

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7687321号
(P7687321)

(45)発行日 令和7年6月3日(2025.6.3)

(24)登録日 令和7年5月26日(2025.5.26)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全196頁)

(21)出願番号	特願2022-170059(P2022-170059)	(73)特許権者	000144522
(22)出願日	令和4年10月24日(2022.10.24)		株式会社三洋物産
(65)公開番号	特開2024-62205(P2024-62205A)		愛知県名古屋市中種区今池3丁目9番2
(43)公開日	令和6年5月9日(2024.5.9)		1号
審査請求日	令和6年5月10日(2024.5.10)	(74)代理人	100111095
早期審査対象出願			弁理士 川口 光男
		(72)発明者	倉田 豪
			愛知県名古屋市中種区今池3丁目9番2
			1号 株式会社三洋物産 内
		(72)発明者	牧野 真吾
			愛知県名古屋市中種区春岡通7丁目49
			番地 株式会社ジェイ・ティ 内
		審査官	堀 圭史

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【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へ移行させることを決定する特定状態発生手段と、前記特定状態発生手段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、

前記遊技機は、

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第1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表示を実行可能とする第2手段とを備え、

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、移行する場合があります、

前記特定状態において前記第1表示の実行期間が終了することを示す第3表示を実行可能な手段と、

前記特定状態において前記第1表示が終了した場合に前記通常状態、及び、前記特定状態のうちどちらの状態とされるかを教示することが可能な手段とを備え、

前記教示は、前記第3表示が実行され、前記第1表示の実行期間が経過して終了する状況において実行されている前記第2表示に対応する前記当否抽選の結果が反映されて設定されることを特徴とする遊技機。

10

【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】

遊技機的一种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）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】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。

30

【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へ移行させることを決定する特定状態発生手段と、前記特定状態発生手段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、

40

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、

前記遊技機は、

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第1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

50

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第 2 手段とを備え、

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、移行する場合があります、

前記特定状態において前記第 1 表示の実行期間が終了することを示す第 3 表示を実行可能な手段と、

前記特定状態において前記第 1 表示が終了した場合に前記通常状態、及び、前記特定状態のうちどちらの状態とされるかを教示することが可能な手段とを備え、

前記教示は、前記第 3 表示が実行され、前記第 1 表示の実行期間が経過して終了する状況において実行されている前記第 2 表示に対応する前記当否抽選の結果が反映されて設定され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氣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。

10

20

30

40

50

- 【図 3 4】受信割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】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 3 6】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】コマンド判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】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 3 9】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 4 0】カウンタの更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】保留情報格納処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】保留処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】変動表示設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】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 4 5】変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】当たり表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】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 4 8】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 4 9】大当たり表示終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】装飾図柄表示装置の視認態様を示す正面図である。
- 【図 5 1】パチンコ機の仕様を説明するための図である。
- 【図 5 2】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 5 3】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 5 4】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 5 5】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 5 6】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 5 7】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 5 8】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 5 9】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 6 0】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 6 1】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 6 2】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 6 3】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 6 4】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 6 5】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 6 6】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。

10

20

30

40

50

【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が取付されている（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。

10

【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が取付されている。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。

20

【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。

30

【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。

40

【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、

50

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 18 b が設けられている。当該ストップレバー 18 b 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（パイプ、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。

10

【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かあるのが表示される。

20

【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 上面から出沒可能に構成され、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。

30

【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。

40

【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 43 a、43 b 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

50

）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を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、前後一對の透明体（例えば、板ガラス、透明樹脂等）と、当該一對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（前後一對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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

30

【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

40

50

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を通過し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

10

20

30

40

50

2 始動入賞装置 3 3 c に案内する第 2 案内通路 1 1 3 と、第 2 案内通路 1 1 3 に案内され、第 2 始動入賞装置 3 3 c に入球しなかった遊技球を第 1 可変入賞装置 3 2 a に案内する第 3 案内通路 1 1 4 と、右打ち入賞ユニット 3 7 を移動する遊技球を右打ち入賞ユニット 3 7 の外部に排出する排出部 1 1 6（本例では、左方に開口して、遊技球を右打ち入賞ユニット 3 7 の外部の遊技領域に排出する）と、第 3 案内通路 1 1 4 に案内され、第 1 可変入賞装置 3 2 a に入球しなかった遊技球を排出部 1 1 6 に案内する第 4 案内通路 1 1 5 とを備えている。尚、遊技盤 3 0 には、右打ち入賞ユニット 3 7 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 3 7 が遊技盤 3 0 に取付けられている。

【0040】

また、右打ち入賞ユニット 3 7（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 3 7 の前方には、装飾体（例えば、右打ち入賞ユニット 3 7 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 3 7 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 3 7 の前方から右打ち入賞ユニット 3 7 の内部（第 1 補助始動入賞装置 3 3 b、第 2 可変入賞装置 3 2 b、第 2 始動入賞装置 3 3 c、及び、第 1 可変入賞装置 3 2 a 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 3 7 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 3 7 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 3 7 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 3 3 c 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 1 4 5 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 1 1 2、第 2 案内通路 1 1 3、及び、第 3 案内通路 1 1 4 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 3 3 b 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 3 3 b 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 3 3 b 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 3 3 b 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 1 7 1 と、第 1 補助始動入賞装置 3 3 b 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 2 2 4 b と、第 1 始動シャッタ 1 7 1 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 1 7 1 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 1 7 1 の遊技領域の下流側端縁は、第 1 案内通路 1 1 2 の遊技領域の上流側端縁と連続している。入球部 1 1 1 は、閉位置にある第 1 始動シャッタ 1 7 1、及び、第 1 案内通路 1 1 2 の上方において開口形成されており、入球部 1 1 1 に入球した遊技球は、閉位置にある第 1 始動シャッタ 1 7 1、及び、第 1 案内通路 1 1 2 に落下し、閉位置にある第 1 始動シャッタ 1 7 1 に落下した場合には、第 1 始動シャッタ 1 7 1 により第 1 案内通路 1 1 2 に案内される。尚、第 1 始動シャッタ 1 7 1 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 3 3 b に落下した場合、或いは、第 1 始動シャッタ 1 7 1 が開位置とされる際に遊技球が第 1 始動シャッタ 1 7 1 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 1 4 6 と、特定入球部 1 4 5 に入球した遊技球を検知する特定入球検知スイッチ 2 2 6 a と、非特定入球部 1 4 6 に入球した遊技球を検知する非特定入球検知スイッチ 2 2 6 b と、第 2 カウントスイッチ 2 2 3 b に検知された遊技球を特定入球部 1 4 5、又は、非特定入球部 1 4 6 のうち一方に案内する振分け装置 1 4 7 とを備えている。

【0049】

振分け装置 1 4 7 は、特定入球部 1 4 5 への入球を規制する閉位置と、特定入球部 1 4 5 への入球を許容する開位置とに変位するスライド片 1 4 8 と、所定間隔毎にスライド片 1 4 8 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 1 4 1 に入球した遊技球が振分け装置 1 4 7 へ到達した際にスライド片 1 4 8 が開位置にあれば、当該遊技球が特定入球部 1 4 5 に入球し、スライド片 1 4 8 が閉位置にあれば、当該遊技球が非特定入球部 1 4 6 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 3 2 b の第 2 可変特定領域 1 4 1 に入球した遊技球が特定入球部 1 4 5 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 3 7（パチンコ機 1 0）の前方から、振分け装置 1 4 7 の変位状況や、遊技球の第 2 カウントスイッチ 2 2 3 b への通過、特定入球検知スイッチ 2 2 6 a、及び、非特定入球検知スイッチ 2 2 6 b 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 1 4 5（例えば、振分け装置 1 4 7 のスライド片 1 4 8 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 L E D が設けられ、特定入球部 1 4 5 が開状態とされる場合（例えば、特定入球部 1 4 5 が開状態とされている期間だけ）に前記 L E D 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 1 4 5 に遊技球が入球した場合には、かかる L E D の点灯態様に変化する（例えば、点滅する、発光色が変わる等）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 1 4 5 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 1 4 5 の前部には、「V」の文字がパチンコ機 1 0 の前方から視認可能なように付されている。尚、当該 L E D は、右打ち入賞ユニット 3 7 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 L E D に代えて、又は、加えて、特定入球部 1 4 5 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 1 4 6 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 L E D が設けられ、非特定入球部 1 4 6 に遊技球が入球した場合には、かかる L E D 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 3 3 c 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 3 3 c 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 3 3 c 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 3 3 c 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 1 7 2 と、第 2 始動入賞装置 3 3 c 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 2 2 4 c と、第 2 始動シャッタ 1 7 2 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 3 3 c 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 1 7 2 は、右方に向けて下方傾斜しており、第 2 案内通路 1 1 3 は、遊技球を第 2 始動シャッタ 1 7 2 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 1 1 3 に案内されて第 2 始動入賞装置 3 3 c に到達した際に、第 2 始動シャッタ 1 7 2 が閉位置にある場合には、該遊技球は第 2 始動シャッタ 1 7 2 の上面に載るとともに、当該第 2 始動シャッタ 1 7 2 によって、右方の第 3 案内通路 1 1 4 に案内されるようになっている。尚、第 2 始動シャッタ 1 7 2 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、発光色が変わる等）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。

10

【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。

20

【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。

30

【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の点灯態様が変わる（例えば、点滅する、発光色が変わる等）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。

40

【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

50

置 3 2 a 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 3 7 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 3 7 に入球するように構成されている。

【 0 0 5 9 】

尚、右打ち入賞ユニット 3 7 において、第 1 案内通路 1 1 2、第 2 案内通路 1 1 3、第 3 案内通路 1 1 4、第 4 案内通路 1 1 5、第 1 補助始動入賞装置 3 3 b の第 1 始動シャッタ 1 7 1 の上方の領域、第 2 可変入賞装置 3 2 b の第 2 可変シャッタ 1 4 2 の上方の領域、第 2 始動入賞装置 3 3 c の第 2 始動シャッタ 1 7 2 の上方の領域、第 1 可変入賞装置 3 2 a の第 1 可変シャッタ 1 6 2 の上方の領域は、遊技領域に含まれる。また、第 1 案内通路 1 1 2、第 2 案内通路 1 1 3、及び、第 3 案内通路 1 1 4 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 3 7 の外部（遊技盤 3 0 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。

【 0 0 6 0 】

尚、本実施形態の第 1 補助始動入賞装置 3 3 b、第 2 始動入賞装置 3 3 c、第 1 可変入賞装置 3 2 a、及び、第 2 可変入賞装置 3 2 b 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 1 7 2、1 6 2、1 4 2 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 3 3 c 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 3 3 c を第 2 案内通路 1 1 3 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 1 1 3 の左端部と近接して、第 2 案内通路 1 1 3 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 3 3 c（羽根部材）と第 2 案内通路 1 1 3 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 1 1 4 に進入するように構成してもよい。

【 0 0 6 1 】

また、本実施形態では、右打ち入賞ユニット 3 7 が、第 1 補助始動入賞装置 3 3 b、第 1 可変入賞装置 3 2 a、第 2 可変入賞装置 3 2 b、及び、第 2 始動入賞装置 3 3 c を備えるように構成されているが、右打ち入賞ユニット 3 7 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 3 4 や一般入賞装置 3 1 を備えるように構成したり、第 1 補助始動入賞装置 3 3 b や第 1 可変入賞装置 3 2 a を別離させたりしてもよい。尚、右打ち入賞ユニット 3 7 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 3 2 a を省略して、全ての当たり状態で第 2 可変入賞装置 3 2 b 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 1 4 5 が開状態とされる（振分け装置 1 4 7 のスライド片 1 4 8 が開位置とされる）ように構成してもよい。

【 0 0 6 2 】

右打ち入賞ユニット 3 7 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 3 4 が設けられている。詳しくは後述するが、スルーゲート 3 4 は、当該スルーゲート 3 4 を通過する遊技球を検知可能なスルーゲートスイッチ 2 2 5 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 3 4 が設けられていない。

【 0 0 6 3 】

また、スルーゲートスイッチ 2 2 5 にて遊技球が検知された場合に、第 2 始動入賞装置 3 3 c 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 4 1 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 3 3 c が規定時間だけ開状態とされる。

【 0 0 6 4 】

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。

10

【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。

20

【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、「通常モード」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。

30

【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。

40

【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

50

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み合わせ）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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

40

【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

50

別表示装置 4 3 a、又は、第 2 特別表示装置 4 3 b 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 4 2 にて装飾図柄 4 5 5 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 4 5 5 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 4 5 5 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 4 5 5 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 4 5 5（リーチ図柄）と同じ装飾図柄 4 5 5 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 4 2 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 4 2 のメインの演出表示（装飾図柄 4 5 5 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 4 2 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 4 2 の下部（保留表示エリア 4 6 2；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 4 6 1 が表示されるようになっている。保留アイコン 4 6 1 は、第 1 通常始動入賞装置 3 3 a、第 1 補助始動入賞装置 3 3 b、第 2 始動入賞装置 3 3 c 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 4 3 a、4 3 b 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

10

20

30

40

50

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。

10

【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の回転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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

が押圧操作された場合には、連通路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。

10

【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。

20

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を通過して下皿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。

30

【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。

40

【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

50

フレームカバー 2 1 3 の背面側に固定されている。表示制御装置 4 5 は基板ボックス 4 5 a に收容されて装飾図柄表示装置 4 2 (收容ボックス 4 2 a) の背面側に固定されている。サブ制御装置 2 6 2 は基板ボックス 2 6 2 a に收容されて表示制御装置 4 5 (基板ボックス 4 5 a) の背面側に固定されている。尚、フレームカバー 2 1 3 内には、センターフレーム 4 7 に内蔵された L E D 等を駆動する L E D 制御基板等が配設されている。また、收容ボックス 4 2 a 及び基板ボックス 4 5 a, 2 6 2 a 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。

【0 1 1 0】

フレームカバー 2 1 3 の下方には裏枠セット 2 1 5 が、一般入賞装置 3 1、右打ち入賞ユニット 3 7 等を背後から覆うようにして遊技盤 3 0 に取付けられている。裏枠セット 2 1 5 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 2 1 7 に案内され、排出通路部 2 1 7 の排出シュートからパチンコ機 1 0 外部に排出される。

【0 1 1 1】

また、本実施形態では、裏枠セット 2 1 5 が主制御装置 2 6 1 の取付台として機能する。より詳しくは、主制御装置 2 6 1 を搭載した基板ボックス 2 6 3 が、裏枠セット 2 1 5 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。

【0 1 1 2】

主制御装置 2 6 1 は透明樹脂材料等よりなる基板ボックス 2 6 3 に收容されている。基板ボックス 2 6 3 は、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備え、これらボックススペ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 2 6 3 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 2 6 3 が不正に開封された旨を容易に発見することができる。

【0 1 1 3】

また、遊技盤 3 0 には、一般入賞装置 3 1 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 3 1 に対応する位置には一般入賞スイッチ 2 2 1 が設けられ、第 1 可変入賞装置 3 2 a には、第 1 カウントスイッチ 2 2 3 a が設けられ、第 2 可変入賞装置 3 2 b には、第 2 カウントスイッチ 2 2 3 b、特定入球検知スイッチ 2 2 6 a、非特定入球検知スイッチ 2 2 6 b が設けられている。また、第 1 通常始動入賞装置 3 3 a、第 1 補助始動入賞装置 3 3 b、及び、第 2 始動入賞装置 3 3 c には、第 1 通常始動入賞スイッチ 2 2 4 a、第 1 補助始動入賞スイッチ 2 2 4 b、及び、第 2 始動入賞スイッチ 2 2 4 c が設けられている。さらに、スルーゲート 3 4 に対応する位置にはスルーゲートスイッチ 2 2 5 が設けられている。

【0 1 1 4】

また、図示は省略するが、裏枠セット 2 1 5 には、一般入賞スイッチ 2 2 1、第 1 カウントスイッチ 2 2 3 a、第 2 カウントスイッチ 2 2 3 b、特定入球検知スイッチ 2 2 6 a、非特定入球検知スイッチ 2 2 6 b、及び、スルーゲートスイッチ 2 2 5 とケーブルコネクタを介して電氣的に接続される第 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 2 2 1 等と、主制御装置 2 6 1 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 2 6 1 と電氣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 2 2 4 a、第 1 補助始動入賞スイッチ 2 2 4 b、及び、第 2 始動入賞スイッチ 2 2 4 c 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 2 6 1 に接続されている。

【0 1 1 5】

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 2 6 1 に取り込まれる。そして、該主制御装置 2 6 1 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 3 1 1 に送信され、該払出制御装置 3 1 1 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 2 2 5 により検知された

10

20

30

40

50

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の開鎖状態において、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氣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358より払出された遊技球は上皿19等へに供給される。

【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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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沒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の電氣的構成について説明する。図８は、本パチンコ機１０の電氣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R

