(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2022-110175
(P2022-110175A)
(43)公開日　令和4年7月29日(2022.7.29)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	320	2C333

審査請求　未請求　請求項の数　3　ＯＬ　（全371頁）

(21)出願番号　特願2021-5413(P2021-5413)
(22)出願日　令和3年1月16日(2021.1.16)

(71)出願人　391010943
株式会社藤商事
大阪府大阪市中央区内本町一丁目１番４号
(74)代理人　100132805
弁理士　河合 貴之
(72)発明者　神崎 純一
大阪市中央区内本町一丁目１番４号 株式会社藤商事内

Ｆターム（参考）　2C333　AA11 CA06 CA08 CA12 CA43

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】大当りを経由せずに特典遊技状態に移行可能な遊技機を提供する。
【解決手段】図柄の変動表示の終了後に前記当り遊技が実行される第１図柄変動契機と、図柄の変動表示の終了後に前記当り遊技が実行されずに特典遊技状態（たとえば、時短状態）が実行される第２図柄変動契機と、図柄の変動表示の終了後に当り遊技および特典遊技状態が実行されずに現在の遊技状態が維持される第３図柄変動契機と、を実行可能に構成され、特典遊技状態中において第２図柄変動契機が実行される場合に、第３図柄変動契機でかつ作動保留球数（保留記憶数）が特定個数の場合（たとえば、変動開始時の作動保留記憶数が０の場合）に選択される特定変動パターンを選択可能に構成した。
【選択図】図１２４

（イ）確変中ハズレ変動パターン振分テーブルα

遊技状態→					確変モード1（小連荘用）			
Tcode→					01H			
特別図柄種別→					特図1	特図2		
ハズレ/支援時短種別→					共通	ハズレA		支援B/C
作動保留球数→					0-3	0	1-3	0-3
変動パターン振分テーブル→					FH10	FH10	FH11	FH201
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME				
小連荘中通常変動2s	B0H	A0H	21H	2s			9900	
小連荘中通常変動8s	B0H	A0H	22H	8s	10000	10000	100	10000

選択率：判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

（ロ）確変中ハズレ変動パターン振分テーブルβ

遊技状態→					確変モード1（小連荘用）			
Tcode→					01H			
特別図柄種別→					特図1	特図2		
ハズレ/支援時短種別→					共通	ハズレA		支援B/C
作動保留球数→					0-3	0	1-3	0-3
変動パターン振分テーブル→					FH10	FH10A	FH11	FH211
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME				
小連荘中通常変動2s	B0H	A0H	21H	2s			9900	
小連荘中通常変動8s	B0H	A0H	22H	8s	10000		100	
小連荘中通常変動14s	B0H	A0H	2CH	14s		10000		10000

選択率：判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

（ハ）確変中ハズレ変動パターン振分テーブルγ

遊技状態→					確変モード1（小連荘用）			
Tcode→					01H			
特別図柄種別→					特図1	特図2		
ハズレ/支援時短種別→					共通	ハズレA		支援B/C
作動保留球数→					0-3	0	1-3	0-3
変動パターン振分テーブル→					FH10E	FH10F	FH11	FH212
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME				
小連荘中通常変動2s	B0H	A0H	21H	2s			9900	
小連荘中通常変動8s	B0H	A0H	22H	8s		4000	100	4000
小連荘中通常変動14s	B0H	A0H	2CH	14s	10000	6000		6000

選択率：判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技の進行に関する遊技動作を統括的に制御する遊技制御手段と、
前記遊技制御手段により制御され、特別図柄の変動表示による特別図柄遊技を実行可能に構成された特別図柄表示手段と、
装飾図柄の変動表示を含む演出的な装飾図柄遊技により前記特別図柄遊技の結果を報知可能な演出手段と、
前記演出手段による前記装飾図柄遊技を制御可能な演出制御手段と、を備え、
前記特別図柄表示手段に特定の図柄表示態様が停止表示された場合に、当り遊技を実行可能に構成された遊技機であって、
前記遊技制御手段は、
始動手段が遊技球を検出した場合、所定の遊技情報を取得する取得手段と、
前記取得手段により取得された前記遊技情報を保留情報として、所定の上限数まで保留記憶可能な保留記憶手段と、
前記取得手段により取得された遊技情報に基づき、当選に関する抽選を実行する抽選手段と、
少なくとも前記抽選手段による抽選結果と前記保留記憶手段に保留記憶された保留記憶数とに基づき、変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、
前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づき、前記特別図柄遊技を制御し、前記抽選手段による抽選結果に応じた前記特別図柄を停止表示させる特別図柄表示制御手段と、
前記抽選手段による抽選結果に基づき、前記当り遊技を実行制御可能な当り遊技制御手段と、
通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも有利な特典遊技状態とを含む複数の遊技状態を実行制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、
前記図柄の変動表示の終了後に前記当り遊技が実行される第１図柄変動契機と、
前記図柄の変動表示の終了後に前記当り遊技が実行されずに前記特典遊技状態が実行される第２図柄変動契機と、
前記図柄の変動表示の終了後に前記当り遊技および前記特典遊技状態が実行されずに現在の遊技状態が維持される第３図柄変動契機と、を実行可能に構成され、
前記変動パターン決定手段は、
前記特典遊技状態中において前記第２図柄変動契機が実行される場合に、前記第３図柄変動契機でかつ前記作動保留球数が特定個数の場合に選択される特定変動パターンを選択可能に構成された、
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記特典遊技状態中において前記第２図柄変動契機が実行された場合、
前記特別図柄表示制御手段は、前記第２図柄変動契機である旨を報知する表示態様で前記特別図柄を停止表示させる一方、
前記演出制御手段は、前記第３図柄変動契機が実行された場合に停止表示しうる表示態様で前記装飾図柄を停止表示させる、
ことを特徴する請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
前記特典遊技状態中において前記第２図柄変動契機が実行された場合、
前記特別図柄表示制御手段は、前記第３図柄変動契機が実行された場合に停止表示されうる表示態様で前記特別図柄を停止表示させ、
前記演出制御手段は、前記第３図柄変動契機が実行された場合に停止表示しうる表示態様で前記装飾図柄を停止表示させる、
ことを特徴する請求項１に記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】

【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
遊技機、たとえば、弾球遊技機は、始動口への入球を契機に、大当り抽選を行うとともに、図柄変動表示ゲームを行い、その図柄変動表示ゲーム中において、抽選結果を反映させた種々の予告演出を表示させて遊技を楽しませる構成となっている。この種の遊技機では、大当りに当選すると、その大当り遊技が終了した後に、たとえば、時短状態などの遊技者に有利な特典遊技状態に移行させるものが知られている（たとえば、下記特許文献１）
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１０－２３９９８６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかし上記従来の遊技機においては、大当りを経由しなければ特典遊技状態に移行せず、遊技性や演出性の自由度が狭く、遊技の面白みに欠けるものであった。
【０００５】
そこで本発明の目的は、大当りを経由せずに特典遊技状態に移行可能な遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明の上記目的は、下記の手段によって達成される。
（１）遊技の進行に関する遊技動作を統括的に制御する遊技制御手段と、
前記遊技制御手段により制御され、特別図柄の変動表示による特別図柄遊技を実行可能に構成された特別図柄表示手段と、
装飾図柄の変動表示を含む演出的な装飾図柄遊技により前記特別図柄遊技の結果を報知可能な演出手段と、
前記演出手段による前記装飾図柄遊技を制御可能な演出制御手段と、を備え、
前記特別図柄表示手段に特定の図柄表示態様が停止表示された場合に、当り遊技を実行可能に構成された遊技機であって、
前記遊技制御手段は、
始動手段が遊技球を検出した場合、所定の遊技情報を取得する取得手段と、
前記取得手段により取得された前記遊技情報を保留情報として、所定の上限数まで保留記憶可能な保留記憶手段と、
前記取得手段により取得された遊技情報に基づき、当選に関する抽選を実行する抽選手段と、
少なくとも前記抽選手段による抽選結果と前記保留記憶手段に保留記憶された保留記憶数とに基づき、変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、
前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づき、前記特別図柄遊技を制御し、前記抽選手段による抽選結果に応じた前記特別図柄を停止表示させる特別図柄表示制御手段と、
前記抽選手段による抽選結果に基づき、前記当り遊技を実行制御可能な当り遊技制御手段と、
通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも有利な特典遊技状態とを含む複数の遊技状態を実行制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、
前記図柄の変動表示の終了後に前記当り遊技が実行される第１図柄変動契機と、
前記図柄の変動表示の終了後に前記当り遊技が実行されずに前記特典遊技状態が実行され

る第２図柄変動契機と、
前記図柄の変動表示の終了後に前記当り遊技および前記特典遊技状態が実行されずに現在の遊技状態が維持される第３図柄変動契機と、を実行可能に構成され、
前記変動パターン決定手段は、
前記特典遊技状態中において前記第２図柄変動契機が実行される場合に、前記第３図柄変動契機でかつ前記作動保留球数が特定個数の場合に選択される特定変動パターンを選択可能に構成された、
ことを特徴とする遊技機。
（２）
前記特典遊技状態中において前記第２図柄変動契機が実行された場合、
前記特別図柄表示制御手段は、前記第２図柄変動契機である旨を報知する表示態様で前記特別図柄を停止表示させる一方、
前記演出制御手段は、前記第３図柄変動契機が実行された場合に停止表示しうる表示態様で前記装飾図柄を停止表示させる、
ことを特徴する上記（１）に記載の遊技機。
（３）前記特典遊技状態中において前記第２図柄変動契機が実行された場合、
前記特別図柄表示制御手段は、前記第３図柄変動契機が実行された場合に停止表示されうる表示態様で前記特別図柄を停止表示させ、
前記演出制御手段は、前記第３図柄変動契機が実行された場合に停止表示しうる表示態様で前記装飾図柄を停止表示させる、
ことを特徴する上記（１）に記載の遊技機。
【発明の効果】
【０００７】
本発明によれば、遊技の面白みを向上させることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】本発明の一実施形態に係る遊技機の外観図である。
【図２】遊技盤と演出ボタンを示す図である。
【図３】制御装置を示すブロック図である。
【図４】当選種別、遊技状態遷移の説明に供する説明図である。
【図５Ａ】液晶表示装置の画面表示の説明に供する説明図である。
【図５Ｂ】先読み予告演出の説明に供する説明図である。
【図６】支援搭載型に係る遊技内容（通常、時短、確変モード）の説明に供する遊技フローである。
【図７Ａ】連荘回数に応じた確変モードの演出例を示す図である。
【図７Ｂ】残り時短回数に応じた時短モードの演出例を示す図である。
【図８】主制御側メイン処理を示すフローチャートである。
【図９】主制御側タイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１０】図９中の特別図柄管理処理を示すフローチャートである。
【図１１】図１０中の特図１始動口チェック処理を示すフローチャートである。
【図１２】図１０中の特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１３】図１２中の特別電動役物作動判定用乱数判定処理を示すフローチャートである。
【図１４】図１２中の遊技状態移行準備処理を示すフローチャートである。
【図１５】図１２中の支援時短フラグ管理処理を示すフローチャートである。
【図１６】図１０中の特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図１７Ａ】図１０中の特別図柄確認時間中処理の前半部を示すフローチャートである。
【図１７Ｂ】図１０中の特別図柄確認時間中処理の後半部を示すフローチャートである。
【図１８】図１０（第１実施形態）の変形例に係る特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図１９Ａ】図１８中の特別電動役物作動判定用乱数判定処理（判定処理形態１）を示すフローチャートである。
【図１９Ｂ】図１８中の特別電動役物作動判定用乱数判定処理（判定処理形態２）を示すフローチャートである。
【図２０】図１８中の遊技状態移行準備処理を示すフローチャートである。
【図２１】図１０中の特別電動役物管理処理を示すフローチャートである。
【図２２】演出制御側メイン処理を示すフローチャートである。
【図２３】演出制御側タイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２４】図２２中のコマンド解析処理における保留加算コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図２５】図２２中のコマンド解析処理における装飾図柄指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図２６】当り乱数判定テーブル（第１実施形態）を示す図である。
【図２７】当り乱数判定テーブル（第１実施形態の変形例）を示す図である。
【図２８】図柄テーブル選択テーブルを示す図である。
【図２９】大当り図柄テーブルを示す図である。
【図３０】支援時短図柄テーブルを示す図である。
【図３１】ハズレ図柄テーブルを示す図である。
【図３２】通常中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブルを示す図である。
【図３３】通常中ハズレ変動パターン振分テーブルを示す図である。
【図３４】確変中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブルを示す図である。
【図３５】確変中ハズレ変動パターン振分テーブルを示す図である。
【図３６】図３４の確変中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブルの変形例（変形例Ａ）を示す図である。
【図３７】図３５の確変中ハズレ変動パターン振分テーブルの変形例（変形例Ａ）を示す図である。
【図３８】図３４の確変中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブルの変形例（変形例Ｂ）を示す図である。
【図３９】図３５の確変中ハズレ変動パターン振分テーブルの変形例（変形例Ｂ）を示す図である。
【図４０】時短中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブルを示す図である。
【図４１】時短中ハズレ変動パターン振分テーブルを示す図である。
【図４２】遊技状態移行テーブルを示す図である。
【図４３】支援搭載型に係る変動パターン振分指定番号表を示す図である。
【図４４】装飾図柄演出を示すタイミングチャートである。
【図４５】装飾図柄の停止動作パターンに注目したタイミングチャートである。
【図４６】支援時短が当選した場合の時短突入報知演出の説明に供する図である。
【図４７】時短突入報知演出の演出例１を示す図である。
【図４８】時短突入報知演出の演出例２を示す図である
【図４９Ａ】天井機能搭載型に係る遊技内容（通常、時短、確変モード）の説明に供する遊技フローの前半部である。
【図４９Ｂ】天井機能搭載型に係る遊技内容（前兆、天井、天国モード）の説明に供する遊技フローの後半部である。
【図５０】天井機能搭載型に係る先読み予告の説明に供する説明図である。
【図５１】ゲーム開始時天井発動支援非搭載型（天機Ａ）に係る特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図５２】同型（天機Ａ）に係る天井機能管理処理を示すフローチャートである。
【図５３】同型（天機Ａ）に係るゲーム開始時天井発動管理処理を示すフローチャートである。
【図５４】同型（天機Ａ）に係る遊技状態移行準備処理を示すフローチャートである。

【図５５Ａ】同型（天機Ａ）に係る特別図柄確認時間中処理の前半部を示すフローチャートである。
【図５５Ｂ】同型（天機Ａ）に係る特別図柄確認時間中処理の後半部を示すフローチャートである。
【図５６】ゲーム終了時天井発動支援非搭載型（天機Ｂ）に係る特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図５７Ａ】同型（天機Ｂ）に係る特別図柄確認時間中処理の前半部を示すフローチャートである。
【図５７Ｂ】同型（天機Ｂ）に係る特別図柄確認時間中処理の後半部を示すフローチャートである。
【図５８】同型（天機Ｂ）に係るゲーム終了時天井発動管理処理を示すフローチャートである。
【図５９】ゲーム開始時天井発動支援搭載型（天機Ｃ１）に係る特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６０】同型（天機Ｃ１）に係るゲーム開始時天井発動管理処理を示すフローチャートである。
【図６１】同型（天機Ｃ１）に係る遊技状態移行準備処理を示すフローチャートである。
【図６２】同型（天機Ｃ１）に係る支援時短フラグ管理処理を示すフローチャートである。
【図６３Ａ】同型（天機Ｃ１）に係る特別図柄確認時間中処理の前半部を示すフローチャートである。
【図６３Ｂ】同型（天機Ｃ１）に係る特別図柄確認時間中処理の後半部を示すフローチャートである。
【図６４】ゲーム開始時天井発動支援搭載型（天機Ｃ１）の変形例に係る特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６５】ゲーム終了時天井発動支援搭載型（天機Ｄ１）に係る特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６６】同型（天機Ｄ１）に係る遊技状態移行準備処理を示すフローチャートである。
【図６７】同型（天機Ｄ１）に係る支援時短フラグ管理処理を示すフローチャートである。
【図６８Ａ】同型（天機Ｄ１）に係る特別図柄確認時間中処理の前半部を示すフローチャートである。
【図６８Ｂ】同型（天機Ｄ１）に係る特別図柄確認時間中処理の後半部を示すフローチャートである。
【図６９】同型（天機Ｄ１）に係るゲーム終了時天井発動管理処理を示すフローチャートである。
【図７０】ゲーム開始時天井発動支援搭載型（天機Ｄ１）の変形例に係る特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７１】天井用遊技状態移行テーブルを示す図である。
【図７２】天井機能搭載型に係る当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル（一般、前兆用）を示す図である。
【図７３】天井機能搭載型に係る当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル（天井、天国用）を示す図である。
【図７４】天井機能搭載型に係るハズレ変動パターン振分テーブル（一般用）を示す図である。
【図７５】天井機能搭載型に係るハズレ変動パターン振分テーブル（前兆、天井、天国（天井時短）用）を示す図である。
【図７６】天井機能搭載型に係る変動パターン振分指定番号表を示す図である。
【図７７】天井非優先発動支援搭載型に係る演出例の一例を示す図である
【図７８】天井優先発動支援搭載型に係る演出例の一例を示す図である。

【図７９】図７７中、図７８中の演出例の一例を示す図である。
【図８０】図７７中、図７８中の演出例の一例を示す図である。
【図８１】図７７中の演出シナリオ種別を示す図である。
【図８２】図７８中の演出シナリオ種別を示す図である。
【図８３】図７８中の他の演出シナリオ種別を示す図である。
【図８４】特典付与形態の変形例の説明に供する説明図である。
【図８５】通常状態中、天井時短状態中に天井機能が発動するケース（ゲーム開始時天井発動型の場合）を示す図である。
【図８６】大当り時短状態中に天井機能が発動するケース（ゲーム開始時天井発動型の場合）を示す図である。
【図８７】支援時短状態中に天井機能が発動するケース（ゲーム開始時天井発動型の場合）を示す図である。
【図８８Ａ】通常状態中、天井時短状態中に天井機能が発動するケース（ゲーム終了時天井発動型の場合）を示す図である。
【図８８Ｂ】通常状態中に天井機能が発動するケース（ゲーム終了時天井発動型の場合）を示す図である。
【図８８Ｃ】通常状態中に天井機能が発動するケース（ゲーム開始時天井発動型の場合）を示す図である。
【図８８Ｄ】通常状態中に天井機能が発動するケース（ゲーム終了時天井発動型の場合）を示す図である。
【図８８Ｅ】天井発動演出の一例を示す図である。
【図８８Ｆ】天井発動演出の一例を示す図である。
【図８８Ｇ】天井発動演出の一例を示す図である。
【図８９】大当り時短状態中に天井機能が発動するケース（ゲーム終了時天井発動型の場合）を示す図である。
【図９０】支援時短状態中に天井機能が発動するケース（ゲーム終了時天井発動型の場合）を示す図である。
【図９１】通常状態中に天井モードを経由しないで天井機能が発動するケース（残保留在りのケース）を示す図である。
【図９２】通常状態中に天井モードを経由しないで天井機能が発動するケース（残保留無しのケース）を示す図である。
【図９３】図９１の変形例を示す図である。
【図９４】外端信号の出力形態の一例を示す図である。
【図９５】外端信号の出力形態の一例を示す図である。
【図９６】外端信号の出力形態の一例を示す図である。
【図９７】大当り時短状態、支援時短状態、天井時短状態の発動形態を説明するための説明図である。
【図９８】大当り遊技中のインターバル時間を延長制御可能に構成した実施形態（第４実施形態）に係る大当り開始処理を示すフローチャートである。
【図９９】図９８中のインターバル時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１００】図９８中の特電コマンド送信処理を示すフローチャートである。
【図１０１】第４実施形態に係る特別図柄確認時間中処理を示すフローチャートである。
【図１０２】第４実施形態に係る特別電動役物作動継続判定処理を示すフローチャートである。
【図１０３】第４実施形態に係る特電開始時間オフセットテーブル、特電開始時間テーブル、特電終了時間オフセットテーブル、特電終了時間テーブルを示す図である。
【図１０４】第４実施形態の具体例１～３を示す図である。
【図１０５】第４実施形態の具体例４～５を示す図である。
【図１０６】第４実施形態の具体例６～７を示す図である。
【図１０７】図１０４の具体例１～３の詳細を説明するための説明図である。

【図１０８】図１０５の具体例４～５の詳細を説明するための説明図である。
【図１０９】図１０６の具体例６～７の詳細を説明するための説明図である。
【図１１０Ａ】第１の検査モード搭載型（第５実施形態）に係る主制御側メイン処理（図８の第１変形例）の前半部を示すフローチャートである。
【図１１０Ｂ】第１の検査モード搭載型（第５実施形態）に係る主制御側メイン処理（図８の第１変形例）の前半部を示すフローチャートである。
【図１１１】第２の検査モード搭載型（第６実施形態）に係る主制御側タイマ割込処理（図８の第２変形例）を示すフローチャートである。
【図１１２Ａ】第２の検査モード搭載型（第６実施形態）に係る主制御側メイン処理（図８の第２変形例）の前半部を示すフローチャートである。
【図１１２Ｂ】第２の検査モード搭載型（第６実施形態）に係る主制御側メイン処理（図８の第２変形例）の後半部を示すフローチャートである。
【図１１３】第３の検査モード搭載型（第７実施形態）に係る主制御側メイン処理（図８の第３変形例）を示すフローチャートである。
【図１１４】第４の検査モード搭載型（第８実施形態）に係る主制御側メイン処理（図８の第４変形例）において、検査モード処理を含む設定確認処理を示すフローチャートである。
【図１１５】図１１４中のシステム入出力管理処理を示すフローチャートである。
【図１１６】図１１５中のシステム確認中処理を示すフローチャートである。
【図１１７】図１１４中の検査モード管理処理を示すフローチャートである。
【図１１８】ＬＥＤ出力カウンタと設定表示手段の点灯／消灯パターンの対応関係を示す図である。
【図１１９】ＬＥＤ出力カウンタと電動役物の確認動作の実行（開状態）／非実行（閉状態）の対応関係を示す図である。
【図１２０】電動役物に係る確認動作の第１例を示すタイミングチャートである。
【図１２１】電動役物に係る確認動作の第２例を示すタイミングチャートである。
【図１２２】電動役物に係る確認動作の第３例を示すタイミングチャートである。
【図１２３Ａ】本発明の他の実施形態に係る通常中ハズレ変動パターン振分テーブルを示す図である。
【図１２３Ｂ】本発明の他の実施形態に係る通常中ハズレ変動パターン振分テーブルを示す図である。
【図１２４】本発明の他の実施形態に係る確変中ハズレ変動パターン振分テーブルを示す図である。
【図１２５】本発明の他の実施形態に係る確変中ハズレ変動パターン振分テーブルを示す図である。
【図１２６】本発明の他の実施形態に係る確変中ハズレ変動パターン振分テーブルを示す図である。
【図１２７】本発明の他の実施形態に係る確変中、時短中ハズレ変動パターン振分テーブルを示す図である。
【図１２８】本発明の他の実施形態に係る確変中、時短中ハズレ変動パターン振分テーブルを示す図である。
【図１２９】本発明の他の実施形態に係る時短中ハズレ変動パターン振分テーブルを示す図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
［第１実施形態］
以下、図面を参照しながら、本発明の第１実施形態に係る遊技機の好ましい実施形態について詳細に説明する。なお、以下に述べる実施形態では、本発明に係る遊技機として、弾球遊技機を例にとり説明する。
【００１０】

［第１の実施形態］
＜１．構成の概要：図１および図２＞
図１および図２を参照して、本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機の構成の概要を説明する。図１は本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機の外観を示す正面側の斜視図を、図２は遊技盤の正面側を示した図である。
【００１１】
図１に示すパチンコ遊技機１（以下、「遊技機１」と略す）は、木製の外枠４の前面に額縁状の前枠２を開閉可能に取り付け、前枠２の裏面に取り付けた遊技盤収納フレーム（図示せず）内に遊技盤３（図２参照）を装着し、この遊技盤３の表面に形成した遊技領域３ａを前枠２の開口部に臨ませた構成を有する。この遊技領域３ａの前側には、透明ガラスを支持したガラス扉６が設けられている。また遊技盤３の背面側には、遊技動作を制御するための各種制御基板（図３参照）が配設されている。
【００１２】
ガラス扉６の前側には扉ロック解除用のキーシリンダ（図示せず）が設けられており、このキーシリンダにキーを差し込んで一方側に操作すれば前枠２に対するガラス扉６のロック状態を、他方側に操作すれば外枠４に対する前枠２のロック状態をそれぞれ解除して前側に開放できるようになっている。
【００１３】
ガラス扉６の下側には、ヒンジ（図示せず）により前枠２に開閉自在に枢支された前面操作パネル７が配置されている。前面操作パネル７には、上受け皿ユニット８が設けられ、この上受け皿ユニット８には、排出された遊技球を貯留する上受け皿９が形成されている。
【００１４】
また上受け皿ユニット８には、上受け皿９に貯留された遊技球を遊技機１の下方に抜くための球抜きボタン１４と、島設備側の遊技球貸出装置（図示せず）に対して遊技球の払い出しを要求するための球貸しボタン１１と、遊技球貸出装置に挿入した有価価値媒体の返却を要求するためのカード返却ボタン１２とが設けられている。
【００１５】
また上受け皿ユニット８には、押しボタン式の演出ボタン１３（第１の操作手段）の他、上方向を指し示すボタン７５ａ、右ボタン７５ｂ、下ボタン７５ｃ、および左ボタン７５ｄから構成され、上下左右方向に入力操作可能な十字形の方向キー７５（第２の操作手段）が設けられている。演出ボタン１３や方向キー７５は、遊技者が操作可能な操作手段として機能し、特定の予告演出（たとえば、後述の「遊技者参加型演出」など）における所定の操作有効受付期間（ボタン有効期間）中に操作入力の受付が有効化され、この有効期間中に所定の操作（たとえば、１回押し、長押し、連打など）がなされると、その操作の前後で演出に変化をもたらすことが可能となっている。また、これらの操作手段は、客待ち待機中（後述の「客待ち前演出（デモ開始待ち表示）」または「客待ち演出（デモ表示）」）に係る「遊技設定画面（メニュー画面：たとえば、図４６～図４８参照）」において、遊技者が好みの遊技設定を行う際にも利用される。この遊技設定では、たとえば、遊技者が所定の範囲内において、好みの音量調整や光量調整などの遊技環境の設定が可能となっている（たとえば、図４６参照）。なお、演出ボタン１３には、その内部にボタンＬＥＤ１３ｂが設けられており、このＬＥＤの発光態様の違いにより、操作受付有効期間（所定色で点灯または点滅）と、操作受付無効期間（たとえば、消灯中）とが報知可能となっている。
【００１６】
また前面操作パネル７の右端部側には、発射装置３２（図３参照）を作動させるための発射操作ハンドル１５が設けられている。本実施形態に係る発射装置３２は、毎分１００発程度の発射性能を有する。
【００１７】
また前枠２の上部の両側と発射操作ハンドル１５の上側とには、音響により音演出効果（

効果音）を発揮するスピーカ４６が設けられている。また、遊技機の適所、たとえば、ガラス扉６の前枠周縁の装飾部材やセンター飾り体４８（図２参照）の内部には、光の装飾により光演出効果を発揮する装飾ランプ４５（演出用ＬＥＤ）が複数設けられている。

【００１８】

（遊技盤：図２）

次に図２を参照して、遊技盤３の構成について説明する。遊技盤３には、図示のように、発射された遊技球を案内する球誘導レール５が盤面区画部材として環状に装着されており、この球誘導レール５に取り囲まれた略円形状の領域が遊技領域３ａ、四隅は非遊技領域となっている。

【００１９】

この遊技領域３ａの略中央部には、液晶表示装置（ＬＣＤ）３６が設けられている。この液晶表示装置３６は、後述する演出制御部２４の制御の下、所定の表示領域（図柄変動表示領域）において、独立して数字やキャラクタや記号などによる複数種類の装飾図柄（たとえば、左図柄、中図柄、右図柄の３つの装飾図柄（たとえば、図５Ａ参照））の変動表示動作（変動表示および停止表示）を含む、種々の演出を画像により表示する。

【００２０】

また遊技領域３ａ内には、液晶表示装置３６の表示面の周りを遠巻きに囲繞する形でセンター飾り体４８が設けられている。センター飾り体４８は、遊技盤３の前面側に沿って設けられ、遊技盤３に固定される前面装着板４８ａと、センター飾り体４８の外周囲を形成し液晶表示装置３６の表示画面を取り囲む鎧枠部４８ｂとを一体に備えており、周囲の遊技球から液晶表示装置３６の表示面を保護するとともに、遊技球の打ち出しの強さまたはストローク長により、遊技球の流路を左右に振り分けることを可能とする流路振分手段として働く。本実施形態では、センター飾り体４８の上面と球誘導レール５との間に遊技球が通過可能な遊動領域が形成されており、発射装置３２により遊技領域３ａの上部側に打ち込まれた遊技球は、鎧枠部４８ｂの上部側で左右に振り分けられ、センター飾り体４８の左側の左流下経路３ｂと右側の右流下経路３ｃとのいずれかを流下する。

【００２１】

また遊技盤３の右上縁付近（右上隅）の非遊技領域は各種機能表示部となっており、７セグメントＬＥＤ（７セグ表示器（ドット付））を上始動口３４（第１の特別図柄用）と、下始動口３５（第２の特別図柄用）に対応させて横に並べて構成される特別図柄表示装置３８ａ（第１の特別図柄表示装置：第１の特別図柄表示手段）と特別図柄表示装置３８ｂ（第２の特別図柄表示装置：第２の特別図柄表示手段）とが設けられている。特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂでは、７セグにより表現される「特別図柄」の変動表示動作（変動表示および停止表示）による‘特別図柄変動表示ゲーム’が実行されるようになっている。そして上記の液晶表示装置３６では、この特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂによる特別図柄の変動表示と時間的に同調して、画像による装飾図柄を変動表示するもので、種々の予告演出（演出画像）とともに‘装飾図柄変動表示ゲーム’が実行されるようになっている。なお、特別図柄変動表示ゲーム、装飾図柄変動表示ゲームについての詳細は追って説明する。

【００２２】

また各種機能表示部には、特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂの隣りに、７セグ表示器（ドット付）からなる複合表示装置（保留複合表示用ＬＥＤ表示器）３８ｃが配設されている。複合と称したのは、特別図柄１の作動保留球数の表示、特別図柄２の作動保留球数の表示、普通図柄の作動保留球数の表示、右打ち有利の状態報知、変動時間短縮機能作動中（時短中）および高確率状態中（高確中）の状態報知などの遊技状態情報という、複数の表示機能を有する保留・時短・高確複合表示装置（以下単に「複合表示装置」と称する）であるからである。

【００２３】

また各種機能表示部には、複合表示装置３８ｃの隣りに、複数個（この実施形態では２個）のＬＥＤを配置してなる普通図柄表示装置３９ａ（普通図柄表示手段）が設けられてい

る。本実施形態に係る普通図柄表示装置３９ａでは、２個のＬＥＤにより表現される普通図柄の変動表示動作により普通図柄変動表示ゲームが実行される。たとえば、変動表示動作として、ＬＥＤによる普通図柄がシーソー的に交互に点灯と消灯を繰り返し、いずれかの側が点灯した状態で停止することで、普通図柄変動表示ゲームの当否が判明するようになっている。

【００２４】

また普通図柄表示装置３９ａに隣接して、右打ち表示装置（右打ち報知ＬＥＤ）３９ｂが設けられている。この右打ち表示装置３９ｂは、ＬＥＤの点灯・消灯状態の組合せにより、遊技球が右流下経路３ｃを通過（流下）するように狙いを定める「右打ち」が有利であるのか、遊技球が左流下経路３ｂを通過（流下）するように狙いを定める「左打ち」が有利であるのかを報知する。たとえば、ＬＥＤの発光状態が、点灯した状態であれば右打ち有利、消灯状態であれば左打ち有利であることが報知される。

【００２５】

また、右打ち表示装置３９ｂに隣接して２個のＬＥＤ（ラウンド表示ＬＥＤ）を配置してなるラウンド数表示装置３９ｃが設けられている。このラウンド数表示装置３９ｃは、複数個のＬＥＤの点灯・消灯状態の組合せにより、大当りに係る規定ラウンド数（最大ラウンド数）を報知する。

【００２６】

センター飾り体４８の下方には、上始動口３４（第１の特別図柄始動口：第１の始動手段）と、下始動口３５（第２の特別図柄始動口：第２の始動手段）を備える普通変動入賞装置４１（普通電動役物）とが上下に設けられ、それぞれの内部には、遊技球の通過を検出する検出センサ３４ａ、３５ａ（上始動口センサ３４ａ、下始動口センサ３５ａ：図３参照）が形成されている。

【００２７】

第１の特別図柄始動口である上始動口３４は、特別図柄表示装置３８ａ（第１の特別図柄表示装置）における第１の特別図柄（以下、第１の特別図柄を「特別図柄１」と称し、場合により「特図１」と略す）の変動表示動作の始動条件に係る入賞口であり、始動口を開放または拡大可能にする‘始動口開閉手段’を有しない「入賞率固定型の入賞装置」として構成されている。本実施形態では、遊技領域３ａ内の遊技球落下方向変換部材（たとえば、遊技くぎ（図示せず）、風車４４、センター飾り体４８など）の作用により、上始動口３４へは、左流下経路３ｂを流下してきた遊技球については入球（入賞）容易な構成であるのに対し、右流下経路３ｃを流下してきた遊技球については入球困難または入球不可能な構成となっている。

【００２８】

普通変動入賞装置４１は、始動口開閉手段により始動口の遊技球の入賞率を変動可能な「入賞率変動型の入賞装置」として構成されている。本実施形態では、始動口開閉手段として左右一対の可動翼片（可動部材）４７を備え、この可動翼片４７が開閉動作を行うことで、第２の特別図柄始動口である下始動口３５を開放または拡大可能となっている。

【００２９】

また、普通変動入賞装置４１の下始動口３５は、特別図柄表示装置３８ｂ（第２の特別図柄表示装置）における第２の特別図柄（以下、第２の特別図柄を「特別図柄２」と称し、場合により「特図２」と略す）の変動表示動作の始動条件に係る入賞口であり、この下始動口３５の入賞領域は、可動翼片４７の作動状態（作動または非作動）に応じて、入賞を容易とする開状態（入賞容易状態）と、その開状態よりも入賞を困難にし、または入賞を不可能にする閉状態（入賞困難状態）とに変換される。本実施形態では、可動翼片４７が非作動の場合、下始動口３５への入賞が不可能とする閉状態（入賞不可能状態）を保持している。

【００３０】

また普通変動入賞装置４１の両側には、一般入賞口４３が左側に４つ（４３ａ～４３ｄ）、右側に１つ（４３ｅ）、計５つ配設されており、それぞれの内部には、遊技球の通過を

検出する一般入賞口センサ４３ｈ（各一般入賞口４３ａ～４３ｅの個々に対応）が形成されている。

【００３１】

また、普通変動入賞装置４１の右斜め上方、つまり右流下経路３ｃの中間部より上部側には、遊技球が通過可能な通過ゲートからなる普通図柄始動口３７（第３の始動手段）が設けられている。この普通図柄始動口３７は、普通図柄表示装置３９ａにおける普通図柄の変動表示動作に係る入賞口であり、その内部には、通過する遊技球を検出する普通図柄始動口センサ３７ａ（図３参照）が形成されている。なお本実施形態では、普通図柄始動口３７は右流下経路３ｃ側にのみに形成され、左流下経路３ｂ側には形成されていないが、これに限らず、両流下経路に形成してもよい。

【００３２】

右流下経路３ｃ内の普通図柄始動口３７から普通変動入賞装置４１へかけての経路途中には、突没式の開放扉５２ｂにより大入賞口５０を開放または拡大可能に構成された特別変動入賞装置５２（特別電動役物）が設けられており、その内部には大入賞口５０に入球した遊技球を検出する大入賞口センサ５２ａ（図３参照）が形成されている。

【００３３】

大入賞口５０の周囲は、遊技盤３の表面から膨出した膨出部（装飾部材）５５となっており、この膨出部５５の上辺５５ａが右流下経路３ｃの下流案内部を形作っている。そして開放扉５２ｂにより大入賞口５０が閉鎖状態（大入賞口閉状態）であれば、この膨出部５５の上辺５５ａと連続する面を形成することによって、右流下経路３ｃの下流案内部（上辺５５ａ）の一部を形作るようになっている。また右流下経路３ｃの下流域には、膨出部５５の上辺５５ａの上方の領域、正確には大入賞口５０の上方の遊技領域において、遊技球の流下方向にほぼ平行に流路修正板５１ｄが突設されており、流下する遊技球を大入賞口５０の方向に寄せる働きをするようになっている。

【００３４】

大入賞口５０への遊技球の入球過程は次のようになる。センター飾り体４８の上面と球誘導レール５との間の遊動領域を通過した遊技球は、遊技盤３より突出していて遊技球のガイドとして機能する膨出部５５の頂面（上辺）５５ａ上に沿って流下して来る。そして、その遊技球が遊技盤３面から突出している流路修正板５１ｄの右端に接触し、これにより、遊技球の流下方向は大入賞口５０の方向（下方向）に修正される。このとき、突没式の開放扉５２ｂにより大入賞口５０が蓋をされている状態（大入賞口閉状態）であれば、この上を遊技球が転動して、さらに不図示のゲージ構成（遊技くぎの配列）により、チューリップ式の普通変動入賞装置４１（下始動口３５）の方向に導かれる。このとき、下始動口３５が入賞可能状態（始動口開状態）であれば、下始動口３５に遊技球が入賞しうるが、開放扉５２ｂが遊技盤面内に後退していて大入賞口５０が開いている状態（大入賞口開状態）であれば、遊技球が大入賞口５０内に導かれるようになっている。

【００３５】

本実施形態の場合、遊技者が特別変動入賞装置５２側に発射位置を狙い定めた場合（遊技球が右流下経路３ｃを通過するように狙いを定めた場合）、上始動口３４側には遊技球が誘導され難い、または誘導されない構成となっている。したがって「大入賞口閉状態」であれば、普通変動入賞装置４１の可動翼片４７が作動しない限り、各始動口３４、３５への入賞が困難または不可能とされる。

【００３６】

上記した入賞手段が左右の流下経路のいずれに属するか、つまり左流下経路３ｂまたは右流下経路３ｃのいずれを流下する遊技球が入賞可能であるかについて分類すると、左流下経路３ｂに属する入賞手段には、上始動口３４、下始動口３５、および左側の一般入賞口４３ａ～４３ｄがあり、右流下経路３ｃに属する入賞手段には、上始動口３４、下始動口３５、普通図柄始動口３７、大入賞口５０、および右側の一般入賞口４３ｅがある。なお、下始動口３５は、可動翼片４７が開いた状態（始動口開状態）であれば、左流下経路３ｂおよび右流下経路３ｃの双方に属し、左右のいずれの流下経路からも入賞が可能となっ

ている。しかし、下始動口３５の可動翼片４７は、遊技領域３ａの右側に位置する普通図柄始動口３７に遊技球の通過（入賞）がその作動条件となっているので、実質的には右流下経路３ｃにのみに属する入賞手段といえる。また大入賞口５０については右流下経路３ｃのみに属し、右流下経路３ｃからの遊技球だけが入賞可能となっている。

【００３７】

（特定条件下における右打ち有利の構成）

本実施形態の遊技機１では、遊技球が右流下経路３ｃを通過するように狙いを定めた「右打ち」をした場合、普通図柄始動口３７に遊技球は入賞し易いが、上始動口３４側には遊技球が誘導され難い、または誘導されない構成となっている。したがって「大入賞口閉状態」であれば、普通変動入賞装置４１の可動翼片４７が作動しない限り、各始動口３４、３５への入賞が困難または不可能とされる。しかし、この可動翼片４７は、後述の「電サポ状態（電サポ状態）」が生起すると、少なくとも通常状態（通常遊技状態）よりも有利な開閉パターンで動作するようになっている。したがって、この電サポ状態下であれば、遊技球が左流下経路３ｂを通過するように狙いを定める「左打ち」ではなく、遊技球が右流下経路３ｃを通過するように狙いを定める「右打ち」が有利とされる。一方、後述の「電サポ無し状態（非電サポ中）」であれば、その逆に、遊技球が右流下経路３ｃを通過するように狙いを定める「右打ち」ではなく、遊技球が左流下経路３ｂを通過するように狙いを定める「左打ち」が有利とされる。すなわち、遊技状態に応じて、左流下経路３ｂおよび右流下経路３ｃのいずれの流下経路に遊技球を流下させるかにより遊技進行が遊技者にとって有利または不利に作用するようになっている。詳細は後述するが、電サポ状態を伴う遊技状態（「入賞容易状態」とも称する）には「時短状態」や「確変状態」があり、電サポ無し状態を伴う遊技状態には「通常状態」や「潜確状態」がある。

【００３８】

上記の上始動口３４、下始動口３５、普通図柄始動口３７、大入賞口５０、または一般入賞口４３ａ～４３ｅなどの各入賞口は、遊技領域３ａ内に配置された入賞手段として機能し、また、上始動口センサ３４ａ、下始動口センサ３５ａ、普通図柄始動口センサ３７ａ、大入賞口センサ５２ａ、または一般入賞口センサ４３ｈなどの検出スイッチ（入賞検出スイッチ）は、入賞手段に入球した遊技球を検出する入賞検出手段として機能する。なお上記した各入賞手段については、遊技性に応じて、その個数、形状、形成位置などを適宜変更することができる。また、各入賞手段について、左流下経路３ｂおよび／または右流下経路３ｃのいずれを流下する遊技球を、入賞困難または入賞不可能、或いは入賞可能とするかについても遊技性に応じて適宜変更することができる。

【００３９】

各入賞口に遊技球が入賞した場合、各入賞口別に約束づけられた入賞球１個当りの賞球数が、遊技球払出装置１９（図３参照）から払い出されるようになっている。たとえば、上始動口３４は３個、下始動口３５は１個、普通図柄始動口３７は０個（賞球なし））、大入賞口５０は１５個、一般入賞口４３ａ～４３ｅは３個が払い出される。上記の各入賞口に入賞しなかった遊技球は、アウト口４９を介して遊技領域３ａから排出される。ここで「入賞」とは、入賞口がその内部に遊技球を取り込んだり、または入賞口が遊技球を内部に取り込む構造ではなく、通過型のゲートからなる入賞口（たとえば、普通図柄始動口３７）である場合は、そのゲートを遊技球が通過したりすることをいい、実際には入賞口ごとに形成された各入賞検出スイッチにより遊技球が検出された場合、その入賞口に「入賞」が発生したものとして扱われる。この入賞に係る遊技球を「入賞球」とも称する。

【００４０】

＜可動体役物＞

また遊技領域３ａ内には、遊技球の流下を妨害しない位置に複数の可動体役物が配設されている。本実施形態では、センター飾り体４８内の右上側に第１の可動体役物８０が配設され、その右斜め下側に第２の可動体役物９０が配設されている。第１の可動体役物８０は、ローマ文字「Ｉ」から「ＸＩＩ」の数字が付されて１２の数字セクターに区画された数字表示部からなる時計盤部８１と、この時計盤部８１上を回動可能に形成された短針お

よび長針からなる時計針８２とを有し、全体として「掛時計部」を形作る。この意味で、第１の可動体役物８０を「時計型役物」とも称する。時計盤部８１は、短針が示すセクター区画場所毎に裏側又は内部にフルカラーＬＥＤを有し、または数字セクター自体がフルカラーＬＥＤで構成されていて、各数字セクターが個々に独立して異なった色で発光可能な構成となっている。

【００４１】

また、第２の可動体役物９０は、花心の周りに複数枚の花弁からなる花冠を配し、更にその外側周囲に萼を配して花被を二重にし、以て花の形とした花型部９１（第１可動体９１）を、スイング動作が可能なアーム９２（第２可動体９２）の先端に取り付け、全体として花型役物９０として構成されている。なお、花型部９１は、花心を中心軸として複数枚の花弁が回動可能となっている。この花型役物９０は、通常は液晶画面内の縁または液晶画面外の脇に定めた原位置（図２に実線で示す）で静止しており、所定の動作条件が成立すると、アーム９２が傾倒動作して、当該アーム９２と共に花型部９１が液晶画面を覆う位置（図２に破線で示す）まで移動する。そして、図２に破線で示す演出位置まで移動すると、花型部９１がアーム先端部において回転すると共に、半透明の花心および花弁部分が後方からランプやフルカラーＬＥＤにより照らされて美しく光色しうる。花型役物９０は、その動作を終了すると、破線の演出位置から実線の原点位置に戻る。花型部９１は、花弁の回動動作として、高速回転、低速回転、逆回転などの複数種類の動作パターンが可能であり、アーム９２は、破線部まで傾倒する全開傾動動作の他、所定の傾動角度まで傾動する準傾動動作やアームがガタガタと振動する振動動作、寸動動作など複数種類の動作パターンが可能である。上記の時計型役物８０（時計針８２）や花型役物９０（第１可動体９１、第２可動体９２）は、その動作態様により、予告演出に利用される他、後述の設定示唆演出を実行（現出）する際にも利用される。

【００４２】

＜２．制御装置：図３＞

次に図３を参照して、本実施形態に係る遊技機１の遊技動作制御を司る制御装置について説明する。図３は、その制御装置の概要を示す制御ブロック図である。

【００４３】

本実施形態に係る遊技機１の制御装置は、遊技動作全般に係る制御（遊技動作制御）を統括的に司る主制御基板（主制御手段）２０（以下、「主制御部２０」と称する）と、主制御部２０から演出制御コマンドを受けて、演出手段による演出の実行（現出）制御を統括的に司る演出制御基板（演出制御手段）２４（以下、「演出制御部２４」と称する）と、遊技球払出装置１９による賞球の払い出し制御を行う払出制御基板（払出制御手段）２９と、外部電源から遊技機の各基板に対して必要な電源（バックアップ電源を含む）を生成し供給する電源基板（電源制御手段（図示せず））と、を中心に構成される。また演出制御部２４には、画像表示装置としての液晶表示装置３６が接続されている。なお、図３において電源供給ルートは省略してある。

【００４４】

（２－１．主制御部２０）

主制御部２０は、ＣＰＵ２０１（主制御ＣＰＵ）を内蔵したマイクロプロセッサを搭載するとともに、遊技動作制御手順を記述した制御プログラムの他、遊技動作制御に必要な種々のデータを格納するＲＯＭ２０２（主制御ＲＯＭ）と、ワークエリアやバッファメモリとして機能するＲＡＭ２０３（主制御ＲＡＭ）とを搭載し、全体としてマイクロコンピュータ（Ｚ８０システム相当品）を構成している。

【００４５】

また図示はしていないが、主制御部２０は、Ｚ８０システムに周期的割込みや一定周期のパルス出力作成機能（ビットレートジェネレータ）や時間計測の機能を付与するＣＴＣ、ＣＰＵに割込み信号を付与するタイマ割込みなどの割込許可／割込禁止機能を発揮する割込みコントローラ回路、電源投入時や遮断時や電源異常などを検知し、システムリセット信号を出力してＣＰＵをリセット可能なリセット回路、制御プログラムの動作異常を監視

するウォッチドッグタイマ（ＷＤＴ）回路、あらかじめ設定したアドレス範囲内でプログラムが正しく実行されているか否かを監視する指定エリア外走行禁止（ＩＡＴ）回路、ハードウェア的に一定範囲の乱数（ハード乱数）を生成するためのカウンタ回路なども備えている。なお、少なくとも主制御部（主制御基板）２０と払出制御基板２９は、不図示の電源基板から電圧降下信号（電源異常信号）を受けることによって、電源遮断に先立ち、バックアップ処理を開始して、電源遮断前の遊技動作を電源復帰後に再開できるようになっている（バックアップ機能）。この遊技機１では少なくとも数日は、ＲＡＭの各記憶内容を保持することが可能となっている。

【００４６】

上記カウンタ回路は、乱数を生成する乱数生成回路と、その乱数生成回路から所定のタイミングで乱数値をサンプリングするサンプリング回路とを含んで構成され、全体として１６ビットカウンタとして働く。ＣＰＵ２０１は、処理状態に応じて上記サンプリング回路に指示を送ることで、上記乱数生成回路が示している数値を内部抽選用乱数値（大当り判定用乱数（乱数の大きさ：６５５３６））として取得し、その乱数値を大当り抽選に利用する。なお、内部抽選用乱数は、当り狙い打ちなどのゴト行為を防ぐために、適宜なソフトウェア処理で生成しているソフト乱数値と、ハード乱数値とを加算したものを取得している。

【００４７】

また主制御部２０には、上始動口３４への入賞を検出する上始動口センサ３４ａ、下始動口３５への入賞を検出する下始動口センサ３５ａと、普通図柄始動口３７への遊技球の通過を検出する普通図柄始動口センサ３７ａと、大入賞口５０への入賞を検出する大入賞口センサ５２ａと、一般入賞口４３への入賞を検出する一般入賞口センサ４３ｈとが接続され、主制御部２０は、これらセンサからの検出信号を受信して、いずれの入賞口に遊技球が入賞（入球）したのかを把握する。

【００４８】

また主制御部２０には、アウト口４９および各入賞口を通じて遊技機から排出される遊技球（いわゆる、アウト球）を検出する「ＯＵＴ監視スイッチ４９ａ」が接続され、その検出信号を受信可能となっている。主制御部２０は、ＯＵＴ監視スイッチ４９ａからの検出信号に基づき、アウト球数を計数するアウト球計数手段を備える。アウト球数は、特定値で規定される「遊技実績情報」の一つである。たとえば「本日の累計アウト球数が３００００発」であれば、遊技機１が本日３００分稼働していたという稼動情報（「累計アウト球数（個）／発射性能（毎分１００発）＝稼働時間」）を得ることができる。また、アウト球数は、後述のベース値（遊技実績情報の一つ）の算出に利用される。

【００４９】

また主制御部２０には、遊技機１に対する不正行為を検出するための不正検出センサ（たとえば、振動センサ、電波センサ、磁気センサ：不図示）が接続され、主制御部２０は不正検出センサからの検出信号に基づき、遊技機に対する不正行為を監視可能となっている。

【００５０】

また主制御部２０には、下始動口３５の可動翼片４７を開閉制御するための普通電動役物ソレノイド４１ｃと、大入賞口５０の開放扉５２ｂを開閉制御するための大入賞口ソレノイド５２ｃとが接続され、主制御部２０はこれらを駆動制御するための制御信号を送信可能となっている。

【００５１】

また主制御部２０には、特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂが接続され、主制御部２０は、特別図柄１、２を表示制御するための制御信号を送信可能となっている。また主制御部２０には、普通図柄表示装置３９ａが接続され、普通図柄を表示制御するための制御信号を送信可能となっている。

【００５２】

また主制御部２０には、複合表示装置３８ｃと、右打ち表示装置３９ｂと、ラウンド数表

示装置３９ｃとが接続され、主制御部２０は、これらに表示される各種情報を表示制御可能となっている。

【００５３】

また主制御部２０には、枠用外部端子基板２１が接続され、主制御部２０は、枠用外部端子基板２１を介して、所定の遊技情報（外端信号）を遊技機の外部に設けられた、「データカウンタＤＴ」や「ホールコンピュータＨＣ」などの外部装置に送信可能となっている。所定の遊技情報としては、たとえば、当り遊技開始／終了情報、入賞情報、特別図柄の変動開始／変動停止情報、賞球数情報、各種セキュリティ情報（不正行為検出情報や、ＲＡＭクリア、扉開放、設定変更などの発生情報）などがある。上記「データカウンタＤＴ」とは、外端信号に含まれる遊技情報に基づき、大当り回数、図柄変動表示ゲームの実行回数（図柄変動回数）、大当り間のゲーム実行回数など、遊技機に関する特定情報を報知可能な遊技情報報知装置であり、通常、遊技機の上部に設置される。また、ホールコンピュータＨＣとは、いわゆる「ホールコン」と称されるものであり、外端信号に含まれる遊技情報に基づき、遊技機の遊技進行状態を監視・収集し、パチンコホールに設置された遊技機の稼働状況を統括的に管理するホール専用の管理コンピュータである。データカウンタＤＴやホールコンピュータＨＣは、いずれもその装置自体は、従来から知られている周知の装置である。

【００５４】

また主制御部２０は、保安電子通信技術協会（保通協）で実施される型式試験（遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則に基づく遊技機の型式に関する検定に係る試験）に対応して、遊技動作をリアルタイムに特定する型式試験信号を枠用外部端子基板２１から出力可能となっている。なお、型式試験に適合した遊技機をパチンコホールに設置する際には、その適合した制御プログラムの変更は一切認められていない。このため、パチンコホールに設置後も型式試験信号が繰り返し出力処理されることになる。

【００５５】

また主制御部２０には、ＲＡＭ２０３の所定領域（領域内メモリ）を初期化するためのＲＡＭクリアスイッチ９８と、設定鍵を挿入してＯＮ／ＯＦＦ操作をすることにより、設定値の変更操作を許容する設定変更許容状態（ＯＮ）と設定変更禁止状態（ＯＦＦ）とに切り替え可能な設定キースイッチ９４と、設定変更許容状態下で設定値（詳細は後述する）を変更するための設定変更スイッチ９５と、設定変更スイッチ９５により選択された設定値を確定させるための設定変更完了スイッチ９６とが接続され、主制御部２０は、これらスイッチからの検出信号を受信可能となっている。ＲＡＭクリアスイッチ９８、設定変更スイッチ９５、および設定変更完了スイッチ９６は、いずれも操作者が操作可能な押しボタン式スイッチとなっている。これらスイッチ９４、９５、９６、９８は、設定値に対する不正行為防止の観点から、遊技者が視認不可能な遊技機内部の適所に形成され、前枠２を開放しない限り、遊技機外部からのＯＮ／ＯＦＦ操作が不可能となっている。

【００５６】

また主制御部２０には、設定値に関する情報を表示する設定表示器９７（設定表示手段）が接続され、主制御部２０は、これを表示制御するための制御信号を送信可能となっている。本実施形態に係る設定表示器９７は、１個の７セグ表示器から構成されており、主制御部（主制御基板）２０上に装着されている。なお、設定表示器９７は、主制御基板２０に限らず、払出制御基板２８、発射制御基板２９、中継基板（各種表示装置やスイッチ類などと制御基板との接続を中継する中継用基板：図示せず）、または演出制御部（演出制御基板（液晶制御基板を含む））２４など、遊技機内部の適所に設けることができる。

【００５７】

（設定値について）

主制御部２０は、出玉率（所謂、機械割、ＰＡＹＯＵＴ率）などの遊技者に付与する利益の期待値（利益）を段階別に変更可能な「設定変更機能」が設けられている。上記「設定値」とは、この段階を示す値である。この設定値は、設定表示器９７により確認可能となっており、専ら、パチンコホール（遊技店）の営業戦略に基づき、ホール店員により適宜

設定される。
【００５８】
「設定値」とは、たとえば、大当り（後述の条件装置が作動することとなる当り種別）の抽選確率（当選確率）を段階別に規定するもので、設定値が高くなるほど、大当りの抽選確率（大当り当選確率）が高く設定され、遊技者に有利に作用するようになっている。このような設定値は、少なくとも２段階（少なくとも第１設定値と第２設定値）を設けることができる。本実施形態では、設定１～６の６段階の設定値が設けられており、たとえば、低確率時において、設定１で１／２００、設定２で１／１９６、設定３で１／１９２、設定４で１／１８８、設定５で１／１８４、設定６で１／１８０などである。すなわち、設定値が高くなるほど、大当りに当選し易くなり（機械割が高くなる）、遊技者に有利に作用することになる。このように「設定値」とは、機械割に影響する事象を段階別に規定する値であり、大当りなどの特別な事象の発生し易さに関連する等級についての値を意味する。つまり、低確率時の大当りの抽選確率および／または低確率時の大当りの抽選確率を設定値に応じて異なるように構成することができる。なお、大当り抽選確率が高確率状態の場合（後述の特別図柄確変機能が作動する場合）、その確率が、１０倍を超えない値まで上昇しうる。なお、その上昇率は、各設定値で同一または異なるものとすることができる。また、各設定値のうち少なくとも１つの設定値が異なる上昇率であってもよい。本実施形態の場合、上昇率は各設定値で同一としてある。上記の例で言えば、低確率時の大当り抽選確率が設定１～６＝１／２００～１／１８０、上昇率が４倍とした場合、高確率時の大当り抽選確率は、設定１～６＝１／５０～１／４５となる。
【００５９】
また、大当りを複数種類設けている場合には、設定値に応じて、１または複数種類の大当りの当選確率を変化させることができる。たとえば、大当り１～４という４種類の大当りがある場合、設定値が相対的に高くなるほど、大当り１～４のすべての当選確率を高くなるように構成してもよいし、一部の大当りである大当り１～３の当選確率だけを高くなるように構成してもよいし（この場合、大当り４については全設定値で共通の当選確率となる）、特定の大当りのみ（たとえば、大当り１のみ）の当選確率だけを高くなるように構成してもよい（この場合、大当り２～４については全設定値で共通の当選確率となる）。また、設定値が相対的に高くなるほど、大当り１～４の合算当選確率を高くなるように構成してもよい。また、条件装置の作動契機とならない小当り種別および／または支援時短種別の当選確率を、前述の大当りのケースと同様に、設定値に応じて変化させてもよいし、全設定で同一の当選確率としてもよい。なお、大当り、小当り、支援時短の詳細については後述する。
【００６０】
（設定値の変更操作について）
本実施形態では、電源投入時に、少なくとも設定キースイッチ９４とＲＡＭクリアスイッチ９８とがＯＮ状態の場合に設定変更許容状態に制御され、それ以外のスイッチ操作にて、電源を投入した場合には、設定変更禁止状態に制御されるようになっている。この設定変更許容状態中において、設定変更スイッチ９５をＯＮ操作する毎に、設定表示器９７の現在の表示値が「１→２→３→４→５→６→１→２→３→・・・」のように設定１～６の使用範囲で循環式に切り替え表示される。そして希望する設定値が表示された際に、設定変更完了スイッチ９６をＯＮ操作すると（設定確定操作）、現在の表示値が今回の設定値として確定され、その設定値データがＲＡＭ２０３の所定領域（設定値格納領域）に記憶される。そして、設定キースイッチ９４を現在のＯＮ状態からＯＦＦ状態に操作すると、設定変更許容状態が終了され、以後、確定された設定値の下で遊技が開始されることになる。主制御部２０は、大当り抽選（乱数抽選）により当選確率に関する設定値を設定可能な設定機能（設定手段）を備えている。
なお本発明は、設定機能を有しない「設定無し遊技機」も採用することができる。また、設定値が複数段階に切り替え可能ではなく、設定値を１つだけ設けた「１段階設定機能付き遊技機」であってもよい。この「１段階設定機能付き遊技機」とは、設定値の設定操作

（設定変更操作）自体は可能であるが、その設定値を１つだけしか選択できないタイプを意味し、主に、「設定機能付き遊技機」と「設定無し遊技機」との間で、新機種設計の際に設計上の互換性、汎用性を持たせて、設計を容易化するために利用される。上記「１段階設定機能付き遊技機」は、設定値が１段階しかないという点で、実質的には「設定無し遊技機」と同じである。「１段階設定機能付き遊技機」の場合は、設定変更スイッチ９５を操作しても、設定表示器９７の表示値が、たとえば「１→１→１→１→・・・」のように、或る設定値だけが表示され、１つの設定値しか選択できないようになっている。なおここでは、「１段階設定機能付き遊技機」が設定変更操作可能なものとして説明したが、設定変更操作を不可能な構成としてもよい。たとえば、設定表示器９７を設けてあるが、その設定表示器９７には所定態様（たとえば、固定的な設定値を表示する等）が表示されるだけで、設定変更操作自体は不可能な構成としてもよい。

【００６１】

また主制御部２０は、処理状態に応じて、特別図柄変動表示ゲームに関する情報や、エラー情報などの各種遊技処理情報を、演出制御コマンドにより、演出制御部２４に対して送信可能となっている。ただし、外部からのゴト行為を防止するために、主制御部２０は演出制御部２４に対して信号を送信するのみで、演出制御部２４からの信号を受信不可能な片方向通信の構成となっている。

【００６２】

（性能表示器９９について）

また主制御部２０には、性能表示器９９が接続され、主制御部２０は、これを表示制御するための制御信号を送信可能となっている。性能表示器９９は、所定期間（特定遊技期間）の遊技結果に係る情報（以下「性能情報」と称する）を報知するものであり、情報表示手段として機能する。本実施形態の性能表示器９９は、複数個の７セグメントＬＥＤからなり、具体的には、表示部と回路部がユニット化された７セグメントＬＥＤ（７セグ表示器９９ａ～９９ｄ）を４個横に並べ、これをたとえば、主制御基板２０上に搭載して、４桁の数字を表示可能な表示器を構成する。また各７セグメントＬＥＤには、７セグメント数字の下にデシマルポイントＤＰ（ドット）を有している。上記「性能情報」は、主に、パチンコホール店や関係各庁が確認・調査等のために利用する情報であり、たとえば、遊技くぎの不正調整やゴト行為などにより出玉性能に異常が生じていないか、遊技機本来の出玉性能（設計上の出玉性能）が正当に発揮されているかなどを調査するための情報、換言すれば「遊技実績に関する情報（遊技実績情報）」である。したがって、性能情報自体については、後述の予告演出や設定示唆演出などとは異なり、遊技者が遊技に興じる際の遊技進行それ自体には、直接的に関係の無い情報である。このため性能表示器９９は、遊技者に視認可能な箇所に設置するのではなく、遊技機内部の視認し易い箇所、たとえば、制御基板上またはこれを保護する基板ケース上などに搭載され、外部からは視認不可能となっている。

【００６３】

本実施形態では、通常状態（大当り抽選確率が低確率（通常確率）、かつ後述の電サポ無し状態）中の総払出個数（通常時払出個数）と、通常状態中の累計アウト球数（通常時アウト個数）とをリアルタイムで計測し、通常時払出個数を通常時アウト個数で除した値に百を乗じた値（通常時払出個数÷通常時アウト個数×１００で算出されるベース値：通常時ベース値）を、上記「性能情報」として採用し、これを性能表示器９９により所定態様にて表示する。なお、ベース値は、小数点第１位を四捨五入した値が性能表示器９９に表示されるようになっている。ただし、単に永続的に計測してベース値（性能情報）を表示するのではなく、計測中のアウト球数が所定の規定個数（たとえば、６００００個）に達した場合、一旦、計測を終了し、その計測終了時点のベース値を、履歴情報として、ＲＡＭ２０３に格納し（今回のベース値を記憶する）、再度、新たなベース値の計測を開始する。また、計測終了契機となる上述の「規定個数（６００００個）」とは、本実施形態の場合、通常時アウト個数ではなく、全遊技状態中（当り遊技中を含む）で計測される累計アウト球数（全状態アウト個数）を採用しており、この「全状態アウト個数」もリアルタ

イムに計測される。なお、性能表示器９９に表示制御およびベース値に関する処理プログラムとそのワーク領域は、ＣＰＵ２０１が通常の遊技進行の際にアクセスする領域（領域内メモリ）とは異なる領域（領域外メモリ）に定められている。また、性能情報は、上述した通常状態のベース値に限らず、有用な遊技実績情報であれば、特に制限はない。また、性能表示器９９の一部を設定表示器９７として機能させてもよい。たとえば７セグ表示器９９ａ～９９ｄの少なくとも１つを設定表示器９７として機能させることができる。

【００６４】

また主制御部２０は、各種のＬＥＤ（７セグ）表示器（たとえば表示装置３８ａ、３８ｂ、３９ａ、３８ｃ、９７、９９など）について、主に、周知のダイナミック点灯方式により駆動制御を行うようになっている。主制御部２０のＬＥＤコモンポートからは各７セグ表示部に対して、１バイトのダイナミック点灯コモンの走査信号を、また主制御部２０のＬＥＤデータポートからは１バイトのダイナミック点灯データを出力可能となっている。これにより、ダイナミック点灯方式によるＬＥＤ表示器の表示制御を実現する。

【００６５】

また主制御部２０には、払出制御基板（払出制御部）２９が接続され、この払出制御基板２９には、発射装置３２を制御する発射制御基板（発射制御部）２８と、遊技球の払い出しを行う遊技球払出装置（遊技球払出手段）１９とが接続されている。

【００６６】

払出制御基板２９の主な役割は、主制御部２０からの払出制御コマンドの受信、払出制御コマンドに基づく遊技球払出装置１９の賞球払い出し制御、主制御部２０への払い出し動作状態に関する情報（状態信号）の送信などである。主制御部２０は、球の払い出しの必要がある場合に、払出制御基板２９に対して払い出しに関する制御コマンド（賞球数を指定する「払出制御コマンド」）を送信可能となっており、他方、払出制御基板２９は、主制御部２０に対して上記状態信号を送信可能となっている。

【００６７】

払出制御基板２９には、上受け皿９に貯留される遊技球の貯留状態（上受け皿９が満杯状態であるか否か）を検出する満杯検出センサ６０と、前枠２および／または前面操作パネル７の開閉状態を検出する扉開放センサ６１（開放時ＯＮ／閉鎖時ＯＦＦ）とが接続され、払出制御基板２９はこれらセンサからの検出信号を受信可能となっている。

【００６８】

また払出制御基板２９は、遊技球払出装置１９に設けられた、遊技球の供給不足を検出する補給切れ検出センサ１９ａや払い出される遊技球（賞球）を検出する球計数センサ１９ｂなどからの検出信号を受信可能となっている。また払出制御基板２９は、遊技球払出装置１９の払出モータ１９ｃ（遊技球を払い出すための球払出機構部（図示せず）を駆動するモータ）を制御するための制御信号を送信可能となっている。

【００６９】

払出制御基板２９は、上記状態信号として、満杯検出センサ６０、扉開放センサ６１、補給切れ検出センサ１９ａ、球計数センサ１９ｂなどの各種センサからの検出信号に基づいて、満杯状態を示す「球詰り信号」、前枠２・前面操作パネル７が開放されていることを示す「扉開放信号」、遊技球の供給不足を示す「補給切れ信号」、賞球の払出異常（払出不足、払出過剰）を示す「計数エラー信号」、払い出し動作が完了したことを示す「払出完了信号」などの様々な状態信号を、主制御部２０に対して送信可能な構成となっている。主制御部２０は、これら状態信号に基づいて、前枠２・前面操作パネル７が開放状態であるか否か（扉開放エラー）や、遊技球払出装置１９の払出動作が正常か否か（賞球エラー）や、上受け皿９の満杯状態であるか否か（球詰りエラー）などを監視する。

【００７０】

また払出制御基板２９には発射制御基板（発射制御部）２８が接続され、発射制御基板２８に対し発射制御信号ＥＳ（発射許可信号ＥＳ）を送信可能になっている。発射制御基板２８は、払出制御基板２９からの発射許可信号ＥＳが出力されていることに基づき、発射装置３２に設けられた発射ソレノイド（図示せず）への通電を制御し、発射操作ハンドル

１５の操作による遊技球の発射動作を実現している。具体的には、払出制御基板２９から発射許可信号ＥＳが出力されていること、発射操作ハンドル１５に設けられたタッチセンサ（図示せず）により遊技者がハンドルに触れていることを検出されていること（タッチ状態の検出）、発射操作ハンドル１５に設けられた発射停止スイッチ（図示せず）が操作されていないことを条件に、遊技球の発射動作が許容される。したがって、発射許可信号ＥＳが出力されていない場合には、発射操作ハンドル１５を操作しても発射動作は実行されず、遊技球が発射されることはない。また、遊技球の打ち出しの強さは、発射操作ハンドル１５の操作量に応じて変化可能となっている。

【００７１】

（２－２．演出制御部２４）

演出制御部２４は、ＣＰＵ２４１（演出制御ＣＰＵ）を内蔵したマイクロプロセッサを搭載するとともに、演出制御処理に要する演出データを格納したＲＯＭ２４２（演出制御ＲＯＭ）と、ワークエリアやバッファメモリとして機能するＲＡＭ２４３（演出制御ＲＡＭ）とを搭載したマイクロコンピュータを中心に構成され、その他、音響制御部（音源ＬＳＩ）、ＲＴＣ機能部（Ｒｅａｌ　Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）、一定範囲のハード乱数を生成するためのカウンタ回路（１６ビット用カウンタ、８ビット用カウンタ）、割込みコントローラ回路、リセット回路、ＷＤＴ回路などが設けられ、演出動作全般を制御する。また、ＲＴＣ機能部は、時を刻む時計ＩＣであり、現在の時刻（「現在が何時何分何秒である」）という実時間上の時間情報および／または日付（月、日、曜日）に関する暦情報を提供する時計手段として働く。また、主制御部２０と同じく、バックアップ機能やソフト乱数生成手段（たとえば、演出用抽選用乱数生成手段）も備えている。

【００７２】

この演出制御部２４の主な役割は、主制御部２０からの演出制御コマンドの受信、演出制御コマンドに基づく演出の選択決定、液晶表示装置３６の画像表示制御、スピーカ４６の音制御、各種の演出用ＬＥＤ（装飾ランプ４５、ボタンＬＥＤ１３ｂ、その他の演出用ＬＥＤ）の発光制御、各種の可動体役物（時計型役物８０、花型役物９０）の動作制御などである。

【００７３】

また演出制御部２４は、液晶表示装置３６の表示制御を司る表示制御部（図示せず）を備えている。この表示制御部は、画像展開処理や画像の描画などの映像出力処理全般の制御を司るＶＤＰと、ＶＤＰが画像展開処理を行う画像データ（演出画像データ）を格納した画像ＲＯＭと、ＶＤＰが展開した画像データを一時的に記憶するＶＲＡＭ（ＶｉｄｅｏＲＡＭ）と、ＶＤＰが表示制御を行うために必要な制御データを出力する液晶制御ＣＰＵと、液晶制御ＣＰＵの表示制御動作手順を記述したプログラムやその表示制御に必要な種々のデータを格納する液晶制御ＲＯＭと、ワークエリアやバッファメモリとして機能する液晶制御ＲＡＭと、を中心に構成されている。

【００７４】

また演出制御部２４は、画像表示演出、光演出、音演出、または可動体演出などを実行させるために、装飾ランプ４５、ボタンＬＥＤ１３ｂなどの各種の演出用ＬＥＤを含む光表示装置４５ａに対する光表示制御部、スピーカ４６を含む音響発生装置４６ａに対する音響制御部（音源ＬＳＩ）、可動体役物（時計型役物８０、花型部９１、アーム９２）を動作させる可動体役物モータ８０ｃ、９１ｃ、９２ｃに対する駆動制御部（モータ駆動回路）などを備えている。

【００７５】

また演出制御部２４には、可動体役物の動作を監視する位置検出センサ８２ａが接続され、演出制御部２４は、位置検出センサ８２ａからの検出情報に基づき、可動体役物の現在の動作位置（たとえば、原点位置からの移動量）を監視しながらその動作態様を制御する。また演出制御部２４は、位置検出センサ８２ａからの検出情報に基づき、可動体役物の動作の不具合を監視し、不具合が生じれば所定のエラー報知処理を行う。

【００７６】

また演出制御部２４には、演出ボタン１３の操作を検出する演出ボタンスイッチ１３ａと、方向キー７５（７５ａ～７５ｄ）の操作を検出する方向キースイッチ７５ａ’～７５ｄ’とが接続され、演出制御部２４は、これら演出ボタン１３や方向キー７５からの操作検出信号を受信可能となっている。

【００７７】

演出制御部２４は、主制御部２０から送られてくる演出制御コマンドを受信した場合、そのコマンドに含まれる情報に基づき、あらかじめ用意された複数種類の演出パターンの中から抽選により或いは一意に決定し、必要なタイミングで各種の演出手段を制御して、目的の演出を現出させる。これにより、液晶表示装置３６による演出画像の表示（画像表示演出）、スピーカ４６からの音の再生（音演出）、装飾ランプ４５やその他の演出用ＬＥＤの点灯点滅駆動（光演出）が実現され、種々の演出パターン（装飾図柄の変動表示動作や予告演出など）が時系列的に展開されることにより、広義の意味での「演出シナリオ」が実現される。また演出制御部２４は、所定の操作受付有効期間中において、演出ボタンスイッチ１３ａや方向キースイッチ７５ａ’～７５ｄ’からの操作検出信号に基づき、演出ボタン１３および／または方向キー７５に対してどのような操作が行われたか（たとえば、押圧、長押し、連打、方向キー７５の上下左右方向の押し順など）を識別可能な構成となっており（操作識別手段）、その操作態様に応じた演出を実行制御可能な構成となっている。

【００７８】

なお演出制御コマンドは、１バイト長のモード（ＭＯＤＥ）と、同じく１バイト長のイベント（ＥＶＥＮＴ）からなる２バイト構成により機能を定義し、ＭＯＤＥとＥＶＥＮＴの区別を行うために、ＭＯＤＥのＢｉｔ７はＯＮ、ＥＶＥＮＴのＢｉｔ７をＯＦＦとしている。これらの情報を有効なものとして送信する場合、モード（ＭＯＤＥ）およびイベント（ＥＶＥＮＴ）の各々に対応してストローブ信号が出力される。すなわち、ＣＰＵ２０１（主制御ＣＰＵ）は、送信すべきコマンドがある場合、演出制御部２４にコマンドを送信するためのモード（ＭＯＤＥ）情報の設定および出力を行い、この設定から所定時間経過後に１回目のストローブ信号の送信を行う。さらに、このストローブ信号の送信から所定時間経過後にイベント（ＥＶＥＮＴ）情報の設定および出力を行い、この設定から所定時間経過後に２回目のストローブ信号の送信を行う。ストローブ信号は、ＣＰＵ２４１（演出制御ＣＰＵ）が確実にコマンドを受信可能とする所定期間、ＣＰＵ２０１によりアクティブ状態に制御される。

【００７９】

また演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、ストローブ信号の入力に基づいて割込を発生させてコマンド受信割込処理用の制御プログラムを実行し、この割込処理において演出制御コマンドが取得されるようになっている。またＣＰＵ２４１は、ＣＰＵ２０１とは異なり、ストローブ信号の入力に基づいて割込が発生した場合には、他の割込に基づく割込処理（定期的に実行されるタイマ割込処理）の実行中であっても、当該処理に割り込んでコマンド受信割込処理を行い、他の割込が同時に発生してもコマンド受信割込処理を優先的に行うようになっている。

【００８０】

＜３．動作の概説＞

次に、上記制御装置（図３）を用いた遊技機１に係る遊技動作について説明する。

【００８１】

（３－１．図柄変動表示ゲーム）

（３－１－１．特別図柄変動表示ゲーム、装飾図柄変動表示ゲーム）

本実施形態の遊技機１では、所定の始動条件、具体的には、遊技球が上始動口３４または下始動口３５に遊技球が入球（入賞）したことに基づき、主制御部２０において乱数抽選による「大当り抽選」が行なわれる。主制御部２０は、その抽選結果に基づき、特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂに特別図柄１、２を変動表示して特別図柄変動表示ゲームを開始させ、所定時間経過後に、その結果を特別図柄表示装置に導出表示して、これにより特別

図柄変動表示ゲームを終了させる。

【００８２】

ここで本実施形態では、上始動口３４への入賞に基づく大当り抽選と、下始動口３５への入賞に基づく大当り抽選とは別個独立して行われる。このため、上始動口３４に関する大当り抽選結果は特別図柄表示装置３８ａ側で、下始動口３５に関する大当り抽選結果は特別図柄表示装置３８ｂ側で導出されるようになっている。具体的には、特別図柄表示装置３８ａ側においては、上始動口３４に遊技球が入球したことを条件に、特別図柄１を変動表示して第１の特別図柄変動表示ゲームが開始され、他方、特別図柄表示装置３８ｂ側においては、下始動口３５に遊技球が入球したことを条件に、特別図柄２を変動表示して第２の特別図柄変動表示ゲームが開始されるようになっている。そして、特別図柄表示装置３８ａ、または特別図柄表示装置３８ｂにおける特別図柄変動表示ゲームが開始されると、所定の変動表示時間経過後に、大当り抽選結果が「大当り」の場合には所定の大当り図柄態様で、「小当り」の場合には所定の小当り図柄態様で、「支援時短」の場合には所定の支援時短図柄態様で、それ以外の場合には所定のハズレ図柄態様で、変動表示中の特別図柄が停止表示され、これによりゲーム結果（大当り抽選結果）が導出されるようになっている。

【００８３】

なお、本明細書中では説明の便宜のために、特別図柄表示装置３８ａ側の第１の特別図柄変動表示ゲームを「特別図柄変動表示ゲーム１」と称し、特別図柄表示装置３８ｂ側の第２の特別図柄変動表示ゲームを「特別図柄変動表示ゲーム２」と称する場合がある。また、特に必要のない限り、「特別図柄１」と「特別図柄２」とを単に「特別図柄」と称する（場合により「特図」と略す）し、「特別図柄変動表示ゲーム１」と「特別図柄変動表示ゲーム２」とを区別せずに「特別図柄変動表示ゲーム」と称する場合がある。

【００８４】

また上述の特別図柄変動表示ゲームが開始されると、これに伴って、液晶表示装置３６に装飾図柄（演出的な遊技図柄）を変動表示して装飾図柄変動表示ゲームが開始され、これに付随して種々の演出が展開される。そして特別図柄変動表示ゲームが終了すると、装飾図柄変動表示ゲームも終了し、特別図柄表示装置には大当り抽選結果を示す所定の特別図柄が、また液晶表示装置３６には当該大当り抽選結果を反映した装飾図柄が導出表示されるようになっている。すなわち、装飾図柄の変動表示動作を含む演出的な装飾図柄変動表示ゲームにより、特別図柄変動表示ゲームの結果を反映表示するようになっている。

【００８５】

したがってたとえば、特別図柄変動表示ゲームの結果（大当り抽選の結果）が「大当り」である場合、装飾図柄変動表示ゲームではその結果を反映させた演出が展開される。そして特別図柄表示装置において、特別図柄が大当りを示す表示態様（たとえば、７セグが「７」の表示状態）で停止表示されると、液晶表示装置３６には、「左」「中」「右」の各表示エリアにおいて、装飾図柄が「大当り」を反映させた表示態様（当り図柄：たとえば、「左」「中」「右」の各表示エリアにおいて、３個の装飾図柄が「７」「７」「７」の表示態様など）で停止表示される。

【００８６】

この「大当り」となった場合、具体的には、特別図柄変動表示ゲームが終了して、これに伴い装飾図柄変動表示ゲームが終了し、その結果として「大当り」の図柄態様が導出表示された後、特別変動入賞装置５２の大入賞口ソレノイド５２ｃ（図３参照）が作動して開放扉５２ｂが所定のパターンで開閉動作を行い、これにより大入賞口５０が開閉され、通常状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（大当り遊技）が発生する。この大当り遊技では、開放扉５２ｂによる大入賞口の開放時間が所定時間（最大開放時間：たとえば、２９．８秒）経過するまでか、または大入賞口５０への入賞球数が最大入賞数（役物の１回の作動によりその入口が開き、または拡大した入賞口に対して許容される入賞球数の上限個数：たとえば、１０個）に達するまで、その入賞領域が開放または拡大され、これらいずれかの条件を満した場合に大入賞口が閉鎖される（ラウンド遊技終了条件（閉鎖条件）の

成立）、といった「ラウンド遊技」が、あらかじめ定められた規定のラウンド数（たとえば、最大１０ラウンド）繰り返される。

【００８７】

上記大当り遊技が開始すると、まず開始インターバル時間（開始ＩＮＴ）を利用してオープニング演出（開始ＩＮＴ中演出）が行われ、開始ＩＮＴが終了すると、ラウンド遊技があらかじめ定められた規定ラウンド数（最大ラウンド数）を上限として複数回行われる。そして、最大ラウンド数が終了すると、終了インターバル時間（終了ＩＮＴ）を利用してエンディング演出（終了ＩＮＴ中演出）が行われて、一連の大当り遊技が終了する。なお、今回のラウンド遊技が終了すると、所定のインターバル時間（ラウンド間ＩＮＴ）を介して、次回のラウンド遊技が開始される。また、ラウンド遊技中には「ラウンド中演出」が、ラウンド遊技間（ラウンド間ＩＮＴ中）には「ラウンド間ＩＮＴ演出」が現出される。すなわち、大当り遊技は、大別すると、オープニング期間（開始ＩＮＴ期間）、最大ラウンド数を上限としたラウンド遊技期間、およびエンディング期間（終了ＩＮＴ期間）の各遊技期間を含んで構成される。

【００８８】

上記の装飾図柄変動表示ゲームの実行に必要な情報に関しては、まず主制御部２０が、上始動口３４または下始動口３５に遊技球が入球（入賞）したことに基づき、具体的には、上始動口センサ３４ａまたは下始動口センサ３５ａにより遊技球が検出されて始動条件（特別図柄に関する始動条件）が成立したことを条件に、「大当り」、「小当り」、または「ハズレ」のいずれであるかを抽選する‘当落抽選’と、「大当り」であったならばその大当り種別を、「小当り」であったならばその小当り種別を、「ハズレ」であったならばそのハズレ種別を抽選する‘図柄抽選（当選種別抽選）’とを含む大当り抽選を行い（大当り、小当りまたはハズレが１種類の場合は、図柄抽選を行う必要がないため、その抽選を省略することができる）、その抽選結果情報に基づき、特別図柄の変動パターンや、最終的に停止表示させる特別図柄（特別停止図柄）を決定する（なお、本実施形態では、後述の「支援時短」も当落抽選、図柄抽選の対象となっている。この「支援時短」については追って説明する）。そして、処理状態を特定する演出制御コマンドとして、少なくとも特別図柄の変動パターン情報（たとえば、大当り抽選結果や、特別図柄の変動時間に関する情報など）を含む「変動パターン指定コマンド」を、演出制御部２４側に送信する。これにより、装飾図柄変動表示ゲームに必要とされる基本情報が演出制御部２４に送られる。なお本実施形態では、演出のバリエーションを豊富なものとするべく、特別停止図柄に関する情報（図柄抽選結果情報（当選種別情報））を含む「装飾図柄指定コマンド」も演出制御部２４に送信するようになっている。

【００８９】

上記特別図柄の変動パターン情報には、大当り抽選結果の他、特定の予告演出（たとえば、後述のリーチ演出や疑似連演出（疑似連回数を含む））の実行を指定する情報なども含むことができる。詳しくは、特別図柄の変動パターンは、大当り抽選結果に応じて、当りの場合の「当り変動パターン」と、ハズレの場合の「ハズレ変動パターン」に大別され、これら変動パターンには、たとえば、リーチ演出（リーチの種類の指定を含む）の実行を指定する“リーチ変動パターン”、リーチ演出の実行を指定しない“通常変動パターン’、疑似連演出とリーチ演出との実行を指定する‘疑似連有りリーチ変動パターン”、疑似連演出の実行を指定しリーチ演出の実行は指定しない“疑似連有り通常変動パターン”などの、複数種類の変動パターンが含まれる。また、リーチ変動パターンや疑似連有り変動パターンについては、その予告演出の演出時間を確保する関係上、基本的には、通常変動パターンの変動時間よりも長時間の変動時間が定められている。以下、リーチ変動パターンを「リーチ変動」、通常変動パターンを「通常変動」と略する場合がある。

【００９０】

演出制御部２４は、主制御部２０から送られてくる演出制御コマンド（ここでは、変動パターン指定コマンドと装飾図柄指定コマンド）に含まれる情報に基づいて、装飾図柄変動表示ゲーム中に時系列的に展開させる演出内容（演出シナリオ）や、最終的に停止表示す

る装飾図柄（装飾停止図柄）などを決定し、特別図柄の変動パターンに基づくタイムスケジュールに従い、装飾図柄変動表示ゲーム中の予告演出や装飾図柄の変動表示演出を制御する。これにより、特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂによる特別図柄の変動表示と時間的に同調して、液晶表示装置３６による装飾図柄が変動表示され、特別図柄変動表示ゲームの期間と装飾図柄変動表示ゲーム中の期間とが、実質的に同じ時間幅となる。また演出制御部２４は、演出シナリオに対応するように、液晶表示装置３６または光表示装置４５ａ或いは音響発生装置４６ａをそれぞれ制御し、装飾図柄変動表示ゲームにおける各種演出を展開させる。これにより、液晶表示装置３６での画像の再生（画像演出）と、効果音の再生（音演出）と、装飾ランプ４５などの演出用ＬＥＤの点灯点滅駆動（光演出）とが実現される。

【００９１】

このように特別図柄変動表示ゲームと装飾図柄変動表示ゲームとは不可分的な関係を有し、特別図柄変動表示ゲームの表示結果を反映したものが装飾図柄変動表示ゲームにおいて演出的に表現されることとしているので、この２つの図柄変動表示ゲームを等価的な図柄遊技と捉えてもよい。本明細書中では特に必要のない限り、上記２つの図柄変動表示ゲームを単に「図柄変動表示ゲーム」または単に「ゲーム」と称する場合がある。また、図柄変動表示ゲーム（特に、特別図柄変動表示ゲーム）の実行回数を、説明の便宜のために、「実行ゲーム数」、「図柄変動回数」、「変動回数」または「＊回転（「＊」は自然数：たとえば、１回転、１０回転、１０００回転など）」と称する場合がある。

【００９２】

（３－１－２．普通図柄変動表示ゲーム）

また遊技機１においては、普通図柄始動口３７に遊技球が通過（入賞）したことに基づき、主制御部２０において乱数抽選による「補助当り抽選」が行なわれる。この抽選結果に基づき、ＬＥＤにより表現される普通図柄を普通図柄表示装置３９ａに変動表示させて普通図柄変動表示ゲームを開始し、所定の変動時間経過後に、その結果をＬＥＤの点灯と非点灯の組合せにて停止表示するようになっている。たとえば、普通図柄変動表示ゲームの結果が「補助当り」であった場合、普通図柄表示装置３９ａの表示部を特定の点灯状態（たとえば、２個のＬＥＤ３９が全て点灯状態）にて停止表示させる。

【００９３】

この「補助当り」となった場合には、普通電動役物ソレノイド４１ｃ（図３参照）が作動し、これにより可動翼片４７が逆「ハ」の字状に開いて下始動口３５が開放または拡大されて遊技球が流入し易い状態（始動口開状態）となり、通常状態よりも遊技者に有利な補助遊技状態（以下「普電開放遊技」と称する）が発生する。この普電開放遊技では、普通変動入賞装置４１の可動翼片４７が作動（開動作）して、下始動口３５の開放時間（始動口開状態時間）が最大開放時間（たとえば、最大６秒）経過した場合か、または下始動口３５への入賞球数が所定個数（たとえば、最大１０個）に達するまで、入賞領域が開放または拡大する開放状態に制御され、これらいずれかの条件を満した場合に可動翼片４７の開放動作が終了して下始動口３５が閉鎖される。なお、最大開放時間以内であれば、下始動口３５を１または複数回開放することができる。

【００９４】

（３－１－３．作動保留球）

本実施形態では、図柄変動表示ゲーム中、普通図柄変動表示ゲーム中、大当り遊技中、小当り遊技中、または普電開放遊技中に、各始動口３４、３５もしくは普通図柄始動口３７に入賞が発生した場合、すなわち上始動口センサ３４ａまたは下始動口センサ３５ａもしくは普通図柄始動口センサ３７ａからの検出信号の入力があり、対応する始動条件が成立した場合、これを変動表示ゲームの始動権利に係るデータとして、変動表示中にかかわるものを除き、所定の上限値である最大保留記憶数まで保留記憶されるようになっている。この図柄変動表示動作に供されていない保留中のデータまたはその保留データに係る遊技球を、「作動保留球」とも称する。この作動保留球の数を遊技者に明らかにするため、遊技機１の適所に設けた専用の保留表示器（図示せず）、または液晶表示装置３６による画

面中にアイコン画像として設けた保留表示器を点灯表示させる。
【００９５】
また本実施形態では、特別図柄１、特別図柄２、および普通図柄に関する作動保留球をそれぞれ最大４個までＲＡＭ２０３の該当記憶領域に保留記憶し、特別図柄または普通図柄の変動確定回数として保留する。なお、特別図柄１、特別図柄２、および普通図柄に関する各作動保留球数の最大記憶数（最大保留記憶数）は特に制限されない。また各図柄の最大保留記憶数の全部または一部が異なっていてもよく、その数は遊技性に応じて適宜定めることができる。本明細書中では説明の便宜のために、特別図柄１、特別図柄２、および普通図柄の各作動保留球をそれぞれ、「特図１作動保留球」、「特図２作動保留球」、「普図作動保留球」とも称する。
【００９６】
（３－２．遊技状態）
次に、遊技状態について説明する。本実施形態に係る遊技機１では、特別遊技状態である上記大当りの他、複数種類の遊技状態を発生可能に構成されている。本発明の理解を容易なものとするために、先ず、種々の遊技状態の発生に関連する機能（手段）について説明する。
【００９７】
本実施形態の遊技機１は、主制御部２０（ＣＰＵ２０１）がその機能部を担う「確率変動機能（確変機能）」を備えている。これには特別図柄に係る確変機能（以下、「特別図柄確変機能」と称する）と普通図柄に係る確変機能（以下、「普通図柄確変機能」と称する）の２種類がある。
【００９８】
特別図柄確変機能は、大当り抽選確率を所定確率（通常確率）の低確率から高確率に変動させて、通常状態よりも有利な「高確率状態（大当り高確率状態）」を発生させる機能である。この特別図柄確変機能が作動中の遊技状態（高確率状態）下では、大当り抽選確率が高確率となることから、大当りが生起され易くなる。なお、既に説明したように、本実施形態の場合、設定値に応じて低確率時および高確率時の大当り抽選確率が異なる（図４参照）。
【００９９】
普通図柄確変機能は、補助当り抽選確率が所定確率（通常確率）である低確率から高確率に変動させて（たとえば、１／２５６から２５５／２５６に変動させる）、通常状態よりも有利な「補助当り確変状態」を発生させる機能である。この普通図柄確変機能が作動中の遊技状態（補助当り確変状態）下では、補助当り抽選確率が高確率状態となることから補助当りが生起され易くなり、普電開放遊技が頻繁に発生して、通常状態よりも単位時間当りの可動翼片４７の作動率が向上する作動率向上状態となる。
【０１００】
また本実施形態の遊技機１は、主制御部２０がその機能部を担う「変動時間短縮機能（時短機能）」を備えている。これには特別図柄に係る時短機能（以下、「特別図柄時短機能」と称する）と普通図柄に係る時短機能（以下、「普通図柄時短機能」と称する）の２種類がある。
【０１０１】
特別図柄時短機能は、１回の特別図柄変動表示ゲームに要する平均的な時間（特別図柄が変動を開始してから停止表示される迄の平均時間）を短縮する「特別図柄時短状態」を発生させる機能である。この特別図柄時短機能が作動中の遊技状態（特別図柄時短状態）下では、１回の特別図柄変動表示ゲームにおける特別図柄の平均的な変動時間が短縮され（たとえば、リーチなしハズレ変動に要する平均時間が８秒から２秒に短縮される）、通常状態よりも単位時間あたりの大当り抽選回数が向上する抽選回数向上状態となる。
【０１０２】
普通図柄時短機能は、１回の普通図柄変動表示ゲームに要する平均的な時間（普通図柄が変動を開始してから停止表示される迄の平均時間）を短縮する「普通図柄時短状態」を発

生させる機能である。普通図柄時短機能が作動中の遊技状態（普通図柄時短状態）下では、１回の普通図柄変動表示ゲームにおける普通図柄の平均的な変動時間が短縮され（たとえば、２０秒から０．６秒に短縮される）、通常状態よりも単位時間あたりの補助当り抽選回数が向上する抽選回数向上状態となる。

【０１０３】

また本実施形態の遊技機１は、主制御部２０がその機能部を担う「開放延長機能」を備えている。この開放延長機能は、普通変動入賞装置４１の可動翼片４７の開動作期間（可動翼片４７の開放時間）を通常状態よりも延長した「開放延長状態」を発生させる機能である。開放延長状態下では、可動翼片４７の開動作期間（始動口開状態時間）が、たとえば０．２秒から１．６秒に延長され、またその開閉回数が、たとえば１回（開放延長機能が非作動中のとき）から２回（開放延長機能が作動中のとき）に延長されて、通常状態よりも単位時間あたりの可動翼片４７の作動率が向上する作動率向上状態となる。したがって、開放延長機能が作動すると、下始動口３５への入賞頻度が上昇することから、遊技状態としては、大当りの抽選結果を導出する特別図柄変動表示ゲームの始動条件の成立頻度が通常状態より高まり、開放延長機能が作動しない（非作動）状態と比較して、遊技者にとって有利な遊技状態になる。この点で、上記開放延長状態は「電チューサポート状態（電サポ状態）」とも称される。

【０１０４】

以上のような各機能を１または複数種類作動させることにより、遊技機の内部的な遊技状態（内部遊技状態）に変化をもたらすことができる。以下では、説明の便宜上、特別図柄確変機能、特別図柄時短機能、普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能が作動する遊技状態を「確変状態」と称し、これらの機能のうちから特別図柄確変機能を除去した遊技状態を「時短状態」と称し、少なくとも特別図柄確変機能が作動し、開放延長機能が作動しない遊技状態（本実施形態では、特別図柄確変機能のみが作動する遊技状態）を「潜確状態」と称し、全機能が作動中でない（非作動）状態を「通常状態」と称する。したがって、これらの遊技状態における大当り抽選確率に着目すれば、遊技状態が「時短状態」または「通常状態」である場合には大当り抽選確率が‘低確率状態（通常確率）’となり、遊技状態が「潜確状態」または「確変状態」の場合においては大当り抽選確率が‘高確率状態’となる。なお、条件装置作動に係る大当り中は大入賞口が開閉される当り遊技が発生するが、上記各機能については全ての機能が非作動とされ、基本的には、上記通常状態と同じ遊技状態下に置かれまた特別図柄の変動表示は中断される。

【０１０５】

（高ベース遊技状態）

本実施形態では、上記の普通図柄に関する機能、すなわち普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能の３つの機能が同じ契機にて動作する。しかし、上記の普通図柄確変機能、普通図柄時短機能および開放延長機能を個々に着目した場合、これらの機能のうち少なくとも１の機能が作動すると、上記の可動翼片４７の作動率が向上する作動率向上状態となり下始動口３５への入賞頻度が上昇する（入賞し易くなる）ことから、遊技状態としては、大当りの抽選結果を導出する特別図柄変動表示ゲームの始動条件の成立頻度または出玉率（ベース）が通常状態よりも高まる「高ベース遊技状態（始動口入球有利状態）」となる。なお、ここでいう「高ベース遊技状態」とは、普通図柄に関する機能（普通図柄確変機能、普通図柄時短機能および開放延長機能の少なくとも１つの機能）が作動する場合の遊技状態をいい、特別図柄に関する機能、すなわち特別図柄確変機能および特別図柄時短機能の少なくともいずれか一方が作動する場合の遊技状態とは異なる。

【０１０６】

他方、特別図柄に関する機能（特別図柄確変機能と特別図柄時短機能）を個々に着目した場合、上記特別図柄確変機能が作動する場合には大当り抽選確率が通常状態より高まる「高確率状態」となり、上記特別図柄時短機能が作動する場合には、特別図柄変動表示ゲームの平均的な実行時間（特別図柄の平均的な変動時間）が通常状態よりも短い「特別図柄時短状態」となる。この点において、特別図柄変動表示ゲームの始動条件の成立頻度等が

通常状態より高くなる上記「高ベース遊技状態」とは区別される。
【０１０７】
本実施形態では上記「高ベース遊技状態」の一例として、少なくとも開放延長機能が付与された電チューサポート状態を「高ベース遊技状態」として扱う。この電チューサポート状態下では、普通変動入賞装置４１の可動翼片４７の作動率（開放時間や開放回数）が向上して下始動口３５への入賞率が高まり、単位時間当りの入賞頻度が上昇することから、電チューサポート状態でない場合（低ベース遊技状態）と比較して、遊技者にとって有利な遊技状態になる。この電チューサポート状態の有無に着目した場合、遊技状態が「通常状態」または「潜確状態」の場合には‘電チューサポート状態無し’となり、遊技状態が「時短状態」または「確変状態」である場合には‘電チューサポート状態有り’となる。本明細書中では、「電チューサポート状態無し」を、「電サポ無し状態」または「非電サポ状態」と称し、「電チューサポート状態有り」を、「電サポ状態」または「電サポ状態」と称する。
【０１０８】
（３－２－１．内部遊技状態（遊技状態判定番号ＹＪ）：図４３）
遊技状態を定める上記各機能（特別図柄確変機能、特別図柄時短機能、普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能）の作動状況については、主制御部２０側において、これらの機能に対応したフラグのＯＮ／ＯＦＦ状態により、その作動（５ＡＨ）／未作動（００Ｈ）が管理される。この各機能の作動状況に着目した遊技状態を「内部遊技状態」とも称する。現在の内部遊技状態が如何なる内部遊技状態であるかについては、「遊技状態判定番号ＹＪ」という識別子を用いて管理される。たとえば、遊技状態判定番号ＹＪが「００Ｈ」の場合は‘通常状態（通常）’を指定し、「０１Ｈ」の場合は‘確変状態（確変）’を指定し、「０２Ｈ」の場合は‘時短状態（時短）’を指定し、「０３Ｈ」の場合は‘潜確状態（潜確）’を指定する。
【０１０９】
（３－２－２．変動パターン選択モード（変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ）：図４３）
ここで本実施形態では、上述の内部遊技状態に関連した多様な演出を実現するために、一の内部遊技状態をさらに細かく分類して管理可能な構成となっている。詳細は追って説明するが、たとえば、確変状態には「確変モード１～３」といった複数種類の確変状態が含まれ、また、時短状態には「時短モード１～３」といった複数種類の時短状態が含まれ、これらは“変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ”という識別子を用いて、それぞれ異なる遊技状態として管理されている。この「変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ」の実体は、現在の遊技状態に対応する「変動パターン振分テーブル（図３２～図４２参照）」を選択する際に利用される識別子（変動パターン選択モードを特定するデータ）である。たとえば、確変状態（遊技状態判定番号ＹＪ＝０１Ｈ）を「確変モード１～３」に区分する場合、確変状態（ＹＪ＝０１Ｈ）に対応する変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅとして、それぞれ「０１Ｈ（確変モード１）」、「０２Ｈ（確変モード２）」、「０３Ｈ（確変モード３）と定めれば、確変モード１～３のそれぞれで異なる変動パターン振分テーブルを選択することが可能となる。
【０１１０】
上記「変動パターン振分テーブル」は、図柄変動表示ゲームに係る特別図柄の変動パターンを決定する際に利用されるものであり、１または複数種類の変動パターン（特別図柄の変動パターン）が、少なくとも現在の遊技状態（変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ）と大当り抽選結果とに関連付けて定められている（後述の図１２のＳ４１３、図３２～図４２等参照）。たとえば、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅが「０１Ｈ」である場合は、確変モード１用の変動パターン振分テーブルが指定され、「０２Ｈ」である場合は、確変モード２用の変動パターン振分テーブルが指定され、「０３Ｈ」である場合は、確変モード３用の変動パターン振分テーブルが指定される。すなわち、内部遊技状態は同一の「確変状態」であっても、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅが「０１Ｈ」～「０３Ｈ

」に応じて、異なる変動パターン振分テーブルに係る変動パターンが選択されることになる。

【０１１１】

したがって、大当り抽選確率や電サポの有無などの決定に関する各機能（特別図柄確変機能、特別図柄時短機能、普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能）の作動状況、すなわち「内部遊技状態（遊技状態判定番号ＹＪ）」に着目した場合に、たとえば同じ「確変状態」でありながらも、特別図柄の変動パターンに関しては、「確変モード１～３」という異なる遊技状態（変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ）に対応する変動パターンの選択が可能となる。

【０１１２】

またこれに起因して、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅに関連する複数種類の「演出モード」が設けられており、演出制御部２４側において、各演出モード下における演出を現出（実行）させることができるようになっている。なお、演出モードについての詳細は後述する。

【０１１３】

このように、上記大当り抽選確率や電サポの有無などの決定に関する各機能に着目した場合の「内部遊技状態」と、特別図柄の変動パターンの決定（演出の決定）に着目した「遊技状態（変動パターン選択モード）」とを異なるものとして管理することにより、同一の内部遊技状態（たとえば、確変状態）でありながらも、異なる変動パターン選択モード（たとえば、確変モード１～３）に対応した特別図柄の変動パターンを選択することができるようになっている。その結果、同じ内部遊技状態下であっても、図柄変動表示ゲームの消化時間（特別図柄の変動時間）や、これに関連する演出に対して、ダイナミックな変化をもたらすことが可能となる。

【０１１４】

本実施形態の場合、図４３に示す通り、上記「内部遊技状態」の種類には、通常状態、確変状態、時短状態などが含まれる（図４３の「ＹＪ」の欄参照）。他方、特別図柄の変動パターンの決定に関する遊技状態、すなわち、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ（変動パターン選択モード）に関連する遊技状態（遊技モード）の種類には、内部遊技状態の種類よりも多い、「通常モード」「確変モード１」「確変モード２」「確変モード３」「時短モード１」「時短モード２」「時短モード３」などが含まれる（図４３の「Ｔｃｏｄｅ」の欄参照）。

【０１１５】

本明細書中では特に必要のない限り、少なくとも変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅに関連する遊技状態を「遊技モード」と称する（図４３の「遊技モード種別」の欄参照）。この遊技モードは、図４３に示す通り、「変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅと遊技状態判定番号ＹＪ（内部遊技状態）」に関連する遊技状態、換言すれば、“遊技機全体として捉えた遊技状態”としても扱うことができる。なお、説明の便宜上、内部遊技状態と遊技モードとを区別せずに、単に「遊技状態」と称する場合がある。また、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅを「変動パターン選択モード」、または単に「Ｔｃｏｄｅ」と称する場合がある。

【０１１６】

本明細書中において、特に断りのない限り、「低確率状態を伴う遊技状態」とは、内部遊技状態に着目した場合は「通常状態」または「時短状態」が該当し、遊技モードに着目した場合は「通常モード」または「時短モード」が該当する。また、「高確率状態を伴う遊技状態」とは、内部遊技状態に着目した場合は「確変状態」または「潜確状態」が該当し、遊技モードに着目した場合は「確変モード」または「潜確モード」が該当する。また、「電サポ有り状態（電サポ状態）を伴う遊技状態」とは、「時短状態」または「確変状態」が該当し、遊技モードに着目した場合は「時短モード」または「確変モード」が該当する。また、「電サポ無し状態を伴う遊技状態」とは、通常状態または潜確状態が該当し、遊技モードに着目した場合は「通常モード」または「潜確モード」が該当する。また上記

「時短状態」には、“大当りによる時短状態”、“支援時短による時短状態”、“後述の天井機能（天井特典）による時短状態”（後述の第３実施形態を参照）などが含まれ、時短状態と称する場合は特に断りのない限り、これら時短状態を適宜採用することができる。なお、以下では説明の便宜のために、「大当りによる時短状態（大当りに起因して付与される時短状態）」を「大当り時短状態」、「支援時短による時短状態（支援時短当選に起因して付与される時短状態）」を「支援時短状態」、天井機能発動（天井特典）により付与される時短状態を「天井時短状態」とも称する。

【０１１７】

＜４．当りについて＞

次に図４を参照して、本実施形態に係る「当り」について説明する。図４は、当選種別（大当り種別、支援時短種別、ハズレ種別）、当り遊技動作態様、および当り遊技後の移行先遊技状態（移行先遊技モード）の説明に供する説明図である。

【０１１８】

（４－１．当り種別について）

本実施形態の遊技機１では、大当り抽選対象の当選種別（当り種別）として、図示のように、「１０Ｒ確変大当り」、「４Ｒ確変大当り」、「４Ｒ時短大当り（４Ｒ非確変大当り）」などの複数種類の当りが含まれる。これらの当りは、条件装置の作動契機となる「大当り種別」に属する当りであり、条件装置の作動契機とならない所謂「小当り種別」に属する当り（小当り）とは異なる。ここで「条件装置」とは、その作動が、ラウンド遊技を行うための役物連続作動装置（特別電動役物を連続して作動させる装置）作動に必要な条件とされている装置で、特定の特別図柄の組合せが表示され、または遊技球が大入賞口内の特定の領域を通過した場合（役物連続作動装置が作動中に大入賞口に入賞したものを除く）に作動するものをいう。また、役物連続作動装置の作動は、電サポ状態（開放延長機能作動）や確率変動を生起させる（一の内部遊技状態から他の内部遊技状態に移行させる）ための条件となっている。

【０１１９】

したがって、「小当り」に当選した場合には、条件装置が作動せず、役物連続作動装置も作動しないため、内部遊技状態の移行は無い（小当り当選に起因した内部遊技状態の移行制御は行われない）。しかし、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）の移行制御は行うことができる。また、その小当りによる当り遊技（小当り遊技）は、役物連続作動装置が作動しないため、大当りのようなラウンド遊技は実行されないが、大入賞口の開閉パターンの定め方によって、見た目上、ラウンド遊技が実行されているように振る舞う「疑似的なラウンド遊技」を実現可能である。このような移行形態を利用すれば、たとえば、小当り遊技後の遊技状態と他の大当り遊技後の遊技状態とを同じ変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）に移行させた場合、双方で同じ演出をなす演出モードに滞在させることができる。また、小当り当選に起因して、第１変動パターン選択モードから第２変動パターン選択モードに移行させたり、第２変動パターン選択モードから第１変動パターン選択モードに再移行させたりすることも可能である。

【０１２０】

小当り遊技の動作態様は、ラウンド遊技が実行されない点を除き、基本的には、大当り遊技と同じである。具体的には、所定の開始ＩＮＴの経過後、大入賞口を開放する「開閉動作遊技（疑似的なラウンド遊技）」が実行され、開閉動作遊技が終了すると、所定の終了ＩＮＴを経て、一連の小当り遊技が終了するようになっている。斯様な小当りは、大当りと同様に大入賞口の開閉動作を伴う当り遊技（特別遊技状態）の移行契機（実行契機）となる当選種別であるという点で、単なる「ハズレ」とは性質を異にする。なお、本実施形態では「小当り」を設けていないが、遊技性などを考慮して、特図１側および／または特図２側の抽選対象に１または複数種類の小当りを設けることができる。

【０１２１】

（４－２．当り遊技について）

次に、上記した各当りによる当り遊技の内容について説明する。

【０１２２】
「１０Ｒ確変大当り」は、最大ラウンド数を１０ラウンドとし、１回のラウンド遊技における大入賞口の最大開放時間が、大入賞口への入賞数が最大入賞数（１０個）に達する可能性が十分に見込める「長開放時間（たとえば、２９．８秒）」に設定される大当りとなっている。また、「４Ｒ確変大当り」と「４Ｒ時短大当り」は、最大ラウンド数を４ラウンドとし、１回のラウンド遊技における大入賞口の最大開放時間が、１０Ｒ確変大当りと同様の「長開放時間」に設定される大当りとなっている。大当り遊技中の利益状態（利益度合）については、最大ラウンド数が相対的に多いほど高くなり、また大入賞口の最大開放時間が長時間ほど高くなる。本実施形態の場合、各大当りに係る最大開放時間は同じであるため、最大ラウンド数が多い大当りほど、大当り遊技中の利益状態が高くなる。

【０１２３】
なお、ラウンド遊技に係る大入賞口の開放パターンを、どのような開放パターンに定めるかは自由である。たとえば、少なくとも一部のラウンド遊技（特定のラウンド数目のラウンド遊技）に係る大入賞口の開放パターンを、上記長開放時間よりも短時間の「短開放時間（たとえば、１．８秒）」や、さらに短時間の「極短開放時間（たとえば０．２秒）」となるように設定してもよい。また、最大開放時間中は、大入賞口を開放し続けてもよいし、１または複数回の閉鎖を伴う開放パターン（たとえば、「１．３秒開放＋０．５秒閉鎖＋２７秒開放」など）としてもよい。

【０１２４】
（４－３．当り遊技後の移行先遊技状態について）
次に図４を用いて、上記した各大当り遊技終了後に移行される遊技状態について説明する。図４に示す「当選時の遊技状態／移行先遊技状態」の欄には、当り種別に応じて、当選時の遊技状態とその当り遊技後に移行される遊技状態（移行先遊技状態）との関係を示してある。なお、図４の「当選時の遊技状態」は、当選時の内部遊技状態種別（括弧内は、対応する遊技モード種別）を示し、「移行先遊技状態」は、移行先の内部遊技状態種別（括弧内は、対応する遊技モード種別）を示す。移行される遊技モードについての詳細は、後述する。

【０１２５】
（１０Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当りに当選した場合）
「１０Ｒ確変大当り」または「４Ｒ確変大当り」の場合は、その当り当選時の遊技状態にかかわらず、大当り遊技後は「確変状態」に移行される。これらの大当りは、確変状態への移行契機となる大当りである点で「確変大当り」と称する。

【０１２６】
上記「確変状態」に移行された場合、特別図柄変動表示ゲームの実行回数（図柄変動回数）が所定の規定回数を終了するまでの間か、または所定の規定回数内で大当りに当選するまで継続可能され、その規定回数内で大当りに当選することなく特別図柄変動表示ゲームが終了したときには、当該確変状態が終了して、次ゲームから通常状態に移行されるようになっている。なお、規定回数に達したか否かは、特別図柄変動表示ゲーム１および２の実行回数（特図１および特図２の図柄変動回数）をカウントすることにより判断される（後述の時短状態の場合も同様））。つまり、大当りすることなく、特別図柄変動表示ゲーム１、２の合計実行回数（特図１、２の合計図柄変動回数）が規定回数分終了すると確変状態が終了される。

【０１２７】
本実施形態では、大当り抽選確率が少なくとも高確率となる遊技状態（確変状態または潜確状態）に移行された後、大当り（ただし、内部遊技状態の移行契機とならない「小当り」は除く）に当選することなく特別図柄変動表示ゲームが所定回数終了した場合、当該高確率状態を終了させて大当り抽選確率を低確率状態に移行させる、といった“有限確変タイプ”の「回数切り確変機（ＳＴ機））」となっている。以下、必要に応じて、この高確率状態が継続される特別図柄変動表示ゲーム（特図の変動回数）の上限回数を「ＳＴ回数」と称する。

【０１２８】
したがって、確変状態に移行された場合には、本実施形態のように、ＳＴ回数が終了した場合に確変状態が終了して通常状態（ＹＪ＝００Ｈ）に移行されるケース（確変→通常）と、本実施形態とは異なり、ＳＴ回数が終了した場合に高確率状態だけが終了するケース、詳しくは「特別図柄確変機能、特別図柄時短機能、普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能」のうちから「特別図柄確変機能」だけが終了して「時短状態（ＹＪ＝０２Ｈ）」に移行されるケース（確変→時短）とがある。本実施形態の場合、ＳＴ回数が６５５３５回に設定され（図４の備考（３）参照）、大当り抽選確率の関係上、実質的に次回の大当りが当選するまで確変状態が保障される“無限確変”の扱いとなるが、実際には、大当りに当選することなくＳＴ回数６５５３５回が終了した場合には、通常状態に移行されることになる。
【０１２９】
なお、ＳＴ回数を無限（実質的に次回大当り当選まで継続しうるＳＴ回数を含む）とするか有限とするかは遊技性に応じて適宜定めることができる。ＳＴ回数を有限値とする場合には、「次回大当り当選まで継続しうるＳＴ回数ではない」という点を考慮し、たとえば、高確率時の大当り当選確率の分母（確率分母の値）を「Ｆ１」、ＳＴ回数を「Ｆ２（自然数）」とした場合、「０＜Ｆ２＜Ｆ１（確率分母未満の任意のＳＴ回数）」または「Ｆ１≦Ｆ２≦５×Ｆ１（確率分母の１倍～５倍以内）：連荘率約６３％～９９％）の任意のＳＴ回数）」を満たすＳＴ回数とすることが好ましい。
【０１３０】
（４Ｒ時短大当りに当選した場合）
「４Ｒ時短大当り」の場合は、その当り当選時の遊技状態にかかわらず、大当り遊技後は「時短状態」に移行される。これらの大当りは、時短状態への移行契機となる大当りである点で「時短大当り」と称する。
【０１３１】
上記「時短状態」に移行された場合、特別図柄変動表示ゲームの実行回数が、所定の規定回数を終了するまで継続され、その規定回数内で大当り（ただし、内部遊技状態の移行契機とならない小当りを除く）に当選することなく特別図柄変動表示ゲームが終了したときには、当該時短状態が終了して、次ゲームから通常状態に移行されるようになっている。本実施形態の場合、時短状態に係る規定回数（時短回数）には、後述の「支援時短」に係る時短状態を含め、「１００回（支援時短Ａ、時短大当り：有限時短）」、「２００回（支援時短Ｂ：有限時短）」、「６５５３５回（支援時短Ｃ：実質次回大当り当選まで継続しうる無限時短）」などがある（図４の備考（２）参照）。ここでは、時短大当りとして、「４Ｒ時短大当り」の１種類を設けているが、本発明はこれに限定されず、時短回数が異なる複数種類の時短大当りを設けてもよい。この場合、少なくとも１つの時短大当りは支援時短による時短回数と同じとし、それ以外の時短大当りは支援時短による時短回数と異なる時短回数としてもよい。また、すべての時短大当りが、支援時短による時短回数と異なっていてもよい。
【０１３２】
なお、時短大当りに係る時短回数は、無限（実質的に次回大当り当選まで継続しうる時短回数を含む）とするか有限とするかは遊技性に応じて適宜定めることができる。時短回数を有限値とする場合には、「実質的に次回大当り当選まで継続しうる時短回数ではない」という点を考慮し、たとえば、低確率時の大当り当選確率の分母（確率分母の値）をＦ３、時短回数Ｆ４（自然数）とした場合、「０＜Ｆ３＜Ｆ４（確率分母未満の任意の時短回数）」または「Ｆ３≦Ｆ４≦５×Ｆ３（確率分母の１倍～５倍以内：連荘率約６３％～９９％）の任意の時短回数）」を満たす時短回数とすることが好ましい。
【０１３３】
（ハズレについて）
また図示のように、特図１側には、図柄抽選率がそれぞれ異なるハズレＡ、Ｂ、Ｃという複数種類のハズレ種別が設けられている。この実施形態の場合、「ハズレＡ＞ハズレＢ＞

ハズレＣ」を満たす関係であり、たとえば、ハズレＡが９５％、ハズレＢが４％、ハズレＣが１％となっている。なお、特図２側はハズレＡが１種類設けられている例を示しているが本発明はこれに限定されず、複数種類のハズレを設けてもよい。

【０１３４】

（支援時短について）

本実施形態では、ハマり救済機能の一態様（サポート的な特典）として、或いは、ゲーム性の自由度を広げて遊技の面白みの向上を目的として、大当り当選（時短大当り当選）を契機とすることなく、「時短状態」を付与する「支援時短」を設けてある。この「支援時短」は、大当り当選（条件装置作動、役物連続作動装置作動）を経由することなく（大当り遊技を経由することなく）、時短状態が付与される点に大きな特徴がある。

【０１３５】

（Ａ．特電作動型支援時短）

「支援時短」に当選した場合、条件装置は作動させないが（条件装置が作動しないため、連続役物作動装置も作動しない）、「小当り」が当選した場合と同じように、特別電動役物を作動させて、開閉動作遊技を実行（大入賞口を所定の開放パターンで開閉させる）させ、その後、時短状態を付与してもよい。本明細書中では、特別電動役物を作動させる支援時短を「特電作動型支援時短」と称し、これによる一連の開閉動作遊技を「支援時短開閉遊技」と称する。この支援時短開閉遊技は、小当り遊技と同じく、所定の開始ＩＮＴと、所定の開閉パターンで大入賞口の開閉動作を行う開閉動作遊技と、所定の終了ＩＮＴとを含んで構成することができる。したがって、「特電作動型支援時短」に当選した場合は、支援時短開閉遊技を経て時短状態が付与されることになる。

【０１３６】

端的に言えば、上記「特電作動型支援時短」には、小当り当選を経由して時短状態を付与する支援時短（小当り当選型支援時短）と、小当り種別とは別の当選種別による当選を経て時短状態を付与する支援時短（時短図柄当選型支援時短）とがある。前者の「小当り当選型支援時短」は、従来の小当り遊技を経由して時短状態を付与する特電作動型支援時短を設けたい場合に好適である。他方、後者の「時短図柄当選型支援時短」は、小当り種別と支援時短種別とを別々に管理したい場合、たとえば、小当りに係る小当り遊技と、特電作動型支援時短に係る支援時短開放遊技とを別々に制御したい場合や、小当り自体を設けない場合などに好適である。なお、時短図柄当選型支援時短の類型には、後述の「特電非作動型支援時短」のように、特別電動役物を作動させることなく（支援時短開閉遊技を行うことなく）、時短状態を付与する支援時短がある。小当り当選型支援時短と時短図柄当選型支援時短のいずれの支援時短を設けるか、また、いずれの支援時短を１または複数設けるかは、遊技性に応じて適宜定めることができる。

【０１３７】

（小当りと特電作動型支援時短とを設ける場合）

「小当り（ここでは、時短状態を付与しない“単なる小当り（以下「通常小当り」と称する）”を意味する）」と、「特電作動型支援時短」とを設けた場合、小当り遊技と支援時短開閉遊技の態様（大入賞口の開閉パターンと、遊技中の演出（オープニング演出（開始ＩＮＴ中演出）、エンディング演出（終了ＩＮＴ中演出）、右打ち指示演出（発射誘導報知演出）など））を、同一または類似するものとすれば、どちらに当選したのかを秘匿状態（支援時短当選秘匿状態）とすることができる。これにより、通常小当りに当選したのか、それとも支援時短に当選したのか、という期待感を遊技者に与えることができる。特に、小当りに当選した場合と、特電作動型支援時短に当選した場合とにおけるゲーム中（図柄変動中）における演出（変動中演出）の少なくとも一部を共通の演出とし、演出上、小当り当選と支援時短当選のいずれが当選したのかを、所定期間、秘匿可能に構成することが好ましい。たとえば、変動中の期間および当り遊技期間（小当り遊技と支援時短開閉遊技）の少なくとも一部の期間において、演出上、どちらに当選したのかを秘匿状態にする。より好ましくは、小当りに当選した場合と支援時短に当選した場合とで、共通の当り変動パターンを選択可能な構成とし、その変動中の演出を共通の演出態様とする。そして

、当り変動終了後に実行される当り遊技の期間中において、小当りか支援時短のどちらに当選したのかを報知可能な演出態様とする。なお、ここでいう「共通の演出」には、停止装飾図柄の組合せも含むことができる。たとえば、小当り当選に係る装飾図柄が「１２３」の場合、支援時短当選に係る装飾図柄も「１２３」とし、装飾図柄の停止形からも、いずれに当選したかを秘匿することが好ましい。勿論、変動中の演出を異ならせる、大入賞口の開放パターンを異ならせる、または開始ＩＮＴおよび／または終了ＩＮＴ（オープニング演出および／またはエンディング演出）を異ならせるなどにより、外見的または演出的にどちらに当選したのかを報知可能（遊技者に認識可能）な構成としてもよい。なお、上記「変動中演出」とは、基本的には、ゲーム中、つまり図柄変動開始から後述の図柄確定表示時間経過までに現出される演出を意味するが、これに限らず、図柄確定表示時間を除く図柄変動中の演出を扱ってもよい。

【０１３８】

また、小当り当選型支援時短を含む小当り当選種別を複数種類設ける場合には、下記（小１）～（小３）の構成とすることができる。

（小１）複数の小当りのうち、少なくとも１つの小当りを「通常小当り」として機能させ、残りの小当りを「小当り当選型支援時短」として機能させることができる。たとえば、複数の小当りＡ、Ｂ、Ｃを設けた場合、小当りＡと小当りＢは「小当り当選型支援時短」、小当りＣは「通常小当り」として機能させる。この場合、小当り当選型支援時短として機能する「小当りＡ」と「小当りＢ」については、双方、同一の時短回数を付与してもよいし、それぞれ異なる時短回数（たとえば、小当りＡの場合は時短回数１０００回、小当りＢの場合は時短回数１００回）を付与してもよい。小当りの当選確率については、遊技者に対する有利度合（利益状態）を考慮し、小当りＡ、Ｂで同一または略同一（以下、単に「同一」と称する場合には略同一の意味を含みうる）の時短回数を付与する場合は「小当りＣ＜小当りＢ≦小当りＡ」、小当りＢよりも小当りＡの方が、付与する時短回数が多い場合には「小当りＣ＜小当りＢ＜小当りＡ」の関係を満たす当選確率とすることが好ましい。また、通常小当り（小当りＣ）の当選と、小当り当選型支援時短（本例の場合、小当りＡおよび／または小当りＢ）の当選とにおいて、上記した支援時短当選秘匿状態を実行可能な構成としてもよい。

（小２）図４に示す支援時短Ａ、Ｂ、Ｃのいずれも、小当り当選型支援時短とすることができる（各図において、支援時短Ａ～Ｃを小当りＡ～Ｃに読み替えて、適宜適用することができる）。たとえば、小当りＡに当選した場合には時短回数１００回（小当りＡ＝支援時短Ａと同じ時短性能）、小当りＢに当選した場合には時短回数２００回（小当りＢ＝支援時短Ｂと同じ時短性能）、小当りＣに当選した場合には時短回数６５５３５回（小当りＣ＝支援時短Ｃと同じ時短性能）を付与することができる。

（小３）複数の小当り当選型支援時短を設けた場合おいて、時短状態中に特定の小当り当選型支援時短が当選した場合、新たな時短回数をセット（更新）することができる（上述の（小１）、（小２）もケースも同様）。たとえば、小当りＡが時短回数１０００回、小当りＢが時短回数１００回を付与する小当り当選型支援時短の場合、時短状態中に小当りＢが当選した場合には時短回数１００回をセットし、小当りＢよりも多い時短回数を付与する小当りＡが当選した場合には時短回数をセットしないように構成することができる。より詳しくは、たとえば、現在の残余時短回数３０回目に小当りＢ（時短回数１００回）が当選した場合は、当該当選ゲームにて新たな時短回数１００回がセットされて、残余時短回数が１００回に更新される。しかし、小当りＡ（時短回数１０００回）が当選した場合は、新たな時短回数はセットされず、今回の小当りＡ当選は無効扱いとされ（ハズレとして処理することができる）、残余時短回数から今回のゲーム分が減算（残余時短回数－１）されることになる。

【０１３９】

（Ｂ．特電非作動型支援時短）

また、上記「特電作動型支援時短」とは異なる支援時短の形態として、特別電動役物を作動させることなく、(１)当選ゲーム終了した後（特別図柄の変動時間終了後、または後述

の特別図柄の確定表示時間経過後）、または（２）その次ゲームの開始を契機に時短状態に移行させてもよい。本明細書中では、このような支援時短を「特電非作動型支援時短」と称する。

【０１４０】

なお、上記特電作動型支援時短、特電非作動型支援時短のいずれの支援時短を１または複数採用するか、或いは、双方の支援時短を１または複数採用するかは自由である。なお、本実施形態では「特電非作動型支援時短」を採用した例を中心に説明する。

【０１４１】

本実施形態に係る「支援時短」は大当り抽選の対象とされ、大当りと同じく、所定の確率（たとえば、約１／５００）で当選するようになっている（当落抽選対象形態）。詳述すれば、当落抽選により「大当り」、「支援時短」、または「ハズレ」（小当りを設けている場合は「小当り」を含む）のいずれかを抽選し、「支援時短」当選となったならば、次いで、図柄抽選によりその支援時短種別（たとえば、支援時短Ａ～Ｃのいずれか）を抽選により決定する（図４備考欄（４）参照）。なお、支援時短の抽選確率は全設定値共通としているが、各設定値でそれぞれ異なる抽選確率としてもよいし、各設定値の一部で同じ抽選確率としてもよい。

【０１４２】

（支援時短性能）

本実施形態では、図４に示す通り、特図１側に、複数種類の支援時短Ａ、Ｂ、Ｃが、特図２側には複数種類の支援時短Ｂ、Ｃが設けられており、当落抽選により支援時短に当選した場合、図柄抽選によりいずれかの支援時短が、所定の図柄抽選率に基づき決定される（図４の図柄抽選率の欄参照）。また、支援時短Ａ～Ｃはそれぞれ時短性能が異なる。具体的には下記の通りである。なお、時短性能とは、時短回数および／または時短状態中の普電開放遊技の動作態様を意味し、基本的には、時短回数および時短状態中の普電開放遊技の動作態様による利益状態（有利度合）を意味する。たとえば、支援時短Ａ（時短回数１００回）による時短状態と、支援時短Ｂ（時短回数２００回）による時短状態の普電開放遊技の動作態様が同一であれば、時短性能の関係は「支援時短Ａ＜支援時短Ｂ」となる。

【０１４３】

（Ａ）「支援時短Ａ」に当選した場合、大当り（４Ｒ時短大当り）により付与される時短状態と同じ時短回数１００回が付与される（小特典）。

（Ｂ）「支援時短Ｂ」に当選した場合、大当りにより付与される時短状態よりも多い時短回数２００回が付与される（中特典）。

（Ｃ）「支援時短Ｃ」に当選した場合、大当りにより付与される時短状態よりも多い時短回数６５５３５回（実質次回大当りまで継続）が付与される（大特典）。時短回数が６５５３５回に設定された場合、大当り抽選確率の関係上、実質的に次回の大当りが当選するまで時短状態が保障される“無限時短”とされる。

無限時短は、正確には、その時短回数が「回数制限無し（無限）」のものを意味するが、実質的に次回大当りまで時短状態が保障される時短回数（たとえば、１００００回や６５５３５回）については、本明細書では“無限時短”に属するものとして扱う。なお、パチンコホールの営業時間内に消化不可能な時短回数（たとえば、５０００回程度）を付与する場合も“無限時短”に属するものとして扱うことができる。

【０１４４】

（設定段階が複数ある機種における支援時短の当選確率について）

（万石１）設定機能付き遊技機の場合、複数の設定値（本実施形態の場合、設定１～６）に応じて大当り当選確率が異なるが（図４参照）、支援時短の当選確率は、設定値によらず共通の当選確率とすることができる。本実施形態の場合、設定１で１／２００、設定２で１／１９６、設定３で１／１９２、設定４で１／１８８、設定５で１／１８４、設定６で１／１８０であるが、支援時短の当選確率は、たとえば、全設定共通の１／３００とすることができる。支援時短の当選確率全設定共通確率とした場合、下記（万石２）～（万石７）の構成とすることができる。

【０１４５】
（万石２）支援時短の当選確率について、最低設定１を基準に定めることができる。たとえば、最低設定１の大当り当選確率を１／Ｍ、支援時短の当選確率を１／Ｎとした場合、下記関係式（赤１）を満たすよう定めることができる。
「１／Ｍ＜１／Ｎ」・・・（赤１）
式「赤１」の場合、少なくとも最低設定１の大当り当選確率よりも支援時短の当選確率を高確率とすることができる。なお、「１／Ｍ＝１／Ｎ」としてもよい。
【０１４６】
（万石３）また、最低設定１の大当り当選確率を１／Ｍ、最高設定６の大当り当選確率を１／Ｌ、支援時短の当選確率を１／Ｎとした場合、下記関係式（赤２）を満たすよう定めることができる。
「１／Ｍ＜１／Ｎ＜１／Ｌ」・・・（赤２）
式「赤２」の場合、たとえば、最低設定１の大当り当選確率よりも支援時短の当選確率を高確率とし、高設定域の設定４～６は大当り当選確率よりも支援時短の当選確率を低確率とすることが可能である。この場合、設定値に応じて、支援時短の当選確率と大当りの当選確率との関係性に高低を付けることができる。これにより、設定機能付き遊技機における遊技性のバリエーションが増え、遊技の面白みを向上させることができる。
【０１４７】
（万石４）また、支援時短の当選確率（全設定共通確率とする）について、最高設定６を基準に定めることができる。たとえば、最高設定６の大当り当選確率を１／Ｌ、支援時短の当選確率を１／Ｎとした場合、下記関係式（赤３）を満たすよう定めることができる。
「１／Ｌ＜１／Ｎ」・・・（赤３）
式「赤３」の場合、少なくとも最高設定６の大当り当選確率よりも支援時短の当選確率を高確率とすることができる。この場合、設定値が異なる場合であっても、支援時短に当選し易いという遊技性を作り出すことができる。
【０１４８】
（万石５）また、支援時短の当選確率（全設定共通確率とする）について、最低設定１および最高設定６以外の設定値を基準に定めることができる。たとえば、中間設定域の設定値３（設定２または設定４でもよい）の大当り当選確率を１／Ｇ、支援時短の当選確率を１／Ｎとした場合、下記の関係式（赤４）または式（赤５）を満たすよう定めることができる。
「１／Ｎ＜１／Ｇ」・・・（赤４）
「１／Ｇ＜１／Ｎ」・・・（赤５）
【０１４９】
（万石６）また、最低設定１の大当り当選確率を１／Ｍ、中間設定域の設定値３の大当り当選確率を１／Ｇ、支援時短の当選確率を１／Ｎとした場合、下記関係式（赤６）を満たすよう定めることができる。
「１／Ｍ＜１／Ｎ＜１／Ｇ」・・・（赤６）
【０１５０】
（万石７）なお、基準とする設定値（基準設定値）は、適宜定めることができる。また、支援時短の当選確率は、基準設定値の大当り抽選確率よりも高確率または低確率とすることができる。また、支援時短の当選確率と基準設定値の大当り抽選確率とが同一または略同一の確率であってもよい。いずれにしても、基準設定値の大当り抽選確率に基づいて、支援時短の当選確率を定めればよい。
【０１５１】
なお、１または複数種類の支援時短を採用するかは自由である。また、いずれの特図側にどのような時短性能を有する支援時短を設けるかも特に制限されない。たとえば、特図１側および／または特図２側に支援時短Ａ～Ｃの少なくとも１つを設けてもよいし、一方の特図側のみに支援時短Ａ～Ｃの少なくとも１つを設け、他方の特図側には支援時短を一切設けなくてもよい。

【０１５２】
本実施形態の場合、図示の通り、特図１側（上始動口３４側）よりも特図２側（下始動口３５側）の方が、時短性能が相対的に高い支援時短が当選し易く、また、大当り性能が相対的に高い大当り（１０Ｒ確変大当り）も当選し易くなっている。したがって、特図２側の抽選を受ける方が遊技者にとり有利度合が高くなる。
【０１５３】
なお、図示では、当選時の遊技状態によらず、支援時短Ａ、Ｂ、Ｃに当選した場合は、それぞれ時短回数１００回（有限時短）、２００回（有限時短）、６５５３５回（無限時短）の時短状態に移行されるものとなっているが、“支援時短”という特殊性を生かして下記（構Ａ）～（構Ｇ）のように構成してもよい。
【０１５４】
（構Ａ：転落移行回避機能）
利益度合の低い時短状態に移行してしまうといった「転落移行」的な状況が発生してしまうことを防止するために、下記（α１）～（α４）の構成とすることができる。
（α１）無限時短が付与された後、有限時短（たとえば、１００回や２００回）を付与する支援時短に当選した場合、無限時短のままとする。たとえば、無限時短中に支援時短Ａ（時短１００回）または支援時短Ｂ（２００回）に当選した場合、時短回数に更新しないように制御する。
（α２）少なくとも電サポを伴う遊技状態（時短状態または確変状態）中は、支援時短を抽選対象から除外する。具体的には、電サポを伴う遊技状態（時短状態、確変状態）中に支援時短が当選した場合、その当選を無効扱いとして支援時短による時短状態（支援時短状態）を付与しない、または支援時短を抽選対象から除外した大当り抽選を実行することにより支援時短を無効扱いとし、支援時短による時短状態を付与しないように構成することができる。前者の場合、支援時短が当選した場合は、ハズレ当選時と同様の処理を行うことができる（ハズレが複数種類設けられている場合には、いずれかのハズレが当選したときと同様の処理を行うことができる）。後者の場合、支援時短が大当り抽選対象から除外されるため、支援時短の当選自体が無い抽選形態となる。なお、少なくとも高確率状態を伴う遊技状態（確変状態または潜確状態）中は、支援時短を抽選対象から除外してもよい（支援時短の抽選自体を行わなくてよい）。
（α３）確変状態中に限り、支援時短状態を付与しないように構成してもよい。確変状態（高確率状態＋電サポ状態）は時短状態（低確率状態＋電サポ状態）よりも有利な遊技状態のため、確変状態中に支援時短状態を無闇に付与すると、遊技状態が転落してしまうからである。なお、ＳＴ回数が無限回数でなく有限回数（たとえば、ＳＴ回数１００回やＳＴ回数５０回などの有限確変）である場合、ＳＴ回数によってはＳＴ回数中に次回大当りが約束されない、すなわち、ＳＴ中の大当りの連荘確率が低確率（たとえば、ＳＴ中連荘率が３０％～５０％程度）となる場合がある。このような場合には、支援時短による時短回数と、有限確変との利益度合（遊技者に対する有利度（遊技者に付与する利益状態（利益度合））を考慮し、確変状態中であっても、支援時短状態を付与可能に構成してもよい。たとえば、大当り抽選確率を考慮し（いわゆる「ＴＳ」値を考慮する）、時短状態となっても、その時短状態中に次回大当りの当選が大きく期待できる時短回数（たとえば、連荘率が９５％～９９％程度）を付与しうる支援時短の当選は無効扱いとしなくてもよい。たとえば、本実施形態であれば、低確率時の大当り当選確率が１／１８０～１／２００（設定６～設定１）であり、支援時短Ａ（時短回数１００回）、支援時短Ｂ（時短回数２００回）、無限時短（時短回数６５５３５回）が付与された場合における各時短態中の各連荘率は、それぞれ約４２．７％～３９．４％（時短回数１００回）、約６７．２％～６３．３％（時短回数２００回）、約１００％（時短回数６５５３５回）である。無限時短を付与する支援時短Ｃは連荘率約１００％、すなわち、時短状態中に、実質的に次回大当り当選が約束されうる特典を付与するものであるため、確変状態中であっても、支援時短Ｃは無効扱いとしなくてもよい。また先述したように、その時短状態中に次回大当りの当選が大きく期待できる時短回数を付与しうる支援時短、たとえば、設定１のＴＳ（１／２４

