(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2019-118640
(P2019-118640A)
(43)公開日　令和1年7月22日(2019.7.22)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C333

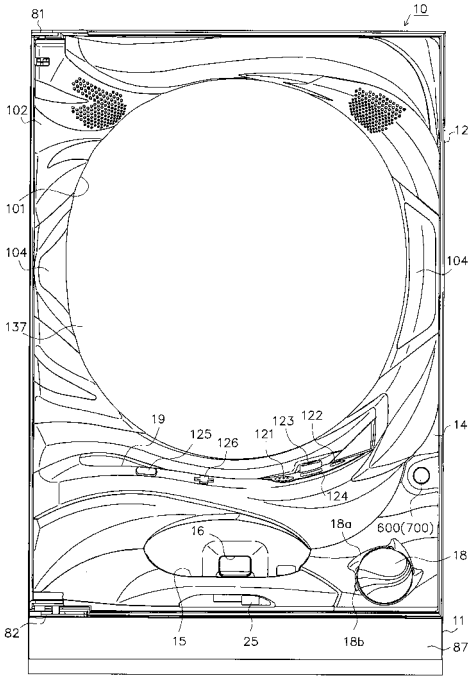
審査請求 未請求　請求項の数 5　ＯＬ　（全 153 頁）

(21)出願番号　特願2018-356 (P2018-356)
(22)出願日　平成30年1月5日 (2018.1.5)

(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　池田　一貴
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　林　通子
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
(72)発明者　北條　和明
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】遊技性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、第１始動入球手段への入球に基づく当否抽選の結果を教示する第１変動表示と、第２始動入球手段への入球に基づく当否抽選の結果を教示する第２変動表示とを並行して実行可能に構成され、第２変動表示の所定時間あたりの実行回数が少なくなり易い低状態と、低状態よりも多くなり易い高状態とに状態変化する。高状態において第２変動表示の第２変動時間を決定する場合に参照される高状態時第２変動時間決定テーブルには、複数のパターン対応テーブルが設けられ、当否抽選の結果に応じて参照されるパターン対応テーブルが決定される。当該パターン対応テーブルには、選択される変動時間の長さの振分けが異なる複数のレベル対応テーブルが設けられ、高状態が付与される場合に、レベル対応テーブルのうちいずれを参照するかを決定するレベル決定処理が行われる。
【選択図】　図１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
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、
遊技領域を移動する遊技球が入球可能な第１始動入球手段、及び、第２始動入球手段と、
前記第１始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な第１始動入球検知手段と、
前記第２始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な第２始動入球検知手段と、
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た可変入球手段と、
前記第１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第１特別遊技発生手段と、
前記第１特別遊技発生手段が行う前記当否抽選の結果を教示する第１特別図柄による第１変動表示が行われる第１特別表示手段と、
前記第２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第２特別遊技発生手段と、
前記第２特別遊技発生手段が行う前記当否抽選の結果を教示する第２特別図柄による第２変動表示が行われる第２特別表示手段とを備え、
前記第１特別表示手段における前記第１変動表示と、前記第２特別表示手段における前記第２変動表示とを並行して実行可能に構成され、
前記第１変動表示、及び、前記第２変動表示のうち一方の所定時間あたりの実行回数が少なくなり易い低状態と、前記低状態よりも多くなり易い高状態とに状態変化可能に構成され、
前記第１変動表示の第１変動時間を決定する場合に参照される第１変動時間決定テーブルと、
前記第２変動表示の第２変動時間を決定する場合に参照される第２変動時間決定テーブルとを備え、
前記第１変動時間決定テーブルには、前記低状態にある場合に参照される低状態時第１変動時間決定テーブルと、前記高状態にある場合に参照される高状態時第１変動時間決定テーブルとが設けられ、
前記第２変動時間決定テーブルには、前記低状態にある場合に参照される低状態時第２変動時間決定テーブルと、前記高状態にある場合に参照される高状態時第２変動時間決定テーブルとが設けられ、
前記高状態時第１変動時間決定テーブル、及び、前記高状態時第２変動時間決定テーブルには、それぞれ複数のパターン対応テーブルが設けられ、前記当否抽選の結果に応じて参照される前記パターン対応テーブルが決定されるよう構成され、
前記高状態時第１変動時間決定テーブル、及び、前記高状態時第２変動時間決定テーブルの前記パターン対応テーブルのうち少なくとも１つには、選択される変動時間の長さの振分けが異なる複数のレベル対応テーブルが設けられ、
前記高状態が付与される場合に、前記高状態において、前記レベル対応テーブルのうちいずれを参照して前記第１変動時間、及び、前記第２変動時間を決定するかを決定しておくレベル決定処理が行われるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記高状態時第１変動時間決定テーブルの前記パターン対応テーブルのうち少なくとも１つと、前記高状態時第２変動時間決定テーブルの前記パターン対応テーブルのうち少なくとも１つとに関して、複数の前記レベル対応テーブルが設けられ、
前記高状態において、前記第１変動時間の設定に際して参照され得る前記レベル対応テーブルと、前記第２変動時間の設定に際して参照され得る前記レベル対応テーブルとの組合わせを示唆するレベル示唆演出を実行可能に構成されてい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特別遊技発生手段、及び、前記第２特別遊技発生手段からの信号に基づいて制御を実行可能なサブ制御手段と、
前記サブ制御手段によって直接的、又は、間接的に制御され、前記第１特別表示手段、及び、前記第２特別表示手段の変動表示に関連する演出表示を導出可能な演出表示手段とを備え、
前記演出表示手段において、前記第１変動表示に対応する第１変動対応演出表示と、前記第２変動表示に対応する第２変動対応演出表示とを導出可能に構成されるとともに、
前記第１変動表示、及び、前記第２変動表示のうち、少なくとも前記特別遊技状態の発生の教示を行う変動表示に対応する前記第１変動対応演出表示、又は、前記第２変動対応演出表示が導出されることを特徴とする請求項１又は２に記載の遊技機。
【請求項４】
前記第１特別遊技発生手段、及び、前記第２特別遊技発生手段からの信号に基づいて制御を実行可能なサブ制御手段と、
前記サブ制御手段によって直接的、又は、間接的に制御される第１サブ表示手段、及び、第２サブ表示手段とを備え、
前記第１サブ表示手段は、前記第１特別表示手段に隣接して配置されるとともに、前記第１特別表示手段の前記第１変動表示を行うための表示部と同様の表示部を備え、
前記第２サブ表示手段は、前記第２特別表示手段に隣接して配置されるとともに、前記第２特別表示手段の前記第２変動表示を行うための表示部と同様の表示部を備えていることを特徴とする請求項３に記載の遊技機。
【請求項５】
前記高状態において、前記第１変動表示、及び、前記第２変動表示が行われる回数の上限が設定され、
前記高状態において実行可能な前記第１変動表示、及び、前記第２変動表示の残り回数をカウントする残り回数カウント手段を備え、
前記高状態において、前記第１変動表示、及び、前記第２変動表示が開始される際に前記残り回数カウント手段の値が更新されるよう構成され、
前記高状態において、前記第２変動時間は、前記第１変動時間よりも短く設定され、かつ、
前記高状態において前記第２変動表示を開始させる際の設定に際し、当該変動表示が前記高状態における上限に対応する変動表示である場合、前記第２変動時間の設定に際して、前記レベル対応テーブルが参照されるよりも、前記高状態における前記第１変動時間に近い時間が設定される専用のラストテーブルが参照されることを特徴とする請求項１乃至４のいずれかに記載の遊技機。
【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】
また、パチンコ機では、始動入球手段への遊技球の入球のし易さを変更したり、特別遊技状態となる確率を変更したり、特別遊技状態のうち遊技者にとってより有利な特別遊技状態が選択される割合を変更したりする等、遊技性の多様化を試みてきたが、いずれもマンネリ化してきており、より多様な遊技性が求められている。
【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、遊技性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、
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、
遊技領域を移動する遊技球が入球可能な第１始動入球手段、及び、第２始動入球手段と、
前記第１始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な第１始動入球検知手段と、
前記第２始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な第２始動入球検知手段と、
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た可変入球手段と、
前記第１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第１特別遊技発生手段と、
前記第１特別遊技発生手段が行う前記当否抽選の結果を教示する第１特別図柄による第１変動表示が行われる第１特別表示手段と、
前記第２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第２特別遊技発生手段と、
前記第２特別遊技発生手段が行う前記当否抽選の結果を教示する第２特別図柄による第２変動表示が行われる第２特別表示手段とを備え、
前記第１特別表示手段における前記第１変動表示と、前記第２特別表示手段における前記第２変動表示とを並行して実行可能に構成され、
前記第１変動表示、及び、前記第２変動表示のうち一方の所定時間あたりの実行回数が少なくなり易い低状態と、前記低状態よりも多くなり易い高状態とに状態変化可能に構成され、
前記第１変動表示の第１変動時間を決定する場合に参照される第１変動時間決定テーブルと、
前記第２変動表示の第２変動時間を決定する場合に参照される第２変動時間決定テーブルとを備え、
前記第１変動時間決定テーブルには、前記低状態にある場合に参照される低状態時第１変動時間決定テーブルと、前記高状態にある場合に参照される高状態時第１変動時間決定テーブルとが設けられ、
前記第２変動時間決定テーブルには、前記低状態にある場合に参照される低状態時第２変動時間決定テーブルと、前記高状態にある場合に参照される高状態時第２変動時間決定テーブルとが設けられ、
前記高状態時第１変動時間決定テーブル、及び、前記高状態時第２変動時間決定テーブルには、それぞれ複数のパターン対応テーブルが設けられ、前記当否抽選の結果に応じて参照される前記パターン対応テーブルが決定されるよう構成され、
前記高状態時第１変動時間決定テーブル、及び、前記高状態時第２変動時間決定テーブ

ルの前記パターン対応テーブルのうち少なくとも１つには、選択される変動時間の長さの振分けが異なる複数のレベル対応テーブルが設けられ、
　前記高状態が付与される場合に、前記高状態において、前記レベル対応テーブルのうちいずれを参照して前記第１変動時間、及び、前記第２変動時間を決定するかを決定しておくレベル決定処理が行われるように構成されてい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、遊技性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】始動入賞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】特定入賞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】残存球監視処理を示すフローチャートである。
【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】始動入賞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】パチンコ機の仕様を説明するための図である。
【図４７】第１変動時間決定テーブルを示す説明図である。
【図４８】第２変動時間決定テーブルを示す説明図である。
【図４９】第１特別表示装置、第２特別表示装置、及び、装飾図柄表示装置における変動表示の流れを説明するためのタイムチャートである。
【図５０】第１特別表示装置、第２特別表示装置、及び、装飾図柄表示装置における変動表示の流れを説明するためのタイムチャートである。
【図５１】別の実施形態における第１特別表示装置、第２特別表示装置、及び、装飾図柄表示装置における変動表示の流れを説明するためのタイムチャートである。
【図５２】別の実施形態におけるパチンコ機の仕様を説明するための図である。
【図５３】別の実施形態におけるパチンコ機の仕様を説明するための図であり、（ａ）は第１ラッシュ変動時間決定テーブルを示し、（ｂ）は第２ラッシュ変動時間決定テーブルを示し、（ｃ）はラッシュレベルと、ラッシュ変動テーブルとの対応関係を示している。
【図５４】別の実施形態における第１特別表示装置、第２特別表示装置、及び、装飾図柄表示装置における変動表示の流れを説明するためのタイムチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
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】
外枠１１は、図６等に示すように、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、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（図５参照）。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、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８

７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】

図３に示すように、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】

また、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、上払出口１７から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上面には、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上面には、球抜きボタン１２３が設けられている。球抜きボタン１２３は、上皿１９上面から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上面には、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通常始動入賞装置３３ａ、第１サポート始動入賞装置３３ｂ、及び、第２始動入球手段としての第２始動入賞装置３３ｃ、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、始動入賞装置３３ａ、３３ｂ、３３ｃ等の各種入賞口に遊技球が入球（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通常始動入賞装置３３ａ、及び、第１サポート始動入賞装置３３ｂへの入球があった場合には３個、第２始動入賞装置３３ｃ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１０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、遊技領域において遊技球が通過するだけの（遊技盤３０の裏面側に排出されることのない）スルーゲート３４に遊技球が通過しても、遊技球の払出しは行われない。

【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等の各種入賞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通常始動入賞装置３３ａ、第１サポート始動入賞装置３３ｂ、及び、第２始動入賞装置３３ｃには、それぞれ入賞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通常始動入賞スイッチ２２４ａ、第１サポート始動入賞スイッチ２２４ｂ、及び、第２始動入球検知手段としての第２始動入賞スイッチ２２４ｃが設けられている。第１始動入球手段としての第１通常始動入賞装置３３ａ、及び、第１サポート始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球し、第１始動入球検知手段としての第１通常始動入賞スイッチ２２４ａ、第１サポート始動入賞スイッチ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）等が行われるとともに、後述する第１特別表示装置４３ａにて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、大当たり状態が付与されることとなる。

【００３２】

また、第２始動入球手段としての第２始動入賞装置３３ｃに遊技球が入球し、第２始動入球検知手段としての第２始動入賞スイッチ２２４ｃにより遊技球が検知された場合には、第１当否抽選、及び、第２可変入賞装置３２ｂが開放される小当たり状態を発生させるか否かの第２当否抽選（小当たり抽選）等が行われるとともに、後述する第２特別表示装置４３ｂにて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、大当たり状態が付与され、第２当否抽選にて当選した場合には、小当たり状態が付与されることとなる。

【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通常始動入賞装置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、第１通常始動入賞装置３３ａが配設されている。第１通常始動入賞装置３３ａは、遊技盤３０の前面部から前方へ突出するようにして設けられ、その上側に遊技球が常時入賞可能な入賞口（始動入賞口）が開口している。尚、本実施形態の第１通常始動入賞装置３３ａには、第１通常始動入賞装置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通常始動入賞装置３３ａの右方でやや下方位置には、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、大当たり状態の際に、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の右側方に位置する領域（右側方領域）には、第１サポート始動入賞装置３３ｂが設けられている。第１サポート始動入賞装置３３ｂは、遊技球が入球可能な入賞口（始動入賞口）の左右両側に隣接して、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。本実施形態では、羽根部材３７が上下に延びる閉位置とされている場合には、一対の羽根部材３７の先端部と、遊技釘との間に遊技球が通過する余地がなく、第１サポート始動入賞装置３３ｂは、遊技球を入球させることが不可能な閉状態となっている。一方、羽根部材３７が外側に開く開位置に変化することで、第１サポート始動入賞装置３３ｂは、羽根部材３７と遊技釘との間に遊技球が通過する隙間が確保されて遊技球の入球が許容されるとともに、羽根部材３７によって第１サポート始動入賞装置３３ｂの側方を移動する遊技球が第１サポート始動入賞装置３３ｂの始動入賞口へと案内される（遊技球が入球し易くなる）開状態となる。

【００３８】

第１サポート始動入賞装置３３ｂの上方には、第２始動入賞装置３３ｃが設けられている。第２始動入賞装置３３ｃは、遊技盤３０の前面部から前方へ突出するようにして設けられ、その上側に遊技球が常時入賞可能な入賞口（始動入賞口）が開口している。尚、本実施形態の第２始動入賞装置３３ｃには、第１通常始動入賞装置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。

【００３９】

但し、本実施形態では、遊技釘によって、第２始動入賞装置３３ｃの右上方を移動する遊技球が第２始動入賞装置３３ｃ側に案内されるように構成されており、第１通常始動入賞装置３３ａに比べ、遊技球が比較的入球し易く構成されている。尚、第２始動入賞装置３３ｃへの遊技球の入球し易さを高める構成については特に限定されるものではなく、例えば、第２始動入賞装置３３ｃの始動入賞口の開口面積を比較的大きくするように構成してもよい。

【００４０】

第２始動入賞装置３３ｃ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、遊技領域のうち可変表示装置ユニット３５の右側方に位置する領域（右側方領域）には、スルーゲート３４が設けられていない。

【００４１】

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サポート始動入賞装置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サポート始動入賞装置３３ｂが規定時間だけ開状態とされる。

【００４２】

センターフレーム４７の右下部、本例では、第１サポート始動入賞装置３３ｂの上方、かつ、第２始動入賞装置３３ｃの下方の位置には、第２可変入賞装置３２ｂが設けられている。本実施形態の第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、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。

【００４３】

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。

【００４４】

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２２３ｂ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。

【００４５】

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、所定間隔毎にスライドバー１４９ａを開位置へと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。

【００４６】

そして、小当たり状態が発生した際に、第２可変入賞装置３２ｂの特定領域１４１に入球した遊技球が特定入球部１４５に入球した場合に、第１可変入賞装置３２ａが開状態とされる大当たり状態が発生するようになっている。本実施形態では、特定入球部１４５に入球する遊技球の数は、第２可変入賞装置３２ｂに入球した数の約１／４０となるように構成されている。

【００４７】

尚、本実施形態では、第１通常始動入賞スイッチ２２４ａ、第１サポート始動入賞スイッチ２２４ｂに遊技球が検知されても第２当否抽選は行われないようになっている。また、第２サポート状態以外の遊技状態において、遊技球が第２可変入賞装置３２ｂの特定領域１４１に入球しても、振分け装置１４９のスライドバー１４９ａが閉位置にあって、特定入球部１４５には入球しない（開閉部材１４３の開放時に入球した遊技球が振分け装置１４９に到達するタイミングと、スライドバー１４９ａが開位置とされるタイミングとが合わない）ような構成となっている。

【００４８】

また、第１サポート始動入賞装置３３ｂの羽根部材３７が比較的頻繁に開放され、遊技球を第１サポート始動入賞装置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。

【００４９】

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サポート始動入賞装置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サポート始動入賞装置３３ｂの一回の開放につき入球可能となる遊技球の規定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サポート始動入賞装置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）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。

【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。但し、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に対応する変動表示が行われている場合には、他方の変動表示を開始させないように構成されている（他方の変動表示を停止表示させることは可能）。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、本実施形態では、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、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る「第１変動状態」と、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「第２変動状態」との間を状態変化可能に構成されている。

【００５２】

図４７に示すように、第１変動時間の設定に際して参照される第１変動時間決定テーブルには、第１ミドル変動時間決定テーブルと、第１ショート変動時間決定テーブルと、第１ロング変動時間決定テーブルとが設けられている。また、各第１ミドル変動時間決定テーブル、及び、第１ショート変動時間決定テーブルには、「ラッシュ付大当たり用」、「時短付大当たり用」、「前後外れリーチ用」、「前後以外外れリーチ用」、及び、「外れ用」が設けられ、第１ロング変動時間決定テーブルには、「通常用」と、「大当たり用」とが設けられている。

【００５３】

さらに、図４８に示すように、第２変動時間の設定に際して参照される第２変動時間決定テーブルには、第２ショート変動時間決定テーブルと、第２ロング変動時間決定テーブルとが設けられている。また、第２ショート変動時間決定テーブルには、「大当たり用」と、「小当たり用」とが設けられ、第２ロング変動時間決定テーブルには、「通常用」と、「大当たり用」とが設けられている。

【００５４】

つまり、第１ミドル変動時間決定テーブルによる変動表示の設定時間が基本的に（後述するプレミアムリーチ用以外には）８秒～３５秒、第１ショート変動時間決定テーブルによる変動表示の設定時間が基本的に４秒～２０秒、第２ショート変動時間決定テーブルによる変動表示の設定時間が４秒～２０秒であるのに対し、第１ロング変動時間決定テーブルによる変動表示の設定時間が１２０分～３６０分、第２ロング変動時間決定テーブルに

よる変動表示の設定時間が２００分～５００分となっている。このため、第１変動表示、及び、第２変動表示のうち、一方において、ロング変動時間決定テーブルを参照して設定された変動表示（以下、「ロング変動表示」とも言う）が１回行われる間に、他方において、ショート変動時間決定テーブルを参照して設定された変動表示（以下、「ショート変動表示」とも言う）や、ミドル変動時間決定テーブルを参照して設定された変動表示（以下、「ミドル変動表示」とも言う）が基本的に何回も行われる、さらに言えば、長い休憩をとることなく遊技を進行させた場合には、他方において大当たりが発生するまで、一方において一度も停止表示されない可能性が高いようになっている。本実施形態では、第１変動時間の設定に際して第１ミドル変動時間決定テーブル、又は、第１ショート変動時間決定テーブルが参照され、かつ、第２変動時間の設定に際して第２ロング変動時間決定テーブルが参照される状態が第１変動状態に相当する。その一方で、第１変動時間の設定に際して第１ロング変動時間決定テーブルが参照され、かつ、第２変動時間の設定に際して第２ショート変動時間決定テーブルが参照される状態が第２変動状態に相当する。

【００５５】

また、本実施形態では、特別図柄表示装置４３ａ、４３ｂの変動表示が行われる通常の遊技状態として、低入球状態、かつ、第１変動状態である通常遊技状態としての「通常モード」と、高入球状態、かつ、第１変動状態である第１サポート遊技状態としての「時短モード」と、高入球状態、かつ、第２変動状態である第２サポート遊技状態としての「ラッシュモード」とが設定されている。

【００５６】

図４６（ｃ）に示すように、本実施形態では、入球サポート抽選での当選確率は、通常モード、時短モード、及び、ラッシュモードのうちいずれの遊技モードにおいても同じ（例えば、２７／３０）となっている。但し、普通図柄表示装置４１における変動表示時間（普図変動時間）が、通常モードでは６０秒であり、時短モード、及び、ラッシュモードでは０．４秒である。さらに、入球サポート抽選に当選した場合の第１サポート始動入賞装置３３ｂの開放時間（サポート開放時間）が、通常モードでは０．２秒×２回であり、時短モード、及び、ラッシュモードでは１．８秒×２回である。これにより、時短モード、及び、ラッシュモードでは、第１サポート始動入賞装置３３ｂに対し遊技球が頻繁に入賞しやすくなり、遊技者の持ち球の減少が抑制される球持ちのよい状態となる。

【００５７】

また、図４６（ａ）に示すように、第１当否抽選での当選確率は、通常モード、時短モード、及び、ラッシュモードのうちいずれの遊技モードにおいても同じ（例えば、１／２４０）となっている。通常モードでは、第１変動表示がミドル変動表示に設定され、かつ、第２変動表示がロング変動表示に設定される。時短モードでは、第１変動表示がショート変動表示に設定され、かつ、第２変動表示がロング変動表示に設定される。ラッシュモードでは、第１変動表示がロング変動表示に設定され、かつ、第２変動表示がショート変動表示に設定される。

【００５８】

さらに、第２当否抽選での当選確率は、通常モード、時短モード、及び、ラッシュモードのうちいずれの遊技モードにおいても同じとなっており、第２変動表示が行われる場合には、ほぼ当選する確率（例えば、２３９／２４０；第２始動入賞装置３３ｃへの入球に基づいて行われる第１当否抽選で当選しなかった場合に第２当否抽選で当選する）となっている。但し、上記のように、通常モード、及び、時短モードにおいては、第２変動表示がロング変動表示として設定されていることから、第２当否抽選の結果に基づく小当たり状態がめったに発生しないようになっている。しかも、小当たり状態が発生した場合に、第２可変入賞装置３２ｂが開状態とされる小当たり開放時間についても、ラッシュモードにおいては、１．６秒の開放と、０．１秒の開放とが行われるのに対し、通常モード、及び、時短モードでは、０．１秒の開放が２回行われるだけとなっている。

【００５９】

加えて、本実施形態では、通常モードは、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、及び、ラッシュモードは大当たり状態が発生しなくても特別表示装置４３ａ、４３ｂにおける第１変動表示、及び、第２変動表示が予め設定された規定回数（本例では、時短モード、及び、ラッシュモードのどちらも合計で７０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。

【００６０】

また、本実施形態の大当たり種別としては、１５ラウンドラッシュ付大当たり（以下「１５ＲＳ」と言う）と、８ラウンドラッシュ付大当たり（以下「８ＲＳ」と言う）と、８ラウンド時短付大当たり（以下「８ＲＮ」と言う）とがある。第１可変入賞装置３２ａが３０秒間開放されること、又は、第１可変入賞装置３２ａに８個の遊技球が入球することを１ラウンドとして、「１５ＲＳ」に関しては、それが１５回繰り返されてから、「８ＲＳ」、「８ＲＮ」に関しては、８回繰り返されてから、大当たり状態が終了する。加えて、「１５ＲＳ」、及び、「８ＲＳ」の大当たり状態終了後には、「ラッシュモード」が付与され、「８ＲＮ」の大当たり状態終了後には、「時短モード」が付与されるようになっている。

【００６１】

図４６（ａ）に示すように、本実施形態では、第１通常始動入賞装置３３ａ、及び、第１サポート始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて行われる第１当否抽選にて大当たりに当選した場合には、「８ＲＳ」に３０％、「８ＲＮ」に７０％の割合で振り分けられるように構成されている。これに対し、第２始動入賞装置３３ｃへの入球に基づいて行われる第２当否抽選にて大当たりに当選した場合には、「１５ＲＳ」に３０％、「８ＲＳ」に３５％、「８ＲＮ」に３５％の割合で振り分けられるように構成されている。つまり、第１当否抽選にて大当たりに当選した場合に比べ、第２当否抽選にて大当たりに当選した場合の方が、ラッシュモードが付与される割合が高く、遊技者にとって有利なようになっている。

【００６２】

また、特定入球部１４５への入球に基づいて発生する大当たり状態の大当たり種別は、第２当否抽選にて小当たりに当選した際に決定されている。つまり、小当たりに当選した場合には、「１５ＲＳ」に３０％、「８ＲＳ」に３５％、「８ＲＮ」に３５％の割合で振り分けられるように構成されている。但し、小当たりに当選した場合の当たり状態における第１ラウンドは、第２可変入賞装置３２ｂが開状態とされ、しかも、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特定入球部１４５に入球することで、第２ラウンド以降の第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。このため、特定入球部１４５に遊技球が入球することなく小当たり状態が終了した場合には、大当たり状態は付与されることはなく、従って、大当たり状態後の遊技モードの変更も行われないようになっている。

【００６３】

尚、本実施形態では、第１通常始動入賞装置３３ａに対し、遊技領域の左側方領域を移動する遊技球は到達可能だが、右側方領域を移動する遊技球は（ほぼ）到達不可能である。このため、通常モードでは遊技球を左側方領域に打ち出す「左打ち」を行う。一方、右側方領域に配置された第１サポート始動入賞装置３３ｂへの入球が見込める時短モードでは、遊技球を右側方領域に打ち出す「右打ち」を行う。さらに、右側方領域に配置された第２始動入賞装置３３ｃへ遊技球を順次入球させることで、第２変動表示をテンポよく消化させることのできるラッシュモードでは、「右打ち」を行う。加えて、大当たり状態において開状態とされる第１可変入賞装置３２ａ、及び、第２可変入賞装置３２ｂは、右側方領域の下部に配置されていることから、大当たり状態においても「右打ち」を行うこととなる。

【００６４】

ちなみに、通常モードにおいて「右打ち」しても、第２変動時間が著しく長く、その間は第２変動表示に対応する大当たりや小当たりが発生することがない上、第２始動入賞装置３３ｃに入球し易くなっているとはいっても、「右打ち」した遊技球の全てが入球する

わけではなく、賞球も１個である。さらに、第１サポート始動入賞装置３３ｂや、第１通常始動入賞装置３３ａへの入球も見込めず、従って、第１変動表示も行われない。このため、例えば、通常モードでは、遊技球を左側方領域に打ち出す「左打ち」を想定し、遊技者にその案内も行っているが、通常モードでも「右打ち」し続けることが、遊技を進行する上で有利になってしまうことで、それを行う遊技者と、行わない遊技者との間で不公平が生じてしまうといった事態を回避することができる。

【００６５】

また、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通常始動入賞装置３３ａ、及び、第１サポート始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を契機として行われる第１当否抽選の結果を教示するための変動表示が行われる第１特別表示手段としての第１特別表示装置４３ａと、第２始動入賞装置３３ｃ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２当否抽選の結果を教示するための変動表示が行われる第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。

【００６６】

さらに、本実施形態では、第１変動表示の実行中に、第１通常始動入賞装置３３ａ、及び、第１サポート始動入賞装置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。また、第２変動表示の実行中に第２始動入賞装置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変動表示が保留記憶され、実行中の第２変動表示の停止表示後に、保留記憶されていた第２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。

【００６７】

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４６ｂ、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。

【００６８】

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通常始動入賞装置３３ａ、及び、第１サポート始動入賞装置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。

【００６９】

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始動入賞装置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。

【００７０】

また、第１特別表示装置４３ａ及び第２特別表示装置４３ｂにて第１変動表示及び第２変動表示が所定時間行われた後、第１当否抽選又は第２当否抽選の結果に基づいて、第１及び第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又は第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又は第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。

【００７１】

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、「１５ＲＳ」、「８ＲＳ」、及び、「８ＲＮ」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。

【００７２】

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。

【００７３】

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通常始動入賞装置３３ａ、及び、第１サポート始動入賞装置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。

【００７４】

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。本実施形態では、第２始動入賞装置３３ｃへの遊技球の入球に基づく第２変動表示は、１回分まで保留記憶可能に構成されている。

【００７５】

尚、大当たり状態中に新たに遊技球が始動入賞装置３３ａ、３３ｂ、３３ｃに入賞した場合、その分の変動表示についても保留される。本実施形態では、全ての大当たり状態（本例では、全ての大当たりが８ラウンド以上ある出玉有りの大当たりとなっている）において「右打ち」を行うとともに、右側方領域に設けられた第２始動入賞装置３３ｃには遊技球が比較的入球し易くなるように構成されていることから、基本的に、大当たり状態終了後は、第２変動表示が保留記憶された状態となっている。

【００７６】

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。

【００７７】

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。

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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、「１５ＲＳ」、又は、「８ＲＳ」が発生し、偶数のゾロ目の場合には、「１５ＲＳ」、「８ＲＳ」、及び、「８ＲＮ」のいずれかが発生する。

【００８２】

尚、本実施形態では、滞在している遊技モードを教示又は示唆する演出として、装飾図柄表示装置４２において（背景等が異なる）複数の演出ステージが用意されている。より

具体的には、ラッシュモードに滞在していることが確定する「ラッシュステージ」と、通常モードに滞在していることが確定する「通常ステージ」と、時短モードに滞在していることを示唆する「引き戻しステージ」とがある。つまり、「１５ＲＳ」に当選した場合には、その大当たり状態終了後に「確変ステージ」に移行する。また、「８ＲＳ」に当選した場合であって、装飾図柄表示装置４２において、変動表示や、大当たり状態において、「８ＲＳ」であることを教示する表示が導出されなかった場合、或いは、「８ＲＮ」に当選した場合には、その大当たり状態終了後に「引き戻しステージ」に移行する（ラッシュモードである場合には、途中で確変ステージに変更される場合があってもよい）。引き戻しステージやラッシュステージにおいて特別表示装置４３ａ、４３ｂの変動表示が７０回行われた場合には、「通常ステージ」に移行する。

【００８３】

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。

【００８４】

つまり、通常モード、及び、時短モードでは、第２変動時間が極端に長く、遊技者が通常モードで遊技を終了する際にも、第２変動表示が変動中である可能性がある。このため、通常モード、及び、時短モードでは、基本的に、第１変動表示に対応する第１演出変動表示を導出し、第２変動表示に対応する第２演出変動表示は導出しないようになっている。

【００８５】

その一方で、ラッシュモードでは、第１変動時間が極端に長くなることから、基本的に、第１変動表示がラッシュモードにおいて停止表示されることはない。このため、ラッシュモードでは、停止表示されることのない第１変動表示に対応する第１演出変動表示を表示しても、第２演出変動表示が分かり難くなったりするだけであることから、基本的に、第２変動表示に対応する第２演出変動表示を導出し、第１変動表示に対応する第１演出変動表示は導出しないようになっている。

【００８６】

また、本実施形態では、ラッシュモードでは、頻繁に小当たり状態が発生し、第２可変入賞装置３２ｂの特定入球部１４５へ遊技球を入球させることで大当たり状態の発生を狙うといった遊技性であることから、基本的に、第１当否抽選で大当たりに当選したか否かを示唆する装飾図柄を表示しないようになっている。その代わりに、簡易的な表示で小当たりの当選を教示してもよいし、当該教示はランプの発光態様や音声態様で行い、装飾図柄表示装置４２では、第２変動表示の消化に応じて、ラッシュモードの残り回数のカウント表示を更新するのみとしてもよい。加えて、第２変動表示で大当たりに当選した場合には、第２演出変動表示として装飾図柄が表示され、大当たり図柄の組合わせで停止表示されるようになっている。

【００８７】

尚、詳しくは後述するが、装飾図柄表示装置４２で導出される第１演出変動表示、及び、第２演出変動表示の特例として、通常モードや時短モードであっても、大当たりに対応する第２変動表示が行われる場合、第２変動時間の設定に際して大当たり用の第２変動時間決定テーブル（図４８（ｐ）参照）が参照され、装飾図柄表示装置４２では、第２変動表示に対応する第２演出変動表示が導出されるようになっている。つまり、本実施形態では、第１変動表示及び第２変動表示のうち一方で大当たりが教示される変動表示が行われている場合には、他方において変動表示を新たに開始しない構成となっている。このため、例えば、第２変動表示が大当たりに対応していた場合であって、第２変動表示がロング変動に設定された場合、第２変動表示が停止表示されるまで（大当たり状態が終了するまで）第１変動表示を行うことができず、遊技が滞ってしまう（リセットしなければならない）。従って、通常モードや時短モードであっても、大当たりに対応する第２変動表示が行われる場合、ショート変動表示として設定されるようになっている。但し、通常モード

や時短モードにおいて大当たりに対応する第２変動表示が行われることに起因して、装飾図柄表示装置４２において特例として行われる第２演出変動表示は、第１演出変動表示と同様の態様をなし、第１演出変動表示、及び、第２演出変動表示のどちらなのかの判別がつかないようになっている。

【００８８】

さらに、ラッシュモードであっても、大当たりに対応する第１変動表示が行われる場合、第１変動時間の設定に際して大当たり用の第１変動時間決定テーブル（図４７（１）参照）が参照され、ショート変動表示として設定されるようになっている。装飾図柄表示装置４２では、第１変動表示に対応する第１演出変動表示が導出されるようになっている。但し、ラッシュモードにおける第１演出変動表示は、第２演出変動表示と同様の態様をなし、第１演出変動表示、及び、第２演出変動表示のどちらなのかの判別がつかないようになっている。

【００８９】

また、本実施形態では、通常モード、及び、時短モードにおいては、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。これに対し、第２変動表示が保留されていることについては、いずれの遊技モードであっても装飾図柄表示装置４２では教示されない上、第１変動表示の保留についても、ラッシュモードにおいては、装飾図柄表示装置４２では教示されないように構成されている。

【００９０】

左側方領域の下部には、遊技領域の周縁部に沿って一般入賞装置３１が配設されている。一般入賞装置３１は、遊技盤３０の前面部から前方へ突出し、その上側に遊技球が常時入賞可能な入賞口が開口している。

【００９１】

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。

【００９２】

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。

【００９３】

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。

【００９４】

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。

【００９５】

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。

【００９６】

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。

【００９７】

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。

【００９８】

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。

【００９９】

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。

【０１００】
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。
【０１０１】
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。
【０１０２】
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通常始動入賞装置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、各種入賞口に入賞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。
【０１０３】
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。
【０１０４】
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。
【０１０５】
また、遊技盤３０には、一般入賞装置３１等の各種入賞口に対応して、当該各種入賞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、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、入球カウントスイッチ２２６、特定入球検知スイッチ２２３ｂ、及び、非特定入球検知スイッチ２２３ｃが設けられている。また、第１通常始動入賞装置３３ａ、第１サポート始動入賞装置３３ｂ、及び、第２始動入賞装置３３ｃには、第１通常始動入賞スイッチ２２４ａ、第１サポート始動入賞スイッチ２２４ｂ、及び、第２始動入賞スイッチ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。
【０１０６】
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、入球カウントスイッチ２２６、特定入球検知スイッチ２２３ｂ、非特定入球検知スイッチ２２３ｃ、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通常始動入賞スイッチ２２４ａ、第１サポート始動入賞スイッチ２２４ｂ、及び、第２始動入賞スイッチ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。

【０１０７】

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）。

【０１０８】

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始動入賞装置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。

【０１０９】

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。

【０１１０】

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、ラッシュモードが付与される大当たり状態の発生、変動開始、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、払出しエラーなど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。

【０１１１】

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。

【０１１２】

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。

【０１１３】

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。

【０１１４】

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等の各入賞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、何れの入賞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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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。

【０１１７】

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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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。
【０１２０】
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。
【０１２１】
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。
【０１２２】
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。
【０１２３】
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。
【０１２４】
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。
【０１２５】
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。
【０１２６】
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。
【０１２７】
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。
【０１２８】
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。
【０１２９】
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、特定入球検知スイッチ２２３ｂ、非特定入球検知スイッチ２２３ｃ、入球カウントスイッチ２２６、始動入賞スイッチ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サポート始動入賞装置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。
【０１３０】
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。
【０１３１】
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。

【０１３２】
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。
【０１３３】
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。
【０１３４】
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。
【０１３５】
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。
【０１３６】
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。
【０１３７】
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。
【０１３８】
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。
【０１３９】

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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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。

【０１４４】

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。

【０１４５】

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。

【０１４６】
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。
【０１４７】
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。
【０１４８】
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。
【０１４９】
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。
【０１５０】
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。
【０１５１】
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。
【０１５２】
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。
【０１５３】
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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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サポート始動入賞装置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。

【０１５９】

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）。

【０１６０】
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。
【０１６１】
また、特別変動保留エリアは、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具備する第１特別変動保留エリアと、１つの保留エリア（保留第１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通常始動入賞装置３３ａ、第１サポート始動入賞装置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始動入賞装置３３ｃ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。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回まで保留可能としている。
【０１６２】
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０～６９５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６９５）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＝０～６９５）、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通常始動入賞装置３３ａ、第１さ峰と始動入賞装置３３ｂ、又は、第２始動入賞装置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。
【０１６３】
また、本実施形態では、第１当否抽選の当選確率が遊技モードに応じて変化するようなことはなく、大当たりとなる当否乱数カウンタＣ１の値の数は１つで、その値は「７」である。このため、ＲＯＭ５０２には、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、「７」を大当たり値として記憶した当否判定テーブルは１つ設けられている。
【０１６４】
種別決定カウンタＣ２は、例えば０～１９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり１９）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第１種別判定テーブル、及び、第２種別判定テーブルが設けられている。そして、当否抽選にて大当たりに当選した場合に、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の値が第１又は第２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通常始動入賞装置３３ａ、第１サポート始動入賞装置３３ｂ、又は、第２始動入賞装置３３ｃに入賞したタイミングで、第１又は第２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、第２始動入賞装置３３ｃへ遊技球が入球した場合に、大当たり又は小当たりのどちらかに当選し、「外れ」にはならないことから、ＲＯＭ５０２には、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第１変動表示用の１つだけ設けられている。但し、第２始動入賞装置３３ｃに遊技球が入球した場合でも「外れ」になる場合があるように構成し、例えば、第１通常始動入賞装置３３ａ、第１サポート始動入賞装置３３ｂ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始動入賞装置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通常始動入賞装置３３ａ、第１サポート始動入賞装置３３ｂ、又は、第２始動入賞装置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、１５ＲＳの大当たりに対応する場合には、１５ＲＳ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通常始動入賞装置３３ａ、第１サポート始動入賞装置３３ｂ、又は、第２始動入賞装置３３ｃに入賞した（始動入賞し

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、始動入賞のタイミングで、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０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり２９）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。本実施形態では、低入球状態、及び、高入球状態に関係なく、当選となる乱数の値の数は３であり、その範囲は「２７～２９」である。つまり、本実施形態では、ＲＯＭ５０２に対し、低入球状態及び高入球状態のどちらでも入球サポート抽選において参照されるサポート判定テーブルが共通となっている。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１サポート始動入賞装置３３ｂ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、各種入賞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、各種入賞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普通始動入賞装置３３ａ、第１サポート始動入賞装置３３ｂ、第２始動入賞装置３３ｃへの遊技球の入球（入賞）に伴う始動入賞処理を実行し、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。さらに、ステップＳ３０７では、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。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の始動入賞処理について図１３のフローチャートを参照して説明する。尚、ＲＡＭ５０３には、第１通常始動入賞装置３３ａ、及び、第１サポート始動入賞装置３３ｂへの入賞を契機とする第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、第２始動入賞装置３３ｃへの入賞を契機とする第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始動入賞装置３３ｃに入賞したか否かを第２始動入賞スイッチ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保留カウンタＮｂの値が上限値（本実施形態では「１」）未満であるか否かを判別する。ステップＳ５０１又はＳ５０２で否定判別された場合には、ステップＳ５１０に移行する。一方、ステップＳ５０２で肯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。
【０１８３】
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（０～２３９）が、当否判定テーブルに記憶された値である「７」である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変動情報は第２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Ｓ５１０３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。
【０１９０】
一方、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小当たり予定フラグをオン設定してから、本処理を終了する。
【０１９１】
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。
【０１９２】
先ず、ステップＳ５３０１では、第２種別判定テーブルを参酌し、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（０～１９）が、「１５ＲＳ」に対応する値「０～５」と一致するか否かを判別する。ステップＳ５３０１で肯定判別された場合には、ステップＳ５３０２において、第２特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの１５ＲＳフラグをオンにしてから、本処理を終了する。
【０１９３】
一方、ステップＳ５３０１で否定判別された場合には、ステップＳ５３０３において、種別決定カウンタＣ２の値が、「８ＲＳ」に対応する「６～１２」であるか否かを判別する。ステップＳ５３０３で肯定判別された場合には、ステップＳ５３０４において、第２特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの８ＲＳフラグをオンにしてから、本処理を終了する。
【０１９４】
一方、ステップＳ５３０３で否定判別された場合、すなわち、種別決定カウンタＣ２の値が「１３～１９」である場合には、ステップＳ５３０５において、第２特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの８ＲＮフラグをオンにしてから、本処理を終了する。
【０１９５】
尚、本実施形態では、第２可変入賞装置３２ｂの特定入球部１４５への入球に基づいて発生する大当たり状態の大当たり種別についても、小当たりの当選に伴って行われる当該第２種別判定処理で決定されるように構成されている。また、本実施形態では、第２始動入賞装置３３ｃへ遊技球が入球した場合には、大当たり又は小当たりのどちらかに必ず当選することから、当該第２種別判定処理において、必ず大当たり種別が決定されるようになっている。加えて、第２始動入賞装置３３ｃへ遊技球が入球した場合に外れとなる可能

性もある構成を採用する場合には、大当たり予定フラグ、又は、小当たり予定フラグがオン設定されているか否かを判別した後、肯定判別された場合にのみ、第２種別判定処理を行うように構成する。

【０１９６】

図１３の説明に戻り、ステップＳ５０７に続くステップＳ５０８では、第２変動表示の第２変動時間を判定する変動時間判定処理を行う。つまり、ラッシュモードにある場合、図４８に示す第２ショート変動時間決定テーブルを参照し、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、変動時間を把握する。一方、通常モード、又は、時短モードにある場合、図４８に示す第２ロング変動時間決定テーブルの「通常用」を参照し、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、変動時間を把握する。さらに、把握された変動時間は、第２特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアに記憶する（同保留エリアの第１変動種別カウンタＣＳ１の値は消さない）。

【０１９７】

尚、本実施形態では、遊技モードの判定に際して参照するモード記憶エリアが設けられている。モード記憶エリアには、「１１」、「１２」、「２１」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、「１２」は時短モードに対応し、「２１」はラッシュモードに対応している。

【０１９８】

ステップＳ５０８に続くステップＳ５０９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、種別判定処理、及び、変動時間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通常始動入賞装置３３ａ又は第２始動入賞装置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。

【０１９９】

ステップＳ５０９の処理の後、又は、ステップＳ５０１、或いは、ステップＳ５０２で否定判別された場合には、ステップＳ５１０において、遊技球が第１通常始動入賞装置３３、及び、第１サポート始動入賞装置３３ｂに入賞したか否かを第１通常始動入賞スイッチ２２４ａ、及び、第１サポート始動入賞検知スイッチ２２４ｂの検知情報により判別する。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、肯定判別された場合には、ステップＳ５１１において、第１通常始動入賞装置３３ａ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Ｓ５１１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Ｓ５１１で肯定判別された場合には、ステップＳ５１２に進み、第１保留カウンタＮａを１インクメントする。

【０２００】

続くステップＳ５１３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。

【０２０１】

ステップＳ５１３の後、ステップＳ５１４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Ｓ５１４の後、ステップＳ５１５に移行する。

【０２０２】
ステップＳ５１５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。
【０２０３】
続くステップＳ５１６では、ステップＳ５１５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。
【０２０４】
ここで、ステップＳ５１６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、大当たり予定フラグ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。
【０２０５】
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、第１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、「８ＲＳ」に対応する値「０～５」と一致するか否かを判別する。ステップＳ５２０２で肯定判別された場合には、ステップＳ５２０３において８ＲＳフラグをオンにしてから、本処理を終了する。
【０２０６】
一方、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、８ＲＮフラグをオンにしてから、本処理を終了する。
【０２０７】
図１３の説明に戻り、ステップＳ５１６に続くステップＳ５１７では、ステップＳ５１５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。
【０２０８】
ここで、ステップＳ５１７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、大当たり予定フラグ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。
【０２０９】
一方、ステップＳ５４０１で否定判別された場合、すなわち、外れとなる場合には、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。
【０２１０】
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。
【０２１１】
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。
【０２１２】
図１３の説明に戻り、ステップＳ５１７に続くステップＳ５１８では、第１変動表示の

第１変動時間を判定する変動時間判定処理を行う。つまり、モード記憶エリアに「１１」が記憶される通常モードにある場合、図４７（ａ）～（ｅ）に示す第１ミドル変動時間決定テーブルを参照し、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、第１変動時間を把握する。モード記憶エリアに「１２」が記憶される時短モードにある場合、図４７（ｆ）～（ｊ）に示す第１ショート変動時間決定テーブルを参照し、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、第１変動時間を把握する。モード記憶エリアに「２１」が記憶されているラッシュモードにある場合、図４７（ｋ）、（ｌ）に示す第１ロング変動時間決定テーブルを参照し、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、第１変動時間を把握する。さらに、把握された変動時間は、第１特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアに記憶する（同保留エリアの第１変動種別カウンタＣＳ１の値は消さない）。

【０２１３】

ステップＳ５１８の後、ステップＳ５１９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、リーチ判定処理、及び、変動時間判定処理の結果を示す変動情報や、第１通常始動入賞装置３３ａ又は第２始動入賞装置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。

【０２１４】

尚、本実施形態では、第１通常始動入賞装置３３ａ又は第２始動入賞装置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。

【０２１５】

尚、ステップＳ５０５、ステップＳ５１４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Ｓ５１４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Ｓ５１５（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。

【０２１６】

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。

【０２１７】

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。

【０２１８】

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。

【０２１９】

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。

【０２２０】

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。

【０２２１】

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。

【０２２２】

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。

【０２２３】

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。

【０２２４】

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。

【０２２５】

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。

【０２２６】

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。

【０２２７】

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。尚、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。

【０２２８】

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。

【０２２９】

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。

【０２３０】

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。

【０２３１】

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。

【０２３２】

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。

【０２３３】

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。

【０２３４】

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。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ＲＡ

M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。

【０２３５】

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。

【０２３６】

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。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。

【０２３７】

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。

【０２３８】

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。

【０２３９】

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。

【０２４０】

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や始動入賞装置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。

【０２４１】

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。

【０２４２】

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。

【０２４３】

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。

【０２４４】

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、及び、変動時間の情報に基づき、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、ラッシュ付大当たり（「１５ＲＳ」及び「８ＲＳ」）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。時短付大当たり（「８ＲＮ」）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（時短付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、ラッシュ付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（ラッシュ付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。

【０２４５】

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、ラッシュ付大当たり図柄の組合わせ、時短付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。