10

20

30

40

50

AM513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とにそれぞれ電氣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ユニットとが電氣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が電氣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）の回転操作量（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ユニットとが電氣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。

10

【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。

20

【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十分な時間の間、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。

30

【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ROM522、ワークRAM523、VDP526が接続されている。また、VDP526にはバスライン531を介して出力ポート529が接続されており、その出力ポート529には液晶表示装置たる装飾図柄表示装置42が接続されている。

40

【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。

50

【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。

10

【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。

20

30

【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）。

40

【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

50

で、普通図柄表示装置 4 1 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 3 3 a、第1補助始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入賞履歴に合わせて、当否乱数カウンタ C 1、種別決定カウンタ C 2、変動選択カウンタ C 3、第1変動種別カウンタ C S 1、及び、第2変動種別カウンタ C S 2 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 3 3 c への遊技球の入賞履歴に合わせて、当否乱数カウンタ C 1、小当たり当否乱数カウンタ C 1'、種別決定カウンタ C 2、変動選択カウンタ C 3、第1変動種別カウンタ C S 1、及び、第2変動種別カウンタ C S 2 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 C 1 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 C 1 が 1 周した場合、その時点の初期値乱数カウンタ C I N I の値が当該当否乱数カウンタ C 1 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 C I N I は、当否乱数カウンタ C 1 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 C 1 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 C 1 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 3 3 a、第1補助始動入賞装置 3 3 b、又は、第2始動入賞装置 3 3 c 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 C 1 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 C 1 の値の数は 3 つで、その値は「7，207，407」である。このため、ROM 5 0 2 には、当否乱数カウンタ C 1 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 C 1' 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 C 1' 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 C 1' 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 3 3 a、第1補助始動入賞装置 3 3 b 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 3 3 c 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 3 3 c 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 C 1' 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 C 1' の値の数は 100 で、その値は「50～99，150～199」である。このため、ROM 5 0 2 には、小当たり当否乱数カウンタ C 1' 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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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、

50

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（ノンマスクابل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。

10

【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。

20

【0191】

まず、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インクリメントする。

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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】

まず、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。

10

【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。

20

【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】

まず、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。

30

【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。

40

【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

50

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 C S 1 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 C S 1 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 S 5 0 8 に続くステップ S 5 0 9 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、次の外部出力処理（ステップ S 2 0 1 参照）にてサブ制御装置 2 6 2 に出力される。

【0207】

ステップ S 5 0 9 の処理の後、又は、ステップ S 5 0 1、或いは、ステップ S 5 0 2 で否定判別された場合には、ステップ S 5 1 0 において、遊技球が第 1 通常始動入賞装置 3 3、及び、第 1 補助始動入賞装置 3 3 b に入賞したか否かを第 1 通常始動入賞スイッチ 2 2 4 a、及び、第 1 補助始動入賞スイッチ 2 2 4 b の検知情報により判別する。当該ステップ S 5 1 0 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 S 5 1 1 において、第 1 通常始動入賞スイッチ 2 2 4 a、及び、第 1 補助始動入賞スイッチ 2 2 4 b 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 N a 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 S 5 1 1 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 S 5 1 1 で肯定判別された場合には、ステップ S 5 1 2 に進み、第 1 保留カウンタ N a を 1 インCREMENT する。

【0208】

続くステップ S 5 1 3 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 4 6 a（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 S 5 1 3 の後、ステップ S 5 1 4 において、当否乱数カウンタ C 1、種別決定カウンタ C 2、変動選択カウンタ C 3、及び、変動種別カウンタ C S 1、C S 2 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 S 5 1 4 の後、ステップ S 5 1 5 に移行する。

【0210】

ステップ S 5 1 5 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 C 1 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 S 5 1 6 では、ステップ S 5 1 5 で当否乱数カウンタ C 1 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 C 2 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。

10

20

30

40

50

【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。まず、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。

10

【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。

20

【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。まず、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。

30

【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S5405において前後以外フラグをオンにした後、本処理を終了する。

40

【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。

50

【0221】

尚、本実施形態では、時短モードにおける第1変動表示の特図1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

10

20

30

40

50

体的には、上記ステップ S 3 0 3 の乱数更新処理で更新した普通図柄乱数カウンタ C 4 の値を、RAM 5 0 3 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 S 3 0 6 の発射許可コマンド設定処理について、図 1 9 を参照して説明する。

【0229】

まず、ステップ S 7 0 1 では、発射制御回路 3 1 2 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 3 1 2 が、ハンドル 1 8 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 3 1 1 からの C R 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 3 1 2 から主制御装置 2 6 1 に送信されるようになっている。

10

【0230】

ステップ S 7 0 1 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 0 2 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 S 7 0 2 で否定判別された場合、ステップ S 7 0 3 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 S 7 0 2 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 0 4 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 S 7 0 4 で否定判別された場合には、ステップ S 7 0 7 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。

20

【0232】

一方、ステップ S 7 0 4 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 0 5 において、主制御装置 2 6 1 から、発射制御回路 3 1 2 に対して発射許可信号を送信する。続くステップ S 7 0 6 では、発射許可フラグをオフする。ステップ S 7 0 6 の後、本処理を終了する。

【0233】

また、ステップ S 7 0 1 で否定判別された場合には、ステップ S 7 0 8 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 S 7 0 8 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 S 7 0 8 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 0 9 において、発射許可フラグをオン設定する。

30

【0234】

続くステップ S 7 1 0 では、発射制御回路 3 1 2 に対して球送り信号を送信する。さらに、ステップ S 7 1 1 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 6 3 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 6 0 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 2 6 1 が発射制御回路 3 1 2 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 2 6 1 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 6 0 により発射されるようになっている。ステップ S 7 1 1 の後、本処理を終了する。

【0235】

尚、発射制御回路 3 1 2 では、主制御装置 2 6 1 から発射許可信号を受信した場合に、ハンドル 1 8、及び、払出制御装置 3 1 1 から、タッチ信号、発射スイッチ信号、及び、C R 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 6 0（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 3 1 2 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 6 0 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 6 0 により打ち出されるようになっている。

40

【0236】

また、発射制御回路 3 1 2 は、主制御装置 2 6 1 から球送り信号を受信した場合に、発射レール 6 1 のうち発射装置 6 0 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

50

されていないことが確認された場合には、球送り装置 6 3 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 1 3 は、N M I 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 2 6 1 の C P U 5 0 1 により停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源断時に実行される。この N M I 割込みにより、電源断時の主制御装置 2 6 1 の状態が R A M 5 0 3 のバックアップエリア 5 0 3 a 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 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S K 1 が停電監視回路 5 4 2 から主制御装置 2 6 1 内の C P U 5 0 1 の N M I 端子に出力される。すると、C P U 5 0 1 は実行中の制御を中断して N M I 割込み処理を開始し、ステップ S 4 0 1 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 R A M 5 0 3 のバックアップエリア 5 0 3 a に記憶して N M I 割込み処理を終了する。

【0239】

なお、上記の N M I 割込み処理は払出制御装置 3 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込みにより、電源断の発生情報が R A M 5 1 3 のバックアップエリア 5 1 3 a に記憶される。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S K 1 が停電監視回路 5 4 2 から払出制御装置 3 1 1 内の C P U 5 1 1 の N M I 端子に出力され、C P U 5 1 1 は実行中の制御を中断して図 1 3 の N M I 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 2 6 1 内の C P U 5 0 1 により実行されるメイン処理の流れを図 1 0 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】

まず、ステップ S 1 0 1 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 2 6 2，払出制御装置 3 1 1 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 S 1 0 2 では、R A M アクセスを許可する。

【0242】

その後、C P U 5 0 1 内の R A M 5 0 3 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 S 1 0 3 では、電源・発射制御装置 3 1 0 の電源回路 3 1 3 に設けた R A M 消去スイッチ 3 2 3 が押下（O N）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 S 1 1 2 へ移行する。一方、R A M 消去スイッチ 3 2 3 が押下されていなければ、続くステップ S 1 0 4 で、R A M 5 0 3 のバックアップエリア 5 0 3 a 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 S 1 1 2 へ移行する。バックアップエリア 5 0 3 a に電源断の発生情報が設定されていれば、ステップ S 1 0 5 で R A M 判定値を算出し、続くステップ S 1 0 6 では、その R A M 判定値が電源断時に保存した R A M 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 R A M 判定値が電源断時に保存した R A M 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、この場合もステップ S 1 1 2 へ移行する。

【0243】

ステップ S 1 1 2 の処理では、サブ制御装置 2 6 2 及び払出制御装置 3 1 1 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、R A M の初期化処理（ステップ S 1 1 3 等）に移行する。なお、R A M 判定値は、例えば R A M 5 0 3 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 R A M 判定値に代えて、R A M 5 0 3 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

10

20

30

40

50

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の初期化处理（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の初期化处理（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。

10

【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。

20

【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】

まずステップ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。

30

【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】

40

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

50

飾図柄 4 5 5 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 4 5 5 の変動表示中（リーチ状態成立後）において、装飾図柄 4 5 5 以外にも、装飾図柄表示装置 4 2 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 4 5 5 の変動表示中（リーチ状態成立後）において、装飾図柄 4 5 5 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、装飾図柄 4 5 5 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 2 6 2 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 4 2 における装飾図柄 4 5 5 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 4 5 5 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 4 5 5 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 4 5 5 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、時短付大当たりで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 4 5 5 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 2 6 1 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 2 6 2 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 4 5 5 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 4 5 5 の前記組合せを停止表示するようになっている。

【0254】

図 1 1 の説明に戻り、ステップ S 2 0 2 では、変動種別カウンタ C S 1、C S 2 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 C S 1、C S 2 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 C S 1、C S 2 の更新値を、RAM 5 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。

【0255】

続くステップ S 2 0 3 では、払出制御装置 3 1 1 より受信した賞球計数信号を読み込む。次に、ステップ S 2 0 4 では、払出制御装置 3 1 1 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 S 2 0 5 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 4 3 b 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 4 3 b 及び装飾図柄表示装置 4 2 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。

【0 2 5 7】

続くステップ S 2 0 6 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 4 3 a 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 4 3 a 及び装飾図柄表示装置 4 2 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。

【0 2 5 8】

ステップ S 2 0 7 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 3 2 a、及び、第 2 可変入賞装置 3 2 a 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。

【0 2 5 9】

ステップ S 2 0 8 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 4 1 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。

【0 2 6 0】

ステップ S 2 0 9 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 3 3 c、及び、第 1 補助始動入賞装置 3 3 b 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。

【0 2 6 1】

その後は、ステップ S 2 1 0 において、RAM 5 0 3 のバックアップエリア 5 0 3 a 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 5 0 3 a に電源断の発生情報が設定されていなければ、ステップ S 2 1 1 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 4 m s e c）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 S 2 0 1 へ移行し、上記ステップ S 2 0 1 以降の処理を繰り返し実行する。

【0 2 6 2】

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 C I N I 及び変動種別カウンタ C S 1、C S 2 の更新を繰り返し実行する（ステップ S 2 1 2、ステップ S 2 1 3）。

【0 2 6 3】

つまり、ステップ S 2 1 2 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I 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 5 9 6）に達した際 0 にクリアする。

【0 2 6 4】

また、ステップ S 2 1 3 では、変動種別カウンタ C S 1、C S 2 の更新を実行する（前記ステップ S 2 0 2 と同様）。具体的には、変動種別カウンタ C S 1、C S 2 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 2 5 5、3 1）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 C S 1、C S 2 の変更値を、RAM 5 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。

【0 2 6 5】

ここで、ステップ S 2 0 1 ～ S 2 1 0 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 C I N I 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 C I N I（すなわち当否乱数カウンタ C 1 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 C S 1、C S 2 についてもランダムに更新することができる。

【0 2 6 6】

また、RAM 5 0 3 のバックアップエリア 5 0 3 a に電源断の発生情報が設定されていれば（ステップ S 2 1 0：Y E S）、電源が遮断されたことになるので、電源断時の停電

10

20

30

40

50

処理としてステップ S 2 1 4 以降の処理が行われる。停電処理は、まずステップ S 2 1 4 において各割込み処理の発生を禁止し、ステップ S 2 1 5 において、CPU 5 0 1 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 S 2 1 6 において、スタックポインタの値をバックアップエリア 5 0 3 a に記憶する。

【0 2 6 7】

その後、ステップ S 2 1 7 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 3 1 1 等）に対して送信する。そして、ステップ S 2 1 8 で RAM 判定値を算出し、バックアップエリア 5 0 3 a に保存する。RAM 判定値は、例えば、RAM 5 0 3 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 S 2 1 9 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。

10

【0 2 6 8】

なお、ステップ S 2 1 0 の処理は、ステップ S 2 0 1 ～ S 2 0 9 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 S 2 1 2、S 2 1 3 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 2 6 1 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 RAM 5 0 3 のバックアップエリア 5 0 3 a 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 5 0 3 a 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 2 6 1 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 S 2 1 4）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。

20

【0 2 6 9】

次に、前記ステップ S 2 0 6 の第 1 特別表示制御処理について図 2 0 のフローチャートを参照して説明する。まず、ステップ S 8 0 1 では、第 1 特別表示装置 4 3 a 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。

【0 2 7 0】

ステップ S 8 0 1 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 S 8 0 2 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 4 3 a 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、4 R C 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、4 R C 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。

30

【0 2 7 1】

ステップ S 8 0 2 で否定判別された場合には、ステップ S 8 0 3 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。

40

【0 2 7 2】

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 4 3 a、又は、第 2 特別表示装置 4 3 b 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 3 2 a、3 2 b 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 3 2 a、3 2 b が開状態とされるラウンド期間と、可変入賞装置 3 2 a、3 2 b 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 4 3 a、及び、第 2 特別表示装置 4 3 b 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。

【0 2 7 3】

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

50

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

10

20

30

40

50

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 S 8 1 1 の後、本処理を終了する。

【0279】

尚、装飾図柄表示装置 4 2 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 2 6 2 は、先ず、装飾図柄表示装置 4 2 の明るさが保たれたまま、装飾図柄 4 5 5 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 4 2 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 4 5 5 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。

10

【0280】

ここで、ステップ S 8 0 9 の第 1 変動表示設定処理の詳細について、図 2 1 を参照して説明する。

【0281】

先ず、ステップ S 9 0 1 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 C 1 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 S 9 0 1 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 3 3 a、第 1 補助始動入賞装置 3 3 b への入球に基づいて、大当たりとなるか否かの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くなっている。

20

【0282】

ステップ S 9 0 1 で肯定判別された場合には、ステップ S 9 0 2 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 S 9 0 3 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 S 9 0 3 で肯定判別された場合には、ステップ S 9 0 4 で 10RS パターン設定処理を行う。尚、ステップ S 9 0 3 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 C 2、及び、変動選択カウンタ C 3 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。

30

【0283】

パターン設定処理は、特別表示装置 4 3 a、4 3 b、及び、装飾図柄表示装置 4 2 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 4 3 a、4 3 b、及び、装飾図柄表示装置 4 2 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 S 9 0 4 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 C S 1 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。

40

【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

50

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。

10

【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】

20

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。

30

【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。

40

【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。

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。まず、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。

40

【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。

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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4

40

50

5 5 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 4 5 5 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 S 1 0 1 6 の後、ステップ S 1 0 1 7 において、モード記憶エリアに「1 2」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 S 1 0 1 7 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 S 1 0 1 7 で肯定判別された場合には、ステップ S 1 0 1 8 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 1 0 0 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 1 0 0 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 S 1 0 1 9 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 S 1 0 1 9 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 S 1 0 1 9 で肯定判別された場合には、ステップ S 1 0 2 0 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「1 1」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 S 1 0 2 0 の後、ステップ S 1 0 2 1 において、時短ランプ 4 8 を消灯する処理を行い、ステップ S 1 0 2 2 において、サブ制御装置 2 6 2 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 4 8 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 2 0 の説明に戻り、ステップ S 8 0 1 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 S 8 1 9 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（1 0 0 0 m s e c）として、第 1 変動インターバルタイマに「2 4 9（ステップ S 8 0 1 の前にステップ S 8 1 9 が行われる構成とする場合には「2 5 0」）」が設定されていた場合には、当該処理において、4 m s e c 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 S 8 1 9 の後、ステップ S 8 2 0 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 S 8 2 0 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 S 8 2 0 で肯定判別された場合には、ステップ S 8 2 1 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 1 1 参照）の第 2 特別表示制御処理（ステップ S 2 0 5）について、図 2 3 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 4 3 b 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 S 1 6 0 1 では、第 2 特別表示装置 4 3 b 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 S 1 6 0 1 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 S 1 6 1 6 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。

