(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2021-101803
(P2021-101803A)
(43)公開日　令和3年7月15日(2021.7.15)

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

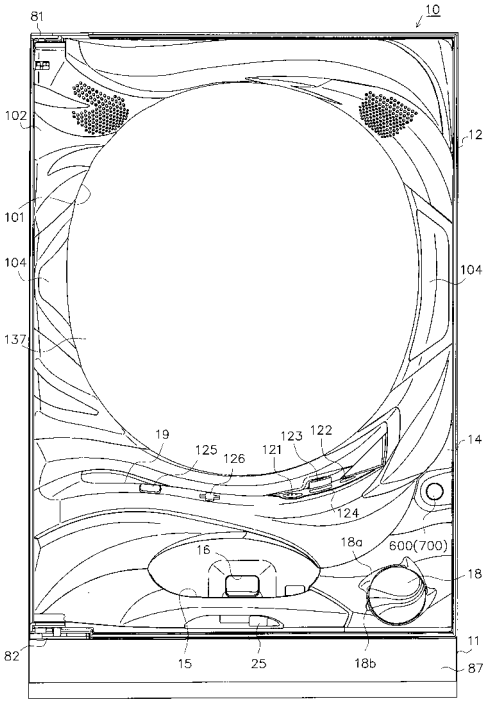
審査請求 未請求　請求項の数 4　ＯＬ　（全 189 頁）

(21)出願番号　特願2019-233632 (P2019-233632)
(22)出願日　令和1年12月25日 (2019.12.25)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100111095
弁理士　川口　光男
(72)発明者　田村　誠行
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産　内
(72)発明者　口田　恭敬
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産　内
(72)発明者　角田　佳子
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産　内
最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供する。
【解決手段】パチンコ機１０は、遊技領域を移動する遊技球が入球可能な始動入球手段と、始動入球手段に遊技球が入球した場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選を行う特別遊技発生手段とを備え、当否抽選において第１確率で当選する低確率状態と、第１確率よりも高い第２確率で当否抽選に当選する高確率状態とがあり、始動入球手段に遊技球が入球可能な低入球状態と、低入球状態よりも遊技球が始動入球手段に入球し易くなる高入球状態とがあり、高入球状態が特別遊技状態を挟んで連続で付与される回数の上限である高入球上限は、高確率状態が特別遊技状態を挟んで連続で付与される回数の上限である高確率上限よりも短く設定される。
【選択図】　図１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
第１条件が成立した場合に第１通常対応を実行可能な第１通常状態と、前記第１条件が成立した場合に第１特定対応を実行可能な第１特定状態とに状態変化可能に構成され、
第２条件が成立した場合に第２通常対応を実行可能な第２通常状態と、前記第２条件が成立した場合に第２特定対応を実行可能な第２特定状態とに状態変化可能に構成され、
前記第１特定状態と、前記第２特定状態とが重複した状態とされることで、前記第１通常状態、及び、前記第２通常状態のうち少なくとも一方を含む状態よりも遊技者にとって有利な状態とされることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記第１特定状態とされる期間は所定の処理を第１規定回数実行させるまでとして設定され、
前記第２特定状態とされる期間は前記所定の処理を第２規定回数実行させるまでとして設定され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規定回数は複数回であり、
前記第２特定状態において前記所定の処理を前記第２規定回数実行させるまでは前記第２特定状態が維持されることを特徴とする請求項２に記載の遊技機。
【請求項４】
前記第１特定状態、及び、前記第２特定状態のうち少なくとも一方を含む状態とされている状態である有利状態であることを記憶する有利状態記憶手段を備え、
前記第２特定状態において前記所定の処理を前記第２規定回数実行させた後の第２規定到達状態であるか否かの情報を記憶する第２規定到達記憶手段を備え、
前記第２規定到達記憶手段に前記第２規定到達状態であることが記憶された状態では、前記第２特定状態に移行せず、
前記第２規定到達記憶手段に記憶された前記第２規定到達状態であることの情報は、前記有利状態記憶手段に前記有利状態であることの情報が記憶された状態では維持され、前記有利状態であることの情報が消去されることを特徴とする請求項３に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
遊技機の一種としてパチンコ機がある。パチンコ機では、発射手段によって打ち出された遊技球が遊技盤に設けられた始動入球手段に入球すると、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選が行われるとともに、可変表示手段にて当否抽選の結果を教示するための変動表示が行われるようになっている（例えば、特許文献１参照。）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００６－２７１４８０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
ところで、遊技機としては、常に新たな構成を取り入れる等して、新たな興趣の向上が求められている。
【０００５】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

本発明の遊技機は、

第１条件が成立した場合に第１通常対応を実行可能な第１通常状態と、前記第１条件が成立した場合に第１特定対応を実行可能な第１特定状態とに状態変化可能に構成され、

第２条件が成立した場合に第２通常対応を実行可能な第２通常状態と、前記第２条件が成立した場合に第２特定対応を実行可能な第２特定状態とに状態変化可能に構成され、

前記第１特定状態と、前記第２特定状態とが重複した状態とされることで、前記第１通常状態、及び、前記第２通常状態のうち少なくとも一方を含む状態よりも遊技者にとって有利な状態とされることを特徴としている。

【０００７】

尚、前記遊技機はパチンコ機であることとしてもよい。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、興趣の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】一実施形態におけるパチンコ機を示す正面図である。

【図２】パチンコ機を示す斜視図である。

【図３】内枠及び前面枠を開放した状態を示す斜視図である。

【図４】内枠および遊技盤等の構成を示す正面図である。

【図５】パチンコ機の構成を示す背面図である。

【図６】内枠及び裏パックユニット等を開放した状態を示す斜視図である。

【図７】パチンコ機の主な電気的構成を示すブロック図である。

【図８】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。

【図９】主制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。

【図１０】主制御装置による通常処理を示すフローチャートである。

【図１１】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図１２】ＮＭＩ割込み処理を示すフローチャートである。

【図１３】始動入球処理を示すフローチャートである。

【図１４】当否判定処理を示すフローチャートである。

【図１５】種別判定処理を示すフローチャートである。

【図１６】リーチ判定処理を示すフローチャートである。

【図１７】スルーゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図１８】発射許可コマンド設定処理を示すフローチャートである。

【図１９】第１特別表示制御処理を示すフローチャートである。

【図２０】第１変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図２１】特図１判別情報設定処理を示すフローチャートである。

【図２２】第２特別表示制御処理を示すフローチャートである。

【図２３】第２変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図２４】特図２判別情報設定処理を示すフローチャートである。

【図２５】可変入賞装置制御処理を示すフローチャートである。

【図２６】第１上限カウンタ設定処理を示すフローチャートである。

【図２７】終了設定処理を示すフローチャートである。

【図２８】遊技モードと、大当たり種別との対応関係等を示す説明図である。

【図２９】普通表示制御処理を示すフローチャートである。

【図３０】普図変動設定処理を示すフローチャートである。

【図３１】普図判別情報設定処理を示すフローチャートである。

【図３２】始動入球装置制御処理を示すフローチャートである。
【図３３】受信割込み処理を示すフローチャートである。
【図３４】払出制御装置のメイン処理を示すフローチャートである。
【図３５】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３６】コマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３７】サブ制御装置の通常処理を示すフローチャートである。
【図３８】装飾図柄の決定等に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図３９】カウンタの更新処理を示すフローチャートである。
【図４０】保留情報格納処理を示すフローチャートである。
【図４１】保留処理を示すフローチャートである。
【図４２】当たり表示処理を示すフローチャートである。
【図４３】変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図４４】変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４５】装飾図柄表示装置の視認態様を示す正面図である。
【図４６】第２実施形態のパチンコ機の内枠および遊技盤等の構成を示す正面図である。
【図４７】遊技モードと、大当たり種別との対応関係等を示す説明図である。
【図４８】遊技モードと、大当たり種別との対応関係等を示す説明図である。
【図４９】残存球監視処理を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
（第１実施形態）
以下、パチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）の一実施形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図３等に示すように、パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０の外郭を構成する固定枠としての外枠１１を備えており、この外枠１１の一側部に遊技盤取付枠としての内枠１２が開閉可能に支持されている。尚、図３では便宜上、遊技盤３０面上に配設される遊技部材（釘や役物等）、前枠としての前面枠１４に取付けられるガラスユニット１３７等を省略して示している。
【００１１】
図６等に示すように、外枠１１は、上辺枠構成部１１ａ及び下辺枠構成部１１ｂが木製の板材により構成され、左辺枠構成部１１ｃ及び右辺枠構成部１１ｄがアルミニウム合金製の押出成形材により構成され、これら各枠構成部１１ａ～１１ｄがネジ等の離脱可能な締結具により全体として矩形枠状に組み付けられている。
【００１２】
左辺枠構成部１１ｃの上下端部には、それぞれ上ヒンジ８１及び下ヒンジ８２が取着されている（図１参照）。当該上ヒンジ８１及び下ヒンジ８２にて、内枠１２の上下部が回動可能に支持されており、これにより内枠１２が開閉可能となる。そして、外枠１１の内側に形成される空間部に内枠１２等が収容される。
【００１３】
また、図５に示すように、右辺枠構成部１１ｄには、その幅方向後端部近傍から外枠１１内側へ向け突出した延出壁部８３が形成されている。延出壁部８３は、内枠１２の右側部背面側に設けられる施錠装置６００（図６参照）に対応する上下区間全域を内枠１２の背面側から覆っている。加えて、図３に示すように、延出壁部８３の前面側には、施錠装置６００の係止部材が係止される上下一対の受部８４，８５が設けられている。また、下側の受部８５には、後述する内枠開放検知スイッチ９２に当接する押圧部８６が、外枠１１内側に向けて突設されている。
【００１４】
さらに、図３に示すように、下辺枠構成部１１ｂには樹脂製の幕板飾り８７が取着されている。幕板飾り８７の上面奥部には、上方に突出するリブ８８が一体形成されている。これにより内枠１２との間に隙間が形成されにくくなっている。
【００１５】

また、内枠１２の開閉軸線は、パチンコ機１０の正面からみて左側において上下に沿って設定されており、この開閉軸線を軸心として内枠１２が前方側に開放できるようになっている。内枠１２は、外形が矩形状をなす樹脂ベース３８を主体に構成されており、当該樹脂ベース３８の中央部には略楕円形状の窓孔３９が形成されている。

【００１６】

さらに、内枠１２の前面側には前面枠１４が開閉可能に取付けられている。前面枠１４は、内枠１２と同様に、パチンコ機１０の正面から見て左側において上下に沿って設定された開閉軸線を軸心として前方側に開放できるようになっている。尚、前面枠１４は、内枠１２を介してではなく、外枠１１に直接開放可能に支持されるように構成してもよい。

【００１７】

前面枠１４は、内枠１２と同様に外形が矩形状をなし、閉鎖状態においては内枠１２の前面側ほぼ全域を覆う。前面枠１４の中央部には略楕円形状の窓部１０１が形成されている。これにより、前面枠１４の窓部１０１及び内枠１２の窓孔３９を介して、内枠１２の後面に装着される遊技盤３０（遊技領域）を外部から視認可能となる。遊技盤３０の詳細な構成については後述する。

【００１８】

図１、図２に示すように、前面枠１４の前面側には、その下部中央において球受皿としての下皿１５が設けられており、下払出口１６より排出された遊技球が下皿１５内に貯留可能になっている。また、下皿１５の手前側には、下皿１５内から遊技球を排出するための球抜きレバー２５が設けられている。

【００１９】

下皿１５の右方には、手前側に突出した操作手段（発射操作手段）としての遊技球発射ハンドル（以下「ハンドル１８」と称する）が設けられている。尚、ハンドル１８には、回動可能に設けられた操作部としての回転操作体１８ａが設けられるとともに、図示されない位置において、ハンドル１８に人手が触れたことを検知可能なタッチ検知手段としてのタッチセンサや、ハンドル１８の操作部の操作量を検知するための操作量検知手段としての可変抵抗器が設けられている。そして、ハンドル１８が右回りに回動操作されると、回動操作量に応じた強さで、後述する発射手段としての発射装置６０によって遊技球が発射される。また、ハンドル１８には、ハンドル１８を握った右手の親指で押圧操作可能な停止操作手段としてのストップレバー１８ｂが設けられている。当該ストップレバー１８ｂを押圧した状態においては、ハンドル１８を握っていたとしても、発射装置６０による遊技球の発射が禁止される。このため、遊技球の発射を禁止しつつハンドル１８の回動操作を行ったり、ハンドル１８を握った状態で、一時的に遊技球の発射を止めたりすることができる。

【００２０】

図２に示すように、下皿１５の上方には、パチンコ機１０の内部から上払出口１７を介して遊技者に付与（払出）された遊技球を貯留可能な上皿１９が設けられている。上皿１９は、遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後述する発射装置６０の方へ案内する球受皿である。尚、上皿１９が遊技球で満杯になった状態では、払出される遊技球は、後述する下皿連通路７１及び下払出口１６を介して、下皿１５へと案内される。

【００２１】

上皿１９の上面側（貯留部の周辺部）には、貸出スイッチ１２１と、返却スイッチ１２２と、残高表示部１２４とが設けられている。遊技ホール等において、パチンコ機１０の（左）側方に配置されるＣＲユニットに対して残高のある遊技カードが投入（挿入）された状態で貸出スイッチ１２１が操作されると、その操作に応じて貸出球が上皿１９に供給される。一方、返却スイッチ１２２は、ＣＲ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。また、残高表示部１２４では、ＣＲユニットに挿入されているカードの残高がいくらあるのかが表示される。

【００２２】

さらに、上皿１９の上面側には、球抜きボタン１２３が上下に出没可能に構成され、図

示しない付勢手段によって常には上皿１９上面から突出する側へと付勢されている。球抜きボタン１２３が押圧操作されることで、上皿１９と下皿１５との間が開通し、上皿１９に貯留されていた遊技球が下皿１５へと案内されるようになっている。つまり、遊技者は、球抜きボタン１２３を操作することで、上皿１９にある遊技球をいつでも下皿１５に移すことができる。

【００２３】

加えて、上皿１９の上面側には、演出操作手段としての演出ボタン１２５及び十字ボタン１２６が設けられている。演出ボタン１２５にはＬＥＤが内蔵されているとともに、演出ボタン１２５や十字ボタン１２６を押圧操作することで、後述する装飾図柄表示装置４２等において対応する演出が行われたり、表示内容が変更されたりする。

【００２４】

また、前面枠１４の前面にはその周囲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、遊技状態の変化等に応じて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ものである。例えば、窓部１０１の周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した環状電飾部１０２が設けられている。また、該環状電飾部１０２の両側部には、所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ１０４が設けられている。尚、環状電飾部１０２のうち各エラー表示ランプ１０４の上方部位には、前面枠１４の背面に設けられるスピーカＳＰ（図３参照）に対応して細かな透孔が多数形成されている。

【００２５】

前面枠１４の背面側にはガラスユニット１３７が取付けられている。ガラスユニット１３７は、従来の前後一対の矩形状の板ガラスが前後対をなして別々に取着されるものではなく、全体として丸形をなし、アッセンブリ化された上で取付けられている。

【００２６】

次に、内枠１２について図４を参照して説明する。上述した通り、内枠１２には、窓孔３９の後側において、遊技盤３０が樹脂ベース３８の裏側に当接した状態で装着されている。従って、遊技盤３０前面の略中央部分が窓孔３９を通じて内枠１２の前面側に露出した状態となっている。

【００２７】

また、内枠１２（樹脂ベース３８）の前面下部、すなわち窓孔３９の下方位置には、発射装置６０及び当該発射装置６０によって発射された直後の遊技球を案内する発射レール６１が取付けられている。本実施形態では、発射装置６０としてソレノイド式発射装置を採用している。さらに、発射装置６０の上方には、上皿１９から案内される遊技球を、内蔵された駆動手段（例えばソレノイド）の駆動により、１球ずつ発射装置６０の発射位置へと案内する球送り装置６３が設けられている。

【００２８】

次に、遊技盤３０（遊技領域）の構成について図４を参照して説明する。遊技盤３０には、一般入賞装置３１、可変入球手段としての第１可変入賞装置３２ａ、及び、第２可変入賞装置３２ｂ、第１始動入球手段としての第１通常始動入球装置３３ａ、第１始動入球手段、及び、開閉式第１始動入球手段としての第１サポート始動入球装置３３ｂ、第２始動入球手段としての第２始動入球装置３３ｃ、第１サポート契機手段としてのスルーゲート３４、可変表示装置ユニット３５等が配設されている。周知の通り、一般入賞装置３１、可変入賞装置３２ａ、３２ｂ、始動入球装置３３ａ、３３ｂ、３３ｃ等の各種入球口に遊技球が入球（入賞）すると、各種検知スイッチにより検知され、上皿１９又は下皿１５へ所定数の賞球が払い出される。

【００２９】

本実施形態では、第１通常始動入球装置３３ａへの入球があった場合には３個、第１サポート始動入球装置３３ｂへの入球があった場合には１個、一般入賞装置３１への入球があった場合には１０個、第１可変入賞装置３２ａへの入球があった場合には１５個、第２可変入賞装置３２ｂへの入球があった場合には３個の遊技球が払出されるように構成されている。また、詳しくは後述するが、本実施形態の第２始動入球装置３３ｃは、スルーゲ

ート３４と同様にして、入球した遊技球が遊技領域に戻される（遊技盤３０の裏面側に排出されることのない）略ゲート状に構成され、遊技球が第２始動入球装置３３ｃ、及び、スルーゲート３４に通過しても、遊技球の払出しは行われないようになっている。

【００３０】

その他に、遊技盤３０には、遊技領域の最下部に対応してアウト口３６が設けられており、一般入賞装置３１等の各種入球口に入賞しなかった遊技球は、このアウト口３６を通って遊技領域外へと排出される。また、遊技盤３０には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘（遊技釘）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。

【００３１】

尚、詳しくは後述するが、第１通常始動入球装置３３ａ、及び、第１サポート始動入球装置３３ｂと、第２始動入球装置３３ｃとには、それぞれに入球（通過の意味も含む）した遊技球を検知する第１始動入球検知手段としての第１通常始動入球スイッチ２２４ａ、及び、第１サポート始動入球スイッチ２２４ｂと、第２始動入球検知手段としての第２始動入球スイッチ２２４ｃとが設けられている。第１通常始動入球装置３３ａ、及び、第１サポート始動入球装置３３ｂに遊技球が入球し、第１通常始動入球スイッチ２２４ａ、第１サポート始動入球スイッチ２２４ｂにより遊技球が検知された場合には、第１可変入賞装置３２ａ、及び、第２可変入賞装置３２ｂのうち少なくとも一方が開放される特別遊技状態としての大当たり状態を発生させるか否かの第１当否抽選（大当たり抽選）が行われる。さらに、第１当否抽選で否当選となった場合には、第１可変入賞装置３２ａ（第２可変入賞装置３２ｂとしても可）が開放される補助特別遊技状態としての小当たり状態を発生させるか否かの第１補助当否抽選（小当たり抽選）が行われる。また、第１当否抽選の結果を教示するために、後述する第１特別表示装置４３ａにて特別図柄の変動表示が行われる構成となっている。そして、第１当否抽選にて当選した場合には、第１特別表示装置４３ａにて変動表示が大当たり状態の発生に対応する態様で停止表示された後、大当たり状態が付与されることとなる。その一方で、第１補助当否抽選にて当選した場合には、第１特別表示装置４３ａにて変動表示が小当たり状態の発生に対応する態様で停止表示された後、小当たり状態が付与されることとなる。

【００３２】

第２始動入球装置３３ｃに遊技球が入球し、第２始動入球スイッチ２２４ｃにより遊技球が検知された場合には、大当たり状態を発生させるか否かの第２当否抽選（大当たり抽選）が行われる。また、第２当否抽選の結果を教示するために、後述する第２特別表示装置４３ｂにて特別図柄の変動表示が行われる構成となっている。そして、第２当否抽選にて当選した場合には、第２特別表示装置４３ｂにて変動表示が大当たり状態の発生に対応する態様で停止表示された後、大当たり状態が付与されることとなる。尚、本実施形態では、第２始動入球装置３３ｃへの遊技球の入球に基づく第２補助当否抽選（小当たり抽選）は行われないようになっているが、行う構成としてもよい。

【００３３】

遊技領域の略中央部には、可変表示装置ユニット３５が配設されている。可変表示装置ユニット３５には、後述する装飾図柄表示装置４２を囲むようにしてセンターフレーム４７が配設されている。センターフレーム４７の左部には遊技球が入球可能な入球口１５１が設けられており、該入球口１５１を介してセンターフレーム４７の内部に入球した遊技球は、装飾図柄表示装置４２の左側部に沿って上下に延びるワープ流路１５２を介して、装飾図柄表示装置４２の下方に形成されたステージ１５３上に案内される。ステージ１５３の中央部には、前後方向に延び、前方に向けて下方傾斜する案内溝１５４が設けられ、案内溝１５４によって案内された遊技球は、案内されない遊技球に比べ、比較的高い確率で、後述する第１通常始動入球装置３３ａに入球するようになっている。

【００３４】

可変表示装置ユニット３５の下方位置には、遊技盤３０の前面部から前方へ突出する第１通常始動入球装置３３ａが設けられている。第１通常始動入球装置３３ａは、上方に開

口し、遊技球が常時入賞可能な入球口（始動入球部）を有している。尚、本実施形態の第１通常始動入球装置３３ａには、当該第１通常始動入球装置３３ａへの遊技球の入球し易さを変化させるような構成は設けられていない。

【００３５】

第１通常始動入球装置３３ａの右下方位置には、第１可変入賞装置３２ａが設けられている。第１可変入賞装置３２ａは、遊技盤３０の後方へと通じる入球口（大入賞口）と、大入賞口を開閉するシャッタと、シャッタを動作させるための大入賞口ソレノイドと、大入賞口に入球した遊技球を検知するカウントスイッチ２２３ａとを備え、大入賞口ソレノイドを駆動制御し、シャッタを開閉させることで、第１可変入賞装置３２ａ（大入賞口）を閉状態と開状態とに切替えている。

【００３６】

第１可変入賞装置３２ａは、通常は遊技球が入球できない閉状態になっており、所定の大当たり状態や小当たり状態の際に、遊技球が入賞可能な開状態とされる。尚、本実施形態の第１可変入賞装置３２ａの大入賞シャッタは、大入賞口の下縁部に沿って大入賞シャッタの下縁部が回動可能に軸支されており、第１可変入賞装置３２ａの閉状態では、大入賞シャッタが上下に延びて大入賞口を閉塞し、大入賞シャッタの前方を遊技球が上下に通過可能な状態となる。一方、第１可変入賞装置３２ａの開状態では、大入賞シャッタが前方に回動して前後に延び（上面が後方に向けて少し下方傾斜している）、大入賞口の前方に流下してきた遊技球を大入賞シャッタの裏面（上面）で受けて大入賞口へと案内するようになっている。

【００３７】

遊技領域のうち可変表示装置ユニット３５の左側方に位置する領域（第２ルートとしての左側方領域）の下部には、遊技領域の周縁部に沿って、遊技盤３０の前面部から前方へ突出する一般入賞装置３１が配設されている。一般入賞装置３１は、上方に開口し、遊技球が常時入賞可能な入球口を有している。本実施形態では、遊技球を左側方領域に流下させた場合には遊技球を一般入賞装置３１に入球させることが可能である。その一方で、遊技領域のうち可変表示装置ユニット３５の右側方に位置する領域（第１ルートとしての右側方領域）に遊技球を流下させたとしても、遊技球は一般入賞装置３１に入球しない構成となっている。

【００３８】

遊技領域の右側方領域には、遊技盤３０の前面部から前方へ突出する第２始動入球装置３３ｃが設けられている。第２始動入球装置３３ｃは、上方に開口し、遊技球が常時入賞可能な入球口（始動入球部）を有している。また、本実施形態の第２始動入球装置３３ｃは、入球した遊技球が遊技領域に戻される通過型（略門形状）の始動入球手段であって、遊技領域を流下する遊技球が１球ずつ通過可能となっている。さらに、第２始動入球スイッチ２２４ｃは、第２始動入球装置３３ｃを通過する遊技球を検知する構成となっている。

【００３９】

尚、本実施形態の第２始動入球装置３３ｃには、第２始動入球装置３３ｃへの遊技球の入球し易さを変化させるような構成は設けられていない。

【００４０】

第２始動入球装置３３ｃの下方位置には、遊技盤３０の前面部から前方へ突出する第１サポート始動入球装置３３ｂが設けられている。第１サポート始動入球装置３３ｂは、上方に開口し、遊技球が常時入球可能な入球口（始動入球部）を有するとともに、当該入球口の左右両側に隣接して、上下方向に延びる閉位置と、入球口から該入球口の側方に向けて上方に傾斜して延びる開位置との間を回動変位可能に設けられた一対の羽根部材３７を備えている。第１サポート始動入球装置３３ｂは、一対の羽根部材３７が閉位置とされることで閉状態とされ、一対の羽根部材３７が開位置とされることで開状態とされる。

【００４１】

本実施形態では、第１サポート始動入球装置３３ｂが閉状態にある場合には、一対の羽

根部材３７の先端部と、第２始動入球装置３３ｃとの間に遊技球が通過する余地がなくなる。但し、閉位置とされた一対の羽根部材３７の間には、遊技球の直径よりも広い間隙が設けられている上、当該間隙と、第２始動入球装置３３ｃ（通路の出口）とが連通するような構成となっている。このため、第１サポート始動入球装置３３ｂが閉状態とされている場合、第２始動入球装置３３ｃに入球（通過）した遊技球が当該第１サポート始動入球装置３３ｂにも入球するようになっている。但し、第２始動入球装置３３ｃを通過していない遊技球は閉状態にある第１サポート始動入球装置３３ｂに入球不可能となっている。

【００４２】

一方、羽根部材３７が外側に開いて開位置に変化することで、羽根部材３７と、第２始動入球装置３３ｃとの間に遊技球が通過する隙間が確保され、第１サポート始動入球装置３３ｂに対し第２始動入球装置３３ｃを通過していない遊技球の入球が許容される。その上、開位置にある羽根部材３７によって第１サポート始動入球装置３３ｂの側方を移動する遊技球が第１サポート始動入球装置３３ｂの始動入球部へと案内される（遊技球が入球し易くなる）ようになっている。

【００４３】

第１サポート始動入球装置３３ｂの下方、かつ、第１可変入賞装置３２ａの上方には、遊技領域を流下する遊技球が１球ずつ通過可能なスルーゲート３４が設けられている。詳しくは後述するが、スルーゲート３４は、当該スルーゲート３４を通過する遊技球を検知可能な第１サポート契機検知手段としてのスルーゲートスイッチ２２５を備えている。尚、本実施形態では、遊技領域の左側方領域には、スルーゲート３４が設けられていない。

【００４４】

また、スルーゲートスイッチ２２５にて遊技球が検知された場合に、第１サポート始動入球装置３３ｂを開状態とするか否かの入球サポート抽選（開放抽選）が行われるとともに、後述する普通図柄表示装置４１にて当該入球サポート抽選の結果を教示するための普通図柄の変動表示が行われる。そして、入球サポート抽選にて当選した場合には、当該変動表示の終了後に第１サポート始動入球装置３３ｂが規定時間だけ開状態とされる。

【００４５】

センターフレーム４７の右下部には、第２可変入賞装置３２ｂが設けられている。第２可変入賞装置３２ｂは、遊技盤３０の後方へと通じる入球口（大入賞口）と、大入賞口を開閉するシャッタと、シャッタを動作させる大入賞口ソレノイドと、大入賞口に入球した遊技球を検知するカウントスイッチ２２３ｂとを備え、大入賞口ソレノイドを駆動制御し、シャッタを開閉させることで、第２可変入賞装置３２ｂ（大入賞口）を閉状態と開状態とに切替えている。本実施形態の第２可変入賞装置３２ｂの大入賞口は上下に延在して右側方に開口し、第２可変入賞装置３２ｂのシャッタは、大入賞口の下端部において前後方向を軸線方向として回動可能に設けられている。

【００４６】

また、第１サポート始動入球装置３３ｂの羽根部材３７が比較的頻繁に開放され、遊技球を第１サポート始動入球装置３３ｂへ入球させ易くなる「高入球状態」と、高入球状態よりも羽根部材３７が開放される時間帯が減少する「低入球状態」とがある。

【００４７】

尚、高入球状態としては、例えば、（１）普通図柄表示装置４１における普通図柄の変動表示時間が低入球状態時よりも短い状態、（２）第１サポート始動入球装置３３ｂの一回の開放時間（規定時間）が低入球状態時に比べて長い状態、（３）第１サポート始動入球装置３３ｂの一回の開放につき入球可能となる遊技球の上限個数が低入球状態時に比べて多い状態、（４）入球サポート抽選の当選一回当たりの第１サポート始動入球装置３３ｂの開放回数が低入球状態時に比べて多い状態、（５）入球サポート抽選の当選確率が低入球状態時よりも高い状態とすることなどが挙げられる。本実施形態における高入球状態は、上記（１）、（２）、（５）の構成を採用している。勿論、これに限らず、「高入球状態」として、構成（１）～（５）のいずれか１つ、又は、これら構成（１）～（５）の任意の組合せを採用してもよい。

【００４８】
さらに、本実施形態では、当否抽選にて所定の確率で大当たりに当選する「低確率状態」と、当否抽選にて低確率状態よりも高確率で大当たりに当選する「高確率状態」とがある。以下、当否抽選が行われる通常遊技状態のうち、低確率状態、かつ、低入球状態である状態を「通常モード」と称し、高確率状態、かつ、低入球状態である状態を「チャンスモード」と称し、高確率状態、かつ、高入球状態である状態を「確変モード」と称する。本実施形態では、通常モード、チャンスモード、及び、確変モードは、大当たり状態の終了後に移行し、大当たり状態が発生するまで継続される。尚、これらの遊技モードの他に、低確率状態、かつ、高入球状態である状態（時短モード）を設けることも可能である。
【００４９】
また、図４に示すように、略楕円形状の遊技領域の右上部に隣接して、スルーゲート３４への遊技球の通過に基づいて行われる入球サポート抽選の結果を教示するための普通図柄の変動表示が行われる普通表示手段としての普通図柄表示装置４１と、第１通常始動入球装置３３ａ、及び、第１サポート始動入球装置３３ｂへの遊技球の入球を契機として行われる第１当否抽選、及び、第１補助当否抽選、の結果を教示するための特別図柄の変動表示が行われる教示手段、第１特別表示手段としての第１特別表示装置４３ａと、第２始動入球装置３３ｃへの遊技球の入球を契機として行われる第２当否抽選、及び、第２補助当否抽選の結果を教示するための特別図柄の変動表示が行われる教示手段、第２特別表示手段としての第２特別表示装置４３ｂとが、パチンコ機１０の前方から視認可能に設けられている。
【００５０】
さて、本実施形態では、第１特別表示装置４３ａの変動表示（以下、「第１変動表示」と言う）、及び、第２特別表示装置４３ｂの変動表示（以下、「第２変動表示」と言う）のうち、一方の変動表示が行われている状況であっても、他方の変動表示を開始させ、両方の変動表示を並行して実行可能に構成されている。さらに、第１変動表示、及び、第２変動表示のうち、一方において大当たり、又は、小当たりを教示する態様で停止表示が行われた場合、他方を「外れ」に対応する態様にて強制的に停止表示させる（強制終了させる）ように構成され、大当たり、又は、小当たりの当たり状態の終了後に、次の（後述する第１特別変動保留エリア、及び、第２特別変動保留エリアの各保留第１エリアに保留記憶されている）第１変動表示、及び、第２変動表示が開始されるように構成されている。つまり、第１変動表示、及び、第２変動表示のうち、一方において大当たり、又は、小当たりを教示する態様で停止表示が行われた場合、他方の変動表示は（内容に関係なく）消去されることとなる。
【００５１】
また、第１変動表示の変動時間（以下、「第１変動時間」と言う）、及び、第２変動表示の変動時間（以下、「第２変動時間」と言う）の設定に関して、低入球状態（通常モード、及び、チャンスモード）では、１回分の第２変動時間の長さが、複数回分の第１変動時間の長さの和よりも長く設定され、高入球状態（確変モード）では、１回分の第１変動時間の長さが、複数回分の第２変動時間の長さの和よりも長く設定される。図２８に示すように、本実施形態の確変モードでは、第１変動時間が１０分に設定され、第２変動時間が１秒に設定される。チャンスモードでは、第１変動時間が０．１秒に設定され、第２変動時間が１０分に設定される。通常モードでは、第１変動時間が１０秒～１分（大抵、１０秒～１５秒）の間で設定され、第２変動時間が１０分に設定される。尚、本実施形態では、確変モードの第１変動時間、及び、第２変動時間、チャンスモードの第１変動時間、及び、第２変動時間、並びに、通常モードの第２変動時間が１パターンとなっているが、複数パターン設定されていることとしてもよい。
【００５２】
さらに、本実施形態の当否抽選（大当たり抽選）の当選確率（大当たり確率）は、低確率状態（通常モード）では１／３００であり、高確率状態（確変モード、及び、チャンスモード）では１／３０である。加えて、第１補助当否抽選（小当たり抽選）の当選確率（

小当たり確率）は、低確率状態（通常モード）では２／１００であり、高確率状態（確変モード、及び、チャンスモード）では１００／１００である。尚、本例では、第２始動入球装置３３ｃへの遊技球の入球に基づく小当たり抽選は実行されない構成となっているが、例えば、確変モードにおいて１／１０程度で当選するような格好で小当たり抽選を行う構成としてもよい。さらに、低確率状態では第1補助当否抽選に当選しないように構成してもよい。加えて、小当たり確率は、高確率状態、及び、低確率状態のどちらでも一定（例えば、１００／１００）としてもよい。

【００５３】

また、第１サポート始動入球装置３３ｂ（普通電動役物）を開状態とするか否かの入球サポート抽選の当選確率（電サポ確率）は、低入球状態（通常モード、チャンスモード）では３１／２３２であり、高入球状態（確変モード）では２３１／２３２である。さらに、普通図柄表示装置４１における普通図柄の変動表示（普図変動表示）の変動時間は、低入球状態（通常モード、チャンスモード）では１０分であり、高入球状態（確変モード）では０．１秒である。加えて、サポート抽選に当選した場合に第１サポート始動入球装置３３ｂ（羽根部材３７）が開状態とされる期間に関し、低入球状態（通常モード、チャンスモード）では０．２秒であり、高入球状態（確変モード）では３秒である。尚、本実施形態では、第１サポート始動入球装置３３ｂに遊技球が入球した場合に、該入球の対価として遊技球が１つ付与されるだけとなっているが、確変モードにおいては、第１サポート始動入球装置３３ｂがほぼ開状態とされている上、遊技領域の右側方領域に打ち出された（右打ちされた）遊技球はかなりの高確率で開状態にある第１サポート始動入球装置３３ｂに入球するようになっている。これにより、確変モードでは、右打ちされた遊技球がほぼ第１サポート始動入球装置３３ｂに入球することとなり、遊技者の持ち球（所有する遊技価値）の減少が抑制される球持ちのよい状態となる。

【００５４】

また、本実施形態の大当たり種別としては、１０ラウンド確変モード付き大当たり（以下「１０ＲＳＫ」と言う）と、２ラウンド確変モード付き大当たり（以下「２ＲＳＫ」と言う）と、２ラウンドチャンスモード付き大当たり（以下「２ＲＳＣ」と言う）と、２ラウンド上限リセット付き大当たり（以下「２ＲＳＲ」と言う）と、１０ラウンドチャンスモード付き大当たり（以下「１０ＲＳＣ」と言う）と、２ラウンド通常大当たり（以下「２ＲＮ」と言う）がある。第１可変入賞装置３２ａ、又は、第２可変入賞装置３２ｂが３０秒間、或いは、８秒間開放されること、又は、第１可変入賞装置３２ａ、又は、第２可変入賞装置３２ｂに８個の遊技球が入球することを１ラウンドとして、「１０ＲＳＫ」、「１０ＲＳＣ」に関しては、それが１０回繰り返されてから、「２ＲＳＫ」、「２ＲＳＣ」、及び、「２ＲＳＲ」に関しては、２回繰り返されてから、大当たり状態が終了する。加えて、「１０ＲＳＫ」、「２ＲＳＫ」、「２ＲＳＲ」の大当たり状態終了後には「確変モード」が付与され、「２ＲＳＣ」、「１０ＲＳＣ」の大当たり状態終了後には、「チャンスモード」が付与されるようになっている。尚、小当たり状態の種別は１つであり、小当たり状態が発生すると、第１可変入賞装置３２ａが１．８秒間開状態とされる。但し、高確率状態における小当たり状態は低確率状態における小当たり状態よりも第１可変入賞装置３２ａの開状態とされる時間が短い（例えば、高確率状態における小当たり状態は第１可変入賞装置３２ａが１．８秒間開状態とされ、低確率状態における小当たり状態は第１可変入賞装置３２ａが０．２秒間開状態とされる）こととしてもよい。

【００５５】

さて、上記のように、本実施形態では、第１変動表示と、第２変動表示とを並行して変動表示可能（同時変動可能）に構成されている。さらに、第１変動表示、及び、第２変動表示は、低入球状態と、高入球状態とで変動時間の長い方が入れ替わる上、長い方の変動表示が１回終わるまでに１０分を要し、当該長い方の変動表示が１回終わる前に、短い方の変動表示を複数回実行可能に構成されている。このため、所定の遊技モードにおいて第１変動表示、及び、第２変動表示を両方とも変動させた状態としても、停止表示されて、当該停止表示の態様が示す当否抽選の結果が遊技に反映されるのは、第１変動表示、及び

、第２変動表示のうち基本的に前記所定の遊技モードに対応して変動時間が短く設定される一方の変動表示のみとなる。

【００５６】

本実施形態では、当否抽選で当選し、大当たり種別を選択する際に参照される種別判定テーブルとして、第１当否抽選に対応して高確率状態用と低確率状態用との２つが設けられている。また、本実施形態では、第２当否抽選に当選した場合に発生する大当たり種別は１種類であることから、第２当否抽選に対応する種別判定テーブルは設けられていない。尚、大当たり種別は、機種毎に適宜変更可能であり、例えば、第２当否抽選に当選した場合に、第２当否抽選に対応する種別判定テーブルを参照して、複数種類の大当たり種別の中からいずれか１つが選択されるような構成としてもよい。

【００５７】

次に、各遊技モードと、大当たり種別との対応関係についてより具体的に説明する。通常モード（低確率状態、かつ、低入球状態）では、第１変動時間（１０秒～１分で設定されるが、概ね１０秒～１５秒）が第２変動時間（１０分）よりも短く、基本的に、第１変動表示が停止表示され、第１当否抽選の結果が遊技に反映されることで、遊技が進行する。図２８（ｃ）に示すように、通常モードにおいて、第１当否抽選に当選した場合には、「１０ＲＳＫ」に３３．３％、「２ＲＳＣ」に６５．５％、「２ＲＳＲ」に０．２％の割合で振り分けられるように構成されている。つまり、本実施形態では、通常モードで大当たり状態が発生した場合、大当たり状態終了後に確変モード又はチャンスモードのどちらかの高確率状態に移行する。

【００５８】

尚、通常モードで第２当否抽選に当選した場合には「１０ＲＳＫ」に１００％の割合で振り分けられるが、上記のように第２変動時間が長く、また、第１補助当否抽選で２／１００の確率で小当たり状態に当選した場合にも第２変動表示が外れの態様で強制的に停止表示されるとともに、対応する第２当否抽選に関する当否関連情報が消去される（第２変動時間の残り時間が小当たり状態を挟んで短くなっていくことがない）ことから、遊技球を発射させ続けていれば、第２当否抽選の結果が遊技に反映される機会は非常に少ない。さらに、第２当否抽選の当選確率も１／３００であることから、通常モードにおいて第２変動表示が変動している状態で第１当否抽選及び第１補助当否抽選に１０分間当選しなくても（１０分間放置しても）、第２変動表示が大当たりを示す態様で停止表示され難いと言える。

【００５９】

チャンスモード（高確率状態、かつ、低入球状態）では、第１変動時間（０．１秒）が第２変動時間（１０分）よりも短く、基本的に、第１変動表示が停止表示され、第１当否抽選の結果が遊技に反映されることで、遊技が進行する。図２８（ｂ）に示すように、チャンスモードにおいて、第１当否抽選に当選した場合には、「２ＲＳＫ」に３３．３％、「２ＲＳＣ」に６５．５％、「２ＲＳＲ」に０．２％の割合で振り分けられるように構成されている。つまり、本実施形態では、通常モードで大当たり状態が発生した場合、大当たり状態終了後に確変モード又はチャンスモードのどちらかの高確率状態に移行する。

【００６０】

尚、チャンスモードで第２当否抽選に当選した場合には「１０ＲＳＫ」に１００％の割合で振り分けられるが、上記のように第２変動時間が長く、また、チャンスモードでは第１補助当否抽選の当選確率が１００％であることから、詳しくは後述するが、第２当否抽選の結果が遊技に反映される機会はない。

【００６１】

確変モード（高確率状態、かつ、高入球状態）では、第２変動時間（１秒）が第１変動時間（１０分）よりも短く、基本的に、第２変動表示が停止表示され、第２当否抽選の結果が遊技に反映されることで、遊技が進行する。図２８（ａ）に示すように、確変モードにおいて、第２当否抽選に当選した場合には、基本的には、１００％で「１０ＲＳＫ」が選択されるように構成されている。つまり、本実施形態では、確変モードで大当たり状態

が発生した場合、基本的には、大当たり状態終了後に確変モードに移行する。
【００６２】
但し、本実施形態では、高確率状態が大当たり状態を挟んで連続で付与される回数の上限である「高確率上限」が設けられている。つまり、低確率状態（通常モード）において大当たり状態終了後に高確率状態が付与される（本例ではどの大当たり種別も高確率状態が付与される）大当たり状態に当選した場合に、高確率上限が設定される。本例では、高確率上限が「大当たり状態が４０回発生するまで（高確率状態が付与されるきっかけとされた初回の大当たり状態を含む）」となっている。
【００６３】
さらに、高入球状態が大当たり状態を挟んで連続で付与される回数の上限である「高入球上限」が設けられている。つまり、低入球状態（通常モード、チャンスモード）において大当たり状態終了後に高入球状態が付与される大当たり状態に当選した場合、すなわち、通常モードで、「１０ＲＳＫ」の大当たり状態に当選した場合、又は、チャンスモードで「２ＲＳＫ」の大当たり状態に当選した場合に、高入球上限が設定される。本例では、高入球上限が「大当たり状態が１０回発生するまで（高入球状態が付与されるきっかけとされた初回の大当たり状態を含む）」となっている。
【００６４】
このため、確変モードとしての上限が、確変モードを介して連続する大当たり状態の１０回の発生までとなっている。従って、確変モードに対応する「１０ＲＳＫ」、又は、「２ＲＳＫ」の大当たり状態に１回当選すると、基本的には、確変モードが繋ぐ一連の有利な状態において１０回、又は、９回の「１０ＲＳＫ」の大当たり状態が付与されることとなる。
【００６５】
また、確変モードが続いて高入球上限に到達した場合には、第２当否抽選で当選しても、「１０ＲＳＫ」ではなく、「１０ＲＳＣ」の大当たり状態が発生するように構成されている。つまり、通常モードから「１０ＲＳＫ」の大当たりに当選して高入球上限に達した場合には、未だ、高確率上限には達していないことから、当該大当たり状態の終了後、チャンスモードに移行する。ここで、本実施形態では、高確率状態が解消されるまでは、高入球上限が維持されるようになっており、チャンスモードで「２ＲＳＣ」に当選しても、確変モードには移行しないようになっている。このため、チャンスモードにおいて、基本的には、高確率上限に到達するまでは、「２ＲＳＫ」、「２ＲＳＣ」の大当たり状態を繰り返し、高確率上限に到達することで、「２ＲＮ」の大当たり状態に当選し、該大当たり状態の終了後に、通常モードに移行することとなる。
【００６６】
加えて、チャンスモード等で当選する可能性のある「２ＲＳＲ」の大当たりは、高確率上限、及び、高入球上限がリセットされて確変モードが付与されるという大当たり状態であり、高確率上限として４０回が設定され、高入球上限として１０回が設定される。
【００６７】
尚、高入球上限に達した場合に、高確率上限にも達した場合には（例えば、通常モードで２ＲＳＣに当選し、その後、チャンスモードで２９回程２ＲＳＣに当選した後、２ＲＳＫに当選した場合）、１０ラウンド通常大当たり「１０ＲＮ」が発生し、大当たり状態終了後、通常モードに移行することとする。さらに、本実施形態では、確変モードにおいて、高入球上限に達する前に、高確率状態に達した場合には、低確率状態、かつ、高入球状態に移行するのではなく、通常モードに移行するようになっている。但し、低確率状態、かつ、高入球状態（時短モード）を設けて、確変モードにおいて、高入球上限に達する前に、高確率状態に達した場合に時短モードに移行するように構成してもよい。
【００６８】
尚、確変モードにおいて、第１当否抽選に当選し、第１変動表示が当選に対応する態様で停止表示され、第１当否抽選の当選に対応する大当たり状態の発生が確定した場合には、チャンスモードのときと同様に、「２ＲＳＫ」に３３．３％、「２ＲＳＣ」に６５．５

％、「２ＲＳＲ」に０．２％の割合で振り分けられるように構成されている。
【００６９】
また、通常モードにおいては、遊技球を遊技領域の左側方領域に打ち出す（左打ちする）ことで、第１通常始動入球装置３３ａに遊技球を入球させる。尚、通常モードにおいて右側方領域に遊技球を打ち出す（右打ちする）ことで、閉状態の第１サポート始動入球装置３３ｂに対し遊技球を入球させることは可能である。但し、第１通常始動入球装置３３ａに遊技球が入球した場合の賞球（３個）は、第１サポート始動入球装置３３ｂに遊技球が入球した場合の賞球（１個）よりも多く、右側方領域には一般入賞装置３１（賞球は１０個）が設けられていない。このため、通常モードで右打ちする場合は、左打ちする場合に比べ、遊技者の所有する遊技価値（持ち球）の減り具合が比較的早くなる。このため、通常モードでは、左打ちする方が遊技者にとって好都合となる。
【００７０】
チャンスモードにおいては、遊技球を右打ちすることで、第１サポート始動入球装置３３ｂに遊技球を入球させる。チャンスモードは高入球状態ではないため、第１サポート始動入球装置３３ｂは基本的に開状態とされない。その代わりに、第１当否抽選で１／３０で大当たり状態に当選し、また、第１当否抽選に外れた場合にも、第１補助当否抽選（小当たり抽選）で必ず小当たり状態に当選することから、チャンスモードが大当たり状態を挟んで連続する期間では右打ちを続けることで、遊技球が大当たり時に第１可変入賞装置３２ａに入球し、小当たり時に第２可変入賞装置３２ｂに入球して、遊技者の所有する遊技価値が減り難い（球持ちの良い）状態となる（本例では、２ラウンドの大当たり状態で獲得される遊技球も含めて遊技者の持ち球がほぼ現状維持とされるような設計となっている）。
【００７１】
確変モードにおいては、遊技球を右打ちすることで、第２始動入球装置３３ｃに遊技球を入球（通過）させる。確変モードは、高入球状態であるため、第１サポート始動入球装置３３ｂが頻繁に開状態とされる。第１サポート始動入球装置３３ｂの賞球は１つであるが、高入球モードでは、第１サポート始動入球装置３３ｂがほぼ開状態とされ、また、第１サポート始動入球装置３３ｂが開状態とされていれば、右打ちされた遊技球がかなりの高確率で第１サポート始動入球装置３３ｂに入球する。このため、確変モードが大当たり状態を挟んで連続する期間では右打ちを続けることで、確変モードで遊技者の持ち球をほぼ減らすことなく、１０ラウンドの大当たり状態で比較的大幅に持ち球を増やすことができる。
【００７２】
また、本実施形態では、第１変動表示の実行中に、第１通常始動入球装置３３ａ、及び、第１サポート始動入球装置３３ｂへの遊技球の入球があった場合には、当該入球に対応する第１変動表示が保留記憶され、実行中の第１変動表示の停止表示後に、保留記憶されていた第１変動表示が開始されるようになっている。加えて、普通図柄表示装置４１における変動表示中にスルーゲート３４への遊技球の通過があった場合には、当該通過に対応する変動表示が保留記憶され、実行中の変動表示の停止表示後に、保留記憶されていた変動表示が開始されるようになっている。これに対し、第２変動表示の実行中に第２始動入球装置３３ｃへの遊技球の入球があった場合には、当該入球に対応する第２変動表示は保留記憶されないようになっている。
【００７３】
また、本実施形態では、普通図柄表示装置４１、第１特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置４３ｂに隣接するようにして、第１変動表示が保留記憶されていること（変動表示を実行させる権利を得ていること）を示す第１保留表示手段としての第１保留表示装置４６ａと、第２変動表示が保留記憶されていることを示す第２保留表示手段としての第２保留表示装置４６ｂと、普通図柄表示装置４１における変動表示が保留記憶されていることを示す普通保留表示装置４４とが設けられている。本実施形態では、第１特別表示装置４３ａ、第２特別表示装置４３ｂ、第１保留表示装置４６ａ、第２保留表示装置４６

ｂ、普通図柄表示装置４１、及び、普通保留表示装置４４は、後述する主制御手段としての主制御装置２６１により直接的に表示制御される。

【００７４】

第１特別表示装置４３ａは、４個のＬＥＤ（第１特図ランプ）により構成されている。そして、第１通常始動入球装置３３ａ、及び、第１サポート始動入球装置３３ｂへの遊技球の入球を契機として、第１特別表示装置４３ａにて第１特図ランプの切替表示（第１変動表示）が行われる構成となっている。

【００７５】

第２特別表示装置４３ｂは、４個のＬＥＤ（第２特図ランプ）により構成されている。そして、第２始動入球装置３３ｃへの遊技球の入球を契機として第２特別表示装置４３ｂにて第２特図ランプの切替表示（第２変動表示）が行われる構成となっている。尚、本例では、第１特図ランプ、及び、第２特図ランプの点灯態様（点灯及び消灯の組合わせ）が特図を構成する。

【００７６】

また、第１特別表示装置４３ａにて第１変動表示が所定時間行われた後、第１当否抽選又は第１補助当否抽選の結果に基づいて、第１変動表示が停止され、第２特別表示装置４３ｂにて第２変動表示が所定時間行われた後、第２当否抽選の結果に基づいて、第２変動表示が停止されることとなる。つまり、第１及び第２変動表示が停止したときの点灯態様（点灯している特図ランプの組合わせ）と、第１当否抽選、第１補助当否抽選、及び、第２当否抽選の各種結果とが対応付けられており、第１及び第２変動表示が停止したときの点灯態様により、第１当否抽選、第１補助当否抽選、及び、第２当否抽選の結果、すなわち、「大当たり」、「小当たり」、又は、「外れ」であることが確定的に表示されるようになっている。

【００７７】

さらに、第１特別表示装置４３ａ及び第２特別表示装置４３ｂにおいては、停止させる点灯態様（停止態様）によって、大当たり種別、すなわち、「１０ＲＳＫ」、「２ＲＳＫ」、「２ＲＳＣ」、「２ＲＳＲ」、「１０ＲＳＣ」、及び、「２ＲＮ」のうちいずれであるかについても教示される。また、各種大当たり種別や、小当たりや、外れであることをそれぞれ教示する第１特別表示装置４３ａ及び第２特別表示装置４３ｂの停止態様は１つではなく複数存在し、それらのいずれかが選択されて停止表示される。

【００７８】

また、第１特別表示装置４３ａ及び第２特別表示装置４３ｂにおける停止表示は規定時間維持されるように構成されており、規定時間経過後（変動インターバル後）に次の変動表示を開始可能に構成されている。さらに、第１特別表示装置４３ａ又は第２特別表示装置４３ｂにおける停止表示後、規定時間が経過しても、次の変動表示が行われない場合には、当該第１特別表示装置４３ａ又は第２特別表示装置４３ｂにおいて、当否抽選の結果を示す点灯態様から、変動表示が行われていない待機状態であることを示す点灯態様へと切替えられるように構成されている。尚、当否抽選の結果を示す点灯態様がそのまま維持される構成としてもよい。

【００７９】

第１保留表示装置４６ａは、２個のＬＥＤ（第１保留ランプ）によって構成されている。本実施形態では、第１通常始動入球装置３３ａ、及び、第１サポート始動入球装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく第１変動表示を４回分まで保留記憶可能に構成されている。例えば、第１変動表示が１回分保留されている場合には、左側（遊技領域内周側）の第１保留ランプが点灯し、第１変動表示が２回分保留されている場合には、左右の第１保留ランプが点灯し、第１変動表示が３回分保留されている場合には、左側の第１保留ランプが点滅するとともに、右側の第１保留ランプが点灯し、第１変動表示が４回分保留されている場合には、左右の第１保留ランプが点滅する。第１変動表示が複数保留記憶されている場合には、保留記憶された順番で（先に保留されたものから）第１変動表示が順次消化されることとなる。

【００８０】
第２保留表示装置４６ｂは、１個のＬＥＤ（第２保留ランプ）によって構成されている。上記のように、本実施形態では、第２変動表示が変動している最中に第２始動入球装置３３ｃに遊技球が入球しても第２変動表示は保留記憶されない。大当たり状態中に第２始動入球装置３３ｃに遊技球が入球した場合、対応する第２変動表示を大当たり状態終了後に行うべく、該第２変動表示が保留記憶される。また、第２変動表示の変動が行われていない状態で第２始動入球装置３３ｃに遊技球が入球した場合には、第２変動表示（に関する情報）を保留記憶する記憶エリアに対して第２変動表示を一旦記憶してから、かかる記憶状態を解消して、第２変動表示の実行に移るといった手順を踏まえるため、対応する第２保留ランプが一瞬点灯し、すぐに消灯されることとなる。

【００８１】
尚、大当たり状態中に新たに遊技球が始動入球装置３３ａ、３３ｂに入球した場合、その分の変動表示についても保留される。第２変動表示に関しても、大当たり状態中に新たに遊技球が始動入球装置３３ｃに入球した場合、その分の変動表示が大当たり状態中は保留された状態となっている。

【００８２】
普通図柄表示装置４１は、２個のＬＥＤ（普図ランプ）により構成されている。そして、普通図柄表示装置４１では、スルーゲート３４への遊技球の通過を契機として、例えば、右側（遊技領域外周側）の普図ランプが点滅表示される（変動表示される）構成となっている。また、普通図柄表示装置４１にて変動表示が所定時間行われた後、入球サポート抽選の結果に基づいて、変動表示を停止させる。つまり、変動表示が停止したときの点灯態様（点灯している普図ランプの組合わせ）と、入球サポート抽選の各種結果とが対応付けられており、変動表示が停止したときの点灯態様により、入球サポート抽選の結果が確定的に表示される。例えば、左右の普図ランプを両方とも点灯させることで「当選」を示し、左側の普図ランプのみを点灯させることで「外れ」を示す。

【００８３】
普通保留表示装置４４は、２個のＬＥＤ（普通保留ランプ）により構成されている。本実施形態では、スルーゲート３４への遊技球の通過に基づいて行われる普通図柄表示装置４１の変動表示を４回分まで保留記憶可能に構成されている。例えば、普通図柄表示装置４１の変動表示が１回分保留されている場合には、左側（遊技領域内周側）の普通保留ランプが点灯し、２回分保留されている場合には、左右の普通保留ランプが点灯し、３回分保留されている場合には、左側の普通保留ランプが点滅するとともに、右側の普通保留ランプが点灯し、４回分保留されている場合には、左右の普通保留ランプが点滅する。尚、大当たり状態中に新たに遊技球がスルーゲート３４を通過した場合、その分の変動表示についても保留される。

【００８４】
また、可変表示装置ユニット３５には、液晶表示装置によって構成され、装飾図柄を表示可能な演出表示手段としての装飾図柄表示装置４２が設けられている。装飾図柄表示装置４２は、第１特別表示装置４３ａ及び第２特別表示装置４３ｂによる変動表示に合わせた変動対応演出表示としての演出変動表示を行う（装飾図柄を変動表示させる）ように構成されている。さらに、装飾図柄表示装置４２は、後述するサブ制御装置２６２及び表示制御装置４５によって表示内容が制御される。すなわち、装飾図柄表示装置４２においては、第１特別表示装置４３ａ及び第２特別表示装置４３ｂにて表示される結果に対応させるように、主制御装置２６１からのコマンドに基づき、サブ制御装置２６２によって補助的な表示内容が決定され、当該決定に基づき、表示制御装置４５によって表示が行われる。

【００８５】
装飾図柄表示装置４２には、例えば、上、中、下の３つの図柄表示領域（上図柄表示領域、中図柄表示領域、下図柄表示領域）が設けられ、各図柄表示領域において複数種類の装飾図柄（例えば１～９の数字が付された数字図柄）が順次表示され（変動表示され）、

その後、図柄表示領域毎に順番に（例えば、上図柄表示領域→下図柄表示領域→中図柄表示領域の順に）装飾図柄が停止表示されるようになっている。例えば、主制御装置２６１にて大当たり状態の発生が確定すると、第１又は第２特別表示装置４３ａ、４３ｂにて大当たりに対応する表示がなされるとともに、装飾図柄表示装置４２にて装飾図柄が大当たりに対応する組合わせで停止表示され（例えば、上図柄表示領域、中図柄表示領域、及び下図柄表示領域において所定の有効ライン上に同一の装飾図柄が並ぶようにして停止表示され）、大当たり状態が開始される。

【００８６】

また、装飾図柄が大当たりに対応する組合わせで停止表示される場合には、その前段階として、例えば、上図柄表示領域及び下図柄表示領域において同一の装飾図柄が所定の有効ライン上に停止表示されることとなる。このように上図柄表示領域及び下図柄表示領域にて所定の有効ライン上に同一図柄が停止表示されるとともに、中図柄表示領域において未だ変動表示が行われている状態がリーチ状態である。勿論、リーチ状態が発生したからといって必ずしも大当たりとなるわけではなく、外れる場合もある。

【００８７】

本実施形態では、リーチ状態が発生した後、中図柄表示領域において、上図柄表示領域及び下図柄表示領域において停止表示された装飾図柄（リーチ図柄）と同じ装飾図柄が同じ有効ライン上に停止表示された場合（ゾロ目が停止表示された場合）に、大当たり状態が付与される。また、奇数のゾロ目の場合には、「１０ＲＳＫ」、「２ＲＳＫ」、又は、「２ＲＳＲ」が発生し、偶数のゾロ目の場合には、「１０ＲＳＣ」、「２ＲＳＣ」、及び、「２ＲＮ」のいずれかが発生する。

【００８８】

また、本実施形態では、第１変動表示と第２変動表示とが並行して行われる構成であるが、装飾図柄表示装置４２では、基本的に、両方に対応する演出変動表示を同時に導出することはなく、一方に対応する演出変動表示を導出するようになっている。つまり、低入球状態であり、主として第１当否抽選及び第１補助当否抽選の結果が遊技に反映される状態である通常モード、及び、チャンスモードでは、第１変動表示に対応する第１演出変動表示を導出し、高入球状態であり、主として第２当否抽選の結果が遊技に反映される状態である確変モードでは、第２変動表示に対応する第２演出変動表示を導出するようになっている。尚、本実施形態では、滞在している遊技モードを教示する演出として、装飾図柄表示装置４２において、遊技モードに対応して背景等が異なる複数の演出ステージが用意されている。

【００８９】

また、本実施形態では、通常モード、及び、チャンスモードにおいては、第１変動表示が保留されていることが、装飾図柄表示装置４２においても教示されるようになっている。例えば、図４５に示すように、装飾図柄表示装置４２の下部（保留表示エリア４６２）において、変動表示が保留記憶されていることを示す保留アイコン４６１が表示されるようになっている。

【００９０】

また、遊技盤３０には、内レール構成部５１と外レール構成部５２とからなり、発射装置６０から発射された遊技球を遊技盤３０上部へ案内するレール５０が取付けられている。これにより、ハンドル１８の回動操作に伴い発射された遊技球は発射レール６１及びレール５０を通じて、遊技盤３０とガラスユニット１３７との間に形成される遊技領域内に案内される。

【００９１】

内レール構成部５１の先端部分（図４の左上部）には戻り球防止部材５３が取着されている。これにより、一旦、レール５０から遊技領域へと案内された遊技球が再度レール５０内に戻ってしまうといった事態が防止される。また、外レール構成部５２の略先端部（図４の右上部）には、返しゴム５４が取着されている。所定以上の勢いで発射された遊技球は、返しゴム５４に当たって例えば遊技盤３０の略中央部側へ戻されることとなる。

【００９２】
また、本実施形態では、外レール構成部５２が遊技盤３０の右上部で途絶え、内レール構成部５１が遊技盤３０の右下部で途絶えている。このため、遊技領域は、レール５０及び樹脂ベース３８の窓孔３９の内周面により画定される。但し、発射装置６０にて打出された遊技球が、戻り球防止部材５３を通過するまでは、レール５０を逆流する場合があるため、内外レール構成部５１，５２の並行部分は遊技領域から除かれる。
【００９３】
図３に示すように、前面枠１４の背面側には、窓部１０１の下方において、球通路ユニット７０が設けられている。球通路ユニット７０は、後述する払出機構部３５２から下皿１５の下払出口１６へ繋がる下皿連通路７１と、払出機構部３５２から上皿１９へ繋がる上皿連通路７３と備えている。また、内枠１２の前面側に設けられた発射レール６１とレール５０（外レール構成部５２）との間には所定間隔の隙間があり、前面枠１４の球通路ユニット７０には、前記隙間より落下した遊技球を下皿１５へと案内するファール球通路７２が形成されている。これにより、仮に、発射装置６０から発射された遊技球が戻り球防止部材５３まで至らずファール球としてレール５０を逆戻りする場合には、そのファール球がファール球通路７２を介して下皿１５に排出される。
【００９４】
さらに、上皿１９と、球送り装置６３との間を連通させ、上皿１９に貯留された遊技球を球送り装置６３へと案内する発射球通路７４が設けられている。加えて、発射球通路７４（上皿１９の下流部でも可）には、下皿連通路７１と連通する連通孔（図示略）が形成されるとともに、当該連通孔を開閉させる第１シャッタ（図示略）が設けられている。第１シャッタは、図示しない付勢手段によって常には連通孔を閉鎖する閉位置側へと付勢されている。さらに、第１シャッタは、球抜きボタン１２３と連動し、球抜きボタン１２３が押圧操作された場合には、連通孔を開口させる開位置へと変位するように構成されている。
【００９５】
また、図２に示すように、下皿１５には、下皿１５に貯留されている遊技球をパチンコ機１０の外部へと排出可能な排出口１５ａが形成されるとともに、当該排出口１５ａを開閉させる第２シャッタ１５ｂが設けられている。第２シャッタ１５ｂは、図示しない付勢手段によって常には排出口１５ａを閉鎖する閉位置側へと付勢されている。さらに、第２シャッタ１５ｂは、球抜きレバー２５と連動するように構成されており（例えば、連結、又は、一体形成されており）、球抜きレバー２５が（左側へ）押圧操作された場合には、排出口１５ａを開口させる開位置へと変位するように構成されている。
【００９６】
また、図３及び図４中の符号６７は後述する払出機構部３５２により払出された遊技球を内枠１２の前方に案内するための払出通路であり、上皿連通路７３（上皿１９）に通じる通路と、下皿連通路７１（下皿１５）に通じる通路とに分かれている。払出通路６７の下方にはシャッタ６８が設けられており、前面枠１４を開放した状態では、バネ等の付勢力によりシャッタ６８が前方に突出して払出通路６７の出口をほぼ閉鎖するようになっている。また、前面枠１４を閉じた状態では、下皿連通路７１の入口側後端部によってシャッタ６８が押し開けられるようになっている。尚、下皿連通路７１及び上皿連通路７３の入口（球流入部）が隣接するとともに、前面枠１４の閉状態において当該各入口と払出通路６７とが所定距離だけ離間しており、両者間の隙間を遊技球が通過可能となっている。このため、上皿１９及び上皿連通路７３が遊技球で満杯となると、払出される遊技球が下皿連通路７１側に流れ（下皿連通路７１の入口側に溢れ）、下皿連通路７１を通って下皿１５に払出されることとなる。
【００９７】
加えて、球通路ユニット７０には、下皿連通路７１内に位置する遊技球を検知する満杯検知スイッチ（図示略）が設けられている。当該満杯検知スイッチの存在により、下皿１５が遊技球で満杯になっていること（下皿１５が遊技球で満杯となり、下皿連通路７１に

おいて遊技球が滞留していること）を把握することができる。本実施形態では、満杯検知スイッチによって所定時間継続して遊技球が検知されることに基づき、装飾図柄表示装置４２における表示や音声等を用いて下皿１５が満杯であることを教示するエラー報知の制御が行われる。尚、下皿連通路７１における遊技球の滞留が解消され、満杯検知スイッチにより遊技球が検知されなくなると（所定時間継続して検知されなくなると）エラー報知の状態が解除される。

【００９８】

次に、パチンコ機１０の背面構成について図５、図６等を参照して説明する。パチンコ機１０の背面には、各種制御基板が上下左右に並べられるようにして、一部前後に重ねられるようにして配置されており、さらに、遊技球を供給する遊技球供給装置（払出機構）や樹脂製の保護カバー等が取り付けられている。払出機構及び保護カバーは１ユニットとして一体化されており、一般に樹脂部分を裏パックと称することもあるため、ここではそのユニットを「裏パックユニット２０３」と称する。

【００９９】

まず、遊技盤３０の背面構成について説明する。図６に示すように、遊技盤３０中央の貫通孔に対応して配設された可変表示装置ユニット３５（図４参照）の背面側には、センターフレーム４７を背後から覆う樹脂製のフレームカバー２１３が後方に突出して設けられている。また、フレームカバー２１３の背面側には、フレームカバー２１３の開口部から前方に臨む液晶表示装置たる装飾図柄表示装置４２、表示制御装置４５及びサブ制御装置２６２が前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。

【０１００】

装飾図柄表示装置４２は、当該装飾図柄表示装置４２の表示部（液晶画面）をパチンコ機１０の前面側に露出させるための開口部が形成された収容ボックス４２ａに収容されてフレームカバー２１３の背面側に固定されている。表示制御装置４５は基板ボックス４５ａに収容されて装飾図柄表示装置４２（収容ボックス４２ａ）の背面側に固定されている。サブ制御装置２６２は基板ボックス２６２ａに収容されて表示制御装置４５（基板ボックス４５ａ）の背面側に固定されている。尚、フレームカバー２１３内には、センターフレーム４７に内蔵されたＬＥＤ等を駆動するＬＥＤ制御基板等が配設されている。また、収容ボックス４２ａ及び基板ボックス４５ａ，２６２ａは透明樹脂材料等により構成され、内部が視認可能となっている。

【０１０１】

フレームカバー２１３の下方には裏枠セット２１５が、一般入賞装置３１、第１可変入賞装置３２ａ、及び、第１通常始動入球装置３３等を背後から覆うようにして遊技盤３０に取付けられている。裏枠セット２１５は、各種入球口に入球した遊技球を回収するための球回収機構を備えている（図示略）。この球回収機構により回収された遊技球は、後述する排出通路部２１７に案内され、排出通路部２１７の排出シュートからパチンコ機１０外部に排出される。

【０１０２】

また、本実施形態では、裏枠セット２１５が主制御装置２６１の取付台として機能する。より詳しくは、主制御装置２６１を搭載した基板ボックス２６３が、裏枠セット２１５に対し回動可能に軸支され、後方に開放可能となっている。

【０１０３】

主制御装置２６１は透明樹脂材料等よりなる基板ボックス２６３に収容されている。基板ボックス２６３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、これらボックスベースとボックスカバーとが封印部材によって連結されている。封印部材によって連結された基板ボックス２６３は、所定の痕跡を残さなければ開封できない構成となっている。これにより、基板ボックス２６３が不正に開封された旨を容易に発見することができる。

【０１０４】

また、遊技盤３０には、一般入賞装置３１等の各種入球口に対応して、当該各種入球口

へ入球した遊技球を検知する入球検知スイッチが設けられている。具体的には、図４に示すように、一般入賞装置３１に対応する位置には一般入賞スイッチ２２１が設けられ、第１可変入賞装置３２ａには、第１カウントスイッチ２２３ａが設けられ、第２可変入賞装置３２ｂには、第２カウントスイッチ２２３ｂが設けられている。また、第１通常始動入球装置３３ａ、第１サポート始動入球装置３３ｂ、及び、第２始動入球装置３３ｃには、第１通常始動入球スイッチ２２４ａ、第１サポート始動入球スイッチ２２４ｂ、及び、第２始動入球スイッチ２２４ｃが設けられている。さらに、スルーゲート３４に対応する位置にはスルーゲートスイッチ２２５が設けられている。

【０１０５】

また、図示は省略するが、裏枠セット２１５には、一般入賞スイッチ２２１、カウントスイッチ２２３ａ、２２３ｂ、及び、スルーゲートスイッチ２２５とケーブルコネクタを介して電気的に接続される第１盤面中継基板が設けられている。この第１盤面中継基板は、一般入賞スイッチ２２１等と、主制御装置２６１とを中継するものであり、ケーブルコネクタを介して主制御装置２６１と電気的に接続されている。これに対し、第１通常始動入球スイッチ２２４ａ、第１サポート始動入球スイッチ２２４ｂ、及び、第２始動入球スイッチ２２４ｃは中継基板を経ることなくコネクタケーブルを介して直接主制御装置２６１に接続されている。

【０１０６】

各種入球検知スイッチにて各々検知された検知結果は、主制御装置２６１に取り込まれる。そして、該主制御装置２６１よりその都度の入賞状況に応じた払出指令（遊技球の払出個数）が払出制御装置３１１に送信され、該払出制御装置３１１からの出力信号に基づき所定数の遊技球の払出しが実施される（スルーゲートスイッチ２２５により検知された場合を除く）。

【０１０７】

この他、図示は省略するが、遊技盤３０の裏面には、第１可変入賞装置３２ａの大入賞口を開放する大入賞口用ソレノイドや、第２始動入球装置３３ｃの羽根部材３７を開閉させるソレノイド等が設けられている。さらに、裏枠セット２１５には、これらソレノイドやモータと主制御装置２６１とを中継する第２盤面中継基板（図示略）も設けられている。

【０１０８】

次に、裏パックユニット２０３の構成を説明する。図５に示すように、裏パックユニット２０３は、樹脂成形された裏パック３５１と、遊技球の払出機構部３５２とを一体化したものである。また、裏パックユニット２０３は、内枠１２の左側部（図５では右側）に対して開閉可能に支持されており、上下方向に沿って延びる開閉軸線を軸心として後方に開放できるようになっている。加えて、裏パックユニット２０３の左上部（図５では右上部）には外部端子板２４０が設けられている。

【０１０９】

外部端子板２４０は、遊技ホールのホールコンピュータなどへの各種情報送信を中継するためのものであり、複数の外部接続端子が設けられている。便宜上、符号は付さないが、例えば現在の遊技状態に関する情報（大当たり状態の発生、確変モードが付与される大当たり状態の発生、変動開始、大当たり状態中等を示す各種情報）を出力するための端子、後述する開放検知スイッチ９１、９２によって検知される前面枠１４や内枠１２の開放に関する情報を出力するための端子、入球エラー、下皿満タンエラー、タンク球無しエラー、払出しエラー、振動検知エラー、磁気検知エラーなどパチンコ機１０の各種エラー状態に関する情報を出力するための端子、払出制御装置３１１から払出される賞球数に関する情報を出力するための端子などが設けられている。

【０１１０】

裏パック３５１は例えばＡＢＳ樹脂により一体成形されており、パチンコ機１０の後方に突出して略直方体形状をなす保護カバー部３５４を備えている。保護カバー部３５４は左右側面及び上面が閉塞され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくともフレーム

カバー２１３を覆うのに十分な大きさを有する。但し、本実施形態では、保護カバー部３５４が基板ボックス２６３の上部及び右部（図５では左側の部位）も合わせて覆う構成となっている。これにより、裏パックユニット２０３の閉鎖状態において、基板ボックス２６３の右部に設けられた封印部材、及び主制御装置２６１の上縁部に沿って設けられた端子部（基板側コネクタ）が覆われることとなる。

【０１１１】

払出機構部３５２は、保護カバー部３５４を迂回するようにして配設されている。すなわち、保護カバー部３５４の上方には、上側に開口したタンク３５５が設けられており、このタンク３５５には遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給される。タンク３５５の下方には、例えば横方向２列の球通路を有し下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール３５６が連結され、タンクレール３５６の下流側には縦向きにケースレール３５７が連結されている。払出装置３５８はケースレール３５７の最下流部に設けられ、払出モータ等の所定の電気的構成により必要個数の遊技球の払出が適宜行われる。そして、払出装置３５８より払出された遊技球は上皿１９等に供給される。

【０１１２】

また、払出機構部３５２には、払出制御装置３１１から払出装置３５８への払出指令の信号を中継する払出中継基板３８１が設置されると共に、外部より主電源を取り込む電源スイッチ基板３８２が設置されている。電源スイッチ基板３８２には、電圧変換器を介して例えば交流２４Ｖの主電源が供給され、電源スイッチ３８２ａの切替操作により電源ＯＮ又は電源ＯＦＦされる。

【０１１３】

裏パックユニット２０３（基板ボックス２６３）の下方には、内枠１２の左側部（図５では右側）にて軸支され、後方に開放可能な下枠セット２５１が設けられている。図６に示すように、下枠セット２５１には、上述した球回収機構により回収された遊技球が流入する排出通路部２１７が形成され、排出通路部２１７の最下流部には、遊技球をパチンコ機１０外部へ排出する排出シュート（図示略）が形成されている。つまり、一般入賞装置３１等の各入球口に入賞した遊技球は、裏枠セット２１５の球回収機構を介して集合し、さらに排出通路部２１７の排出シュートを通じてパチンコ機１０外部に排出される。なお、アウト口３６も同様に排出通路部２１７に通じており、何れの入球口にも入賞しなかった遊技球も排出シュートを介してパチンコ機１０外部に排出される。尚、本実施形態では、裏パックユニット２０３と下枠セット２５１とが別体として構成され、それぞれ独立して開閉可能であるが、裏パックユニット２０３と下枠セット２５１とが一体的に形成されることとしてもよい。

【０１１４】

また、図５に示すように、下枠セット２５１の背面側には、電源・発射制御装置３１０、払出制御装置３１１、及び、ＣＲユニット接続基板３１４が前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。電源・発射制御装置３１０は、発射制御回路３１２と、電源回路３１３とを備え、基板ボックス３１３ａに収容されて下枠セット２５１の背面側に固定されている。

【０１１５】

また、払出制御装置３１１は、基板ボックス３１１ａに収容されて、基板ボックス３１３ａ（電源・発射制御装置３１０）の背面側に固定されている。払出制御装置３１１が収容される基板ボックス３１１ａには、上述した主制御装置２６１が収容される基板ボックス２６３と同様に封印部材が設けられ、基板ボックス３１１ａの開封された痕跡が残るようになっている。

【０１１６】

加えて、ＣＲユニット接続基板３１４は、基板ボックス３１４ａに収容されて、基板ボックス３１３ａ（電源・発射制御装置３１０）の背面側に固定されている。なお、上記各基板ボックス３１１ａ，３１３ａ，３１４ａは透明樹脂材料等により構成されており、内部が視認可能となっている。

【０１１７】
また、払出制御装置３１１には基板ボックス３１１ａから外方に突出する状態復帰スイッチ３２１が設けられている。例えば、払出モータの球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ３２１が押下されると、払出モータが正逆回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られる。
【０１１８】
さらに、電源回路３１３には基板ボックス３１３ａから外方に突出するＲＡＭ消去スイッチ３２３が設けられている。本パチンコ機１０はバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰（復電）の際には停電時の状態に復帰させることができる。従って、通常手順で（例えば遊技ホールの営業終了時に）電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されることから、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、ＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源を投入する。
【０１１９】
また、図６に示すように、内枠１２の右側部背面側には施錠装置６００が設けられている。施錠装置６００は、前面枠１４の前面側に露出するシリンダ錠７００（図１等参照）を備えており、該シリンダ錠７００の鍵穴に鍵を挿入し、一方に回動操作することで内枠１２を解錠でき、他方に回動操作することで前面枠１４を解錠できるようになっている。本実施形態では、内枠１２は外枠１１に対し施錠され、前面枠１４は内枠１２に対し施錠される。
【０１２０】
尚、上記のように、外枠１１の右辺枠構成部１１ｄには、施錠装置６００に対応する上下区間全域を内枠１２の背面側から覆う延出壁部８３が形成されている（図５参照）。これにより、外枠１１の背面側から線材等を進入させ、当該線材等により施錠装置６００を操作することが困難となる。結果として、防御性能の向上を図ることができる。さらに、延出壁部８３は、裏パックユニット２０３及び下枠セット２５１の右端部（図５では左側の端部）を背面側から覆う構成となっており、内枠１２の閉状態においては、裏パックユニット２０３及び下枠セット２５１を開放できない構成となっている。
【０１２１】
また、図４に示すように、内枠１２の前面側右下部（発射装置６０の右側）には、前面枠１４の開放を検知するための前面枠開放検知スイッチ９１が設けられ、図５に示すように、内枠１２の背面側右下部（図５では左下）には、内枠１２の開放を検知するための内枠開放検知スイッチ９２が設けられている。前面枠開放検知スイッチ９１及び内枠開放検知スイッチ９２は、それぞれスイッチ本体部に対して出没可能な検知部を備えており、前面枠開放検知スイッチ９１は検知部が前方に向くように設けられ、内枠開放検知スイッチ９２は検知部が後方へ向くように設けられる。そして、検知部がスイッチ本体部から突出した状態にある場合にはオン信号を主制御装置２６１に出力し、検知部がスイッチ本体部側に押圧され、スイッチ本体部に没入した状態ではオフ信号を主制御装置２６１に出力する構成となっている。つまり、前面枠開放検知スイッチ９１は前面枠１４の閉鎖時において検知部が前面枠１４の背面で押圧されてオフ状態となり、前面枠１４の開放時には、検知部が突出状態に戻ってオン状態となる。同様に、内枠開放検知スイッチ９２は内枠１２の閉鎖時において検知部が外枠１１の受部８５に一体形成された押圧部８６によって押圧されてオフ状態となり、内枠１２の開放時には検知部が突出状態に戻ってオン状態となる。
【０１２２】
次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図７は、本パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御手段としての主制御装置２６１には、演算装置である１チップマイコンとしてのＣＰＵ５０１が搭載されている。ＣＰＵ５０１には、該ＣＰＵ５０１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ＲＯＭ５０２と、そのＲＯＭ５０２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メモリであるＲＡＭ５０３と、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等が内蔵されている。但し、ＣＰＵ、ＲＯＭ及びＲＡＭが１チップ化されておらず、それぞれの機能毎にチップ化されている構成であってもよい。

【０１２３】

ＲＡＭ５０３は、ＣＰＵ５０１の内部レジスタの内容やＣＰＵ５０１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、各種フラグ及びカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）と、バックアップエリア５０３ａとを備えている。

【０１２４】

また、ＲＡＭ５０３は、パチンコ機１０の電源のオフ後においても、電源回路３１３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、スタックエリア、作業エリア及びバックアップエリア５０３ａに記憶されるすべてのデータがバックアップされるようになっている。

【０１２５】

バックアップエリア５０３ａは、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機１０の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時（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、Ｉ／Ｏ等の値を記憶しておくエリアである。バックアップエリア５０３ａへの書き込みは、メイン処理によって電源切断時に実行され、逆にバックアップエリア５０３ａに書き込まれた各値の復帰は、電源入時（停電解消による電源入を含む。以下同様）のメイン処理において実行される。なお、ＣＰＵ５０１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断時に、後述する停電監視回路５４２から出力される停電信号ＳＫ１が入力されるように構成されており、停電の発生により、停電処理（ＮＭＩ割込み処理）が即座に実行される。

【０１２６】

なお、少なくともスタックエリアとバックアップエリア５０３ａとに記憶されるデータをバックアップすれば、必ずしもすべてのエリアに記憶されるデータをバックアップする必要はない。例えば、スタックエリアとバックアップエリア５０３ａとに記憶されるデータをバックアップし、作業エリアに記憶されるデータをバックアップしない構成としてもよい。

【０１２７】

かかるＲＯＭ５０２及びＲＡＭ５０３を内蔵したＣＰＵ５０１には、アドレスバス及びデータバス等で構成されるバスライン５０４を介して入出力ポート５０５が接続されている。入出力ポート５０５には、後述するＲＡＭ消去スイッチ回路５４３、払出制御装置３１１、サブ制御装置２６２、第１及び第２特別表示装置４３ａ、４３ｂ、普通図柄表示装置４１等が接続されている。この構成により、上述した特別表示装置４３ａ、４３ｂ、及び普通図柄表示装置４１は、主制御装置２６１により直接的に制御される。一方、装飾図柄表示装置４２は、サブ制御装置２６２を介して制御される。

【０１２８】

その他、便宜上、各種中継基板等の図示は省略するが、入出力ポート５０５には、一般入賞スイッチ２２１、カウントスイッチ２２３ａ、２２３ｂ、始動入球スイッチ２２４ａ，２２４ｂ，２２４ｃ、スルーゲートスイッチ２２５等の各種検知スイッチや、電源・発射制御装置３１０、払出制御装置３１１、サブ制御装置２６２等の各種基板や、保留表示装置４６ａ、４６ｂ、普通保留表示装置４４等の情報表示装置や、可変入賞装置３２ａ、３２ｂを開閉させるためのソレノイド、第１サポート始動入球装置３３ｂ（羽根部材３７）を開閉させるためのモータ等の各種電気部品が接続されている。つまり、主制御装置２６１には、各種ケーブルコネクタのコネクタを接続するための複数の端子部（基板側コネクタ）が設けられているが、これら端子部等により、入出力ポート５０５が構成される。

【０１２９】

サブ制御手段としてのサブ制御装置２６２（サブ制御基板）は、演算装置であるＣＰＵ５５１、該ＣＰＵ５５１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ＲＯＭ５５２、該ＲＯＭ５５２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メモリであるＲＡＭ５５３、入出力ポート５５４、バスライン５５５を備えるとともに、その他にも図示しない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等を備えている。ＲＡＭ５５３は、ＣＰＵ５５１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するメモリである。

【０１３０】

入出力ポート５５４には、バスライン５５５を介してＣＰＵ５５１、ＲＯＭ５５２、ＲＡＭ５５３が接続されるとともに、表示制御装置４５が接続されている。さらに、入出力ポート５５４には、スピーカＳＰ、演出ボタン１２５、十字ボタン１２６、環状電飾部１０２、及び、エラー表示ランプ１０４等が接続されている。

【０１３１】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば主制御装置２６１から送信される指令信号（例えば変動パターンコマンド）に基づいて表示制御装置４５に表示制御を実行させ、装飾図柄表示装置４２に表示させる。なお、上記のように、本実施形態では、主制御装置２６１が制御する第１及び第２特別表示装置４３ａ、４３ｂにて大当たりに当選したことを教示するようになっており、サブ制御装置２６２が制御する装飾図柄表示装置４２では、特別表示装置４３ａ、４３ｂにおける特別図柄の変動表示に合わせて、演出表示として装飾図柄の変動表示が行われる。

【０１３２】

また、払出制御装置３１１は、払出装置３５８により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。演算装置であるＣＰＵ５１１は、そのＣＰＵ５１１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ＲＯＭ５１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ５１３とを備えている。

【０１３３】

払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３は、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３と同様に、ＣＰＵ５１１の内部レジスタの内容やＣＰＵ５１１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、各種フラグ及びカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）と、バックアップエリア５１３ａとを備えている。

【０１３４】

ＲＡＭ５１３は、パチンコ機１０の電源のオフ後においても電源回路３１３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、スタックエリア、作業エリア及びバックアップエリア５１３ａに記憶されるすべてのデータがバックアップされるようになっている。なお、少なくともスタックエリアとバックアップエリア５１３ａとに記憶されるデータをバックアップすれば、必ずしもすべてのエリアに記憶されるデータをバックアップする必要はない。例えば、スタックエリアとバックアップエリア５１３ａとに記憶されるデータをバックアップし、作業エリアに記憶されるデータをバックアップしない構成としてもよい。

【０１３５】

バックアップエリア５１３ａは、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機１０の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時のスタックポインタや、各レジスタ、Ｉ／Ｏ等の値を記憶しておくエリアである。このバックアップエリア５１３ａへの書き込みは、メイン処理によって電源切断時に実行され、バックアップエリア５１３ａに書き込まれた各値の復帰は電源入時のメイン処理において実行される。なお、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１と同様、ＣＰＵ５１１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５４２から停電信号ＳＫ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＫ１がＣＰＵ５１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込み処理が即座に実行される。

【０１３６】

作業エリアには、払出制御装置３１１による賞球の払出許可が設定される払出許可フラグと、主制御装置２６１から送信されたコマンドを受信した場合に設定されるコマンド受

信フラグと、主制御装置２６１から送信されたコマンドが記憶されるコマンドバッファとが設けられている。

【０１３７】

払出許可フラグは、賞球の払出許可を設定するフラグであり、主制御装置２６１から賞球の払出を許可する特定のコマンドが送信され、その特定のコマンドを受信した場合にオンされ、初期設定の処理又は電源遮断前へ復帰された場合にオフされる。本実施形態では、特定のコマンドは、払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３の初期処理の指示をする払出初期化コマンドと、賞球の払出を指示する賞球コマンドと、主制御装置２６１が復電された場合に送信される払出復帰コマンドの３つである。

【０１３８】

コマンド受信フラグは、払出制御装置３１１がコマンドを受信したか否かを確認するフラグであり、いずれかのコマンドを受信した場合にオンされ、払出許可フラグと同様に、初期設定の処理又は電源遮断前へ復帰された場合にオフされるとともに、コマンド判定処理により受信されたコマンドの判定が行われた場合にオフされる。

【０１３９】

コマンドバッファは、主制御装置２６１から送信されるコマンドを一時的に記憶するリングバッファで構成されている。リングバッファは所定の記憶領域を有しており、その記憶領域の始端から終端に至るまで規則性をもってコマンドが記憶され、全ての記憶領域にコマンドが記憶された場合には、記憶領域の始端に戻りコマンドが更新されるよう構成されている。よって、コマンドが記憶された場合及びコマンドが読み出された場合に、コマンドバッファにおける記憶ポインタ及び読出ポインタが更新され、その各ポインタに基づきコマンドの記憶と読み出しとが行われる。

【０１４０】

かかるＲＯＭ５１２及びＲＡＭ５１３を内蔵したＣＰＵ５１１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５１４を介して入出力ポート５１５が接続されている。入出力ポート５１５には、ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３、主制御装置２６１、電源・発射制御装置３１０（発射制御回路３１２）、払出装置３５８、ＣＲユニット接続基板３１４等がそれぞれ接続されている。

【０１４１】

ＣＲユニット接続基板３１４は、パチンコ機１０前面の貸球操作部（貸出スイッチ１２１及び返却スイッチ１２２）と、遊技ホール等にてパチンコ機１０の側方に配置されるＣＲユニット（カードリーダーユニット、球貸しユニット）と、払出制御装置３１１とにそれぞれ電気的に接続されている。そして、遊技者による貸球操作部、又は、ＣＲユニットへの球貸し操作に関する情報がＣＲユニットに入力され、かつ、ＣＲユニットに挿入されている記録媒体であるカードに遊技価値の残高が記憶されている場合には、カードの残高が減算されるとともに、減算に対応する数の遊技球の払出要求信号が払出制御装置３１１に出力される。なお、ＣＲユニットの記録媒体は、カードタイプに限定されず、コインタイプやスティックタイプのものであってもよい。

【０１４２】

また、払出制御装置３１１は、ＣＲユニット接続基板３１４と、ＣＲユニットとが電気的に接続されていることを示すＣＲユニット接続信号を電源・発射制御装置３１０の発射制御回路３１２に対して定期的（例えば、２ｍｓｅｃ毎）に出力するように構成されている。

