図３６、Ｓ１４１４）と同一の処理が実行される。
【０６７９】
第８実施形態のコマンド判定処理３（図６９、Ｓ１４９０）では、主制御装置１１０から出力された入賞コマンドを受信したか判別される（Ｓ１５１２）。入賞コマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ１５１２：Ｙｅｓ）、受信した入賞コマンドから各カウンタ値（特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１、変動パターン判定用カウンタＣ４）が抽出され、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３におけるその他メモリエリア２２３ｍに記憶される（Ｓ１５３０）。ここで、その他メモリエリアには、入賞コマンドが示す入賞順序（第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとを合わせた入賞順序）が各カウンタ値に対して識別可能に記憶される。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（Ｓ１５１２：Ｎｏ）、Ｓ１５１７の処理を実行する。なお、この後の処理については、第１実施形態ですでに説明したので、省略する。
【０６８０】
なお、本実施形態では、入賞コマンドから抽出した各カウンタ値を、その他メモリエリア２２３ｍに保存したが、それに限らず、従並び替え保留記憶エリア２２３ｍの対応する保留エリアに記憶するように構成してもよい。このように構成することで、各カウンタ値の入賞順を保留エリアによって判別することができ、記憶するデータ量を小さくすることができる。
【０６８１】
図７０を参照して、第８実施形態において、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６８、Ｓ１４００）の一処理である保留並び替え処理３（Ｓ１４８０）について説明する。図７０は、この保留並び替え処理３（Ｓ１４８０）を示すフローチャートである。第８実施形態の保留並び替え処理３（図７０、Ｓ１４９０）は、第１実施形態の保留並び替え処理（図４０、Ｓ１４１３）に対して、Ｓ１８１１及びＳ１８１２の処理が追加されている。その他の処理については、第１実施形態の保留並び替え処理（図４０、Ｓ１４１３）と同一の処理が実行される。
【０６８２】
保留並び替え処理３（図７０、Ｓ１４８０）では、まず、コマンド判定処理３（図６９、Ｓ１４９０）において、入賞コマンドを受信して、その他メモリエリア２２３ｍに各カウンタ値が記憶されている（即ち、入賞コマンドを受信した）か判別される（Ｓ１８１１）。入賞コマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ１８１１：Ｙｅｓ）、保留並び替え順序決定処理（図７１、Ｓ１８１２）が実行される。保留並び替え順序決定処理（図７１、Ｓ１８１２）については、後で詳述するが、受信した入賞コマンドが示す各カウンタ

値に基づいて、保留図柄表示の変動開始順序を決定するための処理である。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（Ｓ１８１１：Ｎｏ）、Ｓ１８０１の処理が実行される。なお、Ｓ１８０１からの処理は、第１実施形態の保留並び替え処理（図４０、Ｓ１４１３）のＳ１８０１からの処理と同一であるので、詳細な説明については省略する。

【０６８３】

図７１を参照して、第８実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留並び替え処理３（図７０、Ｓ１４８０）の一処理である保留並び替え順序決定処理（Ｓ１８１２）について説明する。図７１は、この保留並び替え順序決定処理３（Ｓ１８１２）を示すフローチャートである。第８実施形態の保留並び替え順序決定処理３（図７１、Ｓ１８１２）は、入賞コマンドが示す各カウンタ値に基づいて、変動開始順序を決定するための処理である。

【０６８４】

保留並び替え順序決定処理（図７１、Ｓ１８１２）では、まず、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｍに格納された各カウンタ値（特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１、変動パターン判定用カウンタＣ４）が読み出される（Ｓ１８２１）。

【０６８５】

読み出したデータを並び替え保留記憶エリア２２３ｋの入賞コマンドが示す入賞順序に対応する保留エリアに記憶する（本実施形態では、入賞コマンドは、入賞順に出力されるので、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してもよい）。その新たに記憶された保留データ（各カウンタ値）に基づく変動表示が開始される変動表示開始時間が算出される（Ｓ１８２２）。

【０６８６】

この変動開始時間は、図１２に示すように、新たに記憶された保留データに対応する変動表示中の特別図柄（第１始動口６３ａに基づく保留データであれば、第１特別図柄、第２特別図柄６３ｂに基づく保留データであれば、第２特別図柄）の残り変動時間と、新たに記憶された保留データと同じ始動口６３ａ，６３ｂに基づいて先に記憶された各保留データの決定されている変動時間をそれぞれ加算することにより算出される。ここでは、残り変動時間は、従第１変動時間記憶エリア２２３ｉまたは従第２変動時間記憶エリア２２３ｊに基づいて判別される。

【０６８７】

ここで、新たに記憶された保留データと同じ始動口に基づいて先に記憶された各保留データとは、新たに記憶された保留データが第１始動口６３ａに基づく保留データであれば、先に記憶されている第１始動口６３ａに基づく（第１特別図柄に対応する）保留データ、一方、新たに記憶された保留データが第２始動口６３ｂに基づく保留データであれば、先に記憶されている第２始動口６３ｂに基づく（第２特別図柄に対応する）保留データのことである。

【０６８８】

変動表示開始時間が算出されると、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋに記憶されている全ての保留データの変動表示開始時間の早い順に並び替え後順序が再付番される（Ｓ１８２３）。ここで、変動表示開始時間の再付番については、本実施形態では、全ての保留データに付いて再付番を行ったが、それに限らず、前回と変動表示開始順序が入れ替わった場合、即ち、新たに記憶された保留データの変動表示開始順序が先に記憶されている保留データの変動表示開始順序に割り込まれる場合に、その変更となる順序のみ再付番するように構成しても当然よい。

【０６８９】

変動開始時の遊技状態は、高確率遊技状態（確変遊技状態）であるか判別される（Ｓ１８２４）。ここでは、この新たに成立した保留に対応する特別図柄が変動開始となるまでに、変動が停止して確定される特別図柄を判定して変動開始時の遊技状態が判別される。

【０６９０】
変動開始時の遊技状態は、高確率遊技状態であると判別された場合には（Ｓ１８２４：Ｙｅｓ）、高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａの大当たり判定値に基づいて、第１特別図柄の当否を予測して、その判定結果を該当する従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの保留エリアの当否判定結果記憶エリア２２３ｋ１に記憶する（Ｓ１８２５）。一方、変動開始時の遊技状態は、低確率遊技状態（通常遊技状態）であると判別された場合には（Ｓ１８２４：Ｎｏ）、低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａの大当たり判定値に基づいて、第１特別図柄の当否を予測して、その判定結果を該当する従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの保留エリアの当否判定結果記憶エリア２２３ｋ１に記憶する（Ｓ１８２６）。
【０６９１】
次に、従保留並び替え記憶エリア更新処理（図７２）を実行する（Ｓ１８２７）。従並び替え記憶エリア更新処理（図７２、Ｓ１８２７）については、詳しく後述するが、実際に変動表示開始される順序で、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋに記憶された保留データの当否判定結果に基づいて、大当たり種別（確変か否か）、変動パターン（変動時間）が各カウンタ値に基づいて決定され、記憶（更新）される。
【０６９２】
次に、図７２を参照して、保留並び替え順序決定処理（図７１、Ｓ１８１２）の一処理である、従保留並び替え記憶エリア更新処理（Ｓ１８２７）について説明する。図７２は、この従保留並び替え保留記憶エリア更新処理（Ｓ１８２７）を示すフローチャートである。
【０６９３】
従保留並び替え保留記憶エリア更新処理（図７２、Ｓ１８２７）では、まず、保留並び替え順序決定処理（図７１、Ｓ１８１２）におけるＳ１８２５またはＳ１８２６の処理で予測した当否判定結果は大当たりであったか判別される（Ｓ１８３１）。保留並び替え順序決定処理（図７１、Ｓ１８１２）におけるＳ１８２５またはＳ１８２６の処理で予測した当否判定結果は大当たりであったと判別された場合には（Ｓ１８３１：Ｙｅｓ）、予測した大当たりは確変大当たり（１５Ｒ確変大当たりまたは第２Ｒ確変大当たり）であったか判別される（Ｓ１８３２）。予測した大当たりが確変大当たりであると判別された場合には（Ｓ１８３２：Ｙｅｓ）、新たに記憶された保留データに対応した従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの従先読み確変フラグ２２３ｋ６をオンに設定する（Ｓ１８３３）。なお、従先読み確変フラグ２２３ｋ６は、上位の保留エリアへデータがシフトされて記憶される場合に、シフトされる前の保留エリアのデータは０クリアされるので、そこでオフに設定される。つまり、一度、オンに設定された従先読み確変フラグ２２３ｋ６は、順に保留エリアをシフトされ、変動中データの記憶領域において、次の新たなデータがシフトされると上書き（０クリア）されることによりオフに設定される。
【０６９４】
一方、予測した大当たりが確変大当たりでない（即ち、１５Ｒ通常大当たりである）と判別された場合には（Ｓ１８３２：Ｎｏ）、Ｓ１８３４の処理が実行される。
【０６９５】
変動表示開始時の遊技状態（確変または時短中であるか否か）に対応した、特別当たり変動パターンテーブル２２２ｃより、新たに記憶された保留データの特別当たり種別カウンタＣ２、変動パターン判定用カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動表示開始時に決定される変動パターンが予測される（Ｓ１８３４）。
【０６９６】
一方、保留並び替え順序決定処理（図７１、Ｓ１８１２）におけるＳ１８２５またはＳ１８２６の処理で予測した当否判定結果が外れであると判別された場合には（Ｓ１８３１：Ｎｏ）、変動表示開始時の遊技状態（確変または時短中であるか否か）に対応した、特別外れ変動パターンテーブル２２２ｄより、新たに記憶された保留データの変動パターン判定用カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動表示開始時に決定され

る変動パターンが予測される（Ｓ１８３５）。
【０６９７】
予測した当否、停止種別、及び変動パターンが従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの入賞順序に対応した保留エリアの対応する各記憶エリア（新たに記憶された保留データに対応して）記憶される（Ｓ１８３６）。従並び替え保留記憶エリア２２３ｋに新たに記憶された保留データの変動表示開始順序は、先に記憶されていた変動表示開始順序に割り込ませて（順序を変えて）記憶されたか判別される（Ｓ１８３７）。従並び替え保留記憶エリア２２３ｋに新たに記憶された保留データの変動表示開始順序は、先に記憶されていた変動表示開始順序に割り込ませて（順序を変えて）記憶されたと判別された場合には（Ｓ１８３７：Ｙｅｓ）、新たに記憶された保留データの変動表示開始順序の後の保留データについて、再度、当否、停止種別、変動パターンを予測し、更新する（Ｓ１８３８）。
【０６９８】
このように、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１において、主制御装置１１０が出力した入賞コマンドが示す各カウンタ値に基づいて、当否判定、変動パターンの選択、並び替え順序（変動開始順序）の決定がそれぞれ行われるので、主制御装置１１０の制御負荷を軽減することができる。よって、第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂへの遊技球の入賞と、変動パターンの選択等の処理が集中した場合にも、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、処理を確実に実行することができる。
【０６９９】
また、主制御装置１１０から出力される入賞コマンドは、各カウンタ値を示すのみであるので、そのコマンドをぶら下げ基板等により傍受されても、その判定が大当たりであるかを判別することは困難であり、不正を抑制することができる。
【０７００】
また、主制御装置１１０が出力する入賞コマンドのデータ量を小さく構成することができるので、主制御装置１１０と音声ランプ制御装置１１３とのコマンドの送受信の負担を軽減することができ、コマンドの送受信に必要な時間を短縮することができる。
【０７０１】
また、各カウンタ値の値を音声ランプ制御装置１１３でバックアップしておけば、電源断時から復帰した場合にも、主制御装置１１０が各カウンタ値を再度出力する必要が無く、パチンコ機１０の電源投入時の立ち上げ時間を短くすることができる。
【０７０２】
なお、本実施形態では、保留される毎に、変動開始の順序に変更がある（順序に割り込まれて記憶された）か判別して、再度、変動開始時の遊技状態（高確率か低確率）かを判別して事前に当否判定を実行したが、それに限らず、保留のなかで当たりがある場合には、後から成立した保留のうち、当たりである保留は、先に成立している当たりの保留よりも先に変動を停止しないように構成してもよい。このように構成することで、変動開始時の遊技状態が変動開始順序により変更される場合がなくなり、再度、事前の当否判定をやり直す必要がなく、遊技における制御負荷を軽減することができる。
【０７０３】
次に、図７３～図７８を参照して、第９実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述の第１実施形態におけるパチンコ機１０では、振り分け入賞装置６３０により遊技球が第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとに交互に振り分けられるように構成された場合について説明した。
【０７０４】
これに対し、本第９実施形態におけるパチンコ機１０では、振り分け入賞装置６３０に遊技球が次に入球すると、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとのどちらに対して、遊技球を振り分けるように作動するか報知する入賞報知ランプ６６０が設けられている。
【０７０５】
即ち、第９施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態におけるパチンコ機１０と次の点で相違する。第９実施形態では、振り分け入賞装置６３０に遊技球が入球すると第

１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとのどちらに振り分けられるかを報知する点で第１実施形態におけるパチンコ機１０と相違する。

【０７０６】

その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、及び表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０７０７】

図７３及び７４を参照して、第９実施形態における、パチンコ機１０の遊技盤１３に設けられる振り分け入賞装置６３０について説明する。第９実施形態における振り分け入賞装置６３０は、第１実施形態における振り分け入賞装置６３０の遊技者が視認可能な前面側に、入賞報知ランプ６６０が追加されている。この入賞報知ランプ６６０は、振り分け入賞装置６３０に遊技球が入球すると、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとのどちらに振り分けられる状態であるかを報知するためのランプである。

【０７０８】

入賞報知ランプ６６０は、図７３（ｂ）に示すように、左ルート入賞報知ランプ６６０ａと右ルート入賞報知ランプ６６０ｂとで構成されている。左ルート入賞報知ランプ６６０ａは、受動振り分け部材６４０が正面視右回り方向に回動し、収容部６４０ａが振り分け入賞装置６３０に入球した遊技球を受けることが可能な位置に配置されている状態（即ち、第１始動口６３ａに遊技球を誘導する状態）である場合に、点灯するように制御される。

【０７０９】

また、右ルート入賞報知ランプ６６０ｂは、受動振り分け部材６４０が正面視左回り方向に回動し、収容部６４０ｂが振り分け入賞装置６３０に入球した遊技球を受けることが可能な位置に配置されている状態（即ち、第２始動口６３ｂに遊技球を誘導する状態）である場合に、点灯するように制御される。

【０７１０】

振り分け入賞装置６３０には、受動振り分け部材６４０の回動を検出する回転角センサ６７０が受動振り分け部材６４０の回転軸部に設けられ、受動振り分け部材６４０が回動するとその回動角度を検出するように構成されている。この回転角センサ６７０は、受動振り分け部材６４０に設けられた磁石６４０ｃとベース側磁石９００ａとが重なる位置に受動振り分け部材６４０が回動した位置が原点（回転角０度）となるように設定されている。その原点位置から受動振り分け部材６４０が正面視右回り（図７４（ａ）参照）に回動するとプラスの回転角度となり、逆に、原点位置から受動振り分け部材６４０が正面視左回り（図７４（ａ）参照）に回動するとマイナスの回転角度となるように設定されている。

【０７１１】

ここで、受動振り分け部材６４０の磁石６４０ｃとベース側磁石９００ａとが重なる位置に受動振り分け部材６４０が回動した位置が、回転角センサ６７０の原点位置とすることで、磁石６４０ｃとベース側磁石９００ａとは反発する磁極でそれぞれ配置されているため、この原点位置で受動振り分け部材６４０が停止することは無く、正面視左右方向のどちらかに回動した位置で停止して、回転角センサはプラスの値かマイナスの値になる。よって、回転角センサ６７０の値がプラスの値であれば、受動振り分け部材６４０が第１始動口６３ａへ遊技球を誘導可能な位置にあることを判別できる。一方、回転角センサ６７０の値がマイナスの値であれば、受動振り分け部材６４０が第２始動口６３ｂへ遊技球を誘導可能な位置にあることを判別できる。従って、その判別結果に基づいて、入賞報知ランプ６６０を点灯制御することで、遊技者に、次に振り分け入賞装置６３０に入球すると遊技球が第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとのどちらに振り分けられるかを事前に判別することができる。

【０７１２】
また、受動振り分け部材６４０が停止する位置は、回転角センサ６７０がマイナスまたはプラスとなる値の位置（即ち、原点以外）となるので、常に、入賞報知ランプ６６０の左ルート入賞報知ランプ６６０ａまたは右ルート入賞報知ランプ６６０ｂが点灯した状態となり、遊技者に常に入賞ルートの報知を行うことができる。
【０７１３】
このように、振り分け入賞装置６３０に遊技球が入球した場合に、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとのどちらに振り分けられるか事前に判別することができるので、例えば、第１始動口６３ａに対応する保留球が上限回数（本実施形態では、４）であり、第２始動口６３ｂに対応する保留球が上限回数（本実施形態では、３）よりも１少ない３である場合に、次に振り分け入賞装置６３０に遊技球が入球して、第１始動口６３ａに振り分けられる状態であると、オーバーフローが発生してしまい遊技球を無駄に消費してしまうので、遊技者は、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとのどちらに振り分けられる状態であるかわからないと、常に、遊技球を発射することができないという問題が発生してしまう。
【０７１４】
しかしながら、本実施形態では、入賞報知ランプ６６０により、遊技者は、次に振り分けられるのが第１始動口６３ａであるか第２始動口６３ｂであるかを事前に知ることができるので、オーバーフローすると判断した場合にのみ、遊技球の発射を止め、効率良く遊技を行うことができる。
【０７１５】
次に、図７５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７５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には入賞報知ランプ６６０、回転各センサ６７０が追加されている。入賞報知ランプ６６０は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１からのコマンドに基づいて、点灯制御されるように入出力ポートを介して接続されている。また、回転角センサ６７０は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が、入出力ポートを介して回転角センサ６７０の値を取得可能に接続されている。
【０７１６】
図７６を参照して、第９実施形態において、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図７６は、このタイマ割込処理を示すフローチャートである。第９実施形態のタイマ割込処理は、第１実施形態のタイマ割込処理（図１４）に対して、始動入賞処理（図２４、Ｓ１０８）に代わって始動入賞処理４（図７７、Ｓ１６０）が追加されている。
【０７１７】
図７７を参照して、第９実施形態において、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図７６）の一処理である始動入賞処理４（Ｓ１６０）について説明する。図７７は、この始動入賞処理４（図７７、Ｓ１６０）を示すフローチャートである。第９実施形態の始動入賞処理４（図７７、Ｓ１６０）は、第１実施形態の始動入賞処理（図２４、Ｓ１０８）に対して、入賞ルート報知処理（図７８、Ｓ１０７０）が追加されている。第９実施形態におけるＳ９０１～Ｓ９１４の各処理は、第１実施形態におけるＳ９０１～Ｓ９１４の各処理と同一の処理が実行される。
【０７１８】
図７８を参照して、第９実施形態において、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理４（図７７、Ｓ１６０）の一処理である入賞ルート報知処理（図７８、Ｓ１０７０）について説明する。図７８は、この入賞ルート報知処理（図７８、Ｓ１０７０）を示すフローチャートである。第９実施形態の入賞ルート報知処理（図７８、Ｓ１０７０）は、振り分け入賞装置６３０に、次に遊技球が入球した場合に、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとのどちらに振り分けられるかを報知するための点灯制御を実行するための処理である。
【０７１９】

入賞ルート報知処理（図７８、Ｓ１０７０）では、まず、回転角センサ６７０がプラス値の値であるか（即ち、第１始動口に遊技球を誘導する状態であるか）が判別される（Ｓ１０７１）。回転角センサ６７０の値がプラスの値であると判別された場合には（Ｓ１０７１：Ｙｅｓ）、左ルート入賞報知ランプ６６０ａが点灯制御される（Ｓ１０７２）。一方、回転角センサがマイナスの値であると判別された場合には（Ｓ１０７１：Ｎｏ）、右ルート入賞報知ランプ６６０ｂが点灯制御される（Ｓ１０７３）。

【０７２０】

このように、回転角センサ６７０の値により、受動振り分け部材６４０の状態を判別することで、次に遊技球が振り分け入賞装置６３０に入賞すると、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとのどちらに振り分けられるかを正確に判別することができ、遊技者により正確な情報を報知することができる。

【０７２１】

なお、本実施形態では、ランプにより報知を行うように構成したが、それに限らず、音声等で報知してもよいし、第３図柄表示装置８１において、文字や図柄等で報知するように構成してもよい。このように構成することで、より遊技者に分かり易く報知することができる。また、第３図柄表示装置８１で、文字や図柄等で報知すれば、遊技者は、特別図柄の変動表示を視認しながら、振り分け入賞装置６３０の入賞ルートも確認でき、より遊技が行い易くできる。

【０７２２】

次に、図７９～図８１を参照して、第１０実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述の第９実施形態におけるパチンコ機１０では、振り分け入賞装置６３０の受動振り分け部材の状態を回転角センサ６７０により判別して、遊技球が第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとのどちらに振り分けられるかを判別する場合について説明した。

【０７２３】

これに対し、本第１０実施形態におけるパチンコ機１０では、第１始動口６３ａに遊技球が入賞した場合には、振り分け入賞装置６３０は、第２始動口６３ｂに遊技球を誘導する状態にあると判別し、第２始動口６３ｂに遊技球が入賞した場合には、振り分け入賞装置６３０は、第１始動口６３ａに遊技球を誘導する状態にあると判別する。

【０７２４】

即ち、第１０実施形態におけるパチンコ機１０は、第９実施形態におけるパチンコ機１０と次の点で相違する。第１０実施形態では、第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂに入賞したことに基づいて、振り分け入賞装置６３０に遊技球が入賞すると、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとのどちらに振り分けられるか判別する点で第９実施形態におけるパチンコ機１０と相違する。

【０７２５】

その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、及び表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第９実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第９実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０７２６】

次に、図７９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７９は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。第１０実施形態のパチンコ機１０では、第９実施形態のパチンコ機１０に対して、回転各センサ６７０が削除されている。その他の構成については、第９実施形態と同一である。

【０７２７】

図８０を参照して、第１０実施形態において、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図８０は、このタイマ割込処理を示すフローチャートである。第１０実施形態のタイマ割込処理は、第９実施形態のタイマ割込処理（図７６）に対して、始動入賞処理４（図７７、Ｓ１６０）に代わって始動入賞処理５（

図８１、Ｓ１７０）が追加されている。
【０７２８】
図８１を参照して、第１０実施形態において、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図８０）の一処理である始動入賞処理５（Ｓ１７０）について説明する。図８１は、この始動入賞処理５（図８１、Ｓ１７０）を示すフローチャートである。第１０実施形態の始動入賞処理５（図８１、Ｓ１７０）は、第９実施形態の始動入賞処理４（図７７、Ｓ１６０）に対して、入賞ルート報知処理（図７８、Ｓ１０７０）が削除され、Ｓ１０８０、Ｓ１０９０の処理が追加されている。第１０実施形態におけるＳ９０１～Ｓ９１４の各処理は、第９実施形態におけるＳ９０１～Ｓ９１４の各処理と同一の処理が実行される。
【０７２９】
遊技球が第１始動口６３ａに入賞したか判別された場合には（Ｓ９０１：Ｙｅｓ）、右ルート入賞報知ランプを点灯させる点灯制御が実行される（Ｓ１０８０）。ここで、振り分け入賞装置６３０は、遊技球を第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとに交互に振り分けるように構成されているので、第１始動口６３ａに遊技球が入賞したと検出された場合には、振り分け入賞装置６３０により第２始動口６３ｂへ、次に入球した遊技球を振り分ける状態にあると判別することができる。このように、構成することで、受動振り分け部材６４０の状態を検出等しなくても、受動振り分け部材６４０の状態を予測して判別することが可能となり、検出するためのセンサ等を設ける必要がなく構成を簡略化することができる。また、同様に、第２始動口６３ｂに遊技球が入賞した場合には（Ｓ９０８：Ｙｅｓ）、左ルート入賞報知ランプを点灯させる点灯制御が実行される（Ｓ１０９０）。
【０７３０】
このように、第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂに遊技球が入賞する毎に、入賞報知ランプ６６０の点灯表示が切り替えられるので、遊技者は、振り分け入賞装置６３０に遊技球が入賞した場合に、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとのどちらに振り分けられる状態にあるかを事前に確認することができ、遊技球を入球させた場合に、保留球とならずに、オーバーフローしてしまうか判別して、遊技を行うことができる。
【０７３１】
なお、本実施形態では、受動振り分け部材６４０は、遊技球と接触することにより回動する仕組みとしたが、それに限らず、モータやソレノイド等により可動する構成としても良い。
【０７３２】
このような構成では、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとに交互に振り分けるように受動振り分け部材６４０を可動（回動）させる。また、受動振り分け部材６４０をモータやソレノイド等により可動させる場合には、第１特別図柄と第２特別図柄との保留球の状態を判断して、保留が少ない方の特別図柄に対応する第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂに振り分けるように可動制御するようにしても良い。このように構成することで、一方の特別図柄において、保留球の上限回数が超えるオーバーフローが発生してしまうのを抑制して、均等に第１特別図柄と第２特別図柄とに対して上限回数まで、保留させることができる。
【０７３３】
また、モータやソレノイド等により受動振り分け部材６４０を可動させる場合には、遊技においてエラーや不正（異常入賞等）を検知した場合に、受動振り分け部材６４０の収容部６４０ａと収容部６４０ｂの境界壁が、普通電動役物６４の羽根６４ａと羽根６４ｂとの間の中央線上の位置（即ち、磁石６４０ｃとベース側磁石９００ａとが重なる位置）となるように、可動させて遊技球が第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとに入賞するのを妨げるように構成してもよい。このように構成することで、パチンコ機１０に不正等が行われた場合に、抽選遊技が行われないように制御することができ、遊技店側の被害を低減させることができる。
【０７３４】

次に、図８２（ａ）及び８２（ｂ）～図８４を参照して、第１１実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述の第１実施形態におけるパチンコ機１０では、電源断が発生すると、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＡＭ２０３のデータと音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３のデータは、バックアップ（電源装置１１５からのバックアップ電源が供給されることによりデータが保持）される。そして、電源がパチンコ機１０に再投入されると、ＲＡＭ２３とＲＡＭ２２３との各データが破壊されていないか確認され、破壊されていなければ、そのまま、そのデータがロード（使用）されて、電源断の直前の状態から復帰して、遊技を開始する場合について説明した。

【０７３５】

これに対し、本第１１実施形態におけるパチンコ機１０では、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が、パチンコ機１０に電源が投入されたときに実行される、立ち上げ処理（図８３）において、並び替え保留記憶エリア２０３ｕの各データに基づいて、並び替え復帰データコマンドを生成して、音声ランプ制御装置１１３に出力する。一方、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、その並び替え復帰データコマンドが示すデータと、ＲＡＭ２２３の従並び替え保留記憶エリア２２３ｋのデータとを比較して、一致すれば、そのまま、復帰して遊技を開始し、一致しなければ、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの各保留エリアのデータを並び替え復帰データコマンドの示すデータに更新して、遊技を開始する。

【０７３６】

即ち、第１１施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態におけるパチンコ機１０と次の点で相違する。第１１実施形態では、電源投入時にバックアップされている並び替え保留記憶エリア２０３ｕと従並び替え保留記憶エリア２２３ｋとの各データを照合し、一致するか否かの処理を実行する点で第１実施形態におけるパチンコ機１０と相違する。

【０７３７】

その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、及び表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０７３８】

図８２（ａ）及び８２（ｂ）は、第１１実施形態における、パチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示領域を模式的に示した図である。図８２（ａ）は、パチンコ機１０に電源が投入されて、電源断される直前の保留図柄表示を成立順で表示して復帰したときの一例を示す図である。上側表示領域Ｄｍに、保留図柄表示は成立順で表示されていることを示す「保留を成立順で表示中」の文字が表示されている。この文字は、遊技が再開されて、新たに成立した保留図柄表示が表示されるまで表示される。詳細については、後述するが、電源断される直前の保留図柄表示が成立順で表示されて復帰する場合は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１における並び替え保留記憶エリア２０３ｕと音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３の従並び替え保留記憶エリア２２３ｋとのデータを照合して一致しないときである。

【０７３９】

図８２（ｂ）は、パチンコ機１０に電源が投入されて、電源断される直前の保留図柄表示を変動開始順で表示して復帰したときの一例を示す図である。上側表示領域Ｄｍに、保留図柄表示は変動開始順で並び替えて表示されていることを示す「保留を変動開始順で表示中」の文字が表示されている。この文字は、遊技が再開されて、新たに成立した保留図柄表示が表示されるまで表示される。詳細は、後述するが、電源断される直前の保留図柄表示が変動開始順で表示されて復帰する場合は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１における並び替え保留記憶エリア２０３ｕと音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３の従並び替え保留記憶エリア２２３ｋとのデータを照合して一致したときで

ある。
【０７４０】
このように、構成することで、遊技店側や保守点検する業者等が、パチンコ機１０の電源投入時に何らかの原因で、データの不一致が発生しているか否かを確認することができる。また、遊技者にとっては、通常の表示がされているので、パチンコ機１０で何らかの不具合が発生していたことが分からず、遊技者が不安や疑念を抱くことを防止することができる。
【０７４１】
また、パチンコ機１０に電源が投入される初期設定時に、データの照合が行われるので、より正確な保留図柄表示でパチンコ機１０を復帰させることができる。さらにまた、データが一致しない場合には、並び替え保留記憶エリア２０３ｕのデータで更新されるので、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋのデータを並び替え保留記憶エリア２０３ｕのデータに立ち上げ時に一致させることができ、誤った保留図柄表示が復帰時に表示されてしまう不具合を防止できる。
【０７４２】
なお、本実施形態では、復帰時に第３図柄表示装置８１の上側表示領域Ｄｍに文字で表示することで報知したが、それに限らず、音声等であってもよいし、専用のランプ等を点灯させる構成であってもよいし、復帰時には、保留図柄表示を特殊な表示態様で表示（例えば、点滅させたり、特殊な模様で表示）して報知するように構成してもよい。
【０７４３】
なお、本実施形態では、第１実施形態と同様に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＡＭ２０３と音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３とは、電源装置１１５からのバックアップ電源（コンデンサに蓄えられた電力）が、パチンコ機１０の電源断時にも供給されることで、ＲＡＭ２０３とＲＡＭ２２３との内容が初期化されずに一定期間（本実施形態では、１週間）保持される構成となっている。
【０７４４】
図８３を参照して、第１１実施形態において、主制御装置１１０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８３は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。第１１実施形態の立ち上げ処理（図８３）は、第１実施形態の立ち上げ処理（図３２）に対して、Ｓ１１２０の処理が追加されている。第１１実施形態におけるＳ１１０１～Ｓ１１１４までの各処理は、第１実施形態におけるＳ１１０１～Ｓ１１１４までの各処理と同一の処理が実行される。
【０７４５】
第１１実施形態において、Ｓ１１０９またはＳ１１１２の処理が実行されると、Ｓ１１２０の処理が実行される。Ｓ１１２０の処理では、並び替え保留記憶エリア２０３ｕの各保留エリアの各データに基づいて、並び替え復帰データコマンドが生成され、音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。この並び替え復帰データコマンドは、各保留エリア毎に生成され、各保留エリアを示すデータ（保留エリア１～８）が付され、各保留エリアの各データ（当否判定結果記憶エリア２０３ｕ１、大当たり種別記憶エリア２０３ｕ２、変動パターン種別記憶エリア２０３ｕ４、変動開始時間記憶エリア２０３ｕ５、先読み確変フラグ２０３ｕ５）を示すコマンドで構成される。
【０７４６】
このように、パチンコ機１０に電源が投入されて、通常遊技（メイン処理（図３３，Ｓ１２００））が実行される前に、実行される立ち上げ処理（図８３）において、並び替え保留記憶エリア２０３ｕのデータが並び替え復帰データコマンドとして、音声ランプ制御装置１１３に対して出力されるので、電源投入時の初期設定で、主制御装置１１０の並び替え保留記憶エリア２０３ｕと音声ランプ制御装置１１３の従並び替え保留記憶エリア２２３ｋとのデータの照合を行うことができ、音声ランプ制御装置１１３の従並び替え保留記憶エリア２２３ｋのデータを、主制御装置１１０の並び替え保留記憶エリア２０３ｕのデータに一致させることができる。

【０７４７】
ここで、例えば、音声ランプ制御装置１１３の従並び替え保留記憶エリア２２３ｋは、正しいデータを記憶していても、主制御装置１１０の並び替え保留記憶エリア２０３ｕのデータが誤っていたり、初期化されてしまっていた場合には、電源復帰時には、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋのデータに基づいて、保留図柄表示を表示しても、それは誤った保留図柄表示となってしまう不具合が起こり得る。しかしながら、本実施形態では、電源投入時に、主制御装置１１０の並び替え保留記憶エリア２０３ｕのデータと音声ランプ制御装置１１３の従並び替え保留記憶エリア２２３ｋのデータとが照合されるので、上記のような不具合を防止することができる。
【０７４８】
図８４を参照して、第１１実施形態において、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理について説明する。図８４は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。第１１実施形態の立ち上げ処理（図８４）は、第１実施形態の立ち上げ処理（図３４）に対して、Ｓ１３２０～Ｓ１３２５までの各処理が追加されている。第１１実施形態におけるＳ１３０１～Ｓ１３１１までの各処理は、第１実施形態におけるＳ１３０１～Ｓ１３１１までの各処理と同一の処理が実行される。
【０７４９】
第１１実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する立ち上げ処理（８４）において、Ｓ１１３１の処理が実行されると、Ｓ１３２０の処理が実行される。主制御装置１１０から並び替え復帰データコマンドを受信しているかが判別される（Ｓ１３２０）。並び替え復帰データコマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ１３２０：Ｎｏ）、この処理が繰り返し実行される。即ち、並び替え復帰データコマンドを受信するまで待機した状態となる。
【０７５０】
一方、並び替え復帰データコマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ１３２０：Ｙｅｓ）、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋのデータと並び替え復帰データコマンドが示すデータとが一致するかが判別される（Ｓ１３２１）。従並び替え保留記憶エリア２２３ｋのデータと並び替え復帰データコマンドが示すデータとが一致すると判別された場合には（Ｓ１３２１：Ｙｅｓ）、データが記憶されている保留エリアの並び替えフラグ２２３ｋ７がすべてオンに設定される（Ｓ１３２２）。保留図柄表示が変動開始順に並び替えて表示されていることを示す「保留を変動開始順で表示中」の文字を第３図柄表示装置８１の上側表示領域Ｄｍの左側表示領域Ｄｍ１に表示させることを指示する表示用コマンドを生成して、表示制御装置１１４に出力する（Ｓ１３２３）。
【０７５１】
一方、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋのデータと並び替え復帰データコマンドが示すデータとが一致しないと判別された場合には（Ｓ１３２１：Ｎｏ）、主制御装置１１０が出力した並び替え復帰データコマンドが示すデータに基づいて、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋのデータが更新され、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの並び替えフラグ２２３ｋ７が、すべてオフに設定される（Ｓ１３２４）。保留図柄表示が、成立順に表示されていることを示す「保留を成立順で表示中」の文字を、第３図柄表示装置８１の上側表示領域Ｄｍの左側表示領域Ｄｍ１に表示させることを指示する表示用コマンドを生成して、表示制御装置１１４に出力する（Ｓ１３２５）。
【０７５２】
なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する立ち上げ処理（図８３）には、ウエイト時間（Ｓ１１０２）の処理が実行されることにより、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理（図８４）のＳ１３１１の処理までと表示制御装置１１４立ち上げ処理（図示せず）とが完了するよりも後で、メイン処理（Ｓ１２００）が実行されるように構成されている。よって、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する立ち上げ処理（図８４）では、主制御装置１１０から並び替え復帰データコマンドが出力されるよりも前に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する立ち上げ処理（

図８４）では、Ｓ１３２０の処理が実行され、主制御装置１１０から並び替え復帰データコマンドが出力されるのを待機する構成となっている。

【０７５３】

よって、音声ランプ制御装置１１３が並び替え復帰データコマンドを取りこぼしてしまうことを防止できる。また、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する立ち上げ処理（図８４）では、割込み許可を設定（Ｓ１３１１）の処理を実行した後に、並び替え復帰データコマンドを受信して照合を行う処理を実行するので、主制御装置１１０の方が、先にメイン処理（図３３、Ｓ１２００）を開始して、コマンドを送信することがあっても、それに対応した処理を照合する処理を実行した後に行うことができ、通常の遊技に必要な制御処理ができなくなり、フリーズしてしまう不具合を防止することができる。

【０７５４】

なお、本実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）が電源投入時に操作される等して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３が初期化された場合には、並び替え復帰データコマンドは、並び替え保留記憶エリア２０３ｕにデータがないことを示すコマンドとなる。このコマンドは、専用の初期値設定コマンド等で代用してもよい。

【０７５５】

なお、本実施形態では、照合が一致する場合には、保留図柄表示を変動開始順で表示し、一致しない場合には、成立順で保留図柄表示を表示するように構成したが、特にそれに限らず、一致する場合には、成立順で表示して、一致しない場合には、変動開始順で表示するように構成してもよい。また、保留図柄表示は、電源断の直前の状態（並び順）で表示するようにして、第３図柄表示装置８１や、専用のランプ等で、照合結果を図柄や文字、ランプの点灯態様で報知するように構成してもよい。このように構成することで、電源の瞬断等が発生しても、より正確に電源断前の保留図柄表示の状態に復帰して、安心して遊技を再び行うことができる。

【０７５６】

なお、本実施形態では、主制御装置１１０が実行する立ち上げ処理では、主制御装置１１０が電源断される直前の遊技状態（遊技状態は高確率か低確率か時短中（普通図柄の高確率状態）か、時短中であれば、あと何回の時短回数（時短カウンタ２０３ｋの値））もコマンドとして出力されている。これにより、音声ランプ制御装置１１０も復帰時の遊技状態を判別して、並べ替え等の判別を行うことができる。

【０７５７】

次に、図８２（ｃ）及び図８５を参照して、第１１実施形態の変形例について説明する。第１１実施形態の変形例では、照合結果が一致しなかった場合には、図８２（ｃ）に示すように、保留図柄表示を仮の図柄で表示する。

