(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2024-62440
(P2024-62440A)
(43)公開日　令和6年5月10日(2024.5.10)

(51)国際特許分類		FI			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　1　OL　（全195頁）

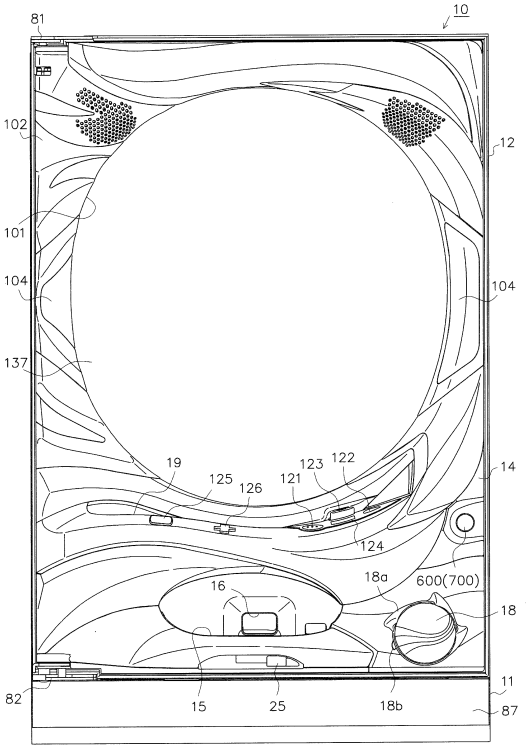
(21)出願番号　特願2022-170259(P2022-170259)
(22)出願日　令和4年10月25日(2022.10.25)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100111095
弁理士　川口 光男
(72)発明者　倉田 豪
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　牧野 真吾
愛知県名古屋市千種区春岡通７丁目４９番地 株式会社ジェイ・ティ 内

Fターム（参考）　2C333　AA11 CA05 CA08 CA13 CA76

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供する。
【解決手段】パチンコ機１０は、特定状態を発生させるか否かの決定結果に対応する第１表示と、特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選の結果に対応する第２表示とを実行可能であり、特定状態は、第１表示が実行されている期間中に第２表示を複数回実行可能であり、第１表示が実行されている状態において当否抽選に当選した結果に対応する第２表示が終了する場合に、当該第２表示の終了に基づいて第１表示を終了させ、特別遊技状態の終了後に当該特別遊技状態が実行されるまで実行されていた第１表示を実行する手段と、第１表示が実行されている状態において当否抽選に当選した結果に対応する第２表示が終了する場合に、当該第２表示の終了に基づいて第１表示を終了させ、特別遊技状態の終了後に当該特別遊技状態が実行されるまで実行されていた第１表示とは別の第１表示を開始する手段とを備える。
【選択図】　図１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
第１条件の成立に基づいて特定状態を発生させるか否かを決定する特定状態発生手段と、
前記特定状態を発生させるか否かの決定結果に対応する第１表示を実行する第１表示手段と、
第２条件の成立に基づいて特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選を行う特別遊技発生手段と、
前記当否抽選の結果に対応する第２表示を実行する第２表示手段とを備え、
前記第１表示手段による前記第１表示と、前記第２表示手段による前記第２表示とを並行して実行可能に構成されており、
前記特定状態は、前記第１表示が実行されている期間中に前記第２表示を複数回実行可能に構成される遊技機において、
前記第１表示が実行されている状態において前記当否抽選に当選した結果に対応する前記第２表示が終了する場合に、当該第２表示の終了に基づいて前記第１表示を終了させ、当該第２表示に対応する前記特別遊技状態の終了後に、当該特別遊技状態が実行されるまで実行されていた前記第１表示を実行可能とする手段と、
前記第１表示が実行されている状態において前記当否抽選に当選した結果に対応する前記第２表示が終了する場合に、当該第２表示の終了に基づいて前記第１表示を終了させ、当該第２表示に対応する前記特別遊技状態の終了後に、当該特別遊技状態が実行されるまで実行されていた前記第１表示とは別の前記第１表示を開始可能とする手段とを備えていることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ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２００３－１５４１１０号
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
また、遊技機としては、興趣の向上を図るべく常に新た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、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明の遊技機は、
第１条件の成立に基づいて特定状態を発生させるか否かを決定する特定状態発生手段と、
前記特定状態を発生させるか否かの決定結果に対応する第１表示を実行する第１表示手

段と、
　第２条件の成立に基づいて特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選を行う特別遊技発生手段と、
　前記当否抽選の結果に対応する第２表示を実行する第２表示手段とを備え、
　前記第１表示手段による前記第１表示と、前記第２表示手段による前記第２表示とを並行して実行可能に構成されており、
　前記特定状態は、前記第１表示が実行されている期間中に前記第２表示を複数回実行可能に構成される遊技機において、
　前記第１表示が実行されている状態において前記当否抽選に当選した結果に対応する前記第２表示が終了する場合に、当該第２表示の終了に基づいて前記第１表示を終了させ、当該第２表示に対応する前記特別遊技状態の終了後に、当該特別遊技状態が実行されるまで実行されていた前記第１表示を実行可能とする手段と、
　前記第１表示が実行されている状態において前記当否抽選に当選した結果に対応する前記第２表示が終了する場合に、当該第２表示の終了に基づいて前記第１表示を終了させ、当該第２表示に対応する前記特別遊技状態の終了後に、当該特別遊技状態が実行されるまで実行されていた前記第１表示とは別の前記第１表示を開始可能とする手段とを備えていることを特徴としている。
【発明の効果】
【０００７】
　本発明によれば、興趣の向上を図ることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【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】右打ち入賞ユニットの断面図である。
【図６】パチンコ機の構成を示す背面図である。
【図７】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８】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９】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１０】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１１】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１２】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１３】ＮＭＩ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１４】始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１５】当否判定処理を示すフローチャートである。
【図１６】種別判定処理を示すフローチャートである。
【図１７】リーチ判定処理を示すフローチャートである。
【図１８】スルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図１９】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２０】第１特別表示制御処理を示すフローチャートである。
【図２１】第１変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２２】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２３】第２特別表示制御処理を示すフローチャートである。
【図２４】第２変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２５】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２６】可変入賞装置制御処理を示すフローチャートである。
【図２７】特定入賞処理を示すフローチャートである。
【図２８】終了設定処理を示すフローチャートである。

【図２９】残存球監視処理を示すフローチャートである。
【図３０】普通表示制御処理を示すフローチャートである。
【図３１】普図変動設定処理を示すフローチャートである。
【図３２】普図判別情報設定処理を示すフローチャートである。
【図３３】始動入賞装置制御処理を示すフローチャートである。
【図３４】受信割込み処理を示すフローチャートである。
【図３５】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３６】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３７】コマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３８】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３９】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４０】カウンタの更新処理を示すフローチャートである。
【図４１】保留情報格納処理を示すフローチャートである。
【図４２】保留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】第２演出変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図４５】変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４６】当たり表示処理を示すフローチャートである。
【図４７】オープニング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４８】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４９】大当たり表示終了処理を示すフローチャートである。
【図５０】装飾図柄表示装置の視認態様を示す正面図である。
【図５１】パチンコ機の仕様を説明するための図である。
【図５２】パチンコ機の仕様（特図２変動時間の振分け、時短モードの残り時間表示に応じた未教示の残り時間に関する設定）を説明するための図である。
【図５３】時短モード開始時、時短モード中のタイムチャートである。
【図５４】時短モード終了時｛特図１確定表示期間に終了する特図２変動（第２変動表示）で時短モード復帰｝のタイムチャートである。
【図５５】時短モード終了時（時短モード→通常モード）のタイムチャートである。
【図５６】時短モード終了時（時短モード中に保留されていた特図２変動で時短モード復帰）のタイムチャートである。
【図５７】時短モード終了時（時短モード→通常モード）のタイムチャートである。
【図５８】時短モード終了時（時短モード中に保留されていた特図２変動で時短モードに復帰する場合と、復帰しない場合）のタイムチャートである。
【図５９】時短モード終了時（特図１確定表示期間を跨ぐ特図２変動で時短モード復帰）のタイムチャートである。
【図６０】時短モード終了時（時短モード→通常モード）のタイムチャートである。
【図６１】時短モード終了時（時短モード中に保留されていた特図２変動で時短モードに復帰する場合と、復帰しない場合）のタイムチャートである。
【図６２】時短モード終了時（時短モード→通常モード）のタイムチャートである。
【図６３】時短モード終了時（時短モード中に保留されていた特図２変動で時短モードに復帰する場合と、復帰しない場合）のタイムチャートである。
【図６４】時短モードの特図１変動（第１変動表示）が時短付当たりの場合のタイムチャートである。
【図６５】時短モード終了時（時短モード→通常モード）のタイムチャートである。
【図６６】時短モード終了時（時短モード中に保留されていた特図２変動で時短モードに復帰する場合と、復帰しない場合）のタイムチャートである。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
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。

【００１０】

外枠１１は、図７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。

【００１１】

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。

【００１２】

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７参照）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６参照）。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。

【００１３】

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８７の上面奥部には、上方に突出するリブ８８が一体形成されている。これにより内枠１２との間に隙間が形成されにくくなっている。

【００１４】

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。

【００１５】

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。

【００１６】

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（遊技球が移動可能な遊技領域）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。

【００１７】

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。

【００１８】

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。尚、ハンドル１８において、透明な前カバーを介して発光態様を視認可能なＬＥＤ等の発光手段が内蔵され、演出等に応じて発光態様が変化するように構成してもよい。さらに、ハンドル１８又はその近傍において、通気口を設けて該通気口から空気を送出可能としたり、振動手段（バイブ、スピーカ等）を設けてハンドル１８（ハンドル１８を操作する手）を振動させたりすることとしてもよい。

【００１９】

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（遊技者に付与された）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。

【００２０】

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。

【００２１】

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（移動する）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。

【００２２】

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は、上側が閉塞された円筒状の透明な操作体が上下に変位可能に設けられ、常にはばねにより上方（取付面から突出する方向）に付勢され、発光手段（例えば、ＬＥＤ）が内蔵されているとともに、操作体の上面には文字や絵柄（例えば、ＰＵＳＨ等の文字や縁取りの装飾）が付されている。演出ボタン１２５、及び、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（ボタン演出）が行われたり、各種設定内容の変更を行ったりすることが可能である。

【００２３】

例えば、ボタン演出として、後述の装飾図柄表示装置４２において、所定の結果（例えば、後述の大当たり状態が発生するか否か）を教示する演出表示が行われ、当該演出表示において前記所定の結果が教示される前の段階で演出ボタン１２５の操作を促す表示（及

びボタン操作の有効期間を示す表示）を導出するとともに、演出ボタン１２５が操作された場合に、前記所定の結果が遊技者にとって望ましい結果となるか否かを示唆する示唆演出表示を導出可能に構成してもよい。また、例えば、遊技が行われていない状態（例えば、後述の特別表示装置４３ａ、４３ｂの変動表示が行われていない状態）において演出ボタン１２５の操作を行うことで、所定の表示手段（例えば、後述の装飾図柄表示装置４２）において、演出等に関して遊技者が設定可能な項目（装飾図柄表示装置４２における演出パターンの変更、音量の変更、明るさの変更、（携帯通信端末を介してパチンコ機１０と遊技機メーカーのサーバとの間の情報のやり取りを行うモバイル連動遊技を行う場合の）パスワードの入力、及び、２次元コードの出力等）を表示するメニュー画面が表示され、各項目を選択することで、該当の設定が可能な構成としてもよい。

【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。また、パチンコ機１０において、意匠性を高めるべく、遊技者から視認される範囲に適宜装飾が施されるようになっており、例えば、前面枠１４の表面側（前面側）、上皿１９の周辺部、ハンドル１８の表面（前面等）等に対し、パチンコ機１０のモチーフとされたデザイン（装飾）が施されている。

【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、前後一対の透明体（例えば、板ガラス、透明樹脂等）と、当該一対の透明体を保持する枠部とを具備しており、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。尚、ガラスユニット１３７（前後一対の透明体のうち少なくとも一方）の一部に情報教示用、或いは、装飾用のシール等を取着（貼着）することとしてもよい。当該シールは、シールが貼着された部位の後方領域（当該シールが遊技領域の一部の前方に重なる場合には遊技領域）を極力視認可能とするべく、透明又は半透明なシートに対し必要箇所に文字や絵柄等がプリントされる。

【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、第１通常始動入賞装置３３ａ、スルーゲート３４、可変表示装置ユニット３５、右打ち入賞ユニット３７等が配設されている。詳しくは後述するが、右打ち入賞ユニット３７（図６参照）は、第１可変入賞装置３２ａと、第２可変入賞装置３２ｂと、第１補助始動入賞装置３３ｂと、第２始動入賞装置３３ｃとを備え、第１可変入賞装置３２ａ、第２可変入賞装置３２ｂ、及び、第２始動入賞装置３３ｃに遊技球を効率的

に入球させられるように構成されている。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出される。尚、本実施形態では、第１可変入賞装置３２ａ、及び、第２可変入賞装置３２ｂにより可変入球手段が構成され、第１通常始動入賞装置３３ａ、及び、第１補助始動入賞装置３３ｂにより始動入球手段（第１始動入球手段）が構成され、第２始動入賞装置３３ｃにより第２始動入球手段が構成されている。

【００２９】

本実施形態の遊技盤３０は、透明樹脂製であり、上記した各種入賞装置に対応した開口部を除く範囲の後方には、各種装飾が施されている。当該装飾としては、遊技盤３０の後面に貼着されるプリントシールや、遊技盤３０の後方に設置される（取付けられる）装飾用の役物（パチンコ機１０のモチーフに即した立体的なオブジェクト）等が挙げられる。また、遊技盤３０の後方（装飾部材の後方又は側方、或いは、斜め前方）には、かかる装飾部材に光を照射する発光手段が設けられている。尚、遊技盤３０は透明樹脂製でなくてもよく、例えば、不透明な樹脂製、木製（合板）としてもよい。

【００３０】

本実施形態では、第１通常始動入賞装置３３ａへの入球があった場合には３個、第１補助始動入賞装置３３ｂ、及び、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５個、第１可変入賞装置３２ａ、及び、第２可変入賞装置３２ｂへの入球があった場合には１０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。

【００３１】

尚、詳しくは後述するが、第１通常始動入賞装置３３ａ、第１補助始動入賞装置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補助始動入賞スイッチ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通常始動入賞装置３３ａ、及び、第１補助始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球し、第１通常始動入賞スイッチ２２４ａ、第１補助始動入賞スイッチ２２４ｂにより遊技球が検知された場合（第１条件が成立した場合）には、第１可変入賞装置３２ａが開放される大当たり状態（特別遊技状態）を発生させるか否かの第１条件当否抽選としての大当たり当否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（第１表示手段）にて変動表示（第１表示）が行われる構成となっている。そして、大当たり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。以下、第１通常始動入賞装置３３ａ、及び、第１補助始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球し、第１通常始動入賞スイッチ２２４ａ、第１補助始動入賞スイッチ２２４ｂにより遊技球が検知されたことに基づいて行われる当否抽選（大当たり当否抽選）を「第１当否抽選」と称する。尚、本実施形態では、後述する「時短モード」が「特定状態」に相当し、当該時短モードの付与を決定する機能（第１通常始動入賞スイッチ２２４ａ、第１補助始動入賞スイッチ２２４ｂの検知に基づいて当たり状態を発生させるか否かを決定し、当たり状態を発生させる場合に、時短モードを付与する当たり種別とするか否かを決定する機能）が特定状態発生手段を構成する。

【００３２】

また、第２始動入賞装置３３ｃに遊技球が入球し、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（第２条件が成立した場合）には、大当たり当否抽選、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小当たり当否抽選等が行われる（当該抽選を実行する機能が特別遊技発生手段を構成する）とともに、後述する第２特別表示装置４３ｂ（第２表示手段）にて変動表示（第２表示）が行われる構成となっている。そして、大当たり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、小当たり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。以下、第２始動入賞装置３３ｃに遊技球が入球し、第２始動入賞スイッチ２２４ｃにより遊技球が検知されたことに基づいて行われる当否抽選（大当たり当否抽選、及び、小当たり当否抽選）を「第２当否抽選」と称する。尚、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大当たり当否抽選にて否当選となった場合に小当たり当否抽選が行われるようになっている。その一方で、第１通常始動入賞装置３３ａ、及び、第１補助始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく大当たり当否抽選にて否当選となっても小当たり当否抽選は行われない。

【００３３】

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。

【００３４】

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。

【００３５】

尚、ワープ流路１５２は、その延在方向に沿って透明又は半透明部位が延在している上、ワープ流路１５２の後方に設けられる発光手段が常時発光していることから、遊技者はワープ流路１５２を移動する遊技球を確認することが可能になっている。センターフレーム４７についても、機種毎に形状がデザインされ、様々な装飾が施されるようになっており、遊技者に所定の教示を行う発光体や可動役物が設けられるものもある。

【００３６】

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。

【００３７】

また、本実施形態では、遊技領域に設けられた遊技釘等の配置により、遊技球を第１通常始動入賞装置３３ａへ入球させる場合には、当該遊技球を、遊技領域のうち可変表示装置ユニット３５の左側方に位置する領域（左側方領域）に通過させる（左打ちする）必要があり、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）に通過させても（右打ちしても）、第１通常始動入賞装置３３ａには入球させることができないようになっている。

【００３８】

左側方領域の下部（第１通常始動入賞装置３３ａの左方位置に）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。

【００３９】

第１通常始動入賞装置３３ａの右方位置には、右打ち入賞ユニット３７が設けられている。図５に示すように、右打ち入賞ユニット３７には、遊技領域の上流側から、第１補助

始動入賞装置３３ｂ、第２可変入賞装置３２ｂ、第２始動入賞装置３３ｃ、及び、第１可変入賞装置３２ａが配置されている。さらに、右打ち入賞ユニット３７は、上方に開口して遊技球が入球可能な入球部１１１と、入球部１１１に入球し、第１補助始動入賞装置３３ｂに入球しなかった遊技球を第２可変入賞装置３２ｂに案内する第１案内通路１１２と、第１案内通路１１２に案内され、第２可変入賞装置３２ｂに入球しなかった遊技球を第２始動入賞装置３３ｃに案内する第２案内通路１１３と、第２案内通路１１３に案内され、第２始動入賞装置３３ｃに入球しなかった遊技球を第１可変入賞装置３２ａに案内する第３案内通路１１４と、右打ち入賞ユニット３７を移動する遊技球を右打ち入賞ユニット３７の外部に排出する排出部１１６（本例では、左方に開口して、遊技球を右打ち入賞ユニット３７の外部の遊技領域に排出する）と、第３案内通路１１４に案内され、第１可変入賞装置３２ａに入球しなかった遊技球を排出部１１６に案内する第４案内通路１１５とを備えている。尚、遊技盤３０には、右打ち入賞ユニット３７の設置位置に対応して開口部が設けられ、該開口部を閉塞するような格好で右打ち入賞ユニット３７が遊技盤３０に取付けられている。

【００４０】

また、右打ち入賞ユニット３７（ケース本体）は、無色透明な樹脂（例えば、ポリプロピレン）により形成されている。さらに、右打ち入賞ユニット３７の前方には、装飾体（例えば、右打ち入賞ユニット３７の前面に設置される装飾が施されたパネル、或いは、右打ち入賞ユニット３７の前面に貼着される装飾用のシール等）が設けられているが、当該装飾体は、有色透明に構成されている、或いは、比較的細かい多数の透明部分（孔）が設けられている。このため、右打ち入賞ユニット３７の前方から右打ち入賞ユニット３７の内部（第１補助始動入賞装置３３ｂ、第２可変入賞装置３２ｂ、第２始動入賞装置３３ｃ、及び、第１可変入賞装置３２ａへの遊技球の入球の様子を移動する遊技球）を視認可能となっている。

【００４１】

尚、右打ち入賞ユニット３７の後方において照明手段（例えば、面発光の照明）が設けられている。本例のパチンコ機は海をモチーフにしており、右打ち入賞ユニット３７の前面側には海洋生物がプリントされたシールが貼着されている。右打ち入賞ユニット３７の照明手段は、遊技が行われていない待機状態、及び、通常モードの状態では、基本的に青色の発光態様に適宜局所的に白色の発光（海面での光の反射をイメージ）を行う。時短モードでは透明（又は、白色）の発光態様とされ、（後述する第２変動表示の保留記憶数の上限に達するまでの状態において）第２始動入賞装置３３ｃへの遊技球の入球でオレンジ・白に交互に切替わる態様とされ（１秒後に時短モードに対応する態様に戻る）、当たり状態では、薄い赤色の発光態様とされ、特定入球部１４５への入球で赤・白・青・緑・黄に交互に点灯する発光態様（５秒後に当たり状態に対応する態様に戻る）とされる。さらに、第１案内通路１１２、第２案内通路１１３、及び、第３案内通路１１４には、遊技球の移動速度を遅延させる図示しない遅延突部が設けられている。但し、遅延突部によって遊技球の移動が妨げられることがないように構成されている。

【００４２】

第１補助始動入賞装置３３ｂは、前後にスライド変位可能に構成されるとともに、第１補助始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を規制する閉位置と、第１補助始動入賞装置３３ｂの上方位置の遊技領域から後方に退避して、第１補助始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を許容する開位置との間を変位可能な第１始動シャッタ１７１と、第１補助始動入賞装置３３ｂに入球した全ての遊技球を検知可能な第１補助始動入賞スイッチ２２４ｂと、第１始動シャッタ１７１を開閉動作させる図示しないソレノイドとを備えている。

【００４３】

また、本実施形態の第１始動シャッタ１７１は、右方に向けて下方傾斜しており、閉状態にある第１始動シャッタ１７１の遊技領域の下流側端縁は、第１案内通路１１２の遊技領域の上流側端縁と連続している。入球部１１１は、閉位置にある第１始動シャッタ１７１、及び、第１案内通路１１２の上方において開口形成されており、入球部１１１に入球

した遊技球は、閉位置にある第１始動シャッタ１７１、及び、第１案内通路１１２に落下し、閉位置にある第１始動シャッタ１７１に落下した場合には、第１始動シャッタ１７１により第１案内通路１１２に案内される。尚、第１始動シャッタ１７１が開位置にある状態において遊技球が第１補助始動入賞装置３３ｂに落下した場合、或いは、第１始動シャッタ１７１が開位置とされる際に遊技球が第１始動シャッタ１７１に載っていた場合、該遊技球は第１補助始動入賞装置３３ｂに入球することとなる。

【００４４】

尚、本実施形態の第１補助始動入賞装置３３ｂは、常時、第１始動シャッタ１７１が一定の間隔で一定期間開位置とされるように構成されている。そして、遊技球を「右打ち」すると、第１補助始動入賞装置３３ｂにも遊技球が入球し得るようになっている（例えば、４ラウンドの当たり状態の期間であれば、少なくとも２、３球程度の入球が見込める等）。但し、遊技球を「左打ち」して遊技球が第１通常始動入賞装置３３ａに入球する割合に比べ、遊技球を「右打ち」して遊技球が第１補助始動入賞装置３３ｂに入球する割合が低く設定されている（同程度の割合でも可能）。また、詳しくは後述する通常モードにおいて遊技球を「右打ち」しても、当該遊技球が第２可変入賞装置３２ｂ、第２始動入賞装置３３ｃ、及び、第１可変入賞装置３２ａに入球することは望めないのに対し、遊技球を「左打ち」した場合には、当該遊技球が一般入賞装置３１に入球する場合がある。さらに、第１補助始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球した場合の賞球は１個であるのに対し、第１通常始動入賞装置３３ａに遊技球が入球した場合の賞球は３個である。従って、通常モードにおいて、遊技球を「右打ち」する場合に比べて「左打ち」した方が遊技者にとって有利となり、通常モードにおいて遊技球が「右打ち」されることが抑制されている。尚、第１始動シャッタ１７１が省略されて第１補助始動入賞装置３３ｂが常時開口している（但し、通常モードで右打ちして第１補助始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球する割合は、通常モードで左打ちして第１通常始動入賞装置３３ａに遊技球が入球する割合未満となるように構成する）ような構成としてもよい。

【００４５】

第２可変入賞装置３２ｂは、第１案内通路１１２に案内された遊技球が入球可能な第２可変特定領域１４１と、前後にスライド変位可能に構成されるとともに、第２可変特定領域１４１の上方に位置して、第２可変特定領域１４１への遊技球の入球を規制する閉位置と、第２可変特定領域１４１の上方位置から後方に退避して、第２可変特定領域１４１への遊技球の入球を許容する開位置との間を変位可能な第２可変シャッタ１４２と、第２可変シャッタ１４２を開閉動作させる図示しないソレノイドとを備えている。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、第２可変入賞装置３２ｂが開状態とされる当たり状態の際に、遊技球が入球可能な開状態とされる。

【００４６】

さらに、第２可変入賞装置３２ｂ（例えば、第２可変特定領域１４１、特に、第２可変シャッタ１４２の直下方）に対応して入球教示手段、態様教示手段としてのＬＥＤが設けられ、第２可変入賞装置３２ｂが開状態とされる場合に（例えば、第２可変入賞装置３２ｂが開状態とされている期間だけ）前記ＬＥＤが発光するように構成されている。また、第２可変入賞装置３２ｂに遊技球が入球した場合には、かかるＬＥＤの点灯態様が変化する（例えば、点滅する、発光色が変化する等）ようになっている。尚、当該ＬＥＤに代えて、又は、加えて、第２可変入賞装置３２ｂが開状態とされていることを認識させ易くする可動役物等を設けることとしてもよい。

【００４７】

また、本実施形態の第２可変シャッタ１４２は、左方に向けて下方傾斜しており、第１案内通路１１２は、遊技球を第２可変シャッタ１４２の右上部に案内する。遊技球が第１案内通路１１２に案内されて第２可変入賞装置３２ｂに到達した際に、第２可変シャッタ１４２が閉位置にある場合には、該遊技球は第２可変シャッタ１４２の上面に載るとともに、当該第２可変シャッタ１４２によって、左方の第２案内通路１１３に案内されるようになっている。尚、第２可変シャッタ１４２が開位置とされる際に遊技球が第２可変シャ

ッタ１４２に載っていた場合、該遊技球は第２可変特定領域１４１に入球することとなる。

【００４８】

さらに、第２可変入賞装置３２ｂは、第２可変特定領域１４１に入球した全ての遊技球を検知可能な第２カウントスイッチ２２３ｂと、第２可変特定領域１４１に入球し、第２カウントスイッチ２２３ｂ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２２６ａ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２２６ｂと、第２カウントスイッチ２２３ｂ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１４７とを備えている。

【００４９】

振分け装置１４７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片１４８と、所定間隔毎にスライド片１４８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。第２可変特定領域１４１に入球した遊技球が振分け装置１４７へ到達した際にスライド片１４８が開位置にあれば、当該遊技球が特定入球部１４５に入球し、スライド片１４８が閉位置にあれば、当該遊技球が非特定入球部１４６に入球することとなる。本実施形態では、小当たり状態において第２可変入賞装置３２ｂの第２可変特定領域１４１に入球した遊技球が特定入球部１４５に入球した場合に、「大当たり状態」が付与される（大当たり状態に継続する）ようになっている。また、本実施形態では、右打ち入賞ユニット３７（パチンコ機１０）の前方から、振分け装置１４７の変位状況や、遊技球の第２カウントスイッチ２２３ｂへの通過、特定入球検知スイッチ２２６ａ、及び、非特定入球検知スイッチ２２６ｂへの入球の様子等を視認可能に構成されている。

【００５０】

さらに、特定入球部１４５（例えば、振分け装置１４７のスライド片１４８の直下方）に対応して入球教示手段、態様教示手段としての図示しないＬＥＤが設けられ、特定入球部１４５が開状態とされる場合（例えば、特定入球部１４５が開状態とされている期間だけ）に前記ＬＥＤが発光するように構成され、それ以外の期間は消灯されている。また、特定入球部１４５に遊技球が入球した場合には、かかるＬＥＤの点灯態様が変化する（例えば、点滅する、発光色が変化する等）ようになっており、入球検知から１秒後に基本の発光態様（特定入球部１４５が開放中であれば点灯態様、閉鎖中であれば消灯態様）に戻るようになっている。加えて、特定入球部１４５の前部には、「Ｖ」の文字がパチンコ機１０の前方から視認可能なように付されている。尚、当該ＬＥＤは、右打ち入賞ユニット３７における通路の側方に設けられてもよいし、通路の後方に設けられてもよい。また、当該ＬＥＤに代えて、又は、加えて、特定入球部１４５が開状態とされていることを認識させ易くする可動役物等を設けることとしてもよい。

【００５１】

加えて、非特定入球部１４６に対応して入球教示手段、態様教示手段としての図示しないＬＥＤが設けられ、非特定入球部１４６に遊技球が入球した場合には、かかるＬＥＤが点灯し、入球検知から１秒後に消灯する。

【００５２】

第２始動入賞装置３３ｃは、前後にスライド変位可能に構成されるとともに、第２始動入賞装置３３ｃへの遊技球の入球を規制する閉位置と、第２始動入賞装置３３ｃの上方位置の遊技領域から後方に退避して、第２始動入賞装置３３ｃへの遊技球の入球を許容する開位置との間を変位可能な第２始動シャッタ１７２と、第２始動入賞装置３３ｃに入球した全ての遊技球を検知可能な第２始動入賞スイッチ２２４ｃと、第２始動シャッタ１７２を開閉動作させる図示しないソレノイドとを備えている。第２始動入賞装置３３ｃは、通常は遊技球が入球できない閉状態になっており、詳しくは後述する入球サポート抽選で当選した場合に、遊技球が入球可能な開状態とされる。

【００５３】

また、本実施形態の第２始動シャッタ１７２は、右方に向けて下方傾斜しており、第２案内通路１１３は、遊技球を第２始動シャッタ１７２の左上部に案内する（落下させて到達させる）。遊技球が第２案内通路１１３に案内されて第２始動入賞装置３３ｃに到達した際に、第２始動シャッタ１７２が閉位置にある場合には、該遊技球は第２始動シャッタ１７２の上面に載るとともに、当該第２始動シャッタ１７２によって、右方の第３案内通路１１４に案内されるようになっている。尚、第２始動シャッタ１７２が開位置とされる際に遊技球が第２始動シャッタ１７２に載っていた場合、該遊技球は第２始動入賞装置３３ｃに入球することとなる。

【００５４】

さらに、第２始動入賞装置３３ｃ（例えば、第２始動シャッタ１７２の直下方）に対応して入球教示手段、態様教示手段としての図示しないＬＥＤが設けられ、第２始動入賞装置３３ｃが開状態とされる場合に前記ＬＥＤが発光し、それ以外は消灯するように構成されている。また、第２始動入賞装置３３ｃに遊技球が入球した場合には、かかるＬＥＤの点灯態様が変化する（例えば、点滅する、発光色が変化する等）ようになっており、入球検知から１秒後に基本の発光態様（第２始動入賞装置３３ｃが開放中であれば点灯態様、閉鎖中であれば消灯態様）に戻るようになっている。尚、当該ＬＥＤに代えて、又は、加えて、第２始動入賞装置３３ｃが開状態とされていることを認識させ易くする可動役物等を設けることとしてもよい。

【００５５】

第１可変入賞装置３２ａは、第３案内通路１１４に案内された遊技球が入球可能な第１可変特定領域１６１と、前後にスライド変位可能に構成されるとともに、第１可変特定領域１６１の上方に位置して、第１可変特定領域１６１への遊技球の入球を規制する閉位置と、第１可変特定領域１６１の上方位置から後方に退避して、第１可変特定領域１６１への遊技球の入球を許容する開位置との間を変位可能な第１可変シャッタ１６２と、第１可変特定領域１６１に入球した全ての遊技球を検知可能な第１カウントスイッチ２２３ａと、第２始動シャッタ１７２を開閉動作させる図示しないソレノイドとを備えている。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、第１可変入賞装置３２ａが開状態とされる当たり状態の際に、遊技球が入球可能な開状態とされる。

【００５６】

また、本実施形態の第１可変シャッタ１６２は、左方に向けて下方傾斜しており、第３案内通路１１４は、遊技球を第１可変シャッタ１６２の右上部に案内する。遊技球が第３案内通路１１４に案内されて第１可変入賞装置３２ａに到達した際に、第１可変シャッタ１６２が閉位置にある場合には、該遊技球は第１可変シャッタ１６２の上面に載るとともに、当該第１可変シャッタ１６２によって、左方の第４案内通路１１５に案内されるようになっている。尚、第１可変シャッタ１６２が開位置とされる際に遊技球が第１可変シャッタ１６２に載っていた場合、該遊技球は第１可変特定領域１６１に入球することとなる。

【００５７】

さらに、第１可変入賞装置３２ａ（例えば、第１可変シャッタ１６２の直下方）に対応して入球教示手段、態様教示手段としての図示しないＬＥＤが設けられ、第１可変入賞装置３２ａが開状態とされる場合（例えば、第１可変入賞装置３２ｂが開状態とされている期間だけ、大当たり状態の開始から終了までの間、或いは、第１ラウンドの開始から最終ラウンドの終了までの間）に前記ＬＥＤが発光するように構成され、それ以外の期間は消灯されている。また、第１可変入賞装置３２ａに遊技球が入球した場合には、かかるＬＥＤの点灯態様が変化する（例えば、点滅する、発光色が変化する等）ようになっており、入球検知から１秒後に基本の発光態様（第１可変入賞装置３２ａが開放中であれば点灯態様、閉鎖中であれば消灯態様）に戻るようになっている。尚、当該ＬＥＤに代えて、又は、加えて、第１可変入賞装置３２ａが開状態とされていることを認識させ易くする可動役物等を設けることとしてもよい。

【００５８】

本実施形態の右打ち入賞ユニット３７は、第１補助始動入賞装置３３ｂ、第２可変入賞装置３２ｂ、第２始動入賞装置３３ｃ、及び、第１可変入賞装置３２ａが閉状態とされている場合には、入球部１１１に入球した遊技球が、第１補助始動入賞装置３３ｂ（第１始動シャッタ１７１）、及び、第１案内通路１１２で一列に整えられ、そのまま一列で、第２可変シャッタ１４２、第２始動シャッタ１７２、及び、第１可変シャッタ１６２を経由して、排出部１１６へと案内されるようになっている。また、遊技球を第１補助始動入賞装置３３ｂ、第２可変入賞装置３２ｂ、第２始動入賞装置３３ｃ、及び、第１可変入賞装置３２ａへ入球させる場合には、当該遊技球を右打ち入賞ユニット３７に入球させる必要がある。さらに、本実施形態では、右側方領域に打ち出された遊技球の（ほぼ）全てが、右打ち入賞ユニット３７に入球するように構成されている。

【００５９】

尚、右打ち入賞ユニット３７において、第１案内通路１１２、第２案内通路１１３、第３案内通路１１４、第４案内通路１１５、第１補助始動入賞装置３３ｂの第１始動シャッタ１７１の上方の領域、第２可変入賞装置３２ｂの第２可変シャッタ１４２の上方の領域、第２始動入賞装置３３ｃの第２始動シャッタ１７２の上方の領域、第１可変入賞装置３２ａの第１可変シャッタ１６２の上方の領域は、遊技領域に含まれる。また、第１案内通路１１２、第２案内通路１１３、及び、第３案内通路１１４のいずれか、或いは、これらの組合せにおいて、遊技球を右打ち入賞ユニット３７の外部（遊技盤３０の裏側）に案内する分岐通路（基本的には通過しないような配置としてもよい）が設けられることとしてもよい。

【００６０】

尚、本実施形態の第１補助始動入賞装置３３ｂ、第２始動入賞装置３３ｃ、第１可変入賞装置３２ａ、及び、第２可変入賞装置３２ｂを開状態と閉状態とに切替える開閉部材は、前後方向にスライドするシャッタ１７２、１６２、１４２により構成されているが、特にかかる構成に限定されるものではない。例えば、第２始動入賞装置３３ｃにおいて、遊技球が入球可能な入賞口（始動入賞口）の右側部に隣接して、回動変位可能に設けられた開閉部材としての羽根部材を設け、第２始動入賞装置３３ｃを第２案内通路１１３の下流側端部である左端部の左方に所定距離を隔てて配置し、羽根部材が開位置とされることで羽根部材の先端部が第２案内通路１１３の左端部と近接して、第２案内通路１１３を経由した遊技球が羽根部材に案内されて始動入賞口に入球し、その一方で、羽根部材が開位置とされることで、羽根部材により始動入賞口が閉鎖されるとともに、第２始動入賞装置３３ｃ（羽根部材）と第２案内通路１１３との間に遊技球が通過可能な隙間が形成され、該隙間を通過することで第３案内通路１１４に進入するように構成してもよい。

【００６１】

また、本実施形態では、右打ち入賞ユニット３７が、第１補助始動入賞装置３３ｂ、第１可変入賞装置３２ａ、第２可変入賞装置３２ｂ、及び、第２始動入賞装置３３ｃを備えるように構成されているが、右打ち入賞ユニット３７が備える入賞装置については特に限定されるものではなく、例えば、スルーゲート３４や一般入賞装置３１を備えるように構成したり、第１補助始動入賞装置３３ｂや第１可変入賞装置３２ａを別離させたりしてもよい。尚、右打ち入賞ユニット３７のように、複数の各入賞装置を１本道で繋げるような構成を省略することとしてもよい。さらに、第１可変入賞装置３２ａを省略して、全ての当たり状態で第２可変入賞装置３２ｂが使用されるとともに、小当たり状態においてのみ特定入球部１４５が開状態とされる（振分け装置１４７のスライド片１４８が開位置とされる）ように構成してもよい。

【００６２】

右打ち入賞ユニット３７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、遊技領域のうち右側方領域には、スルーゲート３４が設けられていない。

【００６３】
　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２始動入賞装置３３ｃ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２始動入賞装置３３ｃが規定時間だけ開状態とされる。
【００６４】
　本実施形態では、第２始動入賞装置３３ｃ（第２始動シャッタ１７２）が比較的頻繁に開放され、遊技球を第２始動入賞装置３３ｃへ入球させ易くなる「高入球状態」と、高入球状態よりも第２始動入賞装置３３ｃが開放される時間帯が減少する「低入球状態」とがある。以下、低入球状態で当否抽選が行われる（後述の特別表示装置４３ａ、４３ｂの変動表示が実行される）状態を「通常モード」と称し、高入球状態で当否抽選が行われる状態を「時短モード（或いは、時間短縮モード）」と称する。本実施形態では、時短モードが特定状態に相当する。
【００６５】
　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（変動時間）が低入球状態時よりも短い状態、（２）入球サポート抽選１回の当選につき第２始動入賞装置３３ｃが開放される期間が低入球状態時に比べて多い状態（開放時間が長い、開放回数が多い等）、（３）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、（４）第２始動入賞装置３３ｃの一回の開放につき入球可能となる遊技球の上限数が低入球状態時に比べて多い状態などが挙げられる。本実施形態における高入球状態は、上記（１）～（３）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）～（４）のいずれか１つ、又は、これら構成（１）～（４）の任意の組合せを採用してもよい。
【００６６】
　また、略楕円形状の遊技領域の右上部に隣接しパチンコ機１０の前方から視認可能な位置において、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補助始動入賞装置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（大当たり当否抽選）の結果を教示するための第１表示としての変動表示（以下、「第１変動表示（特図１変動）」と称する）が行われる第１表示手段、第１特別表示手段としての第１特別表示装置４３ａと、第２始動入賞装置３３ｃへの遊技球の入球を契機として行われる第２当否抽選（大当たり当否抽選、及び、小当たり当否抽選）の結果を教示するための第１表示としての変動表示（以下、「第２変動表示（特図２変動）」と称する）が行われる第２表示手段、第２特別表示手段としての第２特別表示装置４３ｂとが設けられている。尚、第１特別図柄表示装置４３ａの表示態様を「特図１」とも称し、第２特別図柄表示装置４３ｂの表示態様を「特図２」とも称する。
【００６７】
　さらに、本実施形態では、第１変動表示の実行中、及び、当たり状態中に、第１通常始動入賞装置３３ａ、及び、第１補助始動入賞装置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、或いは、当たり状態終了後に、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、及び、当たり状態中に第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、或いは、当たり状態終了後に、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における変動表示の実行中にスルーゲート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。
【００６８】

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。加えて、普通図柄表示装置４１、普通保留表示装置４４等に隣接するようにして、時短モード移行時に点灯され、時短モード以外の遊技モード移行時に消灯される時短ランプ４８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、普通保留表示装置４４、及び、時短ランプ４８は、後述する特別遊技発生手段、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。

【００６９】

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補助始動入賞装置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。

【００７０】

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。

【００７１】

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、大当たり当否抽選、又は、小当たり当否抽選の結果に基づいて、第１変動表示、及び、第２変動表示が停止されることとなる。つまり、第１変動表示、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、大当たり当否抽選、又は、小当たり当否抽選の各種結果とが対応付けられており、第１変動表示、及び、第２変動表示が停止したときの点灯態様により、大当たり当否抽選、又は、小当たり当否抽選の結果、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。

【００７２】

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。

【００７３】

本実施形態の大当たり種別としては、１０ラウンド確変当たり（以下「１０ＲＳ」と称する）と、４ラウンド確変当たり（以下「４ＲＳ」と称する）と、４ラウンド通常当たり（以下「４ＲＮ」と称する）と、４ラウンド状態維持当たり（以下「４ＲＣ」と称する）とがある。さらに、本実施形態では、第１当否抽選に当選した場合と、第２当否抽選に当選した場合とで、大当たり種別の振分けが異なるようになっている。図５１に示すように、第１当否抽選に当選した場合には、「１０ＲＳ」に５％、「４ＲＳ」に５５％、「４ＲＮ」に４０％の割合で振り分けられる。一方、第２当否抽選に当選した場合には、「１０ＲＳ」に５％、「４ＲＳ」に１５％、「４ＲＣ」に８０％の割合で振り分けられる。本実施形態では、「１０ＲＳ」、「４ＲＳ」、及び、「４ＲＣ」に対応する大当たり状態、又は、小当たり状態が特別遊技状態に相当する。「１０ＲＳ」、「４ＲＳ」が特定状態付与特別遊技状態、第２特別遊技状態に相当し、「４ＲＣ」が第１特別遊技状態に相当する。

【００７４】

「１０ＲＳ」に関しては、第１可変入賞装置３２ａ、又は、第２可変入賞装置３２ｂが

３０秒間開放されること、又は、第１可変入賞装置３２ａ、又は、第２可変入賞装置３２ｂに８個の遊技球が入球することを１ラウンドとして、それが１０回繰り返されてから、当たり状態が終了する。当該「１０ＲＳ」の当たり状態終了後には、「第１変動表示が１回、又は、第２変動表示が１００回行われるまで」、或いは、「大当たり状態が発生するまで」を上限とする「時短モード」が付与される。

【００７５】

本実施形態の第２可変入賞装置３２ｂは、小当たり状態において開状態とされる構成となっており、第２可変入賞装置３２ｂの特定入球部１４５に遊技球が入球した場合（特定入球検知スイッチ２２６ａによる遊技球の検知が行われた場合）に、大当たり状態（第２ラウンド）に移行する（継続する）ようになっている。尚、小当たり状態に当選した場合にも、当たり種別が決定されており、小当たり状態から大当たり状態に移行する場合には、かかる種別の当たり状態に移行する。但し、小当たり状態のまま、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了する場合には、大当たり種別に対応する遊技モードの変更は行われず、小当たり状態後の遊技モードは小当たり状態前の遊技モードとなる。また、小当たり状態以外において、遊技球が第２可変入賞装置３２ｂの第２可変特定領域１４１に入球しても、振分け装置１４７のスライド片１４８が閉位置にあって、特定入球部１４５には入球しないようになっている。尚、第２可変入賞装置３２ｂに入球した遊技球が特定入球部１４５に入球するか否かの挙動を「役物抽選」とも称し、本実施形態では、小当たり状態において第２可変入賞装置３２ｂに遊技球が入球すれば、当該遊技球が非常に高確率で（ほぼ１００％で）特定入球部１４５に入球するようになっている。

【００７６】

「４ＲＳ」に関しては、第１可変入賞装置３２ａ、又は、第２可変入賞装置３２ｂが３０秒間開放されること、又は、第１可変入賞装置３２ａ、又は、第２可変入賞装置３２ｂに８個の遊技球が入球することを１ラウンドとして、それが４回繰り返されてから、大当たり状態が終了する。当該「４ＲＳ」の当たり状態終了後には、「第１変動表示が１回、又は、第２変動表示が１００回行われるまで」、或いは、「大当たり状態が発生するまで」を上限とする「時短モード」が付与されるようになっている。

【００７７】

「４ＲＮ」に関しては、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、それが４回繰り返されてから、大当たり状態が終了する。当該「４ＲＮ」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。

【００７８】

「４ＲＣ」に関しては、第１可変入賞装置３２ａ、又は、第２可変入賞装置３２ｂが３０秒間開放されること、又は、第１可変入賞装置３２ａ、又は、第２可変入賞装置３２ｂに８個の遊技球が入球することを１ラウンドとして、それが４回繰り返されてから、大当たり状態が終了する。時短モードでの「４ＲＣ」の大当たり状態終了後には、「第１変動表示が１回、又は、第２変動表示が１００回行われるまで」、或いは、「大当たり状態が発生するまで」を上限とする「時短モード」が付与されるようになっている。その一方で、通常モードでの「４ＲＣ」の大当たり状態終了後には、「第１変動表示が０回、又は、第２変動表示が１００回行われるまで」、或いは、「大当たり状態が発生するまで」を上限とする「時短モード」が付与されるようになっている。

【００７９】

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（停止図柄が規定時間表示される「確定表示」が行われる）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。

【００８０】

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補助始動入賞装置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。

【００８１】

第２保留表示装置４６ｂは、２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、４回分まで保留記憶可能に構成されている。例えば、第２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２保留ランプが点灯し、第２変動表示が２回分保留されている場合には、左右の第２保留ランプが点灯し、第２変動表示が３回分保留されている場合には、左側の第２保留ランプが点滅するとともに、右側の第２保留ランプが点灯し、第２変動表示が４回分保留されている場合には、左右の第２保留ランプが点滅する。第２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２変動表示が順次消化されることとなる。

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

尚、普通図柄表示装置４１、第１特別図柄表示装置４３ａ、第２特別図柄表示装置４３ｂ、普通保留表示装置４４、第１保留表示装置４６ａ、第２保留表示装置４６ｂ、及び、時短ランプ４８の構成については特に限定されるものではなく、例えば、（内容判別を難しくするべく）より多くのランプによって構成したり、セグメント表示装置や液晶表示装置等の表示手段、或いは、可動式の切替表示部材によって構成したりする等、適宜変更可能である。

【００８５】
さて、本実施形態では、第１特別表示装置４３ａの変動表示（第１変動表示）、及び、第２特別表示装置４３ｂの変動表示（第２変動表示）のうち、一方の変動表示が行われている状況であっても、他方の変動表示を開始させ、両方の変動表示を並行して実行可能に構成されている。さらに、第１当否抽選で大当たり（１０ＲＳ、４ＲＳ、４ＲＮ）に当選し、第１変動表示において大当たりを教示する態様で停止表示が行われた（第１変動表示が終了・完了した）場合、第２変動表示を「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、中止させる）ように構成され、第１当否抽選に基づく大当たり状態の終了後には、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変動表示が新たに開始されるように構成されている。つまり、第１変動表示において大当たりを教示する態様で停止表示が行われた場合、実行中の第２変動表示は（内容に関係なく）消去されることとなる。

【００８６】
また、第２当否抽選で大当たり、及び、小当たりに当選し、かつ、大当たり種別が「１０ＲＳ」又は、「４ＲＳ」の場合には、第２変動表示において大当たり、又は、小当たりを教示する態様で停止表示が行われた（第２変動表示が終了・完了した）場合に、第１変動表示を「外れ」に対応する態様にて強制的に停止表示させる（終了させる、中止させる）ように構成され、第２当否抽選（及び、役物抽選）に基づく大当たり状態の終了後には、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変動表示が新たに開始されるように構成されている。つまり、第２変動表示において「１０ＲＳ」及び「４ＲＳ」の大当たりを教示する態様で停止表示が行われた場合、実行中の第１変動表示は（内容に関係なく）消去されることとなる。

【００８７】
その一方で、第２当否抽選で大当たり、及び、小当たりに当選し、かつ、大当たり種別が「４ＲＣ」の場合には、第２変動表示において大当たり、又は、小当たりを教示する態様で停止表示が行われた（第２変動表示が終了・完了した）場合に、第１変動表示を中断させる（進行を一旦停止させる）ように構成され、第２当否抽選（及び、役物抽選）に基づく大当たり状態の終了後には、中断された第１変動表示が開始されるように構成されている。つまり、第２変動表示において「４ＲＣ」の大当たりを教示する態様で停止表示が行われた場合、実行中の第１変動表示がそれ以上進行しないようにする（停止表示されるまでの時間が減らないようにする）処理が行われ、大当たり状態終了後に、第１変動表示が（消去されることなく）再開されることとなる。本実施形態では、「４ＲＣ」に対応する大当たり又は小当たりの発生を教示する第２変動表示が停止表示された場合に、実行中の第１変動表示が停止表示されるまでの時間が減らないものの、第１特別図柄表示装置４３ａの表示としては、大当たり状態又は小当たり状態が終了するまで、第１変動表示の表示態様（切替え表示）がそのまま継続されているような態様（第１変動表示の状態が維持されていることを示す主旨の繋ぎの態様であって、第１特別図柄表示装置４３ａにおける表示ではあるものの、本来の意味合いでの第１変動表示（第１通常始動入賞装置３３ａ、及び、第１補助始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて取得された数値に基づいて変動表示の開始時に変動時間が決定されている第１変動表示）ではない）とされ、大当たり状態又は小当たり状態が終了後、第１変動表示の表示態様（切替え表示）がそのまま継続されるような格好で第１変動表示（の進行）が再開される。ここで、再開される第１変動表示に関し、必ずしも中断された時点で表示されていた態様から再開されるといった構成に限定されるものではなく、停止表示されるまでの残り時間、及び、教示される内容が一致していれば、再開時の態様を変更してもよい。

【００８８】
また、本実施形態では、少なくとも時短モードにおいて、第１変動表示が実行されている期間中に第２変動表示を複数回実行可能に構成されている。つまり、図５２（ａ）に示

すように、時短モードにおいて、第１変動表示の時間（第１変動時間としての特図１変動時間）は、一律で１８０秒に設定されるのに対し、第２変動表示の時間（第２変動時間としての特図２変動時間）は、５秒～４０秒の間で設定される。特に、本実施形態では、時短モード時の第２当否抽選の結果、及び、選択された大当たり種別（「１０ＲＳ」、「４ＲＳ」、「４ＲＣ」、又は、「外れ」の特図２変動種別）と、特図２変動時間とが対応付けられており、「４ＲＣ」に当選した場合には、特図２変動時間が１５秒～２５秒の間で設定される。「１０ＲＳ」に当選した場合には、特図２変動時間が３０秒～４０秒の間で設定される。「４ＲＳ」に当選した場合には、ＣＳ１の値が「０～１４９」の場合に、特図２変動時間が１５秒～２５秒の間で設定され、ＣＳ１の値が「１５０～２５５」の場合に、特図２変動時間が３０秒～４０秒の間で設定される。「外れ」の場合には、ＣＳ１の値が「０～１９」の場合に、特図２変動時間が３０秒～４０秒の間で設定され、ＣＳ１の値が「２０～２５５」の場合に、特図２変動時間が５秒～１３秒の間で設定される。つまり、特図２変動時間が１３秒を超えると、当たり状態の当選期待度が大幅に高まる。さらに、特図２変動時間が１３秒を超え、かつ、２５秒以下で終了する場合には、「４ＲＣ」、又は、「４ＲＳ」のどちらかの当たりが確定する。加えて、特図２変動時間が３０秒を超えると、時短モードの付与に対応付けられた「１０ＲＳ」、及び、「４ＲＳ」に当選するか、或いは、「外れ」となること（「４ＲＣ」に当選しないこと）が確定する。

【００８９】

すなわち、遊技者は、時短モードにおいて、第２変動表示の特図２変動時間を計測することで（特図２変動時間の計測は、詳しくは後述する装飾図柄表示装置４２に表示される残り時間表示を参考にすることも可能である）、当該第２変動表示の内容をより詳しく推測することができる。また、「外れ」に対応する特図２変動時間と、「４ＲＣ」、又は、「４ＲＳ」のどちらかに当たる特図２変動時間との間に約２秒のタイムラグ（特図２変動時間として設定されない時間帯）があり、「４ＲＣ」、又は、「４ＲＳ」のどちらかに当たる特図２変動時間と、「１０ＲＳ」に当選し得る特図２変動時間との間に約５秒のタイムラグ（特図２変動時間として設定されない時間帯）がある。このため、計測が多少正確でなかったり、体感的なものであったりしても、特図２変動時間の区切りが比較的把握し易くなっている。

【００９０】

尚、本実施形態では、時短モードから通常モードに移行して１回転目の第１変動表示の特図１変動時間は、一律４０秒に設定されるように構成されている（その他の時間を設定してもよいし、規定時間以上のいずれかとして設定してもよい）。通常モードにおける第１変動表示のその他の回数での特図１変動時間は、１０秒～６０秒の間で設定される。また、通常モードにおける特図２変動時間は一律で１秒に設定される。但し、通常モードでは基本的に第２変動表示が新たに保留記憶されることがないように構成されている。

【００９１】

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、特別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演出表示（第１表示、第２表示）としての演出変動表示（第１演出変動表示、第２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。尚、装飾図柄表示装置４２では、パチンコ機１０の電源がオンの状態では何らかしらの表示がなされており、当たり状態中では、当たり状態に対応する演出表示（特別演出表示）が行われ、当たり状態でもなく、変動表示が行われていない状態では、遊技待機状態（客待ち状態）に対応する表示（デモ画面表示）が行われる。

【００９２】
図５０（ａ）に示すように、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４５５（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４５５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特別表示装置４３ａ、又は、第２特別表示装置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４５５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４５５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。
【００９３】
また、装飾図柄４５５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４５５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。
【００９４】
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４５５（リーチ図柄）と同じ装飾図柄４５５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、「１０ＲＳ」、又は、「４ＲＳ」が発生し、偶数のゾロ目の場合には、「１０ＲＳ」、「４ＲＳ」、「４ＲＮ」、及び、「４ＲＣ」のいずれかが発生する。
【００９５】
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、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「時短ステージ」とがある。つまり、通常モードで「１０ＲＳ」、「４ＲＳ」に当選した場合には、その大当たり状態終了後に「時短ステージ」に移行する。また、時短モードで変動回数の上限に達した場合（詳しくは後述するが、本例では、時短モードで第１変動表示が１回（又は０回）行われた場合、或いは、第２変動表示が１００回行われた場合）、又は、「４ＲＮ」に当選した場合には、その変動表示の終了後、又は、大当たり状態の終了後に「通常ステージ」に移行する。
【００９６】
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のメインの演出表示（装飾図柄４５５の変動表示；演出変動表示）では、基本的に、第１変動表示、及び、第２変動表示のどちらか一方に対応する演出変動表示を導出するようになっている。つまり、通常モードでは、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、時短モードでは、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するようになっている。尚、詳しくは後述するが、第２当否抽選での当選に対応する第２変動表示が時短モードから通常モードに移行するタイミングを跨いで行われる場合や、時短モードが終了した時点で、第２当否抽選での当選に対応する第２変動表示の保留記憶が存在している場合には、通常モードでも第２演出変動表示を導出する。
【００９７】
また、本実施形態では、装飾図柄表示装置４２においても、第１変動表示、及び、第２変動表示が保留されていることが基本的に（時短モードから通常モードに移行した際に行

われる場合がある保留当否演出の実行期間以外で）教示されるようになっている。例えば、図５０（ａ）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；入球検知対応表示手段）において、変動表示が保留記憶されていることを示す入球検知対応表示としての保留アイコン４６１が表示されるようになっている。保留アイコン４６１は、第１通常始動入賞装置３３ａ、第１補助始動入賞装置３３ｂ、第２始動入賞装置３３ｃの検知が行われたことに対応する態様とされるとともに、特別表示装置４３ａ、４３ｂの変動表示が実行された場合に当該実行されたことに対応する態様とされている上、当否抽選の結果の示唆、又は、教示を行う態様とすることが可能に構成されている。

【００９８】

さらに、本実施形態では、装飾図柄表示装置４２の右下部において、第１変動表示に対応する第１補助図柄４７１を変動表示する第１補助演出変動表示、及び、第２変動表示に対応する第２補助図柄４７２を変動表示する第２補助演出変動表示が行われるようになっている。補助図柄４７１、４７２は、それぞれ左右一対の図柄表示領域においてそれぞれ切替え表示される１～９の数字により構成されており、左右の数字が揃うことで当たりを教示するようになっている。尚、第１変動表示、及び、第２変動表示の開始及び終了（完了）のタイミングと、装飾図柄４５５の演出変動表示の開始及び終了のタイミングとが一致しない場合もある。これに対し、第１補助演出変動表示、及び、第２補助演出変動表示の開始及び終了（完了）のタイミングと、第１変動表示、及び、第２変動表示の開始及び終了（完了）のタイミングとは一致するように構成されており、時短モードであっても、第１補助演出変動表示、及び、第２補助演出変動表示を視認していれば、装飾図柄表示装置４２のその他の演出を視認しながらでも、第１変動表示、及び、第２変動表示の開始及び終了（完了）のタイミングを把握可能となっている。

【００９９】

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。

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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。

【０１０３】
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。
【０１０４】
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。
【０１０５】
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。
【０１０６】
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。
【０１０７】
次に、パチンコ機１０の背面構成について図６、図７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。
【０１０８】
まず、遊技盤３０の背面構成について説明する。図７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。

【０１０９】

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。

【０１１０】

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、右打ち入賞ユニット３７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。

【０１１１】

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。

【０１１２】

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。

【０１１３】

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、第１カウントスイッチ２２３ａが設けられ、第２可変入賞装置３２ｂには、第２カウントスイッチ２２３ｂ、特定入球検知スイッチ２２６ａ、非特定入球検知スイッチ２２６ｂが設けられている。また、第１通常始動入賞装置３３ａ、第１補助始動入賞装置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補助始動入賞スイッチ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。

【０１１４】

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、第１カウントスイッチ２２３ａ、第２カウントスイッチ２２３ｂ、特定入球検知スイッチ２２６ａ、非特定入球検知スイッチ２２６ｂ、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補助始動入賞スイッチ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。

【０１１５】

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）。

【０１１６】

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、第２可変入賞装置３２ｂをそれぞれ開放する大入賞口用ソレノイドや、第１補助始動入賞装置３３ｂ、第２始動入賞装置３３ｃ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。

【０１１７】

次に、裏パックユニット２０３の構成を説明する。図６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６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６では右上部）には外部端子板２４０が設けられている。

【０１１８】

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（当たり状態の発生、時短モードが付与される当たり状態の発生、当たり状態の終了、第１変動表示及び第２変動表示の変動開始・終了、時短モードの開始・終了等を示す各種情報）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。

【０１１９】

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６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。

【０１２０】

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。

【０１２１】

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。

【０１２２】

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６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７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。

【０１２３】

また、図６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。

【０１２４】

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。

【０１２５】

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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

また、図７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。

【０１２９】

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６参照）。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６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。

【０１３０】

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６に示すように、内枠１２の背面側右下部（図６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。

【０１３１】

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図８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。

【０１３２】

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。

【０１３３】

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。

【０１３４】

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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

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。

【０１３７】

その他、便宜上、各種中継基板等の図示は省略するが、入出力ポート５０５には、一般入賞スイッチ２２１、カウントスイッチ２２３ａ、２２３ｂ、始動入賞スイッチ２２４ａ，２２４ｂ，２２４ｃ、スルーゲートスイッチ２２５、特定入球検知スイッチ２２６ａ、非特定入球検知スイッチ２２６ｂ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補助始動入賞装置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。

【０１３８】

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。

【０１３９】

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。

【０１４０】

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４５５の変動表示が行われる。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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。

【０１４４】

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。

【０１４５】

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。

【０１４６】

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。

【０１４７】

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。

【０１４８】
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。
【０１４９】
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。
【０１５０】
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。
【０１５１】
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。
【０１５２】
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。
【０１５３】
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。
【０１５４】
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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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４５５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ＲＯＭ５２

２、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。

【０１６２】

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。

【０１６３】

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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

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。

【０１６６】

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９に示すように、大当たり状態を発生させるか否かの大当たり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、小当たり状態を発生させるか否かの小当たり当否抽選に使用する当否乱数生成手段としての小当たり当否乱数カウンタ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特別表示装置４３ａ、及び、第２特別表示装置４３ｂ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２始動入賞装置３３ｃ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。加えて、第１変動種別カウンタＣＳ１、及び、第２変動種別カウンタＣＳ２を、第１変動表示用と、第２変動表示用とで分けて設けることとしてもよい。

【０１６７】

カウンタＣ１、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）。

【０１６８】

ＲＡＭ５０３には、当否乱数カウンタＣ１、小当たり当否乱数カウンタ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。本実施形態では、第１変動種別カウンタＣＳ１、及び、第２変動種別カウンタＣＳ２の値に関しても、特別変動保留エリアに格納される。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。

【０１６９】

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、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補助始動入賞装置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、変動選択カウンタＣ３、第１変動種別カウンタＣＳ１、及び、第２変動種別カウンタＣＳ２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、小当たり当否乱数カウンタＣ１´、種別決定カウンタＣ２、変動選択カウンタＣ３、第１変動種別カウンタＣＳ１、及び、第２変動種別カウンタＣＳ２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変動表示を４回まで保留記憶可能とし、第２変動表示を４回まで保留記憶可能としている。

【０１７０】

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０～５９６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５９６）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＝０～５９６）、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補助始動入賞装置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。

【０１７１】

また、本実施形態では、大当たり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３つで、その値は「７，２０７，４０７」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、「７，２０７，４０７」を大当たり値として記憶した当否判定テーブルが１つ設けられている。

【０１７２】

小当たり当否乱数カウンタＣ１´は、例えば０～２９９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２９９）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。小当たり当否乱数カウンタ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、小当たり当否乱数カウンタＣ１´の値が小当たり当否乱数カウンタバッファに格納される。本実施形態では、第１通常始動入賞装置３３ａ、第１補助始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球（入賞）で小当たり当否抽選は行われず、第２始動入賞装置３３ｃへの遊技球の入球（入賞）で小当たり当否抽選が行われる構成となっている。そして、遊技球が第２始動入賞装置３３ｃに入賞したタイミングで、小当たり当否乱

数カウンタバッファに格納されている小当たり当否乱数カウンタＣ１´の値が、特別変動保留エリアに格納される。

【０１７３】

また、本実施形態では、小当たりとなる小当たり当否乱数カウンタＣ１´の値の数は１００で、その値は「５０～９９，１５０～１９９」である。このため、ＲＯＭ５０２には、小当たり当否乱数カウンタＣ１´の値が小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、「５０～９９，１５０～１９９」を小当たり値として記憶した小当たり当否判定テーブルが１つ設けられている。

【０１７４】

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、及び、小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）、決定された種別の当たり状態が付与されることとなる。

【０１７５】

尚、種別決定カウンタＣ２は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、種別決定カウンタＣ２の値が種別決定カウンタバッファに格納される。そして、遊技球が第１通常始動入賞装置３３ａ、第１補助始動入賞装置３３ｂ、又は、第２始動入賞装置３３ｃに入賞したタイミングで、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。

【０１７６】

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４５５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。

【０１７７】

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補助始動入賞装置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。

【０１７８】

また、第１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、第２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。本実施形態では、変動選択カウンタＣＳ１の値に基づいて変動時間が設定され、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。

【０１７９】

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。変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の更新の都度、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の値が第１変動種別カウンタバッファ、第２変動種別カウンタバッファに格納される。そして、遊技球が第１通常始動入賞装置３３ａ、第１補助始動入賞装置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変動種別カウンタバッファ、第２変動種別カウンタバッファに格納されて

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。

【０１８０】

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変動表示の特図１変動時間及び特図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４５５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。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。

【０１８１】

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。また、当否乱数カウンタＣ１、小当たり当否乱数カウンタ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。

【０１８２】

普通図柄乱数カウンタＣ４は、例えば０～２７７の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり２７７）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、低入球状態で当選となる乱数の値の数は１であり、その範囲は「０」である。一方、高入球状態で当選となる乱数の値の数は２７７であり、その範囲は「１～２７７」である。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補助始動入賞装置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。

【０１８３】

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。

【０１８４】

図１２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。

【０１８５】

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。

【０１８６】

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。

【０１８７】

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。

【０１８８】

その後、ステップＳ３０４では、第１普通始動入賞装置３３ａ、第１補助始動入賞装置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。

【０１８９】

ここで、ステップＳ３０４の始動入賞処理について図１４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補助始動入賞装置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。

【０１９０】

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。

【０１９１】

先ず、ステップＳ５０１では、遊技球が第２始動入賞装置３３ｃに入球（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「４」）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。

【０１９２】

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、左右一対の第２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２保留ランプを点灯させ、左側の第２保留ランプが点灯状態であり右側の第２保留ランプが消灯状態であった場合には左右両方の第２保留ランプを点灯させ、左右両方の第２保留ランプが点灯状態であった場合には右側の第２保留ランプを点灯させたまま左側の第２保留ランプを点滅させ、左側の第２保留ランプが点滅状態であり右側の第２保留ランプが点灯状態であった場合には左右両方の第２保留ランプを点滅させるための処理を行う。

【０１９３】

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、小当たり当否乱数カウンタ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、小当たり当否乱数カウン

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（番号の小さい）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。

【０１９４】

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。

【０１９５】

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。

【０１９６】

ここで、ステップＳ５０６の当否判定処理の詳細について、図１５を参照して説明する。

【０１９７】

先ず、ステップＳ５１０１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（０～５９６）が、当否判定テーブルに記憶された値である「７、２０７、４０７」のいずれ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。

【０１９８】

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、新たに記憶された変動情報は第２変動表示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である場合には、そのまま本処理を終了する。

【０１９９】

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、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された小当たり当否乱数カウンタＣ１の値（０～２９９）が、当否判定テーブルに記憶された値である「５０～９９、１５０～１９９」のいずれかと一致するか否かを判別する。ステップＳ５１０４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Ｓ５１０５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。

【０２００】

次に、ステップＳ５０７の第２種別判定処理について、図１６（ｂ）を参照して説明する。

【０２０１】

先ず、ステップＳ５３０１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、及び、小当たり予定フラグのどちらかがオン設定されたか否かを判別する。ステップＳ５３０１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Ｓ５３０１で肯定判別された場合には、ステップＳ５３０２において、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、「１０ＲＳ」に対応する値「１９」と一致するか否かを判別する。ステップＳ５３０２で肯定判別された場合には、ステップＳ５３０３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「１０ＲＳフラグ」をオンにしてから、本処理を終了する。

【０２０２】

一方、ステップＳ５３０２で否定判別された場合には、ステップＳ５３０４において、

種別決定カウンタＣ２の値が、「４ＲＳ」に対応する「１６～１８」であるか否かを判別する。ステップＳ５３０４で肯定判別された場合には、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「４ＲＳフラグ」をオンにしてから、本処理を終了する。

【０２０３】

一方、ステップＳ５３０４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「０～１５」である場合には、ステップＳ５３０６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「４ＲＣフラグ」をオンにしてから、本処理を終了する。

【０２０４】

図１４の説明に戻り、ステップＳ５０７に続くステップＳ５０８では、第２変動表示の特図２変動時間を判定する変動時間判定処理を行う。つまり、当該始動入賞のタイミングで、遊技モードに対応する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の値に基づいて特図２変動時間を把握する。把握された特図２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）。

【０２０５】

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」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ている。

【０２０６】

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変動表示、及び、第２変動表示のどちらに対応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。

【０２０７】

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補助始動入賞装置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補助始動入賞スイッチ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通常始動入賞スイッチ２２４ａ、及び、第１補助始動入賞スイッチ２２４ｂへの入賞を契機とする変動表示の保留数をカウントする第１保留カウンタＮａの値が上限値（本実施形態では「４」）未満であるか否かを判別する。当該ステップ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。

【０２０８】

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。

【０２０９】

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。

【０２１０】

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。

【０２１１】

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。

【０２１２】

ここで、ステップＳ５１６の第１種別判定処理について、図１６（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。

【０２１３】

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、「１０ＲＳ」に対応する値「１９」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１０ＲＳフラグをオンにしてから、本処理を終了する。

【０２１４】

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、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、「４ＲＮ」に対応する値「０～７」と一致するか否かを判別する。ステップＳ５２０４肯定判別された場合には、ステップＳ５２０５において４ＲＮフラグをオンにしてから、本処理を終了する。一方、ステップＳ５２０４で否定判別された場合には、ステップＳ５２０６において、４ＲＳフラグをオンにしてから、本処理を終了する。

【０２１５】

図１４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。

【０２１６】

ここで、ステップＳ５１７のリーチ判定処理について、図１７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。

【０２１７】

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。

【０２１８】

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Ｓ５４０

５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。
【０２１９】
　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。
【０２２０】
　図１４の説明に戻り、ステップＳ５１７に続くステップＳ５１８では、先発コマンドの設定処理を行い、本処理を終了する。尚、先発コマンドには、当否判定処理、種別判定処理、及び、リーチ判定処理の結果を示す変動情報や、第１変動表示、及び、第２変動表示のどちら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。
【０２２１】
　尚、本実施形態では、時短モードにおける第２変動表示の特図２変動時間が一律１８０秒となっているが、抽選で決定することとしてもよい。その場合、ステップＳ５１７の後、第１変動表示の特図１変動時間を判定する変動時間判定処理を行うこととしてもよい。つまり、遊技モードに対応する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、特図１変動時間を把握する。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）。さらに、続く先発コマンドの設定処理において、かかる変動時間判定処理の結果を先発コマンドに含ませることとする。
【０２２２】
　尚、本実施形態では、第１通常始動入賞装置３３ａ、及び、第１補助始動入賞スイッチ２２４ｂ、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。
【０２２３】
　尚、ステップＳ５０５、ステップＳ５１４の当否乱数カウンタＣ１等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等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等の値を抽出し、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Ｓ５１０４）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Ｓ５１０５の処理が結果記憶処理を構成する。
【０２２４】
　次に、ステップＳ３０５のスルーゲート通過処理について図１８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。
【０２２５】
　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。
【０２２６】