０）の３倍以上の時短回数（時短回数７２０回以上）であれば、設定１～６において約９５％以上の連荘率を付与することができる。斯様な有限時短を付与する支援時短は、確変状態中であっても、これを無効扱いとしなくてもよい。
（α４）本実施形態は、電サポ状態になると「右打ち」して特図２側の抽選を受け、大当りの連荘状態が狙える状況が発生しうる。そこで、特図２側の抽選を受ける場合に転落移行が生じないように、特図２側には、（１）支援時短を設けない、（２）無限時短を付与する支援時短を設ける、または（３）時短大当りよりも多い時短回数を付与する支援時短を設ける（本実施形態の場合は１００回より多い時短回数）、とすることが好ましい。
【０１５５】
（構Ｂ：上乗せ機能）
（伊２０）時短状態中に、支援時短に当選した場合、現在の残余時短回数に上乗せする（現在の時短回数カウンタに支援時短による時短回数の上乗せ処理を可能な構成とする）。たとえば、残余時短回数が５０回のときに支援時短Ａに当選した場合、「残余時短回数５０回＋１００回＝１５０回」に更新する。また、上乗せ可能な支援時短と、上乗せしない支援時短とを設けてもよい。たとえば、支援時短Ａに当選した場合は上乗せするが、支援時短Ｂに当選した場合には上乗せしないようにすることができる。上乗せ機能により、遊技性の幅が広がり、遊技の面白みを向上させることができる。また、遊技者の遊技興趣を高めることができる。
（時短回数上乗せ制限手段）
なお、過度な上乗せが生じることを防止するため、所定回数を超える上乗せはしない構成としてもよい（時短回数上乗せ制限手段）。たとえば、上乗せによる時短回数の上限回数を「３００回」とすることができる。残余時短回数１５０回のときに、支援時短Ｂ（時短２００回）が当選した場合、「残余時短回数１５０回＋２００回＝３５０回」とするのではなく、上限回数の「３００回」に制限される。なお、上乗せ制限をした場合であっても、無限時短を付与する支援時短Ｃに当選した場合には、遊技者に引き損感を与えないようにするべく、その制限を解除して、無限時短（６５５３５回）を付与してもよい。また、上乗せがあった場合には、残余時短回数を演出的に報知する後述の「残余時短回数報知演出（たとえば、カウントダウン表示）」による報知（表示）回数に対して、「＋５０！」「＋１００！」など、時短回数が上乗せ（増加）されたことを報知する「上乗せ報知演出」を実行することが好ましい。
【０１５６】
（構Ｃ：無限／有限時短昇格機能）
時短状態中に、支援時短に当選した場合に、無限時短を付与可能に構成する（時短状態昇格手段）。なお、時短状態が無限時短によるものであった場合には、支援時短に当選しても時短回数を更新しなくてもよいし、更新してもよい。また、無限時短を付与するのではなく、所定の時短回数を付与可能に構成してもよい。たとえば、時短状態中に支援時短Ｂに当選した場合、本来は時短２００回が付与されるところであるが、時短状態中に当選した場合には、それよりも多い時短回数、たとえば、時短３００回を付与してもよい。また、大当りおよび／または支援時短により付与される最大時短回数を付与してもよい。本実施形態の場合は、無限時短（６５５３５回）が最大時短回数であるため、無限時短が付与されることになる。また、時短状態中に特定の支援時短に当選した場合に限り、無限時短や所定の時短回数を付与するように構成してもよい。たとえば、支援時短Ａ（当選確率高）に当選した場合は時短１００回を付与するだけであるが、支援時短Ｂ（当選確率低）が当選した場合には無限時短を付与するように構成してもよい。なお、時短回数が増加した場合には、上述の「上乗せ報知演出」を現出させることが好ましい。
【０１５７】
（構Ｄ：特別図柄に応じた時短大当りと支援時短について）
特図１側の支援時短の種類数を「Ｘ」、特図２側の支援時短の種類数を「Ｙ」とした場合、下記関係式（イ）を満たすように構成することができる。
「Ｘ」＝「Ｙ」、「Ｘ」＜「Ｙ」、または「Ｘ」＞「Ｙ」・・（イ）

なお、上記関係式（イ）を満たすものであれば「Ｘ＝０（特図１側の支援時短を設けない）」または「Ｙ＝０（特図１側の支援時短を設けない）」としてもよい。
また、特図１側と特図２側とで、時短性能（時短回数）が同一の支援時短を１または複数種類設けてもよいし（たとえば、特図１、２に支援時短Ｂを設ける）、時短性能が異なる支援時短を１または複数種類設けてもよい（たとえば、特図１に支援時短Ｃ、特図２に支援時短Ｂを設ける）。また支援時短は、有限時短であってもよいし、無限時短であってもよく、その種類数は特に制限はない。
また、特図１側および／または特図２側に、時短大当りを設ける場合、支援時短と時短性能が同一の時短大当りを設けてもよいし、時短性能が異なる時短大当りを設けてもよいたとえば、一の特図側に「時短大当り」と「支援時短」とを設ける場合、これらが同一の時短性能であってもよいし、異なる時短性能であってもよい。
本実施形態の場合、電サポ中は「右打ち有利」、すなわち特図２側の抽選を受け易くなるため、特図２側に設けられる支援時短は、特図１側よりも時短性能が高い支援時短を定めることが好ましい。なお、実質的に無限時短扱いとする時短状態付与する支援時短および大当りを設ける場合、「無限時短」扱いとして設定される時短回数（たとえば、６５５３５回）を共通化して、制御負担を軽減することが好ましい。

【０１５８】

（構Ｅ、構Ｆ：支援時短の抽選確率について）
（構Ｅ）設定値に応じた支援時短の当選確率を定めることができる。たとえば、設定値が相対的に低いほど、支援時短の当選確率を高くすることができる。この場合、低設定になるほど、支援時短の恩恵を受けることができるようになり、ハマり回避に寄与することができる。また、設定値が相対的に高いほど、支援時短の当選確率を高くすることができる。この場合、設定値に応じて大当りの当選確率に差を付けることなく、高設定ほど出玉率を高くすることができる。
（構Ｆ）支援時短の当選確率（支援時短が複数有る場合には合算当選確率でもよい）は、低確率時の大当りの当選確率と同一または略同一、好ましくは、それよりも低確率とすることが好ましい。支援時短は“サポート的な特典”であるため、無闇に高確率で当選させないことが好ましいからである。たとえば、設定１であれば、大当りの当選確率は約１／２００であるので（図４参照）、支援時短の当選確率を１／２００と同一または略同一に定めるか、それよりも低確率に定めることが好ましい（本実施形態では、約１／５００に定めてある）。なお、遊技機で設定可能な設定値の大当り当選確率と同一または略同一、或いはそれよりも低確率であれば、支援時短の当選確率が過度に高確率となることがないため、必ずしも特定の設定値の大当り当選確率、たとえば、最低設定１や最高設定６の大当り当選確率を基準としなくてもよい。

【０１５９】

（構Ｇ：特電作動型支援時短による支援時短開閉遊技について）
複数の特電作動型支援時短を設けた場合には、各支援時短に対応する支援時短開閉遊技態様を同一としてもよいが、各支援時短のうち、少なくとも１つを異なるものとしてもよい。たとえば、支援時短Ａ～Ｃによる支援時短開閉遊技において、大入賞口の開放パターンをそれぞれ異ならせる。具体的には、大入賞口５０の開放時間が、支援時短Ａは０．４秒、支援時短Ｂは０．８秒、支援時短Ｃは１．８秒などである。この場合、支援時短開閉遊技による獲得賞球数を異なるものとすることができる。このように、支援時短の種類に応じて大入賞口の開放パターンが異なる場合は、付与する時短回数が同じであっても、それぞれ有利度合（利益状態）が異なる支援時短とすることができる、という利点がある。

【０１６０】

（支援時短による時短回数の付与形態について）
ここで、支援時短による有限時短や無限時短を付与する場合には、下記のような付与形態（Ω１）～（Ω４）とすることができる。

【０１６１】

（有限時短付与形態Ω１）

大当りによる時短回数（大当り当選に起因して付与される時短回数）が複数種類（種類数Ａ）ある場合に、支援時短による時短回数の種類を、それよりも少ない種類（種類数Ｂ）に定める。具体的には「種類数Ｂ＜種類数Ａ」の関係を満たすように構成する。たとえば、大当りによる時短回数として、１００回（時短回数Ａ）と５０回（時短回数Ｂ）の２種類（種類数Ａ）を設けた場合、支援時短による時短回数を１種類（たとえば、時短１００回）だけを付与するように構成する。なお、「種類数Ｂ＜種類数Ａ」の関係を充足すれば、支援時短による時短回数として、大当りによる時短回数とは異なる時短回数を付与してもよい。また、支援時短による時短回数（時短状態）の種類を２種類以上設けてもよい（この場合は「２≦種類数Ｂ＜種類数Ａ」の関係とする）。

【０１６２】

（有限時短付与形態Ω２）

大当りによる平均時短回数Ｎとし、支援時短による平均時短回数Ｍとした場合、下記の（式１）～（式３）の関係を満たすように構成することができる。

（式１）「平均時短回数Ｎ＜平均時短回数Ｍ」の関係を満たすように構成する。たとえば、時短大当りによる時短回数が１００回と７５回とが有る場合、平均時短回数Ｎは７５回であるので、支援時短による平均時短回数Ｍをこれよりも多い時短回数（たとえば、１００回）とする。この場合、支援時短による時短状態の方が大当りによる時短状態よりも利益度合が高くなるため、ハマリ中の遊技者にとっては、嬉しいサポート特典になりうる。なお、平均時短回数Ｍは、無限回数としてもよい。

（式２）「平均時短回数Ｎ＝平均時短回数Ｍ」の関係を満たすように構成する。この場合は、大当りによる時短状態と、支援時短による時短状態とが同等の利益度合となる。なお、大当りによる時短状態と支援時短による時短状態の双方に「無限時短」が含まれてもよい。この場合も「平均時短回数Ｎ（無限回数）＝平均時短回数Ｍ（無限回数）」となり、当該（式２）満たす。

（式３）「平均時短回数Ｎ＞平均時短回数Ｍ」の関係を満たすように構成する。この場合は、支援時短による時短状態の方が大当りによる時短状態よりも利益度合が相対的に低くなるため、支援時短が過度な特典付与とならない「サポート特典」としての位置付けを保持することができる。なお、大当りによる時短状態に「無限時短」が含まれてもよく、この場合は、支援時短による時短状態に「無限時短」は含まない。

【０１６３】

（有限時短付与形態Ω３）

（４）上記（式３）と同じく、過度な特典付与とならないようにするという点に着目して、下記の（４α）、（４β）の関係を満たす時短回数とすることができる。

（４α）少なくとも「支援時短による時短回数≦大当りによる最大時短回数」の関係を満たすような時短回数を定める。本例であれば、支援時短による時短回数を、時短大当りによる時短回数（たとえば、４Ｒ時短大当りの時短回数１００回）以下とする。たとえば、支援時短による時短回数が１００回、９０回、７０回などである。

（４β）また、時短回数の異なる複数の時短大当りを設けた場合、時短大当りによる最小時短回数ＭＩＮと最大時短回数ＭＡＸに着目して、「大当りによる最小時短回数ＭＩＮ≦支援時短による時短回数≦大当りによる最大時短回数ＭＡＸ」の関係を満たす時短回数であってもよい。たとえば、複数の時短大当り１～２を設け、時短大当り１による時短回数を１００回、時短大当り２による時短回数を５０回とした場合、支援時短による時短回数を、時短大当り２による時短回数５０回以上、時短大当り１による時短回数１００回以下または１００回未満を満たす時短回数とすることができる。たとえば、支援時短による時短回数が６０回、９９回などである。

なお、大当りによる時短状態に「無限時短」が含まれてもよく、この場合、支援時短による時短状態に「無限時短」は含まない。また、大当りによる最小時短回数が１００回以上であってもよく、上記（式３）を満たすものであれば、支援時短による時短回数が１００回以上のものを採用してもよい。

【０１６４】

（有限時短付与形態Ω４）
大当りまたは支援時短に関し、低確率時の大当り抽選確率の確率分母よりも多い時短回数を付与することができる。また、低確率時の大当り抽選確率の確率分母と同一または略同一の時短回数を付与するように構成してもよい。なお、確率分母が自然数ではない場合は、小数点以下を切り捨てた値を時短回数としてもよい。たとえば、大当り抽選確率が、１／３００．１５であれば、小数点以下を切り捨てた値である「３００回」である。また、確率分母が１００未満の場合は「十の位の値×１０」、１０００未満の場合は「百の位の値×１００」により算出した値を時短回数として採用してもよい。
このように、確率分母と同一または略同一或いは近似値を採用することにより、支援時短による時短状態中に、適度な連荘を生起させることができる。具体的には、約６３％～６４％程度の連荘率とすることができるため、過度な特典ともならず、遊技者側、ホール側にとって双方の利益バランスを図った時短回数とすることができる。
【０１６５】
（有限時短付与形態Ω５）
また、支援時短を過度な特典とならないようにするという点に着目した場合、支援時短による時短回数について、下記の関係を満たす時短回数を定めることが好ましい。
（式４）支援時短による時短回数が複数ある場合、それら時短回数のうち最大時短回数を「Ｓ」とし、低確率時の大当り抽選確率（１／Ｔ）の分母「Ｔ」とした場合、「Ｓ≦Ｔ」の関係式を満たすことが好ましい。
なお、「Ｓ」の値は、設定１～６のいずれの大当り抽選確率を基準としてもよい。好ましくは中間の設定３、より好ましくは、最低設定１または最高設定６の大当り抽選確率を基準とする。たとえば、図４を参照して、設定１の低確率時の大当り抽選確率を基準とした場合、「Ｍ＝２００（低確率時：１／２００）」を上記（式４）であれば、支援時短による時短回数の最大値は、２００回以下を採用することが好ましいといえる。
【０１６６】
（支援時短による時短状態（支援時短状態）に係る普電開放遊技と、大当りによる時短状態または大当りによる確変状態に係る普電開放遊技について）
支援時短状態に係る普電開放遊技（以下、「支援時短普電開放遊技」と略す）の動作態様と、大当りによる時短状態または大当りによる確変状態に係る普電開放遊技（以下、「大当り普電開放遊技」と略す）の動作態様との関係を下記の構成とすることができる。普電開放遊技の動作態様とは、主に、補助当りとなった場合の可動翼片４７の開閉動作パターンを意味する。したがって、一の普電開放遊技の動作態様と他の普電開放遊技の動作態様が同一（略同一）の動作態様であれば、普電開放遊技の利益状態（有利度）は同一（略同一）となる。
（伊４）少なくとも支援時短普電開放遊技と大当り普電開放遊技とが共通である。普電開放遊技を共通化することにより、普電開放遊技に係るプログラムを削減することができる。また、開発段階において、電サポ状態中の出玉率計算が容易となる。また、演出の見せ方次第では、大当り時短状態中なのか支援時短状態中なのかを遊技者にわかりにくくすることができる。
（伊５）少なくとも支援時短普電開放遊技と大当り普電開放遊技とが異なる。本構成によれば、支援時短状態と大当り時短状態とで入賞率に差を持たせることができるため、遊技性が向上する。
【０１６７】
＜５．演出について＞
（５－１．演出モード）
次に、演出モード（演出状態）について説明する。本実施形態では、遊技状態に関連する演出をなす複数種類の演出モードが設けられており、遊技状態の移行（更新）に対応して、各演出モード間を移行制御可能に構成されている。具体的には、内部遊技状態や変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）が更新（変更）されたことを契機に、演出モードが移行されうる。演出モードには、「通常状態」に関連する「通常演出モード」、確変状態に関

連する「確変演出モード」、時短状態に関連する「時短演出モード」、当り遊技中に関連する「当り中演出モード」など、各遊技状態に応じた複数種類の演出モードが設けられている。また各演出モードでは、遊技者がどのような遊技状態に対応した演出モード下に滞在しているのかを把握できるように、装飾図柄の変動表示画面のバックグラウンドとしての背景表示（背景演出）が、遊技状態に関連する演出態様にそれぞれ変更される。

【０１６８】

たとえば「通常演出モード」下では、季節‘春’を連想させる第１の背景演出（たとえば、桜の木の背景画像を表示する背景演出）に、「時短演出モード」下では季節‘夏’を連想させる第２の背景演出（たとえば、海の背景画像を表示する背景演出）に、また「確変演出モード」下では季節‘秋’を連想させる第３の背景演出（たとえば、紅葉の木の背景画像を表示する背景演出）などにそれぞれ変更され、これにより滞在中の遊技状態を示唆しうる。なお、背景表示が変更されるだけでなく、ＢＧＭや装飾図柄（絵柄）や保留表示態様なども、遊技状態に関連する演出態様に変更することができる。なお、詳細は後述するが、大当り連荘回数や残余時短回数に応じて演出モードが移行されうる（たとえば、後述の図７Ａ、図７Ｂ参照）。

【０１６９】

（５－１－１．演出ステージ）

また、少なくとも１つの演出モードには、複数種類の「演出ステージ」が含まれ、これら演出ステージ間を移行可能となっている。この演出ステージは、演出モードと同じく、遊技状態に関連する演出をなす演出モードの一態様である。たとえば、通常状態であれば、通常演出モードに属する演出ステージ（たとえば、季節‘春’を連想させる演出ステージ）として、桜の木の背景画像を表示する「桜ステージ（演出ステージＡ）」、菜の花の背景画像が表示される「菜の花ステージ（演出ステージＢ）」、蒲公英の背景画像が表示される「蒲公英ステージ（演出ステージＣ）」などがあり、各演出ステージ応じた演出が現出される。すなわち、同じ演出モードであっても、各演出ステージに応じた演出が現出可能であるため、演出のバリエーションを多彩なものとすることができる。また、一の演出ステージから他の演出ステージの移行は、たとえば、或る予告演出（たとえば、後述のステージチェンジ演出）の実行を契機に移行される場合があり、また、大当り後の消化ゲーム数に応じて移行される場合がある。なお、一の演出モードに属する複数の演出ステージがある場合、当該複数の演出ステージのそれぞれに関連する変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）自体は同じである。すなわち、当該複数の演出ステージのいずれにおいても、変動パターンを選択する際に用いられる変動パターン振分テーブルは同一である。たとえば、演出ステージＡ～Ｃに関連する変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）は、通常モード（Ｔｃｏｄｅ＝００Ｈ）に関連する演出ステージであり、演出ステージＡ～Ｃのいずれにおいても、変動パターンを選択する際に用いられる変動パターン振分テーブルは同一となる。

【０１７０】

演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、遊技状態の移行（更新）に応じて、各演出モード間を移行制御可能に構成され、複数種類の演出モード間を移行制御する機能部（演出状態移行制御手段）を有する。演出制御部２４は、主制御部２０（ＣＰＵ２０１）から送られてくる演出制御コマンドのうち、遊技状態に関する情報を含む演出制御コマンド、具体的には、現在の遊技状態を指定したり、遊技状態が移行されることを指定したりする特定の演出制御コマンドに含まれる情報に基づき、遊技状態（内部遊技状態（ＹＪ）および／または変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ））を把握し、主制御部２０側の遊技状態と整合性を保つ形で演出モードを管理し、処理状態に応じて、一の演出モードから他の演出モードへの移行（複数種類の演出モード間の移行）を制御可能に構成されている。上述の特定の演出制御コマンドには、たとえば、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、当り中に送信される特定コマンド（大当り開始コマンドや、大当り終了コマンド）などがある。なお、演出制御部２４側が独自に遊技状態を判断可能であれば、特定の演出制御コマンドによらず、演出モードまたは演出ステージの移行制御を行うことができる。

【０１７１】
（５－２．予告演出）
次に、予告演出について説明する。演出制御部２４は、少なくとも変動パターン指定コマンドに含まれる変動パターン情報（具体的には、変動パターン指定コマンドおよび／または装飾図柄指定コマンド、後述の入賞時コマンドに含まれる情報など）に基づき、大当り抽選結果に関連した様々な「予告演出」を実行制御可能に構成されている（予告演出実行制御手段）。予告演出の主な役割は、当り種別（支援時短を含む）に当選したか否かの期待度（周知の「当選期待度」）の示唆（予告）や、特定の予告演出の発生期待度（特定予告発生期待度）の示唆などである。具体的には、少なくとも上記演出モードと、大当り抽選結果（少なくとも当落抽選結果）とに関連した演出を実行可能に構成されている。
【０１７２】
予告演出の多くは、遊技者の当選期待感を煽るための「煽り演出」として働く。予告演出として代表的なものには、「リーチ演出」、「疑似連演出」、「遊技者参加型演出」、「ステップアップ演出」、「ステージチェンジ演出」、「先読み予告演出」などがあり、これらの演出に付随して複合的（同時的、重複的）に、または単独的に発生する種々の予告演出（カットイン演出など）がある。
【０１７３】
（５－２－１．リーチ演出）
上記「リーチ演出」とは、リーチ状態を伴う演出態様（リーチ状態を伴う変動表示態様）をいい、具体的には、リーチ状態を経由してゲーム結果を導出表示するような演出態様をいう。「リーチ状態」とは、装飾図柄変動表示ゲームの結果が導出される前段階において、当該装飾図柄変動表示ゲームの途中で導出表示される一部の装飾図柄が、大当り発生（大当り当選）を示す表示態様の一部を構成している状態で、未だ導出表示されていない装飾図柄の変動表示が行われている表示態様であり、演出的な装飾図柄の変動表示態様を利用して大当り発生を示す表示態様が導出され易いこと（大当りの当選可能性があること）を示唆し、遊技者に大当り当選を期待させうるような変動表示態様をいう。たとえば、大当り当選（大当り発生）を示す装飾図柄の組合せ（大当り図柄）が「７（左図柄）」「７（中図柄）」「７（右図柄）」などの図柄揃いである場合、所定の当り有効ライン上において、装飾図柄の一部が図柄揃いの一部である左図柄と右図柄とが「７」を表示し（所謂、テンパイ状態）、中図柄（テンパイ状態を構成していない残りの図柄）が、高速変動、コマ送り、揺動、拡大縮小、変形などしながら変動表示を行っている状態である。したがって、たとえリーチ状態が形成されたからといって、装飾図柄変動表示ゲームの結果が必ずしも「大当り」になるとは限らず、最終的に導出された結果が大当りを示す停止表示態様（大当り図柄）でない場合は、今回のゲーム結果は「ハズレ」となる。
【０１７４】
上記の「リーチ演出」は、当選期待度に関連付けられた複数種類のリーチ演出が含まれる。たとえば、従来から知られている「Ｎリーチ（ノーマルリーチ）」や、Ｎリーチが出現した場合よりも当選期待度が相対的に高まる「ＳＰリーチ（スーパーリーチ）」などが含まれ、この「ＳＰリーチ」の多くは、大当りへの当選期待感を煽るべく、Ｎリーチによりも相対的に長い演出時間（変動時間）を持つ。また、ＳＰリーチには、「ＳＰリーチ＋ＳＰＳＰリーチ」、「ＳＰＳＰリーチ」、「煽りリーチ」などの特殊なＳＰリーチが含まれる。以下に、各リーチの内容を説明する。
【０１７５】
（ｒ１）「Ｎリーチ」は、通常変動をした後、ノーマルリーチ状態を経由するだけで、ＳＰリーチが発生することなくゲーム結果（当りまたはハズレ（大当り抽選結果に関連する情報））を報知して終了する場合の変動態様である。Ｎリーチは、リーチ演出のうち、当選期待度が最も低いリーチ演出となっている。Ｎリーチには、当選期待度の異なるＮリーチ１、Ｎリーチ２があり、当選期待度の関係は「Ｎリーチ１＜Ｎリーチ２」となっている。
（ｒ２）「ＳＰリーチ（通常ＳＰリーチ）」は、通常変動をした後、ノーマルリーチ（Ｎ

リーチ１またはＮリーチ２）を経由して第１リーチ演出（ＳＰリーチ）が発生し、その後、ゲーム結果を報知して終了する場合のリーチ変動態様である。
（ｒ３）「ＳＰリーチ＋ＳＰＳＰリーチ」は、通常変動をした後、ノーマルリーチを経由して第１リーチ演出（ＳＰリーチ）が発生し、一旦ハズレが報知された後、上記第１リーチ演出よりも当選期待度の高い第２リーチ演出（ＳＰＳＰリーチ）が発生し（他のＳＰリーチ系に発展）、ゲーム結果を報知して終了する場合のリーチ変動態様である（以下「発展型ＳＰＳＰリーチ」とも称する）。
（ｒ４）「ＳＰＳＰリーチ」は、通常変動をした後、ノーマルリーチを経由するが、第１リーチ演出（ＳＰリーチ）は経由せずに、つまり省略されて、直ちに第２リーチ演出（ＳＰＳＰリーチ）が発生し（直接、ＳＰＳＰリーチに発展）、ゲーム結果を報知して終了する場合のリーチ変動態様である（以下「直撃型ＳＰＳＰリーチ」とも称する）。
（ｒ５）「煽りリーチ（特殊ＳＰリーチ）」は、上記（ｒ２）と同じく、通常変動をした後、ノーマルリーチを経由して第１リーチ演出（ＳＰリーチ）が発生し、その後、ゲーム結果を報知して終了する場合のリーチ変動態様であるが、本実施形態では、特定条件下で発生（たとえば、電サポ無し状態中の特図２側の図柄変動表示ゲームで発生）するようになっている（図７２、図７４～図７５等参照）。
【０１７６】
リーチ演出における当選期待度は、主として、リーチ演出の選択率の高低に応じて変化する。たとえば、通常中のリーチ間では「Ｎリーチ１＜リーチＮ２＜ＳＰリーチ＜発展型ＳＰＳＰリーチ＜直撃型ＳＰＳＰリーチ」の当選期待度の関係となるように、大当り抽選結果に関連してその選択率が定められている。またたとえば、図３４や図３５に示す確変中のリーチ間では、「直撃リーチ１＜直撃リーチ２」、「中連荘中リーチＡ＜中連荘中リーチＢ」、「大連荘中リーチＡ＜大連荘中リーチＢ＜大連荘中リーチＣ」の当選期待度の関係、図４０や図４１に示す時短中のリーチ間では「時短中リーチＡ＜時短中リーチＢ＜時短中リーチＣ」の当選期待度の関係となるように、大当り抽選結果に関連してその選択率が定められている。
【０１７７】
なお、実際の当選期待度は、他の予告演出（たとえば、疑似連演出）が伴うか否かに応じて変化する。たとえば、発展型ＳＰＳＰリーチが出現した場合であっても、当選期待度の高い予告演出が絡めば、直撃型ＳＰＳＰリーチと同等もしくはそれ以上の当選期待度となりうる。なお本明細書では、説明の便宜上、中連荘中リーチＡ、中連荘中リーチＢ、大連荘中リーチＡ、大連荘中リーチＢ、大連荘中リーチＣ、時短中リーチＡ、時短中リーチＢ、時短中リーチＣは、「ＳＰリーチ」に属するリーチと同列に扱うが、場合により、当選期待度が低い中連荘中リーチＡ、時短中リーチＡを「Ｎリーチ」と同列に扱うことができる。
【０１７８】
本実施形態では、大当りを示す装飾図柄の組合せが導出表示される過程で上記リーチ演出を経由するようになっている。このため、遊技者にとってリーチ発生の有無が大当りの可能性を知る手がかりとなる。そこで、リーチの発生可能性を予告（示唆）する演出態様、換言すれば、当選期待度をさらに明確に予告しうる演出態様として、複数種類の「期待予告演出」が設けられている。この「期待予告演出」は、当選期待度を予告する煽り演出としての役割を担うものであるが、特定の演出（たとえば、リーチ演出）が発生する可能性があることを予告したり、特定の演出の発生が確定的であることを予告したりする役割も担う。したがって、たとえば、リーチ演出シナリオでは、リーチ演出が発生する前段階で或る予告演出が発生し、リーチ演出の発生可能性を予告するとともに、当選期待度を予告する場合がある。つまり、リーチ演出が単独で発生する場合よりも、１または複数の期待予告演出が伴えば、当選期待度がより明確化され、また当選期待度も高まる場合がある。斯様な期待予告演出には、リーチ演出の前段階で発生しうる「前予告演出」と、リーチ演出中に発生しうる「後予告演出」がある。
【０１７９】

（５－２－１Ａ．支援時短当選に係る変動パターン）
なお、リーチ変動の一態様として、当り変動に属する「支援時短当選用のリーチ変動（支援時短当選変動）」を設けることができる。たとえば、支援時短用Ｎリーチ、支援時短用ＳＰリーチ、支援時短用ＳＰＳＰリーチなどを設けることができる（図３２の「備考３」参照）。また、上述の支援時短当選用のリーチ変動に対応して、ハズレ変動パターンに属する「支援時短ハズレ用のリーチ変動（支援時短ハズレ変動）」を設けることができる。たとえば、支援時短用ハズレＮリーチ、支援時短用ハズレＳＰリーチ、支援時短用ハズレＳＰＳＰリーチを設けることができる。この支援時短当選変動および支援時短ハズレ変動は、支援時短当選を煽る（支援時短当選可能性を示唆する）ための煽り演出（支援時短煽り演出）の実行を指定可能とする変動パターン（特殊変動パターン）として働く。この煽り演出には、たとえば、支援時短の当選可能性を示唆し、最終的に支援時短の当落（当否）を報知可能な「支援時短煽り演出」などがある。この支援時短煽り演出では、単なる支援時短の当否だけでなく、支援時短の当選期待度および／または支援時短種別（支援時短Ａ～Ｃ）を示唆する内容を含むことができる。
本実施形態では、支援時短当選変動および支援時短ハズレ変動は、リーチ変動に属するものとなっているが、必ずしも、リーチ変動（リーチ状態（テンパイ状態）を経由するもの）でなくてもよい。具体的には、支援時短当選対応の装飾図柄が同一図柄の組合せでない場合、たとえば「５７９」である場合に、通常変動のように「５」→「７」→「９」と順次にまたは略同時停止して、支援時短当選を報知するケース（リーチ無し当選系の変動中演出）である。この場合、当り当選時のような一般的なリーチ状態（テンパイ状態）を経由せずに、支援時短当選が報知されるといった特殊変動系に属する変動パターンとなるが、本明細書中では、説明の便宜上、斯様な特殊変動系もリーチ変動に属するものとしてとして扱う。
【０１８０】
（５－２－２．疑似連演出（疑似連））
本実施形態では、期待予告演出の一つとして、「疑似連演出（以下、「疑似連」と略す）」がある。「疑似連」とは、装飾図柄の疑似的な連続変動表示状態（いわゆる「疑似変動」）を伴う演出態様をいう。この「疑似変動」とは、１回の装飾図柄変動表示ゲーム中において、装飾図柄の一部または全部を一旦仮停止状態とし（通常の装飾図柄ではなく、１または複数の疑似連専用図柄を利用してもよい）、その仮停止状態から装飾図柄の再変動表示動作を実行する、といった表示動作を１または複数回繰り返す変動表示態様をいう。この点、複数回の図柄変動表示ゲームに跨って実行されうる後述の「先読み予告演出」とは異なる。
【０１８１】
「疑似連」は、基本的には、疑似変動回数が多くなるほど当選期待度が高まるように、その発生率が定められている。たとえば、疑似変動回数１回よりも２回の方が、当選期待度の高い予告演出、たとえば、ＳＰリーチの発生期待度が高まるようになっている。したがって、リーチ演出を含む演出シナリオの場合、主に、リーチ状態が形成される前段階（リーチ演出の前段階）に発生され、１または複数回の疑似変動を行った後、本変動であるリーチ演出が実行され、最終的なゲーム結果が導出表示されることになる。本明細書中で、「疑似Ｎ」と称する場合、疑似変動Ｍ回と本変動とを合わせた回数を意味する。たとえば、「疑似２」と表記する場合は「疑似変動１回＋本変動」、「疑似３」と表記する場合は「疑似変動２回＋本変動」を意味する（たとえば、図３３中の疑似２＋ＳＰリーチ、疑似３＋ＳＰリーチなど）。また、疑似２～３が付されていない場合は「疑似連無し」の意であり、疑似連は発生しない（たとえば、図３３中のＮリーチ２、ＳＰリーチなど）。
【０１８２】
（５－２－３．遊技者参加型演出）
また本実施形態では、期待予告演出の一つとして、「遊技者参加型演出」がある。「遊技者参加型演出」とは、所謂「ボタン予告演出」に属するもので、操作手段（演出ボタン１３および／または方向キー７５）に対して所定の操作（たとえば、１回押し、長押し、連

打など）がなされた場合、その操作内容に基づき、演出の内容が変化しうる予告演出態様である。遊技者参加型演出では、所定のボタン有効期間中になると、操作手段に対して所定の操作を指示する「操作指示演出」が実行され、そのボタン有効期間中に、遊技者が操作手段を操作すると、その操作内容に基づき、現出中の演出が他の演出（操作時演出）に変化し、操作前後の演出態様（演出内容）に応じて、当選期待度、当落結果、または設定示唆情報などが報知可能となっている。演出制御部２４は、所定の設定条件に基づき（たとえば、遊技者参加型演出中の所定のタイミング）、操作手段の操作が有効となる操作有効期間（ボタン有効期間）を設定する操作有効期間設定手段と、ボタン有効期間中に所定の操作前演出を制御する操作前演出制御手段と、当該操作有効期間に演出ボタンが操作されたことに基づき、所定の操作後演出を制御する操作後演出制御手段とを備えている。

【０１８３】

（５－２－４．ステップアップ演出）

また本実施形態では、期待予告演出の一つとして、「ステップアップ予告演出」がある。「ステップアップ予告演出」とは、１または複数段階の演出ステップよる演出態様であり、具体的には、１段階目の演出（ステップ１）から複数段階目の演出（ステップＮ（Ｎ≦２）まで段階的に行い、より先の段階に発展した場合、当選期待度が高まる（最終段階目まで発展した場合は当選期待度が最も高い）といった予告演出態様である。たとえば、３段階の演出ＳＵ１～ＳＵ３からなるステップアップ演出であれば、「演出ＳＵ１（ステップ１）：当選期待度低」、「演出ＳＵ１→演出ＳＵ２（ステップ２）：当選期待度中」、「演出ＳＵ１→演出ＳＵ２→演出ＳＵ３（ステップ３）：当選期待度高」という具合に、演出ステップ段階が相対的に高いほど当選期待度が高まる。また、ステップアップ演出には、遊技者参加型演出に属するものがあり、たとえば、操作手段（演出ボタン１３または方向キー７５）の操作を契機に、またはボタン有効期間経過を契機に、先の段階に発展しうる。

【０１８４】

（５－２－４．先読み予告演出：図５Ａ、図５Ｂ）

「先読み予告演出」（以下「先読み予告」と略す）とは、未だ図柄変動表示ゲームの実行（特別図柄の変動表示動作）には供されていない作動保留球（未消化の作動保留球）について、保留表示態様や、時系列的に先に実行される図柄変動表示ゲーム中の演出を利用して、当該作動保留球に関する当選期待度（大当りに関する当選期待度だけでなく、後述の支援時短の当選期待度を含んでもよい）を事前に報知しうる演出態様である。

【０１８５】

図５Ａを用いて、上記先読み予告を含め、本実施形態に係る液晶表示装置の画面表示の概要について説明する。図５Ａは、本実施形態に係る液晶表示装置３６の画面表示の説明に供する説明図である。

【０１８６】

液晶表示装置３６の画面内の一部に（図示では、装飾図柄の表示エリアの下方）、特図１作動保留球の個数を表示する保留表示領域７６と、特図２作動保留球の個数を表示する保留表示領域７７とが設けられており、作動保留球の有無に関して、その旨を点灯状態（作動保留球あり：図示の「○（白丸印）」）あるいは消灯状態（作動保留球なし：図示の破線の丸印）にて、現在の作動保留球数に関する情報が報知される。

【０１８７】

この作動保留球の有無に関する表示（以下「保留表示」と称する）は、その発生順（入賞順）に順次表示され、各保留表示領域７６、７７において、一番左側の作動保留球が、当該保留表示内の全作動保留球のうち時間軸上で一番先に生じた（つまり最も古い）作動保留球として表示される。本実施形態では、図示のように、液晶表示装置３６の画面内の一部に、最大保留記憶数と同数（４個）だけ設けた保留アイコン（アイコン画像）からなる保留表示部ａ１～ｄ１（特別図柄１側に対応）、ａ２～ｄ２（特別図柄２側に対応）が設けられている。これらの保留表示部ａ１～ｄ１、ａ２～ｄ２は、通常は、先読み判定する際に存在する作動保留球数と同数、たとえば３個だけ、その表示態様が作動状態（点灯状

態）に切り替える。したがって、この保留表示部が作動保留球数を表示する保留表示手段として働く。しかし、後述の先読み予告を実行する場合は、保留表示部ａ１～ｄ１、ａ２～ｄ２のうち該当する一の保留表示部の保留表示態様を所定の先読み予告表示態様（特別保留表示態様）に変更し、これにより先読み予告を発生させる手段として働く。

【０１８８】

また、保留表示領域７６、７７の左側には、現に特別図柄変動表示ゲームに供されている作動保留球を示すための変動中表示領域７８が設けられている。この実施形態の場合、変動中表示領域７８は、受座Ｊのアイコン上に、現在ゲームに供されているゲーム実行中保留Ｋのアイコンが載る形の画像が現れるように構成されている。すなわち、特別図柄１または特別図柄２の変動表示が開始される際に、保留表示領域７６、７７に表示されていた最も古い保留ａ１またはａ２のアイコン（アイコン画像）が、ゲーム実行中保留Ｋのアイコンとして、変動中表示領域７８おける受座Ｊのアイコン上に移動し、その状態が所定の表示時間にわたり維持される。

【０１８９】

また、図５Ａに示す液晶画面内の右下隅部には、装飾図柄や予告演出などのメイン演出とは別のサブ的な演出（サブ演出）の表示領域として、特図１、２の作動保留球、普図作動保留球数、特図１、２の変動表示動作に関する情報、普図の変動表示動作に関する情報を表示可能なサブ表示領域７９（サブ表示（退避表示の一態様））を設けてある。図示の例では、サブ表示領域７９が小さな６つの升目により示されている。このサブ表示領域７９の情報は、予告演出を表示する上で、装飾図柄の表示および／または保留表示部が非表示となった場合でも表示し続けることが可能であり、図示のように、装飾図柄の変動表示や予告演出などを極力妨害しない非妨害領域（退避表示領域の一態様）に表示される。これにより、現在、図柄変動表示ゲーム中であるか否か、作動保留球が幾つあるかについては、サブ表示領域７９のサブ表示情報により識別可能となっている。

【０１９０】

サブ表示領域７９の６つの升目のうち、図５Ａ中の「特図１第４図柄」、「特図２第４図柄」が示す２つの升目は、それぞれ、特図１、特図２の変動表示動作に関する情報の表示領域（第１変動有無表示領域、第２変動有無表示領域）であり、たとえば、変動中は「⇔」で表示され（「⇔」を点滅表示）、停止中は大当り抽選結果（少なくとも当落抽選結果）を反映した表示態様で停止表示される。停止表示態様としては、たとえば、「Ｘ」はハズレ図柄、「△」は小当り図柄で、「○」は大当り図柄などである。したがって、これら「Ｘ」「△」「○」のいずれかが表示されている場合は、特別図柄が非変動状態（停止表示中）となる。また、特図１第４図柄の左側にある升目と、特図２第４図柄の左側にある升目は、それぞれ、特図１作動保留球数、特図２作動保留球数に関する情報の表示領域（第１保留個数表示領域、第２保留個数表示領域）であり、図示の例では、特図１作動保留球数が「３個」、特図２作動保留球数が「０個」の例を示してある。

【０１９１】

また、サブ表示領域７９の最下段部の「普通装飾図柄」が示す升目は、普通図柄の変動表示動作に関する情報の表示領域（第３変動有無表示領域）であり、たとえば、変動中は「⇔」で表示され（「⇔」を点滅表示）、停止中は補助当り抽選結果を反映した表示態様で停止表示される。停止表示態様としては、たとえば、「●」はハズレ図柄、「○」は補助当り図柄などである（補助当り種別が複数ある場合は、それぞれに対応した補助当り図柄で表示してもよい）。また、普通装飾図柄の左側にある升目は、普図作動保留球数に関する情報の表示領域（第３保留個数表示領域）であり、図示の例では、普図作動保留球数にが「１個」の例を示してある。図中の第２保留個数表示の３つの縦升目のうち、上から特図１作動保留球数、特図２作動保留球数、普図作動保留球数の表示となっている。

【０１９２】

なお、遊技状態（遊技モードまたは内部遊技状態）に応じて、保留表示領域７６を保留表示領域７７よりも強調的に表示したり、逆に保留表示領域７７を保留表示領域７６よりも強調的に表示したりできる。たとえば、第１の遊技状態中（通常状態（通常モードに属す

る演出モード）中）は、保留表示領域７６を強調的に表示することができる。保留表示領域７６を強調的に表示する場合には、たとえば、保留表示領域７６を優先的に表示する、保留表示領域７６を大きく表示する、保留表示領域７７側を非表示にするなどがある。保留表示領域７７を強調的に表示する場合も同様であり、保留表示領域７７を優先的に表示する、保留表示領域７７を大きく表示する、保留表示領域７６側を非表示にするなどがある。

【０１９３】

また、第２の遊技状態中（たとえば、時短状態（時短モードに属する演出モード）または確変状態（確変モードに属する演出モード）中）は、保留表示領域７７を強調的に表示できる。また、第１の遊技状態中は保留表示領域７６と７７の双方を表示し、第２の遊技状態中は保留表示領域７７を優先的に表示（たとえば、保留表示領域７７だけを表示）することができる。

【０１９４】

（先読み予告について）

次に、先読み予告について説明する。この先読み予告に関する現出制御については、まず主制御部２０において、作動保留球が発生した場合（始動条件が成立した場合）、当該作動保留球が図柄変動表示ゲーム（特別図柄の変動表示動作）の実行に供される前に、当該作動保留球に係る大当り抽選結果（当落抽選結果、図柄抽選結果）を事前に判定する「先読み当り判定（先読み当落判定、先読み図柄判定）」が行われる（後述の図１１の乱数判定処理～特別停止図柄データ作成処理（ステップＳ３１８～Ｓ３１９）、図１２の「特別電動役物作動判定用乱数判定処理～特別停止図柄作成処理（ステップＳ４１０～Ｓ４１１）」参照）。

【０１９５】

さらに上記「先読み当り判定」結果を利用して、将来、その作動保留球が図柄変動表示ゲームの実行に供された際の特別図柄の変動パターン（変動開始時の変動パターン）を事前に判定する「先読み変動パターン判定」が行われる（図１１の「始動口入賞時乱数判定処理（ステップＳ３２０）」参照）。この事前に判定される特別図柄の変動パターンを「先読み変動パターン」と称する。この先読み変動パターン判定では、たとえば、どのようなリーチ状態を経由するリーチ変動パターンとなるのか、それともリーチ状態を経由しない通常変動パターンとなるのかなどについて事前に判定される。

【０１９６】

なお上記先読み変動パターンは、少なくとも当落抽選結果（本実施形態では、当落抽選および図柄抽選の事前判定結果）を利用して判定されるため、先読み変動パターン情報には、当り当選時の「当り変動パターン」であるか、ハズレ当選時の「ハズレ変動パターン」であるかの情報（当落抽選結果に関する情報）だけでなく、リーチの有無（リーチ有りの場合はその種別）や疑似連の有無（疑似連有りの場合はその回数）に関する情報など、特定の予告演出が実行情報も含まれうる。このように、先読み当り判定を経て先読み変動パターンを判定する一連の処理を「先読み判定」と称する。

【０１９７】

この先読み変動パターンの情報が主制御部２０から演出制御部２４に送信されると、演出制御部２４において先読み予告に関する演出制御処理が行われる。詳しくは、先読み判定が実行されると、先読み判定時の作動保留球数（今回発生した作動保留球を含む現存の作動保留球数）を特定可能な「保留加算コマンド」と、上記先読み変動パターン情報（少なくとも変動開始時の当落抽選結果を先読み判定した情報）を特定可能な「入賞時コマンド」とが主制御部２０から演出制御部２４に送信され、演出制御部２４がこれらコマンドを受信すると、そのコマンドに含まれる情報に基づき、保留表示と先読み予告とに関する演出制御処理が行われる。

【０１９８】

具体的には、演出制御部２４が保留加算コマンドと入賞時コマンドとを受信すると、先読み変動パターン情報に基づき、先読み予告を実行（現出）するか否かに関する「先読み予

告抽選」を行う。そして、先読み予告を実行する場合には先読み予告に係る演出シナリオを作成し、その演出シナリオに従い、先読み予告を現出させる（図５Ａ、図５Ｂ参照）。先読み予告は、「ハズレ」よりも「大当り」の方が、また、当選期待度が相対的に高い先読み変動パターンの方が高確率で実行されるようになっている。よって、先読み予告が発生するか否かにより当選期待度が示される。先読み予告は、作動保留球の発生したタイミング、または時系列的に先に行われる図柄変動表示ゲームの開始と同時に、あるいはそのゲーム中の所定のタイミングで、今回の作動保留球を対象とした先読み予告が現出される場合がある。

【０１９９】

上述の保留加算コマンドは、特図種別情報（特図１、２の別）を特定可能とする上位バイト側のデータと、先読み判定時の作動保留球数情報と特定可能とする下位バイト側データとの２バイトで構成される。また、入賞時コマンドは、当落結果を指定する上位バイト側のデータ（ＭＯＤＥ１）と、先読み判定情報として先読み変動パターンの内容を特定可能とする下位バイト側データ（ＥＶＥＮＴ）の２バイトで構成される。なお、保留加算コマンドと入賞時コマンドの２つのコマンドを利用するのではなく、１つのコマンドで送信してもよい。たとえば、特図種別情報および先読み判定時の作動保留球数情報を特定可能なデータを上位バイト側データとし、当落結果情報および先読み変動パターン情報を特定可能なデータを上位バイト側データとする保留加算コマンド（または入賞時コマンド）を送信し、当該コマンドに基づいて先読み予告を実行可能な構成してもよい。

【０２００】

（入賞時系先読み予告：保留変化予告）

この実施形態では、先読み予告を実行する場合（先読み予告抽選に当選した場合）、保留表示部ａ１～ｄ１、ａ２～ｄ２の保留アイコンのうちで、その先読み予告対象となった保留アイコンが、たとえば、通常の保留表示（通常保留表示態様）の白色から、予告表示の白点滅、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の特殊な保留色や色彩を付した保留表示（特別保留表示態様）に変化する保留変化予告が実行されうる。この保留変化予告は、入賞時（保留表示）を契機として現出しされうることから「入賞時系の先読み予告」とも称する。

【０２０１】

この保留変化予告として、図５Ａでは、ハッチングされた保留表示部ｂ１の作動保留球が、特別保留表示に変化した例を示している。ここで、保留アイコンの白点滅、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の表示は、この色の順に、当選期待度が高いことを意味し、特に虹色の保留アイコンの表示は、大当り確定（当確）表示となるプレミアム的な保留アイコン（当確保留予告）となっている。白点滅のアイコン表示は、後述の「ステップアップ保留変化予告」の発生可能性を示唆する保留アイコンであり、最終的な保留色が何色になるかを期待させるものとなっている（保留色が変化せずに白点滅のままの場合もある）。白点滅の場合は保留表示がそのままであれば当選期待度が特別保留表示の中で最も低いが、他の保留色に変化すれば、その保留色による当選期待度まで高まる。

【０２０２】

本実施形態では、予告演出に関し、大当り抽選結果がハズレの場合には相対的に低い確率で選択され（低出現率）、大当りの場合には相対的に高い確率で選択（高出現率）される、といった高い当選期待度を持つ予告演出として、当選期待度が所定の期待値以上（本実施形態では、当選期待度２０％以上を持つ予告演出）のものを「高期待度（当選期待度高」の予告演出とし、それ以外を低期待度の予告演出として扱う。先述の保留変化予告の場合、白点滅、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の当選期待度がそれぞれ、１％、５％、９％、２０％、３０％、１００％であるとすれば、「緑色、赤色、虹色」が高期待度予告演出に属し、それ以外は（白点滅、青色、黄色）、低期待度予告演出に属する。先読み予告が発生した場合、その作動保留球を対象とした図柄変動表示ゲーム中に、当選期待度が相対的に高い高期待度予告（高回数疑似連やＳＰリーチなど）が発生すれば、先読み予告演出の内容と相まって、当りへの当選期待感はより一層高まることになる。

【０２０３】

現存する作動保留球は、図柄変動表示ゲームの実行を契機に順次消化される。このとき、作動保留球が１つ消化したことを表現するべく、現存する作動保留球に対応した保留表示部の表示位置を繰り上げ移行し（順次左側にシフト）、その表示個数が減じられるといった表示制御（シフト表示）が行われるが、上記した特別保留表示は、この間も保留表示の表示位置を変えながら連続的に表示され続ける。この点、先読み予告は、複数回の図柄変動表示ゲーム（複数回の図柄変動表示動作）に跨って専用の予告演出が現出されうるといった点で、疑似連などのような１回の図柄変動動作中に行われる予告演出とは異なる。

【０２０４】

保留変化予告に係る特別保留表示は、（Ａ）入賞を契機に現出させるケース、換言すれば、保留表示のタイミングで現出させるケース、（Ｂ）入賞時は通常保留表示（白色）であるが、通常保留表示から特別保留表示（青色など）に変化させるケース、（Ｃ）現在の特別保留表示よりも当選期待度が相対的に高い特別保留表示に変化（たとえば、青色から黄色以上の保留色にステップアップ的に変化）させるケースなどもある。この（Ｂ）または（Ｃ）のケースでは、シフト表示中の所定のタイミング、先に実行されている図柄変動表示ゲーム中の所定のタイミング、特定の予告演出の現出中の所定のタイミング、保留変化予告用の遊技者参加型演出中（たとえば、ボタン操作有効期間中）などにおいて、一の保留表示態様から他の保留表示態様に変化させることができる。なお、上記（Ｂ）または（Ｃ）のような当選期待度がより高い保留表示に変化する保留変化予告を「ステップアップ保留変化予告」と称する。

【０２０５】

また、ゲーム実行中保留Ｋが受座Ｊ上に載る際には、基本的には、保留表示領域７６、７７における保留表示態様と同じ表示態様が維持されて、今回の図柄変動表示ゲームに係る作動保留球を対象とした先読み予告（特別保留表示）が当該ゲーム中においても遊技者に報知されうるが、当該図柄変動表示ゲーム中の所定のタイミングに、そのゲーム実行中保留Ｋの保留表示態様が他の保留表示態様に変化する場合もある。このようなゲーム実行中保留Ｋの表示態様の変化も上記ステップアップ保留変化予告に属するものとして扱う。

【０２０６】

なお、原則として、現在の保留色から当選期待度が相対的に低い保留色に変化する「特別保留表示の成り下がり」は無いが、例外的に成り下がりが発生した場合は、その作動保留球が当確である旨が示唆され、当確保留予告と同じプレミアム的な保留変化予告となる。成り下りのケースとしては、たとえば、保留色が「青色→白色」や「赤色→青色」など、現在の保留表示よりも当選期待度が低い保留表示に変化する場合である。また、保留表示態様は、静止画による保留アイコン表示（静的表示態様）に限らず、動画（アニメーション）による保留アイコン表示（動的表示態様：たとえば、保留アイコンを回転、振動、揺動、点滅（高速点滅や低速点滅）をさせて表示する）にしてもよい。

【０２０７】

（図柄変動中系先読み予告：変動中先読み予告）

また本実施形態では、上述の「入賞時系」の先読み予告演出とは異なり、図柄変動表示ゲームが開始したことを契機としてなされる「変動中先読み予告」を現出可能となっている。この変動中先読み予告は、上述の保留変化予告とは異なり、図柄変動表示中の所定タイミングで現出されうることから「図柄変動中系（変動開始時変化系）」の先読み予告とも称する。

【０２０８】

この「変動中先読み予告」とは、たとえば、液晶表示装置３６の画面に先読み専用の予告画像を表示させ、これを１または複数回の図柄変動表示ゲームにて実行（単発的にまたは連続表示させる）といった先読み予告である。すなわち、変動中先読み予告は、或る図柄変動表示ゲーム中に始動口に遊技球が入賞して始動条件が成立した場合、その始動条件成立に係る図柄変動表示ゲームを実行する権利を一旦保留記憶するとともに、先読み予告演出を実行するか否かに関し先読み予告抽選を行い、この先読み予告抽選を実行する場合には、その時点で現存する作動保留球（保留記憶）が複数個存在する場合には、それら全て

または一部の保留記憶について、それらの図柄変動表示ゲームを何らかの関連性を有した表現にすることができる。たとえば、記憶順にみて最も古い作動保留球から先読み予告対象の作動保留球までの現存する作動保留球に係る全てまたは一部の図柄変動表示ゲーム中において、液晶表示装置３６の画面に先読み専用予告画像（たとえば、図５Ｂの稲妻を模した予告画像）を表示させる。この場合、各図柄変動表示ゲームにおいて、その全部または一部が異なる先読み予告を現出させてもよい。たとえば、３回の図柄変動表示ゲームにわたり現出させる場合、１回目の図柄変動表示ゲームは雷雲画像、２回目の図柄変動表示ゲームは雨画像（雷雲から雨が降る様を表現した画像表示）または雷雲画像、３回目の図柄変動表示ゲームは稲妻画像とすることができる。また、予告画像に応じて当選期待度が異なるものとしてもよい。上述の例でいえば、雷雲画像は低期待度、雨画像は中期待度、稲妻画像は高期待度とすることができる。この場合、雷雲画像だけで終了した場合は当選期待感が低いが、稲妻画像が表示されれば、当選期待感が飛躍的に高まるといった演出効果を奏することができる。また、図柄変動表示ゲームの実行ごとに「雷雲画像→雨画像→稲妻画像」と期待度が段階的に発展（期待度が増す）するステップアップ系の先読み予告としてもよい。

【０２０９】

本実施形態では、変動中先読み予告と保留変化予告とはそれぞれ独立して現出可能となっている。具体的には、保留変化予告の実行抽選と、変動中先読み予告の実行抽選とはそれぞれ独立した抽選となっている。したがって、保留変化予告が単独で発生ケースと、変動中先読み予告が単独で発生するケースと、保留変化予告と変動中先読み予告とが同時的（重複的）に発生するケースとがある。なお、変動中先読み予告を実行する際に用いる演出手段およびその演出内容については、適宜定めることができる。

【０２１０】

（先読み予告演出態様例：図５Ｂ）

次に図５Ｂを参照して、本実施形態の遊技機１が織り成す先読み予告演出の一例ついて説明する。

【０２１１】

図中（１）は、図柄変動表示ゲーム中（図示の「↓」は装飾図柄が変動表示中であることを示している）に上始動口３４に入賞して特別図柄１側の作動保留球数が３個になったとし、その３個目のうち、第２番目に変動開始動作が実行される作動保留球が先読み予告演出の対象であり、ここでは、保留変化予告と変動中先読み予告とが重複発生するケースを示している。またここでは、先に保留されていた第１番目と後に保留された第３番目の作動保留球については、先読み予告非実行（先読み抽選非当選）の作動保留球であったとする。

【０２１２】

演出制御部２４は、同図（１）示すように、先読み予告の対象となった第２番目の作動保留球の保留表示を特別保留表示に変化させる。このとき、先読み予告の対象ではない第１番目および第３番目の作動保留球に対応する保留表示は、通常保留表示（白色）のまま維持される。図示では、先読み予告の対象となった第２番目の作動保留球の保留表示を、通常保留表示（白丸（○）印）から特別保留表示（ハッチング付き丸印）に表示態様が変化した場合を示している。これにより、遊技者に対して先読み予告演出が開始された旨が報知される。なお同図（１）は、現在実行中であった図柄変動表示ゲームが終了して、装飾図柄がハズレ対応の「２４６」で停止表示されたものを示している。

【０２１３】

遊技進行は同図（２）に移り、主制御部２０は、上記第１番目（最も古い作動保留球）であった特別図柄１側の作動保留球に基づく特別図柄変動表示ゲームを開始してその作動保留球を消化（１つ消化）し、演出制御部２４は、その特別図柄変動表示ゲームの開始とともに、各作動保留球に対応する保留表示態様をそれぞれ左へシフトさせ、作動保留球が１つ消化された状態を示す保留表示態様とし、当該第１番目であった作動保留球に基づく装飾図柄変動表示ゲームを開始させる。このとき、変動中先読み予告として、液晶表示装置

３６の画面内に専用の背景画像（稲妻画像表示による稲妻演出）を表示させる。これにより、液晶表示装置３６の画面は、同図（２）に示すような表示態様となる。
【０２１４】
そして遊技進行は同図（３）に移り、現在実行中であった図柄変動表示ゲームが終了して装飾図柄がハズレ対応の「３５１」で停止表示されたとする。
【０２１５】
続いて遊技進行は同図（４）に移り、主制御部２０は、上記第２番目であった作動保留球、つまり先読み予告演出の対象となった作動保留球に基づく特別図柄変動表示ゲームを開始してその作動保留球を消化し、演出制御部２４は、その特別図柄変動表示ゲームの開始とともに、各作動保留球に対応する保留表示態様をそれぞれ左へシフトさせ、当該第２番目であった作動保留球に基づく装飾図柄変動表示ゲームを開始させる。このとき、保留変化予告の特別保留表示は上記シフト時に画面から消え、今回の図柄変動表示ゲームの開始を契機（その作動保留球の消化とともに）に終了され、その後は、ゲーム実行保留Ｋとして表示される。また変動中先読み予告（ここでは稲妻演出）も今回の図柄変動表示ゲーム中の発生を最後に終了される。この同図（４）は、図柄変動表示ゲーム開始直後の液晶表示装置３６の画面表示を例示したものである。なお同図（４）において、変動中先読み予告の稲妻演出（変動中先読み予告）が、今回の図柄変動表示ゲーム（先読み予告対象の作動保留球（第２番目）に係る図柄変動表示ゲーム）の中の発生を最後に終了されると説明したが、これに限らず、前回の図柄変動表示ゲーム中の発生を最後に終了してもよい。この場合、変動中先読み予告は、保留変化予告の「特別保留表示」が図柄変動表示ゲームの実行に供されるとともに終了されることになる。
【０２１６】
（５－２－６．設定示唆演出）
また本実施形態では、上記「設定値」に関する情報を示唆する演出態様（設定示唆演出）を現出可能となっている。たとえば下記（ア）～（シ）のような設定示唆演出である。
（ア）低設定域（設定１～３、１～２、２～３など）を示唆する「低設定示唆演出」。
（サ）高設定域（設定４～６、４～５、５～６など）を示唆する「高設定示唆演出」。
（キ）偶数設定（設定２、４、６）を示唆する「偶数設定示唆演出」。
（ユ）奇数設定（設定１、３、５）を示唆する「奇数設定示唆演出」。
（メ）特定の設定値（設定１～６のいずれでもよい）を確定的に報知する「特定設定確定演出」（確定示唆系）。たとえば「設定Ｎ」を確定的に報知する「設定Ｎ確定演出」。ただし、無闇に内部的な設定値を確定的に報知するのは、好ましくない。その理由は、設定１や設定２確定などのように、低設定領域を確定的に示唆するものは、遊技者の遊技意欲を減退させてしまうからである。そこで、高設定領域の設定４～６のいずれかを確定的に報知させることが好ましい。特に、設定５確定や設定６確定などの高設定が確定する設定示唆演出が出現すれば、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。
（ミ）特定の設定値（設定１～６のいずれでもよい）でないことを確定的に報知する「特定設定否定演出」（特定範囲確定示唆系）。
（シ）特定範囲の設定値を示唆する「特定範囲示唆演出」（特定範囲確定示唆系）。たとえば、設定３～５（α≦設定値≦β）を示唆、設定４以上（α≦設定値）を示唆、「設定１、３、５、６」の複数の特定値を示唆するなどがある。また、設定値に応じて出現率を異ならせて、たとえば特定の演出が設定１では出にくい、設定４ではそこそこ出る、設定６では出やすいなどのように、或る設定値の可能性が高い／低いを示唆することも可能である。
【０２１７】
なお、設定示唆演出の現出率（実行確率）は、設定値に応じて適宜定めることができる。たとえば、設定値が相対的に低いほど設定示唆演出の出現率が低くなるように定めてもよい。また、設定示唆演出の演出態様には特に制限はなく、音演出、光演出、画像表示演出、可動体演出のうち、１または複数の演出を利用することができる。
【０２１８】

また、設定示唆演出は、図柄変動表示ゲーム中の所定のタイミング、たとえば、予告演出と複合的または単独的に現出させることができる。また、図柄変動ゲーム中に限らず、大当り遊技中や、遊技開始待ち中の後述の「客待ち前演出（デモ開始待ち表示）」や「客待ち演出（デモ画面）」などにも現出させることができる。

【０２１９】

また、設定値に応じて特定の予告演出の出現率を規定することにより、その予告演出自身を「設定示唆演出」として機能させることもできる。たとえば、特定のリーチ演出、特定の疑似連（特定の疑似連態様や特定の疑似連回数）、特定の遊技者参加型演出、および特定の先読み予告などのうち、少なくとも１つ演出の出現率を設定値に応じて異ならせることにより、その予告演出自体を「設定示唆演出」として機能させることができる。たとえば、ハズレ時に特定のＳＰリーチが出現し易い場合は“高設定濃厚”、ハズレ時に疑似連３回（疑似変動２回＋本変動）が出現し易い場合は“高設定濃厚”、特定のボタン操作演出が出現した場合は“設定６確定”示唆などである。また、先読み予告の演出を利用し、設定示唆演出専用の先読み予告を現出させることができる。たとえば、保留アイコンが高速点滅した場合は高設定濃厚、保留アイコンの１または全部が専用の保留アイコン（専用のキャラクタやアイテム画像）に変化した場合は“高設定濃厚”示唆などである。

【０２２０】

（支援時短状態中の設定示唆演出について）

（伊６）複数の設定示唆演出を実行可能であり、支援時短状態中は、当該複数の設定示唆演出の一部または全部の実行を禁止（制限）する。あるいは、他の遊技状態と比較し、実行確率を異なるものとすることができる。これには下記（伊６－１）～（伊６－４）がある。

（伊６－１）支援時短状態中は、通常状態よりも設定示唆演出の実行確率を低くすることができる。この場合、１または複数の特定の設定示唆演出の実行確率を低くすることができる。

（伊６－２）支援時短状態中は、通常状態よりも設定示唆演出の出現率を高くすることができる。この場合、１または複数の特定の設定示唆演出の出現率を高くすることができる。

（伊６－３）支援時短状態中は、１または複数の特定の設定示唆演出の実行を禁止（制限）することができる。特定の設定示唆演出は特に制限はないが、たとえば、上記した（ア）～（シ）に示したような設定示唆演出を実行可能な場合、その少なくとも１つの設定示唆演出の実行を禁止することができる。具体的には、支援時短状態中は、設定推測要素としての有用度が低い設定示唆演出、たとえば、（キ）の偶数設定示唆演出や（ユ）の奇数設定示唆演出の実行を禁止することが好ましい。

（伊６－４）支援時短状態中に限り、出現する１または複数の設定示唆演出がある。たとえば、支援時短状態中に限り、設定推測要素として有用度の高い（メ）の設定Ｎ確定演出を出現させることができる。

本構成によれば、遊技状態に応じて設定示唆予告の出現率を変動させることできる。また、特定の遊技状態（支援時短状態）に限り、特定の設定示唆演出を出現させることができる。これにより、演出が多彩なものとし、遊技の面白みを向上させることができる。

【０２２１】

（支援時短状態中の装飾図柄について）

支援時短状態の装飾図柄の表示態様について下記のように構成することができる。

（伊９）少なくとも支援時短状態中の装飾図柄（たとえば、算用数字）と、通常状態中の装飾図柄（たとえば、漢数字）または大当り時短状態中の装飾図柄（たとえば、ローマ数字または漢数字）とを異なる装飾図柄とする。この場合、遊技状態に応じて装飾図柄を異なるため、演出が多彩になる。また、遊技者が支援時短状態中であることを把握しやすくなる。また、客待ち待機中（たとえば、客待ち前演出）は装飾図柄が表示可能なため、遊技者が遊技台を選定する際、表示画面を確認するだけで、支援時短状態中であることを容易に識別することができる。

（伊１０）少なくとも支援時短状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目と、通常状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目または大当り時短状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目とが異なる停止表示目である。本構成によれば、遊技者やホール関係者が、朝一の遊技台の状態を把握する際に、支援時短状態中であるか否かを把握し易くなる。

【０２２２】

（支援時短状態に係る保留表示領域について）

（伊１１）支援時短の当選ゲーム終了後（図柄の変動時間終了時（図１６参照）、または図柄の確定表示時間中（図１６、図１７Ａ参照）、或いは図柄の確定表示時間経過時（図１７Ａ～図１７Ｂ参照））を契機に、保留表示領域７７（特図２側の保留表示領域）を上記強調的（優先的）に表示することができる。保留表示領域７７を強調的に表示する場合には、既に説明したように、保留表示領域７７を優先的に表示する、保留表示領域７７を大きく表示する、保留表示領域７６側を非表示にするなどがある。

特図１側の図柄変動表示ゲーム１で支援時短に当選した場合、当該当選ゲームが終了したタイミングで、保留表示の優先順位を、特図１側から特図２側に変更することが好ましい（支援時短状態中は、右打ち有利となり特図２側の図柄変動表示ゲームがメインとなるため）。保留表示の優先順位を、特図１側のゲームが終了したタイミングで変更しておくことにより、支援時短状態中における最初の特図２側の図柄変動表示ゲームが開始されるよりも前に、特図２の保留表示を優先表示させることができる。

【０２２３】

（支援時短状態と大当り時短状態の管理形態について）

支援時短状態と大当り時短状態とは同じ時短状態であるが、内部遊技状態について下記のように構成することができる。

（伊１２）主制御部２０側で管理する内部遊技状態として、少なくとも支援時短状態と大当り時短状態とを、一の入賞容易状態（電サポ状態）として管理可能に構成することができる。この場合、支援時短状態中であることを示すフラグと大当り時短状態中あることを示すフラグとを「共通のフラグ（第１特定時短状態中フラグ）」で管理すればよい。双方で共通のフラグとすることにより、ＲＡＭ容量の削減に繋がる。また、演出制御部２４に対するデータやその送信処理も容易に共通することが可能となり、プログラム容量やデータ容量を削減することができる。

（伊１３）主制御部２０側で管理する内部遊技状態として、少なくとも支援時短状態と大当り時短状態とを、異なる入賞容易状態として管理可能に構成することができる。たとえば、支援時短状態に係る遊技状態判定番号ＹＪを０５Ｈ、大当り時短状態に係る遊技状態判定番号ＹＪを０７Ｈなどとし、それぞれ異なる内部遊技状態として管理することができる。本構成によれば、支援時短状態と大当り時短状態とを個別のフラグで管理することができるため、主制御部２０側でそれぞれの遊技状態を容易に把握することができる。また、遊技状況に応じて遊技状態に応じた処理を実行することが容易となる。たとえば、演出制御部２４に対して、支援時短状態と大当り時短状態とに関し、それぞれ異なる情報を送信することができる。これにより、演出制御部２４側では、支援時短状態中と大当り時短状態中とで異なる演出モードに移行させたり、異なる演出を容易に実行することができるようになる。

【０２２４】

（支援時短状態の発動条件について）

（伊１４）支援時短状態に移行するには、大当り抽選にて支援時短種別に当選が条件となるが、通常小当りによる特別電動役物の作動回数（小当り遊技の実行回数）が、所定回数（たとえば、３回）に達したことを条件に、支援時短状態に移行させてもよい。この場合、大当り抽選を経ずに支援時短状態に移行させることが可能となるため、遊技性を向上させることができる。また、単なる小当りの存在が重要となり、通常小当りを設ける意義が増し、遊技性の幅が大きく広がる。

（伊１５）特定の支援時短が当選した場合、その当選ゲームから所定のゲーム数（たとえば、３ゲーム）が実行された場合に、そのゲーム終了後（３ゲーム目のゲーム終了後）、

支援時短状態に移行させることができる。本構成によれば、支援時短に当選したゲームよりも後に実行されるゲームにて、支援時短状態の突入を予定する、という斬新な遊技性を創出でき、遊技性の自由度が広がる。

【０２２５】

（支援時短を利用した特殊な遊技性について）

（伊１７）通常状態中に支援時短に当選した場合、所定の時短回数を付与する一方、通常状態よりも有利な遊技状態（時短状態、確変状態、または潜確状態など）で支援時短に当選した場合には、時短回数０回を付与する。たとえば、仮想の遊技機として、特図１側に当選種別に、少なくとも支援時短Ｄ（１／５０００の低確率当選）を設け、特図２側の大当り種別に「時短回数１０００回を付与する１０Ｒ時短大当り（１／１００で当選）」と「時短回数０回の特殊支援時短（１／２００で当選）」だけを設けるとする。通常状態中は、特図１側の大当り抽選を受けながらゲームを進行させる。そして、極めて低確率の支援時短Ｄに当選した場合には、時短状態に移行され、特図２側の大当り抽選を受けながらゲームを進行させることになる。特図２側には「１０Ｒ時短大当り」と「時短回数０の特殊支援時短」が大当り抽選対象であるため、時短回数が０回の特殊支援時短に当選する前に、１０Ｒ時短大当りが当選すれば、大当り連荘となるが、１０Ｒ時短大当りが当選する前に特殊支援時短に当選してしまうと、時短回数０回が付与されて時短状態が強制終了する。つまり、特殊支援時短当選により通常状態に転落移行され、連荘チャンスが終了する。したがって、特殊支援時短にさえ当選しなければ、通常状態への転落移行が回避され、大当りの連荘可能性が残る、といった疑似的な「転落抽選タイプ（後述の（機３）を参照）」の遊技機を作り出すことが可能となる。時短回数０回という特殊支援時短を設けることにより、遊技性の幅が広がり、斬新な遊技性が期待できる。

【０２２６】

（支援時短状態の終了条件について）

（伊１８）本実施形態に係る支援時短状態の終了条件は、時短回数が消化された場合か、大当りに当選した場合に終了されるようになっている。しかし、他の終了条件を採用してもよい。たとえば、補助当当りに所定回数（たとえば、１００回）当選した場合（普通開放遊技が所定回数実行された場合）、通常小当りに所定回数（たとえば、５回）当選した場合（通常小当りによる小当り遊技が所定回数実行された場合）、一方の特図（特図１、特図２のいずれか一方）が所定回数変動した場合、後述の「天井特典」が付与された場合（天井機能発動条件が成立した場合）、後述の天井ゲームに到達した場合などを採用することができる。終了条件は、１または複数設けることができる。これにより、支援時短状態を終了させる条件が多彩なものとすることができ、遊技性の幅が広がり、遊技の面白みを向上させることができる。

【０２２７】

＜６．演出手段＞

遊技機１における各種の演出は、遊技機に配設された演出手段により現出される。斯様な演出手段は、視覚、聴覚、触覚など、人間の知覚に訴えることにより演出効果を発揮し得る刺激伝達手段であればよく、装飾ランプ４５やＬＥＤ装置などの光発生手段（光演出手段）、スピーカ４６などの音響発生装置（音演出手段）、液晶表示装置３６などの演出表示装置（表示手段）、操作者の体に接触圧を伝える加圧装置、遊技者に振動を与える振動装置（たとえば、発射操作ハンドル１５が震えるなど）、遊技者の体に風圧を与える風圧装置、ないし、その動作により視覚的演出効果を発揮する可動体役物は、その代表例である。ここで演出表示装置は、画像表示装置（画像表示手段）と同じく視覚に訴える表示装置であるが、画像によらないもの（たとえば、７セグメント表示器）も含む点で画像表示装置と異なる。画像表示装置と称する場合は主として画像表示により演出（画像表示演出）を現出するタイプを指し、７セグメント表示器のように画像以外により演出を現出するものは、上記演出表示装置の概念の中に含まれる。

【０２２８】

＜７．遊技モードの遷移形態：図６＞

次に図６を参照して、本実施形態に係る、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）に関連する「遊技モード」の内容と、各遊技モード間（各遊技状態間）の移行制御と、遊技モードに関連する演出モードとについて説明する。図６は、各遊技モードとこれに関連する演出モードの概略を示す遊技フローである。

【０２２９】

本実施形態では、図６に示すように、大別して、「通常モード」、「時短モード」、「確変モード」などの複数種類の遊技モードが設けられており、これらの遊技モード下にて遊技の進行が制御される。以下では、遊技者が遊技状態に応じた有利な打ち方に従うものとして説明し、特段断りのない限り、左打ち有利（通常状態）の場合には“特図１側の図柄変動表示ゲーム１”が実行され、右打ち有利（確変状態、時短状態）の場合には“特図２側の図柄変動表示ゲーム２”が実行されるものとして説明する。

【０２３０】

（７－１．「通常モード」について）

通常モードは、内部遊技状態が通常状態（ＹＪ＝００Ｈ）に関連する遊技モードであり、この通常モードは、初期の遊技モードとなっており、たとえば、遊技進行による遊技モード間の移行制御とは別に、ＲＡＭクリア操作や設定変更操作により、領域内ＲＡＭがクリアされた場合にも移行される。

【０２３１】

この通常モードには、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）が「００Ｈ」の「通常モード」が含まれる。この「通常モード」は、遊技進行中、最も長く滞在しうる遊技モードであり、基本的には、通常モードから大当りまたは支援時短に当選し、他の遊技モード（後述の確変モードや時短モード）に移行される。

【０２３２】

（７－１．通常モードについて）

上記「通常モード」中は、通常モードに関連した演出をなす「通常演出モード」に滞在する。通常演出モードは、背景演出として、たとえば、図７Ｂ（ロ）（ハ）に示すように、戦闘機が飛び交う空戦を表現した演出が現出され、「空戦モード」とも称される。

【０２３３】

（７－２．「確変モード」について）

次に、「確変モード」について説明する。確変モードは、図示のように、内部遊技状態が確変状態（ＹＪ＝０１Ｈ）に関連する遊技モードであり、確変モードには、変動パターン選択モードが異なる「確変モード１～３（Ｔｃｏｄｅ＝「０１Ｈ」～「０３Ｈ」）」が含まれる。この確変モードには、１０Ｒ確変大当りまたは４Ｒ確変大当りに当選した場合に移行されうる（図４参照）。

【０２３４】

本実施形態の場合、初当り（たとえば、通常モード中（通常状態中）の当選した大当り）のときは、確変モードに属する「確変モード１」に移行され、この確変モード１から通常モードに転落することなく大当りに連続的に当選（連荘）すると、その当選回数（連荘回数）に応じて、「確変モード１⇒確変モード２⇒確変モード３」と段階的に移行されるようになっている。すなわち、連荘回数が遊技モードの変更条件（移行条件）として定められており、たとえば、連荘回数が３回目まで確変モード１に移行され、連荘回数が４回目～６回目までは確変モード２に移行され、連荘回数が７回目以降は確変モード３に移行される（図７Ａ参照）。確変モードを連荘数に応じて変化させることにより、連荘中の演出や遊技性を多彩なものとし、遊技者の遊技興趣を大いに盛り上げるようになっている。なお、本実施形態の場合は、確変状態が無限確変（ＳＴ回数が６５５３５回の実質無限回数）とされるため、実際には確変状態から通常状態（確変モードから通常モード）に転落することはない。しかし、確変状態として有限確変（たとえば、ＳＴ回数が５０回、１００回など）を採用した場合には、確変状態（確変モード）中に大当りに当選せずに全ＳＴ回数が消化され、通常状態（通常モード）に転落の可能性がある。

【０２３５】

ここで本発明の理解を容易なものとするため、先ず、遊技モードの移行契機に利用される上述の「連荘回数」のカウント方法について説明する。

【０２３６】

上記「連荘回数」について、図７Ａ（イ）に示す「連荘回数カウント例」を参照しながら説明する。連荘回数のカウントは、基本的には同図（Ａ）に示すように、「確変大当り（初当り）⇒確変状態中に確変大当り（２連荘）⇒確変状態中に確変大当り（３連荘）⇒確変状態中に確変大当り（４連荘）⇒確変状態中に確変大当り（５連荘）⇒確変状態中に確変大当り（６連荘）⇒確変状態中に確変大当り（７連荘）・・・」のように、通常モード（通常状態）に移行するまでの確変大当りの連続当選回数（連荘回数）をカウントする。なお、図示の「確変１」「確変２」「確変３」は、それぞれ確変モード１、確変モード２、確変モード３を示す。

【０２３７】

ここで本実施形態では、時短大当り（４Ｒ時短大当り）が設けられているため、時短大当りを、連荘回数のカウント対象とするか否かが問題となる。

【０２３８】

＜（Ａ－１）時短大当りをカウント対象外（ノーカウント）とするケース＞

同図（Ａ－１）に示すように、時短大当りは、連荘回数のカウント対象外としてもよい。図示のケースでは、２連荘目の確変モード１中に当選した時短大当り、３連荘目の確変モード１中に当選した時短大当りは、カウント対象外（ノーカウント）としている。本ケースの場合、実際の大当りの連荘回数は７回であるが、連荘回数としては「５連荘」とカウントされることになる。

【０２３９】

＜（Ａ－２）時短大当りに当選した場合に連荘回数のカウントをクリアするケース＞

同図（Ａ－２）に示すように、時短大当りに当選した場合、連荘回数のカウントをゼロクリアしてもよい。図示のケースでは、２連荘目の確変モード１中に当選した時短大当りにより連荘回数が「ゼロ」となり、その後の時短状態で当選した確変大当りが１連荘目の大当り、つまり、初当り時と同じカウントの扱いとなっている。

【０２４０】

確変大当りをカウント対象とする場合、上述した（Ａ－１）と（Ａ－２）のいずれのカウント方法を採用するかは自由である。

【０２４１】

また、同図（Ｂ）に示すように、すべての大当りをカウント対象としてもよい。この場合、図示の通り、初当りが時短大当りであってもこれを１連荘目としてカウントし、以後、通常状態（通常モード）に転落するまで、大当りに当選する毎に、連荘回数を＋１して行く。図示のケースでは、時短大当りに３回（初当り、３連荘目、４連荘目）、確変大当りに４回（２連荘目、５連荘目、６連荘目、７連荘目）の計７回の大当りに当選したケースであるので、連荘回数は７回となる。

【０２４２】

なお「連荘回数」は、主制御部２０がその機能部を担う「連荘回数カウント手段」によりカウントされる。連荘回数カウント手段は、当りに当選したことを条件に、特定の遊技期間における連荘回数をカウントする機能部として働く。なお、「連荘回数」のカウントは、たとえば、カウント対象となる大当りの当選回数（大当りの当選ごとに＋１）、またはその大当り遊技の実行回数（たとえば、大当り遊技の実行ごとに＋１）、或いは、カウント対象となる大当りに係る条件装置または連続役物作動装置の作動回数（たとえば、条件装置または連続役物作動装置のＯＮ（作動）／ＯＦＦ（非作動）を監視し、ＯＮされるごとに＋１）とすることができる。本実施形態の場合、大当りの当選回数をカウントするようになっており、たとえば、後述の図１７Ａ中の大当り図柄停止時の各種設定処理（ステップＳ４７５）において、カウント対象となる大当りである場合、現在の連荘回数（初当り時は連荘回数ゼロ）に＋１するようになっている。

【０２４３】

また、支援時短は大当りに属するものではないためカウント対象外としているが、支援時短もカウント対象としてもよい。ただし、支援時短をカウント対象とする場合は、特別電動役物が作動して賞球を得られる「特電作動型支援時短」をカウント対象とし、特別電動役物が作動せずに賞球を得られない「特電非作動型支援時短」はカウント対象外とすることが好ましい。また、特別電動役物が作動する「小当り」もカウント対象としてもよい。特電作動型支援時短や小当りは条件装置および連続役物作動装置が作動しないため、これらをカウントする場合には、支援時短の当選回数、小当りの当選回数、支援時短開閉遊技、小当り遊技の実行回数（特別電動役物の作動回数）などをカウントすればよい。

【０２４４】

（７－２－１．確変モードの特徴点）

次に、本実施形態に係る確変モード（確変モード１～３）の特徴点について説明する。既に説明したように、確変モード１～３は、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）がそれぞれ異なる遊技モードであり（図４３参照）、確変モード１～３に対応した変動パターン振分テーブル（図３４、図３５参照）が選択される。これを利用して、確変モード１～３がそれぞれ特徴有る確変モードを作り出すことができる。

たとえば、確変モード１用の変動パターン振分テーブルでは、変動時間が２秒の変動パターン（たとえば、通常変動）が高確率で選択されるようにし、確変モード２用の変動パターン振分テーブルでは、変動時間が３秒の変動パターンが高確率で選択されるようにし、確変モード３用の変動パターン振分テーブルでは、変動時間が４秒の変動パターンが高確率で選択されるようにする（図３５のＦＨ１１、ＦＨ１５、ＦＨ１９参照）。このようにすれば、各確変モードに係る特別図柄の平均的な変動時間、換言すれば、図柄変動表示ゲームの平均的な消化時間（１ゲームあたりの図柄変動表示ゲームの平均実行時間または単位時間あたりの図柄変動表示ゲームの実行回数：以下、「平均消化時間」とも称する）に緩急を付けることができる。なお、上述の図柄変動表示ゲームの平均消化時間とは、少なくともハズレ時における平均消化時間、つまり、各確変モードにおける「ハズレ変動パターンの平均変動時間」である。

【０２４５】

本実施形態の場合、確変モードに係る平均消化時間の関係が「確変モード３＜確変モード２＜確変モード１」を満たすように定められている。すなわち、確変モード間における変動状態の関係では、確変モード１は「高速変動状態」、確変モード２は「中速変動状態」、確変モード３は「低速変動状態」下に制御される。つまり、連荘回数が多くなるほど、平均消化時間が長時間となるように制御される。なお、各モードにおける平均消化時間が上記「確変モード３＜確変モード２＜確変モード１」の関係を満たすものであれば、その時間は特に制限はないが、確変モードは確変状態に関連する遊技モードであり、確変モード中は「特別図柄時短機能」が作用するため、いずれの変動状態も、少なくとも通常モード（通常状態）の平均消化時間よりも短時間となる。

【０２４６】

上述したように、確変モードに係る平均消化時間（ゲーム消化スピード）の関係を、「確変モード３＜確変モード２＜確変モード１」に定める理由は、次の通りである。

【０２４７】

近年では、射幸心を煽ることを適度に抑制するため、法的要請により、遊技機の出玉性能について規制が設けられている。たとえば、上記型式試験に係る短期試験（１時間）による出玉率（セーフ球／アウト球）が、上限出玉率「３００％（旧基準）」から「２２０％（新基準）」に制限される（遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則　別表第４　ぱちんこ遊技機に係る技術上の規格（第６条関係）（１）性能に関する規格　ロ（ハ）など）。この規制は出玉性能、特に連荘時の出玉性能に大きく影響し、これを遵守すると出玉の「時速」が従来の２／３程度の出玉性能までダウンしうる。詳しくは、発射時間が１時間であれば、アウト球は６０００発（発射装置３２の発射性能１００発／分×６０分＝６０００発）であり、旧基準であれば、上限出玉率「３００％」であるからセーフ球は１時間あたり１８０００発（６０００発×３００％＝１８０００発／ｈ）まで許容されること

になる。ところが、新基準では上限出玉率が「２２０％」に制限されるため、セーフ球の上限が１時間あたり１３２００発（６０００発×２２０％＝１３２００発／ｈ）までダウンする。特に時短状態中や確変状態中では、高ベース状態下（電サポ状態下）となるため、大当りが過度に連荘してしまうと、上限出玉率２２０％（１３２００発）を簡単に超えてしまい、型式試験で不適合となってしまう。たとえば、電サポ状態下のベース値が７０（ＢＡ７０）である場合、普電開放遊技によるセーフ球は、１時間で４２００発（ＢＡ７０×１００発／分×６０分＝４２００発）となる。したがって、旧基準であれば、「１８０００発－４２００発」の“１３８００発分”を大当り遊技により払い出すことが可能であるが、新基準では「１３２００発－４２００発」の“９０００発分”しか払い出すことができなくなる。そこで上記規制の下で、出玉感をなるべく損なうことなく、型式試験を通過（適合）し易くしうるように、出玉性能をコントロールする工夫が求められる。

【０２４８】

そこで本実施形態では、連荘回数が相対的に多くなるほど、図柄変動表示ゲームの平均消化時間を長時間となるようにして、大当りが連荘した場合の出玉スピードが極端に上昇してしまうことを抑える工夫をしている。

【０２４９】

一方、各遊技モード（ここでは、各確変モード１～３）に応じて、図柄変動表示ゲームの平均消化時間の緩急を付けることにより、遊技性や演出の自由度が増し、遊技に深みを持たせることもできる。詳しくは、上記「高速変動状態」は、主として、「ゲームの平均消化速度を上げて、遊技の進行に関する時間効率を高める」といった遊技性に重きを置いた遊技モード（遊技状態）で有用である。確変モード（確変状態）中は、「電サポ状態＋高確率状態（特別図柄確変機能作動）＋特図時短状態（特別図柄時短機能作動）」となり、少なくとも通常モードと比べて図柄変動表示ゲームの平均的な消化時間が相対的に短くなり、また大当り当選が容易となるように工夫された遊技状態となるが、このような遊技状態になると、遊技者の中には、演出を楽しむよりも早く大当りを得たいと欲する遊技者も多い。そこで本実施形態では、確変モード１の場合には、変動時間が相対的に短時間の変動パターンが選択され易いようにし、「高速変動状態」を発生させるようになっている。他方、「中速変動状態」または「低速変動状態」下では、図柄変動表示ゲームの平均的な消化時間が「高速変動状態」よりも長くなるが、その代わりに演出時間を長めにとることができるため、「演出を楽しむ」といった遊技性に重きを置いた遊技モードに有用である。

【０２５０】

上記のように、図柄変動表示ゲームの平均消化時間に関し、「確変モード３（低速変動状態）＜確変モード２（中速変動状態）＜確変モード１（高速変動状態）」の関係性を持たせるために、特に、遊技進行上、最も多く遭遇しうるハズレ時に参照される「ハズレ変動パターン振分テーブル（図３５）」に関し、下記（Ｔ１）～（Ｔ１９）のような構成とすることが好ましい。なお本発明は、必ずしも、３つの確変モード１～３の関係性に限定されるものではない。すなわち本発明は、連荘回数が所定回数未満に係る確変モード（以下「確変モードＡ」と称する）と、連荘回数が当該所定回数以上に係る確変モード（以下「確変モードＢ」と称する）とを少なくとも設け、確変モードＡと確変モードＢとの平均消化時間を比較した場合に、「確変モードＡ＜確変モードＢ」の関係を満たす構成であればよい（後述の変形例Ａおよび変形例Ｂも同様）。以下、“「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に”と称する場合は、“「確変モード１⇒確変モード２⇒確変モード３」の順に”の意味も含まれる。

【０２５１】

（Ｔ１）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、通常変動の平均変動時間を長くする。なお、通常変動は、１または複数設けることができる。

（Ｔ２）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、リーチ変動の平均変動時間を長くする。なお、リーチ変動は、１または複数設けることができる。

（Ｔ３）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、選択率が最も高い通常変動の変動時間

を長くする。
（Ｔ４）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、選択率が最も高いリーチ変動の変動時間を長くする。
（Ｔ５）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、通常変動の選択率を低くする。なお、通常変動は、１または複数設けることができる。
（Ｔ６）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、リーチ変動の選択率を高くする。なお、リーチ変動は、１または複数設けることができる。
（Ｔ７）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、各モードにおける最短の通常変動の変動時間を長くする。
（Ｔ８）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、各モードにおける最短のリーチ変動の変動時間を長くする。
（Ｔ９）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、通常変動の種類を少なくする。
（Ｔ１０）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、リーチ変動の種類を多くする。
（Ｔ１１）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、第２変動時間以上の変動パターンの種類を多くする。「第２変動時間以上の変動パターン」は、通常変動であってもよいし、リーチ変動であってもよい（以下同様）。
（Ｔ１２）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、第１変動時間以下の変動パターンの種類を少なくする。「第１変動時間以下の変動パターン」は、通常変動であってもよいし、リーチ変動であってもよい（以下同様）。
（Ｔ１３）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、確変モードＡには第２変動時間以上の変動パターンが無く、確変モードＢには第２変動時間以上の変動パターンがある。
（Ｔ１４）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、確変モードＡには第１変動時間以下の変動パターンがあり、確変モードＢには第１変動時間以下の変動パターンが無い。
（Ｔ１５）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、確変モード１および確変モード２には、第２変動時間以上の変動パターンが無く、確変モード３には第２変動時間以上の変動パターンがある。
（Ｔ１６）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、確変モード１および確変モード２には、第１変動時間以下の変動パターンがあり、確変モード３には第１変動時間以下の変動パターンが無い。
（Ｔ１７）確変モードＡと確変モードＢにおいて、変動開始時における作動保留球（今回の変動表示動作に供される作動保留球を除く、現存する作動保留球数）が０ときに選択される変動パターンの変動時間を共通（同一または略同一でもよい）の変動時間とし、作動保留球が０以外の場合には変動時間が異なる変動パターンを選択可能に構成する。たとえば、確変モード１～３において、作動保留球数が０の場合には、通常変動８ｓ種別（本例の場合、小連荘中通常変動８ｓ、中連荘中通常変動８ｓ、大連荘中通常変動８ｓ）のみが選択されるようにし、作動保留球が０以外の場合には、変動時間が異なる変動パターンを選択可能に構成する。この場合において、「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、作動保留球が０以外の場合に選択され易い変動パターンの変動時間を長くする。
（Ｔ１８））確変モードＡと確変モードＢにおいて通常変動は共通とし、「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、リーチ変動の選択率を高確率とする。たとえば、確変モード１～３において通常変動は共通とし、「確変モード１⇒確変モード２⇒確変モード３」の順に、リーチ変動の選択率を高確率とする。
（Ｔ１９）確変モードＡと確変モードＢとにおいて通常変動は共通とし、「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、変動時間が相対的に長いリーチ変動の選択率を高確率とする。たとえば、確変モード１～３において通常変動は共通とし、「確変モード１⇒確変モード２⇒確変モード３」の順に、変動時間が相対的に長いリーチ変動の選択率を高確率とする。

【０２５２】
なお、電サポ状態中は作動保留球が貯まり易い状態であるため、作動保留球が相対的に多

い場合に選択され易い変動パターンに着目して、上述の（Ｔ１）～（Ｔ６）の構成を持つハズレ変動パターン振分テーブルを採用することが重要であるといえる。一方、潜確状態のように電サポ無し状態中は作動保留球が貯まりにくい状態であるため、仮に、上記「確変モード３（低速変動状態）＜確変モード２（中速変動状態）＜確変モード１（高速変動状態）」を実現するためには、作動保留球が相対的に少ない場合に選択され易い変動パターンに着目して、（Ｔ１）～（Ｔ１９）の構成を持つハズレ変動パターン振分テーブルとすることが重要である。

【０２５３】

また、図３４に示す当選系の変動パターン振分テーブルについて、下記（Ｔ２０）～（Ｔ２７）のように構成することができる。

【０２５４】

（Ｔ２０）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、当選した場合に選択され易いリーチ変動の変動時間を長くする。

（Ｔ２１）有利度合（利益度合）が「第１当選種別＜第２当選種別」である場合、第１当選種別に当選した場合よりも第２当選種別に当選した方が、相対的に変動時間が長いリーチ変動が選択され易い。この場合において、「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、当該リーチ変動の変動時間を長くすることができる。

（Ｔ２２）有利度合（利益度合）が「第１当選種別＜第２当選種別」である場合、第１当選種別が当選した場合のリーチ変動が共通（リーチ変動の変動時間が同じ）であり、第２当選種別が当選した場合に選択され易いリーチ変動が異なる（リーチ変動の変動時間が異なる）。この場合において、「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、当該リーチ変動の変動時間を長くすることができる。

（Ｔ２３）確変モードＡにおける当選時に選択されうる最長のリーチ変動（第１当選最長リーチ変動）の変動時間を「Ｒ秒」とし、確変モードＢにおける当選時に選択されうる最長のリーチ変動（第２当選最長リーチ変動）の変動時間を「Ｓ秒」とした場合、

Ｒ／Ｓの値（当選時変動時間延長率）と、

確変モードＡにおけるハズレ時に選択されうる最長のリーチ変動（第１ハズレ最長リーチ変動）の変動時間を「Ｔ秒」とし、確変モードＢにおけるハズレ時に選択されうる最長のリーチ変動（第２ハズレ最長リーチ変動）の変動時間を「Ｕ秒」とした場合、

Ｔ／Ｕの値（ハズレ時変動時間延長率）と、が異なる。この場合、“「Ｔ／Ｕ」＜「Ｒ／Ｓ」”とすることができる。また、有利度合（利益度合）が「第１当選種別＜第２当選種別」である場合、第１当選種別よりも第２当選種別の方が、「Ｒ／Ｓ」の値が大である。

（Ｔ２４）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、最高利益度の当選種別（本実施形態では、１０Ｒ確変大当り）に当選時に選択されうるリーチ変動の変動時間を少なくとも長くする。

（Ｔ２５）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、最高利益度の当選種別（本実施形態では、１０Ｒ確変大当り）に当選時に選択されうるリーチ変動のうち、最長のリーチ変動の変動時間を少なくとも長くする。

（Ｔ２６）確変モードＡと確変モードＢとを比較した場合、ハズレの場合に選択されうる変動パターンの変動時間は変化しないが、当選の場合に選択されうる変動パターンの変動時間が相対的に長くなる。図示はしていないが、たとえば、ハズレ時に各確変モード１～３で参照される変動パターン振分テーブルを図３５の確変モード２対応の「ハズレ変動パターン振分テーブル（中連荘用）」とし、当りの場合には、連荘回数に応じて図３４に示す「確変中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル」を用いる。なお「当選」とは、ここでは「大当り当選」および／または「支援時短当選」を意味する（次に述べる（Ｔ２７）も同様）。

（Ｔ２７）確変モードＡと確変モードＢとを比較した場合、当選の場合に選択されうる変動パターンの変動時間は変化しないが、ハズレの場合に選択されうる変動パターンの変動時間が相対的に長くなる。図示はしていないが、たとえば、当選時に各確変モード１～３で参照される変動パターン振分テーブルを図３３の確変モード２対応の「確変中当り・支

援時短当選変動パターン振分テーブル（中連荘用）」とし、ハズレの場合には、連荘回数に応じて図３５に示す「確変中ハズレ変動パターン振分テーブル」を用いる。

【０２５５】

なお、本実施形態の場合、確変モード３に移行された後は、大当りに当選またはＳＴ回数を消化するまで、確変モード３から他の遊技モードに移行されない。しかし、本発明はこれに限らず、確変モード３中に所定のゲーム回数（変動回数）が実行された場合、他の遊技モード（確変モード１または確変モード２）に移行させてもよい。低速変動状態の確変モード３が長期間にわたり継続してしまうと、遊技者に倦怠感を与えてしまったり、遊技が単調化したりしてしまうからである。遊技モードの移行は、「確変モード３⇒確変モード２または確変モード１」という移行形態に限らず、「確変モード３（第１変動回数消化）⇒確変モード２（第２変動回数消化）⇒確変モード１」や、「確変モード３（第１変動回数消化）⇒確変モード１（第２変動回数消化）⇒確変モード２」としてもよい。なお、第１変動回数Ｋ回とし、第２変動回数Ｌ回とした場合、「Ｋ回」＝「Ｌ回」、「Ｋ回＜Ｌ回」、または「Ｋ回＞Ｌ回」とすることができる。

【０２５６】

（変形例Ａ）

本実施形態では、上記したように、確変モード１～３のそれぞれに対応したハズレ変動パターン振分テーブル（図３５）を利用して、上記「確変モード３（低速変動状態）＜確変モード２（中速変動状態）＜確変モード１（高速変動状態）」の関係を実現しているが、本発明はこれに限られない。たとえば、図３６および図３７に示すように、一の確変モード（一のＴｃｏｄｅ）に対応する変動パターン振分テーブルを利用して、上記「確変モード３（低速変動状態）＜確変モード２（中速変動状態）＜確変モード１（高速変動状態）」の関係と同事象の変動状態を実現することができる。図３６は、変形例Ａに係る確変中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル（当選系の変動パターン振分テーブル）の一例を示したものであり、図３７は、変形例Ａに係るハズレ変動パターン振分テーブルの一例を示したものである。

【０２５７】

先ず、図３７に示すハズレ変動パターン振分テーブルを参照して本例の概要を説明しておく。本例では、小連荘（連荘回数１～３回目）のときに用いられるハズレ変動パターン振分テーブルを基準テーブルとし（図３７（イ）参照）、中連荘（連荘回数４～６回目）のときには、この基準テーブルに定められた変動パターンの変動時間に対して、第１加算時間（たとえば、５秒）を加えたものを今回の変動開始時の変動パターンを取得する（図３７（ロ）参照）。また、大連荘（連荘回数７回目以降）のときには、上記基準テーブルに定められた変動パターンの変動時間に対して、第２加算時間（たとえば、１０秒）を加えたものを今回の変動開始時の変動パターンとして取得する（図３７（ハ）参照）。すなわち、１つの遊技モードに対応する変動パターン振分テーブルを利用して、複数の遊技モードに対応する変動パターンを取得する、という変動パターン選択技術である。本例の場合、所定時間を加算したものを取得するため、図３７（イ）～（ロ）に示す通り、変動パターンの選択率は変化しない。なお、図３６（イ）～（ロ）に示す「当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル」も同様である。

【０２５８】

図３７（イ）は、連荘回数１～３回目のときに用いられるハズレ変動パターン振分テーブルを示したものである。ここでは、説明の便宜上、選択対象となる変動パターン種別として、確変中通常変動１～４（変動時間１秒、２秒、３秒、３秒）、確変中Ｎリーチ、確変中ＳＰリーチＡ（当選期待度低）、確変中ＳＰリーチＢ（当選期待度高）を設けたものを代表例として示してある。

【０２５９】

図３７（イ）～（ハ）から分かる通り、各変動パターンの選択率は同一でありながらも、連荘回数が多くなるほど、変動時間が相対的に長い変動パターンが選択されるようになっている（図３６（イ）～（ハ）も同様）。これにより、上記「確変モード３（低速変動状

態）＜確変モード２（中速変動状態）＜確変モード１（高速変動状態）」の関係と同事象の変動状態、つまり「小連荘（高速変動状態）＜中連荘（中速変動状態）＜大連荘（低速変動状態）」となる変動状態を実現することができる。

【０２６０】

なお、図３７（ロ）は、基準テーブルの各変動パターンにそれぞれ５秒（第１加算時間）加算したもの、図３７（ハ）は、基準テーブルの各変動パターンにそれぞれ１０秒（第２加算時間）加算したものが取得されるように構成している。しかし本発明はこれに限らず、下記（Ｓ１）～（Ｓ７）のように構成することができる。

【０２６１】

（Ｓ１）通常変動（確変中通常変動１～４）に対して、所定時間を加算すること（以下、単に「加算」と略す）は行わず、少なくとも１つのリーチ変動（確変中Ｎリーチ、確変中ＳＰリーチＡ、確変中ＳＰリーチＢ）に対して加算していく。たとえば、中連荘のときは基準テーブル（図３７（イ））の確変中Ｎリーチに対して５秒（第１加算時間）加算、大連荘のときは確変中Ｎリーチに対し１０秒（第２加算時間）加算する。なお、相対的に選択され易いリーチ変動（ここでは、リーチ変動中、最も選択率の高い確変中Ｎリーチ）を加算対象とすることが好ましい。また、第１加算時間と第２加算時間は、「第１加算時間＜第２加算時間」の関係を満たすものであればよい（後述の（Ｓ２）～（Ｓ５）も同様）。

（Ｓ２）少なくとも１つの通常変動（確変中通常変動１～４）に対して加算を行い、リーチ変動（確変中Ｎリーチ、確変中ＳＰリーチＡ、確変中ＳＰリーチＢ）に対して加算は行わない。たとえば、中連荘のときは基準テーブル（図３７（イ））の確変中通常変動１に対して５秒（第１加算時間）加算、大連荘のときは確変中通常変動１に対し１０秒（第２加算時間）加算する。なお、相対的に選択され易い通常変動（ここでは、通常変動中、最も選択率の高い確変中通常変動１）を加算対象とすることが好ましい。

（Ｓ３）ハズレの場合は加算せず、当選の場合は加算する。たとえば、当選の場合は、図３７（ロ）、（ハ）のように、５秒（第１加算時間）加算、１０秒（第２加算時間）加算するが、ハズレの場合には加算はしない（ハズレの場合は基準テーブル：図３７（イ）を利用する）。つまり、ハズレの場合に選択されうる変動パターンの変動時間は変化しないが、当選の場合に選択されうる変動時間が相対的に長くなる。なお「当選」とは、ここでは「大当り当選」および／または「支援時短当選」を意味する（後述の（Ｓ４）も同様）。

（Ｓ４）ハズレの場合は加算し、当選の場合は加算しない。たとえば、ハズレの場合は図３７（ロ）、（ハ）のように、５秒（第１加算時間）加算、１０秒（第２加算時間）加算するが、当選の場合には加算しない（当選の場合は基準テーブル：図３６（イ）を利用する）。つまり、当選の場合に選択されうる変動パターンの変動時間は変化しないが、ハズレの場合に選択されうる変動時間が相対的に長くなる。

（Ｓ５）少なくとも最長の変動パターンは加算しない。たとえば、確変中ＳＰリーチＢを加算対象外とし、これよりも変動時間が短い変動パターンのうち、少なくとも１つの変動パターンは加算対象とする（加算内容は、上記（Ｔ７）または（Ｔ８）とすることができる）。最長の変動パターンは、もともとの変動時間が長いためである。「最長の変動パターン」は、ハズレ変動（図３７）うちで最長のもの（本例の場合は確変中ＳＰリーチＢ）であってもよいし、当選変動（図３６）のうちテーブルのうちで最長のもの（本例の場合は確変中ＳＰリーチＢ）であってもよい。

（Ｓ６）第１加算時間中または第２加算時間中において、共通の演出を行うことができる。たとえば、加算５秒間（第１加算時間中）は「演出Ａ」を実行し、加算１０秒間（第２加算時間中）は「演出Ｂ」を実行することができる。また、加算１０秒間（第２加算時間中）において、前半の５秒間は「演出Ａ（第１加算時間中と同様の演出）」を実行し、後半の５秒間は「演出Ｃ（第１加算時間中とは異なる演出）」を実行することができる。なお、「演出Ａ」は疑似連が好ましい。また「演出Ｂ」は遊技者参加型演出が好ましい。

（Ｓ７）変動開始時における作動保留球数（今回の変動表示動作に供される作動保留球を

除く、現存する作動保留球数）が０の場合は加算せず、作動保留球数が０以外は加算する。作動保留球数が０の場合は、変動時間が比較的長い変動パターンが選択されるため（本例では、リーチ変動のみが選択される）、無闇に加算することは好ましくないからである。なお、通常変動種別のうち最長の変動パターン（本例の場合は、確変中通常変動３または確変中通常変動４）が選択され易い構成としてもよい。

【０２６２】

（変形例Ｂ）

また、上記「確変モード３（低速変動状態）＜確変モード２（中速変動状態）＜確変モード１（高速変動状態）」の関係は、上記変形例Ａに限らず、たとえば、図３８および図３９に示すように、連荘回数に応じて、変動パターンの選択率（振分値）を変化させる変動パターン振分テーブルを利用して実現することもできる。

【０２６３】

先ず、図３９を参照して本例の概要を説明しておく。本例では、小連荘（連荘回数１～３回目）のときに用いられるハズレ変動パターン振分テーブルを基準テーブルとし（図３９（イ）参照）、中連荘（連荘回数４～６回目）のときには、この基準テーブルに定められた変動パターンの選択率を変化させた「第１選択率変動テーブル（図３９（ロ））」を参照する。

また、大連荘（連荘回数７回目以降）のときには、上記基準テーブルに定められた変動パターンの選択率を変化させたものであるが、「第１選択率変動テーブル（図３９（ロ））」とは異なる選択率の「第２選択率変動テーブル（図３９（ハ））」を参照する。

ここで、小連荘（連荘回数１～３回目）のときに用いられる基準テーブル（図３９（イ））と、

中連荘（連荘回数４～６回目）のときに用いられる上記「第１選択率変動テーブル（図３９（ロ））」と、

大連荘（連荘回数７回目以降）のときには用いられる上記「第２選択率変動テーブル（図３９（ハ））」の平均変動時間の関係が、

少なくとも「第２選択率変動テーブル（低速）＜第１選択率変動テーブル（中速）＜基準テーブル（高速）」の関係を満たすように選択率を変化させる。これにより、上記「確変モード３（低速変動状態）＜確変モード２（中速変動状態）＜確変モード１（高速変動状態）」の関係を実現することができる。

本例の場合、基準テーブルの変動パターンの選択率を変化させたものを取得するため、図３９（イ）～（ロ）に示す通り、各変動パターン振分テーブルに係る変動パターンの変動時間は変化しない（変動パターン指定コマンド（ＭＯＤＥ２＋ＥＶＥＮＴ）も変化しない）（図３８の「当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル」も同様）。この点、各変動パターン振分テーブルに係る変動パターンの変動時間が変化するが選択率は変化しない上記変形例Ａとは大きく異なる。

【０２６４】

図３９（イ）は、連荘回数１～３回目のときに用いられるハズレ変動パターン振分テーブルを示したものである。ここでは、説明の便宜上、上記変形例Ａと同じく、選択対象となる変動パターン種別として、確変中通常変動１～４（変動時間１秒、２秒、３秒、３秒）、確変中Ｎリーチ、確変中ＳＰリーチＡ（当選期待度低）、確変中ＳＰリーチＢ（当選期待度高）を設けたものを代表例として示してある。

【０２６５】

図３９（イ）～（ハ）から分かる通り、各変動パターンの変動時間は同一でありながらも、連荘回数に応じて変動パターンの選択率が変化し、連荘回数が多くなるに従い、変動時間が相対的に長い変動パターンが選択さ易いようになっている（図３９（イ）～（ハ）も同様）。これにより、上記「確変モード３（低速変動状態）＜確変モード２（中速変動状態）＜確変モード１（高速変動状態）」の関係と同事象の変動状態、つまり「小連荘（高速変動状態）＜中連荘（中速変動状態）＜大連荘（低速変動状態）」となる変動状態を実現することができる。

【０２６６】
なお、本変形例は下記（Ｐ１）～（Ｐ１５）のように構成することができる。
【０２６７】
（Ｐ１）「基準テーブル」の平均変動時間を「Ｘ秒」、「第１選択率変動テーブル」の平均変動時間を「Ｙ秒」、および「第２選択率変動テーブル」の平均変動時間を「Ｚ秒」とした場合、下記関係式（α）を満たす。
「Ｙ／Ｘ」＜「Ｚ／Ｙ」・・（α）
「確変モード１⇒確変モード２」の平均変動時間の延長率よりも「確変モード２⇒確変モード３」の平均変動時間の延長率の方が大きい。
【０２６８】
（Ｐ２）「基準テーブル」の最長変動パターンの変動時間を「Ｘ秒」、「第１選択率変動テーブル」の最長変動パターンの変動時間を「Ｙ秒」、および「第２選択率変動テーブル」の最長変動パターンの変動時間を「Ｚ秒」とした場合、下記関係式（β）を満たす。
「Ｙ／Ｘ」＜「Ｚ／Ｙ」・・（β）
「確変モード１⇒確変モード２」の最長変動パターンの変動時間の延長率よりも「確変モード２⇒確変モード３」の最長変動パターンの変動時間の延長率の方が大きい。
【０２６９】
（Ｐ３）「基準テーブル」、「第１選択率変動テーブル」および「第２選択率変動テーブル」の通常変動の合算選択率を「Ｘ１」、「Ｙ１」、「Ｚ１」とし、
「基準テーブル」、「第１選択率変動テーブル」および「第２選択率変動テーブル」のリーチ変動の合算選択率を「Ｘ２」、「Ｙ２」、「Ｚ２」とした場合、下記関係式（γ）を満たす。
「Ｘ２」＜「Ｘ１」、「Ｙ２」＜「Ｙ１」、および「Ｚ２」＜「Ｚ１」・・（γ）
この場合、ゲーム時間が無闇長くなってしまうことを防止することができる。ただし、基準テーブルを除くテーブルで、逆の合算選択率としてもよい（「Ｙ２」＞「Ｙ１」または「Ｚ２」＞「Ｚ１」としてもよい）。
【０２７０】
（Ｐ４）「基準テーブル」、「第１選択率変動テーブル」および「第２選択率変動テーブル」のリーチ変動の合算選択率を「Ｘ２」、「Ｙ２」、「Ｚ２」とした場合、下記関係式（ε）を満たす。
「Ｘ２」＜「Ｙ２」＜Ｚ２」・・（γ）
【０２７１】
（Ｐ５）「第１選択率変動テーブル」、「第２選択率変動テーブル」のＮリーチ変動の合算選択率を「Ｙ３」、「Ｚ３」、ＳＰリーチの合算選択率を「Ｙ４」、「Ｚ４」、とした場合、「第１選択率変動テーブル」および／または「第２選択率変動テーブル」において、下記関係式（ε）を満たす。
「Ｙ４」≦「Ｙ３」、「Ｚ４」≦「Ｚ３」・・（γ）
【０２７２】
（Ｐ６）「第１選択率変動テーブル」および／または「第２選択率変動テーブル」において、１または複数種類の特定の変動パターンが選択されない（選択率０：抽選対象であるが、選択率が０のために選択されない）。
（Ｐ７）「基準テーブル」における最短の通常変動が、「第１選択率変動テーブル」および／または「第２選択率変動テーブル」では選択されない（選択率０）。
（Ｐ７）「第１選択率変動テーブル」および／または「第２選択率変動テーブル」における最長のリーチ変動が、「基準テーブル」では選択されない（選択率が０）。
【０２７３】
（Ｐ８）「第１選択率変動テーブル」および／または「第２選択率変動テーブル」では、最長の通常変動の選択率が一番高い。或る変動パターンの「選択率」と称する場合、当該変動パターンが複数ある場合には、これらの合算選択率の意を含む（以下同様）。
（Ｐ９）「第１選択率変動テーブル」および／または「第２選択率変動テーブル」では、

Ｎリーチ変動の選択率が一番高い。
（Ｐ１０）「第１選択率変動テーブル」および／または「第２選択率変動テーブル」では、ＳＰリーチ変動の選択率が一番高い。
【０２７４】
（Ｐ１１）「第１選択率変動テーブル」および／または「第２選択率変動テーブル」は「基準テーブル」における通常変動の選択率が低く、「基準テーブル」における通常変動の選択率を下げた分が、少なくとも１つのリーチ変動の選択率を高確率にするために振り分けられる。この場合、「第１変動時間＜第２変動時間＜第３変動時間」の複数種類のリーチ変動が少なくともある場合、第３変動時間のリーチ変動を高確率に変動させ、第１変動時間および第２変動時間のリーチ変動の選択率は変動させない。または、第１変動時間のリーチ変動の選択率は変動させず、第２変動時間および第３変動時間のリーチ変動の選択率を変動させる（この場合、「第２変動時間のリーチ変動の選択率の上昇幅≦第３変動時間のリーチ変動の選択率の上昇幅」または「第３変動時間のリーチ変動の選択率の上昇幅≦第２変動時間のリーチ変動の選択率の上昇幅」とすることができる）。
【０２７５】
（Ｐ１２）基準テーブル」の平均変動時間を「Ｘ秒」、「第１選択率変動テーブル」の平均変動時間を「Ｙ秒」、および「第２選択率変動テーブル」の平均変動時間を「Ｚ秒」とした場合、最長の変動パターン以外の変動パターンの選択率を変化させて、
「Ｘ秒」＜「Ｙ秒」＜「Ｚ秒」を満たすように構成する。
この場合、選択率を変化させる変動パターン（最長の変動パターン以外の変動パターン）を、「通常変動」であってもよいし、リーチ変動であってもよい。
【０２７６】
（Ｐ１３）「第１選択率変動テーブル」は、基準テーブルにおける１または複数の変動パターンの選択率を変化させたものとし、「第２選択率変動テーブル」は、基準テーブルとは別のテーブルを利用する。
この場合、下記（Ｐ１３－１）～（Ｐ１３－７）の構成とすることができる。
（Ｐ１３－１）「第２選択率変動テーブル」は、基準テーブル（第１選択率変動テーブル）よりも、変動パターン（通常変動および／またはリーチ変動）の種類が多い。
（Ｐ１３－２）「第２選択率変動テーブル」は、基準テーブル（第１選択率変動テーブル）よりも、変動パターン（通常変動および／またはリーチ変動）の種類が少ないが、平均変動時間が長い。
（Ｐ１３－３）「第２選択率変動テーブル」の最長の変動パターンは、基準テーブル（第１選択率変動テーブル）の最長の変動パターンよりも長い。
（Ｐ１３－４）「第２選択率変動テーブル」の最短の変動パターンは、基準テーブル（第１選択率変動テーブル）の最短の変動パターンよりも長い。
（Ｐ１３－５）「第２選択率変動テーブル」は、通常変動よりもリーチ変動が選択され易い。
（Ｐ１３－６）「第２選択率変動テーブル」と「基準テーブル（第１選択率変動テーブル）」とは、作動保留球数が０の場合に選択対象となる変動パターンが共通である（作動保留球数が０以外の場合に選択対象となる変動パターンが異なる）。
（Ｐ１３－７）「第２選択率変動テーブル」と「基準テーブル（第１選択率変動テーブル）」とは、作動保留球数が０～２個の場合に選択対象となる変動パターンが共通である（作動保留球数が３個の場合に選択対象となる変動パターンが異なる）。
【０２７７】
（Ｐ１４）ハズレ時は、基準テーブルの選択率を変化させたテーブルを用いるが、当選時（大当りおよび／または支援時短当選時）は、共通のテーブルを用いる。
（Ｐ１５）当選時（大当りおよび／または支援時短当選時）は、基準テーブルの選択率を変化させたテーブルを用いるが、ハズレ時は、共通のテーブルを用いる。
【０２７８】
（７－２－２．確変モード中の演出について：図７Ａ）

次に、確変モード中の演出について説明する。本実施形態では、確変演出モードとして、確変モード１～３に対応する確変演出モード１～３が設けられている。図７Ａ（ハ）に、確変演出モード１～３中の演出例を示す。

【０２７９】

図７Ａを参照して、確変演出モード１は、敵機を迎撃する様を表現した演出をなす“迎撃モード”、確変演出モード２は、敵艦隊や敵基地を急降下爆撃により空襲する様を表現した演出をなす“降爆モード”、確変演出モード３は、戦略爆撃機が敵都市を空襲する様を表現した演出をなす“戦爆モード”となっている。換言すれば、確変モード期間は、連荘回数に応じて、小連荘用演出モード、中連荘用演出モード、大連荘用演出モードの３つに区分され、この３つの区分のいずれに滞在しているかは連荘区分演出として、主に、変動パターンのダイナミックな変化（高速、中速、低速という変動状態の変化）、これに伴う演出（背景演出の切り替わり、予告演出など）とにより遊技者に報知される。なお、図示の「右打ち⇒」の表示は、遊技者に右打ちを促す「右打ち指示演出（発射誘導報知演出）」である。また、保留アイコンについては、図示を省略してあるが、確変演出モード１～３に対応する保留アイコンが表示される。また図示では、装飾図柄が変動表示中の状態、つまり、今回のゲームが実行中であることを示しており、今回のゲームの終了後に作動保留球があれば、現在の演出モード下において装飾図柄変動表示ゲームが順次実行されていく。

【０２８０】

なお、時短大当りに当選した場合は、後述の図７Ｂに示す「時短演出モード」に移行されるが、連荘中に時短大当りに当選した場合には、連荘中専用の時短モード（たとえば、図４３に示す時短モード４（Ｔｃｏｄｅ＝「０７Ｈ」））に移行させ、これに対応する演出モードとして、図７Ａ（ロ）に示すような「連荘中専用の時短演出モード（特殊時短演出モード：雷撃モード）」に移行可能に構成してもよい。

【０２８１】

この特殊時短演出モードは、連荘中専用という点で、たとえば、初当り以外で時短大当りに当選した場合、または所定の連荘回数（たとえば、４連荘（中連荘））以上のときに当選した場合に、移行させることが好ましい。具体的には、図７Ａ（Ａ－１）の「時短大当りはカウント対象外」とするケースの時短大当り後の時短状態や、図７Ａ（Ｂ）の「全大当りをカウント」するケースの３連荘目乃至４連荘目の時短大当り後の時短状態に関連する演出モードとして利用可能である。なお、図７Ａ（Ｂ）のケースでは時短大当りがカウント対象となるため、「〇連荘中！」など、現在の連荘回数を報知する演出画像７６１を表示することが好ましく、図７Ａ（Ａ－１）のケースでは、時短大当りがカウント対象外（ノーカウント）であるため、連荘回数を報知するのではなく、「連荘チャレンジ中」などの演出画像７６１を表示することが好ましい。図７Ａ（Ａ－２）の「時短大当りの当選で連荘回数をクリア」するケースの場合は、通常通り、時短演出モードに移行させることが好ましい。

【０２８２】

（リザルト演出）

なお、連荘中に時短大当り（４Ｒ時短大当り）に当選して、その時短回数が終了する最終変動（１００回転目）において、リザルト演出を現出させることができる。この「リザルト演出」とは、時短状態が終了となる図柄変動時に所定の遊技情報として、たとえば、それまで獲得した大当りの連荘回数や当り遊技で獲得した総獲得球数（総賞球数）などの最終結果を報知する演出である（たとえば、特開２０１７－０８６１０２号公報、同公報の図５０、図５４～図５６など）。ここで、初当りを経由することなく、支援時短が当選して時短状態（支援時短状態）に突入（移行）した場合、具体的には、有限時短を付与する支援時短Ａまたは支援時短Ｂによる時短状態に突入した場合には、その時短回数が終了する最終変動において（支援時短Ｃは無限時短のため、最終変動には実質的に到達し得ないため、ここでは除外する）、リザルト演出を実行してもよいが、実行しないことが好ましいといえる。その理由は、次に述べる通りである。

【０２８３】

大当りに１度も当選することなく時短状態に突入し、かつ大当りに当選することなくその時短状態が終了してしまう場合は、総賞球数も非常に少なく、リザルト演出を現出する必要性に乏しいからである。また、後述の天井機能発動（天井特典）による時短状態（有限時短）に突入した場合（後述の天井時短状態（有限時短）に突入した場合）も同様である。なお、一般的な遊技機では、電サポ無し状態（通常状態または潜確状態）中の出玉率（低ベース時出玉率）は概ね３０％～４０％、電サポ状態（時短状態または確変状態）中の出玉率（高ベース時出玉率）は概ね８０％～９５％で、いずれも出玉率が１００％未満であるため（打ちっぱなしにしていた場合）、この点から、初当りを経由することなく支援時短状態に突入した場合や、後述の天井時短（有限時短）による時短状態に突入した場合において、大当りに当選することなくその時短状態が終了してしまう場合には、リザルト演出を現出する必要性に乏しいといえる。

【０２８４】

しかし、初当りを経由する場合には、連荘回数や獲得した総獲得球数（総賞球数）を報知する意義が高まる。よって、初当り以降において、支援時短Ａまたは支援時短Ｂなどの有限時短系の支援時短に当選に起因する時短状態や、後述の天井特典（天井時短）による時短状態（天井時短状態）に突入した場合は、その最終変動において、リザルト演出を実行することが好ましいといえる。たとえば、図４１の備考欄（３）（４）に示すように、最終変動をリザルト演出用の変動パターンとして、時短モード１の場合は、時短モード１中で最長の通常変動（たとえば、通常変動４０ｓ）、時短モード２の場合は、時短モード２中で最長の通常変動（たとえば、通常変動４５ｓ）を選択可能に構成し、その演出時間幅（変動時間）を利用してリザルト演出を現出させることができる。この場合、時短モード１と時短モード２とで、異なるリザルト演出（たとえば、遊技情報の表示態様や背景画像などが異なる）を現出することができる。勿論、当該最長の通常変動は、時短モード１および時短モード２で、同一の変動時間または同一の変動パターンとして、同一のリザルト演出（たとえば、遊技情報の表示態様や背景画像などが同一）を現出させてもよい。

【０２８５】

（その他の演出について）

また、確変モードに係る演出について、下記（確演１）～（確演５）に構成することができる。

（確演１）「確変モード１⇒確変モード２⇒確変モード３」の順に、遊技者参加型演出の出現率を高確率とする。

（確演２）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、先読み予告の出現率を低確率または高確率とする。

（確演３）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、疑似連の出現率を高確率とする（疑似連有り指定の変動パターンの選択率が高くなる）。

（確演４）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、疑似連回数を多くする。たとえば、確変モード１は「疑似２」まで、確変モード２は「疑似３」まで、確変モード３は「疑似４」までなどである。

（確演５）リーチ変動（リーチ演出）に関し、確変モード３は、第１変動時間の第１変動パターンを少なくとも含み、

確変モード２は、第２変動時間の第２変動パターンを少なくとも含むが、当該第１変動パターンは含まず、

確変モード１は、第３変動時間の第３変動パターンを少なくとも含むが、当該第１変動パターンおよび当該第２変動パターンは含まない。

この場合、「第３変動時間＜第２変動時間＜第１変動時間」の関係を満たすように構成することが好ましい。たとえば、確変モード３は、発展型ＳＰＳＰリーチ（ＳＰリーチ＋ＳＰＳＰリーチ）の後、全回転演出を行う「発展型特殊リーチ変動」を少なくとも含み、確変モード２は「発展型ＳＰＳＰリーチ」を少なくとも含むが「発展型特殊リーチ変動」は含まず、確変モード１は少なくともＳＰリーチを含むが、は「発展型ＳＰＳＰリーチ」および「発展型特殊リーチ変動」を含まない。この場合、前半区間にて実行されるＳＰリー

チ演出が共通化されたものとなり、ＳＰリーチ演出が現出された際、確変モードの違いによりリーチ演出がどこまで発展するかを楽しむことができるようになる。
またたとえば、確変モード３は、直撃型ＳＰＳＰリーチ（ＳＰＳＰリーチ）の後、全回転演出を行う「直撃型特殊リーチ変動」を少なくとも含み、確変モード２は「特定の予告演出の実行を含むＳＰリーチ」を少なくとも含むが「直撃型特殊リーチ変動」は含まず、確変モード１は少なくともＳＰリーチを含むが、「特定の予告演出の実行を含むＳＰリーチ」および「直撃型特殊リーチ変動」を含まない。この場合も同様に、確変モードの違いによりどこまでリーチ演出が発展するかを楽しむことができる。
【０２８６】
（７－３．時短モードについて）
次に、「時短モード」について説明する。時短モードは、図示のように、内部遊技状態が確変状態（ＹＪ＝０１Ｈ）に関連する遊技モードであり、変動パターン選択モードが異なる時短モード１～３（Ｔｃｏｄｅ＝「０４Ｈ」～「０６Ｈ」）が含まれる。なお、上述した「特殊時短演出モード」を設ける場合には、時短モード４（Ｔｃｏｄｅ＝「０７Ｈ」）を設けることができる（図７Ａ（ロ）、図４２備考欄、図４３参照）。この時短モードには、４Ｒ時短大当りまたは支援時短Ａ～Ｃに当選した場合に移行される（図４参照）。
【０２８７】
本実施形態では、４Ｒ時短大当り、支援時短Ａ～Ｃのいずれかに当選した場合、まず時短モード１に移行されるようになっており、付与される時短回数に応じて時短モード２、時短モード３に移行されうる。すなわち、時短状態における実行ゲーム数に応じて、一の時短モードから他の時短モードに移行される。換言すれば、残余時短回数に応じて、一の時短モードから他の時短モードに移行される。具体的には、図６の「時短モード」のブロック枠および図７Ｂを参照して、時短回数が１００回までは時短モード１に滞在し、時短回数が１０１回～２００回までは時短モード２に滞在し、時短回数２５１回以上は時短モード３に滞在するようになっている。
【０２８８】
したがって、時短回数１００回が付与される４Ｒ時短大当りまたは支援時短Ａに当選した場合は、時短モード１にのみ滞在し、時短回数２００回が付与される支援時短Ｂに当選した場合には時短モード１および時短モード２に滞在し、無限時短（時短回数６５５３５回）が付与される支援時短Ｃに当選した場合には、時短モード１～３に滞在することになる。なお、上記した「上乗せ機能」などにより時短回数が増加しうる場合には、支援時短Ａや支援時短Ｂなどに当選した場合であっても、時短モード２や時短モード３に滞在するケースがあるが、ここでは特に必要のない限り、上乗せ等が無い構成を中心に説明する。
【０２８９】
（７－３－１．時短モードの特徴点）
次に、本実施形態に係る時短モード（確変モード１～３）の特徴点について説明する。既に説明したように、時短モード１～３は、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）がそれぞれ異なる遊技モードであり（図４０～図４１、図４３参照）、時短モード１～３に対応した変動パターン振分テーブル（図４０、図４１参照）が選択される。これを利用して、時短モード１～３がそれぞれ特徴有る時短モードを作り出すことができる。この点は、既に説明した確変モードと同様の手法による。
【０２９０】
本実施形態の時短モードは、平均消化時間の関係が、「時短モード１＜時短モード２＜時短モード３」を満たすように定められている（図７Ｂの備考２を参照）。つまり、時短回数が相対的に多くなるほど、換言すれば、遊技モードがステップアップするごとに、平均消化時間が短時間に制御されるようになっている。この点、遊技モードがステップアップするごとに平均消化時間が長時間に制御される確変モードとは異なる。時短モードに係る平均消化時間（ゲーム消化スピード）の関係を、「時短モード１＜時短モード２＜時短モード３」に定める理由は、次の通りである。
【０２９１】

時短モード（時短状態）中は、確変モード（確変状態）中とは異なり、大当り抽選確率が低確率の電サポ状態であるため、確変モード下よりも大当りに当選しにくい遊技状態である。そこで本実施形態では、図柄変動表示ゲームの平均消化時間の緩急を付け、時短モード下における遊技が単調化してしまうことを防止している。具体的には、時短モード１、２の場合には、図柄変動表示ゲームの平均的な消化時間が長い「低速変動状態」または「中速変動状態」として「演出を楽しむ」といった遊技性に重きを置いた遊技モードとし、時短モード３の場合には「高速変動状態」として、「ゲームの平均消化速度を上げて、遊技の進行に関する時間効率を高める」といった遊技性に重きを置いた遊技モードとしている。特に、平均消化時間（ゲーム消化スピード）の関係を「時短モード１＜時短モード２＜時短モード３」とした場合には、下記のような利点がある。

【０２９２】

本実施形態では、従来の時短回数１００回よりも多い時短回数が付与されうる。特に時短回数が２００回や無限時短などのように、時短回数を消化するまでに長時間となりうる回数が付与された場合、ゲーム消化スピードが遅く、ダラダラと時短回数を消化していくのでは、遊技者にストレスや不満感を与えてしまう。そこで、時短状態中のゲーム実行回数が増加していくに従い、ゲーム消化スピードを上昇させ、出来るだけ短期間のうちに、次の大当りの当選を狙うことができるようにしている。

【０２９３】

具体的には、図４１の「時短中ハズレ変動パターン振分テーブル」を参照して、時短モード１では通常変動４ｓが選択され易いようにし、時短モード２では、通常変動２ｓが選択され易いようにし、時短モード３では、通常変動１ｓ（最短通常変動）が選択され易いようにする。これにより、「時短モード１⇒時短モード２⇒時短モード３」の順に、ゲーム消化スピードを上昇させることを実現している。

【０２９４】

上記のように、図柄変動表示ゲームの平均消化時間に関し、「時短モード１（低速変動状態）＜時短モード２（中速変動状態）＜時短モード３（高速変動状態）」の関係性を持たせるために、本実施形態の時短モード１、２、３では、特に、遊技進行上、最も多く遭遇しうるハズレ時に参照される「ハズレ変動パターン振分テーブル（図４１）」に関し、下記（Ｊ１）～（Ｊ２０）のような構成とすることが好ましい。なお本発明は、必ずしも、３つの時短モード１～３の関係性に限定されるものではない。すなわち本発明は、時短状態のゲーム実行回数（変動回数）が所定回数未満に係る時短モード（以下「時短モードＡ」と称する）と、当該所定回数以上に係る時短モード（以下「時短モードＢ」と称する）とを少なくとも設け、時短モードＡと時短モードＢとの平均消化時間を比較した場合に、「時短モードＡ＜時短モードＢ」の関係を満たす構成であればよい。以下、“「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に”と称する場合は、“「時短モード１⇒時短モード２⇒時短モード３」の順に”の意味も含まれる。

【０２９５】

（Ｊ１）「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、通常変動の平均変動時間を短くする。なお、通常変動は、１または複数設けることができる。

（Ｊ２）「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、リーチ変動の平均変動時間を短くする。なお、リーチ変動は、１または複数設けることができる。

（Ｊ３）「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、選択率が最も高い通常変動の変動時間を短くする。

（Ｊ４）「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、選択率が最も高いリーチ変動の変動時間を短くする。

（Ｊ５）「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、通常変動の選択率を高くする。なお、通常変動は、１または複数設けることができる。

（Ｊ６）「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、リーチ変動の選択率を低くする。なお、リーチ変動は、１または複数設けることができる。