【０７５８】

図８２（ｃ）は、第１１実施形態の変形例における、パチンコ機１０に電源が投入されて、保留図柄表示を仮の図柄で表示して復帰したときの一例を示す図である。上側表示領域Ｄｍに、保留図柄表示は仮の図柄で表示されていることを示す「保留を仮に表示中」の文字が表示されている。この仮の保留図柄表示とそれを報知する文字は、遊技が再開されて、新たに成立して、主制御装置１１０の並び替え保留記憶エリア２０３ｕの各保留エリアに基づいて、生成される入賞コマンドを受信して、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの各保留エリアが更新されるまで表示される。詳細については、後述するが、保留図柄表示が、仮の保留図柄表示で表示されて復帰する場合は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１における並び替え保留記憶エリア２０３ｕと音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３の従並び替え保留記憶エリア２２３ｋとのデータを照合して一致しないときである。

【０７５９】

このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３の従並び替え保留記憶エリア２２３ｋと主制御装置１１０の並び替え保留記憶エリア２０３ｕとのデータが一致しない時には、仮の保留図柄表示が表示されることで、遊技店側やパチンコ機１０の保守点検を行

う業者等が、パチンコ機１０に何らかの異常が発生して、データが一致しなかったことを確認することができる。また、新たな入賞コマンドを受信するまでは、仮の保留図柄表示を表示し続けることで、遊技者に誤った保留図柄表示が表示されてしまうのを防止することができる。

【０７６０】

なお、本実施形態では、仮の保留図柄表示を表示したが、それに限らず、仮の保留図柄表示は表示せずに、保留図柄表示エリアＤｓ１～８を特殊な色や表示態様（例えば、黄色や点滅表示態様）で表示するように構成してもよい。

【０７６１】

図８５を参照して、第１１実施形態の変形例において、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理について説明する。図８５は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。第１１実施形態の変形例の立ち上げ処理（図８５）は、第１１実施形態の立ち上げ処理（図８４）に対して、Ｓ１３２４～Ｓ１３２５の各処理に代わり、Ｓ１３３０～Ｓ１３３１の処理が追加されている。第１１実施形態の変形例におけるＳ１３０１～Ｓ１３２３までの各処理は、第１１実施形態におけるＳ１３０１～Ｓ１３２３までの各処理と同一の処理が実行される。

【０７６２】

第１１実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する立ち上げ処理（図８４）において、Ｓ１３２１の処理において、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋのデータと並び替え復帰データコマンドが示すデータとが一致しないと判別された場合には（Ｓ１３２１：Ｎｏ）、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの各保留エリアのデータを０クリア（初期化）する（Ｓ１３３０）。仮の保留図柄表示を所定期間（本実施形態では、新たに入賞コマンドを受信して、新たに保留図柄表示を表示されるまでの期間）、表示制御装置１１４に表示させるための表示用コマンド（仮図柄コマンド）を生成して出力する（Ｓ１３３１）。

【０７６３】

このように、データの照合が一致しない場合には、仮の保留図柄表示をして、新たに入賞コマンドを受信するまで、正規の保留図柄表示をするのを遅延させることで、より正しい保留図柄表示を遊技者に知らせることができる。

【０７６４】

また、第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂに遊技球が入賞したタイミングで、正規の保留図柄表示が復帰されるように構成したので、遊技者が遊技を開始したことで、保留図柄表示も再び表示が再開されたように認識することができ、遊技を安心して行うことができる。

【０７６５】

なお、本実施形態では、主制御装置１１０が実行する立ち上げ処理では、主制御装置１１０が電源断される直前の遊技状態（遊技状態は高確率か低確率か時短中（普通図柄の高確率状態）か、時短中であれば、あと何回の時短回数（時短カウンタ２０３ｋの値））もコマンドとして出力されている。これにより、音声ランプ制御装置１１０も復帰時の遊技状態を判別して、並べ替え等の判別を行うことができる。

【０７６６】

次に、図８６～図８７を参照して、第１２実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述の第１１実施形態におけるパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３には、パチンコ機１０が電源断した状態でも、データがバックアップされるように、電源装置１１５からバックアップ電源が供給されている場合について説明した。

【０７６７】

これに対し、本第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３には、パチンコ機１０が電源断した状態では、電源装置１１５からバックアップ電源は供給されない。そのような構成において、主制御装置１１

０からの並び替え復帰データコマンドに基づいて、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋのデータを更新して、電源断する直前の状態に、保留図柄表示を復帰させる。

【０７６８】

即ち、第１２施形態におけるパチンコ機１０は、第１１実施形態におけるパチンコ機１０と次の点で相違する。第１２実施形態では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３は、電源断時にデータがバックアップされず、電源が再度投入された場合に、主制御装置１１０から出力される並び替え復帰データコマンドに基づいて、保留図柄表示を電源断する直前の状態に復帰させる処理を実行する点で第１１実施形態におけるパチンコ機１０と相違する。

【０７６９】

その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、及び表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０７７０】

図示はされないが、第１２実施形態では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３には、電源装置１１５からのバックアップ電源は、供給されない構成となっている。

【０７７１】

図８６を参照して、第１２実施形態において、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（Ｓ１４００）について説明する。図８６は、このメイン処理（Ｓ１４００）を示すフローチャートである。第１２実施形態のメイン処理（図８６、Ｓ１４００）は、第１１実施形態のメイン処理（図３５、Ｓ１４００）に対して、Ｓ１４１７～Ｓ１４１９の各処理が削除されている。第１２実施形態におけるＳ１４０１～Ｓ１４１６までの各処理は、第１１実施形態におけるＳ１４０１～Ｓ１４１６までの各処理と同一の処理が実行される。

【０７７２】

第１２実施形態における、メイン処理（図８６）では、電源断の発生情報ありと判別された場合には（Ｓ１４１５：Ｙｅｓ）、何も処理を実行せずにパチンコ機１０が電源断するまで待機する状態となる。

【０７７３】

図８７を参照して、第１２実施形態において、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理について説明する。図８７は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。第１２実施形態の立ち上げ処理（図８７）は、第１１実施形態の立ち上げ処理（図８４）に対して、Ｓ１３２０～Ｓ１３２５の各処理に代わり、Ｓ１３４０～Ｓ１３４３の処理が追加されている。第１２実施形態におけるＳ１３０１～Ｓ１３１１までの各処理は、第１１実施形態におけるＳ１３０１～Ｓ１３１１までの各処理と同一の処理が実行される。

【０７７４】

Ｓ１３１１の処理が実行されると、主制御装置１１０から出力された並び替え復帰データコマンドを受信したか判別される（Ｓ１３４０）。並び替え復帰データコマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ１３４０：Ｎｏ）、並び替え復帰データコマンドを受信するまで、待機する処理が実行される。

【０７７５】

一方、並び替え復帰データコマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ１３４０：Ｙｅｓ）、並び替え復帰データコマンドが示すデータに基づいて、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの各保留エリアのデータが更新される（Ｓ１３４１）。各保留エリアの並び替えフラグ２２３ｋ７がオフに設定される（Ｓ１３４２）。成立順に保留図柄表示が表示さ

れていることを示す「保留を成立順で表示中」の文字を第３図柄表示装置８１の上側表示領域Ｄｍに表示させる表示用コマンドを生成して表示制御装置１１４に出力する（Ｓ１３４３）。

【０７７６】

このように、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３には、バックアップ電源が供給されない構成であっても、電源投入時に主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して、並び替え保留記憶エリア２０３ｕに記憶されたデータに基づいた並び替え復帰データコマンドが出力される。よって、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＡＭ２２３にバックアップ電源が供給されない構成であっても、電源断時の保留図柄表示を再度、電源が投入されると、復帰して表示することができる。従って、電源装置１１５のバックアップ電源の容量を小さくすることができ、パチンコ機１０に設けられる電源装置１１５の大きさをコンパクトに構成することができる。

【０７７７】

また、電源が再投入された場合には、電源断時の状態に関わらず、保留図柄表示は、成立順で表示され、さらに成立順で表示されていることの報知がされるので、復帰された保留図柄表示が表示されている順序について容易に判別することができる。

【０７７８】

なお、本実施形態では、主制御装置１１０が実行する立ち上げ処理では、主制御装置１１０が電源断される直前の遊技状態（遊技状態は高確率か低確率か時短中（普通図柄の高確率状態）か、時短中であれば、あと何回の時短回数（時短カウンタ２０３ｋの値））もコマンドとして出力されている。これにより、音声ランプ制御装置１１０も復帰時の遊技状態を判別して、並べ替え等の判別を行うことができる。

【０７７９】

次に、図８８を参照して、第１２実施形態の変形例について説明する。第１２実施形態の変形例では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する立ち上げ処理（図８８）において、主制御装置１１０から並び替え復帰データコマンドを受信すると、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋのデータを更新し、データが記憶された保留エリアの並び替えフラグ２２３ｋ７を全てオンに設定し、復帰後の保留図柄表示を変動開始順で表示するように構成した。

【０７８０】

図８８を参照して、第１２実施形態の変形例において、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理について説明する。図８８は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。第１２実施形態の変形例の立ち上げ処理（図８８）は、第１２実施形態の立ち上げ処理（図８７）に対して、Ｓ１３４２～Ｓ１３４３の各処理に代わり、Ｓ１３５０～Ｓ１３５１の各処理が追加されている。第１２実施形態の変形例におけるＳ１３０１～Ｓ１３４１までの各処理は、第１２実施形態におけるＳ１３０１～Ｓ１３４１までの各処理と同一の処理が実行される。

【０７８１】

第１２実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する立ち上げ処理（８８）において、Ｓ１３４１の処理が実行されると、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋにおいて、データが記憶されている保留エリアの並び替えフラグ２２３ｋ７を全てオンに設定する（Ｓ１３５０）。保留図柄表示を変動開始順で並び替えて表示していることを示す「保留を変動開始順で表示中」の文字を第３図柄表示装置８１の上側表示領域Ｄｍに表示させる表示用コマンドを生成して、表示制御装置１１４に対して出力する（Ｓ１３５１）。

【０７８２】

このように、電源断した状態から、再度、電源がパチンコ機１０に投入されて、保留図柄表示が復帰されると、電源断される直前に表示されていた順序に関係なく、保留図柄表示が並び替えて表示される。よって、遊技者は、電源断した状態から復帰して強制的に並び替えられたことを容易に認識することができる。

【０７８３】
また、電源断から復帰すると、自動的に並び替えて保留図柄表示が表示されるので、並び替えて表示されている保留図柄表示が、電源断前に成立していたものであることを認識することができ、通常遊技中に電源断が発生しても、安心して遊技を再開することができる。
【０７８４】
なお、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から並び替え復帰データコマンドを受信した場合には、並び替えフラグ２２３ｋ７を全てオンに設定し、その後実行されるメイン処理において、保留図柄表示が変動開始順に並び替えて表示される構成とした。しかしながら、それに限らず、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から並び替え復帰データコマンドを受信すると、並び替え復帰データコマンドが示す並び替え保留記憶エリア２０３ｕの変動順序記憶エリア２０３ｕ４の示す値に基づいて、保留図柄表示を並び替えて表示させる表示用コマンドを生成して出力する構成としてもよい。このように、構成することで、立ち上げ処理時の保留図柄表示を並び替える制御付加を軽減することができる。よって、主制御装置１１０から出力される並び替え復帰データコマンドを受信すれば、保留図柄表示を並び替えて表示させることができる。なお、この場合、並び替えフラグ２２３ｋ７を全てオンに設定して、保留図柄表示を立ち上げ処理後も並び替えられた状態で維持するように構成してもよいし、立ち上げ処理時に表示された並び替え保留図柄表示は、消化されるまで、並び替えられた状態で表示が維持されるように構成してもよい。
【０７８５】
なお、本実施形態では、主制御装置１１０が実行する立ち上げ処理では、主制御装置１１０が電源断される直前の遊技状態（遊技状態は高確率か低確率か時短中（普通図柄の高確率状態）か、時短中であれば、あと何回の時短回数（時短カウンタ２０３ｋの値））もコマンドとして出力されている。これにより、音声ランプ制御装置１１０も復帰時の遊技状態を判別して、並べ替え等の判別を行うことができる。
【０７８６】
次に、図８９～図９０を参照して、第１３実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述の第１１実施形態におけるパチンコ機１０では、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する立ち上げ処理（図８３）では、バックアップされている並び替え保留記憶エリア２０３ｕのデータに基づいて、音声ランプ制御装置１１３に対して、並び替え復帰データコマンドが出力され、出力された並び替え復帰データコマンドが示すデータと従並び替え保留記憶エリア２２３ｋのデータとを照合して、保留図柄表示を電源断が発生する直前の状態に復帰する場合について説明した。
【０７８７】
これに対し、本第１３実施形態におけるパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３には、パチンコ機１０が電源断した状態では、電源装置１１５からバックアップ電源が供給されている。そのような構成において、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する立ち上げ処理（図９０）では、主制御装置１１０からの並び替え復帰データコマンドを受信せずに、バックアップされている従並び替え保留記憶エリア２２３ｋのデータに基づいて、保留図柄表示を表示させて復帰させる。
【０７８８】
即ち、第１３施形態におけるパチンコ機１０は、第１１実施形態におけるパチンコ機１０と次の点で相違する。第１３実施形態では、主制御装置１１０は、音声ランプ制御装置１１３に対して、並び替え復帰データコマンドを出力せずに、音声ランプ制御装置１１３の従並び替え保留記憶エリア２２３ｋにバックアップされているデータに基づいて、保留図柄表示を復帰させる処理を実行する点で第１１実施形態におけるパチンコ機１０と相違する。
【０７８９】
その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、及び表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０７９０】

なお、本実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、パチンコ機１０に電源が供給されない電源断時には、バックアップ電源が供給されて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に記憶されている各データが保持される構成となっている。

【０７９１】

図８９を参照して、第１３実施形態において、主制御装置１１０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８９は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。第１３実施形態の立ち上げ処理（図８９）は、第１１実施形態の立ち上げ処理（図８３）に対して、Ｓ１１２０の処理が削除されている。第１３実施形態におけるＳ１１０１～Ｓ１１１４までの各処理は、第１実施形態におけるＳ１１０１～Ｓ１１１４までの各処理と同一の処理が実行される。即ち、第１実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理（図３２）と同一の処理が実行される。

【０７９２】

図９０を参照して、第１３実施形態において、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理について説明する。図９０は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。第１３実施形態の立ち上げ処理（図９０）は、第１１実施形態の立ち上げ処理（図８４）に対して、Ｓ１３２０～Ｓ１３２５の各処理に代わり、Ｓ１３６０の処理が追加されている。第１３実施形態におけるＳ１３０１～Ｓ１３１１までの各処理は、第１１実施形態におけるＳ１３０１～Ｓ１３１１までの各処理と同一の処理が実行される。

【０７９３】

第１３実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する立ち上げ処理（図９０）において、Ｓ１３１０の処理が実行されると、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋに記憶されているデータに基づいて、保留図柄表示を表示制御装置１１４に表示させる表示用コマンドが生成され、表示制御装置１１４に出力される（Ｓ１３６０）。

【０７９４】

ここで、表示される保留図柄表示は、電源断する直前の従並び替え保留記憶エリア２２３ｋに記憶された各保留エリアのデータに基づいて表示される。各保留エリアの並び替えフラグ２２３ｋ７の状態まで記憶されているので、電源断時の直前に表示されていた順序で保留図柄表示が表示される。

【０７９５】

このように構成することで、主制御装置１１０の電源投入時に行う処理を軽減することができ、電源投入時の立ち上がり時間（通常遊技が実行になるまでの時間）を短縮することができる。

【０７９６】

また、電源断直前の状態で、保留図柄表示を復帰させることができ、遊技者は、電源が再度、投入された後でも、安心して遊技を再開することができる。

【０７９７】

次に、図９１～図９６を参照して、第１４実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述の第１実施形態におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄または第２特別図柄の変動開始が可能となるタイミングで、変動パターンがそれぞれ選択されて、変動開始される場合について説明した。

【０７９８】

これに対し、本第１４実施形態におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄または第２

特別図柄において、変動開始が可能となるタイミングで、スーパーリーチ等の大当たりとなるときに選択される確率が高い変動パターンが選択されると、その変動パターンが表示される側の表示領域を見るように、遊技者に報知する報知態様が表示される。

【０７９９】

即ち、第１４実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態におけるパチンコ機１０と次の点で相違する。第１４実施形態では、スーパーリーチ等の大当たりとなるときに選択される確率が高い変動パターンが選択されると、遊技者がその変動パターンで表示される表示領域に、注目するように報知をする点で第１実施形態におけるパチンコ機１０と相違する。

【０８００】

その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、及び表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０８０１】

次に、図９１（ａ）～図９１（ｃ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１の表示領域で表示される表示態様について説明する。図９１（ａ）は、右側表示領域Ｄｍ２において、スーパーリーチ等の変動パターンが選択された場合に、右側表示領域Ｄｍ２の背景画像を点滅表示させたことを模式的に示した図である。

【０８０２】

図９１（ｂ）は、右側表示領域Ｄｍ２において、スーパーリーチ等の変動パターンが選択された場合に、右側表示領域Ｄｍ２に表示されている第２特別図柄（本実施形態では、リーチ状態となっている図柄）の大きさが、通常時よりも大きい図柄で表示されたことを模式的に示した図である。

【０８０３】

図９１（ｃ）は、右側表示領域Ｄｍ２において、スーパーリーチ等の変動パターンが選択された場合に、左側表示領域Ｄｍ１に右側表示領域Ｄｍ２を見るように遊技者に報知する「右を見ろ！！」の文字が表示されたことを模式的に示した図である。

【０８０４】

このように、構成することで、遊技者は、背景画像が点滅表示された側の表示領域を注視して遊技を行うことで、スーパーリーチ等の大当たりとなるときに選択されやすい変動パターンで表示される変動態様を、見逃すことを防止して、遊技を行うことができる。

【０８０５】

また、遊技者は、どちらの表示領域を見れば良いか分かりやすくなり、常に、両方の表示領域に注意を払って遊技をする必要がなく、楽に遊技を行うことができる。よって、長時間遊技を行っても、遊技者の疲労を軽減することができる。

【０８０６】

なお、本実施形態では、上記のような報知により、注目すべき特別図柄を報知する構成としたが、それに限らず、注目すべき特別図柄を表示する上側表示領域Ｄｍの左側表示領域Ｄｍ１または右側表示領域Ｄｍ２の表示領域の大きさを可変させるようにしてもよい。具体的には、第１特別図柄の変動態様に注目させたい場合には、左側表示領域Ｄｍ１の大きさを右側表示領域Ｄｍ２側に拡大して表示して、右側表示領域Ｄｍ２の大きさを小さくまたは無くす（上側表示領域Ｄｍをすべて左側表示領域Ｄｍ１にする）ように可変させて表示させるようにしてもよい。このように構成することで、遊技者により、注目させたい特別図柄の変動態様を報知することができる。また、遊技者は、左側表示領域Ｄｍ１または右側表示領域Ｄｍ２が大きく可変されないかと期待して遊技を行うことができ、早期に遊技に飽きてしまうのを防止することができる。

【０８０７】

次に、図９２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９２は

、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＡＭ２０３のその他メモリエリア２０３ｖの一部を模式的に示した図である。その他メモリエリア２０３ｖには、第１遅延時間記憶エリア２０３ｖ５と第２遅延時間記憶エリア２０３ｖ６とが追加されている。

【０８０８】

第１遅延時間記憶エリア２０３ｖ５は、第２特別図柄において、スーパーリーチ等の変動パターンが選択されると、その選択された変動時間と同じ時間が、第１特別図柄の変動開始を遅延させるための遅延時間として記憶される記憶エリアである。

【０８０９】

第１遅延時間記憶エリア２０３ｖ５は、詳細は後述するが、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する第２特別図柄変動パターン選択処理５（図９６、Ｓ７５０）において、選択された変動パターンが、大当たりとなる変動パターンであるか、外れとなるスーパーリーチの変動パターンであると、その選択された変動パターンの変動時間と同じ遅延時間が記憶される。

【０８１０】

また、第１遅延時間記憶エリア２０３ｖ５に、遅延時間が記憶されている場合には、第１特別図柄変動パターン選択処理５（図９４、Ｓ３５０）が実行される毎に、その時間が更新される。詳細には、タイマ割込処理（図１４）が実行される間隔である２ｍｓが減算される。

【０８１１】

第２遅延時間記憶エリア２０３ｖ６は、第１特別図柄において、スーパーリーチ等の変動パターンが選択されると、その選択された変動時間と同じ時間が、第２特別図柄の変動開始を遅延させるための遅延時間として記憶される記憶エリアである。

【０８１２】

第２遅延時間記憶エリア２０３ｖ６は、詳細は後述するが、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する第１特別図柄変動パターン選択処理５（図９４、Ｓ３５０）において、選択された変動パターンが、大当たりとなる変動パターンであるか、外れとなるスーパーリーチの変動パターンであると、その選択された変動パターンの変動時間と同じ遅延時間が記憶される。

【０８１３】

また、第２遅延時間記憶エリア２０３ｖ６に、遅延時間が記憶されている場合には、第２特別図柄変動パターン選択処理５（図９６、Ｓ７５０）が実行される毎に、その時間が更新される。詳細には、タイマ割込処理（図１４）の間隔である２ｍｓが減算される。

【０８１４】

このように、第１特別図柄または第２特別図柄において、大当たりとなる変動パターンや、スーパーリーチの変動パターンが選択されると、それ以降に変動開始となる他方の特別図柄の変動開始が遅延されるので、第１特別図柄と第２特別図柄とで、大当たりとなる場合に選択される確率が高い変動パターンが同時期に変動表示するのを防止することができる。よって、遊技者が、左側表示領域Ｄｍ１と右側表示領域Ｄｍ２との両方に注視する必要があるような、複雑な遊技状態が発生することを防止できる。

【０８１５】

なお、本実施形態では、第１遅延時間記憶エリア２０３ｖ５と第２遅延時間記憶エリア２０３ｖ６とには、遅延時間を記憶する構成としたが、それに限らず、カウント値等を記憶するように構成してもよい。このように構成することで、タイマ割込処理（図１４）が実行される毎に、カウント値を１減算することにより、タイマ割込処理（図１４）が実行された回数をカウントすることにより時間を計測するように構成しても当然良い。

【０８１６】

図９３を参照して、第１４実施形態において、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１４）の一処理である特別図柄変動処理（図１５、Ｓ１０７）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（図９３、Ｓ２０３）について説明する。図９３は、この第１特別図柄変動開始処理（図９３、Ｓ２０３）を示すフローチャートで

ある。第１４実施形態の第１特別図柄変動開始処理（図９３、Ｓ２０３）は、第１実施形態の第１特別図柄変動開始処理（図１６、Ｓ２０３）に対して、第１特別図柄変動パターン選択処理（図１８、Ｓ３１０）に代わり、第１特別図柄変動パターン選択処理５（図９４、Ｓ３５０）が追加されている。第１４実施形態におけるＳ３０１～Ｓ３０９の各処理は、第１実施形態におけるＳ３０１～Ｓ３０９の各処理と同一の処理が実行される。Ｓ３０９の処理が完了すると、第１特別図柄変動パターン選択処理５（図９４、Ｓ３５０）が実行される。

【０８１７】

図９４を参照して、第１４実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第１特別図柄変動開始処理（図９３、Ｓ２０３）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理５（Ｓ３５０）について説明する。図９４は、この第１特別図柄変動パターン選択処理５（Ｓ３５０）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動パターン選択処理５（図９４、Ｓ３５０）は、第１特別図柄の変動パターンを選択するための処理である。また、選択された変動パターンが、大当たりとなる変動パターンまたは外れとなるスーパーリーチの変動パターンである場合には、第２特別図柄の変動開始を遅延させるための遅延時間が設定され、第１特別図柄の変動態様を見るように遊技者に報知する報知態様等を設定するための処理である。

【０８１８】

第１特別図柄変動パターン選択処理５（図９４、Ｓ３５０）では、まず、第１遅延時間記憶エリア２０３ｖ５に遅延時間が設定されているか（即ち、第２特別図柄の変動態様において、大当たりとなる変動パターンまたは外れのスーパーリーチが変動表示されているか）が判別される（Ｓ５７１）。第１遅延時間記憶エリア２０３ｖ５に遅延時間が設定されていると判別された場合には（Ｓ５７１：Ｎｏ）、第１遅延時間が２ｍｓ減算されて更新される（Ｓ５８４）。一方、第１遅延時間が設定されていないと判別された場合には（Ｓ５７１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄大当たり判定処理（図１７、Ｓ３０９）において当否判定された結果が大当たりであるかが判別される（Ｓ５７２）。大当たりであるか否かの判定は、第１大当たりフラグ２０３ｏがオンに設定されているか否かで判別される。第１大当たりフラグ２０３ｏがオンに設定されていると判別された場合には（Ｓ５７２：Ｙｅｓ）、遊技状態に応じた特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄがセットされる（Ｓ５７３）。遊技状態が通常遊技状態（低確率遊技状態であり時短中でない）である場合には、通常時特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄ（図１０（ａ））がセットされる。また、遊技状態が高確率遊技状態または時短中である（時短カウンタ２０３ｋが０より大きい）場合には、時短・確変用特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄ（図１１（ａ））がセットされる。

【０８１９】

一方、第１大当たりフラグ２０３ｏがオフであると判別された場合には（Ｓ５７２：Ｎｏ）、遊技状態に応じた特別外れ変動パターンテーブルがセットされる（Ｓ５７５）。遊技状態が通常遊技状態（低確率遊技状態であり時短中でない）である場合には、通常時特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅ（図１０（ｂ））がセットされる。また、遊技状態が、高確率遊技状態または時短中である（時短カウンタ２０３ｋが０より大きい）場合には、時短・確変特別用外れ変動パターンテーブル２０２ｄ（図１１（ｂ））がセットされる。特別図柄保留実行エリア２０３ｃに格納されている、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、変動パターン種別が選択した変動パターンテーブルから選択（決定）される（Ｓ５７６）。

【０８２０】

変動パターン判定用カウンタＣ３の値に基づいて、第１特別図柄の変動パターンとして変動パターンが選択され、音声ランプ制御装置１１３に対して選択された変動パターンを通知するための第１変動パターンコマンドが生成される（Ｓ５７７）。

【０８２１】

Ｓ５７７の処理で選択された変動パターンは、選択された変動パターンが、大当たりと

なる変動パターンであるか、外れのスーパーリーチであるかが判別される（Ｓ５７８）。選択された変動パターンが大当たりとなる変動パターンであるか又は外れとなるスーパーリーチの変動パターンであると判別された場合には（Ｓ５７８：Ｙｅｓ）、選択された変動パターンと同じ変動時間が遅延時間として第２遅延時間記憶２０３ｖ５に設定される（Ｓ５７９）。第１特別図柄が表示される左側表示領域Ｄｍ１の背景画像を点滅表示させることを音声ランプ制御装置１１３に対して指示する第１注意予告コマンドが設定される（Ｓ５８０）。

【０８２２】

第２特別図柄を変動させる効果音や音声（第２特別図柄が変動される変動パターンに設定されている効果音や音声）を消音させる第２消音コマンドが設定される（Ｓ５８１）。第１停止種別コマンドが決定されている停止種別に基づいて設定される（Ｓ５８２）。第１特別図柄の変動時間である第１変動時間の計測開始が設定される（Ｓ５８３）。

【０８２３】

このように、第１特別図柄の変動態様において、大当たりとなる変動パターンか、外れとなるスーパーリーチが選択されると、第１特別図柄の変動態様に注目するようにする報知態様が設定されるので、遊技者が、その変動パターンを見逃すことを防止できる。よって、遊技者は、どちらの表示領域に注目するべきか判別することができ、楽に遊技を行うことができる。

【０８２４】

また、第１特別図柄の変動態様において、大当たりとなる変動パターンか、外れとなるスーパーリーチが選択されると、第１特別図柄の変動態様に注目するように、第２特別図柄の変動に関わる効果音や音声が消音される。よって、遊技者に、どちらの特別図柄に注目すべきかを分かり易く報知することができる。また、第１特別図柄の音声や効果音が聞きやすくなり、より遊技を楽しむことができる。

【０８２５】

また、第１特別図柄の変動態様において、大当たりとなる変動パターンか、外れとなるスーパーリーチが選択されると、第２特別図柄の変動開始が遅延されるので、同時に左側表示領域Ｄｍ１と右側表示領域Ｄｍ２とで、注目すべき変動態様が表示されてしまうことを防止でき、遊技者に分かりやすい遊技を提供することができる。また、大当たりかもしれないと遊技者が期待を持つ変動態様を、別々の時間（同時に表示されない状態）に表示することで、より長い時間、大当たりの期待感を維持して遊技を行うことができ、遊技に早期に飽きてしまうのを防止することができる。

【０８２６】

また、変動パターンコマンドの設定と共に、第１特別図柄の変動時間の計測を開始することで、第１特別図柄の変動開始とタイミングを合わせて、変動時間を計測することができ、正確に変動時間を計測することができる。

【０８２７】

なお、遊技者に第１特別図柄の変動態様に注目するように、報知する報知態様としては、第１特別図柄の大きさを大きく構成してもよい（図９１（ｂ）参照）。また、第１特別図柄に注目するように、右側表示領域Ｄｍ２に第１特別図柄に注目することを報知する文字「左を見ろ！！」という文字を表示するように構成してもよい（図９１（ｃ）参照）。また、上記の内容を、それぞれ組み合わせても当然良い。このように構成することで、より遊技者が、第１特別図柄の変動態様を見逃してしまうのを防止することができる。

【０８２８】

なお、本実施形態では、第１特別図柄の変動態様において、大当たりとなる変動パターンか、外れとなるスーパーリーチが選択されると、第１特別図柄の変動態様に注目するように、第２特別図柄の変動に関わる効果音や音声が消音される構成とした。しかしながらそれに限らず、パチンコ機１０に２つのスピーカを設けておき、一方で第１特別図柄に関わる音声や効果音等を出力するように構成し、他方で第２特別図柄に関わる音声や効果音等を出力するように構成し、第１特別図柄の変動態様において、大当たりとなる変動パタ

ーンか、外れとなるスーパーリーチが選択されると、第２特別図柄に関わる音声や効果音等を出力するスピーカを非作動や低出力にさせる構成とすることにより、第１特別図柄の変動態様に注目させるように構成してもよい。このように構成することで、音声や効果音等の切り換え（第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらの音声や効果音等を出力するかの切り換え）を容易に行うことができる。

【０８２９】

図９５を参照して、第１４実施形態において、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１４）の一処理である特別図柄変動処理（図１５、Ｓ１０７）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（図９５、Ｓ２０６）について説明する。図９５は、この第２特別図柄変動開始処理（図９５、Ｓ２０６）を示すフローチャートである。第１４実施形態の第２特別図柄変動開始処理（図９５、Ｓ２０３）は、第１実施形態の第２特別図柄変動開始処理（図２０、Ｓ２０６）に対して、第２特別図柄変動パターン選択処理（図２２、Ｓ７１０）に代わり、第２特別図柄変動パターン選択処理５（図９５、Ｓ７５０）が追加されている。第１４実施形態におけるＳ７０１～Ｓ７０９の各処理は、第１実施形態におけるＳ７０１～Ｓ７０９の各処理と同一の処理が実行される。Ｓ７０９の処理が完了すると、第２特別図柄変動パターン選択処理５（図９５、Ｓ７５０）が実行される。

【０８３０】

図９６を参照して、第１４実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第２特別図柄変動開始処理（図９５、Ｓ２０６）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理５（Ｓ７５０）について説明する。図９６は、この第２特別図柄変動パターン選択処理５（Ｓ７５０）を示すフローチャートである。第２特別図柄変動パターン選択処理５（図９６、Ｓ７５０）は、第２特別図柄の変動パターンを選択するための処理である。また、選択された変動パターンが、大当たりとなる変動パターンまたは外れとなるスーパーリーチの変動パターンである場合には、第１特別図柄の変動開始を遅延させるための遅延時間が設定され、第２特別図柄の変動態様を見るように遊技者に報知する報知態様等を設定するための処理である。

【０８３１】

第２特別図柄変動パターン選択処理５（図９６、Ｓ７５０）では、まず、第２遅延時間記憶エリア２０３ｖ６に遅延時間が設定されているか（即ち、第１特別図柄の変動態様において、大当たりとなる変動パターンまたは外れのスーパーリーチが変動表示されているか）が判別される（Ｓ７５１）。第２遅延時間記憶エリア２０３ｖ６に遅延時間が設定されていると判別された場合には（Ｓ７５１：Ｎｏ）、第２遅延時間が２ｍｓ減算されて更新される（Ｓ７６４）。一方、第２遅延時間が設定されていないと判別された場合には（Ｓ７５１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄大当たり判定処理（図２１、Ｓ７０９）において当否判定された結果が大当たりであるかが判別される（Ｓ７５２）。大当たりであるか否かの判定は、第２大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されているか否かで判別される。第２大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されていると判別された場合には（Ｓ７５２：Ｙｅｓ）、遊技状態に応じた特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄがセットされる（Ｓ７５３）。なお、本実施形態では、図示しないが、第１特別図柄には、第１特別図柄専用の、第２特別図柄には、第２特別図柄専用の変動パターンテーブル２０２ｄが設定されるように構成されている。遊技状態が通常遊技状態（低確率遊技状態であり時短中でない）である場合には、通常時特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄ（図１０（ａ））がセットされる。また、遊技状態が高確率遊技状態または時短中である（時短カウンタ２０３ｋが０より大きい）場合には、時短・確変用特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄ（図１１（ａ））がセットされる。

【０８３２】

一方、第２大当たりフラグ２０３ｐがオフであると判別された場合には（Ｓ７５２：Ｎｏ）、遊技状態に応じた特別外れ変動パターンテーブルがセットされる（Ｓ７５５）。遊技状態が通常遊技状態（低確率遊技状態であり時短中でない）である場合には、通常時特

別外れ変動パターンテーブル２０２ｅ（図１０（ｂ））がセットされる。また、遊技状態が、高確率遊技状態または時短中である（時短カウンタ２０３ｋが０より大きい）場合には、時短・確変特別用外れ変動パターンテーブル２０２ｄ（図１１（ｂ））がセットされる。特別図柄保留実行エリア２０３ｃに格納されている、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、変動パターン種別が選択した変動パターンテーブルから選択（決定）される（Ｓ７５６）。

【０８３３】

変動パターン判定用カウンタＣ３の値に基づいて、第２特別図柄の変動パターンとして変動パターンが選択され、音声ランプ制御装置１１３に対して選択された変動パターンを通知するための第２変動パターンコマンドが生成される（Ｓ７５７）。

【０８３４】

Ｓ７５７の処理で選択された変動パターンは、選択された変動パターンが、大当たりとなる変動パターンであるか、外れのスーパーリーチであるかが判別される（Ｓ７５８）。選択された変動パターンが大当たりとなる変動パターンであるか又は外れとなるスーパーリーチの変動パターンであると判別された場合には（Ｓ７５８：Ｙｅｓ）、選択された変動パターンと同じ変動時間が遅延時間として第１遅延時間記憶２０３ｖ５に設定される（Ｓ７５９）。第２特別図柄が表示される右側表示領域Ｄｍ２の背景画像を点滅表示させることを音声ランプ制御装置１１３に対して指示する第２注意予告コマンドが設定される（Ｓ７６０）。

【０８３５】

第１特別図柄を変動させる効果音や音声（第１特別図柄が変動される変動パターンに設定されている効果音や音声）を消音させる第１消音コマンドが設定される（Ｓ７６１）。第２停止種別コマンドが決定されている停止種別に基づいて設定される（Ｓ７６２）。第２特別図柄の変動時間である第２変動時間の計測開始が設定される（Ｓ７６３）。

【０８３６】

このように、第２特別図柄の変動態様において、大当たりとなる変動パターンか、外れとなるスーパーリーチが選択されると、第２特別図柄の変動態様に注目するようにする報知態様が設定されるので、遊技者が、その変動パターンを見逃すことを防止できる。よって、遊技者は、どちらの表示領域に注目するべきか判別することができ、楽に遊技を行うことができる。

【０８３７】

また、第２特別図柄の変動態様において、大当たりとなる変動パターンか、外れとなるスーパーリーチが選択されると、第２特別図柄の変動態様に注目するように、第１特別図柄の変動に関わる効果音や音声が消音される。よって、遊技者に、どちらの特別図柄に注目すべきかを分かり易く演出することができる。また、第２特別図柄の音声や効果音が聞きやすくなり、より遊技を楽しむことができる。

【０８３８】

また、第２特別図柄の変動態様において、大当たりとなる変動パターンか、外れとなるスーパーリーチが選択されると、第１特別図柄の変動開始が遅延されるので、同時に左側表示領域Ｄｍ１と側表示領域Ｄｍ２とで、注目すべき変動態様が表示されてしまうことを防止でき、遊技者に分かりやすい遊技を提供することができる。また、大当たりかもしれないと遊技者が期待を持つ変動態様を、別々の時間に表示することで、より長い時間、大当たりの期待感を維持して遊技を行うことができ、遊技に早期に飽きてしまうのを防止することができる。

【０８３９】

また、変動パターンコマンドの設定と共に、第２特別図柄の変動時間の計測を開始することで、第２特別図柄の変動開始とタイミングを合わせて、変動時間を計測することができ、正確に変動時間を計測することができる。

【０８４０】

なお、遊技者に第２特別図柄の変動態様に注目するように、報知する報知態様としては

、第２特別図柄の大きさを大きく構成してもよい（図９１（ｂ）参照）。また、第２特別図柄に注目するように、左側表示領域Ｄｍ１に第２特別図柄に注目することを報知する文字「右を見ろ！！」という文字を表示するように構成してもよい（図９１（ｃ）参照）。また、上記の内容を、それぞれ組み合わせても当然良い。このように構成することで、より遊技者が、第１特別図柄の変動態様を見逃してしまうのを防止することができる。

【０８４１】

次に、図９７～図９８を参照して、第１５実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述の第１実施形態におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄または第２特別図柄の変動開始が可能となるタイミングで、変動パターンがそれぞれ選択されて、変動開始される場合について説明した。

【０８４２】

これに対し、本第１５実施形態におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄または第２特別図柄において、変動開始が可能となるタイミングで、スーパーリーチ等の大当たりとなるときに選択される確率が高い変動パターンが選択されると、音声ランプ制御装置１１３において、その変動パターンが表示される側の表示領域を見るように、遊技者に報知する報知態様が表示される処理が実行される。