【０２４６】

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。

【０２４７】

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。

【０２４８】

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、小当たりの判定や第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。

【０２４９】
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。
【０２５０】
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。
【０２５１】
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。
【０２５２】
ステップＳ２０９では、始動入賞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サポート始動入賞装置３３ｂに関する制御が行われる。この始動入賞装置制御処理の詳細は後述する。
【０２５３】
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。
【０２５４】
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）。
【０２５５】
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６９５）に達した際０にクリアする。
【０２５６】
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。
【０２５７】
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。
【０２５８】
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。

【０２５９】

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。

【０２６０】

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。

【０２６１】

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。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Ｓ８１９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Ｓ８１９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。

【０２６２】

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Ｓ８０２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。

【０２６３】

尚、大当たり状態中には、第１特別表示装置４３ａ、又は、第２特別表示装置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、第１特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置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。

【０２６４】

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。

【０２６５】

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。また、小当たり状態においては、第１ラウンドのときに「４」、第１ラウンドの後のインターバル期間のときに「５」、第２ラウンドのときに「６」が記憶されている。すなわち、当該ステップＳ８０２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。

【０２６６】

ステップＳ８０２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。

【０２６７】

一方、ステップＳ８０２で肯定判別された場合には、ステップＳ８０３において、大当たりに対応する第２変動表示が行われていることを示す特図２大当たり確定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Ｓ８０３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、第２特別表示装置４３ｂにおいて大当たりを教示する第２変動表示が行われている場合には、第１特別表示装置４３ａにおいて新たに第１変動表示を開始させることができないように構成されている。

【０２６８】

一方、ステップＳ８０３で否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通常始動入賞装置３３ａ、及び、第１サポート始動入賞装置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。

【０２６９】

当該ステップ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保留第１～第４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、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３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。

【０２７０】

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変動表示設定処理を行ってから、本処理を終了する。

【０２７１】

また、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、詳しくは後述する特図２表示中フラグの設定状況をみて、第２特別表示装置４３ｂにて第２変動表示中であるか否かを判別する。

【０２７２】

ステップＳ８１０で肯定判別された場合、すなわち、第２変動表示中の場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳ８１０で否定判別された場合には、ステップＳ８１１において、第１特別表示装置４３ａ及び第２特別表示装置４３ｂの両方において、

それぞれ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（例えば、下列の右から１番目及び２番目の第１特図ランプ、又は、第２特図ランプのみが点灯する態様）を導出するための待機表示設定（サブ制御装置２６２へ出力する待機表示コマンドの設定等）を行う。つまり、本実施形態の第１特別表示装置４３ａ及び第２特別表示装置４３ｂは、変動停止後、その停止態様が変動インターバルの間は（当否抽選の結果を示す態様で）維持されることとなるが、変動インターバルが終了すると、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なっている。ステップＳ８１１の後、本処理を終了する。

【０２７３】

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。

【０２７４】

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。

【０２７５】

先ず、ステップＳ９０１では、第１特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている当否乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応する「７」であるか否かを判別する。尚、ステップＳ９０１において、第１特別変動保留エリアの実行エリアの大当たり予定フラグがオン設定されているか否かを判別することで、大当たりに対応する第１変動表示であるか否かを判別することとしてもよい。

【０２７６】

ステップＳ９０１で肯定判別された場合には、ステップＳ９０２において、大当たりに対応する第１変動表示が行われていることを示す特図１大当たり確定フラグをオン設定する。続くステップＳ９０３では、第１特別変動保留エリアの実行エリアに８ＲＳ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Ｓ９０３で肯定判別された場合には、ステップＳ９０４で８ＲＳパターン設定処理を行う。尚、ステップＳ９０３等において８ＲＳフラグ等のフラグ情報に基づいて変動パターンを決定するのではなく、再度、種別決定カウンタＣ２、及び、変動選択カウンタＣ３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。

【０２７７】

パターン設定処理は、特別表示装置４３ａ、４３ｂ、及び、装飾図柄表示装置４２において、実行エリアに記憶された変動情報に対応する変動表示を実行させるための処理であり、特別表示装置４３ａ、４３ｂ、及び、装飾図柄表示装置４２の変動パターン（変動表示時間、停止態様、演出パターン等）を決定し、変動パターンコマンドの設定等を行う。

【０２７８】

より具体的に、ステップＳ９０４では、先ず、モード記憶エリアを確認して遊技モードを把握する。モード記憶エリアにおいて、通常モードに対応する「１１」が記憶されている場合には、参照される第１変動時間決定テーブルとして、ラッシュ付大当たり用の第１ミドル変動時間決定テーブル（図４７（ａ）参照）が選択され、時短モードに対応する「１２」が記憶されている場合には、ラッシュ付大当たり用の第１ショート変動時間決定テーブル（図４７（ｆ）参照）が選択される。

【０２７９】

また、モード記憶エリアにおいて、ラッシュモードに対応する「２１」が記憶されてい

る場合には、大当たり用の第１ロング変動時間決定テーブル（図４７（ｌ）参照）が選択される。つまり、ラッシュモードでは、基本的に、第１変動表示が２時間以上のロング変動表示として設定されるが、特例として、大当たりとなる場合には、第１変動表示が長くとも２０秒のショート変動表示（ミドル変動表示でも可）として設定される。

【０２８０】

そして、選択された第１変動時間決定テーブルを参照し、第１特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、第１変動時間を決定する。尚、決定された第１変動時間は、第１特別変動保留エリアの実行エリアに（対応付けて）記憶される。

【０２８１】

さらに、第１変動時間と、変動パターンとに基づいて、リーチパターンを決定する。例えば、ラッシュ付大当たり用の第１ミドル変動時間決定テーブルが参照され、第１変動時間が２２秒に決定された場合にはノーマルリーチが設定され、３０秒、又は、３５秒に決定された場合には、スーパーリーチが設定され、４０秒に決定された場合には、プレミアムリーチが設定される。

【０２８２】

そして、第１変動表示であること、８ＲＳであること、決定されたリーチパターン、及び、変動時間を含む情報を変動パターンコマンドに設定する。さらに、大当たり用の第１ロング変動時間決定テーブルが参照された場合には、ラッシュモードだけど、第１変動時間が短く設定された特殊第１変動表示であることを示す第１強制表示コマンドを設定する。

【０２８３】

尚、本実施形態では、主制御装置２６１側で装飾図柄表示装置４２のリーチパターンを決定しているが、主制御装置２６１の負担軽減を図るべく、主制御装置２６１ではリーチパターンを決定せず、変動パターンコマンドには、第１変動表示又は第２変動表示のどちらであるかの情報と、変動パターンを示す情報（１５ＲＳ、８ＲＳ、８ＲＮ、小当たり、前後外れリーチ、前後以外外れリーチ、完全外れのいずれであるかの判別がつく情報）と、変動時間を示す情報が含まれるように構成してもよい。

【０２８４】

ステップＳ９０４の後、ステップＳ９１１において、第１特別表示装置４３ａにおける第１変動表示中であること示す特図１表示中フラグをオン設定し、ステップＳ９１２において、第１変動表示の残り時間を計測する特図１表示タイマに対し、第１変動時間に対応する値を設定してから、本処理を終了する。

【０２８５】

また、ステップＳ９０３で否定判別された場合には、ステップＳ９０５において、８ＲＮパターン設定処理を行う。例えば、モード記憶エリアにおいて、通常モードに対応する「１１」が記憶されている場合には、時短付大当たり用の第１ミドル変動時間決定テーブル（図４７（ｂ）参照）が選択され、時短モードに対応する「１２」が記憶されている場合には、時短付き大当たり用の第１ショート変動時間決定テーブル（図４７（ｇ）参照）が選択され、ラッシュモードに対応する「２１」が記憶されている場合には、大当たり用の第１ロング変動時間決定テーブル（図４７（ｌ）参照）が選択される。

【０２８６】

ステップＳ９０５の後、ステップＳ９１１において、特図１表示中フラグをオン設定し、ステップＳ９１２において、特図１表示タイマに対し第１変動時間に対応する値を設定してから、本処理を終了する。

【０２８７】

また、ステップＳ９０１で否定判別された場合には、ステップＳ９０６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のリーチ判定処理参照）がオンであ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、「前後外れリーチ」である場合には、ステップＳ９０７にて前後リーチパターン設定処理を

行った後、ステップＳ９１１、ステップＳ９１２を経て、本処理を終了する。尚、前後リーチパターン設定処理では、通常モードの場合には、前後外れリーチ用の第１ミドル変動時間決定テーブル（図４７（ｃ）参照）が選択され、時短モードの場合には、前後外れリーチ用の第１ショート変動時間決定テーブル（図４７（ｈ）参照）が選択され、ラッシュモードの場合には、通常用の第１ロング変動時間決定テーブル（図４７（ｋ）参照）が選択される。

【０２８８】

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、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Ｓ９０８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Ｓ９０９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Ｓ９１１、ステップＳ９１２を経て、本処理を終了する。尚、前後以外リーチパターン設定処理では、通常モードの場合には、前後以外外れリーチ用の第１ミドル変動時間決定テーブル（図４７（ｄ）参照）が選択され、時短モードの場合には、前後以外外れリーチ用の第１ショート変動時間決定テーブル（図４７（ｉ）参照）が選択され、ラッシュモードの場合には、通常用の第１ロング変動時間決定テーブル（図４７（ｋ）参照）が選択される。

【０２８９】

また、ステップＳ９０８で否定判別された場合、すなわち、「完全外れ」である場合には、ステップＳ９１０にて外れ変動パターン設定処理を行った後、ステップＳ９１１、ステップＳ９１２を経て、本処理を終了する。尚、外れ変動パターン設定処理では、通常モードの場合には、外れ用の第１ミドル変動時間決定テーブル（図４７（ｅ）参照）が選択され、時短モードの場合には、外れ用の第１ショート変動時間決定テーブル（図４７（ｊ）参照）が選択され、ラッシュモードの場合には、通常用の第１ロング変動時間決定テーブル（図４７（ｋ）参照）が選択される。

【０２９０】

尚、本実施形態では、第１通常始動入賞装置３３ａ、第１サポート始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて、大当たりとなるか否かの抽選（第１当否抽選）が行われるものの、小当たりとなるか否かの抽選（第２当否抽選）は行われないようになっている。

【０２９１】

図１９の説明に戻り、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６秒（６０００ｍｓｅｃ）の場合には、特図１表示タイマに対して「１５００」が設定され、４ｍｓｅｃ毎に１減算される。

【０２９２】

続いてステップＳ８１３に進み、上記減算後の特図１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１表示タイマの値が「０」となった場合にステップＳ８１３が肯定判別される。

【０２９３】

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（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（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。

【０２９４】

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旨の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。

【０２９５】

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。

【０２９６】

尚、ラッシュ付大当たりに対応し、プレミアムリーチ以外のリーチ状態を経る変動表示の停止態様は、サブ制御装置２６２で奇数のゾロ目、及び、偶数のゾロ目のどちらを表示させるかを決定する。そこで、偶数のゾロ目が選択された場合には、大当たり状態において見た目の大当たり種別の昇格の演出等（直後の大当たり状態中において「１５ＲＳ」に当選したことを教示する）を行うこととしてもよいし、大当たり状態中の教示はないものの、大当たり状態終了後にラッシュステージに移行するように構成してもよいし、大当たりが終了しても、ラッシュモード、及び、時短モードのどちらが付与されたのかが分かり難いように引き戻しステージに移行するように構成してもよい。

【０２９７】

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。

【０２９８】

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大当たり確定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において特図１大当たり確定フラグをオフし、ステップＳ１００３において大当たり状態中であることを示す大当たり中フラグ（第１特別変動保留エリアに記憶されていた第１変動表示で大当たりしたことを示す特図１大当たり中フラグ）をオンする。さらに、ステップＳ１００４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「８」を設定する。

【０２９９】

続くステップＳ１００５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Ｓ１００６では、当たり状態中の制御（第１可変入賞装置３２ａ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Ｓ１００７では、第１可変入賞装置３２ａに入球した遊技球の数をカウント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、第１可変入賞装置３２ａへの入球があったか否かをカウントスイッチ２２３ａの検知情報により判別し、第１可変入賞装置３２ａへの入球があったと判別されると１減算される。

【０３００】

それから、ステップＳ１００８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、当たり種別の情報等が含まれ、サブ制御装置２６２でも当たり状態の全ラウンド数等が把握でき

るようになっている。
【０３０１】
ステップＳ１００８の後、ステップＳ１００９において、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Ｓ１００９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Ｓ１００９において肯定判別された場合には、ステップＳ１０１０において、特図２表示中フラグをオフし、ステップＳ１０１１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）ことにより、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。
【０３０２】
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Ｓ１０１２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、通常モードや時短モードでは、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）のみが表示されることから、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。
【０３０３】
また、ステップＳ１００１で否定判別された場合には、ステップＳ１０１３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、１秒）に相当する値を設定する。尚、装飾図柄表示装置４２では、基本的に、特別表示装置４３ａ、４３ｂの変動表示の停止表示のタイミングで装飾図柄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（次回の特別表示装置４３ａ、４３ｂの変動表示が開始されるまで）は、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、変動表示が保留記憶されている場合には、特別表示装置４３ａ、４３ｂ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、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。また、装飾図柄表示装置４２の変動表示において装飾図柄が偶数のゾロ目の組合わせで停止表示された場合、変動インターバル期間において、装飾図柄の組合わせが奇数のゾロ目に変換されるかもしれない（導出された場合には必ず変換される構成でも可）といった再抽選演出が行われる場合がある。
【０３０４】
ステップＳ１０１３の後、ステップＳ１０１４において、モード記憶エリアに「１２」、又は、「２１」が記憶されているか否か、すなわち、時短モード、及び、ラッシュモードのどちらかの遊技モードであるか否かを判別する。ステップＳ１０１４で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【０３０５】
一方、ステップＳ１０１４で肯定判別された場合には、ステップＳ１０１５において、時短モード、及び、ラッシュモードの継続期間（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を１減算する。尚、詳しくは後述するが、本実施形態では、時短モード、及び、ラッシュモードは、第１変動表示及び第２変動表示が７０回行われることを上限としており、また、全ての種別の大当たり状態終了後に、時短モード及びラッシュモードのどちらかが付与されることから、大当たり終了時に、変動回数カウンタに対して「７０」が設定されるようになっている。
【０３０６】
続くステップＳ１０１６では、変動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Ｓ１０１６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Ｓ１０１６で肯定判別された場合には、ステップＳ１０１７において、モード記憶エリアに対し、通常モードであることを示す「１１」を設定する。すなわち、第１特別表

示装置４３ａ、及び、第２変動表示４３ｂにおいて、第１変動表示、及び、第２変動表示が合計で７０回行われた時点で時短モード、又は、ラッシュモードが終了し、通常モードへと移行するようになっている。当該ステップＳ１０１７の後、ステップＳ１０１８において、サブ制御装置２６２に対して通常モードへの移行（高入球モードの終了）を知らせるサポート終了コマンドの設定を行ってから、本処理を終了する。

【０３０７】

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。

【０３０８】

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。

【０３０９】

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、大当たりに対応する第１変動表示が行われていることを示す特図１大当たり確定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、第１特別表示装置４３ｂにおいて大当たりを教示する第１変動表示が行われている場合には、第２特別表示装置４３ｂにおいて新たに第２変動表示を開始させることができないように構成されている。

【０３１０】

一方、ステップＳ１６０２で否定判別された場合には、ステップＳ１６０３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Ｓ１６０３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Ｓ１６０４に進み、第２始動入賞装置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。

【０３１１】

当該ステップＳ１６０４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Ｓ１６０４で肯定判別された場合には、ステップＳ１６０５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Ｓ１６０６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。

【０３１２】

ステップＳ１６０６の後、ステップＳ１６０７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Ｓ１６０７の後、ステップＳ１６０８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。

【０３１３】

ここで、ステップＳ１６０８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。

【０３１４】

先ず、ステップＳ１７０１では、第２特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている当否乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応する「７」であるか否かを判別する。尚、ステップＳ１７０１において、第２特別変動保留エリアの実行エリアの大当たり予定フラグがオン設定されているか否かを判別することで、大当たりに対応する第２変動表示であるか否かを判別することとしてもよい。

【０３１５】

ステップＳ１７０１で肯定判別された場合には、ステップＳ１７０２において、大当たりに対応する第２変動表示が行われていることを示す特図２大当たり確定フラグをオン設定する。続くステップＳ１７０３では、第２特別変動保留エリアの実行エリアに１５ＲＳ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Ｓ１７０３で肯定判別された場合には、ステップＳ１７０４で１５ＲＳパターン設定処理を行う。

【０３１６】

また、ステップＳ１７０３で否定判別された場合には、ステップＳ１７０５で、８ＲＳ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Ｓ１７０５で肯定判別された場合には、ステップＳ１７０６において、８ＲＳパターン設定処理を行い、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、８ＲＮパターン設定処理を行う。

【０３１７】

上記の通り、パターン設定処理は、特別表示装置４３ａ、４３ｂ、及び、装飾図柄表示装置４２において、実行エリアに記憶された変動情報に対応する変動表示を実行させるための処理であり、特別表示装置４３ａ、４３ｂ、及び、装飾図柄表示装置４２の変動パターン（変動表示時間、停止態様、演出パターン等）を決定し、変動パターンコマンドの設定等を行う。

【０３１８】

つまり、ステップＳ１７０４、ステップＳ１７０６、ステップＳ１７０７においては、第２変動時間の設定に際して参照される第２変動時間決定テーブルとして、ラッシュモードの場合には、大当たり用の第２ショート変動時間決定テーブル（図４８（ｍ）参照）が選択され、通常モード、及び、時短モードの場合には、特例として、大当たり用の第２ロング変動時間決定テーブル（図４８（ｐ）参照）が選択される。

【０３１９】

そして、選択された第２変動時間決定テーブルを参照し、第２特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、第２変動時間を決定する。尚、決定された第２変動時間は、第２特別変動保留エリアの実行エリアに（対応付けて）記憶される。

【０３２０】

そして、第２変動表示であること、変動パターン（１５ＲＳ、８ＲＳ、８ＲＮのいずれであるか）を示す情報、及び、変動時間を含む情報を変動パターンコマンドに設定する。さらに、大当たり用の第２ロング変動時間決定テーブルが参照された場合には、時短モードだけど、第２変動時間が短く設定された特殊第２変動表示であることを示す第２強制表示コマンドを設定する。尚、本実施形態のラッシュモードでは、装飾図柄表示装置４２において装飾図柄を表示しない構成となっており、従って、リーチパターンの設定も行わないようになっている。

【０３２１】

ステップＳ１７０４、ステップＳ１７０６、又は、ステップＳ１７０７の後、ステップＳ１７１０において、第２特別表示装置４３ｂにおける第２変動表示中であること示す特図２表示中フラグをオン設定し、ステップＳ１７１１において、第２変動表示の残り時間を計測する特図２表示タイマに対し、第２変動時間に対応する値を設定してから、本処理を終了する。

【０３２２】

また、ステップＳ１７０１で否定判別された場合には、ステップＳ１７０８において、小当たりに対応する第２変動表示が行われていることを示す小当たり確定フラグをオン設定する。続くステップＳ１７０９において、小当たりパターン設定処理を行ってから、本処理をする。

【０３２３】

小当たりパターン設定処理では、第２変動時間の設定に際して参照される第２変動時間決定テーブルとして、ラッシュモードの場合には、小当たり用の第２ショート変動時間決

定テーブル（図４８（ｎ）参照）が選択され、通常モード、及び、時間短縮モードの場合には、通常用の第２ロング変動時間決定テーブル（図４８（ｏ）参照）が選択される。

【０３２４】

そして、選択された第２変動時間決定テーブルを参照し、第２特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、第２変動時間を決定する。さらに、第２変動表示であること、変動パターン（小当たりであること）を示す情報、及び、変動時間を含む情報を変動パターンコマンドに設定する。

【０３２５】

図２２の説明に戻り、ステップＳ１６０３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Ｓ１６０９に進み、特図２表示タイマの減算処理を行う。

【０３２６】

続いてステップＳ１６１０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Ｓ１６１０が肯定判別される。

【０３２７】

ステップＳ１６１０で否定判別された場合には、ステップＳ１６１５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旨の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Ｓ１６１５の後、本処理を終了する。

【０３２８】

一方、ステップＳ１６１０で肯定判別された場合には、ステップＳ１６１１において特図２表示中フラグをオフし、ステップＳ１６１２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旨の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。

【０３２９】

また、ステップＳ１６１２の後、ステップＳ１６１３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。

【０３３０】

続いて、ステップＳ１６１４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。

【０３３１】

ここで、ステップＳ１６１４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、小当たり確定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で肯定判別された場合には、ステップＳ１８０２において小当たり確定フラグをオフし、ステップＳ１８０３において小当たり状態中であることを示す小当たり中フラグをオンする。さらに、ステップＳ１８０４において、小当たり状態中に実行されるラウンドの回数（第２可変入賞装置３２ｂの開放回数）を判別するためのラウンド数カウンタに「２」を設定する。

【０３３２】

続くステップＳ１８０５では、当たり状況記憶エリアに対して小当たり状態の第１ラウンド中であることを示す「４」を設定する。さらに、ステップＳ１８０６では、モード記憶エリアに記憶されている値が「２１」であるか否かを判別する。ステップＳ１８０６で

肯定判別された場合、すなわち、ラッシュモードである場合には、ステップＳ１８０７において、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、１．６秒の開放期間に対応する値「４００」を設定する。一方、ステップＳ１８０６で否定判別された場合には、ステップＳ１８０８において、特別可変タイマに対し、０．１秒の開放時間に対応する値「２５」を設定する。

【０３３３】

ステップＳ１８０７、及び、ステップＳ１８０８の後、ステップＳ１８０９では、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４個を示す「４」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。

【０３３４】

それから、ステップＳ１８１０では、第２可変入賞装置３２ｂを開放させるための第２開放処理を行う。さらに、ステップＳ１８１１では、変動回数カウンタの値を１減算する。本実施形態では、小当たりに当選しただけでは遊技モードの変更はないことから、小当たりの変動表示が終了した段階でも、ラッシュモード、及び、時短モードの残り回数を１回分減らす処理を行う。尚、当該変動回数カウンタの減算処理は、モード記憶エリアに「１２」又は「２１」が記憶されている場合にのみ行われるように構成してもよい。

【０３３５】

続くステップ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小当たり開始コマンドを設定する。当該小当たりコマンドには、小当たりの種別（ラッシュモードにおける小当たりか否か）を示す情報、又は、第１ラウンドの開放時間を示す情報（本例では、小当たりの種別が異なっても第２ラウンドの開放時間は共通）等が含まれ、サブ制御装置２６２でも小当たり状態の進行状況が把握できるようになっている。

【０３３６】

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）ことにより、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。

【０３３７】

さらに、サブ制御装置２６２側にも、第１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。

【０３３８】

ステップＳ１８０１で否定判別された場合には、ステップＳ１８１７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大当たり確定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Ｓ１８１７で肯定判別された場合には、ステップＳ１８１８において特図２大当たり確定フラグをオフし、ステップＳ１８１９において大当たり状態中であることを示す大当たり中フラグ（第２特別変動保留エリアに記憶されていた第２変動表示で大当たりしたことを示す特図２大当たり中フラグ）をオンする。さらに、ステップＳ１８２０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、１５ＲＳフラグが設定されているか否かを判別する。

【０３３９】
ステップＳ１８２０で肯定判別された場合には、ステップＳ１８２１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「１５」を設定する。一方、ステップＳ１８２０で否定判別された場合には、ステップＳ１８２２において、ラウンド数カウンタに「８」を設定する。

【０３４０】
ステップＳ１８２１、及び、ステップＳ１８２２の後、ステップＳ１８２３において、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Ｓ１８２４では、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Ｓ１８２５では、第１可変入賞装置３２ａに入球した遊技球の数をカウントするための入賞カウンタに対して「８」を設定する。

【０３４１】
それから、ステップＳ１８２６ではオープニングコマンドを設定する。ステップＳ１８２６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し、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で肯定判別された場合には、ステップＳ１８１４で特図１表示中フラグをオフし、ステップＳ１８１５で第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）ための処理を行い、ステップＳ１８１６で特図１強制停止コマンドを設定してから、本処理を終了する。

【０３４２】
また、ステップＳ１８１７で否定判別された場合には、ステップＳ１８２７において、モード記憶エリアに「１２」、又は、「２１」が記憶されているか否か、すなわち、時短モード、及び、ラッシュモードのどちらかの遊技モードであるか否かを判別する。ステップＳ１８２７で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０３４３】
一方、ステップＳ１８２７で肯定判別された場合には、ステップＳ１８２８において、変動回数カウンタの値を１減算する。

【０３４４】
続くステップＳ１８２９では、変動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Ｓ１８２９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Ｓ１８２９で肯定判別された場合、すなわち、大当たり状態終了後に、第１変動表示、及び、第２変動表示が合計で７０回行われた場合には、ステップＳ１８３０において、モード記憶エリアに対し、通常モードであることを示す「１１」を設定する。当該ステップＳ１８３０の後、ステップＳ１８３１において、サブ制御装置２６２に対して通常モードへの移行（高入球モードの終了）を知らせるサポート終了コマンドの設定を行ってから、本処理を終了する。

【０３４５】
尚、本実施形態では、始動入賞処理のステップＳ５１４において当否乱数カウンタＣ１の値を取得して第１特別変動保留エリアに記憶する処理と、第１変動表示設定処理のステップＳ９０１において大当たりか否かの判別を行う処理とによって第１当否抽選が構成される。また、始動入賞処理のステップＳ５０５において当否乱数カウンタＣ１の値を取得して第２特別変動保留エリアに記憶する処理と、第２変動表示設定処理のステップＳ１７０１において大当たりか否かの判別を行う処理とによって第１当否抽選、及び、第２当否抽選が構成される（本例では、大当たりにならない場合には小当たりになるため、ステップＳ１７０１が第１当否抽選、及び、第２当否抽選の両方に相当する）。加えて、ステップＳ９０４等の変動パターンを設定する処理によって変動表示設定処理が構成される。

【０３４６】
次に、上記ステップ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。
【０３４７】
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。ちなみに、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」、又は、「４」が設定されている。
【０３４８】
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」～「６」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。
【０３４９】
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、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。
【０３５０】
ステップＳ１２０６の後、ステップＳ１２０７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Ｓ１２０８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。
【０３５１】
また、ステップＳ１２０４で否定判別された場合には、ステップＳ１２０９において、当たり状況記憶エリアにおいて「５」が設定されているか否かを判別する。尚、本実施形態では、小当たり状態の第１ラウンドと、第２ラウンドとの間のインターバル期間において当たり状況記憶エリアに「５」が設定されている。
【０３５２】
ステップＳ１２０９で否定判別された場合には、ステップＳ１２１０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。ステップＳ１２１０で否定判別された場合、すなわち、未だ大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Ｓ１２１１において、当たり状況記憶エリアにおいて「６」が設定されているか否かを判別する。本実施形態では、小当たり状態の第２ラウンドにおいて当たり状況記憶エリアに「６」が設定されている。
【０３５３】
ステップＳ１２１１で否定判別された場合、ステップＳ１２１２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Ｓ１２１３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。ステップＳ１２１３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Ｓ１２１４において、当たり状況記憶エリアにおいて「４」が設定されているか否かを判別する。本実施形態では、小当たり状態の第１ラウンドにおいて当たり状況記憶エリアに「４」が設定されている。
【０３５４】
ステップＳ１２１４で否定判別された場合（当たり状況記憶エリアに「２」が設定されている場合）、ステップＳ１２１５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Ｓ１２１６において、特別可変タイマに対してインターバルの

時間（１秒）に対応する値「２５０」を設定する。
【０３５５】
続くステップＳ１２１７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Ｓ１２１８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Ｓ１２１９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。
【０３５６】
また、ステップＳ１２１４で肯定判別された場合、すなわち、小当たり状態の第１ラウンドが終了した場合には、ステップＳ１２２０において、当たり状況記憶エリアに対して「５」を設定する。その後、ステップＳ１２２１において、特別可変タイマに対してインターバルの時間（０．１秒）に対応する値「２５」を設定する。
【０３５７】
続くステップＳ１２２２では、入賞カウンタに対して「４」を設定する。さらに、ステップＳ１２２３において、第２可変入賞装置３２ｂを閉状態とさせる第２閉鎖処理を行ってから、本処理を終了する。
【０３５８】
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Ｓ１２２４に移行し、第２可変入賞装置３２ｂの特定領域１４１に設けられた特定入球部１４５に遊技球が入球したか否かを判別する。尚、詳しくは後述するが、当該処理では、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２２３ｂによる検知が行われた場合にオン設定される特定入賞フラグがオン設定されているか否かを判別することで、特定入球部１４５に遊技球が入球したか否かの判別を行っている。
【０３５９】
ステップＳ１２２４で否定判別された場合、ステップＳ１２２５において、第１可変入賞装置３２ａ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。
【０３６０】
ステップＳ１２２５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Ｓ１２２５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Ｓ１２１１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個又は４個）入球した場合には、開放期間の上限（３０秒、１．６秒、又は、０．１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。
【０３６１】
また、ステップＳ１２２４で肯定判別された場合、すなわち、小当たり状態において、遊技球が特定入球部１４５に入球することを契機として、大当たり状態が発生するような場合には、ステップＳ１２２６において、大当たり状態を発生させる（大当たり状態に継続させる）ための特定入賞処理を行ってから、本処理を終了する。尚、特定入賞処理の詳細については後述する。
【０３６２】
また、ステップＳ１２１３で肯定判別された場合、すなわち、大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Ｓ１２２７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Ｓ１２２７の後、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（１０秒）に対応する値「２５００」を設定する

。
【０３６３】
ステップＳ１２２８の後、ステップＳ１２２９において、入賞カウンタに対して「７」を設定する。尚、ステップＳ１２２５で肯定判別された後の流れでステップＳ１２２７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Ｓ１２２５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Ｓ１２２９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。
【０３６４】
ステップＳ１２２９の後、ステップＳ１２３０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Ｓ１２３１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。
【０３６５】
また、ステップＳ１２１０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を終了させる時期が到来した場合には、ステップＳ１２３２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。
【０３６６】
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、第１及び第２大当たり中フラグのどちらか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には、ステップＳ１４０２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対応する方（第１及び第２大当たり中フラグのどちらかがオン設定されているかで把握可能）の実行エリアを参照し、１５ＲＳフラグ、及び、８ＲＳフラグのうちどちらかがオン設定されているか否かを判別する。
【０３６７】
ステップＳ１４０２で肯定判別された場合には、ステップＳ１４０３において、モード記憶エリアに対してラッシュモードに対応する値「２１」を記憶する。これにより、大当たり状態終了後にラッシュモードが付与されることとなる。続くステップＳ１４０４では、サブ制御装置２６２に対してラッシュモードを開始させること（ラッシュステージへの移行）を伝えるラッシュ開始コマンドを設定する。
【０３６８】
一方、ステップＳ１４０２で否定判別された場合には、ステップＳ１４０５において、モード記憶エリアに対して時短モードに対応する値「１２」を設定する。これにより、大当たり状態終了後に時短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に対して時短モードを開始させること（引き戻しステージへの移行）を伝える時短開始コマンドを設定する。
【０３６９】
ステップＳ１４０４、及び、ステップＳ１４０６の後、ステップＳ１４０７において、オン設定されている第１大当たり中フラグ又は第２大当たり中フラグをオフする。続くステップＳ１４０８では、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Ｓ１４０９において、サブ制御装置２６２に対して大当たり状態が終了することを伝える大当たり終了コマンドを設定する。その後、ステップＳ１４１０において、変動回数カウンタに対して、ラッシュモード、及び、時短モードの上限となる変動回数に対応する値「７０」を設定してから、本処理を終了する。

【０３７０】
　また、ステップＳ１４０１で否定判別された場合、すなわち、小当たり状態であった場合には、ステップＳ１４１１において、第２可変入賞装置３２ｂの特定領域１４１に存在する遊技球の数を計数する入球カウンタを確認し、特定領域１４１に存在する遊技球が「０」であるか否かを判別する。ステップＳ１４１１で肯定判別された場合、ステップＳ１４１２において、小当たり中フラグをオフし、ステップＳ１４１３において、当たり状況記憶エリアに対して「０」を設定し、ステップＳ１４１４において、サブ制御装置２６２に対して小当たり状態が終了することを伝える小当たり終了コマンドを設定する。
【０３７１】
　その後、ステップＳ１４１５において、変動回数カウンタの値が「０」であるか否かを判別する。尚、ラッシュモード、及び、時短モードの期間は、第１及び第２変動表示が合計で７０回行われるまで、又は、大当たり状態が発生するまでとなっているため、小当たりに対応する第２変動表示が終了し、小当たりが開始される際に、変動回数カウンタの値が１減算されている（ステップＳ１８１１参照）。当該ステップＳ１４１５では、ラッシュモード又は時短モードの変動回数の上限に達したか（７０回が終了したか）否かの判別を行っている。
【０３７２】
　ステップＳ１４１５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Ｓ１４１５で肯定判別された場合には、ステップＳ１４１６において、モード記憶エリアに対して通常モードに対応する値「１１」を設定し、ステップＳ１４１７においてサポート終了コマンドを設定してから、本処理を終了する。
【０３７３】
　また、ステップＳ１４１１で否定判別された場合には、ステップＳ１４１８において、第２可変入賞装置３２ｂの特定領域１４１における遊技球の監視を引き続き行うための残球監視フラグをオン設定してから、本処理を終了する。つまり、特定領域１４１に遊技球が残存している場合には、小当たり状態（の第２ラウンド）が終了するタイミングとなっても、小当たり状態が終了しないように構成されている。
【０３７４】
　ここで、タイマ割込み処理（図１１参照）の残存球監視処理（ステップＳ３０７）について、図２８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。
【０３７５】
　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２２３ｂ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。
【０３７６】
　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。
【０３７７】
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。
【０３７８】
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。
【０３７９】
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。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。
【０３８０】
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する。続くステップＳ１３１５では、第１大当たり中フラグ、又は、第２大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Ｓ１３１５で肯定判別された場合、すなわち、小当たり状態において特定入球部１４５に遊技球が入球して大当たり状態が発生している場合には、そのまま本処理を終了する。
【０３８１】
一方、ステップＳ１３１５で否定判別された場合には、小当たり状態を終了させる処理が未だ行われていないことから、ステップＳ１３１６において小当たり中フラグをオフし、ステップＳ１３１７において当たり状況記憶エリアに対して「０」を記憶し、ステップＳ１３１８において小当たり終了コマンドを設定する。
【０３８２】
その後、ステップＳ１３１９において、変動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Ｓ１３１９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Ｓ１３１９で肯定判別された場合には、ステップＳ１３２０において、モード記憶エリアに対して通常モードに対応する値「１１」を設定し、ステップＳ１３２１においてサポート終了コマンドを設定してから、本処理を終了する。
【０３８３】
図２５の可変入賞装置制御処理の説明に戻り、ステップＳ１２０９で肯定判別された場合、すなわち、小当たり状態の第１ラウンド終了後のインターバル期間が終了した場合には、ステップＳ１２３３において、当たり状況記憶エリアに対して小当たり状態の第２ラウンドに対応する値「６」を設定し、ステップＳ１２３４において、特別可変タイマに対して、０．１秒の第２可変入賞装置３２ｂの開放時間に対応する値「２５」を設定する。さらに、ステップＳ１２３５において、第２可変入賞装置３２ｂを開状態とさせる第２開放処理を行ってから、本処理を終了する。
【０３８４】
また、ステップＳ１２１１で肯定判別された場合、すなわち、小当たり状態の第２ラウンド（最終ラウンド）が終了した場合には、ステップＳ１２３６において、第２可変入賞装置３２ｂを閉状態とさせる第２閉鎖処理を行う。その後、ステップＳ１２３２において、終了設定処理を行ってから、本処理を終了する。
【０３８５】
次に、可変入賞装置制御処理（図２５）のステップＳ１２２４で、特定入球部１４５へ

の入球があったことを示す特定入賞フラグがオン設定されていると判別された場合に行われる特定入賞処理（ステップＳ１２２６）について、図２６を参照して説明する。

【０３８６】

先ず、ステップＳ１９０１では、特定入賞フラグをオフする。続くステップＳ１９０２では、大当たり中フラグがオン設定されているか否か（本例では小当たり中に特定入球部１４５に遊技球が２球続けて入る等した場合に、第２大当たり中フラグがオンされている可能性がある）を判別する。ステップＳ１９０２で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０３８７】

一方、ステップＳ１９０２で否定判別された場合には、ステップＳ１９０３において、第２可変入賞装置３２ｂを閉鎖させる第２閉鎖処理を行う。さらに、ステップＳ１９０４において、小当たり中フラグをオフし、ステップＳ１９０５において大当たり中フラグ（第２大当たり中フラグ）をオンする。つまり、小当たり状態中に特定入球部１４５に遊技球が入球した場合、直ちに小当たり状態を終了させるとともに、大当たり状態を開始させるようになっている。

【０３８８】

その後、ステップＳ１９０６において、第２特別変動保留エリアの実行エリアに１５ＲＳフラグがオン設定されているか否かを判別する。尚、大当たり種別は、始動入賞処理において小当たりに当選する判別されて行われた第１種別判定処理で決定されている。ステップＳ１９０６で肯定判別された場合、ステップＳ１９０７において、ラウンド数カウンタに「１４」を設定する。つまり、１５ＲＳの大当たり状態が発生するのであるが、小当たり状態が第１ラウンドに相当することから、ここではラウンド数カウンタに対し、残りのラウンド数である「１４」が設定される。

【０３８９】

一方、ステップＳ１９０６で否定判別された場合には、ステップＳ１９０８において、ラウンド数カウンタに「７」を設定する。つまり、８ＲＳの大当たり状態が発生するのであるが、小当たり状態が第１ラウンドに相当することから、ここでは、ラウンド数カウンタに対し残りのラウンド数である「７」が設定される。

【０３９０】

ステップＳ１９０７、及び、ステップＳ１９０８の後、ステップＳ１９０９において、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Ｓ１９１０において、特別可変タイマに対して大当たり状態の発生を教示するためのオープニング期間に相当する「５００」を設定する。その後、ステップＳ１９１１において、入賞カウンタに「８」を設定し、ステップＳ１９１２において、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ことで大当たり状態が発生することを伝える特定入賞コマンドを設定してから、本処理を終了する。

【０３９１】

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。

【０３９２】

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２始動入賞装置＠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。

【０３９３】

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。

【０３９４】

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。

【０３９５】

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保留第１～第４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、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３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。

【０３９６】

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。

【０３９７】

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「１２」、又は、「２１」の値が記憶されているか否か、すなわち、高入球状態（時短モード又はラッシュモード）であるか否かを判別する。

【０３９８】

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０．４秒にするべく「１００」を設定する。

【０３９９】

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「２７～２９」であるか否かを判別する。

【０４００】

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サポート始動入賞装置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。
【０４０１】
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６０秒にするために「１５０００」を設定する。さらに、上記ステップ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「２７～２９」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。
【０４０２】
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。
【０４０３】
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。
【０４０４】
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。
【０４０５】
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。
【０４０６】
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サポート始動入賞装置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。
【０４０７】
続くステップＳ２４０３では、モード記憶エリアにおいて「１２、２１」のどちらか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サポート始動入賞装置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サポート始動入賞装置３３ｂの開放時間を１．８秒にするべく「４５０」を設定する。

【０４０８】
さらに、ステップＳ２４０５では、第１サポート始動入賞装置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サポート始動入賞装置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サポート始動入賞装置３３ｂを開状態とする設定を行ってから、本処理を終了する。
【０４０９】
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サポート始動入賞装置３３ｂの開放時間を０．２秒にするべく「５０」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サポート始動入賞装置３３ｂを２回開放させるべく「２」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サポート始動入賞装置３３ｂを開状態とする設定を行ってから、本処理を終了する。
【０４１０】
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、１秒）に相当する値を設定してから、本処理を終了する。
【０４１１】
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。
【０４１２】
次に、通常処理（図１０）のステップＳ２０９の始動入賞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。
【０４１３】
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。
【０４１４】
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サポート始動入賞装置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。
【０４１５】
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サポート始動入賞装置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サポート始動入賞装置３３ｂを閉状態とする設定を行う。
【０４１６】
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。
【０４１７】
一方、ステップＳ２２０８で否定判別された場合、すなわち、第１サポート始動入賞装置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インターバル時間に相当する値（例えば「２５０」）を設定してから、本処理を終了する。
【０４１８】
また、ステップＳ２２０４で否定判別された場合、すなわち、第１サポート始動入賞装置３３ｂが複数回開放される間のインターバル期間（第１サポート始動入賞装置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「１２」又は「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０．２秒の開放時間に相当する値「５０」を設定する。
【０４１９】
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サポート始動入賞装置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サポート始動入賞装置３３ｂが開状態とされている場合に、第１サポート始動入賞装置３３ｂに対して遊技球が規定数（例えば４個）入球した場合には、第１サポート始動入賞装置３３ｂが直ちに閉状態とされるように構成してもよい。
【０４２０】
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。
【０４２１】
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。
【０４２２】
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。
【０４２３】
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。

【０４２４】
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。
【０４２５】
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。
【０４２６】
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。
【０４２７】
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。
【０４２８】
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。
【０４２９】
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。
【０４３０】
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。
【０４３１】
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。

【０４３２】

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。

【０４３３】

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。

【０４３４】

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。

【０４３５】

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。

【０４３６】

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。

【０４３７】

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。

【０４３８】

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。
【０４３９】
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。
【０４４０】
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。
【０４４１】
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。
【０４４２】
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。
【０４４３】
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。
【０４４４】

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。

【０４４５】

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。

【０４４６】

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。

【０４４７】

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。

【０４４８】

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。

【０４４９】

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。

【０４５０】

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。

【０４５１】

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。

【０４５２】

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通常始動入賞装置３３ａ、第１サポート始動入賞装置３３ｂ、又は、第２始動入賞装置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。

【０４５３】

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（保留第１～保留第４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（保留第１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情報（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通常始動入賞装置３３ａへの入球を契機とする第１変動表示に関する変動情報、及び、第２始動入賞装置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をそれぞれ保留記憶することができる。結果的に、主制御装置２６１の第１及び第２特別変動保留エリアの実行エリアだけでなく、保留エリアに記憶された変動情報についても、サブ制御装置２６２において把握することが可能となっている。

【０４５４】

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。

【０４５５】

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。

【０４５６】

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に記憶する。

【０４５７】

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。

【０４５８】

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。

【０４５９】

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。

【０４６０】
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。
【０４６１】
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。
【０４６２】
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。
【０４６３】
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。
【０４６４】
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。
【０４６５】
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、第２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。
【０４６６】
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。

【０４６７】

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。

【０４６８】

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。

【０４６９】

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。

【０４７０】

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。

【０４７１】

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。

【０４７２】

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。

【０４７３】

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。

【０４７４】

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。

【０４７５】

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。

【０４７６】

また、時短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、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。

【０４７７】

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。

【０４７８】

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。

【０４７９】

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。

【０４８０】

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。

【０４８１】

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。

【０４８２】

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。

【０４８３】

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。

【０４８４】

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。

【０４８５】

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。

【０４８６】

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保留第１～第４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、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３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。

【０４８７】

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。

【０４８８】

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。

【０４８９】

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。

【０４９０】

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。

【０４９１】

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。

【０４９２】

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。

【０４９３】

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、ＲＡＭ５５３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。

【０４９４】

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。

【０４９５】

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。

【０４９６】

ここで、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。尚、本実施形態の装飾図柄表示装置４２における表示態様としては、基本的に、通常モード、及び、時短モードでは、第１変動表示に対応する第１演出変動表示（第１変動対応演出表示）が行われ、ラッシュモードでは、第２変動表示に対応する第２演出変動表示（第２変動対応演出表示）が行われる。

【０４９７】

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。

【０４９８】

時短モードは、基本的に、通常モードと同じ態様となり、背景表示のみが異なるようになっている。また、保留アイコン４６１も表示される。

【０４９９】

その一方で、ラッシュモードでは、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「小当たり」を教示し、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、ラッシュモードが開始されてからの第１及び第２変動表示の合計回転数が０回転～４０回転の間は背景が明るく設定され、４１回転～７０回転の間は背景がやや暗く設定され、７０回転目の小当たりで背景が暗くなり、かつ、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。

【０５００】

また、入球カウントスイッチ２２６の検知に基づいて、大当たりが発生するチャンスを示唆する表示として、魚影を導出したり、登場キャラクタが所定の動作を行ったりするように構成してもよい（当該示唆は、大当たりが発生せず、入球カウンタの値が「０」になれば表示態様が戻る）。さらに、特定入球部１４５への入球に基づいて大当たり状態（役物大当たり）が発生した場合、装飾図柄表示装置４２では、その他の表示に優先して、大当たり状態の発生を教示する表示を行うことが望ましい。

【０５０１】

尚、ラッシュモードにおいて、装飾図柄が表示される図柄演出モードと、装飾図柄が表

示されないアニメ演出モードとから選べるように構成してもよい。但し、保留アイコン４６１はどちらの演出モードでも表示されない。また、図柄演出モードとしては、例えば、装飾図柄がチャンス図柄の組合わせ（リーチ状態から有効ライン上にクジラ図柄が停止表示される）で停止表示されると小当たりとなり、装飾図柄がゾロ目の大当たり図柄の組合わせで停止表示されると大当たりとなるように構成することが考えられる。

【０５０２】

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。

【０５０３】

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。

【０５０４】

ステップＳ４５０２で肯定判別された場合には、すなわち、ラッシュ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及び小当たりのどちらであるかの情報、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。ステップＳ４５０３の後、後述するステップＳ４５０６に移行する。

【０５０５】

また、ステップＳ４５０２で否定判別された場合、すなわち、通常モード又は時短モードである場合には、ステップＳ４５０４において、強制的に第２変動表示に対応する第２演出変動表示を導出させるための第２強制表示コマンドを受信しているか否かを判別する。

【０５０６】

ステップＳ４５０４で否定判別された場合には、後述するステップＳ４５０６に移行する。つまり、通常モード及び時短モードでは、基本的に、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、それに対応する演出表示（第２演出変動表示）は導出されないようになっている。

【０５０７】

一方、ステップＳ４５０３で肯定判別された場合、すなわち、通常モード又は時短モードではあるが、大当たりに対応する第２変動表示が開始される場合には、ステップＳ４５０５において、特例として、第２演出変動表示を、装飾図柄表示装置４２において、装飾図柄の変動表示という第１演出変動表示と同様の態様で導出させるための特殊第２演出変動表示設定処理を行う。尚、通常モード及び時短モードにおいて、第２変動表示が行われても、保留アイコン４６１の態様に変化はないが、特殊第２演出変動表示設定処理が行われる場合にだけ、第２変動表示と並行して行われている第１変動表示に対応する保留アイコン４６１を、第２変動表示に対応するようにしたり、或いは、第１変動表示が行われていなかった場合に、第２変動表示に対応する保留アイコン４６１を導出させたりするように構成してもよい。