（Ｊ７）「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、各モードにおける最短の通常変動の変

動時間を短くする。
（Ｊ８）「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、各モードにおける最短のリーチ変動の変動時間を短くする。
（Ｊ９）「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、通常変動の種類を多くする。
（Ｊ１０）「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、リーチ変動の種類を少なくする。
（Ｊ１１）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、第２変動時間以上の変動パターンの種類を少なくする。「第２変動時間以上の変動パターン」は、通常変動であってもよいし、リーチ変動であってもよい（以下同様）。
（Ｊ１２）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、第１変動時間以下の変動パターンの種類を多くする。「第１変動時間以下の変動パターン」は、通常変動であってもよいし、リーチ変動であってもよい（以下同様）。
（Ｊ１３）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、時短モードＡには第２変動時間以上の変動パターンがあり、時短モードＢには第２変動時間以上の変動パターンが無い。
（Ｊ１４）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、時短モードＡには第１変動時間以下の変動パターンが無く、時短モードＢには第１変動時間以下の変動パターンがある。
（Ｊ１５）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、時短モード１および時短モード２には、第２変動時間以上の変動パターンがあり、時短モード３には第２変動時間以上の変動パターンが無い。
（Ｊ１６）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、時短モード１および時短モード２には、第１変動時間以下の変動パターンが無く、時短モード３には第１変動時間以下の変動パターンがある。
（Ｊ１７）時短モードＡと時短モードＢにおいて、変動開始時における作動保留球が０ときに選択される変動パターンの変動時間を共通（同一または略同一でもよい）の変動時間とし、作動保留球が０以外の場合には変動時間が異なる変動パターンを選択可能に構成する。たとえば、時短モード１～３において、作動保留球数が０の場合には、通常変動８ｓ種別（本例の場合、時短中通常変動８ｓ、時短中通常変動８ｓ、時短中通常変動８ｓ）のみが選択されるようにし、作動保留球が０以外の場合には、変動時間が異なる変動パターンを選択可能に構成する。この場合において、「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、作動保留球が０以外の場合に選択され易い変動パターンの変動時間を長くする。
（Ｊ１８））時短モードＡと時短モードＢにおいて通常変動は共通とし、「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、リーチ変動の選択率を低確率とする。たとえば、時短モード１～３において通常変動は共通とし、「時短モード１⇒時短モード２⇒時短モード３」の順に、リーチ変動の選択率を低確率とする。
（Ｊ１９）時短モードＡと時短モードＢとにおいて通常変動は共通とし、「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、変動時間が相対的に長いリーチ変動の選択率を低確率とする。たとえば、時短モード１～３において通常変動は共通とし、「時短モード１⇒時短モード２⇒時短モード３」の順に、変動時間が相対的に長いリーチ変動の選択率を低確率とする。
（Ｊ２０）時短モードＡと時短モードＢとを比較した場合、ハズレの場合に選択されうる変動パターンの変動時間は変化しないが、当選の場合に選択されうる変動時間が相対的に長くなる。また、当選の場合に選択されうる変動パターンの変動時間は変化しないが、ハズレの場合に選択されうる変動時間が相対的に長くなる。なお「当選」とは、ここでは「大当り当選」および／または「支援時短当選」を意味する。
【０２９６】
なお、本実施形態では、時短モード１～３で共通の時短中リーチＡ、時短モード１と時短モード２で、共通の時短中リーチＡ、Ｂが選択可能となっているが、本発明はこれに限らず、図柄変動表示ゲームの平均消化時間に関して「時短モード１（低速変動状態）＜時短モード２（中速変動状態）＜時短モード３（高速変動状態）」の関係性があれば、時短モード１～３の少なくとも１つの時短モードにおいて、他の時短モードとは異なるリーチ変

動が選択されるように構成してもよい。
【０２９７】
なお、本実施形態の場合、時短モード３に移行された後は、大当りに当選または時短回数を消化するまで、時短モード３から他の遊技モードに移行されない。しかし、本発明はこれに限らず、時短モード３中に所定のゲーム回数（変動回数）が実行された場合、他の遊技モード（時短モード１または時短モード２）に移行させてもよい。時短モード３は「高速変動状態」であるためゲーム消化スピードがテンポよく進むが、同じ遊技モードが長期間にわたり継続してしまうと、遊技者に倦怠感を与えてしまったり、遊技が単調化したりしてしまう。したがって、時短モード３中に所定のゲーム回数が実行された場合、他の時短モードに移行させることが好ましいといえる。遊技モードの移行は、「時短モード３⇒時短モード２または時短モード１」という移行形態に限らず、「時短モード３（第１変動回数消化）⇒時短モード２（第２変動回数消化）⇒時短モード１」や、「時短モード３（第１変動回数消化）⇒時短モード１（第２変動回数消化）⇒時短モード２」としてもよい。なお、第１変動回数Ｇ回とし、第２変動回数Ｈ回とした場合、「Ｇ回」＝「Ｈ回」、「Ｇ回＜Ｈ回」、または「Ｇ回＞Ｈ回」とすることができる。
【０２９８】
（７－３－２．時短モード中の演出について）
本実施形態では、時短演出モードとして、時短モード１～３に対応する時短演出モード１～３が設けられている。図７Ｂに、時短演出モード１～３中の演出例を示す。
【０２９９】
図７Ｂを参照して、時短演出モード１は、潜水艦同士が戦う様を表現した演出をなす“水中音響戦モード”、時短演出モード２は、艦隊同士の戦う様を表現した演出をなす“水上戦モード”、時短演出モード３は、戦車同士が戦う様を表現した演出をなす“陸戦モード”となっている。換言すれば、時短モード期間は、時短状態中のゲーム実行回数に応じて、時短モード１～３の３つに区分され、この３つの区分のいずれに滞在しているかは、上記した確変モードと同じく、主に、変動パターンのダイナミックな変化（高速、中速、低速という変動状態の変化）、これに伴う演出（背景演出の切り替わり、予告演出など）とにより遊技者に報知される。
【０３００】
また、大当り時短状態に移行した場合と、支援時短状態に移行した場合とで、同じ時短モードに移行させるが、それぞれ異なる演出ステージに移行させてもよい。この場合、同じ時短モード（Ｔｃｏｄｅが同一）でありながら、それぞれの演出ステージに応じた背景演出、装飾図柄、保留アイコン、発射誘導報知演出（右打ち指示演出）、各種の予告演出、および先読み予告（変動中先読み予告および／または保留変化予告）のうち、少なくとも１つの演出を異なる演出態様とすることができる。これにより、時短大当りと支援時短とで同一の時短モードに移行させながらも、大当り時短状態なのか、支援時短状態なのかを演出的に区別して報知することができる。
【０３０１】
（支援時短当選に係る予告演出について）
支援時短には、既に説明したように、「特電作動型支援時短」と「特電非作動型支援時短」とがあるが、いずれにしても、大当り遊技のようなラウンド遊技が実行されず、無限時短のような高時短回数を付与する支援時短などの例外はあるが、基本的には、大当りよりも利益度合が低いものである。このため、支援時短の当選した図柄変動表示ゲーム中の予告演出などで、大当り当選時のような派手な煽り演出を現出させてしまうと、遊技者の期待感を過度に煽ってしまう。そこで、支援時短が当選した場合には、予告演出として、大当り当選を確定的に報知する「当確演出」は現出させないことが好ましい。たとえば、保留変化予告であれば、プレミアム保留の虹色保留は現出させない（プレミアム保留を実行しない遊技機の場合は、大当り当選時における最高当選期待度の保留変化予告を現出させない）、変動中の予告演出であれば、当確を示す特定のキャラクタやアイテムを表示しない、などである。換言すれば、支援時短が当選した場合、少なくとも大当り当選時におけ

る最高期待度を示す高期待度予告演出を除く、高期待度予告演出を現出させることができる。ただし、支援時短の中でも最高利益を持つ無限時短を付与する支援時短（本実施形態では、支援時短Ｃ）に限り、大当りと同じ当確演出を実行可能に構成してもよい。また、支援時短が当選した場合に、大当りと同じ当確演出は現出しないが、支援時短用の当確演出を実行してもよい。

【０３０２】

また、先読み予告において、支援時短当選の作動保留球保が発生した場合は、所定のゲーム数（たとえば、最大保留記憶数分（本実施形態の場合は４回））、先読み予告を禁止してもよい。また、支援時短による時短状態の開始後、所定のゲーム数（たとえば、最大保留記憶数分）、先読み予告を禁止してもよい。

【０３０３】

（始動口に係る入賞演出について）

上始動口３４および／または下始動口３５への入賞があった場合に「入賞演出」を実行可能に構成した場合において、大当り時短状態と支援時短状態とで、それぞれ異なる入賞演出を実行してもよい。なお、大当り時短状態中は入賞演出を実行せず、支援時短状態中は入賞演出を実行してもよい（その逆でもよい）。

【０３０４】

（残余時短回数報知演出）

また、時短モード（時短状態）中は、残りの時短回数を演出的に報知する「残余時短回数報知演出（たとえば、カウントダウン表示）」を現出可能に構成されている。残余時短回数報知演出は、少なくとも支援時短Ａと支援時短Ｂ（有限時短付与の支援時短）とで同じ演出態様（カウントダウン表示態様が同じ）としてもよいし、時短大当りと支援時短（支援時短Ａおよび／または支援時短Ｂ）とで同じ演出態様としてもよい。また、支援時短の種類に応じて異なる演出態様としてもよいし、時短大当りと支援時短とで異なる演出態様としてもよい。前者の同じ演出態様とする場合は、同じ区切り、時短残余回数が所定回数に達した場合に、カウントダウン表示を開始することが好ましい。たとえば、残り１０回から最終変動までカウントダウン表示を行う。後者の異なる演出態様とする場合は、異なる区切りで、カウントダウン表示を開始することができる。たとえば、４Ｒ時短大当りの場合は、残り５０回からカウントダウン表示を開始し、支援時短Ａ（または支援時短Ｂ）の場合は、残り１０回からカウントダウン表示を開始することができる。

【０３０５】

なお、有限時短の場合は、残余時短回数報知演出を実行可能に構成することが好ましい。一方、無限時短の場合は、残り回数が無限であるため、残余時短回数報知演出が実行する必要性に乏しく、残余時短回数報知演出を実行しなくてもよい。しかし、残り回数が無限であること報知することが適切なケースもある。そこで、無限時短に係る残余時短回数報知演出を実行する場合には、たとえば、画像表示演出であれば「残り∞回」や「次回大当りまで継続」などのように、残り回数が無限であることを遊技者が把握可能な演出態様を表示することができる。

【０３０６】

（秘匿型残余時短回数報知演出）

また、いずれの支援時短が当選したことを演出的に秘匿状態としてもよい。たとえば、各支援時短で当選したゲーム中の演出（予告演出等）を共通の演出を現出させ、残余時短回数報知演出の演出も共通の演出態様、たとえば、「残り回数？？？回」や「残り回数〇〇回（いずれの支援時短が当選しても同じ初期値を表示し、カウントダウン表示をする）」や「０回（初期値をゼロからスタートさせ、カウントアップ表示する）」とすることができる。これにより、時短回数が秘匿され、何回続くか分からない（いつ終了するのか分からない）という緊張感を与えることができる。

【０３０７】

なお、上記「残り回数〇〇回」などと表示をし、カウントダウン表示を実行する場合には、次に述べるような残余時短回数報知演出とすることが好ましい。たとえば、支援時短Ａ

～Ｃのいずれが当選した場合も、時短回数が最も少ない「１００回」を表示する。そのカウントがゼロになったときに、１００回よりも多い時短回数が付与される支援時短Ｂまたは支援時短Ｃに当選していた場合は「＋５０回！」「＋１００！」などの上乗せ表示演出を行い、さらに時短状態が続くことを報知する。一方、カウントアップ表示の場合は、いずれの支援時短が当選した場合も、ゼロ表示からカウントアップ表示をしていき、所定回数に到達した場合、または所定回数に到達する毎に「まだまだ続くよ！」「あと残り５０！」「無限時短確定！」などの上乗せ表示演出を行い、さらに時短状態が続くことを報知する。いずれの場合も、時短終了か否かを煽る演出を行った後、上乗せ表示演出を行うことが、遊技者の緊張感を煽る上で好ましい。

【０３０８】

なお、支援時短による時短状態の場合には上記「残余時短回数報知演出」を実行せず、大当り時短状態の場合には上記「残余時短回数報知演出を実行してもよい。また、大当り時短状態の場合には上記「残余時短回数報知演出を実行せず、支援時短状態の場合には上記「残余時短回数報知演出」してもよい。

【０３０９】

（支援時短の当選ゲーム（当り変動パターン）に係る演出について）

また、通常モード（通常状態）において、今回のゲームで支援時短に当選した場合、今回のゲーム終了後に「電サポ状態」が生起する点を考慮し、当該ゲーム中で支援時短当選を報知する当選演出として、たとえば、図６（イ）に示すような「時短突入報知演出７８０」を現出させる。この時短突入報知演出は、現在の遊技状態よりも有利な遊技状態に移行すること（ここでは、通常状態から時短状態に移行すること）を報知（示唆）する遊技状態移行報知演出の一態様である。図示の演出例では、時短突入報知演出７８０として、「時短に突入するよ」をいう文字画像７７８を表示し、装飾図柄７７５の背景表示として、専用のキャラクタ画像７７７を表示し、装飾図柄７７５が、支援時短当選専用図柄“「時」「☆」「短」”で停止表示している状態（通常は、たとえば、数字図柄）を示している。これにより、今回のゲーム終了後、時短状態に突入する旨が事前報知される。

【０３１０】

斯様な「時短突入報知演出」を現出する理由は、次の通りである。特に、当選した支援時短が「特電非作動型支援時短」である場合、今回のゲームが終了（変動時間が終了）すると、極短時間の確定表示時間（５００ｍｓ）の経過後に時短状態に突入してしまう（図１０の特別図柄変動中処理（ステップＳ３０７）、特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８）参照）。なお、正確には、今回のゲームは、この確定表示時間（５００ｍｓ）の経過を以て終了される。このため、右打ちが有利な状態が生起することを早めに報知し、時短状態中に遊技者が「左打ち」を続行してしまうこと（不利益を被る）を防止するためである。なお、支援時短の当選ゲーム中に、「発射誘導報知演出（右打ち指示演出）」または打ち方を指示する「事前発射誘導報知演出」を現出してもよい。たとえば、前者の右打ち指示演出では「右打ち⇒」（たとえば、図７Ａ参照）のように、右打ちを明示的に報知するものであるが、後者の事前発射誘導報知演出は、「もうすぐ右打ちだよ」や「ゲーム終了後、右打ちしてね」や「次ゲームから右打ちだよ」等のように、将来的に右打ち有利な遊技状態に移行されることを報知しうるものである。ただし、実際には、確定表示時間が経過するまでは、「時短状態」ではなく「通常状態」中となっている。そのため、遊技者が先走って右打ちをしてしまった場合は、左打ちを促す発射誘導報知演出（左打ち指示演出（警告報知））を行ってもよい。この場合、右打ち指示演出よりも左打ち指示演出の方を優先表示（表示優先度が高い）することが好ましい。なお、通常状態中に右打ちしているか否かの判断は、普通図柄始動口３７に遊技球の入球（通過）を検出した否かにより判断することが可能である。

【０３１１】

一方、「特電作動型支援時短」の場合は、支援時短開閉遊技（小当り当選型支援時短の場合は、小当り遊技）が実行された後に時短状態に突入するため、その支援時短開閉遊技中（たとえば、開始ＩＮＴ中）に、発射誘導報知演出（右打ち指示演出）を現出すればよく

、特に問題は生じない。特電作動型支援時短の場合は、支援時短開閉遊技の期間として、概ね数秒以上とすることが好ましい。

【０３１２】

（支援時短の当選ゲームに係る確定表示時間について）

また、支援時短の当選ゲームでは、通常の確定表示時間（５００ｍｓ）とは異なる確定表示時間とすることができる。具体的には、通常の確定表示時間（５００ｍｓ）よりも長時間（たとえば、１秒～１０秒程度）とすることができる。この長時間の確定表示時間を利用することにより、上記「時短突入報知演出」を実行するための余裕演出時間幅を十分確保できるという利点がある。また、当選ゲームの実行時間（当り変動時間）が終了した後、通常よりも長い確定表示時間が介在するため、遊技者が有る程度の余裕を持って、「左打ち」から「右打ち」へと発射操作ハンドル１５の操作することができるという利点もある。なお、支援時短の当選ゲームに限り、当選ゲーム中の所定期間、或いは、少なくとも確定表示時間を利用して「右打ち報知」（たとえば、右打ち報知画像７７９などの右打ち指示画像）を事前に実行してもよい。なお、確定表示時間を通常よりも長時間に変動させる点は、後述の天井ゲーム、天井直前ゲームなどにおいても適用することができる。

【０３１３】

＜時短突入報知演出の演出例：図４７、図４８＞

次に、支援時短が「特電非作動型支援時短」である場合の時短突入報知演出の演出例について説明する。先ず、本演出例の理解を容易なものとするために、図４６を用いて、ゲーム終了後に作動保留球がゼロであった場合における演出の推移について説明しておく。

【０３１４】

図４６のタイムチャートは、今回のゲームが「ハズレ（大当り、小当り、および支援時短に非当選）」で終了後、しばらくの間、作動保留球がゼロ（特図１作動保留球および特図２作動保留球がゼロ）の状態が継続したケースを示したものである。

【０３１５】

図４６のタイムチャートを参照して、今回の特図の変動表示が終了すると（時刻Ｔ２）、大当り抽選結果に応じた表示態様で特別図柄が停止表示され（ここでは、ハズレ対応の特別図柄が停止表示）、今回のゲームが終了される（時刻Ｔ３）。このとき、作動保留球があれば、直ちに次ゲーム（特図の変動表示）が開始されるが、作動保留球がゼロ（作動保留球なし）の場合には、確定表示時間Ｔｂの経過後、次ゲームが開始されるまで（新たな作動保留球が発生するまで）、演出状態が「客待ち中（客待ち待機中）」に移行されるようになっている（時刻Ｔ３～Ｔ５）。

【０３１６】

具体的には、確定表示時間Ｔｂの経過後に作動保留球がゼロの場合には、主制御部２０が演出制御部２４に対して「客待ちコマンド」を送信する（後述の図１２のＳ４１９参照）。演出制御部２４がこの客待ちコマンドを受信すると、演出状態として「客待ち中（客待ち待機中）」に係る演出処理を行う。

【０３１７】

詳しくは、演出制御部２４が客待ちコマンドを受信すると、遊技停止中の「客待ち中（客待ち待機中）」であることを把握して、客待ちコマンドの受信から新たな作動保留球が発生することなく（本実施形態では、作動保留球の発生時に送信される入賞時コマンドおよび／または保留加算コマンドを受信することなく）、所定の待機時間（たとえば、１２０秒）が経過した場合（図示の時刻Ｔ４が到来した場合）、つまり、作動保留球がゼロになって遊技が開始されることなく所定時間が経過した場合（客待ち演出開始条件を満たした場合）、遊技機１に係る遊技の説明や遊技機の紹介（デモンストレーション）のためのデモムービーが流れる「客待ち演出（デモ表示）」を現出させるようになっている。なお、後述のメニュー画面表示操作などの遊技者による遊技設定に関する操作を検出した場合、上記待機時間（１２０秒）の計測はクリアされ、再度、１２０秒がセットされる。なお、遊技設定が終了され、後述の「客待ち前演出」に戻ってから待機時間（１２０秒）の計測を開始してもよい。

【０３１８】
図（Ｃ）に、客待ち演出の一例を示す。図（Ｃ）の例は、客待ち演出として、デモムービーの一部を示したものであり、ここでは、画面中央に遊技機の名称（「ＣＲ　藤丸くん戦記」）が大きく表示され、画面右上隅部に特定キャラクタ（藤丸くん）が表示されている。客待ち演出期間中は、所定のデモムービーが繰り返し再生表示され、遊技台の魅力を効果的にアピールするようになっている。
【０３１９】
ただし、客待ち演出が開始するまでの期間（所定時間Ｔｄが経過するまで）は、「客待ち前演出（デモ開始待ち表示）」を現出させるようになっている（時刻Ｔ３～Ｔ４）。たとえば、液晶表示装置３６に、遊技状態に応じた背景演出（背景画像）と、今回のゲームにて停止された装飾図柄（装飾停止図柄）とを含む表示状態とし、客待ち演出の開始（デモムービー開始）までこの表示状態を維持する。
【０３２０】
図（Ａ）に、客待ち前演出の一例を示す。図（Ａ）の例では、通常演出モード（空戦モード）中に、直近のゲーム結果であるハズレ対応の装飾図柄（ハズレ対応装飾停止図柄）が停止した表示状態を示している。本実施形態では、客待ち前演出の開始後（客待ちコマンド受信後）、所定時間（たとえば、１０秒）が経過すると（時刻Ｔｍが到来した場合）、画面下に「メニュー画面表示→」の文字表示とボタン画像（ここでは、演出ボタン１３を模した画像）を含む「メニュー表示可能報知演出８１１」が現出される。このメニュー表示可能報知演出８１１の役割は、演出ボタン１３を操作すると、メニュー画面（遊技設定画面）を開くことができる旨の報知、換言すれば、メニュー操作可能期間中である旨の報知である。メニュー操作可能期間中に演出ボタン１３が押下されると、図示のような「メニュー画面」が表示され、音量や光量などの各種の遊技環境の設定が可能となっている。
【０３２１】
図（Ｂ）に、メニュー画面の一例を示す。ここでは、メニュー画面８１１ａの上部に遊技機の名称「ＣＲ藤丸くん戦記」の文字画像、画面の右側中央部に特定キャラクタ８１３などが表示され、メニュー項目の一例として、「キャラクタ選択」、「音量調整」、「光量調整」、「ＢＧＭ選択」、「戻る」などのメニュー項目が表示されている。このメニュー画面８１１ａにおいて、遊技者が方向キー７５によりカーソル８１２を操作して所望のメニュー項目を選択し、カーソル８１２がメニュー項目を指し示した状態で演出ボタン１３を押下すると、そのメニュー項目に対応する遊技設定ができるようになっている。
【０３２２】
たとえば、メニュー項目として「音量調整」を選択決定した場合、図（Ｄ）に示すような音量調整画面８１１ｂが表示される。この音量調整画面では、十字キー７５により、所望する音量レベルを選択し、演出ボタン１３により決定可能となっている。音量レベルを決定すると、図（Ａ）の客待ち前演出の画面に戻る。図（Ｄ）の例は、基準音量値（ＭＩＮ）から所定の最大音量値（ＭＡＸ）まで、５段階の調整が可能となっている。
なお、図示はしていないが、「光量調整」を選択決定した場合も、音量調整画面と類似する光量調整画面が表示され、この光量調整についても複数段階（たとえば、４段階）の調整が可能となっている。また、「キャラクタ選択」を選択決定した場合、現在の演出モード中に関連する味方キャラクタまたは敵キャラクタを選択することができるようになっている。これにより、好みのキャラクタを予告演出（特定のリーチなど）や当り中演出で登場させることができる。また、「ＢＧＭ選択」を選択決定した場合、現在の演出モードに関連するＢＧＭを、複数種類のＢＧＭから選択することができるようになっている。
【０３２３】
本例では「キャラクタ選択」、「音量調整」、「光量調整」および「ＢＧＭ選択」の４つの遊技設定が可能となっているが、少なくとも音量調整が可能な音量調整手段を有する遊技機としてもよい。たとえば、音量調整だけが可能な遊技機とした場合には、図（Ｂ）のようなメニュー画面（メニュー項目）８１１ａを表示する必要がないため、直接、図（Ｄ）の音量調整画面（図示の調整画面８１１ｂ）を表示することができる。調整画面８１１

ｂを表示する場合には、たとえば、図（Ｅ）に示す調整画面８１１ｃのように、背景演出に、現在の演出モードに関連する背景画像を含む調整画面８１１ｃを表示することができる。図示の例では、通常演出モードに関連する背景画像を表示し、５段階の音量調整画面が、背景画像よりも優先表示される例を示してある。この調整画面８１１ｃの場合は、現在の演出モードを報知可能な遊技設定画面であるため、音量調節や光量調整の際に、現在の遊技状態（遊技モード）を報知することができるという利点がある。以下、メニュー画面８１１ａを表示せずに、調整画面８１１ｂまたは調整画面８１１ｃを表示する形態を「調整画面直接表示形態」と称する。

【０３２４】

上記「メニュー操作可能期間」は、客待ちコマンドの受信した場合に直ちに開始してもよい。たとえば、確定表示時間経過後（時刻Ｔ３経過後）、メニュー操作可能期間を開始することができる。この場合のメニュー操作可能期間は、具体的には、図示の“メニュー操作可能期間Ａ”である。

【０３２５】

また、上記「メニュー操作可能期間」は、客待ちコマンドを受信してから所定時間経過後に開始してもよい。たとえば、確定表示時間経過後、所定時間経過した場合（たとえば、メニュー表示可能報知演出８１１が開始される時刻Ｔｍが到来した場合）、メニュー操作可能期間を開始することができる。この場合のメニュー操作可能期間は、具体的には、図示の“メニュー操作可能期間Ｂ”である。

【０３２６】

なお、メニュー表示可能報知演出８１１は、メニュー操作可能期間の開始とともに現出させてもよいし（メニュー操作可能期間の開始を報知するケース）、メニュー操作可能期間の所定のタイミングから現出させてもよい。

【０３２７】

＜演出例：図４７、図４８＞

次に、図４７～図４８を参照して、今回のゲームが「特電非作動型支援時短」の当選ゲームである場合の演出例について説明する。図４７と図４８は、今回のゲーム終了後、しばらくの間、作動保留球がゼロである場合の演出の推移を説明に用いる説明図であり、演出の推移がそれぞれ異なる演出例（演出例１と演出例２）を示したものである。また以下では、説明の便宜のために、適宜、前述した図４６も用いて説明する。

【０３２８】

（演出例１：図４７）

まず、図４７を参照しながら、演出例１について説明する。

【０３２９】

（１－１．時短突入報知演出の実行開始タイミング）

図４７に示す演出例１の場合、図柄変動中の所定のタイミングまたは図柄変動終了時に（符号８０１は装飾図柄（左図柄、中図柄、右図柄を示す）、たとえば、図（β）に示すような時短突入報知演出８７１を現出させる。具体的には、図柄変動中の所定のタイミング（たとえば、図４６の時刻Ｔ１）の到来を契機に、または確定表示期間（図４６の時刻Ｔ２）の到来を契機に、時短突入報知演出８７１を現出させる。本演出例の時短突入報知演出８７１は、時短モード（時短状態）の移行することを報知（示唆）する「音響戦モード突入」という文字画像８０２と、キャラクタ画像８０３などを含んだ演出画像となっている。また、図（β）では、３つの装飾図柄が液晶画面右隅部に小さく退避表示され（図示の装飾図柄８０１ａ）、今回のゲーム結果を示す装飾停止図柄（支援時短当選対応図柄）が表示されている例を示してある。ここでは、装飾図柄８０１ａが「５」「７」「９」で停止表示している例を示してあるが、これは、変動中は仮停止用の装飾図柄として図６（イ）に示す“「時」「☆」「短」を表示して、遊技者が支援時短当選を把握し易くする一方、確定表示中は、特にその必要がないため、支援時短当選用の装飾停止図柄として、通常時に用いられる数字系の装飾停止図柄（ここでは、「５」「７」「９」）で停止表示するようにしたものである。勿論、装飾図柄８０１ａとして、図６（イ）に示す“「時」「

☆」「短」”を停止表示させてもよい。なお、確定表示時間経過後は、装飾図柄８０１ａを表示しなくてもよい。

【０３３０】

（１－２．時短突入報知演出の表示期間）

上記時短突入報知演出８７１は、図柄変動が終了し確定表示時間が経過した後も（図４６の時刻Ｔ３以降）、所定期間（所定時間）、継続して現出される（図（γ））。ただし、確定表示時間が経過した後は「時短状態」に突入するため、時短突入報知演出８７１は、図（γ）に示すように、発射誘導報知演出（右打ち指示演出）８５１が追加表示された時短突入報知演出８７２となる。これにより、時短状態に突入した旨および右打ち有利な状況下に突入した旨が報知される。なお、ここでの時短突入報知演出８７２は、客待ち期間中にも表示される（客待ち前演出の一環として表示してもよい）。

【０３３１】

そして、図（γ）に示す時短突入報知演出８７２を所定時間（たとえば、１０秒）表示した後（たとえば、時刻Ｔｍが到来した場合）、当該時短突入報知演出８７２を終了させ、通常の客待ち前演出８９０を現出させる（図（δ））。ここでの通常の客待ち前演出８９０は、時短モード（時短状態）に関連する演出態様であり、図（δ）に示すように、遊技状態に応じた背景画像として、時短演出モードに関連する背景画像（たとえば、水中音響戦モード：図７Ｂ参照）を表示し（支援時短専用の演出モードを設けた場合には、当該演出モードに関連する背景画像を表示してもよい）、また装飾停止図柄として、直近のゲーム結果（本演出例の場合は「５７９」：支援時短対応装飾停止図柄）が表示される。また、右打ち指示演出については、通常の客待ち前演出に切り替わったことに伴い、“時短突入報知演出に係る右打ち指示演出８５１（第１右打ち報知：支援時短当選ゲームにおける確定表示時間経過後、所定時間だけ実行される右打ち指示演出）”が終了され、右打ち指示演出８５１とは異なる表示態様（演出態様）の“電サポ中に係る右打ち指示演出８５２（第２右打ち報知：電サポ用の右打ち指示演出）”が現出される。

【０３３２】

なお、上記「電サポ用の右打ち指示演出（第２右打ち報知）」を、下記（指示演出１）～（指示演出７）とすることができる。

（指示演出１）電サポ中、すなわち、時短状態中（大当りによる時短状態）、確変状態中および支援時短状態中において共通の右打ち指示演出（第２右打ち報知）とする。

（指示演出２）支援時短状態以外の遊技状態（本実施形態では、時短状態および確変状態）中は「共通の右打ち指示演出（第２右打ち報知）」とし、支援時短状態中はそれとは異なる右打ち指示演出（支援時短状態専用の右打ち指示演出：第３右打ち報知）とする。

（指示演出３）少なくとも時短状態中と支援時短状態中とにおいて、共通の右打ち指示演出（第２右打ち報知）とする。

（指示演出４）時短状態中および支援時短状態中は共通の右打ち指示演出（時短用右打ち報知：たとえば、電サポ用第１右打ち報知（第２右打ち報知））とし、確変状態はそれとは異なる右打ち指示演出（確変用右打ち報知：たとえば、電サポ用第２右打ち報知（第３右打ち報知））とする。

（指示演出５）時短状態中、確変状態中、支援時短状態中において、それぞれ異なる右打ち指示演出とする。

（指示演出６）支援時短当選ゲームにおける確定表示時間経過後、所定時間だけ実行される第１右打ち指示演出（上記第１右打ち報知）と、支援時短中における第２右打ち指示演出と、少なくとも時短大当りによる大当り遊技中における当り中右打ち指示演出（大当り遊技中の少なくとも一部の期間で実行される右打ち指示演出）を実行可能であり、当該第１右打ち指示演出と、当該当り中右打ち指示演出とを異なる演出態様とする。この場合、当該大当り遊技後の時短状態中における右打ち指示演出と、当該第２右打ち指示演出とが共通の右打ち指示演出とする。

（指示演出７）支援時短当選ゲームにおける確定表示時間経過後、所定時間だけ実行される第１右打ち指示演出（上記第１右打ち報知）と、支援時短中における第２右打ち指示演

出と、少なくとも時短大当りによる大当り遊技中における当り中右打ち指示演出（大当り遊技中の少なくとも一部の期間で実行される右打ち指示演出）を実行可能であり、当該第１右打ち指示演出と、当該当り中右打ち指示演出とを同じ演出態様とする。この場合、大当り遊技後の時短状態中における右打ち指示演出と、当該第２右打ち指示演出とを異なる右打ち指示演出とする。

【０３３３】

なお、小当り（小当り当選型支援時短を含む）を設けた場合については、下記（指示演出８）とすることができる。

（指示演出８）支援時短当選ゲームにおける確定表示時間経過後、所定時間だけ実行される第１右打ち指示演出（上記第１右打ち報知）と、支援時短中における第２右打ち指示演出と、小当り遊技中における当り中右打ち指示演出（小当り遊技中の少なくとも一部の期間で実行される右打ち指示演出）とを実行可能であり、少なくとも当該第１右打ち指示演出と、当該当り中右打ち指示演出とを同じ演出態様とする。

【０３３４】

なお、上記では、特電非作動型支援時短ついて説明したが、支援時短が「特電作動型支援時短」である場合、その支援時短開閉遊技中（小当り当選型支援時短の場合は、その小当りに係る小当り遊技中）における右打ち指示演出（支援時短開閉遊技中の少なくとも一部の期間で実行される右打ち指示演出）と、小当り遊技中（ここでは、通常小当りによる小当り遊技）における当り中右打ち指示演出（小当り遊技中の少なくとも一部の期間で実行される右打ち指示演出）とは、同じ演出態様とすることが好ましいが、異なる演出態様であってもよい。

【０３３５】

図４７（δ）の説明に戻り、またここでは、メニュー操作可能期間中である旨の報知するためのメニュー表示可能報知演出８１１も現出される。なお、メニュー操作可能期間中にメニュー表示操作をした場合には、図（η）に示すメニュー画面や、図（η－１）に示す調整画面８１１ｃ（ここでは、時短演出モードに関連する背景画像（たとえば、水中音響戦モード：図７Ｂ参照）を含む調整画面）または図（η－２）に示す調整画面８１１ｂを表示することができる。

【０３３６】

（１－３．右打ち指示演出８５１（第１右打ち報知）の終了タイミングについて）

なお、本演出例では、右打ち指示演出８５１（第１右打ち報知）の終了タイミングを、通常の客待ち前演出に切り替わったタイミングであると説明した。しかし本発明はこれに限らず、下記（Ｔｉｍ１）～（Ｔｉｍ４）としてもよい。

（Ｔｉｍ１）第１右打ち報知を、メニュー表示可能報知演出８１１が実行（現出）されるよりも前に終了させてもよい。

（Ｔｉｍ２）第１右打ち報知を、メニュー操作可能期間が開始されるよりも前に終了させてもよい。具体的には、メニュー操作可能期間Ｂを採用したケースにおいて、たとえば、時刻Ｔｍ（図４６）の到来よりも前に終了させる。

（Ｔｉｍ３）第１右打ち報知を、メニュー表示可能報知演出８１１が実行（現出）されるよりも前であって、メニュー操作可能期間中に終了させることができる。たとえば、メニュー操作可能期間の開始よりも所定時間遅延して、メニュー表示可能報知演出８１１が開始されるケースにおいて、メニュー表示可能報知演出８１１が実行される前に終了させることができる。

（Ｔｉｍ４）第１右打ち報知を、メニュー操作（遊技設定操作）がされた場合に終了させてもよい。たとえば、メニュー操作のために操作手段が操作されたことを契機に終了させることができる。たとえば、図（η）に示すメニュー画面８１１ａ、図（η－１）に示す調整画面８１１ｂ、または図（η－２）に示す調整画面８１１ｃが表示させる場合に、第１右打ち報知を終了させることができる。また、調整画面８１１ｂまたは調整画面８１１ｃが表示された後、調整操作（遊技設定操作：たとえば、音量のレベルを変更または決定する操作）をした場合に第１右打ち報知を終了させてもよい。つまり、調整画面８１１ｂ

または調整画面８１１ｃが表示された段階では第１右打ち報知を終了させずに、調整操作がなされた場合に第１右打ち報知を終了させることができる。
なお、第１右打ち報知が終了した場合（第１右打ち報知が終了したことを契機に）、第２右打ち報知を開始させる。
【０３３７】
（１－４．客待ち演出（デモ表示））
そして、客待ち演出開始条件を満たした場合、つまり、メニュー表示操作がされることなく、時短突入報知演出８７２が開始されてから（客待ちコマンドを受信してから）所定の待機時間（１２０秒）経過した場合、または、遊技者による遊技設定に関する操作を検出した場合には、その検出後に待機時間（１２０秒）経過した場合（遊技設定が終了され、客待ち前演出に戻ってから待機時間（１２０秒）が経過した場合でもよい）、客待ち演出を現出させる（図（ε））。客待ち前演出中または客待ち演出中（客待ち待機中（遊技設定画面表示中を含む））に、作動保留球が発生した場合は、時短モード（時短演出モード）における図柄変動表示ゲームが実行されることになる（図（ζ））。
【０３３８】
（１－５．作動保留球がある場合の右打ち指示演出８５１（第１右打ち報知）の終了タイミングについて）
上記では、支援時短の当選ゲーム後、しばらくの間、作動保留球がゼロである場合の右打ち指示演出８５１（第１右打ち報知）の終了タイミングについて説明した。以下では、支援時短の当選ゲーム中に作動保留球が存在する場合、または支援時短の当選ゲーム後、短時間（たとえば、通常の客待ち演出８９０が表示される前）の間に作動保留球が発生した場合の右打ち指示演出８５１（第１右打ち報知）の終了タイミングについて説明する。この場合の右打ち指示演出８５１（第１右打ち報知）は、下記（Ｔｉｍ５）～（Ｔｉｍ１２）とすることができる。
（Ｔｉｍ５）第１右打ち報知を、次ゲームの図柄変動が開始するまで、または次ゲームの図柄変動開始時に終了させることができる。たとえば、“図（β）または図（γ）→図（ζ）”という演出推移である。なお、支援時短の当選ゲーム中に作動保留球が存在する場合は、直ぐに次ゲームが開始されるが、時短突入報知演出８７１は、次ゲームに跨って表示してもよい。たとえば、次ゲーム開始から所定時間表示してもよいし、次ゲームの装飾図柄の高速変動（高速変動については後述の図４４等参照）が開始されるまで表示してもよい。この場合、時短突入報知演出８７１をそのまま表示しておくのではなく、表示の一部、たとえば、文字画像８０２またはキャラクタ画像８０３だけを表示してもよい。
（Ｔｉｍ６）第１右打ち報知を、次ゲームにおける各装飾図柄の少なくとも１つの装飾図柄の高速変動（後述の図４４等参照）が開始するまでに終了させることができる。
（Ｔｉｍ７）第１右打ち報知を、次ゲームにおける各装飾図柄の少なくとも１つの装飾図柄の停止動作（後述の図４４～図４５等を参照）が開始するまでに終了させることができる。
（Ｔｉｍ８）第１右打ち報知を、次ゲームにおける各装飾図柄の少なくとも１つの装飾図柄が停止表示するまでに終了させることができる。
（Ｔｉｍ９）第１右打ち報知を、次ゲームにおける各装飾図柄の少なくとも１つの装飾図柄の停止表示後に終了させることができる。
（Ｔｉｍ１０）第１右打ち報知を、次ゲームにおける特別図柄（または装飾図柄）の変動時間が終了(変動時間経過)するまでに終了させることができる。
（Ｔｉｍ１１）第１右打ち報知を、少なくとも次ゲームにおける特別図柄（または装飾図柄）の変動時間終了後（変動時間経過後）に終了させることができる。
（Ｔｉｍ１２）第１右打ち報知を、次ゲームにおける確定表示時間中に終了させることができる。第１右打ち報知を、たとえば、確定表示時間の開始、途中または終了を契機に終了させることができる。
なお、第１右打ち報知が終了した場合（第１右打ち報知が終了したことを契機に）、第２右打ち報知を開始させる。

【０３３９】
（演出例２：図４８）
次に、図４８を参照して、上記演出例１の変形例（演出例２）について説明する。図４７の演出例１と、図４８の演出例２とが異なる点は、主に、時短突入報知演出の表示期間が異なる点、それに伴う演出態様が異なる点である。
【０３４０】
図４８に示す演出例２の場合、時短突入報知演出８７１が、次ゲームが開始されるまで、または客待ち演出が開始されるまで表示されるようになっている。具体的には、次ゲームが開始されずに所定時間経過した場合、客待ち前演出が現出されることなく客待ち演出が現出される。
【０３４１】
本演出例の時短突入報知演出８７１は、図柄変動が終了し確定表示時間が経過した後も（図４６の時刻Ｔ３以降）、所定期間（所定時間）継続して現出される点、および確定表示時間が経過した後に発射誘導報知演出（右打ち指示演出）８５１が追加表示された時短突入報知演出８７２が現出される点は、上記した演出例１（図４７）と実質的に同じである。しかし本演出例の場合、所定時間（たとえば、１０秒）経過しても通常の客待ち前演出８９０が現出されず、時短突入報知演出８７２がそのまま継続して表示される。この点、演出例１と決定的に異なる。また、本演出例では、時短突入報知演出８７２が所定時間現出された後、右打ち指示演出については、図（δ）に示すように、右打ち指示演出８５１（第１右打ち報知）から、右打ち指示演出８５２（第２右打ち報知）に切り替え表示される（図（δ）の時短突入報知演出８７３）。
【０３４２】
また本演出例では、図（δ）に示すように、時短突入報知演出８７３の現出中に、メニュー表示可能報知演出８１１が表示される。このとき、時短突入報知演出８７３の少なくとも一部の演出表示（ここでは、文字画像８０２、キャラクタ画像８０３、右打ち指示演出８５２および装飾図柄８０１ａの少なくともいずれか１つの演出表示）の透過率を、メニュー表示可能報知演出８１１よりも高くする（メニュー表示可能報知演出８１１を、時短突入報知演出８７３よりも優先表示する）ことが好ましい（図（δ）参照）。特に、メニュー表示可能報知演出８１１と重畳する演出表示（ここでは、キャラクタ画像８０３）の透過率を高くして、メニュー表示可能報知演出８１１を目立たせることが好ましい。また、右打ち有利状態を強調するために、少なくとも右打ち指示演出８５２の透過率は高くしない（メニュー表示可能報知演出８１１と同じ透過率とする）ことが好ましい。
【０３４３】
また、メニュー操作可能期間中にメニュー表示操作をした場合には、図（η）に示すメニュー画面や、図（η－１）に示す調整画面８１１ｃまたは図（η－２）に示す調整画面８１１ｂを表示される。なお、図（η－１）に示すように時短演出モードに関連する背景画像を含む調整画面８１１ｃとしてもよいが、本演出例の場合、時短突入報知演出が継続的に現出され、客待ち前演出が現出されないという関係上、時短突入報知演出に関連する背景画像を含む調整画面８１１ｃとしてもよい。たとえば、潜水艦画像に替えて、時短突入報知演出に関連する画像（たとえば、キャラクタ画像８０３）または支援時短状態用の特定画像を表示してもよい。また、図（η）に示すメニュー画面における特定キャラクタ８１３に替えて、時短突入報知演出に関連する画像（たとえば、キャラクタ画像８０３）または支援時短状態用の特定画像を表示してもよい。これにより、遊技設定に関する画面表示中であっても、支援時短状態中であることを報知できる。
【０３４４】
本演出例の利点は、次ゲームが開始されるまで、または客待ち演出が開始されるまで、「時短突入報知演出」が現出されるため、比較的長時間にわたり、支援時短状態であることを明確に報知することができる点にある。
【０３４５】
（支援時短状態中の客待ち演出）

なお、演出例１および演出例２において、支援時短による時短状態（支援時短状態）における客待ち演出（デモ画面）を、通常の客待ち演出（支援時短状態以外の他の遊技状態における客待ち演出）とは異なる客待ち演出（支援状態用の客待ち演出）を現出させてもよい。好ましくは、少なくとも通常状態における客待ち演出とは異なる客待ち演出を現出させる。たとえば、客待ち演出に用いる１または複数の演出手段による演出態様の少なくとも一部を異なる演出態様とすることができる。その一例としては、たとえば、図（ε）に示す「ＣＲ　藤丸くん戦記」の表示色が異なる（デモ画面（デモムービー）の少なくとも一部の表示内容が異なる：画像表示演出の一部が異なる）、光演出が異なる（光演出の一部が異なるなどである。この場合、通常とは異なる客待ち演出（デモ画面）を現出させることにより、客待ち演出中も支援時短状態であることを報知することができる。

【０３４６】

また上記演出例２では、客待ち演出を現出可能な構成について説明したが、客待ち演出自体を現出させない構成としてもよい。具体的には、時短突入報知演出を次ゲームが開始させるまで継続させる。この場合の演出推移は、図４８に示す（α）～（ζ）のうち、（ε）の客待ち演出（デモ表示）を除外したものとなる。

【０３４７】

（２．イレギュラーパターンについて）

（Ａ）支援時短当選ゲームに係る変動時間が終了した場合、主制御部２０は、演出制御コマンドとして「変動停止コマンド」を演出制御部２４に送信して、これを受けた演出制御部２４は変動時間が終了したことを把握し、変動表示中の装飾図柄を停止表示する（図１６のステップＳ４５２参照）。しかし、何らかの不具合（ノイズ等）で、この変動停止コマンドが演出制御部２４に正しく送信されなかった場合（演出制御部２４が変動停止コマンドを正しく受信できなかった場合）、装飾図柄をエラー用の特殊変動状態（たとえば、いわゆる「揺れ変動」など）のまま、支援時短状態に突入させる。つまり、装飾図柄は揺れ変動のままであるが、支援時短による電サポ状態は生起させる（普通図柄変動表示ゲームは、通常通り実行する）。なお、揺れ変動のまま、客待ち待機中となった場合（演出制御部２４が客待ちコマンドを受信した場合）、揺れ変動を終了させ、装飾図柄を停止表示（確定停止表示）させるようになっている。具体的には、客待ち前演出が現出されるとともに、装飾図柄が停止表示されることになる。

【０３４８】

なお、上記した図４６～図４８の構成例（演出例）は、後述の第３実施形態で述べる「天井機能搭載型」の遊技機にも採用することができる。詳しくは、後述する「ゲーム終了時天井発動型」において、天井特典として電サポ状態を伴う遊技状態、たとえば、時短状態を付与するタイプの場合、天井ゲーム終了後に時短状態が生起する。このゲーム終了後に時短状態が生起するという点は、上記「特電非作動型支援時短」と実質的に同事象である。したがって、このタイプの天井機能搭載型遊技機にも、図４６～図４８の演出系を適用することができる。この場合、支援時短の当選ゲームを天井ゲーム、支援時短（支援時短状態）を天井時短（天井時短状態）、時短モードを天国モード、時短演出モードを天国演出モード等のように、天井機能搭載型遊技機の遊技仕様に合わせるように適宜読み替えればよい。

【０３４９】

（時短モード移行の変形例）

また本実施形態では、時短大当りと支援時短とで、先ず共通の「時短モード１」に移行させるようにしているが（制御負担軽減に寄与）、遊技性や演出の多彩化を目的として、異なる時短モードに移行させてもよい。たとえば、時短大当りの場合は時短モード１、支援時短の場合は時短モード２に移行させる、などである。この場合、同じ時短回数を付与する４Ｒ時短大当りと支援時短Ａとで、異なる時短モード（変動状態）に移行させることができる。この場合、時短大当りの最終変動と支援時短の最終変動の変動パターン（変動時間）を異なるものとしてもよい。たとえば、４Ｒ時短大当りよりも支援時短の方が、最終変動の変動時間を短時間とすることができる。

また、時短大当りと支援時短とで、異なる時短モードに移行させてもよい。たとえば、４Ｒ時短大当りによる時短状態は、低速変動状態下（たとえば、時短モード１）で遊技を進行させ、支援時短Ａの場合は中速または高速変動状態下（たとえば、時短モード２または時短モード３）で遊技を進行させる。この場合、大当り時短状態（通常の時短状態）と、支援時短による時短状態（支援時短状態）とで、時短モードに係る平均消化時間（ゲーム消化スピード）を異なるものとすることができる（通常変動の変動時間または平均変動時間が異なる）。その結果、遊技性や演出の自由度が広がり、これらを多彩なものとすることができる。この場合、後述の装飾図柄の停止動作パターンを同じとしてもよいが、異なるものとすることが好ましい。

【０３５０】

また、複数種類の支援時短のうち、特定の支援時短に当選した場合には、他の支援時短が当選した場合とは異なる時短モードに移行させてもよい。たとえば、有限時短を付与する支援時短Ａと支援時短Ｂの場合は、時短モード１（低速変動状態）または時短モード２（中速変動状態）に移行させ、無限時短を付与する支援時短Ｃは時短モード３（高速変動状態）に移行させる、などである。すなわち、複数種類の支援時短の一部または全部で、異なる時短モードに移行させることができる。この場合、付与する時短回数が相対的に多い支援時短に当選するほど、平均消化時間（ゲーム消化スピード）が相対的に短い変動状態に移行させることが好ましい。たとえば、支援時短Ａ、Ｂ、Ｃ（時短回数１００回、２００回、６５５３５回）であれば、支援時短Ａに当選した場合には時短モード１（低速変動状態）、支援時短Ｂに当選した場合には時短モード２（中速変動状態）、支援時短Ｃに当選した場合には時短モード３（高速変動状態）に移行させる。

【０３５１】

（潜確状態に係る遊技モード）

なお、潜確状態を設ける場合は、他の遊技状態に対応するＴｃｏｄｅ、ＹＪ（図４３参照）とは異なるデータ値を定めればよい。これにより、遊技モードや演出モードとして、「潜確モード」や「潜確演出モード」を設ければよい。なお、本実施形態に係る確変モードは、「確変状態」に対応する遊技モードであるとして説明したが、これに限らず、確変モードの全部または一部を潜確状態」に対応する遊技モードとして扱うこともできる。また、潜確モード（潜確状態）下の変動状態は、通常モードと同一または略同一の変動状態か、または、少なくとも時短モードよりも遅い変動状態（平均消化時間が相対的に長い変動状態）とすることが好ましい。

【０３５２】

＜主制御部側の処理：図８～図２１＞

次に図８～図２１を参照して、本実施形態の主制御部２０側における遊技動作処理について説明する。主制御部２０側の処理は、無限ループ状のメイン処理（主制御側メイン処理：図８）と、ＣＴＣからの定時割込みで起動されるタイマ割込処理（主制御側タイマ割込処理：図９）とを中心的に構成される。

【０３５３】

＜１２．主制御側メイン処理：図８＞

図８を参照して、主制御部２０側のメイン処理（主制御側メイン処理）について説明する。図８は、主制御側メイン処理の詳細を示すフローチャートである。

【０３５４】

主制御側メイン処理の開始契機には、停電状態や電源異常などからの復旧時におけるシステムリセットが生起した場合や、制御プログラムが暴走したことにより、ウォッチドッグタイマ（ＷＤＴ）機能が発揮されてＣＰＵが強制的にリセット（ＷＤＴリセット）された場合などがある。いずれの場合でも、主制御側メイン処理が開始されると、主制御部２０（ＣＰＵ２０１）は、まず、電源投入時処理の一環として、遊技動作開始に必要な初期設定処理を実行する（ステップＳ０１１）。

【０３５５】

この初期設定処理には、たとえば、マイクロコンピュータの各部を含めてＣＰＵ内部のレ

ジスタ値の初期化処理、電動役物に係るソレノイドポートを含む各種ポートやＬＥＤ出力カウンタ等のクリア処理、所定の割込みモード（割込みモード２）に設定する割込みモード設定処理、割込み優先順位の設定処理、内部ハード乱数回路を起動させる内部ハード乱数設定処理、周辺基板（演出制御部２４や払出制御基板２９）の起動待ち処理、所定のスイッチ類の入力情報（入力ポートデータ）を取得する入力情報取得処理、電源投入時コマンド（ＢＡ０８Ｈ）の送信などが含まれる。

【０３５６】

なお、演出制御部２４が上記「電源投入時コマンド」を受けると、たとえば液晶表示装置３６には「Ｐｌｅａｓｅ　Ｗａｉｔ」等の電源投入時演出を実行する。

【０３５７】

また、上記「入力情報取得処理」では、後述の設定変更移行モード、ＲＡＭクリアモード、設定確認モード、バックアップ復帰モードなどのいずれのモードに移行するか否かを判定する判定条件に要するスイッチ類のＯＮ／ＯＦＦ信号が取得される。たとえば、扉開放センサ６１、設定キースイッチ９４、およびＲＡＭクリアスイッチ９８の三者の信号が必要な場合は、これらスイッチのＯＮ／ＯＦＦ信号が取得され、設定キースイッチ９４およびＲＡＭクリアスイッチ９８の二者の信号が必要な場合（扉開放センサ６１のＯＮ／ＯＦＦ信号が不必要な場合）はこれらのＯＮ／ＯＦＦ信号を取得する。

【０３５８】

続いて、ステップＳ１４以降の処理を実行していく。ここで、本実施形態では、上記入力情報取得処理により取得した信号状態（信号のＯＮ／ＯＦＦ状態）に基づいて、下記（１）～（４）の処理モードに移行されるようになっている。

（１）設定変更処理（ステップＳ０２３）および領域内ＲＡＭクリア処理（ステップＳ０３１）の実行を含む「設定変更モード」。

（２）設定変更処理（ステップＳ０２３）を実行することなく、領域内ＲＡＭクリア処理（ステップＳ０３１）の実行を含む「ＲＡＭクリアモード」、

（３）設定確認処理（Ｓ０２７）およびバックアップ復帰処理（Ｓ０２８）の実行を含む「設定確認モード」、

（４）設定確認処理（Ｓ０２７）を実行することなくバックアップ復帰処理（Ｓ０２８）を実行する「バックアップ復帰モード」。

なお、ＲＡＭの内容に不具合が生じた場合に、「電源再投入待ち処理（Ｓ０２０）」を実行する「ＲＡＭエラーモード」がある。

【０３５９】

これら処理モードのうち、「ＲＡＭエラーモード」を除く４種類のモードについては、設定キースイッチ９４のＯＮ／ＯＦＦ状態、扉開放センサ６１のＯＮ／ＯＦＦ状態（開放／閉鎖状態）、ＲＡＭクリアスイッチ９８のＯＮ／ＯＦＦ状態の組合せに応じて移行される。

【０３６０】

本実施形態では、ＲＡＭクリアスイッチ９８と設定キースイッチ９４とが共にＯＮの場合には原則として「設定変更モード」が選択され、ＲＡＭクリアスイッチ９８がＯＮ、設定キースイッチ９４がＯＦＦの場合には「ＲＡＭクリア」が選択されるが、設定キースイッチ９４とＲＡＭクリアスイッチ９８とが共にＯＮであっても、扉閉鎖の場合には「設定変更モード」ではなく「ＲＡＭクリアモード」が選択されるようになっている。また同様に、ＲＡＭクリアスイッチ９８がＯＦＦ、設定キースイッチ９４がＯＮの場合には原則として「設定確認モード」が選択され、ＲＡＭクリアスイッチ９８と設定キースイッチ９４とが共にＯＦＦの場合には「バックアップ復帰モード」が選択されるが、ＲＡＭクリアスイッチ９８がＯＦＦ、設定キースイッチ９４がＯＮであっても、扉閉鎖の場合には「設定確認モード」ではなく「バックアップ復帰モード」が選択されるようになっている。

【０３６１】

このように本実施形態では、扉開放にもかかわらずＲＡＭクリアスイッチ９８や設定キースイッチ９４がＯＮであるという状況は不正行為が疑われることから、設定変更機能に関

する「設定変更モード」と「設定確認モード」とについては扉開放を条件とし、扉閉鎖の場合には、設定変更処理（Ｓ０２３）を実行しない「ＲＡＭクリアモード」、設定確認処理（Ｓ０２７）を実行しない「バックアップ復帰モード」を選択するようになっている。また、設定変更機能に関係しない「ＲＡＭクリアモード」、「バックアップ復帰モード」については、ＲＡＭクリアスイッチ９８および設定キースイッチ９４のＯＮ／ＯＦＦ状態のみを条件とし、扉開放センサ６１のＯＮ／ＯＦＦ状態は条件としていない。なお、本実施形態では、設定変更機能に関する「設定変更モード」と「設定確認モード」とについては扉開放を条件としているが、本発明はこれに限らず、扉開放を条件しなくてもよい。すなわち、扉開放センサ６１のＯＮ／ＯＦＦの状態（扉開放／閉鎖状態）を判定対象としない、または扉開放センサ６１を判定対象とするが、扉開放センサ６１のＯＮ／ＯＦＦ状態にかかわらず、「設定変更モード」や「設定確認モード」に移行可能に構成してもよい。

【０３６２】

図８の説明に戻り、ステップＳ０１１の初期設定処理を終えると、次いで、上記入力情報取得処理により取得した信号状態に基づいて、設定値を変更可能な設定変更モード移行状態であるか否かを判定する（ステップＳ０１４）。本実施形態では、遊技機１への電源オフおよび扉開放（扉開放センサ６１がＯＮ（開放状態））の状態において、設定キースイッチ９４（設定変更モード側に操作）およびＲＡＭクリアスイッチ９８をＯＮ操作したまま（設定キースイッチ信号と、ＲＡＭクリア信号とが共にＯＮ）、遊技機１の電源を投入すると、設定変更モード移行条件を満たしたとして、設定値の変更操作が可能な設定変更許容状態（設定変更モード移行状態）に制御される。つまり、設定キースイッチ９４（設定キースイッチ信号）、扉開放センサ６１(扉開放信号)、およびＲＡＭクリアスイッチ９８（ＲＡＭクリア信号）の三者の入力状態がＯＮの場合に、設定変更モード移行状態であると判定される。

【０３６３】

設定変更モード移行状態の場合（ステップＳ０１４：ＹＥＳ）、設定値（１～６段階）の変更操作を管理する設定変更処理を実行する（ステップＳ０２３）。この設定変更処理では、まず、領域内ＲＡＭの設定値格納領域に格納されている設定値Ｎｃ（設定値データ）が異常値（設定１～６に対応する００Ｈ～０５Ｈ以外の値）であるか否かを判定する。正常な遊技動作であれば、設定値格納領域には、設定１～６に対応して‘００Ｈ～０５Ｈ（正常値）’のいずれかの設定値データ（設定値Ｎｃ）が格納されているはずである。しかし、何らかの不具合により設定値データが破損して、設定１～６のいずれにも対応しない値が設定されている場合もありうる（設定異常エラー）。そこで、設定値Ｎｃが正常値でない場合には、設定値格納領域をゼロクリアして、初期値の００Ｈ（ここでは、設定１）に戻す。またここでは、バックアップフラグＢＦもクリアする。これは、設定変更処理中に電断が発生した場合に、次回電源投入時におけるＳ０１６の判定処理にて、バックアップ異常（バックアップフラグＢＦ＝００Ｈである）と判定されるようにし、設定変更処理が正常に終了していないと判定するためである。

【０３６４】

なお、上記「１段階設定機能付き遊技機」の場合も同様に、設定異常エラーか否かを判定することができる。具体的には、領域内ＲＡＭの設定値格納領域に格納されている設定値Ｎｃが異常値、たとえば、設定１に対応する００Ｈ以外の値であるか否かを判定する。１段階設定機能付き遊技機の場合は、設定が１つのため、設定値Ｎｃが或る固定的な値（ここでは、設定１）に対応する値（００Ｈ）であるか否かを判定し、異常であれば（Ｎｃ≠００Ｈ）、初期値（ここでは、００Ｈ）に戻す。

【０３６５】

初期値に戻した場合かまたは正常値である場合は、現在の設定値を設定表示器９７に表示する。その後、設定変更スイッチ９５のＯＮ／ＯＦＦ操作を監視し、設定変更スイッチ９５のＯＮ操作がある毎に、現在の設定値Ｎｃを変更（更新）する。設定変更中（設定変更操作中）の設定値については、既に説明したように、設定変更スイッチ９５を操作するごとに、設定１～６の範囲で循環式に切り替わり、設定表示器９７に設定変更中における現

在の設定値が表示されるようになっている。そして、設定変更完了スイッチ９６のＯＮ操作を確認した場合、設定値が確定されたとして、現在の設定値Ｎｃ（設定作業値）をＲＡＭ２０３の設定値格納領域に格納する。これにより、設定変更処理を抜ける。そして、処理状態を後述の領域内ＲＡＭクリア処理（ステップＳ０３１）に移行させる。

【０３６６】

なお、設定変更スイッチ９５を設けずに、ＲＡＭクリアスイッチ９８を設定変更スイッチ９５として機能させる構成としてもよい。ＲＡＭクリアスイッチ９８を押下するごとに、設定１～６のいずれかの設定値を選択可能に構成することができる。また、設定変更完了スイッチ９６を設けずに、設定キースイッチ９４を設定変更完了スイッチ９６として機能させる構成としてもよい。この場合、設定キースイッチ９４をＯＦＦにすることにより、設定変更操作を終了させることができる。

【０３６７】

一方、設定変更モード移行状態でない場合（ステップＳ０１４：ＮＯ）、ＲＡＭの内容をチェックして、その異常の有無を判定する（ステップＳ０１５）。具体的には、設定値格納領域における設定値データ（設定値Ｎｃ）が正常値であるか否か、バックアップ時のチェックサム値が正常値であるか否かなどをチェックする。ＲＡＭの内容に異常がある場合（ステップＳ０１５：ＹＥＳ）、ＲＡＭエラー移行状態（ＲＡＭエラー）であるとして、後述のＲＡＭ異常時に係る電源再投入待ち処理（ステップＳ０２０）を実行する。

【０３６８】

ＲＡＭの内容に異常がない、つまり正常である場合（ステップＳ０１５：ＮＯ）、次いで、バックアップフラグＢＦが正常値（５ＡＨ）であるか否かを判定する（ステップＳ０１６）。このバックアップフラグＢＦは、後述する電源異常チェック処理（図９のステップＳ０８１）にて、正常にバックアップ処理が実行された場合に、「５ＡＨ（正常値）」が領域内ＲＡＭのバックアップフラグ格納領域に設定されるようになっている。したがって、正常時であれば、バックアップフラグＢＦの値は「５ＡＨ」のはずである。しかし何らかの不具合が生じてバックアップフラグＢＦが正常値でない場合（ＢＦ≠５ＡＨ）もありうる。そこで、バックアップフラグＢＦが正常値でない場合は（ステップＳ０１６：ＮＯ）、ＲＡＭエラー移行状態（ＲＡＭエラー）であるとして、電源再投入待ち処理を実行する（ステップＳ０２０）。

【０３６９】

ステップＳ０２０の電源再投入待ち処理では、遊技処理の進行を強制的に停止させる遊技停止状態に制御する。具体的には、電源再投入コマンドを送信し、バックアップフラグＢＦをクリアした後、電断が発生するまで、ＷＤＴをクリアするＷＤＴクリア処理と電源異常信号のＯＮ状態の確認（電断の確認）処理（電源異常チェック処理）を繰り返すようになっている。なお、ＲＡＭエラーが発生した場合には、電断が確認されるまでＷＤＴクリア処理を実行し、無限ループ処理を繰返しているタイミングで、ＷＤＴリセットが生起しないようになっている。また、電源再投入コマンドを演出制御部２４が受けると、ＲＡＭエラー報知（電源再投入指示演出）として、液晶表示装置３６に「ＲＡＭエラー　電源を再投入して設定値を１に決定してください」等の演出画像を表示し、装飾ランプ４５等の演出用ＬＥＤを全消灯し、スピーカ４６を消音状態にする。また、電源再投入待ち処理中は、電断が発生するまで、所定の表示器（たとえば、設定表示器９７）には、エラーを示す「Ｅ」を表示してもよい。

【０３７０】

電源再投入待ち処理が実行されて遊技停止状態となった場合には、遊技機１の電源を再投入し、その再投入時に上記設定変更モード移行状態に設定されるように操作して、設定変更処理（ステップＳ０２３）が実行されない限り、現在発生中のＲＡＭエラー状態が解消できないようになっている。本実施形態では、設定変更処理（ステップＳ０２３）が実行された後（設定異常エラーの場合には設定値格納領域がクリアされた後）、後述のステップＳ０３１の領域内ＲＡＭクリア処理が実行されることで、実質的にＲＡＭ２０３の全領域（ただし、性能情報の表示処理に関するＲＡＭ領域（領域外ＲＡＭ領域）は除く）がク

リアされ、これにより、ＲＡＭ２０３が初期状態に戻り、ＲＡＭエラーが解消されるようになっている。

【０３７１】

バックアップフラグＢＦがＯＮ状態である場合（ステップＳ０１６：ＹＥＳ）、上記入力情報取得処理により取得した信号状態に基づいて、ＲＡＭクリアモード移行状態であるか否かを判定する（ステップＳ０２５）。本実施形態では、遊技機１への電源オフの状態において、設定キースイッチ９４をＯＦＦ操作し（設定変更モード側に操作しない）、ＲＡＭクリアスイッチ９８をＯＮ操作した状態で（設定キースイッチ信号ＯＦＦ、ＲＡＭクリア信号ＯＮ）遊技機１への電源を投入すると、ＲＡＭクリア移行条件を満たしたとして、ＲＡＭクリアモード移行状態に制御される。つまり、少なくとも、設定キースイッチ９４（設定キースイッチ信号）がＯＦＦ、およびＲＡＭクリアスイッチ９８（ＲＡＭクリア信号）がＯＮの場合に、ＲＡＭクリアモード移行状態であると判定される。

【０３７２】

ＲＡＭクリアモード移行状態である場合（ステップＳ０２５：ＹＥＳ）、領域内ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳ０３１）。この領域内ＲＡＭクリア処理では、ＲＡＭ２０３の記憶領域のうち、少なくとも「領域外メモリに係る領域外ＲＡＭ領域」および「領域内メモリに係る領域内ＲＡＭ領域のうち上記設定値格納領域（設定値データ）を除く所定の記憶領域（通常データ格納領域）」がクリアされるようになっている。つまり、クリア対象は、領域外ＲＡＭ領域を除く領域内ＲＡＭとするが、領域内ＲＡＭのデータであっても「設定値格納領域（設定値データ）」のデータはクリア対象とされない。設定値データについての初期化・その変更等については、上記設定変更処理（ステップＳ０２３）にて行う。

【０３７３】

詳述すれば、領域内ＲＡＭクリア処理では、設定値や通常の遊技処理（図柄変動表示ゲームや大当り遊技等の通常の遊技進行に係る遊技処理）で使用するデータを格納するための領域内ＲＡＭのうち、少なくとも設定値格納領域を除く全領域（通常データ格納領域）を初期化（クリア）して遊技機の動作状態を初期状態（デフォルト状態）に戻す。本実施形態では、既に説明したように、性能情報の表示に関する処理（性能情報表示処理）のプログラムやワーク領域は、ＣＰＵ２０１が通常の遊技進行の際にアクセスする領域（領域内メモリ（第１メモリ領域））とは異なる領域（領域外メモリ（第２メモリ領域））に規定されている。すなわち、主制御部２０は、通常の遊技進行（たとえば、性能表示器９９の表示に関する処理以外の処理）に係る遊技処理で用いられる遊技データを記憶可能な第１ＲＡＭ領域（領域内ＲＡＭ）と、当該遊技進行に直接関連のない性能情報表示処理（図８ＢのステップＳ０４１、図９のステップＳ１０２等）で用いられる情報表示データを記憶可能な第２ＲＡＭ領域（領域外ＲＡＭ）とを含むＲＡＭ２０３と、上記通常の遊技処理を実行するための遊技制御プログラムを記憶する第１ＲＯＭ領域（領域内ＲＯＭ）と、上記情報表示処理を実行するための情報表示制御プログラムを記憶する第２ＲＯＭ領域（領域外ＲＯＭ）とを含むＲＯＭ２０２と、遊技制御プログラムおよび情報表示制御プログラムに基づいて遊技制御動作を実行するＣＰＵ２０１と、を有して構成される。

【０３７４】

またここでは、ＲＡＭクリア時に必要な各種のコマンド（たとえば、ＲＡＭクリアされた旨を示す「ＲＡＭクリアコマンド」、「客待ちコマンド」など）を演出制御部２４に送信する。演出制御部２４がＲＡＭクリアコマンドを受けると、ＲＡＭクリアを報知する初期化報知演出を所定時間（たとえば、３０秒）実行し、初期状態の演出モードとして、演出モードを「通常演出モード」に設定する。すなわち、領域内ＲＡＭクリア処理が実行されると、遊技モードが初期モードの通常モードに設定され、演出モードも通常モードに関連する通常演出モードに設定されることになる。

【０３７５】

ステップＳ０３１の領域内ＲＡＭクリア処理を終えると、次いで、ＲＡＭクリア時の初期設定処理（電源投入時初期データ設定処理）を実行する（ステップＳ０３２）。電源投入

時初期データ設定処理では、たとえば、ＲＡＭクリア信号（セキュリティ信号の一つ）の送信用タイマに３００００ｍｓをセットし、特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂに表示する特別図柄（特図１停止図柄、特図２停止図柄）データとして、ハズレ図柄データを設定する。そして、後述のＣＴＣの設定処理（ステップＳ０３６）を実行する。ここで、送信用タイマの３００００ｍｓの時間は、ＲＡＭクリアが実行されたことを示すＲＡＭクリア信号の出力時間である。ＲＡＭクリア信号は、枠用外部端子基板２１を通じて、ホールコンピュータＨＣに出力される。なお、図示の破線部の「天井カウンタ初期データ設定処理（ステップＳ０３２ａ）」については、後述の第３実施形態（天井機能搭載型の遊技機）にて説明する。

【０３７６】

ステップＳ０２５の説明に戻り、ＲＡＭクリアモード移行状態でない場合（ステップＳ０２５：ＮＯ）、次いで、現在の設定値を確認可能な設定確認モード移行状態（設定確認許容状態）であるか否かを判定する（ステップＳ０２６）。本実施形態の場合、遊技機１への電源オフおよび扉開放（扉開放センサ６１がＯＮ（開放状態））野状態において、設定キースイッチ９４をＯＮ操作し、ＲＡＭクリアスイッチ９８をＯＦＦ操作した状態で（設定キースイッチ信号ＯＮ、ＲＡＭクリア信号ＯＦＦ）、遊技機１への電源を投入すると、設定確認モード移行条件を満たしたとして、設定確認モード移行状態に制御されるようになっている（ステップＳ０１４～Ｓ０２６参照）。つまり、設定キースイッチ９４（設定キースイッチ信号）がＯＮ、扉開放センサ６１(扉開放信号)がＯＮ、およびＲＡＭクリアスイッチ９８（ＲＡＭクリア信号）がＯＦＦの場合に、設定確認モード移行状態であると判定される。

【０３７７】

設定確認モード移行状態である場合（ステップＳ０２６：ＹＥＳ）、設定確認処理（ステップＳ０２７）と、バックアップ復帰処理（ステップＳ０２８）とを順次実行する。設定確認処理（ステップＳ０２７）では、現在の設定値を確認可能な設定確認状態に制御する。具体的には、設定確認中コマンドを演出制御部２４に送信し、設定表示器９７に、現在の設定値を表示（設定確認表示）させるための表示処理を行う。演出制御部２４が設定確認中コマンドを受けると、演出手段を用いて、設定確認中演出を実行する。たとえば、液晶表示装置３６に「設定確認中です」など演出画像を表示して設定確認中であることを報知する。なお、設定値の表示は、設定キースイッチ９４がＯＦＦ操作されることで終了されるようになっている（設定確認表示の終了）。

【０３７８】

設定キースイッチ９４がＯＦＦ操作された場合は（設定キースイッチ９４ＯＮからＯＦＦ）、設定確認終了コマンドを演出制御部２４に送信する。演出制御部２４が定確認終了コマンドを受けると、演出手段を用いて、上記設定確認中演出を終了させる。これにより、設定確認処理（ステップＳ０２７）が終了される。

【０３７９】

続いて、バックアップ復帰処理（ステップＳ０２８）を実行する。バックアップ復帰処理では、電断時にバックアップされたバックアップデータから遊技処理を復帰させる。これにより、電源復帰後、電源遮断前の遊技動作が再開されることになる。たとえば、電源遮断時（バックアップ処理時）が、客待ち中（保留無しの図柄停止中）であればその客待ち中から、図柄変動中であればその図柄変動中から、当り遊技中であればその当り遊技中からが復帰されることになる。また、電源遮断時の特図１作動保留球数および特図２作動保留球数をそれぞれ指定する「特図１保留数指定コマンド」および「特図２保留数指定コマンド」、復帰時の遊技状態（バックアップ時の遊技状態番号ＹＪ）を指定する「復帰時遊技状態指定コマンド」、復帰完了を指定する「停電復帰表示コマンド」などを演出制御部２４に送信する。

【０３８０】

演出制御部２４が停電復帰表示コマンドを受けると、演出手段を用いて、復旧が完了した旨を報知する「復旧完了演出」を実行する。たとえば、液晶表示装置３６に「停電から復

帰しました　遊技を再開してください」などの演出画像を所定時間表示させる。また、演出制御部２４が特図１保留数指定コマンドおよび特図２保留数指定コマンドを受けると、電断時の作動保留球数を把握して、図５Ａに示す保留表示領域７６の保留表示部ａ１～ｄ１と、保留表示領域７７の保留表示部ａ２～ｄ２とに対して、作動保留球数に対応する保留アイコンを点灯表示させる。また、演出制御部２４が復帰時遊技状態指定コマンドを受けると、電断時の遊技状態に対応する演出モードに移行させ、液晶表示装置３６に対して、演出モードに対応する背景画像を表示させる。なお、バックアップ復帰後は、正常に遊技動作が開始されるため、バックアップ復帰後の処理状態に応じて、主制御部２０から送られてくる演出制御コマンド（たとえば、客待ち中コマンド、保留加算コマンド、変動パターン指定コマンド、当り遊技中に係るコマンドなど）に応じた演出制御処理が実行されることになる。

【０３８１】

バックアップ復帰処理（ステップＳ０２８）を終えると、後述のＣＴＣの設定処理（ステップＳ０３６）を実行する。

【０３８２】

一方、設定確認モード移行状態でない場合（ステップＳ０２６：ＮＯ）、つまり、設定キースイッチ９４やＲＡＭクリアスイッチ９８をＯＮ操作することなく、単に遊技機１に電源が投入された場合には（本実施形態では、扉開放センサ６１のＯＮ／ＯＦＦは条件としない）、バックアップ復帰モード移行状態であるとして、設定確認処理を実行せずにバックアップ復帰処理（ステップＳ０２８）を行い、後述のＣＴＣの設定処理（ステップＳ０３６）を実行する。

【０３８３】

上記した設定変更処理（ステップＳ０２３）、領域内ＲＡＭクリア処理（ステップＳ０３１）、設定確認処理（ステップＳ０２７）、およびバックアップ復帰処理（ステップＳ０２８）のいずれかの処理を実行した後は、ＣＴＣの設定処理を実行する（ステップＳ０３６）。ここでは、４ｍｓ毎に定期的にタイマ割込みを発生させるためのＣＴＣの設定処理を実行する。これにより、以後、割込コントローラへの割込要求信号が定期的に出力され、図９に示す主制御側タイマ割込処理（４ｍｓ割込み処理）が実行される。

【０３８４】

そして、遊技開始可能状態（遊技開始条件）が整ったとして、発射装置３２の発射動作を許可する発射制御信号（発射許可信号ＥＳ）をＯＦＦ状態（発射禁止状態）からＯＮ状態（発射許可状態）に設定し、遊技開始コマンドを演出制御部２４に送信する（ステップＳ０３７）。これにより、発射装置３２からの遊技球の発射動作が許容される。また、演出制御部２４が上記遊技開始コマンドを受けると、可動体役物に関する初期動作（イニシャライズ動作）を実行する。ただしイニシャライズ動作中は、液晶表示装置３６の画像表示態様、装飾ランプ４５の発光態様、スピーカ４６からの音出力については変化しない。ここでのイニシャライズ動作は、専ら、可動体役物に関する電源投入時の動作チェックである。

【０３８５】

なお、上記ステップＳ０２８のバックアップ復帰処理の実行後、ステップＳ０３６のＣＴＣの設定処理を実行する前段階において、性能表示器９９が正常に動作しているか否かの確認動作（動作確認表示）を実行するために必要なデータを設定する処理（動作確認設定処理）を実行してもよい。たとえば、確認動作の実行に係る動作タイマに所定値（たとえば、５秒）を設定する。この場合、性能表示器９９の動作確認に関する表示処理は、後述の主制御側タイマ割込処理中の性能表示モニタ処理（ステップＳ１０２：領域外プログラム）において、上述の動作確認設定処理で設定されたデータ（動作タイマ値）に基づいて、たとえば、４個の７セグ表示器９９ａ～９９ｄの表示態様を、所定時間（動作タイマ値がゼロになるまで。ここでは、５秒間）、全点灯と全消灯とを周期的に繰り返す「全点滅表示（動作確認表示）」態様に制御することができる（動作確認表示処理）。これにより、セグメント欠け等の不具合をチェックすることが可能になる。性能表示器９９によるベ

ース値の表示は、ステップＳ０３６のＣＴＣの設定処理後、主制御側タイマ割込処理中の性能表示モニタ処理（ステップＳ１０２）にて実行されるため、設定変更処理（ステップＳ０２３）や設定確認処理（ステップＳ０２７）中は、性能表示器９９によるベース値の表示はこの段階では実行されない。この点を利用して、性能表示器９９の４つの７セグ表示器９９ａ～９９ｄのうち、少なくとも１つのセグを設定表示器９７として利用可能に構成し、性能表示器９９を一時的に設定表示器９７として機能させる構成としてもよい。この場合、設定表示器９７を性能表示器９９で代用できるため、制御負担の軽減やコスト削減に寄与することができる。

【０３８６】

上記一連の電源投入時処理を終えると、通常の遊技進行に係るステップＳ０４０～Ｓ０４５の無限ループ処理（メイン通常遊技処理）を実行する。これにより、遊技の進行が可能な遊技開始可能状態下に制御される。ループ処理に入ると、まずＣＰＵを割込み禁止状態に設定した状態で（ステップＳ０４０）、各種乱数更新処理を実行する（ステップＳ０４１）。この各種乱数更新処理では、特別図柄変動表示ゲームや普通図柄変動表示ゲームに使用される各種のソフトウェア乱数（インクリメント処理によって所定数値範囲を循環している乱数）を更新する。たとえば、図柄抽選に利用される特別図柄判定用乱数や、補助当り抽選に係る乱数（補助当りの当落抽選に利用される補助当り判定用乱数、補助当りの図柄抽選に利用される普通図柄判定用乱数）の初期値（スタート値）変更のために使用する乱数（特別図柄判定用初期値乱数、補助当り判定用初期値乱数など）や、変動パターンの選択に利用される変動パターン用乱数などを更新する。

【０３８７】

上記各種乱数更新処理（ステップＳ０４１）を終えると、次いで、領域外プログラムの性能表示モニタ集計除算処理を実行する（ステップＳ０４３）。この性能表示モニタ集計除算処理では、性能表示器９９に表示するベース値の算出に必要な処理を実行する。

【０３８８】

上記ステップＳ０４３の性能表示モニタ集計除算処理を終えると、割込み許可状態に設定して（ステップＳ０４５）、ステップＳ０４０の処理に戻り、以後、ステップＳ０４０～Ｓ０４５の処理を繰り返し実行する（メインループ処理）。ＣＰＵ２０１は、間欠的に実行されるタイマ割込処理を行っている間を除いて、各種乱数更新処理と性能表示モニタ集計除算処理とを繰り返し実行するようになっている。

【０３８９】

＜１３．主制御側タイマ割込処理：図９＞

次に図９を参照して、主制御側のタイマ割込処理について説明する。図９は、主制御側タイマ割込処理を示すフローチャートである。この主制御側タイマ割込処理は、ＣＴＣからの一定時間（４ｍｓ程度）ごとの割込みで起動され、主制御側メイン処理実行中に割り込んで実行される。

【０３９０】

図９において、ＣＰＵ２０１は、タイマ割込みが生じると、レジスタの内容を保存することなく、直ちに電源異常チェック処理を実行する（ステップＳ０８１）。この電源異常チェック処理では、不図示の電源基板から供給されている電源レベルを監視し、電断などの電源異常が生じた場合には、バックアップフラグＢＦの設定（ＢＦ←５ＡＨ）、チェックサム値を算出するチェックサム演算（ここでは、領域内ＲＡＭを対象とする８ビット加算演算処理）、その演算結果の記憶などを含むバックアップ処理を行う。電源異常チェック処理は、電源遮断後もＲＡＭの所定領域のデータを保持するバックアップ手段として働く。

【０３９１】

次いで、タイマ管理処理を実行する（ステップＳ０８２）。遊技機１の遊技動作制御に用いる各種タイマ（時間）のタイマ値はここで更新される。

【０３９２】

次いで、入力管理処理を実行する（ステップＳ０８３）。入力管理処理では、遊技機１に

設けられた各種のセンサやスイッチ類の入力情報（検出情報）に基づき、各種カウンタ（たとえば、各入賞口別に設けられた入賞球カウント用の入賞カウンタ）を更新する（入力データ作成処理）。またここでは、払出制御基板２９からの状態信号の入力情報に基づき、入力データの作成も行う。状態信号が異常を示すものある場合は、後述のエラー管理処理（ステップＳ０８９）にて、状態異常に応じた所定のエラー処理を行う。

【０３９３】

次いで、設定異常チェック処理を実行する（ステップＳ０８４）。設定異常チェック処理では、設定値データが正常値（設定１～６を示す値）であるかを判定し、正常範囲内の値でない場合には、設定値データに異常が発生したとして、設定エラーフラグをＯＮ状態（５ＡＨ）に設定する。そして、設定値異常コマンドを演出制御部２４に送信して、設定異常チェック処理を抜ける。演出制御部２４が設定値異常コマンドを受けると、演出手段を利用して、設定異常エラー報知（ＲＡＭエラー報知）を実行する。なお、再度、この設定異常チェック処理が実行される際に、設定エラーフラグがＯＮ状態であれば、何もせずに、そのまま本処理を抜ける。

【０３９４】

次いで、タイマ割込内乱数管理処理を実行する（ステップＳ０８５）。タイマ割込内乱数管理処理では、各変動表示ゲームに係る乱数を定期的に更新する。具体的には、乱数カウンタのカウント値をランダムなものとするために、特別図柄判定用乱数や補助当り判定用乱数などに対し、乱数の更新（割込み毎に＋１加算）と、乱数カウンタが一周するごとに、乱数カウンタのスタート値の変更処理を行う。なお、内部抽選用乱数（大当り判定用乱数）は、上記乱数生成回路で生成されるので、ここでは更新されない。

【０３９５】

次いで、エラー管理処理を実行する（ステップＳ０８９）。このエラー管理処理では、各種のスイッチやセンサ類に係る検出情報や、払出制御基板２９からの状態信号などに基づき、遊技動作にエラー（異常）が生じたか否かを監視し、エラーが生じた場合には、そのエラー種別を特定可能なエラーコマンドを演出制御部２４に送信し、エラー種別に応じたエラー処理を実行する。またエラーが解除された場合には、エラー解除コマンドを演出制御部２４に対して送信して、エラー解除処理を実行する。

【０３９６】

次いで、賞球管理処理を実行する（ステップＳ０９０）。この賞球管理処理では、上記入賞カウンタの確認を行い、入賞がある場合には、賞球数を指定する払出制御コマンドを払出制御基板２９に送信する。払出制御基板２９は、払出制御コマンドを受信した場合、これに含まれる賞球数情報に基づき、遊技球払出装置１９を制御し、指定された賞球数の払い出し動作を実行させる。

【０３９７】

次いで、普通図柄管理処理を実行する（ステップＳ０９１）。この普通図柄管理処理では、普通図柄変動表示ゲーム（普通図柄の変動表示動作）に必要な処理を実行する。ここでは、普通図柄始動口センサ３７ａに遊技球が検出されたか否かを監視し、遊技球が検出された場合には補助当り抽選に必要な所定の遊技情報（補助当り判定用乱数など）を取得し（普図乱数取得処理）、その遊技情報を保留データ（普図作動保留球）として、最大保留記憶数（ここでは、４個）まで保留記憶する（普図保留記憶処理）。そして、所定の開始条件が成立した場合、普図作動保留球に基づく補助当り抽選を行い、その補助当り抽選結果に基づく普通図柄の変動パターンの選択および普通図柄の停止表示態様（普通停止図柄）を決定する。またここでは、普通図柄を変動表示動作させるために、変動中であれば変動表示用のＬＥＤ表示用データを作成し、変動中でなければ、停止表示用のＬＥＤ表示用データを作成する（普通図柄表示データ更新処理）。

【０３９８】

次いで、普通電動役物管理処理を実行する（ステップＳ０９２）。この普通電動役物管理処理では、上記補助当り抽選の抽選結果に基づき、普電開放遊技の実行に必要な処理を実行する。具体的には、普通電動役物ソレノイド４１ｃに対するソレノイド制御用データの

生成および設定処理を行う。ここで設定されたデータに基づき、後述のステップＳ１００のソレノイド管理処理にて、ソレノイド制御用データに基づく励磁信号が普通電動役物ソレノイド４１ｃに対して出力され、可動翼片４７の動作パターンが制御される。

【０３９９】

次いで、特別図柄管理処理を実行する（ステップＳ０９３）。この特別図柄管理処理では、特別図柄変動表示ゲームに必要な処理を実行する。この特別図柄管理処理では、主に、特図作動保留球に関する保留記憶、先読み判定、先読み判定結果に基づく先読み変動パターンの決定、大当り抽選、大当り抽選に基づく変動開始時の変動パターンの決定、特別停止図柄の決定、特別図柄の変動表示動作の制御、遊技状態の移行設定などに関する処理を行う。なお、特別図柄管理処理の詳細は図１０を用いて後述する。

【０４００】

次いで、特別電動役物管理処理を実行する（ステップＳ０９５）。この特別電動役物管理処理では、当り遊技（大当り遊技、小当り遊技）に必要な処理を実行する。特別電動役物管理処理では、主に、大当り抽選結果に基づく当り遊技の実行制御、大当り遊技後の移行先遊技状態の設定などに関する処理を行う。なお、特別電動役物管理処理の詳細は図２１を用いて後述する。

【０４０１】

次いで、右打ち報知情報管理処理を実行する（ステップＳ０９７）。この右打ち報知情報管理処理では、「右打ち有利」な遊技状態（当り遊技中、電サポ状態中（時短状態または確変状態））下である場合に、右打ち表示装置３９ｂを点灯させるためのＬＥＤデータを作成し、「左打ち有利」な遊技状態下（通常状態）である場合には、右打ち表示装置３９ｂを消灯させるためのＬＥＤデータを作成する。

【０４０２】

次いで、ＬＥＤ管理処理を実行する（ステップＳ０９８）。このＬＥＤ管理処理では、普通図柄表示装置３９ａ、特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂ、右打ち表示装置３９ｂなどの各種ＬＥＤ表示装置に対する制御信号（ダイナミック点灯データ）の出力制御を実行する。上記普通図柄管理処理（ステップＳ０９１）、特別図柄管理処理（ステップＳ０９３）、右打ち報知情報管理処理（ステップＳ０９７）などで作成されたＬＥＤ表示用データに基づく制御信号は、このＬＥＤ管理処理で出力される。

【０４０３】

次いで、外部端子管理処理を実行する（ステップＳ０９９）。この外部端子管理処理では、各種の外端信号を作成し、枠用外部端子基板２１を通して、外部装置に対して出力制御を実行する。

【０４０４】

次いで、ソレノイド管理処理を実行する（ステップＳ１００）。このソレノイド管理処理では、普通電動役物管理処理（ステップＳ０９２）や特別電動役物管理処理（ステップＳ０９４）で設定されたソレノイド制御データに基づき、普通電動役物ソレノイド４１ｃや大入賞口ソレノイド５２ｃに対して励磁信号の出力制御を実行する。これにより、可動翼片４７や開放扉５２ｂを駆動制御し、下始動口３５や大入賞口５０の開閉動作を実現する。

【０４０５】

次いで、全レジスタを退避して（ステップＳ１０１）、領域外プログラムに属する性能表示モニタ処理を実行し（ステップＳ１０２）、その後、全レジスタを復帰する（Ｓ１０３）。性能表示モニタ処理では、性能表示器９９に表示するベース値の算出や表示制御（７セグ表示器９９ａ～９９ｄのＬＥＤ制御）に関しての必要な処理を実行する。またここでは、型式試験信号の作成、出力処理も行う。また性能表示モニタ処理では、領域外ＲＡＭの正当性（データ破損の有無やベース値の異常の有無）もチェックされる。領域外ＲＡＭの正当性が無い場合、つまり、領域外ＲＡＭに異常が生じた場合、初期化処理を実行して、領域外ＲＡＭをデフォルトの状態に戻す。ただし、異常と判断されて初期化処理が実行しても、遊技停止処理等のエラー処理は特に実行せず、領域外ＲＡＭチェック処理を終え

た後、新たな性能情報（通常時ベース値）を算出するための処理を進めるようになっている。このようにする理由は、性能情報自体は、遊技者が遊技に興じる際に、その遊技進行自体には直接的に関係の無い情報であり、データの重要度が、領域内ＲＡＭに保存されるデータよりも低いからである。なお、領域内ＲＡＭに異常が生じた場合は、既に説明したように、電源再投入待ち処理（図８のＳ０２０）に移行され、遊技処理が停止される（ステップＳ０１５がＹＥＳ、またはＳ０１６がＮＯの処理ルート）。

【０４０６】

次いで、ＷＤＴのカウント値をクリアする（ステップＳ１０４）。これにより、割込みごとにＷＤＴがリセットされ、カウント値が初期値に戻される。

【０４０７】

以上のステップＳ０８１～ステップＳ１０４の処理を終えると、タイマ割込処理を終了して、次のタイマ割込みが発生するまで、主制御側メイン処理を実行する。

【０４０８】

＜１０．特別図柄管理処理：図１０＞

次に、図９中の特別図柄管理処理（ステップＳ０９３）について説明する。図１０は、特別図柄管理処理の詳細を示すフローチャートである。ここでは、支援時短として、特電非作動型支援時短を採用したケースを中心に説明する。

【０４０９】

図１０において、ＣＰＵ２０１は、まず特図１側（上始動口３４側）に関する「特図１始動口チェック処理」を行い（ステップＳ３０１）、続いて、特図２側（下始動口３５側）に関する「特図２始動口チェック処理」を実行する（ステップＳ３０２）。この特図１始動口チェック処理と特図２始動口チェック処理の詳細は、図１１を用いて後述する。

【０４１０】

ステップＳ３０１～Ｓ３０２の始動口チェック処理を終えると、次いで、条件装置作動フラグの状態を判定する（ステップＳ３０４）。この「条件装置作動フラグ」とは、大当り遊技中であるか否かを指定するためのフラグであり、当該フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）である場合には大当り遊技中である旨を示し、当該フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）である場合には大当り遊技中ではない旨を示す。

【０４１１】

条件装置作動フラグがＯＮ状態、つまり大当り遊技中である場合には（ステップＳ３０４：＝５ＡＨ）、ステップＳ３０６～Ｓ３０８の特別図柄の変動表示動作に関する処理を行わずに、そのままステップＳ３０９の特別図柄表示データ更新処理に進む。したがって、大当り遊技中である場合には、特別図柄の変動表示動作は行われない。つまり、大当り遊技中は、特別図柄の停止表示態様が、支援時短図柄または大当り図柄で確定表示されたまま保持される。なお、特電作動型支援時短や小当り遊技を設けたケースにおいて、その支援時短開閉遊技中や小当り遊技中である場合も上述の大当り遊技中の場合と同様に、ステップＳ３０６～Ｓ３０８の特別図柄の変動表示動作に関する処理を行わずに、そのままステップＳ３０９の特別図柄表示データ更新処理に進む。

【０４１２】

一方、ステップＳ３０４において、上記条件装置作動フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）の場合（ステップＳ３０４：≠５ＡＨ）、特別図柄動作ステータス（００Ｈ～０３Ｈ）に応じた処理を行う。なお「特別図柄動作ステータス」とは、特別図柄の挙動を示すステータス値であり、このステータス値は処理状態に応じて変更され、ＲＡＭ２０３の特別図柄動作ステータス格納領域に格納される。

【０４１３】

ステップＳ３０５の特別図柄動作ステータス分岐処理では、上記特別図柄動作ステータスが「待機中（００Ｈ、０１Ｈ）」「変動中（０２Ｈ）」「確認中（０３Ｈ）」のいずれのステータス値であるかに応じてステップＳ３０６～Ｓ３０８のいずれかの処理を実行する。具体的には、特別図柄動作ステータスが「待機中（００Ｈ、０１Ｈ）」である場合には、特別図柄変動開始処理（ステップＳ３０６）を、「変動中（０２Ｈ）」である場合には

、特別図柄変動中処理（ステップＳ３０７）を、「確認中（０３Ｈ）」である場合には、特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８）を実行する。ここで上述の「待機中」とは、特別図柄の挙動が次回変動のための待機状態である旨を示し、「変動中」とは特別図柄の挙動が変動（変動表示）中である旨を示し、上記「確認中」とは特別図柄の変動が終了して停止（確定）表示中（特別図柄確認時間中）である旨を示す。これらの処理により、特別図柄の変動表示動作（変動開始および変動停止を一セットする表示動作）が実現されることになる。なお、本発明と関連の深い、ステップＳ３０６～Ｓ３０８についての詳細は、それぞれ図１２、図１６、図１７Ａ～図１７Ｂを用いて後述する。

【０４１４】

上記ステップＳ３０６～Ｓ３０８のいずれかの処理を終えると、後述のステップＳ３０９の特別図柄表示データ更新処理を行う。この特別図柄表示データ更新処理では、特別図柄が変動中であるか否かを判定し、変動中であれば、所定時間毎に点滅を繰り返す特別図柄のデータ（変動中の７セグ点滅表示用データ）を作成し、特別図柄が変動中でなければ、停止表示用のデータ（停止表示中の７セグ点滅表示用データ）を作成する。ここで作成した特別図柄の表示データは、図９のＬＥＤ管理処理（ステップＳ０９８）でＬＥＤデータとなって出力され、特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂにおける特別図柄の変動表示および停止表示が実現される。これにより特別図柄管理処理を抜けて、図９のステップＳ０９５の特別電動役物管理処理を実行する。

【０４１５】

＜９．特図１始動口チェック処理：図１１＞

図１１を参照して、特図１始動口チェック処理（図１０のステップＳ３０１）について説明する。図１１は、特図１始動口チェック処理の詳細を示すフローチャートである。この特図１始動口チェック処理は、所定の始動条件の成立に基づいて実行される入賞時処理としての役割を果たし、主に、上始動口３４に遊技球が入賞したときの保留記憶に関する処理や、先読み判定に関する処理を中心に構成される。なお、特図１始動口チェック処理と特図２始動口チェック処理とは、その処理内容が、特図１側に関するものであるか、それとも特図２側に関するものであるかの違いだけで、実質的には、同じ処理内容である。したがって、ここでは、重複記載を避けるために、特図１始動口チェック処理に着目して説明する。

【０４１６】

図１１において、ＣＰＵ２０１は、まず上始動口３４において入賞（入賞球）を検出したか否かを判定する（ステップＳ３１１）。

【０４１７】

上始動口３４（特図１側始動口）の入賞を検出した場合（ステップＳ３１１：ＹＥＳ）、特図１作動保留球数が４以上であるか否か判定する（ステップＳ３１２）。すなわち、特図１作動保留球数が最大保留記憶数（ここでは、４個）未満であるか否かを判定する。なお、上始動口３４の入賞検出がなかった場合は（ステップＳ３１１：ＮＯ）、何もしないで特図１始動口チェック処理を抜ける。

【０４１８】

特図１作動保留球数が４以上である場合、つまり、最大保留記憶数を超えるオーバー入賞が発生した場合（ステップＳ３１２：ＹＥＳ）、オーバー入賞を指定するオーバー入賞コマンド（たとえば、特図１の場合はＢ４０６Ｈ、特図２の場合はＢ５０６Ｈ）を演出制御部２４に送信する（ステップＳ３２４）。一方、特図１作動保留球数が４以上でない場合、つまり４未満の場合は（ステップＳ３１２：ＮＯ）、特図１作動保留球数に１加算（＋１）して（ステップＳ３１３）、ステップＳ３１４の処理に進む。

【０４１９】

ステップＳ３１４の処理に進むと、今回発生した特図１作動保留球に係る特別図柄変動表示ゲーム１に利用される各種乱数を取得する（ステップＳ３１４）。具体的には、各種の乱数カウンタから大当り判定用乱数、特別図柄判定用乱数、変動パターン用乱数の現在値を取得し、その取得した乱数値を領域内ＲＡＭの保留記憶エリアに格納する。この保留記

憶エリアは、図柄変動表示ゲームに係る所定の遊技情報を作動保留球（保留データ）として記憶する領域であり、この保留記憶エリアには、保留データとしての上記の各種乱数値が特図１の変動表示動作に供されるまで（特別図柄変動表示ゲーム１実行時まで）、始動条件の成立順（入賞順）に保留記憶されていく。なお、上記保留記憶エリアには、特図１側と特図２側とに対応した保留記憶エリア（特図１に対応する特図１保留記憶エリアと、特図２に対応する特図２保留記憶エリア）とが設けられており、それぞれ最大作動保留球数分の保留データを格納可能となっている。

【０４２０】

次いで、入賞時コマンドの下位バイト側（ＥＶＥＮＴ）に相当するコマンドデータ（入賞コマンド１）に、先読み判定を禁止する先読み禁止データ（ＥＶＥＮＴ：「９ＦＨ」）を取得し（ステップＳ３１５）、続いて、「先読み禁止条件」が成立しているか否かを判定する（ステップＳ３１６）。この「先読み禁止条件」とは、先読み判定を禁止する条件、具体的には、先読み予告を禁止する条件である。特図１始動口チェック処理中の場合は、特図１作動保留球を対象とした先読み禁止条件が、特図２始動口チェック処理中の場合は、特図２作動保留球を対象とした先読み禁止条件が成立しているか否かを判定する。本実施形態では、現在の遊技状態が「電サポ状態を伴う遊技状態」、つまり特図２作動保留球が発生し易い遊技状態（入賞容易状態）である場合には‘特図１先読み禁止’とし、「電サポ無し状態を伴う遊技状態」の場合、つまり特図１作動保留球が発生し易い遊技状態である場合には‘特図２先読み禁止中’としている。したがって、ステップＳ３１６の判定処理では、現在の遊技状態が、時短状態または確変状態である場合、特図１先読み禁止条件成立中として、その判定結果が‘ＹＥＳ’となる。また、現在の遊技状態が後述の「支援時短発動禁止状態中（本実施形態では、確変状態中および時短状態中のいずれかである場合）である場合には、特図１および特図２の先読みを禁止する、つまり、支援時短発動禁止状態中は先読み予告（先読み判定）を全面的に禁止することができる。なお、特図１と特図２のいずれを先読み禁止とするかについては、内部遊技状態（遊技状態判定番号ＹＪ）および／または変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）に応じて定めることができる。

【０４２１】

上記特図１先読み禁止条件が成立している場合（ステップＳ３１６：ＹＥＳ）、設定エラーフラグ判定処理（ステップＳ３１７）と先読み判定に関する処理（ステップＳ３１８～Ｓ３２０）をスキップし、後述のステップＳ３２１の処理に進む。この場合、今回の特図１作動保留球を対象とした先読み判定が実行されず、先読み禁止データ（ＥＶＥＮＴ：「９ＦＨ」）を持つ入賞時コマンドが作成されることになる（後述の始動口入賞時乱数判定処理（ステップＳ３２０）参照）。これにより、今回の作動保留球の先読み予告の実行が禁止状態に制御される（今回の作動保留球を対象とする先読み予告は実行されない）。

【０４２２】

特図１先読み禁止条件が成立していない場合（ステップＳ３１６：ＮＯ）、次いで、設定エラーフラグがＯＮ状態（５ＡＨ）であるか否かを判定する（ステップＳ３１７）。設定エラーフラグがＯＮ状態である場合（ステップＳ３１７：＝５ＡＨ）、すなわちＲＡＭエラー（設定異常エラー）が生じている場合、先読み判定に関する処理（ステップＳ３１８～Ｓ３２０）をスキップし、後述のステップＳ３２１の処理に進む。この場合も今回の作動保留球を対象とした先読み判定が実行されず、先読み禁止データ（ＥＶＥＮＴ：「９ＦＨ」）を持つ入賞時コマンドが作成されて、これにより先読み予告は実行されない。換言すれば、上記先読み禁止データ（９ＦＨ）は、先読み判定に関する処理（ステップＳ３１８～Ｓ３２０）が未実行であることを指定するデータである。

【０４２３】

設定エラーフラグがＯＮ状態でない場合（ステップＳ３１７：≠５ＡＨ）、設定値コマンドを送信して、乱数判定処理を実行する（ステップＳ３１８）。この乱数判定処理は、‘先読み判定’処理の一環として行われるものであり、ここでは、今回の作動保留球が変動表示動作に供される際に実行される「変動開始時の当落抽選（後述の特別電動役物作動判定用乱数判定処理（図１２のステップＳ４１０））」の結果を事前に判定する‘先読み当

落判定’を行う。
【０４２４】
（設定値コマンド）
上記「設定値コマンド」は、現在の設定値を特定可能な情報が含まれ演出制御部２４側にて、当該設定値に基づく予告演出（後述の設定示唆演出）を現出制御する際に利用される。この設定値コマンドは、始動口チェック処理にて、作動保留球が発生するごとに送信されるようになっている。これにより、演出制御部２４側では、正しい設定値情報に基づき、作動保留球に係る予告演出（たとえば、先読み予告演出に関連する設定示唆演出）を現出制御可能となっている。なお、「設定無し遊技機」または「１段階設定機能付き遊技機」の場合は、設定値コマンドを送信する必要はない（設定値コマンド送信に関する処理は設けなくてもよい）。
【０４２５】
上記ステップＳ３１８の乱数判定処理では、まず「当り乱数判定テーブル」を取得し、次いで、大当り判定用乱数値を取得する。そして、取得した大当り判定用乱数値と当り乱数判定テーブルとに基づき、今回の作動保留球を対象とした当落抽選（先読み当落判定）を実行し、その抽選結果（先読み当落結果）を取得する。
【０４２６】
（Ｔ－１.当り乱数判定テーブル：図２６）
図２６に、本実施形態に係る当り乱数判定テーブルの一例を示す。図２６（Ａ）は、特図２側に支援時短を設けた場合、図２６（Ｂ）は、特図２側に支援時短を設けていない場合（抽選確率（当選領域）が０のため、実質的に設けられていないものと等価的なケースを含む）の当り乱数判定テーブルを示したものである。実施形態の「支援時短」は当落抽選の対象として定められている。この点から、支援時短に係る抽選形態を「当落抽選対象抽選形態」と称している。なお、特定の遊技状態に応じて図２６（Ｂ）または後述の図２７のような当り乱数判定テーブル（支援時短の当選領域が無いまたは当選領域がゼロの当り乱数判定テーブル）を利用すれば、特定の遊技状態中は、支援時短を発動させないという形態とすることが可能である。
【０４２７】
上記当り乱数判定テーブルには、特図１作動保留球（特別図柄変動表示ゲーム１）を対象とする当り乱数判定テーブル（特図１用当り乱数判定テーブル：図（Ａ）（イ）または図（Ｂ）（ハ））と、特図２作動保留球（特別図柄変動表示ゲーム２）に対応した当り乱数判定テーブル（特図２用当り乱数判定テーブル：図（Ａ）（ロ）または図（Ｂ）（ニ））とが設けられている。すなわち、特図１始動口チェック処理中においては「特図１用当り乱数判定テーブル」が参照され、特図２始動口チェック処理中においては「特図２用当り乱数判定テーブル」が参照される。この当り乱数判定テーブルは、後述の「特別電動役物作動判定用乱数判定処理（図１２のステップＳ４１０）」において、当落抽選を行う際にも利用される。
【０４２８】
これらの当り乱数判定テーブルには、大当り抽選確率状態（高確率と低確率）別に、当落種別（大当りか、支援時短か、ハズレかの別（小当りを含んでもよい））を決定するための判定領域（判定値）と、大当り判定用乱数値（大当り判定用乱数の大きさ：６５５３６）とが関連付けて定められており、大当り判定用乱数値がいずれの判定値に属するか否かにより、当落種別が決定されるようになっている。
【０４２９】
本実施形態の場合、上記当り乱数判定テーブルには、設定値（設定１～６）ごとに対応した当り乱数判定テーブル（設定１～６に応じて、少なくとも大当りの抽選確率が異なるテーブル（たとえば、６種類の上記当り乱数判定テーブル））が設けられている（図示では、設定１、３、６の判定値を代表的に示してある）。また本実施形態の場合、低確率時の大当り抽選確率に対する高確率時の大当り抽選確率の割合は（確率上昇割合：高確率／低確率）、各設定値において同一であり、その割合は１０を超えない値に設定されている。

たとえば、設定６「低確率時１／１８０、高確率時１／４５」、設定５「低確率時１／１８４、高確率時１／４６」、・・・、設定２「低確率時１／１９６、高確率時１／４９」、設定１「低確率時１／２００、高確率１／５０」で、大当りに当選するようになっている。なお、確率上昇割合は、各設定値で異なっていてもよい。また、「設定無し遊技機」または「１段階設定機能付き遊技機」の場合は、設定が１種類のため、上記当り乱数判定テーブルも１種類となる。

【０４３０】

図２６（Ｂ）は、特図２側に支援時短を設けていない場合の特図２用当り乱数判定テーブルであるが、本実施形態では、支援時短当選の判定値（６５４０５～６５５３５）に対応する部分のデータだけでなく、すべての判定値が「００Ｈ」となっている。つまり、大当り判定用乱数値がいかなる値であっても、当落結果は支援時短非当選（本例では、大当り当選でも支援時短当選でもない「ハズレ」）とされるようになっている。このように、支援時短を設けない場合において、支援時短を対象とする抽選を実行しないという抽選形態ではなく、支援時短を対象とする抽選を実行するが、全判定値（ここでは、０～６５５３５）を支援時短に非当選となる判定値としておけば、仮に後から特図２側に支援時短を設けたい場合に、支援時短当選としたい判定値に対応するデータを「５ＡＨ」に変更するだけで済み、再度、データ構造を全体的に変更する必要が無くなる。これにより、新機種開発の際や設計開発段階における調整を容易なものとすることができる。

【０４３１】

上記したステップＳ３１８の乱数判定処理を終えると、次いで、特別停止図柄データ作成処理を実行する（ステップＳ３１９）。この特別停止図柄データ作成処理は、‘先読み判定’処理の一環として行われるものであり、ここでは、今回の作動保留球が変動表示動作に供される際に実行される「変動開始時の図柄抽選（後述の図１２の特別停止図柄作成処理（ステップＳ４１１））」の結果を事前に判定する‘先読み図柄判定’を行う。

【０４３２】

上記特別停止図柄データ作成処理では、ステップＳ３１８で得られた先読み当落結果と、今回の処理対象の特別図柄種別（特図１、特図２の別）とに応じた「図柄テーブル」を選択する。

【０４３３】

（Ｔ－２．図柄テーブル選択テーブル：図２８）

この図柄テーブルの選択は、図２８に示す「図柄テーブル選択テーブル」に基づき決定される。図柄テーブル選択テーブルには、図示の通り、特別図柄変動表示ゲーム１と特別図柄変動表示ゲーム２のそれぞれに対応した図柄テーブル選択テーブル（特図１用図柄テーブル選択テーブル、特図２用図柄テーブル選択テーブル）が設けられている。たとえば、今回の変動が特図１側であり、当落抽選の結果が「支援時短」である場合は、「支援時短図柄テーブル１」が選択される。なお、これらの図柄テーブル選択テーブルは、後述の特別停止図柄作成処理（図１２のステップＳ４１１）において、変動開始時の図柄テーブルを選択する際にも利用される。

【０４３４】

上記「図柄テーブル」には、図２８に示すように、大当り種別、支援時短種別、ハズレ種別を決定するための「大当り図柄テーブル」、「支援時短図柄テーブル」、「ハズレ図柄テーブル」が含まれ、各図柄テーブルが特別図柄種別に対応して設けられている。これらの図柄テーブルは、後述の特別停止図柄作成処理（図１２のステップＳ４１１）において、変動開始時の図柄抽選を行う際にも利用される。なお、図２８（イ）（ロ）は特図２側の当落抽選対象に支援時短ある場合、図２８（ロ）（ハ）は、特図２側の当落抽選対象に「支援時短」が無い場合の図柄テーブル選択テーブルを示したものである。また、本実施形態では、小当りを設けていないため「小当り図柄テーブル」は設けられていない。

【０４３５】

そして、ステップＳ３１４で得られた特別図柄判定用乱数値を取得して、選択した図柄テーブルと、取得した特別図柄判定用乱数値とに基づき、今回の作動保留球を対象とした図

柄抽選（先読み図柄判定）を実行し、その抽選結果（先読み図柄結果）を取得する。
【０４３６】
（Ｔ－３.図柄テーブル：図２９～図３１）
図２９～図３１に、上記「大当り図柄テーブル」、「支援時短図柄テーブル」、「ハズレ図柄テーブル」を示す。図柄テーブルには、図２９～図３１に示すように、当選種別（図柄種別）を決定するための判定領域（判定値）と、特別図柄判定用乱数値（たとえば、特別図柄判定用乱数値の大きさ：２００）とが関連付けて定められている。具体的には、特別図柄判定用乱数値がいずれの判定値に属するか否かにより、所定の図柄抽選率に従い当選種別が決定され、その抽選結果を示すデータとして、特別図柄判定データ特別停止図柄番号、および変動パターン選択用オフセット値（図示のオフセット値）が取得されるようになっている。本実施形態では、所定の図柄抽選率（たとえば、図４の「図柄抽選率」の欄参照）に従い、当選種別（当選の種類：大当り種別（１０Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当り、４Ｒ時短大当りの別）、支援時短種別（支援時短Ａ、支援時短Ｂ、支援時短Ｃの別）およびハズレ種別（ハズレＡ、ハズレＢ、ハズレＣの別））が決定されるようになっている。
【０４３７】
なお、上記「特別図柄判定データ」とは、上記当選種別を識別するデータであり、具体的には、当り種別（１０Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当り、４Ｒ時短大当り）と、支援時短種別（支援時短Ａ、支援時短Ｂ、支援時短Ｃ）と、ハズレ種別（ハズレＡ、ハズレＢ、ハズレＣ）のいずれに当選したのかを識別するためのデータである。この特別図柄判定データは、当選種別情報が必要とされる処理（たとえば、後述の図１２に示す遊技状態移行準備処理（ステップＳ４１２）、特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１３）、および大当り遊技の実行制御に関する処理（図２１の特別電動役物管理処理）などにおいて利用される。
【０４３８】
また上記の「特別停止図柄番号」とは、特別図柄表示装置に停止表示する特別停止図柄態様を指定するデータであり、主制御部２０側において特別図柄の停止図柄種（本実施形態では‘７セグ’の表示態様）を特定する際に利用される。なお、当選種別が同じ場合であっても、判定値によっては特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂに表示される特別停止図柄の表示態様（本実施形態では‘７セグ’の表示態様）が異なる場合がある。また、普通図柄についても特別図柄と同じように、普通図柄判定データや普通停止図柄番号が設けられている。
【０４３９】
また上記の「変動パターン選択用オフセット値」とは、目的とする変動パターン振分テーブルを選択するために用いられるデータである。
【０４４０】
なお図示では、説明の便宜上、特別図柄判定データ特別停止図柄番号、および変動パターン選択用オフセット値の値を「＊＊Ｈ」と表記しているが、ここには各当選種別に対応した適宜な値が定められている。
【０４４１】
（他の大当り抽選形態について）
本実施形態では、大当り判定用乱数を利用する「当落抽選」の対象に、時短状態を付与する１または複数種類の「支援時短（時短付与図柄）」を設け、当落抽選結果と特別図柄判定用乱数値とを利用する「図柄抽選」により一の「支援時短」を抽選する抽選形態としている（当落抽選対象抽選形態）。具体的には、当り乱数判定テーブルに支援時短に係る所定の判定領域（当選領域）を設け、上記図柄テーブルとして、図３０に示す「支援時短図柄テーブル」を設けたケースである。当落抽選対象抽選形態の場合、大当りと支援時短とは独立して抽選されるため、大当りの抽選確率が変動しても支援時短の抽選確率は変動しないという特徴がある（図２６参照）。
【０４４２】

しかし本発明はこれに限らず、大当り判定用乱数だけを利用して、つまり、特別図柄判定用乱数値を利用しないで、当選種別（図４の「当選種別」の欄参照）を決定可能に構成（図柄抽選処理を実行しない構成）してもよい。たとえば、特図２側の当選種別を代表例（図４参照）にとり説明すれば、大当り判定用乱数値の範囲が「０≦Ａ≦Ｂ（Ｂ＞０）」であればハズレＡ、「Ｂ＜Ｃ≦Ｄ」であれば１０Ｒ確変大当り、「Ｄ＜Ｅ≦Ｆ」であれば４Ｒ確変大当り、「Ｆ＜Ｇ≦Ｈ」であれば４Ｒ時短大当り、「Ｈ＜Ｉ≦Ｊ」であれば支援時短Ｂ、「Ｊ＜Ｋ≦Ｌ（Ｌ＝６５５３５）」であれば支援時短Ｃに当選という具合である。各当選種別の当選領域（当選確率）は、適宜定めることができる。また、少なくとも支援時短の種別（本例では、特図１側は支援時短Ａ、Ｂ、Ｃの別、特図２側は支援時短Ｂ、Ｃの別）を大当り判定用乱数だけを利用して決定可能に構成してもよい。

【０４４３】

図１１の説明に戻る。上記したステップＳ３１９の特別停止図柄データ作成処理を終えると、次いで、始動口入賞時乱数判定処理を実行する（ステップＳ３２０）。この始動口入賞時乱数判定処理も‘先読み判定’処理の一環として行われるものであり、ここでは、今回の作動保留球が変動表示動作に供される際の「変動開始時の変動パターン」を事前に判定する‘先読み変動パターン判定’を行う。具体的には、後述の図１２に示す「特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１３）」の結果を先読み判定する。

【０４４４】

詳しくは、上記特別停止図柄データ作成処理（ステップＳ３１９）で得られた先読み図柄判定の結果（少なくとも乱数判定処理（ステップＳ３１８）で得られた当落抽選結果）と、ステップＳ３１４で取得した変動パターン用乱数（乱数値の大きさ：１００００）とを利用し、今回の作動保留球に係る「変動開始時の変動パターン」を先読み判定する。なお、先読みパターン判定は、変動開始時の変動パターンを事前に判定するものであるため、変動開始時に利用される変動パターン振分テーブルと基本的構成を同じにする別途設けた「先読み判定テーブル」を参照して行う。ただし本実施形態の場合は、プログラム容量の軽減を図るべく、変動パターン振分テーブルが「入賞時（先読み判定時）・変動開始時兼用」として設けられており（図３２、図３３等のＭＯＤＥ１、ＭＯＤＥ２、ＥＶＥＮＴ参照）、入賞時および変動開始時の双方において、この変動パターン振分テーブルと、ステップＳ３１４の処理で取得された変動パターン用乱数値とに基づき、変動開始時の変動パターンを先読み判定する。

【０４４５】

そして、先読み判定結果として「入賞時コマンドデータ」を取得する。ここでは、入賞時コマンドを構成するコマンドデータとして、当り・ハズレの別を特定可能な「ＭＯＤＥ１（１バイト目（上位バイト））」側のコマンドデータと、先読み変動パターンの内容を特定可能とする「ＥＶＥＮＴ（２バイト目（下位バイト））側のコマンドデータとが取得される。すなわち、この始動口入賞時乱数判定処理において決定されるコマンドデータにより、先読み変動パターン（作動保留球数情報は除く）の内容が指定されることになる。

【０４４６】

上述した「始動口入賞時乱数判定処理（ステップＳ３２０）」について、本発明の理解を容易なものとするために、図３３に示す変動パターン振分テーブルを代表的に用いて、入賞時（先読み判定時）だけでなく、変動開始時の内容（図１２の特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１３））にも触れながら説明する。

【０４４７】

始動口入賞時乱数判定処理は、先読み変動パターンを指定するための「入賞時コマンド」を決定する処理として、下記（ａ）および（ｂ）の処理を含んで構成されている。

（ａ）変動パターン振分テーブルを選択するための「変動パターン振分テーブル選択テーブル（不図示）」を参照し、今回の参照される「変動パターン振分テーブル」を決定する“入賞時変動パターン振分テーブル決定処理”と、

（ｂ）上記（ａ）で決定された「変動パターン振分テーブル」を参照し、ステップＳ３１４の処理で取得された変動パターン用乱数値に基づき、先読み変動パターンに対応する入

賞時コマンドデータを決定する“入賞時コマンドデータ決定処理（先読み変動パターン決定処理）”と、を含んで構成される。

【０４４８】

（変動パターン振分テーブル選択テーブル（入賞時）：不図示）

上記「変動パターン振分テーブル選択テーブル」には、特別図柄種別、当選種別、および作動保留球数と、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）とに関連付けられた複数種類の「変動パターン振分テーブル」が定められている。変動パターン振分テーブル選択テーブルには、特別図柄種別と当選種別と作動保留球数と変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）とに基づいて、複数種類の変動パターン振分テーブル（ＦＨ１～７）のうちからいずれか一つの「変動パターン振分テーブル」が決定可能な構成となっている。

【０４４９】

この変動パターン振分テーブル選択テーブルは、入賞時（先読み判定時）の「入賞時コマンド」を決定する際に利用されるだけでなく、変動開始時の「変動パターン指定コマンド」の決定に関する処理（後述の図１２の特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１３））の際においても利用され、入賞時・変動開始時における兼用（共通）の変動パターン振分テーブル選択テーブルとなっている。ただし、先読み判定時（上記「入賞時変動パターン振分テーブル決定処理」）においては、作動保留球数を無視して（作動保留球をゼロとして）、上記変動パターン振分テーブル選択テーブルから、目的の変動パターン振分テーブルを選択するようになっている（これについては後述する）。一方、変動開始時には、現存する作動保留球から今回の変動表示動作に供する作動保留球数分を減算した値（作動保留球数－１）が作動保留球数の情報として参照される（図３３の「作動保留球数」の欄、後述の図１２の特別図柄変動開始処理のステップＳ４０３、Ｓ４１３参照）。

【０４５０】

（変動パターン振分テーブル（入賞時））

次に、変動パターン振分テーブルの内容について説明する。ここでは、説明の便宜上、図３２および図３３の通常中に係る変動パターン振分テーブルを代表例にとり説明する。図３２に、通常モード（通常状態）において、大当りまたは支援時短当選時に参照される「通常中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル」を示し、図３３に、通常モードにおいて、ハズレ時に参照される「通常中ハズレ変動パターン振分テーブル」を示す。

【０４５１】

図３２および図３３を参照して、通常モードに係る変動パターン振分テーブルには、当選用の変動パターン振分テーブル「ＦＢ１～ＦＢ６」と、ハズレ用の変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ７」とが含まれる。これら変動パターン振分テーブルは、先読み判定時・変動開始時兼用のテーブルとして設けられている。したがって、変動パターン振分テーブルには、次のようなデータ群が定められている。

【０４５２】

（イ）変動パターン振分テーブルには、先読み変動パターンを指定する「入賞時コマンド」を構成するための上位バイト（１バイト目）側のコマンドデータ（図示の「ＭＯＤＥ１」）と、下位バイト（２バイト目）側のコマンドデータ（図示の「ＥＶＥＮＴ」）と、変動パターン用乱数値（変動パターン用乱数値の大きさ：１００００）とが関連付けて定められている。上記の「ＭＯＤＥ１」とは、当り・ハズレの別を特定可能なコマンドデータであり、「ＥＶＥＮＴ」とは、先読み変動パターンの内容を特定可能なコマンドデータである。先読み判定時には、この変動パターン振分テーブルが参照され、変動パターン用乱数値がいずれの判定値に属するか否か（変動パターン用乱数値を利用した抽選）により、入賞時コマンドを構成するためのコマンドデータが決定されるようになっている。これにより、入賞時コマンドが作成され、先読み変動パターンの内容が指定される。この入賞時コマンドが演出制御部２４に送信されると、演出制御部２４側で先読み変動パターンの内容が把握され、先読み予告に関する演出処理に利用される。

【０４５３】

（ロ）また変動パターン振分テーブルには、変動開始時の変動パターンを指定する「変動

パターン指定コマンド」に関するデータも定められている。具体的には、変動パターン振分テーブルには、変動パターン指定コマンドを構成するための上位バイト（１バイト目）側のコマンドデータ（図示の「ＭＯＤＥ２」）と、下位バイト（２バイト目）側のコマンドデータ（図示の「ＥＶＥＮＴ」）と、変動パターン用乱数値とが関連付けて定められている。上記の「ＭＯＤＥ２」とは、当り・ハズレの別を特定可能なコマンドデータであり、「ＥＶＥＮＴ」とは、変動パターンの内容を特定可能なコマンドデータである。変動開始時（後述の図１２の特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１３）参照）にもこの変動パターン振分テーブルが参照され、変動パターン用乱数値を利用した抽選により、変動パターン指定コマンドを構成するためのコマンドデータが決定されるようになっている。これにより、変動パターン指定コマンド（上位バイトＭＯＤＥ２＋下位バイトＥＶＥＮＴ）が作成され、変動開始時の変動パターンの内容が指定される。「変動パターン指定コマンド」は、入賞時コマンドと同じように、「ＭＯＤＥ２」と「ＥＶＥＮＴ」とからなる２バイトの制御データで構成され、この変動パターン指定コマンドが演出制御部２４に送信されると、演出制御部２４側で、変動開始時の変動パターンが把握され、図柄変動中に係る演出に関する演出処理に利用される。

【０４５４】

ここで図示では「選択率」を表記しているが、実際には、変動パターン用乱数値に応じて、入賞時コマンドデータまたは変動パターン指定コマンドを決定するための判定領域（判定値：０～９９９９の範囲）が定められており、変動パターン用乱数値がどの判定値に属するものであるか否かにより、これらコマンドデータが決定されるようになっている。

【０４５５】

変動パターン用乱数値と判定値との関係は次のようになっている。たとえば、図３３に示すハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」を代表例にとって説明すれば、図面正面上から下の列方向に見て判定値が最初に記載されている箇所から参照すると、判定値「１０」、「８９９０」、「１０００」の順に記載されているが、この内容は、変動パターン用乱数値（ＢＲＮＤ＝０～９９９９）が、判定値０～９の範囲（上記「１０」の記載欄に対応）に属する場合は「通常変動１３ｓ」を指定するコマンドデータが選択され、判定値１０～８９９９の範囲（上記「８９９０」の記載欄に対応）に属する場合は「通常変動１６ｓ」を指定するコマンドデータが選択され、判定値９０００～９９９９の範囲（上記「１０００」の記載欄に対応）に属する場合は「Ｎリーチ１」を指定するコマンドデータが選択されるようになっている。本実施形態の場合、図中の空欄の部分、つまり判定値の記憶先のアドレスには、判定値データが記憶されていないわけではなく、判定値として「０」が記憶されている。これは、新機種開発の際や設計開発段階における選択率の調整を容易化するためである。

【０４５６】

これについて簡単な一例を挙げて説明すれば、たとえば、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」は、通常変動１３ｓ、通常変動１６ｓ、およびＮリーチ１に判定値が振り分けられているが、仮に、通常変動８ｓを追加的に選択対象としたい場合には、再度、そのデータ構造を全体的に変更する必要が生じて、設計をゼロからやり直す事態になりかねない。また、図示はしていないが、設定値ごとの変動パターン振分テーブルを設けている場合には、これらのすべてのテーブルのデータ構造を変更する必要が生じうる。一般に、新機種開発の際には、種々の判定値を設定して、変動時間のバランス（変動スランプの抑制）やリーチ演出などの演出のバランスを考慮し判定値を調整しながら設計を行っていく。したがって、初期に設定した判定値で想定した設計になる場合もあるし、変更を要する場合もある。

【０４５７】

そこで、設計段階において選択対象外と考える変動パターンの判定値の記憶先のアドレスには、判定値データとして暫定的に「０（ゼロ）」を設定しておき、変更が生じれば適宜その値を変更して、選択対象の変動パターンに、容易にふくませることができるようにしている。たとえば、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」の判定値データには、実

際には、通常変動４ｓ「０」、通常変動８ｓ「０」、通常変動１３ｓ「１０」、通常変動１６ｓ「８９９０」、先読み予告用通常変動１６ｓ「０」、先読み予告用Ｎリーチ１「０」、Ｎリーチ１「１０００」というゼロ（図示の空欄の部分）を含めたデータが記憶されている。

【０４５８】

本実施形態の場合、ハズレＡ当選時は、図示のように、Ｎリーチ２以降は選択対象外の変動パターンとして定めているため、「ＦＨ１」～「ＦＨ４」のそれぞれにおいて、通常変動４ｓ～Ｎリーチ１に係るアドレス範囲内（ここでは連続したアドレス）で「０」を含めた判定値データが記憶されている（勿論、選択対象をＮリーチ２以降の変動パターンとしてもよい）。判定値が「０」の場合にも、抽選処理（先読み変動パターンの決定処理や、変動開始時の変動パターンの決定処理）は実行されるが、判定値がゼロの変動パターンは実際には選択されることはないため、実質的には「使用しない変動パターン」として登録しておくことができる。この「判定値ゼロ」の部分は、設計段階等で調整の必要が生じた場合には、適宜、ゼロ以外の値を設定することにより「使用しない変動パターン」から「選択対象の変動パターン」として、容易に変更できる。このように、使用しない変動パターンについては、その判定値をゼロのままとし、また、新機種開発の際には、開発段階でのアドレス割当てと同じアドレスの割当てとしておけば、テーブルデータ構造を一々変更する必要がなく、設計変更が極めて容易になる。なお、他の変動パターン振分テーブルについても同様である。

【０４５９】

以上のように、変動パターン振分テーブルにおいて、変動パターン用乱数値がどの判定値に属するのか否かにより、入賞時においては「入賞時コマンド」を構成するコマンドデータが決定され、変動開始時においては「変動パターン指定コマンド」を構成するコマンドデータが決定される。

【０４６０】

ここで本実施形態では、先読み判定時においては、作動保留球数を無視して（作動保留球をゼロとして）、目的の変動パターン振分テーブルを選択すると説明したが、その理由は次に述べる通りである。

【０４６１】

図３３に示す変動パターン振分テーブルは、入賞時・変動開始時兼用のテーブルであるが（他の変動パターン振分テーブルも同様）、実際には、入賞時の作動保留球数と変動開始時の作動保留数とは必ずしも一致しない。そこで、先読み判定時（入賞時）においては、作動保留球をゼロとして、目的の変動パターン振分テーブルを選択する。たとえば、図３３を参照して、現在の遊技状態が通常中（Ｔｃｏｄｅ＝００Ｈ）において、今回の先読み対象となる作動保留球が特図１側であり、当選種別がハズレＡである場合（特図１側ハズレＡ当選）、入賞時の作動保留球数によらず、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」が選択されることになる。

【０４６２】

しかし、先読み判定時の作動保留球数と変動開始時の作動保留数とが一致しないからといって、闇雲に、作動保留球数を無視して先読み変動パターンを判定するのでは、先読み変動パターンの内容と変動開始時の変動パターンの内容とに大きな違いが生じてしまう可能性がある。詳述するに、入賞時においては、主制御部２０から先読み変動パターン情報を含む「入賞時コマンド」を演出制御部２４に送り、これを受けた演出制御部２４は、その保留加算コマンドに基づき、先読み予告演出に関する演出制御を行う。一方、変動開始時においては、主制御部２０から変動開始時の変動パターン情報を含む「変動パターン指定コマンド」演出制御部２４に送り、これを受けた演出制御部２４は、その変動パターン指定コマンドに基づいて、装飾図柄変動表示ゲーム中における装飾図柄の変動表示動作演出（装飾図柄変動表示演出（後述の装飾図柄演出））と予告演出（変動中予告演出）とを含む演出制御を行う。このような関係から、先読み変動パターンの内容と変動開始時の変動パターンの内容との相違が大きいと、先読み予告の内容と変動中予告の内容との関連性が

崩れ、予告演出の信頼性や面白みが低下し、遊技者の遊技意欲を減退させてしまう恐れがある。そこで本実施形態では、先読み判定について、次に述べる特徴的要素（第１の特徴的要素）を持たせてある。

【０４６３】

（第１の特徴的要素）

たとえば、現在の遊技状態が通常中において、今回の先読み対象となる作動保留球が特図１側であり、当選種別がハズレＡ（特図１側ハズレＡ）である場合、前述したように、先読み判定時は作動保留球数によらず、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」が選択される。一方、変動開始時には、作動保留球数に応じて、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」のいずれかが選択される（図３３の「００Ｈ（通常）、特図１、ハズレＡ」の欄参照）。

【０４６４】

ここで、図３３を参照して、変動パターン振分テーブル「ＦＨ３～ＦＨ４」は、通常変動（通常変動パターン）種別に属する“通常変動４ｓ、通常変動８ｓ、通常変動１３ｓ”などが選択可能（決定可能）となっているが、これらは、先読み予告が実行されない「非先読み予告用変動パターン種別」として定められている。この非先読み予告用変動パターンとは、具体的には「先読み予告抽選の対象外」または「先読み予告抽選の対象ではあるが、その当選確率がゼロ（先読み予告非実行）」という先読み変動パターンである。この実施形態の場合、通常変動種別のうちで先読み予告の対象となるものは、ハズレＢの場合に選択されうる「先読み予告用通常変動１６ｓ」だけとなっている（ＦＨ５参照）。

【０４６５】

また変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」「ＦＨ２」は、通常変動種別に属する“通常変動１３ｓと通常変動１６ｓ”の他、Ｎリーチ種別に属するＮリーチ１が選択可能となっている。ここで、「先予告用」が付されていない単なる「Ｎリーチ１」は、先読み予告用Ｎリーチ１とは異なり、上記非先読み予告用変動パターンに属する。したがって、通常中の特図１側ハズレＡに当選した場合には、入賞時（先読み判定時は「ＦＨ１」が選択される）に、先読み予告の対象とされる変動パターン（先読み変動パターン）が選択されることがない。すなわち、入賞時と変動開始時とで異系統の変動パターンが決定されるケース、たとえば、先読み判定時にＮリーチ１であると判定され、変動開始時には、通常変動であると判定されるケースであっても、通常中の特図１側ハズレＡの場合は先読み予告が現出されないため、特に問題は生じない。なお、必ずしも先読み予告を一切現出しない構成としなくてもよく、通常変動１３ｓ、通常変動１６ｓまたはＮリーチ１が選択された場合に、先読み予告が稀に出現するケースであれば特に問題は生じないと考えられる。たとえば、通常変動１３ｓ、通常変動１６ｓおよびＮリーチ１の少なくともいずれか１つの変動パターンを先読み予告用変動パターンとすることができる。好ましくは、選択率が相対的に低確率の「通常変動１３ｓ」および／または「Ｎリーチ」であり、より好ましくは、選択率が最も低い「通常変動１３ｓ」である。ただしこの場合は、先読み予告が過度に現出させないために、「先読み予告用通常変動１６ｓ」および／または「先読み予告用Ｎリーチ１」よりも、先読み予告の出現率（先読み抽選の当選確率）を低確率に定めることが好ましい。

【０４６６】

また図３３に示す通り、通常中において、特図１側ハズレＢ（通常中特図１側ハズレＢ）、特図１側のハズレＣ（通常中特図１側ハズレＣ）または特図２側ハズレＡ（通常中特図２側ハズレＡ）に当選した場合、入賞時および変動開始時のいずれも作動保留球数によらず、特定のハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ５」、「ＦＨ６」、「ＦＨ７（全ハズレ共通）」が選択される。すなわち、通常中特図１側ハズレＢ、通常中特図１側ハズレＣ、特図２側のハズレＡ当選時の先読み判定の際は、入賞時および変動開始時のいずれも、作動保留球数によらず共通の変動パターン振分テーブルが参照されるようになっているため、変動開始時の変動パターンを正確に先読み判定できることになる。