【０８４３】

即ち、第１５実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態におけるパチンコ機１０と次の点で相違する。第１５実施形態では、スーパーリーチ等の大当たりとなるときに選択される確率が高い変動パターンが選択され、音声ランプ制御装置１１３に対して、その変動パターンコマンドを示すコマンドが出力されると、音声ランプ制御装置１１３では、遊技者がその変動パターンで表示される表示領域に注目するように、報知をする点で第１実施形態におけるパチンコ機１０と相違する。

【０８４４】

その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、及び表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０８４５】

図９７を参照して、第１５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３５、Ｓ１４００）の一処理である変動表示設定処理（Ｓ１４１１）について説明する。図９７は、この変動表示設定処理（Ｓ１４１１）を示すフローチャートである。第１５実施形態の変動表示設定処理（図９７、Ｓ１４１１）は、第１実施形態の変動表示設定処理（図３８、Ｓ１４１１）に対して、Ｓ１６３０及びＳ１６４０の処理が追加されている。第１５実施形態におけるＳ１６０１～Ｓ１６１４までの各処理は、第１実施形態におけるＳ１６０１～Ｓ１６１４までの各処理と同一の処理が実行される。

【０８４６】

第１５実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する変動表示設定処理（図９７、Ｓ１４１１）において、Ｓ１６０３の処理が実行されると、第１注意予告処理（図９８、Ｓ１６３０）が実行される。第１注意予告処理（図９８、Ｓ１６３０）については、詳細は後述するが、主制御装置１１０において、選択された第１特別図柄の変動パターンが、大当たりとなる変動パターンであるか、外れのスーパーリーチである場合には、第１特別図柄の変動態様について、遊技者に注目させるための報知を実行するコマンドと、第２特別図柄の変動態様に関する音声や効果音を消音させるコマンドを設定するための処理である。

【０８４７】

第１注意予告処理（図９８、Ｓ１６３０）では、まず、主制御装置１１０から出力された第１変動パターンコマンドは、大当たりとなる変動パターンであるか、外れのスーパー

リーチであるかが判別される（Ｓ１６３１）。受信した第１変動パターンコマンドが、大当たりとなる変動パターンであるか、外れのスーパーリーチであると判別された場合には（Ｓ１６３１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄を表示する左側表示領域Ｄｍ１の背景画像を点滅表示（図９１（ａ）参照）させることを表示制御装置１１４に指示する、第１注意予告コマンドが生成されて、表示制御装置１１４に対して出力される（Ｓ１６３２）。

【０８４８】

第２特別図柄の変動態様に関する音声や効果音について消音させる第２消音コマンドが生成されて、出力される（Ｓ１６３３）。一方、受信した第１変動パターンコマンドが、大当たりとなる変動パターンであるか、外れのスーパーリーチでないと判別された場合には（Ｓ１６３１：Ｎｏ）、この処理を終了する。

【０８４９】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する変動表示設定処理（図９７、Ｓ１４１１）に戻って、説明を続ける。第１注意予告処理（図９８、Ｓ１４１１）が実行されると、Ｓ１６０４からＳ１６０８までの処理が実行される。Ｓ１６０８の処理が実行されると、第２注意予告処理（Ｓ１６４０）の処理が実行される。第２注意予告処理（Ｓ１６４０）については、第１注意予告処理（図９８、Ｓ１６３０）の処理が、第１注意予告コマンドが第２注意予告コマンドに、第２消音コマンドが第１消音コマンドに、それぞれ変更されるのみで、その他については同一であるので、詳細な説明については省略する。

【０８５０】

このように、主制御装置１１０から出力された変動パターンの種類を判別して、遊技者が大当たりではないかと期待する、大当たりとなる変動パターンまたは外れのスーパーリーチであるときには、その変動態様を遊技者に注目させるような報知態様が設定されるので、遊技者がその変動態様を見逃してしまうのを防止することができる。よって、遊技者は、どちらの特別図柄の変動態様に注目すべきか判別することができ、楽に遊技を行うことができる。従って、遊技者の疲労を軽減することができる。

【０８５１】

なお、本実施形態では、第１注意コマンドまたは第２注意コマンドでは、特別図柄が表示される側の表示領域の背景画像を点滅表示させたが、それに限らず、注目させる側の特別図柄の大きさを大きく構成してもよい（図９１（ｂ）参照）。また、注目させる側の特別図柄に注目するように、例えば第２特別図柄について注目させることを報知する報知態様であれば、左側表示領域Ｄｍ１に第２特別図柄に注目することを報知する文字「右を見ろ！！」という文字を表示するように構成してもよい（図９１（ｃ）参照）。また、上記の内容を、それぞれ組み合わせても当然良い。このように構成することで、より遊技者が、大当たりとなるときに選択される確率の高い特別図柄の変動態様を見逃してしまうのを防止することができる。

【０８５２】

次に、図９９～図１０１を参照して、第１６実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述の第１実施形態におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄または第２特別図柄の変動開始が可能となるタイミングで、変動パターンがそれぞれ選択されて、変動開始される場合について説明した。

【０８５３】

これに対し、本第１６実施形態におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄における変動パターンの選択において、大当たりとなる変動パターン又は外れのスーパーリーチ（即ち、大当たりとなるときに選択される確率の高い変動パターン）が選択される場合に、第２特別図柄においても、同様の変動パターンが選択されていないか判別して、選択されている場合には、第１特別図柄で選択された変動パターンでの変動開始を遅延させる。

【０８５４】

即ち、第１６施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態におけるパチンコ機１０と次の点で相違する。第１６実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とで、大当たりとなる場合に選択される確率の高い変動パターンが選択される場合には、第１特別図柄の

変動パターンの変動開始を、第２特別図柄での変動表示が終了するまで遅延させる処理を実行する点で第１実施形態におけるパチンコ機１０と相違する。

【０８５５】

その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、及び表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０８５６】

次に、図９９を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１の表示領域で表示される表示態様について説明する。図９９は、図９９の上図に示すように、第２特別図柄（左側表示領域Ｄｍ２）において、外れとなるスーパーリーチの変動パターンが選択されて表示されている状態で、第１特別図柄（右側表示領域Ｄｍ１）においても、外れとなるスーパーリーチが選択され、第１特別図柄での変動開始が遅延されて、第２特別図柄（左側表示領域Ｄｍ２）に注目することを報知する報知態様である「右を見ろ！！」という文字が表示されている。そして、第２特別図柄で表示されているスーパーリーチの変動パターンが終了すると、図９９の下図に示すように、遅延されていた第１特別図柄のスーパーリーチの変動パターンが変動表示開始されることを模式的に示した図である。

【０８５７】

このように、第１特別図柄と第２特別図柄とで、大当たりである場合に選択される確率の高い変動パターン（例えば、スーパーリーチ）が選択された場合には、第１特別図柄における変動パターンの変動開始が遅延されるので、遊技者は、１つの特別図柄の変動態様に集中することができ、落ち着いて遊技を行うことができる。

【０８５８】

また、遊技者は、大当たりへの期待を大きく持つ変動パターンが連続して、第１特別図柄と第２特別図柄とで順に変動開始されるので、長い時間、大当たりへの期待を持って遊技を行う事ができ、遊技に早期に飽きてしまうのを防止できる。

【０８５９】

なお、本実施形態では、図示を省略したが、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＡＭ２０３のその他メモリエリア２０３ｖには、第１遅延時間記憶エリア２０３ｖ５が設けられている。この第１遅延時間記憶エリア２０３ｖ５は、第１特別図柄と第２特別図柄とにおいて、スーパーリーチ等の大当たりとなるときに選択される確率の高い変動パターンが選択されると、第２特別図柄で選択または変動表示されている変動パターンが変動終了するまでの時間と同じ時間が、第１特別図柄の変動開始を遅延させるための遅延時間として記憶される記憶エリアである。

【０８６０】

第１遅延時間記憶エリア２０３ｖ５は、詳細は後述するが、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する第１特別図柄変動パターン選択処理６（図１０１、Ｓ３６０）において、選択された変動パターンが、大当たりとなる変動パターンであるか、外れとなるスーパーリーチの変動パターンであり、第２特別図柄においても同様に変動パターンが選択されていれば、その第２特別図柄において選択されている変動パターンが変動終了するまでの時間と同じ遅延時間が記憶される。

【０８６１】

また、第１遅延時間記憶エリア２０３ｖ５に、遅延時間が記憶されている場合には、第１特別図柄変動パターン選択処理６（図１０１、Ｓ３６０）が実行される毎に、その時間が更新される。詳細には、タイマ割込処理（図１４）が実行される間隔である２ｍｓが減算される。

【０８６２】

図１００を参照して、第１６実施形態において、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１４）の一処理である特別図柄変動処理（図１５、Ｓ１

０７）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（図１００、Ｓ２０３）について説明する。図１００は、この第１特別図柄変動開始処理（図１００、Ｓ２０３）を示すフローチャートである。第１６実施形態の第１特別図柄変動開始処理（図１００、Ｓ２０３）は、第１実施形態の第１特別図柄変動開始処理（図１６、Ｓ２０３）に対して、第１特別図柄変動パターン選択処理（図１８、Ｓ３１０）に代わり、第１特別図柄変動パターン選択処理６（図１０１、Ｓ３６０）が追加されている。第１６実施形態におけるＳ３０１～Ｓ３０９の各処理は、第１実施形態におけるＳ３０１～Ｓ３０９の各処理と同一の処理が実行される。Ｓ３０９の処理が完了すると、第１特別図柄変動パターン選択処理６（図１０１、Ｓ３６０）が実行される。

【０８６３】

図１０１を参照して、第１６実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第１特別図柄変動開始処理（図１００、Ｓ２０３）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理６（Ｓ３６０）について説明する。図１０１は、この第１特別図柄変動パターン選択処理６（Ｓ３６０）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動パターン選択処理６（図１０１、Ｓ３６０）は、第１特別図柄の変動パターンを選択するための処理である。また、選択された変動パターンが、大当たりとなる変動パターンまたは外れとなるスーパーリーチの変動パターンである場合には、第２特別図柄において、同様の変動パターンが選択されていないか判別し、選択されている場合には、第１特別図柄の変動パターンの変動開始を遅延させるための遅延時間が設定され、第２特別図柄を注目するように遊技者に報知する報知態様等を設定するための処理である。

【０８６４】

第２特別図柄変動パターン選択処理６（図１０１、Ｓ３６０）では、まず、第１遅延時間記憶エリア２０３ｖ５に遅延時間が設定されているか（即ち、第１特別図柄と第２特別図柄との変動パターンにおいて、大当たりとなる変動パターンまたは外れのスーパーリーチの変動パターンが選択されているか）が判別される（Ｓ６２１）。第１遅延時間記憶エリア２０３ｖ５に遅延時間が設定されていると判別された場合には（Ｓ６２１：Ｎｏ）、第１遅延時間が２ｍｓ減算されて更新される（Ｓ６３５）。一方、第１遅延時間が設定されていないと判別された場合には（Ｓ６２１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄大当たり判定処理（図１７、Ｓ３０９）において当否判定された結果が大当たりであるかが判別される（Ｓ６２２）。大当たりであるか否かの判定は、第１大当たりフラグ２０３ｏがオンに設定されているか否かで判別される。第１大当たりフラグ２０３ｏがオンに設定されていると判別された場合には（Ｓ６２２：Ｙｅｓ）、遊技状態に応じた特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄがセットされる（Ｓ６２３）。遊技状態が通常遊技状態（低確率遊技状態であり時短中でない）である場合には、通常時特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄ（図１０（ａ））がセットされる。また、遊技状態が高確率遊技状態または時短中である（時短カウンタ２０３ｋが０より大きい）場合には、時短・確変用特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄ（図１１（ａ））がセットされる。

【０８６５】

一方、第１大当たりフラグ２０３ｏがオフであると判別された場合には（Ｓ６２２：Ｎｏ）、遊技状態に応じた特別外れ変動パターンテーブルがセットされる（Ｓ６２５）。遊技状態が通常遊技状態（低確率遊技状態であり時短中でない）である場合には、通常時特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅ（図１０（ｂ））がセットされる。また、遊技状態が、高確率遊技状態または時短中である（時短カウンタ２０３ｋが０より大きい）場合には、時短・確変特別用外れ変動パターンテーブル２０２ｄ（図１１（ｂ））がセットされる。特別図柄保留実行エリア２０３ｃに格納されている、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、変動パターン種別が選択した変動パターンテーブルから選択（決定）される（Ｓ６２６）。

【０８６６】

変動パターン判定用カウンタＣ３の値に基づいて、第１特別図柄の変動パターンとして変動パターンが選択され、音声ランプ制御装置１１３に対して選択された変動パターンを

通知するための第１変動パターンコマンドが生成される（Ｓ６２７）。
【０８６７】
Ｓ６２７の処理で選択された変動パターンは、選択された変動パターンが、大当たりとなる変動パターンであるか、外れのスーパーリーチであるかが判別される（Ｓ６２８）。選択された変動パターンが大当たりとなる変動パターンであるか又は外れとなるスーパーリーチの変動パターンであると判別された場合には（Ｓ６２８：Ｙｅｓ）、第２特別図柄において、大当たりとなる変動パターンまたは外れのスーパーリーチが選択または変動中であるかが判別される（Ｓ６２９）。
【０８６８】
第２特別図柄において、大当たりとなる変動パターンまたは外れのスーパーリーチが選択または変動中であると判別された場合には（Ｓ６２９：Ｙｅｓ）、第２特別図柄で選択または変動中の大当たりとなる変動パターンまたは外れのスーパーリーチが変動終了するまでの時間が第１遅延時間記憶エリア２０３ｖ５に遅延時間として記憶される（Ｓ６３０）。
【０８６９】
第１特別図柄が表示される左側表示領域Ｄｍ１に、第２特別図柄（右側表示領域Ｄｍ２）に注目するように報知する「右を見ろ！！」の文字を表示するように音声ランプ制御装置１１３に対して指示する第２注意予告コマンドが設定される（Ｓ６３１）。一方、第２特別図柄において、大当たりとなる変動パターンまたは外れのスーパーリーチが選択または変動中でないと判別された場合には（Ｓ６２９：Ｎｏ）、Ｓ６３２の処理が実行される。第１停止種別コマンドが決定されている停止種別に基づいて設定される（Ｓ６３２）。第１特別図柄の変動時間である第１変動時間の計測開始が設定される（Ｓ６３３）。
【０８７０】
このように、第１特別図柄と第２特別図柄の変動態様とにおいて、大当たりとなる変動パターンか、外れとなるスーパーリーチの変動パターンが選択されると、第１特別図柄の変動パターンの変動開始が第２特別図柄で変動表示されている変動パターンが変動終了するまで遅延されるので、同時期に両方の表示領域で、遊技者が大当たりへの期待感を大きく持つ変動パターンが変動表示されてしまうのを抑制することができる。よって、大当たりへの期待感を持って、１つの特別図柄の変動パターンの表示に集中することができ、分かり易く遊技を行うことができる。また、両方の表示領域で表示されることで、遊技者が一方の特別図柄の変動を見逃してしまうのを防止できる。
【０８７１】
また、第２特別図柄において、変動パターンが表示されている間は、第２特別図柄に注目するように報知する報知態様が表示されるので、遊技者は、注目するべき特別図柄を容易に判別することができ、遊技を分かり易く行うことができる。
【０８７２】
また、第２特別図柄において、大当たりへの期待感を持てる変動パターンが終了すると、次に、遅延されていた第１特別図柄の変動パターンが変動表示開始され、遊技者は、連続して、大当たりへの期待感を大きく持つ変動態様を楽しむことができ、遊技に対して早期に飽きてしまうのを防止することができる。
【０８７３】
なお、本実施形態では、第２特別図柄に注目することを報知する報知態様として、文字で報知したがそれに限らず、左側表示領域Ｄｍ２の背景画像を点滅表示や特殊な色で表示させても良い。また、第２特別図柄の図柄の大きさを大きく表示するように構成してもよい。また、それらを組み合わせて報知するように構成しても当然良い。
【０８７４】
また、本実施形態では、第１特別図柄の変動開始を遅延させたが、それに限らず、第１特別図柄の変動パターンの変動時間に、第２特別図柄の変動が終了するまでの時間を加えて、変動開始させて、第２特別図柄が変動終了するまでは、第１特別図柄を右側表示領域Ｄｍ１に表示しない又は、小さい図柄で変動表示させて、第２特別図柄の変動表示が終了

すると、選択されていた変動パターン（スーパーリーチ等）を表示するように構成してもよい。このように構成することで、変動開始のタイミングを変える必要がなく、遅延させる場合と比較して、制御負荷を抑制することができる。

【０８７５】

また、本実施形態では、第１特別図柄を遅延させる構成としたが、第２特別図柄を遅延させるように構成してもよいし、第１特別図柄と第２特別図柄とのうち、後から変動開始する方を遅延させるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者に分かり易い遊技機を提供することができる。

次に、図１０２～図１１６を参照して、第１７実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述の第１実施形態におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄または第２特別図柄の当否判定結果は、特別図柄の停止表示した表示態様によって報知される場合について説明した。

【０８７６】

これに対し、本第１７実施形態におけるパチンコ機１０では、第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂに遊技球が入賞して、保留球となると、変動開始が可能となる前に、事前に当否判定が行われて、その結果、大当たりとなると、遊技者にその保留による変動によって、当否判定結果が大当たりとなることを事前に報知するか抽選によって決める。

【０８７７】

即ち、第１７施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態におけるパチンコ機１０と次の点で相違する。第１７実施形態では、第１特別図柄または第２特別図柄が、変動開始される前に、保留球として保留図柄表示されている状態で、大当たりであることを報知する（以下、一発告知とする）点で第１実施形態におけるパチンコ機１０と相違する。

【０８７８】

その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、及び表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０８７９】

次に、図１０２を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１の表示領域で表示される表示態様について説明する。図１０２（ａ）は、第３図柄表示装置８１の下側表示領域Ｄｓにおいて、第２特別図柄の保留図柄表示のうち、保留図柄表示領域Ｄｓ４に表示されている保留図柄表示が通常「●」で表示されるところ、特別保留図柄表示である「▲」で表示されて、大当たりを示す特別図柄の表示態様で停止表示されることを、事前に遊技者に報知している表示態様を模式的に示した図である。

【０８８０】

また、図１０２（ｂ）は、第３図柄表示装置８１の下側表示領域Ｄｓにおいて、第１特別図柄の保留図柄表示のうち、保留図柄表示領域Ｄｓ４に表示されている保留図柄表示が通常「○」で表示されるところ、特別保留図柄表示である「△」で表示されて、大当たりを示す特別図柄の表示態様で停止表示されることを、事前に遊技者に報知している表示態様を模式的に示した図である。

【０８８１】

このように構成することで、遊技者は、保留図柄表示により事前に当否判定結果を認識することができ、保留図柄表示が表示される毎に、大当たりを報知する特別保留図柄表示が表示されるのではと、期待を持つことができ、より遊技に興味を持つことができる。

【０８８２】

なお、本実施形態では、保留図柄表示にて、事前に大当たりを報知（一発告知）したが、それに限らず、音声によって報知しても良いし、専用のランプ等で報知するように構成しても良いし、第３図柄表示装置８１において、文字や図柄等で報知するように構成しても当然よい。

【０８８３】
次に、図１０３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１０３は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＡＭ２０３のその他メモリエリア２０３ｖの一部を模式的に示した図である。その他メモリエリア２０３ｖには、第１告知フラグ２０３ｖ７と第２告知フラグ２０３ｖ８と告知タイマ記憶エリア２０３ｖ９とが追加されている。
【０８８４】
第１告知フラグ２０３ｖ７は、第１特別図柄の保留図柄表示において、大当たりすることを報知する保留図柄表示（本実施形態では、「△」）を表示していることを示すフラグである。この、第１告知フラグ２０３ｖ７は、詳細は後述するが、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する第１告知抽選処理（図１０６、Ｓ１１５０）において、大当たりを報知する特別保留図柄表示を表示させることを、音声ランプ制御装置１１３に対して指示したことに基づいて、オンに設定される。また、図示は省略したが、大当たりをすることを報知する保留図柄表示に基づく、大当たり遊技が開始されると第１告知フラグ２０３ｖ７は、オフに設定される。なお、初期設定時には、オフに設定されるフラグである。
【０８８５】
第２告知フラグ２０３ｖ８は、第２特別図柄の保留図柄表示において、大当たりすることを報知する特別保留図柄表示（本実施形態では、「▲」）を表示していることを示すフラグである。この、第２告知フラグ２０３ｖ８は、詳細は後述するが、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する第２告知抽選処理（図１０９、Ｓ１１７０）において、大当たりを報知する特別保留図柄表示を表示させることを、音声ランプ制御装置１１３に対して指示したことに基づいて、オンに設定される。また、図示は省略したが、大当たりをすることを報知する特別保留図柄表示に基づく、大当たり遊技が開始されると第２告知フラグ２０３ｖ８は、オフに設定される。なお、初期設定時には、オフに設定されるフラグである。
【０８８６】
告知タイマ記憶エリア２０３ｖ９は、第１特別図柄または第２特別図柄の一方で、大当たりすることを報知する保留図柄表示（一発告知）で表示された場合に、表示されてから、その保留図柄表示に基づく特別図柄の変動が停止するまでの時間が記憶される記憶エリアである。一方の特別図柄で一発告知が行われている場合には、他方の特別図柄で当たりとなる変動パターンが選択される場合には、この告知タイマ記憶エリア２０３ｖ９に記憶されている設定時間よりも長い変動時間が選択される。これにより、一発告知された保留図柄表示による大当たりよりも先に、大当たりが発生してしまうのを防止して、遊技者を混乱させてしまうのを防止することができる。
【０８８７】
また、一発告知された後で、その一発告知された特別図柄とは異なる特別図柄（例えば、第１特別図柄に対応する保留図柄表示で一発告知が行われた場合には、第２特別図柄）に対応する保留が成立し、その一発告知された保留図柄表示よりも先に変動が停止して、大当たりとなると、遊技状態が変更される場合がある。詳細には、高確率遊技状態で変動開始となると予測して、大当たりになると事前に判定して、一発告知を行ったが、それよりも後に成立した保留により、変動開始順序の違いにより、先に変動開始して、通常１５Ｒ大当たりで停止表示すると、その後は、通常確率（低確率）遊技状態での遊技に変更されてしまい、一発告知された保留図柄表示に対応する当否判定結果が大当たりではなく外れとなってしまう不具合が発生する。
【０８８８】
しかしながら、本実施形態の構成では、一発告知が行われると、それよりも先に、大当たり遊技が発生しないように変動パターンの選択が行われるので、上記したような不具合を防止できる。よって、遊技者に混乱を与えるような報知が行われてしまうのを防止することができる。
【０８８９】

図１０４は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３の従並び替え保留記憶エリア２２３ｋを模式的に示した図である。第１７実施形態における従並び替え保留記憶エリア２２３ｋでは、第１実施形態における従並び替え保留記憶エリア２２３ｋに対して、保留告知フラグ２２３ｋ８が追加されている。

【０８９０】

保留告知フラグ２２３ｋ８は、各保留エリアにそれぞれ設けられており、主制御装置１１０から第１告知コマンドまたは第２告知コマンドを受信した場合に、そのコマンドが示す保留エリアの保留告知フラグ２２３ｋ８がオンに設定される。また、保留告知フラグ２２３ｋ８は、保留が消化され、保留エリアがシフトしていき、保留中データ記憶エリアから変動中データ記憶エリアにシフトされる場合に、保留エリアの各データが初期値にリセット（０クリア）されることにより、オフに設定される。

【０８９１】

次に、図１０５を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）の一処理である第１先読み更新処理（Ｓ９２６）について説明する。図１０５は、この第１先読み更新処理（Ｓ９２６）を示すフローチャートである。第１７実施形態における第１先読み更新処理（図１０５、Ｓ９２６）では、第１実施形態における第１先読み更新処理（図２６、Ｓ９２６）に対して、第１告知抽選処理（図１０６、Ｓ１１５０）と第１延長変動先読み処理（図１０７、Ｓ１１６０）とが追加されている。第１７実施形態における、Ｓ９３１～Ｓ９３９までの各処理は、第１実施形態における、Ｓ９３１～Ｓ９３９までの各処理と同一の処理が実行される。

【０８９２】

Ｓ９３１の処理において、予測した当否判定結果が大当たりであると判別された場合には（Ｓ９３１：Ｙｅｓ）、第１告知抽選処理（図１０６、Ｓ１１５０）が実行される。第１告知抽選処理（図１０６、Ｓ１１５０）については、後述するが、一発告知が未実行である場合に、一発告知を実行するか否かを抽選する処理が実行される。

【０８９３】

第１告知抽選処理（図１０６、Ｓ１１５０）では、まず、第１告知フラグ２０３ｖ７または第２告知フラグ２０３ｖ８がオンに設定されているか判別される（Ｓ１１５１）。第１告知フラグ２０３ｖ７または第２告知フラグ２０３ｖ８がオフであると判別された場合には（Ｓ１１５１：Ｎｏ）、並び替え保留記憶エリア２０３ｕにおいて、変動順序が先のもので、当たりとなるものが記憶されているか判別される（Ｓ１１５２）。

【０８９４】

並び替え保留記憶エリア２０３ｕにおいて、変動順序が先のもので、当たりとなるものがあると判別された場合には（Ｓ１１５２：Ｙｅｓ）、この処理を終了する。一方、並び替え保留記憶エリア２０３ｕにおいて、変動順序が先のものが、すべて外れであると判別された場合には（Ｓ１１５２：Ｎｏ）、告知カウント値が取得される（Ｓ１１５３）。告知カウント値は、特別当たり種別カウンタＣ２の値が取得された値である。なお、本実施形態では、特別当たり種別カウンタＣ２を告知カウント値を生成するカウンタとして用いたがこれに限らず、専用に、告知カウンタを設けてもよい。

【０８９５】

取得した告知カウント値が当たりカウント値（本実施形態では、０～３０のいずれか）であるかが判別される（Ｓ１１５４）。取得した告知カウント値が当たりであると判別された場合には（Ｓ１１５４：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３に対して、この判定を行った第１特別図柄の保留図柄表示を大当たりを報知する保留図柄表示（一発告知）で表示するように指示する第１告知コマンドを生成する（Ｓ１１５５）。この第１告知コマンドは、どの保留エリアの保留図柄表示に対するコマンドであるかを示すコマンドとなっている。

【０８９６】

この保留図柄表示に対応する特別図柄が変動終了するまでの時間が算出されて告知タイマ記憶エリア２０３ｖ９に記憶される（Ｓ１１５６）。第１告知フラグ２０３ｖ７がオン

に設定される（Ｓ１１５７）。一方、取得した告知カウント値が外れであると判別された場合には（Ｓ１１５４：Ｎｏ）、この処理を終了する。また、第１告知フラグ２０３ｖ７または第２告知フラグ２０３ｖ８がオンであると判別された場合には（Ｓ１１５１：Ｙｅｓ）、告知タイマ記憶エリア２０３ｖ９に記憶されている値から２ｍｓ減算されて告知タイマの更新が行われる（Ｓ１１５８）。

【０８９７】

このように、第１告知フラグ２０３ｖ７または第２告知フラグ２０３ｖ８がオンであると判別されると、一発告知を行うかの抽選が行われないので、一度、一発告知が行われると、その大当たり遊技が終了するまで、次の一発告知が行われず、複数回、一発告知が行われることで、遊技者が混乱してしまうのを防止できる。

【０８９８】

また、一発告知を行うか否かの抽選を行うことで、毎回、大当たりとなる保留図柄表示でも、一発告知が行われることを防止でき、一発告知が行われないと大当たりへの期待を、遊技者が抱かなくなってしまう不具合を防止できる。

【０８９９】

なお、本実施形態では、告知タイマとして、変動終了するまでの時間を記憶させたが、それに限らず、カウンタ値等を記憶させて、更新毎に、カウンタ値を更新する構成にしてもよい。

【０９００】

図１０５を参照して、第１先読み更新処理（図１０５、Ｓ９２６）の処理に戻り説明を続ける。Ｓ９３４またはＳ９３５の処理が実行されると、第１延長変動先読み処理（図１０７、Ｓ１１６０）が実行される。

【０９０１】

第１延長変動先読み処理（図１０７、Ｓ１１６０）では、まず、第２告知フラグ２０３ｖ８がオンに設定されているか判別される（Ｓ１１６１）。第２告知フラグ２０３ｖ８がオンに設定されていると判別された場合には（Ｓ１１６１：Ｙｅｓ）、第２告知フラグ２０３ｖ８がオンに設定された契機となった、並び替え保留記憶エリア２０３ｕに記憶されている保留エリアのデータに対して、その保留エリアに対応する第２特別図柄が変動開始となるときの告知タイマ記憶エリア２０３ｖ９の値を算出（予測）して、選択される変動パターン（変動時間）を判別（予測）する（Ｓ１１６２）。一方、第２告知フラグ２０３ｖ８がオフに設定されていると判別された場合には（Ｓ１１６１：Ｎｏ）、この処理を終了する。

【０９０２】

このように構成することで、第１特別図柄に対応する保留図柄表示において、一発告知が行われており、第２特別図柄の変動表示が延長表示される場合にも、その変動パターン（変動時間）を事前に判別（予測）することで、正しい変動開始順で保留図柄表示を並び替えることができる。よって、遊技者により正しい変動開始順序を報知することができ、遊技者が混乱してしまうのを防止できる。

【０９０３】

次に、図１０８を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）の一処理である第２先読み更新処理（Ｓ９４６）について説明する。図１０８は、この第２先読み更新処理（Ｓ９４６）を示すフローチャートである。第１７実施形態における第２先読み更新処理（図１０８、Ｓ９４６）では、第１実施形態における第２先読み更新処理（図２８、Ｓ９４６）に対して、第２告知抽選処理（図１０９、Ｓ１１７０）と第２延長変動先読み処理（図１０８、Ｓ１１８０）とが追加されている。第１７実施形態における、Ｓ９５１～Ｓ９５９までの各処理は、第１実施形態における、Ｓ９５１～Ｓ９５９までの各処理と同一の処理が実行される。

【０９０４】

Ｓ９５１の処理において、予測した当否判定結果が大当たりであると判別された場合には（Ｓ９５１：Ｙｅｓ）、第２告知抽選処理（図１０９、Ｓ１１７０）が実行される。第

２告知抽選処理（図１０９、Ｓ１１７０）については、後述するが、一発告知が未実行である場合に、一発告知を実行するか否かを抽選する処理が実行される。

【０９０５】

第２告知抽選処理（図１０９、Ｓ１１７０）では、まず、第１告知フラグ２０３ｖ７または第２告知フラグ２０３ｖ８がオンに設定されているか判別される（Ｓ１１７１）。第１告知フラグ２０３ｖ７または第２告知フラグ２０３ｖ８がオフであると判別された場合には（Ｓ１１７１：Ｎｏ）、並び替え保留記憶エリア２０３ｕにおいて、変動順序が先のもので、当たりとなるものが記憶されているか判別される（Ｓ１１７２）。

【０９０６】

並び替え保留記憶エリア２０３ｕにおいて、変動順序が先のもので、当たりとなるものがあると判別された場合には（Ｓ１１７２：Ｙｅｓ）、この処理を終了する。一方、並び替え保留記憶エリア２０３ｕにおいて、変動順序が先のものが、すべて外れであると判別された場合には（Ｓ１１７２：Ｎｏ）、告知カウント値が取得される（Ｓ１１７３）。告知カウント値は、特別当たり種別カウンタＣ２の値が取得された値である。なお、本実施形態では、特別当たり種別カウンタＣ２を告知カウント値を生成するカウンタとして用いたがこれに限らず、専用に、告知カウンタを設けてもよい。

【０９０７】

取得した告知カウント値が当たりカウント値（本実施形態では、０～３０のいずれか）であるかが判別される（Ｓ１１７４）。取得した告知カウント値が当たりであると判別された場合には（Ｓ１１７４：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３に対して、この判定を行った第２特別図柄の保留図柄表示を大当たりを報知する特別保留図柄表示（一発告知）で表示するように指示する第２告知コマンドを生成する（Ｓ１１７５）。この第２告知コマンドは、どの保留エリアの保留図柄表示に対するコマンドであるかを示すコマンドとなっている。

【０９０８】

この保留図柄表示に対応する特別図柄が変動終了するまでの時間が算出されて告知タイマ記憶エリア２０３ｖ９に記憶される（Ｓ１１７６）。第２告知フラグ２０３ｖ８がオンに設定される（Ｓ１１７７）。一方、取得した告知カウント値が外れであると判別された場合には（Ｓ１１７４：Ｎｏ）、この処理を終了する。また、第１告知フラグ２０３ｖ７または第２告知フラグ２０３ｖ８がオンであると判別された場合には（Ｓ１１７１：Ｙｅｓ）、告知タイマ記憶エリア２０３ｖ９に記憶されている値から、タイマ割込処理（図１４）の実行周期である２ｍｓが減算されて告知タイマの更新が行われる（Ｓ１１７８）。

【０９０９】

このように、第１告知フラグ２０３ｖ７または第２告知フラグ２０３ｖ８がオンであると判別されると、一発告知を行うかの抽選が行われないので、一度、一発告知が行われると、その大当たり遊技が終了するまで、次の一発告知が行われず、複数回、一発告知が行われることで、遊技者が混乱してしまうのを防止できる。

【０９１０】

また、一発告知を行うか否かの抽選を行うことで、毎回、大当たりとなる保留図柄表示でも、一発告知が行われることを防止でき、一発告知が行われないと、大当たりへの期待を遊技者が抱かなくなってしまう不具合を防止できる。

【０９１１】

なお、本実施形態では、告知タイマとして、変動終了するまでの時間を記憶させたが、それに限らず、カウンタ値等を記憶させて、更新毎に、カウンタ値を更新する構成にしてもよい。

【０９１２】

図１０８を参照して、第２先読み更新処理（図１０８、Ｓ９４６）の処理に戻り説明を続ける。Ｓ９５４またはＳ９５５の処理が実行されると、第２延長変動先読み処理（Ｓ１１８０）が実行される。第２延長変動先読み処理（Ｓ１１８０）は、第１延長変動先読み処理（図１０７、Ｓ１１６０）において、第２告知フラグ２０３ｖ８が第１告知フラグ２

０３ｖ７に変更されるのみで、その他の処理については同一であるので、図示と詳細な説明については、省略する。

【０９１３】

このように構成することで、第２特別図柄に対応する保留図柄表示において、一発告知が行われており、第１特別図柄の変動表示が延長表示（遅延）される場合にも、事前にその変動時間を判別することで、正しい変動開始順で保留図柄表示を並び替えることができる。よって、遊技者により正しい変動開始順序を報知することができ、遊技者が混乱してしまうのを防止できる。

【０９１４】

図１１０を参照して、第１７実施形態において、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１４）の一処理である特別図柄変動処理（図１５、Ｓ１０７）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（図１１０、Ｓ２０３）について説明する。図１１０は、この第１特別図柄変動開始処理（図１１０、Ｓ２０３）を示すフローチャートである。第１７実施形態の第１特別図柄変動開始処理（図１１０、Ｓ２０３）は、第１実施形態の第１特別図柄変動開始処理（図１６、Ｓ２０３）に対して、第１特別図柄変動パターン選択処理（図１８、Ｓ３１０）に代わり、第１特別図柄変動パターン選択処理７（図１１１、Ｓ３７０）が追加されている。第１７実施形態におけるＳ３０１～Ｓ３０９の各処理は、第１実施形態におけるＳ３０１～Ｓ３０９の各処理と同一の処理が実行される。Ｓ３０９の処理が完了すると、第１特別図柄変動パターン選択処理７（図１１１、Ｓ３７０）が実行される。

【０９１５】

図１１１を参照して、第１７実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第１特別図柄変動開始処理（図１１０、Ｓ２０３）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理７（Ｓ３７０）について説明する。図１１１は、この第１特別図柄変動パターン選択処理７（Ｓ３７０）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動パターン選択処理７（図１１１、Ｓ３７０）は、第１特別図柄の変動パターンを選択するための処理である。また、第２特別図柄において、一発告知が行われている場合には、その一発告知された保留図柄表示に対応する特別図柄の変動態様が変動終了するまでの時間よりも長い変動パターンが設定される。

【０９１６】

第１特別図柄変動パターン選択処理７（図１１１、Ｓ３７０）では、まず、第１特別図柄大当たり判定処理（図１７、Ｓ３０９）において当否判定された結果が大当たりであるかが判別される（Ｓ６５１）。大当たりであるか否かの判定は、第１大当たりフラグ２０３ｏがオンに設定されているか否かで判別される。第１大当たりフラグ２０３ｏがオンに設定されていると判別された場合には（Ｓ６５１：Ｙｅｓ）、第２告知フラグ２０３ｖ８がオンに設定されているか判別される（Ｓ６５２）。第２告知フラグ２０３ｖ８がオンであると判別された場合には（Ｓ６５２：Ｙｅｓ）、告知タイマ記憶エリア２０３ｖ９の値よりも長い変動時間の変動パターンが第１代替変動パターンとして、第１代替変動パターンコマンドとしてセットされる（Ｓ６５３）。

【０９１７】

ここで、告知タイマ記憶エリア２０３ｖ９の値よりも長い変動パターンコマンドの選択としては、通常時特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄまたは時短・確変用特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄからそのときの遊技状態に基づいて、告知タイマ記憶エリア２０３ｖ９の値よりも長い変動時間の変動パターンのうち、最も近い変動時間の変動パターンが選択される。例えば、通常遊技状態（低確率遊技状態）において、大当たり種別が１５Ｒ大当たりであり、告知タイマ記憶エリア２０３ｖ９に記憶されている値が、４０秒であれば、スーパーリーチ１５Ｒ大当たり大当たりＢの変動パターンが選択される。

【０９１８】

また、告知タイマ記憶エリア２０３ｖ９の値が、変動パターンテーブルのうち、全ての変動パターンよりも長い時間である場合には、告知タイマ記憶エリア２０３ｖ９の値に５

秒加えた値を変動時間とした、代替変動パターンが設定される。この代替変動パターンは、特別図柄における全ての主図柄が変動時間の間、変動表示された後、大当たりを示す表示態様で停止表示される。また、大当たり種別が２Ｒ確変の大当たりである場合にも、通常時の２Ｒ確変専用変動パターンではなく、告知タイマ記憶エリア２０３ｖ９の値に５秒を加えた値を変動時間とした、代替変動パターンが選択される。