【０１４３】

電源・発射制御装置３１０の発射制御回路３１２は、発射装置６０による遊技球の発射を許可又は禁止するものである。発射制御回路３１２には、ハンドル１８、払出制御装置３１１、主制御装置２６１が電気的に接続されている。また、発射制御回路３１２は、ハンドル１８から、ハンドル１８（回転操作体１８ａ）の回動操作量（回転角度）を示す可変抵抗器からのダイヤル位置信号と、遊技者がハンドル１８をタッチしていることを示すタッチセンサからのタッチ信号と、遊技者がストップレバー１８ｂを操作していないこと

を示す発射スイッチ信号とを入力可能に構成されている。さらに、発射制御回路３１２は、払出制御装置３１１から、ＣＲユニット接続基板３１４と、ＣＲユニットとが電気的に接続されていることを示すＣＲユニット接続信号を入力可能に構成されている。

【０１４４】

そして、発射制御回路３１２は、タッチ信号、発射スイッチ信号、及び、ＣＲユニット接続信号が入力されていることを条件に、発射状態信号を主制御装置２６１に出力し、主制御装置２６１では、発射状態信号が入力されていることを条件に、発射許可信号、及び、球送り信号を発射制御回路３１２に出力する。主制御装置２６１は、発射状態信号が入力されている状態において、０．６秒間隔で、発射許可信号が出力されるようになっている。

【０１４５】

また、発射制御回路３１２は、球送り信号が入力された場合に、球送り装置６３を駆動させ、遊技球を発射位置に送るように構成されている。尚、球送り装置６３に設けられ、発射位置に遊技球が存在するか否かを検知可能な準備球検知センサによって発射位置に既に遊技球が存在すると検知される状態においては、球送り装置６３を駆動させない（球送り信号を受信しても、遊技球を発射位置に送らない）ようになっている。

【０１４６】

さらに、発射制御回路３１２は、タッチ信号、発射スイッチ信号、ＣＲユニット接続信号、（ダイヤル位置信号、）及び、発射許可信号が入力されていることを条件に、発射装置６０（発射ソレノイド）を駆動させるように構成されている。これにより、発射位置にセットされた遊技球が、発射装置６０により、ダイヤル位置信号に基づく強さで打ち出されるようになっている。

【０１４７】

また、電源回路３１３は、パチンコ機１０の各部に電力を供給する電源部５４１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路５４２と、ＲＡＭ消去スイッチ３２３に接続されてなるＲＡＭ消去スイッチ回路５４３とを備えている。

【０１４８】

電源部５４１は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して各々に必要な動作電源を供給する。その概要としては、電源部５４１は、外部より供給される交流２４ボルト電源を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動する＋１２Ｖ電源、ロジック用の＋５Ｖ電源、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電源などを生成し、これら＋１２Ｖ電源、＋５Ｖ電源及びバックアップ電源を主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して供給する。なお、各種スイッチやモータ等には、これらが接続される制御装置を介して動作電源が供給されることとなる。

【０１４９】

停電監視回路５４２は、停電等の発生による電源断時に、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１及び払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＫ１を出力する回路である。停電監視回路５４２は、電源部５４１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）の発生と判断して、停電信号ＳＫ１を主制御装置２６１及び払出制御装置３１１へ出力する。この停電信号ＳＫ１の出力によって、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１は、停電の発生を認識し、停電時処理（ＮＭＩ割込み処理）を実行する。

【０１５０】

なお、電源部５４１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、かかる停電時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２６１及び払出制御装置３１１は、停電時処理を正常に実行し完了することができる。

【０１５１】

ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去スイッチ３２３のスイッチ信号を取り込み、そのスイッチ３２３の状態に応じて主制御装置２６１のＲＡＭ５０３及び払出制御装

置３１１のＲＡＭ５１３のバックアップデータをクリアする回路である。ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下された際、ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去信号ＳＫ２を主制御装置２６１及び払出制御装置３１１に出力する。ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下された状態でパチンコ機１０の電源が投入されると（停電解消による電源入を含む）、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１においてそれぞれのＲＡＭ５０３，５１３のデータがクリアされる。

【０１５２】

表示制御装置４５は、サブ制御装置２６２からの指示に従い、装飾図柄表示装置４２における装飾図柄の変動表示を実行するものである。この表示制御装置４５は、ＣＰＵ５２１と、プログラムＲＯＭ５２２と、ワークＲＡＭ５２３と、ビデオＲＡＭ５２４と、キャラクタＲＯＭ５２５と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）５２６と、入力ポート５２７と、出力ポート５２９と、バスライン５３０，５３１とを備えている。入力ポート５２７にはサブ制御装置２６２の入出力ポート５５４が接続されている。また、入力ポート５２７には、バスライン５３０を介して、ＣＰＵ５２１、プログラムＲＯＭ５２２、ワークＲＡＭ５２３、ＶＤＰ５２６が接続されている。また、ＶＤＰ５２６にはバスライン５３１を介して出力ポート５２９が接続されており、その出力ポート５２９には液晶表示装置たる装飾図柄表示装置４２が接続されている。

【０１５３】

表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から送信される表示コマンドを、入力ポート５２７を介して受信するとともに、受信コマンドを解析し又は受信コマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ５２６の制御（ＶＤＰ５２６に対する内部コマンドの生成）を実施する。これにより、装飾図柄表示装置４２における表示制御を行う。

【０１５４】

プログラムＲＯＭ５２２は、そのＣＰＵ５２１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するメモリであり、ワークＲＡＭ５２３は、ＣＰＵ５２１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するメモリである。

【０１５５】

ビデオＲＡＭ５２４は、装飾図柄表示装置４２に表示される表示データを記憶するメモリであり、このビデオＲＡＭ５２４の内容を書き替えることにより、装飾図柄表示装置４２の表示内容が変更される。キャラクタＲＯＭ５２５は、装飾図柄表示装置４２に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するメモリである。

【０１５６】

ＶＤＰ５２６は、装飾図柄表示装置４２に組み込まれたＬＣＤドライバ（液晶駆動回路）を直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ５２６はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ５２６は、ＣＰＵ５２１、ビデオＲＡＭ５２４等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ５２４に記憶される表示データを所定のタイミングで読み出して装飾図柄表示装置４２に表示させる。

【０１５７】

次に、上記の如く構成されたパチンコ機１０の動作について説明する。本実施形態では、主制御手段としての主制御装置２６１に設けられたＣＰＵ５０１は、遊技に際し各種カウンタ情報を用いて抽選を行うこととしている。具体的には、図８に示すように、大当たり状態を発生させるか否かの当否抽選に使用する当否乱数生成手段としての当否乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定（種別抽選）に使用する種別決定カウンタＣ２と、装飾図柄表示装置４２においてリーチ状態を発生させるか否かの決定に使用する変動選択カウンタＣ３と、当否乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩと、第１及び第２特別表示装置４３ａ、４３ｂ（装飾図柄表示装置４２）の変動表示時間の決定等に使用する第１変動種別カウンタＣＳ１、第２変動種別カウンタＣＳ２と、第１

サポート始動入球装置３３ｂを開状態とさせるか否かの入球サポート抽選に使用する普通図柄乱数カウンタＣ４とを用いることとしている。なお、変動選択カウンタＣ３は、装飾図柄表示装置４２を外れ変動させる際のリーチパターンの抽選にも使用される。また、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２は、装飾図柄表示装置４２の変動パターン選択（演出パターン選択）にも使用される。

【０１５８】

カウンタＣ１、Ｃ２、Ｃ３、ＣＩＮＩ、ＣＳ１、ＣＳ２、Ｃ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、上限値に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは定期的に更新され、その更新値がＲＡＭ５０３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（乱数初期値カウンタＣＩＮＩを除く）。

【０１５９】

ＲＡＭ５０３には、当否乱数カウンタＣ１、種別決定カウンタＣ２、及び、変動選択カウンタＣ３の各値（当否関連情報）が記憶される保留記憶手段としての特別変動保留エリアと、普通図柄乱数カウンタＣ４の値が記憶される普通変動保留エリアとが設けられている。普通変動保留エリアは、４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）と、１つの実行エリアとを備えている。普通変動保留エリアの各保留エリアには、スルーゲート３４への遊技球の通過履歴に合わせて、普通図柄乱数カウンタＣ４の値が時系列的に格納される。当該構成を採用することで、普通図柄表示装置４１における変動表示を４回まで保留可能としている。

【０１６０】

また、特別変動保留エリアは、４つの保留エリア（第１～第４保留エリア）と、１つの実行エリアとを具備する第１特別変動保留エリアと、１つの保留エリア（第１保留エリア）と、１つの実行エリアとを具備する第２特別変動保留エリアとを備えている。第１特別変動保留エリアの保留エリアには、第１通常始動入球装置３３ａ、第１サポート始動入球装置３３ｂへの遊技球の入賞履歴に合わせて、当否乱数カウンタＣ１、種別決定カウンタＣ２、及び変動選択カウンタＣ３の各値が時系列的に格納される。第２特別変動保留エリアの保留エリアには、第２始動入球装置３３ｃへの遊技球の入賞に合わせて、当否乱数カウンタＣ１、種別決定カウンタＣ２、及び変動選択カウンタＣ３の各値が格納される。当該構成を採用することで、第１特別表示装置４３ａにおける第１変動表示を４回まで保留可能とし、第２特別表示装置４３ｂにおける第２変動表示を１回まで保留可能（第２変動表示は大当たり状態中のみ）としている。尚、第１特別変動保留エリアに設けられた４つの保留エリアには、第１保留エリア～第４保留エリアのように保留エリア番号が付されており、新たに取得された当否関連情報は、当否関連情報が記憶されていない保留エリアのうち保留エリア番号の小さい保留エリアに記憶される。

【０１６１】

各カウンタについて詳しく説明すると、当否乱数カウンタＣ１は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、終値としての上限値（つまり５９９）に達した後、始値としての下限値である０に戻る構成となっている。通常、当否乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩの値が当該当否乱数カウンタＣ１の次の初期値として読み込まれる。なお、初期値乱数カウンタＣＩＮＩは、当否乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタであり（値＝０～５９９）、タイマ割込み毎に１回更新されると共に通常処理の残余時間内で繰り返し更新される。一方、当否乱数カウンタＣ１は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、当否乱数カウンタＣ１の値が当否乱数カウンタバッファに格納される。そして、遊技球が第１通常始動入球装置３３ａ、第１サポート始動入球装置３３ｂ、又は、第２始動入球装置３３ｃに入賞したタイミングで、当否乱数カウンタバッファに格納されている当否関連情報としての当否乱数カウンタＣ１の値が、特別変動保留エリアに格納される。

【０１６２】

また、本実施形態では、低確率状態（通常モード、時間短縮モード）であれば大当たりとなる当否乱数カウンタＣ１の値の数は２つで、その値は「７、１７７」であり、高確率

状態（確変モード）であれば大当たりとなる当否乱数カウンタＣ１の値の数は２０で、その値は「７～１６、１７７～１８６」である。本実施形態では、ＲＯＭ５０２に対し、当否乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応するか否かの判定を行う際に参照される当選値記憶手段としての当否判定テーブルが２つ設けられており、「７、１７７」を大当たり値として記憶した第１当否判定テーブルと、「８～１６、１７８～１８６」を大当たり値として記憶した第２当否判定テーブルとがある。

【０１６３】

さらに、本実施形態では、小当たり状態が設けられており、大当たり状態に当選しなかった場合に小当たり状態に当選する場合がある。本実施形態では当否乱数カウンタＣ１の値を利用して補助当否抽選（小当たり抽選）を行うこととしており、小当たりに当選する当否乱数カウンタＣ１の値（小当たり値）として「４０１～４０６」が記憶された小当たり当否判定テーブルが設けられている。

【０１６４】

種別決定カウンタＣ２は、例えば０～９９９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり９９９）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。また、ＲＯＭ５０２には、種別決定カウンタＣ２の値がいずれの大当たり種別に対応するかの判定を行う際に参照される高確率時第１種別判定テーブル、及び、低確率時第１種別判定テーブルが設けられている。上記のように、本実施形態では、第２当否抽選で当選した場合に付与される大当たり状態の種別は基本的に「１０ＲＳＫ」の１種類だけであり、第２当否抽選に対応する種別判定テーブルは設けられていない。そして、高確率状態で第１当否抽選にて大当たりに当選した場合には高確率時第１種別判定テーブルを参照し、低確率状態で第１当否抽選にて大当たりに当選した場合には底確率時第１種別判定テーブルを参照し、種別決定カウンタＣ２の値に基づいて付与される大当たり状態の種別が決定され（種別抽選が行われ）、決定された種別の大当たり状態が付与されることとなる。

【０１６５】

尚、種別決定カウンタＣ２は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、種別決定カウンタＣ２の値が種別決定カウンタバッファに格納される。そして、遊技球が第１通常始動入球装置３３ａ、第１サポート始動入球装置３３ｂ（及び、第２始動入球装置３３ｃ）に遊技球が入球したタイミングで、種別決定カウンタバッファに格納されている種別決定カウンタＣ２の値がＲＡＭ５０３の特別変動保留エリアに格納される。

【０１６６】

変動選択カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり２３８）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。本実施形態では、変動選択カウンタＣ３によって、装飾図柄に関してリーチ状態が発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ状態が発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチ状態が発生しない「外れ（完全外れ）」とを抽選することとしている。本実施形態では、ＲＯＭ５０２に対し、変動選択カウンタＣ３の値とリーチパターンとの対応関係を記憶しているリーチ判定テーブルが１つであるが、例えば、第１始動入球装置３３ａへの遊技球の入球を契機として取得された変動選択カウンタＣ３の値に基づいて（大当たりしない場合の）リーチパターンを決定する際に参照される第１リーチ判定テーブルと、第２始動入球装置３３ｃへの遊技球の入球を契機として取得された変動選択カウンタＣ３の値に基づいて（大当たりしない場合の）リーチパターンを決定する際に参照される第２リーチ判定テーブルとを設けることとしてもよい。

【０１６７】

変動選択カウンタＣ３は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、変動選択カウンタバッファに変動選択カウンタＣ３の値が格納される。そして、遊技球が第１通常始動入球装置３３ａ、第１サポート始動入球装置３３ｂ、又は、第２始動入球装置３３ｃに入賞したタイミングで、変動選択カウンタバッファに格納されている変動選択カウンタＣ３の値がＲＡＭ５０３の特別変動保留エリアに格納される。

【０１６８】
　また、２つの変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２のうち、一方の変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～２５５の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり２５５）に達した後、下限値である０に戻る構成となっており、他方の変動種別カウンタＣＳ２は、例えば０～３１の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり３１）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。
【０１６９】
　加えて、特別表示装置４３ａ、４３ｂにおける変動表示の変動時間と、装飾図柄表示装置４２における変動表示の大まかな変動パターン（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等のリーチパターン）とが対応付けられており、特別表示装置４３ａ、４３ｂの変動時間が決まれば、装飾図柄表示装置４２の変動パターンも決まる（特別表示装置４３ａ、４３ｂにおける変動表示の変動時間に丁度収まるような装飾図柄表示装置４２における変動パターンを選択させる）ようになっている。例えば、変動種別カウンタＣＳ１に基づいて変動時間が決定され、変動種別カウンタＣＳ２によって、特別表示装置４３ａ、４３ｂにおける停止表示態様が決定される（例えば、１０ＲＳＫの大当たりに対応する場合には、１０ＲＳＫの大当たりに対応する停止表示態様のうちいずれかを決定する）ように構成してもよい。尚、変動時間や変動パターンを決定するために使用されるカウンタ等は特に限定されるものではなく、機種毎に適宜変更可能である。
【０１７０】
　また、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２は、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理の残余時間内でも繰り返し更新される。本実施形態では、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の値に関しても、遊技球が第１通常始動入球装置３３ａ、第１サポート始動入球装置３３ｂ、又は、第２始動入球装置３３ｃに入賞した（始動入球した）タイミングで、ＲＡＭ５０３の変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の値が、ＲＡＭ５０３の特別変動保留エリアに格納される。
【０１７１】
　このように、始動入球のタイミングで、変動種別カウンタＣＳ１の値を取得しておくことで、保留記憶された第１変動表示又は第２変動表示の第１変動時間及び第２変動時間を、変動開始前に把握する（先読みする）ことができ、当該情報を利用して、各種演出等を行うことが可能となる。尚、変動時間を先読みして演出を行うといった構成を必要としない場合には、装飾図柄表示装置４２による装飾図柄の変動開始時における変動パターン決定に際してＣＳ１、ＣＳ２のバッファ値が取得されることとしてもよい。
【０１７２】
　なお、各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。但し、当否乱数カウンタＣ１、種別決定カウンタＣ２、変動選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の大きさは何れも異なる素数とし、いかなる場合にも同期しない数値としておくのが望ましい。
【０１７３】
　また、普通図柄乱数カウンタＣ４は、例えば０～２３２の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり２３２）に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとして構成されている。普通図柄乱数カウンタＣ４は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、遊技球が左右何れかのスルーゲート３４を通過した時に普通図柄乱数カウンタＣ４の値が取得される。低入球状態の際の当選となる乱数の値の数は３１であり、その範囲は「１～３１」である。一方、高入球状態の際の当選となる乱数の値の数は２３２であり、その範囲は「１～２３２」である。つまり、本実施形態では、ＲＯＭ５０２に対し、低入球状態での入球サポート抽選において参照される低入球時サポート判定テーブルと、高入球状態での入球サポート抽選において参照される高入球時サポート判定テーブルとが用意されている。そして、当選となる普通図柄乱数カウンタＣ４の値が取得された場合、普通図柄表示装置４１において変動表示が所定時間行われた後、（普通図柄表示装置４１を構成する普図ランプが交互に点滅した後）、当選に対応する態様（点灯パターン）

で停止表示され、第２始動入球装置３３ｃがそのときの遊技モードに応じたパターンで開放される。

【０１７４】

次いで、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１により実行される各制御処理を、フローチャートを参照しながら説明する。かかるＣＰＵ５０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理と、ＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停止信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とがあり、説明の便宜上ここでは、先ずタイマ割込み処理とＮＭＩ割込み処理とを説明し、その後でメイン処理を説明する。

【０１７５】

図１１は、タイマ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は主制御装置２６１のＣＰＵ５０１により例えば２ｍｓｅｃ毎に実行される。先ずステップＳ３０１では、各種入球スイッチの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置２６１に接続されている各種スイッチ（但し、ＲＡＭ消去スイッチ３２３を除く）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知情報（入賞検知情報）を保存する。一方、検知情報がない場合には、そのまま次の処理に移行する。

【０１７６】

尚、各種入球スイッチの検知情報があった場合、対応する賞球カウンタの値を加算する。また、後述する通常処理の外部出力処理において、各賞球カウンタの値に基づく賞球コマンドが払出制御装置３１１へ出力され、賞球コマンドに基づいて賞球が付与される（遊技球が払出される）。さらに、この賞球コマンドの出力に際して、各賞球カウンタの値がリセットされる。

【０１７７】

ステップＳ３０２では乱数初期値更新処理を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。

【０１７８】

また、ステップＳ３０３では乱数更新処理を実行する。具体的には、当否乱数カウンタＣ１、種別決定カウンタＣ２、変動選択カウンタＣ３、及び普通図柄乱数カウンタＣ４をそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１、Ｃ２、Ｃ３、Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０１７９】

その後、ステップＳ３０４では、第１通常始動入球装置３３ａ、第１サポート始動入球装置３３ｂ、第２始動入球装置３３ｃへの遊技球の入球に伴う始動入球処理を実行し、ステップＳ３０５では、スルーゲート３４への遊技球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する。続くステップＳ３０６では、電源・発射制御装置３１０の発射制御回路３１２に対して発射許可信号を送信する等の処理を行うための発射許可コマンド設定処理を行う。その後、タイマ割込み処理を一旦終了する。

【０１８０】

ここで、ステップＳ３０４の始動入球処理について図１３のフローチャートを参照して説明する。尚、ＲＡＭ５０３には、第１通常始動入球装置３３ａ、及び、第１サポート始動入球装置３３ｂへの入球を契機とする第１変動表示の保留数（第１特別変動保留エリアの保留エリアのうち当否関連情報が保留記憶された保留エリアの数）をカウントする第１保留カウンタＮａ、第２始動入球装置３３ｃへの入球を契機とする第２変動表示の保留数（第２特別変動保留エリアの保留エリアのうち当否関連情報が保留記憶された保留エリアの数）をカウントする第２保留カウンタＮｂが設けられている。

【０１８１】

また、第１及び第２特別変動保留エリアの実行エリア及び各保留エリアには、当否乱数カウンタＣ１の値を記憶する当否乱数記憶エリア、種別決定カウンタＣ２の値を記憶する

当選種別乱数記憶エリア、変動選択カウンタＣ３の値を記憶するリーチ乱数記憶エリア、及び、第１及び第２変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の値を記憶する第１及び第２変動種別乱数記憶エリアが設けられている。

【０１８２】

先ず、ステップＳ５０１では、遊技球が第２始動入球装置３３ｃに入賞したか否かを第２始動入球スイッチ２２４ｃの検知情報により判別する。当該ステップＳ５０１で肯定判別された場合、ステップＳ５０２において、第２変動表示が実行中であることを示す特図２表示中フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ５０２で否定判別された場合には、後述の第１変動表示に関する処理を行うステップＳ５０９に移行する。すなわち、第２変動表示の最中に第２始動入球装置３３ｃに遊技球が入球しても、ステップＳ５０３以降の第２変動表示に関する処理（保留記憶する処理）は行われない構成となっている。尚、第２変動表示を２つ以上保留記憶可能に構成したり、第２変動表示中であっても第２変動表示を保留記憶可能としたりしてもよい。

【０１８３】

一方、ステップＳ５０２で否定判別された場合には、ステップＳ５０３に進み、第２保留カウンタＮｂを１インクメントする。続くステップＳ５０４では、第２変動表示の保留数が１つ増えたことに対応する第２保留表示装置４６ｂ（第２保留ランプ）の加算表示処理を行う。つまり、第２保留ランプが消灯状態であった場合には点灯させるための処理を行う。

【０１８４】

ステップＳ５０４の後、ステップＳ５０５において、当否乱数カウンタＣ１、種別決定カウンタＣ２、変動選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の各値（当否乱数カウンタバッファ、種別決定カウンタバッファ、変動選択カウンタバッファ、及び、変動種別カウンタバッファに記憶されている各値）を、第２特別変動保留エリアの空いている保留エリアのうち最初の保留エリア（本例では、保留第１エリアの当否乱数記憶エリア、当選種別乱数記憶エリア、リーチ乱数記憶エリア、及び、第１及び第２変動種別乱数記憶エリア）に格納する。ステップＳ５０５の後、ステップＳ５０６に移行する。

【０１８５】

ステップＳ５０６では、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣ１の値が大当たりや小当たり（本例では、第２変動表示で小当たりはしないが、小当たりし得る構成としてもよい）に対応する値であるか否かを判別する当否判定処理を行う。尚、当否判定処理の詳細については後述する。

【０１８６】

続くステップＳ５０７では、ステップＳ５０６で当否乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応する値であると判定された場合に、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された種別決定カウンタＣ２の値に基づいて、大当たりの種別を判別する第２種別判定処理を行う。尚、第２種別判定処理の詳細については後述する。

【０１８７】

ここで、ステップＳ５０６の当否判定処理の詳細について、図１４を参照して説明する。

【０１８８】

先ず、ステップＳ５１０１では、新たに特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣ１の値（０～５９９）が、第１当否判定テーブルに記憶された値である「７，１７７」のどちらかと一致するか否かを判別する。ステップＳ５１０１で肯定判別された場合には、ステップＳ５１０２において、特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの第１大当たり予定フラグをオンにした後、本処理を終了する。

【０１８９】

一方、ステップＳ５１０１で否定判別された場合には、ステップＳ５１０３において、新たに特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣ１の値が、第２当否判定テーブルに記憶された値である「８～１６，１７８～１８６」のいずれかと一致するか否かを

判別する。ステップＳ５１０３で肯定判別された場合には、ステップＳ５１０４において、特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの第２大当たり予定フラグをオンにした後、本処理を終了する。

【０１９０】

また、ステップＳ５１０３で否定判別された場合には、ステップＳ５１０５において、新たに特別変動保留エリアに記憶された変動情報は第１変動表示に対応するものであるか否かを判別する。ステップＳ５１０５で否定判別された場合、すなわち、第１変動表示の保留記憶に対応する処理である場合には、そのまま本処理を終了する。

【０１９１】

一方、ステップＳ５１０５で肯定判別された場合には、ステップＳ５１０６において、新たに特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣ１の値が、小当たり当否判定テーブルに記憶された値である「４０１～４０６」のいずれかと一致するか否かを判別する。ステップＳ５１０６で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳ５１０６で肯定判別された場合には、ステップＳ５１０７において、特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの低確時小当たり予定フラグをオン設定した後、本処理を終了する。尚、本実施形態では、（新たに当否関連情報が保留記憶された保留エリアの）当否乱数記憶エリアに対して、特定の値を記憶（上書き）することで第１大当たり予定フラグ、第２大当たり予定フラグ、及び、低確時小当たり予定フラグがオン設定されたこととするが、当否乱数記憶エリアとは別に、第１大当たり予定フラグ、第２大当たり予定フラグ、及び、低確時小当たり予定フラグを設けることも可能である。

【０１９２】

次に、ステップＳ５０７の第２種別判定処理について、図１５（ｂ）を参照して説明する。先ず、ステップＳ５３０１では、直前に行われた当否判定処理にて、第１大当たり予定フラグ、及び、第２大当たり予定フラグのうちどちらかがオン設定されたか否かを判別する。ステップＳ５３０１で否定判別された（大当たり状態が発生する可能性がない）場合には、そのまま本処理を終了する。

【０１９３】

一方、ステップＳ５３０１で肯定判別された（大当たり状態の発生する可能性がある）場合には、ステップＳ５３０２において、高入球状態である確変モードが大当たり状態を挟んで連続することが許容される高入球上限となるまでの大当たり状態の残り回数を記憶する高入球上限カウンタの値が「１」であるか否かを判別する。上記のように、本実施形態の高入球上限は、確変モードを介して連続する大当たり状態が１０回発生するまで（確変モードに移行する契機となった初回の大当たり状態を含む）とされており、大当たり状態を挟んで確変モードが連続可能な回数としては９回となっている。

【０１９４】

ステップＳ５３０２で肯定判別された場合、すなわち、該当の大当たり状態で高入球上限に到達する場合には、さらに、ステップＳ５３０３において、高確率状態である確変モード、及び、チャンスモードが大当たり状態を挟んで連続することが許容される高確率上限となるまでの大当たり状態の残り回数を記憶する高確率上限カウンタの値が「１」であるか否かを判別する。上記のように、本実施形態の高確率上限は、確変モード、又は、チャンスモードを介して連続する大当たり状態が４０回発生するまで（確変モード、又は、チャンスモードに移行する契機となった初回の大当たり状態を含む）とされており、大当たり状態を挟んで確変モード、又は、チャンスモードが連続する回数は３９回となっている。

【０１９５】

ステップＳ５３０３で否定判別された場合には、ステップＳ５３０４において、「１０ＲＳＣ」の大当たり状態を発生させることを示す１０ＲＳＣフラグをオン設定した後、本処理を終了する。すなわち、大当たり状態終了後に確変モードが付与される大当たり状態が確変モードを挟んで１０回発生すると、その後、強制的にチャンスモードに移行するようになっている。

【０１９６】
　また、ステップＳ５３０３で肯定判別された場合、すなわち、高確率上限、及び、高入球上限の両方に到達した場合には、ステップＳ５３０５において、「１０ＲＮ」の大当たり状態を発生させることを示す１０ＲＮフラグをオン設定した後、本処理を終了する。
【０１９７】
　さらに、ステップＳ５３０２で否定判別された場合には、ステップＳ５３０６において、高確率上限カウンタの値が「１」であるか否かを判別する。ステップＳ５３０６で肯定判別された場合には、ステップＳ５３０５において、１０ＲＮフラグをオン設定した後、本処理を終了する。
【０１９８】
　尚、通常モードにおいて「１０ＲＳＫ」、又は、「２ＲＳＲ」に当選した場合には、高入球上限の１０回と、高確率上限の４０回とが設定され、大当たり状態終了後に高入球上限カウンタ、及び、高確率上限カウンタの値を１ずつ減算し、確変モードに移行する。これに対し、通常モードにおいて「２ＲＳＣ」に当選した場合には、高確率上限の４０回が設定され、大当たり状態終了後に高確率上限カウンタの値を１減算し、チャンスモードに移行する。ここで、上記ステップＳ５３０４、ステップＳ５３０５の処理が行われる状況としては、通常モードで６５．５％の確率で振り分けられる「２ＲＳＣ」の大当たりに当選し、その後のチャンスモードで６５．５％の確率で振り分けられる「２ＲＳＣ」に２８回、或いは、２９回以上連続で当選しなければ（３５．５％の確率で振り分けられる「１０ＲＳＫ」、及び、「２ＲＳＲ」に否当選となり続けなければ）発生しないことから、かなり稀な状況と言える。
【０１９９】
　また、ステップＳ５３０６で否定判別された場合には、ステップＳ５３０７において「１０ＲＳＫ」の大当たり状態を発生させることを示す１０ＲＳＫフラグをオン設定した後、本処理を終了する。つまり、本実施形態では、第２当否抽選にて大当たり状態に当選した場合に付与される大当たり種別は基本的に「１０ＲＳＫ」の１種類である。さらに、上記のように、第２当否抽選にて大当たり状態に当選した場合であっても、「１０ＲＳＣ」等が選択される可能性があるが、かかる選択については高入球上限や高確率上限に到達したか否かによって決定される。尚、ステップＳ５３０２．Ｓ５３０３．Ｓ５３０６の判別で、対応する上限カウンタの値が「０、１」のどちらかであるか否かを判別することとしてもよい。尚、本実施形態では、（新たに当否関連情報が保留記憶された保留エリアの）当選種別乱数記憶エリアに対して、特定の値を記憶（上書き）することで１０ＲＳＫフラグ等の大当たり種別を示すフラグがオン設定されたこととするが、当選種別乱数記憶エリアとは別に、大当たり種別を示すフラグを設けることも可能である。
【０２００】
　図１３の説明に戻り、ステップＳ５０７に続くステップＳ５０８では、先発コマンドの設定処理を行う。尚、先発コマンドには、当否判定処理、及び、種別判定処理の結果を示す変動情報（変動表示の内容を決定するために使用される情報）や、第１通常始動入球装置３３ａ又は第２始動入球装置３３ｃのどちらへの入球を契機とする変動情報であるのかを示す情報が含まれ、次回の外部出力処理（ステップＳ２０１参照）にてサブ制御装置２６２に出力される。
【０２０１】
　ステップＳ５０８の処理の後、又は、ステップＳ５０１で否定判別された場合、或いは、ステップＳ５０２で肯定判別された場合には、ステップＳ５０９において、遊技球が第１通常始動入球装置３３ａ、及び、第１サポート始動入球装置３３ｂに入賞したか否かを第１通常始動入球スイッチ２２４ａ、及び、第１サポート始動入球スイッチ２２４ｂの検知情報により判別する。当該ステップＳ５０９で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、肯定判別された場合には、ステップＳ５１０において、第１通常始動入球スイッチ２２４ａ、及び、第１サポート始動入球スイッチ２２４ｂへの入賞を契機とする変動表示の保留数をカウントする第１保留カウンタＮａの値が上限値（本実施形態

では「４」）未満であるか否かを判別する。当該ステップＳ５１０で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳ５１０で肯定判別された場合には、ステップＳ５１１に進み、第１保留カウンタＮａを１インクメントする。

【０２０２】

続くステップＳ５１２では、第１変動表示の保留数が１つ増えたことに対応する第１保留表示装置４６ａ（第１保留ランプ）の加算表示処理を行う。つまり、左右一対の第１保留ランプが両方とも消灯状態であった場合には左側の第１保留ランプを点灯させ、左側の第１保留ランプが点灯状態であり右側の第１保留ランプが消灯状態であった場合には左右両方の第１保留ランプを点灯させ、左右両方の第１保留ランプが点灯状態であった場合には右側の第１保留ランプを点灯させたまま左側の第１保留ランプを点滅させ、左側の第１保留ランプが点滅状態であり右側の第１保留ランプが点灯状態であった場合には左右両方の第１保留ランプを点滅させるための処理を行う。

【０２０３】

ステップＳ５１２の後、ステップＳ５１３において、当否乱数カウンタＣ１、種別決定カウンタＣ２、変動選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の各値を、第１特別変動保留エリアの空いている保留エリア（当否乱数記憶エリア、当選種別乱数記憶エリア、リーチ乱数記憶エリア、及び、第１及び第２変動種別乱数記憶エリア）に格納する。ステップＳ５１３の後、ステップＳ５１４に移行する。

【０２０４】

ステップＳ５１４では、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応する値であるか否かを判別する当否判定処理を行う。当否判定処理の詳細については既に上述している。

【０２０５】

続くステップＳ５１５では、ステップＳ５１４で当否乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応する値であると判定された場合に、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された種別決定カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり種別を判別する第１種別判定処理を行う。

【０２０６】

ここで、ステップＳ５１５の第１種別判定処理について、図１５（ａ）を参照して説明する。先ず、ステップＳ５２０１では、直前に行われた当否判定処理にて、第１及び第２大当たり予定フラグのどちらかがオン設定されたか否かを判別する。ステップＳ５２０１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０２０７】

一方、ステップＳ５２０１で肯定判別された場合には、ステップＳ５２０２において、高確率上限カウンタの値から、第１特別変動保留エリアの第１～第４保留エリアでオン設定されている第１大当たり予定フラグ、及び、第２大当たり予定フラグの数（合算）を引いた値が「０」であるか否かを判別する（マイナスの値となっても肯定判別されない）。ステップＳ５２０２で肯定判別された場合、すなわち、最新の保留された変動情報に対応して大当たり状態が発生することにより高確率上限に到達する場合には、ステップＳ５２０３において、「２ＲＮ」の大当たり状態が発生することを示す２ＲＮフラグをオン設定した後、本処理を終了する。すなわち、大当たり状態終了後に確変モード又はチャンスモードが付与される大当たり状態が確変モード又はチャンスモードを挟んで４０回発生すると、その後、強制的に通常モードに移行するようになっている。

【０２０８】

また、ステップＳ５２０２で否定判別された場合には、ステップＳ５２０４において、種別判定テーブルを参酌し、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された種別決定カウンタＣ２の値が「０～３３２」のいずれかと一致するか否かを判別する。ステップＳ５２０４で肯定判別された場合には、ステップＳ５２０５において変動種別フラグをオンにしてから、本処理を終了する。尚、詳しくは後述するが、本実施形態では、低確率状態と、高確率状態とで、変動種別フラグがオン設定されている場合に発生する大当たり種別が異なり、高確率状態（チャンスモード）では「２ＲＳＫ」が発生し、低確率状態（通常モード

）では「１０ＲＳＫ」が発生する。
【０２０９】
また、ステップＳ５２０４で否定判別された場合には、ステップＳ５２０６において、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された種別決定カウンタＣ２の値が「２ＲＳＣ」の大当たりに対応する値「３３３～９９７（高確率状態、及び、低確率状態共通）」のいずれかと一致するか否かを判別する。ステップＳ５２０６で肯定判別された場合には、ステップＳ５２０７において、２ＲＳＣフラグをオン設定した後、本処理を終了する。
【０２１０】
一方、ステップＳ５２０６で否定判別された場合、すなわち、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された種別決定カウンタＣ２の値が「２ＲＳＲ」の大当たりに対応する値「９９８，９９９（高確率状態、及び、低確率状態共通）」のどちらかには、ステップＳ５２０８において、２ＲＳＲフラグをオン設定した後、本処理を終了する。
【０２１１】
図１３の説明に戻り、ステップＳ５１５に続くステップＳ５１６では、ステップＳ５１４で当否乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応する値ではない（外れである）と判定された場合に、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された変動選択カウンタＣ３の値に基づいて、リーチの種別を判別するリーチ判定処理を行う。
【０２１２】
ここで、ステップＳ５１６のリーチ判定処理について、図１６を参照して説明する。先ず、ステップＳ５４０１では、直前に行われた当否判定処理にて、第１大当たり予定フラグ、及び、第２大当たり予定フラグのどちらかが設定されたか否かを判別する。ステップＳ５４０１で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【０２１３】
一方、ステップＳ５４０１で否定判別された場合、すなわち、外れ（又は小当たり）となる場合には、ステップＳ５４０２において、リーチ判定テーブルを参酌し、新たに特別変動保留エリアに記憶された変動選択カウンタＣ３の値が、「前後外れリーチ」に対応する値「０、１」のどちらかと一致するか否かを判別する。ステップＳ５４０２で肯定判別された場合には、ステップＳ５４０３において、前後外れリーチの発生を示す前後フラグをオンにした後、本処理を終了する。
【０２１４】
一方、ステップＳ５４０２で否定判別された場合には、ステップＳ５４０４において、リーチ判定テーブルを参酌し、新たに特別変動保留エリアに記憶された変動選択カウンタＣ３の値が、「前後外れ以外リーチ」に対応する値「２～２１」のいずれかと一致するか否かを判別する。当該ステップＳ５４０４で肯定判別された場合には、ステップＳ５４０５において前後以外フラグをオンにした後、本処理を終了する。尚、本実施形態では、（新たに当否関連情報が保留記憶された保留エリアの）リーチ乱数記憶エリアに対して、特定の値を記憶（上書き）することで前後フラグ、及び、前後以外フラグがオン設定されたこととするが、リーチ乱数記憶エリアとは別に、前後フラグ、及び、前後以外フラグを設けることも可能である。
【０２１５】
また、ステップＳ５４０４で否定判別された場合、すなわち、リーチ状態を経ることなく変動表示が終了する「完全外れ」となる場合には、そのまま本処理を終了する。
【０２１６】
尚、本実施形態の小当たりに対応する装飾図柄表示装置４２における装飾図柄の変動表示に関しては、いずれかの「外れ」が教示される変動表示の最後の部分に対し、小当たりに対応する態様を付け足したような態様となっている。
【０２１７】
図１３の説明に戻り、ステップＳ５１６に続くステップＳ５１７において、先発コマンドの設定処理を行い、本処理を終了する。尚、先発コマンドには、当否判定処理、種別判定処理、及び、リーチ判定処理の結果を示す変動情報や、第１変動表示、又は、第２変動

表示のどちらの変動情報であるのかを示す情報が含まれ、次回の外部出力処理（ステップＳ２０１参照）にてサブ制御装置２６２に出力される。

【０２１８】

尚、本実施形態では、第１通常始動入球装置３３ａ、第１サポート始動入球装置３３ｂ、又は、第２始動入球装置３３ｃに遊技球が入球すると、当否乱数カウンタＣ１の値等が直接特別変動保留エリアに記憶され、その後、当否判定処理等が実行される構成となっているが、特にこのような構成に限定されるものではない。例えば、当否乱数カウンタＣ１の値等を取得した際にこれらのカウンタ値を一時的に記憶する仮記憶エリアを設け、当該仮記憶エリアに記憶された情報に関し、当否判定処理等を実行した後、対応する特別変動保留エリアの保留エリアに記憶する構成を採用してもよい。

【０２１９】

尚、ステップＳ５０５、ステップＳ５１３の当否乱数カウンタＣ１の値を抽出する処理が判別値抽出処理を構成し、同じくステップＳ５０５、ステップＳ５１３の抽出した当否乱数カウンタＣ１の値を特別変動保留エリアに記憶する処理が判別値格納処理を構成する。さらに、当否乱数カウンタＣ１の値を抽出し、記憶する機能が情報取得手段を構成する。また、ステップＳ５０６、ステップＳ５１４（ステップＳ５１０１、ステップＳ５１０３）の当否乱数カウンタＣ１の値が当選に対応する値であるか否かを判別する処理が第１当否判別処理を構成し、その判別結果を記憶する（対応フラグをセットする）ステップＳ５１０２、ステップＳ５１０４の処理が結果記憶処理を構成する。

【０２２０】

次に、ステップＳ３０５のスルーゲート通過処理について図１７のフローチャートを参照して説明する。ステップＳ６０１では、遊技球がスルーゲート３４を通過したか否かをスルーゲートスイッチ２２５の検知情報により判別する。ステップＳ６０１で否定判別された場合、そのまま本処理を終了する。

【０２２１】

一方、ステップＳ６０１にて肯定判別された場合、すなわち、遊技球がスルーゲート３４を通過したと判別されると、ステップＳ６０２において、普通図柄表示装置４１にて行われる変動表示の保留数をカウントする普通保留カウンタＮｃの値が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判別する。ここで否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳ６０２で肯定判別された場合、すなわち、スルーゲート３４への遊技球の通過が確認され、且つ、普通保留カウンタＮｃの値＜４であることを条件にステップＳ６０３に進み、普通保留カウンタＮｃを１インクリメントする。

【０２２２】

また、続くステップＳ６０４では、普通図柄表示装置４１における変動表示の保留数が１つ増えたことに対応する普通保留表示装置４４（普通保留ランプ）の加算表示処理を行う。つまり、左右一対の普通保留ランプが両方とも消灯状態であった場合には左側の普通保留ランプを点灯させ、左側の普通保留ランプが点灯状態であり右側の普通保留ランプが消灯状態であった場合には左右両方の普通保留ランプを点灯させ、左右両方の普通保留ランプが点灯状態であった場合には右側の普通保留ランプを点灯させたまま左側の普通保留ランプを点滅させ、左側の普通保留ランプが点滅状態であり右側の普通保留ランプが点灯状態であった場合には左右両方の普通保留ランプを点滅させるための処理を行う。

【０２２３】

ステップＳ６０４の後、ステップＳ６０５において、当否に関わる乱数を取得する。具体的には、上記ステップＳ３０３の乱数更新処理で更新した普通図柄乱数カウンタＣ４の値を、ＲＡＭ５０３の普通変動保留エリアの空き記憶エリアのうち最初のエリアに格納する。その後、スルーゲート通過処理を終了する。

【０２２４】

次に、ステップＳ３０６の発射許可コマンド設定処理について、図１８を参照して説明する。

【０２２５】

先ず、ステップＳ７０１では、発射制御回路３１２から発射状態信号を受信している状態であることを示す発射許可フラグがオン設定されているか否かを判別する。尚、発射状態信号は、発射制御回路３１２が、ハンドル１８からのタッチ信号、及び、発射スイッチ信号と、払出制御装置３１１からのＣＲユニット接続信号とを受信している場合に、発射制御回路３１２から主制御装置２６１に送信されるようになっている。

【０２２６】

ステップＳ７０１で肯定判別された場合には、ステップＳ７０２において、発射状態信号を受信しているか否かを判別する。ステップＳ７０２で否定判別された場合、ステップＳ７０３において、発射許可フラグをオフしてから、本処理を終了する。

【０２２７】

一方、ステップＳ７０２で肯定判別された場合には、ステップＳ７０４において、遊技球の発射間隔を計るために使用される発射タイマの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳ７０４で否定判別された場合には、ステップＳ７０７において、発射タイマの値を１減算してから、本処理を終了する。

【０２２８】

一方、ステップＳ７０４で肯定判別された場合には、ステップＳ７０５において、主制御装置２６１から、発射制御回路３１２に対して発射許可信号を送信する。続くステップＳ７０６では、発射許可フラグをオフする。ステップＳ７０６の後、本処理を終了する。

【０２２９】

また、ステップＳ７０１で否定判別された場合には、ステップＳ７０８において、発射状態信号を受信しているか否かを判別する。ステップＳ７０８で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳ７０８で肯定判別された場合には、ステップＳ７０９において、発射許可フラグをオン設定する。

【０２３０】

続くステップＳ７１０では、発射制御回路３１２に対して球送り信号を送信する。さらに、ステップＳ７１１において、発射タイマに対して０．６秒に相当する「３００」を設定する。これにより、球送り装置６３により遊技球が発射位置に確実にセットされてから、遊技球が発射装置６０により打出されるように構成されるとともに、主制御装置２６１が発射制御回路３１２から発射状態信号を受信し続けている状態において、主制御装置２６１から発射許可信号が０．６秒間隔で送信され、０．６秒間隔で遊技球が発射装置６０により発射されるようになっている。ステップＳ７１１の後、本処理を終了する。

【０２３１】

尚、発射制御回路３１２では、主制御装置２６１から発射許可信号を受信した場合に、ハンドル１８、及び、払出制御装置３１１から、タッチ信号、発射スイッチ信号、及び、ＣＲユニット接続信号の全てを受信しているか否かを判別し、肯定判別された場合に、発射装置６０（発射ソレノイド）を駆動させ、遊技球を発射させるための発射処理が行われるようになっている。さらに、発射制御回路３１２は、ダイヤル位置信号に基づいて、遊技球の発射強さ（発射速度）に関する発射装置６０の調節制御を行う。これにより、遊技球が、調節された強さで発射装置６０により打ち出されるようになっている。

【０２３２】

また、発射制御回路３１２は、主制御装置２６１から球送り信号を受信した場合に、発射レール６１のうち発射装置６０にて遊技球が発射されることとなる発射位置に遊技球がセットされていることを検知する準備球検知センサを確認し、発射位置に遊技球がセットされていないことが確認された場合には、球送り装置６３を駆動させ、遊技球を発射位置にセットするための球送り処理を行う。

【０２３３】

図１２は、ＮＭＩ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１により停電の発生等によるパチンコ機１０の電源断時に実行される。このＮＭＩ割込みにより、電源断時の主制御装置２６１の状態がＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶される。

【０２３４】
すなわち、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ＳＫ１が停電監視回路５４２から主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＣＰＵ５０１は実行中の制御を中断してＮＭＩ割込み処理を開始し、ステップＳ４０１において、電源断の発生情報の設定として電源断の発生情報をＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶してＮＭＩ割込み処理を終了する。
【０２３５】
なお、上記のＮＭＩ割込み処理は払出制御装置３１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込みにより、電源断の発生情報がＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに記憶される。すなわち、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ＳＫ１が停電監視回路５４２から払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１のＮＭＩ端子に出力され、ＣＰＵ５１１は実行中の制御を中断して図１２のＮＭＩ割込み処理を開始する。その内容は上記説明の通りである。
【０２３６】
次に、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１により実行されるメイン処理の流れを図９のフローチャートを参照しながら説明する。このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。
【０２３７】
先ず、ステップＳ１０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。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と共に、サブ側の制御装置（サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば１秒程度、ウェイト処理を実行する。続くステップＳ１０２では、ＲＡＭアクセスを許可する。
【０２３８】
その後、ＣＰＵ５０１内のＲＡＭ５０３に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステップＳ１０３では、電源・発射制御装置３１０の電源回路３１３に設けたＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下（ＯＮ）されているか否かを判別し、押下されていれば、バックアップデータをクリア（消去）するべく、ステップＳ１１２へ移行する。
【０２３９】
一方、ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下されていなければ、続くステップＳ１０４で、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。ここで、設定されていなければ、バックアップデータは記憶されていないので、この場合もステップＳ１１２へ移行する。バックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていれば、ステップＳ１０５でＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳ１０６では、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。ここで算出したＲＡＭ判定値が電源断時に保存した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、この場合もステップＳ１１２へ移行する。
【０２４０】
ステップＳ１１２の処理では、サブ制御装置２６２及び払出制御装置３１１等を初期化するために、初期化コマンドを送信する。その後、ＲＡＭの初期化処理（ステップＳ１１３等）に移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５０３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、ＲＡＭ５０３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ことも可能である。
【０２４１】
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、電源投入時に初期状態に戻したい場合にはＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源が投入される。従って、ＲＡＭ消去スイッチ３２３がＯＮされていれば、ＲＡＭの初期化処理（ステップＳ１１３等）に移行する。例えば、チャンスモードや確変モードにおいてパチンコ機１

０の電源をオフしてＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源がオンされることで通常モードとなる。さらに、変動表示の保留の情報や、高確率上限カウンタ、高入球上限カウンタの情報等もクリア（初期化）される。

【０２４２】

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ＲＡＭ５０３の初期化処理（ステップＳ１１３等）に移行する。つまり、ステップＳ１１３ではＲＡＭ５０３の使用領域を０にクリアし、続くステップＳ１１４ではＲＡＭ５０３の初期値を設定する。その後、ステップＳ１１１で割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。

【０２４３】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押されていない場合（ステップＳ１０３：ＮＯ）には、電源断の発生情報が設定されていること、及びＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップＳ１０７では、電源断前のスタックポインタを復帰させ、ステップＳ１０８では、電源断の発生情報をクリアする。

【０２４４】

ステップＳ１０９では、サブ側の制御装置を電源断時の遊技状態に復帰させるコマンドを送信する。ステップＳ１１０では、使用レジスタをＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａから復帰させる。その後、ステップＳ１１１で割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。

【０２４５】

次に、通常処理の流れを図１０のフローチャートを参照しながら説明する。この通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳ２０１～Ｓ２１１の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳ２１２，ステップＳ２１３のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【０２４６】

先ずステップＳ２０１では、前回の通常処理で更新された特別表示装置４３ａ、４３ｂや始動入球装置３３ａ、３３ｂ、３３ｃ等の設定内容に基づいた制御信号を各装置に送信したり、コマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信したりする外部出力処理を実行する。

【０２４７】

例えば、特別表示装置４３ａ、４３ｂにおける変動表示を開始させる場合に、装飾図柄表示装置４２における装飾図柄の変動表示等による演出変動表示を開始させるべく、変動パターンコマンドをサブ制御装置２６２に送信する。変動パターンコマンドを入力したサブ制御装置２６２は、かかる各種コマンドに基づいて、装飾図柄表示装置４２の表示態様（変動時間や演出パターンなど）を決定し、該表示態様を装飾図柄表示装置４２において表示するように表示制御装置４５に対し指示を出す。

【０２４８】

変動パターンコマンドには、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチといった装飾図柄の変動パターンを特定する情報（変動時間及び変動停止態様）が含まれている。一方、サブ制御装置２６２には、これらの変動パターンコマンドと装飾図柄の変動パターンとの関係がテーブルで記憶されている。そして、サブ制御装置２６２は、変動パターンコマンドに基づいて、装飾図柄の変動パターン等を決定し、表示制御装置４５や音声等の制御を行う。

【０２４９】

ここで、装飾図柄の変動パターンについて説明する。「ノーマルリーチ」は、装飾図柄の変動表示以外には特段の演出表示がされないリーチパターンである。「スーパーリーチ」は、装飾図柄の変動表示中（リーチ状態成立後）において、装飾図柄以外にも、装飾図柄表示装置４２にキャラクタ等が表示され、これにより遊技者に対し期待感を抱かせるリーチパターンである。「プレミアムリーチ」は、大当たり状態が発生する際にのみ導出さ

れ得る演出態様であり、装飾図柄の変動表示中（リーチ状態成立後）において、装飾図柄以外に、スーパーリーチとは異なるパターンのキャラクタ等が表示される態様で行われ、これにより遊技者に対し期待感を抱かせるリーチパターンである。加えて、「完全外れ」は、いずれのリーチ状態にもならずに、装飾図柄の変動表示が停止表示される変動パターンである。

【０２５０】

また、サブ制御装置２６２は、変動パターンコマンドに含まれる変動パターンの情報に基づき、装飾図柄表示装置４２における装飾図柄の変動表示の停止図柄（停止図柄の組合わせ）を決定して、変動時間経過後に停止表示させる。つまり、確変大当たり（「１０ＲＳＫ」、「２ＲＳＫ」、「２ＲＳＲ」）に当選した場合には、「１～９」のいずれかのゾロ目からなる装飾図柄の組合わせ（大当たり図柄の組合わせ）で変動表示が停止表示される。

【０２５１】

チャンス大当たり（「２ＲＳＣ」、「１０ＲＳＣ」）、又は、通常大当たり（「２ＲＮ」、「１０ＲＮ」）に当選した場合には、「２，４，６，８」のいずれかの偶数のゾロ目からなる装飾図柄の組合わせ（チャンス大当たり図柄の組合わせ）で変動表示が停止表示される。すなわち、確変大当たりに当選した場合にのみ、「１，３，５，７，９」のいずれかの奇数のゾロ目からなる装飾図柄の組合わせ（確変大当たり図柄の組合わせ）で変動表示が停止表示され得るようになっている。尚、確変モードやチャンスモードにおいて、高入球上限、及び、高確率上限が初期化されて確変モードが付与されるというレアな大当たり種別である「２ＲＳＲ」に当選した場合には、「７」のゾロ目からなる装飾図柄の組合わせで変動表示が停止表示されることとしてもよい。

【０２５２】

前後外れ図柄の組合わせは、リーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」に対応するものである。前後外れ以外図柄の組合わせは、リーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」に対応するものである。完全外れ図柄の組合わせは、リーチすら発生しない「完全外れ」に対応するものである。尚、主制御装置２６１において、大当たり図柄の組合わせ、確変大当たり図柄の組合わせ、チャンス大当たり図柄の組合わせ、前後外れ図柄の組合わせ、前後外れ以外図柄の組合わせ、及び、完全外れ図柄の組合わせのいずれかを指定する図柄コマンドを変動パターンコマンドとは別に設定し、変動パターンコマンドとともにサブ制御装置２６２に出力するような構成としてもよい。

【０２５３】

図１０の説明に戻り、ステップＳ２０２では、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の更新を実行する。より具体的には、他のカウンタと同様に、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２を１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が上限値（本実施形態では２５５、３１）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０２５４】

続くステップＳ２０３では、払出制御装置３１１より受信した賞球計数信号を読み込む。次に、ステップＳ２０４では、払出制御装置３１１より受信した払出異常信号を読み込む。

【０２５５】

その後、ステップＳ２０５では、第２特別表示制御処理を実行する。この処理では、第２特別表示装置４３ｂに関する制御が行われると共に、大当たりの判定や第２特別表示装置４３ｂ及び装飾図柄表示装置４２における変動表示の設定などが行われる。この第２特別表示制御処理の詳細は後述する。

【０２５６】

さらに、ステップＳ２０６では、第１特別表示制御処理を実行する。この処理では、第１特別表示装置４３ａに関する制御が行われると共に、大当たり、小当たりの判定や第１

特別表示装置４３ａ及び装飾図柄表示装置４２における変動表示の設定などが行われる。この第１特別表示制御処理の詳細は後述する。

【０２５７】

ステップＳ２０７では、可変入賞装置制御処理を実行する。この処理では、第１、及び、第２可変入賞装置３２ａ、３２ｂに関する制御が行われる。また、当該可変入賞装置制御処理の詳細は後述する。

【０２５８】

ステップＳ２０８では、普通表示制御処理を実行する。この処理では、普通図柄表示装置４１に関する制御が行われる。この普通表示制御処理の詳細は後述する。

【０２５９】

ステップＳ２０９では、始動入球装置制御処理を実行する。この処理では、羽根部材３７を具備する第１サポート始動入球装置３３ｂに関する制御が行われる。この始動入球装置制御処理の詳細は後述する。

【０２６０】

その後は、ステップＳ２１０において、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。ここでバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていなければ、ステップＳ２１１で、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本例では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判別する。そして、既に所定時間が経過していれば、ステップＳ２０１へ移行し、上記ステップＳ２０１以降の処理を繰り返し実行する。

【０２６１】

一方、前回の通常処理の開始から未だに所定時間が経過していなければ、次の通常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、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の更新を繰り返し実行する（ステップＳ２１２、ステップＳ２１３）。

【０２６２】

つまり、ステップＳ２１２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本例では５９９）に達した際０にクリアする。

【０２６３】

また、ステップＳ２１３では、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の更新を実行する（前記ステップＳ２０２と同様）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２を１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本例では２５５、３１）に達した際それぞれ０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の変更値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０２６４】

ここで、ステップＳ２０１～Ｓ２１０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、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定ではなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち当否乱数カウンタＣ１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、ＣＳ２についてもランダムに更新することができる。

【０２６５】

また、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていれば（ステップＳ２１０：ＹＥＳ）、電源が遮断されたことになるので、電源断時の停電処理としてステップＳ２１４以降の処理が行われる。停電処理は、まずステップＳ２１４において各割込み処理の発生を禁止し、ステップＳ２１５において、ＣＰＵ５０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアに退避し、ステップＳ２１６において、スタックポインタの値をバックアップエリア５０３ａに記憶する。

【０２６６】

その後、ステップＳ２１７において、電源が遮断されたことを示す電源断通知コマンドを他の制御装置（払出制御装置３１１等）に対して送信する。そして、ステップＳ２１８でＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリア５０３ａに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ５０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。その後、ステップＳ２１９でＲＡＭアクセスを禁止して、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。

【０２６７】

なお、ステップＳ２１０の処理は、ステップＳ２０１～Ｓ２０９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ステップＳ２１２、Ｓ２１３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２６１の通常処理において、各処理の終了時に電源断の発生情報を確認しているので、各処理が途中の場合と比較してＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶するデータ量が少なくなり、容易に記憶することができる。また、電源遮断前の状態に復帰する場合には、バックアップエリア５０３ａに記憶されているデータ量が少ないので、容易に復帰させることができ、主制御装置２６１の処理の負担を軽減することができる。さらに、データの記憶前に割込み処理の発生を禁止（ステップＳ２１４）するので、電源が遮断されたときのデータが変更されることを防止でき、電源遮断前の状態を確実に記憶することができる。

【０２６８】

次に、前記ステップＳ２０６の第１特別表示制御処理について図１９のフローチャートを参照して説明する。尚、上記のように、低入球状態かつ低確率状態である通常モードにおける第１変動時間は１０秒～１分に設定され、低入球状態かつ高確率状態であるチャンスモードにおける第１変動時間は０．１秒に設定され、高入球状態かつ高確率状態である確変モードにおける第１変動時間は１０分に設定されるように構成されている。

【０２６９】

先ず、ステップＳ８０１では、第１特別表示装置４３ａの第１変動表示の後に設定される変動インターバルの残り時間を計測するための第１変動インターバルタイマの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳ８０１で否定判別された場合、すなわち、変動インターバルの期間内である場合には、ステップＳ８０２において、第１変動インターバルタイマの値を減算してから、本処理を終了する。つまり、例えば、変動インターバルを１秒（１０００ｍｓｅｃ）として、第１変動インターバルタイマに「２４９（ステップＳ８０１の前にステップＳ８０２が行われる構成とする場合には「２５０」）」が設定されていた場合には、当該処理において、４ｍｓｅｃ毎に第１変動インターバルタイマの値が「１」減算され、１秒後に「０」となる。

【０２７０】

一方、ステップＳ８０１で肯定判別された場合、すなわち、変動インターバルではない場合には、ステップＳ８０３において、詳しくは後述する当たり状況記憶エリアを参照し、今現在、大当たり状態及び小当たり状態以外の状態であるか否かを判別する。

【０２７１】

尚、大当たり状態中には、特別表示装置４３ａ、４３ｂにおいて大当たりに対応する表示態様が停止表示されてから第１可変入賞装置３２ａが開放されるまでの間のオープニング期間と、第１可変入賞装置３２ａが開状態とされるラウンド期間と、第１可変入賞装置３２ａが閉状態とされるインターバル期間と、最終ラウンドの後、特別表示装置４３ａ、４３ｂの変動表示が開始可能となるまでのエンディング期間とがある。

【０２７２】

小当たり状態中には、第２可変入賞装置３２ｂが開状態とされるラウンド期間と、第２可変入賞装置３２ｂが閉状態とされるインターバル期間とがある。尚、本実施形態では、大当たり状態に際して第１可変入賞装置３２ａ（賞球１５個）が開状態とされ、小当たり状態に際して第２可変入賞装置３２ｂ（賞球３個）が開状態とされるように構成されているが、大当たり状態や小当たり状態に際して可変入賞装置３２ａ、３２ｂをどのように開

状態とさせるのか、及び、各可変入賞装置３２ａ、３２ｂの賞球数等については機種毎に適宜変更可能である。

【０２７３】

本実施形態の当たり状況記憶エリアは、大当たり状態や小当たり状態以外の状態のときには「０」が記憶されており、大当たり状態、及び、小当たり状態においては、オープニング期間及びインターバル期間のときに「１」、ラウンド期間のときに「２」、エンディング期間のときに「３」が記憶されている。すなわち、当該ステップＳ８０３では、当たり状況記憶エリアに「０」が記憶されているか否かを判別して、大当たり状態中や小当たり状態中であるか否かを判別する。ステップＳ８０３で否定判別された場合、すなわち、大当たり状態又は小当たり状態中である場合には、そのまま本処理を終了する。

【０２７４】

一方、ステップＳ８０３で肯定判別された場合には、ステップＳ８０４において、第１特別表示装置４３ａにて第１変動表示中であることを示す特図１表示中フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ８０４で否定判別された場合、すなわち、大当たり状態又は小当たり状態中ではなく、さらに第１変動表示中でもない場合には、ステップＳ８０５に進み、第１通常始動入球装置３３ａ、及び、第１サポート始動入球装置３３ｂへの入球を契機とする第１変動表示の保留数をカウントする第１保留カウンタＮａが０よりも大きいか否かを判別する。

【０２７５】

ステップＳ８０５で肯定判別された場合には、ステップＳ８０６において、第１保留カウンタＮａから１を減算する。続くステップＳ８０７では、第１特別変動保留エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１特別変動保留エリアの第１保留エリア～第４保留エリア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であって、第１保留エリア→実行エリア、第２保留エリア→第１保留エリア、第３保留エリア→第２保留エリア、第４保留エリア→第３保留エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【０２７６】

ステップＳ８０７の後、ステップＳ８０８において、第１変動表示の保留数が１つ減ったことに対応する第１保留表示装置４６ａ（第１保留ランプ）の減算表示処理を行う。つまり、左右一対の第１保留ランプが両方とも点滅状態であった場合には左側の第１保留ランプを点滅させたまま右側の第１保留ランプを点灯させ、左側の第１保留ランプが点滅状態であり右側の第１保留ランプが点灯状態であった場合には左右両方の第１保留ランプを点灯させ、左右両方の第１保留ランプが点灯状態であった場合には左側の第１保留ランプを点灯させたまま右側の第１保留ランプを消灯させ、左側の第１保留ランプが点灯状態であり右側の第１保留ランプが消灯状態であった場合には左右両方の第１保留ランプを消灯させるための処理を行う。ステップＳ８０８の後、ステップＳ８０９において第１変動表示を開始させるための第１変動表示設定処理を行ってから、本処理を終了する。

【０２７７】

ここで、ステップＳ８０９の第１変動表示設定処理の詳細について、図２０を参照して説明する。

【０２７８】

先ず、ステップＳ９０１では、詳しくは後述するモード記憶エリアを参照し、高確率状態（確変モード、チャンスモード）であるか否かを判別する。尚、モード記憶エリアには、遊技モードを判別するための判別情報が記憶されている。本実施形態では、モード記憶エリアには、「１１」、「２１」、及び、「２２」のいずれかの値が記憶されており、「１１」は通常モードに対応し、「２１」は確変モードに対応し、「２２」はチャンスモードに対応している。つまり、当該ステップＳ９０１では、モード記憶エリアに「２１」及び「２２」のどちらかが記憶されているか否かを判別することで、高確率状態であるか否かを判別している。

【０２７９】

ステップＳ９０１で肯定判別された場合、すなわち、高確率状態である場合には、ステップＳ９０２において、第１特別変動保留エリアの実行エリアの当否乱数記憶エリアを参酌して、第１又は第２大当たり予定フラグ（図１４の当否判定処理参照）のどちらかがオン設定されているか否かを判別する。当該ステップＳ９０２で肯定判別された場合、すなわち、高確率状態において第１通常始動入球装置３３ａ、及び、第１サポート始動入球装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく当否抽選（第１当否抽選）にて大当たりに当選したと判別された場合には、ステップＳ９０４に移行する。

【０２８０】

また、ステップＳ９０１で否定判別された場合、すなわち低確率状態（通常モード）である場合には、ステップＳ９０３において、第１特別変動保留エリアの実行エリアの当否乱数記憶エリアを参酌し、第１大当たり予定フラグがオンであるか否かを判別する。当該ステップＳ９０３で肯定判別された場合、すなわち、低確率状態において第１当否抽選にて大当たりに当選したと判別された場合には、ステップＳ９０４に移行する。

【０２８１】

ステップＳ９０４では、大当たり状態の発生を教示する第１変動表示の実行を示す特図１大当たり変動フラグをオン設定する。尚、本実施形態では、第１特別変動保留エリアの実行エリアの当否乱数記憶エリアに対して、大当たり状態の発生を教示する第１変動表示を実行させたことに対応する値を記憶させることを、特図１大当たり変動フラグをオン設定することと称している。

【０２８２】

続くステップＳ９０５では、第１特別変動保留エリアの実行エリアを参酌して、変動種別フラグ（図１５参照）がオン設定されている否かを判別する。ステップＳ９０５で肯定判別された場合には、ステップＳ９０６においてモード記憶エリアに「１１」が記憶されているか否かを判別する。ステップＳ９０６で肯定判別された場合、すなわち、通常モードである場合には、ステップＳ９０７において、１０ＲＳＫパターン設定処理を行う。

【０２８３】

１０ＲＳＫパターン設定処理は、「１０ＲＳＫ」の大当たり状態の発生を教示する変動表示を実行させるための処理であり、ＲＡＭ５０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の値に基づいて、第１特別表示装置４３ａ、及び、装飾図柄表示装置４２の変動パターン（変動表示時間、特別表示装置４３ａ、及び、装飾図柄表示装置４２の変動表示の停止態様、装飾図柄表示装置４２の変動表示の演出パターン等）を決定し、当該決定や各種フラグ等に基づいて、変動パターンコマンドの設定等を行う。ステップＳ９０７の後、後述するステップＳ９２２に移行する。

【０２８４】

尚、通常モードにおいて、第１変動表示が４つ保留記憶されている場合には、変動時間が短く設定されるように構成してもよい。また、本実施形態では、通常モード、及び、チャンスモードでは、装飾図柄表示装置４２において第１変動表示に対応する第１演出変動表示が行われるのに対し、確変モードでは、装飾図柄表示装置４２において第２変動表示に対応する第２演出変動表示が行われ、第１演出変動表示は行われない。このため、確変モードでは、第１変動表示に関する変動パターンコマンドの設定を省略する（制御の簡略化を図る）ことも可能である。

【０２８５】

また、ステップＳ９０６で否定判別された場合には、ステップＳ９０８において、「２ＲＳＫ」の大当たり状態の発生を教示する変動表示を実行させるための２ＲＳＫパターン設定処理を行った後、ステップＳ９２２に移行する。

【０２８６】

加えて、ステップＳ９０５で否定判別された場合には、ステップＳ９０９において、第１特別変動保留エリアの実行エリアの当選種別乱数記憶エリアを参酌して、２ＲＳＣフラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ９０９で肯定判別された場合には、ステップＳ９１０において、「２ＲＳＣ」の大当たり状態の発生を教示する変動表示を

実行させるための２ＲＳＣパターン設定処理を行った後、ステップＳ９２２に移行する。
【０２８７】
一方、ステップＳ９０９で否定判別された場合には、ステップＳ９１１において、第１特別変動保留エリアの実行エリアの当選種別乱数記憶エリアを参酌して、２ＲＳＲフラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ９１１で肯定判別された場合には、ステップＳ９１２において、「２ＲＳＲ」の大当たり状態の発生を教示する変動表示を実行させるための２ＲＳＲパターン設定処理を行った後、ステップＳ９２２に移行する。
【０２８８】
また、ステップＳ９１１で否定判別された場合、すなわち、第１特別変動保留エリアの実行エリアに２ＲＮフラグがオン設定されている場合には、ステップＳ９１３において、「２ＲＮ」の大当たり状態の発生を教示する変動表示を実行させるための２ＲＮパターン設定処理を行った後、ステップＳ９２２に移行する。
【０２８９】
ステップＳ９０３で否定判別された場合には、ステップＳ９１４において、第１特別変動保留エリアの実行エリアの当否乱数記憶エリアを参酌して、低確時小当たり予定フラグ（図１４参照）がオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ９１４で肯定判別された場合、すなわち、低確率状態において小当たり抽選に当選した場合、及び、ステップＳ９０２で否定判別された場合、すなわち、高確率状態において第１当否抽選で否当選の第１変動表示が実行される場合には、ステップＳ９１５において、小当たり状態の発生を教示する第１変動表示の実行を示す特図１小当たり変動フラグをオン設定する。続くステップＳ９１６では、小当たり状態の発生を教示する変動表示を実行させるための小当たりパターン設定処理を行った後、ステップＳ９２２に移行する。
【０２９０】
また、ステップＳ９１４で否定判別された場合には、ステップＳ９１７において、第１特別変動保留エリアの実行エリアを参酌し、前後フラグ（図１６参照）がオンであるか否かを判別する。ステップＳ９１７で肯定判別された場合、すなわち、「前後外れリーチ」である場合には、ステップＳ９１８にて前後リーチパターン設定処理を行った後、ステップＳ９２２へ移行する。
【０２９１】
さらに、ステップＳ９１７で否定判別された場合には、ステップＳ９１９において、第１特別変動保留エリアの実行エリアを参酌し、前後以外フラグがオンであるか否かを判別する。ステップＳ９１９肯定判別された場合、すなわち、「前後外れ以外リーチ」である場合には、ステップＳ９２０にて前後以外リーチパターン設定処理を行った後、ステップＳ９２２へ移行する。一方、ステップＳ９１９で否定判別された場合には、すなわち「完全外れ」である場合には、ステップＳ９２１において外れ変動パターン設定処理を行った後、ステップＳ９２２に移行する。
【０２９２】
ステップＳ９２２では、第１特別表示装置４３ａにて変動表示中であるか否かを示す特図１表示中フラグをオン設定する。これにより、第１特別表示装置４３ａにおいて切替表示（第１変動表示）を行う条件が成立したことが示される。続くステップＳ９２３では、第１特別表示装置４３ａにおける変動時間（第１変動表示の残余時間）を計測する特図１表示タイマの設定処理を行う。当該特図１表示タイマは、第１変動表示開始から所定時間が経過したか否かを判別する際に参酌される。
【０２９３】
尚、特図１表示タイマの設定に基づき、次回の通常処理の外部出力処理において、第１特別表示装置４３ａに対し切替表示（第１変動表示）を開始する旨の制御信号が出力された場合には、第１特別表示装置４３ａにおいて切替表示（第１変動表示）が開始される。また、変動パターンコマンドを受信したサブ制御装置２６２は、通常モード、及び、チャンスモードのどちらかである場合には、第１特別表示装置４３ａの変動開始と（ほぼ）同時に、変動パターンコマンドに基づいて装飾図柄表示装置４２において変動表示を開始さ

せ、特別表示装置４３ａ、４３ｂの停止表示と（ほぼ）同時に、装飾図柄表示装置４２における装飾図柄の変動表示を停止表示させる。ステップＳ９２３の終了後、第１変動表示設定処理を終了する。

【０２９４】

尚、ステップＳ９０２、ステップＳ９０６等において第１大当たり予定フラグや変動種別フラグ等のフラグ情報に基づいて大当りか否か、大当たり種別はいずれであるのか等を判別するのではなく、再度、当否乱数カウンタＣ１や種別決定カウンタＣ２等の値に基づいて、対応するテーブルを参照し、変動パターンを決定するように構成してもよい。

【０２９５】

尚、本実施形態では、始動入球処理において、ステップＳ５０５、Ｓ５１３の当否乱数カウンタＣ１の値を取得して特別変動保留エリアに記憶する処理と、ステップＳ５０６、５１４の当否判定処理と、第１変動表示設定処理において、大当たり予定フラグと、そのときの状況とに基づいて当否を判別するステップＳ９０１～ステップＳ９０３の処理等とによって当否抽選が構成される。また、ステップＳ９０１～Ｓ９０３の処理等によって第２当否判別処理が構成され、ステップＳ９０７、ステップＳ９０８、ステップＳ９１０、ステップＳ９１２、ステップＳ９１３、ステップＳ９１６、ステップＳ９１８、ステップＳ９２０、ステップＳ９２１の処理等によって変動表示設定処理が構成される。

【０２９６】

図１９の説明に戻り、ステップＳ８０５で否定判別された場合には、ステップＳ８１０において、モード記憶エリアの値が「１１」及び「２２」のどちらかになっているか否かを判別する。つまり、装飾図柄表示装置４２において、第１変動表示に対応する演出変動表示が行われる状態である通常モード、及び、チャンスモードのどちらかであるか否かを判別する。

【０２９７】

ステップＳ８１０で肯定判別された場合には、ステップＳ８１１において、通常モード、及び、チャンスモードのどちらかで第１特別表示装置４３ａにおいて変動表示が行われていない変動待機状態であることを示す待機表示コマンドをサブ制御装置２６２に出力するための待機表示設定処理を行う。ステップＳ８１１の後、本処理を終了する。尚、サブ制御装置２６２は、待機表示コマンドを受信すると、装飾図柄表示装置４２において変動待機状態であることを示す表示態様（デモ画面表示）を導出させるための処理を行う。また、本例では、通常モード、及び、チャンスモードのどちらかで装飾図柄表示装置４２でデモ画面表示が導出されていても、第２特別表示装置４３ｂにおいて第２変動表示中である場合もある。加えて、本例では、第１特別表示装置４３ａ及び第２特別表示装置４３ｂは、変動表示の停止後、変動待機状態となっても停止態様がそのまま維持されるようになっているが、変動待機状態に対応する表示態様とされるように構成してもよい。

【０２９８】

また、ステップＳ８１０で否定判別された場合、すなわち、確変モード中の場合には、そのまま本処理を終了する。本実施形態では、確変モード中は、装飾図柄表示装置４２においてデモ画面表示が導出されないようになっている。

【０２９９】

尚、装飾図柄表示装置４２において変動待機状態であることを示す表示態様には、第１待機表示態様と、第２待機表示態様とがあり、待機表示コマンドを受けたサブ制御装置２６２は、先ず、装飾図柄表示装置４２の明るさが保たれたまま、装飾図柄の変動表示の停止表示態様がほぼそのまま維持される第１待機表示態様とするとともに、第１待機表示態様が導出されてからの時間を計測する待機時間計測タイマに対し、所定時間に対応する値（例えば、３０秒に対応する値）を設定するように構成してもよい。さらに、待機時間計測タイマの値が所定時間毎に減算されて「０」になった場合に、飾図柄表示装置４２の明るさが暗くされ、表示態様も簡略化される（例えば、装飾図柄が表示されない等）第２待機表示態様とされるように構成してもよい。

【０３００】

また、ステップＳ８０４で肯定判別された場合、すなわち第１変動表示中である場合には、ステップＳ８１２に進み、特図１表示タイマの減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に特図１表示タイマの値が４ｍｓｅｃ分ずつ減算されていく。例えば変動時間が１２秒（１２０００ｍｓｅｃ）の場合には、特図１表示タイマに対して「３０００」が設定され、４ｍｓｅｃ毎に１減算される。

【０３０１】

続いてステップＳ８１３に進み、第１変動時間が経過したか否か、すなわち、特図１表示タイマの値が「０」か否かを判別する。ステップＳ８１３で否定判別された場合には、ステップＳ８１８において、第１特別表示装置４３ａの切替表示（第１変動表示）を継続して行うための特図１切替表示設定を行う。尚、特図１切替表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、第１特別表示装置４３ａに対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。これによって、第１特別表示制御処理のタイミング、すなわち４ｍｓ毎に第１特別表示装置４３ａの切替表示（第１変動表示）が実現される。ステップＳ８１８の後、本処理を終了する。

【０３０２】

一方、ステップＳ８１３で肯定判別された場合には、ステップＳ８１４において特図１表示中フラグをオフし、ステップＳ８１５において第１特別表示装置４３ａにて停止表示を行うための特図１停止表示設定を行う。この特図１停止表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、第１特別表示装置４３ａに対し停止表示を行う制御信号が出力される。すなわち、第１特別表示装置４３ａにおいて、第１変動表示設定処理にて設定された各大当たり種別や外れ等に対応する態様が停止表示されることとなる。

【０３０３】

また、ステップＳ８１５の後、ステップＳ８１６において、サブ制御装置２６２に対して、装飾図柄表示装置４２の停止表示を行わせる特図１停止コマンドの設定を行う。これにより、第１特別表示装置４３ａ及び装飾図柄表示装置４２の停止タイミングの同期が確実に図られる。但し、装飾図柄表示装置４２の停止態様については変動表示の開始時に出力された変動パターンコマンドによって既にサブ制御装置２６２で決定されているため、再度装飾図柄表示装置４２の停止態様に関する情報を付加する必要はない。また、繰り返しとなるが、特別表示装置４３ａ、４３ｂによる停止表示が主となる表示であり、装飾図柄表示装置４２による装飾図柄の表示はあくまでも補助的なもの（演出用）となっている。

【０３０４】

続いて、ステップＳ８１７において、当たり状態の初期設定や遊技モードの切替設定を行うための特図１判別情報設定処理を行ってから、本処理を終了する。

【０３０５】

ここで、ステップＳ８１７の特図１判別情報設定処理について、図２１を参照して説明する。先ず、ステップＳ１００１において、第１特別変動保留エリアの実行エリアを参照し、特図１大当たり変動フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ１００１で肯定判別された場合には、ステップＳ１００２において、高入球上限カウンタ、及び、高確率上限カウンタの設定を行う第１上限カウンタ設定処理を行う。

【０３０６】

ここで、第１上限カウンタ設定処理について、図２６を参照して説明する。先ず、ステップＳ２５０１では、第１特別変動保留エリアの実行エリアに１０ＲＳＫフラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ２５０１で否定判別された場合には、ステップＳ２５０２において、第１特別変動保留エリアの実行エリアに２ＲＳＲフラグがオン設定されているか否かを判別する。

【０３０７】

ステップＳ２５０１、又は、ステップＳ２５０２のどちらかで肯定判別された場合、すなわち、第１変動表示に対応して、通常モードで「１０ＲＳＫ」の大当たりに当選した場

合、又は、通常モード及びチャンスモード（確変モード）のいずれかで「２ＲＳＲ」の大当たりに当選した場合には、ステップＳ２５０３において、高入球上限カウンタに対して高入球上限の初期設定値である「１０」を設定する。さらに、ステップＳ２５０３の後、ステップＳ２５０４において、高確率上限カウンタに対して高確率上限の初期設定値である「４０」を設定する。ステップＳ２５０４の後、本処理を終了する。

【０３０８】

また、ステップＳ２５０２で否定判別された場合には、ステップＳ２５０５において、通常モードであるか否か（モード記憶エリアに「１１」が記憶されているか否か）を判別する。ステップＳ２５０５で肯定判別された場合、すなわち、通常モードにおいて、「１０ＲＳＫ」及び「２ＲＳＲ」のどちらでもない「２ＲＳＣ」の大当たりに当選した場合には、ステップＳ２５０４において、高確率上限カウンタに対して「４０」を設定してから、本処理を終了する。

【０３０９】

また、ステップＳ２５０５で否定判別された場合には、ステップＳ２５０６において、第１特別変動保留エリアの実行エリアに２ＲＳＫフラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ２５０６で否定判別された場合、すなわち、チャンスモード（確変モード）において、「２ＲＳＣ」又は「２ＲＮ」に当選し、既に高確率上限カウンタの設定が済まされていて、高入球上限の設定も必要ない場合には、そのまま本処理を終了する。

【０３１０】

一方、ステップＳ２５０６で肯定判別された場合には、ステップＳ２５０７において、高入球上限カウンタの設定が既になされているか（高入球上限カウンタに特定値が記憶されているか）否かを判別する。

【０３１１】

本実施形態の高入球上限カウンタは、「０～１０」を示す値と、使用されていない（未設定の）状態であることを示す特定値とが設定され得るように構成されている。さらに、高確率上限カウンタは、「０～４０」を示す値と、使用されていない（未設定の）状態であることを示す特定値とが設定され得るように構成されている。尚、特定値は固有の値であってもよいし、上記した「０～１０」や「０～４０」を示す値とは異なるとともに、上限カウンタに関連する処理が行われたとしても「０～１０」や「０～４０」を示す値には更新され得ない値としてもよい。

【０３１２】

ステップＳ２５０７で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳ２５０７で否定判別された場合、すなわち、通常モードからチャンスモードに移行して１回目の大当たりが「２ＲＳＫ」だった場合には、ステップＳ２５０８において高入球上限カウンタに対して「１０」を設定し、本処理を終了する。

【０３１３】

図２１の説明に戻り、ステップＳ１００２の後、ステップＳ１００３において特図１大当たり変動フラグをオフし、ステップＳ１００４において大当たり状態中であることを示す特図１大当たり中フラグをオンする。

【０３１４】

続くステップＳ１００５では、モード記憶エリアの値が「１１」であり、尚且つ、特別変動保留エリアの実行エリアに変動種別フラグがオンされているか否かを判別する。ステップＳ１００５で肯定判別された場合、すなわち、「１０ＲＳＫ」の大当たりとなる場合には、ステップＳ１００６において、大当たり状態中に実行されるラウンドの回数（第１可変入賞装置３２ａの開放回数）を判別するためのラウンド数カウンタに「１０」を設定する。

【０３１５】

続くステップＳ１００７では、当たり状況記憶エリアに対して「１」を設定する。さらに、ステップＳ１００８では、当たり状態中の制御（可変入賞装置３２ａ、３２ｂの開閉制御）に用いられる特別可変タイマに対して、例えば、８秒のオープニング期間に対応す

る値「２０００」を設定する。続いて、ステップＳ１００９では、大当たり状態の各ラウンド中に可変入賞装置３２ａ、３２ｂに入球した遊技球の数をカウントするため（ラウンドの入賞上限に達したか否かを把握するため）の入賞カウンタに対して、１ラウンドあたりの最大入球個数である８個を示す「８」を設定する。尚、入賞カウンタの値は、タイマ割込み処理のスイッチ読み込み処理（図１１参照）に際して、可変入賞装置３２ａ、３２ｂへの入球があったか否かをカウントスイッチ２２３ａ、２２３ｂの検知情報により判別し、可変入賞装置３２ａ、３２ｂへの入球があったと判別されると１減算される。

【０３１６】

それから、ステップＳ１０１０では、サブ制御装置２６２に対して当たり状態の開始を伝えるための第１オープニングコマンドを設定する。当該第１オープニングコマンドには、第１変動表示に対応することや、当たり種別の情報等が含まれ、サブ制御装置２６２でも当たり状態のパターン（第１変動表示に対応することや、可変入賞装置３２ａ、３２ｂの開閉パターン、すなわち、どの可変入賞装置３２ａ、３２ｂが何回開状態とされるのか等）が把握できるようになっている。ステップＳ１０１０の後、後述するステップＳ１０２５に移行する。

【０３１７】

また、ステップＳ１００５で否定判別された場合には、ステップＳ１０１１において、ラウンド数カウンタに「２」を設定する。続くステップＳ１０１２では、当たり状況記憶エリアに対して「１」を設定し、ステップＳ１０１３では、特別可変タイマに対して、例えば、４秒のオープニング期間に対応する値「１０００」を設定し、ステップＳ１０１４では、入賞カウンタに対して「８」を設定し、ステップＳ１０１５では、第１オープニングコマンドを設定する。ステップＳ１０１５の後、後述するステップＳ１０２５に移行する。

【０３１８】

また、ステップＳ１００１で否定判別された場合には、ステップＳ１０１６において、特図１小当たり変動フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ１０１６で肯定判別された場合には、ステップＳ１０１７において、特図１小当たり変動フラグをオフし、ステップＳ１０１８において、特図１小当たり中フラグをオン設定する。

【０３１９】

続くステップＳ１０１９では、ラウンド数カウンタに「１」を設定し、ステップＳ１０２０では、当たり状況記憶エリアに対して「１」を設定し、ステップＳ１０２１では、特別可変タイマに対して、例えば、０．２秒の小当たりのオープニング期間に対応する値「５０」を設定し、ステップＳ１０２２では、入賞カウンタに対して「８」を設定し、ステップＳ１０２３では、小当たりオープニングコマンドを設定する。ステップＳ１０２３の後、後述するステップＳ１０２５に移行する。

【０３２０】

また、ステップＳ１０１６で否定判別された場合、すなわち、大当たりでも小当たりでもない「外れ」の場合には、ステップＳ１０２４において、第１変動インターバルタイマに対して変動インターバル（例えば、通常モードで１秒、チャンスモードで０．１秒）に相当する値を設定する。ステップＳ１０２４の後、本処理を終了する。

【０３２１】

尚、装飾図柄表示装置４２において第１変動表示に対応する演出変動表示を行うこととなる通常モード、及び、チャンスモードでは、第１特別表示装置４３ａの変動表示の停止表示のタイミングで装飾図柄表示装置４２の変動表示が停止表示され、変動インターバルが終わるまで（次回の第１特別表示装置４３ａの変動表示が開始されるまで）は、装飾図柄表示装置４２において停止表示された装飾図柄が表示され続ける。そして、変動インターバルが終わり、第１変動表示が保留記憶されている場合には、第１特別表示装置４３ａにおける変動表示と、装飾図柄表示装置４２における変動表示とが同時に開始される。一方、変動インターバルが終わっても、第１変動表示が保留記憶されていない場合には、装飾図柄表示装置４２における停止図柄がそのまましばらく導出され続け、その後、遊技を

待機する表示（デモ画面表示）に切替わる。
【０３２２】
尚、本実施形態では、確変モードが大当たり状態の発生まで必ず継続するように構成されているが、例えば、確変モードにおいて特別表示装置４３ａ、４３ｂの変動表示（確変モードでは、基本的には、第２特別表示装置４３ｂの第２変動表示のみ）が規定回数行われた場合に、通常モードに移行するように構成してもよい。つまり、ステップＳ１０２４の後、モード記憶エリアの値が「２１」であるか否かを判別し、肯定判別された場合に、確変モードの継続期間（上限となるまでの残りの変動回数）を計測するため変動回数カウンタの値（大当たり終了時に前記規定回数をセット）を１減算し、続いて、変動回数カウンタの値が「０」であるか否かを判別し、肯定判別された場合に、モード記憶エリアに対し「１１」を設定し、サブ制御装置２６２に対して通常モードへの移行を知らせるサポート終了コマンドの設定を行うように構成してもよい。
【０３２３】
ステップＳ１０１０、ステップＳ１０１５、又は、ステップＳ１０２３の後に移行するステップＳ１０２５では、特図２表示中フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ１０２５において否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳ１０２５において肯定判別された場合には、ステップＳ１０２６において、特図２表示中フラグをオフし、ステップＳ１０２７において、第２特別表示装置４３ｂの第２変動表示を強制的に「外れ」に対応する態様で停止表示させる（強制終了させる）ための処理を行う。つまり、第１変動表示が大当たり、及び、小当たりのどちらかを教示する態様で停止表示された場合には、変動中の第２変動表示を内容に関係なく強制終了させる（消去してしまう）。これにより、大当たり状態終了後に、第２変動表示についても新たな変動表示を開始させるように構成されている。
【０３２４】
さらに、サブ制御装置２６２側にも、第２変動表示を停止表示させることを伝えるべく、ステップＳ１０２８において、特図２強制停止コマンドを設定してから、本処理を終了する。尚、本実施形態では、通常モード、及び、チャンスモードでは、装飾図柄表示装置４２において、基本的に、第１変動表示に対応する装飾図柄の変動表示（第１演出変動表示）のみが表示され、第２変動表示に対応する表示は導出されないことから、特図２強制停止コマンドの設定を省略することも可能である。
【０３２５】
次に、通常処理（図１０参照）の第２特別表示制御処理（ステップＳ２０５）について、図２２を参照して説明する。尚、本実施形態では、第２特別表示装置４３ｂに関しては、第２変動表示の変動インターバルは設定されないように構成されている。また、上記のように、低入球状態（通常モード、及び、チャンスモード）における第２変動時間は１０分に設定され、高入球状態（確変モード）における第２変動時間は１秒に設定されるように構成されている。
【０３２６】
先ず、ステップＳ１６０１では、当たり状況記憶エリアの値が「０」であるか否か、すなわち、大当たり状態及び小当たり状態以外の状態であるか否かを判別する。ステップＳ１６０１で否定判別された場合、すなわち、大当たり状態又は小当たり状態中である場合には、そのまま本処理を終了する。
【０３２７】
一方、ステップＳ１６０１で肯定判別された場合には、ステップＳ１６０２において、第２特別表示装置４３ｂにて第２変動表示中であることを示す特図２表示中フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ１６０２で否定判別された場合、すなわち、大当たり状態又は小当たり状態中ではなく、さらに第２変動表示中でもない場合には、ステップＳ１６０３に進み、第２始動入球装置３３ｃへの入球を契機とする第２変動表示の保留数をカウントする第２保留カウンタＮｂが０よりも大きいか否かを判別する。
【０３２８】