【０４６７】

（第２の特徴的要素について）
一般的に電サポ無し状態であっても、作動保留球数は比較的短時間で１乃至２個程度変化しうる。これを利用して作動保留球数に応じた変動パターンを選択可能に構成すれば、毎回の図柄変動表示ゲームごとに、演出時間（図柄変動表示ゲームの実行時間）に変化をもたらし、多彩な演出を発生させることが可能である。特に、ハズレ時における１回の図柄変動表示ゲームの平均的な実行時間（図柄変動時間）を短時間（たとえば、数秒程度）としてしまうと、いわゆる「変動スランプ（図柄変動表示ゲームが実行されていない期間）」の発生率が高まり、遊技者が「回らない、面白くない」と感じ易くなり、遊技興趣が減退して、遊技のリピート率が低下してしまう。そこで、１回の図柄変動表示ゲームの平均的な実行時間を長くすれば、作動保留球も貯まり易くなり、変動スランプの発生率を少なくすることができるとも考えられる。
【０４６８】
しかし、図柄変動表示ゲームの実行時間を無闇に長時間としてしまうと、ゲームの進行スピードが緩慢化し、折角の変動中演出が気疎い演出となったり、予告演出による大当り当選への緊張感が途切れたりして、遊技者に退屈感や不満感を与えてしまう。また、図柄変動表示ゲームの実行時間を無闇に長時間にしてしまうと、作動保留球のオーバーフロー（最大保留記憶数（４個）を超える始動入賞）が生じ易くなる、つまり、ゲームの実行権利の多くを喪失してしまい、遊技者の遊技意欲が減退してしまう恐れがある。したがって、バランスのよい図柄変動表示ゲームの実行時間を生起させる工夫が必要である。たとえば、変動開始時における作動保留球数や遊技状態などを考慮した変動パターン選択技術が重要となる。特に、遊技進行上、遊技者が多く遭遇するハズレ時に着目した変動パターン選択技術が重要である。
【０４６９】
このような課題に鑑み、本実施形態では、図３３の「ハズレ変動パターン振分テーブル」に特徴ある構成を持たせてある。以下、ハズレに当選した場合に選択される“ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ７」”に着目して詳細に説明する。
【０４７０】
＜Ａ．通常中ハズレ当選時に係る変動パターン振分テーブルの特徴＞
本実施形態では、ハズレ種別にはハズレＡ～Ｃの複数種類のハズレが含まれ、これらの図柄抽選率は、ハズレＡが９５％、ハズレＢが４％、ハズレＣが１％となっている（図４備考欄参照）。ここで図３３に示す通り、特図１側ハズレＡに当選した場合、作動保留球数に応じて、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」のいずれかが選択される。しかし、特図１側ハズレＢに当選した場合、作動保留球数によらず、共通の変動パターン振分テーブル「ＦＨ５」が選択され、特図１側ハズレＣに当選した場合も作動保留球数によらず、共通の変動パターン振分テーブル「ＦＨ６」が選択される。また、特図２側のハズレ当選時も作動保留球数によらず、共通の変動パターン振分テーブル「ＦＨ７」が選択される。
【０４７１】
これら通常中ハズレ当選時に係る変動パターン振分テーブル（ＦＨ１～ＦＨ７）は、下記（α）～（Δ）の特徴を持つ。以下では説明の便宜のために、作動保留球数によらずに選択される変動パターン振分テーブルを「共通変動パターン振分テーブル」とも称する。
【０４７２】
（Ａ－１．特図１側通常中ハズレＡ当選時に係る変動パターン振分テーブル（保留数別変動パターン振分テーブル）「ＦＨ１～ＦＨ４」）
（α）ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」のそれぞれは、少なくとも“複数種類の通常変動が選択可能”となっている。具体的には、「ＦＨ１」が選択された場合には、通常変動１３ｓ、通常変動１６ｓ、またはＮリーチ１（変動時間２６ｓ）が選択される可能性があり、「ＦＨ２」が選択された場合は、通常変動１３ｓ、通常変動１６ｓ、またはＮリーチ１が選択される可能性がある。また、「ＦＨ３」が選択された場合には、通常変動８ｓまたは通常変動１３ｓが選択される可能性があり、「ＦＨ４」が選択され

た場合には、通常変動４ｓまたは通常変動８ｓが選択される可能性がある。通常変動１６ｓは、通常変動種別のうち最も変動時間が長い“最長通常変動（最長通常変動パターン）種別”に属し、通常変動４ｓは通常変動種別のうち最も変動時間が短い“最短通常変動（最短通常変動パターン）種別”に属するものとなっている。本実施形態は、作動保留球数（保留記憶数）に応じて、少なくとも「先読み予告用通常変動１６ｓ」の変動時間と同一または略同一の変動時間を定めた「通常変動１６ｓ」が、異なる選択率で選択(決定）可能な構成となっている。

なお、（Ｚ１）本発明は、作動保留球数に応じて、最長通常変動および／または最短通常変動が異なる選択率で選択可能なハズレ変動パターン振分テーブルを含むことができる。（Ｚ２）また本発明は、作動保留球数に応じて、第１特定変動パターン（たとえば、通常変動１６ｓ）と、第１特定変動パターンよりも変動時間が短い短縮変動パターン（たとえば、通常変動４ｓ、通常変動８ｓまたは通常変動１３ｓ）とのいずれかを選択可能な第１ハズレ変動パターン振分テーブルと、作動保留球数によらずに当該第１特定変動パターンの変動時間と同一または略同一の変動時間である第２特定変動パターン（たとえば、先読み予告用通常変動１６ｓ）を決定可能な第２ハズレ変動パターン振分テーブルとを含むことができる。（Ｚ３）また本発明は、作動保留球数に応じて、第１特定変動パターン（たとえば、通常変動１６ｓ）を異なる選択率で決定可能な第１ハズレ変動パターン振分テーブルと、作動保留球数によらずに当該第１特定変動パターンの変動時間と略同一の変動時間である第２特定変動パターン（たとえば、先読み予告用通常変動１６ｓ）を決定可能な第２ハズレ変動パターン振分テーブルとを含むことができる。この場合、作動保留球数毎に、第１特定変動パターン（通常変動１６ｓ）の選択率を異なるように構成することができる。

【０４７３】

よって、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」の全体像に着目すれば、遊技進行上、遊技者が多く遭遇するハズレ（本実施形態では、ハズレＡ）当選時に、作動保留球が比較的多い場合には（保留数２～３の場合）変動時間が相対的に短い変動パターンが選択され易くなり、作動保留球が比較的少ない場合には（保留数０～１の場合）変動時間が相対的に長い変動パターンが選択され易くなる。これにより、変動時間に適度な緩急が発揮され、変動スランプの発生率の低下に寄与することができ、遊技者は作動保留球が貯まっていて回っているような感じを受けるようになる。また、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」では、通常変動が高確率で選択され、作動保留球数が少なくなるほど、リーチ変動の選択率が高確率となる。そして、選択対象のリーチ変動は、低期待度リーチに属する「Ｎリーチ（変動時間が相対的に短いリーチ変動）」となっている。これにより、ハズレ時に当選期待感を無闇に煽ることがない。本実施形態に係るハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」によれば、変動スランプの発生率の低下に寄与するとともに、ハズレ時に当選期待感を無闇に煽ることがない、というバランスの取れた図柄変動表示ゲームを生起させることができるようになる。

【０４７４】

なお、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」と「ＦＨ２」とにおいて「リーチ変動（リーチ変動）」が選択可能な構成、換言すれば、作動保留球数が相対的に少ない場合にリーチ変動が選択可能な構成となっているが、本発明はこれに限られない。たとえば、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」に限りリーチ変動が選択可能な構成、つまり、作動保留球数が最も少ない場合に限りリーチ変動が選択される構成としてもよい。また、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」において、通常変動だけが選択される構成としてもよい。

【０４７５】

本実施形態では、通常変動種別を変動時間の長短で区別した場合、通常変動１６ｓ種別、通常変動１３ｓ種別などの１０秒以上の変動パターンを変動時間が相対的に長い“長変動パターン”として扱う。一方、通常変動４ｓ種別、通常変動８ｓ種別などの１０秒未満の変動パターンを変動時間が相対的に短い“短変動パターン”として扱う。このように区別す

る理由は、一般的な弾球遊技機では、遊技球を１０秒程度発射し続ければ、作動保留球が高確率で発生しうると考えられるからである。本実施形態の場合、短変動パターンに属するものには、通常中に選択されうる通常変動４ｓや通常変動８ｓの他、確変中に選択されうる通常変動（小連荘中通常変動２ｓ、小連荘中通常変動８ｓなど：図３５参照）、時短中に選択されうる通常変動（時短中通常変動４ｓ、時短中通常変動８ｓなど：図４１参照）などがあるが、このような短変動パターンは、現存の作動保留球数が多い場合、或いは、作動保留球が発生し易い「電サポ状態」を伴う遊技状態下にて選択され易くなっている。

【０４７６】

（β）ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」は、各々が定める変動パターンのうち最も選択率の高い変動パターン（高頻度変動パターン）の変動時間が、それぞれ異なるように定められている（作動保留球数に応じて、高頻度変動パターンの変動時間が異なる）。具体的には、高頻度変動パターンの変動時間に関し、“ＦＨ４（保留３）、ＦＨ３（保留２）、ＦＨ２（保留１）、ＦＨ１（保留０）”のこの順で、変動時間が長時間となるように定められている。つまり、作動保留球数が少なくなるほど、高頻度変動パターンの変動時間が相対的に長時間となるように定められている。本実施形態の場合、上記高頻度変動パターンは“通常変動（通常変動パターン）”であり（高頻度通常変動パターン）、具体的には、図３３に示す通り、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」の場合は“通常変動１６ｓ”、「ＦＨ２」の場合は“通常変動１３ｓ”、「ＦＨ３」の場合は“通常変動８ｓ”、「ＦＨ４」の場合は“通常変動４ｓ”となっている。また、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」が選択された際の平均変動時間（１回の図柄変動表示ゲームの平均実行時間）は、“ＦＨ４（保留３）、ＦＨ３（保留２）、ＦＨ２（保留１）、ＦＨ１（保留０）”のこの順で、当該平均変動時間が長時間となるように定められている。換言すれば、作動保留球数が少なくなるほど、平均変動時間が長時間となるように定められている。

【０４７７】

（Ａ－２．通常中特図１側ハズレＢ当選時共通変動パターン振分テーブル：「ＦＨ５」）

（γ）ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ５」は、“ＳＰＳＰリーチ種別（最高期待度リーチ種別）未満”の当選期待度を持つ変動パターン種別が選択可能となっている。本実施形態では、図示のように、Ｎリーチ種別、ＳＰリーチ種別の他、通常変動種別のうち最も変動時間が長い“最長通常変動種別”が選択可能となっている。具体的には、「ＳＰリーチ種別」よりも当選期待度が高い（ＳＰリーチ種別よりも変動時間が長い）「ＳＰＳＰリーチ種別（発展型ＳＰＳＰリーチ、直撃型ＳＰＳＰリーチ）」については選択されない。このハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ５」が選択された際の平均変動時間は、先述したハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」よりも相対的に長時間となっている。

【０４７８】

（Ａ－３．通常中特図１側ハズレＣ当選時共通変動パターン振分テーブル：「ＦＨ６」）

（δ）ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ６」は、少なくとも“ＳＰＳＰリーチ種別”が選択可能、すなわち最高期待度リーチ変動種別が選択可能となっている。換言すれば、リーチ変動のうちで変動時間が最長のリーチ変動が選択されるテーブル構成といえる。本実施形態の場合は、図示のように、ＳＰＳＰリーチ種別（発展型ＳＰＳＰリーチ、直撃型ＳＰＳＰリーチ）だけが選択可能となっている。したがって、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ６」が選択された際の平均変動時間は、他の通常中ハズレ当選時に係る変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ５」よりも長時間（最長の平均変動時間）とされる。

【０４７９】

（特図２側通常中ハズレ当選時共通変動パターン振分テーブル：「ＦＨ７」）

（ε）ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ７」は、特図２側ハズレ当選時の変動パターン振分テーブルである。本実施形態では、図示の通り、通常変動種別（ここでは、通常

変動１６ｓ）だけが選択される。すなわち、通常中の特別図柄変動表示ゲーム２中（特図２変動中）にリーチが発生すれば、その時点で当選確定が報知される。特図１側よりも特図２側のハズレ当選時の変動パターンの種類を少なくしている理由は、次に述べる通りである。通常中は電サポ無し状態であり、下始動口３５への入賞はほぼ無く、特図２作動保留球が発生するのは稀である。したがって、多種多様な変動パターンが選択可能とする必要性に欠け、また、多種多様な変動パターンを無闇に設けることは、制御負担の増大に繋がってしまうからである。

【０４８０】

上記した「ハズレ当選時に係る変動パターン振分テーブル」により、下記のような作用効果を奏することができる。

【０４８１】

（Ａ）ハズレ種別にはハズレＡ～Ｃの複数種類のハズレが含まれ、これらの図柄抽選率は、ハズレＡが９５％、ハズレＢが４％、ハズレＣが１％（抽選確率の高低が「ハズレＡ＞ハズレＢ＞ハズレＣ」の関係）となっている（図４備考欄参照）。本実施形態では、このような図柄抽選率の関係を利用し、通常中において、ハズレＡに当選した場合、作動保留球が比較的多い場合には変動時間が異なる複数の短変動パターンが選択され易くなり、作動保留球が比較的少ない場合には変動時間が異なる複数の長変動パターンが選択され易くなる。また、ハズレＡに当選した場合、ハズレＢまたはハズレＣが当選した場合よりもリーチ変動が低確率で選択されるようになっている。これにより、変動時間が長い図柄変動が無闇に頻発しない構成、すなわち、変動時間に適度な緩急が発揮され、変動スランプの発生率の低下に寄与するだけでなく、作動保留球が貯まっていて回っているように遊技者が感じる、といったバランスのよい図柄変動表示ゲームの実行時間を生起させることができる（たとえば、上記（α）～（δ）参照）。

（Ｂ）また通常中にハズレＡに当選した場合には、作動保留球数が少なくなるほど、平均変動時間（１回の図柄変動表示ゲームの平均的な実行時間）が長時間となる。換言すれば、作動保留球数が多くなるほど、平均変動時間が短縮される（たとえば、上記（α）、（β）参照）。これにより、図柄変動表示ゲームの実行時間が無闇に長期化せず、変動スランプの発生率を抑えるとともに、作動保留球のオーバーフローの発生率も抑えることができる、といったバランスのよい図柄変動表示ゲームの実行時間を生起させることができる。特に、遊技進行上、滞在期間が長期間となりうる「通常中」において好適である。

（Γ）また、通常中にハズレＡに当選した場合はリーチ変動よりも通常変動が高確率で選択され、ハズレＢに当選した場合は低期待度リーチ種別（ＮリーチやＳＰリーチ）が高確率で選択され、ハズレＣに当選した場合は高期待度リーチ種別（発展型ＳＰＳＰリーチ、直撃型ＳＰＳＰリーチ）が高確率で選択される（たとえば、上記（α）～（δ）参照）。つまり、ハズレ時の多くは通常変動に係る演出（通常変動演出）が現出され、リーチ演出を適切な頻度で現出させることができる。これにより、遊技者に対して当選期待感を過度に煽ってしまうことがない。また、稀に出現する高期待度リーチ演出により遊技興趣（当選期待感）を大いに盛り上げることができる。

（Δ）確変中または時短中は、ハズレ種別および作動保留球数によらず、共通の変動パターン振分テーブルが選択される（上記（ζ）参照）。これにより、プログラム容量が少なくなり、制御負担の大幅な軽減を図ることができる。

【０４８２】

（第３の特徴的要素）

また本実施形態では、既に説明したように、「先読み予告用通常変動１６ｓ」と「先読み予告用Ｎリーチ１」とを設けてある。これら変動パターンは、先読み予告用変動パターンとして定められている他、次のような特徴を有する。

（Ａ）図３３に示す通り、「先読み予告用通常変動１６ｓ」の変動時間は、非先読み予告用変動パターン種別に属する「通常変動１６ｓ」の変動時間と略同一であり、「先読み予告用Ｎリーチ１」の変動時間は、非先読み予告用変動パターン種別に属する「Ｎリーチ１」の変動時間と略同一である。これら変動パターンは、長変動パターンに属する。本実施

形態の場合、「先読み予告用通常変動１６ｓ」と「通常変動１６ｓ」とは、通常変動種別の中で最長の変動時間として定めてある（最長通常変動種別に属する）。
（Ｂ）また図３３に示す通り、「先読み予告用通常変動１６ｓ」と「通常変動１６ｓ」とは同系統の変動パターンであるが、それぞれ入賞時コマンドの値が異なる。また、先読み予告用Ｎリーチ１」と「Ｎリーチ１」も同系統の変動パターンであるが、それぞれ入賞時コマンドの値が異なる。
（Ｃ）「先読み予告用通常変動１６ｓ」と「通常変動１６ｓ」とは、低期待度変動パターン（通常変動種別、Ｎリーチ種別）に属する変動パターンであり、その当選期待度は、略同一である。また「先読み予告用Ｎリーチ１」と「Ｎリーチ１」も同様に、低期待度変動パターンに属する変動パターンであり、その当選期待度も略同一である。

【０４８３】
上記のような「先読み予告用通常変動１６ｓ」「先読み予告用Ｎリーチ１」の働きについて、図３３のハズレ変動パターン振分テーブルを用いて、先読み予告の現出制御との関係に触れながら説明する。

【０４８４】
図３３を参照して、通常中にハズレＡが当選した場合、変動開始時には、作動保留球数に応じて、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」（保留数別変動パターン振分テーブル）のいずれかが選択され、通常変動１６ｓまたはＮリーチ１が選択されうる。また、稀にハズレＢ（図柄抽選率４％）が当選するが、このときは、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ５」（共通変動パターン振分テーブル）に選択され、先読み予告用通常変動１６ｓ」または「先読み予告用Ｎリーチ１」が選択されうる。ここで、遊技を進行する上で滞在期間が長期間となりうる「通常中」において、遊技者が最も遭遇確率が高い遊技状況は、ハズレＡの当選（図柄抽選率９５％）である。

【０４８５】
よって、第１の効果として、低期待度の変動パターンが選択された際に、先読み予告が過度に現出されず、遊技者の当選期待感を無闇に煽ることがない。
また第２の効果として、先読み予告に係る作動保留球が図柄変動表示ゲームに供された際に、先読み予告による当選期待感を長く持続させることができる。詳述すれば、通常変動４ｓや通常変動８ｓなどの短変動パターンに係る先読み予告を発生させる場合、その先読み予告対象となった作動保留球に係る図柄変動表示ゲームの実行時間が短いため、大した予告演出も現出されずにあっさり終了してしまう。また、図柄変動表示ゲームの実行時間が短いと、白点滅の保留アイコン（ステップアップ保留変化予告を示唆）が表示された場合やゲーム実行中保留Ｋを利用したステップアップ保留変化予告を示唆する発生期待感を煽ることなく、あっさり終了してしまう。このようなケースは「一体、あの先読み予告は何の意味があったのだろう？」という具合に、遊技者を白けさせてしまう。しかし本実施形態の場合、「先読み予告用通常変動１６ｓ」や「先読み予告用Ｎリーチ１」は、長変動パターン（本実施形態の場合は、最長通常変動）に属するものであるため、このような問題が生じることを防止しうる。

【０４８６】
なお、「先読み予告用通常変動１６ｓ」と「通常変動１６ｓ」は、先読み予告対象か否かという違いはあるが、双方の図柄変動表示ゲーム中において同一の演出を実行可能な構成とすることが好ましい（「先読み予告用Ｎリーチ１」と「Ｎリーチ１」の関係についても同様）。すなわち、非先読み予告用の「通常変動１６ｓ」と、これと略同一（同一を含む）の変動時間を定めた先読み予告用の「通常変動１６ｓ」とで、図柄変動中の演出を同じ演出態様とし、いずれの変動パターンが選択された場合であっても、演出上、遊技者が同じ変動パターンが選択されたと認識させる。このように、内容的に同じであるが選択率が異なる変動パターン同士を、非先読み予告用と先読み予告用とに区別することにより、ハズレ時において、先読み予告を適度に出現させて過度な先読み予告が実行されてしまうことを防止して、遊技者の当選期待感を適度に煽ることができるようになっている（過剰な先読み予告の出現により、遊技者がストレスを感じないようにすることができる）。なお

ここでいう「同一の演出」とは、少なくとも装飾図柄の変動表示（後述の装飾図柄演出）と予告演出とを含む演出態様を同一とすることが好ましいが、「装飾図柄の変動表示」および／または「予告演出」を同一としてもよい。ただし、演出上、同じような演出と見せるためには、装飾図柄の変動表示態様は異なるがそれ以外の演出は同一とすることが好ましい。また、「先読み予告用通常変動１６ｓ」と同じ機能を有する先読み用通常変動種別だけを１または複数設けてもよいし、「先読み予告用Ｎリーチ１」と同じ機能を有する先読み用Ｎリーチ種別だけを１または複数設けてもよい。

【０４８７】

また既に説明したが、「通常変動１６ｓ」および／または「Ｎリーチ１」を先読み予告用変動パターンとして定めてもよい。この場合は「先読み予告用通常変動１６ｓ」および／または「先読み予告用Ｎリーチ１」よりも先読み予告の出現率を低確率に定める。たとえば、先読み予告の出現率（実行率）に関して「通常変動１６ｓ＜先読み予告用通常変動１６ｓ」を満たす関係、「Ｎリーチ１＜先読み予告用Ｎリーチ１」を満たす関係とする。

【０４８８】

なお、図示はしていないが、変動パターン振分テーブルは、設定値（設定１～６）に対応する変動パターン振分テーブルが設けられている。すなわち、設定値に応じて、１または複数の特定の変動パターンが抽選される確率が異なる場合があり、たとえば、その特定の変動パターンに係る演出の出現率の違いにより、設定推測要素を与えることができるようになっている。

【０４８９】

再び図１１の説明に戻り、ステップＳ３２０の始動口入賞時乱数判定処理を終えると、始動口入賞時乱数判定処理において決定されたコマンドデータに基づき「入賞時コマンド」を作成し、これを演出制御部２４に送信する（ステップＳ３２１）。なお、先読み禁止中である場合や設定値データに異常が発生した場合は、先読み禁止データ「９ＦＨ」がそのまま維持され、「先読み禁止データ」を持つ入賞時コマンドが演出制御部２４に送信されることになる。この場合、上位バイト（ＭＯＤＥ１）側の値は、適宜な値、たとえば、「Ｂ３Ｈ」が取得され、先読み禁止の入賞時コマンド（Ｂ３９ＦＨ）を送信する。

【０４９０】

次いで、先読み判定時の作動保留球数を指定する「保留加算コマンド」を作成し（ステップＳ３２２）、これを演出制御部２４に送信する（ステップＳ３２３）。この「保留加算コマンド」は２バイトで構成され、今回先読み対象となった作動保留球が特図１側であるか特図２側であるかを指定する上位バイト（ＭＯＤＥ）側と、入賞時の作動保留球数を指定する下位バイト（ＥＶＥＮＴ）側とで構成される。保留加算コマンドは、演出制御部２４側において、作動保留球発生の際、保留表示領域７６、７７に対し、現在の作動保留球数に関する情報を報知したり、先読み予告演出が実行される場合には、その予告対象保留についての先読み予告を現出する際にも利用される。

【０４９１】

上記入賞時コマンドと保留加算コマンドとが主制御部２０から送信されると、これを受けた演出制御部２４は、コマンドに含まれる情報が、「先読み禁止指定以外」であれば、先読み予告の実行可否に関する抽選（先読み予告抽選）を行い、これに当選した場合には、先読み予告の演出シナリオを作成し、そのシナリオに基づいて、今回の作動保留球を対象とする先読み予告を実行制御する。一方、「先読み禁止指定」であれば、先読み予告抽選を実行せずに、或いは、先読み予告抽選を実行するがその抽選結果を強制的にハズレ（予告演出実行せず）として処理し、先読み予告の発生を禁止する。この実施形態では、先読み禁止中の場合か、または設定異常エラーが生じている場合のいずれも、先読み禁止指定の入賞時コマンドを送信する構成となっているが、その理由は下記の通りである。

【０４９２】

本実施形態の場合、設定異常エラーが生じても遊技動作を強制的に停止制御することはしない。その理由は第１に、設定異常エラーの解消は、既に説明したように、設定変更操作を行うことにより解消されるが、営業中の設定変更操作は、法的要請の観点から射幸心煽

る事項として禁止事項に該当する可能性が高い。第２に、設定異常エラーが生じた際、直ちに遊技動作処理を強制的に停止させてしまうと、突然の遊技停止に、遊技者が不信感を抱いてしまう。たとえば、仕掛り中の図柄変動表示ゲームが正常動作時に実行されたものである場合や、大当り遊技中の場合などに、偶々、設定異常エラーが発生して、直ちに遊技ができない状態に制御してしまうと、遊技者が本来得られるべき利益が消失してしまい、遊技者の不信感を招く。このような事情を考慮し、設定異常エラーが発生した場合はエラー報知を行うに止めて、遊技進行自体は条件付きであるが、そのまま進行させる。「条件付きであるが」と表現したのは、設定異常エラーが発生した場合には、先読み予告を禁止したり、図柄変動表示ゲームの結果を強制的にハズレとするからである（図１１のステップＳ３１７（＝５ＡＨ）、後述の図１２のステップＳ４０９（＝５ＡＨ）の処理ルートを参照）。

【０４９３】

以上により、特図１始動口チェック処理を抜けて、続いて、特図２始動口チェック処理（ステップＳ３０２）を実行する。

【０４９４】

＜１２．特別図柄変動開始処理：図１２＞

次に、図１０中の特別図柄変動開始処理（ステップＳ３０６）について説明する。図１２は、特別図柄変動開始処理の詳細を示すフローチャートである。

【０４９５】

図１２において、ＣＰＵ２０１は、まず特図２作動保留球数がゼロか否かを判定し（ステップＳ４０１）、特図２作動保留球数がゼロでない場合には（ステップＳ４０１：ＮＯ）は、特図２作動保留球数対象とした変動開始時の処理（ステップＳ４０３～Ｓ４１６）を実行する。一方、特図２作動保留球数がゼロの場合には（ステップＳ４０１：ＹＥＳ）、続いて特図１作動保留球数がゼロか否かを判定し（ステップＳ４０２）、特図１作動保留球数がゼロでない場合には（ステップＳ４０２：ＮＯ）は、特図１作動保留球数を対象とした変動開始時の処理（ステップＳ４０３～Ｓ４１６）を実行する。このステップＳ４０１とＳ４０２の処理により、特図１作動保留球と特図２作動保留球のどちらを優先的に変動表示動作に供するか（どちらの作動保留球を消化していくか）の「優先変動順位」が定まる。本実施形態では、特図１作動保留球と特図２作動保留球の双方に作動保留球が存在する場合、特図２作動保留球を優先的に消化させる（特図２優先変動機能）。

【０４９６】

なお、特図２作動保留球数と特図１作動保留球数の双方の作動保留球数がゼロである場合（ステップＳ４０１：ＹＥＳ、かつステップＳ４０２：ＹＥＳ）、「作動保留球なし」の状態となる。この「作動保留球なし」の状態は、特別図柄が待機中であり、かつ保留記憶無しの状態となった場合である。そこで「作動保留球なし」になった場合は、ステップＳ４１７に進み、特別図柄動作ステータスが上記「作動保留球なし」の状態を示す「待機中（００Ｈ）」であるか否かを判定する（ステップＳ４１７）。

【０４９７】

上記「作動保留球なし」の状態となったときの特別図柄動作ステータスが「待機中（０１Ｈ）」であった場合には（ステップＳ４１７：ＮＯ）（後述の図１７Ａの特別図柄確認時間中処理中のステップＳ４７２参照）、特別図柄動作ステータスを「待機中（００Ｈ）」に切り替える（ステップＳ４１８）。そして、演出制御コマンドとして、客待ちコマンド（ＢＡ０４Ｈ）を演出制御部２４に送信して（ステップＳ４１９）、特別図柄変動開始処理を抜ける。演出制御部２４が上記客待ちコマンドを受信した場合、上記客待ち前演出を現出させ、その後、「客待ち演出（デモ表示）」を現出させる。

【０４９８】

また、演出制御部２４は、客待ち演出（デモ表示）の開始後に、所定の移行条件（節電モード移行条件）を満たした場合に、客待ち演出を終了して「節電モード」に移行させる。この実施形態の場合、客待ち演出（デモ画面）の開始後、作動保留球が発生せず、かつメニュー画面（遊技設定画面）に切り替わることなく、所定時間（たとえば、１２０秒）が

経過した場合、演出モードを節電モードに移行させ、液晶表示装置３６に節電用画面（たとえば、液晶画面に「節電中です」の文字表示）を表示させ、装飾ランプ４５やその他の演出用ＬＥＤの一部またはすべてを消灯させるように制御する（節電制御）。

【０４９９】

特図１作動保留球数または特図２作動保留球数がゼロでない場合（ステップＳ４０１：ＮＯまたはＳ４０２：ＮＯ）、ステップＳ４０３～Ｓ４１６を順次実行していく。なお、以下に説明するステップＳ４０３～Ｓ４１６の処理の仕方については、特図１作動保留球を対象とするか、特図２作動保留球を対象とするかの違いだけで、その内容は実質的には同じである。したがって重複記載を避けるため、特に必要が無い限り、どちらの作動保留球を対象とした処理であるかを区別せずに説明していく。

【０５００】

ステップＳ４０３に進むと、今回の変動表示動作に供する特図側の作動保留球数を１減算し（ステップＳ４０３）、減算後の作動保留球数情報を含む「保留減算コマンド」を演出制御部２４に送信する（ステップＳ４０４）。この保留減算コマンドを演出制御部２４が受けると、保留表示部における上記シフト表示に関する演出処理を行う。

【０５０１】

次いで、特別図柄作動確認データを格納する（ステップＳ４０５）。この特別図柄作動確認データは、今回の変動開始側の特別図柄種別を特定するためのデータであり、特図１が変動開始側であるならば「０１Ｈ」を、特図２が変動開始側であるならば「０２Ｈ」を特別図柄作動確認データに格納する。

【０５０２】

次いで、ＲＡＭ２０３の保留記憶エリアに格納されている保留データをシフトして（ステップＳ４０６）、保留４記憶エリアをゼロクリアする（ステップＳ４０７）。このステップＳ４０６～Ｓ４０７の処理では、保留記憶数ｎ＝１に対応する保留記憶エリア（保留１記憶エリア）に格納されている保留データを読み出し、領域内ＲＡＭの判定用乱数記憶エリアに格納するとともに、保留ｎ記憶エリア（ｎ＝２、３、４）に対応する保留記憶エリアに格納されている保留データを、それぞれ‘ｎ－１’に対応する保留記憶エリアに格納し（ステップＳ４０６）、保留４記憶エリアをクリアして空き領域を設ける（ステップＳ４０７）。これにより、特別図柄変動表示ゲームの開始順番は、作動保留球数ｎ（ｎ＝１、２、３、４）の順番と一致し、始動口入賞時に取得された作動保留球がいずれの保留記憶エリアに対応するものであるかが特定されるとともに、新たな作動保留球の保留記憶が可能となっている。

【０５０３】

次いで、遊技状態情報送信処理を実行する（ステップＳ４０８）。遊技状態情報送信処理では、「遊技状態指定コマンド」を演出制御部２４に送信する。ここでの遊技状態指定コマンドには、ゲーム開始時の遊技状態を特定可能な遊技状態情報が含まれる。演出制御部２４がこの遊技状態指定コマンドを受けると、これに含まれる情報に基づき、現在の遊技状態を把握し、主制御部２０側で管理される遊技状態と整合性を保つ形で演出モードを管理する。遊技状態指定コマンドに含ませる遊技状態情報は、目的の遊技処理を行う際に最低限必要な情報であればよく、たとえば、「内部遊技状態（遊技状態判定番号ＹＪ）」および／または「変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）」を含む情報とすることができる。また、遊技状態指定コマンドとして、遊技状態判定番号ＹＪを特定可能な「内部遊技情報コマンド」および／または変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）を特定可能な「振分モード指定コマンド」を送信可能な構成としてもよい。斯様な遊技状態指定コマンドを送信する遊技状態情報送信処理には、後述の図１７Ｂの特別図柄確認時間中処理中のＳ４７７Ｂ、ステップＳ４８２、ステップＳ４８７、ステップＳ４９２などがある。

【０５０４】

またここでは、必要に応じて、時短状態中であれば残り時短回数を特定可能な「時短回数コマンド（特別図柄時短回数カウンタに関する情報）」を送信し、確変状態中であれば残りＳＴ回数を特定可能な「ＳＴ回数コマンド（特別図柄確変回数カウンタに関する情報）

」を送信する。演出制御部２４は、これらのコマンドに含まれる情報に基づいて、残り時短回数や残りＳＴ回数を把握し、残り時短回数を演出的に報知する上記残余時短回数報知演出や、残りＳＴ回数を演出的に報知する残余ＳＴ回数報知演出を現出させることができる。大当りまたは支援時短により無限系の特典が付与される場合、具体的には、時短回数の制限が無い「無限時短」や、ＳＴ回数の制限が無い「無限確変」、「無限潜確」や、実質的に無限回数とみなせる無限時短、無限確変、無限潜確が付与される場合、その特典中に係る遊技状態においては、制御負担軽減のために、時短回数コマンドやＳＴ回数コマンドを送信しないように構成することができる。

【０５０５】

（設定値が正常時の処理ルート：Ｓ４１０を辿る処理ルート）

次いで、設定エラーフラグがＯＮ状態（５ＡＨ）であるか否かを判定する（ステップＳ４０９）。設定エラーフラグがＯＮ状態でない場合（ステップＳ４０９：≠５ＡＨ）、設定値コマンドを演出制御部２４に送信し、次いで、特別電動役物作動判定用乱数判定処理を実行する（ステップＳ４１０）。この特別電動役物作動判定用乱数判定処理では、大当り判定用乱数値を利用し、今回の変動表示動作に供される作動保留球を対象とした「変動開始時の当落抽選」を実行する。本処理の基本的な処理手順は、既に説明した図１１のステップＳ３１８の乱数判定処理と同じ処理手順であるので、重複記載を避けるために適宜省略して説明する。

【０５０６】

（１３．特別電動役物作動判定用乱数判定処理：図１３）

図１３に、特別電動役物作動判定用乱数判定処理（ステップＳ４１０）の詳細を示す。

図１３において、ＣＰＵ２０１は、まず、特別図柄作動確認データ（今回変動開始側の特別図柄種別情報）に基づき、今回の処理対象側に対応する「当り乱数判定テーブル（図２６）」を取得する（ステップＳ９４１）。たとえば、今回の変動が特図１側であれば「特図１用当り乱数判定テーブル」を取得し、特図２側であれば「特図２用当り乱数判定テーブル」を取得する。次いで、上記判定用乱数記憶エリアに格納された大当り判定用乱数値を取得し（ステップＳ９４２）、大当り判定用乱数値と、取得した当り乱数判定テーブルとに基づく乱数判定処理（変動開始時の当落抽選）を行う（ステップＳ９４３）。このステップＳ９４３の乱数判定処理は、図１１中のステップＳ３１８の乱数判定処理と同じ処理内容である。

【０５０７】

そして、乱数判定処理結果（当落判定結果）に応じて、判定フラグをＲＡＭの所定領域に格納する（ステップＳ９４４）。当落抽選結果が「大当り」当選であれば大当り判定フラグを「５ＡＨ」に設定し、大当り当選でない、つまり‘ハズレ’であれば、大当り判定フラグに「００Ｈ」を設定する。また本実施形態では、支援時短も当落抽選対象となるため、当落抽選結果が「支援時短」当選であれば、支援時短判定フラグに「５ＡＨ」を設定する（図２６参照）。したがって、今回の乱数判定処理結果（当落抽選結果）が、大当り当選であれば“大当り判定フラグ＝「５ＡＨ」、支援時短判定フラグ＝「００Ｈ」”が、支援時短当選であれば“大当り判定フラグ＝「００Ｈ」、支援時短判定フラグ＝「５ＡＨ」”が、ハズレであれば“大当り判定フラグ＝「００Ｈ」、支援時短判定フラグ＝「００Ｈ」”が記憶される。

【０５０８】

次いで、特別停止図柄作成処理を実行する（ステップＳ４１１）。この特別停止図柄作成処理では、ステップＳ４１０の当落抽選結果と特別図柄判定用乱数値とを利用し、「変動開始時の図柄抽選」を実行する。本処理の基本的な処理手順は、既に説明した図１１に示す特別停止図柄データ作成処理（ステップＳ３１９）と同じ処理手順であるので、重複記載を避けるために適宜省略して説明する。

【０５０９】

このステップＳ４１１の特別停止図柄作成処理では、まず、図２８に示す図柄テーブル選択テーブルを参照して、特別図柄作動確認データ（今回変動側の特別図柄種別情報）と、

ステップＳ４１０の当落抽選結果とに基づき、図柄テーブル（大当り図柄テーブル、ハズレ図柄テーブル、支援時短図柄テーブル：図２９～図３１参照）を取得する。たとえば、特別図柄作動確認データが００Ｈ、大当り判定フラグが５ＡＨである場合、すなわち、今回の変動開始側が‘特図１側’であり、当落抽選結果が‘大当り’である場合は、「特図１用大当り図柄テーブル」が選択される。そして、上記判定用乱数記憶エリアに格納された特別図柄判定用乱数値を取得し、選択した図柄テーブルと特別図柄判定用乱数値とに基づく図柄抽選を実行し、その抽選結果である特別図柄判定データおよび特別停止図柄番号を、領域内ＲＡＭの対応領域にそれぞれ格納する。

【０５１０】

（連荘回数カウンタ（連荘回数カウント手段））

また、特別停止図柄作成処理では、図柄抽選の結果に基づき、上記した確変モードに関する連荘回数のカウント処理も行う。ここは、連荘回数のカウント対象となる当選種別（たとえば、確変大当り：図５Ｅ（イ）参照）に当選した場合は、連荘回数カウンタに＋１する。これにより、今回の当選ゲーム後に実行される大当り遊技が何連荘目となるかを管理可能となっている。ただし、全大当りを連荘回数のカウント対象とする場合には、当落抽選の結果に基づいて、カウント処理も行うことができる。この場合は、たとえば、ステップＳ４１０の特別電動役物作動判定用乱数判定処理（当落抽選処理）で行うことができる。具体的には、特別電動役物作動判定用乱数判定処理、つまり当落抽選で、カウント対象となる当選種別に当選した場合に、連荘回数カウンタに＋１すればよい。

【０５１１】

なお、連荘回数カウンタに＋１するというカウントアップ方式で、今回の連荘回数をカウントするのではなく、初期値からデクリメントして連荘回数を把握するカウントダウン方式としてもよい。具体的には、通常状態移行時やＲＡＭクリア時に連荘回数カウンタに初期値として「０７Ｈ」をセットする。そして、カウント対象となる当選種別が当選する毎に、連荘回数カウンタがゼロになるまで１ずつ減算して行く。この場合、連荘回数カウンタの値が「０６Ｈ」であれば初当り時（１連荘目）を示し、「０５Ｈ」～「００Ｈ」であれば２連荘目～７連荘目であることを示す。したがって、カウントダウン方式の場合、後述のステップＳ４１２の遊技状態移行準備処理にて、連荘回数カウンタの値が「０６Ｈ」～「０４Ｈ」（１～３連荘目）であれば、確変モード１に移行するためのデータがバッファセットされ、「０３Ｈ」～「０１Ｈ」（４～６連荘目）であれば、確変モード２に移行するためのデータがバッファセットされ、「００Ｈ」であれば、確変モード３に移行するためのデータがバッファセットされる（図４２備考欄参照）。

【０５１２】

なお、本発明は、図７Ａに示す確変モードのように、連荘回数に応じて遊技モードを移行可能な構成としなくてもよく、この場合は、連荘回数カウンタ（連荘回数カウント手段）は必要ない。たとえば、特定の遊技モード中は、１つの遊技モードとする場合や、図７Ａに示すよう実行ゲーム数に応じて遊技モードを移行可能な構成とする場合などである。

【０５１３】

ステップＳ４１１の特別停止図柄作成処理を終えると、次いで、遊技状態移行準備処理を実行する（ステップＳ４１２）。この遊技状態移行準備処理では、大当りや支援時短に当選した場合に、移行先の遊技状態を指定するための必要な設定処理を行う。

【０５１４】

（１４．遊技状態移行準備処理：図１４）

図１４に、遊技状態移行準備処理（ステップＳ４１２）の詳細を示す。

図１４において、ＣＰＵ２０１は、まず、大当り判定フラグの状態を判定する（ステップＳ９１１）。大当り判定フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）である場合（ステップＳ９１１：＝５ＡＨ）、後述のステップＳ９１５の遊技状態移行テーブル取得処理に進む。一方、大当り判定フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）である場合（ステップＳ９１１：≠５ＡＨ）、次いで、支援時短判定フラグの状態を判定する（ステップＳ９１２）。

【０５１５】

支援時短判定フラグがＯＮ状態（００Ｈ）である場合（ステップＳ９１２：≠５ＡＨ）、つまり、大当りに当選せず、支援時短にも当選していない「ハズレ」である場合、何もしないで遊技状態移行準備処理を抜ける。支援時短判定フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）である場合（ステップＳ９１２：＝５ＡＨ）、次いで、支援時短発動禁止状態中であるか否か（支援時短発動禁止条件が成立中であるか否か）を判定する（ステップＳ９１４）。

【０５１６】

（支援時短発動禁止状態について）

上述の「支援時短発動禁止状態」とは、支援時短状態が生起することを禁止する禁止状態を指す。具体的には、主制御部２０側で管理される処理状態が特定の状態下である場合を意味する。たとえば、下記の遊技状態中を支援時短発動禁止状態と定めることができる。

（禁１）１または複数の「特定の内部遊技状態」を支援時短発動禁止状態として定めることができる。特定の内部遊技状態は、通常状態、確変状態、時短状態、および潜確状態のうち、少なくとも１つの内部遊技状態とすることができる。

（禁２）遊技状態に関する１または複数の特定の機能が作動状態または非作動状態の遊技状態を支援時短発動禁止状態として定めることができる。特定の機能は、特別図柄確変機能、普通図柄確変機能、特別図柄時短機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能のうちの少なくとも１つの機能とすることができる。たとえば、非電サポ状態、電サポ状態、準電サポ状態（電サポ状態のうち普通図柄確変機能および／または普通図柄時短機能が非作動の状態）などがあるが、これに限定されず、上述の特定の機能の少なくとも１つの機能が作動中または非作動中の遊技状態とすることができる。

（禁３）１または複数の「特定の遊技モード（後述の天井機能発動による遊技モードを含む）」を支援時短発動禁止状態として定めることができる。特定の遊技モードは、通常モード、時短モード、確変モード、潜確モード、および後述の天井モードのうち少なくとも１つの遊技モードとすることができる。

（禁４）その他、１または複数の「特定の変動パターン選択モード」、１または複数の特定のゲーム中（たとえば、後述の天井ゲーム（１０００ゲーム目）、天井ゲームの複数ゲーム前から天井ゲームまで（たとえば、９９６～１０００ゲーム目等）などを支援時短発動禁止状態として定めることができる。

【０５１７】

なお、上記（禁１）～（禁４）は、１または複数採用してもよく、どのような状態を支援時短発動禁止状態として採用するかは、遊技性に応じて適宜定めることができる。勿論、支援時短発動禁止状態自体を設けなくてもよい。

【０５１８】

本実施形態では、遊技状態が通常状態である場合（少なくとも内部遊技状態が通常状態である場合）、支援時短状態の生起（発動）を許容する「支援時短発動許容状態」として、通常状態以外の遊技状態である場合（少なくとも内部遊技状態が通常状態でない場合）、支援時短状態の生起を制限（禁止）する「支援時短発動禁止状態」として定めている。具体的には、上記「支援時短発動禁止状態」には、確変状態、時短状態（大当り時短状態、支援時短状態、後述の天井時短状態を含む）、潜確状態などが含まれ、これら遊技状態中に支援時短に当選しても、その支援時短状態の生起が禁止される。一方、通常状態中に支援時短に当選すれば、その支援時短状態の生起が許容される。以下、特に断りのない限り、通常状態を「支援時短発動許容状態」、通常状態以外の遊技状態を「支援時短発動禁止状態」として扱う。

【０５１９】

図１４中では、支援時短判定フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）である場合において（ステップＳ９１２：＝５ＡＨ）、現在の遊技状態が通常状態でない場合（ステップＳ９１４：ＮＯ）、後述のステップＳ９１５～Ｓ９１６の処理（大当り当選または支援時短当選の場合に、移行先の遊技状態を指定するための処理）をスキップし、遊技状態移行準備処理を抜けるようになっている。これにより、通常状態中でない場合（支援時短発動禁止状態中である場合）に支援時短に当選しても、その時短状態の生起が禁止されることになる。

【０５２０】
一方、通常状態中（支援時短発動許容状態中）である場合には（ステップＳ９１４：ＹＥＳ）、支援時短発動禁止状態でないとして、ステップＳ９１５の遊技状態移行テーブル取得処理およびステップＳ９１６の状態バッファ設定処理を順次実行する。
【０５２１】
上記遊技状態移行テーブル取得処理（ステップＳ９１５）では、図柄抽選により決定された当選種別（特別図柄判定データ）と、現在の遊技状態（遊技状態判定番号（ＹＪ））とに応じて、すなわち、当選種別と当選時の遊技状態とに応じて、移行先の遊技状態を指定するデータ群を定めた、図４２に示す「遊技状態移行テーブル」を取得する。そして、取得した遊技状態移行テーブルを参照して、各種データを、対応する状態バッファに格納する（ステップＳ９１６）。
【０５２２】
図４２に示す遊技状態移行テーブルには、各遊技状態（遊技モード）を指定するためＪＴＴＢＬ－１、ＪＴＴＢＬ－４～ＪＴＴＢＬ－６が設けられている。ＪＴＴＢＬ－１、ＪＴＴＢＬ－４～ＪＴＴＢＬ－６には、図示の通り、内部遊技状態を指定するデータや、確変モード１～３、時短モード１～３に移行させるための各種のデータが定められている。本実施形態では、１０Ｒ、４Ｒ確変大当りの場合には「ＪＴＴＢＬ１」、４Ｒ時短大当りの場合には「ＪＴＴＢＬ－４」、支援時短Ａの場合には「ＪＴＴＢＬ－４」、支援時短Ｃの場合には「ＪＴＴＢＬ－５」、支援時短Ｃの場合には「ＪＴＴＢＬ－６」が参照される。これにより、大当りした場合の遊技状態（大当り遊技後の遊技状態）や、支援時短に当選した場合の遊技状態が指定される。なお、特電非作動型支援時短の場合は、今回のゲーム（支援時短当選ゲーム）の終了後の遊技状態、特電作動型支援時短の場合は支援時短開閉遊技後の遊技状態が指定されることになる（たとえば、図４、図４２参照）。
【０５２３】
なお、ＪＴＴＢＬ－１は確変状態（確変モード１）に移行させるためのデータであるが、図中の備考欄に示す通り、連荘回数（連荘回数カウンタの値）に応じて、変動パターン振分指定番号バッファには、「０１Ｈ」～「０３Ｈ」が、適宜設定されるようになっている。
【０５２４】
上記状態バッファに格納された値は、大当りの場合には後述の図２１に示す大当り終了処理（ステップＳ５０９）で読み出され、特電非作動型支援時短の場合には後述の図１７Ａの支援時短当選時状態フラグ設定処理（ステップＳ４７７Ａ）で読みだされ、ＲＡＭ２０３の所定の記憶領域（各々の状態バッファに対応したフラグ記憶領域やカウンタ記憶領域）に格納される。これにより、大当りや支援時短に当選した際の移行先の遊技状態が指定される。なお、特電作動型支援時短の場合には、支援時短開閉遊技後の遊技状態が指定される。
【０５２５】
なお、上記各種の状態バッファの役割は、下記の通りである。
（α）「普電役物開放延長移行状態バッファ、普通図柄時短移行状態バッファ、普通図柄確変移行状態バッファ、特別図柄時短状態移行状態バッファ、特別図柄確変移行状態バッファ」
内部遊技状態を指定するための各機能のＯＮ（作動中）／ＯＦＦ（非作動中）の指定データが設定される。具体的には、開放延長機能の作動状態を指定する普電役物開放延長状態フラグ、普通図柄時短機能の作動状態を指定する普通図柄時短状態フラグ、普通図柄確変機能の作動状態を指定する普通図柄確変状態フラグ、特別図柄時短機能の作動状態を指定する特別図柄時短状態フラグ、特別図柄確変機能の作動状態を指定する特別図柄確変状態フラグ用のデータが設定される。
（β）「特別図柄時短回数カウンタバッファ」
時短回数（電サポ回数）を指定するためのデータ（特別図柄時短回数カウンタ用のデータ）が設定される（図１７Ａ～図１７ＢのステップＳ４７８～Ｓ４８１参照）。特別図柄時

短回数カウンタは、残り時短回数をカウントする残余時短回数カウント手段として働く。
（γ）「特別図柄確変回数カウンタバッファ」
ＳＴ回数を指定するためのデータ（特別図柄確変回数カウンタ用のデータ）が設定される（図１７ＢのステップＳ４８３～Ｓ４８６参照）。特別図柄確変回数カウンタは、残りＳＴ回数をカウントする残余ＳＴ回数カウント手段として働く。
（δ）「特別図柄変動回数カウンタ１～３バッファ」
特定の変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）の継続回数を指定するためのデータ（特別図柄変動回数カウンタ用のデータ）が設定される。
（ε）「変動パターン振分指定番号１～３バッファ」
所定の更新条件が成立した場合に、更新先となる変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）を指定するデータ（変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）用のデータ）が設定される。更新条件には、たとえば、大当り当選時（図１７ＡのステップＳ４７５）、時短終了時（図１７ＢのステップＳ４８１）、確変終了時（図１７ＢのステップＳ４８６）、特別図柄変動回数カウンタがゼロになったとき（図１７ＢのステップＳ４９０、Ｓ４９１）、大当り遊技終了時（図２１のＳ５０９）、支援時短当選時（図１７Ｂのステップ４７７Ａ）などがある。
【０５２６】
次いで、特別図柄変動パターン作成処理を実行する（ステップＳ４１３）。特別図柄変動パターン作成処理では、図柄抽選結果（ステップＳ４１１の特別停止図柄作成処理の結果）、変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）、設定値情報（必要に応じて取得する）、および作動保留球数（今回の変動表示動作に供される作動保留球を除く、現存する作動保留球数０～３個（ステップＳ４０３参照））に対応する変動パターン振分テーブルを取得する。
【０５２７】
そして、変動パターン振分テーブルを参照して、変動パターン用乱数（図１０のステップＳ３１４の処理で取得）による変動パターン抽選に基づき、今回の変動表示動作に供される作動保留球を対象とした特別図柄の変動パターンを決定する。次いで、決定された変動パターン内容を特定可能な「変動パターン指定コマンド」を作成し、これを演出制御部２４側へと送信する。なお、本処理の基本的な処理手順は、既に説明した図１１のステップＳ３２０の始動口入賞時乱数判定処理と同じ処理手順であるので、重複記載を避けるために適宜省略して説明する。
【０５２８】
上記ステップＳ４１３の特別図柄変動パターン作成処理は、下記（Ａ）～（Ｆ）の処理を含んで構成される。
【０５２９】
（Ａ）今回参照すべき「変動パターン振分テーブル」を選択（決定）する“変動開始時変動パターン振分テーブル決定処理”と、
（Ｂ）上記（Ａ）で決定された「変動パターン振分テーブル」を参照し、変動パターン用乱数値に応じた変動パターンを決定する“変動パターン決定処理”と、
（Ｃ）変動パターン決定処理で決定された変動パターンに対応する変動時間（疑似連に必要な加算時間を含む）を決定して、領域内ＲＡＭのタイマ管理領域である「特別図柄役物動作タイマ」に設定する“変動時間設定処理”と、
（Ｄ）上記（Ｂ）で取得した変動パターンの内容を特定可能な「変動パターン指定コマンド」を演出制御部２４に送信する“コマンド送信処理”と、を含んで構成される。なお（Ｂ）の変動パターン決定処理は、変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドのコマンドデータを取得する処理となっている。
【０５３０】
変動開始時においては、入賞時（先読み判定時）とは異なり、作動保留球数（ステップＳ４０３の変動開始時の作動保留球数）を考慮して、変動パターン振分テーブルが選択されうる。変動パターンが決定されると、「変動パターン指定コマンド」を構成するための上

位バイト側（ＭＯＤＥ２：当りハズレの別を指定）と下位バイト側（ＥＶＥＮＴ：変動パターン情報）のコマンドデータが決定される。これにより、変動パターン指定コマンドが決定され、変動開始時の変動パターンの内容が指定されることになる。

【０５３１】

変動パターンの決定に伴い、その変動パターンに対応した変動時間が決定される。なお、この変動時間は、特別図柄変動表示ゲームと同調して実行される装飾図柄変動表示ゲームの遊技時間（装飾図柄の変動表示時間（演出時間））となる。

【０５３２】

このようにして決定された変動パターンに関する情報には、少なくとも当落抽選結果（本実施形態の場合、詳細な図柄抽選結果情報は、装飾図柄指定コマンドに含まれる）や、現在の遊技状態、変動時間情報、特定の予告演出の実行指定情報（リーチ演出の有無およびその種別や、疑似連指定情報）などが含まれる。主制御部２０は、その内容を特定可能な「変動パターン指定コマンド」を演出制御部２４に送信し、この変動パターン指定コマンドに含まれる情報は、演出制御部２４側にて、今回のゲームに係る演出シナリオ（装飾図柄の変動表示や各種予告演出など）を決定する際に利用される。

【０５３３】

＜膝：支援時短発動禁止状態中の支援時短当選に係る変動パターンについて＞

ところで本実施形態では、支援時短発動禁止状態中に支援時短が当選しても、その当選フラグ（支援時短判定フラグ＝５ＡＨ）は特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１３）を終えるまでクリアされることなく維持され、当該当選フラグは、後述のステップＳ４２２の支援時短フラグ管理処理にて、クリアされるようになっている。すなわち、支援時短発動禁止状態中に支援時短が当選した場合には、単に当選自体を無効扱い（ハズレ扱い）としてハズレに係る変動パターンを選択するのではなく、支援時短当選に係る変動パターンを選択可能とし、これにより、演出面の自由度を広げ、ゲーム中の演出（変動中演出）のバリエーションを豊富なものとすることができるようになっている。しかし、何の対策もせずに、支援時短当選に係る変動パターンを選択してしまうと、支援時短状態が発動しないにもかかわらず、今回のゲーム結果が支援時短当選であると報知されてしまう、といった問題が生じうる。

【０５３４】

そこで本実施形態では、支援時短発動禁止状態中に支援時短が当選した場合、最終的なゲーム結果が「ハズレ」である旨を報せるハズレ演出（支援時短ハズレ演出）を現出させるようになっている。これについて、以下詳述する。なお、本実施形態では、通常状態以外の遊技状態を支援時短発動禁止状態とするケースを扱っているので、ここではその代表例として、確変状態中に支援時短が当選したケースを説明するが、他の支援時短発動禁止状態に係る遊技状態（たとえば、時短状態）においても同事象である。

【０５３５】

たとえば、確変状態中の確変モード１において特図２側の支援時短Ｂに当選した場合、図３４に示す「確変モード１（小連荘用）」における「ＦＢ３２（支援Ｂ当選）」が参照され、図示の通り、「直撃リーチ１」または「直撃リーチ２」が選択されることになるが、少なくともそのリーチ演出結果については、支援時短当選を報知せずに「ハズレ」である旨を報知する。つまり、支援時短発動禁止中の支援時短当選時には、たとえ、支援時短当選に係る当り変動パターンが選択されたとしても、その演出（変動中演出）ついては少なくともゲーム結果として「ハズレ」である旨を報知する。

【０５３６】

なお、「直撃リーチ１」のように、大当り当選時にも選択されうるリーチ変動が選択された場合、つまり、（大当り当選時と支援時短当選時とで、共通の当り変動パターンが選択される場合、大当り当選を煽る演出内容を実行した上で、最終的に「ハズレ」が報知される（大当り当選時は「大当り」が報知される）といった緊張感のあるリーチ演出が現出可能となる。また、「直撃リーチ２」のように、大当り当選時には選択されない変動パターンは、支援時短当選専用の変動パターンとして機能するもので、リーチ演出の多様化を図

るための変動パターンとして機能させることができる。支援時短当選専用の変動パターンは、ゲーム結果として「ハズレ」を報知するといった点で、リーチ変動でなくてもよく、通常変動であってもよい。また、その種類は、１または複数設けることができる。また、支援時短当選専用の変動パターンは、同一の遊技状態に係るハズレリーチ変動または通常変動とすることができる。たとえば、図３５の確変中ハズレ変動パターン振分テーブルに属するリーチ変動や通常変動などである。

【０５３７】

いずれにしても、支援時短発動禁止状態中の支援時短当選時は、少なくとも演出結果は「ハズレ」を報知することが好ましい。「少なくとも演出結果は」と称したのは、演出的な面（変動中演出、装飾停止図柄など）では「ハズレ」を報知するが、特別図柄については、ハズレに係る特別停止図柄ではなく、支援時短当選に係る特別停止図柄（支援時短対応特別停止図柄）を表示してもよい、という事象を含む意味である（支援時短発動禁止状態中の支援時短当選時に係る装飾停止図柄および特別停止図柄についての詳細は追って説明する）。

【０５３８】

なお、他の遊技状態における支援時短発動禁止状態中（たとえば、時短状態中や潜確状態）に支援時短に当選した場合も、上述したケースと同事象となるように構成すればよい。たとえば、時短状態であれば、図４０または図７３（後述の天国用（天井時短中用））に示す支援時短当選に係る変動パターンを選択する場合、上述の確変モード１（図３４のケース）と同事象となるように構成すればよい。

【０５３９】

（膝Ａ：制御例１）

既に説明したように、装飾図柄指定コマンドには、図柄抽選結果情報（当選種別情報）を含まれるため、演出制御部２４側では、少なくとも支援時短の当否について把握可能であり、本実施形態では、支援時短の当否だけでなく、当選した支援時短当選種別（支援時短Ａ～Ｃのいずれに当選したか）も把握可能となっている。また、現在の遊技状態については、遊技状態指定コマンドなどのような遊技状態（現在の遊技状態）を特定可能な演出制御コマンドにより出制御部２４側が把握可能となっている。したがってたとえば、上記した「直撃リーチ１」のように、大当り当選時と支援時短当選時とで、共通の当り変動パターンが選択される場合（共通の変動パターン指定コマンドが送られてくる場合）であっても、当り種別に応じて異なる演出を現出することができる。また、支援時短発動禁止状態中（確変状態中または時短状態中）と、支援時短許容状態中（通常状態中）とで、つまり、遊技状態に応じて異なる演出内容を現出させることも可能である。特に支援時短当選時に、ハズレ当選時と共通のハズレ変動パターンを選択可能とする場合、次に述べる特徴がある構成とすることができる。

【０５４０】

たとえば、支援時短許容状態中（通常状態）の支援時短当選時において、特定のハズレ変動パターンが選択された場合には、主制御部２０側から、そのハズレ変動を指定する変動パターン指定コマンドおよび支援時短当選情報を含む装飾図柄指定コマンドが演出制御部２４に対して送信されるが、演出制御部２４側では、ハズレ変動を指定する変動パターン指定コマンドが送られてきた場合であっても、装飾図柄指定コマンドにより支援時短の当否を把握することが可能である。したがって、支援時短当選時に係る変動パターンがハズレ変動であっても、当り変動が選択されたときの同じように、支援時短当選を報知可能な当選演出を実行可能である。特に、支援時短当選時とハズレ時とで共通して選択されるハズレ変動を設けた場合には、支援時短当選時には支援時短に係る当選演出を実行し、支援時短非当選時にはハズレ演出（たとえば、通常のハズレ演出および／または支援時短非当選を報知する支援時短ハズレ演出など）を実行可能である点に大きな特徴がある。これについて、図１２３Ａ～図１２８を用いて説明する。

【０５４１】

以下では、支援時短当選時にハズレ変動パターンが選択されるケースについて、先ず、支

援時短許容状態中（通常状態中）に支援時短に当選したケースについて説明し、次いで、支援時短禁止状態中（確変状態中または時短状態中）に支援時短に当選したケースについて説明する（下記（鳴１）～(鳴２)参照）。

【０５４２】

（鳴１）「支援時短許容状態（通常状態中）の支援時短当選時においてハズレ変動パターンが選択されるケース：図１２３Ａ～図１２３Ｂ」

まず、支援時短許容状態中（通常状態中）の支援時短当選時においてハズレ変動パターンが選択されるケースについて説明する。具体的には、通常状態中に支援時短に当選した場合に、当り変動パターン振分テーブルを参照して支援時短当選に係る当り変動を選択するのではなく、ハズレ変動パターン振分テーブルを参照して、支援時短当選に係るハズレ変動を選択可能とする構成である。

【０５４３】

図１２３Ａは、本例（（鳴１）のケース）に係るハズレ変動パターン振分テーブルの一例であり、ここではその代表例として、図３３に示す通常中ハズレ変動パターン振分テーブルの変形例として示してある。本例では、支援時短当選時に選択対象となるハズレ変動として、図示のように「支援当選煽り変動」を設けてある。この「支援当選煽り変動（ここでは、リーチ変動の一態様として扱う）」は、ハズレ時および支援時短当選時のいずれにおいても選択可能なハズレ変動パターンとなっている。ここではその一例として、特図１側に属する「ハズレＢ」または「支援時短Ａ」に当選した場合に「支援当選煽り変動」が選択可能なケースを、特図２側に属する「ハズレＡ」、「支援時短Ｂ」、または「支援時短Ｃ」のいずれかに当選した場合には「煽りリーチ」（リーチハズレ変動）が選択可能なケースを示してある。以下では、ハズレ時および支援時短当選時のいずれにおいても選択可能なハズレ変動パターンを、説明の便宜のために「特定ハズレ変動」と称する場合がある。

【０５４４】

先ず、特図１側に属する「ハズレＢ」または「支援時短Ａ」に当選したケースに着目して説明する。

【０５４５】

図１２３Ａを参照して、ハズレＢまたは支援時短Ａに当選した場合、図示の通り、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ５Ａ」または「ＦＨ１１０」が参照される。具体的には、ハズレＢが当選した場合には、作動保留球数によらずハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ５Ａ」が参照され、所定の選択率に基づき、支援当選煽り変動が選択される。また、支援時短Ａに当選した場合には、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１１０」が参照され、同様に、所定の選択率に基づき、支援当選煽り変動が選択されるようなっている。ただし本例では、支援時短Ａ当選時は、支援当選煽り変動が１００％で選択される、つまり、「支援当選煽り変動」のみが選択されるようになっている。

【０５４６】

ここで上記「支援当選煽り変動」が選択された場合には、ハズレＢおよび支援時短Ａのいずれも、同一の変動パターン指定コマンド（Ａ０４０Ｈ）が作成され、演出制御部２４に対して送信される。また、装飾図柄指定コマンドについては、当選種別情報（ここでは、ハズレＢ当選または支援時短Ａのいずれかの当選情報）が送信される。

【０５４７】

演出制御部２４側では、変動パターン指定コマンドおよび装飾図柄指定コマンドに含まれる情報に基づき、今回の変動中演出として、支援時短当選可能性を煽るような所定の予告演出（たとえば、上記「支援時短煽り演出」）を実行させるための演出処理を行う。ただし、当選種別に応じて、少なくともその演出結果が異なる支援時短煽り演出が実行される。

【０５４８】

詳述すれば、演出制御部２４は、ハズレＢおよび支援時短Ａ当選時に、共通（同一）の変動パターン指定コマンド（Ａ０４０Ｈ）が送られてきても、装飾図柄指定コマンドの当選

種別情報により、ハズレＢ、支援時短Ａのいずれに当選したかを把握することができる。そして、ハズレＢおよび支援時短Ａに当選した場合のいずれも、上記「支援時短煽り演出」が実行される。ただし、ハズレＢに当選した場合には、支援時短非当選を報知するハズレ系の演出（支援時短ハズレ演出）が実行され、支援時短Ａに当選した場合には、支援時短当選を報知する当選系の演出（支援時短当選演出）が実行されるようになっている。このように、ハズレ時と支援時短当選時とで、共通のハズレ変動パターン（特定ハズレ変動）が選択された場合であっても、装飾図柄コマンドに含まれる当選情報に応じて、それぞれ異なる演出（少なくとも演出結果が異なる演出）を現出させることが可能となっている。

【０５４９】

（演出例Ａ）

上記「支援時短煽り演出」（後述の煽りリーチも同様）は、支援時短当選可能性を煽るような予告演出であり、最終的に支援時短の当否を報知可能な演出態様であるが、その代表的なものとして、たとえば、後述の図７７～図７９における支援時短に係る予告演出や、複数の選択肢画像を表示し（たとえば、「支援時短確定（当選期待度高）」「支援時短？！（当選期待度中）」「ハズレ（当選期待度低）」など、支援時短の当選期待度を示唆する複数の選択肢画像が画面に表示される）、その中から最終的に選択される画像の内容により、支援時短の当選期待度や支援時短の当選種別を示唆し、最終的に支援時短の当否を報知する予告演出などがあげられる。

【０５５０】

斯様な予告演出の一例として、図７７の演出例を用いて説明する。なお図７７に示す演出例は、後述の天井ゲーム中における変動中演出を例示したものであるが、ここでは本例に沿う演出内容（支援時短当選の場合は支援時短当選を報知し、支援時短非当選の場合はハズレを報知する演出内容）に適宜変更して説明する。

【０５５１】

図７７を参照して、支援時短煽り演出の時系列的な演出の推移に触れながら説明する。支援時短煽り変動（特定ハズレ変動）が選択されると、今回の図柄変動表示ゲームが開始される（図（Ａ））。その後、演出シナリオが進行してリーチタイミングが到来すると、支援時短煽り演出用のリーチ演出が発生する（図（Ｂ）～（Ｅ２））。リーチ演出中は、支援時短当選か否かを煽るような演出が実行される。ここでのリーチ演出は、たとえば、図（Ｂ）～（Ｄ）、（Ｅ１）、および（Ｅ２）に示すような物語性を有する演出であり、具体的には、自機キャラ（超電磁誘導砲）９１３と、攻撃対象の円盤（敵キャラ）９１１とが対決するようなバトル（戦闘）演出である。

【０５５２】

上述のリーチ演出（バトル演出）が開始されると（図（Ｂ））、装飾図柄８０１が退避表示され（画面左隅部の退避領域に装飾図柄８０１ａとして小さく表示される）、バトル演出が展開されていく。図示の演出例では、まず、タイトル演出（戦闘開始演出）が発生し（図（Ｃ））、支援時短の当選可能性を煽る演出内容として、自機キャラ９１３が敵キャラ９１１を攻撃して、その成否により、最終的に支援時短の当否を報知する演出シナリオが展開されていく（図（Ｄ）、（Ｅ１）、および（Ｅ２））。

【０５５３】

支援時短の当選可能性を煽る演出としては、たとえば、図７９（Ｄ１）～（Ｄ３）に示すように、自機キャラ９１３の攻撃の強弱（電磁誘導波９１５の発射ビームの太さが異なる演出態様）により当選期待度を報知して、遊技者の当選期待感を煽ることができるようになっている。そして、図（Ｅ１）または（Ｅ２）の成否演出において、図（Ｅ１）の成功演出であれば、最終的な演出結果として支援時短当選が報知され（たとえば、図（Ｆ２）の結果演出）、図（Ｅ２）の失敗演出であれば、ハズレ（支援時短非当選）が報知される（不図示）ようになっている。

【０５５４】

なお、リーチ演出中は（特に、図７７（Ｃ）、（Ｄ）、（Ｅ１）、（Ｅ２）参照）、装飾

図柄（符号８０１ａ）がリーチ状態（テンパイ状態）を形成したまま、演出が進行していく形態となっているが、これに限られない。たとえば、一旦、リーチ状態として（図（Ｂ））、所定の演出を実行した後、リーチハズレ目（たとえば、「７６７」「５４５」など）を仮停止表示して、一旦ハズレを報知する。その後、図７７（Ｃ）→（Ｄ）→（Ｅ１）または（Ｅ２）などの演出内容を進行させていく、といった演出態様とすることができる。つまり、遊技者に対して一旦ハズレを報知した後に、支援時短当選を煽るような煽り演出を実行して、遊技者の緊張感や支援時短当選期待感を大きく煽るような演出態様である。なお、仮停止表示とされたリーチハズレ目は、少なくとも当該煽り演出中（たとえば、図（Ｃ）→（Ｄ）→（Ｅ１）または（Ｅ２）の実行中）は画面から消去するか、または所定時間経過後に再変動表示させることが好ましい。前者の場合（消去する場合）は、図５Ａのサブ表示領域７９などで、図柄変動中であることを報知すればよい。また図７７を用いた演出例では、支援時短煽り変動に係る演出としてリーチ演出を採用した例を説明したが、上記「リーチ無し当選系演出（上記「（５－２－１Ａ．支援時短当選に係る変動パターン）」参照）のように、必ずしもリーチ状態が発生しない演出態様としてもよい。

【０５５５】

また、後述の図８９や図９０に示すような演出画面移行演出（たとえば、後述のシャッター演出やブラックアウト演出）を実行した後、支援時短の当否を報知可能な演出態様としてもよい。この場合、支援時短当選期待度に応じた演出画面移行演出を実行してもよい。たとえば、シャッター演出の場合には、そのシャッター画像や背景画像の違い応じて、当選期待度を異ならせることができる。たとえば、青色背景（期待度低）、黄色背景（期待度中）、赤色背景（期待度高）などである。また、ブラックアウト演出の場合には、そのブラックアウトの実行時間に応じて当選期待度を異ならせることができる。たとえば、ブラックアウト１０秒（期待度低）、ブラックアウト１５秒（期待中）、ブラックアウト２０秒（期待度高）などのように、ブラックアウトの実行時間が長くなるほど、当選期待度が高くなるような演出態様とすることができる。

【０５５６】

なお本例の図１２３Ａに示すハズレ変動パターン振分テーブルでは、ハズレＢ当選時（特定のハズレ種別当選時）と支援時短当選時とで特定ハズレ変動（支援時短当選煽り変動）が選択されるようになっているが、ハズレＣ当選時と支援時短当選に特定ハズレ変動が選択可能な構成であってもよいし、ハズレＢ、ハズレＣおよび支援時短当選時のいずれも、特定ハズレ変動が選択可能な構成であってもよい。

【０５５７】

また、特図２側に属するハズレまたは支援時短に当選したときも、基本的には、選択される特定ハズレ変動が異なるだけで、上述した特図１側のハズレＢまたは支援時短に当選したケースと同事象である。

【０５５８】

再度、図１２３Ａを参照して、特図２側に属するハズレＡに当選した場合には、作動保留球数によらずハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ７」が参照され、所定の選択率に基づき、特定ハズレ変動に属する「煽りリーチ」が選択される。この例では、“特定ハズレ変動”に属する「煽りリーチ」と、支援時短当選時には選択されない“非特定ハズレ変動”に属する「通常変動１６ｓ」とが選択可能となっている。なお、「非特定ハズレ変動」とは、ハズレ時および支援時短当選時のいずれか一方で選択されるハズレ変動を意味する。

【０５５９】

一方、支援時短Ｂまたは支援時短Ｃが当選した場合には、作動保留球数によらずハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１１１」が参照され、所定の選択率に基づき、煽りリーチが選択されるようなっている。ただし本例では、支援時短Ｂ、Ｃ当選時には、煽りリーチのみが選択されるようになっている。

【０５６０】

この「煽りリーチ」が選択された場合には、ハズレＡ、支援時短Ｂおよび支援時短Ｃのいずれも、同一の変動パターン指定コマンド（Ａ０１３Ｈ）が作成され、また装飾図柄指定

コマンドについては、当選種別情報（ここでは、ハズレＡ、支援時短Ｂ、および支援時短Ｃのいずれかの当選情報）が演出制御部２４に対して送信される。そして、ハズレＡ、支援時短Ｂ、および支援時短Ｃに当選した場合のいずれも、煽りリーチが実行されるが、ハズレＡの場合には「ハズレ」が報知されるリーチハズレ演出（煽りリーチハズレ演出）が実行され、支援時短Ｂ、Ｃに当選した場合には「支援時短当選」が報知されるリーチ当選演出（煽りリーチ当選演出）が実行されるようになっている。なお、煽りリーチに係る演出内容は、上記した支援時短煽り演出のように、支援時短当選可能性を煽るような予告演出となっている。

【０５６１】

（鳴１－Ａ）なお本例では、特図１側の特定ハズレ変動（特図１側特定ハズレ変動）として支援当選煽り変動、特図２側の共通のハズレ変動（特図２側特定ハズレ変動）として煽りリーチ、通常変動２０ｓという異なるハズレ変動パターンを定めた例を説明した。しかし本例はこれに限らず、下記（ＴＯＮ１）～（ＴＯＮ２）のように構成してもよい。

【０５６２】

（ＴＯＮ１）特図１側の特定ハズレ変動（特図１側特定ハズレ変動）と、特図２側の特定ハズレ変動（特図２側特定ハズレ変動）とを同一の変動パターンとする。たとえば、特図２側のハズレＡ当選時および支援時短当選時も、特図１側の支援当選煽り変動を選択可能とする。

【０５６３】

（ＴＯＮ２）本例では、特図１側ハズレ当選時（ここでは、特図１側ハズレＢ当選時）や特図２側ハズレ当選時（ここでは、特図２側ハズレＡ当選時）において、特定ハズレ変動と、他の変動パターンとを含む複数種類の変動パターンが選択可能となっているが、特図１側ハズレ当選時および／または特図２側ハズレ当選時において、特定ハズレ変動のみを選択可能に構成することができる。

具体的には、特図１側ハズレＢ当選時には、“支援当選煽り変動（特定ハズレ変動）と、先読み予告用Ｎリーチ～疑似３＋ＳＰリーチ（非特定ハズレ変動）”とが選択可能となっており（変動パターン振分テーブル「ＦＨ５Ａ」参照）、特図２側ハズレＡ当選時には、“煽りリーチ（特定ハズレ変動）と、通常変動１６ｓ（非特定ハズレ変動）”とが選択可能となっているが（変動パターン振分テーブル「ＦＨ７」参照）、たとえば、少なくとも特図２側ハズレＡ当選時に、煽りリーチのみを選択可能（煽りリーチの選択率が１００％）に構成することができる。

【０５６４】

なお、支援時短発動許容状態とされる通常状態は「左打ち有利」の状態下となり、特図２側よりも特図１側の図柄変動表示ゲームの実行状態が優勢になるため、演出の自由度やバリエーションの観点から、特図１側については、図示の変動パターン振分テーブル「ＦＨ５Ａ」のように、支援当選煽り変動（特定ハズレ変動）を含む複数種類のハズレ変動パターンを選択対象とすることが好ましい。

【０５６５】

以上のように、ハズレ当選時と支援時短当選時とで共通のハズレ変動パターンを選択可能に構成し、支援時短当選であるか否か（ハズレか）に応じて、少なくともその演出結果が異なるように構成することができる。たとえば、煽りリーチのようなリーチ変動であれば、リーチ演出種別は共通であっても、少なくともそのリーチ演出結果は異なるように構成することができる。

【０５６６】

勿論、共通の変動パターンが選択された場合であっても、演出それ自体が異なるものであってもよい。たとえば、ハズレ時に支援当選煽り変動が選択された場合に、専用のハズレ演出（たとえば、上記支援時短ハズレ演出）ではなく、他のハズレ変動（特に、通常変動）と「共通のハズレ演出」または「類似のハズレ演出」を実行可能に構成してもよい。なお「類似のハズレ演出」とは、たとえば、少なくとも装飾図柄の変動表示態様が共通し、他のハズレ変動と演出と見分けがつきにくい演出や、少なくとも演出時間（変動時間）は

異なるが、他のハズレ変動と演出と見分けがつきにくい演出などが挙げられる。

【０５６７】

（鳴１－Ｂ）また、特定ハズレ変動（上記支援当選煽り変動、煽りリーチ、後述の通常変動２０ｓなど）の変動時間と、他のハズレ変動の変動時間とを同一または略同一時間に定めた場合には、支援時短当選時および／またはハズレ時に、特定ハズレ変動用の演出（たとえば、支援時短煽り演出）ではなく、当該他のハズレ変動と共通の演出を実行可能に構成する上で好適である。詳述すれば、特定ハズレ変動が他のハズレ変動の変動時間と同一（共通）、つまり演出時間幅を共通化すれば、他の変動パターンに係る演出と共通の演出を実行する際に、違和感のない演出を実行することができ、また、共通の演出とすることにより制御負担の軽減にも繋がるからである。たとえば本例の場合、支援当選煽り変動の変動時間が、ＳＰリーチ（Ａ００ＡＨ）と同一の変動時間に定めてあるが（変動時間１１６秒）、このケースであれば、支援時短に当選した場合に、ＳＰリーチを実行した後、支援時短当選を報知するといったリーチ当選演出を実行可能であり、一方、ハズレ時には、ＳＰリーチを実行した後、通常通り、ハズレを報知するといったリーチハズレ演出を実行可能である。すなわち、支援時短煽り演出およびＳＰリーチの少なくともいずれか一方を実行可能な構成である。また、支援当選煽り変動が疑似連を伴うものであってもよい。たとえば、「疑似Ｎ（Ｎ＝２、３）＋支援当選煽り変動」などである。この場合も前述のケースと同様に、支援当選煽り変動が選択された場合に、疑似連を伴うＳＰリーチ（たとえば、疑似２＋ＳＰリーチなど）と共通の演出を実行させることができる。

【０５６８】

（鳴１－Ｃ）また特定ハズレ変動として、支援当選煽り変動や煽りリーチなどのリーチ変動が選択されるケースを説明したが、必ずしもリーチ変動でなくてもよく、その変動種別は、通常変動であってもよい。すなわち、特定ハズレ変動種別は、リーチ変動および／または通常変動とすることができる。

【０５６９】

特定ハズレ変動を通常変動とする場合には、たとえば、図１２３Ａの備考１に示す「通常変動２０ｓ（特定通常変動）」を設けることができる。特定ハズレ変動として「通常変動」が選択される場合も、上記した支援時短煽り変動や煽りリーチのケースと同様に、装飾図柄指定コマンドの当選種別情報に基づき、支援時短が当選した場合には支援時短当選を報せる当選演出を実行し、ハズレが当選した場合にはハズレ（支援時短非当選）を報せるハズレ演出を実行させることができる。また、通常変動２０ｓの変動時間は、他の通常変動とは異なる変動時間としているが、これに限らず、他の通常変動（たとえば、通常変動１６ｓ）と同一または略同一としてもよい。また、斯様な通常変動は、特図１側および／または特図２側に設けることができる。

【０５７０】

特に、特定ハズレ変動を「通常変動」とした場合は次に述べるような特異な演出系を発生させることができる。「通常変動２０ｓ」が選択された場合には、支援時短当選時およびハズレ時の双方において、その演出の途中まで、通常のハズレ演出のように、リーチ無しのハズレ演出を実行するが、最終的な演出結果として、ハズレの場合にはそのまま単なるハズレ演出を実行し、支援時短当選の場合には突発的に支援時短当選を報知する、といった意表を突く演出（ハズレ擬装演出）を実行することができる。すなわち、支援時短当選の場合には、演出途中までハズレ演出が如く装い、支援時短当選を秘匿するといった演出態様（支援時短当選秘匿演出）とすることができる。

【０５７１】

また図１２３Ａに示す「通常変動２０ｓ」は、ハズレ時および支援時短当選時において、いずれも通常変動２０ｓのみが選択される例を示しているが、これに限らず、他の変動パターンを含む複数種類の変動パターンのうちから選択可能に構成してもよい。この「他の変動パターン」は、“特定ハズレ変動”および／または“非特定ハズレ変動”とすることができる。なお、ハズレ時（たとえば、特図１側ハズレＢ当選時）において、特定ハズレ変動と、非特定ハズレ変動とを選択対象とする場合には、当該非特定ハズレ変動は、他のハズ

レ時（たとえば、特図１側ハズレＡ当選時）に選択可能なハズレ変動（たとえば、通常変動１６ｓやＮリーチ１など）とすることが、演出のバリエーションを豊富化するとともに制御負担を軽減する点で好ましいといえる。また、「他の変動パターン」として非特定ハズレ変動を設ける場合、支援時短当選時のみで選択される支援時短当選専用の変動パターンを設けてもよい。

【０５７２】

（鳴１－Ｄ）また、特定ハズレ変動を複数種類設ける場合には、たとえば図１２３Ｂに示す「通常中ハズレ変動パターン振分テーブル（変形例２）」のように構成することができる。この図１２３Ｂの例では、ハズレ時または支援時短当選時に、特定ハズレ変動として、「支援時短煽り変動」と「通常変動２０ｓ」とが選択可能となっている（変動パターン振分テーブル「ＦＨ５Ｂ」参照）。この例は、前述した「他の変動パターン」を１または複数の共特定ハズレ変動としたケースであり、端的に言えば、少なくとも第１特定ハズレ変動と第２特定ハズレ変動とを含む複数のハズレ変動パターンを選択可能な構成である。特定ハズレ変動を複数種類設ける場合、演出のバリエーションを豊富化する上で好適である。

【０５７３】

（鳴１－Ｅ）また、特定ハズレ変動（複数の特定ハズレ変動を選択可能な場合は、少なくとも１つの特定ハズレ変動）を、上記「先読み予告用変動パターン種別」または「非先読み予告用変動パターン種別」に属する変動パターンとしてもよい。また、「特図１側の特定ハズレ変動」および／または「特図２側特定ハズレ変動」を、上記先読み予告用変動パターン種別としてもよい。

【０５７４】

上記した（鳴１）および（鳴１－Ａ）～（１－Ｅ）は、他のハズレ変動パターン振分テーブルにおいても同様に適用することができる。特に、支援時短許容状態に係る遊技状態のハズレ変動パターン振分テーブルに好適である。

【０５７５】

（鳴２）「支援時短禁止状態中（時短状態中または確変状態中）の支援時短当選時においてハズレ変動パターンが選択されるケース：図１２４～図１２８」

上記（鳴１）の例では、支援時短許容状態（通常状態）における支援時短当選時に、ハズレ時と共通の変動パターンを選択可能な構成について説明したが、本発明はこれに限らず、支援時短禁止状態（時短状態または確変状態）における支援時短当選時に、ハズレ変動パターンを選択可能な構成とすることができる。これについて、図１２４～図１２８を用いて説明する。ここでは、重複記載を避けるために、支援時短禁止状態に係る遊技状態として、確変状態を代表例にとって説明し、また上記（鳴１）で説明した内容と実質的に同じ内容については適宜省略して説明する。

【０５７６】

図１２４（イ）は、本例（（鳴２）のケース）に係るハズレ変動パターン振分テーブルの一例であり、ここではその代表例として、図３５に示す確変中ハズレ変動パターン振分テーブルの変形例を示してある。図１２４では、本発明の理解を容易なものとするために、「確変モード１」に係るハズレ変動パターン振分テーブルについて示してある。

【０５７７】

本例では、図示の通り、支援時短当選時に選択可能なハズレ変動として、「小連荘中通常変動８ｓ」を定めてある。ここでの「小連荘中通常変動８ｓ」については、特図１側に属する「全ハズレ、支援時短Ａ」のいずれかに当選した場合に、特図２側に属する「ハズレＡ、支援時短Ｂ、支援時短Ｃ」のいずれかに当選した場合に、「小連荘中通常変動８ｓ」が選択可能なケースを示してある（図示の変動パターン振分テーブル「ＦＨ１０」「ＦＨ１１」「ＦＨ２０１」参照）。

【０５７８】

具体的には、特図１側に属する全ハズレ、支援時短Ａ、および特図２側に属する支援時短Ｂ、支援時短Ｃのいずれかに当選した場合には、作動保留球数によらず「小連荘中通常変

動８ｓ」のみが選択され、特図２側のハズレＡに当選した場合には、作動保留球数に応じて「小連荘中通常変動２ｓ」または「小連荘中通常変動８ｓ」が所定の選択率で選択されるようになっている。付言すれば、「小連荘中通常変動８ｓ」は、ハズレ時かつ少なくとも「作動保留球０」の場合に選択可能であり、また支援時短当選時においても選択可能な共通の通常変動（特定ハズレ変動）として定められている。

【０５７９】

本例も上記した（鳴１）と同じく、支援時短当選時とハズレ時とで共通のハズレ変動（特定ハズレ変動）を選択可能であるが、本例の場合、支援時短当選時とハズレ時のいずれも、その演出では「ハズレ」が報知されるという点である。この点、上記した（鳴１）のように、支援時短当選時には「当選演出」、ハズレ時には「ハズレ演出」が実行されるケースとは異なる。既に説明したように、支援時短発動禁止状態中は支援時短状態の発生が禁止されるため、その変動中演出では「ハズレ」を報知することが好ましいからである。

【０５８０】

（鳴２－Ａ）「支援時短当選時に、特定の作動保留球数に係るハズレ変動を選択可能な構成：図１２４（ロ）」

なお、図１２４（ロ）に示すように、支援時短当選時において、ハズレ時における特定の作動保留球数（たとえば、作動保留球０）に係るハズレ変動のみを選択可能に構成することができる。たとえば、図示のハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１０Ａ」、「ＦＨ２１１」に示すように、ハズレ当選時（ここでは、ハズレＡ当選時）かつ作動保留球数０の場合に選択される“小連荘中通常変動１４ｓ”を、支援時短当選時の際にも選択可能とする構成である。なお、「特定の作動保留球数」の意には、「作動保留球０、１、２、３のいずれかの作動保留球数」といった或る特定の作動保留球数のみの意に限らず、「一部の作動保留球数（たとえば、作動保留球数１～３、２～３など）」、「全作動保留球（作動保留球０～３）」の意も含むことができる。したがってたとえば、ハズレＡ当選時の作動保留球数１～３の場合に選択可能な“小連荘中通常変動２ｓ”または“小連荘中通常変動８ｓ”を、支援時短当選時に選択可能に構成してもよい。

【０５８１】

（鳴２－Ａ－１）「特定ハズレ変動が複数種類あるケース：図１２４（ハ）」

上述の図１２４（ロ）では、特定の作動保留球数（作動保留球数０）に係る１つのハズレ変動（小連荘中通常変動１４ｓ）のみが選択される例を示してあるが、これに限らず、図１２４（ハ）に示すように、複数のハズレ変動を選択可能に定めてもよい。つまり、特定ハズレ変動が複数種類あるケースである。

【０５８２】

たとえば、図１２４（ハ）の変動パターン振分テーブル「ＦＨ１０Ｆ」、「ＦＨ２１２」に示すように、ハズレ当選時かつ作動保留球数０の場合に選択可能な複数のハズレ変動（本例では、小連荘中通常変動８ｓと小連荘中通常変動１４ｓ）を、支援時短当選時の際にも選択可能とする構成である。

【０５８３】

なお図１２４（ハ）の例では、ハズレ時の作動保留球数１～３の場合にも「小連荘中通常変動８ｓ」が選択可能となっている（変動パターン振分テーブル「ＦＨ１１」参照）。この点で、上述の図１２４（ロ）に示すように、純粋に、ハズレ時の“作動保留球数０の場合のみ”に選択されるハズレ変動（小連荘中通常変動１４ｓ）を、支援時短当選時においても選択可能とするケース、つまり、ハズレ時の“作動保留球数０の場合のみ”に選択されるハズレ変動を「特定ハズレ変動」とするケースとは異なる。

【０５８４】

なお、図１２４（ハ）の変動パターン振分テーブル「ＦＨ１１」において、作動保留球数１～３の場合に、小連荘中通常変動８ｓを選択対象外とし、小連荘中通常変動２ｓのみが選択される構成としてもよい（小連荘中通常変動２ｓの選択率を１００％に定める構成）。この場合、小連荘中通常変動２ｓは、支援時短当選時には選択されない「非特定ハズレ変動」となる。

【０５８５】
また図１２４（ハ）では、複数の特定ハズレ変動（小連荘中通常変動８ｓと小連荘中通常変動１４ｓ）の選択率がそれぞれ同一の選択率（小連荘中通常変動８ｓ＝４０００／１００００、小連荘中通常変動１４ｓ＝６０００／１００００）となっているが、異なる選択率としてもよい。たとえば小連荘中通常変動８ｓと小連荘中通常変動１４ｓの選択率に関し、支援時短当選時には「５０００／１００００、５０００／１００００」としたり「６０００／１００００、４０００／１００００」とするなど、ハズレ当選時とは異なる選択率とすることができる。
【０５８６】
（鳴２－Ｂ）「支援時短当選時に、作動保留球数に応じたハズレ変動を選択可能な構成：図１２５」
また上記図１２４では、支援時短当選時において、ハズレ時における特定の作動保留球数に係るハズレ変動を選択可能な構成（当該ハズレ変動を特定ハズレ変動として定めた構成）について説明したが、ハズレ時の作動保留球数に応じたハズレ変動を選択可能な構成としてもよい。これについて、図１２５を用いて説明する。
【０５８７】
図１２５（ニ１）に示すハズレ変動パターン振分テーブルを参照して、たとえば、ハズレ時（ハズレＡ当選時）において作動保留球数に応じたハズレ変動を選択可能に構成し、支援時短当選時（支援時短Ｂ、Ｃ当選時）には、その作動保留球数に応じたハズレ変動を選択可能に構成する。
【０５８８】
具体的には、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１０Ａ」、「ＦＨ１１Ｃ」および「ＦＨ１１Ｄ」に示すように、ハズレ時において、作動保留球０の場合は「小連荘中通常変動２ｓ（第１通常変動）」、作動保留球数１の場合は「小連荘中通常変動８ｓ（第２通常変動）」、作動保留球数２～３の場合は「小連荘中通常変動１４ｓ（第３通常変動）」が選択可能に構成する。そして、支援時短当選時には、変動パターン振分テーブル「ＦＨ２２１」に示すように、ハズレ時と同様の小連荘中通常変動８ｓ～小連荘中通常変動１４ｓを選択可能に構成する。すなわち、小連荘中通常変動８ｓ～小連荘中通常変動１４ｓを「特定ハズレ変動」として定めるケースである。
【０５８９】
なお図１２５（ニ１）では、ハズレ時において、各作動保留球数に係るハズレ変動（小連荘中通常変動８ｓ～小連荘中通常変動１４ｓ）の選択率がそれぞれ１００％となっているが、これに限らず、少なくとも１つの特定の作動保留球数の場合にのみ選択率を１００％としてもよい。換言すれば、当該特定の作動保留球数以外の作動保留球数の場合には複数のハズレ変動を選択可能に構成してもよい。たとえば、「作動保留球数１」の場合（変動パターン振分テーブル「ＦＨ１１Ｃ」の場合）は、小連荘中通常変動８ｓのみが選択されるようになっているが、これに限らず、図１２４等に示す変動パターン振分テーブル「ＦＨ１１」のように、複数のハズレ変動（変動パターン振分テーブル「ＦＨ１１」のケースでは「小連荘中通常変動８ｓ」と「小連荘中通常変動１４ｓ」）を所定の選択率で選択可能に構成してもよい。
【０５９０】
また図１２５（ニ２）に示すように、特定の作動保留球数に係るハズレ変動については、支援時短当選時に選択されないように構成してもよい。たとえば、支援時短当選時には、ハズレ時における作動保留球数０、１の場合に選択される小連荘中通常変動１４ｓと小連荘中通常変動８ｓを選択可能とし、作動保留球数２～３の場合に選択される小連荘中通常変動２ｓについては、支援時短当選時には選択されないように構成することができる。すなわち、作動保留球数０、１の小連荘中通常変動１４ｓと小連荘中通常変動８ｓを「特定ハズレ変動」と定め、小連荘中通常変動２ｓは「非特定ハズレ変動」として定めるケースである。
【０５９１】

なお特図１側では（本例では、ハズレＡ～Ｃ、支援時短Ａの当選時）、作動保留球数によらず「小連荘中通常変動１４ｓ（第３通常変動）」が選択されるようになっている。しかしこれに限らず、特図２側で選択されうる複数のハズレ変動（本例では、通常変動の小連荘中通常変動２ｓ、８ｓおよび１４ｓ）のうち、少なくともいずれか１つのハズレ変動を選択可能に構成することができる。

【０５９２】

（鳴２－Ｃ：上記「鳴２－Ｂ」の変形例：図１２６）

また図１２５の変形例として、図１２６に示すように、支援時短当選時においても作動保留球数に応じたハズレ変動を選択可能に構成してもよい。本例では、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ２３１」～「ＦＨ２３３」に示すように、支援時短当選時には、作動保留球数に応じて小連荘中通常変動８ｓ～小連荘中通常変動１４ｓが選択可能となっている。なお図１２６に示すハズレ変動パターンテーブルでは、支援当選時において、各作動保留球数に係るハズレ変動（小連荘中通常変動８ｓ～小連荘中通常変動１４ｓ）の選択率がそれぞれ１００％となっているが、これに限らず、上述した図１２５のハズレ時のケースと同様に、少なくとも１つの特定の作動保留球数の場合にのみ、或るハズレ変動の選択率を１００％としてもよい。

【０５９３】

（鳴３）「複数の遊技状態が支援時短発動禁止状態中として定められている場合、支援時短当選時には、それぞれの遊技状態において特定ハズレ変動を選択可能な構成：図１２７」

支援時短発動禁止状態として、少なくとも第１遊技状態（たとえば、確変状態）と第２遊技状態（たとえば、時短状態）を含む複数の遊技状態が定められている場合、当該第１遊技状態と当該第２遊技状態における支援時短当選時に、共通のハズレ変動パターンを選択可能な構成とすることができる。これについて、図１２７を用いて説明する。

【０５９４】

本例（鳴３）に係るハズレ変動パターン振分テーブルとして、図１２７（ト１）は確変中ハズレ変動パターン振分テーブルを、図１２７（ト２）は時短中ハズレ変動パターン振分テーブルを示したものである。なお、図１２７には、重複記載を避けるために、確変モード１、時短モード１に係るハズレ変動パターン振分テーブルを代表例として示してあるが、他の確変モードおよび時短モードにおいても実質的内容は同じである。

【０５９５】

図１２７を参照して、図（ト１）および（ト２）のハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ３０１」に示すように、確変状態中の支援時短当選時と、時短状態中の支援時短当選時とにおいて、共通のハズレ変動パターン振分テーブルを参照して、共通のハズレ変動（たとえば、図示の「確変／時短通常変動８ｓ」）を選択可能な構成とすることができる。

【０５９６】

なお本例では、共通して選択される「確変／時短通常変動８ｓ」が、他の通常変動の「小連荘中通常変動８ｓ（確変中）」や「時短中通常変動８ｓ（時短中）」と同一または略同一の変動時間としている。これは、支援時短当選時において「ハズレ演出」を実行する際の利便性（制御負担の軽減や、違和感のない同一のハズレ演出を実行するなど）を考慮し、「確変／時短通常変動８ｓ」の変動時間（変動時間８秒）を、他の通常変動（本例では、確変状態の小連荘中通常変動８ｓ、時短状態中の時短中通常変動８ｓ）と同一または略同一の変動時間としたものである。勿論、演出のバリエーションを豊富化するために、異なる変動時間としてもよく、支援時短当選時の演出内容に応じた適宜な変動時間に定めることができる。たとえば、「確変／時短通常変動１４ｓ（変動時間１４秒）」、「確変／時短通常変動３０ｓ（変動時間３０秒）」など、適宜な時間に定めることができる。

【０５９７】

（鳴３－Ａ）上述の図１２７では、「確変／時短通常変動８ｓ」が支援時短当選時のみ選択可能となっているが、ハズレ時にも選択されるように構成してもよい。つまり「確変／時短通常変動８ｓ」を「特定ハズレ変動」として定めることができる。具体的には、図１

２８（チ１）または（チ２）に示すように、ハズレ時かつ特定の作動保留球数の場合、たとえば、作動保留球数０や１～３の場合に「確変／時短通常変動８ｓ」を選択可能に構成することができる（図（チ１）のハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１０Ｂ」、図（チ２）のハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ２１Ｂ」参照）。

【０５９８】

また図１２７および図１２８では、支援時短当選時に「確変／時短通常変動８ｓ」のみが選択される構成であるが、これに限らず、複数のハズレ変動パターンを設け、これらからいずれかを選択可能な構成としてもよい。たとえば、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ３０１」に、「確変／時短通常変動２ｓ」、「確変／時短通常変動８ｓ」、「確変／時短通常変動１４ｓ」などの複数の共通のハズレ変動を設け、これらからいずれかを選択可能に構成してもよい。この場合、「確変／時短通常変動２ｓ」、「確変／時短通常変動８ｓ」、「確変／時短通常変動１４ｓ」の少なくとも１つを、ハズレ時にも選択可能に構成してもよい。

【０５９９】

以上に説明した（鳴２）および（鳴３）に係る各構成例では「通常変動」のみを定めた例について説明した。しかし本発明はこれに限らず、通常変動および／またはリーチ変動を定めることができる。具体的には、下記（炎１）～（炎５）のように構成することができる。

【０６００】

（炎１）リーチ変動のみを選択対象とする。

（炎２）通常変動およびリーチ変動が選択対象である場合、通常変動よりもリーチ変動の選択率を高確率とする。

（炎３）通常変動およびリーチ変動が選択対象である場合、通常変動の選択率とリーチ変動の選択率を同一または略同一とする。選択対象が複数ある場合（たとえば、複数の通常変動がまたは複数のリーチ変動が有る場合）はその合算選択率（下記（ダ２）～（ダ５）も同様）。

（炎４）通常変動およびリーチ変動が選択対象である場合、リーチ変動よりも通常変動の選択率を高確率とする。

（炎５）通常変動のみを選択対象とする（図１２７、図１２８の構成例）。

なお、上記（炎１）～（炎５）のいずれを採用してもよいが、好ましさの順位は、（炎１）、（炎２）、（炎３）、（炎４）および（炎５）のこの順で高い。すなわち、上記（炎５）が最も好ましい。その理由は次に述べる通りである。

【０６０１】

支援時短発動禁止状態中に支援時短に当選しても支援時短状態が発生せず、そのため、支援時短が当選した場合に、その当選を無暗に報知してしまうことは好ましくない。また、演出を多彩なものとするために、支援時短当選時にリーチ演出や疑似連などを実行してもよいが、支援時短状態が発生しない関係上、無闇に派手な予告演出（たとえば、高期待度予告に属するＳＰリーチ種別）を実行する意義も乏しいといえる。したがって、共通のハズレ変動としてリーチ変動を定める場合には、高期待度予告に属するＳＰリーチ種別よりも低期待度予告に属するＮリーチ種別とする方が好ましく、また、リーチ変動および通常変動を定める場合には、リーチ変動よりも通常変動の選択率が高確率であることが好ましい。より好ましくは、通常変動のみを共通のハズレ変動として定めるテーブル構成である。

【０６０２】

（膵Ｅ：支援時短発動禁止状態中の支援時短当選における当選系演出について）

支援時短発動禁止状態中に支援時短が当選した場合には、通常のハズレ時のようなハズレ演出（矛盾の無い演出）を実行することが好ましいが、あえて、支援時短当選を報知して、今回のゲームが支援時短に当選であった旨を報知する「矛盾報知」を実行可能に構成してもよい。この「矛盾報知」は、主に、支援時短当選を確定的に報知する「当確報知」（支援時短当選演出）を意味するものであるが、必ずしも当確報知ではなく、支援時短煽り

演出のように、当選可能性がある旨を報知する「示唆報知」（支援時短当選示唆演出）としてもよい。この矛盾報知が好ましいケースとしては、たとえば、演出のバリエーションを増やしたい場合や、設定差に応じて支援時短の当選確率が異なる「設定機能付き遊技機」とした場合である。設定機能付き遊技機において、支援時短発動禁止状態中に支援時短当選を報知することは、遊技者にとって設定推測要素となりうる有益な情報だからである。なお、矛盾報知を実行する場合は、支援時短状態が発生しない旨を事前に報知しておくことが好ましい。たとえば、演出モードに係る背景演出の一部に「支援時短発動禁止状態中」等の表示演出を実行する、支援時短当選ゲームに係る変動中演出にて、支援時短状態発動禁止状態中である旨を報知するなどである。

【０６０３】

（膵Ｎ：支援時短発動禁止状態中の先読み予告について）

また、支援時短発動禁止状態中の支援時短当選に係る作動保留球（以下「発動禁止中支援当選保留」とも称する）が発生した場合は、少なくとも発動禁止中支援当選作動保留球を対象とした先読み予告は実行しないことが好ましい。支援時短状態が発生しないのに、発動禁止中支援当選保留を対象とした先読み予告を実行する意義に乏しく、また、闇雲に先読み予告を実行してしまうと、先読み予告に対する不信感が増し、遊技者の遊技興趣の低下を招いてしまうからである。先読み予告を禁止（制限）する処理としては、たとえば、発動禁止中支援当選保留を対象とした先読み予告抽選自体を実行しない、あるいは、先読み予告抽選は実行するが、その抽選結果を無効扱いとする（先読み予告抽選に当選してもハズレとして処理する）などである。またたとえば、上記図１１のＳ３１６の判定処理において説明したように、現在の遊技状態が支援時短発動禁止状態中である場合には、特図１および特図２における先読み禁止条件が成立したとして処理を進めてもよい。

【０６０４】

一方、支援時短発動許容状態中の場合は、上記した支援時短発動禁止状態中とは異なり、支援時短発動許容状態中の支援時短当選に係る作動保留球（以下「発動許容中支援当選保留」とも称する）を対象とした先読み予告を実行しても、特に問題は生じないと考えられる。しかし、複数の先読み予告が同時的（重複的）に発生すると、遊技者の混乱を招来する恐れがあるため、発動許容中支援当選保留を対象とした先読み予告と、他の作動保留球を対象とした先読み予告とが同時的に発生することを禁止することを好ましい。なお、「他の作動保留球」には、大当り当選保留や支援時短当選保留（たとえば、連続当選した場合）を対象とした先読み予告がある。

【０６０５】

上記のように、支援時短発動禁止状態中であるか支援時短発動許容状態中であるかに応じて、支援時短当選に係る作動保留球（支援時短当選保留）を対象とした先読み予告を実行するか否かを定めることができる。たとえば、下記（膵Ｎ１）～（膵Ｎ３）のように構成することができる。

【０６０６】

（膵Ｎ１）少なくとも発動許容中支援当選保留が図柄変動表示ゲームの実行に供されるまでは、先読み予告を禁止する。

（膵Ｎ２）少なくとも発動許容中支援当選保留に係る図柄変動表示ゲームが終了するまで先読み予告を禁止する。

（膵Ｎ３）発動許容中支援当選保留が発生後、所定ゲーム数（１または複数ゲーム）が実行または終了されるまで、先読み予告を禁止する。たとえば、発動許容中支援当選保留が発生後、最大保留記憶数分（４回）は、先読み予告を禁止する。

【０６０７】

勿論、支援時短発動禁止状態中であるか否かによらず、支援時短当選保留を対象とした先読み予告を実行してもよい。また、支援時短当選保留の先読み予告と他の作動保留球の先読み予告とを同時的に発生させてもよい。ただしこの場合は、次に述べるような問題が生じうる。

【０６０８】

特に問題となるのは、支援時短発動許容状態（通常状態）中において支援時短当選保留が発生し、その支援時短当選による支援時短状態が発生する前に、他の作動保留球（たとえば、ＳＰリーチ）が発生し、その作動保留球に係る先読み予告が実行されるケースである。このケースについて、以下詳述する。

【０６０９】

先に発生した支援時短当選保留が消化されると時短状態（支援時短状態）に移行されるため、支援時短当選保留よりも後に発生した先読み予告に係る作動保留球が消化される際には、時短状態に係る変動パターンが選択されることになる。このとき、後に発生した作動保留球に係る先読み予告の内容が、たとえば、リーチ変動であることを事前報知する先読み予告、特に、ＳＰリーチ変動であることを確定報知する高期待度系の先読み予告などである場合、何事も無く、単なる「通常変動」であるとして処理されてしまうと、先読み予告の内容に矛盾が生じ、遊技者に不信感を与えてしまう恐れがある。特に、支援時短状態は、大当り遊技を経由することなく移行される時短状態であるため、大当り遊技が介在する場合に比べて図柄変動表示ゲームが間欠的にはならず、連続的にテンポよく実行されうるからである。また本ケースのような問題が発生するのは、通常状態中において、支援時短当選保留に発生後に、他の先読み予告に係る作動保留球が発生したケースである。本実施形態では、通常状態中は「左打ち」が有利となり、特図２側よりも特図１側の図柄変動表示ゲームの実行が優勢になるため、上記問題は、専ら特図１作動保留球に関して生じうる。

【０６１０】

そこで本実施形態では、図４１の「時短モード１」に示すように、時短状態中の特図１側は、全てリーチ変動（時短中リーチＡ～Ｃのいずれか）が選択されるようにし、後に発生した作動保留球がリーチ変動であっても通常変動であっても、演出的に違和感が生じないようにしている（図中の特図１に係る時短中ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ２０」参照）。

【０６１１】

しかし、より違和感が生じないようにするために、図３３に示すハズレ変動パターン振分テーブルと類似するハズレ変動パターン振分テーブルとしてもよい。たとえば、図１２９に示すようなハズレ変動パターン振分テーブルである。

【０６１２】

この図１２９に示す時短中ハズレ変動パターン振分テーブルでは、支援時短発動禁止状態中であることを考慮して、図１２３Ａや図１２３Ｂに示す通常中ハズレ変動パターン振分テーブルから、少なくとも支援時短煽り演出に係る上記「支援時短当選煽り変動」が選択されないテーブル構成としたものである。ここでは前述した通り、上記問題が発生するケースが通常状態中であることを考慮し、時短中ハズレ変動パターン振分テーブルに関し、特図１側のみを通常状態中のものと類似させている。しかしこれに限らず、特図２側も、通常状態中と類似するものとしてもよい。このようにすれば、ＳＰリーチ種別を示唆するような高期待度先読み予告が発生しても、支援時短状態に突入後における当該先読み予告当選保留が消化される際（変動開始時）には、同種のＳＰリーチを実行することができる。これにより、通常状態から支援時短状態に跨って先読み予告が発生しうるケースであっても、違和感のない変動中演出を実行させることができる。

【０６１３】

なお本実施形態の場合、通常状態中の特図１側ハズレＡに当選した場合は、ＳＰリーチ種別を除く、通常変動種別と低期待度のＮリーチ種別が選択対象であり（たとえば図３３、図１２３Ａ、図１２３Ｂ参照）、特図１側ハズレＡに当選しても、高期待度先読み予告が発生する可能性はゼロまたは極めて稀である。したがって、特図１側ハズレＡに当選した場合には、図１２９のハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ４００」に示すように、時短状態中（支援時短状態）には通常変動種別（１または複数の通常変動）を選択するように構成しても特に問題は生じない。なお、通常状態から支援時短状態（時短状態）に移行後、直ぐには特図２作動保留球が発生しないため、たとえば、通常中に係る通常変動１６

ｓや、時短中通常変動８ｓ（図示の備考１）のように、変動時間が比較的長い通常変動を選択可能に構成することが好ましい。また、支援時短に当選した場合は、時短状態中が支援時短禁止状態中である点を考慮し、上述のハズレ時の場合と同じく、通常変動種別を選択可能に構成することができる。ただし、通常状態中に支援時短当選保留が連続して発生した場合、時系列的に後に発生した支援時短当選保留が消化されるときには通常変動が選択されてしまうことになるため、後に発生した支援時短当選保留を対象に高期待度先読み予告や支援時短当選に係る専用の先読み予告を発生させてしまうと、先読み予告に違和感が生じうる。したがって、支援時短当選保留を対象とする先読み予告は、リーチ変動確定を示唆するような先読み予告や、高期待度先読み予告は発生させないことが好ましい。

【０６１４】

なお、上述した「先読み予告に関する違和感を無くす」といった所期の目的を達成可能であれば、各変動パターンの選択率は適宜な値に定めることができる。

【０６１５】

図１２の説明戻り、上記ステップＳ４１３の特別図柄変動パターン作成処理を終えると、次いで、今回の変動開始側に対応する変動中フラグをＯＮ状態（５ＡＨ）に設定する（ステップＳ４１４）。上記「変動中フラグ」とは特別図柄１、２のどちらが変動中であるかを示すフラグで、当該フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）である場合には特別図柄が変動中である旨を示し、当該フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）である場合には特別図柄が停止中である旨を示す。本実施形態では、特図１対応の「特別図柄１変動中フラグ」と、特図２対応の「特別図柄２変動中フラグ」を扱う。たとえば、特図１側が今回の処理対象（変動開始側）であれば、特別図柄１変動中フラグをＯＮ、特別図柄２変動中フラグをＯＦＦに設定する。

【０６１６】

次いで、ステップＳ４１１の特別停止図柄作成処理で得られた図柄抽選結果情報を特定可能な装飾図柄指定コマンドを取得し、これを演出制御部２４に送信する（ステップＳ４１５）。装飾図柄指定コマンドには、少なくとも当選種別（図柄抽選結果）に関する情報が含まれ、本実施形態では、変動側の特別図柄種別と当選種別（図柄抽選結果）とに関する情報が含まれる。この装飾図柄指定コマンドは、主として、リーチ状態を形成する際の装飾図柄の組合せ（リーチ図柄を構成要素となる図柄種）や、最終的に停止表示させる装飾図柄の組合せ（装飾停止図柄）や、当選種別に対応する予告演出などを決定する際に利用される。演出制御部２４は、変動パターン指定コマンドと装飾図柄指定コマンドを受信すると、これらのコマンドに含まれる情報に基づいて、装飾図柄変動表示ゲーム中に実行すべき演出シナリオ（変動中演出シナリオ）を決定し、今回の装飾図柄変動表示ゲームを開始させる。

【０６１７】

次いで、支援時短フラグ管理処理を実行する（ステップＳ４２２）。この支援時短フラグ管理処理では、上記特別電動役物作動判定用乱数判定処理（ステップＳ４１０）において支援時短に当選と判定された場合、その当選が支援時短発動禁止状態中であるか否かに応じて、支援時短判定フラグをクリアする処理を行う。

【０６１８】

（１５．支援時短フラグ管理処理：図１５）

図１５に、支援時短フラグ管理処理（ステップＳ４２２）の詳細を示す。この支援時短フラグ管理処理には、図１５（イ）（ロ）に示す２つの処理形態があるが、いずれの処理形態としてもよい。

図（イ）に示す支援時短フラグ管理処理では、ＣＰＵ２０１は、まず、通常状態であるか否か（支援時短発動禁止状態中であるか否か）を判定する（ステップＳ９６２）。通常状態中でない場合には（ステップＳ９６２：ＮＯ）、支援時短発動禁止状態中の当選であるとして支援時短判定フラグをクリアし（ステップＳ９６３）、通常状態中である場合には（ステップＳ９６２；ＹＥＳ）、支援時短発動禁止状態中の当選でないとして、何もせずに処理を抜ける。

【０６１９】
他方、図（ロ）に示す支援時短フラグ管理処理では、まず。支援時短判定フラグの状態を判定する（ステップＳ９６０）。支援時短判定フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）であれば（ステップＳ９６０：≠５ＡＨ）、何もせずに処理を抜ける。一方、支援時短判定フラグがＯＦＦ状態（５ＡＨ）であれば（ステップＳ９６０：＝５ＡＨ）、図（イ）と同じく、通常状態であるか否かを判定し（ステップＳ９６２）。通常状態中ある場合には（ステップＳ９６２：ＹＥＳ）、何もせずにそのまま処理を抜け、通常状態中でない場合には（ステップＳ９６２；ＮＯ）、支援時短判定フラグをクリアして（ステップＳ９６３）、処理を抜ける。
【０６２０】
（ＭＤ：支援時短発動禁止状態中の支援時短当選に係る特別停止図柄、装飾停止図柄について）
ここで、支援時短発動禁止状態中の支援時短当選に係る特別停止図柄、装飾停止図柄について説明する。
【０６２１】
（万石１１）先ず、支援時短発動禁止状態中の支援時短当選に係る特別停止図柄について説明する。本実施形態では、支援時短状態の生起が禁止されても、支援時短当選情報（支援時短判定フラグ）は、上記支援時短フラグ管理処理が実行されるまで維持されるため、支援時短当選に対応した上記特別停止図柄番号がステップＳ４１１で取得される。したがって、支援時短発動禁止状態中であっても、特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂ（７セグ）には、ハズレ対応の特別図柄ではなく、支援時短当選に対応した特別図柄が停止表示される。また本実施形態のように、複数種類の支援時短（支援時短Ａ～Ｃ）を設けている場合には、それぞれの支援時短に対応した特別図柄を停止表示させてもよいし、少なくとも一部で共通の特別図柄を停止表示させてもよい。後者の場合には、たとえば、特図１側の支援時短Ａは第１特別停止図柄を停止表示させ、特図２側の支援時短Ｂと支援時短Ｃは、第１停止表示態様とは異なる第２特別停止図柄を停止表示させるすることができる。
【０６２２】
ただし、支援時短当選に対応した特別図柄が停止表示する場合には支援時短当選を明確に報知することができるが、その反面、支援時短に当選したが支援時短が発動しない、ということを報知してしまうことになる。そのため、特別停止図柄種別を知る遊技者に対しては、引き損感を与えてしまう。そこで、支援時短発動禁止状態中の特別停止図柄には、ハズレ対応の特別図柄を停止表示させてもよい。また、複数種類の支援時短（支援時短Ａ～Ｃ）を設けている場合には、それぞれの支援時短に対応したハズレ対応の特別図柄を停止表示させてもよいし、少なくとも一部で共通のハズレ対応の特別図柄を停止表示させてもよい。たとえば、特図１側の支援時短種別（支援時短Ａ）が当選した場合には、特図１側のハズレ種別（ハズレＡ～Ｃ）に対応する特別停止図柄（ハズレＡ～Ｃのうちいずれかに対応する特別停止図柄）を停止表示し、特図２側の支援時短種別（支援時短ＢまたはＣ）が当選した場合には、特図２側のハズレ種別に対応する特別停止図柄（ハズレＡ対応の特別停止図柄）を停止表示させることができる。
【０６２３】
（万石１２）次に、支援時短発動禁止状態中の支援時短当選に係る装飾停止図柄について説明する。演出上のゲーム結果を示す装飾停止図柄については、支援時短当選対応の装飾停止図柄（たとえば、「時☆短」や「５７９」などの特定装飾停止図柄（図６、図７７参照））を表示させてもよいが、この場合には、上述の特別停止図柄のケースと同じく、支援時短に当選したが支援時短が発動しない、ということを報知してしまうことになるため、ハズレ時にも表示可能なハズレ図柄（たとえば、特定装飾停止図柄以外の停止目（バラケ目））を表示することが好ましい。特に、支援時短当選時に係る演出として、ハズレ当選時と共通の「ハズレ演出」や上記「支援時短当選時ハズレ演出（支援時短当選を確定的には報知しない演出）」などのハズレ報知系の演出が実行される場合は、演出上との矛盾を防止するため、支援時短当選対応の装飾停止図柄ではなく、ハズレ目を表示させること

が好ましい。一方、上記「支援時短当選演出」のように、支援時短当選が報知される演出が実行される場合は、上述のハズレ系の演出を実行するケースと同じく、演出上との矛盾を防止するために、支援時短当選対応の装飾停止図柄を表示可能に構成してもよい。この場合、支援時短種別（支援時短Ａ～Ｃ）に応じてそれぞれ異なる装飾停止図柄を停止表示させてもよいし、少なくとも一部で共通の特別図柄を表示してもよい。後者の場合には、特図１側の支援時短当選の場合は第１装飾停止図柄（支援時短Ａ対応図柄）を停止表示し、特図２側の支援時短当選Ｂ、Ｃの場合は第２装飾停止図柄（支援時短Ｂ、Ｃ対応図柄）を停止表示させることができる。

【０６２４】

上述したように、支援時短発動禁止状態中に支援時短に当選した場合には、特別停止図柄および装飾停止図柄の少なくともいずれか一方は、ハズレ対応または支援時短当選対応の図柄表示態様で停止表示可能である。具体的には、下記（万石１３）～（万石１７）のように構成することができる。いずれを採用するかは、支援時短当選時に、ハズレ報知系の演出（支援時短当選時ハズレ演出、通常のハズレ演出など）を実行するのか、当選報知系の演出（支援時短当選演出など）を実行するかに応じて適宜定めることができる。

（万石１３）特別停止図柄および装飾停止図柄のいずれも、支援時短当選を報知する図柄表示態様で停止表示させる。

（万石１４）特別停止図柄および装飾停止図柄のいずれも、ハズレ当選を報知する図柄表示態様で停止表示させる。

（万石１６）特別停止図柄は支援時短当選対応図柄、装飾停止図柄はハズレ図柄で停止表示させる。本ケースは、今回のゲーム結果として、内部的な大当り抽選の結果については支援時短当選を報知し、演出についてはハズレを報知することができる。

（万石１７）特別停止図柄はハズレ対応図柄、装飾停止図柄は支援時短当選対応図柄で停止表示させる。本ケースは、支援時短当選時に係る演出において、今回のゲームが支援時短に当選であった旨を報知する上記「矛盾報知」を実行可能に構成した場合に好適である。

（万石１８）特別停止図柄は支援時短当選対応図柄、装飾停止図柄は支援時短当選対応図柄およびハズレ図柄の少なくとも一方の図柄で停止表示させる。本ケースは、支援時短当選時に係る演出において、ハズレ演出および支援時短当選演出を実行可能（選択的に実行可能）に構成した場合に好適である。

（万石１９）特別停止図柄はハズレ対応図柄、装飾停止図柄は支援時短当選対応図柄およびハズレ図柄の少なくとも一方の図柄で停止表示させる。本ケースも、上述の（万石１８）同様に、支援時短当選時に係る演出において、ハズレ演出および支援時短当選演出を実行可能に構成した場合に好適である。

上述の（万石１３）～（万石１９）のいずれを採用するかは、支援時短発動禁止状態中の支援時短当選時に、ハズレ報知系の演出（支援時短当選時ハズレ演出、通常のハズレ演出など）を実行するのか、当選報知系の演出（支援時短当選演出など）を実行するかに応じて、適宜定めることができる。

【０６２５】

なお、支援時短発動禁止状態中に支援時短に当選した場合と、支援時短発動許容状態中に当該支援時短に当選した場合とで、特別停止図柄側は共通（同一）の図柄を停止表示し、装飾停止図柄側は異なる図柄を停止表示してもよい。たとえば、支援時短発動禁止状態中および支援時短発動許容状態中は、特別停止図柄は共に「１．」（支援時短当選対応特別停止図柄）で停止表示する。一方、装飾図柄については、支援時短発動禁止状態中は「ハズレ図柄（たとえば、「３４６」「１２４」などのバラケ目）」を停止表示し、支援時短発動許容状態中は支援時短当選対応装飾停止図柄（たとえば、図６の「時☆短」や、図７７の「５７９」などの専用図柄）で停止表示することができる）。

【０６２６】

図１２の説明戻り、上記ステップＳ４２２の支援時短フラグ管理処理を終えると、変動開始時設定処理として、特別図柄動作ステータス「変動中（０２Ｈ）」に切り替え（特別図

柄動作ステータスに０２Ｈを格納）、判定用乱数記憶エリアに００Ｈを格納する（ゼロクリアする）（ステップＳ４１６）。

【０６２７】

（設定異常エラーが生じたケースについて：Ｓ４０９→Ｓ４１１の処理ルート）

ステップＳ４０９の判定処理の説明に戻り、ステップＳ４０９において、設定エラーフラグがＯＮ状態（５ＡＨ）である場合、つまり設定異常エラーが発生中の場合（ステップＳ４０９：＝５ＡＨ）、ステップＳ４１０の特別電動役物作動判定用乱数判定処理（当落抽選）をスキップし、ステップＳ４１１の特別停止図柄作成処理を実行する。すなわち、設定異常エラーが発生した場合には、変動開始時の当落抽選を実行せず、今回の当落抽選結果は、常に「ハズレ」として処理される（強制ハズレ制御）。設定異常エラーの場合は、エラー専用の変動パターンを設け、これを選択することが好ましいが、既存の特定の変動パターンが選択されるように構成してもよい。既存の変動パターンを選択する場合は、「設定異常エラー」という深刻なエラーが生じていることを考慮し、当選期待感を煽るようなリーチ変動種別は選択せずに、通常変動パターン種別のみを選択することが好ましい。なお、強制ハズレという状況下では、最早、遊技の意味を成さないため、長変動パターン種別を選択することが好ましく、より好ましくは、最長の通常変動パターン（本実施形態では、通常変動１６ｓ）だけを選択する。また、設定異常エラーの場合には、「遊技続行不可」として、図柄変動表示ゲーム自体を開始させない（図柄変動を開始させな）構成としてもよい。この場合には、遊技機の電源がＯＦＦになるまでエラー報知を継続する。なお本実施形態では、図８に示す設定変更処理（ステップＳ０２３）が実行されて設定異常エラーが解除されるまでは、電源を再投入してもエラー報知が継続される。

【０６２８】

以上により、この特別図柄変動開始処理を抜けると、図１０の特別図柄表示データ更新処理（ステップＳ３０９）を行い、かくして特別図柄の変動表示が開始されることになる。これにより、特別図柄管理処理（ステップＳ０９３）を抜けて、図９の特別電動役物管理処理（ステップＳ０９５）に進む。

【０６２９】

＜１３．特別図柄変動中処理：図１６＞

次に、図１０に示す特別図柄変動中処理（ステップＳ３０７）について説明する。図１６は、図１０の特別図柄変動中処理の詳細を示すフローチャートである。

【０６３０】

図１６において、ＣＰＵ２０１は、まず特別図柄役物動作タイマがゼロであるか否か、つまり特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ４５１）。特別図柄役物動作タイマがゼロでない場合は（ステップＳ４５１：ＮＯ）、未だ特別図柄の変動時間が経過していない、つまり特別図柄が変動中であるので、何もしないでこの特別図柄変動中処理を抜ける。

【０６３１】

特別図柄役物動作タイマがゼロになったならば（ステップＳ４５１：ＹＥＳ）、演出制御コマンドとして、特別図柄の変動が終了したことを示す「変動停止コマンド」を演出制御部２４に送信する（ステップＳ４５２）。この変動停止コマンドにより演出制御部２４は、特別図柄の変動時間経過して特別図柄変動表示ゲームが終了したことを把握し、現在変動表示中の装飾図柄を停止表示（確定表示）させる。これにより、特別図柄変動表示ゲームが終了されるとともに、装飾図柄変動表示ゲームも終了することになる。

【０６３２】

次いで、特別図柄の変動停止時の設定処理として、ＲＡＭ２０３の特別図柄確定タイマに、特別図柄確定信号出力時間（たとえば、１００ｍｓ）を格納し、特別図柄役物動作タイマに確定表示時間（たとえば、５００ｍｓ）を格納し、特別図柄動作ステータスを「確認中（０３Ｈ）」に切り替え（特別図柄動作ステータスに０３Ｈを格納）、特別図柄変動中フラグに００Ｈ（ＯＦＦ状態）を格納し（ステップＳ４５４）、この特別図柄変動中処理を抜ける。上記「特別図柄確定信号出力時間」とは、枠用外部端子基板２１からホールコ

ンピュータＨＣに対し、特別図柄が確定表示された旨を報知する特別図柄確定信号の出力時間を確保するための余裕時間である。また「確定表示時間」とは、特別図柄の変動表示が終了して特別図柄の停止表示した際、その停止表示を保持する時間（停止表示時間）である。この確定表示時間中は、装飾図柄も確定表示（本停止）される（たとえば、図４４の確定表示期間ＣＴ）。

【０６３３】

以上の特別図柄変動中処理を抜けると、図１０の特別図柄表示データ更新処理（ステップＳ３０９）を行い、特別図柄管理処理を抜けて、図９のステップＳ０９５の特別電動役物管理処理に進む。

【０６３４】

＜１７．特別図柄確認時間中処理（変動停止時処理）：図１７Ａおよび図１７Ｂ＞

次に、特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８）について説明する。図１７Ａおよび図１７Ｂは、図１０の特別図柄確認時間中処理の詳細を示すフローチャートである。

【０６３５】

図１７Ａおよび図１７Ｂにおいて、ＣＰＵ２０１は、まず特別図柄役物動作タイマがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４７１）。ここでの特別図柄役物動作タイマには、「確定表示時間」が設定されている（図１６のステップＳ４５４参照）。特別図柄役物動作タイマがゼロになるまでの間は（ステップＳ４７１：ＮＯ）、何もしないでこの特別図柄確認時間中処理を抜ける。

【０６３６】

特別図柄役物動作タイマがゼロになったならば（ステップＳ４７１：ＹＥＳ）、今回の特別図柄変動表示ゲームが終了したとして、特別図柄動作ステータスを「待機中（０１Ｈ）」に切り替え（特別図柄動作ステータスに０１Ｈを格納）（ステップＳ４７２）、遊技状態番号ＹＪを格納する（ステップＳ４７３）。

【０６３７】

次いで、大当り判定フラグを取得し、大当り判定フラグの状態を判定する（ステップＳ４７４）。

【０６３８】

（大当り判定フラグがＯＮ状態の場合）

上記ステップＳ４７４の判定で、大当り判定フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）の場合（ステップＳ４７４：＝５ＡＨ）、大当り図柄停止時の各種設定処理を行う（ステップＳ４７５）。ここでは、図示の通り、大当り判定フラグをＯＦＦ状態（００Ｈ）に設定し、条件装置作動フラグをＯＮ状態（５ＡＨ）に設定し、「低確率＋電サポ無し状態」に設定し（普電役物開放延長フラグ、普通図柄時短状態フラグ、普通図柄確変状態フラグ、特別図柄時短状態フラグ、特別図柄確変状態フラグ、特別図柄時短回数カウンタ、特別図柄確変回数カウンタ、特別図柄変動回数カウンタをＯＦＦ状態（００Ｈ）に設定）、遊技状態報知ＬＥＤ（図示せず）の点灯・消灯を指定する遊技状態報知ＬＥＤ出力番号に所定値（たとえば、００Ｈ）を設定し、後述の支援時短中フラグをＯＦＦ状態（００Ｈ））に設定して、この特別図柄確認時間中処理を抜ける。

【０６３９】

なお上記「遊技状態報知ＬＥＤ」とは、遊技機の適所に設けられ（たとえば、複合表示装置３８ｃの表示機能の一つとして設けてもよいし、別途、専用のＬＥＤを設けてもよい）、現在の遊技状態情報を報知する状態報知手段である。本実施形態の遊技状態報知ＬＥＤは複数のＬＥＤから構成され、時短状態（特別図柄時短状態）であるか否か、支援時短状態中であるか否か、後述の天井特典中（たとえば、天井時短による時短状態（天井時短状態））であるか否かなどを報知するために利用される。ＣＰＵ２０１は、遊技状態報知ＬＥＤ出力番号に応じて、遊技状態報知ＬＥＤの報知態様を変化させ、現在の遊技状態情報を報知可能となっている。また、右打ち表示装置３９ｂ（右打ち報知ＬＥＤ）は、「右打ち有利」な遊技状態中の場合、原則として、常に点灯状態とされるが、右打ち報知ＬＥＤと遊技状態報知ＬＥＤとによる報知態様を、下記のように定めることができる。

（伊８）支援時短状態中は、支援時短用の遊技状態報知ＬＥＤを点灯させ、大当り時短状態中に点灯させる右打ち報知ＬＥＤ（右打ち表示装置３９ｂ）は、点灯または消灯とすることができる。
（伊９３）天井時短状態中と支援時短状態中は、天井／支援時短用ＬＥＤ（兼用ＬＥＤ）を点灯させる。この場合、大当り時短状態中に点灯させる右打ち報知ＬＥＤ（右打ち表示装置３９ｂ）は、点灯または消灯とすることができる。現在の遊技状態が天井時短状態中・支援時短状態中なのか、大当り時短状態なのかを識別することが容易となる。特に電断復帰時の遊技状態が、支援時短状態中、大当り時短状態、後述の天井時短状態中のいずれであるのかをホール側がすぐに把握することができる。
（伊９４）天井時短状態中は天井時短用ＬＥＤを点灯し、支援時短状態中は支援時短用のＬＥＤを点灯する。この場合、大当り時短状態中に点灯させる右打ち報知ＬＥＤは点灯または消灯とすることができる。現在の遊技状態が天井時短状態中、支援時短状態中、大当り時短状態のいずれであるのかを識別することが容易となる。特に電断復帰時の遊技状態が、支援時短状態中、大当り時短状態、後述の天井時短状態中のいずれなのかをホール側がすぐに把握することができる。
（伊９５）天井時短状態中に支援時短に当選した場合において、天井時短状態を終了させて新たに支援時短状態に制御する場合は、天井時短用ＬＥＤを消灯させて、支援時短用ＬＥＤを点灯させる。天井時短状態中に支援時短に当選した場合であっても、現在の遊技状態が天井時短状態中であるのか、支援時短状態中であるのかを識別容易となる。
（伊９６）天井時短状態中に支援時短状態に当選した場合には、支援時短用ＬＥＤを点灯させる。天井時短状態中に支援時短に当選した場合であっても、現在の遊技状態が天井時短状態中であるのか、支援時短状態中であるのかの識別が容易となる。
（伊２８）天井時短状態中は天井時短用ＬＥＤを点灯させる。この場合、大当り時短状態中に点灯させる右打ち報知ＬＥＤは点灯または消灯とすることができる。現在の遊技状態が天井時短状態中であるか否かの識別が容易となる。
【０６４０】
（大当り判定フラグがＯＦＦ状態の場合）
上記ステップＳ４７４の判定で、大当り判定フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）の場合（ステップＳ４７４：≠５ＡＨ）、次いで、支援時短判定フラグの状態を判定する（ステップＳ４７６）。支援時短判定フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）の場合（ステップＳ４７６：＝５ＡＨ）、支援時短当選時状態フラグ設定処理を実行する（ステップＳ４７７Ａ）。ここでは、支援時短状態への移行処理として、遊技状態移行準備処理（ステップＳ４１２）中の状態バッファ設定処理（図１４中のＳ９１６）で設定された各状態バッファの値（図４２参照）を、各状態バッファに対応するフラグ領域やカウンタに設定する。これにより、今回のゲームで当選した支援時短種別に対応する時短状態（時短回数など）が指定され、確定表示時間経過後に、その支援時短状態が生起することになる。
【０６４１】
次いで、支援時短図柄停止時の各種設定処理を行う（ステップＳ４７７Ｂ）。ここでは、支援時短判定フラグをＯＦＦ状態（００Ｈ）に設定し、支援時短状態中である旨を指定する「支援時短中フラグ」をＯＮ状態（５ＡＨ）に設定し、遊技状態報知ＬＥＤ出力番号に所定値（支援時短状態中報知番号）を設定し、各状態バッファをクリア（００Ｈを設定）する。上記支援時短中フラグは、支援時短状態中である否かを指定するためのフラグであり、当該フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）の場合には支援時短状態中である旨を示し、当該フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）の場合には支援時短状態中でない旨を示す。
【０６４２】
次いで、遊技状態情報送信処理を実行する（ステップＳ４４７Ｃ）。ここでは、遊技状態指定コマンドを演出制御部２４に送信する。ここで送信される遊技状態指定コマンドには、支援時短状態の開始を指定する情報が含まれる。演出制御部２４がこの遊技状態指定コマンドを受けると、今回のゲーム終了後に支援時短状態に移行することを把握し、演出モードを支援時短状態に対応する演出モード（本例では、時短演出モード（たとえば、時短

演出モード１～４のいずれか、または不図示の支援時短状態専用の演出モード）に移行させる。これにより、これにより特別図柄確認時間中処理を抜けて、図１０のステップＳ３０９の特別図柄表示データ更新処理を実行する。

【０６４３】

なお、変動時間終了後、直ちに支援時短状態を生起させる構成とする場合は、図１６の特別図柄変動中処理のＳ４５１の判定処理（ただし、判定結果がＹＥＳの場合）の後に（たとえば、ステップＳ４５２の処理とステップＳ４５４の間）、ステップＳ４７６の判定処理を実行し、支援時短判定フラグが「００Ｈ」（≠５ＡＨ）」の場合にはステップＳ４５４の処理を実行し、支援時短判定フラグが「＝５ＡＨ」の場合には、ステップＳ４７７Ａ～Ｓ４７７Ｃの処理（少なくともステップＳ４４７ＡおよびＳ４４７Ｂ）を実行した後、ステップＳ４５４の処理を実行すればよい。

【０６４４】

上記ステップＳ４７６の説明に戻り、支援時短判定フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）の場合（ステップＳ４７６：≠５ＡＨ）、特別図柄時短回数カウンタ（残り時短回数）がゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４７８）。特別図柄時短回数カウンタがゼロである場合（ステップＳ４７８：ＹＥＳ）、何もしないでステップＳ４８３の処理に進む。

【０６４５】

特別図柄時短回数カウンタがゼロでない場合（ステップＳ４７８：ＮＯ）、今回のゲーム（今回の特図の変動表示）消化分として、特別図柄時短回数カウンタを１減算し（ステップＳ４７９）、減算後の特別図柄時短回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４８０）。

【０６４６】

減算後の特別図柄時短回数カウンタがゼロでない場合（ステップＳ４８０：ＮＯ）、特別図柄時短状態の終了回数（規定の時短回数）に達していないので、何もしないでステップＳ４８３の処理に進む。