【０５０８】

ステップＳ４５０５、又は、ステップＳ４５０３の後、或いは、ステップＳ４５０１、又は、ステップＳ４５０４で否定判別された場合には、ステップＳ４５０６において、第１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳ４５０６で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０５０９】
一方、ステップＳ４５０６で肯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「２１」が記憶されているか否かを判別する。
【０５１０】
ステップＳ４５０７で否定判別された場合、すなわち、通常モード又は時短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のどちらであるかの情報、大当たり種別、リーチパターン、及び、第１変動時間等に基づいて、第１演出変動表示のパターンを決定する第１演出変動表示設定処理を行う。ステップＳ４５０８の後、本処理を終了する。
【０５１１】
また、ステップＳ４５０７で肯定判別された場合、すなわち、ラッシュモードである場合には、ステップＳ４５０９において、強制的に第１変動表示に対応する第１演出変動表示を導出させるための第１強制表示コマンドを受信しているか否かを判別する。
【０５１２】
ステップＳ４５０９で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。つまり、ラッシュモードでは、基本的に、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、それに対応する演出表示（第１演出変動表示）は導出されないようになっている。
【０５１３】
一方、ステップＳ４５０９で肯定判別された場合、すなわち、ラッシュモードではあるが、大当たりに対応する第１変動表示が開始される場合には、ステップＳ４５１０において、特例として、第１演出変動表示を、装飾図柄表示装置４２において、第２演出変動表示と同様の態様で導出させるための特殊第１演出変動表示設定処理を行う。ステップＳ４５１０の後、本処理を終了する。
【０５１４】
尚、特殊第１演出変動表示設定処理や、特殊第２演出変動表示設定処理では、変動回数カウンタの値が「７０」であるか否かを判別することで、当該変動表示が大当たり状態終了後の１回転目の変動表示であるか否かを判別する１回転目判別処理と、装飾図柄表示装置４２で演出変動表示が行われていない状態であるか否かを判別する演出割込み判別処理とを行い、どちらか一方でも肯定判別された場合には、対応する変動パターンコマンドに含まれる情報に基づいて、演出変動表示のパターンを決定し、両方で否定判別された場合には、既に行われている演出変動表示を、特殊第１演出変動表示設定処理、又は、特殊第２演出変動表示設定処理で設定された演出変動表示に切替える（演出変動表示を繋ぐ）際の演出表示についても設定するように構成する。
【０５１５】
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から大当たり状態の開始を告げるオープニングコマンドを受信したか否かを判別する。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、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、「１５ＲＳ」であれば「１５」を設定し、「８ＲＳ」、又は、「８ＲＮ」であれば「８」を設定する。
【０５１６】
その後、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）を行ってから、本処理を終了する。本実施形態では、ラウンド把握カウンタの値が「１５」、又は、「８」の場合には８秒間のオープニング演出を行うこととなる。尚、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。

【０５１７】
　また、ステップＳ４７０１で否定判別された場合には、ステップＳ４７０４において特定入賞コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳ４７０４で肯定判別された場合、すなわち、特定入球部１４５への入球に基づいて大当たり状態が発生する場合には、ステップＳ４７０２において、ラウンド把握カウンタに対し、特定入賞コマンドに含まれる大当たり種別情報に基づいて、「１５ＲＳ」であれば「１４」を設定し、「８ＲＳ」、又は、「８ＲＮ」であれば「７」を設定する。
【０５１８】
　その後、ステップＳ４７０３において、オープニング演出の設定を行ってから、本処理を終了する。本実施形態では、ラウンド把握カウンタの値が「１４」、又は、「７」の場合には２秒間のオープニング演出を行うこととなる。
【０５１９】
　また、ステップＳ４７０４で否定判別された場合には、ステップＳ４７０５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Ｓ４７０５で肯定判別された場合、ステップＳ４７０６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。
【０５２０】
　ステップＳ４７０５で否定判別された場合、ステップＳ４７０７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Ｓ４７０７で肯定判別された場合、ステップＳ４７０８でラウンド把握カウンタを１減算し、ステップＳ４７０９で４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。
【０５２１】
　ステップＳ４７０７で否定判別された場合、ステップＳ４７１０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Ｓ４７１０で肯定判別された場合、ステップＳ４７１１でラウンド把握カウンタを１減算し、ステップＳ４７１２で１０秒の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。
【０５２２】
　ステップＳ４７１０で否定判別された場合、ステップＳ４７１３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Ｓ４７１３で肯定判別された場合には、ステップＳ４７１４において、エンディング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、時短開始コマンド、及び、ラッシュ開始コマンドのどちらかを受信しているので、かかるコマンドに基づいて、時短モード、又は、ラッシュモードに対応する演出ステージを導出する。ステップＳ４７１４の後、本処理を終了する。
【０５２３】
　また、ステップＳ４７１３で否定判別された場合には、ステップＳ４７１５において、小当たり開始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には、ステップＳ４７１６において、小当たり状態中の演出表示等を導出するための小当たり演出設定を行ってから、本処理を終了する。
【０５２４】
　また、ステップＳ４７１５で否定判別された場合には、ステップＳ４７１７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Ｓ４７１７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Ｓ４７１７で肯定判別された場合には、ステップＳ４７１８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Ｓ４７１８の後、本処理を終了する。
【０５２５】
　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。

【０５２６】
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。
【０５２７】
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。
【０５２８】
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。
【０５２９】
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状態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演出変動表示を直ちに終了させる処理を行う。
【０５３０】
一方、ステップＳ４４０７で否定判別された場合には、ステップＳ４４０９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Ｓ４４０９で肯定判別された場合、すなわち、第２特別表示装置４３ｂにて第２変動表示が大当たり又は小当たりに対応する態様にて停止表示され、それに伴い、変動表示中であった第１特別表示装置４３ａの第１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Ｓ４４１０において、第１演出変動表示を直ちに終了させる特図１強制停止処理を行う。
【０５３１】
ステップＳ４４０８、ステップＳ４４１０の後、又は、ステップＳ４４０９で否定判別された場合には、ステップＳ４４１１において、サポート終了コマンドを受信したか否かを判別する。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。一方、ステップＳ４４１１で肯定判別された場合、すなわち、時短モード、及び、ラッシュモードにおいて、第１変動表示及び第２変動表示が合計で７０回行われた場合には、ステップＳ４４１２において、装飾図柄表示装置４２に表示されている演出ステージを、「通常ステージ」に変更させる処理を行う。その後、本処理を終了する。
【０５３２】
尚、本実施形態では第１変動表示に関して小当たり状態に当選することがないことから、ステップＳ４４０８の後、本処理を終了させる構成としてもよい。
【０５３３】
ここで、遊技の進行に伴う第１特別表示装置４３ａ、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流れについて、図４９を参照して説明する。

【０５３４】
先ず、図４９（ａ）に示すように、通常モードでは、第１変動表示がミドル変動表示として設定され、第２変動表示がロング変動表示（本実施形態では最短でも２００分）として設定されることから、実質的に、第１変動表示のみを順次消化させるような遊技となる。当該通常モードでは、装飾図柄表示装置４２において、第１変動表示に関連する表示（第１演出変動表示等）が導出され、第２変動表示に関連する表示が導出されない第１表示状態とされる。
【０５３５】
また、第１変動表示にて「８ＲＳ」の大当たりが教示された場合には、「８ＲＳ」の大当たり状態が行われ、大当たり状態終了後に、ラッシュモードに移行する。ラッシュモードでは、第１変動表示がロング変動表示（本実施形態では最短でも１２０分）として設定され、第２変動表示がショート変動表示として設定されることから、実質的に、第２変動表示のみを順次消化させるような遊技となる。
【０５３６】
さらに、本実施形態では、（第２変動表示の保留がない状態において）第２始動入賞装置３３ｃに遊技球が入球した場合に、大当たり及び小当たりのどちらかに必ず当選する構成であり、かつ、第１変動表示、及び、第２変動表示のうち一方で、大当たり及び小当たりを教示する停止表示がなされた場合に、他方を強制的に停止表示させるといった構成となっている。このため、ラッシュモードでは、第２変動表示で大当たりが教示されない場合には、当該第２変動表示で小当たりが教示されることとなり、該第２変動表示の終了とともに、第１変動表示が「外れ」に対応する態様で強制的に停止表示（強制終了）され、かつ、小当たり状態が開始される。
【０５３７】
小当たり状態終了後は、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保留第１エリアに記憶されている変動情報に対応する第１変動表示、及び、第２変動表示が開始されるようになっている。つまり、小当たり状態発生時に強制的に停止表示された第１変動表示は消去されるような格好となる。尚、小当たり状態の発生に基づいて、遊技モードが変更されることはない。但し、小当たりとなった第２変動表示が、ラッシュモードや時短モードの上限である７０回転目の変動表示であった場合、小当たり状態後は、通常モードとなり、通常モードに対応する第１変動表示、及び、第２変動表示が行われる。
【０５３８】
また、ラッシュモードでは、装飾図柄表示装置において、第２変動表示に関連する表示（第２演出変動表示等）が導出され、第１変動表示に関連する表示が導出されない第２表示状態とされる。
【０５３９】
また、例えば、ラッシュモードで発生した小当たり状態において、第２可変入賞装置３２ｂの特定入球部１４５に遊技球が入球し、「８ＲＮ」の大当たり状態が発生した場合、大当たり状態終了後に、時短モードに移行する。図４９（ｂ）に示すように、時短モードでは、第１変動表示がショート変動表示として設定され、第２変動表示がロング変動表示として設定されることから、実質的に、第１変動表示のみを順次消化させるような遊技となる。
【０５４０】
また、時短モードでは、装飾図柄表示装置において、第１変動表示に関連する表示が導出され、第２変動表示に関連する表示が導出されない第１表示状態とされる。
【０５４１】
そして、第１変動表示で大当たり（例えば、「８ＲＳ」）の発生が教示された場合には、当該第１変動表示の終了とともに、第２変動表示が「外れ」に対応する態様で強制的に停止表示（強制終了）され、かつ、大当たり状態が開始される。
【０５４２】
また、図４９（ｃ）に示すように、ラッシュモードにおいて大当たり状態が発生するこ

となく、第２変動表示が上限となる７０回行われ、当該第２変動表示に対応する小当たり状態に際しても大当たり状態が発生しなかった場合には、当該小当たり状態の終了後に、通常モードに移行する。小当たり状態終了後は、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保留第１エリアに記憶されている変動情報に基づいて、通常モードに対応して変動パターンが設定された第１変動表示、及び、第２変動表示が開始されるようになっている。つまり、第１変動表示がミドル変動表示として設定され、第２変動表示がロング変動表示として設定される。

【０５４３】

また、図５０（ｄ）に示すように、通常モードにおいて第１通常始動入賞装置３３ａ、又は、第１サポート始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて行われた当否抽選で「８ＲＳ」の大当たりに当選し、当該当否抽選に結果を教示する第１変動表示が行われ、当該第１変動表示が停止表示されて、「８ＲＳ」の大当たり状態が発生した場合（第１変動表示で「８ＲＳ」の大当たり状態が発生した場合）、大当たり状態の終了後はラッシュモードとなるものの、大当たり状態終了後の１回転目の第２変動表示が小当たりに対応し、１回転目の第１変動表示が大当たりに対応している場合、第１変動表示についてもショート変動表示として設定される（図２０の第１変動時表示設定処理のステップＳ９０４参照）。

【０５４４】

さらに、ラッシュモードでは、基本的に第２表示状態であるが、大当たりとなる第１変動表示を変動表示させる際に、主制御装置２６１から、第１変動パターンコマンドとともに、第１強制教示コマンドを受信するため、図４３の変動表示設定処理のステップＳ４５０９で肯定判別され、ステップＳ４５１０で、当該大当たりとなる第１変動表示に対応する第１演出変動表示を行うための特殊第１演出変動表示設定処理を行う。但し、当該第１演出変動表示（特殊第１演出変動表示）は、第２変動状態（ラッシュモード）における第２演出変動表示に準拠した態様をなし、例えば、第２演出変動表示で装飾図柄を使用しない場合には、特殊第１演出変動表示についても装飾図柄を使用せずに、第２演出変動表示で大当たりを教示する場合と同様の態様が導出される。

【０５４５】

尚、特殊第１演出変動表示は、同時に行われる第２変動表示よりも変動時間が必ず短く（或いは同じに）設定される等して、第２変動表示が行われていない時間が（ほぼ）なくなるように構成してもよい（例えば、必ず１５秒に設定される等）。

【０５４６】

また、本実施形態では、図１０に示すように、第２特別表示制御処理を、第１特別表示制御処理よりも前に行うことから、例えば、大当たり状態終了後の１回転目の第１変動表示と、１回転目の第２変動表示とがともに大当たりに対応している場合に、特図１大当たり確定フラグがオン設定される前に、特図２大当たり確定フラグをオン設定することができ（図２３のステップＳ１７０２参照）、第２変動表示の方の大当たりを優先させることができる。

【０５４７】

加えて、図５０（ｅ）に示すように、ラッシュモードが終了し、通常モードが開始される１回転目の第２変動表示が大当たりに対応している場合、第２変動表示についてもショート変動表示として設定される（図２３の第２変動時表示設定処理のステップＳ１７０６参照）。

【０５４８】

さらに、通常モードでは、基本的に第１表示状態であるが、大当たりとなる第２変動表示を変動表示させる際に、主制御装置２６１から、第２変動パターンコマンドとともに、第２強制教示コマンドを受信するため、図４３の変動表示設定処理のステップＳ４５０４で肯定判別され、ステップＳ４５０５で、当該大当たりとなる第２変動表示に対応する第２演出変動表示を行うための特殊第２演出変動表示設定処理を行う。但し、当該第２演出変動表示（特殊第２演出変動表示）は、第１変動状態（通常モード）における第１演出変動表示に準拠した態様をなし、装飾図柄を使用して、第１演出変動表示で大当たりを教示

する場合と同様の態様が導出される。
【０５４９】
尚、特殊第２演出変動表示は、同時に行われる第１変動表示よりも変動時間が必ず短く（或いは同じに）設定される等して、第１変動表示が行われていない時間が（ほぼ）なくなるように構成してもよい（例えば、必ず１５秒に設定される等）。
【０５５０】
また、図示は省略するが、「８ＲＮ」の大当たり状態終了後の１回転目の第２変動表示が大当たりであった場合にも、当該第２変動表示がショート変動表示として設定され、特殊第２演出変動表示設定処理が行われるようになっている。
【０５５１】
加えて、例えば、通常モード、又は、時短モードにおいて、第２変動表示中であって、かつ、第２特別変動保留エリアの保留第１エリアに対して大当たりとなる第２変動表示（以下、当たりの第２変動表示という）が保留記憶されている場合、当該当たりの第２変動表示は、第１変動表示での当選がなければ、変動中の第２変動表示が２００分～５００分後に停止表示された後に、ショート変動として設定される。この場合、当該当たりの第２変動表示が開始される際に、第１変動表示中であり、第１演出変動表示中であることも考えられる。第１演出変動表示の進行状況に応じて、第２演出変動表示へのスムースな移行が難しい場合には、あえて、第２演出変動表示に移行するといった演出（例えば、暗転等してから全回転演出等）を挟むように構成してもよい。
【０５５２】
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。
【０５５３】
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。
【０５５４】
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状態が規定時間継続した場合に、客寄せ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）、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、ロング変動表示の変動表示中であっても、デモ画面表示が行われ得るように構成されている。
【０５５５】
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。
【０５５６】
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。
【０５５７】
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。
【０５５８】
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。

【０５５９】

以上詳述したように、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行うことのできる構成において、第２変動時間がかなり長い（基本的に第１変動表示だけが行われる）第１変動状態と、第１変動時間がかなり長い（基本的に第２変動表示だけが行われる）第２変動状態とに状態変化可能に構成されている。これにより、例えば、第１始動入球手段に遊技球を入球させて第１変動表示を実行させることを目的とする第１変動状態において、第１変動時間が通常の長さの通常モードと、第１変動時間が短く、第１変動表示を比較的ハイピッチで進行させることのできる時短モードとを設定することができる上、第２始動入球手段に遊技球を入球させて第２変動表示を実行させることを目的とする第２変動状態において、第２変動時間が短く、第２変動表示を比較的ハイピッチで進行させることのできるラッシュモードを設定することが可能となる。従って、第１当否抽選（大当たり抽選）において大当たり状態に当選する確率を変えるという構成を具備せずとも、遊技性が変化する遊技状態（遊技モード）を３つ付与することができ、結果として、興趣の向上等を図ることができる。

【０５６０】

さらに、時短モード、及び、ラッシュモードにおいて、球減りを抑制することのできる特典（第１サポート始動入賞装置３３ｂの羽根部材３７が開放され易い高入球状態）を付与することにより、第１当否抽選にて第１特別遊技状態に当選する確率が常に一定となる構成であっても、時短モード、及び、ラッシュモードは、通常モードに比べ、少なくとも球持ちの良い状態となり、遊技者にとって通常モードよりも有利な遊技状態を２つ設定することができる。従って、大当たり状態の終了後に、ラッシュモードが付与されない場合であっても、通常モードではなく、時短モードが付与されることで、遊技者の落胆が軽減されるとともに、遊技意欲の向上を図ることができる。

【０５６１】

しかも、時短モードでは、基本的に第１当否抽選で当選しないと大当たり状態を発生させることができないが、ラッシュモードでは、第１当否抽選で大当たりに当選した場合に加え、第２当否抽選で小当たりに当選し、当該当選に基づいて開放された第２可変入賞装置３２ｂに入球した遊技球が特定入球部１４５に入球した場合にも、大当たり状態を発生させることができる。さらに、第１変動表示に関して大当たりに当選する場合よりも、第２変動表示に関して大当たりに当選する方が、ラッシュ付大当たりに振り分けられる割合が高くなっている。このように、時短モードと、ラッシュモードとの間にもしっかりと遊技者にとっての有利さに関する差を設けることができ、遊技性や演出性の向上等を図ることができる。

【０５６２】

本実施形態では、遊技球が入球することで第１変動表示が行われる第１通常始動入賞装置３３ａ、及び、第１サポート始動入賞装置３３ｂと、遊技球入球することで第２変動表示が行われる第２始動入賞装置３３ｃとが設けられている。

【０５６３】

第１サポート始動入賞装置３３ｂは羽根部材３７を備え、当該第１サポート始動入賞装置３３ｂへの入球を規制する閉状態と、第１サポート始動入賞装置３３ｂへの入球が容易になる開状態とに状態変化可能に構成されている。

【０５６４】

さらに、第１サポート始動入賞装置３３ｂは、遊技領域に右側方領域の下部に設けられ、開状態であれば、右打ちされた遊技球が入球し得るようになっている。

【０５６５】

加えて、第２始動入賞装置３３ｃについても右側方領域の上部に設けられている。従って、時短モードで第１サポート始動入賞装置３３ｂへの入球を狙って右打ちされた遊技球

が、第２始動入賞装置３３ｃにも入球し得るように構成されているとともに、ラッシュモードで第２始動入賞装置３３ｃへの入球を狙って右打ちされた遊技球が第１サポート始動入賞装置３３ｂにも入球し得るように構成されている。

【０５６６】

つまり、本実施形態では、時短モード、及び、ラッシュモードのどちらであっても、第１サポート始動入賞装置３３ｂへ遊技球を入球させ易くすることで、球減りを抑制する構成となっている。このため、例えば、第１サポート始動入賞装置３３ｂだけでなく、第２始動入賞装置３３ｃにも羽根部材を設け、時短モードでは、第１サポート始動入賞装置の高入球状態とし、ラッシュモードでは、第２始動入賞装置３３ｃの高入球状態とするような場合（所謂、「電チュー」が２つになってしまうような構成とする場合）に比べ、制御の簡素化、低コスト化等を図ることができる。

【０５６７】

さらに、ラッシュモードにおいて第１サポート始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球したり、時短モードにおいて第２始動入賞装置３３ｃに遊技球が入球したりしても、上記のように、ラッシュモードでは第１変動時間が長く、時短モードでは第２変動時間が長く設定されることから、ラッシュモードにおいて第１変動表示がどんどん消化されたり、時短モードにおいて第２変動表示がどんどん消化されたりするといった事態を回避することができる。

【０５６８】

加えて、例えば、第１サポート始動入賞装置３３ｂが省略され、第２可変入賞装置３２ｂに開閉部材が設けられる場合には、時短モードにおいて、第１通常始動入賞装置３３ａに遊技球を入球させつつ、開状態とされた第２始動入賞装置３３ｃに遊技球を入球させることができることから、球減りを抑制しつつ、第１変動表示を行っていくことが可能ではあるが、第１通常始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球し易さが通常モードと変わらない。また、第１サポート始動入賞装置３３ｂを省略するのではなく、開閉部材３７を省略するとともに、遊技球が常に入球し易いような構成とする場合、通常モードでも第１サポート始動入賞装置３３ｂを狙う方が有利になるため、第１通常始動入賞装置３３ａの存在意味がなくなるとともに、通常モードと時短モードとの差があまりなくなってしまう。

【０５６９】

この点、開閉部材３７を第１サポート始動入賞装置３３ｂに設けることで、時短モード及びラッシュモードでは第１サポート始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球し易く、通常モードでは、時短モード及びラッシュモードに比べ第１サポート始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球し難いといった構成を付加することができる。従って、時短モードと、通常モードとの差をはっきりとさせることができ、遊技にメリハリを付けることができる。

【０５７０】

さらに、第１変動表示を行うための第１始動入球手段として、第１通常始動入賞装置３３ａと、第１サポート始動入賞装置３３ｂとが設けられていることから、第１始動入球手段を、高入球状態を実現するための第１サポート始動入賞装置３３ｂと、低入球状態において第１当否抽選を実行可能とするための第１通常始動入賞装置３３ａとに分けて、それぞれを好適な位置に設置することができる。つまり、第１通常始動入賞装置３３ａに入球し得るように遊技球を打ち出すと、当該遊技球が第２始動入賞装置３３ｃに入球する可能性はないように配置したり、第２始動入賞装置３３ｃに入球し得るように打出された遊技球がより入球し易い位置に第１サポート始動入賞装置３３ｂを配置したりすることができる。従って、各遊技モードにおいて必要・便利な機能をより確実に発揮させることができ、よりスムースな遊技の進行を図ることができる。

【０５７１】

加えて、本実施形態の第２始動入賞装置３３ｃは常に遊技球を入球させることができるとともに、第２始動入賞装置３３ｃは第１通常始動入賞装置３３ａよりも遊技球が入球し易くなるように構成されている。このため、ラッシュモードにおいて第２変動表示をテンポよく進行させることができ、ラッシュモードにおける爽快感等をより確実なものとする

ことができる。また、第２始動入賞装置３３ｃに関しては、常に遊技球が入球し易い構成としても、時短モードや通常モードでは第２変動時間が長くなることから、時短モードや通常モードで第２変動表示がどんどんと消化されるといった事態を回避することができる。

【０５７２】

さらに、第１通常始動入賞装置３３ａに遊技球を入球させて第１変動表示を実行させていく遊技を行う通常モード（第１変動状態）から、第２始動入賞装置３３ｃに遊技球を入球させて第２変動表示を実行させていく遊技を行うラッシュモード（第２変動状態）へと移行する場合に、第２始動入賞装置３３ｃに羽根部材が設けられるとともに、ラッシュモードでのみ開状態とされる、或いは、通常モードや時短モードでは開状態とされ難いといった構成であると、ラッシュモードの開始時には未だ第２変動表示の保留記憶がされておらず、第１変動表示のみが行われてしまうことが懸念される。つまり、第１変動表示で大当たり状態に当選するよりも、第２変動表示で大当たり状態に当選する方が遊技者にとって有利な場合には、かかる事態の発生に興趣の低下を招くことが懸念される。この点、第２始動入賞装置３３ｃを常時入球可能とし、さらに、大当たり状態を挟んで通常モードからラッシュモードへと移行する構成において、大当たり状態では、第２始動入賞装置３３ｃへの入球が望める領域への遊技球の発射（本例では右打ち）が求められるような構成とすることにより、大当たり状態中に第２変動表示が保留記憶され、ラッシュモードの開始時には、第２変動表示を直に開始させることができる。従って、ラッシュモードが開始されたものの、第１変動表示が行われ、第２変動表示が行われないといった事態を抑制することができ、遊技をスムースに進行させることができる。

【０５７３】

尚、本実施形態では、遊技領域のうちセンターフレーム４７の右方の領域である右側方領域に第２始動入賞装置３３ｃ、スルーゲート３４、第１サポート始動入賞装置３３ｂ、第１可変入賞装置３２ａ、第２可変入賞装置３２ｂが設けられ、時短モード、ラッシュモード、及び、大当たり状態、及び、小当たり状態においては、「右打ち」をしていれば、遊技をスムースに進行させることができ、通常モードでは、「左打ち」をすることで遊技を進行させることができる。従って、各遊技状態（遊技モード）における遊技球の打ち分け操作や、どの辺りに打ち出せばよいのかの理解を容易なものとすることができる。

【０５７４】

また、第１サポート始動入賞装置３３ｂは、右側方領域において、第２始動入賞装置３３ｃよりも下流側に配置されている。この場合、開状態とされた第１サポート始動入賞装置３３ｂによって第２始動入賞装置３３ｃへの入球が阻害されてしまうといった事態を回避することができる。

【０５７５】

また、例えば、第１当否抽選で大当たり状態に当選し、大当たり状態を挟んで通常モードからラッシュモードに移行する場合、大当たり状態後、第２変動表示をメインに順次実行させる必要があるが、通常モードで変動時間が設定された第２変動表示が大当たり状態終了後にも引き継がれる場合であって（大当たり状態の発生で中断され、大当たり状態の終了で再開される場合であって）、通常モードにおいて設定された第２変動時間が未だに長く残存している場合には、ラッシュモードにおいて第２変動表示が長いこと終了せず、遊技が進行しなくなる（場合によっては、ホール関係者によってリセットしてもらう必要が生じてしまう）ことが懸念される。

【０５７６】

さらに、ラッシュモードから通常モードに移行する場合にも、ラッシュモードにおいて設定された第１変動時間が通常モードに移行しても引き継がれることで、第１変動表示が長いこと終了せず、遊技が進行しなくなることが懸念される。

【０５７７】

この点、本実施形態のように、第１変動表示、及び、第２変動表示のうち一方の変動表示において大当たり状態、及び、小当たり状態が発生する旨が教示された場合に、他方の

変動表示を、外れを教示する態様で強制的に停止表示（強制終了）させることで、上記のように、通常モード（及び時短モード）と、ラッシュモードとの間の状態移行を跨いで変動時間が引き継がれることで、当該変動表示が終わらず、遊技が滞るといった事態を回避することができる。

【０５７８】

また、ラッシュモードにおける第２当否抽選では、毎回、大当たり状態、及び、小当たり状態のどちらかに当選するように構成することで、第１変動表示をほぼ毎回（第１変動表示が大当たりした場合以外）、強制的に終了させ、次の第１変動表示の時間を新たに設定することができる。このため、ラッシュモードでは、第１変動表示の時間をとても長くなるように設定しなくても、（ほぼ）同時に開始される第２変動時間よりも僅かにでも長く設定されていれば、第２変動表示が行われている限り、第１変動表示が通常に（第１変動時間が全うされて）停止表示されることはない。従って、遊技者の意図に反し、ラッシュモードにおいて、第１変動表示が停止表示されてしまうといった事態を確実に回避することができる。

【０５７９】

尚、本実施形態では、時短モードやラッシュモードにおいて行われる変動表示の回数に上限が設定されているが、（変動表示の開始時ではなく、）変動表示の停止時に変動回数のカウント（変動回数カウンタ）を更新する処理を行い、かつ、強制的に停止表示される変動表示はカウントの対象とされないように構成されている。つまり、強制的に停止表示される変動表示は、対応する当否抽選の結果に関係なく、外れに対応する態様で停止表示される（当否抽選の結果が反映されない、実質的には消去される）ことから、変動表示のカウントに含められない。これにより、例えば、ラッシュモードにおいて、第１変動表示を、変動表示としてカウントすること（第２変動表示の消化だけでなく、第１変動表示の消化によっても残り回数が消費されてしまうこと）を回避し、より高確率（第１変動表示で大当たりした場合は第１変動表示が行われる）で第２変動表示を上限回数分行うことができる。

【０５８０】

また、本実施形態では、第１特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置４３ｂで大当たり状態が重複して導出されてしまうことを回避するべく、第１特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置４３ｂのうち一方で大当たり状態の発生が教示される変動表示が行われている場合には、他方では新たに変動表示を開始しないように構成されている。このため、ラッシュモードにおいて、大当たり状態の発生を教示する第１変動表示が開始される場合には、第２変動表示を行うことができなくなる上、当該第１変動表示の第１変動時間がロング変動表示（１２０分～３６０分）として設定される場合には、遊技を進行させることができなくなってしまうことが懸念される。

【０５８１】

この点、本実施形態では、ラッシュモードであっても、大当たり状態の発生を教示する第１変動表示が開始される場合には、当該第１変動表示の第１変動時間を長く設定することを回避する（本例では、１５秒又は２０秒）ことで、当該第１変動表示を比較的早めに終了させて、大当たり状態を発生させることができ、上記不具合を払拭することができる。従って、遊技の進行が妨げられ、興趣の低下を招いたり、不信感を抱かれたりすることを回避するとともに、例えば、エラー解除操作を必要とする場合に遊技ホール関係者の手間が増えてしまうといった事態を回避することができる。

【０５８２】

さらには、通常モードや時短モードであっても、大当たり状態の発生を教示する第２変動表示が開始される場合には、当該第２変動表示の第２変動時間を長く設定することを回避する（本例では１５秒又は２０秒に設定される）ことで、当該第２変動表示を比較的早めに終了させ、大当たり状態を発生させることができる。従って、電源立ち上げ後、最初の第２変動表示が大当たりに対応している場合や、ラッシュモードから通常モードに移行した時の最初の第２変動表示が大当たりに対応している場合や、時短モードが開始される

際に最初の第２変動表示が大当たりに対応している場合などにおいて、（２回目の）第１変動表示がいつまでたっても始まらない（放っておくと最速で約３時間後）といった不具合を払拭することができる。従って、遊技の進行が妨げられ、興趣の低下を招いたり、不信感を抱かれたりすることを回避するとともに、例えば、エラー解除操作を必要とする場合に遊技ホール関係者の手間が増えてしまうといった事態を回避することができる。

【０５８３】

また、通常モードで遊技を終了する際に、第２変動表示が大当たり状態ではないことが把握できる（遊技ホール関係者に聞けば、大当たりであれば停止表示されている筈であることを教えてくれる）ことから、遊技者が変動表示を残して遊技を終了することへの抵抗感や不快感を軽減し、実質的な損失についても軽減させることができる。

【０５８４】

尚、通常モードにおいて第２変動表示が行われ、かつ、第１通常始動入賞装置３３ａへ入球し得ない位置の遊技球の検知（スルーゲート３４や第２始動入賞装置３３ｃ等への入球に基づく検知）が行われた場合に、第１通常始動入賞装置３３ａへの入球を促す（左打ちを促す）案内情報を導出可能に構成されていることとしてもよい。この場合、それ以上、第２始動入賞装置３３ｃに遊技球を入球させても、第２変動表示を消化させることができない状態において、第２始動入賞装置３３ｃを狙って遊技球を発射させるといった無駄な行為を中止させ、遊技者の損失を防止することができる。

【０５８５】

加えて、本実施形態では、第２変動表示の保留記憶が最大で１つとなっている。つまり、遊技を終了する場合には、通常モードである場合が多く、また、通常モードにおいて第２変動表示を保留させたとしても、ラッシュモードに移行させない限り、かなり長い時間（最短で３時間）に設定された第２変動時間が終わるまで長いこと待つ必要がある。このため、第２変動表示の保留が残っていても、そのまま第２変動表示の保留を残して遊技を終了することになる。

【０５８６】

この点、本実施形態によれば、ラッシュモードの終了で右打ちを止め、直後の通常モードで第２始動入賞装置３３ｃに入球しなければ、通常モードの開始とともに、保留されていた第２変動表示が開始されるとともに、第２変動表示の保留がなくなる。さらに、上記のように、第２変動表示が大当たりに対応していれば、ロング変動表示とはならず、比較的早期に停止表示されることから、大当たりになるような第２変動表示を残して遊技を終了しなければならないといった事態を回避することができる。従って、通常モードにおいて遊技を終了する場合には、実行中の大当たりではない第２変動表示が残されただけの状態とすることができ、遊技を終了する際の遊技者の心象が悪化するといった事態を抑制することができる。さらに、遊技者が遊技を終了した後、別の遊技者が遊技を開始し、比較的早期に通常モードにおいて、大当たり状態が発生した場合には、先に遊技を行っていた遊技者が、それは自分が保留させていた変動表示ではないのかという疑念を抱いたり、トラブルになったりしてしまうといった事態を抑止することができる。

【０５８７】

加えて、例えば、通常モードにおいて、第２変動表示の保留記憶を確認して（所謂、先読みして）、大当たり状態に当選している場合には、当該大当たり状態に対応する第２変動表示までの第２変動表示の全ての第２変動時間を比較的短く設定することも考えられるが、この場合、第２変動時間が比較的短く設定されない場合には、保留されている第２変動表示が大当たり状態に対応していないことが確定する。このため、第２変動表示を保留可能な数が多いほど、いざラッシュモード状態となった場合に、先ずは、確実に大当たり状態に当選していない保留されている分の第２変動表示が消化されることとなる。これにより、遊技者が気分を害することも考えられることから、第２変動表示の保留は極力少ない方が望ましい。

【０５８８】

また、第１変動表示に関しては、４つ保留記憶させることができることによって、通常

モード、及び、時短モードにおける遊技性や演出性を向上させることができる。加えて、第２変動表示に関しても１つではあるが保留を行えるようにすることで、大当たり状態の最中に保留記憶された第２変動表示を当該大当たり状態の直後に導出させる等、ラッシュモードにおいて第２変動表示が行われていない期間を極力少なくすることができるとともに、大当たり状態の直後の第２変動状態において第１変動表示及び第２変動表示が両方とも大当たり状態に対応していた場合に、第２変動表示の方を優先させることも可能となる。

【０５８９】

さらに、第２変動表示をロング変動表示とする場合の第２変動時間は１パターンではなく、複数パターン用意されている（２００分、２４０分、３６０分、３８０分、及び、５００分）。このように、ロングパターンが選択された場合の第２変動表示の長さが複数パターンあることによって、ロングパターンの第２変動表示がいつ終わるのかを把握され難くすることができる。つまり、例えば、ロングパターンの第２変動表示が開始されたとしても、当該第２変動表示が遊技ホールの営業時間内に終わるような場合であって、第２変動表示が行われた場合には、第１特別遊技状態又は第２特別遊技状態のどちらかに必ず発生する構成の場合には、通常モードで第２始動入賞装置３３ｃに遊技球を入球させて第２変動表示を開始させてから、遊技球を発射させることなく待機し、当該ロングパターンの第２変動表示が終わるタイミングに合わせて、第２可変入賞装置３２ｂに遊技球が入球し得るように遊技球を発射させれば、球減りをすることなく、大当たり状態を発生させる機会を効果的に得ることができてしまう。

【０５９０】

この点、本実施形態のように、ロングパターンの第２変動表示の第２変動時間が複数パターン存在することにより、上記のように第２可変入賞装置３２ｂの開放に合わせて遊技球を発射させ、効率的に大当たり状態を狙われてしまい、かかる行為を行わない遊技者との差が開いてしまうといった事態を抑制することができる。

【０５９１】

尚、通常モードや時短モードでは、小当たりが発生しても第２可変入賞装置３２ｂの開放時間が短く、さらには、第２可変入賞装置３２ｂに入球した遊技球が必ずしも特定入球部１４５に入球しないように構成されている（入球しないとしても可）ため、上記懸念をさらに抑制することができる。

【０５９２】

また、上記実施形態では、装飾図柄表示装置４２において、第１変動表示及び第２変動表示に対応する第１演出変動表示及び第２演出変動表示が導出可能に構成され、第１変動表示及び第２変動表示の両方が行われている場合には、先に停止表示される方の変動表示に対応する演出対応表示が導出されるようになっている。このため、変動表示に対応する演出用の表示である演出変動表示が行われることで、演出性の向上を図ることができる。また、第１特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置４３ｂを直接的に視認したり、装飾図柄表示装置４２において、第１変動表示、及び、第２変動表示にそれぞれ対応する演出変動表示を同時に導出したりする場合、表示が乱雑になったり、どちらが先に停止表示されるのかが分からず、上手く盛り上がれなかったりといったことが懸念される。この点、本実施形態では、基本的に、第１変動表示、及び、第２変動表示のうち、先に結果が教示される方の変動表示に対応して演出変動表示が行われることから、装飾図柄表示装置４２を視認していれば、第１変動表示、及び、第２変動表示に対応した当否抽選の結果を教示する演出等を確実に堪能することができる。

【０５９３】

さらに、時短モードや通常モードで大当たりに対応する第２変動表示が行われる場合には、第２対応変動表示が導出され、ラッシュモードで大当たりに対応する第１変動表示が行われる場合には第１対応変動表示が導出される。このため、装飾図柄表示装置４２を視認していれば、遊技の動向を把握できるといった作用効果がより確実に奏される。

【０５９４】

加えて、時短モードや通常モードにおいて小当たりの第２変動表示のみが行われている状態であっても、装飾図柄表示装置４２では、第２演出変動表示を導出しない上、ラッシュモードにおいて外れの第１変動表示のみが行われている状態であっても、装飾図柄表示装置４２では第１演出変動表示を導出しないようになっている。このため、装飾図柄表示装置４２においていつまでも終わらない変動表示に対応する演出変動表示が行われていることで、新たに始動入賞装置３３ａ、３３ｂ、３３ｃに遊技球を入球させることを控えてしまう、或いは、通常モードにおいて第２演出変動表示が行われ続けることで、離席し難いといった事態を抑止することができる。

【０５９５】

上記実施形態では、大当たり終了後の最初の第１変動表示及び第２変動表示がともに大当たりに対応している場合、第２変動表示が行われて第２変動表示に関する大当たり状態が発生するようになっている。このため、有利な大当たり種別（ラッシュ付大当たり）に当選し易い第２変動表示が優先されることとなり、第２変動表示の方が消去されてしまうといった事態を回避することができる。

【０５９６】

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。

【０５９７】

（ａ；第１変動表示に関する当否抽選）上記実施形態において、第１変動表示に関する当否抽選で小当たりに当選する場合もある（第１通常始動入賞装置３３ａ、及び、第１サポート始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて、第１当否抽選、及び、第２当否抽選が行われる）ように構成してもよい。さらに、第１変動表示に関する当否抽選で小当たりに当選する構成、第１変動表示及び第２変動表示の一方で大当たり及び小当たりが発生した場合に他方の変動表示を強制終了させる構成を利用して、以下に例示するような演出（ラッシュチャンス演出）を行うこととしてもよい。尚、上記実施形態と同様に、第２変動表示の実行中、大当たり状態、及び、小当たり状態において、第２始動入賞スイッチ２２４ｃの検知が行われた場合には、当該検知に対応する第２変動表示が１回分を上限として保留記憶されるようになっている。

【０５９８】

図５１（ａ）に示すように、通常モードにおいて第１変動表示で小当たりの当選が教示された場合、ロング変動表示である第２変動表示を強制終了させるとともに、小当たり状態を発生させる。但し、当該第１変動表示に対応する小当たり状態は、第２変動表示に対応する小当たり状態に比べ、第２可変入賞装置３２ｂの開放時間が短く、実質的に第２可変入賞装置３２ｂへの入球が見込めない。尚、第１変動表示に対応する小当たり状態に際して第２可変入賞装置３２ｂに遊技球が入球したとしても、特定入球部１４５に案内される可能性がないように（第２可変入賞装置３２ｂに入球した遊技球が振分け装置１４９のスライドバー１４９ａに到達するタイミングと、スライドバー１４９ａが開位置とされるタイミングとが合致しないように）構成してもよい。

【０５９９】

第１変動表示に対応する小当たり状態の終了後、第１変動表示及び第２変動表示の設定を行い、第１変動表示及び第２変動表示を開始させることとなるが、本態様例の第１変動表示に対応する小当たり状態は、小当たり状態後、第２変動表示を１回だけ第２変動時間を長くならないように（ロング変動表示とならないように）設定するといったシナリオ付きの小当たり状態となっている。つまり、第１変動表示に対応する小当たり状態後も通常モードではあるが、第２変動時間の設定に際して、第２ショート変動時間決定テーブルが参照される。これにより、通常モードではあるが、第２変動表示を停止表示させて、第２変動表示に対応する小当たり状態を発生させることができ、当該小当たり状態では、十分に第２可変入賞装置３２ｂへの入球が見込めることから、開状態とされた第２可変入賞装置３２ｂに遊技球を入球させ、特定入球部１４５への入球を狙うといった遊技を行うことができる。すなわち、第１当否抽選での大当たり確率は１／２４０であるのに対し、第２可変入賞装置３２ｂへ遊技球を入球させた場合の大当たり確率は１／４０である上、大当

たり状態が発生した場合に、ラッシュ付大当たりに振り分けられる割合が多いため、遊技者にとって有利な状態（ラッシュチャンス演出）が付与されることになる。

【０６００】

図５１（ａ）はラッシュチャンス演出で失敗になる場合を示しており、シナリオ付き小当たり状態後の第２変動表示に対応した小当たり状態（ラッシュチャンス）において、遊技球を第２可変入賞装置３２ｂの特定入球部１４５に入球させることができず、小当たり状態終了後に、普通の通常モードにおける処理として、第１変動表示をミドル変動表示として設定し、第２変動表示をロング変動表示（大当たりに対応する場合にはショート変動表示）として設定し、第１変動表示及び第２変動表示を開始させる。

【０６０１】

一方、図５１（ｂ）はラッシュチャンス演出で成功になる場合を示しており、シナリオ付き小当たり状態後の第２変動表示に対応した小当たり状態（ラッシュチャンス）において、遊技球が特定入球部１４５に入球すれば、大当たり状態（例えば、「８ＲＳ」の大当たり）が発生する。さらに、大当たり種別がラッシュ付大当たりであれば、大当たり状態終了後にラッシュモードが開始される。

【０６０２】

また、通常モードでは「左打ち」が行われており、ラッシュチャンス演出では、第２始動入賞装置３３ｃ及び第２可変入賞装置３２ｂに遊技球を入球させるべく「右打ち」を行ってもらう必要があるため、かかる案内を装飾図柄表示装置４２等で行うこととする。つまり、図５１（ａ）に示すように、シナリオ付き小当たりを教示する第１変動表示が行われている場合、当該第１変動表示中に、装飾図柄表示装置４２において、ラッシュチャンス演出の開始を教示し、右打ちを促す右打ち案内表示を導出する。右打ち案内表示は第１変動表示に対応するシナリオ付き小当たり状態の終了まで（右打ち案内表示に従って右打ちが行われた場合には、通常、シナリオ付き小当たりが終了するまでに第２始動入賞装置３３ｃに遊技球が入球するが、シナリオ小当たりの終了までに入らなかった場合には、第２可変入賞装置３２ｂに遊技球が入球するまで）行われる。

【０６０３】

そして、シナリオ付き小当たり状態の終了後、第２始動入賞装置３３ｃへの入球に基づいて、１回転限定でショート変動表示として設定されたラッシュチャンス演出の第２変動表示が開始されると、装飾図柄表示装置４２において第２可変入賞装置３２ｂへの遊技球の入球を促す「第２アタッカーを狙え表示」が導出される。「第２アタッカーを狙え表示」は、ラッシュチャンス演出の第２変動表示が小当たりを教示する態様で停止表示されることで発生したラッシュチャンスとしての小当たり状態が終了するまで、或いは、ラッシュチャンスにおいて特定入球部１４５に遊技球が入球するまで行われる。

【０６０４】

ラッシュチャンスとしての小当たり状態において遊技球が特定入球部１４５に入球せず、当該小当たり状態が終了した場合には、第１変動表示及び第２変動表示を設定して開始させるとともに、装飾図柄表示装置４２において、ラッシュチャンスで失敗した旨の残念表示、及び、左打ちに戻してほしい旨の案内表示を行い、所定時間後、残念表示から第１演出変動表示に切替える（左打ちに治っていない場合には、案内表示は残す）。

【０６０５】

一方、図５１（ｂ）に示すように、ラッシュチャンスとしての小当たり状態において遊技球が特定入球部１４５に入球した場合、大当たり状態を開始させる（大当たり種別は、第２始動入賞装置３３ｃへの入賞時点で決まっている）とともに、ラッシュチャンスで成功した旨の成功表示を行い、所定時間後、成功表示から大当たり状態中の演出表示（大当たり表示）に切替える。

【０６０６】

以上のように、本態様例では、通常モードにおける第１変動表示に関する当否抽選に基づいて小当たり状態となった場合に、当該小当たり状態の後の第２変動表示の第２変動時間を、第１変動状態であるにもかかわらず、特別に短く設定することとしている。つまり

、ラッシュモードのように、第２変動時間が短ければ、小当たり状態を発生させて第２可変入賞装置３２ｂに遊技球を入球させ、特定入球部１４５への入球に基づく大当たり状態を発生させる機会を得ることができる。従って、通常モードであるにもかかわらず、ラッシュモードのような遊技を行ってもらうといった遊技性を付加することができる。従って、通常モードにおいて遊技にアクセントを付けることができ、演出の多様化、単調感の抑制等を図ることができる。結果として、興趣の向上等を図ることができる。

【０６０７】

尚、上記実施形態では、第２変動表示に関する当否抽選で、大当たり及び小当たりのどちらかに必ず当選するように構成されているが、外れる場合もあるように構成してもよい。

【０６０８】

（ｂ；特殊状況でのロング変動の回避）上記実施形態では、通常モード（第１変動状態、通常遊技状態）や、時短モード（第１変動状態、第１サポート状態）において、大当たり（第１特別遊技状態）に対応する第２変動表示が開始される場合には、第２変動表示としてロング変動が設定されるのではなく、特殊条件当選用の第２変動時間決定テーブルが参照されて、ショート変動（ミドル変動でも可）が設定されるように構成され、ラッシュモード（第２変動状態、第２サポート状態）において、大当たり（第１特別遊技状態）に対応する第１変動表示が開始される場合には、第１変動表示としてロング変動が設定されるのではなく、特殊条件当選用の第１変動時間決定テーブルが参照されて、ショート変動（ミドル変動でも可）が設定されるように構成されているが、変動表示を強制的に長くならないように設定する制御を行わないように構成してもよい。但し、第１変動表示及び第２変動表示の一方で大当たりに対応する変動表示が行われている場合には、他方の変動表示を行うことを禁止するといった構成を採用する場合には、上記のような制御を行わなければ遊技が滞ってしまう（変動表示がいつまでたっても（上記例では２００分以上）終わらない）ことから、上記のような制御を行わない場合、遊技ホール関係者にパチンコ機１０のかかる状態をリセットする操作を行ってもらう（例えば、ラム消去スイッチ３２３を操作してもらう）必要があり、かかる状態にあることを報知する（通常モード及び時短モードで第２変動表示が大当たりとなったことや、ラッシュモードで第１変動表示が大当たりとなったことを検知した場合、或いは、通常モード及び時短モードで第１変動表示が保留があるにもかかわらず開始されないことや、ラッシュモードで第２変動表示が保留があるにもかかわらず開始されないことを検知した場合に、外部端子板２４０を介してホールコンピュータやデータランプや島設備等の外部機器に対して対応する信号を出力する、パチンコ機１０においてエラーを知らせるランプを点灯させる等）構成を具備することが望ましい。この場合、遊技ホール関係者に迅速な対応を取ってもらうことが可能となる。

【０６０９】

（ｃ；大当たり変動をロング変動としない構成について）また、上記実施形態において、「通常モードであっても、大当たりに対応する第２変動表示が開始される場合には、第２変動表示としてショート変動が設定される」といった構成を利用して、例えば、通常モードにおいて、第２変動表示が行われていない状況において、装飾図柄表示装置４２等にて「右打ち」を指示し（装飾図柄表示装置４２において、遊技球を１球だけ第２始動入賞装置３３ｃに入球させる旨を案内する）、第２始動入賞装置３３ｃに遊技球が入球したら「右打ち」を止める（「左打ち」に戻す）案内を行うとともに、第２特別表示装置４３ｂの第２変動表示に対応する例えば装飾図柄を使用しての第２演出変動表示を行い（一時的な第２表示状態とし）、大当たりに当選する場合（ショート変動の場合）には、第２変動表示の停止表示とともに演出変動表示を停止表示させ、大当たり以外の場合（ロング変動の場合）には、第２変動表示が停止表示されないので、第２演出変動表示を適当なところで外れを示す態様で停止表示する（停止表示タイミングは第２変動表示とは一致しないが、通常の装飾図柄の変動表示が行われているようにする）ように構成してもよい。つまり、第２変動表示で大当たりに当選した場合には、ラッシュモードが付与される遊技者にとって有利な大当たり種別が選択され易いことから、「通常モードであっても、大当たりに