【０９１９】

一方、第２告知フラグ２０３ｖ８がオフであると判別された場合には（Ｓ６５２：Ｎｏ）、遊技状態に応じた特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄがセットされる（Ｓ６５４）。なお、本実施形態では、図示しないが、第１特別図柄には、第１特別図柄専用の、第２特別図柄には、第２特別図柄専用の変動パターンテーブル２０２ｄが設定されるように構成されている。遊技状態が通常遊技状態（低確率遊技状態であり時短中でない）である場合には、通常時特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄ（図１０（ａ））がセットされる。また、遊技状態が高確率遊技状態または時短中である（時短カウンタ２０３ｋが０より大きい）場合には、時短・確変用特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄ（図１１（ａ））がセットされる。特別当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり種別テーブル２０２ｂがセットされ、大当たり種別が決定される（Ｓ６５５）。

【０９２０】

一方、第１大当たりフラグ２０３ｏがオフであると判別された場合には（Ｓ６５１：Ｎｏ）、遊技状態に応じた特別外れ変動パターンテーブルがセットされる（Ｓ６５６）。遊技状態が通常遊技状態（低確率遊技状態であり時短中でない）である場合には、通常時特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅ（図１０（ｂ））がセットされる。また、遊技状態が、高確率遊技状態または時短中である（時短カウンタ２０３ｋが０より大きい）場合には、時短・確変特別用外れ変動パターンテーブル２０２ｄ（図１１（ｂ））がセットされる。特別図柄保留実行エリア２０３ｃに格納されている、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、変動パターン種別が選択した変動パターンテーブルから選択（決定）される（Ｓ６５７）。

【０９２１】

変動パターン判定用カウンタＣ３の値に基づいて、第１特別図柄の変動パターンとして変動パターンが選択され、音声ランプ制御装置１１３に対して選択された変動パターンを通知するための第１変動パターンコマンドが生成される（Ｓ６５８）。

【０９２２】

第１停止種別コマンドが決定されている停止種別に基づいて設定される（Ｓ６５９）。第１特別図柄の変動時間である第１変動時間の計測開始が設定される（Ｓ６６０）。

【０９２３】

図１１２を参照して、第１７実施形態において、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１４）の一処理である特別図柄変動処理（図１５、Ｓ１０７）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（図１１２、Ｓ２０６）について説明する。図１１２は、この第２特別図柄変動開始処理（図１１２、Ｓ２０６）を示すフローチャートである。第１７実施形態の第２特別図柄変動開始処理（図１１２、Ｓ２０６）は、第１実施形態の第２特別図柄変動開始処理（図２０、Ｓ２６）に対して、第２特別図柄変動パターン選択処理（図２２、Ｓ７１０）に代わり、第２特別図柄変動パターン選択処理７（図１１３、Ｓ７７０）が追加されている。第１７実施形態におけるＳ７０１～Ｓ７０９の各処理は、第１実施形態におけるＳ７０１～Ｓ７０９の各処理と同一の処理が実行される。Ｓ７０９の処理が完了すると、第２特別図柄変動パターン選択処理７（図１１３、Ｓ７７０）が実行される。

【０９２４】

図１１３を参照して、第１７実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第２特別図柄変動開始処理（図１１２、Ｓ２０６）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理７（Ｓ７７０）について説明する。図１１３は、この第２特別図柄変動パターン選択処理７（Ｓ７７０）を示すフローチャートである。第２特別図柄

変動パターン選択処理７（図１１３、Ｓ７７０）は、第２特別図柄の変動パターンを選択するための処理である。また、第１特別図柄において、一発告知が行われている場合には、その一発告知された保留図柄表示に対応する特別図柄の変動態様が変動終了するまでの変動時間が設定される。

【０９２５】

第２特別図柄変動パターン選択処理７（図１１３、Ｓ７７０）では、まず、第２特別図柄大当たり判定処理（図２１、Ｓ７０９）において当否判定された結果が大当たりであるかが判別される（Ｓ７７１）。大当たりであるか否かの判定は、第２大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されているか否かで判別される。第２大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されていると判別された場合には（Ｓ７７１：Ｙｅｓ）、第１告知フラグ２０３ｖ７がオンに設定されているか判別される（Ｓ７７２）。第１告知フラグ２０３ｖ７がオンであると判別された場合には（Ｓ７７２：Ｙｅｓ）、告知タイマ記憶エリア２０３ｖ９の値よりも長い変動時間の変動パターンが第２代替変動パターンとして、第２代替変動パターンコマンドがセットされる（Ｓ７７３）。

【０９２６】

ここで、告知タイマ記憶エリア２０３ｖ９の値よりも長い変動パターンコマンドの選択としては、通常時特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄまたは時短・確変用特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄからそのときの遊技状態に基づいて、告知タイマ記憶エリア２０３ｖ９の値よりも長い変動時間で、最も近い時間の変動パターンが選択される。例えば、通常遊技状態（低確率遊技状態）において、大当たり種別が１５Ｒ大当たりであり、告知タイマ記憶エリア２０３ｖ９に記憶されている値が、４０秒であれば、スーパーリーチ１５Ｒ大当たり大当たりＢの変動パターンが選択される。

【０９２７】

また、告知タイマ記憶エリア２０３ｖ９の値が、変動パターンテーブルのどの変動パターンよりも長い場合には、告知タイマ記憶エリア２０３ｖ９の値に５秒加えた値を変動時間とした、代替変動パターンが設定される。この代替変動パターンは、特別図柄における全ての主図柄が変動時間の間、変動表示した後、大当たりを示す表示態様で停止表示される。また、大当たり種別が２Ｒ確変の大当たりである場合にも、通常時の２Ｒ確変専用変動パターンではなく、告知タイマ記憶エリア２０３ｖ９の値に５秒を加えた値を変動時間とした、代替変動パターンが選択される。

【０９２８】

一方、第１告知フラグ２０３ｖ７がオフであると判別された場合には（Ｓ７７２：Ｎｏ）、遊技状態に応じた特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄがセットされる（Ｓ７７４）。なお、本実施形態では、図示しないが、第１特別図柄には、第１特別図柄専用の、第２特別図柄には、第２特別図柄専用の変動パターンテーブル２０２ｄが設定されるように構成されている。遊技状態が通常遊技状態（低確率遊技状態であり時短中でない）である場合には、通常時特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄ（図１０（ａ））がセットされる。また、遊技状態が高確率遊技状態または時短中である（時短カウンタ２０３ｋが０より大きい）場合には、時短・確変用特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄ（図１１（ａ））がセットされる。特別当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり種別テーブル２０２ｂがセットされ、大当たり種別が決定される（Ｓ７７５）。

【０９２９】

一方、第２大当たりフラグ２０３ｐがオフであると判別された場合には（Ｓ７７１：Ｎｏ）、遊技状態に応じた特別外れ変動パターンテーブルがセットされる（Ｓ７７６）。遊技状態が通常遊技状態（低確率遊技状態であり時短中でない）である場合には、通常時特別外れ変動パターンテーブル２０２ｅ（図１０（ｂ））がセットされる。また、遊技状態が、高確率遊技状態または時短中である（時短カウンタ２０３ｋが０より大きい）場合には、時短・確変特別用外れ変動パターンテーブル２０２ｄ（図１１（ｂ））がセットされる。特別図柄保留実行エリア２０３ｃに格納されている、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、変動パターン種別が選択した変動パターンテーブルから選択（決定）される（

Ｓ７７７）。
【０９３０】
変動パターン判定用カウンタＣ３の値に基づいて、第２特別図柄の変動パターンとして変動パターンが選択され、音声ランプ制御装置１１３に対して選択された変動パターンを通知するための第２変動パターンコマンドが生成される（Ｓ７７８）。第２停止種別コマンドが決定されている停止種別に基づいて設定される（Ｓ７７９）。第２特別図柄の変動時間である第２変動時間の計測開始が設定される（Ｓ７８０）。
【０９３１】
このように、第２特別図柄に対応する保留図柄表示において一発告知が実行された場合には、第１特別図柄の、第１特別図柄に対応する保留図柄表示において一発告知が実行された場合には、第２特別図柄の、当否判定結果が大当たりとなる変動態様が、一発告知された特別保留図柄表示に対応する特別図柄が変動停止するまで遅延されるので、一発告知された特別保留図柄表示に基づく大当たり遊技よりも先に大当たりが発生してしまうことを防止できる。
【０９３２】
よって、高確率遊技状態で抽選されたときを想定して、一発告知を行っても、それよりも先に大当たりが発生することがないので、遊技状態の変更が起こり得ず、一発告知を行った保留図柄表示に基づく抽選遊技が大当たりとならなくなってしまう不具合を防止できる。従って、遊技者を混乱させることを防止して、安心して遊技を行うことができる。
【０９３３】
なお、本実施形態では、代替変動パターンを選択して、大当たりの発生を遅延させる構成としたが、変動開始を遅らせる構成にしても当然よい。このように構成することで、一発告知が行われた保留図柄表示を契機とする大当たりよりも先に、別の大当たりが発生してしまうのを防止できる。
【０９３４】
また、本実施形態では、すべての大当たりを遅延させる構成としたが、１５Ｒ通常大当たりのみを遅延させる構成としてもよい。このように構成することで、１５Ｒ確変大当たりや２Ｒ確変大当たりは、一発告知を行った保留図柄表示に基づく大当たりよりも先に発生するが、遊技状態を高確率から低確率へと変更されることを防止して、一発告知を行った保留図柄表示に基づく抽選遊技を大当たりにすることができる。また、一発告知された保留図柄表示に基づく大当たりの前にも、大当たりが発生して、多くの大当たり遊技を遊技者に提供して、遊技者の大当たりへの期待を増大させることができる。
【０９３５】
図１１４を参照して、第１７実施形態において、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（Ｓ１４００）について説明する。図１１４は、このメイン処理（図１１４、Ｓ１４００）を示すフローチャートである。第１７実施形態のメイン処理（図１１４、Ｓ１４００）は、第１実施形態のメイン処理（図３５、Ｓ１４００）に対して、コマンド判定処理（図３６、Ｓ１４１４）と保留個数表示更新処理（図３７、Ｓ１４０６）とに代わり、コマンド判定処理４（図１１５、Ｓ１５６０）と保留個数表示更新処理４（図１１６、Ｓ１５５０）とが追加されている。第１７実施形態におけるＳ１４０１～Ｓ１４１３の各処理は、第１実施形態におけるＳ１４０１～Ｓ１４１３の各処理と同一の処理が実行される。Ｓ１４１３の処理が完了すると、コマンド判定処理４（図１１５、Ｓ１５６０）が実行される。
【０９３６】
図１１５を参照して、第１７実施形態において、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１１４、Ｓ１４００）の一処理であるコマンド判定処理４（Ｓ１５６０）について説明する。図１１５は、このコマンド判定処理４（Ｓ１５６０）を示すフローチャートである。コマンド判定処理４（図１１５、Ｓ１５６０）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１１４、Ｓ１４００）の中で実行され、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定するための

処理である。
【０９３７】
第１７実施形態のコマンド判定処理４（図１１５、Ｓ１４７０）は、第１実施形態のコマンド判定処理（図３６、Ｓ１４１４）に対して、Ｓ１５６１、Ｓ１５６２の処理が追加されている。第１７実施形態におけるＳ１５０１～Ｓ１５１８の各処理は、第１実施形態におけるＳ１５０１～Ｓ１５１８の各処理と同一の処理が実行される。Ｓ１５１７の処理で第１または第２特別図柄変動再開コマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ１５１７：Ｎｏ）、Ｓ１５６１の処理が実行される。
【０９３８】
Ｓ１５６１の処理では、主制御装置１１０が出力した第１告知コマンドまたは第２告知コマンドを受信したかが判別される（Ｓ１５６１）。第１告知コマンドまたは第２告知コマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ１５６１：Ｙｅｓ）、受信した告知コマンドが示す従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの保留エリアにおける保留告知フラグ２２３ｋ８をオンに設定する（Ｓ１５６２）。
【０９３９】
図１１６を参照して、第１７実施形態において、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１１４、Ｓ１４００）の一処理である保留個数表示更新処理４（Ｓ１５５０）について説明する。図１１６は、この保留個数表示更新処理４（Ｓ１５５０）を示すフローチャートである。保留個数表示更新処理４（図１１６、Ｓ１５５０）は、保留図柄表示を並び替えフラグ２２３ｋ７がオンに設定されている保留図柄表示は変動開始順、オフに設定されている保留図柄表示は成立順で表示させ、さらに、保留告知フラグ２２３ｋ８がオンに設定されている保留エリアに対応する保留図柄表示を特別保留図柄表示（本実施形態では、第１特別図柄であれば「△」、第２特別図柄であれば「▲」）で表示するための処理である。
【０９４０】
保留個数表示更新処理４（図１１６、Ｓ１５５０）では、まず、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの各保留エリアの変動開始時間記憶エリア２２３ｋ５の変動表示開始時間が更新される（Ｓ１５５１）。変動開始時間記憶エリア２２３ｋ５に記憶された各時間データからこの処理の実行周期（本実施形態では、１ｍｓ）が減算される。また、変動表示開始時間の更新はこれに限らず、ＲＴＣ等を設けることにより行ってもよいし、他の方法であっても当然よい。
【０９４１】
並び替えフラグ２２３ｋ７がオンに設定されている保留エリアの保留図柄表示を変動を開始する順序で表示させ、並び替えフラグ２２３ｋ７がオフである保留エリアに対して、保留が成立した順序で保留図柄表示を表示させる表示用保留表示コマンドが設定される（Ｓ１５５２）。
【０９４２】
このように制御することで、並び替えが実行されたとき（枠スイッチ２２が操作されたとき）に、表示されていた保留図柄表示（並び替えフラグ２２３ｋ７がオンに設定されている保留エリア）に対してのみ、保留図柄表示を変動開始順で並び替えて表示させることができる。
【０９４３】
保留告知フラグ２２３ｋ８がオンに設定されている保留エリアがあるか判別される（Ｓ１５５３）。保留告知フラグ２２３ｋ８がオンに設定されている保留エリアがあると判別された場合には（Ｓ１５５３：Ｙｅｓ）、保留告知フラグ２２３ｋ８がオンに設定されている保留図柄表示を特別保留図柄表示（本実施形態では、第１特別図柄に対しては「△」、第２特別図柄に対しては「▲」）で表示させる表示用保留表示コマンドが生成される（Ｓ１５５４）。一発告知が行われたことを示す音声（本実施形態では、「大当たり！！」という音声）を出力させる音声コマンドが生成される（Ｓ１５５５）。一方、保留告知フラグ２２３ｋ８がオンに設定されている保留エリアがないと判別された場合には（Ｓ１５

５３：Ｎｏ）、この処理を終了する。
【０９４４】
このように、保留告知フラグ２２３ｋ８がオンに設定されていると、保留図柄表示が大当たりであることを報知する特別保留図柄表示で表示されるように設定されるので、遊技者は、新たな保留図柄表示が表示される毎に、特別保留図柄表示で表示されないかと、期待を持って遊技を行うことができる。よって、早期に遊技に飽きてしまうのを防止することができる。
【０９４５】
また、特別保留図柄表示が表示されると、大当たりであることを音声でも報知するので、より遊技者の射幸心を高めることができる。よって、より早期に遊技に飽きてしまうのを防止することができる。
【０９４６】
また、保留図柄表示は、毎回、保留図柄表示更新処理４（図１１６、Ｓ１５５０）が実行される毎に、更新されて表示されるので、保留の消化に伴って、保留図柄表示や特別保留図柄表示も移動させて表示させることができ、遊技者に正確な保留図柄表示を表示させることができ、遊技者が混乱することを抑制できる。
【０９４７】
なお、本実施形態では、一発告知がされたことを報知する音声は、保留告知フラグ２２３ｋ８がオンに設定されている間は、繰り返し、報知される構成としたが、それに限らず１度だけ出力される構成としてもよい。
【０９４８】
また、本実施形態では、保留図柄表示を特別保留図柄表示で表示させることにより、一発告知を報知する構成としたが、それに限らず、背景を異なる色や表示態様（例えば、点滅表示）で表示させることで報知しても良いし、第３図柄表示装置８１に文字を表示させることで、報知させるように構成してもよい。
【０９４９】
なお、本実施形態では、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）、第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）を実行して、音声ランプ制御装置１１３に対して、入賞コマンドや第１告知コマンド、第２告知コマンド等の各種コマンドを出力する構成とした。しかしながらそれに限らず、主制御装置１１０は、第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂに遊技球が入球したことに基づいて取得した各種カウント値（特別当たり乱数カウンタＣ１等）を示すコマンドを音声ランプ制御装置１１３に対して出力し、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理（図１１４、Ｓ１４００）において、主制御装置１１０が実行する第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）と第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）等を実行する構成としてもよい。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。よって、遊技の処理（各種入賞口の入賞検知等）をとりこぼすことなく行うことができる。なお、この構成は、上記説明した第１から第１６実施形態にも同様に適用でき、主制御装置１１０の制御負荷を軽減することができる。
【０９５０】
なお、第１実施形態から第１７実施形態までの構成を適宜組み合わせてもよい。
【０９５１】
以下に、本発明のスロットマシン及び遊技機に加えて、上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。
【０９５２】
第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定を実行し、第２当否判定条件の成立に基づいて第２抽選遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報が、前記第１当否判定条件が成立した順に、動的表示される第１表示手段と、前記当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報が、前記第２当否判定条件が成立した順に、動的表示さ

れる第２表示手段と、前記第１識別情報を前記第１表示手段に、前記第２識別情報を前記第２表示手段にそれぞれ動的表示制御することが可能な表示制御手段と、前記当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、前記表示制御手段により前記第１または第２表示手段に前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を付与する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の時間情報に関わる動的表示態様を決定し、前記第２当否判定手段の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の時間情報に関わる動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、前記第１または第２当否判定条件が成立した場合に、成立した当否判定条件に対応する前記第１または第２識別情報が動的表示開始されるまでの間、成立した第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序と前記動的表示態様決定手段が決定した動的表示態様に関する情報とを少なくとも有する保留情報を記憶する保留情報記憶手段と、その保留情報記憶手段に記憶された第１当否判定条件と第２当否判定条件との保留情報を区別しつつ、各保留情報毎に前記第１当否判定条件と前記第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序が、識別可能な保留表示態様で表示される保留表示手段と、前記第１または第２当否判定条件が成立して、新たな保留情報が記憶される場合には、動的表示中の第１または第２識別情報の残り動的表示時間と先に記憶されている各保留情報毎の動的表示態様とに基づいて、新たな保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始となるまでの時間情報を決定して、前記保留情報記憶手段に記憶する動的表示開始時間情報決定手段と、予め定められた条件が成立したことを契機に、前記動的表示開始時間情報決定手段により保留情報記憶手段に記憶された各動的表示開始時間情報に基づいて、前記保留表示手段に表示される保留表示態様を、前記動的表示を開始する順序で並び替える並び替え手段と、を有したものであることを特徴とする遊技機Ａ１。

【０９５３】

遊技機Ａ１によれば、第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、第２抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定を示す第１識別情報の動的表示が、第１当否判定条件が成立した順に、第１表示手段で行われる。また、当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報の動的表示が、第２当否判定条件が成立した順に、第２表示手段で行われる。ここで、第１識別情報は第１表示手段で、第２識別情報は第２表示手段で、表示制御制御手段によりそれぞれ動的表示可能にされている。そして、当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、表示制御手段により第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。これにより、第１識別情報が動的表示中にも第２識別情報を動的表示することができ、効率良く第１抽選遊技と第２抽選遊技とを実行することができる。第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の時間情報に関わる動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の時間情報に関わる動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。第１または第２当否判定条件が成立した場合に、成立した当否判定条件に対応する第１または第２識別情報が動的表示が開始されるまでの間、成立した第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序と動的表示態様決定手段が決定した動的表示態様に関する情報とを少なくとも有する保留情報が保留情報記憶手段に記憶される。その保留情報記憶手段に記憶された第１当否判定条件と第２当否判定条件との保留情報を区別しつつ、各保留情報毎に第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序が、識別可能な保留表示態様の表示として保留表示手段で行われる。第１または第２当否判定条件が成立して、新たな保留情報が記憶される場合には、動的表示中の第１または第２識別情報の残り動的表示時間と先に記憶されている各保留情報毎の動的表示態様とに基づいて、新たな保留情報に対応す

る第１または第２識別情報が動的表示開始となるまでの時間情報が動的表示開始時間情報決定手段により決定され、保留情報記憶手段に記憶される。そして、予め定められた条件が成立したことを契機に、動的表示開始時間決定手段により保留情報記憶手段に記憶された各動的表示開始時間情報に基づいて、保留表示手段に表示される保留表示態様が動的表示を開始する順序で並び替え手段により並び替えられる。これにより、例えば、先に第１抽選遊技の保留情報が記憶されている状態で新たに第２抽選遊技の保留情報が記憶される。このときに動的表示中の第１識別情報の残り動的表示時間が動的表示中の第２識別情報の残り動的表示時間よりも長い場合には、新たに記憶される第２抽選遊技の保留情報に対応する第２識別情報の動的表示の開始時間の方が、先に記憶されている第１抽選遊技の保留情報に対応する第１識別情報の動的表示の開始時間よりも早くなる。しかしながら、保留表示態様は、第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立した順序を示す保留表示態様で順に表示されるので、先に記憶されている第１抽選遊技の保留情報の後の順序を示す保留表示態様で、新たに記憶された第２抽選遊技の保留表示態様が表示される。すると、実際の動的表示の開始順序と当否判定条件の成立順序が異なってしまう場合が発生するが、予め定められた条件が成立したことを契機に、並び替え手段により実際の動的表示の開始順序で並び替えて表示される。よって、遊技者は、実際の当否判定条件の成立順序と異なった順序で第１識別情報または第２識別情報が動的表示開始される場合にも、並び替え手段により動的表示の開始順序で保留表示態様が並び替えされるので、遊技者の混乱を抑制することができる。

【０９５４】

遊技機Ａ１の遊技機において、前記第１当否判定条件と前記２当否判定条件とが交互に成立することを補助する条件振り分け手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ａ２。

【０９５５】

遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１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、第１当否判定条件と第２当否判定条件とが交互に成立することが振り分け手段により補助される。これにより、第１当否判定条件と第２当否判定条件とが均等に成立し易くなり、第１抽選遊技と第２抽選遊技との実行を効率良く行うことで、より短時間に多くの遊技を行うことができる。

【０９５６】

遊技機Ａ１またはＡ２の遊技機において、前記並び替え手段は、前記第１または第２当否判定条件が新たに成立して、前記保留情報記憶手段に保留情報が記憶される場合に、その保留情報記憶手段に先に記憶されている各保留情報に対応する動的表示開始時間情報に基づいて、新たに成立した保留情報と先に記憶されている保留情報とに対応する前記第１または第２識別情報の動的表示開始順序を決定し、その順序を保留情報に関連させて前記保留情報記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機Ａ３。

【０９５７】

遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ１またはＡ２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、第１または第２当否判定条件が新たに成立して、保留情報記憶手段に保留情報が記憶される場合に、先に保留情報記憶手段に記憶されている各保留情報に対応する動的表示開始時間情報に基づいて、新たに記憶される保留情報と先に記憶されている保留情報とに対応する第１または第２識別情報の動的表示開始順序が決定され、その順序が各保留情報に関連させて並べ替え手段により保留情報記憶手段に記憶される。これにより、新たに第１または第２当否判定条件が成立して、その保留情報が記憶される毎に、動的表示開始順序が更新される。よって、予め定められた条件が成立すると、その更新された動的表示開始順序に基づいて、保留表示態様を並び替えることができる。従って、動的表示開始順序に変更があった場合にも、それに対応した動的表示開始順序で保留表示態様を並び替えることが可能となり、遊技者により正確な動的表示開始順序を報知することができる。

【０９５８】

遊技機Ａ１からＡ３のいずれかの遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記並び替え手段は、前記操作手段が操作された場合に、前記予め定められた条件が成立したとして、前記保留表示態様を並べ替えるものであることを特徴とする遊技機Ａ４。

【０９５９】

遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ１からＡ３のいずれかに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、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記並び替え手段は、前記操作手段が操作された場合に、前記予め定められた条件が成立したとして、前記保留表示態様を並べ替えるものであることを特徴とする遊技機Ａ４。

【０９６０】

遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ１からＡ３のいずれかに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、遊技者が操作可能な操作手段が操作されたこと場合に、予め定められた条件が成立したものとして、保留表示態様が並び替え手段により並び替えられる。これにより、遊技者の意図するタイミングで保留表示態様に並び替えを行うことができ、遊技者が正確な動的表示開始順序を知りたいタイミングで遊技者に正しい動的表示開始順序を報知することができる。

【０９６１】

遊技機Ａ１からＡ４のいずれかの遊技機において、前記並び替え手段は、前記第１または第２当否判定条件が新たに成立した場合に、前記予め定められた条件が成立したとして、前記保留表示手段に表示される保留表示態様を並び替えるものであることを特徴とする遊技機Ａ５。

【０９６２】

遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ１からＡ４のいずれかに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、第１または第２当否判定条件が新たに成立した場合に、予め定められた条件が成立したとして、保留表示手段に表示される保留表示態様が並び替え手段により並び替えられる。これにより、新たな保留表示態様が表示された場合には、保留表示態様が並び替えられているので、遊技者は、正確な動的表示開始順序を知ることができる。

【０９６３】

遊技機Ａ１またはＡ５の遊技機において、前記特典遊技実行手段が特典遊技を実行した後で実行する第１抽選遊技と第２抽選遊技との当否判定が、通常時より当たりとなり易い特別遊技状態に移行させるか否かを抽選するための抽選情報を、前記第１または第２当否判定条件の成立に基づいて取得し、前記第１または第２当否判定条件が成立して、その成立した判定条件に対応した保留情報を記憶する場合には、その保留情報に関連させて前記抽選情報を前記保留情報記憶手段に記憶する遊技状態抽選手段を有し、前記当否判定手段は、前記保留情報記憶手段に記憶されている各保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始可能となるまでは、前記動的表示開始時間情報決定手段が決定した動的表示開始時間情報に基づいて、各保留情報に対応する動的表示開始時情報の遊技状態が前記特別遊技状態であるかを前記遊技状態抽選手段により判断して事前に当否判定を行う事前判定を実行し、その結果を前記各保留情報に関連させて前記保留情報記憶手段に記憶する一方、前記保留情報記憶手段に記憶されている各保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始可能となった場合には、その変動開始可能となった場合の遊技状態に基づいて、当否判定を正式に実行するものであり、前記動的表示態様決定手段は、前記保留情報記憶手段に記憶された保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始可能となるまでは、前記当否判定手段が前記保留情報記憶手段に記憶した事前判定の判定結果に基づいて前記動的表示態様を決定する一方、前記保留情報記憶手段に記憶された保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始可能となった場合には、その場合に実行された当否判定手段の判定結果に基づいて動的表示態様を決定するものであることを特徴とするの遊技機Ｂ１。

【０９６４】

遊技機Ｂ１によれば、遊技機Ａ１からＡ５のいずれかに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、特典遊技実行手段が特典遊技を実行した後で実行される第１抽選遊技と第２抽選遊技との当否判定が通常時よりも当たり易い特別遊技状態に移行させるか否かを抽選するための抽選情報が、遊技状態抽選手段により第１または第２当否判定条件の成立に基づいて取得される。また、第１または第２当否判定条件が成立して、その成立した判定条件に対応した保留情報が記憶される場合には、その保留情報に関連させて、抽選情報が遊技状態抽選手段により保留情報記憶手段に記憶される。保留情報記憶手段に記憶されている各保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始可能となるまでは、動的表示開始時間決定手段が決定した動的表示開始時間に基づいて、各保留情報に対応する動的表示開始時の遊技状態が特別遊技状態であるかを遊技状態抽選手段により判断して、事前に当否判定を行う事前判定が当否判定手段により実行される。そして、その結果が各保留情報に関連させて保留記憶手段に当否判定手段により記憶される。一方、保留情報記憶手段に記憶されている各保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始可能となった場合には、その場合の遊技状態に基づいて当否判定が当否判定手段により正式に実行される。保留情報記憶手段に記憶された保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始可能となるまでは、保留情報記憶手段に記憶された当否判定手段による事前判定の判定結果に基づいて、動的表示時間が決定される。一方、保留情報記憶手段に記憶された保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始可能となった場合には、その場合に実行された当否判定手段の判定結果に基づいて動的表示時間が動的表示時間決定手段により決定される。これにより、新たに保留情報が記憶されて、動的表示開始順序に変更が生じても、正しい動的表示開始順序に基づいて、動的表示開始時の遊技状態が判断され当否判定が行われる。よって、正しい当否判定結果に基づいて、動的表示時間を事前に決定することができ、次に新たな当否判定条件が成立した場合にも、正しい動的表示開始順序を決定することがきる。

【０９６５】

第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定を実行し、第２当否判定条件の成立に基づいて第２抽選遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報が、前記第１当否判定条件が成立した順に、動的表示される第１表示手段と、前記当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報が、前記第２当否判定条件が成立した順に、動的表示される第２表示手段と、前記第１識別情報を前記第１表示手段に、前記第２識別情報を前記第２表示手段にそれぞれ動的表示制御することが可能な表示制御手段と、前記当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、前記表示制御手段により前記第１または第２表示手段に前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を付与する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第１当否判定条件と前記第２当否判定条件とを交互に成立させることを補助する条件振り分け手段と、その条件振り分け手段により補助されて前記第１または第２当否判定条件が成立した場合に、それぞれ所定上限回数まで前記第１または第２抽選遊技を行う権利として記憶する保留記憶手段と、を有していることを特徴とする遊技機Ｃ１。

【０９６６】

遊技機Ｃ１によれば、第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、第２抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定を示す第１識別情報の動的表示が、第１当否判定条件が成立した順に、第１表示手段で行われる。また、当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報の動的表示が、第２当否判定条件が成立した順に、第２表示手段で行われる。ここで、第１識別情報は第１表示手段で、第２識別情報は第２表示手段で、表示制御手段によりそれぞれ動的表示可能にされている。そして、当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、表示制御手段により第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。これにより、第１識別情報が動的表示中にも第２識別情報を動的表示することができ、効率良

く第１抽選遊技と第２抽選遊技とを実行することができる。第１当否判定条件と第２当否判定条件とが交互に成立することが条件振り分け手段により補助される。その条件振り分け手段により補助されて第１または第２当否判定条件が成立した場合に、それぞれ所定上限数まで第１または第２抽選遊技を行う権利が保留記憶手段により記憶される。これにより、第１当否判定条件と第２当否判定条件とが均等に成立し易くなり、第１抽選遊技と第２抽選遊技を行う権利を均等に記憶することができ、第１抽選遊技を行う権利と第２抽選遊技を行う権利とのどちらか一方が偏って上限数まで先に記憶されてしまうのを防止することができる。よって、第１抽選遊技と第２抽選遊技とを行う権利をそれぞれ上限数まで記憶させるのに、どちらか一方で上限数以上の権利が発生してしまい無効となってしまう不具合を抑制することができる。

【０９６７】

遊技機Ｃ１の遊技機において、遊技領域と、その遊技領域を流下する遊技球が入球することで、前記第１当否判定条件の成立となる第１始動口と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球することで、前記第２当否判定条件の成立となる第２始動口と、を有し、前記条件振り分け手段は、前記第１始動口と前記第２始動口とに遊技球が交互に入球することを補助する遊技球誘導部を有していることを特徴とする遊技機Ｃ２。

【０９６８】

遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１に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、遊技領域を流下する遊技球が第１始動口に入球すると第１当否判定条件の成立とされる一方、遊技球が第２始動口に入球すると第２当否判定条件の成立とされる。第１始動口と第２始動口とに遊技球が交互に入球することが条件振り分け手段の遊技球誘導部により補助される。これにより、遊技者は、遊技球を遊技領域に流下させることで、遊技球を第１始動口と第２始動口とに交互に入球させ易くなって、第１抽選遊技と第２抽選遊技との実行を効率良く行うことができるので、より短時間に多くの抽選遊技を行うことができる。

【０９６９】

遊技機Ｃ２の遊技機において、前記並び替え手段は、前記第１または第２当否判定条件が新たに成立して、前記保留情報記憶手段に保留情報が記憶される場合に、その保留情報記憶手段に先に記憶されている各保留情報に対応する動的表示開始時間に基づいて、新たに成立した保留情報と先に記憶されている保留情報とに対応する前記第１または第２識別情報の動的表示開始順序を決定し、その順序を保留情報に関連させて前記保留情報記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機Ｃ３。

【０９７０】

遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ２に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、条件振り分け手段の入球口から入球した遊技球を受けて第１方向に所定角度まで回動して第１誘導路を介して第１始動口へと遊技球が遊技球誘導部により誘導された後、次に入球口から入球した遊技球を第１方向へ所定角度まで回動した状態で受けて、第１方向と反対の方向である第２方向に所定角度回動して第２誘導路を介して第２始動口へと遊技球が遊技球誘導部により誘導される。これにより、共通の部材を利用して、第１始動口と第２始動口とへ交互に遊技球を振り分けて誘導することが可能となり、第１始動口と第２始動口とへそれぞれ振り分ける部材を設ける場合と比較して、遊技球を振り分ける構造をコンパクトに構成することができる。

【０９７１】

遊技機Ｃ３の遊技機において、前記条件振り分け手段の遊技球誘導部は、前記第１方向に所定角度まで回動した状態で、前記入球口に入球した遊技球と対面する位置に配置されて、その入球した遊技球を受けて前記第２方向に所定角度まで回動する第１受動部と、前記第２方向に所定角度まで回動した場合に、前記入球口に入球した遊技球と対面する位置に配置されて、その入球した遊技球を受けて所定角度まで回動する第２受動部と、前記第１受動部が前記入球口より入球した遊技球を受けて前記第２方向に回動した後、次に遊技球が前記入球口に入球する前に、前記第１方向に回動することを妨げる、または、前記第

２受動部が前記入球口より入球した遊技球を受けて前記第１方向に回動した後、次に遊技球が前記入球口に入球する前に、前記第２方向に回動することを妨げる回動規制部と、を有していることを特徴とする遊技機Ｃ４。

【０９７２】

遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ３に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、条件振り分け手段の遊技球誘導部が第１方向に所定角度まで回動した状態で、入球口に入球した遊技球と対面する位置に遊技球誘導部の第１受動部が配置されて、その入球した遊技球を第１受動部が受けることにより第２方向に所定角度まで回動される。また、条件振り分け手段の遊技球誘導部が第２方向に所定角度まで回動した状態で、入球口に入球した遊技球と対面する位置に遊技球誘導部の第２受動部が配置され、その入球した遊技球を第２受動部が受けることにより第１方向に所定角度まで回動される。第１受動部が入球口より入球した遊技球を受けて第２方向に回動した後、次に遊技球が入球口に入球する前に、第１方向に回動することが、または、第２受動部が入球口より入球した遊技球を受けて第１方向に回動した後、次に遊技球が入球口に入球する前に、第２方向に回動することが回動規制部により妨げられる。これにより、遊技球誘導部が回動して遊技球を一方の誘導路へ誘導した後に、次の遊技球が入球する前に、他方の方向へ回動してしまい、次に入球した遊技球も、その遊技球の前に入球した遊技球と同じ誘導路に誘導してしまう不具合を防止することができる。よって、入球口に入球する遊技球をより正確に交互に第１始動口と第２始動口とに誘導することが可能となり、第１抽選遊技と第２抽選遊技とを行う権利を均等に記憶させることができる。

【０９７３】

遊技機Ｃ１の遊技機において、遊技領域と、その遊技領域を流下する遊技球が入球することで、前記第１または第２当否判定条件の成立となる共通始動口と、を有し、前記条件振り分け手段は、前記共通始動口に遊技球が入球する毎に、制御的に交互に前記第１当否判定条件と前記第２当否判定条件とを成立させるものであることを特徴とする遊技機Ｃ５。

【０９７４】

遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ１に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、遊技領域を流下する遊技球が共通始動口に入球する毎に、第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立が条件振り分け手段により制御的に交互に振り分けられる。これにより、第１抽選遊技と第２抽選遊技とを共通の始動口で交互に行うことができ、遊技領域をコンパクトに構成することができる。

【０９７５】

遊技機Ａ１からＡ５、Ｂ１のいずれかの遊技機において、前記並べ替え手段による前記保留表示手段での保留表示態様の並べ替え表示の実行後、前記第１または第２当否判定条件が新たに成立した場合には、前記並び替え表示された保留表示態様の表示順序を維持した状態で、その新たに成立した第１または第２当否判定条件を示す保留表示態様が、その成立した順序で前記保留表示手段に表示されるものであることを特徴とする遊技機Ｄ１。

【０９７６】

遊技機Ｄ１によれば、遊技機Ａ１からＡ５、Ｂ１のいずれかに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、並べ替え手段による保留表示手段での保留表示態様の並べ替え表示の実行後、第１または第２当否判定条件が成立した場合には、並び替え表示された保留表示態様の表示順序を維持した状態で、その新たに成立した第１または第２当否判定条件を示す保留表示態様が、その成立した順序で保留表示手段に表示される。これにより、並び替え表示の実行後に第１または第２当否判定条件が成立して対応する保留表示態様が表示される場合にも、並び替え表示された保留表示態様の表示順序は維持されているので、遊技者は、並び替えが行われた時点での動的表示を開始する順序を正確に認識することができる。よって、遊技者は、並び替えが行われた保留表示態様か並び替えが行われていない表示態様かを、保留表示態様に表示されたタイミングが並び替えが行われる前か後かで識別することができる。従って、保留表示態様がどの順序を示しているか認

識し易くできる。

【０９７７】

遊技機Ｄ１の遊技機において、前記並び替え表示の実行済みの保留表示態様とその並び替え表示が未実行の保留表示態様とが前記保留表示手段に混在して表示された状態で、前記並べ替え手段の実行契機となる予め定められた条件が新たに成立した場合、前記並べ替え手段は、前記保留表示手段に表示されている全ての保留表示態様を、動的表示を開始する順序で並べ替えるものであることを特徴とする遊技機Ｄ２。

【０９７８】

遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ１に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、並び替え表示の実行済みの保留表示態様と未実行の保留表示態様とが保留表示手段に混在して表示された状態で、並べ替え手段の実行契機となる予め定められた条件が新たに成立した場合、保留表示手段に表示されている全ての保留表示態様が、動的表示を開始する順序で並べ替え手段により並べ替えられる。これにより、並び替え実行後と並び替え未実行との保留表示態様が混在して表示されていても、再度、並べ替えが実行されることで、正確な動的表示を開始する順序を、並べ替え実行後の保留表示態様により識別することができる。