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。

【０２２７】

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。

【０２２８】

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１９を参照して説明する。

【０２２９】

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。

【０２３０】

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。

【０２３１】

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。

【０２３２】

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。

【０２３３】

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。

【０２３４】

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。

【０２３５】

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。

【０２３６】

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。

【０２３７】

図１３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。

【０２３８】

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。

【０２３９】

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１３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。

【０２４０】

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１０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。

【０２４１】

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。

【０２４２】

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ＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、この場合もステップＳ１１２へ移行する。

【０２４３】

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。

【０２４４】

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。

【０２４５】

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。

【０２４６】

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。

【０２４７】

次に、通常処理の流れを図１１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。

【０２４８】

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。

【０２４９】

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４５５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。

【０２５０】

変動パターンコマンドには、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（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変動表示、及び、第２変動表示のどちらに対応する変動情報であるのかを示す情報が含まれる。つまり、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４５５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４５５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４５５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。

【０２５１】

ここで、装飾図柄４５５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４５５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４５５の変動表示中（リーチ状態成立後）において、装飾図柄４５５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４５５の変動表示中（リーチ状態成立後）において、装飾図柄４５５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４５５の変動表示が停止表示される変動パターンである。

【０２５２】

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４５５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、大当たり状態終了後に時短モードが付与される時短付き大当たり（「１０ＲＳ」、「４ＲＳ」）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４５５の組合わせ（時短付き当たり図柄の組合わせ）で変動表示が停止表示される。大当たり状態終了後に通常モードが付与される通常大当たり（「４ＲＮ」）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４５５の組合わせ（当たり図柄の組合わせ）で変動表示が停止表示される。さらに、詳しくは後述するが、時短モードで当選した場合には大当たり状態終了後に時短モードとされ、通常モードで当選した場合には大当たり状態終了後に実質的に通常モードとされる状態維持大当たり（「４ＲＣ」）２，４，６，８のいずれかの偶数のゾロ目からなる装飾図柄４５５の組合わせ（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、時短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４５５の組合わせ（時短付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。

【０２５３】

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、当たり図柄の組合わせ、時短付当たり図柄の組合わせ、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。また、本実施形態では、時短モードにおいて時間経過に伴う装飾図柄４５５の変動表示は行われず、変動表示の結果を表示する際に、遊技者の当落の認識を容易なものとするべく、装飾図柄４５５の前記組合せを停止表示するようになっている。

【０２５４】

図１１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。

【０２５５】

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。

【０２５６】

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。

【０２５７】

続くステップ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。

【０２５８】

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可変入賞装置３２ａ、及び、第２可変入賞装置３２ａ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。

【０２５９】

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。

【０２６０】

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、第２始動入賞装置３３ｃ、及び、第１補助始動入賞装置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。

【０２６１】

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。

【０２６２】

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）。

【０２６３】

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５９６）に達した際０にクリアする。

【０２６４】

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。

【０２６５】
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。
【０２６６】
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。
【０２６７】
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。
【０２６８】
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。
【０２６９】
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２０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（次の第１変動表示が開始されるまでに空けられる期間）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。
【０２７０】
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、第１変動表示の進行自体は中断された状態であって、第１特別表示装置４３ａの態様としては変動表示を継続させる状態であることを示す繋ぎ表示フラグがオン設定されているか否かを判別する。尚、本実施形態では、４ＲＣの大当たりを教示する第２変動表示が停止表示された場合、第１変動表示が中断され、４ＲＣの大当たり状態終了後、中断された第１変動表示が再開される。
【０２７１】
ステップＳ８０２で否定判別された場合には、ステップＳ８０３において、詳しくは後述する当たり状況記憶エリアを参照し、今現在、大当たり状態及び小当たり状態以外の状態であるか否かを判別する。

【０２７２】
尚、当たり状態（大当たり状態、小当たり状態）中には、第１特別表示装置４３ａ、又は、第２特別表示装置４３ｂにおいて当たりに対応する表示態様が停止表示されてから可変入賞装置３２ａ、３２ｂが開放されるまでの間のオープニング期間と、可変入賞装置３２ａ、３２ｂが開状態とされるラウンド期間と、可変入賞装置３２ａ、３２ｂ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。
【０２７３】
本実施形態の当たり状況記憶エリアは、大当たり状態や小当たり状態以外の状態のときには「０」が記憶されており、大当たり状態においては、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、オープニング期間のときに「４」、第１ラウンドのときに「５」が記憶されている。すなわち、当該ステップＳ８０３では、当たり状況記憶エリアに「０」が記憶されているか否かを判別して、大当たり状態中や小当たり状態中であるか否かを判別する。ステップＳ８０３で否定判別された場合、すなわち、大当たり状態又は小当たり状態中である場合には、そのまま本処理を終了する。
【０２７４】
一方、ステップＳ８０３で肯定判別された場合には、ステップＳ８０４において、第１特別表示装置４３ａにて第１変動表示中であることを示す特図１表示中フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ８０４で否定判別された場合、すなわち、大当たり状態又は小当たり状態中ではなく、４ＲＣの大当たり教示から第１変動表示の再開までの間｛第２変動表示後にインターバル（確定表示期間）が設けられている場合にはその期間｝でもなく、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補助始動入賞装置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。
【０２７５】
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。
【０２７６】
ステップＳ８０７の後、ステップＳ８０８において、第１変動表示の保留数が１つ減ったことに対応する第１保留表示装置４６ａ（第１保留ランプ）の減算表示処理を行う。つまり、左右一対の第１保留ランプが両方とも点滅状態であった場合には左側の第１保留ランプを点滅させたまま右側の第１保留ランプを点灯させ、左側の第１保留ランプが点滅状態であり右側の第１保留ランプが点灯状態であった場合には左右両方の第１保留ランプを点灯させ、左右両方の第１保留ランプが点灯状態であった場合には左側の第１保留ランプを点灯させたまま右側の第１保留ランプを消灯させ、左側の第１保留ランプが点灯状態であり右側の第１保留ランプが消灯状態であった場合には左右両方の第１保留ランプを消灯させるための処理を行う。ステップＳ８０８の後、ステップＳ８０９において第１変動表示設定処理を行ってから、本処理を終了する。第１変動表示設定処理の詳細については後述する。
【０２７７】
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、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。

【０２７８】
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。

【０２７９】
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４５５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４５５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。

【０２８０】
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２１を参照して説明する。

【０２８１】
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「７，２０７，４０７」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。尚、本実施形態では、第１通常始動入賞装置３３ａ、第１補助始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて、大当たりとなるか否かの大当たり当否抽選が行われるものの、小当たりとなるか否かの小当たり当否抽選は行われないようになっている。

【０２８２】
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１０ＲＳ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１０ＲＳパターン設定処理を行う。尚、ステップＳ９０３等において１０ＲＳ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。

【０２８３】
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。

【０２８４】
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

を把握し、参照する特図１変動時間決定テーブルを選択する。そして、選択された特図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、特図１変動時間を決定する。また、決定された特図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。尚、本実施形態では、時短モードの特図１変動時間は一律１８０秒であるが、時短モードに対応する特図１変動時間決定テーブルを設けて当該特図１変動時間決定テーブルを参照して特図１変動時間を決定してもよい。

【０２８５】

さらに、変動パターンと、特図１変動時間とに基づいて、リーチパターンを決定する。そして、第１変動表示であること、１０ＲＳ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（第１変動パターンコマンド）に設定する。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（大当たり、小当たり、１０ＲＳ、４ＲＳ、４ＲＮ、４ＲＣ、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、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。

【０２８６】

ステップＳ９０４の後、ステップＳ９１３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Ｓ９１４において、第１変動表示（第１表示）の残り時間（残期間）を特図１表示タイマに対し、特図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Ｓ９０３で否定判別された場合には、ステップＳ９０５において、第１特別変動保留エリアの実行エリアに４ＲＳ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Ｓ９０５で肯定判別された場合には、ステップＳ９０６において、４ＲＳパターン設定処理を行う。ステップＳ９０６の後、ステップＳ９１３において、特図１表示中フラグをオン設定し、ステップＳ９１４において、特図１表示タイマに対し特図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。

【０２８８】

また、ステップＳ９０５で否定判別された場合には、ステップＳ９０７において４ＲＮパターン設定処理を行う。ステップＳ９０７の後、ステップＳ９１３において、特図１表示中フラグをオン設定し、ステップＳ９１４において、特図１表示タイマに対し特図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。

【０２８９】

また、ステップＳ９０１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、前後フラグ（図１７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Ｓ９０８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Ｓ９０９にて前後リーチパターン設定処理を行った後、ステップＳ９１３、ステップＳ９１４を経て、本処理を終了する。

【０２９０】

また、ステップＳ９０８で否定判別された場合には、ステップＳ９１０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Ｓ９１０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Ｓ９１１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Ｓ９１３、ステップＳ９１４を経て、本処理を終了する。

【０２９１】

また、ステップＳ９１０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Ｓ９１２にて外れ変動パターン設定処理を行った後、ステップＳ９１３、ステップＳ９１４を経て、本処理を終了する。

【０２９２】
図２０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。
【０２９３】
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特図１変動時間が経過したか否かを判別する。このとき、特図１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。
【０２９４】
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。また、上記ステップＳ８０２で肯定判別された場合にも、ステップＳ８１８に移行する。ステップＳ８０２で肯定判別される状況としては、４ＲＣの大当たり状態の期間中であって、当該期間中は第１特別表示装置４３ａの変動表示が継続して行われ、当該変動表示は、第１特別表示装置４３ａの変動表示が４ＲＣの大当たり状態の前の第１変動表示から継続して行われ、４ＲＣの大当たり状態の後の第１変動表示に継続して行われる。
【０２９５】
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。
【０２９６】
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。
【０２９７】
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をより確実に図ることが可能となる。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４５５の表示はあくまでも補助的なもの（演出用）となっている。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２２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。
【０２９９】
　続くステップＳ１００４では、第１特別変動保留エリアの実行エリアを参照し、１０ＲＳ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Ｓ１００４で肯定判別された場合には、ステップＳ１００５において、大当たり状態中に実行されるラウンドの回数（第１可変入賞装置３２ａの開放回数）を判別するためのラウンド数カウンタに「１０」を設定する。
【０３００】
　一方、ステップＳ１００４で否定判別された場合には、ステップＳ１００６において、ラウンド数カウンタに「４」を設定する。
【０３０１】
　ステップＳ１００５、又は、ステップＳ１００６の後は、ステップＳ１００７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Ｓ１００８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Ｓ１００９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１２参照）に際して、該当ラウンドに対応する第１可変入賞装置３２ａ、又は、第２可変入賞装置３２ｂへの入球があったか否かを第１カウントスイッチ２２３ａ、又は、第２カウントスイッチ２２３ｂの検知情報により判別し、第１可変入賞装置３２ａ、又は、第２可変入賞装置３２ｂへの入球があったと判別されると１減算される。
【０３０２】
　その後、ステップＳ１０１０では、サブ制御装置２６２に対して当たり状態の開始を伝えるための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。
【０３０３】
　ステップＳ１０１０の後、ステップＳ１０１１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Ｓ１０１１において否定判別された場合には、ステップＳ１０２２において、第２変動インターバルの値を「０」に設定してから、本処理を終了する。
【０３０４】
　一方、ステップＳ１０１１において肯定判別された場合には、ステップＳ１０１２において、特図２表示中フラグをオフし、ステップＳ１０１３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・中止させる）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。
【０３０５】
　さらに、ステップＳ１０１４において、特図２表示タイマの値を「０」とする。加えて、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Ｓ１０１５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。
【０３０６】
　また、ステップＳ１００１で否定判別された場合には、ステップＳ１０１６において、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（確定表示期間）に相当する値を設定する。本実施形態では、第１変動表示の変動インターバル（確定表示期間）として、通常モードにおいて「１秒」が設定され、時短モードにおいて「５秒」が設定される。尚、変動インターバルにおいては、特別表示装置４３ａ、４３ｂは停止表示された態様を変

動インターバル期間中維持し、装飾図柄表示装置４２の装飾図柄４５５は基本的には停止表示された態様を変動インターバル期間中維持し（小さく揺動する状態が継続される）、装飾図柄表示装置４２の補助図柄４７１，４７２は対応する変動表示の変動インターバル（確定表示期間）の終了まで変動を続け、変動インターバルの終了のタイミングで停止表示される。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における演出変動表示、及び、補助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の装飾図柄４５５、補助図柄４７１、４７２の停止態様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４５５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（を含む）期間において、装飾図柄４５５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。

【０３０７】

ステップＳ１０１６の後、ステップＳ１０１７において、モード記憶エリアに「１２」が記憶されているか否か、すなわち、遊技モードが時短モードであるか否かを判別する。ステップＳ１０１７で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０３０８】

一方、ステップＳ１０１７で肯定判別された場合には、ステップＳ１０１８において、時短モードの継続期間（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、時短モードの上限は、第１変動表示が１回（場合によっては０回）行われるか、或いは、第２変動表示が１００回行われるかするまでとしている（基本的には第２変動表示が１００に到達する前に第１変動表示が１回終了して時短モードが終了する）。

【０３０９】

続くステップＳ１０１９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Ｓ１０１９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Ｓ１０１９で肯定判別された場合には、ステップＳ１０２０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、時短モードの上限に達したため、時短モードを終了させ、通常モードへと移行させるようになっている。当該ステップＳ１０２０の後、ステップＳ１０２１において、時短ランプ４８を消灯する処理を行い、ステップＳ１０２２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。尚、時短ランプ４８の構成や遊技モードに対応する態様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。例えば、時短モードが点灯であって通常モードが点滅であってもよいし、通常モードが消灯２秒と点灯１秒との繰り返しであって、時短モードが消灯１秒と点灯２秒との繰り返しとしてもよい。

【０３１０】

図２０の説明に戻り、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１減算する。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。

【０３１１】

ステップＳ８１９の後、ステップＳ８２０において、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Ｓ８２０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Ｓ８２０で肯定判別された場合には、ステップＳ８２１において第１確定表示コマンドを設定してから、本処理を終了する。

【０３１２】
次に、通常処理（図１１参照）の第２特別表示制御処理（ステップＳ２０５）について、図２３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が設定されるように構成されているが、設定されないように構成してもよい。
【０３１３】
先ず、ステップＳ１６０１では、第２特別表示装置４３ｂの第２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２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Ｓ１６０１で否定判別された場合、すなわち、第２変動表示の変動インターバルの期間内である場合には、ステップＳ１６１６において、第２変動インターバルタイマの値を１減算する。さらに、ステップＳ１６１７において、第２変動インターバルタイマの値が「０」か否かを判別する。ステップＳ１６１７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Ｓ１６１７において肯定判別された場合には、ステップＳ１６１８において、サブ制御装置２６２に対して第２変動表示のインターバル期間（確定表示期間）が終了したことを示す第２確定表示コマンドを設定してから、本処理を終了する。
【０３１４】
一方、ステップＳ１６０１で肯定判別された場合、すなわち、第２変動表示の変動インターバルではない場合には、ステップＳ１６０２において、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Ｓ１６０２で否定判別された場合、すなわち、大当たり状態又は小当たり状態中である場合には、そのまま本処理を終了する。
【０３１５】
一方、ステップＳ１６０２で肯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。
【０３１６】
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、保留第２エリアに格納されているデータが保留第１エリアにシフトされ、保留第３エリアに格納されているデータが保留第２エリアにシフトされ、保留第４エリアに格納されているデータが保留第３エリアにシフトされる。
【０３１７】
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。
【０３１８】
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２４を参照して説明する。
【０３１９】
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、２０７，４０７」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。

【０３２０】

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１０ＲＳ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１０ＲＳパターン設定処理を行う。

【０３２１】

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、４ＲＳ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、４ＲＳ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、４ＲＣパターン設定処理を行う。

【０３２２】

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。

【０３２３】

但し、詳しくは後述するが、本実施形態の時短モードでは、第２変動表示に対応する第２演出表示の時間と、変動表示の内容（当否抽選の当否、及び、当選種別）とが対応付けられる場合があり、基本的には、図５２（ａ）に示すように、変動表示の内容に応じて特図２変動時間が設定される。つまり、第２変動表示は、「１０ＲＳ」であれば、３０秒～４０秒の変動パターンのいずれかに設定され、「４ＲＣ」であれば、１５秒～２５秒の変動パターンのいずれかに設定され、「４ＲＳ」であれば、１５秒～２５秒（ＣＳ１の値が「０～１４９」の場合）、及び、３０秒～４０秒（ＣＳ１の値が「１５０～２５５」の場合）の変動パターンのいずれかに設定され、「完全外れ」であれば、５秒～１３秒の変動パターンのいずれかに設定され、「前後外れ以外」であれば、５秒～１３秒（ＣＳ１の値が「２０～２５５」の場合）、及び、３０秒～４０秒（ＣＳ１の値が「０～１９」の場合）の変動パターンのいずれかに設定され、「前後外れ」であれば、３０秒～４０秒の変動パターンのいずれかに設定される。

【０３２４】

尚、本実施形態の時短モードでは、基本的に、装飾図柄表示装置４２において第２変動表示に対応する演出表示を行うこととしている。また、時短モードにおいて、装飾図柄４５５は少なくとも第２変動表示が停止表示される際には導出（表示）されるものの、第２変動表示の開始から終了直前まで導出されないパターンもある。尚、時短モードにおいても、装飾図柄表示装置４２において第２変動表示の開始に基づいて装飾図柄の変動表示が開始され、第２変動表示の終了に基づいて装飾図柄の変動表示が終了（停止表示）するように構成してもよい。

【０３２５】

ステップＳ１７０４、ステップＳ１７０６、又は、ステップＳ１７０７の後、ステップＳ１７１２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Ｓ１７１３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、特図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。

【０３２６】

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、、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小当たり当否乱数カウンタＣ１

´の値が小当たりに対応する「７７～９１，１７７～１９１」であるか否かを判別する。ステップＳ１７０８で肯定判別された場合には、ステップＳ１７０９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Ｓ１７１０において、小当たりパターン設定処理を行う。小当たりパターン設定処理についても、上記した各種パターン設定処理と同様に、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、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、変動時間の情報を含む変動パターンコマンドの設定等を行う。

【０３２７】

ステップＳ１７１０、及び、ステップＳ１７１１の後、ステップＳ１７１２で特図２表示中フラグをオフし、ステップＳ１７１３で特図２表示タイマの設定を行ってから、本処理を終了する。

【０３２８】

図２３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。

【０３２９】

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特図２変動時間が経過したか否かを判別する。このとき、特図２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。

【０３３０】

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。

【０３３１】

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。

【０３３２】

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をより確実に図ることが可能となる。

【０３３３】

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。

【０３３４】

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２５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、当たり状況記憶エリアに対して小当たり状態のオープニング期間中であることを示す「４」を設定する。

【０３３５】
続くステップＳ１８０５では、第２特別変動保留エリアの実行エリアを参照し、１０ＲＳ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Ｓ１８０５で肯定判別された場合には、ステップＳ１８０６において、当たり状態中に実行されるラウンドの回数を判別するためのラウンド数カウンタに「１０」を設定する。その一方で、ステップＳ１８０５で否定判別された場合には、ステップＳ１８０７において、ラウンド数カウンタに「４」を設定する。
【０３３６】
ステップＳ１８０６、及び、ステップＳ１８０７の後、ステップＳ１８０８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、小当たり状態のオープニング期間（本例では８秒）に対応する値「２０００」を設定する。さらに、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８個を示す「８」を設定する。
【０３３７】
それから、ステップＳ１８１０では、第２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、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」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し、小当たり状態の終了時に行われるように構成してもよい。また、本実施形態では、小当たり状態の第１ラウンドと、その他の大当たり状態のラウンドとで、獲得可能な賞球数が同じとなるように構成されているが、小当たりの状態の第１ラウンドで獲得が望める賞球が比較的少なくなるように構成してもよい。
【０３３８】
続くステップＳ１８１１では、サブ制御装置２６２に対して小当たり状態の開始を伝えるための小当たりオープニングコマンドを設定する。当該小当たりオープニングコマンドには、小当たりの種別（大当たり状態に移行した場合に、１０ＲＳ、４ＲＳ、及び、４ＲＣのいずれになるか）を示す情報、又は、第１ラウンドの開放時間を示す情報等が含まれ、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。
【０３３９】
ステップＳ１８１１の後、ステップＳ１８１２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Ｓ１８１２において否定判別された場合、すなわち、第１変動表示が行われていない状態において第２変動表示で当たり教示が行われた場合には、第１変動インターバル期間で第２当否抽選にて当選したことを想定して、大当たり状態終了後にかかる第１変動インターバル期間が残っていないように、ステップＳ１８２１で特図１変動インターバルタイマの値を「０」にしてから、本処理を終了する。尚、通常モードから時短モードに移行する場合には４ラウンド以上の大当たり状態が挟まれることとなり、右打ちする状態である４ラウンドの大当たり状態を経ることで、当該大当たり状態中に、一定間隔で開閉する第１補助始動入賞装置３３ｂに対し少なくとも２、３球程度の入球が見込めるようになっている。このため、遊技を普通に進行していれば、時短モードは第１変動表示が保留された状態で開始されることとなる。勿論、大当たり状態で遊技球を右打ちしなければ大当たり状態中の賞球を得られずに遊技者の不利になる点、小当たり状態中に右打ちして特定入球部１４５に遊技球を入球させなければ大当たり状態に移行しない点、時短モード中に右打ちして第２始動入賞装置３３ｃに遊技球を入球させなければ時短モードが進行しない点等を鑑みれば、第１変動表示が実行されていない状態で時短モードが進行する状況はほぼ生じない。
【０３４０】
一方、ステップＳ１８１２において肯定判別された場合には、ステップＳ１８１３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、４ＲＣ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で否定判別された場合、すなわち、「１０ＲＳ

」、「４ＲＳ」に対応する場合には、ステップＳ１８１４において特図１表示中フラグをオフする。つまり、第１変動表示の残り時間や内容（当否抽選の当否等）に関わらず第１変動表示を（強制）終了させることとなる。尚、当該強制終了された第１変動表示の内容（第１当否抽選の結果）が遊技に反映されることはない。

【０３４１】

さらに、ステップＳ１８１５において、特図１表示タイマの値を変動終了時タイム記憶エリアに記憶する。尚、詳しくは後述するが、本実施形態では、時短モードにおいて、「４ＲＳ」及び「４ＲＣ」のどちらに当選したのかを明らかにせず、時短モードの残り時間が教示された時間よりも長くあるかもしれないと思わせる演出性・遊技性を有している。つまり、本実施形態の時短モードは、基本的に、上限として設定された１回の第１変動表示が最後まで実行されて終了（完了）した場合に終了する（通常モードに移行する）。また、時短モードの特図１変動時間は一律１８０秒となっている。ここで、時短モードの第２変動表示に対応して「４ＲＳ」に当選した場合、実行中の第１変動表示は強制終了され、大当たり終了後には新たな第１変動表示が設定され、時短モードも再設定される。これにより、大当たり終了後は、残り１８０秒の時短モードが開始されることとなる。その一方で、時短モードの第２変動表示に対応して「４ＲＣ」に当選した場合、第１変動表示は一時的に中断されるだけで、大当たり状態終了後には、大当たり状態が実行されるまで実行されていた第１変動表示が再開される。つまり、例えば、特図１変動時間、ひいては、時短モードが残り６０秒の段階で「４ＲＣ」の大当たり状態が実行された場合には、当該大当たり状態終了後に、残り６０秒の第１変動表示が再開される、換言すれば、残り６０秒の時短モードが開始されることとなる。

【０３４２】

ここで、時短モードの残り時間が長い方が遊技者にとって有利であり、大当たり状態の発生に基づいて時短モードの残り時間が再設定されたか否かが遊技者の関心事となる。本実施形態では、「４ＲＳ」に当選しても装飾図柄表示装置４２では教示せず、大当たり状態終了後において、遊技者に時短モードの残り時間を教示する残り時間表示を、再設定された実際の時間ではなく、「４ＲＣ」に当選した場合と同じように（あたかも「４ＲＣ」に当選したように）、大当たり状態の実行前に表示されていた残り時間を表示する演出パターンが用意されている。変動終了時タイム記憶エリアの記憶情報は、かかる演出パターンを実行する際に使用される。

【０３４３】

ステップＳ１８１５に続いて、ステップＳ１８１６では、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・中止させる）ための処理を行う。つまり、第２変動表示が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（第１当否抽選の当否等）に関係なく強制終了させる（消去してしまう）ことにより、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。

【０３４４】

その後、ステップＳ１８１７において、特図表示タイマの値を「０」とする。さらに、サブ制御装置２６２側にも、第１変動表示が強制終了（中止）されることを伝えるべく、ステップＳ１８１８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。特図１強制停止コマンドには、変動終了時タイム記憶エリアに記憶された第１変動表示の（フェイク用の）残り時間の情報も含まれる。

【０３４５】

また、ステップＳ１８１３で肯定判別された場合、すなわち、「４ＲＣ」に対応する場合には、ステップＳ１８１９において、第１特別表示装置４３ａの表示態様を、第１変動表示が変動したままの態様とする（切替え表示させたままにする）ことを示す繋ぎ表示フラグをオン設定する。さらに、サブ制御装置２６２側にも、第１変動表示が一旦停止（中断）されることを伝えるべく、ステップＳ１８２０において、特図１中断コマンドを設定してから、本処理を終了する。

【０３４６】
　また、ステップＳ１８０１で否定判別された場合には、ステップＳ１８２２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Ｓ１８２２で肯定判別された場合には、ステップＳ１８２３において特図２大当たり確定フラグをオフし、ステップＳ１８２４において大当たり状態中であることを示す特図２大当たり中フラグをオンする。さらに、ステップＳ１８２５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、１０ＲＳフラグが設定されているか否かを判別する。
【０３４７】
　ステップＳ１８２５で肯定判別された場合には、ステップＳ１８２６において、ラウンド数カウンタに「１０」を設定する。一方、ステップＳ１８２５で否定判別された場合には、ステップＳ１８２７において、ラウンド数カウンタに「４」を設定する。
【０３４８】
　ステップＳ１８２６、及び、ステップＳ１８２７の後、ステップＳ１８２８において、当たり状況記憶エリアに対して第１可変入賞装置３２ａの開放を待機している状態である「１」を設定する。さらに、ステップＳ１８２９では、特別可変タイマに対して、大当たり状態のオープニング期間（本例では８秒）に対応する値「２０００」を設定する。続いて、ステップＳ１８３０では、入賞カウンタに対して「８」を設定する。
【０３４９】
　その後、ステップＳ１８３１ではオープニングコマンドを設定する。ステップＳ１８３１の後、上記したステップＳ１８１２以降の処理を実行してから、本処理を終了する。
【０３５０】
　また、ステップＳ１８２２で否定判別された場合には、ステップＳ１８３２において、第２変動インターバルタイマに対して変動インターバル（確定表示期間）に相当する値を設定する。本実施形態では、第２変動表示の変動インターバル（確定表示期間）として、時短モード中は０．４秒、通常モード中は０．１秒が設定される。続いて、ステップＳ１８３３において、モード記憶エリアに「１２」が記憶されているか否か、すなわち、時短モードであるか否かを判別する。ステップＳ１８３３で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【０３５１】
　一方、ステップＳ１８３３で肯定判別された場合には、ステップＳ１８３４において、第２変動回数カウンタの値を１減算する。続くステップＳ１８３５では、第２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Ｓ１８３５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Ｓ１８３５で肯定判別された場合、すなわち、大当たり状態終了後に、時短モードにおける第２変動表示の変動上限に達した場合には、ステップＳ１８３６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Ｓ１８３６の後、ステップＳ１８３７において、時短ランプを消灯する処理を行い、ステップＳ１８３８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。
【０３５２】
　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２６のフローチャートを参照して説明する。
【０３５３】
　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。
【０３５４】
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」～「５」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。
【０３５５】
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。
【０３５６】
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。
【０３５７】
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「４」が設定されているか否かを判別する。尚、本実施形態では、小当たり状態のオープニング期間において当たり状況記憶エリアに「４」が設定されている。
【０３５８】
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、ラウンド数カウンタの値を１減算する。
【０３５９】
続くステップＳ１２１２では、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、小当たり状態のラウンド期間（第１ラウンド）において当たり状況記憶エリアに「５」が設定されている。
【０３６０】
ステップＳ１２１２で否定判別された場合には、ステップＳ１２１３において、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対して「１」を設定する。その後、ステップＳ１２１５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。
【０３６１】
続くステップＳ１２１６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Ｓ１２１７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Ｓ１２１８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。
【０３６２】
また、ステップＳ１２０９で肯定判別された場合、すなわち、小当たり状態のオープニング期間が終了した場合には、ステップＳ１２１９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Ｓ１２２０において、特別可変タイマに対して

ラウンド期間の時間（３０秒）に対応する値「７５００」を設定する。
【０３６３】
続くステップＳ１２２１では、第２可変入賞装置３２ｂを開状態とさせる第２開放処理を行う。さらに、ステップＳ１２２２において、第２可変入賞装置３２ｂの振分け装置１４７を開放させ（スライド片１４８を開位置とし）、特定入球部１４５を開状態とさせる。さらに、ステップＳ１２２３において、サブ制御装置２６２に対して小当たり状態のラウンドを開始する旨の情報を伝える小当たりラウンドコマンドを設定する。その後、本処理を終了する。
【０３６４】
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、又は、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２２６ａ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。
【０３６５】
ステップＳ１２２４で否定判別された場合には、ステップＳ１２２５において、第１可変入賞装置３２ａ、及び、第２可変入賞装置３２ｂへの入球個数を計測する入賞カウンタの値が「０」であるか否かを判別する。尚、入賞カウンタには、大当たり状態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。
【０３６６】
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）入球した場合には、開放期間の上限（３０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。
【０３６７】
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（大当たり状態に移行・継続する）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。
【０３６８】
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。
【０３６９】
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。

【０３７０】

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。

【０３７１】

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。

【０３７２】

ここで、終了設定処理について、図２８を参照して説明する。先ず、ステップＳ１４０１では、第１特別変動保留エリア、又は、第２特別変動保留エリアのうち今回の当たり状態に対応する方の実行エリアを参照し、特図１大当たり中フラグ、及び、特図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、対応する実行エリアを参照し、１０ＲＳフラグ、及び、４ＲＳ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。

【０３７３】

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Ｓ１４０４では、時短モードの上限として、第１変動回数カウンタに「１」を設定し、第２変動回数カウンタに「１００」を設定する。さらに、ステップＳ１４０５において、時短ランプを点灯させる処理を行い、ステップＳ１４０６において、サブ制御装置２６２に対して時短モードを開始させることを伝える時短付き大当たり終了コマンドを設定する。

【０３７４】

その後、ステップＳ１４０７において、大当たり中フラグをオフし、ステップＳ１４０８において、当たり状況記憶エリアに対して当たり状態ではないことを示す「０」を設定してから、本処理を終了する。

【０３７５】

一方、ステップＳ１４０２で否定判別された場合には、ステップＳ１４０９において、対応する実行エリアを参照し、４ＲＮ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Ｓ１４０９で肯定判別された場合には、ステップＳ１４１０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」を設定する。これにより、大当たり状態終了後に通常モードが付与されることとなる。続くステップＳ１４１１では、時短ランプを消灯する処理を行い、さらに、ステップＳ１４１２では、サブ制御装置２６２に対して通常モードを開始させることを伝える通常大当たり終了コマンドを設定する。その後、上記ステップＳ１４０７で大当たり中フラグをオフし、ステップＳ１４０８で当たり状況記憶エリアに対して「０」を設定してから、本処理を終了する。

【０３７６】

また、ステップＳ１４０９で否定判別された場合、すなわち、対応する実行エリアに「４ＲＣフラグ」がオン設定されている場合には、ステップＳ１４１３に移行し、大当たり状態の終了まで第１特別表示装置４３ａの表示態様を切換表示させるための繋ぎ表示フラグをオフする。さらに、ステップＳ１４１４において、モード記憶エリアの値が時短モードを示す「１２」であるか否かを判別する。

【０３７７】

ステップＳ１４１４で肯定判別された場合には、ステップＳ１４１５において、第２変動回数カウンタの値が「０」であるか否かを確認する。尚、当該４ＲＣの大当たりに対応する第２変動表示の実行に伴う第２変動回数カウンタの減算については、前記第２変動表示の終了時において実行している。また、本実施形態では、４ＲＣの大当たり状態が発生しても第１変動回数カウンタ、及び、第２変動回数カウンタの値がリセットされることが開構成とされているが、少なくとも第２変動回数カウンタの値がリセットされる構成としてもよい（第１変動回数カウンタの値に関しては、４ＲＣの大当たり状態が開始される際に実行されていた第１変動表示が４ＲＣの大当たり状態において継続して４ＲＣの大当たり状態が終了すると再開される構成のため、リセットしても実質的に同じことではあるが、本実施形態ではリセットしないこととしている。）。

【０３７８】

ステップＳ１４１５で否定判別された場合、すなわち、時短モードの第２変動表示の実行回数上限に未だ到達していない場合には、ステップＳステップＳ１４１６において、サブ制御装置２６２に対して、大当たり状態の前の時短モードと同じく時短モードを開始させることを伝える時短維持大当たり終了コマンドを設定する。尚、第１変動表示が強制終了（中止）される場合だけでなく、中断される場合にも、中断された第１変動表示の残り時間を記憶する構成としてもよく、当該記憶された時短と、特図１表示タイマの時間とを比べる（異なっている場合には記憶エリアの値を第１表示タイマに設定する）等の処理を行うこととしてもよい。その後、上記ステップＳ１４０７で大当たり中フラグをオフし、上記ステップＳ１４０８で当たり状況記憶エリアに対して「０」を設定してから、本処理を終了する。

【０３７９】

また、ステップＳ１４１５で肯定判別された場合（本例では、第２変動表示の実行回数の上限が１００回に設定されており、基本的に当該上限に達することはない）、ステップＳ１４１７において、モード記憶エリアに「１１」を設定し、ステップＳ１４１８において、時短ランプを消灯させる処理を行い、ステップＳ１４１９において、サブ制御装置２６２に対して通常モードを開始させることを伝える通常大当たり終了コマンドを設定する。その後、上記ステップＳ１４０７で大当たり中フラグをオフし、上記ステップＳ１４０８で当たり状況記憶エリアに対して「０」を設定してから、本処理を終了する。

【０３８０】

また、ステップＳ１４１４で否定判別された場合、すなわち、通常モードにおいて実行された第２変動表示（時短モードにおいて保留されていた第２変動表示）に対応して「４ＲＣ」に当選し、当該「４ＲＣ」の大当たり状態が終了した場合には、ステップＳ１４２４において、サブ制御装置２６２に対して通常モードを開始させることを伝える通常大当たり終了コマンドを設定する。その後、上記ステップＳ１４０７で大当たり中フラグをオフし、ステップＳ１４０８で当たり状況記憶エリアに対して「０」を設定してから、本処理を終了する。

【０３８１】

尚、本例では、「４ＲＣ」に当選した場合には、第１変動回数カウンタ、第２変動回数カウンタ、及び、モード記憶エリアの再設定を行わない構成とされているが、時短モードで「４ＲＣ」に当選した場合には、第１変動回数カウンタに「１」を設定して時短モードを継続させ、通常モードで「４ＲＣ」に当選した場合には、第１変動回数カウンタに「０」を設定して通常モードを継続させるように構成してもよい。すなわち、例えば、ステップＳ１４１４で肯定判別された場合に、ステップＳ１４１５～ステップＳ１４１９の処理に代えて、第１変動回数カウンタに「１」を設定し、第２変動回数カウンタに「１００」を設定する（モード記憶エリアには改めて「１２」を設定することとしてもよい）。さらに、ステップＳ１４１４で否定判別された後、ステップＳ１４２４において通常大当たり終了コマンドを設定する前に、モード記憶エリアに一旦「１２」を設定し、第１変動回数カウンタに「０」を設定し、第２変動回数カウンタに「１００」を設定してから、第１変動回数カウンタの値が「０」であるか否かを判別して、「０」の場合に（直前に「０」が

設定されているので「０」になる）モード記憶エリアに対して「１１」を設定するように構成してもよい。この場合、通常モードで４ＲＣに当選しても、実質的に通常モードに移行することとなる（時短モード終了の際に保留記憶されていた第２変動表示に関し１０ＲＳ、及び、４ＲＳのどちらかに対応していなければ時短モードに復帰しない）。

【０３８２】

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Ｓ１４２５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Ｓ１４２５で肯定判別された場合、ステップＳ１４２６において、対応する実行エリアを参照し、４ＲＣ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Ｓ１４２６で肯定判別された場合には、ステップＳ１４２７で繋ぎ表示フラグをオフする。

【０３８３】

ステップＳ１４２７の後、又は、ステップＳ１４２６で否定判別された場合には、ステップＳ１４２８において、第２変動回数カウンタの値が「０」であるか否かを判別する。尚、小当たりの当選を教示する変動表示の終了に際しても第２変動回数カウンタの値が「１」減算されている上、小当たり状態が発生しただけでは時短モードの変動回数の上限はリセットされない。

【０３８４】

ステップＳ１４２８で否定判別された場合には、ステップＳ１４２９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。その後、ステップＳ１４３０で小当たり中フラグをオフし、ステップＳ１４３１において、当たり状況記憶エリアに対して「０」を設定してから、本処理を終了する。

【０３８５】

また、ステップＳ１４２８で肯定判別された場合には、ステップＳ１４３２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Ｓ１４３３において、時短ランプを消灯させる処理を行い、ステップＳ１４３４において、小当たりを教示した変動表示にて時短モードの上限に達したことを伝えるサポート終了小当たり終了コマンドを設定する。その後、上記ステップＳ１４３０で小当たり中フラグをオフし、上記ステップＳ１４３１において、当たり状況記憶エリアに対して「０」を設定してから、本処理を終了する。

【０３８６】

また、ステップＳ１４２５で否定判別された場合には、ステップＳ１４３５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。

【０３８７】

ここで、タイマ割込み処理（図１２参照）の残存球監視処理（ステップＳ３０７）について、図２９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の入口近傍に設置された第２カウントスイッチ２２３ｂ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、第２カウントスイッチ２２３ｂ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。

【０３８８】

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２２６ａ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。

【０３８９】

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２２６ｂ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。

【０３９０】

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。

【０３９１】

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。

【０３９２】

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（小当たり状態のまま当たり状態が終了する際、或いは、大当たり状態に移行する際）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。

【０３９３】

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、特図１大当たり中フラグ、又は、特図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する場合には、ステップＳ１３１６において、当たり状況記憶エリアに対して「１」を記憶し、ステップＳ１３１７において、特別可変タイマに対し、インターバルの時間（１秒）に相当する値「２５０」を設定する。

【０３９４】

その後、ステップＳ１３１８において、入賞カウンタに対して「８」を設定する。さらに、ステップＳ１３１９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。

【０３９５】

また、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Ｓ１３２０において小当たり中フラグをオフし、ステップＳ１３２１において当たり状況記憶エリアに対して「０」を記憶する。

【０３９６】

その後、ステップＳ１３２２において、今回の当たり状態に対応する実行エリアを参照し、４ＲＣ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Ｓ１３２２で肯定判別された場合には、ステップＳ１３２３において、繋ぎ表示フラグをオフする。ステップＳ１３２３の後、或いは、ステップＳ１３２２で否定判別された場合には、ステップＳ１３２４において、第２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

Ｓ１３２４で否定判別された場合には、ステップＳ１３２５において小当たり終了コマンドを設定してから、本処理を終了する。

【０３９７】

一方、ステップＳ１３２４で肯定判別された場合には、ステップＳ１３２６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Ｓ１３２７においてサポート終了小当たり終了コマンドを設定してから、本処理を終了する。

【０３９８】

図２６の可変入賞装置制御処理の説明に戻り、ステップＳ１２１２で肯定判別された場合、すなわち、小当たり状態のラウンド（第１ラウンド）が終了した場合には、ステップＳ１２３３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。続いて、ステップＳ１２３４において、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Ｓ１２３４で否定判別された場合、すなわち、小当たり状態中に第２可変入賞装置３２ｂの特定入球部１４５に遊技球を入球させることができなかった場合には、ステップＳ１２４１において、第２可変入賞装置３２ｂの振分け装置１４７を閉鎖させる（スライド片１４８を閉位とし、特定入球部１４５を閉状態とさせる）。その後、当たり状態を終了させる上記ステップＳ１２３２の終了設定処理を行ってから、本処理を終了する。

【０３９９】

一方、ステップＳ１２３４で肯定判別された場合、すなわち、大当たり状態に移行（継続）する場合には、ステップＳ１２３５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示す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Ｓ１２３５で肯定判別された場合には、ステップＳ１２３６において、当たり状況記憶エリアに対して「１」を記憶し、ステップＳ１２３７において、特別可変タイマに対し、インターバルの時間（１秒）に相当する値「２５０」を設定する。さらに、ステップＳ１２３８において、入賞カウンタに対して「８」を設定し、ステップＳ１３１９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。

【０４００】

一方、ステップＳ１２３５で否定判別された場合、すなわち、小当たり状態は終了したが第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と判別される場合には、ステップＳ１２４０において、残存球監視フラグをオン設定してから、本処理を終了する。

【０４０１】

次に、可変入賞装置制御処理において（図２６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について、図２７を参照して説明する。

【０４０２】

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、特図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。

【０４０３】

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、振分け装置１４７を閉鎖させる（スライド片１４８を閉位置とし、特定入球部１４５を閉状態とする）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において特図２大当たり中フラグをオンする。

【０４０４】

その後、ステップＳ１９０６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。
【０４０５】
尚、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）に移行する場合、装飾図柄表示装置４２では、その他の表示に優先して、大当たり状態への移行を教示する表示を行う。また、本実施形態では、小当たり状態において第２可変入賞装置３２ｂが開状態とされると同時に、特定入球部１４５についても開状態とされ、特定入球部１４５への入球がなければ、第２可変入賞装置３２ｂが開状態とされる期間中開放され続け、小当たり状態において開状態とされた第２可変入賞装置３２ｂに遊技球を１球でも入球させることができれば、当該遊技球を特定入球部１４５に入球させて、大当たり状態を発生させることができるように構成されているが、第２可変入賞装置３２ｂが開状態とされる期間中でも特定入球部１４５が開閉するように構成したり（開放期間が必ずしも一致しなくてもよい）、振分け装置１４７とは別に第２可変入賞装置３２ｂに入球した遊技球を特定入球部１４５と非特定入球部１４６とに振り分ける振分け機構を設けたりして、小当たり状態において開状態とされた第２可変入賞装置３２ｂに遊技球を入球させても大当たり状態が発生しない場合もあるように構成してもよい。
【０４０６】
次に、通常処理（図１１）のステップＳ２０８の普通表示制御処理について図３０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。
【０４０７】
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３３ｃの開閉制御の最中であることを示す開閉制御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。
【０４０８】
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。
【０４０９】
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。
【０４１０】
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。

【０４１１】

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。

【０４１２】

ここで、普図変動設定処理について、図３１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、モード記憶エリアに対し「１２」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）であるか否かを判別する。

【０４１３】

ステップＳ２３０２で肯定判別された場合には、ステップＳ２３０６において、当たり状況記憶エリアの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳ２３０６で肯定判別された場合、すなわち、当たり状態中ではない場合には、ステップＳ２３０３に移行する。ステップＳ２３０３では、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。

【０４１４】

その後、ステップＳ２３０４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の値が「０」であるか否かを判別する。

【０４１５】

ステップＳ２３０４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Ｓ２３０４で否定判別された場合、すなわち、第２始動入賞装置３３ｃ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Ｓ２３０５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Ｓ２３０５の後、本処理を終了する。

【０４１６】

また、ステップＳ２３０２で否定判別された場合、すなわち、低入球状態にある場合、又は、前記ステップＳ２３０６において否定判別された場合、すなわち、当たり状態中である場合には、上記ステップＳ２３０７に移行する。ステップＳ２３０７では、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。

【０４１７】

さらに、ステップＳ２３０８において、普通変動保留エリアの実行エリアの普通図柄乱数カウンタＣ４が「０」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Ｓ２３０９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。つまり、本実施形態では、当たり状態中の普通図柄の変動表示時間は、時短モードと同様に比較的長く設定され、当たり状態中は、入球サポート抽選に当選し難くなっている。

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る。

【０４１８】

図３０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。

【０４１９】

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。

【０４２０】

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。

【０４２１】

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３２を参照して説明する。

【０４２２】

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２始動入賞装置３３ｃ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。

【０４２３】

続くステップＳ２４０３では、モード記憶エリアに「１２」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、当たり状況記憶エリアの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳ２４０４で否定判別された場合、すなわち、当たり状態ではない場合には、ステップＳ２４０５において、第２始動入賞装置３３ｃ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２始動入賞装置３３ｃの開放時間を１．８秒にするべく「４５０」を設定する。

【０４２４】

さらに、ステップＳ２４０６では、第２始動入賞装置３３ｃ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２始動入賞装置３３ｃを２回開放させるべく「２」を設定する。ステップＳ２４０６の後、ステップＳ２４０９において、入球サポートフラグをオフし、ステップＳ２４１０において、開閉制御中フラグをオンにする。さらに、ステップＳ２４１１において、第２始動入賞装置３３ｃを開状態とする設定を行ってから、本処理を終了する。

【０４２５】

また、ステップＳ２４０３で否定判別された場合（低入球状態にある場合）、又は、ステップＳ２４０４で肯定判別された場合（当たり状態中の場合）には、ステップＳ２４０７において、普通可変タイマに対し、第２始動入賞装置３３ｃ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Ｓ２４０８では、開放回数カウンタに対し、第２始動入賞装置３３ｃを２回開放させるべく「２」を設定する。ステップＳ２４０８の後、ステップＳ２４０９において、入球サポートフラグをオフし、ステップＳ２４１０において、開閉制御中フラグをオンし、ステップＳ２４１１において、第２始動入賞装置３

３ｃを開状態とする設定を行ってから、本処理を終了する。
【０４２６】
図３０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。
【０４２７】
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。
【０４２８】
尚、本実施形態では、当たり状態中も普通図柄の変動表示（普図変動表示）が行われ、当たり状態中の普図変動表示は、時短モードの変動時間と同じ長さであり、当たり状態中の入球サポート抽選の当選確率も時短モードの当選確率と同じであるが、当たり状態中に入球サポート抽選に当選した場合の第２始動入賞装置３３ｃの開放態様は、通常モード中に入球サポート抽選に当選した場合と同様のものとなっている（普通図柄表示装置４１の変動表示はスピーディーに消化されるものの、第２始動入賞装置３３ｃへ遊技球を入球させることは比較的難しくなっている）。
【０４２９】
次に、通常処理（図１１）のステップＳ２０９の始動入賞装置制御処理について図３３のフローチャートを参照して説明する。
【０４３０】
先ず、ステップＳ２２０１では、開閉制御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。
【０４３１】
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２始動入賞装置３３ｃ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。
【０４３２】
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２始動入賞装置３３ｃ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２始動入賞装置３３ｃを閉状態とする設定を行う。
【０４３３】
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において開閉制御中フラグをオフしてから、後述するステップＳ２２１６に移行する。
【０４３４】
一方、ステップＳ２２０８で否定判別された場合、すなわち、第２始動入賞装置３３ｃ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、後述するステップＳ２２１６に移行する。
【０４３５】

また、ステップＳ２２０４で否定判別された場合、すなわち、第２始動入賞装置３３ｃが複数回開放される間のインターバル期間（第２始動入賞装置３３ｃ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」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。

【０４３６】

ステップＳ２２１３、及び、ステップＳ２２１４の後、ステップＳ２２１５において、第２始動入賞装置３３ｃを開状態とする設定を行う。ステップＳ２２１５の後、ステップＳ２２１６に移行する。尚、第２始動入賞装置３３ｃが開状態とされている場合に、第２始動入賞装置３３ｃ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２始動入賞装置３３ｃが直ちに閉状態とされるように構成してもよい。

【０４３７】

ステップＳ２２０９、ステップＳ２２１０、及び、ステップＳ２２１５の後、ステップＳ２２１６において、第１補助始動入賞装置３３ｂの開閉制御に使用される第１補助開放タイマの値を１減算する。続くステップＳ２２１７では、第１補助開放タイマの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳ２２１７で否定判別された場合にはそのまま本処理を終了する。

【０４３８】

一方、ステップＳ２２１７で肯定判別された場合には、ステップＳ２２１８において、第１補助始動入賞装置３３ｂが開閉状態を示す第１補助開放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Ｓ２２１８で否定判別された場合には、ステップＳ２２１９において、第１補助始動入賞装置３３ｂを開状態とし、ステップＳ２２２０において、第１補助開放フラグをオン設定し、ステップＳ２２２１において、第１補助始動入賞装置３３ｂの開状態とされる期間（例えば、１秒）に対応する値を第１補助開放タイマに設定してから、本処理を終了する。

【０４３９】

また、ステップＳ２２１８で肯定判別された場合には、ステップＳ２２２２において、第１補助始動入賞装置３３ｂを閉状態とし、ステップＳ２２２３において、第１補助開放フラグをオフし、ステップＳ２２２４において、第１補助始動入賞装置３３ｂの閉状態とされる期間（例えば、７秒）に対応する値を第１補助開放タイマに設定してから、本処理を終了する。

【０４４０】

尚、第１補助始動入賞装置３３ｂの開閉の周期は特に限定されるものではなく、予め定められたものであればよい。例えば、第１補助始動入賞装置３３ｂの開放のタイミングを把握し難いようにするべく、第１補助始動入賞装置３３ｂの閉状態とされる期間の長さを順番で変更するように構成してもよいし、第１補助始動入賞装置３３ｂの開状態とされる期間の長さを順番で変更するように構成してもよい（例えば、閉期間は、７秒→１０秒→８秒→１１秒→７秒・・・の順番で変更され、開期間は、０．５秒→１秒→０．８秒→０．５秒・・・の順番で変更されるようにしてもよい）。

【０４４１】

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３４を参照して受信割込み処理を説明し、その後図３５を参照してメイン処理を説明する。

【０４４２】

図３４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３

１１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。

【０４４３】

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。

【０４４４】

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３６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。

【０４４５】

次に、払出制御装置３１１のメイン処理について図３５を参照して説明する。図３５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。

【０４４６】

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。

【０４４７】

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。

【０４４８】

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。

【０４４９】

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。

【０４５０】

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。

【０４５１】

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。

【０４５２】

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。

【０４５３】

次に、図３６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。

【０４５４】

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３７を参照して以下に説明する。

【０４５５】

図３７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３４参照）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。

【０４５６】

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。

【０４５７】

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。

【０４５８】

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。

【０４５９】

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。

【０４６０】

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。

【０４６１】

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。

【０４６２】

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。

【０４６３】

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。

【０４６４】

ここで、図３６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。

【０４６５】

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。

【０４６６】

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。

【０４６７】

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。

【０４６８】

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。

【０４６９】

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。

【０４７０】

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。

【０４７１】

次に、サブ制御装置２６２の通常処理ついて図３８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。

【０４７２】

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。

【０４７３】

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変動表示又は第２変動表示のどちらに対応するのか（第１通常始動入賞装置３３ａ、第１補助始動入賞装置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。

【０４７４】

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、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、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、大当たりか否かの情報、大当たり種別、小当たりか否かの情報、（リーチパターン、及び、変動時間等の変動表示に関する変動情報が時系列的に格納される。当該構成を採用することで、第１通常始動入賞装置３３ａ、第１補助始動入賞装置３３ｂへの入球を契機とする第１変動表示に関する変動情報、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。また、サブ制御装置２６２においても、現在の遊技モードを把握するためのモード記憶エリアが設けられている。

【０４７５】

ここで保留情報格納処理について、図４１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。

【０４７６】

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。

【０４７７】

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、特図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。

【０４７８】

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。

【０４７９】

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。

【０４８０】

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。

【０４８１】

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。

【０４８２】

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。

【０４８３】

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。

【０４８４】

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。

【０４８５】

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。

【０４８６】

図５０（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。

【０４８７】

本実施形態では、基本的に、通常モードでは、第１変動表示に対応する保留アイコン４６１が表示され、時短モードでは、第２変動表示に対応する保留アイコン４６１が表示される。但し、所定の演出（例えば、複数回の変動表示にまたがって行われる表示演出連続予告・連続演出、装飾図柄表示装置４２の表示部全域を使用する画像を導出するスーパーリーチ演出、後述の当たり待機中演出、保留当否演出等）が実行されている間は、保留アイコン４６１は非表示とされる（図５０（ｂ）参照）。

【０４８８】

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。

【０４８９】

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。

【０４９０】

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４６

１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。

【０４９１】

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。

【０４９２】

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。

【０４９３】

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、特図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。さらに、ステップＳ４１１０で予告情報格納処理を行い、ステップＳ４１１１で連続予告抽選処理を行い、ステップＳ４１１２で保留アイコン４６１を１つ追加表示する保留アイコン設定処理を行ってから、本処理を終了する。

【０４９４】

図３８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。

【０４９５】

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４５５の表示に際し各種カウンタ情報を用いる。具体的には、図３９に示すように、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。

【０４９６】

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（当たり図柄）を決定するものであり、本実施形態では、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、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。

【０４９７】

そして、主制御装置２６１から時短付大当たり（１０ＲＳ、４ＲＳ）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４５５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、当たり図柄の組合わせを決定する。この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、本実施形態では当たり時装飾図柄カウンタＣＯはＲＡＭ５５３の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。

【０４９８】

また、通常大当たり（４ＲＮ）、状態維持大当たり（４ＲＣ）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、当たり図柄の組合わせを決定する。

【０４９９】

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４５５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。

【０５００】

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。

【０５０１】

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４０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。

【０５０２】

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。

【０５０３】

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、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。
【０５０４】
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。
【０５０５】
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。
【０５０６】
図３８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４２を参照して説明する。
【０５０７】
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。
【０５０８】
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。
【０５０９】
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。
【０５１０】
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。
【０５１１】
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。

【０５１２】

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。

【０５１３】

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。

【０５１４】

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～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。

【０５１５】

ステップＳ４２０８の後、ステップＳ４２０９で予告設定処理を行い、ステップＳ４２１０で保留アイコンシフト処理を行った後、本処理を終了する。

【０５１６】

図３８の説明に戻り、ステップＳ３９０７では、第１変動表示及び第２変動表示に対応する演出表示（演出変動表示）の設定に関する変動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４５５の変動表示の表示パターン等を決定する。また、補助図柄４７１、４７２の変動時間及び停止態様等を決定する。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。

【０５１７】

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４５５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４５５の変動表示（演出変動表示）、補助図柄４７１、４７２の変動表示（補助変動表示）等が継続される。

【０５１８】

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、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。

【０５１９】

本実施形態の装飾図柄表示装置４２における表示態様（演出表示）としては、基本的に、通常モードでは、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、時短モードでは、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。詳しくは後述するが、本実施形態では、時短モードの終了の際に当たりに対応する第２変動表示が保留記憶されている場合に、通常モードであっても当該保留記憶されている第２変動表示に対応する第２演出変動表示を導出するように構成されている。

【０５２０】

図５０（ａ）に示すように、通常モードでは、装飾図柄表示装置４２において、第１変動表示の開始から終了（停止表示）にかけて装飾図柄４５５の変動表示が行われ、停止表示された装飾図柄４５５の組合せによって当否抽選、小当たり当否抽選等の結果等が教示、又は、示唆されるようになっている。そして、同じ数字の装飾図柄４５５が所定の有効ライン上に３つ並んで停止表示される（当たり図柄の組合わせで停止表示される）ことで当たり状態の発生が教示されるようになっている。尚、通常モードの装飾図柄表示装置４２の（装飾図柄４５５等のメイン表示の）背景は、基本的に水色単色となっている（演出モードを複数設ける場合にそれぞれ別の背景を設定してもよい）。

【０５２１】

また、図５０（ｂ）に示すように、時短モードでは、装飾図柄表示装置４２において、演出表示の終了に際して当否抽選の結果を教示するまでは、装飾図柄４５５が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、キャラクタがダイビングスポットの海中を進むアニメーションが導出されるとともに、海洋生物や乗り物が出没したり、地形が変化したりするようになっている。さらに、第２演出変動表示の途中で魚群４７５が導出されることで「小当たり」又は「大当たり」を示唆し（当たり期待度アップの演出）、イルカ４７６や図示しないジュゴン、クジラ等の比較的大きな生物の登場、宝箱の発見等の表示態様によって「小当たり」又は「大当たり」を教示する（例えば、イルカ４７６は全ての当たり種別に対応、ジュゴンは４ＲＳ又は１０ＲＳに対応、クジラは１０ＲＳに対応）ようになっている。また、第２変動表示（第２演出変動表示）の停止表示の際には、遊技者に結果を分かり易く認識してもらうべく、装飾図柄４５５が対応する停止態様で表示される（例えば、当たり時には大きく、外れ時には小さく表示される）ようになっている。尚、時短モードにおいて第２変動表示が実行されていない状態では、キャラクタが泳いでいない（前進していない、止まっている）アニメーションが導出され、第２変動表示が実行されている状態（第２演出変動表示）では、キャラクタが前進している表示や探索している表示が導出される。

【０５２２】

加えて、上記のように、本実施形態では、時短モードの上限の１つとして１８０秒の第１変動表示が１回行われるまで（終了・完了するまで）と定められており、当該第１変動表示が終了するまでの間に第２変動表示でより多くの大当たり状態を発生させるという遊技性となっている。これに対応して、時短モードでは、装飾図柄表示装置４２の左上に、時短モードの残り期間（第１変動表示が終了するまでの残り時間）を示唆する第１残り期間表示（残り時間表示）としての「残り時間表示４７７」が表示される。尚、詳しくは後述するが、残り時間表示４７７では、実際の第１変動表示の残り時間よりも少なく表示されている場合もある。また、装飾図柄表示装置４２の（キャラクタ等のメイン表示の）背

景も残り時間表示４７７で示される時間と対応して変化するように構成されており、残り時間表示４７７が１００秒以上の場合には、青色を基本に黄色が多く混じる背景となり、残り時間表示４７７が５０秒以上かつ１００秒未満の場合には、青色を基本に緑色が多く混じる背景となり、残り時間表示４７７が５０秒未満の場合には、青色を基本にピンク色が多く混じる背景となる。時短モードと当たり状態との間を移行する連チャン状態が終了する場合には、専用の背景画像（例えば、キャラクタが海から上がった画像であり、デフォルトでは、キャラクタが砂浜に存在する画像であり、連チャン状態の当たり状態の回数が５回以上の場合には「船」に乗った画像、１０回以上の場合には「海洋生物」に乗った画像が表示される）とともに、連チャン状態（時短モード）の終了を教示する文字、連チャン状態中の当たり状態の回数（例えば、当たり種別毎）、及び、連チャン状態中に付与された遊技球の総数等を表示するリザルト表示が導出される。尚、時短モードにおいて、基本的に常時装飾図柄４５５が表示される図柄演出モードと、装飾図柄４５５が（ほぼ、或いは、全く）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。また、時短モードから通常モードに移行して第１演出変動表示が導出される状態となった際に、装飾図柄表示装置４２において「左打ちに戻してください」の表示を行うこととしてもよい。さらに、通常モードの第１演出変動表示が導出される状態において右打ちを検知した（右側方領域に設置されたスルーゲート３４等の入賞装置の検知が行われた）場合に装飾図柄表示装置４２において「左打ちに戻してください」の表示を行うこととしてもよい。

【０５２３】

時短モードの終了の際に保留記憶されていた第２変動表示に対応する第２演出変動表示は、通常モードの第１演出変動表示や時短モードの第２演出変動表示とは異なる専用の演出（後述する保留当否演出）として導出される。例えば、背景が暗く（例えば、濃紺色）嵐となり、「外れ」に対応する第２変動表示であって、第２変動表示の保留記憶が存在する場合には、当該「外れ」に対応する第２変動表示の停止表示及び確定停止表示では第２演出変動表示（保留当否演出）は停止表示されず（嵐の表示が継続する）、「当たり」に対応する第２変動表示で背景が明るくなって時短モードの景色（ダイビングスポット）を発見した表示とともに当たりを教示し、「外れ」に対応する第２変動表示であって、第２変動表示の保留記憶が存在しない場合に、通常モードの景色に移行した（キャラクタが砂浜に存在する）表示とともに、保留当否演出の終了を教示する（さらに、左打ちに戻してくださいの表示を行う）。

【０５２４】

尚、第１演出変動表示は、前回の第１演出変動表示で停止表示された装飾図柄が再び変動表示を開始し、高速回転を挟んで、３列の図柄表示領域の装飾図柄が順次停止表示される態様となっている。ここで、時短モードの終了後に保留当否演出が行われた場合であって、（外れの）保留当否演出から第１演出変動表示に移行する場合には、当該保留当否演出の裏で第１変動表示が既に開始されており、当該第１変動表示に対応する第１演出変動表示は、当該第１変動表示の途中から開始される格好となる。本例では、かかる状況であっても、第１演出変動表示を前回の第２演出変動表示の結果に対応する装飾図柄が停止表示された状態から開始して、実行中の第１変動表示の進行状況に対応する第１演出変動表示に繋げるようになっている（実行中の第１変動表示の進行状況に対応する第１演出変動表示が、高速変動の時間帯であれば装飾図柄の動き出しの演出後に高速変動に繋げるだけであり、第１演出変動表示の第１停止や第２停止が過ぎていれば、高速変動を経て第１停止や第２停止を行い（状況に追いついて）その他の図柄列の変動状態に繋げる）。本例では、保留当否演出とともに実行されていた第１変動表示の進行状況に追いつかせるまでの第１演出変動表示の態様が、介在演出に相当する。

【０５２５】

また、通常モード、及び、時短モードにおいて装飾図柄表示装置４２で表示される補助図柄４７１、４７２に関しては、どちらの遊技モードでも補助図柄４７１、４７２が表示され続けるようになっており、実行されている第１変動表示及び第２変動表示に対応して

補助図柄４７１、４７２が変動表示されるようになっている。つまり、第１変動表示の開始から当該第１変動表示の終了（停止表示）後のインターバル期間（確定表示期間）の終了にかけて第１補助図柄４７１の変動表示が行われ、同じ数字の第１補助図柄４７１が２つ並んで停止表示されることによって当たり状態（大当たり状態）の発生が教示されるようになっている。また、第２変動表示の開始から当該第２変動表示の終了（停止表示）後のインターバル期間（確定表示期間）の終了にかけて第２補助図柄４７２の変動表示が行われ、同じ数字の第２補助図柄４７２２つ並んで停止表示されることによって当たり状態（大当たり状態、小当たり状態）の発生が教示されるようになっている。尚、補助図柄４７１、４７２の変動表示では、当たり種別の示唆や教示は行われない。

【０５２６】

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。先ず、ステップＳ７１０１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変動パターンコマンド及び第２変動パターンコマンドを受信した場合に、当該変動パターンコマンドに含まれる各種変動情報が、直接、対応する保留情報記憶エリアに記憶されるように構成してもよいし、一旦、別途の記憶エリアに記憶されてから対応する保留情報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４２参照）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Ｓ７１０１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Ｓ７１０１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。

【０５２７】

ステップＳ７１０１で肯定判別された場合には、ステップＳ７１０２において、第２補助図柄４７２の変動表示の設定（第２補助演出変動表示設定処理）を行う。つまり、第２補助図柄４７２に対し第２変動表示及び確定表示の期間に対応する時間を変動表示させ、第２変動表示の結果に対応する態様で停止表示させるための設定を行う。尚、本実施形態では、第２補助図柄４７２では、当否抽選の当否を教示し、当選種別に関しては教示しない構成となっている（第１補助図柄４７１も同様）。

【０５２８】

ステップＳ７１０２の後、ステップＳ７１０３において、モード記憶エリアに「１２」が記憶されているか否かを判別する。ステップＳ４５０３で肯定判別された場合には、ステップＳ４５０４において、装飾図柄表示装置４２のメインとなる第２変動表示に対応する演出表示（第２演出変動表示）の設定（第２演出変動表示設定処理）を行う。

【０５２９】

ここで、ステップＳ７１０４の第２演出変動表示設定処理について、図４４を参照して説明する。尚、サブ制御装置２６２においても主制御装置２６１と同様に、特図１変動時間、及び、特図２変動時間の残り時間を計測する特図１表示タイマ、及び、特図２表示タイマを備えている。

【０５３０】

先ずステップＳ７２０１では、今回の第２変動表示が第１変動表示の停止表示前に停止表示されるか否か（特図２変動時間が特図１変動時間の終了の前までに終了するか否か、特図２変動時間が特図１変動時間の残り時間よりも短いか否か）を判別する。例えば、第１変動表示（特図１変動時間）の残り時間（残期間）を示す残期間記憶手段としての特図１表示タイマの値から、今回設定される第２変動表示の特図２変動時間に対応する値を減算して、「０以下」となるか否かを判別する。ステップＳ７２０１で肯定判別された場合には、ステップＳ７２０２において、第２変動表示の開始及び終了のタイミングと、演出表示（第２演出変動表示）の開始及び終了のタイミングとを一致させる定型演出設定を行う（図５３参照）。

【０５３１】

時短モードの演出表示の設定は、上記のように１０ＲＳ、４ＲＳ、４ＲＣ、外れのいず

れであるか、及び、特図２変動時間に基づいて行われる。つまり、図５２（ａ）に示すように、特図２変動時間が、１５秒未満（５秒～１３秒）であれば「外れ」であり、１５秒以上かつ３０秒未満（１５秒～２５秒）であれば４ＲＳ、又は、４ＲＣのどちらかであり、３０秒以上（３０秒～４０秒）であれば、４ＲＳ、１０ＲＳ、及び、外れのいずれかとなるように設定される。本実施形態の時短モードの第２演出変動表示としては、装飾図柄は、当たり状態に対応する場合と、前後外れリーチ、及び、前後外れ以外リーチに対応する場合とにおいて、第２変動表示の停止表示の際に表示されるのみとなっている。その代わりに、上記のように、キャラクタが海中散策等を行い、第２変動表示が概ね１０秒を経過するとイベントが発生する。例えば、通常モードのリーチ演出等のような演出として対象物の発見を示唆したり、発見した対象の取得を狙ったりする等のイベントが発生し、該イベントの成否で当否抽選の当否を教示することとなる（「発見すれば演出発展」、「捕まえれば大当たり」等の案内表示が導出される）。そして、当該イベントの成否が遊技者に分かり易いように（馴染みのある見せ方として）装飾図柄が対応する態様（ゾロ目、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）で導出されるようになっている。

【０５３２】

尚、遊技者は、第２変動表示の開始に伴って変動表示が開始され、第２変動表示のインターバル期間（確定表示期間）の終了に伴って終了する第２補助図柄４７２の変動表示を確認することで、第２表示が開始されてからの時間を把握することが可能になる。また、第２演出変動表示において装飾図柄が表示されるようであれば、それが消えてからの時間を計測することで、次の第２表示が開始されてからの時間を把握することが可能である。

【０５３３】

尚、時短モードにおいても装飾図柄が第２変動表示の開始から終了まで表示されるような構成としてもよい。また、第２変動表示が開始されてからの時間を教示する機能を具備する（数字の表示でもよいし、グラフの表示でもよい）ように構成してもよい（例えば、メニュー画面からの切替えや時短モード変動表示中の演出ボタン１２５の長押しで切替えが可能としてもよい）。

【０５３４】

ステップＳ７２０２の後、ステップＳ７２０３では、残り時間表示４７７で教示されていない時間が存在することを示す潜伏教示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Ｓ７２０３で否定判別された場合、すなわち、残り時間表示４７７で教示されている時間が、第１変動表示（特図１変動時間）の残り時間と一致している場合には、そのまま本処理を終了する。

【０５３５】

尚、サブ制御装置２６２には、特図１表示タイマとは別に、残り時間表示４７７で表示されている時間（第１残り期間表示）を示す教示済期間記憶手段としての残り時間表示タイマが設けられており、第１変動表示（特図１変動時間）の残り時間と、残り時間表示４７７とが一致していない状態（残り時間表示４７７の方が残り少ない状態であって、残り時間表示４７７の方が多い状態にはなり得ない）では、潜伏教示フラグがオン設定されていることとなる。

【０５３６】

ステップＳ７２０３で肯定判別された場合、すなわち、残り時間表示４７７で第１変動表示の残り時間を実際よりも少なく表示している場合には、ステップＳ７２０４において、残り時間表示の時間に応じた確率で、教示されていない未教示の残り時間を教示するか否かの潜伏教示抽選を行う。

【０５３７】

図５２（ｂ）に示すように、残り表示時間４７７の時間と、潜伏教示抽選の当選確率とが対応付けられており、残り時間表示４７７（残り時間表示タイマの値）が１５０秒以上の場合には、潜伏教示抽選に当選しない（潜伏教示抽選が行われずに、教示されていない残り時間の教示はしない）ようになっている。残り時間表示４７７が１５０秒未満かつ１００秒以上の場合には潜伏教示抽選に２０％で当選し、残り時間表示４７７が１００秒未

満かつ５０秒以上の場合には潜伏教示抽選に４０％で当選し、残り時間表示４７７が５０秒未満かつ１５秒以上の場合には潜伏教示抽選に６０％で当選し、残り時間表示４７７が１５秒未満の場合には、潜伏教示抽選に当選する（潜伏教示抽選が行われずに、教示されていない残り時間が教示される）ようになっている。つまり、残り時間表示４７７で表示されている第１変動表示の残り時間が長い程、未教示の残り時間は教示され難く、残り時間表示４７７で表示されている第１変動表示の残り時間が短い程、未教示の残り時間が教示され易くなっている。

【０５３８】

ステップＳ７２０４の後、ステップＳ７２０５では、潜伏教示抽選に当選したか否かを判別する。ステップＳ７２０５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Ｓ７２０５で肯定判別された場合には、ステップＳ７２０６において、第１変動表示の残り時間が上乗せされたかのような演出を導出させるための設定を行う。例えば、特図１表示タイマの値から残り時間表示タイマの値を減算した値に対応する時間（秒数の小数点以下切り捨て）を加算される時間として表示した後、残り時間表示４７７が増える演出と、上乗せが行われた後の時間を表示する設定を行う。当該演出が実行されることにより、残り時間表示４７７が第１変動表示の残り時間と（ほぼ）一致した時間とされる。