対応する第２変動表示が開始される場合には、第２変動表示としてショート変動が設定される」構成を知っていて、通常モードで第２変動表示を開始させてみる遊技者と、該構成を知らない遊技者との間で不公平が生じてしまうことを回避することができる。また、当該構成によって、演出性や遊技性を高めることができる。

【０６１０】

尚、大当たり変動であっても、遊技モードに応じて、ロング変動表示として設定されるように構成してもよい。また、通常モードや時短モードにおいて行われている第２変動表示が大当たり状態に対応するものである場合、当該大当たり状態は、第１可変入賞装置３２ａの総開放時間が比較的短い種別が選択されることとしてもよい。

【０６１１】

（ｄ；変動表示の停止・開始に関する構成）

（ｄ－１；変動表示の中断）上記実施形態では、大当たり、又は、小当たりを教示する第２変動表示が停止表示された場合に、第１変動表示が「外れ」に対応する態様で強制的に停止表示（強制終了）され、大当たりを教示する第１変動表示が停止表示された場合に、第２変動表示が「外れ」に対応する態様にて強制的に停止表示（強制終了）され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１変動表示、及び、第２変動表示のうち一方が大当たりを教示する停止表示を行った場合に他方を強制終了させ、一方が小当たりを教示する停止表示を行った場合に他方を中断させる（当たり状態終了後に再開する）ように構成してもよい。

【０６１２】

さらに、例えば、第１変動表示、及び、第２変動表示のうち一方が大当たり、又は、小当たりを教示する停止表示を行った場合に他方を中断させる（当たり状態終了後に再開する）ように構成してもよい。

【０６１３】

また、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。すなわち、中断された変動表示は、当たり状態の終了後、最初からやり直されることとなるため、例えば、中断された変動表示が、当たり状態の終了後、いきなり途中から開始されることで、繋がりが悪くなったり（変動表示の流れが分からなくなったり）、また、例えば、残り１秒等の変動表示が再開されてすぐに変動表示が終了し、何が起きたのかを遊技者が把握できずに混乱したりするといった事態を回避することができる。さらに、第１変動表示及び第２変動表示のうち一方の当たり状態を教示する停止表示に伴って他方の変動表示を強制終了する場合のように、変動表示が消失するといった遊技性に抵抗のある遊技者が嫌悪感や猜疑心を抱いてしまうといった事態を回避することができる。尚、中断された変動表示がある場合には、当たり状態の終了後に、中断された変動表示に対応する特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている変動情報に基づいて変動パターンを再度新たに設定し、実行する、或いは、中断された変動表示の変動パターンを記憶しておき、その記憶情報に基づいて、同じ変動パターンの変動表示を実行するように構成することとしてもよい。

【０６１４】

但し、第２変動表示の小当たりで第１変動表示を強制終了させない構成を採用する場合、ラッシュモードの上限に達し、通常モードに移行する場合には、ロング変動を行っている第１変動表示を消去、又は、リセットする必要があるため、中断された変動表示に対応する変動記憶エリアの実行エリアに記憶されている変動情報に基づいて、再度変動パターンが現在の遊技モードに応じて設定され、当該設定された変動パターンにて導出されることが望ましい。この場合、第２変動表示が小当たり状態（第２特別遊技状態）、又は、大当たり状態（第１特別遊技状態）の発生を教示する態様で停止表示された場合には、中断されている第１変動表示の変動パターンが再度設定される上、第２変動表示に関する当否抽選では、小当たり、又は、大当たりのどちらかに必ず当選することから、ラッシュモー

ドから通常モードに移行しても、既に実行されている第１変動表示の第１変動時間（残り時間）が長く、しばらくは終わらない（第１変動時間がとても長いので、遊技ホール関係者によってリセットしてもらうしかない）といった事態を回避することができる。

【０６１５】

さらに、例えば、大当たり状態の前の遊技モードと、後の遊技モードとで、変動表示の設定に関する状態が変更された（例えば、参照されるべき変動時間決定テーブルが変更された）場合においても、大当たり状態の前の変動表示の続きを大当たり状態後にそのまま行うことで合致しなくなってしまうといった事態を回避することができる。例えば、大当たり状態の前の状態がラッシュモードであって、大当たり状態後に時短モードが付与される場合、中断された第１変動表示の変動時間を短く再設定しなければ、第１変動時間が長く、エラー状態になってしまうといった事態を回避することができる。

【０６１６】

このため、ラッシュモードから通常モード切り替わる際にエラー状態となることを回避することができるとともに、エラー状態を解除するにあたり、遊技者に何らかしらの不利益を発生させる（保留されていた変動表示が消去される等）、遊技ホール関係者の手を煩わせる等といった事態を回避することができる。従って、ラッシュモードに上限を設ける構成としても、ラッシュモードから通常モードに上手く切替えることができ、また、ラッシュモードの設計の自由度を向上させる（例えば、ラッシュモードが終了する前にほぼ大当たり状態（小当たり状態を経由するものを含む）に当選するような仕様とし、遊技モードが変更される場合には、概ね大当たり状態を挟むといった構成としなくても済む）ことができる。

【０６１７】

また、上記実施形態では、大当たり終了後の最初の第１変動表示及び第２変動表示がともに大当たりに対応している場合、第２変動表示が行われて第２変動表示に関する大当たり状態が発生するようになっているが、第１変動表示が行われて、第１変動表示に関する大当たり状態が発生するように構成してもよい。

【０６１８】

（ｄ－２；変動表示の開始条件の緩和）上記実施形態では、第１変動表示及び第２変動表示のうち一方で大当たりに対応する変動表示が行われている場合、他方で新たに変動表示を開始させることができないように構成されているが、特にこのような構成に限定されるものではない。例えば、大当たり状態の当選、及び、小当たり状態の当選を別々に行う構成とし（大当たり抽選に使用される大当たり当否乱数カウンタ、及び、大当たり当否判定テーブルと、小当たり抽選に使用される小当たり乱数カウンタ、及び、小当たり当否判定テーブルとを用意し、大当たり抽選で当選しなかった場合に小当たりの抽選を行うように構成する）、第１特別表示装置４３ａにおいて大当たりを教示する第１変動表示が行われている状態において、大当たり抽選が行われた第２変動表示については開始させることができないが、大当たり抽選をせず、小当たり抽選を行った第２変動表示については開始させることができるように構成してもよい。この場合、例えば、ラッシュモードにおいて第１変動時間がそれほど長く設定されない構成として、大当たり教示を行う第１変動表示中に、第２変動表示で小当たりを発生させるとともに、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、大当たり状態を発生させることで、変動表示中の第１変動表示を強制終了させ、第１変動表示での大当たりを回避させるといった遊技性を付加することも可能となる。例えば、ラッシュモードにおいて変動表示中の第１変動表示が時短付き大当たり状態に対応している場合に、当該情報に基づいて、装飾図柄表示装置４２において、「緊急事態発生、５分以内（第１変動表示の停止まで）に、第２アタッカーを開き、Ｖ入賞させよ」といったミッション表示を行うように構成してもよい。但し、ミッションを行うことで遊技者に不利益が生じないように、第２変動表示に関する大当たりは全てラッシュ付大当たりとしたり、変動表示中の第１変動表示が時短付き大当たりの場合にのみミッションが発生したり、さらに、例えば、変動表示中の第１変動表示がラッシュ付大当たりの場合には、そのことを示唆する表示を行って、遊技球の発射を止めた方が得に

なることを示唆したりするように構成してもよい。

【０６１９】

（ｅ；始動入賞装置）上記実施形態では、羽根部材３７のない第１通常始動入賞装置３３ａ（第１通常始動入球手段）と、羽根部材３７が設けられた第１サポート始動入賞装置３３ｂ（第１サポート始動入球手段）と、羽根部材３７のない第２始動入賞装置３３ｃとが設けられているが、特にかかる構成に限定されるものではない。例えば、第１通常始動入賞装置３３ａの下方位置に対し、羽根部材３７が設けられた第２始動入賞装置３３ｃを設け（第１サポート始動入賞装置３３ｂは省略）、時短モード（第１サポート状態）と、ラッシュモード（第２サポート状態）において、第２始動入賞装置３３ｃが開状態とされ易くする（通常遊技状態では入球不可能）ように構成してもよい。この場合においても、低入球状態、かつ、第１変動状態（第２変動表示がロング変動）である通常モードと、高入球状態（但し、第２始動入賞装置３３ｃに入賞することで球減りを抑制するが、第１通常始動入賞装置３３ａに入球し易くなるわけではない）、かつ、第１変動状態である時短モードと、高入球状態、かつ、第２変動状態であるラッシュモードとに状態変化可能である。但し、この場合、時短モードのテンポが悪くなる（第１変動時間は短縮されているのに、第１変動表示がなかなか保留されないので、変動表示が行われていない期間が増えてしまう）ので、上記実施形態のように、時短モードのテンポが悪くならないような構成とすることが望ましい。

【０６２０】

尚、ラッシュモードでは、小当たりが発生し易く、従って、比較的頻繁に第２可変入賞装置３２ｂに遊技球が入球し、それに対応する賞球が見込めることでもって高入球状態（球持ちのよい状態、或いは、手持ちになる遊技球が増える状態）としてもよい。当該構成を採用する場合、左打ちで入球させることができ、右打ちで入球させることができない又は困難な位置に羽根部材３７付きの第１サポート始動入賞装置３３ｂを通常モードでも遊技球が入球可能なように設けることとしてもよい（第１通常始動入賞装置３３ａは省略）。

【０６２１】

尚、「遊技領域を移動する遊技球が入球可能な入球開口部と、入球開口部に入球した遊技球が入球可能な第１始動入球手段としての第１始動入球口、及び、第２始動入球手段としての第２始動入球口と、第１始動入球口に入球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始動入賞スイッチ、及び、第２始動入球口に入球した遊技球を検知する第２始動入球検知手段としての第２始動入賞スイッチと、入球開口部に入球した遊技球を第１始動入球口、及び、第２始動入球口に交互に案内する振分け装置とを具備する特定始動入賞装置が設けられていること」としてもよい。この場合、第１及び第２変動表示の両方を並行して変動表示させることができ、第１変動表示だけを避けて遊技を行う行為をより確実に防止することができる。尚、入球開口部に対応して開閉部材を設けること（閉状態では入球開口部への入球不可とし、別途、第１通常始動入賞装置３３ａを設ける）としてもよいし、第１始動入球口、又は、第２始動入球口に対応して、入球開口部を経由せずとも入球可能とするバイパス開口部を設けるとともに、バイパス開口部を開閉する開閉部材を設け、開状態にある開閉部材によって、バイパス通路に遊技球が案内されるように構成（第１通常始動入賞装置３３ａは不要）してもよい。

【０６２２】

上記実施形態において、第１サポート始動入賞装置３３ｂの羽根部材３７が開位置とされることで、第１サポート始動入賞装置３３ｂへの遊技球が許容されるだけでなく、第２始動入賞装置３３ｃへ遊技球が入球し易くなるように構成してもよい。例えば、第１サポート始動入賞装置３３ｂと、第２始動入賞装置３３ｃとを左右に配置し、第１サポート始動入賞装置３３ｂの一対の羽根部材３７のうち少なくとも第２始動入賞装置３３ｃ側のものを、開位置とされた状態において、上面側がへ字状となるように構成し、当該開位置とされた羽根部材３７にまで移動した遊技球が羽根部材３７の各傾斜面によって、第１サポート始動入賞装置３３ｂ、又は、第２始動入賞装置３３ｃに案内されるよう構成してもよ

い。また、例えば、第１サポート始動入賞装置３３ｂの下方に第２始動入賞装置３３ｃを配置し、第１サポート始動入賞装置３３ｂの羽根部材３７が閉位置にある場合には、当該羽根部材３７が第１サポート始動入賞装置３３ｂの始動口よりも下方に突出し、当該羽根部材３７によって遊技球が第２始動入賞装置３３ｃに至る通路が（若干）阻害され、羽根部材３７が開位置とされることでそれが解消されるように構成してもよい。このような構成を採用する場合、低入球状態よりも高入球状態の場合に第２始動入賞装置３３ｃへ遊技球が入球し易くなる構成とすることができ、低入球状態において第２始動入賞装置３３ｃへ遊技球を入球させ難くすることができる。

【０６２３】

上記実施形態では、第２始動入賞装置３３ｃは、当該第２始動入賞装置３３ｃの始動口に向けて遊技球を案内する遊技釘が設けられることにより、第１通常始動入賞装置３３ａよりも遊技球が入球し易いように構成されているが、例えば、遊技釘によって遊技球を入球させ易くするのではなく、遊技領域に配置されるその他の役物によって遊技球を入球させ易くしてもよいし、第２始動入賞装置３３ｃ自身が遊技球を入球させ易くするような構成（始動口が第１通常始動入賞装置３３ａよりも広い、始動口に隣接して遊技球を始動口側に案内する案内板を設ける等）を具備するように構成してもよい。

【０６２４】

尚、上記実施形態では特に言及していないが、通常モードにおいて、第１通常始動入賞装置３３ａに入球し得ないように遊技球を発射している場合（例えば、右打ちをしていて第２始動入賞スイッチ２２４ｃやスルーゲートスイッチ２２５の検知が行われた場合）には、第１通常始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し得るような遊技球の狙い所を教示する（左打ちの案内をする）とともに、目的地である第１通常始動入賞装置３３ａについても教示も行うように構成することとしてもよい。また、時短モード、ラッシュモード、大当たり状態、及び、小当たり状態において、第１サポート始動入賞装置３３ｂ、第２始動入賞装置３３ｃ、第１可変入賞装置３２ａ、第２可変入賞装置３２ｂ、及び、スルーゲート３４に入球し得ないように遊技球を発射している場合（例えば、第１通常始動入賞スイッチ２２４ａの検知が行われた場合）には、右打ちの案内をすることが望ましい。

【０６２５】

（ｆ；可変入賞装置）上記実施形態では、第１通常始動入賞装置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、大入賞口の前方に設けられ、大入賞口の前方にまで移動した遊技球を大入賞口に案内する断面略Ｌ字状の受部と、（受部の内部に設けられ、遊技球の特定入球部１４５側への移動を許容する開位置と、許容しない閉位置とに変位する振分け部材と、）受部の上方に設けられ、遊技領域に対して出没するようにして前後にスライド可能に構成され、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。

【０６２６】

さらに、上記実施形態において、第２可変入賞装置３２ｂの開閉部材１４３が開位置とされることで、第２可変入賞装置３２ｂへの遊技球の入球が許容されるだけでなく、第２始動入賞装置３３ｃへ遊技球が入球し易くなるように構成してもよい。

【０６２７】

（ｇ；保留記憶）上記実施形態では、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変動表示について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。

【０６２８】

特に、上記実施形態では、ラッシュモードから通常モードに移行した１回転目の第２変動表示が大当たりに対応していた場合、当該第２変動表示がショート変動表示とされ、対応する大当たり状態を発生させることができる。このため、ラッシュモードが終了した段階で右打ちを行っていなければ、大当たりになるかもしれないといった第２変動表示を残して遊技を終了するといった事態をなくすことができる。尚、通常モードにおいて変動表示している第２変動表示は大当たりに対応してはいないこと（大当たりに対応していれば、比較的早くに停止表示されること）の説明を、内枠１２や前面枠１４等に記載してもよいし、パチンコ機１０のメニュー画面で視認可能に構成してもよい。

【０６２９】

また、例えば、上記実施形態のように、第２変動表示が大当たりや小当たりを教示する態様で停止表示された場合に第１変動表示を消去する構成の場合、第１変動表示及び第２変動表示の最大保留数を同じ（或いは、第２変動表示の方を多く）にしておけば、ラッシュモードにおいて第１変動表示及び第２変動表示をそれぞれ最大数まで保留記憶させた状態からハンドル操作せずに放置することで、保留されている第１変動表示及び第２変動表示に大当たりが含まれていなければ、第２変動表示の保留がすべて消化される時点で、第１変動表示の保留も全て消化される。これにより、保留されている第１変動表示を消化することなく、第１変動表示を消去することもできる。

【０６３０】

加えて、第１及び第２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。但し、変動表示を保留記憶可能に構成することによって、変動表示が行われていない時間帯を短くするとともに、始動入賞装置３３ａ，３３ｂ，３３ｃに遊技球は入球したが、対応する第１変動表示中、又は、第２変動表示中であったため、第１変動表示及び第２変動表示の権利を得られなかったといった事態を低減させることができる。尚、第２変動表示が保留記憶されない構成であっても、ラッシュモードでは、第１変動時間がロング変動表示として設定されていることから、第２変動表示が途切れてしまうと、その隙に第１変動表示が行われ、大当たり状態に当選した場合に振り分けられる大当たり種別の振分け割合で不利になるといった事態を抑止することができる。

【０６３１】

（ｈ；変動時間）第１変動時間、及び、第２変動時間の設定に関しては、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。但し、ロング変動表示の終了のタイミングを特定され難くするために、ロング変動表示の変動時間のパターンが複数存在するように構成することが望ましい。

【０６３２】

さらに、第１変動表示及び第２変動表示のうち基本的に遊技モードに対応する変動表示しか実行させないというコンセプトの場合、通常モード及び時短モードにおける第２変動時間、及び、ラッシュモードにおける第１変動時間は、極力長い方が望ましく、例えば、普通に遊技を行うことで大当たり状態に当選するまでにかかる平均的な時間よりも長いことが望ましく、遊技ホールの営業時間よりも長い時間（例えば、２４時間等）よりも長いことが望ましい。この場合、通常モードや時短モードにおいて第２変動表示を開始させた後、第２停止表示が停止表示されるまで遊技球をほとんど発射させずに待つ等といった遊技が行われてしまうことを回避することができる。さらに、誰も遊技をしていないのに大当たりが発生するといった事態を回避することができる。

【０６３３】

尚、ロング変動に設定された変動表示が翌日の遊技ホールの営業に残らないように、パ

チンコ機１０の電源のオフ・オンで、変動時間を計測する表示タイマがリセットされる（残り０になる）ように構成してもよいし、パチンコ機１０のラム消去スイッチ３２３を操作しながらの電源のオフ・オンで、変動表示の保留記憶が消去されたりするように構成してもよい。

【０６３４】

尚、上記実施形態では特に言及していないが、通常遊技状態においても、保留記憶されている第１変動表示の数が所定複数以上（例えば、３つ以上又は４つ）である場合に、第１変動時間が短縮されて設定される（第１ショート変動時間決定テーブルが参照される）ように構成してもよい。

【０６３５】

また、第１変動表示がロング変動表示として設定され、第２変動表示がミドル変動表示として設定されるとともに、低入球状態とされる特殊通常モードを設けることとしてもよい。さらに、第１変動表示がミドル変動表示又はショート変動表示として設定され、第２変動表示がミドル変動表示又はショート変動表示として設定されるとともに、高入球状態とされる規定回数を上限とする不完全ラッシュモードを設けることとしてもよい。

【０６３６】

（ｉ；ラッシュレベルがある態様例）ラッシュモードにおいて、遊技者にとっての有利さが異なる複数のレベル（ラッシュレベル）が設けられるように構成してもよい。以下、態様例について図５２、図５３を参照して説明する。尚、本態様例では、第１変動表示、及び、第２変動表示の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、他方の変動表示を中断させ、大当たり状態又は小当たり状態の終了後に、中断された他方の変動表示を、続きから（残りの変動時間の時点から）再開されるように構成されている。

【０６３７】

図５２（ａ）に示すように、本態様例の第１当否抽選における大当たり確率は、第１変動表示、及び、第２変動表示のどちらに関する第１当否抽選であっても１／８０である。また、第２可変入賞装置３２ｂに入球した遊技球が特定入球部１４５に入球する確率は約１／３０である。第２当否抽選（本例では、第１当否抽選で外れた場合に行われ、第１当否抽選で使用される当否乱数カウンタや当否判定テーブルとは別に、当否乱数カウンタや当否判定テーブルが設けられている）における小当たり確率は、第１変動表示に関するもので１／２４０であり、第２変動表示に関するもので１／１である。

【０６３８】

また、第１変動表示に関連して大当たりした場合の大当たり種別は、３０％で「８ＲＳ」となり、３０％で４ラウンド時短付き大当たり（以下「４ＲＮ」と称する）となる。「４ＲＮ」の大当たり状態後に移行する時短モードとしては、変動表示の上限回数が２０回のものと、４０回のものと、７０回のものとで３種類用意されている（図５２（ｃ）参照）。

【０６３９】

さらに、第２変動表示に関連して大当たりした場合の大当たり種別は、５％で「１５ＲＳ」となり、６５％で「８ＲＳ」となり、３０％で２ラウンドラッシュ付大当たり（以下、「２ＲＳ」と称する）となる。つまり、本実施形態では、第２変動表示に関連して大当たりした場合（第２始動入賞装置３３ｃへの入球に基づく第１当否抽選で大当たりに当選する、又は、小当たり状態時に第２可変入賞装置３２ｂに入球した遊技球が特定入球部１４５に入球する場合）には、必ずラッシュ付大当たりとなる。

【０６４０】

「２ＲＳ」の大当たり状態は、第２可変入賞装置３２ｂが小当たり状態と同じ動作を行う（１．６秒の開放と、０．１秒の開放とが行われる）ことで終了する。これにより、「２ＲＳ」及び「小当たり」のどちらに当選したのかの判別がつき難くなっている（第２特別表示装置４３ｂを視認していれば把握可能）。さらに、２ＲＳの大当たり状態と、小当たり状態との装飾図柄表示装置４２の態様を同じにするとともに、２ＲＳでは、ラッシュ

モードのカウント表示のリセットを行わない（パチンコ機１０の上方に設置されるデータカウンタにも大当たり信号を出力しない）ことで、ラッシュモードで変動表示が上限にまで達したように見せて、まだ続く（途中で、２ＲＳに当選していた場合）といった演出を行うことができる。

【０６４１】

さて、図５３（ａ）に示すように、本態様例では、高状態としてのラッシュモードにおける第１変動時間の設定に際して参照される高状態時第１変動時間決定テーブルとしての第１ラッシュ変動時間決定テーブルには、パターン対応テーブルとして外れ用と、当選（大当たり、小当たり）用とが設けられ、さらに、外れ用には、レベル対応テーブルとして「ミディアムショートテーブル」と、「ミディアムロングテーブル」とが設けられている。

【０６４２】

また、図５３（ｂ）に示すように、ラッシュモードにおける第２変動時間の設定に際して参照される高状態時第２変動時間決定テーブルとしての第２ラッシュ変動時間決定テーブルには、パターン対応テーブルとして小当たり用と、大当たり用と、ラッシュモードの上限となる最後の第２変動表示の設定を行う際に参照されるサポートラスト用とが設けられ、さらに、小当たり用には、レベル対応テーブルとして「ショートテーブル」と、「ベリーショートテーブル」とが設けられている。

【０６４３】

そして、本態様例では、ラッシュモードにおいて第１変動表示及び第２変動表示の設定に際して参照される第１ラッシュ変動時間決定テーブル、及び、第２ラッシュ変動時間決定テーブルの組合わせを変えることで、ラッシュモードに対し、遊技者にとって有利さの異なるラッシュレベルを設定している。本態様例では、ラッシュレベルが４つあり、第１変動時間の設定でミディアムロングテーブルが参照され、第２変動時間の設定でベリーショートテーブルが参照される「ラッシュレベル４」と、第１変動時間の設定でミディアムロングテーブルが参照され、第２変動時間の設定でショートテーブルが参照される「ラッシュレベル３」と、第１変動時間の設定でミディアムショートが参照され、第２変動時間の設定でベリーショートテーブルが参照される「ラッシュレベル２」と、第１変動時間の設定でミディアムショートが参照され、第２変動時間の設定でショートテーブルが参照される「ラッシュレベル１」とが設けられている。

【０６４４】

つまり、第２変動表示に関連して大当たりに当選した場合には必ずラッシュ付大当たりとなるが、第１変動表示に関連して大当たりに当選した場合には時短付き大当たりになる可能性がある（高い）ことから、ラッシュモードでは、極力、第２変動表示を実行し、第１変動表示を実行させないことが望ましい。このため、第２変動時間が比較的短く設定され易く、第１変動時間が比較的長く設定され易いラッシュレベル４は遊技者にとって有利であり、第２変動時間が比較的長く設定され易く、第１変動時間が比較的短く設定され易いラッシュレベル１は遊技者にとって不利である。

【０６４５】

本態様例では、ラッシュレベルを決定する処理（レベル決定処理）は、例えば、始動入賞処理で対応する乱数値（ラッシュレベル乱数カウンタの値）を取得して、特別変動保留エリアの対応する保留エリアのラッシュ情報記憶エリアに記憶する。当該ラッシュ情報記憶エリアの記憶もシフト処理でその他の変動情報とともに実行エリア側にシフトされる。大当たり状態終了時に、ラッシュモードが付与されると判別され、かつ、大当たり状態前が通常モード又は時短モードであったと判別された場合には、当該大当たり状態に対応した実行エリアのラッシュ情報記憶エリアに記憶されているラッシュレベル乱数カウンタの値に基づいて、対応するテーブル（ラッシュレベル決定テーブル）を参照して、ラッシュレベルを決定し、特別変動保留エリアとは別に設けられたラッシュレベル記憶エリアに記憶する。そして、ラッシュモードの第１及び第２変動表示の変動時間の設定に際し、ラッシュレベル記憶エリアに記憶されたラッシュレベルに対応する第１ラッシュ変動時間決定

テーブル、及び、第２ラッシュ変動時間決定テーブルを参照し、変動時間を決定する。また、ラッシュモードでラッシュ付大当たりに当選した場合には、ラッシュレベルの変更はない。つまり、ラッシュレベルは、１度決定されると、大当たり状態や小当たり状態を挟んでも、通常モードに移行するまでは、同じラッシュレベルで維持されるようになっている。

【０６４６】

さらに、本態様例では、演出表示手段としての装飾図柄表示装置４２において、ラッシュレベルの示唆・教示を行うレベル示唆演出が導出される場合がある。例えば、ラッシュモードの開始時に、ラッシュモードの開始を伝えるタイトル表示を導出するとともに、当該表示に伴って、例えば、タイトル表示の色を変更することによるレベル示唆演出を行うように構成してもよい（演出ボタン１２５を操作した場合にのみとしてもよい）。また、ラッシュモードの変動表示中に、例えば、ラッシュレベルが３以上であることを示すキャラクタやセリフなどを導出することによるレベル示唆演出を行うように構成してもよい。

【０６４７】

また、本態様例では、ラッシュモード及び時短モードにおいて、変動表示の開始時に、残り回数カウント手段としての変動回数カウンタを１減算する処理を行う。これにより、ラッシュモード及び時短モードの最後の変動表示が開始された時点で、変動回数カウンタが「０」になる。つまり、本態様例では、第１変動表示及び第２変動表示の一方で大当たり又は小当たりの教示が行われた場合、他方の変動表示を強制終了させるのではなく、中断させ、大当たり又は小当たり状態終了後に再開させる（消去しない）構成となっている。

【０６４８】

このため、例えば、ラッシュモードにおける最後の変動表示として第２変動表示が開始された後、当該第２変動表示が停止表示される前に、第１変動表示が開始される場合に、当該第１変動表示がラッシュモードに対応する第１変動時間に設定されると、ラッシュモードから通常モードに移行した後も、第１変動表示がそのまま行われるため、違和感が生じる（例えば、完全外れの第１変動表示にもかかわらず、当該第１変動表示が４０秒近く行われる等）ことが懸念される。この点、変動開始時に変動回数カウンタを減算することで、ラッシュモードの最後の変動表示の後に開始される変動表示は、通常モードに対応した設定を行うことができ、上記違和感の発生等を回避することができる。

【０６４９】

さらに、例えば、ラッシュモードの最後から２番目の変動表示が第１変動表示（外れ）であって、当該第１変動表示の開始直後に、ラッシュモードの最後となる第２変動表示（小当たり）が開始された場合、例えば、先の第１変動表示が４０秒で、後の第２変動表示が４秒であるとすると、通常モードにおいて、第１変動表示が３６秒近く行われることとなり、当該第１変動表示が完全外れの場合、違和感が生じることとなる。

【０６５０】

この点、本態様例では、ラッシュモードの最後の第２変動表示に関しては、図５３（ｂ）のサポートラスト用の第２ラッシュ変動時間決定テーブルが参照され、第２変動時間が決定されるようになっている。当該サポートラスト用の第２ラッシュ変動時間決定テーブルは、変動時間が比較的長く（本例では、２０秒、又は、２５秒）設定されるように構成されている。このため、上記のような事態が発生した場合であっても、第１変動表示は最長でも２０秒弱であり、上記違和感を抑制することができる。

【０６５１】

また、ラッシュモードにおける装飾図柄表示装置４２の表示態様としては、例えば、画面の左と右とに、Ａ君と、Ｂさんとの日常生活が表示され、Ａ君に発生したイベントの結果により第１変動表示の結果が教示され、Ｂさんに発生したイベントの結果により第２変動表示の結果が教示される。つまり、Ａ君に関する表示は第１変動対応演出表示としての第１演出変動表示であり、Ｂさんに関する表示は第２変動対応演出表示としての第２演出変動表示である。

【０６５２】
さらに、第１変動表示及び第２変動表示の全ての結果が装飾図柄表示装置４２において表示されるわけではなく、変動表示の種別によって優先順位が付けられている。本例では、小当たりに対応する変動表示（小当たり変動）は、完全外れ、及び、前後以外外れリーチに対応する変動表示（外れ変動）よりも優先表示され、大当たり、及び、前後外れリーチに対応する変動表示（大当たり変動、前後外れ変動）は、小当たり変動よりも優先表示される。また、同じ種別の変動表示が並行する場合には、先に停止表示される方が優先される。さらに、優先される種別の変動表示であっても、停止表示までの時間が所定時間以下とならなければ、外れ変動と同じ優先順位とされる。
【０６５３】
ここで、第１変動表示及び第２変動表示と、装飾図柄表示装置４２における表示態様との関係について、図５４を参照して説明する。先ず、外れ変動である第１変動表示と、小当たり変動である第２変動表示とが並行して行われている場合、装飾図柄表示装置４２では、第２演出変動表示が優先であるが、第２変動表示の停止表示までに４秒以上あるので、第１演出変動表示、及び、第２演出変動表示の共通の表示、すなわち、画面の左にＡ君が表示され、右にＢさんが表示される（ｔ１～ｔ２；混合演出表示状態）。第２変動表示の残り時間が４秒以下になると、第２演出変動表示としてＢさんのイベントが発生し、小当たりとなることが表示される（例えば、仕事を１つ完成させる；ｔ２～ｔ３；第２演出表示状態）。小当たり当選の表示とともに、第１変動表示が中断され、小当たり状態が開始される。
【０６５４】
小当たり状態（ｔ３～ｔ４）を挟んで、外れ変動である第１変動表示が再開され、小当たり変動である第２変動表示が開始されると、第２演出変動表示が優先であるが、第２変動表示の停止表示までに４秒以上あるので、共通の表示が導出される（ｔ４～ｔ５；混合演出表示状態）。第２変動表示の残り時間が４秒以下になると、第２演出変動表示が導出されることとなるが、その後、第１変動表示が停止表示されるとともに、大当たり変動である第１変動表示が開始される（ｔ５～ｔ６；第２演出表示状態）。尚、図５４では、第１変動表示の変動インターバルを省略している。
【０６５５】
大当たり変動は小当たり変動よりも優先されるが、大当たり変動である第１変動表示が開始された時点では、当該第１変動表示の停止表示までに７秒以上あるため、引き続き、小当たり変動に対応する第２演出変動表示が導出される（ｔ６～ｔ７；第２演出表示状態）。
【０６５６】
その後、小当たり状態を挟み（ｔ７～ｔ８）、第１変動表示が再開され、第２変動表示が新たに開始された状態では、第１変動表示の停止表示までに７秒以上あり、第２変動表示の停止表示までに４秒以上あることから、共通の表示が導出される（ｔ８～ｔ９；混合演出表示状態）。
【０６５７】
第２変動表示の残り時間が４秒以下になると、第２演出変動表示が導出される（ｔ９～ｔ１０；第２演出表示状態）。さらに、第１変動表示の停止表示までに７秒以下となると、第２演出変動表示に代えて、第１変動表示が導出される（ｔ１０～ｔ１１；第１演出表示状態）。
【０６５８】
その後、第２変動表示の小当たり状態を挟み、第１変動表示についてもその間中断されることとなるが、装飾図柄表示装置４２では、第１演出変動表示をその間も引き続き行うようになっている（ｔ１１～ｔ１２；疑似第１演出表示状態）。小当たり状態終了後、第１変動表示が再開され、第２変動表示が開始されても、第１演出変動表示が引き続き導出され、第１変動表示が停止表示されることで、大当たり状態が発生する（ｔ１２～ｔ１３；第１演出表示状態）。

【０６５９】
尚、第１変動表示、及び、第２変動表示のどちらか一方だけの変動表示が行われている状態では、当該変動中の変動表示に対応する演出変動表示が導出される。
【０６６０】
また、ラッシュモードの装飾図柄表示装置４２において、Ｃさんが登場し、さらに、Ｃさんのイベントが発生する場合があり、当該イベントに成功することで、出玉有りのラッシュ付大当たりが発生する。つまり、Ｃさんは、第１変動表示及び第２変動表示のどちらかに対応しているのではなく、１５ラウンドラッシュ付大当たり、８ラウンドラッシュ付大当たり、又は、外れに対応しており、１５ラウンドラッシュ付大当たり、８ラウンドラッシュ付大当たり、又は、外れが発生する際に所定の確率で選択され得るようになっている。
【０６６１】
尚、ラッシュモードにおいて、第２演出変動表示から第１演出変動表示に切替わる際に、第２演出変動表示から第１変動表示に切替わるかもしれない（大当たり期待度の高い変動表示が行われるかもしれない）といった混合演出表示状態としての切替え演出が導出され得るように構成してもよい。当該切替え演出が導出された後、第１演出変動表示に切替わってもよいし、第２演出変動表示に戻ってもよいし（フェイク演出）、第１演出変動表示及び第２演出変動表示のどちらかは特定できないが、遊技者にとって有利な変動表示であることを示す演出変動表示（Ｃさんの表示；混合演出表示状態）に切替わってもよい。
【０６６２】
また、ラッシュモードでは、第１変動表示を極力消化させずに、第２変動表示を極力多く消化させることが遊技者にとって有利であることから、本態様例では、第１変動表示が消化される（停止表示される）までの時間を示唆する第１残り時間表示、及び、第２変動表示が停止表示されるまでの時間を示唆する第２残り時間表示が導出される場合があるように構成されている。
【０６６３】
例えば、大当たり変動となる第１変動表示が開始された場合、時計が表示されるとともに、イベントの発生時刻が表示され、時間の経過とともに、時計の表示も更新されていくといった第１残り時間表示が導出される場合がある。当該第１残り時間表示が導出される場合には、第２演出変動表示を優先表示している状態でも、第２演出変動表示とともに第１演出変動表示（第１残り時間表示）が表示され、上記時計とともに、Ａ君が、「寝ている」、「起きて支度をしている」、「外出した」等といった具合に、停止表示タイミングが近付いていることに対応する表示が導出される。
【０６６４】
Ｂさんは、Ａ君の予定を把握し、「あと○回はできるかな」等といった具合に、第１変動表示が停止表示される前に、第２変動表示を停止表示させる回数を示唆する第２残り時間表示が導出される場合がある。
【０６６５】
また、入球カウントスイッチ２２６の検知が行われた場合には、装飾図柄表示装置４２において、Ｂさんのイベントが発生し、特定入球部１４５に入球があった場合には、イベント成功の表示が導出され、非特定入球部１４６への入球があり、かつ、入球カウンタの値が「０」になった場合に、イベント失敗の表示が導出される。
【０６６６】
加えて、本態様例では、第１変動表示が最大で４つ保留記憶可能に構成されるとともに、第２変動表示が最大で４つ保留記憶可能（第１及び第２保留記憶手段としての第１及び第２特別変動保留エリアの保留エリアが４つずつ設けられている）である。さらに、装飾図柄表示装置４２においては、第１変動表示の保留を示す第１保留表示としての第１保留アイコンと、第２変動表示の保留を示す第２保留表示としての第２保留アイコンとが表示される。尚、第１及び第２保留アイコンを表示する機能が第１及び第２保留表示手段を構成する。

【０６６７】
また、本態様例では、サブ制御装置２６２が主制御装置２６１から先発コマンドを受信して保留アイコンを１つ追加する際に、先発コマンドに含まれる当否抽選に関する情報、リーチパターン、変動時間等の変動情報に基づいて、かかる変動情報の内容を示唆する特定態様とされる保留アイコン（先読み保留アイコン）を導出可能に構成されている。
【０６６８】
例えば、第１変動表示の第１保留アイコンを表示する第１保留表示エリアのうち、第１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の２番目に表示された第１保留アイコンが、大当たり期待度の高いことを示す態様の先読み保留アイコンとして表示されるとする。この場合、当該先読み保留アイコンが消化される（対応する第１変動表示が停止表示される）前に、第２変動表示に関連して大当たりを発生させることを願いながら遊技を行うといった具合に、遊技に緊張感等を付与することができる。尚、本例では、先読み保留アイコンが保留先読み演出に相当する。
【０６６９】
以上のように、本態様例では、ラッシュモードにおいてラッシュレベルが設定され、例えば、第１変動表示と、第２変動表示とを変動表示させ続けたと仮定した場合における、所定時間当たりの第１変動表示の回数と、第２変動表示との回数との比率を変化させることができる。つまり、第２変動表示に関連して大当たり状態に当選するとラッシュモードが必ず継続されることから遊技者にとって有利であり、極力、第１変動表示を行わずに（終了させずに）、第２変動表示を行っていくことが望ましいことになる。従って、第１変動時間、及び、第２変動時間の設定に関して、選択される変動時間の長さの振分けが異なる複数のレベル対応テーブル（図５３（ａ）のミディアムショートテーブル及びミディアムロングテーブル、並びに、図５３（ｂ）のショートテーブル及びベリーショートテーブル）を設け、ラッシュモードが付与される場合に、ラッシュモードにおいて参照され得る第１変動時間決定テーブル、及び、第２変動時間決定テーブルの組合わせを決定するだけで、一口にラッシュモードとは言っても、遊技者にとっての有利さが異なる複数のレベルのラッシュモードを用意することができる。結果として、制御の複雑化を抑制しつつ、遊技性に深みを与えたり、演出の多様化を図ったりすることができ、単調感の抑制を図るとともに、興趣の向上を図ることができる。さらに、第１変動時間決定テーブル、及び、第２変動時間決定テーブルの両方にそれぞれ複数のレベル対応テーブルが設けられていることから、組合わせパターンが増え、かかる作用効果がより一層奏される。特に、ラッシュモードにおいて、変動表示が行われる回数の上限が設定されている場合には、望ましくない方の変動表示としての第１変動表示で当選しなくても、第１変動表示が行われることで上限に近付いてしまう（第２変動表示を行うことのできる割合が相対的に下がってしまう）ことから、かかる作用効果がより顕著なものとなる。
【０６７０】
また、ラッシュモードが付与される場合にレベル決定処理を行い、その後はその決定に従うこととすれば、その後のラッシュモードにおいて、各第１変動表示及び第２変動表示の設定に際し、複数のレベル対応テーブルのうちいずれを参照するのかを抽選等で選択するといった手間を省くことができ、各変動表示の設定に際しての制御の簡素化等を図ることができる。
【０６７１】
尚、ラッシュモードにおいて、第２始動入賞装置３３ｃを狙って遊技球を発射させることで、第１サポート始動入賞装置３３ｂにも遊技球が入球し得る構成となっているため、ラッシュモードにおいて、第１変動表示と、第２変動表示とが実行されるピッチの差に応じて、ラッシュモードのレベル分けを行うといった上記の遊技性を確立することができる。
【０６７２】
さらに、本態様例では、ラッシュレベルの示唆を行うレベル示唆演出を実行可能に構成されている。このため、ラッシュレベルがどれ程なのかの推測等を楽しむことができる。

【０６７３】
また、第１当否抽選、及び、第２当否抽選の結果を、第１特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置４３ｂの変動表示によって確実に教示し、かつ、第１特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置４３ｂの変動表示に対応して装飾図柄表示装置４２で行われる第１演出変動表示、及び、第２演出変動表示を通して、よりドラマチックに伝えることができる。また、第１演出変動表示、及び、第２演出変動表示において、補足説明のような表示等を行うことで、当否抽選の結果がどうで、これからどうなるのか等について、より分かり易くすることができ、遊技をより堪能してもらうことができる。例えば、図５４のｔ９～ｔ１３の間は、第１変動表示及び第２変動表示や小当たり状態が入り乱れて特別表示装置４３ａ、４３ｂを視認していても把握が大変であるが、装飾図柄表示装置４２を視認していれば、ｔ１０のタイミングで（第２演出変動表示であるＢさんの表示から、第１演出変動表示であるＡ君の表示に切替わり）、第１変動表示で大当たりするかもしれない状況にあることを把握し、（ｔ１３までＡ君が表示され続けるとともに、ｔ１３でＡ君がイベントに成功する表示がなされ、）ｔ１３において第１変動表示で大当たりしたことを明確に把握することができる。

【０６７４】
加えて、装飾図柄表示装置４２では、ラッシュモードにおいて、第１変動時間の残り時間を示唆する第１残り時間表示、及び、第２変動時間の残り時間を示唆する第２残り時間表示を導出可能に構成されている。つまり、第１変動表示、及び、第２変動表示のどちらが先に停止表示されるのか等を残り時間表示によって把握することができる。このため、残り時間表示をみて、第１変動表示及び第２変動表示の時間差による遊技の展開を予想したり、休憩のタイミング図ったりする等、新たな楽しみを見出したり、スケジュール上の利便性の向上を図ったりすることができる。例えば、当否抽選の結果の他に、第２変動表示を第１変動表示よりも先になるべく早く停止表示されて欲しいといった気持ちを持って第１変動表示及び第２変動表示の停止表示のタイミングにより面白味を見出してもらうことができ、演出性や遊技性の向上等を図ることができる。

【０６７５】
また、本態様例では、ラッシュモードの残り回数を計数する変動回数カウンタは、変動表示を開始される際に更新されることから、ラッシュモードの上限に対応する変動表示が開始されてから終了するまでの間に、他方の変動表示が開始される場合に、当該他方の変動表示に関して、ラッシュモードが終了した場合の遊技状態に対応した設定を確実に行うことができる。従って、高入球状態が終了しているにもかかわらず、高入球状態に対応した変動時間が設定されていて、不具合や違和感が発生する等といった事態を回避することができる。尚、高入球状態が終了した後の遊技状態に対応する変動表示に対応する前記演出表示は、高入球状態に対応する変動表示に対応する前記演出表示が停止表示された後に導出されることとしてもよい。この場合、高入球状態の上限に対応する変動表示をより確実に堪能してもらうことができる。

【０６７６】
また、高入球状態において、第１変動時間が長く、かつ、第２変動時間が短く設定されるように構成されている場合であって、高入球状態の上限に対応する変動表示が第２変動表示であり、当該第２変動表示の直前に第１変動表示が開始された場合、前記上限に対応する第２変動表示が停止表示されて高確率状態が終了しているにもかかわらず、第１変動表示がなかなか終了せず、不具合や違和感が発生することが懸念される。

【０６７７】
この点、高確率状態の上限に対応する第２変動時間の設定に際して、それ以前と同じく変動時間が比較的短く設定されることとなるレベル対応テーブルを参照するのではなく、専用のラストテーブルを参照し、第２変動時間を第１変動時間に極力近づけることで、高確率状態の終了後に、既に開始されている第１変動表示の第１変動時間の残り時間が長すぎてしまうといった事態を防止することができる（例えば、低確率状態における第１変動表示の第１変動時間と同じような残り時間となるようにすることが可能）。従って、高入

球状態が終了しているにもかかわらず、高入球状態に対応した変動時間が設定されていて、不具合や違和感が発生する等といった事態を回避することができる。

【０６７８】

また、本態様例では、第１変動表示、及び、第２変動表示のうち一方の変動表示が停止表示された場合に、他方の変動表示が行われている場合であって、一方の変動表示において大当たり状態、及び、小当たり状態が発生する旨が教示された場合には、他方の変動表示が中断され、一方の変動表示において教示された大当たり状態又は小当たり状態の終了後に、中断された他方の変動表示が、中断されたところから再開されるように構成されている。このため、ラッシュモードにおいて、大当たり状態に当選した場合に遊技者にとってより有利な大当たり種別が選択され易い第２変動表示が順次停止表示され、第１変動表示が極力停止表示されないことを所望とし、所定時間あたりの第１変動表示、及び、第２変動表示の行われる回数の比率が結果的に異なっていくラッシュモードのレベルが好ましいものであることを期待するといった遊技性を確立することができる。さらには、単純に、第１変動表示及び第２変動表示が同時にスタートしてどちらが先に停止表示されるかといった遊技性ではなく、第１変動表示が１回行われる間に第２変動表示を何回行えるかの遊技性を付与することができる。

【０６７９】

さらに、本態様例では、装飾図柄表示装置４２において、第１変動表示の保留記憶があることを示唆する（基本的には、第１保留表示装置４６ａの第１保留ランプに対応する）第１保留アイコンが導出されるとともに、第２変動表示の保留記憶があることを示唆する（基本的には、第２保留表示装置４６ｂの第２保留ランプに対応する）第２保留アイコンが導出されるようになっている。さらに、第１保留アイコン及び第２保留アイコンとして、第１変動表示及び第２変動表示の内容を示唆する先読み保留アイコンが導出される場合がある。このため、第１残り時間表示、及び、第２残り時間表示の情報と組合わせ、展開を考察する等して楽しむことができる。すなわち、大当たりが教示されそうな第１変動表示が停止表示されるまでに、第２変動表示に関する大当たりを極力多く発生させることが望ましいので、例えば、次回の第１変動表示の停止表示で大当たりが表示される可能性があり、変動中の第１変動表示も残り２５秒以上ありそうな第１残り時間表示が導出された上、当該第１変動表示の変動中において、４つ保留されている第２変動表示がすべて終わりそうな第２残り時間表示が導出されたので、当該第１変動表示の停止表示までに、第２変動表示を８回程度は停止表示させられる筈なので１回くらいは大当たりさせたい等といった考察を行うことができる。

【０６８０】

尚、本態様例では、第１変動表示及び第２変動表示のうち一方で大当たり状態及び小当たり状態の当選を教示しても、他方の変動表示を中断させるだけで消去したりせずに大当たり状態又は小当たり状態の終了後に再開させる構成なので、第１変動表示及び第２変動表示の内容を示唆する先読み保留アイコンを導出しても（所定のことが必ず起こるといったような教示をしたとしても）、矛盾が生じることを回避することができる。

【０６８１】

尚、本態様例でも、上記実施形態と同様に、ラッシュモードにおいて、第２始動入賞装置３３ｃを狙って遊技球を発射させれば、第１サポート始動入賞装置３３ｂにも遊技球が入球し得るように構成されているため、第１変動表示、及び、第２変動表示の両方を実行させることができる。また、ラッシュモードは、第１サポート始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球し易さを高めることで実現させているため、ラッシュモードにおいて遊技者の意志で第１変動表示を回避させる（第２変動表示だけを実行させる）ことを抑制することができる。さらに、第２始動入賞装置３３ｃは比較的遊技球が入球し易く構成され、ラッシュモードにおいて第２変動表示をテンポよく進行させることができ、ラッシュモードにおける爽快感等をより確実なものとすることができる。また、第２始動入賞装置３３ｃに関しては、常に遊技球が入球し易い構成としても、時短モードや通常モードでは第２変動時間が長くなることから、時短モードや通常モードで第２変動表示がどんどんと消化され