当該ステップＳ１６０３で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳ１６０３で肯定判別された場合には、ステップＳ１６０４において、第２保留カウンタＮｂから１を減算する。続くステップＳ１６０５では、第２特別変動保留エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理では、第２特別変動保留エリアの保留第１エリアに格納されているデータが、実行エリアにシフトされる。

【０３２９】

尚、本実施形態では、第２変動表示中は第２変動表示が保留記憶されることはなく、第２特別変動保留エリアの保留エリアも第１保留エリアの１つだけである。このため、第２変動表示が実行されることで、第１保留エリアの記憶が空になり、第２変動表示が終了した後、第２始動入球装置３３ｃに遊技球が入球することで第２特別変動保留エリアの第１保留エリアに変動情報が記憶され、その後すぐに該変動情報が第２特別変動保留エリアの実行エリアに移されて、第２変動表示が開始されることとなる。

【０３３０】

ステップＳ１６０５の後、ステップＳ１６０６において、第２変動表示の保留数が１つ減ったことに対応する第２保留表示装置４６ｂ（第２保留ランプ）の減算表示処理を行う。つまり、第２保留ランプを消灯させるための処理を行う。ステップＳ１６０６の後、ステップＳ１６０７において第２変動表示設定処理を行ってから、本処理を終了する。

【０３３１】

ここで、ステップＳ１６０７の第２変動表示設定処理の詳細について、図２３を参照して説明する。

【０３３２】

先ず、ステップＳ１７０１では、モード記憶エリアに「２１」及び「２２」のどちらかが記憶されているか否かを判別する。ステップＳ１７０１で肯定判別された場合、すなわち、高確率状態（確変モード又はチャンスモード）である場合には、ステップＳ１７０２において、第２特別変動保留エリアの実行エリアの当否乱数記憶エリアを参酌して、第１又は第２大当たり予定フラグ（図１４の当否判定処理参照）のどちらかがオン設定されているか否かを判別する。当該ステップＳ１７０２で肯定判別された場合、すなわち、高確率状態において第２始動入球装置３３ｃへの遊技球の入球（通過）に基づく当否抽選（第２当否抽選）にて大当たりに当選したと判別された場合には、ステップＳ１７０４に移行する。

【０３３３】

また、ステップＳ１７０１で否定判別された場合、すなわち低確率状態（通常モード）である場合には、ステップＳ１７０３において、当否乱数記憶エリアを参酌し、第１大当たり予定フラグがオンであるか否かを判別する。当該ステップＳ１７０３で肯定判別された場合、すなわち、低確率状態において第２当否抽選にて大当たりに当選したと判別された場合には、ステップＳ１７０４に移行する。

【０３３４】

ステップＳ１７０４では、大当たり状態の発生を教示する第２変動表示の実行を示す特図２大当たり変動フラグをオン設定する。尚、本実施形態では、第２特別変動保留エリアの実行エリアの当否乱数記憶エリアに対して、大当たり状態の発生を教示する第２変動表示を実行させたことに対応する値を記憶させることを、特図２大当たり変動フラグをオン設定することと称している。

【０３３５】

続くステップＳ１７０５では、特別変動保留エリアの実行エリアを参酌して、１０ＲＳＫフラグ（図１５参照）がオン設定されている否かを判別する。ステップＳ１７０５で肯定判別された場合には、ステップＳ１７０６において、「１０ＲＳＫ」の大当たり状態の発生を教示する変動表示を実行させるための１０ＲＳＫパターン設定処理を行う。ステップＳ１７０６の後、後述するステップＳ１７１５に移行する。

【０３３６】

尚、本実施形態では、確変モードでは、装飾図柄表示装置４２において第２変動表示に対応する第２演出変動表示が行われるのに対し、通常モード、及び、チャンスモードでは、装飾図柄表示装置４２において第１変動表示に対応する第１演出変動表示が行われ、第２演出変動表示は行われない。このため、通常モード及びチャンスモードでは、第２変動表示に関する変動パターンコマンドの設定を省略する（制御の簡略化を図る）ことも可能である。

【０３３７】

また、ステップＳ１７０５で否定判別された場合には、ステップＳ１７０７において、特別変動保留エリアの実行エリアを参酌して、１０ＲＳＣフラグ（図１５参照）がオン設定されている否かを判別する。ステップＳ１７０７で肯定判別された場合には、ステップＳ１７０８において、「１０ＲＳＣ」の大当たり状態の発生を教示する変動表示を実行させるための１０ＲＳＣパターン設定処理を行った後、ステップＳ１７１５に移行する。

【０３３８】

尚、上記のように、第２当否抽選に当選した場合には、基本的に「１０ＲＳＫ」の大当たり状態が付与されることとなるが、該当大当たり状態により高確率上限には到達しないが、高入球上限に到達した場合には、「１０ＲＳＣ」の大当たり状態が付与され、当該大当たり状態により高確率上限に到達する場合には、「１０ＲＮ」の大当たり状態が付与されるようになっている。

【０３３９】

加えて、ステップＳ１７０２、又は、ステップＳ１７０３で否定判別された場合には、ステップＳ１７１０において、第２特別変動保留エリアの実行エリアを参酌し、前後フラグ（図１６参照）がオンであるか否かを判別する。ステップＳ１７１０で肯定判別された場合、すなわち、「前後外れリーチ」である場合には、ステップＳ１７１１にて前後リーチパターン設定処理を行った後、ステップＳ１７１５へ移行する。

【０３４０】

さらに、ステップＳ１７１０で否定判別された場合には、ステップＳ１７１２において、第２特別変動保留エリアの実行エリアを参酌し、前後以外フラグがオンであるか否かを判別する。ステップＳ１７１２で肯定判別された場合、すなわち、「前後外れ以外リーチ」である場合には、ステップＳ１７１３にて前後以外リーチパターン設定処理を行った後、ステップＳ１７１５へ移行する。一方、ステップＳ１７１２で否定判別された場合には、すなわち「完全外れ」である場合には、ステップＳ１７１４において外れ変動パターン設定処理を行った後、ステップＳ９２２に移行する。

【０３４１】

ステップＳ１７１５では、第２特別表示装置４３ｂにて変動表示中であるか否かを示す特図２表示中フラグをオン設定する。これにより、第２特別表示装置４３ｂにおいて切替表示（第２変動表示）を行う条件が成立したことが示される。続くステップＳ１７１６では、第２特別表示装置４３ｂにおける変動時間（第２変動表示の残余時間）を計測する特図２表示タイマの設定処理を行う。当該特図２表示タイマは、第２変動表示開始から所定時間が経過したか否かを判別する際に参酌される。

【０３４２】

尚、特図２表示タイマの設定に基づき、次回の通常処理の外部出力処理において、第２特別表示装置４３ｂに対し切替表示（第２変動表示）を開始する制御信号が出力された場合には、第２特別表示装置４３ｂにおいて切替表示（第２変動表示）が開始される。また、変動パターンコマンドを受信したサブ制御装置２６２は、確変モードである場合には、第２特別表示装置４３ｂの変動開始と（ほぼ）同時に、変動パターンコマンドに基づいて装飾図柄表示装置４２において変動表示を開始させ、第２特別表示装置４３ｂの停止表示と（ほぼ）同時に、装飾図柄表示装置４２における装飾図柄の変動表示を停止表示させる。ステップＳ１７１６の終了後、第２変動表示設定処理を終了する。

【０３４３】

尚、ステップＳ９０２、ステップＳ９０５等において第１大当たり予定フラグや１０Ｒ

ＳＫフラグ等のフラグ情報に基づいて大当りか否か、大当たり種別はいずれであるのか等を判別するのではなく、再度、当否乱数カウンタＣ１や種別決定カウンタＣ２等の値に基づいて、対応するテーブルを参照し、変動パターンを決定するように構成してもよい。

【０３４４】

尚、本実施形態では、始動入球処理において、ステップＳ５０５、Ｓ５１３の当否乱数カウンタＣ１の値を取得して特別変動保留エリアに記憶する処理と、ステップＳ５０６、５１４の当否判定処理と、第２変動表示設定処理において、大当たり予定フラグと、そのときの状況とに基づいて当否を判別するステップＳ１７０１～ステップＳ１７０３の処理等とによって当否抽選が構成される。また、ステップＳ１７０１～Ｓ１７０３の処理等によって第２当否判別処理が構成され、ステップＳ１７０６、ステップＳ１７０８、ステップＳ１７０９、ステップＳ１７１１、ステップＳ１７１３、ステップＳ１７１４の処理等によって変動表示設定処理が構成される。

【０３４５】

図２２の説明に戻り、ステップＳ１６０２で肯定判別された場合、すなわち第２変動表示中である場合には、ステップＳ１６０８に進み、特図２表示タイマの減算処理を行う。

【０３４６】

続いてステップＳ１６０９に進み、上記減算後の特図２表示タイマの値を参酌して所定の変動時間が経過したか否かを判別する。このとき、所定の変動時間が経過した時すなわち特図２表示タイマの値が「０」となった場合にステップＳ１６０９が肯定判別される。

【０３４７】

ステップＳ１６０９で否定判別された場合には、ステップＳ１６１４において、第２特別表示装置４３ｂの切替表示（第２変動表示）を継続して行うための切替表示設定を行う。尚、切替表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、第２特別表示装置４３ｂに対し切替表示を行う制御信号が出力される。これによって、第２特別表示制御処理のタイミング、すなわち４ｍｓ毎に第２特別表示装置４３ｂの切替表示（変動表示）が実現される。ステップＳ１６１４の後、本処理を終了する。

【０３４８】

一方、ステップＳ１６０９で肯定判別された場合には、ステップＳ１６１０において特図２表示中フラグをオフし、ステップＳ１６１１において第２特別表示装置４３ｂにて停止表示を行うための特図２停止表示設定を行う。この特図２停止表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、第２特別表示装置４３ｂに対し停止表示を行う制御信号が出力される。すなわち、第２特別表示装置４３ｂにおいて、第２変動表示設定処理にて設定された各大当たり種別、小当たり、外れ等に対応する態様が停止表示されることとなる。

【０３４９】

また、ステップＳ１６１１の後、ステップＳ１６１２において、サブ制御装置２６２に対して、装飾図柄表示装置４２の停止表示を行わせる特図２停止コマンドの設定を行う。これにより、第２特別表示装置４３ｂ及び装飾図柄表示装置４２の停止タイミングの同期が確実に図られる。

【０３５０】

続いて、ステップＳ１６１３において、当たり状態の初期設定や遊技モードの切替設定を行うための特図２判別情報設定処理を行ってから、本処理を終了する。

【０３５１】

ここで、ステップＳ１６１３の特図２判別情報設定処理について、図２４を参照して説明する。先ず、ステップＳ１８０１において、第２特別変動保留エリアの実行エリアを参照し、特図２大当たり変動フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ１８０１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０３５２】

尚、本実施形態では、確変モードが大当たり状態の発生まで必ず継続するように構成されているが、例えば、確変モードにおいて特別表示装置４３ａ、４３ｂの変動表示（確変

モードでは、基本的には、第２特別表示装置４３ｂの第２変動表示のみ）が規定回数行われた場合に、通常モードに移行するように構成してもよい。つまり、ステップＳ１８０１で否定判別された後、モード記憶エリアの値が「２１」であるか否かを判別し、肯定判別された場合に、確変モードの継続期間（上限となるまでの残りの変動回数）を計測するため変動回数カウンタの値（大当たり終了時に前記規定回数をセット）を１減算し、続いて、変動回数カウンタの値が「０」であるか否かを判別し、肯定判別された場合に、モード記憶エリアに対し「１１」を設定し、サブ制御装置２６２に対して通常モードへの移行を知らせるサポート終了コマンドの設定を行うように構成してもよい。

【０３５３】

また、ステップＳ１８０１で肯定判別された場合には、ステップＳ１８０２において特図２大当たり変動フラグをオフし、ステップＳ１８０３において大当たり状態中であることを示す特図２大当たり中フラグをオンする。

【０３５４】

ステップＳ１８０３の後、ステップＳ１８０４において、高入球上限カウンタの設定がなされているか（高入球上限カウンタに特定値が記憶されているか）否かを判別する。ステップＳ１８０４で否定判別された場合には、ステップＳ１８０５において、高入球上限カウンタに対して高入球上限の初期値である「１０」を設定する。

【０３５５】

また、ステップＳ１８０４で肯定判別された場合、又は、ステップＳ１８０５の後、ステップＳ１８０６において、高確率上限カウンタの設定がなされているか（高確率上限カウンタに特定値が記憶されているか）否かを判別する。ステップＳ１８０６で否定判別された場合には、ステップＳ１８０７において、高確率上限カウンタに対して高確率上限の初期値である「４０」を設定する。

【０３５６】

ステップＳ１８０７の後、又は、ステップＳ１８０６で肯定判別された場合には、ステップＳ１８０８において、大当たり状態中に実行されるラウンドの回数（第１可変入賞装置３２ａの開放回数）を判別するためのラウンド数カウンタに「１０」を設定する。さらにステップＳ１８０９では、当たり状況記憶エリアに対して「１」を設定する。加えて、ステップＳ１８１０では、当たり状態中の制御（可変入賞装置３２ａ、３２ｂの開閉制御）に用いられる特別可変タイマに対して、例えば、８秒のオープニング期間に対応する値「２０００」を設定する。続いて、ステップＳ１８１１では、大当たり状態の各ラウンド中に可変入賞装置３２ａ、３２ｂに入球した遊技球の数をカウントするため（ラウンドの入賞上限に達したか否かを把握するため）の入賞カウンタに対して、１ラウンドあたりの最大入球個数である８個を示す「８」を設定する

それから、ステップＳ１８１２では、サブ制御装置２６２に対して当たり状態の開始を伝えるための第２オープニングコマンドを設定する。当該オープニングコマンドには、第２変動表示に対応することや当たり種別の情報等が含まれ、サブ制御装置２６２でも第２変動表示に対応することや当たり状態のパターン（可変入賞装置３２ａ、３２ｂの開閉パターン等）が把握できるようになっている。

【０３５７】

ステップＳ１８１２の後、ステップＳ１８１３において、特図１表示中フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ１８１３において否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳ１８１３において肯定判別された場合には、ステップＳ１８１４において、特図１表示中フラグをオフし、ステップＳ１８１５において、第１特別表示装置４３ａの第１変動表示を強制的に「外れ」に対応する態様で停止表示させる（強制終了させる）ための処理を行う。つまり、第２変動表示が大当たり（本例では第２変動表示で小当たりが教示されるような設定はない）を教示する態様で停止表示された場合には、変動中の第１変動表示を内容に関係なく強制終了させる（消去してしまう）。これにより、大当たり状態終了後に、第１変動表示についても新たな変動表示を開始させるように構成されている。

【０３５８】
さらに、サブ制御装置２６２側にも、第２変動表示を停止表示させることを伝えるべく、ステップＳ１８１６において、特図１強制停止コマンドを設定してから、本処理を終了する。尚、本実施形態では、確変モードでは、装飾図柄表示装置４２において、基本的に、第２変動表示に対応する装飾図柄の変動表示（第２演出変動表示）のみが表示され、第１変動表示に対応する表示は導出されないことから、特図１強制停止コマンドの設定を省略することも可能である。
【０３５９】
次に、上記通常処理（図１０参照）のステップＳ２０７の第１可変入賞装置３２ａ、及び、第２可変入賞装置３２ｂを開閉させるための可変入賞装置制御処理について図２５のフローチャートを参照して説明する。
【０３６０】
まず、ステップＳ１２０１では、当たり状況記憶エリアに設定されている値が「０」であるか否かを判別することで、当たり状態以外の状態であるか否かを判別する。ステップＳ１２０１で肯定判別された場合、すなわち、当たり状態ではない場合には、そのまま本処理を終了する。尚、大当たり状態、又は、小当たり状態の開始時にあっては、上記第１及び第２判別情報設定処理にて、当たり状況記憶エリアに「１」が設定されている。
【０３６１】
一方、ステップＳ１２０１で否定判別された場合、すなわち、当たり状態中である場合（当たり状況記憶エリアに「１」～「３」のいずれかが設定されている場合）には、ステップＳ１２０２に移行し、特別可変タイマの値を１減算する。続くステップＳ１２０３では、特別可変タイマの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳ１２０３で肯定判別された場合には、ステップＳ１２０４において、当たり状況記憶エリアにおいて「１」が設定されているか否かを判別する。
【０３６２】
ステップＳ１２０４で肯定判別された場合には、ステップＳ１２０５において、当たり状況記憶エリアに対して「２」を設定する。続くステップＳ１２０６では、第１特別変動保留エリアの実行エリアを参照して特図１小当たり中フラグがオン設定されているか否かを判別する。尚、特図１小当たり中フラグ等の実行中の当たり状態の種別等を示す情報は、特別変動保留エリアとは別に設けることも可能である。さらに、第２始動入球装置３３ｃへの遊技球の入球に基づいて小当たりに当選し得る構成の場合には、第１特別変動保留エリアの実行エリアも参照して（第２）小当たり中フラグがオン設定されているか否かを判別する。
【０３６３】
尚、１０ラウンドの大当たり（１０ＲＳＫ、１０ＲＮ）と、２ラウンドの大当たり（２ＲＳＫ、２ＲＳＣ、２ＲＳＲ、２ＲＮ）とで、大当たりラウンドの上限の設定が異なるように構成してもよい。例えば、ステップＳ１２０６（及び、後述のステップＳ１２２４）で否定判別された場合に、１０ＲＳＫ、又は、１０ＲＮの大当たりであるか否かを判別し、肯定判別された場合には、特別可変タイマに「７５００」を設定し（ステップＳ１２２４の肯定判別では特別可変タイマに「２５００」を設定し）、否定判別された場合には、特別可変タイマに「５００」を設定（ステップＳ１２２４の否定判別では特別可変タイマに「１００」を設定）するように構成してもよい（さらに、１ラウンドの入賞上限についても２ラウンド大当たりの場合には１０ラウンド大当たりの場合に比べて少なく設定される構成としてもよい）。また、例えば、ステップＳ１２０６（及び、後述のステップＳ１２２４）において、小当たり、又は、２ラウンドの大当たり（２ＲＳＫ、２ＲＳＣ、２ＲＳＲ、２ＲＮ）のどちらかであるか否かを判別するように構成してもよい。
【０３６４】
ステップＳ１２０６で否定判別された場合、すなわち、大当たり状態である場合には、ステップＳ１２０７において、特別可変タイマに対して、第１可変入賞装置３２ａの開状態を維持する時間（３０秒）に対応する値「７５００」を設定する。続くステップＳ１２

０８では、第１可変入賞装置３２ａを開状態とさせる第１開放処理を行い、ステップＳ１２０９では、サブ制御装置２６２に対してラウンドを開始する旨の情報を伝えるラウンドコマンドを設定する。その後、本処理を終了する。

【０３６５】

また、ステップＳ１２０６で肯定判別された場合、すなわち、小当たり状態である場合には、ステップＳ１２１０において、特別可変タイマに対して、第１可変入賞装置３２ａの開状態を維持する時間（１．８秒）に対応する値「４５０」を設定する。続くステップＳ１２１１では、第２可変入賞装置３２ｂを開状態とさせる第２開放処理を行い、ステップＳ１２１２では、サブ制御装置２６２に対して小当たりのラウンドを開始する旨の情報を伝える（小当たり）ラウンドコマンドを設定する。その後、本処理を終了する。

【０３６６】

また、ステップＳ１２０４で否定判別された場合には、ステップＳ１２１３において、当たり状況記憶エリアにおいて「３」が設定されているか否かを判別する。尚、詳しくは後述するが、大当たり状態、又は、小当たり状態における全ラウンドが終了し、エンディング期間が開始される際に、当たり状況記憶エリアに対して「３」が設定されることとなる。

【０３６７】

ステップＳ１２１３で否定判別された場合、すなわち、未だ大当たり状態、又は、小当たり状態を終了させる時期ではない場合には、ステップＳ１２１４において、ラウンド数カウンタの値を１減算する。続くステップＳ１２１５では、ラウンド数カウンタの値が「０」であるか否かを判別する。

【０３６８】

ステップＳ１２１５で否定判別された場合、すなわち、未だ実行するべきラウンドが残されている場合には、ステップＳ１２１６に移行し、当たり状況記憶エリアに対して「１」を設定する。その後、ステップＳ１２１７において、特別可変タイマに対してインターバルの時間（２秒）に対応する値「５００」を設定する。尚、本実施形態の小当たり状態は全１ラウンドであることから、小当たり状態の場合にはステップＳ１２１５で否定判別されることがない。

【０３６９】

続くステップＳ１２１８では、入賞カウンタに対して「８」を設定する。さらに、ステップＳ１２１９において、第１可変入賞装置３２ａを閉状態とさせる第１閉鎖処理を行い、ステップＳ１２２０において、サブ制御装置２６２に対してインターバルを開始する旨の情報を伝えるインターバルコマンドを設定する。その後、本処理を終了する。

【０３７０】

また、ステップＳ１２０３で否定判別された場合、すなわち、第１可変入賞装置３２ａ、第２可変入賞装置３２ｂの開状態又は閉状態を維持するべき時間（開放時間又は閉鎖時間）が残っている場合には、ステップＳ１２２１に移行し、開状態中の第１可変入賞装置３２ａ、又は、第２可変入賞装置３２ｂへの入球個数を計測する入賞カウンタの値が「０」であるか否かを判別する。尚、入賞カウンタには、大当たり状態、及び、小当たり状態の開始時及びインターバルの開始時において、１回のラウンドあたりの入賞数の上限（規定個数）である「８」が設定されている。そして、第１可変入賞装置３２ａ、第２可変入賞装置３２ｂに遊技球が１つ入球する毎に１減算される。

【０３７１】

ステップＳ１２２１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳ１２２１で肯定判別された場合、すなわち、ラウンドの設定期間の経過を待たずにラウンドの終了契機が訪れた場合には、上記ステップＳ１２１４に移行する。これにより、１回のラウンド中に第１可変入賞装置３２ａ、第２可変入賞装置３２ｂに対して遊技球が上限まで（８個）入球した場合には、開放期間の上限（３０秒、又は、１．８秒）が経過していなくてもその時点で速やかにラウンドが終了することとなる。

【０３７２】

また、ステップＳ１２１５で肯定判別された場合、すなわち、大当たり状態、又は、小当たり状態における全ラウンドが消化された場合には、ステップＳ１２２２に移行し、当たり状況記憶エリアに対して「３」を設定する。ステップＳ１２２２の後、ステップＳ１２２３において、入賞カウンタに対して「７」を設定する。

【０３７３】

尚、ステップＳ１２２１で肯定判別された後の流れでステップＳ１２２２以降のエンディングを設定する処理が行われる場合、入賞カウンタの値は「０」になっている。そして、エンディング期間の開始時に入賞カウンタの値をそのまま「０」にしておくと、４ｍｓｅｃ後の可変入賞装置制御処理において、いきなりステップＳ１２２１で肯定判別されてしまい、エンディング期間を全うさせることができない。このため、ステップＳ１２２３で入賞カウンタに対して「０」以外の仮の数値（本例では「７」）を入れておくことで、エンディング期間を全うさせるようになっている。勿論、別の方法で、エンディング期間を全うさせるように構成してもよい。

【０３７４】

ステップＳ１２２３の後、ステップＳ１２２４において、第１特別変動保留エリアの実行エリアを参照して特図１小当たり中フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ１２２４で否定判別された場合、すなわち、大当たり状態である場合には、ステップＳ１２２５において、特別可変タイマに対してエンディングの時間（１０秒）に対応する値「２５００」を設定する。さらに、ステップＳ１２２６では、第１可変入賞装置３２ａを閉状態とさせる第１閉鎖処理を行い、続くステップＳ１２２７では、サブ制御装置２６２に対してエンディングを開始する旨の情報を伝えるエンディングコマンドを設定する。その後、本処理を終了する。

【０３７５】

また、ステップＳ１２２４で肯定判別された場合、すなわち、小当たり状態である場合には、ステップＳ１２２８において、特別可変タイマに対してエンディングの時間（０．２秒）に対応する値「５０」を設定する。さらに、ステップＳ１２２９では、第２可変入賞装置３２ｂを閉状態とさせる第２閉鎖処理を行い、続くステップＳ１２３０では、サブ制御装置２６２に対して（小当たりの）エンディングを開始する旨の情報を伝える（小当たり）エンディングコマンドを設定する。その後、本処理を終了する。

【０３７６】

また、ステップＳ１２１３で肯定判別された場合、すなわち、エンディング期間が終了して大当たり状態、又は、小当たり状態を終了させる時期が到来した場合には、ステップＳ１２３１に移行し、終了設定処理を行う。終了設定処理では、モード記憶エリアの設定や変動回数カウンタの設定が行われる。

【０３７７】

ステップＳ１２３１の後、ステップＳ１２３２において、当たり状況記憶エリアに対して当たり状態以外の状態であることを示す値「０」を設定する。さらに、ステップＳ１２３３において、サブ制御装置２６２に対して大当たり状態、又は、小当たり状態が終了することを伝える当たり終了コマンドを設定する。その後、本処理を終了する。

【０３７８】

ここで、終了設定処理について、図２７を参照して説明する。先ず、ステップＳ１４０１では、特図１小当たり中フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ１４０１で肯定判別された場合、すなわち、小当たり状態が終了した場合には、ステップＳ１４０２で特図１小当たり中フラグをオフした後、本処理を終了する。

【０３７９】

一方、ステップＳ１４０１で否定判別された場合、すなわち、大当たり状態が終了した場合には、ステップＳ１４０３において、オン設定されている特図１大当たり中フラグ、又は、特図２大当たり中フラグをオフする。尚、特図１小当たり中フラグ、特図１大当たり中フラグ、及び、特図２大当たり中フラグは、第１特別変動保留エリア、又は、第２特別変動保留エリアとは別に設けられていてもよいし、第１特別変動保留エリア、及び、第

２特別変動保留エリアの実行エリアに設けられていることとしてもよい。特図１小当たり中フラグ、特図１大当たり中フラグ、及び、特図２大当たり中フラグが第１特別変動保留エリア、及び、第２特別変動保留エリアの実行エリアに設けられている場合、ステップＳ１４０２、ステップＳ１４０３を省略可能である。

【０３８０】

続いて、ステップＳ１４０４において、第１特別変動保留エリア、又は、第２特別変動保留エリアのうち今回の大当たりに対応した方（それが分かるフラグ等が設けられていることとしてもよい）の実行エリアにおいて、２ＲＳＲフラグがオン設定されているか否か（「２ＲＳＲ」の大当たり状態であったか否か）を判別する。

【０３８１】

ステップＳ１４０４で肯定判別された場合には、ステップＳ１４０５に移行し、モード記憶エリアに対し、確変モードに対応する値「２１」を設定する。これにより、大当たり状態終了後に確変モードが付与されることとなる。続くステップＳ１４０６では、サブ制御装置２６２に対して確変モードを開始させることを伝える確変モード開始コマンドを設定する。

【０３８２】

さらに、ステップＳ１４０７において、高入球上限カウンタの値を「１」減算する。続いて、ステップＳ１４０８において、高確率上限カウンタの値を「１」減算する。ステップＳ１４０８の後、本処理を終了する。尚、「２ＲＳＲ」の大当たりに当選した場合には、高入球上限カウンタ、及び、高確率上限カウンタの値が再度初期値にセットされて確変モードが付与されることとされており、高入球上限カウンタ、及び、高確率上限カウンタに対する初期値の設定については、大当たり状態の開始時に行われており、当該終了設定処理を経ることで、高入球上限カウンタの値が「９」になり、高確率上限カウンタの値が「３９」になる。

【０３８３】

また、ステップＳ１４０４で否定判別された場合には、ステップＳ１４０９において、第１特別変動保留エリア、又は、第２特別変動保留エリアのうち今回の大当たりに対応した方（それが分かるフラグ等が設けられていることとしてもよい）の実行エリアにおいて、１０ＲＳＫフラグがオン設定されているか否か（「１０ＲＳＫ」の大当たり状態であったか否か）を判別する。ステップＳ１４０９で肯定判別された場合には、上記ステップＳ１４０５に移行する。つまり、モード記憶エリアに「２１」を記憶し、確変モード開始コマンドを設定し、高入球上限カウンタ、及び、高確率上限カウンタを１ずつ減算して、本処理を終了する。尚、大当たり種別の判定に際して（図１５（ｂ）参照）、高入球上限に到達した際の第２変動表示に対応する大当たりは、「１０ＲＳＫ」ではなく「１０ＲＳＣ」又は「１０ＲＮ」とされることから、「１０ＲＳＫ」とされている場合は、大当たり状態終了後に確変モードとなる。

【０３８４】

また、ステップＳ１４０９で否定判別された場合には、ステップＳ１４１０において、第１特別変動保留エリア、又は、第２特別変動保留エリアのうち今回の大当たりに対応した方（それが分かるフラグ等が設けられていることとしてもよい）の実行エリアにおいて、２ＲＳＫフラグがオン設定されているか否か（「２ＲＳＫ」の大当たり状態であったか否か）を判別する。ステップＳ１４１０で肯定判別された場合には、ステップＳ１４１１において、高入球上限カウンタの値が「０，１」のどちらかであるか否か、すなわち、既に高入球上限に到達しているか、今回の大当たり状態で高入球上限に到達したかのどちらかであるか否かを判別する。

【０３８５】

ステップＳ１４１１で否定判別された場合、ステップＳ１４１２において、高確率上限カウンタの値が「０，１」のどちらかであるか否か、すなわち、既に高確率上限に到達しているか、今回の大当たり状態で高確率上限に到達したかのどちらかであるか否かを判別する。

【０３８６】
ステップＳ１４１２で否定判別された場合、すなわち、確変モードにおいて不慮に第１変動表示に対応する大当たりに当選してしまったが、たまたま、確変モードが継続する「２ＲＳＫ」に当選した場合には、上記ステップＳ１４０５に移行する。つまり、モード記憶エリアに「２１」を記憶し、確変モード開始コマンドを設定し、高入球上限カウンタ、及び、高確率上限カウンタを１ずつ減算して、本処理を終了する。
【０３８７】
また、ステップＳ１４１２で肯定判別された場合、すなわち、確率的に発生することは非常に稀となるが、通常モードからチャンスモードに移行して、チャンスモードを２９回以上、かつ、３８回以下だけ大当たり状態を挟んで継続し、その後、「２ＲＳＫ」に当選した場合、ステップＳ１４１３に移行する。
【０３８８】
ステップＳ１４１３では、モード記憶エリアに対し、通常モードに対応する値「１１」を設定する。これにより、大当たり状態終了後に通常モードが付与されることとなる。続くステップＳ１４１４では、サブ制御装置２６２に対して通常モードを開始させることを伝える通常モード開始コマンドを設定する。尚、本実施形態では、高入球状態、かつ、低入球状態である遊技モード（時短モード）の設定がなく、高確率上限に達した場合は、高入球上限に達していなくても、大当たり状態終了後に通常モードに移行する。
【０３８９】
さらに、ステップＳ１４１５において、高入球上限カウンタに対し、非使用の状態（未設定）であることを示す特定値を設定する。続いて、ステップＳ１４１６において、高確率上限カウンタに対し、非使用の状態（未設定）であることを示す特定値を設定する。ステップＳ１４１６の後、本処理を終了する。尚、詳しくは後述するが、高入球上限カウンタの値が「０」の状態で当否抽選に当選しても、確変モードに移行することはない。このため、通常モードに戻ることで、高入球上限カウンタの値がリセットされ、確変モードに当選し得る状態に戻ることとなる。
【０３９０】
また、ステップＳ１４１１で肯定判別された場合、ステップＳ１４１７において、高確率上限カウンタの値が「０，１」のどちらかであるか否かを判別する。ステップＳ１４１７で肯定判別された場合には、上記ステップＳ１４１３に移行する。つまり、モード記憶エリアに「１１」を設定し、通常モード開始コマンドを設定し、高入球上限カウンタ及び高確率上限カウンタにそれぞれ特定値を設定した後、本処理を終了する。
【０３９１】
一方、ステップＳ１４１７で否定判別された場合、すなわち、高入球上限には達したが、高確率上限には達していない場合には、ステップＳ１４１８に移行する。
【０３９２】
ステップＳ１４１８では、高入球上限カウンタの値を「１」減算する。続いて、ステップＳ１４１９において、高確率上限カウンタの値を「１」減算する。
【０３９３】
さらに、ステップＳ１４２０において、モード記憶エリアに対し、チャンスモードに対応する値「２２」を設定する。これにより、大当たり状態終了後にチャンスモードが付与されることとなる。続くステップＳ１４２１では、サブ制御装置２６２に対してチャンスモードを開始させることを伝えるチャンスモード開始コマンドを設定する。尚、高入球上限カウンタの値が「０」の状態で当否抽選に当選しても、高入球状態に移行することはない。つまり、「２ＲＳＫ」に当選しても、高入球上限に達した場合には、高入球状態は付与されず、高入球状態のみが付与される（チャンスモードに移行する）こととなる。
【０３９４】
また、ステップＳ１４１０において否定判別された場合には、ステップＳ１４２２において、第１特別変動保留エリア、又は、第２特別変動保留エリアのうち今回の大当たりに対応した方（それが分かるフラグ等が設けられていることとしてもよい）の実行エリアに

おいて、１０ＲＳＣフラグがオン設定されているか否か（「１０ＲＳＣ」の大当たり状態であったか否か）を判別する。ステップＳ１４２２で肯定判別された場合、すなわち、第２当否抽選で当選したが、高入球上限に達して「１０ＲＳＣ」の大当たり状態とされた場合には、上記ステップＳ１４１９に移行する。

【０３９５】

つまり、高確率上限カウンタの値を「１」減算し、モード記憶エリアにチャンスモードに対応する値「２２」を設定し、チャンスモード開始コマンドを設定する。尚、高入球上限カウンタの値が「０」の状態で当否抽選に当選しても、高入球状態に移行することはない。つまり、「２ＲＳＫ」に当選しても、高入球上限に達した場合には、高入球状態は付与されず、高入球状態のみが付与される（チャンスモードに移行する）こととなる。

【０３９６】

また、ステップＳ１４２２で否定判別された場合、ステップＳ１４２３において、第１特別変動保留エリアの実行エリアにおいて、２ＲＳＣフラグがオン設定されているか否か（「２ＲＳＣ」の大当たり状態であったか否か）を判別する。ステップＳ１４２３で肯定判別された場合には、上記ステップＳ１４１９に移行する。

【０３９７】

つまり、高確率上限カウンタの値を「１」減算し、モード記憶エリアにチャンスモードに対応する値「２２」を設定し、チャンスモード開始コマンドを設定する。尚、大当たり種別の判定に際して（図１５（ａ）参照）、高確率上限に到達した際の第１変動表示に対応する大当たりは、「２ＲＳＣ」ではなく「２ＲＮ」とされることから、「２ＲＳＣ」とされている場合は、大当たり状態終了後にチャンスモードとなる。

【０３９８】

また、ステップＳ１４２３で否定判別された場合、すなわち、「２ＲＮ」、又は、「１０ＲＮ」の大当たり状態が終了した場合には、上記ステップＳ１４１３に移行する。つまり、モード記憶エリアに「１１」を設定し、通常モード開始コマンドを設定し、高入球上限カウンタ及び高確率上限カウンタにそれぞれ特定値を設定した後、本処理を終了する。

【０３９９】

次に、通常処理（図１０）のステップＳ２０８の普通表示制御処理について図２９を参照して説明する。先ず、ステップＳ２１０１では、普通図柄表示装置４１の変動表示の後に設定されるインターバル（普図インターバル）の残り時間を計測するための普図インターバルタイマの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳ２１０１で否定判別された場合、すなわち、普図インターバルである場合には、ステップＳ２１１６において、普図インターバルタイマの値を減算してから、本処理を終了する。つまり、例えば、普図インターバルを１秒（１０００ｍｓｅｃ）として、普図インターバルタイマに「２４９（ステップＳ２１０１の前にステップＳ２１１６が行われる構成とする場合には「２５０」）」が設定されていた場合には、当該処理において、４ｍｓｅｃ毎に普図インターバルタイマの値が「１」減算され、１秒後に「０」となる。

【０４００】

一方、ステップＳ２１０１で肯定判別された場合、すなわち、普図インターバル期間ではない場合には、ステップＳ２１０２において、第１サポート始動入球装置３３ｂの開閉制御の最中であることを示すサポート期間中フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ２１０２で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０４０１】

一方、ステップＳ２１０２で否定判別された場合には、ステップＳ２１０３において、普通図柄表示装置４１にて変動表示中であるか否かを示す普図表示中フラグがオンであるか否かを判別する。尚、普図表示中フラグがオンである場合には普通図柄表示装置４１において変動表示中であるとみなされる。

【０４０２】

ステップＳ２１０３で否定判別された場合には、ステップＳ２１０４に進み、普通保留カウンタＮｃの値が「０」よりも大きいか否かを判別する。ステップＳ２１０４で否定判

別された場合、すなわち、普通図柄表示装置４１の変動表示が１つも保留されていない場合には、そのまま本処理を終了する。尚、例えば、ステップＳ２１０４で否定判別された場合に、普通図柄表示装置４１において、変動表示が行われていない変動待機状態であることに対応する表示態様を導出するための待機表示設定を行うこととしてもよい。つまり、普通図柄表示装置４１は、変動停止後、その停止態様が普図インターバル期間の間は（入球サポート抽選の結果を示す態様で）維持されることとなるが、普図インターバル期間が終了すると、変動待機状態であることを示す表示態様に切替えられるように構成してもよい。

【０４０３】

一方、ステップＳ２１０４で肯定判別された場合には、ステップＳ２１０５において、普通保留カウンタＮｃから１を減算する。続くステップＳ２１０６では、普通変動保留エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、普通変動保留エリアの第１保留エリア～第４保留エリア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であって、第１保留エリア→実行エリア、第２保留エリア→第１保留エリア、第３保留エリア→第２保留エリア、第４保留エリア→第３保留エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【０４０４】

その後、ステップＳ２１０７では、普通図柄表示装置４１の変動表示を設定し、開始させるための普図変動設定処理を実行する。

【０４０５】

ここで、普図変動設定処理について、図３０を参照して説明する。先ず、ステップＳ２３０１では、普通図柄表示装置４１における普通図柄の変動表示中であることを示す普図表示中フラグをオン設定する。続くステップＳ２３０２では、当たり状況記憶エリアを参照し、「０」が記憶されているか否か、すなわち、今現在、当たり状態以外の状態であるか否かを判別する。ステップＳ２３０２で肯定判別された場合、つまり、当たり状態ではない場合には、ステップＳ２３０３において、モード記憶エリアに対し「２１」の値が記憶されているか否か、すなわち、高入球状態（確変モード）であるか否かを判別する。

【０４０６】

ステップＳ２３０３で肯定判別された場合には、ステップＳ２３０４において、普通図柄表示装置４１にて行われる変動表示の変動時間（残余時間）を計測する普図表示タイマに対し、普通図柄の変動表示時間を０．１秒にするべく「２５」を設定する。

【０４０７】

その後、ステップＳ２３０５において、普通変動保留エリアの実行エリアの普通図柄乱数カウンタＣ４が「０」であるか否かを判別する。

【０４０８】

ステップＳ２３０５で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳ２３０５で否定判別された場合、すなわち、第１サポート始動入球装置３３ｂを開状態とするか否かの入球サポート抽選に当選した場合には、ステップＳ２３０６において、入球サポート抽選に当選したことを示す入球サポートフラグをオン設定する。ステップＳ２３０６の後、本処理を終了する。

【０４０９】

また、ステップＳ２３０２、又は、ステップＳ２３０３で否定判別された場合、つまり、当たり状態、又は、低入球状態にある場合には、ステップＳ２３０７において、普図表示タイマに対し、普通図柄の変動表示時間を１０分にするために「１５００００」を設定する。さらに、ステップＳ２３０８において、普通変動保留エリアの実行エリアの普通図柄乱数カウンタＣ４が「１」であるか否かを判別し、否定判別された場合には、そのまま本処理を終了し、肯定判別された場合には、上記ステップＳ２３０６において、入球サポートフラグをオン設定した後、本処理を終了する。尚、普通図柄の変動表示時間や、入球サポート抽選での当選確率等については、パチンコ機の機種毎に適宜設定可能であり、例えば、高入球状態時における入球サポート抽選の当選確率を、低入球状態における入球サ

ポート抽選の当選確率よりも高くなるように構成してもよい。

【０４１０】

図２９の説明に戻り、ステップＳ２１０７の後、ステップＳ２１０８において、普通図柄表示装置４１の変動表示の保留数が１つ減ったことに対応する普通保留表示装置４４（普通保留ランプ）の減算表示処理を行う。つまり、左右一対の普通保留ランプが両方とも点滅状態であった場合には左側の普通保留ランプを点滅させたまま右側の普通保留ランプを点灯させ、左側の普通保留ランプが点滅状態であり右側の普通保留ランプが点灯状態であった場合には左右両方の普通保留ランプを点灯させ、左右両方の普通保留ランプが点灯状態であった場合には左側の普通保留ランプを点灯させたまま右側の普通保留ランプを消灯させ、左側の普通保留ランプが点灯状態であり右側の普通保留ランプが消灯状態であった場合には左右両方の普通保留ランプを消灯させるための処理を行う。ステップＳ２１０８の後、本処理を終了する。

【０４１１】

また、ステップＳ２１０３で肯定判別された場合、すなわち、普通図柄表示装置４１にて変動表示中である場合には、ステップＳ２１０９に進み、普図表示タイマを減算する処理を行う。この処理が１回行われる毎に普図表示タイマのカウント値が１減算される。

【０４１２】

続いてステップＳ２１１０に進み、普図表示タイマのカウント値が「０」であるか否か、すなわち、変動時間が経過したか否かを判別する。ステップＳ２１１０で肯定判別された場合には、ステップＳ２１１１において普図表示中フラグをオフし、ステップＳ２１１２において普通図柄表示装置４１にて停止表示を行うための普図停止表示設定を行う。つまり、入球サポート抽選に当選した場合（入球サポートフラグがオン設定されている場合）には、普通図柄表示装置４１の左右一対の普図ランプの両方を点灯させ、外れである場合には左側の普図ランプのみを点灯させる。

【０４１３】

続いてステップＳ２１１３に進み、普図判別情報設定処理を行う。ここで、普図判別情報設定処理について、図３１を参照して説明する。

【０４１４】

先ず、ステップＳ２４０１では、入球サポートフラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ２４０１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳ２４０１で肯定判別された場合には、ステップＳ２４０２において、第１サポート始動入球装置３３ｂが開状態中であるか否かを判別するための普通可変フラグをオン設定する。

【０４１５】

続くステップＳ２４０３では、モード記憶エリアにおいて「２１」が記憶されているか否か、すなわち、高入球状態であるか否かを判別する。ステップＳ２４０３で肯定判別された場合には、ステップＳ２４０４において、第１サポート始動入球装置３３ｂの開放時間（残余時間）を計測するための普通可変タイマに対し、第１サポート始動入球装置３３ｂの開放時間を１．８秒にするべく「４５０」を設定する。

【０４１６】

さらに、ステップＳ２４０５では、第１サポート始動入球装置３３ｂを開放させる回数（残り回数）を計数する開放回数カウンタに対し、第１サポート始動入球装置３３ｂを３回開放させるべく「３」を設定する。ステップＳ２４０５の後、ステップＳ２４０８において、入球サポートフラグをオフし、ステップＳ２４０９において、サポート期間中フラグをオンにする。さらに、ステップＳ２４１０において、第１サポート始動入球装置３３ｂを開状態とする設定を行ってから、本処理を終了する。

【０４１７】

また、ステップＳ２４０３で否定判別された場合、すなわち、低入球状態にある場合には、ステップＳ２４０６において、普通可変タイマに対し、第１サポート始動入球装置３３ｂの開放時間を０．１秒にするべく「２５」を設定する。続く、ステップＳ２４０７で

は、開放回数カウンタに対し、第１サポート始動入球装置３３ｂを１回開放させるべく「１」を設定する。ステップＳ２４０７の後、ステップＳ２４０８において、入球サポートフラグをオフし、ステップＳ２４０９において、サポート期間中フラグをオンし、ステップＳ２４１０において、第１サポート始動入球装置３３ｂを開状態とする設定を行ってから、本処理を終了する。

【０４１８】

図２９の説明に戻り、ステップＳ２１１３の後、ステップＳ２１１４において、普図インターバルタイマに対して普図インターバル期間（例えば、０．２秒）に相当する値を設定してから、本処理を終了する。

【０４１９】

また、ステップＳ２１１０で否定判別された場合には、ステップＳ２１１５において、普通図柄表示装置４１の変動表示（左右一対の普図ランプを交互に点灯させる切替表示）を継続して行うための切替表示設定を行う。尚、切替表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、普通図柄表示装置４１に対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。これによって、普通表示制御処理のタイミング、すなわち４ｍｓ毎に普通図柄表示装置４１の切替表示（変動表示）が実現される。ステップＳ２１１５の後、本処理を終了する。

【０４２０】

次に、通常処理（図１０）のステップＳ２０９の始動入球装置制御処理について図３２のフローチャートを参照して説明する。

【０４２１】

先ず、ステップＳ２２０１では、サポート期間中フラグがオンであるか否かを判別する。ステップＳ２２０１で否定判別された場合にはそのまま本処理を終了する。一方、ステップＳ２２０１で肯定判別された場合には、ステップＳ２２０２において、普通可変タイマの値を１減算する。

【０４２２】

続くステップＳ２２０３では、普通可変タイマの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳ２２０３で否定判別された場合、すなわち、第１サポート始動入球装置３３ｂの開閉の状態を維持する期間である場合には、そのまま本処理を終了する。

【０４２３】

一方、ステップＳ２２０３で肯定判別された場合には、ステップＳ２２０４において、普通可変フラグがオンであるか否かを判別する。ステップＳ２２０４で肯定判別された場合、すなわち、現在、第１サポート始動入球装置３３ｂが開状態にあって、閉状態とするタイミングが到来した場合には、ステップＳ２２０５において、普通可変フラグをオフする。続くステップＳ２２０６では、開放回数カウンタの値を「１」減算し、ステップＳ２２０７では、第１サポート始動入球装置３３ｂを閉状態とする設定を行う。

【０４２４】

その後、ステップＳ２２０８において、開放回数カウンタの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳ２２０８で肯定判別された場合には、ステップＳ２２０９においてサポート期間中フラグをオフしてから、本処理を終了する。

【０４２５】

一方、ステップＳ２２０８で否定判別された場合、すなわち、第１サポート始動入球装置３３ｂが複数回開放されるうちの残り回数がある場合には、ステップＳ２２１０で普通可変タイマに対して開放間のインターバル時間に相当する値（例えば「５０」）を設定してから、本処理を終了する。

【０４２６】

また、ステップＳ２２０４で否定判別された場合、すなわち、第１サポート始動入球装置３３ｂが複数回開放される間のインターバル期間（第１サポート始動入球装置３３ｂは閉状態）にあって、インターバル期間を終了させるタイミングが到来した場合には、ステップＳ２２１１で普通可変フラグをオン設定する。さらに、ステップＳ２２１２において

、モード記憶エリアに「２１」が記憶されているか否かを判別する。ステップＳ２２１２で肯定判別された場合には、ステップＳ２２１３において、普通可変タイマに対して１．８秒の開放時間に相当する値「４５０」を設定する。一方、ステップＳ２２１２で否定判別された場合には、ステップＳ２２１４において、普通可変タイマに対して０．１秒の開放時間に相当する値「２５」を設定する。

【０４２７】

ステップＳ２２１３、及び、ステップＳ２２１４の後、ステップＳ２２１５において、第１サポート始動入球装置３３ｂを開状態とする設定を行う。その後、本処理を終了する。尚、第１サポート始動入球装置３３ｂが開状態とされている場合に、第１サポート始動入球装置３３ｂに対して遊技球が規定数（例えば６個）入球した場合には、第１サポート始動入球装置３３ｂが直ちに閉状態とされるように構成してもよい。

【０４２８】

次に、払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１により実行される払出制御について説明する。説明の便宜上、まず図３３を参照して受信割込み処理を説明し、その後図３４を参照してメイン処理を説明する。

【０４２９】

図３３は、払出制御装置３１１により実行される受信割込み処理を示すフローチャートである。受信割込み処理は、主制御装置２６１から送信されるコマンドを払出制御装置３１１が受信した場合に割り込んで実行される処理である。主制御装置２６１から送信されたコマンドが受信されたことを払出制御装置３１１が確認すると、払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１により実行される他の処理を一端待機させ、受信割込み処理が実行される。

【０４３０】

受信割込み処理が実行されると、まずステップＳ３００１において主制御装置２６１から送信されたコマンドをＲＡＭ５１３のコマンドバッファに記憶し、ステップＳ３００２において主制御装置２６１からコマンドが送信されたことを記憶するためにコマンド受信フラグをオンして、本受信割込み処理を終了する。上述したように、コマンドがコマンドバッファに記憶される場合には、記憶ポインタが参照されて所定の記憶領域に記憶されると共に、次に受信したコマンドを次の記憶領域に記憶させるために記憶ポインタが更新される。

【０４３１】

なお、本実施形態では、主制御装置２６１から送信されるコマンドの受信処理は、そのコマンドが受信されたときに実行される割込処理で行われるものとしたが、例えば、図３５に示したタイマ割込処理において、コマンド判定処理（ステップＳ３２０１）が行われる前に、コマンドが受信されたか否かを確認し、コマンドが受信されている場合にはそのコマンドをＲＡＭ５１３のコマンドバッファへ記憶してコマンド受信フラグをオンするとともに、コマンドが受信されていない場合にはコマンド判定処理へ移行するものとしてもよい。かかる場合には、所定間隔毎に入出力ポートのコマンド入力に対応するポートを確認することで、コマンドが受信されたか否かを確認する。

【０４３２】

次に、払出制御装置３１１のメイン処理について図３４を参照して説明する。図３４は、払出制御装置３１１のメイン処理を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【０４３３】

先ず始めに、ステップＳ３１０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。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と共に、割込みモードを設定する。そして、ステップＳ３１０３でＲＡＭアクセスを許可すると共に、ステップＳ３１０４で外部割込みベクタの設定を行う。

【０４３４】

その後、ステップＳ３１０６では、ＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに電源

断の発生情報が設定されているか否かを判別する。そして、バックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されていれば、ステップＳ３１０７でＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳ３１０８で、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５１３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、ＲＡＭ５１３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ことも可能である。

【０４３５】

ステップＳ３１０６で電源断の発生情報が設定されていない場合や、ステップＳ３１０８で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には、ステップＳ３１１５以降のＲＡＭ５１３の初期化処理へ移行する。

【０４３６】

ステップＳ３１１５ではＲＡＭ５１３の全領域を０にクリアし、ステップＳ３１１６ではＲＡＭ５１３の初期値を設定する。その後、ステップＳ３１１７ではＣＰＵ周辺デバイスの初期設定を行い、ステップＳ３１１４へ移行して割込みを許可する。

【０４３７】

一方、ステップＳ３１０６で電源断の発生情報が設定されていること、及びステップＳ３１０８でＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップＳ３１０９で電源断前のスタックポインタを復帰させ、ステップＳ３１１０で電源断の発生情報をクリアし、ステップＳ３１１１で賞球の払出を許可する払出許可フラグをクリアする。また、ステップＳ３１１２では、ＣＰＵ周辺デバイスの初期設定を行い、ステップＳ３１１３では、使用レジスタをＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａから復帰させる。さらに、ステップＳ３１１４では、割込みを許可する。

【０４３８】

ステップＳ３１１４で割込みが許可された後は、ステップＳ３１２２の処理において、バックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。ここで、電源断の発生情報が設定されていれば、電源が遮断されたことになるので、電源断時の停電処理としてステップＳ３１２３以降の処理が行われる。停電処理は、まずステップＳ３１２３において各割込み処理の発生を禁止し、次のステップＳ３１２４において後述するコマンド判定処理を実行する。その後、ステップＳ３１２５でＣＰＵ５１１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアに退避し、ステップＳ３１２６でスタックポインタの値をバックアップエリア５１３ａに記憶し、ステップＳ３１２７でＲＡＭ判定値を算出してバックアップエリア５１３ａに保存し、ステップＳ３１２８でＲＡＭアクセスを禁止して、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、ＲＡＭ５１３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。

【０４３９】

なお、ステップＳ３１２２の処理は、電源投入時に行われる処理の終了後に電源断の発生情報を確認しているので、各処理が途中の場合と比較してＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに記憶するデータ量が少なくなり、容易に記憶することができる。また、電源遮断前の状態に復帰する場合には、バックアップエリア５１３ａに記憶されているデータ量が少ないので、容易に復帰させることができ、払出制御装置３１１の処理の負担を軽減することができる。

【０４４０】

次に、図３５のフローチャートを参照して、払出制御装置３１１のタイマ割込み処理を説明する。このタイマ割込み処理は、定期的に（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動される。

【０４４１】

タイマ割込み処理では、まず、主制御装置２６１からのコマンドを取得し、そのコマン

ドの判定処理を行う（ステップＳ３２０１）。このコマンド判定処理について図３６を参照して以下に説明する。

【０４４２】

図３６は、払出制御装置３１１により行われるコマンド判定処理を示すフローチャートである。コマンド判定処理（ステップＳ３１２４，Ｓ３２０１）では、まず、ステップＳ３３０１においてコマンド受信フラグがオンされているか否かを判別する。コマンド受信フラグは、上述した受信割込み処理（図３３参照）において主制御装置２６１から送信されたコマンドを受信したときにオンされる。

【０４４３】

ステップＳ３３０１においてコマンド受信フラグがオフと判別されれば、新たなコマンドを主制御装置２６１から受信していないので、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳ３３０１でコマンド受信フラグがオンと判別されれば、ステップＳ３３０２において、その受信したコマンドをＲＡＭ５１３から読み出し、ステップＳ３３０３においてコマンド受信フラグをオフする。ステップＳ３３０３においてコマンド受信フラグをオフすることにより、新たにコマンドが受信されるまで、ステップＳ３３０２～ステップＳ３３１１の処理をスキップできるので、払出制御装置３１１の制御を軽減することもできる。

【０４４４】

ステップＳ３３０４～ステップＳ３３０６の処理でＲＡＭ５１３から読み出されたコマンドの種類が判別される。ステップＳ３３０４では主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドであるか否かが判別され、ステップＳ３３０５では払出復帰コマンドであるか否かが判別され、ステップＳ３３０６では賞球コマンドであるか否かが判別される。

【０４４５】

主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドであれば、ステップＳ３３０７で既に払出許可フラグがオンされているか否かが判別され、払出許可フラグがオフされていれば、電源投入時に主制御装置２６１からＲＡＭ５１３の初期化が指示されていることになるので、ステップＳ３３０８でＲＡＭ５１３のスタックエリア以外となる作業領域（エリア）を０にクリアし、ステップＳ３３０９でＲＡＭ５１３の初期値を設定する。その後、ステップＳ３３１１で払出許可フラグをオンして、賞球の払出許可が設定される。

【０４４６】

上述したように、主制御装置２６１は、払出初期化コマンドを送信した後に、ＲＡＭ５０３の初期化処理を行っており、払出制御装置３１１は、払出初期化コマンドを受信した後に、ＲＡＭ５１３の初期化処理を行っているので、ＲＡＭ５０３が初期化されるタイミングと、ＲＡＭ５１３が初期化されるタイミングとが略同時期となる。よって、初期化のタイミングがずれることにより、主制御装置２６１から送信されるコマンドを払出制御装置３１１が受信したとしても、ＲＡＭ５１３が初期化されてしまい、受信したコマンドに対応する制御が行えない等の弊害の発生を防止することができる。また、ＲＡＭ５１３が初期化された後に、払出許可フラグをオンするので、賞球の払出許可を確実に設定することができる。

【０４４７】

一方、ステップＳ３３０７で既に払出許可フラグがオンされていれば、ＲＡＭ５１３の作業領域のクリアと、ＲＡＭ５１３の初期化処理とを行わずに、本コマンド判定処理を終了する。すなわちステップＳ３３０７の処理は、払出許可フラグが設定された状態でＲＡＭ５１３が初期化されることを禁止している。なお、払出初期化コマンドは、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ３２３がオンされている場合のみ送信されるコマンドであるので、払出許可フラグがオンされた状態で受信することはなく、かかる場合には、ノイズなどの影響によって払出制御装置３１１が払出初期化コマンドとして認識してしまったことが考えられる。よって、払出許可フラグがオンされている状態で、ＲＡＭ５１３の作業領域のクリア（ステップＳ３３０８）と、ＲＡＭ５１３の初期値設定（ステップＳ３３０９）を

実行すると、賞球が残っている場合に払出されないなどの弊害が生じて遊技者に損失を与えてしまうが、払出許可フラグがオンされている状態で、ＲＡＭ５１３が初期化されることを防止しているので、遊技者に損失を与えることを防止できる。

【０４４８】

また、主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出復帰コマンドであれば（ステップＳ３３０４：ＮＯ、ステップＳ３３０５：ＹＥＳ）、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１が電源遮断前の状態に復帰するので、賞球の払出を許可するためにステップＳ３３１１で払出許可フラグをオンする。すなわち、電源断の発生情報があり、主制御装置２６１と払出制御装置３１１が電源遮断前の状態に復帰した場合には、賞球の払出が許可される。ステップＳ３３１１の処理において払出許可フラグがオンされると、コマンドバッファの所定の記憶領域に記憶されたコマンドに基づく処理が終わったことになるので、読出ポインタが次の記憶領域に対応した読出ポインタに更新される。

【０４４９】

さらに、主制御装置２６１から送信されたコマンドが賞球コマンドであれば（ステップＳ３３０５：ＮＯ、ステップＳ３３０６：ＹＥＳ）、ステップＳ３３１０において、受信した賞球個数を総賞球個数に加算して記憶し、賞球の払出を許可するためにステップＳ３３１１で払出許可フラグをオンする。この際、払出制御装置３１１は、コマンドバッファ（リングバッファ）に記憶された賞球コマンドを順次読み出し、当該コマンドに対応する賞球個数を、所定のバッファ領域に記憶される総賞球個数に加算して記憶する。主制御装置２６１から送信される賞球コマンドに基づいて賞球個数に対応した賞球の払出しが行われるので、賞球コマンドは、賞球コマンドは賞球の払出しを指示する払出指示コマンドである。また、賞球コマンドが受信された場合には、即座に払出許可が設定されるので、入賞に対して早期に賞球の払出しを行うことができる。ステップＳ３３１１の処理において払出許可フラグがオンされると、コマンドバッファの所定の記憶領域に記憶されたコマンドに基づく処理が終わったことになるので、読出ポインタが次の記憶領域に対応した読出ポインタに更新される。

【０４５０】

なお、主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドでもなく（ステップＳ３３０４：ＮＯ）、払出復帰コマンドでもなく（ステップＳ３３０５：ＮＯ）、賞球コマンドでもなければ（ステップＳ３３０６：ＮＯ）、払出許可フラグをオンすることなく、コマンド判定処理を終了する。

【０４５１】

ここで、図３５のフローチャートに戻って説明する。コマンド判定処理が終わると、ステップＳ３２０２において、ＣＲユニット接続基板３１４から、ＣＲユニットと電気的に接続されていることを示すＣＲユニット接続信号を受信しているか否かを判別する。ステップＳ３２０２で肯定判別された場合には、ステップＳ３２０３において、ＣＲユニットと電気的に接続されていることを示すＣＲユニット接続信号を電源・発射制御装置３１０の発射制御回路３１２に送信する。

【０４５２】

ステップＳ３２０３の後、又は、ステップＳ３２０２で否定判別された場合には、ステップＳ３２０４において、コマンド判定処理で払出許可フラグがオンされたか否かが判別される。ここで、払出許可フラグがオンされていなければ、そのまま本処理を終了する。つまり、主制御装置２６１からコマンドが送信される前に賞球の払出しが行われることを防止することができる。

【０４５３】

一方、ステップＳ３２０４で肯定判別されれば、ステップＳ３２０５で状態復帰スイッチ３２１をチェックして、状態復帰動作開始と判定した場合に状態復帰動作を実行する。この処理により、例えば払出モータの球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ３２１が押下されると、払出モータが正逆回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られる。

【０４５４】
その後、ステップＳ３２０６では、下皿１５の状態の変化に応じて下皿満タン状態又は下皿満タン解除状態の設定を実行する。すなわち、満杯検知スイッチの検知信号により下皿１５の満タン状態を判別し、下皿満タンになった時、下皿満タン状態の設定を実行し、下皿満タンでなくなった時、下皿満タン解除状態の設定を実行する。また、ステップＳ３２０７では、タンク球の状態の変化に応じてタンク球無し状態（球切れ状態）又はタンク球無し解除状態（球有り状態）の設定を実行する。すなわち、タンク球無しスイッチの検知信号によりタンク球無し状態を判別し、タンク球無しになった特、タンク球無し状態の設定を実行し、タンク球無しでなくなった特、タンク球無し解除状態の設定を実行する。
【０４５５】
その後、ステップＳ３２０８では、例えばエラー状態のように報知すべき状態の有無を判別し、報知すべき状態が有る場合には報知する。
【０４５６】
続いて賞球及び貸球の払出制御処理を実行する。詳しくは、ステップＳ３２０９で払出個数設定処理を行い、ステップＳ３２１０においてモータ制御状態取得処理を行い、ステップＳ３２１１においてモータ駆動処理を行う。
【０４５７】
ステップＳ３２１２では、状態復帰スイッチ３２１をチェックして球抜き不可状態でないこと、及び球抜き動作開始でないことを条件に、払出モータを駆動させ球抜き処理を実行する。続くステップＳ３２１３では、球詰まり状態であることを条件にバイブレータ３６０の制御（バイブモータ制御）を実行する。その後、本タイマ割込み処理の先頭に戻る。
【０４５８】
次に、サブ制御装置２６２の通常処理ついて図３７を参照しつつ説明する。先ずステップＳ３９０１では、入出力ポート５５４のコマンド入力に対応するポートを確認し、主制御装置２６１から送信されたコマンドが受信されているか否かを判別する。
【０４５９】
コマンドが受信されている場合には、ステップＳ３９０２においてそのコマンドをＲＡＭ５５３のコマンドバッファへ記憶する。ＲＡＭ５５３のコマンドバッファは、主制御装置２６１から送信されるコマンドを一時的に記憶するリングバッファで構成されている。リングバッファは所定の記憶領域を有しており、その記憶領域の始端から終端に至るまで規則性をもってコマンドが記憶され、全ての記憶領域にコマンドが記憶された場合には、記憶領域の始端に戻りコマンドが更新されるよう構成されている。よって、コマンドが記憶された場合及びコマンドが読み出された場合に、コマンドバッファにおける記憶ポインタ及び読出ポインタが更新され、その各ポインタに基づきコマンドの記憶と読み出しとが行われる。
【０４６０】
続くステップＳ３９０３では、主制御装置２６１から出力された先発コマンドの情報を、サブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３に設けられた保留情報記憶エリアに格納する保留情報格納処理を行う。尚、先発コマンドには、上記のように、第１通常始動入球装置３３ａ、第１サポート始動入球装置３３ｂ、又は、第２始動入球装置３３ｃのいずれの入球を契機とする変動表示であるかを示す情報、大当たりや小当たりに対応する変動情報であるかを示す情報、大当たり種別を示す情報、リーチの種別を示す情報、及び、変動時間を示す情報等が含まれる。
【０４６１】
サブ制御装置２６２の保留情報記憶エリアは、主制御装置２６１の第１特別変動保留エリア、第２特別変動保留エリアと同様に、４つの保留エリア（第１保留エリア～第４保留エリア）と、１つの実行エリアとを備える第１保留情報記憶エリアと、１つの保留エリア（第１保留エリア）と、１つの実行エリアとを備える第２保留情報記憶エリアとを備えている。第１保留情報記憶エリアには、第１変動表示（第１特別変動保留エリアに記憶され

た変動情報）に基づく先発コマンドの受信履歴に合わせて、大当たりか否かの情報、大当たり種別、小当たりか否かの情報、リーチパターン、及び、変動時間等の変動表示に関する変動情報が時系列的に格納される。また、第２保留情報記憶エリアには、第２変動表示（第２特別変動保留エリアに記憶された変動情報）に基づく先発コマンドの受信履歴に合わせて、変動情報が時系列的に格納される。当該構成を採用することで、第１通常始動入球装置３３ａ、及び、第１サポート始動入球装置３３ｂへの入球を契機とする第１変動表示に関する変動情報と、第２始動入球装置３３ｃへの入球を契機とする第２変動表示に関する変動情報とをそれぞれ保留記憶することができる。

【０４６２】

結果的に、サブ制御装置２６２において主制御装置２６１の特別変動保留エリアの変動情報（保留情報）を把握可能となっている。特に、本実施形態では、高入球上限、及び、高確率上限が設けられ、高入球上限が高確率上限に到達した場合には、大当たり種別が変更されることとなる。この点、本実施形態では、大当たりに対応する変動表示が保留記憶された段階で、大当たり種別の判定に際し、前記上限に到達するか否かを判定し、かかる判定の結果を踏まえた大当たり種別の情報が、先発コマンドでサブ制御装置２６２にも出力されるようになっている。このため、変動演出表示に際して、実際には付与されない種別の大当たり状態を示唆する演出を導出してしまうといった事態をより確実に防止することができる。尚、第１、及び、第２保留情報記憶エリアにそれぞれ設けられた４つの保留エリアには、第１保留エリア～第４保留エリアのように保留エリア番号が付されており、新たに格納される変動情報（保留情報）は、変動情報が記憶されていない保留エリアのうち保留エリア番号の小さい保留エリアに記憶される。

【０４６３】

ここで保留情報格納処理について、図４０を参照して説明する。先ず、ステップＳ４１０１では、第１変動表示の先発コマンドを受信したか否か（第１変動表示の先発コマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。

【０４６４】

ステップＳ４１０１で肯定判別された場合には、ステップＳ４１０２において、第１保留情報記憶エリアに保留記憶されている変動情報の保留数をカウントする第１変動保留カウンタＮｄを１インクメントする。

【０４６５】

続くステップＳ４１０３では、先発コマンドに含まれる大当たりか否かの情報、大当たり種別の情報、リーチパターン、第１変動時間の情報等を、第１保留情報記憶エリアの空いている保留エリアのうち最初のエリア（保留エリア番号の小さい保留エリア）に記憶する。

【０４６６】

また、続くステップＳ４１０４では、予告情報格納処理を行う。すなわち、本実施形態では、連続する複数の変動表示において互いに関連する演出表示を意図的に導出する（所謂、「連続予告」が行われる）場合がある。ここでは、連続予告を行うか否かを決定するための連続予告カウンタの値、及び、連続予告の種別を決定するための予告種別カウンタの値を取得し、当該カウンタ値を第１保留情報記憶エリアのうち上記ステップＳ４１０３にて変動情報を新たに記憶した保留エリアに記憶する。

【０４６７】

連続予告カウンタは、例えば０～４９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり４９）に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとして構成されている。連続予告カウンタは定期的に更新され、その都度、対応するカウンタバッファ（連続予告カウンタバッファ）に連続予告カウンタの値が記憶される。

【０４６８】

予告種別カウンタは、例えば０～９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり９）に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとして構成されている。予告種別カウンタは定期的に更新され、その都度、対応するカウンタバッファ（予告種別カウンタバ

ッファ）に予告種別カウンタの値が記憶される。
【０４６９】
そして、当該予告情報格納処理において、保留情報記憶エリアに変動情報が格納されると、連続予告カウンタバッファ及び予告種別カウンタバッファに記憶されている連続予告カウンタの値及び予告種別カウンタの値が取得されることとなる。さらに、保留情報記憶エリアの各保留エリア及び実行エリアには、連続予告が導出されることが決定された場合にオンされる連続予告フラグがそれぞれ設けられている。
【０４７０】
また、本実施形態では、ＲＯＭ５５２に対し、連続予告を行うか否かの決定に際して参酌される予告当否判定テーブルと、連続予告の態様の決定に際して参酌される予告テーブルとが設けられている。予告当否判定テーブル及び予告テーブルはそれぞれ複数設けられており、変動情報に応じて、参酌される予告当否判定テーブル及び予告テーブルが選択される。
【０４７１】
ステップＳ４１０４の後、ステップＳ４１０５では、連続予告を実行するか否かを決定する連続予告抽選処理を行う。ステップＳ４１０５の連続予告抽選処理では、既に連続予告フラグがオン設定された保留エリアが存在するか否かを確認する。そこで連続予告フラグが設定された保留エリアの存在が確認されない場合であって、さらに、保留第１エリアにおいて完全外れ（リーチ状態が発生しない外れ）に対応する変動情報のみが記憶されている場合に、連続予告の抽選を行うようになっている。その一方で、連続予告フラグが設定された保留エリアの存在が確認された場合には、連続予告の抽選を行わないようになっている。
【０４７２】
尚、ステップＳ４１０５の連続予告抽選処理では、第１変動保留カウンタＮｄの値が「２」以上である場合に、第１保留情報記憶エリアに新たに記憶された連続予告カウンタの値に基づいて、大当たり種別やリーチパターンや遊技モードにそれぞれ対応する予告当否判定テーブル（大当たりに対応するものの方が外れに対応するものよりも当選し易い）を参照し、連続予告を実行するか否かを決定する。さらに、連続予告を実行することが決定された場合には、第１保留情報記憶エリアに新たに記憶された予告種別カウンタの値に基づいて、大当たり種別やリーチパターンや遊技モードに対応する予告テーブルを参照し、連続予告を実行するか否かを決定する。加えて、第１保留情報記憶エリアの保留エリアのうち変動情報が記憶されている全ての保留エリアの連続予告フラグをオンにする。但し、実行エリアの連続予告フラグはオンにしない。
【０４７３】
ステップＳ４１０５の後、ステップＳ４１０６では、装飾図柄表示装置４２において第１変動表示が保留記憶されていることを示す保留アイコン４６１を１つ追加表示するための保留アイコン設定処理を行う。
【０４７４】
図４５（ａ）に示すように、装飾図柄表示装置４２の下部に設けられた保留表示エリア４６２には、「浮き輪」を模した保留アイコン４６１が表示されるようになっている。本実施形態の保留表示エリア４６２は、保留情報記憶エリアの実行エリアに対応する実行対応エリア４６２ａと、保留情報記憶エリア（第１及び第２保留情報記憶エリア）の保留エリアに対応する保留対応エリア４６２ｂとを備えており、最大で５つの保留アイコン４６１を表示可能となっている。尚、本実施形態では、通常モード、及び、チャンスモードでは、第２変動表示に対応する保留アイコン４６１は導出されず、確変モードでは、第１変動表示に対応する保留アイコン４６１は導出されない構成となっている。特に、本実施形態では、第２変動表示が基本的には保留記憶されないことから、確変モードにおいては、保留アイコン４６１が表示されない。
【０４７５】
また、保留アイコン４６１は、対応する変動表示の大当たり期待度を示唆する態様で導

出される場合がある。以下、かかる態様の保留アイコン４６１を「先読み保留アイコン４６３」とも称する。本実施形態の先読み保留アイコン４６３は、キャラクタが「浮き輪」を使用している態様で導出される。さらに、先読み保留アイコン４６３のキャラクタは複数種類用意されており、先読み保留アイコン４６３のパターンと、大当たり状態発生への当選期待度（大当たり期待度）とが対応付けられている。これにより、先読み保留アイコン４６３は、その態様によって大当たり期待度に関するランク付けがなされることとなり、先読み保留アイコン４６３を導出させることによって、大当たり期待度を示唆する（先読み保留予告演出を行う）ように構成されている。

【０４７６】

また、先読み保留アイコン４６３が導出される場合には、当該先読み保留アイコン４６３に対応する変動表示が消化されるまでの間に、当該先読み保留アイコン４６３のパターンが変化する（保留変化演出が導出される）場合がある。つまり、ステップＳ４１０７の保留アイコン設定処理では、先読み保留アイコン４６３を導出させるか否かの抽選が行われ、否当選の場合には、保留アイコン４６１のパターンがデフォルト（浮き輪のみ）のものに決定される。一方、当選の場合には、保留変化演出を行うか否かの抽選が行われ、当選の場合には、対応する保留エリアの保留変化フラグをオン設定するとともに、先読み保留アイコン４６３のパターンとして、最終的に表示される可能性のある上限パターンと、上限パターンよりも大当たり期待度の低い（低ランクの）態様であって、最初に表示される仮パターンとを決定する。尚、仮パターンでは、最初はデフォルトの保留アイコン４６１を表示するにとどめるといった選択肢が存在するように構成してもよい。一方、否当選の場合には、先読み保留アイコン４６３のパターンとして１つのパターンを決定する。

【０４７７】

そして、基本的には、装飾図柄表示装置４２に表示されている保留アイコン４６１のうち一番右側のものの右側に並ばせるようにして、決定されたパターンの保留アイコン４６１を表示させるといった処理が行われる。また、本実施形態では、ステップＳ４１０６において、保留表示エリア４６２に先読み保留アイコン４６３が導出される場合に、先読み保留演出中フラグがオン設定されるようになっている。

【０４７８】

ステップＳ４１０６の後、又は、ステップＳ４１０１で否定判別された場合には、ステップＳ４１０７において、第２変動表示の先発コマンドを受信したか否か（第２変動表示の先発コマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。ステップＳ４１０７で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０４７９】

一方、ステップＳ４１０７で肯定判別された場合には、ステップＳ４１０８において、第２保留情報記憶エリアに保留記憶されている第２変動情報の保留数をカウントする第２変動保留カウンタＮｅを１インクリメントする。

【０４８０】

その後、ステップＳ４１０９では、先発コマンドに含まれる大当たりか否かの情報、大当たり種別の情報、小当たりか否かの情報、リーチパターン、及び、第２変動時間の情報等を、第２保留情報記憶エリアの空いている保留エリアのうち最初のエリアに記憶する。ステップＳ４１０９の後、本処理を終了する。

【０４８１】

図３７の説明に戻り、ステップＳ３９０３の後、又は、ステップＳ３９０１で否定判別された場合には、ステップＳ３９０４へと移行し、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本例では２ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判別する。そして、既に所定時間が経過していればステップＳ３９０５へ移行し、一方、前回の通常処理の開始から未だに所定時間が経過していなければ、ステップＳ３９１３へと移行する。

【０４８２】

ステップＳ３９０５では、各種カウンタの更新処理を実行する。サブ制御装置２６２の

ＣＰＵ５５１は、装飾図柄の表示に際し各種カウンタ情報を用いる。具体的には、図３８に示すように、大当たり時装飾図柄カウンタＣＯと、上図柄表示領域、中図柄表示領域、及び下図柄表示領域の各外れ図柄の設定に使用する上・中・下の各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲとを用いることとしている。図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲは、ＣＰＵ５５１内のＲレジスタ（リフレッシュレジスタ）を用いてレジスタ値が加算され、結果的に数値がランダムに変化する構成となっている。

【０４８３】

大当たり時装飾図柄カウンタＣＯは、大当たり状態が発生する際に、装飾図柄表示装置４２の変動停止時の図柄（大当たり図柄）を決定するものであり、本実施形態では、大当たり時装飾図柄カウンタＣＯとしては、９個（０～８）のカウンタ値が用意されている。すなわち、大当たり時装飾図柄カウンタＣＯは、０～８の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり８）に達した後０に戻る構成となっている。

【０４８４】

そして、主制御装置２６１からラッシュ付大当たりに対応する変動パターンコマンドを受信した場合、図示しないテーブル（カウンタ値と装飾図柄とを対応付けるテーブル）に基づいて、例えば、カウンタ値が０であれば「１」（のゾロ目）、１であれば「２」（のゾロ目）という具合に、大当たり図柄の組合わせを決定する。この大当たり時装飾図柄カウンタＣＯはステップＳ３９０５のカウンタ更新処理にて定期的に更新され、後述するようにサブ制御装置２６２が変動パターンコマンドを受信するタイミングでＲＡＭ５５３のカウンタ用バッファから読み出す。尚、本実施形態では大当たり時装飾図柄カウンタＣＯはＲＡＭ５５３の大当たり時装飾図柄カウンタバッファに格納されるものとしたが、バッファに格納せず、変動パターンコマンドを受信したタイミングなどでカウンタ値を参照するようにしてもよい。

【０４８５】

また、通常大当たりに対応する変動パターンコマンドを受信した場合、例えば、カウンタ値が０、１であれば「２」（のゾロ目）、２～４であれば「４」（のゾロ目）、５、６であれば「６」（のゾロ目）、７、８であれば「８」（のゾロ目）という具合に、大当たり図柄の組合わせを決定する。

【０４８６】

上・中・下の各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲは、当否抽選が外れとなったときに、上・中・下の図柄表示領域の各停止図柄の組合わせを決定するものであり、各列では９個の装飾図柄の何れかが表示されることから、各々に９個（０～８）のカウンタ値が用意されている。上図柄カウンタＣＬにより上図柄表示領域の停止図柄が決定され、中図柄カウンタＣＭにより中図柄表示領域の停止図柄が決定され、下図柄カウンタＣＲにより下図柄表示領域の停止図柄が決定される。

【０４８７】

本実施形態では、ＣＰＵ５５１に内蔵のＲレジスタの数値を用いることにより各カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの値をランダムに更新する構成としている。すなわち、各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新時には、前回値にＲレジスタの下位３ビットの値が加算され、その加算結果が上限値を超えた場合に８減算されて今回値が決定される。各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲは更新時期が重ならないようにして更新され、それら図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせが、ＲＡＭ５５３の前後外れリーチ図柄バッファ、前後外れ以外リーチ図柄バッファ、及び完全外れ図柄バッファの何れかに格納される。

【０４８８】

ここで、各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新処理を詳しく説明する。図３９に示すように、ステップＳ４００１では、上図柄カウンタＣＬの更新時期か否かを判別し、ステップＳ４００２では、中図柄カウンタＣＭの更新時期か否かを判別する。なお、上・中・下の各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが１回の更新処理で１つずつ順に更新されるように構成する。したがって、前回の更新処理において下図柄カウンタＣＲが更新されている場合、ステップＳ４００１で肯定判断されることになる。また、前回の更新処理において上

図柄カウンタＣＬが更新されている場合、ステップＳ４００２で肯定判断されることになる。そして、上図柄カウンタＣＬの更新時期（ステップＳ４００１がＹＥＳ）であればステップＳ４００３に進み、上図柄カウンタＣＬを更新する。また、中図柄カウンタＣＭの更新時期（ステップＳ４００２がＹＥＳ）であればステップＳ４００４に進み、中図柄カウンタＣＭを更新する。さらに、下図柄カウンタＣＲの更新時期（ステップＳ４００１、Ｓ４００２が共にＮＯ）であればステップＳ４００５に進み、下図柄カウンタＣＲを更新する。ステップＳ４００３～Ｓ４００５の図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新では、前回のカウンタ値にＲレジスタの下位３ビットの値を加算すると共にその加算結果が上限値を超えた場合に８を減算して、その演算結果を、外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの今回値とする。

【０４８９】

上記ＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新処理によれば、上・中・下の各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが１回の更新処理で１つずつ順に更新され、各カウンタ値の更新時期が重なることはない。これにより、更新処理を３回実行する毎に図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの１セット分が更新されるようになっている。

【０４９０】

その後、ステップＳ４００６では、上記更新した図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせがリーチ図柄の組合わせ（上図柄表示領域の図柄と下図柄表示領域の図柄とが同じ）になっているか否かを判別し、リーチ図柄の組合わせである場合（Ｓ４００６がＹＥＳ）、さらにステップＳ４００７では、大当たり図柄の組合わせ（左右の図柄表示領域の図柄と中図柄表示領域の図柄とが同じ）であるか否かを判別する。ステップＳ４００７で肯定判別された場合には、図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３に記憶することなく、そのまま本処理を終了する。

【０４９１】

一方、ステップＳ４００７で否定判別された場合には、ステップＳ４００８において、図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせが前後外れ図柄の組合わせであるか否かを判別する。図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが前後外れ図柄（前後外れリーチ）の組合わせである場合（Ｓ４００８がＹＥＳ）、ステップＳ４００９に進み、そのときの図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の前後外れリーチ図柄バッファに格納して、本処理を終了する。図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが前後外れ以外図柄（前後外れ以外リーチ）の組合わせである場合（Ｓ４００８がＮＯ）には、ステップＳ４０１０に進み、そのときの図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納して、本処理を終了する。

【０４９２】

また、リーチ図柄以外の組合わせである場合（Ｓ４００６がＮＯ）、外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせが外れ図柄（完全外れ図柄）の組合わせになっているため、ステップＳ４０１１において、そのときの外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の完全外れ図柄バッファに格納して、本処理を終了する。

【０４９３】

図３７の説明に戻り、ステップＳ３９０６では保留処理を行う。以下、保留処理について図４１を参照して説明する。

【０４９４】

先ず、ステップＳ４２０１では、第１変動表示の変動パターンコマンドを受信したか否か（第１変動表示の変動パターンコマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。ステップＳ４２０１で肯定判別された場合には、ステップＳ４２０２において、第１変動保留カウンタＮｄの値を１減算する。

【０４９５】

続くステップＳ４２０３では、第１保留情報記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１保留情報記憶エリアの第１保留エリア～第４保留エリアに格納されているデータ（連続予告フラグも含む）を実行エリア側に

順にシフトさせる処理であって、第１保留エリア→実行エリア、第２保留エリア→第１保留エリア、第３保留エリア→第２保留エリア、第４保留エリア→第３保留エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【０４９６】

ステップＳ４２０３の後、ステップＳ４２０４において、連続予告に使用される表示演出の種別を決定する予告設定処理が行われる。ステップＳ４２０４の予告設定処理では、保留情報記憶エリアの実行エリアの連続予告フラグ（ステップＳ４１０５の連続予告抽選処理参照）がオンであるか否かを判別し、否定判別された場合には、連続予告は行われないため、そのまま本処理を終了する。一方、肯定判別された場合には、変動パターンコマンドの変動情報に基づき、大当たりか否か、大当たりの場合には種別は何か、大当たりではない場合には、リーチパターンは何か等を判別し、それぞれに対応するテーブルを参照して、連続予告の種別を決定する。ここで決定された種別の連続予告は、対応する変動表示に際して所期のタイミングで導出されることとなる。

【０４９７】

ステップＳ４２０４の後、ステップＳ４２０５において、装飾図柄表示装置４２に表示されている保留アイコン４６１をシフトさせるための保留アイコンシフト処理を行う。尚、保留情報記憶エリアの各保留エリア、及び、実行エリアには、保留アイコン４６１の種別を記憶する保留アイコン記憶エリアが設けられており、当該保留アイコン４６１に関する情報についても、上記した保留情報記憶エリアのデータシフト処理にてシフトされるようになっている。

【０４９８】

当該保留アイコンシフト処理は、かかるデータシフトに応じて保留アイコン４６１を再描画させるための処理であり、装飾図柄表示装置４２では、第１変動表示が１つ消化される（実行される）毎に、最も左に位置していた保留アイコン４６１が消去されるとともに、その右側に配置されていた保留アイコン４６１が一つ左にシフトされる（表示場所が移動する）ようになっている。

【０４９９】

尚、本実施形態では、ステップＳ４２０５において、保留アイコン４６１を再描画する処理に先立って、保留変化フラグがオン設定されている保留エリアが存在する場合には、先読み保留アイコン４６３の保留変化演出を行うか否かの抽選が行われ、当選した場合に、先読み保留アイコン４６３のパターンを高ランクのものに変化させる（但し、上限パターンのランクは越えない）ようになっている。加えて、保留変化フラグがオン設定されている保留エリアが存在しないと判別される場合には、先読み保留演出中フラグがオフされる。さらに、先読み保留アイコン４６３のパターンを変化させることで、該先読み保留アイコン４６３が上限パターンに達した場合には、先読み保留演出中フラグがオフされるとともに、保留変化フラグがオフされるようになっている。

【０５００】

ステップＳ４２０５の後、又は、ステップＳ４２０１で否定判別された場合には、ステップＳ４２０６において、第２変動表示の変動パターンコマンドを受信したか否か（第２変動表示の変動パターンコマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。ステップＳ４２０６で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０５０１】

一方、ステップＳ４２０６で肯定判別された場合には、ステップＳ４２０７において、第２変動保留カウンタＮｅの値を１減算する。続くステップＳ４２０８では、第２保留情報記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第２保留情報記憶エリアの保留第１エリアに格納されているデータを実行エリアにシフトさせる。ステップＳ４２０８の後、本処理を終了する。

【０５０２】

図３７の説明に戻り、ステップＳ３９０７では表示設定処理を行う。ここでは、ＲＡＭ

５５３のコマンドバッファに格納された情報に基づき、表示制御装置４５へ出力する表示コマンドを生成する等の各種の演算処理及びコマンドの出力設定を行う。つまり、ここでは、装飾図柄表示装置４２において表示する表示態様が決定されることとなる。例えば、変動パターンコマンドを受信した場合、サブ制御装置２６２は、変動種別、変動時間、及び停止図柄等に基づいて、対応するテーブルを参照し、装飾図柄の変動表示の表示パターン等を決定する。そして、決定事項を表示コマンドとして表示制御装置４５に出力する等の制御を行う。

【０５０３】

尚、表示制御装置４５は、サブ制御装置２６２からの指令に応じて描画処理を行い、装飾図柄表示装置４２での装飾図柄の変動表示を開始する。また、主制御装置２６１から変動パターンコマンドが一旦受信されると、当該変動パターンに対応する変動時間が経過するまでの間、サブ制御装置２６２と表示制御装置４５との協働のもとに装飾図柄の変動表示（演出変動表示）等が継続される。

【０５０４】

また、第１変動表示に対応する演出変動表示を開始させる際には、第１保留情報記憶エリアの実行エリアの連続予告フラグがオンである場合に、変動パターンコマンドの変動情報に基づき、各状況に対応するテーブルを参照して、第１変動表示に対応する演出変動表示に導出させる連続予告の種別を決定したり、連続予告とは別の予告演出の導出を決定したり、演出ボタン１２５等の操作に対応する表示を行ったりする。さらに、当該ステップＳ３９０７の表示設定処理では、大当たり中の演出制御を行う処理（当たり表示処理）についても行われる。

【０５０５】

ここで、通常遊技状態の装飾図柄表示装置４２における表示態様の概略を説明する。尚、上記のように、通常モード、及び、チャンスモードでは、第１変動表示に対応する第１演出変動表示が行われ、確変モードでは、第２変動表示に対応する第２演出変動表示が行われる。

【０５０６】

通常モードでは、図４５（ａ）に示すように、停止表示された組合せによって当否抽選の結果等を教示、又は、示唆する装飾図柄の変動表示が行われるようになっている。そして、同じ数字の装飾図柄が有効ライン上に（上下、或いは、斜めに一直線上に）３つ並んで停止表示される（大当たり図柄の組合わせで停止表示される）ことで大当たり状態の発生が教示されるようになっている。さらに、装飾図柄の表示とともに、保留アイコン４６１が表示されるようになっている。

【０５０７】

その一方で、確変モードでは、図４５（ｂ）に示すように、装飾図柄は表示されないように構成されている。その代わりに、例えば、キャラクタが海中を進むアニメーションが導出されるとともに、魚群が通り過ぎたり、翻ったりするような表示態様によって「大当たり」を示唆し、クジラ等の大きな生物の登場、宝箱の発見等の表示態様によって「大当たり」を教示するようになっている。さらに、高入球上限カウンタの値が「９～５」である場合（高確率上限カウンタの値も「２」以上）の確変モードは、背景が比較的明るく設定され、高入球上限カウンタの値が「４～２」である場合（高確率上限カウンタの値も「２」以上）の確変モードは、背景が比較的暗く設定され、高入球上限カウンタの値が「１」（高確率上限カウンタの値は「２」以上）である場合の確変モードは、背景が専用の配色となるように設定されている。さらに、本実施形態では、高入球上限カウンタの値が「１」（高確率上限カウンタの値は「２」以上）である場合の確変モードでの大当たりの教示に際しては、キャラクタが船の近くに浮かび上がったような表示が導出される。尚、高入球上限カウンタの値が「１」以外の場合であっても、大当たり状態終了後に確変モード以外の遊技モードに移行するような場合には、キャラクタが船の近くに浮かび上がったような表示が導出される。また、例えば、装飾図柄表示装置４２において、高入球上限カウンタの値に対応する数、すなわち、大当たり状態を挟んで確変モードが連続する確変モー