10

【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よりも大きいかなかを判別する。

【0316】

20

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。

30

【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】

まず、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。

40

【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

50

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 S 1 7 0 5 で肯定判別された場合には、ステップ S 1 7 0 6 において、4 R S パターン設定処理を行い、ステップ S 1 7 0 5 で否定判別された場合には、ステップ S 1 7 0 7 において、4 R C 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 4 3 a、4 3 b、及び、装飾図柄表示装置 4 2 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 4 3 a、4 3 b、及び、装飾図柄表示装置 4 2 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 5 2（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、「1 0 R S」であれば、3 0 秒～4 0 秒の変動パターンのいずれかに設定され、「4 R C」であれば、1 5 秒～2 5 秒の変動パターンのいずれかに設定され、「4 R S」であれば、1 5 秒～2 5 秒（C S 1 の値が「0～1 4 9」の場合）、及び、3 0 秒～4 0 秒（C S 1 の値が「1 5 0～2 5 5」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～1 3 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～1 3 秒（C S 1 の値が「2 0～2 5 5」の場合）、及び、3 0 秒～4 0 秒（C S 1 の値が「0～1 9」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、3 0 秒～4 0 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 4 2 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 4 5 5 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 4 2 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 S 1 7 0 4、ステップ S 1 7 0 6、又は、ステップ S 1 7 0 7 の後、ステップ S 1 7 1 2 において、第 2 特別表示装置 4 3 b における第 2 変動表示中であることを示す特図 2 表示中フラグをオン設定し、ステップ S 1 7 1 3 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 S 1 7 0 1 で否定判別された場合には、ステップ S 1 7 0 8 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 C 1 の値が小当たりに対応する「7 7～9 1，1 7 7～1 9 1」であるか否かを判別する。ステップ S 1 7 0 8 で肯定判別された場合には、ステップ S 1 7 0 9 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 S 1 7 1 0 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 4 3 a、4 3 b、及び、装飾図柄表示装置 4 2 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 S 1 7 1 0、及び、ステップ S 1 7 1 1 の後、ステップ S 1 7 1 2 で特図 2 表

10

20

30

40

50

示中フラグをオフし、ステップ S 1 7 1 3 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 2 3 の説明に戻り、ステップ S 1 6 0 3 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 S 1 6 0 9 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 S 1 6 1 0 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 S 1 6 1 0 が肯定判別される。

【0330】

ステップ S 1 6 1 0 で否定判別された場合には、ステップ S 1 6 1 5 において、第 2 特別表示装置 4 3 b 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 4 3 b 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 4 m s 毎に第 2 特別表示装置 4 3 b の切替表示（変動表示）が実現される。ステップ S 1 6 1 5 の後、本処理を終了する。

【0331】

一方、ステップ S 1 6 1 0 で肯定判別された場合には、ステップ S 1 6 1 1 において特図 2 表示中フラグをオフし、ステップ S 1 6 1 2 において第 2 特別表示装置 4 3 b 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 4 3 b 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 4 3 b 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 S 1 6 1 2 の後、ステップ S 1 6 1 3 において、サブ制御装置 2 6 2 に対して、装飾図柄表示装置 4 2 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 4 3 b 及び装飾図柄表示装置 4 2 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 S 1 6 1 4 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 S 1 6 1 4 の特図 2 判別情報設定処理について、図 2 5 を参照して説明する。まず、ステップ S 1 8 0 1 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 S 1 8 0 1 で肯定判別された場合には、ステップ S 1 8 0 2 において小当たり確定フラグをオフし、ステップ S 1 8 0 3 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 S 1 8 0 4 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 S 1 8 0 5 では、第 2 特別変動保留エリアの実行エリアを参照し、10R S 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 S 1 8 0 5 で肯定判別された場合には、ステップ S 1 8 0 6 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 S 1 8 0 5 で否定判別された場合には、ステップ S 1 8 0 7 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 S 1 8 0 6、及び、ステップ S 1 8 0 7 の後、ステップ S 1 8 0 8 において、当たり状態中の制御（可変入賞装置 3 2 a、3 2 b の開閉制御）に用いられる特別可変タ

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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ににする）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。

40

【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

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

、又は、第2可変入賞装置32bの開状態又は閉状態を維持すべき時間（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。

10

【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。

20

【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、大当たり状態が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。

30

【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。

40

【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、

50

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。まず、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の表示態様を切替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

10

20

30

40

50

行回数上限に未だ到達していない場合には、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

ップS 1 3 0 9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S 1 3 0 9で否定判別された場合には、ステップS 1 3 1 0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S 1 3 1 0において否定判別された場合には、ステップS 1 3 1 1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。

【0 3 9 1】

一方、ステップS 1 3 1 0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3 2 bの特定領域1 4 1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S 1 3 1 2においてエラー処理（例えば、エラー表示ランプ1 0 4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。

【0 3 9 2】

また、ステップS 1 3 0 9で肯定判別された場合には、ステップS 1 3 1 3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S 1 3 1 3で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【0 3 9 3】

一方、ステップS 1 3 1 3で肯定判別された場合には、ステップS 1 3 1 4において、残球監視フラグをオフする。続くステップS 1 3 1 5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S 1 3 1 5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1 4 5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S 1 3 1 6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S 1 3 1 7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「2 5 0」を設定する。

【0 3 9 4】

その後、ステップS 1 3 1 8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S 1 3 1 9において、サブ制御装置2 6 2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。

【0 3 9 5】

また、ステップS 1 3 1 5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S 1 3 2 0において小当たり中フラグをオフし、ステップS 1 3 2 1において当たり状況記憶エリアに対して「0」を記憶する。

【0 3 9 6】

その後、ステップS 1 3 2 2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、4 R C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S 1 3 2 2で肯定判別された場合には、ステップS 1 3 2 3において、繋ぎ表示フラグをオフする。ステップS 1 3 2 3の後、或いは、ステップS 1 3 2 2で否定判別された場合には、ステップS 1 3 2 4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S 1 3 2 4で否定判別された場合には、ステップS 1 3 2 5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。

【0 3 9 7】

一方、ステップS 1 3 2 4で肯定判別された場合には、ステップS 1 3 2 6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「1 1」を設定し、ステップS 1 3 2 7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。

【0 3 9 8】

図2 6の可変入賞装置制御処理の説明に戻り、ステップS 1 2 1 2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S 1 2 3 3において、第2可変入賞装置3 2 bを閉状態とさせる第2閉鎖処理を行う。続いて、ステップS 1 2 3 4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S 1 2 3 4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

10

20

30

40

50

変入賞装置 3 2 b の特定入球部 1 4 5 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 S 1 2 4 1 において、第 2 可変入賞装置 3 2 b の振分け装置 1 4 7 を閉鎖させる（スライド片 1 4 8 を閉位とし、特定入球部 1 4 5 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 S 1 2 3 2 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 S 1 2 3 4 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 S 1 2 3 5 において、第 2 可変入賞装置 3 2 b の特定領域 1 4 1 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 S 1 2 3 5 で肯定判別された場合には、ステップ S 1 2 3 6 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 S 1 2 3 7 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 S 1 2 3 8 において、入賞カウンタに対して「8」を設定し、ステップ S 1 3 1 9 において、サブ制御装置 2 6 2 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 S 1 2 3 5 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 3 2 b の特定領域 1 4 1 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 S 1 2 4 0 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 2 6 のステップ S 1 2 2 4 で）、特定入球部 1 4 5 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 2 7 を参照して説明する。

【0402】

まず、ステップ S 1 9 0 1 では、特定入賞フラグをオフする。続くステップ S 1 9 0 2 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 1 4 5 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 S 1 9 0 2 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 S 1 9 0 2 で否定判別された場合には、ステップ S 1 9 0 3 において、振分け装置 1 4 7 を閉鎖させる（スライド片 1 4 8 を閉位置とし、特定入球部 1 4 5 を閉状態とする）処理を行う。さらに、ステップ S 1 9 0 4 において、小当たり中フラグをオフし、ステップ S 1 9 0 5 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 S 1 9 0 6 において、サブ制御装置 2 6 2 に対して、特定入球部 1 4 5 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 1 4 5 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 4 2 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 3 2 b が開状態とされると同時に、特定入球部 1 4 5 についても開状態とされ、特定入球部 1 4 5 への入球がなければ、第 2 可変入賞装置 3 2 b 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 3 2 b 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 1 4 5 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 3 2 b が開状態とされる期間中でも特定入球部 1 4 5 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 1 4 7 とは別に第 2 可変入賞装置 3 2 b 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。まず、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（1000 msec）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、4 msec 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。

10

【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】

20

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 よりも大きいかなかを判別する。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は、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。

30

【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。

40

【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。まず、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

50

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、左右一對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S211

10

20

30

40

50

2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】

まず、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33c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】

まず、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

10

20

30

40

50

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

【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 3

10

20

30

40

50

6 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 S 3 2 0 1）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 R A M 5 1 3 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。

【 0 4 4 5 】

次に、払出制御装置 3 1 1 のメイン処理について図 3 5 を参照して説明する。図 3 5 は、払出制御装置 3 1 1 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。

【 0 4 4 6 】

まず始めに、ステップ S 3 1 0 1 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 S 3 1 0 3 で R A M アクセスを許可すると共に、ステップ S 3 1 0 4 で外部割込みベクタの設定を行う。

【 0 4 4 7 】

その後、ステップ S 3 1 0 6 では、R A M 5 1 3 のバックアップエリア 5 1 3 a 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 5 1 3 a に電源断の発生情報が設定されていれば、ステップ S 3 1 0 7 で R A M 判定値を算出し、続くステップ S 3 1 0 8 で、その R A M 判定値が電源断時に保存した R A M 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。R A M 判定値は、例えば R A M 5 1 3 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、R A M 5 1 3 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。

【 0 4 4 8 】

ステップ S 3 1 0 6 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 S 3 1 0 8 で R A M 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 S 3 1 1 5 以降の R A M 5 1 3 の初期化処理へ移行する。

【 0 4 4 9 】

ステップ S 3 1 1 5 では R A M 5 1 3 の全領域を 0 にクリアし、ステップ S 3 1 1 6 では R A M 5 1 3 の初期値を設定する。その後、ステップ S 3 1 1 7 では C P U 周辺デバイスの初期設定を行い、ステップ S 3 1 1 4 へ移行して割込みを許可する。

【 0 4 5 0 】

一方、ステップ S 3 1 0 6 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 S 3 1 0 8 で R A M 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 S 3 1 0 9 で電源断前のスタックポインタを復帰させ、ステップ S 3 1 1 0 で電源断の発生情報をクリアし、ステップ S 3 1 1 1 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 S 3 1 1 2 では、C P U 周辺デバイスの初期設定を行い、ステップ S 3 1 1 3 では、使用レジスタを R A M 5 1 3 のバックアップエリア 5 1 3 a から復帰させる。さらに、ステップ S 3 1 1 4 では、割込みを許可する。

【 0 4 5 1 】

ステップ S 3 1 1 4 で割込みが許可された後は、ステップ S 3 1 2 2 の処理において、バックアップエリア 5 1 3 a 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 S 3 1 2 3 以降の処理が行われる。停電処理は、まずステップ S 3 1 2 3 において各割込み処理の発生を禁止し、次のステップ S 3 1 2 4 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 S 3 1 2 5 で C P U 5 1 1 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 S 3 1 2 6 でスタックポインタの値をバックアップエリア 5 1 3 a に記憶し、ステップ S 3 1 2 7 で R A M 判定値

10

20

30

40

50

を算出してバックアップエリア 5 1 3 a に保存し、ステップ S 3 1 2 8 で R A M 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、R A M 判定値は、例えば、R A M 5 1 3 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。

【0 4 5 2】

なお、ステップ S 3 1 2 2 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ため、各処理が途中の場合と比較して R A M 5 1 3 のバックアップエリア 5 1 3 a 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 5 1 3 a 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 3 1 1 の処理の負担を軽減することができる。

10

【0 4 5 3】

次に、図 3 6 のフローチャートを参照して、払出制御装置 3 1 1 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 2 m s e c 周期で）起動される。

【0 4 5 4】

タイマ割込み処理では、まず、主制御装置 2 6 1 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 S 3 2 0 1）。このコマンド判定処理について図 3 7 を参照して以下に説明する。

【0 4 5 5】

20

図 3 7 は、払出制御装置 3 1 1 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 S 3 1 2 4，S 3 2 0 1）では、まず、ステップ S 3 3 0 1 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 3 4 参照）において主制御装置 2 6 1 から送信されたコマンドを受信したときにオンされる。

【0 4 5 6】

ステップ S 3 3 0 1 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 2 6 1 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 S 3 3 0 1 でコマンド受信フラグがオンと判別されれば、ステップ S 3 3 0 2 において、その受信したコマンドを R A M 5 1 3 から読み出し、ステップ S 3 3 0 3 においてコマンド受信フラグをオフする。ステップ S 3 3 0 3 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 S 3 3 0 2 ～ステップ S 3 3 1 1 の処理をスキップできるので、払出制御装置 3 1 1 の制御を軽減することもできる。

30

【0 4 5 7】

ステップ S 3 3 0 4 ～ステップ S 3 3 0 6 の処理で R A M 5 1 3 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 S 3 3 0 4 では主制御装置 2 6 1 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 S 3 3 0 5 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 S 3 3 0 6 では賞球コマンドであるか否かが判別される。

【0 4 5 8】

40

主制御装置 2 6 1 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 S 3 3 0 7 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 2 6 1 から R A M 5 1 3 の初期化が指示されていることになるので、ステップ S 3 3 0 8 で R A M 5 1 3 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 S 3 3 0 9 で R A M 5 1 3 の初期値を設定する。その後、ステップ S 3 3 1 1 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。

【0 4 5 9】

上述したように、主制御装置 2 6 1 は、払出初期化コマンドを送信した後に、R A M 5 0 3 の初期化処理を行っており、払出制御装置 3 1 1 は、払出初期化コマンドを受信した

50

後に、RAM 513の初期化処理を行っているので、RAM 503が初期化されるタイミングと、RAM 513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、RAM 513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、RAM 513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、RAM 513の作業領域のクリアと、RAM 513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RAM 513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、RAM 513の作業領域のクリア（ステップS3308）と、RAM 513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、RAM 513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 S 3 2 0 2 において、C R ユニット接続基板 3 1 4 から、C R ユニットと電氣的に接続されていることを示す C R 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 S 3 2 0 2 で肯定判別された場合には、ステップ S 3 2 0 3 において、C R ユニットと電氣的に接続されていることを示す C R ユニット接続信号を電源・発射制御装置 3 1 0 の発射制御回路 3 1 2 に送信する。

【 0 4 6 5 】

ステップ S 3 2 0 3 の後、又は、ステップ S 3 2 0 2 で否定判別された場合には、ステップ S 3 2 0 4 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 2 6 1 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。

10

【 0 4 6 6 】

一方、ステップ S 3 2 0 4 で肯定判別されれば、ステップ S 3 2 0 5 で状態復帰スイッチ 3 2 1 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 3 2 1 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。

【 0 4 6 7 】

その後、ステップ S 3 2 0 6 では、下皿 1 5 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 1 5 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 S 3 2 0 7 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。

20

【 0 4 6 8 】

その後、ステップ S 3 2 0 8 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。

【 0 4 6 9 】

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 S 3 2 0 9 で払出個数設定処理を行い、ステップ S 3 2 1 0 においてモータ制御状態取得処理を行い、ステップ S 3 2 1 1 においてモータ駆動処理を行う。

30

【 0 4 7 0 】

ステップ S 3 2 1 2 では、状態復帰スイッチ 3 2 1 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 S 3 2 1 3 では、球詰まり状態であることを条件にパイプレータ 3 6 0 の制御（パイプモータ制御）を実行する。その後、本タイマ割込み処理の先頭に戻る。

【 0 4 7 1 】

次に、サブ制御装置 2 6 2 の通常処理について図 3 8 を参照しつつ説明する。先ずステップ S 3 9 0 1 では、入出力ポート 5 5 4 のコマンド入力に対応するポートを確認し、主制御装置 2 6 1 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。

40

【 0 4 7 2 】

コマンドが受信されている場合には、ステップ S 3 9 0 2 においてそのコマンドを R A M 5 5 3 のコマンドバッファへ記憶する。R A M 5 5 3 のコマンドバッファは、主制御装置 2 6 1 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

50

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。

10

【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。

20

【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。まず、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。

30

【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インクリメントする。

【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。

40

【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

50

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、ROM 552 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 S 4104 の後、ステップ S 4105 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 S 4105 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 S 4105 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 S 4105 の後、ステップ S 4106 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 46

10

20

30

40

50

1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461を表示させるといった処理が行われる。また、本実施形態では、ステップS4106において、保留表示エリア462に先読み保留アイコン463が導出される場合に、先読み保留演出中フラグがオン設定されるようになっている。

【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

10

20

30

40

50

。さらに、ステップ S 4 1 1 0 で予告情報格納処理を行い、ステップ S 4 1 1 1 で連続予告抽選処理を行い、ステップ S 4 1 1 2 で保留アイコン 4 6 1 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 3 8 の説明に戻り、ステップ S 3 9 0 3 の後又はステップ S 3 9 0 1 で否定判別された場合には、ステップ S 3 9 0 4 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 2 m s e c）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 S 3 9 0 5 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 S 3 9 1 3 へと移行する。