るといった事態を回避することができる。
【０６８２】
また、ラッシュモードであって、かつ、第１変動表示、及び、第２変動表示が行われている状態において、装飾図柄表示装置４２において、第１演出変動表示、及び、第２演出変動表示のどちらか一方が導出されているが、当該一方が、第１演出変動表示、及び、第２演出変動表示のどちらであるのかの判別がつかないような構成としても、第１特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置４３ｂを視認して、どちらか変動表示が行われていないとすると、前記一方を判別することができる。この点、変動表示を保留記憶させる構成を具備することにより、変動表示が途切れるといった状況を減少させることができる。従って、第１演出変動表示、及び、第２演出変動表示を参照しながら、第１変動表示及び第２変動表示のうちどちらが先に停止表示されるのかに留意するといった遊技性をより確実なものとすることができる。
【０６８３】
加えて、ラッシュモードでは、第１変動表示及び第２変動表示の残り時間の表示を行わない、或いは、行わない期間がある（例えば、次回の大当たりまで必ず表示する場合と、時間の大当たりまで全く表示しない場合とがあるように構成してもよいし、各変動表示に際して表示するか否かの抽選に当選した場合に対応する変動表示（当該変動表示だけでもよいし、複数回の変動表示に対してでもよい）において残り表示を行うようにしてもよい）ように構成してもよい。この場合、ラッシュレベルの推測をより楽しむことができる。
【０６８４】
（ｊ；ラッシュレベルがある態様例（ｉ）の変形例）
（ｊ－１；装飾図柄表示装置４２における表示態様）上記（ｉ）の態様例におけるラッシュモードの装飾図柄表示装置４２の表示態様については特に限定されるものではなく、例えば、以下のように構成してもよい。
【０６８５】
ラッシュモードの第１変動表示、及び、第２変動表示が行われている状態では、これらの変動表示の結果を教示するための演出変動表示は特に行われない（例えば、主人公が走り続けている）。但し、ラッシュモードの残り回数を示唆・教示する表示は導出される。さらに、小当たり、及び、２ＲＳの大当たりが発生した場合にも、装飾図柄表示装置４２では、特に小当たりや大当たりに対応する表示は行われない上、２ＲＳの当選でもラッシュモードの残り回数のリセットは行われない。このため、ラッシュモードがいつまで続くのかが分かり難くなっている。
【０６８６】
その一方で、１５ＲＳ、８ＲＳ、４ＲＮの大当たり状態が開始されることで、決着演出が発生する。そして、大当たり状態の第４ラウンドにおいて、決着演出の結果が教示され、４ＲＮの場合には、「負け」となり、大当たり状態後、時短モードに移行する。一方、８ＲＮ、１５ＲＮの場合には、「勝ち」となり、第５ラウンドに継続するとともに、大当たり状態終了後、ラッシュモードに移行する。
【０６８７】
以上のような構成を採用する場合、ラッシュモードにおける装飾図柄表示装置４２の表示態様を極力シンプルにすることができ、シンプルな演出が好きな遊技者の要求に応えることができる。
【０６８８】
尚、装飾図柄表示装置４２の演出表示はあくまでも演出であるため、第１演出変動表示、及び、第２演出変動表示と、第１変動表示、及び、第２変動表示との開始及び終了のタイミングについては、必ずしも同期していなくてもよい。
【０６８９】
（ｊ－２；ラッシュレベル決定処理）上記態様例（ｉ）では、始動入賞時に取得されたラッシュレベル乱数カウンタの値に基づいて、大当たり終了時に、ラッシュレベル決定テーブルを参照して、ラッシュレベルを決定するように構成されているが、例えば、始動入

賞処理や変動表示設定処理でラッシュ付大当たりに当選したと判別される場合に、当該始動入賞処理や変動表示設定処理においてラッシュレベルを決定・記憶するように構成してもよい。

【０６９０】

また、上記態様例（ｉ）では、低状態としての通常モード及び時短モードでラッシュ付大当たりに当選した場合にのみ、ラッシュレベルの設定が行われるように構成されているが、ラッシュレベルは、大当たり状態が発生する度に再設定される（大当たり状態前が通常モード又は時短モードであったと判別されなくてもレベル決定処理が行われる）ように構成してもよい。さらに、毎回ではなく、所定回数ごとに行われるように構成してもよいし、所定の抽選で当選した場合等のランダムに行われるように構成してもよい。この場合、大当たり状態の前後でラッシュレベルが変更される可能性があり、より抑揚のある遊技性とすることができる。

【０６９１】

また、例えば、ラッシュレベル１～４の振分けの割合が異なる複数のラッシュレベル決定テーブル（例えば、ラッシュレベル４及び３が選択され易いラッシュレベル４決定テーブル、ラッシュレベル３及び２が選択され易いラッシュレベル３決定テーブル、ラッシュレベル２及び１が選択され易いラッシュレベル２決定テーブル、及び、ラッシュレベル１が選択され易いラッシュレベル１決定テーブル）を設け、通常モード及び時短モードでラッシュ付大当たりに当選した場合に、通常モードに移行するまでの一連のラッシュモードにおいて、どのラッシュレベル決定テーブルを参照するのかを決定し、ラッシュテーブル記憶エリアに記憶するように構成してもよい。さらに、ラッシュ付大当たりの毎回の大当たり状態終了時に、大当たりとなった変動表示の変動情報が記憶されている実行エリアのラッシュレベル乱数カウンタの値に基づいて、ラッシュテーブル記憶エリアで示されるラッシュレベル決定テーブルを参照して、今回のラッシュモード（通常モードへ移行するか、大当たりするまで）のラッシュレベルを決定し、ラッシュレベル記憶エリアに記憶するように構成してもよい。この場合、大当たり状態の前後でラッシュレベルが変更される可能性があるが、選択されるラッシュレベルの範囲がある程度限定され、一連のラッシュモードの統一感を与えるとともに、より抑揚のある遊技性とすることができる。

【０６９２】

尚、ラッシュ付大当たり状態に対応する当否乱数カウンタの値が取得された際、又は、ラッシュ付大当たり状態が発生した際の遊技状態に応じて、ラッシュレベルの振分け（例えば、参照されることとなるラッシュレベル決定テーブルの振分け）が異なるように構成してもよい。例えば、時短モードで当選した場合の方が、通常モードで当選した場合よりも、遊技者にとって有利なラッシュレベルが選択され易いラッシュレベル決定テーブルが選択されるように構成してもよい。

【０６９３】

（ｊ－３；残り時間表示）上記態様例（ｉ）における第１残り時間表示、及び、第２残り時間表示の態様や示唆内容としては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。例えば、完全外れの変動表示の残り変動時間は示唆しない構成としたり、完全外れ、前後以外外れ、及び小当たりの変動表示の残り時間は示唆しない構成としたり、第１変動表示は大当たり又は前後外れの場合のみ、第２変動表示は大当たり、小当たり（、さらに、前後外れがある構成では前後外れ）の場合のみ残り時間表示が導出されるように構成してもよい。

【０６９４】

さらに、変動表示中の第１変動表示及び第２変動表示に関する第１残り時間表示及び第２残り時間表示を導出するだけではなく、保留されている第１変動表示及び第２変動表示に関する（を含めた）第１残り時間表示及び第２時間表示を行えるように構成してもよい。すなわち、変動表示が保留記憶された際に、主制御装置２６１からサブ制御装置２６２に対して、当否抽選に関する当否関連情報（大当たり、小当たり、外れのいずれであるか）、リーチ種別の情報、第１変動表示及び第２変動表示のどちらであるかの情報、変動時

間の情報を含む変動情報が先発コマンドとして出力される。先発コマンドに基づいて（先発コマンドに含まれる変動情報を、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に対応して設けられた変動情報記憶エリアの保留エリアに記憶し、当該保留エリアに記憶された変動情報に基づいて）、サブ制御装置２６２は、ラッシュモードにおいて、例えば、第１変動表示のうち保留第２エリアに保留記憶されたものが大当たりに対応し、変動中の第１変動時間が残り１０秒、保留第１エリアに保留記憶された第１変動表示が３０秒、保留第２エリアに記憶された第１変動表示が３０秒であるため、第１変動表示で大当たりするかもしれないタイミングまで残り７０秒であるといった第１残り時間表示を導出することとしてもよい。

【０６９５】

この場合、現在変動表示中の変動表示だけでなく、保留記憶されている変動表示の内容についても示唆を行うことができ、残り時間表示で示唆することのできる内容が増え、演出性の向上等を図ることができる。さらに、保留された変動表示を含む残り時間表示と、保留された変動表示の当否抽選の内容の示唆とを組合わせる等、遊技者が得られる情報が増え、それを基にあれこれ思案して、遊技を堪能することができる。

【０６９６】

また、装飾図柄表示装置４２におけるメイン画面（画面中央を含む領域）において残り時間表示を行う構成に代えて、又は、加えて、保留アイコンで残り時間表示を行うこととしてもよいし、装飾図柄表示装置４２とは別に残り時間表示を行うことのできる表示装置（液晶表示装置、ＥＬ表示装置、マトリクス表示装置、セグメント表示装置、（可動針の付いた）メータ表示装置、複数個のランプ、複数色に発光可能なランプ等）を設けることとしてもよい。例えば、装飾図柄表示装置４２とともにメータ表示装置を設け、ラッシュモードにおいて、メータ表示装置では、大当たり期待度が高いとされる（大当たり又は前後外れに対応する）第１変動表示が保留されてから、第１残り時間表示としてのメータ表示が基準位置から下がり続けて、大当たりとなる第１変動表示が停止表示されることで「０」になる（前後外れの場合は元に戻る）ような表示が行われ、装飾図柄表示装置４２では、大当たり期待度が高いとされる第１変動表示の大当たり期待度やメータ表示装置による残り時間表示の信憑性を示唆する表示や、変動中の第１変動表示の第１残り時間表示や、変動中の第２変動表示の第２残り時間表示、或いは、保留された所定の第２変動表示の停止表示までの第２残り時間表示等が行われるように構成してもよい。

【０６９７】

このように、残り時間表示を表示可能な演出表示手段を複数設けることで、例えば、残り時間表示を複数の演出表示手段に導出して意味合いの違いなどを明確にしたり、格好良く表示したりすることができるとともに、所定の演出表示手段における残り時間表示が邪魔になった場合に別の演出表示手段に表示する（まとめて表示する）等といったことができる。従って、意匠性の向上、利便性の向上等を図ることができる。また、同じ対象を示す複数の第１残り時間表示を導出して、第１残り時間表示の信頼度を高めたり、異なる対象を示す複数の第１残り時間表示を導出して、より多くの情報を付与したりすることができる。尚、装飾図柄表示装置４２と、別の表示手段とにおいて、それぞれ同じ第２変動表示を対象とする第２残り時間表示を行ったり、それぞれが異なる第２変動表示を対象とする第２残り時間表示を行ったりすることができるように構成してもよい。

【０６９８】

また、残り時間表示に代えて、又は、加えて、音声による示唆を行うように構成してもよい。つまり、残り時間表示とともに対応する音声を導出する構成の他、例えば、演出ボタン１２５等を操作した場合に、残り時間を示唆する音声が導出され得るように構成してもよい。

【０６９９】

尚、第１残り時間表示及び第２残り時間表示のうち一方又は両方を省略することも可能である。但し、第２変動表示に関連して大当たりした方が第１変動表示に関連して大当たりする場合よりも有利な構成において第１残り時間表示を行うことにより、ラッシュモー

ドにおいてより抑揚のある遊技性を付与することができる。
【０７００】
さらに、例えば、第１演出変動表示、及び、第２演出変動表示において、対応する変動表示の結果が示唆・教示される結果表示演出と、結果表示演出の直前に行われるクライマックス演出とを導出可能に構成され、第１演出変動表示、及び、第２演出変動表示のうち一方（大当たり状態に当選した場合に有利となる第２演出変動表示に限定してもよい）においてクライマックス演出が開始された場合には、他方よりも先に結果表示演出が行われるとともに、対応する変動表示が停止表示されることとしてもよい。この場合、クライマックス演出が開始されたならば、第１変動表示、及び、第２変動表示のどちらが先に停止表示されるのかが把握されることから、クライマックス演出に集中して堪能することができる。
【０７０１】
（ｊ－４）尚、上記（ｉ）の態様例では、ラッシュモード中の第１変動表示は、ミドル変動となっているが、特に、変動時間については限定されるものではなく、ラッシュレベルをより多段階にするべく、例えば、第１変動表示をショート変動にする場合もある（ラッシュモードでは好ましくない第１変動表示の時短が付与される格好となる）ように構成してもよい。
【０７０２】
尚、保留先読み演出は保留アイコン４６１で行われる構成に限定されず、例えば、複数の演出変動表示にわたって一連の演出（連続予告；発生した場合には、次の変動表示の大当たり期待度が高まる）が行われる演出についても保留先読み演出に含む趣旨である。
【０７０３】
（ｊ－５）残り時間の表示は、時間を表示する構成に限定されるものではなく、例えば、保留されている第１演出変動表示、及び、第２演出変動表示のうち停止される順番を示唆したり（明示してもよいし、可能性を示したりしてもよい）、また、単に、変動中の第１演出変動表示、及び、第２演出変動表示のうちどちらが先に停止されるのか（第１演出変動表示、及び、第２演出変動表示で互いに競争するような演出表示を行う等してもよい）を示唆・教示したりすることとしてもよい。さらに、「まだ停止しない」、「少なくとも・・・までは停止しない」というような示唆・教示を行うこととしてもよい。
【０７０４】
（ｊ－６）残り時間の表示は、液晶表示装置等のデジタルな表示手段で行われる構成に限定されるものではなく、可動役物等を利用して残り時間の表示を行うこととしてもよい。さらに、可動役物等に数字を直接記載するような構成に限定されるものではなく、可動役物と、残り時間等とを対応付ける等して遊技者に理解・推測してもらうように構成してもよい。例えば、第１演出変動表示に対応付けて「ウサギ」の可動役物が視認可能範囲に導出され、第２演出変動表示に対応付けて「亀」の可動役物が視認可能範囲に導出されることで、第１演出変動表示が、第２演出変動表示よりも早く終わることの示唆を行ってもよい。また、例えば、保留アイコン４６１として、第１キャラクタ、第２キャラクタ、第３キャラクタが表示されるとともに、残り時間を示唆する表示を行うために装飾図柄表示装置４２とは別に設けられた表示装置（例えば、液晶表示装置）において、第１キャラクタ、第２キャラクタ、第３キャラクタが所定の競技を行って、負けたキャラクタに対応する保留アイコンの変動表示が先に停止表示されていくような演出を行うこととしてもよい。
【０７０５】
（ｊ－７）第１演出変動表示、及び、第２演出変動表示の演出の内容についても特に限定されるものではなく、装飾図柄表示装置４２において、第１演出変動表示と、第２演出変動表示とが、並行して表示されるように構成してもよいし、第１演出変動表示、及び、第２演出変動表示のどちらも表示され得る状態（第１特別表示装置４３ａ、第２特別表示装置４３ｂの両方とも変動表示中）であっても、装飾図柄表示装置４２では、どちらか一方に対応する演出変動表示のみが表示される、或いは、そのような場合があるように構成

してもよい。また、例えば、遊技者にとって好ましい結果が得られる可能性が比較的高い第２演出変動表示ではなく、第１演出変動表示が停止表示されるか否かといった危機回避演出を行い、ここで成功した場合には第２演出変動表示が表示され、失敗した場合には第１演出変動表示をそのまま停止表示まで行い、第１変動表示がどのような結果なのかを表示するように構成してもよい。ちなみに、残り時間表示により、第１演出変動表示が停止表示されそうではあるが、残り時間表示では、未だ終わるような残り時間ではない表示が行われることで、第１変動表示が停止されることが把握されるという、遊技者に安心感を付与するような演出を行うことができる。

【０７０６】

さらに、例えば、第２演出変動表示をその開始時から表示せず、第１演出変動表示の途中で差し替わる格好で、第２演出変動表示を導出させる（特に、大当たり期待度の高い場合に導出され易くすることが望ましい）ように構成してもよい。この場合にも、残り時間表示により、装飾図柄表示装置４２では、現状、第１演出変動表示が行われているものの、残り時間表示では、第２演出変動表示の停止表示までの残り時間を表示し、第１演出変動表示の停止までの時間とは思えないような時間が教示されているといった違和感演出を行うことも可能である。

【０７０７】

（ｊ－８）加えて、装飾図柄表示装置４２において、第１演出変動表示、及び、第２演出変動表示が両方とも表示されるとともに、両演出変動表示が同時に終了する、又は、同時に開始される場合があるように（見せる演出を導出可能に）構成してもよい。例えば、最終的に２つの演出変動表示が組み合わさって（分割画面のまま、或いは、分割画面が合体して１画面となって）、より期待の高まる演出となるように構成してもよい。

【０７０８】

例えば、装飾図柄表示装置４２において第１演出変動表示、及び、第２演出変動表示が両方とも表示される状態において、外れに対応する第１演出変動表示が残り３０秒の段階で、確変大当たりに対応する２０秒の第２演出変動表示が開始される場合に、当該第２演出変動表示の開始に際して当該第２演出変動表示の設定に際し、第１演出変動表示の停止のタイミングを合わせるというパターンが抽選で選択された場合に、第２演出変動表示に関し対応する演出パターンを設定するとともに、第１演出変動表示に関し、残り時間を２０秒に合わせるとともに、第１演出変動表示の残り時間が１０秒となった段階で、第１演出変動表示の演出を、それまでの流れとは異なる前記第２演出変動表示の演出パターンの設定に際して決定されたパターンに変更する（例えば、演出パターンＡの流れから、カットイン演出等を挟んで、演出パターンＢに変わる）ような演出を実行可能に構成してもよい。

【０７０９】

また、例えば、第１演出変動表示に際し、当該第１演出変動表示の導出期間中に開始され、かつ、終了するとともに、大当たりに対応する第２演出変動表示が導出される場合（かかる判別は、当該大当たりに対応する第２演出変動表示の保留に際して判別して、対応する第１演出変動表示に対応付けて、その旨が分かるようなフラグ等の設定を行うこととしてもよいし、第１演出変動表示の設定に関して、上記判別を行うように構成してもよい）、当該第１演出変動表示の開始を待機させるような演出を行い（該当の第２演出変動表示の開始までの時間をかかる待機演出の時間として設定する）、第１演出変動表示、及び、第２演出変動表示があたかも同時に開始されるような演出表示を行うこととしてもよい。

【０７１０】

（ｋ；残り時間表示）上記実施形態において、例えば、装飾図柄表示装置４２（演出表示手段）において、第１変動時間の残り時間を示唆する第１残り時間表示、及び、第２変動時間の残り時間を示唆する第２残り時間表示のうち少なくとも一方を導出可能に構成してもよい。この場合、残り時間表示によって、第１変動表示及び第２変動表示が並行して行われるといった遊技性の理解を助ける案内・説明等を行ったり、演出性を高めたりする

ことができ、残り時間表示をみて、第１変動表示及び第２変動表示の時間差による遊技の展開を予想したり、休憩のタイミング図ったりする等、新たな楽しみを見出したり、スケジュール上の利便性の向上を図ったりすることができる。

【０７１１】

例えば、ラッシュモードにおいて、第１変動表示、及び、第２変動表示が行われている状態において、サポートモードにおける第１変動表示は、通常モード、及び、時短モードにおける第１変動表示よりも第１変動時間が長くなっていることを教示する案内表示を導出可能に構成してもよい。

【０７１２】

つまり、上記実施形態では、ラッシュモードにおいて第１変動表示が１２０分以上に設定されることとなるが、ラッシュモードにおいて遊技をしていると、第２変動表示の停止表示とともに、第１変動表示についても停止表示（消去）されることから、第１変動表示が長くなっていることに気付かない遊技者もいることが考えられる。このため、ラッシュモードにおいて第２変動表示を途切れさせたらいけないと躍起になり過ぎて心労してしまうことが懸念される。この点、本態様例のように、ラッシュモードの第１変動時間が長いことを教示し、第２変動表示の開始が遅れても、あまり支障のないことを把握することで、幾分ゆとりを持って遊技を行うことができ、遊技球の発射操作を行う発射操作手段から手を離す余裕が生まれる等、遊技における快適性の向上等を図ることができる。

【０７１３】

また、例えば、ラッシュモードにおいて、第１変動表示及び第２変動表示のうち第１変動表示のみが実行されている状態において、実行中の第１変動表示の第１変動時間を教示又は示唆可能な残り時間表示を導出可能に構成してもよい。

【０７１４】

つまり、ラッシュモードの第１変動時間が長く設定され、トイレや飲料の購買等の時間が十分にあったとしても、不安で離席できないことが考えられる。この点、本態様例によれば、ラッシュモードの第１変動時間の残り時間を教示又は示唆する残り時間表示が導出可能になっていることから、かかる残り時間表示を確認して、安心して離席することができる。従って利便性の向上等を図ることができる。尚、残り時間表示としては「第１変動表示の停止までに○○分以上あります」等といった具合に、停止タイミングをピンポイントで教示しないこととしてもよい。

【０７１５】

さらに、例えば、演出操作手段としての演出ボタン１２５等の操作に応じて残り時間表示を導出及び消去可能に構成してもよい。この場合、離席する予定がなく遊技を続ける状態において残り時間表示が目障りであると感じる状態の遊技者は残り時間表示を消去することができ、消去したが、再度見たい場合には、再表示させることができる。

【０７１６】

加えて、残り時間表示は、演出変動表示の終了までの時間だけでなく、１の演出変動表示における所定の演出パートの終了、又は、開始（１の演出変動表示における所定の教示・示唆までの時間）を表示する（演出変動表示の終了までの残り時間と並行して表示してもよいし、単独で表示してもよい）場合があってもよい。

【０７１７】

装飾図柄表示装置４２において、残り時間表示に関する演出（例えば、演出ボタン１２５の操作を伴う演出）として、残り時間を変化させる表示を実行可能に構成してもよい。例えば、複数回の第１変動表示の結果を、一繋がりの第１演出変動表示でまとめて表示するように構成してもよい。すなわち、第１変動表示の停止表示のタイミングで第１演出変動表示が停止表示されなければ、その第１変動表示は外れであるといった対応付けをしてもよい。さらに、例えば、第１演出変動表示や、第２演出変動表示として、適宜、演出を付け足せるような構成としておき、残り時間表示に関する演出で、残り時間を延長させるパターンが選択された場合に、保留されている変動表示にまで、現在行われている第１演出変動表示や第２演出画変動表示を延長させる（繋がって見えるように演出を差替える、

作り変える）ように構成してもよい。逆に、例えば、当初は２つの第１変動表示を跨いだ第１演出変動表示を行う予定だったが、残り時間表示に関する演出で、残り時間を短縮させるパタンが選ばれた場合に、各第１変動表示に対応して、第１演出変動表示も終了させていくように（演出変動表示を各変動表示に個別に対応して見えるように演出を差替える、作り変える）構成してもよい。

【０７１８】

（１；特別表示装置４３ａ、４３ｂに隣接するサブ表示装置）サブ制御手段としてのサブ制御装置２６２によって直接的、又は、間接的に制御される第１サブ表示手段としての第１サブ表示装置、及び、第２サブ表示手段としての第２サブ表示装置を設け、第１サブ表示装置は、第１特別表示装置４３ａに隣接して配置されるとともに、第１特別表示装置４３ａの第１変動表示を行うための表示部と同様の表示部を備え、第２サブ表示装置は、第２特別表示装置４３ｂに隣接して配置されるとともに、第２特別表示装置４３ｂの第２変動表示を行うための表示部と同様の表示部を備えていることとしてもよい。

【０７１９】

つまり、装飾図柄表示装置４２でいくら演出を行ったとしても、第１特別表示装置４３ａ及び第２特別表示装置４３ｂの第１変動表示及び第２変動表示を視認すれば、大当たり状態が発生すること（一方が変動表示中で、他方の変動表示の保留があるにもかかわらず、他方が変動表示されていないことで、一方の変動表示で大当たり状態が教示されることが分かってしまう）や、大当たり状態の種別が把握されたり、装飾図柄表示装置４２の演出変動表示が第１変動表示及び第２変動表示のうちどちらに対応しているのかを隠しても把握されたりしてしまう。

【０７２０】

この点、本態様例によれば、第１特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置４３ｂの表示態様がどれなのかが分かり難くなり、ひいては、第１特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置４３ｂの確定表示のパターンを分かり難くする（一瞬での判断を難しくする）ことができる。従って、例えば、第１特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置４３ｂを視認しつつ、かかる情報に基づいて効率的な遊技を行おうとする遊技者と、第１特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置４３ｂを把握していない遊技者、或いは、装飾図柄表示装置４２等の演出を堪能したいがために第１特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置４３ｂをあえて視認しない遊技者等との間の遊技結果の差（例えば、最終的に獲得する遊技価値の差）を極力小さくすることができる。つまり、第１特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置４３ｂの表示態様に即座に対応して遊技を行う遊技者が得をする分、相対的に、第１特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置４３ｂを視認していない遊技者が損をし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、第１特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置４３ｂのパターンを把握し、第１特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置４３ｂを視認していなければ損をしてしまうといった意識を抑制することができ、装飾図柄表示装置４２の演出表示等を存分に堪能してもらうことができる。

【０７２１】

また、第１特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置４３ｂの表示態様を分かり難くするために、サブ制御装置２６２で制御される第１サブ表示装置、及び、第２サブ表示装置によって疑似表示を行うこととしている。従って、例えば、第１特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置４３ｂの表示態様を分かり難くするために、第１特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置４３ｂの表示態様をより複雑なものとする場合に比べ、主制御装置２６１の制御負担を軽減したり、第１特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置４３ｂの簡素化を図ったりすることができる。

【０７２２】

尚、「第１変動表示が行われている場合、第１サブ表示装置において、開始及び終了のタイミングが前記第１変動表示と同期する第１疑似表示が行われ、第２変動表示が行われている場合、第２サブ表示装置において、前記第２変動表示と同期する第２疑似表示が行

われること」としてもよい。
【０７２３】
また、サブ表示装置を設ける構成に代えて、又は、加えて、第１特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置４３ｂを変位させる駆動手段を設け、停止表示の際に変位するように構成することで、第１特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置４３ｂの表示態様を瞬時に判断し難くなるように構成してもよい。
【０７２４】
（ｍ；小当たり）上記実施形態において、小当たり状態は、第２可変入賞装置３２ｂの特定領域１４１の遊技球が無くならなければ終了しない構成となっているが、終了するように構成してもよい。第２可変入賞装置３２ｂの振分け装置１４９等の構成は特に限定されるものではなく、機種毎に適宜設計可能である。例えば、振分け装置として遊技球をスライドバー１４９ａのすぐ上流側で１つ停留させておくことのできる停留手段を設け、所定のタイミングで（所定周期ごとに、或いは、小当たり状態の発生時から所定周期ごとに）停留状態が解除されるように構成したり、遊技球を１つずつ収容可能なポケット部を複数備えるとともに回転し、遊技球が入球したポケット部に応じて案内先が特定入球部１４５又は非特定入球部１４６のどちらかに決まるように構成したりしてもよい。
【０７２５】
（ｎ；装飾図柄表示装置４２の表示）上記実施形態では、第１演出変動表示が導出される第１演出状態においては装飾図柄が変動表示され、第２演出変動表示が導出される第２演出状態においては装飾図柄が表示されず、アニメーションのキャラクタの動作等で当否抽選の結果を教示する構成となっているが、装飾図柄表示装置４２における第１演出変動表示や第２演出変動表示の態様については、特にこのような構成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。
【０７２６】
上記実施形態では、第１演出状態における演出変動表示（装飾図柄の変動表示であって、基本的に、第１演出変動表示）は、特別表示装置４３ａ、４３ｂの所定の変動表示の開始とともに開始され、前記所定の変動表示の終了とともに終了するように構成されているが、例えば、前記所定の変動表示の終了の段階では終了せずに、その後の変動インターバルを経由して、その後の所定の変動表示の終了とともに終了するように構成してもよい。つまり、上記実施形態では特に言及していないが、連続予告演出が導出される複数の装飾図柄の変動表示であっても、対応する特別表示装置４３ａ、４３ｂの変動表示が終了する毎に、装飾図柄を停止表示させる構成となっている。これに対し、複数の特別表示装置４３ａ、４３ｂの変動表示に対応する複数の装飾図柄の変動表示にわたって展開される（途中で装飾図柄の停止態様を（上記実施形態のように中央で大きく）表示することなく、かつ、変動インターバル中も展開される）演出を導出可能に構成してもよい。
【０７２７】
上記実施形態では、第２表示状態において小当たりに当選した場合に装飾図柄表示装置において魚群が所定の動作を行うように構成されているが、小当たりの当選に対応する表示を行わないように構成してもよい。さらに、第２表示状態の第２演出変動表示においては、小当たり状態中と、第２変動表示の変動表示中との区別がつかないような表示態様となっているが、（小当たり状態の当選を教示する態様に代えて）小当たり状態中であることが把握できるような表示態様を導出してもよい。尚、装飾図柄表示装置４２を省略することも可能である。
【０７２８】
（ｏ）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、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。

【０７２９】

尚、全ての変動表示に対応する保留アイコンを表示する場合には、さらに、保留アイコンの詳しい情報を表示可能としてもよい。例えば、保留アイコンのいずれかを任意に選択可能に構成し（例えば、対応する保留アイコンを遊技者が触るような動作を行うことで、或いは、装飾図柄表示装置４２において変動表示中専用のメニュー画面→保留アイコンの項目を選択し、さらに、装飾図柄表示装置４２において表示されるカーソルを対象の保留アイコンに合わせることで）、対応する変動表示の内容（第１変動表示、及び、第２変動表示のどちらに対応するか、期待度（教示可能な範囲内のみ）等）を表示可能に構成してもよい。

【０７３０】

また、上記実施形態において、装飾図柄表示装置４２の複数箇所への物体の近接又は当接を検知可能であり、サブ制御装置２６２の入出力ポート５５４に接続される近接検知手段（例えば、発光部及び受光部を有する近接検知センサやタッチパネル等）を設けることとしてもよい。例えば、装飾図柄表示装置４２の保留表示エリア４６２に表示された保留アイコン４６１に対し、遊技者が指等を近接させた場合に、かかる指等の検知に基づいて、かかる保留アイコン４６１の態様が変化したり移動したりする場合があるように構成してもよい。この場合、保留アイコン４６１への関心を向上させたりすることができる。

【０７３１】

（ｐ）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。

【０７３２】

（ｑ）上記実施形態において、可変入球手段（可変入賞装置３２ａ、３２ｂ）、始動入球手段（始動入賞装置３３ａ、３３ｂ、３３ｃ）、スルーゲート３４等の配置、数についても特に限定されるものではなく、機種毎に適宜配置可能である。加えて、第１サポート始動入賞装置３３ｂは、閉状態でも遊技球が入球可能となるように構成してもよい。但し、上記実施形態では、通常遊技状態において右打ちし続けても、左打ちをする場合に比べて遊技者にとって特にならない（損をする）ような構成とすることが望ましいことから、第１サポート始動入賞装置３３ｂは閉状態時には入球不可能となる構成である方が望ましい。

【０７３３】

（ｒ）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。

【０７３４】

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。また、疑似羽根部材４３１の挙動パターンの傾向について、（モバイル連動遊技を行っている遊技者に関し、）遊技者が数種類のうちから選択することが可能に構成してもよい。

【０７３５】

（ｓ）上記実施形態において大当たり確率や、大当たり種別の数や、各種大当たり種別の可変入賞装置３２ａ、３２ｂの開閉パターン等は特に限定されるものではなく、機種ごとに適宜設定可能である。

【０７３６】

また、上記実施形態では、ラッシュモードや時短モードは、第１及び第２変動表示が合計で７０回行われることで上限となり、通常モードに移行するように構成されているが、かかる上限回数については特に限定されるものではなく、機種毎に設定可能である。

【０７３７】

さらに、上記実施形態において、第１当否抽選において第１確率で大当たり状態に当選する低確率状態と、前記第１確率よりも高い第２確率で大当たり状態に当選する高確率状態とを設定することとしてもよい。この場合、例えば、低入球状態、かつ、低確率状態、かつ、第１変動状態の通常モードと、高入球状態、かつ、低確率状態、かつ、第１変動状態の時短モードと、高入球状態、かつ、低確率状態、かつ、第２変動状態のスペシャル時短モードと、高入球状態、かつ、高確率状態、かつ、第２変動状態のラッシュモード（確変モード）と、低入球状態、かつ、高確率状態、かつ、第１変動状態の潜確モードとを設定する等することができ、遊技性や演出性の多様化等を図ることができる。加えて、ラッシュモードの上限を、次回の大当たり状態までとしてもよい。

【０７３８】

装飾図柄表示装置４２において、大当たり状態終了後に移行する遊技モードについての教示が、遅くとも対応する大当たり状態が終了するまでの間に必ず行われるように構成してもよいし、対応する大当たり状態が終了しても行われない（内部的に確変モードである場合でも、装飾図柄表示装置４２では、スペシャル時短モードと同じ演出ステージに移行するように構成してもよい。

【０７３９】

また、入球サポート抽選における当選確率や、当選した場合の羽根部材３７付きの始動入賞装置（本例では、第１サポート始動入賞装置３３ｂ）の開閉パターン等についても、機種毎に適宜設定可能である。さらに、第１サポート始動入賞装置３３ｂへの１回の開放における遊技球の入賞上限を設定してもよいし、設定しなくてもよい。より具体的には、第１サポート始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球が入賞上限となるまでの数をカウントする始動入賞上限カウンタを設け、第１サポート始動入賞装置３３ｂを開放する場合に、始動入賞上限カウンタに対して、入賞上限に対応する値を設定し、第１サポート始動入賞スイッチ２２４ｂの検知が行われた場合に、始動入賞上限カウンタの値を１減算する処理を行い、第１サポート始動入賞装置３３ｂの開状態中において、閉状態とするタイミングが未だ到来していない場合であっても、始動入賞上限カウンタの値が「０」になった場合には、直ちに第１サポート始動入賞装置３３ｂを閉状態とするように構成してもよい。

【０７４０】

（ｔ）上記実施形態における演出操作手段としての演出ボタン１２５は、遊技者が操作可能な部位である操作部が操作位置と、非操作位置との間を変位可能に構成されているだけであるが、例えば、操作部が操作されていない状態において操作部が変位可能に構成されるように構成してもよい。つまり、例えば、演出ボタン１２５は、操作部と、操作位置に変位した操作部を検知可能な操作検知スイッチ（操作検知手段）と、操作部を非操作位置側に付勢するコイルばね（付勢手段）とを備え、操作されていない状態にある操作部を第１位置に位置させる第１状態と、操作されていない状態にある操作部を前記第１位置よりも当該演出ボタン１２５が取付けられた被取付部（例えば、上皿１９）から大きく突出

する第２位置に位置させる第２状態とに切替える切替手段としての切替装置（操作部を第１位置と第２位置とに変位させる駆動手段等）を設けることとしてもよい。この場合、演出を盛り上げ、興趣の向上を図ることができる。

【０７４１】

尚、操作演出における演出ボタン１２５の態様により、大当たり期待度の示唆を実行可能に構成してもよい。例えば、突出長が段階的に、或いは、無段階的に調節可能であり、印象時間表示４７１に応じて、その突出量が変化するように構成してもよい。加えて、演出ボタン１２５は、第１位置及び第２位置のどちらにあっても、操作部を操作位置と非操作位置とに変位可能（操作位置に変位した操作部が操作検知スイッチに検知される）に構成されていることとしてもよい。

【０７４２】

（ｕ）上記実施形態では、第１通常始動入賞装置３３ａへの入球に基づいて行われた当否抽選にて大当たりに当選した場合と、第２始動入賞装置３３ｃへの入球に基づいて行われた当否抽選にて大当たりに当選した場合とで、付与され得る大当たり種別の振分け割合が異なるように構成されているが、同一となるように構成してもよい。加えて、上記実施形態では、第１通常始動入賞装置３３ａ、第１サポート始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて付与される遊技球（賞球）の数が、第２始動入賞装置３３ｃへの入球に基づいて付与される遊技球の数よりも多く構成されているが、少なくなるように構成してもよいし、同一となるように構成してもよい。

【０７４３】

（ｖ）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。

【０７４４】

（ｗ）上記実施形態では、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いるが、始動入賞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、変動パターンコマンドの設定を行うように構成してもよい。また、上記実施形態では、変動パターンコマンドの設定に際し、再度、種別決定カウンタＣ２、変動選択カウンタＣ３、第１変動種別カウンタＣＳ１、第２変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて、大当たり種別やリーチパターン等を判別するように構成してもよい。

【０７４５】

（ｘ）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。

【０７４６】

（ｙ）上記実施形態では、１回分の前記第２変動時間の長さが、複数回分の前記第１変動時間の長さの和よりも長く設定される第１変動状態と、１回分の前記第１変動時間の長さが、複数回分の前記第２変動時間の長さの和よりも長く設定される第２変動状態との間

を状態変化可能に構成されているが、例えば、通常モードでは、第１ミドル変動時間決定テーブルと、第２ロング変動時間決定テーブルとが参照され（第１変動状態とされ）、時短モードでは、第１ミドル変動時間決定テーブルと、第２ロング変動時間決定テーブルとが参照され（第１変動状態とされ）、ラッシュモードでは、第１ミドル変動時間決定テーブルと、第２ショート変動時間決定テーブルとが参照される（第１変動状態及び第２変動表示のどちらでもなく、第２変動時間が短縮された状態とされる）ように構成してもよい。

【０７４７】

尚、第２始動入賞装置３３ｃを常時入球可能とし、さらに、大当たり状態を挟んで通常モードからラッシュモードへと移行する構成において、大当たり状態では、第２始動入賞装置３３ｃへの入球が望める領域への遊技球の発射（本例では右打ち）が求められるような構成とすることにより、大当たり状態中に第２変動表示が保留記憶され、ラッシュモードの開始時には、第２変動表示を直に開始させることができる。従って、ラッシュモードが開始されたものの、第１変動表示が行われ、第２変動表示が行われないといった事態を抑制することができ、遊技をスムースに進行させることができる。

【０７４８】

（ｚ）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、特定入球部１４５のないパチンコ機に適用してもよい。また、例えば、特定入球部１４５への入球が大当たり状態の発生の契機となるのではなく、ラッシュモード（確変モード）の付与の契機となるように構成してもよい。この場合、第２可変入賞装置３２ｂへの入球が見込める大当たり状態が発生した場合（第２可変入賞装置３２ｂは開放されるが、とても短くて、入球が見込めない大当たり状態を設定したり、第２可変入賞装置３２ｂが開放されない大当たり状態を設定したりすることとしてもよい）にのみラッシュモード（確変モード）が付与されるように構成してもよい。

【０７４９】

［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。

【０７５０】

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）。

【０７５１】

また、パチンコ機の一種として、遊技球の入球に基づいて第１可変入球手段を開状態とする第１特別遊技状態を発生させるか否かの第１当否抽選が行われる第１始動入球手段と、遊技球の入球に基づいて第２可変入球手段を開状態とする第２特別遊技状態を発生させるか否かの第２当否抽選が行われる第２始動入球手段と、第２始動入球手段に対する遊技球の入球を可能又は容易とする開状態と、不可能又は困難な状態とする閉状態とに変化する開閉部材と、第２可変入球手段に入球した遊技球が入球可能に構成され、遊技球の入球に基づいて第１特別遊技状態が発生する特定入球手段とを備えるもの（所謂、１種２種混合機）が知られている。

【０７５２】

当該パチンコ機においては、通常の遊技状態では、第２始動入球手段への入球が見込めないため、第１始動入球手段に遊技球を入球させて第１当否抽選を行い、第１特別遊技状態を狙うといった遊技性となる。また、一般に、かかるパチンコ機においては、開閉部材が開状態とされ易く、第２始動入球手段へ遊技球を入球させ易くなる高入球状態が設定されており、第１特別遊技状態の終了後に高入球状態が付与される場合がある。そして、高入球状態においては、第２始動入球手段に遊技球を入球させて第２当否抽選（第１当否抽選で第１特別遊技状態に当選するよりも高確率で第２特別遊技状態に当選する）を行い、

第２特別遊技状態を発生させるとともに、開放された第２可変入球手段を介して特定入球手段に遊技球を入球させ、第１特別遊技状態を狙うといった遊技性となる。

【０７５３】

つまり、高入球状態は、通常の遊技状態である低入球状態に比べ、遊技球を第２始動入球手段に入球させ易いことから、遊技球の減り（球減り）を抑制しつつ、効率的に第２当否抽選を行うことができ、結果的に、第１特別遊技状態の発生期待度が大幅に高まる状態となっている。また、第１特別遊技状態の終了後に高入球状態に移行し、さらに、高入球状態において第１特別遊技状態に当選すれば、球減りすることなく第１特別遊技状態を重ねられる。このため、高入球状態は、手持ちとする遊技球を大幅に増やすことのできる状態でもある。

【０７５４】

ところで、第１特別遊技状態終了後に、高入球状態を挟むことなく、低入球状態に移行した場合には、当該タイミングで遊技を終了する遊技者が大半を占めることとなる。すなわち、手持ちの遊技球が最も増えたタイミングである上、遊技を継続させる場合には、（手持ちの遊技球の減りが比較的早い）低入球状態から遊技を行わなければならず、遊技者にとっては敷居が高く感じられる。従って、第１特別遊技状態終了後に高入球状態が付与されないというのは、遊技を終了する強い動機付けとなり、遊技者の遊技意欲が抑制されてしまうことが懸念される。例えば、第１特別遊技状態の余韻としてもう少し遊技を楽しみたいところを我慢してしまう、または、別の遊技機に移動してしまう等といったことが懸念される。

【０７５５】

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、遊技意欲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。

【０７５６】

手段Ａ－１．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、

遊技領域を移動する遊技球が入球可能な第１始動入球手段、及び、第２始動入球手段と、

前記第１始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な第１始動入球検知手段と、

前記第２始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な第２始動入球検知手段と、

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た第１可変入球手段、及び、第２可変入球手段と、

前記第１始動入球検知手段による検知が行われた場合に、前記第１可変入球手段を開状態とさせる第１特別遊技状態を発生させるか否かの第１当否抽選を行うとともに、当該第１当否抽選に当選した場合に前記第１特別遊技状態を発生させる第１特別遊技発生手段と、

前記第１特別遊技発生手段が行う前記第１当否抽選の結果を教示する第１特別図柄による第１変動表示が行われる第１特別表示手段と、

前記第２始動入球検知手段による検知が行われた場合に、（前記第１当否抽選、及び、）前記第２可変入球手段を開状態とさせる第２特別遊技状態（小当たり）を発生させるか否かの第２当否抽選を行うとともに、（前記第１当否抽選に当選した場合に前記第１特別遊技状態を発生させ、）前記第２当否抽選に当選した場合に前記第２特別遊技状態を発生させる第２特別遊技発生手段と、

前記第２特別遊技発生手段が行う（前記第１当否抽選及び）前記第２当否抽選の結果を教示する第２特別図柄による第２変動表示が行われる第２特別表示手段と、

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、前記第１特別遊技状態を発生させる役物特別遊技状態発生手段とを備え、

前記第１特別表示手段における前記第１変動表示と、前記第２特別表示手段における前記第２変動表示とを並行して実行可能に構成され、

前記第１変動表示の第１変動時間、及び、前記第２変動表示の第２変動時間の設定に関して、
１回分の前記第２変動時間の長さが、複数回分の前記第１変動時間の長さの和よりも長く設定される第１変動状態と、
１回分の前記第１変動時間の長さが、複数回分の前記第２変動時間の長さの和よりも長く設定される第２変動状態との間を状態変化可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【０７５７】

手段１によれば、第１変動表示と、第２変動表示とを並行して行うことのできる構成において、第２変動時間がかなり長い（基本的に第１変動表示だけが行われる）第１変動状態と、第１変動時間がかなり長い（基本的に第２変動表示だけが行われる）第２変動状態とに状態変化可能に構成されている。これにより、例えば、第１始動入球手段に遊技球を入球させて第１変動表示を実行させることを目的とする第１変動状態において、第１変動時間が通常の長さの通常遊技状態と、第１変動時間が短く、第１変動表示を比較的ハイピッチで進行させることのできる第１サポート状態とを設定することができる上、第２始動入球手段に遊技球を入球させて第２変動表示を実行させることを目的とする第２変動状態において、第２変動時間が短く、第２変動表示を比較的ハイピッチで進行させることのできる第２サポート状態を設定することが可能となる（第２変動時間が通常の長さの遊技状態も設定可能）。従って、第１当否抽選において第１特別遊技状態に当選する確率を変えるという構成を具備せずとも、遊技性が変化する遊技状態を３つ以上付与することができ、結果として、興趣の向上等を図ることができる。

【０７５８】

例えば、第１サポート状態、及び、第２サポート状態において、球減りを抑制することのできる特典を付与することにより、第１当否抽選にて第１特別遊技状態に当選する確率が常に一定となる構成であっても、第１サポート状態、及び、第２サポート状態は、通常遊技状態に比べ、少なくとも球持ちの良い状態となり、遊技者にとって通常遊技状態よりも有利な遊技状態を２つ設定することができる。従って、第１特別遊技状態の終了後に、第２サポート状態が付与されない場合であっても、通常遊技状態ではなく、第１サポート状態が付与されることで、遊技者の落胆が軽減されるとともに、遊技意欲の向上を図ることができる。

【０７５９】

しかも、第１サポート状態では、基本的に第１当否抽選で当選しないと第１特別遊技状態を発生させることができないが、第２サポート状態では、第１当否抽選で当選した場合に加え、第２当否抽選で当選し、当該当選に基づいて開放された第２可変入球手段に入球した遊技球が特定入球部に入球した場合にも、第１特別遊技状態を発生させることができる。このように、第１サポート状態と、第２サポート状態との間にもしっかりと遊技者にとっての有利さに関する差を設けることができ、遊技性や演出性の向上等を図ることができる。

【０７６０】

手段Ａ－２．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への遊技球の入球させ易さを変化させることで、当該一方へ遊技球を入球させることが可能な低入球状態と、前記低入球状態よりも前記一方へ遊技球を入球させ易い高入球状態とに状態変化可能に構成され、
前記低入球状態、かつ、前記第１変動状態である通常遊技状態と、
前記高入球状態、かつ、前記第１変動状態である第１サポート状態と、
前記高入球状態、かつ、前記第２変動状態である第２サポート状態とに状態変化可能に構成されていることを特徴とする手段Ａ－１に記載の遊技機。