【０５３９】

続いて、ステップＳ７２０７において、残り時間表示タイマに特図１表示タイマの値を設定する。その後、ステップＳ７２０８において、潜伏教示フラグをオフしてから、本処理を終了する。尚、本実施形態では、潜伏教示抽選に当選した場合に、未教示とされている時間の全てが教示されるように構成されているが、一部が教示される場合（未教示とされている時間が小出しに教示される場合）もあるように構成してもよい。

【０５４０】

また、ステップＳ７２０１で否定判別された場合、すなわち、第２変動表示が第１変動表示の終了までに終了しない（第１変動表示の期間内に収まらない）場合には、ステップＳ７２０９において、今回の（停止表示される）第１変動表示が第１当否抽選の当選（１０ＲＳ、４ＲＳ、４ＲＮ）に対応するものであるか否かを判別する。ステップＳ７２０９で否定判別された場合、すなわち、第１変動表示が「外れ」の場合には、ステップＳ７２１０に移行し、今回の第２変動表示が第１変動表示のインターバル期間（確定表示の期間）中に終了するか否かを判別する。例えば、第１変動表示（特図１変動時間）の残り時間を示す特図１表示タイマの値と、第１変動表示の確定表示期間（本例では、時短モードでは５秒）に対応する値とを加算した値から、今回設定される第２変動表示の特図２変動時間に対応する値を減算して、「０以上」となるか否かを判別する。

【０５４１】

ステップＳ７２１０で肯定判別された場合、ステップＳ７２１１において、当該第２変動表示が当たり（１０ＲＳ、４ＲＳ、４ＲＣのいずれか）であるか否かを判別する。ステップＳ７２１１で肯定判別された場合には、ステップＳ７２１２において、第２変動表示に対応して行われる演出表示（第２演出変動表示）を、第２変動表示の終了タイミングに合わせて終了させるか否かの終了タイミング抽選で当選したか否かを判別する。

【０５４２】

ステップＳ７２１２で否定判別された場合、すなわち、終了タイミング抽選で否当選となった場合には、ステップＳ７２１４において、第２変動表示に対応して行われる第２演出変動表示を、第１変動表示の終了タイミングに合わせて終了させる（短縮して第１変動表示の終了タイミングに無理やり合わせる）ためのフリー演出設定を行う（図５４（ａ）参照）。この場合、第２変動表示の終了タイミングと、装飾図柄表示装置４２の第２演出変動表示の終了タイミングとが一致しないこととなる。また、この場合、第２演出変動表示が第２変動表示よりも先行して、当たり（１０ＲＳ、４ＲＳ、４ＲＣのいずれか）を教示して終了する。このため、通常通りに演出内容の選択が行われた第２演出変動表示のパターンのうち、当否抽選の結果を教示するシーン（リーチ演出に相当）であるイベント発

生後のシーン（期間）が収まるような設定が行われ、さらに、時間が余るようであればイベント発生前のシーン（基本的には、当否抽選の結果が教示されないシーンであり、イベント発生時の約３／４の確率、及び、イベント非発生時の約１／４の確率で、イベント発生の示唆等が行われる）を設定するようになっている。但し、イベント発生後のシーンだけですら収まらない場合には、イベント発生後のシーンとしてより短いパターンを選択する（変更する）。ここで、第２演出変動表示（イベント等）のパターンの設定は、常に第１変動表示の残り時間に応じて選択されることとしてもよい。

【０５４３】

さらに、当該ステップＳ７２１４では、第２演出変動表示で当たり教示を行ってから（第１変動表示の終了；残り時間表示４７７が「０」のタイミングから）、第２変動表示の終了（当たり状態の開始）までの期間に対応する演出表示（当たり状態の開始を盛り上げる、或いは、大当たり種別の示唆を行う演出等、例えば、上位の大当たり種別に当選したかもしれないという示唆を行う、或いは、当選したという教示を行う再抽選演出や、当該期間専用の演出表示を行ってもよい）の設定を行う。

【０５４４】

一方、ステップＳ７２１２で肯定判別された場合、すなわち、終了タイミング抽選で当選した場合には、ステップＳ７２１３において、第２変動表示に対応する演出表示（第２演出変動表示）を、第２変動表示の終了タイミングに合わせて終了させるための定型演出設定を行う（図５４（ｂ）参照）。この場合、残り時間表示４７７の表示時間が「０」になった後も第２演出変動表示が継続される（本例では、残り時間表示４７７は、例えば、「０」のまま点滅表示されるが、消去されることとしてもよいし、別の表示が導出されるように構成してもよい）。尚、本例では、当該残り時間表示４７７の表示時間が「０」になった後も第２演出変動表示が継続されるパターンは、当たり（１０ＲＳ、４ＲＳ、４ＲＣのいずれか）が確定するパターンとなっている。但し、当該構成に限定されるものではなく、第２演出変動表示が時短モードの終了に対応する第１変動表示の終了タイミングを跨ぐ場合においても「外れ」となる場合があるように構成してもよい。

【０５４５】

ステップＳ７２１３、又は、ステップＳ７２１４の後、ステップＳ７２１５において、当該第２変動表示が「４ＲＣ」に対応するか否かを判別する。ステップＳ７２１５で否定判別された場合、すなわち、「１０ＲＳ、４ＲＳ」の場合、つまり、しばらくして第１変動表示が外れで停止表示されて時短モードが終了する（本例では、第１変動表示が外れの場合、第１変動表示の停止表示の時点で、次の変動表示開始以降に通常モードに移行する（通常モードに対応する変動表示が実行される）状態となる）ものの、かかる停止表示直後に停止表示される第２変動表示で「１０ＲＳ、４ＲＳ」に当選して時短モードに復帰する（対応する大当たり状態終了後に時短モードに移行する状態とされる；結果的に、時短モードが継続する）場合には、そのまま本処理を終了する。

【０５４６】

一方、ステップＳ７２１５で肯定判別された場合、すなわち、第１変動表示の停止表示（時短モードの終了）のタイミングを跨ぐ今回の第２変動表示が当たりはするものの時短モードに復帰する当たり種別ではない場合には、ステップＳ７２１６において、４ＲＣの大当たり状態中にリザルト表示（連チャン状態の終了、及び、連チャン状態中の遊技内容を教示）を導出させるためのリザルト表示付エンディングフラグをオン設定する。つまり、時短モードの第１変動表示の停止表示タイミングを跨ぐ第２変動表示で当選した場合には、大当たり状態中に大当たり種別が「１０ＲＳ、４ＲＳ」又は「４ＲＣ」のどちらであるかを教示する当たり種別演出が行われる。ここで、「４ＲＣ」の場合には、当たり状態後に通常モードに移行することから、当該大当たり状態中（エンディング中）に時短モードの終了を教示するリザルト表示を導出することになっている（図５５（ａ）、（ｂ）参照）。一方、「１０ＲＳ、４ＲＳ」の場合には、当たり状態後に時短モードに移行することからリザルト表示を導出する必要はない。

【０５４７】

ステップＳ７２１６の後、ステップＳ７２１７において、第２保留情報記憶エリアの保留エリアを参照し、当たりに対応する第２変動表示が保留記憶されているか否かを判別する。ステップＳ７２１７で否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、大当たり状態後に通常モードに移行することとなるが、保留記憶されている第２変動表示に当たりに対応するものが存在しない場合には、当該保留記憶された第２変動表示に対応する演出表示（第２演出変動表示）は導出せず、大当たり状態後は通常モードの第１変動表示に対応する演出表示（第１演出変動表示）が導出されることとなる（図５５（ａ）、（ｂ）参照）。尚、本実施形態の通常モードにおける第２変動表示の特図２変動時間は一律１秒となっている。また、本実施形態では、装飾図柄表示装置４２において、第１演出変動表示と、第２演出変動表示とが同一表示画面に（重複して）導出されることがない構成となっている。

【０５４８】

その一方で、ステップＳ７２１７で肯定判別された場合には、ステップＳ７２１８において、４ＲＣの大当たり状態終了後に、（通常モードではあっても）保留記憶されている第２変動表示に対応する演出表示（第２演出変動表示）を実行させるための保留当否演出フラグをオン設定する（図５６（ａ）、（ｂ）参照）。その後、本処理を終了する。尚、本実施形態では、当該通常モードにおける第２演出変動表示として、詳しくは後述する専用の演出（保留当否演出）が行われるようになっている。

【０５４９】

また、ステップＳ７２１１で否定判別された場合、すなわち、第１変動表示の停止表示（時短モードの終了）のタイミングを跨ぐ今回の第２変動表示が「外れ」に対応する場合には、ステップＳ７２１９において、第２演出変動表示を第１変動表示の終了タイミングに合わせて終了させるためのフリー演出設定を行う。

【０５５０】

さらに、ステップＳ７２２０において、第２保留情報記憶エリアの保留エリアを参照し、当たりに対応する第２変動表示が保留記憶されているか否かを判別する。ステップＳ７２２０で否定判別された場合には、ステップＳ７２２１において、第２演出変動表示の終了（第１変動表示の終了のタイミング）から第１変動表示の確定表示（第１確定表示）の終了のタイミングまでリザルト表示を行うための設定を行う（図５７参照）。ここでは、第２演出変動表示に続いてリザルト表示を導出させる設定を行う。つまり、保留されている第２変動表示に当たりに対応するものが存在しない場合には、対応する第２演出変動表示は導出しないことから、装飾図柄表示装置４２の演出表示は、次の第１演出変動表示を視認可能に導出する状態に切替わることとなる。このため、リザルト表示を時短モードの終了に対応する第１変動表示の確定表示まで設定し、それが終わると、通常モードに対応した第１演出変動表示が導出されるようになっている。ステップＳ７２２１の後、本処理を終了する。

【０５５１】

一方、ステップＳ７２２０で肯定判別された場合には、ステップＳ７２２２において、保留当否演出フラグをオン設定する。さらに、ステップＳ７２２３において、第２演出変動表示の終了（第１変動表示の終了のタイミング）から第２変動表示の終了のタイミングまでリザルト表示を行うための設定を行う（図５８参照）。つまり、時短モードに移行しても、装飾図柄表示装置４２では、第２変動表示に対応する保留当否演出（第２演出変動表示）が行われることから、リザルト表示は、第２変動表示の終了までとして、続いて、保留当否演出を導出することとしている。ステップＳ７２２３の後、本処理を終了する。

【０５５２】

尚、本実施形態では、保留記憶されている第２変動表示の当たり種別に関係なく、当たりに対応していれば保留当否演出が実行される（４ＲＳが保留記憶されている場合は図５８（ａ）参照、４ＲＣの保留記憶はあるが時短モードに移行する４ＲＳ、１０ＲＳが保留記憶されていない場合は図５８（ｃ）参照）ように構成されているが、時短モードに復帰する当たり種別のみ保留当否抽選が行われるように構成してもよいし、「外れ」の第２変

動表示しか保留記憶されていない状態でも保留当否演出が行われる、或いは、行われ得る（対応する抽選で当選すると行われる）ように構成してもよい。

【０５５３】

尚、時短モードにおける外れの第１変動表示の確定表示において外れの第２変動表示が停止表示され、当たりに対応する第２変動表示が保留記憶されているパターン（図５８（ａ）、図５８（ｃ）参照）において、リザルト表示を第１変動表示の確定表示の終了まで導出するように構成してもよい。さらに、図５８（ｂ）のように、第１変動表示の確定表示の開始から通常モードにおける第２変動表示の開始までの時間が短い場合に、リザルト表示を省略することとしてもよいし（時短付当たりが保留記憶されておりリザルト表示を行わなくても支障が生じない状況を前提とすることが望ましい）、保留当否演出の最後にリザルト表示を行うこととしてもよい。

【０５５４】

また、ステップＳ７２１０で否定判別された場合、すなわち、今回の第２変動表示が、第１変動表示後の確定表示期間の終了のタイミングよりも後に停止表示される場合（第１変動表示の確定表示期間を跨ぐ場合）には、ステップＳ７２２４において、今回の第２変動表示が当たりに対応するものであるか否かを判別する。

【０５５５】

ステップＳ７２２４で肯定判別された場合には、ステップＳ７２２５において、第２変動表示に対応する演出表示（第２演出変動表示）を第１変動表示の終了のタイミングで「外れ（フェイク）」を示す態様で停止表示させる設定と、第１変動表示の確定表示期間に対応してリザルト表示（フェイク；連チャン中の遊技内容表示については正確なもの）を導出させる設定と、リザルト表示に続いて、当たり状態が待機していることを教示する当たり待機中演出を導出させるための設定とを行う（図５９（ａ）参照）。

【０５５６】

当たり待機中演出では、例えば、「当たり状態待機中」との表示と、「１０ＲＳ、４ＲＳなら時短モードに復帰」との表示とが導出される。

【０５５７】

尚、図５９（ｂ）のように、リザルト表示及び当たり待機中演出を省略し、第２変動表示の終了まで第２演出変動表示を行うパターンがあることとしてもよい。当該構成を採用する場合、当該第２変動表示が時短モードへの移行に対応する「１０ＲＳ、４ＲＳ」に対応するものに限定されることが望ましい。

【０５５８】

その後、ステップＳ７２２６において今回の第２変動表示が「４ＲＣ」に対応するか否かを判別する。ステップＳ７２２６で否定判別された場合、すなわち、「１０ＲＳ、４ＲＳ」であって、大当たり状態終了後に時短モードに移行する場合には、そのまま本処理を終了する。つまり、当たり待機中演出の後、当たり状態において時短モードの付与を教示する当たり種別演出が行われ、大当たり状態終了後に時短モードに移行するといった流れとなる（図５９（ａ）参照）。

【０５５９】

一方、ステップＳ７２２６で肯定判別された場合には、ステップＳ７２２７において、当たりに対応する第２変動表示が保留記憶されているか否かを判別する。ステップＳ７２２７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、当たり待機中演出の後、当たり状態において通常モードの移行を教示する当たり種別演出が行われ（当該大当たり状態でリザルト表示を導出してもよい）、大当たり状態終了後に通常モードに移行するといった流れとなる（図６０参照）。

【０５６０】

また、ステップＳ７２２７で肯定判別された場合には、ステップＳ７２２８において、保留当否演出フラグをオン設定してから、本処理を終了する。つまり、当たり待機中演出の後、当たり状態において通常モードの移行を教示する当たり種別演出が行われ（当該大当たり状態でリザルト表示を導出してもよい）、大当たり状態終了後に通常モードでの第

２変動表示（保留分）に対応する保留当否演出に移行するといった流れとなる（図６１（ａ）、（ｃ）参照）。

【０５６１】

尚、図６１（ｂ）のように、リザルト表示及び当たり待機中演出を省略し、第２変動表示の終了まで第２演出変動表示を行うパターンがあることとしてもよい。当該構成を採用する場合、保留されている第２変動表示に「１０ＲＳ、４ＲＳ」に対応するものが含まれる場合に限定されることが望ましい。

【０５６２】

また、ステップＳ７２２４で肯定判別された場合には、ステップＳ７２２９において、第２変動表示に対応する演出表示を第１変動表示のタイミングで「外れ（フェイクではない）」を示す態様で停止表示させる設定と、第１変動表示の確定表示期間に対応してリザルト表示（フェイクではない）を導出させる設定とを行う。

【０５６３】

その後、上記ステップＳ７２２７に移行し、当たりに対応する第２変動表示が保留記憶されているか否かを判別する。ステップＳ７２２７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、リザルト表示の後、通常モードに移行するといった流れとなる（図６２参照）。

【０５６４】

また、ステップＳ７２２７で肯定判別された場合には、ステップＳ７２２８において、保留当否演出フラグをオン設定して、本処理を終了する。つまり、リザルト表示の後、保留当否演出に移行するといった流れとなる（図６３（ａ）、（ｃ）参照）。

【０５６５】

尚、図６３（ｂ）のように、リザルト表示を省略し、第２演出変動表示が（第２変動表示に対応して）通常モードが開始されても終了しない（さらに、続いて保留当否演出が行われる）ような構成としてもよい。当該構成を採用する場合、保留されている第２変動表示に「１０ＲＳ、４ＲＳ」に対応するものが含まれる場合に限定されることが望ましい。

【０５６６】

また、ステップＳ７２０９で肯定判別された場合、すなわち、時短モードの上限に達する第１変動表示で「１０ＲＮ，４ＲＳ，４ＲＮ」の当たりに当選した場合には、ステップＳ７２３０において、「４ＲＮ」に対応するか否かを判別する。ステップＳ７２３０で否定判別された場合、すなわち、当たり状態終了後に時短モードが付与される「１０ＲＮ、４ＲＳ」に対応する場合には、ステップＳ７２３１において、第２変動表示に対応する第２演出変動表示を第１変動表示の終了タイミングで「外れ（フェイク）」を示す態様で停止表示させる設定と、第１変動表示の確定表示期間に対応して、第１変動表示にて当たりに当選したことを示す逆転当選演出を導出させる設定とを行う。ステップＳ７２３１の後、本処理を終了する。

【０５６７】

尚、逆転当選演出は、基本的に当たり状態に当選したことを示すだけであり、当たり種別については、大当たり状態中の当たり種別演出で教示される。ここでは、当たり種別抽選（種別判定処理）で時短モードの付与が教示され、大当たり状態終了後、時短モードに移行するといった流れとなる（図６４参照）。尚、「１０ＲＮ、４ＲＳ」の「時短付当たり」に当選したことを示すパターンの逆転当選演出を設け、ステップＳ７２３１では、当該パターンも選択され得る（例えば、１／１０程度の確率で選択される。「４ＲＣ」の「通常当たり」では選択されない）ように構成してもよい。

【０５６８】

また、ステップＳ７２３０で肯定判別された場合、すなわち、第１変動表示に対応する当たり種別が、当たり状態終了後に通常モードが付与される「４ＲＮ」に対応する場合には、ステップＳ７２３２において、第２変動表示に対応する演出表示を第１変動表示のタイミングで「外れ（フェイク）」を示す態様で停止表示させる設定と、第１変動表示の確定表示期間に対応して、第１変動表示にて当たりに当選したことを示す逆転当選演出を導

出させる設定とを行う。さらに、ステップＳ７２３３において、リザルト表示付きエンディングフラグをオン設定する。

【０５６９】

その後、上記ステップＳ７２２７に移行し、当たりに対応する第２変動表示が保留記憶されているか否かを判別する。ステップＳ７２２７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、ステップＳ７２２８の後、本処理を終了する。尚、逆転当選演出の後は、通常モードへの移行を教示する当たり種別演出、及び、リザルト表示が行われる大当たり状態が実行され、大当たり状態終了後に通常モードにおいて第１演出変動表示が導出される状態に移行するといった流れとなる（図６５参照）。

【０５７０】

また、ステップＳ７２２７で肯定判別された場合には、ステップＳ７２２８において、保留当否演出フラグをオン設定してから、本処理を終了する。つまり、逆転当選演出の後は、通常モードへの移行を教示する当たり種別演出、及び、リザルト表示が行われる大当たり状態が実行され、大当たり状態終了後に保留当否演出に移行するといった流れとなる（図６６（ａ）、（ｂ）参照）。

【０５７１】

図４３の説明に戻り、ステップＳ７１０３で否定判別された場合には、ステップＳ７１０５において、詳しくは後述する保留当否演出を実行するか否かを示す保留当否演出フラグがオン設定されているか否かを判別する。

【０５７２】

ステップＳ７１０５で肯定判別された場合には、ステップＳ７１０６において、保留当否演出フラグをオフ設定し、ステップＳ７１０７において、保留当否演出の実行期間中であることを示す保留当否演出中フラグをオン設定する。続いて、ステップＳ７１０８において、保留当否演出の設定に使用される保留当否演出カウンタに対し、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の値を設定する。

【０５７３】

その後、ステップＳ７１０９において、保留当否演出の設定を行う。保留当否演出は、時短モードの終了時点で当たりに対応する第２変動表示が保留記憶されている場合に実行される演出であって、通常モードでの実行となるが第２変動表示に対応する演出表示を導出させる。本実施形態では、保留当否演出が発生した場合には、保留当否演出が終了するまでに少なくとも１回は当たり状態が発生する（外れ保留しかない場合には行われない）。また、本実施形態の保留当否演出は、「外れ」に対応する第２変動表示の停止表示のタイミングでは終了せず、「当たり」に対応する第２変動表示の停止表示のタイミングで終了する（図５６（ａ）等参照）。このため、例えば、第２保留情報記憶エリアの保留第１エリアに外れの第２変動表示が記憶され、保留第２エリアに当たりの第２変動表示が記憶されている場合には、保留第１エリアの第２変動表示と、保留第２エリアの第２変動表示とにかけて演出表示（保留当否演出）を実行する（本例では、通常モードでの第２変動表示が一律１秒、通常モードでの変動インターバルが０．１秒のため、２．１秒の演出表示を行う）ようになっている。尚、既に保留当否演出が設定されている場合（外れの第２変動表示に続く第２変動表示である場合）には、特に新たな設定を行うのではなく、続きを実行させる設定が行われる。また、第２変動表示が「当たり」であれば「当たり」に対応する保留当否演出を設定し、第２変動表示が「外れ」かつ保留当否演出の最後に対応する（保留当否カウンタの値が「１」である）場合には保留当否演出の終了（時短モードに復帰せず演出表示としても通常モードに対応するものとなる（第１演出変動表示が導出される状態となる）こと）を示す保留当否演出を設定する。さらに、保留当否演出の態様としては、当たりに対応する第２変動表示に対応して当たり状態の発生を教示するようになっていればよく、例えば、魚釣りをしていて当たりを教示する場合に魚等が釣れる表示としてもよいし、目的地を目指していて当たりを教示する場合に目的地に着く表示としてもよいし、助けを求めていて当たりを教示する場合に助けが来る表示等としてもよい。加えて、保留当否演出の間は、装飾図柄表示装置４２において保留アイコンが表示されないよう

になっている。
【０５７４】
　また、ステップＳ７１０５で否定判別された場合には、ステップＳ７１１０において、保留当否演出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Ｓ７１１０で肯定判別された場合には、ステップＳ７１０９に移行して、保留当否演出の設定を行う。
【０５７５】
　ステップＳ７１０９の後、或いは、ステップＳ７１１０で否定判別された場合には、ステップＳ７１１１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。
【０５７６】
　ステップＳ７１１１で肯定判別された場合には、ステップＳ７１１２において、第１補助図柄４７１の第１補助演出変動表示の設定を行う。続くステップＳ７１１３では、モード記憶エリアにおいて時短モードに対応する「１２」が記憶されているか否かを判別する。ステップＳ７１１３で否定判別された場合、すなわち、第１変動表示に対応する演出表示を行う状態である通常モードである場合には、ステップＳ７１１４において、装飾図柄表示装置４２のメインとなる第１変動表示に対応する演出表示（装飾図柄４５５を使用した第１演出変動表示）を設定する第１演出変動表示設定処理を行う。つまり、第１変動パターン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、リーチパターン、及び、予告演出の有無等に基づいて第１演出変動表示のパターンを決定する。
【０５７７】
　ステップＳ７１１４の後、ステップＳ７１１５において、保留当否演出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Ｓ７１１５で肯定判別された場合、すなわち、通常モードであっても装飾図柄表示装置４２において第２演出変動表示としての保留当否演出の実行期間である場合には、ステップＳ７１１６において、第１変動表示に対応する第１演出変動表示の導出（視認可能な状態とされること）が待機された状態であることを示す第１演出変動待機フラグをオン設定する。さらに、ステップＳ７１１７において、第１演出変動表示を装飾図柄表示装置４２の下位レイヤにおいて非表示で再生する設定を行う。
【０５７８】
　ステップＳ７１１７の後、或いは、ステップＳ７１１１で否定判別された場合、ステップＳ７１１３で肯定判別された場合、ステップＳ７１１５で否定判別された場合には、ステップＳ７１１８において、第１演出変動待機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Ｓ７１１８で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【０５７９】
　一方、ステップＳ７１１８で肯定判別された場合には、ステップＳ７１１９において、未だに保留当否演出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Ｓ７１１９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Ｓ７１１９で否定判別された場合、すなわち、保留当否演出が終了した場合には、ステップＳ７１２０において、第１演出変動待機フラグをオフし、ステップＳ７１２１において、下位レイヤで再生されている第１演出変動表示を上位レイヤにおいて遊技者から視認可能に再生する設定を行う。但し、装飾図柄表示装置４２において保留当否演出（最後に保留記憶されていた第２変動表示が外れ対応の場合）の終了後に第１演出変動表示がいきなり変動の途中から始まった態様とならないように、介入演出（例えば、装飾図柄４５５が停止した状態から動き始める動画）を繋げて、第１演出変動表示を導出させる。ステップＳ７１２１の後、本処理を終了する。
【０５８０】
　次に、ステップＳ３９０７の変動表示設定処理において行われる演出変動表示の停止に関する変動停止処理について、図４５を参照して説明する。
【０５８１】
　先ず、ステップＳ７３０１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Ｓ７３０１で肯定判別された場合には、ステップＳ７３０２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Ｓ７３０２の後、（サブ制御装置２６２の）モード記憶エリアにおいて時短モードに対応する「１２」が設定されているか否かを判別する。ステップＳ７３０３で肯定判別された場合には、ステップＳ７３０４において、時短モードにおける第２変動表示の０．４秒間のインターバル表示（確定停止表示）の設定を行う（例えば、停止表示された装飾図柄を小さく揺動させたような表示を導出させる）。尚、通常モードの第２演出変動表示である保留当否演出は、第２変動表示の実行期間、及び、第２変動表示のインターバル期間（０．１秒間）に関係なく、時短モードの終了時に保留記憶されていた第２変動表示に関して、当たり状態が発生するか、全ての第２変動表示が終了するかまで、複数の第２変動表示にわたって行われる場合もある一連の演出表示として設定されるため、インターバル表示の設定は行われない。

【０５８２】

ステップＳ７３０４の後、又は、ステップＳ７３０３で否定判別された場合には、ステップＳ７３０５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Ｓ７３０５で肯定判別された場合、すなわち、停止表示される第２演出変動表示が「１０ＲＳ」又は「４ＲＳ」に対応するものである場合には、ステップＳ７３０６において、第１変動表示を中止させることに伴う処理である特図１強制停止処理を行う。

【０５８３】

尚、当該処理において第１補助図柄を外れに対応する態様で停止表示させる処理を行う。また、特図１表示タイマや残り時間表示タイマの値は、第１変動表示が強制終了してもそのタイミングではリセットされず、特図１表示タイマに関しては新たな第１変動表示が開始される際に当該第１変動表示の特図１変動時間に対応する値が設定（上書き）される。「１０ＲＳ」又は「４ＲＳ」に対応する第２演出変動表示が停止表示されることで、第１変動表示が強制停止（中止）され、当たり状態終了後に新たな第１変動表示が設定される（時短モードの期間が再び１８０秒に設定される）こととなるが、「４ＲＳ」の場合には、装飾図柄表示装置４２では「４ＲＣ」の場合と区別が付かないような演出表示が導出される場合がある。この場合、当たり状態終了後も、リセットされていない残り時間表示タイマの値に基づいて、当たり状態開始前の残り時間表示４７７の続きからカウントが開始される。

【０５８４】

ステップＳ７３０６の後、ステップＳ７３０７において、保留当否演出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Ｓ７３０７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Ｓ７３０７で肯定判別された場合、すなわち、保留当否演出において時短付き当りに当選して当たり状態終了後に時短モードに復帰する場合には、ステップＳ７３０８において、保留当否演出中フラグをオフしてから本処理を終了する。

【０５８５】

また、ステップＳ７３０５で否定判別された場合には、ステップＳ７３０９において、特図１中断コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳ７３０９で肯定判別された場合、すなわち、停止表示される第２演出変動表示が「４ＲＣ」に対応するものである場合には、ステップＳ７３１０において、特図１中断フラグをオン設定する。さらに、ステップＳ７３１１において第１変動表示を中断させることに伴う処理である特図１中断処理を行う。尚、当該処理において第１補助図柄を外れに対応する態様で停止表示させる処理を行う。

【０５８６】

ステップＳ７３１１の後、ステップＳ７３１２において、保留当否演出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Ｓ７３１２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Ｓ７３１２で肯定判別された場合には、ステップＳ７３１３において、保留当否演出カウンタの値を「１」減算する。

【０５８７】

その後、ステップＳ７３１４において、保留当否演出カウンタの値が「０」か否かを判

別する。ステップＳ７３１４で否定判別された場合、すなわち、保留当否演出を実行する第２変動表示が未だ存在する場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳ７３１４で肯定判別された場合には、ステップＳ７３１５で保留当否演出中フラグをオフしてから、本処理を終了する。尚、第１演出変動表示の前にリザルト表示を導出させるための設定を行うこととしてもよい。

【０５８８】

また、ステップＳ７３０９で否定判別された場合、すなわち、外れの第２変動表示であった場合には、ステップＳ７３１６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Ｓ７３１６で否定判別された場合には、前記ステップＳ７３１２に移行する。一方、ステップＳ７３１６で肯定判別された場合には、ステップＳ７３１７において、装飾図柄表示装置４２における時短モードに対応する演出表示（時短ステージ）から、通常モードに対応する演出表示（通常ステージ）に変更するためのステージ変更処理を行う。その後、ステップＳ７３１８で（サブ制御装置２６２の）モード記憶エリアに対して通常モードに対応する「１１」を設定してから、本処理を終了する。

【０５８９】

また、ステップＳ７３０１で否定判別された場合には、ステップＳ７３１９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Ｓ７３１９で肯定判別された場合には、ステップＳ７３２０において、第１演出変動表示を停止表示させる第１演出変動表示停止処理を行う。

【０５９０】

続いて、ステップＳ７３２１において、（サブ制御装置２６２の）モード記憶エリアに「１１」が設定されているか否かを判別する。ステップＳ７３２１で肯定判別された場合には、ステップＳ７３２２において、第１演出変動表示のインターバル表示（確定停止表示）を設定する（例えば、停止表示された装飾図柄を小さく揺動させたような表示を導出させる）。通常モードにおける第１変動表示のインターバル期間（確定表示期間）は１秒となっている。尚、時短モードでは、第１変動表示に対応する第１演出変動表示を導出しない構成となっている。

【０５９１】

また、ステップＳ７３２１で否定判別された場合、すなわち、時短モードの場合には、ステップＳ７３２３において、第１変動表示が「当たり（１０ＲＳ、４ＲＳ、４ＲＮ）」に対応するものであるか否かを判別する。ステップＳ７３２３で肯定判別された場合には、ステップＳ７３２４において、第１変動表示のインターバル期間（確定表示期間）で当たりであることを教示する逆転当選演出を設定する。つまり、時短モードの第１変動表示の上限（１回）に基づく終了に際して、当該第１変動表示が「当たり」である場合には、実行中の第２変動表示は強制終了（中止）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演出変動表示が外れの態様で停止表示される。その直後に、当該外れが当たりに変換されるような格好で第１変動表示のインターバル期間（確定表示期間）を使って逆転当選演出が導出されることとなる。

【０５９２】

ステップＳ７３２２の後、ステップＳ７３２３で否定判別された場合、又は、ステップＳ７３２４の後には、ステップＳ７３２５において、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Ｓ７３２５で肯定判別された場合には、ステップＳ７３２６において、第２変動表示を中止させることに伴う処理である特図２強制停止処理を行ってから、本処理を終了する。尚、当該処理において第２補助図柄を外れに対応する態様で停止表示させる処理を行う。

【０５９３】

また、ステップＳ７３２５で否定判別された場合、すなわち、第１変動表示が「外れ」に対応している場合（第２変動表示は強制終了されない）には、ステップＳ７３２７において、サポート終了コマンドを受信しているか否かを判別する。ステップＳ７３２７で否定判別された場合（通常モードでの第１変動表示の場合）には、そのまま本処理を終了す

る。一方、ステップＳ７３２７で肯定判別された場合には、ステップＳ７３２８において、モード記憶エリアの値を通常モードに対応する「１１」に設定してから、本処理を終了する。

【０５９４】

また、ステップＳ７３１９で否定判別された場合には、ステップＳ７３２９において第１確定表示コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳ７３２９で肯定判別された場合には、ステップＳ７３３０において、第１演出変動表示後のインターバル表示（確定停止表示）を終了させる第１インターバル表示終了設定を行ってから、本処理を終了する。

【０５９５】

また、ステップＳ７３２９で否定判別された場合には、ステップＳ７３３１において、第２確定表示コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳ７３３１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Ｓ７３３１で肯定判別された場合には、ステップＳ７３３２において、第２演出変動表示後のインターバル表示（確定停止表示）を終了させる第２インターバル表示終了設定を行ってから、本処理を終了する。

【０５９６】

図３８の説明に戻り、ステップＳ３９０８では、当たり状態に対応する演出表示（当たり状態演出、当たり動画）の設定に関する当たり表示設定処理を行う。ここで、ステップＳ３９０８の当たり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４６を参照して説明する。先ず、ステップＳ７５０１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Ｓ７５０１で肯定判別された場合には、ステップＳ７５０２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当たり種別情報に基づいて、「１０ＲＳ」であれば「１０」を設定し、「４ＲＳ」、「４ＲＣ」、又は、「４ＲＮ」であれば「４」を設定する。

【０５９７】

その後、ステップＳ７５０３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、８秒間のオープニング演出を行うこととなる。サブ制御装置２６２には、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、基本的には、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。

【０５９８】

ここで、ステップＳ７５０３のオープニング演出の設定処理（オープニング演出設定処理）について、図４７を参照して説明する。

【０５９９】

先ず、ステップＳ７６０１では、第１特別図柄表示装置４３ａにおける第１変動表示に対応した当たり状態のオープニングであるか否かを判別する。ステップＳ７６０１で肯定判別された場合には、ステップＳ７６０２において、「１０ＲＳ」の当たり種別に対応するものであるか否かを判別する。ステップＳ７６０２で肯定判別された場合には、ステップＳ７６０３において、オープニング演出として、１０ラウンドの当たり状態と、当たり状態後の時短モードとが付与されることを示す時短付与パターンを設定して、本処理を終了する。尚、本例では、オープニングコマンドに含まれる情報に基づいて、第１変動表示に対応した大当たり状態のオープニングであるか否かを判別したり、当たり種別を判別したりする構成となっているが、対応する第１変動表示の開始時に受信した変動パターンコマンドに含まれる情報に基づいて判別する構成とすることも可能である。

【０６００】

また、ステップＳ７６０２で否定判別された場合には、ステップＳ７６０４において、「４ＲＳ」の当たり種別に対応するものであるか否かを判別する。ステップＳ７６０４で肯定判別された場合には、ステップＳ７６０５において、オープニング演出として、４ラ

ウンドの当たり状態と、当たり状態終了後の時短モードとが付与されることを示す通常時時短教示パターンを設定して、本処理を終了する。一方、ステップＳ７６０４で否定判別された場合には、ステップＳ７６０６において、４ラウンドの大当たり状態が付与され、当たり状態終了後に通常モードに移行することを示す通常パターンを設定して、本処理を終了する。尚、当たり状態において装飾図柄表示装置４２で当たり種別を示す演出が、当たり種別演出に相当する。

【０６０１】

尚、本例では、装飾図柄表示装置４２において、第１変動表示に関し、遅くともオープニング演出において当たり種別が教示されるように構成されているが、「４ＲＳ」かつ第１変動表示において時短付きの当たり種別であることが教示されなかった（偶数の装飾図柄がゾロ目で停止表示された）場合に、オープニング演出で通常パターンが選択される場合もあるように構成し、当たり状態中に、当たり種別を教示する演出を行うように構成してもよい（４ＲＮと思わせておいて４ＲＳであることを教示する昇格演出、当選種別が４ＲＮの場合に４ＲＳであることが教示されるかもしれないというフェイクの昇格演出を導出可能に構成することも可能）。

【０６０２】

また、ステップＳ７６０１で否定判別された場合、すなわち、第２特別図柄表示装置４３ｂにおける第２変動表示に対応した当たり状態のオープニングである場合には、ステップＳ７６０７において、「小当たり」に対応するものであるか否か（小当たりオープニングコマンドであるか否か）を判別する。ステップＳ７６０７で肯定判別された場合には、ステップＳ７６０８において、特定入球部１４５（第２可変入賞装置３２ｂ）へ遊技球を入球させることを促す表示（「Ｖを狙え」の文字、遊技盤３０の一部を模した表示、右打ちのルートを示す矢印、及び、「右打ちをしてください」の文字の表示を含む「Ｖを狙え演出」の設定）を行う。尚、当たり状態中は、右打ち入賞ユニット３７の発光手段を発光させて遊技盤３０のその他の部位よりも明るくするとともに、「Ｖを狙え演出」では、特に右打ち入賞ユニット３７のなかでも第２可変入賞装置４３ｂ（特定入球部１４５）に対応して設置された発光手段を発光させ、第２可変入賞装置４３ｂ（特定入球部１４５）を右打ち入賞ユニット３７のその他の部位よりも目立たせるように（特定入球部１４５の前方の「Ｖ」の文字が比較的はっきりと視認され得るように）構成してもよい。

【０６０３】

ステップＳ７６０８の後、又は、ステップＳ７６０７で否定判別された場合には、ステップＳ７６０９において、「１０ＲＳ」の当たり種別に対応するものであるか否かを判別する。ステップＳ７６０９で肯定判別された場合には、ステップＳ７６１０において、オープニング演出として、１０ＲＳの当たり状態が付与されることを示すとともに、時短モードの残り時間が最大の１８０秒に戻ったことを示す時間巻戻し演出付時短付与パターンを設定する。尚、上記の通り、本例では、時短モードにおける第１変動表示の上限回数が１回と定められており、時短モードにおける第１変動表示の変動時間（特図１変動時間）は一律１８０秒となっており、第２変動表示が「１０ＲＳ」、「４ＲＳ」で当選した場合には、変動中の第１変動表示が強制終了（中止）され、「１０ＲＳ」、「４ＲＳ」の大当たり状態終了後に新たな第１変動表示が設定されることとなる。時短モードの残り時間が最大の１８０秒に戻ったことを示す演出としては、例えば、装飾図柄表示装置４２の中央部においてアナログ時計の前に残り時間表示４７７が導出されてからアナログ時計の針が反時計回りに回転するとともに残り時間表示４７７が残り１８０秒止まるまで増加していく表示を行う。

【０６０４】

ステップＳ７６１０の後、ステップＳ７６１１において、（当たり状態終了後に、特図１表示タイマの値に対応する時間と、残り時間表示４７７の表示時間とが合致する状態とされ、教示されていない特図１変動時間が存在しなくなることから）潜伏教示フラグをオフしてから、本処理を終了する。

【０６０５】

尚、「小当たり」に当選しても小当たり状態中に特定入球部１４５へ遊技球を入球させなければ大当たり状態は発生しないものの、大当たり状態が発生した場合に「１０ＲＳ」、「４ＲＳ」となる小当たりの場合には、小当たり状態終了後に新たに第１変動表示が設定されることから、時短モードの残り時間が最大の時間に戻ることとなる。

【０６０６】

また、ステップＳ７６０９で否定判別された場合、すなわち、「４ＲＳ」又は「４ＲＣ」の当たり種別に対応するものである場合には、ステップＳ７６１２において、リザルト表示付エンディングフラグがオン設定であるか否かを判別する。つまり、時短モードにおける１回の第１変動表示の確定表示期間（インターバル期間）に停止表示される第２変動表示に対応した時短モードに復帰しない「４ＲＣ」の当たり状態であるか否かを判別する。

【０６０７】

ステップＳ７６１２で肯定判別された場合には、ステップＳ７６１８において、「４ＲＳ」又は「４ＲＣ」のどちらの当たり種別であるかを教示・示唆しない通常パターンのオープニング演出を設定して、本処理を終了する。

【０６０８】

また、ステップＳ７６１２で否定判別された場合には、ステップＳ７６１３において、潜伏教示フラグがオン設定されているか否かを判別する。つまり、今回の当たり状態を含む一連の連チャン状態において「４ＲＳ」に当選しているが、そのときに「４ＲＳ」又は「４ＲＣ」のどちらに対応するのかは教示されず、当該「４ＲＳ」の際に特図１変動時間が再設定された（時短モードの残り時間がリセットされた）ことが装飾図柄表示装置４２では教示されていない、さらには、その後に、１０ＲＳに当選していない上、４ＲＳに当選していない、或いは、４ＲＳの当選に際して４ＲＳであることが教示されていないといった状況である場合に肯定判別される。ステップＳ７６１３で肯定判別された場合には、ステップＳ７６１８において、「４ＲＳ」又は「４ＲＣ」のどちらの当たり種別であるかを教示・示唆しない通常パターンのオープニング演出を設定して、本処理を終了する。

【０６０９】

また、ステップＳ７６１３で否定判別された場合には、ステップＳ７６１４において、今回の当たり状態が「４ＲＳ」であるか否かを判別する。ステップＳ７６１４で否定判別された場合には、ステップＳ７６１８において、「４ＲＳ」又は「４ＲＣ」のどちらの当たり種別であるかを教示・示唆しない通常パターンのオープニング演出を設定して、本処理を終了する。

【０６１０】

また、ステップＳ７６１４で肯定判別された場合には、ステップＳ７６１５において、４ＲＳに当選したために特図１変動時間が再設定されること（時短モードの残り時間がリセットされること）を教示するか否かを決定する潜伏抽選を行う。当該潜伏抽選は、図５２（ｂ）に示すように、残り時間表示タイマの値に応じた確率で抽選される。すなわち、残り時間表示４７７が１５秒未満の場合には、潜伏抽選で当選しない（潜伏抽選をせずに否当選扱いとする）構成となっている。さらに、残り時間表示４７７が、５０秒未満かつ１５秒以上の場合には２０％の確率で当選し（４ＲＳであることを教示しないこととし、当たり状態後には残り時間表示４７７を当たり状態直前に表示されていた時間から再始動させる）、１００秒未満かつ５０秒以上の場合には４０％の確率で当選し、１５０秒未満かつ１００秒以上の場合には６０％の確率で当選し、１５０秒以上の場合には１００％の確率で当選する（潜伏抽選をすることなく当選扱いとする）。

【０６１１】

ステップＳ７６１５の後、ステップＳ７６１６において、潜伏抽選に当選したか否かを判別する。ステップＳ７６１６で肯定判別された場合には、ステップＳ７６１７において、潜伏教示フラグをオン設定する。その後、ステップＳ７６１８において、「４ＲＳ」又は「４ＲＣ」のどちらの当たり種別であるかを教示・示唆しない通常パターンのオープニング演出を設定して、本処理を終了する。

【０６１２】
　また、ステップＳ７６１６で否定判別された場合には、ステップＳ７６１９において、オープニング演出として、４ＲＳの当たり状態が付与されることを示すとともに、時短モードの残り時間が最大の１８０秒に戻ったことを示す時間巻戻し演出付通常時短付与パターンを設定する。その後、本処理を終了する。
【０６１３】
　尚、本例では、小当たり状態のオープニング演出において特定入球部１４５への遊技球の入球を促す表示を導出しているが、第２可変表示装置３２ｂ及び特定入球部１４５が開状態とされるラウンド期間に対応して特定入球部１４５への遊技球の入球を促す表示を導出するように構成してもよい。この場合、大当たり（大当たり抽選）に当選した場合と、小当たり（小当たり抽選）に当選した場合とで、オープニング演出の態様を同じ（共通）としてもよい。尚、本例のように、小当たり状態における第１ラウンドにおいても、大当たり状態における第１ラウンドと同等の遊技球の獲得が望める場合には、オープニング演出を共通としても、違和感はそれほど大きくならない。
【０６１４】
　図４６の説明に戻り、ステップＳ７５０１で否定判別された場合には、ステップＳ７５０４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Ｓ７５０４で肯定判別された場合、すなわち、特定入球部１４５への遊技球の入球に基づいて大当たり状態が発生する（大当たり状態に継続する）場合には、ステップＳ７５０５において、特定入球部１４５に遊技球が入球したことに対応する処理を行う。すなわち、大当たり状態が付与されること（大当たり状態に継続する権利を獲得したこと）を教示する演出の設定（装飾図柄表示装置４２の演出表示、ランプの発光・音声の出力等の設定）を行う。その後、本処理を終了する。
【０６１５】
　また、ステップＳ７５０４で否定判別された場合には、ステップＳ７５０６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Ｓ７５０６で肯定判別された場合、ステップＳ７５０７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。尚、ステップＳ７５０７では、ラウンド数や当たり種別に応じた演出が設定される。
【０６１６】
　ステップＳ７５０６で否定判別された場合、ステップＳ７５０８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Ｓ７５０８で肯定判別された場合には、ステップＳ７５０９でラウンド把握カウンタを１減算し、ステップＳ７４１０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。尚、演出の態様については、機種毎に適宜設定可能であり、例えば、ラウンド期間とインターバル期間とで背景表示まで変更される構成でもよいし、ラウンド期間とインターバル期間との切替わりのタイミングでは背景表示は変更されない構成でもよいし、遊技球を特定入球部１４５に入球させることを促す表示等のイベントに対応する表示以外ではオープニング期間の終了からエンディング期間の開始まで基本的に背景表示が大きく変更されない構成でもよい。
【０６１７】
　ステップＳ７５０８で否定判別された場合、ステップＳ７５１１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Ｓ７５１１で肯定判別された場合、ステップＳ７５１２でラウンド把握カウンタを１減算し、ステップＳ７５１３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。
【０６１８】
　ここで、ステップＳ７５１３のエンディング演出の設定処理（エンディング演出設定処理）について、図４８を参照して説明する。
【０６１９】
　先ず、ステップＳ７７０１では、第１特別図柄表示装置４３ａにおける第１変動表示に対応した当たり状態のエンディングであるか否かを判別する。尚、当該判別は、例えば、

サブ制御装置２６２においてオープニングコマンドを受信した際に（図４７のオープニング演出設定処理でステップＳ７６０１の判別に応じて）当該オープニングコマンドに含まれる情報に基づいて、第１変動表示に対応した当たり状態であればオン設定される第１対応大当たり状態フラグと、第２変動表示に対応した当たり状態であればオン設定される第２対応大当たり状態フラグとの設定を行い、当該ステップＳ７７０１では、第１対応大当たり状態フラグ、及び、第２対応大当たり状態フラグを参照して判別を行い、また、オン設定されている第１対応大当たり状態フラグ、及び、第２対応大当たり状態フラグをオフすることとしてもよい。

【０６２０】

ステップＳ７７０１で肯定判別された場合には、ステップＳ７７０２において、モード記憶エリアに記憶されている値が「１１」であるか否かを判別する。ステップＳ７７０２で肯定判別された場合、すなわち、現状が通常モード（に移行する状態）とされている場合には、ステップＳ７７０３において、「４ＲＮ」の大当たり状態であったか否かを判別する。ステップＳ７７０３で肯定判別された場合には、ステップＳ７７０４において、エンディング演出のパターンとして、通常モードで４ＲＮの大当たりに当選し、大当たり状態終了後に通常モードに移行する場合に設定される通常演出が設定される。尚、通常モード→通常モードの流れとなるため、残り時間表示４７７に関する設定は行われない。

【０６２１】

また、ステップＳ７７０３で否定判別された場合、すなわち、「４ＲＳ」又は「１０ＲＳ」の大当たり状態であった場合には、ステップＳ７７０５において、エンディング演出のパターンとして、通常モードから当該大当たり状態を挟んで時短モードに移行する場合に設定される時短モード移行演出（時短モード移行を盛り上げる表示が追加される）が設定される。尚、通常モード→時短モードの流れとなるため、残り時間表示４７７で表示されている時間を示す残り時間表示タイマには、特図１変動時間の時間（時短モードの上限）である１８０秒に対応する値が設定される。

【０６２２】

また、ステップＳ７７０２で否定判別された場合には、ステップＳ７７０６において、「４ＲＮ」の大当たり状態であったか否かを判別する。ステップＳ７７０６で否定判別された場合には、ステップＳ７７０７において、エンディング演出のパターンとして、時短モードで４ＲＳ又は１０ＲＳの大当たりに当選し、大当たり状態終了後に時短モードに移行する（時短モードの上限である１回の第１変動表示が時短付き当りに当選しており、当該第１変動表示に対応する大当たり状態が（第２変動表示の当たり状態の発生に基づいて中止されることなく）終了する）場合に設定される時短再設定演出（時短モードが比較的珍しいケースで継続することを盛り上げる表示が追加される）が設定される。尚、第１変動表示の当たりに基づいて、時短モード（時短モードの上限となる第１変動表示での当たり）→時短モードの流れとなるため、残り時間表示タイマには、特図１変動時間の時間（時短モードの上限）である１８０秒に対応する値が設定される。

【０６２３】

ステップＳ７７０６で肯定判別された場合には、ステップＳ７７０８において、エンディング演出のパターンとして、時短モードで４ＲＮの大当たりに当選し、大当たり状態終了後に通常モードに移行する（時短モードの上限である１回の第１変動表示が、時短モードの付与されない当りに当選しており、当該第１変動表示に対応する大当たり状態が終了する）場合に設定される通常モード移行演出及びリザルト表示（時短モードに移行せず、連チャン状態が終了することを示す表示、及び、連チャン中の結果を示す表示が追加される）が設定される。尚、時短モード→通常モードの流れとなるため、残り時間表示４７７に関する設定は行われない（残り時間表示タイマの値を例えば「０」にリセットすることとしてもよい）。

【０６２４】

また、ステップＳ７７０１において否定判別された場合には、ステップＳ７７０９において、モード記憶エリアに記憶されている値が「１２」であるか否かを判別する。ステッ

プＳ７７０９で肯定判別された場合、すなわち、時短モードで当選した第２変動表示に対応する大当たり状態であった場合には、ステップＳ７７１０において、「１０ＲＳ」の大当たり状態であったか否かを判別する。ステップＳ７７１０で肯定判別された場合には、ステップＳ７７１１において、エンディング演出のパターンとして、基本的に１８０秒間の時短モードにおいて当選した大当たり状態終了後に移行する時短モードの残り時間が再び１８０秒とされる場合に設定される時短再設定演出（時短モードの残り時間が増えて盛り上げる表示が追加される）が設定される。ステップＳ７７１１の後、本処理を終了する。尚、第２変動表示の１０ＲＳの当たりに基づいて、時短モード→時短モードの流れとなるため、残り時間表示タイマには、特図１変動時間の時間（時短モードの上限）である１８０秒に対応する値が設定される。

【０６２５】

また、ステップＳ７７１０で否定判別された場合には、ステップＳ７７１２において、リザルト表示付エンディング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Ｓ７７１２で肯定判別された場合には、ステップＳ７７０８において、エンディング演出のパターンとして、時短モードで４ＲＣの大当たりに当選し、大当たり状態終了後に通常モードに移行する（時短モードの上限である１回の第１変動表示が外れであって、当該第１変動表示の確定停止表示期間に停止表示される第２変動表示が当たりに対応するものの、時短モードの付与されない当りに当選しており、当該第２変動表示に対応する大当たり状態が終了する）場合に設定される通常モード移行演出及びリザルト表示（時短モードに移行せず、連チャン状態が終了することを示す表示、及び、連チャン中の結果を示す表示が追加される）が設定される。尚、時短モード→通常モードの流れとなるため、残り時間表示４７７に関する設定は行われない（リザルト表示付エンディングフラグがオンとされる状況では、残り時間表示タイマの値及び特図１表示タイマはともに既に「０」になっている）。

【０６２６】

また、ステップＳ７７１２で否定判別された場合には、ステップＳ７７１３において、潜伏教示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Ｓ７７１３で肯定判別された場合には、ステップＳ７７１４において、潜伏教示抽選を（図４４の第２演出変動表示設定処理のステップＳ７２０４のように）残り時間表示の時間に応じた確率で当選するようにして実行するとともに、当該潜伏教示抽選で当選したか否かを判別する。

【０６２７】

ステップＳ７７１４で肯定判別された場合には、ステップＳ７７１５において、潜伏教示フラグをオフし、ステップＳ７７１６において、残り時間表示４７７の表示時間を１８０秒とする残り時間上乗せ演出の設定を行う。その後、本処理を終了する。尚、第２変動表示の４ＲＳ又は４ＲＣの当たりであり、当該当たり状態終了後も時短モードが継続し、潜伏教示抽選で当選した場合であるため、残り時間表示タイマには、特図１変動時間の時間（時短モードの上限）である１８０秒に対応する値が設定される。特に、当該ステップＳ７７１６の残り時間上乗せ演出では、当該大当たり状態の開始直前に残り時間表示４７７として表示されていた時間を表示する残り時間表示４７７が導出されてから、当該時間が１８０秒にまで増えるという演出が設定される。

【０６２８】

また、ステップＳ７７１４で否定判別された場合には、ステップＳ７７１７において、時短モードにおいて、４ＲＳ又は４ＲＣのどちらかに当選し、大当たり状態終了後に時短モードに移行するが、時短モードの残り時間を全て残り時間表示４７７では表示していない場合に設定される時短共通演出（時短モードが継続する表示が行われる）が設定される。尚、時短モード→時短モードの流れとなる上、当たり状態開始直前の残り時間表示４７７の表示時間と、当たり状態後の残り時間表示４７７の表示時間とを同じとする構成のため、残り時間表示４７７に関する設定は行われない（当たり状態開始直前のままとしておき、当たり状態終了後に続きからカウントを開始する）。

【０６２９】

また、ステップＳ７７１３で否定判別された場合、すなわち、時短モードにおいて、特図１表示タイマの値と、残り時間表示タイマの値とを一致させる状態の場合には、ステップＳ７７１８において、４ＲＳに対応するか否かを判別する。ステップＳ７７１８で肯定判別された場合には、ステップＳ７７１１において、エンディング演出のパターンとして、基本的に１８０秒間の時短モードにおいて当選した大当たり状態終了後に移行する時短モードの残り時間が再び１８０秒とされる場合に設定される時短再設定演出（時短モードの残り時間が増えて盛り上げる表示が追加される）が設定される。ステップＳ７７１１の後、本処理を終了する。尚、第２変動表示の４ＲＳの当たりに基づいて、時短モード→時短モードの流れとなるため、残り時間表示タイマには、特図１変動時間の時間（時短モードの上限）である１８０秒に対応する値が設定される。

【０６３０】

また、ステップＳ７７１８で否定判別された場合には、ステップＳ７７１７において、時短モードにおいて４ＲＣに当選したが、第１変動表示は中断されただけであるため、当たり状態終了後に、当たり状態開始前の特図１変動時間の残り時間から再開される場合に設定される時短共通演出を設定してから、本処理を終了する。尚、時短モード→時短モードの流れとなる上、当たり状態開始直前の残り時間表示４７７の表示時間と、当たり状態後の残り時間表示４７７の表示時間とを同じとする構成のため、残り時間表示４７７に関する設定は行われない（当たり状態開始直前のままとしておき、当たり状態終了後に続きからカウントを開始する）。

【０６３１】

また、ステップＳ７７０９で否定判別された場合、すなわち、通常モードにおいて（開始された）第２変動表示に対応する当たり状態であった場合（時短モード終了時に保留記憶されていた第２変動表示での大当たり状態の場合）には、ステップＳ７７１９において、「１０ＲＳ」及び「４ＲＳ」のどちらかであるか否かを判別する。ステップＳ７７１９で肯定判別された場合には、ステップＳ７７２０において、エンディング演出のパターンとして、時短モード終了時に保留記憶されていた第２変動表示で時短付き当りに当選して当該当たり状態終了後に時短モードに復帰する場合に設定される時短復帰演出が設定され、その後、本処理を終了する。尚、通常モード→時短モードの流れとなるため、残り時間表示４７７で表示されている時間を示す残り時間表示タイマには、特図１変動時間の時間（時短モードの上限）である１８０秒に対応する値が設定される。

【０６３２】

一方、ステップＳ７７１９で否定判別された場合には、ステップＳ７７２１において、エンディング演出のパターンとして、通常モードで４ＲＣの当たりに当選し、当たり状態終了後に通常モードに移行する場合に設定される通常演出が設定される。尚、通常モード→通常モードの流れとなるため、残り時間表示４７７に関する設定は行われない。

【０６３３】

図４６の説明に戻り、ステップＳ７５１１で否定判別された場合、ステップＳ７５１４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。本実施形態の大当たり終了コマンドには、時短付大当たり終了コマンド、通常大当たり終了コマンド、サポート終了大当たり終了コマンド、時短維持大当たり終了コマンド、及び、上限到達大当たり終了コマンドがある。ステップＳ７５１４で肯定判別された場合には、ステップＳ７５１５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（開始され、終了する）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。ステップＳ７５１５の後、本処理を終了する。

【０６３４】

ここで、ステップＳ７５１５の大当たり表示終了処理について、図４９を参照して説明する。

【０６３５】

先ず、ステップＳ７８０１において、時短付き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Ｓ７８０１で肯定判別された場合には、ステップＳ７８０２におい

て、（サブ制御装置２６２の）モード記憶エリアに対して時短モードに対応する「１２」を設定する。さらに、ステップＳ７８０３において、第１変動回数カウンタに対して「１」を設定し、第２変動回数カウンタに対して「１００」を設定する。すなわち、時短モードを設定し直すように構成されている。

【０６３６】

続くステップＳ７８０４では、潜伏教示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Ｓ７８０４で肯定判別された場合には、ステップＳ７８０５において、残り時間表示タイマに対し時短モードの最大時間である１８０秒に相当する値を設定する。時短モードの見た目の残り時間を設定し直すように構成されている。

【０６３７】

ステップＳ７８０５の後、又は、ステップＳ７８０４で否定判別された場合には、ステップＳ７８０６において、装飾図柄表示装置４２等で時短モードに対応する演出（演出変動表示、残り時間表示４７７）を導出するための設定を行ってから、本処理を終了する。ここで、ステップＳ７８０５の処理を経ている場合には、１８０秒から開始される残り時間表示４７７が設定され、ステップＳ７８０５の処理を経ていない場合には、当たり状態前の値が保存されている残り時間表示タイマの値に対応する時間から開始される残り時間表示４７７が設定される。

【０６３８】

また、ステップＳ７８０１で否定判別された場合には、ステップＳ７８０７において、通常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Ｓ７８０７で肯定判別された場合には、ステップＳ７８０８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「１１」を設定する。さらに、ステップＳ７８０９において、装飾図柄表示装置４２等で通常モードに対応する演出（演出変動表示）を導出するための設定を行ってから、本処理を終了する。

【０６３９】

また、ステップＳ７８０７で否定判別された場合には、ステップＳ７８１０において、特図１中断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Ｓ７８１０で肯定判別された場合、つまり、時短モードにおいて第２変動表示に対応して４ＲＣに当選し、当該大当たり状態の間、第１特別図柄表示装置４３ａが変動表示を続けていた場合には、ステップＳ７８１１において特図１中断フラグをオフする。

【０６４０】

ステップＳ７８１１の後、又は、ステップＳ７８１０で否定判別された場合には、ステップＳ７８１２において、時短維持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Ｓ７８１２で肯定判別された場合には、ステップＳ７８１３において、装飾図柄表示装置４２等で時短モードに対応する演出（演出変動表示、当たり状態前の値が保存されている残り時間表示タイマの値に対応する時間から開始される残り時間表示４７７）を導出するための設定を行ってから、本処理を終了する。

【０６４１】

一方、ステップＳ７８１２で否定判別された場合、すなわち、通常維持大当たり終了コマンドを受信している場合には、ステップＳ７８１４において、装飾図柄表示装置４２等で通常モードに対応する演出（演出変動表示）を導出するための設定を行ってから、本処理を終了する。

【０６４２】

図４６の説明に戻り、ステップＳ７５１４で否定判別された場合には、ステップＳ７５１６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。本実施形態の小当たり終了コマンドには、小当たり終了コマンド、及び、サポート終了小当たり終了コマンドがある。ステップＳ７５１６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Ｓ７５１６で肯定判別された場合には、ステップＳ７５１７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（開始され、終了する）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Ｓ７５１７の後、本

処理を終了する。
【０６４３】
図３８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。
【０６４４】
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。
【０６４５】
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４５５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。
【０６４６】
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４５５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。
【０６４７】
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。
【０６４８】
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。
【０６４９】
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。
【０６５０】
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実行可能に構成されており、時短モードでは、第１変動表示が実行されている期間中に第２変動表示を複数回実行可能に構成されている。かかる構成において、第２変動表示に対応する当たり種別として、対応する第２変動表示が停止表示された場合に、実行中の第１変動表示が強制終了（中止）され、当たり状態終了後に、当たり状態が実行されるまで実行されていた第１変動表示とは別の新たな第１変動表示が実行される「１０ＲＳ」、「４ＲＳ」と、対応する第２変動表示が停止表示された場合に、実行中の第１変動表示が一旦停止（中断）され、当たり状態終了後に、当たり状態が実行されるまで実行されていた第１変動表示が実行（進行再開）される「４ＲＣ」とが設けられている。つまり、時短モードにおける第１変動表示の実行期間において第２当否抽選（第２始動入賞装置３３ｃに遊技球が入球し、第２始動入賞スイッチ２２４ｃにより遊技球が検知されたことに基づいて行われる大当たり当否抽選、及び、小当たり当否抽選）に当選した場合に、当該第２当否抽選の当選に対応する当たり状態終了後に、前記第１変動表示が再開（継続）される場合と、前記第１変動表示とは別の第１変動表示が開始される（第１表示が再設定される）場合

とがある。すなわち、当たり状態終了後に新たな第１変動表示が設定されるパターンでは、第１変動表示が完了（終結）しておらず、当該第１変動表示に対応する結果が反映されることはない。これにより、次に第１変動表示（いずれの第１変動表示でもよい）によって第１当否抽選の結果が教示されるまで（第１変動表示が完了（終結）するまで）の期間が変化し得る構成とすることができる。このため、時短モードでの第１変動表示の実行期間の特定が難しくなるとともに、時短モードの第２変動表示に対応する当たり状態の発生に際して、第１変動表示が継続する（時短モードの残り時間が引き継がれる）のか、又は、再設定（設定のやり直し、新たな第１変動表示の設定；時短モードの残り時間のリセット）されるのかの遊技進行における分岐点、及び、関心事を増やすことができ、このような構成を使用して多様かつ斬新な遊技性を付与することが可能である。従って、遊技性及び演出性の向上等を図ることができ、結果として、興趣の向上を図ることができる。特に、第１変動表示が完了するまでの期間の変化の回数が制限されず（所定の連チャン状態において第２変動表示で何回でも当たり状態に当選可能）、また、第１変動表示が完了するまでの期間の変化の回数が０回のパターンも存在する（所定の連チャン状態において「１０ＲＳ」及び「４ＲＳ」に１回も当選しない可能性もある）ことから、かかる作用効果（遊技バリエーションの増加等）がより顕著に奏される。

【０６５１】

また、本実施形態では、時短モードにおいて第１変動表示の実行期間が経過して第１変動表示が終了した場合に、第２始動入賞装置３３ｃに遊技球を入球させることが困難、又は、不可能（本例では基本的に不可能であるが、機種毎に適宜変更可能）な通常モードに移行する場合がある（本例では、時短モードの上限として第１変動表示が１回行われることが設定されており、当該第１変動表示が「外れ」、又は、「４ＲＮ」の当たりに対応している場合に通常モードに移行し、「１０ＲＳ」及び「４ＲＳ」に対応している場合に時短モードに移行する）。つまり、当たり状態をより多く発生させることが遊技者にとって有利となる構成において時短モードは、第２当否抽選に基づく当たり状態を発生させることができる（ひいては、時短モード中も第２始動入賞装置３３ｃへの遊技球の入球に基づく賞球が得られるため、遊技進行に伴う手持ちの遊技球の減りが抑制される）といった遊技者にとって有利な状態であり、時短モードから通常モードに移行してしまうと、かかる有利な状況から遠ざかってしまう。そして、第１変動表示の実行期間が経過してしまう前に、第２変動表示に対応して第１変動表示が再設定される当たり状態（「１０ＲＳ」及び「４ＲＳ」）に当選し新たに第１変動表示を設定してしまうこと（第１変動表示を完了させないこと、第１変動表示の実行期間をリセットすること）が結果的に時短モードを長くすることになり、遊技者に有利となる。このように第１変動表示の実行期間（第１変動表示の結果が教示されるまでの残り時間）が遊技者にとって大きな関心事となる構成において、第２変動表示の結果で時短モードの期間が変化し得る構成とすることで、遊技性の向上を図るといった作用効果がより一層奏される。

【０６５２】

尚、時短モードにおいて実行期間が経過して終了した第１変動表示が時短モードを発生させる結果に対応する（「１０ＲＳ」及び「４ＲＳ」のどちらかである）場合には、当たり状態終了後に時短モードに移行することとなるが、時短モードにおいて実行期間が経過して終了した第１変動表示が時短モードを発生させる結果に対応する割合は、時短モードにおいて実行期間が経過して終了した第１変動表示が時短モードを発生させない結果に対応する（「外れ」及び「４ＲＮ」のどちらかである）割合よりも低い。このため、遊技バランス（ペイアウト率）を考慮しつつ、時短モードにおいて当たり状態に当選することが遊技者にとって有利な遊技性を確保することができる。

【０６５３】

また、時短モードにおいて実行される第１変動表示の期間（特図１変動時間；１８０秒）は、通常モードにおいて実行される第１変動表示の特図１変動時間（１０秒～６０秒）よりも長い期間として設定される。このため、時短モードにおいて複数回の第２変動表示を実行可能とする長さを確保することができ、また、通常モードにおいて特図１変動時間

が長くなり過ぎて遊技が単調になるといった事態を回避することができる。

【０６５４】

さらに、本実施形態では、第２当否抽選で当選した場合の当たり状態の種別、及び、時短モードにおける第２変動表示の実行期間（特図２変動時間）は、それぞれ複数パターン設けられ、時短モードにおいて設定される特図２変動時間の長さと、第２当否抽選の当否、及び、第２当否抽選で当選した場合の当たり種別とが対応付けられている（図５２参照）。このため、第２変動表示に対応する当たり種別、及び、時短モードで設定される特図２変動時間が複数パターンあることで、第１変動表示が完了する（決定結果に対応する態様が導出される）までに第２変動表示を何回実行させることができるのか、及び、第１変動表示が完了するまでに第２変動表示に対応してどのような種別の当たり状態を発生させることができるのかといった多様化が図られることとなり、時短モードにおける遊技性の向上を図ることができる。また、第２変動表示の実行期間の長さと、当たり態の種別、及び、第２当否抽選の当否とが対応付けられていることにより、遊技者は第２変動表示の実行期間（時間）を計ることで第２変動表示の教示内容を推測するといった新たな楽しみ方を付与することができる。つまり、例えば、特図２変動時間が長くなる程（規定時間を超えると）遊技者にとって有利な種別の当たり状態が付与され易くなる場合には、遊技者は、演出に関係なく変動時間が経過するだけ（規定時間を超えるだけ、或いは、演出から推測して規定時間を超えそうになること）でも盛り上がることができる。

【０６５５】

特に、本実施形態では、時短モードの特図２変動時間の長さのパターンとして、第２当否抽選の否当選に対応する１５秒未満（第１時間帯）で終了するパターンと、第２当否抽選の当選、及び、否当選のどちらにも対応し得る３０秒以上（第２時間帯）で終了するパターンと、１５秒以上かつ３０秒未満（第３時間帯）で終了し、第２当否抽選の当選に対応するパターンとが設けられている。このため、遊技者自身で特図２変動時間の長さを計ることで第２変動表示の展開を認識し得る楽しみをより確実に付与することができる。

【０６５６】

また、本実施形態では、第１変動表示、及び、第２変動表示に対応する演出表示（第１演出変動表示及び第２演出変動表示）を導出可能な装飾図柄表示装置４２（演出表示手段）を備え、時短モードでは、第２変動表示に対し、開始、及び、終了のタイミングを一致させた第２演出変動表示を行う定型演出状態と、終了のタイミングがずれる可能性のある前記演出表示を行うフリー演出状態とが設けられ、第１変動表示の終了のタイミングを含む時間帯がフリー演出状態となり、それ以外が定型演出状態となるように構成されている。このため、状況に応じて演出表示（第２演出変動表示）の設定を行うことができ、遊技モードの変更に伴う演出の変化を違和感なく行いつつ、装飾図柄表示装置４２の演出表示（第２演出変動表示）により演出を盛り上げるポイントでは盛り上げるといった具合に延出性の向上等を図ることができる。さらに、定型演出状態では、第２演出変動表示によって第２変動表示の実行期間を推測などすることができ、上記のように第２変動表示の展開を推測する等、遊技者の利便性の向上等を図ることができる。また、第１変動表示の実行期間が経過したタイミング（第１変動表示の終了のタイミング）を跨ぐ第２変動表示に対応する第２演出変動表示を行う場合に、当該第２演出変動表示を第１変動表示の残り期間が「０」（第１変動表示の終了）のタイミングで終了させる（第２変動表示の終了に先んじて対応する第２演出変動表示を第１変動表示の終了に合わせて終了させる）ことが可能となる。これにより、時短モードの終了時の演出を比較的すっきりとさせることができる上、第１変動表示の終了のタイミングで第２変動表示の第２当否抽選の当選教示を前倒しして行うこともでき、第１変動表示の終了のタイミングで終了する演出表示がほぼ外れに対応するものになってしまうといった事態を緩和することができる。さらに、第１変動表示の終了のタイミングを含む時間帯を、元からフリー演出状態とする（定型演出状態の対象から切り離す）ことで、定型演出状態での第２変動表示の実行期間の長さと、当たり状態の種別、及び、第２当否抽選の当否との対応関係（対応付け）を維持することができる。