【0495】

ステップ S 3 9 0 5 では、各種カウンタの更新処理を実行する。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、装飾図柄 4 5 5 の表示に際し各種カウンタ情報を用いる。具体的には、図 3 9 に示すように、当たり時装飾図柄カウンタ C O 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 C L , C M , C R とを用いることとしている。図柄カウンタ C L , C M , C R は、CPU 5 5 1 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 C O は、大当たり状態が発生する際に、装飾図柄表示装置 4 2 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 C O 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 C O 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 2 6 1 から時短付大当たり（1 0 R S、4 R S）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 4 5 5 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 C O はステップ S 3 9 0 5 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 2 6 2 が変動パターンコマンドを受信するタイミングで RAM 5 5 3 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 C O は RAM 5 5 3 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（4 R N）、状態維持大当たり（4 R C）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 C L , C M , C R 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 4 5 5 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 C L 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 C M 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 C R 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、CPU 5 5 1 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 C L , C M , C R 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

10

20

30

40

50

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の組み合わせが、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の組み合わせがリーチ図柄の組み合わせ（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、リーチ図柄の組み合わせである場合（S4006がYES）、さらにステップS4007では、当たり図柄の組み合わせ（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の組み合わせを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の組み合わせが前後外れ図柄の組み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）の組み合わせである場合（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の組み合わせを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）の組み合わせである場合（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の組み合わせを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み合わせである場合（S4006がNO）、外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせが外れ図柄（完全外れ図柄）の組み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の組み合わせを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】

まず、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

ップ S 4 2 0 6 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 R A M 5 5 3 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 S 4 2 0 6 で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【 0 5 1 4 】

一方、ステップ S 4 2 0 6 で肯定判別された場合には、ステップ S 4 2 0 7 において、第 2 変動保留カウンタ N e の値を 1 減算する。続くステップ S 4 2 0 8 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。

【 0 5 1 5 】

ステップ S 4 2 0 8 の後、ステップ S 4 2 0 9 で予告設定処理を行い、ステップ S 4 2 1 0 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。

【 0 5 1 6 】

図 3 8 の説明に戻り、ステップ S 3 9 0 7 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、R A M 5 5 3 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 4 5 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 4 2 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 2 6 2 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 4 5 5 の変動表示の表示パターン等を決定する。また、補助図柄 4 7 1、4 7 2 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 4 5 に出力する等の制御を行う。

【 0 5 1 7 】

尚、表示制御装置 4 5 は、サブ制御装置 2 6 2 からの指令に応じて描画処理を行い、装飾図柄表示装置 4 2 での装飾図柄 4 5 5 の変動表示を開始する。また、主制御装置 2 6 1 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 2 6 2 と表示制御装置 4 5 との協働のもとに装飾図柄 4 5 5 の変動表示（演出変動表示）、補助図柄 4 7 1、4 7 2 の変動表示（補助変動表示）等が継続される。

【 0 5 1 8 】

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 1 2 5 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 S 3 9 0 7 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。

【 0 5 1 9 】

本実施形態の装飾図柄表示装置 4 2 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。

【 0 5 2 0 】

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、キャラクター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、キャラクターが泳いでいない(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、キャラクター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(キャラクター等のメイン表示の)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、キャラクターが海から上がった画像であり、デフォルトでは、キャラクター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

10

20

30

40

50

た（右側方領域に設置されたスルーゲート 3 4 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 4 2 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 4 2 で表示される補助図柄 4 7 1、4 7 2 に関しては、どちらの遊技モードでも補助図柄 4 7 1、4 7 2 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 4 7 1、4 7 2 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 4 7 1 の変動表示が行われ、同じ数字の第 1 補助図柄 4 7 1 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 4 7 2 の変動表示が行われ、同じ数字の第 2 補助図柄 4 7 2 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、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 4 7 1、4 7 2 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 S 3 9 0 7 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 4 3 を参照して説明する。まず、ステップ S 7 1 0 1 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 4 2 参照）において第 2 変動パ

10

20

30

40

50

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）。

10

【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。

20

【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など）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）。

30

【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。

40

【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

50

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乘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、上乘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。

10

20

30

40

50

【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、イベント発生を示唆等が行われる）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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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 S 7 2 2 4 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 2 2 5 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 5 9（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 5 9（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 S 7 2 2 6 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 S 7 2 2 6 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 5 9（a）参照）。

【0559】

一方、ステップ S 7 2 2 6 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 2 2 7 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 S 7 2 2 7 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 6 0 参照）。

【0560】

また、ステップ S 7 2 2 7 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 2 2 8 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 6 1（a）、（c）参照）。

【0561】

尚、図 6 1（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 S 7 2 2 4 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 2 2 9 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 S 7 2 2 7 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 S 7 2 2 7 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 6 2 参照）。

10

20

30

40

50

【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、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、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S71

10

20

30

40

50

05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、助けを求めている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

10

20

30

40

50

、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。

10

【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。

20

【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。

30

【0581】

まず、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。

40

【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】

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

場合には、ステップ S 7 3 2 0 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。

【 0 5 9 0 】

続いて、ステップ S 7 3 2 1 において、（サブ制御装置 2 6 2 の）モード記憶エリアに「1 1」が設定されているか否かを判別する。ステップ S 7 3 2 1 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 3 2 2 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。

10

【 0 5 9 1 】

また、ステップ S 7 3 2 1 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 S 7 3 2 3 において、第 1 変動表示が「当たり（1 0 R S、4 R S、4 R N）」に対応するものであるか否かを判別する。ステップ S 7 3 2 3 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 3 2 4 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 4 2 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。

20

【 0 5 9 2 】

ステップ S 7 3 2 2 の後、ステップ S 7 3 2 3 で否定判別された場合、又は、ステップ S 7 3 2 4 の後には、ステップ S 7 3 2 5 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 S 7 3 2 5 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 3 2 6 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。

【 0 5 9 3 】

また、ステップ S 7 3 2 5 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 S 7 3 2 7 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 S 7 3 2 7 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 S 7 3 2 7 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 3 2 8 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「1 1」に設定してから、本処理を終了する。

30

【 0 5 9 4 】

また、ステップ S 7 3 1 9 で否定判別された場合には、ステップ S 7 3 2 9 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 S 7 3 2 9 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 3 3 0 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。

40

【 0 5 9 5 】

また、ステップ S 7 3 2 9 で否定判別された場合には、ステップ S 7 3 3 1 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 S 7 3 3 1 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 S 7 3 3 1 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 3 3 2 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。

【 0 5 9 6 】

図 3 8 の説明に戻り、ステップ S 3 9 0 8 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

50

S 3 9 0 8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 4 6 を参照して説明する。まず、ステップ S 7 5 0 1では、主制御装置 2 6 1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 S 7 5 0 1で肯定判別された場合には、ステップ S 7 5 0 2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、「1 0 R S」であれば「1 0」を設定し、「4 R S」、「4 R C」、又は、「4 R N」であれば「4」を設定する。

【0 5 9 7】

その後、ステップ S 7 5 0 3において、オープニング演出の設定（装飾図柄表示装置 4 2の画像、スピーカ S P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 2 6 2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。

【0 5 9 8】

ここで、ステップ S 7 5 0 3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 4 7を参照して説明する。

【0 5 9 9】

まず、ステップ S 7 6 0 1では、第 1 特別図柄表示装置 4 3 a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 S 7 6 0 1で肯定判別された場合には、ステップ S 7 6 0 2において、「1 0 R S」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 S 7 6 0 2で肯定判別された場合には、ステップ S 7 6 0 3において、オープニング演出として、1 0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。

【0 6 0 0】

また、ステップ S 7 6 0 2で否定判別された場合には、ステップ S 7 6 0 4において、「4 R S」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 S 7 6 0 4で肯定判別された場合には、ステップ S 7 6 0 5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 S 7 6 0 4で否定判別された場合には、ステップ S 7 6 0 6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 4 2で当たり種別を示す演出が、当たり種別演出に相当する。

【0 6 0 1】

尚、本例では、装飾図柄表示装置 4 2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、「4 R S」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（4 R Nと思わせておいて 4 R Sであることを教示する昇格演出、当選種別が 4 R Nの場合に 4 R S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）。

【0 6 0 2】

また、ステップ S 7 6 0 1で否定判別された場合、すなわち、第 2 特別図柄表示装置 4 3 b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

10

20

30

40

50

プ S 7 6 0 7 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 S 7 6 0 7 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 6 0 8 において、特定入球部 1 4 5（第 2 可変入賞装置 3 2 b）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 3 0 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 3 7 の発光手段を発光させて遊技盤 3 0 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 3 7 のなかでも第 2 可変入賞装置 4 3 b（特定入球部 1 4 5）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 4 3 b（特定入球部 1 4 5）を右打ち入賞ユニット 3 7 のその他の部位よりも目立たせるように（特定入球部 1 4 5 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。

10

【0603】

ステップ S 7 6 0 8 の後、又は、ステップ S 7 6 0 7 で否定判別された場合には、ステップ S 7 6 0 9 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 S 7 6 0 9 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 6 1 0 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 4 2 の中央部においてアナログ時計の前に残り時間表示 4 7 7 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 4 7 7 が残り 180 秒止まるまで増加していく表示を行う。

20

【0604】

ステップ S 7 6 1 0 の後、ステップ S 7 6 1 1 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 4 7 7 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。

30

【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 1 4 5 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ることとなる。

【0606】

また、ステップ S 7 6 0 9 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 S 7 6 1 2 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。

40

【0607】

ステップ S 7 6 1 2 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 6 1 8 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 S 7 6 1 2 で否定判別された場合には、ステップ S 7 6 1 3 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

50

「4 R C」のどちらに対応するのは教示されず、当該「4 R S」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、10 R Sに当選していない上、4 R Sに当選していない、或いは、4 R Sの当選に際して4 R S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、「4 R S」又は「4 R C」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「4 R S」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、「4 R S」又は「4 R C」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、4 R S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（潜伏抽選をせず可否当選扱いとする）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（4 R S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、「4 R S」又は「4 R C」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、4 R S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 1 4 5 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 4 2 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。

【0 6 1 5】

また、ステップ S 7 5 0 4 で否定判別された場合には、ステップ S 7 5 0 6 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 S 7 5 0 6 で肯定判別された場合、ステップ S 7 5 0 7 において、最大で 3 0 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 S 7 5 0 7 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。

10

【0 6 1 6】

ステップ S 7 5 0 6 で否定判別された場合、ステップ S 7 5 0 8 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 S 7 5 0 8 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 5 0 9 でラウンド把握カウンタを 1 減算し、ステップ S 7 4 1 0 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 1 4 5 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。

20

【0 6 1 7】

ステップ S 7 5 0 8 で否定判別された場合、ステップ S 7 5 1 1 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 S 7 5 1 1 で肯定判別された場合、ステップ S 7 5 1 2 でラウンド把握カウンタを 1 減算し、ステップ S 7 5 1 3 で 1 0 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。

【0 6 1 8】

ここで、ステップ S 7 5 1 3 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 4 8 を参照して説明する。

【0 6 1 9】

まず、ステップ S 7 7 0 1 では、第 1 特別図柄表示装置 4 3 a 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 2 6 2 においてオープニングコマンドを受信した際に（図 4 7 のオープニング演出設定処理でステップ S 7 6 0 1 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 S 7 7 0 1 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。

30

【0 6 2 0】

ステップ S 7 7 0 1 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 7 0 2 において、モード記憶エリアに記憶されている値が「1 1」であるか否かを判別する。ステップ S 7 7 0 2 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 S 7 7 0 3 において、「4 R N」の大当たり状態であったか否かを判別する。ステップ S 7 7 0 3 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 7 0 4 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 4 R N 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 4 7 7 に関する設定は行われない。

40

【0 6 2 1】

また、ステップ S 7 7 0 3 で否定判別された場合、すなわち、「4 R S」又は「1 0 R

50

S」の大当たり状態であった場合には、ステップS 7 7 0 5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4 7 7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1 8 0秒に対応する値が設定される。

【0 6 2 2】

また、ステップS 7 7 0 2で否定判別された場合には、ステップS 7 7 0 6において、「4 R N」の大当たり状態であったか否かを判別する。ステップS 7 7 0 6で否定判別された場合には、ステップS 7 7 0 7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4 R S又は1 0 R Sの大当たりには、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1 8 0秒に対応する値が設定される。

【0 6 2 3】

ステップS 7 7 0 6で肯定判別された場合には、ステップS 7 7 0 8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4 R Nの大当たりには、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4 7 7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）。

【0 6 2 4】

また、ステップS 7 7 0 1において否定判別された場合には、ステップS 7 7 0 9において、モード記憶エリアに記憶されている値が「1 2」であるか否かを判別する。ステップS 7 7 0 9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S 7 7 1 0において、「1 0 R S」の大当たり状態であったか否かを判別する。ステップS 7 7 1 0で肯定判別された場合には、ステップS 7 7 1 1において、エンディング演出のパターンとして、基本的に1 8 0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1 8 0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S 7 7 1 1の後、本処理を終了する。尚、第2変動表示の1 0 R S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1 8 0秒に対応する値が設定される。

【0 6 2 5】

また、ステップS 7 7 1 0で否定判別された場合には、ステップS 7 7 1 2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S 7 7 1 2で肯定判別された場合には、ステップS 7 7 0 8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4 R Cの大当たりには、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 4 7 7 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 S 7 7 1 2 で否定判別された場合には、ステップ S 7 7 1 3 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 S 7 7 1 3 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 7 1 4 において、潜伏教示抽選を（図 4 4 の第 2 演出変動表示設定処理のステップ S 7 2 0 4 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。

10

【0627】

ステップ S 7 7 1 4 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 7 1 5 において、潜伏教示フラグをオフし、ステップ S 7 7 1 6 において、残り時間表示 4 7 7 の表示時間を 1 8 0 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 4 R S 又は 4 R C 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 1 8 0 秒に対応する値が設定される。特に、当該ステップ S 7 7 1 6 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 4 7 7 として表示されていた時間を表示する残り時間表示 4 7 7 が導出されてから、当該時間が 1 8 0 秒にまで増えるという演出が設定される。

20

【0628】

また、ステップ S 7 7 1 4 で否定判別された場合には、ステップ S 7 7 1 7 において、時短モードにおいて、4 R S 又は 4 R C 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 4 7 7 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 4 7 7 の表示時間と、当たり状態後の残り時間表示 4 7 7 の表示時間とを同じとする構成のため、残り時間表示 4 7 7 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）。

30

【0629】

また、ステップ S 7 7 1 3 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 S 7 7 1 8 において、4 R S に対応するか否かを判別する。ステップ S 7 7 1 8 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 7 1 1 において、エンディング演出のパターンとして、基本的に 1 8 0 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 1 8 0 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 S 7 7 1 1 の後、本処理を終了する。尚、第 2 変動表示の 4 R S 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 1 8 0 秒に対応する値が設定される。

40

【0630】

また、ステップ S 7 7 1 8 で否定判別された場合には、ステップ S 7 7 1 7 において、時短モードにおいて 4 R C 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 4 7 7 の表示時間と、当たり状態後の残り時間表示 4 7 7 の表示時間とを同じとする構成のため、残り時間表示 4 7 7 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）。

50

【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。

10

【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。

20

【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】

まず、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。

30

【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。

40

【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、

50

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 S 7 8 0 7 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 8 0 8 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「1 1」を設定する。さらに、ステップ S 7 8 0 9 において、装飾図柄表示装置 4 2 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。

【0 6 3 9】

また、ステップ S 7 8 0 7 で否定判別された場合には、ステップ S 7 8 1 0 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 S 7 8 1 0 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 4 R C に当選し、当該大当たり状態の間、第 1 特別図柄表示装置 4 3 a が変動表示を続けていた場合には、ステップ S 7 8 1 1 において特図 1 中断フラグをオフする。

10

【0 6 4 0】

ステップ S 7 8 1 1 の後、又は、ステップ S 7 8 1 0 で否定判別された場合には、ステップ S 7 8 1 2 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 S 7 8 1 2 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 8 1 3 において、装飾図柄表示装置 4 2 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 4 7 7）を導出するための設定を行ってから、本処理を終了する。

【0 6 4 1】

一方、ステップ S 7 8 1 2 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 S 7 8 1 4 において、装飾図柄表示装置 4 2 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。

20

【0 6 4 2】

図 4 6 の説明に戻り、ステップ S 7 5 1 4 で否定判別された場合には、ステップ S 7 5 1 6 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 S 7 5 1 6 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 S 7 5 1 6 で肯定判別された場合には、ステップ S 7 5 1 7 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 S 7 5 1 7 の後、本処理を終了する。

30

【0 6 4 3】

図 3 8 の説明に戻り、ステップ S 3 9 0 9 のランプ設定処理では、装飾図柄表示装置 4 2 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。