【０６４７】

減算後の特別図柄時短回数カウンタがゼロの場合（ステップＳ４８０：ＹＥＳ）、特別図柄の変動回数（ゲーム実行回数）が特別図柄時短状態の終了回数に達したとして（規定の時短回数消化）、時短終了時の設定処理を実行する（ステップＳ４８１）。ここでは、時短終了時の設定処理として、図示の通り、時短状態に関する機能をＯＦＦ状態（電サポ無し状態）に設定し、Ｔｃｏｄｅを「００Ｈ（通常中）」に設定し、遊技状態報知ＬＥＤ出力番号に所定値（００Ｈ）を設定して、通常状態への移行設定処理を実行する。なお、支援時短状態中が終了する場合は、支援時短中フラグをＯＦＦ状態（００Ｈ）に設定する。また、連荘回数に応じた複数の遊技モードを採用した構成（図７Ａ参照）において、時短状態終了を契機に連荘回数をゼロに戻す場合には、連荘回数カウンタをクリアする。これにより、遊技状態が通常モード（通常状態）に移行され、次回の特別図柄変動表示ゲームでは、通常モードに関連する特別図柄の変動パターンが選択されることになる。

【０６４８】

ステップＳ４８１の時短終了時の設定処理を終えると、次いで、遊技状態情報送信処理を実行する（ステップＳ４８２）。ここで送信される遊技状態指定コマンドには、時短状態の終了を指定する情報が含まれ、その他、終了した時短状態種別（大当り時短状態や支援時短状態など）を特定可能な情報も含ませることができる。演出制御部２４がこの遊技状態指定コマンドを受けると、今回のゲームで時短状態が終了した旨を把握し、演出モードを通常演出モードに移行させる。このとき、発射位置として左流下経路３ｂを狙う旨を指示する「発射位置誘導演出（左打ち報知演出）」を現出させるための演出制御処理を行うことができる（後述の確変状態が終了する場合（ステップＳ４８７）も同様）。

【０６４９】

ステップＳ４８３の処理に進むと、特別図柄確変回数カウンタ（残りＳＴ回数）がゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４８３）。特別図柄確変回数カウンタがゼロである場合（ステップＳ４８３：ＹＥＳ）、ステップＳ４８８の処理に進む。一方、特別図柄確変

回数カウンタがゼロでない場合（ステップＳ４８３：ＮＯ）、今回のゲーム消化分として、特別図柄確変回数カウンタを１減算し（ステップＳ４８４）、減算後の特別図柄確変回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４８５）。

【０６５０】

減算後の特別図柄確変回数カウンタがゼロでない場合（ステップＳ４８５：ＮＯ）、ＳＴ回数が終了していないので、何もせずにステップＳ４８８の処理に進む。

【０６５１】

減算後の特別図柄確変回数カウンタがゼロの場合（ステップＳ４８５：ＹＥＳ）、特別図柄の変動回数が規定のＳＴ回数を消化したとして、確変終了時の設定処理を実行する（ステップＳ４８６）。ここでは、確変終了時の設定処理として、図示の通り、確変状態に関する機能をＯＦＦ状態に設定し、Ｔｃｏｄｅを「００Ｈ（通常中）」に設定し、連荘回数カウンタをクリア（００Ｈ）にするなど、通常状態への移行設定処理を実行する。これにより、遊技状態が通常モード（通常状態）に移行され、次回の特別図柄変動表示ゲームでは、通常モードに関連する特別図柄の変動パターンが選択される。なお、潜確状態を設けた場合は、確変状態の処理と同様に、ステップＳ４８３～Ｓ４８５にてＳＴ回数が監視され、この確変終了時の設定処理において潜確状態の終了設定処理が実行される。

【０６５２】

また、大当りとして、確変状態を終えた後、つまり、ＳＴ回数を終了した後に時短状態に移行させるといった「確変時短大当り」を設けることができる。なお、時短回数は、有限回数（たとえば、１００回以下であってもよいし、１００回を超える時短回数（１５０回、２００回など）や、無限回数であってもよく、遊技性に応じて適宜定めることができる。このような「確変時短大当り」を設ける場合には、ＳＴ回数を有限確変タイプ（ＳＴ回数１００回や５０回など）とすることが好ましい。上記確変時短大当りは、「所定のＳＴ回数の確変状態＋所定の時短回数の時短状態」を付与する大当りである点で“純粋な確変大当り（確変だけを付与する大当り：１０Ｒ確変大当りや４Ｒ確変大当り）”ではないが、本明細書中では、先ず確変状態に移行させる点で「確変大当り」に属するものとして扱う。確変大当りには、時短状態を付与しない「確変大当り」および／または時短状態を付与しうる「確変時短大当り」を、１または複数含むことができる。

【０６５３】

上記ステップＳ４８６の確変終了時の設定処理を終えると、次いで、遊技状態情報送信処理を実行する（ステップＳ４８７）。ここでは、上記ステップＳ４８２と同じく、遊技状態指定コマンドを演出制御部２４に送信するが、ここでの遊技状態指定コマンドには、高確率状態（確変状態または潜確状態）の終了を指定する情報が含まれる。演出制御部２４がこの遊技状態指定コマンドを受けると、今回のゲームで確変状態（または潜確状態）が終了した旨を把握し、演出モードを通常演出モードに移行させる。

【０６５４】

ステップＳ４８７の遊技状態情報送信処理を終えると、次いで、特別図柄変動回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４８８）。ここでは、特別図柄の変動回数（ゲーム実行回数）に基づく変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）の変更タイミングを監視する。

【０６５５】

特別図柄変動回数カウンタがゼロである場合（ステップＳ４８８：ＹＥＳ）、何もしないでこの特別図柄確認時間中処理を抜ける。一方、特別図柄変動回数カウンタがゼロでない場合（ステップＳ４８８：ＮＯ）、今回の変動回数の消化分として、特別図柄変動回数カウンタを１減算し（ステップＳ４８９）、減算後の特別図柄変動回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４９０）。

【０６５６】

減算後の特別図柄変動回数カウンタがゼロでない場合（ステップＳ４９０：ＮＯ）、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）の更新タイミング（更新ゲーム）でないとして、何もしないでこの特別図柄確認時間中処理を抜ける。

【０６５７】
減算後の特別図柄変動回数カウンタがゼロの場合（ステップＳ４８９：ＹＥＳ）、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）の更新タイミングが到来したとして、遊技状態更新処理（Ｔｃｏｄｅ更新処理）を実行する（ステップＳ４９１）。
たとえば、無限時短が付与され、図７Ｂ（イ）に示すように「時短モード１⇒時短モード２⇒時短モード３」と遊技モードを移行させていく場合、まず現在の時短モードが「時短モード１（Ｔｃｏｄｅ＝０４Ｈ（変動パターン振分指定番号１の値））」であり、かつ特別図柄変動回数カウンタがゼロになった場合には、Ｔｃｏｄｅの値を、現在の時短モード１を指定する「０４Ｈ」から、時短モード２を指定する「０５Ｈ（変動パターン振分指定番号２の値）」に更新し、特別図柄変動回数カウンタに１００回（図４２の更新１時の設定回数）を設定する。そして遊技が進行し、現在の時短モードが「時短モード２」であり、かつ特別図柄変動回数カウンタがゼロになった場合には、Ｔｃｏｄｅの値を、現在の時短モード２を指定する「０５Ｈ」から時短モード３を指定する「０６Ｈ（変動パターン振分指定番号３の値）」に更新し、特別図柄変動回数カウンタに６５３３５回（図４２の更新２時の設定回数）を設定する。これにより、時短モード中のゲーム実行回数（図柄変動回数）に応じて「時短モード１⇒時短モード２⇒時短モード３」という遊技モードの移行を実現する。なお、他の遊技モードについても同じように、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）の更新タイミングが到来した場合には、目的の遊技モードに移行させるための遊技状態更新処理を行い、これにより図６や図７Ｂや、後述の図４９Ａ～図４９Ｂなどに示す遊技モードの移行を実現する。このステップＳ４９１の処理は、所定の変更条件の成立に基づき、特別図柄の変動パターンの選択条件を更新（変更）する変動パターンモード更新手段として働く。
【０６５８】
ステップＳ４９１の遊技状態更新処理を終えると、次いで、遊技状態情報送信処理を実行する（ステップＳ４９２）。ここでは、上記ステップＳ４８２と同じく、遊技状態指定コマンドを演出制御部２４に送信するが、ここでの遊技状態指定コマンドに含まれる情報は、更新後の変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）を特定可能な情報が含まれる。演出制御部２４がこの遊技状態指定コマンドを受けると、現在の演出モードを、更新後の変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）に対応した演出モードに移行させる。
【０６５９】
以上により、この特別図柄変動開始処理を抜けると、図８の特別図柄表示データ更新処理（ステップＳ３０９）を行い、特別図柄管理処理（ステップＳ０９３）を抜けて、図２１の特別電動役物管理処理（ステップＳ０９５）に進む。
【０６６０】
［第２実施形態］
『第１実施形態（第１支援時短搭載型）の変形例：図１８～図２０』
次に図１８～図２０を参照して、上記した第１実施形態（第１支援時短搭載型）に係る特別図柄変動開始処理の変形例（以下「第２支援時短搭載型」とも称する）について説明する。
【０６６１】
上記第１実施形態（第１支援時短搭載型）では、支援時短発動禁止状態中に支援時短が当選しても、その当選フラグは特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１３）を終えるまでクリアされることなく維持され、当該当選フラグは、支援時短フラグ管理処理（ステップＳ４２２）にて、クリアされるものとして説明した。これに対し、この変形例（第２実施形態）では、支援時短発動禁止状態中に支援時短が当選した場合、その当選フラグを、少なくとも特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１３）が実行される前にクリアする、若しくは、支援時短の当選フラグ自体を成立させない、という内容となっている。なお、本変形例について上記第１実施形態で既に説明した内容については、重複記載を避けるために適宜省略して説明する。また、実質的に同じ処理内容については同じステップ番号を付してある。

【０６６２】
（１８．第２支援時短搭載型に係る特別図柄変動開始処理：図１８）
図１８は、本変形例に係る特別図柄変動開始処理の詳細を示すフローチャートである。本実施形態が上記第１実施形態と異なる点は、図１２の特別電動役物作動判定用乱数判定処理（ステップＳ４１０）と遊技状態移行準備処理（ステップＳ４１１）の処理手順、そして、支援時短フラグ管理処理（ステップＳ４２２）が設けられていない点である。なお、本変形例に係る特別電動役物作動判定用乱数判定処理には、図１９Ａと図１９Ｂに示す２つの判定処理１、２がある。
【０６６３】
（１９Ａ．特別電動役物作動判定用乱数判定処理１：図１９Ａ）
まず、図１９Ａを参照して、本変形例に係る特別電動役物作動判定用乱数判定処理１について説明する。
【０６６４】
図１９Ａにおいて、ＣＰＵ２０１は、まず図１３のＳ９４１～Ｓ９４３同様に、当り乱数判定テーブルと大当り判定用乱数を取得して、乱数判定処理を実行する。
【０６６５】
次いで、支援時短発動禁止状態であるか否か、つまり、通常状態中以外の遊技状態であるか否かを判定する（ステップＳ９４５）。支援時短発動禁止状態中でない場合、つまり、通常状態中（支援時短発動許容状態）である場合（ステップＳ９４５：ＹＥＳ）、乱数判定処理の判定結果に応じた判定フラグを設定する（ステップＳ９４４）。
【０６６６】
一方、支援時短発動禁止状態中である場合、つまり、通常状態中でない場合（ステップＳ９５３：ＹＥＳ）、次いで、乱数判定処理の判定結果が「支援時短当選」であるか否かを判定する（ステップＳ９４６）。
【０６６７】
支援時短当選でない場合には（ステップＳ９４６：ＮＯ）、何もせずに、そのままステップＳ９４４に進み、乱数判定処理（ステップＳ９４３）の判定結果に応じた判定フラグを設定する。しかし、支援時短当選である場合には（ステップＳ９４６：ＹＥＳ）、支援時短当選を強制的に非当選に書き換える（ステップＳ９４７）。具体的には、支援時短判定フラグを、当選（５ＡＨ）から非当選（００Ｈ）に更新し（強制ハズレ処理）、その更新結果を乱数判定処理（ステップＳ９４３）の判定結果として設定する。すなわち、ステップＳ９４７の強制ハズレ処理が行われる場合は、大当り当選でもなく支援時短当選でもない「ハズレ」として処理される、よって、支援時短発動禁止状態であれば、支援時短の発動が禁止されることになる。
【０６６８】
（１９Ｂ．特別電動役物作動判定用乱数判定処理２：図１９Ｂ）
次に図１９Ｂを参照して、本変形例に係る特別電動役物作動判定用乱数判定処理２について説明する。
【０６６９】
図１９Ｂにおいて、ＣＰＵ２０１は、まず通常状態中であるか否か（支援時短発動禁止状態であるか否か）を判定する（ステップＳ９５１）。
【０６７０】
通常状態中（支援時短発動許容状態）である場合、つまり、支援時短発動禁止状態でない場合には（ステップＳ９５１：ＮＯ）、特別図柄作動確認データに基づき、今回の処理対象側に対応する「通常抽選用の当り乱数判定テーブル」を取得する（ステップＳ９５２）。一方、通常状態中でない場合、つまり、支援時短発動禁止状態である場合には（ステップＳ９５１：ＹＥＳ）、特別図柄作動確認データに基づき、今回の処理対象側に対応する「特殊抽選用の当り乱数判定テーブル」を取得する（ステップＳ９５３）。そして、図１３のＳ９４２～Ｓ９４４同様に、大当り判定用乱数を取得し（ステップＳ９４２）、乱数判定処理を行い（ステップＳ９４３）、その判定結果に応じた判定フラグを設定する（ス

テップＳ９４４）。
【０６７１】
図２７に、上記「通常抽選用の当り乱数判定テーブル」と「特殊抽選用の当り乱数判定テーブルを示す。上記「通常抽選用の当り乱数判定テーブル」とは、たとえば、支援時短に関し、同図に示す当り乱数判定テーブルの「通常用」の欄に係る乱数判定テーブルであり、上記「特殊抽選用の当り乱数判定テーブル」とは、同図に示す「特殊用」の欄に係る乱数判定テーブルである。なお、図示の「許容」の表記は“支援時短発動許容状態”、「禁止」の表記は“支援時短発動禁止状態”を意味する。
【０６７２】
この判定処理２（図１９Ｂ）では、支援時短発動禁止状態であるか否かに応じて、異なる当り乱数判定テーブル（支援時短発動許容状態、禁止状態の別に対応して設けられている当り乱数判定テーブル）を用い、大当りおよび支援時短の当選／非当選が決定されるようになっている。
【０６７３】
図２７（Ａ）（Ｂ）に示すように、通常抽選用の当り乱数判定テーブル（「通常用」の欄参照）では、大当り判定用乱数値が「６５４０５～６５５３５」の範囲の場合に支援時短の当選となるが、特殊抽選用の当り乱数判定テーブル（「特殊用」の欄参照）では、大当り判定用乱数値がいずれの値であっても支援時短に「非当選」となる。すなわち、大当りの抽選は行い、支援時短に関する抽選を行なわない、といった抽選形態と等価的なものとなっている。なお、図（ニ）の当り乱数判定テーブルは、特図２側に支援時短が設けられていない「特図２側支援時短当選無し」用のテーブルであり、いずれの範囲であっても支援時短に非当選となる。
【０６７４】
したがって、支援時短発動禁止状態の場合は、大当り抽選（ここでは、当落抽選）の段階で、必ず「支援時短非当選（支援時短判定フラグ＝００Ｈ）」となる。これにより、支援時短発動禁止状態であれば、支援時短判定フラグが必ずＯＦＦ状態（００Ｈ）となり、支援時短の発動が禁止されることになる。
【０６７５】
なお、図１９Ｂの例では、支援時短発動禁止状態である場合に「特殊抽選用の当り乱数判定テーブル」を用いているが、特殊抽選用の当り乱数判定テーブルにおける特殊用の抽選データを参照せずに、大当りのみ（小当りを含む場合には、大当りおよび小当り）の当選／非当選を決定してもよい。すなわち、支援時短には非当選であることを前提として、大当りのみの当選／非当選を判定し、支援時短に係る抽選自体は実行しない、といった抽選形態である。この場合も、支援時短に非当選として処理されるため、大当りに非当選ならば、常にハズレとして処理されることになる。本抽選形態は、支援時短を対象とした抽選を一切しない点で、純粋な支援時短無抽選形態といえる。
【０６７６】
以上のように、図１９Ａ、図１９Ｂに示す判定処理１、２のいずれも、支援時短発動禁止状態中は大当り抽選（ここでは、当落抽選）により、支援時短が強制的に非当選とされるようになっている。したがって、支援時短発動禁止状態中である場合、大当り当選（小当りを設けている場合には、大当りおよび小当り当選）でなければ、大当り抽選の結果は、常に「ハズレ」として処理される。この点、支援時短発動禁止状態中に支援時短が当選しても、その当選フラグが特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１３）を終えるまでクリアされることなく維持されるといった上記第１実施形態とは大きく異なる（図１２のステップＳ４１０、ステップ４２２、図１３～図１５参照）。
【０６７７】
（図２０．遊技状態移行準備処理：図２０）
次に、第２支援時短搭載型に係る遊技状態移行準備処理（ステップＳ４１２Ａ）について説明する。図２０は、第２支援時短搭載型に係る遊技状態移行準備処理の詳細を示すフローチャートである。

【０６７８】
図２０において、ＣＰＵ２０１は、まず、大当り判定フラグの状態を判定する（ステップＳ９１１）。大当り判定フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）である場合（ステップＳ９１１：＝５ＡＨ）、ステップＳ９１５遊技状態移行テーブル取得処理に進む。一方、大当り判定フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）である場合（ステップＳ９１１：≠５ＡＨ）、次いで、支援時短判定フラグの状態を判定する（ステップＳ９１２）。
【０６７９】
支援時短判定フラグがＯＮ状態（００Ｈ）である場合（ステップＳ９１２：≠５ＡＨ）、何もしないで遊技状態移行準備処理を抜ける。支援時短判定フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）である場合（ステップＳ９１２：＝５ＡＨ）、ステップＳ９１５の遊技状態移行テーブル取得処理およびステップＳ９１６の状態バッファ設定処理を順次実行する。
【０６８０】
図２０に示す遊技状態移行準備処理は、図１４に示す遊技状態移行準備処理とは異なり、支援時短発動禁止状態中であるか否かの判定処理（図１４中のステップＳ９１４）は必要ない。本変形例では、前処理の特別電動役物作動判定用乱数判定処理（ステップＳ４１０Ａ）中において支援時短発動禁止状態であるか否かが判定され、これに応じて支援時短判定フラグがＯＮ状態（当選（５ＡＨ））であるかＯＦＦ状態（非当選（００Ｈ））であるかが決定され、支援時短発動禁止状態中の当選であれば、支援時短判定フラグが常にＯＦＦ状態（００Ｈ）となっているからである。
【０６８１】
判定処理１、２を採用した場合、支援時短発動禁止状態中（本例では、通常状態中でない場合）に支援時短に当選してもハズレとして処理されることから、特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１３）において選択される変動開始時の変動パターンは、ハズレ時の変動パターン（ハズレ変動パターン：図３５、図３７、図３９、図４１等参照）が選択されることになる。なお、ハズレとして処理される場合、図柄抽選処理（ステップＳ４１１の特別停止図柄作成処理）において、ハズレ図柄テーブルが参照され、ハズレＡ～Ｃのいずれかが決定されることになる。したがって、本変形例の場合、上記第１実施形態のような複雑な処理を経ることなく（支援時短発動禁止状態であるか否かによらず、支援時短当選時の変動パターンを選択するが演出内容は異なるものとしたり、支援時短発動禁止状態中の支援時短当選時専用の変動パターン選択処理を実行する必要がない）、単にハズレと同様の処理とするといった簡易な処理で済み、制御負担を軽減できる点に大きな利点がある。
【０６８２】
（万石３０）ここで、今回のゲームで支援時短に当選した場合、ゲーム終了時に遊技状態を判定して（たとえば、確定表示時間経過後の特別図柄確認時間中処理中（図１７Ａ～図１７Ｂに当該判定処理を設ける）、支援時短状態を生起させるか否かを決定可能な構成とすることができる。たとえば、支援状態発動禁止状態が時短状態と定めた場合、ゲーム終了時に現在の遊戯状態が時短状態であるか否かを判定して、その判定結果に基づき、支援時短状態を生起させるか否かを決定することができる。
【０６８３】
ただし、時短回数の最終回目に支援時短に当選した場合、残余時短回数のカウント処理を図柄変動開始時（ゲーム開始時）に実行する処理形態（以下「ゲーム開始時カウント形態」と称する）と、残余時短回数のカウント処理を図柄変動終了時（ゲーム終了時）に実行する処理形態（以下「ゲーム終了時カウント形態」と称する）とで、支援時短状態が生起するか否かが異なる。これについて、以下、詳述する。なお、ここでの上記「残余時短回数のカウント処理」には、残余時短回数がゼロになった場合に時短状態を終了させる処理（本実施形態の時短終了時の設定処理（たとえば、ステップＳ４８１）に相当する処理）を含むものとする。
【０６８４】
（万石３１）上記ゲーム開始時カウント形態の場合、ゲーム終了時は通常状態であるので

、時短回数の最終回目に支援時短に当選した場合には支援時短状態が必ず生起することになる。
【０６８５】
（万石３２）しかし、ゲーム終了時カウント形態の場合には、処理手順応じて、支援時短状態が生起する場合と生起しない場合とがある。
（万石３２－１）詳述するに、支援時短対応図柄が停止表示した後、現在の遊技状態に基づき支援時短状態を生起させるか否かを判定し（以下「支援時短発動判定」と称する）、次いで、残余時短回数のカウント処理を行う（処理手順１）といった処理手順の場合、支援時短発動判定時の遊技状態は「時短状態」であるため（支援状態発動禁止状態）、支援時短状態は生起しない。つまり、支援時短対応図柄が停止表示時には、遊技状態が「時短状態」であるため、支援時短状態は生起させないようになっている。
（万石３２－２）一方、支援時短対応図柄が停止表示し、残余時短回数のカウント処理を行った後に支援時短発動判定を行うといった処理手順（処理手順２）の場合、支援時短発動判定時の遊技状態は「通常状態」であるため（支援状態発動許容状態）、支援時短状態が生起することになる。つまり、支援時短対応図柄が停止表示時には、遊技状態が「通常状態」であるため、支援時短状態を生起させるようになっている。この処理手順２の場合（上記ゲーム開始時カウント形態の場合も同様に）、時短回数の最終回目にのみ、支援時短当選時に係る変動中演出や装飾停止図柄を現出されうる。また、演出上、時短状態中に新たな時短状態が発生したように見せることができる。たとえば、「時短継続！」、「時短回数追加！」などの演出を現出させることができる。
【０６８６】
（万石３３）なお、上記では、時短回数の最終回目に着目して説明したが、ＳＴ回数の最終回目においても同事象である。ＳＴ回数の最終回目に支援時短に当選した場合、残余ＳＴ回数のカウント処理を図柄変動開始時（ゲーム開始時）に実行するゲーム開始時カウント形態」と、ＳＴ回数のカウント処理を図柄変動終了時（ゲーム終了時）に実行する「ゲーム終了時カウント形態」とで、支援時短状態が生起するか否かが異なる。なお、ここでの上記「ＳＴ回数のカウント処理」には、ＳＴ回数がゼロになった場合に確変状態を終了させる処理（本実施形態の確変終了時の設定処理（たとえば、ステップＳ４８６）に相当する処理）に相当する処理）を含むものとする。
【０６８７】
（万石３４）ゲーム開始時カウント形態の場合は、上記時短状態で説明した事象と同じく、ＳＴ回数の最終回目に支援時短に当選した場合には支援時短状態が必ず生起する（ゲーム終了時は通常状態であるため）。
【０６８８】
（万石３５）しかし、ゲーム終了時カウント形態の場合は、上記時短状態で説明した事象と同じく、処理手順応じて、支援時短状態が生起する場合と生起しない場合とがある。
（万石３５－１）ゲーム終了時カウント形態において、支援時短発動判定の処理を、ＳＴ回数のカウント処理よりも前に行う場合は、支援時短対応図柄が停止表示時には、遊技状態が「確変状態」のため、支援時短状態は生起しない。一方、支援時短発動判定の処理を、ＳＴ回数のカウント処理よりも後に行う場合は、支援時短対応図柄が停止表示時には、遊技状態が「通常状態」のため、支援時短状態が生起することになる。
【０６８９】
＜１８．特別電動役物管理処理：図２１＞
次に、図９中の特別電動役物管理処理（ステップＳ０９５）について説明する。図２１は、ステップＳ０９５の特別電動役物管理処理の詳細を示すフローチャートである。ここでは、特電非作動型支援時短を設けた場合の特別電動役物管理処理について説明する。
【０６９０】
図２１において、ＣＰＵ２０１は、まず、条件装置作動フラグのＯＮ／ＯＦＦ状態を判定する（ステップＳ５０２）。条件装置作動フラグがＯＦＦ状態（ステップＳ５０２：≠５ＡＨ）、つまり、大当り遊技中でもない場合には、何もしないでこの特別電動役物管理処

理を抜ける。
【０６９１】
条件装置作動フラグがＯＮ状態の場合（ステップＳ５０２：＝５ＡＨ）、特別電動役物動作ステータス（００Ｈ～０４Ｈ）に応じた処理を行う（ステップＳ５０３：特別電動役物ステータス分岐処理）。なお「特別電動役物動作ステータス」とは、特別変動入賞装置５２の挙動を示すステータス値であり、このステータス値は処理状態に応じて変更され、領域内ＲＡＭの特別電動役物動作ステータス格納領域に格納される。特別電動役物動作ステータスには、大当り遊技開始前の待機状態である旨を指定する「開始処理中（００Ｈ）」、ラウンド遊技開始前の待機状態である旨を指定する「作動開始処理中（０１Ｈ）」、ラウンド遊技が実行中である旨を指定する「作動中（０２Ｈ）」、次回のラウンド遊技を継続させるか否かの判定中である旨を指定する「継続判定中（０３Ｈ）」、大当り遊技終了時の終了処理中である旨を指定する「大当り終了処理中（０４Ｈ）」が含まれる。
【０６９２】
ステップＳ５０３の特別電動役物動作ステータス分岐処理では、特別電動役物動作ステータス値が「開始処理中（００Ｈ）」「作動開始処理中（０１Ｈ）」「作動中（０２Ｈ）」「継続判定中（０３Ｈ）」「大当り終了処理中（０４Ｈ）」のいずれかのステータス値であるかに応じてステップＳ５０５～Ｓ５０９のいずれかの処理を実行する。これらの処理は大当り遊技を実行制御する処理であり、ステップＳ５０５～Ｓ５０９の処理を経て、各種当りに対応する当り遊技が実現される。以下に、ステップＳ５０５～Ｓ５０９の処理内容について説明する。
【０６９３】
＜大当り遊技制御処理（ステップＳ５０５～Ｓ５０９）＞
（９－１．大当り開始処理）
ステップＳ５０５の「大当り開始処理」について説明する。大当り遊技開始時には、特別電動役物動作ステータスが、初期値の「開始処理中（００Ｈ）」に設定されている。したがって「大当り」となった場合は、まずこの「大当り開始処理」が実行される。
【０６９４】
大当り開始処理に入ると、ＣＰＵ２０１は、まず、大当り遊技を開始する際に必要な設定処理（開始時の設定処理）として、役物連続作動装置作動フラグにＯＮ状態に設定する。これにより、特別電動役物の連続作動（ラウンド遊技）が許容状態となる。そして、特別電動役物動作ステータスを「作動開始処理中（０１Ｈ）」に更新し、ラウンド数をカウントする「連続回数カウンタ」に初回の１Ｒ目を指定する０１Ｈを設定する。次いで、今回当選した大当り種別（特別図柄判定データ）に対応する「最大ラウンド数」、ラウンド表示ＬＥＤに最大ラウンド数情報を報知させるためのデータ（ラウンド表示ＬＥＤ番号）を領域内ＲＡＭの該当領域に設定し、また、特別図柄役物動作タイマに「開始インターバル時間」を設定する。「開始インターバル時間（開始ＩＮＴ）」とは、特別図柄の確定表示時間が経過して（図１７ＡのステップＳ４７１参照）大当りが確定した後、特別変動入賞装置５２が作動するまで（１Ｒ目のラウンド遊技が開始されるまで）のインターバル区間であって、オープニング演出区間を定めた時間幅を指す。
【０６９５】
次いで、「大当り開始コマンド」を演出制御部２４に送信し、この大当り開始処理を抜ける。なお「大当り開始コマンド」には、今回の大当り種別とその大当り当選時の遊技状態とを特定可能な情報が含まれる。この大当り開始コマンドを演出制御部２４が受信すると、今回の大当り遊技中（開始ＩＮＴ中、ラウンド遊技間、ラウンド遊技中、終了ＩＮＴ中など）に展開される一連の当選演出（オープニング演出、ラウンド中演出、ラウンド間インターバル演出、ラウンド終了演出、エンディング演出など）を決定し、オープニング演出を開始する。かくして、大当り遊技と大当り中演出が開始される。
【０６９６】
（９－２．特別電動役物作動開始処理）
次に、ステップＳ５０６の「特別電動役物作動開始処理」について説明する。

【０６９７】
特別電動役物作動開始処理に入ると、ＣＰＵ２０１は、まず特別図柄役物動作タイマがゼロであるか否かを判定する。ここでの特別図柄役物動作タイマには、ラウンド開始前インターバル時間が設定されている。このインターバル時間としては、初回のラウンド（１Ｒ目）では、上記「大当り開始処理（ステップＳ５０５）」で設定された「開始インターバル時間（開始ＩＮＴ）」が監視されるが、２Ｒ目以降で本処理（ステップＳ５０６）を通過するときは、「開放前インターバル時間」、具体的には、今回のラウンド遊技が終了して次回ラウンド遊技が開始されるまでのラウンド間のインターバル時間（ラウンド間ＩＮＴ）が監視される。この特別図柄役物動作タイマがゼロになるまでの間は、今回のラウンド遊技が終了していないので、何もしないでこの特別電動役物作動開始処理を抜ける。

【０６９８】
一方、特別図柄役物動作タイマがゼロ、つまり開放前インターバル時間（１Ｒ目の場合は、開始インターバル時間）が経過したならば、大当り種別（特別図柄判定データ）と現在のラウンド数（連続回数カウンタ値）とに応じた大入賞口５０の開閉動作パターンを設定する（大入賞口開閉動作設定処理）。ここでは、大入賞口開閉動作時間（最大開放時間）を特別図柄役物動作タイマに格納し、大入賞口ソレノイド５２ｃを制御するためのソレノイド用制御データ（ラウンド数に対応して実行される大入賞口開閉動作パターン用データ）を設定する。また、特別変動入賞装置（特別電動役物）５０の作動（大入賞口５０の開閉動作開始）に伴い、特別電動役物作動フラグをＯＮ状態（５ＡＨ）に設定する。この「特別電動役物作動フラグ」とは、特別変動入賞装置５０が作動中か否かを確認するために利用されるフラグで、当該フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）である場合には、特別変動入賞装置５０が作動中である旨を示し、当該フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）である場合には、特別変動入賞装置５０が未作動中である旨を示す。なお、ラウンド遊技間において特別電動役物作動フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）となる期間、つまり特別変動入賞装置が作動中とされる期間は、大入賞口が開放してからその大入賞口が閉鎖された後、後述の残存球排出時間（１９８０ｍｓ）が経過するまでの期間となっている。他方、ラウンド遊技間において特別電動役物作動フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）となる期間、つまり特別変動入賞装置が未作動中とされる期間は、残存球排出時間（１９８０ｍｓ）が経過してから次のラウンド遊技が開始されるまでのインターバル時間（後述の開放前インターバル時間：２０ｍｓ）中の期間となっている。上記特別電動役物作動フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）の期間中に大入賞口に入賞が発生した場合は、不正入賞とみなし、スピーカ４６から警報音を鳴らすなどの不正入賞検出エラー処理が実行されるようになっている。

【０６９９】
また大入賞口開放開始動作に伴い、大入賞口開放コマンドを演出制御部２４に送信する。この「大入賞口開放コマンド」には、現在のラウンド数情報が含まれ、演出制御部２４において、ラウンド数に対応するラウンド中演出を現出させる際に利用される。そして、特別電動役物動作ステータスを「作動中（０２Ｈ）」に切り替えて、この特別電動役物管理処理を抜ける。これにより、大入賞口５０が上記大入賞口開閉動作時間を上限に開放され、今回のラウンド遊技が開始される。

【０７００】
（９－３．特別電動役物作動中処理）
次に、ステップＳ５０７の「特別電動役物作動中処理」について説明する。

【０７０１】
特別電動役物作動中処理に入ると、ＣＰＵ２０１は、まず大入賞口５０への入賞球数が最大入賞数に達したか否かを監視し、最大入賞数に達した場合には特別図柄役物動作タイマをゼロクリアする。これにより、上記「特別電動役物作動開始処理（ステップＳ５０６）」で設定されたタイマ値が強制的にゼロになり、最大入賞数に達したことを以って、開放中の大入賞口５０が閉鎖されることになる。また、ここでは、大入賞口５０に入賞があるごとに「大入賞口入賞コマンド」を演出制御部２４に送信する。この大入賞口入賞コマンドには、大入賞口への入賞発生情報と賞球数情報とが含まれ（設定値情報も含ませてもよ

い）、大入賞口５０に入賞した旨を報知する入賞演出に利用される他、入賞演出を利用した設定示唆演出の現出制御にも利用される。たとえば、最大入賞数を超えるオーバー入賞があった場合、設定値に応じて定められた出現率に従い、通常のオーバー入賞演出に替えて、特別なオーバー入賞演出を現出させる。

【０７０２】

なお、特別図柄役物動作タイマがゼロになるまでの間、つまり、大入賞口開放動作時間（最大開放時間）が経過するか、または最大入賞数に達するまでの間は、何もしないで、そのまま特別電動役物作動中処理を抜ける。

【０７０３】

最大入賞数に達するか、または最大開放時間が経過して、特別図柄役物動作タイマがゼロになったならば、今回のラウンド遊技が終了したとして、特別電動役物動作ステータスを「継続判定中（０３Ｈ）」に切り替え、特別図柄役物動作タイマに残存球排出時間（１９８０ｍｓ）を格納する。この「残存球排出時間」とは、大入賞口が閉鎖された後、大入賞口内部の残存球を排出するための余裕時間を指す。また大入賞口閉鎖（ラウンド遊技終了）に伴い、ラウンド間インターバルコマンドを演出制御部２４に送信する。この「ラウンド間インターバルコマンド」は、ラウンド遊技終了情報や現在のラウンド数情報が含まれ、演出制御部２４において、次のラウンド遊技が開始されるまでのラウンド間ＩＮＴ演出を現出させる際に利用される。以上により、この特別電動役物作動中処理を抜ける。なお、ラウンド遊技間における「ラウンド間インターバル時間（ラウンド間ＩＮＴ）」は、上記「残存球排出時間（１９８０ｍｓ）」と、この残存球排出時間が経過してから次のラウンド遊技が開始されるまでの後述の「開放前インターバル時間（２０ｍｓ）」とからなる。

【０７０４】

（９－４．特別電動役物作動継続判定処理）

次に、ステップＳ５０８の「特別電動役物作動継続判定処理」について説明する。

【０７０５】

特別電動役物作動継続判定処理に入ると、ＣＰＵ２０１は、まず特別図柄役物動作タイマがゼロであるか否かを判定する。ここでの特別図柄役物動作タイマには、大入賞口閉鎖後の残存球排出時間（１９８０ｍｓ）が設定されているので（ステップＳ５０７参照）、この残存球排出時間が経過したか否かが判定される。上記特別図柄役物動作タイマがゼロになるまでの間は、何もしないでこの特別電動役物作動継続判定処理を抜ける。

【０７０６】

特別図柄役物動作タイマがゼロ（残存球排出時間経過）になったならば、連続回数カウンタの値を取得して、現在のラウンド数が最大ラウンド数であるか否かを判定する。最大ラウンド数でない場合には、ラウンド遊技継続時の処理として、連続回数カウンタに１加算（＋１）する。また、「開放前インターバル時間（たとえば、２０ｍｓ）」を特別図柄役物動作タイマに格納するとともに、特別電動役物動作フラグをＯＦＦ状態（００Ｈ）に設定し、特別電動役物動作ステータスを「作動開始処理中（０１Ｈ）」に切り替える。放前インターバル時間中は、特別電動役物動作フラグがＯＦＦ状態に設定され、これにより、開放前インターバル時間中は、大入賞口への入賞を無効とする大入賞口入賞無効期間（大当り中不正入賞監視期間）とされる。

【０７０７】

一方、現在のラウンド数が最大ラウンド数である場合、最終ラウンド終了時の設定処理として、「終了ＩＮＴ（終了インターバル時間）」を特別図柄役物動作タイマに格納し、特別電動役物動作ステータスを「終了処理中（０４Ｈ）」に切り替える。上記「終了ＩＮＴ」とは、最終ラウンド目のラウンド遊技が終了して残存球排出時間経過した後、大当り遊技が終了するまでのインターバル区間であって、エンディング演出区間を定めた時間幅を指す。

【０７０８】

そして、エンディング演出の開始を指示する「大当り終了コマンド」を演出制御部２４に

送信して、特別電動役物作動継続判定処理を抜ける。これにより、最大ラウンド数目のラウンド遊技が終了される。なお、大当り終了コマンドには、今回の大当り種別とその当選時の遊技状態とに関する情報、つまり大当り遊技終了後の遊技状態を特定可能な情報が含まれ、演出制御部２４において、大当り遊技後の演出モードを決定する際にも利用される。

【０７０９】

（９－５．大当り終了処理）

次に、ステップＳ５０９の「大当り終了処理」について説明する。

【０７１０】

大当り終了処理に入ると、ＣＰＵ２０１は、まず特別図柄役物動作タイマがゼロであるか否かを判定する。ここでの特別図柄役物動作タイマには、上記終了インターバル時間（終了ＩＮＴ）が設定されているので、ここでは、この終了インターバル時間が経過したか否かが判定される。特別図柄役物動作タイマがゼロになるまでの間は、何もしないでこの大当り終了処理を抜ける。

【０７１１】

特別図柄役物動作タイマがゼロ（終了インターバル時間経過）になったならば、遊技状態移行準備処理（図１０のステップＳ４１２）」において設定された状態バッファの各々の値を、状態バッファに対応するフラグ領域やカウンタにそれぞれ設定する。これにより、大当り遊技後の遊技状態が指定される。なお、後述の天井機能を設ける場合には、本処理にて、後述の天井カウンタに初期値（たとえば、天井ゲーム数（１０００ゲーム））を設定する。これにより、大当り遊技後の遊技状態が指定される。

【０７１２】

次いで、大当り終了時の各種設定処理として、大当り遊技制御処理中に利用した各種のデータ（たとえば、ステップＳ５０５～Ｓ５０９で利用したフラグやカウンタ値）をクリアし、遊技状態報知ＬＥＤ出力番号を更新し、特別電動役物動作ステータスを「開始処理中（００Ｈ）」に切り替える。

【０７１３】

上記大当り終了処理を終えると、大当り遊技に関する一連の制御処理が終了して、今回の大当り遊技が終了されることになる。

【０７１４】

（特電作動型支援時短を設けた場合について）

上記実施形態では、「特電非作動型支援時短」を設けた場合に着目して説明した。特電作動型支援時短を設ける場合には、下記のように構成して、特電作動型支援時短による支援時短状態を制御すればよい。

【０７１５】

図１７Ａ中のＳ４７６の判定処理において、支援時短判定フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）の場合、ステップＳ４７７Ａ～Ｓ４４７Ｃの処理に替えて、支援時短図柄停止時の各種設定処理として、支援時短判定フラグをＯＦＦ状態（００Ｈ）に設定し、支援時短開閉遊技の実行を指定する支援時短開始前フラグをＯＮ状態（５ＡＨ）に設定する。

【０７１６】

そして図２１の特別電動役物管理処理において、まず、ステップＳ５０２の判定処理の前に、支援時短開始前フラグの状態を判定する処理を行う。支援時短開始前フラグがＯＦＦ状態である場合にはステップＳ５０２以降の処理を実行し、支援時短開始前フラグがＯＮ状態である場合には、支援時短開閉遊技の実行させるための処理（支援時短特別電動役物作動処理）を行い、リターンする。支援時短特別電動役物作動処理では、まず、支援時短開閉遊技の開始時に「支援時短開閉遊技中フラグ」をＯＮ状態（５ＡＨ）に設定し、支援時短開閉遊技を実行するために必要な設定処理を行う。そして、支援時短開閉遊技が終了した場合に、上記「遊技状態移行準備処理（図１２のステップＳ４１２）」において設定された状態バッファの各々の値を、状態バッファに対応するフラグ領域やカウンタにそれぞれ設定し、支援時短状態中である旨を指定する「支援時短中フラグ」をＯＮ状態（５Ａ

Ｈ）に設定し、支援時短開始前フラグと支援時短開閉遊技中フラグをＯＦＦ状態（００Ｈ）に設定する。なお、特電非作動型支援時短の場合は、支援時短開閉遊技を経由しないため、支援時短に当選したゲーム終了後に（確定表示時間経過後を契機に、または変動時間終了後を契機に）支援時短中フラグがＯＮ状態に設定される（図１７Ａのステップ Ｓ４７７Ｂ参照）。これにより、支援時短開閉遊技後の遊技状態（時短状態への移行、時短回数）が指定される。なお、支援時短開閉遊技開始時には「支援時短開閉遊技開始コマンド」が、支援時短開閉遊技終了時には「支援時短開閉遊技終了コマンド」が演出制御部２４に送信される。これらのコマンドは、演出制御部２４側にて、支援時短開閉遊技中の演出（オープニング演出（開始ＩＮＴ中演出）、開閉動作遊技中の演出、エンディング演出（終了ＩＮＴ中演出など）を現出する際に利用される。ここで、特電作動型支援時短の場合は、支援時短開閉遊技（小当り当選型支援時短の場合は小当り遊技）が先ず実行され、その後、時短状態が付与されるため、支援時短状態中が支援時短開閉遊技を含む期間であるのか否かが問題となる。この場合、遊技性にもよるが、支援時短開閉遊技を含む期間を支援時短状態中として扱う場合には、支援時短開閉遊技の開始時に上記支援時短中フラグをＯＮ状態としてもよいし、支援時短開閉遊技を除く期間を支援時短状態中として扱う場合には、支援時短開閉遊技の終了時に、上記支援時短中フラグをＯＮ状態としてもよい。

【０７１７】

以上、第１実施形態について好ましい実施形態についてまとめると、下記の構成例１Ａ～９Ａとすることができる。

【０７１８】

［構成例１Ａ］

始動条件の成立に基づき、少なくとも第１の乱数値と第２の乱数値とを含む複数種類の乱数値を取得する取得手段（図１１のＳ３１４）と、
前記第１の乱数値に基づいて、所定の当選に関する当落判定を実行する当落判定手段（主制御部２０、図１２のＳ４１０）と、
前記当落判定の結果と第２の乱数値とに基づいて、当選の種別を判定する図柄判定手段（主制御部２０、図１２のＳ４１１）と、
図柄の変動表示動作を行い、前記図柄判定手段の判定結果に応じた表示態様で当該図柄を停止表示可能な図柄表示手段（特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂ、液晶表示装置３６）と、
大入賞口の入口を開きまたは拡大可能に構成された特別電動役物（特別変動入賞装置５２）と、
特別電動役物を連続作動させることが可能な役物連続作動手段（主制御部２０（役物連続作動装置）、図２１）と、
通常状態よりも短い変動時間にて前記図柄の変動表示動作を実行する割合が高い時短状態に制御可能な遊技状態制御手段（主制御部２０、図４、図１２のＳ４１２、図２１のＳ５０９、図４２、図４３）と、を備える遊技機であって、
前記当落判定手段による当落判定の対象には、
前記役物連続作動手段の作動契機となる大当り（たとえば、１０Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当り、４Ｒ時短大当り：図４）と、前記役物連続作動手段の作動契機とならない特別時短（支援時短Ａ、支援時短Ｂ、支援時短Ｃ：図４）とが少なくとも含まれ、
前記遊技状態制御手段は、
前記特別時短が当選した場合、前記時短状態に制御する（図４、図４２）ことを特徴とする遊技機。

【０７１９】

［構成例２Ａ］

始動条件の成立に基づき、少なくとも第１の乱数値と第２の乱数値とを含む複数種類の乱数値を取得する取得手段（主制御部２０、図１１のＳ３１４）と、
前記第１の乱数値に基づいて、所定の当選に関する当落判定を実行する当落判定手段（主制御部２０、図１２のＳ４１０）と、

前記当落判定の結果と第２の乱数値とに基づいて、当選の種別を判定する図柄判定手段主制御部２０、図１２のＳ４１１）と、
図柄の変動表示動作を行い、前記図柄判定手段の判定結果に応じた表示態様で当該図柄を停止表示可能な図柄表示手段（特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂ、液晶表示装置３６）と、
大入賞口の入口を開きまたは拡大可能に構成された特別電動役物（特別変動入賞装置５２）と、
特別電動役物を連続作動させることが可能な役物連続作動手段（主制御部２０（役物連続作動装置）、図２１）と、
通常状態よりも短い変動時間にて前記図柄の変動表示動作を実行する割合が高い時短状態に制御可能な遊技状態制御手段（主制御部２０、図４、図１２のＳ４１２、図２１のＳ５０９、図４２、図４３）と、を備える遊技機であって、
前記当落判定手段による当落判定の対象には、
前記役物連続作動手段の作動契機となる大当り（たとえば、１０Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当り、４Ｒ時短大当り：図４）と、前記役物連続作動手段の作動契機とならない特別時短（支援時短Ａ、支援時短Ｂ、支援時短Ｃ：図４）とが少なくとも含まれ、
前記遊技状態制御手段は、
前記特別時短が当選した場合、前記図柄の変動表示回数が所定の上限回数に達するまで前記時短状態に制御し、
前記特別時短には、前記上限回数が異なる複数種類の特別時短（支援時短Ａ、支援時短Ｂ、支援時短Ｃ：図４）を含み、
前記図柄判定手段は、
前記当落判定の結果が前記特別時短の当選である場合、前記当選の種別として、前記複数種類の特別時短のいずれかを判定する（図４、図３０）、ことを特徴する遊技機。
【０７２０】
［構成例３Ａ］
始動条件の成立に基づき、第１の乱数値と第２の乱数値とを含む複数種類の乱数値を取得する取得手段（主制御部２０、図１１のＳ３１４）と、
前記第１の乱数値に基づいて、当りに関する当落判定を実行する当落判定手段（主制御部２０、図１２のＳ４１０）と、
前記当否判定の結果が当りである場合、前記第２の乱数値に基づいて当該当りの種別を判定可能な図柄判定手段（主制御部２０、図１２のＳ４１１）と、
図柄の変動表示動作を行い、前記図柄判定手段の判定結果に応じた表示態様で当該図柄を停止表示可能な図柄表示手段と、
通常状態よりも短い変動時間にて前記図柄の変動表示動作を実行する割合が高い時短状態に制御可能な遊技状態制御手段と、を備える遊技機であって、
前記図柄判定手段は、
前記当落判定手段による当落判定の結果が当りでない場合、前記第２の乱数値を用いて前記時短状態を付与するか否かに関する抽選を実行するように構成された（図２６～図３１）、ことを特徴とする遊技機。
なお、「抽選結果が当りでない」の場合とは、当落抽選（図２６または図２７）で「少なくとも大当り（通常小当りを設けた場合は、大当りおよび通常小当りとしてもよいし、通常小当りを除いた大当りのみとしてもよい）」に当選しなかったことを意味し、ここでは、支援時短が当選したケースを意味する（後述の構成例４Ａおよび５Ａについても同様）。
【０７２１】
［構成例４Ａ］
当りに関する抽選を実行する抽選手段と、
図柄の変動表示動作を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた表示態様で当該図柄を停止表示可能な図柄表示手段と、

通常状態よりも短い変動時間にて前記図柄の変動表示動作を実行する割合が高い時短状態に制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、
前記図柄の変動表示回数が所定の上限回数に達するまで前記時短状態に制御可能な遊技機であって、
前記抽選結果が当りである場合に前記時短状態に制御される上限回数（時短大当りにより付与される時短回数）と、前記抽選結果が当りでない場合に前記時短状態に制御される上限回数（支援時短により付与される時短回数）とが異なる回数である（４Ｒ時短大当りの時短性能（時短回数１００回）≠支援時短の時短性能（支援時短Ｂによる時短回数２００回または支援時短Ｃによる無限時短（時短回数６５５３５回））、ことを特徴とする遊技機。

【０７２２】
［構成例５Ａ］
当りに関する抽選を実行する抽選手段と、
図柄の変動表示動作を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた表示態様で当該図柄を停止表示可能な図柄表示手段と、
通常状態よりも短い変動時間にて前記図柄の変動表示動作を実行する割合が高い時短状態に制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、
前記図柄の変動表示回数が所定の上限回数に達するまで前記時短状態に制御可能な遊技機であって、
前記抽選結果が当りである場合と当りでない場合とで前記前記時短状態に制御可能に構成され、
前記抽選結果が当りである場合に前記時短状態に制御される上限回数（時短大当りにより付与される時短回数）と、前記抽選結果が当りでない場合に前記時短状態に制御される上限回数（支援時短により付与される時短回数）とが同じである（４Ｒ時短大当りの時短性能（時短回数１００回）＝支援時短の時短性能（支援時短Ａによる時短回数１００回））、ことを特徴とする遊技機。

【０７２３】
［構成例６Ａ］
当りに関する抽選を実行する抽選手段と、
図柄の変動表示動作を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた表示態様で当該図柄を停止表示可能な図柄表示手段と、
前記抽選手段による抽選結果に基づき、リーチ変動パターンを含む複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する変動パターン決定手段と、
前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づき、前記図柄表示手段における前記図柄の変動表示動作を制御する図柄表示制御手段と、
前記当りに当選したことを条件に、特定の遊技期間における連荘回数をカウントする連荘回数カウント手段と、を備える遊技機であって、
前記リーチ変動パターンは、変動時間が異なる複数のリーチ変動パターンを含み、
前記連荘回数が所定回数を超える前よりも超えた後の方が、変動時間が相対的に長いリーチ変動パターンの選択率が高い（図３５）、ことを特徴とする遊技機。

【０７２４】
［構成例７Ａ］
当りに関する抽選を実行する抽選手段と、
図柄の変動表示動作を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた表示態様で当該図柄を停止表示可能な図柄表示手段と、
前記抽選手段による抽選結果に基づき、複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する変動パターン決定手段と、
前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づき、前記図柄表示手段における前記図柄の変動表示動作を制御する図柄表示制御手段と、
前記当りに当選したことを条件に、特定の遊技期間における連荘回数をカウントする連荘

回数カウント手段と、を備える遊技機であって、
前記複数種類の変動パターンは、変動時間が異なる複数の通常変動パターンを含み、
前記連荘回数が所定回数を超える前よりも超えた後の方が、変動時間が相対的に長い通常変動パターンの選択率が高い（図３５）、ことを特徴とする遊技機。
【０７２５】
［構成例８Ａ］
当りに関する抽選を実行する抽選手段と、
図柄の変動表示動作を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた表示態様で当該図柄を停止表示可能な図柄表示手段と、
前記抽選手段による抽選結果に基づき、複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する変動パターン決定手段と、
前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づき、前記図柄表示手段における前記図柄の変動表示動作を制御する図柄表示制御手段と、
前記当りに当選したことを条件に、特定の遊技期間における連荘回数をカウントする連荘回数カウント手段と、を備える遊技機であって、
前記複数種類の変動パターンは、変動時間が異なる複数の通常変動パターンを含み、
前記連荘回数が所定回数を超える前よりも超えた後の方が前記抽選結果が当りでない場合に選択対象となる変動パターンの変動時間が相対的に長くなる一方、前記抽選結果が当りの場合に選択対象となる変動パターンの変動時間は変化しない（上記（Ｔ２７）の構成、図３４の変形例）、ことを特徴とする遊技機。
なお、本構成例８Ａ、９Ａにおいて「抽選結果が当りでない」の場合とは、「大当り（通常小当りを設けた場合は、大当りおよび通常小当りとしてもよいし、通常小当りを除いた大当りのみとしてもよい）および支援時短」のいずれにも当選しなかった「ハズレ」であることを意味する（図１９Ａまたは図１９Ｂにより支援時短の当選が強制的にハズレとされる場合を含む）。
【０７２６】
［構成例９Ａ］
当りに関する抽選を実行する抽選手段と、
図柄の変動表示動作を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた表示態様で当該図柄を停止表示可能な図柄表示手段と、
前記抽選手段による抽選結果に基づき、複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する変動パターン決定手段と、
前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づき、前記図柄表示手段における前記図柄の変動表示動作を制御する図柄表示制御手段と、
前記当りに当選したことを条件に、特定の遊技期間における連荘回数をカウントする連荘回数カウント手段と、を備える遊技機であって、
前記複数種類の変動パターンは、変動時間が異なる複数の通常変動パターンを含み、
前記連荘回数が所定回数を超える前よりも超えた後の方が前記抽選結果が当りの場合に選択対象となる変動パターンの変動時間が相対的に長くなる一方、前記抽選結果が当りでない場合に選択対象となる変動パターンの変動時間は変化しない（上記（Ｔ２６）の構成、図３５の変形例）、ことを特徴とする遊技機。
【０７２７】
＜装飾図柄の変動表示動作演出：図４４～図４５＞
次に図４４～図４５を参照して、装飾図柄の変動表示演出について説明する。装飾図柄の変動表示演出とは、装飾図柄の変動開始から停止表示（特に、確定表示）までの一連の図柄変動表示動作態様（装飾図柄の変動パターン）であり、ここでは図４に示す左図柄、中図柄および右図柄の３つの装飾図柄の図柄変動表示態様を扱う。装飾図柄の変動表示演出は、図柄変動表示ゲーム中の演出の一部として利用される。なお、特段の必要ない限り、装飾図柄の変動表示演出を「装飾図柄演出」と略す。
【０７２８】

装飾図柄演出は、リーチ状態（リーチ演出）や疑似連の発生や最終的なゲーム結果（大当り抽選結果）を報知したり、予告演出（変動中予告）を盛り上げる際に利用される他、ゲームの開始および終了を報知する重要な識別情報として機能するものであり、装飾図柄変動表示ゲームの中核を成すものといえる。すなわち、装飾図柄演出は、その表示動作により演出のバリエーションを豊富化するだけでなく、ゲーム結果がハズレで終了したときにストレスを感じにくくしたり、変動スランプの発生を感じにくくしたりする上で重要な演出であると考えられる。そこで本実施形態では、装飾図柄演出の演出的効果を向上しうる遊技機を提供することを目的とする。

【０７２９】

本実施形態では、遊技進行上、遊技者が多く遭遇するハズレ時に着目し、図柄変動中における演出バリエーションの豊富化や遊技者の打ち心地を向上させるべく、ゲーム終盤に実行される「装飾図柄の停止動作パターン（装飾図柄の停止動作態様）」に関して工夫を凝らしてある。

【０７３０】

（装飾図柄演出の概要）

装飾図柄演出の概要について説明しておく。ここでは、まず図４４を用いて、装飾図柄の一連の変動表示動作の概要について説明する。なお、「装飾図柄の停止動作パターン」の詳細については、図４５を用いて後述する。

【０７３１】

図４４は、或る通常変動（たとえば、通常変動１３ｓ）に関連する装飾図柄演出（装飾図柄の変動パターン）を例示すタイミングチャートである。

【０７３２】

装飾図柄演出では、たとえば図４４（ａ）の「停止動作ロング」に示すように、まず、３つの装飾図柄が停止表示状態（確定表示状態）から一斉に或いは別々に変動表示を開始し、各装飾図柄が「高速変動状態（以下「高速変動」と称する）」を開始する（０．５秒の時点）。この高速変動中は、各装飾図柄が識別困難または識別不可能な表示状態とされ、停止表示時よりも装飾図柄の透過率が高くなり、たとえば、現在の演出モードに対応する背景画像が、高速変動中の装飾図柄を介して識別可能な状態になる。なお、図４４では、３つの装飾図柄が停止表示状態から一斉に変動表示が開始される状態を示しているが、上述したように、３つの装飾図柄が別々に変動表示を開始して高速変動を開始するようにしてもよい。たとえば、左図柄が０．５秒、中図柄が０．７秒、右図柄が０．９秒後に高速変動とするように表示してもよい。この場合は、全図柄が０．９秒後に全図柄が高速変動状態に入る。

【０７３３】

上記「透過率」とは、透過率が設定される画像に対して、その画像の背面に存在する他の画像が透けて見える度合またはその割合を意味する。具体的には、或る画像の透過率が０％に設定される場合には、その画像の背面に重畳する他の画像は全く見えなくなるが（識別不能状態）、透過率が１００％に設定される場合には完全に透明となり、当該他の画像のみが見える状態となる。よって、透過率を適宜な値に定めれば、その透過率に応じて（０％＜透過率Ａ＜９９％）、半透明の画像として表示される。上記の高速変動中の装飾図柄の透過率は、少なくとも後述の低速変動中の透過率よりも高い透過率であればよく(低速変動中の透過率α％＜高速変動中の透過率β％）、装飾図柄の後ろ側に重畳する他の画像（背景画像）が十分識別可能な透明度を有する表示状態であることが好ましい。なお、装飾図柄の変動開始を契機に、種々の予告演出も実行される。

【０７３４】

再び図４４の説明に戻り、変動開始から所定時間が経過すると、「左図柄→右図柄→中図柄」の順に、それぞれ変動開始から９秒、１０．５秒、１２秒の時点で停止動作を開始し、各図柄が順次、高速変動から減速を開始して「低速変動状態（以下「低速変動」と称する）」の期間に入る。この低速変動の期間は、図柄が徐々にスピードを落としながら停止する「スローダウン表示期間（減速期間）」となっており、停止動作開始直後（停止動作

開始のタイミング）に透過率を確定表示と略同一（同一を含む意。以下同様）まで低下して、装飾図柄が識別可能な状態で再表示される。よって、低速変動期間中は、装飾図柄の透過率が高速変動中よりも常に低い状態となっている（低速変動中の透過率α％＜高速変動中の透過率β％）なお、停止動作時間の経過に従い透過率が徐々に低くなるように構成してもよい。

【０７３５】

上記「低速変動（スローダウン表示）」の期間が経過すると、「仮停止状態（以下「仮停止」と称する）」の期間に入る。本例では、各図柄がそれぞれ１０．５秒、１１．５秒、１２．５秒の時点に、順次、この仮停止期間に入る。この仮停止期間中では、図柄が「揺れ変動」を行うようになっている。ここでの「仮停止状態」は、「疑似連」に係る装飾図柄の仮停止状態（装飾図柄の再変動表示動作前の仮停止状態）とは異なる。なお、仮停止中の透過率は、確定表示中の透過率と略同一であり（確定表示中の透過率γ％＝仮停止期間中の透過率δ％＝略０％）、図柄が十分に識別可能な状態で表示される。したがって、遊技者が如何なる図柄が停止したのかを明確に把握することができる。

【０７３６】

そして、仮停止期間が経過すると（１３秒の時点）、変動時間（特別図柄の変動時間）が終了し、装飾図柄が確定表示されて（確定表示期間）、これにより、一連の装飾図柄演出が終了、つまり、今回の装飾図柄変動表示ゲームが終了される。なお、この確定表示の期間は、特別図柄が変動時間を終えた際に設定される「確定表示時間（図１６のステップＳ４５４参照）」に対応して設けられた時間幅であり、最終的に停止表示された装飾図柄の組合せを確定的に報知するための確定表示時間として利用される。次回の装飾図柄変動表示ゲームは、この確定表示期間を経てから開始されることになる。

【０７３７】

なお、図示はしていないが、正確には、低速変動の終了時には装飾図柄のスピードがゼロとなり、装飾図柄が一時的に停止表示された後（たとえば、０．３秒間停止表示：一時停止期間）、仮停止が開始される。すなわち、１回の図柄変動表示ゲームにおける装飾図柄の基本的な変動表示動作の流れは、正確には「高速変動→低速変動→一時停止→仮停止→全図柄確定表示」となっている。したがって、「最初に停止する図柄」と称する場合は、最初に低速変動を終了する図柄か、または最初に仮停止する図柄を意味する。本明細書中では、説明を簡易なものとするため、「最初に停止する図柄」、「２番目に停止する図柄」、「最後に停止する図柄」をそれぞれ、「最初に仮停止する図柄」、「２番目に仮停止する図柄」、「最後に仮停止する図柄」として扱う。

【０７３８】

また以下では説明の便宜のために、上記「低速変動期間（スローダウン表示期間）」が「停止動作の開始から仮停止まで期間」である点に着目し、当該低速変動期間を“停止動作中期間”と称する場合がある。また、この停止動作期間中の演出を“停止動作中演出”と称する場合がある。

【０７３９】

（装飾図柄の停止動作パターンについて：図４５）

以上、装飾図柄の一連の変動表示動作の概要について説明した。次に、図４５を参照して、本実施形態に係る装飾図柄の停止動作パターンについて説明する。

【０７４０】

図４５は、装飾図柄の停止動作パターン（停止動作期間中に係る表示態様）に注目したタイミングチャートである。詳細は追って説明するが、本実施形態では、図４５（ａ）～（ｃ）に示す「停止動作ショート」、「停止動作ミドル」、「停止動作ロング」という３つの停止動作パターンを扱う。なお、図４５では、最初に停止（仮停止）する図柄が停止動作を開始する時点ｔを０秒として、各図柄の停止動作パターンにおける各図柄の時間的推移を示してある（なお、等号で結ばれる関係式は、略同一の意を含む）。また、説明の便宜のために、図４５の装飾図柄演出（装飾図柄の変動表示動作）に関する各期間を、以下のよう表記している。

（イ）左図柄の停止動作中期間を「左停止動作中期間ＬＭＴ」
（ロ）右図柄の停止動作中期間を「右停止動作中期間ＲＭＴ」
（ハ）中図柄の停止動作中期間を「中停止動作中期間ＣＭＴ」
（ニ）左図柄の仮停止期間を「左仮停止期間ＬＰＴ」
（ホ）右図柄の仮停止期間を「右仮停止期間ＲＰＴ」
（ヘ）中図柄の仮停止期間を「左仮停止期間ＣＰＴ」
（ト）確定表示期間（各装飾図柄共通）を「確定表示期間ＣＴ」
（チ）左図柄の停止動作期間（ＬＭＴ＋ＬＰＴ）を「左停止動作期間ＬＳＴ」
（リ）右図柄の停止動作期間（ＲＭＴ＋ＲＰＴ）を「右停止動作期間ＲＳＴ」
（ヌ）中図柄の停止動作期間（ＣＭＴ＋ＣＰＴ）を「中停止動作期間ＣＳＴ」

【０７４１】
本実施形態では、停止動作パターンに関し、少なくとも一つの図柄が最初に停止動作を開始したときから全図柄が停止（確定表示）するまでの停止動作期間（ここでは、「左停止動作期間ＬＳＴ」に相当する）が異なる複数の停止動作パターンを設けてある。複数の停止動作パターンには、停止動作期間（停止動作時間）がそれぞれ異なる第１期間、第２期間、および第３期間の停止動作パターンが少なくとも設けてあり、第１期間、第２期間、第３期間のこの順で停止動作期間が長くなる。これらのうち、第１期間の停止動作パターンを「停止動作ショート」と称し、停止動作期間が第１期間よりも長い第２期間の停止動作パターンを「停止動作ミドル」と称し、停止動作期間が第２期間よりも長い第３期間の停止動作パターンを「停止動作ロング」と称する。たとえば、図４５に示す（ａ）～（ｃ）の停止動作パターンの関係でいえば、停止動作期間が最短期間（最短時間）の停止動作パターンが「停止動作ショート」となり、停止動作期間が最長期間（最長時間）の停止動作パターンが「停止動作ロング」となり、停止動作ショートよりも長く、停止動作ロングよりも短い停止動作期間の停止動作パターンが「停止動作ミドル」となる。

【０７４２】
（停止動作ショートの具体例：図４５（ａ））
図４５（ａ）参照して、「停止動作ショート」について説明する。

【０７４３】
本実施形態に係る「停止動作ショート」は、図示の通り、左図柄・右図柄・中図柄の全図柄が略同一のタイミングで、停止動作（スローダウン表示）を開始し（０秒の時点）、０．５秒の低速変動期間（停止動作中期間）を経て、全図柄が略同一のタイミングで仮停止（一時停止）する。その後、０．５秒間の仮停止（揺れ変動）を経て、全図柄が確定表示される（１秒の時点）。この停止動作ショートの場合、全図柄が一斉に停止動作を行い、僅か１秒後に確定表示されることから、素早く停止しているように見える。

【０７４４】
（停止動作ミドルの具体例：図４５（ｂ））
次に、図４５（ｂ）を参照して、「停止動作ミドル」について説明する。

【０７４５】
本実施形態に係る「停止動作ミドル」は、上記停止動作ショートとは異なり、各図柄の停止動作順序が異なっている。具体的には、図示のように、「左図柄→右図柄→中図柄」の順に、それぞれ、停止動作（スローダウン表示）を開始する。本実施形態の場合、最初に停止（仮停止）する左図柄が停止動作に入った後、左図柄の停止動作の途中で、右図柄と中図柄とが順次停止動作に入り（０．５秒、１秒の時点）、停止動作を開始した順に、各図柄が順次、仮停止に入る（図示の１．５秒、２秒、２．５秒の時点を参照）。そして、最後に仮停止した中図柄から０．５秒を経過すると、全図柄が確定表示される（３秒の時点）。したがって、停止動作ミドルの場合は、停止動作ショート（１秒）よりも長い停止動作期間（３秒）、つまり、各図柄が停止動作ショートよりもゆっくり停止していくように見える。しかし、停止動作ミドルの場合は「最初に停止する図柄の停止動作の途中で、他の図柄が順次停止動作して行く」という停止動作のため、演出的には、各図柄がテンポ良く停止していくような感じを受け易い。

【０７４６】
（停止動作ロングの具体例：図４５（ｃ））
次に、図４５（ｃ）を参照して、上記「停止動作ロング」について説明する。
【０７４７】
本実施形態に係る「停止動作ロング」は、停止動作ミドルと同様に、各図柄の停止動作順序が「左図柄→右図柄→中図柄」の順に、それぞれ、停止動作（スローダウン表示）を開始する点で同じである。しかし、次の点で異なる。停止動作ロングの場合には、まず、左図柄が停止動作に入り、その後１．５秒の時点で仮停止に入る。一方、右図柄は、左図柄が仮停止に入る１．５秒の時点で停止動作に入り、その後、３秒の時点で仮停止に入る。また、中図柄は、右図柄が仮停止に入る３秒の時点で停止動作に入り、３．５秒の時点で仮停止に入る。すなわち、時系列的に先に停止動作を開始した図柄が仮停止に入るごとに、順次、残りの図柄が仮停止に入り、最後に仮停止した図柄の０．５秒後、つまり、左図柄の停止動作開始から４秒後に全図柄が確定表示されるようになっている。したがって、停止動作ロングが適用される場合、各図柄が停止動作ミドルよりもゆっくり停止していくように見える。なお、停止動作ロングの場合、最後に停止（仮停止）される図柄が、他の図柄よりも短時間で停止するようになっている点に特徴がある。
【０７４８】
上記した各停止動作パターン（停止動作ショート、停止動作ミドル、停止動作ロング）について、各期間に着目した場合の関係（期間ＬＭＴ、ＲＭＴ、ＣＭＴ、ＬＰＴ、ＲＰＴ、ＣＰＴ、ＬＳＴ、ＲＳＴ、ＣＳＴなど）は、図４５に示す通りであり、ここから導出可能な事項（たとえば、高速変動期間の長短の関係、停止動作中期間の長短の関係、透過率の高低の関係、停止動作期間の長短の関係など）は自明な事項であり、本発明の技術的思想の範囲に含まれる。
【０７４９】
以上のように、停止動作ショート、停止動作ミドル、停止動作ロングは、装飾図柄の停止動作態様（停止動作中演出態様）がそれぞれ異なるため、演出的に異なる印象を与えうる。
【０７５０】
＜演出制御部側の処理：図２２～図２５＞
次に、図２２～図２５を参照して、本実施形態の演出制御部２４側における演出制御処理について説明する。演出制御部２４側の処理は、主に、所定のメイン処理（演出制御側メイン処理：図２２）と、ＣＴＣからの定時割込みで起動されるタイマ割込処理（演出制御側タイマ割込処理：図２３）とを中心に構成される（後述の他の実施形態についても同様）。
【０７５１】
＜１６．演出制御側メイン処理：図２２＞
図２２は、演出制御部側のメイン処理（演出制御側メイン処理）を示すフローチャートである。演出制御部２４は、遊技機本体に対して外部から電源が投入されると、図２２に示す演出制御側のメイン処理を開始する。
【０７５２】
この演出制御側のメイン処理において、演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、まず遊技動作開始前における必要な初期設定処理を行う（ステップＳ１００１）。ここでは、初期設定処理として、たとえば、コマンド受信割込み設定、可動体役物の起点復帰処理、ＣＴＣの初期設定、タイマ割込みの許可、マイクロコンピュータの各部を含めてＣＰＵ内部のレジスタ値の初期設定などを行う。
【０７５３】
上記初期設定処理を終えると、正常動作時の処理として、所定時間ごと（１６ｍｓ）にステップＳ１００３～Ｓ１０１２のメインループ処理を行い、それ以外ではステップＳ１０１３の演出用ソフト乱数更新処理を繰り返し行う。
【０７５４】

ステップＳ１００２の処理において、ＣＰＵ２４１は、メインループ更新カウンタを参照して、メインループ処理の実行契機となるメインループ更新周期（カウンタ値＞１５）が到来したか否かを判定する（ステップＳ１００２）。上記メインループ更新カウンタは、１ｍｓ毎に実行される後述の演出制御側タイマ割込処理中でインクリメントされるカウンタである（図１７のステップＳ１０５７参照）。本実施形態では、１６ｍｓ程度ごとにメインループ処理を行うようになっており、ステップＳ１００２の判定処理にて、メインループ更新カウンタ値を判定し、その値が「１５」より大きい場合には（ステップＳ１００２：ＹＥＳ）、メインループ処理の実行タイミングが到来したとして、ステップＳ１００３～Ｓ１０１１の処理を実行し、それ以外の場合には、メインループ更新周期が到来するまで（ステップＳ１００２：ＮＯ）、装飾図柄変動表示ゲーム中の予告演出などの抽選に利用する各種演出抽選用乱数の更新を行う（ステップＳ１０１２）。

【０７５５】

上記メインループ更新周期が到来した場合（ステップＳ１００２：ＹＥＳ）、メインループ更新カウンタをゼロクリアし（ステップＳ１００３）、次いで、エラー処理を実行する（ステップＳ１００４）。ここでは、エラー中におけるエラー報知用の演出シナリオの設定やエラーが解除された際のエラー解除処理などを実行する。なお、演出手段に関するエラー（可動体役物エラー、音声ＩＣエラーなど）は、ここで監視される。

【０７５６】

次いで、デモ・節電モード処理を実行する（ステップＳ１００５）。このデモ・節電モード処理では、客待ち前演出（デモ開始待ち表示）、客待ち演出（デモ表示）、および節電モードに必要な設定処理を実行する。

【０７５７】

次いで、演出スイッチ入力処理を実行する（ステップＳ１００６）。この演出スイッチ入力処理では、操作手段（演出ボタン１３、方向キー７５）の操作状態を監視し、操作を検出した場合には、その操作に応じた演出制御処理を実行する。操作手段の入力状態は、後述の図２３中のボタン入力状態更新処理（ステップＳ１０５２）にて監視される。

【０７５８】

次いで、コマンド解析処理を行う（ステップＳ１００７）。このコマンド解析処理では、コマンド受信バッファに演出制御コマンドが格納されているか否かを監視し、演出制御コマンドが格納されていればこのコマンドを読み出し、読み出した演出制御コマンドに対応した演出処理を実行する。なお、主制御部２０側からのストローブ信号に基づく割込みが生じた際、図示しないコマンド受信割込処理が実行される。このコマンド受信割込処理により、演出制御コマンドが取得され、そのデータは、ＲＡＭ２４３のコマンド受信バッファに格納される。

【０７５９】

たとえば、少なくとも変動パターン指定コマンドが受信され、それが受信バッファに格納されている場合（本実施形態では、変動パターン指定コマンドと装飾図柄指定コマンドとが受信され、それらが受信バッファに格納されている場合）、コマンド解析処理において、そのコマンドに含まれる情報（変動パターン情報と当選情報（または当選種別情報））に基づいて、１または複数種類の演出パターンを決定する。ここで決定される演出パターンは、演出シナリオを構成する要素としての「パーツ演出」として働く。続いて、上記決定された演出パターン（パーツ演出）を、どのようなタイミングで、どれだけの演出時間幅をもって現出させるかについてのタイムスケジュールを決定し、これにより演出シナリオを構成して、その演出シナリオのデータをＲＡＭ２４３のシナリオ設定領域に格納する。この演出シナリオに組み込まれた種々の演出パターン（パーツ演出）が、次々に、あるいは複数同時展開されることにより、広義の意味での「演出シナリオ」が実現される。

【０７６０】

上記コマンド解析処理を終えると、次いで、シナリオ更新処理を実行する（ステップＳ１００８）。このシナリオ更新処理では、演出シナリオの実行に必要なタイマの内容を更新、当該タイマ値に基づいて演出シナリオを進行する処理を実行する。上記タイマの代表的

なものは、演出の発生タイミングに関するタイムスケジュールを管理する演出シナリオタイマである。たとえば、特別図柄が変動表示されている変動期間（特別図柄変動期間）内と実質的に同一期間内である、装飾図柄が変動表示されている変動期間（装飾図柄変動期間）内において、その時間軸上で、どのような演出パターンを、どれだけの時間幅をもって、どのような演出手段で現出させるかについての時間的なスケジュールがこのタイマにより管理される。斯様な演出シナリオタイマは、後述のＬＥＤ駆動データ更新処理（ステップＳ１０１０）や演出役物動作更新処理（ステップＳ１０５３）においても利用される。ここでは、この演出シナリオタイマを監視し、或る演出の発生時期が到来すると、スピーカ４６用の音データと、画像表示制御用の液晶コマンドとを作成し、それぞれをＲＡＭ２４３の指定領域に格納する。なお、光表示装置用のＬＥＤデータに関しては後述のＬＥＤ駆動データ更新処理（ステップＳ１０１０）で、可動体役物用のモータ制御データに関しては後述の演出役物動作更新処理（ステップＳ１０５３）で作成される。

【０７６１】

次いで、サウンド出力処理を行う（ステップＳ１００９）。このサウンド出力処理では、ステップＳ１００９のシナリオ更新処理で作成された音データを取得し、再生する音データが有る場合には、音チャネル毎に設定されている音データに基づき、フレーズやボリュームなどのデータを音響制御部（音源ＬＳＩ）に出力し、音響制御部を通じてスピーカ４６から音演出を現出させる。これにより、演出シナリオに沿った音演出が実現される。

【０７６２】

次いで、ＬＥＤ駆動データ更新処理を実行する（ステップＳ１０１０）。このＬＥＤ駆動データ更新処理では、演出シナリオデータと演出シナリオタイマとに基づき、装飾ランプ１３や各種演出用ＬＥＤなどの光表示装置用のＬＥＤデータを作成する。

【０７６３】

次いで、ＬＥＤ出力処理を実行する（ステップＳ１０１１）。このＬＥＤ出力処理では、ＬＥＤ駆動データ更新処理で作成されたＬＥＤデータを光表示制御部に出力し、光表示制御部を通じて装飾ランプ部４５や演出用ＬＥＤなどの発光手段を点灯点滅させる。これにより、演出シナリオに沿った光演出が実現される。

【０７６４】

以上により、メインループ処理を終了すると、次のメインループ更新周期が到来するまで、ステップＳ１０１３の演出用ソフト乱数更新処理を行う。

【０７６５】

＜１７．演出制御側タイマ割込処理：図２３＞

次に図２３を参照して、演出制御側のタイマ割込処理について説明する。図２３は、演出制御側タイマ割込処理を示すフローチャートである。この演出制御側タイマ割込処理は、ＣＴＣからの一定時間（１ｍｓ）ごとの割込みで起動され、演出制御側メイン処理実行中に割り込んで実行される。

【０７６６】

図２３において、ＣＰＵ２０１は、タイマ割込みが生じると、レジスタの内容をスタック領域に退避させた後（ステップＳ１０５１）、ボタン入力状態更新処理を実行する（ステップＳ１０５２）。このボタン入力状態更新処理では、操作手段（演出ボタン１３、方向キー７５）からの操作検出信号の入力状態を監視し、操作検出信号を受信したことを確認した場合、その検出情報をＲＡＭ２４３の所定領域に格納する。この操作検出情報は、図２２のシナリオ更新処理（ステップＳ１００８）にて、遊技者参加型演出やメニュー画面やメニュー項目に係る情報などを表示する際に利用される。本実施形態では、１回押し、長押し、連打などの検出も可能となっている。

【０７６７】

次いで、演出役物動作更新処理を実行する（ステップＳ１０５３）。この演出役物動作更新処理では、演出シナリオデータと演出シナリオタイマとに基づき、可動体役物用のモータ制御データを作成する処理を行う。

【０７６８】

次いで、ＳＯＬ・ＭＯＴ出力処理を行う（ステップＳ１０５４）。このＳＯＬ・ＭＯＴ出力処理では、上記演出役物動作更新処理で作成された可動体役物用の制御データを駆動制御部に出力する。駆動制御部は、制御データに基づく制御信号を、動作対象とする可動体役物の可動体役物モータに出力しその動作を制御する。これにより、演出シナリオに沿った可動体役物（時計型役物８０、花型役物９０など）による可動体演出が実現される。

【０７６９】

次いで、液晶コマンド送信処理を行う（ステップＳ１０５５）。この液晶コマンド送信処理では、図２２のシナリオ更新処理（ステップＳ１００８）で作成された液晶コマンドが有る場合には、表示制御部（液晶制御ＣＰＵ）に液晶コマンドを送信し、液晶表示装置３６に対する画像表示制御を実行させる。これにより、演出シナリオに沿った画像演出が実現される。

【０７７０】

次いで、ＲＴＣ情報取得処理を実行する（ステップＳ１０５６）。このＲＴＣ情報取得処理では、ＲＴＣにより計時される日時情報（ＲＴＣ情報）を取得する。このＲＴＣ情報は、ＲＴＣ情報に基づく演出を現出する際に利用される。

【０７７１】

次いで、メインループ更新カウンタをインクリメントする（ステップＳ１０５７）。このメインループ更新カウンタは、上述の演出制御側のメイン処理中のステップＳ１００３でリセットされ、本処理でインクリメントされる。したがって、ステップＳ１０５７が実行される際には、メインループ更新カウンタ値は０～１５のいずれかとなっている。

【０７７２】

上記ステップＳ１０５７の処理を終えると、退避していたレジスタの内容を復帰し（ステップＳ１０５８）、タイマ割込処理を終了して、次のタイマ割込みが発生するまで演出制御側メイン処理を実行する。

【０７７３】

＜１８．受信コマンド解析処理の内容：図２４、図２５＞

図２４と図２５は受信コマンド解析処理（図２２のステップＳ１００７）で実行される処理のうち、本発明と関連性の深い処理を示したものである。以下、「保留加算コマンド」、「装飾図柄指定コマンド」を受信した場合についてそれぞれ説明する。

【０７７４】

（保留加算コマンド受信処理：図２４）

図２４において、演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、まず入賞時コマンド受信確認処理を実行する（ステップＳ２２０１）。演出制御部２４は、入賞時コマンドを受信した場合、まずその入賞時コマンドの内容を解析して、先読み判定結果情報（先読み変動パターン情報を取得し、取得した情報をＲＡＭ２４３の先読み情報記憶エリアに格納する入賞時コマンド受信処理（不図示）を行うが、ここでは、その入賞時コマンドを正しく受信し、その情報を取得したことを確認するための受信確認処理を行う。先読み情報記憶エリアには、主制御側のＲＡＭ２０３の保留記憶エリアと同じように、特図１側と特図２側のそれぞれに対応する先読み情報記憶エリアが設けられている。また、これら先読み情報記憶エリアには、作動保留球数に対応した保留１先読み情報記憶エリア～保留ｎ先読み情報記憶エリア（本実施形態では、ｎ＝４）が設けられており、それぞれ最大作動保留球数分の先読み判定結果情報が格納可能となっている。

【０７７５】

次いで、先読み判定結果情報が先読み禁止であるか否かを判定する（ステップＳ２２０３）。先読み禁止期間である場合（ステップＳ２２０３：ＹＥＳ）、何もしないで、保留加算コマンド受信処理を抜ける。

【０７７６】

先読み禁止でない場合（ステップＳ２２０３：ＮＯ）、ステップＳ２２０４の処理に進み、「連続予告カウンタ」がゼロか否かを判定する（ステップＳ２２０４）。この「連続予告カウンタ」とは、重複して先読み予告演出が発生してしまうことを禁止する禁止期間を

定めるためのカウンタである。具体的には、次に述べるステップＳ２２０５の先読み予告抽選により今回の作動保留球が先読み予告演出の実行対象とされた場合、今回の作動保留球が図柄変動表示ゲームに供されるまでの間に、新たに生じた作動保留球が先読み演出の実行対象とされないようにするためのカウンタである。なお「連続予告カウンタ」には、上述の理由から、現在の作動保留球数Ｎの値が格納されるようになっている（後述のステップＳ２２０８参照）。

【０７７７】

上記連続予告カウンタがゼロでない場合（ステップＳ２２０４：ＮＯ）、先読み予告抽選禁止状態であるとして、何もしないで保留加算コマンド受信処理を抜ける。連続予告カウンタの値がゼロである場合（ステップ２２０４：ＹＥＳ）、先読み予告抽選許容状態であるとして、先読み予告抽選処理を行う（ステップＳ２２０５）。先読み演出抽選処理では、変動開始時の変動パターンを先読みした結果として、先読み変動パターン情報に基づき、先読み予告を行うか否かの抽選を行うものである。「入賞時コマンド」には先読み変動パターン情報が含まれ、「保留加算コマンド」には特別図柄種別に関する情報が含まれ、これらの情報が先読み予告抽選に利用される。

【０７７８】

本実施形態に係る先読み予告には２種類ある。一つは、主に、始動口に遊技球が入賞して始動条件が成立した際（つまり入賞時または始動条件成立時）に生起させる入賞時系の先読み予告（保留変化予告）である。他の一つは、時系列的に先に実行される図柄変動表示ゲーム中に生起させる図柄変動中系の先読み予告（変動中先読み予告）である。したがって、先読み予告抽選としては、保留変化予告を行うか否かについての抽選と、変動中先読み予告を行うか否かについての抽選とがあり、ここでは両者を独立に行う。

【０７７９】

上記先読み演出抽選処理では、入賞時コマンドで指定される先読み変動パターン情報と、先読み演出抽選テーブル（図示せず）とを用いて先読み予告を抽選し（ステップＳ２２０５）、その先読み演出抽選の結果に基づく演出情報（先読み演出抽選結果に関する情報）をセットする（ステップ２２０６）。この演出情報は先読み予告を現出する際に利用される。ここでセットされる演出情報には、（ｉ）保留変化予告を指定する情報、たとえば、保留色や保留変化のタイミング指定情報などの保留変化予告に係る演出シナリオ、（ｉｉ）変動中先読み予告を指定する情報、たとえば、予告画像種別（雷雲画像、雨画像、稲妻画像）や実行回数情報などの変動中先読み予告に係る演出シナリオ、（ｉｉｉ）先読み演出抽選非当選（ハズレ）情報（先読み予告を実行しない情報）などが含まれる。本例の場合、保留変化予告を行うか否かについての抽選と、変動中先読み予告を行うか否かについての抽選とを独立して抽選を行うため、保留変化予告だけが実行される場合と、変動中先読み予告だけが実行される場合と、保留変化予告と変動中先読み予告の両方の先読み予告を実行される場合とがあり、保留変化予告と変動中先読み予告の両方が実行される場合は、先読み予告が単独で実行されるよりも当選期待度が高まる。

【０７８０】

演出制御部２４は、上記（ｉ）（ｉｉ）の先読み予告を実行する場合には、上記先読み演出抽選の結果に基づく演出情報（先読み予告に関する演出シナリオ）に基づき、保留変化予告および／または変動中予告に必要な演出制御処理を行い、これにより、たとえば図５Ｂに示す先読み予告を実現する。一方、上記（ｉｉｉ）の先読み演出抽選非当選の場合、先読み予告は実行されず、通常の保留表示（通常保留表示態様）の白色保留が、該当保留表示部（図４のａ１～ｄ１、ａ２～ｄ２）に表示されることになる。

【０７８１】

上記先読み演出抽選処理の結果、先読み予告を実行する場合には現在の作動保留球数の値を連続予告カウンタに格納する（ステップＳ２２０８）。これにより、新たな作動保留球を対象とした先読み予告抽選が一定期間禁止される。なお、このカウンタ値は、後述の図２５の装飾図柄指定コマンド受信処理において、先に生じた古い作動保留球が消化されるごとに１ずつ減算されていくようになっている（後述のステップＳ２３０６参照）。上記

のように先読み演出抽選に当選した際に現存する作動保留球数の値を「連続予告カウンタ」にセットすることで、当該作動保留球数に対応する図柄変動回数の間、新たな作動保留球が発生しても、それについて先読み予告演出の抽選が禁止される（ステップＳ２２０４：ＮＯのルート）。たとえば現在の保留球数が３個の場合、当該保留球数に対応する３回の図柄変動の間、先読み予告抽選が禁止され、これにより先読み予告の発生が阻止される。なお上述の「連続予告カウンタ」は、先読み予告当選に関する情報としても利用することができる。つまり、「連続予告カウンタ」がゼロであれば、先読み予告非当選中（先読み予告非実行状態）であり、ゼロ以外の値であれば先読み予告当選中（先読み予告実行状態）と判断することができる。

【０７８２】

（装飾図柄指定コマンド受信処理：図２５）

図２５を参照して、演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、まず、変動パターン指定コマンド受信確認処理を実行する（ステップＳ２３０１）。演出制御部２４は、変動パターン指定コマンドを受信した場合、まずそのコマンドの内容を解析し、変動パターン情報（変動開始時の変動パターン情報）を取得し、取得した情報をＲＡＭ２４３の先読み情報記憶エリアに格納する変動パターン指定コマンド受信処理（不図示）を行うが。ここでは、変動パターン指定コマンドを正しく受信し、その情報を取得したことを確認する。

【０７８３】

次いで、装飾図柄指定コマンドの内容を解析し、特別図柄種別と当選種別（図柄抽選結果）とに関する図柄情報を取得する（ステップＳ２３０２）。

【０７８４】

次いで、演出シナリオ種別抽選を実行する（ステップＳ２３０３）。ここでは、現在の演出モード（演出ステージを設けた場合は、現在の演出ステージ）と変動パターン情報に基づき、今回の図柄変動中の演出シナリオを、複数種類の演出シナリオのうちからいずれかを抽選により決定する。演出シナリオには、今回の図柄変動中に実行する予告演出に関する各種の演出シナリオが含まれる。演出シナリオが決定されると、さらに、決定された予告演出種別に属する具体的な予告演出の種類を決定する。たとえば、演出シナリオＡ～Ｃがあり、演出シナリオＡは、ステップアップ演出種別に関する演出シナリオであり、演出シナリオＢは、遊技者参加型演出種別に関する演出シナリオであり、演出シナリオＣは背景変化予告に関する演出シナリオである場合に、演出シナリオ種別抽選で演出シナリオＡが決定されたとする。この演出シナリオＡには、ステップアップ演出種別（たとえば、１段階で終了するステップアップ演出Ｃ、２段階まで発展するステップアップ演出Ｂ、最終段階まで発展するステップアップ演出Ａ）に関する演出シナリオであるので、当該ステップアップ演出種別に属するステップアップ演出Ａ～Ｃのうちいずれを実行するかについて、所定の予告演出種別抽選により決定する。このステップアップ演出Ａ～Ｃは、変動パターンに応じた抽選確率が定められており、当選期待度が高い変動パターンほど、当選期待度が相対的に高いステップアップ演出Ｃが抽選され易いようになっている。またここでは、ステップアップ演出の実行に付随して実行される他の演出（設定示唆演出や非予告演出）も決定される。

【０７８５】

そして、具体的な予告演出（ここでは、ステップアップ演出Ａ～Ｃのいずれか）が決定されると、今回の演出シナリオに関連する装飾図柄の変動パターンが決定される。ステップアップ演出Ａ～Ｃは、その演出内容に応じて演出実行時間があらかじめ定められており、たとえば、１段階用のステップアップ演出Ｃは９秒、２段階用のステップアップ演出Ｂは１０秒、最終段階（３段階）まで発展するステップアップ演出Ａは１２秒という様に定められている。そこで、今回の予告種別抽選により、たとえば、ステップアップ演出Ｃ（演出実行時間が９秒）が決定された場合は、装飾図柄演出として、停止動作ロングを伴う装飾図柄演出が決定され、ステップアップ演出Ｂ（演出実行時間が１０秒）が決定された場合は、装飾図柄演出として、停止動作ミドルを伴う装飾図柄演出が決定され、ステップアップ演出Ａ（演出実行時間が１２秒）が決定された場合は、装飾図柄演出として、停止動

作ショートを伴う装飾図柄演出が決定される。これにより、図４５～図４６に示す装飾図柄演出が実現される。たとえば今回の変動パターンが通常変動１３ｓであった場合には、図４５に示すような装飾図柄演出が実現されることになる。

【０７８６】

次いで、装飾図柄停止図柄抽選処理を行う（ステップＳ２３０４）。この装飾図柄停止図柄抽選処理では、演出シナリオと図柄情報とに基づき、仮停止図柄や最終的に停止させる左図柄・中図柄・右図柄（装飾図柄停止図柄の組合せ）を抽選により決定する。たとえば、変動パターンの内容がリーチ演出指定の当り変動パターンあり、かつ当選種別情報が１０Ｒ確変大当りであれば、その大当りに関連した装飾図柄の組み合せを決定するべく、まず左図柄を抽選により決定し、次いで、その左図柄とリーチ状態が形成可能な装飾図柄を右図柄として決定し、決定された左図柄と右図柄とに基づき、１０Ｒ確変大当りに関連した装飾図柄列が最終的に停止されるように中図柄を決定する。また、変動パターンが通常変動パターン（たとえば、通常変動１３ｓ）であれば、ハズレ目が停止表示されるように、最終的に停止される装飾図柄の組み合せを決定する。これにより、今回の装飾図柄変動表示ゲームが完了したときの装飾図柄の組合せが定まり、今回の図柄変動中に実行する一連の変動中演出（予告演出シナリオ、装飾図柄演出シナリオ（装飾図柄の変動パターンに関する演出シナリオ））が決定される。そして、決定された変動中演出に関するシナリオデータを設定する（ステップＳ２３０５）。

【０７８７】

次いで、連続予告演出管理処理を実行する（ステップＳ２３０６）。ここでは、変動中先読み予告に関する演出処理を行う。たとえば、今回のゲームが実行されることによる連続予告カウンタの減算、変動中先読み予告に係る予告画像の表示処理など、変動中先読み予告の実行に要する演出処理を行う。

【０７８８】

そして、ステップＳ２３０６の連続予告演出管理処理を終えると、装飾図柄変動開始時の各種設定処理（ステップＳ２３０７）を行って、装飾図柄指定コマンド受信処理を抜ける。以後、上記演出シナリオに基づく装飾図柄変動表示ゲームが開始されることになる。

【０７８９】

［第３実施形態］

上記第１、第２実施形態では、「支援時短」を設けた実施形態を中心に説明した。次に説明する第３実施形態では、大ハマりしたときの救済機能として、所定の利益状態を付与する「天井機能」を設けた実施形態（天井機能搭載型）について説明する。なお、第１実施形態または第２実施形態と実質的に同じ構成要素（処理を含む）には同じ符号を付す。また第１実施形態または第２実施形態と実質的に同じ構成要素についての説明は、重複記載を避けるために適宜省略する。

【０７９０】

（天井機能について）

本実施形態の理解を容易なものとするために、先ず、上記「天井機能」について説明しておく。

【０７９１】

従来の遊技機においては、時短状態や確変状態への移行は、大当りが当選した場合に限られており、遊技が単調になりがちであった。特に、大当り当選までに大きなハマリ（たとえば、大当り確率分母の２倍以上の遊技回数を行っても大当りに当選しないなど）に遭遇してしまうと、遊技者の遊技意欲を著しく減退させてしまう。そこで、大当り当選契機とは異なる契機から遊技者に有利な遊技状態に移行可能な遊技機が望まれる。そこで本実施形態では、大ハマりしたときの救済機能として、所定の利益状態を付与する「天井機能」を有する遊技機を提供する。これにより、大当り当選契機とは異なる契機から遊技者に有利な遊技状態に移行させることができ、大ハマりしても遊技者の遊技意欲が著しく減退してしまうことを防止しうる。

【０７９２】

上記「天井機能」は、少なくとも大当りに当選することなく、所定の変動回数（所定のゲーム数。以下「天井ゲーム数」とも称する）に到達した場合、換言すれば、少なくとも大当りに当選することなく所定のゲーム数が実行された場合、遊技者を救済するべく、所定の利益状態（天井特典）を付与するというハマり救済機能である。この点、抽選を経て利益が付与される支援時短とは性質を異にする。天井特典は、ハマリ救済機能という観点から、当然ながら、少なくとも通常状態よりも有利な利益状態となっている。

【０７９３】

上記のように、天井機能は、ハマリ救済機能という意味合いが強いため、基本的には、確変状態や潜確状態のように、大当り抽選確率が高確率状態の遊技状態ではなく、大当り抽選確率が低確率状態の遊技状態（時短状態（時短モード）および通常状態（通常モード）、好ましくは、通常状態（通常モード）中に、少なくとも大当りに当選することなく所定のゲーム数が実行された場合（天井ゲーム数に到達した場合）に発動（生起）させることが好適である。上述の「少なくとも大当りに当選することなく」の意味には、「大当りに当選することなく」の他、「大当りおよび支援時短に当選することなく」、「大当りおよび小当りに当選することなく」、「大当り、支援時短および小当りに当選することなく」などが含まれる。

【０７９４】

なお、本発明に係る遊技機は、「支援時短を設けずに天井機能を有する遊技機（天井発動支援非搭載型）」であってもよいし、「支援時短と天井機能とを有する遊技機（天井発動支援搭載型）」であってもよい（遊技機のタイプについての詳細は、後述の「（９３１．天井機能を有する遊技機の種類について）」にて説明する）。

【０７９５】

（天井特典について）

上記「天井特典」の種類について説明する。天井特典の種類としては、図４９Ｂの備考２の「天井特典の例」の一覧表に示すように、たとえば、「無限時短」、「有限時短」、「無限確変」、「有限確変」、「無限潜確」、「有限潜確」、「強制当り」などがある。これらの特典を大別すれば、「無限時短」と「有限時短」は“天井時短種別”、「無限確変」と「有限確変」は“天井確変種別”、「無限潜確」と「有限潜確」は“天井潜確種別”、「強制当り」は“天井当り種別”に属する天井特典である。以下、これら天井特典種について、順次説明していく。

【０７９６】

（無限時短）

（Ａ）「無限時短」とは、次回大当りまで時短状態を付与する特典である。なお、無限時短の場合、その時短回数は「回数制限無し（無限）」であるが、時短回数は有限であるが、実質的に次回大当りまでとなる時短回数、たとえば、大当り抽選確率の関係上、１００００回や６５５３５回などのように、時短回数到達による時短状態の終了可能性は皆無となる場合（０％と考えても差し支えがない場合）や、パチンコホールの営業時間内に消化不可能な時短回数を付与する場合（たとえば、５０００回など）も、本発明では無限時短に属するものとして扱うことができる。なお、支援時短に係る「無限時短（時短回数無限）」についても同様である。

【０７９７】

（有限時短）

（Ｂ）「有限時短」とは、適切な大当り当選率となるように、所定の時短回数を限度に時短状態を付与するものである。この点、制限回数の無い前述の無限時短とは異なる。付与される時短回数としては、たとえば、時短大当り（４Ｒ時短大当り）と同じ時短回数１００回などがその代表例であるが、時短大当りと同じ時短回数を付与するに限らず、異なる時短回数であってもよい。たとえば、時短大当りによる時短回数をＭ回（たとえば、４Ｒ時短大当りの１００回）、天井特典による有限時短回数をＮ回とした場合、「時短回数Ｎ＜時短回数Ｍ」（Ｍ＝１００回、Ｎ＝５０回や７５回など）または「時短回数Ｎ＞時短回数Ｍ」を満たす回数（Ｍ＝１００回、Ｎ＝２００回、４００回など）を付与することがで

きる。なお、支援時短に係る時短回数についても同様なものとすることができる。また、上記「無限時短」における「実質的に次回大当りまで」となる時短回数を付与する場合も、回数制限がある点で、この有限時短に属するものと言えるが、先述したように、本発明では無限時短に属するものとして扱うことができる。

【０７９８】

（有限時短を付与する場合の具体例）

ここで、天井特典による有限時短を付与する場合には、下記のような付与形態（１）～（５）とすることができる。なお、ここでは、有限時短の付与形態を中心に説明するが、無限時短の付与を完全排除する概念ではない。

【０７９９】

（有限時短付与形態１）

（１）大当りによる時短回数（大当り当選に起因して付与される時短回数（大当り時短状態））が複数種類（種類数Ａ）ある場合、天井特典（有限時短）による時短回数（天井時短状態）の種類はそれよりも少ない種類（種類数Ｂ）に定める。具体的には「種類数Ｂ＜種類数Ａ」の関係を満たすように構成する。たとえば、大当りによる時短回数として、１００回（時短回数Ａ）と５０回（時短回数Ｂ）の２種類（種類数Ａ）を設けた場合、天井特典による時短回数を１種類（たとえば、時短回数１００回（時短回数Ａ））だけを付与するように構成する。なお、「種類数Ｂ＜種類数Ａ」の関係を満たすのであれば、大当りによる時短回数とは異なる時短回数（たとえば、１５０回）を付与してもよい。また、天井特典による時短回数（時短状態）の種類を２種類以上設ける場合には（「２≦種類数Ｂ＜種類数Ａ」の場合）、所定の抽選により、いずれかの時短回数（時短状態）を決定可能に構成することができる。また、上記「種類数Ａ」を、支援時短による時短回数（有限時短）の種類数としてもよい。なお、本付与形態の例外として「種類数Ｂ＜種類数Ａ」の関係を満たすものであれば、無限時短を含んでもよい。また、本付与形態における大当りによる時短回数と天井特典による時短回数との関係は、「天井特典による時短回数」の部分を「支援時短による時短回数」と適宜読み替え、大当りによる時短回数と支援時短による時短回数との関係として適用することができる（後述の有限時短付与形態３～５についても同様）。

【０８００】

（有限時短付与形態２）

（２）天井特典による時短回数（天井時短状態）の種類が複数ある場合、所定の抽選（天井特典抽選）により、いずれかの時短回数（天井時短状態）を決定することができる。

大当りによる時短回数が複数種類ある場合、たとえば、時短回数５０回と時短回数１００回とがある場合、天井特典抽選において、大当りによる時短回数と同じ時短回数（５０回と１００回）を抽選対象とすることができる。この場合は、天井特典として、大当りと同等の時短回数を付与することができる。勿論、大当りによる時短回数とは異なる時短回数を含む複数の時短回数（たとえば、１００回と７５回と２５回）を、天井特典抽選の対象としてもよい。この場合は、大当りと異なる時短回数が付与されるため、過度な天井特典とならない。

勿論、抽選対象となる時短回数は、遊技性に応じて適宜決定することができるものであり、（伊４９）たとえば、時短回数１００回、２００回、無限時短など、既存の時短大当りよりも多い時短回数や、例外的に無限時短も含めることができる。また、天井特典抽選には、天井特典を付与しない「ハズレ」を設けることができる。ハズレを設ける場合は、無限時短や高時短回数（たとえば、１０００回）などを含む天井特典の場合に、天井特典付与率を低下させて過度な天井特典を付与しないようにする際に好適である。

【０８０１】

斯様な天井特典抽選機能は、天井到達毎に固定的な天井特典を付与しない、という点で、遊技性を向上させることができる。

【０８０２】

なお、上記天井特典抽選の対象となる天井特典種（ここでは、複数の時短回数）の抽選確

率（選択率）は、同一または略同一であってもよいし、全部または一部が異なっていてもよい。また、抽選対象に、天井特典を付与しない「天井特典ハズレ」を含んでもよい。天井特典ハズレを含む場合、天井ゲームに到達しても必ずしも天井特典が付与されるわけではないが、この場合は「天井特典抽選の実行（実行権利）」がハマリ救済機能としての役割を果たす。

【０８０３】

また、「設定値」に応じた抽選確率を定めて、所定の抽選（設定値に応じた天井特典抽選）により時短回数（時短状態）を決定してもよい。たとえば、設定値が高くなるに従い、相対的に多い時短回数（時短状態）が選択され易いように構成する。つまり、設定値が高くなるに従い、利益度合が相対的に高い特典が付与され易い構成である（後述の他の天井特典についても同様）。具体的には、時短回数の種類として「１００回、７５回、５０回」を設けた場合、これらの抽選確率が“設定１”の場合は「２５％、３５％、４０％」、“設定６”の場合は、「４５％、３０％、２５％」などである。しかしこれとは逆に、設定値が低いほど大ハマリし易いことを考慮して、設定値が低くなるに従い、相対的に多い時短回数が選択され易いように構成してもよい。つまり、設定値が低くなるに従い、利益度合が相対的に高い特典が付与され易い構成である（後述の他の天井特典についても同様）。また、「特定の天井特典が付与される場合には、特定の設定値が確定する」という構成としてもよい。たとえば、時短回数２５回が付与された場合は「設定６確定」、７５回が付与された場合は「設定４以上確定」などである。このように、設定値に関連した天井特典決定方法は、設定推測要素という有益な情報を遊技者に与えることができるため、ハマリに遭遇した遊技者の遊技意欲を向上させる上で有用である。

【０８０４】

（有限時短付与形態３）

（３）大当りによる平均時短回数Ｎとし、天井特典による平均時短回数Ｍとした場合、下記（式１）～（式３）の関係を満たすように構成することができる。

（式１）「平均時短回数Ｎ＜平均時短回数Ｍ」の関係を満たすように構成する。たとえば、大当りによる時短回数が１００回と７５回とが有る場合、平均時短回数Ｎは７５回であるので、天井特典による平均時短回数Ｍは、これよりも多い時短回数とする。本例の場合、通常の大当り当選よりも利益度合が相対的に高い天井特典となるため、大ハマリをして遊技意欲が著しく減退している遊技者にとっては、嬉しい特典になる。なお、平均時短回数Ｍは、無限回数としてもよい。平均時短回数Ｍを無限回数とする場合は上記「無限時短」を付与する場合と等価となる。

（式２）「平均時短回数Ｎ＝平均時短回数Ｍ」の関係を満たすように構成する。この場合は、大当りによる利益度合（時短回数）と、天井特典による利益度合が同等となる。

（式３）「平均時短回数Ｎ＞平均時短回数Ｍ」の関係を満たすように構成する。この場合は、天井特典による利益度合よりも大当りによる利益度合の方が相対的に低くなり、過度な特典付与とならないようにすることができる。なお、天井特典による平均時短回数Ｍを支援時短による平均時短回数Ｍと読み替えて、大当りによる平均時短回数Ｎと、支援時短による平均時短回数Ｍとの関係について適用することができる。

【０８０５】

（有限時短付与形態４）

（４）上記（式３）と同じく、過度な特典付与とならないようにするという点に着目して、下記（式４）を満たすように構成することができる。

（式４）少なくとも「天井特典による時短回数≦大当りによる最大時短回数」の関係を満たすように構成する。たとえば、大当りによる時短回数が１００回と７５回とが有る場合、最大時短回数は１００回であるため、天井特典による時短回数を、たとえば、１００回、９０回などに定める。また、大当りによる最小時短回数に着目して、「大当りによる最小時短回数≦天井特典による時短回数＜大当りによる最大時短回数」の関係を満たす時短回数であってもよい。たとえば、大当りによる時短回数が１００回と７５回とが有る場合、「７５回≦天井特典による時短回数＜１００回」の関係を満たす時短回数に定めること

ができる。
【０８０６】
（有限時短付与形態５）
なお、有限時短の時短回数については特に制限はないが、下記の関係を満たす時短回数に定めることが好ましい。
（万石９）有限時短の時短回数を「Ｚ」とし、低確率時の大当り抽選確率（１／Ｍ）の分母「Ｍ」とした場合、下記関係式（赤７）を満たすよう定める。
「０．４Ｍ≦Ｚ≦３．８Ｍ（３．８Ｍ～４．０Ｍとすることができる）」・・（赤７）
式（赤７）の場合、たとえば、最大時短回数として、確率分母Ｍの４倍程度の時短回数が付与されれば、その時短回数以内での大当り当選可能性が非常に高く（非当選の発生率約２％）、天井ゲーム数まで遊技をし続けた遊技者に対する特典として適切であるといえる。なお、Ｍの値は、設定１～６のいずれの大当り抽選確率を基準としてもよい。好ましくは中間の設定３、より好ましくは、最低設定１または最高設定６の大当り抽選確率を基準とする。たとえば、図４を参照して、設定１の低確率時の大当り抽選確率を基準とした場合、「Ｍ＝２００（低確率時：１／２００）」を上記（式５）に代入して、「８０回≦Ｚ≦７６０回」の関係を満たす時短回数を採用することが好ましいといえる。またたとえば、設定６の低確率時の大当り抽選確率を基準とした場合、「Ｍ＝１８０（低確率時：１／１８０）」を上記（式１０）に代入して、「７２回≦Ｚ≦６８４回」の関係を満たす時短回数を採用することが好ましいといえる。なお、上記（式５）の関係は、支援時短に係る時短回数にも適用することができる。
【０８０７】
（無限確変）
（Ｃ）「無限確変」とは、次回大当りまで確変状態を付与する特典である。なお、無限確変の場合、そのＳＴ回数は「回数制限無し（無限）」であるが、上記「無限時短」と同事象のように、実質的に次回大当りまでとなるＳＴ回数（たとえば、１００００回や６５５３６回）を付与してもよい。
【０８０８】
（有限確変）
（Ｄ）「有限確変」とは、前述の無限確変とは異なり、適切な大当り当選率となるように、所定のＳＴ回数を限度に確変状態を付与するものである。なお、上記「無限確変」における「実質的に次回大当りまで」となるＳＴ回数を付与する場合も、回数制限がある点で、この有限確変に属するものと言えるが、上記「無限時短」と同事象のように、無限確変に属するものとして扱ってもよいし、有限確変に属するものとして扱ってもよい（後述の無限潜確についても同様）。
【０８０９】
（有限確変を付与する場合の具体例）
ここで、有限確変を付与する場合、上記「有限時短」の有限時短付与形態１～５で説明した内容と同事象のように、下記のような天井特典付与形態（有限確変付与形態）１～４とすることができる。なお、下記の有限確変付与形態１～５は、上記「有限時短付与形態１～４」で説明した「時短回数」を「ＳＴ回数」、「時短状態」を「確変状態」などに適宜読み替えた内容（概念）と実質的に同じであるため、説明の便宜上、重複記載を避けるために、その内容については適宜省略しながら説明する。
【０８１０】
（有限確変付与形態１）
（１）大当りによるＳＴ回数（大当り当選に起因して付与されるＳＴ回数（確変状態）は複数種類（種類数Ａ）あるが、天井特典によるＳＴ回数（確変状態）はそれよりも少ない種類（種類数Ｂ）とする。つまり「種類数Ｂ＜種類数Ａ」の関係を満たすように構成する。
【０８１１】
本実施形態の場合、確変大当りの当選に起因して付与されるＳＴ回数（確変状態）が無限

回数（６５５３５回）の１種類であるため、ここでは、説明の便宜上、ＳＴ回数として、１００回（確変Ａ）、７５回（確変Ｂ）、２５回（確変Ｃ）の３種類（種類数Ｂ）を付与する確変大当りが存在するとして説明する。この場合、たとえば天井特典では、ＳＴ回数１００回（確変Ａ）の１種類だけを付与するように構成する。

【０８１２】

（有限確変付与形態２）

（２）天井特典によるＳＴ回数（確変状態）の種類が複数ある場合、所定の抽選（天井特典抽選）により、いずれかのＳＴ回数（確変状態）を決定する。この点ついては、上記有限時短における「（有限時短付与形態２）」で説明した「時短回数」を「ＳＴ回数」、「時短状態」を「確変状態」などに適宜読み替えた内容と実質的に同じである。

【０８１３】

（有限確変付与形態３）

（３）確変大当りによるＳＴ回数の平均ＳＴ回数Ｎとし、天井特典による平均ＳＴ回数Ｍとした場合、下記（式４）～（式６）の関係を満たすように構成することができる。この（式４）～（式６）に関しても、上記有限時短における「（有限時短付与形態３）」で説明した（式１）～（式３）の「時短回数」の文言等を「ＳＴ回数」の文言等に読み替えた内容と実質的に同じである。

（式４）「平均ＳＴ回数Ｎ＜平均ＳＴ回数Ｍ」の関係を満たすように構成する。なお、平均ＳＴ回数Ｍは、無限回数としてもよい。平均ＳＴ回数Ｍを無限回数とする場合は、上記「無限確変」を付与する場合と等価となる。

（式５）「平均ＳＴ回数Ｎ＝平均ＳＴ回数Ｍ」の関係を満たすように構成する。

（式６）「平均ＳＴ回数Ｎ＞平均ＳＴ回数Ｍ」の関係を満たすように構成する。

【０８１４】

（有限確変付与形態４）

（４）過度な特典付与とならないようにするという点に着目して、少なくとも「天井特典によるＳＴ回数≦大当りによる最大ＳＴ回数」の関係を満たすＳＴ回数に定める。たとえば、大当りによるＳＴ回数が、１００回（確変Ａ）、７５回（確変Ｂ）、２５回（確変Ｃ）の３種類有る場合、最大ＳＴ回数１００回（確変Ａ）以下、たとえば、１００回、９０回などに定めることができる。また、最小ＳＴ回数に着目して、「大当りによる最小ＳＴ回数≦天井特典によるＳＴ回数＜大当りによる最大ＳＴ回数」の関係を満たすＳＴ回数であってもよい。たとえば、「２５回≦天井特典によるＳＴ回数＜１００回」の関係を満たす時短回数に定める。

【０８１５】

（有限確変付与形態５）

有限確変のＳＴ回数については特に制限はないが、下記の関係を満たす時短回数を定めることが好ましい。

（５）有限確変のＳＴ回数を「Ｙ」とし、高確率時の大当り抽選確率（１／Ｎ）の分母「Ｎ」とした場合、「０．４Ｎ≦Ｙ≦３．８Ｎ（３．８Ｎ～４．０Ｎとすることができる）」の関係式を満たすことが好ましい。なお、Ｎの値は、設定１～６のいずれの大当り抽選確率を基準としてもよい。好ましくは中間の設定３、より好ましくは、最低設定１または最高設定６の大当り抽選確率を基準とする。

【０８１６】

（無限潜確）

（Ｅ）「無限潜確」とは、次回大当りまで潜確状態を付与する特典である。なお、無限潜確の場合、そのＳＴ回数は「回数制限無し（無限）」であるが、上記無限時短や無限確変と同じように、実質的に次回大当りまでとなるＳＴ回数を付与してもよい。

【０８１７】

（有限潜確）

（Ｆ）「有限潜確」とは、上述の無限潜確とは異なり、適切な当選率となるように、所定のＳＴ回数を限度に潜確状態を付与するものである。本実施形態では、潜確状態への移行

契機となる潜確大当りは設けられていないが、仮に、確変大当りの一部が潜確大当りの場合には、有限確変で説明した有限確変付与形態１～４と同様の構成（ＳＴ回数の付与に関する構成）とすることができる。この点については、有限確変（「確変状態」の文言を「潜確状態」の文言に適宜読み替えた内容）と実質的に同じ内容であるため、重複記載を避けるために詳細な説明は省略する。

【０８１８】

（強制当り）

（Ｇ）「強制当り」とは、大当り抽選とは無関係に、強制的に大当り当選を付与するものである。「大当り抽選とは無関係」とは、大当り抽選自体を実行しないか、または、大当り抽選を実行してもその結果を無効扱いとして処理をする、という意味であり、大当り抽選が一切無関係であるという意味に限定されない。なお、大当りは確変大当りであってもよいし、時短大当りであってもよい。

【０８１９】

以上に説明した天井特典は、大当り抽選結果により付与される利益度合と同等または異なる利益を付与することができるため、ハマリ救済機能として有用である。

【０８２０】

天井特典が付与された後は、その天井特典が消化されるまで、または、少なくとも大当りに当選するまで天井特典に係る遊技状態（天井特典に係る遊技モード）に制御される。具体的には、有限時短、有限確変、または有限潜確などの“有限系特典”であれば、少なくとも大当りに当選することなく、規定の時短回数やＳＴ回数が終了した場合か、または少なくとも大当りに当選した場合に当該特典状態が終了され、再度、天井発動契機（天井ゲーム）が到来するまで、天井特典は付与されない。一方、無限時短、無限確変、または無限潜確などの“無限系特典”であれば、次回大当りまでその特典状態が継続され、少なくとも大当りの当選を以て、当該特典状態が終了される。

【０８２１】

（９３１．天井機能を有する遊技機の種類について）

天井機能を有する遊技機（天井機能搭載型）としては、大別して、「天井機能を有し、支援時短を有しない“サラブレッド型（下記の天機Ａ、天機Ｂに属するタイプ）”」と、「天井機能と支援時短とを有する“ハイブリッド型（下記の天機Ｃ、天機Ｄに属するタイプ）”」とがある。

（天機Ａ）天井ゲーム開始（図柄変動表示開始）を契機に天井機能が発動する「ゲーム開始時天井発動型」のタイプ（ゲーム開始時天井発動＋支援非搭載型）。

（天機Ｂ）天井ゲーム終了（変動時間経過、または確定表示時間経過、或いは確定表示時間期間の所定のタイミング）を契機に天井機能が発動する「ゲーム終了時天井発動型」のタイプ（ゲーム終了時天井発動＋支援非搭載型）。

（天機Ｃ）天機Ａに支援時短を有するタイプ（ゲーム開始時天井発動＋支援時短搭載型）。

（天機Ｄ）天機Ｂに支援時短を有するタイプ（ゲーム終了時天井発動＋支援時短搭載型）。

上記「天機Ｃ」と「天機Ｄ」のタイプは、天井ゲームで支援時短が当選した場合、つまり、天井機能発動条件と支援時短状態発動条件が重複成立状態となった場合に、「天井機能（天井特典の付与）を優先するタイプ（天機Ｃ１、天機Ｄ１：天井優先発動型）」と、「支援時短状態（支援時短当選による支援時短状態の付与）を優先するタイプ（天機Ｃ２、天機Ｄ２：支援時短優先発動型）」とがある。

【０８２２】

したがって、たとえば、天井特典が時短状態（天井時短状態）の場合、天井優先発動型では、天井ゲームにおいて支援時短に当選および非当選のいずれの場合であっても、天井時短状態に制御される。支援時短優先発動型では、天井ゲームにおいて支援時短に当選した場合には支援時短状態に制御され、ハズレである場合に天井時短状態に制御される。なお、天井優先発動型と支援時短優先発動型のいずれも、天井ゲームで大当りに当選した場合

には、天井ゲーム終了後、大当り遊技を経由して、当該大当りに基づく有利状態（本実施形態では、時短状態または確変状態）に制御される。本発明では、いずれのタイプを採用することができるが、本実施形態では、特に断りのない限り、「天井優先発動型」のタイプとして説明する。また本実施形態では、大当り時短状態中の時短回数が最大１００回までの付与であるため（時短回数＜天井ゲーム数）、特に断りのない限り、大当り時短状態中に天井ゲームには到達しないものとする（大当り時短状態中に天井到達の事象は発生しないものとして扱う）。

【０８２３】

以下、説明の便宜のために、上記天機Ａ～天機Ｄ２を下記のように称する場合がある。

（１）天機Ａのタイプを「ゲーム開始時天井発動支援非搭載型」

（２）天機Ｂのタイプを「ゲーム終了時天井発動支援非搭載型」

（３）天機Ｃのタイプを「ゲーム開始時天井発動支援搭載型」

（３α）天機Ｃ１のタイプを「ゲーム開始時天井優先発動支援搭載型」

（３β）天機Ｃ２のタイプを「ゲーム開始時天井非優先発動支援搭載型」

（４）天機Ｄのタイプを「ゲーム終了時天井発動支援搭載型」

（４α）天機Ｄ１のタイプを「ゲーム終了時天井優先発動支援搭載型」

（４β）天機Ｄ２のタイプを「ゲーム終了時天井非優先発動支援搭載型」

（５）天井ゲーム開始を契機に天井機能を発動させる上記の「天機Ａ、天機Ｃ、天機Ｃ１、天機Ｃ２」のタイプを纏めて「ゲーム開始時天井発動型」

（６）天井ゲーム終了を契機に天井機能を発動させる「上記の天機Ｂ、天機Ｄ、天機Ｄ１、天機Ｄ２」のタイプを纏めて「ゲーム終了時天井発動型」

【０８２４】

（天井ゲーム数について）

次に、天井ゲーム数（天井発動契機ゲーム数）について説明する。本実施形態に係る天井ゲーム数は、少なくとも低確率状態伴う遊技状態中のハマリ１０００ゲームとしている。この「低確率状態伴う遊技状態中のハマリ１０００ゲーム」には、たとえば、（１）通常状態（通常モードに属する遊技モードでもよい）中に大当りに当選することなく天井ゲーム（１０００ゲーム目）に到達した場合と、（２）通常状態中および時短状態中（通常モードに属する遊技モードおよび時短モードに属する遊技モードでもよい）を通じて大当りに当選することなく天井ゲーム（１０００ゲーム目）に到達した場合の２つのケースが含まれるが、いずれのケースを採用してもよい。前者の（１）の場合は、「通常状態中に実行されたゲーム数」を天井ゲーム数のカウント対象とする形態であり、後者（２）の場合は、通常状態および時短状態を天井ゲーム数のカウント対象とする形態となる。本実施形態では、本発明の理解を容易なものとするために、前者の（１）を採用した例を中心に説明する。なお、後者の（２）についてはについては後述する（後述の低確遊技カウント形態（付与形態（β））参照）。

【０８２５】

なお、天井ゲーム数をどのような値に定めるかは適宜決定することができるが、下記のような関係を満たすようなゲーム数を定めることが好ましい。

（万石８－１）天井ゲーム数を「Ｈ」とし、低確率時の大当り抽選確率（１／Ｍ）の分母「Ｍ」とした場合、下記（式１０）関係式を満たすことが好ましい。

「２．５Ｍ≦Ｈ≦３．０Ｍ」・・・（式１０）

このようにする理由は、確率分母２．５倍～３倍以内の天井ゲーム数であれば、そのハマり確率は約８％～５％程度となり、第１に、多くの遊技者が天井ゲーム数到達までに大当りの当選を獲得できる点、第２に、遊技者が闇雲に天井ゲーム数を目指して遊技に興じることを抑制する（射幸心を抑制する）点などのためである。なお、Ｍの値は、設定１～６のいずれの大当り抽選確率を基準としてもよい。好ましくは中間の設定３、より好ましくは、最低設定１または最高設定６の大当り抽選確率を基準とする（伊４５）。たとえば、図４を参照して、設定１の低確率時の大当り抽選確率を基準とした場合、「Ｍ＝２００（低確率時：１／２００）」を上記（式１０）に代入して、「５００回≦Ｈ≦６００回」の

関係を満たす天井ゲーム数を採用することが好ましいといえる。またたとえば、設定６の低確率時の大当り抽選確率を基準とした場合、「Ｍ＝１８０（低確率時：１／１８０）」を上記（式１０）に代入して、「４５０回≦Ｈ≦５４０回」の関係を満たす天井ゲーム数を採用することが好ましいといえる。

（万石８－２）本実施形態では、設定値によらず天井ゲーム数を同一としているが、本発明はこれに限らず、各設定値の全部または一部において、天井ゲームを異なるものとすることができる。たとえば、設定１～６でそれぞれ異なる天井ゲーム数としたり（たとえば、１１００ゲーム～１０５０ゲーム：設定値が高いほど天井ゲーム数が少ない）、高設定領域（設定４～６）は天井ゲーム数を１０００ゲームとし、中・低設定領域（設定１～３）は１０３２ゲームとしたり（設定値の一部で天井ゲーム数が共通）、特定の設定値（たとえば、最低設定の設定１または最高設定の設定６）のみ、他の設定値と異なる天井ゲーム数とすることができる（たとえば、「設定１のみ１０００ゲーム、他は１０３２ゲーム」や「設定６のみ１０３２ゲーム、他は１０３２ゲーム」など）。このように、設定値に応じた天井ゲーム数を定めた場合、天井ゲーム数による設定推測要素を遊技者に与えることができるようになる。天井到達までハマってしまうと、遊技者は落胆し遊技興趣が低下してしまうが、天井到達の恩恵として、天井特典に加えて、設定推測要素をも付与することにより（ダブル特典付与）、遊技者の遊技興趣が低下してしまうことを防止することができる。

（万石８－３）上記（万石８－２）のように天井ゲーム数は設定値に応じて異ならせた場合であっても、天井特典については、設定値によらず同一の遊技価値を付与することができる。たとえば、天井ゲーム数は設定値に応じて異なるが、天井時短は設定値によらず時短回数１０００回とする。

【０８２６】

（遊技モード、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ（変動パターン選択モード）について：図７６）

本実施形態の場合、天井機能を設けている関係上、第１実施形態とは異なり、図７６に示すような遊技モードや変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）を設けることができる。なお、天井機能を有するタイプには、上記した天機Ａ、天機Ｂ、天機Ｃ（天機Ｃ１、Ｃ２）、天機Ｄ（天機Ｄ１、Ｄ２）などがあるが、各タイプに応じた遊技モードや変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）など適宜設ければよい。

【０８２７】

なお、詳細は図４９Ａや図４９Ｂを用いて後述するが、「一般モード」と「前兆モード」は、通常モードに属する遊技モードであり、「一般モード」については、上記第１実施形態における「通常モード」に相当する遊技モード、「前兆モード」については、天井機能を有する場合の特別な遊技モードとしての位置付けとなっている。また天井機能を有する場合の特別な遊技モードとして、「天井モード」や「天国モード」がある。「天井モード」は天井ゲーム（１０００回転目）に生起する遊技モードであり、天井モードαまたは天井モードβを含むことができる。天井モードαは、天井ゲーム開始を契機に生起する遊技モード、天井モードβは、天井ゲーム終了を契機に生起する遊技モードとなっている。「天国モード」は、主に、天井特典に係る遊技モード（たとえば、天井時短に係る遊技もーど）となっている。なお、「確変モード１～３」や「時短モード１～３」については、第１実施形態と実質的に同じ遊技モードを採用することができる。

【０８２８】

上記各遊技モードに係る変動パターン振分テーブルについては、図７２に、一般モード、前兆モード中の大当りまたは支援時短当選時に参照される「当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル（一般、前兆用）」を示し、図７３に天井モード、天国モード中の大当りまたは支援時短当選時に参照される「当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル（天井、天国用）」を示す。また図７４に、一般モード中のハズレ時に参照される「ハズレ変動パターン振分テーブル（一般用）」を示す。この図７４に示す「ハズレ変動パターン振分テーブル（一般用）」は、第１実施形態の図３３に示す「通常中ハズレ変動パターン

振分テーブル」と実質的に同一のテーブル構成である。また図７５に、前兆モード、天井モード、天国モード中のハズレ時に参照される「ハズレ変動パターン振分テーブル（前兆、天井、天国時短（天井時短）用）」を示す。

【０８２９】

＜３０．遊技モードの遷移形態：図４９Ａ、図４９Ｂ＞

次に図４９Ａおよび図４９Ｂを参照して、天井機能を設けた遊技機に関する変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）に関連する「遊技モード」の内容と、各遊技モード間（各遊技状態間）の移行制御と、遊技モードに関連する演出モードとについて説明する。図４９Ａおよび図４９Ｂは、各遊技モードとこれに関連する演出モードの概略を示す遊技フローである。

【０８３０】

図４９Ａおよび図４９Ｂでは、種々の遊技モードに関する説明の便宜のために、本実施形態に係る遊技機１として、上記「ハイブリッド型（上記天機Ｃまたは天機Ｄに属するタイプ）」の遊技機に関する遊技フローを示してある。なお、確変モードと時短モードについては、上記第１実施形態と同じ内容であるため、これらの詳細については、重複記載を避けるために省略する。

【０８３１】

図示のように、遊技モードには大別して、「通常モード」、「天井モード」、「天国モード」「時短モード」、「確変モード」などが設けられており、これらの遊技モード下にて遊技の進行が制御される。以下では、遊技者が遊技状態に応じた有利な打ち方に従うものとして説明し、特段断りのない限り、左打ち有利（通常状態）の場合には「特図１側の図柄変動表示ゲーム１」が実行され、右打ち有利（確変状態、時短状態）の場合には「特図２側の図柄変動表示ゲーム２」が実行されるものとして説明する。

【０８３２】

（３０－１．「通常モード」について）

通常モードは、内部遊技状態が通常状態（ＹＪ＝００Ｈ）に関連する遊技モードであり、この通常モードは、初期の遊技モードとなっており、たとえば、ＲＡＭクリア操作や設定変更操作により、領域内ＲＡＭがクリアされた場合に移行される。

【０８３３】

本実施形態の通常モードには、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）が「００Ｈ」の“一般モード”と、「０８Ｈ」の“前兆モード”とが含まれる。基本的には、通常モードから大当り当選または支援時短当選を契機に、或いは、天井到達による天井特典付与を契機に、他の遊技モード（確変モードや時短モード）に移行されうる。

【０８３４】

（３０－１Ａ．一般モードについて）

上記「一般モード」中は、通常モード（一般モード）に関連した演出をなす「通常演出モード（空戦モード：図７Ｂ（ロ）（ハ））」に滞在する。この点については、第１実施形態と同じである。

【０８３５】

（３０－１Ａ－１．一般モード中の特殊演出）

（伊５１）通常モード中、特に一般モード中において、「天井機能」の存在に関するインフォメーション予告を実行可能となっている。この「インフォメーション予告」は、当選期待度を報知する予告演出や、設定示唆演出のいずれにも属さない特殊演出であり、端的に言えば、遊技機のスペック説明に関する情報を報せる演出態様となっている。そのため、インフォメーション予告による演出内容は、遊技初心者や初見の遊技者などに対し、天井機能（救済機能）が搭載された遊技機であることを遊技者に知らせる内容となっており、たとえば、天井機能が搭載されていること、天井到達までのゲーム数（天井ゲーム数）に関する情報、天井到達までの残りゲーム数（残余天井ゲーム数）に関する情報などが、このインフォメーション予告により報知される。なお、インフォメーション予告は、大当り遊技に係る当選演出中の一部として現出させたり、客待ち待機中（客待ち前演出および

客待ち演出の少なくとも一部の期間）に現出させたり、遊技設定画面に現出させたり、図柄変動表示ゲーム中の演出として現出させたりすることができる。いずれにしても、インフォメーション予告は、適宜なタイミングで現出させればよいが、当選期待度や設定示唆をする演出ではないため、ゲーム中以外の期間中（客待ち待機中、遊技設定画面表示中の期間など）に現出させることが好ましい。

【０８３６】

（３０－１Ｂ．前兆モードについて）

上記「前兆モード」は、天井ゲームの到達間近に移行される遊技モードである。具体的には、天井到達が間近であることを報知する「前兆演出」を実行させるための遊技モードとして設けられている。本実施形態では、一般モード中において、少なくとも大当りに当選せずに、所定のゲーム数（所定の変動回数）に到達した場合に移行されるようになっている。具体的には、一般モード中に９８９ゲームハマると、９９０ゲーム目から前兆モードに移行される（図４９Ａの「通常モード」のブロック枠および図４９Ｂの「前兆モード」のブロック枠（α）参照）。

【０８３７】

（３０－１Ｂ－１．前兆モード中の演出について）

前兆モード中は、前兆モードに関連した演出（前兆用演出）をなす「前兆演出モード」に移行される。前兆演出モード中は、一般モードに係る通常演出モードとは異なる背景画像（たとえば、通常演出モードの太陽が輝く“昼背景画像（一般モード用背景画像）”から、星が輝く“夜背景画像（前兆モード用背景画像）”）に切り替え表示され、前兆モード中であることが報知されるようになっている。本実施形態の場合、通常演出モードと、前兆演出モードとは、背景画像色が異なるだけで、基本的には、図７Ｂ（ロ）（ハ）に示す「空戦モード」に係る演出が現出されるようになっている。

【０８３８】

また、前兆演出モード中は、天井到達までの残余ゲーム数（残余天井ゲーム数）を報知可能な「残余天井回数報知演出」が実行可能となっている。残余天井回数報知演出は、たとえば、残余ゲーム数に関する情報をカウントダウン方式（カウントダウン表示）などの演出態様とすることができる（図４９Ｂの前兆モードのブロック枠（δ）参照）。なお、残余天井回数報知演出は、天井到達までの残余ゲーム数を表示するのではなく、たとえば、「天井準備中・・」や「間もなく天井到達です」などのように、天井到達間際に関する情報を報知可能な演出態様、換言すれば、将来的な天井発動契機の到来を報知可能な演出態様としてもよい。また、カウントダウン方式による報知ではなく、実行ゲーム数を報知するカウントアップ方式（カウントアップ表示）による報知であってもよい。カウントアップ表示の場合は、間接的に残余天井ゲーム数を報知する演出内容となる（天井ゲーム数から現在表示中のゲーム数を引いた値が残余天井ゲーム数となる）。

この残余天井回数報知演出は、前兆モードだけでなく、一般モード中にも実行可能であるが（一般モード中または前兆モード中の少なくとも一部の期間で実行可能）、たとえば、天井間近の９９６ゲーム目から残余天井回数報知演出を開始（カウントダウン表示開始）させることが好ましい。具体的には、最大保留記憶数４個を考慮して、９９６ゲーム～９９９ゲーム間または天井ゲームを含む９９５～１０００ゲーム間でカウントダウン表示を行うことができる。たとえば、“残り４、残り３、残り２、残り１、残り０”などのように、天井ゲームでカウントゼロを示唆する。天井までのゲーム数が分かれば、作動保留球が有る場合に、遊技者が天井到来まで無駄打ちを防止することができる、という演出的メリットがある。勿論、天井間近から残余天井回数報知演出を開始するのではなく、たとえば、新たな天井ゲーム数のカウントが開始された場合（たとえば、大当り遊技後、ＲＡＭクリア後など）や、一般モード中（通常遊技中）の所定のタイミング（残余天井ゲーム数が５００回や１００回になった場合）で開始してもよい。なお、大当り遊技後やＲＡＭクリア後などのように、残余天井ゲーム数が多い場合（たとえば、残余天井ゲーム数が１００回以上の場合）、残余天井ゲーム数情報を遊技者に積極的に報知する必要性は乏しいと考えられる。このような場合は、予告演出や装飾図柄の表示を阻害しない小さな表示領域（

所定の退避表示領域）に残余天井ゲーム数（残余天井回数報知演出）を表示することが好ましい。

【０８３９】

また、残余天井ゲーム数表示は、間欠的な表示内容とすることができる。たとえば、「残り５００、残り４００、残り３００・・残り１００、残り２０、残り１０」などである。そして、天井間近（たとえば、残り１０ゲーム）になった場合に、たとえば「残り９、残り８・・残り３、残り２、残り１、残り０（残り０に係るゲームで、たとえば、後述の天井発動報知演出（天井発動演出）を実行する）」などのように、１ゲーム実行毎のカウントダウン表示を実行させてもよい。