【０９７９】

遊技機Ａ１からＡ５、Ｂ１、Ｄ１またはＤ２のいずれかの遊技機において、前記保留情報記憶手段は、前記第１または第２当否判定条件が成立したことに基づいて、前記当否判定手段による当否判定に用いる当否判定情報と前記動的表示態様決定手段による動的表示態様の決定に用いる動的表示決定情報とを少なくとも有する通常保留情報が記憶される通常保留記憶領域と、その通常保留記憶領域に記憶された通常保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示可能となる前に、その通常保留情報に基づいて、前もって前記当否判定手段による当否判定結果と前記動的表示態様決定手段による動的表示態様と前記動的表示開始時間情報決定手段による動的表示開始時間情報とが決定されて並び替え情報として記憶される並び替え保留記憶領域とを有し、前記第１または第２当否判定条件が新たに成立すると、前記並び替え保留記憶領域の先に記憶されている各並び替え情報に対応する動的表示開始時間情報に基づいて、新たに成立した前記通常保留記憶領域に記憶された前記通常保留情報と先に前記通常保留記憶領域に記憶されている前記通常保留情報とのそれぞれに対応する前記第１または第２識別情報の動的表示が開始される順序を決定し、その順序を前記並び替え保留記憶領域に記憶させる並び替え順序決定手段を有することを特徴とする遊技機Ｅ１。

【０９８０】

遊技機Ｅ１によれば、遊技機Ａ１からＡ５、Ｂ１、Ｄ１またはＤ２のいずれかに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、第１または第２当否判定条件が成立したことに基づいて、当否判定に用いる当否判定情報と動的表示態様の決定に用いる動的表示決定情報とを少なくとも有する通常保留情報が保留情報記憶手段の通常保留記憶領域に記憶される。その通常保留記憶領域に記憶された通常保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示可能となる前に、その通常保留情報に基づいて、前もって当否判定結果と動的表示態様と動的表示開始時間情報とが決定されて並び替え情報として保留情報記憶手段の並び替え保留記憶領域に記憶される。第１または第２当否判定条件が新たに成立すると、並び替え保留記憶領域の先に記憶されている各並び替え情報に対応する動的表示開始時間情報に基づいて、新たに成立して通常保留記憶領域に記憶された通常保留情報と先に通常保留記憶領域に記憶されていた通常保留情報とのそれぞれに対応する第１または第２識別情報の動的表示が開始される順序を決定し、その順序が並び替え保留記憶領域に並び替え順序決定手段により記憶される。これにより、抽選遊技を実行するためのデータと並び替え順序を決定するためのデータとを分けて処理することが可能となり、並び替えの順序を決定する処理を容易にすることができる。よって、並び替えを実行する処理の変更等を容易に行うことができ、遊技機の開発を容易にすることができるという効果がある。

【０９８１】
遊技機Ｅ１の遊技機において、遊技の主な制御を実行する主制御手段と、その主制御手段が出力する従制御信号に従って遊技の制御を実行する従制御手段と、を有し、前記主制御手段は、前記保留情報記憶手段を有し、その保留情報記憶手段の並び替え保留記憶領域に並び替え情報が記憶され、その並び替え情報に基づいて、前記並び替え順序決定手段により並び替え順序が決定される毎に、前記並び替え保留記憶領域に記憶された各並び替え順序を示す入賞信号を従制御手段に出力し、前記従制御手段は、前記入賞信号に基づいて、その入賞信号が示す各並び替え順序が記憶される従並び替え保留記憶領域を有した従保留情報記憶手段と、前記従並び替え保留記憶領域に記憶された並び替え順序に基づいて、前記保留表示態様の並び替えを実行する前記並び替え手段と、を有することを特徴とする遊技機Ｅ２。
【０９８２】
遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ１に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、遊技の主な制御を実行する主制御手段からの従制御信号に従って従制御手段により遊技の制御が実行される。主制御手段の並び替え保留記憶領域に並び替え情報が記憶され、その並び替え情報に基づいて、並び替え順序決定手段により並び替え順序が決定される毎に、並び替え保留記憶領域に記憶された各並び替え順序を示す入賞信号が主制御手段により従制御手段に出力される。また、従制御手段では、その入賞信号が示す各並び替え順序が従保留情報記憶手段の従並び替え保留記憶領域に記憶される。そして、従並び替え保留記憶領域に記憶された並び替え順序に基づいて、保留表示態様の並び替えが従制御手段の並び替え手段により実行される。これにより、主制御手段は、予め定められた条件が成立しても保留表示態様を並び替える処理をする必要がなく、主制御手段の制御負荷を軽減することができる。
【０９８３】
遊技機Ｅ１の遊技機において、遊技の主な制御を実行する主制御手段と、その主制御手段が出力する従制御信号に従って遊技の制御を実行する従制御手段と、を有し、前記主制御手段は、前記保留情報記憶手段を有し、その保留情報記憶手段の並び替え保留記憶領域に並び替え情報が記憶される毎に、前記並び替え保留記憶領域に記憶された各並び替え情報を示す入賞信号を従制御手段に出力し、前記従制御手段は、前記入賞信号に基づいて、その入賞信号が示す各並び替え情報が記憶される従並び替え保留記憶領域を有した従保留情報記憶手段を有し、前記従並び替え保留記憶領域の各並び替え情報における動的表示開始時間に基づいて並び替え順序を決定して、前記従並び替え保留記憶領域に記憶させる前記並び替え順序決定手段と、前記従並び替え保留記憶領域に記憶された並び替え順序に基づいて、前記保留表示態様の並び替えを実行する前記並び替え手段と、を有することを特徴とする遊技機Ｅ３。
【０９８４】
遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ１に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、遊技の主な制御を実行する主制御手段からの従制御信号に従って従制御手段により遊技の制御が実行される。主制御手段の並び替え保留記憶領域に並び替え情報が記憶される毎に、並び替え保留記憶領域に記憶された各並び替え情報を示す入賞信号が主制御手段により従制御手段に出力される。また、従制御手段では、その入賞信号が示す各並び替え情報が従保留情報記憶手段の従並び替え保留記憶領域に記憶される。そして、従並び替え保留記憶領域に記憶された並び替え情報における動的表示開始時間に基づいて、並び替え順序が決定され、前記従並び替え保留記憶領域に従制御手段の並び替え順序決定手段により記憶される。その記憶された並び替え順序に基づいて、保留表示態様の並び替えが従制御手段の並び替え手段により実行される。これにより、主制御手段は、並び替え順序を決定する必要がなく、従制御手段によって並び替え順序を入賞信号に基づいて決定することができるので、主制御手段の制御負荷を軽減することができる。よって、保留表示態様の並び替えを主制御手段の制御負荷を抑えて実行することができる。
【０９８５】

遊技機Ａ１からＡ５、Ｂ１、Ｄ１またはＤ２、Ｅ１からＥ３のいずれかの遊技機において、前記保留情報記憶手段は、前記第１または第２当否判定条件が成立したことに基づいて、前記当否判定手段による当否判定に用いる当否判定情報と前記動的表示態様決定手段による動的表示態様の決定に用いる動的表示決定情報とが記憶される通常保留記憶領域と、その通常保留記憶領域に記憶された各情報に対応する第１または第２識別情報とが動的表示可能となる前に、その各情報に基づいて、前もって前記当否判定手段による当否判定結果と前記動的表示態様決定手段による動的表示態様と前記動的表示開始時間情報決定手段による動的表示開始時間情報とが決定されて並び替え情報として記憶される並び替え保留記憶領域とを有し、前記並び替え手段は、前記予め定められた条件が成立した場合に、そのときに表示されている保留表示態様毎に、前記並び替え保留記憶領域に並び替え有効情報を記憶し、その並び替え保留記憶領域の各並び替え情報に基づいて、前記保留表示手段に表示される保留表示態様の並び替えを実行するものであることを特徴とする遊技機Ｆ１。

【０９８６】

遊技機Ｆ１によれば、遊技機Ａ１からＡ５、Ｂ１、Ｄ１またはＤ２、Ｅ１からＥ３のいずれかに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、第１または第２当否判定条件が成立したことに基づいて、当否判定に用いる当否判定情報と動的表示態様の決定に用いる動的表示決定情報とが保留情報記憶手段の通常保留記憶領域に記憶される。その通常保留記憶領域に記憶された各情報に対応する第１または第２識別情報とが動的表示可能となる前に、その各情報に基づいて、前もって当否判定結果と動的表示態様と動的表示開始時間情報とが決定されて並び替え情報として保留情報記憶手段の並び替え保留記憶領域に記憶される。予め定められた条件が成立した場合に、そのときに表示されている保留表示態様毎に、並び替え保留記憶領域に並び替え有効情報が並び替え手段により記憶され、その並び替え保留記憶領域の各並び替え情報に基づいて、保留表示手段に表示される保留表示態様の並び替えが実行される。よって、予め定められた条件が成立したときに表示されていた保留表示態様を、動的表示を開始する順序で正確に並び替えすることができる。

【０９８７】

遊技機Ｆ１の遊技機において、前記並び替え手段は、前記保留表示手段に表示される保留表示態様を、所定の更新契機毎に繰り返し更新して表示するものであり、前記保留表示手段への保留表示態様の表示は、前記並び替え有効情報が記憶されている並び替え保留記憶領域の保留表示態様については、動的表示を開始する順序で並び替えて表示する一方、前記並び替え有効情報が記憶されていない並び替え保留記憶領域の保留表示態様については、前記第１または第２当否判定条件が成立した順序で表示するものであることを特徴とする遊技機Ｆ２。

【０９８８】

遊技機Ｆ１によれば、遊技機Ｆ１に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、保留表示手段に表示される保留表示態様が、所定の更新契機毎に繰り返し更新して並び替え手段により表示される。並び替え有効情報が記憶されている並び替え保留表示領域の保留表示態様が、動的表示を開始する順序で並び替えて並び替え手段により表示される。一方、並び替え有効情報が記憶されていない保留表示態様が、第１または第２当否判定条件が成立した順序で並び替え手段により表示される。よって、並び替えが実行された保留表示態様を、動的表示を開始する順序で正確に並び替えした順序を維持して表示することができる。従って、並び替え実行済みと並び替え未実行の保留表示態様を分けて表示することができ、並び替え実行後に新たな保留表示態様が表示されても、並び替え実行済みの保留表示態様の動的表示が開始される順序を容易に遊技者が認識することができる。

【０９８９】

遊技機Ａ１からＡ５、Ｂ１、Ｄ１またはＤ２、Ｅ１からＥ３、Ｆ１またはＦ２のいずれかの遊技機において、前記特典遊技実行手段が特典遊技を実行した後で実行する第１抽選

遊技と第２抽選遊技との当否判定が、通常時より当たりとなり易い特別遊技状態に移行させるか否かを抽選するための抽選情報を、前記第１または第２当否判定条件の成立に基づいて取得し、前記第１または第２当否判定条件が成立して、その成立した当否判定条件に対応した保留情報を記憶する場合には、その保留情報に関連させて前記抽選情報を前記保留情報記憶手段に記憶する遊技状態抽選手段を有し、前記当否判定手段は、前記第１または第２当否判定条件が新たに成立して、前記保留情報記憶手段に保留情報を記憶する場合に、前記動的表示開始時間情報決定手段が決定した動的表示開始時間情報に基づいて、その新たに記憶された保留情報に対応する前記第１または第２識別情報の動的表示を開始することが可能となったときの遊技状態が前記特別遊技状態であるかを前記遊技状態抽選手段が判断して、事前に当否判定を行う事前判定を実行し、その結果を前記保留情報記憶手段に記憶し、その当否判定の結果が前記特別遊技状態に移行する当たりであり、且つ、前記新たに記憶された保留情報に対応する動的表示が開始となる順序が先に記憶されている保留情報よりも早ければ、前記新たに記憶された保留情報に対応する動的表示開始となる順序よりも後の順序となる保留情報に対して、再度、動的表示を開始するときの遊技状態が前記特別遊技状態であるかを、前記遊技状態抽選手段がそれぞれ判断して、事前に当否判定を行う事前判定をそれぞれ実行して、その結果を前記保留情報記憶手段にそれぞれ記憶するものであり、前記動的表示態様決定手段は、前記保留情報記憶手段に記憶された保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始可能となるまでは、前記保留情報記憶手段に新たな保留情報が記憶される毎に、前記当否判定手段が前記保留情報記憶手段に記憶した前記事前判定の判定結果に基づいて、前記動的表示態様を事前にそれぞれ決定して前記保留情報記憶手段に記憶する一方、前記保留情報記憶手段に記憶された保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始可能となった場合には、その場合に実行された当否判定手段の判定結果に基づいて、動的表示態様を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｇ１。

【０９９０】

遊技機Ｇ１によれば、遊技機Ａ１からＡ５、Ｂ１、Ｄ１またはＤ２、Ｅ１からＥ３、Ｆ１またはＦ２のいずれかに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、特典遊技実行手段が特典遊技を実行した後で実行される第１抽選遊技と第２抽選遊技との当否判定が通常時よりも当たり易い特別遊技状態に移行させるか否かを抽選するための抽選情報が、遊技状態抽選手段により第１または第２当否判定条件の成立に基づいて抽選される。また、第１または第２当否判定条件が成立して、その成立した当否判定条件に対応した保留情報を記憶する場合には、その保留情報に関連させて、抽選結果が遊技状態抽選手段により保留情報記憶手段に記憶される。第１または第２当否判定条件が新たに成立して、保留情報記憶手段に保留情報を記憶する場合に、動的表示開始時間情報決定手段が決定した動的表示開始時間情報に基づいて、その新たに記憶された保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示の開始が可能となったときの遊技状態が特別遊技状態であるかを遊技状態抽選手段が判断して、事前に当否判定を行う事前判定が当否判定手段により実行され、その結果が保留情報記憶手段に記憶される。そして、その結果が特別遊技状態に移行する当たりであり、且つ、新たに記憶された保留情報に対応する動的表示が開始となる順序が先に記憶されている保留情報よりも早ければ、その後の順序となる保留情報に対して、再度、動的表示を開始するときの遊技状態が特別遊技状態であるかを遊技状態抽選手段がそれぞれ判断して、事前に当否判定を行う事前判定が当否判定手段により実行され、その結果が保留情報記憶手段に記憶される。保留情報記憶手段に記憶された保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始可能となるまでは、保留情報記憶手段に新たな保留情報が記憶される毎に、事前判定の判定結果に基づいて、動的表示態様が動的表示態様決定手段により事前にそれぞれ決定され、保留情報記憶手段に記憶される。一方、保留情報記憶手段に記憶された保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始可能となった場合には、その場合に実行された当否判定手段の判定結果に基づいて、動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。これにより、新たに保留情報が記憶されて、動的表示を開始する順序に変更が生じて、先に記憶されていた保留情報

の当否判定結果が変更となる場合にも、その当否判定結果を適宜、事前に再判定できる。よって、最新の当否判定結果に基づいて、動的表示態様を再度、決定することができ、動的表示が開始となる順序を正しく判断することができる。従って、動的表示を開始する順序で保留表示態様を並べ替えることができる。

【０９９１】

遊技の主な制御を行う主制御手段と、その主制御手段からの従制御信号に基づいて遊技の制御を実行する従制御手段と、を有し、前記主制御手段は、第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定を実行し、第２当否判定条件の成立に基づいて第２抽選遊技の当否判定を実行する当否判定手段を有し、前記従制御手段は、前記主制御手段の当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報が、前記第１当否判定条件が成立した順に、動的表示される第１表示手段と、前記主制御手段の当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報が、前記第２当否判定条件が成立した順に、動的表示される第２表示手段と、前記第１識別情報を前記第１表示手段に、前記第２識別情報を前記第２表示手段にそれぞれ動的表示制御することが可能な表示制御手段と、を有し、前記当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、前記表示制御手段により前記第１または第２表示手段に前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技が付与される遊技機において、前記主制御手段は、前記当否判定手段の判定結果に基づいて、前記第１または第２識別情報を所定の動的表示時間で動的表示させる動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、その動的表示態様決定手段で決定した動的表示態様に基づいて、表示態様信号を生成して前記従制御手段に出力する表示態様信号生成手段と、前記第１または第２識別情報のどちらか一方が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、他方の第１または第２識別情報が動的表示中である場合には、その動的表示の中断を指示する中断信号を生成する一方、その当たりに基づく特典遊技が終了したことに基づいて、中断した動的表示の再開を指示する再開信号を生成する管理信号生成手段と、を有し、前記従制御手段の表示制御手段は、前記表示態様信号を受信したことに基づいて、その表示態様信号が示す動的表示態様を、第１または第２表示手段に動的表示させるものであり、前記従制御手段は、前記表示態様信号を受信したことに基づいて、動的表示の時間を計測する動的表示時間計測手段と、前記中断信号を受信したことに基づいて、前記動的表示時間計測手段の計測を中断する従時間管理手段と、前記再開信号を受信したことに基づいて、中断している動的表示態様の残りの動的表示時間を、前記動的表示時間計測手段の計測時間より判定して、その残りの動的表示時間に準じて、中断していた前記第１または第２識別情報の残りの動的表示時間に表示する動的表示態様である動的再表示態様を決定する従動的再表示態様決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｈ１。

【０９９２】

遊技機Ｈ１によれば、遊技の主な制御を実行する主制御手段からの従制御信号に従って従制御手段により遊技の制御が実行される。主制御手段では、第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、第２抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。また、従制御手段では、当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定を示す第１識別情報の動的表示が、第１当否判定条件が成立した順に、第１表示手段で行われる。また、当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報の動的表示が、第２当否判定条件が成立した順に、第２表示手段で行われる。ここで、第１識別情報は第１表示手段で、第２識別情報は第２表示手段で、表示制御制御手段によりそれぞれ動的表示可能にされている。そして、当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、表示制御手段により第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技が付与される。これにより、第１識別情報が動的表示中にも第２識別情報を動的表示することができ、効率良く第１抽選遊技と第２抽選遊技とを実行することができる。また、主制御手段では、第１または第２識別情報を所定の動的表示時間で動的表示させる動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。その動的表示態様決定

手段で決定した動的表示態様に基づいて、表示態様信号が表示態様信号生成手段により生成され、従制御手段に対して出力される。そして、第１または第２識別情報のどちらか一方が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、他方の第１または第２識別情報が動的表示中であると、その動的表示の中断を指示する中断信号が管理信号生成手段により生成される。一方、その当たりに基づく特典遊技が終了したことに基づいて、中断した動的表示の再開を指示する再開信号が管理信号生成手段により生成される。また、従制御手段では、表示態様信号を受信したことに基づいて、その表示態様信号が示す動的表示態様が、第１または第２表示手段に表示制御手段により表示される。主制御手段からの表示態様信号を受信したことに基づいて、動的表示の時間が動的表示時間計測手段により計測される。主制御手段からの中断信号を受信したことに基づいて、動的表示時間計測手段の計測が従時間管理手段により中断される。一方、主制御手段からの再開信号を受信したことに基づいて、中断している動的表示態様の残りの動的表示時間を、動的表示時間計測手段の計測時間より判定して、その残りの動的表示時間に準じて、中断していた第１または第２識別情報の残りの動的表示時間に表示する動的表示態様である動的表示態様が従動的再表示態様決定手段により決定される。よって、特典遊技中に中断していた第１または第２識別情報の動的表示を開始させる場合に、残り時間に準じた動的再表示態様が決定されるので、遊技者に残りの動的表示時間に準じた動的再表示態様で判り易く抽選結果を報知することができる。また、主制御手段が残りの動的表示時間に合わせて動的再表示態様を選択して従制御手段に指示しなくとも、従制御手段が残りの動的表示時間に準じて、動的再表示態様を決定するので、主制御手段の制御負荷を軽減することができる。よって、第１抽選遊技と第２抽選遊技とを同時に実行する遊技機でも、主制御手段の負荷増大を抑制して遊技の多彩な演出を行うことができる。

【０９９３】

遊技機Ｈ１の遊技機において、前記従動的再表示態様決定手段は、前記残りの動的表示時間が基準時間以下であると判定された場合には、前記基準時間以内の動的表示時間で構成された前記動的再表示態様である短動的再表示態様を決定する一方、前記残りの動的表示時間が前記基準時間よりも長いと判別された場合には、前記基準時間より長い動的表示時間で構成された前記動的再表示態様である通常動的再表示態様を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｈ２。

【０９９４】

遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ１に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、従制御手段では、残りの動的表示時間が基準時間以下であると判定された場合には、基準時間以内の動的表示時間で構成された動的再表示態様である短動的再表示態様が従動的再表示態様決定手段により決定される。一方、残りの動的表示時間が基準時間より長いと判別された場合には、通常動的再表示態様が従動的再表示決定手段により決定される。よって、残りの動的表示時間に合わせて、動的再表示態様を決定することができる。従って、残りの動的表示時間が短時間となった場合にも、専用の動的再表示態様を決定することで、遊技者に判り易く抽選遊技の判定結果を報知することができる。

【０９９５】

第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定を実行し、第２当否判定条件の成立に基づいて第２抽選遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報が、前記第１当否判定条件が成立した順に、動的表示される第１表示手段と、前記当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報が、前記第２当否判定条件が成立した順に、動的表示される第２表示手段と、前記第１識別情報を前記第１表示手段に、前記第２識別情報を前記第２表示手段にそれぞれ動的表示制御することが可能な表示制御手段と、前記当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、前記表示制御手段により前記第１または第２表示手段に前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を付与する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の

動的表示態様を決定し、前記第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、前記第１または第２当否判定条件が成立した場合に、前記第１または第２抽選遊技を行う権利を、それぞれ所定上限回数まで記憶する保留記憶手段と、その保留記憶手段に記憶されている第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立回数を判断する回数判断手段と、を有し、前記動的表示態様決定手段は、前記回数判断手段が第１当否判定条件と第２当否判定条件とのそれぞれの成立回数が予め定められた回数以上の差があると判断した場合に、成立回数の多い方の前記第１または第２当否判定条件に対応する動的表示態様を、少ない方の前記第１または第２当否判定条件に対応する動的表示態様よりも短い動的表示時間の動的表示態様である短動的表示態様に決定するものであることを特徴とする遊技機Ｉ１。

【０９９６】

請求項Ｉ１によれば、当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報の動的表示が、第１当否判定条件が成立した順に、第１表示手段で行われる。また、当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報の動的表示が、第２当否判定条件が成立した順に、第２表示手段で行われる。ここで、第１識別情報は第１表示手段で、第２識別情報は第２表示手段で、表示制御手段によりそれぞれ動的表示可能にされている。そして、当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、表示制御手段により第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。これにより、第１識別情報が動的表示中にも第２識別情報を動的表示することができ、効率良く第１抽選遊技と第２抽選遊技とを実行することができる。第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。第１または第２当否判定条件が成立した場合、第１または第２抽選遊技を行う権利が、それぞれ所定上限回数まで保留記憶手段により記憶される。その保留記憶手段に記憶されている第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立回数が回数判断手段により判断される。回数判断手段が第１当否判定条件と第２当否判定条件とのそれぞれの成立回数が予め定められた回数以上の差があると判断した場合、動的表示態様決定手段は、成立回数の多い方の第１または第２当否判定条件に対応する動的表示態様を、成立回数の少ない方の第１または第２当否判定条件に対応する動的表示態様よりも短い動的表示時間の動的表示態様である短動的表示態様に決定する。このように短動的表示態様を決定することで、成立回数の多い方の当否判定条件に対応する抽選遊技が短時間で行われるので、保留記憶手段に記憶された第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立回数の差異が小さくなるように調整できる。よって、第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立回数を、上限回数まで均等に保留記憶手段に記憶し易くでき、オーバーフローを抑制することができるという効果がある。

【０９９７】

第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定を実行し、第２当否判定条件の成立に基づいて第２抽選遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報が、前記第１当否判定条件が成立した順に、動的表示される第１表示手段と、前記当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報が、前記第２当否判定条件が成立した順に、動的表示される第２表示手段と、前記第１識別情報を前記第１表示手段に、前記第２識別情報を前記第２表示手段にそれぞれ動的表示制御することが可能な表示制御手段と、前記当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、前記表示制御手段により前記第１または第２表示手段に前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を付与する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様を決定し、前記第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、前記第１ま

たは第２当否判定条件が成立した場合に、前記第１または第２抽選遊技を行う権利を、それぞれ所定上限回数まで記憶する保留記憶手段と、その保留記憶手段に記憶されている第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立回数を判断する回数判断手段と、を有し、前記動的表示態様決定手段は、前記回数判断手段が第１当否判定条件と第２当否判定条件とのそれぞれの成立回数が予め定められた回数以上の差があると判断した場合に、成立回数の少ない方の前記第１または第２当否判定条件に対応する動的表示態様を、多い方の前記第１または第２当否判定条件に対応する動的表示態様よりも長い動的表示時間の動的表示態様である長動的表示態様に決定するものであることを特徴とする遊技機Ｉ２。

【０９９８】

遊技機Ｉ２によれば、当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報の動的表示が、第１当否判定条件が成立した順に、第１表示手段で行われる。また、当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報の動的表示が、第２当否判定条件が成立した順に、第２表示手段で行われる。ここで、第１識別情報は第１表示手段で、第２識別情報は第２表示手段で、表示制御手段によりそれぞれ動的表示可能にされている。そして、当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、表示制御手段により第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。これにより、第１識別情報が動的表示中にも第２識別情報を動的表示することができ、効率良く第１抽選遊技と第２抽選遊技とを実行することができる。第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。第１または第２当否判定条件が成立した場合、第１または第２抽選遊技を行う権利が、それぞれ所定上限回数まで保留記憶手段により記憶される。その保留記憶手段に記憶されている第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立回数が回数判断手段により判断される。回数判断手段が第１当否判定条件と第２当否判定条件とのそれぞれの成立回数が予め定められた回数以上の差があると判断した場合、動的表示態様決定手段は、成立回数の少ない方の第１または第２当否判定条件に対応する動的表示態様を、成立回数の多い方の第１または第２当否判定条件に対応する動的表示態様よりも長い動的表示時間の動的表示態様である長動的表示態様に決定する。このように長動的表示態様を決定することで、成立回数の少ない方の当否判定条件に対応する抽選遊技が長くなり、保留記憶手段に記憶された当否判定条件の成立回数が減り難くなるので、保留記憶手段に記憶された第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立回数の差異が小さくなるように調整できる。よって、第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立回数を、上限回数まで均等に保留記憶手段に記憶し易くでき、オーバーフローを抑制することができる。

【０９９９】

遊技機Ｉ１またはＩ２において、前記第１または第２当否判定条件の成立に対応する識別情報の動的表示が新たに可能となった場合に、前記回数判断手段は、前記保留記憶手段に記憶された第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立回数を判断するものであり、前記動的表示態様決定手段は、前記回数判断手段が判断した判断結果に基づいて動的表示態様を決定するものであることを特徴する遊技機Ｉ３。

【１０００】

遊技機Ｉ３によれば、遊技機Ｉ１またはＩ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１または第２当否判定条件の成立に対応する識別情報の動的表示が新たに可能となった場合に、保留記憶手段に記憶された第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立回数が回数判断手段により判断される。そして、その判断結果に基づいて動的表示態様決定手段は動的表示態様を決定する。よって、動的表示を開始するタイミングに合わせて、保留記憶手段が記憶している最新の成立回数の情報に基づいて、動的表示態様決定手段は動的表示態様を決定することができる。

【１００１】

遊技機Ｉ１からＩ３のいずれかにおいて、前記動的表示態様決定手段は、前記当否判定手段の判定結果が当たりである場合には、前記回数判断手段の判断結果に関わらず、前記動的表示態様を決定する一方、前記当否判定手段の判定結果が外れである場合には、前記回数判断手段の判断結果に基づいて、前記動的表示態様を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｉ４。

【１００２】

遊技機Ｉ４によれば、遊技機Ｉ１からＩ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否判定手段の判定結果が当たりである場合には、回数判断手段の判断結果に関わらず、動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。一方、当否判定手段の判定結果が外れである場合には、回数判断手段の判断結果に基づいて、動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。よって、当たりの場合には、当たりを示す通常の動的表示態様を決定して、遊技者に特典遊技になるか否かの期待感を十分に抱かせることができ、外れとなる場合に、保留記憶手段に記憶されている成立回数を調整するための動的表示態様を決定することで、遊技の演出を損なってしまうことを防止することができる。

【１００３】

遊技機Ｉ１からＩ４のいずれかにおいて、前記予め定められた回数以上の差は、２回以上の差があると判断した場合であることを特徴とする遊技機Ｉ５。

【１００４】

遊技機Ｉ５記載の遊技機によれば、遊技機Ｉ１からＩ４のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、２回以上の差があると判断された場合に、保留記憶手段に記憶されている成立回数の調整を行うための動的表示態様が決定されるので、頻繁に、短動的表示態様または長動的表示態様が決定されて、遊技の演出を判り難くさせてしまうのを防止することができる。

【１００５】

遊技機Ｉ１、Ｉ３からＩ５のいずれかにおいて、前記動的表示態様決定手段は、保留記憶手段に記憶されている成立回数の多い方の前記第１または第２当否判定条件の成立回数が所定回数以上であり、且つ、前記回数判断手段が予め定められた回数以上の差があると判断した場合に、前記短動的表示態様を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｉ６。

【１００６】

遊技機Ｉ６によれば、遊技機Ｉ１、Ｉ３からＩ５のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保留記憶手段に記憶されている成立回数の多い方の第１または第２当否判定条件の成立回数が所定回数以上であり、且つ、回数判断手段が予め定められた回数以上の差があると判断した場合に、短動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。よって、所定回数以上の成立回数が記憶されていない場合には、回数判断手段が予め定められた回数以上の差があっても、短動的表示態様は決定されないので、頻繁に短動的表示態様が決定されて、遊技の演出が単調になってしまうのを抑制することができる。

【１００７】

遊技機Ｉ２からＩ５のいずれかにおいて、前記動的表示態様決定手段は、保留記憶手段に記憶されている前記第１または第２当否判定条件の成立回数が所定回数以上であり、且つ、前記回数判断手段が予め定められた回数以上の差があると判断した場合に、前記長動的表示態様を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｉ７。

【１００８】

遊技機Ｉ７によれば、遊技機Ｉ２からＩ５のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保留記憶手段に記憶されている成立回数の多い方の第１または第２当否判定条件の成立回数が所定回数以上であり、且つ、回数判断手段が予め定められた回数以上の差があると判断した場合に、長動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。よって、所定回数以上の成立回数が記憶されていない場合には、回数判断手段が予め定

められた回数以上の差があっても、長動的表示態様は決定されないので、頻繁に長動的表示態様が決定されて、遊技の演出が単調になってしまうのを抑制することができる。

【１００９】

遊技機Ｉ２からＩ５、Ｉ７のいずれかにおいて、前記動的表示態様決定手段は、前記保留記憶手段に記憶されている前記第１当否判定条件および第２当否判定条件に対応した前記識別情報の動的表示が開始可能となる前に、その動的表示態様をそれぞれ事前に決定し、その事前に決定した動的表示態様のうち、前記保留記憶手段に記憶された成立回数の多い方の当否判定条件に対応する動的表示態様に基づいて、前記複数の長動的表示態様のうち、一の長動的表示態様を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｉ８。

【１０１０】

遊技機Ｉ８によれば、遊技機Ｉ２からＩ５、Ｉ７のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保留記憶手段に記憶されている第１当否判定条件および第２当否判定条件に対応した識別情報が動的表示の開始が可能となる前に、その動的表示態様が動的表示態様決定手段によりそれぞれ事前に決定される。その事前に決定された動的表示態様のうち、保留記憶手段に記憶された成立回数の多い方の当否判定条件に対応する動的表示態様に基づいて、複数の長動的表示態様うち、一の長動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。よって、保留記憶手段に記憶された成立回数の少ない方の当否判定条件に対応する事前に決定した動的表示態様に基づいて、長動的表示態様を決定することで、互いの成立回数の差異を小さくするのにより適した長動的表示態様を決定することができる。

【１０１１】

遊技機Ｉ２からＩ５、Ｉ７またはＩ８のいずれかにおいて、前記動的表示態様決定手段は、前記保留記憶手段に記憶されている前記第１当否判定条件および第２当否判定条件に対応した前記識別情報の動的表示が開始可能となる前に、その動的表示態様をそれぞれ事前に決定し、その事前に決定した動的表示態様のうち、前記保留記憶手段に記憶された成立回数の多い方の当否判定条件に対応する動的表示態様の動的表示時間に基づいて、前記長動的表示態様の動的表示時間を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｉ９。

【１０１２】

遊技機Ｉ９によれば、遊技機Ｉ２からＩ５、Ｉ７またはＩ８のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保留記憶手段に記憶されている第１当否判定条件および第２当否判定条件に対応したが識別情報が動的表示の開始が可能となる前に、動的表示態様が動的表示態様決定手段によりそれぞれ事前に決定される。その事前に決定された動的表示態様のうち、保留記憶手段に記憶されている成立回数の多い方における当否判定条件に対応する動的表示態様の動的表示時間に基づいて、長動的表示態様の動的表示時間が動的表示態様決定手段により決定される。よって、成立回数の多い方の決定される動的表示態様の動的表示時間に合わせた長動的表示態様を決定するので、より成立回数の差異を小さくするように調整することができる。

【１０１３】

第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定を実行し、第２当否判定条件の成立に基づいて第２抽選遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報が、前記第１当否判定条件が成立した順に、動的表示される第１表示手段と、前記当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報が、前記第２当否判定条件が成立した順に、動的表示される第２表示手段と、前記第１識別情報を前記第１表示手段に、前記第２識別情報を前記第２表示手段にそれぞれ動的表示制御することが可能な表示制御手段と、前記当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、前記表示制御手段により前記第１または第２表示手段に前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を付与する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様を決定し、前記第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件

に対応する第２識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、前記第１または第２当否判定条件が成立した場合に、前記第１または第２抽選遊技を行う権利を、それぞれ所定上限回数まで記憶する保留記憶手段と、前記第１当否判定条件と前記第２当否判定条件とのどちらか一方が連続して成立したか否かを判断する連続成立監視手段と、前記動的表示態様決定手段は、前記連続成立監視手段が第１当否判定条件と第２当否判定条件とのどちらかが連続して成立したと判断した場合に、その連続して成立した方の前記第１または第２当否判定条件に対応する動的表示態様を、他方の第１または前記第２当否判定条件に対応する動的表示態様よりも短い動的表示時間の動的表示態様である短動的表示態様に決定するものであることを特徴とする遊技機Ｉ１０。

【１０１４】

遊技機Ｉ１０によれば、当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報の動的表示が、第１当否判定条件が成立した順に、第１表示手段で行われる。また、当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報の動的表示が、第２当否判定条件が成立した順に、第２表示手段で行われる。ここで、第１識別情報は第１表示手段で、第２識別情報は第２表示手段で、表示制御手段によりそれぞれ動的表示可能にされている。そして、当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、表示制御手段により第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。これにより、第１識別情報が動的表示中にも第２識別情報を動的表示することができ、効率良く第１抽選遊技と第２抽選遊技とを実行することができる。第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。第１または第２当否判定条件が成立した場合、第１または第２抽選遊技を行う権利が、それぞれ所定上限回数まで保留記憶手段により記憶される。そして、第１当否判定条件と第２当否判定条件とのどちらか一方が連続して成立したか否かが連続成立監視手段により判断される。連続成立監視手段が第１当否判定条件と第２当否判定条件とのどちらかが連続して成立したと判断した場合、動的表示態様決定手段は、その連続して成立した方の第１または第２当否判定条件に対応する動的表示態様を、他方の第１または第２当否判定条件に対応する動的表示態様よりも短い動的表示時間の動的表示態様である短動的表示態様に決定する。このように短動的表示態様を決定することで、連続して成立した方の当否判定条件に対応する抽選遊技が短時間で行われるので、保留記憶手段に記憶された第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立回数の差異が小さくなるように調整できる。よって、第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立回数を、上限回数まで均等に保留記憶手段に記憶し易くでき、オーバーフローを抑制することができる。

【１０１５】

第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定を実行し、第２当否判定条件の成立に基づいて第２抽選遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報が、前記第１当否判定条件が成立した順に、動的表示される第１表示手段と、前記当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報が、前記第２当否判定条件が成立した順に、動的表示される第２表示手段と、前記第１識別情報を前記第１表示手段に、前記第２識別情報を前記第２表示手段にそれぞれ動的表示制御することが可能な表示制御手段と、前記当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、前記表示制御手段により前記第１または第２表示手段に前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を付与する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様を決定し、前記第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、前記第１または第２当否判定条件が成立した場合に、前記第１または第２抽選遊技を行う権利を、そ

れぞれ所定上限回数まで記憶する保留記憶手段と、前記第１当否判定条件と前記第２当否判定条件とのどちらか一方が連続して成立したか否かを判断する連続成立監視手段と、前記動的表示態様決定手段は、前記連続成立監視手段が第１当否判定条件と第２当否判定条件とのどちらかが連続して成立したと判断した場合に、その連続して成立していない方の前記第１または第２当否判定条件に対応する動的表示態様を、連続して成立した方の前記第１または第２当否判定条件に対応する動的表示態様よりも長い動的表示時間の動的表示態様である長動的表示態様に決定するものであることを特徴とする遊技機Ｉ１１。

【１０１６】

遊技機Ｉ１１によれば、当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報の動的表示が、第１当否判定条件が成立した順に、第１表示手段で行われる。また、当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報の動的表示が、第２当否判定条件が成立した順に、第２表示手段で行われる。ここで、第１識別情報は第１表示手段で、第２識別情報は第２表示手段で、表示制御手段によりそれぞれ動的表示可能にされている。そして、当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、表示制御手段により第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。これにより、第１識別情報が動的表示中にも第２識別情報を動的表示することができ、効率良く第１抽選遊技と第２抽選遊技とを実行することができる。第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。第１または第２当否判定条件が成立した場合、第１または第２抽選遊技を行う権利が、それぞれ所定上限回数まで保留記憶手段により記憶される。そして、第１当否判定条件と第２当否判定条件とのどちらか一方が連続して成立したか否かが連続成立監視手段により判断される。連続成立監視手段が第１当否判定条件と第２当否判定条件とのどちらかが連続して成立したと判断した場合、動的表示態様決定手段は、その連続して成立していない方の第１または第２当否判定条件に対応する動的表示態様を、連続して成立した方の第１または第２当否判定条件に対応する動的表示態様よりも長い動的表示時間の動的表示態様である長動的表示態様に決定する。このように長動的表示態様を決定することで、連続して成立していない方の当否判定条件に対応する抽選遊技が長くなり、保留記憶手段に記憶された当否判定条件の成立回数が減り難くなるので、保留記憶手段に記憶された第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立回数の差異が小さくなるように調整できる。よって、第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立回数を、上限回数まで均等に保留記憶手段に記憶し易くでき、オーバーフローを抑制することができる。