ド期間が継続し得る残りの大当たり回数を表示する、又は、表示する場合がある（例えば、残りが少なくなった場合等）ように構成してもよい。或いは、残りの大当たり回数の示唆を行い、示唆された残り回数よりも実際の残り回数が多いかもしれないといった演出を行うこととしてもよい。

【０５０８】

チャンスモードは、基本的に、確変モードと同じような態様となるが、基本的にキャラクタが正面を向いてその場で留まっており、種類や動作のパターン数が多く、保留アイコン４６１も表示される。また、装飾図柄表示装置４２では、チャンスモードと、小当たり状態との間で表示態様（キャラクタ動作や背景等）が切り替えられず、小当たり状態に移行しても保留アイコン４６１は表示されたままである。尚、第２可変入賞装置３２ｂへの遊技球の入球に対応する賞球の教示は装飾図柄表示装置４２で行われることとしてもよい。また、確変モードやチャンスモードにおいても、装飾図柄表示装置４２にて装飾図柄（装飾図柄の変動表示、及び、停止表示）を（小さく）表示するように構成してもよい（例えば、確変モードでは装飾図柄が表示画面の右下に表示されるが、保留アイコン４６１が表示されるチャンスモードでは表示画面の左上に表示される等としてもよい）。加えて、遊技において遊技者の遊技価値の増減が緩やかになるチャンスモードだけ導出しない構成とすることも可能である。

【０５０９】

さらに、大当たり状態の発生の教示を行う連続予告に対応する演出が行われる場合があり、本実施形態では、連続予告が小当たり状態中も継続して表示される場合がある。つまり、チャンスモードの第１変動時間は０．１秒間であり、かかる秒数に対して演出を行うことは難しいが、小当たり状態の時間を含めることで十分な演出の時間を得ることができる。尚、各遊技モードの第１変動時間、及び、第２変動時間は特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。

【０５１０】

次に、ステップＳ３９０７の表示設定処理において行われる変動表示設定処理について、図４３を参照して説明する。先ず、ステップＳ４５０１では、第２変動表示に対応する第２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する。尚、第１又は第２変動パターンコマンドに含まれる各種変動情報は、対応する保留情報記憶エリアの実行エリアに記憶されるように構成してもよいし、別途の記憶エリアに記憶されるように構成してもよい。さらに、例えば、保留処理（図４１参照）において第２変動パターンコマンドを受信したことに対応する処理を行った場合に第２変動受信フラグをオンし、ステップＳ４５０１で肯定判別された場合に、第２変動受信フラグがオフされるような構成とし、ステップＳ４５０１では、第２変動受信フラグを確認することで、第２変動パターンコマンドを受信したか否かの判別を行うこととしてもよい。

【０５１１】

ステップＳ４５０１で肯定判別された場合には、ステップＳ４５０２において、モード記憶エリアに「２１」が記憶されているか否かを判別する。ステップＳ４５０２で肯定判別された場合には、すなわち、確変モードである場合には、ステップＳ４５０３において、第２変動パターンコマンドに含まれる大当たりであるかの情報、大当たり種別、及び、第２変動時間等に基づいて、第２演出変動表示のパターンを決定する第２演出変動表示設定処理を行う。尚、本実施形態では、確変モードにおける第２変動時間が１秒のため、キャラクタが視線を変えるアクションを起こしてすぐに大当たりに対応する表示オブジェクトがあるか否か（その間に予告演出表示を導出する）といったような演出表示となる。

【０５１２】

ステップＳ４５０３の後、或いは、ステップＳ４５０１で否定判別された場合（第２変動パターンコマンドを受信していない場合）、又は、ステップＳ４５０２で否定判別された場合（第２変動パターンコマンドを受信したが確変モードではなかった場合）には、ステップＳ４５０４に移行する。つまり、通常モード及びチャンスモードでは、第２特別表示装置４３ｂで第２変動表示が開始されようとも、装飾図柄表示装置４２において、それ

に対応する第２演出変動表示は導出されないようになっている。
【０５１３】
ステップＳ４５０４では、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。ステップＳ４５０４で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【０５１４】
一方、ステップＳ４５０４で肯定判別された場合には、ステップＳ４５０５において、モード記憶エリアに「１１」が記憶されているか否かを判別する。
【０５１５】
ステップＳ４５０５で肯定判別された場合、すなわち、通常モードである場合には、ステップＳ４５０６において、第１変動パターンコマンドに含まれる大当たり又は小当たりのどちらであるかの情報、大当たり種別、リーチパターン、第１変動時間、及び、保留情報記憶エリアの連続予告フラグ等に基づいて、第１演出変動表示のパターンを決定する通常第１演出変動表示設定処理を行う。ステップＳ４５０６の後、本処理を終了する。
【０５１６】
また、ステップＳ４５０５で否定判別された場合には、ステップＳ４５０７において、モード記憶エリアに「２２」が記憶されているか否かを判別する。ステップＳ４５０６で肯定判別された場合、すなわち、チャンスモードである場合には、ステップＳ４５０８において、第１変動パターンコマンドに含まれる大当たり又は小当たりのどちらであるかの情報、大当たり種別、リーチパターン、第１変動時間、及び、保留情報記憶エリアの連続予告フラグ等に基づいて、第１演出変動表示のパターンを決定する通常第１演出変動表示設定処理を行う。
【０５１７】
上記のように、装飾図柄表示装置４２では、チャンスモードと、小当たり状態との間の表示態様の切り替えが行われない。また、保留記憶されている第１変動表示の内容についても、保留情報記憶エリアに保留されている変動情報に基づいて把握可能である。このため、連続予告の１種として、小当たり状態の時間を使用して演出を行い、該演出をチャンスモードの第１演出変動表示に引き継ぐ格好で結果を表示するという演出が行われる。尚、小当たり状態は１．８秒であり（１．８秒が経過する前に小当たり状態における第２可変入賞装置３２ｂへの入球上限に達して第２可変入賞装置３２ｂが閉鎖されることは事実上不可能）、１回分の連続予告であれば１．９秒間、２回分であれば３．８秒間、３回分であれば５．７秒間、４回分であれば７．６秒間の演出が設定される。
【０５１８】
尚、本実施形態では、確変モードやチャンスモードでは、所定期間に付与された遊技球（遊技価値）の数が、前記所定期間に発射された遊技球の数とほぼ同じ（現状維持ベース）となるように構成されている。つまり、大当たり状態（基本的には１０ＲＳＫ）を挟んで確変モードが連続する確変モード期間（確変モード状態）では、大当たり状態の間の期間に遊技者の持ち球が減らない（ほぼ発射した分だけ付与される）ことから、大当たり状態で獲得される遊技球が確実に増えていくような格好となる。また、大当たり状態（基本的に２ＲＳＣ、２ＲＳＫ、２ＲＳＲ、２ＲＮ）を挟んでチャンスモードが連続するチャンスモード期間（チャンスモード状態）についても、大当たり状態（基本的に２ＲＳＣ、２ＲＳＫ、２ＲＳＲ、２ＲＮ）が確率通りに当選すると遊技者の持ち球が微増する（発射数よりも付与数の方が多くなる）可能性があるようになっている。
【０５１９】
また、本実施形態では、確変モード期間においては、確変モード期間に遊技者に付与された遊技球の総数が装飾図柄表示装置４２において表示される（獲得数表示が導出される）ように構成されている（各大当たり状態の終了時には、当該大当たり状態で付与された遊技球の総数と、確変モード期間の全体で付与された遊技球の総数とが表示される）が、チャンスモード期間においては、獲得数表示が導出されない構成となっている。但し、チャンスモード期間でも遊技者が持ち球を増やす可能性がある（持ち球をほぼ減らさない）構成であることから、チャンスモード期間でも獲得数表示を行うように構成してもよい。

或いは、確変モード期間からチャンスモード期間に移行した場合にのみ、確変モード期間から引き継ぐような格好で獲得数表示を導出するように構成してもよい。

【０５２０】

尚、チャンスモードにおいては、発射される遊技球よりも、付与される遊技球の方が若干少なくなるような設定とし、大当たり状態（２ラウンド大当たり）を含めると、チャンスモード期間として、現状維持ベースとなるような構成としてもよい。また、対象の期間中に遊技者に付与された遊技球の総数を表示するのではなく、かかる値から遊技者が発射した遊技球の総数を引いた数が表示されるような構成としてもよい。

【０５２１】

ステップＳ４５０８の後、本処理を終了する。尚、通常モードの第１演出変動表示の設定と、チャンスモードの第１演出変動表示の設定とを別にすることで、表示制御装置４５に出力するコマンド設定等の簡略化等が図られる。

【０５２２】

一方、ステップＳ４５０７で否定判別された場合、すなわち、確変モードの場合には、そのまま本処理を終了する。つまり、確変モードでは、第１特別表示装置４３ａで第１変動表示が開始されようとも、装飾図柄表示装置４２において、それに対応する第１演出変動表示は導出されないようになっている。

【０５２３】

次に、ステップＳ３９０７の表示設定処理において行われる当たり表示処理について、図４２を参照して説明する。先ず、ステップＳ４７０１では、主制御装置２６１から大当たり状態又は小当たり状態の開始を告げる第１オープニングコマンド、第２オープニングコマンド、及び、小当たりオープニングコマンドを受信したか否かを判別する。上記のように、オープニングコマンドには、第１変動表示又は第２変動表示のどちらに対応するかの情報、及び、当たり種別の情報等が含まれ、サブ制御装置２６２でも当たり状態のパターンが把握できるようになっている。

【０５２４】

ステップＳ４７０１で肯定判別された場合には、ステップＳ４７０２において、オープニングコマンドに含まれる第１変動表示、及び、第２変動表示のどちらに対応するかの情報と、遊技モードとが対応しているか否かを判別する。つまり、通常モードであれば第１変動表示が対応し、チャンスモードであれば第１変動表示が対応し、確変モードであれば第２変動表示が対応する。尚、本例では、小当たりの場合には、ステップＳ４７０２で肯定判別される（確変モードで小当たりが発生しても影響がほぼないものと考えられるため）。

【０５２５】

ステップＳ４７０２で肯定判別された場合には、ステップＳ４７０３において、オープニング演出の設定（装飾図柄表示装置４２の画像、スピーカＳＰの音声、各種ランプの点灯態様の設定）を行う。尚、大当たり種別によってオープニング期間が決まっており（例えば、「１０ＲＳＫ」であれば８秒間、「２ＲＳＣ」であれば４秒間、小当たりであれば０．２秒間）、該オープニング期間に合わせてオープニング演出を行う。また、サブ制御装置２６２には、大当たり種別と、残りラウンド数と、大当たり状態中の各種演出態様との対応関係を記憶するテーブル等が設けられており、当該テーブルを参照して対応する演出を選択し、それを実行させることとなる。加えて、詳しくは後述するが、装飾図柄表示装置４２において、チャンスモードの小当たり状態に関しては、チャンスモードの変動表示から継続された（切替わらない）表示態様とされ、その後の変動表示についても、小当たり状態から継続された表示態様とされる。また、小当たり状態において、その後の変動表示の結果の教示又は示唆を行う場合があり、その場合には、当該ステップＳ４７０１、又は、後述のステップＳ４７１４で、対応する表示態様の設定が行われる。

【０５２６】

例えば、「１０ＲＮ」の大当たり状態である場合、つまり、確変モード期間が終了する場合には、確変モード期間が終了することを遊技者に教示する表示態様が導出される。尚

、当該表示態様の導出期間は特に限定されるものではなく、例えば、「１０ＲＮ」の大当たり状態の開始時から終了にかけて導出されてもよいし、或いは、一部の期間（例えば、第１ラウンド乃至第３ラウンドの間、所定のラウンドでボタン演出が導出され、かつ、遊技者が演出ボタン１２５を操作したタイミング、エンディング期間等）において導出されてもよい。

【０５２７】

また、例えば、「２ＲＮ」の大当たり状態である場合、つまり、チャンスモード期間が終了する場合には、「２ＲＮ」の大当たり状態の開始時から終了にかけて、チャンスモード期間が終了したことを遊技者に教示する表示態様が導出される。

【０５２８】

加えて、上記のように、本実施形態では、装飾図柄表示装置４２において、小当たり状態とされる場合には、チャンスモードの表示態様が切り替えられるのではなく、小当たり状態を挟んだ後のチャンスモードの表示態様にスムースに繋がるような表示を導出する。

【０５２９】

尚、オープニング期間が終了し、ラウンドが開始されると、装飾図柄表示装置４２では、大当たり状態において遊技者に付与された遊技球の総数を表示する獲得数表示が導出される。獲得数表示は、可変入賞装置３２ａ、３２ｂに遊技球が入球することに基づいて付与された遊技球（賞球）の数のみを表示することとしてもよいし、大当たり状態中であれば、一般入賞装置３１等への入球に基づく賞球についても獲得数表示に含まれるような構成としてもよい。尚、本例では、２ラウンド大当たりや小当たりに際しては、獲得数表示を導出しない構成であるが、導出するように構成してもよい。また、例えば、２ラウンドの大当たりの第１可変入賞装置３２ａの開閉態様を小当たりの第１可変入賞装置３２ａの開閉態様と同様とする場合には、２ラウンドの大当たりの装飾図柄表示装置４２における表示態様についても、小当たりの装飾図柄表示装置４２における表示態様と同様としてもよい。

【０５３０】

ステップＳ４７０３の後、ステップＳ４７０４において、残りのラウンド数を把握するためのラウンド把握カウンタに対し、オープニングコマンドに含まれる大当たり種別情報に基づいて、大当たり状態や小当たり状態の総ラウンド数の値、例えば、「１０ＲＳＫ」であれば「１０」を設定し、「２ＲＳＣ」であれば「２」を設定し、小当たりであれば「１」を設定する。ステップＳ４７０４の後、本処理を終了する。

【０５３１】

また、ステップＳ４７０２で否定判別された場合には、ステップＳ４７０５において、第１変動表示であるか否かを判別する。ステップＳ４７０５で否定判別された場合には、装飾図柄表示装置４２においてデモ画面表示中であるか否かを判別する。

【０５３２】

ステップＳ４７０５で肯定判別された場合（確変モードで第１変動表示に当選の場合）、又は、ステップＳ４７０６で否定判別された場合（通常モード又はチャンスモードで第２変動表示に当選し、デモ画面表示中ではない場合）には、ステップＳ４７０７において、大当たり状態（本来の意図した大当たりではないが）を急遽発生させるための特殊オープニング演出の設定（装飾図柄表示装置４２の画像、スピーカＳＰの音声、各種ランプの点灯態様の設定）を行う。

【０５３３】

つまり、第１変動表示、及び、第２変動表示と、遊技モードの種別とが対応していなければ、当該対応していない第１変動表示、又は、第２変動表示に対応する第１演出変動表示や第２演出変動表示は導出されないが、当該対応していない第１変動表示、又は、第２変動表示に対応する大当たり状態が発生してしまっている。このため、ステップＳ４７０７の特殊オープニング演出の設定では、急遽大当たり状態が発生することを教示しつつ、大当たり状態の開始を知らせるオープニング演出を導出させるようになっている。ステップＳ４７０７の後、上記ステップＳ４７０４でラウンド把握カウンタの設定を行ってから

、本処理を終了する。
【０５３４】
また、ステップＳ４７０６で肯定判別された場合、すなわち、デモ画面表示が導出されているという、当該パチンコ機１０を遊技者が遊技していないことが考えられる状況で、変動を続けていた第２変動表示が停止表示され、かつ、該第２変動表示が大当たり状態に対応していた場合には、ステップＳ４７０８において、無演出フラグをオン設定してから、本処理を終了する。尚、無演出フラグをオン設定することで、大当たり状態の装飾図柄表示装置４２での演出がキャンセルされる。
【０５３５】
また、ステップＳ４７０１で否定判別された場合には、ステップＳ４７０９において、大当たり終了コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳ４７０９で肯定判別された場合には、ステップＳ４７１０において、エンディング演出表示を直ちに終了させるとともに、変動表示が行われる通常の遊技状態の態様とする大当たり表示終了処理を行う。つまり、本実施形態では、このタイミングで、確変モード開始コマンド、チャンスモード開始コマンド、及び、通常モード開始コマンドのいずれかを受信しているので、かかるコマンドに基づいて、確変モード、チャンスモード、及び、通常モードに対応する演出ステージを導出する。
【０５３６】
ステップＳ４７１０の後、ステップＳ４７１１において、無演出フラグをオフし、その後、本処理を終了する。
【０５３７】
また、ステップＳ４７０９で否定判別された場合には、ステップＳ４７１２において、無演出フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ４７１２で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。すなわち、デモ画面表示（通常モード又はチャンスモードでのみ導出される）の最中に第２当否抽選で当選した場合には、大当たり状態に関する演出を行うため処理が当該ステップ４７１２でキャンセルされ続ける。
【０５３８】
また、ステップＳ４７１２で否定判別された場合には、ステップＳ４７１３において、ラウンドコマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳ４７１３で肯定判別された場合、ステップＳ４７１４において、最大で３０秒になるラウンド中の演出の設定を行ってから、本処理を終了する。
【０５３９】
ステップＳ４７１３で否定判別された場合、ステップＳ４７１５において、インターバルコマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳ４７１５で肯定判別された場合、ステップＳ４７１６でラウンド把握カウンタを１減算し、ステップＳ４７１７で２秒のインターバル中の演出の設定を行ってから、本処理を終了する。
【０５４０】
また、ステップＳ４７１５で否定判別された場合、ステップＳ４７１８においてエンディングコマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳ４７１８で肯定判別された場合、ステップＳ４７１９でラウンド把握カウンタを１減算し、ステップＳ４７２０で各大当たり種別や小当たりに対応したエンディング演出の設定を行ってから、本処理を終了する。尚、エンディング演出では、大当たり状態において遊技者に付与された遊技球の総数を表示する獲得数表示が導出されるとともに、及び、確変モード期間（１０ＲＮの大当たり状態についても確変モード期間（確変モード期間の最後）に含まれる）にある場合には、確変モード期間に付与された遊技球の総数を表示する獲得数表示が導出される。
【０５４１】
ステップＳ４７１８で否定判別された場合、ステップＳ４７１２１において、小当たり終了コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳ４７２１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳ４７２１で肯定判別された場合には、ステップＳ４７２２において、小当たり演出表示を直ちに終了させるとともに、変動表示

が行われる通常の遊技状態の態様とする小当たり表示終了処理を行う。ステップＳ４７２２の後、本処理を終了する。

【０５４２】

図３７の説明に戻り、ステップＳ３９０８では、装飾図柄表示装置４２の変動表示の停止に関する変動停止処理を実行する。ここで、変動停止処理について、図４４を参照して説明する。

【０５４３】

先ず、ステップＳ４４０１では、特図２停止コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳ４４０１で肯定判別された場合には、ステップＳ４４０２において、第２演出変動表示の導出中であるか否かを判別する。ステップＳ４４０２で肯定判別された場合、ステップＳ４４０３において、第２演出変動表示を対応する態様で停止表示させる処理を行う。ステップＳ４４０３の後、後述するステップＳ４４０７に移行する。

【０５４４】

一方、ステップＳ４４０２で否定判別された場合、すなわち、第２特別表示装置４３ｂの変動表示は行われていたが、装飾図柄表示装置４２では、それに対応する第２演出変動表示が行われていなかった場合（第１演出変動表示が行われていた場合）には、後述するステップＳ４４０７に移行する。

【０５４５】

また、ステップＳ４４０１で否定判別された場合には、ステップＳ４４０４において、特図１停止コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳ４４０４で肯定判別された場合には、ステップＳ４４０５において、第１演出変動表示の導出中であるか否かを判別する。ステップＳ４４０５で肯定判別された場合には、ステップＳ４４０６において、第１演出変動表示を対応する態様で停止させる処理を行う。ステップＳ４４０６の後、ステップＳ４４０７に移行する。一方、ステップＳ４４０５で否定判別された場合、すなわち、第１特別表示装置４３ａの変動表示は行われていたが、装飾図柄表示装置４２では、それに対応する第１演出変動表示が行われていなかった場合（第２変動表示が行われていた場合）には、ステップＳ４４０７に移行する。

【０５４６】

ステップＳ４４０７では、特図２強制停止コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳ４４０７で肯定判別された場合、すなわち、第１特別表示装置４３ａにおいて第１変動表示が大当たり、又は、小当たりを教示する態様で停止表示され、それに伴い、変動表示中であった第２特別表示装置４３ｂの第２変動表示が強制的に停止表示された（強制終了させられた）場合には、ステップＳ４４０８において、第２演出変動表示の導出中であるか否かを判別する。

【０５４７】

ステップＳ４４０８で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳ４４０８で肯定判別された場合には、ステップＳ４４０９において、第２演出変動表示を（第１保留情報記憶エリアの実行エリアの情報に対応した停止態様として）直ちに終了させる処理を行ってから、本処理を終了する。

【０５４８】

すなわち、特図２強制停止コマンドは、主として第１変動表示が停止される通常モード及びチャンスモードで導出されるため、通常モード及びチャンスモードでは、装飾図柄表示装置４２において第１演出変動表示が導出されている筈であり、基本的には、ステップＳ４４０８で否定判別される。しかしながら、確変モードにおいて第１変動表示が停止表示され、さらに、該第１変動表示が大当たり又は小当たりに対応していると、特図２強制停止コマンドが出力されることになる。この場合、装飾図柄表示装置４２において第２演出変動表示が変動中であることから、該第２演出変動表示を強制的に停止表示させる必要がある。さらに、第２変動表示は強制的に「外れ」とされるのではあるが、第１変動表示は「大当たり、又は、小当たり」であることから、装飾図柄表示装置４２では、第２変動表示の結果を教示するのではなく、第１変動表示の結果を教示することとする。つまり、

ステップＳ４４０９の特図２強制停止処理では、第２演出変動表示を第１保留情報記憶エリアの実行エリアの情報に対応した停止態様として（第１演出変動表示に切替えて）停止表示させる処理を行う。

【０５４９】

また、ステップＳ４４０７で否定判別された場合には、ステップＳ４４１０において、特図１強制停止コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳ４４１０で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳ４４１０で肯定判別された場合には、ステップＳ４４１１において、第１演出変動表示中であるか否かを判別する。ステップＳ４４１１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０５５０】

一方、ステップＳ４４１１で肯定判別された場合には、ステップＳ４４１２において、第１演出変動表示を（第２保留情報記憶エリアの実行エリアの情報に対応した停止態様として）直ちに終了させる処理を行ってから、本処理を終了する。

【０５５１】

すなわち、特図１強制停止コマンドは、主として第２変動表示が停止される確変モードで導出されるため、確変モードでは、装飾図柄表示装置４２において第２演出変動表示が導出されている筈であり、基本的には、ステップＳ４４１１で否定判別される。しかしながら、通常モード、及び、チャンスモードにおいて第２変動表示が停止表示され、さらに、該第２変動表示が大当たりに対応していると、特図１強制停止コマンドが出力されることになる。この場合、装飾図柄表示装置４２において第１演出変動表示が変動中であることから、該第１演出変動表示を強制的に停止表示させる必要がある。さらに、第１変動表示は強制的に「外れ」とされるのではあるが、第２変動表示は「大当たり」であることから、装飾図柄表示装置４２では、第１変動表示の結果を教示するのではなく、第２変動表示の結果を教示することとする。つまり、ステップＳ４４１２の特図１強制停止処理では、第１演出変動表示を第２保留情報記憶エリアの実行エリアの情報に対応した停止態様として（第２演出変動表示に切替えて）停止表示させる処理を行う。

【０５５２】

尚、本実施形態では、確変モードが大当たり状態の発生まで継続する構成とされているが、第１変動表示、又は、第２変動表示が規定回数行われることで確変モードが終了して、通常モードに移行するような構成を採用する場合、特図１判別情報設定処理（図２１）や、特図２判別情報設定処処理（図２４）において、外れの変動表示の終了に際し、確変モードでの変動表示の回数が確変モードの上限である規定回数に達した場合に、サポート終了コマンドが設定されることとし、当該変動停止処理においてサポート終了コマンドの受信を確認した場合には、確変モードから通常モードに対応する演出ステージに変更する処理を行うこととする。

【０５５３】

図３７の説明に戻り、ステップＳ３９０９のランプ設定処理では、装飾図柄表示装置４２で行われる表示演出に同期させるべく、ランプ・電飾類の点灯パターンを設定する。

【０５５４】

ステップＳ３９１０の音声設定処理では、装飾図柄表示装置４２で行われる演出表示に同期させるべく、スピーカＳＰの出力パターンを設定する。また、エラー発生の報知等、音声に関するコマンドが主制御装置２６１から送信されてきた場合には、これらの制御を行うための設定もステップＳ３９１０で行われる。

【０５５５】

ステップＳ３９１１では、客待ち演出の制御設定等その他の処理を行う。つまり、遊技者が遊技していない（変動表示が行われていない）状態が規定時間継続した場合に、客待ちモード又は省エネモードに移行する構成であって、装飾図柄表示装置４２では、客待ち演出として、装飾図柄が表示されない（代わりに一連の動画が表示される、或いは、静止画が表示される）、或いは、画面が暗めになる等する「デモ画面表示」が導出されるようになっている。尚、１０分のロング変動表示（第１変動表示、及び、第２変動表示のうち

遊技モードに対応していない方の変動表示）の変動表示中であっても、デモ画面表示が導出されるように構成されている。

【０５５６】

また、本実施形態では、通常モード、チャンスモード、及び、確変モードにおけるデモ画面表示がそれぞれ異なるようになっている。例えば、装飾図柄表示装置４２の表示領域の背景画像が、通常モードでは「青」、チャンスモードでは「黄色・オレンジ」、確変モードでは「赤」に対応しており、デモ画面表示に移行しても、それが踏襲されるようになっている。特に、チャンスモードでは、その他の遊技モードでは導出されない特定の（専用の）演出態様が導出されるといった構成であれば、かかる特定の演出態様がデモ画面表示にも踏襲されるように構成してもよい。例えば、通常モードや確変モードでは、装飾図柄が比較的大きく表示され、スーパーリーチになった場合にキャラクタ等が登場し、デモ画面表示では、プロモーションビデオのような動画が導出されるのに対し、チャンスモードでは、遊技者が選択したキャラクタが継続して表示され（装飾図柄は小さく表示されてもよいし表示されなくてもよい）、デモ画面表示では、遊技者が選択したキャラクタ（或いはデフォルトで選択されるキャラクタ）が表示され続けるよう態様とされることとしてもよい。尚、かかる構成に代えて、又は、加えて、音声や電飾に関しても、客待ちモードの態様が、チャンスモードとそれ以外とで異なる（さらには、いずれの遊技モードかが分かる）ような構成としてもよい。この場合、遊技者は、着席したり遊技を開始したりしなくても遊技モードを把握することができ、積極的にチャンスモードを遊技したい、或いは、遊技したくない遊技者の台選びに際しての利便性の向上等を図ることができる。尚、客待ちモードの装飾図柄表示装置４２等の態様（デモ画面表示等）を全遊技モードで共通にしてもよいし、確変モードとそれ以外の遊技モードとで異なるようにしてもよいし、通常モードとそれ以外の遊技モードとで異なるようにしてもよい。また、遊技モードの違いを示す態様は特に限定されるものではなく、例えば、装飾図柄表示装置４２において、確変モード中、チャンスモード中等といった表示を導出してもよい。

【０５５７】

ステップＳ３９１２では、上記ステップＳ３９０５～Ｓ３９１２の設定内容に基づいた制御信号を各装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、装飾図柄表示装置４２による装飾図柄の変動表示に際して表示コマンドを表示制御装置４５に送信する。

【０５５８】

２ｍｓｅｃ毎に行われるステップＳ３９０５～Ｓ３９１２の処理が実行された後、又は、上記ステップＳ３９０４で否定判別された場合には、ステップＳ３９１３に移行し、ＲＡＭ５５３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。尚、電源断の発生情報は、主制御装置２６１から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。

【０５５９】

電源断の発生情報が記憶されていない場合には、ステップＳ３９１４に進み、ＲＡＭ５５３が破壊されているか否かが判別される。ここでＲＡＭ５５３が破壊されていなければ、ステップＳ３９０１の処理へ戻り、繰り返し通常処理が実行される。一方、ＲＡＭ５５３が破壊されていれば、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。

【０５６０】

一方、ステップＳ３９１３で電源断の発生情報が記憶されると判別された場合、ステップＳ３９１５において電源断処理を実行する。電源断処理では、割り込み処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。電源断処理の実行後は、処理を無限ループする。

【０５６１】

以上詳述したように、第１実施形態では、通常モード、チャンスモード、及び、確変モード（当否抽選が行われる通常遊技状態）において、「１０ＲＳＫ」、「２ＲＳＫ」、「２ＲＳＣ」、「２ＲＳＲ」、及び、「１０ＲＳＣ」のいずれかの大当たり状態に当選する（第１条件を満たす）ことで大当たり状態の終了後に高確率状態に移行する権利が付与され、「１０ＲＳＫ」、「２ＲＳＫ」、及び、「２ＲＳＲ」のいずれかの大当たり状態に当

選する（第２条件を満たすことで大当たり状態の終了後に高入球状態に移行する権利が付与される。さらに、大当たり状態を挟んで高入球状態が連続して付与される上限である高入球上限と、大当たり状態を挟んで高確率状態が連続して付与される上限である高確率上限とが設けられ、高入球上限に到達した場合には、「１０ＲＳＫ」に大当たり状態に当選した場合であっても、高入球状態の権利が付与されず、高確率上限に到達した場合には、「２ＲＳＫ」、「２ＲＳＣ」の大当たり状態に当選した場合であっても、高確率状態の権利が付与されない。そして、本実施形態では、高入球上限が高確率上限よりも短くなるように構成されている。つまり、本実施形態の高入球上限は、高入球状態を介して連続する大当たり状態が１０回発生するまで（高入球状態に移行する契機とされた大当たり状態を含む）とされている。さらに、高確率上限は、高確率状態を介して連続する大当たり状態が４０回発生するまで（高確率状態に移行する契機とされた大当たり状態を含）とされている。

【０５６２】

このため、通常モードにおいて、「１０ＲＳＫ」の大当たりに当選した場合には、当該大当たりの開始時に、高入球上限の残り回数をカウントする高入球上限カウンタに対し「１０」が設定され、高確率上限の残り回数をカウントする高確率上限カウンタに対し「４０」が設定され、当該大当たりの終了時に高入球上限カウンタの値が１減算されて「９」になり、高確率上限カウンタの値が１減算されて「３９」になる。さらに、第２当否抽選で大当たりに当選した場合には「１０ＲＳＣ」の大当たりが選択される。このため、一旦確変モードに移行すると、基本的には、確変モードを介して残り９回の大当たり状態が発生することとなる。特に、確変モードへの移行契機とされた大当たりを含めて大当たりが１０回発生するまでに、基本的に、２回目から９回目までが「１０ＲＳＣ」の大当たりとされ、１０回目の大当たりが強制的に「１０ＲＳＣ」とされ、当該大当たり状態終了後は、チャンスモードに移行する。本実施形態では、確変モードを介して（１０ラウンドの）大当たり状態を１０回消化する時間が概ね３０分となっている。

【０５６３】

また、確変モードから「１０ＲＳＣ」の大当たり状態を挟んでチャンスモードに移行した段階では、高入球上限カウンタの値は「０」であるものの、高確率上限カウンタの値は「３０」である。さらに、本実施形態では、チャンスモードで大当たりに当選した場合に、高入球上限カウンタの値が「０」の場合には、９９．８％の確率で大当たり終了後にチャンスモードに移行するように構成されている。すなわち、基本的には、高確率上限カウンタの値が「０」になるまで、大当たり状態を挟んでチャンスモードが連続して導出される状態とされる。本実施形態では、チャンスモードを介して（２ラウンドの）大当たり状態を３０回消化する時間が概ね３０分となっている。

【０５６４】

以上のように、高入球上限は高確率上限よりも短く設定されており、高入球状態、かつ、高確率状態である状態（確変モード）で高確率上限に到達すると、高確率状態は継続するが、高入球状態は終了する（高入球状態が高確率状態よりも早くに終了する）。これにより、確変モードの上限に達した後は、低入球状態、かつ、高確率状態である状態（チャンスモード）に移行する。つまり、確変モードが大当たり状態を挟んで連続する場合、確変モードでは遊技者が所有する遊技球（持ち球）をほぼ減らすことなく、確変モードで当選し易い第２当否抽選に当選すると基本的に「１０ＲＳＫ」が発生し、遊技球を可変入賞装置３２ａ、３２ｂに入球させることに応じて付与される遊技球（遊技価値）を大幅に増加させることが期待される（高入球上限や高確率上限に達した場合の大当たりについても１０ラウンドの大当たり状態が発生する）。

【０５６５】

これに対し、チャンスモードは、高入球状態ではなく、低入球状態であることから、第１サポート始動入球装置３３ｂは開状態とされ難く、かつ、第２変動時間が第１変動時間に比べて長く設定される（第１変動時間が０．１秒に対して第２変動時間が１０分）。その一方で、チャンスモードは、高確率状態であることから、第１当否抽選で当選し易く（

１／３０で当選）、また、第１当否抽選で外れた場合には、小当たり状態に１００％で当選する。さらに、チャンスモードでは、第１当否抽選で当選した場合の大当たり状態のラウンド数がいずれも２ラウンドとなっている。つまり、チャンスモードでは、第１サポート始動入球装置３３ｂが開状態とされないことから、第１サポート始動入球装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく第１変動表示を開始したり、賞球を得たりすることが比較的難しくなり、持ち球が比較的減り易いものの、チャンスモードでは、小当たり状態又は大当たり状態のどちらかを必ず挟んで変動表示が進行して行くこととなり、チャンスモード期間中（大当たり状態を挟んでチャンスモードが継続する期間）は、小当たり状態と、大当たり状態とで、ほぼ持ち球を減らすことも増やすこともなく、遊技が進行する。

【０５６６】

これにより、確変モードが大当たり状態を挟んで連続するという遊技球（遊技価値）が集中して付与され易い状態を許容して（例えば、確変モードが継続し易いようにする。特に、本例では、第２変動表示を消化する遊技を続けていれば継続するようにしている）興趣の向上を図りつつ、高確率上限到達後、チャンスモードに移行させることで、第１サポート始動入球装置３３ｂへの遊技球の入球頻度を低下させ、遊技球の増減を確変モードよりも抑制することとしている。このため、高確率上限を設ける等して、例えば、第１所定時間において、確変モード、及び、チャンスモードが好適に含まれる設定（確変モードが発生した場合、確変モード期間が約３０分間で、チャンスモード期間が約３０分間）とすることで、前記第１所定時間当たりの発射された遊技球の数に対する遊技者に付与された遊技価値の数の割合（以下、「出玉率」と称する）のばらつきを抑制しつつ、前記第１所定時間よりも短い第２所定時間あたりの（確変モード期間である約３０分間の）出玉率の抑揚を設けることができる。従って、例えば、前記第２所定時間あたりの出玉率に関してもほぼばらつきがないような起伏のない遊技に比べて、遊技性や演出性の向上を図ることができ、結果として、興趣の向上を図ることができる。

【０５６７】

また、チャンスモードであっても、高確率状態であることから、低入球状態、かつ、低確率状態の状態（以下、「通常モード」と称する）よりも、持ち球の減少が抑制されつつ、遊技を進行させることができる。従って、確変モードが高入球上限に達して強制的に終了させられるとしても、未だ、高確率状態にあることで、遊技を継続する意欲の低下を抑制することができる。尚、本実施形態の確変モードやチャンスモードでは、所定期間に対応して付与された数の遊技価値が、前記所定期間に発射した数の遊技球の価値とほぼ同じ（基本的に現状維持ベース）となっている。

【０５６８】

さらに、本実施形態では、第１サポート始動入球装置３３ｂの直上方に第２始動入球装置３３ｃが設けられており、第２始動入球装置３３ｃはゲート型をなし、当該第２始動入球装置３３ｃに入球した（通過した）遊技球は、必ず第１サポート始動入球装置３３ｂに入球するようになっている。つまり、第２変動表示が行われる場合には、第１変動表示も行われる構成となっている。

【０５６９】

すなわち、第１変動表示が行われていない状況で、第２変動表示だけを行うことができてしまうと、第２当否抽選の当選に基づく大当たり状態が発生する可能性がある。特に、高確率状態であるものの、持ち球の大幅な増加を抑止するためのチャンスモードでは、第２当否抽選の当選に基づく大当たり状態を発生させないことが望ましいのであるが、高確率状態では、第１当否抽選、及び、第２当否抽選のどちらでも１／３０で当選することから、第２当否抽選だけを実行されてしまうと、１０分後に１／３０程度で「１０ＲＳＫ」の大当たり状態を発生させられてしまう。

【０５７０】

この点、第２変動表示が行われる場合には、第１変動表示も行われる構成とすることで、第２変動表示が行われるとしても、当該第２変動表示よりも早くに停止表示される第１変動表示が、当否抽選の当選（大当たり）、又は、第１補助当否抽選の当選（小当たり）

に対応する態様で停止表示されることで、第２変動表示（第２当否抽選の結果）が遊技に反省されずに消去されるような格好となる。これにより、チャンスモードにおいて第２変動表示が単独で行われるといった事態を回避することができ、例えば、第１変動表示が行われていない状態で第２変動表示を開始させて、第２変動表示が停止表示されるまで、遊技球を発射させずに待つことで、（第１変動表示の変動時間は長いことから、待たれると遊技機の稼働の低下を招き、さらに、高確率状態であることから、第２当否抽選で当選する可能性が比較的高く）意図していない程の持ち球の増加を不本意に許してしまうといった事態を回避することができる。

【０５７１】

加えて、本実施形態では、高入球上限に到達して高入球上限カウンタの値が「０」とされた後も、高確率上限に到達して高確率上限カウンタの値が「０」とされるまでは、高入球上限カウンタの値が「０」にキープされる。つまり、高確率上限に到達するまでは、確変モードに当選し得る状態に戻れない構成となっている。従って、チャンスモードにおいて高確率上限を全うさせ易くすることができ、チャンスモードで持ち球の増加を抑制する構成を比較的容易に実現させることができる。

【０５７２】

また、本実施形態では、第１変動表示が４つまで保留記憶可能に構成され、第１変動表示が保留記憶される時点で、当該第１変動表示に関する情報の少なくとも一部を把握し（先読み処理を行い）、該情報に基づいて連続演出（連続予告）を導出可能に構成されている。さらに、チャンスモードにおいて小当たり状態に当選した場合には、装飾図柄表示装置４２では、小当たり状態に対応する演出表示は行われず、チャンスモードにおける表示演出がそのまま継続されるようになっている。そして、チャンスモードで連続予告が行われることが決定された場合には、チャンスモードの第１変動表示と、その直前の小当たり状態とにかけて一連の演出（特別な連続予告演出）を導出可能である。例えば、小当たり状態中であって既に第１変動表示が２つ保留記憶された状態で保留記憶された第１変動表示が大当たりに対応し、保留されている変動表示にわたって連続予告演出についても行うことが決定された場合、０．１秒間の第１変動表示（連続予告演出開始；例えば、キャラクタが沈没船を発見）→１．８秒間の小当たり状態（連続予告演出継続；例えば、甲板に降りて船内に入る）、０．１秒間の第１変動表示（連続予告演出継続；例えば、船室のドアを開ける）、１．８秒間の小当たり状態（連続予告演出継続；例えば、ドアを開けるが宝は存在しない）→０．１秒間の第１変動表示（連続予告演出継続；例えば、床が抜けて宝を発見）等の態様例が挙げられる。このように、第１変動表示の実行に先立って第１変動表示の内容を把握し、小当たり状態の時間も使用して、装飾図柄表示装置４２で一連の演出を行うことにより、チャンスモードの第１変動時間が短くても、演出に十分な時間を確保することができ、演出性の向上等を図ることができる。従って、チャンスモードにおける第１変動表示の１つ１つの変動時間を長くしなくても、一瞬ではない連続演出でチャンスモードを盛り上げることができる。これにより、チャンスモードが比較的長時間になったとしても、専用の演出を楽しみに遊技を進行してもらうことができ、一連の確変モードの慌ただしさの後、かかる専用の演出を落ち着いて堪能してもらっていれば、そのうちに高確率上限に到達し、専用の演出の終了とともに、確変モードを狙う遊技を再開してもらうことができる。結果として、比較的長時間の遊技を行う場合でも、程よいサイクルで確変モードやチャンスモード等を順次堪能してもらうことができる。

【０５７３】

また、確変モードの後に、小当たりに当選し易いチャンスモードに移行することで、チャンスモードにおいて小当たり抽選で当選した際に、第２変動表示を消去することができ、確変モード（後の大当たり状態）で保留されていた第２変動表示が低入球状態に移行した後に変動が長く設定され、消化し終えるまでに時間がかかり過ぎるといった事態を回避することができる。従って、チャンスモード又は通常モードに移行したので遊技を止めたいが、第２変動表示が保留されているので、気になって止め難い、或いは、遊技者が遊技をしていない状態であるにも関わらず、第２変動表示が停止表示されて大当たり状態が発

生する等の事態を回避することができる。
【０５７４】
さらに、先読み処理では、保留されている第１変動表示に対応して高入球上限に到達すること、及び、高確率上限に到達することを判別可能に構成されている。つまり、例えば、既に大当たりに対応する第１変動表示が保留されていて、高入球上限まだ残り２回の状態で当たりに対応する第１変動表示が新たに保留された場合に、当該第１変動表示で高入球上限に達するが、既に保留されている第１変動表示のカウントを忘れてしまうと、残り未だ１回あるものとして、高入球上限の到達の設定に不具合が生じてしまう、或いは、高入球上限に達するにもかかわらず、遊技者に未だ高入球上限には達しないという表示を誤って導出してしまうということが懸念される。この点、先読みの段階で、高確率上限及び高入球上限の把握を確実に行うことで、高入球上限や高確率上限に到達して高入球状態や高確率状態が付与されないことになるにも関わらず、高入球状態や高確率状態が付与される示唆を演出で行ってしまうといった事態を回避することができる。
【０５７５】
また、チャンスモードでの第１当否抽選の大当たりは、いずれも高確率状態が付与される種別の大当たりである。このため、高確率上限に達するまではチャンスモードで通常モードに移行する大当たりに当選することを回避し、高確率上限に達することで通常モードに移行するように構成することができる。従って、出玉の増減を抑制するチャンスモードの時間帯をより確実に確保することができる。
【０５７６】
さらに、確変モードでの第２当否抽選の大当たりは、いずれも確変モードが付与される大当たりである。このため、高入球上限に達するまでは確変モードで通常モードやチャンスモードに移行する大当たりに当選することを回避し、高入球上限に達することでチャンスモードに移行するように構成することができる。従って、大当たり状態を挟んで確変モードが継続する状態を確実に設けることができる。
【０５７７】
加えて、第１始動入球装置は、遊技領域において第２始動入球装置３３ｃを狙って発射された遊技球が入球し得る位置に設けられた第１サポート始動入球装置３３ｂ（高確率対応第１始動入球手段）と、遊技領域において第２始動入球装置３３ｃを狙って発射された遊技球が入球し得ない位置に設けられた第１通常始動入球装置３３ａ（低確率対応第１始動入球手段）とを備え、遊技領域において第１通常始動入球装置３３ａを狙って発射された遊技球が入球し得る位置において一般入賞装置３１（一般入球手段）が設けられている。このため、通常モードにおいて、第１サポート始動入球装置３３ｂ、及び、第２始動入球装置３３ｃ側を狙って遊技球を発射する（右打ちする）といった行為を抑止することができる。
【０５７８】
また、本実施形態では、第１当否抽選にて当選した場合に「２ＲＳＲ」の大当たり種別が選択される場合があり、当該「２ＲＳＲ」の大当たり状態終了後は、高入球上限、及び、高確率上限がリセットされる（初期値の「１０」、及び、「４０」がセットされる）ようになっている。このため、チャンスモードでも確変モードに移行する可能性が発生することから、チャンスモードに移行すると、高確率上限に到達するまでの約３０分間は、遊技球の増減がほぼない状態をずっと続けるだけといった閉塞感を抑止することができる。
【０５７９】
さらに、第１当否抽選で当選した場合には、「２ＲＳＫ」の大当たり種別が選択される場合がある。つまり、例えば、確変モードから高入球上限に到達してチャンスモードに移行した場合には、「２ＲＳＫ」に当選しても、確変モードではなく、チャンスモードに移行するのであるが、通常モードからチャンスモードに移行した場合には、「２ＲＳＫ」に当選することで、確変モードに移行させることができる。
【０５８０】
このため、通常モードにおいて大当り状態に当選した場合に、確変モードだけでなくチ

ャンスモードにも移行し得る構成とすることで、確変モードに移行する大当たり状態のみが設けられている場合に比べ、遊技性の多様化、射幸性の抑制等を図ることができる。さらに、チャンスモード（確変モードからチャンスモードに続く一連の有利状態）において、第１当否抽選にて当選した場合に確変モードに移行する振分けを設けることで、通常モードからチャンスモードに移行した場合には、チャンスモードから確変モードに移行する機会を十分に付与することができる。

【０５８１】

加えて、装飾図柄表示装置４２（演出手段）は、通常モードでは、第２変動表示に対応する第２演出変動表示を導出せず、通常モードにおいてデモ画面表示中に当選した第２当否抽選に対応する大当たり状態における演出を導出しないようになっている。

【０５８２】

このため、通常モードで遊技者が遊技を止めた後に、変動表示中であった第２変動表示が当選の態様で停止表示されることで大当たり状態が開始されたことを気付き難くすることができる。つまり、遊技者が遊技を止めた後、第２変動表示の変動が実行中であって、それが当たるような場合には、近くに座っている遊技者が、遊技球を急いでかかるパチンコ機１０に補給して、大当たり状態を獲得する可能性がある。そこで、通常モードでは第２変動表示に関する演出を止めることで、かかる事態を抑制することができる。

【０５８３】

また、本実施形態では、確変モードにおいて高入球上限に到達してチャンスモードに移行する場合には、低確率状態（通常モード）に移行するまでは高入球上限カウンタの値が高入球上限を示す値である「０」で維持される。このため、確変モードにおいて高入球上限に到達した場合には、低入球状態であるチャンスモードに移行した後も、高入球上限カウンタの値を「０」に維持することで、比較的容易な制御によって、低確率状態に移行するまでは低入球状態を維持させることができる。従って、持ち球が比較的大幅に増加し得る状態の後に、持ち球の増減を抑制する状態に移行させることができ、射幸性が高くなり過ぎることを抑制することができる。

【０５８４】

さらに、高確率上限カウンタに対し、使用していない状態であることを示す特定値を設定したり（該設定する機能が高確カウンタ非使用状態記憶手段に相当する）、高入球上限カウンタに対し、使用していない状態であることを示す特定値を設定したり（該設定する機能が高入球カウンタ非使用状態記憶手段に相当する）することで、高確率上限カウンタ、及び、高入球上限カウンタを使用している状態であるか否かを即時判別することができる。従って、高入球上限カウンタの値が「０」で維持された状態（確変モードで高入球状態に達した後の状態）なのか、或いは、高入球上限カウンタを使用していない状態であるのかを確実に判別することができ、遊技を確実に進行させることができる。

【０５８５】

尚、左打ちして遊技球が第１通常始動入球装置３３ａに入球するよりも、右打ちして遊技球が第１サポート始動入球装置３３ｂに入球し易いような配置とすることとしてもよい。この場合、通常モードにおいて遊技球を右打ちするといった事態をより一層抑制することができる。

【０５８６】

尚、上記第１実施形態では、低確率状態（第１通常状態）と高確率状態（第１特定状態）とが設けられるとともに、低入球状態（第２通常状態）と高入球状態（第２特定状態）とが設けられ、当否抽選が行われる通常遊技状態において、低確率状態かつ低入球状態の通常モードと、高確率状態かつ低入球状態のチャンスモードと、高確率状態かつ高入球状態の確変モードとのいずれかに滞在するように構成されている。ここで、第１条件（始動入球装置３３ａ，３３ｂ，３３ｃに遊技球が入球して該遊技球が始動入球スイッチ２２４ａ，２２４ｂ，２２４ｃに検知される）が成立した場合に第１通常対応（低確率での当否抽選）を実行可能な第１通常状態（低確率状態）と、前記第１条件が成立した場合に第１特定対応（高確率での当否抽選）を実行可能な第１特定状態（高確率状態）とに状態変化

可能に構成され、第２条件（始動入球装置３３ａ，３３ｂ，３３ｃに遊技球が入球して該遊技球が始動入球スイッチ２２４ａ，２２４ｂ，２２４ｃに検知される、或いは、スルーゲート３４に遊技球が通過して、該遊技球がスルーゲートスイッチ２２５に検知される）が成立した場合に第２通常対応（第１変動表示は比較的短時間に設定され、第２変動表示は比較的長時間に設定され、普通図柄の変動表示は比較的長時間に設定され、入球サポート抽選の当選確率は低くなる）を実行可能な第２通常状態（低入球状態）と、前記第２条件が成立した場合に第２特定対応（第２変動表示は比較的短時間に設定され、第１変動表示は比較的長時間に設定され、普通図柄の変動表示は比較的短時間に設定され、入球サポート抽選の当選確率は高くなる）を実行可能な第２特定状態（高入球状態）とに状態変化可能に構成され、前記第１特定状態と、前記第２特定状態とが重複した状態とされることで、前記第１通常状態、及び、前記第２通常状態のうち少なくとも一方を含む状態よりも遊技者にとって有利な状態とされる構成については特に限定されるものではなく、適宜応用可能である。

【０５８７】

例えば、遊技領域を移動する遊技球が入球可能な特定領域と、特定領域への遊技球の入球を可能とする開状態と、入球を不可能とする閉状態とに状態変化可能な開閉手段と、特定領域を移動する遊技球が入球可能に構成される特別入球部と、前記特別入球部への遊技球の入球を可能とする開状態と、入球を不可能とする閉状態とに状態変化可能な振分け手段とを備え、特定入球部に遊技球が入球した場合に遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態や確変モード）が付与される構成であって、開閉手段の開状態とされ易さがことなる２つの状態と、振分け手段の開状態とされ易さが異なる２つの状態とがあるように構成してもよい。かかる構成を採用する場合においても、第１特定状態と第２特定状態とが重複したりしなかったりすることで遊技に抑揚をつけることができ、結果として、興趣の向上を図ることができる。尚、第１特定状態は第１通常状態よりも遊技者にとって有利な状態であり、第２特定状態は第２通常状態よりも遊技者にとって有利な状態であることとしてもよい。尚、高・低確率状態と、高・低入球状態の組合せとの組合せとして４パターン設けることができるが、少なくとも高確率状態かつ高入球状態を含む２つのパターンを備えていればよい。

【０５８８】

また、第１条件、第２条件、第１通常状態、第１特定状態、第２通常状態、第２特定状態の具体例については特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。さらに、第１特定状態とされる第１特定期間、及び、第２特定状態とされる第２特定期間についても、機種毎に適宜変更可能であり、第１特定期間と、第２特定期間とを同じ長さとしてもよいし、第１特定期間の方を長くしてもよいし、第２特定期間の方を長くしてもよい。また、第１特定期間、及び、第２特定期間の期間の経過判定基準についても特に限定されるものではなく、例えば、第１特定期間を変動表示が第１規定回数（例えば１００回）行われるまでとしてもよいし、第２特定期間を変動表示が第２規定回数（例えば１００回、又は、５０回）行われるまでとしてもよい。尚、第１特定期間の経過判定基準と、第２特定期間の経過判定基準とが異なっていてもよいが、同じとすることで、第１特定期間及び第２特定期間の残りの期間を把握し易くすることができる。

【０５８９】

また、上記第１実施形態では、確変モードに移行した場合、高入球状態（第２特定状態）は、大当たり状態が１０回発生するまでの上限に達するまで（第２特定期間が全うされるまで）、低入球状態（第２通常状態）に移行しない。ここで、かかる構成に代えて、又は、加えて、第１特定期間についても、第１特定期間が全うされるまでは第１通常状態に移行しないように構成してもよい。この場合、第１特定状態及び第２特定状態において第１規定回数及び第２規定回数が全うされるまでは第１通常状態や第２通常状態に移行しないことから、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態にある期間を確実に確保することができる。

【０５９０】

さらに、上記第１実施形態では、「０～１０」を示す値と、使用されていない（未設定の）状態であることを示す特定値とが設定され得る高入球上限カウンタ、及び、「０～４０」を示す値と、使用されていない（未設定の）状態であることを示す特定値とが設定され得る高確率上限カウンタが設けられている。つまり、高入球上限カウンタ、及び、高確率上限カウンタの両方に特定値が設定されている場合、高入球状態（第２特定状態）及び高確率状態（第１特定状態）のうち少なくとも一方を含むような状態（有利状態）ではなく、通常モードであることが把握される。高入球上限カウンタの値が「０」の場合、高入球状態（第２特定状態）において大当たり状態（所定の処理）を１０回（第２規定回数）実行させた後の状態（第２規定到達状態）であることが把握される。高確率カウンタの値が「０」の場合、高確率状態（第１特定状態）において大当たり状態（所定の処理）を４０回（第１規定回数）実行させた後の状態（第１規定到達状態）であることが把握される。

【０５９１】

高入球上限に達し、高入球上限カウンタの値が「０」の場合、高入球状態（第２特定状態）には移行しない。高確率上限に達し、高確率上限カウンタの値が「０」の場合、高確率状態（第１特定状態）には移行しない。また、高入球上限カウンタの値が「０」になっても、高確率上限カウンタの値が「０、特定値」以外の場合には、高入球上限カウンタの値が特定値にされることはなく、「０」で維持され、高確率上限カウンタの値が「０」になっても、高入球上限カウンタの値が「０、特定値」以外の場合には、高確率上限カウンタの値が特定値にされることはなく、「０」で維持され、高入球カウンタ及び高確率カウンタは両方の値が「０」になるようなタイミング（図２７のステップＳ１４１５、Ｓ１４１６）で特定値が設定される。

【０５９２】

つまり、確変モードに移行して大当たり状態が９回発生するとチャンスモードに移行し、チャンスモードで大当たり状態が３０回発生するまで（或いは、低確率（大当たり状態が発生する場合の０．２％）で確変大当たりに当選するまで）は、チャンスモード（高確率状態かつ低入球状態）が維持される。これにより、基本的には、一旦、通常モードに移行しない限り、確変モードに戻らないようになっている。このため、チャンスモード（時短モードがあれば時短モードについても同様）の長さを管理することができるとともに、高確率状態とされる期間（長さ）と、高入球状態とされる期間（長さ）との間に差を設けておけば、どちらか一方のみを含む状態（本例ではチャンスモード）とされた期間の長さを所期の通りに確保することができる。従って、確変モードとすることである程度の射幸性を持たせつつ、チャンスモードとし、なおかつ、当該チャンスモードでは基本的には確変モードへの移行を禁止することによって、射幸性の高まり過ぎを抑制することができる。

【０５９３】

尚、高入球上限カウンタ、及び、高確率上限カウンタが有利状態記憶手段に相当する。高入球上限カウンタが第２規定到達記憶手段に相当する。高確率上限カウンタが第１規定到達記憶手段に相当する。

【０５９４】

上記第１実施形態では、通常モードで大当たりした場合に、確変モード又はチャンスモードに移行するように構成されているが、確変モード又は通常モードのどちらかに移行するように構成してもよい。つまり、上記実施形態では、通常モードからチャンスモードに移行してチャンスモードで大当たりすると３３．５％の確率で確変モードに移行する。さらに、高確率上限が４０回であり、高入球上限が１０回であることから、高確率上限が残り１０回となるよりも前に確変モードに高確率で移行していることが考えられる。このため、確変モードを介在させる１０回の大当たり状態（確変大当たり群）に対し、合計で３０回のチャンスモードを介在させる大当たり状態を付属させるといった目的は果たせられるが、上記第１実施形態では、チャンスモードを介在させる大当たり状態が、確変大当たり群の前と後とにどれ程振分けられるかは決まっていないが、通常モードからは確変モー

ドか通常モードにしか移行しない構成とすることで、確変大当たり群の後にチャンスモードを介在させる大当たり状態とする決まりとすることができる。これにより、確変モードとされたこと、及び、その恩恵を分かり易く付与することができる。また、例えば、高確率上限（例えば１５回）と高入球上限（例えば１０回）との間に差があまり設けられていない構成において、高確率状態が先行して発生し、高確率上限の残りが高入球上限よりも少なくなってから（例えば、残り８回の時点で）高入球状態に移行してしまい、確変モードが高入球上限に到達する前に終了してしまう（確変モードが８回で終了し、時短モードに移行してしまう、時短モードの設定がなければ通常モードに移行してしまう）といった事態を回避することができる。

【０５９５】

また、例えば、高確率状態とされる期間は、高入球状態とされる期間よりも短くしたり、同じとしたりすることも可能であるが、上記実施形態のように、確変大当たり群（第２特定重複期間）に対し、チャンスモードを介在させて大当たり状態を発生させる期間（第２通常重複期間）を付属させることで、遊技性に抑揚を付加しつつ、射幸性が高くなり過ぎることを抑制するといった作用効果がより確実に奏されることとなる。

【０５９６】

尚、上記第１実施形態では、遊技領域の右側方領域において、遊技球の通過に基づいて第２当否抽選（第２特別表示装置４３ｂの変動表示）が行われる第２始動入球装置３３ｃと、開状態と閉状態とに状態変化可能に構成されるとともに、遊技球の入球に基づいて第１当否抽選が行われる第１サポート始動入球装置３３ｂとが設けられ、第１サポート始動入球装置３３ｂが閉状態にある場合には、第１サポート始動入球装置３３ｂには第２始動入球装置３３ｃを通過した遊技球のみが入球し、第１サポート始動入球装置３３ｂが開状態にある場合には、第１サポート始動入球装置３３ｂには、第２始動入球装置３３ｃを通過した遊技球だけでなく、第２始動入球装置３３ｂの両側方を通過した遊技球等についても第１サポート始動入球装置３３ｂに入球し得るようになっている。ここで、第１決定（第１当否抽選）を行う契機とされる第１契機（第１サポート始動入球装置３３ｂへの遊技球の入球）と、第２決定（第２当否抽選）を行う契機とされる第２契機（第２始動入球装置３３ｃ）とがあり、第１契機を発生させる場合に第２契機も発生する重複状態（第１サポート始動入球装置３３ｂが閉状態にある状態）と、第１契機を発生させる場合に、第２契機が発生しない非重複状態（第１サポート始動入球装置３３ｂが開状態にある状態）とがあり、第１契機状態（通常モード、チャンスモード）と、第１契機状態よりも非重複状態とされ易い第２契機状態（確変モード、時短モード）とがある構成については特に限定されるものではなく、適宜応用可能である。

【０５９７】

例えば、第２始動入球装置３３ｃの下方において、遊技領域を移動する遊技球が入球可能な入球部と、入球部に入球した遊技球が入球可能な第１始動入球部、及び、第２始動入球部と、入球部に入球した遊技球を交互に第１始動入球部、及び、第２始動入球部に案内する振分け装置と（、入球部への遊技球の入球を可能、又は、入球容易とする開位置と、入球部への遊技球の入球を不可能、又は、困難とする閉位置とに変位する開閉部材と）を備える始動入球装置を設け、第２始動入球装置３３ｃを通過した遊技球が必ず（又は高確率で）入球部に入球することとしてもよい。また、例えば、第１始動入球装置と、遊技球が入球可能な開状態と入球不可能な閉状態とに状態変化する開閉式第２始動入球装置と、第１始動入球装置への遊技球の入球に基づいて小当たり状態に当選した場合に開状態とされる可変入球装置とを備え、可変入賞装置は、可変入球装置に入球した遊技球が入球可能な作動入球部、及び、排出部と、可変入球装置に入球した遊技球を作動入球部と、作動入球部への入球を許容する開状態と規制する閉状態とに状態変化可能な振分け装置とを備え、遊技球が入球可能な開状態と入球不可能な閉状態とに状態変化可能な連動式第２始動入球装置と、作動入球部に入球した遊技球に連動して連動式第２始動入球装置を開状態に状態変化させる開放連動装置と、開状態にある連動式第２始動入球装置に入球した遊技球に連動して連動式第２始動入球装置を閉状態に状態変化させる閉鎖連動装置とを備え、第１

始動入球装置を遊技球が通過可能な通過式第１始動入球装置とし、通貨式第１始動入球装置を通過した遊技球が開状態にある連動式第２始動入球装置に入球する（連動式始動入球装置が閉状態にある場合には遊技球は入球せずに側方の遊技領域に案内される）ように構成してもよい。これらのような構成を採用する場合でも、第１契機と第２契機とが重複する第１契機状態と、第１契機と第２契機とが重複し難い第２契機状態とに状態変化させることで、状態変化による遊技性の多様化や演出機会の増大等を図ることができる。結果として、遊技に起伏を付ける等して、興趣の向上を図ることができる。尚、「第１契機と第２契機とを必ず重複させることのできる第１契機状態と、第１契機と第２契機とが重複するか否かが確定しない第２契機状態とがあること」としてもよい。

【０５９８】

また、上記第１実施形態では、第２始動入球装置３３ｃに遊技球が通過する（第２契機が発生する）場合には、該遊技球が第１サポート始動入球装置３３ｂに必ず入球する（第１契機も発生する）ようになっているが、入球しない場合もあるように構成してもよい。但し、必ず入球するように構成することで、第２契機を第１契機と切り離して発生させることを回避させることができる。従って、通常モードやチャンスモードにおいて変動時間の短い第１変動表示の大当たり（又は小当たり）で変動中の第２変動表示を消去する（又は、第２変動表示が終了するまでに第１変動表示で大当たりさせる、或いは、第２変動表示で大当たりするまでに第１変動表示で大当たりさせる）ことにより、通常モードやチャンスモードにおいて第２変動表示だけを実行させて第２変動表示で大当たり状態を発生させる（第２変動表示で大当たりさせる方が有利な大当たり種別とされる、或いは、され易い）といった事態を防止、又は、抑制することができる。

【０５９９】

また、例えば、スルーゲートと、入球サポート抽選で当選した場合に開状態とされる開閉式の始動入球装置（例えば、シャッタが遊技領域に突出して上側に載置された遊技球を始動口に案内する開位置とされる開状態と、シャッタが遊技領域から退避して始動口を閉鎖する閉位置とされる閉状態とに状態変化可能）とを上下に配置し、高入球状態では、遊技球がスルーゲートを通過することに基づいて入球サポート抽選が行われ、該入球サポート抽選（高確率で、又は、ほぼ必ず当選する）で当選した場合に開閉式の始動入球装置が開状態とされて、前記スルーゲートを通過した遊技球が開状態とされた開閉式の始動入球装置に入球し、開閉式の始動入球装置の閉状態ではスルーゲートを通過した遊技球を含めて開閉式の始動入球装置には遊技球が入球不可能となるように構成してもよい。この場合、開状態とされた開閉式の始動入球装置に遊技球が入球する（第２契機が発生する）場合には、当該第２契機が発生する前にスルーゲートへの遊技球の通過（第１契機）も発生することとなる。このため、第２契機の発生には第１契機の発生を必要とする構成等において都合のよい構造とすることができ、効率を飛躍的に高めることができる。

【０６００】

また、上記実施形態では、第１変動表示（第１決定に基づく処理）が実行されている状態において第１始動入球装置３３ａ、３３ｂに遊技球が入球した（第１契機が発生した）場合に当該入球に基づいて取得された第１当否関連情報（当該第１契機の発生情報）を保留記憶可能な第１特別変動保留エリア（第１保留記憶手段）と、第２変動表示（第２決定に基づく処理）が実行されている状態において第２始動入球装置３３ｃに遊技球が入球した（第２契機が発生した）場合に当該入球に基づいて取得された第２当否関連情報（当該第２契機の発生情報）を保留記憶可能な第２特別変動保留エリア（第２保留記憶手段）を備え、第１特別変動保留エリア（第１保留記憶手段）、及び、第２特別変動保留エリア（第２保留記憶手段）に記憶されている第１当否関連情報（第１契機の発生情報）、及び、第２当否関連情報（第２契機の発生情報）に対応する第１変動表示（第１決定）、及び、第２変動表示（第２決定に基づく処理）は、実行されている第１変動表示（第１決定に基づく処理）、及び、第２変動表示（第２決定に基づく処理）が終了した場合に実行され、第１特別変動保留エリア（第１保留記憶手段）に記憶される第１当否関連情報（第１契機の発生情報）の数の上限は、第２特別変動保留エリア（第２保留記憶手段）に記憶される

第２当否関連情報（第２契機の発生情報）の数の上限と同じとなっているが、第１当否関連情報（第１契機の発生情報）の数の上限は、第２当否関連情報（第２契機の発生情報）の数の上限よりも多いこととしてもよい。どちらの場合であっても、例えば、第２当否関連情報（第２契機の発生情報）の保留記憶の数が、第１当否関連情報（第１契機の発生情報）の保留記憶の数を上回ることで、第２変動表示（第２契機に対応する第２決定に基づく処理）が、第１変動表示（第１契機に対応する第１決定に基づく処理）と切り離されて実行されるといった事態をより確実に回避することができる。

【０６０１】

さらに、上記実施形態では、当否抽選で大当たり状態に当選した（特別条件が成立した）場合に、通常モード、チャンスモード（時短モード）に移行する大当たり状態（第１特典）、又は、確変モードに移行する大当たり状態（第２特典）が付与され、第１当否抽選（第１決定）、及び、第２当否抽選（第２決定）では、大当たり状態に当選する（特定条件を成立させる）か否かの抽選が行われ、第１当否抽選（第１決定）において大当たり状態に当選した（特別条件が成立した）場合には、第２当否抽選（第２決定）において大当たり状態に当選した（特別条件が成立した）場合に比べ、通常モード、チャンスモード（時短モード）に移行する大当たり状態（第１特典）が選択され易い構成において、大当たり状態に対応する（特定条件を成立させる）第１変動表示（第１決定に基づく処理）が終了した場合に、実行中の第２変動表示（第２決定に基づく処理）を強制終了させて、当該第２変動表示（第２決定に基づく処理）に対応する第２当否関連情報（第２契機の発生情報）を消去し、大当たり状態に対応する（特定条件を成立させる）第２変動表示（第２決定に基づく処理）が終了した場合に、実行中の第１変動表示（第１決定に基づく処理）を強制終了させて、当該第１変動表示（第１決定に基づく処理）に対応する第１当否関連情報（第１契機の発生情報）を消去する。

【０６０２】

これにより、第１変動表示（第１決定に基づく処理）、及び、第２変動表示（第２決定に基づく処理）のうち、終了までの時間を短く設定した方を積極的に遊技に反映させていくことができる。従って、遊技状態を状態変化させて遊技性の向上等を図るといった作用効果がより一層奏される。特に、第１変動表示（第１決定に基づく処理）の終了までの時間を短く設定する場合、基本的に第２変動表示（第２決定に基づく処理）は確定しない。このため、状態変化する各状態に十分な特徴を持たせることができ、遊技性の向上等を図る等の作用効果がより顕著に奏される。

【０６０３】

尚、高確率状態の残り回数、及び、高入球状態の残り回数のうち少なくとも一方を確実に遊技者に教示する（高確率上限カウンタや高入球上限カウンタの値と常に対応している）ように構成してもよいし、所定条件が成立した場合に（例えば遊技者に課せられたミッションが達成された特典として）かかる教示状態となるように構成してもよい（例えば、通常モードに戻ることでリセット、或いは、大当たり状態が発生することでリセット）。高確率状態の残り回数、及び、高入球状態の残り回数の表示としては、装飾図柄表示装置４２において、「高確率状態残り○○回、高入球状態残り○○回」というような表示をしてもよいし、「確変モード残り○○回」、「チャンスモード残り○○回」というような表示をしてもよいし、（帯や円）グラフ状の表示態様で示唆・教示してもよいし、比較的小さく表示される特定のキャラクタの仕草や有無で示唆・教示（いっぱいいる、そわそわしている、居なくなる等）してもよい。尚、デモ画面表示においても高確率状態の残り回数、及び、高入球状態の残り回数が教示されるように構成してもよい。

【０６０４】

（第２実施形態）

以下、第２実施形態について、特徴部分を中心に説明する。尚、上記第１実施形態と共通の構成については、同じ部材名称、部材番号を使用して説明する。

【０６０５】

図４６に示すように、第２実施形態の第２可変入賞装置３２ｂは、遊技領域を移動する

遊技球が入球可能な特定領域１４１と、特定領域１４１への入口となる入球開口部１４２を開閉させる開閉部材１４３と、開閉部材１４３を開閉動作させる図示しないソレノイドとを備え、当該ソレノイドを駆動制御し、開閉部材１４３を開閉させることで、第２可変入賞装置３２ｂを閉状態と開状態とに切替えている。第２可変入賞装置３２ｂは、通常は遊技球が入球できない閉状態になっており、特定の大当たり状態の特定ラウンド、及び、小当たり状態の際に、遊技球が入球可能な開状態とされる。

【０６０６】

尚、本実施形態の開閉部材１４３は、入球開口部１４２の下部において前後方向に延びる軸部（図示略）を中心として回動可能に軸支されており、第２可変入賞装置３２ｂの閉状態では、開閉部材１４３が上下に延びて入球開口部１４２を閉塞する。一方、第２可変入賞装置３２ｂの開状態では、開閉部材１４３が右方に開き（上面が右方に向けて若干上方傾斜している）、第２可変入賞装置３２ｂの右方に流下してきた遊技球を開閉部材１４３の裏面（上面）で受けて入球開口部１４２へと案内するようになっている。

【０６０７】

さらに、第２可変入賞装置３２ｂは、特定領域１４１に入球した全ての遊技球を検知可能な入球カウントスイッチ２２６と、特定領域１４１に入球し、入球カウントスイッチ２２６に検知された遊技球が入球可能な特定入球部１４５、及び、非特定入球部１４６と、特定入球部１４５に入球した遊技球を検知する特定入球検知スイッチ２２３ｄと、非特定入球部１４６に入球した遊技球を検知する非特定入球検知スイッチ２２３ｃと、入球カウントスイッチ２２６に検知された遊技球を特定入球部１４５又は非特定入球部１４６のうち一方に案内する振分け装置１４９とを備えている。

【０６０８】

振分け装置１４９は、特定入球部１４５への入球を規制する閉位置と、特定入球部１４５への入球を許容する開位置とに変位するスライドバー１４９ａと、スライドバー１４９ａを変位させるソレノイド（図示略）とを備えている。特定領域１４１に入球した遊技球が振分け装置１４９へ到達した際にスライドバー１４９ａが開位置にあれば、当該遊技球が特定入球部１４５に入球し、スライドバー１４９ａが閉位置にあれば、当該遊技球が非特定入球部１４６に入球することとなる。本実施形態では、大当たり状態の終了後に高確率状態（確変モード、又は、チャンスモード）が付与される大当たり状態の特定ラウンドにおいて、特定入球部１４５が開放されるようになっており、小当たり状態に際しては、特定入球部１４５が開放されないようになっている。

【０６０９】

そして、特定領域１４１に入球した遊技球が特定入球部１４５に入球した場合に、当該大当たり状態の終了後に高確率状態に移行する権利が付与されるようになっている。振分け装置１４９は、大当たり状態において第２可変入賞装置３２ｂが開状態とされるラウンドに対応して開位置とされ続け、大当たり状態において第２可変入賞装置３２ｂに対して遊技球が１つでも入球すれば該遊技球が特定入球部１４５に入球するようになっている。

【０６１０】

尚、補助当否抽選で小当たりに当選した場合には、第１可変入賞装置３２ａが開状態とされるように構成してもよい。また、本実施形態では、大当たり状態の終了後に低確率状態が付与される大当たり状態においては、第２可変入賞装置３２ｂが開状態とされない構成となっているが、特定ラウンドにおいて第２可変入賞装置３２ｂが遊技球の入球を見込めない程度の短時間を開状態とされる、或いは、第２可変入賞装置３２ｂが開状態とされるものの、遊技球が第２可変入賞装置３２ｂに入球しても、振分け装置１４９が閉位置にあって特定入球部１４５には入球し得ないような構成としてもよい。

【０６１１】

また、本実施形態では、通常モード、チャンスモード、及び、確変モードの他に、低確率状態、かつ、高入球状態である時短モード（或いは、時間短縮モード）が設けられている。さらに、通常モード、チャンスモード、及び、確変モードは、大当たり状態が発生するまで継続されるのに対し、時短モードは大当たり状態が発生しなくても特別表示装置４

３ａ、４３ｂにおける変動表示が予め設定された規定回数（本例では、３３回）行われると終了し、通常モードに移行する構成となっている。

【０６１２】

加えて、低入球状態では、第１変動時間が１０秒～１分に設定され、第２変動時間が１０分に設定される（図４７、図４８参照）。高入球状態では、第１変動時間が１０分に設定され、第２変動時間が、確変モードで３秒～５秒に設定され、時短モードで５秒～１０秒に設定される。さらに、上記第１実施形態と同様に、第１変動表示、及び、第２変動表示のうち一方で大当たり又は小当たりの教示（停止表示）が行われた場合には、他方の変動表示を「外れ」の態様で強制的に停止表示させ、大当たり状態終了後の前記他方の変動表示の次の変動表示の開始に伴って、他方の変動表示を保留記憶する特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されていた変動情報が消去されることとなる。このため、通常モード、及び、チャンスモードでは、主として第１変動表示を実行することで遊技が進行され、確変モード、及び、時短モードでは、主として第２変動表示を実行することで遊技が進行される。

【０６１３】

第１当否抽選、及び、第２当否抽選の当選確率（大当たり確率）は、上記第１実施形態と同様に、低確率状態では１／３００であり、高確率状態では１／３０である。また、本実施形態の大当たり種別としては、基本的に、１０ラウンドの大当たり状態終了後に確変モードに移行する「１０ＲＳＫ」、２ラウンドの大当たり状態終了後に確変モードに移行する「２ＲＳＫ」、２ラウンドの大当たり状態終了後にチャンスモードに移行する「２ＲＳＣ」、２ラウンドの大当たり状態終了後に時短モードに移行する「２ＲＮＪ」、１０ラウンドの大当たり状態終了後に時短モードに移行する「１０ＲＮＪ」がある。

【０６１４】

但し、上記のように、第２実施形態では、第２可変入賞装置３２ｂの特定入球部１４５に遊技球を入球させることで、大当たり状態終了後に高確率状態に移行する構成であって、高確率状態（確変モード、チャンスモード）に対応する大当たり状態（１０ＲＳＫや２ＲＳＣ等）の第１ラウンドに第２可変入賞装置３２ｂが開状態とされるようになっている。尚、「１０ＲＳＫ」の大当たり状態に際して特定入球部１４５に遊技球が入球しなかった場合には、大当たり状態終了後に時短モードに移行し、「２ＲＳＣ」の大当たり状態に際して特定入球部１４５に遊技球が入球しなかった場合には、大当たり状態終了後に通常モードに移行する。

【０６１５】

各遊技モードと、大当たり種別との対応関係について説明すると、図４８（ｄ）に示すように、通常モードで第１当否抽選に当選した場合には、１０％の割合で「１０ＲＳＫ」が選択され、４０％の割合で「２ＲＳＫ」が選択され、５０％の割合で「１０ＲＮＪ」が選択される。つまり、通常モードでは、大当たり終了後に、５０％の割合で確変モードに移行し、５０％の割合で時短モードに移行する。尚、第１当否抽選での当選時に、５０％の割合で確変モードに移行し、５０％の割合で通常モードに移行することとしてもよい。

【０６１６】

図４８（ｃ）に示すように、時短モードで第２当否抽選に当選した場合には、８０％の割合で「１０ＲＳＫ」が選択され、１０％の割合で「２ＲＳＫ」が選択され、１０％の割合で「２ＲＮＪ」が選択される。つまり、時短モードでは、大当たり状態終了後に、９０％の割合で確変モードに移行し、１０％の割合でチャンスモードに移行する。

【０６１７】

図４７（ｂ）に示すように、チャンスモードで第１当否抽選に当選した場合には、５０％の割合で「２ＲＳＣ」が選択され、５０％の割合で「２ＲＮＪ」が選択される。つまり、チャンスモードでは、通常モードと同様に、大当たり終了後に、５０％の割合で確変モードに移行し、５０％の割合で時短モードに移行するものの、「１０ＲＳＫ」の振分けがなくなっている。

【０６１８】

図４７（ａ）に示すように、確変モードで第２当否抽選に当選した場合には、８０％の割合で「１０ＲＳＫ」が選択され、１０％の割合で「２ＲＳＫ」が選択され、１０％の割合で「２ＲＮＪ」が選択される。つまり、確変モードの大当たり種別の振分けは、時短モードの大当たり種別の振分けと同じである。尚、時短モードは、時短モードにおいて変動表示が規定回数（３３回）行われると通常モードに移行するのに対し、確変モードは、確変モードにおける変動表示の回数の上限は設けられてなく、大当たり状態が発生するまでは確変モードが継続する。

【０６１９】

但し、第２実施形態においても、高入球上限（８回）、及び、高確率上限（１５回）が設けられており、大当たり状態が発生して高入球上限に到達した場合には、大当たり状態終了後に高入球状態は付与されず、大当たり状態が発生して高確率上限に到達した場合には、大当たり状態終了後に高確率状態は付与されないようになっている。例えば、通常モードで「１０ＲＳＫ」及び「２ＲＳＫ」のどちらかに当選し、確変モードで「１０ＲＳＫ」、及び、「２ＲＳＫ」のどちらかに６回ほど当選した後、確変モードを挟んで第２当否抽選に当選した場合、高入球上限に到達していない状態であれば「１０ＲＳＫ」とされる筈の選択が行われた場合（「１０ＲＳＫ」に対応する変動種別カウンタＣ２の値であった場合）には「１０ＲＳＣ」が選択され、「２ＲＳＫ」とされる筈の選択が行われた場合には「２ＲＳＣ」が選択されるようになっている。

【０６２０】

また、チャンスモードに移行した後、高確率上限に達した場合には、高確率上限に到達していない状態であれば「２ＲＳＣ」とされる筈の選択が行われた場合（「２ＲＳＣ」に対応する変動種別カウンタＣ２の値であった場合）には「２ＲＮ」が選択されるようになっている。つまり、本実施形態では、チャンスモードにおいて、高確率上限に到達する前に「２ＲＮＪ」に当選すれば時短モードに移行することができる一方で、高確率上限に到達するまでチャンスモードを繰り返した場合には、時短モードを経由せず、通常モードに移行するようになっている。このため、チャンスモードは、時短モードの前段階の遊技モード（準備モード）ではあるが、高確率上限に到達してしまうと時短モードに移行させることができない（高入球上限までに「２ＲＮＪ」を当てる）といった遊技性を有することとなる。

【０６２１】

また、本実施形態では、第１通常始動入球装置３３ａ、及び、第１サポート始動入球装置３３ｂに遊技球が入球し、第１当否抽選に外れた場合だけでなく、第２始動入球装置３３ｃに遊技球が入球し、第２当否抽選で外れた場合にも、小当たり抽選（第２補助当否抽選）が行われるようになっている。本例では、高入球状態の第１変動表示に対応する小当たりの当選確率（以下、小当たり確率という）は１００／１００であり、低入球状態の第１変動表示に対応する小当たり確率は５／１００である。さらに、第２変動表示に対応する小当たり確率は高入球状態、及び、低入球状態で共通の３／１００となっている。

【０６２２】

さらに、第１サポート始動入球装置３３ｂを開状態とするか否かの入球サポート抽選の当選確率（以下、電サポ確率という）は、低入球状態では３１／２３２であり、高入球状態では２３１／２３２である。加えて、普通図柄表示装置４１の変動表示の時間（以下、普図変動時間という）は、低入球状態では１０秒～３０秒であり、高入球状態では０．１秒である。また、第１サポート始動入球装置３３ｂ（羽根部材３７）の開放時間は、低入球状態では０．２秒であり、高入球状態では３秒である。尚、低入球状態の入球サポート抽選の当選確率（以下、電サポ確率という）は、では３１／２３２

また、上記第１実施形態では、確変モードから高入球上限に達してチャンスモードに移行した場合、高確率上限カウンタの値が「０」になる、或いは、「２ＲＳＲ」に当選するまでは、高入球上限カウンタの値が「０」のまま維持されるように構成されているが、第２実施形態では、高入球上限カウンタの値が「０」とされた場合に、高確率上限カウンタの値に関係なく、高入球上限カウンタに対してカウントを行っていない状態を示す特定値

を設定し、高確率上限カウンタの値が「０」とされた場合に、高入球上限カウンタの値に関係なく、高確率上限カウンタに対してカウントを行っていない状態であることを示す特定値を設定するように構成されている。さらに、高入球状態から低入球状態に移行した場合に、高入球上限カウンタの値に関係なく、高入球上限カウンタに特定値を設定し、高確率状態から低確率状態に移行した場合に、高確率上限カウンタの値に関係なく、高確率上限カウンタに特定値を設定するように構成されている。

【０６２３】

また、第２実施形態では、第２変動表示に関しても４つまで保留記憶される。つまり、第２特別変動保留エリアは、第１特別変動保留エリアと同様に、４つの保留エリア（第１～第４保留エリア）と、１つの実行エリアとを具備している。さらに、第２変動表示に対応する第２演出変動表示に関しても、保留情報に基づく連続予告演出を行うように構成されている。つまり、上記第１実施形態の図４０の保留情報格納処理のステップＳ４１０９の後、予告情報格納処理（ステップＳ４１０４参照）、連続予告抽選処理（ステップＳ４１０５参照）、及び、保留アイコン設定処理（ステップＳ４１０６参照）を第２演出変動表示に対応して実行することとする。さらに、上記第１実施形態の図４１の保留処理のステップＳ４２０８の後、予告設定処理（ステップＳ４２０４参照）、及び、保留アイコンシフト処理（ステップＳ４２０５参照）を第２演出変動表示に対応して実行することとする。

【０６２４】

つまり、確変モードにおける第２変動時間が比較的短く（３秒～５秒）、その中で演出を収めようとしても十分な演出を導出し難いが、複数回の変動表示にわたって所定の演出（連続予告など）を行うことにより、確変モード等の変動時間が短くても、より充実した演出を導出することができる。

【０６２５】

また、第２実施形態では、タイマ割込み処理（図１１参照）において、第２可変入賞装置３２ｂの特定領域１４１に遊技球が残存しているか否かの確認を行う残存球監視処理を行う。

【０６２６】

ここで、タイマ割込み処理の残存球監視処理について、図４９を参照して説明する。先ず、ステップＳ１３０１では、第２可変入賞装置３２ｂの特定領域１４１に遊技球が入球したか否かを、特定領域１４１の入球開口部１４２の近傍に設置された入球カウントスイッチ２２６の検知情報に基づいて判別する。ステップＳ１３０１で肯定判別された場合には、ステップＳ１３０２において、特定領域１４１に存在する遊技球を計数する入球カウンタの値を１加算する。続くステップＳ１３０３では、残存球監視処理に使用される監視タイマに対し、只今、入球カウントスイッチ２２６に検知された遊技球が特定領域１４１から排出されていて当然となるだけの予め定められた時間に対応する値を設定する。本実施形態では、特定領域１４１に入球した遊技球が特定領域１４１から排出までに不具合がなければ２秒を超えることがないように構成されており、ステップＳ１３０３では、監視タイマに対し、３秒に相当する「７５０」が設定される。

【０６２７】

ステップＳ１３０３の後、又は、ステップＳ１３０１で否定判別された場合には、ステップＳ１３０４において、特定入球部１４５に遊技球が入球したか否かを、特定入球検知スイッチ２２３ｄの検知情報に基づいて判別する。ステップＳ１３０４で肯定判別された場合には、ステップＳ１３０５において、特定入賞フラグをオン設定する。続くステップＳ１３０６では、入球カウンタの値を１減算する。尚、図示は省略するが、本実施形態では、大当たり状態の終了時に行われる終了設定処理（図２７参照）に際し、今回の大当たり状態の大当たり種別を把握するとともに、特定入賞フラグを確認する（オン設定されていた場合にはオフする）ことで、大当たり状態終了後の遊技モードの設定を行うこととしている。また、特定入球検知スイッチ２２３ｄの検知が行われた場合に、サブ制御装置２６２に対して、特定入球部１４５に遊技球が入球した旨のコマンドを出力することとして

もよい。
【０６２８】
ステップＳ１３０６の後、又は、ステップＳ１３０４で否定判別された場合には、ステップＳ１３０７において、非特定入球部１４６に遊技球が入球したか否かを、非特定入球検知スイッチ２２３ｃの検知情報に基づいて判別する。ステップＳ１３０７で肯定判別された場合には、ステップＳ１３０８において、入球カウンタの値を１減算する。
【０６２９】
ステップＳ１３０８の後、又は、ステップＳ１３０７で否定判別された場合には、ステップＳ１３０９において、入球カウンタの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳ１３０９で否定判別された場合には、ステップＳ１３１０において、監視タイマの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳ１３１０において否定判別された場合には、ステップＳ１３１１において、監視タイマの値を１減算してから、本処理を終了する。
【０６３０】
一方、ステップＳ１３１０において肯定判別された場合、すなわち、第２可変入賞装置３２ｂの特定領域１４１から全ての遊技球が排出されている筈のタイミングになっても、未だに遊技球が残存していると判別される場合には、ステップＳ１３１２においてエラー処理（例えば、エラー表示ランプ１０４の点灯、データランプのエラー表示、ホールコンピュータへの通報など）を行ってから、本処理を終了する。
【０６３１】
また、ステップＳ１３０９で肯定判別された場合には、ステップＳ１３１３において、小当たり状態を終了させる際に設定される場合がある残球監視フラグがオンされているか否かを判別する。尚、図示は省略するが、本実施形態では、確変モード、及び、チャンスモードに対応する大当たり状態の第２可変入賞装置３２ｂが開状態とされる特定ラウンド（第１ラウンド）の開始時、及び、小当たり状態の開始時に残存球監視フラグがオン設定される。ステップＳ１３１３で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【０６３２】
一方、ステップＳ１３１３で肯定判別された場合には、ステップＳ１３１４において、残球監視フラグをオフしてから、本処理を終了する。
【０６３３】
以上詳述したように、第２実施形態では、確変モードでは、第２変動時間が、第１変動時間よりも短く、主として第２変動表示に対応する第２当否抽選の結果が遊技に反映される。ここで、例えば、第２始動入球装置を開閉式の始動入球手段（羽根部材を備える構成）とし、確変モードにおいて頻繁に遊技球が第２始動入球装置に入球するように構成した場合、確変モードの遊技がスムースに進行することとなるが、確変モードに滞在する時間が短くなることが考えられる。
【０６３４】
この点、本実施形態では、第２始動入球装置３３ｃではなく、遊技領域の右側方領域に設けられた第１始動入球装置を開閉式の第１サポート始動入球装置３３ｂとし、高入球状態において比較的開状態とされ易いように構成することで、確変モードにおける持ち球の減少を抑制しつつ、第２始動入球装置３３ｃへの遊技球の入球をパチンコ機１０の機種毎に適度なものとし（入球し過ぎないようにして）、確変モードにおいて第２変動表示の実行による遊技を比較的緩やかに進行させることができる。
【０６３５】
従って、確変モードにおいて、例えば、第２変動時間を長くしたり、第２当否抽選の当選確率を低下させたりしなくても（第２変動表示に関して、冗長になったり、各回の期待感が低下したりするおそれを回避し）、確変モードの滞在時間が短くなり過ぎないように抑制することができる。結果として、確変モードが大当たり状態を挟んで連続するという持ち球が集中して付与され易い状態（持ち球を減らさずに増やすことができる状態）を許容して（例えば、確変モードが継続し易いようにして）興趣の向上を図りつつ、確変モードにおける大当たり状態間の間隔が短過ぎて、射幸性が高くなり過ぎてしまうといった事

態を抑制することができる。また、確変モードでは、第１当否抽選の結果が反映される機会が少ない（ほぼ皆無とされる）ことから、持ち球の減少が抑制されつつ、第２当否抽選の当選に期待できる確変モードを比較的ゆったりと堪能してもらうことができる。