【０６５７】
　また、本実施形態では、時短モードにおいて第２変動表示を開始させる場合に、当該第２変動表示の実行期間が第１変動表示の実行期間、すなわち、時短モードの期間内において終了するか否かを判別するように構成されている。さらに、第１変動表示が停止表示されてから、当該第１変動表示の態様が維持される確定表示期間（インターバル期間）が設けられ、第２変動表示の実行期間が第１変動表示の実行期間において終了するか否かの判別で否定判別された場合に、当該第２変動表示の実行期間が第１変動表示の確定表示期間において終了するか否かを判別するように構成されている。このため、第２変動表示が第１変動表示の実行期間内に収まるようであれば、当該第２変動表示の実行期間は定型演出状態とすることができる。また、第２変動表示が第１変動表示の実行期間内に収まらない場合であって、第２変動表示が第１変動表示の確定表示期間にも収まる場合、つまり、第１変動表示の終了後にそれほど時間を空けずに第２変動表示が終了する場合には、第２変動表示に対応する演出表示を第１変動表示の終了のタイミングに合わせて終了（フリー演出状態）させたり、第２変動表示に対応する第２演出変動表示を第１変動表示の終了のタイミングを跨いで行う（定型演出状態）とともにその帳尻合わせを行ったりすることで装飾図柄表示装置４２の演出表示を繋げることができる。従って、違和感が大きくならない程度で、基本の対応付けから枠を外した演出を行うことができ、遊技性、演出性の向上等を図ることができる。さらに、第２変動表示が第１変動表示の確定表示期間にも収まらない場合には、演出表示に対して別の対応をとることができる。本実施形態では、第２演出変動表示を第１変動表示の終了に合わせて外れの態様で終了させた上で、当該第１変動表示が当たりの場合には逆転当選演出の設定を行い、当該第１変動表示が外れであって第２変動表示が当たりの場合にはリザルト表示後に当たり待機中演出の設定を行い、当該第１変動表示が外れであって第２変動表示も外れであって保留記憶されている第２変動表示に当たりが含まれる場合にはリザルト表示後に保留当否演出の設定を行い、当該第１変動表示が外れであって第２変動表示も外れであって保留記憶されている第２変動表示に当たりが含まれない場合にはリザルト表示後に第１演出変動表示の設定を行う。従って、違和感が大きくならない程度で、さらに多様な演出を行うことができ、遊技性、演出性の向上等を図ることができる。

【０６５８】
　特に、第２変動表示の実行期間が第１変動表示の確定表示期間において終了するか否かの判別において肯定判別される場合に、当該第２変動表示に対応する第２演出変動表示を第１変動表示の終了のタイミングに合わせて終了させる場合（第２演出変動表示の終了タイミングを第２変動表示の終了タイミングに対して前倒しで行う場合）と、当該第２変動表示に対応する第２演出変動表示を第１変動表示の確定表示期間にかけて行う場合（第２変動表示の終了タイミングと、第２演出変動表示の終了タイミングとを合致させる場合）とがあることにより、第１変動表示の残り期間が少ない状態で開始される第２変動表示（第１変動表示の終了タイミングを跨いで行われる第２変動表示）に対応する第２演出変動表示においても第２当否抽選の当選教示に十分に期待することができる。つまり、例えば、時短モードの終了のタイミングで装飾図柄表示装置４２の表示態様を一旦区切るべく、第１変動表示の結果を教示する態様で演出表示を停止表示させる場合、第１変動表示で当たり状態となる確率は１／１９９のためほぼ外れの停止態様を導出することになる。また、例えば、時短モードの終了のタイミングで第１変動表示の結果を教示せずに時短モードが終了したことを教示するだけの場合、導出中であった第２演出変動表示の結末が不明になる上、ぎりぎりまで当たり状態を望む遊技者の気持ちとは裏腹に淡白な演出が導出されることで興趣の低下を招くおそれがある。さらに、例えば、第１変動表示が外れに対応している場合には残り時間表示が「０」になった後も時短モード中に開始された演出表示が継続するパターンだけとなってしまう構成の場合には、時短モードの残り時間に対する意識の低下を招き、遊技性が低下する（締まりがなくなり、１回の第１変動表示を終了させるまでに第２変動表示で極力多くの当たり状態を獲得するといったコンセプトが薄れる）ことが懸念される。この点、時短モードの終了を跨ぐ第２変動表示の結果を時短モードの

終了に合わせて教示することで、上記懸念を払拭することができ、遊技者の注目が高まる時短モード終了のタイミング近辺での演出性、遊技性を確保することができる。

【０６５９】

また、時短モードの定型演出状態において１５秒未満の変動表示は「外れ」に対応付けられているが、時短モードの終了タイミングを跨ぐ第２変動表示が行われる場合には、第２演出変動表示の終了タイミングが時短モードの終了タイミングに切り上げられることで１５秒未満の変動表示でも当たり状態が教示される可能性があることから、残り時間表示４７７が１５秒未満の時点で開始された第２演出変動表示に対しても、当たり状態の教示に期待を持って遊技を進行させることができる。従って、当たりが教示されることのない第２演出変動表示が行われる時間帯ができてしまうといった事態を回避することができ、興趣の低下を招くことを回避することができる。

【０６６０】

さらに、時短モードの終了タイミングを跨ぐ第２変動表示の実行期間が第１変動表示の確定表示期間において終了するか否かの判別において否定判別されることで、当該第２変動表示に対応する第２演出変動表示を第１変動表示の終了のタイミングに合わせて終了させるように構成されている。これにより、第１変動表示の終了のタイミングから（大幅に）ずれることなく時短モードの終了を教示するリザルト表示を装飾図柄表示装置４２において導出することが可能になる。特に、第１変動表示（時短モード）の終了のタイミングが残り時間表示４７７で遊技者に教示されている場合に、装飾図柄表示装置４２においてかかる終了タイミングを大幅に過ぎて第２変動表示に対応する第２演出変動表示を行うといった（第１変動表示が終了するまでの間に第２変動表示を何回実行できるか等の遊技性を無視した）演出が導出されることを抑止することができる。さらに、時短モードの第２演出変動表示が時短モードの終了タイミングを大幅に経過することで当たり状態の発生に期待するが外れるといった事態を回避することができる。従って、第１変動表示の終了タイミング、及び、第２変動表示の終了タイミングによって新たな遊技性を創出し、興趣の向上を図るといった上記作用効果がより確実に奏される。

【０６６１】

加えて、時短モードにおいて第２変動表示を開始させる場合に、当該第２変動表示の実行期間が第１変動表示の実行期間において終了するか否かを判別し、否定判別された場合に、実行期間中の第１変動表示が第１当否抽選の当選に対応するか否かを判別するように構成されている（図４４の第２演出変動表示設定処理のステップＳ７２０９参照）。つまり、第２変動表示が第１変動表示（時短モード）の終了タイミングを跨ぐ場合に、当該第１変動表示が第１当否抽選の当選に対応する場合には、当該第２変動表示は中止（強制終了）させられ（途中で消去され）、第２変動表示に対応する第２当否抽選の結果が無効になる。このため、例えば、第２変動表示に対応する第２演出変動表示としては、第１変動表示の終了タイミングに合わせて強制的に（前倒しで）外れの態様で終了させ、それに続いて、第１変動表示に対応する演出表示（逆転当選演出）を行い、当該第１変動表示に対応する当たり状態に対応する表示演出を導出することで、装飾図柄表示装置４２における表示演出を比較的スムースに進行させることができる。従って、無効とされる第２変動表示の結果を第２演出変動表示で表示してしまうといった事態を防止することができる。

【０６６２】

また、第１変動表示が終了することにより時短モードの上限に達して時短モードが終了する筈であったものの、当該第１変動表示が「４ＲＳ、又は、１０ＲＳ」に対応する場合、再び時短モードに移行することから、実質的に時短モードが継続するような格好となる。ここで、「４ＲＳ、又は、１０ＲＳ」かもしれない第１変動表示に対応する当たり状態の当選を装飾図柄表示装置４２の演出表示で教示することにより、時短モードの継続（継続の契機・原因）のチャンスを遊技者に教示することができ、遊技者の遊技性の理解を深めるとともに、盛り上がるタイミング・内容（時短モードが終了するかもしれないタイミングで時短モードが延長される・再設定される）での演出機会を確実に生かすことができる。

【０６６３】
第２変動表示に対応する当たり種別として、「４ＲＣ（第１特別遊技状態）」、及び、「４ＲＳ（第２特別遊技状態）」があり、当たり状態における可変入賞装置４２ａ、４２ｂの動作は同じ（１ラウンドの小当たり状態を経る４ラウンドの大当たり状態）である。さらに、４ＲＳの当たり状態において装飾図柄表示装置４２（特別演出表示手段）で行われる当たり状態演出（当たり動画、特別演出表示）に関し、４ＲＳ（時短モード付の当たり）に当選したことを示すパターン（４ＲＣの大当たり演出と異なる）を導出する場合（教示制御）と、当選していても当選したことを教示しないパターン（４ＲＣの大当たり演出と同じ）を導出する場合（非教示制御）とがある。さらに、残り時間表示４７７（第１残り期間表示）についても、４ＲＳの当たり状態終了後に、当該大当たりを反映させた表示（残り１８０秒の表示）を行う場合と、大当たり状態移行前の残り時間表示４７７で表示されていた時間を表示する場合とがある。このように、当選した４ＲＳの種別を教示しない（時短モードの残り時間の上乗せを教示する演出を行わない）場合があることで、第１変動表示の残り期間（時短モードの残り期間）が再設定（リセット）されたことの教示を先延ばしにすることができる。従って、時短モード付の当たりに当選したこと（時短モードの残り期間が増えること）の教示のタイミングのバリエーションを増やすことができ、演出性の向上等を図ることができる。また、当たり状態において時短モードの残り時間が増える教示が行われなくても時短モードの残り時間が増えていることに期待を持つことができ、その後の遊技において時短モードの残り時間が増えていることの教示の発生を期待して遊技を行うことができる。

【０６６４】
また、時短モードにおいて、４ＲＳに当選した場合には、４ＲＳに当選したこと、ひいては、時短モードの残り時間がリセットされることを教示するか否かの潜伏抽選が行われ、当該潜伏抽選は、残り時間表示（残り時間表示タイマの値）時短モードの残り時間が短いほど当選確率が高くなるように構成されている。つまり、時短モードで１０ＲＳや４ＲＳに当選した場合には、時短モードの残り時間がリセットされることから、時短モードの残り時間が残りわずかなタイミングで１０ＲＳや４ＲＳに当選した場合には、１０ＲＳや４ＲＳの当たり状態終了後に時短モードの残り時間が比較的大きく増加することになる。その一方で、時短モードの残り時間がほとんど減っていない状況で１０ＲＳや４ＲＳに当選した場合には、１０ＲＳや４ＲＳの当たり状態の終了後に時短モードの残り時間がリセットされても、当たり状態の開始直前と比べて、時短モードの残り時間がほとんど増加しない（本例とは異なるが、時短モードの時間がランダムに設定される場合には、減る可能性すらある）。つまり、時短モードにおける１０ＲＳや４ＲＳの当たりのタイミングが時短モードの残り時間が少ない状況となる程、遊技者にとって大きな恩恵が得られることとなり、逆に、時短モードの残り時間が多い状態であれば、「折角ならもう少し後のタイミングで当たればよかったのに」といった感情が生じることも考えられる。

【０６６５】
この点、４ＲＳ（１０ＲＳの場合、本例では、１０ＲＣの設定がないため、当たり状態においてどうしても１０ＲＳであることが認識される）で当選した際の時短モード残り時間が長いほど、４ＲＳに当選したことの教示を先延ばし（後回し）とし、時短モードの残り時間を少しでも増やしたいといった時短モードの残り時間が少なくなった状況で４ＲＳに当選していたことの教示を行って時短モードの残り時間を増やす演出を行うことで、少し増えただけでもありがたみがあるようにプラスの印象を多く与えることができる（教示するタイミングを変えるだけで、マイナスイメージをプラスイメージにすることができる）。結果として、遊技性の向上等を図ることができる。

【０６６６】
さらに、時短モードにおいて、遊技者に教示されていない未教示の残り時間が存在する場合には、未教示の残り時間を教示するか否かの潜伏教示抽選が行われ、当該潜伏教示抽選は、残り時間表示４７７（残り時間表示タイマの値）が長い程当選し難く、短い程当選し易く構成され、残り時間表示４７７で示される時間が１５秒未満であれば必ず教示され

る（図５２（ｂ）参照）。このため、演出機会を増やしつつ、４ＲＳの当選に基づいて増加した時短モードの残り期間が比較的少なくても、当該増加を遊技者が好意的に受け取るようにすることができる。

【０６６７】

加えて、時短モードの特図１変動時間は一定である。このため、第２変動表示に対応する（４ＲＳ及び１０ＲＳの）当たり状態の終了後に、新たな第１変動表示を開始させたにもかかわらず、当たり状態後の特図１変動時間の残り期間が、当たり状態の直前の特図１変動時間の残り期間よりも減ってしまうといった事態（例えば、時短モードにおいて特図１変動時間の残り期間が残り１５０秒の時点で第２変動表示の当たり状態に当選し、当たり状態終了後の特図１変動時間の設定で、特図１変動時間として１００秒が選択されてしまった場合、５０秒ほど特図１変動時間の残り期間が短くなってしまう）を確実に回避することができる。従って、時短モードにおいて第１変動表示が新たに設定されることを、遊技者にとって望ましいこと（マイナス要素がない）として対応付けすることができる。

【０６６８】

また、遊技領域は、第２始動入賞装置３３ｃに遊技球を入球可能とする右側方領域（特定領域）と、第２始動入賞装置３３ｃに遊技球を入球不可能とする左側方領域（通常領域）とを備え、通常モード（通常状態）では、（遊技球を右打ちしても第２始動入賞装置３３ｃへの入球が困難のため）遊技球を左打ちして左側方領域を介して第１通常始動入賞装置３３ａへの入球を狙うこととなる。その一方で、時短モードでは、右打ちして右側方領域を介して第２始動入賞装置３３ｃへの入球を狙うこととなる。本実施形態では、時短モードで右打ちした遊技球が入球可能な第１補助始動入賞装置３３ｂが設けられている。このため、特図１変動時間が経過して第１変動表示が終了する場合に時短モードが終了し得る構成において、時短モードにおいて第１特別表示装置４３ａを変動表示させる第１補助始動入賞装置３３ｂへの入球が有り得ない構成とする場合のように、時短モードにおいて第１変動表示が行われずに（時短モードの開始時に第１変動表示の保留記憶が１つもなく、時短モードが開始されても第１変動表示が実行されないために）時短モードが終了しないといった事態が発生し得ることを回避することができる。また、通常モードで右打ちしても、第１補助始動入賞装置３３ｂ及び第２始動入賞装置３３ｃへは遊技球が入球困難（不可能であっても可）となっている。このため、通常モードでは、第１通常始動入賞装置３３ａへの入球を狙って左打ちすることの方が遊技者にとって有利であり、通常モードにおいて第２始動入賞装置３３ｃへの入球が生じてしまうことを抑止しつつ、遊技球を遊技状態に応じて打ち分けることで遊技を比較的スムースに進行させることができる。

【０６６９】

本実施形態では、装飾図柄表示装置４２（演出表示手段）において、第１特別表示装置４３ａ（第１報知手段）の第１変動表示（第１報知）に対応する第１演出変動表示（演出表示）が導出される通常モード（通常状態、第１報知状態）と、第２特別表示装置４３ｂ（第２報知手段）の第２変動表示（第２報知）に対応する第２演出変動表示（演出表示）が導出される時短モード（特定状態、第２報知状態）とが設けられ、時短モードにおいて少なくとも第１変動表示が終了する場合に通常モードに移行し得る構成であって、時短モードでは（本実施形態では、時短モードでは第２変動表示に対応する演出表示のみを行う）、第２変動表示が第１変動表示の期間に収まるか否かに基づいて第２演出変動表示が設定される。上記のように、本実施形態では、時短モードにおける所定の第１変動表示の実行期間において第２当否抽選に当選した場合に、当該第２当否抽選の当選に対応する大当たり状態終了後に、前記所定の第１変動表示が再開（継続）される場合（４ＲＣに当選の場合）と、前記所定の第１変動表示とは別の第１変動表示が開始される（第１変動表示が再設定される）場合（４ＲＳ、１０ＲＳに当選の場合）とがある。つまり、時短モードにおいて（４ＲＳ、１０ＲＳに当選した）第２変動表示が第１変動表示よりも先に終了するか否かで遊技展開が大きく変わる可能性がある。例えば、変動中であった外れの第１変動表示が第２変動表示の４ＲＳの当選により中止され、大当たり状態終了後に新たに設定された第１変動表示が当たりに対応するものになる場合や、第１変動表示の残り時間が１０

秒のときに第２変動表示が４ＲＳに当選し、大当たり状態終了後に第１変動表示が新たに設定されることから、残り時間が１８０秒になる場合等が挙げられる。これにより、時短モードにおいて第２変動表示が第１変動表示の期間に収まるか否かを確認することによって、かかる遊技展開を確実に把握したうえで、演出表示（第２演出変動表示）を導出することができる。従って、演出表示で誤った情報を表示してしまう等の事態を回避しつつ、遊技展開に応じた魅力のある演出表示を実行することができる。また、当たり状態の発生に際して、当たり状態後の第１変動表示が当たり状態前の引き続きのものとされるのか、又は、新たに設定されるのかの関心事を増やすことができ、このような構成を使用して多様かつ斬新な遊技性を付与することが可能である。従って、遊技性及び演出性の向上等を図ることができ、結果として、興趣の向上を図ることができる。

【０６７０】

加えて、第２変動表示が時短モードにおける第１変動表示の期間に収まらない場合に、当該第２変動表示に対応する第２演出変動表示のうち時短モード（第１変動表示の期間）に収まらない期間を省略可能に構成されている。このため、時短モードの終了と演出表示の終了とを対応付けること、すなわち、基本的に時短モードにおける第２当否抽選の結果情報等を教示する第２演出変動表示の終了をもって時短モードを終了するように構成することができ、遊技者に状態移行を極力分かり易く伝えるとともに、演出表示に関する制御の簡素化等を図ることができる。さらに、第２演出変動表示が時短モードの終了タイミングを跨いで導出されるパターン（上記例では当たり確定パターン）が設けられており、演出性の向上を図ることができる。

【０６７１】

また、第１当否抽選（第１条件当否抽選）で当選し、かつ、第１種別抽選（状態付与抽選）で４ＲＳ、及び、１０ＲＳのいずれかに当選した場合、当該第１当否抽選に対応する第１変動表示が停止表示されることで対応する大当たり状態が発生し、当該大当たり状態終了後に時短モードに移行する。ここで、第２変動表示の実行中に、第１当否抽選で当選した（当たり種別は問わない）第１変動表示が停止表示された場合には、第２変動表示を中止し、当たり状態終了後に、新たに第２変動表示が設定される（第１変動表示が外れの場合には第２変動表示は中止されずそのまま継続される）。さらに、時短モードにおいて第２変動表示を開始させる場合に、第２変動表示が第１変動表示の期間に収まらないと判別された場合に、実行中の第１変動表示が第１当否抽選の当選に対応するものか否かを判別し、当該判別結果に応じて第２演出変動表示を設定可能に構成されている。

【０６７２】

つまり、当たり状態に対応する第１変動表示が終了するまでに実行中の第２変動表示が終了しなければ、当該第２変動表示は結果的に消去されることとなる。ここで、上記のように、第２変動表示が第１変動表示よりも先に終了するかを把握すること、さらには、第２変動表示が後に終了するとしても第１変動表示が第１当否抽選の当選に対応するか否かを把握することで、演出表示の確実な設定を行うことができる。尚、第２変動表示が第１変動表示よりも先に終了する場合、第２変動表示の内容そのものに対応する演出表示（第２演出変動表示）を設定することができ、第２変動表示が第１変動表示よりも後に終了し、第１変動表示が第１当否抽選の当選に対応する場合には、第２変動表示が結果的に消去されることに対応する演出表示（第２演出変動表示を外れの態様で停止表示させ、その後、第１変動表示の結果を教示するために第１変動表示の当選に対応する演出表示（逆転当選演出）を導出する）を設定することができ、第２変動表示が第１変動表示よりも後に終了し、第１変動表示が第１当否抽選の否当選に対応する場合には、第２変動表示が第１変動表示よりも遅れたタイミングで終了するが第２当否抽選の結果に対応する演出表示（第２演出変動表示）を設定することができる。

【０６７３】

さらに、時短モードは、時短モードにおいて第１変動表示が第１当否抽選の結果に対応する態様とされること（第１変動表示が最後まで実行されて終了すること）を１回実行した場合に通常モードに移行する（対応する第１変動表示が４ＲＳ及び１０ＲＳの大当たり

に対応する場合には時短モードに戻る）ように構成されている。ここで、第２当否抽選の当選に対応する第２変動表示の終了に起因して第１変動表示が終了する（中断または中止される）ことに関しては、時短モードにおける第１変動表示の実行回数にカウントされない（第１変動表示が第１当否抽選の結果に対応する態様とされていないため）。これにより、当たり状態の後も時短モードであって、当たり状態の後、当たり状態前の第１変動表示が引き継がれる（リセットされない）場合には、第１変動表示の完了までの期間が確実に短くなる。その一方で、当たり状態の後、新たな第１変動表示が設定される場合には、当たり状態の直前の段階に比べて、第１変動表示の完了までの期間が長くなる可能性が発生する（本実施形態では、時短モードで設定される特図１変動時間が一定のため、必ず長くなる）。従って、第２当否抽選の当選に基づく当たり状態の発生に際して、第１変動表示が引き継がれるのか、又は、新たに設定されるのかの関心事を増やすことができ、このような構成を使用して多様かつ斬新な遊技性を付与することが可能である。結果として、遊技性及び演出性の向上等を図るといった作用効果がより一層奏される。

【０６７４】

加えて、第１変動表示において時短モードを発生させるか否かの決定結果（第１当否抽選に当選した場合に第１種別抽選で決定される当たり種別）に対応する態様が導出（停止表示）されることで当該第１変動表示が終了してから、当該第１変動表示の態様が維持される確定表示期間が設けられ、時短モードにおいて第２変動表示を開始させる場合に、第２変動表示が第１変動表示の期間に収まらず、実行中の第１変動表示が第１当否抽選の当選に対応するものでもないと判別された場合に、当該第２変動表示が第１変動表示の確定表示期間において終了するか否かを判別し、当該判別結果に応じて演出表示の設定が可能に構成されている。

【０６７５】

つまり、当該判別結果で肯定判別される（第２変動表示が第１変動表示の確定表示期間に終了する）場合、すなわち、第１変動表示の終了後にそれほど時間を空けずに第２変動表示が終了する場合には、第２変動表示に対応する第２演出変動表示を第１変動表示の終了のタイミングに合わせて終了させたり、第２変動表示に対応する第２演出変動表示を確定表示期間にかけて行う格好で第２変動表示の終了タイミングに合わせて終了させ、これに応じて確定表示期間に対応する表示期間等を若干編集したりすることで演出表示を繋げることができる。従って、違和感が大きくならない程度で、基本の対応付け（時短モードでは第２演出変動表示が行われ、通常モードでは第１演出変動表示が行われ、時短モードの第２演出変動表示で１５秒未満は外れに対応し１５秒以上かつ３０秒未満は４ＲＣ又は４ＲＳに対応し、３０秒以上は４ＲＳ、１０ＲＳ、前後外れ、又は、前後以外外れに対応する）から枠を外した演出を行うことができ、遊技性、演出性の向上等を図ることができる。

【０６７６】

また、第１当否抽選に当選した場合に付与される当たり状態として、当該当たり状態の終了後に時短モード（特定状態）が付与される４ＲＳ、１０ＲＳ（特定付与特別遊技状態；時短付当たり）と、当該当たり状態の後に通常モード（通常状態）が付与される４ＲＮ（通常付与特別遊技状態；通常当たり）とが設けられ、時短モードにおいて第２変動表示を開始させる場合に、第２変動表示が第１変動表示の期間に収まらず、実行中の第１変動表示が第１当否抽選の当選に対応するものであると判別された場合に、当該当選に対応して付与される当たり状態が４ＲＳ及び１０ＲＳと、４ＲＮとのどちらであるかを判別し、当該判別結果に応じて演出表示の設定を可能に構成されている。つまり、時短当たりの場合には、第１変動表示に当たりに対応する演出表示である逆転当選演出（時短付当たりを教示する態様の逆転当選演出のパターンが設けられていてもよい）、及び、当たり種別演出が導出され、当たり状態終了後に時短モードに対応する演出表示（第２演出変動表示）が設定される。一方、通常当たりの場合には、逆転当選演出、及び、リザルト表示付きの当たり種別演出が導出され、当たり状態終了後に、保留された第２変動表示に当たりがあるか否かに応じて演出表示が設定される。

【０６７７】
このため、時短モードの終了に対応する第１変動表示が、時短付当たりに対応する場合、すなわち、当たり状態終了後に時短モードに復帰する場合と、通常当たりに対応する場合、すなわち、通常モードでの第１変動表示及び第２変動表示が行われる場合との演出表示の設定を誤りなくスムースに行うことができる。さらに、演出表示の内容を異ならせることもできる。従って、遊技者の関心の高い状況で効果的な演出を行うことができ、演出性及び遊技性の向上等を図ることができる。
【０６７８】
加えて、第２変動表示の実行期間が第１変動表示の確定表示期間において終了するか否かの判別において肯定判別される場合に、当該第２変動表示に対応する第２演出変動表示を第１変動表示の終了のタイミングに合わせて終了させる場合（第２演出変動表示の終了タイミングを第２変動表示の終了タイミングに対して前倒しで行う場合）と、当該第２変動表示に対応する第２演出変動表示を第１変動表示の確定表示期間にかけて行う場合（第２変動表示の終了タイミングと、第２演出変動表示の終了タイミングとを合致させる場合）とがあるように構成されている。
【０６７９】
このように、第２変動表示に対応する（第２変動表示の内容を教示・示唆する）第２演出変動表示が第１変動表示の終了タイミングに合わせて前倒しして表示される場合や、第２変動表示に対応する第２演出変動表示が第１変動表示の終了のタイミングを跨いで行われることがあるため、第２変動表示が開始される時点で第１変動表示の終了タイミングを跨いで行われる第２変動表示に対応する第２演出変動表示においても当否抽選の当選教示に十分に期待することができる。また、時短モードにおいて、第２当否抽選の当選を教示する第２変動表示の実行期間は最短でも１５秒（第１規定期間）に設定される構成であって、第２変動表示に対応する第２演出変動表示開始時点で第１変動表示の終了までの期間が１５秒未満であったとしても、当該第２変動表示に対応する第２演出変動表示において第２当否抽選の当選が教示されることに期待を持って遊技を進行させることができる。
【０６８０】
尚、本実施形態では、確定表示期間において終了する第２変動表示が第２当否抽選の否当選に対応する場合には、当該第２変動表示に対応する第２演出変動表示を第１変動表示の終了のタイミングに合わせて終了させる。このため、第２演出変動表示を比較的すっきりとさせることができるうえ、第１変動表示の終了タイミングを跨いで行われる第２変動表示に対応する第２演出変動表示が行われることと、当たり状態の発生とが対応付けられ、第１変動表示終了の局面において新たな遊技性を付与することができる。
【０６８１】
また、第２変動表示の実行期間が第１変動表示の確定表示期間において終了するか否かの判別において否定判別され、当該第２変動表示に対応する第２演出変動表示を第１変動表示の終了のタイミングに合わせて終了させる場合に、確定表示期間に対応して装飾図柄表示装置４２において時短モードの遊技結果を教示するリザルト表示を導出可能に構成されている。
【０６８２】
これにより、第１変動表示の終了のタイミングから（大幅に）ずれることなく時短モードの終了を教示する表示（リザルト表示）を（パチンコ機１０において目立つ存在である）装飾図柄表示装置４２において導出することが可能になる。特に、第１変動表示（時短モード）の終了のタイミングが遊技者に教示、又は、示唆されている場合に、装飾図柄表示装置４２においてかかる終了タイミングを大幅に過ぎて第２変動表示に対応する第２演出変動表示を行うといった（第１変動表示が終了するまでの間に第２変動表示を何回実行できるか等の遊技性を無視した）演出が導出されることを抑止することができる。従って、第１変動表示の終了タイミング、及び、第２変動表示の終了タイミングによって新たな遊技性を創出するといった上記作用効果がより確実に奏される。
【０６８３】

さらに、確定表示期間に第２変動表示に対応する当たり状態が開始される場合に、当該当たり状態の期間において、当たり状態を介在させて時短モードが連続する連チャン状態の遊技結果を教示するリザルト表示を導出可能に構成されている。

【０６８４】

これにより、第１変動表示が終了して時短モードが終了した直後のタイミングで第２変動表示に対応する当たり状態が開始された場合には、当たり状態終了後に時短モードが終了している（当該当たり状態が時短モードを付与する種別であれば、当たり状態終了後も時短モードとなる）。つまり、時短モードの終了教示を当たり状態の発生で逸した状態となっていることから、当たり状態において時短モードが終了したことを教示することにより、何の教示も行われずに時短モードが終了して別の遊技状態（通常モード）に移行してしまうことによる遊技者の戸惑いや不信感等の発生を防止することができる。

【０６８５】

加えて、第２変動表示の実行期間が第１変動表示の確定表示期間（確定報知期間）において終了するか否かの判別において否定判別され、当該第２変動表示が第２当否抽選の当選に対応する場合に、時短モードの終了後、かつ、当たり状態の終了を跨ぐ第２変動表示が終了するまでの間に、当たり状態の発生が控えていることを教示する当たり待機中演出（待機中演出）を導出可能に構成されている。

【０６８６】

このため、時短モードが終了したと思わせたタイミングで、当たり状態が待機していることの教示が行われることで、遊技者の気分を一気に高揚させることができる。また、当たり状態の発生に対応して時短モードが付与される可能性がある場合、かかる点に関してより長い間期待感・緊張感を持って遊技を進行させることができる。尚、確定表示期間の終了後、当該確定表示期間を跨いで実行される第２変動表示に対応する第２演出変動表示として当たり待機中演出を行うこととしてもよいし、さらに、当該当たり待機中演出に加え、装飾図柄表示装置４２における確定表示期間に対応する表示（例えば、リザルト表示）で当たり待機中演出を行うこととしてもよい。

【０６８７】

また、第２当否抽選に当選した場合の当たり種別、及び、時短モードにおける第２変動表示の実行期間は、それぞれ複数パターン設けられ、時短モードにおいて第１変動表示の残り期間を教示、又は、示唆する残り時間表示４７７（第１残り期間表示）を導出可能に構成されている（残り時間表示４７７を表示する機能が第１残り期間表示手段に相当する）。

【０６８８】

このため、当たり状態の種別、及び、第２変動表示の実行期間が複数パターンあることで、第１変動表示が完了する（決定結果に対応する態様が導出される）まで（時短モード終了まで）に第２変動表示を何回実行させることができるのか、及び、第１変動表示が完了するまでに第２変動表示に対応してどのような種別の当たり状態を発生させることができるのかといった多様化が図られることとなり、当たり状態と時短モードとによる連チャン状態における遊技性の向上を図ることができる。また、遊技者は、時短モードの第１変動表示の残り期間を認識可能であるため、第１変動表示が完了するまでに第２変動表示がどのように進行していくのかを推測する等しながら遊技を堪能することができる。

【０６８９】

また、時短モードから通常モードに移行して最初に設定される第１変動表示の実行期間は予め定められた期間である４０秒（特定状態終了時期間）に設定される。つまり、本実施形態では、時短モードにおいて設定され得る第２変動表示の実行期間に関して最長とされる期間の長さ（４０秒）から、時短モードにおいて設定され得る第１変動表示の確定表示期間に関して最長とされる期間の長さ（一律５秒）を引いた長さが、通常モードに移行して最初に設定される第１変動表示の実行期間の長さ（一律４０秒）よりも短く設定されている。これにより、例えば、時短モードの終了直前で設定された第２変動表示が４０秒であっても、時短モードの第１変動表示の確定表示期間（５秒）の後に開始される第１変

動表示（一律４０秒）が終了するよりも前に、前記第２変動表示が終了することとなる。これにより、時短モードで設定される第２変動表示が通常モードで設定される第１変動表示の終了前に終了するか否か等の判別の必要をなくすことができる。結果として、時短モードから通常モードに移行した際の演出表示に関する制御の簡素化を図ることができる。

【０６９０】

本実施形態では、時短モードが終了する（第１変動表示が外れで停止表示される）場合に（さらに、時短モードの終了を跨ぐ第２変動表示も外れに対応している場合において）、第２変動表示が保留記憶されている場合には、保留記憶されている第２変動表示で教示（報知）される情報に基づいて演出表示が設定される。つまり、時短モードから通常モードに移行するが、第２変動表示が保留記憶されていれば、当該保留記憶された分の第２変動表示が（時短モードの終了を跨いだ第２変動表示の後に）引き続き実行され、保留記憶された第２変動表示に対応して当たり状態が発生する場合、時短モードの終了から間もなく当たり状態に移行することとなる。ここで、時短モードの終了の際に、第２当否抽選の当選に対応する第２変動表示の保留記憶があれば遊技者に当たり状態の発生を示唆・教示する演出表示（第２演出変動表示；保留当否演出）を行い、第２当否抽選の当選に対応する第２変動表示の保留記憶がなければ（否当選に対応する第２変動表示の保留記憶しかない、或いは、第２変動表示の保留記憶がない場合には）第１変動表示に対応する第１演出変動表示を行う（通常モードに対応した演出表示に移行する）等、保留記憶されている第２変動表示の情報に基づいて、的外れな演出表示を行うことなく、保留記憶されている第２変動表示も含めた演出表示を実行することができる。従って、遊技性及び演出性の向上等を図ることができ、結果として、興趣の向上を図ることができる。

【０６９１】

特に、所定の第１変動表示の実行期間において第２当否抽選に当選した場合に、当該第２当否抽選の当選に対応する当たり状態終了後に、前記所定の第１変動表示が再開（継続）される場合と、前記所定の第１変動表示とは別の第１変動表示が開始される（第１変動表示が再設定される）場合とがある構成と相乗して、時短モードから果たして通常モードにそのまま移行するだけなのか、或いは、時短モードから通常モードへの移行が回避されたのか、若しくは、一回当たり状態を挟むのか（例えば、当たり状態の種別に応じて時短モードに移行する）等といった遊技の分岐先を増やし、遊技性、ひいては、演出性の向上等を図ることができる。

【０６９２】

また、通常モードにおいて第２変動表示が保留記憶されていない場合に装飾図柄表示装置４２にて第１変動表示に対応する演出表示（第１演出変動表示）が行われる構成において、時短モードの終了に際して保留記憶されている第２変動表示に第２当否抽選の当選に対応するものが存在する場合に、通常モードにおいて装飾図柄表示装置４２にて第２変動表示に対応する演出表示（保留当否演出）が行われる。これにより、時短モードの終了に際して保留記憶されている第２変動表示に対応して当たり状態の発生の可能性がある場合には、装飾図柄表示装置４２を使用して第２変動表示に対応する第２演出変動表示（保留当否演出）が行われる。これにより、当たり状態の発生、ひいては、時短モードに復帰する可能性があることを、装飾図柄表示装置４２を使用して大いに盛り上げることができ、演出性及び遊技性の向上等を図ることができる。

【０６９３】

尚、本実施形態では、時短モードの終了に際して保留記憶されている第２変動表示に第２当否抽選の否当選に対応するものしか存在しない場合に、通常モードの開始時点から装飾図柄表示装置４２において第１変動表示に対応する第１演出変動表示が行われる（保留当否演出は行われない）構成であって、シンプルかつスピーディーに遊技が進行することとなる。

【０６９４】

また、スルーゲート３４への遊技球の通過（スルーゲートスイッチ２２５による遊技球の検知；第３条件の成立）に基づいて第２始動入賞装置３３ｃを開状態（第２条件を成立

可能な状態）とするか否かを決定する入球サポート抽選が行われ（入球サポート抽選を行い、第２始動入賞装置３３ｃの開閉制御を行う主制御装置２６１の機能がサポート手段に相当する）、入球サポート抽選の結果を教示する変動表示（第３報知）が普通図柄表示装置４１（第３報知手段）で実行され、普通図柄表示装置４１の変動表示（普図変動表示）により第２始動入賞装置３３ｃを開状態とすることが報知されることで第２始動入賞装置３３ｃの開状態に移行する構成において、時短モードにおいて、第２変動表示の実行時間よりも普図変動表示の実行時間が短く設定されている。このため、時短モードの終了時に第２変動表示の保留記憶がされた状態とし易くすることができる。尚、通常モードでは、普図変動表示の当選確率が比較的低く、また、変動時間も比較的長く、第２始動入賞装置３３ｃの開状態の長さも比較的短いため、通常モードでの右打ち、ひいては、通常モードで第２変動表示に対応して当たり状態が発生することが抑制される。

【０６９５】

さらに、時短モードにおいて保留記憶されて時短モードにおいて実行される第２変動表示と、時短モードにおいて保留記憶されて通常モードにおいて実行される第２変動表示とでは、第２当否抽選の当選に対応している確率が同じである。このため、時短モードの終了の時点で第２変動表示が保留記憶されている場合には、第２変動表示に対応して当たり状態が付与されることに十分に期待することができる。従って、時短モード終了時の第２変動表示の保留に応じて第２演出変動表示（保留当否演出）を設定することの作用効果をより確実に得ることができる。

【０６９６】

また、第２変動表示に対応する当たり種別として、当たり状態の終了後に時短モードに移行させる４ＲＳ、１０ＲＳと、当たり状態の終了後に時短モード及び通常モードのうち当該当たり状態が実行されるまで導出されていた状態に移行させる４ＲＣとがあることから、第２変動表示に対応する当たり状態が時短モードにおいて実行される場合には、当たり状態の後、時短モードに移行し、第２変動表示に対応する当たり状態が通常モードにおいて実行される場合には、当たり状態の後、時短モードに移行する場合と、通常モードに移行する場合とがある。

【０６９７】

このため、時短モードが終了したにも関わらず、第２当否抽選に当選した場合に関し時短モードで当選した場合と同様の優遇を受けるといった事態を回避することができる。従って、時短モードが終了した後のおまけ的な楽しみ要素として、時短モードが終了する際に保留記憶された第２変動表示（保留当否演出）を存分に堪能してもらいつつ、当該保留記憶された第２変動表示が遊技者側に有利な設計となり過ぎることで、別の部分（例えば、第２変動表示が行われず遊技が比較的単調になり易い通常モード中、最も盛り上げるべき時短モード中）を遊技者側に不利な設計とせざるを得なくなるといった事態を抑止することができる。

【０６９８】

時短モードが終了した際に保留記憶されている複数の第２変動表示に対応して１繋がりの第２演出表示（保留当否演出）を導出可能に構成されている。このため、遊技者の一番の関心事である第２変動表示の保留内で（第２変動表示の保留記憶がなくなるまでに）当たり状態が発生するか否か（ひいては時短モードに復帰するか否か）について、よりクローズアップして（余分な演出を排除して）効果的に盛り上げる演出を設定することができる。

【０６９９】

加えて、当たり状態では、時短モードに比べ、第２始動入賞装置３３ｃに遊技球を入球させ難く構成されている（当たり状態では、普図変動表示の実行期間が比較的長く、入球サポート抽選の当選確率が比較的低く、第２変動表示の開状態とされる実行期間が比較的短い）。このため、時短モードの終了の時点で保留記憶されている第２変動表示に対応して当たり状態が発生した場合に、当該当たり状態において第２変動表示の保留記憶が増加するといった事態を抑制することができる。従って、時短モードの終了の時点で保留記憶

されている第２変動表示において、「第２変動表示の保留記憶が減る→当たり状態が発生する→第２変動表示の保留記憶が増える」といった具合に、チャンスが続く事態が生じることを抑制することができ、遊技全体のバランスを鑑みて、保留記憶された第２変動表示で当たり状態が発生し易くなった分だけ、時短モード中の当否抽選の確率等を下げるといった事態を回避することができる。

【０７００】

加えて、本実施形態では、基本的に、第１変動表示の終了に基づいて時短モードが終了することとなるが、当該第１変動表示が第１当否抽選の当選に対応する場合、実行中の第２変動表示はその時点で終了され、第１変動表示に対応する当たり状態が終了することで、保留記憶されている第２変動表示が実行されるようになっている。第１変動表示に対応する当たり状態で時短モードへの復帰とならなかった場合には（復帰の場合は第２変動表示に対応する第２演出変動表示の設定を行う）、保留記憶されている第２変動表示の内容に応じて演出表示の設定を行う（第２変動表示に当たりとなるものが含まれていれば保留当否演出を設定し、当たりとなるものが含まれていなければ第１演出変動表示を設定する）。以上のように、より多様な遊技性を付与することができる上、当たりの第１変動表示の終了の際に実行中の第２変動表示を強制終了させることで（当たり終了時の第１変動表示が外れの場合には実行中の第２変動表示は強制終了されない）、第１変動表示に対応する当たり状態の終了後に新たな第２変動表示を実行することができ、演出表示を比較的分かり易く展開していくことができる。

【０７０１】

また、時短モードが終了する際に保留記憶されていた第２変動表示と重複して実行される第１変動表示に対応する第１演出変動表示は、前記保留記憶されていた第２変動表示に対応する（外れの）第２演出変動表示（保留当否演出）の終了後に、介在演出を導出してから、当該介在演出に連続して（繋げて）導出されるように構成されている。

【０７０２】

つまり、通常モードの開始時に第１変動表示及び第２変動表示が保留記憶されている場合には、装飾図柄表示装置４２において第２変動表示に対応する第２演出変動表示（保留当否演出）が終わり次第、第１変動表示に対応する第１演出変動表示が開始される場合がある（時短モードの終了の際に保留記憶されていた第２変動表示のうち最後に実行される第２変動表示が外れに対応する場合）。ここで、第２演出変動表示（保留当否演出）が終わり次第に開始される第１演出変動表示の冒頭部分を、介在演出として、定型と同様の段取りを踏む演出、或いは、違和感のない演出とすることで、当該第１演出変動表示をスムースに実行させていくことができる。さらに、第２演出変動表示（保留当否演出）の終了時点で第１変動表示の残り時間を把握して、対応する時間の第１演出変動表示を最初から作成するといった処理を行うことなく、第１変動表示の終了タイミングと、第１演出変動表示の終了タイミングとを合わせることができる。

【０７０３】

さらに、本実施形態では、時短モードで設定された第１変動表示の確定表示期間の長さ（５秒）と、時短モードから通常モードに移行して最初に設定される第１変動表示に関して最長とされる期間（特定状態終了時期間）の長さ（一律４０秒）とを足した長さ（４５秒）が、時短モードで設定され得る第２変動表示に関して最長とされる期間の長さ（４０秒）と、時短モードの終了時点に保留記憶されている第２変動表示の全てが通常モードで連続して実行されて終了するまでに要し得る期間の長さ（第２変動表示が４つ保留記憶されている場合には、１秒×４回＋通常モードの第２変動表示の確定表示期間０．１秒×３回＝４．３秒）とを足した長さ（４４．３秒）よりも長くなっている。このため、保留当否演出についても、時短モードから通常モードに移行して最初に設定される第１変動表示が終了する前に終了させることができ、保留当否演出（対応する第２変動表示）が前記第１変動表示の終了前に終了するか否か等の判別の必要をなくすことができる。結果として、時短モードから通常モードに移行した際の演出表示に関する制御の簡素化を図ることができる。

【０７０４】
特に、時短モードから通常モードに移行して最初の第１変動表示の実行期間（特図１変動時間）が一律４０秒であり、通常モードで行われる第２変動表示の実行期間（特図２変動時間）が一律１秒となっていることから、時短モードから通常モードに移行した際の演出表示（保留当否演出）の制御等の簡素化を図ることができる。
【０７０５】
尚、第１変動表示に対応して当たり状態に当選した場合、当たり状態終了後に６０％で時短モードが付与され、４０％で通常モードが付与される。一方、第２変動表示に対応して当たり状態に当選した場合、当たり状態終了後に２０％で時短モードが新たに設定され、８０％で、当たり状態前の遊技モードに再度移行する（時短モードで当たり状態に当選した場合には当たり状態後も時短モードに移行する）ように設定される。つまり、第２変動表示に対応して時短モードを介して当たり状態に当選し続ける遊技が遊技者にとって望ましいものとなる。本実施形態では、時短モードで遊技球を右打ちすることで、第２始動入賞装置３３ｃ、及び、第１補助始動入賞装置３３ｂ（第１サポート始動入球手段）させることができ、通常モードでは、右打ちしても遊技球を基本的に閉状態にある第２始動入賞装置３３ｃ、及び、第１補助始動入賞装置３３ｂに入球させることが非常に困難のため、遊技球を左打ちして常時開口している第１通常始動入賞装置３３ａへの入球を狙うこととなる。このため、時短モードにおいて、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補助始動入賞装置３３ｂにも遊技球が入球し得るように構成されているため、時短モードにおいて第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、時短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）ことを防止することができる。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、高入球状態である時短モードにおいて第２変動表示をテンポよく進行させることができ、時短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。
【０７０６】
なお、上述した実施形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。
【０７０７】
（ａ；高確率状態）上記実施形態において、当否抽選にて所定の確率で大当たりに当選する「低確率状態」と、当否抽選にて低確率状態よりも高確率で大当たりに当選する「高確率状態」とを設けることとしてもよい。さらに、低確率状態かつ低入球状態である状態を「通常モード」とし、低確率状態かつ高入球状態である状態を「時短モード（時間短縮モード）」とし、高確率状態かつ高入球状態である状態を「確変モード」としてもよい。尚、高確率状態かつ低入球状態となる状態を「潜確モード」としてもよい。
【０７０８】
例えば、通常モードでは、始動入賞装置への遊技球の入球に基づく当否抽選にて予め定められた第１確率（例えば、１／１９９）で大当たりに当選し、大当たりに当選した場合には、大当たり終了後に確変モードが付与される８ラウンドの大当たり「８ＲＳ」と、大当たり終了後に確変モードが付与される４ラウンドの大当たり「４ＲＳ」と、大当たり終了後に時短モードが付与される８ラウンドの大当たり「８ＲＮ」とのいずれの大当たり種別とするかの抽選が行われる。確変モードは、大当たりに当選するまで継続するタイプと、変動表示が規定回数行われるまでを上限とするタイプとを機種毎に設定する。時短モードは、変動表示が規定回数行われるまでを上限とする。変動表示が規定回数行われるまでを各モードの上限とする構成に関しては、上限に達した変動表示が終了することで、確変モード、又は、時短モードが終了する。大当たり状態が発生するまでを確変モードの上限とする構成（大当たり状態の終了時にモード切替の設定を行ってもよいし、大当たり発生の開始時にモード切替の設定を行ってもよい）に関しては、発生した大当たりの種別に応じて、大当たり状態終了後に移行するモードが設定される。また、装飾図柄表示装置４２の表示（演出ステージの背景等）についても、通常モード、時短モード、及び、確変モード（潜確モードを設けることも可能）に対応して設定される。例えば、装飾図柄表示装置

４２の背景画像（基本的にモードが変わるまでは同様の表示が継続するものである。スーパーリーチで装飾図柄表示装置４２の全画面が切替わるような演出が発生する場合には一時的に非表示となる構成としてもよい。）が、通常モードでは青ベース、時短モードでは緑ベース、確変モードではピンクベースとされる（例えば、確変モードで「８ＲＮ」に当選すると、大当たり状態前のピンク背景から大当たり終了後に緑背景に切替わり、時短モードで「８ＲＳ」に当選すると、大当たり状態前のピンク背景から大当たり状態後もピンク背景となる）。ここで、時短モード及び確変モードのどちらであるか（通常モード及び潜確モードのどちらであるか）を装飾図柄表示装置４２では教示しない状態を設けるという構成においては、共通の演出ステージを設けることとしてもよい。また、装飾図柄表示装置４２では、基本的に、特別図柄表示装置４３ａ、４３ｂの変動表示に対応して（開始、終了のタイミングをほぼ合わせて）装飾図柄の演出変動表示が行われるが、複数回の変動表示をまとめた長さ（結果）の演出変動表示を行うことも可能である。

【０７０９】

尚、通常モードと確変モードとがある構成の場合には、確変モードであるか否かを判別可能な（例えば、確変モードの際に点灯する）確変ランプを設けることとしてもよい。通常モードと確変モードと時短モードとがある構成の場合には、確変モードであるか否かを判別可能な確変ランプと時短モードであるか否かを判別可能な時短ランプ４８とを設けることとしてもよいし、高確率状態か否かを示す（例えば、高確率状態の際に点灯する）高確率ランプと高入球状態か否かを示す（例えば、高入球状態の際に点灯する）高入球ランプとを設けること（確変モードの場合には高確率ランプ及び高入球ランプの両方を点灯させる）としてもよい。

【０７１０】

（ｂ；確変ループタイプ）確変モードが設定され、確変モードの終了の条件が大当たり状態の発生までとされ、大当たり状態の種別に応じて、大当たり状態の後に付与される遊技モードが設定されるパチンコ機に具体化することも可能である。つまり、通常モードでは、第２変動表示は（基本的に）実行されない（第２始動入賞が発生しない、又は、発生し難い）構成とし、通常モードの第１変動表示で１０ＲＳ又は４ＲＳに当選することで大当たり状態終了後に確変モードに移行し、確変モードでは、第１変動表示と第２変動表示とが並行して行われ、特図２変動時間は特図１変動時間よりも短く、第２変動表示に対応する大当たり種別では通常モードに移行せず（移行する確率が低い構成でもよい）、第１変動表示に対応する大当たり種別では通常モードに移行する可能性がある構成（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確変モードが付与される構成）であって、第２変動表示に対応して１０ＲＳ、４ＲＳに当選した場合には、当該第２変動表示の終了に際して実行中の第１変動表示が終了（中止）され、大当たり状態終了後に新たな第１変動表示が実行され、第２変動表示に対応して４ＲＣに当選した場合には、当該第２変動表示の終了に際して実行中の第１変動表示が終了（中断）され、大当たり状態終了後に、大当たり状態終了前の（中断されていた）第１変動表示が実行（再開）されるように構成してもよい。

【０７１１】

（ｃ；確変モードの移行条件等）確変モードが設定される構成に関し、大当たり状態において第２可変入賞装置３２ｂの特別入球部１４５に遊技球が入球することを条件として（例えば、「１０ＲＳ」、及び、「４ＲＳ」の第１ラウンドに第２可変入賞装置３２ｂ及び特別入球部１４５が開状態とされる）、大当たり状態終了後に確変モードが付与される権利が得られるように構成してもよいし、所定の大当たり種別（例えば、「１０ＲＳ」、及び、「４ＲＳ」）と対応付けされ、前記所定の大当たり種別の大当たり状態に当選した場合に、当該大当たり状態終了後に確変モードが付与される権利が得られるように構成してもよい。

【０７１２】

また、１回の大当たり状態において特別入球部１４５に対し、遊技球が１球入球するだけで確変モードの権利が得られる構成としてもよいし、複数個（例えば３個）の遊技球が

入球することによって確変モードが付与されるように構成してもよい。さらに、特典が付与されるまでに特定入球部１４５に遊技球をあと何回入球させればよいのかを装飾図柄表示装置４２等において教示することが望ましいが、演出性を高めるべく、かかる残り回数の教示が行われない場合もある（示唆に留める場合がある）ように構成してもよい。加えて、特典が付与される回の特定入球部への入球のときと、特典が付与される前の回の特定入球部１４５への入球のときと、特典が付与される後の回の特定入球部１４５への入球のときとで、対応する効果音や表示が異なることとしてもよい。例えば、特別入球部１４５への遊技球の入球が、特典が付与されることとして定められた規定数を超えた場合に、専用の演出が導出可能に構成されていることとしてもよい。この場合、特別入球部１４５に遊技球が規定数を超えて入球した場合の特典として専用の演出を導出することができる。従って、特別入球部１４５に遊技球が規定数を超えて入球したことが全くの無駄であるという印象になることを抑制することができる。

【０７１３】

また、１ラウンドあたりの特別入球部１４５への遊技球の入球のカウントの上限を設けることとしてもよい。この場合、遊技球を特別入球部１４５に入球させるといった遊技を確実に複数ラウンドにわたって楽しむことができる。また、１ラウンド中の複数（例えば、規定数よりも少ない複数回である２回）の遊技球の特別入球部１４５への遊技球の入球が認められる（カウントされる）構成とすることで、（特別入球部１４５の開放機会が残り１回の段階で、特別入球部１４５への遊技球の入球回数が１回しかないような状態でも）最後まで希望を持って特別入球部１４５への入球を狙って遊技を行うことができる。尚、基本的に、どのラウンドにおいても特別入球部１４５への入球のカウント上限を一律にすることが考えられるが、例えば、最後の特別入球部１４５の開放だけカウント上限なしとしてもよいし、前半の開放に比べ後半の開放のときの方が、カウント上限が多いとしてもよいし、開放が後のものになるにつれてカウント上限が多くなるような構成としてもよい。尚、特別入球部１４５への入球が比較的分かり難い場合には、規定複数回を超えて遊技球が特別入球部１４５に入球したことも把握し難くなるため、その場合には、前記専用の演出を行わないことで、遊技球が特別入球部１４５に規定複数回を超えて入球してしまったことを遊技者が知らなくても済む。

【０７１４】

加えて、上記実施形態において、高確率状態（大当たり状態を挟んで高確率状態が連続する一連の高確率遊技状態；連チャン状態）の上限として、高確率状態が付与される契機とされた大当たり状態（初回の大当たり状態）を含めて規定数の大当たり状態が発生した場合に、当該大当たり状態終了後に低確率状態に移行する構成としてもよい。この場合、高確率状態で大当たり状態に当選した場合には大当たり状態終了後に高確率状態に移行する大当たり種別が選択され、高確率上限に達した場合には、大当たり状態終了後に低確率状態に移行する大当たり種別が選択される構成としてもよい。尚、高確率上限は、低確率状態、かつ、低入球状態（つまり、通常モード）に移行した場合にリセットされることとしてもよい。

【０７１５】

尚、高確率遊技状態、及び、高入球遊技状態の開始タイミング、及び、終了タイミングは必ずしも一致していなくてもよく、機種ごとに設定される遊技モードの種類（通常モード、時間短縮モード、潜確モード、及び、確変モードの組合せ）や選択割合等に応じて適宜変更可能である。尚、通常モードでは、通常モードに移行する大当たり又は確変モードに移行する大当たりのどちらかに当選する構成の場合、高確率遊技状態、及び、高入球遊技状態の開始タイミングを揃えることができる。また、高確率上限、及び、高入球上限となるまでの残りの大当たり回数を示すリミット表示を導出することが望ましい。さらに、リミット表示を表示しない場合（特定の大当たり種別に当選する、或いは、遊技者がミニゲームに成功する等した場合に表示可能とする）や、示唆に留める（表示された回数よりも多くの残り回数がある等）場合があるように構成してもよい。

【０７１６】

（ｄ；可変入賞装置）第２可変入賞装置３２ｂに入球し、特別入球部１４５及び非特別入球部１４６のどちらかに案内される遊技球の通路の移動先を切替える案内手段（切替手段）の構成については特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。例えば、第２可変入賞装置３２ｂに入球した遊技球を第１規定回数だけ非特別入球部１４６に案内することと、第２規定回数だけ特別入球部１４５に案内することとを繰返す案内手段を設けることとしてもよい。さらに、例えば、案内手段にＲＦＩＤチップを埋設し、該ＲＦＩＤチップを読取る読取装置と、案内手段の姿勢（位相）を初期位置に戻すことのできる駆動装置とを設けることとしてもよい。また、遊技球を一時的に停留させる停留装置を設けることとしてもよい。例えば、遊技球が１球ずつ入球可能な第１入球部及び第２入球部を複数備える回転体を設け、遊技球が第１入球部に入球してから回転体を第１角度回動することで該遊技球が特別入球部１４５に案内され、遊技球が第２入球部に入球してから回転体を第２角度回動することで該遊技球が非特別入球部に案内されるように構成してもよい。尚、停留装置の前方において、停留装置（停留されている遊技球）を前方から視認可能又は容易な状態と、視認不可能又は困難な状態とに状態変化可能な視認態様変更手段（透過式の表示手段、ハーフミラー＋照明、シャッタ等）を設けてもよい。或いは、停留装置の前方において、停留装置を第１位置から視認する（例えば、顔を停留装置の正面に移動させてから視認する）場合には該停留装置を視認不可能又は視認困難とし、停留装置を第１位置とは異なる第２位置から視認する（例えば、遊技領域の中央を正面視する位置から斜めに停留装置を視認する）場合には該停留装置を視認可能又は視認容易とするような視認態様変更手段（第１位置から視認した場合に前面側に施された特定態様を視認可能とする装飾手段）を設けることとしてもよい。

【０７１７】

また、第２可変入賞装置３２ｂが開状態とされるタイミング（ラウンドや開状態とされる回数）、特別入球部１４５への入球が可能とされるタイミングについても特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。例えば、１回の大当たり状態において特別入球部１４５に遊技球を入球させ得る機会が複数回発生するような構成としてもよい。さらに、特別入球部１４５を有する第２可変入賞装置３２ｂ（Ｖアタッカ）が開状態とされる開放期間と、特別入球部１４５が開状態とされる案内期間との関係についても適宜設定可能であり、第２可変入賞装置３２ｂに入球した遊技球が（ほぼ）必ず特別入球部１４５に入球するパターン、及び、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（ほぼ）入球しないパターンだけでなく、特別入球部１４５に比較的入球し易いパターン、及び、特別入球部１４５に比較的入球し難いパターンが設定されるように構成してもよい。

【０７１８】

また、例えば、小当たり状態に当選した場合に、特別入球部１４５を有する第２可変入賞装置３２ｂが例えば、１．８秒ずつ、４回、０．５秒～３秒間の閉状態を挟みつつ開状態とされ、振分け装置１４７が小当たり状態中に第２可変入賞装置３２ｂに入球した遊技球のうち８割が特別入球部１４５に入球可能となる動作を行うように構成してもよい（小当たりの第２可変入賞装置３２ｂの開放パターンや特典付与条件（入球回数）についても適宜変更可能）。また、小当たり状態のオープニング期間で小当たり状態の説明（案内表示）を行い、第２可変入賞装置３２ｂの開状態の教示や示唆を行うことが望ましい。

【０７１９】

加えて、特別入球部１４５に対して遊技球が入球して特典付与の権利が発生した場合に特別入球部１４５が閉状態とされるように構成してもよいし、権利が発生した後も、予め特別入球部１４５が開状態とされる期間とされていた期間については下位状態とされるように構成してもよい（規定数を超える数の遊技球が特別入球部１４５に入球しても、別途の特典が付与されない）。また、例えば、特別入球部１４５を有する第２可変入賞装置３２ｂに入球した遊技球が特別入球部１４５に至るルートが複数設けられ、特別入球部１４５に至るまでの時間や、特別入球部１４５に到達する可能性等が異なるように構成してもよい。尚、振分け装置１４７を備えて、第２可変特定領域１４１に入球した遊技球が特別

入球部１４５に入球する場合と、入球しない場合とがあることで、演出機会を増大させることができる。

【０７２０】

尚、可変入賞装置が１つだけ設けられる構成において、該可変入賞装置を、特別入球部を有する可変入賞装置とすることも可能である（大当たり状態終了後に時短モード（確変モードが付与される構成では確変モード）としない場合には大当たり状態中に振分け装置を規制状態としておく）。また、可変入賞装置が複数設けられる場合に、複数の可変入賞装置を、特別入球部を有する可変入賞装置（Ｖアタッカ）とすることも可能である。

【０７２１】

加えて、振分け装置が許容状態とされている期間を装飾図柄表示装置４２等で教示又は示唆可能としてもよい。さらに、かかる教示又は示唆が必ず行われるのではなく、行う場合と、行わない場合とが設けられていてもよい。

【０７２２】

尚、特別入球部１４５と、非特別入球部１４６との配置については特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。例えば、特別入球部１４５と、非特別入球部１４６とが前後に（どちらが前でもよい）並ぶようにして配置されることとしてもよい。この場合、遊技さから見て、特別入球部１４５と、非特別入球部１４６とが前後に重なることから、第２可変入賞装置３２ｂに入球した遊技球が特別入球部１４５に入球したか否かを分かり難くすることができ、その点に関して、別の演出手段により（特別入球部１４５に遊技球が入球したか否か等の）演出を行うことができ、演出性の向上等を図ることができる。

【０７２３】

（ｅ；払出数表示、特定払出数表示）上記実施形態において通常モードで当選した大当たり状態の発生（初当たりの大当たり状態の第１ラウンド。通常状態において小当たりから大当たりに継続する可能性のある機種であれば、小当たり状態から大当たり状態に移行した第２ラウンド）から通常モードに移行するまでの間（連チャン状態）において、可変入賞装置３２ａ、３２ｂへの入球に基づいて払出される（付与される）遊技球の数（払出総数）がカウントされ、その数が装飾図柄表示装置４２で表示されるように構成され、連チャン状態の終了時に、リザルト表示として、連チャン状態中の大当たり回数（例えば、種別毎）とともに払出総数が表示されるようになっている。ここで、総払出数の数値に、始動入賞装置３３ｂ、３３ｃの入賞に対応する払出数（どちらか一方でもよい）を加算する構成としてもよい。

【０７２４】

さらに、右打ち入賞ユニット３７やその近傍に一般入賞装置３１が設けられる場合に、そこへの入賞に対応する払出数を総払出数の数値に加算してもよい。加えて、払出総数のカウント（払出数表示）は、増加だけでなく、減少する場合もある（発射された遊技球の数を減算する）ように構成してもよい（遊技者が払出総数又は増減数のどちらを表示するか等を切替可能としてもよい）。加えて、リザルト表示で時短モードの第２変動表示の実行回数（回転数）を表示してもよい。尚、上記実施形態では特に言及していないが、大当たり状態のエンディング演出では、当該大当たり状態において獲得した遊技球の数だけでなく、連チャン中であれば、連チャン中に獲得した遊技球の数、大当たりの回数が表示されることとしてもよい。また、連チャン中の払出数のカウントを行い、一連の連チャン状態の終了時（小当たり状態１回で終了する場合を含む）において払出総数（獲得総数）が予め定められた数に満たない場合に、連チャン状態の終了時に導出されるリザルト表示において払出総数が表示されないように構成してもよい。

【０７２５】

また、払出総数が予め定めた規定数（例えば、２５００個、５０００個、７５００個、１００００個）に達した（更新した）場合に、払出総数が規定数を超えたことを教示する特定払出数表示を装飾図柄表示装置４２で表示してもよい。尚、特定払出数表示の導出機能を省略することも可能である。また、特定払出数表示の導出タイミングが、特定払出数表示よりも優先される表示（例えば、リーチ状態以降の変動表示期間、エンディング演出

（メーカーロゴ演出、注意喚起演出）、エラー表示等）と重複する場合には、特定払出数表示の導出を中止する、又は、優先される表示の終了後に導出するように構成してもよい。

【０７２６】

尚、特別払出数表示では、遊技球の払出総数とともに図柄が表示され、該図柄には特定数の払出数に対して複数パターンが設定され、該図柄によって所定の情報（例えば、大当たり等の所定の抽選の当選確率が複数設定される場合の設定、ここでは、遊技場関係者が設定するもの、パチンコ機１０等の遊技機が遊技状況に応じて設定するものを含む）が教示・示唆されることとしてもよい。さらに、かかる示唆や教示は、大当たり状態のオープニング画面、エンディング画面等、その他のタイミングで導出されるように構成してもよい。

【０７２７】

（ｆ；装飾図柄表示装置の表示を含む演出、大当たり状態中の演出、通常状態の演出）大当たり中の演出表示（当たり状態演出、大当たり動画）は特に限定されるものではなく適宜設定可能である。例えば、大当たり状態において時短付き当りであるか否か（第２可変入賞装置３２ｂ及び特定入球部１４５が開状態とされるか否か）のＶ入賞チャレンジ演出や、４ラウンド大当たり及び１０ラウンド大当たりのどちらであるかの昇格チャレンジ演出、保留記憶されている変動表示に当選に対応するものが存在するか否かの保留連演出を行うように構成してもよい。また、例えば、大当たり状態において、パチンコ機１０に関連する（装飾図柄表示装置４２の演出表示で導出される）キャラクタやモチーフの内容の紹介をしたり、遊技者が昇格チャレンジ演出等の演出方法やタイミングを選択可能に構成したりしてもよい。さらに、例えば、「４ＲＳ」の大当たり動画と、「４ＲＣ」の大当たり動画とが同じ、或いは、同じ場合があるように構成してもよい（「４ＲＳ」に関しては、第２可変入賞装置３２ｂ（特定入球部１４５）が開状態とされても装飾図柄表示装置４２では教示するような表示を行わない（Ｖを狙え演出を行わない）ように構成してもよい）。

【０７２８】

また、上記実施形態では、第１演出変動表示が導出される通常モード（第１報知状態、第１演出状態）においては装飾図柄４５５が変動表示され、第２演出変動表示が導出される時短モード（第２報知状態、第２演出状態）においては基本的に装飾図柄４５５が表示されず（停止表示のときだけ表示され）、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、時短モードにおいても装飾図柄４５５を非本的に変動表示する構成としたり、通常モードにおいても装飾図柄４５５がほぼ表示されないような構成としたりする等、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、特に限定されるものではなく、機種毎に適宜設定可能である。尚、通常モードと時短モードとでは、装飾図柄表示装置４２における背景が異なるだけでなく、装飾図柄４５５の態様も異なるように構成してもよいし、装飾図柄４５５については同一の態様となるように構成してもよい。

【０７２９】

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４５５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（確定表示期間）で停止表示されたり、当該変動インターバルをさらに経由して、その後の所定の変動表示の終了とともに終了したりする場合があるように構成してもよい。

【０７３０】

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、別の演出を行ってもよいし、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。

【０７３１】

（ｇ；当選確率の設定）パチンコ機１０（内枠１２等）の後面側に設けられ、当否抽選の当選確率（大当たり確率）を複数段階で設定可能な設定変更手段を備えることとしてもよい。また、当選確率の設定を示唆、又は、教示する演出を導出可能に構成されていることとしてもよい。例えば、大当たり確率を６段階で設定変更可能に構成され、大当たり確率の設定を示唆し得る演出として、特に設定の示唆が含まれない態様（例えば６種類）と、大当たり確率の高い方から３つまでの設定であることを示す態様（例えば１種類）と、大当たり確率の高い方から３つまでの設定である可能性が高いことを示唆する態様（例えば２種類）と、大当たり確率の高い方から２つまでの設定であることを示す態様（例えば１種類）と、大当たり確率の最も高い設定であることを示す態様（例えば１種類）と、大当たり確率の高い方から１番目、３番目、及び、５番目のいずれかであることを示す態様（例えば１種類）とが設けられていることとしてもよい。

【０７３２】

（ｈ；小当たり確率）上記実施形態では、第２当否抽選で「外れ」となる場合が設定されているが、「大当たり」に当選しなかった場合には必ず「小当たり」となるような構成としてもよい。さらに、上記実施形態では、第１当否抽選に対応して小当たりに当選しない構成とされているが、第１当否抽選で当選しなかった場合に小当たり抽選が行われるように構成してもよい。尚、小当たりを省略したパチンコ機に具体化することも可能である。

【０７３３】

（ｉ；時短モードへの移行、規定回数時短、突然時短）通常モード（低入球状態）から時短モード（高入球状態）に移行する契機は、大当たり状態が発生した場合だけではなく、通常モードにおいて大当たり状態を挟むことなく連続して第１変動表示（及び第２変動表示）が規定回数実行された場合に時短モードに移行するように構成してもよい。例えば、通常モードにおいて大当たり確率の２．５倍～３．８倍以下（例えば、５５５回転）の第１変動表示を行った場合に、時短モードに移行するような構成としてもよい。尚、通常モードの規定回転数に達して移行した時短モードは、大当たり確率（例えば、１／１９９）の３．８倍以下（例えば、６００回）を上限として設定され、当該上限に達する、或いは、大当たり状態に当選することで、当該時短モードが終了することとしてもよい。加えて、時短モードに移行するまでの残り期間（変動回数）や時短モードから通常モードに移行するまでの残り期間を装飾図柄表示装置４２等で教示するように構成してもよい。尚、電源がオフされただけでは天井カウンタの値がリセットされない（ＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源を投入するとリセットされる）ように構成してもよいし、（停電以外で）電源がオフされた場合にリセットされるように構成してもよい。

【０７３４】

また、例えば、通常モードにおいて、時短モードに移行させるか否かの高入球状態移行抽選が行われ、当該抽選にて当選した場合に、時短モードに移行させるように構成してもよい。尚、高入球状態移行抽選に当選して移行した時短モードは、例えば、大当たり確率（本例では１／１９９）の３．８倍以下（例えば、６００回）を上限として設定され、当該上限に達する、或いは、大当たり状態に当選することで、当該時間短縮モードが終了することとしてもよい。また、例えば、高入球状態移行抽選に当選した場合の時間短縮モードを上限回数の差異により複数種類設け、高入球状態移行抽選に当選した場合に、時短モードの種別を決める高入球種別抽選を行うこととしてもよい。

【０７３５】

（ｊ；通常モードへの移行）上記実施形態では、時短モードにおいて第１変動表示が１回行われる（或いは第２変動表示が１００回行われる）ことで時短モードが終了する構成

とされているが、かかる上限の設定については、機種毎に適宜変更可能である。つまり、例えば、時短モードにおいて第１変動表示が規定複数回行われることで時短モードが終了することとしてもよいし、時短モードが付与される場合に、当該時短モードの上限を抽選で決定するように構成してもよいし、順番で（例えば、今回が１回で、次回が２回で、その次がまた１回等といった具合に）規定回数が決定されることとしてもよい。この場合、残り時間表示は、時短モードが終了するまでに行われる第１変動表示の特図１変動時間を足した長さを表示可能に構成される。

【０７３６】

上記実施形態では、第２変動表示に対応する大当たり種別として、大当たり状態終了後に通常モードに移行する種別が設定されていないが、通常モードに移行する種別に比較的低確率（第１変動表示に比べて低い割合）で当選する場合もあるように構成してもよい。

【０７３７】

（ｋ；補助図柄）上記実施形態では、装飾図柄表示装置４２の右下部において、第１変動表示に対応する第１補助図柄４７１を変動表示する第１補助演出変動表示、及び、第２変動表示に対応する第２補助図柄４７２を変動表示する第２補助演出変動表示が行われるようになっているが、補助図柄４７１、４７２の表示領域は特に限定されるものではなく、適宜設定可能である。また、装飾図柄表示装置４２とは別に補助図柄４７１、４７２を表氏する表示装置を設けることとしてもよい。さらに、演出変動表示の進行に伴い、補助図柄４７１，４７２の表示位置が変更されるように構成してもよい。特に、複数の第２変動表示にかけて１まとまりの演出表示が行われる場合がある保留当否演出において、所定のタイミングで補助図柄４７１，４７２の表示位置が変更されることで、第２変動表示が何回実行されたのかを把握され難くすることができる。尚、演出変動表示の開始・終了タイミングが変動表示の開始・終了タイミングとほぼ一致する（時間のずれがない、或いは、ずれの時間がほぼ一定）構成では、補助図柄４７１、４７２を省略することも可能である。