【0 6 4 4】

ステップ S 3 9 1 0 の音声設定処理では、装飾図柄表示装置 4 2 で行われる演出表示に同期させるべく、スピーカ S P の出力パターンを設定する。また、エラー発生のお知らせ、音声に関するコマンドが主制御装置 2 6 1 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 S 3 9 1 0 で行われる。

40

【0 6 4 5】

ステップ S 3 9 1 1 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 4 2 では、客待ち演出として、装飾図柄 4 5 5 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。

【0 6 4 6】

ステップ S 3 9 1 2 では、上記ステップ S 3 9 0 5 ～ S 3 9 1 2 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 4 2 に

50

よる装飾図柄 4 5 5 の変動表示に際して表示コマンドを表示制御装置 4 5 に送信する。

【0 6 4 7】

2 m s e c 毎に行われるステップ S 3 9 0 5 ～ S 3 9 1 2 の処理が実行された後、又は、上記ステップ S 3 9 0 4 で否定判別された場合には、ステップ S 3 9 1 3 に移行し、R A M 5 5 3 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 2 6 1 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。

【0 6 4 8】

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 S 3 9 1 4 に進み、R A M 5 5 3 が破壊されているか否かが判別される。ここで R A M 5 5 3 が破壊されていなければ、ステップ S 3 9 0 1 の処理へ戻り、繰り返し通常処理が実行される。一方、R A M 5 5 3 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。

【0 6 4 9】

一方、ステップ S 3 9 1 3 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 S 3 9 1 5 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。

【0 6 5 0】

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「1 0 R S」、「4 R S」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「4 R C」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 3 3 c に遊技球が入球し、第 2 始動入賞スイッチ 2 2 4 c 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「1 0 R S」及び「4 R S」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。

【0 6 5 1】

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 3 3 c に遊技球を入球させることが困難、又

10

20

30

40

50

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、「4 R N」の当たりに対応している場合に通常モードに移行し、「10 R S」及び「4 R S」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（「10 R S」及び「4 R S」）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（「10 R S」及び「4 R S」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「4 R N」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、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、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、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

10

20

30

40

50

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に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ズ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乘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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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ズ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。

10

【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。

20

【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。

30

40

【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

50

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。

10

【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。

20

30

【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ズ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。

40

【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

50

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。

10

【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】

20

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】

30

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。

40

【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

50

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）。

10

【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。

20

【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ることができる。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。

30

【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

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

40

【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】

50

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low、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ズ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ることができる。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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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

40

50

、基本的に、どのラウンドにおいても特別入球部 1 4 5 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 1 4 5 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 1 4 5 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 1 4 5 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 1 4 5 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角度回転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角度回転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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

(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。

10

【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。

20

【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越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。

30

【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】

40

(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

50

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過して、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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

40

50

、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を利用した演出(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に変化する場合もある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に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 において出沒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 3 4 の通過（スルーゲートスイッチ 2 2 5 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。

【 0 7 5 2 】

また、上記実施形態の演出ボタン 1 2 5 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 1 2 5 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 1 2 5 が取付けられた被取付部（例えば、上皿 1 9）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 1 2 5 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 1 2 5 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。

【 0 7 5 3 】

（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 4 2 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、E L 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 4 2 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 4 2 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。

【 0 7 5 4 】

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。

【 0 7 5 5 】

さらに、遊技領域の前方（例えば、前面枠 1 4 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 1 8 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。

【 0 7 5 6 】

加えて、装飾図柄表示装置 4 2 の前方に位置する被覆位置と、装飾図柄表示装置 4 2 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 4 2 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 4 2 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 4 2 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 4 2 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 4 2 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对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 4 2 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 4 2 と、一对のシャッタ役物（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、装飾図柄表示装置 4 2 の表示部の視認箇所が変化する事となる。

【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 4 2 の前方に位置する閉位置と、装飾図柄表示装置 4 2 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 1 2 5 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 1 2 5 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 1 2 5 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、巻回收容される帯状、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对で設けるとともに、縦格子状の後シャッタを左右一对で設け、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 4 2 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ることで、装飾図柄表示装置 4 2 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 4 2 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 4 2 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 4 2 の下方から装飾図柄表示装置 4 2 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 4 6 1 の少なくとも一部の前方を覆う状態と、保留アイコン 4 6 1 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 4 2 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 4 2 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、残り期間が上乘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う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

10

20

30

40

50

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れるように、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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の遊技に引き継げるような構成としてもよい。

50

【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或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い場合でも、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。

10

【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。

20

【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。

30

40

【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

50

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。

10

【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。

20

30

【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。

40

50

【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み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となる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

10

20

30

40

50

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）。

10

【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。

20

【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10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）。

30

【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。

40

【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

50

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、大当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】

（g g；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】

（h h；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4R

10

20

30

40

50

S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な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、時短モードに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）。

10

【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。

20

【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）。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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）上記実施形態において、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。

30

40

【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が発生させる）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

50

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しとしてもよいし、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。

10

【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。

20

【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えるべく、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。

30

【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）。

40

【0819】

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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勸

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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う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。

30

【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

40

50

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ズ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、疑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、疑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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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たりとなる第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、当たりの第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とも、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。

10

【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）。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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え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。

20

【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ズなものとしたり、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。

30

【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ることができる。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

40

50

(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ることができる。

【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、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

10

20

30

40

50

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ズに移行させることができる。

【0865】

(g g g ; 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】

(h h h ; 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】

(i i i ; 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】

(j j j ; 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）。

10

【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。

20

30

【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）を読み取り（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

40

50

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。

10

【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。

20

【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み取り、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。

30

【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。

40

【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

50

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．遊技機の種類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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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、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

50

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、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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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に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。

10

【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。

20

【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、

30

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ズ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。

40

【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

50

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

10

20

30

40

50

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、

10

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】

20

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、

30

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ズ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。

40

【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、

50

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ことがあり、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

10

20

30

40

50

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．遊技機的一种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。

10

20

30

40

50

【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

10

20

30

40

50

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）態様とされることが（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。

10

【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。

20

【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、

30

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。

40

【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

50

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ズ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。

10

【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】

20

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】

30

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。

40

【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

50

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

10

20

30

40

50

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ることができる。

【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ることができる。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．遊技機的一种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、

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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ズ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。

40

【1003】

50

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、

10

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。

20

【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、）

30

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きともに、

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、

40

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

50

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、前記特定状態終了時期の長さを足した長さが、

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、前記特定状態の終了時点で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ることができる。