【０６３６】

さらに、時短モードにおいて、第１サポート始動入球装置３３ｂへの遊技球の入球により持ち球の減少を抑制しつつ、第２始動入球装置３３ｃへの遊技球の適度な入球により、時短モードを比較的ゆったりと遊技してもらうことができる。

【０６３７】

また、確変モードでは、第１変動表示が開始されてから終了するまでの間に、高確率状態における当否抽選の確率を分数にして分子を１にした場合の分母の数以上の回数の第２変動表示を実行可能に構成されている。つまり、確変モードの第１当否抽選、及び、第２当否抽選の当選確率は１／３０であり、第１変動時間は１０分であり、第２変動時間は３秒～５秒である。つまり、第１変動表示が１回終わるまでに、第２変動表示を（第２変動表示の保留が途切れなければ）最大で（全部が３秒を選択した場合）２００回（全部が５秒でも１２０回）行うことができ、第１変動表示が１回終わるまでに、第２変動表示の当選を十分に望めるように構成されている。

【０６３８】

このため、確変モードにおいて第１変動表示が終了する前までに、当選に対応する第２変動表示を停止表示させる可能性を高めることができる。従って、確変モードでは、第１サポート始動入球装置３３ｂに遊技球が大変入球し易い状態ではあるものの、変動時間の差を比較的大きく設けることで、第１当否抽選ではなく第２当否抽選にて当選する可能性を高めて、確変モードが遊技者にとって有利なモードであることを確定させることができる。

【０６３９】

また、チャンスモードでは、第１変動表示が第２変動表示よりも変動時間が短く、また、第１当否抽選では、第２当否抽選と同じ確率で当選し、さらに、第１当否抽選で外れた場合には、第１補助当否抽選に必ず当選する。つまり、チャンスモードでは、第１変動表示が次々と停止表示され、毎回、第１当否抽選又は第１補助当否抽選に当選する（大当たり又は小当たりに当選する）一方で、第２当否抽選に関する情報（第２変動表示）が次々と消去され、第２当否抽選の結果が基本的には反映される機会がないように構成されている。これにより、チャンスモードに移行することで、第２当否抽選で当選する可能性の低い（ほぼ皆無の）期間を設けることができ、例えば、第１所定時間において、確変モード、及び、チャンスモードが好適に含まれる設定とすることで、出玉率のばらつきを抑制しつつ、前記第１所定時間よりも短い第２所定時間あたりの出玉率の抑揚を設けることができる。従って、例えば、前記第２所定時間あたりの出玉率のばらつきがほぼないような起伏のない遊技に比べて、遊技性や演出性の向上を図ることができ、結果として、興趣の向上を図ることができる。さらに、通常モードにおいて第２変動表示を実行する遊技者と、第２変動表示を実行しない遊技者との間で有利不利の差ができてしまうといった事態を防止することができる。

【０６４０】

また、チャンスモードは、高確率状態であることから、通常モードよりも、遊技価値が付与され易い状態とされる。つまり、高入球状態ではないため、開状態とされた第１サポート始動入球装置３３ｂに遊技球を入球させることで賞球（遊技価値として払出される遊技球）を得ることは難しいが、その代わりに、第１補助当否抽選（小当たり抽選）に当選して開状態とされた第１可変入賞装置３２ａに遊技球を入球させることができる。このため、第１可変入賞装置３２ａに遊技球を入球させて持ち球の減少を抑制しつつ、遊技を進行させることができる。従って、チャンスモード（高入球状態）が高入球上限に達して強制的に終了させられるとしても、未だ、高確率状態にあることで、遊技意欲の低下を抑制することができる。

【０６４１】

また、チャンスモードにおいては、確変モードにある場合に比べると、第１変動時間が比較的短く設定されるものの、第１サポート始動入球装置３３ｂは開状態とされ難く、第１当否抽選を比較的受け難くなる。このため、チャンスモードにおける持ち球の減少を小当たり（補助特別遊技状態）で抑制しつつ、第１サポート始動入球装置３３ｂへの遊技球の入球をパチンコ機１０の機種毎に適度なものとし、チャンスモードにおいて第１変動表示の実行による遊技を比較的緩やかに進行させることができる。

【０６４２】

また、第２実施形態では、第１変動表示だけでなく、第２変動表示も保留記憶可能に構成され（第２識別情報記憶エリアの記憶エリアが４つ設けられ）、保留記憶された第２変動表示の変動情報に関する先読み処理の情報（先発コマンドに含まれる情報）に基づいて、第２変動表示に対応して装飾図柄表示装置４２で行われる第２演出変動表示に関しても、連続予告演出が行われるようになっている。このため、確変モードや時短モードにおける比較的短い時間で行われる第２変動表示（本例では確変モードが３秒～５秒、時短モードが５秒～１０秒）に関し、複数の第２変動表示の時間を使って１つの第２変動表示の停止表示（第２当否抽選の結果教示）に向けた演出（連続演出）を行うことができる。従って、確変モードにおける第２変動表示の１つ１つの変動時間を長くしなくても、一瞬ではない連続演出で確変モードを盛り上げることができる。

【０６４３】

さらに、低入球状態では、第２変動表示が開始されてから終了するまでの間に、第１補助当否抽選（小当たり抽選）の当選確率を分数にして分子を１にした場合の分母の数以上の回数の第１変動表示を実行可能に構成されている。つまり、本例では、第１変動時間が１０秒～１分であり、第２変動時間が１０分であり、通常モードの小当たり確率が１／２０であり、チャンスモードの小当たり確率が１／１である。つまり、通常モードであっても、１０分間の第２変動時間の間に、１０秒～１分の第１変動時間が２０回以上実行される可能性は十分にあり、１／３００の第２当否抽選で当選する前に、１／２０の第１補助当否抽選で当選する可能性が非常に高い。そして、第１変動表示に対応する小当たりが発生する場合には、変動中の第２変動表示は否当選の態様で強制的に停止表示され、当該第２変動表示に対応する第２当否抽選に関する遊技情報は消去される（尚、本例では、第２特別変動保留エリアの実行エリアの遊技情報は、次回の第２変動表示の開始に際して消去されるが、第２変動表示が強制的に停止表示された際に消去されるような構成としてもよい）。これにより、低入球状態では、第２変動表示が普通に停止表示されることを抑止することができ、遊技設計上、意図していないものの、第２当否抽選の結果が遊技に反映されるといった事態を抑止することができる。

【０６４４】

尚、第２実施形態においても、第１実施形態と同様に、ゲート型の第２始動入球装置３３ｃの直下方に第１サポート始動入球装置３３ｂが配置され、第２始動入球装置３３ｃに入球（通過）した遊技球が第２始動入球装置３３ｃにも入球することとなり、第２始動入球スイッチ２２４ｃに検知された遊技球が第１サポート始動入球スイッチ２２４ｂにも検知されるように構成してもよい。この場合、低入球状態において第１当否抽選を行わずに第２当否抽選のみを行うといった行為を防止することができる。例えば、チャンスモードでは、１／３０で第２当否抽選に当選するものの、１０分の第２変動表示が停止表示される前に、１０秒～１分の第１変動表示が停止表示され、１／３０の第１当否抽選に当選しなくても１／１の小当たりに当選することから、第１変動表示の毎回の停止表示の際に、第２変動表示が外れで強制停止され、第２変動表示に関する情報が消去される。従って、チャンスモードにおける持ち球の増加の抑制を図るといった作用効果がより顕著に奏される。また、第２変動表示が第１変動表示と同じ複数の保留記憶を可能とした場合であっても、第２変動表示の保留のみが残る等の事態を回避することができ、かかる保留が気になって遊技が止め難い、或いは、遊技者が遊技をしていない状態であるにも関わらず、第２変動表示が当選態様で停止表示されて大当たり状態が発生する等の事態を回避することができる。

【０６４５】
また、第２実施形態においても、小当たり状態では、第１可変入賞装置３２ａよりも遊技球が入球した場合の賞球が少ない第２可変入賞装置３２ｂが開状態とされるように構成されている。このため、チャンスモードにおいて第１変動表示の都度、大当たり状態及び小当たり状態のどちらかを必ず発生させる構成において、チャンスモード期間において持ち球が増加してしまうといった事態を抑止することができる。すなわち、チャンスモード期間において持ち球を増加させることも可能ではあるが、本例では、チャンスモードでは持ち球の増加を抑制するといった趣旨であることから、小当たり状態で持ち球が増えすぎることを抑止することとしている。尚、小当たり状態の賞球を増やす場合には、チャンスモード期間の持ち球の増加を抑制するべく、第１サポート始動入球装置３３ｂへの遊技球の入球し易さを抑制することが考えられ、その場合には、著しい興趣の低下を招くことが考えられる。

【０６４６】
その一方で、大当たり状態では、第１可変入賞装置３２ａが開状態とされることから、大当たり状態を介在させることで持ち球を比較的大幅に増加させ、小当たり状態を介在させることで、持ち球の増減を抑制しつつ遊技を進行させるといった２つの遊技性を比較的簡単に設けることができる。

【０６４７】
また、第１変動表示に当選した場合の大当たり種別の振分けが、高確率状態にある場合と、低確率状態にある場合とで異なり、低確率状態では、１０ラウンドの大当たり種別が選択され得るのに対し、高確率状態では、２ラウンドの大当たり種別のみが選択され得るようになっている。このため、チャンスモードにおける持ち球の増加が抑制されることとなる。従って、チャンスモードにおいて大当たり状態が発生することで、持ち球が比較的大量に増加してしまうといった事態を抑止することができ、チャンスモードに移行する機会を設けることで持ち球の増減を抑制するといった作用効果がより確実に奏される。

【０６４８】
さらに、第２実施形態においても、確変モードから大当たり状態を挟んで別の遊技モードに移行する場合には、チャンスモード（準備モード）が選択されるようになっている。つまり、確変モードで第２当否抽選に当選した場合、大当たり状態終了後、９０％の割合で確変モードに移行し、１０％の割合でチャンスモードに移行する。チャンスモードでは、大当たり状態に当選した場合に、大当たり状態終了後、５０％の割合でチャンスモードに移行し、５０％の割合で時短モードに移行するようになっており、確変モードに移行する選択肢がない。つまり、確変モードの終了後に、確変モードに当選し得る遊技モードにすぐに戻すのではなく、基本的には確変モードに移行することと対応付けられる大当たり状態に当選し得ない遊技モード（準備モード）に一旦移行させることとしている。これにより、大当たり状態が所定時間で頻発し、出玉率が高くなり過ぎてしまうといった事態を抑制することができる。結果として、確変モードが大当たり状態を挟んで連続する状態を許容して（例えば、確変モードが継続し易いようにして）興趣の向上を図りつつ、確変モードから別の遊技モードに移行してもその後すぐに確変モードに移行し、射幸性が高くなり過ぎてしまうといった事態を抑制することができる。このように、確変モードの後にチャンスモードに移行させるとともに、チャンスモードに関しても、大当たり状態を挟んで連続して付与される可能性があるように構成することで、確変モード及びチャンスモードを含む期間の持ち球の大幅な増加を抑制し、射幸性の著しい上昇を抑制するといった作用効果がより顕著に奏される。

【０６４９】
加えて、チャンスモードにおいて第１当否抽選にて当選した場合に、大当たり状態の終了後にチャンスモードに移行しない場合には、低確率状態、かつ、高入球状態である時短モードに移行する。主として第２変動表示が行われる時短モードでは、第２当否抽選の当選確率は比較的低い（１／３００）ものの、第１サポート始動入球装置３３ｂが開状態とされ易いことから、持ち球の減少が抑制されつつ第２当否抽選の結果が遊技に反映され易

い（第２変動時間が第１変動時間よりも短い）状態となり、確変モードに移行する好機を得ることができる。従って、チャンスモードを確変モードに移行する好機（時短モード）の準備段階という位置付けとすることができ、チャンスモードに幾分時間がかかったとしても、遊技意欲を十分に維持させることができる。

【０６５０】

また、時短モードにおいて第２当否抽選に当選した場合、及び、確変モードにおいて第２当否抽選に当選した場合のどちらも、大当たり種別の振分けは同じである（第２当否抽選で当選した場合用の種別判定テーブルが１つである）。このため、例えば、時短モードが大当たり状態まで継続するような構成であると、時短モード→確変モード→チャンスモード→時短モード・・・といった具合に通常モードに非常に戻り難い構成となってしまう。この点、時短モードに関し変動回数の上限（本例では３３回であるが、機種毎に適宜変更可能である）を設けることにより、射幸性が高くなり過ぎてしまうという懸念を抑止することができる。

【０６５１】

さらに、第２当否抽選に当選した場合には、第１当否抽選に当選した場合に比べ、大当たり状態終了後に高確率状態に移行する割合が高く設定されている（第１当否抽選は５０％であり、第２当否抽選は９０％である）。このため、確変モードで比較的短時間の遊技（持ち球数変化）の抑揚を付け、チャンスモードで比較的長時間の遊技の抑揚（出玉率のばらつき）を抑制するといった作用効果がより確実に奏される。

【０６５２】

また、本実施形態においても、高入球上限が設けられており、例えば、９０％の割合でループするという確変モードの射幸性が高くなり過ぎてしまうといった事態を防止することができる。

【０６５３】

さらに、高確率上限が設けられており、例えば、（高確率状態であるにもかかわらず遊技者にとってあまり好ましくない遊技モードである）チャンスモードが連続し過ぎること等を抑制することができ、出玉率の大きなばらつきを抑制するといった作用効果がより効果的に奏される。

【０６５４】

また、第２始動入球装置３３ｃの直下方に設けられた第１サポート始動入球装置３３ｂが羽根部材３７を具備する開閉式であり、高入球状態で開状態とされ易くされる構成であることから、第２始動入球装置３３ｃを開閉式としなくても、確変モードでは、開状態の第１サポート始動入球装置３３ｂに遊技球を入球させることで、持ち球の減少を抑制しつつ遊技を進行させることができる。さらに、例えば、第１サポート始動入球装置がゲート型（通過型）の始動入球装置により構成されるとともに、該第１サポート始動入球装置が第２始動入球装置よりも上流側に配置される場合、開状態とされて遊技球が入球（通過）し易くされた第１サポート始動入球装置に入球した遊技球の全てが第２始動入球装置に入球することとなり、時短モードでは基本的に不要な第２始動入球装置への入球が必要以上に行われてしまうことを抑止することができる上、確変モードにおいて第２変動表示を早過ぎず、短過ぎないピッチで実行していくことができる。

【０６５５】

加えて、遊技領域の右側方領域に設けられた第１サポート始動入球装置３３ｂとは別に、遊技球を左打ちすることで入球させることのできる開閉式ではない第１通常始動入球装置３３ａが設けられている。このため、通常モードにおいて、第１変動表示と、第２変動表示とを並行して変動させなくても済み、遊技性の幅を広げるとともに、制御負担の抑制等を図ることができる。

【０６５６】

また、第２実施形態では、第２始動入球装置３３ｃに遊技球が入球した場合であって、第２当否抽選に当選しなかった場合に、第２補助当否抽選（小当たり抽選）が行われるようになっている。第２変動表示が小当たりに当選した場合でも、変動表示中であった第１

変動表示は外れの態様で強制的に停止表示され、対応する変動情報（第１特別変動保留エリアの実行エリアの変動情報）は、大当たり状態終了後に消去されることとなる。これにより、高入球状態において第１変動表示が停止表示されて第１当否抽選の結果が遊技に反映されてしまうといった事態をより確実に抑止することができる。

【０６５７】

尚、確変モードにおける第２補助当否抽選の当選確率（３／１００）は，確変モードにおける第２当否抽選の当選確率（１／３０）よりも低い。このやめ、確変モードにおいて第２補助当否抽選に当選し過ぎて遊技性を低下させるといった事態を抑止することができる。

【０６５８】

また、第２実施形態では、第２可変入賞装置３２ｂに特定入球部１４５が設けられており、第２当否抽選で当選しても、特定入球部１４５に遊技球を入球させなければ、大当たり状態終了後に確変モードに移行させることができないようになっている。これにより、パチンコ機１０を遊技していなければ、かかる機会を逃し易く、特定入球部１４５への入球に対応する権利を消失させることができる。従って、通常モードで遊技者が遊技を止めた後に、変動表示中であった第２変動表示が当選の態様で停止表示されることで開始された大当たり状態、或いは、その後の確変モードを別の遊技者が遊技するといった事態を抑止することができる。

【０６５９】

また、離席していれば第２当否抽選の当選に対応する権利を上手く獲得できない構成のため、例えば、通常モードにおいて第２始動入球装置３３ｃに遊技球を入球させて、全ての第１変動表示が停止され、第２変動表示のみが変動していることを確認してからパチンコ機１０を１０分近く放置し、１０分近くになったところでパチンコ機１０に戻り、第２変動表示が外れたら、再び、第２変動表示をさせる（当たるまで繰り返し）という行為を抑制することができる。尚、遊技をせずにずっと座っていれば、遊技ホール関係者が注意をすることができ、離席していてたまたま遊技をしていない等の言い逃れができない。

【０６６０】

さらに、高確率状態に対応する大当たり状態において、第２可変入賞装置３２ｂは第１ラウンドに開状態とされるようになっている。このため、遊技していない状態で高確率状態に対応する大当たり状態（例えば、「１０ＲＳＫ」の大当たり）が発生した場合に、別の遊技者がかかる機会を察知して獲得してしまうといった事態をより一層抑制する（第１ラウンドでは第２可変入賞装置３２ｂへの遊技球の入球を間に合わせ難い）ことができる。

【０６６１】

また、高確率上限カウンタ、及び、高入球上限カウンタには、それぞれ高確率状態、及び、高入球状態に移行したタイミングで高確率上限（第２実施形態では「１５」）、及び、高入球上限に対応する値（第２実施形態では「８」）が設定される。また、高確率上限カウンタ、及び、高入球上限カウンタに対して同じ契機で高確率上限、及び、高入球上限に対応する値を設定したとしても、その値は異なっている。このように、値が設定される契機が異なる場合があり、また、同じ契機で値が設定されてもその値が異なるような構成であることから、高確率上限カウンタ、及び、高入球上限カウンタの値が異なる場合が多く、遊技の進行に伴って大当たり状態を重ねていくことで、高確率状態か否か、及び、高入球状態であるか否かによって変化する遊技モードの移り変わりを楽しむことができる。

【０６６２】

つまり、例えば、高確率上限カウンタ、及び、高入球上限カウンタの値が「０」になれば高確率上限、及び、高入球上限に到達したこととなる構成において、高確率上限カウンタ、及び、高入球上限カウンタに対してともに「１」以上の数値が設定されている場合には、高確率状態、かつ、高入球状態となる確変モード」となり、高入球上限カウンタの値が先に「０」になった場合には、高確率状態、かつ、低入球状態となるチャンスモードとなり、高確率上限カウンタの値が先に「０」になった場合には、低確率状態、かつ、高入

球状態となる時短モードとなり、高確率上限カウンタ、及び、高入球上限カウンタの値がともに「０」となった場合には、低確率状態、かつ、低入球状態となる通常モードとなる。

【０６６３】

ここで、高確率状態と、高入球状態とが重複した確変モードとなれば、遊技者にとって非常に有利な状態であって、持ち球を大幅に増加させる（減らすことなく増やすことができるため）チャンスとなる。従って、高確率状態と、高入球状態とを重複させることが主とした遊技性となり、例えば、高確率上限カウンタ、及び、高入球上限カウンタに幾つの値が設定されているのか等、１回の特別遊技状態ではなく、複数回先の特別遊技状態のこと等を見越しながらの遊技を堪能することができる。結果として、高確率上限、及び、高入球上限を考慮した遊技の展望を行うといった遊技性を付加することができ、興趣の向上を図ることができる。

【０６６４】

また、第２実施形態では、確変モードにおいて高入球上限に到達する前に低入球状態であるチャンスモードに移行する場合（大当たり種別の振分け）がある。これにより、遊技性の向上等を図ることができ、また、演出機会の増加を図ることができる。さらに、低入球状態であるチャンスモードや通常モードから高入球状態である確変モードや時短モードに移行する場合には、高入球上限カウンタに対し高入球上限に対応する値が設定される。

【０６６５】

このため、確変モードにおいて高入球上限に到達するまでに低入球状態（チャンスモード）に移行した場合には高入球上限カウンタの値が「０」にはなっていないが、低入球状態（チャンスモード）から高入球状態（時短モード）に移行する際には、高入球上限カウンタに対して高入球上限に対応する値が再び設定される。このため、例えば、前回の高入球上限カウンタの値が今回にも引き継がれ（例えば「１」であり）、低入球状態（チャンスモード）でせっかく高入球状態（時短モード）に移行させたにもかかわらず、高入球上限カウンタの値がすぐに「０」になり（時短モードで「１０ＲＳＫ」の振分けに当選したが、高入球上限カウンタの値が「０」のために「１０ＲＮ」に強制的に変更されてしまい）、強制的に高入球状態が終了させられてしまうといった興趣の著しい低下を招く事態を回避することができる。

【０６６６】

さらに、第２実施形態では、チャンスモードにおいて高確率上限に到達する前に低確率状態である時短モードに移行する場合がある。このため、確変モードに当選し得ないチャンスモードから、球減りを抑制しつつ確変モードを狙える時短モードに移行させられる遊技性を追加することができ、遊技性の向上等を図ることができ、また、演出機会の増加を図ることができる。加えて、低確率状態（通常モード、時短モード）から高確率状態（確変モード、チャンスモード）に移行する場合には、高確率上限カウンタに対し高確率上限に対応する値が設定される。

【０６６７】

このため、チャンスモードにおいて高確率上限に到達するまでに低確率状態（時短モード）に移行した場合には高確率上限カウンタの値が「０」にはなっていないが、低確率状態（時短モード）から高確率状態（確変モード、チャンスモード）に移行する際には、高確率上限カウンタに対して高確率上限に対応する値が再び設定される。このため、例えば、前回の高確率上限カウンタの値が今回にも引き継がれ、低確率状態（時短モード）でせっかく高確率状態（確変モード）に移行させたにもかかわらず、高確率上限カウンタの値がすぐに「０」になり、強制的に高確率状態が終了させられてしまうといった興趣の著しい低下を招く事態を回避することができる。

【０６６８】

尚、小当たり状態の当選確率は、高確率状態、及び、低確率状態のどちらにおいても同じであることとしてもよい。以下、態様例を説明する。例えば、上記第１実施形態のように、第２始動入球装置３３ｃに遊技球が入球する場合には該遊技球がスルーゲート３４を

通過するように構成し（当該構成は必ずではなく、第２始動入球装置３３ｃを狙って発射させた遊技球がスルーゲート３４に通過する可能性があればよく、通過し易いようになっていればなおよい）、入球サポート抽選の当選で開状態とされる始動入球装置（本例では、第１サポート始動入球装置３３ｂ）を、小当たり状態に当選した場合に開状態とされる可変入賞装置（第１可変入賞装置３２ａ、第２可変入賞装置３２ｂのどちらでも可）の上流側に配置することが望ましく、さらには、前記始動入球装置を上方に開口する入球部と、入球部の開口を開閉し、前後にスライド変位するシャッタとを備え、閉状態にあるシャッタ上を遊技球が遊技領域の下流側に移動する（シャッタが開状態とされた場合にはシャッタ上の遊技球が始動入球装置に入球する）ように構成し、前記始動入球装置を通過した遊技球でなければ前記可変入賞装置に（ほぼ）到達することができないように構成してもよい。

【０６６９】

つまり、時短モードでは、当否抽選の確率は高められていないものの、第２始動入球装置３３ｃに遊技球を入球させると第２変動表示が比較的短い時間で停止表示され、比較的高確率で当選する小当たり状態が発生する。ここで、小当たり状態に対応する可変入賞装置に遊技球を入球させていくことで、遊技価値の増加も見込めるような状態となる。

【０６７０】

この点、入球サポート抽選で開状態とされる始動入球装置を、小当たり状態で開状態とされる可変入賞装置の上流側に配置することで、時短モードにおいて、第２始動入球装置３３ｃへの入球で小当たり状態に当選し、対応する可変入賞装置が開状態とされても、該可変入賞装置に向けて移動してきた遊技球は、入球サポート抽選の当選（時短モードなので当選し易い）で開状態とされる始動入球装置にほぼ入球する。ここで、始動入球装置の入球に対応する賞球を１つ等としておけば、時短モードにおいて遊技価値が大量に付与されるような事態を回避することができる。これにより、遊技者に付与される遊技価値が増加することを抑制しつつ時短モードを設けることができ、遊技性の向上等を図ることができる。特に、第２始動入球装置３３ｃに遊技球が入球する場合には該遊技球がスルーゲート３４を通過するように構成した場合にはかかる作用効果がより顕著になる。

【０６７１】

ここで、小当たり確率を比較的高い確率で一定とする場合、通常モードにおいて第１通常始動入球装置３３ａに遊技球を入球させただけで高確率で小当たり状態が発生してしまう。つまり、小当たり状態は、チャンスモードにおいて当選し易くなっていることが好ましく、その他のモードでは特に当選する必要はない。そこで、小当たり確率を例えば９／１００程度にしておくことで（第２当否抽選に対応しては小当たり抽選を行わないように構成してもよい）、通常モードにおいて小当たり状態に当たって開状態とされる可変入賞装置を狙っても、狙わなくても、入球しても、入球しなくても、遊技にそれ程の影響が出ないようにすることができる。また、通常モードでは、第１サポート始動入球装置３３ｂは閉状態では入球不可能であり、入球サポート抽選の当選確率（電サポ確率）は３１／２３２であり（もっと低く設定することが望ましい）、開状態とされても０．２秒であり、左打ちで第１通常始動入球装置３３ａを狙う場合に比べても、第１変動表示を開始させ難く、また、球減りも比較的早い。

【０６７２】

その一方で、チャンスモードでは、第１サポート始動入球装置３３ｂの開閉に関する設定を高入球状態と同じ、又は、それに近いものとする。つまり、入球サポート抽選の当選確率を２３１／２３２とし、普通図柄の変動時間を０．１秒とし、羽根部材３７の開放時間を３秒とする。これにより、第１サポート始動入球装置３３ｂに頻繁に遊技球を入球させることができ、小当たり確率が９／１００であっても、小当たり状態を発生させて球減りを抑制する（発射総数と賞球総数との差がほぼないように維持する）ことができ、また、第２変動表示が終了するまでに、第１変動表示で大当たり状態又は小当たり状態を発生させることが十分に望める。尚、小当たり状態の頻度を高めるべく、第１変動時間をより短く設定すること（例えば、１秒～１０秒程度）としてもよい。また、右打ちされた遊技

球がその他の入賞装置に入球しなかった場合にほぼ必ず小当たり状態で開状態とされる可変入賞装置が開状態とされていれば入球可能な位置を通過するように構成してもよい。

【０６７３】

尚、高入球状態は、第１サポート始動入球装置３３ｂが開状態とされること（第１サポート始動入球装置３３ｂが開状態とされた状態がサポート遊技状態）で遊技者の遊技価値の減少が抑制される状態であり、上記第１実施形態では、高確率状態と高入球状態とが重複する確変モードとすることでチャンスモードや通常モードよりも遊技者にとって有利としているが、例えば、第２当否抽選で外れた場合に（ほぼ）必ず小当たり状態に当選し、第１当否抽選に対応して小当たり抽選が行われない構成とし、第１サポート始動入球装置３３ｂを前後にスライドするシャッタを備える構成とし、小当たり状態で開状態とされる可変入賞装置を第１サポート始動入球装置３３ｂの下流側に配置して、閉状態の第１サポート始動入球装置３３ｂのシャッタの上を経由しない遊技球は前記可変入賞装置に入球不可能に構成し、確変モードでは、第１サポート始動入球装置３３ｂへの遊技球の入球で球減りを抑制し、チャンスモードでは、入球サポート抽選に関する数値が通常モードと同じ（但し、後述の第２実施形態のように、入球サポート抽選に当選し難いわけではなく、普通図柄の変動時間も長すぎるわけではなく、入球サポート始動入球装置３３ｂの開状態とされる時間も短すぎるわけではないように設定される）である一方で、変動時間が確変モードと同様に第２変動時間が第１変動時間よりも短い構成とし、小当たり状態で開状態とされる可変入賞装置への遊技球の入球で球減りを抑制する（又は、遊技球の増加を見込む）ような構成としてもよい。尚、時短モードを設けたとしても、入球サポート抽選に関する数値が確変モードと同じである一方で、変動時間が通常モードと同様に第１変動時間が第２変動時間よりも短い（第１変動時間が通常モードのときよりも短く設定される）といった構成としてもよい。加えて、小当たり状態で可変入賞装置が開状態とされる状態がサポート遊技状態に相当する。

【０６７４】

また、上記第１実施形態及び第２実施形態では、高確率状態とされると第２当否抽選の当選確率が高められるが、第２始動入球装置３３ｃに羽根部材はなく、確変モードであっても第２始動入球装置３３ｃへの遊技球の入球させ易さは変わらない。その代わりに、確変モードでは、第１サポート始動入球装置３３ｂ（可変手段）が開状態（可能状態）とされ易く、遊技球が第１サポート始動入球装置３３ｂに入球することで、球減りが抑制されるようになっている。このため、可変手段により遊技価値（遊技球）の減少を抑制するサポート遊技状態としても、第２当否抽選の契機（第２契機）が発生し易くならないようにすることができる。このため、確変モードにおける遊技者の遊技球の減少を抑制しつつ、第２始動入球装置３３ｃへの遊技球の入球を適度なものとし、確変モードにおける遊技を比較的緩やかに（滞在時間が極力長くなるように）進行させることができる。

【０６７５】

さらに、確変モードでは、第２変動時間が第１変動時間よりもかなり短く、第２変動表示が積極的に実行される。つまり、確変モードでは、第１サポート始動入球装置３３ｂに遊技球が高頻度で入球するが、第１変動表示が遊技に反映され難くなっている。このため、確変モードでは、確変大当たりに当選し易い（本例では上限に達するまでは１００％）第２当否抽選を実行させ続けることができる。従って、確変モードや通常モード等の各種遊技状態を設けることで遊技に抑揚を付けて興趣の向上を図るといった作用効果がより確実に奏される。

【０６７６】

加えて、第１変動表示で大当たり状態又は小当たり状態（補助特別遊技状態）の発生を教示した場合には、変動中の第２変動表示は消去され、第２変動表示で大当たり状態の発生を教示した場合には、変動中の第１変動表示は消去される。尚、第１実施形態では、第２変動表示に対応する小当たり抽選（補助当否抽選）は行われない。また、高確率状態において、第１当否抽選の大当たり確率は、小当たり確率よりも低い。このため、第１変動表示、及び、第２変動表示が並行して実行されている場合に、第１変動表示、及び、第２

変動表示のうち、当否抽選で当選したことを教示した変動表示とは反対の変動表示は消去される。つまり、一方側で当否抽選の当選を教示し続ければ、他方側の変動表示は当否抽選の結果を教示しない状態が続き、たとえ、かかる当否抽選の結果が当選に対応していても変動表示が停止表示されていないことから、かかる当否抽選の結果も反映されることはない（消去される）。

【０６７７】

ここで、例えば、チャンスモード（第１特定状態かつ第２通常状態）では、第１始動入球装置３３ａ、３３ｂへの入球（第１契機）、及び、第２始動入球装置３３ｃへの入球（第２契機）に基づく当否抽選のどちらも当選確率が高められるが、第１変動表示の方が短時間である上、当否抽選で当選しなくても、補助当否抽選（小当たり抽選）で当選すれば、第２変動表示を消去することができ、第１変動表示をより積極的に実行していくことができる。これにより、第１変動表示と、第２変動表示との変動時間の差をそれ程大きくしなくても（チャンスモードにおいて短い方の変動表示である第１変動表示を比較的ゆっくりと進行させたとしても）第２契機に基づく当否抽選の結果が教示される前に、第１契機に基づく当否抽選で当選させることが十分に可能となる。

【０６７８】

尚、大当たり状態や小当たり状態の発生時には対応する教示が行われることとしてもよい。また、規定数を上限として変動表示を保留記憶可能に構成され、変動表示が保留記憶されていることを教示する保留表示手段を備え、保留表示手段において、対応する変動表示の内容を示唆する先読み演出を導出可能に構成され、先読み演出では、大当たり状態の示唆だけでなく、小当たり状態の示唆についても実行可能に構成されていることとしてもよい。例えば、高入球状態において、第２変動表示が上限（上記例では４つ）まで保留記憶された場合であって、表示された保留アイコン４６１が全てデフォルトの態様である場合に、演出ボタン１２５内蔵の発光手段が発光するとともに、装飾図柄表示装置４２で演出ボタン１２５の操作を促す表示を導出し、演出ボタン１２５が操作されると、表示されている第２変動表示に対応する保留アイコン４６１の態様が、内部的に表示させることが許容されたチャンスアップパターンの態様に変更される、或いは、ボタン操作に基づく抽選で変更可能に構成される（何回か操作してチャンスアップパターンになる場合もある）ような構成としてもよい。ここで小当たりに対応していれば遊技価値の付与を連想させる態様とし、大当たりや前後外れリーチに対応していれば、リーチ演出を連想させる態様とする等としてもよい。

【０６７９】

確変モードにおいて遊技者に付与された遊技価値（賞球）の数を装飾図柄表示装置４２等（付与数教示手段）で教示するように構成してもよい。例えば、確変モードを介在させて大当たり状態が発生する期間（確変モード以外から確変モードに移行させるきっかけとなった最初の確変大当たりを含む）で獲得した遊技球の総数をカウントする確変大当たり群出玉カウンタと、今回の大当たり状態で獲得した遊技球の総数をカウントする大当たり出玉カウンタとを備え、確変モードを介在させて大当たり状態が発生する期間の大当たり状態終了時に、確変大当たり群出玉カウンタのカウント、及び、大当たり出玉カウンタのカウントを装飾図柄表示装置４２で表示してもよい。この場合、確変モードとされたことでどれ程の恩恵を受けたかを把握し易くすることができ、該確変モードにおける高揚感を得易くしたり、遊技プラン等を立て易くしたりすることができる。尚、通常モード以外の状態とされてから通常モードに戻るまでの間に獲得した遊技球の総数をカウントする有利期間出玉カウンタを備え、通常モードに戻る際や、直前の遊技モードが確変モード及び通常モード以外の大当たり状態の終了時に、有利期間出玉カウンタのカウントを装飾図柄表示装置４２に表示してもよい。

【０６８０】

上記第２実施形態では、確変モードに上限が設けられているものの、通常モードから時短モードに移行して確変モードに移行する場合と、通常モードから時短モードに移行してチャンスモードに移行して時短モードに移行して確変モード（又は、再度、チャンスモー

ド）に移行する場合等がある上、確変モードで大当たり状態に当選した場合に１０％の割合でチャンスモードに移行する構成となっている。このため、確変モードからその他のモードに移行するタイミングが遊技者では把握し難く、そこで、確変モードからその他のモードに移行するのか否かの移行演出を実行する機会が得られ、演出性の向上等を図ることができる。上記実施形態では、遊技モードの移行タイミングが大当たり状態後とされていることから、基本的に大当たり状態中に移行演出が行われることとし、場合によって、大当たりを教示する変動表示の演出表示において、移行演出も兼ねた演出（例えば、確変モードに対応する装飾図柄を大当たり図柄として停止表示させてもよいし、確変大当たりの意味合いも含む演出を導出させてもよい）を導出することとしてもよい。尚、遊技モードの移行のタイミングが変動表示終了後に存在する場合には、該当の変動表示において移行演出を導出させる（移行演出が導出されなければ確変モードが継続する）。

【０６８１】

また、移行演出が行われる場合には、確変モードを介在させて大当たり状態が発生する期間に獲得した遊技球の数が大当たり状態中に獲得した遊技機球の数の表示が一旦装飾図柄表示装置４２から消去され（待機され）、移行演出の終了後に表示（表示が再開される）ような構成としてもよい。この場合、遊技を大きく左右するポイントの移行演出を存分に堪能してもらうことができる。また、移行演出後には、移行演出中に獲得した分も含めて獲得した遊技価値の数が教示されることから、例えば、移行演出後に確変モードではない状態に移行する（構成によっては移行した）場合に、確変モードにおいて獲得した遊技価値の数が結局分からない等といった事態を回避することができる。

【０６８２】

さらに、確変モード（確変大当たり群の期間）において獲得した遊技球の数の教示が行われる付与数教示期間と、教示が行われない付与数非教示期間とが設けられることとしてもよい。つまり、前記移行演出と同様に、例えば、大当たり期待度の高い演出表示が行われている等の注目度の高い演出の最中は付与数非教示期間とすることで、かかる演出をより堪能してもらうことができる。また、確変モードの上限が、５０回又は１００回であって、５０回目の変動表示に対応して移行演出が行われ、次回の変動表示から通常モードとなる場合には、獲得した遊技球の数を５０回目の変動表示の最後に表示してもよいし、又は、５０回目の変動表示の後、かつ、次の変動表示の前の期間で表示してもよいし、次の変動表示で表示してもよい。この場合、確変モードにおいて獲得した遊技球の数が教示されない付与数非教示期間において、確変モードから別の遊技モードに変化することで、確変モードにおいて獲得した遊技球の数が結局分からない等といった事態を回避することができる。

【０６８３】

加えて、例えば、第１可変入賞装置３２ａが１．８秒間開状態とされること、又は、遊技球が第１可変入賞装置３２ａに８個入球することを１ラウンドとして、それが２回繰り返される２ラウンド確変大当たりを設け、小当たり状態では第１可変入賞装置３２ａが１．８秒間、１回だけ開状態とされる構成とし、高確率状態において変動表示が５０回、又は、１００回行われることで高確率状態が終了して低確率状態に移行し、高入球状態において変動表示が５０回又は１００回行われることで高入球状態が終了して低入球状態に移行する構成であり、確変モードで大当たり状態が発生した場合には大当たり状態後に確変モードに移行するとともに、高入球状態の上限、及び、高確率状態の上限が再設定され、確変モードで発生した前記２ラウンド確変大当たりの大当たり状態に関しては、大当たり状態の教示はせずに、小当たり状態とされた変動表示が２回行われた場合と同様の態様とされることとしてもよい。つまり、２ラウンド確変大当たり以外の大当たり状態（教示型特別遊技状態）では、大当たり状態に対応する演出が導出され、少なくとも確変モードにおいて２ラウンド確変大当たりの大当たり状態（非教示型特別遊技状態）が発生した場合には、装飾図柄表示装置４２等において大当たり状態であることを教示せず（第２特別表示装置４３ｂでは大当たりに対応する表示をする）、小当たり状態と区別が付き難いようにする。

【０６８４】
装飾図柄表示装置４２では、確変モードの残り期間の残表示（残り○○回の表示）を行うが、２ラウンド確変大当たりの発生では残表示はリセットされず、小当たりの変動表示が２回実行された場合と同じ表示を行う。また、例えば、所定の確変大当たり状態終了後の第１のタイミングから変動表示が３０回行われた時点で２ラウンド確変大当たりに当選して、確変モードの上限が５０回にリセットされているとすると、第１のタイミングから変動表示が５０回行われたタイミングでは、確変モードの上限まで残り３０回あるが、かかるタイミング又はそれよりも前のタイミングで確変モードの残り期間を示唆する演出を行う。以上のような構成とすることで、確変モードが終わるのか継続するのか等の演出機会を増やすことができ、興趣の向上等を図ることができる。
【０６８５】
尚、上記第１実施形態では、確変モードから別の遊技モードに移行する場合にはチャンスモードに移行するようになっており、チャンスモードからでは確変モードに非常に移行し難い（第２実施形態では移行しない）構成となっている。ここで、第１状態（通常モードと、第１状態よりも遊技者にとって有利な第２状態（確変モード）とがあり、第１状態で特別条件が成立した（確変大当たりに当選した）場合に第２状態に移行し得る構成であって、第２状態から当該第２状態以外の状態に移行する場合に、前記特別条件が成立しても第２状態に移行し得ない、又は、移行する可能性が第１状態よりも低く設定された第３状態（チャンスモード）に移行するといった構成については特に限定されるものではなく、適宜応用可能である。
【０６８６】
例えば、第２実施形態で第１始動入球装置（第１通常始動入球装置３３ａ、第１サポート始動入球装置３３ｂ）に遊技球が入球しても小当たり状態の抽選は行われない一方で、第２始動入球装置３３ｃに遊技球が入球した場合には、大当たり状態に当選しない場合に高確率（例えば、１／１０、１／５、１／４、１／３、１／２、３／５、１／１等）、又は、必ず小当たり状態に当選するように構成する。但し、通常モードでは、第２変動表示の変動時間が長く（例えば、１０分。複数パターン可）、右打ちしても、左打ちする場合に比べ、遊技者が不利になるような構成（例えば、入球サポート抽選に当選する確率が低く、開閉式の第１始動入球装置は開状態とされなければ遊技球を入球不可能）とする。確変モードでは、第２変動時間が短く、入球サポート抽選も当選し易い。さらに、確変モードでは、小当たり状態にも当選し易いが、確変モード中に付与される遊技球の数が多くなり過ぎてしまうことが懸念される。ここで、入球サポート抽選で開状態とされる第１サポート始動入球装置３３ｂを、小当たり状態で開状態とされることとする第１可変入賞装置３２ａの上流側に配置し、第１サポート始動入球装置３３ｂに関し、前方に突出して第１サポート始動入球装置３３ｂへの遊技球の入球を不可能とする閉位置と、遊技領域から後方に退避して第１サポート始動入球装置３３ｂへの遊技球の入球を可能とする開位置とに変位するシャッタを備えることとして、遊技球は、閉位置のシャッタの上を遊技領域下流側へ転動することで小当たり状態の第１可変入賞装置３２ａに入球し得る構成とし、確変モードでは、小当たり状態とされても、該遊技球が第１サポート始動入球装置３３ｂ（例えば賞球１個）に入球してしまい、第１可変入賞装置３２ａ（例えば賞球１０個）には（ほぼ）入球しないようにする。さらに、チャンスモードでは、入球サポート抽選の確率、普通図柄の変動時間、第１サポート始動入球装置３３ｂの開状態とされる長さは通常モードと同じであるが、第１変動時間よりも第２変動時間を短くする。尚、時短モードの設定をなくす（或いは、設ける場合には、入球サポート抽選の確率、普通図柄の変動時間、第１サポート始動入球装置３３ｂの開状態とされる長さは確変モードと同じであるが、第２変動時間よりも第１変動時間を短くする）。これで、チャンスモードで小当たり状態に当選するようになり、また、第１サポート始動入球装置３３ｂが開状態とされ難いため、遊技球が閉状態にある第１サポート始動入球装置３３ｂを通過して小当たり状態で開状態とされた第１可変入球装置３３ｂに入球し易くなる。この場合、高確率状態と、第２変動表示の変動時間が短くされる状態とが重なることで、通常モードよりも遊技者に有利な状態

となる。

【０６８７】

特に、チャンスモード（通常遊技状態）を継続させるだけで遊技者が遊技に使用する遊技球の数よりも遊技者に付与される賞球の方が多くなり易く構成されている場合には、確変モードよりも遊技者にとって有利なモードにもなり得る。ここで、チャンスモードを通常モード（第１状態）よりも有利な第２状態とした場合に、通常モードからは（通常モードで大当たり状態が発生した場合には大当たり状態後に）チャンスモード又は通常モードに移行し、チャンスモードからはチャンスモード又は確変モードのどちらか（或いは時短モードのいずれか）に移行し、確変モードからは通常モード又は確変モードのどちらか（或いは時短モードのいずれか）に移行する（時短モードからは通常モード又はチャンスモードのどちらかに移行する）ように構成してもよい。さらに、例えば、通常モードからは、通常モード又は確変モードのどちらかに移行し、確変モードではチャンスモード、確変モード、及び、時短モード（並びに、通常モード）のいずれかに移行し、チャンスモードでは、時短モード又はチャンスモードのどちらかに移行し、時短モードでは確変モード又は通常モードのどちらか（或いは時短モードのいずれか）に移行するように構成してもよい。

【０６８８】

以上のような構成を採用する場合であっても、第２状態から別の状態に移行する場合に、特別条件が成立（大当たり状態が発生）すれば第２状態に移行し得る遊技状態（第１状態）にすぐに戻すのではなく、基本的には第２状態に移行しない（移行しない、又は、移行する可能性の低い）第３状態に一旦移行させることとしている。これにより第２状態が所定時間で頻発し、射幸性が高くなり過ぎてしまうといった事態を抑制することができる。

【０６８９】

また、第２実施形態では、確変モード（第２状態）において大当たり状態が発生（特別条件が成立）した場合には、確変モード（第２状態）、又は、チャンスモード（第３状態）のどちらかに移行する構成となっているが、確変モードで大当たり状態が発生した場合にはチャンスモードに移行するように構成してもよい。つまり、確変モードの上限が１回とされたような構成であってもよい。但し、第２状態において特別条件が成立した場合に、再度、第２状態に移行し得る（確変モードをループさせ得る）構成とすることで、遊技性や遊技意欲の向上等を図ることができる。結果として、第２状態が連続することを許容して興趣の向上を図りつつ、第２状態から別の遊技状態に移行する場合には第３状態とされることで、射幸性が高くなり過ぎてしまうといった事態を抑制することができる。尚、確変モードの大当たり回数による上限をなくしてもよいし、変動回数による上限を設けてもよい。

【０６９０】

また、チャンスモードの大当たり回数による上限を複数回としてもよいし、１回としてもよいし、なくしてもよい。さらに、時短モードの変動回数による上限をなくしてもよいし、時短モードの大当たり回数による上限を設けてもよいし、設ける場合には複数回としてもよいし、１回としてもよいし、そもそも時短モードの上限自体をなくしてもよい。但し、チャンスモード（第３状態）において大当たり状態（特別条件）が成立した場合には、チャンスモード（第３状態）に移行し得る構成（チャンスモードの大当たりによる上限が複数回設けられる、或いは、大当たりによる上限が設けられていない構成）を採用することにより、第３状態がループする可能性を有することで、第２状態となる期間が長くなり過ぎることを抑制して射幸性が高くなりすぎることを抑制するといった作用効果がより一層奏される。

【０６９１】

加えて、上記第２実施形態では、チャンスモード（第３状態）において大当たり状態（特別条件）が成立した場合には、大当たり状態（特別条件）が成立した場合に確変モード（第２状態）に移行する可能性が通常モード（第１状態）において大当たり状態（特別条

件）が成立した場合よりも高い時短モード（第４状態）に移行し得るが、時短モードに移行しない（或いはそもそも時短モードの設定がない）ような構成としてもよい。但し、チャンスモード（第３状態）から時短モード（第４状態）に移行し得る構成とすることで、第３状態における遊技性を飛躍的に高めること（確変モードに移行しないチャンスモードを抜ければ確変モードに移行し易い時短モードに移行するという明るい目標を設定すること）ができ、モチベーションの低下を防止することができる。

【０６９２】

また、時短モード（第４状態）には、大当たり状態が発生（特別条件が成立）しなくても時短モード（第４状態）から別の遊技状態（通常モード（第１状態））に移行する上限（変動回数による上限）が設定されているが、変動回数による上限を設けなくてもよい。但し、変動回数の上限を設けることで、遊技者側が有利になり過ぎないような遊技バランスの調整を行うことができる（時短モードの上限がなくなれば、大当たり確率を下げたり、遊技球がより減り易くなるように賞球数や入賞口の配置をしたりしなければならなくなるおそれがある）。尚、時短モードから時短モードに移行し得る構成、時短モードから変動回数の上限の到達ではなく大当たり状態の発生を契機として通常モードに移行し得る構成としてもよい。

【０６９３】

さらに、時短モード（第４状態）において大当たり状態（特別条件）が成立した場合には、チャンスモード（第３状態）に移行し得るが、移行しない構成としてもよい。但し、チャンスモードから時短モードに抜けても再び時短モードからチャンスモードに戻る場合があるように構成することで、確変モード（第２状態）となる期間が長くなり過ぎることを抑制して射幸性が高くなりすぎることを抑制するといった作用効果がより一層奏される。

【０６９４】

加えて、チャンスモード（第３状態）では専用の演出が導出されるようになっているが、通常モードや確変モードや時短モードを同じような演出を導出する構成としてもよい。但し、上記実施形態のチャンスモードは、確変モードに移行し得ない状態を耐えてもらう状態であって、当該チャンスモード（第３状態）に対し確変モード（第２状態）に移行する可能性の代わりになる付加価値を付けることで、チャンスモード（第３状態）における遊技性の向上、モチベーション低下の抑制等を図ることができる。尚、遊技者が専用の演出、及び、通常の演出（通常モード（第１状態）、確変モード（第２状態）、時短モード（第４状態）等で導出され得る演出）のいずれかを選択可能としてもよい。

【０６９５】

また、チャンスモードにおける専用の演出は、遊技者が所定の情報を入力操作可能な演出ボタン１２５や十字ボタン１２６（入力操作手段）を使用して選択した設定が反映されるカスタマイズ演出であることとしてもよい。この場合、チャンスモード（第３状態）の演出性等を高めるとともに、カスタマイズ演出を目的で遊技をしてもらうことにも期待することができる。

【０６９６】

尚、上記第１実施形態では、通常モードにおいて確変大当たりの大当たり状態に当選した場合、高入球状態を介して発生する大当たり状態の回数の高入球上限として１０回を設定するべく高入球上限カウンタに「１０」を設定し、高確率状態を介して発生する大当たり状態の回数の高確率上限として４０回を設定するべく高確率上限カウンタに「４０」を設定し、当該大当たり状態を含む大当たり状態の発生に際して１ずつ減算する。つまり、通常モードから高確率モードに移行すると、高確率状態が終了するまでの長さと、高入球状態が終了するまでの長さとが異なる。また、第１実施形態では、通常モードにおいて大当たり状態に当選した場合にチャンスモードに移行する場合があり、該チャンスモードから確変大当たり状態が発生した場合、高入球上限カウンタの値は「１０」とされるのに対し、高確率状態は開始されているので高確率上限カウンタの値は「４０よりも小さい値（例えば、チャンスモードに対応する大当たりが２回発生している場合（チャンスモードが

１回ループした場合）には３８）」となる。さらに、第２実施形態では、通常モードから確変モードと時短モードとに移行する場合があり、時短モードでは、確変モードとチャンスモードとに移行する場合があり、チャンスモードでは、チャンスモードと時短モードとに移行する場合があり、確変モードが開始される際の高入球上限カウンタの値、及び、高確率上限カウンタの値は一律ではない。

【０６９７】

ここで、第１条件が成立した（可変入球装置３３ａ、３３ｂ、３３ｃに遊技球が入球した）場合に第１通常対応（低確率での当否抽選）を実行可能な第１通常状態（低確率状態）と、第１条件が成立し（可変入球装置３３ａ、３３ｂ、３３ｃに遊技球が入球した）た場合に第１特定対応（高確率での当否抽選）を実行可能な第１特定状態（高確率状態）とに状態変化可能に構成され、第２条件が成立した（可変入球装置３３ａ、３３ｂ、３３ｃに遊技球が入球した）場合に第２通常対応（低確率での入球サポート抽選等）を実行可能な第２通常状態（低入球状態）と、第２条件が成立した（可変入球装置３３ａ、３３ｂ、３３ｃに遊技球が入球した）場合に第２特定対応（高確率での入球サポート抽選等）を実行可能な第２特定状態（高入球状態）とに状態変化可能に構成され、第１特定状態（高確率状態）と、第２特定状態（高入球状態）とが重複した状態（確変モード）とされることで、第１通常状態（低確率状態）、及び、第２通常状態（低入球状態）のうち少なくとも一方を含む状態（通常モード、チャンスモード、時短モード）よりも遊技者にとって有利な状態とされ、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態（確変モード）において、第１特定状態（高確率状態）が終了するまでの長さと、第２特定状態（高入球状態）が終了するまでの長さとが異なる、又は、異なる場合がある構成については特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。

【０６９８】

例えば、第２実施形態において通常モードからチャンスモードに移行し得るように構成してもよい。また、例えば、スロットマシンにおいて、回転する３つの回転体を停止させる順番を当てることで対応する小役を入賞させることができ、第１規定期間継続するアシストタイムと、遊技価値をベットすることなくもう一度ゲームを実行することが可能となるリプレイ小役の当選確率が高められ、第２規定期間継続するリプレイタイムとがあり、所定の契機（遊技価値が別途された状態におけるスタートレバーの操作）に基づいて、アシストタイムへの移行抽選に当選しリプレイタイムへの移行抽選で外れる場合と、リプレイタイムへの移行抽選に当選し、アシストタイムへの移行抽選で外れる場合と、アシストタイム、及び、リプレイタイムの両方への移行抽選に当選する場合とがあるように構成し、アシストタイムとリプレイタイムとが重複した状態（アシストリプレイタイム）はその他の通常遊技状態（ボーナスなどの特別遊技状態は除く）よりも有利となるような構成としてもよい。当該構成を採用する場合においても、アシストタイムの継続期間の初期設定値と、リプレイタイムの継続期間の初期設定値とが異なってたり、アシストタイムとリプレイタイムとが別々のゲームで開始されたりすれば、アシストリプレイタイムにおいて、アシストタイムの残り期間と、リプレイタイムの残り期間とが異なる場合の方が多くなる。尚、押し順を当てることで入賞する小役を規定ゲームの間に連続して入賞させることで遊技者に特典が付与されたり、リプレイ小役を入賞させることで別の小役に入球したことと同じ、又は、それに近い価値が付与され易い状態を設けたり、所定ゲーム間にリプレイ小役を規定数入賞させることで遊技者に特典が付与されたりするように構成してもよい。

【０６９９】

このような構成を採用する場合でも、第１特定状態（アシストタイム）と第２特定状態（リプレイタイム）とが重複したりしなかったりすることで遊技に抑揚をつけることができ、結果として、興趣の向上を図ることができる。さらに、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態が終了しても、第１特定状態又は第２特定状態の一方は継続する、又は、継続する場合がある。このため、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態から第１通常状態、かつ、第２通常状態に移行する場合に比べ、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態に近い状態での遊技により、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状

態の余韻を堪能してもらうことができる。さらに、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態の残り期間が一様ではないことから、前記重複した状態が終了したか否かの演出等を行うことができ、演出性の向上等を図ることもできる。尚、リプレイタイムとされる期間の残り期間を更新する契機と、アシストタイムとされる期間の残り期間を更新する契機とが異なっていてもよく、例えば、リプレイタイムとされる期間をリプレイタイムにおいてボーナスが第１規定回数発生するまでとし、アシストタイムとされる期間をアシストタイムにおいてリールを変動表示させて停止表示させることで行われるゲームを第２規定回数終了させるまでとしてもよい。但し、残り期間を更新する契機（基準）を揃えることで、残りの期間を把握し易くすることができる。

【０７００】

また、例えば、アシストタイムの終了後に、アシストタイムへの移行抽選が行われない、又は、第１確率で行われる状態に移行し、当該状態が所定期間（例えば、１００ゲーム等）継続するとともに、当該所定期間の終了後に、アシストタイムへの移行抽選が行われる、又は、第１確率よりも高い第２確率で行われる状態に移行するように構成してもよい。

【０７０１】

尚、上記実施形態では特に言及していないが、通常モードと、チャンスモードと、確変モード（第２実施形態では、さらに、時短モード）とで、パチンコ機１０の全面側の態様が変化するようになっている。分かり易い構成で言えば、装飾図柄表示装置４２の背景色、デザインの一部等が異なる。加えて、電飾や音声の態様も装飾図柄表示装置４２の変化に応じて変化する。また、上記実施形態では特に言及していないが、特別表示装置４３ａ、４３ｂ等の付近において、高確率状態か否かを示す確率教示ランプと、高入球状態か否かを示す入球教示ランプとを設けることとしてもよいし、かかる構成に代えて、確変モードであることを示す確変ランプと、チャンスモードであること示すチャンスランプと（第２実施形態では、時短モードであることを示す時短ランプ）と、通常モードであることを示す通常ランプ（省略して確変ランプ及びチャンスランプが消えていれば通常モードが確定するような構成でもよい）とを設けることとしてもよい。

【０７０２】

上記第１実施形態では、低入球状態から高入球状態に移行した場合には、高入球上限に達するまでは高入球状態が維持され、低確率状態から高確率状態に移行した場合には、高確率上限に達するまでは高確率上限が維持される。このため、高入球上限カウンタ、及び、高確率上限カウンタのうち、値が小さい方の上限カウンタで示される値を装飾図柄表示装置４２等（重複教示手段）で表示することにより、確変モードの残り期間を遊技者に教示することができる。この場合、確変モードの残り期間に関する情報に基づいて的確に遊技を進行させることができる。尚、高入球状態とされる期間や高確率状態とされる期間をそれぞれ一様の長さとするのではなく、抽選で決定される（例えば、大当たり回数による高入球上限が３回の場合と、５回の場合と、６回の場合と、１０回の場合とがあるように構成してもよい）ように構成してもよく、また、確変モードの期間が一様ではない構成では、確変モードの残り期間を教示することで奏される作用効果がより顕著に奏される。加えて、例えば、確変モードの残り回数が５回以上存在する場合に、専用の演出が導出される可能性があるように構成してもよい。つまり、遊技モードが大当たり状態を介して連続するほど遊技者にとって有利であり、確変モードの残り期間が長いことを遊技者に専用演出で教示することによってより気分よく遊技を行ってもらうことができる。尚、高入球上限に達するまでは高入球状態が維持されるが、高確率上限に達しなくても低確率状態に移行し得る構成としてもよいし、高確率上限に達するまでは高確率状態が維持されるが、高入球上限に達しなくても、低入球状態に移行し得る構成としてもよい。

【０７０３】

さらに、確変モードにおいて、確変モードの残り期間の教示が行われる状態と、確変モードの残り期間の教示が行われない状態と、確変モードの残り期間の示唆が行われる状態とが設けられていることとしてもよい。例えば、第１実施形態において、確変モードが残

り５回存在する際に、「残り５回」と表示する場合と、残り回数の表示を導出しない、或いは、「残り？回」と表示する場合と、「残り１回以上」と表示する場合とを設けてもよい。また、第２実施形態では、確変モードで大当たりした場合に、９割は確変モードに移行するが、１割はチャンスモードに移行する、つまり、第２実施形態では、確変モードの残り期間を教示することはできないが、第２実施形態でも高入球上限（８回）、及び、高確率上限（１５回）が設けられているため、高入球上限、及び、高確率上限のうち少ない方の値を教示することで、確変モードが最高で継続し得る期間が教示されることとなる。但し、第２実施形態では、あまり先の示唆までを行ってしまうと遊技者の感情を損ねるおそれがある（あと５回は継続し得るという教示を行い、次回の大当たり状態でチャンスモードに移行してしまうと、興趣の低下を招くおそれがあることから、次も確変モードに移行するチャンスがあることを示唆する程度とすることが考えられる）。但し、高入球上限に達する前に低入球状態に移行した場合には、一旦通常モードに移行しなくても、高入球上限カウンタの値が「０」になるまではチャンスモードから確変モードに移行し得る（第１実施形態のようにチャンスモードから確変モードに移行し得る振分けがあれば適用可能）。以上のように、確変モードの残り期間を教示したりしなかったり示唆に留めたりすることで、遊技性の多様化、演出機会の増加等を図ることができる。尚、例えば、高確率状態や高入球状態の終了契機が複数設けられる場合、例えば、大当たり状態が規定回数発生するまで、及び、変動表示が規定変動回数行われるまで、或いは、転落抽選に当選するまでのいずれかに該当した場合に低確率状態や低入球状態に移行するとともに、少なくとも確変モードから別の遊技モードへの移行のタイミングにおいて、確変モードが終了したか否かの演出を行うように構成してもよい。

【０７０４】

加えて、確変モードの残り期間を遊技者に教示、又は、示唆するか否かについて、遊技者が演出ボタン１２５や十字ボタン１２６（操作手段）を操作して行うボタン演出（操作演出）の結果に基づいて決めるように構成してもよい。例えば、確変モードが残り５回ある（第１実施形態で高入球上限カウンタの値が「５」で高確率上限カウンタの値が「５」以上）状態において、変動表示の開始に際して、確変モードの残り期間を教示する演出を行うか否かの抽選（既に残り期間が教示されている場合には当該抽選を行わない）を行い、当選した場合に変動表示の所定のタイミングで確変モードの残り期間の教示又は示唆についてのボタン演出を実行させるための処理、すなわち、装飾図柄表示装置４２において演出ボタン１２５の操作を促す表示を導出するとともに、演出ボタン１２５の操作を専用の受付状態とするための処理を行い、前記所定のタイミングが到来した場合に、ボタン演出を開始させ、ボタン演出期間中に演出ボタン１２５が操作されることで対応する乱数が取得され（１回だけでもよいし、期間中は何度でも取得可能としてもよいし、これらのどちらのするのかがボタン演出の実行の決定時に決定されることとしてもよい）、対応するテーブルを参照し、残り期間の教示又は示唆のパターンを決定する。当該パターンとしては、残り期間を教示する、残り期間を教示するが確定ではないような態様とする、残り期間よりも少なく示唆する、教示及び示唆のどちらも行わないのいずれかから乱数の値に基づいて選択される（先ず実行するしないを決めてからパターンを決定してもよい）。また、例えば、装飾図柄表示装置４２において、タイミングを合わせて演出ボタン１２５を操作する演出が導出され、タイミングを合わせて演出ボタン１２５が操作されることで確変モードの残り期間の教示や示唆が行われる構成としてもよい。この場合、遊技者の操作が遊技性に比較的大きく反映されることから、遊技意欲の向上等を図ることができる。さらに、例えば、確変モードか否かが分からない、又は、分かり難い状態が発生する構成（例えば、確変モード、及び、時短モードにあっても、確変モードに対応する態様と、時短モードに対応する態様の他に、確変モード及び時短モードとなる場合の一部で選択され、確変モード又は時短モードのどちらかには滞在していることを示す態様となる場合がある、或いは、確変モードの一部で時短モードと同じような態様となる場合がある）として、ボタン演出を導出して実は確変モードであったことを教示したり、さらには、確変モードの残り回数を教示又は示唆したりする（例えば、成功すれば確変モードの残り回数が１回以

上付与されるというボタン演出と、３回以上付与されるというボタン演出と、５回以上付与されるというボタン演出と、１０回付与されるというボタン演出とのいずれかのなかから残り回数と抽選とに応じて選択される）ことで、さらなる演出性の向上等を図ることができる。尚、第２実施形態では通常モードで確変モード又は時短モードに移行する可能性があり、すなわち、高入球状態が高確率状態に先行して開始される場合があり、第２実施形態でも高入球上限（８回）、及び、高確率上限（１５回）が設けられている（第２実施形態において、高確率状態の当否抽選の当選確率と、低確率状態の当否抽選の当選確率との差を小さくしてもよい）。ここで、高入球状態が先行してしまっている場合、確変モードの残り回数が少なくなってしまうことになり、時短モードと確変モードとの装飾図柄表示装置４２等の態様を同じ（高入球状態共通の態様である高入球ステージ）とする場合に、遊技者としては確変モードの残り回数が気掛かりになることから、残り期間の示唆を行う演出への興味を高めることができる。また、例えば、高確率状態に移行する際に高確率上限を複数パターン（残り４０回、３０回、２０回、１０回）のなかから選択し、高入球状態に移行する際に高入球上限を複数パターン（残り１０回、７回、６回、５回、３回、２回、１回）のなかから選択するように構成してもよい。さらに、期間Ａで大当たり状態となった場合には高確率状態及び高入球状態の残り回数が多いパターンが選択され易く、期間Ｂで大当たり状態となった場合には高確率状態の残り回数が多いパターンが選択され易く、期間Ｃで大当たり状態となった場合には高入球状態の残り回数が多いパターンが選択され易いように構成してもよい。

【０７０５】

尚、遊技モード移行の割合については特に限定されるものではないが、第２実施形態に関しては、一旦、確変モードに移行してしまえば、大当たり状態の後、９割の確率で確変モードに移行することから、確変モードが（大当たり状態を介して）連続して発生することにも期待することができ、遊技に十分な抑揚を付加することができる。ちなみに、上記実施形態では、確変モードが連続し過ぎて射幸性が高くなり過ぎてしまう懸念を払拭するべく高入球上限及び高確率上限が設定されるが、上限の設定を行わないように構成してもよい。また、大当たり回数での上限に代えて変動回数での上限としたり、高入球状態の転落抽選を行ったりすることで、大当たり回数での上限を設けなくても、射幸性の抑制を図る遊技バランスとすることもできる。さらに、第２実施形態では、通常モードで大当たり状態が発生した場合に５割の確率で確変モードに移行する上、確変モードに移行しなくても、大当たり状態とされた場合に９割の確率で確変モードに移行する時短モードに移行するようになっている。このため、通常モードにおいて大当たり状態を発生させさえすれば、いきなり確変モードに移行しなくても時短モードには移行する（又は、チャンスモードや通常モードに移行する振分けを設ける等して、それでも確変モードや時短モードの振分けが多いような構成としてもよい）ことから、どちらにしても通常モードから確変モードに移行するまで（目標とするところまで）に遠くないという印象を与えることができ、また、実際に移行する可能性も高い。従って、通常モードに対するイメージを向上させることができ、遊技を始めてみようという意欲の向上等を図ることができる。さらに、チャンスモードでは、５割の確率でチャンスモードをループすることから、チャンスモードで射幸性を抑制する作用効果がより奏される。加えて、時短モードは、確変モードに移行させる好機であるが、１割でチャンスモードに移行させてしまう可能性もあり、遊技者にとっての有利さが大きく異なる（時短モードからチャンスモードに移行させてしまうと、もう一度時短モードに戻さなければ確変モードに移行させられないことから、高入球上限、ひいては、確変モードの残り回数が減ってしまう）。このため、時短モードにおける遊技性を大いに高めることができる。

【０７０６】

なお、上述した実施形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。

【０７０７】

（ａ；大当たり種別）上記第１実施形態では、通常モードに移行する大当たり種別が設けられていないが、設けることとしてもよい。尚、確変モードやチャンスモードにおいて

通常モードに移行する大当たり種別に当選すれば、高入球上限カウンタ、及び、高確率上限カウンタが初期化され（特定値が記憶され）、確変モードに当選し得る状態とされる。

【０７０８】

さらに、上記第１実施形態では、高確率上限、及び、高入球上限がリセットされる（高確率上限カウンタ、及び、高入球上限カウンタに初期値が設定される）こととなる「２ＲＳＲ」が第１当否抽選で当選した場合に発生し得るように構成されているが、第２当否抽選でも当選し得るように構成してもよいし、高確率上限、及び、高入球上限がリセットされるような大当たり種別を省略してもよい。

【０７０９】

また、上記第２実施形態では、通常モードにおける第１当否抽選で当選した場合にチャンスモードに移行する大当たり種別が設けられていないが、設けられていることとしてもよい。例えば、通常モード、及び、時短モードのどちらかにおいて、チャンスモード、及び、確変モードのどちらかに当選した場合に、高確率上限カウンタに「１５」が設定され、通常モード、及び、チャンスモードのどちらかにおいて、時短モード、及び、確変モードのどちらかに当選した場合に、高入球上限カウンタに「８」が設定されるように構成してもよい。

【０７１０】

尚、上記第１実施形態では、高確率上限カウンタ、及び、高入球上限カウンタのうち高入球上限カウンタが「０」になったとしても、高確率上限カウンタが「１以上」であれば、高確率上限カウンタが「０」で維持される（高確率上限カウンタが「０」になったところで高確率上限カウンタ、及び、高入球上限カウンタに非使用の状態を示す特定値が設定される）。これに対し、上記第２実施形態では、高確率上限カウンタ、及び、高入球上限カウンタのうち一方の値が「０」になれば、他方の値に関係なく、その時点で前記一方に特定値が設定される。つまり、第２実施形態では、高入球状態ではない状態で高入球状態に対応する大当たり状態が発生した場合には、当該大当たり状態の終了後に必ず高入球状態に移行し、高確率状態ではない状態で高確率状態に対応する大当たり状態が発生した場合には、当該大当たり状態の終了後に必ず高確率状態に移行する。

【０７１１】

尚、上記第２実施形態において、第２当否抽選に当選した場合の大当たり種別のいずれか（２ラウンドの大当たり）の大当たり状態と、第２補助当否抽選で当選した場合の小当たり状態との可変入賞装置３２ａ、３２ｂの開閉パターンを同じ、又は、ほぼ同じとなるように構成してもよい。この場合、確変モード等において第２当否抽選の大当たりに当選したのか、或いは、第２補助当否抽選の小当たりに当選したのかといった演出を行うことができ、演出性の向上等を図ることができる。

【０７１２】

また、大当たり状態や小当たり状態の可変入賞装置３２ａ、３２ｂの開閉パターンについては特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。例えば、第２実施形態では、小当たり状態が発生した場合に第２可変入賞装置３２ｂが開状態とされるが、第１可変入賞装置３２ａが開状態とされるように構成してもよい。この場合、高確率状態が付与される契機とされる第２可変入賞装置３２ｂを小当たり状態で開放されるものとは区別することができ、小当たり状態で第２可変入賞装置３２ｂが開状態とされることで高確率状態が付与されるものと勘違いすることを抑止することができる。

【０７１３】

尚、通常モードで（本来は発生することを意図していない）第２当否抽選に当選することで発生する大当たり状態は、当該大当たり状態において獲得可能な遊技球の数が、第１当否抽選に当選することで発生する大当たり状態よりも少なく設定されていること（或いは、第１当否抽選に当選することで発生する大当たり状態のうち最も遊技球の獲得数の少ない大当り状態と同じであること）としてもよい。

【０７１４】

また、高確率状態において実行可能な変動表示の回数の上限（高確率変動上限）や、高

入球状態において実行可能な変動表示の回数の上限（高入球変動上限）を定めるように構成してもよい（大当たり状態でリセット、又は、再設定）。つまり、確変モードにおいて第１又は第２特別表示装置４３ａ、４３ｂの変動表示が１００回行われた場合に、高確率変動上限かつ高入球変動上限に達して通常モードに移行したり、高確率変動上限にのみ達して時短モードに移行したり、高入球変動上限のみに達してチャンスモードに移行したりするように構成してもよい。

【０７１５】

（ｂ；高入球上限、高確率上限）上記第１実施形態では、高入球上限が高確率上限よりも短く設定されているが、同じとしてもよいし、高確率上限の方が短く設定されてもよい。さらに、高入球上限、及び、高確率上限の具体的な条件は特に限定されるものではなく、例えば、第１実施形態において、確変モードで第２当否抽選に当選した場合に、チャンスモードに移行する振分けが存在するような場合に、チャンスモードに移行しても、高入球上限カウンタの値が維持され、チャンスモードで確変モードに移行する振分けに当選した場合に、高入球上限カウンタのカウントが再開されるように構成してもよい。尚、上記第２実施形態において、高入球上限、及び、高確率上限を省略することも可能である。また、高入球上限、及び、高確率上限に対して特定値を設定する代わりに、高入球上限、及び、高確率上限のカウント中であるか否かを示す高入球カウントフラグ、及び、高確率カウントフラグを設け、上記第１実施形態で前記特定値以外が設定されたタイミングで高入球カウントフラグ、及び、高確率カウントフラグをオン設定し、前記特定値が設定されたタイミングで高入球カウントフラグ、及び、高確率カウントフラグをオフするような構成としてもよい。

【０７１６】

尚、各遊技モードにおいて大当たり状態に当選した場合の大当たり種別の振分けや大当たり種別の内容等については特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。例えば、通常モードの第１当否抽選で大当たりすると、２割で２ラウンドの大当たり状態で時短モードが付与される大当たりとなり、７割で２ラウンドの大当たり状態でチャンスモードが付与される大当たりとなり、１割で１０ラウンドの大当たり状態で確変モードが付与される大当たりとなり、時短モードの第２当否抽選で大当たりすると、５割で１０ラウンドの大当たり状態で確変モードが付与される大当たりとなり、５割で２ラウンドの大当たり状態でチャンスモードが付与される大当たりとなり、チャンスモードの第１当否抽選で大当たりすると、３割で２ラウンドの大当たり状態で確変モード（高入球上限到達状態ではチャンスモード）が付与される大当たりとなり、５割で２ラウンドの大当たり状態でチャンスモードが付与される大当たりとなり、２割で２ラウンドの大当たり状態で時短モードが付与される大当たりとなり、確変モードの第２当否抽選で大当たりすると、１０割で１０ラウンドの大当たり状態で確変モードが付与される大当たりとなるような構成としてもよい（高確率状態の初当たり時（低確率状態からの移行時）に高確率上限が３０回に設定され、高入球状態の初当たり時（低入球状態からの移行時）に高入球上限が１０回に設定される）。この場合、高確率カウンタの設定が先行する場合と、高入球カウンタの設定が先行する場合と、高確率カウンタ、及び、高入球カウンタの設定が同じタイミングで行われる場合とがある。尚、高入球上限に達した後、積極的に高確率カウンタの減算が行われるように、チャンスモードで第１当否抽選に当選した場合に高確率状態が付与される大当たり種別が選択される割合を高めることが望ましい。

【０７１７】

また、例えば、通常モードの第１当否抽選で大当たりすると、３割で１０ラウンドの大当たり状態で通常モードが付与される大当たりとなり、７割で１０ラウンドの大当たり状態でチャンスモードが付与される大当たりとなり、チャンスモードの第１当否抽選で大当たりすると、４割で２ラウンドの大当たり状態で確変モード（高入球上限到達状態ではチャンスモード）が付与される大当たりとなり、３割で２ラウンドの大当たり状態でチャンスモードが付与される大当たりとなり、３割で２ラウンドの大当たり状態で通常モードが付与される大当たりとなり、確変モードの第２当否抽選で大当たりすると、１０割で１０

ラウンドの大当たり状態で確変モードが付与される大当たりとなるような構成としてもよい（高確率状態の初当たり時（低確率状態からの移行時）に高確率上限が２０回に設定され、高入球状態の初当たり時（低入球状態からの移行時）に高入球上限が５回に設定される）。この場合、通常モードからは確変モードに移行しない。つまり、確変モード期間から高入球上限の到達によりチャンスモード期間に移行し、さらに、チャンスモード期間から通常モードに移行しただけでは、再び確変モード期間には移行させられず、通常モードでチャンスモードに当選してからチャンスモードで確変モードに当選する必要がある。また、チャンスモードでの大当たりの３割で通常モードに移行する可能性があり、高確率上限に到達する前に通常モードに移行する可能性が高い。

【０７１８】

（ｃ；特図１特図２同時変動）上記実施形態では、第１特別表示装置４３ａの特別図柄の変動表示（第１変動表示）、及び、第２特別表示装置４３ｂの特別図柄の変動表示（第２変動表示）を並行して実行可能に構成されているが、一方が変動表示されている場合には、他方が変動表示されない（待機される）ように構成してもよい。また、一方の変動表示が大当たり状態、又は、小当たり状態に対応する場合のみ、他方の変動表示を開始させないような構成としてもよい。さらに、上記実施形態では、一方の変動表示が大当たり又は小当たりに対応する態様で停止表示された場合に、他方の変動表示を外れの態様で強制的に停止表示させ、当該他方の変動表示の変動情報が大当たり状態終了後に消去されるように構成されているが、一方の変動表示が大当たり又は小当たりに対応する態様で停止表示された場合に、他方の変動表示を中断に対応する態様で停止表示させ（或いは変動させ続け）、その時点の変動情報（残りの変動時間等）を保存し、大当たり状態終了後に、他方の変動表示を中断された時点から再開させるような構成としてもよい。尚、中断された他方の変動表示は、当たり状態終了後に最初から実行されることとしてもよい。この場合、変動表示を強制的に停止させる（強制終了させる）のではなく、中断させる（変動表示を消去しない）という方法を採用しつつ、中断された変動表示が中途半端に行われてしまうといった事態を回避することができる。

【０７１９】

尚、通常モード及びチャンスモード（第２変動表示だけを変動表示させることができるような場合）の第２変動時間を、１パターンではなく、複数パターン設ける（例えば、大当たりに対応する場合には、８分、８分３０秒、９分、９分３０秒、１０分のいずれかであり、外れに対応する場合には、５分、６分、７分、８分、８分３０秒、９分、９分３０秒、１０分のいずれか）ことで、比較的長い時間に設定される変動表示の停止タイミングを見計らってパチンコ機１０に戻って第２変動表示の結果を確認することを繰り返すといった行為を実行し難くすることができる。尚、１０分を超える変動時間を設定可能としてもよい。また、その他の状況の変動時間についても特に限定されるものではなく、機種毎に適宜設定可能である。

【０７２０】

（ｄ；当否抽選の当選確率）当否抽選の当選確率については特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。但し、確変モードにおいて第２当否抽選の結果が反映され易いように、確変モードでは、第１変動表示が開始されてから終了するまでの間に、確変モードにおける当否抽選の確率を分数にして分子を１にした場合の分母の数の２倍以上（１００倍以下）の回数の第２変動表示を実行可能に構成されていることが望ましい。さらに、２倍に代えて、３倍、５倍、１０倍、或いは、２０倍等とすることで、確変モードにおいて第２当否抽選の結果が反映されるといった事態をより一層抑止することができる。

【０７２１】

また、上記実施形態では、補助当否抽選（小当たり抽選）の当選確率についても特に限定されるものではなく、例えば、上記実施形態では、チャンスモード（高確率状態）の小当たり確率が１００／１００であったが、外れる場合もあるように構成してもよい。加えて、上記第２実施形態において、通常モードの第１変動表示に対応する小当たり確率をより高く設定し（１００％～５０％程度とし）、小当たり状態に際して開状態とされる第２

可変入賞装置３２ｂの開放時間をほぼ入球が見込めないように短く設定する（０．１秒程度とする）こととしてもよい。つまり、通常遊技状態において第２変動表示を複数保留記憶可能としてしまうと、第１変動表示を全て消化した後も、複数の第２変動表示が残された状態とされることが考えられる。そこで、第１変動表示の小当たりで第２変動表示の保留を極力消すような構成とすることが望ましい。

【０７２２】

さらに、上記第１実施形態において第２始動入球装置３３ｃへの遊技球の入球に基づいて第２補助当否抽選（小当たり抽選）が行われるように構成してもよいし、第１補助当否抽選を省略してもよい。加えて、上記第２実施形態において、第１補助当否抽選、及び、第２補助当否抽選のうち一方又は両方を省略することとしてもよい。尚、入球サポート抽選の当選確率についても特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。

【０７２３】

（ｅ；高確率上限到達時の移行先）上記実施形態において高入球上限に到達した場合の大当たり状態終了後の移行先の遊技モード、及び、高確率上限に到達した場合の大当たり状態終了後の移行先の遊技モードについては特に限定されるものではなく、高入球上限に到達した場合には、低入球状態に移行し、高確率上限に到達した場合には、低確率状態に移行するように構成されていればよい。

【０７２４】

例えば、上記第２実施形態では、チャンスモードにおいて高確率上限に到達した場合に、高確率上限に到達していない状態であれば「２ＲＳＣ」とされる筈の選択が行われた場合（「２ＲＳＣ」に対応する変動種別カウンタＣ２の値であった場合）には「２ＲＮ」が選択されるようになっているが、「２ＲＮＪ」が選択されるように構成してもよい。この場合、高確率上限に到達した場合の状況を上記第２実施形態よりも遊技者にとって有利なものとすることができる。

【０７２５】

尚、上記第１実施形態、及び、上記第２実施形態では、確変モードからの移行先は基本的には（高確率上限に達していない限り）チャンスモードとなっているが、通常モードや時短モードに移行し得る構成としてもよい。但し、確変モードに移行する振分けが非常に少ない（確変モードへの振分けをなくしてもよい）チャンスモードに移行させることで、確変モード期間に持ち球の増減を抑制する期間を設けて、射幸性が高くなり過ぎることを抑制するといった作用効果がより確実に奏される。

【０７２６】

（ｆ；第２始動入球装置の配置等）上記実施形態では、第２始動入球装置３３ｃがゲート型に構成されるとともに、第２始動入球装置３３ｃの直下方に第１サポート始動入球装置３３ｂが設けられ、第２始動入球装置３３ｃに入球した（通過した）遊技球が第１サポート始動入球装置３３ｂにも必ず入球するように構成されているが、特にかかる構成に限定されるものではない。例えば、第２始動入球装置３３ｃを第１サポート始動入球装置３３ｂから離間させて設けたり、第２始動入球装置３３ｃを入球した遊技球を遊技領域の外部に排出する（その代わりに賞球を付与する）入賞口として構成したりすることとしてもよい。尚、例えば、第１サポート始動入球装置３３ｂに羽根部材３７を設ける代わりに第２始動入球装置３３ｃに羽根部材を設けることとしてもよい。

【０７２７】

但し、第２始動入球スイッチ２２４ｃの検知が行われた場合には、第１サポート始動入球スイッチ２２４ｂ（又は、第１通常始動入球スイッチ２２４ａ）の検知も行われるように構成するか、第１サポート始動入球スイッチ２２４ｂ（又は、第１通常始動入球スイッチ２２４ａ）の検知が行われた場合にのみ、第２始動入球スイッチ２２４ｃの検知が行われるように構成するかすることが望ましい。例えば、遊技領域の右側方領域において、右打ちされた遊技球が案内される場合がある（ほぼ）一本道の案内通路が設けられ、該案内通路の上流側において遊技球が通過可能な第１始動入球装置が設けられ、案内通路の下流側において遊技球が入球可能な第２始動入球装置が設けられ、第１始動入球装置と、第２

始動入球装置との間に、上記実施形態の第１サポート始動入球スイッチ２２４ｂの羽根部材の代わりとなるシャッタを設け、シャッタが遊技領域に突出した状態（開状態）とされた場合には、第１始動入球装置を通過した遊技球が第２始動入球装置に入球し、シャッタが遊技領域外に退避した状態（閉状態）とされた場合には、第２始動入球装置を通過した遊技球が第２始動入球装置に至る前に案内通路外に排出されるように構成してもよい。

【０７２８】

（ｇ；第１始動入球手段が１つ）上記実施形態では、第１始動入球装置が２つ（第１通常始動入球装置３３ａ、及び、第１サポート始動入球装置３３ｂ）設けられているが、第１始動入球装置を１つとしてもよい。例えば、上記第１実施形態の第１通常始動入球装置３３ａの位置に第１サポート始動入球装置３３ｂを設け、左打ち、及び、右打ちのどちらからでも遊技球が入球し得るように構成する。

【０７２９】

この場合にも、通常モードでは、左打ちをして、一般入賞装置３１に遊技球を入球させつつ第１サポート始動入球装置３３ｂへの入球を目標とする。確変モードでは右打ちをして開状態とされた第１サポート始動入球装置３３ｂへの入球で球減りを抑制しつつ（右打ちしてその他の入賞口に入球しなかった遊技球が第１サポート始動入球装置３３ｂにかなりの高確率で（ほぼ全てが）入球するような構成とすることが望ましい）第２始動入球装置３３ｃへの入球で大当たり状態を目指す。チャンスモードでは右打ちをして、小当たりに伴い開状態とされる第２可変入賞装置３２ｂへの入球を図りつつ、第１サポート始動入球装置３３ｂへの入球で第１当否抽選の当選を目指す。従って、第１サポート始動入球装置３３ｂ、スルーゲート３４を効果的に設置しつつ、以上のような遊技性に従って遊技者に遊技を行ってもらうことができる。

【０７３０】

尚、第１サポート始動入球装置３３ｂは、左側にのみ羽根部材３７を備えることとし、左打ち及び左打ちのどちらからでも、閉状態にある第１サポート始動入球装置３３ｂの上方から遊技球が第１サポート始動入球装置３３ｂに入球可能であり、高入球状態では、右打ちをすることで、遊技球が開位置にある羽根部材３７に案内されて第１サポート始動入球装置３３ｂに入球され易くなるような構成としてもよい。

【０７３１】

（ｈ；転落抽選）上記実施形態において、高確率状態では、当否抽選（及び小当たり抽選）に当選しなかった場合に、高確率状態から低確率状態、かつ、低入球状態へ移行させるか否かの転落抽選が行われることとしてもよい。さらに、大当たり状態の後、高確率状態において、変動表示が規定回数行われるまでは、前記転落抽選の結果に関わらず、高確率状態が維持される保証期間とされる（高確率状態において変動表示が規定回数行われる間に転落抽選に当選していた場合には、変動表示が規定回数行われた後に、低確率状態に移行する）こととしてもよい。

【０７３２】

当該構成を採用する場合、チャンスモードにおいて、転落抽選に当選することで、通常モード（低確率状態）に移行させ、高確率上限をリセットすることができる。従って、大当たりすれば確変モードが付与され得る状態に移行する状態とすることができ、遊技意欲の向上、遊技性の向上等を図ることができる。さらに、保証期間を設け、特に、保証期間で十分に当否抽選に当選する確率としておけば、確変モードにおいて、高入球上限が全うされる前に通常モードに移行してしまうといった事態の発生を抑制することができる。また、保証期間により、例えば、大当たり状態の終了後に、すぐに転落抽選に当選して、通常モードに移行してしまうといった事態を回避することができ、持ち球が大幅に増え得る期間の後に、持ち球の増加が抑制される期間を設けることで、持ち球のある程度以上の増加を抑制するといった作用効果が極力守られるようにすることができる。

【０７３３】

尚、「高確率状態において、転落抽選にて当選する確率は、当否抽選に当選する確率よりも低く構成されていること」としてもよい。この場合、保証期間が過ぎても当否抽選に

当選する可能性の方が高く、例えば、確変モードで保証期間が過ぎた場合の遊技者の興趣低下を抑制することができる。また、チャンスモードでの転落抽選を採用する場合には、「２ＲＳＲ」の大当たり種別を設定しなくても、高確率上限に到達する前に通常モードに移行して、再度確変モードを狙う状態とすることができるため、「２ＲＳＲ」の大当たり種別を省略してもよい。

【０７３４】

（ｉ；確変モードで長時間の離席注意）上記実施形態において、確変モード（時短モードを設定する場合には時短モードを含む）において、第１変動表示が停止表示されるまでの時間を表示可能としたり、第１変動表示が停止表示されることの注意点（確変モード以外の遊技モードに移行する可能性があること）を教示可能としたりするサブ制御装置２６２の機能（注意喚起手段）を備えていることとしてもよい。この場合、例えば、確変モードにおいて、遊技者が席を外している間に１０分が経過して第１変動表示が停止表示されてしまい、ここで、第１当否抽選に対応する大当たり状態（６５．５％の振分けがある「２ＲＳＣ」）が発生し、チャンスモードに移行してしまうといった事態を抑止することができる。

【０７３５】

尚、確変モード（及び時短モード）の開始にあたり、遊技球を発射させるまでは（右打ちされた遊技球が所定の検知手段により検知されるまでは）、第１変動表示、及び、第２変動表示の開始が待機されるように構成してもよい。

【０７３６】

（ｊ；高確率残存表示）上記第１実施形態のチャンスモード等において、高確率上限までの残り期間を教示する高確率残存表示を導出可能に構成されていることとしてもよい。該高確率残存表示は、装飾図柄表示装置４２で導出してもよいし、別途の表示装置（液晶表示装置、セグメント表示装置等）で導出してもよい。この場合、どの程度チャンスモードを繰り返しそうであるのかを把握することができ、チャンスモードで空いているパチンコ機１０を遊技するのか否か、チャンスモードを継続するか否か等の判断を行い易くすることができる。尚、高確率残存表示は、表示される場合と、表示されない場合とがあることとしてもよい。この場合、新たな演出を追加すること（例えば、演出成功で高確率残存表示が表示されるようにすること）ができ、演出性の向上等を図ることができる。また、演出ボタン１２５を操作することで高確率残存表示が導出されるように構成してもよい。この場合、通常時には高確率残存表示で表示画面が視認し難くなるといった事態を回避することができる。

【０７３７】

（ｋ；高入球残存表示）さらに、高入球上限までの残り期間を教示する高入球残存表示を導出可能に構成されていることとしてもよい。該高入球残存表示は、装飾図柄表示装置４２で導出してもよいし、別途の表示装置（液晶表示装置、セグメント表示装置等）で導出してもよい。この場合、高入球状態があとどの程度続き得るのかを把握して、低入球状態への移行の心構え（理解）をしてもらうことができる。従って、突然に確変モードからチャンスモードに移行して、興趣の低下等を招くといった事態を抑止することができる。尚、高入球残存表示は、表示される場合と、表示されない場合とがあることとしてもよい。この場合、新たな演出を追加すること（例えば、演出成功で高入球残存表示が表示されるようにすること）ができ、演出性の向上等を図ることができる。