【１０１７】

遊技機Ｉ１からＩ１１のいずれかにおいて、前記第１当否判定条件と前記２当否判定条件とが交互に成立することを補助する条件振り分け手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｉ１２。

【１０１８】

遊技機Ｉ１２によれば、遊技機Ｉ１からＩ１１のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、条件振り分け手段は、第１当否判定条件と第２当否判定条件とが交互に成立するように補助する。よって、第１当否判定条件と第２当否判定条件とを略均等に成立させて、第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立回数を上限回数まで保留記憶手段に記憶させ易くできる。

【１０１９】

遊技機Ｉ１０またはＩ１２において、前記保留記憶手段に記憶されている第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立回数を判断する回数判断手段を有し、

前記動的表示態様決定手段は、前記連続成立監視手段が第１当否判定条件と第２当否判定条件とのどちらかが連続して成立したと判断せず、且つ、前記回数判断手段が第１当否判定条件と第２当否判定条件とのそれぞれの成立回数が予め定められた回数以上の差があ

ると判断したこと場合に、成立回数の多い方の前記第１または第２当否判定条件に対応する動的表示態様を、前記短動的表示態様に決定するものであることを特徴とする遊技機Ｉ１３。

【１０２０】

遊技機Ｉ１３によれば、遊技機Ｉ１０またはＩ１２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保留記憶手段に記憶されている第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立回数が回数判断手段により判断される。連続成立監視手段が第１当否判定条件と第２当否判定条件とのどちらかが連続して成立したと判断せず、且つ、回数判断手段が第１当否判定条件と第２当否判定条件とのそれぞれの成立回数が予め定められた回数以上の差があると判断した場合、動的表示態様決定手段は、成立回数の多い方の第１または第２当否判定条件に対応する動的表示態様を、短動的表示態様に決定する。このように短動的表示態様を決定することで、連続して成立していない場合にも、成立回数に予め定められた以上の差異があれば、成立回数の多い方の当否判定条件に対応する抽選遊技が短時間で行われるので、保留記憶手段に記憶された第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立回数の差異が小さくなるように調整できる。よって、第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立回数を、上限回数まで均等に保留記憶手段に記憶し易くでき、オーバーフローを抑制することができる。

【１０２１】

遊技機Ｉ１１またはＩ１２において、前記保留記憶手段に記憶されている第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立回数を判断する回数判断手段を有し、

前記動的表示態様決定手段は、前記連続成立監視手段が第１当否判定条件と第２当否判定条件とのどちらかが連続して成立したと判断せず、前記回数判断手段が第１当否判定条件と第２当否判定条件とのそれぞれの成立回数が予め定められた回数以上の差があると判断したことを契機に、成立回数の少ない方の前記第１または第２当否判定条件に対応する動的表示態様を、前記長動的表示態様に決定するものであることを特徴とする遊技機Ｉ１４。

【１０２２】

遊技機Ｉ１４によれば、遊技機Ｉ１１またはＩ１２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保留記憶手段に記憶されている第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立回数が回数判断手段により判断される。連続成立監視手段が第１当否判定条件と第２当否判定条件とのどちらかが連続して成立したと判断せず、且つ、回数判断手段が第１当否判定条件と第２当否判定条件とのそれぞれの成立回数が予め定められた回数以上の差があると判断した場合、動的表示態様決定手段は、成立回数の多い方の第１または第２当否判定条件に対応する動的表示態様を、短動的表示態様に決定する。このように長動的表示態様を決定することで、連続して成立していない場合にも、成立回数に予め定められた以上の差異があれば、成立回数の少ない方の当否判定条件に対応する抽選遊技が長くなり、保留記憶手段に記憶された当否判定条件の成立回数が減り難くなるので、保留記憶手段に記憶された第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立回数の差異が小さくなるように調整できる。よって、第１当否判定条件と第２当否判定条件との成立回数を、上限回数まで均等に保留記憶手段に記憶し易くでき、オーバーフローを抑制することができる。

【１０２３】

遊技機Ａ１からＡ５、Ｂ１、Ｄ１またはＤ２、Ｅ１からＥ３、Ｆ１またはＦ２、Ｇ１のいずれかの遊技機において、前記予め定められた条件が成立したことを契機に、そのときに表示されている保留表示態様について並び替えが前記並び替え手段により実行された場合に、並び替えが実行されたことを示す実行済み報知態様を報知する並び替え報知手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｊ１。

【１０２４】

遊技機Ｊ１によれば、遊技機Ａ１からＡ５、Ｂ１、Ｄ１またはＤ２、Ｅ１からＥ３、Ｆ１またはＦ２、Ｇ１のいずれかに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、予め定められた条件が成立したことを契機に、そのときに表示されている保留表示

態様について並び替えが実行された場合に、並び替えが実行されたことを示す実行済み報知態様が並び替え報知手段により報知される。このように、遊技者は、実行済み報知態様により、現在表示されている保留表示態様が、成立順を示すものであるか、動的表示を開始する順序を示すものであるか識別することができるので、遊技者の遊技に対する混乱を抑制することができるという効果がある。

【１０２５】

遊技機Ｊ１の遊技機において、前記並び替え報知手段は、前記実行済み報知態様として、前記保留表示手段に並び替えが実行されたことを識別可能な表示態様で表示するものであることを特徴とする遊技機Ｊ２。

【１０２６】

遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、実行済み報知態様として、保留表示手段に並び替えが実行されたことを識別可能な表示態様で並び替え報知手段により表示される。よって、保留表示態様と同じ保留表示手段に実行済み報知態様が報知されることで、保留表示態様のより近くで実行済み報知態様を表示することができ、遊技者が実行済み報知態様を見逃してしまうのを防止することができるという効果がある。

【１０２７】

遊技機Ｊ１またはＪ２の遊技機において、前記並び替え報知手段は、前記並び替え手段により並び替えが実行されるときに表示されていた保留表示態様については、並び替え実行済みであることを示す前記実行済み報知態様で報知する一方、前記並び替え手段による並び替え実行後に表示された保留表示態様については、並び替え未実行であることを示す未実行報知態様で報知するものであることを特徴とする遊技機Ｊ３。

【１０２８】

遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ１またはＪ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、並び替え手段により並び替えが実行されるときに表示されていた保留表示態様については、並び替え実行済みであることを示す実行済み報知態様が並び替え報知手段により報知される。一方、並び替え手段による並び替え実行後に表示された保留表示態様については、並び替え未実行であることを示す未実行報知態様が並び替え報知手段により報知される。よって、遊技者は、並び替え実行済みと並び替え未実行とを識別することが可能となり、より遊技者が保留表示態様の並び順について認識し易くなり、より遊技に対する混乱を防止することができる。

【１０２９】

遊技機Ｊ１からＪ３のいずれかの遊技機において、前記予め定められた条件が成立したことを契機に、前記成立順序とは異なる順序で前記並び替え手段により並び替えられた保留表示態様を個別に識別する並び替え識別手段を有し、前記並び替え報知手段は、前記実行済み報知態様として、前記並び替え識別手段により識別された情報に基づいて、前記成立順序と異なる並び替え順序で表示されている前記保留表示態様であることを示す表示態様で報知するものであることを特徴とする遊技機Ｊ４。

【１０３０】

遊技機Ｊ４によれば、遊技機Ｊ１からＪ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、予め定められた条件が成立したことを契機に、成立順序とは異なる順序で並び替え手段により並び替えられた保留表示態様が個別に並び替え識別手段により識別される。実行済み報知態様として、並び替え識別手段により識別された情報に基づいて、成立順序と異なる並び替え順序で表示されている保留表示態様であることを示す表示態様が並び替え報知手段により報知される。これにより、遊技者は、変動開始順序が成立順と異なる保留表示態様について容易に認識することができ、より保留表示態様の表示されている順序について認識し易くできる。

【１０３１】

遊技機Ｊ１からＪ４のいずれかの遊技機において、前記保留表示手段は、前記成立順で前記保留表示態様を表示する成立順保留表示領域と、その成立順保留表示領域とは別に、

前記動的表示を開始する順序で前記保留表示態様を表示する開始順保留表示領域と、を有し、前記成立順保留表示領域に前記保留表示態様が表示される一方、前記予め定められた条件が成立したことを契機に、前記成立順保留表示領域における前記保留表示態様の表示を維持した状態で、前記開始順保留表示領域に前記並び替え手段により並び替えられた前記動的表示を開始する順序で前記保留表示態様が表示されるものであることを特徴とする遊技機Ｊ５。

【１０３２】

遊技機Ｊ５によれば、遊技機Ｊ１からＪ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保留表示態様が成立した順序で保留表示手段の成立順保留表示領域により表示される。また、成立順保留表示領域とは別に、動的表示を開始する順序で保留表示態様が保留表示手段の開始順保留表示領域に表示される。成立順保留表示領域に保留表示態様が表示される一方で、予め定められた条件が成立したことを契機に、成立順保留表示領域における保留表示態様の表示を維持して、開始順保留表示領域に並び替え手段により並び替えられた順序で保留表示態様が表示される。これにより、遊技者は、並び替え前と並び替え実行後の保留表示態様を同時に識別することができ、どのように並び替えが実行されたかを容易に判別することができる。

【１０３３】

遊技機Ａ１からＡ５、Ｂ１、Ｄ１またはＤ２、Ｅ１からＥ３、Ｆ１またはＦ２、Ｇ１、Ｊ１からＪ５のいずれかの遊技機において、前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことに基づいて、動的表示中の前記第１または第２識別情報を仮停止させる仮停止手段と、前記特典遊技の終了後に前記仮停止中の第１または第２識別情報の残り動的表示態様を再び動的表示させる再動的表示開始手段と、を有し、前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことに基づいて、前記動的表示開始時間情報決定手段は、前記保留情報記憶手段に記憶されている保留情報に対応する前記第１または第２識別情報が動的表示開始となるまでの時間情報を、前記特典遊技の終了を起点として動的表示開始となるまでの時間情報をそれぞれ再決定して、前記保留情報記憶手段に記憶するものであることを特徴とする遊技機Ｋ１。

【１０３４】

遊技機Ｋ１によれば、遊技機Ａ１からＡ５、Ｂ１、Ｄ１またはＤ２、Ｅ１からＥ３、Ｆ１またはＦ２、Ｇ１、Ｊ１からＪ５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または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことに基づいて、動的表示中の第１または第２識別情報が仮停止手段により仮停止される。そして、特典遊技の終了後に仮停止中の第１または第２識別情報の残り動的表示態様が再動的表示開始手段により再び動的表示される。第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことに基づいて、保留情報表示手段に記憶されている保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始となるまでの時間情報が、特典遊技の終了を起点として動的表示開始となるまでの時間情報がそれぞれ動的表示開始時間情報決定手段によりそれぞれ再決定されて、保留情報記憶手段に記憶される。このように、特典遊技が開始される場合には、動的表示開始となるまでの時間情報が、特典遊技の終了を起点とした時間情報に再決定されるので、特典遊技中に、予め定められた条件が成立した場合にも、正確に動的表示を開始する順序で、保留表示態様を並び替えることができる。

【１０３５】

遊技機Ｋ１において、前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことを契機に、前記動的表示開始時間情報決定手段は、前記仮停止手段により仮停止されている第１または第２識別情報に対応する前記保留情報記憶手段に記憶されている保留情報に対して、前記仮停止されている識別情報の残り動的表示態様とその記憶されている保留情報に対応する動的表示態様とに基づいて、前記特典遊技の終了を起点として動的表示開始となるまでの時間情報をそれぞれ再決定し、一方、当たりを示す表示態様で表示された第１または第２識別情報に対応する前記保留情報記憶手段に記憶されている保留情報に対して、その記憶されている保留情報に対応する動的表示態様に基づいて、前記特典遊

技の終了を起点とした動的表示開始となるまでの時間をそれぞれ再決定するものであることを特徴とするの遊技機Ｋ２。

【１０３６】

遊技機Ｋ２によれば、遊技機Ｋ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことを契機に、仮停止手段により仮停止されている第１または第２識別情報に対応する保留情報記憶手段に記憶されている保留情報に対して、仮停止されている識別情報の残り動的表示態様と記憶されている保留情報に対応する動的表示態様とに基づいて、特典遊技の終了を起点とした動的表示開始となるまでの時間情報が動的表示開始時間情報決定手段により再決定される。一方、当たりを示す表示態様で表示された第１または第２識別情報に対応する保留情報記憶手段に記憶されている保留情報に対して、その記憶されている保留情報にた対応する動的表示態様に基づいて、特典遊技の終了を起点とした動的表示開始となるまでの時間が動的表示開始時間情報決定手段によりそれぞれ再決定される。よって、仮停止されている識別情報に対応する保留情報と仮停止されていない保留情報とを区別して、それぞれ動的表示開始となるまでの時間情報が決定されるので、より正確な動的表示開始となるまでの時間情報を決定することができる。

【１０３７】

遊技機Ｋ１またはＫ２において、前記保留情報記憶手段は、前記第１または第２当否判定条件が成立したことに基づいて、前記当否判定手段による当否判定に用いる当否判定情報と前記動的表示態様決定手段による動的表示態様の決定に用いる動的表示決定情報とを少なくとも有する通常保留情報が記憶される通常保留記憶領域と、その通常保留記憶領域に記憶された通常保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示可能となる前に、その通常保留情報に基づいて、前もって前記当否判定手段による当否判定結果と前記動的表示態様決定手段による動的表示態様と前記動的表示開始時間情報決定手段による前記時間情報とが決定されて並び替え情報として記憶される一方、前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことを契機に、前記並び替え情報として記憶された前記時間情報が、前記動的表示開始時間情報決定手段により再決定された前記時間情報に更新されて記憶される並び替え保留記憶領域とを有し、前記第１または第２当否判定条件が新たに成立すると、前記並び替え保留記憶領域の先に記憶されている各並び替え情報に対応する前記時間情報に基づいて、新たに成立した前記通常保留記憶領域に記憶された前記通常保留情報と先に前記通常保留記憶領域に記憶されている前記通常保留情報とのそれぞれに対応する前記第１または第２識別情報の動的表示が開始される順序を決定し、その順序を前記並び替え保留記憶領域に記憶させる並び替え順序決定手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｋ３。

【１０３８】

遊技機Ｋ３によれば、遊技機Ｋ１またはＫ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１または第２当否判定条件が成立したことに基づいて、当否判定手段による当否判定に用いる当否判定情報と動的表示態様決定手段による動的表示態様の決定に用いる動的表示決定情報とを少なくとも有する通常保留情報が保留情報記憶手段の通常保留記憶領域に記憶される。その通常保留記憶領域に記憶された通常保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示可能となる前に、その通常保留情報に基づいて、前もって当否判定手段による当否判定結果と動的表示態様決定手段手段による動的表示態様と動的表示開始時間情報決定手段による時間情報とが決定されて並び替情報として保留情報記憶手段の並び替え保留記憶領域に記憶される。一方、第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことを契機に、並び替え情報として記憶された時間情報が動的表示開始時間情報決定手段により再決定された時間情報に更新されて並び替え保留記憶領域に記憶される。第１または第２当否判定条件が新たに成立すると、並び替え保留記憶領域の先に記憶されている各並び替え情報に対応する時間情報に基づいて、新たに成立した通常保留記憶領域に記憶された通常保留情報と先に通常保留記憶領域に記憶されている通常保留情報とのそれぞれに対応する第１または第２識別情報の動的表示が開始される順序が並び替

え順序決定手段により決定され、その順序が並び替え保留記憶領域に記憶される。これにより、抽選遊技を実行するためのデータと並び替え順序を決定するためのデータとを分けて処理することが可能となり、並び替えの順序を決定する処理を容易に行うことができる。また、特典遊技が開始となる場合にも、特典遊技が終了したことを起点とした時間情報に更新されるので、特典遊技中にも容易に並び替えを実行することができる。

【１０３９】

遊技機Ｋ３において、前記並び替え順序決定手段は、前記特典遊技中に前記第１または第２当否判定条件が成立すると、前記並び替え保留記憶領域の先に記憶されている各並び替え情報に対応する前記動的表示開始時間決定手段により再決定された時間情報に基づいて、新たに成立した前記通常保留記憶領域に記憶された前記通常保留情報と先に前記通常保留記憶領域に記憶されている前記通常保留情報とのそれぞれに対応する前記第１識別情報と第２識別情報との前記特典遊技が終了したことを起点とした、動的表示が開始される順序をそれぞれ決定し、その順序を前記並び替え保留記憶領域に記憶するものであることを特徴とする遊技機Ｋ４。

【１０４０】

遊技機Ｋ４によれば、遊技機Ｋ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技中に第１または第２当否判定条件が成立すると、並び替え保留記憶領域の先に記憶されている各並び替え情報に対応する動的表示開始時間決定手段により再決定された時間情報に基づいて、新たに成立した通常保留記憶領域に記憶された通常保留情報と先に通常保留記憶領域に記憶されている通常保留情報とのそれぞれに対応する第１識別情報と第２識別情報との特典遊技が終了したことを起点とした、動的表示が開始される順序が並び替え順序決定手段によりそれぞれ決定され、その順序が並び替え保留記憶領域に記憶される。

【１０４１】

よって、特典遊技中に成立した第１または第２当否判定条件に対しても、より正確な動的表示を開始する順序を決定して、正確な動的表示を開始する順序で保留表示態様を並び替えることができる。従って、特典遊技中に第１または第２当否判定条件が成立した場合にも、遊技者の混乱を抑制することができる。

【１０４２】

遊技の主な制御を実行する主制御手段と、その主制御手段の指示により遊技の制御を実行する従制御手段と、を有し、前記主制御手段は、第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定を実行し、第２当否判定条件の成立に基づいて、第２抽選遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果に基づいて、第１当否判定信号が、前記当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果に基づいて、第２当否判定信号がそれぞれ生成される当否判定信号生成手段と、を有し、前記従制御手段は、前記第１当否判定信号に基づいて、前記第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報を動的表示する第１表示手段と、前記第２当否判定信号に基づいて、前記第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報を動的表示する第２表示手段と、を有し、前記当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、前記第１または第２表示手段に当たりを示す第１または第２識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技が付与される遊技機において、前記主制御手段は、前記第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様を決定し、前記第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、前記第１または第２当否判定条件が成立した場合に、成立した当否判定条件に対応する前記第１または第２識別情報が動的表示開始されるまでの間、前記当否判定手段による当否判定に関する当否判定情報と前記動的表示態様決定手段により決定される動的表示態様に関する動的表示決定情報とを主保留情報として、その主保留情報に対応する当否判定条件が成立した順序情報と成立した当否判定条件が第１当否判定条件であるか第２当否判定条件であるかとを識別可能に記憶する主保留情報記憶手段と、その主保留情報記憶手段に前記主保留情報が記憶されたことに基づいて、その記憶された主保留情報に関する情報を従制御手段に通知する主保留情報信号

を生成する主保留情報信号生成手段と、を有し、前記従制御手段は、前記主保留情報信号を受信したことに基づいて、その主保留情報信号が示す主保留情報に関する情報を従保留情報として記憶する従保留情報記憶手段と、前記従保留情報記憶手段に記憶された第１当否判定条件と第２当否判定条件との従保留情報を区別しつつ、各従保留情報毎に前記第１当否判定条件と前記第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序が、識別可能な保留表示態様で表示される保留表示手段と、前記従保留情報記憶手段に記憶された従保留情報に基づいて、前記主制御手段の動的表示態様決定手段が決定する動的表示態様を判別する従動的表示態様判別手段と、前記従保留情報記憶手段に新たに従保留情報が記憶される場合には、前記第１または第２表示手段に動的表示中の第１または第２識別情報の残り動的表示態様と先に前記従保留情報記憶手段に記憶されている各従保留情報毎について前記従動的表示態様判別手段により判別された動的表示態様とに基づいて、新たな従保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始となるまでの時間情報を決定して、前記従保留情報記憶手段に記憶する動的表示開始時間情報決定手段と、予め定められた条件が成立したことを契機に、前記動的表示開始時間情報決定手段により従保留情報記憶手段に記憶された前記各時間情報に基づいて、保留表示手段に表示された保留表示態様を、前記動的表示を開始する順序で並び替える並び替え手段と、を有したものであることを特徴とする遊技機Ｌ１。

【１０４３】

遊技機Ｌ１によれば、遊技の主な制御が主制御手段により実行され、その主制御手段の指示により遊技の制御が従制御手段により実行される。主制御手段では、第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、第２抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。そして、その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果に基づく第１当否判定信号が、第２抽選遊技の当否判定結果に基づく第２当否判定信号が当否判定信号生成手段により生成される。従制御手段では、第１当否判定信号に基づいて、第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報が第１表示手段により動的表示される。また、第２当否判定信号に基づいて、第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報が第２表示手段により動的表示される。ここで、第１または第２表示手段に当たりを示す第１または第２識別情報が表示されると、遊技者に特典遊技が付与される。これにより、第１識別情報が動的表示中にも第２識別情報を動的表示することができ、効率良く第１抽選遊技と第２抽選遊技とを実行することができる。主制御手段では、第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。主制御手段では、第１または第２当否判定条件が成立した場合に、成立した当否判定条件に対応する第１または第２識別情報が動的表示が開始されるまでの間、当否判定手段による当否判定手段による当否判定に関する当否判定情報と動的表示態様決定手段により決定される動的表示態様に関する動的表示決定情報とが主保留情報として、その主保留情報に対応する当否判定条件が成立した順序情報と成立した当否判定条件が第１当否判定条件であるか第２当否判定条件であるを識別可能に主保留情報記憶手段に記憶される。主制御手段では、その主保留情報記憶手段が記憶されたことに基づいて、その記憶された主保留情報に関する情報を従制御手段に通知する主保留情報信号が主保留情報信号生成手段により生成される。そして、従制御手段では、主保留情報信号を受信したことに基づいて、その主保留情報信号が示す主保留情報に関する情報が従保留情報として従保留情報記憶手段に記憶される。従保留情報記憶手段に記憶された第１当否判定条件と第２当否判定条件との従保留情報を区別しつつ、各従保留情報毎に第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序が、識別可能な保留表示態様の表示として保留表示手段で行われる。従制御手段では、従保留情報記憶手段に記憶された従保留情報に基づいて、主制御手段の動的表示態様決定手段が決定する動的表示態様が従動的表示態様判別手段により判別される。従保留情報記憶手段に新たに従保留情報が記憶される場合には、動的表示中の第１

または第２識別情報の残り動的表示態様と先に従保留情報記憶手段に記憶されている各従保留情報毎について従動的表示態様判別手段により判別された動的表示態様とに基づいて、新たな従保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示可能となるまでの時間情報が動的表示開始時間情報決定手段により決定されて、従保留情報記憶手段に記憶される。そして、従制御手段では、予め定められた条件が成立したことを契機に、動的表示開始時間情報決定手段により決定された各時間情報に基づいて、保留表示手段に表示された保留表示態様が動的表示を開始する順序で並び替え手段により並び替えられる。これにより、例えば、先に第１抽選遊技の保留情報が記憶されている状態で新たに第２抽選遊技の主保留情報が記憶される。このときに動的表示中の第１識別情報の残り動的表示態様が動的表示中の第２識別情報の残り動的表示態様よりも長い動的表示態様である場合には、新たに記憶される第２抽選遊技の保留情報に対応する第２識別情報の動的表示の開始時間の方が、先に記憶されている第１抽選遊技の保留情報に対応する第１識別情報の動的表示の開始時間よりも早くなる。しかしながら、保留表示態様は、第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立した順序を示す保留表示態様で順に表示されるので、先に記憶されている第１抽選遊技の保留情報の後の順序を示す保留表示態様で、新たに記憶された第２抽選遊技の保留表示態様が表示される。すると、実際の動的表示の開始順序と当否判定条件の成立順序が異なってしまう場合が発生するが、予め定められた条件が成立したことを契機に、並び替え手段により実際の動的表示の開始順序で並び替えて表示される。よって、遊技者は、実際の当否判定条件の成立順序と異なった順序で第１識別情報または第２識別情報が動的表示開始される場合にも、並び替え手段により動的表示の開始順序で保留表示態様が並び替えされるので、遊技者の混乱を抑制することができるという効果がある。また、主制御手段は、保留表示態様を動的表示の開始順で並び替える処理を実行せず、従制御手段により実行されるので、主制御手段の制御負荷を抑制することができる。

【１０４４】

遊技の主な制御を実行する主制御手段と、その主制御手段の指示により遊技の制御を実行する従制御手段と、を有し、前記主制御手段は、第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定を実行し、第２当否判定条件の成立に基づいて、第２抽選遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果に基づいて、第１当否判定信号が、前記当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果に基づいて、第２当否判定信号がそれぞれ生成される当否判定信号生成手段と、を有し、前記従制御手段は、前記第１当否判定信号に基づいて、前記第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報を動的表示する第１表示手段と、前記第２当否判定信号に基づいて、前記第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報を動的表示する第２表示手段と、を有し、前記当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、前記第１または第２表示手段に当たりを示す第１または第２識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技が付与される遊技機において、前記主制御手段は、前記第１または第２当否判定条件が成立したことに基づいて、前記第１当否判定条件と第２当否判定条件とをそれぞれ区別して、前記第１または第２当否判定条件が成立したことを通知する成立信号を生成し、前記第１または第２当否判定条件の成立順に前記従制御手段に出力する成立信号生成手段と、前記第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様を決定し、前記第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、

前記第１または第２当否判定条件が成立した場合に、成立した当否判定条件に対応する前記第１または第２識別情報が動的表示開始されるまでの間、前記当否判定手段による当否判定に関する当否判定情報と前記動的表示態様決定手段により決定される動的表示態様に関する動的表示決定情報とを主保留情報として、その主保留情報に対応する当否判定条件が成立した順序情報と成立した当否判定条件が第１当否判定条件であるか第２当否判定条件であるかとを識別可能に記憶する主保留情報記憶手段と、その主保留情報記憶手段に前記主保留情報が記憶されたことに基づいて、その記憶された主保留情報に関する情報を

従制御手段に通知する主保留情報信号を生成する主保留情報信号生成手段と、を有し、前記従制御手段は、前記成立信号を受信したことに基づいて、その成立信号を生成する契機となった当否判定条件に対応する前記第１または第２識別情報が動的表示可能となるまでの間、その成立信号を受信した数に関する情報を、その成立信号が示す前記第１当否判定条件と前記第２当否判定条件とを区別し、前記第１当否判定条件と前記第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序を識別可能にそれぞれ従保留数情報として記憶する従保留数記憶手段と、前記従保留数記憶手段に記憶された従保留数情報に基づいて、前記第１当否判定条件と前記第２当否判定条件との前記従保留数情報をそれぞれ区別しつつ、各従保留数情報毎に前記第１当否判定条件と前記第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序が、識別可能な保留表示態様で表示される保留表示手段と、前記主保留情報信号を受信したことに基づいて、その主保留情報信号が示す主保留情報に関する情報を従保留情報として記憶する従保留情報記憶手段と、前記従保留情報記憶手段に記憶された従保留情報に基づいて、前記主制御手段の動的表示態様決定手段が決定する動的表示態様を判別する従動的表示態様判別手段と、前記従保留情報記憶手段に新たに従保留情報が記憶される場合には、前記第１または第２表示手段に動的表示中の第１または第２識別情報の残り動的表示態様と先に前記従保留情報記憶手段に記憶されている各従保留情報毎について前記従動的表示態様判別手段により判別された動的表示態様とに基づいて、新たな従保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始となるまでの時間情報を決定して、前記従保留情報記憶手段に記憶する動的表示開始時間情報決定手段と、予め定められた条件が成立したことを契機に、前記動的表示開始時間情報決定手段により従保留情報記憶手段に記憶された前記各時間情報に基づいて、保留表示手段に表示された保留表示態様を、前記動的表示を開始する順序で並び替える並び替え手段と、を有したものであることを特徴とする遊技機Ｌ２。

【１０４５】

遊技機Ｌ２記載によれば、遊技の主な制御が主制御手段により実行され、その主制御手段の指示により遊技の制御が従制御手段により実行される。主制御手段では、第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、第２抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。そして、その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果に基づく第１当否判定信号が、第２抽選遊技の当否判定結果に基づく第２当否判定信号が当否判定信号生成手段により生成される。従制御手段では、第１当否判定信号に基づいて、第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報が第１表示手段により動的表示される。また、第２当否判定信号に基づいて、第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報が第２表示手段により動的表示される。ここで、第１または第２表示手段に当たりを示す第１または第２識別情報が表示されると、遊技者に特典遊技が付与される。これにより、第１識別情報が動的表示中にも第２識別情報を動的表示することができ、効率良く第１抽選遊技と第２抽選遊技とを実行することができる。主制御手段では、第１または第２当否判定条件が成立したことに基づいて、第１当否判定条件と第２当否判定条件とをそれぞれ区別して、第１または第２当否判定条件が成立したことを通知する成立信号が成立信号生成手段により生成され、第１または第２当否判定条件の成立順に従制御手段に出力される。第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。主制御手段では、第１または第２当否判定条件が成立した場合に、成立した当否判定条件に対応する第１または第２識別情報が動的表示が開始されるまでの間、当否判定手段による当否判定手段による当否判定に関する当否判定情報と動的表示態様決定手段により決定される動的表示態様に関する動的表示決定情報とが主保留情報として、その主保留情報に対応する当否判定条件が成立した順序情報と成立した当否判定条件が第１当否判定条件であるか第２当否判定条件であるを識別可能に主保留情報記憶手段に記憶される。主制御手段では、その主保留情報記憶手段が記憶されたことに基づいて、その記

憶された主保留情報に関する情報を従制御手段に通知する主保留情報信号が主保留情報信号生成手段により生成される。そして、従制御手段では、成立信号を受信したことに基づいて、その成立信号を生成する契機となった当否判定条件に対応する第１または第２識別情報が動的表示可能となるまでの間、その成立信号を受信した数に関する情報が、その成立信号が第１当否判定条件と第２当否判定条件とを区別し、第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序を識別可能に、それぞれ従保留数情報として従保留数記憶手段に記憶される。従制御手段では、従保留数記憶手段に記憶された従保留数情報に基づいて、第１当否判定条件と第２当否判定条件との従保留数情報を区別しつつ、各従保留数情報毎に第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序が、識別可能な保留表示態様の表示として保留表示手段で行われる。従制御手段では、主保留情報信号を受信したことに基づいて、その主保留情報信号が示す主保留情報に関する情報が従保留情報として従保留情報記憶手段に記憶される。また、従保留情報記憶手段に記憶された従保留情報に基づいて、主制御手段の動的表示態様決定手段が決定する動的表示態様が従動的表示態様判別手段により判別される。従制御手段では、従保留情報記憶手段に新たに従保留情報が記憶される場合には、動的表示中の第１または第２識別情報の残り動的表示態様と先に従保留情報記憶手段に記憶されている各従保留情報毎について従動的表示態様判別手段により判別された動的表示態様とに基づいて、新たな従保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示可能となるまでの時間情報が動的表示開始時間情報決定手段により決定されて、従保留情報記憶手段に記憶される。そして、従制御手段では、予め定められた条件が成立したことを契機に、動的表示開始時間情報決定手段により決定された各時間情報に基づいて、保留表示手段に表示された保留表示態様が動的表示を開始する順序で並び替え手段により並び替えられる。これにより、例えば、先に第１抽選遊技の保留情報が記憶されている状態で新たに第２抽選遊技の主保留情報が記憶される。このときに動的表示中の第１識別情報の残り動的表示態様が動的表示中の第２識別情報の残り動的表示態様よりも長い動的表示態様である場合には、新たに記憶される第２抽選遊技の保留情報に対応する第２識別情報の動的表示の開始時間の方が、先に記憶されている第１抽選遊技の保留情報に対応する第１識別情報の動的表示の開始時間よりも早くなる。しかしながら、保留表示態様は、第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立した順序を示す保留表示態様で順に表示されるので、先に記憶されている第１抽選遊技の保留情報の後の順序を示す保留表示態様で、新たに記憶された第２抽選遊技の保留表示態様が表示される。すると、実際の動的表示の開始順序と当否判定条件の成立順序が異なってしまう場合が発生するが、予め定められた条件が成立したことを契機に、並び替え手段により実際の動的表示の開始順序で並び替えて表示される。よって、遊技者は、実際の当否判定条件の成立順序と異なった順序で第１識別情報または第２識別情報が動的表示開始される場合にも、並び替え手段により動的表示の開始順序で保留表示態様が並び替えされるので、遊技者の混乱を抑制することができるという効果がある。また、主制御手段は、保留表示態様を動的表示の開始順で並び替える処理を実行せず、従制御手段により実行されるので、主制御手段の制御負荷を抑制することができる。

【１０４６】

遊技機Ｌ１またはＬ２において、前記第１当否判定条件と前記２当否判定条件とが交互に成立することを補助する条件振り分け手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｌ３。

【１０４７】

遊技機Ｌ３によれば、遊技機Ｌ１またはＬ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１当否判定条件と第２当否判定条件とが交互に成立することが振り分け手段により補助される。これにより、第１当否判定条件と第２当否判定条件とが均等に成立し易くなり、第１抽選遊技と第２抽選遊技との実行を効率良く行うことで、より短時間に多くの遊技を行うことができる。

【１０４８】

遊技機Ｌ１からＬ３のいずれかにおいて、前記並び替え手段は、前記主保留情報信号を

受信して、前記従保留情報記憶手段に従保留情報が記憶される場合に、その従保留情報記憶手段に先に記憶されている各従保留情報に対応する前記時間情報に基づいて、新たに成立した従保留情報と先に記憶されている従保留情報とに対応する前記第１または第２識別情報の動的表示開始順序を決定し、その順序を従保留情報に関連させて前記従保留情報記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機Ｌ４。

【１０４９】

遊技機Ｌ４によれば、遊技機Ｌ１からＬ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主保留情報信号を受信して、従保留情報記憶手段に従保留情報が記憶される場合に、先に従保留情報記憶手段に記憶されている各従保留情報に対応する時間情報に基づいて、新たに記憶される保留情報と先に記憶されている保留情報とに対応する第１または第２識別情報の動的表示開始順序が決定され、その順序が各従保留情報に関連させて並べ替え手段により従保留情報記憶手段に記憶される。これにより、従保留情報が記憶される毎に、動的表示開始順序が更新される。よって、予め定められた条件が成立すると、その更新された動的表示開始順序に基づいて、保留表示態様を並び替えることができる。従って、動的表示開始順序に変更があった場合にも、それに対応した動的表示開始順序で保留表示態様を並び替えることが可能となり、遊技者により正確な動的表示開始順序を報知することができる。

【１０５０】

遊技機Ｌ１からＬ４のいずれかにおいて、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記並び替え手段は、前記操作手段が操作された場合に、前記予め定められた条件が成立したとして、前記保留表示態様を並べ替えるものであることを特徴とする遊技機Ｌ５。

【１０５１】

遊技機Ｌ５記載の遊技によれば、遊技機Ｌ１からＬ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が操作可能な操作手段が操作されたこと場合に、予め定められた条件が成立したものとして、保留表示態様が並び替え手段により並び替えられる。これにより、遊技者の意図するタイミングで保留表示態様に並び替えを行うことができ、遊技者が正確な動的表示開始順序を知りたいタイミングで遊技者に正しい動的表示開始順序を報知することができる。

【１０５２】

前記並び替え手段は、前記成立信号または前記主保留情報信号を受信した場合に、前記予め定められた条件が成立したとして、前記保留表示手段に表示される保留表示態様を並び替えるものであることを特徴とする請求項１から４のいずれかに記載の遊技機Ｌ６。

【１０５３】

遊技機Ｌ６記載の遊技によれば、遊技機Ｌ１からＬ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段から成立信号または主保留情報信号を受信した場合に、予め定められた条件が成立したとして、保留表示手段に表示される保留表示態様が並び替え手段により並び替えられる。これにより、新たな保留表示態様が表示された場合には、保留表示態様が並び替えられているので、遊技者は、正確な動的表示開始順序を知ることができる。

【１０５４】

前記主制御手段は、前記特典遊技を実行した後で実行する第１抽選遊技と第２抽選遊技との当否判定が、通常時より当たりとなり易い特別遊技状態に移行させるか否かを抽選するための抽選情報を、前記第１または第２当否判定条件の成立に基づいて取得し、前記第１または第２当否判定条件が成立して、その成立した判定条件に対応した主保留情報を記憶する場合には、その主保留情報に関連させて前記抽選情報を前記主保留情報記憶手段に記憶する遊技状態抽選手段を有し、前記従制御手段は、前記従保留情報記憶手段に記憶されている各従保留情報に対応する前記第１または第２識別情報が動的表示開始可能となるまでは、前記動的表示開始時間情報決定手段が決定した時間情報に基づいて、各従保留情報に対応する前記第１または第２識別情報が動的表示可能となったときの遊技状態が、前記特別遊技状態であるかを前記抽選情報に従って判断して事前に当否判定を行う事前判定

を実行し、その結果を前記各従保留情報に関連させて前記従保留情報記憶手段に記憶する従事前判定手段を有し、前記従制御手段の従動的表示態様判別手段は、前記従保留情報記憶手段に記憶された従保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始可能となるまでは、前記従事前判定手段が前記従保留情報記憶手段に記憶した事前判定の判定結果と前記動的表示決定情報とに基づいて、前記動的表示態様を判別するものであることを特徴とする請求項１から６のいずれかに記載の遊技機Ｌ７。