【1009】

手段C-15. 前記特定状態の終了時点で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（

10

20

30

40

50

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。

10

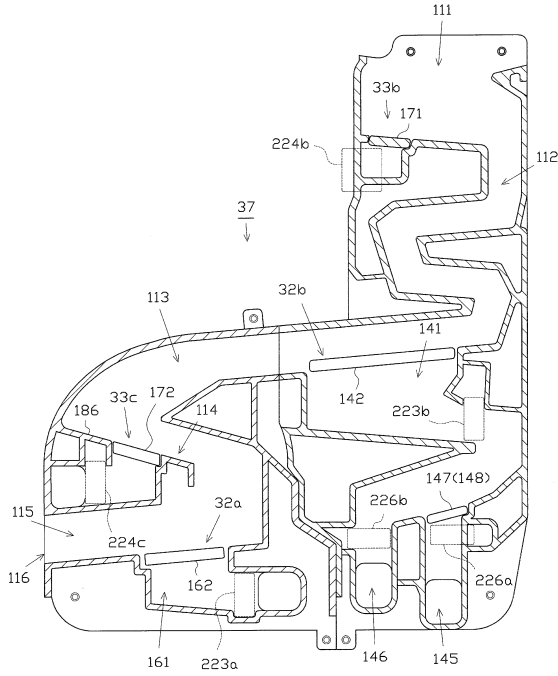
20

30

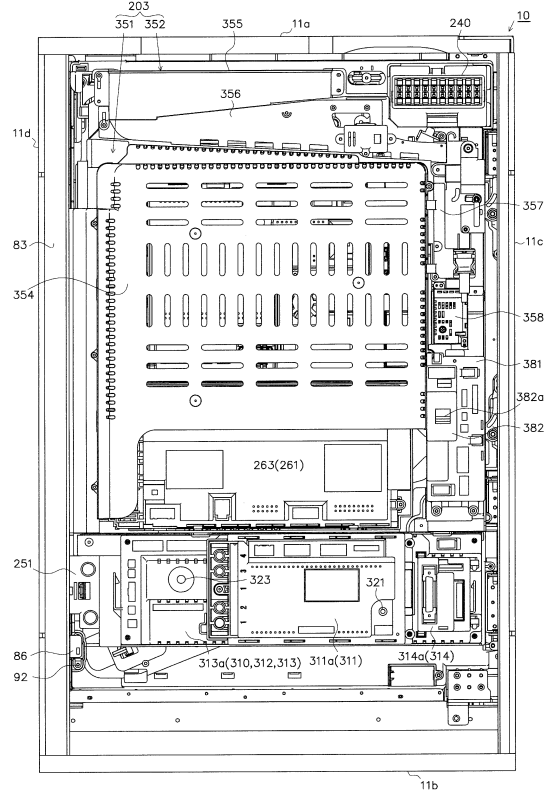
40

50

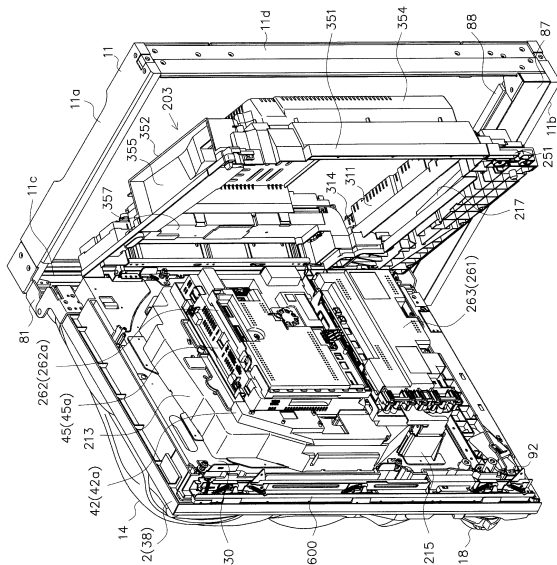
【図 5】



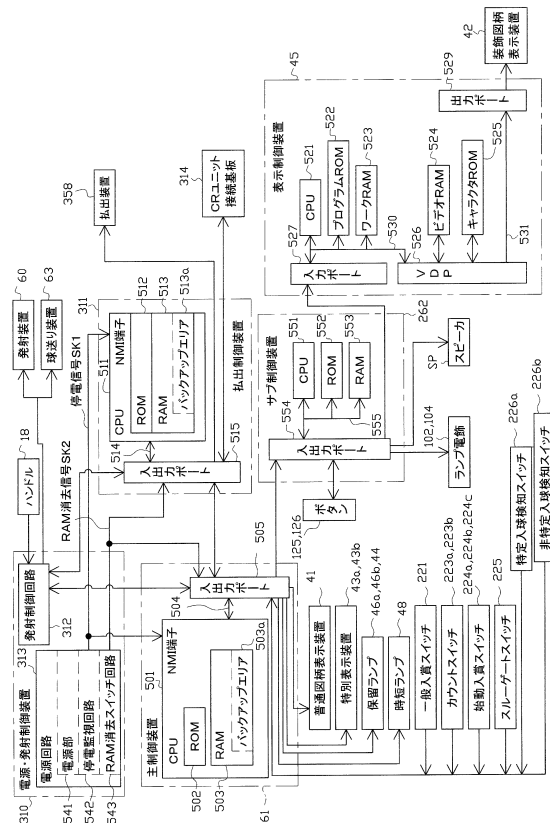
【図 6】



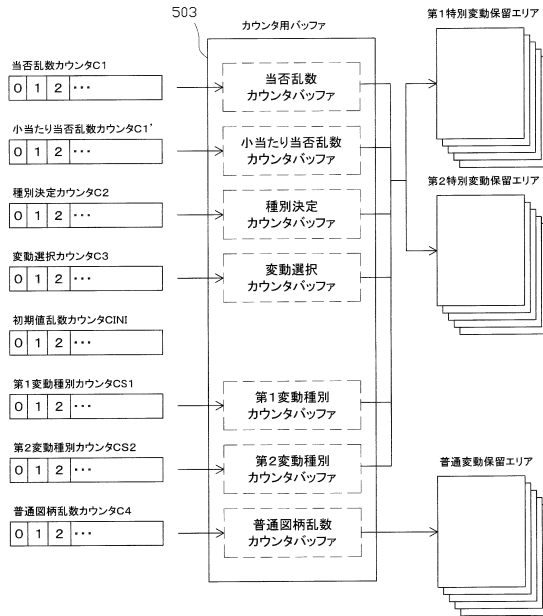
【図 7】



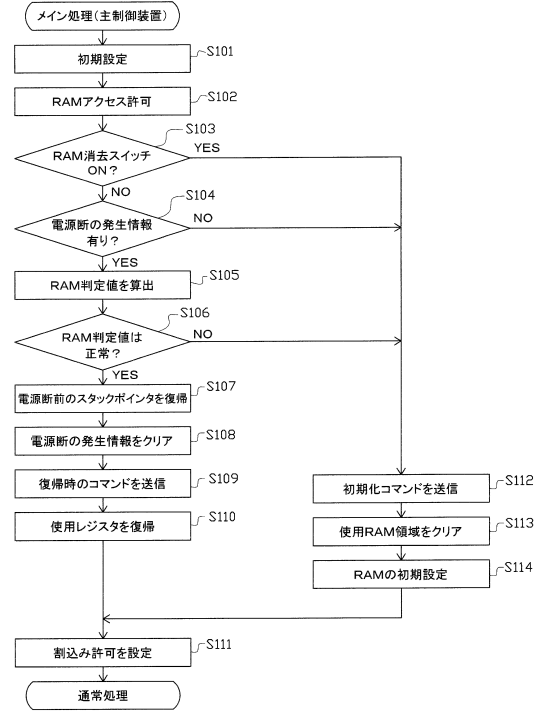
【図 8】



【図 9】



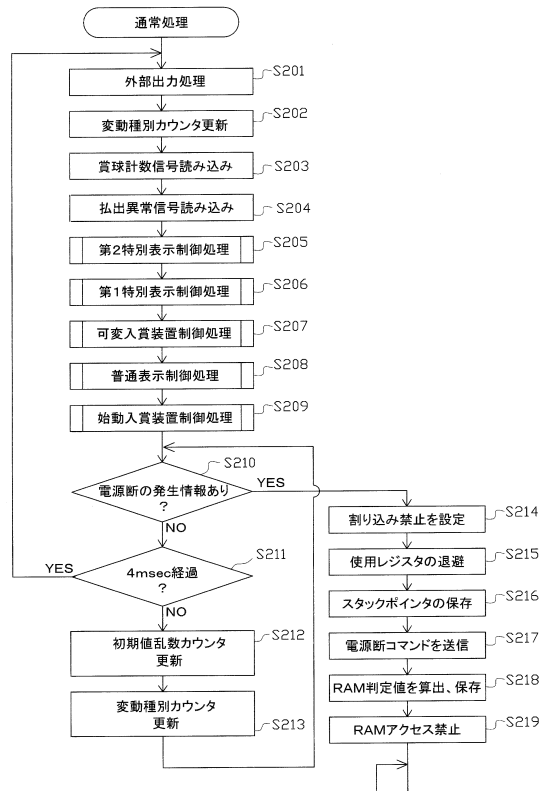
【図 10】



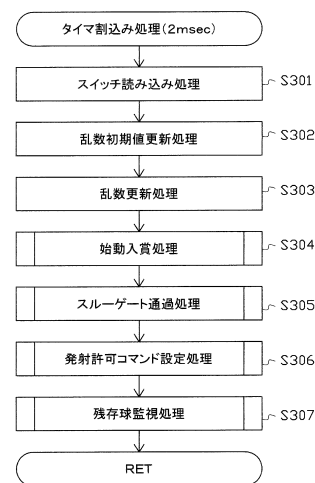
10

20

【図 11】



【図 12】

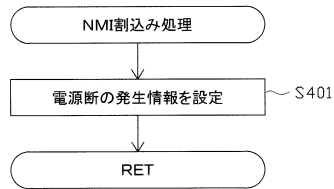


30

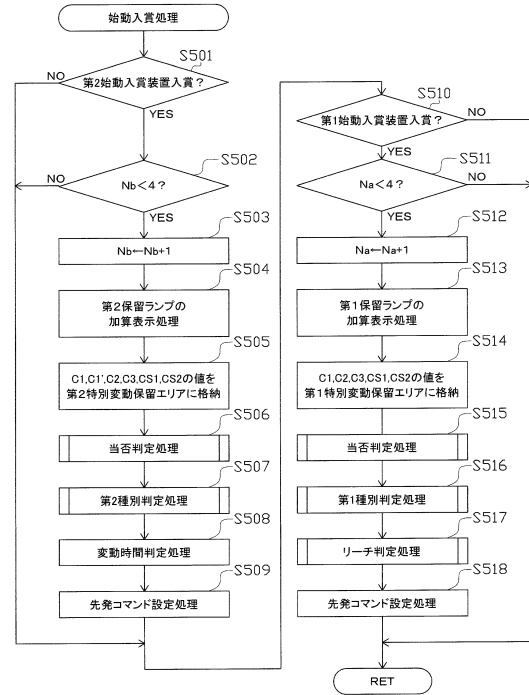
40

50

【図 13】



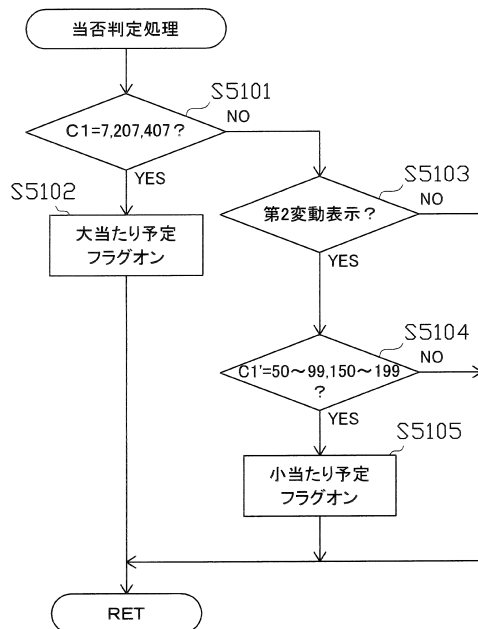
【図 14】



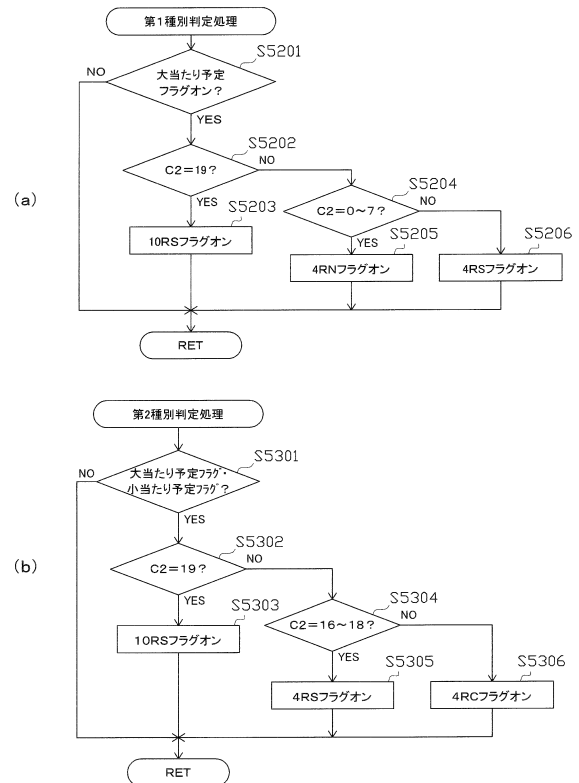
10

20

【図 15】



【図 16】

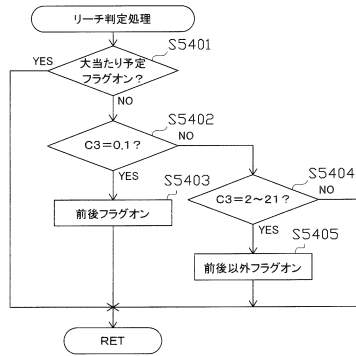


30

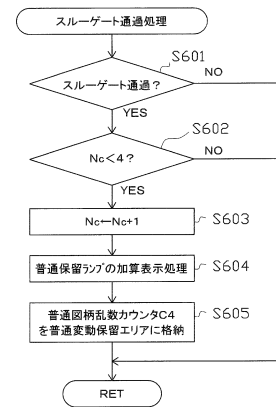
40

50

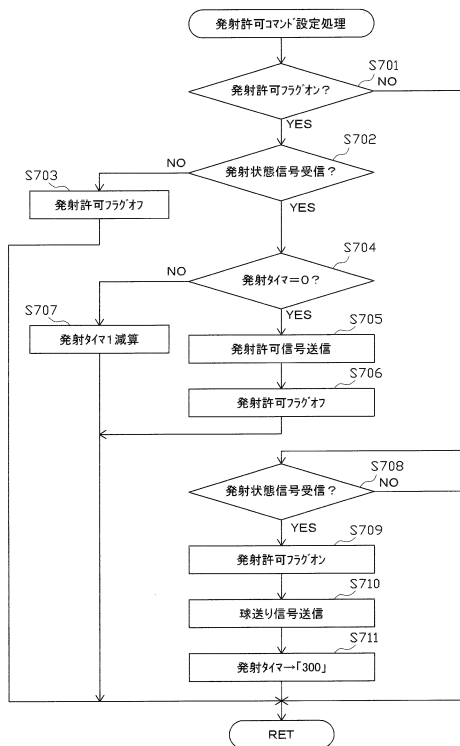
【図 17】



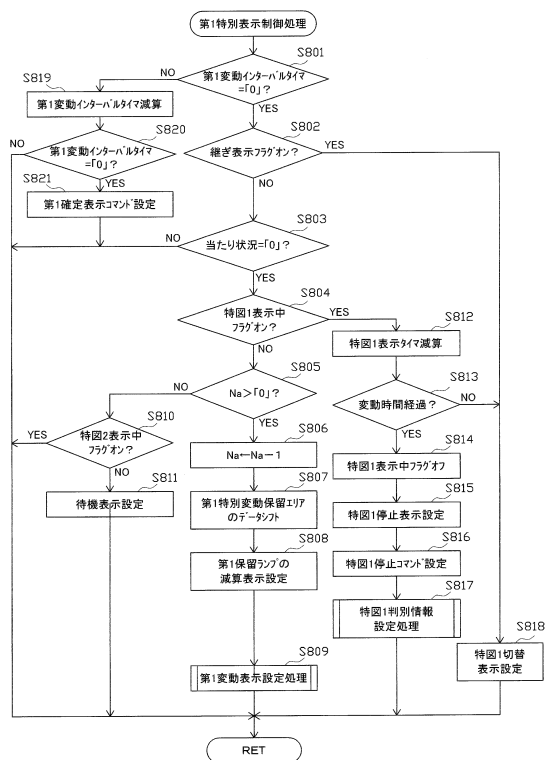
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

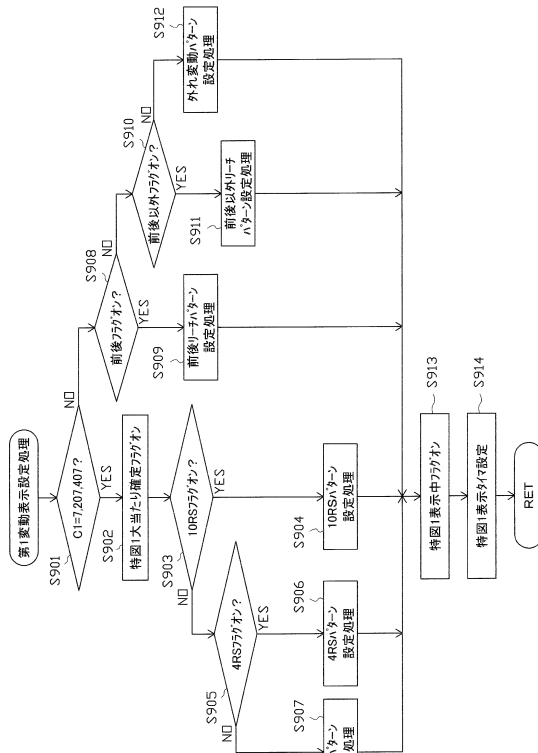
20

30

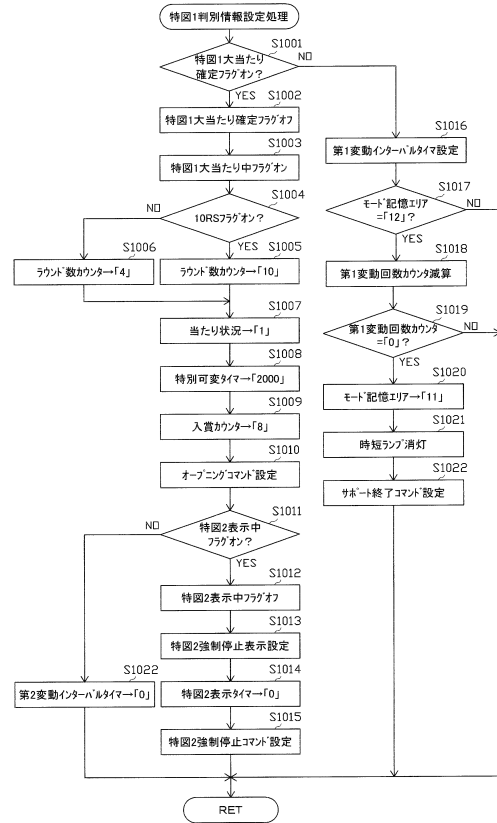
40

50

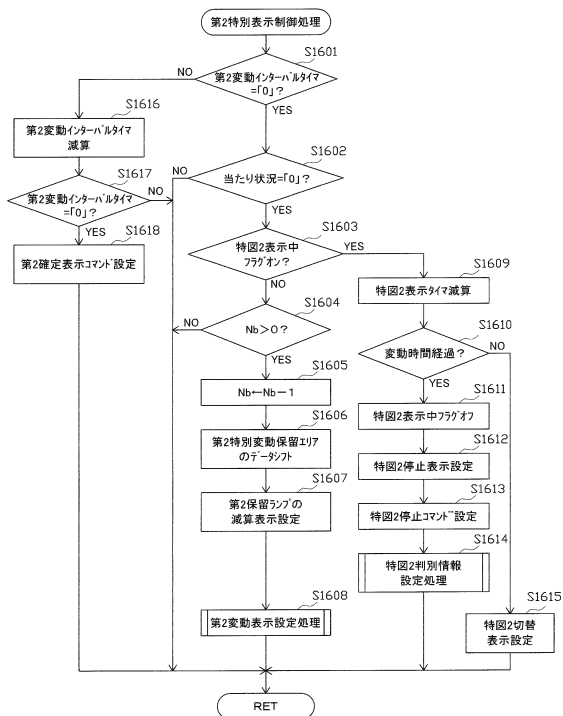
【図 2 1】



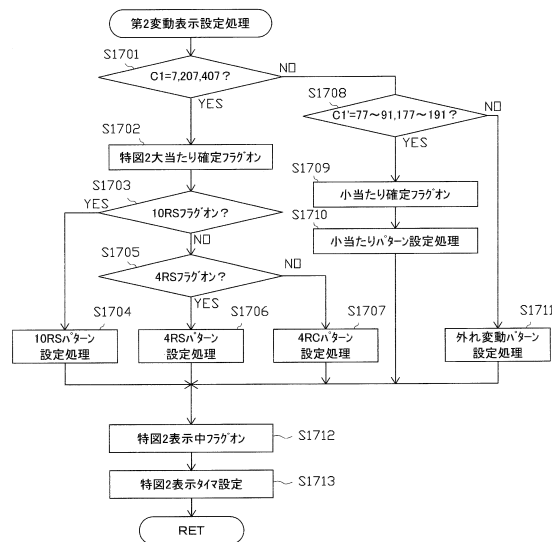
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