【０７３８】

（ｌ；保留記憶、保留アイコン）上記実施形態において、第１変動表示、第２変動表示、及び、普図変動表示の保留可能数は特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。尚、第１変動表示、第２変動表示、及び、普図変動表示のいずれか或いはこれらのうち複数の保留記憶が不可能な構成とすることも可能である。

【０７３９】

また、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。例えば、大当たり確率等の遊技場関係者による設定が可能な構成において、保留アイコン４６１により、設定の示唆や教示がなされる場合があることとしてもよい。尚、保留アイコン４６１を省略することも可能である。

【０７４０】

さらに、保留アイコン４６１の形態として、通常の保留アイコン４６１と、演出変動表示の内容示唆となる先読み保留アイコン４６３と、先読み保留アイコン４６３に変化するかもしれない導出準備保留アイコン（導出準備教示手段）とがあるように構成してもよい。尚、導出準備保留アイコンを経由せずに先読み保留アイコン４６３が導出される場合があるように構成してもよい。

【０７４１】

加えて、特別表示装置４３ａ、４３ｂの変動表示を複数回保留記憶可能な構成において、特別表示装置４３ａ、４３ｂの変動表示の保留数が予め定められた規定数未満の状態では、装飾図柄表示装置４２に保留アイコン４６１が通常の態様で表示され、特別表示装置４３ａ、４３ｂの変動表示の保留数が前記規定数以上とされた場合に、装飾図柄表示装置４２において、その時点で保留記憶されている変動表示に対応する保留アイコン４６１に

関し、保留表示エリア４６２や保留アイコン４６１の態様が通常の態様とは異なる態様で表示されるように構成してもよい。

【０７４２】

（ｍ；ボタン演出）また、例えば、演出ボタン１２５を使用し、所定の情報（例えば、スーパーリーチが発生するか否か、大当たり状態が発生するか否か、確変モードが付与されるか否か等）を教示又は示唆可能とするボタン演出であって、ボタン演出のボタン操作受付期間中に演出ボタン１２５を規定複数回以上操作すること（演出ボタン１２５の操作を検知する演出操作検知手段の検知が規定複数回以上となること）に基づいて、前記所定の情報の教示又は示唆が行われるような構成としてもよい。また、前記所定の情報の教示又は示唆が行われる条件の達成回数を異ならせることとしてもよい。さらに、演出ボタン１２５を操作した場合に行われる抽選に当選した場合にのみ演出ボタン１２５の操作のカウントが行われるように構成してもよい。加えて、演出ボタン１２５の操作に基づいて所定の教示又は示唆が行われるボタン演出として、装飾図柄表示装置４２等における演出ボタン１２５の操作を促す案内が導出されない隠しボタン演出を実行可能に構成してもよい。勿論、隠しボタン演出は、該当のタイミングで演出ボタン１２５を操作しなければ導出されない演出である。

【０７４３】

さらに、例えば、特別表示装置４３ａ、４３ｂの変動表示に対応して行われる装飾図柄表示装置４２の演出変動表示において演出ボタン１２５を操作させるボタン演出を複数回介在させるスーパーリーチ演出があり、該スーパーリーチ演出の各ボタン演出の機会（全て、或いは、規定複数回以上）で演出ボタン１２５を操作していくことに基づいて（或いは、演出ボタン１２５の操作に基づく抽選で所定の演出が導出される抽選に当選した場合に）、最後のボタン演出の機会で専用の演出が導出されるように構成してもよい。つまり、所定の変動表示の１回目のボタン演出に対応して（演出ボタン１２５を操作することで）ボタン演出Ａ（演出表示が良展開する）が導出され、２回目のボタン演出に対応してボタン演出Ｂ（演出表示が良展開する）が導出され、３回目のボタン演出に対応してボタン演出Ｃ（演出表示が良展開する）が導出された場合に、４回目のボタン演出に対応して大当たりが教示されるボタン演出Ｄが導出され、１回目～３回目のボタン演出でそれぞれボタン演出Ａ～Ｃ（ボタン演出Ａ～Ｃがそれぞれ１パターンでなく、複数パターンあってもよい）が導出されなかった場合には、たとえ大当たりが教示される場合でも、ボタン演出Ｄが導出されないように構成してもよい。当否抽選により確変モードが付与されるか否かについても確定する構成において、ボタン演出Ｄが導出された場合に確変モードが付与されるか否かの教示や、大当たり確率等の遊技場関係者による設定が可能な構成において設定の示唆や教示がなされる（ボタン演出Ｄが導出されない場合には教示されない又はされ難い）こととしてもよい。

【０７４４】

加えて、ボタン演出において、演出ボタン１２５を操作すれば、基本的に対応するリアクション演出が即座に導出されるが、リアクション演出が少し遅れて導出される場合や、演出ボタン１２５へ近接する物体を検知可能なセンサを設け、当該センサの検知に基づいて演出ボタン１２５が操作される前に、リアクション演出が導出される場合があるように構成してもよい。また、例えば、リアクション演出の実行場所は特に限定されるものではなく、装飾図柄表示装置４２、環状電飾部１０２、ハンドル１８、演出ボタン１２５、及び、右打ち入賞ユニット３７の後方に配置された発光手段（面発光照明１８８）等において適宜導出される。さらに、同一のボタン演出の同一のタイミングでのリアクション演出であっても実行箇所の数が異なるパターンがあったり、複数箇所で行われるリアクション演出の全てで一致する内容の態様が導出されるパターンだけでなく、異なるパターンがあったりする（例えば、装飾図柄表示装置４２や演出ボタン１２５では、「失敗・外れ」に対応するリアクション演出が導出されたが、ハンドル１８では、「成功・当たり」に対応するリアクション演出が導出され、その後、装飾図柄表示装置４２や演出ボタン１２５でも「成功・当たり」に対応する逆転演出が導出される）ように構成してもよい。

【０７４５】
（ｎ；接近検知手段）パチンコ機１０の前面側の所定位置（例えば、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。また、例えば、ガラスユニット１３７をタッチさせるような演出を行うのではなく、遊技球が特別入球部に入球することで大当たり状態が発生するような構成において、近接検知センサによりガラスユニット１３７への遊技者の接触や近接が検知された場合に、パチンコ機１０を揺らすことを禁止する旨の警告、及び、案内の表示が導出されるように構成してもよい。
【０７４６】
（ｏ；演出ボタンやハンドル等の遊技者が操作可能な部位における演出利用）上記実施形態では特に言及していないが、操作することで所定の反応動作が発生する操作有効状態と、操作しても反応動作が発生しない操作無効状態とで、演出ボタン１２５又はその近傍の視認態様が変化するように構成してもよい。例えば、ボタン内蔵の発光手段の発光態様が変化するように構成してもよいし、ボタンを出没変位可能に構成し、操作有効状態では突出量が大きくなる、或いは、操作無効状態では被取付部（上皿１９の上面）に没入するように構成してもよい。
【０７４７】
また、演出ボタン１２５の配置、数、構成、形状等については特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。例えば、ハンドル１８を操作する手によりハンドル１８から手を放さずとも操作可能な位置（ハンドル１８又はその近傍）において、演出ボタン１２５と同様の入力を行うことができるハンドル演出ボタンを設けることとしてもよい。さらに、例えば、演出ボタン１２５（演出操作手段）を、レバーハンドル状、ジョイスティック状、取っ手状、回転型（リール状、球状）の演出操作手段を設けることとしてもよい。加えて、ハンドル１８において出没可能な可動部を設けることとしてもよい。
【０７４８】
また、ハンドル１８や演出ボタン１２５を操作する遊技者の手に対して振動や風等の手元を確認しなくても遊技者に情報を伝える視覚以外伝達手段を備え、所定の演出や示唆や教示を行う（例えば、装飾図柄表示装置４２の演出に連動して臨場感を高める、成功するか否かの演出で成功を示唆する等）ように構成してもよい。さらに、装飾図柄表示装置４２以外の入賞装置を視認することで得られる情報を、視覚以外伝達手段の態様変化（視覚以外の感覚で伝える反応態様）で遊技者に伝達可能に構成してもよい。例えば、上皿１９や下皿１５に振動発生装置を埋設し、大当たり状態において第１可変入賞装置３２ａ及び第２可変入賞装置３２ｂに遊技球が入球した毎に振動発生装置が振動を１回ずつ発生させ、特別入球部１４５に遊技球が入球した場合にハンドル１８を振動させたり、送風したり、変形（可動部が突出）したりすることとしてもよい。つまり、遊技を進行させるためには、パチンコ機１０であれば、始動入賞装置３３ａ、３３ｂに遊技球を入球させる必要があり、また、大当たり状態においては、可変入賞装置３２ａ、３２ｂに対し遊技球を効率的に入球させることが遊技者にとって有利となる。従って、装飾図柄表示装置４２においても演出が行われている（例えば、特定キャラクタ表示の動画が導出される）ものの、遊技の進行に関わる（アナログ）部位に関する挙動（例えば、遊技球を始動入賞装置３２ａ、３２ｂに上手く入球させることができているか等）も気になることから、そちらに目を移してしまう場合があり、特定キャラクタ表示等を十分に堪能することができないといった事態を招くことが懸念される。
【０７４９】
この点、本態様例によれば、装飾図柄表示装置４２に導出された特定キャラクタ表示を

視認し続けたとしても、反応態様により、所定の入賞装置への入球等を把握することができる。従って、所定の入賞装置の方へ視線を移さなくても、所定の入賞装置へ上手く遊技球を入球させることができているか等を把握することができ、特定キャラクタ表示や、それに伴う音声を全く阻害することがなく、結果として、特定キャラクタ表示をより堪能することができる。

【０７５０】

また、逆に、反応態様（遊技球が始動入賞装置３３ａ、３３ｂや、可変入賞装置３２ａ、３２ｂに入球していることを示す演出ボタン１２５やハンドル１８の振動等）が発生してもよい状況において反応態様が全く発生しないといった具合に、所定の入賞装置に関連する構成の方に目を向けなければならないといった状況（遊技領域に発射される遊技球の狙い所がよくない、遊技領域や遊技球を発射する構成のいずれかにおいて球詰りが発生している、手持ちの遊技球がない等）であることも把握することができ、これらに気付かずに遊技を進行させてしまうことで、遊技者が不利益を被る等してしまうといった事態を防止することができる。

【０７５１】

尚、反応態様は、視線を装飾図柄表示装置４２の特定キャラクタ表示に保ったまま確認できるようになっていればよく、例えば、効果音、特定キャラクタ表示を視認する遊技者の視界に入るように発光可能な発光手段による発光、特定演出表示、又は、その近傍における表示、遊技者が触れる部位の触覚の変化等が挙げられる。但し、反応態様を触覚変化による伝達とすることにより、特定キャラクタ表示やそれに伴う音声を、反応態様用の発光や音声により邪魔されてしまうといった事態を回避することができ、特定キャラクタ表示を堪能してもらうといった作用効果が一層確実に奏される。また、始動入賞装置３３ａ、３３ｂや、可変入賞装置３２ａ、３２ｂへの入球以外の反応態様、例えば、スルーゲート３４の通過（スルーゲートスイッチ２２５の検知）に対応する反応態様を設定することも可能である。さらに、視覚以外伝達手段の動作で伝達する内容については特に限定されるものではなく、各種エラー状態の発生を教示可能に構成してもよい。

【０７５２】

また、上記実施形態の演出ボタン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。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、大当たり期待度などに応じて、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。

【０７５３】

（ｐ；演出手段）演出用の表示手段の数、形状、種別につい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、装飾図柄表示装置４２に加えて、又は、代えて、液晶表示装置、ドットマトリックス表示装置、及び、ＥＬ表示装置等を搭載してもよい。さらに、上記実施形態において、演出表示手段としての装飾図柄表示装置４２の（表示部の）前方に位置する機能位置と、装飾図柄表示装置４２の（表示部の）前方から外れる退避位置との間を変位可能な演出手段としての可動式の役物（可動役物）を設け、

ボタン演出等に対応して、可動役物を機能位置に変位可能に構成してもよい。また、可動役物が液晶表示装置等の表示装置であってもよい。

【０７５４】

加えて、遊技領域の前方に導光板を設けるとともに、導光板に対して光を入射させる光源を設け、所定の契機に応じて光源を発光させ、導光板において所定の表示態様を視認させるように構成してもよい。尚、導光板の表示に関しても、機種毎に、不許可表示等の設定を行い、不許可表示とする場合には、特定キャラクタ表示との重複を回避するように構成することとしてもよい。

【０７５５】

さらに、遊技領域の前方（例えば、前面枠１４の後面側）において、遊技領域の前方のほぼ全体を覆うようにして透過型の表示装置（透過型液晶表示装置等）を設けることとしてもよい。例えば、遊技領域のうち（現在の状況では）遊技球が通過する可能性が低い領域の前方の範囲において、所定の演出表示、又は、所定の遊技状態に対応して、透過型表示装置の表示が行われるように構成してもよい。また、遊技球の軌道が定まっていない状態（ハンドル１８が所定期間以内に所定量以上動いている）では透過型表示装置を非表示とするように構成してもよい。

【０７５６】

加えて、装飾図柄表示装置４２の前方に位置する被覆位置と、装飾図柄表示装置４２の前方から外れる退避位置との間を変位可能な被覆手段を備えることとしてもよい。例えば、被覆手段として、左右一対の略板状のシャッタ役物を設け、一対のシャッタ役物同士が当接して装飾図柄表示装置４２の表示部が視認不可能、又は、視認困難となる全閉状態と、装飾図柄表示装置４２の表示部全体が前方に露出する全開状態とに状態変化するだけでなく、片方のシャッタ役物だけが装飾図柄表示装置４２の前方を被覆する片閉状態や、両方のシャッタ役物が互いに所定距離を隔てて装飾図柄表示装置４２の前方を被覆する部分閉状態等に状態変化可能としてもよい。また、片閉状態や部分閉状態においても、装飾図柄表示装置４２の表示部の前方への露出面積を異ならせる格好で複数パターン設けられていてもよいし、部分閉状態において一対のシャッタ役物が互いに一定距離を隔てた状態を保ちつつ装飾図柄表示装置４２に対して相対変位するような視認位置変化演出を設けることとしてもよい。視認位置変化演出では、遊技者と、装飾図柄表示装置４２と、一対のシャッタ役物（シャッタ役物間の隙間）との相対位置関係が変化する。このため、視認位置変化手段が実行された場合に、遊技者が不動であるとすると、装飾図柄表示装置４２の表示部の視認箇所が変化することとなる。

【０７５７】

尚、シャッタ役物の視認態様を変更可能に構成してもよい。例えば、各シャッタ役物を可動式の表示装置（例えば、スライドする可動役物に液晶表示装置を搭載したもの）により構成してもよいし、シャッタ役物に対して可動式の役物を搭載してもよい。また、シャッタが設置される位置（対象）についても適宜設定可能であり、特に、シャッタと半透明（後方が透けて見える）にした場合には、遊技領域に設置したり、シャッタが閉状態とされている状態でも視認することが望ましい情報手段の前方を覆うように設置したりすることも可能である。さらに、シャッタの透過部分（例えば、半透明部、開口部等）を部分的に設ける構成であってもよく、例えば、シャッタを格子状にすることで、シャッタの裏側を移動する変位手段（可動式役物や遊技球等）の挙動を把握することが可能となる。

【０７５８】

また、例えば、ボタン演出の一種として、装飾図柄表示装置４２の前方に位置する閉位置と、装飾図柄表示装置４２の前方から外れる開位置との間を変位可能なシャッタ役物が、演出ボタン１２５の操作に基づいて閉状態から開状態とされたり、開状態から閉状態とされたりする場合があるように構成してもよい。さらに、演出ボタン１２５の操作に応じてシャッタが反応すれば成功となる構成でもよいし、じらすような動作を介在させるパターンが設けられてもよいし、演出ボタン１２５の操作に基づいて抽選が行われ（成功してもよい場合にのみ当選可能）、当該抽選に当選した場合にシャッタが反応する構成として

もよい。
【０７５９】
　また、シャッタ役物の構成等については特に限定されるものではなく、平板状、格子状、蛇腹状、巻回収容される帯状、板状体を相対変位可能に連結した構成等とすることが可能である。さらに、例えば、シャッタ同士が前後に重なるような構成としてもよい。例えば、縦格子状の前シャッタを左右一対で設けるとともに、縦格子状の後シャッタを左右一対で設け、前シャッタ、及び、後シャッタを共に閉状態とすることで後方の装飾図柄表示装置４２が完全に視認不可能とされ、前シャッタ及び後シャッタのうち一方が他方に対して若干位置ずれすることで、装飾図柄表示装置４２を望む隙間が形成される（一方が開状態とされた場合には、他方の格子の開口部から装飾図柄表示装置４２を視認可能）ような構成としてもよい。尚、シャッタの動作についても特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。
【０７６０】
　また、シャッタ役物の停止位置により、装飾図柄表示装置４２における装飾図柄の有効ライン（装飾図柄が３つ並びで表示されるライン）の変更が行われるように構成してもよい。尚、シャッタの後方領域では、装飾図柄は表示されない構成としてもよいし、シャッタが半透明とされて、装飾図柄の輪郭などが把握されるような構成としてもよいし、シャッタに孔が形成されていて、シャッタの後方に位置した装飾図柄のそれぞれの一部が視認可能に構成されてもよい。さらに、装飾図柄表示装置４２の下方から装飾図柄表示装置４２の表示部の下部の前方に出没可能な下シャッタを設け、保留アイコン４６１の少なくとも一部の前方を覆う状態と、保留アイコン４６１の全体を露出させる状態とに状態変化させることができるように構成してもよい。尚、各シャッタと、装飾図柄表示装置４２との間には空間が設けられており、例えば、下シャッタが装飾図柄表示装置４２の前方に突出した状態とされても、当該下シャッタの裏側を上方から除けば、保留アイコン４６１の少なくとも一部は視認可能であることとしてもよい。つまり、視認対象と、シャッタと、遊技者の視点とが直線上に並ぶと、視認対象は遊技者から視認不可能又は視認困難であり、いずれかが直線上から外れると視認対象は遊技者から視認可能又は視認容易とされる。尚、シャッタに代えて、又は、加えて、遊技領域の前方に設けられる透過型表示装置で同様に装飾図柄表示装置４２における表示を見せたり隠したりするような構成を採用してもよい。
【０７６１】
　加えて、複数のシャッタが装飾図柄表示装置４２の表示部と平行な方向に並ぶようにして設けられ、遊技者の操作で変位させるシャッタを選択して、シャッタの変位に伴って露出した装飾図柄表示装置４２の領域で所定の演出・示唆・教示を行うこととしてもよい。尚、十字ボタン１２６で選択可能としてもよいし、光って見えるシャッタを順番に変更して、演出ボタン１２５を操作したタイミングで光って見えているシャッタが選択されるような構成としてもよい。
【０７６２】
　尚、各種演出が可能な手段を使用して、違和感演出を実行可能に構成してもよい。例えば、時短モードの未教示の残り期間が存在する場合に、所定の演出手段の位置を若干変化させる、ハンドル１８を振動させる等することで、残り期間が上乗せされることの示唆が行われるように構成してもよい。
【０７６３】
　外部端子板２４０にパチンコ機１０が設置される遊技ホール等の回線を接続し、装飾図柄表示装置４２において地上波放送や衛星放送を表示可能としてもよい。また、インターネットを利用可能とし、遊技者にリクエストに応じたウェブサイトを閲覧可能としてもよい。さらに、パチンコ機１０が外部端子を有して遊技者の携帯するスマートフォンなどの携帯通信端末を接続可能とし、携帯通信端末で表示される画像を装飾図柄表示装置４２で表示可能としてもよい（音声は、パチンコ機側で導出する構成とすることも可能であるが、大音声とすると迷惑になる可能性があるため、パチンコ機での遊技に関するもの以外の

音声出力はなく、携帯通信端末に接続されたイヤホン・ヘッドホンを使用することが望ましい）。装飾図柄表示装置４２における表示領域を分割して、遊技に関する表示と、遊技以外の表示とを表示可能な上、どちらかの表示を選択して全領域で表示可能としてもよい。遊技以外の表示が導出されている場合に、遊技に関する表示を重ねて導出してもよい。例えば、画面下部にテロップでリーチ発生、スーパーリーチ発生、大当たり発生、大当たり状態開始、大当たり状態終了等の情報を表示する（合わせて、ハンドルに振動手段を設けてハンドル１８を振動させたり、ハンドル１８周辺に送風手段を設けて送風したりする）ことが考えられ、演出ボタン１２５の操作一つで簡単に表示内容を遊技に関する表示に切替えられるように構成してもよい。

【０７６４】

（ｑ；遊技球の打ち分けで演出変化）遊技球を検知した情報の価値（賞球等）が同じである第１入賞装置、及び、第２入賞装置（入賞装置ではなくスルーゲートでも可、さらに、２つ以外の複数でも可）を設け、第１入賞装置に入球した場合（或いは、左側方領域を移動して第１可変入賞装置３２ａに入球した場合）と、第２入賞装置（或いは、右側方領域を移動して第１可変入賞装置３２ａに入球した場合）に入球した場合とで、異なる演出表示が選択されるように構成してもよい。この場合、演出ボタン１２５等への直接的な操作ではなく、遊技球の入賞先で演出表示が変化するといった新たな演出を提供することができる。尚、遊技者のハンドル１８の操作により、第１入賞装置と、第２入賞装置との打ち分け可能であることが望ましい。この場合、入賞先で変化する演出表示をランダムでなく、遊技者に意志を持って選択することができる。

【０７６５】

（ｒ；ＡＲ）上記実施形態のパチンコ機１０において、拡張現実や仮想現実（複合現実）の機能を設けることとしてもよい。つまり、遊技者が遊技機メーカーのサーバ等で提供されるＡＲアプリケーションを携帯通信端末にインストールし、当該ＡＲアプリケーションを起動させた状態で携帯通信端末をパチンコ機１０に向けると、携帯通信端末の撮影手段（カメラ）で撮影されたパチンコ機１０の画像に対し、ＡＲアプリケーションの機能で追加される仮想の画像オブジェクト（キャラクタ動画等）が合成されて、携帯通信端末の表示手段（液晶等のディスプレイ）で表示されるようにする。また、ＡＲアプリケーションに対し、導出する画像オブジェクトの種別及び場所を認識させるマーカを、例えば、装飾図柄表示装置４２で表示可能とすることとしてもよい。そして、マーカが撮影範囲に含まるように、ＡＲアプリケーションを起動させた状態で携帯通信端末をパチンコ機１０に向けると、例えば、装飾図柄表示装置４２の前方にキャラクタが飛び出したように表示されるように構成してもよい。

【０７６６】

また、例えば、遊技者が持参した仮想現実用のゴーグル（ＶＲヘッドセット）を装着し、ＶＲヘッドセットと、パチンコ機１０との位置合わせをマーカの読取り等の方法で行うことで、基本的に、パチンコ機１０の前面（遊技領域、上皿１９、ハンドル１８、下皿１５等）以外の領域には、パチンコ機１０のモチーフに関する画像（例えば、海中の画像）が表示され、モチーフの世界を移動するような疑似体験が提供される。加えて、ＶＲヘッドセットを装着して、ＶＲ機能をオンにすると、遊技者の現実への感度が低下することから、パチンコ機１０の機械的なエラーや振動検知機能を利用した地震の検知等は、ＶＲヘッドセットを介して遊技者が視認している画像に表示（報知）されることが望ましい。また、仮想現実の表示は、装飾図柄表示装置４２を中心（頂点）に、１８０度程度の範囲で行われ、振り返る（或いは、マーカーの撮影を表示条件とした場合に、マーカを撮影範囲から外す）等すれば、現実の世界が見えるように構成することが望ましい。

【０７６７】

さらに、上記したようＡＲ技術を使用した演出、或いは、ＡＲ技術に見せかけた演出をパチンコ機１０のみで行うように構成してもよい。例えば、装飾図柄表示装置４２の前方において透過型表示装置を設けるとともに、遊技者が操作可能なスティック状の操作手段や遊技者の動作を検知可能な動作検知手段（センサなど）を設け、操作手段の操作や遊技

者の動作に応じて装飾図柄表示装置４２の表示や可動役物の態様が変化するとともに、透過型表示装置では装飾図柄表示装置４２や可動役物の変化に応じた表示が導出されるように構成してもよい。

【０７６８】

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

【０７６９】

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（ＲＡＭ消去スイッチ３２３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、遊技の開始時にパスワードを入力し、遊技の終了時にパスワードを出力する構成であって、サーバを介さずに、前回の遊技情報の一部を次回の遊技に引き継げるような構成としてもよい。

【０７７０】

また、モバイル連動遊技を行っている場合に、遊技者の今回の遊技に際しての大当たり回数（大当たり種別毎としてもよい）、変動回数等を装飾図柄表示装置４２において表示可能としてもよい。さらに、スロットマシンにおいて、モバイル連動遊技を行っている場合に、遊技者の今回の遊技に際してのボーナス回数（ボーナス種別毎としてもよい）、設定毎に当選確率が異なる小役の数、ゲーム数、及び、ゲーム数に対するボーナス当選や小役当選の確率等をスロットマシンの表示装置において表示可能（携帯通信端末を介してサーバに出力可能）に構成してもよい。加えて、モバイル連動遊技を行う前の本日の当該スロットマシンのデータを表示装置において表示可能としてもよい。尚、モバイル連動遊技を行っていなくても、これらの情報を遊技機の表示装置において表示可能に構成してもよい。

【０７７１】

（ｔ；リアルタイムクロック）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。例えば、リアルタイムクロックをサブ制御装置２６２に設けるとともに、決着演出を長くすることが決定された場合に参照される決着時間設定テーブルを複数設け、決定演出を長くすることが決定された時刻が午前であった場合には、第１決着時間設定テーブルが参照され、午後（夜まで）であった場合には、第１決着時間設定テーブルよりも長い時間が設定され易い第２決着時間設定テーブルが参照され、遊技ホールの閉店時間も近付く夜（例えば、２１時以降）であった場合には、第１決着時間設定テーブル、又は、第１決着時間設定テーブルよりも短い時間が設定され易い第３決着時間設定テーブルが参照されるように構成してもよい。尚、リアルタイムクロックを主制御装置２６１に設けるとともに、特別表示装置４３ａ、４３ｂの変動時間の決定に際して参照される変動時間決定テーブルを複数設け、夜（例えば、２１時以降）になると、比較的短い変動時間が設定され易い変動時間決定テーブルが選択され易くなるように構成してもよい。

【０７７２】
（ｕ；大当たり仕様）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・振分けの割合や、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。また、大当たり状態において、第１可変入賞装置３２ａ、及び、第２可変入賞装置３２ｂのうちどちらが開状態とされるのかや、第１可変入賞装置３２ａ、及び、第２可変入賞装置３２ｂの両方が開状態とされる大当たり状態において、第１可変入賞装置３２ａ及び第２可変入賞装置３２ｂがどのタイミングで（大当たりラウンドの順番や回数）開状態とされるのか（大当たり状態における第１可変入賞装置３２ａ、及び、第２可変入賞装置３２ｂの開閉パターン）については特に限定されるものではなく、機種毎に適宜設定可能である。例えば、第２ラウンド、及び、第７ラウンドにて第２可変入賞装置３２ｂが開状態とされ、その他のラウンドにて第１可変入賞装置３２ａが開状態とされる構成としてもよい。さらに、１つのラウンドにおいて可変入賞装置３２ａ、３２ｂが複数回開閉される構成としてもよい。尚、第１可変入賞装置３２ａ、及び、第２可変入賞装置３２ｂの開閉パターンが異なる大当たり状態は、それぞれ個別の大当たり種別とされ、特別表示装置４３ａ、４３ｂの停止図柄と対応付けされていることとしてもよい。
【０７７３】
（ｖ；主制御装置の処理）上記実施形態では、主制御装置２６１にてメイン処理（図１０参照）の後、通常処理（図１１参照）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Ｓ２０９～ステップＳ２１８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Ｓ２０８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。
【０７７４】
加えて、上記実施形態において、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の決定、及び、変動表示のパターンの決定が行われるように構成してもよい。
【０７７５】
さらに、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。
【０７７６】
（ｗ；遊技者による設定）上記実施形態では、遊技が行われていない状態において演出ボタン１２５の操作を行うことで、装飾図柄表示装置４２においてメニュー画面が表示され、装飾図柄表示装置４２における演出パターンの変更、音量の変更、明るさの変更、モバイル連動遊技を行う場合のパスワードの入力、及び、２次元コードの出力等が可能に構成されているが、演出等に関して遊技者が設定可能な項目の内容等は機種毎に適宜変更可能である。所定の演出種別の導出割合の変更や、所定キャラクタの導出頻度を高める設定を可能としてもよいし、モバイル連動遊技を行わない構成としてもよい。さらに、音量の設定を行うことのできるボタン、及び、明るさの設定を行うことのできるボタンを設け、メニュー画面を開かなくても調節の設定が可能に構成してもよい（基準姿勢と、増加姿勢と、減少姿勢とを取り得る１つのボタンであってもよいし、増加用ボタンと、減少用ボタ

ンとにより構成されてもよい）。さらに、装飾図柄表示装置４２に表示される文字の大きさ、色合い等を遊技者の操作に基づいて変更可能に構成してもよい。また、演出ボタン１２５に内蔵されたＬＥＤは、演出ボタン１２５を操作してもパチンコ機１０の視認態様の変化が生じないボタン無効状態と、演出ボタン１２５を操作することでパチンコ機１０の視認態様の変化が生じるボタン有効状態と、ボタン有効状態において演出ボタン１２５が操作された操作状態（操作中、或いは、操作後の状態）とで、発光態様（発光色等）が異なるように構成してもよい。

【０７７７】

尚、各種設定を行う際に利用可能な入力手段として、例えば、遊技者が接触可能な位置にタッチパネルを設ける（感覚的な調節が可能となる）こととしてもよいし、入力ボタンを複数設けたり（より細かな調節をより好適に行える）することとしてもよい。

【０７７８】

（ｘ；遊技ポイント）上記実施形態において、遊技を進行することで遊技ポイントが付与され（例えば、変動表示１回で１ポイント、スーパーリーチ発生で３０ポイント、大当たり１回で１０００ポイント）、遊技ポイントが規定数貯まることで、或いは遊技者の操作入力に基づいて規定数の遊技ポイントを消費することで、新規の演出（変動表示や大当たり状態における演出や、特定キャラクタのアレンジ等）を導出可能となるように構成してもよい。また、遊技ポイントが貯まり易い状態となる（例えば、大当たり状態の終了から変動表示が４００回を超えるとスーパーリーチ発生や大当たり状態発生で遊技ポイントが２倍貯まり、５００回を超えると変動表示でも遊技ポイントが２倍貯まる状態となる）ように構成してもよい。加えて、遊技ポイントを使用しての演出において所定の示唆（大当たりの示唆、確変モードの示唆、大当たり確率が複数段階設定可能な構成における該設定の示唆等）が行われる場合があるように構成してもよい。

【０７７９】

（ｙ；動画の作成方法）上記実施形態では、事前に最初から最後までの内容が定められている動画データを読取ることで動画を生成しているが、リアルタイムでレンダリングを行う３ＤＣＧ（三次元コンピュータグラフィックス）のアニメーションのように、リアルタイムに状況に応じた動画を生成する（例えば、状況に応じてキーフレームを随時作成し、画像を繋げていく）ように構成してもよい。また、複数のレイヤを使用するような構成としなくてもよく、可視表示する動画だけを再生する（動画を随時生成する、或いは、変更があった場合にキーフレームを再度作成する）ように構成してもよい（複数のレイヤを概念的なものとし、画像オブジェクトを適宜組合わせて生成する）。

【０７８０】

（ｚ；入賞装置）遊技領域に設けられる始動入賞装置３３ａ、３３ｂ、３３ｃ、スルーゲート３４、可変入賞装置３２ａ、３２ｂ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。また、右打ち入賞ユニット３７に含まれる入賞装置についても特に限定されるものではなく、変更可能である。さらに、複数の入賞装置がユニットされることなく、それぞれ単独で設けることとしてもよいし、複数の入賞装置がユニット化されたものが複数設けられることとしてもよい。

【０７８１】

加えて、第１補助始動入賞装置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し、開閉部材がなく常時遊技球が入球可能なように構成されてもよい。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補助始動入賞装置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。また、第１補助始動入賞装置３３ｂを省略することも可能である。但し、時短モードにおいて第２変動表示とともに第１変動表示を実行させる必要があることから、遊技球の入球に基づいて第１変動表示を実行させる権利が得られる（第１変動表示が保留記憶される）始動入賞装置を、右打ちされた遊技球が入球可能な位置に、或いは、大当たり状態中に第１変動表示が保留記憶されるように設けることが望ましい。

【０７８２】
（ａａ；非電動役物）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に状態変化可能な第１開閉式入球装置、第２開閉式入球装置、及び、第３開閉式入球装置を設けるとともに、遊技領域を移動する遊技球が常時入球可能な作動入球装置を設け、作動入球装置に遊技球が入球した場合に、該遊技球に連動する第１開放連動部材が第１開閉式入球装置を開状態とし、第１開閉式入球装置に遊技球が入球した場合に、該遊技球に連動する第１閉鎖連動部材が第１開閉式入球装置を閉状態とするとともに、第１開閉式入球装置に入球した遊技球に連動する第２開放連動部材が第２開閉式入球装置を開状態とし、第２開閉式入球装置に遊技球が入球した場合に、当該遊技球に連動する第２閉鎖連動部材が第２開閉式入球装置を閉状態とするとともに、第２開閉式入球装置に入球した遊技球に連動する第３開放連動部材が第２開閉式入球装置を開状態とし、第３開閉式入球装置に遊技球が入球した場合に、該遊技球に連動する第３閉鎖連動部材が第３開閉式入球装置を閉状態とするように構成してもよい。ここで、第１及び第２開閉式入球装置に遊技球が入球した場合と、第３開閉式入球装置に遊技球が入球した場合とで、遊技者に付与される特典が異なる（例えば、第１及び第２開閉式入球装置に遊技球が入球した場合には、続いて連動する開閉式入球装置が開状態とされるだけであるが、第３開閉式入球装置に遊技球が入球した場合には、第３開閉式入球装置の内部に設けられた特別入球部に遊技球が入球することを契機として、可変入賞装置が複数回開放される特別遊技状態が発生する）ように構成してもよい。

【０７８３】
尚、開閉式入球装置の数等は特に限定されるものではなく、例えば、作動入球装置と開閉式入賞装置とを２組設けることとしてもよい。また、作動入賞装置を省略し、閉状態の開閉式入球装置にも遊技球が入球可能に構成され、閉状態の開閉式入球装置に遊技球が入球することで当該開閉式入球装置が開状態とされ、開状態の開閉式入球装置に遊技球が入球することで当該開閉式入球装置が閉状態とされるように構成してもよい。さらに、作動入球装置を開閉式とし、入球サポート抽選の当選で解放されるように構成してもよい。

【０７８４】
尚、作動入球装置と、第１開閉式入球装置、及び、第２開閉式入球装置とを備え、作動入球装置は、当該作動入球装置に入球した遊技球と第１開閉式入球装置とを連動させる第１開放連動部材と、作動入球装置に入球した遊技球と第２開閉式入球装置とを連動させる第２開放連動部材と、作動入球装置に入球した遊技球を第１開放連動部材、又は、第２開放連動部材のどちらかに案内する案内手段とを備え、第１開閉式入球装置に遊技球が入球した場合と、第２開閉式入球装置に遊技球が入球した場合とで、遊技者に付与される特典が異なる構成としてもよい（開状態にある第１開放連動部材、及び、第２開放連動部材に遊技球が入球すると、当該第１開放連動部材、及び、第２開放連動部材が閉状態とされる）。

【０７８５】
（ｂｂ；不正対策）上記実施形態において、パチンコ機１０の振動を検知する振動検知手段や、パチンコ機１０（遊技領域）に発生した磁気を検知する磁気検知手段が設けられ、警戒レベルを複数段階で設定可能に構成してもよい。つまり、例えば、遊技領域を移動する遊技球が入球可能な特定領域と、特定領域に入球した遊技球が入球可能な特別入球部とを備え、遊技球が特別入球部に入球することにより所定の特典が付与される構成において、遊技球が特定領域に存在する場合に、振動検知手段や磁気検知手段の警戒レベルを上げる（遊技球が特定領域に存在しない状態に比べ、より小さな振動やより弱い磁気でもエラー状態を発生させる）ように構成してもよい。また、例えば、遊技領域を移動する遊技球を入球させることが望ましい特定領域を開閉させる開閉手段が開状態とされている状態において警戒レベルを上げるような構成としてもよい。

【０７８６】
例えば、通常の警戒レベルでは、振動検知で、振動発生フラグオン、振動監視カウンタの設定（例えば５回の振動を検知可能に設定）、及び、振動監視タイマの設定（例えば１

０秒を監視可能に設定）を行い、振動発生フラグがオン状態における振動検知の場合に振動監視カウンタの値の更新（値を１減算）及び振動監視タイマの再設定を行い、振動監視カウンタが予め定められた所定数とされた場合に警告（例えば装飾図柄表示装置４２の警告表示、警告音の導出）を行い、振動監視カウンタの値が「０」でエラー状態とし、振動監視タイマの値が「０」で振動発生フラグオフする構成としてもよい。その一方で、警戒レベルが高められた状態では、１回の振動検知でエラー状態とする（振動の強さに応じて、例えば、予め定められた閾値よりも弱い場合に警告を行い（２回目の警告となるような場合にはエラー状態とする）、強い場合にエラー状態とする構成としてもよい）。

【０７８７】

つまり、パチンコ機１０を遊技する遊技者のために設置された椅子に対し着席したり、離席したり、遊技球の貸出操作を行ったりする際に、意図せずにパチンコ機１０に振動等を付加してしまうことも考えられ、逐一エラー状態とさせていては、遊技場関係者や遊技者に煩わしい思いをさせたり手間をかけたりしてしまうことが懸念される。この点、振動検知手段の警戒レベルを上記のように変化させることで、かかる懸念を抑止するとともに、制御の簡素化等を図ることができる。尚、磁気に関しては（所持していること自体が怪しまれる）、警戒レベルを変化させることなく、一定レベルで監視を行うこととしてもよい。

【０７８８】

（ｃｃ；エラー状態）エラー状態では、その間の抽選や特典の付与等が無効とされることとしてもよい。また、エラー状態は、遊技場関係者が対応する操作を行わない限り解消されないように構成してもよいし、振動発生等によるエラー状態の発生から規定時間後に自動で解消されるように構成してもよいし、振動や磁力等の検知の程度により（例えば、振動の大きさを検知可能にしたり、振動の長さや回数を計測可能にしたりして、規定の閾値を超えるか超えないかによって判断する）自動で解消される場合と、自動では解消されない場合とに分かれるように構成してもよい。但し、警戒レベルが高められた状態では、エラー状態は遊技場関係者が解除操作を行うことで解消可能とすることが望ましい。尚、エラー状態の遊技場関係者による解消方法についても特に限定されるものではなく、ＲＡＭ消去スイッチ３２３を操作しながら電源をオンする、エラー解消用のボタンを所定の方法で操作する等、適宜設計可能である。

【０７８９】

また、例えば、遊技領域を移動する遊技球が入球可能な特定領域が設けられるとともに、特定領域に移動する遊技球が入球可能な特別入球部、及び、非特別入球部が設けられ、遊技球が特別入球部に入球した場合に所定の特典が付与される構成において、特定領域における球詰りに起因するエラー状態にあっても特別入球部、及び、非特別入球部への入球の検知情報が記憶されることとしてもよい。この場合、遊技者に瑕疵の無い球詰り等の発生によってエラー状態となり、遊技が中断された場合に、エラー状態中の特別入球部への入球をカウントすることができる。従って、遊技者に不利のないように遊技を再開させることができ、遊技者の興趣の低下等を抑制することができる。

【０７９０】

（ｄｄ；その他の調節機能）上記実施形態では特に言及していないが、パチンコ機１０には、設置面に設置されたパチンコ機１０の傾斜角度を変更することのできるアジャスタが設けられており、パチンコ機１０の設置場所の傾きや凹凸等によらず、パチンコ機１０を好適に設置可能である。また、パチンコ機１０の裏面側には、マスター設定手段が設けられ、遊技者が設定可能な音量・明るさの上限及び下限が設定されることとしてもよい。

【０７９１】

尚、装飾図柄表示装置４２の前方領域に対し可動役物が出没可能に設けられ、さらに、可動役物の前方に透過型の表示装置が設けられる場合、遊技者の身長によって、装飾図柄表示装置４２の態様と、可動役物と、透過型表示装置の態様とを組合わせた態様をうまく視認することができないことが懸念される。この点、例えば、メニュー画面等から、遊技者の操作によって、透過型表示装置の視認態様、及び、可動役物の位置を調整可能として

もよいし、遊技者の体格等を把握可能な把握手段を設けて（両目の位置を測るセンサを設けて視点位置から身長等を把握可能とする）、遊技者に適した設定を（手動で、又は、自動で）行えるように構成してもよい。

【０７９２】

（ｅｅ；遊技盤）上記実施形態では、遊技盤３０が透明樹脂により構成されているが、不透明な樹脂により構成してもよいし、透明樹脂部分と、不透明樹脂部分とが混在するような構成としてもよいし、木製としてもよい。また、遊技盤３０が透明な場合には、遊技盤３０の裏側に可動役物、固定役物、表示手段、特別表示装置４３ａ、４３ｂ、保留表示装置４６ａ、４６ｂ、普通図柄表示装置４１、普通保留表示装置４４等を設けることとしてもよい。さらに、遊技盤３０が透明の場合、遊技盤３０前方の遊技領域を移動する遊技球が遊技盤３０に設けられた開口部を介して遊技盤３０の裏側に延設される裏側通路を経由し、遊技盤３０に設けられた開口部を介して遊技盤３０前方の遊技領域に戻るような構成とすることも可能である。

【０７９３】

（ｆｆ；大当たりラウンドの待機）当たり状態のラウンド期間（当たりラウンド）では、遊技価値としての遊技球が連続して付与される特別遊技操作（遊技球を右打ちして可変入賞装置３２ａ、３２ｂに遊技球を入球させる操作）が可能となっているが、上記実施形態において、当たり状態が発生した場合に、ラウンド期間の開始を待機可能に構成してもよい。例えば、大当たり状態の開始時に、開始契機手段としてのスルーゲート３４への遊技球の通過が検知されたか（スルーゲートスイッチ２２５の検知が行われたか）否かを判別し、肯定判別された場合に大当たり開始許可フラグをオン設定し、大当たり開始許可フラグがオン設定されている状態で大当たり中の処理（可変入賞装置制御処理）が実行可能とされ、大当たり終了時に大当たり開始許可フラグをオフするように構成してもよい。つまり、大当たり状態においては時短モード（特図１変動時間）の残り時間の減少はなく、遊技者に損失なく当たりラウンドの開始を待機させ、遊技者に都合の良いタイミングで当たりラウンドを開始させることができる。従って、時短モードが終了するまでになるべく第２変動表示を実行して大当たり状態を数多く発生させるといった遊技において、遊技者の休憩可能タイミングを設けることができる。尚、当たりラウンドの開始を待機可能とされている情報を教示したり、当たりラウンドの開始が待機されている状態であることを教示したりすることとしてもよい。また、大たりラウンドの開始を待機させている状態で各種演出や教示を行うことができ、例えば、時短モードにおける第２演出変動表示の続きを行うことも可能である。この場合、ラウンド期間の開始を待機可能とされていることの教示を、時短モードにおける第２演出変動表示の続きが終了するまで待機させる構成としてもよい。尚、大当たり状態の冒頭で第２演出変動表示の続きが行われる場合には、当たり状態の開始を教示する表示や、大当たりラウンドを待機可能であることの表示が控えられ、さらに、遊技球の発射（右打ち）の中止を促す表示が導出されるように構成してもよい。

【０７９４】

（ｇｇ；当たり状態の開始）上記実施形態では特に言及していないが、大当たり状態を開始させる際にスルーゲート３４（開始契機手段）による遊技球の検知に基づいて、第１ラウンドが開始される（スルーゲート３４の検知がなければ、大当たり状態の進行が待機された状態とされる）ように構成してもよい。この場合、当たり状態においては時短モードの残り期間の減少はなく、遊技者に損失なくラウンド期間（実質的な当たり状態）の開始を待機させることができる。従って、時短モードが終了するまでになるべく第２変動表示を実行して当たり状態を数多く発生させるといった遊技において、遊技者の休憩可能タイミングを設けることができる。尚、当たり状態中のラウンド期間の右打ち（遊技球を右側方領域に発射させるハンドル１８操作）が特別遊技操作に相当し、特別遊技操作が可能とされる状態はラウンド期間（右打ちすれば右打ち入賞ユニット３７の可変入賞装置３２ａ、３２ｂに遊技球を入球させて単位時間当たりで比較的多くの賞球を得られる状態）に相当する。

【０７９５】
尚、ラウンド期間の開始を待機可能とされている情報を教示したり、ラウンド期間の開始が待機されている状態であることを教示したりすることとしてもよい。また、ラウンド期間の開始を待機させている状態で遊技者が設定可能な各種設定、例えば、時短モードの演出パターンに関する設定、明るさ・音量の設定を可能に構成してもよい。この場合落ち着いて設定を行うことができる。尚、当たり状態の開始時のみラウンド期間の開始を待機させることが可能な構成としてもよいし、当たり状態のラウンド期間が開始された後も所定のタイミングで当たり状態の進行を待機させることができるように構成してもよい。
【０７９６】
また、当たり状態の進行を待機させる構成を採用してもしなくても、当たり状態の演出表示（大当たり種別、残り時間表示４７７に関する演出）を複数パターン設けるとともに、大当たり状態の開始時（小当たり状態から継続した場合には継続時）に遊技者の操作によって選択可能に構成してもよい。
【０７９７】
（ｈｈ；時短モード中の特図１変動時間）上記実施形態では、時短モードの特図１変動時間が一律１８０秒とされているが、その他の時間で一律とされていてもよいし、特図１変動時間が複数パターン設けられ、第１変動表示の決定に際してランダムで（抽選に基づいて）決定されるように構成してもよい。この場合、時短モードがいつ終了するのかがよりランダムになり、時短モードの遊技性の向上等をより一層図ることができる。但し、時短モードにおいて、特図１変動時間が１００秒～２００秒の間で設定され、時短モードの残り時間が例えば１５０秒の時点で４ＲＳに当選し、大当たり状態終了後に１００秒の第１変動表示が設定された場合、大当たり状態前に比べ、５０秒ほど時短モードの残り期間が減ってしまうことになる。このため、時短モードの特図１変動時間を一定としておくことで、難しい制御を伴うことなく、かかる事態を回避することができ、時短モードで４ＲＳや１０ＲＳに当選することに対してマイナス要素が発生し得ることを回避することができる。
【０７９８】
尚、時短モードにおける特図１変動時間が複数パターン設けられる構成において、時短モードにおいて設定される特図１変動時間は、大当たり状態が実行される前の特図１変動時間の残り時間よりも長く設定されるように構成したり、当該時短モードにおいて前回設定された特図１変動時間以上の長さとされるように構成したりしてもよい。例えば、前回の特図１変動時間の設定を記憶する手段を備え、今回の第１変動表示の設定で前回の特図１変動時間以上の実行期間を設定する、或いは、今回の特図１変動時間の（仮）設定で前回の特図１変動時間よりも短くなった場合には長くなるまで設定を繰り返す（又は、前回と同じ時間を設定する）、若しくは、特図１変動時間を増大させるか否かの抽選を行い、当選した場合に前回の特図１変動時間よりも長い特図１変動時間が設定され、否当選となった場合に前回の特図１変動時間と同じ特図１変動時間が設定されるように構成としてもよい。また、第２変動表示に対応する４ＲＳ及び１０ＲＳの大当たり状態終了後に、大当たり状態前に中断された第１変動表示の残り時間と、大当たり状態終了後に新たに設定される第１変動表示の特図１変動時間とを比較して、新たに設定される特図１変動時間が、大当たり状態前の特図１変動時間の残り時間よりも短い場合には、大当たり状態前の特図１変動時間の残り時間（或いはそれに近い時間）を特図１変動時間として設定するように構成してもよい。
【０７９９】
上記実施形態では、第１変動表示が当たりに対応する態様で停止表示された場合に、第２変動表示が実行中であれば、当該第２変動表示が中止（強制終了）され、当たり状態終了後に新たな（第２保留情報記憶エリアの保留第１エリアに記憶されていた）第２変動表示が実行されるように構成されているが、当たりに対応する第１変動表示が停止表示された場合に、実行されている第２変動表示は中断され（当該第２変動表示の情報が保持され）、当たり状態終了後に当たり状態が実行されるまで実行されていた第２変動表示が再開

されるように構成してもよい。例えば、時短モードにおいては、第２変動表示が時短モード（第１変動表示）の終了タイミングを跨ぐと判別される場合に、第１変動表示が時短付当たりに対応するか否かを判別し（肯定判別の場合には逆転当選演出の設定となる）、否定判別された場合に、前記第２変動表示が通常当たりか否かを判別し、否定判別された場合に、前記第２変動表示が第１変動表示の確定停止表示の期間で終了するか否か等の上記実施形態と同様の処理を行い、肯定判別された場合に、前記第２変動表示が当たりの場合には逆転当選演出が設定され、当たり状態終了後に、再開の第２変動表示に対応して当たり待機中演出が設定され、保留記憶されている第２変動表示に対応して保留当否演出が設定される、或いは、再開の第２変動表示及び保留記憶されている第２変動表示に対応して保留当否演出が設定されるように構成してもよい。

【０８００】

（ｉｉ；時短モードの上限）上記実施形態では、時短モードにおいて第１変動表示が１回行われるか、第１変動表示及び第２変動表示が１００回行われるか（上記例では、第１変動表示が１回行われると時短モードが終了してしまうため、第２変動表示が１００回行われるか）することで時短モードが終了するように構成されているが、特に、時短モードの上限の設定について限定されるものではなく、例えば、時短モードの上限として第１変動表示の回数が複数パターンのなかから抽選（例えば、９８％で１回が選択され、２％で２回が選択される）で、又は、順番（例えば、連チャン中の第１変動表示の設定が１０回毎に２回が選択される）で選択されるように構成してもよい。時短モードの上限として第１変動表示の回数が複数パターンのなかから選択される構成を採用する場合、時短モードで「１０ＲＳ、４ＲＳ」の大当たり状態が発生しても、時短モードの上限回数の再設定（上記実施形態では、終了設定処理の第１変動回数カウンタに「１」を設定し、第２変動回数カウンタに「１００」を設定する処理）をしない構成としてもよい（当該構成を採用しない場合には、時短モードの第１変動表示の複数回の第１変動表示が実行される場合に、かかる現象に対応する演出を行い、それ以前ではかかる対応する演出を導出しない（上限としての複数回の変動表示が使用される前に上限としての変動表示の回数がリセットされる可能性があるため）ことが望ましい）。また、時短モードおいて実行期間が経過して終了した第１変動表示が「１０ＲＳ」及び「４ＲＳ」のどちらかに対応する場合には、時短モードの上限回数（規定回数）がリセットされるように構成してもよい。尚、当該構成を採用する場合、時短モードの上限とならない第１変動表示が４ＲＮに対応する場合でも、時短モードが終了する。このため、第１変動表示の終了に際して、装飾図柄表示装置４２において第１演出変動表示（第１報知状態）を第２演出変動表示（第２報知状態）に割り込む形で導出し、その結果を教示するように構成してもよい（第１変動表示で４ＲＮに当選して通常モードに移行する旨を教示する表示（必須）、第１変動表示が外れに対応して通常モードがそのまま続く旨を教示する表示（必ず、又は、抽選で当選した場合）、又は、第１変動表示が４ＲＳ、１０ＲＳに当選して時短モードの上限がリセットされる旨を教示する、或いは、時短モードが継続する旨を教示する表示（必ず、又は、抽選で当選した場合）を行う）。

【０８０１】

尚、上記実施形態では、時短モードにおいて第１変動表示が終了した場合（時短モードの上限に達した場合）に当該第１変動表示が大当たりに対応する場合には、当該第１変動表示の終了時点で通常モードとする設定（モード記憶エリアに「１１」を設定する）を行わない構成（時短モードにおける変動表示の上限回数に達した場合に通常モードに移行する場合がある構成）であるが、「１０ＲＳ、４ＲＳ」の大当たりに対応していたとしても、第１変動表示の終了時点で一旦通常モードに移行する構成（時短モードにおける変動表示の上限回数に達した場合に通常モードに移行する構成）としてもよい。

【０８０２】

尚、時短モードを特定の複数回の第１変動表示が終了するまでとしてもよい。また、時短モードで第１変動表示を再設定する第２変動表示の大当たり状態に当選した場合に、既に終了した第１変動表示の回数は再設定されない（時短モードは第１変動表示が３回行わ

れることで終了し、残り１回の第１変動表示の時点で第１変動表示の再設定を行う第２変動表示の大当たり状態に当選しても、時短モードの第１変動表示の残り回数は１回）構成としてもよいし、残り回数についても再設定される（残り３回に戻る）ように構成してもよいし、残り回数が所定回数増える（残り１回から残り２回に増える）ように構成してもよい。尚、時短モードにおいて第１変動表示が複数回を含む所定回数実行されることで時短モードが終了する構成において、トータルの第１変動表示の変動時間の範囲内で残り時間表示４７７を行うように構成してもよいし、実行中の第１変動表示の変動時間の範囲内で残り時間表示４７７を行うように構成してもよい（さらに、第１変動表示の残り回数を表示してもよい）。

【０８０３】

（ｊｊ；時短レベルがある態様例）時短モードにおいて、遊技者にとっての有利さが異なる複数のレベル（時短レベル）が設けられるように構成してもよい。例えば、「４ＲＳ」の種別が１つではなく、「４ＲＳ－１」、「４ＲＳ－２」、「４ＲＳ－３」、及び、「４ＲＳ－４」が設けられ、各当たり種別に対応して当たり状態後に移行する時短モードに際して参照される（或いは、参照され易い）特図２変動時間決定テーブルが設定され、テーブル毎に参照された場合に選択される時短モードの特図２変動時間の割合が異なるように構成してもよい。異なる特図２変動時間決定テーブルを参照することで、設定され易い特図２変動時間が異なるようになっている。ここで、比較的短い特図２変動時間が選択され易い特図２変動時間決定テーブルが参照される場合には、比較的長い特図２変動時間が選択され易い特図２変動時間決定テーブルが参照される場合に比べて、時短モードにおいて第２変動表示をより数多く実行させ易くなり、「１０ＲＳ、４ＲＳ」の大当たりとなる機会も増え、遊技者にとって有利となる。

【０８０４】

尚、通常モードでの時短付き当りの当選に基づいて、当該大当たり状態を含む連チャン状態の時短モードの設定において参照される特図２変動時間決定テーブルが決定される構成としてもよい（連チャン中は同じ特図２変動時間決定テーブルが参照される）し、第１変動表示に対応する「１０ＲＳ、４ＲＳ」の大当たり毎に、参照される特図２変動時間決定テーブルが決定される構成としてもよい。さらに、通常モードでの時短付き当りの当選に基づいて、当該大当たり状態を含む連チャン状態の時短モードの設定において参照される特図２変動時間決定テーブルを選択決定するための複数の時短レベルテーブルを設けることとしてもよい。つまり、時短レベルテーブルとして、比較的長い特図２変動時間が選択され易い特図２変動時間決定テーブルが参照され易いものと、比較的短い特図２変動時間が選択され易い特図２変動時間決定テーブルが参照され易いものとがあり、連チャン状態において、第１変動表示及び第２変動表示に対応する「１０ＲＳ、４ＲＳ」の大当たり毎に、参照される特図２変動時間決定テーブルが決定されるのであるが、どの特図２変動時間決定テーブルを参照するかについては、連チャン状態の開始時に設定された時短レベルテーブルを参照して決定することとする。

【０８０５】

また、例えば、時短モードにおける特図１変動時間の決定に際して参照される時短モード時特図１変動時間決定テーブルが複数設けられ、通常モードでの時短付き当りの当選に基づいて、当該大当たり状態を含む連チャン状態の時短モードの設定において参照される時短モード時特図１変動時間決定テーブルが選択され、当該連チャン状態では選択された時短モード時特図１変動時間決定テーブルを参照して特図１変動時間を決定するように構成してもよい。

【０８０６】

尚、上記したいずれの特図２変動時間決定テーブル（時短レベルテーブル）、或いは、時短モード時特図１変動時間決定テーブルが参照される状態であるか（時短レベル）を連チャン状態中や連チャン状態の開始時に装飾図柄表示装置４２等で示唆・教示可能としてもよい。

【０８０７】

（ｋｋ；通常モード中の特図２変動時間）上記実施形態では、通常モード中の特図２変動時間が一律１秒とされているが、その他の時間で一律とされていてもよいし、特図２変動時間が複数パターン設けられ、第２変動表示の決定に際してランダムで（抽選に基づいて）決定されるように構成してもよい。尚、通常モードでは、時短モードにおいて保留記憶された第２変動表示以外は保留記憶されることのない構成としてもよいし、僅かではあるが第２変動表示が保留記憶される可能性があるように構成してもよい。

【０８０８】

（ｌｌ；時短モード中の特図２変動時間、対応付け）上記実施形態では、時短モードにおける第２変動表示の特図２変動時間が、１５秒未満（５秒～１３秒）で「外れ」に対応し、１５秒以上かつ３０秒未満（１５秒～２５秒）で「４ＲＣ」又は「４ＲＳ」のどちらかに対応し、３０秒以上で「４ＲＳ」、「１０ＲＳ」、及び、「４ＲＳ」のいずれかに対応する構成とされているが、特図２変動時間と、当たり種別、及び、第２当否抽選の当否とが対応付けの詳細などについては適宜設定可能である。尚、上記実施形態では特に言及していないが、当たり状態を教示する演出パターンとして、前後以外外れの態様で停止表示されたかのように見せてから再変動して当たりの態様で停止表示されるというものを設定することとしてもよい。この場合、３０秒以上で前後以外外れが停止表示され得る構成の遊技性を高めることができる。尚、３０秒以上の場合には前後以外外れは停止表示されない構成としてもよいし、１５秒未満の場合にも前後外れや当たり（「４ＲＣ」、或いは、「４ＲＣ、４ＲＳ」）となる可能性があるように構成してもよい。

【０８０９】

また、特図２変動時間の長さのパターンとして、第２当否抽選の否当選に対応する第１時間帯で終了するパターンと、第２当否抽選の当選、及び、否当選のどちらにも対応し得る第２時間帯で終了するパターンと、当否抽選の当選に対応する第３時間帯で終了するパターンとがある構成とするのではなく、第１時間帯で終了するパターン、及び、第２時間帯で終了するパターンだけとしてもよい。さらに、第３時間帯が第１時間帯と第２時間帯との間となるように設定するとともに、第２時間帯よりも後の第４時間帯で終了し、当否抽選の当選に対応する第４時間帯で終了するパターン（例えば、６０秒を超えると「１０ＲＳ」となるような対応付け）を設けることとしてもよい。加えて、「４ＲＣ」又は「４ＲＳ」のどちらかに対応する第３時間帯で終了するパターンは、「４ＲＳ」、「１０ＲＳ」、及び、「４ＲＳ」のいずれかに対応する第２時間帯で終了するパターンよりも多いことが望ましい。つまり、第３時間帯を経過してしまうと、遊技者にとっての遊技を進行させるうえで有利さが大きく減ってしまうといった事態を抑止することができる（３０秒を過ぎると、必ず当たりとなる保証はなくなるものの、当たりとなった際の特典が大きく、また、外れとなる確率も比較的低いとされていれば、３０秒を過ぎた変動表示に十分期待を込めて遊技を進行させることができる）。尚、はっきりとした対応付けはなく、外れ時に選択され易い変動時間や、当選時に選択され易い変動時間が存在するような構成としてもよい。

【０８１０】

また、特図２変動時間が第１規定時間以上となった場合には「当たり」となることが確定し、特図２変動時間が第１規定時間よりも長い第２規定時間以上となった場合に「１０ＲＳ、又は、４ＲＳの当たり」となり、特図２変動時間が第２規定時間よりも長い第３規定時間以上となった場合に「１０ＲＳの当たり」となることが確定するような（状態・演出がある）構成としてもよい。

【０８１１】

尚、時短モード中の特図２変動時間を一定とすることも可能である。

【０８１２】

（ｍｍ；時短モード中の特図２変動表示に対応する第２演出変動表示）上記実施形態おいて、演出変動表示の態様などは特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。例えば、本実施形態では、時短モードにおいて時短付き大当たり（「４ＲＳ」、「１０ＲＳ」）に当選していない第２変動表示に関しては特図２変動時間が短い方が有利であり、短

い特図２変動時間が選択された場合（例えば、規定時間以下（例えば、５秒）の第２変動表示が規定回数（１回でもよいし、それ以上でもよい）以上連続する場合）に、変動時間を短くしてくれるような専用の第２演出変動表示が導出されるように構成してもよい。

【０８１３】

（ｎｎ；第１変動表示で大当たり状態に当選して移行した時短モードと、第２変動表示で小当たり状態を介して大当たり状態が発生して移行した時短モード、その１；初回突破型の特図１変動時間で調整）上記実施形態では、第１変動表示（第１条件当否抽選）で大当たり状態に当選して移行した時短モードと、第２変動表示（当否抽選）で小当たり状態を介して大当たり状態が発生して移行した時短モードとで、特図１変動時間（時短モードの長さ）は同様に設定される（上記例では一律１８０秒。変形例として、特図１変動時間を決定する際に同じテーブルを使用して決定する構成としてもよい）ように構成されているが、第２変動表示に対応して当たり状態後に時短モードが付与される（第２条件の成立に基づいて特定状態が付与される）場合は、第１変動表示に対応して当たり状態後に時短モードが付与される（第１条件の成立に基づいて特定状態が付与される）場合よりも、特図１変動時間が長く設定されるように構成してもよい。

【０８１４】

つまり、第１変動表示の大当たり状態終了後の時短モードにて設定される特図１変動時間、すなわち、通常モードから時短モードに移行して最初に設定される第１変動表示の特図１変動時間よりも、通常モードから時短モードに移行して２回目以降に設定される第１変動表示の特図１変動時間の方が長く設定される（時短モードに移行する初当たりで時短モードにおいて大当たり状態に当選する（小当たり状態を経て大当たり状態を発生させる）という条件をクリアすると、遊技者にとって真に有利な（時短モードの実行期間が比較的長い）時短モードに移行する）。これにより、遊技バランス（所謂ペイアウト率）に鑑みて初回の時短モードへの移行割合を比較的高く設定することができ、遊技者が盛り上がる機会を増やすことができる。従って、遊技性の向上、ひいては、興趣の向上等を図ることができる。

【０８１５】

尚、例えば、初当たり直後の時短モードの特図１変動時間（時短モードの時間）は、２回分の第２変動表示（１回は第１変動表示の時間内に終わり、もう１回は第１変動表示の終了タイミングを跨ぐ）のみであり、２回目以降の時短モードの特図１変動時間は、３回分以上の第２変動表示を実行可能な時間が設定されるように構成してもよい。また、初当たり後の時短モードの特図２変動時間についても、予め初当たり後の特図１変動時間に対応して必ず２回となるような設定となるように構成してもよい。尚、当該構成を採用する場合、時短モードにおいて第１変動表示に対応して４ＲＳ及び１０ＲＳに当選した場合にも、当該当たり状態の終了後に付与される時短モードの長さ（特図１変動時間）が、第２変動表示に対応して４ＲＳ及び１０ＲＳに当選して大当たり状態終了後に付与される時短モードの長さ（特図１変動時間）よりも短くなる。また、第１変動表示に対応する（大当たり状態後の）特図１変動時間（時短モードの期間）に関して、一律でもよいし複数パターンのなかから選択される構成（第２変動表示に対応する大当たり状態後の特図１変動時間に比べて短いパターンだけが設けられる構成としてもよいし、長い場合や同じの場合があるように構成してもよい）でもよい。

【０８１６】

（ｏｏ；第１変動表示で大当たり状態に当選して移行した時短モードと、第２変動表示で小当たり状態を介して大当たり状態が発生して移行した時短モード、その２；初回安定型）上記実施形態において、第２変動表示に対応して（大当たり状態後に）時短モードが付与される（第２条件の成立に基づいて特定状態が付与される）場合は、第１変動表示に対応して（大当たり状態後に）時短モードが付与される（第１条件の成立に基づいて特定状態が付与される）場合よりも、特図１変動時間が短く設定され得るように構成してもよい。

【０８１７】

当該構成を採用する場合には、折角移行した時短モードの初回は遊技者にゆとりをもって遊技を行ってもらうべく、時短モードの実行期間にある程度の長さを確保し、大当たり状態を介した次回以降の時短モードは、遊技性を高めるべく、初回の時短モードの実行期間として設定される長さよりも短い実行期間が設定され得るようになっている（長い場合や同じの場合があってもよい。一律でもよいし複数パターンのなかから選択される構成でもよい）。従って、時短モードに移行した場合には、とりあえず安心感が得られる状態で遊技を行い、それ以降は、チャレンジするような格好で遊技を進行するといったバランスのとれた遊技を展開することができる。従って、遊技性の向上、ひいては、興趣の向上等を図ることができる。

【０８１８】

（ｐｐ；第１変動表示で大当たり状態に当選して移行した時短モードと、第２変動表示で小当たり状態を介して大当たり状態が発生して移行した時短モード、その３；初回突破型の第１変動表示の回数で調整）上記実施形態において、第２変動表示に対応して４ＲＳ大当たり、及び、１０ＲＳ大当たりのどちらかに当選して時短モードが付与される（第２条件の成立に基づいて特定状態が付与される）場合は、第１変動表示に対応して４ＲＳ大当たり、及び、１０ＲＳ大当たりのどちらかに当選して時短モードが付与される（第１条件の成立に基づいて特定状態が付与される）場合よりも、時短モードの終了条件としての変動回数の上限回数（規定回数）が多く設定され得ることとしてもよい。例えば、大当たりの初当たり後の時短モードの第１変動表示の上限は１回に設定され、連チャン状態の２回目の４ＲＳ大当たり、及び、１０ＲＳ大当たり以降は、時短モードの上限が１回～４回のいずれかに設定されるように構成してもよい（ランダムでなく、一律の回数が設定されてもよいし、順番で設定されてもよいし、シナリオが設定されてシナリオに基づいて回数が設定されてもよい）。

【０８１９】

この場合、初当たり後の時短モードで第２変動表示に対応して大当たりに当選するという条件をクリアすると、時短モードの期間が長く設定される場合があり、遊技者にとってより有利な状況が発生し得る。これにより、遊技バランス（所謂ペイアウト率）に鑑みて初回の特定状態への移行割合を比較的高く設定することができ、遊技者が盛り上がる機会を増やすことができる。従って、遊技性の向上、ひいては、興趣の向上等を図ることができる。

【０８２０】

（ｑｑ；第１変動表示で大当たり状態に当選して移行した時短モードと、第２変動表示で小当たり状態を介して大当たり状態が発生して移行した時短モード、その４；初回安定型の第１変動表示の回数で調整）上記実施形態において、第２変動表示に対応して４ＲＳ大当たり、及び、１０ＲＳ大当たりのどちらかに当選して時短モードが付与される（第２条件の成立に基づいて特定状態が付与される）場合は、第１変動表示に対応して４ＲＳ大当たり、及び、１０ＲＳ大当たりのどちらかに当選して時短モードが付与される（第１条件の成立に基づいて特定状態が付与される）場合よりも、時短モードの終了条件としての変動回数の上限回数が少なく設定され得ることとしてもよい。

【０８２１】

この場合、折角移行した時短モードの初回は遊技者にゆとりをもって遊技を行ってもらうべく、時短モードの実行期間にある程度の長さを確保し、大当たり状態を介した次回以降の時短モードは、遊技性を高めるべく、初回の時短モードの実行期間として設定される長さよりも短い実行期間が設定され得るようになっている。従って、時短モードに移行した場合には、とりあえず安心感が得られる状態で遊技を行い、それ以降は、チャレンジするような格好で遊技を進行するといったバランスのとれた遊技を展開することができる。従って、遊技性の向上、ひいては、興趣の向上等を図ることができる。

【０８２２】

ここで、例えば、第１変動表示に対応して４ＲＳ又は１０ＲＳに当選して移行した時短モードでは時短モードの上限としての第１変動表示の変動回数が５回に設定され（さらに

、特図１変動時間も比較的長いものが設定され易い（ロング変動テーブルが参照される）こととしてもよい）、時短モードで第２変動表示に対応して（小当たり状態を介して）４ＲＳ又は１０ＲＳに当選した場合には、時短モードの上限として１回が設定される（さらに、特図１変動時間も比較的短いものが設定され易いこととしてもよい。また、初当たり後の第１変動表示の上限回数よりも少ない上限回数であれば特に数値は限定されず、適宜設定可能であり、さらに、ランダムでもよい）ように構成してもよい。この場合、初当たり後はできるだけ第２変動表示に対応する４ＲＳ又は１０ＲＳに当選しない方が望ましいといった遊技性を付与することができる。

【０８２３】

（ｒｒ；定型演出状態とフリー演出状態、演出状態教示表示）上記実施形態では、時短モードにおいて、第２変動表示のうち第１変動表示の終了タイミング、ひいては、時短モードの終了タイミング（但し、上記実施形態では、第１変動表示が当選の場合には、大当たり状態終了時に大当たり種別に応じた遊技モードの設定が行われることから、第１変動表示の終了時の遊技モードへの変更の処理は行わないようになっている）を跨ぐ第２変動表示よりも前に実行される第２変動表示に対応する第２演出変動表示が実行される状態は、開始・終了のタイミングが第２変動表示と一致する定型演出状態とされ、第１変動表示の終了タイミングを跨ぐ第２変動表示に対応する第２演出変動表示が実行される状態は、第２演出変動表示の終了のタイミングが第２変動表示の終了タイミングよりも前倒しされ得るフリー演出状態とされているが、定型演出状態、及び、フリー演出状態をランダムに設定することとしてもよい。