【０８４０】

また、前兆演出モード中は、少なくとも一般モードとは異なる保留表示態様（保留アイコン）が現出されるようになっている。たとえば、通常演出モード中では、図５に示す単純な「丸型アイコン」をベースとする保留表示態様であるが、前兆演出モード中では「キャラクタアイコン」をベースとする専用の保留表示態様を現出する（図４９Ｂの前兆モードのブロック枠（ε）、後述の図５０参照）。なお、一般モード中において、前兆モード移行直前（９８９ゲーム目）に現存する１または複数の保留表示については、前兆モード移行後（９９０ゲーム目）に専用の保留表示（キャラクタアイコン）に一斉に変化させてもよいし、前兆モード中に消化対象となる保留表示だけを専用の保留表示に変化させてもよい。後者の構成を具体的に説明すれば、たとえば、９８８ゲーム実行中に作動保留球が３個存在するケースの場合、９８９ゲーム～９９１ゲーム目に係る保留表示を　「‘丸型アイコン（一般モード中消化対象保留：９８９ゲーム目）’　‘キャラアイコン（前兆モード中消化対象保留：９９０ゲーム目）’　‘キャラアイコン（前兆モード中消化対象保留：９９１ゲーム目）’」とすることができる。また、前兆演出モード中の開始から所定のゲーム数を消化するまでは通常演出モードと同じ保留表示（丸型アイコン）とし、天井到達間近（たとえば、最大保留記憶数４個を考慮して、９９６ゲーム～９９９ゲーム間）になると、前兆専用の保留表示（キャラクタアイコン）に切り替えてもよい。また、前兆演出モード中は、上記「残余天井回数報知演出」および／または「前兆専用の保留表示」を現出させてもよい。

【０８４１】

（前兆モードに係る変動パターンついて）

図７５に示すハズレ変動パターン振分テーブルの「前兆モード（「前兆」の欄）」に着目すれば、この実施形態の場合、前兆モード中は、通常モードのうちで、変動状態が最も速い高速変動状態（通常モード中、平均消化時間が最速の遊技モード）とされるようになっている。これは、遊技者の心境を考慮したものである。遊技者の多くは、天井間近になると「ここまで来たら、さっさと天井に到達したい」、「早く、天井特典を得たい」という気持ちが強くなると考えられる。そこで本実施形態では、前兆モード中の平均消化時間を高速化してある。また、この実施形態の場合、前兆モード中の大当り当選時は、図７２に示すように、一般モードと共通の当り変動パターン振分テーブルＦＢ１～ＦＢ６を採用している。しかし本発明はこれに限らず、前兆モード専用の当り変動パターン振分テーブルを設けてもよい。たとえば、前兆モード中専用の当り変動として「前兆当り変動」を設けることができる（図７２の備考４「前兆当り変動」参照）。

【０８４２】

なお、天井ゲーム数（残余天井ゲーム数）は、主制御部２０がその機能部を担う「天井カウンタ」により監視される。この天井カウンタの値に基づいて、前兆モードと、これに対応する演出モードへの移行制御が可能な構成となっている。

【０８４３】

（変形例：前兆モードを設けない構成）

（望１）なお、本実施形態の前兆モードと一般モードとは、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）が異なる別々の遊技モードである説明したが、本発明はこれに限られない。たとえば、前兆モードを一般モードに属する遊技モードと扱ってもよい。端的に言えば、上

記前兆モードを設けない構成としてもよい。以下、前兆モードを設けない構成を「非前兆モード形態」とも称する。

【０８４４】

詳しくは、変動パターン選択モードについては、前兆モードと般モードとで共通の変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ＝００Ｈ）とするが、演出モードについては、異なる演出モードとする。前兆モードを設けない構成の場合には、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）が一般モードと共通となるため（Ｔｃｏｄｅ＝００Ｈ）、前兆用の変動パターン振分テーブルが選択できず、上記「前兆モード中専用の変動パターン」は選択することができない。しかし、演出制御部２４側は、主制御部２０側から送られてくる後述の「天井回数コマンド」により、残余天井ゲーム数（天井カウンタ情報）について把握可能であり、よって、残余ゲーム数に応じて演出モードを異ならせたり、異なる演出を現出させたりすることは可能である。したがって、前兆モードを設けなくとも、一般モード中の実行ゲーム数が所定回数に達した場合に、異なる背景演出や、上記残余天井回数報知演出などは実行可能であり、別途、前兆モードを設けなくとも特に問題はないと考えられる。また本例の場合、前兆モード専用の変動パターン振分テーブルが不要となるため、制御負担が軽減しうるという利点がある。

【０８４５】

特に、変動パターン選択モードの変更条件を、大当り遊技の終了（小当りを設けている場合は、大当り遊技の終了または小当り遊技の終了）、または大当り遊技後の実行ゲーム数（小当りを設けている場合は、大当り遊技後の実行ゲーム数または小当り遊技後の実行ゲーム数）、若しくは内部遊技状態の移行などが条件とされる場合（以下「変動パターン選択モード移行制限（禁止）形態」と称する）、ＲＡＭクリアの後（領域内ＲＡＭクリア処理（図８のステップＳ０３１）が実行された場合）、大当り（小当りを設けている場合は、大当りまたは小当り）に当選しない限りは、変動パターン選択モードを変更することができない。つまり、ＲＡＭクリア後は、所定のゲーム実行後（たとえば、上記実施形態のように９９０回転目）に一般モードから前兆モードに移行させる、ということができない。このような構成の場合、本例の「非前兆モード形態」が好適であるといえる。なお、大当りまたは小当りに当選して、変動パターン選択モード移行制限（禁止）状態が解除された場合は、通常通り、前兆モードへの移行が可能である。

【０８４６】

（３０－２．天井モードについて）

次に図４９Ｂを参照して、「天井モード」について説明する。本実施形態では、既に説明したように、大ハマリした場合の救済機能として「天井機能」が設けられている。本実施形態の天井ゲーム数は、通常モード（通常状態）中のハマリ１０００ゲーム目としてあり、天井モードは、この１０００ゲーム目（１０００回転目）に生起する遊技モードであり、１ゲーム限り（１回転限り）の遊技モードとなっている。

【０８４７】

なお、天井モードは、天井特典およびその発動形態（ゲーム開始時天井発動型またはゲーム終了時天井発動型）に応じて、内部遊技状態が時短状態や確変状態などに関連した遊技モードとなりうるが、ここでは、天井特典として、代表的に、所定の時短回数の時短状態（たとえば、時短回数１０００回の有限時短）を付与するものとして説明する。また、本実施形態に係る天井特典を「天井時短」とも称する。

【０８４８】

（天井特典の発動タイミングについて）

『“ゲーム開始時天井発動型”と“ゲーム終了時天井発動型”』

ここで、天井機能搭載型には、天井ゲームに到達した際の天井特典（天井時短）の発動タイミングが異なる２つのタイプがある。

１つ目は、天井ゲーム開始を契機に天井機能を発動させる「ゲーム開始時天井発動型（上記の天機Ａ、天機Ｃ、天機Ｃ１、天機Ｃ２）」と、

２つ目は、天井ゲーム終了を契機に天井機能を発動させる「ゲーム終了時天井発動型（上

記の天機Ｂ、天機Ｄ、天機Ｄ１、天機Ｄ２）」がある。いずれのタイプを採用するかは、遊技性に応じて適宜決定することができる。

【０８４９】

前者の「ゲーム開始時天井発動型」を採用した場合には、天井ゲーム開始時に天井時短が付与されるため、天井モード（天井ゲーム中）は、時短状態（ＹＪ＝０２Ｈ）に関連する遊技モード（天井モードα）となる。一方、後者のゲーム終了時天井発動型の場合は、天井ゲーム終了時に天井時短が付与されるため、天井モード（天井ゲーム中）は、通常状態（ＹＪ＝００Ｈ）に関連する遊技モード（天井モードβ）となる。いずれを採用した場合も、天井ゲームに到達したときは、天井専用の変動パターンを選択させるべく、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）が、専用の「０９Ｈ」に更新され、遊技モード自体は「天井モード」に移行される（図４９Ｂの備考３、図７６のＴｃｏｄｅの欄の天井モードα、天井モードβ参照）。

【０８５０】

（特殊天井モード形態）

ただし上記「ゲーム終了時天井発動型」については、天井ゲームの終了を契機に天井時短状態が生起しうる点や、天井ゲーム終了時において作動保留球が存在するケースが多い点などを考慮して、天井ゲームの次ゲーム（１００１回転目）を、上記「天井モード」のような機能を発揮させることが好ましい。この場合、天井ゲーム（天井機能発動契機ゲーム）自体は１０００ゲーム目と変わりはないが、ゲーム終了時天井発動型の場合には、天井ゲーム（１０００ゲーム目）中は未だ天井時短状態は生起しておらず、内部的には通常状態である。この点に着目し、天井ゲーム（１０００ゲーム目）の遊技モードについては、通常モードに属する遊技モード（一般モードまたは前兆モード）として処理するが、天井時短状態が生起する天井ゲーム終了後の客待ち期間、または天井ゲームの次ゲーム（１００１ゲーム目）を、天井モードが持つ機能、すなわち、天井発動報知用の遊技モードおよびこれに関連する演出モードとして機能させるようにする（たとえば、１００１ゲーム目を１ゲーム限りの天井モードおよび天井演出モードとして機能させる）。換言すれば、天井ゲームの次ゲーム（１００１ゲーム目）を、“疑似的な天井モード”として機能させるようにする。斯様な天井モードを有する形態を「特殊天井モード形態」とも称する。

【０８５１】

特殊天井モード形態の場合、必ずしも天井ゲームの次ゲームの遊技モードを疑似的な天井モードとしなくてもよい。つまり、通常モード下の天井ゲームの終了後、天井モードを経由することなく、そのまま天国モードに移行させてもよい。そして、天国モードの１ゲーム目、つまり１００１ゲーム目にて、天井発動（天井突入）に関する報知演出（たとえば、後述の天井突入報知演出）などを実行させることができる。また、１００１ゲーム目に限定するのではなく、天井ゲーム後に作動保留球が無い場合を考慮し、天井ゲームの確定表示期間（図柄停止期間）および／または客待ち期間を含む期間でもよい。この場合には、天井モードを設けることなく、天井ゲームの次ゲーム（１００１ゲーム目）の天国モードにて、天井モードや天井演出モードの機能を発揮させることができる。この点で、特殊天井モード形態は、制御負担の軽減や演出的な面でも、好適であるといえる。特に、上記「変動パターン選択モード移行制限形態」の場合、ＲＡＭクリア後は、大当りまたは小当りに当選しない限り、変動パターン選択モードを変更することができない。すなわち、ゲーム終了時天井発動型の場合、ＲＡＭクリア後は大当りまたは小当りに当選しない限り、一般モードから前兆モードへの移行や、天井到達時（１０００ゲーム目）に天井モードに移行できないという問題が生じうる。このようなケース（変動パターン選択モード移行制限（禁止）状態下）では、本例の「特殊天井モード形態」が好適であるといえる。なお、特殊天井モード形態を採用した場合であっても、大当りまたは小当りに当選して、変動パターン選択モード移行制限状態が解除された場合は、通常通り、１０００ゲーム目に天井モードに移行させて、天井モード（天井演出モード）に関連した報知演出（たとえば、後述の天井突入報知演出や天井発動演出など）を実行させるように構成することができる。

【０８５２】

なお、上記「特殊天井モード形態」は、下記（鳥１）または（鳥２）の遊技モード遷移形態とすることができる。
（鳥１）「一般モード（通常状態）→前兆モード（通常状態）→天井到達（通常状態）、天井発動（天井時短発動）→天国モード（天井時短状態）」（前兆モードを設けるケース）
（鳥２）「一般モード（通常状態）→天井到達（通常状態）、天井発動（天井時短発動）→天国モード（天井時短状態）」（前兆モードを設けないケース）
【０８５３】
なお、「ゲーム終了時天井発動型」において、確定表示時間経過を契機にではなく、変動時間の経過を契機に天井機能を発動させる場合には、確定表示時間の経過前に時短状態が生起することになる。したがって、厳密には、天井ゲームが完結する前（天井ゲームの途中）に時短状態が生起することになるが、本実施形態では、このような発動形態については上記「ゲーム終了時天井発動型」に属するものとして扱う。
【０８５４】
（伊８７）上記「ゲーム終了時天井発動型」は、今回のゲーム（天井ゲーム）の終了を契機に時短状態（天井時短状態）が生起する点で、第１、第２実施形態等で述べた上記「特電非作動型支援時短」（当選ゲームの終了を契機に時短状態が生起する支援時短発動形態）と類似する。一方、上記「ゲーム開始時天井発動型」は、今回のゲーム（天井ゲーム）の開始を契機に時短状態が生起する点で、「ゲーム終了時天井発動型」や「特電非作動型支援時短」とは性格を大きく異にする。したがって、時短状態に突入したことを報知する上記「時短突入報知演出」の適切な実行タイミングは、下記のようにすることが好ましい。
（１）「特電非作動型支援時短」は、ゲーム終了タイミングで実行（図柄停止表示タイミングで実行）。
（２）「特電作動型支援時短」は、ゲーム終了タイミングで実行（図柄停止表示タイミングで実行、または支援時短開閉遊技開始～終了の期間の所定のタイミングで実行。好ましくは、支援時短開閉遊技開始時に実行）。
（３）「ゲーム終了時天井発動型」は、ゲーム終了タイミングで実行（図柄停止表示タイミングで実行）。
（４）「ゲーム開始時天井発動型」は、ゲーム開始タイミングで実行。
となる。
【０８５５】
（伊８９）また、右打ち指示演出の適切な実行タイミングは下記のようになる。
（１）「特電非作動型支援時短」は、ゲーム終了タイミングで実行（図柄停止表示タイミングで実行）。
（２）「特電作動型支援時短」は、ゲーム終了タイミング（図柄停止表示タイミング、または支援時短開閉遊技開始～終了の期間の所定のタイミングで実行。好ましくは、支援時短開閉遊技開始時に実行）。
（３）「ゲーム終了時天井発動型」は、ゲーム終了タイミングで実行（図柄停止表示タイミングで実行）。
（４）「ゲーム開始時天井発動型」は、ゲーム開始タイミングで実行。
となる。
（伊９０－１）纏めると「ゲーム終了時天井発動型」と「支援時短」とは、右打ち指示演出の実行タイミングを共通のタイミングとすることができる。なお、右打ち指示演出は同じ演出態様であってもよいし、異なる演出態様であってもよい。
（伊９０－２）「ゲーム開始時天井発動型」と「支援時短」とは、右打ち指示演出の実行タイミングが異なるタイミングとすることができる。なお、右打ち指示演出は同じ演出態様であってもよいし、異なる演出態様であってもよい。
【０８５６】
（性能情報の計測、算出について）

（伊４６）上記「ゲーム開始時天井発動型」と「ゲーム終了時天井発動型」とでは、上述したように、天井ゲーム中の内部遊技状態が異なる。したがって、性能情報に関しては、ゲーム開始時天井発動型の場合は、天井ゲームにおける図柄変動表示ゲームが開始されるまでは、通常状態として計測する。他方、ゲーム終了時天井発動型の場合は、天井ゲームにおける図柄変動表示ゲームが終了した場合に天井時短状態が生起するため、変動時間経過または確定表示時間経過したタイミングで計測を中断する。

【０８５７】

（天井ゲームにおける大当り抽選について）

天井ゲーム（１０００ゲーム目）も通常通り、大当り抽選は実行される。このため、特に、本実施形態の「ハイブリッド型」の場合には、天井ゲームにおいて、大当りまたは支援時短に当選した場合に、天井特典（本例は、天井時短）を優先するのか、当選結果を優先するのかが問題となる。なお、大当りと支援時短とが同時当選することはないため、問題となるのは、天井ゲームにおいて、「大当り当選と天井機能発動（天井特典付与）とが重複するケース」と、「支援時短当選と天井機能発動とが重複するケース」である。

【０８５８】

そこで本実施形態では、天井ゲームの大当り抽選に関し、次のように定めている。

（伊７３－１）大当りに当選した場合には、天井機能の発動を禁止（制限）し（天井発動禁止条件の成立）、大当り当選の処理を優先する（天井特典を付与せずに、天井ゲームの終了後、大当り遊技を実行する）。なお、大当り当選の処理を優先する点は、サラブレッド型であっても同じである。

（伊７３－２）支援時短に当選しても、天井機能の発動を禁止せず（天井機能の発動を許容する）、天井機能を優先して発動させる（支援時短の処理よりも天井特典付与の処理を優先する）。たとえば、天井ゲームで支援時短が当選してもこれを無効扱いとし、天井機能の発動を許容して、天井特典（天井時短）を付与する。本実施形態では、上記「天機Ｃ１」または「天機Ｄ１」の天井機能を優先発動するタイプ（天井優先発動型）を採用している。

（伊７３－３）なお、ハイブリッド型の場合に、支援時短と天井特典のどちらを優先して発動させるかは特に制限はないが、遊技者にとって有利度が高い方を優先することが好ましい。たとえば、天井特典が支援時短よりも利益度合が高い場合は、天井特典の付与を優先するように定める。本実施形態では、支援時短Ａ～Ｃが設けられているが、仮に、支援時短Ｄ（時短回数５０回）だけが設けられている場合、天井時短（時短回数１０００回）の方が、遊技者にとって利益度合が高い。このような場合、支援時短当選を優先してしまうと、折角の天井特典を設けた意義が没却されてしまう。そこで、救済機能の役割を十分に発揮させるべく、天井ゲームで支援時短Ｄが当選しても、その当選を無効扱いとして天井機能の発動を許容し、天井時短（時短回数１０００回）を優先して付与する。利益度の比較は、時短回数の多寡で行ってもよいが、その他の比較要素として、時短状態に係る普電開放遊技態様を考慮してもよい（後述の（伊７４も同様）。たとえば、支援時短状態中の普電開放遊技態様と、天井時短状態中の普電開放遊技態様とが異なる場合（たとえば、下始動口３５の開閉動作パターンが異なる場合）、時短回数のみで比較するのではなく、普電開放遊技態様も考慮して、天井機能の発動の禁止／許容を定めることが好ましい。なお、支援時短と天井特典の利益度が同一または略同一である場合は、どちらを優先しても遊技者に不利益とはならないため、いずれの利益を優先かは自由である。

【０８５９】

また、ハイブリッド型の場合には、下記（伊７４）または（伊７５）のように構成することができる。

（伊７４）天井ゲームで支援時短に当選した場合、天井機能の発動を禁止し、支援時短当選の処理を優先する（天井特典を付与せずに、支援時短状態を付与する）。この形態は、上記（天機Ｃ２）または（天機Ｄ２）の支援時短当選による支援時短状態を優先発動するタイプ（支援時短優先発動型）である。この形態において天井特典が付与されるケースは、大当りにも支援時短にも当選しない「ハズレ」の場合となる。なお、当選した支援時短

が「特電作動型支援時短」の場合は、天井ゲーム終了後に支援時短開閉遊技を実行し、当該支援時短開閉遊技が終了した後に支援時短状態に制御する。当選した支援時短が「特電非作動型支援時短」の場合は、天井ゲーム終了後、支援時短状態に制御する。
（伊７５）特図１側と特図２側とで支援時短に係る利益度合が異なる場合、遊技者にとって有利度合が高い特図側は、天井特典付与の処理よりも支援時短当選の処理を優先する一方、遊技者にとって利益度合の低い特図側は支援時短当選の処理よりも天井特典付与の処理を優先することができる。本実施形態の支援時短に係る利益度合は、特図１側よりも特図２側の方が高い（図４の支援時短当選種別、その図柄抽選率を参照）。したがって、特図２側における支援時短（支援時短Ｂまたは支援時短Ｃ：図４参照）に当選した場合には、天井機能の発動を禁止して支援時短当選の処理を優先する一方、特図１側における支援時短（支援時短Ａ～Ｃ：図４参照）に当選した場合には、天井機能の発動を許容して天井時短付与の処理を優先することができる。なお、一の特図側は天井機能の発動を禁止し、他の特図側は天井機能の発動を許容してもよい。たとえば、特図１側に支援時短が設けられており、特図２側に支援時短が設けられていない場合（たとえば、図２６（Ｂ）の特参照）、特図１側は天井機能の発動を禁止して支援時短当選の処理を優先し、特図２側は支援時短の当選が無いため、天井機能を発動させて、天井特典を付与するように構成することができる。
【０８６０】
なお、通常小当りを設けている場合は、天井ゲームで通常小当りに当選しても天井機能の発動を禁止せず、天井特典を付与することが好ましい。通常小当りは、内部遊技状態の移行制御を行われず、利益度合いも低いからである。
【０８６１】
（天井時短状態の終了条件について）
（伊５２）本実施形態に係る天井時短状態の終了条件は、時短回数が消化された場合か（特図１および特図２の合計変動回数が規定の時短回数に達した場合）、または大当りに当選した場合に終了されるようになっている。なお本実施形態では、支援時短発動禁止条件として、通常状態以外の遊技状態中は支援時短に当選しても支援時短状態の発動が禁止されるため（図１４、図１９Ａ、図１９Ｂ参照）、天井時短状態中は、支援時短状態が生起することはない。しかし、時短状態中が支援時短発動禁止ではない場合は、支援時短に当選した場合に天井時短状態を終了させてもよい。
また、他の終了条件を採用してもよい。たとえば、下記（終１）～（終５）などが挙げられる。
（終１）普通図柄の変動表示が所定回数（たとえば、２００回）実行された場合、
（終２）普通開放遊技が所定回数（たとえば、１００回）実行された場合、
（終３）通常小当りに所定回数（たとえば、５回）当選した場合（通常小当りによる小当り遊技が所定回数実行された場合）、
（終４）一方の特図（特図１および特図２のいずれか一方）の変動表示が所定回数（たとえば、１０００回）実行された場合、
（終５）複数の支援時短のうち特定の支援時短に当選した場合。
（伊５５）なお、終了条件は、１または複数設けることができる。これにより、天井時短状態を終了させる条件が多彩なものとすることができ、遊技性の幅が広がり、遊技の面白みを向上させることができる。
【０８６２】
（天井時短の終了条件の設定タイミング）
（伊５３－１）大当り遊技の終了後に、天井時短の終了条件を設定することができる（図２１の大当り終了処理（ステップＳ５０９）中で設定することができる）。この場合、次に述べるような遊技性を創出することができる。たとえば、複数の大当り１～４が設けられている場合において、大当り１に当選した場合は、時短回数１００回の天井時短、大当り２に当選した場合は時短回数２００回の天井時短、大当り３に当選した場合は時短回数１２００回の天井時短、大当り４に当選した場合は時短回数０回の天井時短（実質、天井

特典なし）、などを定めることができる。本構成の特徴点は、大当り種別に応じて、天井時短の終了条件を変化させる点、天井特典の有利度合（天井到達時の救済内容）を変化させることができる点に在る。これにより、天井機能による遊技性の幅が大きく広がり、遊技の面白みを向上させることができる。

（伊５３－２）天井時短の発動時に天井時短の終了条件を設定することができる。たとえば、天井時短が「ゲーム開始時天井発動型」の場合には、天井ゲームの開始を契機に、天井時短の終了条件を設定することができる。天井時短が「ゲーム終了時天井発動型」の場合には、天井ゲームの終了を契機に、天井時短の終了条件を設定することができる。この場合、天井時短の終了条件を設定する際に、どのような終了条件を定めた天井時短を付与するかについて上記「天井特典抽選」により決定可能に構成することができる。たとえば、時短回数１００回の天井時短、時短回数２００回の天井時短、時短回数１２００回の天井時短、および時短回数０回の天井時短のうち、いずれかの天井時短を抽選により決定することができる。本構成の特徴点は、天井機能発動を契機（換言すれば、天井特典付与時を契機）に天井時短の終了条件を変化させる点であり、また、天井特典の有利度合を変化させることができる点にある。これにより、天井機能による遊技性の幅が大きく広がり、遊技の面白みを向上させることができる。

（伊５３－３）ＲＡＭクリア時に天井時短の終了条件を設定することができる。この場合も上述の（伊５３－２）と同じく、ＲＡＭクリアを契機に、複数の天井時短（少なくとも１つは、時短性能が異なるものが含まれるものとする）のうちからいずれかの天井時短を抽選により決定することができる。本構成の特徴点は、ＲＡＭクリア時を契機に天井時短の終了条件を変化させる点であり、また、天井特典の有利度合を変化させることができる点にある。これにより、天井機能による遊技性の幅が大きく広がり、遊技の面白みを向上させることができる。

【０８６３】

（天井モードに係る変動パターンついて：図７３、図７５）

天井モード（１０００回転目）のハズレ時には、後述の「天井演出」の演出時間幅を確保するため、比較的変動時間が長い特定の変動パターン（天井用変動パターン：図７５の「天井変動」）が選択されるようになっている。この天井用変動パターンは、少なくともＮリーチよりも長い変動時間を定めた変動パターンが選択されるが、「天井演出」の演出時間幅を確保できれば特に制限はない。たとえば、通常モード中のＳＰリーチ以上（少なくとも疑似連無しＳＰリーチ以上）の変動時間を有する変動パターンであってもよい。

【０８６４】

また、天井モードでは、ハズレの場合、少なくとも「特図種別および作動保留球数」によらず、共通の天井用変動パターン（天井変動）が選択されるようになっている（図７５の「天井」の欄参照）。本実施形態の場合、ハズレ種別が複数種類あるため、「特図種別、作動保留球数、およびハズレ種別」によらず“天井変動”が選択されるようになっている。このようにする理由は、次に述べる通りである。第１に、天井特典付与時には、これを報知することが重要となるため、特別図柄種別や作動保留球によらず、共通の天井演出を実行することが好ましい点、第２に、天井ゲーム１ゲーム限り（１回転限り）のために、態々、特別図柄種別や作動保留球に応じた複数の変動パターン振分テーブルを用意し、これに基づく種々の演出を実行することは、無闇に制御負担を増してしまい、制御負担の軽減の観点から好ましくない点からである。また、当りの場合も、上述の「ハズレ」の場合と同様に、演出面と制御負担軽減の観点から、共通の「天井中当選変動」が選択されるようになっている（図７３の「天井」の欄参照）。

【０８６５】

（伊１０３）なお、支援時短が当選した場合、その当選変動に係る変動中演出（ゲーム中に現出されうる演出）として、リーチを経由して一旦ハズレを報知した後に（リーチハズレ）、支援時短の当選を報知するといった「支援時短当選演出」を実行可能に構成することができる。しかし、天井特典を付与する際の天井変動に係る変動中演出では、リーチハズレ後に、天井特典を付与する（天井時短に突入する）ことを報知する演出は実行しない

、またはリーチ演出自体を実行しないことが好ましく、より好ましくは、リーチ無しの天井ゲーム専用演出（ゲーム数に応じた演出）を実行する。その理由は、天井特典は大当り抽選による「当選」という概念ではなく、ゲーム数により特典が付与される、というものだからである。ただし、上記「天井特典抽選」を実行する場合には、「抽選」が介在するため、天井変動に係る演出として、リーチ演出を実行し、そのリーチハズレ後に、天井特典抽選に当選したことを報知するといった「天井特典当選演出」を実行可能に構成することが好ましい。

【０８６６】

（変動パターン選択処理に係る変形例：変動パターン強制上書き処理）

（伊４２）なお、天井ゲームにおいても、一般モードまたは前兆モードに係る変動パターン振分テーブル（図７２、図７４～図７５）を参照して、通常通りの処理により、変動パターンを選択し、当選種別に応じて強制的に変動パターン指定コマンドを上書きする構成としてもよい。たとえば、天井ゲームにおける大当り抽選結果がハズレであった場合、図７５に示す前兆モード（一般モードでもよい）に係る変動パターン振分テーブルを参照して（天井ゲーム直前のゲームが前兆モード中のゲームであるので、ここでは、天井ゲームにおいてもそのまま前兆モードに係る変動パターン振分テーブル参照する。具体的には、大当り抽選結果および作動保留球数などに応じてＦＨ７０～ＦＨ７３のいずれかを参照する）、一の変動パターン（変動パターン指定コマンド）を選択するが、天井ゲームのときは、その変動パターンを強制的に特定の変動パターン、たとえば、変動パターン指定コマンド「Ａ０１４Ｈ」（天井変動）に更新し、これに対応した変動時間を設定する。このようにしても、天井ゲームにおいて、特定の変動パターンを決定可能である。この場合、プログラムを極力変更することなく、天井変動を選択し、これに係る演出を実行することができる。なお上記では、天井ゲームにおいて前兆モードに係る変動パターン振分テーブルを参照すると説明したが、前兆モードを設けない構成の場合には、たとえば、通常モード（たとえば、一般モード）に係る変動パターン振分テーブルを参照してもよい。また、通常モードに限らず、時短モードや確変モードなど、特定の遊技モードに係る変動パターン振分テーブルを参照してもよい。

（伊４３）なお、大当りや支援時短（通常小当りを設けている場合は、通常小当りを含む）の場合も同様に、通常通りの変動パターン選択処理を行った後、強制的に特定の当り変動パターン（特定の変動パターン指定コマンド）を上書きしてもよい。

【０８６７】

（３０－２－１．天井モード中の演出について）

天井モード中は、天井到達を報知するための演出をなす「天井演出モード」に移行される。この天井演出モードは、天井ゲーム専用の演出モードであり、本実施形態の場合、１ゲーム限り（１回転限り）の演出モードとなっている。天井演出モードにおける演出例としては、たとえば、図４９Ｂの備考１に示す「天井突入報知演出（天井発動演出）７８１」である。この天井突入報知演出７８１では、たとえば、天井時の装飾図柄（天井用装飾図柄）が、少なくとも通常モード（１～９の数字図柄）とは異なる装飾図柄を含む形で表示されるようになっている。「少なくとも通常モードとは異なる装飾図柄」とした理由は、天井到達となるのは、通常モード（通常状態）で大ハマリに遭遇した場合であり、長らく通常モードで現出されていた装飾図柄とは異なる装飾図柄を現出させ、天井到達を報知することが適切だからである。

【０８６８】

天井用装飾図柄は、具体的には、特別なキャラクタやアイテムや文字を表示した専用図柄（天井用装飾図柄）であり、演出的に、インパクトの強い図柄であることが好ましく、たとえば、図４９Ｂの備考１に示す装飾図柄７８５（「天」「☆」「井」の装飾図柄）である。通常の装飾図柄列は、右図柄、中図柄、左図柄の３つであるが（図４９Ｂ参照）、天井用装飾図柄列は、必ずしも３つの図柄列でなくてもよい。たとえば、「天」「井」「到」「達」の４つの図柄列や、「天」「井」の２つの図柄列とすることができる。また、天井到達であることを強調するために、通常の装飾図柄より表示面積の大きい巨大装飾図柄

、あるいは、所定のエフェクト画像を付したものを用いてもよい。また、天井ゲームに係る装飾図柄について、変動表示時は通常の装飾図柄を用い（全部または一部が同じ装飾図柄）、最終的に停止させる装飾図柄（装飾停止図柄）だけを天井用装飾図柄としてもよい。また、装飾図柄の背景表示として、専用のキャラクタ画像７７７が現出される。このキャラクタ画像７７７は、支援時短が当選したものと同じキャラクタ画像（図６（イ）参照）を示しているが、天井ゲームに限り現出される専用のキャラクタ画像（特別演出）であってもよい。

【０８６９】

また、図示では、支援時短が当選したときと同じ「時短に突入するよ」をいう文字画像７７８が表示されているが、これは、天井時短による時短状態が生起することを、天井ゲーム中に報知することが好ましいからである（天井特典として、無限時短、有限確変、または無限確変が付与される場合も同様）。天井突入報知演出７８１は、天井時短に突入することを報知する点で、上記「時短突入報知演出」の一態様であると言える。

【０８７０】

ここで、上記天井突入報知演出は、天井ゲームで実行するものと説明したが、「天井時短状態が生起することを報知する」という演出内容に着目すれば、天井発動形態に応じて、その実行ゲームを異ならせることが好ましいといえる。具体的には、「ゲーム終了時天井発動型」であれば天井ゲーム（１０００回転目）であり、「ゲーム開始時天井発動型」であれば天井直前のゲーム（９９９回転目）である。詳述するに、上記した天井突入報知演出の報知内容（演出内容）は、基本的には、将来的に天井機能が発動する旨（天井発動事前報知）、つまり、まもなく天井発動契機が到来すること（たとえば、将来的に右打ち有利な遊技状態に移行されること）を知らせるものである。たとえば、打ち方（遊技球の打ち出し方向）の事前報知（事前発射誘導報知）、移行先の遊技モード（遊技状態）や移行先の演出モードに関する事前報知（モード移行事前報知）などであり、具体的には、事前発射誘導報知としては「ゲーム終了後、右打ちしてね」や「次ゲームから右打ちだよ」などであり、モード移行事前報知としては「次回、時短状態突入！」や「次回、音響戦モード突入！」などである。したがって、天井突入報知演出などのような天井発動事前報知系の演出は、天井機能が発動する前に報知することが好適である。よって、「ゲーム終了時天井発動型」であれば天井ゲーム（１０００回転目）、「ゲーム開始時天井発動型」であれば天井直前のゲーム（９９９回転目）における実行が好ましい。

【０８７１】

また、天井発動事前報知系の演出の実行タイミングは、下記（接１）、（接２）のタイミングとすることができる。

（接１）ゲーム開始を契機に実行する。

（接２）ゲーム中の所定のタイミングに実行する。たとえば、下記（接２－１）～（接２－４）のタイミングである。

（接２－１）ゲーム開始から所定時間経過後に実行する。

（接２－２）所定演出の実行後に実行する。

（接２－３）装飾図柄の仮停止のタイミングで実行する（仮停止～変動時間終了または仮停止～確定表示時間終了の期間中に実行する）。

（接２－４）変動時間終了を契機に実行する（確定表示時間中に実行する）。

なお、ゲーム開始時天井発動型の場合は、前兆モード中の最終ゲーム目（９９９回転目）に、特定の変動パターン（前兆最終変動）を選択可能な構成とし、前兆最終変動に関連する演出として、天井突入報知演出を現出させることができる（図７５の備考１「前兆最終変動」参照）。

【０８７２】

なお、「ゲーム開始時天井発動型」の場合には、天井ゲームの開始を契機に時短状態が生起されるため、遊技者に不利益を与えないようにするべく、天井ゲームの開始を契機に、「右打ち指示演出」を現出させ、「ゲーム終了時天井発動型」の場合には、天井ゲームの終了を契機に時短状態が生起されるため、天井ゲーム終了を契機に、右打ち指示演出を現

出させることが好ましい。
【０８７３】
また上記「事前発射誘導報知演出」は、電サポ状態が生起する当該ゲームが到来するよりも前のゲーム（１または複数ゲーム前（複数ゲームにわたってもよい））において「打ち方」を指示する演出である。この点で、電サポ状態が生起したことを契機に「右打ち」を指示したり、電サポ無し状態となったことを契機に「左打ち」を指示したりするといった従来の発射誘導報知演出、つまり、実際に電サポの有り無しが生じるときに打ち方を指示する報知演出とは性格を異にする。この点で、事前発射誘導報知演出は、天井機能を搭載する遊技機特有の演出であるといえる。
【０８７４】
上記した「事前発射誘導報知演出」は、天井機能を搭載する遊技機特有の演出として特異性が有するものであるが、その他、下記（伊３５）または（伊３６）のような天井機能（天井特典）特有の演出を実行可能に構成することができる。
（伊３５）天井機能の発動後に客待ち期間が到来した場合（作動保留球が無い場合）、「天井到達後待機演出」を現出させることができる。「天井到達後待機演出」とは、天井特典中（本実施形態では、天井時短状態中）である旨を報せる演出であり、客待ち前演出に属する演出態様である。具体的には、天国演出モードの背景表示とは別の演出であり、たとえば、「天井時短状態中です」などのテロップを液晶画面の所定領域に表示する。天井到達後待機演出は、客待ち演出（デモ表示）中に重複して、または客待ち演出に替えて現出させることができる。ただし、節電モード中は現出しないことが好ましい。
（伊３６）また、天井機能の発動後に客待ち期間が到来した場合（作動保留球が無い場合）、右打ち指示演出を現出させることができる。この右打ち指示演出は、少なくとも客待ち前演出中に現出可能である。たとえば、客待ち前演出～客待ち演出（デモ表示）の間で現出させてもよいし、客待ち演出中は現出させなくてもよい。なお、当該右打ち指示演出は、他の右打ち指示演出（たとえば、時短状態中または確変状態中の右打ち指示演出）とは異なる演出態様の右打ち指示演出（客待ち待機用右打ち指示演出）としてもよい。ただし、節電モード中は現出しないことが好ましい。
【０８７５】
なお、上記天井発動事前報知系の演出を実行する場合、その実行ゲーム（天井ゲームまたは天井直前のゲーム）においては、特定の予告演出を現出させないこと好ましい。たとえば、少なくとも高期待度予告演出は現出しない、または、疑似連、リーチ演出、および遊技者参加型演出のうちの少なくとも１つは現出しない。その理由は、天井機能の発動はゲーム数に基づくものであるため、大当りの当選期待感を煽るような仰々しい予告演出は不要だからである。ただし、専用の予告演出として、疑似連、リーチ演出、または遊技者参加型演出などを実行させる場合は、この限りではない。しかしいずれにしても、天井発動を報知する際に、無闇に当選期待感を煽るような予告演出は現出させないことが好ましく、疑似連、リーチ演出、または遊技者参加型演出などの予告演出を現出させる場合は、他の演出モードで現出される演出態様とは異なる、天井専用の演出態様とすることが好ましい。
【０８７６】
（他の天井特典）
また、天井到達の特典として、設定示唆演出を現出させてもよい。たとえば、天井専用の設定示唆演出（天井設定示唆演出）を現出させることができる。設定推測要素という有益な情報を遊技者に与えることは、ハマリに遭遇して、落胆状態にある遊技者の遊技意欲を向上させる上で極めて有用だからである。なお、天井時に設定示唆演出を実行させる場合、その実行率（出現率）を１００％としてもよいし、所定の抽選確率に基づいて実行してもよい。抽選により実行する場合には、全設定共通の当選確率であってもよいし、設定値に応じてそれぞれ異なる当選確率であってもよいし、少なくとも１の設定値が異なる当選確率であってもよい。ただし、天井到達時の特典という観点から、その当選確率（出現率）は、少なくとも通常モード（一般モード、前兆モード）よりも高確率とすることが好ま

しい。また、どのような設定示唆演出を実行するかについては特に制限はないが、設定推測要素の高い設定示唆演出、たとえば、設定４以上確定、設定６確定、設定１否定など、確定示唆系または特定範囲確定示唆系の設定示唆演出を実行することが好ましい。

【０８７７】

（伊４４）なお、上記天井発動事前報知系の演出の実行ゲーム（たとえば、天井ゲームまたは天井直前のゲーム）で、偶々、大当りに当選となった場合、大当り当選時に係る演出として、通常演出モード中（一般演出モード中または前兆演出モード中）、時短演出モード中、または確変演出モード中と、共通（同一）の演出を現出させるように構成してもよい。たとえば、通常演出モード中と同じ演出を現出させる場合には、図７２に示す「当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル（一般、前兆用）」を参照し、通常モード（一般モード、前兆モード）中と同じ当り変動パターンを選択可能に構成する（図７３の備考欄５のなお書き参照）。大当りとなった場合にも、無暗に天井報知用の演出を現出させてしまうと、天井機能発動であるか大当り当選であるかが不明瞭になり、遊技者が混乱してしまうからである。

【０８７８】

（伊６３）また、上記天井発動事前報知系の演出の実行ゲームで、偶々、大当りに当選となった場合、上記（伊４４）のように、通常、時短、または確変演出モードと共通の当選演出を実行するのではなく、別途、専用の当選演出を実行してもよい。この場合、天井突入報知演出７８１などの天井発動事前報知系の演出は実行しないことが好ましい。大当りであるのに時短突入を報知するという矛盾が生じるためである。ただし、一旦ハズレを装い、その後、当選を報知するような、いわゆる「復活演出」系の演出を現出させる場合は、たとえば、ハズレ時と大当り時とで、共通の天井発動事前報知系の演出（たとえば、天井突入報知演出７８１）を現出した後、当選演出を現出させてもよい。この場合、天井ゲームの途中まで、天井機能発動であるか大当り当選であるかを演出的に秘匿状態とすることができ、遊技者の緊張感を煽ることができる。

【０８７９】

なお、本実施形態の場合には、当選専用の変動パターン（天井中当選変動）を選択可能に構成し（図７３の「天井」の欄参照）、当該変動パターンに係る天井時当り専用の演出を現出できるようになっている。支援時短を設けている場合には、大当り当選時と支援時短当選時とで、異なる変動パターンを選択可能に構成してもよい（図７３の備考５の「天井支援時短当選変動」参照）。また、大当り当選時と支援時短当選時とで、制御負担軽減のため、共通の変動パターン（天井中当選変動）を選択可能に構成してもよい。この場合、支援時短発動優先型であれば、当選種別を報知するために、それぞれ異なる演出内容を現出させることが好ましい。当選種別については、装飾図柄指定コマンドで把握可能であり、共通の変動パターンを選択するように構成しても、異なる演出を実行することができる。

【０８８０】

（３０－３．天国モードについて）

天国モードは、天井ゲーム終了後（１０００回転目終了後）または天井ゲームの次ゲーム（１００１ゲーム目）にて移行される遊技モードであり、天井特典に応じて、内部遊技状態が時短状態や確変状態などに関連した遊技モードとなる。本実施形態では、天井特典として「天井時短（時短回数１０００回）」が付与される例について説明しているので、本実施形態に係る天井モードは、時短状態（ＹＪ＝０１Ｈ）に関連する遊技モードとなる。なお、この天国モードに移行する場合は、「強制当り」以外の天井特典（有限時短、無限時短、無限確変、有限確変、無限潜確、または有限潜確など）の場合となる。

【０８８１】

また、天国モード中は、天国専用の変動パターンを選択させるべく、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）が、専用の「０ＡＨ」に更新される（ここでは、天井時短による時短状態専用の変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）に更新される）。

【０８８２】

天国モードは、少なくとも大当りに当選した場合か、上記有限系の天井特典であれば大当りに当選することなく、規定の時短回数やＳＴ回数が終了した場合に終了される。ここでは、天井特典が「有限時短（時短回数１０００回）」として説明しているので、天国モードは、時短回数１０００回が終了した場合か、またはその時短回数消化中に大当りが当選した場合に終了されることになる。そして、天国モードが終了した場合は、通常モードに移行される（時短状態から通常状態に移行される）。なお、天井特典が、有限確変または有限潜確の場合は、ＳＴ回数が終了した場合かまたはそのＳＴ回数以内に大当りに当選した場合に終了され、また、無限時短、無限確変および無限潜確の場合には、大当り当選した場合に終了されることになる。

【０８８３】

（７－５－２．天国モード中の演出について）

天国モード中は、天国モードに関連する演出（天国用演出）をなす「天国演出モード」に移行される。この天国演出モードは、天井ゲームの終了後に移行されるか、または次ゲーム以降（１００１ゲーム目以降）の専用の演出モードであり、天国モードの終了とともに終了される。この天国演出モード中は、背景表示を他の遊技モードとは異なる特殊な背景表示に切り替え表示され（たとえば、宇宙空間を表現した“宇宙背景画像”）、天国モード中であることを報知する。また、天国モード中も残余時短回数報知演出を実行可能に構成することができる。

【０８８４】

なお、天井特典として、有限時短または無限時短を付与する場合は、天国専用の時短演出モードとしてもよいし、時短演出モード（たとえば、時短演出モード１～４のいずれか）としてもよい。いずれにしても遊技モードに対応した演出モードとすればよい。

【０８８５】

（天国モード抜け演出）

（伊６４）本実施形態では、天井特典として、時短回数１０００回の時短状態が付与されるが、仮に、時短回数１００回など、時短回数が比較的少ない時短状態が付与される場合には、大当りに当選することなく、天井時短による時短回数を消化してしまう可能性が高い（たとえば、設定１で、時短回数１００回以内に大当りに当選する確率は、約３９％）。一方、時短回数が１０００回としても、その回数以内に必ずしも大当りに当選するわけではない（時短回数１０００回以内に大当りに当選する確率は、約９９％）。いずれにしても、天井時短状態を抜けてしまうと、遊技者は、大ハマりした上、天井時短を生かすことができなかったと、落胆感が強くなる。したがって、天井時短状態に係る最終変動はハズレの場合には、リーチ演出や、高期待度演出などの派手な予告演出は現出しないことが好ましい。また、天井時短状態に係る最終変動がハズレの場合には、無闇に長変動パターンとしないことが好ましい。たとえば、少なくともＳＰリーチに係る変動パターンは選択しないようにする。好ましくは、リーチ変動パターンを選択せずに、ハズレ変動パターンを選択する。特に、ハズレ時の最短変動時間を有する「最短通常変動（少なくとも時短モードに係る変動パターンのうち、最短の通常変動）」を選択可能に構成することが好ましい（最短の通常変動の選択率は１００％であってもよい）。天井時短状態を抜けてしまう場合には、余計な煽り演出をせずに、何事も無かったかのように、しれっと抜けてしまうように振る舞うことが好ましいといえる。

【０８８６】

（時短状態中における支援時短の制御形態（抽選処理方法）について）

ここで、時短状態中（天井時短状態中および／または大当り時短状態中）に支援時短状態に移行させるか否か（天井時短状態中に支援時短状態の発動を禁止するか否か）が問題となる。たとえば、時短状態中の大当り抽選において、支援時短を大当り抽選対象とするか否か、支援時短を大当り抽選対象とした場合、そのその当選を有効扱いとするか無効扱いとするかなどが問題となる。そこで、遊技性に応じて、下記（伊７６）～（伊８０）の抽選形態を採用することができる。

（伊７６）少なくとも天井時短状態中は、支援時短を抽選対象から除外する（たとえば図

１９Ｂ、図２７参照）。具体的には、図１９Ｂの抽選形態のように、支援時短を抽選対象から除外した大当り抽選を行うことにより支援時短を無効扱いとし、天井時短状態中は支援時短状態を付与しない（支援時短状態に制御されない）ようにする。本構成の場合、支援時短が天井時短よりも利益状態（有利度合）が低い場合において、「天井時短状態→支援時短状態に移行」という転落移行を回避したい場合に好適である（後述の（伊７７）も同様）。

（伊７７）少なくとも天井時短状態中は、支援時短を抽選対象に含む大当り抽選を行うが、支援時短が当選してもその当選を無効扱いとし、支援時短状態を付与しないようにする。たとえば、第１実施形態で述べた図１２の支援時短フラグ管理処理（ステップＳ４２２）を設け、支援時短の当選を無効扱いとし支援時短状態を付与しないようにする。または、図１９Ａの抽選形態を採用して支援時短が当選してもその当選を無効扱いとし、支援時短状態を付与しないようにする。

（伊７８）上述の（伊７６）、（伊７７）とは異なり、少なくとも天井時短状態中は、支援時短を抽選対象に含む大当り抽選を行い、支援時短に当選した場合には、これを有効扱いとし、支援時短状態に移行させる。この場合、天井時短状態中に支援時短状態の付与が可能となる。たとえば、支援時短が天井時短よりも利益状態（有利度合）が高い場合、「天井時短状態→支援時短状態に移行」という昇格移行を実現したい場合に好適である。

（伊７９）天井時短状態中に支援時短を抽選対象に含む大当り抽選を行い、当選した支援時短よる時短回数が、天井時短による時短回数または天井時短状態の残余時短回数よりも多い場合に、支援時短状態に移行させる。この場合、「天井時短状態中の残余時短回数＜支援時短による時短回数」である状況に限り、当選した支援時短の時短回数が、現在の天井時短状態の残余時短回数に更新（上書き）され、遊技者に有利な時短回数を付与することができる。

（伊８０）特図１側の大当り抽選対象には支援時短が１または複数種類あるが、特図２側の大当り抽選対象に支援時短種別が無い構成とし、天井時短状態中も支援時短の当選は有効扱いとする。本実施形態のように、電サポ無し状態下の場合は左打ち有利（特図１側の抽選を受けることが遊技者に有利）、電サポ状態下の場合は右打ち有利（特図２側の抽選を受けることが遊技者に有利）となる遊技機において、右打ち有利となる天井時短状態中に、支援時短に当選し難くすることができる。天井時短状態中は、支援時短が抽選対象とならない特図２側の大当り抽選を受けることがメインの遊技となるため、イレギュラーな入賞等により特図１作動保留球の発生がない限り、支援時短に当選しない。この場合、特図１側は支援時短を対象とする大当り抽選およびその当選処理（支援時短状態の付与）を行い、通常状態中（左打ち有利）においては、支援時短をハマり救済機能として作用させる一方、天井時短状態中（右打ち有利）においては、支援時短当選により時短状態が実質的に延長されたり、天井時短が支援時短の当選により終了したりすることを回避したい場合に好適である。

【０８８７】

また、天井時短状態中に支援時短の当選を有効扱いとする場合、つまり、天井時短状態中に、支援時短状態の付与を可能とする場合には、下記（伊８１）～（伊８３）の構成とすることができる。

（伊８１－１）天井時短状態中に支援時短に当選した場合、上記「特別図柄時短回数カウンタ（残余時短回数カウント手段）」に支援時短の時短回数の上乗せ処理を行う。この場合、時短状態が延長されうるため、遊技性の自由度が広がり、また遊技者にとり有利な状況を発生させることができる。

（伊８１－２）天井時短状態中に支援時短に当選した場合、天井時短状態の残余時短回数のカウント（減算）を中断し、支援時短による時短回数を優先的に消化する。支援時短による時短回数が消化された場合（時短回数消化により支援時短状態が終了した場合）、中断していた天井時短状態の残余時短回数のカウントを再開可能な構成とする。この場合、天井時短状態における残余時短回数をカウントする第１カウント手段（天井時短残余回数カウンタ）と、支援時短状態における残余時短回数をカウントする第２カウント手段（支

援時短残余回数カウンタ）を設ければい。また、他のカウント方法として、天井時短状態中の残余時短回数を一旦ＲＡＭ２０３の所定領域に退避（格納）し、特別図柄時短回数カウンタに、当選した支援時短による時短回数をセットする。そして、その支援時短による時短回数が消化された後で、退避していた天井時短状態中の時短回数を特別図柄時短回数カウンタにセットし、再度、カウントを開始すればよい（この場合、特別図柄時短回数カウンタは、天井時短残余回数カウンタと支援時短残余回数カウンタとを兼用する形態となる）。本構成によれば、支援時短の時短回数を優先的に消化させることで、実質的に時短状態を延長することができる。また、天井時短状態の残余時短回数が、支援時短による時短回数に更新されてしまうことがないため、天井時短の恩恵および支援時短当選の恩恵の双方を遊技者に与えることができる。

（伊８２）天井時短状態中に支援時短に当選した場合、その当選した支援時短による時短回数の消化（支援時短状態の実行）を保留状態（ストック状態）とし、先ず、天井時短による時短回数を優先的に消化する。そして、天井時短による時短回数が消化された後（時短回数消化により天井時短状態が終了した場合）、ストック状態としていた支援時短による時短回数を消化する（ストック放出）。本構成によれば、何ら大当りに当選せずに、天井時短状態を抜けてしまっても、天井時短状態中に支援時短に当選していれば、天井時短状態の終了後に、その支援時短による時短状態がスタートするため、実質的に時短状態を延長することができる。また、支援時短当選により天井時短状態の残余時短回数が、支援時短による時短回数に更新されてしまうことがないため、天井時短の恩恵および支援時短当選の恩恵の双方を遊技者に与えることができる。また、天井時短状態と支援時短状態とが交互に実行されることがない、すなわち、実行中の天井時短状態が中断し、支援時短状態が開始され、当該支援時短状態が終了後に、中断していた天井時短状態を再開する、ということがないため、制御処理が複雑化しないとともに、現在の時短状態が天井時短で付与されたものなのか、支援時短で付与されたものなのかを判別することが容易なものとすることができる。

（伊８３）天井時短残余回数カウンタと、支援時短残余回数カウンタとを有する場合において、天井時短状態中に支援時短に当選した場合、天井時短残余回数カウンタと並行して、支援時短残余回数カウンタも消化させることができる。この場合、支援時短残余回数カウンタの値が天井時短残余回数カウンタの値よりも多ければ、時短状態が実質的に延長され、支援時短残余回数カウンタの値が天井時短残余回数カウンタの値よりも少なければ、通常通りに、天井時短状態を終了させることができる。本構成によれば、天井時短の恩恵を損なうことなく、タイミングよく支援時短に当選すれば、実質的に時短状態が延長されるため、遊技の面白みを向上させることができる。

【０８８８】

（万石１０）なお、上記した（伊７６）～（伊８０）、（伊８１）～（伊８３）において、「天井時短状態中」を「大当り時短状態中」と置き換えてもよい。また「天井時短状態中に支援時短に当選した場合」について、「大当り時短状態中に支援時短に当選した場合」または「天井時短状態および大当り時短状態に支援時短に当選した場合」としてもよい。この場合、大当り時短状態の残余回数をカウント可能な手段を設ければよい。

【０８８９】

なお、上記（伊８２）では、天井時短状態中に支援時短に当選した場合、その当選した支援時短による時短回数の消化をストック状態とし、天井時短による時短回数を優先消化後（天井時短状態の終了後）、支援時短による時短回数を消化する（支援時短状態を開始する：ストック放出）例を説明した。しかし本発明はこれに限らず、下記（万石２０）～（万石２３）のストック放出形態とすることができる。

（万石２０）大当り時短状態中に支援時短が当選した場合、その当選した支援時短による時短回数の消化をストック状態とし、大当りによる時短回数を優先消化後（大当り時短状態終了後）、ストック状態としていた支援時短による時短回数を消化する。

（万石２１）支援時短状態中に支援時短が当選した場合、その当選した支援時短による時短回数の消化をストック状態とし、実行中の支援時短状態に係る時短回数を優先消化後（

実行中の支援時短状態終了後）、ストック状態としていた支援時短による時短回数を消化する。
（万石２２）確変状態中に支援時短が当選した場合、その当選した支援時短による時短回数の消化をストック状態とし、当該確変状態よるＳＴ回数を優先消化後（確変状態終了後）、ストック状態としていた支援時短による時短回数を消化する。
（万石２３）潜確状態中に支援時短が当選した場合、その当選した支援時短による時短回数の消化をストック状態とし、当該潜確状態よるＳＴ回数を優先消化後（潜確状態終了後）、ストック状態としていた支援時短による時短回数を消化する。
上記（万石２０）～（万石２３）によれば、特定の有利状態（ここでは、時短状態、確変状態、潜確状態など）中に支援時短が当選した場合、その有利状態が終了した後に、当選に係る支援時短による時短状態をスタートさせるため、有利状態の恩恵および支援時短当選の恩恵の双方を遊技者に与えることができる。また、有利状態と支援時短状態とが交互に実行されることがない、すなわち、実行中の有利状態が中断し、支援時短状態が開始され、当該支援時短状態が終了後に、中断していた有利状態を再開する、ということが無く、制御処理が複雑化しない。
（万石２４）なお、ストック状態としない構成の場合には、支援時短状態の発動を有効扱いとし、支援時短の当選ゲーム終了後に実行中の有利状態を終了させて、当選に係る支援時短状態を生起させてもよいし、支援時短状態の発動を無効扱いとして支援時短状態は生起させず、実行中の有利状態をそのまま継続してもよい。
（万石２５）また、上記（伊８２）、（万石２０）～（万石２３）の１または複数の構成を採用することができる。どのような構成を採用するかは遊技性に応じて適宜決定することができる。たとえば（伊８２）、（万石２０）～（万石２３）のすべての構成を採用した場合には、時短状態中、確変状態中、または潜確状態中（本実施形態では、潜確状態を設けた場合）のいずれの有利状態中において支援時短が当選した場合であっても、その支援時短状態の実行がストック状態とされ、当該有利状態終了後に、支援時短状態を生起（ストック放出）させることができる。またたとえば、高確状態中だけをストック状態としたくない場合には、（伊８２）、（万石２０）および（万石２１）の構成を採用し、確変状態中または潜確状態中に支援時短に当選した場合にはストック状態とせずにその当選を無効扱いとするが、時短状態中に支援時短に当選した場合にはストック状態とし、当該時短状態終了後に支援時短状態を生起させることができる。
【０８９０】
上記（伊８２）、（万石２０）～（万石２３）では、有利状態中に支援時短に当選した構成例を説明したが、有利状態中に天井ゲームに到達した場合には下記（万石４０）～（万石４４）のように構成してもよい。
（万石４０）大当り時短状態中に天井ゲームに到達した場合（天井発動契機が到来した場合）、天井時短による時短回数の消化（天井時短状態の実行）をストック状態とし、大当りによる時短回数を優先消化後（大当り時短状態終了後）、ストック状態としていた天井時短による時短回数を消化する。
（万石４１）支援時短状態中に天井ゲームに到達した場合、天井時短による時短回数の消化をストック状態とし、支援時短状態による時短回数を優先消化後（支援時短状態終了後）、ストック状態としていた天井時短による時短回数を消化する。
（万石４２）確変状態中に天井ゲームに到達した場合、天井時短による時短回数の消化をストック状態とし、当該確変状態よるＳＴ回数を優先消化後（確変状態終了後）、ストック状態としていた天井時短による時短回数を消化する
（万石４３）潜確状態中に天井ゲームに到達した場合、天井時短による時短回数の消化をストック状態とし、当該潜確状態よるＳＴ回数を優先消化後（潜確状態終了後）、ストック状態としていた天井時短による時短回数を消化する
（万石４４）天井時短状態中に天井ゲームに到達した場合（２回目以降の天井到達）、天井時短による時短回数の消化をストック状態とし、実行中の天井時短状態に係る時短回を優先消化後（先に実行されていた天井時短状態終了後）、ストック状態としていた天井時

短による時短回数を消化する。
上記（万石４１）～（万石４４）によれば、特定の有利状態中に天井ゲームに到達した場合、その有利状態が終了した後に、天井時短状態をスタートさせるため、有利状態の恩恵および支援時短当選の恩恵の双方を遊技者に与えることができる。また、有利状態と支援時短状態とが交互に実行されることがない、すなわち、実行中の有利状態が中断し、支援時短状態が開始され、当該支援時短状態が終了後に、中断していた有利状態を再開する、ということが無く、制御処理が複雑化しない。
（万石４５）なお、上述したストック状態としない構成の場合には、天井時短状態の発動を有効扱いとし、天井ゲーム終了後に実行中の有利状態を終了させて、天井時短状態を生起させてもよいし、天井時短状態の発動を無効扱いとして天井時短状態は生起させず、実行中の有利状態をそのまま継続してもよい。
（万石４６）また、上記（万石４１）～（万石４４）の１または複数の構成を採用することができる。どのような構成を採用するかは遊技性に応じて適宜決定することができる。たとえば、（万石４１）～（万石４４）のすべての構成を採用した場合には、時短状態中、確変状態中、または潜確状態中（本実施形態では、潜確状態を設けた場合）のいずれの有利状態中に天井ゲームに到達した場合であっても、天井時短状態の発動がストック状態とされ、当該有利状態終了後に、天井時短状態を生起（ストック放出）させることができる。またたとえば、高確状態中だけをストック状態としたくない場合には、（万石４２）および（万石４３）の構成を採用し、確変状態中または潜確状態中に天井ゲームに到達した場合にはストック状態とせずに天井時短状態の発動を無効（禁止）とするが、時短状態中に天井ゲームに到達した場合にはストック状態とし、その時短状態終了後に天井時短状態を生起させることができる。
【０８９１】
（天井時短普電開放遊技と、大当り普電開放遊技について）
天井時短状態と大当り時短状態とは同じ時短状態であるが、天井時短状態に係る普電開放遊技の動作態様（以下、「天井時短普電開放遊技」と略す）と、大当り普電開放遊技との関係を下記の構成とすることができる。
（伊２４）少なくとも天井時短普電開放遊技と大当り普電開放遊技とが共通である。なお、天井時短普電開放遊技および大当り普電開放遊技と、支援時短普電開放遊技とは、共通であってもよいし、異なっていてもよい。天井時短普電開放遊技と大当り普電開放遊技を共通化することにより、普電開放遊技に係るプログラムを削減することができる。また、開発段階において、電サポ状態中の出玉率計算が容易となる。また、演出の見せ方次第では、天井時短状態中なのか大当り時短状態中なのかを遊技者にわかりにくくすることができる。
（伊２５）少なくとも天井時短普電開放遊技と大当り普電開放遊技とが異なる。この場合、天井時短普電開放遊技よりも大当り普電開放遊技の方が、有利度合（利益状態）が低くてもよいし、高くてもよい。大ハマり救済機能という観点からは、大当り普電開放遊技よりも天井時短普電開放遊技の方が、有利度合が高い（出玉率が高い）ことが好ましい。本構成の場合、同じ時短状態であっても、天井時短状態中と大当り時短状態中とで入賞率に差を持たせることができるため、遊技性が向上する。なお、大当り普電開放遊技、天井時短普電開放遊技、および支援時短普電開放遊技がそれぞれ異なっていてもよい。また、大当り普電開放遊技と、天井時短普電開放遊技および支援時短普電開放遊技のいずれか一方は、共通であってもよい。
【０８９２】
（天井時短普電開放遊技と、支援時短普電開放遊技について）
天井時短状態と支援時短状態とは同じ時短状態であるが、天井時短普電開放遊技と、支援時短普電開放遊技の関係を下記の構成とすることができる。
（伊９１）少なくとも天井時短普電開放遊技と支援時短普電開放遊技とが共通である。なお、天井時短普電開放遊技および支援時短普電開放遊技と、大当り普電開放遊技とは、共通であってもよいし、異なっていてもよい。天井時短普電開放遊技と支援時短普電開放遊

技を共通化することにより、普電開放遊技に係るプログラムを削減することができる。また、開発段階において、電サポ状態中の出玉率計算が容易となる。また、演出の見せ方次第では、天井時短状態中なのか支援時短状態中なのかを遊技者にわかりにくくすることができる。

（伊９２）少なくとも天井時短普電開放遊技と支援時短普電開放遊技とが異なる。この場合、天井時短普電開放遊技よりも支援時短普電開放遊技の方が、有利度合（利益状態）が低くてもよいし、高くてもよい。大ハマり救済機能という観点からは、支援時短普電開放遊技よりも天井時短普電開放遊技の方が、有利度合が高いことが好ましい。本構成の場合、同じ時短状態であっても、天井時短状態中と支援時短状態中とで入賞率に差を持たせることができるため、遊技性が向上する。なお、大当り普電開放遊技、天井時短普電開放遊技、および支援時短普電開放遊技がそれぞれ異なっていてもよい。また、大当り普電開放遊技と、天井時短普電開放遊技および支援時短普電開放遊技のいずれか一方は、共通であってもよい。

【０８９３】

（天井時短状態中の装飾図柄について）

支援時短状態の装飾図柄の表示態様について下記のように構成することができる。

（伊２８）少なくとも天井時短状態中の装飾図柄（たとえば、算用数字）と、通常状態中の装飾図柄（たとえば、漢数字）または大当り時短状態中の装飾図柄（たとえば、ローマ数字または漢数字）とを異なる装飾図柄とする。この場合、遊技状態に応じて装飾図柄を異なるため、演出が多彩になる。また、遊技者が天井時短状態中であることを把握しやすくなる。また、客待ち待機中（たとえば、客待ち前演出）は装飾図柄が表示可能なため、遊技者が遊技台を選定する際、表示画面を確認するだけで、天井時短状態中であることを容易に識別することができる。

（伊２９）少なくとも天井時短状態中の装飾図柄（たとえば、算用数字）と、通常状態中の装飾図柄（たとえば、漢数字）とが異なる。なお、大当り時短状態中の装飾図柄と、天井時短状態中の装飾図柄および通常状態中の装飾図柄のいずれか一方とが共通であってもよいし、それぞれ異なる装飾図柄（たとえば、大当り時短状態中の装飾図柄はローマ数字）であってもよい。この場合、遊技状態に応じて装飾図柄を異なるため、演出が多彩になる。また、客待ち待機中（たとえば、客待ち前演出）は装飾図柄が表示可能なため、遊技者が遊技台を選定する際、表示画面を確認するだけで、天井時短状態中であるか否かを容易に識別することができる。

（伊３０）少なくとも天井時短状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目と、通常状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目とが異なる停止表示目である。遊技者やホール関係者が、朝一の遊技台の状態を把握する際に、天井時短状態中であるか通常状態中であるかを把握し易くすることができる。なお、天井時短状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目および通常状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目のいずれか一方は、支援時短状態中の電断復帰後の停止表示目および／または大当り時短状態中の電断復帰後の停止表示目と共通の停止表示目であってもよいし、異なる停止表示目であってもよい。本構成によれば、遊技者やホール関係者が、朝一の遊技台の状態を把握する際に、天井時短状態中であるか通常状態中であるかを把握し易くすることができる。なお、天井時短状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目および通常状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目のいずれか一方は、支援時短状態中の電断復帰後の停止表示目および／または大当り時短状態中の電断復帰後の停止表示目と共通の停止表示目であってもよいし、異なる停止表示目であってもよい。

【０８９４】

（天井時短状態中の装飾図柄と、支援時短状態中の装飾図柄について）

天井時短状態と支援時短状態とは同じ時短状態であるが、装飾図柄の表示態様について下記のように構成することができる。

（伊９７）天井時短状態中の装飾図柄（たとえば、算用数字）と、支援時短状態中の装飾図柄とを共通の装飾図柄とする。なお、大当り時短状態中の装飾図柄とは、共通の装飾図

柄であってもよいし、異なる装飾図柄（たとえば、ローマ数字）であってもよい。この場合、天井時短状態中に支援時短に当選した場合であっても、その都度、装飾図柄を変更する必要がなく、共通の装飾図柄を使用できるので、遊技者に対して見た目の違和感や不快感を与えにくくすることができる。また、制御負担の軽減に寄与する。

（伊９８）少なくとも天井時短状態中の装飾図柄（たとえば、算用数字）と、支援時短状態中の装飾図柄（たとえば、漢数字）とが異なる。なお、大当り時短状態中の装飾図柄と、天井時短状態中の装飾図柄および支援時短状態中の装飾図柄のいずれか一方とが共通であってもよいし、それぞれ異なる装飾図柄（たとえば、大当り時短状態中の装飾図柄はローマ数字）であってもよい。この場合、遊技状態に応じて装飾図柄を異なるため、演出が多彩になる。また、客待ち待機中（たとえば、客待ち前演出）は装飾図柄が表示可能なため、遊技者が遊技台を選定する際、表示画面を確認するだけで、時短状態種別（少なくとも天井時短状態中および支援時短状態中のいずれであるのか）を容易に識別することができる。

（伊９９）少なくとも天井時短状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目と、支援時短状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目とが共通の停止表示目である。この場合、天井時短状態と支援時短状態とが同じ演出モードである場合には、朝一に遊技者が遊技台を選定する際、表示画面を確認するだけでは天井時短状態中であるか支援時短状態中である識別できないので、実際に遊技をする必要があり、ホールの稼働率に貢献することができる。なお、天井時短状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目は、電断復帰後の通常状態の停止表示目および／または電断復帰後の大当り時短状態中の停止表示目と同じ停止表示目であってもよいし、異なる停止表示目であってもよい。

（伊１００）少なくとも天井時短状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目と、支援時短状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目とが異なる停止表示目である。本構成によれば、遊技者やホール関係者が、朝一の遊技台の状態を把握する際に、天井時短状態中であるか支援時短状態中であるかを把握し易くすることができる。なお、天井時短状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目および支援時短状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目のいずれか一方は、通常状態中の電断復帰後の停止表示目および／または大当り時短状態中の電断復帰後の停止表示目と共通の停止表示目であってもよいし、異なる停止表示目であってもよい。

また本構成において、大当り時短状態中と天井時短状態中とが共通の停止表示目であり、かつ共通の時短演出モードであるケースでは、少なくとも支援時短状態中であるか否かについては識別可能である。また、大当り時短状態中と支援時短状態中とが共通の停止表示目、かつ共通の演出モードである場合、少なくとも天井時短状態中であるか否かについては識別可能である。

なお、通常状態は「通常演出モード」であるため、背景画像等を見れば、停止表示目が同じであっても、通常状態中であることが識別可能である。勿論、各時短状態がそれぞれ異なる時短演出モードある場合には、演出モードに係る背景画像等により、いずれの時短状態であるかを把握可能である。

【０８９５】

（天井時短状態中の保留表示態様と、支援時短状態中の保留表示態様について）

天井時短状態と支援時短状態とは同じ時短状態であるが、保留表示態様（保留アイコン）について下記のように構成することができる。

（伊１０１）少なくとも天井時短状態中の保留表示態様と、支援時短状態中の保留表示態様とが異なる。この場合、天井時短中と支援時短中とで遊技状態に応じて保留表示を異ならせることができるので、演出のバリエーションが多彩になる。また、天井時短状態中と支援時短状態中とで、保留表示が変化するので、いずれの時短状態であることを遊技者が識別し易くなる。

（伊１０２）少なくとも天井時短状態中の保留表示態様と、支援時短状態中の保留表示態様とが共通である。天井時短状態中に支援時短に当選して支援状態中に移行した場合であっても、その都度、保留表示を変更する必要がなく、制御負担の軽減に繋がる。

【０８９６】
（天井時短状態中の先読み予告と、支援時短状態中の先読み予告について）
天井時短状態と支援時短状態とは同じ時短状態であるが、先読み予告について下記のように構成することができる。
（伊６６）支援時短の当選期待度を示唆する先読み予告と、天井ゲーム数目の作動保留球に対して天井特典（本実施形態では、天井時短）が付与されることを事前報知する先読み予告演出とは異なる演出態様である。異なる演出態様とする理由は、天井特典については予め決まったゲーム数で付与されることが判明しているのに対し、支援時短は大当り抽選を経て当選が決定されるもので、予め決まったゲーム数で付与されるというものではないからである。なお、支援時短の当選期待度を示唆する先読み予告と、大当りの当選期待度を示唆する先読み予告とは共通の演出態様であってもよいし、異なる演出態様であってもよい。
（伊１０４）天井時短状態中と支援時短状態中とで、共通の先読み予告を実行可能に構成する。天井時短状態中と支援時短状態中とで共通の先読み予告を実行できるため、制御負担の軽減に繋がる。演出の多様化・多彩化を重視する場合には、天井時短状態中と支援時短状態中とで、異なる先読み予告を実行可能に構成してもよい。なお、天井時短状態中および／または支援時短状態中の先読み予告と、大当り時短状態中の先読み予告とは、共通であってもよいし、異なっていてもよい。
（伊１０５）天井到達前（１０００ゲームより前）の第１所定ゲーム数（１または複数ゲーム前。前兆モードの少なくとも一部の期間でもよい）と、支援時短の当選作動保留球が発生した後の第２所定ゲーム数とを、先読み予告の実行を禁止する先読み予告禁止区間とすることができる。この場合、「第１所定ゲーム数＝第２所定ゲーム数」（たとえば、最大保留記憶数と同じ４回）であってもよいし、異なるゲーム数（たとえば、第１所定ゲーム数は１回、第２所定ゲーム数は４回など）であってもよい。
（伊１０６）天井モード突入前の第１所定ゲーム数（１または複数ゲーム前。前兆モードの少なくとも一部の期間でもよい）は先読み予告の実行を禁止し（たとえば、後述の図５０参照）、支援時短当選に係る作動保留球は先読み予告を禁止しない。
（伊１０７）天井変動に係る作動保留球は先読み予告の実行を禁止し（後述の図５０参照）、支援時短当選に係る作動保留球は先読み予告を禁止しない。
【０８９７】
（天井時短状態中の設定示唆演出について）
（伊２６）複数の設定示唆演出を実行可能であり、天井時短状態中は、当該複数の設定示唆演出の一部または全部の実行を禁止（制限）する。あるいは、他の遊技状態と比較し、実行確率を異なるものとすることができる。これには下記（伊２６－１）～（伊２６－４）がある。
（伊２６－１）天井時短状態中は、通常状態よりも設定示唆演出の実行確率を低くすることができる。この場合、１または複数の特定の設定示唆演出の実行確率を低くすることができる。
（伊２６－２）天井時短状態中は、通常状態よりも設定示唆演出の出現率を高くすることができる。この場合、１または複数の特定の設定示唆演出の出現率を高くすることができる。
（伊２６－２）天井時短状態中は、１または複数の特定の設定示唆演出の実行を禁止（制限）することができる。特定の設定示唆演出は特に制限はないが、たとえば、上記（ア）～（シ）に示したような設定示唆演出を実行可能な場合、その少なくとも１つの設定示唆演出の実行を禁止することができる。具体的には、天井時短状態中は、設定推測要素としての有用度が低い設定示唆演出、たとえば、上記（キ）の偶数設定示唆演出や上記（ユ）の奇数設定示唆演出の実行を禁止することが好ましい。
（伊２６－３）天井時短状態中に限り、出現する１または複数の設定示唆演出がある。たとえば、天井時短状態中に限り、設定推測要素として有用度の高い上記（メ）の設定Ｎ確定演出を出現させることができる。

本構成によれば、遊技状態に応じて設定示唆予告の出現率を変動させることできる。また、特定の遊技状態（天井時短状態）に限り、特定の設定示唆演出を出現させることができる。これにより、演出が多彩なものとし、遊技の面白みを向上させることができる。

【０８９８】

（天井時短状態に係る保留表示領域について）

（伊３１）天井ゲーム終了（ここでは、（天井変動に係る図柄の変動時間終了時（図６７参照）、または図柄の確定表示時間中、或いは図柄の確定表示時間経過時（図６８Ａ～図６８Ｂ参照））を契機に、保留表示領域７７（特図２側の保留表示領域）を上記強調的（優先的）に表示することができる。保留表示領域７７を強調的に表示する場合には、既に説明したように、保留表示領域７７を優先的に表示する、保留表示領域７７を大きく表示する、保留表示領域７６側を非表示にするなどがある。

特図１側の図柄変動表示ゲーム１で支援時短に当選した場合、当該当選ゲームが終了したタイミングで、保留表示の優先順位を、特図１側から特図２側に変更することが好ましい（支援時短状態中は、右打ち有利となり特図２側の図柄変動表示ゲームがメインとなるため）。保留表示の優先順位を、特図１側のゲームが終了したタイミングで変更しておくことにより、支援時短状態中における最初の特図２側の図柄変動表示ゲームが開始されるよりも前に、特図２の保留表示を優先表示させることができる。

【０８９９】

（天井時短状態中の演出モードと、支援時短状態中の演出モードについて）

天井時短状態と支援時短状態とは同じ時短状態であるが、演出モードについて下記のように構成することができる。

（伊１０８）天井時短状態に係る演出モードと、支援時短状態に係る演出モードとを、共通の演出モードとすることができる。たとえば、双方を天国演出モードとしたり、双方を時短演出モードとすることができる。時短演出モードとする場合には、時短演出モード１～４のいずれであってもよいし、また、時短演出モード１から開始し、ゲーム数に従い、“時短演出モード１⇒時短演出モード２⇒時短演出モード３”と移行させてもよい（図７Ｂ参照）。天井時短状態と支援時短状態とを同じ演出モードとすることにより、制御負担の軽減に繋がる。

（伊１０９）天井時短状態に係る演出モードと、支援時短状態に係る演出モードとを、異なる演出モードとすることができる。たとえば、図４９Ａ～図４９Ｂに示す通り、天井時短状態に係る演出モードは「天国演出モード」とし、支援時短状態に係る演出モードは「時短演出モード」とすることができる。時短演出モードは、時短演出モード１～４のいずれであってもよいし、また、時短演出モード１から開始し、ゲーム数に従い、“時短演出モード１⇒時短演出モード２⇒時短演出モード３”と移行させてもよい（図７Ｂ参照）。異なる演出モードとすることにより、演出を多彩なものとすることができる。

【０９００】

（大当り時短状態中の演出モードと、天井時短状態中の演出モードについて）

（伊１２３－１）大当り時短状態と天井時短状態とが共通の演出モードではなく、個別の演出モードで構成されているような場合（たとえば、時短演出モードと天井演出モード）、天井に到達したことを遊技者が認識し易いようにするために、演出画面移行演出、天井突入報知演出などは行うようにする。また、天井到達時は専用の変動パターン振分テーブル（図７５に示す「ＦＨ９０」：同図「天井」の欄参照）を利用し、大当り時短状態中に利用される時短用変動パターン振分テーブル（図４０、図４１）は利用しないようになっている。大当り時短状態と天井時短状態とが共通の演出モードの場合は、当該演出モードを継続させればよい。なお、図示では、大当り時短状態中の演出モードが「時短演出モード」である例を示しているが、本発明はこれに限らず、大当り時短状態中専用の時短演出モード（大当り時短演出モード）を設けてもよい。

（伊１２３－２）なお、大当り時短状態と天井時短状態とを遊技モードを共通の遊技モードとするが、演出モードは異なる演出モードとしてもよい。たとえば、大当り時短状態中および天井時短状態中は変動パターン選択モードＡとするが、大当り時短状態中の演出モ

ードは大当り時短用演出モード、天井時短状態中の演出モードは天井時短状態用演出モードとする。この場合、大当り時短状態と天井時短状態とで共通の変動パターン振分テーブルが選択されることになり、予告演出などは共通の演出が現出されうるが、装飾図柄演出については異なるものとすることができる。たとえば、下記（演１）～（演４）の少なくとも１つの演出態様を実行可能に構成することができる。
（演１）装飾図柄の図柄態様が異なる（たとえば、大当り時短状態中はローマ数字、天井時短状態中は漢数字など）、
（演２）装飾図柄の変動表示領域（変動表示位置）が異なる（たとえば、大当り時短状態中は液晶画面の略中央の表示領域にて変動表示、天井時短状態中は液晶画面の隅部などの退避表示領域で変動表示など）、
（演３）装飾図柄の変動表示方向が異なる（たとえば、大当り時短状態中は縦スクロール、天井時短状態中は横スクロールなど）、
（演４）装飾図柄の停止動作パターンが異なる（たとえば、大当り時短状態中は停止動作ショートまたは停止動作ミドルが実行可能であり、天井時短状態中は停止動作ショートまたは停止動作ロングが実行可能であるなど（停止動作パターンについては、図４４～図４５参照）。
【０９０１】
（天井時短状態と大当り時短状態の管理形態について）
天井時短状態と大当り時短状態とは同じ時短状態であるが、内部遊技状態について下記のように構成することができる。
（伊３２）主制御部２０側で管理する内部遊技状態として、少なくとも天井時短状態と大当り時短状態とを、一の入賞容易状態（電サポ状態）として管理可能に構成することができる。この場合、天井時短状態中であることを示すフラグと大当り時短状態中あることを示すフラグとを「共通のフラグ（第２特定時短状態中フラグ）」で管理すればよい。双方で共通のフラグとすることにより、ＲＡＭ容量の削減に繋がる。また、演出制御部２４に対するデータやその送信処理も容易に共通化することが可能となり、プログラム容量やデータ容量を削減することができる。
（伊３３）主制御部２０側で管理する内部遊技状態として、少なくとも天井時短状態と大当り時短状態とを、異なる入賞容易状態として管理可能に構成することができる。たとえば、天井時短状態に係る遊技状態判定番号ＹＪを０４Ｈ、大当り時短状態に係る遊技状態判定番号ＹＪを０７Ｈなどとし、それぞれ異なる内部遊技状態として管理することができる。本構成によれば、天井時短状態と大当り時短状態とを個別のフラグで管理することができるため、主制御部２０側でそれぞれの遊技状態を容易に把握することができる。また、遊技状況に応じて遊技状態に応じた処理を実行することが容易となる。たとえば、演出制御部２４に対して、天井時短状態と大当り時短状態とに関し、それぞれ異なる情報を送信することができる。これにより、演出制御部２４側では、天井時短状態中と大当り時短状態中とで異なる演出モードに移行させたり、異なる演出を容易に実行することができるようになる。
（伊６１）主制御部２０側で管理する内部遊技状態として、天井時短状態を他の内部遊技状態とは異なるものとして管理可能に構成する。具体的には、遊技機１が、天井時短状態以外の内部遊技状態として、確変状態、潜確状態、時短状態、および通常状態（４状態）を実行可能である場合、この４状態のいずれとも異なる内部遊技状態として天井時短状態を管理する。すなわち、天井時短状態を５状態目の内部遊技状態として管理する。つまり遊技機１が、天井時短状態以外に１または複数の内部遊技状を実行可能である場合、そのいずれとも異なる内部遊技状態として、天井時短状態を管理可能に構成する。この場合、次のような利点がある。
（Ａ）天井時短状態中に大当りに当選したことに基づいて、たとえば、その大当り遊技中の開始ＩＮＴおよび／または終了ＩＮＴを、他の時短状態（たとえば、大当り時短状態や支援時短状態）とは異なる時間幅の大当り遊技を実行することができる。特に、天井時短状態中に大当りは、通常状態中に大当りに当選した場合と同様に、「初当り」として扱う

関係上、天井時短状態が他の内部遊技状態と別の内部遊遊技状態として管理できることが好ましいからである。その理由として、たとえば、天井時短状態を他の時短状態（たとえば、大当り時短状態）と同列に扱ってしまうと、時短状態中の大当りとして判断してしまい、実際は「初当り」であるのに、連荘扱いとなってしまうという問題が生じるからである。また、連荘回数をカウントする場合やリザルト演出を現出させる上で、天井時短状態の大当りを、大当り時短状態とは区別する必要が生じるためである。なお、時短状態には、時短大当りによる大当り時短状態、確変時短大当りによる確変状態抜け後の時短状態（ＳＴ回数が消化後の時短状態）、支援時短状態などがあり、本構成は、天井時短状態をこれらの時短状態とは別の時短状態として扱いたい場合に、大きな利点がある。

【０９０２】

（天井時短状態と支援時短状態の管理形態について）

天井時短状態と支援時短状態とは同じ時短状態であるが、内部遊技状態について下記のように構成することができる。

（伊１１０）主制御部２０側で管理する内部遊技状態として、少なくとも天井時短状態と支援時短状態とを、一の入賞容易状態（電サポ状態）として管理可能に構成することができる。この場合、天井時短状態中であることを示すフラグと支援時短状態中あることを示すフラグとを「共通のフラグ（第３特定時短状態中フラグ）」で管理すればよい。双方で共通のフラグとすることにより、ＲＡＭ容量の削減に繋がる。また、演出制御部２４に対するデータやその送信処理も容易に共通化することが可能となり、プログラム容量やデータ容量を削減することができる。

（伊１１１）主制御部２０側で管理する内部遊技状態として、少なくとも天井時短状態と支援時短状態とを、異なる入賞容易状態として管理可能に構成することができる。たとえば、天井時短状態に係る遊技状態判定番号ＹＪを「０４Ｈ」、支援時短状態に係る遊技状態判定番号ＹＪを「０５Ｈ」などとし、それぞれ異なる内部遊技状態として管理することができる。本構成によれば、天井時短状態と支援時短状態とを個別のフラグで管理することができるため、主制御部２０側でそれぞれの遊技状態を容易に把握することができる。また、遊技状況に応じて遊技状態に応じた処理を実行することが容易となる。たとえば、演出制御部２４に対して、天井時短状態と支援時短状態とに関し、それぞれ異なる情報を送信することができる。これにより、演出制御部２４側では、天井時短状態中と支援時短状態中とで異なる演出モードに移行させたり、異なる演出を容易に実行することができるようになる。

（伊１１２）主制御部２０側で管理する内部遊技状態として、天井時短状態および支援時短状態のいずれか一方を、大当り時短状態と共通の入賞容易状態として管理可能に構成することができる。この場合、上記（伊１１１）同じく、天井時短状態と支援時短状態とは、異なる入賞容易状態（内部遊技状態）として管理されるため、上記（伊１１１）と同じ利点がある。

【０９０３】

（電断復帰後に係る演出について）

（他１）天井ゲーム到達前に（天国モード突入前）、遊技機が電断し復帰した場合（残余天井ゲーム数は、単なる電断ではクリアされず、ＲＡＭクリア処理によりクリアされるものとする）、残余天井ゲーム数に応じた演出（電断復帰時報知演出）を実行することができる。たとえば、電断時と電断復帰時とで同じ演出モードであった場合であっても、残余天井ゲーム数に応じた電断復帰時報知演出（たとえば、背景演出が異なる演出）を実行可能に構成することができる。具体的には、残余天井ゲーム数が１～３００（第１残余天井ゲーム数区間）、３０１～６００（第２残余天井ゲーム数区間）、６０１～９９９（第３残余天井ゲーム数区間）に応じた電断復帰時報知演出を実行させる。なお、残余天井ゲーム数区間は、適宜定めることができる。本構成によれば、朝一に遊技者が遊技台を選定する際、天井ゲームが近い台を選定することができる、という遊技者側に有利な状況を提供することができる。一方、ホール側も天井ゲームに近い台が容易に分かるため、天井に近い遊技台をＲＡＭクリアしたり（残余天井ゲーム数をクリアする）、そのまま残したりす

るなどし、ホールの利益の調整を図ることが可能になる。
【０９０４】
（他２）なお、電断復帰時報知演出は、電源復帰後の所定期間だけ（たとえば、客待ち演出（デモ表示）が実行されるまで、所定時間が経過するまで）実行させてもよい。また、残余天井ゲーム数に応じて上記「遊技状態報知ＬＥＤ」を異ならせてもよい（残余天井ゲーム数報知専用の遊技状態報知ＬＥＤを設けてもよい）。
【０９０５】
（他３）また、少なくとも電源復帰後の最初の１ゲーム目（１回転目）に、残余天井ゲーム数に応じた電断復帰時報知演出を実行してもよい。この場合、その遊技台で最初にゲームを開始した遊技者に対して、残余天井ゲーム数の推測要素を与えることができる。なお、無闇に残余天井ゲーム数の推測要素を与えることは好ましくないため、電源復帰後の最初の１ゲーム目に限り、電断復帰時報知演出を実行することが適切である。
【０９０６】
（７－５－１．天国モードに係る変動状態）
ここで、天国モード中は、上記した高速変動状態、中速変動状態、低速変動状態など、いずれの変動状態を採用することができる。ただし、天井特典種別に応じて、天国モード中の変動状態を定めることが好ましい。たとえば、天井特典が有限時短または無限時短の場合は、時短モード中と同じく、「演出を楽しむ」といった遊技性に重きを置いた遊技モードとしての位置付けとすることが好ましい。ただし、無限時短付与時の場合は時短回数に制限が無い点を考慮し、専用の高速変動状態（たとえば、時短モード３または確変モード１と同等あるいはそれよりもゲーム消化スピードが速い変動状態）としてもよい。なお、本実施形態では、天井時短が有限時短である点を考慮し、時短モード２と同じ変動パターンを選択可能とし、略同一の変動状態となるように定めてある（図７５の「天国（時短）」の欄の変動パターンの振分率を参照）。しかし本発明はこれに限定されず、全遊技モード中、最速の変動状態であってもよい。また、時短モード１～４のいずれかの時短モードと同一としてもよい。
【０９０７】
他方、有限確変または無限確変付与時の場合は、電サポ状態に加えて大当り抽選確率が高確率となることから、全遊技モード中で最速の変動状態、または確変モード１の高速変動状態と同一または略同一の変動状態とすることが好ましい。一方、無限潜確または有限潜確付与時の場合は、大当り抽選確率は高確率となるが電サポ無し状態下に制御されるため、通常状態と同じく、作動保留球が発生し難い状態となる。この点を考慮し、無限潜確または有限潜確付与時の場合は、通常モードと同一または略同一の変動状態か、少なくとも時短モード３（時短中高速変動状態）よりも遅い変動状態（平均消化時間が相対的に長い変動状態）とすることが好ましい。
【０９０８】
（天国モードの特典）
天国モード中は、大ハマりした遊技者の遊技意欲を向上させるために、天国モード中は、他の遊技モードよりも設定示唆演出の出現率を高確率としてもよい。つまり、天国モードを、設定示唆演出の出現率を高確率に変動させた「設定示唆出現チャンスゾーン」として機能させてもよい。たとえば、天国モードは、少なくとも通常モード（一般モードおよび／または前兆モード）よりも、設定示唆演出（特に、図柄変動表示ゲーム中に出現しうる設定示唆演出）の出現率を高確率に変動させる。
【０９０９】
（天国モードの変形例）
（他４）なお、天国モード中の最初の１回転目のゲームにおいて、特定のハズレ変動パターン（天国突入時変動：図７５の備考２参照）を選択可能に構成することができる。この天国突入時変動は、比較的変動時間が長時間となる変動パターンとして定めてあり（たとえば、少なくとも最長のハズレ変動パターンよりも長時間の変動パターン：ここでは、３６ｓ）、この変動時間を利用して、天国モード突入後の１回転目に（好ましくは、１回転

目のゲーム開始（図柄変動表示開始）を契機に）、少なくとも右打ち指示演出、または少なくとも右打ち演出を含む時短突入報知演出を実行させることができる。また、多くの遊技者は、この演出を見てから右打ちを開始すると考えられるため、天国突入時変動の長い変動時間を利用して、特図２側の作動保留球を貯めることができるようになる（有利度合が低い特図１側の抽選を回避することができる）。なお、本例は、ゲーム終了時天井発動型の天井時短を採用した場合に好適である。

【０９１０】

（他５）また、偶々、天国モード中の最初の１回転目のゲームに大当りに当選した場合（支援時短を大当り抽選対象として含む場合には、支援時短が当選した場合を含む）、特定の当り変動パターン（天国突入時当選変動：図７３の備考６参照）を選択可能に構成することができる。その天国突入時当選変動に係る演出として、たとえば、時短突入報知演出の一部と共通の演出（時短突入報知演出と大当りに係る演出とが一部共通する演出）を実行させた後、大当りに当選に係る演出（たとえば、大当りであることを報知する演出）を実行させることができる。これにより、天国モード中の最初の１回転目のゲームに大当りに当選しても、大当りの場合とハズレの場合とで、ゲームの途中までは共通の演出が実行され、その後、大当りとハズレとで異なる演出が実行されるため、当該ゲーム中に（たとえば、ゲーム開始直後など）、容易に当りかハズレかを遊技者に悟られてしてしまうことを防止することができる。なお、少なくとも天国突入時当選変動が選択された場合、ゲーム開始を契機に右打ち指示演出（発射誘導報知演出）を実行してもよい。勿論、当りかハズレかを即座に判明するような演出を行ってもよい。たとえば、大当りの場合には、時短突入報知演出を実行せずに、大当り用の演出を行うなどである。

【０９１１】

＜９．前兆モード中の特定予告演出禁止機能について：図５０＞

ここで本実施形態では、前兆モード中に、特定予告演出禁止機能（特定予告演出禁止手段）が働く。詳しくは、前兆モードが天井間近の報知に係る遊技モードである点や、天井モードが天井特典付与に係る遊技モードである点に着目して、前兆モード（前兆演出モード）や天井モード（天井演出モード）では、特定の予告演出の現出を禁止する。本実施形態の場合、その禁止機能として、先読み予告の実行を禁止する「前兆中先読み予告禁止手段（特定先読み予告禁止手段）」を設けてある。以下、図５０を用いて、「前兆中先読み予告禁止手段」について詳細に説明する。

【０９１２】

図５０は、前兆中先読み予告禁止手段により先読み予告が禁止される場合の説明に供する説明図である。図５０では、前兆中先読み予告禁止手段による禁止対象として「保留変化予告」を扱った形態について説明するが、本発明はこれに限らず、当該禁止対象として「保留変化予告」および／または「変動中先読み予告」とすることができる。

【０９１３】

（Ａ．前兆中先読み予告禁止手段を設けない構成（通常のケース）：図５０（イ））

図５０（イ）を参照して、「通常のケース」について説明する。この「通常のケース」とは、前兆中先読み予告禁止手段を設けない構成を示すものであり、後述の前兆中先読み予告禁止手段を設けた構成（同図（ハ－１）（ハ－２））との比較例として示したものである。なお、図示の保留アイコン７７０は「通常保留表示（白色保留）」であり、保留アイコン７７１は特別保留表示（通常の保留変化予告）のうちの「高期待度保留表示」であり、保留アイコン７７２は「天井用保留表示（天井用保留変化予告）」を示す。また、保留アイコン７７１は、ここでは、特別保留表示のうち、大当り当選時に現出されうる「虹色保留（当確保留表示）」を示してある。

【０９１４】

また図（イ）は、説明の便宜上、９９７～９９９ゲーム目の３個の作動保留球が現存する場合に、４個目の作動保留球として、１０００ゲーム目（天井ゲーム）に係る作動保留球（以下、「天井ゲーム保留球」と称する）が発生したケースを代表的に示したものである。

【０９１５】
図（イ）に示す比較例の場合は「前兆中先読み予告禁止手段」を設けていない構成のため、天井ゲーム到達前の特別保留表示（以下「通常の保留変化予告」と称する）の有無にかかわらず、１０００ゲーム目の保留表示が天井用保留表示（天井用保留変化予告）の実行が許容されることになる。ここで、天井用保留表示を“許容する”とは、必ず現出される場合と、所定の抽選に当選した場合に現出される場合のいずれでもよい、という意である（後述の（ロ）（ハ－１）（ハ－２）についても同様）。したがって、この比較例の場合は、３個目の虹色保留（当確保留）の保留変化予告があっても、４個目の天井ゲーム保留球の保留表示が藤丸くんの保留アイコン７７２（天井用保留表示）に変更されうる。
【０９１６】
しかし、天井到達前に大当りに当選した場合には天井機能が発動しないため（天井ゲーム数がリセットされる）、天井用保留表示を実行する必要性に乏しいといえる。また、当選期待度を予告する保留変化予告（特別保留表示）と、天井ゲームであることを予告する天井用保留変化予告（天井用保留表示）とが同時に表示されてしまうと、性格の異なる予告表示が同時に出現することになり、かえって遊技者を混乱させてしまう恐れもある。そこで本実施形態では、前兆中先読み予告禁止手段を設けて、これらの問題点を解決している。
【０９１７】
（Ｂ．前兆中先読み予告禁止手段を設けた構成例：図５０（ロ）、（ハ－１）、（ハ－２））
以下、上記「前兆中先読み予告禁止手段」を設けた構成例について説明する。これには、図（ロ）に示す「通常の先読み予告を優先実行するケース」と、図（ハ－１）（ハ－２）に示す「天井用先読み予告を優先実行するケース」の形態がある。
【０９１８】
（通常の先読み予告を優先実行するケース：図５０（ロ））
図５０（ロ）は、「通常の先読み予告を優先実行するケース」、具体的には、「天井ゲーム到達前に当確保留が存在する場合、天井用先読み予告を禁止するケース（天井ゲーム保留球を対象とした先読み予告禁止するケース）」を示したものである。ここでは上記図（イ）のケースと同様に、３個目の作動保留球が「当確保留」である場合を示してある。
【０９１９】
本例の場合、天井ゲーム到達前に当確保留が存在するときは、１０００ゲーム目（天井ゲーム）の保留表示が天井用保留表示（天井用保留変化予告）に変更されずに「通常保留表示」が現出される。つまり、前兆中先読み予告禁止手段による「先読み禁止対象保留」を“天井ゲーム保留球”とする構成である。
【０９２０】
先読み禁止対象保留を“天井ゲーム保留球”とする理由は、次の通りである。天井ゲーム前に当確保留が存在する場合は、天井機能が発動される前に（天井特典付与前）大当りに当選となってしまうため、天井用保留表示を現出する必要性に乏しい。また、当確保留が存在する場合に天井用保留表示を禁止する構成とした場合、１０００ゲーム目の保留表示が通常保留表示のままであれば「天井ゲーム到達前に当確保留がある」という推測要素を与えることができ、これを知る遊技者は、天井到来まで無駄打ちを防止することができる、という演出的メリットもある。ただし、当確保留が存在する場合に天井用保留表示を一切禁止するのではなく、当確保留に係る保留変化予告（虹色保留）が現出されていない場合、つまり、当確保留を対象とした先読み予告抽選が「ハズレ」となった場合には、天井用保留表示を現出（許容）してもよい。当確保留に係る保留変化予告が現出されていない場合には、遊技者は天井ゲーム到達前に当確保留が存在することを知ることができないが、たとえ、天井用保留表示が現出されていたとしても、天井ゲーム到達前に大当りに当選した場合には、遊技者にとって特に不利益とはならならないからである。なお、当確保留に係る保留変化予告（虹色保留）が現出されている場合に天井用保留表示の現出を禁止するのではなく、高期待度保留変化予告以上（たとえば、緑色保留以上）の保留変化予告が現

出されている場合に天井用保留表示の現出を禁止する構成としてもよい。
【０９２１】
（天井用先読み予告を優先実行するケース：図５０（ハ－１）（ハ－２））
次に、「天井用先読み予告を優先実行するケース」について説明する。
【０９２２】
図５０（ハ－１）は「天井用先読み予告を優先実行するケース」の例として、
（α）“前兆モード中において、通常の先読み予告の一部を禁止する一方、天井用保留変化予告（天井用保留表示）は許容する”という構成例と、
（β）“前兆モード中において、通常の先読み予告を全面的に禁止する一方、天井用保留変化予告（天井用保留表示）は許容する”という構成例とを示したものである。
この図（ハ－１）に示す構成例は、上記図（ロ）のように、先読み禁止対象保留を「天井ゲーム保留球」とするのではなく、先読み禁止対象保留を「前兆ゲーム中に消化される作動保留球」だけとし、天井ゲーム保留球を禁止対象から除外する構成例である。
【０９２３】
上記（α）における「通常の先読み予告の一部を禁止する」とは、たとえば、通常の保留変化予告（特別保留表示）のうち、低期待度保留変化予告の現出は許容する一方、高期待度保留変化予告の現出は禁止する、という構成である。具体的には、下記の構成１、２などである。
（構成１）黄色保留以下の保留変化予告（青色保留と黄色保留）の現出は許容し、当該黄色保留よりも当選期待度が高い緑色以上の保留変化予告（緑色保留、赤色保留および虹色保留）の現出は禁止する構成。
（構成２）当確以外を示す保留変化予告（虹色保留以外の保留表示）の現出は許容し、当確を示す保留変化予告保留の現出は禁止する構成。
【０９２４】
上記「構成１」は、当確保留の場合に緑色や赤色や虹色などの高期待度保留変化予告だけを禁止対象とするものである。他方、上記「構成２」は、高期待度保留変化予告のうち、当確保留表示の「虹色保留」だけを禁止対象とするものである。したがって、構成２の場合は、当確を示す「虹色保留」以外の保留変化予告の生起は許容される。
【０９２５】
上記（β）における「先読み予告を全面的に禁止する」とは、通常の先読み予告（ここでは、保留変化予告）は一切禁止し、天井用保留変化予告（天井用保留表示）の現出は許容する、という構成である。したがって、上記（β）の構成の場合は、前兆モード中において通常の先読み予告は一切現出されず、天井用保留変化予告（天井用保留表示）の現出だけが許容されることになる。
【０９２６】
図（ハ－１）（上記（α）または（β））のようにするのは次の理由による。通常の保留変化予告（特別保留表示）の現出を無闇に許容してしまうと、通常の保留変化予告と、天井用保留表示とが同時に表示されてしまい、保留表示に関して、遊技者（特に、遊技初心者）の混乱を招来してしまう。特に、高期待度保留変化予告と天井用保留変化予告とが混在してしまうと、遊技者の混乱度合が増してしまう。したがって、先読み予告自体を禁止するか、少なくとも高期待度保留変化予告を禁止することが好ましい。また、前兆モード中に先読み予告を一部または全部を禁止する場合には、遊技者は、天井ゲーム到達前に当確保留の存在または存在する可能性が高いことが分からないが、たとえ、そのようことを示す高期待度保留変化予告が現出されていないとしても、天井ゲーム到達前に大当りに当選した場合には、遊技者にとって特に不利益とはならならないからである。また、前兆モード中の先読み予告自体を全面的に禁止する場合は、演出制御負担の軽減にも繋がる。
【０９２７】
図（ハ－２）は、上記図（ハ－１）とは異なり、前兆モード中の一部の期間を先読み禁止区間として定めることにより、天井用保留変化予告を優先実行する構成例である。図（ハ－２）は、代表例として、天井ゲーム前の最大保留球数分（９９６～９９９ゲーム目の区

間）を、先読み禁止区間に定めた例を示してある。本例の場合は、９９６～９９９ゲーム目の区間は、先読み予告が一切禁止される。ただし、当該区間において先読み予告を一切禁止するのではなく、上記図（ハ－１）の（α）のように、「先読み予告の一部を禁止する」構成としてもよい。

【０９２８】

なお、図５０の（イ）、（ロ）、（ハ－１）および（ハ－２）のいずれも、上記「カウントダウン表示（残余天井回数報知演出）」などの特定報知演出により、天井ゲーム数までの残余ゲーム数を報知可能に構成することができる。ここで、カウントダウン表示自体は、当選期待度を予告するものではなく、単に、残余天井ゲームを報知するだけであり、先読み予告のような予告機能を果たすものではない。しかし、カウントダウン表示の演出態様を利用して当選期待度を予告する、つまり、当確保留の存在可能性を報知してもよい。たとえば、図（ハ－１）または（ハ－２）の天井用先読み予告を優先実行するケースにおいて、当確保留（３個目）よりも時系列的に先に発生した作動保留球（１～２個目）が消化されるごとに、通常のカウントダウン表示（当確保留が存在しない場合の表示態様）とは異なる特別なカウントダウン表示（たとえば、表示色の違いや表示の大小の違い）を行い、当確保留の存在を示唆してもよい。たとえば、通常のカウントダウン表示が白色の数字画像を用いたものである場合、特別なカウントダウン表示は、その数字画像が白色以外の色（赤色）に変化する、あるいは、数字画像が巨大化するなどである。

【０９２９】

（望２）なお、上記では、前兆モードにおける特定予告演出禁止機能（特定予告演出禁止手段）について説明したが、上記「前兆モードを設けないケース（前兆モードを一般モードに属する遊技モードと扱うケース）」の場合、一般モード中に残余天井ゲーム数が所定ゲーム数に達した場合に、特定予告演出禁止機能（特定予告演出禁止手段）が働くように構成してもよい（残余天井ゲーム数は、天井カウンタにより把握可能である）。

【０９３０】

本実施形態は、先読み予告に関して、たとえば下記の構成を含むことができる。

始動条件が成立したことに基づいて（始動手段が遊技球を検出したことを契機に）、所定の遊技情報を取得する取得手段（図１０のＳ３０１、Ｓ３０２、図１１のＳ３１４）と、

上記取得手段により取得された遊技情報に基づき、当りに関する抽選を実行する抽選手段（図１２のＳ４１０）と、

図柄の変動表示動作を行い、図柄の停止表示態様により上記抽選手段による抽選結果を表示する図柄表示手段（特別図柄表示装置３８、図１０のＳ３０９）と、

上記取得手段により取得された遊技情報を、上記図柄表示手段における遊技図柄の変動表示動作に供されるまで、あらかじめ定めた最大保留記憶個数を上限として保留記憶する保留記憶手段（ＲＡＭ２０３の保留記憶エリア、図１０のＳ３１１～Ｓ３１４）と、

上記保留記憶に基づく上記遊技図柄の変動表示動作が実行される前に、少なくとも上記抽選手段による抽選結果を先読み判定する先読み判定手段（図１１のＳ３２０）と、

上記先読み判定手段による先読み判定結果に関連する情報を報知する先読み予告を実行制御可能に構成された先読み予告演出制御手段（演出制御部２４、図２４）と、

所定の禁止条件に基づき、上記先読み予告の実行（表示）を禁止する先読み予告禁止制御手段（図５０）と、

所定の付与条件に基づき、通常状態よりも有利な天井特典を付与する（天井特典を実行制御する）天井特典制御手段（図４９Ｂ、図６３のＳ４２０、Ｓ４２１、Ｓ４１２、図６４～図６６など）と、

上記天井特典が付与されること（たとえば、天井ゲームが間近であること、または現存する作動保留球数内で天井特典が付与されること、あるいは、対象の作動保留球に係る図柄変動表示ゲームが実行された場合に天井特典が付与されることなど）を事前報知する天井前報知演出（たとえば、図５０の天井保留変化予告（天井用保留表示））を実行制御する天井特典事前報知制御手段と、を備え、複数種類の遊技状態（遊技モード）を制御可能に構成することができる。上記先読み予告禁止手段は、特定の遊技モード中の全期間または

一部の期間で上記先読み予告の実行を禁止する（図５０（ロ）（ハ－１）（ハ－２））。特定の遊技モードは、たとえば、天井ゲーム到達前（天井モード移行前）の遊技モードであり、具体的には、天井ゲーム到達直前（天井モード移行直前の遊技モード）の前兆モードが該当する。また、上記天井特典制御手段は、具体的には、所定の開始条件が成立した後（たとえば、電サポが終了した場合、または「大当り遊技が終了した場合、或いは低確率状態を伴う遊技状態に移行した場合など）、当り遊技が発生されずに（大当りに当選することなく）、低確率状態を伴う遊技状態中（少なくとも通常状態中）で実行された図柄の変動回数（ゲーム数）が所定の上限回数（天井ゲーム数）に達した場合に通常遊技状態よりも遊技者に有利な天井特典（特典遊技状態）に制御する機能部として働く。なお、「低確率状態を伴う遊技状態中」は、通常状態中のみ、または通常状態および時短状態中のいずれでもよい。

【０９３１】

（潜確状態に係る遊技モード）

なお、潜確状態を設ける場合は、たとえば、図７６に示すように、潜確用の変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）と遊技状態判定番号ＹＪを定めればよく、潜確状態に対応した遊技モードとして「潜確モード」、潜確モードに関連する演出モードとして「潜確演出モード」を設ければよい。

【０９３２】

なお、図４９Ａおよび図４９Ｂでは、本実施形態に係る遊技機１として、上記「ハイブリッド型（上記天機Ｃまたは天機Ｄに属するタイプ）」の遊技機を中心に説明したが、上記「サラブレッド型（上記天機Ａまたは天機Ｂに属するタイプ）」関する遊技フローついては、図４９Ｂに示す内容と基本的には同じである。また、図３２～図４０に示す変動パターン振分テーブルについては、支援時短に関する変動パターン振分テーブルを除外したものが、上記サラブレッド型（天井機能のみ搭載）の遊技機に関する変動パターン振分テーブルの内容と実質的に同じとなる。また、天井機能と支援時短機能とは、基本的には、それぞれ独立した働きを果たすものであるため、上記で説明した各構成例（実施例）については、特段の事情がない限り（たとえば、上記「ハイブリッド型」でなければ成立しない構成例などの事情）、「サラブレッド型」にも適用することができる。

【０９３３】

＜主制御部側の処理（天井機能搭載型）：図５１～図７０＞

次に図５１～図７０を参照して、本実施形態（天井機能搭載型）の主制御部２０側における遊技動作処理について説明する。なお、上記第１実施形態（第１支援時短搭載型）または第２実施形態（第２支援時短搭載型）と実質的に同じ構成要素（処理内容）については、同じ符号（ステップ番号）を付し、その詳細な説明は重複記載を避けるために適宜省略する。

【０９３４】

なお、既に説明したように、本実施形態では、天井機能搭載型として上記天機Ａ、Ｂ、Ｃ１、Ｃ２、Ｄ１、Ｄ２のタイプ（上記「９３１．天井機能を有する遊技機の種類について」参照）がある。以下では、主制御部２０側における遊技動作処理の説明として、上記天機Ａ、Ｂ、Ｃ１、Ｃ２、Ｄ１、Ｄ２のタイプについて、逐次説明していく。なお、図５１～図７０において、処理内容が実質的に同じものである場合には、同じステップ番号を付し、その処理内容については、重複記載を避けるために適宜省略しながら説明する。

【０９３５】

［構成例Ａ］

『天機Ａ：ゲーム開始時天井発動支援非搭載型』

まず、天機Ａのタイプ、すなわち「ゲーム開始時天井発動支援非搭載型」に係る主制御部２０側の遊技動作処理について説明する。

【０９３６】

天機Ａのタイプに係る主制御部２０側の遊技処理に関し、上記第１実施形態で説明した図８の「主制御側メイン処理」、図９の「主制御側タイマ割込処理」、図１０の「特別図柄

管理処理」の基本的な処理内容、図１１の「特図１始動口チェック処理」、および図２１の「特別電動役物管理処理」などについては、実質的に同一の処理内容である。したがって、これらの処理内容についての詳細な説明は省略する。ここでは、上記第１実施形態と異なる点、具体的には、図１０に示す特別図柄管理処理中の「特別図柄変動開始処理（ステップＳ３０６）」と、「特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８）」とを中心に説明する。

【０９３７】

＜２１Ａ．天機Ａに係る特別図柄変動開始処理：図５１＞

図５１を参照して、天機Ａに係る特別図柄変動開始処理（図１０中のステップＳ３０６）について説明する。図５１は、特別図柄変動開始処理の詳細を示すフローチャートである。

【０９３８】

図５１において、ＣＰＵ２０１は、まず特図２作動保留球数がゼロか否かを判定し（ステップＳ４０１）、特図２作動保留球数がゼロでない場合には（ステップＳ４０１：ＮＯ）は、特図２作動保留球数対象とした変動開始時の処理（ステップＳ４０３～Ｓ４１６）を実行する。一方、特図２作動保留球数がゼロの場合には（ステップＳ４０１：ＹＥＳ）、続いて特図１作動保留球数がゼロか否かを判定し（ステップＳ４０２）、特図１作動保留球数がゼロでない場合には（ステップＳ４０２：ＮＯ）は、特図１作動保留球数を対象とした変動開始時の処理（ステップＳ４０３～Ｓ４１６）を実行する。

【０９３９】

特図２作動保留球数と特図１作動保留球数の双方の作動保留球数がゼロである場合（ステップＳ４０１：ＹＥＳ、かつステップＳ４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４１７に進み、特別図柄動作ステータスが上記「作動保留球なし」の状態を示す「待機中（００Ｈ）」であるか否かを判定する（ステップＳ４１７）。

【０９４０】

特別図柄動作ステータスが「待機中（０１Ｈ）」であった場合には（ステップＳ４１７：ＮＯ）、特別図柄動作ステータスを「待機中（００Ｈ）」に切り替え（ステップＳ４１８）、上記「客待ち中コマンド（ＢＡ０４Ｈ）」を演出制御部２４に送信して（ステップＳ４１９）、特別図柄変動開始処理を抜ける。

【０９４１】

特図１作動保留球数または特図２作動保留球数がゼロでない場合（ステップＳ４０１：ＮＯまたはＳ４０２：ＮＯ）、ステップＳ４０３～Ｓ４１６を順次実行していく。なお、上記第１実施形態と同様に、特に必要が無い限り、どちらの作動保留球を対象とした処理であるかを区別せずに説明していく。

【０９４２】

ステップＳ４０３に進むと、今回の変動表示動作に供する特図側の作動保留球数を１減算し（ステップＳ４０３）、上記「保留減算コマンド」を演出制御部２４に送信する（ステップＳ４０４）。

【０９４３】

次いで、特別図柄作動確認データを格納する（ステップＳ４０５）。

【０９４４】

次いで、ＲＡＭ２０３の保留記憶エリアに格納されている保留データをシフトして（ステップＳ４０６）、保留４記憶エリアをゼロクリアする（ステップＳ４０７）。

【０９４５】

次いで、遊技状態情報送信処理を実行する（ステップＳ４０８）。遊技状態情報送信処理では、「遊技状態指定コマンド」を演出制御部２４に送信する。ここでの遊技状態指定コマンドには、ゲーム開始時の遊技状態を特定可能な遊技状態情報が含まれる。演出制御部２４は、遊技状態指定コマンドを受信すると、これに含まれる情報に基づき、遊技状態を把握し、主制御部２０側で管理される遊技状態と整合性を保つ形で演出モードを管理する。またここでは、必要に応じて、特別図柄時短回数カウンタに関する情報（時短回数情報

）を含む「時短回数コマンド」と、特別図柄確変回数カウンタに関する情報（ＳＴ回数情報）を含む「ＳＴ回数コマンド」が送信され、演出制御部２４側で残余時短回数報知演出を現出する際に利用される。なお、無限系の天井特典が付与される場合、具体的には、時短回数の制限が無い「無限時短」、ＳＴ回数の制限が無い「無限確変」「無限潜確」、あるいは、実質的に無限回数とみなせる無限時短、無限確変、または無限潜確が付与される場合、その特典中に係る遊技状態（天国モード）においては、制御負担軽減のために、時短回数コマンドやＳＴ回数コマンドは送信しないように構成することができる。

【０９４６】

また、上記「残余回数報知演出」は、時短モード、確変モード、天国モードのいずれの遊技モードにおいても現出可能に構成することができる。なお、無限系に係る残余回数報知演出については、既に説明したように、残り回数が無限であること報知可能な演出態様であることが好ましい。たとえば、画像表示演出であれば、「残り∞回」や「次回大当りまで継続」などである。

【０９４７】

（残余天井回数報知演出の制御について）

また、ステップＳ４０８の遊技状態情報送信処理では、残余天井ゲーム数に関する情報（後述の天井カウンタに関する情報）を含む「天井回数コマンド」も送信される。演出制御部２４は、天井回数コマンドに含まれる情報に基づいて、天井到達までの残りゲーム数を把握し、天井ゲーム数（残余天井ゲーム数）に応じた演出、たとえば、上記「残余天井回数報知演出」を現出制御可能となっている。本実施形態の場合、この残余天井回数報知演出は、カウントダウン表示またはカウントアップ表示という形で現出され、残り天井ゲーム数が報知可能となっている。

【０９４８】

上記「残余天井回数報知演出」は、既に説明したように、天井ゲームの監視対象（カウント対象）期間の全部または一部の期間において現出可能である。本実施形態であれば、通常モード中（「一般モード中」および／または「前兆モード中」）で現出可能である。また、通常モードで残余天井回数報知演出を現出させる場合、一般モードと前兆モードとで、異なる演出態様とすることができる。たとえば、一般モード中は、液晶画面の隅部に小さな表示領域に残余天井ゲーム数を報知し（カウントダウン表示を小さく表示）、前兆モード中は、液晶画面の中央部の広い表示領域に残余天井ゲーム数を報知（カウントダウン表示を大きく表示）することができる。

【０９４９】

（設定値が正常時の処理ルート：Ｓ４２０を辿る処理ルート）

次いで、設定エラーフラグがＯＮ状態（５ＡＨ）であるか否かを判定する（ステップＳ４０９）。設定エラーフラグがＯＮ状態でない場合（ステップＳ４０９：≠５ＡＨ）、上記「設定値コマンド」を演出制御部２４に送信し、次いで、天井機能管理処理を実行する（ステップＳ４２０）。

【０９５０】

（１３Ａ．天井機能管理処理：図５２）

上記天井機能管理処理（ステップＳ４２０）について説明する。図５２は、天井機能管理処理の詳細を示すフローチャートである。この天井機能管理処理は、主に、天井ゲーム数までの残りゲーム数を管理する処理となっている。

【０９５１】

図５２において、ＣＰＵ２０１は、まず、天井カウント禁止状態であるか否か（天井カウント禁止条件が成立中であるか否か）を判定する（ステップＳ９００）。「天井カウント禁止状態」とは、天井ゲーム数のカウント（後述の天井カウンタの更新）を中断（停止または禁止するとも称する）する特定の遊技区間（特定の制御状態中）を意味する。たとえば、特定の内部遊技状態、特定の遊技モード、特定の変動パターン選択モードなどである。

【０９５２】

本実施形態の場合、既に説明したように、天井ゲーム数のカウント対象は、低確率状態伴う遊技状態中の実行ゲーム数である。したがって、天井カウント禁止状態とするケースには、通常状態以外の遊技状態中を天井カウント禁止状態とするケース（通常遊技カウント形態）と、通常状態および時短状態以外の遊技状態中を天井カウント禁止状態とするケース（低確遊技カウント形態（後述の低確遊技カウント形態（付与形態（β））参照））とがあるが、本実施形態では、主に前者（通常遊技カウント形態）を扱う。前者の場合には「確変状態および時短状態（潜確状態を設けた場合は、確変状態、時短状態および潜確状態）」が天井カウント禁止状態となり、後者（低確遊技カウント形態）の場合には、「確変状態（潜確状態を設けた場合は、確変状態および潜確状態）」が天井カウント禁止状態となる。なお、大当り遊技中は、ゲームの実行が禁止され（新たな図柄変動が開始されない：図１０のＳ３０４の判定結果が“＝５ＡＨ”の処理ルート参照））、ゲーム数自体のカウントが行われることが無いため、ここでいう天井カウント禁止状態に該当しない。

【０９５３】

天井カウント禁止状態である場合（ステップＳ９００；ＹＥＳ）、そのまま何もせずにすなわち、天井カウンタの更新に関する処理（ステップＳ９０１～Ｓ９０２：カウント更新処理）を実行することなく、天井機能管理処理を抜ける。一方、天井カウント禁止状態でない場合（ステップＳ９００；ＮＯ）、次いで、「天井カウンタ」がゼロか否かを判定する（ステップＳ９０１）。ここで上記「天井カウンタ」について説明しておく。

【０９５４】

（天井カウンタ）

天井ゲームに到達したか否かは、主制御部２０その機能部を担う「天井カウンタ（特定ゲーム数カウント手段）」により監視される。この天井カウンタは、天井ゲームに到達したか否かを管理（監視）するためのカウンタとして機能する。換言すれば、残余天井ゲーム数（天井特典付与に関するデータの設定契機となるゲーム数）を管理するためのカウンタとして機能する（たとえば、後述のステップＳ９０３～Ｓ９０４、図５１中のステップＳ４２１、その詳細を示す図５３等参照）。

【０９５５】

（伊４０－１）本実施形態の場合、天井カウンタに初期値の「１０００ゲーム」がセットされるタイミングは、ＲＡＭクリア時（ステップＳ０３１）、大当り遊技終了時（図２１のステップＳ５０９）、天井到達時（後述の図５３のステップＳ９２３）などである。なお、ＲＡＭクリア処理が実行されたことを条件とする場合、パチンコホール側が前日の営業終了時の残余天井ゲーム数を本日もそのまま継続するか、それとも天井カウンタをクリアして初期値（１０００ゲーム）に再設定するかを選択することができる。なお、天井カウンタだけをクリアする天井カウンタクリア用のスイッチを設けてもよい。

【０９５６】

（伊４０－２）しかし、天井カウンタに初期値をセットするタイミングは、前述のタイミングに限らず、カウント対象とする遊技期間に応じて、種々のタイミングに定めることができる。たとえば、少なくとも時短状態中をカウント対象から除外する場合には、時短状態終了時（図５３ＢのステップＳ４８１）に初期値をセットすることができる。また、特定の時短状態（大当り時短状態、支援時短状態、および天井時短状態の少なくとも１つ）中をカウント対象から除外する場合には、その特定の時短状態終了時に初期値をセットすることができる。また、少なくとも確変状態中をカウント対象から除外する場合には確変状態終了時（図５３ＢのステップＳ４８６）に初期値をセットすることができる。その他、支援時短開閉遊技が終了した場合、一の遊技モードから他の遊技モードに移行する場合（たとえば、他の遊技モードから通常モードに移行する場合）、一の内部遊技状態から他の内部遊技状態に移行した場合（たとえば、他の内部遊技状態から通常状態に移行する場合）などに応じて、適宜を定めることができる。なお、本実施形態の場合、天井カウンタをカウントダウン形式で残余天井ゲーム数をカウントしているため、セットされる初期値は１０００回がセットされる。しかし、カウントアップ形式で残余天井ゲーム数をカウントする場合は、初期値として、「０（ゼロ回）」をセットすればよい。

【０９５７】
（伊３８）なお、ＲＡＭクリア時（図８のステップＳ０３１参照）において、天井カウンタに初期値をセットするタイミングは、図９に示す「主制御部側タイマ割込処理」の起動処理（図８のステップＳ０３６：ＣＴＣの設定）よりも前段階でセットすることが好ましい。具体的には、領域内ＲＡＭクリア処理（図８のステップＳ０３１）の実行後～割込処理が起動されるよりも前（図８のステップＳ０３６が実行されるよりも前）に初期値を設定する（たとえば、図８に示す天井カウンタ初期データ設定処理（ステップＳ０３２ａ）にて行うことができる）。主制御部側タイマ割込処理が起動した後に初期値を設定するようにしてしまうと、初期値設定前にゲームが開始されてしまう恐れがあり、正しい天井ゲーム数がカウントできなくなり、制御上も煩雑な処理となりうる。したがって、主制御部側割込処理が起動されるよりも前に初期値を設定することが好適である。領域内ＲＡＭクリア処理が実行される処理ルートには、通常のＲＡＭクリア操作により領域内ＲＡＭクリアが実行される処理ルート（ステップＳ０２５がＹＥＳの処理ルート）と、設定変更処理の実行後に領域内ＲＡＭクリアが実行される処理ルート（ステップＳ０１４がＹＥＳの処理ルート）とがある。
【０９５８】
上記「天井カウンタ」は、特定事象の実行回数または成立回数あるいは発生回数などをカウントするカウント手段として機能し、天井発動契機（天井特典付与契機）の到来を監視するための機能部として働く。ここでいう「特定事象」とは、たとえば、図柄変動表示ゲームの実行（図柄変動の実行）、大当り当選、小当り当選、ハズレの当選、支援時短の当選、特定の遊技状態への移行（特定の遊技モードへの移行、特定の変動パターン選択モードへの移行、特定の内部遊技状態への移行など）、大当り遊技の実行、小当り遊技、支援時短開閉遊技の実行、遊技に関する特定条件の成立（たとえば、特定のフラグのＯＮ状態の回数など）、などの特定の事象である。なお、「図柄変動表示ゲームの実行」は、特図１および／または特図２のゲームの実行、特図１および特図２の少なくとも一方の当り変動および／またはハズレ変動の実行などをカウント対象としてもよい。
【０９５９】
本実施形態では、天井カウンタの値を監視して、天井機能発動契機の到来を判定するようになっている。なお、天井カウンタは必要に応じて、複数設けることができる。これにより、監視対象となる特定の事象が複数ある場合にも対応することができる。たとえば、図柄変動表示ゲームの実行回数が所定回数に達した場合および小当り当選回数が所定回数に達した場合のいずれか一方を満たした場合に天井機能が発動するなど、監視対象を複数種類設けた場合にも対応することができる。
【０９６０】
ステップＳ９０１の説明に戻る。天井カウンタがゼロである場合（ステップＳ９０１：ＹＥＳ）、何もせずにそのまま天井機能管理処理を抜ける。
【０９６１】
一方、天井カウンタがゼロでない場合（ステップＳ９０１：ＮＯ）、今回のカウント対象ゲーム消化分として、天井カウンタを１減算し（ステップＳ９０２）、減算後の天井カウンタを判定する（ステップＳ９０３）。
【０９６２】
減算後の天井カウンタがゼロでない場合（ステップＳ９０３：ＮＯ）、天井ゲームに未到達であるとして、そのまま天井機能管理処理を抜ける。
【０９６３】
減算後の天井カウンタがゼロである場合（ステップＳ９０３：ＹＥＳ）、天井ゲームに到達したとして、天井フラグをＯＮ状態（５ＡＨ）に設定する（ステップＳ９０４）。この「天井フラグ」とは、天井ゲームに到達したか否か（天井発動契機が到来したか否か）を指定するためのフラグであり、当該フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）の場合には天井発動契機が到来した旨を示し、当該フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）の場合には天井発動契機が到来していない旨を示す。以上により、天井機能管理処理を抜ける。

【０９６４】
（赤１．天井発動禁止状態の判定処理を含む構成例）
なお、ステップＳ９０１を設けない構成において、上記ステップ９０３の判定処理において、減算後の天井カウンタがゼロである場合に（ステップＳ９０３：ＹＥＳ）、天井機能の発動（天井特典の付与）を禁止する「天井発動禁止状態」中であるか否か（天井発動禁止条件が成立しているか否か）を判定する判定処理を設け、天井発動禁止状態である場合には、何もせずに天井発動管理処理を抜け、天井発動禁止状態でない場合には、ステップＳ９０４の処理を実行するように構成してもよい。天井発動禁止状態としては、たとえば、特定の遊技状態や特定の遊技期間など、適宜な禁止条件を定めることができる。この場合、天井到達となっても天井フラグがＯＮ状態にセットされないようにすることができる。すなわち、天井特典の付与を禁止することができる（図５３のステップＳ９２０参照）。この場合、たとえば、或る有利状態を天井発動禁止状態とした場合、天井カウンタの値はゼロを維持したまま、当該有利状態が継続する。
【０９６５】
なお、天井発動禁止状態である場合に、天井カウンタに初期値（１０００ゲーム）をセットし、天井フラグをＯＮ状態としない、という構成としてもよい。この場合、次に述べる遊技性を作り出すことができる。たとえば、大当り時短状態（ここでは、仮に時短回数を１１００回とする）を天井発動禁止状態に定めた例を代表例にとり説明すれば、大当り時短状態の残り時短回数が１０１回のときに天井ゲームとなった場合、当該天井ゲームにおいて天井時短状態は発動しないが、天井カウンタに初期値の「１０００ゲーム」がセットされる。その後、残り時短回数１００回を消化して、さらに大当り当選することなく、天井ゲームに到達した場合（天井カウンタがゼロになった場合）、このときの天井ゲームは「時短状態１００ゲーム＋通常状態９００ゲーム」消化したときとなる。すなわち、遊技者は時短状態の恩恵を１００ゲーム分受けた上で、天井ゲームを目指すことが可能となる。
【０９６６】
再び図５１の説明に戻り、ステップＳ４２０の天井機能管理処理を終えると、次いで、特別電動役物作動判定用乱数判定処理を実行する（ステップＳ４１０）。この特別電動役物作動判定用乱数判定処理の内容は、図１３で説明した通りである。
【０９６７】
次いで、ゲーム開始時天井発動管理処理を実行する（ステップＳ４２１）。この天井発動管理処理では、天井機能を発動させるか否かを監視し、天井機能発動時には、天井特典の付与に関する処理を行う。
【０９６８】
（１４Ａ．ゲーム開始時天井発動管理処理：図５３）
上記ゲーム開始時天井発動管理処理（ステップＳ４２１）について説明する。図５３は、ゲーム開始時天井発動管理処理の詳細を示すフローチャートである。
【０９６９】
図５３において、ＣＰＵ２０１は、まず、天井フラグの状態を判定する（ステップＳ９２０）。天井フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）である場合には（ステップＳ９２１：≠５ＡＨ）、天井発動契機が到来していないとして、何もせずに天井発動管理処理を抜ける。
【０９７０】
一方、天井フラグがＯＮ状態である場合（ステップＳ９２１：＝５ＡＨ）、次いで、図７１に示す「天井用遊技状態移行テーブル」を取得する（ステップＳ９２１）。図７１には、各種天井特典に対応する天井用遊技状態移行テーブルとして、ＪＴＴＢＬ－１０～ＪＴＴＢＬ－１５（有限時短、無限時短、有限確変、無限確変、有限潜確、無限潜確の付与用のテーブル）を例示してある。実際には、天井特典種に応じて、必要な天井用遊技状態移行テーブルを用意すればよい。なお、図７１中の「＊（回）」「＊（Ｈ）」の表記は任意のデータ値であり、遊技性や設計値に応じた適宜な値を設定可能であることを意味する。
【０９７１】

（伊３９－１）また、無限時短や無限確変や無限潜確における「無限（回）」には、実質的に無限回数と扱うことが可能な回数（たとえば、６５５３５回、５０００回）などを設定し、無限系の特典としてもよい。
（伊３９－２）また、後述の図２０４Ａ～図２０４Ｂに示す本実施形態の制御処理においては「０（回）」を設定し、次回大当りに当選するまで特典状態（時短状態、確変状態、潜確状態）が終了しない無限系の特典とすることができる。この「０（回）」を設定した場合に「無限（回）」となる点について詳述すれば、図２０４Ａ～図２０４Ｂを参照して、たとえば、無限時短の場合、特図時短回数カウンタに「０（回）」を設定しておくと、図２０４Ａのステップ４７８の判定処理を実行した際には、その判定結果が必ず「ＹＥＳ」となり、図２０４Ｂの時短終了時の設定処理（ステップＳ４８１）がスキップされるため、大当りに当選しない限り時短状態が終了することがない（図２０４ＡのＳ４７４～ステップＳ４７５Ａ参照）。すなわち、次回大当りまで時短状態が終了することのない無限時短の制御が実現される。また、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）も変更されないようにしてもよい（特別図柄変動回数カウンタ１～３バッファに０をセットし、ステップＳ４８８の判定結果がＹＥＳの処理ルートを辿るようにする）。無限確変、無限潜確も同事象であり、特図時短確変カウンタに「０（回）」を設定しておくと、図２０４Ｂのステップ４８３の判定処理を実行した際には、その判定結果が必ず「ＹＥＳ」となり、図２０４Ｂの確変終了時の設定処理（ステップＳ４８６）がスキップされるため、大当りに当選しない限り確変状態または潜確状態が終了することがない（図２０４ＡのＳ４７４～ステップＳ４７５Ａ参照）。すなわち、次回大当りまで確変状態または潜確状態が終了することのない無限確変の制御が実現される。なお、大当りによる確変状態、支援時短による時短回数の設定（図４２）についても同様に、無限確変や無限時短を実現する際には、図４２に示すＪＴＴＢＬ１の特別図柄確変回数カウンタバッファや、ＪＴＴＢＬ４～６の特別図柄時短回数カウンタバッファに「０（回）」を設定すればよい）（図１７Ａ～図１７ＢのステップＳ４７８～Ｓ４９０などを参照）。
【０９７２】
本実施形態の場合、天井特典として、天井時短（有限時短：時短回数１０００）を代表例にとり説明しているので、ステップＳ９２１の処理では、天井時短（時短回数１０００回）を実現するためのデータが定められた「ＪＴＴＢＬ－１０（有限時短用）」が取得される。
【０９７３】
次いで、取得した天井用遊技状態移行テーブル（ここでは、ＪＴＴＢＬ－１０）に定められたデータを、各状態フラグおよびカウンタに設定する（ステップＳ９２２）。これにより、ゲーム開始時に天井特典に係る遊技状態が生起することになる。本実施形態では、天井特典として「天井時短状態（時短回数１０００回）」が生起する。
【０９７４】
次いで、天井発動時の各種設定処理を実行する（ステップＳ９２３）。ここでは、天井フラグをＯＦＦ状態（００Ｈ）に設定し、天井発動中フラグをＯＮ状態（５ＡＨ）に設定し、天井カウンタに、次回の天井ゲーム数である「１０００ゲーム」を設定し、遊技状態報知ＬＥＤ番号に天井時短状態を示すＬＥＤ出力番号を設定する。上記「天井発動中フラグ」とは、天井特典中（本実施形態では、天井時短状態中）であるか否かを指定するフラグであり、当該フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）の場合には天井特典中である旨を示し、当該フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）の場合には天井特典中でない旨を示す。
【０９７５】
次いで、遊技状態情報送信処理を実行する（ステップＳ９２４）。ここでの遊技状態情報送信処理では、天井時短状態が開始することを指定する遊技状態指定コマンドを演出制御部２４に送信する。演出制御部２４がこの遊技状態指定コマンドを受けると、演出モードを天井モードに移行させる。これにより、今回のゲーム（天井ゲーム）の開始とともに天井時短状態に制御され、特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１３）において天井モードに基づく特別図柄の変動パターンが選択され、天井演出モード下における演出が