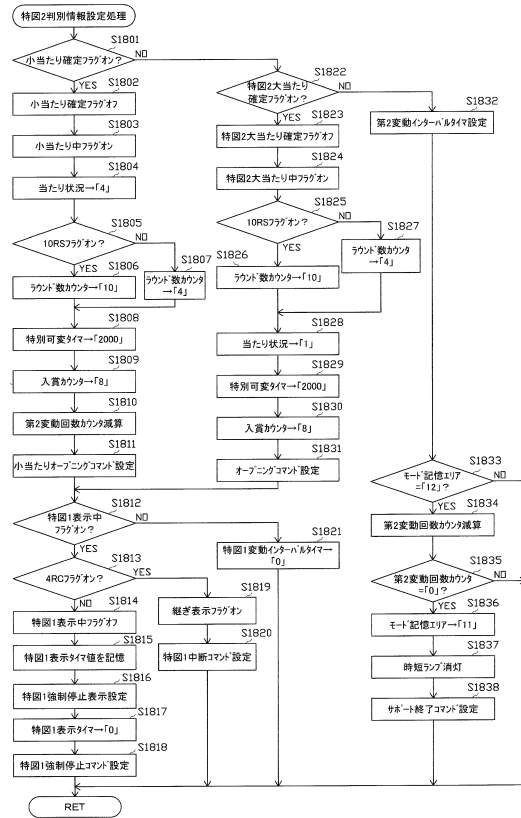
20

30

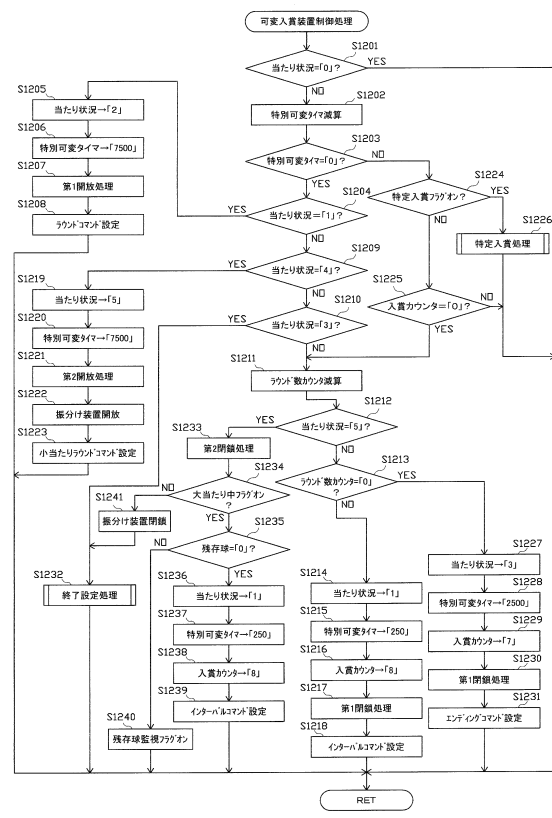
40

50

【図 25】



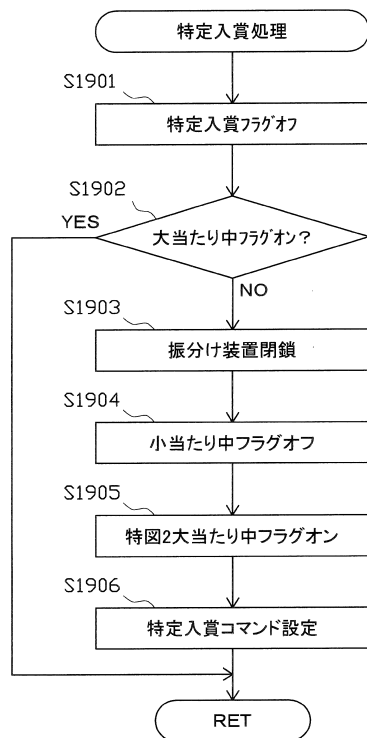
【図 26】



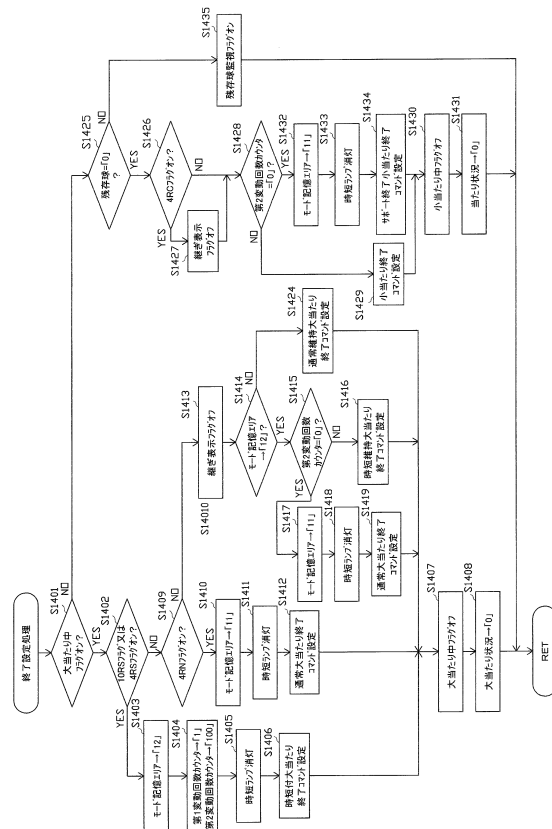
10

20

【図 27】



【図 28】

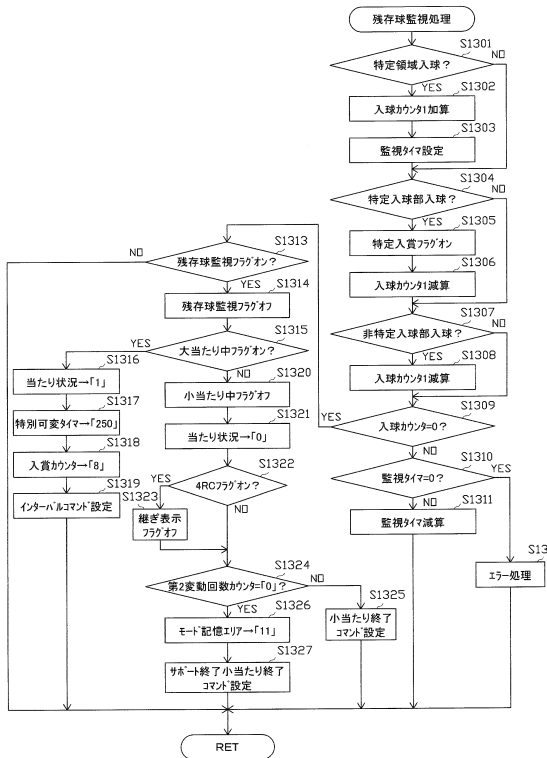


30

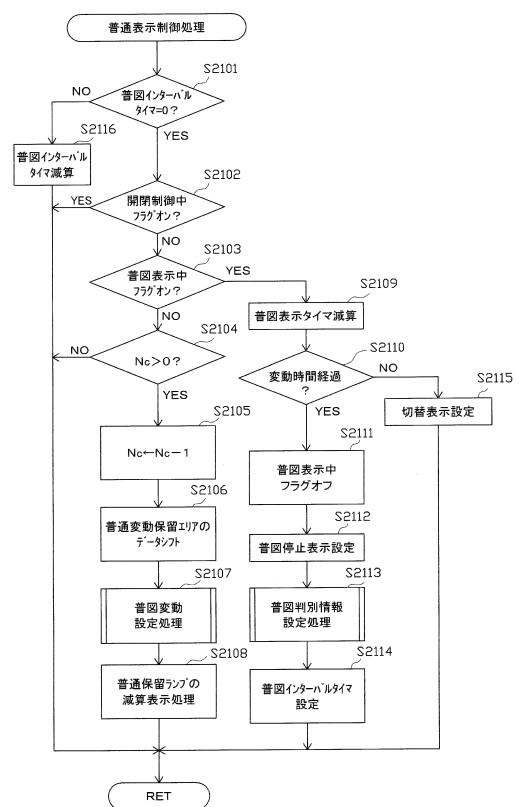
40

50

【圖 29】



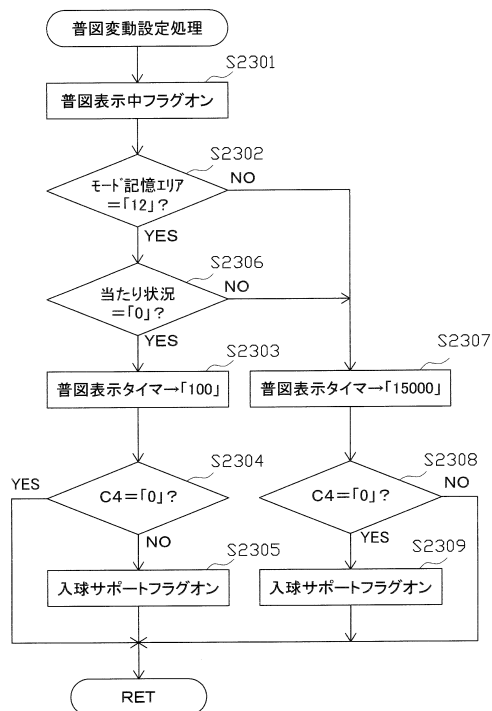
【図 30】



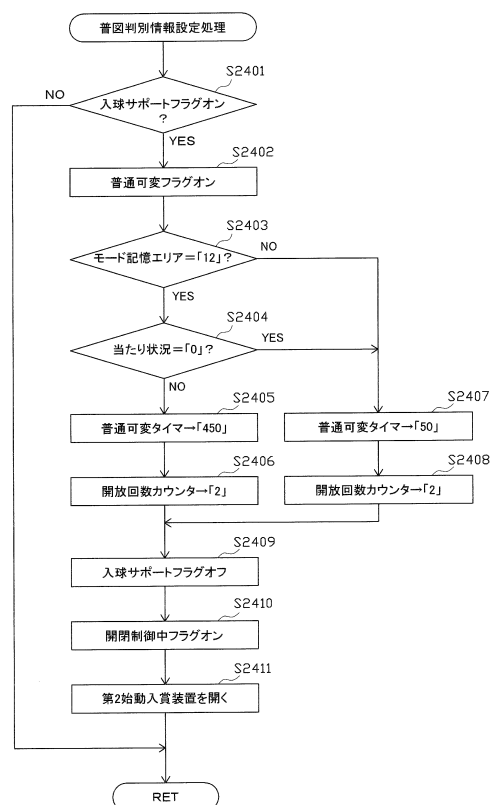
10

20

【図 3 1】



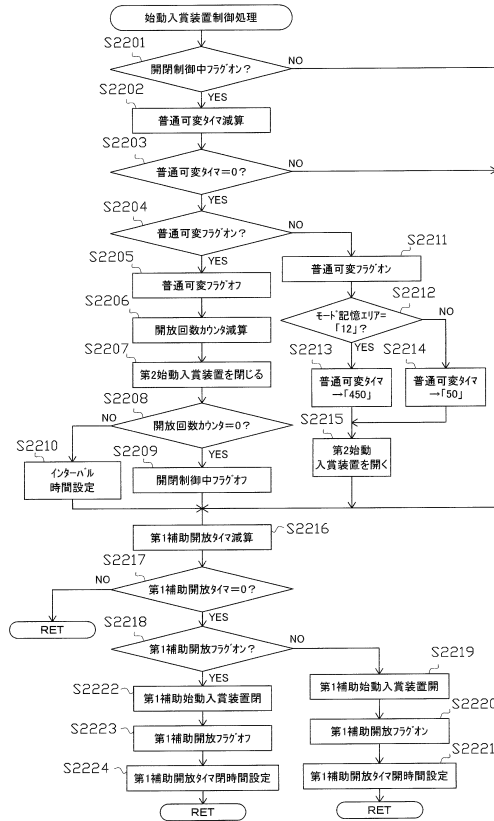
【圖 3 2】



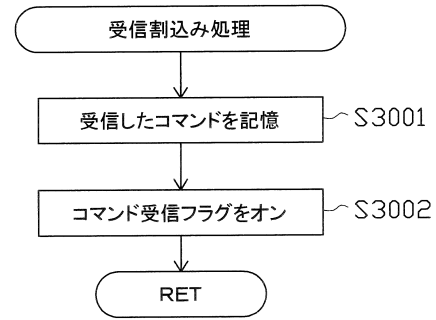
30

40

【図 3 3】



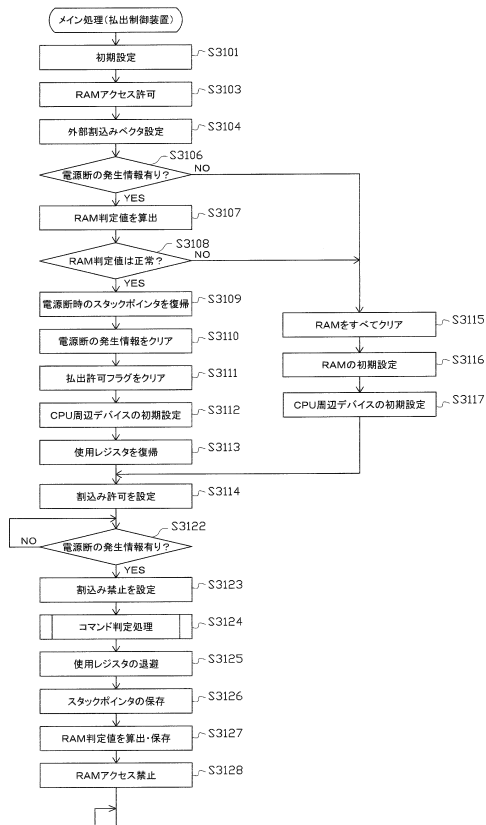
【図 3 4】



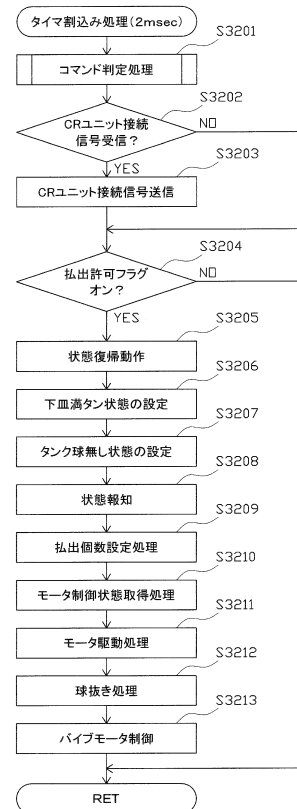
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