【０７３８】

（ｌ；装飾図柄表示装置の演出表示）装飾図柄表示装置４２の演出表示の内容等は特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。但し、チャンスモードにおいては、持ち球の大幅な増加以外のところで遊技への興味を高めてもらうべく、専用の演出を設ける等、演出を充実させることが望ましい。例えば、チャンスモードにおいて、演出ポイントを貯める、或いは、貯め易い演出があり、チャンスモード以外の状態において、前記演出ポイントを保有している状態において大当り状態に当選した場合に、前記演出ポイントの数値に応じた演出が導出可能に構成されていることとしてもよい。この場合、チャンスモー

ドにおける遊技意欲の向上等を図ることができる。尚、演出ポイントの数値に応じた演出としては、例えば、大当たり状態中に珍しい演出が出る、大当たり状態中に用意された複数の演出モードの中から任意の演出モードを選択可能になる（選択肢が増える）、パチンコ機１０（内枠１２）の後面側に設けられた設定変更ボタンの（操作を含む）操作により当否抽選の当選確率を複数段階で設定可能な構成において、前記当選確率の設定を示唆、又は、教示する演出が導出される（演出ポイントが多いほど高信頼度の演出が導出される等）等が挙げられる。

【０７３９】

尚、装飾図柄表示装置４２の演出表示としては、装飾図柄が変動表示を開始してから停止表示されるまでの間に、キャラクタ等が登場するスーパーリーチ演出が導出されることで大当たり状態発生への期待度が高められ、また、キャラクタや装飾図柄による所定の挙動による示唆演出（予告演出）が行われる場合にも大当たり状態発生（或いはスーパーリーチ演出発生、特定のスーパーリーチ演出の発生等）への期待度が高められる。さらに、一般に、スーパーリーチ演出は、変動表示の終了まで導出されるが、変動表示の終了よりも早くに終了する（最後は基本的に装飾図柄（と背景）の表示となる）ような構成としてもよい。例えば、外れとなることを教示する場合には、変動表示の直前でキャラクタが画面から退出するような演出が行われるように構成してもよいし、演出ボタン１２５を操作するボタン演出が導出され、ボタン演出で成功する場合（ボタン演出の動作に基づく抽選が行われ、当該抽選では、大当たり状態となる場合には外れとなる場合よりも成功するパターンが選択され易くされる）にスーパーリーチ演出（スーパーリーチ演出と並行して行われるボタン演出に対応して変動表示において継続表示されるような演出（メインのキャラクタとは別にサブキャラクタが増えていく等）でもよい）が継続し、ボタン演出で失敗する場合にスーパーリーチ演出が終了するような構成としてもよい。また、示唆演出（変動表示の所定のタイミングで発生した場合にはスーパーリーチが発生し、また、示唆演出の態様によって大当たり状態の期待度が変化するようなもの、或いは、演出ボタン１２５の操作に基づいて導出されるようなもの等）は、基本的に、変動表示において比較的短い期間に導出されるだけであるが、何らかの形で変動表示の最後まで導出され続ける（例えば登場したキャラクタが比較的小さくなって画面の一部に表示され続ける等）ように構成してもよい。

【０７４０】

加えて、演出表示のチャンスアップパターンとして、装飾図柄の変動表示とともに、所定の演出の開始（所定の演出の終了）までのタイミング（残り時間等）を教示するタイマ演出を導出するように構成してもよい。つまり、続く程（重ねる程）大当たり期待度が高まる演出（ステップアップ演出、疑似連演出等）とともにタイマ演出が導出されることで、タイマ演出の残り期間がある場合には、ステップアップ演出が継続されてより期待度の高いものになることを予測することができる。ちなみに、ステップアップ演出や疑似連演出の後、変動表示の結果を教示するストーリー演出等が開始される。

【０７４１】

また、例えば、装飾図柄表示装置４２において、第１タイマ表示部と、第２タイマ表示部とを備え、タイマ演出では、基本的には第１タイマ表示部が使用され、チャンスアップパターンとして、第２タイマ表示部が使用される（第３タイマ表示部を設けることも可能である）。第１タイマ表示部が表示されることなく第２タイマ表示部が表示されるパターンがあってもよいが、基本的には、第１タイマ表示部が表示された後に第２タイマ表示部が表示される。各タイマ表示部は、カウントが進行している状態と、カウントが「０」になった状態と、カウントが開始される前の「準備中」が表示される状態とがあり、カウントが開始されるタイミングは特に限定されるものではないが、カウントが「０」になるタイミングは、所定の演出が開始される、或いは、所定の演出の結果が教示されるタイミングとされる。また、第１タイマ表示部と、第２タイマ表示部とが重複して表示されることで、見た目のインパクトを高めて演出性の向上が図られる上、第１タイマ表示部のみが表示される場合に比べ、大当たり期待度が高くなるように設定されている。例えば、変動表

示の開始時から装飾図柄の第１停止までの間に第１タイマ表示部が表示されてカウントが開始され、その後、リーチ状態が発生して次の演出に移行するまでの段階として、仮のリーチ状態を発生させては解除することを０回～３回程度繰り返す疑似連演出があり、例えば、第１タイマ表示部の値が「０」になるまでは、かかる疑似連演出が継続し（回数が多い程チャンスアップ）、第１タイマ表示部の値が「０」になると、リーチ状態が発生（第２停止）して、リーチ演出に発展する。また、第１タイマ表示部の表示タイミングから装飾図柄の第２停止までの間に第２タイマ表示部が表示されてカウントが開始され（第２タイマ表示部の残り時間は、第１タイマ表示部の残り時間よりも多い）、リーチ状態が発生してリーチ演出が進行している場合に、第２タイマ表示部の値が「０」になるまではリーチ演出が継続し、第２タイマ表示部の値が「０」になるタイミングで、例えば、リーチ演出がさらに期待度の高いパターンに発展する。

【０７４２】

第１、第２タイマ表示部は、表示と同時に残り時間の表示が導出される場合と、「準備中」が表示される場合とがあり、第２タイマ表示部の方が「準備中」で表示されるパターンが多くなっている。さらに、第２タイマ表示部のカウントダウンの処理は開始しているが表示はせずに、遊技者の演出ボタン１２５の操作を契機として第２タイマ表示部を表示させる構成としてもよい。加えて、第１タイマ表示部の表示中に第２タイマ表示部が「準備中」として表示されている間、演出ボタン１２５の操作で第２タイマ表示部等の初期値を増やすような演出を行ってもよい。また、第１タイマ表示部のカウントダウン表示と、第２タイマ表示部の「準備中」の表示とが重複している場合に、装飾図柄表示装置４２のその他の表示領域の表示態様によって第２タイマ表示部のカウントダウンが始まる初期値の大きさが示唆される。例えば、疑似連が続く回数が多い程、第２タイマ表示部の値が大きくなり易く、ミニキャラクタが所定の演出を成功させる等した場合にも第２タイマ表示部の値が大きくなり易い。

【０７４３】

尚、装飾図柄表示装置４２による演出表示において、装飾図柄の変動表示に導出される演出の数が多い程大当たり期待度が高く、また、該演出の種類によっても大当たり期待度が異なるような場合に、どれほどの演出が重複しているのか、これまでにどのような演出が重複したのか、或いは、これからどのような演出が導出される予定なのかを教示、又は、示唆可能な構成としてもよい。また、スーパーリーチ演出は発生した場合には、ボタン演出やカットイン演出等のサブ的な演出が発生し易く、さらに、スーパーリーチ演出のなかでもチャンスアップパターンが導出され易いパターン等が設定されることとしてもよい。加えて、例えば、演出ボタン１２５を操作することで対応する表示オブジェクトが導出される示唆演出が導出された場合、当該示唆演出期間中は、演出ボタン１２５を操作することで対応する表示オブジェクトが何度でも導出されること（演出ボタン１２５を操作すると該当する表示オブジェクトが導出される期間とされる）としてもよい。

【０７４４】

（ｍ；通常モード時の右打ちの監視）上記第１実施形態において、少なくとも通常モードにおいて、遊技球を遊技領域に向けて発射させた数である発射数、第１通常始動入球装置３３ａ、及び、第１サポート始動入球装置３３ｂに遊技球が入球した数である第１入球数、第２始動入球装置３３ｃに遊技球が入球した数である第２入球数をカウントし、当該カウントに対応する情報をパチンコ機１０の外部に出力可能とする発射監視手段（これらのカウントを行い、該カウントに基づく情報を外部端子板２４０を介してホールコンピュータ等に出力する主制御装置２６１の機能）を備えていることとしてもよい。

【０７４５】

この場合、通常モードにおいて、遊技球を第２始動入球装置３３ｃに入球させ、第２当否抽選での当選を狙う（例えば、第２変動表示が約１０分の場合に、１０分間に遊技球を第２始動入球装置３３ｃに入球させるまでの数個を発射させるだけの遊技を繰り返す）といったパチンコ機１０の稼働低下を招く迷惑行為を遊技ホール側で把握することができる。これにより、遊技ホール関係者が、適宜好適な対処を行うことができる。

【０７４６】
（ｎ；装飾図柄表示装置の演出）上記実施形態では、装飾図柄表示装置４２において、通常モード及びチャンスモードにおける第２演出変動表示を導出せず、確変モードにおいて第１変動表示を導出しない構成とされているが、導出してもよい。上記実施形態では、通常モードのデモ画面表示中に大当たり状態が発生しても、装飾図柄表示装置４２において大当りに対応する演出を導出しない構成となっているが、確変モードやチャンスモードでもデモ画面表示に移行する場合があり、デモ画面表示中の大当たりは、どの遊技モードでも、装飾図柄表示装置４２の演出が導出されない構成となっていてもよい。また、デモ画面表示中の大当たりであっても、それに対応する装飾図柄表示装置４２の演出が行われるように構成してもよい。尚、通常モードの第２当否抽選の当選に対応する大当たり状態で開状態とされる第１可変入賞装置３２ａのパチンコ機１０前方からの視認性を低下させる目隠し手段（遊技盤３０の前面側に遊技盤３０前面から離間するプレートを取り付ける、ガラスユニット１３７の該当箇所にシールを貼る、遊技領域の前方に透過型の液晶表示装置やＥＬ表示装置を設けて、該当のタイミングで視認性を低下させる等）を設けることとしてもよい。
【０７４７】
（ｏ；可変入賞装置）上記実施形態では、第１通常始動入球装置３３ａの右下方位置に設けられた第１可変入賞装置３２ａと、センターフレーム４７の右下部に設けられた第２可変入賞装置３２ｂとを備えるよう構成されているが、可変入賞装置の構造、配置、数等は特に限定されるものではなく、パチンコ機１０の機種毎に適宜変更可能である。例えば、第２可変入賞装置３２ｂをセンターフレーム４７から右方に離間した位置に設けるとともに、遊技盤３０を前後方向に貫通する大入賞口と、大入賞口を開閉させる略板状のシャッタとを備えるように構成してもよい。
【０７４８】
（ｐ；保留記憶）上記第１実施形態では、第１変動表示を４つ保留記憶することができ、第２変動表示を（大当たり状態中に限り）１つ保留記憶することができるように構成されているが、保留記憶可能な変動表示の数については特に限定されるものではなく、例えば、第２変動表示に関し、保留記憶不可能に構成してもよいし、２つ以上保留記憶可能に構成してもよい。但し、上記第１実施形態のように、通常モードや時短モードにおいて第２変動時間がかなり長く設定される場合、保留記憶されている第２変動表示を残したまま遊技を終了することとなる可能性が高い。このため、第２変動表示を保留可能な数を少なくすることで、遊技終了後も残される第２変動表示を少なくすることができ、遊技者が受けられる筈の権利を享受できないといった気持ちで遊技を終了する、又は、第２変動表示が終わるまで待つといって遊技球を発射することなく居座る、或いは、誰も遊技していないのに大当たり状態が発生する可能性が高くなる等といった事態を抑制することができる。尚、第１変動表示を保留記憶不可能に構成することも可能である。
【０７４９】
（ｑ；保留アイコン）装飾図柄表示装置４２において表示される保留アイコン４６１の態様や表示位置や保留アイコン４６１を利用しての演出（変動情報が保留記憶された段階で変動情報の内容を把握し、保留アイコン４６１の態様で対応する演出（大当たり期待度の示唆等）を行う保留先読み演出）等は機種毎に適宜設定可能である。さらに、上記実施形態では、第２変動表示に対応する保留アイコンが導出されないように構成されているが、導出され得るように構成してもよい。但し、第１変動表示及び第２変動表示が同時に実行可能な構成において、通常モードで遊技を終了する際に、第２変動表示に対応する保留アイコンが表示されていると（第２変動表示が停止表示されるまでには何時間もかかる場合があるので第２変動表示中でも遊技を終了することになる）、第２変動表示を残したまま遊技を終了することへの不快感を増長することが懸念されることから、表示されないようにすることが望ましい。
【０７５０】
また、第１変動表示及び第２変動表示が重複することなく順番に実行される構成の場合

には、第１変動表示に対応する保留アイコン４６１と、第２変動表示に対応する保留アイコン４６１とを区別可能（表示態様を異ならせる、表示場所を異ならせる等）に構成してもよい。さらに、保留アイコン４６１により大当たり期待度の示唆を行う場合、保留アイコン４６１の色を変化させる、保留アイコン４６１の形態を変化させる、対象の保留アイコン４６１に対して別の表示態様を付加するように構成してもよい。加えて、保留アイコン４６１に対応する変動表示が実行されるまでの間（さらには、変動表示が終了するまで保留アイコン４６１が表示される場合には対応する変動表示が終了するまでの間）は、それまでに変化した保留アイコン４６１の態様が維持される、或いは、遊技者にとってより望ましい態様に変化する（大当たり期待度が高いものに変化する）ような構成としてもよいし、保留アイコン４６１の態様が、遊技者にとって望ましくない態様に変化する、或いは、デフォルト（変動表示が保留されていることを示すだけで、変動表示の内容の示唆を行う意図のない態様）に戻る（対応する変動表示が開始される前までに戻る、対応する変動表示の最中に戻る）ような場合がある（その後、再度遊技者にとって望ましい態様に変化する場合もある）ように構成してもよい。加えて、保留アイコン４６１がデフォルトの態様から変動内容を示唆する態様に変化するタイミングとしては、変動表示が保留されたタイミングのみに限定されるものではなく、変動表示中に変化してもよいし、実行中の変動表示が終了して次の変動表示が開始される際に変化してもよいし、対応する変動表示が開始された後に変化してもよい。

【０７５１】

（ｒ；モバイル連動遊技）上記実施形態において、パチンコ機１０と、遊技機メーカー等が運営するサーバとの間で、遊技者の所有する通信携帯端末等を介して、データのやりとり（所謂、モバイル連動遊技）を行えるように構成してもよい。さらに、モバイル連動遊技を終了させる場合に、今回の遊技情報を含む２次元コードを装飾図柄表示装置４２に表示させ、遊技者がかかる２次元コードを携帯通信端末で読取るとともに、該携帯通信端末でサーバにアクセスすることで、前記遊技情報がサーバに送信される構成において、パチンコ機１０は、特別表示装置４３ａ，４３ｂの変動回数をカウントする変動回数カウンタや、各種大当たり状態の発生回数をカウントする大当たりカウンタ等を備え、モバイル連動遊技の終了に際して装飾図柄表示装置４２で表示される２次元コードに、各種前記カウンタの値を示す情報が含まれるように構成されていることとしてもよい。さらには、遊技球の発射総数の情報、導出された演出の種別、及び、その回数、遊技者がボタン演出中に演出ボタン１２５を操作した回数等についても、該２次元コードに含ませることとしてもよい。この場合、遊技機メーカー側で、遊技状況を把握することができる。

【０７５２】

尚、上記カウンタの値は、２次元コード化されることで消去され、それ以外は（電源が落とされたとしても）蓄積される（ラム消去スイッチを操作しながらの電源オンで消去される）こととしてもよい。

【０７５３】

（ｓ）上記実施形態では、主制御装置２６１にてメイン処理（図９参照）の後、通常処理（図１０参照）を行う構成となっているが、特にこのような構成に限定されるものではない。例えば、メイン処理のステップＳ１１１の後に、上記実施形態で通常処理のステップＳ２１０～ステップＳ２１９で行われていたカウンタ値の更新等の処理を行い、例えば、２ｍｓｅｃ毎に行われるタイマ割込み処理において、上記実施形態で通常処理のステップＳ２０１～ステップＳ２０９で行われていた処理と、上記実施形態でＮＭＩ割込み処理として行われていたステップＳ４０１の処理とを行うこととしてもよい。尚、この場合のステップＳ４０１の処理としては、例えば、ＣＰＵ５０１のＮＭＩ端子に停電監視回路５４２から停電信号ＳＫ１が出力されたか否かを判定し、停電信号ＳＫ１の出力が確認された場合に、停電の発生を示すフラグをオンにする構成が挙げられる。また、ステップＳ４０１の処理に関しては、上記実施形態と同様に、ＮＭＩ割込み処理として別途行うこととしてもよい。

【０７５４】

また、上記実施形態では、発射装置６０の発射のタイミング（発射の間隔）を主制御装置２６１が決定しているが、特にかかる構成に限定されるものではなく、発射制御回路３１２によって、発射タイミング（発射の間隔）を計るように構成してもよい。この場合、主制御装置２６１の制御負担の抑制を図ることができる。

【０７５５】

（ｔ）上記実施形態では、始動入球処理に際して判別された大当たりか否かの情報に基づいて、特別図柄の変動表示の開始時に変動パターンコマンドの設定を行うように構成されているが、特別図柄の変動表示の開始時に、当否乱数カウンタＣ１の値が当選に対応する値であるか否か等を再度確認し、当該確認処理の結果（当否フラグ等の状態）に応じて大当たり状態を発生させるか否かを決定してもよい。

【０７５６】

（ｕ）日時を把握可能なリアルタイムクロックを設け、リアルタイムクロックの日時の情報に応じた演出態様を導出可能に構成してもよい。また、時刻や日付によって、選択され易い演出に変化が生じる（選択され易い演出用のテーブルが変わる）ように構成してもよい。

【０７５７】

例えば、午前１０時丁度から２０分間、午後３時丁度から２０分間、午後７時丁度から２０分間の期間で装飾図柄表示装置４２や音声、電飾等の態様が専用の態様となるＲＴＣ演出が導出可能とされる（同一機種のパチンコ機１０が複数設置されている場合には、該複数のパチンコ機１０でほぼ同時に同様のＲＴＣ演出が開始される）こととし、当該ＲＴＣ演出中は、大当たりする場合にＲＴＣ演出中専用の演出（演出表示）が導出される場合がある、或いは、ＲＴＣ演出中に大当たりに当選した場合に、専用の大当たり演出が導出されるような構成としてもよい。このように、ＲＴＣ演出中の大当たりに当選するといった条件を達成するには、ＲＴＣ演出の期間に対し、通常モードが重複するよりも、チャンスモード、及び、時短モードが重複する方が有利であり、さらに、ＲＴＣ演出期間に対して確変モードが重複する方がより一層有利である。尚、例えば、通常モードにおいてＲＴＣ演出期間に移行し、ＲＴＣ演出期間中に大当たり状態が発生して、大当たり状態後に確変モードが付与される場合には、大当たり状態後、ＲＴＣ演出期間と確変モードとが重複する（予めＲＴＣ演出期間として定められた期間はＲＴＣ演出を導出する）構成としてもよいし、ＲＴＣ演出中に専用の演出が導出されて大当たり状態とされた、或いは、専用の大当たり演出が導出された場合には、大当たり状態終了後にＲＴＣ演出が導出されない構成としてもよい。

【０７５８】

また、専用の演出状態（専用の演出が導出される期間）への移行条件としてリアルタイムクロックの計測値に限定されるものではなく、例えば、「０～５」の値をとり得る大当たり回数カウンタを設け、大当たりが発生するごとに「１」減算され、大当たり回数カウンタの値が「０」になった場合に、専用の演出が導出される演出モードに移行し、当該専用の演出モードで大当たりした場合に、当該専用の演出モードが終了し、大当たり状態終了後は通常の演出モードに移行するとともに、大当たり回数カウンタに「５」が設定されるように構成してもよい。但し、専用の演出モードで確変大当たりに当選した場合には、大当たり状態終了後にさらに別の専用の演出モードに移行し、当該別の専用の演出モードで大当たりすると、大当たり状態終了後に通常も演出モードに移行するとともに、大当たり回数カウンタに「５」が設定されるように構成してもよい（電源のオンオフだけでは大当たり回数カウンタはリセットされず、リセットにはＲＡＭ消去スイッチ３２３を操作しながら電源をオフからオンにする必要がある）。ここで、別の専用の演出モードに移行させるためには、第１始動入球装置３３ａへの入球に基づく当否抽選で当選する場合よりも、第２始動入球装置３３ｂへの入球に基づく当否抽選で当選する場合に方が確変モードが付与される大当たり種別に振り分けられ易いといった構成の場合、専用の演出モードに対し、第２始動入球装置３３ｂが開状態とされ易い遊技モード（確変モードや時短モード）が重複する場合の方が、第２始動入球装置３３ｂが開状態とされ難い遊技モードと重複す

る場合よりも有利である。
【０７５９】
さらに、専用の演出状態（専用の演出が導出される期間）への移行条件として、例えば、「０～５００」の値をとり得る変動回数カウンタを設け、変動表示が実行されるごとに「１」減算され、変動回数カウンタの値が「０」になった場合に、専用の演出が導出される演出モードに移行し、当該専用の演出モードで通常大当たりした場合に、当該専用の演出モードが終了し、大当たり状態終了後は通常の演出モードに移行するとともに、変動回数カウンタの値を決定する抽選を行い、該値を変動回数カウンタに設定する一方で、専用の演出モードで確変大当たりした場合には、大当たり状態終了後も専用の演出モードが継続するように構成してもよい（電源のオンオフだけでは変動回数カウンタはリセットされず、リセットにはＲＡＭ消去スイッチ３２３を操作しながら電源をオフからオンにする必要がある）。
【０７６０】
加えて、例えば、変動表示の実行、大当たりの発生、導出された演出等に応じてそれぞれポイントを付与し、ポイントが規定ポイント以上とされた場合に、専用の演出モードに移行するような構成としてもよい。また、例えば、装飾図柄表示装置４２において遊技者が選択表示可能なキャラクタが基本的に常時表示され（スーパーリーチ発展時は非表示）、専用の演出モードでは、ポイントを消費して、該キャラクタの新たなカスタマイズが行えるようになる（必ず前記規定ポイント以下となるような選択が行われる）といった構成であり、専用演出モードでは、より多くのポイントが加算され易くなる（通常の演出モードではポイントが付加されないものでも付加される、大当たりした場合のポイント付与が３倍であり、確変大当たりの場合には５倍になる等）ような構成（通常の演出モードには、大当たり状態の発生で戻る、変動表示が規定複数回行われることで戻る、遊技者による演出ボタン１２５や十字ボタン１２６の操作でも戻ることができる等としてもよい）としてもよい。
【０７６１】
（ｖ）上記実施形態において第１サポート始動入球装置３３ｂを第２始動入球装置３３ｃから離間させて設ける等した場合において、羽根部材３７が閉位置とされて第１サポート始動入球装置３３ｂが閉状態とされた場合に、第１サポート始動入球装置３３ｂが閉状態にあっても遊技球が第１サポート始動入球装置３３ｂ（始動入賞口）に入球可能であること（一対の羽根部材３７の間に遊技球が通過可能なスペースがあり、また、当該スペースが遊技領域に連通している）としてもよいし、閉位置にある一対の羽根部材３７の先端部の間、又は、その近傍に遊技釘が設けられる等することで、第１サポート始動入球装置３３ｂへの入球が不可能としてもよい。尚、第１サポート始動入球装置３３ｂが閉状態にあっても遊技球が第１サポート始動入球装置３３ｂに入球可能な構成の場合、第１サポート始動入球装置３３ｂが閉状態にある場合には、開状態にある場合に比べ、該第１サポート始動入球装置３３ｂへの遊技球の入球が困難となる（開状態にある場合には、遊技球の入球が容易であるといえる）。また、上記実施形態において、羽根部材３７を具備する開閉式の始動入球装置をなくすことも可能である。
【０７６２】
（ｗ）上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機として実施してもよい。例えば、遊技領域を移動する遊技球が入球可能な特定領域と、特定領域への入球を許容する開状態と、特定領域への入球を禁止する閉状態とに変化可能な可動手段（羽根部材）とを具備する可変入球手段と、特定領域に入球した遊技球が入球可能な特定入球手段及び非特定入球手段と、特定入球手段に入球した遊技球を検知する特定入球検知手段（条件成立検知手段）と、特定領域の外部に設けられ、遊技領域を移動する遊技球が入球可能な特別始動手段と、特別始動手段に入球した遊技球を検知する特別始動検知手段と、可変入球手段の開閉制御を行う主制御手段とを備え、特定領域に遊技球が入球した場合には、当該遊技球が特定入球手段及び非特定入球手段のどちらに入球する場合であっても遊技者に所定数の遊技価値（遊技球）が付与され、主制御手段は、特別始動検知手段の検知に基づいて、可変入球

手段を１回又は複数回開状態とさせる小当たり状態、又は、開状態とされた可変入賞手段に規定個数の遊技球が入球するまでを１ラウンドとして、これを規定回数繰り返す大当たり状態を発生させるか否かの当否抽選を行い、当否抽選にて小当たりに当選した場合には小当たり状態を発生させ、当否抽選にて大当たりに当選した場合、及び、小当たり状態において可変入球手段に入球した遊技球が特別入球検知手段に検知された場合に大当たり状態を発生させるといった遊技機に適用してもよい。

【０７６３】

また、例えば、特定領域において、特定領域に入球した遊技球と当接して、該遊技球を第１通路に案内する第１位置と、第１位置に案内された遊技球に連動して変位する第２位置との間を変位可能な変位手段が設けられ、変位手段が第２位置にある場合には、特定領域に入球した遊技球は変位手段によって第１通路には案内されず、第１通路よりも特定入球手段に至り易い第２通路に進入可能となるように構成してもよい。つまり、特定領域に遊技球が単独で入球するよりも連続して入球する方が遊技者にとって有利な状況となる。

【０７６４】

（ｘ）さらに、上記実施形態では、始動入球装置３３ａ、３３ｂに遊技球が入球した場合に行われる当否抽選にて大当たりに当選した場合にのみ大当たり状態が発生するように構成されているが、別の条件装置により大当たり状態を発生させ得るように構成してもよい。例えば、当否抽選にて大当たりに当選しなかった場合に小当たりの抽選が行われ、小当たりに当選した場合に、上記第２実施形態の第２可変入賞装置３２ｂが開状態とされ、第２可変入賞装置３２ｂに入球した遊技球が特別入球部１４５に入球した場合にも、大当たり状態が発生する（特別入球部１４５に遊技球が入球することで、高確率状態ではなく、大当たり状態の発生（継続）の権利が付与される）といったパチンコ機に適用することも可能である。

【０７６５】

さらに、例えば、第１始動入球装置３３ａへの入球に基づく第１当否抽選にて、第１確率で第１可変入賞装置３２ａが開状態とされる大当たり状態に当選し、通常モード及び時短モードのうち時短モードが付与される割合が第１の割合とされ、入球サポート抽選に当選し易く、第２可変入賞装置３２ｂへの入球が容易となる時短モードでは、第２始動入球装置３３ｃへの入球に基づく第２当否抽選にて、第２確率で第２可変入賞装置３２ｂが開状態とされる小当たり状態に当選し、開状態とされた第２可変入賞装置３２ｂに入球した遊技球が第２の割合で特別入球部１４５に入球し、大当たり状態が発生する（第１可変入賞装置３２ａが開状態とされる大当たり状態に継続する）といった遊技機に適用することも可能である。尚、当該構成を採用する場合、第１当否抽選や第２当否抽選で大当たり状態に当選する場合よりも、時間短縮モードで小当たり状態に当選し、かつ、特別入球部１４５に遊技球を入球させて大当たり状態を発生させる方が、大当たり状態を発生させ易く、また、小当たり状態に当選し、かつ、特別入球部１４５に遊技球を入球させた場合の方が、時短モードが付与される大当たり種別が選択され易いといった構成にすることもできる。

【０７６６】

（ｙ）また、上記実施形態では、遊技者が遊技球を出し入れ可能な上皿１９や下皿１５に対して、遊技価値として遊技球が払出されるように構成されているが、例えば、発射装置６０により発射されて遊技領域に案内される遊技球は、パチンコ機の内部で循環して使用され（或いは、遊技球のクリーニングのための装置を介在させることも可能）、遊技者が（パチンコ機１０の前面側から）遊技球を取り出すことができない構成としてもよい。つまり、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が補給されるタンク３５５に関する構成が不要になる一方で、遊技領域から排出された遊技球を、発射装置６０（球送り装置６３）にまで至らせる機構（遊技球の貯留部、貯留部から発射装置６０にまで遊技球を送る機構；貯留部を兼ねてもよいし、基本的に高低差のみで遊技球を送ることとしてもよいし、電動の送り装置で遊技球を送ることとしてもよい）、遊技球やパチンコ機のメンテナンスや移動のためにパチンコ機から遊技球を排出したり、充填したりする構成を具備するこ

とになる。また、遊技領域から排出された遊技球を、発射装置６０（球送り装置６３）にまで至らせる機構において、上記実施形態の上皿１９のように遊技者に遊技球が見える位置に遊技球が（対応する数だけ）導出される構成を設け、該上皿１９の遊技球には遊技者は触れられない（透明な板状体等で蓋がされている）ように構成されていることとしてもよい。

【０７６７】

（ｚ）加えて、パチンコ機以外にも、アレンジボール機、それに類する雀球等の各種遊技機、回胴式遊技機としてのスロットマシンや、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機などとして実施してもよい。

【０７６８】

スロットマシン（回胴式遊技機）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動的表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、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。

【０７６９】

また、スロットマシンにおいて、（マックス）ベットボタンを操作する等して遊技価値が別途された状態でスタートレバーを操作することに基づいて、複数（例えば３つ）の回転体を回転させ、当該操作に基づいて行われる抽選において、対応する回転体を停止させるための第１停止ボタン、第２停止ボタン、及び、第３停止ボタンの停止の順番を当てれば揃えることのできる小役に当選した場合に、該順番が教示される状態と、教示されない状態とが設けられるように構成してもよい。

【０７７０】

さらに、入賞した場合に遊技価値の付与が伴う所定の小役の成立確率が大幅にアップした状態となり、第１規定ゲーム数の消化、又は、第１規定枚数の超過により終了するボーナス状態（第１特別遊技状態）と、ボーナス状態を発生させる当否抽選、及び、（当否抽選で外れた場合、又は、当否抽選と並行して行われる）小役の成立（小役の入賞を許可する）子役抽選が行われ、該当否抽選、及び、子役抽選の結果に基づく停止態様で停止可能に構成され、停止態様に応じてボーナス状態、及び、小役の入賞とする通常ゲーム（識別情報の変動表示）が行われる通常遊技状態と、通常ゲームを遊技価値を使用することなく再度実行可能とするリプレイ小役の成立・入賞確率がアップした状態、及び、通常ゲームにより使用される複数の回転体を停止させる順番を当てれば揃えることのできる小役に当選した場合に、該順番が教示される状態のうち少なくとも一方が付与され、第２規定ゲーム数の消化、又は、第２規定枚数の超過により終了する第２特別遊技状態（リプレイタイム、アシストタイム、又は、アシストリプレイタイム）とがあり、通常ゲーム、及び、ボーナス状態のうち少なくとも通常ゲームにおいて、第２特別遊技状態に移行させる抽選（例えば、移行契機とされる小役の抽選）も行われるように構成してもよい。尚、ボーナス状態や第２特別遊技状態に当選していても、対応する入賞役を入賞させない限り、ボーナス状態や第２特別遊技状態が開始されない（回転体をボーナス図柄の組合せで停止させ、ボーナス入賞役を入賞させるとボーナス状態が開始される）。ここで、ボーナス当選後、ボーナス入賞までの期間は、ボーナス抽選は行われないが、「ボーナス確定」等の表示でボーナス当選を教示するとともに、各ゲームでは、小役抽選、及び、第２特別遊技状態の抽選が行われる。また、第２特別遊技状態への移行の当選後、第２特別遊技状態が開始されるまでの期間は、「第２特別遊技状態準備中」等の表示をして第２特別遊技状態の当選を教示するとともに、ボーナス抽選、小役抽選、及び、第２特別遊技状態の期間に関する抽選（滞在上限となるゲーム数や遊技価値獲得枚数の上乗せ抽選、第２特別遊技状態が例えば所定ゲームを１セットとして行われる場合等、セット数の上乗せ抽選等）が行われ、第２特別遊技状態を開始させる抽選は行われない。

【０７７１】
パチンコ機とスロットマシンとを融合させた遊技機（球使用回胴式遊技機）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動的表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の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（パチンコ機の遊技球を共用する）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。
【０７７２】
また、上記実施形態では、遊技者が遊技球を出し入れ可能な上皿１９や下皿１５に対して、遊技価値として遊技球が払出されるように構成されているが、例えば、発射装置６０により発射されて遊技領域に案内される遊技球は、パチンコ機の内部で循環して使用され（或いは、遊技球のクリーニングのための装置を介在させることも可能）、遊技者が（パチンコ機１０の前面側から）遊技球を取り出すことができない構成としてもよい。つまり、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が補給されるタンク３５５に関する構成が不要になる一方で、遊技領域から排出された遊技球を、発射装置６０（球送り装置６３）にまで至らせる機構（遊技球の貯留部、貯留部から発射装置６０にまで遊技球を送る機構；貯留部を兼ねてもよいし、基本的に高低差のみで遊技球を送ることとしてもよいし、電動の送り装置で遊技球を送ることとしてもよい）、遊技球やパチンコ機のメンテナンスや移動のためにパチンコ機から遊技球を排出したり、充填したりする構成を具備することになる。また、遊技領域から排出された遊技球を、発射装置６０（球送り装置６３）にまで至らせる機構において、上記実施形態の上皿１９のように遊技者に遊技球が見える位置に遊技球が（対応する数だけ）導出される構成を設け、該上皿１９の遊技球には遊技者は触れられない（透明な板状体等で蓋がされている）ように構成されていることとしてもよい。
【０７７３】
（ａａ；その他の変形例）
（上限について）高確率状態の上限（以下、高確率上限という。第１実施形態では大当たり状態が４０回発生するまで）、及び、高入球状態の上限（以下、高入球上限という。第１実施形態では大当たり状態が１０回発生するまで）の基準は特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。高確率上限と、高入球上限とを同じとしてもよいし、高確率上限の方を少なくしてもよい。また、常に同じ初期値が設定されることとしてもよいし、複数パターンの中からいずれかが選択されるように構成してもよい。さらに、高確率上限を高確率状態において変動表示を(遊技状態の変更契機となり得る大当たり状態を挟むことなく)第１規定回数実行することとし、高入球上限を高入球状態において変動表示を(遊技状態の変更契機となり得る大当たり状態を挟むことなく)第２規定回数実行することとしてもよい。この場合の第１規定回数及び第２規定回数は、同数でもよいし、第１規定回数の方が多くてもよいし、第２規定回数の方が多くてもよいし、常に同じ初期値（大当たり状態の発生でリセットされる）が設定されることとしてもよいし、複数パターンの中からいずれかが選択されるような構成としてもよい。加えて、高確率上限が大当たり状態が第１規定数発生するまでとし、高入球上限が変動表示が第２規定回数実行されるまで（逆でも可）としてもよい。
【０７７４】
尚、確変モードに当選した場合に、高確率上限として変動表示が１００回行われるまで、又は、５０回行われるまでのどちらかが設定され、高入球上限として変動表示が１５０回行われるまで、１００回行われるまで、６０回行われるまで、及び、４０回行われるまでのいずれかが設定されることとしてもよい。高確率上限、及び、高入球上限の基準が変動回数であっても、大当たり状態で残りの回数がリセットされないように構成してもよい

。例えば、高確率上限及び高入球上限が１００回に設定された後、５０回目の変動表示で大当たり状態に当選した場合に、大当たり状態終了後に高確率上限及び高入球上限の残り回数が５０回から再開されるように構成してもよい。さらに、大当たり状態で高確率上限及び高入球上限の残り回数を増加させるようにしてもよい（初期値と同じ値を加算すると遊技者に有利になり過ぎる懸念があることから、それよりも少ない値とする、或いは、それよりも少ない値となる可能性を多分に含む抽選で決めることとしてもよい。また、状確率上限及び高入球上限の一方だけ上乗せされる場合、両方が上乗せされる場合等があってもよい）。

【０７７５】

また、スロットマシンでは、複数（３つ）のリールを特定の順番で停止させることで入賞させることのできる小役（押し順当て小役）が成立（当選）した場合に前記押し順の教示が行われるアシストタイム（ＡＴ）と、次回のゲームを遊技価値をかけることなく今回のゲームでかけられた遊技価値をかけたものとして実行することのできる小役（リプレイ小役）の当選（成立）確率が高められるリプレイタイム（ＲＴ）とのうち、少なくとも一方が設けられ、アシストタイム及びリプレイタイムの両方が設けられる場合には、両方が重複した状態（ＡＲＴ）が遊技者にとって有利な状態となる。また、対象の小役を入賞（又は成立）させることで第１の抽選（例えば、アシストタイムを発生させるか否かの抽選）が行われる、又は、第１の抽選で当選し易くなる状態（チャンスタイム）があり、該チャンスタイムで前記対象の小役の当選確率が高められた状態（例えば、リプレイタイム）となっていれば、遊技者にとって有利である。

【０７７６】

（上限設定のタイミングについて）また、どの遊技モードからどの遊技モードに移行し得るかについては特に限定されず、適宜変更可能である。例えば、上記第１実施形態では、通常モードで大当たり状態に当選した場合に、確変モード又はチャンスモードに移行する可能性があり、第２実施形態では、確変モード又は時短モードに移行する可能性がある構成となっているが、通常モードでは、確変モードか通常モードに移行する可能性があることとし、高確率上限及び高入球上限の初期設定のタイミング（通常モードから移行するタイミング）を同じとしてもよい。

【０７７７】

（Ｖアタッカーについて）第２可変入賞装置３２ｂに入球した遊技球が案内される領域として特定領域が設けられ、特定領域への遊技球の入球を可能とする開状態と、入球不可能とする閉状態とに状態変化可能な開閉手段（シャッタ）が設けられ、特定領域には、入球した遊技球が特定領域及び遊技領域の外部に排出される特定入球部、及び、排出部と、特定領域に入球した遊技球を特定入球部及び排出部のどちらかに案内する（特定入球部への遊技球の入球を可能とする開状態と、入球不可能とする閉状態とに状態変化可能な）振分け手段と、特定領域に入球した遊技球を特定入球部、及び、排出部から排出される前に検知する入球カウント手段（カウントスイッチ２２３ｂ）とを備え、遊技球が特定入球部に入球することで高確率状態が付与される構成であって、高確率状態が付与される（対応付けられた）大当たり状態においては、第２可変入賞装置３２（開閉手段）が開状態とされるとともに、振分け手段が開状態とされ、なおかつ、第２可変入賞装置３２ｂに複数の遊技球を入球可能又は入球容易とする大当たりラウンド（例えば、３０秒の経過、又は、遊技球の第２可変入賞装置３２ｂへの８個の入球までは開状態とされ続けるラウンド期間）が設けられ、高確率状態が付与されない大当たり状態においては、第２可変入賞装置３２ｂが開状態とされない（特別入球部を備えない第１可変入賞装置３２ａのみが開状態とされる）、或いは、第２可変入賞装置３２ｂは、開状態とされるが、その時間が短く、遊技球が入球困難（実質的に入球不可能）とされることとしてもよい。さらに、確変状態が付与されない大当たり状態において第２可変入賞装置３２に遊技球が入球してしまったとしても、該遊技球が特定入球部に入球しないように、少なくとも第２可変入賞装置３２ｂの特定領域に遊技球が存在する可能性のある期間（大当たり状態全期間でもよい）は振分け手段を閉状態とすることとしてもよい。

【０７７８】
（演出表示の演出例）装飾図柄表示装置４２において、通常遊技状態に装飾図柄の変動表示だけが導出される状態Ａと、キャラクタ等が登場するストーリー演出（アクション演出）が装飾図柄の変動表示とともに導出される状態Ｂとがあり、所定の契機に基づいて装飾図柄の変動表示の結果を示唆する示唆表示（予告演出、カットイン演出、ボタン演出）が状態Ａや状態Ｂに導出されたりされなかったりする構成であり、通常遊技状態における遊技モードが複数パターン（演出の見せ方、モチーフ等が異なる）の中から選択され、又は、遊技者の演出ボタン１２５及び十字ボタン１２６の操作で選択可能とされていることとしてもよい。つまり、状態Ａで示唆演出が導出されるだけでも遊技者にとって好ましいが、状態Ｂで示唆演出が導出される方が（期待度の高い示唆演出が導出され易く、また、期待度の高い示唆演出が導出されるだけでも）大当たり状態への期待度がより高まって遊技者にとってより好ましい。勿論、大当たりとならない場合には、大当たりに対応している示唆演出は導出しない。また、演出ボタン１２５の操作を契機として演出が更新されるボタン演出では、演出ボタン１２５を操作しなければ演出による示唆は行われない。さらに、装飾図柄の変動表示（その期間中の装飾図柄の変動表示を含む装飾図柄表示装置４２や電飾、音声による演出が演出表示に相当する）が終了する前に、キャラクタが装飾図柄表示装置４２の画面から退出して状態Ｂから状態Ａに戻るパターンもあってよい。加えて、装飾図柄の変動表示の最初から状態Ｂのパターンがあってもよい。
【０７７９】
また、例えば、装飾図柄表示装置４２における装飾図柄の変動表示において、所定の演出の開始（終了）までの時間を表示する時間表示演出があり、例えば、表示領域Ａで時間表示演出Ａが表示されるよりも表示領域Ｂで時間表示演出Ｂが表示される方が遊技者にとって望ましい演出の導出の可能性、ひいては、大当たり期待度が高く、さらに、時間表示演出Ａと、時間表示演出Ｂの両方が同時に導出される（停止タイミングが異なる場合には演出の区切り（ステップアップのタイミング）が２度あり、より望ましい演出に到達し易い、或いは、停止タイミングが同じ場合には、ステップアップの効果が２倍以上になる等して演出を盛り上げる、或いは、表示演出の良し悪しの基準が２つ以上あって、時間表示演出の数に応じて異なる基準の表示演出がステップアップする等）方がより望ましいような構成としてもよい。
【０７８０】
加えて、例えば、上記実施形態の装飾図柄表示装置４２の装飾図柄の変動表示において、例えば、通常モードでは、予告演出Ａが導出された場合にスーパーリーチ演出が導出される場合と、されない場合とがある一方で、確変モードでは、予告演出Ａが導出された場合にスーパーリーチ演出が必ず導出されるように構成してもよい。この場合、データ容量の増加や処理の抑制を図りつつ、演出の対応付けをして演出を盛り上げることができる。
【０７８１】
また、例えば、装飾図柄の変動表示と、音声と、電飾による演出表示の期待度を高めるべく、装飾図柄表示装置４２において装飾図柄以外の可変表示を行う、音声を特定のものにする、電飾の態様を特定のものにするだけでなく、変動表示と並行して、可動役物を設けて該可動役物が期待度を高めることに対応付けられた位置に変位した状態が維持される、又は、可動役物が期待度を高めることに対応付けられた態様で変位するような構成としてもよい。さらに、装飾図柄表示装置４２とは別に設けられた表示装置（液晶表示装置やセグメント表示装置等）で変動表示と並行して大当たり期待度を高める（装飾図柄の変動表示を大当たり図柄で停止させる期待度が高められる）演出を変動表示の所定のタイミング（開始後の所定の演出の開始のタイミングと同時、変動開始から所定時間後、或いは、開始と同時）で行い、所定のタイミングで終了させる（変動表示の終了と同時、変動開始から所定時間後、又は、変動表示の終了よりも前の所定の演出の終了のタイミングと同時）ように構成してもよい。尚、大当たり期待度を高める（大当たりが導出される場合に選択され易くなっている）演出であって、大当たり状態の発生を教示する装飾図柄の変動期間中に一旦導出されると変動表示の最後まで導出される演出は、外れを教示する装飾図柄

の変動期間中に導出されると、変動表示が終了するまでに終了するように構成してもよい。

【０７８２】

（保留表示の演出例）主制御装置２６１は、始動入球装置３３ａ、３３ｂ、３３ｃへの遊技球の入球に基づいて当否関連情報を特別変動保留エリアに記憶させる際に、該当否関連情報の内容をある程度把握し、該当否関連情報に基づく保留情報を先発コマンドでサブ制御装置２６２に出力し、サブ制御装置２６２は、かかる保留情報を、当否関連情報（変動表示）と１対１で対応付けて記憶する保留情報記憶エリアに記憶し、装飾図柄表示装置４２において保留アイコン４６１を表示させる処理を行う。通常、保留アイコン４６１は、デフォルト態様（図４５では浮き輪）で導出されるが、保留アイコン４６１を表示させる処理を行う際に保留アイコン４６１の種別を決める処理が行われ、場合によっては、遊技者にとって望ましい演出表示が導出されることを示唆する、ひいては、大当たり期待度を高めるチャンスアップ態様（図４５では、浮き輪＋キャラクタ）が導出される。チャンスアップ態様のパターンの選択は、例えば、大当たりに対応するか否か、前後外れリーチに対応するか否か、前後外れ以外リーチに対応するか否か等によって、選択対象及び選択割合が異なり（サブ制御装置２６１で、保留情報を記憶する際に、所定の演出のパターンを限定する場合、スーパーリーチが導出されるか否か、特定の予告演出が導出されるか否か等の選択基準があってもよい）、大当たり期待度が高い程（外れの場合でも前後外れリーチは前後外れ以外リーチよりも期待度が高い）、保留アイコン４６１のチャンスアップ態様が選択され易く、また、より期待度の高いチャンスアップ態様が選択される可能性が高くなる。チャンスアップ態様の具体的な態様については特に限定されるものではないが、デフォルトの態様を残す、デフォルトの態様に関連する態様にする等、態様変化に伴って極力違和感を与えないようにすることが望ましい。例えば、デフォルト態様よりもデフォルト態様と追加態様とが合わさったチャンスアップ態様とされることが望ましく、チャンスアップ態様に対し更なる追加態様が組み合わされる、或いは、チャンスアップ態様の追加態様が特定の挙動を示す等の超チャンスアップ態様とされることがさらに望ましい。

【０７８３】

（スロットマシンの態様例）スロットマシンにおいて、通常ゲーム（第１状態）でボーナスゲーム（第２状態）への移行抽選に当選した後、ボーナスゲームを開始させるためのボーナス役が成立し、入賞させるまでは、ボーナスゲームへの移行抽選は行われない。但し、アシストタイム、リプレイタイム、アシストリプレイタイム等の有利状態が設けられる場合には、通常ゲームとボーナスゲームとの間の期間（第３状態）において、有利状態への移行抽選や、有利状態に関する抽選（有利状態とされている期間の上限を増やすような抽選、有利状態において所定の抽選に有利な高確率状態に移行させる抽選等）が行われるようにすることが望ましい。

【０７８４】

装飾図柄表示装置４２の装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示に伴う演出表示）において、最初は装飾図柄だけ（背景等の大当たり期待度に関係しないものは表示される）が表示され（通常変動表示が行われ）、変動表示の途中でキャラクタが登場するスーパーリーチ演出が導出される場合があり、通常変動表示からスーパーリーチ演出が導出される際に演出ボタン１２５の操作に基づいてスーパーリーチ演出が発生する場合があり、スーパーリーチ演出において演出ボタン１２５の操作に基づいて、スーパーリーチ演出が継続して大当たりが教示される場合と、スーパーリーチ演出が終了して基本的に装飾図柄表示装置の変動表示だけの通常変動表示に戻って外れが教示される場合とがある（通常変動表示に戻った後は変動表示の終了までスーパーリーチ演出が導出される状態に戻ることはない）ように構成してもよい。尚、復活演出としてキャラクタが戻って大当たりを教示するパターンがあってもよいが復活演出が設けられていても常に選択されるわけではないようにする。

【０７８５】

［付記］

上記実施形態から把握できる技術的思想について、以下に記載する。
【０７８６】
Ａ．遊技機の一種としてパチンコ機がある。パチンコ機では、発射手段によって打ち出された遊技球が遊技盤に設けられた始動入球手段に入球すると、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選が行われるとともに、可変表示手段にて当否抽選の結果を教示するための変動表示が行われるようになっている（例えば、特開２００６－２７１４８０号公報等参照）。
【０７８７】
ところで、遊技機としては、常に新たな構成を取り入れる等して、新たな興趣の向上が求められている。
【０７８８】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。
【０７８９】
また、遊技を長期間（長時間）行う場合には、射幸性が高くなり過ぎないように、遊技者が遊技に投入した遊技価値の数と、遊技に際して所定条件が成立したことに対応して得られる対価として付与される遊技価値の数との差が大きくなり過ぎないことが好ましい。しかしながら、短期間では、遊技に抑揚を付けて興趣の向上を図るべく、ある程度は、前記対価としての遊技価値がまとまって付与される状態を設けることが望ましい。
【０７９０】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、射幸性が高くなり過ぎることを抑制しつつ、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。
【０７９１】
手段Ａ－１．第１条件が成立した場合に第１通常対応を実行可能な第１通常状態と、前記第１条件が成立した場合に第１特定対応を実行可能な第１特定状態とに状態変化可能に構成され、
第２条件が成立した場合に第２通常対応を実行可能な第２通常状態と、前記第２条件が成立した場合に第２特定対応を実行可能な第２特定状態とに状態変化可能に構成され、
前記第１特定状態と、前記第２特定状態とが重複した状態とされることで、前記第１通常状態、及び、前記第２通常状態のうち少なくとも一方を含む状態よりも遊技者にとって有利な状態とされることを特徴とする遊技機。
【０７９２】
手段Ａ－１によれば、第１特定状態と第２特定状態とが重複したりしなかったりすることで遊技に抑揚をつけることができ、結果として、興趣の向上を図ることができる。尚、第１特定状態は第１通常状態よりも遊技者にとって有利な状態であり、第２特定状態は第２通常状態よりも遊技者にとって有利な状態であることとしてもよい。
【０７９３】
手段Ａ－２．前記第１特定状態とされる期間は所定の処理を第１規定回数実行させるまでとして設定され、
前記第２特定状態とされる期間は前記所定の処理を第２規定回数実行させるまでとして設定されることを特徴とする手段Ａ－１に記載の遊技機。
【０７９４】
手段Ａ－２によれば、第１特定状態とされる期間、及び、第２特定状態とされる期間は、同じ基準で進行していくことから、残りの期間を把握し易くすることができる。
【０７９５】
手段Ａ－３．前記第１規定回数は複数回であり、
前記第２特定状態において前記所定の処理を前記第２規定回数実行させるまでは前記第２特定状態が維持されることを特徴とする手段Ａ－２に記載の遊技機。
【０７９６】

手段Ａ－３によれば、第２特定状態において第２規定回数が全うされるまでは第２通常状態に移行しないことから、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態にある期間を確保し易くすることができる。尚、手段Ａ－３の構成に代えて、又は、加えて、「前記第１特定状態において前記所定の処理を前記第１規定回数実行させるまでは前記第１特定状態が維持され」ることとしてもよい。

【０７９７】

手段Ａ－４．前記第１特定状態、及び、前記第２特定状態のうち少なくとも一方を含む状態とされている状態である有利状態であることを記憶する有利状態記憶手段を備え、

前記第２特定状態において前記所定の処理を前記第２規定回数実行させた後の第２規定到達状態であるか否かの情報を記憶する第２規定到達記憶手段を備え、

前記第２規定到達記憶手段に前記第２規定到達状態であることが記憶された状態では、前記第２特定状態に移行せず、

前記第２規定到達記憶手段に記憶された前記第２規定到達状態であることの情報は、前記有利状態記憶手段に前記有利状態であることの情報が記憶された状態では維持され、前記有利状態であることの情報が消去されることで消去されることを特徴とする手段Ａ－３に記載の遊技機。

【０７９８】

手段Ａ－４によれば、例えば、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態から、第１特定状態かつ第２通常状態に移行した場合には、一旦、第１通常状態、及び、第２通常状態に移行しない限り、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態に戻らないようになっている。このため、第１特定状態を含む状態とされた期間の長さを管理することができるとともに、第１特定状態とされる期間（長さ）と、第２特定状態とされる期間（長さ）との間に差を設けておけば、第１特定状態かつ第２通常状態とされた期間の長さを所期の通りに確保することができる。従って、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態とすることである程度の射幸性を持たせつつ、第１特定状態かつ第２通常状態とし、なおかつ、当該状態では第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態への移行を禁止することによって、射幸性の高まり過ぎを抑制することができる。

【０７９９】

手段Ａ－５．前記第１通常状態から前記第１特定状態とされる場合には、前記第１特定状態とされることに合わせて前記第２特定状態とされることを特徴とする手段Ａ－１乃至Ａ－４のいずれかに記載の遊技機。

【０８００】

手段Ａ－５によれば、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態とされたこと、及び、その恩恵を分かり易く付与することができる。

【０８０１】

手段Ａ－６．前記第１条件が成立した場合に遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選が行われ、前記第１通常状態では第１確率で前記当否抽選に当選し、前記第１特定状態では、前記第１確率よりも高い確率である第２確率で前記当否抽選に当選する構成であることを特徴とする手段Ａ－１乃至Ａ－５のいずれかに記載の遊技機。

【０８０２】

手段Ａ－６によれば、第１特定状態と第１通常状態とに状態変化させることで遊技に抑揚を付けるといった作用効果がより確実に奏される。

【０８０３】

尚、「前記第１特定状態は、前記特別遊技状態の終了後に開始可能に構成されていること」としてもよい。この場合、第１特定状態の期間を把握し易くすることができ、遊技の分かり易さを高めつつ、処理の複雑化の抑制等を図ることができる。

【０８０４】

手段Ａ－７．前記第１条件は、第１契機の発生、又は、第２契機の発生により成立し、前記第１条件が成立した場合に前記第２条件も成立する構成であって、

前記特別遊技状態には、第１特別遊技状態と、前記第１特別遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２特別遊技状態とがあり、
前記第２契機に基づく第２当否抽選に当選した場合には、前記第１契機に基づく第２当否抽選に当選した場合に比べ、前記第２特別遊技状態の種類が選択される、又は、選択され易く構成され、
前記第２通常状態では、前記第１当否抽選が前記第２当否抽選よりも実行され易く、
前記第２特定状態では、前記第２当否抽選が前記第１当否抽選よりも実行され易く構成されていることを特徴とする手段Ａ－６に記載の遊技機。

【０８０５】

手段Ａ－７によれば、特別遊技状態が発生し易い第１特定状態であっても、第２通常状態、及び、第２特定状態のどちらと重複するかによって、第１当否抽選、及び、第２当否抽選のどちらが行われ易いかが切り替わるようになっている。特に、第１特定状態に対して第２特定状態が重複している場合には、第２当否抽選の当選による第２特別遊技状態が発生し易くなり、遊技者にとって非常に有利な状態とされる。このため、第１特定状態及び第２特定状態を重複させたりさせなかったりすることで遊技に抑揚をつけて興趣の向上を図るといった作用効果がより確実に奏される。

【０８０６】

尚、「前記第２特定状態は、前記特別遊技状態の終了後に開始可能に構成されていること」としてもよい。この場合、第２特定状態の期間を把握し易くすることができ、遊技の分かり易さを高めつつ、処理の複雑化の抑制等を図ることができる。

【０８０７】

尚、「前記第１条件が成立した場合に、前記当否抽選の結果を教示する変動表示が行われ、前記当否抽選に当選した場合には前記変動表示の終了後に前記特別遊技状態を発生させる構成であり、前記第２通常状態では、前記第１当否抽選に対応する第１変動表示の長さが、前記第２当否抽選に対応する第２変動表示の長さよりも短くされ、又は、短くされ易く構成され、前記第２特定状態では、前記第２変動表示の長さが、前記第１変動表示の長さよりも短くされ、又は、短くされ易く構成されていること」としてもよい。また、「前記第１特定状態は、前記特別遊技状態が終了してから前記変動表示が第１規定変動回数実行される、又は、前記特別遊技状態が発生することで終了し、前記第２特定状態は、前記特別遊技状態が終了してから前記変動表示が第２規定変動回数実行される、又は、前記特別遊技状態が発生することで終了すること」としてもよい。

【０８０８】

手段Ａ－８．前記第１特定状態とされる期間は、前記第２特定状態と重複される第２特定重複期間と、前記第２通常状態と重複される第２通常重複期間とにより構成されていることを特徴とする手段Ａ－６又はＡ－７に記載の遊技機。

【０８０９】

手段Ａ－８によれば、当否抽選に当選し易い第１特定状態では、第２特別遊技状態に当選し易い状態から、第１特別遊技状態に当選し易い状態に変化する。つまり、第２特別遊技状態に当選し易い射幸性の高められた状態に対し、第１特別遊技状態に当選し易い射幸性の比較的抑制された状態を付属させるようになっている。従って、遊技性に抑揚を付加しつつ、射幸性が高くなり過ぎることを抑制するといった作用効果がより確実に奏されることとなる。

【０８１０】

また、上記手段Ａ－２にかかる手段Ａ－５の構成を採用することで、第２特定重複期間の後に第２通常重複期間を確実に設けることができる。すなわち、例えば、第１特定状態の期間が所定の抽選の結果を１０回反映させる（所定の処理を１０回実行する）までとし、第２特定状態の期間が前記所定の抽選の結果を５回反映させるまでとした場合であって、第１特定状態とされるよりも前に第２特定状態が先行して開始されており、その後、前記所定の抽選の結果が６回反映された後に第１特定状態が開始された場合には、第１特定状態と第２特定状態とが重複する状態が前記所定の抽選の結果が４回反映される分だけと

なってしまう上、第２特定重複期間（第１特定状態と第２特定状態とが重複する状態）から第２通常重複期間（第１特定状態かつ第２通常状態）に移行せずに第１通常状態かつ第２特定状態に移行してしまう。この点、第１特定状態と、第２特定状態との開始のタイミングを合わせる（第２規定回数を第１規定回数より少なく設定する）ことで、第１特定状態と、第２特定状態とが重複する期間として、少なくとも第２特定状態とされる期間だけは確保することができ、また、第２特定重複期間の後の第２通常重複期間についても、第１規定回数から第２規定回数を引いた回数で確定させることができる。従って、第２特定重複期間で射幸性を高め、その後の第２通常重複期間で射幸性の高まり過ぎを抑制するといった作用効果を確実に奏することができる（想定から大きく外れ難くすることができる）。

【０８１１】

尚、上記手段Ａ－２にかかる手段Ａ－５の構成を具備する場合に、「前記第１特定状態は、当該第１特定状態において前記特別遊技状態が第１規定回数発生することで終了し、

前記第２特定状態は、当該第２特定状態において前記特別遊技状態が第２規定回数発生することで終了し、

前記第２規定回数は前記第１規定回数よりも少ないこと」としてもよい。この場合、第１特定状態と第２特定状態とが重複することで第２契機に基づく当否抽選の当選による特別遊技状態が発生し易く、ここで、第１規定回数を複数回とし、前記重複した状態が連続する場合（特別遊技状態が複数回発生しなければ前記重複した状態が終了しない場合）には、遊技者にとって望ましい種別の大当たり状態が連続するといった非常に高揚感の得られる状態とされる。つまり、意図的に第２契機に対応する特別遊技状態が発生し易い状態を設けることによって、遊技に抑揚を付けて、興趣の向上を図ることができる。

【０８１２】

その一方で、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態が何度も連続してしまうと射幸性が高くなり過ぎてしまうことが懸念される。また、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態から、第１通常状態かつ第２通常状態とされる場合には、その落差が大きく、遊技意欲（遊技を続けようとする意欲）の低下を招くおそれがある。

【０８１３】

この点、上記構成を採用することで、第２規定回数は第１規定回数よりも少なく、第２特定状態は第１特定状態よりも先に終了する可能性が高い。例えば、第１特定状態と第２特定状態とが同時に開始される等した場合、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態において特別遊技状態が第２規定回数発生すると、第２特定状態が終了し、第１特定状態かつ第２通常状態とされる。つまり、特別遊技状態が発生し易い状態は継続されるが、その種別は、第１契機に対応するものとなる。従って、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態がある程度連続する状態を設け、その後、第１特定状態かつ第２通常状態として、遊技意欲の低下を抑制しつつ射幸性を抑えることができる。結果として、射幸性が高くなり過ぎることを抑制しつつ、興趣の向上を図ることができる。

【０８１４】

手段Ａ－９．発射装置により発射された遊技球が案内される遊技領域と、

前記遊技領域を移動する遊技球が入球可能な始動入球手段と、

前記始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な始動入球検知手段と、

前記遊技領域を移動する遊技球が入球可能な開状態と、入球不可能な閉状態との間で状態変化可能に構成され、遊技球が入球することに基づいて遊技者に遊技価値が付与される可変入球手段と、

前記始動入球検知手段による検知が行われた場合に、前記可変入球手段を開状態とさせる特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選を行うとともに、当該当否抽選に当選した場合に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技発生手段とを備え、

前記当否抽選において第１確率で当選する低確率状態と、前記第１確率よりも高い第２確率で前記当否抽選に当選する高確率状態とがあり、

前記始動入球手段に遊技球が入球可能な低入球状態と、前記低入球状態よりも遊技球が

前記始動入球手段に入球し易くなる高入球状態とがあり、
前記当否抽選が行われる通常遊技状態において、第１条件を満たすことで前記特別遊技状態の終了後に前記高確率状態に移行する権利が付与され、第２条件を満たすことで前記特別遊技状態の終了後に前記高入球状態に移行する権利が付与される構成において、
前記高確率状態が前記特別遊技状態を挟んで連続で付与される回数の上限である高確率上限と、
前記高入球状態が前記特別遊技状態を挟んで連続で付与される回数の上限である高入球上限とが設けられ、
前記高確率上限に到達した場合には、前記第１条件が満たされた場合であっても、前記高確率状態の権利が付与されず、
前記高入球上限に到達した場合には、前記第２条件が満たされた場合であっても、前記高入球状態の権利が付与されない構成であって、
前記低確率状態、及び、前記低入球状態において、前記第１条件、及び、前記第２条件が満たされた場合に、前記高入球上限への到達が、前記高確率上限への到達よりも早くなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【０８１５】

手段Ａ－９によれば、高入球上限は高確率上限よりも短く設定されており、高入球状態（第２特定状態）、かつ、高確率状態（第１特定状態）である状態（以下、「確変モード」と称する）で高確率上限に到達すると、高確率状態は継続するが、高入球状態は終了する（高入球状態が高確率状態よりも早くに終了する）。つまり、確変モードの上限に達した後は、低入球状態（第２通常状態）、かつ、高確率状態である状態（以下、「チャンスモード」と称する）に移行する。これにより、確変モードが特別遊技状態を挟んで連続するという遊技球を可変入球手段に入球させることに応じて付与される遊技価値（例えば、遊技球）が集中して付与され易い状態（遊技価値を減らさずに増やすことができる状態）を許容して（例えば、確変モードが継続し易いようにして、或いは、ほぼ継続するようにして）興趣の向上を図りつつ、高確率上限到達後、チャンスモードに移行させることで、変動時間が長くなる等して、始動入球手段への遊技球の入球頻度を低下させ、遊技価値の付与の速度を確変モードよりも抑制することとしている。このため、高確率上限を設ける等して、例えば、第１所定時間において、確変モード、及び、チャンスモードが好適に含まれる設定とすることで、前記第１所定時間当たりの発射された遊技球の数に対する遊技者に付与された遊技価値の数の割合（以下、「出玉率」と称する）のばらつきを抑制しつつ、前記第１所定時間よりも短い第２所定時間あたりの出玉率の抑揚を設けることができる。従って、例えば、前記第２所定時間あたりの出玉率に関してもほぼばらつきがないような起伏のない遊技に比べて、遊技性や演出性の向上を図ることができ、結果として、興趣の向上を図ることができる。

【０８１６】

また、チャンスモードであっても、高確率状態であることから、低入球状態、かつ、低確率状態（第１通常状態）の状態（以下、「通常モード」と称する）よりも、可変入球手段に遊技球が入球して対応する遊技価値が付与され易い状態とされ、遊技価値の減少が抑制されつつ、遊技を進行させることができる。従って、確変モードが高入球上限に達して強制的に終了させられるとしても、未だ、高確率状態にあることで、遊技を継続する意欲の低下を抑制することができる。尚、確変モードやチャンスモードでは、所定期間に対応して付与された数の遊技価値が、前記所定期間に発射した数の遊技球の価値とほぼ同じ（現状維持ベース）となることとしてもよい。また、本手段の構成に上記手段Ａ－１乃至手段Ａ－８の構成を適宜組み合わせることが可能である。

【０８１７】

手段Ａ－１０．前記始動入球手段は、第１始動入球手段と、第２始動入球手段とを備え、
前記始動入球検知手段は、前記第１始動入球手段に対応する第１始動入球検知手段と、前記第２始動入球手段に対応する第２始動入球検知手段とを備え、

前記第２始動入球検知手段の検知に基づく前記当否抽選である第２当否抽選にて前記特別遊技状態に当選した場合には、前記第１始動入球検知手段の検知に基づく前記当否抽選である第１当否抽選にて前記特別遊技状態に当選した場合に比べ、前記第１条件、及び、前記第２条件の両方を満たす可能性が高く構成され、

前記当否抽選の実行に基づいて識別情報の変動表示を行うとともに、当該変動表示を前記当否抽選の結果に応じた態様で停止表示させる教示手段を備え、

前記第１当否抽選に対応する前記変動表示である第１変動表示と、前記第２当否抽選に対応する前記変動表示である第２変動表示とを並行して実行可能に構成され、

前記低入球状態では、前記第２変動表示が開始されてから終了するまでの間に、前記第１変動表示を複数回実行可能に構成され、

前記高入球状態では、前記第１変動表示が開始されてから終了するまでの間に、前記第２変動表示を複数回実行可能に構成されていることを特徴とする手段Ａ－９に記載の遊技機。

【０８１８】

手段Ａ－１０によれば、第２当否抽選で当選する方が、第１当否抽選で当選するよりも有利である。つまり、確変モードを継続させるためには、第１条件、及び、第２条件の両方を満たさなければならないが、第２当否抽選で当選すると、第１条件、及び、第２条件の両方を満たす可能性が高い。ここで、高入球状態では、第１変動表示の変動時間が、第２変動表示の変動時間よりも長く、第２変動表示を数多く実行することができるため、当選に対応する第２変動表示が停止表示される可能性が高くなる。その一方で、低入球状態では、第２変動表示の変動時間が、第１変動表示の変動時間よりも長く、当選に対応する第１変動表示が停止表示される可能性が高くなる。これにより、高入球状態である確変モードにおいて集中して遊技価値を付与可能とした後、低入球状態であるチャンスモードに移行することで遊技価値の付与の速度を確変モードよりも抑制するといった構成をより確実に実現させることができる。

【０８１９】

手段Ａ－１１．前記第１変動表示、及び、前記第２変動表示に対応する演出を導出可能な演出手段を備え、

前記演出手段は、（前記低確率状態、かつ、）前記低入球状態では、前記第２変動表示に対応する演出を実行しないことを特徴とする手段Ａ－１０に記載の遊技機。

【０８２０】

手段Ａ－１１によれば、低入球状態、特に、通常モードにおいて、長時間変動している第２変動表示に対応する演出（第２演出変動表示）により第２変動表示が気になって、第１変動表示を消化していく遊技を進行し難くなったり（例えば、第２演出変動表示の結果が出るまで待つようなことになると、著しい稼働低下を招く）、通常モードになっても遊技を止め難くなったりするといった事態を抑制することができる。また、通常モードで遊技者が遊技を止めた後に、変動表示中であった第２変動表示が当選の態様で停止表示されることで特別遊技状態が開始されることを気付き難くすることができる。つまり、遊技者が遊技を止めた後、第２変動表示の変動が実行中であって、それが当たるような場合には、近くに座っている遊技者が、遊技球を急いでかかる遊技機に補給して、特別遊技状態を獲得する可能性がある。そこで、通常モードでは第２変動表示に関する演出を止めることで、かかる事態を抑制することができる。

【０８２１】

手段Ａ－１２．前記低確率状態、かつ、前記低入球状態において当選した前記第２当否抽選に対応する前記特別遊技状態における演出を導出しない場合があることを特徴とする手段Ａ－１１に記載の遊技機。

【０８２２】

手段Ａ－１２によれば、通常モードで遊技者が遊技を止めた後に、変動表示中であった第２変動表示が当選の態様で停止表示されることで特別遊技状態が開始されたことを気付き難くするといった作用効果がより顕著に奏される。尚、通常モードの第２当否抽選の当

選に対応する特別遊技状態で開状態とされる可変入球手段の遊技機前方からの視認性を低下させる目隠し手段を設けることとしてもよい。

【０８２３】

手段Ａ－１３．前記第１可変入球手段、又は、前記第２可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な特定入球部と、

前記特定入球部に入球した遊技球を検知可能な特定入球検知手段と、

前記特定入球検知手段による検知が行われた場合に、（前記特別遊技状態、又は、）前記高確率状態を発生させる権利を付与する有利状態発生手段とを備え、

前記特定入球検知手段による検知が行われた場合に、（前記特別遊技状態、又は、）前記高確率状態が付与可能に構成されていることを特徴とする手段Ａ－１０乃至Ａ－１２のいずれかに記載の遊技機。

【０８２４】

手段Ａ－１３によれば、特定入球部を有する可変入球手段を開状態とするか否かで、高確率状態を付与するか否かを変えることができる。これにより、比較的自由に高確率状態を付与するか否かを設定することができ、遊技性の向上等を図ることができる。例えば、第１当否抽選で当選した場合と、第２当否抽選で当選した場合とで高確率状態移行の割合を異ならせることができ、通常モードで第１当否抽選に当選した場合に、時短モード、或いは、通常モードへの振分けがあるように設定し、確変モードで第２当否抽選に当選した場合に、確変モード及びチャンスモードのどちらかに移行するように設定することができる。従って、遊技性の設計の自由度を向上させ、興趣の向上を図ることができる。

【０８２５】

また、通常モードで第２当否抽選に当選しても、特定入球部に遊技球を入球させなければ、（特別遊技状態を発生させたり、）確変モードに移行させたりすることができないようになっている。これにより、遊技機を遊技していなければ、かかる機会を逃し易く、特定入球部への入球に対応する権利を消失させることができる。従って、通常モードで遊技者が遊技を止めた後に、変動表示中であった第２変動表示が当選の態様で停止表示されることで付与された（特別遊技状態、或いは、その後の）確変モードを別の遊技者が遊技するといった事態を抑止することができる。

【０８２６】

また、離席していれば第２当否抽選の当選に対応する権利を上手く獲得できない構成のため、例えば、通常モードにおいて第２始動入球手段に遊技球を入球させて、全ての第１変動表示が停止され、第２変動表示のみが変動していることを確認してから遊技機を１０分近く放置し、１０分近くになったところで遊技機に戻り、第２変動表示が外れたら、再び、第２変動表示をさせる（当たるまで繰り返し）という行為を抑制することができる。尚、遊技をせずにずっと座っていれば、遊技ホール関係者が注意をすることができ、離席していてたまたま遊技をしていない等の言い逃れができない。尚、通常モードの第２変動時間を１パターンではなく、複数パターン設けることで、第２変動表示の停止タイミングを見計らって往来するといった行為を抑止することができる。

【０８２７】

尚、「前記特別遊技状態では前記可変入球手段が複数回開状態とされ、前記特定入球部を有する前記第１可変入球手段、又は、前記第２可変入球手段を前記開状態として遊技球を前記特定入球部に入球可能とする機会は、前記特別遊技状態において前記可変入球手段が最初に開状態とされる機会とされること」としてもよい。この場合、遊技していない状態で特別遊技状態や確変モードを発生させる機会が発生した場合に、別の遊技者がかかる機会を察知して獲得してしまうといった事態をより一層抑制することができる。

【０８２８】

尚、通常モードで（本来は発生することを意図していない）第２当否抽選に当選することで発生する特別遊技状態は、当該特別遊技状態において獲得可能な遊技価値の数が、第１当否抽選に当選することで発生する特別遊技状態よりも少なく設定されていることとしてもよい。

【０８２９】
手段Ａ－１４．前記始動入球検知手段の検知が行われた場合に、前記当否抽選に使用される当否関連情報を取得する当否関連情報取得手段と、
前記当否関連情報取得手段で取得された前記当否関連情報を記憶可能な記憶領域を複数有する保留記憶手段とを備え、
前記教示手段における前記変動表示の実行中において、前記始動入球検知手段の検知が行われた場合には、当該検知に対応する前記変動表示が、実行中の前記変動表示後に行われるように保留される構成であり、
前記保留記憶手段は、前記第１始動入球検知手段の検知に基づく前記当否関連情報を記憶する第１変動記憶領域と、前記第２始動入球検知手段の検知に基づく前記当否関連情報を記憶する第２変動記憶領域とを備え、
前記第１変動記憶領域、及び、前記第２変動記憶領域のうち少なくとも一方に記憶されている所定の当否関連情報に対応する前記変動表示が実行されるよりも前の段階において、前記所定の当否関連情報が前記特別遊技状態に対応するものであるか否かを判別する先読み処理が行われ、
実行されている前記変動表示に対し、保留されている前記変動表示に対応する前記当否関連情報に関する前記先読み処理の結果に基づく演出を導出可能に構成されていることを特徴とする手段Ａ－１０乃至Ａ－１３のいずれかに記載の遊技機。
【０８３０】
第１変動表示、及び、第２変動表示のうち、一方の変動表示の変動時間が経過する前に、他方の変動表示に対応して特別遊技状態等に当選させるといった遊技性において、他方の変動時間を短くすることが考えられるが、変動時間を短くし過ぎると、味気ない演出になってしまうことが懸念される。この点、手段Ａ－１４によれば、保留されている変動表示の前の段階から（例えば、複数回の変動表示にわたって）演出を行うことができ、演出性の向上を図ることができる。
【０８３１】
手段Ａ－１５．前記先読み処理の結果に基づいて、複数回の前記変動表示にわたる連続演出を導出可能に構成されていることを特徴とする手段Ａ－１４に記載の遊技機。
【０８３２】
手段Ａ－１５によれば、チャンスモードや確変モードにおける第１変動表示や第２変動表示が比較的短い時間で行われるとしても、複数の変動表示の時間を使って１つの変動表示の停止表示（当否抽選の結果教示）に向けた演出（連続演出）を行うことができる。従って、チャンスモードや確変モードにおける変動表示の１つ１つの変動時間を長くしなくても、一瞬ではない連続演出で確変モードを盛り上げることができる。
【０８３３】
また、例えば、第１変動表示、及び、第２変動表示のうち一方が当否抽選又は補助当否抽選の当選を示す態様で停止表示された場合に、他方を外れの態様で強制的に停止表示させるとともに、前記他方に対応する変動情報を消去する構成とした場合、確変モードの後に、第１補助当否抽選に当選し易いチャンスモードに移行することで、チャンスモードにおいて第１補助当否抽選で当選した際に、第２変動表示を消去することができ、確変モードで第２始動入球手段に遊技球が入球することに基づいて保留されていた第２変動表示が低入球状態に移行した後に変動が長く設定され、消化し終えるまでに時間がかかり過ぎるといった事態を回避することができる。従って、チャンスモード又は通常モードに移行したので遊技を止めたいが、第２変動表示が保留されているので、気になって止め難い、或いは、遊技者が遊技をしていない状態であるにも関わらず、第２変動表示が停止表示されて特別遊技状態が発生する等の事態を回避することができる。
【０８３４】
尚、「前記保留記憶手段の前記記憶領域に対して前記当否関連情報が記憶されていることを示す保留表示を導出可能な保留表示手段を備えること」としてもよい。
【０８３５】

手段Ａ－１６．前記先読み処理では、保留されている前記変動表示に対応して前記高入球上限に到達すること、及び、前記高確率上限に到達することを判別可能に構成されていることを特徴とする手段Ａ－１４又はＡ－１５に記載の遊技機。

【０８３６】

手段Ａ－１６によれば、高入球上限や高確率上限に到達して高入球状態や高確率状態が付与されないことになるにも関わらず、高入球状態や高確率状態が付与される示唆を演出で行ってしまうといった事態を回避することができる。

【０８３７】

手段Ａ－１７．前記第１始動入球検知手段の検知に基づいて、前記第１当否抽選にて当選しなかった場合に第１補助当否抽選が行われ、前記第１補助当否抽選にて当選した場合に、前記可変入球手段を前記開状態とさせる補助特別遊技状態が発生する構成において、

前記補助特別遊技状態と、当該補助特別遊技状態に続く前記変動表示とにかけて、前記先読み処理に基づく情報に対応する演出を導出可能に構成されていることを特徴とする手段Ａ－１４乃至Ａ－１６のいずれかに記載の遊技機。

【０８３８】

手段Ａ－１７によれば、変動時間が短い場合であっても、その直前の補助特別遊技状態の時間も使用して、該補助特別遊技状態から変動表示に続く演出を行うことで、演出に十分な時間を確保することができ、演出性の向上等を図ることができる。

【０８３９】

手段Ａ－１８．前記高入球状態において、前記第１変動表示が停止表示されるまでの時間、及び、前記第１変動表示が停止表示されることの注意点を教示する注意喚起手段を備えていることを特徴とする手段Ａ－１０乃至Ａ－１７のいずれかに記載の遊技機。

【０８４０】

手段Ａ－１８によれば、例えば、高入球状態において、遊技者が席を外している間に第１変動表示が停止表示されてしまい、ここで、第１当否抽選に対応する特別遊技状態が発生し、第２条件が満たされないこととなってしまうといった事態を抑止することができる。

【０８４１】

手段Ａ－１９．少なくとも前記低確率状態、かつ、前記低入球状態において、遊技球を前記遊技領域に向けて発射させた数である発射数、前記第１始動入球手段に遊技球が入球した数である第１入球数、前記第２始動入球手段に遊技球が入球した数である第２入球数をカウントし、当該カウントに対応する情報を遊技機外部に出力可能とする発射監視手段を備えていることを特徴とする手段Ａ－１０乃至Ａ－１８のいずれかに記載の遊技機。

【０８４２】

手段Ａ－１９によれば、通常モードにおいて、遊技球を第２始動入球手段に入球させ、第２当否抽選での当選を狙う（例えば、第２変動表示が約１０分の場合に、１０分間に遊技球を第２入球手段に入球させるまでの数個を発射させるだけの遊技を繰り返す）といった遊技機の稼働低下を招く迷惑行為を遊技ホール側で把握する（例えば、遊技機からホールコンピュータに該当の通報がある）ことができる。これにより、遊技ホール関係者が、適宜好適な対処を行うことができる。

【０８４３】

手段Ａ－２０．前記高確率上限に達していない状態における前記第１当否抽選の当選によって、少なくとも前記第１条件が満たされ、前記特別遊技状態の終了後に前記高確率状態が付与されることを特徴とする手段Ａ－１０乃至Ａ－１９のいずれかに記載の遊技機。

【０８４４】

手段Ａ－２０によれば、チャンスモードにおいて第１条件が満たされずに通常モードに移行してしまうといった事態を回避することができる。従って、チャンスモードに移行してすぐに通常モードに移行してしまい、チャンスモードの期間が短くなり過ぎてしまうといった事態を防止することができる。結果として、確変モードを含む所定時間あたりの遊技価値の付与の速度をチャンスモードによって抑制するといった上記作用効果がより確実

に奏される。
【０８４５】
手段Ａ－２１．前記高確率上限に達するまでの前記高確率状態の付与回数を計数可能な高確率上限カウンタと、
前記高入球上限に達するまでの前記高入球状態の付与回数を計数可能な高入球上限カウンタとを備え、
前記高入球状態、かつ、前記高確率状態において前記高入球上限に到達し、前記低入球状態かつ前記高確率状態に移行する場合には、前記低確率状態に移行するまで前記高入球上限カウンタの値が前記高入球上限に到達したことを示す値で維持されることを特徴とする手段Ａ－９乃至Ａ－２０のいずれかに記載の遊技機。
【０８４６】
手段Ａ－２１によれば、第１当否抽選の結果が遊技に反映されていくチャンスモード（確変モードからチャンスモードに続く一連の有利状態）において、第１当否抽選にて当選した場合に第１条件とともに第２条件が満たされる振分けを設けたとしても、高入球上限カウンタの値等に基づいて、高入球状態が付与されない禁則処理を行うことができる。従って、チャンスモードにおいて高確率上限を全うさせ易くすることができる。
【０８４７】
手段Ａ－２２．前記高確率状態、かつ、前記低入球状態において前記第１当否抽選にて当選した場合に、前記第１条件及び前記第２条件の両方が満たされる場合と、前記第１条件が満たされる一方で前記第２条件が満たされない場合とが設けられ、
前記低確率状態、かつ、前記低入球状態において前記第１当否抽選にて当選した場合に、前記第１条件及び前記第２条件の両方が満たされる場合と、前記第１条件が満たされる一方で前記第２条件が満たされない場合とが設けられていることを特徴とする手段Ａ－２１に記載の遊技機。
【０８４８】
手段Ａ－２２によれば、通常モードにおいて特別遊技状態に当選した場合に、確変モードだけでなくチャンスモードにも移行し得る構成とすることで、確変モードに移行する特別遊技状態のみが設けられている場合に比べ、遊技性の多様化、射幸性の抑制等を図ることができる。さらに、チャンスモード（確変モードからチャンスモードに続く一連の有利状態）において、第１当否抽選にて当選した場合に第１条件とともに第２条件が満たされる振分けを設けることで、通常モードからチャンスモードに移行した場合には、チャンスモードから確変モードに移行する機会を十分に付与することができる。尚、確変モードからチャンスモードに移行した場合には、第１当否抽選にて当選した場合に第１条件とともに第２条件が満たされる振分けが選択されたとしても、高入球上限に達していることから、高入球状態は付与されない（確変モードには移行せず、チャンスモードをループする）ようになっている。
【０８４９】
手段Ａ－２３．前記第２条件以外にも、前記特別遊技状態の終了後に前記高入球状態に移行する権利が付与される特殊条件が設けられていることを特徴とする手段Ａ－９乃至Ａ－２２のいずれかに記載の遊技機。
【０８５０】
手段Ａ－２３によれば、チャンスモードにおいて高入球状態（確変モード）に移行する可能性が全くないという事態を回避することができる。
【０８５１】
手段Ａ－２４．前記高確率状態、かつ、前記低入球状態では、前記低確率状態、かつ、前記低入球状態である状態において導出される演出、並びに、前記高入球状態において導出される演出とは異なる専用の演出が導出されることを特徴とする手段Ａ－９乃至Ａ－２３のいずれかに記載の遊技機。
【０８５２】
手段Ａ－２４によれば、チャンスモードが比較的長時間になったとしても、専用の演出

を楽しみに遊技を進行してもらうことができ、一連の確変モードの慌ただしさの後、かかる専用の演出を落ち着いて堪能してもらっていれば、そのうちに高確率上限に到達し、専用の演出の終了とともに、確変モードを狙う遊技を再開してもらうことができる。従って、比較的長時間の遊技を行う場合でも、程よいサイクルで確変モードやチャンスモード等を順次堪能してもらうことができる。

【０８５３】

手段Ａ－２５．前記高確率状態、かつ、前記低入球状態において、演出ポイントを貯める、或いは、貯め易い演出があり、

前記高確率状態、かつ、前記低入球状態以外の状態において、前記演出ポイントを保有している状態において前記特別遊技状態に当選した場合に、前記演出ポイントの数値に応じた演出が導出可能に構成されていることを特徴とする手段Ａ－２４に記載の遊技機。

【０８５４】

手段Ａ－２５によれば、チャンスモードにおける遊技意欲の向上等を図ることができる。尚、演出ポイントの数値に応じた演出としては、例えば、特別遊技状態中に珍しい演出が出る、特別遊技状態中に用意された複数の演出モードの中から任意の演出モードを選択可能になる（選択肢が増える）、「所定の操作により前記当否抽選の当選確率を複数段階で設定可能な構成において、前記当選確率の設定を示唆、又は、教示する演出が導出される（演出ポイントが多いほど高信頼度の演出が導出される等）」等が挙げられる。

【０８５５】

手段Ａ－２６．前記高確率上限までの残り期間を教示する高確率残存表示を導出可能に構成されていることを特徴とする手段Ａ－９乃至Ａ－２５のいずれかに記載の遊技機。

【０８５６】

手段Ａ－２６によれば、どの程度チャンスモードを繰り返しそうであるのかを把握することができ、チャンスモードの遊技機を遊技するのか否かの判断を行い易くすることができる。尚、高確率残存表示は、表示される場合と、表示されない場合とがあることとしてもよい。この場合、新たな演出を追加すること（例えば、演出成功で高確率残存表示が表示されるようにすること）ができ、演出性の向上等を図ることができる。

【０８５７】

手段Ａ－２７．前記高確率状態では、前記当否抽選に当選しなかった場合に、前記高確率状態から前記低確率状態、かつ、前記低入球状態へ移行させるか否かの転落抽選が行われ、

前記特別遊技状態の後、前記高確率状態において、前記変動表示が規定回数行われるまでは、前記転落抽選の結果に関わらず、前記高確率状態が維持される保証期間とされる（前記高確率状態において前記変動表示が前記規定回数行われる間に前記転落抽選に当選していた場合には、前記変動表示が前記規定回数行われた後に、前記低確率状態に移行する）ことを特徴とする手段Ａ－９乃至Ａ－２６のいずれかに記載の遊技機。

【０８５８】

手段Ａ－２７によれば、チャンスモードにおいて、転落抽選に当選することで、通常モード（低確率状態）に移行させ、高確率上限をリセットすることができる。従って、第１条件及び第２条件を満たせば確変モードが付与される状態に移行する状態とすることができる。結果として、遊技意欲の向上、遊技性の向上等を図ることができる。

【０８５９】

また、保証期間を設けることで、特に、保証期間で十分に当否抽選に当選する確率としておけば、確変モードにおいて、高入球上限が全うされる前に通常モードに移行してしまうといった事態の発生を抑制することができる。さらに、保証期間により、例えば、特別遊技状態の終了後に、すぐに転落抽選に当選して、通常モードに移行してしまうといった事態を回避することができ、遊技価値が大幅に増え得る期間の後に、遊技価値の増加が抑制される期間を設けることで、遊技価値のある程度以上の増加を抑制するといった作用効果が極力守られるようにすることができる。

【０８６０】

尚、「前記高確率状態において、前記転落抽選にて当選する確率は、前記当否抽選に当選する確率よりも低く構成されていること」としてもよい。この場合、保証期間が過ぎても当否抽選に当選する可能性の方が高く、確変モードで保証期間が過ぎた場合の遊技者の興趣低下を抑制することができる。

【０８６１】

尚、高入球上限を全うさせなくてもよい構成であれば、例えば、特殊条件の設定に代えて、又は、加えて、高確率状態からの転落抽選を行う仕様としてもよい（１００回転までの保障（転落していても継続）を付けてもよい）。

【０８６２】

Ｂ．遊技機の一種としてパチンコ機がある。パチンコ機では、発射手段によって打ち出された遊技球が遊技盤に設けられた始動入球手段に入球すると、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選が行われるとともに、可変表示手段にて当否抽選の結果を教示するための変動表示が行われるようになっている（例えば、特開２００６－２７１４８０号公報等参照）。

【０８６３】

ところで、遊技機としては、常に新たな構成を取り入れる等して、新たな興趣の向上が求められている。

【０８６４】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【０８６５】

また、遊技を長期間（長時間）行う場合には、射幸性が高くなり過ぎないように、遊技者が遊技に投入した遊技価値の数と、遊技に際して所定条件が成立したことに対応して得られる対価として付与される遊技価値の数との差が大きくなり過ぎないことが好ましい。しかしながら、短期間では、遊技に抑揚を付けて興趣の向上を図るべく、ある程度は、前記対価としての遊技価値がまとまって付与される状態を設けることが望ましい。