現出されることになる。以上により、ゲーム開始時天井発動管理処理を抜ける。
【０９７６】
（赤２．天井発動禁止状態の判定処理を含む構成例）
なお、ゲーム開始時天井発動管理処理中のステップＳ９２０の判定処理の前段階に、天井発動禁止状態であるか否か（天井発動禁止条件が成立しているか否か）を判定する判定処理を実行し、天井発動禁止状態である場合には、何もせずに天井発動管理処理を抜けて、天井発動禁止状態でない場合にはステップＳ９２０の判定処理に進むように構成してもよい。ここでの「天井発動禁止状態」とは、ステップＳ４１０の特別電動役物作動判定用乱数判定処理の結果が大当り当選である場合（大当り判定フラグ＝５ＡＨ）である。本構成例では、大当り当選の場合に天井発動禁止状態中である判定され、天井時短状態（天井特典）は付与されない。ただしこの場合、ゲーム開始時に天井時短状態が生起しないため、今回のゲームが大当り当選である、ということが早々にバレてしまう（先バレする）恐れがある。そのため、ゲーム開始時天井発動型の場合は、図５３に示すように、大当り当選であっても、天井時短状態を生起させることが好ましい。ただし大当り当選の場合は、天井ゲーム終了後に大当り遊技が開始されるため、今回のゲームに限り（１ゲーム限り）の天井時短状態となる。しかし、１ゲーム限りの天井時短状態であっても、今回の図柄変動表示ゲームが終了するまでの間は電サポの恩恵を受けることができる。具体的には、下始動口３５への入賞が容易になり、特図２側の作動保留球が発生し易くなり、遊技者にとって有利な特図２側の抽選権利のチャンスを与えることができる、という利点がある。したがって、天井特典として、電サポ状態を伴う遊技状態を付与する場合には、右打ち指示演出を天井ゲーム中に現出させる、好ましくは、ゲーム開始時から直ちに現出させることが好ましい。
【０９７７】
再び図５１の説明に戻り、ステップＳ４２１の天井発動管理処理を終えると、特別停止図柄作成処理を実行し（ステップＳ４１１）、次いで、遊技状態移行準備処理を実行する（ステップＳ４１２Ｃ）。
【０９７８】
（１５Ａ．天機Ａに係る遊技状態移行準備処理：図５４）
上記遊技状態移行準備処理（ステップＳ４１２Ｃ）について説明する。図５４は、遊技状態移行準備処理の詳細を示すフローチャートである。
【０９７９】
このステップＳ４１２Ｃの遊技状態移行準備処理は、図示の通り、大当りに当選した場合に、その大当り遊技後の移行先遊技状態（図４参照）を指定するためのデータを所定のバッファ（状態バッファ）に格納するための処理（ステップＳ９１５～Ｓ９１６）となっており、その処理内容は、上記図１４のステップＳ９１５～Ｓ９１６と同じ処理内容である。ここで扱う「ゲーム開始時天井発動支援非搭載型」の場合は支援時短を有しない構成であるため、上記図１４に示す処理内容から、支援時短に関するステップＳ９１２とＳ９１４を除去した処理内容となっている。
【０９８０】
上記ステップＳ４１２の遊技状態移行準備処理を終えると、次いで、特別図柄変動パターン作成処理を実行する（ステップＳ４１３）。ここでは、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）、大当り抽選結果、特図種別、作動保留球数などに基づき、目的の変動パターン振分テーブル（図７２～図７５参照）を取得し、取得した変動パターン振分テーブルと変動パターン用乱数とに基づき、変動パターンを決定する。
【０９８１】
次いで、今回の変動開始側に対応する変動中フラグをＯＮ状態（５ＡＨ）に設定する（ステップＳ４１４）。
【０９８２】
次いで、ステップＳ４１１の特別停止図柄作成処理で得られた図柄抽選結果情報を特定可能な装飾図柄指定コマンドを作成し、これを演出制御部２４に送信する（ステップＳ４１

５）。
【０９８３】
そして、変動開始時設定処理として、特別図柄動作ステータス「変動中（０２Ｈ）」に切り替え（特別図柄動作ステータスに０２Ｈを格納）、判定用乱数記憶エリアに００Ｈを格納する（ゼロクリアする）（ステップＳ４１６）。
【０９８４】
以上により、この特別図柄変動開始処理を抜けると、図１０の特別図柄表示データ更新処理（ステップＳ３０９）を行い、かくして特別図柄の変動表示が開始されることになる。これにより、特別図柄管理処理（ステップＳ０９３）を抜けて、図９の特別電動役物管理処理（ステップＳ０９５）に進む。
【０９８５】
＜２６Ａ．天機Ａに係る特別図柄確認時間中処理（変動停止時処理）：図５５Ａおよび図５５Ｂ＞
次に、特別図柄確認時間中処理（図１０中のステップＳ３０８）について説明する。図５５Ａおよび図５５Ｂは、天機Ａに係る特別図柄確認時間中処理の詳細を示すフローチャートである。
【０９８６】
図５５Ａおよび図５５Ｂにおいて、ＣＰＵ２０１は、まず特別図柄役物動作タイマ（確定表示時間）がゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４７１）。上記特別図柄役物動作タイマがゼロになるまでの間は（ステップＳ４７１：ＮＯ）、何もしないでこの特別図柄確認時間中処理を抜ける。
【０９８７】
特別図柄役物動作タイマがゼロ（確定表示時間経過）になったならば（ステップＳ４７１：ＹＥＳ）、特別図柄動作ステータスを「待機中（０１Ｈ）」に切り替え（特別図柄動作ステータスに０１Ｈを格納）（ステップＳ４７２）、現在の遊技状態情報をＲＡＭの遊技状態判定領域に格納する（ステップＳ４７３）。
【０９８８】
次いで、大当り判定フラグを取得し、大当り判定フラグの状態を判定する（ステップＳ４７４）。
【０９８９】
（大当り判定フラグがＯＮ状態の場合）
上記ステップＳ４７４の判定で、大当り判定フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）の場合（ステップＳ４７４：＝５ＡＨ）、大当り図柄停止時の各種設定処理を行う（ステップＳ４７５）。ここでは、図示の通り、大当り判定フラグをＯＦＦ状態（００Ｈ）に設定し、条件装置作動フラグをＯＮ状態（５ＡＨ）に設定し、「低確率＋電サポ無し状態」に設定し（普電役物開放延長フラグ、普通図柄時短状態フラグ、普通図柄確変状態フラグ、特別図柄時短状態フラグ、特別図柄確変状態フラグ、特別図柄時短回数カウンタ、特別図柄確変回数カウンタ、特別図柄変動回数カウンタをＯＦＦ状態（００Ｈ）に設定）、遊技状態報知ＬＥＤ（図示せず）の点灯・消灯を指定する遊技状態報知ＬＥＤ出力番号に所定値（００Ｈ）を設定する。また、天井機能に関する天井カウンタ、天井フラグ、および天井発動中フラグをそれぞれＯＦＦ状態（００Ｈ）に設定する。これにより、特別図柄確認時間中処理を抜ける。
【０９９０】
（大当り判定フラグがＯＦＦ状態の場合）
上記ステップＳ４７４の判定で、大当り判定フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）の場合（ステップＳ４７４：≠５ＡＨ）、処理状態に応じて、ステップＳ４７８～Ｓ４９２の処理を実行していく。図５５Ｂに示すステップＳ４７８～Ｓ４９２の処理内容については、図示の通り、図１７Ｂのステップ４７８～Ｓ４９２の処理と実質的に同じ処理内容であるため、その説明は省略する。ただし、本例の時短終了時の設定処理（ステップＳ４８１Ａ）では、天井時短状態が終了した場合に、天井発動中フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）に設定さ

れる。
【０９９１】
（特定モード移行管理処理：ステップＳ４９４）
また、本例では、図１７Ｂには設けられていないステップＳ４９４の「特定モード移行管理処理」が設けられている。について説明する。
【０９９２】
特定モード移行管理処理では、天井カウンタの値に基づき、「前兆モード⇒天井モード」の移行制御を行う。ここでは、まず、天井カウンタＮの値が前兆モード移行契機ゲーム数である否かを判定する。本実施形態の場合、一般モード中の９９０ゲーム目から前兆モードに突入させるべく（図４９Ａ、図４９Ｂ参照）、今回のゲームの天井カウンタＮが９８９ゲーム目（前兆モード直前のゲーム数）を示す値であれば（天井カウンタＮ＝１１）、現在のＴｃｏｄｅを、前兆モードを指定する「０８Ｈ」に更新する（前兆モード移行設定処理）。これにより、前兆モードに移行される。正確には、今回のゲーム（９８９ゲーム目）の終了を契機に前兆モードに移行され、次ゲーム（９９０ゲーム目）から前兆モード下の変動パターンが選択されることになる。なお、９８９ゲーム目終了時には、既に前兆モードへの移行が完了しているため、次ゲームの９９０ゲーム目が実行されなくとも、演出上は、先ず前兆演出モードとし、背景画像を前兆モード用背景画像（空戦モード夜背景画像）に切り替えてもよい。
【０９９３】
なお、天井ゲーム数のカウント対象が、低確率状態伴う遊技状態の実行ゲーム数である場合（後述の低確遊技カウント形態の場合）、９８９ゲーム目（前兆モード移行契機ゲーム数）が時短モードの場合がありうる。たとえば、時短回数９９９回とする時短大当りまたは支援時短を設けた場合、その時短状態中の９８９ゲーム目が時短モードとなるケースである。この場合、内部遊技状態（ＹＪ）は時短状態のまま、Ｔｃｏｄｅだけが更新され、時短モードから前兆モードに移行する場合がある（時短中前兆モード）。
【０９９４】
ここで前兆モードの移行に関し、前兆モードへの移行を一般モードからの移行しか許さない構成としたい場合は、天井カウンタの値が前兆モード移行契機ゲーム数であり、かつ現在の遊技モードが一般モードであれば、前兆モードに移行させる構成とすればよい。たとえば、天井カウンタが前兆モード移行契機ゲーム数であるか否かを判定する第１判定処理と、現在の遊技モードが一般モードであるか否かを判定する第２判定処理と、を設ければよい。これにより、天井カウンタＮが９８９ゲーム目（前兆モード移行契機ゲーム数）を示す値であり、かつ、現在の遊技状態が一般モードまたは通常状態の場合に限り、前兆モードに移行させることができる。なお、上述の第２判定処理は、現在の内部遊技状態（ＹＪ）が通常状態であるか否かを判定する処理であってもよい。
【０９９５】
また、図５０（ハ－２）に示すように、９９６ゲーム目～９９９ゲーム目を先読み禁止区間とする場合には、天井カウンタ値が９９６ゲーム～９９９ゲーム目を示す値であれば、今回のゲームが先読み区間であると判断することができる。この場合は、図１１に示すステップＳ３１６（特図１先読み禁止中であるか否かの判定処理）の判定処理結果が“ＹＥＳ”となり、先読み禁止データ（ＥＶＥＮＴ：「９ＦＨ」）を持つ入賞時コマンドが作成され、先読み予告が禁止されることになる。
【０９９６】
また、特定モード移行管理処理では、天井カウンタＮの値が天井モード移行契機ゲーム数（本例では、天井カウンタの値が１）である否かを判定し、天井カウンタが天井モード移行契機ゲーム数を示す値である場合には、天井モードを指定する「０９Ｈ」に更新する（天井モード移行設定処理）。これにより、天井モードに移行される。正確には、今回のゲーム（９９９ゲーム目）の終了を契機に天井モードに移行され、次ゲーム（１０００ゲーム目）に天井モード下の変動パターンが選択されることになる。なお、９９９ゲーム目終了時には、既に天井モードへの移行が完了しているため、次ゲームの天井ゲーム（１００

０ゲーム目）が実行されなくとも、演出上は、先ず天井演出モードとし、背景画像が天井モード用背景画像に切り替えてもよい。ただし、実際に天井機能が発動するのは、次ゲームの１０００ゲーム目であるため、遊技者に誤解を与えるような演出表示は好ましくない。そこで、９９９ゲーム目の終了時は前兆演出モードのまま待機させ、次ゲーム開始を契機に、天井演出モードに移行させることが好ましい。

【０９９７】

また、特定モード移行管理処理は、遊技状態情報送信処理を含み、遊技モードの移行に伴い、演出制御部２４に対して遊技状態指定コマンドを送信する。ここでの遊技状態情報送信処理では、前兆モードに移行する場合には前兆モード移行を指定する情報を含む遊技状態指定コマンドを送信し、天井モードに移行する場合には、天井モード移行を指定する遊技状態指定コマンドを送信する。演出制御部２４は、これらの遊技状態指定コマンドを受けて、前兆モードに移行された旨や天井モードに移行された旨を把握し、遊技モードに対応する演出モードに移行させる。

【０９９８】

以上のステップＳ４９４の特定モード移行管理処理を終えると、特別図柄確認時間中処理を抜けて、図１０の特別図柄表示データ更新処理（ステップＳ３０９）を行い、特別図柄管理処理（ステップＳ０９３）を抜けて、図９の特別電動役物管理処理（ステップＳ０９５）に進む。

【０９９９】

なお本例は、天井ゲームの開始時に「天井時短状態」が生起することになるが、天井ゲーム中の遊技モードは、時短モード（Ｔｃｏｄｅ＝０４Ｈ～０７Ｈ）ではなく、天井モード（Ｔｃｏｄｅ＝０９Ｈ）とされる。そして、天井ゲーム終了後は、天国モード（Ｔｃｏｄｅ＝０ＡＨ）、天国演出モードに移行される。図５３のステップＳ９２１で取得する天井用遊技状態移行テーブル「ＪＴＴＢＬ－１０（図７１参照）」のデータとしては、たとえば、変動パターン振分指定番号１に「０９Ｈ（天井モード指定）」、特別図柄変動回数カウンタ１に「１回（１ゲーム限りの天井モード指定）」、変動パターン振分指定番号２に「０ＡＨ（天国モード指定）」、特別図柄変動回数カウンタ２に「１０００回（時短回数終了まで天国モード指定）」、変動パターン振分指定番号３に「００Ｈ」、特別図柄変動回数カウンタ３に「０回」を定めればよい。なお、時短回数１０００回が終了するまで天国モード指定せず、他の遊技モードに移行指定する場合には、特別図柄変動回数カウンタ２～３、変動パターン振分指定番号２～３にそれぞれ目的とする適宜な値を定めておけばよい。

［構成例Ｂ］

『天機Ｂ：ゲーム終了時天井発動支援非搭載型：図５６～図５８』

次に図５６～図５８を参照して、天機Ｂのタイプ、すなわち「ゲーム終了時天井発動支援非搭載型」に係る主制御部２０側の遊技動作処理について説明する。

【１０００】

上記天機Ａのタイプでは、天井ゲーム開始時に天井機能が発動する形態について説明した。これに対し、天機Ｂのタイプは、天井ゲーム終了時に天井機能が発動する形態となっている。そのため、天機Ｂと上記した天機Ａとが大きく異なる点は、図１０に示す「特別図柄管理処理」と、「特別図柄確認時間中処理」の処理内容となっている。したがって、これら異なる処理内容を中心に説明し、その他の処理についての説明は、重複記載を避けるために省略する。

【１００１】

＜２１Ｂ．天機Ｂに係る特別図柄変動開始処理：図５６＞

まず図５６を参照して、天機Ｂに係る特別図柄変動開始処理（図１０中のステップＳ３０６）について説明する。図５６は、天機Ｂに係る特別図柄変動開始処理の詳細を示すフローチャートである。

【１００２】

図５６に示すように、天機Ｂのタイプは、ゲーム終了時に天井機能を発動させるタイプの

ため、特別図柄変動開始処理中にはゲーム開始時に天井機能を発動させるための「ゲーム開始時天井発動管理処理（ステップＳ４２１）」が存在せず、ステップＳ４０１～Ｓ４２０の処理については、図５１と同じ処理内容となっている。天機Ｂでは、特別図柄確認時間中処理中において、ゲーム終了時に天井機能を発動させるための「ゲーム終了時天井発動管理処理（後述の図５７Ａのステップ４９６参照）」が設けられている。

【１００３】

＜２６Ｂ．天機Ｂに係る特別図柄確認時間中処理（変動停止時処理）：図５７Ａおよび図５７Ｂ＞

次に図５７Ａおよび図５７Ｂを参照して、天機Ｂに係る特別図柄確認時間中処理について説明する。図５７Ａおよび図５７Ｂは、図１０の特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８）の詳細を示すフローチャートである。

【１００４】

天機Ｂに係る特別図柄確認時間中処理は、図５７Ａおよび図５７Ｂに示す通り、ステップＳ４９５の判定処理、ステップＳ４９６のゲーム終了時天井発動管理処理が設けられている点以外は、図５５Ａおよび図５５Ｂの天機Ａに係る特別図柄確認時間中処理と同じ処理内容となっている。

【１００５】

具体的には、ステップＳ４７４にて、大当り判定フラグがＯＦＦ状態である場合（ステップ４７４：≠５ＡＨ）、次いで、天井フラグの状態を判定する（ステップＳ４９５）。天井フラグがＯＦＦ状態である場合（ステップＳ４９５：≠５ＡＨ）、天井発動契機が到来していないとして、ステップＳ４７８以降の処理を実行する。しかし、天井フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）の場合（ステップＳ４９５：＝５ＡＨ）、天井発動契機が到来したとして、ゲーム終了時天井発動管理処理を実行し（ステップＳ４９６）、特別図柄確認時間中処理を抜ける。

【１００６】

（１３Ｂ．ゲーム終了時天井発動管理処理：図５８）

上記ゲーム終了時天井発動管理処理（ステップＳ４９６）について説明する。図５８は、ゲーム終了時天井発動管理処理の詳細を示すフローチャートである。

【１００７】

図５８に示すステップＳ９２１～Ｓ９２４は、図５３のステップＳ９２１～Ｓ９２４の処理内容と同じである。しかし本例の場合は、特別図柄確認時間中処理中に、ゲーム終了時天井発動管理処理のステップＳ９２１～Ｓ９２４が実行した後、そのまま、特別図柄確認時間中処理を抜ける。これにより、今回のゲーム（天井ゲーム）の終了とともに天井時短状態中に制御され、遊技モードは天国モード（Ｔｃｏｄｅ＝０ＡＨ）、演出モードは天国演出モードに移行される。図５８のステップＳ９２２で取得される天井用遊技状態移行テーブル「ＪＴＴＢＬ－１０（図７１参照）」のデータとしては、たとえば、変動パターン振分指定番号１には「０ＡＨ（天国モード指定）」、特別図柄変動回数カウンタ１に「１０００回（時短回数１０００回が終了するまで天国モード指定）」、特別図柄変動回数カウンタ２～３には「０（回）」、変動パターン振分指定番号２～３には「００Ｈ」を定めればよい。なお、時短回数１０００回が終了するまで天国モード指定せず、他の遊技モードに移行指定する場合には、特別図柄変動回数カウンタ２～３、変動パターン振分指定番号２～３にそれぞれ目的とする適宜な値を定めておけばよい。

【１００８】

［構成例Ｃ１］

『天機Ｃ１：ゲーム開始時天井優先発動支援搭載型：図５９～図６３Ｂ』

次に図５９～図６３Ｂを参照して、天機Ｃ１のタイプ、すなわち「ゲーム開始時天井優先発動支援搭載型」に係る主制御部２０側の遊技動作処理について説明する。

【１００９】

この天機Ｃ１のタイプは、既に説明したように、天井機能と支援時短とを有する“ハイブリッド型”であって、天井ゲームで支援時短が当選した場合であっても「天井機能（天井

特典の付与）」を優先して発動させるタイプであり、その天井機能が“天井ゲーム開始時に発動する”、といった構成となっている。したがって、基本的には、支援時短機能を有する上記「第１支援時短搭載型（図８～図１７Ｂ、特に図１２～図１７Ｂ参照）」と、天井機能を有する上記天機Ａの「ゲーム開始時天井発動支援非搭載型（図５１～図５５Ｂ参照）」と、を組合せた構成となっている。これに対応して、主に、図１０中の特別図柄変動開始処理（ステップＳ３０６）と特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８）の処理内容が、上記天機Ａや上記第１支援時短搭載型の処理内容と異なるものとなっている。以下、詳述する。

【１０１０】

＜２１Ｃ．天機Ｃ１に係る特別図柄変動開始処理：図５９＞

まず図５９を参照して、天機Ｃ１に係る特別図柄変動開始処理（図１０中のステップＳ３０６）について説明する。図５９は、天機Ｃ１に係る特別図柄変動開始処理の詳細を示すフローチャートである。

【１０１１】

ここで、図５９に示す各処理のうち、ステップＳ４０１～Ｓ４１０、Ｓ４２０（天井機能管理処理）、Ｓ４１１（特別停止図柄作成処理）、Ｓ４１３（特別図柄変動パターン作成処理）～Ｓ４１５（装飾図柄指定コマンド送信処理）、Ｓ４１６（変動開始時設定処理）は、図５１と実質的に同じ処理内容となる。

ただし、本構成例（天機Ｃ１）は支援時短を有する点で、ステップＳ４２１Ａの「ゲーム開始時天井発動管理処理」と、ステップＳ４１２Ｄの「遊技状態移行準備処理」の内容が、図５１に示すステップＳ４２１の「ゲーム開始時天井発動管理処理」と、ステップＳ４１２Ｃの「遊技状態移行準備処理」と若干異なるものとなっている。

また、本構成例（天機Ｃ１）は天井機能を有する点で、図５９に示すステップＳ４２２Ａの「支援時短フラグ管理処理」が、第１実施形態（第１支援時短搭載型）において図１２を用いて説明したステップＳ４２２の「支援時短フラグ管理処理」と若干異なる。

以下、重複記載を避けるために、図５９が図５１および図１２に示す特別図柄変動開始処理の内容と異なる点である、上述のステップＳ４２１Ａの「ゲーム開始時天井発動管理処理」と、ステップＳ４１２Ｃの「遊技状態移行準備処理」と、ステップＳ４２２Ａの「支援時短フラグ管理処理」とを中心に説明する。

【１０１２】

（１４Ｃ１．ゲーム開始時天井発動管理処理：図６０）

図６０を参照して、天機Ｃ１にゲーム開始時天井発動管理処理（図５９中のステップＳ４２１Ａ）について説明する。図６０は、天機Ｃ１に係るゲーム開始時天井発動管理処理の詳細を示すフローチャートである。

【１０１３】

図６０に示す通り、ステップＳ９２０～Ｓ９２２およびＳ９２４は、既に説明した図５３と実質的に同じ処理内容となっており、図６０に示すステップＳ９２３Ａの「天井発動時の各種設定処理」の処理内容だけが異なる。具体的には、天井機能発動時には、支援時短中フラグをＯＦＦ状態（００Ｈ）に設定する処理が新たに追加されている点である。本構成例では、天井ゲームにおいて支援時短が当選した場合には天井時短状態を優先して発動させ、支援時短状態中に天井ゲームに到達した場合には天井時短状態を優先して発動させるようになっている。このため、ステップＳ９２３Ａの「天井発動時の各種設定処理」にて、天井発動中フラグをＯＮ状態（５ＡＨ）に設定するとともに、支援時短中フラグをＯＦＦ状態（００Ｈ）に設定するという処理を行い、支援時短状態中に天井ゲームに到達した場合に、現在生起中の時短状態が、支援時短状態では無く、天井時短状態である旨を指定するようになっている。

【１０１４】

（１５Ｃ１．遊技状態移行準備処理：図６１）

次に図６１を参照して、天機Ｃ１に係る遊技状態移行準備処理（図５９中のステップＳ４１２Ｄ）について説明する。図６１は、天機Ｃ１に係る遊技状態移行準備処理の詳細を示

すフローチャートである。
【１０１５】
本構成例では、天井ゲームで支援時短が当選した場合、天井機能を優先して発動させる、つまり、天井時短状態を優先して付与する関係上、天井ゲームで支援時短が当選した場合には支援時短状態の発動を禁止する。そのため、天機Ｃ１に係る遊技状態移行準備処理では、図６１に示す通り、第１実施形態（第１支援時短搭載型）において説明した図１４に示す遊技状態移行準備処理に、図示のステップＳ９１３の判定処理が追加されたものとなっている。
【１０１６】
詳しくは、図６１に示すように、大当り判定フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）でなく（ステップＳ９１１：≠５ＡＨ）、支援時短判定フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）である場合（ステップＳ９１２：＝５ＡＨ）、すなわち、支援時短に当選した場合、天井発動中フラグがＯＮ状態であれば（ステップＳ９１３：＝５ＡＨ）、支援時短状態に生起させるためのステップＳ９１５～Ｓ９１６の処理がスキップされる（支援時短状態の準備処理自体が禁止される）。これにより、天井ゲームにおいて、支援時短状態の発動を禁止する。なお、天井発動中フラグは、上述のゲーム開始時天井発動管理処理（ステップＳ４２１Ａ）中の「天井発動時の各種設定処理（ステップＳ９２３Ａ）」にてＯＮ状態に設定される（図５９、図６０参照）。
【１０１７】
ところで、本構成例（天機Ｃ１）のように、ゲーム開始時に天井時短状態が生起する構成では、上記ゲーム開始時天井発動管理処理（ステップＳ４２１Ａ）で、天井時短状態の移行処理が実行される（ステップＳ９１５～Ｓ９１６）。そのため、特図の変動開始前、すなわち、特別図柄変動開始処理を終える前段階において、遊技状態を「時短状態中」と扱うのか、それとも変動が開始されていないために「通常状態中」と扱うかが問題となる。仮に、上述したステップＳ９１３の判定処理が存在しない構成において、通常状態中と扱うケースでは、支援時短に当選した場合に、ステップＳ９１２およびステップＳ９１４の判定処理結果が「ＹＥＳ」となり、ステップＳ９１５～Ｓ９１６の支援時短状態の移行準備処理が実行され、不具合が生じうる。しかし本構成例では、ステップＳ９１３の判定処理を設け、天井発動中であると判定されれば（ステップＳ９１３：＝５ＡＨ）、特別図柄変動開始処理を終える前段階で「時短状態中」と扱うのか、それとも「通常状態中」と扱うのかによらず、ステップＳ９１５～Ｓ９１６の移行処理がスキップされるため、特に問題が生じないようになっている。なお、後述の図６２に示す支援時短フラグ管理処理（ステップＳ４２２Ａ）中のステップＳ９６１の判定処理を設けている理由も、上述のステップＳ９１３の判定処理を設けている理由と同様である。
【１０１８】
（１５Ｃ１．天機Ｃ１に係る支援時短フラグ管理処理：図６２）
次に図６２を参照して、天機Ｃ１に係る支援時短フラグ管理処理（ステップＳ４２２Ａ）について説明する。図６２は、支援時短フラグ管理処理の詳細を示すフローチャートである。
【１０１９】
本構成例では、上記第１実施形態（第１支援搭載型）と同様に、支援時短状態の生起が禁止されても、支援時短当選情報（支援時短判定フラグ）が特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１３）を終えるまでクリアされることなく維持されるようになっているため（図５９参照）、その後の段階で実行される「支援時短フラグ管理処理（ステップＳ４２２Ａ）」にて、当該支援時短当選情報をクリアするようになっている。
【１０２０】
本構成例では、天井ゲームで支援時短が当選しても天井時短状態を優先付与する関係上、天井ゲームである場合、換言すれば、天井時短状態が付与される場合には、その支援時短の当選情報をクリア（支援時短判定フラグ←００Ｈ）する必要がある。そこで本構成例では、図６２に示すように、図１５（イ）（ロ）の処理内容（図１２中のステップＳ４２２

の支援時短フラグ管理処理）に、ステップＳ９６１の判定処理を追加した形となっている。具体的には、天井発動中フラグがＯＮ状態である場合には（ステップＳ９６１：＝５ＡＨ）、支援時短判定フラグをＯＦＦ状態（００Ｈ）に設定する。

【１０２１】

＜２６Ｃ１．天機Ｃ１に係る特別図柄確認時間中処理（変動停止時処理）：図６３Ａおよび図６３Ｂ＞

次に図６３Ａおよび図６３Ｂを参照して、天機Ｃ１に係る特別図柄確認時間中処理について説明する。図６３Ａおよび図６３Ｂは、図１０の特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８）の詳細を示すフローチャートである。

【１０２２】

天機Ｃ１に係る特別図柄確認時間中処理は、図６３Ａおよび図６３Ｂに示す通り、上記第１実施形態（第１支援搭載型）で説明した図１７Ａおよび図１７Ｂと比し、ステップＳ４７５Ｂの「大当り図柄停止時の各種設定処理」と、ステップＳ４８１Ｂの「時短終了時の設定処理」の処理内容が異なり、その他の処理は実質的に同じ処理内容となっている。

本構成例では天井機能を有する関係上、「大当り図柄停止時の各種設定処理（ステップＳ４７５Ｂ）」では、図１７Ａのステップ４７５の処理内容に、天井機能に関する天井カウンタ、天井フラグ、天井発動中フラグをそれぞれクリアする処理が追加されたものとなっている。また、「時短終了時の設定処理（ステップＳ４８１Ｂ）」では、図１７Ｂのステップ４８１の処理内容に、天井発動中フラグをクリアする処理が追加されたものとなっている。

【１０２３】

［構成例Ｃ１変形例：図６４］

上記した天機Ｃ１は、天井機能を有する上記天機Ａと、支援時短機能を有する上記「第１支援時短搭載型（図８～図１７Ｂ、特に図１２～図１７Ｂ）」とを組合せた構成として説明した。しかし本発明はこれに限らず、上記「第１支援時短搭載型」に替えて、上記「第２支援時短搭載型（図１８、図１９Ａ、図１９Ｂ参照）」と組合せた構成（天機Ｃ１変形例）としてもよい。本変形例と上記天機Ｃ１とは、特別図柄変動開始処理（図１０中のステップＳ３０６）が異なり、他の処理は実質的に同じ処理内容となっている。

【１０２４】

図６４に、本変形例（天機Ｃ１変形例）の特別図柄変動開始処理の詳細を示す。本変形例の特別図柄変動開始処理は、図６４に示す通り、上記図５９に示す特別図柄変動開始処理中の特別電動役物作動判定用乱数判定処理（ステップＳ４１０）が、図１９Ａまたは図１９Ｂに示す特別電動役物作動判定用乱数判定処理（ステップＳ４１０Ａ）に置き換わっている点（図１８中のＳ４１０Ａと同様の処理内容）と、遊技状態移行準備処理（ステップＳ４１２Ｄ、図６１参照）が、上記図２０に示す遊技状態移行準備処理（ステップＳ４１２Ａ）に置き換わっている点、上記図５９に示すステップＳ４２２Ａの「支援時短フラグ管理処理」が除去されている点が異なる。

【１０２５】

なお、本変形例に係る特別電動役物作動判定用乱数判定処理（ステップＳ４１０Ａ）について、図１９Ａに示すステップＳ９４５の判定処理と図１９Ｂに示すステップＳ９５１判定処理の「支援時短発動禁止状態中」とは、通常状態中以外の遊技状態と、天井発動中フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）である場合となっている。本変形例では、上記第２実施形態で既に説明した事象と同じく、前処理の特別電動役物作動判定用乱数判定処理（ステップＳ４１０Ａ、図１９Ａ、図１９Ｂ参照）中において、支援時短発動禁止状態の当選であれば、支援時短判定フラグが常にＯＦＦ状態（００Ｈ）となるため、図２０に示す遊技状態移行準備処理（ステップＳ４１２Ａ）中のステップＳ９１５～Ｓ９１６の処理（大当り当選または支援時短当選の場合に、移行先の遊技状態を指定するための処理）がスキップされ（ステップＳ９１２：≠５ＡＨ）、遊技状態移行準備処理を抜けるようになっている。これにより、支援時短発動禁止状態中である場合に支援時短に当選しても、その時短状態の生起が禁止されることになる（支援時短状態の準備処理自体が禁止される）。

【１０２６】
［構成例Ｃ２］
『天機Ｃ２：ゲーム開始時天井非優先発動支援搭載型（不図示）』
次に、天機Ｃ２のタイプ、すなわち「ゲーム開始時天井非優先発動支援搭載型」に係る主制御部２０側の遊技動作処理について説明する。
【１０２７】
この天機Ｃ２のタイプは、既に説明したように、天井機能と支援時短とを有する“ハイブリッド型”であって、天井ゲームで支援時短が当選した場合には「天井機能（天井特典の付与）」でなく支援時短を優先して発動させるタイプであり、支援時短に当選しなかった場合には天井機能が“天井ゲーム開始時に発動する”、といった構成となっている。
【１０２８】
天機Ｃ２に係る処理フローについて図示はしていないが、天井ゲームで支援時短が当選した場合に支援時短を優先して発動させる点以外は、上記した天機Ｃ１と実質的に同じ処理内容である。なお、特別電動役物作動判定用乱数判定処理（ステップＳ４１０）については、図１３に示す処理内容（第１実施形態）を採用してもよいし、図１９Ａまたは図１９Ｂに示す処理内容（第２実施形態）を採用してもよい。
【１０２９】
（天機Ｃ２における問題点）
ここで、天機Ｃ２には次のような問題が生じうる。天井ゲームにおいて支援時短に当選した場合、ゲーム開始時における天井時短状態の生起を一切禁止してしまうと、ゲーム開始時に天井時短状態が生起しないため、今回のゲームが支援時短当選である、ということが早々にバレてしまう（先バレする）恐れがある（上記「赤１．天井発動禁止状態の判定処理を含む構成例」で説明した大当り当選時と同じ問題が生じうる）。そこで、支援時短に当選した場合であっても、天井ゲーム中は天井時短状態に制御し（天井時短状態の生起（発動）を許容する）、天井ゲーム終了後に支援時短状態に制御する（天井時短状態を終了させ、支援時短状態を生起（発動）させる）ことが好ましい。この場合、天井時短状態は「天井ゲーム１ゲーム限りの時短状態」として機能することになる。
【１０３０】
［構成例Ｄ１］
『天機Ｄ１：ゲーム終了時天井優先発動支援搭載型：図６５～図６９』
次に図６５～図６９を参照して、天機Ｄ１のタイプ、すなわち「ゲーム終了時天井優先発動支援搭載型」に係る主制御部２０側の遊技動作処理について説明する。
【１０３１】
この天機Ｄ１のタイプは、既に説明したように、天井機能と支援時短とを有する“ハイブリッド型”であって、天井ゲームで支援時短が当選した場合であっても「天井機能（天井特典の付与）」を優先して発動させるタイプであり、その天井機能が“天井ゲーム終了時に発動する”、といった構成となっている。この点、上記天機Ｃ１の「ゲーム開始時天井優先発動支援搭載型」とは大きく異なる。
【１０３２】
したがって、基本的には、支援時短機能を有する上記「第１支援時短搭載型（図８～図１７Ｂ、特に図１２～図１７Ｂ参照）」と、天井機能を有する上記天機Ｂの「ゲーム終了時天井発動支援非搭載型（図５６～図５８参照）」と、を組合せた構成となっている。これに対応して、主に、図１０中の特別図柄変動開始処理（ステップＳ３０６）と特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８）の処理内容が、上記天機Ｂや上記第１支援時短搭載型の処理内容と異なるものとなっている。以下、詳述する。
【１０３３】
＜２１Ｄ．天機Ｄ１に係る特別図柄変動開始処理：図６５＞
まず図６５を参照して、天機Ｄ１に係る特別図柄変動開始処理（図１０中のステップＳ３０６）について説明する。図６５は、天機Ｄ１に係る特別図柄変動開始処理の詳細を示すフローチャートである。

【１０３４】
ここで、図６５に示す各処理のうち、ステップＳ４０１～Ｓ４１０、Ｓ４２０（天井機能管理処理）、Ｓ４１１（特別停止図柄作成処理）、Ｓ４１３（特別図柄変動パターン作成処理）～Ｓ４１５（装飾図柄指定コマンド送信処理）、Ｓ４１６（変動開始時設定処理）は、図５６と実質的に同じ処理内容となっている。
ただし、本構成例（天機Ｄ１）は支援時短を有する点で、ステップＳ４１２Ｆの「遊技状態移行準備処理」の内容が、図５６に示すステップＳ４１２Ｃの「遊技状態移行準備処理」と若干異なる。
また、本構成例（天機Ｄ１）は天井機能を有する点で、図６５に示すステップＳ４２２Ｂの「支援時短フラグ管理処理」が、第１実施形態（第１支援時短搭載型）において図１２を用いて説明したステップＳ４２２の「支援時短フラグ管理処理」と若干異なる。
以下、重複記載を避けるために、図６５が図５６および図１２に示す特別図柄変動開始処理の内容と異なる点である、上述のステップＳ４１２Ｆの「遊技状態移行準備処理」と、ステップＳ４２２Ｂの「支援時短フラグ管理処理」とを中心に説明する。
【１０３５】
（１５Ｄ１．遊技状態移行準備処理：図６６）
次に図６６を参照して、天機Ｄ１に係る遊技状態移行準備処理（図５９中のステップＳ４１２Ｄ）について説明する。図６６は、天機Ｄ１に係る遊技状態移行準備処理の詳細を示すフローチャートである。
【１０３６】
本構成例（天機Ｄ１）では、上記天機Ｃ１と同じく、天井ゲームで支援時短が当選した場合、天井機能を優先して発動させる関係上、天井ゲームで支援時短が当選した場合には支援時短状態の発動を禁止する。そのため、天機Ｄ１に係る遊技状態移行準備処理では、図６６に示す通り、第１実施形態（第１支援時短搭載型）において説明した図１４に示す遊技状態移行準備処理に、図示のステップＳ９１７の判定処理が追加されたものとなっている。
【１０３７】
詳しくは、図６６に示すように、大当り判定フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）でなく（ステップＳ９１１：≠５ＡＨ）、支援時短判定フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）である場合（ステップＳ９１２：＝５ＡＨ）、すなわち、支援時短に当選した場合において、天井フラグがＯＮ状態であれば（ステップＳ９１３：＝５ＡＨ）、支援時短状態に生起させるためのステップＳ９１５～Ｓ９１６の処理をスキップする。これにより、天井ゲームにおいて、支援時短状態の発動を禁止する。なお、天井フラグは、天井機能管理処理（ステップＳ４２０）中において、天井ゲームに到達した場合にＯＮ状態（５ＡＨ）に設定される（図６５のステップＳ４２０、その詳細を示す図５２参照）。本構成例（天機Ｄ１）の場合、この段階では、天井発動中フラグはＯＦＦ状態であるため、天機Ｃ１の場合（天井発動中フラグを判定）とは異なり、天井フラグの状態を判定している。
【１０３８】
（１５Ｄ１．天機Ｄ１に係る支援時短フラグ管理処理：図６７）
次に図６７を参照して、天機Ｄ１に係る支援時短フラグ管理処理（ステップＳ４２２Ｂ）について説明する。図６７は、支援時短フラグ管理処理の詳細を示すフローチャートである。
【１０３９】
本構成例では、上記第１実施形態（第１支援搭載型）と同様に、支援時短状態の生起が禁止されても、支援時短当選情報（支援時短判定フラグ）が特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１３）を終えるまでクリアされることなく維持されるようになっているため（図６５のステップＳ４１０、その詳細を示す図１３参照）、その後の段階で実行される「支援時短フラグ管理処理（ステップＳ４２２Ｂ）」にて、当該支援時短当選情報をクリアするようになっている。
【１０４０】

本構成例では、天井ゲームで支援時短が当選しても天井時短状態を優先付与する関係上、天井ゲームである場合、換言すれば、天井時短状態が付与される場合には、その支援時短の当選情報をクリア（支援時短判定フラグ←００Ｈ）する必要がある。そこで本構成例では、図６７に示すように、図１５（イ）（ロ）に示す処理内容に、ステップＳ９６１Ａの判定処理を追加した形となっている。具体的には、天井フラグがＯＮ状態である場合には（ステップＳ９６１Ａ：＝５ＡＨ）、支援時短判定フラグをＯＦＦ状態（００Ｈ）に設定する。

【１０４１】

＜２６Ｄ１．天機Ｄ１に係る特別図柄確認時間中処理（変動停止時処理）：図６８Ａおよび図６８Ｂ＞

次に図６８Ａおよび図６８Ｂを参照して、天機Ｄ１に係る特別図柄確認時間中処理について説明する。図６８Ａおよび図６８Ｂは、図１０の特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８）の詳細を示すフローチャートである。

【１０４２】

天機Ｄ１に係る特別図柄確認時間中処理は、図６８Ａおよび図６８Ｂに示す通り、同タイプ（ゲーム終了時天井発動型）の上記天機Ｂで説明した図５７Ａおよび図５７Ｂと比し、ステップＳ４７５Ｂの「大当り図柄停止時の各種設定処理」、ステップＳ４８１Ｂの「時短終了時の設定処理」、ステップＳ４９６Ａの「ゲーム終了時天井発動管理処理」の処理内容が異なり、また、支援時短に関するステップＳ４７６、Ｓ４７７Ａ～Ｓ４７７Ｃが設けられている点が異なる。その他の処理は実質的に同じ処理内容となっている。

【１０４３】

本構成例（天機Ｄ１）では支援時短を有する関係上、「大当り図柄停止時の各種設定処理（ステップＳ４７５Ｂ）」では、図５７Ａのステップ Ｓ４７５Ａの処理内容に、支援時短中フラグをクリアする処理が追加されたものとなっている。また、「時短終了時の設定処理（ステップＳ４８１Ｂ）」では、図５７Ａのステップ Ｓ４８１Ａの処理内容に、支援時短中フラグをクリアする処理が追加されたものとなっている。

【１０４４】

また、ステップＳ４９６Ａの「ゲーム終了時天井発動管理処理」については、図６９を参照して、図示の通り、上記天機Ｂで説明した図５８のステップＳ９２３の「天井発動時の各種設定処理」の内容に、支援時短中フラグをクリアする処理が追加されたものとなっている。その他の処理内容（ステップＳ９２１～Ｓ９２２、Ｓ９２４）は、図５８と実質的に同じ処理内容である。

【１０４５】

また、支援時短に関するステップＳ４７６、Ｓ４７７Ａ～Ｓ４７７Ｃの処理内容は、上記第１実施形態（第１支援搭載型）で説明した図１７Ａのステップ Ｓ４７６、Ｓ４７７Ａ～Ｓ４７７Ｃと同じである。

【１０４６】

本構成例（天機Ｄ１）に係る特別図柄確認時間中処理では、ステップＳ４９５にて、天井フラグがＯＦＦ状態である場合（ステップＳ４９５：≠５ＡＨ）、天井発動契機が到来していないとして、続いて、支援時短判定フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）であるか否か、つまり、支援時短当選であるか否かを判定する（ステップＳ４７６）。支援時短判定フラグがＯＮ状態であれば（ステップＳ４７６：＝５ＡＨ）、Ｓ４７７Ａ～Ｓ４７７Ｃの処理を実行して、特別図柄確認時間中処理を抜ける。支援時短判定フラグがＯＦＦ状態であれば（ステップＳ４７６：≠５ＡＨ）、ステップＳ４７８以降の処理を実行し、ステップＳ９４９の特定モード移行管理処理を実行した後、特別図柄確認時間中処理を抜ける。

【１０４７】

［構成例Ｄ１変形例：図７０］

上記した天機Ｄ１は、天井機能を有する上記天機Ｂと、支援時短機能を有する上記「第１支援時短搭載型（図８～図１７Ｂ、特に図１２～図１７Ｂ）」とを組合せた構成として説明した。しかし本発明はこれに限らず、上記「第１支援時短搭載型」に替えて、上記「第

２支援時短搭載型（図１８、図１９Ａ、図１９Ｂ参照）」と組合せた構成（天機Ｄ１変形例）としてもよい。本変形例と上記天機Ｄ１とは、特別図柄変動開始処理（図１０中のステップＳ３０６）が異なり、他の処理は実質的に同じ処理内容となっている。

【１０４８】

図７０に、本変形例（天機Ｄ１変形例）の特別図柄変動開始処理の詳細を示す。本変形例の特別図柄変動開始処理は、図７０に示す通り、上記図６５に示す特別図柄変動開始処理中の特別電動役物作動判定用乱数判定処理（ステップＳ４１０）が、上記図１９Ａまたは図１９Ｂに示す特別電動役物作動判定用乱数判定処理（ステップＳ４１０Ａ）に置き換わっている点（図１８中のＳ４１０Ａと同様の処理内容）と、遊技状態移行準備処理（ステップＳ４１２Ｆ、図６６参照）が、上記図２０に示す遊技状態移行準備処理（ステップＳ４１２Ａ）に置き換わっている点、上記図６５に示すステップＳ４２２Ｂの「支援時短フラグ管理処理」が除去されている点が異なる。

【１０４９】

なお、本変形例に係る特別電動役物作動判定用乱数判定処理（ステップＳ４１０Ａ）について、図１９Ａに示すステップＳ９４５の判定処理と図１９Ｂに示すステップＳ９５１判定処理の「支援時短発動禁止状態中」とは、通常状態中以外の遊技状態と、天井フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）である場合となっている。本変形例では、上記第２実施形態で既に説明した事象と同じく、前処理の特別電動役物作動判定用乱数判定処理（ステップＳ４１０Ａ、図１９Ａ、図１９Ｂ参照）中において、支援時短発動禁止状態の当選であれば、支援時短判定フラグが常にＯＦＦ状態（００Ｈ）となるため、図２０に示す遊技状態移行準備処理（ステップＳ４１２Ａ）中のステップＳ９１５～Ｓ９１６の処理がスキップされ（ステップＳ９１２：≠５ＡＨ）、遊技状態移行準備処理を抜けるようになっている。これにより、支援時短発動禁止状態中である場合に支援時短に当選しても、その時短状態の生起が禁止されることになる（支援時短状態の準備処理自体が禁止される）。

【１０５０】

［構成例Ｄ２］

『天機Ｄ２：ゲーム終了時天井非優先発動支援搭載型（不図示）』

次に、天機Ｄ２のタイプ、すなわち「ゲーム終了時天井非優先発動支援搭載型」に係る主制御部２０側の遊技動作処理について説明する。

【１０５１】

この天機Ｄ２のタイプは、既に説明したように、天井機能と支援時短とを有する“ハイブリッド型”であって、天井ゲームで支援時短が当選した場合には「天井機能（天井特典の付与）」でなく支援時短を優先して発動させるタイプであり、支援時短に当選しなかった場合には天井機能が“天井ゲーム終了時に発動する”、といった構成となっている。

【１０５２】

天機Ｄ２に係る処理フローについて図示はしていないが、天井ゲームで支援時短が当選した場合に支援時短を優先して発動させる点以外は、上記した天機Ｄ１と実質的に同じである。なお、特別電動役物作動判定用乱数判定処理（ステップＳ４１０）については、図１３に示す処理内容（第１実施形態）を採用してもよいし、図１９Ａまたは図１９Ｂに示す処理内容（第２実施形態）を採用してもよい。

【１０５３】

（天井ゲーム数のカウント形態）

本実施形態に係る天井カウンタは、遊技状態に応じて下記（伊７１）または（伊７２）のように機能させてもよい。いずれのカウント形態を採用するかは、遊技性に応じて、適宜決定することができる。

（伊７１）少なくとも支援時短状態中は、天井カウンタの値は更新（カウント）しない（天井カウンタの値を保持する）。この場合、支援時短状態中は、天井カウンタの値が更新されないため、支援時短状態中に天井機能が発動してしまうことを防止することができる。本構成例は、たとえば、次のようなケースに好適である。支援時短の時短回数が天井時短の時短回数よりも多い場合（たとえば、支援時短回数＝２００回、天井時短回数＝１０

０回などの場合）、天井時短付与時に、支援時短の残り時短回数が天井時短の時短回数よりも多いケースがありうる。この場合に、天井時短が付与されると遊技者が思わぬ不利益を被る可能性がある。そこで、このようなケースが生じる恐れがある遊技性の場合には、支援時短状態中の天井カウンタの値は更新しないようにし、支援時短が終了した後、天井カウンタの更新を再開する。これにより、天井特典が救済機能としての役割を十分に発揮することができる。

（伊７２－１）しかし、少なくとも支援時短状態中は、天井カウンタの値を更新する構成としてもよい。この場合、支援時短状態中の実行ゲーム数が天井ゲーム数のカウント対象となる。すなわち、遊技者は支援時短状態中における電サポ状態の恩恵を受けながら、天井到達を目指すことができる。ただし、支援時短状態中に天井機能が発動してしまう可能性があり、支援時短状態中に天井ゲーム数が到来した際に、現在の支援時短状態を優先するのか、それとも支援時短状態を終了させ天井機能を発動させるのかなどに応じた制御処理が必要となる。たとえば、支援時短状態中に天井に到達した場合、天井時短を優先するのか（現在の残り支援時短回数を、天井時短回数１０００回に更新（セット）する）、天井機能の発動を禁止するのか（支援時短状態中は天井特典の付与を禁止する）を定める必要がある。また、支援時短状態中に天井特典付与を許容する場合、現在の残り時短回数を天井時短による時短回数１０００回に更新するのか、それとも、現在の時短回数に対して上乗せする（＋１０００回する）のかについては、適宜決定することができる。

【１０５４】

（確定表示時間の変形例）

ここで、本実施形態に係る確定表示時間については、５００ｍｓ（通常の確定表示時間：図１６参照）を設定すると説明したが、本発明はこれに限られない。たとえば、変動パターンに応じて、異なる確定表示時間を設定することができる。具体的には下記（伊８４－１）～（伊８６）のような関係を満たす確定表示時間が設定することができる。

（伊８４－１）少なくとも通常モード（特に、一般モード）に係るハズレ変動の場合は、通常の５００ｍｓが確定表示時間として設定するが、他の遊技モードに係るハズレ変動の場合は、通常の確定表示時間とは異なる確定表示時間を設定することができる。他の遊技モードは、１または複数の特定の遊技モードとすることができる。たとえば、天井変動（図７５の天井の欄参照：特に、ゲーム終了時天井発動型に係る天井変動（後述の（伊８４－２）～（伊８６）も同様）、支援時短当選変動（たとえば、図７２の備考３参照）、前兆最終変動、天井突入時変動（天国モード１回転目）のうち、１または複数の変動パターンについては、通常の確定表示時間とは異なる確定表示時間（たとえば、５００ｍｓよりも長時間の確定表示時間）を設定することができる。

【１０５５】

ところで、天井時短と支援時短とは同じ時短状態を付与するものであるが、天井時短は、天井ゲーム数到達で発動する利益状態であり、支援時短は大当り抽選を経て発動する利益状態であるという点で大きく異なる。そのため、天井変動、支援時短当選変動に係る演出内容も異なる。また、支援時短状態はゲーム終了時を契機に生起するが、天井時短状態はゲーム開始時またはゲーム終了時に生起するケースがあり、時短状態の発生タイミングに応じて適切な演出を現出することが望まれる。そこで、確定表示時間を演出の実行期間として有効利用することが適切なケースもある。

この点に着目して、天井変動に係る確定表示時間と支援時短当選変動に係る確定表示時間とを、下記（伊８４－２）～（伊８６）のような関係に定めることができる。

（伊８４－２）少なくとも天井変動の確定表示時間Ｖと、支援時短当選変動の確定表示時間Ｗとが異なる（確定表示時間Ｖ≠確定表示時間Ｗ）。

（伊８５）少なくとも支援時短当選変動の確定表示時間Ｗよりも天井変動の確定表示時間Ｖの方が長時間である（確定表示時間Ｗ＜確定表示時間Ｖ）。

（伊８６）少なくとも天井変動の確定表示時間Ｖよりも支援時短当選変動の確定表示時間Ｗよりも長時間である（確定表示時間Ｖ＜確定表示時間Ｗ）。

上記（伊８４）～（伊８６）によれば、それぞれの図柄停止期間（確定表示時間）を利用

した適切な時短突入報知演出を現出させる、すなわち、時短状態の種類に応じて、適切な時短突入報知演出を実行することができる。なお、上述の（伊８４－２）～（伊８６）における「支援時短当選変動」を、「小当り当選変動」または「大当り当選変動」と読み替えて、適用してもよい。

【１０５６】

（天井時短状態の制御例について）

本実施形態では、天井到達毎に天井時短状態に制御するが、本発明はこれに限らず、下記（羽１）～（羽３）のような制御形態を採用することができる

（羽１）１回目の天井到達で天井時短状態（１回目の天井時短状態）に制御した後、少なくとも大当りに当選することなく、次回の天井到達（２回目の天井到達）した場合、天井時短状態（２回目の天井時短状態）には制御しない（天井連荘発動禁止手段）。たとえば、天井ゲーム（１０００ゲーム目）に到達して天井時短状態に突入した後（ここでは、時短回数１０００回の天井時短）、大当りに当選することなく、再度、天井ゲーム（２０００ゲーム目）に到達した場合であっても、天井時短状態には移行せずに、１回目の天井時短状態が終了される。また１回目の天井時短終了時は、通常状態に移行する。

（羽２）上述の（羽１）の場合において、２回目以降の天井到達時に天井カウンタに１０００回をセットし、天井カウンタによるカウントは行うが、少なくとも大当りに当選することなく天井カウンタがゼロになった場合であっても、天井時短状態に制御しない。また１回目の天井時短終了後は、通常状態に移行する。

（羽３）上述の（羽１）、（羽２）における「少なくとも大当りに当選することなく」は、「大当りまたは支援時短のいずれにも当選することなく」としてもよい。

【１０５７】

（支援時短状態の制御例１）

（羽４）支援時短状態の制御について、大当り抽選確率が高確率中に（潜確状態および／または確変状態）、支援時短に当選した場合には支援時短状態に制御せず、大当り抽選確率が低確率中に（時短状態および／または通常状態）、支援時短に当選した場合には支援時短状態に制御することができる。

【１０５８】

（支援時短状態の制御例２）

本実施形態では、潜確状態は設けていないが、潜確状態（高確率＋電サポ無し状態）を設けた場合には、下記（羽５）、（羽６）のように構成してもよい。

（羽５）潜確状態中に支援時短に当選した場合、支援時短状態に制御する。つまり、支援時短の当選により、潜確状態から時短状態に移行する。

（羽６）潜確状態中に支援時短に当選した場合、確変状態に制御する。つまり、支援時短の当選により「高確率＋電サポ無し状態」から「高確率＋電サポ状態」に遊技状態を昇格させる。

【１０５９】

（時短状態の終了条件について）

大当り時短状態、天井時短状態、支援時短状態については、下記（羽７）～（羽９）の時短終了条件を定めることができる。

（羽７）大当り時短状態は、大当りによる時短回数が終了した場合、大当りに当選した場合、天井ゲーム到達した場合（天井時短状態が発動した場合：ただし、天井機能を有する場合に限る）を、その時短終了条件として定めることができる。

（羽８）天井時短状態は、天井時短による時短回数が終了した場合、大当りに当選した場合を、その時短終了条件として定めることができる。

（羽９）支援時短状態は、支援時短による時短回数が終了した場合、大当りに当選した場合、天井ゲーム到達した場合天井時短状態が発動した場合：ただし、天井機能を有する場合に限る））を、その時短終了条件として定めることができる。なお、支援時短状態については、普通図柄変動表示ゲームで補助当りに所定回数（たとえば、１００回）当選した場合を時短終了条件として追加してもよい。この場合、支援時短状態と、大当り時短状態

、天井時短状態または大当り時短状態の有利度を異なるものとすることができる。
【１０６０】
（時短状態に関する機能について）
上記した各実施形態において、「時短状態」は、特別図柄時短機能、普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能が作動する遊技状態を扱った例を説明した。しかし本発明はこれに限らず、大当り時短状態、天井時短状態、支援時短状態の各時短状態について、下記（羽１０）～（羽１２）のような時短状態とすることができる。
（羽１０）大当り時短状態は、特別図柄時短機能、普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能が作動するが、天井時短状態または支援時短状態は、特別図柄時短機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能のみが作動する。各機能の作動状態に着目した時短状態の有利度は「天井時短状態または支援時短状態（有利度低）＜大当り時短状態（有利度高）」の関係となる。
（羽１１）大当り時短状態および支援時短状態は、特別図柄時短機能、普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能が作動するが、天井時短状態は、特別図柄時短機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能のみが作動する。各機能の作動状態に着目した時短状態の有利度は「天井時短状態（有利度低）＜大当り時短状態（有利度高）、支援時短状態（有利度高）」の関係となる。
（羽１２）大当り時短状態および天井時短状態は、特別図柄時短機能、普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能が作動するが、支援時短状態は、特別図柄時短機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能のみが作動する。各機能の作動状態に着目した時短状態の有利度は「支援時短状態（有利度低）＜大当り時短状態（有利度高）、天井時短状態（有利度高）」の関係となる。
【１０６１】
〔特典付与形態の変形例１：図８４〕
天井機能の発動（天井特典の付与）に関し、下記付与形態（α）～付与形態（ζ）とすることができる。
【１０６２】
＜付与形態（α）：図８４（イ）＞
（α）遊技モードまたは内部遊技状態とは無関係に、実行ゲーム数をカウントし、少なくとも大当りに当選することなく、当該カウントされたゲーム数が所定のゲーム数（たとえば、１０００ゲーム目）に達した場合に天井特典を付与する（図８４（イ）参照）。本例の場合、純粋に、今回の大当りから何ゲームハマったのかに応じて、天井特典を付与することができる。本例では、ＲＡＭクリア時や大当りに当選時（具体的には、大当り遊技終了時に設定すればよい（図２１の大当り終了処理（ステップＳ５０９）中）に、天井カウンタに初期値をセットすればよい。ＲＡＭクリア時における天井カウンタの初期値の設定は、既に説明したように、図８に示す天井カウンタ初期データ設定処理（ステップＳ０３２ａ）にて行うことができる。
【１０６３】
＜付与形態（β）：図８４（ロ）＞
（β）「低確率状態を伴う遊技状態（以下、「低確遊技状態」とも称する）」中に実行されｒたゲーム数を、天井ゲーム数のカウント対象とする形態を「低確遊技カウント形態」とも称する。ここで、「低確率状態を伴う遊技状態」とは、内部遊技状態に着目した場合は「通常状態」または「時短状態」が該当し、遊技モードに着目した場合は「通常モード」または「時短モード」が該当する。
【１０６４】
したがって「低確遊技カウント形態」には、「天井時短状態中に天井カウンタが所定値に達したことに基づき天井特典を付与可能」なカウント形態、「大当り時短状態中に天井カウンタが所定値に達したことに基づき天井特典を付与可能」なカウント形態、および「支援時短状態中に天井カウンタが所定値に達したことに基づき天井特典を付与可能」なカウント形態の少なくとも１つのカウント形態が含まれる。したがって、本例（低確遊技カウ

ント形態）では、高確率状態を伴う遊技状態（高確遊技状態）中に実行されたゲーム数はカウント対象から除外される。換言すれば、高確遊技状態中は、たとえば、天井カウンタにゼロ以外の値がセットされていても、天井カウンタを更新しない（天井カウンタの更新処理を実行しない）。具体的には、図５２のステップＳ９００において、少なくとも高確遊技状態は、天井カウント禁止状態と判定され（ステップＳ９００：ＮＯ）、天井カウンタの更新処理（ステップＳ９０１～Ｓ９０２）は実行されない。しかし高確遊技状態が終了して低確遊技状態に移行した後は、その低確遊技状態中におけるゲームが実行されるごとに、天井カウンタの更新処理が実行されることになる。

【１０６５】

図８４（ロ）は、代表的に、４Ｒ時短大当り（支援時短あってもよい）（時短回数１００回の時短状態：以下、「時短Ａ」と称する）と、不図示のＳＴ回数１００回の確変大当り１と、不図示の「ＳＴ回数２５回＋時短回数７５回」の確変時短大当り２と、不図示の「ＳＴ回数２５回＋時短回数７５回」の確変時短大当り３というＳＴ回数が異なる大当りに対して、本例（付与形態（β））に適用したケースを示したものである。図示では、三者を比較し易いように、いずれも「電サポ１００回を付与する大当り」を示してある。各大当りについて、電サポ終了後（１０１ゲーム目）から天井ゲーム（１０００ゲーム目）までに必要なゲーム数（本例において「必要ゲーム数Ｘ」と称する）は次の通りとなる。

【１０６６】

図８４（ロ）を参照して、時短Ａを付与する大当りの場合、大当り遊技終了後から時短回数１００回の時短状態に移行され、この時短回数１００回分がカウント対象とされる。したがって、必要ゲーム数Ｘは「９００ゲーム」となる（図８４（ロ）の「時短Ａ」参照）。

一方、時短確変大当りの場合には、ＳＴ回数に応じて、電サポ終了後から天井到達までのゲーム数が異なる。

【１０６７】

図８４（ロ）の「ＳＴ２５」、「ＳＴ７５」、「ＳＴ１００」は、それぞれ、上記した確変時短大当り３、確変時短大当り２、確変時短大当り１が当選したケースを示す。

（Ａ）ＳＴ２５（ＳＴ回数２５回＋時短回数７５回）の場合、ＳＴ２５回終了後の時短回数７５回分がカウント対象とされるため、必要ゲーム数Ｘは「９２５ゲーム」となる。

（Ｂ）ＳＴ７５（ＳＴ回数７５回＋時短回数２５回）の場合、ＳＴ７５回終了後の時短回数２５回分がカウント対象とされるため、必要ゲーム数Ｘは「９７５ゲーム」となる。

（Ｃ）ＳＴ１００（ＳＴ回数１００回）の場合、電サポ終了までの１００ゲーム間は確変状態中となるため、この１００ゲーム分はカウント対象から除外される。したがって、必要ゲーム数Ｘは１０００ゲームとなる。つまり、相対的に利益度合が低い時短確変大当りほど、電サポ終了後から天井ゲーム数までの必要ゲーム数が少なくなる。

【１０６８】

図示の関係を纏めれば、上記「必要ゲーム数Ｘ」に関し、「時短Ａ（時短回数１００回）＜ＳＴ２５＜ＳＴ７５＜ＳＴ１００」の関係となる。すなわち、利益度合が相対的に低い遊技モード（内部遊技遊技状態）に移行されるほど、電サポ終了後からの天井到達までの必要ゲーム数（通常モード（通常状態）中における必要ゲーム数）が減少する、という特異な関係となる。この「通常モード（通常状態）で実行すべき必要ゲーム数が減少する」という点は、天井特典とは別の性格の救済機能であるともいえる。

【１０６９】

（ＲＡＭクリアした場合）

（伊４８）本例（付与形態（β））は、低確率状態を伴う遊技状態（通常状態および時短状態）中のゲーム数を、天井ゲーム数をカウント対象とするものであるが、ここで、ＲＡＭクリアが実行されたケースについて説明する。ＲＡＭクリアが実行された場合、現在の天井カウンタの値（現在の残余天井ゲーム数）がクリアされ、天井ゲーム数の初期値（１０００ゲーム）が、天井カウンタに再設定される。ＲＡＭクリア時における天井ゲーム数の初期値の設定は、既に説明したように、図８に示す天井カウンタ初期データ設定処理（

ステップＳ０３２ａ）にて行うことができる。
また、ＲＡＭクリア後は、内部遊技状態が初期状態の「通常状態」、遊技モードが「通常モード（一般モード）」に設定される。したがって、ＲＡＭクリア後は、通常状態で１０００ゲーム消化した場合に天井到達となる。一方、時短大当り（たとえば、時短回数１００回の４Ｒ時短大当り）を経由する場合、大当り遊技に天井ゲーム数が１０００ゲームに設定されるが、この場合は「時短状態が１００ゲーム＋通常状態９００ゲーム」消化した場合に天井到達となる。
【１０７０】
すなわち、ＲＡＭクリアした場合と、４Ｒ時短大当りを経由する場合とで、通常状態における天井到達までのゲーム数が異なることになる（時短回数分、通常状態において消化すべきゲーム数が短縮され、実質的な天井ゲーム数が変動する）。この場合、次に述べる問題が生じる。ＲＡＭクリア時は、天井ゲーム数が初期値にセットされるため、朝一に遊技する場合は、必ず不利な天井到達条件の下で遊技することになり、朝一の集客率に影響を及ぼす可能性がある。もっとも設定変更によるＲＡＭクリアの可能性もあるため、設定変更による高設定の期待感は増すが、設定機能を有しない遊技機の場合は、依然として、上記問題が残る。したがって、通常状態中の実行ゲーム数を、天井ゲーム数のカウント対象とすることが好ましいといえる。
【１０７１】
また上記問題を解決する手段として、ＲＡＭクリア時に有利な天井ゲーム数を設定可能な構成としてもよい。たとえば、ＲＡＭクリア時には、第１初期値として８００ゲームを設定し、他の条件で初期値を設定する場合、本実施形態であれば、時短状態終了後、確変状態終了後、大当り遊技終了後、支援時短終了後などがあるが、これらの設定契機により天井ゲームを設定する場合には第２初期値として１０００ゲームを設定する。つまり、「第１初期値（ＲＡＭクリア時に設定）＜第２初期値（ＲＡＭクリア時以外のタイミングで設定する場合）」の関係を満たす天井ゲーム数を設定するようにする。このようにすれば、ＲＡＭクリア後の最初に遊技する際も、不利な天井到達条件の下で遊技する訳ではなく、朝一の集客率がむしろ向上しうると考えられる。なお、上記（伊５３－３）のように、ＲＡＭクリア時に、複数の天井時短のうちからいずれかの天井時短を抽選により決定することができる。
【１０７２】
（伊５４）ＲＡＭクリア後に天井に到達した場合と、大当りした後に天井に到達した場合とで、下記のように構成することができる。
（伊５４－１）参照する変動パターン振分テーブルが共通である（選択可能な変動パターンが共通）。
（伊５４－２）確定表示時間が同じである。
（伊５４－３）天井ゲーム（天井モード）または天国モードの１回転目に行う際の時短突入報知演出が共通である。
【１０７３】
（付与形態（β）における天井カウントの変形例）
（伊１１３）本例（低確遊技カウント形態）は、低確率状態を伴う遊技状態中のゲーム数を、天井ゲーム数をカウント対象とするものであるが、時短状態中に天井カウンタがゼロとなった場合には、「天井機能管理処理（図５２）」にて、天井フラグをＯＮ状態（５ＡＨ）に設定する処理（ステップＳ９０４）は実行せずに、天井フラグをＯＦＦ状態のまま維持するとともに天井カウンタをゼロのままとし、天井機能の発動に関する処理（本例では、天井時短状態を付与に関する処理：たとえば、図５３（Ｓ９２１～Ｓ９２３）、図５８、図６０（Ｓ９２１～Ｓ９２３Ａ）、図６９）を実行しないように制御することができる。この場合、大当り時短状態中、支援時短状態中、または天井時短状態などの時短状態中に天井到達となった場合であっても、天井機能が発動（天井特典の付与）してしまうことを防止することができる。
（伊１１４）上記低確遊技カウント形態（上述の（伊１１３）の構成を含んでもよい）に

おいて、時短状態中に天井カウンタがゼロなった後、初期値を再設定するのは、少なくとも通常状態に移行した場合とする。
（伊１１５）低確遊技カウント形態（上述の（伊１１３）または（伊１１４）の構成を含んでもよい）において、時短状態中に天井カウンタが所定値になっても、先読み禁止区間として判断されないように構成することができる。本実施形態では、通常モードに属する遊技モード（前兆モード）の９９６ゲーム目～９９９ゲーム目を先読み禁止区間とするが、この禁止区間の判断は、既に説明したように、天井カウンタの値をチェックして判断している。しかし、低確遊技カウント形態の場合、時短状態中も天井カウンタの更新処理を行うため、何ら対策を施さなければ、時短状態中に天井カウンタが所定値になった場合に先読み禁止区間と判断されてしまう。そこで、時短状態中に天井カウンタが所定値になっても、先読み禁止区間として判断されないようにし、以て、時短状態中において先読み予告が禁止されないようにする。
（伊１１７）低確遊技カウント形態（上述の（伊１１３）、（伊１１４）または（伊１１５）の構成を含んでもよい）において、時短状態中に天井カウンタがゼロになっても変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）を更新しない構成する（変動パターン振分テーブルを変更しないようにする）。たとえば、支援時短優先発動型の場合、支援時短状態中に天井カウンタが所定値（ゼロ）になっても、天井専用の変動パターン（天井変動）を選択させないことにより、天井変動が選択されたり、天井演出モードに移行されないようにし、支援時短状態が優先されるにもかかわらず、恰も天井時短状態が発動するような演出が現出されてしまうことを防止することができる。
（伊６５）低確遊技カウント形態（上述の（伊１１３）、（伊１１４）または（伊１１５）、（伊１１７）の構成を含んでもよい）において、大当り時短状態中は天井カウンタの更新処理を行うが、天井時短状態中は天井カウンタの更新処理を行わない、或いは、天井時短状態突入時に天井カウンタに初期値を再セットしないように構成する。この場合、天井時短状態に突入後、大当りすることなく天井ゲーム数分のゲームが実行されたとしても、次回の天井機能が発動することがない。特に、「天井ゲーム数≦天井時短による時短回数」の関係を満たす場合には、天井時短状態中に天井カウンタがゼロとなるタイミング（天井時短状態中の天井到達）が到来し、天井時短状態のループ状態が生じてしまう。換言すれば、天井時短が有限時短であるにもかかわらず、実質的に無限時短と同じ天井時短（永久時短）が発生してしまう。本例では、このようなループ状態が生じてしまうことを防止することができる。
（伊１１８）低確遊技カウント形態（上述の（伊１１３）、（伊１１４）、（伊１１５）、（伊６５）または（伊１１７）の構成を含んでもよい）において、支援時短状態中は天井カウンタの更新処理を行うが、天井時短状態中は天井カウンタの更新処理を行わない、或いは、天井時短状態突入時に天井カウンタに初期値を再セットしないように構成する。この場合も上述の（伊１１７）と同様に、天井時短状態の永久ループ状態が生じてしまうことを防止することができる。
【１０７４】
（殴１）初回の天井時短状態中に大当りに当選することなく当該天井時短状態を終えた後（天井時短抜けが生じた場合）、大当りに当選しない限り、再度、天井時短状態を生起させないように構成することができる。つまり、天井機能が１回発動した後は、大当りに当選しない限り、２回目以降の天井機能が発動しないように構成することができる。また、天井時短抜けが生じた場合、その旨を報知可能に構成してもよい。たとえば、天井機能が既に発動済みである旨や、天井ゲーム数に到達しても天井特典が得られない旨など、天井抜けが生じたことを、演出手段を用いて報知可能に構成してもよい。なお、報知タイミングおよびその報知期間については、適宜定めることができる。たとえば、天井時短状態が終了したことを契機に、液晶表示装置３６の所定の表示領域に、特定アイコン画像を所定期間表示したり、装飾ランプの一部を所定色で所定期間点灯したり、図柄変動表示ゲーム中の所定のタイミング（図柄変動中または図柄停止中の所定のタイミング）で報知したりしてもよい。この場合、遊技者とって有意な情報となる。また、電源復帰後（ＲＡＭクリ

ア時（設定変更時を含む）は除く）の所定のタイミング（たとえば、バックアップ復帰後や、設定確認中）で報知してもよい。この場合、ホール関係者にとって有意な情報となる。たとえば、天井時短抜けを確認した場合には、ＲＡＭクリア操作または設定変更操作を行い、天井機能の発動を許容した状態で営業を開始することができる。

【１０７５】

（殴２．大当り時短状態、天井時短状態、支援時短状態の好ましい発動形態について）

図９７を参照して、大当り時短状態、天井時短状態、支援時短状態の好ましい発動形態について説明する。図９７は、各遊技状態中において、大当り時短状態、天井時短状態、支援時短状態の発動条件を説明するための説明図である。

【１０７６】

（大当り時短状態について）

先ず、大当り時短状態について説明する。大当り時短状態は、大当り遊技を経由して発動し、いずれの遊技状態中であっても発動可能である。

【１０７７】

（天井時短状態について）

次に、天井時短状態について説明する。天井時短状態については、天井ゲームに到達時の遊技状態に応じて、その発動の可否を決定する。

【１０７８】

潜確状態中または確変状態中に天井ゲームに到達した場合、天井時短状態を「発動不可（図示の「×」）」とする。ここでの「発動不可」とは、天井カウンタの更新（カウント）を実行しないことにより、天井時短状態の発動条件自体を成立させないこと意味し（カウント更新処理を実行し、天井カウンタがゼロになることを禁止する）、天井カウンタの更新を行い、天井カウンタがゼロとなった後、つまり、天井時短状態の発動条件が成立してしまった後に、天井時短状態の発動を不可とする（カウント更新処理を実行し、天井カウンタがゼロになった後に、発動禁止処理を行う）、という意味ではない。詳しくは、図５２に示す天井機能管理処理において、たとえば、大当り遊技終了時に天井カウンタに初期値がセットされる場合に、潜確状態中または確変状態中であれば「天井カウント禁止状態中」であるとして、ステップＳ９００の判定結果が、常に「ＹＥＳ」の処理ルートを辿るようにする（本例では、カウント更新処理（ステップＳ９０２）および天井到達判定処理（ステップＳ９０３）を実行しないようにする）。または、確変大当りまたは潜確大当りに当選した場合、その大当り遊技終了した際に天井カウンタに対して初期値（１０００ゲーム）をセットせず（当該当選時は、天井カウンタはクリアされる：たとえば図５５Ａのステップ Ｓ４７５Ａ、図５７Ａのステップ Ｓ４７５Ａ、図６３Ａのステップ Ｓ４７５Ｂ、図６３Ａのステップ Ｓ４７５Ｂ等参照）、潜確状態または確変状態が終了した際に天井カウンタに初期値をセットするように構成する（たとえば図５５Ｂのステップ Ｓ４８６、図５７Ｂのステップ Ｓ４８６、図６３Ｂのステップ Ｓ４８６、図６８Ｂのステップ Ｓ４８６にて、天井カウンタに初期値をセットする）。この場合、図５２のステップＳ９００の判定処理が設けられていない場合であっても、ステップＳ９０１の判定結果が、常に「ＹＥＳ」の処理ルートを辿ることになる。

【１０７９】

天井時短状態中に天井ゲームに到達した場合、天井時短状態を「発動不可」とする。つまり、上記した「天井時短状態のループ状態」の発生を禁止する。ここでの「発動不可」とは、上述した確変状態や潜確状態の事象と同じく、天井時短状態の発動条件自体を成立させない（カウント更新処理を実行し、天井カウンタがゼロになることを禁止する）ことを意味する。詳しくは、図５２に示す天井機能管理処理において、天井時短状態中は天井カウント禁止状態中であるとして、ステップＳ９００の判定結果を常に「ＹＥＳ」の処理ルートを辿るようにする。または、天井ゲームに到達した場合であっても、天井カウンタに対して初期値（１０００ゲーム）をセットしない（たとえば、図５３のステップＳ９２３や、図５８のステップＳ９２３や、図６９のステップＳ９２３Ａなどにおいて、天井カウンタに１０００ゲームをセットしない）。この場合は、大当りに当選した場合に、大当り

遊技後に天井カウンタに初期値がセットされるか、上述したように、潜確状態または確変状態が終了した際に天井カウンタに初期値がセットされた後において、天井カウンタがゼロになった場合に、新たな天井時短状態の発生を許容するようにする。

【１０８０】

通常状態中に天井ゲームに到達した場合、天井時短状態を発動させる。すなわち、通常状態中は、天井カウンタの更新を行い（カウント更新処理を実行する）、天井ゲームに到達したときは、天井時短状態の発動条件が成立したとして、天井時短状態に制御する。

【１０８１】

大当り時短状態中に天井ゲームに到達した場合（大当り種別の中に、「天井ゲーム数≦時短回数」の関係を満たす時短大当りが含まれる場合）、天井時短状態を発動させてもよいし（天井優先発動型）、発動させなくてもよい（発動可または発動不可のいずれでもよい）。ここでいう「発動不可」とは、上述した確変状態や潜確状態とは異なり、天井カウンタの更新を行わない（カウント更新処理を実行しない）ことにより、天井時短状態の発動条件自体を成立させないという意味に限定されない。すなわち、ここでの「発動不可」は、必ずしも天井時短状態の発動条件の成立自体を禁止するわけではなく、天井時短状態の発動条件が成立した後に、発動禁止処理を行うことにより「発動不可」とする、という意味も含む（後述の支援時短状態の場合も同様）。たとえば、大当り時短状態中に天井ゲームに到達した場合に、天井時短状態を「発動不可」とする場合、大当り時短状態中も天井カウンタのカウントは通常通り行い、天井カウンタの値がゼロになった場合、大当り時短状態中であるか否かを判定した上で、天井時短状態の発動の可否を決定してもよい。なお、大当り時短状態中に天井時短状態を発生させる場合、大当り時短状態と天井時短状態とは、同一の時短性能とすることが好ましい。また、大当り時短状態中に天井時短状態を発生させる場合、天井時短状態の時短回数を「大当り時短状態中の残余時短回数＋天井時短による時短回数」としてもよいし、大当り時短状態中の残余時短回数は無効扱いとし、天井時短による時短回数としてもよい。また、大当り時短状態中に天井ゲームに到達した場合に天井時短状態の発生を不可とする場合、天井時短状態を上記ストック状態とし、大当り時短状態の終了後に天井時短状態を発生させてもよい。

【１０８２】

また、支援時短状態中に天井ゲームに到達した場合、天井時短状態を発生させてもよいし（天井優先発動型）、発生させなくてもよい（発生可または発生不可のいずれでもよい）。ここでいう「発生不可」とは、支援時短状態中は、天井カウンタのカウント自体を行わない（カウント更新処理を実行しない）という意味に限定されない。すなわち、上述の大当り時短状態と同じく、上記「低確遊技カウント形態」を意味する。なお、支援時短状態中に天井時短状態を発生させる場合、支援時短状態と天井時短状態とは、同一の時短性能とすることが好ましい。また、支援時短状態中に天井時短状態を発生させる場合、天井時短状態の時短回数を「支援時短状態中の残余時短回数＋天井時短による時短回数」としてもよいし、支援時短状態中の残余時短回数は無効扱いとし、天井時短による時短回数としてもよい。また、支援時短状態中に天井ゲームに到達した場合に天井時短状態の発生を不可とする場合、天井時短状態を上記ストック状態とし、支援時短状態の終了後に天井時短状態を発生させてもよい。

【１０８３】

以上に説明した天井時短状態について纏めると、本発明は下記のカウント形態を採用することができる。なお、サラブレッド型、ハイブリッド型に応じて適宜のカウント形態を採用すればよい。

（天Ｃ１）時短状態中は天井カウンタを更新する一方、高確率状態を伴う遊技状態中は天井カウンタを更新しない。高確率状態を伴う遊技状態中とは、確変状態および／または潜確状態とすることができる（後述の（天Ｃ２）～（天Ｃ４）、（天Ｃ８）～（天Ｃ１０）も同様）。

（天Ｃ２）少なくとも大当り時短状態中は天井カウンタを更新する一方、高確率状態を伴う遊技状態中は天井カウンタを更新しない。

（天Ｃ３）少なくとも支援時短状態中は天井カウンタを更新する一方、高確率状態を伴う遊技状態中は天井カウンタを更新しない。
（天Ｃ４）少なくとも大当り時短状態中および支援時短状態中は天井カウンタを更新する一方、高確率状態を伴う遊技状態中は天井カウンタを更新しない。
（天Ｃ５）少なくとも大当り時短状態中は天井カウンタを更新する一方、天井時短状態中は天井カウンタを更新しない。
（天Ｃ６）少なくとも支援時短状態中は天井カウンタを更新する一方、天井時短状態中は天井カウンタを更新しない。
（天Ｃ７）大当り時短状態中および支援時短状態中は天井カウンタを更新する一方、天井時短状態中は天井カウンタを更新しない。
（天Ｃ８）少なくとも大当り時短状態中は天井カウンタを更新する一方、天井時短状態中および高確率状態を伴う遊技状態中は天井カウンタを更新しない。
（天Ｃ９）少なくとも支援時短状態中は天井カウンタを更新する一方、天井時短状態中および高確率状態を伴う遊技状態中は天井カウンタを更新しない。
（天Ｃ１０）大当り時短状態中および支援時短状態中は天井カウンタを更新する一方、天井時短状態中および高確率状態を伴う遊技状態中は天井カウンタを更新しない。
（天Ｃ１１）上記（天Ｃ１）～（天Ｃ１０）に関し、大当り時短状態、支援時短状態、天井時短状態のいずれの時短状態も、「時短回数＜天井ゲーム数（天井到達回数）」とすることができる。

【１０８４】

（支援時短状態について）
次に、支援時短状態について説明する。支援時短状態については、支援時短の当選時の遊技状態に応じて、その発動の可否を決定する。

【１０８５】

潜確状態中または確変状態中、つまり高確率状態を伴う遊技状態中に支援時短に当選した場合、支援時短状態を「発動不可」とする。潜確状態中または確変状態中における「発動不可」とは、支援時短の抽選を行わないことにより、または、当選しても強制的にハズレとすることにより、支援時短状態を発動させないという意味である。端的にいえば、支援時短の発動条件自体を成立させない、つまり、抽選段階で支援時短を常に「非当選」とする形態であり、支援時短の発動条件が成立してしまった後、つまり支援時短が当選した後に、その当選情報（当選フラグ）をクリアして、支援時短状態を発動させない形態とは異なる。具体的には、図１９Ｂで説明した抽選形態のように、支援時短の抽選自体を行わない無抽選形態（支援時短の当選領域がゼロの抽選を含む）が該当する。潜確状態中または確変状態中に、支援時短の抽選を行わない形態とする場合は、支援時短発動禁止状態を潜確状態中または確変状態中に定めればよい。

【１０８６】

一方、大当り時短状態中、天井時短状態中、または支援時短状態中の支援時短状態の発動に関して、発動不可としてもよいし、発動可としてもよく、遊技性に応じて適宜定めることができる。時短状態中における「発動不可」については、潜確状態中または確変状態中における「発動不可」とは異なり、必ずしも支援時短の発動条件自体を成立させないという意味に限定されず、支援時短の発動条件が成立してしまった後に（支援時短が当選した後に）、その当選情報をクリアして、支援時短状態を発動させない形態も含む意味である。したがって、時短状態中については、支援時短の抽選を行うが、支援時短は発動させないようにすることができる。具体的には、第１実施形態のように、支援時短の抽選を行い、支援時短に当選した場合には抽選段階で非当選とはせずに、後処理で当選情報をクリアすることができる。たとえば、図１２に示すように、ステップＳ４２２の支援時短フラグ管理処理を設け、Ｓ４１０の特別電動役物判定用乱数判定処理には、図１９Ｂに示す抽選形態を採用する。この場合、図１９ＢのＳ９５１の支援時短発動禁止状態から時短状態を除外し、ステップＳ９５２で通常用の抽選が実行される構成とすればよい（支援時短に当選した場合には、支援時短フラグ管理処理で、当選情報をクリアすればよい（たとえば

、図１５参照））。好ましい形態としては、確変状態中は支援時短の抽選自体を行わず、支援時短を発動させないようにし、時短状態中は支援時短の抽選を行い、当選の場合にはその当選情報を非当選として支援時短は発動させないようにする。

【１０８７】

＜付与形態（δ）＞

また、特別図柄変動表示ゲームの実行回数（特別図柄の変動回数）をカウント対象とするのではなく、（δ）「普図変動表示ゲームの実行回数（普図の変動回数）」をカウント対象としてもよい。この場合、低確率状態（通常状態および／または時短状態）を伴う遊技状態中の「普通図柄の変動回数」をカウントすることが好ましい。たとえば、通常モード（通常状態）中の普図変動表示ゲームの実行回数をカウントして、所定のゲーム数（たとえば、２０００ゲーム目）に達した場合、天井特典を付与することができる。

【１０８８】

＜付与形態（ε）＞

（ε）また条件装置が作動しない「小当り」の当選回数をカウントし、大当りに当選することなく、その当選回数が所定回数に達した場合に天井特典を付与することができる。たとえば、小当りの当選確率を１／１００とし、小当りの当選が１０回に達した場合に、天井特典を付与する。なお、「小当り」の当選回数に替えて、小当りに当選した場合の特別電動役物の作動回数（小当り遊技の実行回数）をカウントしてもよい。なお、本例は小当り当選型支援時短にも適用可能である。

また、複数種類の上記当選回数を設け（たとえば、７回、８回、９回、１０回）、抽選（天井移行当選回数抽選）によりいずれかの回数を決定可能に構成してもよい。この場合、設定値が高いほど相対的に少ない当選回数（たとえば、７回）が選択され易く、設定値が低いほど相対的に多い当選回数（たとえば、１０回）が選択され易いという様に、各当選回数の抽選確率を設定値に応じて定めれば、高設定ほど天井特典の恩恵を付与し易くしたり、逆に低設定ほど天井特典の恩恵を付与し易くしたりすることができる。また、天井到達ゲーム数の違いにより、設定推測要素を遊技者に与えることもできる（次に述べる「付与形態ζ」も同様）。

【１０８９】

＜付与形態（ζ）＞

（ζ）また「補助当り」の当選回数をカウントして、所定の当選回数に達した場合に、天井特典を付与することができる。この場合、少なくとも補助当り抽選確率が低確率状態（普通図柄確変機能非作動）を伴う遊技状態（通常状態および／または潜確状態）における当選回数をカウントすることが好ましい。なお、「補助当り」の当選回数に替えて、普電開放遊技の実行回数をカウントしてもよい。

【１０９０】

上記付与形態（ε）および（ζ）の付与形態は、天井特典を付与する条件が、図柄変動表示ゲームの実行回数（図柄の変動回数）に依存しない点に特徴がある。

【１０９１】

＜特殊付与形態１＞

（伊５０）天井時短による時短回数Ｎ、天井ゲーム数（天井カウンタの初期値）Ｍとした場合、「Ｍ＜Ｎ」の関係を満たす構成とすることができる。

天井時短状態中のゲームも天井ゲーム数のカウント対象とした場合（天井時短状態中に天井カウンタを更新するケース）、上述の「Ｍ＜Ｎ」の関係を満たす場合、有限時短であっても、実質的に無限時短と同じ天井時短（永久時短）を発生させることが可能になる。詳述すれば、天井ゲーム数を１０００回（Ｍ＝１０００）、天井時短による時短回数を１２００回（Ｎ＝１２００）とした場合、初回の天井到達により、天井時短１２００回が付与されることになる。そして、初回の天井ゲーム数（１０００ゲーム目）から再度、天井ゲーム数がカウントされていくため、天井時短状態の終了である１２００ゲーム目が到来する前に、再度、天井に到達し（２回目の天井到達）、２回目の天井時短１２００回が付与される、といった具合に、天井時短の終了条件が成立しない限り、時短状態が繰り返し付

与される。本構成によれば、有限時短の天井時短を付与される場合であっても、永久的に時短状態が続くため、大当りに当選できずに天井時短状態が終了してしまうことが無い。本構成によれば、天井時短が１度でも付与されれば、大当りが当選するまで、時短状態を維持することができるため、遊技者は安心して遊技に興じることができる。

【１０９２】

＜特殊付与形態２＞

（伊５８）本実施形態では、天井ゲームが１つのものについて説明したが、天井ゲームを複数定めてもよい。

詳しくは、大当りに当選することなく第１天井ゲーム数に到達した場合に第１天井時短を付与し（第１天井機能の発動）、第１天井時短状態中に大当りに当選することなく抜けた後、さらに大当りに当選することなく第２天井ゲーム数に到達した場合に第２天井時短を付与する（第２天井機能の発動）。本構成によれば、天井発動契機となる天井ゲームが複数設けられているため、段階的に、天井特典を付与できる点に大きな特徴がある。

なお、第１天井ゲーム数と第２天井ゲーム数とが、同一であってもよいし、異なっていてもよい。また、第１天井時短に係る第１時短回数と、第２天井時短に係る第２時短回数とが、同一であってもよいし、異なっていてもよい。また、第１天井時短の性能と第２天井時短の性能とが、同一であってもよいし、異なっていてもよい。ここでの「天井時短の性能」とは、普電開放遊技の動作態様（可動翼片４７の開閉動作パターン）による利益度合（出玉性能）を意味する。

【１０９３】

本構成の場合、天井特典を段階的に付与して遊技者をハマりから救済するという観点から、好ましくは、「第２天井ゲーム数＜第１天井ゲーム数」とする。大ハマりに遭遇した場合は、前回よりも早めに天井特典を付与することにより、遊技者の遊技意欲を著しく低下させないようにすることができる。また、天井時短の有利度合は「第１天井時短＜第２天井時短」とすることが好ましい。大ハマりに遭遇した場合は、前回よりも利益状態の高い天井特典を付与することにより、遊技者の遊技意欲を著しく低下させないようにするためである。

【１０９４】

（天井ゲームにおける演出例：図７７～図８３）

次に図７９～図８３を参照して、天井ゲームにおける演出例について説明する。

【１０９５】

図７７～図７８は、天井ゲーム中における変動中演出を例示したものである。図７７は、天機Ｃ２（ゲーム開始時天井非優先発動支援搭載型）または天機Ｄ２（ゲーム終了時天井非優先発動支援搭載型）に属するタイプの遊技機に係る演出例Ａ（支援時短優先発動型に係る演出例Ａ）を示し、図７８は、天機Ｃ１（ゲーム開始時天井優先発動支援搭載型）または天機Ｄ１（ゲーム終了時天井優先発動支援搭載型）に属するタイプの遊技機に係る演出例Ｂ（天井優先発動型に係る演出例Ｂ）を示したものである。

【１０９６】

（支援時短優先発動型に係る天井ゲーム中の演出例Ａ：図７７）

まず図７７を参照して、支援時短優先発動型に係る演出例Ａについて説明する。なお、演出例Ａにおける図示の（Ａ）～（Ｆ１）、（Ｆ２）または（Ｆ３）は、時系列的な演出の推移を示したものである。以下、図７７を参照しながら、本演出例について時系列に沿って説明していく。

【１０９７】

図７７（Ａ）は、図柄の変動表示が開始された状態を示している。そして、演出シナリオが進行してリーチタイミングが到来すると、特定のリーチ演出（たとえば、天井ゲーム用のリーチ演出）が開始されるとともに、装飾図柄８０１が退避表示され、画面左隅部の退避領域に装飾図柄８０１ａとして小さく表示される（図７７（Ｂ）、（Ｃ））。ここでのリーチ演出は、物語性を有した遊技者参加型演出を含むリーチ演出を例示している。

【１０９８】

この遊技者参加型演出は、遊技者にミッション（作戦）を提示するといった、所謂「指令型演出」となっており、その演出結果として、今回のゲームの結果（大当り抽選結果）を報せる結果演出が現出される、という演出内容となっている。

【１０９９】

リーチ演出が開始されると、図７７（Ｃ）に示すように、所定のミッション（作戦）を提示するタイトル演出が現出される。ここでは、遊技者に対して「円盤を撃墜せよ！」という文字画像９１２が表示され、超電磁誘導砲９１３（自機キャラ）と、攻撃対象の円盤（敵キャラ）９１１とが対峙する様が表示されている。その後、図示はしていないが、超電磁誘導砲９１３と円盤９１１とが攻撃態勢に入りながら対峙する様を表現した「攻撃準備演出」が現出されるとともに、演出ボタン１３の押下操作を促すボタン操作演出（操作前演出）が現出されるようになっている。

【１１００】

そして、遊技者がボタン操作演出に応えて演出ボタン１３を操作またはボタン有効期間が経過すると、図７７（Ｄ）に示すように、敵キャラの円盤９１１に対して電磁誘導波９１５を発射する攻撃演出（操作後演出）が現出される。

【１１０１】

攻撃演出において、発射された電磁誘導波９１５は、演出時間の経過と共に円盤９１１に近づいていき、円盤に命中する直前で終了する演出内容となっている。したがって、この演出中は、今回のゲームの結果が、大当り当選、天井発動（天井時短状態発動（ハズレ当選））、支援時短当選（支援時短状態発動）であるかについて、未だ不明な状態にある。つまり、攻撃演出は、今回のゲームの結果が導出される前段階の結果前演出として、遊技者の緊張感を高めるための煽り演出として働く。換言すれば、変動中演出の一部が共通の演出が現出可能となっており、本演出例の場合、変動開始から攻撃演出まで（図７７（Ａ）～（Ｄ）参照）、共通の演出が現出可能となっている。

【１１０２】

攻撃演出が終了すると、電磁誘導波９１５を発射した後の結果演出（第１結果演出）として、大当り抽選結果に応じて、図７７（Ｅ１）～（Ｅ３）に示す「成否演出」が現出されうる。図７７（Ｄ）の後の演出が分岐しているところは、このリーチ演出シナリオが複数種類のシナリオが存在することを示している。いずれのシナリオが実行されるかは、変動パターン情報（変動パターン指定コマンドの情報）や装飾停止図柄情報（装飾図柄指定コマンドの情報）に基づく所定の演出抽選により決定される。

【１１０３】

上記成否演出において、電磁誘導波９１５が円盤９１１に命中し撃破する様を表現した図７７（Ｅ１）に示す「撃破演出（成功演出」が発生すれば、その後の結果演出（第２結果演出）として、今回のゲームの結果が「大当り」であること確定的に報せる祝福演出７５１が現出される（図７７（Ｆ１））。この祝福演出７５１では、図７７（Ｆ１）に示すように、「Ｍｉｓｓｉｏｎ　Ｃｏｍｐｌｅｔｅ」という文字情報画像１７３が表示され、これに伴い、大当り当選対応の装飾停止図柄８０１ｄ（たとえば、「７７７」）が停止表示される。これにより、今回のゲームの結果が「大当り」であることが報知されることになる。

【１１０４】

しかし成否演出において、電磁誘導波１５８を円盤９１１が回避する様を表現した図７７（Ｅ２）または（Ｅ３）に示す「回避演出（失敗演出）」が発生すれば、その後の結果演出（第２結果演出）として、今回のゲームの結果が「天井発動」または「支援時短当選」である旨が報知されるようになっている。本演出例の場合、回避演出として、円盤９１１の回避運動態様が異なる「回避Ａ演出（図７７（Ｅ２））」と、「回避Ｂ演出（図７７（Ｅ３））」とが用意されており、「回避Ａ演出」の場合には、結果演出として、時短突入報知演出７８０が現出されて、「支援時短当選」である旨が報知されるようになっている（図７７（Ｆ２））。また、「回避Ｂ演出」の場合には、結果演出として、天井突入報知演出７８１が現出されて、「天井発動」であることが報知されるようになっている（図（

Ｆ３））。また、支援時短当選時には、図７７（Ｆ２）に示すように、支援時短当選対応の第１装飾停止図柄８０１ｅと第２装飾停止図柄８０２ａが停止表示され、天井発動時には、図（Ｆ３）に示すように、天井発動対応の第１装飾停止図柄８０１ｆと第２装飾停止図柄８０２ｂが停止表示されるようになっている。なお、第１装飾停止図柄８０１ｅと、第１装飾停止図柄８０１ｆは、通常時に用いられる数字系の装飾図柄（メイン装飾図柄）の組合せであり、第２装飾停止図柄８０２ａと第２装飾停止図柄８０２ｂは、サブ的な装飾停止図柄として用いられ、通常の装飾図柄には用いられない特別な装飾図柄（サブ装飾図柄）の組合せとなっている。本演出例では、サブ装飾図柄を利用することにより、支援時短当選または天井発動であることを、遊技者が分かり易い表示態様としてある。

【１１０５】

なお、上記回避演出が完結するまでは、必ずしも、天井発動または支援時短当選であることが確定的に報知されるわけではなく、「大当り」であった場合には所定の出現率で、図７９（Ｈ）に示すような所謂「復活演出」が現出されるようになっている。この復活演出では、一旦回避演出（図７９（Ｘ））が現出された後、円盤９１１を追撃する様を表現した図７９（Ｙ）に示す「追撃演出」が現出され、最終的に、図７９（Ｅ１）と同様の「撃破演出（図７９（Ｚ））」が現出され、以て、大当り当選であることが確定的に報知される、といった演出内容となっている。

【１１０６】

（演出例Ａにおける演出シナリオ種別：図８１）

図８１に、演出例Ａに係る演出シナリオ種別を示す。図８１（Ａ）は「大当り」の場合、図８１（Ｂ）は「支援時短当選」の場合、図８１（Ｃ）は「天井発動」である場合に、演出シナリオ抽選により選択対象となる演出シナリオを示したものである。なお、図７７（Ａ）変動開始～図７７（Ｃ）タイトル演出までは、「大当り」、「支援時短当選」および「天井発動」で、同一または略同一の演出であるのでここでは省略してある。

【１１０７】

図８１に示す通り、攻撃演出については、大当り抽選結果が「大当り」、「支援時短当選」および「天井発動」のいずれの場合においても共通の演出（共通の演出シナリオ）を選択可能となっている。なお、攻撃演出の欄に示す「弱攻撃」、「中攻撃」、「強攻撃」の演出は、それぞれ演出態様が異なり、たとえば、図７９（Ｄ１）～（Ｄ３）に示すように、電磁誘導波９１５の発射ビームの太さが異なる演出態様となっている。いずれの攻撃演出が出現するかは、所定の演出抽選により決定することができる（図８１の備考欄参照）。

【１１０８】

また、演出種別には、「大当り」、「支援時短当選」および「天井発動」のそれぞれに対応した固有の演出（他のゲーム結果では選択されない演出シナリオ）も含むことができる。具体的には、図示の大当り当選時共通演出Ａ、支援時短当選時共通演出Ａ、天井発動時共通演出Ａである。これら攻撃演出は、それぞれ演出態様が異なる。たとえば、図７９（Ｄ４）～（Ｄ６）を参照して、図７９（Ｄ４）に示す攻撃演出は、大当り当選時のみ選択される「大当り確定攻撃演出」、図７９（Ｄ５）に示す攻撃演出は、支援時短当選のみ選択される「支援時短確定攻撃演出」、図７９（Ｄ６）に示す攻撃演出は、天井発動時のみ選択される「天井発動確定攻撃演出」となっている。

【１１０９】

また、大当り当選時で選択対象となっている“大当り当選時共通演出Ｃ、Ｄ、Ｆ、Ｇ、Ｉ、Ｊ”は、上記「復活演出」を含む演出シナリオである。具体的には、図８１（Ａ）の成否演出の欄の「回避Ａ→追撃撃破」や「回避Ｂ→追撃撃破」は、図７９（Ｈ）に示す「復活演出」に該当する。

【１１１０】

なお、図８１（Ａ）～（Ｃ）に示す各種の演出種別のうち、いずれを選択対象と定めるかは自由である。たとえば、図８１（Ｄ）に示す演出種別を選択対象として定めれば、図７７に示す演出例Ａと同様の演出が現出されることになる。

【１１１１】
図７７の説明に戻り、上記結果演出が終了すると、今回のゲームに係る変動中演出が終了される。その後は、今回のゲーム結果が大当りであれば、当選した大当り種別に対応した大当り遊技が開始され、支援時短当選であれば、支援時短種別に応じた支援時短状態が生起する。なお、天井発動の場合は、天機Ｃ２の「ゲーム開始時天井非優先発動支援搭載型」であれば、ゲーム開始時に天井時短状態が発動した状態で今回のゲームが終了され、天機Ｄ２の「ゲーム終了時天井非優先発動支援搭載型」であれば、今回のゲーム終了を契機に天井時短状態が生起することになる。
【１１１２】
なお、上記では、天井ゲームにおける「大当り当選時」に係る変動中演出、「支援時短当選時」に係る変動中演出および「天井発動時」に係る変動中演出の少なくとも一部が共通の演出とする演出例を説明したが、本発明はこれに限られない。図８０（イ）～（ロ）に示すように、「大当り当選時」、「支援時短当選時」、「天井発動時」のそれぞれにおいて、全く異なる変動中演出（専用の変動中演出）を現出可能に構成してもよい（後述の演出例Ｂについても同様）。また、図８１の演出シナリオ種別を用いずに、これら専用の演出だけを現出可能に構成してもよいし、図８１の演出シナリオ種別とともに、これらの専用の演出シナリオを選択可能に構成してもよい。なお、「大当り」や「支援時短」は、大当り抽選を経て決定されるため、図示の「大当り当選時専用演出」および／または「支援時短当選時専用演出」は、リーチ演出を含むことが好ましい（必ずしもリーチ演出でなくてもよい）。一方、天井特典は、実行ゲーム数（図柄変動回数）に基づき付与されるため、「天井発動時専用演出」は、リーチ演出を含まないことが好ましい（図８０（ハ）の（Ｂ）（Ｃ）参照）。
【１１１３】
（天井優先発動型に係る天井ゲーム中の演出例Ｂ：図７８）
次に図７８を参照して、天井優先発動型に係る演出例Ｂについて説明する。なお、上記図７７に示す支援時短優先発動型に係る演出例Ａと同じ要素については同じ符号を付す。また、上記図７９～図８１を用いて説明した内容と実質的に同じ内容については、重複記載を避けるために、適宜説明を省略し、異なる点を中心に説明する。
【１１１４】
図７８に示す演出例Ｂは、天井優先発動型の演出例であるという点で、上記した支援時短優先発動型の演出例Ａ（図７７）と下記の点が異なる。
天井優先発動型は、天井ゲームで支援時短が当選しても支援時短状態が発動しないため、「支援時短当選」である旨が報知する演出を現出する必要ない。したがって、演出例Ｂでは、支援時短当選を報知する演出は存在しない。具体的には、図７８に示す通り、演出例Ｂには、図７７中の結果演出（Ｆ２）を含む演出シナリオが設けられていない。なお、その他の演出については、実質的に同じ内容である。
【１１１５】
ここで、天井優先発動型において、天機Ｃ１または天機Ｄ１のように、支援時短に当選してもその当選情報を特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１３）の実行を終えるまでクリアしないタイプと（たとえば、図５９、図６１参照）、天機Ｃ１の変形例（図６４参照）または天機Ｄ１の変形例（図７０参照）、のように、特別電動役物作動判定用乱数判定処理（ステップＳ４１０Ａ、図１９Ａ、図１９Ｂ）で支援時短の当選情報を生成しない処理を行うタイプとで、天井ゲーム中の変動中演出が異なるものとすることができる。
【１１１６】
既に説明したように、前者のタイプは、支援時短当選情報が特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１３）を終えるまでクリアされないため、支援時短状態が発動しなくても、支援時短当選に係る変動パターンが選択可能であり、当該変動パターンに係る演出を現出することができる。たとえば、演出例Ｂに係る演出シナリオ種別を例示した図８２を参照して、同図（Ｂ）に示すように、支援時短当選時のみに選択される演出Ｉ、Ｈなども

選択対象とすることができる。ただし、結果演出は、支援時短状態が発動しない関係上、図７７（Ｆ３）と同じく、天井突入報知演出７８１が現出されて、「天井発動」であることが報知されることになる（図７８（Ｄ）（Ｅ２）および（Ｆ３）の破線部の演出ルート、図７８（Ｄ）（Ｅ３）（Ｆ３）の実線部の演出ルート、図８２（Ｂ）等参照）。なお、図８２（Ａ）～（Ｃ）に示す各種の演出種別のうち、いずれを選択対象と定めるかは自由である。たとえば、図８２（Ｄ）に示す演出種別を選択対象として定めれば、図７８に示す演出例Ａと同様の演出が現出されることになる。

【１１１７】

一方、後者の変形例のタイプは、支援時短当選情報が特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１３）の実行前にクリアされてしまうため、支援時短当選に係る変動パターンは選択することができない。たとえば、図８３に示すように、大当り当選時または天井発動時に対応した演出を選択対象とすることができるだけとなり、演出の種類数に関しては、図８２の場合よりも少なくなるが、その分、制御負担を軽減することができるという利点がある。なお、図８３では、図８１や図８２に示す支援時短当選時用の回避Ａ演出を選択対象としていないが、本ケースでは、回避Ａ演出を選択可能とする必要性に乏しく、天井発動時専用の回避Ｂ演出だけを選択対象としている。なお、図８３（Ａ）（Ｂ）に示す各種の演出種別のうち、いずれを選択対象と定めるかは自由である。たとえば、図８３（Ｄ）に示す演出種別を選択対象として定めれば、図７７に示す演出例Ｂ（実線部の演出ルート）と同様の演出が現出されることになる（「図７８（Ｄ）（Ｅ１）（Ｆ１）」と、「図７８（Ｄ）（Ｅ３）（Ｆ３）」の実線部の演出ルート参照）。

【１１１８】

なお、上記図７７または図７７は、支援搭載型について説明したが、支援時短非搭載型の天機Ａ（ゲーム開始時天井発動支援非搭載型）または天機Ｂ（ゲーム終了時天井発動支援非搭載型）にも、勿論適用することができる。支援時短非搭載型に適用する場合には、支援時短に関する演出を除外すればよい。たとえば、図７７～図７８の支援時短当選に係る演出ルート、図７９（Ｄ５）、図８０（ロ）、図８１（Ｂ）、図８２（Ｂ）等から支援時短に関する演出（演出シナリオ）を除外すればよい。

【１１１９】

上記した実施形態は、下記の構成（１）～構成（６）とすることができる。なお括弧内は実施形態における対応要素を示すが、本発明はこれに限定されるものではない。

（１）遊技領域（図２の遊技領域３ａ）に遊技球を発射可能な発射手段（発射装置１３、図３）と、

始動手段（始動口３４、３５）が遊技球を検出したことを契機に、複数種類の当りを対象に抽選を行う抽選手段（図６６のＳ４１０）と、

上記抽選手段による抽選結果が当りである場合、当り遊技を実行制御する当り遊技実行制御手段（図２１）と、

図柄の変動表示を行い、当該図柄の停止表示態様により上記抽選手段による抽選結果を表示する図柄表示手段（特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂ）と、を備える遊技機であって、

上記当りとなる抽選確率が所定の通常確率の低確率状態を伴う低確遊技状態と、当該通常確率よりも高確率となる高確率状態を伴う高確遊技状態とを制御可能な遊技状態制御手段（図４、図７Ａ、図７Ｂなど）と、

所定の開始条件が成立した後、上記当り遊技実行制御手段により上記当り遊技が発生されずに、上記低確遊技状態で実行された図柄の変動回数が所定の上限回数（たとえば、１０００回）に達した場合に通常状態よりも遊技者に有利な特典遊技状態（天井特典）に制御する特典遊技状態制御手段（図６１Ｂ（天井モード、天国モードの欄））と、を備える、ことを特徴とする遊技機。

（２）始動手段への入球状態が通常遊技状態よりも有利な入球有利状態（たとえば、電サポ状態）を伴う有利遊技状態（たとえば、時短状態）に制御する有利遊技状態制御手段（図６（時短モードの欄））をさらに備え、

上記有利遊技状態制御手段は、上記当り遊技後に上記有利遊技状態を制御可能に構成され

た、
ことを特徴とする上記（１）に記載の遊技機。
（３）上記特典遊技状態と上記有利遊技状態とは、遊技者に対する有利度が異なる（たとえば、天井時短による時短回数と、大当りまたは支援時短による時短回数とが異なるケース）、
ことを特徴とする上記（２）に記載の遊技機。
（４）上記有利遊技状態制御手段は、
上記抽選手段により当選した当り種別に応じて、少なくとも第１有利遊技状態（たとえば、時短１００回）と、当該第１有利遊技状態よりも有利度が高い第２有利遊技状態（たとえば、時短２００回）とを少なくとも制御可能に構成された、
ことを特徴とする上記（２）に記載の遊技機。
（５）上記特典遊技状態制御手段は、
上記特典遊技状態として上記第１有利遊技状態に制御する（たとえば、天井時短が時短回数１００回ケース）、
ことを特徴とする上記（４）に記載の遊技機。
（６）上記特典遊技状態制御手段は、
上記特典遊技状態として上記第２有利遊技状態に制御する（たとえば、国時短が時短回数２００回ケース）、
ことを特徴とする上記（４）に記載の遊技機。
（７）遊技状態に関連する複数種類の演出モードを制御可能な演出制御手段をさらに備え（演出制御部２４）、上記特典遊技状態に係る演出モードと上記有利遊技状態に係る演出モードとは異なる演出モードである（たとえば、時短演出モード（図６１Ａ）、天国演出モード（図６３Ｂ））、
ことを特徴とする上記（２）～（６）のいずれかに記載の遊技機。
【１１２０】
（機種タイプに関する変形例）
本発明に係る遊技機は、遊技状態の移行形態を下記のように定めた機種、たとえば、下記同時変動タイプの機種としてもよい。
【１１２１】
（機１）『同時変動タイプ』
特図１の変動表示と特図２の変動表示とを並行して実行可能に構成された、いわゆる「同時変動タイプ」としてもよい。たとえば、特開２０１５－１７１５２７号公報に開示される、いわゆる「同時変動機」である。同時変動機において、天井ゲーム数の監視対象を、特図１の変動表示回数（実行ゲーム数）および特図２の変動表示回数（実行ゲーム数）の合計変動回数（合計実行ゲーム数）とする場合、一方の特図で通常小当りに当選し、他方の特図を強制ハズレ停止させるとき、当該強制ハズレ停止される特図も１回の変動表示がなされたものとしてカウントする。
【１１２２】
＜外端信号について＞
次に、枠用外部端子基板２１から出力する外端信号について説明する。上記枠用外部端子基板２１には、外部出力用の複数のチャネルが設けられている。各チャネルに対応するコネクタと、データカウンタＤＴまたはホールコンピュータＨＣ側のコネクタとはケーブルによって接続されている。そして、各コネクタ（情報端子）からはそれぞれ一つの信号が外部に出力されるようになっている。
【１１２３】
本実施形態に係る枠用外部端子基板２１の情報端子を通じて遊技機外部に出力される外端信号には、たとえば、特開２０１９－０５８４３３に開示されるような下記（１）～（１０）の信号がある。
【１１２４】
（１）特別図柄１および特別図柄２の変動表示が停止したときに出力される「特別図柄確

定信号（情報端子１）」。変動停止から１００ｍｓ間出力。
（２）始動口センサ３４ａ、３５ａが遊技球の通過を検出したときに出力される「始動口信号（情報端子２）」。遊技球の通過を検出したときから１００ｍｓ間出力。
（３）特別図柄時短機能（特別図柄時短状態フラグ）が作動中（電サポ状態中）および大当り遊技中のときに出力される「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」。本実施形態では、特別図柄時短機能が作動中の場合は、電サポ状態中と同義であるため、電サポ有無を指定する普電役物開放延長状態フラグや特別図柄時短状態フラグ、その他、電サポ状態が特定可能であれば他のフラグを設けて、そのフラグのＯＮ／ＯＦＦ状態に基づき、電サポ状態中であるか判断してもよい。また、大当り遊技中であるか否かの判断は、条件装置作動フラグや役物連続作動装置作動フラグのＯＮ／ＯＦＦ状態により判断することができる。
（４）役物連続作動装置が作動中に出力される「大当り中信号（情報端子４）」。役物連続作動装置作動フラグがＯＮ状態のときに出力する。
（５）上始動口センサ３４ａが遊技球を検出したときに出力される「特別図柄１始動口信号（情報端子５）」。上始動口センサ３４ａ遊技球検出時から１００ｍｓ間出力。
（６）下始動口センサ３５ａが遊技球を検出したときに出力される「特別図柄２始動口信号（情報端子６）」。下始動口センサ３５ａ遊技球検出時から１００ｍｓ間出力。
（７）特別図柄１の変動表示が停止したときに出力される「特別図柄１確定信号（情報端子７）」。特別図柄１変動停止から１００ｍｓ間出力。
（８）普通図柄始動口センサ３７ａが遊技球を検出したときに出力される「普通図柄始動口信号（情報端子８）」。普通図柄始動口センサ３７ａ遊技球検出時から１００ｍｓ間出力。
（９）入賞口に入賞があった場合、その賞球数を加算し、合計値が１０個以上となる毎にその合計値から１０を減算するとともに出力する「メイン賞球信号（情報端子９）」。
（１０）ＲＡＭクリア時（ＲＡＭクリア時から３００００ｍｓ間出力）、大入賞口５０または下始動口３５に対する不正入賞検出時（不正入賞検出時から解除後３００００ｍｓ間出力）、磁気センサによる不正磁気検出時（磁気検出から解除後３００００ｍｓ間出力）、電波センサによる不正電波検出時（電波検出から解除後３００００ｍｓ間出力）、普通図柄始動口センサ３７ａに対する不正入賞検出時（普通図柄始動口センサ３７ａの不正入賞検出（２００ｍｓ連続ＯＮ検出）から解除後３００００ｍｓ間出力）、振動センサによる不正振動検出時（不正振動検出から解除後３００００ｍｓ間出力）などの不正等に関する事象の発生時に出力する「セキュリティ信号（情報端子１０）」
【１１２５】
なお主制御部２０は、各信号の出力契機が到来したタイミングで、情報端子１～１０から対応する外端信号を所定時間（たとえば、１００ｍｓ間、３００００ｍｓ間）出力するが、出力信号が連続しないように所定時間（たとえば、１００ｍｓ）空けて出力する。また、情報端子１～８の外端信号は、外部端子ポート１（８ビットの出力ポート（不図示））から出力され（情報端子１～８は、外部端子ポート１のビット０～ビット７にそれぞれ対応）、情報端子９～１０の外端信号は、外部端子ポート２（８ビットの出力ポート（不図示））から出力される（外部端子ポート２のビット０は情報端子９、ビット１は情報端子１０に対応し、ビット２～７は未使用）にそれぞれ対応）。
【１１２６】
上記したデータカウンタＤＴは、現在、殆どのパチンコホールにおいて、遊技台ごとに設置されており、またホールコンピュータＨＣは、パチンコホールの遊技台の稼働状況等を管理するホール必須のコンピュータである。データカウンタＤＴは、たとえば、大当り中に出力される上記「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」を受信すると、大当りが発生した旨を報知したり、大当り回数を更新したりする。これにより、遊技者に対して大当り発生を知らせるだけでなく、周囲の遊技者やホール店員にも大当り発生中の遊技台であることが報知され、大当り発生を容易に識別できるようになっている。ホールコンピュータＨＣは、各種の外端信号に基づき、個々の遊技台

の出玉状況（差玉情報や遊技状態に応じたベース、大当り中のベース（特賞数）などの算出）や稼働状況（図柄変動表示ゲームの実行およびその回数、大当り回数などの管理）をリアルタイムに監視したり、遊技台が正常に稼働しているか否かを監視（ゴト行為・エラーの監視）し、必要な情報を専用モニタに表示する。データカウンタＤＴやホールコンピュータＨＣは、一般的には、外端信号の非受信（入力無し）から受信（入力有り）や受信（入力有り）から非受信（入力無し）などの信号入力状態を監視して（信号のＯＮ／ＯＦＦエッジの監視）遊技状況を把握し、必要な情報を報知可能に構成されている。なお、上記した外端信号（たとえば、上述の（１）～（１０）の全部または一部）は上記型式試験信号としても利用することができる。また、その外端信号の出力／停止を決定する際に利用される遊技状況（たとえば、入賞検出状態、図柄変動状態、フラグのＯＮ／ＯＦＦの状態など）についても、上記型式試験信号の出力／停止を決定する際に利用することができる。なお、上記型式試験信号の種類については、試験内容に応じたものを適宜定めることができる。

【１１２７】

（天井時短状態中の初当り、連荘の判断について：図９４）

ここで、上記「天井時短」を設けた場合に、従来と同じ出力の仕方で外端信号を出力すると、外部装置（データカウンタＤＴ、ホールコンピュータＨＣ）が「初当り」を判断できないという問題が生じうる。たとえば、データカウンタＤＴにより連荘回数を報知する場合、現在の大当りが連荘状態にあるのか否かを判断できない。図９４で扱う「初当り」とは、通常状態中の大当りの当選、または天井時短状態中の大当り当選をいう。上記問題について、図９４を用いて説明する。

【１１２８】

＜従来のケース：通常状態中に大当りとなったケース＞

図９４（Ａ）を参照して、従来の場合、外部装置が「初当り」、「連荘（電サポ状態中における大当りの当選）」であると判断する仕方は、次に述べる通りである。

【１１２９】

（波１－１）通常状態から大当り中（大当り遊技中）に遷移した場合、上記「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」の２つの信号が出力される。したがって、外部装置側では、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が受信無しの状態（入力無し）から受信有りの状態（入力有り）の遷移したときに、通常状態中の大当り当選、すなわち「初当り」であると判断する。

（波１－２）また「大当り中信号（情報端子４）」が受信無し、かつ上記「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が受信有りの状態から、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が受信有りの状態に遷移したときは、電サポ状態中に当選した大当り、すなわち、今回の大当りは「連荘」中の大当りであると判断する。なお、図示の「時短抜け」の表記は、大当り時短状態による時短回数が消化され、通常状態に移行したことを意味する。

【１１３０】

＜従来のケース：天井時短状態中に大当りとなったケース＞

（波２）しかし、従来の判断の仕方では、天井時短状態中から大当りした場合に問題が生じうる。天井時短状態中は特図時短状態（電サポ状態中）であるため、図示の通り、上記「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が出力され、「大当り中信号（情報端子４）」は出力されていない（大当り時短状態中と同じ信号出力状態となる）。この状態で、大当りが当選すると、上記（波１－２）と同じく、「大当り中信号（情報端子４）」が受信無し、かつ上記「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が受信有りの状態から、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が受信有りの状態に遷移するため、今回の大当りが「初当り」であるにもかかわらず、「連荘」中の大当りであると判断してしまう。そうすると、たとえば、データカウンタＤＴが正しく機能しない恐れがある（たとえば、連荘中である旨や連荘回数を正しく報知できないなど）。

【１１３１】
＜本実施形態のケース：天井時短状態中に大当りとなったケース＞
（波３）そこで本実施形態では、新たな情報端子Ｘを設け（たとえば、外部端子ポート２の未使用のビット３を情報端子Ｘ（情報端子１１）に割り当てる）、天井時短状態中である旨を特定可能な信号（天井中信号）を出力可能に構成する。これにより、天井時短状態中であるか否かを特定可能とし、天井時短状態中の大当りであるか否かを判定することができるようになっている。
【１１３２】
具体的には、“少なくとも「天井中信号（情報端子Ｘ）」が受信有りの状態”から、“「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が受信有りの状態”に遷移した場合には、当該「大当り中信号（情報端子４）」が「初当り（天井時短状態中の大当り）」によるものであると判別することができる。これにより、上記問題（初当りを連荘中の大当りとして判断してしまう問題）を解決することができる。天井中信号を出力するか否かについては、上記「天井発動中フラグ」のＯＮ／ＯＦＦ状態を確認し、当該フラグがＯＮ状態であれば、天井中信号を出力すればよい。
【１１３３】
（伊２１、伊２２）なお、外部装置側が天井時短状態に関する情報（たとえば、現在の遊技状態が天井時短状態中であるか否か、天井時短状態中のベース、天井時短状態中のゲーム実行回数、天井時短の実行回数（天井機能の発動回数）など）を特に必要としない場合、天井時短状態が生起しても（天井発動中フラグがＯＮであっても）、外端信号は出力しないように構成してもよい。また、上記（波２）のように、大当り後の時短状態に係る信号（大当り・変動短縮信号（情報端子３））と共通としてもよい。
（伊５７）また図９４（Ｃ）では、天井時短状態中は天井中信号を出力しているが、外部装置側にて、天井時短状態中に関する必要な情報が限られている場合（たとえば、データカウンタＤＴに天井機能発動を報知するだけの場合や、大当り時短状態と天井時短状態とを区別する必要がない場合など）、天井時短状態が生起したときだけ、天井中信号を所定時間出力してもよい。たとえば、天井発動中フラグがＯＮになったとき、１００ｍｓ間出力する。
【１１３４】
（支援時短状態中の初当り、連荘の判断について：図９５）
上記「支援時短」を設けた場合において、従来と同じ出力の仕方で外端信号を出力する場合も、先述した天井時短状態と同様に、支援時短状態中の大当りが「初当り」であるか否かを、外部装置（データカウンタＤＴ、ホールコンピュータＨＣ）が判断できないという問題がある。図９５で扱う「初当り」とは、通常状態中の大当りの当選、または支援時短状態中の大当り当選をいう。
【１１３５】
上記問題について、図９５を用いて説明する。図９５（Ａ）～（Ｃ）は、上記図９４（Ａ）～（Ｃ）の天井時短（天井時短状態）の表記を支援時短（支援時短状態）に置き換えたものと同じである。そのため、図９５（Ａ）～（Ｃ）において、図９４と実質的に同じ内容については、重複記載を避けるために省略する。ここでは、図９５（Ａ）についての説明は省略し、図９５（Ｂ）（Ｃ）については、図９４（Ｂ）（Ｃ）と異なる点を中心に説明する。
【１１３６】
＜従来のケース：支援時短状態中に大当りとなったケース＞
（似１）支援時短状態中から大当りした場合、従来の判断の仕方（図９５（Ｂ））では問題が生じうる。詳述するに、支援時短状態中は特図時短状態（電サポ状態）中であり、図（Ｂ）に示す通り、上記「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が出力され、「大当り中信号（情報端子４）」は出力されていない。この状態で、大当りが当選すると、「大当り中信号（情報端子４）」が受信無し、かつ上記「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が受信有りの状態から、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信

号（情報端子４）」が受信有りの状態に遷移するため、図９４で説明した天井時短状態と同様に、今回の大当りが「初当り」であるにもかかわらず、「連荘」中の大当りであると判断してしまう。

【１１３７】

＜本実施形態のケース：支援時短状態中に大当りとなったケース＞

（似２）そこで本実施形態では、図９４において説明した天井時短状態と同様に、新たな情報端子Ｙを設け（たとえば、外部端子ポート２の未使用のビット３を情報端子Ｙ（情報端子１１）に割り当てる）、支援時短状態中ある旨を特定可能な信号（支援時短中信号）を出力可能に構成する。これにより、支援時短状態中の大当りであるか否かを判定することができるようになっている。

【１１３８】

具体的には、“少なくとも「支援時短中信号（情報端子Ｙ）」が受信有りの状態”から、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が受信有りの状態に遷移した場合には、当該「大当り中信号（情報端子４）」が「初当り（支援時短状態中の大当り当選）」によるものであると判別することができる。これにより、上記問題（初当りを連荘中の大当りとして判断してしまう問題）を解決することができる。なお、支援時短中信号を出力するか否かについては、上記「支援時短中フラグ」のＯＮ／ＯＦＦ状態を確認し、当該フラグがＯＮ状態であれば、支援時短中信号を出力すればよい。

【１１３９】

（伊１、伊２）なお、外部装置側が支援時短状態に関する情報（たとえば、現在の遊技状態が支援時短状態中であるか否か、支援時短状態中のベース、支援時短状態中のゲーム実行回数、支援時短の実行回数（支援時短の当選回数）など）を特に必要としない場合、支援時短状態が生起しても（支援時短中フラグがＯＮであっても）、外端信号は出力しないように構成してもよい。また、上記（似１）のように、大当り後の時短状態に係る信号（大当り・変動短縮信号（情報端子３））と共通としてもよい。

（伊１６）また、図９５（Ｃ）では、支援時短状態中は支援時短中信号を出力しているが、外部装置側にて、支援時短状態中に関する必要な情報が限られている場合（たとえば、データカウンタＤＴに支援時短当選を報知するだけの場合や、大当り時短状態と支援時短状態とを区別する必要がない場合など）、支援時短状態が生起したときに、または支援時短の当選ゲームが終了したとき（変動時間が経過したとき）、支援時短中信号を所定時間出力してもよい。たとえば、支援時短中フラグがＯＮになったとき、または支援時短当選ゲームの変動時間が経過したとき（図１６のＳ４５４参照）、１００ｍｓ間出力する。

【１１４０】

（支援時短状態中に天井時短が生起した場合の初当り、連荘の判断について：図９６）

次に図９６を用いて、当選種別に「大当り」と「支援時短」とを少なくとも設け、かつ天井特典に「天井時短」を設けた場合において、支援時短状態中に天井時短が生起した場合の初当り、連荘の判断の仕方について説明する。図９６で扱う「初当り」とは、通常状態中の大当りの当選、支援時短状態中の大当り当選、または天井時短状態中の大当り当選をいう。

【１１４１】

支援時短および天井時短を設けた場合は、時短状態に属する内部遊技状態が、支援時短状態、天井時短状態、および大当り時短状態という「３状態」が少なくとも生じうる。この３状態を区別するために、支援時短中信号（第１時短対応信号）と天井中信号（第２時短対応信号）とを少なくとも出力可能に構成することが好ましい。図示の例では、時短状態に属する複数の内部遊技状態を判別可能な外端信号として、支援時短中信号（情報端子Ｙ；第１時短対応信号）と、天井中信号（情報端子Ｘ：第２時短対応信号）と、大当り時短状態中を特定可能な外端信号（情報端子３：第３時短対応信号）を出力可能に構成した例を示してある。

【１１４２】

本例に係る情報端子については、たとえば、外部端子ポート２の未使用のビット３、４を

、それぞれ情報端子Ｘ（情報端子１１）と情報端子Ｙ（情報端子１２）とに割り当てればよい。この場合、図９４および図９５で説明した技術事項を適用すれば、「支援時短中信号」、「天井中信号」、および「大当り・変短信号」に基づき、現在の遊技状態が、支援時短状態中、天井時短状態中、および大当り時短状態中のいずれであるかを判別可能となる。たとえば、支援時短状態中に天井時短状態が生起し、その天井時短状態中の大当りが「初当り」とする判別の仕方としては、図９６（Ａ）を参照して、“少なくとも「天井中信号（情報端子Ｘ）」が受信有りの状態（図示では「天井中信号（情報端子Ｘ）」および「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が出力されている状態）”から、“「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が受信有りの状態”に遷移した場合には、これを天井時短状態中の当選と判別し「初当り」として処理することができる。また、図示はしていないが、天井時短状態中に支援時短が生起し、その支援時短状態中の大当りが「初当り」とする判別の仕方としては、“少なくとも「支援時短中信号（情報端子Ｙ）」が受信有りの状態（「支援時短中信号（情報端子Ｘ）」および「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が出力されている状態）”から、“「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が受信有りの状態”に遷移した場合には、これを支援時短状態中の当選と判別し「初当り」として処理することができる。

【１１４３】

（伊６７、伊６８）なお、外部装置側が天井時短状態中に関する情報を特に必要としない場合には「天井中信号」を出力しない構成としてもよく、また、支援時短状態中に関する情報を特に必要としない場合には「支援時短中信号」を出力しない構成としてもよい。すなわち、外部装置側の性能（外部装置側が如何なる情報を必要とするか）に応じて、「天井中信号」および「支援時短中信号」の少なくとも１つの外端信号を出力可能に構成することができる。また、「天井中信号」および「支援時短中信号」の少なくとも１つを「大当り・変動短縮信号」と共通の外端信号としてもよい。

【１１４４】

（外端信号出力形態の変形例：図９６（Ｂ））

次に図９６（Ｂ）を用いて、図９６（Ａ）の変形例について説明する。

【１１４５】

図９６（Ｂ）に示す変形例の特徴点は、図（Ｂ）からも分かる通り、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」を、“支援時短状態中”と“天井時短状態中”には出力せず、“大当り中および大当り時短状態中”に出力する、という点である（図（Ｂ）の情報端子３（大当り・変動短縮信号α）参照）。

【１１４６】

本変形例の場合、時短状態に関連する信号に関し、支援時短状態中は専用の「支援時短中信号（情報端子Ｙ）」だけが出力され、天井時短状態中は専用の「天井中信号（情報端子Ｘ）」が出力され、大当り中および大当り時短状態中は専用の「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が出力される。したがって、外部装置側が「初当り」を判別する際には、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が受信無しの状態から受信有りの状態に遷移した場合には、当該「大当り中信号（情報端子４）」が「初当り」によるものであると判別することができる。また「大当り中信号（情報端子４）」が受信無し、かつ上記「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が受信有りの状態から、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が受信有りの状態に遷移したときは、今回の大当りは「連荘」中の大当りであるとして、容易に処理することができるようになる。

【１１４７】

なお、上記変形例（図９６（Ｂ））は、図９４（Ｃ）に示す「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」、図９５（Ｃ）に示す「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」のいずれにも適用することができる。詳しくは、図９４（Ｃ）の場合には、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が、天井時短状態中には出力されず、大当り中および大当り時短状態中

には出力される構成である。また、図９５（Ｃ）の場合には、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が、支援時短状態中には出力されず、大当り中および大当り時短状態中には出力される構成である。

【１１４８】

（石１）本変形例（図９６（Ｂ））を図９４（Ｃ）のケースに適用した場合、天井時短状態中に「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が出力されないため、図９４（Ａ）と同じ手法により、「初当り」、「連荘」中の大当りと判別することができる。具体的には、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が、受信無しの状態から受信有りの状態に遷移した場合、当該「大当り中信号（情報端子４）」が「初当り（天井時短状態中の大当り当選）」によるものであると判別することができる。また「大当り中信号（情報端子４）」が受信無し、かつ上記「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が受信有りの状態から、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が受信有りの状態に遷移したときは、当該「大当り中信号（情報端子４）」が「連荘中の大当り」によるものであると判別することができる。

【１１４９】

（石２）また、本変形例を図９４（Ｃ）のケースに適用した場合、支援時短状態中に「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が出力されないため、図９５（Ａ）と同じ手法により、「初当り」、「連荘」中の大当りと判別することができる。具体的には、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が、受信無しの状態から受信有りの状態に遷移した場合、当該「大当り中信号（情報端子４）」が「初当り（支援時短状態中の大当り当選）」によるものであると判別することができる。また「大当り中信号（情報端子４）」が受信無し、かつ上記「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が受信有りの状態から、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が受信有りの状態に遷移したときは、当該「大当り中信号（情報端子４）」が「連荘中の大当り」によるものであると判別することができる。

【１１５０】

以上で説明した図９６（Ｂ）の構成は、時短状態が複数ある場合であっても、その時短状態の別を外部装置側の制御負担を増すことなく、判別可能になる。その結果、時短状態が複数ある場合であっても、初当りおよび連荘中の大当りの判別処理や、初当りを含む連荘中の大当り回数のカウント処理、その他、各時短状態におけるベースの算出処理などが複雑化せず、外部装置側の制御負担の軽減に寄与することができる。

【１１５１】

［或る遊技状態から天井時短状態に突入した場合の演出例：図８５～図９０］

次に、図８５～図９０を参照して、或る遊技状態から天井到達による天井機能が発動し、天井特典状態に突入した場合の演出例について説明する。ここでは、天井機能を有するタイプとして、ゲーム開始時天井発動型（図８５～図８７）と、ゲーム終了時天井発動型（図８８Ａ～図９０）を採用したケースについて説明する。

【１１５２】

ここでは、説明の簡易なものとするために、カウント形態に上記「低確遊技カウント形態」を採用し、天井ゲーム数を「１０００ゲーム」とし、天井特典には「天井時短（時短回数１０００回）」をとしたものを代表例にとり説明する（後述の図８６～図９０も同様）。

【１１５３】

＜天井時短状態中に天井機能が発動するケース（ゲーム開始時天井発動型の場合）＞

（伊１１９－１２０）図８５は、ゲーム開始時天井発動型において、連続して天井に到達したケースにおける演出例を示したものである。

【１１５４】

図８５を参照して、ここでは、初回（１回目）は通常状態から天井に到達したケースを、２回目は天井時短状態から天井に到達したケースを示してある。連続して天井に到達した場合には、以下に述べる演出内容とすることが好ましい。

【１１５５】
（初回の天井到達時）
ゲーム開始時天井発動型の場合、既に説明した通り、天井ゲーム（１０００回転目）の図柄変動開始（ゲーム開始）を契機に天井機能が発動し、天井時短状態が生起する（たとえば、図５１～図５５（天機Ａ）、図５９～図６３Ｂ（天機Ｃ１）、図６４（天機Ｃ１の変形例）参照）。そこで、天井ゲームの開始を契機に、右打ち指示演出（ここでは、「第２右打ち指示演出」と称する）として、液晶画面の右隅部に、小さく「⇒」の画像が表示され（図示の右打ち報知（小）：たとえば、図４８の右打ち指示演出８５１）、右打ち報知ＬＥＤ（右打ち表示装置３９ｂ）が点灯し、また「演出画面移行演出」が実行されるようになっている。この演出画面移行演出は、遊技モードまたは演出モードの移行を示唆しうる演出内容となっている。演出画面移行演出の代表的な演出態様としては、たとえば、液晶表示装置３６の表示画面を全体的に‘ブラックアウト状態（暗転表示）’にし、その前後で背景画像等を変化させうるといった、いわゆる「ブラックアウト演出」や、シャッター表示の前後で背景画像等を変化させるといった、いわゆる「シャッター演出（扉演出）」などが該当する。なお、演出画面移行演出それ自体は、上記天井突入報知演出のように天井機能発動を明示的に報知したり、時短突入報知演出のように時短状態への移行を明示的に報知したりするものではないが、遊技モードまたは演出モードの移行を示唆する点で、基本的には、遊技者に天井到達（天井機能発動）したことを連想させうるための演出として利用される。勿論、演出画面移行演出が、上記天井突入報知演出のように天井機能発動を明示的に報知し、時短突入報知演出のように時短状態への移行を明示的に報知するような演出として定めてもよい。
【１１５６】
また、天井機能の発動に伴い、天井発動中フラグがＯＮ状態に設定される（図５３のステップＳ９２３、図６０のステップＳ９２３Ａ）。ＣＰＵ２０１は、天井発動中フラグがＯＮ状態になったことを確認すると、外端信号として、天井中信号を出力する（図９のステップＳ０９９）。これにより、天井時短状態中である旨が外部装置（ホールコンピュータＨＣやデータカウンタＤＴ）に送られる。
【１１５７】
そして、演出画面移行演出を終えると、天井演出モード用の演出画面が表示され、天井到達が報知される（図示の天井突入報知）。このとき、所定の変動中演出（たとえば、図４９Ｂの備考１の天井突入報知演出７８１を含む演出）中に、第１右打ち指示演出として、液晶画面上に大きく「⇒右打てぇ！」や「おぉもぉかぁぁぁじぃ！」の演出画像や文字画像が大々的に表示される（図示の右打ち報知（大）：少なくとも「右打ち報知（大）」を含む演出）。これにより、遊技者は「右打ち有利」な状態に突入したことを明確に把握することができる。本例では、演出画面移行演出中にも右打ち報知（小）が表示されているが、遊技初心者の場合は見落とすことが多いと考えられるが、右打ち報知（大）により、右打ち報知を明確に報知するので、特に問題は生じないと考えられる。なお、第１右打ち指示演出（右打ち報知（大））は、いつまでも大々的に表示しておく必要がないため、ゲームの途中で終了され、第２右打ち指示演出（右打ち報知（小））が継続報知されるようになっている。また、右打ち報知ＬＥＤ（右打ち表示装置３９ｂ）は電サポ状態が終了するまで点灯を維持する。
【１１５８】
なお、天井時短状態に係る右打ち指示演出（本例の場合、右打ち報知（大）および／または右打ち報知（小））は、大当り時短状態および／または支援時短状態に係る右打ち指示演出と、共通（同一）の演出態様であってもよいし、異なる演出態様であってもよい（後述の図８６～図９３についても同様）。また、時短状態中の右打ち報知（小）は、客待ち期間中も現出可能であるが、客待ち演出（デモ表示）中は、右打ち報知（小）を現出しなくてもよい（後述の図８６～図９３においても同様）。
【１１５９】
天井ゲームが終了すると、遊技モードが「天国モード」に移行され、天国演出モード下で