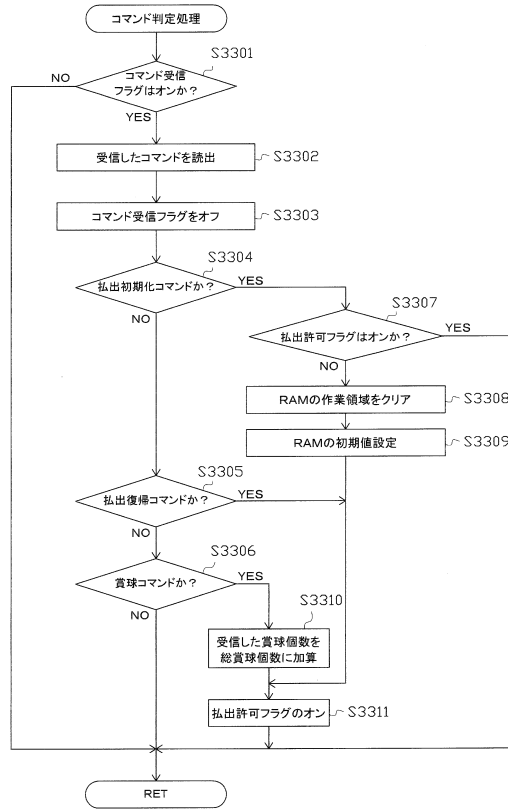


30

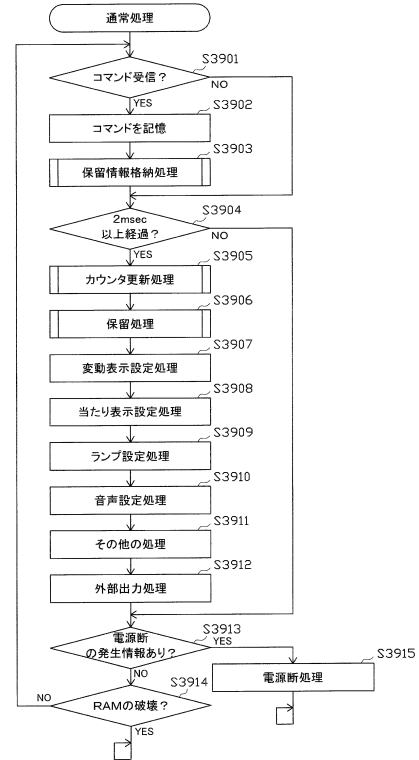
40

50

【図 37】



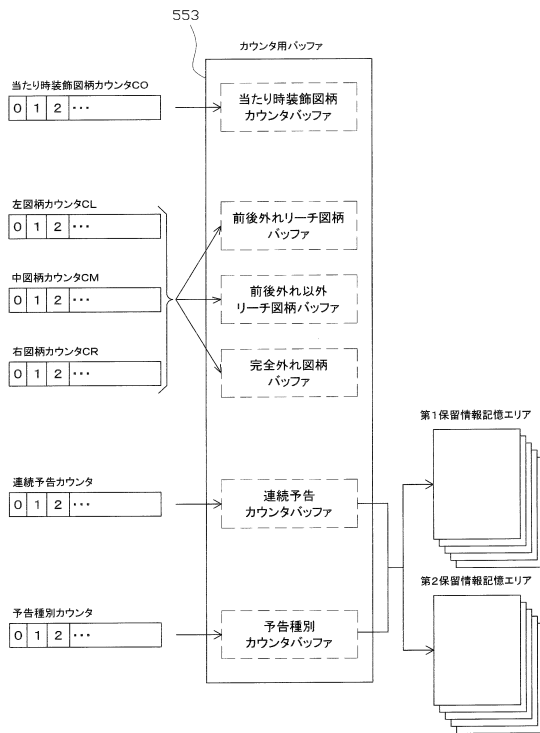
【図 38】



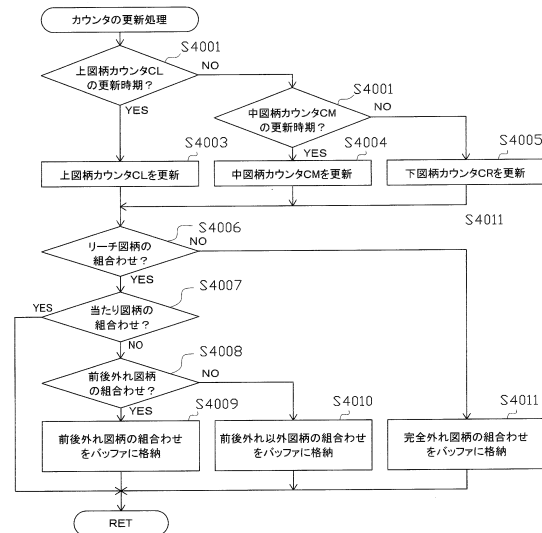
10

20

【図 39】



【図 40】

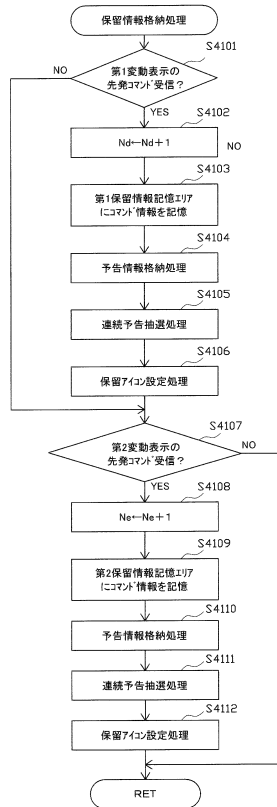


30

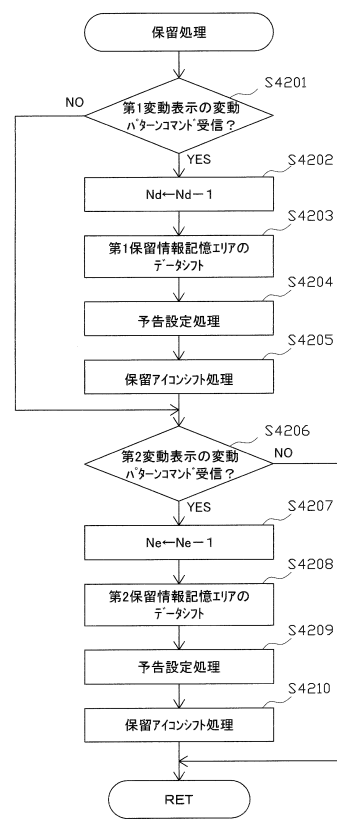
40

50

【図 4 1】



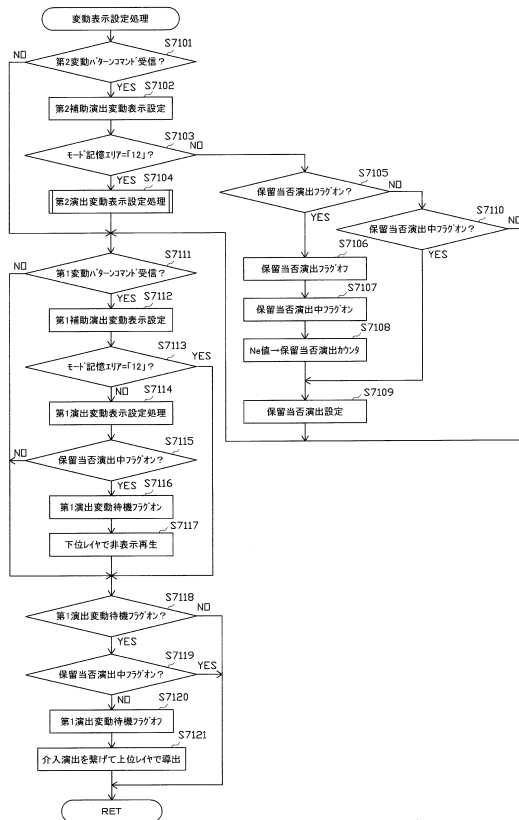
【図 4 2】



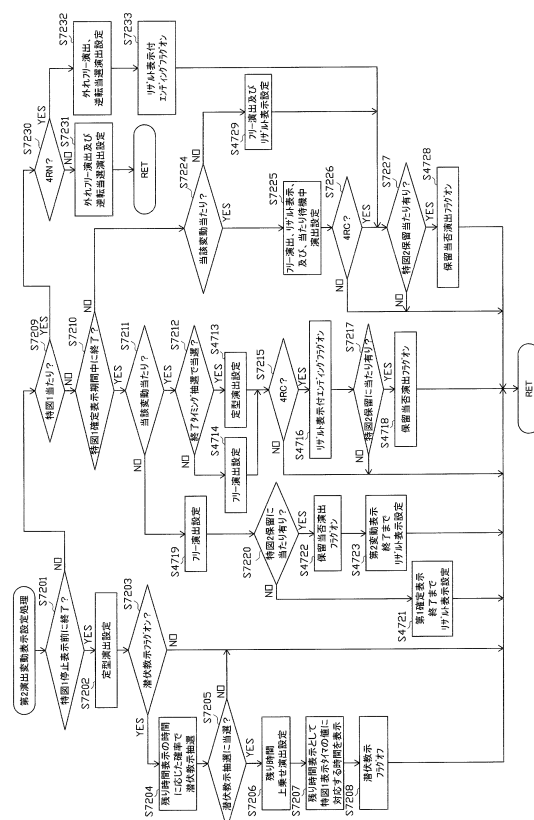
10

20

【図 4 3】



【図 44】

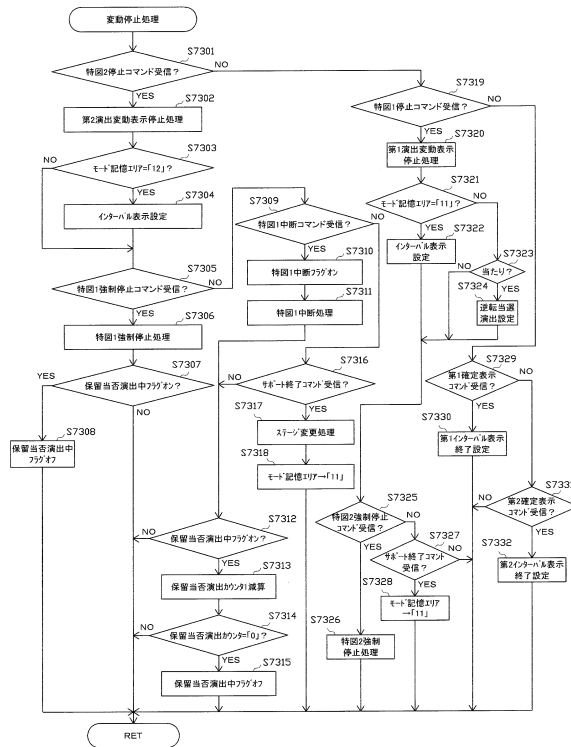


30

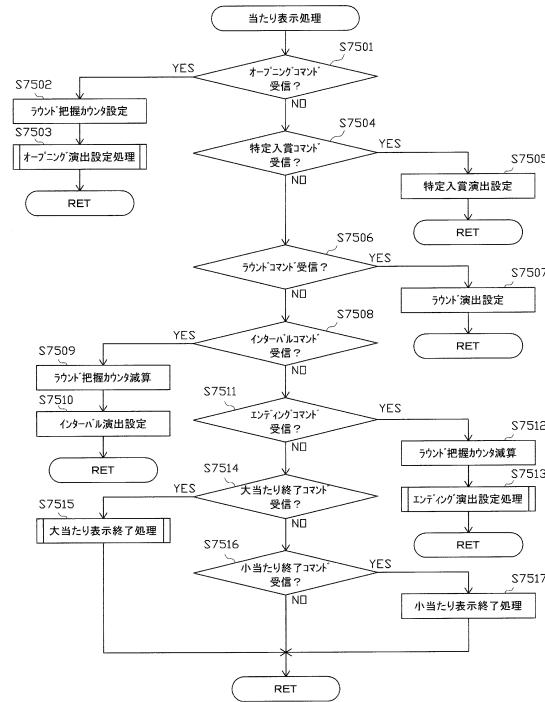
40

50

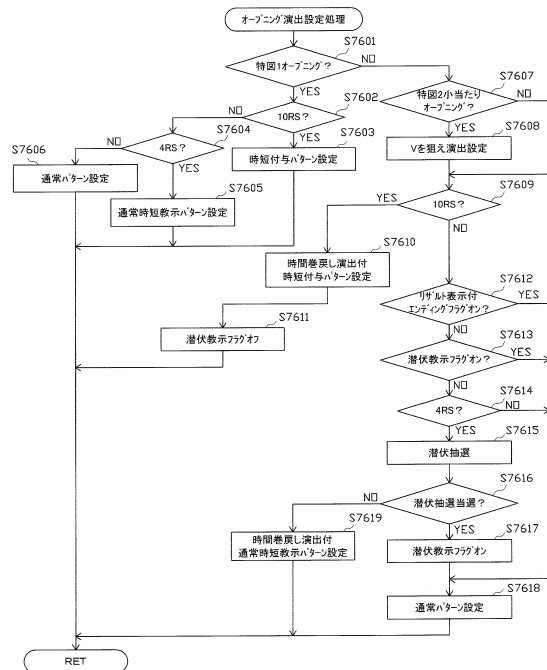
【図 45】



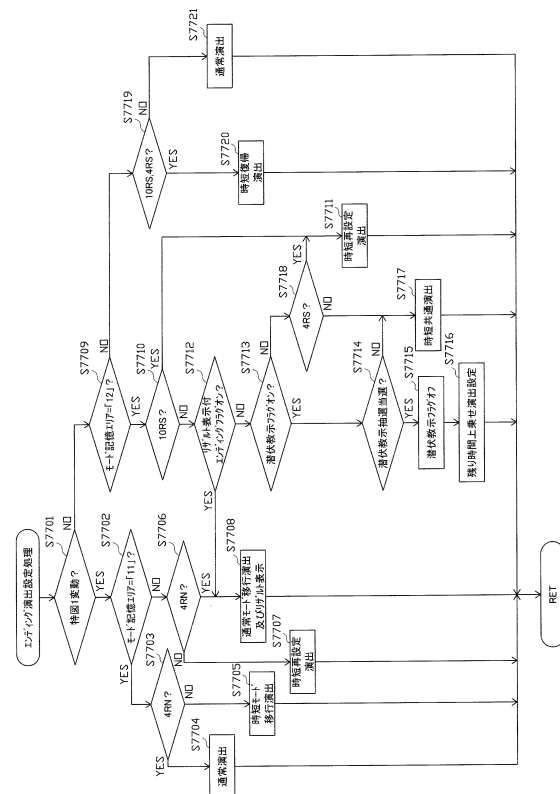
【図 46】



【図 47】



【図 48】



10

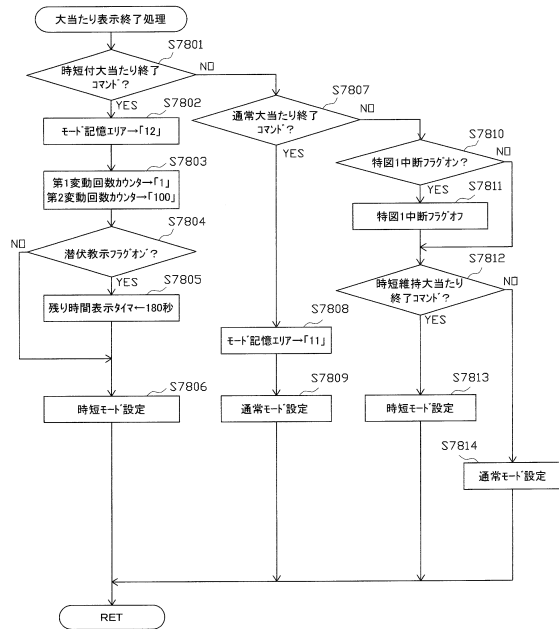
20

30

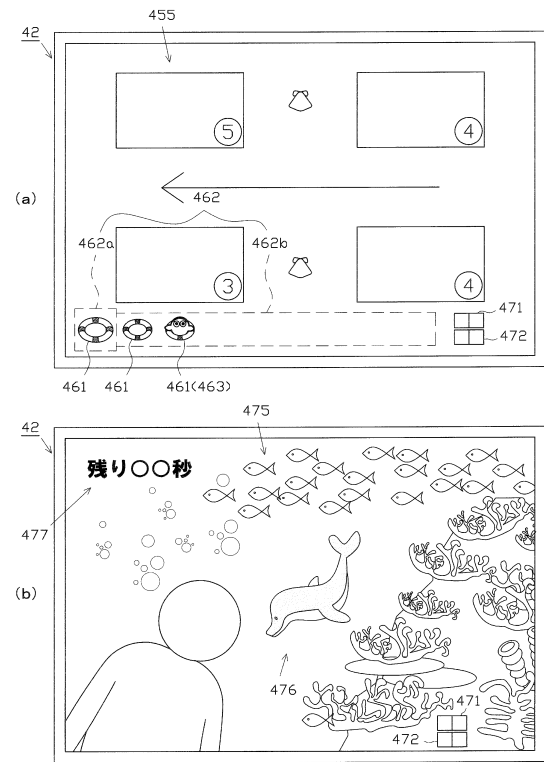
40

50

【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あればほぼ当選する
 電サポ確率: 通常モード: 1/278、時短モード: 277/278
 音図保留最大4つ
 音図変動時間: 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)
1ORS	5%	5%
4RS	55%	15%
4RN	40%	該当なし
4RC	該当なし	80%

【図 52】

(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)	CSI値(CS1: 0~255)	
		前後外れ以外 時	当たり時
(a) 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「0~1 49」、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

(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)	CSI値(CS1: 0~255)	
		前後外れ以外 時	当たり時
(b) 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%	

10

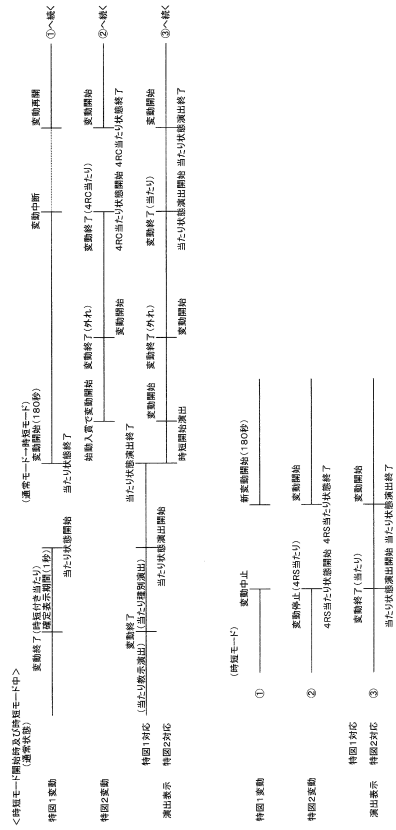
20

30

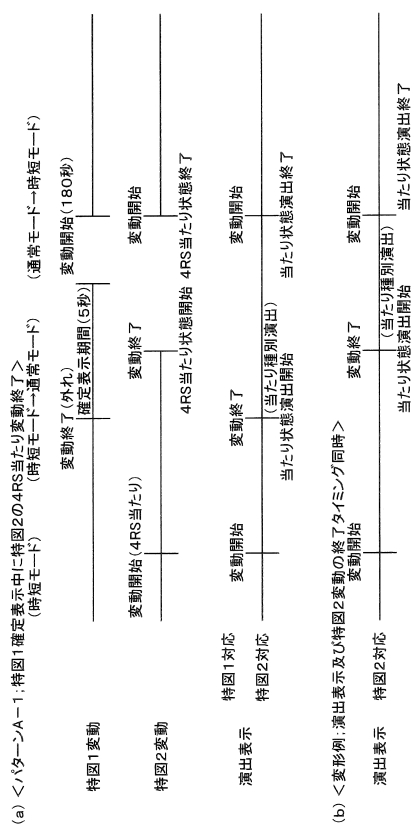
40

50

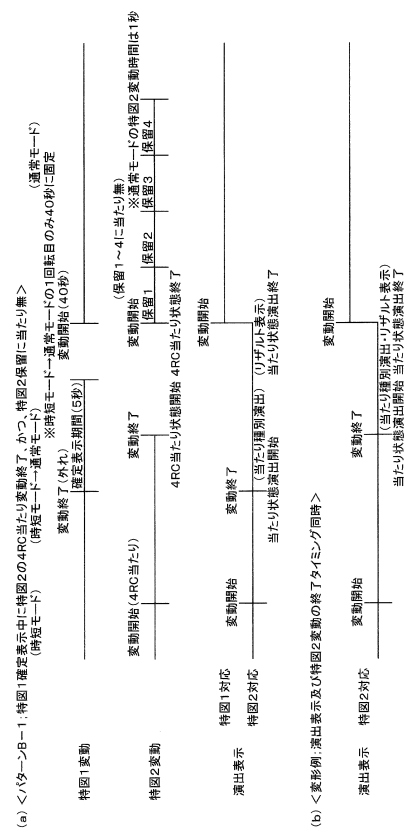
【図 5 3】



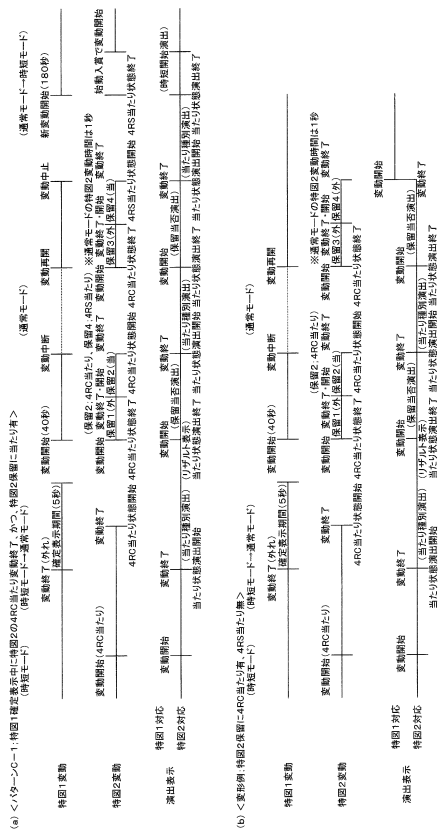
【図 5 4】



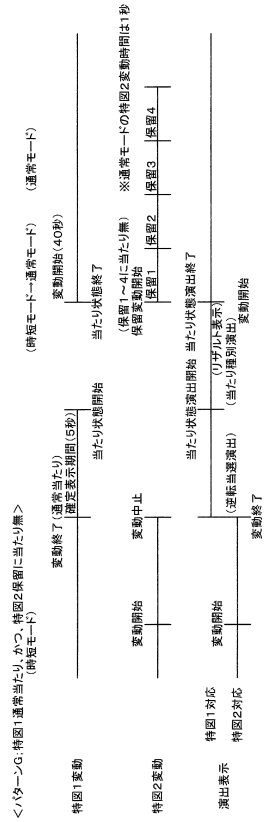
【図 5 5】



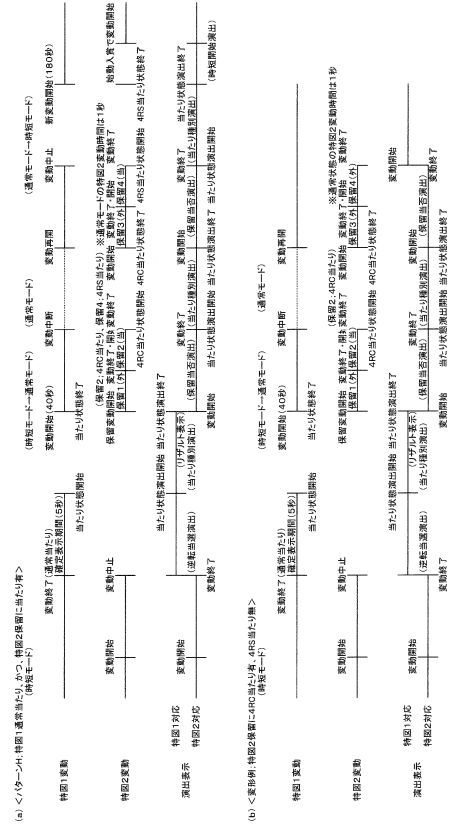
【圖 5 6】



【図 6 5】



【図 6 6】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 1 6 3 6 0 7 (J P , A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2