【０８６６】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、射幸性が高くなり過ぎることを抑制しつつ、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【０８６７】

手段Ｂ－１．遊技価値を使用して遊技が行われる遊技機において、

第１特定条件が成立した場合に遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選が行われ、

前記当否抽選において第１通常確率で当選する第１通常状態と、前記当否抽選において前記第１通常確率よりも高い第１特定確率で当選する第１特定状態とに状態変化可能に構成され、

第２特定条件が成立した場合に、遊技者の前記遊技価値の減少を抑制するサポート遊技状態（遊技者に前記遊技価値が付与される遊技の結果となり易く、遊技に使用される前記遊技価値の数に対して、遊技の結果により遊技者が獲得する前記遊技価値の数の割合が高められる）を発生させるか否かのサポート抽選が行われ、

前記サポート抽選にて当選しない、又は、当選し難い第２通常状態と、前記サポート抽選にて当選可能、又は、前記第２通常確率よりも前記サポート抽選にて当選し易い第２特定状態とに状態変化可能に構成され、

前記第１特定状態と、前記第２特定状態とが重複した状態とされることで、前記第１通常状態、及び、前記第２通常状態のうち少なくとも一方を含む状態よりも遊技者にとって有利な状態とされることを特徴とする遊技機。

【０８６８】

手段Ｂ－１によれば、当否抽選の確率が高められる第１特定状態と、遊技を行うことによる遊技価値の減少が抑制される第２特定状態とが重複したりしなかったりすることで遊

技に抑揚をつけることができ、結果として、興趣の向上を図ることができる。尚、特別遊技状態は、サポート遊技状態よりも、遊技者が遊技価値を獲得し易い状態であることとしてもよい。

【０８６９】

手段Ｂ－２．前記第１特定条件は、第１契機の発生、又は、第２契機の発生により成立し、

前記特別遊技状態には複数種類設けられ、前記第２契機に基づいて前記当否抽選に当選した場合には、前記第１契機に基づいて前記当否抽選に当選した場合に比べ、遊技者にとって有利な前記特別遊技状態の種類が選択される、又は、選択され易く構成され、

前記遊技価値を獲得可能、又は、獲得容易な可能状態と、獲得不可能、又は、獲得困難な不可能状態とに状態変化する可変手段を備え、

前記可能状態が前記サポート遊技状態に相当し、

前記第２特定状態では、前記第２通常状態に比べ、前記可変手段が前記可能状態とされ易く構成され、

前記可変手段が前記可能状態、及び、前記不可能状態のどちらにあっても、前記第２契機の発生のさせ易さについては同じであることを特徴とする手段Ｂ－１に記載の遊技機。

【０８７０】

手段Ｂ－２によれば、可変手段により遊技価値の減少を抑制するサポート遊技状態としても、第２契機が発生し易くならないようにすることができる。このため、第２特定状態と、第１特定状態とが重複した状態における遊技者の遊技価値の減少を抑制しつつ、第２契機の発生を適度なものとし、前記重複した状態における遊技を比較的緩やかに（滞在時間が極力長くなるように）進行させることができる。尚、「前記可変手段は、前記第１特定条件を発生させる手段とは別に設けられていること」としてもよい。

【０８７１】

手段Ｂ－３．前記第１条件が成立した場合に、前記当否抽選の結果を教示する変動表示が行われ、前記当否抽選に当選した場合には前記変動表示の停止表示（完了）後に前記特別遊技状態を発生させる構成であり、

前記第１契機に基づく前記当否抽選に対応する第１変動表示と、前記第２契機に基づく前記当否抽選に対応する第２変動表示とが重複して行われる場合があり、

前記第２通常状態では、前記第１変動表示の長さが、前記第２変動表示の長さよりも短くされ、又は、短くされ易く構成され、

前記第２特定状態では、前記第２変動表示の長さが、前記第１変動表示の長さよりも短くされ、又は、短くされ易く構成されていることを特徴とする手段Ｂ－２に記載の遊技機。

【０８７２】

手段Ｂ－３によれば、（第２契機が発生していない状態での）第２契機の発生させ易さが常に変わらないような構成としても、第２特定状態では、第２変動表示の長さを比較的短くすることによって、第１変動表示よりも第２変動表示を積極的に消化する状態とすることができる。つまり、第２特定状態では、第２契機に基づく当否抽選が第１契機に基づく当否抽選よりも実行され易くなっている。従って、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態とされることで、遊技者にとって有利な状態とするといった作用効果がより確実に奏される。

【０８７３】

また、第１特定状態にあっても、第２通常状態である場合には、第１変動表示が積極的に消化される。つまり、第２通常状態では、第１契機に基づく当否抽選が第２契機に基づく当否抽選よりも実行され易いことから、第２通常状態で第２契機を狙って第２変動表示を実行させることを抑制することができる。従って、各種遊技状態を設けることで遊技に抑揚を付けて興趣の向上を図るといった作用効果がより確実に奏される。

【０８７４】

手段Ｂ－４．前記第１変動表示が前記第１契機に基づく前記当否抽選に当選したことを

教示する場合に、前記第２変動表示が変動表示されている場合には当該第２変動表示を消去し、
前記第２変動表示が前記第２契機に基づく前記当否抽選に当選したことを教示する場合に、前記第１変動表示が変動表示されている場合には当該第１変動表示を消去する構成であり、
少なくとも前記第１契機に基づく前記当否抽選に当選しなかった場合に行われ、遊技者にとって有利な補助特別遊技状態を発生させるか否かの補助当否抽選が行われ、
前記特別遊技状態は前記補助特別遊技状態よりも遊技者にとって有利な状態であり、
少なくとも前記第１特定状態における前記補助当否抽選は、前記当否抽選よりも当選確率が高く構成され、
前記第１変動表示が前記第１契機に基づく前記補助当否抽選に当選したことを教示する場合においても、前記第２変動表示が変動表示されている場合には当該第２変動表示を消去することを特徴とする手段Ｂ－３に記載の遊技機。

【０８７５】

手段Ｂ－４によれば、第１変動表示、及び、第２変動表示が並行して実行されている場合に、第１変動表示、及び、第２変動表示のうち、当否抽選で当選したことを教示した変動表示とは反対の変動表示は消去される。つまり、一方側で当否抽選の当選を教示し続ければ、他方側の変動表示は当否抽選の結果を教示しない状態が続き、たとえ、かかる当否抽選の結果が当選に対応していても変動表示が停止表示されていないことから、かかる当否抽選の結果も反映されることはない（消去される）。

【０８７６】

ここで、例えば、第１特定状態かつ第２通常状態では、第１契機、及び、第２契機に基づく当否抽選のどちらも当選確率が高められるが、第１変動表示の方が短時間である上、当否抽選で当選しなくても、補助当否抽選で当選すれば、第２変動表示を消去することができ、第１変動表示をより積極的に実行していくことができる。これにより、第１変動表示と、第２変動表示との変動時間の差をそれ程大きくしなくても（第１特定状態かつ第２通常状態において短い方の変動表示である第１変動表示を比較的ゆっくりと進行させたとしても）第２契機に基づく当否抽選の結果が教示される前に、第１契機に基づく当否抽選で当選させることが十分に可能となる。

【０８７７】

尚、特別遊技状態、及び、補助特別遊技状態の発生時には教示が行われることとしてもよい。規定数を上限として変動表示を保留記憶可能に構成され、変動表示が保留記憶されていることを教示する保留表示手段を備え、保留表示手段において、対応する変動表示の内容を示唆する先読み演出を導出可能に構成され、先読み演出では、補助特別遊技状態の示唆についても実行可能に構成されていることとしてもよい。

【０８７８】

手段Ｂ－５．前記第１特定状態と前記第２特定状態とが重複した状態において遊技者に付与された前記遊技価値の数を教示する付与数教示手段を備えていることを特徴とする手段Ｂ－１乃至Ｂ－４のいずれかに記載の遊技機。

【０８７９】

手段Ｂ－５によれば、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態とされたことでどれ程の恩恵を受けたかを把握し易くすることができ、該重複した状態における高揚感を得易くしたり、遊技プラン等を立て易くしたりすることができる。

【０８８０】

手段Ｂ－６．前記第１特定状態と前記第２特定状態とが重複した状態からそれ以外の状態に移行するか否かの移行演出を実行可能に構成され、
前記移行演出が行われる場合には、前記付与教示手段による前記遊技価値の数の教示は待機され、前記移行演出の終了後に前記付与教示手段による教示が行われることを特徴とする手段Ｂ－５に記載の遊技機。

【０８８１】

手段Ｂ－６によれば、遊技を大きく左右するポイントの移行演出を存分に堪能してもらうことができる。また、移行演出後には、移行演出中に獲得した分も含めて獲得した遊技価値の数が教示されることから、例えば、移行演出後に第１特定状態と第２特定状態とが重複していない状態に移行した場合に、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態において獲得した遊技価値の数が結局分からない等といった事態を回避することができる。

【０８８２】

手段Ｂ－７．前記第１特定状態と前記第２特定状態とが重複した状態において、前記付与数教示手段による教示が行われる付与数教示期間と、前記教示が行われない付与数非教示期間とが設けられ、

前記付与数非教示期間が終了した場合には、前記第１特定状態と前記第２特定状態とが重複した状態ではなくても、前記付与数教示手段による教示が行われることを特徴とする手段Ｂ－５又はＢ－６に記載の遊技機。

【０８８３】

手段Ｂ－７によれば、付与数非教示期間により付与数教示手段による教示よりも注目させたい対象に注目してもらうことができ、また、付与数非教示期間において、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態から、第１特定状態と第２特定状態とが重複していない状態に状態変化することで、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態において獲得した遊技価値の数が結局分からない等といった事態を回避することができる。

【０８８４】

手段Ｂ－８．前記特別遊技状態には、いずれの状態においても前記特別遊技状態が発生した場合には当該特別遊技状態に対応する演出が導出される教示型特別遊技状態と、少なくとも前記第１特定状態と前記第２特定状態とが重複した状態において前記特別遊技状態が発生した場合に当該特別遊技状態に対応する演出が導出されない非教示型特別遊技状態とが設けられていることを特徴とするＢ－１乃至Ｂ－７のいずれかに記載の遊技機。

【０８８５】

手段Ｂ－８によれば、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態が終わるのか継続するのか等の演出機会を増やすことができ（例えば、第１特定状態が変動表示を１００回うと終了する構成であって、第１のタイミングから変動表示が５０回行われた時点で非教示型特別遊技状態に当選して第１特定状態の上限がリセットされている場合、第１のタイミングから変動表示が１００回行われたタイミングでは、第１特定状態の上限まで残り５０回あるが、かかるタイミングで第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態が終わるのか継続するのかの演出を行う）、興趣の向上等を図ることができる。

【０８８６】

手段Ｂ－９．発射装置により発射された遊技球が案内される遊技領域と、

前記遊技領域を移動する遊技球が入球可能な始動入球手段と、

前記始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な始動入球検知手段と、

前記遊技領域を移動する遊技球が入球可能な開状態と、入球不可能な閉状態との間で状態変化可能に構成され、遊技球が入球することに基づいて遊技者に遊技価値が付与される可変入球手段と、

前記始動入球検知手段による検知が行われた場合に、前記可変入球手段を開状態とさせる特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選を行うとともに、当該当否抽選に当選した場合に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技発生手段とを備え、

前記当否抽選において第１確率で当選する低確率状態と、前記第１確率よりも高い第２確率で前記当否抽選に当選する高確率状態とがあり、

前記始動入球手段に遊技球が入球可能な低入球状態と、前記低入球状態よりも遊技球が前記始動入球手段に入球し易くなる高入球状態とがあり、

前記始動入球手段は、第１始動入球手段と、第２始動入球手段とを備え、

前記始動入球検知手段は、前記第１始動入球手段に対応する第１始動入球検知手段と、前記第２始動入球手段に対応する第２始動入球検知手段とを備え、

前記第２始動入球検知手段の検知に基づく前記当否抽選である第２当否抽選にて前記特

別遊技状態に当選した場合には、前記第１始動入球検知手段の検知に基づく前記当否抽選である第１当否抽選にて前記特別遊技状態に当選した場合に比べ、遊技者にとって有利な種別の前記特別遊技状態が付与され易い構成であって、
前記当否抽選の実行に基づいて変動表示を行うとともに、当該変動表示を前記当否抽選の結果に応じた態様で停止表示させる教示手段を備え、
前記第１始動入球手段は、前記遊技領域を移動する遊技球が入球可能な閉状態と、前記閉状態よりも前記遊技領域を移動する遊技球が入球容易な開状態とに状態変化可能な開閉式第１始動入球手段を備え、
前記高入球状態では、前記低入球状態に比べて前記開閉式第１始動入球手段が前記開状態とされ易く構成され、
前記開閉式第１始動入球手段は、前記遊技領域において、前記第２始動入球手段を狙って発射された遊技球が入球し得る位置に設けられ、
前記第１当否抽選に対応する前記変動表示である第１変動表示と、前記第２当否抽選に対応する前記変動表示である第２変動表示とを並行して実行可能に構成され、
前記低入球状態では、前記第２変動表示が開始されてから終了するまでの間に、前記第１変動表示を複数回実行可能に構成され、
前記高入球状態では、前記第１変動表示が開始されてから終了するまでの間に、前記第２変動表示を複数回実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【０８８７】

手段Ｂ－９によれば、高入球状態（第２特定状態）、かつ、高確率状態（第１特定状態）である状態（以下、「確変モード」と称する）では、第２変動表示の変動時間が、第１変動表示の変動時間よりも短く、主として第２変動表示に対応する第２当否抽選の結果が遊技に反映される。ここで、例えば、第２始動入球手段を開閉式の始動入球手段とし、確変モードにおいて頻繁に遊技球が第２始動入球手段に入球するように構成した場合、確変モードの遊技がスムースに進行することとなるが、確変モードに滞在する時間が短くなることが考えられる。

【０８８８】

この点、本手段では、第２始動入球手段ではなく、第１始動入球手段を開閉式の始動入球手段とし、高入球状態において比較的開状態とされ易いように構成することで、確変モードにおける遊技者の遊技価値の減少を抑制しつつ、第２始動入球手段への遊技球の入球を遊技機の機種毎に適度なものとし、確変モードにおいて第２変動表示の実行による遊技を比較的緩やかに進行させることができる。

【０８８９】

従って、確変モードにおいて、例えば、第２変動表示の変動時間を長くしたり、第２当否抽選の当選確率を低下させたりしなくても（第２変動表示に関して、冗長になったり、各回の期待感が低下したりするおそれを回避し）、確変モードの滞在時間が短くなり過ぎないように抑制することができる。結果として、確変モードが特別遊技状態を挟んで連続するという遊技価値が集中して付与され易い状態（遊技価値を減らさずに増やすことができる状態）を許容して（例えば、確変モードが継続し易いようにして）興趣の向上を図りつつ、確変モードにおける特別遊技状態間の間隔が短過ぎて、射幸性が高くなり過ぎてしまうといった事態を抑制することができる。また、確変モードでは、第１当否抽選の結果が反映される機会が少ない（ほぼ皆無とされる）ことから、遊技価値の減少が抑制されつつ、第２当否抽選の当選に期待できる確変モードを比較的ゆったりと堪能してもらうことができる。

【０８９０】

さらに、高入球状態、かつ、低確率状態（第１通常状態）である状態（以下、「時短モード」と称する）を設ける場合には、時短モードにおいて、開閉式第１始動入球手段への遊技球の入球により遊技価値の低下を抑制しつつ、第２始動入球手段への遊技球の適度な入球により、時短モードを比較的ゆったりと遊技してもらうことができる。

【０８９１】

尚、「前記高入球状態では、前記低入球状態に比べて前記開閉式第１始動入球手段が前記開状態とされ易く構成される」とは、「前記遊技領域を移動する遊技球が通過可能に構成される第１サポート契機手段と、前記第１サポート契機手段を通過する遊技球を検知する第１サポート契機検知手段とを備え、前記第１サポート契機検知手段の検知に基づいて、前記開閉式第１始動入球手段を前記開状態とするか否かの入球サポート抽選が行われる構成において、前記高入球状態において、前記低入球状態よりも前記入球サポート抽選にて当選する確率が高くなっている」こととしてもよい。

【０８９２】

また、確変モードにおける第２始動入球手段への遊技球の入球ピッチは、例えば、複数回分の変動表示の保留記憶可能が可能な構成では、遊技球を遊技領域の好適な位置に向けて発射させ続けていれば、保留上限に達せず、保留が途切れない程度等といった具合に、早過ぎず、遅過ぎずの程度となることが望ましい。尚、本手段の構成に上記手段Ｂ－１乃至手段Ｂ－８の構成を適宜組み合わせることが可能である。

【０８９３】

手段Ｂ－１０．前記第１始動入球検知手段の検知に基づいて、前記第１当否抽選にて当選しなかった場合に第１補助当否抽選が行われ、前記第１補助当否抽選にて当選した場合に、前記可変入球手段を前記開状態とさせる補助特別遊技状態が発生する構成において、

前記高確率状態では、前記低確率状態に比べ、前記第１補助当否抽選の当選確率が高くなっていることを特徴とする手段Ｂ－９に記載の遊技機。

【０８９４】

手段Ｂ－１０によれば、高確率状態、かつ、低入球状態（第２通常状態）であるチャンスモードにおける遊技者の遊技価値の減少をより確実に抑制することができる。尚、「前記補助特別遊技状態に対応して付与可能な前記遊技価値の数は、前記特別遊技状態に対応して付与可能な前記遊技価値の数よりも少なく設定されること」としてもよい。この場合、補助特別遊技状態を高頻度で発生させても遊技者の所有する遊技価値が増加し過ぎてしまうといった事態を抑制することができる。

【０８９５】

手段Ｂ－１１．前記第１変動表示、及び、前記第２変動表示のうち一方の変動表示が、前記当否抽選の当選に対応する態様、及び、前記第１補助当否抽選の当選に対応する態様で停止表示された場合に、他方の変動表示が変動表示中である場合には、当該他方の変動表示が否当選の態様で停止表示されるとともに、前記他方の変動表示に対応する前記当否抽選に関する当否関連情報が（遊技に反映されることなく）消去されることを特徴とする手段Ｂ－１０に記載の遊技機。

【０８９６】

手段Ｂ－１１によれば、低入球状態、かつ、高確率状態である状態（以下、「チャンスモード」と称する）では、第１変動表示が第２変動表示よりも変動時間が短く、また、第１当否抽選では、第２当否抽選と同じ確率で当選することが考えられ、さらに、第１当否抽選で外れたとしても、第１補助当否抽選にて当選し易い。つまり、チャンスモードでは、第１変動表示が次々と停止表示される（或いは第１当否抽選又は第１補助当否抽選に当選する）一方で、第２当否抽選に関する情報（第２変動表示）が次々と消去され、第２当否抽選の結果が基本的には反映される機会がないように構成されている。これにより、チャンスモードに随時移行することで、第２当否抽選で当選する可能性の低い（ほぼ皆無の）期間を設けることができ、例えば、第１所定時間において、確変モード、及び、チャンスモードが好適に含まれる設定とすることで、前記第１所定時間当たりの発射された遊技球の数に対する遊技者に付与された遊技価値の数の割合（以下、「出玉率」と称する）のばらつきを抑制しつつ、前記第１所定時間よりも短い第２所定時間あたりの出玉率の抑揚を設けることができる。従って、例えば、前記第２所定時間あたりの出玉率のばらつきがほぼないような起伏のない遊技に比べて、遊技性や演出性の向上を図ることができ、結果として、興趣の向上を図ることができる。さらに、通常モードにおいて第２変動表示を実行する遊技者と、第２変動表示を実行しない遊技者との間で有利不利の差ができてしまう

といった事態を防止することができる。

【０８９７】

また、チャンスモードは、高確率状態であることから、低入球状態、かつ、低確率状態の状態（以下、「通常モード」と称する）よりも、遊技価値が付与され易い状態とされる。つまり、高入球状態ではないため、開状態とされた開閉式第１始動入球手段に遊技球を入球させることで遊技価値を得ることは難しいが、その代わりに、第１補助当否抽選に当選して可変入球手段が開状態とされ易くなる。このため、可変入球手段に遊技球を入球させて遊技価値の低下を抑制しつつ、遊技を進行させることができる。従って、チャンスモード（高入球状態）が高入球上限に達して強制的に終了させられるとしても、未だ、高確率状態にあることで、遊技意欲の低下を抑制することができる。

【０８９８】

また、チャンスモードにおいては、高入球状態にある場合に比べると、第１変動表示の変動時間が比較的短く設定されるものの、開閉式第１始動入球手段は開状態とされ難く、第１当否抽選を比較的受け難くなる。このため、チャンスモードにおける遊技者の遊技価値の減少を補助特別遊技状態で抑制しつつ、第１始動入球手段（開閉式第１始動入球手段）への遊技球の入球を遊技機の機種毎に適度なものとし、チャンスモードにおいて第１変動表示の実行による遊技を比較的緩やかに進行させることができる。尚、確変モードやチャンスモードでは、所定期間に対応して付与された数の遊技価値が、前記所定期間に発射した数の遊技球の価値とほぼ同じとなることとしてもよい。

【０８９９】

手段Ｂ－１２．前記低入球状態では、前記第２変動表示が開始されてから終了するまでの間に、前記低入球状態における前記第１補助当否抽選の当選確率を分数にして分子を１にした場合の分母の数以上の回数の前記第１変動表示を実行可能に構成されていることを特徴とする手段Ｂ－１０又はＢ－１１に記載の遊技機。

【０９００】

手段Ｂ－１２によれば、低入球状態（チャンスモード、通常モード）では、第２変動表示が終了する前に第１補助当否抽選の当選確率の分母以上の回数の第１変動表示を実行可能であり、従って、当否抽選又は第１補助当否抽選で当選する可能性が十分にあり（例えば、ほぼ当選することとなり）、その際に、変動中の第２変動表示は否当選の態様で強制的に停止表示され、当該第２変動表示に対応する第２当否抽選に関する情報は消去される。これにより、低入球状態では、第２変動表示が普通に停止表示されることを抑止することができ、遊技設計上、意図していないものの、第２当否抽選の結果が遊技に反映されるといった事態を抑止することができる。

【０９０１】

また、高入球状態、かつ、高確率状態における比較的短い時間で行われる第２変動表示に関し、複数の第２変動表示の時間を使って１つの第２変動表示の停止表示（第２当否抽選の結果教示）に向けた演出（連続演出）を行うことができる。従って、確変モードにおける第２変動表示の１つ１つの変動時間を長くしなくても、一瞬ではない連続演出で確変モードを盛り上げることができる。

【０９０２】

手段Ｂ－１３．前記可変入球手段は、第１可変入球手段と、遊技球が入球した場合に付与される遊技価値の数が前記第１可変入球手段に遊技球が入球した場合よりも少ない第２可変入球手段とを備え、

前記特別遊技状態が発生した場合には前記第１可変入球手段が開状態とされ、前記補助特別遊技状態が発生した場合には前記第２可変入球手段が前記開状態とされることを特徴とする手段Ｂ－１０乃至Ｂ－１２のいずれかに記載の遊技機。

【０９０３】

手段Ｂ－１３によれば、特別遊技状態を介在させることで遊技価値を比較的大幅に増加させ、補助特別遊技状態を介在させることで、遊技価値の増減を抑制しつつ遊技を進行させるといった２つの遊技性を比較的簡単に設けることができる。

【０９０４】
手段Ｂ－１４．前記遊技領域を移動する遊技球が通過可能に構成される第１サポート契機手段と、
前記第１サポート契機手段を通過する遊技球を検知する第１サポート契機検知手段とを備え、
前記第１サポート契機検知手段の検知に基づいて、前記開閉式第１始動入球手段を前記開状態とするか否かの入球サポート抽選が行われる構成において、
前記高入球状態において、前記低入球状態よりも前記入球サポート抽選にて当選する確率が高くなっていることを特徴とする手段Ｂ－９乃至Ｂ－１３のいずれかに記載の遊技機。
【０９０５】
手段Ｂ－１４によれば、確変モードにおける遊技者の遊技価値の減少をより確実に抑制することができる。
【０９０６】
尚、第１始動入球手段が１つだけ設けられる構成の場合、「前記遊技領域は、前記第１サポート契機手段が設置され、流下する遊技球が前記第１サポート契機手段を通過し得るとともに、前記開閉式第１始動入球手段に入球し得る第１ルートと、流下する遊技球が前記開閉式第１始動入球手段に入球し得る一方で、前記第１サポート契機手段を通過し得ない第２ルートとを備え、前記第１ルートには、遊技球の入球に基づいて前記遊技価値が付与される一般入球手段が設けられていること」としてもよい。
【０９０７】
この場合、第１サポート契機手段に遊技球を通過させていても開閉式第１始動入球手段が開放され難い低入球状態、かつ、低確率状態では、第１ルートに遊技球を打ち出して、一般入球手段に遊技球を入球させて遊技価値を得つつ、閉状態の開閉式第１始動入球手段に遊技球を入球させて特別遊技状態を発生させる遊技性となる。その一方で、第１サポート契機手段に遊技球を通過させていれば開閉式第１始動入球手段が開放され易い高入球状態では、第２ルートに遊技球を打ち出して、第１サポート契機手段に遊技球を通過させつつ、開状態、及び、閉状態にある開閉式第１始動入球手段に遊技球を入球させて遊技価値を得つつ、遊技球の開閉式第１始動入球手段への入球、又は、遊技球の第２始動入球手段への入球に基づいて特別遊技状態を発生させる遊技性となる。従って、開閉式第１始動入球手段、第１サポート契機手段を効果的に設置しつつ、以上のような遊技性に従って遊技者に遊技を行ってもらうことができる。
【０９０８】
手段Ｂ－１５．前記第１始動入球手段は、前記遊技領域において前記第２始動入球手段を狙って発射された遊技球が入球し得る位置に設けられた高確率対応第１始動入球手段と、前記遊技領域において前記第２始動入球手段を狙って発射された遊技球が入球し得ない位置に設けられた低確率対応第１始動入球手段とを備え、
前記遊技領域において前記低確率対応第１始動入球手段を狙って発射された遊技球が入球し得る位置において、遊技球が入球可能に構成されるとともに、遊技球の入球に基づいて前記遊技価値が付与される一般入球手段が設けられていることを特徴とする手段Ｂ－９乃至Ｂ－１４のいずれかに記載の遊技機。
【０９０９】
手段Ｂ－１５によれば、低確率状態（かつ低入球状態）において、高確率対応第１始動入球手段側を狙って遊技球を発射するといった行為を抑止することができる。
【０９１０】
手段Ｂ－１６．前記高確率状態、かつ、前記高入球状態では、前記第１変動表示が開始されてから終了するまでの間に、前記高確率状態における前記第２確率を分数にして分子を１にした場合の分母の数以上の回数の前記第２変動表示を実行可能に構成されていることを特徴とする手段Ｂ－９乃至Ｂ－１５のいずれかに記載の遊技機。
【０９１１】

手段Ｂ－１６によれば、確変モードにおいて第１変動表示が終了する前までに、当選に対応する第２変動表示を停止表示させる可能性を高めることができる。従って、確変モードでは、（開閉式）第１始動入球装置に遊技球が大変入球し易い状態ではあるものの、変動時間の差を比較的大きく設けることで、第１当否抽選ではなく第２当否抽選にて当選する可能性を高めて、確変モードが遊技者にとって有利なモードであることを確定させることができる。

【０９１２】

尚、「前記高確率状態、かつ、前記高入球状態では、前記第１変動表示が開始されてから終了するまでの間に、前記高確率状態における前記第２確率を分数にして分子を１にした場合の分母の数の２倍以上（１００倍以下）の回数の前記第２変動表示を実行可能に構成されていること」としてもよい。さらに、２倍に代えて、３倍、５倍、１０倍、或いは、２０倍等とすることで、確変モードにおいて第１当否抽選の結果が反映されるといった事態をより一層抑止することができる。

【０９１３】

手段Ｂ－１７．前記特別遊技状態には、第１特別遊技状態と、当該第１特別遊技状態よりも前記特別遊技状態に対応して付与可能な前記遊技価値の数が多く設定されている第２特別遊技状態とがあり、

前記低確率状態では、前記第１当否抽選にて当選した場合に前記第１特別遊技状態、及び、前記第２特別遊技状態のいずれかが選択され、

前記高確率状態では、前記第１当否抽選にて当選した場合に前記第１特別遊技状態が選択されることを特徴とする手段Ｂ－９乃至Ｂ－１６のいずれかに記載の遊技機。

【０９１４】

手段Ｂ－１７によれば、高確率状態において第１当否抽選に当選しても第１特別遊技状態が選択されるのみであって、高確率状態、かつ、低入球状態（上記手段Ａ－１０のように、第２変動表示は停止表示され難い）であるチャンスモードにおける遊技価値の増加が抑制されることとなる。従って、チャンスモードにおいて特別遊技状態が発生することで、遊技価値が比較的大量に付与されてしまうといった事態を抑止することができ、チャンスモードに移行することで遊技価値の付与の速度を確変モードよりも抑制するといった構成をより確実に実現させることができる。

【０９１５】

Ｃ．遊技機の一種としてパチンコ機がある。パチンコ機では、発射手段によって打ち出された遊技球が遊技盤に設けられた始動入球手段に入球すると、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選が行われるとともに、可変表示手段にて当否抽選の結果を教示するための変動表示が行われるようになっている（例えば、特開２００６－２７１４８０号公報等参照）。

【０９１６】

ところで、遊技機としては、常に新たな構成を取り入れる等して、新たな興趣の向上が求められている。

【０９１７】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【０９１８】

また、遊技を長期間（長時間）行う場合には、射幸性が高くなり過ぎないように、遊技者が遊技に投入した遊技価値の数と、遊技に際して所定条件が成立したことに対応して得られる対価として付与される遊技価値の数との差が大きくなり過ぎないことが好ましい。しかしながら、短期間では、遊技に抑揚を付けて興趣の向上を図るべく、ある程度は、前記対価としての遊技価値がまとまって付与される状態を設けることが望ましい。

【０９１９】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、射幸性が高くなり過ぎることを抑制しつつ、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供

することにある。
【０９２０】
手段Ｃ－１．第１状態と、前記第１状態よりも遊技者にとって有利な第２状態とがあり、
前記第１状態で特別条件が成立した場合に前記第２状態に移行し得る構成であって、
前記第２状態から当該第２状態以外の状態に移行する場合に、前記特別条件が成立しても前記第２状態に移行し得ない、又は、移行する可能性が前記第１状態よりも低く設定された第３状態に移行することを特徴とする遊技機。
【０９２１】
手段Ｃ－１によれば、第２状態から別の状態に移行する場合に、特別条件が成立すれば第２状態に移行し得る遊技状態（第１状態）にすぐに戻すのではなく、基本的には第２状態に移行しない（移行しない、又は、移行する可能性の低い）第３状態に一旦移行させることとしている。これにより第２状態が所定時間で頻発し、射幸性が高くなり過ぎてしまうといった事態を抑制することができる。
【０９２２】
手段Ｃ－２．前記第２状態において前記特別条件が成立した場合には、前記第２状態、又は、前記第３状態のどちらかに移行することを特徴とする手段Ｃ－１に記載の遊技機。
【０９２３】
手段Ｃ－２によれば、第２状態において特別条件が成立した場合に、再度、第２状態に移行し得る構成とすることで、遊技性や遊技意欲の向上等を図ることができる。結果として、第２状態が連続することを許容して興趣の向上を図りつつ、第２状態から別の遊技状態に移行する場合には第３状態とされることで、射幸性が高くなり過ぎてしまうといった事態を抑制することができる。
【０９２４】
手段Ｃ－３．前記第３状態において前記特別条件が成立した場合には、前記第３状態に移行し得ることを特徴とする手段Ｃ－１又はＣ－２に記載の遊技機。
【０９２５】
手段Ｃ－３によれば、第３状態がループする可能性を有することで、第２状態となる期間が長くなり過ぎることを抑制して射幸性が高くなりすぎることを抑制するといった作用効果がより一層奏される。
【０９２６】
手段Ｃ－４．前記第３状態において前記特別条件が成立した場合には、前記特別条件が成立した場合に前記第２状態に移行する可能性が前記第１状態において前記特別条件が成立した場合よりも高い第４状態に移行し得ることを特徴とする手段Ｃ－１乃至Ｃ－３のいずれかに記載の遊技機。
【０９２７】
手段Ｃ－４によれば、第３状態における遊技性を飛躍的に高めることができ、モチベーションの低下を防止することができる。
【０９２８】
手段Ｃ－５．前記第４状態には、前記特別条件が成立しなくても前記第４状態から別の遊技状態（前記第１状態）に移行する上限が設定されていることを特徴とする手段Ｃ－４に記載の遊技機。
【０９２９】
手段Ｃ－５によれば、遊技者側が有利になり過ぎないような遊技バランスの調整を行うことができる。
【０９３０】
手段Ｃ－６．前記第４状態において前記特別条件が成立した場合には、前記第３状態に移行し得ることを特徴とする手段Ｃ－４又はＣ－５に記載の遊技機。
【０９３１】
手段Ｃ－６によれば、第２状態となる期間が長くなり過ぎることを抑制して射幸性が高

くなりすぎることを抑制するといった作用効果がより一層奏される。
【０９３２】
手段Ｃ－７．前記第３状態では専用の演出が導出されることを特徴とする手段Ｃ－１乃至Ｃ－６のいずれかに記載の遊技機。
【０９３３】
手段Ｃ－７によれば、第３状態に対し第２状態に移行する可能性の代わりになる付加価値を付けることで、第３状態における遊技性の向上、モチベーション低下の抑制等を図ることができる。尚、遊技者が専用の演出、及び、通常の演出（第１状態、第２状態、第４状態等で導出され得る演出）のどちらかを選択可能としてもよい。
【０９３４】
手段Ｃ－８．遊技者が所定の情報を入力操作可能な入力操作手段を備え、
前記専用の演出は、遊技者が前記入力操作手段を使用して選択した設定が反映されるカスタマイズ演出であることを特徴とする手段Ｃ－７に記載の遊技機。
【０９３５】
手段Ｃ－８によれば、第３状態の演出性等を高めるとともに、カスタマイズ演出を目的で遊技をしてもらうことにも期待することができる。
【０９３６】
手段Ｃ－９．発射装置により発射された遊技球が案内される遊技領域と、
前記遊技領域を移動する遊技球が入球可能な始動入球手段と、
前記始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な始動入球検知手段と、
前記遊技領域を移動する遊技球が入球可能な開状態と、入球不可能な閉状態との間で状態変化可能に構成され、遊技球が入球することに基づいて遊技者に遊技価値が付与される可変入球手段と、
前記始動入球検知手段による検知が行われた場合に、前記可変入球手段を開状態とさせる特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選を行うとともに、当該当否抽選に当選した場合に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技発生手段とを備え、
前記当否抽選において第１確率で当選する低確率状態と、前記第１確率よりも高い第２確率で前記当否抽選に当選する高確率状態とがあり、
前記始動入球手段に遊技球が入球可能な低入球状態と、前記低入球状態よりも遊技球が前記始動入球手段に入球し易くなる高入球状態とがあり、
前記始動入球手段は、第１始動入球手段と、第２始動入球手段とを備え、
前記始動入球検知手段は、前記第１始動入球手段に対応する第１始動入球検知手段と、前記第２始動入球手段に対応する第２始動入球検知手段とを備え、
前記第２始動入球検知手段の検知に基づく前記当否抽選である第２当否抽選にて前記特別遊技状態に当選した場合には、前記第１始動入球検知手段の検知に基づく前記当否抽選である第１当否抽選にて前記特別遊技状態に当選した場合に比べ、遊技者にとって有利な種別の前記特別遊技状態が付与され易い構成であって、
前記当否抽選の実行に基づいて変動表示を行うとともに、当該変動表示を前記当否抽選の結果に応じた態様で停止表示させる教示手段を備え、
前記第１当否抽選に対応する前記変動表示である第１変動表示と、前記第２当否抽選に対応する前記変動表示である第２変動表示とを並行して実行可能に構成され、
前記低入球状態では、前記第２変動表示が開始されてから終了するまでの間に、前記第１変動表示を複数回実行可能に構成され、
前記高入球状態では、前記第１変動表示が開始されてから終了するまでの間に、前記第２変動表示を複数回実行可能に構成され、
前記高確率状態、かつ、前記高入球状態である確変モードにおいて前記第２当否抽選に当選した場合には、前記第１当否抽選に当選しても前記確変モードに移行しない、又は、移行する可能性の低い準備モードに移行する場合があることを特徴とする遊技機。
【０９３７】
手段Ｃ－９によれば、高確率状態、かつ、高入球状態である確変モード（第２モード）

では、当否抽選に比較的当選し易い状態となる上、第２変動表示が比較的短く、第１変動表示よりも優先的に実行されるような状態となる。また、第２当否抽選で当選した場合には、第１当否抽選で当選した場合よりも、遊技者にとって有利な種別の特別遊技状態が発生し易くなっている。これにより、特別遊技状態を挟んで確変モードが連続する場合には、特別遊技状態が短いピッチで発生し、例えば、遊技に際して所定条件を満たすこと（可変入球手段に遊技球を入球させる等）で付与される遊技対価が遊技者に対し短時間で比較的大量に付与されることも考えられる。

【０９３８】

ここで、本手段Ｃ－９によれば、確変モードにおいて特別遊技状態に当選した（特別条件が成立した）場合に特別遊技状態終了後に移行する遊技モードとして、確変モードと、第１当否抽選で当選しても特別遊技状態終了後に確変モードに移行し得ない準備モードとが設定されている。つまり、確変モードの終了後に、確変モードに当選し得る遊技モード（第１状態、又は、第２モード）にすぐに戻すのではなく、基本的には確変モードに移行することと対応付けられる特別遊技状態に（ほぼ）当選しない準備モード（第３モード）に一旦移行させることとしている。これにより、特別遊技状態が所定時間で頻発し、前記第１所定時間当たりの発射された遊技球の数に対する遊技者に付与された遊技価値の数の割合（以下、「出玉率」と称する）が高くなり過ぎてしまうといった事態を抑制することができる。結果として、確変モードが特別遊技状態を挟んで連続するという遊技価値が集中して付与され易い状態（遊技価値を減らさずに増やすことができる状態）を許容して（例えば、確変モードが継続し易いようにして）興趣の向上を図りつつ、確変モードから別の遊技モードに移行してもその後すぐに確変モードに移行し、射幸性が高くなり過ぎてしまうといった事態を抑制することができる。尚、確変モードでは、第１当否抽選の結果が反映される機会が少ない（ほぼ皆無とされる）ことから、遊技価値の減少が抑制されつつ、第２当否抽選の当選に期待できる確変モードを比較的ゆったりと堪能してもらうことができる。尚、本手段の構成に上記手段Ｃ－１乃至手段Ｃ－８の構成を適宜組み合わせることが可能である。

【０９３９】

手段Ｃ－１０．前記準備モードは、前記高確率状態、かつ、前記低入球状態であるチャンスモードであることを特徴とする手段Ｃ－９に記載の遊技機。

【０９４０】

低入球状態であるチャンスモードでは、第１変動表示が第２変動表示に比べて比較的短く、第１変動表示が優先的に実行されるような状態となる。また、第１当否抽選で当選した場合には、第２当否抽選で当選した場合に比べ、遊技者にとって有利な種別の特別遊技状態が選択され難く、遊技価値の増加がそれ程見込めないことが考えられる。但し、チャンスモードは高確率状態であることから、可変入球手段に遊技球が入球して対応する遊技価値が付与され易い状態とされ、遊技価値の減少が抑制されつつ、遊技を進行させることができる。従って、確変モードからチャンスモードに移行したとしても、未だ、高確率状態にあることで、遊技を継続する意欲の低下を抑制することができる。また、チャンスモードが低入球状態とされることで、高入球状態である確変モードとは異なる始動入球手段の変動表示（第２変動表示）を優先して実行させることができ、第１当否抽選に当選した場合と、第２当否抽選に当選した場合とで選択される、或いは、選択され易い特別遊技状態の種別が異なるとしても、遊技者に遊技モードと、発生し易い特別遊技状態の種別との対応関係を把握してもらい易くすることができる。

【０９４１】

手段Ｃ－１１．前記チャンスモードにおいて前記第１当否抽選に当選した場合には、前記特別遊技状態の終了後に、前記チャンスモードに移行する場合があることを特徴とする手段Ｃ－１０に記載の遊技機。

【０９４２】

手段Ｃ－１１によれば、チャンスモードが特別遊技状態を挟んで連続する可能性があり、連続することで、出玉率、及び、射幸性を抑制する作用効果がより顕著に奏される。

【０９４３】
手段Ｃ－１２．前記チャンスモードにおいて前記第１当否抽選に当選した場合には、前記第２当否抽選に当選して前記確変モードに移行し得るモードに移行する場合があることを特徴とする手段Ｃ－１１に記載の遊技機。
【０９４４】
手段Ｃ－１２によれば、チャンスモードにおける遊技者のモチベーションを高めることができる。
【０９４５】
手段Ｃ－１３．前記高確率状態が前記特別遊技状態を挟んで連続で付与される回数の上限である高確率上限が設けられ、
前記低確率状態において、前記確変モード、及び、前記チャンスモードに移行する前記特別遊技状態に当選した場合には、前記高確率上限の計数が開始され、
前記高確率上限に到達した場合には、前記確変モード、及び、前記チャンスモードに移行する前記特別遊技状態に当選した場合であっても、前記高確率状態の権利が付与されないことを特徴とする手段Ｃ－１１又はＣ－１２に記載の遊技機。
【０９４６】
手段Ｃ－１３によれば、（高確率状態であるにもかかわらず遊技者にとってあまり好ましくない遊技モードである）チャンスモードが連続し過ぎること等を抑制することができ、出玉率の大きなばらつきを抑制するといった作用効果がより効果的に奏される。
【０９４７】
手段Ｃ－１４．前記チャンスモードにおいて前記第１当否抽選にて当選した場合に、前記特別遊技状態の終了後に前記チャンスモード移行しない場合には、前記低確率状態、かつ、前記高入球状態である時短モードに移行することを特徴とする手段Ｃ－１０乃至Ｃ－１３のいずれかに記載の遊技機。
【０９４８】
手段Ｃ－１４によれば、チャンスモードの後、時短モード（低確率状態、かつ、高入球状態）に移行させることで、当否抽選の当選確率は低いものの遊技価値の減少が抑制されつつ第２当否抽選の結果が遊技に反映され易い状態となり、確変モードに移行する好機を得ることができる。従って、チャンスモードを確変モードに移行する好機の準備段階という位置付けとすることができ、チャンスモードに幾分時間がかかったとしても、遊技意欲を十分に維持させることができる。
【０９４９】
手段Ｃ－１５．前記時短モードにおいて規定複数回の前記変動表示が行われた場合に、前記低確率状態、かつ、前記低入球状態である通常モードに移行することを特徴とする手段Ｃ－１４に記載の遊技機。
【０９５０】
手段Ｃ－１５によれば、時短モードで第２当否抽選に当選した場合の特別遊技状態の種別（特別遊技状態後の状態移行）の振分けに関して、例えば、確変モードと同じとしても、時短モードの上限を決めて、上限に達した場合に、通常モードに移行するように構成することで、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを抑制することができる。
【０９５１】
手段Ｃ－１６．前記時短モードにおいて前記第２当否抽選に当選した場合には、前記特別遊技状態の終了後に、前記確変モードに移行する場合と、前記高確率状態、かつ、前記低入球状態であるチャンスモードに移行する場合とがあることを特徴とする手段Ｃ－１４又はＣ－１５に記載の遊技機。
【０９５２】
手段Ｃ－１６によれば、遊技性の多様化等を図ることができる。
【０９５３】
手段Ｃ－１７．前記高確率状態が前記特別遊技状態を挟んで連続で付与される回数の上限である高確率上限が設けられ、

前記チャンスモードにおいて前記高確率上限に到達した場合に前記低確率状態、かつ、前記低入球状態である通常モードに移行することを特徴とする手段Ｃ－１４乃至Ｃ－１６のいずれかに記載の遊技機。

【０９５４】

手段Ｃ－１７によれば、チャンスモードにおいて高確率上限に達する前に時短モードに当選させることができない場合には、時短モードを経ることなく、通常モードに移行してしまう。つまり、チャンスモードの後は、必ず時短モードに移行する（どれだけ早く時短モードに移行させるか）といった遊技性ではなく、高確率上限までに時短モードに移行させないと通常モードに移行してしまうといった遊技性を付加することができ、チャンスモードにおける遊技性の向上等を図ることができる。

【０９５５】

手段Ｃ－１８．前記第２当否抽選に当選した場合には、前記第１当否抽選に当選した場合に比べ、前記特別遊技状態終了後に前記高確率状態に移行する割合が高く設定されていることを特徴とする手段Ｃ－９乃至Ｃ－１７のいずれかに記載の遊技機。

【０９５６】

手段Ｃ－１８によれば、確変モードで比較的短時間の遊技（遊技者が獲得する遊技価値）の抑揚を付け、チャンスモードで比較的長時間の遊技の抑揚（出玉率のばらつき）を抑制するといった作用効果がより確実に奏される。

【０９５７】

手段Ｃ－１９．前記高入球状態が前記特別遊技状態を挟んで連続で付与される回数の上限である高入球上限が設けられ、

前記低入球状態において、前記確変モードに移行する前記特別遊技状態に当選した場合には、前記高入球上限の計数が開始され、

前記高入球上限に到達した場合には、前記確変モードに移行する前記特別遊技状態に当選した場合であっても、前記高入球状態の権利が付与されないことを特徴とする手段Ｃ－９乃至Ｃ－１８のいずれかに記載の遊技機。

【０９５８】

手段Ｃ－１９によれば、確変モードが連続し過ぎること等を抑制することができ、出玉率の大きなばらつきを抑制するといった作用効果がより効果的に奏される。尚、上記手段Ｃ－１３に対応する場合、「前記低確率状態、及び、前記低入球状態において、前記第１条件、及び、前記第２条件が満たされた場合に、前記高入球上限への到達が、前記高確率上限への到達よりも早くなるように構成されていること」としてもよい。つまり、高入球上限が高確率上限よりも大きい（多い、長い）場合や同じの場合には、確変モード後にチャンスモードに移行させることができなくなってしまうことから、高確率上限の方を大きくすることとする。

【０９５９】

手段Ｃ－２０．前記低確率状態、かつ、前記低入球状態である通常モードにおいて、前記低確率状態、かつ、前記高入球状態である時短モードに移行する前記特別遊技状態に当選した場合には、前記高入球上限の計数が開始されることを特徴とする手段Ｃ－１９に記載の遊技機。

【０９６０】

手段Ｃ－２０によれば、遊技性の多様化等を図ることができる。

【０９６１】

手段Ｃ－２１．前記高確率上限に達していない状態における前記第１当否抽選の当選によって、少なくとも前記第１条件が満たされ、前記特別遊技状態の終了後に前記高確率状態が付与されることを特徴とする手段Ｃ－９乃至Ｃ－２０のいずれかに記載の遊技機。

【０９６２】

手段Ｃ－２１によれば、チャンスモードにおいて第１条件が満たされずに通常モードに移行してしまうといった事態を回避することができる。従って、チャンスモードに移行してすぐに通常モードに移行してしまい、チャンスモードの期間が短くなり過ぎてしまうと

いった事態を防止することができる。結果として、確変モードを含む所定時間あたりの遊技価値の付与の速度をチャンスモードによって抑制するといった上記作用効果がより確実に奏される。

【０９６３】

手段Ｃ－２２．前記高確率上限までの残り期間を教示する高確率残存表示を導出可能に構成されていることを特徴とする手段Ｃ－９乃至Ｃ－２１のいずれかに記載の遊技機。

【０９６４】

手段Ｃ－２２によれば、どの程度チャンスモードを繰り返しそうであるのかを把握することができ、チャンスモードの遊技機を遊技するのか否かの判断を行い易くすることができる。尚、高確率残存表示は、表示される場合と、表示されない場合とがあることとしてもよい。この場合、新たな演出を追加すること（例えば、演出成功で高確率残存表示が表示されるようにすること）ができ、演出性の向上等を図ることができる。

【０９６５】

手段Ｃ－２３．前記高確率状態、かつ、前記低入球状態では、前記低確率状態、かつ、前記低入球状態である状態において導出される演出、並びに、前記高入球状態において導出される演出とは異なる専用の演出が導出されることを特徴とする手段Ｃ－９乃至Ｃ－２２のいずれかに記載の遊技機。

【０９６６】

手段Ｃ－２３によれば、チャンスモードが比較的長時間になったとしても、専用の演出を楽しみに遊技を進行してもらうことができ、一連の確変モードの慌ただしさの後、かかる専用の演出を落ち着いて堪能してもらっていれば、そのうちに高確率上限に到達し、専用の演出の終了とともに、確変モードを狙う遊技を再開してもらうことができる。従って、比較的長時間の遊技を行う場合でも、程よいサイクルで確変モードやチャンスモード等を順次堪能してもらうことができる。

【０９６７】

手段Ｃ－２４．前記高確率状態、かつ、前記低入球状態において、演出ポイントを貯める、或いは、貯め易い演出があり、

前記高確率状態、かつ、前記低入球状態以外の状態において、前記演出ポイントを保有している状態において前記特別遊技状態に当選した場合に、前記演出ポイントの数値に応じた演出が導出可能に構成されていることを特徴とする手段Ｃ－２３に記載の遊技機。

【０９６８】

手段Ｃ－２４によれば、チャンスモードにおける遊技意欲の向上等を図ることができる。尚、演出ポイントの数値に応じた演出としては、例えば、特別遊技状態中に珍しい演出が出る、特別遊技状態中に用意された複数の演出モードの中から任意の演出モードを選択可能になる（選択肢が増える）、「所定の操作により前記当否抽選の当選確率を複数段階で設定可能な構成において、前記当選確率の設定を示唆、又は、教示する演出が導出される（演出ポイントが多いほど高信頼度の演出が導出される等）」等が挙げられる。

【０９６９】

手段Ｃ－２５．前記第１可変入球手段、又は、前記第２可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な特定入球部と、

前記特定入球部に入球した遊技球を検知可能な特定入球検知手段と、

前記特定入球検知手段による検知が行われた場合に、（前記特別遊技状態、又は、）前記高確率状態を発生させる権利を付与する有利状態発生手段とを備え、

前記特定入球検知手段による検知が行われた場合に、（前記特別遊技状態、又は、）前記高確率状態が付与可能に構成されていることを特徴とする手段Ｃ－９乃至Ｃ－２４のいずれかに記載の遊技機。

【０９７０】

手段Ｃ－２５によれば、特定入球部を有する可変入球手段を開状態とするか否かで、高確率状態を付与するか否かを変えることができる。これにより、比較的自由に高確率状態を付与するか否かを設定することができ、遊技性の向上等を図ることができる。例えば、

第１当否抽選で当選した場合と、第２当否抽選で当選した場合とで高確率状態移行の割合を異ならせることができ、通常モードで第１当否抽選に当選した場合に、時短モード、或いは、通常モードへの振分けがあるように設定し、確変モードで第２当否抽選に当選した場合に、確変モード及びチャンスモードのどちらかに移行するように設定することができる。従って、遊技性の設計の自由度を向上させ、興趣の向上を図ることができる。

【０９７１】

また、通常モードで第２当否抽選に当選しても、特定入球部に遊技球を入球させなければ、（特別遊技状態を発生させたり、）確変モードに移行させたりすることができないようになっている。これにより、遊技機を遊技していなければ、かかる機会を逃し易く、特定入球部への入球に対応する権利を消失させることができる。従って、通常モードで遊技者が遊技を止めた後に、変動表示中であった第２変動表示が当選の態様で停止表示されることで付与された（特別遊技状態、或いは、その後の）確変モードを別の遊技者が遊技するといった事態を抑止することができる。

【０９７２】

また、離席していれば第２当否抽選の当選に対応する権利を上手く獲得できない構成のため、例えば、通常モードにおいて第２始動入球手段に遊技球を入球させて、全ての第１変動表示が停止され、第２変動表示のみが変動していることを確認してから遊技機を１０分近く放置し、１０分近くになったところで遊技機に戻り、第２変動表示が外れたら、再び、第２変動表示をさせる（当たるまで繰り返し）という行為を抑制することができる。尚、遊技をせずにずっと座っていれば、遊技ホール関係者が注意をすることができ、離席していてたまたま遊技をしていない等の言い逃れができない。尚、通常モードの第２変動時間を１パターンではなく、複数パターン設けることで、第２変動表示の停止タイミングを見計らって往来するといった行為を抑止することができる。

【０９７３】

尚、「前記特別遊技状態では前記可変入球手段が複数回開状態とされ、前記特定入球部を有する前記第１可変入球手段、又は、前記第２可変入球手段を前記開状態として遊技球を前記特定入球部に入球可能とする機会は、前記特別遊技状態において前記可変入球手段が最初に開状態とされる機会とされること」としてもよい。この場合、遊技していない状態で特別遊技状態や確変モードを発生させる機会が発生した場合に、別の遊技者がかかる機会を察知して獲得してしまうといった事態をより一層抑制することができる。

【０９７４】

尚、通常モードで（本来は発生することを意図していない）第２当否抽選に当選することで発生する特別遊技状態は、当該特別遊技状態において獲得可能な遊技価値の数が、第１当否抽選に当選することで発生する特別遊技状態よりも少なく設定されていることとしてもよい。

【０９７５】

Ｄ．遊技機の一種としてパチンコ機がある。パチンコ機では、発射手段によって打ち出された遊技球が遊技盤に設けられた始動入球手段に入球すると、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選が行われるとともに、可変表示手段にて当否抽選の結果を教示するための変動表示が行われるようになっている（例えば、特開２００６－２７１４８０号公報等参照）。

【０９７６】

ところで、遊技機としては、常に新たな構成を取り入れる等して、新たな興趣の向上が求められている。

【０９７７】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【０９７８】

また、遊技を長期間（長時間）行う場合には、射幸性が高くなり過ぎないように、遊技者が遊技に投入した遊技価値の数と、遊技に際して所定条件が成立したことに対応して得

られる対価として付与される遊技価値の数との差が大きくなり過ぎないことが好ましい。しかしながら、短期間では、遊技に抑揚を付けて興趣の向上を図るべく、ある程度は、前記対価としての遊技価値がまとまって付与される状態を設けることが望ましい。

【０９７９】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、射幸性が高くなり過ぎることを抑制しつつ、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【０９８０】

手段Ｄ－１．第１決定を行う契機とされる第１契機と、

第２決定を行う契機とされる第２契機とがあり、

前記第１契機を発生させる場合に、前記第２契機も発生する重複状態と、

前記第１契機を発生させる場合に、前記第２契機が発生しない非重複状態とがあり、

第１契機状態と、前記第１契機状態よりも前記非重複状態とされ易い第２契機状態とがあることを特徴とする遊技機。

【０９８１】

手段Ｄ－１によれば、第１契機と第２契機とが重複する第１契機状態と、第１契機と第２契機とが重複し難い第２契機状態とに状態変化させることで、状態変化による遊技性の多様化や演出機会の増大等を図ることができる。結果として、遊技に起伏を付ける等して、興趣の向上を図ることができる。尚、「第１契機と第２契機とを必ず重複させることのできる第１契機状態と、第１契機と第２契機とが重複するか否かが確定しない第２契機状態とがあること」としてもよい。

【０９８２】

手段Ｄ－２．前記第２契機が発生する場合には、前記第１契機も発生することを特徴とする手段Ｄ－１に記載の遊技機。

【０９８３】

手段Ｄ－２によれば、第２契機を第１契機と切り離して発生させることを回避させることができ、第２契機の発生に第１契機の発生を必要とする構成や、第２契機を第１契機が発生しない状態で発生させたくない構成（対応付けして第２契機を盛り上げる等）等を実現させることができる。

【０９８４】

尚、「前記第２契機が発生する場合には、当該第２契機が発生する前に前記第１契機も発生すること」としてもよい。この場合、第２契機の発生には第１契機の発生を必要とする構成等において都合のよい構造とすることができる。つまり、例えば、「前記第１決定により前記第１契機状態から前記第２契機状態へと状態変化させるか否かが決定され、前記第１決定により前記第２契機状態とされることが決定された場合には、前記第１決定が行われる契機とされた前記第１契機の発生後、前記第２契機が発生するまでの間に、前記第２契機状態とされること」としてもよい。この場合、効率を飛躍的に高めることができる。

【０９８５】

手段Ｄ－３．前記第１決定に基づく処理が実行されている状態において前記第１契機が発生した場合に当該第１契機の発生情報を保留記憶可能な第１保留記憶手段と、

前記第２決定に基づく処理が実行されている状態において前記第２契機が発生した場合に当該第２契機の発生情報を保留記憶可能な第２保留記憶手段を備え、

前記第１保留記憶手段、及び、前記第２保留記憶手段に記憶されている前記第１契機の発生情報、及び、前記第２契機の発生情報に対応する前記第１決定、及び、前記第２決定に基づく処理は、実行されている前記第１決定に基づく処理、及び、前記第２決定に基づく処理が終了した場合に実行され、

前記第１保留記憶手段に記憶される前記第１契機の発生情報の数の上限は、前記第２保留記憶手段に記憶される前記第２契機の発生情報の数の上限と同じ、又は、前記第２契機の発生情報の数の上限よりも多いことを特徴とする手段Ｄ－２に記載の遊技機。

【０９８６】
手段Ｄ－３によれば、第２契機の発生情報の保留記憶の数が、第１契機の発生情報の保留記憶の数を上回ることで、第２契機に対応する第２決定に基づく処理が、第１契機に対応する第１決定に基づく処理と切り離されて実行されるといった事態を回避することができる。
【０９８７】
手段Ｄ－４．特別条件が成立した場合に第１特典、又は、前記第１特典よりも遊技者にとって有利な第２特典が付与され、
前記第１決定、及び、前記第２決定では、前記特定条件を成立させるか否かの抽選が行われ、
前記第１決定において前記特別条件が成立した場合には、前記第２決定において前記特別条件が成立した場合に比べ、前記第１特典が選択され易い構成において、
前記特定条件を成立させる前記第１決定に基づく処理が終了した場合に、実行中の前記第２決定に基づく処理を強制終了させて、当該第２決定に対応する前記第２契機の発生情報を消去し、
前記特定条件を成立させる前記第２決定に基づく処理が終了した場合に、実行中の前記第１決定に基づく処理を強制終了させて、当該第１決定に対応する前記第１契機の発生情報を消去することを特徴とする手段Ｄ－１乃至Ｄ－３のいずれかに記載の遊技機。
【０９８８】
手段Ｄ－４によれば、第１決定に基づく処理、及び、第２決定に基づく処理のうち、終了までの時間を短く設定した方を積極的に遊技に反映させていくことができる。従って、遊技状態を状態変化させて遊技性の向上等を図るといった作用効果がより一層奏される。特に、第１決定に基づく処理の終了までの時間を短く設定する場合、上記手段Ｄ－１の第１契機状態や上記手段Ｄ－２のように構成されると、基本的に第２決定に基づく処理は確定しない。このため、状態変化する各状態に十分な特徴を持たせることができ、遊技性の向上等を図る等の作用効果がより顕著に奏される。
【０９８９】
手段Ｄ－５．発射装置により発射された遊技球が案内される遊技領域を備え、
前記遊技領域を移動する遊技球が入球可能、又は、入球容易な開状態と、入球困難な閉状態とに状態変化する開閉式契機発生手段と、
前記遊技領域を移動する遊技球が通過可能な通過式契機発生手段とを備え、
前記開閉式契機発生手段に遊技球が入球することに基づいて前記第１契機が発生し、
前記通過式契機発生手段に遊技球が通過することに基づいて前記第２契機が発生し、
前記通過式契機発生手段を通過した遊技球が前記開閉式契機発生手段に入球することを特徴とする手段Ｄ－１乃至Ｄ－４のいずれかに記載の遊技機。
【０９９０】
手段Ｄ－５によれば、第２契機の発生させ易さは一定であり、第１契機の発生させ易さが可変となる。この場合、第２契機の発生させ易さは抑えつつ、第１契機の発生させ易い状態と、させ難い状態とに状態変化させて、状態に十分な特徴を持たせる遊技性を付加することができる。
【０９９１】
尚、本手段とは異なる変形例として、「発射装置により発射された遊技球が案内される遊技領域を備え、前記遊技領域を移動する遊技球が入球可能、又は、入球容易な開状態と、入球不可能な閉状態とに状態変化する開閉式契機発生手段と、前記遊技領域を移動する遊技球が通過可能な通過式契機発生手段とを備え、記開閉式契機発生手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２契機が発生し、前記通過式契機発生手段に遊技球が通過することに基づいて前記第１契機が発生し、前記通過式契機発生手段を通過した遊技球が前記開閉式契機発生手段に入球する」構成が挙げられる。この場合、第２契機の発生させ易さが可変とされる。
【０９９２】

手段Ｄ－６．発射装置により発射された遊技球が案内される遊技領域と、
前記遊技領域を移動する遊技球が入球可能な始動入球手段と、
前記始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な始動入球検知手段と、
前記遊技領域を移動する遊技球が入球４可能な開状態と、入球不可能な閉状態との間で状態変化可能に構成され、遊技球が入球することに基づいて遊技者に遊技価値が付与される可変入球手段と、
前記始動入球検知手段による検知が行われた場合に、前記可変入球手段を開状態とさせる特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選を行うとともに、当該当否抽選に当選した場合に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技発生手段とを備え、
前記当否抽選において第１確率で当選する低確率状態と、前記第１確率よりも高い第２確率で前記当否抽選に当選する高確率状態とがあり、
前記始動入球手段に遊技球が入球可能な低入球状態と、前記低入球状態よりも遊技球が前記始動入球手段に入球し易くなる高入球状態とがあり、
前記始動入球手段は、第１始動入球手段と、第２始動入球手段とを備え、
前記始動入球検知手段は、前記第１始動入球手段に対応する第１始動入球検知手段と、前記第２始動入球手段に対応する第２始動入球検知手段とを備え、
前記第２始動入球検知手段の検知に基づく前記当否抽選である第２当否抽選にて前記特別遊技状態に当選した場合には、前記第１始動入球検知手段の検知に基づく前記当否抽選である第１当否抽選にて前記特別遊技状態に当選した場合に比べ、遊技者にとって有利な種別の前記特別遊技状態が付与され易い構成であって、
前記当否抽選の実行に基づいて変動表示を行うとともに、当該変動表示を前記当否抽選の結果に応じた態様で停止表示させる教示手段を備え、
前記第１当否抽選に対応する前記変動表示である第１変動表示と、前記第２当否抽選に対応する前記変動表示である第２変動表示とを並行して実行可能に構成され、
前記低入球状態では、前記第２変動表示が開始されてから終了するまでの間に、前記第１変動表示を複数回実行可能に構成され、
前記高入球状態では、前記第１変動表示が開始されてから終了するまでの間に、前記第２変動表示を複数回実行可能に構成され、
前記第２始動入球検知手段の検知が行われる場合には、前記第１始動入球検知手段の検知が行われることを特徴とする遊技機。

【０９９３】

手段Ｄ－６によれば、第１変動表示の変動時間を第２変動表示よりも短くして、基本的に第１当否抽選の結果を遊技に反映させて遊技を進行させていくことを前提とした低入球状態において、第２変動表示が停止表示されて、第２当否抽選の結果が遊技に反映されてしまうといった事態を抑制することができる。つまり、第１変動表示、及び、第２変動表示が並行して実行され得る構成において、第２変動表示だけを実行させようとしても、第１変動表示も変動され、さらに、第１変動表示の方が短いため、第２当否抽選で当選する前に第１当否抽選で当選する可能性を高めることができる。また、確変モードでは、第１当否抽選の結果が反映される機会が少ない（ほぼ皆無とされる）ことから、遊技価値の減少が抑制されつつ、第２当否抽選の当選に期待できる確変モードを比較的ゆったりと堪能してもらうことができる。

【０９９４】

従って、高入球状態、かつ、高確率状態である状態（以下、「確変モード」と称する）を設け、確変モードが特別遊技状態を挟んで連続するという遊技価値が集中して付与され易い状態（遊技価値を減らさずに増やすことができる状態）を許容して（例えば、確変モードが継続し易いようにして）興趣の向上を図りつつ、低入球状態に移行した際には、基本的には第２当否抽選の当選結果が遊技に反映されないようにすることで、低入球状態において遊技価値が大量に付与されるといった事態をより確実に抑制し、射幸性が高くなり過ぎてしまうといった事態を抑制することができる。尚、本手段の構成に上記手段Ｄ－１乃至手段Ｄ－５の構成を適宜組み合わせることが可能である。

【０９９５】
手段Ｄ－７．前記第１変動表示、及び、前記第２変動表示のうち一方の変動表示が、前記当否抽選の当選に対応する態様で停止表示された場合に、他方の変動表示が変動表示中である場合には、当該他方の変動表示が否当選の態様で停止表示されるとともに、前記他方の変動表示に対応する前記当否抽選に関する当否関連情報が消去されることを特徴とする手段Ｄ－６に記載の遊技機。
【０９９６】
手段Ｄ－７によれば、第１変動表示、及び、第２変動表示のうち一方が「当選」を教示した場合に、他方の変動表示を「外れ」にして強制終了させることができる。このため、例えば、第１変動表示、及び、第２変動表示のうち一方が「当選」を教示した場合に、他方の変動表示が一時停止されるだけで、前記一方に対応する特別遊技状態の終了後に、前記他方の変動表示が再開されるといったことを繰り返し、前記他方の変動表示の残りの変動時間が次第に短くなり、やがて前記他方の変動表示が停止表示されてしまうといった事態を防止することができる。
【０９９７】
手段Ｄ－８．前記第１始動入球検知手段の検知に基づいて、前記第１当否抽選にて当選しなかった場合に第１補助当否抽選が行われ、前記第１補助当否抽選にて当選した場合に、前記可変入球手段を前記開状態とさせる補助特別遊技状態が発生する構成において、
前記高確率状態では、前記低確率状態に比べ、前記第１補助当否抽選の当選確率が高くなり、
前記第１変動表示が、前記第１補助当否抽選の当選に対応する態様で停止表示された場合においても、前記第２変動表示が変動表示中である場合には、当該第２変動表示が否当選の態様で停止表示されるとともに、前記第２変動表示に対応する前記第２当否抽選に関する当否関連情報が消去されることを特徴とする手段Ｄ－７に記載の遊技機。
【０９９８】
手段Ｄ－８によれば、低入球状態、かつ、高確率状態である状態（以下、「チャンスモード」と称する）では、第１当否抽選の結果を遊技に反映させて遊技を進行させていくことを前提としているが、第２当否抽選で当選する可能性も高く、第２変動表示を停止表示させてしまうと、第２当否抽選で当選した結果が遊技に反映されてしまうことが懸念される。この点、本手段では、第１当否抽選で外れた場合には、第１補助当否抽選が行われ、当該補助当否抽選で当選した場合にも、第２変動表示が外れで強制的に停止表示され、第２当否抽選の当否関連情報が消去されるようになっている。特に、高確率状態であるチャンスモードでは、第１補助当否抽選で当選する確率も高くなっている。このため、チャンスモードにおいて、第２当否抽選の結果が遊技に反映されることをより積極的に抑制することができる。
【０９９９】
手段Ｄ－９．前記高確率状態、かつ、前記低入球状態では、前記第１補助当否抽選が行われた場合に当該第１補助当否抽選に必ず当選することを特徴とする手段Ｄ－８に記載の遊技機。
【１０００】
手段Ｄ－９によれば、チャンスモードにおいて第１当否抽選が行われる機会が得られる（第１始動入球検知手段の検知が行われる）ことで、第２変動表示を必ず外れで強制停止させることができる。すなわち、上記手段Ｄ－６に記載のように、第２始動入球検知手段の検知が行われる場合には、第１始動入球検知手段の検知についても行われる構成であることから、チャンスモードでは、第２当否抽選の結果が遊技に反映されることを確実に（１００％）回避することができる。特に、例えば、チャンスモードにおいて第２変動表示のみを実行し、第１当否抽選で当選する場合よりも有利な特別遊技状態の種別が選択され易い第２当否抽選での当選を狙うような行為を不可能とすることができる。従って、低入球状態であるにもかかわらず比較的長時間を要する第２変動表示の停止表示を待って遊技機の稼働低下を招いたり、普通に遊技を行っている遊技者との間で不公平が生じてしまっ

たりするといった事態を回避することができる。尚、「前記第１補助当否抽選が行われた場合に当該第１補助当否抽選に必ず当選する」構成に代えて、「第１補助当否抽選は行われずに補助特別遊技状態が発生する構成」としてもよい。

【１００１】

手段Ｄ－１０．前記第１始動入球手段、及び、前記第２始動入球手段のうち一方は、入球した遊技球が前記遊技領域に戻される通過型の始動入球手段を備えるとともに、当該通過型の始動入球手段を通過した遊技球が入球する位置において、前記第１始動入球手段、及び、前記第２始動入球手段のうち他方が設けられていることを特徴とする手段Ｄ－６乃至Ｄ－９のいずれかに記載の遊技機。

【１００２】

手段Ｄ－１０によれば、第２始動入球検知手段の検知が行われる場合には、第１始動入球検知手段の検知が行われるように構成することができる。

【１００３】

手段Ｄ－１１．前記第１始動入球手段は、前記遊技領域を移動する遊技球が入球可能な閉状態と、前記閉状態よりも前記遊技領域を移動する遊技球が入球容易な開状態とに状態変化可能な開閉式第１始動入球手段を備え、

前記高入球状態では、前記低入球状態に比べて前記開閉式第１始動入球手段が前記開状態とされ易く構成され、

前記第２始動入球手段は、前記通過型の始動入球手段として構成とされ、

前記開閉式第１始動入球手段は、前記遊技領域において、前記第２始動入球手段の下流側に配置され、

前記開閉式第１始動入球手段が前記開状態、及び、前記閉状態のどちらの状態にあっても、前記第２始動入球手段を通過した遊技球が前記開閉式第１始動入球手段に入球することを特徴とする手段Ｄ－１０に記載の遊技機。

【１００４】

手段Ｄ－１１によれば、第２始動入球手段を開閉式としなくても、確変モードでは、開閉式第１始動入球手段が開状態とされ易くなっていることで、遊技者の所有する遊技価値の減少を抑制しつつ遊技を進行させることができる。また、例えば、開閉式第１始動入球手段が通過型の始動入球手段により構成されるとともに、開閉式第１始動入球手段が第２始動入球手段よりも上流側に配置される場合、開状態とされて遊技球が入球（通過）し易くされた開閉式第１始動入球手段に入球した遊技球の全てが第２始動入球手段に入球することとなり、高入球状態、かつ、低確率状態である状態（以下、「時短モード」と称する）を設ける場合には、時短モードでは基本的に不要な第２始動入球手段への入球が必要以上に行われてしまうことを抑止することができる上、確変モードにおいて第２変動表示を早過ぎず、短過ぎないピッチで実行していくことができる。

【１００５】

手段Ｄ－１２．前記遊技領域は、前記開閉式第１始動入球手段、及び、前記第２始動入球手段が設置され、移動する遊技球が前記第２始動入球手段を通過して前記開閉式第１始動入球手段に入球し得る第１ルートと、移動する遊技球が前記第２始動入球手段、及び、前記開閉式第１始動入球手段に入球し得ない第２ルートとを備え、

前記第１始動入球手段は、前記第２ルートにおいて、前記開閉式第１始動手段とは別に、開閉式ではない第１始動入球手段を備えていることを特徴とする手段Ｄ－６乃至Ｄ－１１のいずれかに記載の遊技機。

【１００６】

手段Ｄ－１２によれば、開閉式第１始動入球手段とは別の第１始動入球手段を第２ルートに設けることで、第１変動表示と、第２変動表示とが並行して変動しなくても済む（第２変動表示をさせることなく第１変動表示を行う）遊技モードを設定でき、遊技性の幅を広げるとともに、制御負担の抑制等を図ることができる。

【１００７】

手段Ｄ－１３．前記第２ルートにおいて、遊技球が入球可能に構成されるとともに、遊

技球の入球に基づいて前記遊技価値が付与される一般入球手段が設けられていることを特徴とする手段Ｄ－１２に記載の遊技機。

【１００８】

手段Ｄ－１３によれば、低確率状態（かつ低入球状態）において第１ルート側を狙って遊技球を発射するといった行為を抑止することができる。

【１００９】

手段Ｄ－１４．前記始動入球検知手段の検知が行われた場合に、前記当否抽選に使用される当否関連情報を取得する当否関連情報取得手段と、

前記当否関連情報取得手段で取得された前記当否関連情報を記憶可能な記憶領域を複数有する保留記憶手段とを備え、

前記教示手段における前記変動表示の実行中において、前記始動入球検知手段の検知が行われた場合には、当該検知に対応する前記変動表示が、実行中の前記変動表示後に行われるように保留される構成であり、

前記保留記憶手段は、前記第１始動入球検知手段の検知に基づく前記当否関連情報を記憶する第１変動記憶領域と、前記第２始動入球検知手段の検知に基づく前記当否関連情報を記憶する第２変動記憶領域とを備え、

前記第１変動表示の最中に前記第１始動入球検知手段の検知が行われた場合に当該検知に基づく前記当否関連情報が前記第１変動記憶領域に記憶され、前記変動中の前記第１変動表示の停止後に前記第１変動記憶領域に記憶されていた前記当否関連情報に対応する前記第１変動表示が実行され、

前記第２変動表示の最中に前記第２始動入球検知手段の検知が行われた場合に当該検知に基づく前記当否関連情報が前記第２変動記憶領域に記憶され、前記変動中の前記第２変動表示の停止後に前記第２変動記憶領域に記憶されていた前記当否関連情報に対応する前記第２変動表示が実行されることを特徴とする手段Ｄ－６乃至Ｄ－１３のいずれかに記載の遊技機。

【１０１０】

手段Ｄ－１４によれば、上記手段Ｄ－６に記載のように、第２始動入球検知手段の検知が行われる場合には第１始動入球検知手段の検知も行われる構成によって、チャンスモードにおいては、第２当否抽選の結果に基づいて特別遊技状態が発生することがない。これにより、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づく当否抽選に関する当否関連情報を保留記憶可能に構成しても、チャンスモードでは第２当否抽選で当選するといった事態を回避することができる。尚、「前記保留記憶手段の前記記憶領域に対して前記当否関連情報が記憶されていることを示す保留表示を導出可能な保留表示手段を備えること」としてもよい。

【１０１１】

手段Ｄ－１５．前記第２始動入球検知手段の検知に基づいて、前記第２当否抽選にて当選しなかった場合に第２補助当否抽選が行われ、前記第２補助当否抽選にて当選した場合に、前記可変入球手段を前記開状態とさせる補助特別遊技状態が発生する構成において、

前記第２変動表示が、前記第２補助当否抽選の当選に対応する態様で停止表示された場合においても、前記第１変動表示が変動表示中である場合には、当該第１変動表示が否当選の態様で停止表示されるとともに、前記第１変動表示に対応する前記第１当否抽選に関する当否関連情報が消去されることを特徴とする手段Ｄ－６乃至Ｄ－１４のいずれかに記載の遊技機。

【１０１２】

手段Ｄ－１５によれば、高入球状態において第２補助当否抽選で当選した場合にも変動中の第１変動表示を外れで停止表示させて、対応する第１当否抽選の当否関連情報を消去可能とすることで、高入球状態において第１変動表示が停止表示されて第１当否抽選の結果が遊技に反映されてしまうといった事態をより確実に抑止することができる。

【１０１３】

尚、「前記高確率状態、かつ、前記高入球状態における前記第２補助当否抽選の当選確

率は、前記高確率状態、かつ、前記高入球状態における前記第２当否抽選の当選確率よりも低いこと」としてもよい。この場合、確変モードにおいて第２補助当否抽選に当選し過ぎて遊技性を低下させるといった事態を抑止することができる。

【１０１４】

手段Ｄ－１６．（前記高確率状態、かつ、前記高入球状態において）前記第２当否抽選に当選した場合に付与される所定の種別の前記特別遊技状態における前記可変入球手段の開閉パターンと、前記第２補助当否抽選に当選した場合に付与される前記補助特別遊技状態における前記可変入球手段の開閉パターンとが同じであることを特徴とする手段Ｄ－１５に記載の遊技機。

【１０１５】

手段Ｄ－１６によれば、確変モード等において第２当否抽選の所定の特別遊技状態に当選したのか、或いは、第２補助当否抽選に当選したのかといった演出を行うことができ、演出性の向上等を図ることができる。

【１０１６】

Ｅ．遊技機の一種としてパチンコ機がある。パチンコ機では、発射手段によって打ち出された遊技球が遊技盤に設けられた始動入球手段に入球すると、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選が行われるとともに、可変表示手段にて当否抽選の結果を教示するための変動表示が行われるようになっている（例えば、特開２００６－２７１４８０号公報参照）。

【１０１７】

ところで、遊技機としては、常に新たな構成を取り入れる等して、新たな興趣の向上が求められている。

【１０１８】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【１０１９】

手段Ｅ－１．第１条件が成立した場合に第１通常対応を実行可能な第１通常状態と、前記第１条件が成立した場合に第１特定対応を実行可能な第１特定状態とに状態変化可能に構成され、

第２条件が成立した場合に第２通常対応を実行可能な第２通常状態と、前記第２条件が成立した場合に第２特定対応を実行可能な第２特定状態とに状態変化可能に構成され、

前記第１特定状態と、前記第２特定状態とが重複した状態とされることで、前記第１通常状態、及び、前記第２通常状態のうち少なくとも一方を含む状態よりも遊技者にとって有利な状態とされ、

前記第１特定状態と前記第２特定状態とが重複した状態において、前記第１特定状態が終了するまでの長さと、前記第２特定状態が終了するまでの長さとが異なる、又は、異なる場合があることを特徴とする遊技機。

【１０２０】

手段Ｅ－１によれば、第１特定状態と第２特定状態とが重複したりしなかったりすることで遊技に抑揚をつけることができ、結果として、興趣の向上を図ることができる。さらに、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態が終了しても、第１特定状態又は第２特定状態の一方は継続する、又は、継続する場合がある。このため、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態から第１通常状態、かつ、第２通常状態に移行する場合に比べ、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態に近い状態での遊技により、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態の余韻を堪能してもらうことができる。

【１０２１】

尚、「異なる場合がある」構成の場合、前記重複した状態が終了したか否かの演出等を行うことができ、演出性の向上等を図ることもできる。また、「前記第１特定状態とされる期間は所定の処理を第１規定回数実行させるまでとして設定され、前記第２特定状態とされる期間は前記所定の処理を第２規定回数実行させるまでとして設定されること」とし

てもよい。この場合、第１特定状態とされる期間、及び、第２特定状態とされる期間は、同じ基準で進行していくことから、残りの期間を把握し易くすることができる。

【１０２２】

手段Ｅ－２．前記第１特定状態と前記第２特定状態とが重複した状態であること、及び、前記第１特定状態と前記第２特定状態とが重複した状態の残りの期間を教示可能な重複教示手段を備えていることを特徴とする手段Ｅ－１に記載の遊技機。

【１０２３】

手段Ｅ－２によれば、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態に関する情報に基づいて的確に遊技を進行させることができる。特に、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態の期間が一様ではない構成では、かかる作用効果がより顕著に奏される。尚、前記第１特定状態と前記第２特定状態とが重複した状態の残りの期間が規定の閾値よりも長いか否かによって異なる演出を導出可能に構成してもよい。この場合、残り期間が長いことを遊技者に専用演出で教示することによってより気分よく遊技を行ってもらうことができる。

【１０２４】

手段Ｅ－３．前記第１特定状態と前記第２特定状態とが重複した状態において、前記重複教示手段による所定の教示が行われる状態と、教示が行われない状態と、示唆が行われる状態とが設けられていることを特徴とする手段Ｅ－２に記載の遊技機。

【１０２５】

手段Ｅ－３によれば、遊技性の多様化、演出機会の増加等を図ることができる。つまり、例えば、少なくともこれだけは継続するという期間だけを示したり、第１特定状態や第２特定状態の終了契機が複数設けられ（例えば、特別遊技状態が規定回数発生するまで、変動表示が規定変動回数行われるまで、転落抽選に当選するまで等）、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態が終了したか否かの演出を行う等したりすることができる。

【１０２６】

手段Ｅ－４．遊技者が操作可能な操作手段を使用する操作演出の結果に基づいて前記重複教示手段による教示状態を変更する場合があることを特徴とする手段Ｅ－３に記載の遊技機。

【１０２７】

手段Ｅ－４によれば、遊技者の操作が遊技性に比較的大きく反映されることから、遊技意欲の向上等を図ることができる。例えば、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態か否かが分からない、又は、分かり難い状態において、重複教示手段の教示状態を変更する操作演出を導出したり、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態であることが教示されている状態において、第１通常状態、及び、第２通常状態の少なくとも一方を含む状態に移行する可能性のあるタイミングで重複教示手段の教示状態を変更する操作演出を導出したりすることができる。

【１０２８】

手段Ｅ－５．前記第１特定状態が開始されるタイミングと、前記第２特定状態が開始されるタイミングとが同じ場合と、異なる場合とがあることを特徴とする手段Ｅ－１乃至Ｅ－４のいずれかに記載の遊技機。

【１０２９】

手段Ｅ－５によれば、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態の期間を一様ではなく、異なる場合があるように構成することができる。従って、遊技性に幅を持たせたり、演出性の向上を図ったりすることができる。

【１０３０】

手段Ｅ－６．前記第１特定状態とされる期間、及び、前記第２特定状態とされる期間のうち少なくとも一方は、複数パターン設けられていることを特徴とする手段Ｅ－１乃至Ｅ－５のいずれかに記載の遊技機。

【１０３１】

手段Ｅ－６によれば、第１特定状態と第２特定状態とが重複した状態の期間を一様では

なく、異なる場合があるように構成することができる。従って、遊技性に幅を持たせたり、演出性の向上を図ったりすることができる。

【１０３２】

手段Ｅ－７．前記第１条件が成立した場合に遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選が行われ、前記第１通常状態では第１確率で前記当否抽選に当選し、前記第１特定状態では、前記第１確率よりも高い確率である第２確率で前記当否抽選に当選する構成であり、

前記第１条件は、第１契機の発生、又は、第２契機の発生により成立し、前記第１条件が成立した場合に前記第２条件も成立する構成であって、

前記特別遊技状態には、第１特別遊技状態と、前記第１特別遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２特別遊技状態とがあり、

前記第２契機に基づく第２当否抽選に当選した場合には、前記第１契機に基づく第２当否抽選に当選した場合に比べ、前記第２特別遊技状態の種類が選択される、又は、選択され易く構成され、

前記第２通常状態では、前記第１当否抽選が前記第２当否抽選よりも実行され易く、

前記第２特定状態では、前記第２当否抽選が前記第１当否抽選よりも実行され易く構成され、

前記第２特別遊技状態が発生する場合には、前記第１特別遊技状態が発生する場合に比べ、前記第１特定状態に移行し易く構成されていることを特徴とする手段Ｅ－１乃至Ｅ－６のいずれかに記載の遊技機。

【１０３３】

手段Ｅ－７によれば、第２特定状態に移行すれば、第１抽選よりも第２抽選が実行され易く、ひいては、第２特別遊技状態が発生し易くなる。そして、第２特別遊技状態が発生すれば、第１特定状態とされ易く、つまりは、第１特定状態と、第２特定状態とが重複した状態とされ易い。従って、一旦、第２特定状態としてしまえば、第１特定状態と、第２特定状態とが重複した状態が連続して発生することにも期待することができ、遊技に十分な抑揚を付加することができる。

【１０３４】

ここで、第１特定状態と、第２特定状態とが重複した状態が連続し過ぎてしまうと、射幸性が高くなり過ぎてしまうことから、第１特定状態や第２特定状態の長さ（期間、上限）を決めておくことで、射幸性の抑制を図ることができる。

【１０３５】

手段Ｅ－８．前記第１通常状態かつ前記第２通常状態において前記第１特別遊技状態が発生する場合には、前記第２特定状態に移行する、又は、移行し易いことを特徴とする手段Ｅ－７に記載の遊技機。

【１０３６】

手段Ｅ－８によれば、第１通常状態かつ第２通常状態において第１特別遊技状態を発生させさえすれば、第１特定状態かつ第２特定状態に移行しなくても第１通常状態かつ第２特定状態には移行する（又はほぼ移行する）ことから、どちらにしても第１特定状態かつ第２特定状態に移行するまで（目標とするところまで）に遠くないという印象を与えることができ、また、実際に移行する可能性も高い。従って、第１通常状態かつ第２通常状態に対するイメージを向上させることができ、遊技を始めてみようという意欲の向上等を図ることができる。

【１０３７】

手段Ｅ－９．前記第１特定状態かつ前記第２特定状態では、前記第２特別遊技状態が発生する場合に、前記第１特定状態かつ前記第２特定状態、又は、前記第１特定状態かつ前記第２通常状態のどちらかに移行し、

前記第１特定状態かつ前記第２通常状態では、前記第１特別遊技状態が発生する場合に、前記第１特定状態かつ前記第２通常状態、又は、前記第１通常状態かつ前記第２特定状態に移行することを特徴とする手段Ｅ－７又はＥ－８に記載の遊技機。

【１０３８】
手段Ｅ－９によれば、第１特定状態かつ第２通常状態では、同じ状態をループする場合があり、第２特定状態に移行するにしても第１通常状態となる。このため、第１特定状態かつ第２特定状態で射幸性が高められるとしても、その後、第１特定状態かつ第２通常状態に移行させることで射幸性の抑制を図ることができる。
【１０３９】
尚、「前記第１特定状態の長さとして、前記第１特定状態において前記特別遊技状態が第１規定回数発生するまでの期間が設定され、前記第１特定状態において前記特別遊技状態が前記第１規定回数発生した場合に、前記第１通常状態に移行すること」としてもよい。すなわち、第１特定状態において特別遊技状態が第１規定回数発生したとの判別が、第１特定状態かつ第２通常状態においてなされた場合には、強制的に第１通常状態かつ第２通常状態に移行することになる。
【１０４０】
手段Ｅ－１０．前記第１通常状態かつ前記第２特定状態では、前記第２特別遊技状態が発生する場合に、前記第１特定状態かつ前記第２特定状態、又は、前記第１特定状態かつ前記第２通常状態に移行することを特徴とする手段Ｅ－７乃至Ｅ－９のいずれかに記載の遊技機。
【１０４１】
手段Ｅ－１０によれば、第１通常状態かつ第２特定状態は、第１特定状態かつ第２特定状態に移行させる好機であるが、第１特定状態かつ第２通常状態に移行させてしまう可能性もあり、遊技者にとっての有利さが大きく異なる（特に、第１特定状態や第２特定状態の長さが特別遊技状態の発生回数で定められる場合には、第１特定状態かつ第２特定状態以外の状態で残り回数を減少させてしまうことから、有利さの格差がより顕著である）。このため、第１通常状態かつ第２特定状態における遊技性を大いに高めることができる。
【１０４２】
尚、「前記第２特定状態の長さとして、前記第２特定状態において前記特別遊技状態が第２規定回数発生するまでの期間が設定され、前記第２特定状態において前記特別遊技状態が前記第２規定回数発生した場合に、前記第２通常状態に移行すること」としてもよい。すなわち、第２特定状態において特別遊技状態が第２規定回数発生したとの判別が、第１通常状態かつ第２特定状態においてなされた場合には、強制的に第１通常状態かつ第２通常状態に移行することになる。
【１０４３】
手段Ｅ－１１．発射装置により発射された遊技球が案内される遊技領域と、
前記遊技領域を移動する遊技球が入球可能な始動入球手段と、
前記始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な始動入球検知手段と、
前記遊技領域を移動する遊技球が入球可能な開状態と、入球不可能な閉状態との間で状態変化可能に構成され、遊技球が入球することに基づいて遊技者に遊技価値が付与される可変入球手段と、
前記始動入球検知手段による検知が行われた場合に、前記可変入球手段を開状態とさせる特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選を行うとともに、当該当否抽選に当選した場合に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技発生手段とを備え、
前記当否抽選において第１確率で当選する低確率状態と、前記第１確率よりも高い第２確率で前記当否抽選に当選する高確率状態とがあり、
前記始動入球手段に遊技球が入球可能な低入球状態と、前記低入球状態よりも遊技球が前記始動入球手段に入球し易くなる高入球状態とがあり、
前記当否抽選が行われる通常遊技状態において、第１条件を満たすことで前記特別遊技状態の終了後に前記高確率状態に移行する権利が付与され、第２条件を満たすことで前記特別遊技状態の終了後に前記高入球状態に移行する権利が付与される構成において、
前記高確率状態が前記特別遊技状態を挟んで連続で付与される回数の上限である高確率上限と、