【０７６１】

手段Ａ－２によれば、通常遊技状態よりも有利な遊技状態を２つ設定するといった上記手段１の作用効果が確実に奏されることとなる。

【０７６２】
尚、第１始動入球検知手段の検知に基づく第１当否抽選で第１特別遊技状態に当選した場合には、第２始動入球検知手段の検知に基づく第１抽選で第１特別遊技状態に当選した場合、及び、第２始動入球検知手段の検知に基づく第２当否抽選で第２特別遊技状態に当選し、開状態とされた第２可変入球手段に入球した遊技球が特定入球部に入球することで第１特別遊技状態を発生させる（第１特別遊技状態へと継続させる）権利を得た場合に比べ、第１特別遊技状態の終了後に第２サポート状態が付与されることとなる第１特別遊技状態に振り分けられる確率が低くなっていることとしてもよい。この場合、第１サポート状態と、第２サポート状態との間の有利さに関する差をより明確に付けることができる。
【０７６３】
手段Ａ－３．前記第１始動入球手段、及び、前記第２始動入球手段は、前記第１サポート状態、及び、前記第２サポート状態において、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を狙って発射させた遊技球が前記一方にも入球し得るように配置されていることを特徴とする手段Ａ－２に記載の遊技機。
【０７６４】
手段Ａ－３によれば、第１サポート状態、及び、第２サポート状態のどちらであっても、第１始動入球手段、及び、第２始動入球手段のうち一方へ遊技球を入球させ易くすることで、球減りを抑制する構成となっている。このため、第１始動入球手段、及び、第２始動入球手段の両方に関して、高入球状態と、低入球状態とに切替わる構成（所謂、「電チュー」が２つになってしまうような構成）とする場合に比べ、制御の簡素化、低コスト化等を図ることができる。
【０７６５】
さらに、第２サポート状態において第１始動入球手段に遊技球が入球したり、第１サポート状態において第２始動入球手段に遊技球が入球したりしても、上記手段Ａ－１に記載されているように、第２サポート状態では第１変動時間が長く、第１サポート状態では第２変動時間が長く設定されることから、第２サポート状態において第１変動表示がどんどん消化されたり、第１サポート状態において第２変動表示がどんどん消化されたりするといった事態を回避することができる。
【０７６６】
手段Ａ－４．前記第１始動入球手段は、開位置と閉位置との間を変位可能な開閉部材を備えて、遊技球が入球容易な開状態と、前記開状態よりも遊技球が入球困難な閉状態とに状態変化可能に構成され、
前記第１始動入球手段は、前記高入球状態において、前記低入球状態よりも前記開状態とされ易く構成されるとともに、
前記第１始動入球手段は、前記第２サポート状態において前記第２始動入球手段に入球し得るように発射された遊技球が入球し得るように配置されていることを特徴とする手段Ａ－３に記載の遊技機。
【０７６７】
手段Ａ－４によれば、第１始動入球手段への遊技球の入球し易さが変化するようになっている。つまり、例えば、開閉部材が第２始動入球手段に設けられる場合、第１サポート状態において、第１始動入球手段へ遊技球を入球させつつ、開状態とされた第２始動入球手段に遊技球を入球させることができることから、球減りを抑制しつつ、第１変動表示を行っていくことが可能ではあるが、第１始動入球手段への遊技球の入球し易さが通常遊技状態と変わらない。
【０７６８】
この点、開閉部材を第１始動入球手段に設けることで、第１サポート状態（及び第２サポート状態）では第１始動入球手段に遊技球が入球し易く、通常遊技状態では、第１サポート状態に比べ、第１始動入球手段に遊技球が入球し難いといった構成を付加することができる。従って、第１サポート状態と、通常遊技状態との差をはっきりとさせることができ、遊技にメリハリを付けることができる。

【０７６９】
手段Ａ－５．前記第２始動入球手段は、前記閉状態にある前記第１始動入球手段よりも遊技球が入球し易く構成されていることを特徴とする手段Ａ－４に記載の遊技機。
【０７７０】
手段Ａ－５によれば、第２サポート状態において第２変動表示をテンポよく進行させることができ、第２サポート状態における爽快感等をより確実なものとすることができる。また、第２始動入球手段に関しては、常に遊技球が入球し易い構成としても、第１サポート状態や通常遊技状態では第２変動時間が長くなることから、第１サポート状態や通常遊技状態で第２変動表示がどんどんと消化されるといった事態を回避することができる。
【０７７１】
さらに、例えば、第１変動表示及び第２変動表示の保留記憶が可能な構成において、第１始動入球手段に遊技球を入球させて第１変動表示を実行させていく遊技を行う第１状態（例えば、第１変動状態）から、第２始動入球手段に遊技球を入球させて第２変動表示を実行させていく遊技を行う第２状態（例えば、第２変動状態）へと移行する場合に、第２始動入球手段が第２状態でのみ開状態とされる、或いは、第１状態では開状態とされ難いといった構成であると、第２状態の開始時には未だ第２変動表示の保留記憶がされておらず、第１変動表示（のみ）が行われてしまうことが懸念される。このため、第１変動表示で特別遊技状態に当選するよりも、第２変動表示で特別遊技状態に当選する方が遊技者にとって有利な場合には、かかる事態の発生に興趣の低下を招くことが懸念される。この点、第２始動入球手段を常時入球可能とし、さらに、特別遊技状態を挟んで第１状態から第２状態へと移行する構成において、特別遊技状態では、第２始動入球手段への入球が望める領域への遊技球の発射が求められるような構成とすることにより、特別遊技状態中に第２変動表示が保留記憶され、第２状態の開始時には、第２変動表示を直に開始させることができる。従って、第２状態が開始されたものの、第１変動表示が行われ、第２変動表示が行われないといった事態を抑制することができ、遊技をスムースに進行させることができる。
【０７７２】
手段Ａ－６．前記第１始動入球手段として、
いずれの状態においても遊技球が入球可能な第１通常始動入球手段と、
前記低入球状態においては遊技球が入球不可能、又は、入球困難な閉状態となり、前記高入球状態においては遊技球が入球可能、又は、入球容易な開状態となる第１サポート始動入球手段とを備えていることを特徴とする手段Ａ－４又はＡ－５に記載の遊技機。
【０７７３】
手段Ａ－６によれば、第１始動入球手段を、高入球状態を実現するための第１サポート始動入球手段と、低入球状態において第１当否抽選を実行可能とするための第１通常始動入球手段とに分けて、それぞれを好適な位置に設置することができる。つまり、第１通常始動入球手段に入球し得るように遊技球を打ち出すと、当該遊技球が（いずれの状態においても遊技球が入球可能になっている）第２始動入球手段に入球する可能性はないように配置したり、第２始動入球手段に入球し得るように打出された遊技球がより入球し易い位置に第１サポート始動入球手段を配置したりすることができる。従って、各遊技状態において必要・便利な機能をより確実に発揮させることができ、よりスムースな遊技の進行を図ることができる。
【０７７４】
尚、「前記第１サポート始動入球手段は、前記遊技領域において、前記第２始動入球手段よりも下流側に配置されていること」としてもよい。この場合、開状態とされた第１サポート始動入球手段によって第２始動入球手段への入球が阻害されてしまうといった事態を回避することができる。
【０７７５】
手段Ａ－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停止表示された場合に、他方の変動表示が行われている場合であって、前記一方の変動表示に

おいて前記第１特別遊技状態、及び、前記第２特別遊技状態が発生する旨が教示された場合には、

前記他方の変動表示が外れを教示する態様で強制的に停止表示され、前記一方の変動表示において教示された前記第１特別遊技状態、又は、前記第２特別遊技状態の終了後に、前記強制的に停止表示された他方の変動表示の次の他方の変動表示が行われることを特徴とする手段Ａ－１乃至Ａ－６のいずれかに記載の遊技機。

【０７７６】

第１変動表示に関する第１当否抽選で第１特別遊技状態に当選し、第１特別遊技状態を挟んで第１変動状態から第２変動状態に移行する場合、第１特別遊技状態終了後に第２変動表示をメインに順次実行させるようにする必要があるが、第１変動状態で変動時間が設定された第２変動表示が第１特別遊技状態終了後にも引き継がれる場合であって（第１特別遊技状態の発生で中断され、第１特別遊技状態の終了で再開される場合であって）、第１変動状態において設定された第２変動時間が未だに長く残存している場合には、第２変動状態において第２変動表示が長いこと終了せず、遊技が進行しなくなる（場合によっては、ホール関係者によってリセットしてもらう必要が生じてしまう）ことが懸念される。

【０７７７】

また、第２変動状態から第１変動状態に移行する場合にも、第２変動状態において設定された第１変動時間が第１変動状態に移行しても引き継がれることで、第１変動表示が長いこと終了せず、遊技が進行しなくなることが懸念される。

【０７７８】

この点、本手段Ａ－７のように、第１変動表示、及び、第２変動表示のうち一方の変動表示において第１特別遊技状態、及び、第２特別遊技状態が発生する旨が教示された場合に、他方の変動表示を外れを教示する態様で強制的に停止表示（強制終了）させることで、上記のように、第１変動状態と第２変動状態との間の状態移行を跨いで変動時間が引き継がれることで、当該変動表示が終わらず、遊技が滞るといった事態を回避することができる。

【０７７９】

また、例えば、第２サポート状態における第２当否抽選では、（ほぼ）毎回、第１特別遊技状態、及び、第２特別遊技状態のどちらかに当選するように構成することで、第１変動表示を（ほぼ）毎回、強制的に終了させ、次の第１変動表示の時間を新たに設定することができる。このため、第２サポート状態では、第１変動表示の時間をとても長くなるように設定しなくても、（ほぼ）同時に開始される第２変動時間よりも僅かにでも長く設定されていれば、第２変動表示が行われている限り、第１変動表示が通常に停止表示されることはない。従って、遊技者の意図に反し、第２サポート状態において、第１変動表示が停止表示されてしまうといった事態を確実に回避することができる。さらには、第１変動表示が保留記憶されるような構成であっても、第２サポート状態において、第１変動表示に関する当否抽選の結果を反映させることなく、第１変動表示の保留を消化（消去）することができる。従って、第２サポート状態において、上記のように第１変動表示の保留を全て消化してしまえば、遊技を中断しても、第２サポート状態において第１変動表示が実行され、第１変動表示に関する当否抽選の結果が反映されるといった事態を回避することができる。従って、第２サポート状態において席を外したいが、第１変動表示が実行されてしまうことを嫌って、席を外し難いといった事態を回避することができ、利便性の向上等を図ることができる。

【０７８０】

尚、例えば、第１サポート状態や第２サポート状態において行われる変動表示の回数に上限が設定される場合、（変動表示の開始時ではなく、）変動表示の停止時に変動回数のカウントを更新する処理を行い、かつ、強制的に停止表示される変動表示はカウントの対象とされないように構成されていることとしてもよい。つまり、強制的に停止表示される変動表示は、対応する当否抽選の結果に関係なく、外れに対応する態様で停止表示される（当否抽選の結果が反映されない、実質的には消去される）ことから、変動表示のカウン

トに含められない。これにより、例えば、第２サポート状態において、第１変動表示を、変動表示としてカウントすること（第２変動表示の消化だけでなく、第１変動表示の消化によっても残り回数が消費されてしまうこと）を回避し、より高確率で第２変動表示だけを上限回数分行うことができる。

【０７８１】

手段Ａ－８．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停止表示された場合に、他方の変動表示が行われている場合であって、前記一方の変動表示において前記第１特別遊技状態、及び、前記第２特別遊技状態が発生する旨が教示された場合には、

前記他方の変動表示が中断され、前記一方の変動表示において教示された前記第１特別遊技状態、又は、前記第２特別遊技状態の終了後に、前記中断された他方の変動表示が最初から実行されることを特徴とする手段Ａ－１乃至Ａ－６のいずれかに記載の遊技機。

【０７８２】

手段Ａ－８によれば、上記手段Ａ－７のように、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。すなわち、中断された変動表示は、特別遊技状態の終了後、最初からやり直されることとなるため、例えば、中断された変動表示が、特別遊技状態の終了後、いきなり途中から開始されることで、繋がりが悪くなったり（変動表示の流れが分からなくなったり）、また、例えば、残り１秒等の変動表示が再開されてすぐに変動表示が終了し、何が起きたのかを遊技者が把握できずに混乱したりするといった事態を回避することができる。

【０７８３】

さらに、第１変動表示及び第２変動表示のうち一方の特別遊技状態を教示する停止表示に伴って他方の変動表示を強制終了する場合のように、変動表示が消失するといった遊技性に抵抗のある遊技者が嫌悪感や猜疑心を抱いてしまうといった事態を回避することができる。

【０７８４】

手段Ａ－９．前記第１始動入球検知手段、及び、前記第２始動入球検知手段による検知が行われた場合に、前記第１当否抽選、及び、前記第２当否抽選に関する第１当否関連情報、及び、第２当否関連情報、及び、前記第１変動時間及び第２変動時間を示す情報を含む変動情報を記憶し、当該変動情報に基づいて、前記第１当否抽選、又は、前記第２当否抽選を行うとともに、前記第１変動表示、又は、前記第２変動表示の変動パターンを決定する構成において、

前記第２特別遊技発生手段が行う前記当否抽選では、前記第２特別遊技状態、又は、前記第１特別遊技状態のどちらかに必ず当選し、

前記第２変動状態において前記第２変動表示、及び、前記第１変動表示が規定回数行われることで、前記第２変動状態から前記第１変動状態に移行する構成であって、

前記中断された変動表示は、対応する前記変動情報に基づいて再度変動パターンが設定され、当該設定された変動パターンにて導出されることを特徴とする手段Ａ－８に記載の遊技機。

【０７８５】

手段Ａ－９によれば、例えば、第２変動表示が第２特別遊技状態、又は、第１特別遊技状態の発生を教示する態様で停止表示された場合には、中断されている第１変動表示の変動パターンが再度設定される上、第２当否抽選では、第２特別遊技状態、又は、第１特別遊技状態のどちらかに必ず当選することから、第２変動状態から第１変動状態に移行しても、既に実行されている第１変動表示の第１変動時間（残り時間）が長く、しばらくは終わらない（第１変動時間がとても長い場合には、遊技ホール関係者によってリセットしてもらうしかない）といった事態を回避することができる。

【０７８６】

このため、第２変動状態から第１変動状態に切り替わる際にエラー状態となることを回

避することができるとともに、エラー状態を解除するにあたり、遊技者に何らかしらの不利益を発生させる（保留されていた変動表示が消去される等）、遊技ホール関係者の手を煩わせる等といった事態を回避することができる。従って、第２変動状態に上限を設ける構成としても、第２変動状態から第１変動状態に上手く切替えることができ、また、第２変動状態の設計の自由度を向上させる（例えば、第２変動状態が終了する前にほぼ第１特別遊技状態に当選するような調整とし、第１特別遊技状態を挟んで遊技状態を変更するといった構成としなくても済む）ことができたりする。

【０７８７】

さらに、第１特別遊技状態の前の遊技状態と、後の遊技状態とで、変動表示の設定に関する状態が変更された場合に、第１特別遊技状態の前の変動表示の続きを第１特別遊技状態後にそのまま行うことで合致しなくなってしまうといった事態を回避することができる。例えば、第１特別遊技状態の前の状態が第２変動状態であって、第１特別遊技状態の終了後に第１変動状態が付与される場合、中断された第１変動表示の変動時間を短く再設定しなければ、第１変動時間が長く、エラー状態になってしまうといった事態を回避することができる。

【０７８８】

尚、特別表示手段における変動パターンは、停止表示の態様以外は、一定の変動パターンが繰り返されるのみであることとしてもよい。この場合、制御の簡素化等を図ることができる。

【０７８９】

手段Ａ－１０．前記第１変動時間を決定する第１変動時間決定テーブルは、前記第１変動状態において参照される第１ミドル変動時間決定テーブル、及び、第１ショート変動時間決定テーブルと、前記第２変動状態で参照される第１ロング変動時間決定テーブルとを備え、

前記第２変動時間を決定する第２変動時間決定テーブルは、前記第２変動状態で参照される第２ショート変動時間決定テーブルと、前記第１変動状態で参照される第２ロング変動時間決定テーブルとを備え、

前記第２変動状態において、前記第１特別遊技状態の発生を教示する前記第１変動表示が開始される場合、当該第１変動表示の前記第１変動時間は、前記第１ミドル変動時間決定テーブル、又は、前記第１ショート変動時間決定テーブル（、若しくは、専用の前記第１変動時間決定テーブル）が参照されることを特徴とする手段Ａ－１乃至Ａ－９のいずれかに記載の遊技機。

【０７９０】

一般に、第１特別表示手段、及び、第２特別表示手段で特別遊技状態が重複して導出されてしまうことを回避するべく、第１特別表示手段、及び、第２特別表示手段のうち一方で特別遊技状態の発生が教示される変動表示が行われている場合には、他方では新たに変動表示を開始しないように構成されている。このため、第２変動状態において、第１特別遊技状態の発生を教示する第１変動表示が開始される場合には、第２変動表示を行うことができなくなる上、当該第１変動表示の第１変動時間が長い場合には、遊技を進行させることができなくなってしまうことが懸念される。

【０７９１】

この点、本手段Ａ－１０では、第２変動状態であっても、第１特別遊技状態の発生を教示する第１変動表示が開始される場合には、当該第１変動表示の第１変動時間を長く設定することを回避することで、当該第１変動表示を比較的早めに終了させて、第１特別遊技状態を発生させることができ、上記不具合を払拭することができる。従って、遊技の進行が妨げられ、興趣の低下を招いたり、不信感を抱かれたりすることを回避するとともに、例えば、エラー解除操作を必要とする場合に遊技ホール関係者の手間が増えてしまうといった事態を回避することができる。

【０７９２】

手段Ａ－１１．前記第１変動時間を決定する第１変動時間決定テーブルは、前記第１変

動状態において参照される第１ミドル変動時間決定テーブル、及び、第１ショート変動時間決定テーブルと、前記第２変動状態で参照される第１ロング変動時間決定テーブルとを備え、

前記第２変動時間を決定する第２変動時間決定テーブルは、前記第２変動状態で参照される第２ショート変動時間決定テーブルと、前記第１変動状態で参照される第２ロング変動時間決定テーブルとを備え、

前記第１変動状態において、前記第１特別遊技状態の発生を教示する前記第２変動表示が開始される場合、当該第２変動表示の前記第２変動時間は、前記第２ショート変動時間決定テーブル（、又は、専用の前記第２変動時間決定テーブル）が参照されることを特徴とする手段Ａ－１乃至Ａ－１０のいずれかに記載の遊技機。

【０７９３】

一般に、第１特別表示手段、及び、第２特別表示手段で特別遊技状態が重複して導出されてしまうことを回避するべく、第１特別表示手段、及び、第２特別表示手段のうち一方で特別遊技状態の発生が教示される変動表示が行われている場合には、他方では新たに変動表示を開始しないように構成されている。このため、第１変動状態において、第１特別遊技状態の当選を教示する第２変動表示が開始される場合には、第１変動表示を行うことができなくなる上、当該第２変動表示の第２変動時間が長い場合にも、遊技を進行させることができなくなってしまうことが懸念される。

【０７９４】

この点、本手段Ａ－１１では、第１変動状態であっても、第１特別遊技状態の発生を教示する第２変動表示が開始される場合には、当該第２変動表示の第２変動時間を長く設定することを回避することで、当該第２変動表示を比較的早めに終了させ、第１特別遊技状態を発生させることができ、上記不具合を払拭することができる。従って、遊技の進行が妨げられ、興趣の低下を招いたり、不信感を抱かれたりすることを回避するとともに、例えば、エラー解除操作を必要とする場合に遊技ホール関係者の手間が増えてしまうといった事態を回避することができる。

【０７９５】

また、通常遊技状態で遊技を終了する際に、第２特別表示手段で行われている変動表示が第１特別遊技状態ではないことが把握できる（遊技ホール関係者に聞けば第１特別遊技状態に当選しているのであれば停止表示されている筈であることを教えてくれる）ことから、遊技者が変動表示を残して遊技を終了することへの抵抗感や不快感を軽減し、実質的な損失についても軽減させることができる。

【０７９６】

尚、「前記第１変動状態において前記第２変動表示が行われていない場合に、前記第２始動入球手段への遊技球の入球を案内する案内表示を導出可能に構成されていること」としてもよい。つまり、一般に、第２変動表示に関する当否抽選で第１特別遊技状態に当選した場合には、第１変動表示に関する当否抽選で第１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が選択され易く構成されている。このため、例えば、第１変動状態において第２始動入球手段に入球させても、第１特別遊技状態に当選していれば、第２変動表示が比較的早く停止表示されることを知っていて、第２始動入球手段に遊技球を入球させる遊技者（第１変動状態において第２変動表示を開始させてみる）と、知らない遊技者との間で不公平が生じてしまうことが懸念される。この点、案内表示を導出することによって、かかる懸念を払拭することができる。また、当該構成によって、演出性や遊技性を高めることができる。

【０７９７】

さらに、「前記第１変動状態において前記第２変動表示が行われ、かつ、前記第１始動入球手段へ入球し得ない位置の遊技球の検知が行われた場合に、前記第１始動入球手段への入球を促す案内情報を導出可能に構成されていること」としてもよい。この場合、それ以上、第２始動入球手段に遊技球を入球させても、第２変動表示が消化されない状態において、第２始動入球手段を狙って遊技球を発射させるといった無駄な行為を中止させ、遊

技者の損失を防止することができる。

【０７９８】

手段Ａ－１２．前記第１変動表示の実行中、前記第１特別遊技状態、及び、前記第２特別遊技状態において、前記第１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第１変動表示が所定回数分を上限として保留記憶され、

前記第２変動表示の実行中、前記第１特別遊技状態、及び、前記第２特別遊技状態において、前記第２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第２変動表示は保留記憶されないことを特徴とする手段Ａ－１乃至Ａ－１１のいずれかに記載の遊技機。

【０７９９】

上記手段Ａ－７に対応しては、「第２変動表示の実行中、前記第１特別遊技状態、及び、前記第２特別遊技状態において第２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第２変動表示は保留記憶されない、又は、当該検知に対応する第２変動表示が１回分を上限として保留記憶されること」としてもよい。

【０８００】

遊技を終了する場合には、第１変動状態である場合が多く、また、第１変動状態において第２変動表示を保留させたとしても、第２変動状態に移行させない限り、かなり長い時間に設定された第２変動時間が終わるまで長いこと待つ必要がある。このため、第２変動表示の保留が残っていても、そのまま第２変動表示の保留を残して遊技を終了することになる。

【０８０１】

この点、本手段Ａ－１２によれば、（第２変動表示が保留記憶されることはなく、）第１変動状態において遊技を終了する場合には、実行中の第２変動表示が残されただけの状態とすることができ、遊技を終了する際の遊技者の心象が悪化するといった事態を抑制することができる。

【０８０２】

特に、上記手段Ａ－１１の構成を採用する場合には、実行中の第２変動表示が第１特別遊技状態に対応していないことも把握できることから、遊技を終了する際の遊技者の心象が悪化するといった事態をより確実に抑制することができる。さらに、遊技者が遊技を終了した後、別の遊技者が遊技を開始し、第１変動状態において、第１特別遊技状態が発生した場合には、先に遊技を行っていた遊技者が、それは自分が保留させていた変動表示ではないのかという疑念を抱いたり、トラブルになったりしてしまうといった事態を抑止することができる。

【０８０３】

加えて、例えば、第１変動状態において、第２変動表示の保留記憶を確認して（所謂、先読みして）、第１特別遊技状態に当選している場合には、当該第１特別遊技状態に対応する第２変動表示までの第２変動表示の全ての第２変動時間を比較的短く設定することも考えられるが、この場合、第２変動時間が比較的短く設定されない場合には、保留されている第２変動表示が第１特別遊技状態に対応していないことが確定する。このため、第２変動表示を保留可能な数が多いほど、いざ第２変動状態となった場合に、先ずは、確実に第１特別遊技状態に当選していない保留されている分の第２変動表示が消化されることとなる。これにより、遊技者が気分を害することも考えられることから、第２変動表示の保留は極力少ない方が望ましい。

【０８０４】

また、第１変動表示に関しては、保留記憶させることができることによって、通常遊技状態、及び、第１サポート状態における遊技性や演出性を向上させることができる。

【０８０５】

尚、第２変動表示が保留記憶されない構成であっても、第２変動状態では、第１変動時間が長く設定されていることから、第２変動表示が途切れてしまうと、その隙に第１変動表示が行われ、第１特別遊技状態に当選した場合に振り分けられる第１特別遊技状態の種

別の振分け割合で不利になるといった事態を抑止する（上記手段Ａ－７の構成を採用する場合、第２変動状態が開始された１回転目で第１変動表示が第１特別遊技状態に当選した場合は除く）ことができる。

【０８０６】

加えて、第２変動表示の保留を行えるようにすることで、第１特別遊技状態の最中に保留記憶された第２変動表示を当該第１特別遊技状態の直後に導出させることができる。このため、第２変動状態において第２変動表示が行われていない期間を極力少なくすることができるとともに、第１特別遊技状態の直後の第２変動状態において第１変動表示及び第２変動表示が両方とも第１特別遊技状態に対応していた場合に、第２変動表示の方を優先させることも可能となる。

【０８０７】

手段Ａ－１３．前記第２変動時間を決定する第２変動時間決定テーブルは、前記第１変動状態において参照される第２ロング変動時間決定テーブルを備え、

前記第２ロング変動時間決定テーブルが参照される場合には、長さの異なる複数の前記第２変動時間の中からいずれかが選択されることを特徴とする手段Ａ－１乃至Ａ－１２のいずれかに記載の遊技機。

【０８０８】

手段Ａ－１３によれば、ロングパターンが選択された場合の第２変動表示の長さが複数パターンあり、ロングパターンの第２変動表示がいつ終わるのかを把握され難くすることができる。つまり、例えば、ロングパターンの第２変動表示が開始されたとしても、当該第２変動表示が遊技ホールの営業時間内に終わるような場合であって、第２変動表示が行われた場合には、第１特別遊技状態又は第２特別遊技状態のどちらかに必ず発生する構成の場合には、第１変動状態で第２始動入球手段に遊技球を入球させて第２変動表示を開始させてから、遊技球を発射させることなく待機し、当該ロングパターンの第２変動表示が終わるタイミングに合わせて、第２可変入球手段に遊技球が入球し得るように遊技球を発射させれば、球減りをすることなく、第１特別遊技状態を発生させる機会を効果的に得ることができてしまう。

【０８０９】

この点、本手段のように、ロングパターンの第２変動表示の第２変動時間が複数パターン存在することにより、上記のように第２可変入球手段の開放に合わせて遊技球を発射させ、効率的に第１特別遊技状態を狙われてしまい、かかる行為を行わない遊技者との差が開いてしまうといった事態を抑制することができる。

【０８１０】

尚、第１変動状態では、第２可変入球手段の開放時間を短くしたり、第２可変入球手段に入球した遊技球が必ずしも特定入球部に入球しないように構成したりすることでも、上記懸念を抑制することができる。

【０８１１】

手段Ａ－１４．前記第１特別表示手段、及び、前記第２特別表示手段の変動表示の開始に伴って（開始とともに）開始され、前記第１特別表示手段、及び、前記第２特別表示手段の変動表示の終了に伴って（終了とともに）終了する演出表示を導出可能な演出表示手段と、

前記第１特別遊技発生手段、及び、前記第２特別遊技発生手段からの情報に基づいて前記演出表示手段の制御を行うサブ制御手段とを備え、

前記演出表示手段では、前記第１特別表示手段の変動表示に対応する第１変動対応演出表示、及び、前記第２特別表示手段の変動表示に対応する第２変動対応演出表示を導出可能に構成されるとともに、前記第１変動表示、及び、前記第２変動表示のうち、先に停止表示される方の変動表示に対応する前記第１変動対応演出表示、又は、前記第２変動対応演出表示が導出されることを特徴とする手段Ａ－１乃至Ａ－１３のいずれかに記載の遊技機。

【０８１２】

手段Ａ－１４によれば、変動表示に対応する演出用の表示である変動対応演出表示が行われることで、演出性の向上を図ることができる。また、第１特別表示手段、及び、第２特別表示手段を直接的に視認したり、演出表示手段において、第１変動表示、及び、第２変動表示にそれぞれ対応する変動対応演出表示を同時に導出したりする場合、表示が乱雑になったり、どちらが先に停止表示されるのかが分からず、上手く盛り上がれなかったりといったことが懸念される。この点、本手段では、基本的に、第１変動表示、及び、第２変動表示のうち、先に結果が教示される方の変動表示に対応して演出表示が行われることから、演出表示手段を視認していれば、第１変動表示、及び、第２変動表示に対応した当否抽選の結果を教示する演出等を確実に堪能することができる。

【０８１３】

尚、手段Ａ－９や手段Ａ－１０のように、第１変動状態において第１特別遊技状態の発生を教示する第２変動表示が行われる場合には、演出表示手段において第２変動表示に対応する演出表示が行われ、第２変動状態において第１特別遊技状態の発生を教示する第１変動表示が行われる場合には、演出表示手段において第１変動表示に対応する演出表示が行われることとしてもよい。この場合、演出表示手段を視認していれば、遊技の動向を把握できるといった作用効果がより確実に奏される。

【０８１４】

また、第１変動状態において第１特別遊技状態に対応していない第２変動表示が行われたり、第２変動状態において第１特別遊技状態に対応していない第１変動表示が行われたりする場合には、かかる変動表示に対応する演出表示を行わないこととしてもよい。この場合、演出表示手段においてなかなか終わらない変動表示に対応する演出変動表示が行われていることで、新たに始動入球手段に遊技球を入球させることを控えてしまう、或いは、第１変動状態において第２演出変動表示が行われ続けることで、離席し難いといった事態を抑止することができる。

【０８１５】

手段Ａ－１５．前記第１特別遊技発生手段は、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、及び、前記第２当否抽選を行うよう構成され、

前記第２変動表示の実行中、前記第１特別遊技状態、及び、前記第２特別遊技状態において、前記第２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第２変動表示が所定回数分を上限として保留記憶され、

前記第１変動状態において、前記第１始動入球検知手段の検知に基づいて前記第２当否抽選に当選した場合には、当該第２当否抽選に当選したことを教示する前記第１変動表示の停止表示とともに、前記第２変動表示を、外れを教示する態様で強制的に停止表示させ、かつ、前記第２特別遊技状態の終了後に行われる前記第２変動表示の第２変動時間を、前記第１変動状態で前記第２変動時間を設定する際に参照される第２変動時間決定テーブルよりも前記第２変動時間が短く設定される第２変動時間決定テーブルが参照されるように構成されていることを特徴とする手段Ａ－１乃至Ａ－１４のいずれかに記載の遊技機。

【０８１６】

手段Ａ－１５によれば、第１変動状態における第１変動表示に関する当否抽選に基づいて第２特別遊技状態となった場合に、当該第２特別遊技状態の後の第２変動表示の第２変動時間を、第１変動状態であるにもかかわらず、特別に短く設定することとしている。つまり、第２変動状態のように、第２変動時間が短ければ、第２特別遊技状態を発生させて第２可変入球手段に遊技球を入球させ、特定入球部への入球に基づく第１特別遊技状態を発生させる機会を得ることができる。従って、第１変動状態であるにもかかわらず、第２変動状態のような遊技を行ってもらうといった遊技性を付加することができる。従って、演出の多様化、単調感の抑制等を図ることができ、結果として、興趣の向上等を図ることができる。

【０８１７】

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）。

【０８１８】

また、パチンコ機では、始動入球手段への遊技球の入球のし易さを変更したり、特別遊技状態となる確率を変更したり、特別遊技状態のうち遊技者にとってより有利な特別遊技状態が選択される割合を変更したりする等、遊技性の多様化を試みてきたが、いずれもマンネリ化してきており、より多様な遊技性が求められている。

【０８１９】

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、遊技性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。

【０８２０】

手段Ｂ－１．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、

遊技領域を移動する遊技球が入球可能な第１始動入球手段、及び、第２始動入球手段と、

前記第１始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な第１始動入球検知手段と、

前記第２始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な第２始動入球検知手段と、

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た可変入球手段（第１可変入球手段、及び、第２可変入球手段）と、

前記第１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（第１可変入球手段）を開状態とさせる特別遊技状態（第１特別遊技状態）を発生させるか否かの（第１）当否抽選を行うとともに、当該（第１）当否抽選に当選した場合に前記特別遊技状態（第１特別遊技状態）を発生させる第１特別遊技発生手段と、

前記第１特別遊技発生手段が行う前記（第１）当否抽選の結果を教示する第１特別図柄による第１変動表示が行われる第１特別表示手段と、

前記第２始動入球検知手段による検知が行われた場合に、（前記第１当否抽選、及び、）前記可変入球手段（第２可変入球手段）を開状態とさせる特別遊技状態（第２特別遊技状態；所謂、小当たり）を発生させるか否かの（第２）当否抽選を行うとともに、（前記第１当否抽選に当選した場合に前記第１特別遊技状態を発生させ、）当該（第２）当否抽選に当選した場合に前記特別遊技状態（前記第２特別遊技状態）を発生させる第２特別遊技発生手段と、

前記第２特別遊技発生手段が行う前記（第１当否抽選及び前記第２）当否抽選の結果を教示する第２特別図柄による第２変動表示が行われる第２特別表示手段と（、

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、前記第１特別遊技状態を発生させる役物特別遊技状態発生手段と）を備え、

前記第１特別表示手段における前記第１変動表示と、前記第２特別表示手段における前記第２変動表示とを並行して実行可能に構成され、

前記第１変動表示、及び、前記第２変動表示のうち一方の所定時間あたりの実行回数が少なくなり易い低状態と、前記低状態よりも多くなり易い高状態とに状態変化可能に構成され、

前記第１変動表示の第１変動時間を決定する場合に参照される第１変動時間決定テーブルと、

前記第２変動表示の第２変動時間を決定する場合に参照される第２変動時間決定テーブルとを備え、

前記第１変動時間決定テーブルには、前記低状態にある場合に参照される低状態時第１変動時間決定テーブルと、前記高状態にある場合に参照される高状態時第１変動時間決定テーブルとが設けられ、

前記第２変動時間決定テーブルには、前記低状態にある場合に参照される低状態時第２

変動時間決定テーブルと、前記高状態にある場合に参照される高状態時第２変動時間決定テーブルとが設けられ、
前記高状態時第１変動時間決定テーブル、及び、前記高状態時第２変動時間決定テーブルには、それぞれ複数のパターン対応テーブル（当選時用、外れ時用等）が設けられ、前記（第１当否抽選、及び、前記第２）当否抽選の結果に応じて参照される前記パターン対応テーブルが決定されるよう構成され、
前記高状態時第１変動時間決定テーブル、及び、前記高状態時第２変動時間決定テーブルの前記パターン対応テーブルのうち少なくとも１つには、選択される変動時間の長さの振分けが異なる複数のレベル対応テーブルが設けられ、
前記高状態が付与される場合に、前記高状態において、前記レベル対応テーブルのうちいずれを参照して前記第１変動時間、及び、前記第２変動時間を決定するかを決定しておくレベル決定処理が行われるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【０８２１】
手段Ｂ－１によれば、高状態において、例えば、第１変動表示と、第２変動表示とを変動表示させ続けたと仮定した場合における、所定時間当たりの第１変動表示の回数と、第２変動表示との回数との比率を変化させることができる。つまり、例えば、第２変動表示において特別遊技状態に当選した方が遊技者にとって有利である構成の場合、極力、第１変動表示を行わずに、第２変動表示を行っていくことが望ましいことになる。従って、第１変動時間、及び、第２変動時間の設定に関して、選択される変動時間の長さの振分けが異なる複数のレベル対応テーブルを設け、高状態の初めに、高状態において参照され得る第１変動時間決定テーブル、及び、第２変動時間決定テーブルの組合わせを決定するだけで、一口に高状態は言っても、遊技者にとっての有利さが異なる複数のレベルの高状態を用意することができる。結果として、制御の複雑化を抑制しつつ、遊技性に深みを与えたり、演出の多様化を図ったりすることができ、単調感の抑制を図るとともに、興趣の向上を図ることができる。特に、高状態において、変動表示が行われる回数の上限が設定されている場合には、望ましくない方の変動表示としての第１変動表示で当選しなくても、第１変動表示が行われることで上限に近付いてしまう（第２変動表示を行うことのできる割合が相対的に下がってしまう）ことから、かかる作用効果がより顕著なものとなる。
【０８２２】
また、高状態が付与される際にレベル決定処理を行ってしまえば、その後の高状態において、各第１変動表示及び第２変動表示の設定に際し、複数のレベル対応テーブルのうちいずれを参照するのかを抽選等で選択するといった手間を省くことができ、各変動表示の設定に際しての制御の簡素化等を図ることができる。
【０８２３】
尚、「前記高状態において、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一方を狙って遊技球を発射させることで、他方にも遊技球が入球し得ること」としてもよい。この場合、高状態において、第１変動表示と、第２変動表示とが実行されるピッチの差に応じて、高状態のレベル分けを行うといった上記の遊技性を確立することができる。
【０８２４】
また、レベル決定処理は、前記低状態において当選した前記第１特別遊技状態の終了後に前記高状態が付与される場合にのみ行われる（所定の高状態が付与される際に決められたレベルが、前記所定の高状態が終了する、或いは、前記所定の高状態以外の高状態、又は、低確率状態が付与されるまで、変動時間の決定の際に参照されるテーブルとして反映される、又は、所定の高状態が付与される際に、それ以降に当該所定の高状態が付与される第１特別遊技状態が連続して（それ以外の種別の第１特別遊技状態の発生や、前記所定の高状態以外の遊技状態を挟まずに）発生する場合のレベルまで決定する）こととしてもよいし、前記第１特別遊技状態の終了後に前記高状態が付与される前記第１特別遊技状態に当選した場合に（毎回、又は、所定回数ごと、或いは、所定の抽選で当選した場合等のランダムに）行われることとしてもよい。さらに、後者の構成を採用する場合、高状態が

付与される第１特別遊技状態の発生が決定された段階における遊技状態に応じて、レベル決定処理で選択されるレベル対応テーブルの振分けが異なるように構成してもよい。例えば、低状態で当選した場合の方が、高状態で当選した場合よりも、遊技者にとって有利なレベルの高状態が選択され易いように構成してもよいし、高状態において特定の遊技状態を設定し、当該特定の遊技状態において当選した場合に、遊技者にとって有利なレベルの高状態が選択され易いように構成してもよい。

【０８２５】

尚、変動表示の所定時間あたりの実行回数が増減する要因としては、変動時間の長短、変動表示の契機となる始動入賞手段への入賞し易さ等が挙げられる。例えば、「低状態」及び「高状態」とあるのに代えて、「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一方への遊技球の入球させ易さを変化させることで、当該一方へ遊技球を入球させることが可能な「低入球状態」と、前記低入球状態よりも前記一方へ遊技球を入球させ易い「高入球状態」とに状態変化可能に構成されていること」としてもよい。

【０８２６】

手段Ｂ－２．前記高状態時第１変動時間決定テーブルの前記パターン対応テーブルのうち少なくとも１つと、前記高状態時第２変動時間決定テーブルの前記パターン対応テーブルのうち少なくとも１つとに関して、複数の前記レベル対応テーブルが設けられ、

前記高状態において、前記第１変動時間の設定に際して参照され得る前記レベル対応テーブルと、前記第２変動時間の設定に際して参照され得る前記レベル対応テーブルとの組合わせを示唆するレベル示唆演出を実行可能に構成されていることを特徴とする手段Ｂ－１に記載の遊技機。

【０８２７】

手段Ｂ－２によれば、高状態のレベルがどれ程なのかの推測等を楽しむことができる。

【０８２８】

手段Ｂ－３．前記第１特別遊技発生手段、及び、前記第２特別遊技発生手段からの信号に基づいて制御を実行可能なサブ制御手段と、

前記サブ制御手段によって直接的、又は、間接的に制御され、前記第１特別表示手段、及び、前記第２特別表示手段の変動表示に関連する演出表示を導出可能な演出表示手段とを備え、

前記演出表示手段において、前記第１変動表示に対応する第１変動対応演出表示と、前記第２変動表示に対応する第２変動対応演出表示とを導出可能に構成されるとともに、

前記第１変動表示、及び、前記第２変動表示のうち、少なくとも前記特別遊技状態（前記高確率状態と、前記低確率状態との間で状態変化する可能性のある前記第１特別遊技状態）の発生の教示を行う変動表示に対応する前記第１変動対応演出表示、又は、前記第２変動対応演出表示が導出されることを特徴とする手段Ｂ－１又はＢ－２に記載の遊技機。

【０８２９】

手段Ｂ－３によれば、（第１当否抽選、及び、第２）当否抽選の結果を、第１特別表示手段、及び、第２特別表示手段の変動表示によって確実に教示し、かつ、第１特別表示手段、及び、第２特別表示手段の変動表示に対応して演出表示手段で行われる第１変動対応演出表示、及び、第２変動対応演出表示を通して、よりドラマチックに伝えることができる。また、第１変動対応演出表示、及び、第２変動対応演出表示において、補足説明のような表示等を行うことで、当否抽選の結果がどうで、これからどうなるのか等について、より分かり易くすることができ、遊技をより堪能してもらうことができる。

【０８３０】

尚、演出表示手段の演出表示はあくまでも演出であるため、高状態において、演出表示手段の演出表示の表示態様では、第１変動対応演出表示、及び、第２変動対応演出表示のどちらなのかが判別できないような構成となっていてもよい。また、第１変動対応演出表示、及び、第２変動対応演出表示と、第１変動表示、及び、第２変動表示との開始及び終了のタイミングについては、必ずしも同期していなくてもよい。

【０８３１】

また、「前記第１変動対応演出表示、及び、前記第２変動対応演出表示のうち、前記第１変動対応演出表示が導出される第１演出表示状態と、前記第２変動対応演出表示が導出される第２演出表示状態と、前記第１変動対応演出表示、及び、前記第２変動対応演出表示の両方が導出される混合演出表示状態とに状態変化可能に構成されていること」としてもよい。さらに、「前記第１演出表示状態、及び、前記第２演出表示状態のうち一方から他方に状態変化する場合と、当該状態変化のフェイク演出を行う場合とにおいて、前記混合演出状態に移行すること」としてもよい。

【０８３２】

手段Ｂ－４．前記演出表示手段は、前記演出表示手段において、前記第１変動時間の残り時間を示唆する第１残り時間表示、及び、前記第２変動時間の残り時間を示唆する第２残り時間表示のうち少なくとも一方を導出可能に構成されていることを特徴とする手段Ｂ－３に記載の遊技機。

【０８３３】

近年では、第１変動表示、及び、第２変動表示のうち一方に関連して当選するよりも、他方に関連して当選する方が有利であるといった構成が一般的になっており、手段Ｂ－４によれば、第１変動表示、及び、第２変動表示のどちらが先に停止表示されるのか等を残り時間表示によって把握することができる。このため、当否抽選の結果の他に、前記他方の変動表示の方が先に、なるべく早く停止表示されて欲しいといった気持ちを持って第１変動表示及び第２変動表示の停止表示のタイミングにより面白味を見出してもらうことができ、演出性や遊技性の向上等を図ることができる。

【０８３４】

尚、第１残り時間表示、及び、第２残り時間表示では、特別遊技状態の発生を教示する変動表示の残り時間を示唆可能に構成されていることとしてもよい。また、前記第１特別遊技発生手段が行う当否抽選にて前記特別遊技状態に当選した場合よりも、前記第２特別遊技発生手段が行う当否抽選にて前記特別遊技状態に当選した場合の方が、遊技者にとって有利な前記特別遊技状態の種別に振り分けられる可能性が高く設定される構成において、前記第１変動表示、及び、前記第２変動表示のうち少なくとも前記第１変動表示の残り時間を示唆する残り時間表示を導出可能に構成されていることとしてもよい。さらに、例えば、第１変動対応演出表示、及び、第２変動対応演出表示において、対応する変動表示の結果が示唆・教示される結果表示演出と、結果表示演出の直前に行われるクライマックス演出とを導出可能に構成され、第１変動対応演出表示、及び、第２変動対応演出表示のうち一方（特別遊技状態に当選した場合に有利となる方に限定してもよい）においてクライマックス演出が開始された場合には、他方よりも先に結果表示演出が行われるとともに、対応する変動表示が停止表示されることとしてもよい。この場合、クライマックス演出が開始されたならば、第１変動表示、及び、第２変動表示のどちらが先に停止表示されるのかが把握されることから、クライマックス演出に集中して堪能することができる。

【０８３５】

手段Ｂ－５．前記第１特別遊技発生手段、及び、前記第２特別遊技発生手段からの信号に基づいて制御を実行可能なサブ制御手段と、

前記サブ制御手段によって直接的、又は、間接的に制御される第１サブ表示手段、及び、第２サブ表示手段とを備え、

前記第１サブ表示手段は、前記第１特別表示手段に隣接して配置されるとともに、前記第１特別表示手段の前記第１変動表示を行うための表示部と同様の表示部を備え、

前記第２サブ表示手段は、前記第２特別表示手段に隣接して配置されるとともに、前記第２特別表示手段の前記第２変動表示を行うための表示部と同様の表示部を備えていることを特徴とする手段Ｂ－３又はＢ－４に記載の遊技機。

【０８３６】

演出表示手段でいくら演出を行ったとしても、第１変動表示及び第２変動表示を視認すれば、特別遊技状態が発生すること（一方が変動表示中で、他方の変動表示の保留があるにもかかわらず、他方が変動表示されていないことで、一方の変動表示で特別遊技状態が

教示されることが分かってしまう）や、特別遊技状態の種別や、演出表示が第１変動表示及び第２変動表示のうちどちらに対応しているのか等のことが把握されてしまう。

【０８３７】

この点、手段Ｂ－５によれば、第１特別表示手段、及び、第２特別表示手段の表示態様がどれなのかが分かり難くなり、ひいては、主表示手段の確定表示のパターンを分かり難くする（一瞬での判断を難しくする）ことができる。従って、例えば、第１特別表示手段、及び、第２特別表示手段を視認しつつ、かかる情報に基づいて効率的な遊技を行おうとする遊技者と、第１特別表示手段、及び、第２特別表示手段を把握していない遊技者、或いは、演出表示手段等の演出を堪能したいがために第１特別表示手段、及び、第２特別表示手段をあえて視認しない遊技者等との間の遊技結果の差（例えば、最終的に獲得する遊技価値の差）を極力小さくすることができる。つまり、第１特別表示手段、及び、第２特別表示手段の表示態様に即座に対応して遊技を行う遊技者が得をする分、相対的に、第１特別表示手段、及び、第２特別表示手段を視認していない遊技者が損をし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、第１特別表示手段、及び、第２特別表示手段のパターンを把握し、第１特別表示手段、及び、第２特別表示手段を視認していなければ損をしてしまうといった意識を抑制することができ、演出表示手段の演出表示等を存分に堪能してもらうことができる。

【０８３８】

また、第１特別表示手段、及び、第２特別表示手段の表示態様を分かり難くするために、サブ制御手段で制御される第１サブ表示手段、及び、第２サブ表示手段によって疑似表示を行うこととしている。従って、例えば、第１特別表示手段、及び、第２特別表示手段の表示態様を分かり難くするために、第１特別表示手段、及び、第２特別表示手段の表示態様をより複雑なものとする場合に比べ、第１特別遊技発生手段、及び、第２特別遊技発生手段の制御負担を軽減したり、第１特別表示手段、及び、第２特別表示手段の簡素化を図ったりすることができる。

【０８３９】

手段Ｂ－６．前記高状態において、前記第１変動表示、及び、前記第２変動表示が行われる回数の上限が設定され、

前記高状態において実行可能な前記第１変動表示、及び、前記第２変動表示の残り回数をカウントする残り回数カウント手段を備え、

前記高状態において、前記第１変動表示、及び、前記第２変動表示が開始される際に前記残り回数カウント手段の値が更新されるよう構成され、

前記高状態において、前記第２変動時間は、前記第１変動時間よりも短く設定され、かつ、

前記高状態において（前記第１変動表示、及び、）前記第２変動表示を開始させる際の設定に際し、当該変動表示が前記高状態における上限に対応する変動表示である場合、前記第２変動時間の設定に際して、前記レベル対応テーブルが参照されるよりも、前記高状態における前記第１変動時間に近い時間が設定される専用のラストテーブルが参照されることを特徴とする手段Ｂ－１乃至Ｂ－５のいずれかに記載の遊技機。

【０８４０】

手段Ｂ－６によれば、残り回数カウント手段は、変動表示を開始される際に更新されることから、高状態の上限に対応する変動表示が開始されてから終了するまでの間に、他方の変動表示が開始される場合に、当該他方の変動表示に関して、高状態が終了した場合の遊技状態に対応した設定を確実に行うことができる。従って、高状態が終了しているにもかかわらず、高状態に対応した変動時間が設定されていて、不具合や違和感が発生する等といった事態を回避することができる。尚、高状態が終了した後の遊技状態に対応する変動表示に対応する前記演出表示は、高状態に対応する変動表示に対応する前記演出表示が停止表示された後に導出されることとしてもよい。この場合、高状態の上限に対応する変動表示をより確実に堪能してもらうことができる。

【０８４１】

また、高状態において、第１変動時間が長く、かつ、第２変動時間が短く設定されるように構成されている場合であって、高状態の上限に対応する変動表示が第２変動表示であり、当該第２変動表示の直前に第１変動表示が開始された場合、前記上限に対応する第２変動表示が停止表示されて高確率状態が終了しているにもかかわらず、第１変動表示がなかなか終了せず、不具合や違和感が発生することが懸念される。