【０８２４】

また、フリー演出状態で第２演出変動表示が第２変動表示よりも先に第１変動表示の終了タイミングに合わせて終了すると、特図２変動時間と、当たり種別、及び、第２当否抽選の当否との対応付けから外れることとなり、特図２変動時間を計測していた遊技者が勘違いして違和感を受けるおそれがある。このため、例えば、装飾図柄表示装置４２において、フリー演出状態、及び、定型演出状態のどちらにあるかを教示する演出状態教示表示（文章を表示して説明してもよいし、一部表示を異ならせる等して遊技者に違いに気付いてもらうようにしてもよい）を行うこととしてもよい。この場合、遊技者に対し時短モードの演出状態に違いがあることを認識させるとともに、遊技者の認識後の勘違いを抑制することができる。

【０８２５】

上記実施形態では、時短モードにおいて第２変動表示に対し第２演出変動表示が終了のタイミングのみ前にずれるパターンが設けられているが、第２演出変動表示の終了タイミングが第２変動表示の終了タイミングの後（例えば確定停止表示のタイミング）となるようにずれる場合や、第２演出変動表示の開始のタイミングが第２変動表示の開始タイミングに対してずれる場合があるように構成してもよい。尚、上記実施形態では、時短モードの装飾図柄表示装置４２において、第２演出変動表示及びその確定表示期間が終了し、その次の第２演出変動表示が開始された場合にはキャラクタが泳ぐ表示が導出され、第２演出変動表示及びその確定表示期間が終了し、第２変動表示の保留記憶がないために第２演出変動表示が行われない場合にはキャラクタが止まる表示が導出されるように構成されているが、同じ表示態様となるように構成してもよい（確定表示期間が終了したことは装飾図柄が消えることで把握される）。

【０８２６】

尚、フリー演出状態では、第２変動表示ではなく第１変動表示に対応する演出表示を導出する構成としてもよい。例えば、時短モードにおいて、第２変動表示の設定に際し、当該第２変動表示が第１変動表示の終了のタイミングを跨ぐか否かを判別し、肯定判別された場合に、第１変動表示が当選に対応する場合と、第１変動表示が外れ、かつ、第１変動表示の終了タイミングを跨ぐ第２変動表示が外れである場合とに関し、第１変動表示の内容（当否等）及び変動時間に基づいて、第１変動表示に対応する（終了タイミングを一致させる）第１演出変動表示を設定することとしてもよい。この場合、第１変動表示が当選

に対応するパターンの演出表示が、確定表示期間で行う逆転演出のみとなることから脱却することができる上、時短モード終了時の演出を分かり易くすることができる。

【０８２７】

（ｒｒ－２；時短モード中の第１変動表示の当選）特に、時短モードの第１変動表示が、特定状態付与特別遊技状態としての「１０ＲＳ」、「４ＲＳ」に対応している場合には（４ＲＮに対応している場合を含めても可）、第２変動表示が第１変動表示の終了よりも後に終了することが判別された（第２変動表示の当選に基づいて第１変動表示が中止されることがなくなった）時点で、当該第１変動表示に対応する第１演出変動表示を行うこととしてもよい。この場合、第１変動表示が終了することにより時短モードの上限に達して時短モードが終了するものの、当該第１変動表示に対応して付与される「１０ＲＳ」、「４ＲＳ」の大当たり状態に対応して再び時短モードに移行することから、実質的に時短モードが継続するような格好となる。ここで、「１０ＲＳ」、「４ＲＳ」の当選を装飾図柄表示装置４２の演出表示で教示することにより、時短モードの継続（継続の契機・原因）を遊技者に教示することができ、遊技者の遊技性の理解を深めるとともに、盛り上がるタイミング・内容（時短モードが終了するかもしれないタイミングで時短モードが延長される・再設定される）での演出機会を確実に生かすことができる。

【０８２８】

（ｓｓ；時短モードの第２演出変動表示の延長）上記実施形態において、時短モードで第２演出変動表示を設定する場合に、当該第２演出変動表示の終了後に時短モードの残り時間が定型演出状態では「外れ」が確定する１５秒（第１規定期間）未満となるか否かを判別し（特図表示タイマの値から特図２変動時間に対応する値を減算して、１５秒未満の値になるか否かを判別する）、１５秒未満の場合に、当該第２演出変動表示の実行期間をフリー演出状態として、当該第２演出変動表示の終了タイミングを時短モードの終了タイミングまで延長させるように構成してもよい。これにより、第１変動表示の残り期間が僅かしかない（第２演出変動表示の実行期間として十分ではない）タイミングで第２演出変動表示が開始されることを低減させることもできる。また、僅かな期間内で演出を完結させなければならないといった事態を抑止することができる。

【０８２９】

（ｔｔ；時短モードの残り時間が僅かとなる場合の設定）時短モードにおいて定型演出状態では第２変動時間が１５秒（第１規定期間）以上なければ外れに対応付けられており、時短モードにおいて第２変動表示を開始させる場合に、当該第２変動表示の実行予定時間を第１変動表示の残り時間から減算した期間が１５秒未満の場合、第１変動表示の終了までの期間を含むフリー演出状態の第２演出変動表示を実行可能に構成されていることとしてもよい。この場合、第２変動表示の実行予定期間を第１変動表示の残り時間から引くと第１規定期間未満の場合に、第１変動表示の終了までの期間で演出表示を行うこともでき、第１変動表示の残り時間が「０」となるタイミングで第２演出変動表示も終了させることができる。これにより、第１変動表示の残り期間が僅かしかない（第２演出変動表示の実行期間として十分ではない）タイミングで第２演出変動表示が開始されることを低減させることもできる。

【０８３０】

尚、第２変動表示が当たりに対応する場合、当たり状態のラウンドが開始されるまでに当たり状態の発生を教示する必要があるが、時短モードにおいて、「４ＲＣ」に対応する第２変動表示が終了した時点で第１変動表示の残り時間が僅かとされる場合、当たり状態終了後に僅かな時間の第１変動表示が残されている。ここで、第１変動表示の残り時間が残っている状態で、第２演出変動表示を引き延ばして（当たり状態のオープニング期間を使用して）残り時間表示を「０」にする（オープニング期間の時間が足りないようであれば極力近付ける）こととしてもよい。

【０８３１】

（ｕｕ；（第１）残り時間表示）残り時間表示の態様などは特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。例えば、第１変動表示の残り時間が未教示のまま第２変動表示

が行われないように構成してもよいし、残り時間表示が所定時間以下を表示した場合に（例えば、０以下となった場合だけでなく、ランダムで有数の時間以下となった場合に）残り時間表示が消える、別の表示とされる（？が表示される、煙等で見えなくなった態様とする等）ように構成してもよい。

【０８３２】

また、残り時間表示が表示されないモードを設けること（例えば、遊技者が演出ボタン１２５、十字ボタン１２６を操作して選択可能）としてもよい。さらに、装飾図柄表示装置４２におけるミニゲームが成功した場合に未教示の残り時間が加算されるように構成してもよい。また、装飾図柄表示装置４２とは別の表示手段において残り時間表示を導出するように構成してもよい。さらに、残り時間表示はデジタルな表示に限定されず、アナログ時計や砂時計のような表示を行ってもよいし、音声で特図１変動時間の残り時間を教示してもよい。

【０８３３】

また、上記実施形態では、４ＲＳの当たりに当選した場合に、当該４ＲＳの当たりに対応する第２演出変動表示、及び、当たり状態において４ＲＳであることを教示する場合と、教示しない場合とがあるように構成されているが、教示しない構成としてもよい（当たり状態終了後の時短モードで教示される）。さらに、時短モードにおいて、４ＲＳに当選した際の時短モードの残り時間が長いほど、４ＲＳに当選したこと（時短モードの残り時間が増えたこと）の教示を潜伏（待機）させるように構成され、時短モードの残り時間が短くなるほど、未教示とされている時短モードを教示するか否かの抽選に当選し易く構成されているが、かかる設定の詳細については特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。尚、時短モードにおいて、残り時間表示で示される時短モードの残り時間に応じた潜伏抽選、及び、潜伏教示抽選の当選確率等の詳細な設定については機種毎に適宜設定可能である。例えば、時短モードの未教示とされている時間が残り時間表示で示される時間よりも長くなった場合に未教示とされている時間が教示される、或いは、教示され易くなる（例えば、潜伏教示抽選として、演出ボタン１２５の操作に基づいて未教示時間を教示するか否かの第２次抽選と、当該演出ボタン１２５を伴う演出を発生させるか否かの第１次抽選とが行われる）ように構成してもよい。尚、時短モードの残り時間の教示を潜伏させることのない構成とすることも可能である。

【０８３４】

加えて、特図１表示タイマ、及び、残り時間表示タイマとは別に、時短モードの残り時間のうち残り時間表示４７７で教示されていない未教示期間を記憶する未教示期間記憶手段を設け、時短モードの４ＲＳ当選時に、教示されない時短モードの残り時間（１８０秒に相当する値から特図１表示タイマの値を引いた値が未教示期間記憶手段に記憶されることとしてもよい。この場合、時短モードの第２変動表示で時短モードの残り時間の上乗せ演出を行う場合等においてスムースな設定を行うことができる。

【０８３５】

時短モードの演出として、例えば、当たり状態中に保留記憶されている第２変動表示の情報を参照して４ＲＳ及び１０ＲＳのどちらかの当たりに対応する第２変動表示が存在した場合（かつ第１変動表示が外れの場合）に、当該当たりに対応する第２変動表示が終了するまでの時間を当該当たり状態終了後に残り時間表示４７７で表示するように構成してもよい。当該残り時間表示４７７の違和感に気付いた遊技者は歓喜することができる。

【０８３６】

（ｖｖ；第１残り時間表示がフェイクで「０」とされた場合の演出表示）残り時間表示４７７が「０」になった場合に演出ボタン１２５を操作して残り時間が残存している場合には残り時間表示が上乗せされる構成（教示されていない残り時間が規定時間ずつ刻んで教示されてもよいし、刻むことなく一度に教示されてもよいし、当該演出が行われてもなお教示されていない残り時間が残存する場合があってもよい）としてもよい。尚、演出ボタン１２５等の遊技者の操作を要せず、残り時間表示４７７が０となった時点で教示されていない残り時間が存在すれば、その時間が教示されて残り時間表示４７７に反映される

構成としてもよい。
【０８３７】
残り時間表示４７７が「０」になり、第２演出変動表示が外れの態様で停止表示された場合に、フェイクのリザルト表示が導出されてから、教示されていない時短モードの残り時間が教示されるパターンを設けてもよいし、残り時間表示４７７が「０」になり、第２演出変動表示が外れの態様で停止表示された場合に、フェイクのリザルト表示が導出され、保留当否演出に類似した疑似保留当否演出、或いは、第１演出変動表示に類似した疑似第１演出変動表示が行われてから、教示されていない時短モードの残り時間が教示されるパターンを設けてもよい。尚、当たりに対応する１回の第２変動表示の実行期間に対応して、第２演出変動表示、フェイクのリザルト表示、及び、擬似演出を当て嵌めてもよいし、外れの第２変動表示の実行期間と、当たりの第２変動表示の実行期間とに当て嵌めて、第２演出変動表示、フェイクのリザルト表示、及び、擬似演出を導出するように設定してもよい。
【０８３８】
（ｖｖ－２；残り時間表示の更新条件）時短モードの第１変動表示の期間（変動時間）が複数パターン設けられる場合に、そのうち最短となる変動時間を上限として残り時間表示４７７を導出することとしてもよい。つまり、例えば、時短モードの第１変動表示の変動時間として、１００秒のパターンと、４０秒のパターンとがあり、残り時間表示４７７として「残り１００秒」を表示してから４０秒よりも残り時間が多いタイミング（例えば、残り８０秒）で第２変動表示が当選し、第１変動表示が再設定され、大当たり状態終了後に４０秒の第１変動表示が設定される場合、残り時間表示４７７は、大当たり状態の前の残り時間表示４７７から減算された数値が表示されることとなる（例えば、大当たり直前は「残り８０秒」であったが大当たり直後は残り「４０秒」となる）。このため、遊技者は、大当たり状態を獲得したものの、残り時間表示４７７の値が減っている点で、喜びきれないこととなり、興趣の低下を招くおそれがある。すなわち、時短モードで第２変動表示に当選して第１変動表示が再設定されることが遊技者にとって喜ばしくない状況が発生することになってしまう。この点、時短モードにおいて第１変動表示の残りの変動時間が４０秒を超える時間であったとしても、残り時間表示４７７で表示される残り時間としては最大で４０秒とすることで、かかる懸念を払拭することができ、第２変動表示に当選して第１変動表示が再設定されることが遊技者にとって常に喜ばしく受け取ってもらうようにすることができる。
【０８３９】
さらに、時短モードで第１変動表示の非表示の残り時間がある場合に、残り時間表示４７７にて「残り０秒」を表示したときや、それまでの間に、残り時間表示４７７の「再設定」や「上乗せ」といった形で、残り時間表示４７７の値を増やす演出が行われる。この場合にも、残り時間表示４７７にて表示される値（残り時間）は、選択され得る第１変動表示の変動時間のうち最短となる時間を上限とする（例えば、時短モードの最短の第１変動時間は４０秒であって、残り０秒の段階で６０秒の再設定を行ったり、残り３０秒の段階で２０秒の上乗せを行ったりしない）ことにより、上記のように、大当たり状態の前後で残り時間表示が減ってしまう場合があるといった事態を回避することができる。
【０８４０】
尚、上乗せや再設定の演出の見せ方として、残り時間表示４７７がカウントダウンされつつ上乗せや再設定の演出を行い、残り時間表示４７７が予め定められた値となるタイミングで当該演出を終了させる、例えば、表示されていない残り時間が２０秒ある場合に、残り時間表示４７７が残り２０秒となったタイミングで上乗せ演出が２０秒加算される演出で終了して、残り時間表示が４０秒となるような構成としてもよい。または、上乗せ演出や再設定演出は残り時間表示４７７のカウントダウンが行われないこととし、例えば、表示されていない残り時間が２５秒である場合に、５秒間の上乗せ演出や再設定演出を行ってから２０秒の上乗せ、再設定の表示を行うこととしてもよい。
【０８４１】

（ｗｗ；第２保留促進表示）時短モードが終了してしまうと、第２始動入賞装置３３ｃが開状態とされ難くなり、ひいては、第２変動表示を保留させることができなくなってしまう。このため、時短モードの終了が近付いた場合に第２変動表示の保留を促進させる表示（例えば、第１変動表示の残り時間が３０秒以下となり、かつ、スーパーリーチの状態でもない場合に、装飾図柄表示装置４２において「右打ちをして保留を溜めてください」等の表示）を導出するように構成してもよい。

【０８４２】

（ｘｘ；第２残り期間表示）装飾図柄表示装置４２（第２残り期間表示手段）において、時短モードにおける第２変動表示の所定のタイミングまでの期間を教示する第２残り期間表示を導出可能としてもよい。例えば、装飾図柄表示装置４２において時短モードにおける第２変動表示（第２演出変動表示）の開始からの時間を計測（カウントアップ）する経過時間タイマの表示を行ったり、第２変動表示の開始から、或いは、途中から、所定のタイミングまでの時間を計測（カウントダウン）する規定時間計測タイマの表示を行ったりすることとしてもよい。経過時間タイマは、単に特図２変動時間を計測するだけなので、遊技者のメニュー操作でオン・オフ切替え可能（基本はオフ）に構成してもよい。また、上記実施形態では、時短モードにおいて第２変動表示が１５秒以上かつ３０秒未満とされた場合に「４ＲＳ」又は「４ＲＣ」となり、３０秒以上とされた場合に、「４ＲＳ」、「１０ＲＳ」、「前後外れ」、「前後以外外れ」のいずれかとされているため、規定時間計測タイマは、例えば、１５秒未満で終了する第２変動表示の終了のタイミングで「０」となるような表示を行い、フェイク演出として、１５秒以上の特図２変動時間である場合にも、１５秒未満で終了する第２変動表示のときと同じような表示を行う場合もあるように構成してもよい。また、第２変動表示の開始から１５秒が経過する前に規定時間計測タイマで１５秒以上の時間を表示してもよい。さらに、第２変動表示の開始から３０秒が経過する前に規定時間計測タイマで３０秒以上の時間を表示してもよい。加えて、規定時間計測タイマが「０」になるタイミングは特に限定されるものではないが、装飾図柄表示装置４２での第２演出変動表示において演出内容が切替わり得るタイミング（チャンスアップ演出（リーチ演出、スーパーリーチ演出）に発展し得るタイミング）や、第２演出変動表示の終了のタイミング等と対応付けることが望ましい。

【０８４３】

上記のようなタイマ演出を行う場合、特図２変動時間（第２変動表示の実行期間）と、当たり種別、及び、第２当否抽選の当否とが対応付けられている定型演出状態（第１変動表示の終了タイミング、ひいては、時短モードの終了タイミングを跨ぐ第２変動表示よりも前に実行される第２変動表示）において特図２変動時間を把握し易くなる。また、装飾図柄が導出されてリーチ状態を発生させることで第２変動表示がさらに続くことを教示したり、演出の展開（予定）が教示され、それが終わるまでは第２変動表示が終了しないことを教示したりすることができる。

【０８４４】

さらに、タイマ演出に加えて、又は、代えて、特図２変動時間の長さの示唆をする演出を行うことも可能である。例えば、小さな所定のキャラクタが表示された場合に所定のアクションを成功させることでリーチ演出が発生する構成としたり、例えば、矢で的を射る演出が控えている状態（的に当たれば、スーパーリーチ演出に発展する）で取得する矢の本数が異なる等の演出を導出可能としたり、所定の予告演出が導出された場合に、タイマ演出が延長され易い、或いは、延長されるように構成したり、特定のキャラクタが導出されることで３０秒以上の特図２変動時間が確定する構成としたりすることが可能である。このような構成を採用することで、第２変動表示の実行期間の推測材料が増え、第２変動表示の実行期間の推測をより楽しんでもらうことができる。

【０８４５】

（ｙｙ；確定表示期間）第１変動表示、及び、第２変動表示の確定表示期間についても特に限定されるものではなく、適宜設定可能である。また、通常モードと時短モードとで第１変動表示の確定表示期間が異なるように構成されているが、同じ長さとしてもよいし

、各遊技モードにおいても確定表示期間が異なる場合があるように構成してもよい。

【０８４６】

（ｚｚ；保留当否演出）上記実施形態では、時短モードの終了時において当りとなる第２変動表示が保留記憶されている場合に保留当否演出が行われ、外れの第２変動表示しか保留記憶されていない場合には保留当否演出が行われないように構成されているが、外れの第２変動表示しか保留記憶されていなくても（フェイクの）保留当否演出（当たる場合の保留当否演出を含めて引き戻し演出）が必ず行われる、或いは、行われる場合がある（抽選で当選した場合に保留当否演出が導出され、否当選の場合は第１演出変動表示が導出される）ように構成してもよい。さらに、上記実施形態では、時短モードの終了に際して保留記憶されていた第２変動表示のうち、外れの第２変動表示の後に当たりの第２変動表示が保留されている場合には、外れの第２変動表示と、当りの第２変動表示とを合わせた時間の演出変動表示（保留当否演出）を行って当たりを表示するように構成されているが、外れに対応していても各第２変動表示にそれぞれ対応して演出変動表示を行う、或いは、行われる場合があるように構成してもよい。当該構成を採用する場合、保留当否演出が行われている状態において、装飾図柄表示装置４２にて第２変動表示の保留記憶に対応する保留アイコンを表示することとしてもよい。

【０８４７】

上記実施形態では、時短モード終了後の第２変動表示の保留内に当否抽選の当選に対応するものが含まれる場合、装飾図柄表示装置４２において通常モードの開始時から保留当否演出が開始されるように構成されているが、時短モードの終了タイミングを跨ぐ第２変動表示に対応する第２演出変動表示が、保留記憶されている第２変動表示にまで延長されるように構成してもよい。例えば、時短モードが外れの第１変動表示で終了し、時短モードの終了タイミングを跨ぐ第２変動表示も外れの場合に、当該第２変動表示に対応する第２演出変動表示は、対応する第２変動表示の終了のタイミングを終了のタイミングとするのではなく、保留記憶されている当選に対応する第２変動表示の終了タイミングを終了のタイミングとするように構成してもよい。

【０８４８】

上記実施形態では、時短モードの終了時に保留記憶されている第２変動表示において、当選に対応するものがあれば当該保留記憶された第２変動表示に対応して保留当否演出を行うことを決定し、当該当選に対応する第２変動表示の後に実行される第２変動表示が否当選に対応するものしかなくても、当該否当選に対応する第２変動表示に対応する保留当否演出を実行するように構成されているが、時短モードの終了時に保留記憶されている第２変動表示に関し、所定の第２変動表示が当選に対応せず、かつ、後続にも当選に対応する第２変動表示が存在しない場合には、前記所定の第２変動表示以降に対応しては、保留当否演出は行われない（対応する当たり状態でリザルト表示を行い、当たり状態終了後は、外れの第２変動表示の保留記憶が残っていても、第１演出変動表示を行う）ように構成してもよい。この場合、（外れで終わる）保留当否演出から直接第１演出変動表示に繋がる状況がなくなるため、第１変動表示の途中から開始される第１演出変動表示の進行状況を第１変動表示の進行状況と合致させる（第１演出変動表示をダイジェストにしたような）介在演出を設定する処理の必要がなくなる。尚、保留当否演出の表示態様については特に限定されるものではなく、適宜設定可能である。

【０８４９】

加えて、例えば、保留当否演出に対応して時短付き当りに当選しても、装飾図柄表示装置４２では当該保留当否演出、及び、それに続く当たり状態において時短付き当りに当選したのか通常当たりに当選したのかを教示せず、時短モードに移行した後に時短モードであることの教示を行う場合があるように構成してもよい（例えば、大当たり状態終了後に擬似の保留当否演出を行い、当該擬似の保留当否演出に対応して、或いは、該擬似の保留当否演出の終了時に時短モードであることを教示する演出を行う）。

【０８５０】

また、時短モードが終了する際に保留記憶されている第２変動表示に当たりが含まれて

いてもいなくても保留当否演出が導出されるように構成し、時短モードが終了する際に保留記憶されている全ての第２変動表示の当否情報に基づいて、保留当否演出の態様を設定するように構成してもよい。例えば、全て外れの場合に当たり状態の当選期待度の低いパターンが選択され易く、１つの当たりが含まれる場合に当選期待度の高いパターンが選択され易く、２つ以上の当たりが含まれ、かつ、そのうち１つは４ＲＳ又は１０ＲＳである場合に当選期待度の高いパターンが選択され易く、かつ、当選確定を示すパターンが選択され得るように構成してもよい。

【０８５１】

さらに、時短モードの終了に際して保留当否演出で当たり状態が発生した場合に、当該当たりに対応する第２変動表示の後に実行される後続の第２変動表示が保留記憶されている場合には、当該後続の第２変動表示に対応する第２演出変動表示を、当たり状態に対応する演出表示と連続させて導出するように構成してもよい。例えば、第２保留情報記憶エリアの保留第１エリア及び保留第２エリアに当たりの第２変動表示（両方とも４ＲＣ）が記憶され、保留第３エリア及び保留第４エリアに外れの第２変動表示が記憶されている場合、保留第１エリアの第２変動表示の当たり状態の演出表示で、さらに当たり状態が保留記憶されていることが教示されるとともに、保留第１エリアの第２変動表示の当たり状態に続いて保留第２エリアの第２変動表示の当たり状態が発生し、当該当たり状態の演出表示のエンディング表示に続いて、当該エンディング表示を引き延ばして表示している裏で、保留第３エリア及び保留第４エリアの第２変動表示を消化してしまい、エンディング表示の終了から、第１演出変動表示に移行するように構成してもよい。勿論、時短モードの終了に際して保留記憶されている第２変動表示であっても時短付当たりで当選すれば、当たり状態後には時短モードに移行する。

【０８５２】

（ａａａ；当たり待機中演出）上記実施形態では、時短モードの終了を跨ぐ第２変動表示が第１変動表示の確定表示期間よりも後に終了する場合に、当該第２変動表示が当たりに対応していれば、装飾図柄表示装置４２において第１変動表示の確定表示期間に対応してリザルト表示を行った後、第２変動表示に対応する当たり状態の発生が控えていることを教示する当たり待機中演出が導出されるようになっているが、詳細などについては適宜変更可能である。例えば、前記第２変動表示が外れの場合にもフェイクの当たり待機中演出が導出され得るように構成してもよいし、前記第２変動表示が当たりであっても当たり待機中演出が必ず導出されるものではなく、抽選で当選した場合に（例えば、演出ボタン１２５の操作に応じて抽選が行われ、該抽選で当選した場合に）導出されるように構成してもよい。さらに、当該当たり待機中演出に加え、装飾図柄表示装置４２における確定表示期間に対応する表示（リザルト表示）で当たり待機中演出が待機中であることの演出を行うこととしてもよい。また、前記確定表示期間を跨ぐ当選に対応する第２変動表示に対応する演出表示を当たり待機中演出ではなく保留当否演出として実行することも可能である。

【０８５３】

（ｂｂｂ；逆転当選演出）上記実施形態では、時短モードで停止表示された第１変動表示が当たりである場合に、変動中の第２変動表示を中止させ、当該第１変動表示の確定表示期間（インターバル期間）に対応して装飾図柄表示装置４２で逆転当選演出を導出する構成とされているが、詳細な設定や演出バリエーション等は特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。例えば、逆転当選演出において、時短モードに復帰する当たり種別に当選したことを教示する場合があるように構成してもよい（例えば、１／１０の確率で時短付当たりを教示することとしてもよいし、１０ＲＳの場合は５０％で１０ＲＳであること（或いは１００％で時短付当たりであること）が教示され、４ＲＳの場合は１０％で時短付当たりであることが教示される（或いは時短付当たりであることが教示されない）ように構成してもよい。尚、逆転当選演出において当選種別を文字も含めて明確に伝わるように教示してもよいし、装飾図柄表示装置４２の表示態様の一部を変更するだけの教示としてもよい。

【０８５４】
　また、例えば、時短モードにおける第１変動表示の終了（上記実施形態では時短モードの終了）を跨ぐ第２演出変動表示の設定に際して、実行中の第１変動表示が当たり状態に対応する場合、当該第１変動表示の内容の演出表示（第１演出変動表示）を導出するように（或いは、導出する場合があるように）構成してもよい。この場合、時短モードにおける演出表示をよりスムースなものとしたり、演出バリエーションを増やしたりすることができる。特に、第１変動表示で当選したことが分かるように表示することで、比較的珍しい現象で遊技者により深い印象を与えることができる。
【０８５５】
　（ｃｃｃ；時短モードから通常モードに移行した１回転目の第１変動表示の実行期間、時短モードの終了タイミングを跨ぐ第２変動表示の実行期間）上記実施形態では、時短モードから通常モードに移行して最初に設定される第１変動表示の実行期間（特図１変動時間）は予め定められた期間である４０秒（特定状態終了時期間）に設定されるが、特にかかる構成に限定されるものではなく、適宜変更可能である。但し、上記実施形態のように、時短モードにおいて設定され得る第２変動表示の実行期間に関して最長とされる期間の長さ（３５秒）から、時短モードにおいて設定され得る第１変動表示の確定表示期間に関して最長とされる期間の長さ（本例では一律５秒、複数パターン設けられても可）を引いた長さ（３０秒）が、通常モードに移行した最初の第１変動表示の実行期間（本例では一律４０秒）の長さ以下に設定されることが望ましい。この場合、時短モードで設定された第２変動表示が、時短モードから通常モードに移行して最初に設定される第１変動表示の終了前に終了するように構成することができ、前記第２変動表示が前記第１変動表示の終了前に終了するか否か等の判別の必要をなくすことができる。さらに、上記実施形態では、時短モードで設定された第１変動表示の確定表示期間の長さ（５秒）と、時短モードから通常モードに移行して最初に設定される第１変動表示に関して最長とされる期間の長さ（一律４０秒）とを足した長さ（４５秒）が、時短モードで設定され得る第２変動表示に関して最長とされる期間の長さ（４０秒）と、時短モードの終了時点に保留記憶されている第２変動表示の全てが終了し終えるまでに要し得る期間の長さ（１秒×４回＋通常モードの第２変動表示の確定表示期間０．１秒×３回＝４．３秒）とを足した長さ（４４．３秒）よりも長くなっている。このため、保留当否演出についても、時短モードから通常モードに移行して最初に設定される第１変動表示が終了する前に終了させることができ、保留当否演出（対応する第２変動表示）が前記第１変動表示の終了前に終了するか否か等の判別の必要をなくすことができる。
【０８５６】
　尚、時短モードにおいて設定され得る第２変動表示の実行期間として最長とされる期間の長さが、時短モードにおいて設定され得る第１変動表示の確定表示期間の長さと、時短モードから通常モードに移行して最初に設定される第１変動表示の実行期間の長さとを足した長さよりも長くなり得る構成を採用する場合（例えば、時短モードにおいて第２種別抽選で１０ＲＳが選択される際の特図２変動時間が３０秒～６０秒の場合）には、時短モードの終了タイミングを跨ぐ第２変動表示の実行期間に関し、第１変動表示の特定表示期間の終了よりも後に終了する場合には、当該第２変動表示の特図２変動時間が極力長くならないような設定（例えば、第１変動表示の確定表示期間の終了とともに終了するようにする、又は、第１変動表示の確定表示期間から通常モードに移行した１回転目の第１変動表示が終了するまでの間に終了するようにする）が行われるように構成してもよい。
【０８５７】
　（ｄｄｄ；時短モードから通常モードに移行した１回転目の第１変動表示に対応する演出表示）時短モードが終了する際に保留記憶されていた第２変動表示と重複して実行される第１変動表示（上記実施形態では１回転目の第１変動表示）に対応する演出変動表示は、当該１回転目の第１変動表示が時短付き当り（１０ＲＳ、４ＲＳ）に対応するか否かに基づいて設定されることとしてもよい。例えば、通常モードの開始時（当たり状態の終了時）に第１変動表示、及び、第２変動表示が新たに設定される場合に、当たりに対応する

第２変動表示が存在しなければ、第１変動表示が時短付き当りに対応するか否かを判別し、否定判別された場合には、通常の通常モード１回転目の第１変動表示に対応する演出変動表示の設定を行い、肯定判別された場合（１０ＲＳのみ対象とし、４ＲＳを対象としない構成としてもよい）には、専用の通常モード１回転目の第１変動表示に対応する演出変動表示（例えば、ブラックアウト演出等）の設定を行うこととしてもよい。

【０８５８】

つまり、時短モードが終了して１回目の第１変動表示が終了する段階では、時短モードの終了時の状態からそれ程時間や手持ちの遊技球数に変化がない状態であり、ここで時短モードに復帰できれば、時短モードが継続した場合とほぼ同程度の遊技とすることができる。但し、通常モードの１回目の第１変動表示に対応する演出変動表示が導出される状況は、保留記憶された第２変動表示で当たり状態に当選しなかった（時短モードに復帰することはできなかった）状況であることから、遊技者は落胆した状態にあり、この状況で時短モードの復帰に対応する専用の演出を実行することで、遊技者に絶大なインパクトを与えることができる。

【０８５９】

尚、時短モード終了時に当選に対応する第２変動表示が保留記憶されていなくても保留当否演出を行う場合に、保留当否演出の後に専用の通常モード１回転目の第１変動表示に対応する演出変動表示を実行可能としてもよいし、時短モード終了時に当選に対応する第２変動表示がなければ通常モードの開始時から専用の通常モード１回転目の第１変動表示に対応する演出変動表示を実行可能としてもよい。

【０８６０】

上記実施形態では、時短モードから通常モードに移行した際の１回目の特図１変動時間が４０秒に設定される構成となっているが、特にかかる構成に限定されるものではなく、別の予め定められた時間が設定されてもよいし、特図１変動時間が複数パターン用意される構成であってもよい。但し、時短モードから通常モードに移行した際の１回目の第１変動表示が、時短モード終了時に保留記憶されている全ての第２変動表示が終了した後に終了するように、当該第１変動表示の特図１変動時間が設定されるように構成されることが望ましい。

【０８６１】

（ｅｅｅ；時短モードの第１変動表示の内容が示唆・教示される構成）時短モードにおいて、実行されている第１変動表示の決定結果を教示、又は、示唆可能に構成されていることとしてもよい。例えば、保留記憶された第２変動表示の特図２変動時間の合計が、実行中の時短モードの終了となる第１変動表示の特図１変動時間の残り時間よりも長くなった場合、かつ、実行中の第１変動表示が４ＲＳ又は１０ＲＳの当たりの場合、かつ、保留記憶されている全ての第２変動表示が外れの場合に、遊技者に（第１変動表示の）当たりが控えていることを装飾図柄表示装置４２等で教示、又は、示唆して、演出を盛り上げることも可能である。また、実行中の第１変動表示が外れの場合に、第１変動表示が外れであることを教示又は示唆することとしてもよい。

【０８６２】

すなわち、第１変動表示が終了するまでに、第１変動表示を再設定させる第２変動表示が終了する（４ＲＳ、１０ＲＳに当選する）ことで、次に決定結果を教示する第１変動表示の内容（決定結果）が変わり得る。ここで、実行中の第１変動表示に対応する決定結果が遊技者にとって望ましくないものであることが教示、又は、示唆されることで、第１変動表示での決定結果が教示されるまでに行われる第２変動表示に対し、一味違った印象を持ってもらうことができ、遊技性の向上等を図ることができる。また、例えば、第１変動表示の残り時間が第２変動表示の残り時間より短くなった場合、かつ、第２変動表示が外れの場合に、遊技者に有利な第１表示の決定結果を教示、又は、示唆して、演出を盛り上げることも可能である。

【０８６３】

尚、第１変動表示が終了する前に、時短モードを発生させることとする決定結果に対応

する第１変動表示であることを教示してしまうと、その時点で遊技を中断して、第２変動表示を実行せずに第１変動表示の終了を待つ方が有利であることから、遊技が中断され、遊技が滞ってしまうといった事態を招くことが懸念される（知らない遊技者が損をするという不公平が発生するおそれがある）。さらには、時短モードを発生させることとする決定結果に対応する第１変動表示であることを教示した後、第２変動表示が終了することで、前記教示された第１変動表示の決定結果が特定状態を発生させないこととする決定結果に代わる（教示された内容が実施されないことになり、トラブルになる）可能性がある。そこで、時短モードにおいては時短モードを発生させることとする決定結果に対応する第１変動表示であることを教示しないように構成する、或いは、上記のように、第１変動表示が別の第１変動表示に入れ替わる可能性がない状況で第１変動表示の内容の教示・示唆を行うことが望ましい。

【０８６４】

（ｆｆｆ；介在演出）上記実施形態では、通常モードの開始時に第１変動表示、及び、当選に対応する第２変動表示が保留記憶されている場合に、第１変動表示に対応する演出変動表示を作成して非表示で再生させ、保留記憶されていた第２変動表示に対応する演出表示（保留教示演出）が全て終了した次第で、装飾図柄表示装置４２において介在演出を導出し、当該介在演出に繋げて、第１変動表示に対応する演出変動表示を視認可能に表示するように構成されているが、特にかかる構成に限定されるのもではなく、適宜変更可能である。例えば、保留教示演出の終了時点で、介在演出を導出するとともに、第１変動表示の残り時間を把握して、第１変動表示に対応する演出変動表示を作成するように構成してもよい。尚、介在演出を省略することとしてもよいが、介在演出を設けることで、第２変動表示に対応する演出変動表示が行われる状態から第１変動表示に対応する演出変動表示が行われる状態へスムースに移行させることができる。

【０８６５】

（ｇｇｇ；第１補助始動入賞装置３３ｂ）上記実施形態において、右打ちされた遊技球が第２始動入賞装置３３に入球する場合には、第１補助始動入賞装置３３ｂにも入球する（例えば、一方を、遊技領域を移動する遊技球が入球し、遊技領域に排出される（遊技球が通過可能な）ゲート状とし、他方を、遊技領域を移動する遊技球が入球し、遊技領域外に排出されるポケット状とする）こととしてもよい。

【０８６６】

（ｈｈｈ；特図カモフラージュ）第１特別表示装置４３ａの周辺部において、サブ制御装置２６２により制御される表示機構を設けることとしてもよい。当該表示機構として、例えば、第１特別表示装置４３ａと同様の表示装置を設け、第２変動表示に対応する当たり状態中において、第１特別表示装置４３ａが停止表示されている場合には切替え表示（変動表示）され、第１特別表示装置４３ａが切替え表示（変動表示）されている場合には停止表示されるように構成してもよい。また、当該表示装置を、第１特別表示装置４３ａを挟むようにして左右一対で設け、さらに、左右一対の表示装置の一方をパチンコ機１０の前方から覆う状態と、他方をパチンコ機１０の前方から覆う状態とに状態変化可能な被覆手段を設けることとしてもよい。さらに、第２変動表示に対応する当たり状態中に第１特別表示装置４３ａに光を照射可能な照射手段を設けることとしてもよい。これらの構成を具備することにより、第２変動表示に対応する当たり状態中に第１特別表示装置４３ａを視認して、「４ＲＳ」及び「４ＲＣ」のどちらなのかを判別されることを抑制することができる。

【０８６７】

（ｉｉｉ；時短モード終了時の制御）上記実施形態では、時短モードの第２変動表示の設定に際し、当該第２変動表示が第１変動表示の終了前に終了するか否かを判別し、否定判別された場合に（さらに、実行中の第１変動表示が第１当否抽選で否当選と判別された場合に）、当該第２変動表示が第１変動表示の確定表示期間の終了前に終了するか否かを判別するように構成されているが、例えば、第１変動表示の確定表示期間がそれほど長くない場合には（例えば約１秒）、第２変動表示が第１変動表示の確定表示期間で終了する

場合と、確定表示期間の後に終了する場合とで区別することなく、制御を共通化してもよい。

【０８６８】

（ｊｊｊ；保留アイコン、先読み演出）上記実施形態では、通常モードでは基本的に第１変動表示の保留記憶に対応する保留アイコン４６１が表示され、時短モードでは、第２変動表示の保留記憶に対応する保留アイコン４６１が表示され、通常モードであっても保留当否演出が行われる場合には保留アイコン４６１は非表示とされる構成となっているが、特にかかる構成に限定されるものではなく、適宜変更可能である。例えば、時短モードでは保留アイコン４６１の表示を行わない構成としてもよいし、通常モードにおいて保留アイコン４６１が表示されない状態が連続予告演出中、スーパーリーチ演出中（当否結果の教示中）以外にも存在するように構成してもよい。さらに、保留当否演出において第２変動表示に対応する保留アイコン４６１を表示し、第２当否抽選の情報に応じて保留アイコン４６１の態様を変更可能な構成としてもよい（例えば、保留当否演出として球や石等を投げて壁を壊すことができれば成功（当たり教示）となる演出が行われ、１回の第２変動表示につき１球を投げることとなるが、当該球等の種別が保留アイコン４６１で表示され、当たり期待度が異なる複数種類の球等（石、鉄球、爆弾、鍵の順に期待度が高い）が保留アイコン４６１として導出され得るように構成してもよい。壁の種類もチャンスアップパターンがあってもよい）。

【０８６９】

また、例えば、時短モードの終了を跨ぐ第２変動表示の設定に際し、当該第２変動表示が外れ（第１変動表示も外れ）」に対応し、時短モードの終了（上限）に対応する第１変動表示が「外れ」に対応していれば、保留記憶されている第２変動表示がそれぞれ当たりに対応しているか否かを判別して、当たりの第２変動表示が保留記憶されている場合に、時短モードの終了を跨ぐ第２変動表示から、当たりとなる第２変動表示にかけて一連の演出表示を行うように構成してもよい。この場合、通常よりも長く継続される演出表示の設定があることにより、時短モード終了付近の遊技へより大きな興味を抱かせることができる。尚、時短モードを跨ぐ第２変動表示、及び、時短モードの終了に対応する第１変動表示がともに外れに対応し、当たりの第２変動表示が保留記憶されていない場合には、時短モードの終了とともに第２演出変動表示を外れの態様で停止表示させ、第１変動表示の特定停止表示期間でリザルト表示を行い、通常モードでの第１変動表示の開始とともに第１演出変動表示を導出するように構成してもよい。尚、時短モードの終了を跨ぐ第２変動表示が第１変動表示の特定表示期間の終了まで残りわずかとなったタイミングで終了した場合等は、通常モードにおいて第１変動表示が開始されてもリザルト表示の導出期間を確保し、当該リザルト表示を行ってから第１演出変動表示を行うように構成してもよい）。

【０８７０】

また、例えば、時短モードの上限となる第１変動表示が４ＲＮに対応する、又は、時短モードの終了を跨ぐ第２変動表示が４ＲＣ（通常付与特別遊技状態）に対応し、かつ、時短モードの上限となる第１変動表示が外れの場合には、当たり状態において、当たりとなる第２変動表示が保留記憶されているか否かを判別し、当たりの第２変動表示が保留記憶されている場合に、当たり状態に対応する演出表示において当たりとなる第２変動表示が保留記憶されていることの教示・示唆を行う（保留先読み演出を行う）こととしてもよいし、４ＲＳ、又は、１０ＲＳの当たりに対応する第２変動表示が保留記憶されている場合に、当たり状態に対応する演出表示において当たりとなる第２変動表示が保留記憶されていること、或いは、時短モードに復帰することの教示・示唆を行うこととしてもよい（例えば、当たり種別演出で通常当たりを教示された後、第２変動表示に対応する保留アイコン４６１を当たり期待度を示す態様で表示する（例えば、保留アイコンの色で当たり期待度を示す構成として、外れの場合には、白が４０％、青が３０％、黄色が２０％、緑が７％、赤が３％とし、当たりの場合には、白が２５％、青が２０％、黄色が３０％、緑が１５％、赤が１０％とする）こととしてもよい。さらに、当該保留アイコンは、最初はいずれも白色であって、当たり状態の進行とともに、各保留アイコン４６１の色として設定さ

れた色まで色を変更する演出を行ってもよい）。このような構成を採用する場合、４ＲＣの当たり状態において、当該４ＲＣの当たり状態の終了後への興味をより強く持たせることができ、特に、に第２変動表示で良い結果が導出されることの示唆が導出された場合には、より長い期間を高揚しつつ楽しむことができる。

【０８７１】

尚、矛盾した保留先読み演出の導出を回避するべく、時短モードの終了を跨ぐ第２変動表示が４ＲＳ、１０ＲＳに対応する場合、及び、時短モードの上限となる第１変動表示が４ＲＳ、１０ＲＳに対応する場合には、保留当否演出は行われないため、保留されている第２変動表示に対応する第２当否抽選の結果などの情報を、当該第２変動表示の実行前に導出する演出（保留先読み演出）は行わないこととする。

【０８７２】

また、時短モードの終了を跨ぐ第２変動表示が行われる場合、又は、時短モードの上限（終了）となる第１変動表示が終了する場合に、（さらに、時短モードの上限となる第１変動表示、及び、時短モードの終了を跨ぐ第２変動表示が外れの場合には、）保留記憶されている第２変動表示の情報（第２当否抽選の当否、第２種別抽選の当選種別）を読取り（所謂、先読みして）、時短モードの終了を跨ぐ第２変動表示に対応する演出表示、又は、時短モードの上限となる第１変動表示の確定表示期間に対応する演出表示において、保留記憶されている第２変動表示に関する情報を教示・示唆する先読み演出を行うこととしてもよい。すなわち、例えば、先読み演出として、時短モードの終了を跨ぐ第２変動表示に対応する第２演出変動表示の設定に際し、保留記憶されている第２変動表示の情報を把握することで、保留当否演出の設定に関して時短モードの終了を跨ぐ第２変動表示の当否の情報を加味することができ（後続の変動表示に基づいて発生し得る状態を、あたかも当該変動表示に基づいて発生し得るような格好で教示を行うことができ）、時短モードの終了を跨ぐ第２変動表示が外れの場合には当該第２変動表示に対応する第２演出変動表示ではミッションを失敗する演出を行い、それに続く演出表示であって、時短モードの終了に際して保留記憶されていた第２変動表示のうち当選に対応する第２変動表示にかけて、前記ミッションを失敗した演出が成功に転じる逆転成功演出を導出すること（或いは、逆転成功演出ではなく、当選に対応する第２変動表示の終了に合わせてミッションが成功する演出表示を導出すること）も可能となる。尚、時短モードの終了を跨ぐ第２変動表示の設定に際し、保留当否演出の設定まで行うとこのときの制御負荷が大きくなることから、時短モードの終了を跨ぐ第２変動表示の設定に際し、当選に対応する第２変動表示の存在を把握した、すなわち、保留当否演出の実行を把握した場合に、時短モードの終了を跨ぐ第２変動表示に関する情報（例えば、射的、魚釣り、及び、かくれんぼとあるミッション演出パターンのいずれであるかの情報、及び、外れた（ミッション演出で失敗した）ことの情報）を残し、保留当否演出の設定に際してかかる情報に基づいた態様を設定するように構成してもよい。

【０８７３】

尚、時短モードの終了を跨ぐ第２変動表示の第２演出変動表示の設定に際し、保留記憶されている第２変動表示の情報を読み取り、当該保留記憶に関する情報を、時短モードの終了を跨ぐ第２変動表示の第２演出変動表示に導出させることとしてもよい。例えば、時短モードの終了に際して保留記憶されている第２変動表示に４ＲＳの当たりに対応するものが含まれ、時短モードの終了を跨ぐ第２変動表示は外れであるが、当該第２変動表示に対応する第２演出変動表示では、「ラッキーなことが起きる」といったような表示を導出し、当該第２演出変動表示は、そのまま外れの態様で停止表示され、その後、リザルト表示も導出されるが、保留当否演出に対応して４ＲＳの当たりが発生した際に、時短モードの終了を跨ぐ第２変動表示の第２演出変動表示に導出された「ラッキーなことが起きる」の表示の合点がいくといったような演出を導出してもよい。

【０８７４】

さらに、時短モードの終了を跨ぐ第２変動表示に対応して４ＲＣの当たり状態が行われる場合、又は、時短モードの上限（終了）となる第１変動表示に対応して４ＲＮの当たり

状態が行われる場合に、当該当たり状態において、保留記憶されている第２変動表示の情報を読取り、当該当たり状態に対応する演出表示において、保留記憶されている第２変動表示に関する情報を教示・示唆する先読み演出を行うこととしてもよい。当該保留変動先読み演出として、例えば、保留当否演出の実行が控えていることを教示・示唆するように構成してもよい。

【０８７５】

また、時短モードの上限となる第１変動表示が４ＲＮの当たりに対応する場合に、当たり状態において、保留記憶されている第２変動表示の情報を読み取り、保留当否演出が行われる場合に「保留当否演出待機中」といった保留当否演出が控えていることの教示を行ったり、当たりに対応する第２変動表示が保留記憶されている場合に「当たり待機中」といった当たり状態が控えていることの教示を行ったりしてもよい。また、そのような直接的な教示ではなく、エンディングの背景色が保留当否演出における当たり期待度に応じて変更し得る（例えば、当たりが含まれる場合には、夕方、夜の背景が選ばれ易く、当たりが含まれない場合には朝の背景が選ばれ易い等）ように構成してもよい。

【０８７６】

（ｋｋｋ；当たり状態中の入球サポート状態）上記実施形態では、当たり状態中は、通常モードと同様にして、第２始動入賞装置３３ｃに遊技球を入球させ難い状態（普図変動表示の時間が比較的長く、入球サポート抽選の当選確率が低く、入球サポート抽選に当選しても第２始動入賞装置３３ｃの開状態とされる期間が比較的短い）とされるように構成されているが、当たり状態中は第２始動入賞装置３３ｃが開状態とされない構成としてもよいし、時短モードと同様に比較的第２始動入賞装置３３ｃに遊技球を入球させ易い状態としてもよい。当たり状態中に第２始動入賞装置３３ｃに遊技球を入球させ易い状態とすることで、当たり状態中に第２変動表示の保留記憶を増やすことができ、例えば、保留当否演出で４ＲＣに当選すれば、当たり状態後にまた４回の第２変動表示の保留記憶に対応する保留当否演出が行われるようになり、連チャン状態を続けるチャンスを広げる（保留当否演出での遊技性を高める）ことができる。

【０８７７】

［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。

【０８７８】

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２００３－１５４１１０号公報等参照）。

【０８７９】

また、遊技機としては、興趣の向上を図るべく常に新たな遊技性が求められている。

【０８８０】

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

【０８８１】

手段Ａ－１．第１条件の成立に基づいて特定状態を発生させるか否かを決定する特定状態発生手段と、

前記特定状態を発生させるか否かの決定結果に対応する第１表示を実行する第１表示手段と、

第２条件の成立に基づいて特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選を行う特別遊技発生手段と、

前記当否抽選の結果に対応する第２表示を実行する第２表示手段とを備え、

前記第１表示手段による前記第１表示と、前記第２表示手段による前記第２表示とを並行して実行可能に構成されており、

前記特定状態は、前記第１表示が実行されている期間中に前記第２表示を複数回実行可能に構成される遊技機において、
前記第１表示が実行されている状態において前記当否抽選に当選した結果に対応する前記第２表示が終了する場合に、当該第２表示の終了に基づいて前記第１表示を終了（結果的に中断）させ、当該第２表示に対応する前記特別遊技状態の終了後に、当該特別遊技状態が実行されるまで実行されていた前記第１表示を実行可能とする手段と、
前記第１表示が実行されている状態において前記当否抽選に当選した結果に対応する前記第２表示が終了する場合に、当該第２表示の終了に基づいて前記第１表示を終了（結果的に中止）させ、当該第２表示に対応する前記特別遊技状態の終了後に、当該特別遊技状態が実行されるまで実行されていた前記第１表示とは別の（新たな）前記第１表示を開始可能とする手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【０８８２】

手段Ａ－１によれば、所定の第１表示の実行期間において当否抽選に当選した場合に、当該当否抽選の当選に対応する特別遊技状態終了後に、前記所定の第１表示が再開（継続）される場合と、前記所定の第１表示とは別の第１表示が開始される（第１表示が再設定される）場合とがある。つまり、所定の第１表示の途中で当否抽選の当選に対応する第２表示が終了（完了）した場合、当該所定の第１表示が特別遊技状態の終了後に再開されるパターンだけでなく、特別遊技状態の終了後に前記所定の第１表示とは別の（新たな）第１表示が開始されるパターンが設けられる。すなわち、特別遊技状態終了後に新たな第１表示が設定されるパターンでは、第１表示が完了（終結）せず当該第１表示に対応する結果が反映されることはない。これにより、次に第１表示（いずれの第１表示でもよい）によって特定状態を発生させるか否かの決定結果が教示されるまで（第１表示が完了するまで）の期間が変化し得る構成とすることができる。このため、特定状態での第１表示の実行期間の特定が難しくなるとともに、特別遊技状態の発生に際して、第１表示が継続するのか、又は、再設定（設定のやり直し、新たな第１表示の設定）されるのかの遊技進行における分岐点、及び、関心事を増やすことができ、このような構成を使用して多様かつ斬新な遊技性を付与することが可能である。従って、遊技性及び演出性の向上等を図ることができ、結果として、興趣の向上を図ることができる。特に、第１表示が完了するまでの期間の変化の回数が制限されず、また、第１表示が完了するまでの期間の変化の回数が０回のパターンも存在するような場合、かかる作用効果がより顕著に奏される。

【０８８３】

手段Ａ－２．前記特定状態において前記第１表示の実行期間が経過して前記第１表示が終了した場合に、前記第２条件の成立が困難、又は、不可能な通常状態に移行する、又は、移行する場合があることを特徴とする手段Ａ－１に記載の遊技機。

【０８８４】

手段Ａ－２によれば、特別遊技状態をより多く発生させることが遊技者にとって有利となる構成において特定状態は遊技者にとって有利な状態であり、特定状態から通常状態に移行してしまうと、かかる有利な状況から遠ざかってしまう。そして、第１表示の実行期間が経過してしまう前に、第２表示に対応して第１表示が再設定される特別遊技状態に当選し新たに第１表示を設定してしまうこと（第１表示を完了させないこと、第１表示の実行期間をリセットすること）が結果的に特定期間を長くすることになり、遊技者に有利となる。このように第１表示の実行期間（決定結果が教示されるまでの残り時間）が遊技者にとって大きな関心事となる構成において、第２表示の結果で特定期間が変化し得る構成とすることで、遊技性の向上を図るといった作用効果がより一層奏される。

【０８８５】

尚、特定状態において実行期間が経過して終了した第１表示が特定状態を発生させる決定結果に対応する場合には、特定状態に移行することとなるが、特定状態において実行期間が経過して終了した第１表示が特定状態を発生させる決定結果に対応する割合は、特定状態において実行期間が経過して終了した第１表示が特定状態を発生させない決定結果に対応する割合よりも低いこととしてもよい。この場合、遊技バランス（ペイアウト率）を

考慮しつつ、特定状態において特別遊技状態に当選することが遊技者にとって有利な遊技性を確保することができる。

【０８８６】

尚、特定状態において第１表示が規定回数行われることで通常状態に移行することとしてもよい。ここで、規定回数として、１回としてもよいし、規定複数回としてもよいし、抽選で、又は、順番で規定回数が決定されることとしてもよい。当該構成を採用する場合、特定状態において実行期間が経過して終了した第１表示が特定状態を発生させる決定結果に対応する場合には、前記規定回数がリセットされる。

【０８８７】

尚、「前記特定状態において実行される前記第１表示の期間は、前記通常状態において実行される前記第１表示の期間よりも長い期間として設定されること」としてもよい。この場合、特定状態において複数回の第２表示を実行可能とする長さを確保することができ、また、通常状態において第１表示の期間が長くなり過ぎて遊技が単調になるといった事態を回避することができる。

【０８８８】

手段Ａ－３．前記特別遊技状態の種別、及び、前記特定状態における前記第２表示の実行期間は、それぞれ複数パターン設けられ、

前記特定状態において設定される前記第２表示の実行期間の長さと、前記特別遊技状態の種別、及び、前記当否抽選の当否とが対応付けられていることを特徴とする手段Ａ－１又はＡ－２に記載の遊技機。

【０８８９】

手段Ａ－３によれば、特別遊技状態の種別、及び、第２表示の実行期間が複数パターンあることで、第１表示が完了する（決定結果に対応する態様が導出される）までに第２表示を何回実行させることができるのか、及び、第１表示が完了するまでに第２表示に対応してどのような種別の特別遊技状態を発生させることができるのかといった多様化が図られることとなり、特定状態における遊技性の向上を図ることができる。また、第２表示の実行期間の長さと、特別遊技状態の種別、及び、当否抽選の当否とが対応付けられていることにより、遊技者は第２表示の実行期間（時間）を計ることで第２表示の教示内容を推測するといった新たな楽しみ方を付与することができる。つまり、例えば、変動時間が長くなる程（規定時間を超えると）遊技者にとって有利な種別の特別遊技状態が付与され易くなる場合には、遊技者は、演出に関係なく変動時間が経過するだけ（規定時間を超えるだけ、或いは、演出から推測して規定時間を超えそうになること）でも盛り上がることができる。

【０８９０】

尚、「前記第２表示の所定のタイミングまでの期間を教示する第２残り期間表示を導出可能な第２残り期間表示手段を備えていること」としてもよい。この場合、第２表示の実行期間の推測材料が増え、第２表示の実行期間の推測をより楽しんでもらうことができる。また、所定の表示装置で第２表示の実行期間の長さの示唆をする演出（小さなキャラクタが所定のアクションを行う等）を行うことも可能である。

【０８９１】

手段Ａ－４．前記第２表示の実行期間の長さのパターンとして、前記当否抽選の否当選に対応する第１時間帯で終了するパターンと、前記当否抽選の当選、及び、否当選のどちらにも対応し得る第２時間帯で終了するパターンと、前記第１時間帯と前記第２時間帯との間の第３時間帯で終了し、前記当否抽選の当選に対応するパターンとが設けられていることを特徴とする手段Ａ－３に記載の遊技機。

【０８９２】

手段Ａ－４によれば、遊技者自身で第２表示の実行期間の長さを計ることで第２表示の展開などを認識し得る楽しみをより確実に付与することができる。尚、第１時間帯で終了するパターン、及び、第２時間帯で終了するパターンだけでもよいし、第１時間帯で終了するパターンと、第２時間帯で終了するパターンと、第２時間帯よりも後の第４時間帯で

終了し、当否抽選の当選に対応する第４時間帯で終了するパターンとを設けることとしてもよい。

【０８９３】

手段Ａ－５．前記第１表示、及び、前記第２表示に対応する演出表示を導出可能な演出表示手段を備え、

前記特定状態において前記各第２表示に対し、開始、及び、終了のタイミングを一致させた前記演出表示を行う定型演出状態と、開始、及び、終了のタイミングのうち少なくとも一方がずれる可能性のある前記演出表示を行うフリー演出状態とが設けられ、

前記第１表示の終了のタイミングを含む時間帯を前記フリー演出状態とすることが可能に構成されていることを特徴とする手段Ａ－３又はＡ－４に記載の遊技機。

【０８９４】

手段Ａ－５によれば、状況に応じて演出表示の設定を行うことができ、状態移行に伴う演出変化を違和感なく行いつつ、演出表示手段により演出を盛り上げるポイントでは盛り上げるといった具合に、演出性の向上等を図ることができる。さらに、定型演出状態では、演出表示手段の演出表示によって第２表示の実行期間を推測などすることができ、遊技者の利便性の向上等を図ることができる。また、第１表示の実行期間が経過したタイミング（第１表示の終了のタイミング）を跨ぐ第２表示に対応する演出表示を行う場合に、当該演出表示を第１表示の残り期間が「０」（第１表示の終了）のタイミングで終了させる（第２表示の終了に先んじて対応する演出表示を第１表示の終了に合わせて終了させる）ことも可能となる。これにより、特定状態の終了時の演出を比較的すっきりとさせることができる上、第１表示の終了のタイミングで第２表示の当否抽選の当選教示を前倒しして行うこともでき、第１表示の終了のタイミングで終了する演出表示がほぼ外れに対応するものになってしまうといった事態を緩和することができる。さらに、第１表示の終了のタイミングを含む時間帯を、元からフリー演出状態とする（定型演出状態の対象から切り離す）ことで、定型演出状態での第２表示の実行期間の長さと、特別遊技状態の種別、及び、当否抽選の当否との対応関係を維持することができる。

【０８９５】

尚、「フリー演出状態、及び、定型演出状態のどちらにあるかを教示する演出状態教示表示を行うこと」としてもよい。この場合、遊技者に対し特定状態の演出状態に違いがあることを認識させるとともに、遊技者の認識後の勘違いを抑制することができる。

【０８９６】

手段Ａ－６．前記特定状態において前記第２表示を開始させる場合に、当該第２表示の実行期間が前記第１表示の前記実行期間において終了するか否かを判別することを特徴とする手段Ａ－５に記載の遊技機。

【０８９７】

手段Ａ－６によれば、第２表示が第１表示の実行期間内に収まるようであれば、当該第２表示の実行期間は定型演出状態とすることができる。また、第２表示が第１表示の実行期間内に収まらない場合には、つまり、第１表示の終了後にそれほど時間を空けずに第２表示が終了する場合、第２表示に対応する演出表示を第１表示の終了のタイミングに合わせて終了（フリー演出状態）させたり、第２表示に対応する演出表示を第１表示の終了のタイミングを跨いで行う（定型演出状態）とともにその帳尻合わせを行ったりすることで演出表示を繋げることができる。従って、違和感が大きくならない程度で、基本の対応付けから枠を外した演出を行うことができ、遊技性、演出性の向上等を図ることができる。

【０８９８】

手段Ａ－７．前記第１表示において前記特定状態を発生させるか否かの決定結果に対応する態様が導出（停止表示）されることで当該第１表示が終了してから、当該第１表示の態様が維持される確定表示期間が設けられ、

前記第２表示の実行期間が前記第１表示の前記実行期間において終了するか否かの判別で否定判別された場合に、当該第２表示の実行期間が前記第１表示の前記確定表示期間において終了するか否かを判別することを特徴とする手段Ａ－６に記載の遊技機。

【０８９９】
手段Ａ－７によれば、第２表示が第１表示の確定表示期間にも収まらない場合には、演出表示に対して別の対応をとることができる。従って、違和感が大きくならない程度で、さらに多様な演出を行うことができ、遊技性、演出性の向上等を図ることができる。
【０９００】
手段Ａ－８．前記第２表示の実行期間が前記第１表示の前記確定表示期間において終了するか否かの判別において肯定判別される場合に、当該第２表示に対応する演出表示を前記第１表示の終了のタイミングに合わせて終了させる場合（前記演出表示の終了タイミングを前記第２表示の終了タイミングに対して前倒しで行う場合）と、当該第２表示に対応する演出表示を前記確定表示期間にかけて行う場合（前記第２表示の終了タイミングと、演出表示の終了タイミングとを合致させる場合）とがあることを特徴とする手段Ａ－７に記載の遊技機。
【０９０１】
手段Ａ－８によれば、第２表示に対応する（第２表示の内容を教示・示唆する）演出表示が第１表示の終了タイミングに合わせて前倒しして表示される場合や、第２表示に対応する特定演出が第１表示の終了のタイミングを跨いで行われることがあるため、第１変動表示の残り期間が少ない状態で開始される第２表示（第１表示の終了タイミングを跨いで行われる第２表示）に対応する演出表示においても当否抽選の当選教示に十分に期待することができる。つまり、例えば、特定状態の終了のタイミングで演出表示を一旦区切るべく、第１表示の結果を教示する態様で演出表示を停止表示させる場合、第１表示で遊技者に望ましい結果となる確率が低ければほぼ遊技者にとって望ましくない停止態様を導出することになる。また、例えば、特定状態の終了のタイミングで第１表示の結果を教示せずに特定状態が終了したことを教示するだけの場合、導出中であった第２表示の演出表示の結末が不明になる上、ぎりぎりまで当たり状態を望む遊技者の気持ちとは裏腹に淡白な演出が導出されることで興趣の低下を招くおそれがある。さらに、例えば、特定状態が終了した（との教示が行われた）後も特定状態中に開始された演出表示が継続するパターンだけとなってしまう構成の場合には、特定状態の期間に対する意識の低下を招き、遊技性が低下する（締まりがなくなり、第１表示を終了させるまでに第２表示で極力多くの特別遊技状態を発生させるといったコンセプトが薄れる）ことが懸念される。この点、特定状態の終了を跨ぐ第２表示の結果を特定状態の終了に合わせて教示することで、上記懸念を払拭することができ、遊技者の注目が高まる特定状態終了のタイミング近辺での演出性、遊技性を確保することができる。
【０９０２】
また、「前記特定状態において、前記当否抽選の当選を教示する前記第２表示の実行期間は最短でも第１規定期間に設定され」る構成であって、第２表示に対応する演出表示開始時点で第１表示の終了までの期間が第１規定期間未満であったとしても、当該第２表示に対応する演出表示において当否抽選の当選が教示されることに期待を持って遊技を進行させることができる。
【０９０３】
「前記第２表示の実行期間が前記第１表示の前記確定表示期間において終了するか否かの判別において否定判別されることで、当該第２表示に対応する前記演出表示を前記第１表示の終了のタイミングに合わせて終了させる」場合、第１表示の終了のタイミングから（大幅に）ずれることなく特定状態の終了を教示する表示を演出表示手段において導出することが可能になる。特に、第１表示（特定状態）の終了のタイミングが遊技者に教示、又は、示唆されている場合に、演出表示手段においてかかる終了タイミングを大幅に過ぎて第２表示に対応する演出表示を行うといった（第１表示が終了するまでの間に第２表示を何回実行できるか等の遊技性を無視した）演出が導出されることを抑止することができる。従って、第１表示の終了タイミング、及び、第２表示の終了タイミングによって新たな遊技性を創出し、興趣の向上を図るといった上記作用効果がより確実に奏される。
【０９０４】

手段Ａ－９．前記第１条件の成立に基づいて前記特別遊技状態を発生させるか否かの第１条件当否抽選を行うとともに、前記特定状態を発生させるか否かを決定する構成であり、前記第１条件当否抽選にて当選した結果に対応する前記第１表示が終了し、当該第１表示に対応する前記特別遊技状態が実行される場合に、前記第１表示の終了に基づいて、実行中の前記第２表示を終了（中止）させ、前記特別遊技状態の終了後に、別の前記第２表示を開始可能とする構成であって、

前記特定状態において前記第２表示を開始させる場合に、当該第２表示の実行期間が前記第１表示の前記実行期間において終了するか否かを判別し、否定判別された場合に、実行期間中の前記第１表示が前記第１条件当否抽選の当選に対応するか否かを判別することを特徴とする手段Ａ－５乃至Ａ－８のいずれかに記載の遊技機。

【０９０５】

手段Ａ－９によれば、第２表示が第１表示の終了タイミングを跨ぐ場合に、当該第１表示が第１条件当否抽選の当選に対応する場合、当該第２表示は中止させられ（途中で消去され）、第２表示に対応する当否抽選の結果が無効になる。このため、例えば、第２表示に対応する演出表示としては、第１表示の終了タイミングに合わせて強制的に（前倒しで）終了させ、それに続いて、第１表示に対応する演出表示を行い、当該第１表示に対応する特別遊技状態に対応する表示演出を導出することで、演出表示手段における表示演出を比較的スムースに進行させることができる（例えば、当選に対応する第１表示の終了のタイミングで第２表示に対応する演出表示を終了させ、かかる演出表示に繋げて逆転演出として、第１表示に対応する演出表示を実行する。）。従って、無効とされる第２表示の結果を演出表示で表示してしまうといった事態を防止することができる。

【０９０６】

手段Ａ－１０．前記第１条件当否抽選に当選した場合に付与される前記特別遊技状態として、当該特別遊技状態の終了後に前記特定状態が付与される種別である特定状態付与特別遊技状態が設けられ、

前記特定状態が終了する上限として前記第１表示の実行回数が設定され、

前記特別遊技状態に対応する前記第１表示が前記特定状態の上限に到達する前記第１表示として実行される場合に、当該第１表示（の結果）に対応する前記演出表示を導出可能に構成されていることを特徴とする手段Ａ－９に記載の遊技機。

【０９０７】

手段Ａ－１０によれば、当該第１表示が終了することにより特定状態の上限に達して特定状態が終了する筈であったものの、当該第１表示が特定状態付与特別遊技状態に対応する場合、再び特定状態に移行することから、実質的に特定状態が継続するような格好となる。ここで、特定状態付与特別遊技状態かもしれない第１表示に対応する特別遊技状態の当選を演出表示手段の演出表示で教示することにより、特定状態の継続（継続の契機・原因）のチャンスを遊技者に教示することができ、遊技者の遊技性の理解を深めるとともに、盛り上がるタイミング・内容（特定状態が終了するかもしれないタイミングで特定状態が延長される・再設定される）での演出機会を確実に生かすことができる。

【０９０８】

手段Ａ－１１．前記特定状態において、前記当否抽選の当選を教示する前記第２表示の実行期間は最短でも第１規定期間に設定され、

前記特定状態において前記第２表示（否当選に対応する第２表示、後述の第１特別遊技状態に対応する第２表示）を開始させる場合に、当該第２表示の実行予定期間を前記第１表示の残り期間から減算した期間が前記第１規定期間未満の場合、前記第１表示の終了までの期間を含む前記フリー演出状態の前記演出表示を実行可能に構成されていることを特徴とする手段Ａ－５乃至Ａ－１０のいずれかに記載の遊技機。

【０９０９】

手段Ａ－１１によれば、第２表示の実行予定期間を第１表示の残り時間から引くと第１規定期間未満の場合に、第１表示の終了までの期間で演出表示を行うこともでき、第１表示の残り期間が「０」となるタイミングで演出表示も終了させることができる。これによ

り、第１表示の残り期間が僅かしかない（第２演出表示の実行期間として十分ではない）タイミングで第２演出表示が開始されることを低減させることもできる。また、僅かな期間内で演出を完結させなければならないといった事態を抑止することができる。

【０９１０】

手段Ａ－１２．前記特別遊技状態では、遊技価値が連続して付与される特別遊技操作を可能に構成され、

前記特別遊技操作が可能とされる状態の開始を待機可能に構成されている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。

【０９１１】

手段Ａ－１２によれば、特別遊技状態においては特定状態の残り期間の減少はなく、遊技者に損失なく特別遊技操作が可能とされる状態（実質的な特別遊技状態）の開始を待機させることができる。従って、特定状態が終了するまでになるべく第２表示を実行して特別遊技状態を数多く発生させるといった遊技において、遊技者の休憩可能タイミングを設けることができる。尚、特別遊技操作が可能とされる状態の開始を待機可能とされている情報を教示したり、特別遊技操作が可能とされる状態の開始が待機されている状態であることを教示したりすることとしてもよい。また、特別遊技操作が可能とされる状態の開始を待機させている状態で遊技者が設定可能な各種設定、例えば、特定状態の演出パターンに関する設定、明るさ・音量の設定を可能に構成してもよい。この場合、落ち着いて設定を行うことができる。尚、遊技者の操作に基づいて特別遊技操作が可能とされる状態の開始が待機された状態を解除する開始契機手段を設け、特別遊技状態を発生させる権利を獲得した後、特別遊技操作が可能とされる状態の開始が待機された状態とされることとしてもよい。

【０９１２】

手段Ａ－１３．前記特別遊技状態として、前記特別遊技状態の終了後に当該特別遊技状態が実行されるまで実行されていた前記第１表示を実行可能とすることに対応付けられた第１特別遊技状態と、前記特別遊技状態の終了後に別の前記第１表示を開始可能とすることに対応付けられた第２特別遊技状態とが設けられ、

前記特別遊技状態に対応する特別演出表示を導出可能な特別演出表示手段と、

前記特定状態において前記第１表示の残り期間を教示、又は、示唆する第１残り期間表示（残り時間表示）を導出可能な第１残り期間表示手段とを備え、

前記第２特別遊技状態における前記特別演出表示の視認態様を、前記第１特別遊技状態における前記特別演出表示の視認態様とは異なる視認態様とする教示制御を行う場合と、前記第１特別遊技状態における前記特別演出表示の視認態様と同じ視認態様とする非教示制御を行う場合とがあり、