【１０５５】

遊技機Ｌ７記載の遊技機によれば、遊技機Ｌ１からＬ６いずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段では、特典遊技を実行した後で実行される第１抽選遊技と第２抽選遊技との当否判定が通常時よりも当たり易い特別遊技状態に移行させるか否かを抽選するための抽選情報が、遊技状態抽選手段により第１または第２当否判定条件の成立に基づいて取得される。また、第１または第２当否判定条件が成立して、その成立した判定条件に対応した主保留情報が記憶される場合には、その主保留情報に関連させて、抽選情報が遊技状態抽選手段により主保留情報記憶手段に記憶される。従制御手段では、従保留情報記憶手段に記憶されている各従保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始可能となるまでは、動的表示開始時間情報決定手段が決定した時間情報に基づいて、各従保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示可能となったときの遊技状態が、特別遊技状態であるかを抽選情報に従って遊技状態抽選手段により判断して、事前に当否判定を行う事前判定が事前判定手段により実行される。そして、その結果が各従保留情報に関連させて従保留記憶手段に従事前判定手段により記憶される。従保留情報記憶手段に記憶された従保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始可能となるまでは、従事前判定手段が従保留情報記憶手段に記憶した事前判定の判定結果と動的表示決定情報とに基づいて、動的表示態様が従制御手段の従動的表示判別手段により判別される。これにより、新たに従保留情報が記憶されて、動的表示開始順序に変更が生じても、正しい動的表示開始順序に基づいて、動的表示開始時の遊技状態が判断され当否判定が行われる。よって、正しい当否判定結果に基づいて、動的表示時間情報を事前に決定することができ、次に新たな当否判定条件が成立した場合にも、動的表示開始順序を決定することがきる。

【１０５６】

第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定を実行し、第２当否判定条件の成立に基づいて第２抽選遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報が、前記第１当否判定条件が成立した順に、動的表示される第１表示手段と、前記当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報が、前記第２当否判定条件が成立した順に、動的表示される第２表示手段と、前記第１識別情報を前記第１表示手段に、前記第２識別情報を前記第２表示手段にそれぞれ動的表示制御することが可能な表示制御手段と、前記当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、前記表示制御手段により前記第１または第２表示手段に前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を付与する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第１当否判定条件と前記第２当否判定条件とを交互に成立させることを補助する条件振り分け手段と、その条件振り分け手段により補助されて前記第１または第２当否判定条件が成立した場合に、それぞれ所定上限回数まで前記第１または第２抽選遊技を行う権利として記憶する保留記憶手段と、前記条件振り分け手段が、次に前記第１当否判定条件と前記第２当否判定条件とのどちらについて成立させることを補助する状態であるかを識別する成立条件識別手段と、その成立識別手段の識別結果に基づいて、その識別結果を示す情報を遊技者に報知する識別結果報知手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｍ１。

【１０５７】

遊技機Ｍ１によれば、第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、第２抽選遊

技の当否判定が当否判定手段により実行される。その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定を示す第１識別情報の動的表示が、第１当否判定条件が成立した順に、第１表示手段で行われる。また、当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報の動的表示が、第２当否判定条件が成立した順に、第２表示手段で行われる。ここで、第１識別情報は第１表示手段で、第２識別情報は第２表示手段で、表示制御手段によりそれぞれ動的表示可能にされている。そして、当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、表示制御手段により第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。これにより、第１識別情報が動的表示中にも第２識別情報を動的表示することができ、効率良く第１抽選遊技と第２抽選遊技とを実行することができる。第１当否判定条件と第２当否判定条件とが交互に成立することが条件振り分け手段により補助される。その条件振り分け手段により補助されて第１または第２当否判定条件が成立した場合に、それぞれ所定上限数まで第１または第２抽選遊技を行う権利が保留記憶手段により記憶される。また、条件振り分け手段が、次に第１当否判定条件と第２当否判定条件とのどちらについて成立させることを補助する状態であるかが成立条件識別手段により識別される。その成立条件識別手段の識別結果に基づいて、その識別結果を示す情報が識別結果報知手段により遊技者に対して報知される。これにより、第１当否判定条件と第２当否判定条件とが均等に成立し易くなり、第１抽選遊技と第２抽選遊技を行う権利を均等に記憶することができ、第１抽選遊技を行う権利と第２抽選遊技を行う権利とのどちらか一方が偏って上限数まで先に記憶されてしまうのを防止することができる。よって、第１抽選遊技と第２抽選遊技とを行う権利をそれぞれ上限数まで記憶させるのに、どちらか一方で上限数以上の権利が発生してしまい無効となってしまう不具合を抑制することができる。また、識別結果報知手段により、振り分け手段の状態が、次に成立するように補助される当否判定条件がどちらの状態であるか報知されるので、報知されている次に成立するように補助される当否判定条件が成立しても、オーバーフローとなってしまう当否判定条件であれば、遊技者は、当否判定条件が成立しないように遊技を行うことができ、オーバーフローを抑制することができる。

【１０５８】

遊技機Ｍ１において、遊技領域と、その遊技領域を流下する遊技球が入球することで、前記第１当否判定条件の成立となる第１始動口と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球することで、前記第２当否判定条件の成立となる第２始動口と、を有し、前記条件振り分け手段は、前記第１始動口と前記第２始動口とに遊技球が交互に入球することを補助する遊技球誘導部を有していることを特徴とする請求項１に記載の遊技機Ｍ２。

【１０５９】

遊技機Ｍ２によれば、遊技機Ｍ１に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、遊技領域を流下する遊技球が第１始動口に入球すると第１当否判定条件の成立とされる一方、遊技球が第２始動口に入球すると第２当否判定条件の成立とされる。第１始動口と第２始動口とに遊技球が交互に入球することが条件振り分け手段の遊技球誘導部により補助される。これにより、遊技者は、遊技球を遊技領域に流下させることで、遊技球を第１始動口と第２始動口とに交互に入球させ易くなって、第１抽選遊技と第２抽選遊技との実行を効率良く行うことができるので、より短時間に多くの抽選遊技を行うことができる。

【１０６０】

遊技機Ｍ２において、前記条件振り分け手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球口と、その入球口に入球した遊技球を、前記遊技球誘導部を介して前記第１始動口へと誘導する第１誘導路と、前記遊技球誘導部を介して前記第２始動口へと誘導する第２誘導路と、を有し、前記遊技球誘導部は、前記入球口から入球した遊技球を受けて第１方向に所定角度まで回動して前記第１誘導路へと遊技球を誘導した後、次に前記入球口から入球した遊技球を前記第１方向へ回動した状態で受けて、前記第１方向と反対の方向である第２方向に所定角度まで回動して前記第２誘導路へと遊技球を誘導するものである

ことを特徴とする遊技機Ｍ３。
【１０６１】
遊技機Ｍ３によれば、遊技機Ｍ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、条件振り分け手段の入球口から入球した遊技球を受けて第１方向に所定角度まで回動して第１誘導路を介して第１始動口へと遊技球が遊技球誘導部により誘導された後、次に入球口から入球した遊技球を第１方向へ所定角度まで回動した状態で受けて、第１方向と反対の方向である第２方向に所定角度回動して第２誘導路を介して第２始動口へと遊技球が遊技球誘導部により誘導される。これにより、共通の部材を利用して、第１始動口と第２始動口とへ交互に遊技球を振り分けて誘導することが可能となり、第１始動口と第２始動口とへそれぞれ振り分ける部材を設ける場合と比較して、遊技球を振り分ける構造をコンパクトに構成することができる。
【１０６２】
遊技機Ｍ３において、前記条件振り分け手段の遊技球誘導部は、前記第１方向に所定角度まで回動した状態で、前記入球口に入球した遊技球と対面する位置に配置されて、その入球した遊技球を受けて前記第２方向に所定角度まで回動する第１受動部と、前記第２方向に所定角度まで回動した場合に、前記入球口に入球した遊技球と対面する位置に配置されて、その入球した遊技球を受けて所定角度まで回動する第２受動部と、前記第１受動部が前記入球口より入球した遊技球を受けて前記第２方向に回動した後、次に遊技球が前記入球口に入球する前に、前記第１方向に回動することを妨げる、または、前記第２受動部が前記入球口より入球した遊技球を受けて前記第１方向に回動した後、次に遊技球が前記入球口に入球する前に、前記第２方向に回動することを妨げる回動規制部と、を有していることを特徴とする遊技機Ｍ４。
【１０６３】
遊技機Ｍ４によれば、遊技機Ｍ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、条件振り分け手段の遊技球誘導部が第１方向に所定角度まで回動した状態で、入球口に入球した遊技球と対面する位置に遊技球誘導部の第１受動部が配置されて、その入球した遊技球を第１受動部が受けることにより第２方向に所定角度まで回動される。また、条件振り分け手段の遊技球誘導部が第２方向に所定角度まで回動した状態で、入球口に入球した遊技球と対面する位置に遊技球誘導部の第２受動部が配置され、その入球した遊技球を第２受動部が受けることにより第１方向に所定角度まで回動される。第１受動部が入球口より入球した遊技球を受けて第２方向に回動した後、次に遊技球が入球口に入球する前に、第１方向に回動することが、または、第２受動部が入球口より入球した遊技球を受けて第１方向に回動した後、次に遊技球が入球口に入球する前に、第２方向に回動することが回動規制部により妨げられる。これにより、遊技球誘導部が回動して遊技球を一方の誘導路へ誘導した後に、次の遊技球が入球する前に、他方の方向へ回動してしまい、次に入球した遊技球も、その遊技球の前に入球した遊技球と同じ誘導路に誘導してしまう不具合を防止することができる。よって、入球口に入球する遊技球をより正確に交互に第１始動口と第２始動口とに誘導することが可能となり、第１抽選遊技と第２抽選遊技とを行う権利を均等に記憶させることができる。
【１０６４】
遊技機Ｍ２からＭ４のいずれかにおいて、前記成立条件識別手段は、前記第１または第２始動口に遊技球が入球したことに基づいて、前記条件振り分け手段が、次に入球するように補助する始動口について識別するものであることを特徴とする遊技機Ｍ５。
【１０６５】
遊技機Ｍ５記載の遊技機によれば、遊技機Ｍ２からＭ４のいずれかに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、第１または第２始動口に遊技球が入球したことに基づいて、条件振り分け手段が次に入球するように補助する始動口について成立条件識別手段により識別される。よって、次に振り分けられる始動口について、遊技者は認識することができ、オーバーフローによる無効球を抑制して遊技を行うことができる。
【１０６６】

前記成立条件識別手段は、前記遊技球誘導部が回動した状態を検出して、その検出結果に基づいて、遊技球誘導部が、次に誘導する誘導路により遊技球が入球するように補助される始動口について識別するものであることを特徴とする遊技機Ｍ６。

【１０６７】

遊技機Ｍ６記載の遊技機によれば、遊技機Ｍ３またはＭ４に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、条件振り分け手段の遊技球誘導部が回動した状態を検出して、その検出結果に基づいて、遊技球誘導部が次に遊技球を誘導する誘導路により、遊技球が入球するように補助される始動口をについて成立条件識別手段により識別される。よって、条件振り分け手段の状態を正確に識別して、報知することができ、遊技者により正確な情報を報知して、オーバーフローを抑制するように遊技を行うことができる。

【１０６８】

遊技の主な制御を実行する主制御手段と、その主制御手段の指示により遊技の制御を実行する従制御手段と、を有し、前記主制御手段は、第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定を実行し、第２当否判定条件の成立に基づいて、第２抽選遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果に基づいて、第１当否判定信号が、前記当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果に基づいて、第２当否判定信号がそれぞれ生成される当否判定信号生成手段と、を有し、前記従制御手段は、前記第１当否判定信号に基づいて、前記第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報を動的表示する第１表示手段と、前記第２当否判定信号に基づいて、前記第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報を動的表示する第２表示手段と、を有し、前記当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、前記第１または第２表示手段に当たりを示す第１または第２識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技が付与される遊技機において、前記主制御手段は、前記第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様を決定し、前記第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、前記第１または第２当否判定条件が成立した場合に、成立した当否判定条件に対応する前記第１または第２識別情報が動的表示開始されるまでの間、前記当否判定手段による当否判定に関する当否判定情報と前記動的表示態様決定手段により決定される動的表示態様に関する動的表示決定情報とを主保留情報として、その主保留情報に対応する当否判定条件が成立した順序情報と成立した当否判定条件が第１当否判定条件であるか第２当否判定条件であるかとを識別可能に記憶する主保留情報記憶手段と、前記主保留情報記憶手段に新たに主保留情報が記憶される場合には、前記第１または第２表示手段に動的表示中の第１または第２識別情報の残り動的表示態様と先に前記主保留情報記憶手段に記憶されている各主保留情報毎の前記動的表示決定情報とに基づいて、新たな主保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始となるまでの時間情報を決定して、前記主保留情報記憶手段に記憶する主動的表示開始時間情報決定手段と、前記主保留情報記憶手段に新たな主保留情報が記憶されたことに基づいて、その記憶された主保留情報とその主保留情報に対応する時間情報とに関する情報を従制御手段に通知する主保留情報信号を生成する主保留情報信号生成手段と、を有し、前記従制御手段は、前記主保留情報信号を受信したことに基づいて、その主保留情報信号が示す情報に関する情報を従保留情報として記憶する従保留情報記憶手段と、前記従保留情報記憶手段に記憶された第１当否判定条件と第２当否判定条件との従保留情報を区別しつつ、各従保留情報毎に前記第１当否判定条件と前記第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序が、識別可能な保留表示態様で表示される保留表示手段と、予め定められた条件が成立したことを契機に、従保留情報記憶手段に記憶された従保留情報が示す前記主動的表示開始時間情報決定手段により決定された各時間情報に基づいて、保留表示手段に表示された保留表示態様を、前記動的表示を開始する順序で並び替える並び替え手段と、を有したものであることを特徴とする遊技機Ｎ１。

【１０６９】

遊技機Ｎ１によれば、遊技の主な制御が主制御手段により実行され、その主制御手段の

指示により遊技の制御が従制御手段により実行される。主制御手段では、第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、第２抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。そして、その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果に基づく第１当否判定信号が、第２抽選遊技の当否判定結果に基づく第２当否判定信号が当否判定信号生成手段により生成される。従制御手段では、第１当否判定信号に基づいて、第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報が第１表示手段により動的表示される。また、第２当否判定信号に基づいて、第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報が第２表示手段により動的表示される。ここで、第１または第２表示手段に当たりを示す第１または第２識別情報が表示されると、遊技者に特典遊技が付与される。これにより、第１識別情報が動的表示中にも第２識別情報を動的表示することができ、効率良く第１抽選遊技と第２抽選遊技とを実行することができる。主制御手段では、第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。主制御手段では、第１または第２当否判定条件が成立した場合に、成立した当否判定条件に対応する第１または第２識別情報が動的表示が開始されるまでの間、当否判定手段による当否判定手段による当否判定に関する当否判定情報と動的表示態様決定手段により決定される動的表示態様に関する動的表示決定情報とが主保留情報として、その主保留情報に対応する当否判定条件が成立した順序情報と成立した当否判定条件が第１当否判定条件であるか第２当否判定条件であるを識別可能に主保留情報記憶手段に記憶される。主制御手段では、主保留情報記憶手段に新たに主保留情報が記憶される場合には、動的表示中の第１または第２識別情報の残り動的表示態様と先に主保留情報記憶手段に記憶されている各主保留情報毎の動的表示決定情報とに基づいて、新たな主保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示可能となるまでの時間情報が主動的表示開始時間情報決定手段により決定されて、従保留情報記憶手段に記憶される。主制御手段では、主保留情報記憶手段が記憶されたことに基づいて、その記憶された主保留情報とその主保留情報に対応する時間情報とに関する情報を従制御手段に通知する主保留情報信号が主保留情報信号生成手段により生成される。そして、従制御手段では、主保留情報信号を受信したことに基づいて、その主保留情報信号が示す主保留情報に関する情報が従保留情報として従保留情報記憶手段に記憶される。従保留情報記憶手段に記憶された第１当否判定条件と第２当否判定条件との従保留情報を区別しつつ、各従保留情報毎に第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序が、識別可能な保留表示態様の表示として保留表示手段で行われるそして、従制御手段では、予め定められた条件が成立したことを契機に、従保留情報記憶手段に記憶された従保留情報が示す主動的表示開始時間情報決定手段により決定された各時間情報に基づいて、保留表示手段に表示された保留表示態様が動的表示を開始する順序で並び替え手段により並び替えられる。これにより、例えば、先に第１抽選遊技の保留情報が記憶されている状態で新たに第２抽選遊技の主保留情報が記憶される。このときに動的表示中の第１識別情報の残り動的表示態様が動的表示中の第２識別情報の残り動的表示態様よりも長い動的表示態様である場合には、新たに記憶される第２抽選遊技の保留情報に対応する第２識別情報の動的表示の開始時間の方が、先に記憶されている第１抽選遊技の保留情報に対応する第１識別情報の動的表示の開始時間よりも早くなる。しかしながら、保留表示態様は、第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立した順序を示す保留表示態様で順に表示されるので、先に記憶されている第１抽選遊技の保留情報の後の順序を示す保留表示態様で、新たに記憶された第２抽選遊技の保留表示態様が表示される。すると、実際の動的表示の開始順序と当否判定条件の成立順序が異なってしまう場合が発生するが、予め定められた条件が成立したことを契機に、並び替え手段により実際の動的表示の開始順序で並び替えて表示される。よって、遊技者は、実際の当否判定条件の成立順序と異なった順序で第１識別情報または第２識別情報が動的表示開始される場合にも、並び替え手段により動的表示の開始順序で保留表示態様が並

び替えされるので、遊技者の混乱を抑制することができるという効果がある。また、主制御手段は、保留表示態様を動的表示の開始順で並び替える処理を実行せず、従制御手段により実行されるので、主制御手段の制御負荷を抑制することができる。

【１０７０】

遊技の主な制御を実行する主制御手段と、その主制御手段の指示により遊技の制御を実行する従制御手段と、を有し、前記主制御手段は、第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定を実行し、第２当否判定条件の成立に基づいて、第２抽選遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果に基づいて、第１当否判定信号が、前記当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果に基づいて、第２当否判定信号がそれぞれ生成される当否判定信号生成手段と、を有し、前記従制御手段は、前記第１当否判定信号に基づいて、前記第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報を動的表示する第１表示手段と、前記第２当否判定信号に基づいて、前記第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報を動的表示する第２表示手段と、を有し、前記当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、前記第１または第２表示手段に当たりを示す第１または第２識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技が付与される遊技機において、前記主制御手段は、前記第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様を決定し、前記第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、前記第１または第２当否判定条件が成立した場合に、成立した当否判定条件に対応する前記第１または第２識別情報が動的表示開始されるまでの間、前記当否判定手段による当否判定に関する当否判定情報と前記動的表示態様決定手段により決定される動的表示態様に関する動的表示決定情報とを主保留情報として、その主保留情報に対応する当否判定条件が成立した順序情報と成立した当否判定条件が第１当否判定条件であるか第２当否判定条件であるかとを識別可能に記憶し、電源が断した状態でも記憶を保持可能な主保留情報記憶手段と、その主保留情報記憶手段に前記主保留情報が記憶されたことに基づいて、その記憶された主保留情報に関する情報を従制御手段に通知する主保留情報信号を生成する主保留情報信号生成手段と、を有し、前記従制御手段は、前記主保留情報信号を受信したことに基づいて、その主保留情報信号が示す主保留情報に関する情報を従保留情報として記憶する従保留情報記憶手段と、その従保留情報記憶手段に記憶された第１当否判定条件と第２当否判定条件との従保留情報を区別しつつ、各従保留情報毎に前記第１当否判定条件と前記第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序が、識別可能な保留表示態様で表示される保留表示手段と、前記従保留情報記憶手段に記憶された従保留情報に基づいて、前記主制御手段の動的表示態様決定手段が決定する動的表示態様を判別する従動的表示態様判別手段と、前記従保留情報記憶手段に新たに従保留情報が記憶される場合には、前記第１または第２表示手段に動的表示中の第１または第２識別情報の残り動的表示態様と先に前記従保留情報記憶手段に記憶されている各従保留情報毎について前記従動的表示態様判別手段により判別された動的表示態様とに基づいて、新たな従保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始となるまでの時間情報を決定して、前記従保留情報記憶手段に記憶する動的表示開始時間情報決定手段と、予め定められた条件が成立したことを契機に、前記動的表示開始時間情報決定手段により従保留情報記憶手段に記憶された前記各時間情報に基づいて、保留表示手段に表示された保留表示態様を、前記動的表示を開始する順序で並び替える並び替え手段と、を有したものであることを特徴とする遊技機Ｎ２。

【１０７１】

遊技機Ｎ２によれば、遊技の主な制御が主制御手段により実行され、その主制御手段の指示により遊技の制御が従制御手段により実行される。主制御手段では、第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、第２抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。そして、その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果に基づく第１当否判定信号が、第２抽選遊技の当否判定結果に基づく第２当否判定信号が当否判定信号生成

手段により生成される。従制御手段では、第１当否判定信号に基づいて、第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報が第１表示手段により動的表示される。また、第２当否判定信号に基づいて、第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報が第２表示手段により動的表示される。ここで、第１または第２表示手段に当たりを示す第１または第２識別情報が表示されると、遊技者に特典遊技が付与される。これにより、第１識別情報が動的表示中にも第２識別情報を動的表示することができ、効率良く第１抽選遊技と第２抽選遊技とを実行することができる。主制御手段では、第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。主制御手段では、第１または第２当否判定条件が成立した場合に、成立した当否判定条件に対応する第１または第２識別情報が動的表示が開始されるまでの間、当否判定手段による当否判定手段による当否判定に関する当否判定情報と動的表示態様決定手段により決定される動的表示態様に関する動的表示決定情報とが主保留情報として、その主保留情報に対応する当否判定条件が成立した順序情報と成立した当否判定条件が第１当否判定条件であるか第２当否判定条件であるを識別可能に主保留情報記憶手段に記憶される。主制御手段では、その主保留情報記憶手段が記憶されたことに基づいて、その記憶された主保留情報に関する情報を従制御手段に通知する主保留情報信号が主保留情報信号生成手段により生成される。そして、従制御手段では、主保留情報信号を受信したことに基づいて、その主保留情報信号が示す主保留情報に関する情報が従保留情報として従保留情報記憶手段に記憶される。従保留情報記憶手段に記憶された第１当否判定条件と第２当否判定条件との従保留情報を区別しつつ、各従保留情報毎に第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序が、識別可能な保留表示態様の表示として保留表示手段で行われる。従制御手段では、従保留情報記憶手段に記憶された従保留情報に基づいて、主制御手段の動的表示態様決定手段が決定する動的表示態様が従動的表示態様判別手段により判別される。従保留情報記憶手段に新たに従保留情報が記憶される場合には、動的表示中の第１または第２識別情報の残り動的表示態様と先に従保留情報記憶手段に記憶されている各従保留情報毎について従動的表示態様判別手段により判別された動的表示態様とに基づいて、新たな従保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示可能となるまでの時間情報が動的表示開始時間情報決定手段により決定されて、従保留情報記憶手段に記憶される。そして、従制御手段では、予め定められた条件が成立したことを契機に、動的表示開始時間情報決定手段により決定された各時間情報に基づいて、保留表示手段に表示された保留表示態様が動的表示を開始する順序で並び替え手段により並び替えられる。これにより、例えば、先に第１抽選遊技の保留情報が記憶されている状態で新たに第２抽選遊技の主保留情報が記憶される。このときに動的表示中の第１識別情報の残り動的表示態様が動的表示中の第２識別情報の残り動的表示態様よりも長い動的表示態様である場合には、新たに記憶される第２抽選遊技の保留情報に対応する第２識別情報の動的表示の開始時間の方が、先に記憶されている第１抽選遊技の保留情報に対応する第１識別情報の動的表示の開始時間よりも早くなる。しかしながら、保留表示態様は、第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立した順序を示す保留表示態様で順に表示されるので、先に記憶されている第１抽選遊技の保留情報の後の順序を示す保留表示態様で、新たに記憶された第２抽選遊技の保留表示態様が表示される。すると、実際の動的表示の開始順序と当否判定条件の成立順序が異なってしまう場合が発生するが、予め定められた条件が成立したことを契機に、並び替え手段により実際の動的表示の開始順序で並び替えて表示される。よって、遊技者は、実際の当否判定条件の成立順序と異なった順序で第１識別情報または第２識別情報が動的表示開始される場合にも、並び替え手段により動的表示の開始順序で保留表示態様が並び替えされるので、遊技者の混乱を抑制することができるという効果がある。また、主制御手段は、保留表示態様を動的表示の開始順で並び替える処理を実行せず、従制御手段により実行されるので、主制御手段の制御負荷を抑制することができる。

【１０７２】
遊技の主な制御を実行する主制御手段と、その主制御手段の指示により遊技の制御を実行する従制御手段と、を有し、前記主制御手段は、第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定を実行し、第２当否判定条件の成立に基づいて、第２抽選遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果に基づいて、第１当否判定信号が、前記当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果に基づいて、第２当否判定信号がそれぞれ生成される当否判定信号生成手段と、を有し、前記従制御手段は、前記第１当否判定信号に基づいて、前記第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報を動的表示する第１表示手段と、前記第２当否判定信号に基づいて、前記第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報を動的表示する第２表示手段と、を有し、前記当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、前記第１または第２表示手段に当たりを示す第１または第２識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技が付与される遊技機において、前記主制御手段は、前記第１または第２当否判定条件が成立したことに基づいて、前記第１当否判定条件と第２当否判定条件とをそれぞれ区別して、前記第１または第２当否判定条件が成立したことを通知する成立信号を生成し、前記第１または第２当否判定条件の成立順に前記従制御手段に出力する成立信号生成手段と、前記第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様を決定し、前記第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、前記第１または第２当否判定条件が成立した場合に、成立した当否判定条件に対応する前記第１または第２識別情報が動的表示開始されるまでの間、前記当否判定手段による当否判定に関する当否判定情報と前記動的表示態様決定手段により決定される動的表示態様に関する動的表示決定情報とを主保留情報として、その主保留情報に対応する当否判定条件が成立した順序情報と成立した当否判定条件が第１当否判定条件であるか第２当否判定条件であるかとを識別可能に記憶する主保留情報記憶手段と、その主保留情報記憶手段に前記主保留情報が記憶されたことに基づいて、その記憶された主保留情報に関する情報を従制御手段に通知する主保留情報信号を生成する主保留情報信号生成手段と、を有し、前記従制御手段は、前記成立信号を受信したことに基づいて、その成立信号を生成する契機となった当否判定条件に対応する前記第１または第２識別情報が動的表示可能となるまでの間、その成立信号を受信した数に関する情報を、その成立信号が示す前記第１当否判定条件と前記第２当否判定条件とを区別し、前記第１当否判定条件と前記第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序を識別可能にそれぞれ従保留数情報として記憶する従保留数記憶手段と、前記従保留数記憶手段に記憶された従保留数情報に基づいて、前記第１当否判定条件と前記第２当否判定条件との前記従保留数情報をそれぞれ区別しつつ、各従保留数情報毎に前記第１当否判定条件と前記第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序が、識別可能な保留表示態様で表示される保留表示手段と、前記主保留情報信号を受信したことに基づいて、その主保留情報信号が示す主保留情報に関する情報を従保留情報として記憶する従保留情報記憶手段と、前記従保留情報記憶手段に記憶された従保留情報に基づいて、前記主制御手段の動的表示態様決定手段が決定する動的表示態様を判別する従動的表示態様判別手段と、前記従保留情報記憶手段に新たに従保留情報が記憶される場合には、前記第１または第２表示手段に動的表示中の第１または第２識別情報の残り動的表示態様と先に前記従保留情報記憶手段に記憶されている各従保留情報毎について前記従動的表示態様判別手段により判別された動的表示態様とに基づいて、新たな従保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始となるまでの時間情報を決定して、前記従保留情報記憶手段に記憶する動的表示開始時間情報決定手段と、予め定められた条件が成立したことを契機に、前記動的表示開始時間情報決定手段により従保留情報記憶手段に記憶された前記各時間情報に基づいて、保留表示手段に表示された保留表示態様を、前記動的表示を開始する順序で並び替える並び替え手段と、を有したものであることを特徴とする遊技機Ｎ３。
【１０７３】

遊技機Ｎ３によれば、遊技の主な制御が主制御手段により実行され、その主制御手段の指示により遊技の制御が従制御手段により実行される。主制御手段では、第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、第２抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。そして、その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果に基づく第１当否判定信号が、第２抽選遊技の当否判定結果に基づく第２当否判定信号が当否判定信号生成手段により生成される。従制御手段では、第１当否判定信号に基づいて、第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報が第１表示手段により動的表示される。また、第２当否判定信号に基づいて、第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報が第２表示手段により動的表示される。ここで、第１または第２表示手段に当たりを示す第１または第２識別情報が表示されると、遊技者に特典遊技が付与される。これにより、第１識別情報が動的表示中にも第２識別情報を動的表示することができ、効率良く第１抽選遊技と第２抽選遊技とを実行することができる。主制御手段では、第１または第２当否判定条件が成立したことに基づいて、第１当否判定条件と第２当否判定条件とをそれぞれ区別して、第１または第２当否判定条件が成立したことを通知する成立信号が成立信号生成手段により生成され、第１または第２当否判定条件の成立順に従制御手段に出力される。第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。主制御手段では、第１または第２当否判定条件が成立した場合に、成立した当否判定条件に対応する第１または第２識別情報が動的表示が開始されるまでの間、当否判定手段による当否判定手段による当否判定に関する当否判定情報と動的表示態様決定手段により決定される動的表示態様に関する動的表示決定情報とが主保留情報として、その主保留情報に対応する当否判定条件が成立した順序情報と成立した当否判定条件が第１当否判定条件であるか第２当否判定条件であるを識別可能に主保留情報記憶手段に記憶される。主制御手段では、その主保留情報記憶手段が記憶されたことに基づいて、その記憶された主保留情報に関する情報を従制御手段に通知する主保留情報信号が主保留情報信号生成手段により生成される。そして、従制御手段では、成立信号を受信したことに基づいて、その成立信号を生成する契機となった当否判定条件に対応する第１または第２識別情報が動的表示可能となるまでの間、その成立信号を受信した数に関する情報が、その成立信号が第１当否判定条件と第２当否判定条件とを区別し、第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序を識別可能に、それぞれ従保留数情報として従保留数記憶手段に記憶される。従制御手段では、従保留数記憶手段に記憶された従保留数情報に基づいて、第１当否判定条件と第２当否判定条件との従保留数情報を区別しつつ、各従保留数情報毎に第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序が、識別可能な保留表示態様の表示として保留表示手段で行われる。従制御手段では、主保留情報信号を受信したことに基づいて、その主保留情報信号が示す主保留情報に関する情報が従保留情報として従保留情報記憶手段に記憶される。また、従保留情報記憶手段に記憶された従保留情報に基づいて、主制御手段の動的表示態様決定手段が決定する動的表示態様が従動的表示態様判別手段により判別される。従制御手段では、従保留情報記憶手段に新たに従保留情報が記憶される場合には、動的表示中の第１または第２識別情報の残り動的表示態様と先に従保留情報記憶手段に記憶されている各従保留情報毎について従動的表示態様判別手段により判別された動的表示態様とに基づいて、新たな従保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示可能となるまでの時間情報が動的表示開始時間情報決定手段により決定されて、従保留情報記憶手段に記憶される。そして、従制御手段では、予め定められた条件が成立したことを契機に、動的表示開始時間情報決定手段により決定された各時間情報に基づいて、保留表示手段に表示された保留表示態様が動的表示を開始する順序で並び替え手段により並び替えられる。これにより、例えば、先に第１抽選遊技の保留情報が記憶されている状態で新たに第２抽選遊技の主保留情報が記憶される。このときに動的表示中の第１識別情報の残り動的表示態様が動的表示中の第２識

別情報の残り動的表示態様よりも長い動的表示態様である場合には、新たに記憶される第２抽選遊技の保留情報に対応する第２識別情報の動的表示の開始時間の方が、先に記憶されている第１抽選遊技の保留情報に対応する第１識別情報の動的表示の開始時間よりも早くなる。しかしながら、保留表示態様は、第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立した順序を示す保留表示態様で順に表示されるので、先に記憶されている第１抽選遊技の保留情報の後の順序を示す保留表示態様で、新たに記憶された第２抽選遊技の保留表示態様が表示される。すると、実際の動的表示の開始順序と当否判定条件の成立順序が異なってしまう場合が発生するが、予め定められた条件が成立したことを契機に、並び替え手段により実際の動的表示の開始順序で並び替えて表示される。よって、遊技者は、実際の当否判定条件の成立順序と異なった順序で第１識別情報または第２識別情報が動的表示開始される場合にも、並び替え手段により動的表示の開始順序で保留表示態様が並び替えされるので、遊技者の混乱を抑制することができるという効果がある。また、主制御手段は、保留表示態様を動的表示の開始順で並び替える処理を実行せず、従制御手段により実行されるので、主制御手段の制御負荷を抑制することができる。

【１０７４】

遊技機Ｎ１において、前記主保留情報記憶手段は、電源が断した状態でもデータを保持可能に構成されたものであり、前記主制御手段は、遊技機に電源が投入された場合に、遊技機の初期設定である主初期制御処理を実行する主初期制御実行手段と、前記主初期制御処理の一処理として、前記主保留情報記憶手段に記憶されている主保留情報と時間情報とに基づいて、復帰データ信号を生成して前記従制御手段に対して出力する復帰データ信号生成手段と、を有し、前記従制御手段は、遊技機に電源が投入された場合に、遊技機の初期設定である従初期制御処理を実行する従初期制御実行手段と、その従初期制御実行手段が実行する従初期制御処理内で、前記主制御手段からの復帰データ信号に基づいて、復帰データ信号が示す情報を従復帰保留情報として前記従保留情報記憶手段に記憶させる従保留情報復帰手段と、を有したものであることを特徴とする遊技機Ｎ４。

【１０７５】

遊技機Ｎ４によれば、遊技機Ｎ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段の主保留情報記憶手段では、電源が断した状態でもデータが保持される。主制御手段では、遊技機に電源が投入された場合に、遊技機の初期設定である主初期制御処理が主初期制御実行手段により実行される。主初期制御処理の一処理として、主保留情報記憶手段に記憶されている主保留情報と時間情報とに基づいて、復帰データ信号が復帰データ信号生成手段により生成されて、従制御手段に対して出力される。従制御手段では、遊技機に電源が投入された場合に、遊技機の初期設定である従初期制御処理が従初期制御実行手段により実行される。その従初期制御実行手段が実行する従初期制御処理内で、主制御手段からの復帰データ信号に基づいて、復帰データ信号が示す情報が従復帰保留情報として従保留情報記憶手段に従保留情報復帰手段により記憶される。これにより、電源断が発生した後に、電源が遊技機に再投入された場合に、主制御手段の主保留情報記憶手段に記憶されていたデータが復帰データ信号に基づいて通知されて、従保留情報記憶手段に従復帰保留情報が記憶される。よって、従保留情報記憶手段に記憶されていたデータを、電源断する直前の状態に復帰させることができる。従って、電源断から復帰すると遊技者に電源断直前に表示されていた保留表示態様を表示することができる。主保留情報と時間情報とに基づく情報として従復帰保留情報が記憶されるので、電源断から復帰して、予め定められた条件が成立した場合にも、保留表示態様を変動開始する順序で並べ替えて表示することができる。

【１０７６】

遊技機Ｎ１からＮ３のいずれかにおいて前記主保留情報記憶手段は、電源が断した状態でもデータを保持可能に構成されたものであり、前記主制御手段は、遊技機に電源が投入された場合に、遊技機の初期設定である主初期制御処理を実行する主初期制御実行手段と、前記初期制御処理の一処理として、前記従制御手段に対して、前記主保留情報記憶手段に記憶されている主保留情報に基づいて、復帰データ信号を生成して前記従制御手段に対

して出力する復帰データ信号生成手段と、を有し、前記従制御手段は、遊技機に電源が投入された場合に、遊技機の初期設定である従初期制御処理を実行する従初期制御実行手段と、その従初期制御実行手段が実行する従初期制御処理内で、前記主制御手段からの復帰データ信号に基づいて、復帰データ信号が示す情報を従復帰保留情報として前記従保留情報記憶手段に記憶させる従保留情報復帰手段と、を有したものであることを特徴とする遊技機Ｎ５。

【１０７７】

遊技機Ｎ５記載の遊技機によれば、遊技機Ｎ１からＮ３のいずれかに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、主制御手段の主保留情報記憶手段では、電源が断した状態でもデータが保持される。主制御手段では、遊技機に電源が投入された場合に、遊技機の初期設定である主初期制御処理が主初期制御実行手段により実行される。主初期制御処理の一処理として、主保留情報記憶手段に記憶されている主保留情報に基づいて、復帰データ信号が復帰データ信号生成手段により生成されて、従制御手段に対して出力される。従制御手段では、遊技機に電源が投入された場合に、遊技機の初期設定である従初期制御処理が従初期制御実行手段により実行される。その従初期制御実行手段が実行する従初期制御処理内で、主制御手段からの復帰データ信号に基づいて、復帰データ信号が示す情報が従復帰保留情報として従保留情報記憶手段に従保留情報復帰手段により記憶される。これにより、電源断が発生した後に、電源が遊技機に再投入された場合に、主制御手段の主保留情報記憶手段に記憶されていたデータが復帰データ信号に基づいて通知されて、従保留情報記憶手段に従復帰保留情報が記憶される。よって、電源断直前の状態に、従保留情報記憶手段に記憶されていたデータを、電源断前の状態に復帰させることができる。従って、電源断から復帰すると遊技者に電源断直前に表示されていた保留表示態様を表示することができる。

【１０７８】

遊技機Ｎ４またはＮ５において、前記従保留情報記憶手段は、電源が断した状態でも記憶しているデータを保持可能に構成されたものであり、前記従保留情報復帰手段は、主制御手段からの復帰データ信号が示す情報と前記従保留情報記憶手段に記憶されている従保留情報とを照合し、一致すると判別された場合には、従保留情報記憶手段に記憶されている従保留情報を維持させる一方、一致しないと判別された場合には、前記従保留情報記憶手段に復帰データ信号が示す情報を従復帰保留情報として記憶するものであることを特徴とする遊技機Ｎ６。

【１０７９】

遊技機Ｎ６記載の遊技によれば、遊技機Ｎ４またはＮ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、従制御手段の従保留情報記憶手段では、電源が断した状態でもデータが保持される。従制御手段では、主制御手段からの復帰データ信号が示す情報と従保留情報記憶手段に記憶されている情報とが従保留情報復帰手段により照合される。その結果、一致すると判別された場合には、従保留情報記憶手段に記憶されている従保留情報が維持される。一致しないと判別された場合には、従保留情報記憶手段に復帰データ信号が示す情報が従復帰保留情報として記憶される。よって、より正しいデータに従保留情報記憶手段のデータを更新することができる。従って、電源断から復帰した場合に、正しい保留表示態様を表示して、遊技者が混乱してしまうのを防止することができる。