【０８４２】

この点、高確率状態の上限に対応する第２変動時間の設定に際して、それ以前と同じく変動時間が比較的短く設定されることとなるレベル対応テーブルを参照するのではなく、専用のラストテーブルを参照し、第２変動時間を第１変動時間に極力近づけることで、高確率状態の終了後に、既に開始されている第１変動表示の第１変動時間の残り時間が長すぎてしまうといった事態を防止することができる（例えば、低確率状態における第１変動表示の第１変動時間と同じような残り時間となるようにすることが可能）。従って、高状態が終了しているにもかかわらず、高状態に対応した変動時間が設定されていて、不具合や違和感が発生する等といった事態を回避することができる。

【０８４３】

手段Ｂ－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停止表示された場合に、他方の変動表示が行われている場合であって、前記一方の変動表示において前記特別遊技状態（前記第１特別遊技状態、及び、前記第２特別遊技状態）が発生する旨が教示された場合には、

前記他方の変動表示が中断され、前記一方の変動表示において教示された前記特別遊技状態（前記第１特別遊技状態、及び、前記第２特別遊技状態）の終了後に、前記中断された他方の変動表示が、中断されたところから再開されることを特徴とする手段Ｂ－１乃至Ｂ－６のいずれかに記載の遊技機。

【０８４４】

手段Ｂ－７によれば、高確率状態において、第１変動表示、及び、第２変動表示のうち、特別遊技状態に当選した場合に遊技者にとってより有利な種別の特別遊技状態が付与され易い一方の変動表示が順次停止表示され、他方の変動表示が極力停止表示されないことを所望とし、所定時間あたりの第１変動表示、及び、第２変動表示の行われる回数の比率が結果的に異なっていく高確率状態のレベルが好ましいものであることを期待するといった遊技性を確立することができる。さらには、単純に、第１変動表示及び第２変動表示が同時にスタートしてどちらが先に停止表示されるかといった遊技性ではなく、第１変動表示が１回行われる間に第２変動表示を何回行えるかの遊技性を付与することができる。

【０８４５】

手段Ｂ－８．前記第１始動入球検知手段、及び、前記第２始動入球検知手段の検知が行われた場合に、前記（第１当否抽選及び前記第２）当否抽選に関する（第１当否関連情報及び第２）当否関連情報を取得する情報取得手段と、

前記情報取得手段で取得された前記（第１当否関連情報、及び、前記第２）当否関連情報を記憶可能な記憶領域を有する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段の前記記憶領域に対して前記（第１及び第２）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、

前記保留記憶手段に記憶されている所定の（第１当否関連情報及び第２）当否関連情報に対応する前記保留表示の態様が、当該保留表示に対応する前記第１変動表示及び前記第２変動表示の内容を示唆する特定態様とされる保留先読み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Ｂ－７に記載の遊技機。

【０８４６】

手段Ｂ－８によれば、演出性の向上等を図ることができる。例えば、第１変動表示、及び、第２変動表示のうち、特別遊技状態に当選してしまうことが遊技者にとってあまり好ましくない一方の変動表示の保留表示に対して、特別遊技状態に当選している可能性が比較的高いことを示唆する表示がなされた場合に、それよりも前に他方の変動表示で当たって欲しい、或いは、一方の変動表示が停止表示に至る場合には外れて欲しいという思いを

強くしつつ、遊技に集中してもらう等といった遊技性を付与することができる。特に、上記手段Ｂ－４の構成を併用することで、かかる作用効果がより顕著に奏されることとなる。

【０８４７】

尚、上記手段Ｂ－７のように、第１変動表示及び第２変動表示のうち一方で特別遊技状態の発生を教示しても、他方の変動表示を中断させるだけで消去したりせずに特別遊技状態の終了後に再開させる構成であれば、手段Ｂ－８のように、保留先読み演出を導出しても、矛盾が生じることを回避することができる。

【０８４８】

手段Ｂ－９．前記特別遊技状態には複数の種別が設けられ、

前記第１特別遊技発生手段が行う前記当否抽選にて前記特別遊技状態に当選した場合よりも、前記第２特別遊技発生手段が行う前記当否抽選にて前記特別遊技状態に当選した場合の方が、遊技者にとって有利な前記特別遊技状態の種別に振り分けられる可能性が高く設定される構成において、

前記第１始動入球手段として、

いずれの状態においても遊技球が入球可能な第１通常始動入球手段と、

前記低状態においては遊技球が入球不可能、又は、入球困難な閉状態となり、前記高状態においては遊技球が入球可能、又は、入球容易な開状態となる第１サポート始動入球手段とを備え、

前記第１サポート始動入球手段は、前記高状態において、前記低状態よりも前記開状態とされ易く構成されるとともに、

前記第２始動入球手段は、前記第１通常始動入球手段、及び、前記閉状態にある前記第１サポート始動入球手段よりも遊技球が入球し易く構成され、

前記高状態において、前記第２始動入球手段に入球し得るように発射された遊技球が、前記第１サポート始動入球手段に入球し得るように構成され、

前記低状態では、１回分の前記第２変動時間の長さが、複数回分の前記第１変動時間の長さの和よりも長く設定されることを特徴とする手段Ｂ－１乃至Ｂ－８のいずれかに記載の遊技機。

【０８４９】

手段Ｂ－９によれば、高状態において、第２始動入球手段を狙って遊技球を発射させれば、第１サポート始動入球手段にも遊技球が入球し得るように構成されているため、第１変動表示、及び、第２変動表示の両方を実行させることができる。また、高状態は、第１サポート始動入球手段への遊技球の入球し易さを高めることで実現させている。このため、高状態において遊技者の意志で第１変動表示を回避させる（第２変動表示だけを実行させる）ことを抑制することができる。さらに、第２始動入球手段は比較的遊技球が入球し易く構成され、高状態において第２変動表示をテンポよく進行させることができ、高状態における爽快感等をより確実なものとすることができる。また、第２始動入球手段に関しては、常に遊技球が入球し易い構成としても、低状態では第２変動時間が長くなることから、低状態で第２変動表示がどんどんと消化されるといった事態を回避することができる。

【０８５０】

また、高確率状態であって、かつ、第１変動表示、及び、第２変動表示が行われている状態において、演出表示手段において、第１変動対応演出表示、及び、第２変動対応演出表示のどちらか一方が導出されているが、当該一方が、第１変動対応演出表示、及び、第２変動対応演出表示のどちらであるのかの判別がつかないような構成としても、第１特別表示手段、及び、第２特別表示手段を視認して、どちらか変動表示が行われていないとすると、前記一方を判別することができる。この点、上記手段Ｂ－８のように、変動表示を保留記憶させる構成を具備することにより、変動表示が途切れるといった状況を減少させることができる。従って、第１変動対応演出表示、及び、第２変動対応演出表示を参照しながら、第１変動表示及び第２変動表示のうちどちらが先に停止表示されるのかに留意す

るといった遊技性をより確実なものとすることができる。

【０８５１】

尚、「前記第１始動入賞装置、及び、前記第２始動入賞装置は、遊技領域を移動する遊技球が入球可能な入球開口部に入球した遊技球が入球可能に設けられるとともに、前記入球開口部に入球した遊技球を前記第１始動入賞装置、及び、前記第２始動入賞装置に交互に案内する振分け装置が設けられていること」としてもよい。この場合、第１及び第２変動表示の両方を並行して変動表示させることができ、第１変動表示だけを避けて遊技を行う行為をより確実に防止することができる。

【０８５２】

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）。

【０８５３】

また、パチンコ機では、始動入球手段への遊技球の入球のし易さを変更したり、特別遊技状態となる確率を変更したり、特別遊技状態のうち遊技者にとってより有利な特別遊技状態が選択される割合を変更したりする等、遊技性の多様化を試みてきたが、いずれもマンネリ化してきており、より多様な遊技性が求められている。

【０８５４】

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、遊技性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。

【０８５５】

手段Ｃ－１．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、

遊技領域を移動する遊技球が入球可能な第１始動入球手段、及び、第２始動入球手段と、

前記第１始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な第１始動入球検知手段と、

前記第２始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な第２始動入球検知手段と、

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た可変入球手段（第１可変入球手段、及び、第２可変入球手段）と、

前記第１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（第１可変入球手段）を開状態とさせる特別遊技状態（第１特別遊技状態）を発生させるか否かの（第１）当否抽選を行うとともに、当該（第１）当否抽選に当選した場合に前記特別遊技状態（第１特別遊技状態）を発生させる第１特別遊技発生手段と、

前記第１特別遊技発生手段が行う前記（第１）当否抽選の結果を教示する第１特別図柄による第１変動表示が行われる第１特別表示手段と、

前記第２始動入球検知手段による検知が行われた場合に、（前記第１当否抽選、及び、）前記可変入球手段（第２可変入球手段）を開状態とさせる特別遊技状態（第２特別遊技状態；所謂、小当たり）を発生させるか否かの（第２）当否抽選を行うとともに、当該（第２）当否抽選に当選した場合に前記特別遊技状態（前記第２特別遊技状態）を発生させる第２特別遊技発生手段と、

前記第２特別遊技発生手段が行う前記（第１当否抽選及び前記第２）当否抽選の結果を教示する第２特別図柄による第２変動表示が行われる第２特別表示手段と（、

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、前記第１特別遊技状態を発生させる役物特別遊技状態発生手段と）を備え、

前記第１特別表示手段における前記第１変動表示と、前記第２特別表示手段における前記第２変動表示とを並行して実行可能に構成され、

前記第１特別遊技発生手段、及び、前記第２特別遊技発生手段からの信号に基づいて制

御を実行可能なサブ制御手段と、
前記サブ制御手段によって直接的、又は、間接的に制御され、前記第１特別表示手段、及び、前記第２特別表示手段の変動表示に関連する演出表示を導出可能な演出表示手段とを備え、
前記サブ制御手段は、前記演出表示手段において、前記第１変動時間の残り時間を示唆する第１残り時間表示、及び、前記第２変動時間の残り時間を示唆する第２残り時間表示のうち少なくとも一方の残り時間表示を導出可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【０８５６】
近年では、第１変動表示、及び、第２変動表示のうち一方に関連して当選するよりも、他方に関連して当選する方が有利であるといった構成が一般的になっており、手段Ｃ－１によれば、第１変動表示、及び、第２変動表示のどちらが先に停止表示されるのか等を残り時間表示によって把握することができる。このため、残り時間表示をみて、第１変動表示及び第２変動表示の時間差による遊技の展開を予想したり、休憩のタイミング図ったりする等、新たな楽しみを見出したり、スケジュール上の利便性の向上を図ったりすることができる。例えば、当否抽選の結果の他に、前記他方の変動表示の方が先に、なるべく早く停止表示されて欲しいといった気持ちを持って第１変動表示及び第２変動表示の停止表示のタイミングにより面白味を見出してもらうことができ、演出性や遊技性の向上等を図ることができる。さらに、残り時間表示によって、第１変動表示及び第２変動表示が並行して行われるといった遊技性の理解を助ける案内・説明等を行うことができる。
【０８５７】
手段Ｃ－２．前記第２始動入球検知手段の検知に基づいて前記特別遊技状態が発生した場合には、前記第１始動入球検知手段の検知に基づいて前記特別遊技状態が発生した場合よりも、遊技者にとって有利な特典が付与され易い構成において、
前記第１変動表示の第１変動時間、及び、前記第２変動表示の第２変動時間の設定に関して、
１回分の前記第２変動時間の長さが、複数回分の前記第１変動時間の長さの和よりも長く設定される第１変動状態と、
１回分の前記第１変動時間の長さが、複数回分の前記第２変動時間の長さの和よりも長く設定される第２変動状態との間を状態変化可能に構成されていることを特徴とする手段Ｃ－１に記載の遊技機。
【０８５８】
手段Ｃ－２によれば、第１変動表示と、第２変動表示とを並行して行うことのできる構成において、第２変動時間がかなり長い（基本的に第１変動表示だけが行われる）第１変動状態と、第１変動時間がかなり長い（基本的に第２変動表示だけが行われる）第２変動状態とに状態変化可能に構成されている。これにより、例えば、第１始動入球手段に遊技球を入球させて第１変動表示を実行させることを目的とする第１変動状態において、第１変動時間が通常の長さの通常遊技状態と、第１変動時間が短く、第１変動表示を比較的ハイピッチで進行させることのできる第１サポート状態とを設定することができる上、第２始動入球手段に遊技球を入球させて第２変動表示を実行させることを目的とする第２変動状態において、第２変動時間が短く、第２変動表示を比較的ハイピッチで進行させることのできる第２サポート状態を設定することが可能となる（第２変動時間が通常の長さの遊技状態も設定可能）。従って、当否抽選において第１特別遊技状態に当選する確率を変えるという構成を具備せずとも、遊技性が変化する遊技状態を３つ以上付与することができ、結果として、興趣の向上等を図ることができる。
【０８５９】
例えば、第１サポート状態、及び、第２サポート状態において、球減りを抑制することのできる特典を付与することにより、当否抽選にて第１特別遊技状態に当選する確率が常に一定となる構成であっても、第１サポート状態、及び、第２サポート状態は、通常遊技状態に比べ、少なくとも球持ちの良い状態となり、遊技者にとって通常遊技状態よりも有

利な遊技状態を２つ設定することができる。従って、第１特別遊技状態の終了後に、第２サポート状態が付与されない場合であっても、通常遊技状態ではなく、第１サポート状態が付与されることで、遊技者の落胆が軽減されるとともに、遊技意欲の向上を図ることができる。

【０８６０】

しかも、第１サポート状態では、基本的に第１当否抽選で当選しないと第１特別遊技状態を発生させることができないが、第２サポート状態では、第１当否抽選で当選した場合に加え、第２当否抽選で当選し、当該当選に基づいて開放された第２可変入球手段に入球した遊技球が特定入球部に入球した場合にも、第１特別遊技状態を発生させることができる。このように、第１サポート状態と、第２サポート状態との間にもしっかりと遊技者にとっての有利さに関する差を設けることができ、遊技性や演出性の向上等を図ることができる。

【０８６１】

また、上記のように、第１変動時間及び第２変動時間の組合わせが多様なものとなることから、第１変動時間及び第２変動時間の残り時間を示唆する残り時間表示を行うことにより、より多様な演出を行うことができる。さらに、残り時間表示によって遊技性の理解を助けるといった作用効果がより一層奏される。

【０８６２】

手段Ｃ－３．前記第２変動状態において、前記第１変動表示、及び、前記第２変動表示が行われている状態において、前記第２変動状態における前記第１変動表示は、前記通常遊技状態、及び、前記第１変動状態における前記第１変動表示よりも前記第１変動時間が長くなっていることを教示する案内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－２に記載の遊技機。

【０８６３】

第２変動状態において遊技をしていると、第２変動表示の停止表示とともに、第１変動表示についても停止表示（中断、又は、消去）されることから、第１変動表示が長くなっていることに気付かない遊技者もいることが考えられる。このため、第２変動状態において第２変動表示を途切れさせたらいけないと躍起になり過ぎて心労してしまうことが懸念される。この点、手段Ｃ－３のように、第２変動状態の第１変動時間が長いことを教示し、第２変動表示の開始が遅れても、あまり支障のないことを把握することで、幾分ゆとりを持って遊技を行うことができ、遊技球の発射操作を行う発射操作手段から手を離す余裕が生まれる等、遊技における快適性の向上等を図ることができる。

【０８６４】

手段Ｃ－４．前記第２変動状態において、前記第１変動表示及び前記第２変動表示のうち前記第１変動表示のみが実行されている状態において、実行中の前記第１変動表示の前記第１変動時間を教示又は示唆可能な残り時間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－２又はＣ－３に記載の遊技機。

【０８６５】

第２変動状態の第１変動時間が長く設定され、トイレや飲料の購買等の時間が十分にあったとしても、不安で離席できないことが考えられる。この点、手段Ｃ－４によれば、第２変動状態の第１変動時間の残り時間を教示又は示唆する残り時間表示が導出可能になっていることから、かかる残り時間表示を確認して、安心して離席することができる。従って利便性の向上等を図ることができる。

【０８６６】

手段Ｃ－５．遊技者が操作可能な演出操作手段が設けられ、

前記演出操作手段の操作に応じて前記残り時間表示を導出及び消去可能に構成されていることを特徴とする手段Ｃ－４に記載の遊技機。

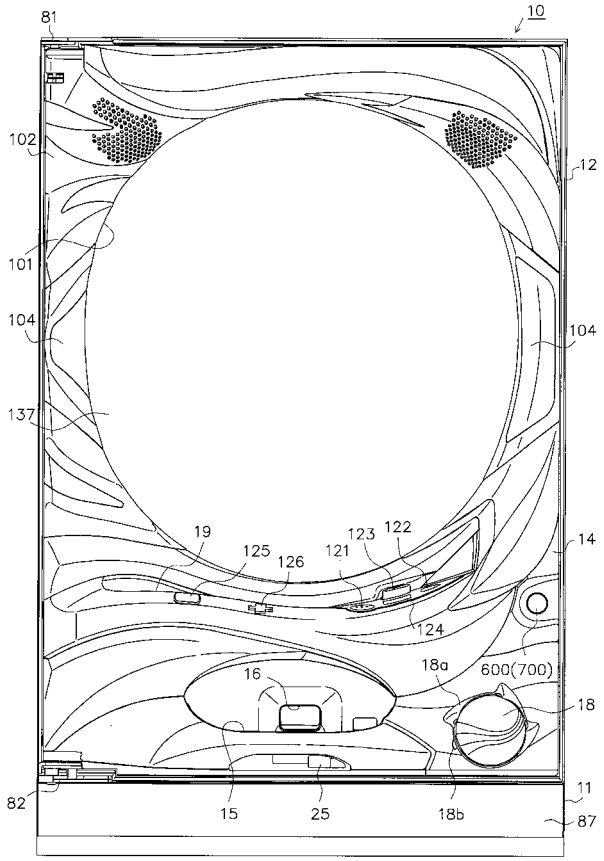
【０８６７】

手段Ｃ－５によれば、離席する予定がなく遊技を続ける状態において残り時間表示が目障りであると感じる状態の遊技者は残り時間表示を消去することができ、消去したが、再

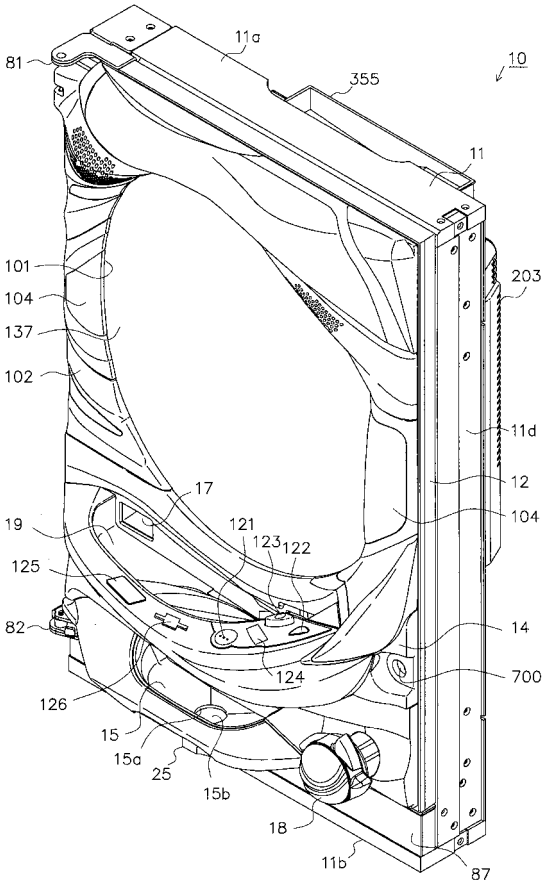
度見たい場合には、再表示させることができる。
【０８６８】
手段Ｃ－６．前記第１特別遊技発生手段及び前記第２特別遊技発生手段を具備する主制御手段は、
前記第１始動入球検知手段、及び、前記第２始動入球検知手段の検知が行われた場合に、前記当否抽選に関する第１当否関連情報、及び、第２当否関連情報を取得する情報取得手段と、
前記情報取得手段で取得された前記第１当否関連情報、及び、前記第２当否関連情報を記憶可能な記憶領域を有する保留記憶手段とを備え、
前記主制御手段は、前記情報取得手段により前記第１当否関連情報、又は、前記第２当否関連情報を取得した場合に、前記第１変動時間、又は、前記第２変動時間を決定するとともに、当該第１変動時間及び第２変動時間の情報を含む前記第１当否関連情報、又は、前記第２当否関連情報を前記サブ制御手段に出力するように構成され、
前記サブ制御装置は、
前記保留記憶手段に記憶されている所定の第１当否関連情報、又は、第２当否関連情報に対応する前記第１変動表示、又は、前記第２変動表示の当否抽選に関する内容を示唆する保留先読み演出、及び、
前記保留記憶手段に記憶されている所定の第１当否関連情報、又は、第２当否関連情報に対応する前記第１変動表示、又は、前記第２変動表示の前記第１変動時間、及び、第２変動時間を加味した前記残り時間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－１乃至Ｃ－５のいずれかに記載の遊技機。
【０８６９】
手段Ｃ－６によれば、現在変動表示中の変動表示だけでなく、保留記憶されている変動表示の内容についても示唆を行うことができ、残り時間表示で示唆することのできる内容が増え、演出性の向上等を図ることができる。さらに、保留された変動表示を含む残り時間表示と、保留された変動表示の当否抽選の内容の示唆とを組合わせる等、遊技者が得られる情報が増え、それを基にあれこれ思案して、遊技を堪能することができる。
【０８７０】
手段Ｃ－７．複数の前記第１残り時間表示を同時に導出可能に構成されてい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。
【０８７１】
手段Ｃ－７によれば、同じ対象を示す複数の第１残り時間表示を導出して、第１残り時間表示の信頼度を高めたり、異なる対象を示す複数の第１残り時間表示を導出して、より多くの情報を付与したりすることができる。
【０８７２】
手段Ｃ－８．複数の前記第２残り時間表示を同時に導出可能に構成されていることを特徴とする手段Ｃ－１乃至Ｃ－７のいずれかに記載の遊技機。
【０８７３】
手段Ｃ－８によれば、同じ対象を示す複数の第２残り時間表示を導出して、第２残り時間表示の信頼度を高めたり、異なる対象を示す複数の第２残り時間表示を導出して、より多くの情報を付与したりすることができる。
【０８７４】
手段Ｃ－９．前記残り時間表示を表示可能な前記演出表示手段が複数設けられていることを特徴とする手段Ｃ－１乃至Ｃ－８のいずれかに記載の遊技機。
【０８７５】
手段Ｃ－９によれば、残り時間表示を複数の演出表示手段に導出して意味合いの違いなどを明確にしたり、格好良く表示したりすることができるとともに、所定の演出表示手段における残り時間表示が邪魔になった場合に別の演出表示手段に表示する（まとめて表示する）等といったことができる。従って、意匠性の向上、利便性の向上等を図ることができる。

【０８７６】
尚、上記手段Ａ、手段Ｂ、手段Ｃ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である。
【０８７７】
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。
【０８７８】
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。
【０８７９】
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。
【０８８０】
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。
【符号の説明】
【０８８１】
１０…パチンコ機、３２…可変入賞装置、３３ａ…第１始動入賞装置、３３ｂ…第２始動入賞装置、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。

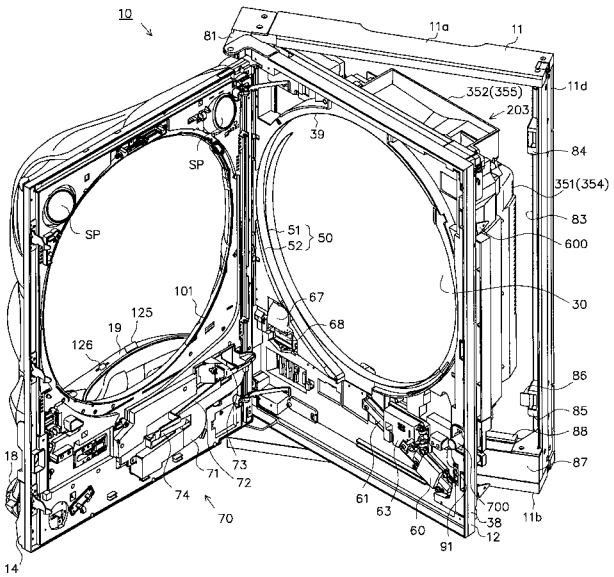
【図１】


81
10
102
12
101
104
104
137
19
125
126
121
123
122
14
124
600(700)
16
18a
18
82
15
25
18b
11
87

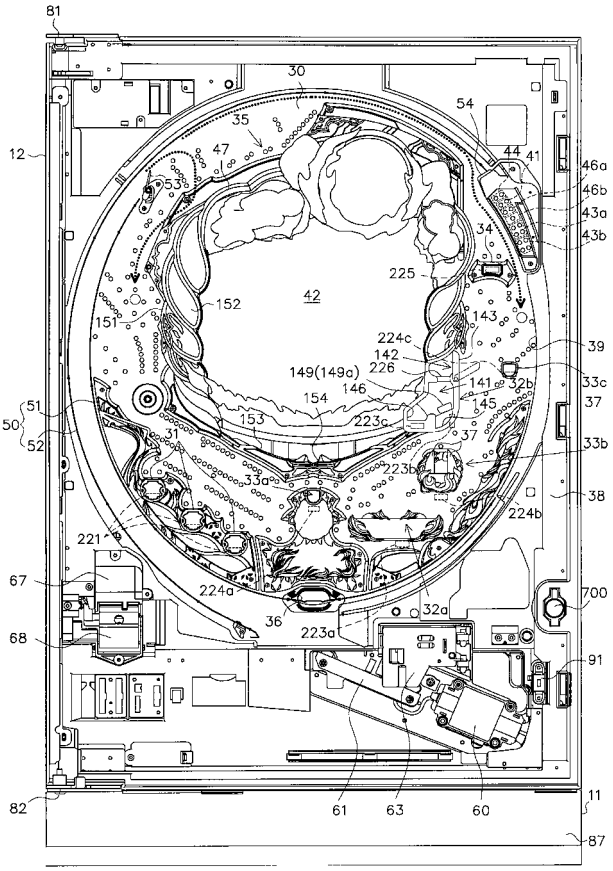
【図２】


81
11a
355
10
11
101
104
137
102
203
11d
12
17
104
19
121
123
122
125
82
14
124
700
126
15
15a
25
15b
18
11b
87

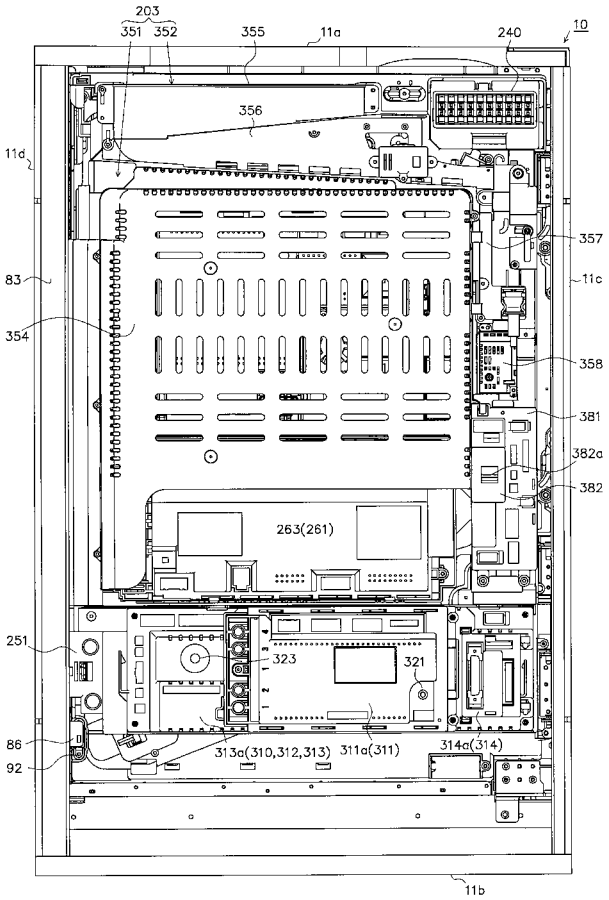
【図３】


10
81
11a
11
11d
352(355)
203
39
84
SP
351(354)
SP
83
51
52
50
600
101
67
30
125
19
68
126
86
85
88
18
87
73
71
72
74
70
61
63
700
38
60
12
91
11b
14

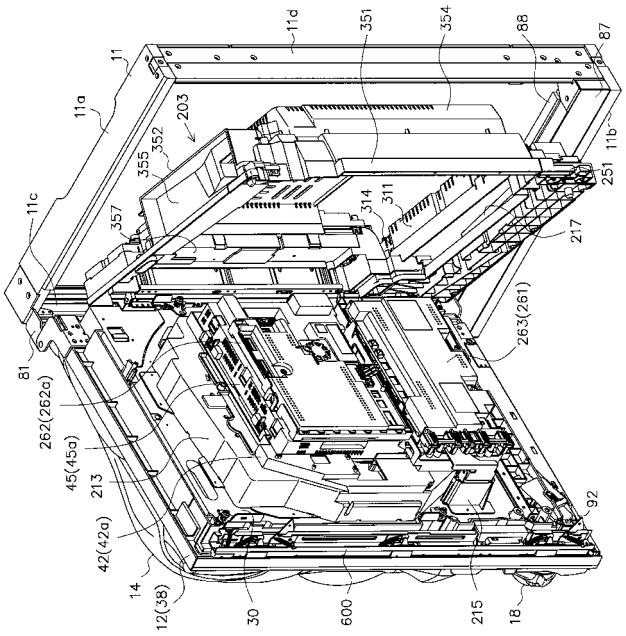
【図４】


81
30
54
35
12
47
44
41
46a
53
46b
43a
34
43b
225
42
152
151
143
224c
39
142
226
149(149a)
141
32b
33c
146
154
145
37
51
50
52
153
223c
37
31
33b
223b
33a
38
224b
221
67
224a
700
36
32a
223a
68
91
82
61
63
60
11
87

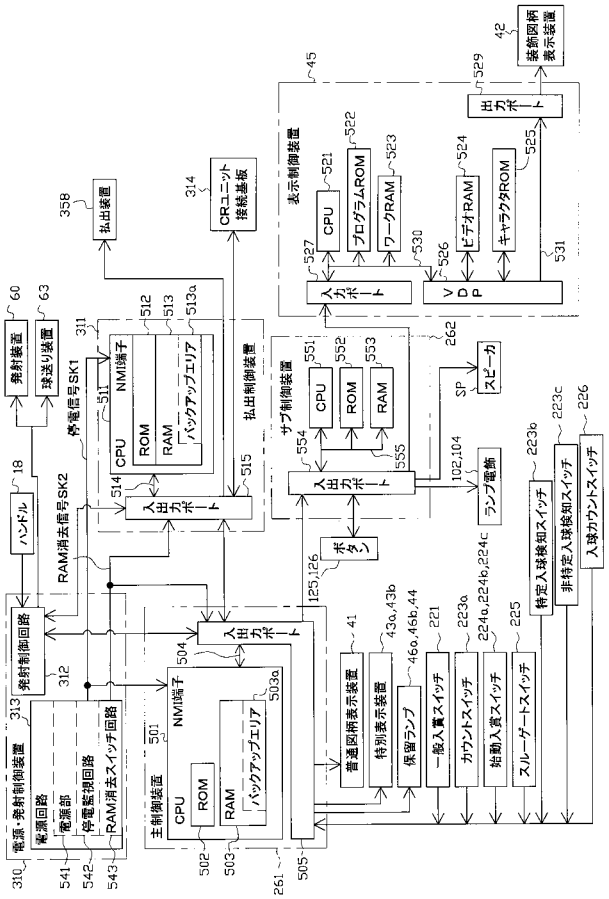
【図５】


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

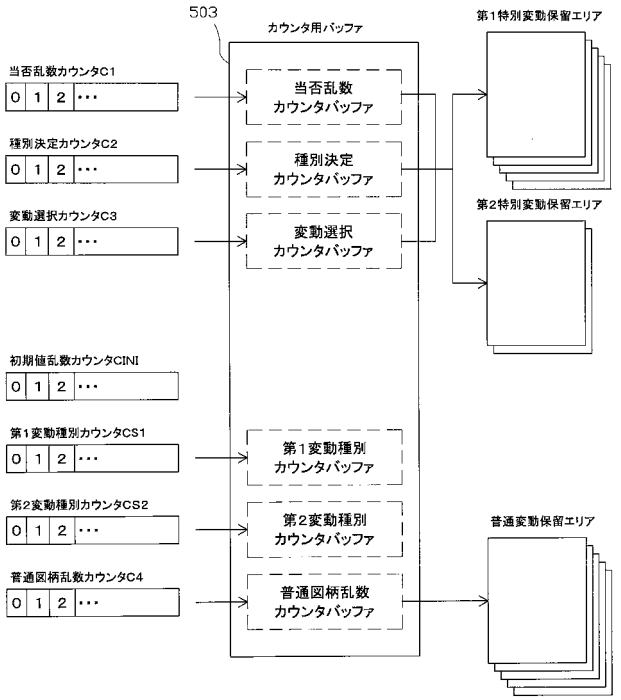
【図６】


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
92
42(42a)
14
12(38)
30
600
215
18

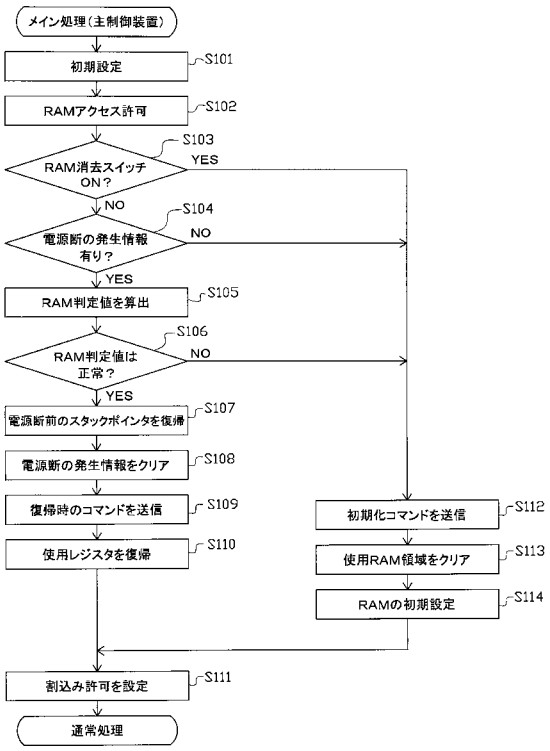
【図７】


42
装飾図柄表示装置
45
529
出力ポート
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
入力ポート
VDP
358
払出装置
314
CRユニット接続基板
60
63
発射装置
球送り装置
停電信号SK1
NMI端子
CPU
ROM
RAM
バックアップエリア
311
512
513
513a
511
514
入出力ポート
515
払出制御装置
262
サブ制御装置
551
552
553
554
555
スピーカ
SP
ランプ電飾
102,104
ボタン
125,126
18
ハンドル
RAM消去信号SK2
発射制御回路
312
313
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
310
541
542
543
入出力ポート
504
NMI端子
501
主制御装置
CPU
ROM
RAM
バックアップエリア
503a
502
503
261
505
41
普通図柄表示装置
43a,43b
特別表示装置
46a,46b,44
保留ランプ
221
一般入賞スイッチ
223a
カウントスイッチ
224a,224b,224c
始動入賞スイッチ
225
スルーゲートスイッチ
223b
特定入球検知スイッチ
223c
非特定入球検知スイッチ
226
入球カウントスイッチ

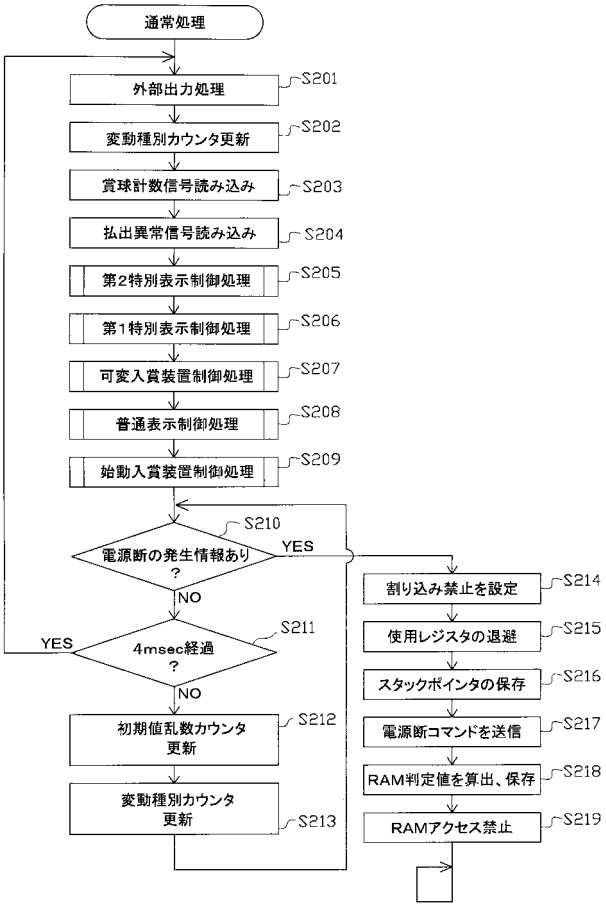
【図８】


503
カウンタ用バッファ
第1特別変動保留エリア
当否乱数カウンタC1
0 1 2 ･･･
当否乱数
カウンタバッファ
種別決定カウンタC2
0 1 2 ･･･
種別決定
カウンタバッファ
第2特別変動保留エリア
変動選択カウンタC3
0 1 2 ･･･
変動選択
カウンタバッファ
初期値乱数カウンタCINI
0 1 2 ･･･
第1変動種別カウンタCS1
0 1 2 ･･･
第1変動種別
カウンタバッファ
第2変動種別カウンタCS2
0 1 2 ･･･
第2変動種別
カウンタバッファ
普通変動保留エリア
普通図柄乱数カウンタC4
0 1 2 ･･･
普通図柄乱数
カウンタバッファ