前記非教示制御が行われた（前記第１特別遊技状態と同じ前記特別演出表示の視認態様とされた）前記第２特別遊技状態の終了後において、新たに設定された前記第１表示の実行期間を教示する前記第１残り期間表示を行う場合と、前記第２特別遊技状態の実行前に前記第１残り期間表示で表示されていた前記第１表示の実行期間を教示する前記第１残り期間表示を行う場合とがあ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。

【０９１３】

手段Ａ－１３によれば、非教示制御を行うことで、第２特別遊技状態に当選したこと、つまり、第１表示の残り期間（特定状態の残り期間）が再設定（リセット）されたことの教示を先延ばしにすることができる。従って、第２特別遊技状態に当選したこと（特定状態の残り期間が増えること）の教示のタイミングのバリエーションを増やすことができ、演出性の向上等を図ることができる。また、特別演出表示で特定状態の残り時間が増える教示が行われなくても、特定状態の残り時間が増えていることに期待を持つことができ、その後の遊技において特定状態の残り時間が増えていることの教示の発生を期待して遊技を行うことができる。

【０９１４】

手段Ａ－１４．前記第２特別遊技状態に当選した場合に、前記第１残り期間表示が予め定められた規定残り期間よりも長い場合は、前記規定残り期間未満の場合に比べて、前記非教示制御が行われ易く構成されていることを特徴とする手段Ａ－１３に記載の遊技機。

【０９１５】

手段Ａ－１４によれば、第２特別遊技状態に当選した場合には、第２特別遊技状態の終了後に第１表示が新たに設定される、すなわち、第１表示の実行期間（特定状態を発生させるか否かの決定結果が教示されるまでの期間）が新たに設定されることから、第１残り期間表示で示される第１表示の残り期間が残りわずかなタイミングで第２特別遊技状態に当選した場合には、第２特別遊技状態終了後に第１表示の残り期間が比較的大きく増加することになる。その一方で、第１残り期間表示で示される第１表示の残り期間がほとんど減っていない状況で第２特別遊技状態に当選した場合には、第２特別遊技状態の終了後に第１表示が新たに設定されても、第２特別遊技状態の開始直前と比べて、第１表示の残り期間がほとんど増加しない（第１表示の実行期間がランダムの場合、減る可能性すらある）。つまり、第２特別遊技状態のタイミングが第１表示の実行期間の残り期間が少ない状況となる程、遊技者にとって大きな恩恵が得られることとなり、逆に、第１表示の残り期間が多い状態であれば、「折角ならもう少し後のタイミングで当たればよかったのに」といった感情が生じることも考えられる。

【０９１６】

この点、第１残り期間表示で示される第１表示の残り期間が規定残り期間よりも長ければ、非表示制御を行って第２特別遊技状態に当選したことの教示を先延ばし（後回し）とし、第１表示の残り期間を少しでも増やしたいといった第１表示の残り期間が少なくなった状況で第２特別遊技状態に当選していたことの教示を行って第１表示の残り期間を増やす演出を行うことで、少し増えただけでもありがたみがあるようにプラスの印象を多く与えることができる。結果として、遊技性の向上等を図ることができる。

【０９１７】

尚、規定残り期間が複数段階設定されるように構成してもよい。例えば、残り期間が１分以上の場合には１００％で非教示制御が行われ、残り時間が３０秒以上１分未満の場合には４０％で非教示制御が行われ、残り時間が１０秒未満の場合には非教示制御が行われない構成としてもよい。

【０９１８】

手段Ａ―１５．前記特定状態において前記第１表示の実行期間が経過して前記第１表示が終了した場合に前記特定状態が終了する可能性がある構成において、

前記特定状態が終了する可能性のある前記第１表示の終了までの残期間を記憶する残期間記憶手段と、

前記第１残り期間表示で表示されている前記第１表示の残り期間を記憶する教示済期間記憶手段とを備え、

前記残期間のうち前記第１残り期間表示で教示されていない未教示期間は、前記特定状態が終了するまでに教示されるとともに、前記第１残り期間表示が予め定められた規定残り表示期間よりも短い場合は、長い場合に比べて、前記未教示期間を教示する制御が行われ易く構成されていることを特徴とする手段Ａ―１４に記載の遊技機。

【０９１９】

手段Ａ－１５によれば、第２特別遊技状態の当選に基づいて増加した第１表示の残り期間が比較的少なくても、当該増加を遊技者が好意的に受け取るようにすることができる。

【０９２０】

尚、未教示期間が、教示済期間記憶手段に記憶されている教示済期間よりも長くなった直後に未教示期間を教示してもよいし、それ以降の所定のタイミング（例えば、特別遊技状態の所定のタイミング、又は、第１残り期間表示が０になったタイミング）で教示されるように構成してもよい。

【０９２１】

手段Ａ－１６．前記特定状態において設定される前記第１表示の実行期間は一定である

ことを特徴とする手段Ａ―１乃至Ａ－１５のいずれかに記載の遊技機。
【０９２２】
手段Ａ－１６によれば、（第２）特別遊技状態の終了後に、新たな第１表示を開始させたにもかかわらず、特別遊技状態後の第１表示の実行期間の残り期間が、特別遊技状態の直前の第１表示の実行期間の残り期間よりも減ってしまうといった事態（例えば、特定状態において第１表示の実行期間の残り期間が残り１５０秒の時点で（第２）特別遊技状態に当選し、特別遊技状態終了後の第１表示の設定で、第１表示の実行期間として１００秒が選択されてしまった場合、５０秒ほど第１表示の残り期間が短くなってしまう）を確実に回避することができる。従って、特定状態において第１表示が新たに設定されることを、遊技者にとって望ましいこと（マイナス要素がない）として対応付けすることができる。
【０９２３】
手段Ａ―１７．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、
前記第１条件として前記第１始動入球検知手段による検知が行われた場合に、遊技者にとって有利な第１条件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、特定状態を発生させるか否かを決定し、当該第１当否抽選に当選した場合に前記第１条件特別遊技状態を発生させ、前記特定状態を発生させると決定された場合に、対応する前記特別遊技状態を発生させる前記特定状態発生手段としての第１特別遊技発生手段と、
前記第１当否抽選の結果、及び、前記特定状態を発生させるか否かの決定結果を教示する第１識別情報による前記第１表示としての第１変動表示を実行可能な前記第１表示手段と、
前記第２条件として前記第２始動入球検知手段による検知が行われた場合に、前記特別遊技状態を発生させるか否かの前記当否抽選としての第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を発生させる前記特別遊技発生手段としての第２特別遊技発生手段と、
前記第２当否抽選の結果を教示する第２識別情報による前記第２表示としての第２変動表示を実行可能な前記第２表示手段とを備え、
前記第１表示手段における前記第１変動表示と、前記第２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る遊技機において、
前記特定状態では、前記第２変動表示の第２変動時間として、前記第１変動表示の第１変動時間よりも短い時間が選択され、１回の前記第１変動時間が終了するまでに複数回の前記第２変動表示を実行可能に構成され、
前記第２当否抽選にて当選した結果を教示する前記第２変動表示が終了し、対応する前記特別遊技状態が実行される場合に、前記第２変動表示の終了に基づいて、実行中の前記第１変動表示を終了（中断、一時停止）させ、前記特別遊技状態の終了後に、当該特別遊技状態が実行されるまで実行されていた前記第１変動表示を実行可能とし、
前記第２当否抽選にて当選した結果を教示する前記第２変動表示が終了し、対応する前記特別遊技状態が実行される場合に、前記第２変動表示の終了に基づいて、実行中の前記第１変動表示を終了（中止）させ、前記特別遊技状態の終了後に別の（新たな）前記第１変動表示を開始可能とすることを特徴とする手段Ａ－１乃至Ａ－１６のいずれかに記載の遊技機。
【０９２４】
手段Ａ－１７によれば、第１始動入球手段、及び、第２始動入球手段に遊技球を入球させて第１当否抽選、及び、第２当否抽選を実行させ、特別遊技状態等を発生させていくパチンコ機に具体化することができる。
【０９２５】

手段Ａ―１８．前記第２条件の成立が困難、又は、不可能な通常状態が設けられ、
前記第１始動入球手段は、前記遊技領域のうち、発射された遊技球が前記第２始動入球手段に入球可能となる特定領域（前記特定状態で遊技球を発射させる領域）と、発射された遊技球が前記第２始動入球手段に入球不可能となる通常領域（前記通常状態で遊技球を発射させる領域）とに設けられ、
前記通常状態では、前記通常領域に設けられた前記第１始動入球手段に対し遊技球が入球可能であり、前記特定領域に設けられた前記第１始動入球手段、及び、前記第２始動入球手段に対し遊技球が入球不可能又は入球困難であり、
前記特定状態では、前記特定領域に設けられた前記第１始動入球手段、及び、前記第２始動入球手段に対し遊技球が入球可能又は入球容易とされること（前記第２始動入球手段に遊技球が入球する場合に前記第１始動入球手段にも遊技球が入球すること）を特徴とする手段Ａ－１７に記載の遊技機。

【０９２６】

手段Ａ－１８によれば、遊技球を遊技状態に応じて打ち分けることで遊技を比較的スムースに進行させることができる。また、第１表示の第１変動時間が経過して終了する場合に特定状態が終了し得る構成であって、特定状態において、第１始動入球手段への入球が有り得ない構成とする場合のように、特定状態において第１表示が行われずに特定状態が終了しないといった事態が発生し得ることを回避することができる。特に、「前記第２始動入球手段に遊技球が入球する場合に前記第１始動入球手段にも遊技球が入球する」ように構成することで、かかる作用効果が確実に奏される。尚、「入球」とは、入球した後の遊技球が遊技領域に戻ることなく遊技領域の外部に排出されるような構成に限定されず、入球した後も遊技球が遊技領域を移動する構成を含む趣旨である。

【０９２７】

手段Ａ―１９．前記第１条件の成立に基づいて前記特別遊技状態を発生させるか否かの第１条件当否抽選を行うとともに、前記特定状態を発生させるか否かを決定する構成であり、
前記第２条件の成立に基づいて前記特別遊技状態を発生させるか否かの前記当否抽選を行うとともに、前記特定状態を発生させるか否かを決定する構成であり、
前記第２条件の成立に基づいて前記特定状態が付与される場合は、前記第１条件の成立に基づいて前記特定状態が付与される場合よりも、前記第１表示の期間が長く設定されることを特徴とする手段Ａ－１乃至Ａ－１８のいずれかに記載の遊技機。

【０９２８】

手段Ａ－１９によれば、第１条件の成立に基づいて付与された特定状態にて設定される第１表示の実行期間、すなわち、例えば、特定状態よりも第２条件が成立し難い、又は、しない通常状態から特定状態に移行して最初に設定される第１表示の実行期間よりも、通常状態から特定状態に移行して２回目以降に設定される第１表示の実行期間の方が長く設定される（特定状態に移行する初当たりで特定状態において特別遊技状態に当選するという条件をクリアすると、遊技者にとって真に有利な（特定状態の実行期間が比較的長い）特定状態に移行する）。これにより、遊技バランス（所謂ペイアウト率）に鑑みて初回の特定状態への移行割合を比較的高く設定することができ、遊技者が盛り上がる機会を増やすことができる。従って、遊技性の向上、ひいては、興趣の向上等を図ることができる。

【０９２９】

手段Ａ―２０．前記第１条件の成立に基づいて前記特別遊技状態を発生させるか否かの第１条件当否抽選を行うとともに、前記特定状態を発生させるか否かを決定する構成であり、
前記第２条件の成立に基づいて前記特別遊技状態を発生させるか否かの前記当否抽選を行うとともに、前記特定状態を発生させるか否かを決定する構成であり、
前記第２条件の成立に基づいて前記特定状態が付与される場合は、前記第１条件の成立に基づいて前記特定状態が付与される場合よりも、前記第１表示の期間が短く設定され得ることを特徴とする手段Ａ－１乃至Ａ－１８のいずれかに記載の遊技機。

【０９３０】
手段Ａ－２０によれば、折角移行した特定状態の初回は遊技者にゆとりをもって遊技を行ってもらうべく、特定状態の実行期間にある程度の長さを確保し、特別遊技状態を介した次回以降の特定状態は、遊技性を高めるべく、初回の特定状態の実行期間として設定される長さよりも短い実行期間が設定され得るようになっている。従って、特定状態に移行した場合には、とりあえず安心感が得られる状態で遊技を行い、それ以降は、チャレンジするような格好で遊技を進行するといったバランスのとれた遊技を展開することができる。従って、遊技性の向上、ひいては、興趣の向上等を図ることができる。
【０９３１】
手段Ａ－２１．前記特定状態は、前記特定状態において前記第１表示が決定結果に対応する態様とされること（前記第１表示が最後まで実行されて終了すること）を規定回数実行した場合に終了する（対応する前記第１表示が前記特定状態を発生させる決定結果に対応していなければ前記通常状態に移行する）構成であって、
前記第１条件の成立に基づいて前記特別遊技状態を発生させるか否かの第１条件当否抽選を行うとともに、前記特定状態を発生させるか否かを決定する構成であり、
前記第２条件の成立に基づいて前記特別遊技状態を発生させるか否かの前記当否抽選を行うとともに、前記特定状態を発生させるか否かを決定する構成であり、
前記第２条件の成立に基づいて前記特定状態が付与される場合は、前記第１条件の成立に基づいて前記特定状態が付与される場合よりも、前記特定状態の終了条件としての前記規定回数が多く設定され得ることを特徴とする手段Ａ－１乃至Ａ－２０のいずれかに記載の遊技機。
【０９３２】
手段Ａ－２１によれば、第１条件の成立に基づいて付与された特定状態の終了条件としての第１表示の実行回数、すなわち、通常状態から特定状態に移行した最初の特定状態の長さよりも、通常状態から特定状態に移行して２回目以降に設定される特定状態の長さの方が長く設定され得る（特定状態に移行する初当たりで特定状態において特別遊技状態に当選するという条件をクリアすると、特定状態の期間が長く設定される場合があり、遊技者にとってより有利な状況が発生し得る）。これにより、遊技バランス（所謂ペイアウト率）に鑑みて初回の特定状態への移行割合を比較的高く設定することができ、遊技者が盛り上がる機会を増やすことができる。従って、遊技性の向上、ひいては、興趣の向上等を図ることができる。
【０９３３】
手段Ａ－２２．前記特定状態は、前記特定状態において前記第１表示が決定結果に対応する態様とされること（前記第１表示が最後まで実行されて終了すること）を規定回数実行した場合に終了する（対応する前記第１表示が前記特定状態を発生させる決定結果に対応していなければ前記通常状態に移行する）構成であって、
前記第１条件の成立に基づいて前記特別遊技状態を発生させるか否かの第１条件当否抽選を行うとともに、前記特定状態を発生させるか否かを決定する構成であり、
前記第２条件の成立に基づいて前記特別遊技状態を発生させるか否かの前記当否抽選を行うとともに、前記特定状態を発生させるか否かを決定する構成であり、
前記第２条件の成立に基づいて前記特定状態が付与される場合は、前記第１条件の成立に基づいて前記特定状態が付与される場合よりも、前記特定状態の終了条件としての前記規定回数が少なく設定され得ることを特徴とする手段Ａ－１乃至Ａ－２０のいずれかに記載の遊技機。
【０９３４】
手段Ａ－２２によれば、折角移行した特定状態の初回は遊技者にゆとりをもって遊技を行ってもらうべく、特定状態の実行期間にある程度の長さを確保し、特別遊技状態を介した次回以降の特定状態は、遊技性を高めるべく、初回の特定状態の実行期間として設定される長さよりも短い実行期間が設定され得るようになっている。従って、特定状態に移行した場合には、とりあえず安心感が得られる状態で遊技を行い、それ以降は、チャレンジ

するような格好で遊技を進行するといったバランスのとれた遊技を展開することができる。従って、遊技性の向上、ひいては、興趣の向上等を図ることができる。

【０９３５】

手段Ａ－２３．前記特定状態において、実行されている前記第１表示の前記決定結果を教示、又は、示唆可能に構成されていることを特徴とする手段Ａ－１乃至Ａ－２２のいずれかに記載の遊技機。

【０９３６】

手段Ａ－２３によれば、第１表示が終了するまでに、第１表示を再設定させる第２表示が終了することで、次に決定結果を教示する第１表示の内容（決定結果）が変わり得る。ここで、例えば、実行中の第１表示に対応する決定結果が遊技者にとって望ましくないものであることが教示、又は、示唆されることで、第１表示での決定結果が教示されるまでに行われる第２表示に対し、一味違った印象を持ってもらうことができ、遊技性の向上等を図ることができる。また、例えば、第１表示の残り時間が第２表示の残り時間より短くなった場合、かつ、第２表示が外れの場合に、遊技者に有利な第１表示の決定結果を教示、又は、示唆して、演出を盛り上げることも可能である。

【０９３７】

尚、第１表示が終了する前に、特定状態を発生させることとする決定結果に対応する第１表示であることを教示してしまうと、その時点で遊技を中断して、第２表示を実行せずに第１表示の終了を待つ方が有利であることから、遊技が中断され、遊技が滞ってしまうといった事態を招くことが懸念される（知らない遊技者が損をするという不公平が発生するおそれがある）。さらには、特定状態を発生させることとする決定結果に対応する第１表示であることを教示した後、第２表示が終了することで、前記教示された第１表示の決定結果が特定状態を発生させないこととする決定結果に代わる（教示された内容が実施されないことになり、トラブルになる）可能性がある。そこで、特定状態においては特定状態を発生させることとする決定結果に対応する第１表示であることを教示しないように構成する、或いは、上記のように、第１表示が別の第１表示に入れ替わる可能性がない状況で第１表示の内容の教示・示唆を行うことが望ましい。

【０９３８】

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２００３－１５４１１０号公報等参照）。

【０９３９】

また、遊技機としては、興趣の向上を図るべく常に新たな遊技性が求められている。

【０９４０】

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

【０９４１】

手段Ｂ－１．第１条件の成立に基づいて特定状態を発生させるか否かを決定する特定状態発生手段と、

前記特定状態を発生させるか否かの決定結果に対応する第１報知を実行する第１報知手段と、

第２条件の成立に基づいて特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選を行う特別遊技発生手段と、

前記当否抽選の結果に対応する第２報知を実行する第２報知手段とを備え、

前記第１報知手段による前記第１報知と、前記第２報知手段による前記第２報知とを並行して実行可能に構成されており、

前記第１報知が実行されている状態において前記当否抽選に当選した結果に対応する前記第２報知が終了する場合に、当該第２報知の終了に基づいて前記第１報知を終了させ、

当該第２報知に対応する前記特別遊技状態の終了後に、当該特別遊技状態が実行されるまで実行されていた前記第１報知を実行可能とする手段と、
　前記第１報知が実行されている状態において前記当否抽選に当選した結果に対応する前記第２報知が終了する場合に、当該第２報知の終了に基づいて前記第１報知を終了させ、当該第２報知に対応する前記特別遊技状態の終了後に、当該特別遊技状態が実行されるまで実行されていた前記第１報知とは別の前記第１報知を開始可能とする手段とを備え、
　前記第１報知、及び、前記第２報知に対応する演出表示を導出可能な演出表示手段を備え、
　前記特定状態において少なくとも前記第１報知が終了する場合に、前記第２条件の成立が困難、又は、不可能な通常状態に移行し得る構成であって、
　前記特定状態では、前記第２報知が前記第１報知の期間に収まるか否かに基づいて前記演出表示が設定されることを特徴とする遊技機。
【０９４２】
　手段Ｂ－１によれば、所定の第１報知の実行期間において当否抽選に当選した場合に、当該当否抽選の当選に対応する特別遊技状態終了後に、前記所定の第１報知が再開（継続）される場合と、前記所定の第１報知とは別の第１報知が開始される（第１報知が再設定される）場合とがある。つまり、第２報知が第１報知よりも先に終了するか否かで遊技展開が大きく変わる（例えば、第２報知の終了に基づいて次に第１報知によって教示される内容が変化し得る）可能性があり、特定状態状態において第２報知が第１報知の期間に収まるか否かを確認することによって、かかる遊技展開を確実に把握したうえで、演出表示を導出することができる。従って、演出表示で誤った情報を表示してしまう等の事態を回避しつつ、遊技展開に応じた魅力のある演出表示を実行することができる。また、特別遊技状態の発生に際して、特別遊技状態後の第１報知が特別遊技状態前の引き続きのものとされるのか、又は、新たに設定されるのかの関心事を増やすことができ、このような構成を使用して多様かつ斬新な遊技性を付与することが可能である。従って、遊技性及び演出性の向上等を図ることができ、結果として、興趣の向上を図ることができる。
【０９４３】
　尚、第１報知の実行期間は一律で設定されることとしてもよいし、複数パターンの中から抽選で選択されることとしてもよい。さらに、前回設定された第１報知の実行期間よりも、新たに設定される第１報知の実行期間が短くならないように（同じ、又は、長くなるように）設定されることとしてもよい。
【０９４４】
　尚、「前記演出表示手段において、前記第１報知に対応する前記演出表示が導出される第１報知状態と、前記第２報知に対応する前記演出表示が導出される第２報知状態とが設けられ、
　前記特定状態において少なくとも前記第１報知が終了する場合に、前記第２条件の成立が困難、又は、不可能な通常状態に移行し得る構成であって、
　前記特定状態における前記第２報知状態では、前記第２報知が前記第１報知の期間に収まるか否かに基づいて前記演出表示が設定されること」としてもよい。
【０９４５】
　手段Ｂ－２．前記第２報知が前記特定状態における前記第１報知の期間に収まらない場合に、当該第２報知に対応する前記演出表示のうち少なくとも前記特定状態の前記第１報知の期間に収まらない期間を省略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。
【０９４６】
　手段Ｂ－２によれば、特定状態の終了と演出表示の終了とを対応付けること、すなわち、特定状態における当否抽選の結果情報等を教示する演出表示の終了をもって特定状態を終了するように構成することができ、遊技者に状態移行を極力分かり易く伝えるとともに、演出表示に関する制御の簡素化等を図ることができる。
【０９４７】

尚、「前記第２報知の実行期間が前記第１報知の前記実行期間において終了しない場合に、当該第２報知に対応する前記演出表示を前記第１報知の終了のタイミングに合わせて終了させる場合と、当該第２報知に対応する前記演出表示を前記第１報知の終了のタイミングを跨いで行う場合とがあること」としてもよい。第２報知に対応する演出表示が特定状態の終了タイミングを跨いで導出されるパターン（例えば、当たり確定パターン）が設けられることで、演出性の向上を図ることができる。

【０９４８】

手段Ｂ－３．前記第１条件の成立に基づいて前記特別遊技状態を発生させるか否かの第１条件当否抽選を行うとともに、前記第１条件当否抽選に当選した場合に前記特別遊技状態の後に前記特定状態を付与するか否かの状態付与抽選を行い、前記状態付与抽選に当選した場合に前記特別遊技状態の後に前記特定状態が発生する構成であり、

前記第１報知において前記第１条件当否抽選にて当選した結果に対応する態様が導出されて当該第１報知が終了した場合に、前記第１報知の終了に基づいて、実行中の前記第２報知を終了（中止）させ、前記特別遊技状態の終了後に、別の前記第２報知を開始可能とする構成であって、

前記特定状態において前記第２報知を開始させる場合に、前記第２報知が前記第１報知の期間に収まらないと判別された場合に、実行中の前記第１報知が前記第１条件当否抽選の当選に対応するものか否かを判別し、当該判別結果に応じて前記演出表示を設定可能に構成されていることを特徴とする手段Ｂ－１又はＢ－２に記載の遊技機。

【０９４９】

手段Ｂ－３によれば、特別遊技状態に対応する第１報知が終了するまでに実行中の第２報知が終了しなければ、当該第２報知は結果的に消去されることとなる。ここで、上記手段Ｂ－１のように、第２報知が第１報知よりも先に終了するかを把握すること、さらには、第２報知が後に終了するとしても第１報知が第１条件当否抽選の当選に対応するか否かを把握することで、演出表示の確実な設定を行うことができる。尚、第２報知が第１報知よりも先に終了する場合、第２報知の内容そのものに対応する演出表示を設定することができ、第２報知が第１報知よりも後に終了し、第１報知が第１条件当否抽選の当選に対応する場合には、第２報知が結果的に消去されることに対応する演出表示を設定することができ、第２報知が第１報知よりも後に終了し、第１報知が第１条件当否抽選の否当選に対応する場合には、第２報知が第１報知よりも遅れたタイミングで終了するが当否抽選の結果に対応する演出表示を設定することができる。

【０９５０】

手段Ｂ－４．前記特定状態は、前記特定状態において前記第１報知が前記特定状態を発生させるか否かの決定に対応する（前記第１条件当否抽選の結果に対応する）態様とされること（前記第１報知が最後まで実行されて終了すること）を規定回数実行した場合に前記通常状態に移行し得る（対応する前記第１報知が前記特定状態を発生させる決定結果に対応していなければ前記通常状態に移行する）ことを特徴とする手段手段Ｂ－３に記載の遊技機。

【０９５１】

手段Ｂ－４によれば、特定状態の終了条件として、特定状態における第１報知の実行回数（上限）が設定されていることから、第１条件当否抽選で当選しない第１報知が規定回数実行された場合にも、特定状態から通常状態に移行することとなる。ここで、当否抽選の当選に対応する第２報知の終了に起因して第１報知が終了する（中断または中止される）ことに関しては、第１報知の実行回数にカウントされない（第１報知が第１条件当否抽選の結果に対応する態様とされていないため）。これにより、特別遊技状態の後も特定状態であって、特別遊技状態の後、特別遊技状態前の第１報知が引き継がれる（リセットされない）場合には、第１報知の完了までの期間が確実に短くなる。その一方で、特別遊技状態の後、新たな第１報知が設定される場合には、特別遊技状態の直前の段階に比べて、第１報知の完了までの期間が長くなる可能性が発生する（必ず長くなる設定とすることも可能になる）。従って、当否抽選の当選に基づく特別遊技状態の発生に際して、第１報知

が引き継がれるのか、又は、新たに設定されるのかの関心事を増やすことができ、このような構成を使用して多様かつ斬新な遊技性を付与することが可能である。結果として、遊技性及び演出性の向上等を図るといった作用効果がより一層奏される。

【０９５２】

手段Ｂ－５．前記第１報知において前記特定状態を発生させるか否かの決定結果に対応する態様が導出（停止表示）されることで当該第１報知が終了してから、当該第１報知の態様が維持される確定報知期間が設けられ、

前記特定状態において前記第２報知を開始させる場合に、前記第２報知が前記第１報知の期間に収まらず、実行中の前記第１報知が前記第１条件当否抽選の当選に対応するものでもないと判別される場合に、当該第２報知が前記第１報知の前記確定報知期間において終了するか否かを判別し、当該判別結果に応じて前記演出表示の設定が可能に構成されていることを特徴とする手段Ｂ－４に記載の遊技機。

【０９５３】

手段Ｂ－５によれば、第１報知の終了後にそれほど時間を空けずに第２報知が終了する場合、第２報知に対応する演出表示を第１報知の終了のタイミングに合わせて終了させたり、第２報知に対応する演出表示を確定報知期間にかけて行う格好で第２報知の終了タイミングに合わせて終了させ、これに応じて確定報知期間に対応する表示期間等を若干編集したりすることで演出表示を繋げることができる。従って、違和感が大きくならない程度で、基本の対応付けから枠を外した演出を行うことができ、遊技性、演出性の向上等を図ることができる。

【０９５４】

手段Ｂ－６．前記第１条件当否抽選に当選した場合に付与される前記特別遊技状態として、当該特別遊技状態の終了後に前記特定状態が付与される特定付与特別遊技状態と、当該特別遊技状態の後に前記通常状態が付与される通常付与特別遊技状態とが設けられ、

前記特定状態において前記第２報知を開始させる場合に、前記第２報知が前記第１報知の期間に収まらず、実行中の前記第１報知が前記第１条件当否抽選の当選に対応するものであると判別された場合に、当該当選に対応して付与される前記特別遊技状態が前記特定付与特別遊技状態、及び、前記通常付与特別遊技状態のどちらであるかを判別し、当該判別結果に応じて前記演出表示の設定を可能に構成されていることを特徴とする手段Ｂ－５に記載の遊技機。

【０９５５】

手段Ｂ－６によれば、特定状態の終了に対応する第１報知が特定付与特別遊技状態に対応する場合、すなわち、特別遊技状態終了後に特定状態に復帰する場合と、通常付与特別遊技状態に対応する場合、すなわち、通常状態での第１報知及び第２報知が行われる場合との演出表示の設定を誤りなくスムースに行うことができる。さらに、演出表示の内容を異ならせることができる。従って、遊技者の関心の高い状況で効果的な演出を行うことができ、演出性及び遊技性の向上等を図ることができる。

【０９５６】

手段Ｂ－７．前記第２報知の実行期間が前記第１報知の前記確定報知期間において終了するか否かの判別において肯定判別される場合に、当該第２報知に対応する演出表示を前記第１報知の終了のタイミングに合わせて終了させる場合（前記演出表示の終了タイミングを前記第２報知の終了タイミングに対して前倒しで行う場合）と、当該第２報知に対応する演出表示を前記確定報知期間にかけて行う場合（前記第２報知の終了タイミングと、演出表示の終了タイミングとを合致させる場合）とがあることを特徴とする手段Ｂ－５又はＢ－６に記載の遊技機。

【０９５７】

手段Ｂ－７によれば、第２報知に対応する（第２報知の内容を教示・示唆する）演出表示が第１報知の終了タイミングに合わせて前倒しして表示される場合や、第２報知に対応する演出表示が第１報知の終了のタイミングを跨いで行われることがあるため、第２報知が開始される時点で第１報知の終了タイミングを跨いで行われる第２報知に対応する演出

表示においても当否抽選の当選教示に十分に期待することができる。また、「前記特定状態において、前記当否抽選の当選を教示する前記第２報知の実行期間は最短でも第１規定期間に設定され」る構成であって、第２報知に対応する演出表示開始時点で第１報知の終了までの期間が第１規定期間未満であったとしても、当該第２報知に対応する演出表示において当否抽選の当選が教示されることに期待を持って遊技を進行させることができる。

【０９５８】

尚、「前記確定報知期間において終了する前記第２報知が前記当否抽選の否当選に対応する場合には、当該第２報知に対応する演出表示を前記第１報知の終了のタイミングに合わせて終了させること」としてもよい。この場合、演出表示を比較的すっきりとさせることができるうえ、第１報知の終了タイミングを跨いで行われる第２報知に対応する演出表示が行われることと、特別遊技状態の発生とが対応付けられ、第１報知終了の局面において新たな遊技性を付与することができる。

【０９５９】

手段Ｂ－８．前記第２報知の実行期間が前記第１報知の前記確定報知期間において終了するか否かの判別において否定判別される場合に、（当該第２報知に対応する前記演出表示を前記第１報知の終了のタイミングに合わせて終了させ、）前記確定報知期間に対応して前記演出表示手段において前記特定状態の遊技結果を教示する表示（リザルト表示）を導出可能に構成されていること特徴とする手段Ｂ－５乃至Ｂ―７に記載の遊技機。

【０９６０】

手段Ｂ－８によれば、第１報知の終了のタイミングから（大幅に）ずれることなく特定状態の終了を教示する表示を演出表示手段において導出することが可能になる。特に、第１報知（特定状態）の終了のタイミングが遊技者に教示、又は、示唆されている場合に、演出表示手段においてかかる終了タイミングを大幅に過ぎて第２報知に対応する演出表示を行うといった（第１報知が終了するまでの間に第２報知を何回実行できるか等の遊技性を無視した）演出が導出されることを抑止することができる。従って、第１報知の終了タイミング、及び、第２報知の終了タイミングによって新たな遊技性を創出し、興趣の向上を図るといった上記作用効果がより確実に奏される。

【０９６１】

手段Ｂ－９．前記確定報知期間に前記第２報知に対応する前記特別遊技状態が開始される場合に、当該特別遊技状態の期間において、前記特定状態の遊技結果を教示する表示（リザルト表示）を導出可能に構成されていることを特徴とする手段Ｂ－５乃至Ｂ－８のいずれかに記載の遊技機。

【０９６２】

手段Ｂ－９によれば、第１報知が終了して特定状態が終了した直後のタイミングで第２報知に対応する特別遊技状態が開始された場合には、特別遊技状態終了後に時短モードが終了している（当該特別遊技状態が特定状態を付与する種別であれば、特別遊技状態終了後も特定状態となる）。つまり、特定状態の終了教示を特別遊技状態の発生で逸した状態となっていることから、特別遊技状態において特定状態が終了したことを教示することにより、何の教示も行われずに特定状態が終了して別の遊技状態（通常遊技状態）に移行してしまうことによる遊技者の戸惑いや不信感等の発生を防止することができる。

【０９６３】

手段Ｂ－１０．前記第２報知の実行期間が前記第１報知の前記確定報知期間において終了するか否かの判別において否定判別され、当該第２報知が前記当否抽選の当選に対応する場合に、前記特定状態の終了後、かつ、前記特定状態の終了を跨ぐ前記第２報知が終了するまでの間に、前記特別遊技状態の発生が控えていることを教示する待機中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－５乃至Ｂ－９のいずれかに記載の遊技機。

【０９６４】

手段Ｂ－１０によれば、特定状態が終了したと思わせたタイミングで、特別遊技状態が待機していることの教示が行われることで、遊技者の気分を一気に高揚させることができ

る。また、特別遊技状態の発生に対応して特定状態が付与される可能性がある場合、かかる点に関してより長い間期待感を持って遊技を進行させることができる。

【０９６５】

尚、確定報知期間の終了後、当該確定報知期間を跨いで実行される第２報知に対応する演出表示として待機中演出を行うこととしてもよいし、さらに、当該待機中演出に加え、演出表示手段における確定報知期間に対応する表示（例えば、リザルト表示）で待機中演出を行うこととしてもよい。

【０９６６】

手段Ｂ－１１．前記特別遊技状態の種別、及び、前記特定状態における前記第２報知の実行期間は、それぞれ複数パターン設けられ、

前記特定状態において前記第１報知の残り期間を教示、又は、示唆する第１残り期間表示を導出可能な第１残り期間表示手段を備えていることを特徴とする手段Ｂ－１乃至Ｂ－１０のいずれかに記載の遊技機。

【０９６７】

手段Ｂ－１１によれば、特別遊技状態の種別、及び、第２報知の実行期間が複数パターンあることで、第１報知が完了する（決定結果に対応する態様が導出される）までに第２報知を何回実行させることができるのか、及び、第１報知が完了するまでに第２報知に対応してどのような種別の特別遊技状態を発生させることができるのかといった多様化が図られることとなり、特定状態における遊技性の向上を図ることができる。また、遊技者は、特定状態の第１報知の残り期間を認識可能であるため、第１報知が完了するまでに第２報知がどのように進行していくのかを推測する等しながら遊技を堪能することができる。

【０９６８】

手段Ｂ－１２．前記特定状態から前記通常状態に移行して最初に設定される前記第１報知の実行期間は予め定められた期間である特定状態終了時期間に設定されることを特徴とする手段Ｂ－１乃至Ｂ－１１のいずれかに記載の遊技機。

【０９６９】

手段Ｂ－１２によれば、特定状態から通常状態に移行した際の制御の簡素化を図ることができる。すなわち、例えば、「特定状態において第２報知の実行期間において前記第２条件が成立した場合に当該第２条件の成立に対応する前記第２報知が実行されている前記第２報知の終了後に実行される（保留記憶される）構成」とされる場合に、特定状態の終了時に保留記憶されている第２報知が通常状態において実行されてその結果が確定するまでは第１報知の実行期間が終了しないような設定とすることができ、前記第２報知が前記第１報知の終了前に終了するか否か等の判別の必要をなくすことができる。

【０９７０】

手段Ｂ－１３．前記特定状態で設定された前記第２報知は、前記特定状態が終了した前記通常モードにおいて前記第１報知が終了する前に終了する構成とされていることを特徴とする手段Ｂ－１乃至Ｂ－１２のいずれかに記載の遊技機。

【０９７１】

手段Ｂ－１３によれば、特定状態で設定された第２報知が、特定状態から通常状態に移行して最初に設定される第１報知の終了前に終了するように構成することができ、前記第２報知が前記第１報知の終了前に終了するか否か等の判別の必要をなくすことができる。従って、特定状態から通常状態に移行した際の演出表示の設定に関する制御の簡素化を図ることができる。

【０９７２】

尚、手段Ｂ－１２に対応して、「前記第１報知において前記特定状態を発生させるか否かの決定結果に対応する態様が導出（停止表示）されることで当該第１報知が終了してから、当該第１報知の態様が維持される確定報知期間が設けられ、

前記特定状態において設定され得る前記第２報知の実行期間に関して最長とされる期間の長さから、前記特定状態において設定され得る前記第１報知の前記確定報知期間に関して最長とされる期間の長さを引いた長さが、前記特定状態終了時期間の長さ以下に設定さ

れていること」としてもよい。
【０９７３】
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）。
【０９７４】
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。
【０９７５】
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。
【０９７６】
手段Ｃ－１．第１条件の成立に基づいて特定状態を発生させるか否かを決定する特定状態発生手段と、
前記特定状態を発生させるか否かの決定結果に対応する第１報知を実行する第１報知手段と、
第２条件の成立に基づいて特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選を行う特別遊技発生手段と、
前記当否抽選の結果に対応する第２報知を実行する第２報知手段とを備え、
前記第１報知手段による前記第１報知と、前記第２報知手段による前記第２報知とを並行して実行可能に構成されており、
前記第１報知が実行されている状態において前記当否抽選に当選した結果に対応する前記第２報知が終了する場合に、当該第２報知の終了に基づいて前記第１報知を終了させ、当該第２報知に対応する前記特別遊技状態の終了後に、当該特別遊技状態が実行されるまで実行されていた前記第１報知を実行可能とする手段と、
前記第１報知が実行されている状態において前記当否抽選に当選した結果に対応する前記第２報知が終了する場合に、当該第２報知の終了に基づいて前記第１報知を終了させ、当該第２報知に対応する前記特別遊技状態の終了後に、当該特別遊技状態が実行されるまで実行されていた前記第１報知とは別の前記第１報知を開始可能とする手段とを備え、
前記第１報知、及び、前記第２報知に対応する演出表示を導出可能な演出表示手段を備え、
前記特定状態において少なくとも前記第１報知が終了する場合に、前記第２条件の成立が困難、又は、不可能な通常状態に移行し得る構成であって、
前記第２報知の実行中、及び、前記特別遊技状態において前記第２条件が成立した場合には、当該第２条件の成立に対応する前記第２報知が所定数を上限として保留記憶され、前記実行中の前記第２報知、及び、前記特別遊技状態の終了後に実行可能に構成され、
前記特定状態が終了する際に、前記第２報知が保留記憶されている場合には、前記保留記憶されている前記第２報知で報知される（予定の）情報に基づいて前記演出表示が設定されることを特徴とする遊技機。
【０９７７】
手段Ｃ－１．特定状態が終了する場合に、第２報知の保留記憶を確認し、当該第２報知で報知される（予定の）情報に応じて演出表示を設定する。つまり、特定状態から通常状態に移行するが、第２報知が保留記憶されていれば、当該保留記憶された分の第２報知が引き続き実行され、保留記憶された第２報知に対応して特別遊技状態が発生する場合、特定状態の終了から間もなく特別遊技状態に移行することとなる。ここで、特定状態の終了の際に、当否抽選の当選に対応する第２報知の保留記憶があれば遊技者に特別遊技状態の

発生を示唆・教示する演出表示を行い、当否抽選の当選に対応する第２報知の保留記憶がなければ（否当選に対応する第２報知の保留記憶しかない、或いは、第２報知の保留記憶がない場合には）遊技者に特別遊技状態の発生を示唆する演出表示、或いは、第１報知に対応する演出表示を行う等、的外れな演出表示を行うことなく、保留記憶された第２報知も含めた演出表示を実行することができる。従って、遊技性及び演出性の向上等を図ることができ、結果として、興趣の向上を図ることができる。

【０９７８】

特に、所定の第１報知の実行期間において当否抽選に当選した場合に、当該当否抽選の当選に対応する特別遊技状態終了後に、前記所定の第１報知が再開（継続）される場合と、前記所定の第１報知とは別の第１報知が開始される（第１報知が再設定される）場合とがある構成と相乗して、特定状態から果たして通常状態にそのまま移行するだけなのか、或いは、特定状態から通常状態への移行が回避されたのか、若しくは、一回特別遊技状態を挟むのか（例えば、特別遊技状態の種別に応じて特定状態に移行する）等といった遊技の分岐先を増やし、遊技性、ひいては、演出性の向上等を図ることができる。

【０９７９】

尚、前記特定状態の終了に際して保留記憶されている前記第２報知に前記当否抽選の否当選に対応するものしか存在しない場合に、前記第１報知に対応する前記演出表示を行うこととしてもよいし（特別遊技状態に当選しない場合には第２報知に対応する演出表示はしない）、前記第２報知に対応する前記演出表示を行うこととしてもよいし（第２報知の保留記憶があれば第２報知に対応する演出表示を必ずする）、前記第１報知及び前記第２報知のうち一方に対応する前記演出表示を行うこととしてもよい。

【０９８０】

手段Ｃ－２．前記通常状態において前記第２報知が保留記憶されていない場合に前記第１報知に対応する前記演出表示が行われる構成において、

前記特定状態の終了に際して保留記憶されている前記第２報知において少なくとも前記当否抽選の当選に対応するものが存在する場合に、前記通常状態において前記第２報知に対応する前記演出表示が行われることを特徴とする手段Ｃ－１に記載の遊技機。

【０９８１】

手段Ｃ－２によれば、特定状態の終了に際して保留記憶されている第２報知に対応して特別遊技状態の発生の可能性がある場合には、演出表示手段を使用して第２報知に対応する演出表示が行われる。これにより、特別遊技状態の発生、ひいては、特定状態に復帰する可能性があることを演出表示手段を使用して大いに盛り上げることができ、演出性及び遊技性の向上等を図ることができる。

【０９８２】

尚、「前記特定状態の終了に際して保留記憶されている前記第２報知に前記当否抽選の否当選に対応するものしか存在しない場合に、前記通常状態において前記第１報知及び前記第２報知のうち一方、或いは、前記第１報知に対応する前記演出表示が行われること」としてもよい。

【０９８３】

手段Ｃ－３．第３条件の成立に基づいて前記第２条件を成立可能な状態とするか否かを決定するサポート手段と、

前記第２条件を成立可能な状態とするか否かの決定結果に対応する第３報知を実行する第３報知手段とを備え、

前記第３報知により前記第２条件を成立可能な状態とすることが報知されることで前記第２条件を成立可能な状態に移行する構成において、

前記特定状態において、前記第２報知の実行時間よりも前記第３報知の実行時間が短く設定されていることを特徴とする手段Ｃ－１又はＣ－２に記載の遊技機。

【０９８４】

手段Ｃ－３によれば、特定状態の終了時に第２報知の保留記憶がされた状態とし易くすることができる。

【０９８５】
手段Ｃ－４．前記特別遊技状態では、前記特定状態に比べ、前記第２条件が成立し難く構成されている（前記特別遊技状態では、前記第３報知の実行時間が、前記特定状態における前記第３報知の実行時間よりも長く設定されている）ことを特徴とする手段Ｃ－３に記載の遊技機。
【０９８６】
手段Ｃ－４によれば、特定状態の終了の時点で保留記憶されている第２報知に対応して特別遊技状態が発生した場合に、当該特別遊技状態において第２報知の保留記憶が増加するといった事態を抑制することができる。従って、特定状態の終了の時点で保留記憶されている第２報知において、「第２報知の保留記憶が減る→特別遊技状態が発生する→第２報知の保留記憶が増える」といった具合に、チャンスが続く事態が生じることを抑制することができ、遊技全体のバランスを鑑みて、保留記憶された第２報知で特別遊技状態が発生し易くなった分だけ、特定状態中の当否抽選の確率等を下げるといった事態を回避することができる。
【０９８７】
尚、「前記特別遊技状態では、前記通常状態に比べ、前記第２条件が成立し易く構成されていること」としてもよい。この場合、特定状態の終了の際に保留記憶されていた第２報知で特別遊技状態に当選すれば、特別遊技状態において、第２報知を保留記憶させる（第２報知の保留記憶の数を回復させる）ことができ、当該特別遊技状態終了後の通常状態において再び保留記憶されている第２報知で特別遊技状態を発生させる機会を増やすことができる。従って、特定状態の終了の際に保留記憶されていた第２報知に関する遊技性の向上を図ることができる。
【０９８８】
手段Ｃ－５．前記特定状態において保留記憶されて前記特定状態において実行される前記第２報知と、前記特定状態において保留記憶されて前記通常状態において実行される前記第２報知とでは、前記当否抽選の当選に対応している確率が同じであることを特徴とする手段Ｃ－１乃至Ｃ－４のいずれかに記載の遊技機。
【０９８９】
手段Ｃ－５によれば、特定状態の終了の時点で第２報知が保留記憶されている場合には、第２報知に対応して特別遊技状態が付与されることに十分に期待することができる。従って、特定状態終了時の第２報知の保留に応じて演出表示を設定することの作用効果をより確実に得ることができる。
【０９９０】
手段Ｃ－６．前記当否抽選の当選に基づく前記特別遊技状態の種別として、前記特別遊技状態の終了後に前記特定状態に移行させるものと、前記特別遊技状態の終了後に前記特定状態及び前記通常状態のうち当該特別遊技状態が実行されるまで導出されていた状態に移行させるものとがあり、
前記当否抽選の当選に基づく前記特別遊技状態が前記特定状態において実行される場合には、前記特別遊技状態の後、前記特定状態に移行し、
前記当否抽選の当選に基づく前記特別遊技状態が前記通常状態において実行される場合には、前記特別遊技状態の後、前記特定状態に移行する場合と、前記通常状態に移行する場合とがあ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。
【０９９１】
手段Ｃ－６によれば、特定状態が終了したにも関わらず、当否抽選に当選した場合に関し特定状態で当選した場合と同様の優遇を受けるといった事態を回避することができる。従って、特定状態が終了した後のおまけ的な楽しみ要素として、特定状態が終了する際に保留記憶された第２報知を存分に堪能してもらいつつ、当該保留記憶された第２報知が遊技者側に有利な設計となり過ぎることで、別の部分（例えば、第２報知が行われず遊技が比較的単調になり易い通常状態中、最も盛り上げるべき特定状態中）を遊技者側に不利な設計とせざるを得なくなるといった事態を抑止することができる。

【０９９２】
手段Ｃ－７．前記特定状態が終了した際に保留記憶されている複数の前記第２報知に対応して１繋がりの前記演出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－６のいずれかに記載の遊技機。
【０９９３】
手段Ｃ－７によれば、遊技者の一番の関心事である第２報知の保留内で（第２報知の保留記憶がなくなるまでに）特別遊技状態が発生するか否か（ひいては特定状態に復帰するか否か）について、よりクローズアップして（余分な演出を排除して）効果的に盛り上げる演出を設定することができる。
【０９９４】
尚、保留記憶された第２報知に当選に対応するものが存在する場合、当該第２報知の終了に合わせて演出表示を設定することとしてもよい（当選の第２報知の前に否当選の第２報知が保留記憶されている場合に、否当選の第２報知から当選の第２報知にかけて１まとまりの演出表示を設定する。保留記憶された第２報知が否当選に対応するものしかない場合、最後に実行される第２報知の終了に合わせて演出表示を設定する）。
【０９９５】
手段Ｃ－８．前記特定状態の終了タイミングを跨ぐ前記第２報知が前記当否抽選の否当選に対応し、前記特定状態の終了に対応する前記第１報知が前記特定状態を発生させない決定結果に対応し、前記当否抽選の当選に対応する前記第２報知が保留記憶されている場合に、前記特定状態の終了タイミングを跨ぐ前記第２報知と、前記特定状態の終了のタイミングで保留記憶されている前記当否抽選の当選に対応する前記第２報知にかけて前記演出表示を実行可能に構成されていることを特徴とする手段Ｃ－７に記載の遊技機。
【０９９６】
手段Ｃ－８によれば、通常よりも長く継続される演出表示の設定があることにより、特定状態終了付近の遊技へより大きな興味を抱かせることができる。
【０９９７】
手段Ｃ－９．前記特定状態の終了タイミングを跨ぐ前記第２報知が、前記特別遊技状態の種別のうち、実行中の前記第１報知を終了（中断）させ、前記特別遊技状態の終了後に、前記終了（中断）された第１報知を実行可能とする通常付与特別遊技状態の当選に対応し、前記第１報知が前記特定状態を発生させない決定結果に対応し、前記当否抽選の当選に対応する前記第２報知が保留記憶されている場合に、前記通常付与特別遊技状態における前記演出表示手段の表示において、前記保留記憶されている前記第２報知の内容を示唆する表示が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－８のいずれかに記載の遊技機。
【０９９８】
手段Ｃ－９によれば、通常付与特別遊技状態において、当該通常付与特別遊技状態の終了後への興味をより強く持たせることができ、特に、に第２報知で良い結果が導出されることの示唆が導出された場合には、より長い期間を高揚しつつ楽しむことができる。
【０９９９】
手段Ｃ－１０．前記第１条件の成立に基づいて前記特別遊技状態を発生させるか否かの第１条件当否抽選を行うとともに、前記特定状態を発生させるか否かを決定する構成であり、前記第１条件当否抽選にて当選した結果に対応する前記第１報知が終了し、当該第１報知に対応する前記特別遊技状態が実行される場合に、前記第１報知の終了に基づいて、実行中の前記第２報知を終了（中止）させ、前記特別遊技状態の終了後に、別の前記第２報知を開始可能とする構成であって、
前記第１報知の実行中、及び、前記特別遊技状態において前記第１条件が成立した場合には、当該第１条件の成立に対応する前記第１報知が所定数を上限として保留記憶され、前記実行中の前記第１報知、及び、前記特別遊技状態の終了後に実行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－９のいずれかに記載の遊技機。
【１０００】

手段Ｃ－１０によれば、第１報知の終了に基づいて特定状態が終了する場合において、当該第１報知が第１条件当否抽選の当選に対応する場合、実行中の第２報知はその時点で終了され、第１報知に対応する特別遊技状態が終了することで、保留記憶されている第２報知が実行されるようになっている。第１報知に対応する特別遊技状態で特定状態への復帰とならなかった場合には（復帰の場合は第２報知に対応する演出表示の設定を行う）、保留記憶されている第２報知の内容に応じて演出表示の設定を行う。以上のように、より多様な遊技性を付与することができる上、当選に対応する第１報知の終了の際に実行中の第２報知を強制終了させることで（特定状態終了時の第１報知が外れの場合には実行中の第２報知は強制終了されない）、第１報知に対応する特別遊技状態の終了後に新たな第２報知を実行することができ、演出表示を比較的分かり易く展開していくことができる。

【１００１】

手段Ｃ－１１．前記特定状態が終了する際に保留記憶されていた前記第２報知と重複して実行される前記第１報知に対応する前記演出表示は、前記第２報知に対応する前記演出表示の終了後に、介在演出を導出してから、当該介在演出に連続して（繋げて）導出されるように構成されていることを特徴とする手段Ｃ－１乃至Ｃ－１０のいずれかに記載の遊技機。

【１００２】

手段Ｃ－１１によれば、通常モードの開始時に第１報知及び第２報知が保留記憶されている場合には、演出表示手段において第２報知に対応する演出表示が終わり次第、第１報知に対応する演出表示が開始される場合がある。ここで、第２報知に対応する演出表示が終わり次第に開始される第１報知に対応する演出表示の冒頭部分を、介在演出として、定型と同様の段取りを踏む演出、或いは、違和感のない演出とすることで、当該第１報知に対応する演出表示をスムースに実行させていくことができる。さらに、第２報知に対応する演出表示の終了時点で第１報知の残り時間を把握して、対応する時間の演出表示を最初から作成するといった処理を行うことなく、第１報知の終了タイミングと、第１報知に対応する演出表示の終了タイミングとを合わせることができる。

【１００３】

手段Ｃ－１２．発射手段により発射された遊技球が案内される遊技領域と、

前記遊技領域を移動する遊技球が入球可能な第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する第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する第２始動入球検知手段とを備え、

前記第１始動入球検知手段による検知が前記第１条件の成立に相当し、

前記第２始動入球検知手段による検知が前記第２条件の成立に相当し、

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と、

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、当該検知が行われたことに対応する態様とされるとともに、前記識別情報の変動表示が実行された場合に当該実行されたことに対応する態様とされる入球検知対応表示を導出可能な入球検知対応表示手段とを備え、

前記入球検知対応表示は、前記抽選の結果の示唆、又は、教示を行う態様とすることが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－１１のいずれかに記載の遊技機。

【１００４】

手段Ｃ－１２によれば、演出性の向上等を図ることができる。尚、矛盾した保留先読み

演出の導出を回避するべく、保留されている所定の第２報知に対応する保留先読み演出を行う場合、当該保留されている第２報知が終了する前に、第１報知に対応する第１特別遊技状態が発生するか否かを判別して、発生すると判別された場合には、当該第２報知に対応する保留先読み演出を行わない構成とすることが望ましい。

【１００５】

手段Ｃ－１３．（前記第１始動入球検知手段の検知に基づいて第１特別遊技状態を付与するか否かの第１当否抽選が行われ、前記第２始動入球検知手段の検知に基づいて特別遊技状態を付与するか否かの当否抽選が行われ、前記第１特別遊技状態よりも前記特別遊技状態の方が、遊技者にとって有利にな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、

前記通常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、前記特定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、前記特定状態において、前記通常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、

前記特定状態において、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ることを特徴とする手段Ｃ－１乃至Ｃ－１２のいずれかに記載の遊技機。

【１００６】

手段Ｃ－１３によれば、特定状態において、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、特定状態において第１報知、及び、第２報知の両方を実行させることができる。また、特定状態において遊技者の意志で第１報知を回避させる（第２報知だけを実行させる）ことを防止することができる。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報知をテンポよく進行させることができ、特定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。

【１００７】

手段Ｃ－１４．前記第１報知において前記特定状態を発生させるか否かの決定結果に対応する態様が導出（停止表示）されることで当該第１報知が終了してから、当該第１報知の態様が維持される確定報知期間が設けられ、

前記特定状態から前記通常状態に移行して最初に設定される前記第１報知の実行期間は予め定められた期間である特定状態終了時期間に設定され、

前記特定状態において設定され得る前記第１報知の前記確定報知期間に関して最長とされる期間の長さと、前記特定状態終了時期間の長さとを足した長さが、

前記特定状態において設定され得る前記第２報知に関して最長とされる期間の長さと、前記特定状態の終了時点に保留記憶されている前記第２報知の全てが前記通常モードにおいて連続して実行されて終了するまでに要し得る期間の長さとを足した長さよりも長くなっていることを特徴とする手段Ｃ－１乃至Ｃ－１３のいずれかに記載の遊技機。

【１００８】

手段Ｃ－１４によれば、特定状態から通常状態に移行した際の演出表示に関する制御の簡素化を図ることができる。すなわち、特定状態の終了時に保留記憶されている第２報知が通常状態において実行されてその結果が確定するまでは第１報知の実行期間が終了しないような設定とすることができ、前記第２報知が前記第１報知の終了前に終了するか否か等の判別の必要をなくすことができる。

【１００９】

手段Ｃ－１５．前記特定状態の終了時点に保留記憶されている前記第２報知が前記通常状態において実行される場合の実行期間は、前記第２報知が前記特定状態において行われ

る場合の実行期間よりも短く、一定であることを特徴とする手段Ｃ－１４に記載の遊技機。

【１０１０】

手段Ｃ－１５によれば、特定状態から通常状態に移行した際の演出表示の制御等の簡素化を図ることができる。

【１０１１】

手段Ｃ－１６．前記特定状態が終了する際に前記第２報知が保留記憶されている場合に、前記通常状態において前記第２報知に対応する前記演出表示が導出される場合と、前記第１報知に対応する前記演出表示が導出される場合とがあることを特徴とする手段Ｃ－１乃至Ｃ－１５のいずれかに記載の遊技機。

【１０１２】

手段Ｃ－１６によれば、演出の多様化等を図ることができる。

【１０１３】

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。

【１０１４】

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。

【１０１５】

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。

【１０１６】

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。

【１０１７】

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。

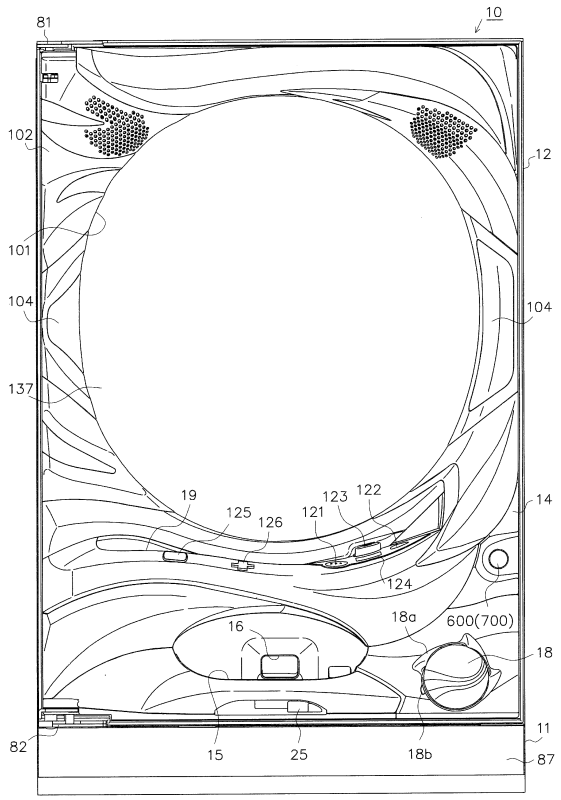
【符号の説明】

【１０１８】

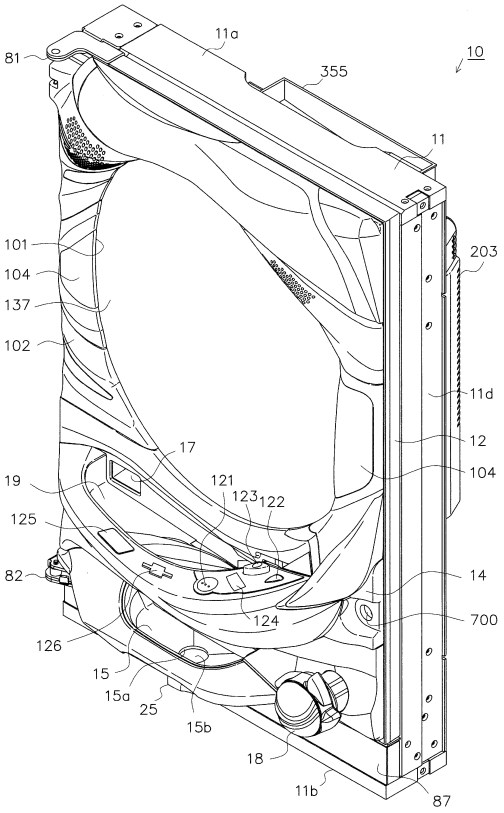
１０…パチンコ機、３２ａ…第１可変入賞装置、３２ｂ…第２可変入賞装置、３３ａ…第１通常始動入賞装置、３３ｂ…第１補助始動入賞装置、３３ｃ…第２始動入賞装置、３４…スルーゲート、４２…装飾図柄表示装置、４３ａ…第１特別表示装置、４３ｂ…第２特別表示装置、２６１…主制御装置、２６２…サブ制御装置。

【図面】

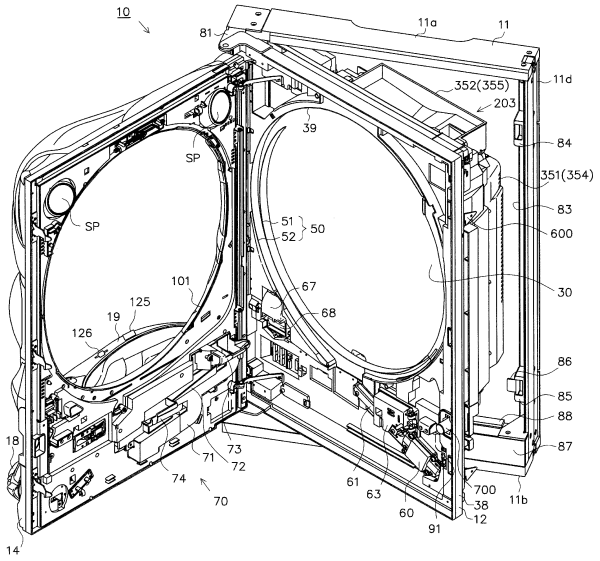
【図１】


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

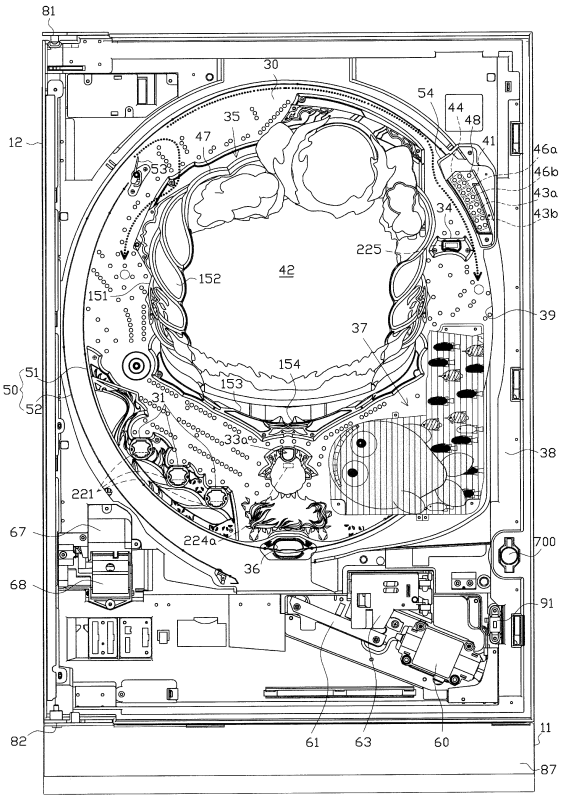
【図２】


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

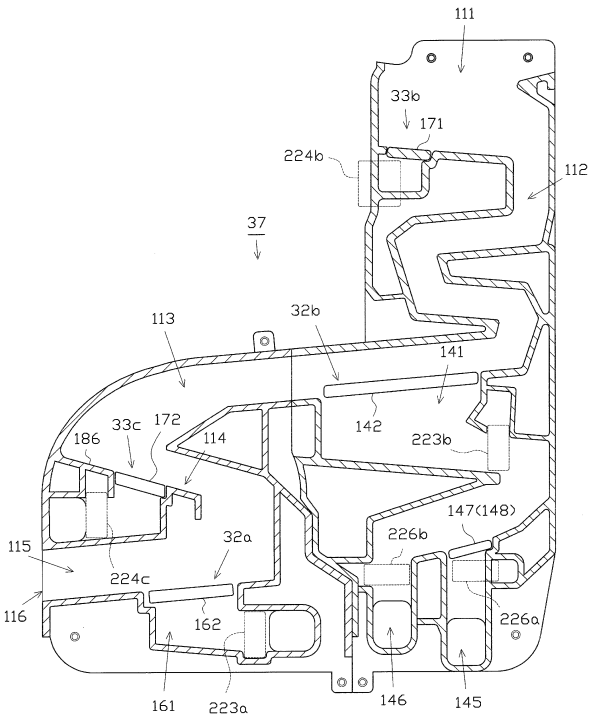
【図３】


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

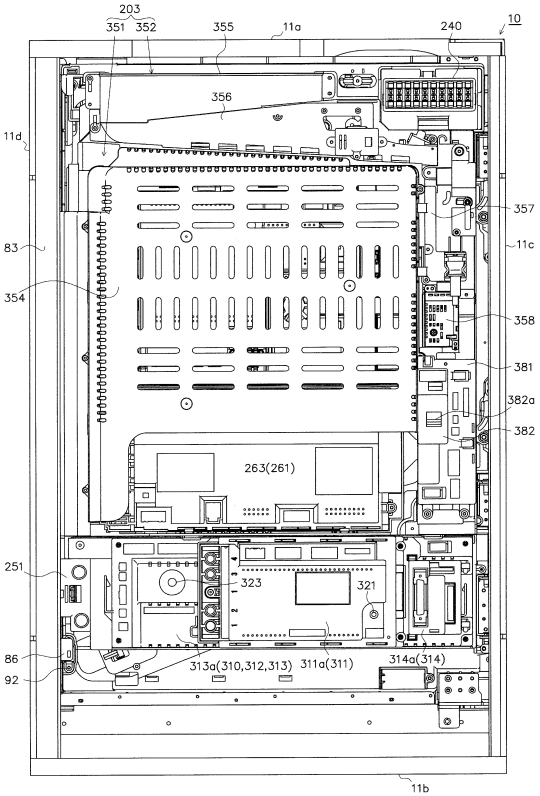
【図４】


81
30
54
44
48
35
47
41
12
46a
46b
43a
43b
34
225
42
152
151
39
37
154
153
51
50
52
31
38
221
67
224a
700
36
68
91
82
61
63
60
11
87

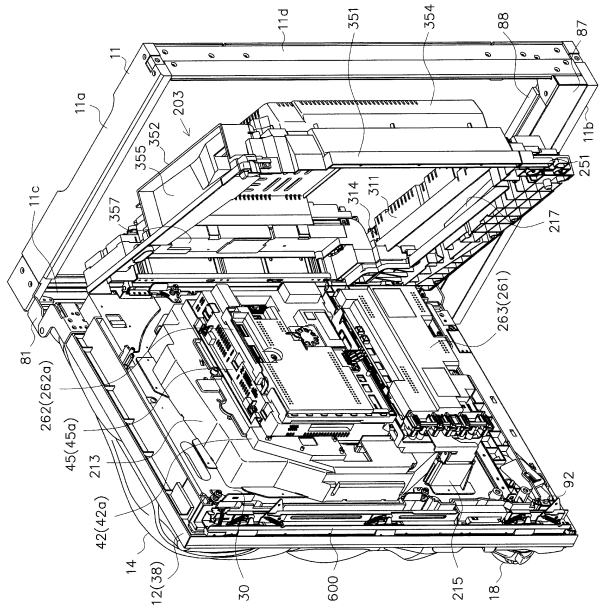
【図５】


111
33b
171
224b
112
37
113
32b
141
142
223b
186
33c
172
114
147(148)
226b
115
32a
224c
116
162
226a
161
223a
146
145

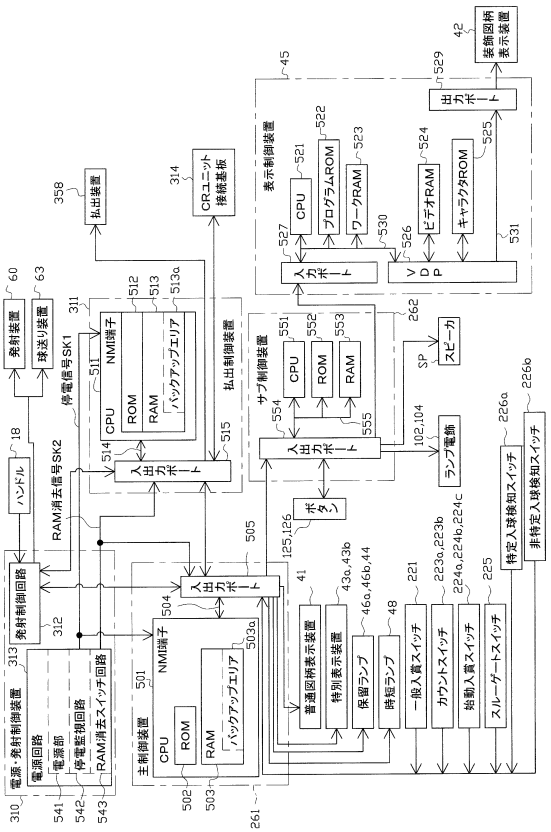
【図６】


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

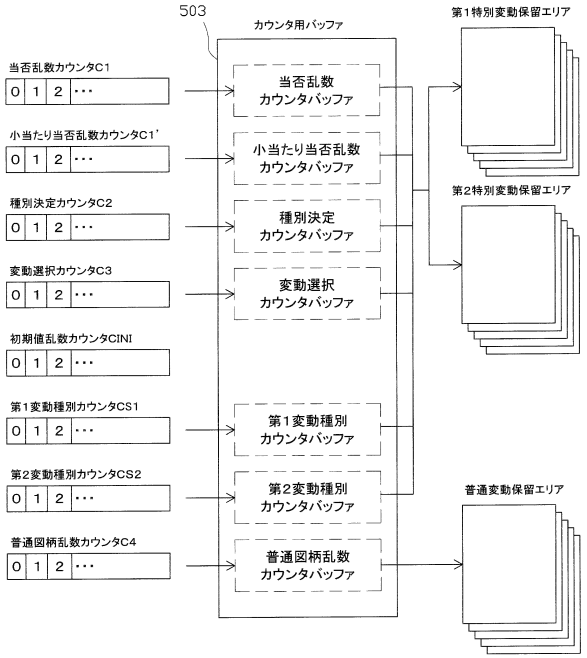
【図７】


11d
351
354
88
87
11
11a
203
352
355
11b
251
11c
357
314
311
217
263(261)
81
262(262a)
45(45a)
213
42(42a)
14
12(38)
30
600
215
18
92