前記高入球状態が前記特別遊技状態を挟んで連続で付与される回数の上限である高入球上限とが設けられ、
前記高確率上限に到達した場合には、前記第１条件が満たされた場合であっても、前記高確率状態の権利が付与されず、
前記高入球上限に到達した場合には、前記第２条件が満たされた場合であっても、前記高入球状態の権利が付与されない構成であって、
前記高確率上限に到達するまでの前記特別遊技状態の回数をカウントする高確率上限カウンタと、
前記高入球上限に到達するまでの前記特別遊技状態の回数をカウントする高入球上限カウンタとを備え、
前記高確率上限カウンタには、前記高確率状態が開始される場合に、前記高確率上限に対応する値が設定され、前記高確率状態において前記特別遊技状態が発生する場合に前記高確率上限カウンタの値が前記高確率上限への到達を示す値に近付くように更新され、前記高確率上限カウンタの値が前記高確率上限への到達を示す値とされた場合に、前記低確率状態に移行し、
前記高入球上限カウンタには、前記高入球状態が開始される場合に、前記高入球上限に対応する値が設定され、前記高入球状態において前記特別遊技状態が発生する場合に前記高入球上限カウンタの値が前記高入球上限への到達を示す値に近付くように更新され、前記高入球上限カウンタの値が前記高入球上限への到達を示す値とされた場合に、前記低入球状態に移行し、
前記高確率上限カウンタの値と、前記高入球上限カウンタの値とが異なる場合があるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【１０４４】

手段Ｅ－１１によれば、高確率上限カウンタ、及び、高入球上限カウンタの値が異なる場合があることから、遊技の進行に伴って特別遊技状態を重ねていくことで、高確率状態か否か、及び、高入球状態であるか否かによって変化する遊技モードの移り変わりを楽しむことができる。つまり、例えば、高確率上限カウンタ、及び、高入球上限カウンタの値が「０」になれば高確率上限、及び、高入球上限に到達したこととなる構成において、高確率上限カウンタ、及び、高入球上限カウンタに対してともに「１」以上の数値が設定されている場合には、高確率状態、かつ、高入球状態となる状態（以下、「確変モード」と称する）となり、高入球上限カウンタの値が先に「０」になった場合には、高確率状態、かつ、低入球状態となる状態（以下、「チャンスモード」と称する）となり、高確率上限カウンタの値が先に「０」になった場合には、低確率状態、かつ、高入球状態となる状態（以下、「時短モード」と称する）となり、高確率上限カウンタ、及び、高入球上限カウンタの値がともに「０」となった場合には、低確率状態、かつ、低入球状態となる状態（以下、「通常モード」と称する）となる。尚、以下の説明においても、高確率上限、及び、高入球状態に到達したこととなる高確率上限カウンタ、及び、高入球上限カウンタの値として「０」を使用して説明する。尚、本手段の構成に上記手段Ｅ－１乃至手段Ｅ－１０の構成を適宜組み合わせることが可能である。

【１０４５】

ここで、高確率状態と、高入球状態とが重複した確変モードとなれば、遊技者にとって非常に有利な状態であって、遊技者の所有する遊技価値を大幅に増加させる（減らすことなく増やすことができるため）チャンスとなる。従って、高確率状態と、高入球状態とを重複させることが主とした遊技性となり、例えば、高確率上限カウンタ、及び、高入球上限カウンタに対して同じ契機で所定値が設定される場合にそれぞれに幾つの値が設定されたのか、高確率上限カウンタ、及び、高入球上限カウンタに対して値がどの契機で設定されるのか等、１回の特別遊技状態ではなく、複数回先の特別遊技状態のこと等を見越しながらの遊技を堪能することができる。結果として、高確率上限、及び、高入球上限を考慮した遊技の展望を行うといった遊技性を付加することができ、興趣の向上を図ることができる。

【１０４６】
手段Ｅ－１２．前記高確率上限に到達する前に前記低確率状態に移行する場合があることを特徴とする手段Ｅ－１１に記載の遊技機。
【１０４７】
手段Ｅ－２によれば、遊技性の向上等を図ることができ、また、演出機会の増加を図ることができる。
【１０４８】
手段Ｅ－１３．前記低確率状態から前記高確率状態に移行する場合には、前記高確率上限カウンタに対し前記高確率上限に対応する値が設定されることを特徴とする手段Ｅ－２に記載の遊技機。
【１０４９】
手段Ｅ－１３によれば、高確率上限に到達するまでに低確率状態に移行した場合には高確率上限カウンタの値が「０」にはなっていないが、低確率状態から高確率状態に移行する際には、高確率上限カウンタに対して高確率上限に対応する値が再び設定される。このため、例えば、前回の高確率上限カウンタの値が今回にも引き継がれ、低確率状態でせっかく高確率状態に移行させたにもかかわらず、高確率上限カウンタの値がすぐに「０」になり、強制的に高確率状態が終了させられてしまうといった興趣の著しい低下を招く事態を回避することができる。
【１０５０】
手段Ｅ－１４．前記高入球上限に到達する前に前記低入球状態に移行する場合があることを特徴とする手段Ｅ－１１乃至Ｅ－１３のいずれかに記載の遊技機。
【１０５１】
手段Ｅ－１４によれば、遊技性の向上等を図ることができ、また、演出機会の増加を図ることができる。
【１０５２】
手段Ｅ－１５．前記低入球状態から前記高入球状態に移行する場合には、前記高入球上限カウンタに対し前記高入球上限に対応する値が設定されることを特徴とする手段Ｅ－１４に記載の遊技機。
【１０５３】
手段Ｅ－１５によれば、高入球上限に到達するまでに低入球状態に移行した場合には高入球上限カウンタの値が「０」にはなっていないが、低入球状態から高入球状態に移行する際には、高入球上限カウンタに対して高入球上限に対応する値が再び設定される。このため、例えば、前回の高入球上限カウンタの値が今回にも引き継がれ、低入球状態でせっかく高入球状態に移行させたにもかかわらず、高入球上限カウンタの値がすぐに「０」になり、強制的に高入球状態が終了させられてしまうといった興趣の著しい低下を招く事態を回避することができる。
【１０５４】
手段Ｅ－１６．前記高確率状態かつ前記高入球状態において前記高入球上限に到達して前記高確率状態かつ前記低入球状態に移行する場合には、前記低確率状態に移行するまでは前記高入球上限カウンタの値が前記高入球上限を示す値で維持されることを特徴とする手段Ｅ－１１乃至Ｅ－１４のいずれかに記載の遊技機。
【１０５５】
手段Ｅ－１６によれば、興趣の向上等を図るべく、確変モードが大当たり状態を挟んで複数回連続して発生することを許容すること、ひいては、比較的連続し易くすることが考えられるが、この場合、確変モードにおいて高入球上限に到達した場合には、低入球状態であるチャンスモードに移行した後も、高入球上限カウンタの値を「０」に維持することで、比較的容易な制御によって、低確率状態に移行するまでは低入球状態を維持させることができる。従って、遊技者の所有する遊技価値が比較的大幅に増加し得る状態の後に、遊技者の所有する遊技価値の増減を抑制する状態に移行させることができ、射幸性が高くなり過ぎることを抑制することができる。

【１０５６】
手段Ｅ－１７．前記高確率上限カウンタを使用していない状態であることを示す高確カウンタ非使用状態記憶手段と、
前記高入球上限カウンタを使用していない状態であることを示す高入球カウンタ非使用状態記憶手段とを備えていることを特徴とする手段Ｅ－１１乃至Ｅ－１６のいずれかに記載の遊技機。
【１０５７】
手段Ｅ－１７によれば、高確率上限カウンタ、及び、高入球上限カウンタを使用している状態であるか否かを即時判別することができる。特に、手段Ｅ－６に対応して、高入球上限カウンタの値が「０」で維持された状態なのか、或いは、高入球上限カウンタを使用していない状態であるのかを確実に判別することができ、遊技を確実に進行させることができる。
【１０５８】
手段Ｅ－１８．前記始動入球検知手段は、前記第１始動入球手段に対応する第１始動入球検知手段と、前記第２始動入球手段に対応する第２始動入球検知手段とを備え、
前記第２始動入球検知手段の検知に基づく前記当否抽選である第２当否抽選にて前記特別遊技状態に当選した場合には、前記第１始動入球検知手段の検知に基づく前記当否抽選である第１当否抽選にて前記特別遊技状態に当選した場合に比べ、前記第１条件、及び、前記第２条件の両方を満たす可能性が高く構成され、
前記低入球状態では、前記第２変動表示が開始されてから終了するまでの間に、前記第１変動表示を複数回実行可能に構成され、
前記高入球状態では、前記第１変動表示が開始されてから終了するまでの間に、前記第２変動表示を複数回実行可能に構成されていることを特徴とする手段Ｅ－１１乃至Ｅ－１７のいずれかに記載の遊技機。
【１０５９】
手段Ｅ－１８によれば、第２当否抽選で当選する方が、第１当否抽選で当選するよりも有利である。つまり、確変モードを継続させるためには、第１条件、及び、第２条件の両方を満たさなければならないが、第２当否抽選で当選すると、第１条件、及び、第２条件の両方を満たす可能性が高い。ここで、高入球状態では、第１変動表示の変動時間が、第２変動表示の変動時間よりも長く、第２変動表示を数多く実行することができるため、当選に対応する第２変動表示が停止表示される可能性が高くなる。従って、確変モードに移行させることで、高確率上限、及び、高入球上限への到達率を高めることができ、上記のような高確率上限、及び、高入球上限に至るまでの展開を予想して楽しむといった遊技性をより確実なものとすることができる。
【１０６０】
その一方で、低入球状態では、第２変動表示の変動時間が、第１変動表示の変動時間よりも長く、当選に対応する第１変動表示が停止表示される可能性が高くなる。これにより、高入球状態である確変モードにおいて集中して遊技価値を付与可能とした後、例えば、低入球状態であるチャンスモードに移行することで遊技価値の増減を確変モードよりも抑制することができ、射幸性が高くなり過ぎることを抑制することができる。
【１０６１】
手段Ｅ－１９．前記第１当否抽選、及び、前記第２当否抽選のうち少なくとも一方にて当選しなかった場合に補助当否抽選が行われ、前記補助当否抽選にて当選した場合に、前記可変入球手段を前記開状態とさせる補助特別遊技状態が発生する構成において、
前記当否抽選に当選した場合に付与される所定の種別の前記特別遊技状態における前記可変入球手段の開閉パターンと、前記補助当否抽選に当選した場合に付与される前記補助特別遊技状態における前記可変入球手段の開閉パターンとが同じであることを特徴とする手段Ｅ－１８に記載の遊技機。
【１０６２】
手段Ｅ－１９によれば、高確率上限、及び、高入球上限までの残りがどの程度あるのか

を把握し難くすることができ、遊技性の向上等を図ることができる。また、当否抽選の所定の特別遊技状態に当選したのか、或いは、補助当否抽選に当選したのかといった演出を行うことができ、演出性の向上等を図ることができる。

【１０６３】

手段Ｅ－２０．前記高入球上限までの残り期間を教示する高入球残存表示を導出可能に構成されていることを特徴とする手段Ｅ－１１乃至Ｅ－１９のいずれかに記載の遊技機。

【１０６４】

手段Ｅ－２０によれば、高入球残表示を導出する場合と導出しない場合とを設けて遊技性を高めたり、高入球状態があとどの程度続き得るのかを把握して、低入球状態への移行の心構え（理解）をしてもらったりすることができる。例えば、残りが少なくとも何回あるという表示から、残りがあるかどうか分からない表示を行う等することで、新たな演出を追加すること（例えば、演出成功で高入球残存表示が表示されるようにすること）ができ、演出性が高められ、遊技への興味を高めてもらうことができる。

【１０６５】

尚、上記手段Ａ、手段Ｂ、手段Ｃ、手段Ｄ、及び、手段Ｅに記載されている各技術事項を適宜組合わせて実施することも可能（各手段の一部同士を組合せることも可能）である。また、上記各実施形態において、上記各手段Ａ、手段Ｂ、手段Ｃ、手段Ｄ、及び、手段Ｅに記載されている各技術事項を適宜加えたり省略したりすることが可能である。

【１０６６】

以下に、上記各手段が適用される各種遊技機の基本構成を示す。

【１０６７】

ａ．上記各手段における前記遊技機は弾球遊技機であること。より詳しい態様例としては、「遊技者が操作する操作手段（遊技球発射ハンドル）と、当該操作手段の操作に基づいて遊技球を弾いて発射する発射手段（発射モータ等）と、当該発射された遊技球が案内される遊技領域と、前記遊技領域内に配置された各入球手段（一般入賞装置、可変入賞装置、作動口等）とを備えた弾球遊技機」が挙げられる。

【１０６８】

ｂ．上記各手段における前記遊技機は略鉛直方向に延びる遊技領域を備えた弾球遊技機であること。より詳しい態様例としては、「遊技者が操作する操作手段（遊技球発射ハンドル）と、当該操作手段の操作に基づいて遊技球を弾いて発射する発射手段（発射モータ等）と、当該発射された遊技球が案内され、略鉛直方向に沿って延びる所定の遊技領域（例えば遊技領域は遊技盤面等により構成される）と、前記遊技領域内に配置された各入球手段（一般入賞装置、可変入賞装置、作動口等）とを備え、前記遊技領域を流下する遊技球の挙動を視認可能に構成されてなる弾球遊技機」が挙げられる。

【１０６９】

ｃ．上記各手段における前記遊技機、又は、上記各弾球遊技機は、パチンコ機又はパチンコ機に準ずる遊技機であること。

【１０７０】

ｄ．上記各手段における遊技機は、スロットマシン等の回胴式遊技機であること。より詳しい態様例としては、「複数の識別情報（図柄）からなる識別情報列（図柄列；具体的には図柄の付されたリール、ベルト等の回転体）を変動表示（具体的にはリール等の回転）した後に識別情報列を停止表示する可変表示手段（具体的にはリールユニット等の回転体ユニット）を備え、始動用操作手段（具体的にはスタートレバー）の操作に起因して識別情報（図柄）の変動が開始され、停止用操作手段（具体的にはストップボタン）の操作に起因して識別情報（図柄）の変動が停止され、その停止時に有効ライン上に揃った識別情報が特定の識別情報であることを条件に遊技価値が付与されるよう構成した回胴式遊技機」が挙げられる。

【１０７１】

ｅ．上記各手段における遊技機は、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機（特に遊技球を遊技媒体として使用するスロットマシン仕様の球使用の回胴式遊技機

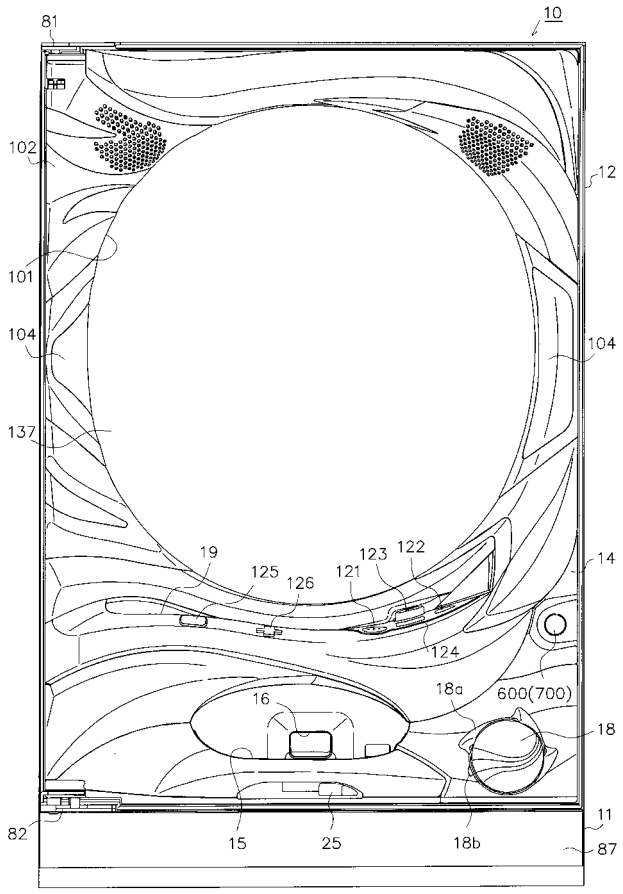
）であること。より詳しい態様例としては、「複数の識別情報（図柄）からなる識別情報列（図柄列；具体的には図柄の付されたリール、ベルト等の回転体）を変動表示（具体的にはリール等の回転）した後に識別情報列を停止表示する可変表示手段（具体的にはリールユニット等の回転体ユニット）を備え、始動用操作手段（具体的にはスタートレバー）の操作に起因して識別情報（図柄）の変動が開始され、停止用操作手段（具体的にはストップボタン）の操作に起因して識別情報（図柄）の変動が停止され、その停止時に有効ライン上に揃った識別情報が特定の識別情報であることを条件に遊技価値が付与されるよう構成し、さらに球受皿（上皿等）を設けてその球受皿から遊技球を取り込む取込手段と、前記球受皿に遊技球の払出しを行う払出手段とを備え、前記取込手段により遊技球が取り込まれることにより遊技の開始条件が成立するように構成した遊技機」が挙げられる。

【符号の説明】

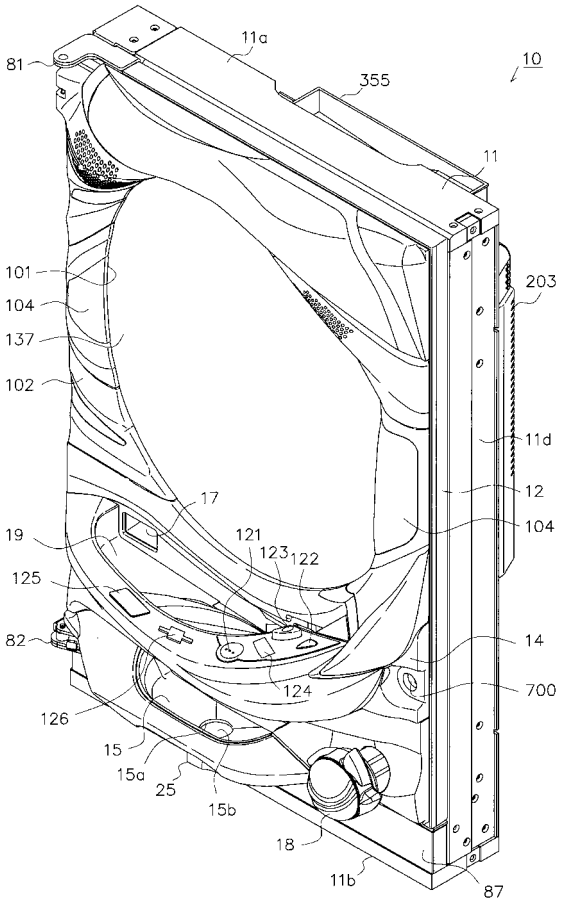
【１０７２】

１０…パチンコ機、３２…可変入賞装置、３３ａ…第１始動入球装置、３３ｂ…第２始動入球装置、３４…スルーゲート、４２…装飾図柄表示装置、４３ａ…第１特別表示装置、４３ｂ…第２特別表示装置、２６１…主制御装置、２６２…サブ制御装置。

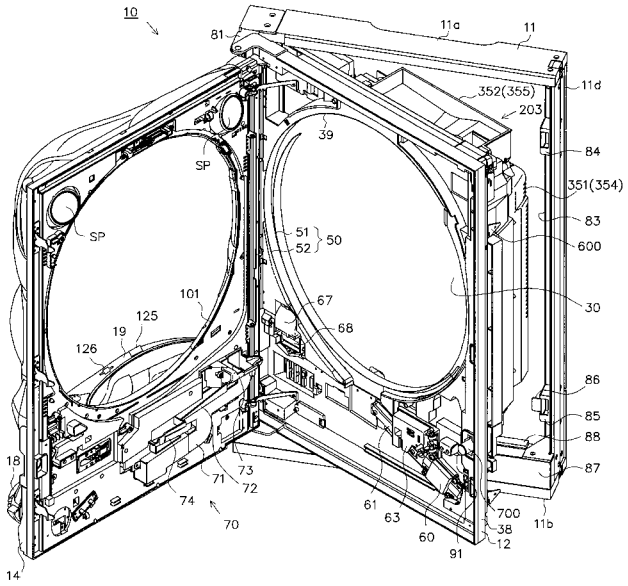
【図１】



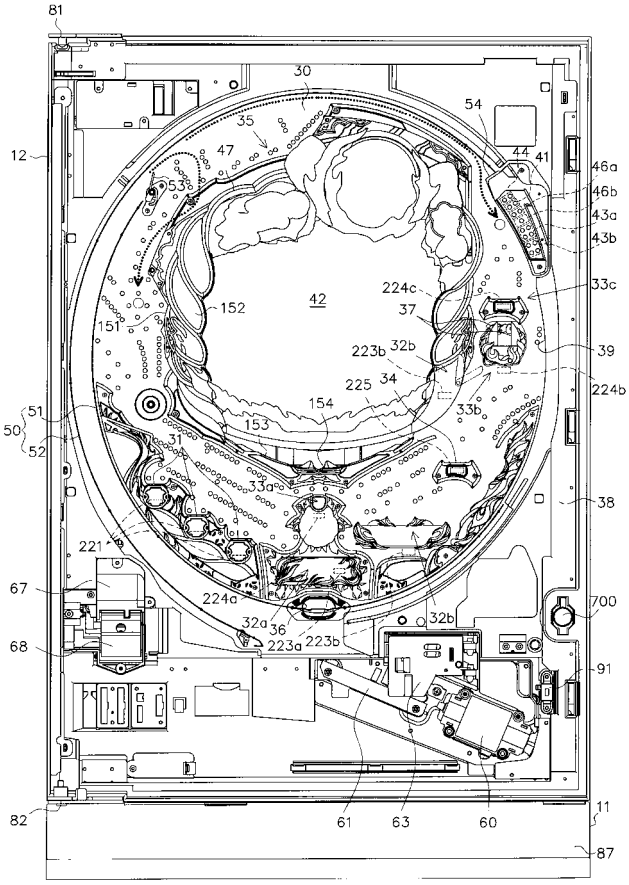
【図２】



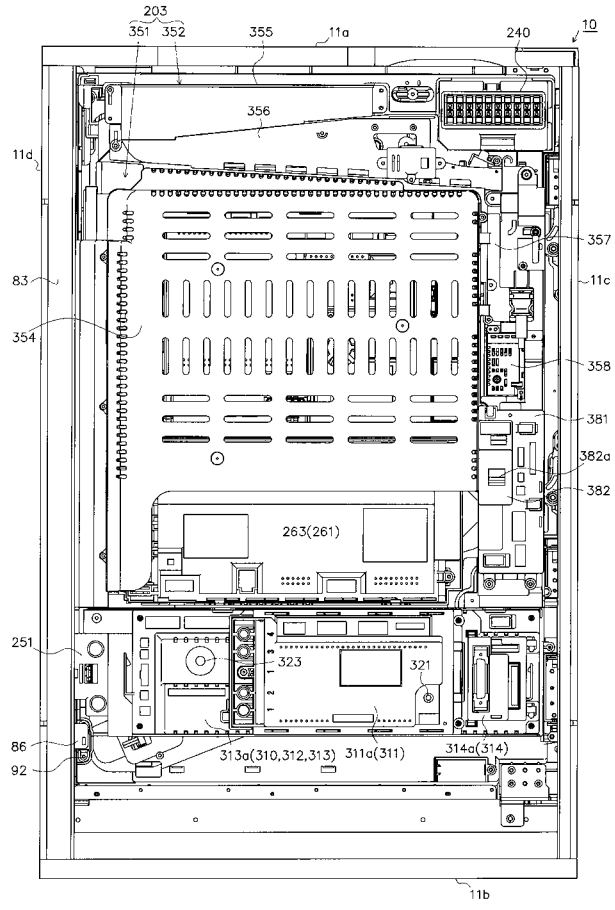
【図３】


10
81
11a
11
11d
352(355)
203
39
84
SP
351(354)
SP
51
52
50
83
600
101
67
30
125
19
68
126
86
85
88
18
71
73
87
72
74
70
61
63
60
700
38
11b
91
12
14

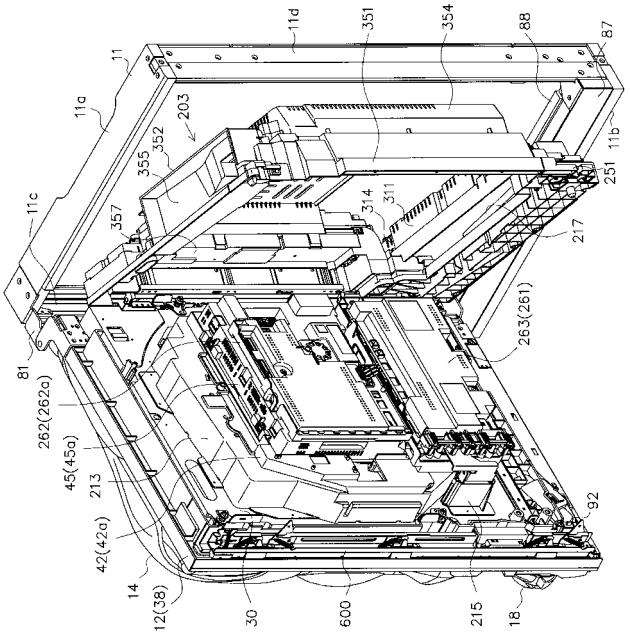
【図４】


81
30
54
35
47
44
41
12
53
46a
46b
43a
43b
224c
33c
152
42
37
151
223b
32b
39
225
34
224b
154
33b
51
50
52
153
31
33a
38
221
61a
67
224a
700
32a
36
223a
223b
32b
68
91
82
61
63
60
11
87

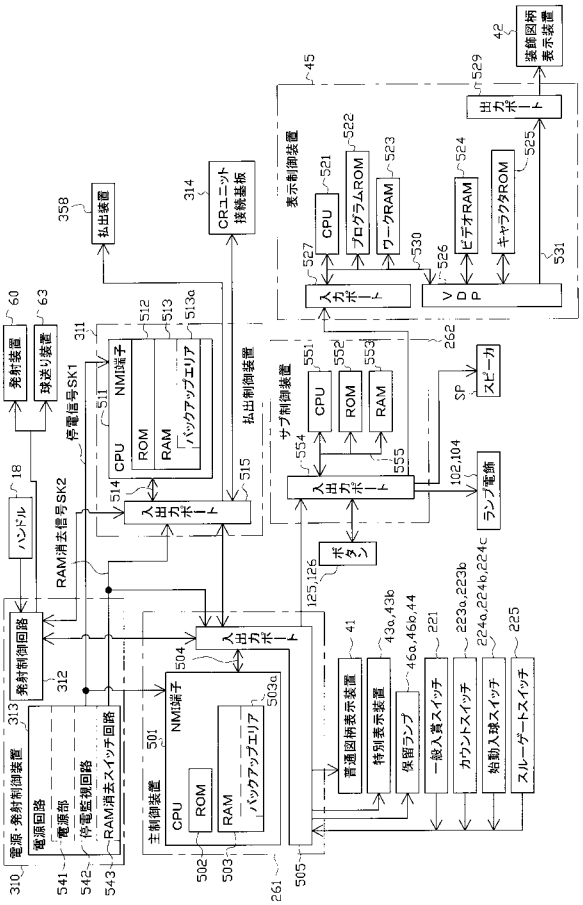
【図５】


203
351
352
355
11a
240
10
356
11d
357
83
11c
354
358
381
382a
382
263(261)
251
323
321
86
92
313a(310,312,313)
311a(311)
314a(314)
11b

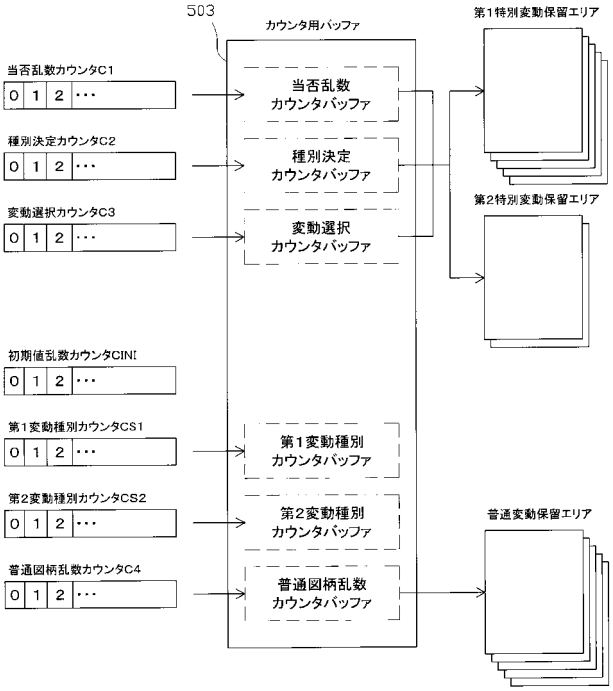
【図６】


11d
351
354
88
87
11
11a
203
352
355
11b
251
11c
357
314
311
217
263(261)
81
262(262a)
45(45a)
213
42(42a)
92
14
12(38)
30
600
215
18

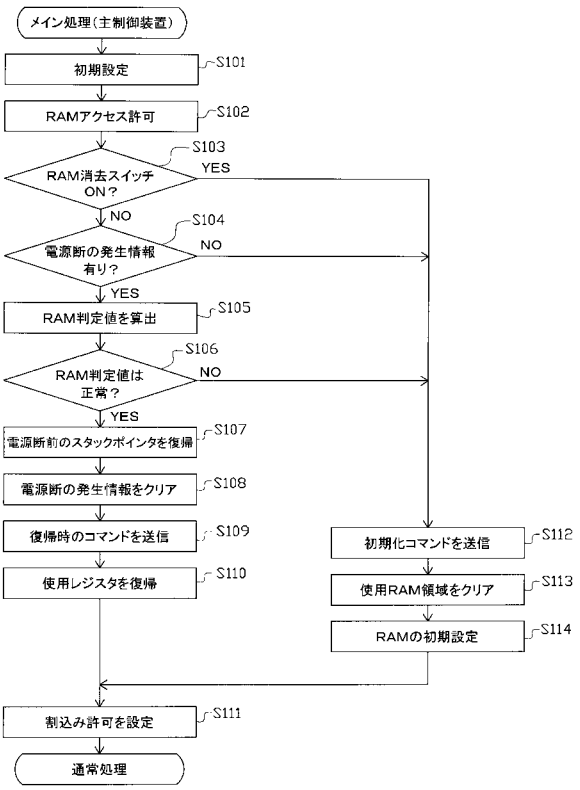
【図７】


装飾図柄表示装置
表示制御装置
CPU
プログラムROM
ワークRAM
ビデオRAM
キャラクタROM
VDP
出力ポート
入力ポート
CRユニット接続基板
払出装置
発射装置
球送り装置
ハンドル
停電信号SK1
RAM消去信号SK2
発射制御回路
電源・発射制御装置
電源回路
電源部
停電監視回路
RAM消去スイッチ回路
主制御装置
NMI端子
バックアップエリア
ROM
RAM
払出制御装置
サブ制御装置
スピーカ
ランプ電飾
普通図柄表示装置
特別表示装置
保留ランプ
一般入賞スイッチ
カウントスイッチ
始動入球スイッチ
スルーゲートスイッチ

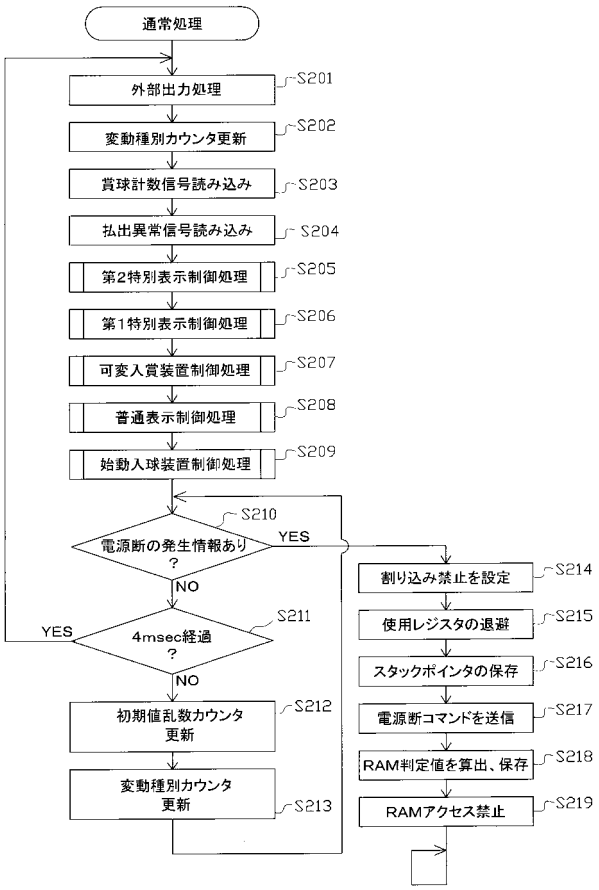
【図８】


503
カウンタ用バッファ
当否乱数カウンタC1
種別決定カウンタC2
変動選択カウンタC3
初期値乱数カウンタCINI
第1変動種別カウンタCS1
第2変動種別カウンタCS2
普通図柄乱数カウンタC4
当否乱数カウンタバッファ
種別決定カウンタバッファ
変動選択カウンタバッファ
第1変動種別カウンタバッファ
第2変動種別カウンタバッファ
普通図柄乱数カウンタバッファ
第1特別変動保留エリア
第2特別変動保留エリア
普通変動保留エリア

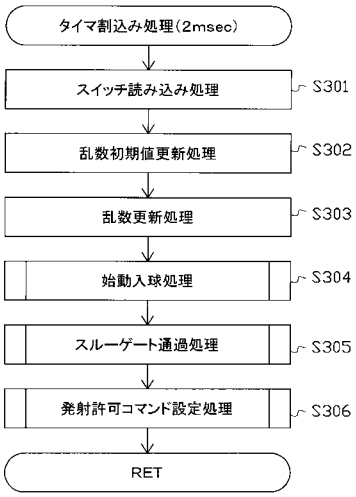
【図９】


メイン処理（主制御装置）
初期設定
RAMアクセス許可
RAM消去スイッチON？
電源断の発生情報有り？
RAM判定値を算出
RAM判定値は正常？
電源断前のスタックポインタを復帰
電源断の発生情報をクリア
復帰時のコマンドを送信
使用レジスタを復帰
初期化コマンドを送信
使用RAM領域をクリア
RAMの初期設定
割込み許可を設定
通常処理
YES
NO

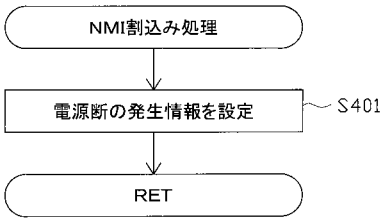
【図１０】


通常処理
外部出力処理
変動種別カウンタ更新
賞球計数信号読み込み
払出異常信号読み込み
第2特別表示制御処理
第1特別表示制御処理
可変入賞装置制御処理
普通表示制御処理
始動入球装置制御処理
電源断の発生情報あり？
4msec経過？
初期値乱数カウンタ更新
変動種別カウンタ更新
割り込み禁止を設定
使用レジスタの退避
スタックポインタの保存
電源断コマンドを送信
RAM判定値を算出、保存
RAMアクセス禁止
YES
NO

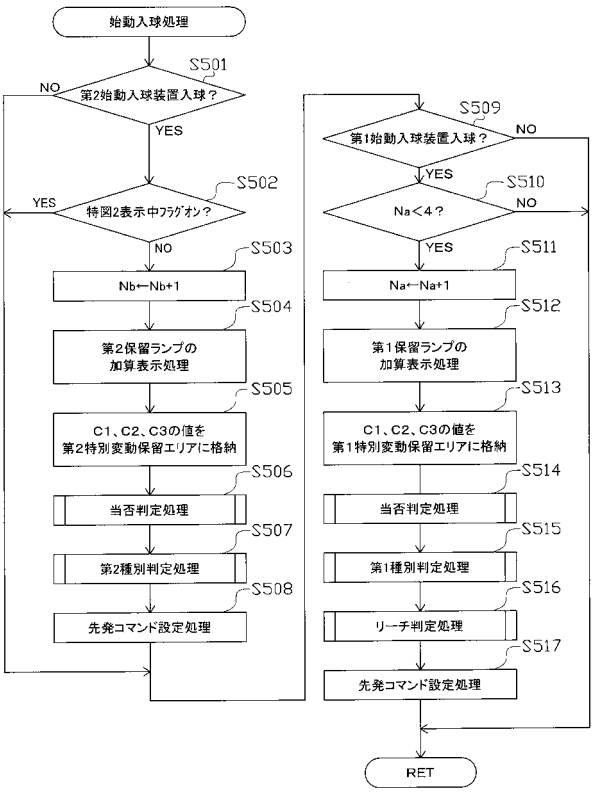
【図１１】



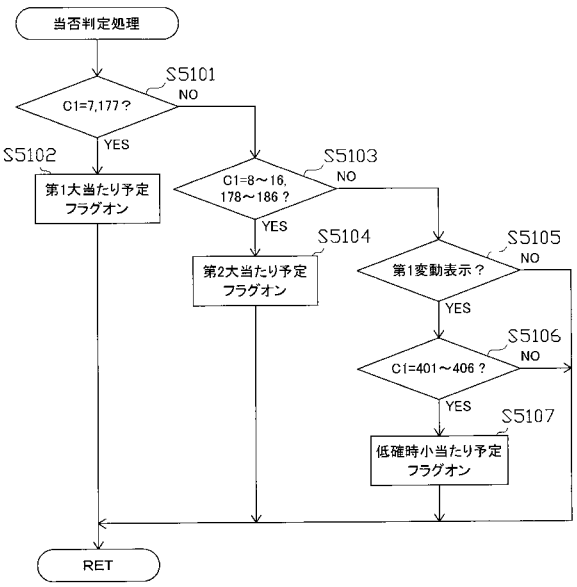
【図１２】



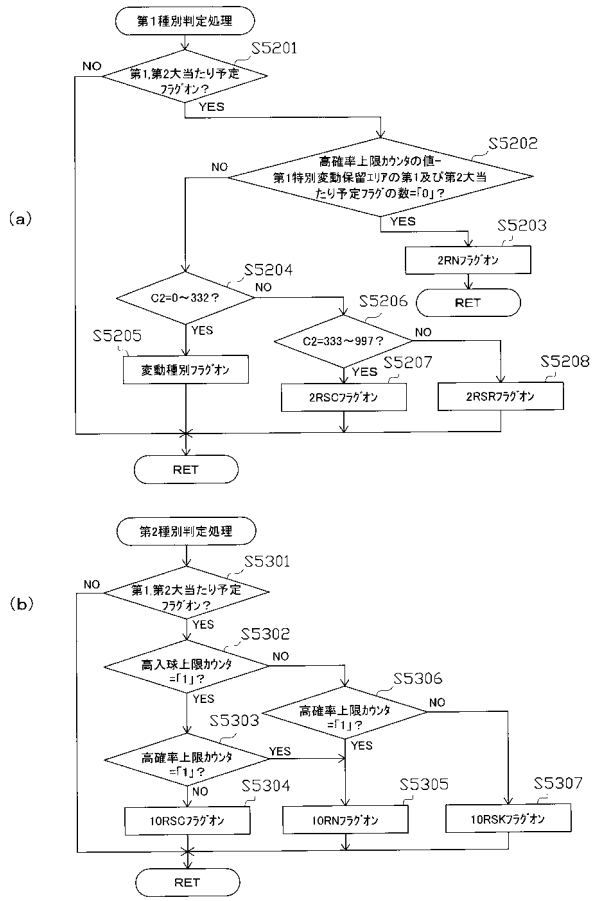
【図１３】



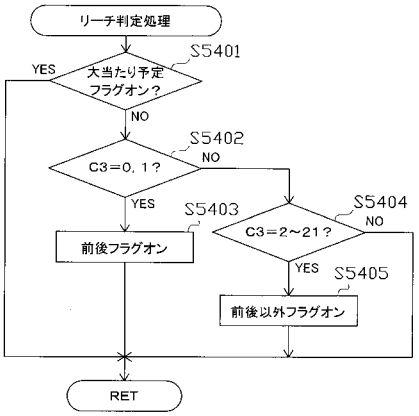
【図１４】



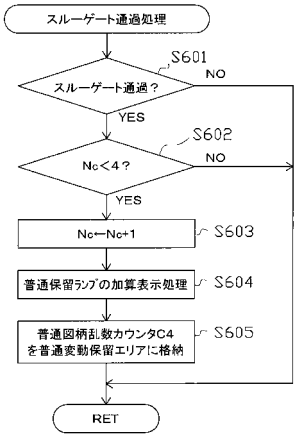
【図１５】



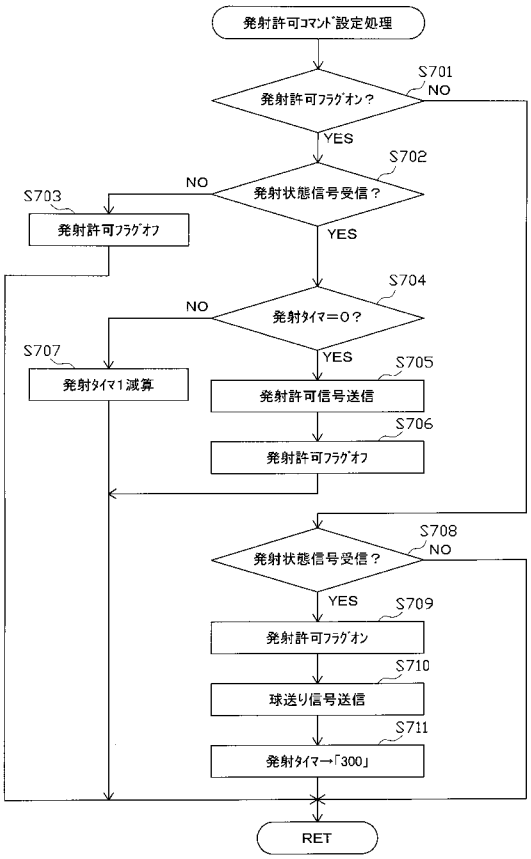
【図１６】



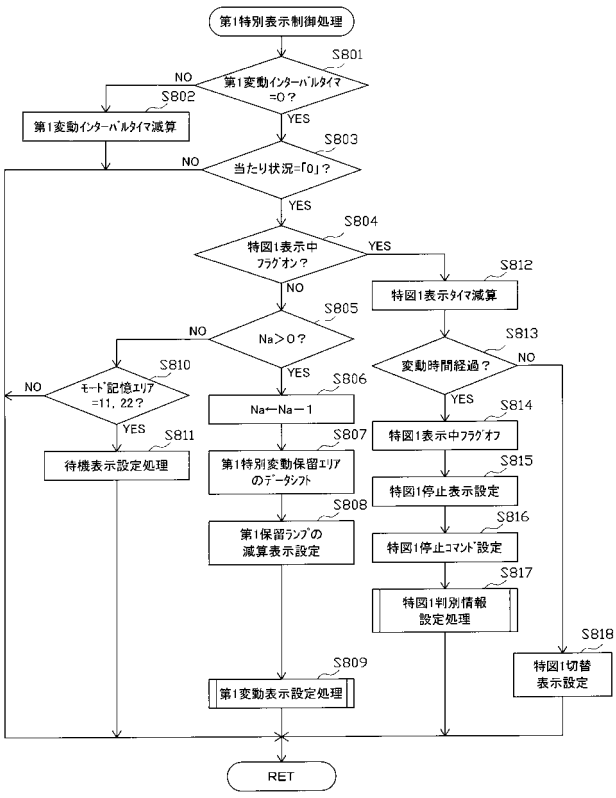
【図１７】



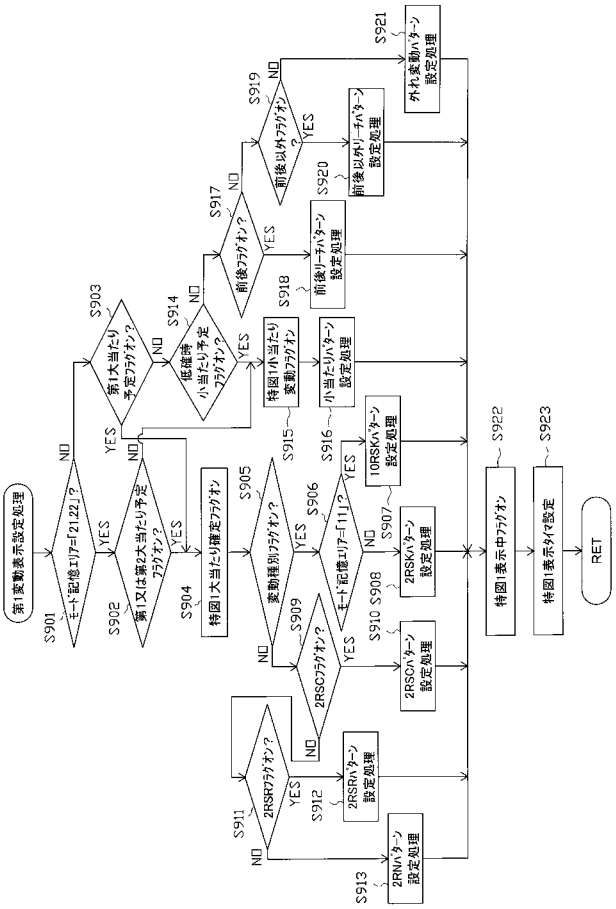
【図１８】



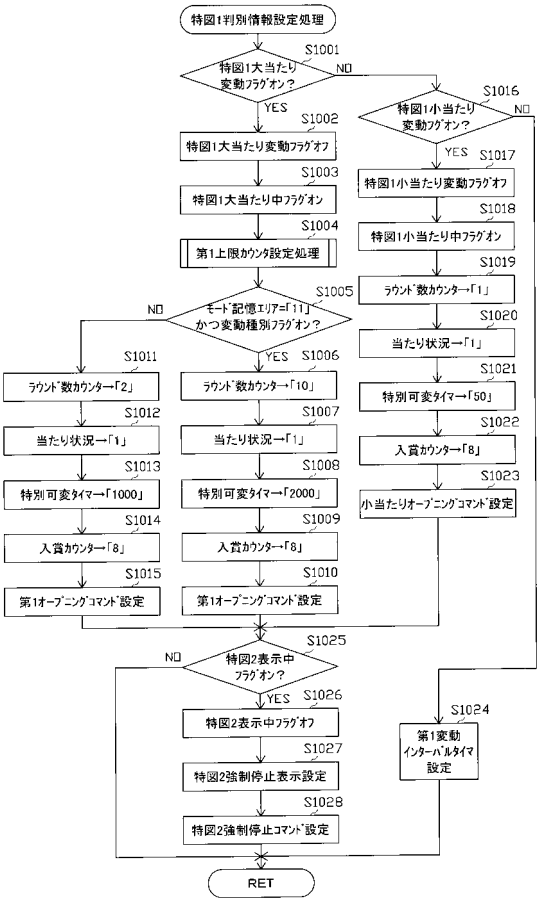
【図１９】



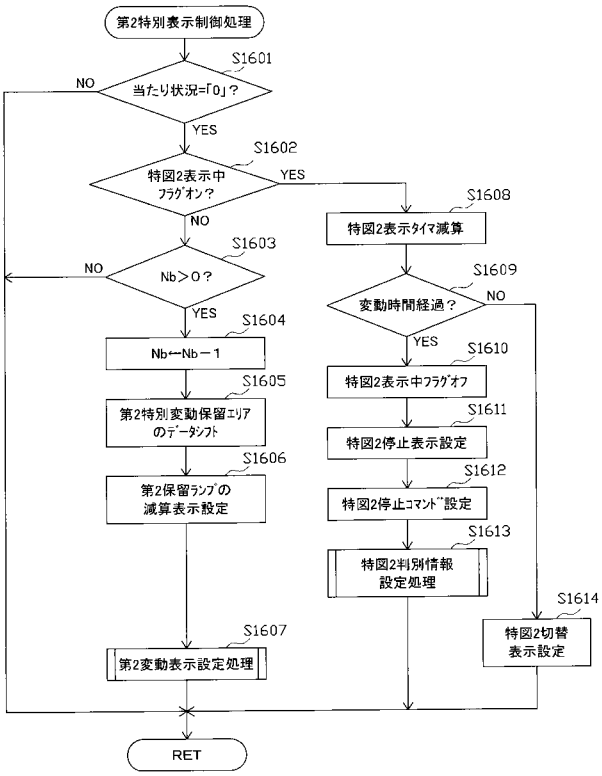
【図２０】



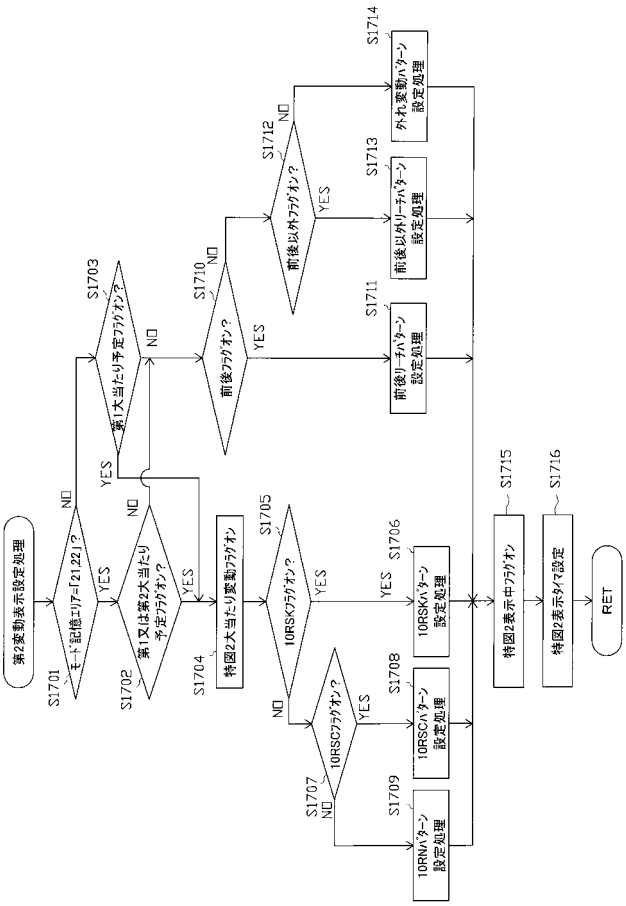
【図２１】



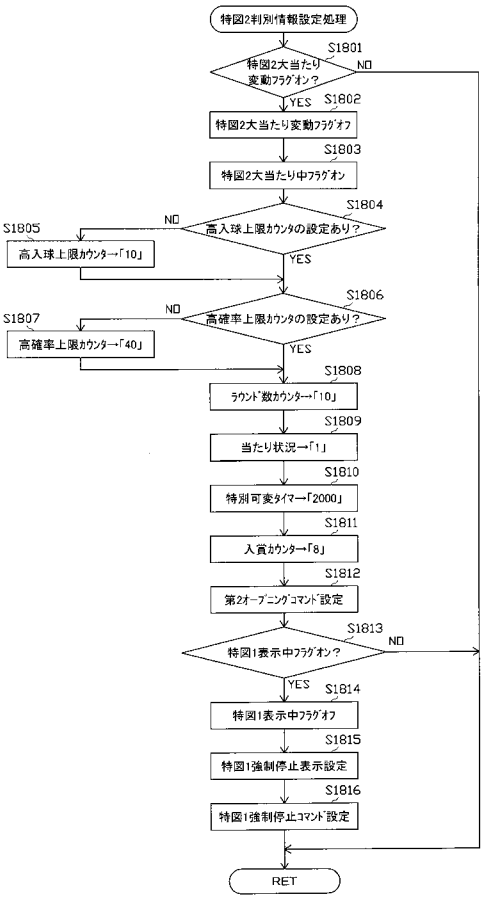
【図２２】



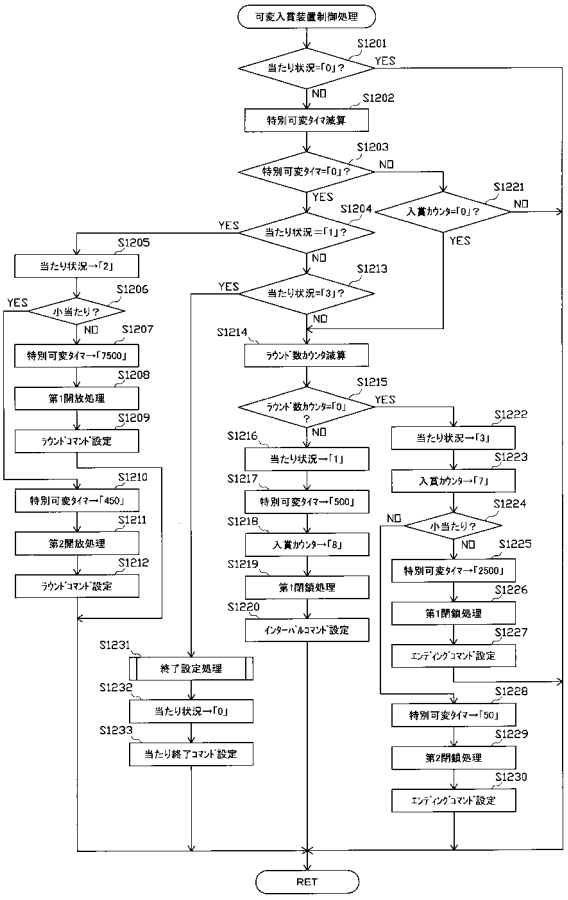
【図２３】



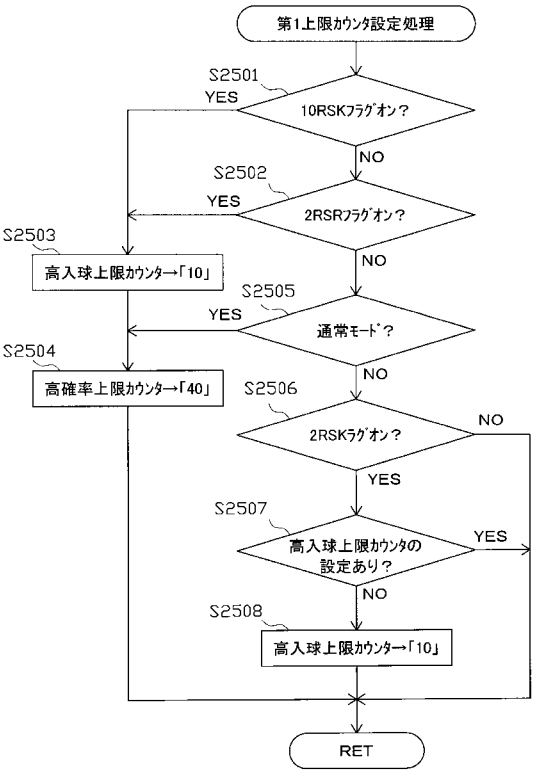
【図２４】



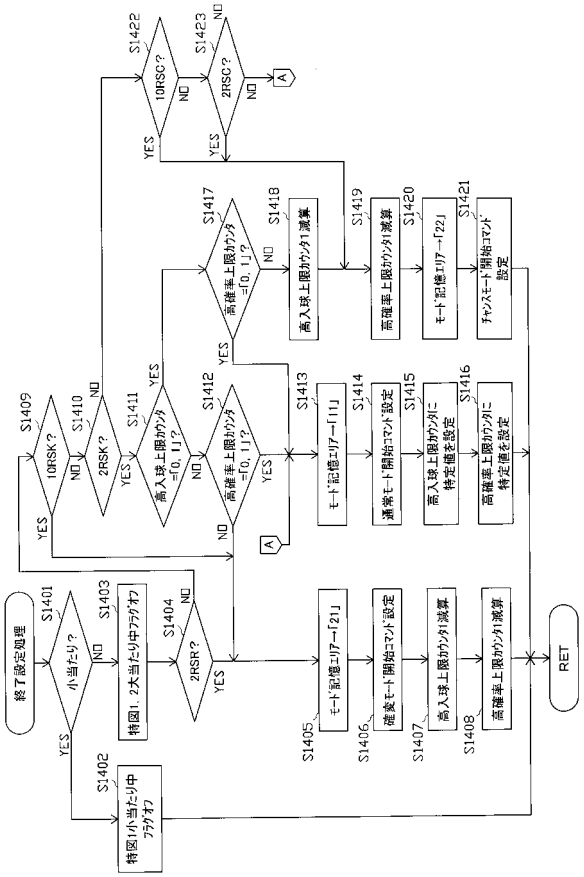
【図２５】



【図２６】



【図２７】



【図２８】

(a)

確変モード時(高確率・高入球)		
大当たり種別	第1当否抽選 (第1変動表示10分)	第2当否抽選 (第2変動表示1秒)
10RSK		100%(※1)
2RSK	(33.30%)	
2RSC	(65.50%)	
2RSR(高入球ﾘﾐｯﾀ& 高確率ﾘﾐｯﾀ再ｾｯﾄ)	(0.20%)	

※1：高入球上限到達で
低入球状態へ移行

大当たり確率：特図1、 特図2共通；1／30
小当たり確率：特図1；100／100， 特図2；0／100
電サポ確率；231／232
普図変動時間；0．1秒
羽根部材開放時間；3秒

(b)

チャンスモード時(高確率・低入球)		
大当たり種別	第1当否抽選 (第1変動表示0．1秒)	第2当否抽選 (第2変動時間10分)
10RSK		(100%)
2RSK	33.3%(※2)	
2RSC	65.50%	
2RSR (高入球ﾘﾐｯﾀ& 高確率ﾘﾐｯﾀ(再)ｾｯﾄ)	0.20%	

※2：
高確率上限到達で低確率状態へ移行
高入球上限到達状態では 2RSC

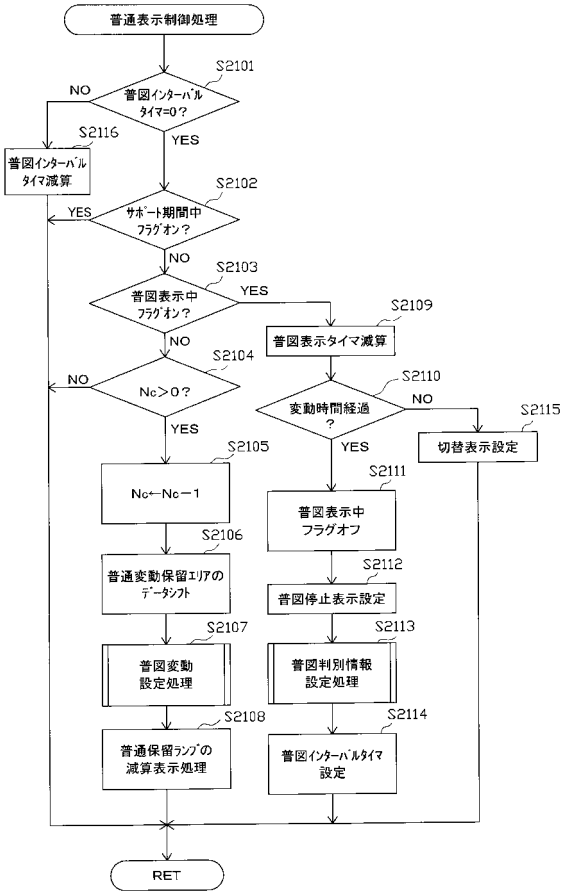
大当たり確率：特図1、 特図2共通；1／30
小当たり確率：特図1；100／100， 特図2；0／100
電サポ確率；31／232
普図変動時間；10分
羽根部材開放時間；0．2秒

(c)

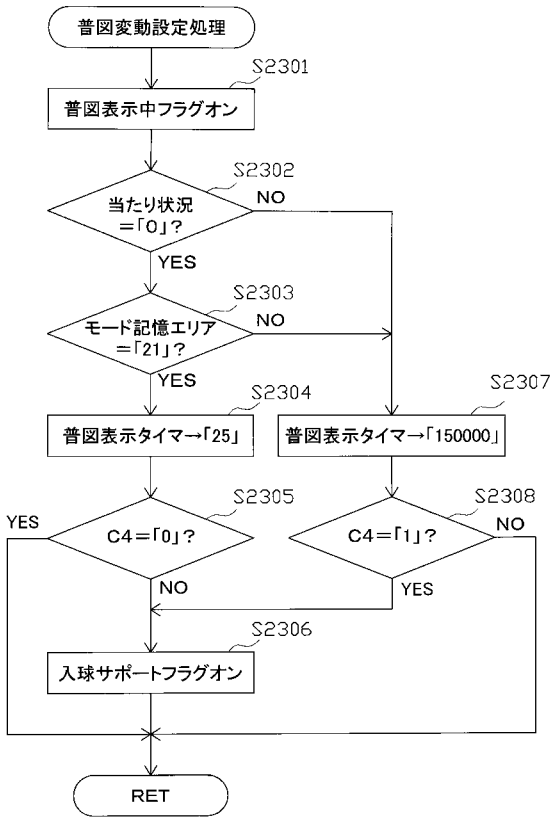
通常モード時(低確率・低入球)		
大当たり種別	第1当否抽選 (第1変動表示 10秒～1分)	第2当否抽選 (第2変動表示10分)
10RSK	33.30%	(100%)
2RSK		
2RSC	65.50%	
2RSR (高入球ﾘﾐｯﾀ10回、 高確率ﾘﾐｯﾀ40回設定)	0.20%	

大当たり確率：特図1、 特図2共通；1／300
小当たり確率：特図1；2／100， 特図2；0／100
電サポ確率；31／232
普図変動時間；10分
羽根部材開放時間；0．2秒

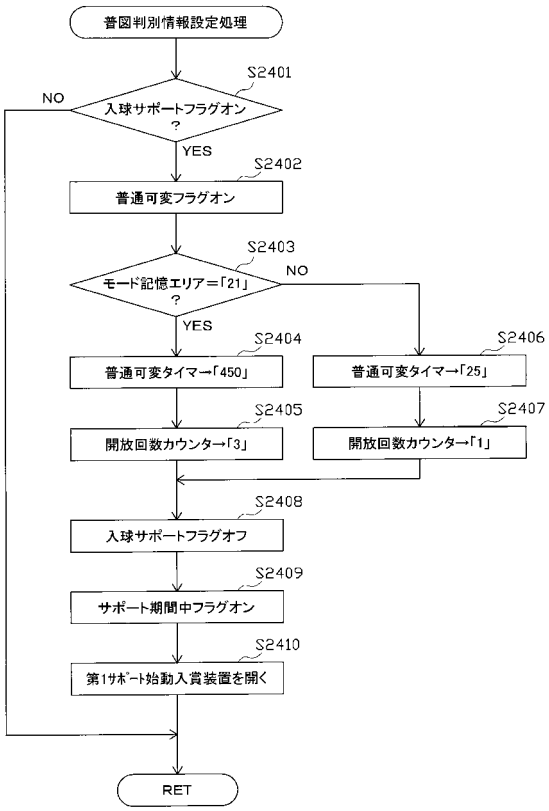
【図２９】



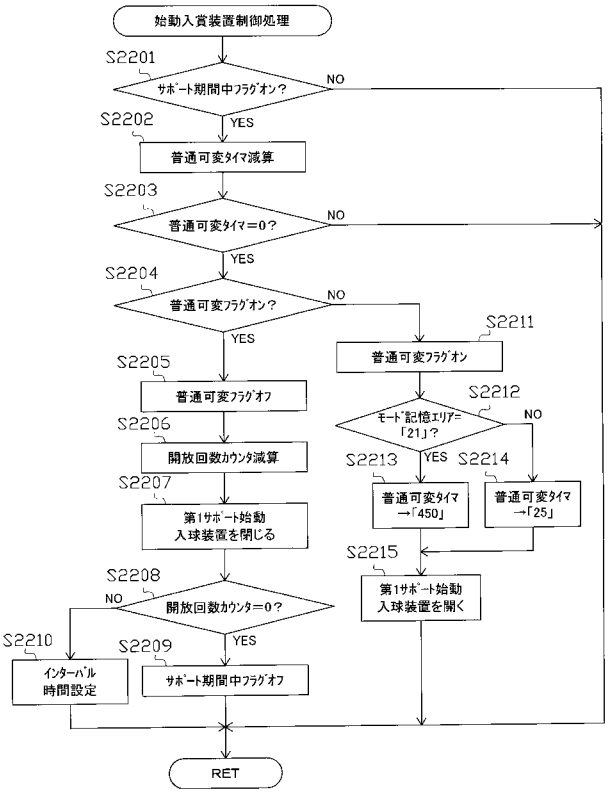
【図３０】



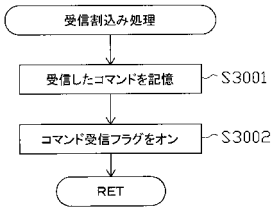
【図３１】



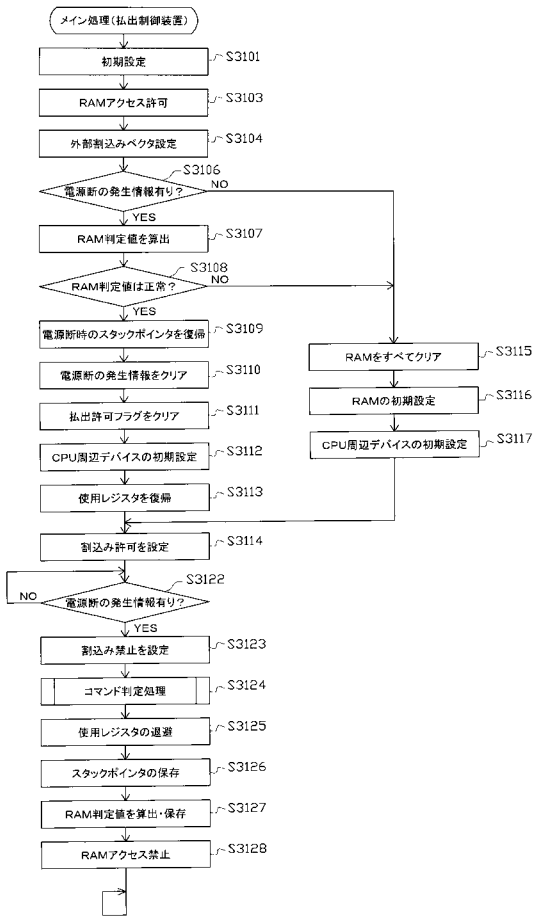
【図３２】



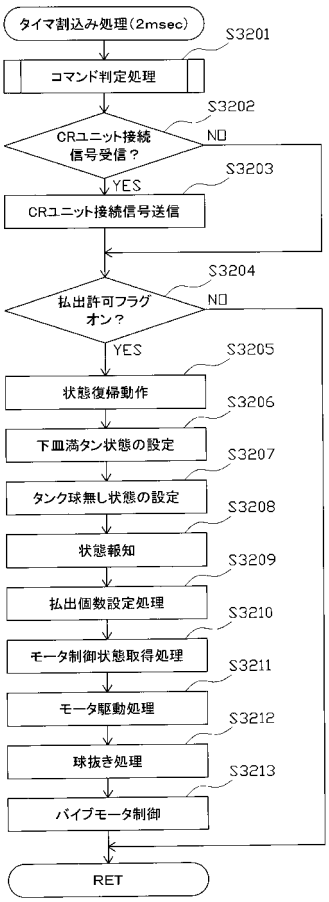
【図３３】



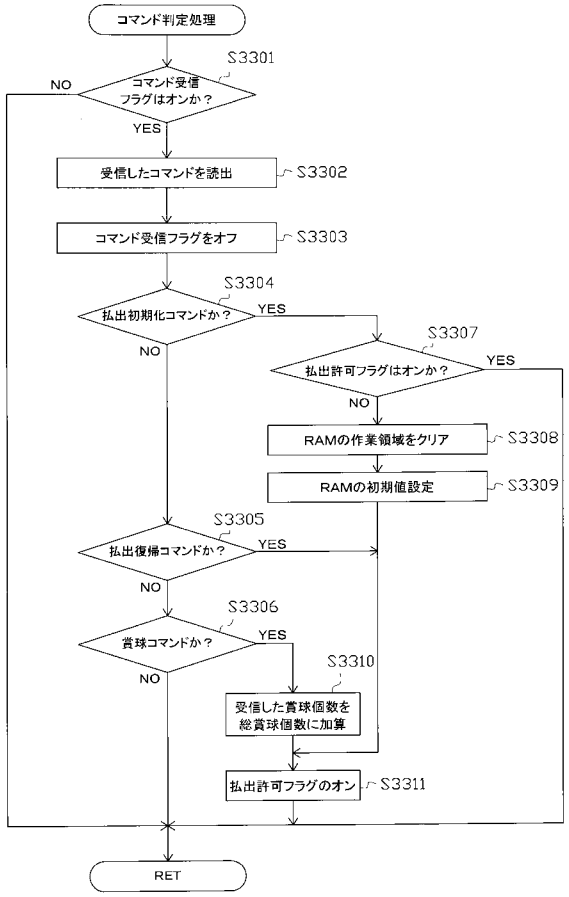
【図３４】



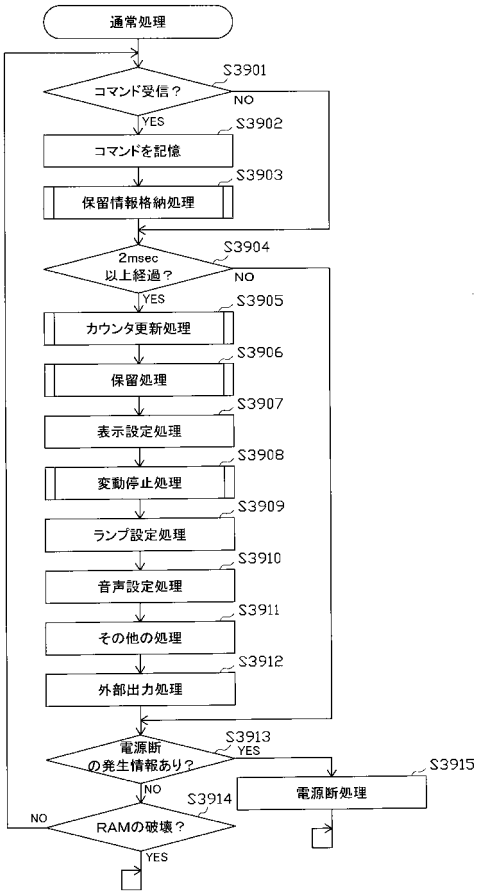
【図３５】



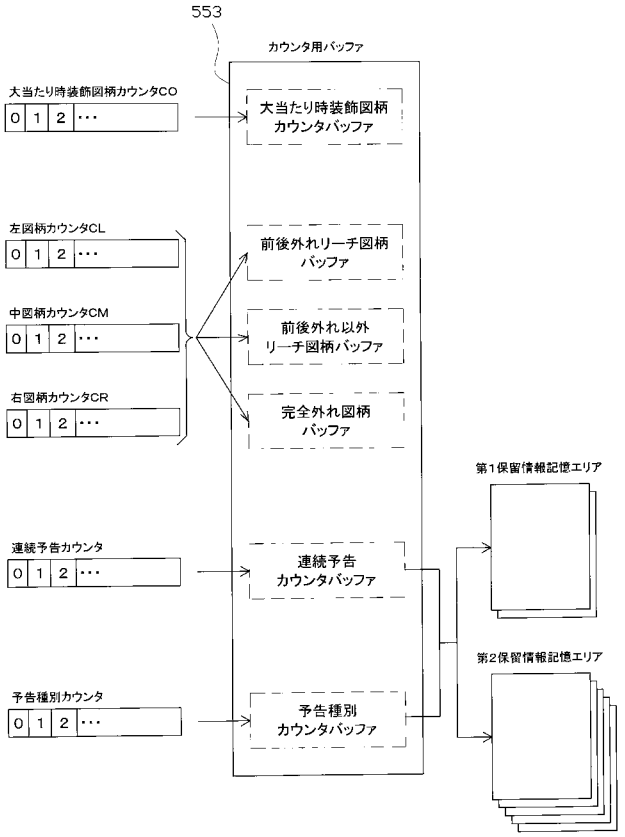
【図３６】



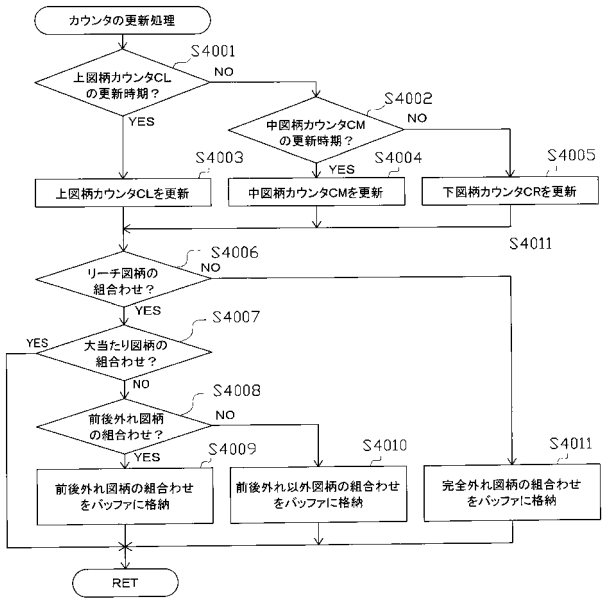
【図３７】



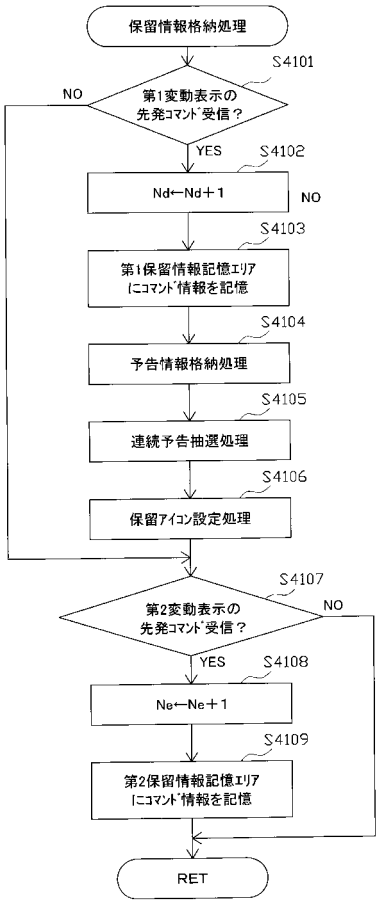
【図３８】



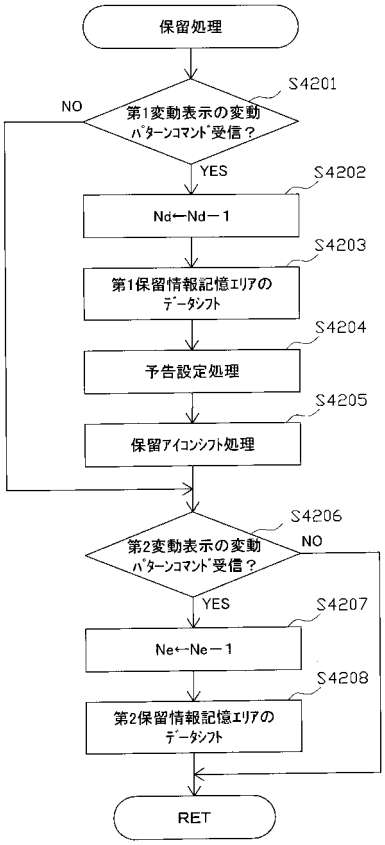
【図３９】



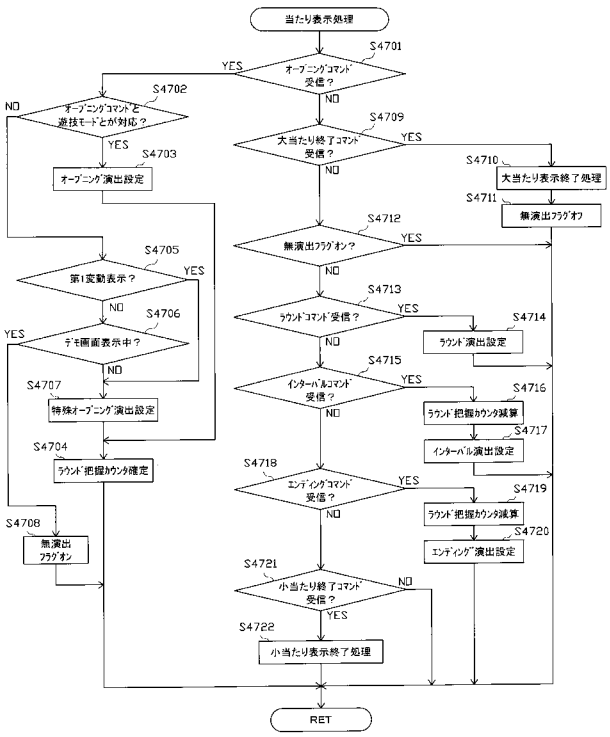
【図４０】



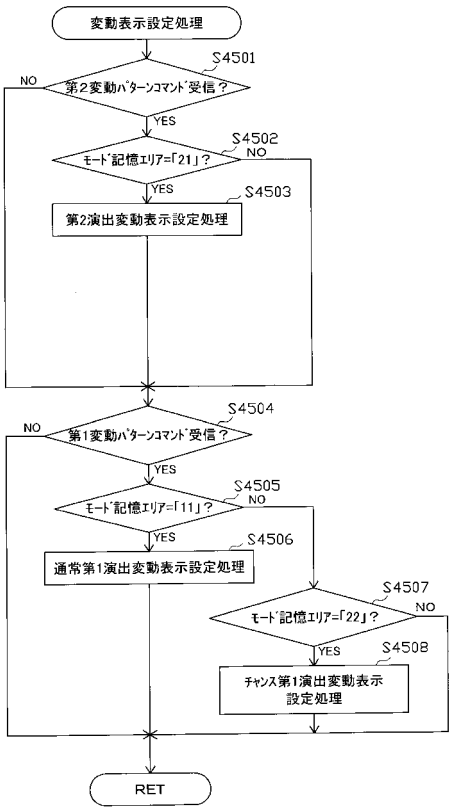
【図４１】



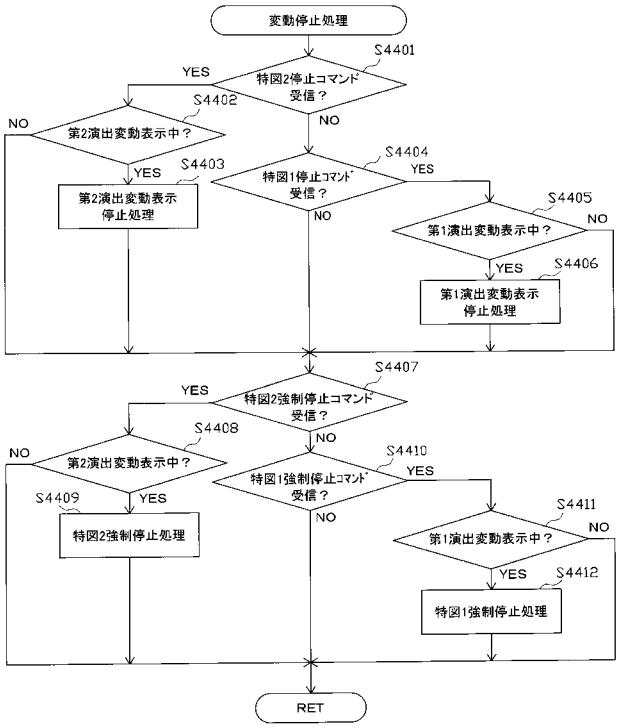
【図４２】



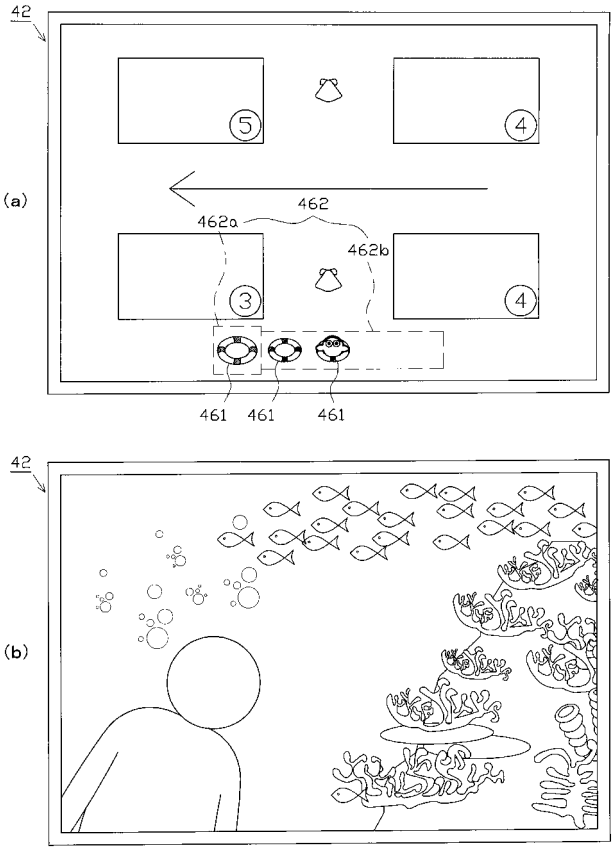
【図４３】



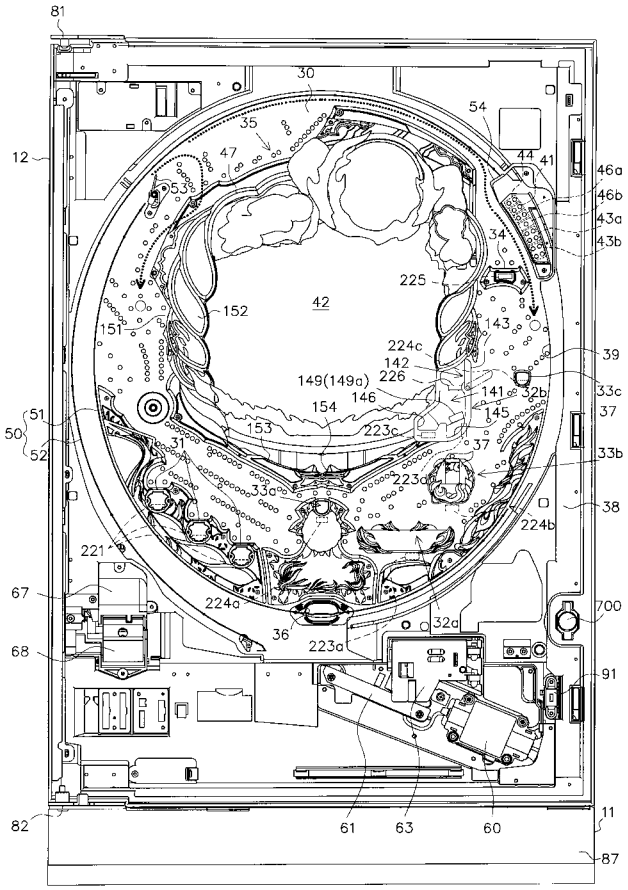
【図４４】



【図４５】



【図４６】



【図４７】

(a)

確変モード時(高確率・高入球)		
大当たり種別	第1当否抽選(第1変動時間10分)	第2当否抽選(第2変動表示3～5秒)
10RSK(確変モードへ)		80%
2RSK(確変モードへ)		10%
2RSC(チャンスモードへ)	(50.00%)	10%
2RNJ(時短モードへ)	(50.00%)	
10RNJ(時短モードへ)		

大当たり確率:特図1、特図2共通:1／30
小当たり確率:特図1:100／100、特図2:3／100
電サポ確率:231／232
普図変動時間:0．1秒
羽根部材開放時間:3秒

(b)

チャンスモード時(高確率・低入球)		
大当たり種別	第1当否抽選(第1変動表示10秒～1分)	第2当否抽選(第2変動表示10分)
10RSK(確変モードへ)		(80%)
2RSK(確変モードへ)		(10%)
2RSC(チャンスモードへ)	50.00%	(10%)
2RNJ(時短モードへ)	50.00%	
10RNJ(時短モードへ)		

大当たり確率:特図1、特図2共通:1／30
小当たり確率:特図1:100／100、特図2:3／100
電サポ確率:31／232
普図変動時間:10秒～30秒
羽根部材開放時間:0．2秒

【図４８】

(c)

時短モード（低確率・高入球）		
大当たり種別	第1当否抽選（第1変動時間10分）	第2当否抽選（第2変動表示5～10秒）
10RSK（確変モードへ）	（10.00%）	80%
2RSK（確変モードへ）	（40.00%）	10%
2RSC（チャンスモードへ）		10%
2RNJ（時短モードへ）		
10RNJ（時短モードへ）	（50.00%）	

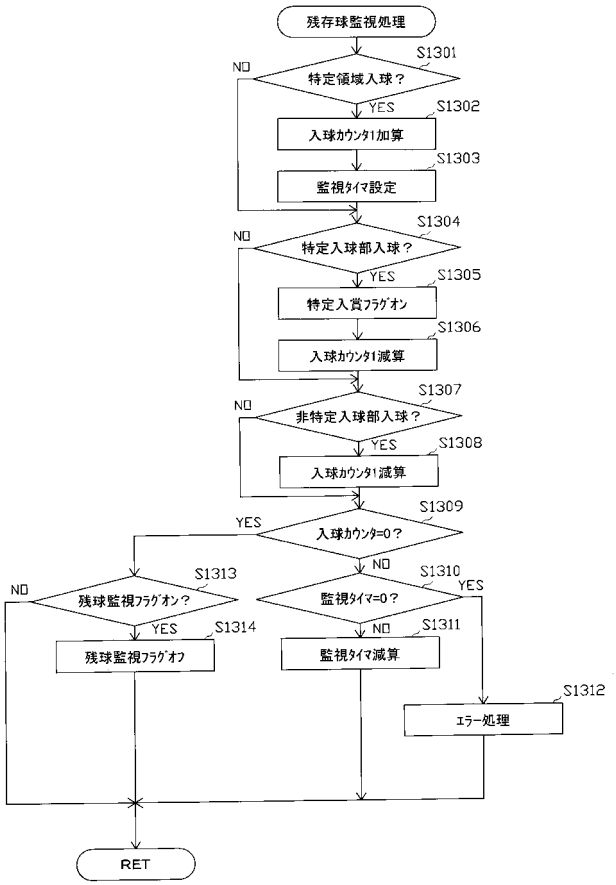
大当たり確率：特図1、特図2共通；1／300
小当たり確率：特図1；5／100，特図2；3／100
電サポ確率：231／232
普図変動時間：0．1秒
羽根部材開放時間：3秒

(d)

通常モード時（低確率・低入球）		
大当たり種別	第1当否抽選（第1変動表示10秒～1分）	第2当否抽選（第2変動表示10分）
10RSK（確変モードへ）	10.00%	（80%）
2RSK（確変モードへ）	40.00%	（10%）
2RSC（チャンスモードへ）		（10%）
2RNJ（時短モードへ）		
10RNJ（時短モードへ）	50.00%	

大当たり確率：特図1、特図2共通；1／300
小当たり確率：特図1；5／100，特図2；3／100
電サポ確率：31／232
普図変動時間：10秒～30秒
羽根部材開放時間：0．2秒

【図４９】



フロントページの続き

(72)発明者　大宮司　裕輝
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産　内

Ｆターム(参考) 2C088 AA33