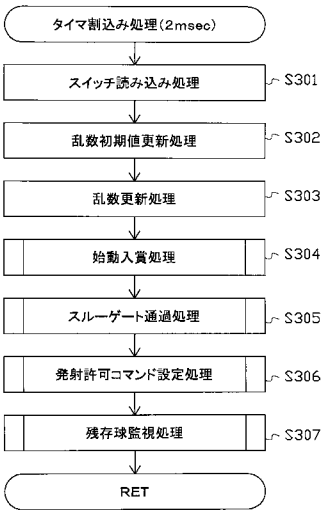
【図９】



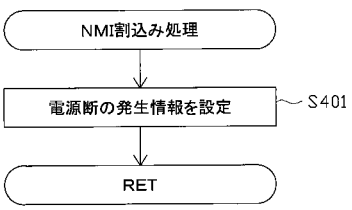
【図１０】



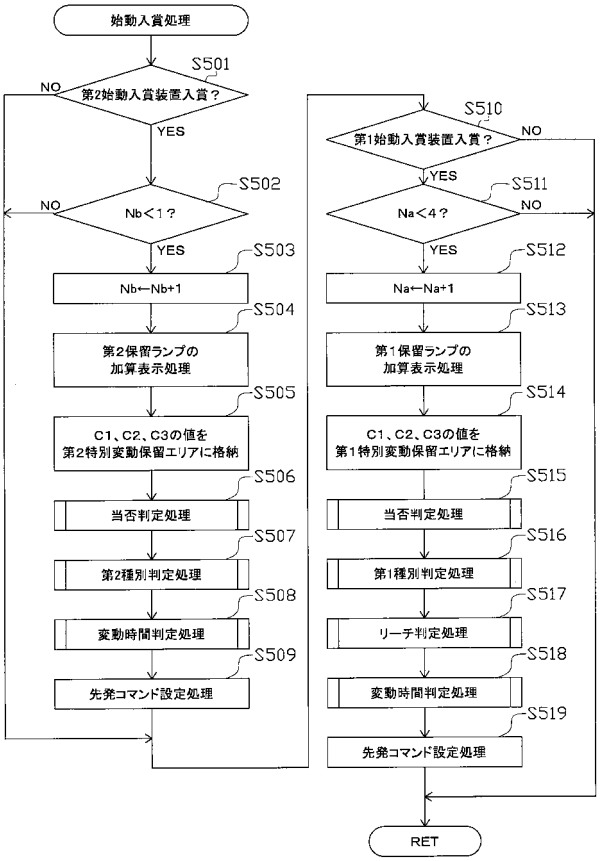
【図１１】



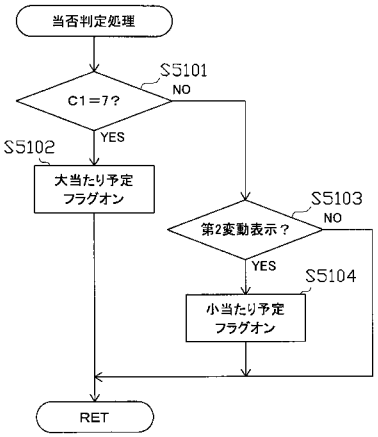
【図１２】



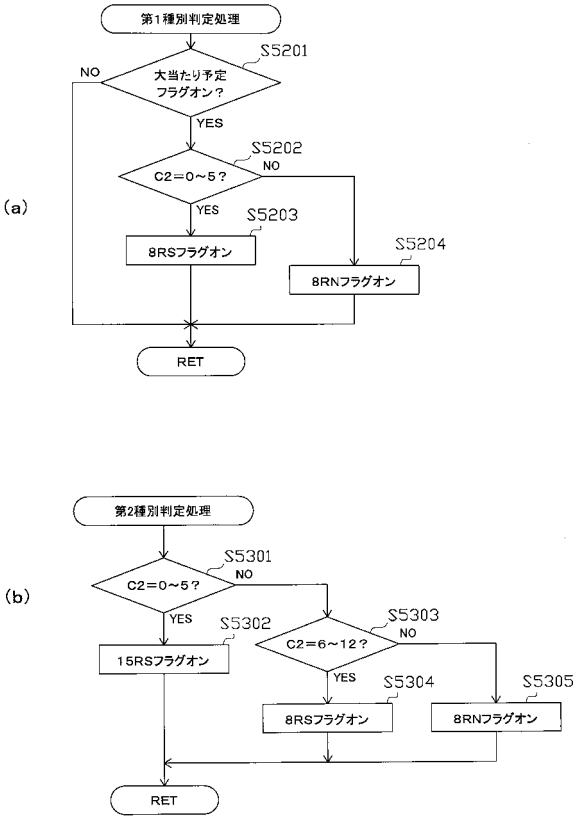
【図１３】



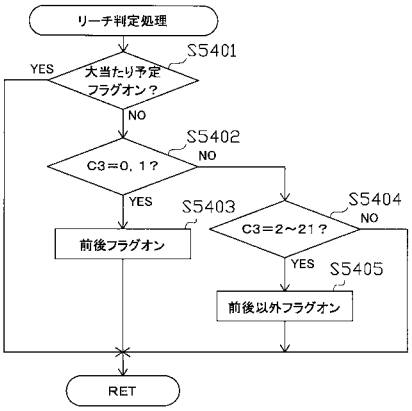
【図１４】



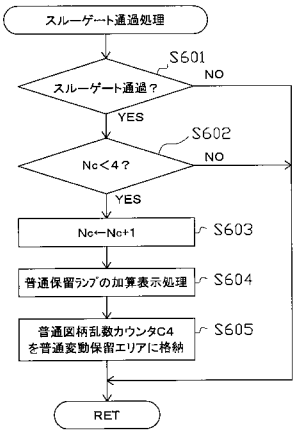
【図１５】



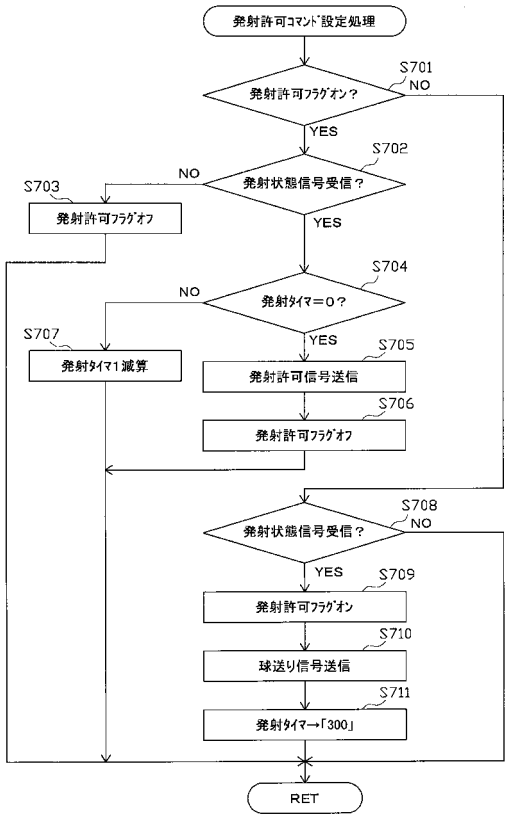
【図１６】



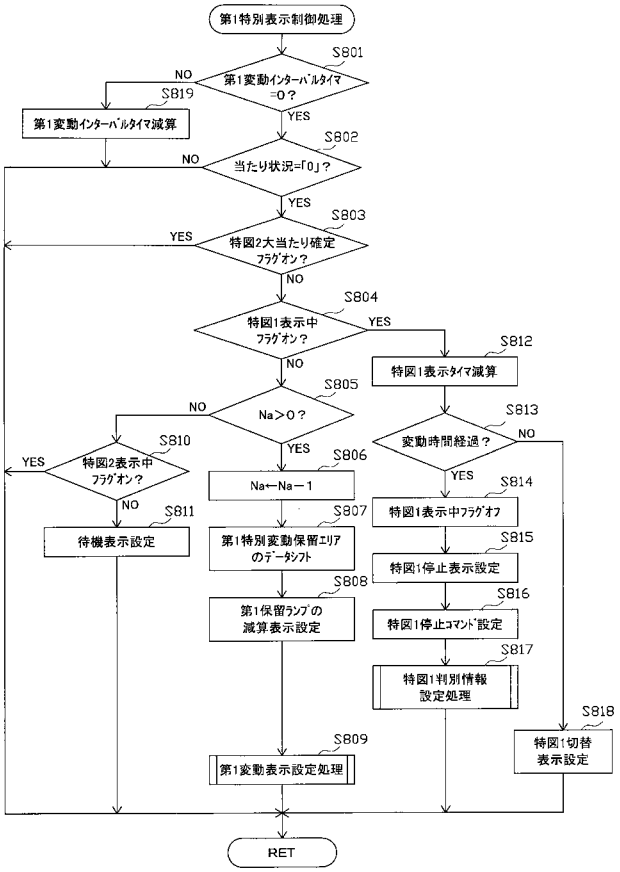
【図１７】



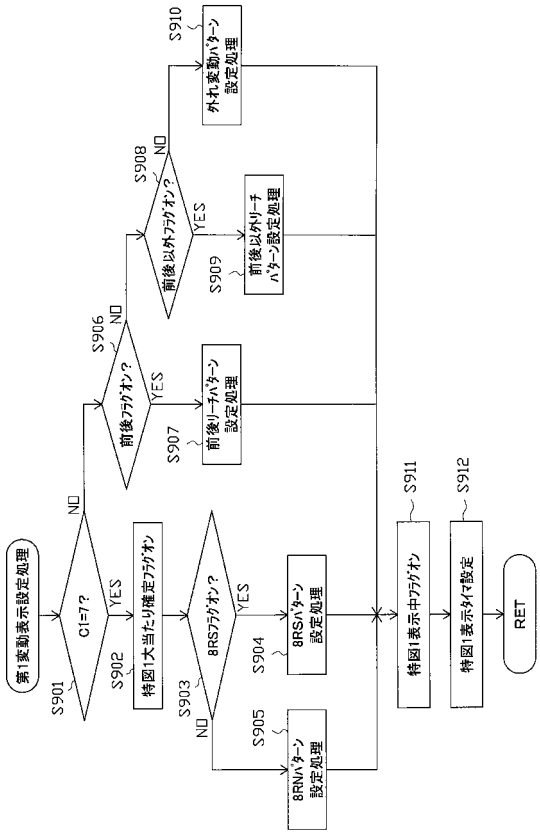
【図１８】



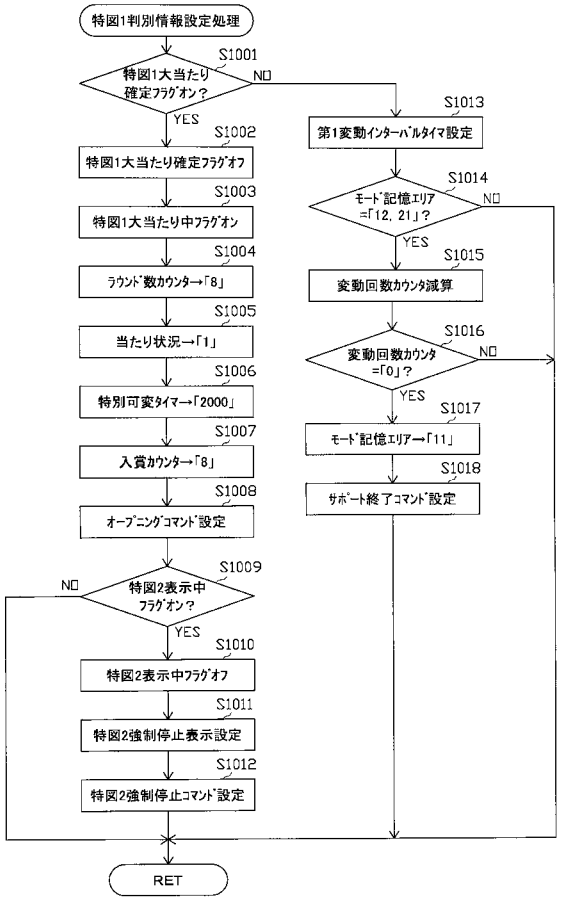
【図１９】



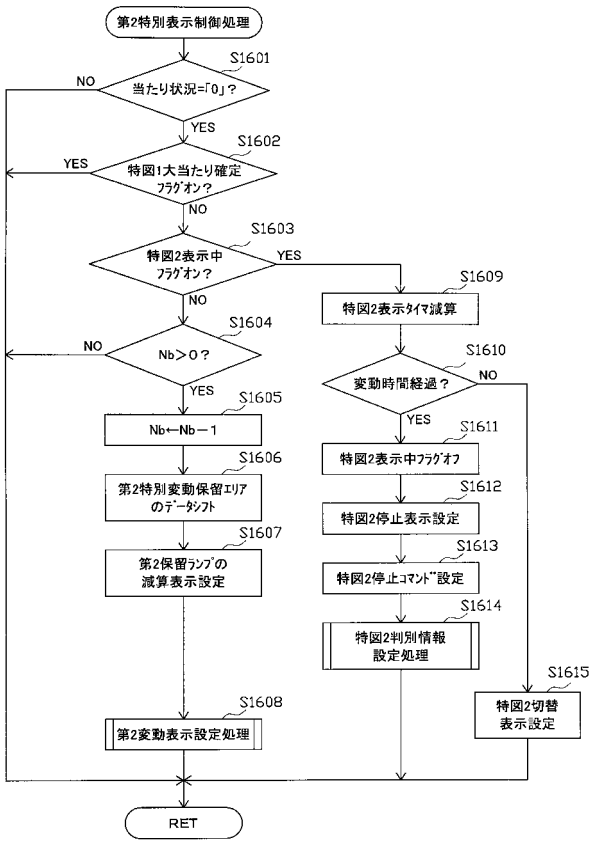
【図２０】



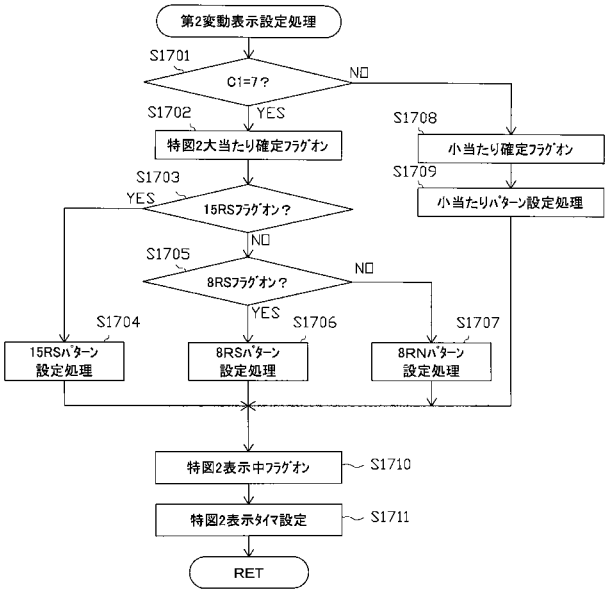
【図２１】



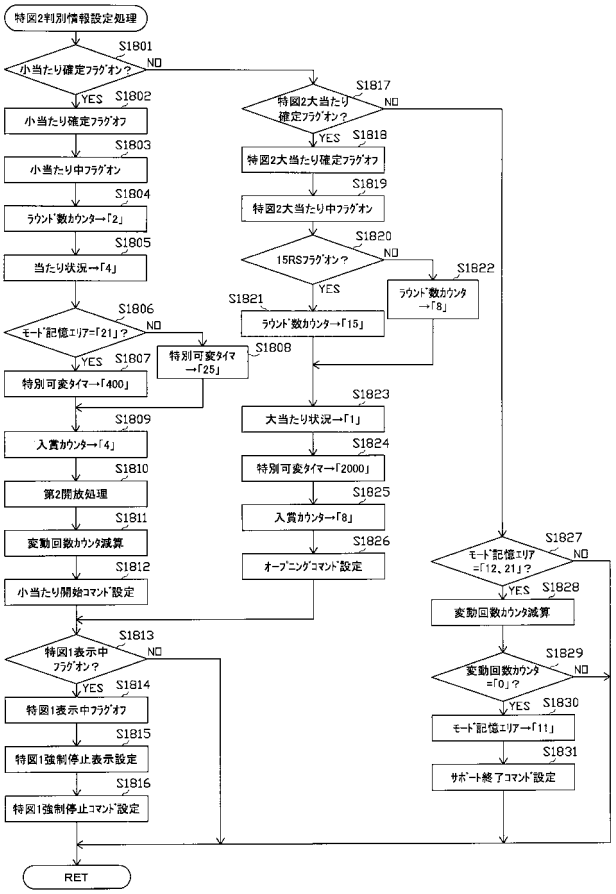
【図２２】



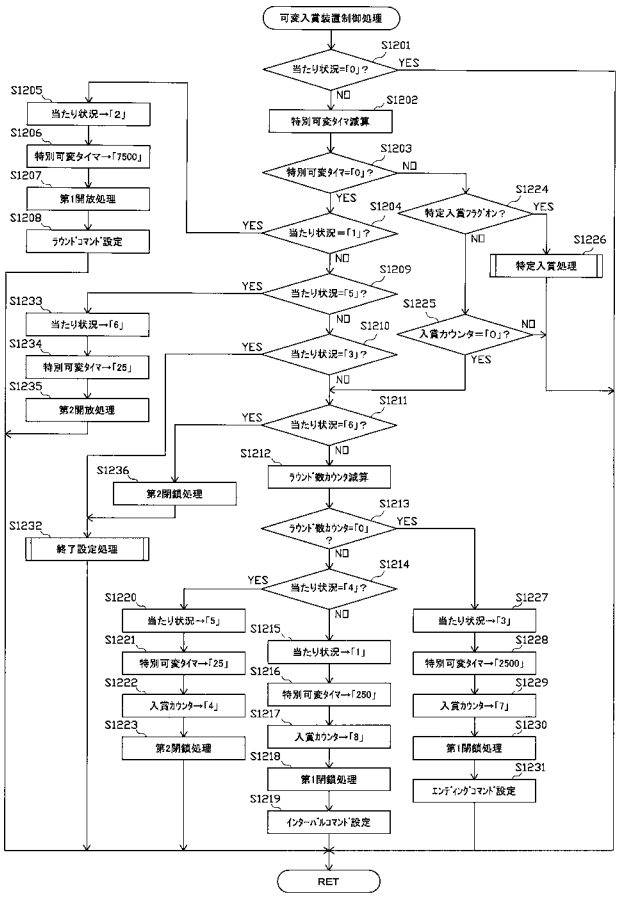
【図２３】



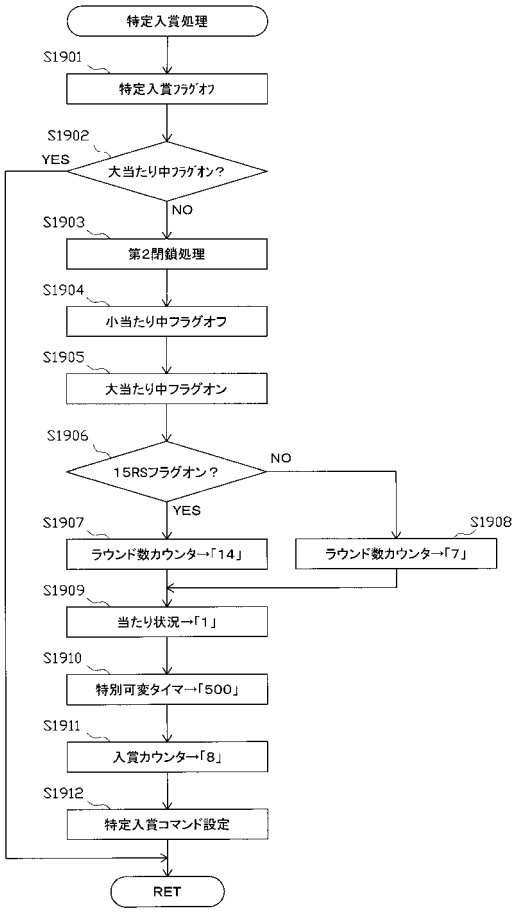
【図２４】



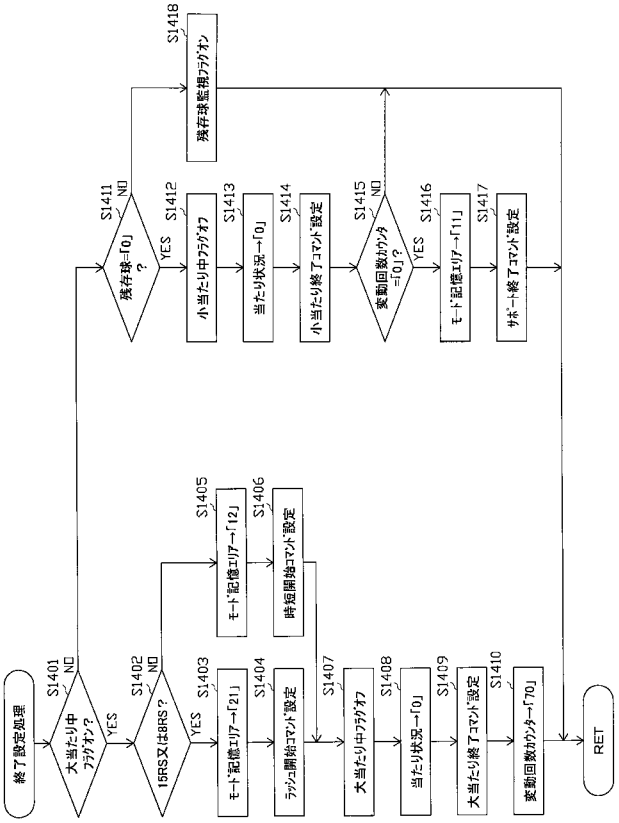
【図２５】



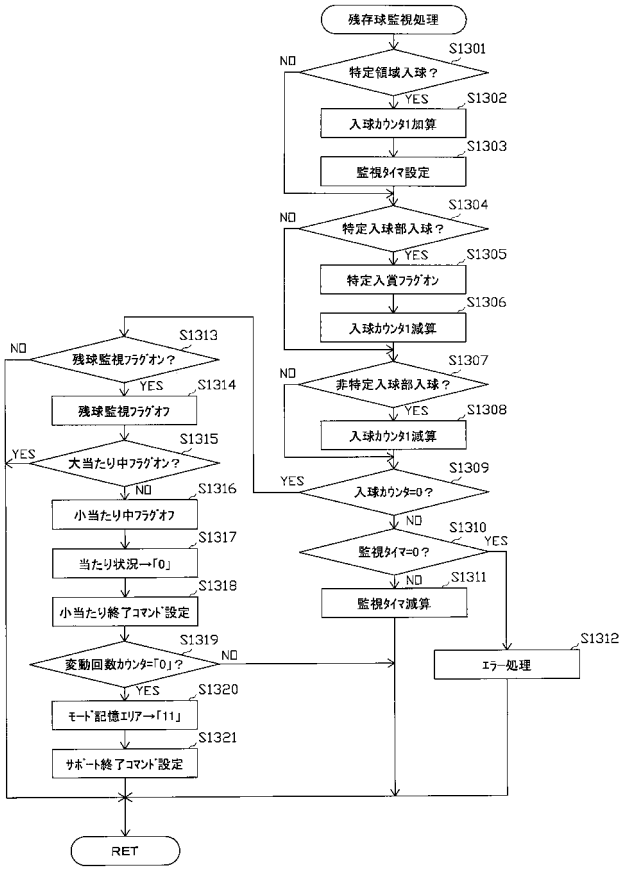
【図２６】



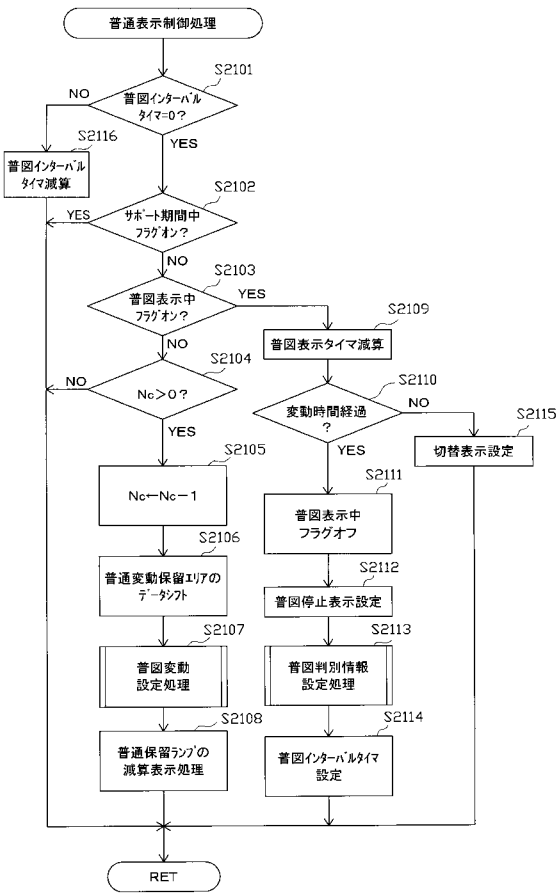
【図２７】



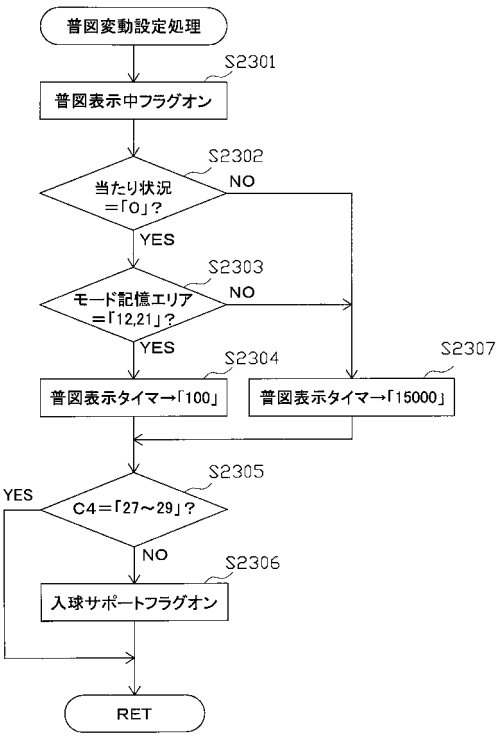
【図２８】



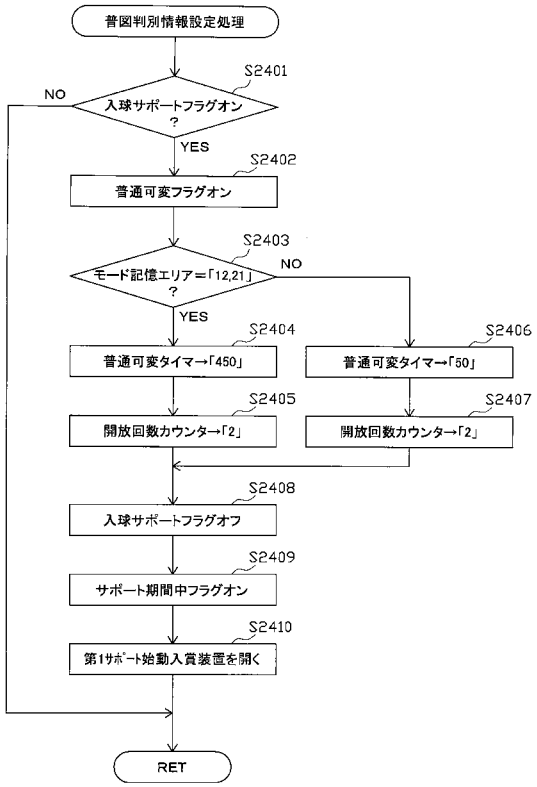
【図２９】



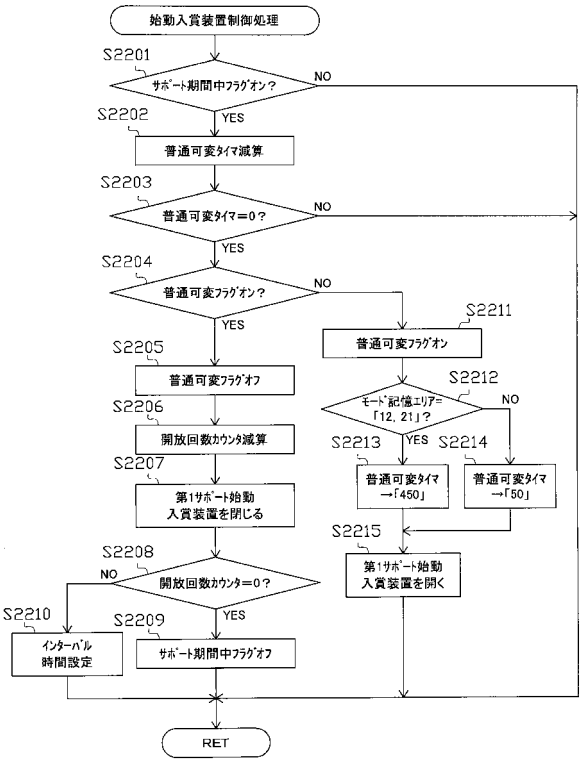
【図３０】



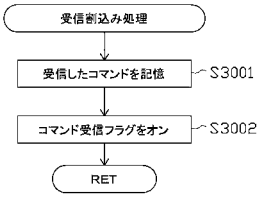
【図３１】



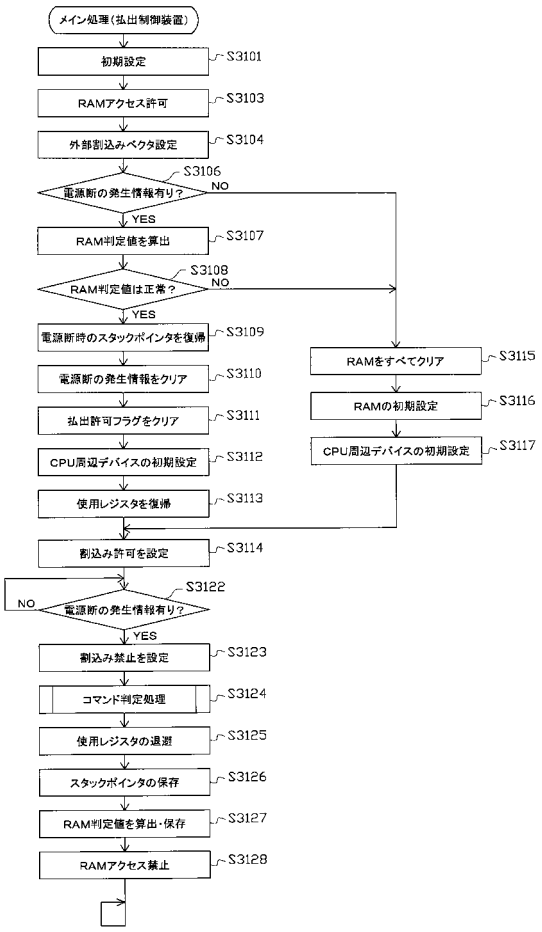
【図３２】



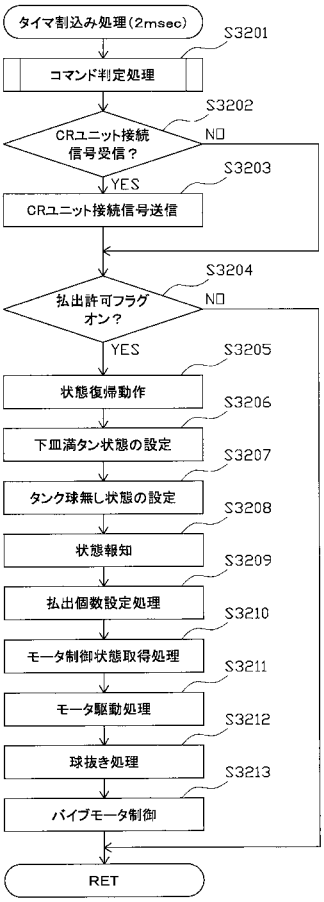
【図３３】



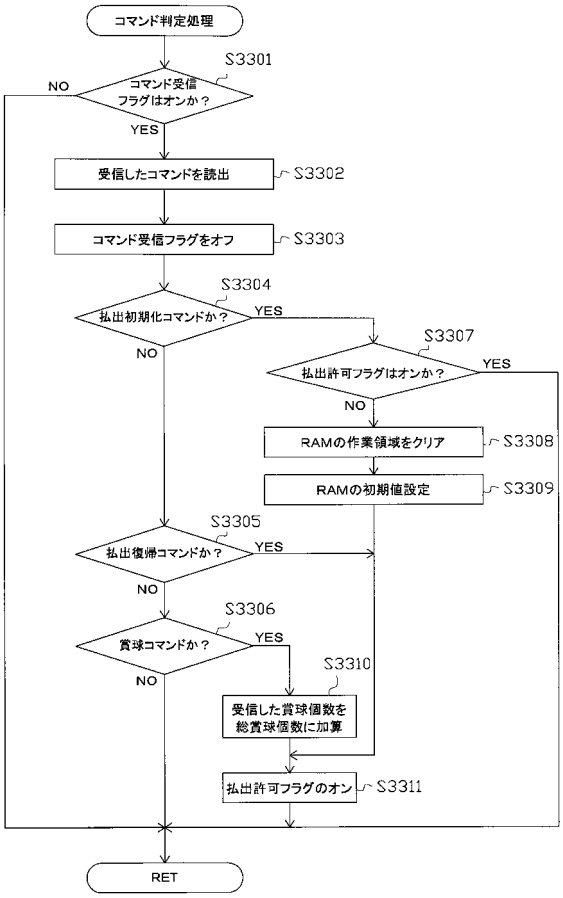
【図３４】



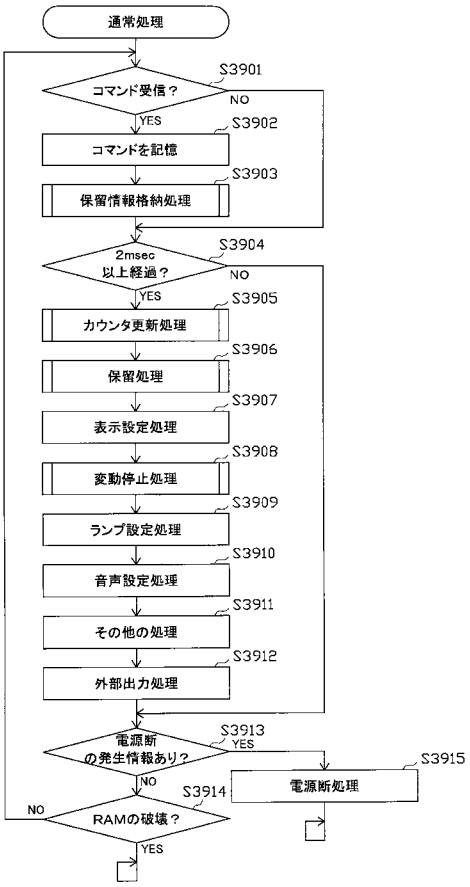
【図３５】



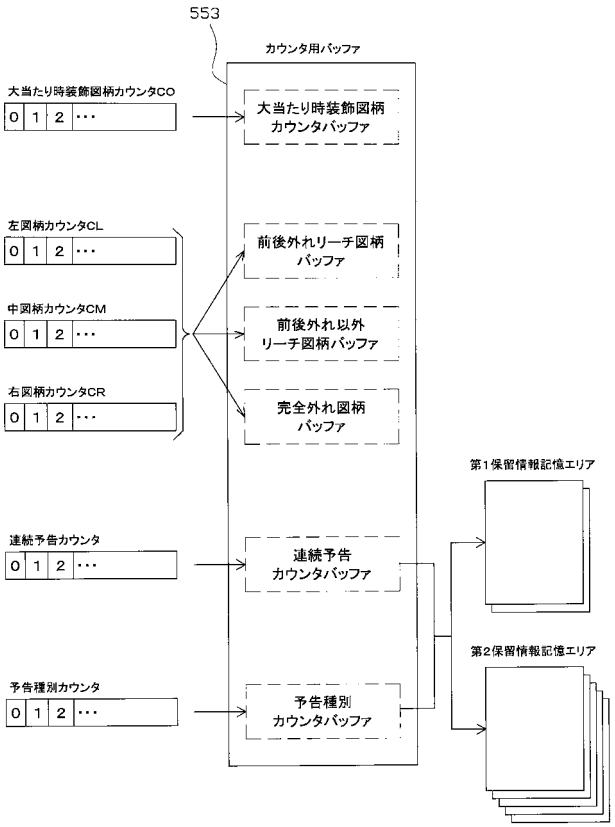
【図３６】



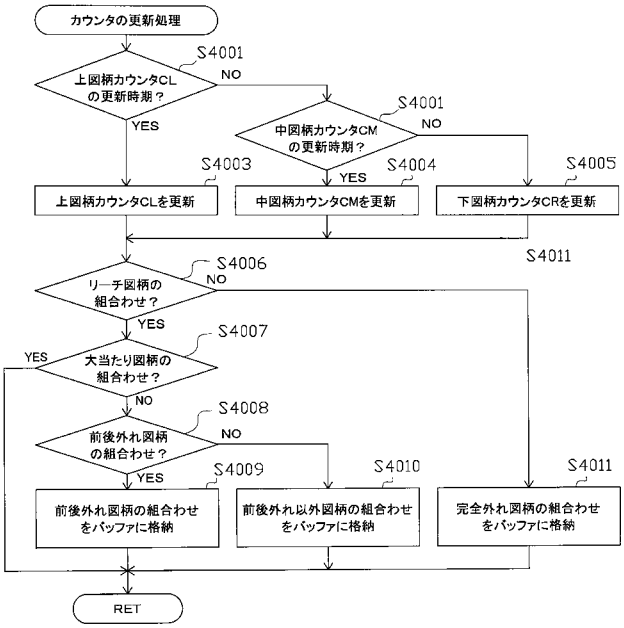
【図３７】



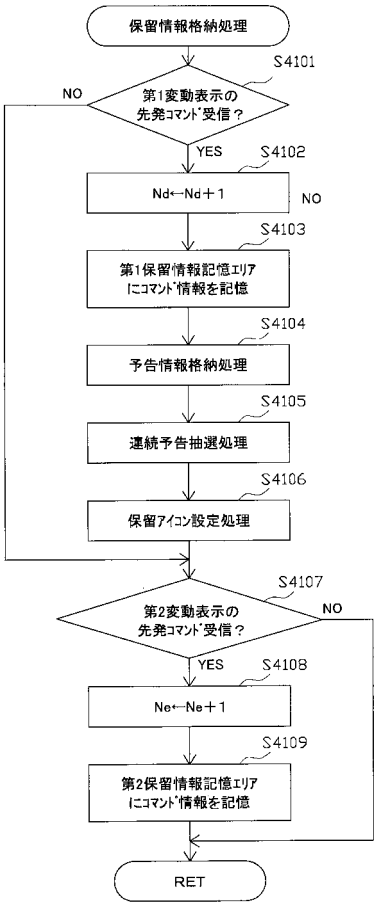
【図３８】



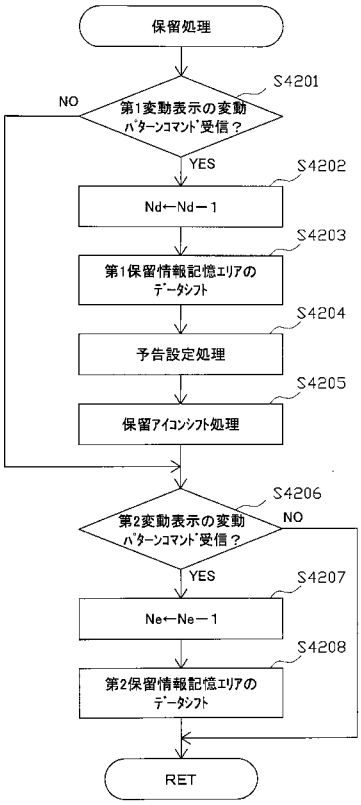
【図３９】



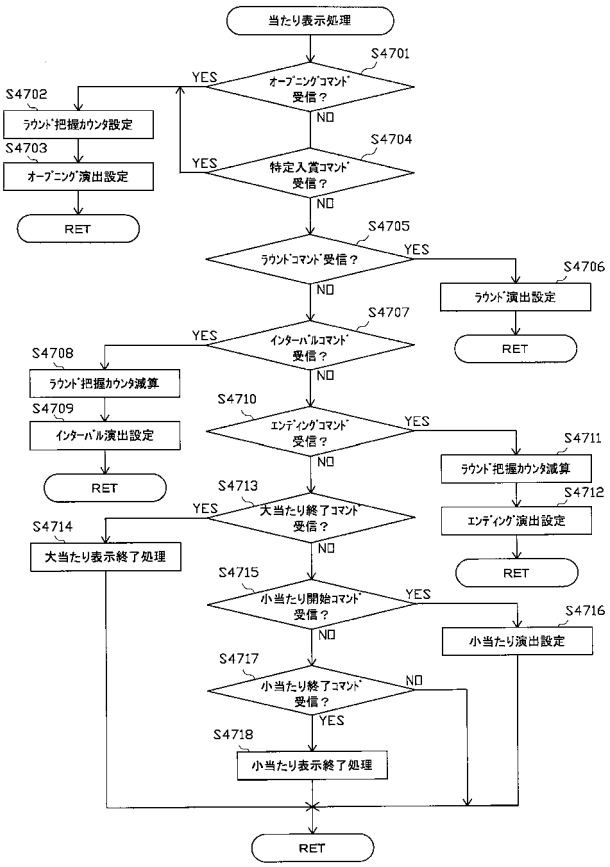
【図４０】



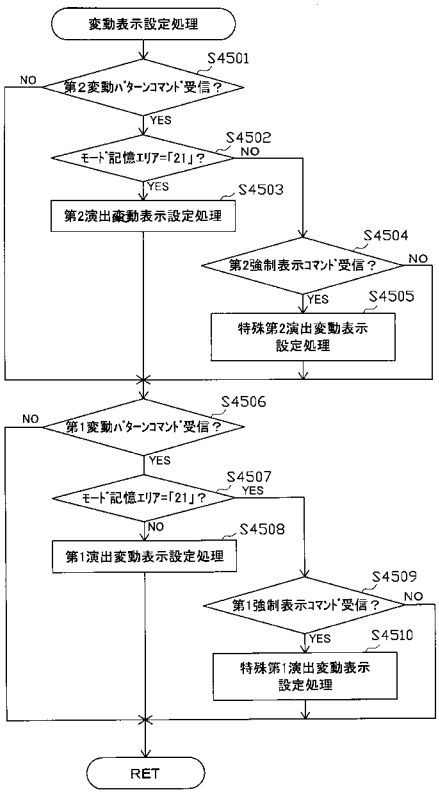
【図４１】



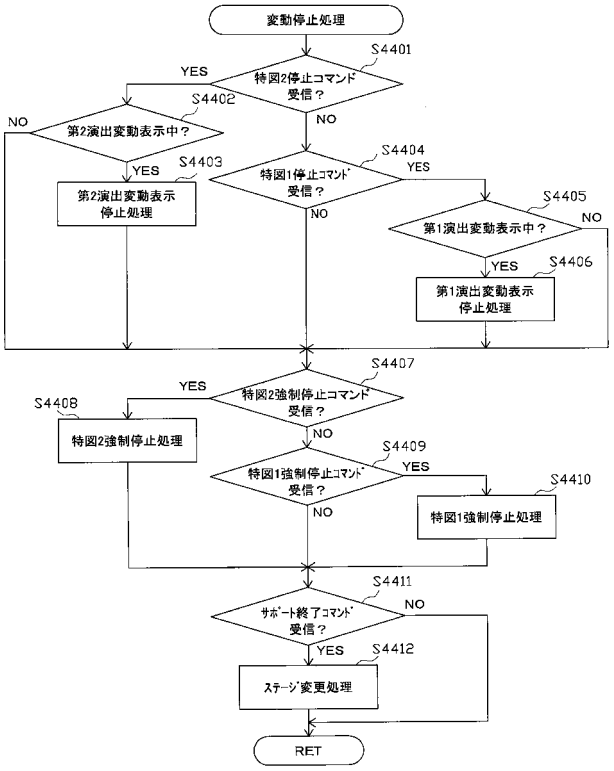
【図４２】



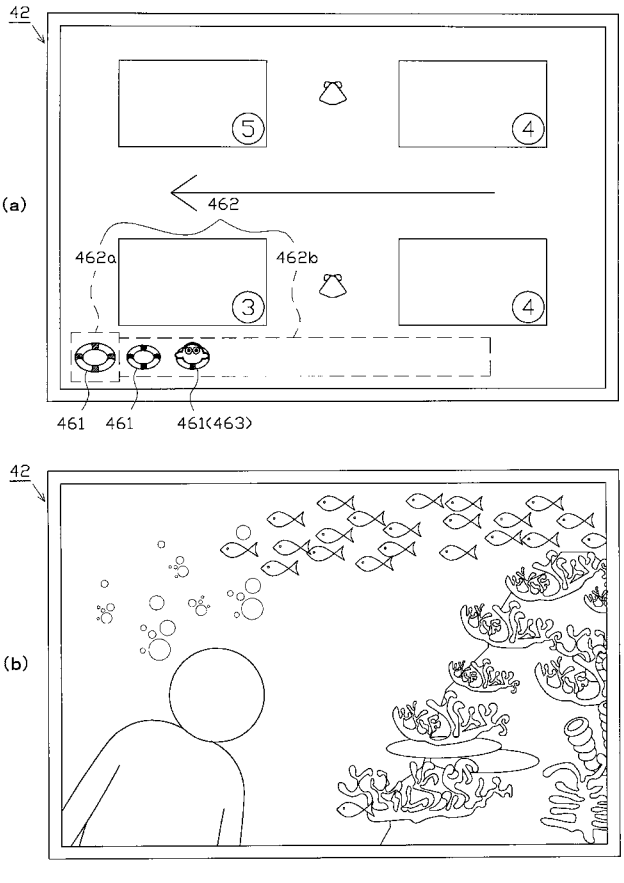
【図４３】



【図４４】



【図４５】



【図４６】

(a)

	大当たり確率	大当たり種別振り分け		小当たり確率
第1変動表示	1／240	8RS	30%	—
		8RN	70%	
第2変動表示	1／240	15RS	30%	239／240
		8RS	35%	
		8RN	35%	
役物による抽選	約 1／40	15RS	30%	—
		8RS	35%	
		8RN	35%	

(b)

	第1変動時間決定テーブル	第2変動時間決定テーブル
通常モード	ミドル	ロング
時短モード	ショート	ロング
ラッシュﾓｰﾄﾞ	ロング	ショート

(c)

	上限	入球ｻﾎﾟｰﾄ抽選当選確率	普図変動時間	ｻﾎﾟｰﾄ開放時間	小当たり開放時間
通常モード	なし (次回大当たりまで)	27／30	60秒	0.2秒×2回	0.1秒×2回
時短モード	変動表示70回	27／30	0.4秒	1.8秒×2回	0.1秒×2回
ラッシュﾓｰﾄﾞ	変動表示70回	27／30	0.4秒	1.8秒×2回	1.6秒＋0.1秒

【図４７】

＜第1ミドル変動時間決定テーブル＞

(a)（ラッシュ付大当たり用）

CS1の値	変動時間(秒)
0 ～ 9	22
10 ～ 99	30
99 ～ 254	35
255	40

(b)（時短付大当たり用）

CS1の値	変動時間(秒)
0 , 1	22
2 ～ 149	30
150 ～ 255	35

(c)（前後外れリーチ用）

CS1の値	変動時間(秒)
0 ～ 4	22
5 ～ 199	30
200 ～ 255	35

(d)（前後以外外れリーチ用）

CS1の値	変動時間(秒)
0 ～ 199	18
200 ～ 255	20

(e)（外れ用）

CS1の値	変動時間(秒)
0 ～ 99	8
100 ～ 199	12
200 ～ 255	15

＜第1ショート変動時間決定テーブル＞

(f)（ラッシュ付大当たり用）

CS1の値	変動時間(秒)
0 ～ 99	15
100 ～ 254	20
255	40

(g)（時短付大当たり用）

CS1の値	変動時間(秒)
0 ～ 149	15
150 ～ 255	20

(h)（前後外れリーチ用）

CS1の値	変動時間(秒)
0 ～ 199	15
200 ～ 255	20

(i)（前後以外外れリーチ用）

CS1の値	変動時間(秒)
0 ～ 149	8
150 ～ 255	10

(j)（外れ用）

CS1の値	変動時間(秒)
0 ～ 149	4
150 ～ 255	6

＜第1ロング変動時間決定テーブル＞

(k)（通常時）

CS1の値	変動時間(分)
0 ～ 49	120
50 ～ 99	180
100 ～ 149	200
150 ～ 199	240
200 ～ 255	360

(l)（大当たり用）

CS1の値	変動時間(秒)
0 ～ 99	15
100 ～ 255	20

【図４８】

＜第2ショート変動時間決定テーブル＞

(m)（大当たり用）

CS1の値	変動時間(秒)
0 ～ 239	15
240 ～ 255	20

(n)（小当たり用）

CS1の値	変動時間(秒)
0 ～ 199	4
200 ～ 255	6

＜第2ロング変動時間決定テーブル＞

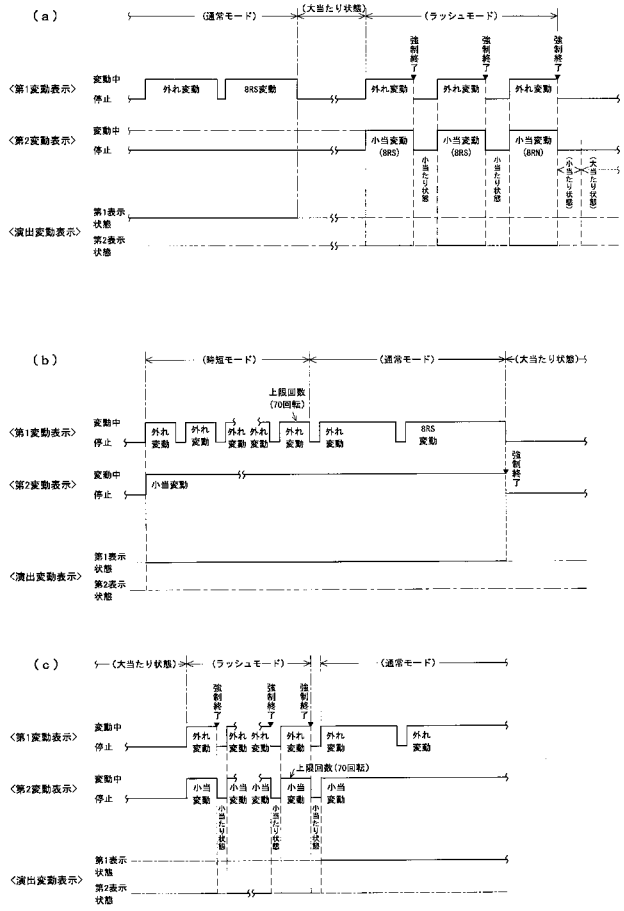
(o)（通常時）

CS1の値	変動時間(分)
0 ～ 49	200
50 ～ 99	240
100 ～ 149	360
150 ～ 199	380
200 ～ 255	500

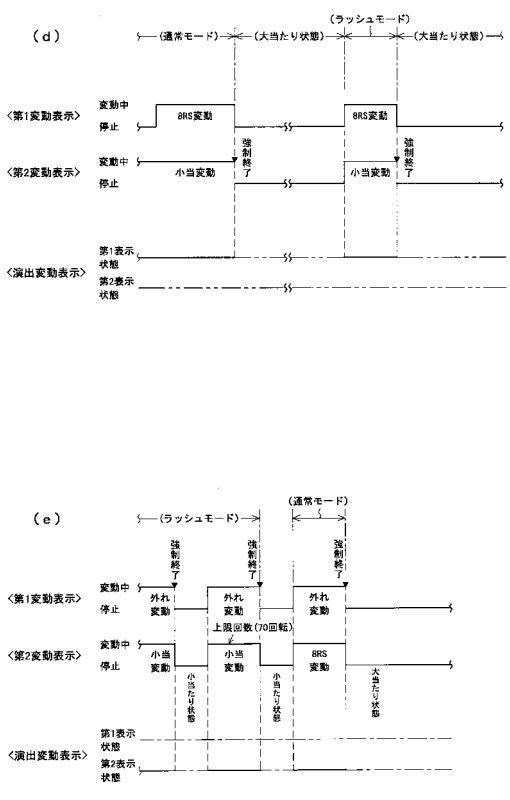
(p)（大当たり用）

CS1の値	変動時間(秒)
0 ～ 99	15
100 ～ 255	20

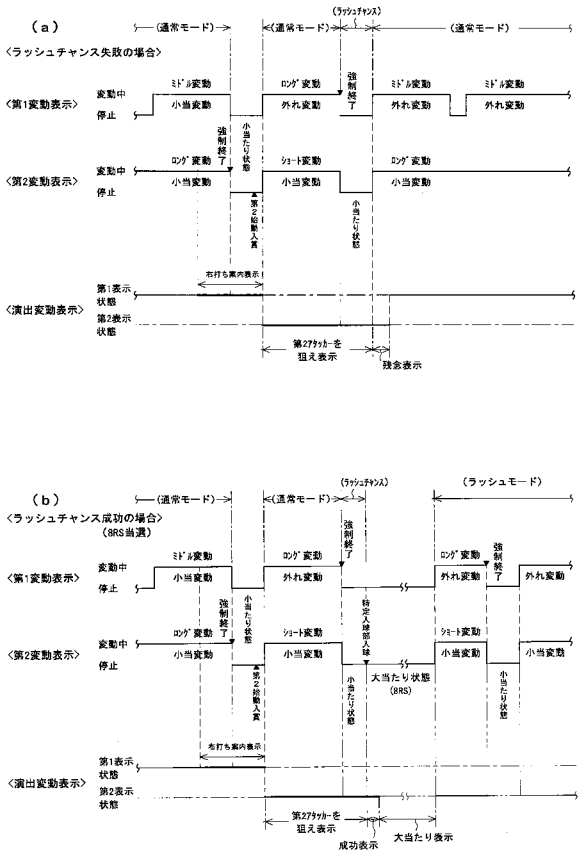
【図４９】



【図５０】



【図５１】



【図５２】

(a)

	大当たり確率	小当たり確率	大当たり種別振り分け	
第1変動表示	1／80	1／240	8RS	30%
			4RN	70%
第2変動表示	1／80	1／1	15RS	5%
			8RS	65%
			2RS	30%
役物による抽選	約 1／30	—	15RS	5%
			8RS	65%
			2RS	30%

(b)

	第1変動時間決定テーブル	第2変動時間決定テーブル
通常モード	ミドル	ロング
時短モード	ショート	ロング
ラッシュモード	ミドル2段階	ショート2段階

(c)

	上限	入球サポート抽選当選確率	普図変動時間	サポート開放時間	小当たり開放時間
通常モード	なし（次回大当たりまで）	27／30	60秒	0.2秒×2回	0.1秒×2回
時短モード	変動表示20回 40回 70回	27／30	0.4秒	1.8秒×2回	0.1秒×2回
ラッシュモード	変動表示70回	27／30	0.4秒	1.8秒×2回	1.6秒＋0.1秒

【図５３】

(a) ＜第1ラッシュ変動時間決定テーブル＞

（外れ用：ミディアムショート）

CS1の値	変動時間（秒）
0 ～ 99	15
100 ～ 229	20
230 ～ 249	25
250 ～ 255	30

（外れ用：ミディアムロング）

CS1の値	変動時間（秒）
0 ～ 19	25
20 ～ 99	30
100 ～ 255	40

（当選用）

CS1の値	変動時間（秒）
0 ～ 4	20
5 ～ 9	25
10 ～ 99	30
100 ～ 255	40

(b) ＜第2ラッシュ変動時間決定テーブル＞

（小当たり用：ショート）

CS1の値	変動時間（秒）
0 ～ 19	4
20 ～ 99	6
100 ～ 199	8
200 ～ 255	10

（小当たり用：ベリーショート）

CS1の値	変動時間（秒）
0 ～ 99	4
100 ～ 199	6
200 ～ 255	8

（大当たり用）

CS1の値	変動時間（秒）
0 ～ 4	20
5 ～ 9	25
10 ～ 99	30
100 ～ 255	40

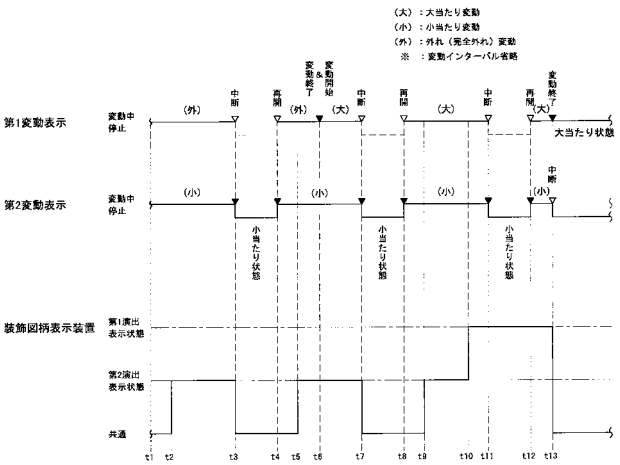
（サポートラスト用）

CS1の値	変動時間（秒）
0 ～ 199	20
200 ～ 255	25

(c)

ラッシュレベル	第1変動時間決定テーブル	第2変動時間決定テーブル
4	ミディアムロング	ベリーショート
3	ミディアムロング	ショート
2	ミディアムショート	ベリーショート
1	ミディアムショート	ショート

【図５４】



フロントページの続き

(72)発明者　倉本　和明
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　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) 2C333 AA11　AA15　CA42　CA82　EA10