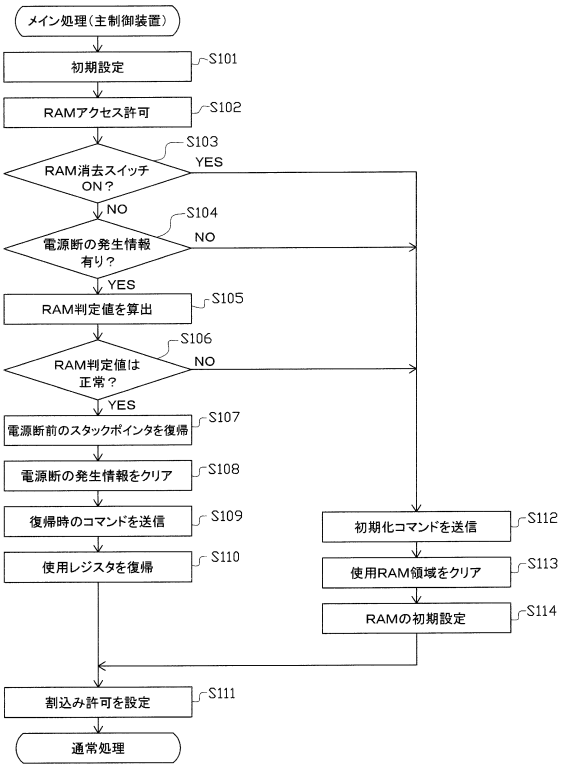
【図８】


装飾図柄表示装置
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
払出装置
CRユニット接続基板
発射装置
球送り装置
停電信号SK1
NMI端子
バックアップエリア
払出制御装置
スピーカ
ハンドル
RAM消去信号SK2
サブ制御装置
ランプ電飾
ボタン
発射制御回路
主制御装置
普通図柄表示装置
特別表示装置
保留ランプ
時短ランプ
一般入賞スイッチ
カウントスイッチ
始動入賞スイッチ
スルーゲートスイッチ
特定入球検知スイッチ
非特定入球検知スイッチ
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

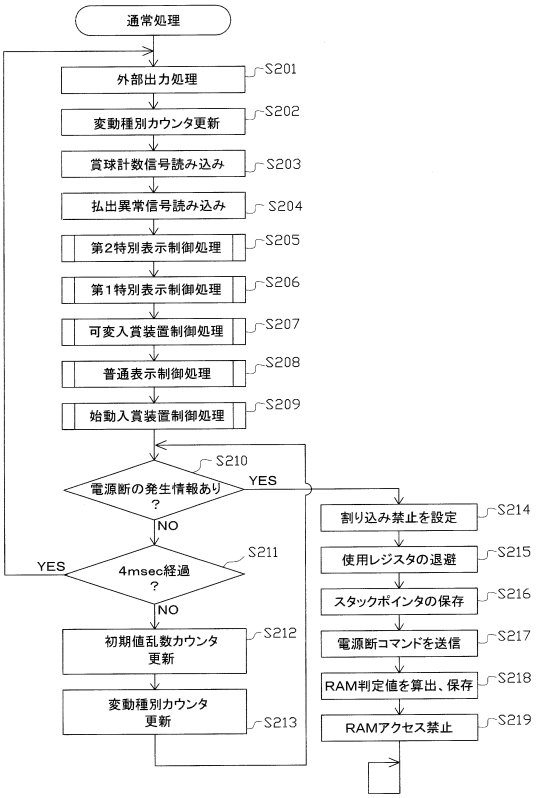
【図９】



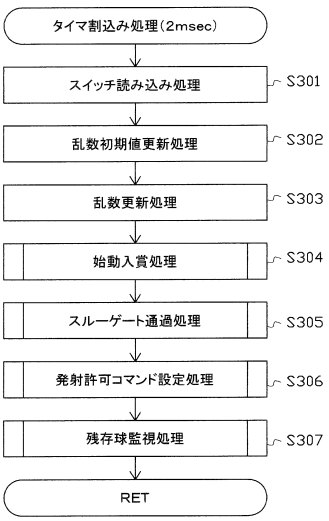
【図１０】



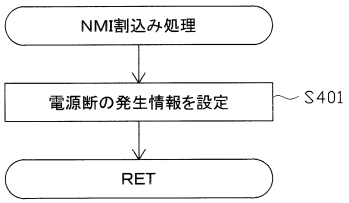
【図１１】



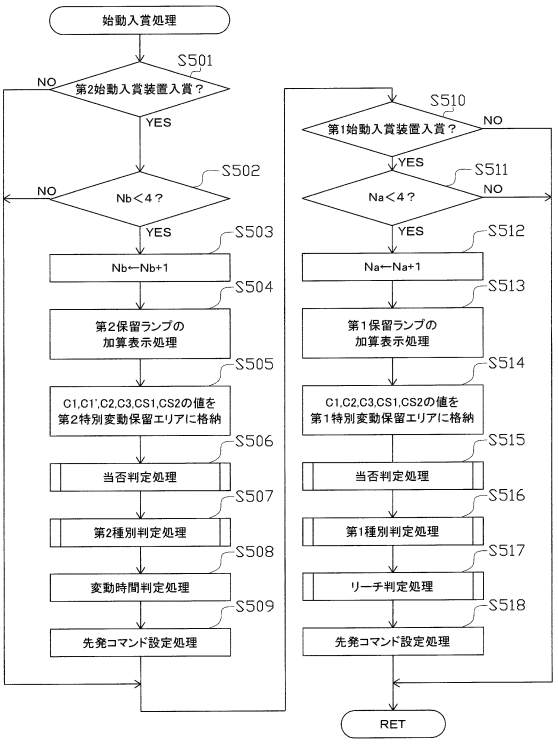
【図１２】



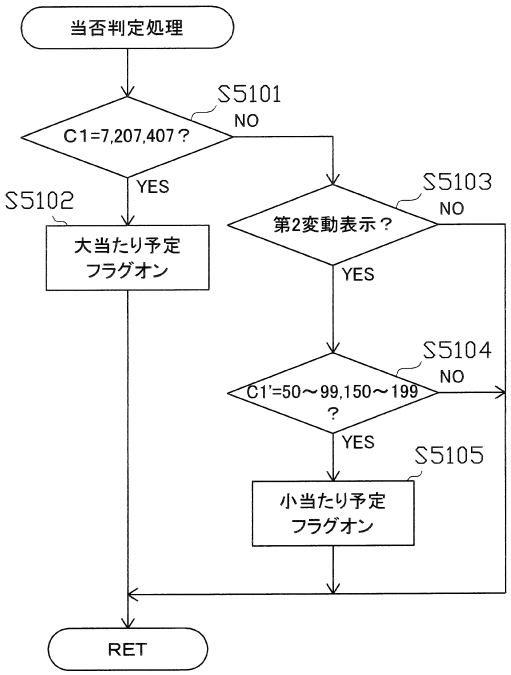
【図１３】



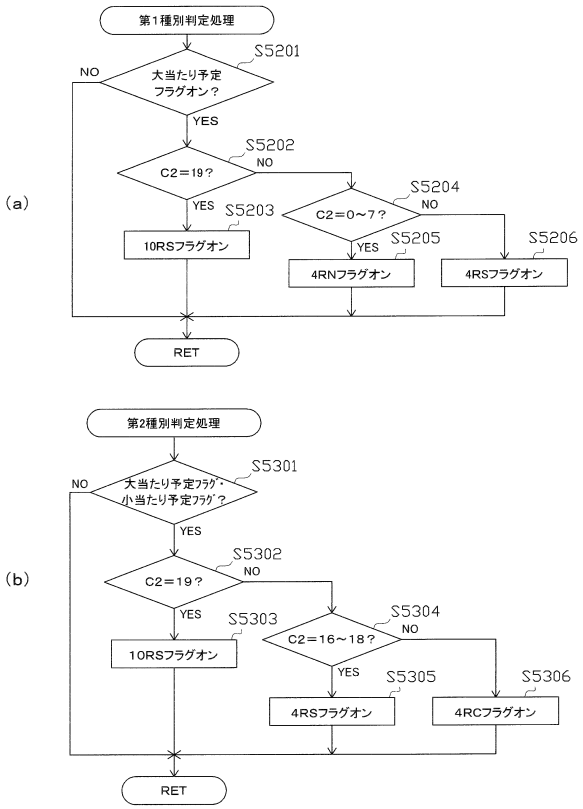
【図１４】



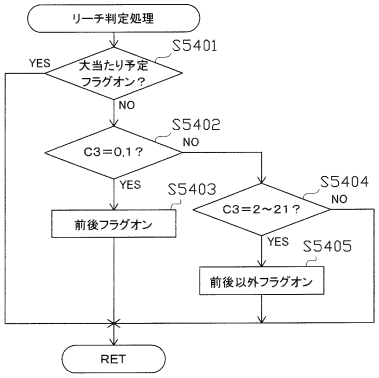
【図１５】



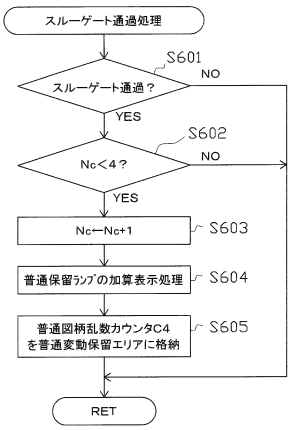
【図１６】



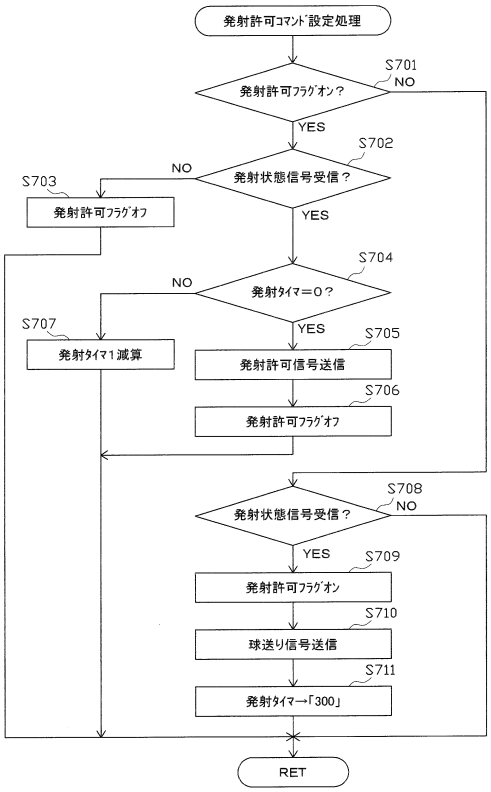
【図１７】



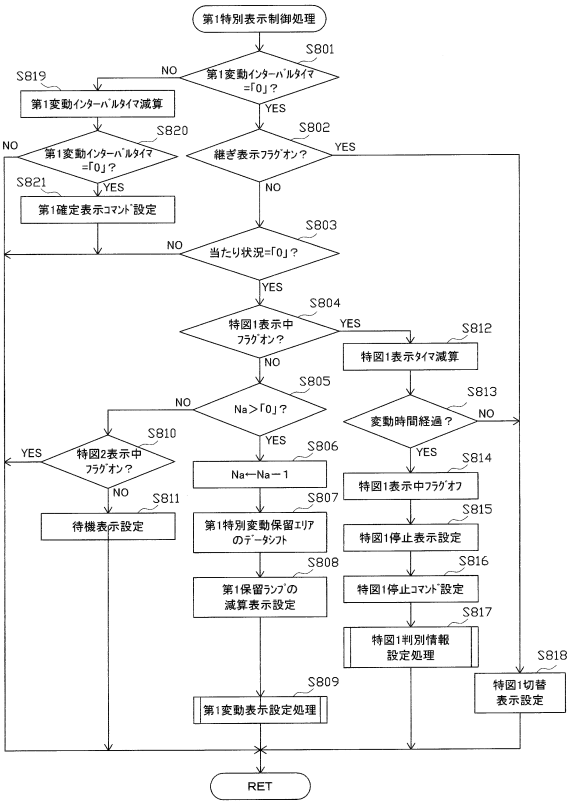
【図１８】



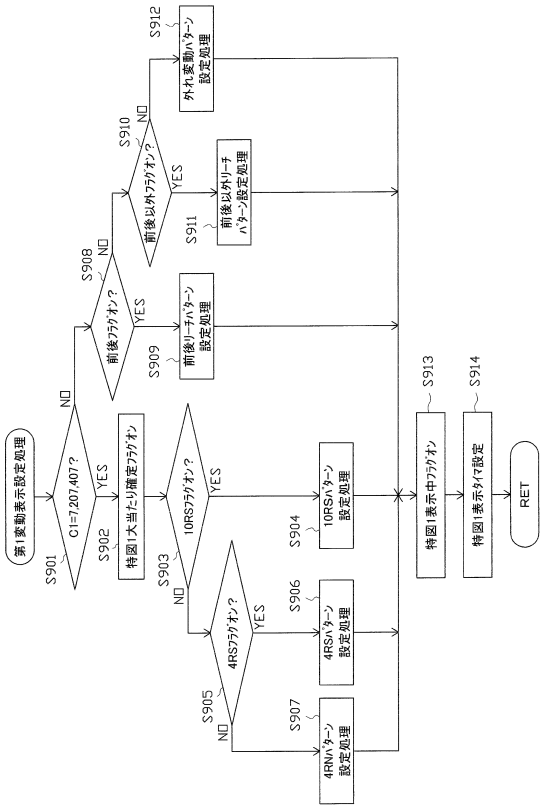
【図１９】



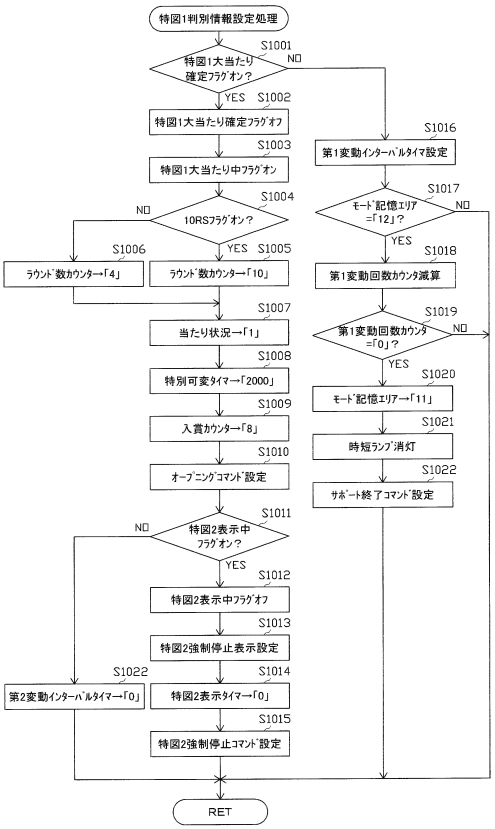
【図２０】



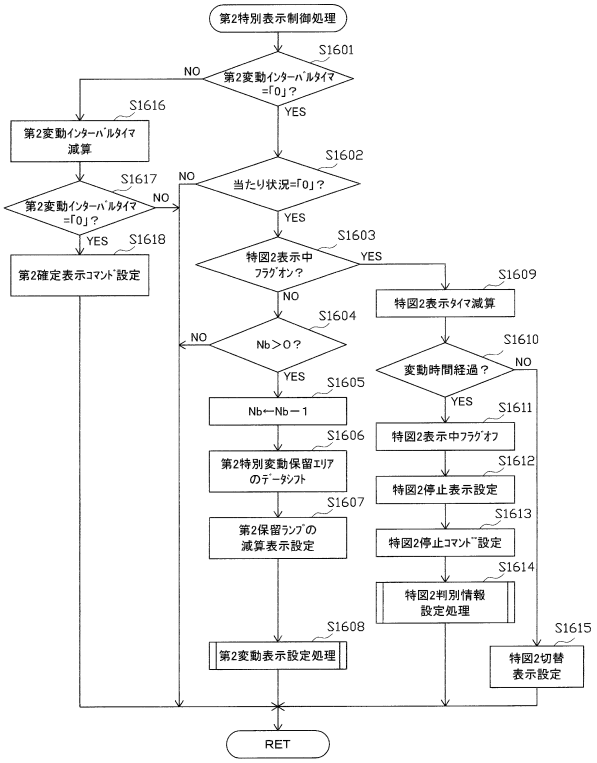
【図２１】



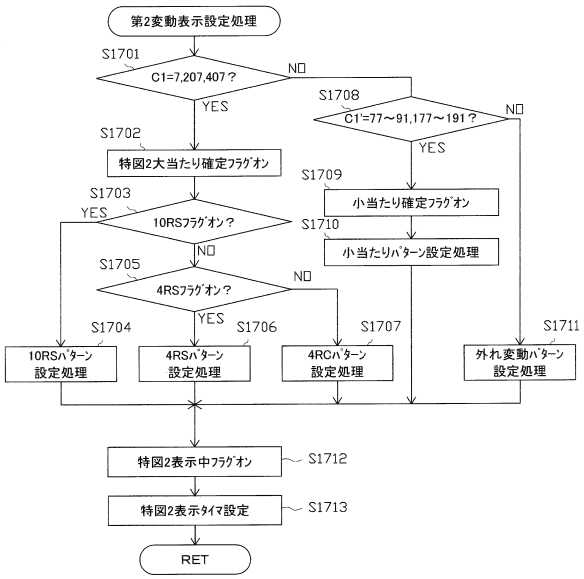
【図２２】



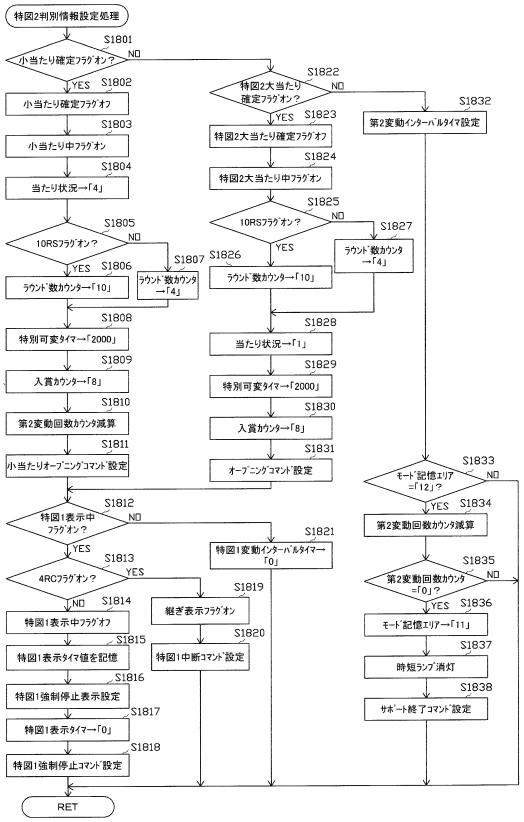
【図２３】



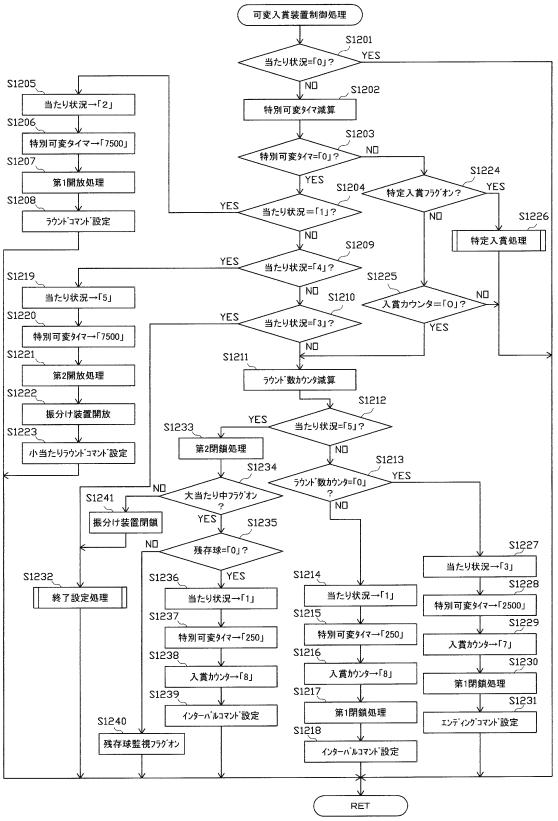
【図２４】



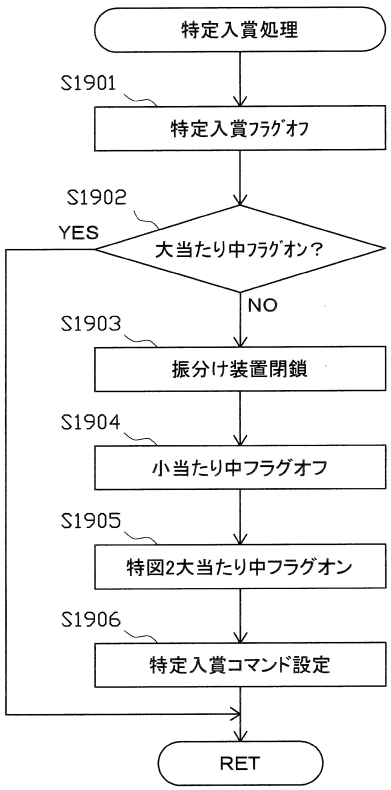
【図２５】



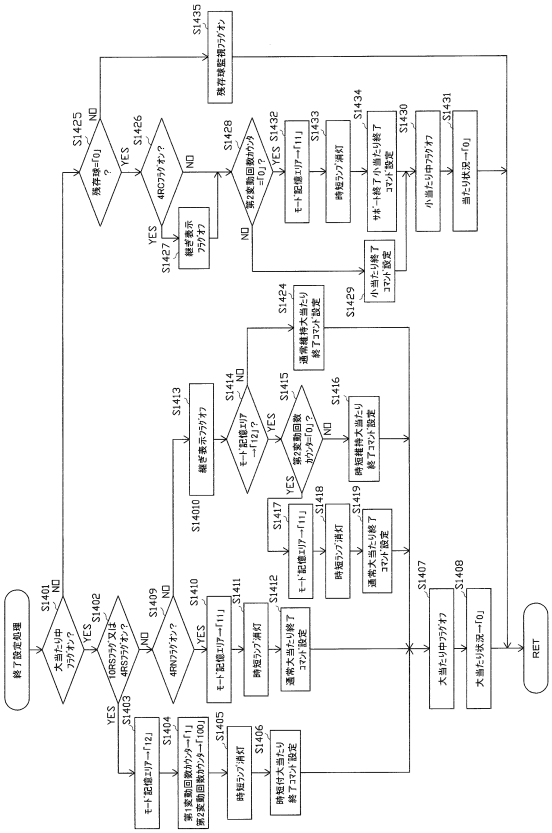
【図２６】



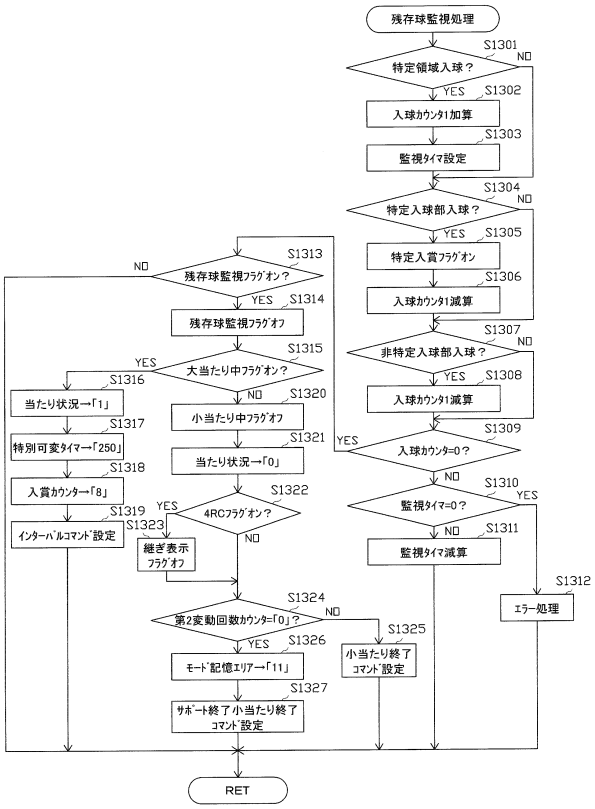
【図２７】



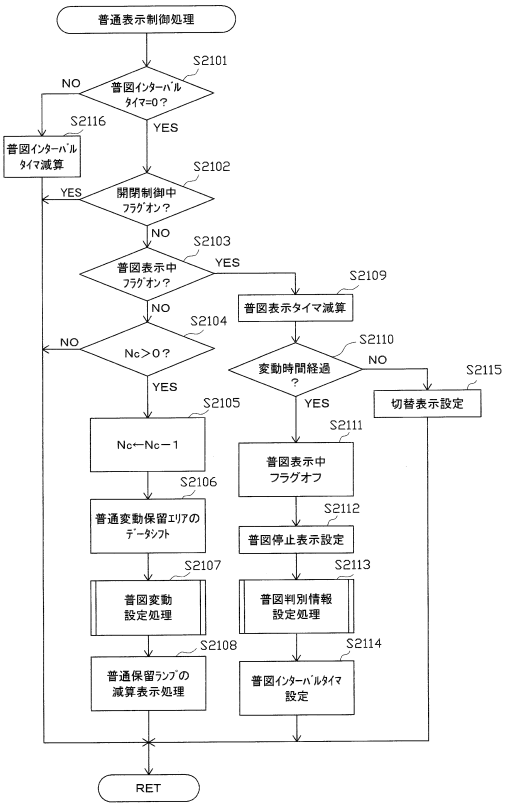
【図２８】



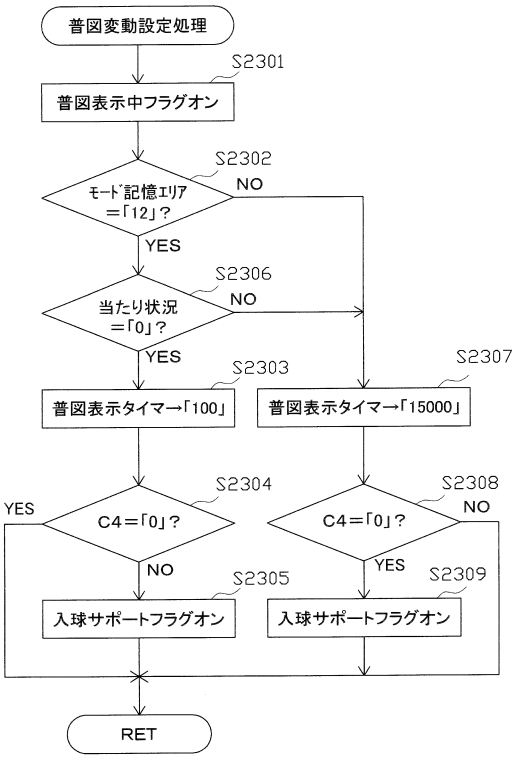
【図２９】



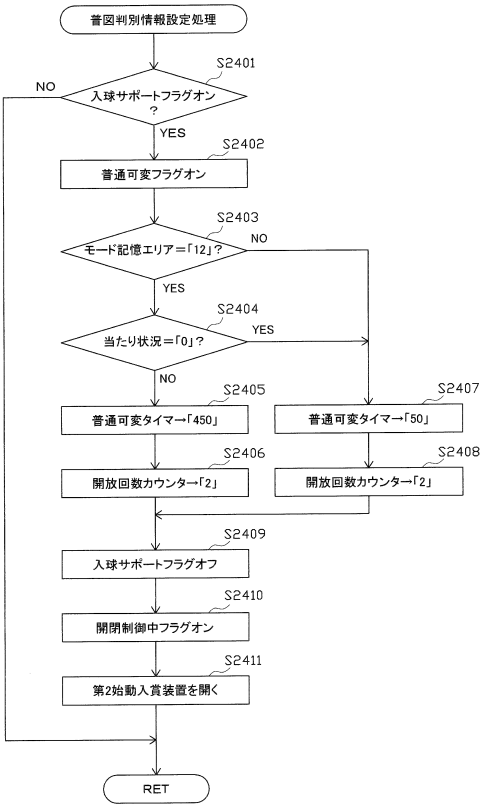
【図３０】



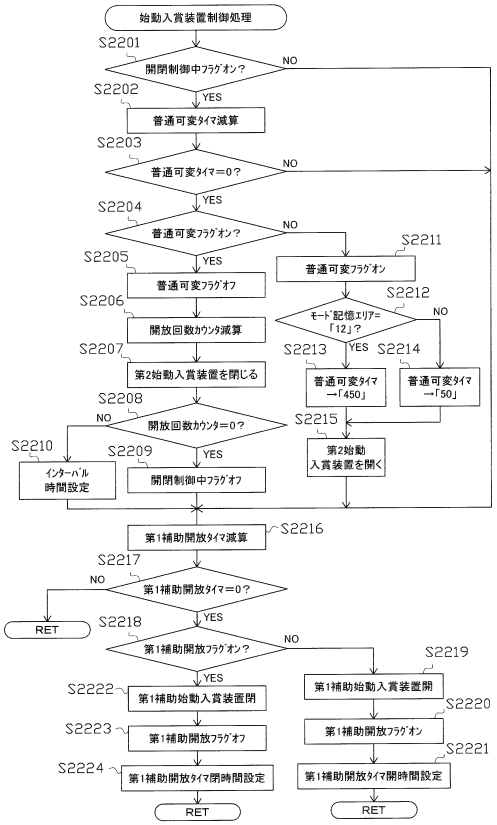
【図３１】



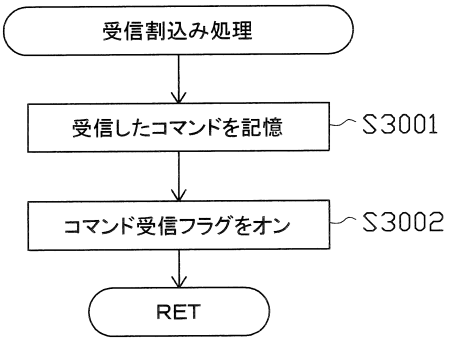
【図３２】



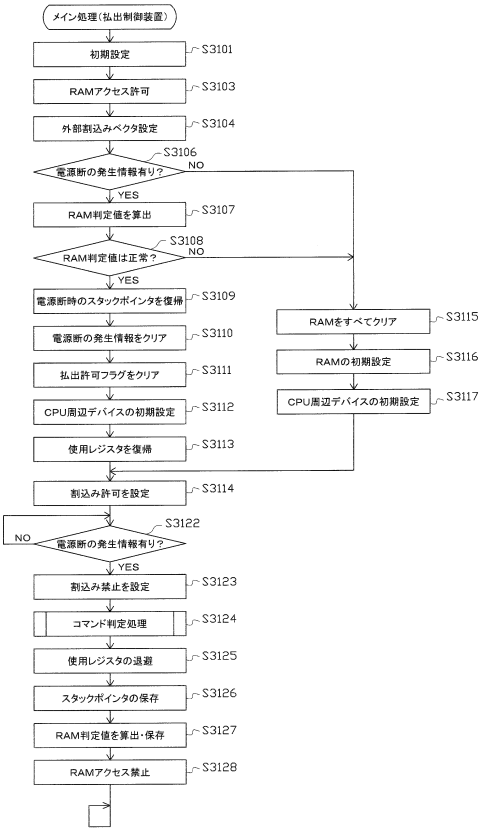
【図３３】



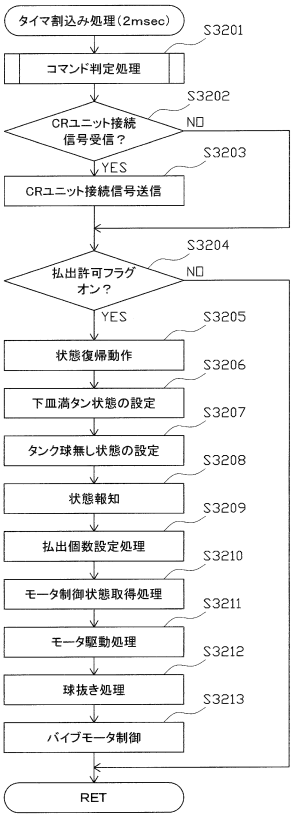
【図３４】



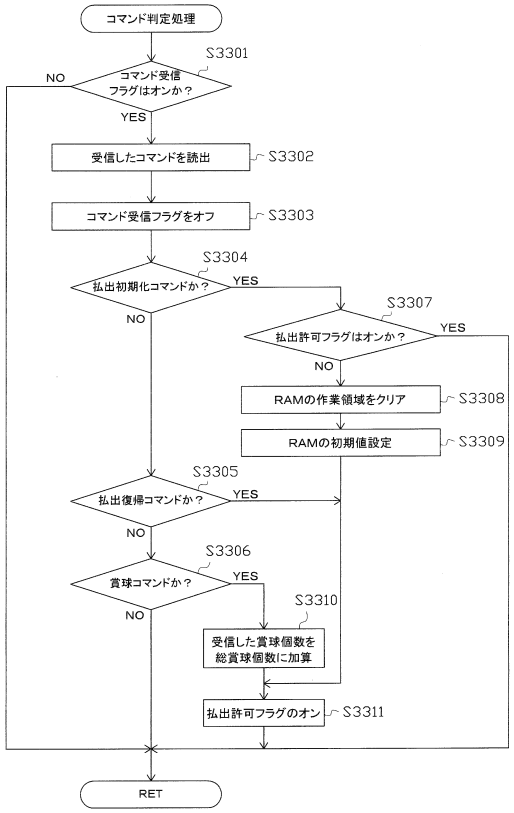
【図３５】



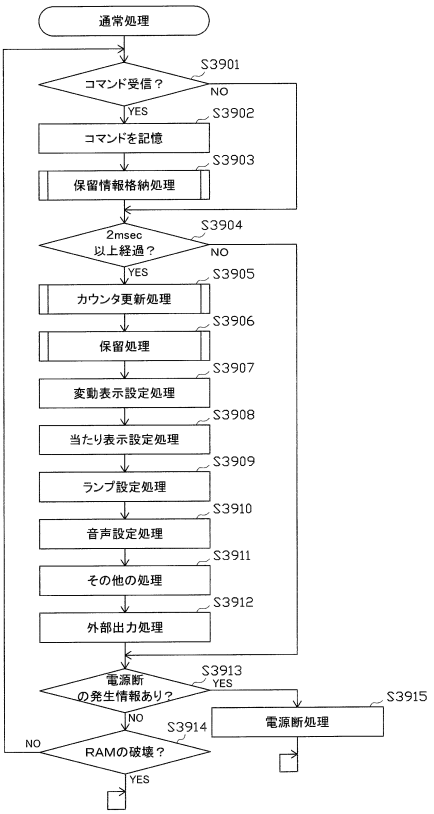
【図３６】



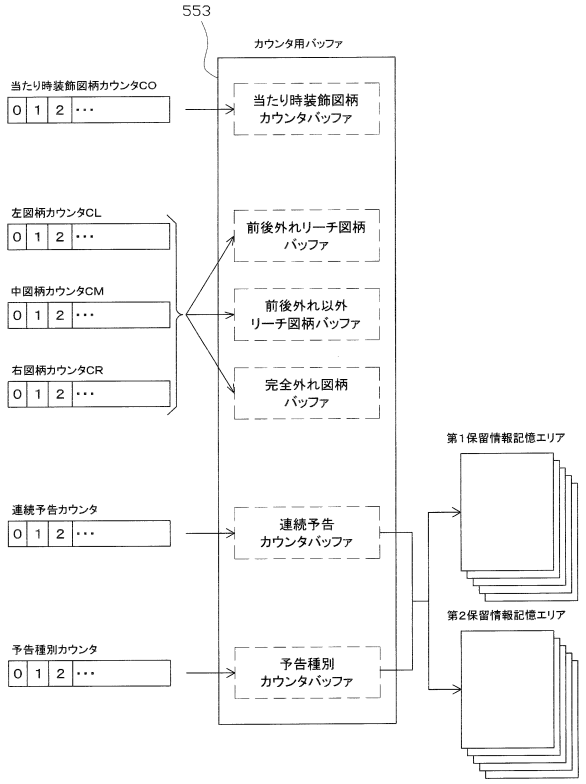
【図３７】



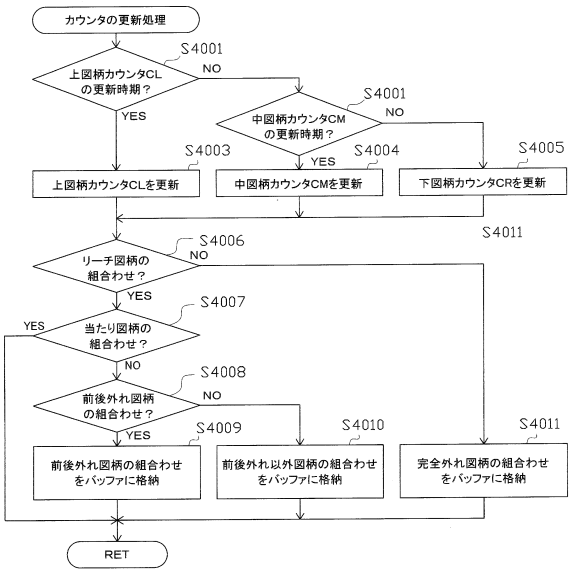
【図３８】



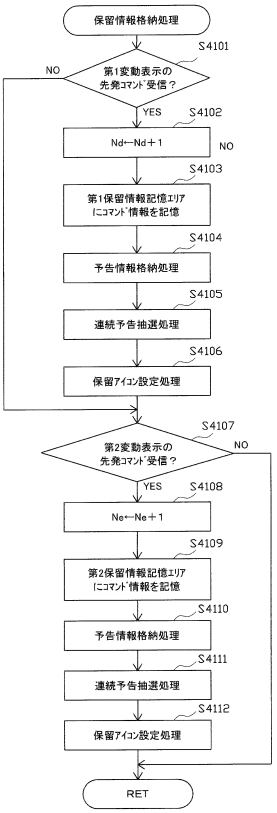
【図３９】



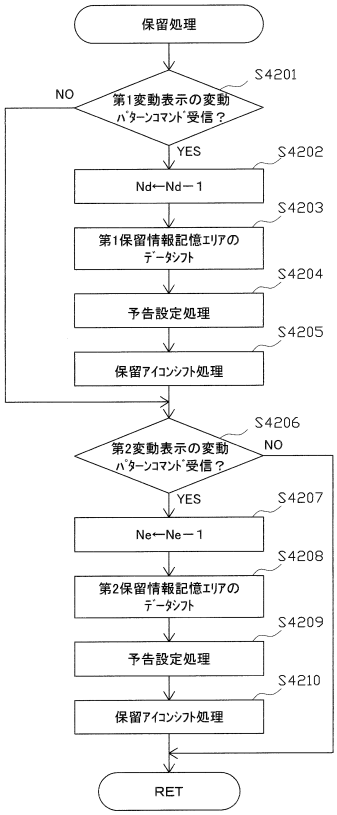
【図４０】



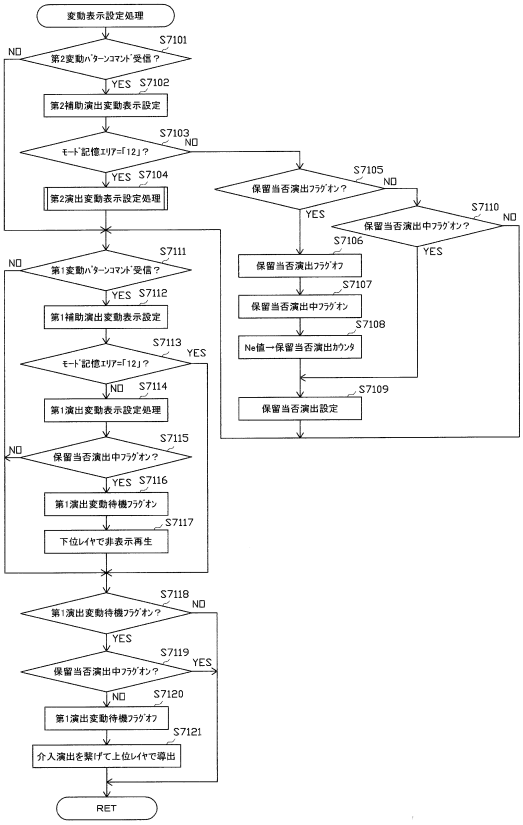
【図４１】



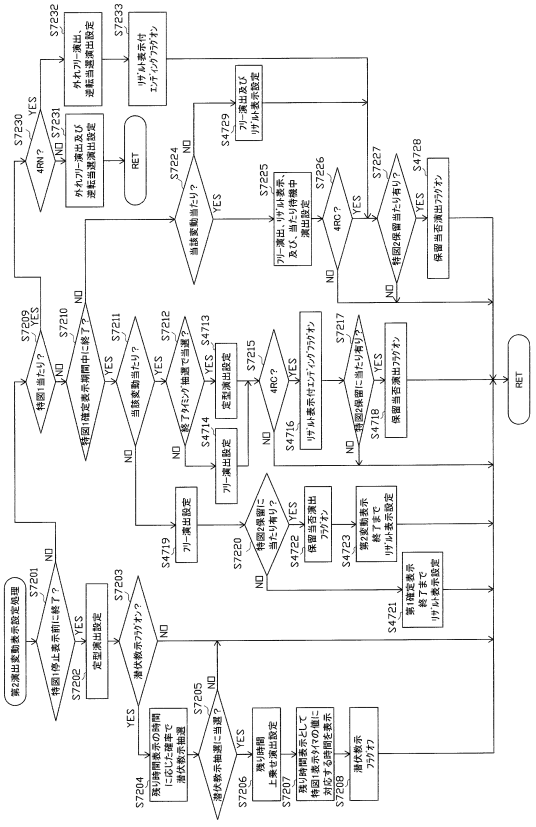
【図４２】



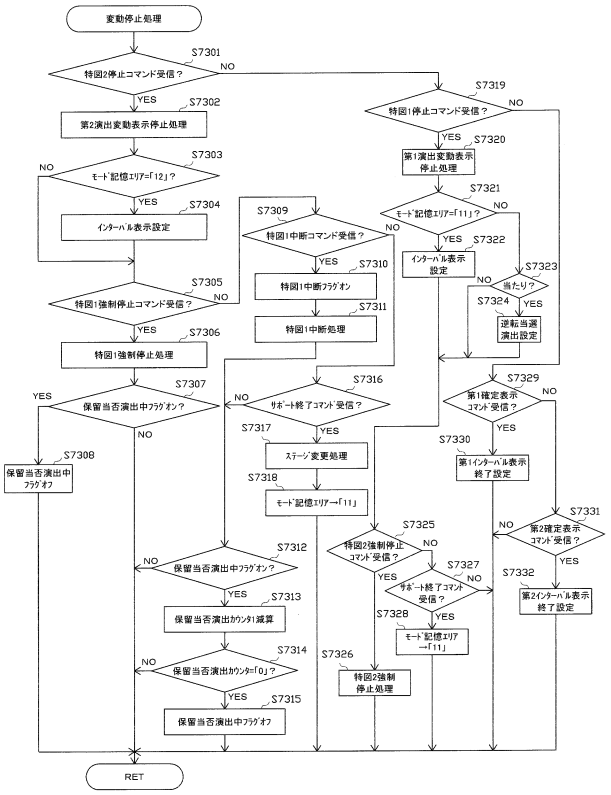
【図４３】



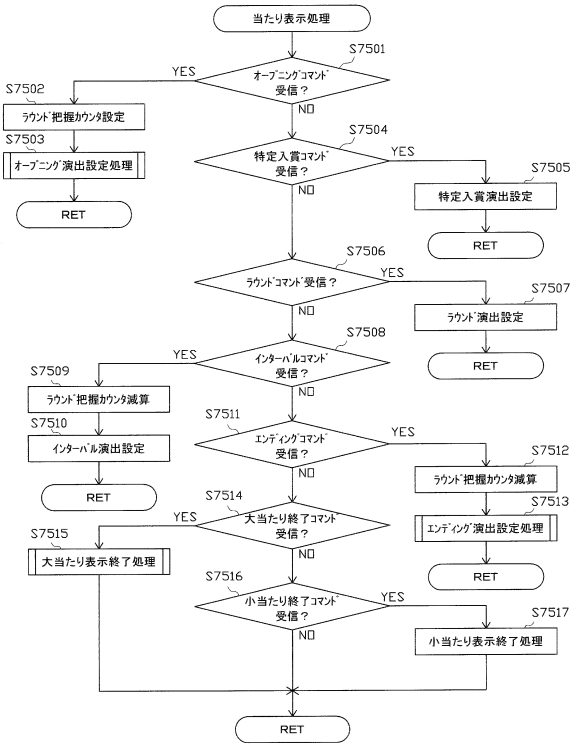
【図４４】



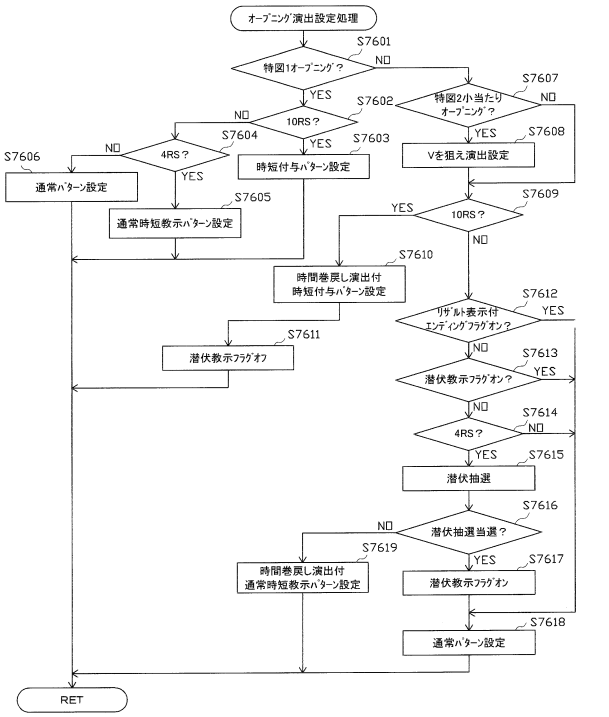
【図４５】



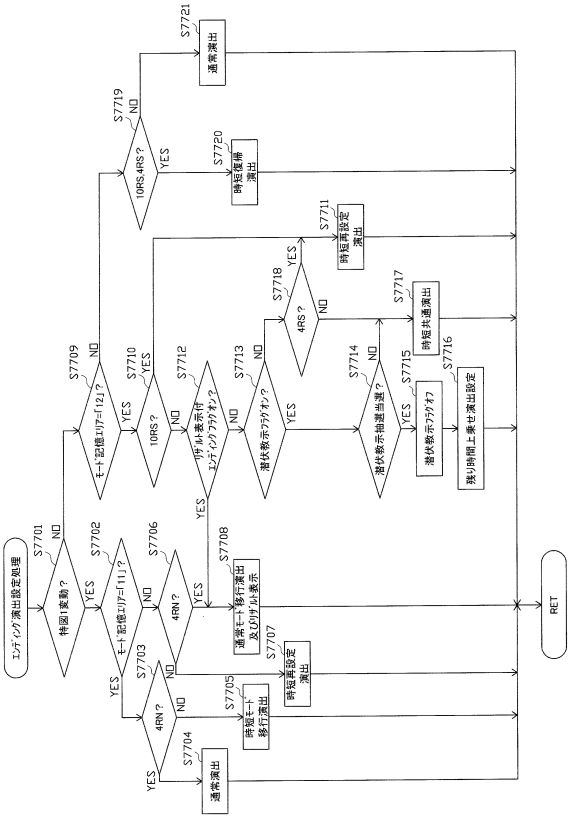
【図４６】



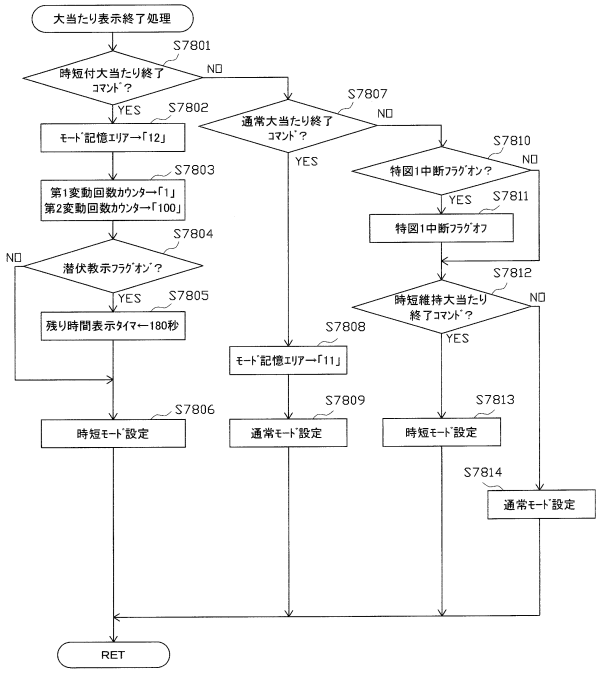
【図４７】



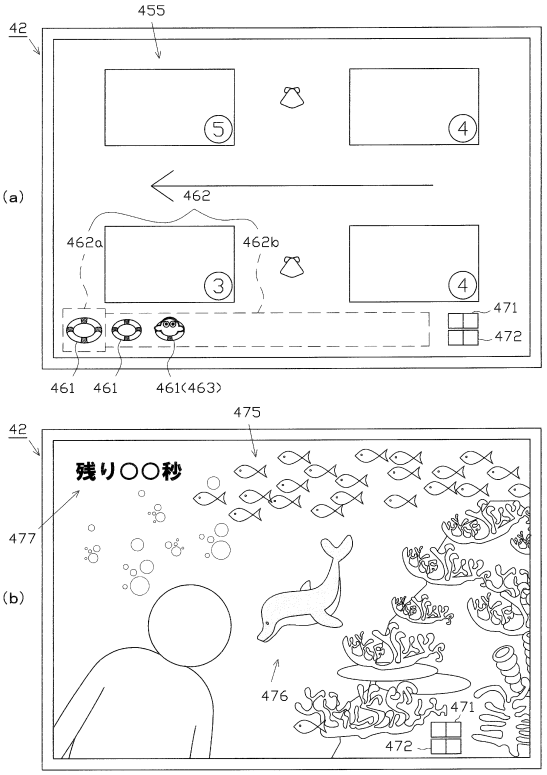
【図４８】



【図４９】



【図５０】



【図５１】

大当たり確率：特図1、特図2共通；1／199
特図1保留最大4つ、特図2保留最大4つ
小当たり確率：特図1；抽選なし、特図2；1／3
役物抽選は、第2可変入賞装置への入球が有ればほぼ当選する
電サポ確率：通常モード；1/278、時短モード；277／278
普図保留最大4つ
普図変動時間：通常モード；60秒、時短モード；0．4秒
羽根部材開放時間；通常モード；0．2秒×2回、時短モード；1．8秒×2回

大当たり種別	第1当否抽選での当選時	第2当否抽選での当選時（役物抽選経由の大当たり含む）
10RS	5%	5%
4RS	55%	15%
4RN	40%	該当なし
4RC	該当なし	80%

【図５２】

(a)

（時短モード時）　※時短モード時の特図1変動時間は一律180秒

特図2変動種別	特図2変動時間（定型設定の場合）	CS1値（CS1；0～255）	
		前後外れ以外時	当たり時
完全外れ、前後外れ以外	15秒未満（5秒～13秒）	20～255	該当なし
4RC、4RS当たり	15秒以上かつ30秒未満（15秒～25秒）	該当なし	4RS当選時の「0～149」、4RC当選時
4RS、10RS当たり、前後外れ、又は、前後外れ以外	30秒以上（30秒～40秒）	0～19	4RS当選時の「150～255」、10RS当選時

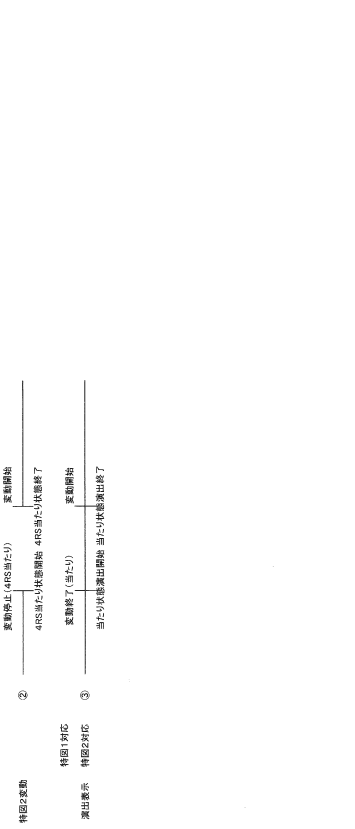
※通常モード時：
通常モード移行時1回転目の特図1変動時間；一律40秒、その他の特図1変動時間；10秒～60秒
特図2変動時間；一律1秒

(b)

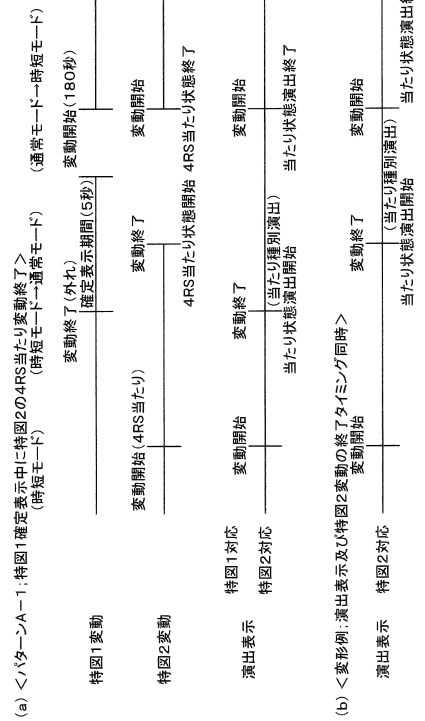
（時短モード時）

潜伏抽選の当選確率	残り時間表示（最大180秒）	潜伏教示抽選の当選確率	装飾図柄表示装置の背景
100%	150秒以上	0%	青＋黄色
60%	150秒未満かつ100秒以上	20%	
40%	100秒未満かつ50秒以上	40%	青＋緑
20%	50秒未満かつ15秒以上	60%	青＋ピンク
0%	15秒未満	100%	

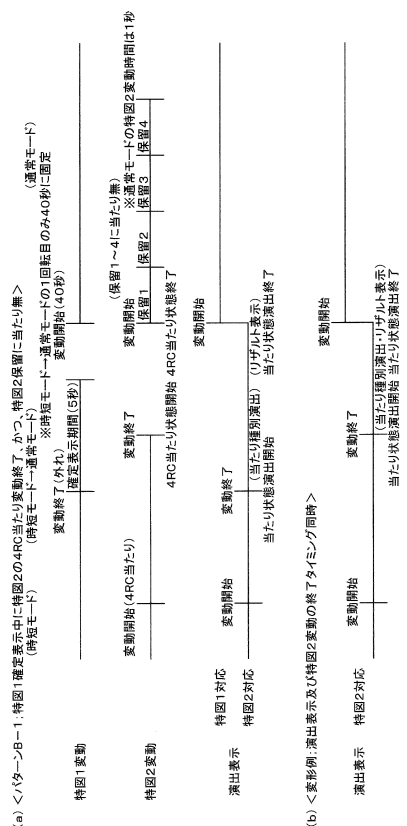
【図５３】



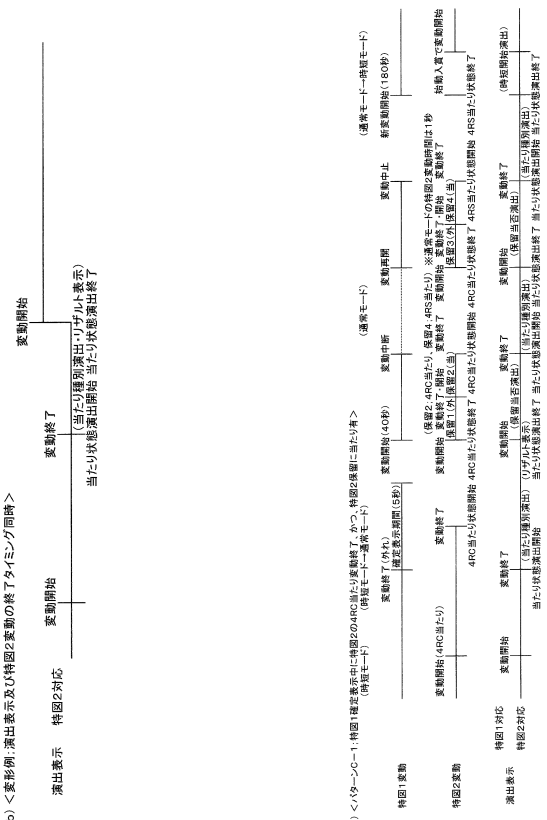
【図５４】



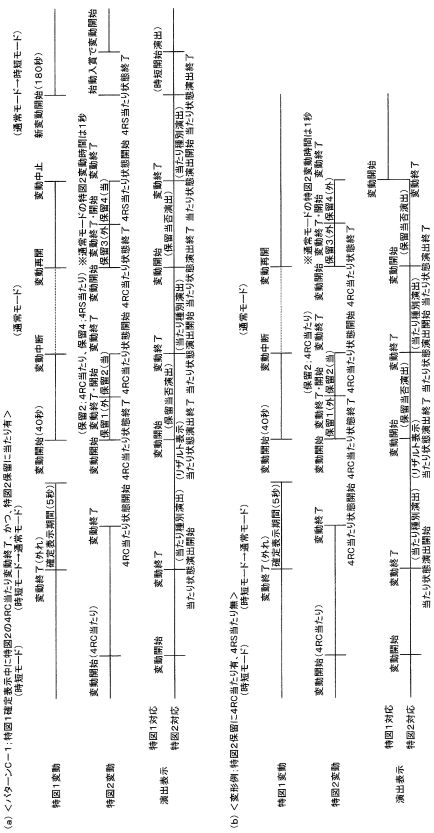
【図５５】



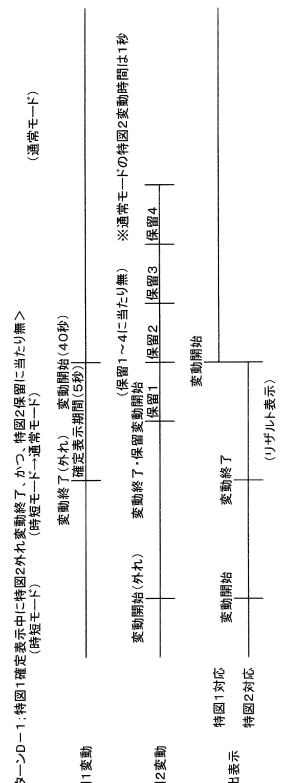
【図５６】

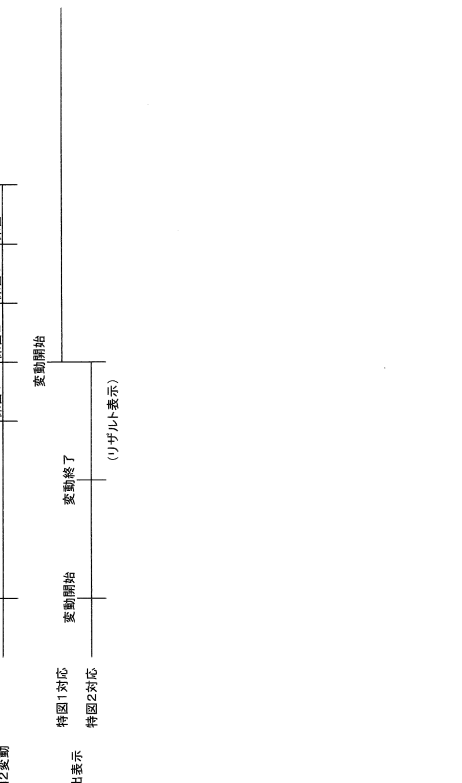


【図５７】

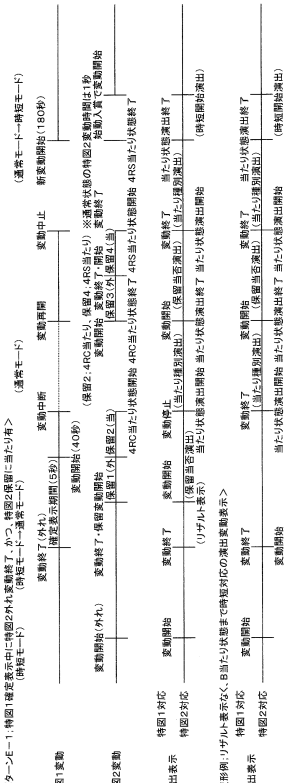


【図５７】

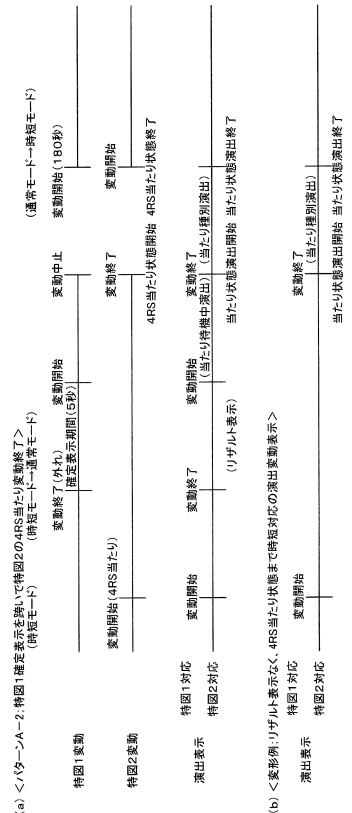




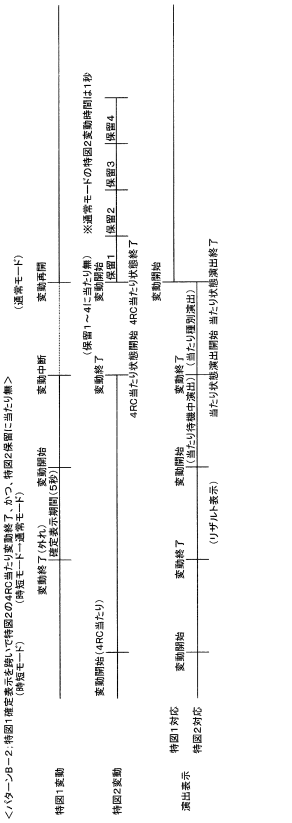
【図５８】



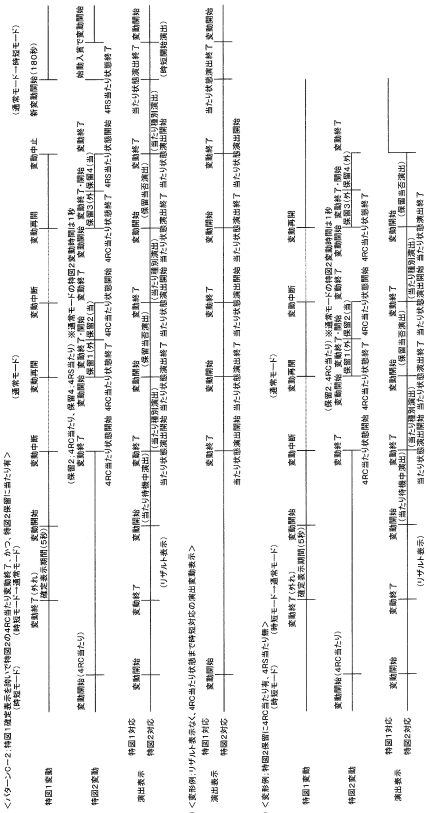
【図５９】



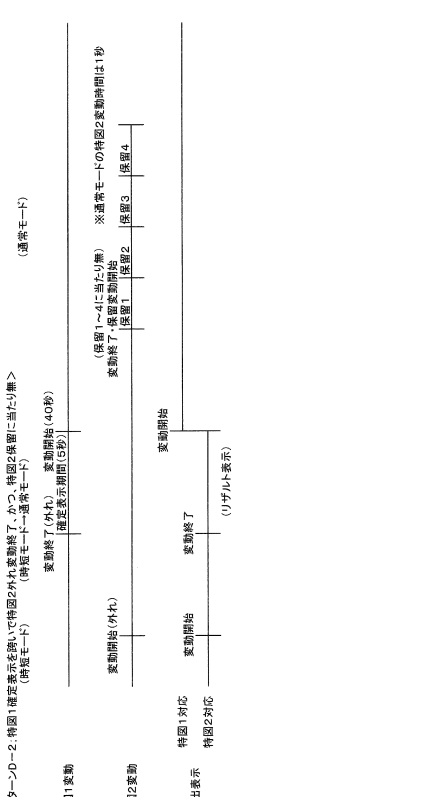
【図６０】



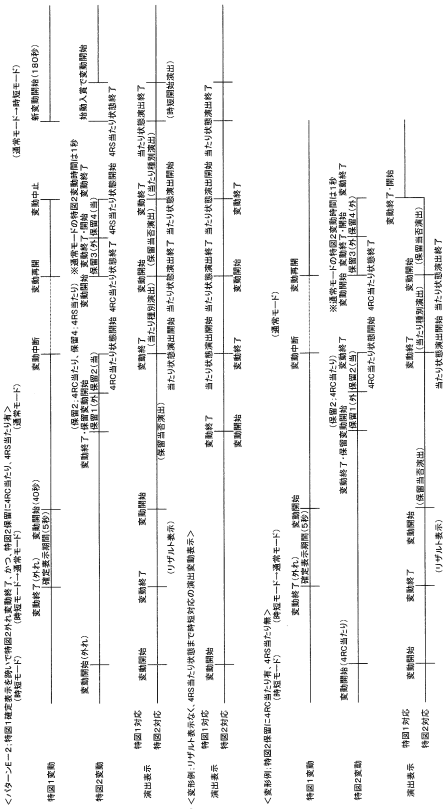
【図６１】



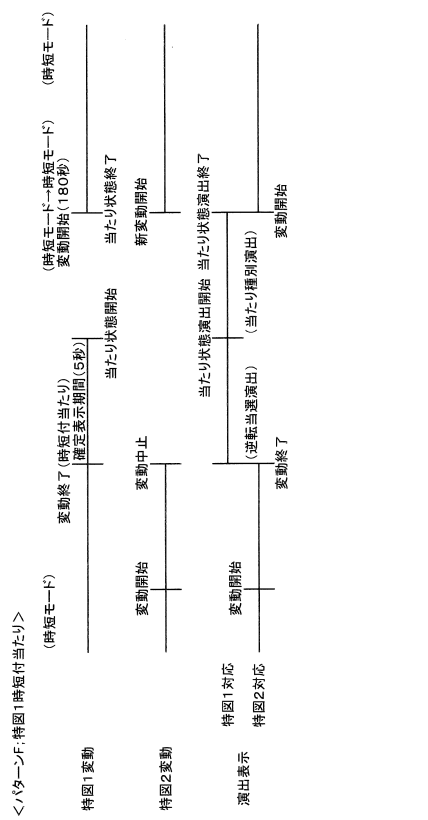
【図６２】



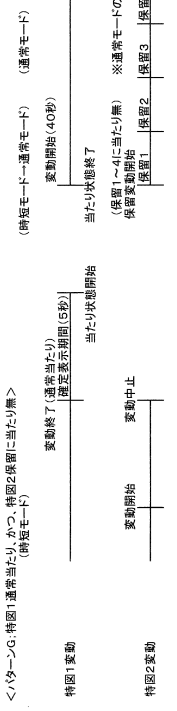
【図６３】



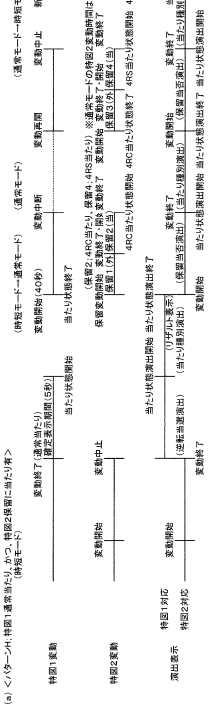
【図６４】



【図６５】


<パターンG：特図1通常当たり，かつ，特図2保留に当たり無>
(時短モード)
(時短モード→通常モード)
(通常モード)
変動終了（通常当たり）
確定表示期間（5秒）
変動開始（40秒）
特図1変動
当たり状態開始
当たり状態終了
（保留1～4に当たり無）
※通常モードの特図2変動時間は1秒
保留変動開始
保留1
保留2
保留3
保留4
特図2変動
変動開始
変動中止
当たり状態演出開始
当たり状態演出終了
特図1対応
変動開始
（リザルト表示）
演出表示
（逆転当選演出）
（当たり種別演出）
特図2対応
変動開始
変動終了

【図６６】


(a) <パターンH：特図1通常当たり，かつ，特図2保留に当たり有>
(時短モード)
(時短モード→通常モード)
(通常モード)
(通常モード→時短モード)
変動終了（通常当たり）
確定表示期間（5秒）
変動開始（40秒）
変動中断
変動再開
変動中止
新変動開始（180秒）
特図1変動
当たり状態開始
当たり状態終了
（保留2、4RC当たり，保留4：4RC当たり）※通常モードの特図2変動時間は1秒
保留変動開始
変動終了（保留）
変動開始
変動終了
（保留3,外[保留2,当]）
始動入賞で変動開始
（保留3,外[保留2,当]）
4RC当たり状態開始
4RC当たり状態終了
4RC当たり状態開始
4RC当たり状態終了
特図2変動
当たり状態演出開始
当たり状態演出終了
変動終了
（逆転当選演出）
（リザルト表示）
（当たり種別演出）
（保留当否演出）
（当たり種別演出）
（時短開始演出）
特図1対応
特図2対応
変動開始
変動終了
当たり状態演出開始
当たり状態演出終了
演出表示
(b) <変形例：特図2保留に4RC当たり有，4RC当たり無>
(時短モード)
(時短モード→通常モード)
(通常モード)
変動終了（通常当たり）
確定表示期間（5秒）
変動開始（40秒）
変動中断
変動再開
特図1変動
当たり状態開始
当たり状態終了
（保留2、4RC当たり）
保留変動開始
変動終了
変動開始
変動終了
（保留1,外[保留2,4,当]）
※通常モードの特図2変動時間は1秒
（保留3,外[保留4,当]）
4RC当たり状態開始
4RC当たり状態終了
特図2変動
変動開始
変動中止
当たり状態演出開始
当たり状態演出終了
特図1対応
特図2対応
変動開始
（リザルト表示）
（逆転当選演出）
（当たり種別演出）
（保留当否演出）
（当たり種別演出）
変動終了
変動開始
当たり状態演出開始
当たり状態演出終了
演出表示