【１０８０】

遊技機Ｎ４またはＮ５において、前記従保留情報記憶手段は、電源が断した状態でも記憶しているデータを保持可能に構成されたものであり、前記従保留情報復帰手段は、主制御手段からの復帰データ信号が示す情報と前記従保留情報記憶手段に記憶されている従保留情報とを照合し、一致する場合には、従保留情報記憶手段に記憶されている従保留情報を維持させる一方、一致しない場合に、前記従保留情報記憶手段を初期化して、仮の保留表示態様を示す保留表示態様で表示させるものであることを特徴とする遊技機Ｎ７。

【１０８１】

遊技機Ｎ７によれば、遊技機Ｎ４またはＮ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。

即ち、従制御手段の従保留情報記憶手段では、電源が断した状態でもデータが保持される。従制御手段では、主制御手段からの復帰データ信号が示す情報と従保留情報記憶手段に記憶されている情報とが従保留情報復帰手段により照合される。その結果、一致すると判別された場合には、従保留情報記憶手段に記憶されている従保留情報が維持される。一致しないと判別された場合には、従保留情報記憶手段を初期化して、仮の保留表示態様を示す保留表示態様が表示される。よって、仮の保留表示態様が表示されることで、従保留情報記憶手段に記憶されていたデータに異常があったことを遊技店の店員等が認識することができる。また、遊技者に誤った情報に基づいて、保留表示態様を表示してしまうのを防止することができ、遊技者を混乱させてしまうのを防止することができる。

【１０８２】

遊技機Ｎ５からＮ７のいずれかにおいて、前記動的表示開始時間情報決定手段は、前記従復帰保留情報が従保留情報記憶手段に記憶されたことに基づいて、記憶された従復帰保留情報に対応する時間情報を決定して、前記従保留情報記憶手段に記憶するものであることを特徴とする遊技機Ｎ８。

【１０８３】

遊技機Ｎ８記載の遊技機によれば、遊技機Ｎ５からＮ７のいずれかに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、従制御手段では、従復帰保留情報が従保留情報記憶手段に記憶されたことに基づいて、記憶された従復帰保留情報に対応する時間情報が動的表示開始時間情報決定手段により決定され、従保留情報記憶手段に記憶される。よって、電源断から復帰した後に、記憶された従復帰保留情報に対応する保留表示態様を変動開始する順序で並べ替えて表示することができる。従って、電源断が発生した後であっても、遊技者に、変動開始する順序を報知することで、遊技者が混乱してしまうのを防止することができる。

【１０８４】

遊技機Ｎ４からＮ８にいずれかにおいて、前記並び替え手段は、前記従復帰保留情報が前記従保留情報記憶手段に記憶された場合に、前記予め定められた条件が成立したと判別して、前記保留表示態様を並び替えて表示するものであることを特徴とする遊技機Ｎ９。

【１０８５】

遊技機Ｎ９によれば、遊技機Ｎ４からＮ８のいずれかに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、従制御手段では、従復帰保留情報が従保留情報記憶手段に記憶される場合に、予め定められた条件が成立したものと判別して、保留表示態様が動的表示を開始する順序で並び替えて並び替え手段により表示される。よって、電源断から復帰して、保留表示態様が動的表示を開始する順序で並び替えられることで、遊技を再開すると直ぐに、動的表示を開始する順序を認識することができ、遊技を分かり易く行うことができる。

【１０８６】

第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定を実行し、第２当否判定条件の成立に基づいて第２抽選遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報が、前記第１当否判定条件が成立した順に、動的表示される第１表示手段と、前記当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報が、前記第２当否判定条件が成立した順に、動的表示される第２表示手段と、前記第１識別情報を前記第１表示手段に、前記第２識別情報を前記第２表示手段にそれぞれ動的表示制御することが可能な表示制御手段と、前記当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、前記表示制御手段により前記第１または第２表示手段に前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を付与する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様を複数の動的表示態様で構成された動的表示態様群群より決定し、前記第２当否判定手段の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様を複数の動的表示態様で構成された動的表示態様群より決定する動的表示態様決定

手段と、動的表示される前記第１識別情報と第２識別情報とのうち、どちらの識別情報を視認するように遊技者に報知するかを前記当否判定手段の当否判定結果に基づいて決定する報知先決定手段と、その報知先決定手段により決定された識別情報を遊技者に視認するように報知する視認報知手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｏ１。

【１０８７】

遊技機Ｏ１によれば、第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、第２抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定を示す第１識別情報の動的表示が、第１当否判定条件が成立した順に、第１表示手段で行われる。また、当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報の動的表示が、第２当否判定条件が成立した順に、第２表示手段で行われる。ここで、第１識別情報は第１表示手段で、第２識別情報は第２表示手段で、表示制御制御手段によりそれぞれ動的表示可能にされている。そして、当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、表示制御手段により第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。これにより、第１識別情報が動的表示中にも第２識別情報を動的表示することができ、効率良く第１抽選遊技と第２抽選遊技とを実行することができる。第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様が複数の動的表示態様で構成された動的表示態様群より動的表示態様決定手段により決定される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様が複数の動的表示態様で構成された動的表示態様群より動的表示態様決定手段により決定される。動的表示される第１識別情報と第２識別情報とのうち、どちらの識別情報を視認するように遊技者に報知するかが当否判定結果に基づいて報知先決定手段により決定される。その報知先決定手段により決定された識別情報が遊技者に視認するように視認報知手段により報知される。これにより、視認すべき識別情報が当否判定結果に基づいて決定されるので、遊技者は、視認するべき識別情報を容易に判別することができ、遊技を分かり易く行うことができる。よって、遊技者の混乱を抑制することができる。

【１０８８】

遊技機Ｏ１において、前記動的表示態様決定手段は、前記当否判定手段の当否判定結果に基づいて、前記動的表示態様を決定するものであり、前記動的表示態様群は、前記当否判定手段の当否判定結果が当たりの場合に外れの場合よりも決定され易い高期待度動的表示態様を含んで構成されたものであり、前記報知先決定手段は、前記動的表示態様決定手段により前記高期待度動的表示態様が決定されたことに基づいて、その高期待度動的表示態様が動的表示される方の前記第１または第２識別情報を報知先として決定するものであることを特徴とする遊技機Ｏ２。

【１０８９】

遊技機Ｏ２によれば、遊技機Ｏ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否判定手段の当否判定結果に基づいて、動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。当否判定手段の当否判定結果が当たりの場合に、外れの場合よりも決定され易い高期待度動的表示態様が動的表示態様群には含まれて構成されている。動的表示態様決定手段により高期待度動的表示態様が決定されたことに基づいて、その高期待度動的表示態様が動的表示される方の第１または第２識別情報が報知先として報知先決定手段により決定される。よって、高期待度動的表示態様を視認するように遊技者に対して報知することで、高期待度動的表示態様を遊技者が見逃してしまうのを防止できる。

【１０９０】

遊技機Ｏ１またはＯ２において、前記動的表示態様決定手段により第１識別情報と第２識別情報とのどちらか一方で、前記高期待度動的表示態様により動的表示されることが決定されたことに基づいて、その決定された高期待度動的表示態様の動的表示が終了するまで、他方の識別情報の動的表示を開始するのを遅延させる動的表示遅延手段とを有するものであることを特徴とする遊技機Ｏ３。

【１０９１】
遊技機Ｏ３によれば、遊技機Ｏ１またはＯ２に記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示態様決定手段により第１識別情報と第２識別情報とのどちらか一方で、高期待度動的表示態様により動的表示されることが決定されたことに基づいて、その決定された高期待度動的表示態様の動的表示が終了するまで、他方の識別情報の動的表示を開始するのが動的表示遅延手段により遅延される。これにより、高期待度動的表示態様が動的表示されているときに、他方の識別情報の動的表示が新たに開始してしまうのを防止できる。よって、遊技者が、高期待度動的表示態様で動的表示される識別情報に集中することができる。
【１０９２】
遊技機Ｏ１またはＯ２において、前記動的表示態様決定手段により第１識別情報と第２識別情報とのどちらか一方で前記高期待度動的表示態様で動的表示されることが決定されたことに基づいて、その選択された高期待度動的表示態様で動的表示される第１または第２識別情報の動的表示が終了するまで、他方の識別情報の動的表示時間を延長させる動的表示延長手段とを有するものであることを特徴とする遊技機Ｏ４。
【１０９３】
遊技機Ｏ４によれば、遊技機Ｏ１またはＯ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示態様決定手段により第１識別情報と第２識別情報とのどちらか一方で、高期待度動的表示態様により動的表示されることが決定されたことに基づいて、その決定された高期待度動的表示態様の動的表示が終了するまで、他方の識別情報の動的表示時間が動的表示延長手段により延長される。これにより、高期待度動的表示態様が動的表示されているときに、他方の識別情報の動的表示が新たに開始してしまうのを防止できる。よって、遊技者が、高期待度動的表示態様で動的表示される識別情報に集中することができる。
【１０９４】
遊技機Ｏ１からＯ４にいずれかにおいて、前記動的表示態様に対応して予め設定された音声を出力させる音声出力手段と、前記報知先決定手段により報知する識別情報が、前記第１識別情報と前記第２識別情報とのどちらか一方に決定されたことに基づいて、他方の識別情報の動的表示態様に対応する音声を消音または通常時よりも小さい音量に設定する音量可変手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｏ５。
【１０９５】
遊技機Ｏ５によれば、遊技機Ｏ１からＯ４いずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示態様に対応して予め設定された音声が音声出力手段により出力される。報知先決定手段により報知する識別情報が、第１識別情報と第２識別情報とのどちらか一方に決定されたことに基づいて、他方の識別情報の動的表示態様に対応する音声が消音または通常時よりも小さい音量に音量可変手段により設定される。よって、より報知先決定手段が決定した識別情報に遊技者の意識が集中して、動的表示される動的表示態様を見逃してしまうのを防止できる。
【１０９６】
第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定を実行し、第２当否判定条件の成立に基づいて第２抽選遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報が、前記第１当否判定条件が成立した順に、動的表示される第１表示手段と、前記当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報が、前記第２当否判定条件が成立した順に、動的表示される第２表示手段と、前記第１識別情報を前記第１表示手段に、前記第２識別情報を前記第２表示手段にそれぞれ動的表示制御することが可能な表示制御手段と、前記当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、前記表示制御手段により前記第１または第２表示手段に前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を付与する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の

動的表示態様を前記当否判定手段による当否判定結果に基づいて、前記当否判定手段による当否判定結が当たりの場合に、外れの場合よりも決定され易い高期待度動的表示態様を含む複数の動的表示態様で構成された動的表示態様群より決定し、前記第２当否判定手段の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様を前記動的表示態様群より前記当否判定手段の当否判定結果に基づいて決定する動的表示態様決定手段と、前記第１または第２当否判定条件の成立に基づいて動的表示態様決定手段により決定された動的表示態様が前記高期待度動的表示態様である場合には、その決定された高期待度動的表示態様で動的表示される識別情報と異なる識別情報に対して、前記高期待度動的表示態様が決定されていないかを判別する重複判別手段と、その重複判別手段により、前記異なる識別情報に対しても前記高期待度動的表示態様が決定されていると判別された場合には、前記第１識別情報と第２識別情報とのどちらか一方に対応する前記高期待度動的表示態様の動的表示の開始を遅延させる動的表示遅延手段と、を有するものであることを特徴する遊技機Ｏ６。

【１０９７】

遊技機Ｏ６によれば、第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、第２抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定を示す第１識別情報の動的表示が、第１当否判定条件が成立した順に、第１表示手段で行われる。また、当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報の動的表示が、第２当否判定条件が成立した順に、第２表示手段で行われる。ここで、第１識別情報は第１表示手段で、第２識別情報は第２表示手段で、表示制御制御手段によりそれぞれ動的表示可能にされている。そして、当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、表示制御手段により第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。これにより、第１識別情報が動的表示中にも第２識別情報を動的表示することができ、効率良く第１抽選遊技と第２抽選遊技とを実行することができる。第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様が当否判定手段による当否判定結果が当たりの場合に、外れの場合よりも決定され易い高期待度動的表示態様を含んだ複数の動的表示態様で構成された動的表示態様群から動的表示態様決定手段により決定される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様が動的表示態様群から動的表示態様決定手段により決定される。第１または第２当否判定条件の成立に基づいて動的表示態様決定手段により決定された動的表示態様が高期待度動的表示態様である場合には、その決定された高期待度動的表示態様で動的表示される識別情報と異なる識別情報に対して、高期待度動的表示態様が決定されていなかが重複判別手段により判別される。その重複判別手段により、異なる識別情報に対しても高期待度動的表示態様が決定されていると判別された場合には、第１識別情報と第２識別情報とのどちらか一方に対応する高期待度動的表示態様の開始が動的表示遅延手段により遅延される。これにより、第１表示手段と第２表示手段とで、高期待度動的表示態様が動的表示されてしまう場合にも、一方の高期待度動的表示態様の開始が遅延されるので、両方同時に、高期待度動的表示態様の動的表示が開始されてしまうのを防止できる。よって、遊技者は、先に動的表示される高期待度動的表示態様に集中して、遊技を行うことができる。その結果、遊技者の混乱を抑制することができる。

【１０９８】

遊技機Ｏ６において、前記動的表示遅延手段は、動的表示の開始が遅延されない方の識別情報が動的表示される前記高期待度動的表示態様が終了するよりも長く、動的表示の開始を遅延する方の識別情報における前記高期待度動的表示態様の動的表示の開始を遅延させるものであることを特徴とする遊技機Ｏ７。

【１０９９】

遊技機Ｏ７によれば、遊技機Ｏ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示の開始が遅延されない方の識別情報が動的表示される高期待度動的表示態様が終了す

るよりも長く、動的表示の開始を遅延する方の識別情報における高期待度動的表示態様の動的表示の開始が動的表示遅延手段により遅延される。これにより、一方の高期待度動的表示態様の動的表示が終了された後で、遅延されていた高期待度動的表示態様の動的表示が開始されるので、遊技者は、それぞれの高期待度動的表示態様に集中して遊技を行うことができる。よって、遊技者は、遊技を分かり易く行うことができる。

【１１００】

遊技機Ｏ６またはＯ７において、前記動的表示遅延手段により動的表示の開始が遅延された識別情報と異なる識別情報を遊技者に視認するように示す報知する視認報知手段とを有するものであることを特徴とする遊技機Ｏ８。

【１１０１】

遊技機Ｏ８によれば、遊技機Ｏ６またはＯ７に記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示遅延手段により動的表示の開始が遅延された識別情報と異なる識別情報を遊技者に視認するように視認報知手段により報知される。よって、遊技者は、どちらの識別情報の動的表示に集中して見るべきか容易に判別できる。よって、遊技者の混乱を抑制することができる。

【１１０２】

第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定を実行し、第２当否判定条件の成立に基づいて第２抽選遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報が、前記第１当否判定条件が成立した順に、動的表示される第１表示手段と、前記当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報が、前記第２当否判定条件が成立した順に、動的表示される第２表示手段と、前記第１識別情報を前記第１表示手段に、前記第２識別情報を前記第２表示手段にそれぞれ動的表示制御することが可能な表示制御手段と、前記当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、前記表示制御手段により前記第１または第２表示手段に前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を付与する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第１または第２当否判定条件が成立した場合に、成立した当否判定条件に対応する前記第１または第２識別情報が動的表示開始されるまでの間、成立した当否判定条件に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始可能となったときに実行される前記当否判定手段による当否判定の当否判定情報を少なくとも有する保留情報を記憶する保留情報記憶手段と、新たに前記保留情報記憶手段に前記保留情報が記憶されたことに基づいて、前記保留情報記憶手段に記憶されている各保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始可能となる前に、その保留情報の当否判定を事前に行う事前当否判定手段と、その事前当否判定手段による当否判定結果が当たりであることに基づいて、事前判定の結果が当たりであったことを報知するか否かを決定する事前報知決定手段と、その事前報知決定手段が報知すると決定した場合に、遊技者に事前当否判定手段の当否判定結果を報知する先読み報知手段と、を有したものであることを特徴とする遊技機Ｐ１。

【１１０３】

遊技機Ｐ１によれば、第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、第２抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定を示す第１識別情報の動的表示が、第１当否判定条件が成立した順に、第１表示手段で行われる。また、当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報の動的表示が、第２当否判定条件が成立した順に、第２表示手段で行われる。ここで、第１識別情報は第１表示手段で、第２識別情報は第２表示手段で、表示制御制御手段によりそれぞれ動的表示可能にされている。そして、当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、表示制御手段により第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。これにより、第１識別情報が動的表示中にも第２識別情報を動的表示することができ、効率良く第１抽選遊技と第２抽選遊技とを実行することができる。第１または第２当否判定

条件が成立した場合に、成立した当否判定条件に対応する第１または第２識別情報が動的表示が開始されるまでの間、成立した当否判定条件に対応する第１または第２識別情報が動的表示可能となったときに実行される当否判定手段による当否判定の当否判定情報を少なくとも有す保留情報が保留情報記憶手段に記憶される。新たに保留情報記憶手段に保留情報が記憶されたことに基づいて、保留情報記憶手段に記憶されている各保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始可能となる前に、その保留情報の当否判定が事前当否判定手段により事前に行われる。その事前当否判定手段による当否判定結果が当たりであることに基づいて、事前判定の結果が当たりであったことを報知するか否かが事前報知決定手段により決定される。その事前報知決定手段が事前判定の結果が当たりであったことを報知すると決定した場合に、遊技者に事前当否判定手段の当否判定結果が先読み報知手段により報知される。これにより、識別情報で当否判定結果の結果が報知される前に、事前に報知されるので、より早く当否判定の結果を遊技者に知らせることができ、大当たりへの期待感を増大させることができる。よって、遊技者が早期に、遊技に飽きてしまうのを防止できるという効果がある。

【１１０４】

遊技機Ｐ１において、前記第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様を決定し、前記第２当否判定手段の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段を有し、前記保留情報記憶手段は、前記第１または第２当否判定条件が成立した場合に、成立した当否判定条件に対応する前記第１または第２識別情報が動的表示開始されるまでの間、前記動的表示態様決定手段が決定した動的表示態様に関する情報を少なくとも有する保留情報を記憶するものであり、前記第１または第２当否判定条件が成立して、新たな保留情報が記憶される場合には、動的表示中の第１または第２識別情報の残り動的表示時間と先に記憶されている各保留情報毎の動的表示態様とに基づいて、新たな保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始となるまでの時間情報を決定して、前記保留情報記憶手段に記憶する動的表示開始時間情報決定手段と、前記特典遊技実行手段が特典遊技を実行した後で実行する第１抽選遊技と第２抽選遊技との当否判定が、通常時より当たりとなり易い特別遊技状態に移行させるか否かを抽選するための抽選情報を、前記第１または第２当否判定条件の成立に基づいて取得し、前記第１または第２当否判定条件が成立して、その成立した判定条件に対応した保留情報を記憶する場合には、その保留情報に関連させて前記抽選情報を前記保留情報記憶手段に記憶する遊技状態抽選手段と、を有し、前記事前当否判定手段は、前記動的表示開始時間情報決定手段が決定した時間情報に基づいて、各保留情報に対応する動的表示開始時の遊技状態が前記特別遊技状態であるかを前記抽選情報により判断して、事前に当否判定を行うものであることを特徴とする遊技機Ｐ２。

【１１０５】

遊技機Ｐ２によれば、遊技機Ｐ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の時間情報に関わる動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の時間情報に関わる動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。第１または第２当否判定条件が成立した場合に、成立した当否判定条件に対応する第１または第２識別情報が動的表示が開始されるまでの間、動的表示態様決定手段が決定した動的表示態様に関する情報を少なくとも有する保留情報が保留情報記憶手段に記憶される。第１または第２当否判定条件が成立して、新たな保留情報が記憶される場合には、動的表示中の第１または第２識別情報の残り動的表示時間と先に記憶されている各保留情報毎の動的表示態様とに基づいて、新たな保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始となるまでの時間情報が動的表示開始時間情報決定手段により決定され、保留情報記憶手段に記憶される。特典遊技実行手段が特典遊技を実行した後で実行される第１抽選遊技と第２抽選遊技との当否判定が通常時よりも当たり易い特別遊技状態に移行させるか否かを抽選するための抽選情

報が、遊技状態抽選手段により第１または第２当否判定条件の成立に基づいて取得される。また、第１または第２当否判定条件が成立して、その成立した判定条件に対応した保留情報が記憶される場合には、その保留情報に関連させて、抽選情報が遊技状態抽選手段により保留情報記憶手段に記憶される。動的表示開始時間情報決定手段が決定した時間情報に基づいて、各保留情報に対応する動的表示開始時の遊技状態が特別遊技状態であるかを抽選情報により判断して、事前当否判定手段により事前に当否判定が実行される。これにより、変動開始時の遊技状態が事前に判定されて、その結果に基づいて、事前に当否判定が行われるので、より正確な事前の当否判定を実行できる。よって、遊技者に正確な情報を事前に報知することができ、遊技者の混乱を抑制することができる。

【１１０６】

遊技機Ｐ２において、前記事前報知決定手段により事前判定の結果が当たりであったことを報知すると決定された後に、成立した当否判定条件に基づいて実行された当否判定の結果が当たりとなる場合には、前記動的表示態様決定手段は、その成立した当否判定条件に対応する前記第１または第２識別情報の動的表示態様として、前記報知決定手段が当たりであったことを報知した保留情報に対応する前記第１または第２識別情報が動的表示を開始するよりも長い延長動的表示態様を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｐ３。

【１１０７】

遊技機Ｐ３によれば、遊技機Ｐ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、事前報知決定手段により事前判定の結果が当たりであったことを報知すると決定された後に、成立した当否判定条件に基づいて実行された当否判定の結果が当たりとなる場合には、動的表示態様決定手段は、その成立した当否判定条件に対応する第１または第２識別情報の動的表示態様として、報知決定手段が当たりであったことを報知した保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示を開始するよりも長い延長動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。ここで、先読み報知手段により事前判定の結果が当たりであると報知された後に、その後成立した当否判定条件に基づく抽選遊技が、報知された抽選遊技よりも早く識別情報が停止表示されて当たりとなって、遊技状態が変更されると、事前判定の結果が変わる場合がある。すると、事前判定の結果が変更された結果、先読み報知手段で当たりを報知したにもかかわらず、当たりとならない不具合が起こり得る。しかしながら、延長動的表示態様が決定されるので、当たりを事前に報知された保留情報に対応する識別情報が先に動的表示される。よって、事前判定を行ったときに判別された遊技状態と同じ遊技状態で動的表示が開始されるので、事前判定の結果と動的表示開始時の判定とを一致させることができる。従って、遊技者の混乱を抑制することができるという効果がある。

【１１０８】

遊技機Ａ１からＡ５、Ｂ１、Ｃ１からＣ５、Ｄ１またはＤ２、Ｅ１からＥ３、Ｆ１またはＦ２、Ｇ１、Ｈ１またはＨ２、Ｉ１からＩ１４、Ｊ１からＪ５、Ｋ１からＫ４、Ｌ１からＬ７、Ｍ１からＭ６、Ｎ１からＮ９、Ｏ１からＯ８、Ｐ１からＰ３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Ｉ１。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。

【１１０９】

遊技機Ａ１からＡ５、Ｂ１、Ｃ１からＣ５、Ｄ１またはＤ２、Ｅ１からＥ３、Ｆ１またはＦ２、Ｇ１、Ｈ１またはＨ２、Ｉ１からＩ１４、Ｊ１からＪ５、Ｋ１からＫ４、Ｌ１からＬ７、Ｍ１からＭ６、Ｎ１からＮ９、Ｏ１からＯ８、Ｐ１からＰ３のいずれかにおいて

、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｉ２。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。

【１１１０】

遊技機Ａ１からＡ５、Ｂ１、Ｃ１からＣ５、Ｄ１またはＤ２、Ｅ１からＥ３、Ｆ１またはＦ２、Ｇ１、Ｈ１またはＨ２、Ｉ１からＩ１４、Ｊ１からＪ５、Ｋ１からＫ４、Ｌ１からＬ７、Ｍ１からＭ６、Ｎ１からＮ９、Ｏ１からＯ８、Ｐ１からＰ３のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｉ３。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＞

＜手段＞

技術的思想１記載の遊技機は、第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定を実行し、第２当否判定条件の成立に基づいて第２抽選遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報が、前記第１当否判定条件が成立した順に、動的表示される第１表示手段と、前記当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報が、前記第２当否判定条件が成立した順に、動的表示される第２表示手段と、前記第１識別情報を前記第１表示手段に、前記第２識別情報を前記第２表示手段にそれぞれ動的表示制御することが可能な表示制御手段と、前記当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、前記表示制御手段により前記第１または第２表示手段に前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を付与する特典遊技実行手段と、を有し、前記第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様を決定し、前記第２当否判定手段の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、前記第１または第２当否判定条件が成立した場合に、成立した当否判定条件に対応する前記第１または第２識別情報が動的表示開始されるまでの間、成立した第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序と前記動的表示態様決定手段が決定した動的表示態様に関する情報とを少なくとも有する保留情報を記憶する保留情報記憶手段と、その保留情報記憶手段に記憶された第１当否判定条件と第２当否判定条件との保留情報を区別しつつ、各保留情報毎に前記第１当否判定条件と前記第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序が、識別可能な保留表示態様で表示される保留表示手段と、前記第１または第２当否判定条件が成立して、新たな保留情報が記憶される場合には、動的表示中の第１または第２識別情報の残り動的表示時間と先に記憶されている各保留情報毎の動的表示態様とに基づいて、新たな保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始となるまでの時間情報を決定して、前記保留情報記憶手段に記憶する動的表示開始時間情報決定手段と、予め定められた条件が成立したことを契機に、前記動的表示開始時間情報決定手段により保留情報記憶手段に記憶された前記各時間情報に基づい

て、前記保留表示手段に表示される保留表示態様を、前記動的表示を開始する順序で並び替える並び替え手段と、を有したものである。

技術的思想２の遊技機は、技術的思想１に記載の遊技機において、前記第１当否判定条件と前記２当否判定条件とが交互に成立することを補助する条件振り分け手段を有するものである。

技術的思想３の遊技機は、技術的思想１または２に記載の遊技機において、前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことに基づいて、動的表示中の前記第１または第２識別情報を仮停止させる仮停止手段と、前記特典遊技の終了後に前記仮停止中の第１または第２識別情報の残り動的表示態様を再び動的表示させる再動的表示開始手段と、を有し、前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことに基づいて、前記動的表示開始時間情報決定手段は、前記保留情報記憶手段に記憶されている保留情報に対応する前記第１または第２識別情報が動的表示開始となるまでの時間情報を、前記特典遊技の終了を起点とした動的表示開始となるまでの時間情報をそれぞれ再決定して、前記保留情報記憶手段に記憶するものである。

技術的思想４の遊技機は、請求項３記載の遊技機において、前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことを契機に、前記動的表示開始時間情報決定手段は、前記仮停止手段により仮停止されている第１または第２識別情報に対応する前記保留情報記憶手段に記憶されている保留情報に対して、その記憶されている保留情報に対応する動的表示態様と前記仮停止されている識別情報の残り動的表示態様とに基づいて、前記特典遊技の終了を起点として動的表示開始となるまでの時間情報をそれぞれ再決定し、一方、当たりを示す表示態様で表示された第１または第２識別情報に対応する前記保留情報記憶手段に記憶されている保留情報に対して、その記憶されている保留情報に対応する動的表示態様に基づいて、前記特典遊技の終了を起点とした動的表示開始となるまでの時間をそれぞれ再決定するものである。

技術的思想５の遊技機は、技術的思想１から４のいずれかに記載の遊技機において、前記保留情報記憶手段は、前記第１または第２当否判定条件が成立したことに基づいて、前記当否判定手段による当否判定に用いる当否判定情報と前記動的表示態様決定手段による動的表示態様の決定に用いる動的表示決定情報とを少なくとも有する通常保留情報が記憶される通常保留記憶領域と、その通常保留記憶領域に記憶された通常保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示可能となる前に、その通常保留情報に基づいて、前もって前記当否判定手段による当否判定結果と前記動的表示態様決定手段による動的表示態様と前記動的表示開始時間情報決定手段による時間情報とが決定されて並び替え情報として記憶される一方、前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことを契機に、前記並び替え情報として記憶された前記時間情報が、前記動的表示開始時間情報決定手段により再決定された前記時間情報に更新されて記憶される並び替え保留記憶領域とを有し、前記第１または第２当否判定条件が新たに成立すると、前記並び替え保留記憶領域の先に記憶されている各並び替え情報に対応する前記時間情報に基づいて、新たに成立した前記通常保留記憶領域に記憶された前記通常保留情報と先に前記通常保留記憶領域に記憶されている前記通常保留情報とのそれぞれに対応する前記第１または第２識別情報の動的表示が開始される順序を決定し、その順序を前記並び替え保留記憶領域に記憶させる並び替え順序決定手段を有するものである。

技術的思想６の遊技機は、技術的思想５記載の遊技機において、前記並び替え順序決定手段は、前記特典遊技中に前記第１または第２当否判定条件が成立すると、前記並び替え保留記憶領域の先に記憶されている各並び替え情報に対応する前記動的表示開始時間決定手段により再決定された時間情報に基づいて、新たに成立した前記通常保留記憶領域に記憶された前記通常保留情報と先に前記通常保留記憶領域に記憶されている前記通常保留情報とのそれぞれに対応する前記第１識別情報と第２識別情報とについて、前記特典遊技が終了したことを起点とした動的表示が開始される順序をそれぞれ決定し、その順序を前記並び替え保留記憶領域に記憶するものである。

＜効果＞

技術的思想１記載の遊技機によれば、第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、第２抽選遊技の当否判定が当否判定手段により実行される。その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定を示す第１識別情報の動的表示が、第１当否判定条件が成立した順に、第１表示手段で行われる。また、当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報の動的表示が、第２当否判定条件が成立した順に、第２表示手段で行われる。

ここで、第１識別情報は第１表示手段で、第２識別情報は第２表示手段で、表示制御制御手段によりそれぞれ動的表示可能にされている。そして、当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、表示制御手段により第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。これにより、第１識別情報が動的表示中にも第２識別情報を動的表示することができ、効率良く第１抽選遊技と第２抽選遊技とを実行することができる。

第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。また、第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様が動的表示態様決定手段により決定される。

第１または第２当否判定条件が成立した場合に、成立した当否判定条件に対応する第１または第２識別情報が動的表示が開始されるまでの間、成立した第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序と動的表示態様決定手段が決定した動的表示態様に関する情報とを少なくとも有する保留情報が保留情報記憶手段に記憶される。その保留情報記憶手段に記憶された第１当否判定条件と第２当否判定条件との保留情報を区別しつつ、各保留情報毎に第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序が、識別可能な保留表示態様の表示として保留表示手段で行われる。

第１または第２当否判定条件が成立して、新たな保留情報が記憶される場合には、動的表示中の第１または第２識別情報の残り動的表示態様と先に記憶されている各保留情報毎の動的表示態様とに基づいて、新たな保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始となるまでの時間情報が動的表示開始時間情報決定手段により決定され、保留情報記憶手段に記憶される。

そして、予め定められた条件が成立したことを契機に、動的表示開始時間決定手段により保留情報記憶手段に記憶された各時間情報に基づいて、保留表示手段に表示される保留表示態様が動的表示を開始する順序で並び替え手段により並び替えられる。

これにより、例えば、先に第１抽選遊技の保留情報が記憶されている状態で新たに第２抽選遊技の保留情報が記憶される。このときに動的表示中の第１識別情報の残り動的表示態様が動的表示中の第２識別情報の残り動的表示態様よりも長い動的表示態様である場合には、新たに記憶される第２抽選遊技の保留情報に対応する第２識別情報の動的表示の開始時間の方が、先に記憶されている第１抽選遊技の保留情報に対応する第１識別情報の動的表示の開始時間よりも早くなる。しかしながら、保留表示態様は、第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立した順序を示す保留表示態様で順に表示されるので、先に記憶されている第１抽選遊技の保留情報の後の順序を示す保留表示態様で、新たに記憶された第２抽選遊技の保留表示態様が表示される。すると、実際の動的表示の開始順序と当否判定条件の成立順序が異なってしまう場合が発生するが、予め定められた条件が成立したことを契機に、並び替え手段により実際の動的表示の開始順序で並び替えて表示される。

よって、遊技者は、実際の当否判定条件の成立順序と異なった順序で第１識別情報または第２識別情報が動的表示開始される場合にも、並び替え手段により動的表示の開始順序で保留表示態様が並び替えされるので、遊技者の混乱を抑制す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に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、第１当否判定条件と第２当否判定条件とが交互に成立するこ

とが振り分け手段により補助される。これにより、第１当否判定条件と第２当否判定条件とが均等に成立し易くなり、第１抽選遊技と第２抽選遊技との実行を効率良く行うことで、より短時間に多くの遊技を行うことができるという効果がある。

技術的思想３記載の遊技機によれば、技術的思想１または２に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、第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことに基づいて、動的表示中の第１または第２識別情報が仮停止手段により仮停止される。そして、特典遊技の終了後に仮停止中の第１または第２識別情報の残り動的表示態様が再動的表示開始手段により再び動的表示される。

第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことに基づいて、保留情報表示手段に記憶されている保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示開始となるまでの時間情報が、特典遊技の終了を起点とした動的表示開始となるまでの時間情報がそれぞれ動的表示開始時間情報決定手段によりそれぞれ再決定されて、保留情報記憶手段に記憶される。

このように、特典遊技が開始される場合には、動的表示開始となるまでの時間情報が、特典遊技の終了を起点とした時間情報に再決定されるので、特典遊技中に、予め定められた条件が成立した場合にも、正確に動的表示を開始する順序で、保留表示態様を並び替えることができるという効果がある。

技術的思想４記載の遊技によれば、技術的思想３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、第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことを契機に、仮停止手段により仮停止されている第１または第２識別情報に対応する保留情報記憶手段に記憶されている保留情報に対して、その記憶されている保留情報に対応する動的表示態様と仮停止されている識別情報の残り動的表示態様とに基づいて、特典遊技の終了を起点とした動的表示開始となるまでの時間情報が動的表示開始時間情報決定手段により再決定される。一方、当たりを示す表示態様で表示された第１または第２識別情報に対応する保留情報記憶手段に記憶されている保留情報に対して、その記憶されている保留情報に対応する動的表示態様に基づいて、特典遊技の終了を起点とした動的表示開始となるまでの時間が動的表示開始時間情報決定手段によりそれぞれ再決定される。

このように、仮停止されている識別情報に対応する保留情報と仮停止されていない保留情報とを区別して、それぞれ動的表示開始となるまでの時間情報が決定されるので、より正確な動的表示開始となるまでの時間情報を決定することができる。よって、特典遊技が開始された場合にも、正確な動的表示を開始する順序で、保留表示態様の並び替えを行うことができるという効果がある。

技術的思想５記載の遊技によれば、技術的思想１から４のいずれかに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、第１または第２当否判定条件が成立したことに基づいて、当否判定手段による当否判定に用いる当否判定情報と動的表示態様決定手段による動的表示態様の決定に用いる動的表示決定情報とを少なくとも有する通常保留情報が保留情報記憶手段の通常保留記憶領域に記憶される。その通常保留記憶領域に記憶された通常保留情報に対応する第１または第２識別情報が動的表示可能となる前に、その通常保留情報に基づいて、前もって当否判定手段による当否判定結果と動的表示態様決定手段手段による動的表示態様と動的表示開始時間情報決定手段による時間情報とが決定されて、並び替え情報として保留情報記憶手段の並び替え保留記憶領域に記憶される。一方、第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で表示されたことを契機に、並び替え情報として記憶された時間情報が動的表示開始時間情報決定手段により再決定された時間情報に更新されて並び替え保留記憶領域に記憶される。

第１または第２当否判定条件が新たに成立すると、並び替え保留記憶領域の先に記憶されている各並び替え情報に対応する時間情報に基づいて、新たに成立した通常保留記憶領域に記憶された通常保留情報と先に通常保留記憶領域に記憶されている通常保留情報とのそれぞれに対応する第１または第２識別情報の動的表示が開始される順序が並び替え順序決定手段により決定され、その順序が並び替え保留記憶領域に記憶される。

これにより、抽選遊技を実行するためのデータと並び替え順序を決定するためのデータ

とを分けて処理することが可能となり、並び替えの順序を決定する処理を容易に行うことができる。また、特典遊技が開始となる場合にも、特典遊技が終了したことを起点とした時間情報に更新されるので、特典遊技中にも容易に並び替えを実行することができるという効果がある。

技術的思想６記載の遊技によれば、技術的思想５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、特典遊技中に第１または第２当否判定条件が成立すると、並び替え保留記憶領域の先に記憶されている各並び替え情報に対応する動的表示開始時間決定手段により再決定された時間情報に基づいて、新たに成立した通常保留記憶領域に記憶された通常保留情報と先に通常保留記憶領域に記憶されている通常保留情報とのそれぞれに対応する第１識別情報と第２識別情報とについて、特典遊技が終了したことを起点とした動的表示が開始される順序が、並び替え順序決定手段によりそれぞれ決定され、その順序が並び替え保留記憶領域に記憶される。

よって、特典遊技中に成立した第１または第２当否判定条件に対しても、より正確な動的表示を開始する順序を決定して、正確な動的表示を開始する順序で保留表示態様を並び替えることができる。従って、特典遊技中に第１または第２当否判定条件が成立した場合にも、遊技者の混乱を抑制することができるという効果がある。

【符号の説明】

【１１１１】

１０　　パチンコ機（遊技機）
８１　　第３図柄表示装置（第１表示手段、第２表示手段、保留表示手段）
１１４　　表示制御装置（表示制御手段の一部）
２０１　　ＭＰＵ（当否判定手段）
６３０　　振り分け装置（条件振り分け手段）
２０３ｕ　　並び替え保留記憶エリア（保留情報記憶手段の一部）
Ｓ１０３　　（特典遊技実行手段）
Ｓ３１０　　（動的表示態様決定手段）
Ｓ６０３、Ｓ８０３　　（仮停止手段）
Ｓ３０３、Ｓ７０３　　（再動的表示開始手段）
Ｓ９０７、Ｓ９１４　　（動的表示開始時間情報決定手段）
Ｓ９２３、Ｓ９４３　　（並び替え順序決定手段）
Ｓ１４０６　　（並び替え手段）