の演出が現出される。なお、「残余天井回数報知演出（図示の残余天井ゲーム数報知）」および／または「残余時短回数報知演出（不図示）」については実行してもよいし、実行しなくてもよい。ただし、残り時短回数については遊技者にとって重要な情報の一つであるため、残余時短回数報知演出については実行することが好ましい（後述の図８６～図９３も同様）。なお、本例とは異なるが、連続して天井機能の発動を禁止する形態の場合、具体的には、天井時短状態中に天井ゲームに到達し、再度、天井時短状態に突入することを禁止する形態の場合、残り天井ゲーム数は報知する意味を成さないため、残余天井回数報知演出は実行しないことが好ましい。しかし、残り時短回数は報知する意味があるので、残余天時短数報知演出は実行することが好ましい（後述の図８６～図９３も同様）。

【１１６０】

また本例において、天井ゲームにおいて現出される一連の演出は、天井モードに係る変動パターン（天井変動（図７５の「天井」の欄参照））」に基づく演出としてもよいし、通常モードに係る変動パターンに基づく演出としてもよい（後述の図８６～図９３も同様）。

【１１６１】

（殴５）また、天井ゲーム開始前に普通図柄変動表示ゲーム（以下、「普図ゲーム」と称する）が開始され、そのゲーム中に天井ゲームが開始された場合でも、天井突入報知演出が実行されるようになっている。本例の場合、天井突入報知演出実行前の演出画面移行演出も含む演出も実行される。ここで、天井ゲーム開始前に普図ゲームが開始されるケースでは、普図ゲームの開始時は通常状態中であるため普通図柄時短機能が作動しておらず、相対的に変動時間の長い普図ゲームが実行されることになり（天井ゲーム中に終了しないケースもありうる：図示の破線部参照）、天井ゲーム開始後、つまり天井時短状態突入後に普図ゲームが終了することになるが、普図ゲームは通常状態中に開始されたものであるので開放延長機能が付与されず、天井時短状態中にもかかわらず、電サポ状態が生起しない。このため、遊技機全体としてみれば、天井ゲーム開始時には完全な時短状態とはなっていないが、本発明では、普図ゲームが実行中であるか否かによらず、特図側のゲームに係る演出を普図ゲームに係る演出とは独立して現出させるようにし、演出上は、天井ゲーム突入の事象の報知を優先するが如く制御するようになっている（後述の図８７～図９３も同様）。この点については、支援時短の当選ゲーム中に普図ゲームが実行され、支援時短状態に突入後に当該普図ゲームが終了するケース（支援時短状態突入前から突入後に跨って普図ゲームが実行されるケース）も同様の事象が生じうる。このため、支援時短状態突入時に普図ゲーム中であっても（普図ゲーム中であるか否かによらず独立して）、天井突入報知演出（たとえば、図６（イ）に示す時短突入報知演出７８０、或いは、図４７に示す時短突入報知演出８７１など）が現出されるようになっている。なお、補助当りの際、普図ゲーム開始時の遊技状態に基づき普電開放遊技を実行してしまうと、本例のケースでは、上述したように、電サポ状態が生起せず、遊技者に対して不利益を与えてしまうため、普図ゲームに関しては、普図ゲーム終了時の遊技状態に基づき普電開放遊技を実行することが好ましい。

【１１６２】

（２回目回の天井到達時）

遊技が進行して、大当りに当選することなく、２０００回転目、つまり、２回目の天井ゲームに到達し、再度、天井機能が発動して天井時短が付与される。この２回目の天井ゲームでは、初回の天井ゲームにて現出された「演出画面移行演出」や大きく「右打ち→」の画像を表示する第１右打ち指示演出など、天井時短突入に関する演出は既に行っているため、再度現出しないようになっている。その替わりに、天井時短状態が継続であることを報知する「天井継続報知演出（図示の天井継続報知）」を現出させてもよい。また、上記残余天井回数報知演出により新たに更新された時短回数を報知してもよい（図示の残余天井ゲーム数報知）。なお、上記天井継続報知演出および残余天井回数報知演出は、いずれも実行しなくてもよいし、少なくとも一方を実行してもよい。

【１１６３】

このように、２回目以降の天井ゲーム中の演出は、初回の天井ゲーム中の演出とは異なるが、本構成によれば、遊技進行状況に応じた演出を行うことにより、遊技者に違和感を与えないようにすることができる点に特徴がある。なお、天井機能発動（天井到達）の連荘回数は、主制御部２０側で管理し、その情報を演出制御部２４側に送信して、演出制御部２４側においても連荘回数を管理可能に構成すればよい（後述の図８８Ａ～図８８Ｄに示す演出例についても同様）。

【１１６４】

（変形例：伊１２１）

上記では、２回目以降の天井ゲーム中の演出は、初回の天井ゲーム中の演出とは異なる演出を実行すると説明した。しかし本発明はこれに限らず、初回の天井ゲーム（通常状態から天井に到達した場合）中に実行される演出と、連続２回目以降の天井ゲーム中（天井時短状態中から天井に到達した場合）に実行される演出とで共通（同一）の演出を実行してもよい。本構成によれば、再度天井回数がリセットされたこと、つまり、再度、天井機能が発動して天井特典が付与されたことを遊技者が把握し易いようにするためである。初回と２回目以降とで、同じ天井変動が選択され、これに基づく演出も共通のため、制御負担の軽減に繋がる。さらに、本実施形態では、大当り抽選確率上、２回目以降の天井到達は、非常に稀なケースと考えられる。このようなケースでは、天井到達が連荘して際に、毎回同じ演出を実行しても特に問題はないと考えられる。なお、この（伊１２１）の例は、他の演出例（たとえば、後述の図８８Ａ～図８８Ｄ）についても同様である。

【１１６５】

＜大当り時短状態中に天井機能が発動するケース（ゲーム開始時天井発動型の場合）＞

（伊１２２）図８６の演出例は、大当り時短状態中に天井に到達し、天井特典として、ゲーム開始時天井発動型の天井時短状態が発動するケースを示したものである。なお、図８５で説明した内容と実質的に同じ内容については、重複記載を避けるために省略する。

【１１６６】

図８６を参照して、１０００回転目の天井ゲームが開始されると、ゲーム開始を契機に上記「演出画面移行演出」が現出される。また、天井機能が発動に伴い、天井発動中フラグがＯＮ状態に設定される。ＣＰＵ２０１は、天井発動中フラグがＯＮ状態になったことを確認すると、外端信号として、天井中信号を出力する（図９のステップＳ０９９）。この点は、図８５のケースと同様である。

【１１６７】

しかし本例の場合、天井時短が生起する前は、大当り時短状態中であるため、電サポ状態中であることを指定する「入賞容易フラグ」がＯＮ状態となっており、このフラグに基づいて、外端信号として、大当り時短状態を示す「大当り時短信号」が出力されている（ＯＮ状態＝出力、ＯＦＦ状態＝出力停止）。この入賞容易フラグは、電サポ状態の有無を指定する普電役物開放延長状態フラグや特別図柄時短状態フラグを利用してもよいし、電サポ状態中の有無を指定するために別途設けたフラグであってもよい。これにより、大当り時短状態中である旨が外部装置（ホールコンピュータＨＣやデータカウンタＤＴ）に送られる。なお、天井機能の発動タイミング（たとえば、天井発動中フラグがＯＮのタイミング）にて、大当り時短信号と入賞容易フラグとをＯＦＦ状態にしているが、入賞容易フラグはＯＮ状態を維持し、大当り時短信号だけを出力しないように構成してもよい。また、入賞容易フラグをＯＮ状態としたままであっても、天井発動中フラグがＯＮ状態であることを条件として、大当り時短信号を出力しないようにしてもよい。

【１１６８】

大当り時短状態中に天井に到達して天井時短状態が生起する場合は、天井到達前から既に「右打ち有利」の電サポ状態であるため、「右打ち報知（小）＋右打ちＬＥＤ」が継続しており、「右打ち有利である」という状況を、改めて大々的に報知する必要が無い（図示の「右打ち報知（小）＋右打ちＬＥＤ」参照）。したがって本例では、上記「第１右打ち指示演出（右打ち報知（大））」は実行していない。

【１１６９】

＜支援時短状態中に天井機能が発動するケース（ゲーム開始時天井発動型の場合）＞
（伊１２４）図８７の演出例は、支援時短状態中に天井に到達し、天井特典として、ゲーム開始時天井発動型の天井時短状態が発動するケースを示したものである。なお、図８５～図８６で説明した内容と実質的に同じ内容については、重複記載を避けるために適宜省略する。
【１１７０】
図８７を参照して、図示の内容からも分かる通り、１０００回転目の天井ゲーム中の演出については、図８６に示す大当り時短状態が支援時短状態に置き換わっただけで、支援時短状態中から天井に到達した場合も、実質的に図８６で説明した内容と同じである。また、天井直前の９９９回転目についても同様に、図８６に示す大当り時短状態が支援時短状態に置き換わっただけで、実質的に図８６で説明した内容と同じである。したがってここでは、重複記載を避けるために、図示の外端信号を中心に説明する。
【１１７１】
本例の場合、天井時短状態が生起する前は、支援時短中フラグがＯＮ状態となっており、このフラグに基づいて、外端信号として、支援時短状態を示す「支援時短中信号」が出力されている。これにより、支援時短状態中である旨が外部装置（ホールコンピュータＨＣやデータカウンタＤＴ）に送られる。なお、天井機能の発動タイミングにて、支援時短中信号と支援時短中フラグとをＯＦＦ状態にしているが、支援時短中フラグはＯＮ状態を維持し、支援時短中信号だけを出力しないように構成してもよい。また、支援時短中フラグをＯＮ状態としたままであっても、天井発動中フラグがＯＮ状態であることを条件として、支援時短中信号を出力しないようにしてもよい。
【１１７２】
（伊１２４）なお、支援時短状態と天井時短状態とが共通の演出モードではなく、個別の演出モードで構成されているような場合（たとえば、時短演出モードと天井演出モード）、天井に到達したことを遊技者が認識し易いようにするために、演出画面移行演出、天井突入報知演出などは行うようにする。また、天井到達時は専用の変動パターン振分テーブル（図７５に示す「ＦＨ９０」：同図「天井」の欄参照）を利用し、支援時短状態中に利用される時短用の変動パターン振分テーブル（図４０、図４１）は利用しないようになっている。支援時短状態と天井時短状態とが共通の演出モードの場合は、当該演出モードを継続させればよい。なお図示では、支援時短状態中の演出モードが「時短演出モード」である例を示しているが、本発明はこれに限らず、支援時短状態中専用の時短演出モード（支援時短演出モード）を設けてもよい。この（伊１２４）は、後述の図９０も同様である。
【１１７３】
＜天井時短状態中に天井機能が発動するケース（ゲーム終了時天井発動型の場合）＞
図８８Ａは、ゲーム終了時天井発動型において、上記した図８５と同様に、連続して天井に到達したケースにおける演出例を示したものである。なお、図８５～図８７で説明した内容と実質的に同じ内容については、重複記載を避けるために適宜省略する。
【１１７４】
（初回の天井到達時）
ゲーム終了時天井発動型の場合、既に説明した通り、天井ゲーム（１０００回転目）の確定表示時間終了（ゲーム終了）を契機に天井機能が発動し、天井時短状態が生起する（たとえば、図５６～図５８（天機Ｂ）、図６５～図６９（天機Ｄ１）、図７０（天機Ｄ１の変形例）参照）。したがって、次のゲームが開始されるか否かによらず、天井ゲーム終了後（所定の確定表示時間経過後）、天井時短状態に突入する（図示の図柄停止期間経過後参照）。そこで本例では、ゲーム開始時天井発動型には無い、特異な演出系を実行するようになっている。なお、本例では、ゲーム終了時天井発動型を採用したケースを扱っているため、ここでは上記「特殊天井モード形態」を採用した例を示してある。特殊天井モード形態では、既に説明したように、天井ゲームの次ゲーム（本例では、１００１回転目）を、天井発動報知用の遊技モードおよびこれに関連する演出モードとして機能させる。１

００１回転目を疑似的な天井モードとして機能させる意味で、図示では、「天井（天国）」の表記をしてある（後述の図８９～図９３についても同様）。

【１１７５】

ゲーム終了時天井発動型の場合には、天井ゲーム終了時に天井時短状態に突入する点に着目し、天井ゲーム（１０００回転目）の図柄の変動時間が経過した場合（たとえば、図柄の変動時間経過時～確定表示時間経過前の所定のタイミング）、「天井発動演出」を実行する。「天井発動演出」は、天井機能が発動する旨（将来的に天井機能が発動する旨（天井発動事前報知））および／または天井機能発動中である旨（天井時短状態中である旨）を報知可能な演出態様として利用される。なお、また、天井発動演出を天井ゲーム中に実行してもよい。また、天井発動演出は、上記「天井突入報知演出」であってもよい。

【１１７６】

上記天井発動演出は、図示のように、次ゲームが開始されるまで実行可能となっている。これにより、天井ゲーム終了時に作動保留球が無く、客待ち待機中の期間に入っても、天井時短状態中であることが報知され、実質的に右打ち有利な状況であることを報知できる点で、ゲーム終了時天井発動型の場合に好適である。本例では、特殊天井モード形態を採用しているため、天井発動報知用の演出（本来、天井ゲームにて実行される演出等）の実行は、次ゲーム（１００１回転目）に委ねられている。

【１１７７】

また、天井ゲーム終了を契機に、「右打ち指示演出」を開始されるが（上記天井発動演出と同時的（重複的）に実行してもよい）、本例では、図示のように、天井ゲームの図柄停止期間経過後、つまり確定表示時間の経過後、上記「右打ち報知（小）（第２右打ち指示演出）」を現出させ、右打ち有利な状況であることを遊技者に報知する例を示してある。右打ち報知（小）としているのは、天井発動演出が右打ち指示演出によって妨げられてしまうことを極力防止するためである。また右打ち指示演出は、客待ち演出（デモ表示）中にも現出可能とすることが好ましい。なお、本例では、右打ち報知（小）を実行する例を説明したが、これに限らず、たとえば、右打ち報知（小）とともに右打ち報知（大）を実行してもよいし、右打ち報知（小）に替えて右打ち報知（大）を実行してもよい。この場合、客待ち期間中においても、遊技者に対して直ちに右打ちすべきことを大々的に（明確に）報知することができる点で好適である。また、右打ち報知（大）を実行する場合は、上記天井発動演出は実行しなくてもよい（たとえば、後述の図８８Ｂの遊技指示演出を現出させてもよい）。

【１１７８】

また、天井ゲーム終了に伴い、天井機能が発動して、天井発動中フラグがＯＮ状態に設定される（図５８のステップＳ９２３、図６９のステップＳ９２３Ａ）。ＣＰＵ２０１は、天井発動中フラグがＯＮ状態になったことを確認すると、外端信号として、天井中信号を出力する（図９のステップＳ０９９）。これにより、天井時短状態中である旨が外部装置（ホールコンピュータＨＣやデータカウンタＤＴ）に送られる。

【１１７９】

作動保留球が発生した場合には、１００１回転目のゲームが開始される。図示から分かる通り、１００１回転目のゲーム中の演出については、図８６に示す１０００回転目の演出内容（演出画面移行演出、天井突入報知など）と実質的に同じである。したがって、ここでは重複記載を避けるために説明を省略する。なお、本例では特殊天井モード形態を採用した例について説明したが、勿論、特殊天井モード形態を採用しなくてもよい。特殊天井モード形態を採用しない場合は、天井ゲーム（１０００回転目）中に、演出画面移行演出や天井発動演出や天井突入報知を実行することができる（後述の図８９～図９０についても同様）。また、本演出例に係る天井発動演出は、図柄の変動時間終了後に実行されるとして説明したが、これに限らず、図柄変動中（変動時間中）に実行してもよい。たとえば、装飾図柄の仮停止のタイミングで実行してもよい（後述の図８９～図９０についても同様）。

【１１８０】

（２回目回の天井到達時）
遊技が進行して、大当りに当選することなく、２０００回転目、つまり、２回目の天井ゲームに到達し、再度、天井機能が発動し、天井時短が付与される。この２回目の天井ゲームでは、図８６で説明した演出内容と同じく、初回の天井ゲームにて現出された「演出画面移行演出」や大きく「右打ち→」の画像を表示する第１右打ち指示演出などは、再度現出しない。その替わりに、天井時短状態が継続することを報知する「天井継続報知演出（図示の天井継続報知）」を現出させてもよい。
【１１８１】
＜ゲーム終了時天井発動型に係る他の演出例Ａ：図８８Ｂ＞
次に図８８Ｂを参照して、図８５や図８８Ａで述べたゲーム終了時天井発動型の他の演出例について説明する。図８８Ｂは、ゲーム終了時天井発動型において、天井ゲームおよびその前後のゲームに係る演出例を示したものである。図８８Ｂ（イ）は天井ゲーム終了時に作動保留球が存在しないケースを示し、図８８Ｂ（ロ）は天井ゲーム終了時に作動保留球が存在するケースを示したものである。以下、図８８Ｂを参照して、本例の演出例について、詳細に説明する。なお、図８５～図８８Ａで説明した内容と実質的に同じ内容については、重複記載を避けるために適宜省略する。
【１１８２】
（天井到達時）
「ゲーム終了時天井発動型」の場合は、既に説明した通り、天井ゲーム（１０００回転目）終了後、天井時短状態が生起する。そこで本例では、図示のように、天井ゲーム中の変動中演出として、少なくとも上記天井発動演出（天井発動事前報知）を含む演出を実行し、これにより、「天井機能が発動すること（天井時短状態が生起すること）」を事前に報知可能となっている（図（イ）の「１０００回転目」の区間を参照）。この点、図８８Ａの演出例のように、原則として、天井発動演出を変動中演出後に実行するケースとは異なる。なお、「原則として」と付したのは、図８８Ａの演出例においても、天井ゲーム中の変動中演出として、天井発動演出を実行してもよい、という点からである。本例の天井発動演出は、図示のように、図柄変動中だけでなく、図柄停止表示中（確定表示時間中）も実行されるようになっている。なお、図示はしていないが、天井発動中フラグと外端信号（天井中信号）のＯＮ／ＯＦＦタイミングについては、天井時短状態開始でＯＮ、終了でＯＦＦとなり（図８５、図８８Ａ等と同様）、また、右打ち報知ＬＥＤ（右打ち表示装置３９ｂ）は「右打ち有利」な遊技状態（本例では、天井時短状態）中は点灯状態になるものとする（後述の図８８Ｃ、図８８Ｄについても同様）。
【１１８３】
（天井発動演出について）
天井発動演出の主たる報知内容（演出の利用形態）は、将来的に天井機能が発動する旨を報知するものである（天井発動事前報知）。この点は、ゲーム開始時天井発動型であってもゲーム終了時天井発動型であっても共通であるため、天井発動演出はいずれの発動型にも適用可能である（たとえば、後述の図８８Ｃ参照）。本例では、ゲーム終了時天井発動型を扱っているので、天井発動演出の役割は「今回のゲームの終了後に天井機能が発動する旨」、具体的には「今回のゲームの終了後に、天井時短状態（天国モード）が生起する旨」を報知するものとして用いている。
【１１８４】
なお、天井発動演出は、その演出目的を達成できるのであれば特に制限はない。たとえば、下記（天演１）～（天演３）の天井発動演出としてもよい。
（天演１）図示のように「煽り移行演出」を含む演出態様としてもよい。この「煽り移行演出」は、演出画面移行演出と同じく、基本的には、遊技モードまたは演出モードの移行を明示的には報知せず、暗示または示唆しうる演出（以下「準事前報知系演出」とも称する）として利用される。その演出態様としては、たとえば、リーチ演出などのように、アニメーション画像が展開される派手な演出（動的な演出）であってもよいし、上記「ブラックアウト演出」や上記「シャッター演出」などのように、主に静止画を主体とした地味

な演出（静的な演出）であってもよい。また、図８０（ハ）（特に、図８０（ハ）の（Ｂ）または（Ｃ））に示す演出や「次回、時短状態突入！？」「次回、音響戦モード突入！？」（次回予告演出）などのような、移行先モードを示唆する演出であってもよい。煽り移行演出は、ゲーム開始時に実行することが好ましいが、ゲーム中の所定のタイミングで実行してもよい。

（天演２）上記天井突入報知演出（時短突入報知演出）を含む演出態様、すなわち、天井発動（天井時短状態移行）を明示的に報知する演出（以下「事前報知系演出」とも称する）としてもよい。この場合、天井突入報知演出は、装飾図柄の仮停止表示を契機に、または変動時間終了を契機（確定表示時間（図示の図柄停止表示期間）開始を契機）に実行することが好ましい。たとえば、「煽り移行演出→天井突入報知演出」という演出態様（演出シナリオ）とすることができる。この場合、前半の「煽り移行演出」では、移行先モードを明示的には報知せずに遊技者にドキドキ感やワクワク感を与え、後半の「天井突入報知演出」では時短状態突入を明示的に報知し、遊技者に対して天井時短状態に移行したことを知得させる。このように、演出内容に緩急を付けて、遊技を盛り上げることが好ましい。

（天演３）後述の図８８Ｃ、図８８Ｄに示すような第１天井発動演出と第２天井発動演出とを含む演出態様としてもよい。たとえば、上述の（天演２）の演出例でいえば、第１天井発動演出を「煽り移行演出」、第２天井発動演出を「天井突入報知演出」とすることができる。

【１１８５】

なお、天井発動演出それ自体は、予告演出のように大当り抽選結果（当選期待度）を報知する演出ではないため、リーチ変動が選択された場合であっても、たとえば図８０（ハ）のように、リーチ演出を含まない演出態様（通常のリーチ演出を実行しない）とすることが好ましい（後述の図８８Ｃ～図８８Ｄの天井発動演出についても同様）。

【１１８６】

また、本例の天井発動演出は、ゲーム開始を契機に実行されるが、これに限らず、ゲーム開始から所定時間経過後に実行してもよい（後述の図８８Ｃ、図８８Ｄにおける第１天井発動演出についても同様）。“所定時間経過後に実行する”場合には、たとえば、ゲーム開始から所定時間（たとえば、１～２秒）は、通常通りの変動中演出（たとえば、図８０（ロ）の（Ａ））を実行し、その後、天井発動演出（たとえば、煽り移行演出）を実行する。すなわち、ゲーム開始後、少しの間を持って、突然に、煽り移行演出等（図８８Ｃまたは図８８Ｄの場合は、演出画面移行演出）が現出される。斯様な天井発動演出（煽り移行演出）の実行タイミングは、遊技者の意表を突く形で現出させることができるため、衝撃度が高く、演出の面白みを向上させる上で好適である。

【１１８７】

（天井発動演出中における装飾図柄、保留アイコン表示について）

また天井発動演出中は、装飾図柄を非表示、または装飾図柄を退避表示して（たとえば、図５Ａのサブ表示領域７９、図７７（Ｆ２）（Ｆ３）の８０１ｅ、８０１ｆ、図７８の８０１ｆなどの表示位置を参照）、その退避表示領域において装飾図柄を変動表示させるようにすることが好ましい（図８８Ｂ（イ）の「装飾図柄退避表示（ミニ図柄変動）ｏｒサブ表示」参照）。これにより、装飾図柄に妨害されることなく、天井発動演出を表示させることができる。より好ましくは、保留アイコンも退避表示する（保留アイコンを非表示または保留表示部を非表示にすることを含む）。また、装飾図柄および／または保留アイコンを非表示とする場合は、装飾図柄の変動状態や作動保留球数に関する情報は、サブ表示領域７９のサブ表示情報（図５Ａ参照）に委ねることができる（後述の図８８Ｃ、図８８Ｄについても同様）。

【１１８８】

（天井ゲーム終了時に作動保留球が存在しない場合：図８８Ｂ（イ））

次に、天井ゲーム終了後の演出について説明する。先ず、図８８Ｂ（イ）を参照して、「天井ゲーム終了時に作動保留球が存在しないケース」について説明する。

【１１８９】
（遊技指示演出）
天井ゲームが終了して作動保留球が存在しない場合には、客待ち待機中の期間（図示の客待ち期間）に突入するとともに、天井時短状態（天国モード）に突入する。ここで、本例の天井発動演出は、天井ゲーム中に完結される演出となっており、必ずしも客待ち期間にわたって実行される訳ではない（図示の「客待ち期間」参照）。この点、上記図８８Ａのように、天井発動演出が、天井ゲームから客待ち期間にわたって実行される演出形態とは異なる。
【１１９０】
そこで本例では、客待ち期間に突入した場合には、遊技者に不利益を与えないようにするべく、所定の右打ち指示演出を含む「遊技指示演出」が実行されるようになっている。この「遊技指示演出」は、既に説明した「右打ち報知（大）」であってもよいが、本例では、遊技者に対して遊技球の打ち出し位置（方向）を分かり易く説明表示するために、たとえば、図２の遊技盤を模した盤面画像を液晶画面全体に背景画像として表示するとともに、普通図柄始動口３７または下始動口３５を狙うことを指示する右打ち指示画像が、アニメーション画像により表示されるようになっている。なお、遊技指示演出中は、天国演出モードの背景画像の全部または一部を表示しない、または表示していても、遊技指示演出側を優先表示して、遊技者に対して打ち出し位置を分かり易く表示することが好ましい。また、客待ち演出（デモ表示）中は、遊技指示演出を中断してもよいし、客待ち演出に替えて遊技指示演出を実行してもよい。
【１１９１】
この遊技指示演出により、遊技者は右打ちを開始する。これにより、普通図柄始動口３７に遊技球が通過して普電開放遊技が発生し、下始動口３５への入賞が頻繁に発生（特図２作動保留球が頻繁に発生）して、以後、特図２側の図柄変動表示ゲーム（図柄変動表示ゲーム２：図示の「１００１回転目」の期間参照）が実行されることになる。本例の場合、特図２側の図柄変動表示ゲームが実行された場合（特図２作動保留球が発生した場合であってもよい）、遊技指示演出が終了され、天国演出モード（天井時短状態）に係る変動中演出が実行されることになる。当該変動中演出では、たとえば、図示のように、残余時短回数報知演出、右打ち報知（小）などが実行され、以後、今回の天井時短状態を終えるまで、これら演出が実行されるようになっている。
【１１９２】
なお、天井時短状態中の客待ち期間中は、少なくとも右打ち報知（小）を現出可能であり、本例では、残余時短回数報知演出および右打ち報知（小）を現出可能となっている。ただし、客待ち演出（デモ表示）中は、残余時短回数報知演出および右打ち報知（小）を現出しなくてもよい。この客待ち期間の右打ち報知（小）については、後述の図８８Ｃおよび図８８Ｄについても同様である。
【１１９３】
また「遊技指示演出」は一旦終了されると、今回の天井時短状態が終了するまで（天国演出モードが終了するまで）、実行されない。つまり、遊技指示演出の終了後の天井時短状態中に上始動口３４への入賞が発生した場合（特図１作動保留球が発生した場合）であっても、再度、同一の遊技指示演出による右打ち指示報知は実行されず、この場合は、警告報知として、たとえば、液晶画面中央部に大きく「⇒右打ち」（たとえば、「右打ち報知（大）」またはその他の右打ち指示演出）の警告表示や、「右打ちして下さい」の警告音が発報されるようになっている。
【１１９４】
（確定表示期間の演出について）
なお、天井ゲームの図柄停止期間（確定表示時間）中に、天井発動演出に属する演出として、「もうすぐ右打ちだよ」等の上記天井突入報知演出（時短突入報知演出）または上記事前発射誘導報知演出（これら演出の機能を有する演出であればよい）を含む天井発動演出を実行してもよい。また、天井発動演出を変動時間中に完結させるようにし、その後、

上記天井突入報知演出（時短突入報知演出）または上記事前発射誘導報知演出を実行してもよい。なお、図柄停止期間中に所定の演出を実行する場合は、その演出時間幅を確保する必要性があるため、当該図柄停止期間（確定表示時間）を、通常の確定表示時間（５００ｍｓ）よりも長時間（たとえば、１秒～１０秒程度）に定めることが好ましい（後述の図８８Ｃおよび図８８Ｄについても同様）。

【１１９５】

（天井ゲーム終了時に作動保留球が存在する場合：図８８Ｂ（ロ））

次に、図８８Ｂ（ロ）を参照して、「天井ゲーム終了時に作動保留球が存在するケース」について説明する。なお、本明細書中では、遊技者は、遊技状態に応じた有利な打ち方に従うものとして説明しているので、通常状態中は「左打ち」をしている。したがって、天井ゲーム終了時は、特図１作動保留球が１または複数存在しうるが、特図２作動保留球は存在しない（ゼロ）である。そこで、以下では、天井ゲーム終了時に特図１作動保留球が１または複数個存在し、特図２作動保留球数は存在しない（ゼロ）のケースについて説明する。

【１１９６】

天井ゲーム終了時は、未だ、特図２作動保留球が存在していない状態である。したがって、天井ゲーム終了時に特図１作動保留球が存在する場合は、当該特図１作動保留球が消化され、特図１側の図柄変動表示ゲーム（図示の「特図１変動」）が実行されることになる。なお本例では、天井ゲーム終了時に特図１作動保留球が２個存在するケースを例示してある。

【１１９７】

この特図１側の図柄変動表示ゲームが実行される遊技モードは、既に天井時短状態中であるため、遊技者に不利益を与えないようにするべく、発射誘導報知演出（右打ち報知）を実行することが重要である。そこで本例では、特図１側の図柄変動表示ゲーム中に、通常の変動中演出は実行せずに、代わりに、上記遊技指示演出を実行し、遊技者に右打ち指示を大々的に報知するようになっている。本例の場合、天井ゲーム終了時に存在する２個の特図１作動保留球が消化されるまでのゲーム期間を利用して、遊技指示演出が実行されるケースを示してある（図示の「１００１～１００２回転目」の期間参照）。なお、遊技指示演出中は、図示のように、右打ち報知（小）を並行して実行してもよい。また図示では、遊技指示演出中に残余時短回数報知演出を実行するケースを示してあるが、遊技指示演出中は、残余時短回数報知演出を実行しなくてもよい。

【１１９８】

また、特図１側の図柄変動表示ゲーム中（図示の１００１～１００２回転目（特図１変動）の期間）は、装飾図柄を非表示または装飾図柄を退避表示して（たとえば、図５Ａのサブ表示領域７９、図７７（Ｆ２）（Ｆ３）の８０１ｅ、８０１ｆ、図７８の８０１ｆなどの表示態様を参照）、その退避表示領域において装飾図柄を変動表示させることが好ましい（図示の「装飾図柄退避表示（ミニ図柄変動）ｏｒサブ表示」参照）。これにより、装飾図柄に妨害されることなく、遊技指示演出を強調表示させることができる。より好ましくは、保留アイコンも退避表示する（保留アイコンを非表示または保留表示部を非表示にすることを含む）。また、装飾図柄および／または保留アイコンを非表示とする場合は、装飾図柄の変動状態や作動保留球数に関する情報は、サブ表示領域７９のサブ表示情報（図５Ａ参照）に委ねることができる。

【１１９９】

（下始動口３５に入賞（特図２作動保留球発生）→特図２変動実行）

上記遊技指示演出により遊技者が右打ちを開始し、下始動口３５に入賞が発生して特図２側の図柄変動表示ゲームが実行された場合には、上述した図８８Ｂ（イ）と同様に、実行中の遊技指示演出が終了され、天国演出モード（時短演出モード）下の変動中演出が実行される（図示の「１００３回転目」の期間参照）。また、装飾図柄の退避表示は解除され、通常の表示領域にて、装飾図柄の変動表示動作を実行させる（たとえば、図７Ｂ、図７７（Ａ）（Ｂ）等参照）。

【１２００】
なお、本例における残余時短回数報知演出は、特図１側の図柄変動表示ゲーム中は実行されず、特図２側の図柄変動表示ゲーム中に実行されるようになっているが（図示の「１００１～１００２回転目」、「１００３回転目」の期間参照）、これは、遊技指示演出を極力阻害しないようにするためである。勿論、遊技指示演出を阻害しない表示態様であれば、特図１側の図柄変動表示ゲーム中においても、残余時短回数報知演出を実行してもよい。また、残余天井回数報知演出は、実行してもよいし、実行しなくてもよい（本明細書中の他の演出例についても同様）。
【１２０１】
また、現存する特図１作動保留球が消化された後も、特図２作動保留球が発生しない場合（特図２側の図柄変動表示ゲームが実行されない場合）、つまり、作動保留球がゼロになった場合には、上述した図（イ）の客待ち期間と同様に、上記遊技指示演出が継続して実行されるようになっている。既に述べたように、遊技指示演出は、特図２作動保留球が発生（特図２側の図柄変動表示ゲームの実行）を契機に終了されるようになっているからである。
【１２０２】
（天井ゲーム終了後の客待ち期間中に、特図２作動保留球の発生よりも先に特図１作動保留球が発生した場合）
天井ゲーム終了後の客待ち期間中に、特図２作動保留球の発生よりも先に特図１作動保留球が発生して、特図１側の図柄変動表示ゲームが実行される場合は、図８８Ｂ（ロ）で述べた内容と実質的に同じである。詳しくは、天井ゲーム終了後の客待ち期間中は「遊技指示演出」が実行され、当該特図１側の図柄変動表示ゲーム中もその遊技指示演出の実行が継続される。端的にいえば、天井ゲーム終了以降は、特図２側の図柄変動表示ゲームが実行されるまで、遊技指示演出の実行が継続される。なお、遊技指示演出中において、客待ち期間中に発生した特図１作動保留球または天井ゲーム終了時に存在する特図１作動保留球が「当り変動」であった場合には、実行中の遊技指示演出を終了させて、当該当り変動に対応した変動中演出（リーチ演出等）を現出させてもよい。
【１２０３】
（遊技指示演出の終了条件の変形例）
本例の遊技指示演出は、特図２側の図柄変動表示ゲームが実行（特図２作動保留球の発生）された場合に終了されると説明したが、本発明はこれに限らず、下記（指終１）～（指終３）としてもよい
（指終１）天井ゲーム終了後、所定時間経過した場合に終了させる。この場合、図柄変動表示ゲームが実行されたか否かによらず、当該所定時間が経過するまで遊技指示演出が実行されることになる。
（指終２）図柄変動表示ゲーム（特図１および特図２の合計変動回数）が所定回数（１または複数回）実行された場合に終了させる。当該所定回数を複数回に定めることで、特図２側の図柄変動表示ゲームが実行されても、遊技指示演出を終了しない状況を作り出すことができる。
（指終３）遊技球が普通図柄始動口３７を通過（入賞）した場合に終了させる。
【１２０４】
（イレギュラー入賞について）
次に、天井ゲーム終了時に、特図２作動保留球が存在する場合（イレギュラー入賞がある場合）について説明する。天井ゲーム終了時に特図２作動保留球が存在する場合とは、たとえば、遊技者の誤射などにより、通常状態（通常モード）中に、偶々、下始動口３５への入賞（イレギュラー入賞）が発生し、天井ゲーム終了時に特図２作動保留球が存在するケースである。このような場合、遊技機の仕様が、「特図２優先変動タイプ（特図１作動保留球よりも特図２作動保留球を優先消化）」であるか、「非優先変動タイプ（入賞順に作動保留球を消化）」であるかによって異なる。
【１２０５】

（特図２優先変動タイプの場合）
特図２優先変動タイプにおいて、天井ゲーム終了時に特図２作動保留球が存在する場合（イレギュラー入賞がある場合）、特図１作動保留球の有無によらず、次ゲーム（１００１回転目）は特図２側の図柄変動表示ゲームが実行される。この場合、天井ゲーム（１０００回転目）終了後、直ちに、特図２側の図柄変動表示ゲーム（１００１回転目）が実行されるため、天井ゲーム終了後に上記「遊技指示演出」は実行されず、１００１回転目の演出状態は、図（イ）の１００１回転目または図（ロ）に示す１００３回転目の演出状態と実質的に同じとなる。
【１２０６】
（非優先変動タイプの場合）
非優先変動タイプにおいて、天井ゲーム終了後、最初に消化される作動保留球が「特図１作動保留球」の場合、１００１回転目（特図１変動）の演出状態は図（イ）に示す「１００１～１００２回転目」の演出状態と実質的に同じとなる。一方、天井ゲーム終了後、最初に消化される作動保留球が「特図２作動保留球」の場合（イレギュラー入賞がある場合）、１００１回転目（特図２変動）の演出状態は、図（イ）に示す１００１回転目の演出状態と実質的に同じとなる。
【１２０７】
（変動パターン選択モード移行制限形態または非前兆モード形態のケースについて）
ところで、上記変動パターン選択モード移行制限形態の場合は、既に説明したように、ＲＡＭクリア後の変動パターン選択モードの変更条件が、大当り遊技後の実行ゲーム数、小当り遊技後の実行ゲーム数、または内部遊技状態の移行などが条件されうる。したがって、ＲＡＭクリア後は大当りまたは小当りに当選しない限り、変動パターン選択モードを変更することができず、一般モードから前兆モードへの移行や、天井ゲーム到達時（１０００回転目）に天井モードに移行できないという問題が生じうる。具体的には、天井ゲームにおいて、図７５に示すような天井専用の変動パターン振分テーブル（Ｔｃｏｄｅ＝０９Ｈ）を選択できず、図７４に示す一般モード中に係る変動パターン振分テーブル（Ｔｃｏｄｅ＝００Ｈ）が選択されることになる。そうすると、たとえば、天井ゲーム到達時の遊技状況（作動保留球数および当選種別）に応じて異なる変動パターンが選択されるため、固定的な専用演出（たとえば、演出時間（変動時間）が固定的な天井発動演出）を現出することができず、闇雲に演出を定めてしまうと、その演出内容や演出態様に、統一性や関連性が無くなり、天井発動に関する事項を正しく事前報知することができない、といった問題が生じうる。その解決策の一つとして、たとえば、最長変動時間に対応する“最長変動対応演出”（動画、映像的な演出等）を用意しておき、変動時間が相対的に短い変動パターンが選択された場合にも、その最長変動対応演出を実行すれば、各変動パターンで少なくとも一部共通の演出が展開され、一応は、統一性や関連性を有した演出を実行することは可能である。しかし、演出内容を上手く定めなければ、演出が途中でブツ切り状態となって遊技者に違和感を与えてしまったり、何の演出であるのか不明確になる等の新たな問題が生じ、天井発動タイミングに対する遊技者の混乱や不信感などを招来する。
【１２０８】
なお上記した演出上の不具合は、主に、ゲーム終了時天井発動型における天井ゲーム（１０００回転目）にて、天井発動契機の事前報知を目的とした演出（たとえば、図８８Ｂの天井発動演出）を実行しようとする場合に生じる問題であるが、ゲーム開始時天井発動型の場合にも、同じような問題が生じうる。ゲーム開始時天井発動型の場合には、天井ゲーム開始とともに天井機能が発動するため、天井ゲーム直前のゲーム（９９９回転目）にて、天井発動契機の事前報知を目的とした演出を実行して、これにより、天井発動契機を事前報知することが好ましい場合がある（後述の図８８Ｃ参照）。しかし、上記変動パターン選択モード移行制限下では、一般モードから前兆モードへの移行ができない、つまり、先に述べた天井モードに移行できないケースと同事象のように、図７４に示す前兆モード専用の変動パターン振分テーブル（Ｔｃｏｄｅ＝０８Ｈ）や、“前兆最終変動”（９９９回転目専用の変動パターン（図７５の備考欄１参照））が選択できず、図７４に示す一般モ

ード中に係る変動パターン振分テーブル（Ｔｃｏｄｅ＝００Ｈ）が選択されることになる。そうすると、天井ゲーム直前のゲームの遊技状況（作動保留球数および当選種別）に応じて異なる変動パターンが選択されうるため、固定的な天井直前のゲーム専用演出を現出することができない。したがって、ゲーム開始時天井発動型の場合も、上述した問題と同様の問題が生じうる。また、上記非前兆モード形態の場合も、前兆モード自体を設けていないため、変動パターン選択が同事象であり、同様の問題が生じうる。

【１２０９】

そこで、ここでの目的は、天井発動契機に関する情報を適切に報知可能な遊技機を提供することにある。これについて、本例の天井発動演出を代表例にとり、図８８Ｅ～図８８Ｇを用いて説明する。なお、以下に述べる図８８Ｅ～図８８Ｇの演出例は、ゲーム終了時天井発動型またはゲーム開始時天井発動型のいずれにも適用することができる。

【１２１０】

なお、ハズレおよび当りのいずれの場合も、天井発動事前報知系の演出（たとえば、天井発動演出や天井突入報知演出（時短突入報知演出）など）を実行可能なことは勿論であるが、大当りの場合には天井機能が発動することなく、その当選ゲーム終了後に、大当り遊技の実行および大当り種別に対応した遊技モードに移行されることになる（図４参照）。そのため、天井発動演出実行ゲーム、具体的には、ゲーム終了時天井発動型の場合には「天井ゲーム（１０００回転目）」、ゲーム開始時天井発動型の場合には「天井直前のゲーム（９９９回転目）」においては、通常通り、大当りに対応する演出（リーチ演出等の予告演出）を行うことが好ましい（たとえば、上記（伊４４）参照）。

【１２１１】

そこで、図８８Ｅ～図８８Ｇの説明においては、天井発動演出実行ゲームにおける大当り抽選結果が「ハズレ」であるものとして説明し、天井ゲームまたは天井直前のゲームにおける変動パターン選択の際には、図７４に示す「ハズレ変動パターン振分テーブル（一般用）」が参照されるものとして説明する。なお、当り時にも天井発動演出を実行する場合は、当り変動パターン振分テーブル（たとえば、図７２～図７３）を参照すればよい。

【１２１２】

（終盤演出共通型：図８８Ｅ）

図８８Ｅは、複数の変動パターンが選択対象とされる場合において、いずれの変動パターンが選択された場合であっても、特定の共通演出を少なくとも変動終了（変動時間経過）まで実行するといった天井発動演出例（終盤演出共通型）を示したものである。以下、詳述する。

【１２１３】

図８８Ｅ（イ）は、選択対象となる複数の変動パターンのうち、最短の変動時間が定められた変動パターン（たとえば、図７４の通常変動４ｓ（変動時間４秒））が選択されたときの演出例（以下「演出α」と称する）である。この演出αは、下記のような演出（演出シナリオ）となっている。

（１）演出α＝「演出ＡＳ１０（煽り移行演出：序盤演出）」＋「演出ＡＳ１１（事前報知演出：終盤演出）」

（２）演出αの演出時間＝「通常変動４ｓ」の変動時間（一般中の最短変動パターンの変動時間）。なお、演出時間は、確定表示時間を含めた時間（変動時間＋確定表示時間）であってもよい。

【１２１４】

演出αは、たとえば、ゲーム開始を契機に、たとえば、序盤演出ＡＳ１０（ブラックアウト演出（主にアニメーション画像））が所定時間（演出時間１．５秒）実行され、その後、終盤演出ＡＳ１１（メッセージ表示演出：主に静止画像）が所定時間（演出時間２．５秒）実行される、といった演出態様となっている。本例の演出αは、演出時間の大半で所定の静止画像を表示するといったもので地味な演出（静的な演出）となっている。勿論、アニメーション画像が展開される派手な演出（動的な演出）であってもよい。なお、終盤演出は、上記「準報知系演出」または「事前報知系演出」と同じ役割を果たす演出として

用いている（後述の図８８Ｆの演出ＡＳ１１～ＡＳ１４、図８８Ｇの演出Ｓ１４等、終盤演出として機能する演出も同様）。
【１２１５】
なお、演出ＡＳ１１の所定のメッセージ（図示の「ＮＥＸＴ　ＳＴＡＧＥ　Ａｌｉａｎ　Ａｂｄｕｃｔｉｏｎ」）は、「間もなく天井機能が発動すること（天井時短状態（天国モード）が生起すること）を事前に報知（暗示または示唆）する内容となっている。遊技者の多くは、この演出ＡＳ１１により、間もなく天井発動契機が到来することを知得しうる。具体的には、ゲーム終了時天井発動型であれば、「今回のゲーム(１０００回転目)終了時に天井機能が発動すること」、ゲーム開始時天井発動型であれば、「次ゲームにおいて（１０００回転目）天井機能が発動すること」を知得しうる。
【１２１６】
本演出例の特徴的な点は、図示のように、最短変動パターンと、これよりも変動時間の長い長変動の変動パターンとで、演出α（演出ＡＳ１０＋演出ＡＳ１１）を共通の演出（同一または略同一の演出）として実行する点、長変動パターンの場合には、演出αの終盤演出に相当する「演出ＡＳ１１」の実行が継続される点である。
【１２１７】
図８８Ｅ（ロ）、（ハ）および（ニ）は、それぞれ、最短変動パターンよりも長変動の変動パターンが選択された場合の演出例したものである。なお、同図（ロ）、（ハ）および（ニ）における変動時間の長短の関係は、「（ロ）＜（ハ）＜（ニ）」としている。本演出例の理解を容易なものとするために、ここでは、図（ロ）、（ハ）および（ニ）を、下記の変動パターン（図７４参照）を代表例にとり説明する。
【１２１８】
図（ロ）：「通常変動１６ｓ（変動時間１６秒）」が選択されるケース（通常変動中最長）。
図（ハ）：「Ｎリーチ１（変動時間２６秒）」が選択されるケース（リーチ変動中最短）。
図（ニ）：「疑似３＋ＳＰリーチ＋ＳＰＳＰリーチ（変動時間２７６秒）」（ハズレ変動中最長）が選択されるケース。
【１２１９】
ただし本例では、下記（Ｖ１）および（Ｖ２）の演出態様としている。
（Ｖ１）リーチ変動パターンが選択された場合であっても、通常通りのリーチ演出は実行せず、図示の天井発動演出を実行させる。なお後述するが、天井発動演出実行時において“常にリーチ演出を実行しない”という訳ではなく、通常通り、リーチ演出を実行してもよいケースがある。
（Ｖ２）天井発動演出中の装飾図柄は、退避表示または非表示（サブ表示のみ）する。なお、リーチ変動が選択された場合には、退避表示中の装飾図柄演出だけでリーチ状態を形成してリーチ表示を実行してもよいし、リーチ無しの通常変動を実行させてもよい。
上述の（Ｖ１）および（Ｖ２）については、後述の図８８Ｆおよび図８８Ｇも同様である。
【１２２０】
図８８Ｅ（ロ）～（ニ）を参照して、図（ロ）の「通常変動１６ｓ（変動時間１６秒）」が選択された場合には、変動開始から４秒間は、最短変動パターンである通常変動４ｓと同じく「演出α（演出ＡＳ１０＋演出ＡＳ１１）」を実行し、残りの１２秒間は、演出ＡＳ１１を実行し続ける。また同図（ハ）、（ニ）の「Ｎリーチ（変動時間２６秒）」や「疑似３＋ＳＰリーチ＋ＳＰＳＰリーチ（変動時間２７６秒）」が選択された場合も同事象であり、いずれも変動開始から４秒間は「演出α」を実行し、残りの変動時間（２２秒、２７２秒）は、演出ＡＳ１１を実行し続ける。
【１２２１】
このようにすれば、図からも分かる通り、演出に統一性や関連性を持たせることができるため、天井発動契機に関する情報を適切に報知することが可能になる。また、演出自体は

単純であるが、それ故、制御負担を軽減に寄与する。
【１２２２】
なお、「疑似３＋ＳＰリーチ＋ＳＰＳＰリーチ（変動時間２７６秒）」や、疑似連有り変動パターンが選択された場合は、変動時間が通常変動よりも長時間となる。特に「ＳＰリーチ系」に至っては、数分にも及ぶ長変動とされるケースも多い。このような長変動パターンの場合において、仮に、演出α後の残り変動時間の間、単に「演出ＡＳ１１」を実行し続けてしまうと、遊技者が「いつまで続くのかな？」「遊技機が壊れてしまった！？」等のように、退屈感や不安感などを抱かせてしまう。
【１２２３】
そこで、変動時間が長時間とされる変動パターンが選択された場合、遊技者の退屈感等を緩和させるために、所定の付加演出を実行することが好ましい。たとえば、図８８Ｅ（ニ）に示すように、「ＷＡＩＴ　ＯＵＴ！」等の待機指示メッセージＭＥ１０（待機指示演出）を表示したり、不図示であるが、残り変動時間を報せるカウントダウン表示（残余変動時間演出）したり、専用の遊技者参加型演出を実行させたりしてもよい。斯様な付加演出は、適宜なタイミングで実行すればよいが、本例の趣旨、すなわち、いずれの変動パターンが選択されても共通演出（演出α）を実行して天井発動演出に統一性や関連性を持たせる、という点に鑑みれば、少なくとも共通演出（演出α）が終了した後に、付加演出を付随した演出（演出ＡＳ１１＋付加演出）を実行することが好ましい。
【１２２４】
（付加演出の具体例）
なお、上記付加演出を実行するケースとして下記（付１）～（付８）の構成を採用することができる。
（付１）少なくとも「リーチ種別」の場合、付加演出を実行する。つまり、少なくとも「Ｎリーチ種別」および「ＳＰリーチ種別」の場合、付加演出を実行する。換言すれば、「通常変動種別」の場合、付加演出を実行しない。
ここで既に説明したように、本実施形態のＳＰリーチ種別には、“ＳＰリーチ（通常ＳＰリーチ）”、“ＳＰリーチ＋ＳＰＳＰリーチ（発展型ＳＰＳＰリーチ）”、“ＳＰＳＰリーチ（直撃型ＳＰＳＰリーチ）”、“煽りリーチ”等が含まれる。また、ＳＰＳＰリーチ種別には、“ＳＰリーチ＋ＳＰＳＰリーチ（発展型ＳＰＳＰリーチ）”、“ＳＰＳＰリーチ（直撃型ＳＰＳＰリーチ）”等が含まれる。ただし、変動時間の関係は、「通常ＳＰリーチ（当選期待度低）＜直撃型ＳＰＳＰリーチ（当選期待度高）＜発展型ＳＰＳＰリーチ（当選期待度中）」となっている（図７４等参照）。
（付２）少なくとも「ＳＰリーチ種別」の場合、付加演出を実行する。換言すれば、少なくとも「通常変動種別」および「Ｎリーチ種別」の場合、付加演出を実行しない。
（付３）少なくとも「ＳＰＳＰリーチ種別」（特定のＳＰリーチ種別）の場合、付加演出を実行する。換言すれば、ＳＰリーチ種別のうち、変動時間が相対的に長いＳＰリーチ種別（直撃型ＳＰＳＰリーチおよび／または発展型ＳＰＳＰリーチ）の場合、付加演出を実行する。
（付４）「ＳＰＳＰリーチ種別」のうち、変動時間が相対的に長いリーチ種別の場合、付加演出を実行する。具体的には、「発展型ＳＰＳＰリーチ」の場合、付加演出を実行する。
（付５）少なくとも「疑似連有り変動パターン種別」の場合、付加演出を実行する。好ましくは、疑似連回数が所定回数以上または最多回数の変動パターン種別の場合、付加演出を実行する（次の（付６）も同様）。
（付６）少なくとも「疑似連有りリーチ変動パターン種別」の場合、付加演出を実行する。好ましくは、少なくとも「疑似連有りＳＰリーチ変動パターン種別」の場合、付加演出を実行する。より好ましくは、少なくとも「疑似連有りＳＰＳＰリーチ変動パターン種別」の場合、付加演出を実行する。
（付７）当選期待度が高期待度の変動パターン種別の場合、付加演出を実行する。なお、高期待度の変動パターン種別は適宜定めることができる。たとえば、所定の当選期待度以

上の変動パターン種別、特定のリーチ種別（たとえば、Ｎリーチ種別、ＳＰリーチ種別、または、これらリーチ種別に属する特定のリーチ）以上の当選期待度の変動パターンなどであり、好ましくは、ＳＰＳＰリーチ種別以上である。
（付８）選択対象の変動パターンの変動時間をＮ（秒）とした場合、下記関係式（商１）を満たす変動時間Ｘの変動パターンの場合には付加演出を実行し、それ以外の変動パターンの場合には付加演出を実行しない。
「変動時間Ｎ＜変動時間Ｘ」・・・（商１）
たとえば、図７４を参照して、仮に変動時間Ｎを「３１秒（Ｎリーチ２の変動時間）」とした場合、“通常変動４ｓ～Ｎリーチ２”の場合には付加演出が実行されず、“「疑似２＋Ｎリーチ２」～煽りリーチ”の場合には付加演出が実行される。この「付８」の場合、或る変動時間を基準として、付加演出を実行する／実行しないを区分けできるので、機種設計の際に便利であり、また制御負担の軽減にも寄与しうる。
【１２２５】
なお、上記（付１）～（付８）は、変動時間に着目したものであるが、換言すれば、当選期待度に応じて、付加演出を実行する／実行しないを区分したものと見ることもできる。すなわち、付加演出が出現した場合、当選期待度が増すという効果を奏することができる。詳述するに、ここではハズレ変動を扱う例について説明しているが、当り変動およびハズレ変動の場合にも天井発動演出を現出可能な構成とした場合は、原則として、変動時間が相対的に長くなるほど当選期待度が高くなるケースも含まれることになる（なお「原則として」と称したのは、本実施形態の場合、相対的に低期待度の「発展型ＳＰＳＰリーチ」よりも期待度の高い「直撃型ＳＰＳＰリーチ」の方が長時間となるという例外があるが存在するためである）。したがって、「付加演出の実行」および／または「天井発動演出の演出時間（変動時間）の長さ（長短）」に応じて、当選期待度を報知可能になる。このようなケースでは、遊技者は、天井発動となるのか、当りとなるのかに緊張感を抱きながら、ゲーム結果の行く末を楽しむことができる。特に、天井発動演出の実行ゲームにて有利度が低い大当りに当選してしまうと、遊技者の中にはたとえば、「天井時短中に高有利度の大当り当選チャンスがあったかもしれないのに・・」、「天井まで頑張って遊技したのだから、天井時短状態を楽しみたかったのに・・」等、大当りに当選しても逆に落胆感を与えてしまうケースも考えられ、当選期待度を報せる天井発動演出を現出させることは、遊技者に当落に対する緊張感を与えて、遊技を盛り上げるのに好適である。
【１２２６】
また上記付加演出は、下記期待度に係る演出を設けることができる。
当選期待度を示唆（予告）可能な予告付加演出を設けることができる。予告付加演出には、下記（付２１）～（付２３）の付加演出を含むことができる。
（付２１）当選期待度が高い高期待度付加演出、
（付２２）当選期待度が低い低期待度付加演出、
（付２３）大当りを確定的に報知する当確付加演出。
また、天井発動期待度を示唆（予告）可能な天井発動予告付加演出を設けることができる。天井発動予告付加演出には、下記（付２４）～（付２６）の付加演出を含むことができる。
（付２４）天井発動期待度が高い高発動期待度付加演出、
（付２５）天井発動期待度が低い低発動期待度付加演出、
（付２６）天井発動を確定的に報知する発動確定付加演出。
なお、上記付加演出は（付２１）～（付２６）のうち少なくとも１つを含むことができる。また（付２１）～（付２６）は、いずれも期待度が異なる１または複数の演出を含むことができる。また、期待度の高低については適宜定めることができる。たとえば、期待度が所定値（４０％や５０％以上）以上を高期待度、それ未満を低期待度として定めることができる。また、（付２１）～（付２６）の演出態様については、その演出態様により、期待度の違いが識別可能なものであれば特に制限はない。たとえば、保留変化予告のように、文字画像ＭＥ１０の表示色が白、青色、黄色、緑色、赤色、虹色のこの色の順に、当

選期待度が高いようにすることができる。
【１２２７】
（追加演出型：図８８Ｆ）
次に図８８Ｆを参照して、他の演出例について説明する。図８８Ｆの演出例は、複数の変動パターンが選択対象とされる場合において、いずれの変動パターンが選択された場合であっても、上記演出αを含む演出が実行されるが、変動時間に応じて追加的な演出（演出αと追加演出とを含む天井発動演出）が実行される、といった天井発動演出例（追加演出型）を示したものである。なお、図８８Ｅと実質的に同じ構成要素には同一符号を付し、その説明については、重複記載を避けるために適宜省略する。
【１２２８】
図８８Ｆを参照して、図（イ）は、上記図８８Ｅ（イ）で説明した「演出α」（最短変動パターンである通常変動４ｓのケース）と同じ内容であるので、詳細な説明は省略する。図８８Ｆ（ロ）～図（ニ）については、上記図８８Ｅと同様に、それぞれ、「通常変動１６ｓ（変動時間１６秒）」が選択されたケース（通常変動中最長）、「Ｎリーチ１（変動時間２６秒）」が選択されたケース（リーチ変動中最短）、「疑似３＋ＳＰリーチ＋ＳＰＳＰリーチ（変動時間２７６秒）」（ハズレ変動中最長）が選択されたケースを扱う。
【１２２９】
本例（図８８Ｆ）が上記図８８Ｅの演出例と異なる点は、変動時間が長時間になるに従い、新たな演出（図示の追加演出ＡＳ１２～ＡＳ１４）が追加される点である。
【１２３０】
たとえば、図８８Ｆ（ロ）の「通常変動１６ｓ（変動時間１６秒）」が選択された場合、変動開始から４秒間は「演出α」を実行し、残りの１２秒間は、追加演出ＡＳ１２を実行する。また図８８Ｆ（ハ）の「Ｎリーチ（変動時間２６秒）」が選択された場合、変動開始から４秒間は「演出α」を実行し、残りの２２秒間で、追加演出ＡＳ１２と追加演出Ａ１３とを実行する。また図８８Ｆ（ニ）の「疑似３＋ＳＰリーチ＋ＳＰＳＰリーチ（変動時間２７６秒）」は、変動開始から４秒間は「演出α」を実行し、残りの２７２秒間で、追加演出ＡＳ１２～ＡＳ１４を実行する。なお、本例では、追加演出ＡＳ１２～ＡＳ１４の３種類を例示しているが、当然に３種類の追加演出に限らず、１または複数種類の追加演出を定めることができる。また、複数の追加演出を実行する場合、其々の実行タイミングについては、変動パターン（変動時間）に応じて適宜定めることができる。
【１２３１】
本例によれば、変動時間が相対的に長時間になるほど、共通演出（演出α）に新たな追加演出が付加されていくので、いずれの変動パターンが選択されても、演出に統一性や関連性を持たせることができるため、天井発動契機に関する情報を適切に報知することが可能になる。また、時間経過に伴い演出を変化させることができるため、遊技者が退屈感や不安感などを抱いてしまうことを防止することができる。
【１２３２】
なお、本例では各変動パターン（最短変動パターン以外の変動パターン）の其々に対応する追加演出を定めてもよいが、この場合、多数の追加演出を定めなくてはならず、制御負担の増大に繋がるため、各変動パターンについて、必ずしも追加演出を定めなくてもよい。
【１２３３】
（変形例Ｘ）
たとえば、選択対象となる変動パターンのうち、少なくとも一部について、１または複数の共通の追加演出だけを実行してもよい。たとえば「通常変動８ｓ」、「通常変動１３ｓ」および「通常変動１６ｓ」のいずれの場合も、図（ロ）に示す演出推移となる天井発動演出を実行させる。詳しくは、「通常変動８ｓ」、「通常変動１３ｓ」および「通常変動１６ｓ」のいずれの場合も、まず演出α（４秒）を実行し、その後、追加演出ＡＳ１２を実行するといった演出態様とする。この場合の追加演出ＡＳ１２の実行時間は、「通常変動８ｓ」の場合は４秒、「通常変動１３ｓ」は９秒、「通常変動１６ｓ」は１２秒となり

、追加演出の演出時間自体はそれぞれ異なる。しかし、天井発動演出全体として見れば、いずれも共通の演出態様（演出α＋追加演出ＡＳ１２）となり、複数の特定変動パターンで統一性や関連性のある天井発動演出とすることができる。

【１２３４】

（変形例Ｙ）

またたとえば、「通常変動８ｓ」、「通常変動１３ｓ」および「通常変動１６ｓ」のいずれの場合も、まず演出αを実行し、その後、演出ＡＳ１１を実行する、つまり、複数の特定変動パターンで上記終盤演出共通型（図８８Ｅ（ロ）～（ハ）参照）とすることができる。すなわち、長変動パターンだからといって必ずしも追加演出を定める訳ではなく、或る一部の変動パターン（第１類に属する変動パターン）については図８８Ｅに示す演出例を採用し、他の一部の変動パターン（第２類に属する変動パターン）については本例（図８８Ｆ）を採用する、といった“追加演出を実行と非実行とに区分する”という形態である。いずれにしても、変動時間が或る程度長時間となる変動パターンが選択された場合には追加演出が実行されるようにし、遊技者が退屈感等などを抱いてしまうことを防止できるようすることが好ましい。

【１２３５】

追加演出の実行／非実行の区分の仕方については、下記（水タ１）～（水タ１０）とすることができる。なお、説明の便宜のために、図８８Ｅの演出例（または図８８Ｅの演出例に替えて、後述の図８８Ｇの演出例でもよい）を適用する１または複数の変動パターンを「第１類に属する変動パターン」と称し、本例（図８８Ｆ）を適用する１または複数の変動パターンを「第２類に属する変動パターン」と称する。

【１２３６】

（水タ１）少なくとも第１類に属する変動パターンを「通常変動種別」とする。

（水タ２）少なくとも第１類に属する変動パターンを「通常変動種別」および「Ｎリーチ種別」とする。

（水タ３）少なくとも第２類に属する変動パターンを「リーチ種別」とする。

（水タ４）少なくとも第２類に属する変動パターンを「ＳＰリーチ種別」とする。好ましくは、第２類に属する変動パターンを少なくとも「Ｎリーチ種別」および「ＳＰリーチ種別」とする。

（水タ５）少なくとも第２類に属する変動パターンを「ＳＰＳＰリーチ種別」とする。好ましくは、第２類に属する変動パターンを、少なくとも「通常ＳＰリーチ種別」および「発展型ＳＰＳＰリーチ」、または、少なくとも「通常ＳＰリーチ種別」、「発展型ＳＰＳＰリーチ」および「直撃型ＳＰＳＰリーチ」とする。

（水タ６）少なくとも第２類に属する変動パターンを「発展型ＳＰＳＰリーチ」とする。好ましくは、第２類に属する変動パターンを、少なくとも「通常ＳＰリーチ種別」および「発展型ＳＰＳＰリーチ」、または、少なくとも「通常ＳＰリーチ種別」、「発展型ＳＰＳＰリーチ」および「直撃型ＳＰＳＰリーチ」とする。

（水タ７）少なくとも第２類に属する変動パターンを「直撃型ＳＰＳＰリーチ」とする。好ましくは、第２類に属する変動パターンを、少なくとも「通常ＳＰリーチ種別」、「発展型ＳＰＳＰリーチ」および「直撃型ＳＰＳＰリーチ」、または、少なくとも「発展型ＳＰＳＰリーチ」および「直撃型ＳＰＳＰリーチ」とする。

（水タ８）少なくとも第２類に属する変動パターンを「疑似連有り変動パターン種別」とする。好ましくは、第２類に属する変動パターンを疑似連回数が所定回数以上または最多回数の疑似連有り変動パターン種別とする（次の（水タ９）も同様）。

（水タ９）少なくとも第２類に属する変動パターンを「疑似連有りリーチ変動パターン種別」とする。好ましくは、少なくとも「疑似連有りＳＰリーチ変動パターン種別」とする。

（水タ１０）第２類に属する変動パターンを「当選期待度が高期待度の変動パターン種別」とする。なお、高期待度の変動パターン種別は適宜定めることができる。たとえば、所定の当選期待度以上の変動パターン種別、特定のリーチ種別（たとえば、Ｎリーチ種別、

ＳＰリーチ種別、または、これらリーチ種別に属する特定のリーチ）以上の当選期待度の変動パターンなどである。
（水タ１１）選択対象の変動パターンの変動時間をＮ（秒）とした場合、下記関係式（商２）を満たす変動時間Ｘの変動パターンを第２類に属する変動パターンとし、それ以外の変動パターンを第１類に属する変動パターンとする。
「変動時間Ｎ＜変動時間Ｘ」・・・（商２）
たとえば、図７４を参照して、仮に変動時間Ｎを「３１秒（Ｎリーチ２の変動時間）」とした場合、“通常変動４ｓ～Ｎリーチ２”は第１類に属する変動パターンとなり、“「疑似２＋Ｎリーチ２」～煽りリーチ”は第２類に属する変動パターンとなる。この「水１０」の場合、或る変動時間を基準として第１類、第２類に区分けできるので、機種設計の際に便利である。
【１２３７】
上記（水タ１）～（水タ１１）は、いずれも変動時間が相対的に長いリーチ変動パターンが選択された場合には１または複数の追加演出を含む天井発動演出が実行可能となる。すなわち、変動時間が長くなっても天井発動演出が多彩なものとすることができるので、遊技者が退屈感等などを抱いてしまうことを防止することができる。
【１２３８】
（終盤演出限定共通型：図８８Ｇ）
次に図８８Ｇを参照して、他の演出例について説明する。図８８Ｇの演出例は、図８８Ｆの演出例と同じく、特定の共通演出を少なくとも変動終了まで実行するといった点は同じであるが、変動パターンに応じて、途中の演出態様が異なる、といった天井発動演出例（終盤演出限定共通型）を示したものである。なお、図８８Ｅおよび図８８Ｆと実質的に同じ構成要素には同一符号を付し、その説明については、重複記載を避けるために適宜省略する。
【１２３９】
本例の特徴的な点は、図から分かる通り、いずれの変動パターンが選択された場合であっても共通の終盤演出（たとえば、図示の演出ＡＳ１４）が実行される点である。本例の場合、まず、共通の序盤演出ＡＳ１０（ブラックアウト演出）が実行され、その後、所定のタイミングで、共通の終盤演出（演出ＡＳ１４）が実行される。そして、この終盤演出ＡＳ１４の終了を以て、天井発動演出が終了されるようになっている。なお本例では、変動時間の長さに応じて、序盤演出ＡＳ１０から終盤演出ＡＳ１４が実行されるまでの間、その時間幅を埋めるべく、図示のように、１または複数の演出（たとえば、図８８Ｆで述べた追加演出またはその他の演出）が介在する場合がある（たとえば、図８８Ｇ（ロ）～（ニ）参照）。
【１２４０】
上記終盤演出は、図８８Ｅで述べた演出ＡＳ１１と同じ「準事前報知系演出」または「事前報知系演出」として機能する。終盤演出ＡＳ１４の所定のメッセージ（図示の「Ｃｌｏｓｅ Ｅｎｃｏｕｎｔｅｒｓ Ｏｆ ｔｈｅ Ｆｏｕｒｔｈ Ｋｉｎｄ」）は、「間もなく天井機能が発動すること」を事前に報知（暗示または示唆）するものとなっている。なお、終盤演出は、天井発動演出の終盤で実行される演出であるため、その演出時間幅は、序盤演出ＡＳ１０を一切設けない場合には最短変動パターンの変動時間（ここでは、通常変動４ｓ（４秒））に定められ、序盤演出ＡＳ１０を設ける場合には、当該変動時間から序盤演出ＡＳ１０の演出時間を引いた時間幅が、終盤演出の演出時間として定められる。また、終盤演出は、変動中の適宜なタイミンで実行することができるが、いずれにしても、終盤演出が最終的に実行されて、天井発動演出が終了される演出態様であればよい。以下、図８８Ｇを参照して、具体例について説明する。
【１２４１】
図８８Ｇ（イ）は、最短変動パターンである通常変動４ｓが選択されたケースであり、図８８Ｇ（ロ）～図（ニ）は、上記図８８Ｆと同様に、それぞれ「通常変動１６ｓ（変動時間１６秒）」が選択されたケース、「Ｎリーチ１（変動時間２６秒）」が選択されたケー

ス、「疑似３＋ＳＰリーチ＋ＳＰＳＰリーチ（変動時間２７６秒）」（ハズレ変動中最長）が選択されたケースとなっている（図７４参照）。

【１２４２】

図８８Ｇ（イ）の「通常変動４ｓ」が選択された場合には、ゲーム開始を契機に、序盤演出（ブラックアウト演出）ＡＳ１０（演出時間１．５秒）実行され、その後、終盤演出ＡＳ１１（演出時間２．５秒）が実行される。

図８８Ｇ（ロ）の「通常変動１６ｓ（変動時間１６秒）」が選択された場合には、図（イ）と同様に、まず、序盤演出ＡＳ１０が実行され、その後は、演出ＡＳ１１を経て、終盤演出ＡＳ１４が実行される。

図８８Ｇ（ハ）の「Ｎリーチ１（変動時間２６秒）」が選択された場合には、図（イ）と同様に、まず、序盤演出ＡＳ１０が実行され、その後は、演出ＡＳ１１および演出ＡＳ１２を経て、終盤演出ＡＳ１４が実行される。

図８８Ｇ（ニ）の「「疑似３＋ＳＰリーチ＋ＳＰＳＰリーチ（変動時間２７６秒）」が選択された場合には、同図（イ）と同様に、まず、序盤演出ＡＳ１０が実行され、その後は、演出ＡＳ１１、演出ＡＳ１２、および演出ＡＳ１３を経て、終盤演出ＡＳ１４が実行される。

【１２４３】

本例（図８８Ｇ）の場合、変動時間が長くなるに従い、序盤演出ＡＳ１０から終盤演出ＡＳ１４が実行されるまでの間に、１または複数の演出が介在しうるようになっているが、いずれの変動パターンが選択された場合であっても、少なくとも序盤演出ＡＳ１０と、終盤演出ＡＳ１４は共通である。この図８８Ｇの場合も、上記図８８Ｅおよび図８８Ｆと同じく、演出態様に統一性や関連性を持たせることができるため、上記の問題点が解消され、天井発動契機を適切に報知することが可能になる。なお、終盤演出ＡＳ１４は、各変動パターン（変動時間の少なくとも一部が異なる演出時間としてもよい（変動パターン（変動時間）に応じた演出時間を定めることができる）。

【１２４４】

（変形例１）

なお、天井発動演出を実行する場合において、１または複数の特定の変動パターン（特に、長変動パターン）が選択された場合、天井発動演出を実行せずに、通常通りの変動中演出を実行してもよい。たとえば、変動尺が相対的に長い「ＳＰリーチ系」の変動パターンが選択された場合、天井発動演出は実行せずに、通常通り、当該ＳＰリーチ変動に対応する演出（リーチ演出等）を実行することができる。この天井発動演出を実行しない変動パターンの具体例を、下記（水タ２１）～（水タ２９）に示す。なお、説明の便宜のために、天井発動演出は実行せずに、通常通りの変動中演出を実行しうる変動パターンを「非実行系に属する変動パターン」と称する。

【１２４５】

（水タ２１）少なくとも「リーチ種別」を非実行系に属する変動パターンとする。つまり、少なくとも「Ｎリーチ種別」および「ＳＰリーチ種別」を非実行系に属する変動パターンとする。換言すれば、「通常変動種別」の場合、天井発動演出を実行する。

（水タ２２）少なくとも「ＳＰリーチ種別」を非実行系に属する変動パターンとする。換言すれば、少なくとも「通常変動種別」および「Ｎリーチ種別」の場合、天井発動演出を実行する。

（水タ２３）少なくとも「ＳＰＳＰリーチ種別」（特定のＳＰリーチ種別）を非実行系に属する変動パターンとする。換言すれば、ＳＰリーチ種別のうち、変動時間が相対的に長いＳＰリーチ種別（直撃型ＳＰＳＰリーチおよび／または発展型ＳＰＳＰリーチ）を非実行系に属する変動パターンとする。

（水タ２４）「ＳＰＳＰリーチ種別」のうち、変動時間が相対的に長いリーチ種別を非実行系に属する変動パターンとする。具体的には、「発展型ＳＰＳＰリーチ」を非実行系に属する変動パターンとする。

（水タ２５）少なくとも「疑似連有り変動パターン種別」を非実行系に属する変動パター

ンとする。好ましくは、疑似連回数が所定回数以上または最多回数の変動パターン種別を非実行系に属する変動パターンとする（次の（水タ２６）も同様）。
（水タ２６）少なくとも「疑似連有りリーチ変動パターン種別」を非実行系に属する変動パターンとする。好ましくは、少なくとも「疑似連有りＳＰリーチ変動パターン種別」を非実行系に属する変動パターンとする。より好ましくは、少なくとも「疑似連有りＳＰＳＰリーチ変動パターン種別」を非実行系に属する変動パターンとする。
（水タ２７）当選期待度が高期待度の変動パターン種別を非実行系に属する変動パターンとする。なお、高期待度の変動パターン種別は適宜定めることができる。たとえば、所定の当選期待度以上の変動パターン種別、特定のリーチ種別（たとえば、Ｎリーチ種別、ＳＰリーチ種別、または、これらリーチ種別に属する特定のリーチ）以上の当選期待度の変動パターンなどであり、好ましくは、ＳＰＳＰリーチ種別以上である。
（水タ２８）選択対象の変動パターンの変動時間をＮ（秒）とした場合、下記関係式（商３）を満たす変動時間Ｘの変動パターンを非実行系に属する変動パターンとする。
「変動時間Ｎ＜変動時間Ｘ」・・・（商３）
たとえば、図７４を参照して、仮に変動時間Ｎを「３１秒（Ｎリーチ２の変動時間）」とした場合、“「疑似２＋Ｎリーチ２」～煽りリーチ”が非実行系に属する変動パターンとなり通常通りの変動中演出が実行され、それ以外の変動パターンの場合（“通常変動４ｓ～Ｎリーチ２”の場合）には天井発動演出が実行される。この「水タ２８」の場合、或る変動時間を基準として、天井発動演出を実行する／実行しないを区分けできるので、機種設計の際に便利であり、また制御負担の軽減にも寄与しうる。
（水タ２９）非実行系に属する変動パターンの対象は、当り変動および／またはハズレ変動とすることができる。この場合、上記（水タ２１）～（水タ２８）の構成例を採用することができる。
（水タ２９－１）ここで、非実行系に属する変動パターンの対象を「当り変動のみ」とした場合、天井発動演出が実行されない時点（リーチ演出が発生した時点）で、当り当選確定が報知されることになる。なお、この場合の当り変動は、小当り変動を除く大当り変動であることが好ましい。小当りに当選した場合は、内部遊技状態の移行がなく、天井カウンタもクリアされず、ハズレと同様に天井機能の発動が予定されたままとなるからである。
（水タ２９－２）また、非実行系に属する変動パターンの対象を「当り変動およびハズレ変動」とした場合、上述の（水タ２９－１）の場合とは異なり、天井発動演出が実行されないケースが、当りまたはハズレのいずれの場合にも生じうる。この場合、最終的なゲーム結果は、変動中演出の結果（リーチ演出における結果演出）に委ねられることになる。なお、当りであっても、非実行系に属する変動パターンに属さない変動パターンが選択された場合、たとえば、非実行系に属する変動パターンが「ＳＰリーチ種別」であった場合にＮリーチ指定の当り変動パターンが選択された場合、天井発動演出が実行されるが、このようなケースでは、天井発動演出中に当選報知用の演出を実行して、当り当選（好ましくは、小当りを除く）であることを報知すればよい。たとえば、序盤演出または終盤演出として、当選報知用の演出を実行する。
【１２４６】
なお、上記図８８Ｅ～図８８Ｇでは、変動パターン選択モード移行制限形態または非前兆モード形態に適用しうる演出として説明したが、勿論、変動パターン選択モード移行制限しない形態または前兆モードを有する形態にも適用することができる。ここでは説明の便宜のために、変動パターン選択モード移行制限しない形態、または前兆モードを有する形態を、「非制限形態」と称する。
【１２４７】
非制限形態の場合、天井ゲームに係る変動パターン（天井変動および／または天井中当選変動：図７３の「天井」の欄、図７５の「天井」の欄参照）、前兆ゲームに係る変動パターン（前兆最終変動および／または前兆当り変動図７２の「一般／前兆」の欄、図７２の備考４、図７５の「前兆」の欄、図７５の備考１参照）などを選択可能な構成である。当

該構成において、図８８Ｅ～図８８Ｇに基づいて記載されたすべての演出例のいずれも採用することができる。この場合、天井変動や前兆最終変動の変動時間に応じて、序盤演出～終盤演出の各演出の演出時間を適宜な時間に定めればよい。また、当り変動（天井中当選変動、前兆当り変動）やハズレ変動（天井変動、前兆最終変動）にいずれの演出を採用するかも適宜定めることができる。

【１２４８】

なお、上記変動パターン選択モード移行制限形態、非前兆モード形態、および非制限形態のいずれも、下記（特演１）～（特演２）の構成とすることができる。

（特演１）選択可能な演出を複数設け、所定の抽選により１の演出を選択し、実行してもよい。たとえば、図８８Ｅ（ロ）と（ニ）を選択可能に構成し、３０％（ロ）を選択し、７０％で（ニ）を選択するように定めることができる。

（特演２）上述した図８８Ｅ（ロ）と（ニ）のように、「同系統の演出」を選択対象とするのではなく、「異種系統の演出」を選択対象としてもよい。たとえば、図８８Ｅに示す１または複数の演出（たとえば、図８８（ロ）と（ニ））と、図８８Ｆに示す１または複数の演出（たとえば、図８８Ｆの（ロ）と（ハ））を選択対象としてもよい。

【１２４９】

＜ゲーム開始時天井発動型に係る他の演出例Ｂ：図８８Ｃ＞

次に図８８Ｃを参照して、図８５で述べたゲーム開始時天井発動型の他の演出例について説明する。図８８Ｃは、ゲーム開始時天井発動型において、天井ゲームおよびその前後のゲームに係る演出例を示したものである。図８８Ｃ（イ）は天井ゲームの直前のゲーム終了時に作動保留球が存在しないケースを示し、図８８Ｃ（ロ）は天井ゲームの直前のゲーム終了時に作動保留球が存在するケースを示したものである。以下、図８８Ｃを参照して、本例の演出例について、詳細に説明する。なお、図８５～図８８Ｂで説明した内容と実質的に同じ内容については、重複記載を避けるために適宜省略する。

【１２５０】

（天井直前ゲーム到達時）

「ゲーム開始時天井発動型」の場合は、既に説明した通り、天井ゲーム（１０００回転目）の図柄変動開始を契機に天井時短状態が生起する。そこで本例では、図示のように、天井ゲームの直前のゲーム（９９９回転目）の変動中演出として、少なくとも上記天井発動演出（天井発動事前報知）を含む演出を実行させる。これにより、「天井機能が発動すること（天井時短状態が生起すること）」を事前に報知可能となっている（図（イ）の「９９９回転目」の区間を参照）。この点、図８５の演出例のように「天井ゲーム中に天井時短状態が生起すること」を報知するケースとは異なる。なお、既に説明したが、演出制御部２４は上記「天井回数コマンド」により残余天井ゲーム数を把握可能である。したがって、演出制御部２４は、天井ゲームの直前のゲーム（９９９回転目）であるか否かを把握し、本例に係る天井発動演出を実行制御可能である。以下説明の便宜のために「天井ゲームの直前のゲーム」を「天井直前ゲーム」と略す。

【１２５１】

（天井発動演出について）

本例の天井発動演出の主たる報知内容（演出の利用形態）は、上記図８８Ｂと同じように、将来的に天井機能が発動する旨（間もなく天井発動契機が到来する旨）を報知するものである（天井発動事前報知）。ただし本例では、ゲーム開始時天井発動型を扱っているので、その報知内容は「次ゲームにおいて天井機能が発動する旨」、換言すれば「次ゲームにおいて天井時短状態（天国モード）が生起する旨」を報知するものである。

【１２５２】

本例の天井発動演出は、図８８Ｃ（イ）に示すように、第１天井発動演出（演出画面移行演出）と第２天井発動演出（時短突入報知）とを含む演出態様となっている。具体的には、第１天井発動演出（演出画面移行演出）の実行後、第２天井発動演出（時短突入報知）が実行される。本例の場合、図示の通り、第１天井発動演出は図柄変動中に実行され、第２天井発動演出は図柄停止期間中に実行されるようになっている。なお、第１天井発動演

出は、図柄変動終了（図柄停止）のタイミングで終了させているが、装飾図柄の仮停止表示のタイミング（たとえば、図示の「仮停止」）で終了させてもよい（後述の図８８Ｄも同様）。この場合、第２天井発動演出は、仮停止～図柄停止期間で実行されることになる。なお、図柄停止期間中に第２天井発動演出を実行する場合は、その演出時間幅を確保する必要性があるため、天井直前ゲームの図柄停止期間（確定表示時間）を、通常の確定表示時間（５００ｍｓ）よりも長時間（たとえば、１秒～１０秒程度）に定めることが好ましい。

【１２５３】

第１天井発動演出の「演出画面移行演出」は、演出態様自体は図８５で述べた演出画面移行演出と類似するものであるが、主たる報知内容（演出の利用形態）が次の点で異なる。図８５の演出画面移行演出は、天井ゲーム中（１０００回転目）に実行され、現在、天井時短状態中（天井機能発動中）であることを示唆（報知）するために用いている。これに対し、本例の演出画面移行演出は、天井直前ゲーム（９９９回転目）中に実行され、次ゲーム（天井ゲーム）において天井時短状態が生起すること（天井機能が発動すること）を事前に示唆（報知）するために用いている。すなわち、図８５の場合は、現状を報知するために用いる演出であるが、本例の場合は将来の事象を報知するために用いる演出である、という点で大きく異なる。ただし、演出態様自体は、本例の演出画面移行演出と上記図８５の演出画面移行演出とで、実質的に同じ（同一または略同一）の演出態様であってもよい。

【１２５４】

なお、本例の第１天井発動演出および／または第２天井発動演出は、その演出目的（次ゲームにおいて天井機能が発動する旨を報知する）を達成できるのであれば特に制限はない。第１天井発動演出に係る演出画面移行演出は、たとえば、上記図８８Ｅ～図８８Ｇの演出例（天井発動演出態様）であってもよい（後述の図８８Ｄについても同様）。好ましくは、派手なアニメーション画像が展開されるものではなく、演出時間の大半で所定の静止画像を表示するといった単純な演出態様である。たとえば、図８８Ｃ（Ａ）または図８８Ｅに示すように、ゲーム開始を契機に背景がブラックアウト状態となるとともに、所定のメッセージ表示を含む演出画像を表示するような演出態様が好ましい（後述の図８８Ｄについても同様）。

【１２５５】

また、第２天井発動演出に係る時短突入報知は、既に説明した天井突入報知演出７８１（図４９Ｂの備考１参照）と同じ役割を有するもので、その主たる報知内容（演出の利用形態）は、時短状態（ここでは、天井時短状態）に突入する旨を事前報知するものである。ただし、演出態様については、天井突入報知演出７８１と同じであってもよいが、ここでは、図８８Ｃ（Ｂ）に示すように、装飾図柄が退避表示され、所定の演出画像が表示された演出態様となっている。

【１２５６】

（図８８Ｅ～図８８Ｇの適用例）

なお、第１天井発動演出（演出画面移行演出）は、上述した図８８Ｅ～図８８Ｇの演出例（天井発動演出態様）のいずれも採用することができる。図８８Ｅ～図８８Ｇの演出例を採用した場合、最終的に実行される終盤演出を第２天井発動演出としてもよい。詳しくは、図８８Ｅを採用する場合は終盤演出ＡＳ１１、図８８Ｆを採用する場合は最終的に実行される演出（たとえば、演出ＡＳ１１～ＡＳ１４）、図８８Ｇを採用する場合は終盤演出ＡＳ１４を、それぞれ第２天井発動演出とすることができる。また、第１天井発動演出については、終盤演出以外の演出部分（少なくとも序盤演出を含む演出）とすることができる。詳しくは、図８８Ｅを採用する場合は演出ＡＳ１０、図８８Ｆを採用する場合において図（イ）の場合は「演出ＡＳ１０」、図（ロ）の場合は「演出ＡＳ１０＋演出ＡＳ１１」、図（ニ）の場合は「演出ＡＳ１０～演出ＡＳ１３」、図８８Ｇの場合において図（イ）の場合は「演出ＡＳ１０」、図（ロ）の場合は「演出ＡＳ１０＋演出ＡＳ１１」、図（ニ）の場合は「演出ＡＳ１０～演出ＡＳ１３」とすることができる。換言すれば、図８８

Ｅ～図８８Ｇの演出例を採用する場合、第１天井発動演出は、少なくとも序盤演出ＡＳ１０を含む演出とすることができる。なお、上述の「図８８Ｅ～図８８Ｇの適用例」についての内容は、後述の図８８Ｄについても同様である。

【１２５７】

（天井発動演出中における装飾図柄、保留アイコン表示について）

第１天井発動演出（演出画面移行演出）および第２天井発動演出中は、図８８Ｂで既に説明したのと同様に、装飾図柄を非表示または装飾図柄を退避表示させることが好ましい（図（イ）の「装飾図柄退避表示（ミニ図柄変動）ｏｒサブ表示」）。これにより、装飾図柄に妨害されることなく、第１および第２天井発動演出を表示させることができる。より好ましくは、保留アイコンも退避表示する（保留アイコンを非表示または保留表示部を非表示にすることを含む）。また、装飾図柄および／または保留アイコンを非表示とする場合は、装飾図柄の変動状態や作動保留球数に関する情報は、サブ表示領域７９のサブ表示情報（図５Ａ参照）に委ねることができる。

【１２５８】

（天井直前ゲーム終了時に作動保留球が存在しない場合：図８８Ｃ（イ））

次に、天井直前ゲーム終了後の演出について説明する。先ず、図８８Ｃ（イ）を参照して、「天井直前ゲーム時に作動保留球が存在しないケース」について説明する。

【１２５９】

（９９９回転目終了後：図８８Ｃ（イ）の客待ち期間）

天井直前ゲームが終了して作動保留球が存在しない場合には、客待ち待機中の期間（図示の客待ち期間）に突入する。この時点では未だ天井機能は未発動であり、遊技状態は「通常状態（通常モード）」のままである。

【１２６０】

そこで本例では、図示のように、第２天井発動演出（時短突入報知）が、次ゲームが開始されるまで実行されるようになっている。これにより、天井直前ゲーム終了時に作動保留球が無く、客待ち待機中の期間に入っても、次ゲームに天井機能が発動する（天井時短状態が生起する）ことが報知される。

【１２６１】

しかし、ここでの客待ち期間は「通常状態」のままであるため、「左打ち」有利な遊技状態下である。したがって、右打ち指示演出は現出されない。遊技者は、第１天井発動演出（演出画面移行演出）または第２天井発動演出（時短突入報知）により、次ゲームの天井ゲーム（１０００回転目）にて天井時短状態が生起することを認識していても、この状況下では、上始動口３４に入賞させて（特図１側の図柄変動表示ゲームを実行させる）、天井ゲームを目指すことになる。図８８Ｃ（イ）の客待ち期間後の演出例は、このような状況を踏まえた演出例を示したものである。

【１２６２】

（天井ゲーム（１０００回転目）以降における演出例）

上始動口３４に入賞させると、１０００回転目の特図１側の図柄変動表示ゲームが開始されるとともに、天井時短状態（天国モード）が発生し、発射誘導報知演出として、「右打ち報知（大）」が開始され、遊技者に対して右打ちをすべきこと（下始動口３５入賞を狙うように指示）が報知される。また装飾図柄の退避表示が解除され、通常の表示領域にて、装飾図柄の変動表示動作が実行され（図示の通常装飾図柄変動）、残余時短回数報知演出（残余天井時短回数報知）も開始される。なお本例では、右打ち報知（大）とともに、右打ち報知（小）が同時的に実行されるようになっているが、右打ち報知（大）の実行中は右打ち報知（小）を実行しなくてもよい。ここでの「右打ち報知（大）」は、特図２側の図柄変動表示ゲームが実行されるまで継続される。なお、「右打ち報知（大）」は、図８８Ｂで述べた「遊技指示演出」としてもよい。

【１２６３】

以後、遊技者は右打ちをし、普通図柄始動口３７に遊技球が通過して普電開放遊技が発生し、これにより、下始動口３５への入賞が頻繁に発生して、特図２側の図柄変動表示ゲー

ム（図示の「１００１回転目」の期間参照）が実行されていくことになる。また、特図２側の図柄変動表示ゲームの開始を契機に（特図２作動保留球の発生を契機に）、右打ち報知（大）が終了されるが、残余時短回数報知演出や右打ち報知（小）は継続して実行され、以後、今回の天井時短状態を終えるまで、これら演出が実行されるようになっている。天井時短状態中に上始動口３４への入賞が発生した場合（特図１作動保留球が発生した場合）、警告報知として、「右打ち報知（大）」による警告表示や、「右打ちして下さい」の警告音が発報されるようになっている。

【１２６４】

（天井直前ゲーム終了時に作動保留球が存在する場合：図８８Ｃ（ロ））

次に図８８Ｃ（ロ）を参照して、「天井直前ゲーム終了後に作動保留球が存在するケース」について説明する。なお本明細書中では、遊技者は、遊技状態に応じた有利な打ち方に従うものとして説明しているので、通常状態中は「左打ち」をしている。したがって、天井直前ゲーム終了時は、特図１作動保留球が１または複数存在しうるが、特図２作動保留球は存在しない（ゼロ）である。そこで、以下では、天井直前ゲーム終了時に特図１作動保留球が１または複数個存在し、特図２作動保留球数は存在しない（ゼロ）のケースについて説明する。

【１２６５】

天井直前ゲーム終了時は、未だ、特図２作動保留球が存在していない状態である。したがって、天井直前ゲーム終了時に特図１作動保留球が存在する場合は、特図１側の図柄変動表示ゲームが実行（図示の「特図１変動」）されることになる。図（ロ）には、天井直前ゲーム終了時に特図１作動保留球が２個存在するケースを例示してある。

【１２６６】

ゲーム開始時天井発動型では、特図１作動保留球が消化、すなわち特図１側の図柄変動表示ゲームが実行されるとともに、天井機能が発動して天井時短状態が生起する。そのため、遊技者に直ちに右打ちをさせて不利益を与えないようにするべく、発射誘導報知演出（右打ち報知）を実行する。本例の場合、天井直前ゲーム終了時に存在した特図１作動保留球に係る図柄変動表示ゲーム（特図１変動）中は、右打ち報知（大）（右打ち報知（小）も併せ実行してもよい）、残余時短回数報知演出などが実行される（図示の「１０００～１００１回転目」の期間参照）。なお、特図１側の図柄変動表示ゲームが終了するまで天井発動演出を実行してもよく、この場合は、装飾図柄が非表示（サブ表示）または退避表示される。

【１２６７】

（下始動口３５に入賞（特図２作動保留球発生）→特図２変動実行）

その後、下始動口３５に入賞が発生して特図２側の図柄変動表示ゲームが実行された場合は、実行中の右打ち報知（大）が終了されるとともに、通常通り、変動中演出が実行される（図示の「１００２回転目」の期間参照）。

【１２６８】

なお、現存する特図１作動保留球が消化された後も、特図２作動保留球が発生しない場合（特図２側の図柄変動表示ゲームが実行されない場合）、つまり、作動保留球がゼロになった場合には、客待ち前期間（デモ開始待ち期間）に入るが、この客待ち前期間中は、右打ち報知（大）は実行せずに、右打ち報知（小）を実行し、天国演出モード（時短演出モード）下の背景画像や停止装飾図柄（前回停止した装飾図柄の組合せ）などが表示されるようになっている。また、客待ち期間中に、特図２作動保留球の発生よりも先に特図１作動保留球が発生し、特図１側の図柄変動表示ゲームが実行される場合は、図示の１０００～１００１回転目の演出と実質的に同じである。詳しくは、当該特図１側の図柄変動表示ゲーム中は、天国モードに係る変動中演出、右打ち報知（大）と右打ち報知（小）の２種類の右打ち指示演出、残余時短回数報知演出などが実行される。

【１２６９】

（イレギュラー入賞について）

次に、天井直前ゲーム終了時に、特図２作動保留球が存在する場合（イレギュラー入賞が

ある場合）について説明する。この場合、上記図８８Ｂにて述べたケースと同じく、「特図２優先変動タイプ」であるか「非優先変動タイプ」であるかによって異なる。

【１２７０】

（特図２優先変動タイプの場合）

特図２優先変動タイプにおいて、天井直前ゲーム（９９９回転目）終了時に特図２作動保留球が存在する場合、特図１作動保留球の有無によらず、天井ゲーム（１０００回転目）は特図２側の図柄変動表示ゲームが実行される。この場合、天井ゲームの演出状態は、図８８Ｃ（イ）に示す１００１回転目または図８８Ｃ（ロ）に示す１００２回転目の演出状態と実質的に同じとなる。

【１２７１】

（非優先変動タイプの場合）

非優先変動タイプにおいて、天井直前ゲーム終了後、最初に消化される作動保留球が「特図１作動保留球」の場合、天井ゲームの演出状態は図８８Ｃ（イ）または図８８Ｃ（ロ）に示す１０００回転目（特図１変動）の演出状態と同じになる。一方、天井直前ゲーム終了後、最初に消化される作動保留球が「特図２作動保留球」の場合（イレギュラー入賞がある場合）、天井ゲームの演出状態は、図８８Ｃ（イ）に示す１００１回転目（特図２変動）または図８８Ｃ（ロ）に示す１００２回転目（特図２変動）の演出状態と実質的に同じとなる。

【１２７２】

＜ゲーム終了時天井発動型に係る他の演出例Ｃ：図８８Ｄ＞

次に図８８Ｄを参照して、図８８Ｃで述べた演出例を「ゲーム終了時天井発動型」に採用した演出例について説明する。なお、図８８Ｂ～図８８Ｃで説明した内容と実質的に同じ内容については、重複記載を避けるために適宜省略する。

【１２７３】

（天井到達時）

本例では、図示の通り、天井ゲーム（１０００回転目）中の変動中演出として、第１天井発動演出（演出画面移行演出）を実行し、第１天井発動演出終了後に第２天井発動演出（時短突入報知）実行するようになっている。なお、第１天井発動演出は、たとえば、装飾図柄の仮停止表示のタイミングまたは図柄変動終了（図柄停止）のタイミングで終了することができる。

【１２７４】

（天井発動演出について）

本例の第１天井発動演出の「演出画面移行演出」は、演出態様自体は上記図８８Ｃで述べた演出画面移行演出と実質的に同じ（同一または略同一）ものであるが、ゲーム終了時天井発動型とゲーム開始時天井発動型である点で主たる報知内容（演出の利用形態）が異なる。図８８Ｃの演出画面移行演出は、既に説明したように、天井直前ゲーム（９９９回転目）中に実行され、「次ゲーム（天井ゲーム）において天井時短状態（天国モード）が生起すること」を報知するというものである。これに対し、本例（図８８Ｄ）の演出画面移行演出は、天井ゲーム中（１０００回転目）に実行され、「今回のゲームの終了後に、天井時短状態（天国モード）が生起すること」を報知するというものである。

【１２７５】

また、第２天井発動演出の時短突入報知は、演出態様自体は図８８Ｃで述べた時短突入報知と実質的に同じ（同一または略同一）である。なお、図柄停止期間中に第２天井発動演出を実行する場合は、その演出時間幅を確保する必要性があるため、天井ゲームの図柄停止期間（確定表示時間）を、通常の確定表示時間（５００ｍｓ）よりも長時間（たとえば、１秒～１０秒程度）に定めることが好ましい。

【１２７６】

本例の場合、第２天井発動演出（天井突入報知演出）は、装飾図柄の仮停止表示を契機に、または変動時間終了を契機に実行することが好ましい。たとえば、「第１天井発動演出（演出画面移行演出）→第２天井発動演出（天井突入報知演出）」という演出態様（演出

シナリオ）とし、前半の演出画面移行演出では、移行先モードを明示的には報知せずに遊技者にドキドキ感やワクワク感を与え、後半の天井突入報知演出により時短状態突入を明示的に報知して遊技者に有利な遊技状態に移行したことを知得させる。この点は、図８８Ｂの（天演２）で説明したものと実質的に同じである。

【１２７７】

（天井直前ゲーム終了時に作動保留球が存在しない場合：図８８Ｄ（イ））

次に、天井ゲーム終了後の演出について説明する。先ず、図８８Ｄ（イ）を参照して、「天井ゲーム終了時に作動保留球が存在しないケース」について説明する。

【１２７８】

天井ゲームが終了して作動保留球が存在しない場合には、客待ち待機中の期間（図示の客待ち期間）に突入するとともに、天井時短状態が生起する。本例の第２天井発動演出（時短突入報知）は、客待ち期間にわたって実行されるようになっており、客待ち期間に突入した場合には、第２天井発動演出とともに右打ち報知（大）が実行されるようになっている（図示の「客待ち期間」参照）。

【１２７９】

この「右打ち報知（大）」により、遊技者は右打ちを開始する。これにより、普通図柄始動口３７に遊技球が通過して普電開放遊技が発生し、下始動口３５への入賞が頻繁に発生（特図２作動保留球が頻繁に発生）して、特図２側の図柄変動表示ゲーム（図柄変動表示ゲーム２）が実行されることになる。本例の場合、特図２側の図柄変動表示ゲームの実行を契機に（特図２作動保留球の発生を契機に）、第２天井発動演出と右打ち報知（大）とが終了され、また装飾図柄の退避表示が解除され（通常装飾図柄変動）、天国演出モード（天井時短状態）に係る変動中演出が実行されるようになっている（図８８Ｃ（イ）の「１００１回転目」の期間参照）。また、天国演出モード中は、たとえば、図示のように、残余時短回数報知演出、右打ち報知（小）などが実行され、以後、今回の天井時短状態を終えるまで、これら演出が実行されるようになっている。

【１２８０】

（天井ゲーム終了時に作動保留球が存在する場合：図８８Ｄ（ロ））

次に、図８８Ｄ（ロ）を参照して、「天井ゲーム終了時に作動保留球が存在するケース」について説明する。なお本明細書中では、遊技者は、遊技状態に応じた有利な打ち方に従うものとして説明しているので、通常状態中は「左打ち」をしている。したがって、天井ゲーム終了時は、特図１作動保留球が１または複数存在しうるが、特図２作動保留球は存在しない（ゼロ）である。そこで、以下では、天井ゲーム終了時に特図１作動保留球が１または複数個存在し、特図２作動保留球数は存在しない（ゼロ）のケースについて説明する。

【１２８１】

天井ゲーム終了時は、未だ、特図２作動保留球が存在していない状態である。したがって、天井ゲーム終了時に特図１作動保留球が存在する場合には、当該特図１作動保留球が消化され、特図１側の図柄変動表示ゲーム（図示の「特図１変動」）が実行されることになる。図８８Ｄ（ロ）には、天井ゲーム終了時に特図１作動保留球が２個存在するケースを例示してある。

【１２８２】

この特図１側の図柄変動表示ゲームが実行される遊技モードは、既に天井時短状態中であるため、遊技者に不利益を与えないようにするべく、発射誘導報知演出（右打ち報知）を実行することが重要である。そこで本例では、遊技者の注意を惹くために、発射誘導報知演出として、ここでは、右打ち報知（小）ではなく、右打ち報知（大）を実行するようになっている。また、特図１側の図柄変動表示ゲーム中は、装飾図柄が退避表示またはサブ表示され、天国モードに係る変動中演出は実行されず、第２天井発動演出（時短突入報知）が継続して実行されるようになっている（図示の「１００１～１００２回転目」の期間参照）。なお、当該特図１側の図柄変動表示ゲーム中は、遊技者の注意をより一層惹くために、右打ち報知（大）とともに右打ち報知（小）を並行して実行してもよい。また、第

２天井発動演出（時短突入報知）を終了させて、変動中演出を実行してもよい。ただし、第２天井発動演出を終了させる場合であっても、少なくとも右打ち報知（大）は実行させておくことが好ましい。また、残余時短回数報知演出は、残り天井時短回数を明示するために、特図１側の図柄変動表示ゲーム中も実行することが好ましい。

【１２８３】

（下始動口３５に入賞（特図２作動保留球発生）→特図２変動実行）

遊技者が右打ちを開始し、下始動口３５に入賞が発生して特図２側の図柄変動表示ゲームが実行された場合には、上述した図８８Ｄ（イ）と同様に、実行中の第２天井発動演出と右打ち報知（大）が終了され、天国演出モード（時短演出モード）下の変動中演出が実行される（図示の「１００３回転目」の期間参照）。また、装飾図柄の退避表示を解除して、通常の表示領域にて、装飾図柄の変動表示動作を実行させる（図示の通常装飾図柄変動）。

【１２８４】

なお、現存する特図１作動保留球が消化された後も特図２作動保留球が発生しない場合（特図２側の図柄変動表示ゲームが実行されない場合）、つまり、作動保留球がゼロになった場合には、特図２作動保留球が未だ発生していない状況下であるため、上述した図（イ）の客待ち期間と同様に、第２天井発動演出（時短突入報知）と右打ち報知（大）とを実行させることが好ましいが、少なくとも右打ち報知（大）は実行させて第２天井発動演出は終了させてもよい。第２天井発動演出を終了させる場合には、装飾図柄の退避表示を解除し、天国演出モード下の背景画像や通常の停止装飾図柄（前回停止した装飾図柄の組合せ）などを表示させることが好ましい。また、当該客待ち期間中に、特図２作動保留球の発生よりも先に特図１作動保留球が発生して、特図１側の図柄変動表示ゲームが実行される場合は、図示の１０００～１００１回転目の演出と実質的に同じである。ただし先述したように第２天井発動演出を終了させている場合には、天国モードに係る変動中演出、右打ち報知、残余時短回数報知演出などを実行する。この場合の右打ち報知は、「右打ち報知（大）」または「右打ち報知（大）＋右打ち報知（小）」とすることが好ましい。

【１２８５】

（天井ゲーム終了後の客待ち期間中に、特図２作動保留球の発生よりも先に特図１作動保留球が発生した場合）

天井ゲーム終了後の客待ち期間中に、特図２作動保留球の発生よりも先に特図１作動保留球が発生して、特図１側の図柄変動表示ゲームが実行される場合は、図８８Ｄ（ロ）で述べた演出と実質的に同じである。なお、第２天井発動演出中において、天井ゲーム終了後の客待ち期間中に発生した特図１作動保留球、または天井ゲーム終了時に存在する特図１作動保留球が「当り変動」であった場合には、実行中の第２天井発動演出を終了させて、当該当り変動に対応した変動中演出（リーチ演出等）を現出させてもよい。

【１２８６】

（「右打ち報知（大）」の終了条件の変形例）

本例の「右打ち報知（大）」は、特図２側の図柄変動表示ゲームが実行（特図２作動保留球の発生）された場合に終了されると説明したが、本発明はこれに限らず、下記（指終１）～（指終３）としてもよい

（右終１）天井ゲーム終了後、所定時間経過した場合に終了させる。この場合、図柄変動表示ゲームが実行されたか否かによらず、当該所定時間が経過するまで「右打ち報知（大）」が実行されることになる。

（右終２）図柄変動表示ゲーム（特図１および特図２の合計変動回数）が所定回数（１または複数回）実行された場合に終了させる。当該所定回数を複数回に定めることで、特図２側の図柄変動表示ゲームが実行されても、「右打ち報知（大）」を終了しない状況を作り出すことができる。

（右終３）遊技球が普通図柄始動口３７を通過（入賞）した場合に終了させる。

【１２８７】

（イレギュラー入賞について）

次に、天井ゲーム終了時に、特図２作動保留球が存在する場合（イレギュラー入賞がある場合）について説明する。この場合、上記図８８Ｂや図８８Ｃにて述べたケースと同じく、「特図２優先変動タイプ」であるか「非優先変動タイプ」であるかによって異なる。

【１２８８】

（特図２優先変動タイプの場合）

特図２優先変動タイプにおいて、天井ゲーム終了時に特図２作動保留球が存在する場合（イレギュラー入賞がある場合）、特図１作動保留球の有無によらず、次ゲーム（１００１回転目）は特図２側の図柄変動表示ゲームが実行される。この場合、天井ゲーム（１０００回転目）終了後、直ちに、特図２側の図柄変動表示ゲーム（１００１回転目）が実行されるため、第２天井発動演出が終了され、１００１回転目の演出状態は、図（イ）の１００１回転目、または図（ロ）に示す１００３回転目の演出状態と実質的に同じとなる。

【１２８９】

（非優先変動タイプの場合）

非優先変動タイプにおいて、天井ゲーム終了後、最初に消化される作動保留球が「特図１作動保留球」の場合、特図１側の図柄変動表示ゲームが実行されるため、１００１回転目の演出状態は図（イ）に示す「１００１～１００２回転目」の演出状態と実質的に同じとなる。一方、天井ゲーム終了後、最初に消化される作動保留球が「特図２作動保留球」の場合（イレギュラー入賞がある場合）、特図２側の図柄変動表示ゲームが実行されるため、１００１回転目の演出状態は、図（イ）の１００１回転目または図（ロ）に示す１００３回転目の演出状態と実質的に同じとなる。

【１２９０】

以上、図８８Ａ～図８８Ｄの好ましい実施形態についてまとめると、下記の構成例オ～ルとすることができる。

【１２９１】

［構成例オ］

遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（発射装置３２）と、
始動手段が遊技球を検出したことに基づき、当りに関する抽選を行う抽選手段（主制御部２０、図９のＳ０９３）と、
前記抽選手段による抽選結果が当りである場合、当り遊技に制御する当り遊技制御手段（主制御部２０、図９のＳ０９５）と、
図柄変動表示ゲームを行い、当該図柄変動表示ゲームの結果として前記抽選手段による抽選結果を報知可能な図柄表示手段（たとえば、特別図柄表示装置）と、
前記当りとなる抽選確率が所定の通常確率となる低確遊技状態と、当該通常確率よりも高確率のとなる高確遊技状態とを制御可能な遊技状態制御手段（主制御部２０、図９のＳ０９３）と、
演出手段による演出を制御する演出制御手段（演出制御部２４）と、を備え、
前記図柄変動表示ゲームの結果が特定結果である場合、前記当り遊技に制御可能に構成された遊技機であって、
所定の開始条件が成立した後、前記当り遊技実行制御手段により前記当り遊技に制御されずに前記低確遊技状態における図柄変動表示ゲームの実行回数が所定回数実行された後、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特典遊技状態に制御可能な特典遊技制御手段（天井機能制御手段）を備え、
前記演出制御手段は、
前記所定回数の図柄変動表示ゲーム中に、当該所定回数用の特定演出を実行する、
ことを特徴とする遊技機。

この「構成例オ」において、「低確遊技状態」は、低確率状態を伴う遊技状態であり、たとえば、通常状態（通常モード）および／または時短状態（時短モード）が該当する。「高確遊技状態」は、高確率状態を伴う遊技状態であり、たとえば、確変状態（確変モード）および／または潜確状態（潜確モード）が該当する。「特典遊技状態」は、天井特典付与による遊技状態が該当し、たとえば、天井時短状態が該当する。「特典遊技制御手段」

については、たとえば実施形態で説明すれば、ゲーム開始時天井発動型の場合は、低確遊技状態中に大当りに当選することなく９９９ゲーム実行した後、１０００ゲーム目（天井ゲーム）で天井時短状態に制御する機能部（主制御部２０）が該当し、ゲーム終了時天井発動型の場合は、低確遊技状態中に大当りに当選することなく１０００ゲーム実行した後に天井時短状態に制御する機能部（主制御部２０）が該当する。「所定回数用の特定演出」は、たとえば、天井ゲーム中または天井直前ゲーム中で実行される演出（天井変動に係る演出または前兆最終変動に係る演出）が該当する。特定演出について実施形態で説明すれば、天井発動事前報知系の演出が該当し、たとえば、天井突入報知演出（時短突入報知演出）、天井発動演出、演出画面移行演出、煽り移行演出、遊技指示演出などが該当する。

【１２９２】

［構成例カ］

（２）上記「構成例オ」の前記特定演出は、

前記特典遊技状態に制御されることを事前に報知可能な報知演出を含んで構成される、または前記特定演出は、特典遊技状態に制御されることを事前に報知可能な演出である。

本構成例における特定演出は、たとえば、天井発動演出（図８８Ａ～図８８Ｇ）、天井突入報知演出（図４９Ｂ、図４７～図４８の時短突入報知演出）が該当する。

【１２９３】

［構成例ル］

（３）上記「構成例オ」において、

前記演出制御手段は、

前記特定演出の実行後、前記特典遊技状態に制御されることを事前に報知可能な報知演出を実行する。

この「構成例ル」における特定演出は、たとえば、第１天井発動演出（図８８Ｃ、図８８Ｄ）、演出画面移行演出、煽り移行演出、シャッター演出、ブラックアウト演出（図８８Ｅの序盤演出ＡＳ１０）等が該当する。また、報知演出は、たとえば、第２天井発動演出（図８８Ｃ、図８８Ｄ）、天井突入報知演出、時短突入報知演出、図８８Ｅの終盤演出ＡＳ１１、図８８Ｆ（イ）～（ニ）の終盤演出ＡＳ１１～ＡＳ１４、図８８Ｇの終盤演出ＡＳ１４等が該当する。

【１２９４】

＜大当り時短状態中に天井機能が発動するケース（ゲーム終了時天井発動型の場合）＞

図８９の演出例は、大当り時短状態中に天井に到達し、天井特典として、ゲーム終了時天井発動型の天井時短が発動するケースを示したものである。ここでは、図８８Ａの演出例とは異なり、１０００回転目の天井ゲームにおいて作動保留球が存在するケースを示している。なお、図８６～図８８で説明した内容と実質的に同じ内容については、重複記載を避けるために適宜省略する。

【１２９５】

図８９を参照して、１０００回転目の天井ゲームにおける図柄停止表示期間（確定表示時間）の終了を契機に、天井機能が発動し、天井時短状態が生起する。本例の場合、１０００回転目終了時に作動保留球が存在するケースを扱っているので、次ゲーム開始時には既に、天井時短状態中となっている。ここで混同してはならないのは、ゲーム終了時天井発動型の場合は、天井ゲーム時に作動保留球が有るからといって、次ゲームに天井時短状態が生起する（天井機能が発動する）訳ではない。あくまでも、天井ゲームの終了時に、天井時短状態が生起する。この点は既に説明した通りである。処理上は、天井ゲームにおける確定表示時間経過後、たとえば、図６８Ａ～図６８Ｂの特別図柄確認時間中処理中において図６９のゲーム終了時天井発動管理処理が実行されて、天井機能が発動する。したがって、天井ゲーム終了時に作動保留球が有る場合は、正確には、天井ゲーム終了時に天井時短状態が生起した後、次の４ｍｓ後の割込処理にて、時系列的に最も古い作動保留球を対象とした特別図柄管理処理（図９のＳ０９２）が実行されて、図柄変動表示が開始、つまり次ゲームが開始されることになる。したがって、次ゲームの開始時に天井時短状態が

生起する訳ではなく、たとえば、今回のゲーム終了時に作動保留球がなく、しばらくの間、作動保留球の発生が無ければ、天井時短状態が生起したまま、客待ち待機中（客待ち前演出）に突入するか、或いは、時短突入報知演出を実行可能である場合には、天井時短状態が生起したまま、特電非作動型支援時短における図４７や図４８の時短突入報知演出で述べたのと同様の演出推移を辿るように構成することができる（図８８Ａ～図８８Ｄについても同様）。

【１２９６】

なお、１００１回転目のゲーム中の演出内容については、図８６の演出例と実質的に同じである。また、外端信号についても図８６と実質的に同じである。したがって、ここでは重複記載を避けるためにこれらの説明は省略する。

【１２９７】

（大当り時短状態の種類に応じて、天井到達時に異なる演出を実行する形態について）

ここで、図８９の大当り時短状態中に天井ゲームに到達した場合、次に述べるように構成することができる。

【１２９８】

第１時短回数（たとえば、時短回数１００回）を付与する第１時短大当りと、当該第１時短回数とは異なる第２時短回数（たとえば、時短回数９９９回）を付与する第２時短大当りとを少なくとも有する構成において、第１時短大当り後の大当り時短状態（時短回数１００回の時短状態）が終了した後、天井ゲームに到達した場合（以下「第１時短後天井到達時」と称する）と、第２時短大当り後の大当り時短状態（時短回数９９９回の時短状態）が終了した後、天井ゲームに到達した場合（以下「第２時短後天井到達時」と称する）とで、天井到達に関する情報を報知する所定の報知演出を、異なる演出態様とすることができる。

【１２９９】

たとえば、第１時短後天井到達時には天井時短状態に突入する旨を報知する「天井突入報知演出」を現出させ、第２時短後天井到達時には、天井突入報知演出とは異なる演出態様の特定報知演出を現出させる。ここで、第２時短回数を「Ｘ（回）」とし、天井ゲーム数を「Ｙ（回）」とした場合、「天井ゲーム数Ｙ－第２時短回数Ｘ」が「最大保留記憶数以下の値（本例では、最大保留記憶数４個）」になる構成とした場合に着目すれば、第２時短大当り後の大当り時短状態終了時には、作動保留球が最大保留記憶数の４個存在するケースが多いと考えられる（ここでは、時短状態中を想定しているため、当該ケースは、特図２側の作動保留球が４個存在するケースを考える）。すなわち、「天井ゲーム数Ｙ－第２時短回数Ｘ≦最大保留記憶数Ｚ」の関係を満たす場合には、短時間のうちに、天井時短状態に突入することになる。特に、第２時短回数が９９９回である場合には、第２時短回数終了後の１ゲーム目に天井ゲーム到達となり（天井ゲーム数１０００回－第２時短回数９９９回＝１回（１ゲーム後に天井到達））、演出を工夫すれば、見た目上、恰も時短状態が継続しているかのよう見せることが可能である。

【１３００】

そこで「天井ゲーム数Ｙ－第２時短回数Ｘ≦最大保留記憶数Ｚ」の関係を満たす場合には、上記特定報知演出として、「時短継続報知演出」を現出させることが好ましい。この「時短継続報知演出」とは、時短状態が継続しうることを報知する演出であり、ここでは、大当り時短状態が継続する旨を報知する演出態様であってもよいし、大当り時短状態から天井時短状態へと時短状態が移行する旨を報知する演出態様であってもよい。いずれにしても、時短状態が継続しうることを報せる演出内容であることが好ましい。また、大当り時短状態と天井時短状態とで、共通の演出モードとすれば、より一層、時短状態が継続しているかのように見せることができる。

【１３０１】

一方、第１時短後天井到達時のケースでは、「天井ゲーム数Ｙ－第２時短回数Ｘ≦最大保留記憶数Ｚ」を満たさないケースとなる。特に、第１時短回数が天井ゲーム数よりも大きく離れた回数、たとえば、数十ゲーム以上離れている場合には、最早、時短状態継続とい

う状況下ではないたね、時短継続報知演出を現出させてしまうと、遊技者を混乱させてしまう。そこで、第１時短後天井到達時には、時短継続報知演出ではなく、天井突入報知演出を現出させる。

【１３０２】

＜支援時短状態中に天井機能が発動するケース（ゲーム終了時天井発動型の場合）＞

図９０の演出例は、支援時短状態中に天井に到達し、天井特典として、ゲーム終了時天井発動型の天井時短が発動するケースを示したものである。なお、図８６～図８９で説明した内容と実質的に同じ内容については、重複記載を避けるために適宜省略する。

【１３０３】

図９０を参照して、図示から分かる通り、１００１回転目の演出については、図８９に示す大当り時短状態が支援時短状態に置き換わっただけで、支援時短状態中から天井に到達した場合も、実質的に図８９の内容と同じである。また、天井直前の１０００回転目についても同様に、図８９に示す大当り時短状態が支援時短状態に置き換わっただけで、実質的に図８９に示す内容と同じである。したがってここでは、重複記載を避けるために、図示の外端信号を中心に説明する。

【１３０４】

本例の場合、天井時短状態が生起する前は、支援時短中フラグがＯＮ状態となっており、このフラグに基づいて、外端信号として、支援時短状態を示す「支援時短中信号」が出力されている。これにより、支援時短状態中である旨が外部装置（ホールコンピュータＨＣやデータカウンタＤＴ）に送られる。ここで混同してはならないのは、図８７のゲーム開始時天井発動型の場合、天井機能の発動タイミングが１０００回転目のゲーム“開始時”であり、天井発動中フラグのＯＮタイミングも１０００回転目のゲーム“開始時”であるのに対し、本例のゲーム終了時天井発動型の場合、天井機能の発動タイミングが１０００回転目のゲーム“終了時”であり、天井発動中フラグのＯＮタイミングも１０００回転目のゲーム“終了時”の点である。なお、本例も図８７のゲーム開始時天井発動型と同じく、天井機能の発動タイミングにて、支援時短中信号と支援時短中フラグとをＯＦＦ状態にしているが、支援時短中フラグはＯＮ状態を維持し、支援時短中信号だけを出力しないように構成してもよい。また、支援時短中フラグをＯＮ状態としたままであっても、天井発動中フラグがＯＮ状態であることを条件として、支援時短中信号を出力しないようにしてもよい。

【１３０５】

また、本例も図８７のゲーム開始時天井発動型と同じく、支援時短状態と天井時短状態とが共通の演出モードではなく、個別の演出モードで構成されているような場合（たとえば、時短演出モードと天井演出モード）、天井に到達したことを遊技者が認識し易いようにするために、演出画面移行演出、天井突入報知演出などは行うようにする。また、天井到達時は専用の変動パターン振分テーブル（図７５に示す「ＦＨ９０」：同図「天井」の欄参照）を利用し、支援時短状態中に利用される時短用の変動パターン振分テーブル（図４０、図４１）は利用しないようになっている。支援時短状態と天井時短状態とが共通の演出モードの場合は、当該演出モードを継続させればよい。なお、図示では、支援時短状態中の演出モードが「時短演出モード」である例を示しているが、本発明はこれに限らず、支援時短状態中専用の時短演出モード（支援時短演出モード）を設けてもよい。

【１３０６】

（変形例１：図９１）

図９１は、ゲーム終了時天井発動型において、通常状態中に天井に到達し、天井時短が発動するケースにおける演出例を示したものである。なお、図８８Ａ～図９０で説明した内容と実質的に同じ内容については、重複記載を避けるために適宜省略する。

【１３０７】

図９１の演出例は、図８８Ａの初回の天井到達時と同じく、通常状態中に天井に到達したケースを示してあるが、１０００回転目の天井ゲームにおいて作動保留球が存在するケースを示してある。しかし本例の大きな特徴点は、通常状態（通常モード）中に天井時短が発動する場合に、天井モードを経由することなく、そのまま天井時短状態に係る天国モー

ドに移行され、天井用の専用の変動パターンや専用の変動パターン振分テーブルを用いず、天国演出モード下において上記天井発動演出または天井突入報知演出が実行される点にある。具体的には。既に説明した特殊天井モード形態の上記（鳥２）の遊技モード遷移（天井モード無し、前兆モード無しの構成）となっている。詳述すれば、１０００回転目までは通常モードであり、天井ゲームにおいても通常モードに係る変動パターン振分テーブル（たとえば、図７２、図７４）が参照される。しかし１００１回転目は既に天井時短状態中であるため、ここでは天国モードに係る変動パターン振分テーブル（たとえば、図７３、図７５）が参照されることになる。

【１３０８】

本例は、上述したように、天井モードを経由しない関係上、下記（特１）～（特５）の特徴を有する。

【１３０９】

（特１）天井発動演出の演出時間幅は、天国モードに係る変動パターン振分テーブルに定められた全変動パターンのうち、最短の変動時間以下に定められている。本例の場合、図７３および図７５を参照して、通常変動３ｓの３秒以下である。

このように定める理由は、次に述べる通りである。第１に、１００１回転目で選択される変動パターンは、そのときの作動保留球数に応じて異なる。第２に、１００１回転目の変動開始時において特図２作動保留球が存在すれば、特図２側の図柄変動表示ゲームが優先して開始され、必ずしも特図１側の図柄変動表示ゲームが開始されるとは限らない。これらの事情に鑑みて、少なくとも今回のゲームが終了するまでに、上記天井発動演出が終了するようにし、以て、天井時短が発動したことを遊技者に明確に報知させるべく、参照される変動パターン振分テーブル（ここでは、天国モード）に定められた変動パターンのうち最短の変動時間の変動パターンが選択された場合であっても、天井発動演出が、その変動時間内で終了させるようにするためである。なお、１００１回転目の変動開始時は、特図１側の図柄変動表示ゲームが開始される可能性が高いため、特図１に係る全変動パターンのうち最短の変動時間のものを基準に定めてもよいし、特図１および特図２に係る全変動パターンのうち最短の変動時間のものを基準に定めてもよい。なお、基準とする変動パターンは、ハズレ変動パターンであることが好ましい。偶々、１００１回転目が大当り当選となった場合は、天井発動演出を実行する必要性に乏しく、通常通り、大当り当選に係る変動中演出を実行すればよいからである。

（特２）天井ゲームの終了を契機に（確定表示時間経過を契機に）、主制御部２０から演出制御部２４に対して、天井発動演出の実行開始を指定する専用の演出制御コマンド（以下「天井発動演出実行契機コマンド」とも称する）が送信される。これは、既に説明したように、１００１回転目の変動パターンが不定であるため、変動パターンの内容に依存した天井発動演出を現出することはせず、これとは別に、天井発動演出実行契機コマンドを送信し、演出制御部２４が天井発動演出実行契機コマンドを受けた場合、天井発動演出を実行するようになっている。これにより、選択される変動パターン（変動パターン指定コマンド種別）によらず、毎回同じタイミング（天井発動タイミング（天井時短状態発生タイミング））にて、同じ天井発動演出を現出させることができる。なお、当り変動パターンの場合は、天井発動演出を現出させなくてよい。

（特３）天井発動演出中は、装飾図柄を退避表示して（たとえば、図５Ａのサブ表示領域７９、図７７（Ｆ２）（Ｆ３）の８０１ｅ、８０１ｆ、図７８の８０１ｆなどの表示態様を参照）、その退避表示領域において装飾図柄を変動表示させるようにし、これにより、天井発動演出が目立つように表示（強調表示）する（図示の装飾図柄退避表示（ミニ図柄変動））。なお、天井発動演出中は、常に、装飾図柄を退避表示しておくことが好ましい（天井発動演出を実行しうる他の演出例（たとえば、図８８Ａ～図８８Ｄ等）についても同様）。そして、天井発動演出終了後は、装飾図柄の退避表示を解除して通常通りに変動表示させ（たとえば、図７Ｂ、図７７（Ａ）（Ｂ）等参照）、所定の変動中演出を開始する（図示の通常装飾図柄変動）。このとき、天井時短状態中に係る所定の背景演出や装飾図柄演出（天井演出モード用であってもよいし、天国モード用であってもよい）を表示す

る（図示の天井モード演出画面）。
（特４）残余天井回数報知演出は、天井発動演出中は実行せずに、当該天井発動演出終了後に実行することができる（図示の残余天井ゲーム数報知）。なお、残余天井回数報知演出を天井発動演出中に実行してもよいし、少なくとも今回のゲームにおいて実行しなくてもよいし、天井時短状態中は一切実行しなくてもよい。
（特５）残余時短回数報知演出（残余天井時短回数）については、天井発動演出中は実行せずに、当該天井発動演出終了後に実行することができる。なお、残余時短回数報知演出を天井発動演出中に実行してもよいし、少なくとも今回のゲームにおいて実行しなくてもよい。ただし、残余時短回数報知演出は時短状態という有利な遊技状態の残余時短回数を報知するという性格上、残余天井ゲーム情報よりも重要度が高い情報である。したがって、天井時短状態中は残余時短回数報知演出を実行することが好ましい。なお、（特１）～（特５）は、天井発動演出を実行しうる他の演出例（たとえば、図８８Ａ～図８８Ｄ等）についても適用することができる。
【１３１０】
なお、天井時短状態中は、図示のように「右打ち報知（小）＋右打ちＬＥＤ」を実行する。また、上記では、天井発動演出の演出時間幅を最短の変動時間以内としたが、これに限らず、複数回のゲームに跨って実行される演出態様としてもよい。この場合、１変動中で完結する変動中演出ではなく、物語風の演出シナリオなどを用い、複数ゲームのそれぞれが何らかの関連性を有する演出内容とした演出態様とすることが好ましい。ここで「関連性を有する」とは、物語的な関連性や、その演出を見れば、或る物事や事象を想起したり、連想したり、または観念を生じさせるような関係を有するものである。
【１３１１】
また本例において、ＣＰＵ２０１は、天井発動中フラグがＯＮ状態になったことを確認すると、外端信号として、「天井発動信号」を出力する。また、天井発動中フラグがＯＮ状態になるとともに、特殊遊技フラグがＯＮ状態に設定される。上記「天井発動信号」とは、短時間（１００ｍｓ間）だけ出力される信号であり、天井機能が発動したことを示す信号である。この天井発動信号により、天井が発動したことを外部装置が把握できるようになる。また「特殊遊技フラグ」とは、天井時短状態の開始から大当りが当選）するまでの遊技期間（大当り遊技が開始されるまででもよい）を監視するフラグである。ＣＰＵ２０１は、大当りの当選を確認すると、特殊遊技フラグをＯＦＦ状態に設定する。なお、「大当りの当選」は、たとえば、条件装置作動フラグのＯＮ／ＯＦＦ状態を監視することにより把握可能となっている。なお、天井発動信号は、天井発動中フラグまたは特殊遊技フラグのいずれかがＯＮ状態になった場合に出力することができる。
【１３１２】
（変形例２：図９２）
図９２の演出例は、図９１と同じく、通常状態中に天井に到達したケースを示してあるが、天井ゲームにおいて作動保留球が存在しないケースを示してある。図９２の演出例は、本例の特徴点は、先述した図９１と同じであるが、ここでは、作動保留球が存在しないケースである。
【１３１３】
ゲーム終了時天井発動型の場合には、天井ゲーム終了時に天井時短状態に突入する点に着目し、図示のように、天井ゲーム（１０００回転目）の確定表示時間が経過し、客待ち待機中となった場合、天井発動演出を実行するようになっている。
【１３１４】
天井発動演出は、図９１のケースと同じく、上記「天井発動演出実行契機コマンド」を演出制御部２４が受けた場合に実行されるようになっている。また、天井発動演出の演出時間幅は、図９１で説明したものと同じである。すなわち、天井ゲーム終了時に作動保留球が存在するか否かによらず、演出時間が同一の天井発動演出が実行されるようになっている。
【１３１５】

また、天井発動演出中は、図９１とケースと同じく、装飾図柄が退避表示される。ただし本演出例では、作動保留球が無いケースを扱っているので、その退避表示領域には、天井発動時対応の装飾図柄の組合せ（たとえば、図７７（Ｆ３）示す「９３１」）が停止表示されることになる。この装飾図柄の組合せは、天井ゲーム終了時に確定表示されたものであってもよいし、異なるものであってもよいが、いずれにしても天井発動時対応の装飾停止図である。なお、装飾図柄の退避表示は、少なくとも天井発動演出が終了するまで継続される。天井発動演出終了後は、装飾図柄の退避表示を解除して通常の表示領域にて、天井発動時対応の装飾図柄の組合せを停止表示してもよいし、退避表示したままであってもよい。

【１３１６】

天井発動演出終了後、天井時短状態中に係る所定の背景演出（図示の天井モード演出画面）に切替表示される。その後、作動保留球が発生することなく所定時間（たとえば、５秒）経過した場合、メニュー表示可能報知演出８１１（たとえば、図４７（δ）参照）が表示され、音量調整などの遊技環境の設定が可能である旨が報知されるようになっている（所定時間（５秒）を待たずに、背景演出の切替表示タイミングと同一または略同一のタイミングで、メニュー表示可能報知演出８１１を実行してもよい）。なお、天井発動演出終了後の表示画面は、右打ち報知（小）の表示を含め、たとえば、図４７（δ）示すような表示状態となる。なお、天井発動演出終了後の演出表示は、たとえば、図４７（δ）と同様に、通常の客待ち前演出（時短モード用）８９０としてもよい。その後、待機状態のまま所定時間が経過すると、客待ち演出（たとえば、図４７（ε）参照）が実行され、デモムービーが表示される。本例によれば、天井ゲーム終了時に作動保留球がゼロとなり、客待ち待機中の期間に入っても、天井発動演出が実行され、天井時短状態中であることを遊技者に報知することができる。また、天井発動演出中は、装飾図柄が退避表示され、さらにメニュー表示可能報知演出８１１も表示されないので、天井発動演出の視認性が阻害されず、天井発動中である旨が明確に報知することができるようになっている。

【１３１７】

また、天井ゲーム終了に伴い、天井機能が発動して、天井発動中フラグがＯＮ状態に設定され（図５８のステップＳ９２３、図６９のステップＳ９２３Ａ）、特殊遊技フラグがＯＮ状態に設定される。ＣＰＵ２０１は、天井発動中フラグまたは特殊遊技フラグがＯＮ状態になったことを確認すると、外端信号として、上記天井発動信号を出力する。

【１３１８】

作動保留球が発生した場合には、１００１回転目のゲームが開始されるが、１００１回転目のゲーム中の演出については、図９１のケースとは異なり、天井発動演出は実行されない。天井発動演出は、上記天井発動演出実行契機コマンドに基づいて実行されるものであり、天井発動演出実行契機コマンドは再度、天井発動契機が到来するまで送信されないためである。したがってこの場合は、天井発動演出は実行されず、１００１回転目のゲーム中の演出は、通常通り、変動パターン指定コマンドや装飾図柄指定コマンドの内容に基づく演出が実行されることになる。

【１３１９】

（変形例３：図９３）

図９３の演出例は、ゲーム終了時天井発動型において、連続して天井に到達したケースにおける演出例を示したものである。ただし本例の場合、天井時短による時短回数が９９７回であり、天井ゲーム数は１０００ゲームとなっている。すなわち、天井時短状態を抜けても、天井ゲーム数には到達しない、換言すれば、天井時短状態中に、再度、天井時短状態に到達するといった「天井の連荘発動」ということが存在しない仕様となっている。なお、図９１～図９２で説明した内容と実質的に同じ内容については、重複記載を避けるために適宜省略する。本例の大きな特徴点は、外端信号の出力形態にある。以下、図９３を用いて説明する。

【１３２０】

本例の場合は、時短回数が９９７回であるため、１９９８回転目～２０００回転目は、天

井時短状態を抜けた状態であり、図示の通り、天井発動中フラグはＯＦＦ状態となっている。しかし、図９１や図９２とは異なり、本例では、天井発動信号がＯＮ状態を維持している。本例に係る天井発動信号は、特殊遊技フラグのＯＮ状態が維持されている限り、出力され続ける。このように、天井時短状態を抜けて通常状態に転落してにもかかわらず、天井発動信号を出力し続ける理由は次に述べる通りである。

【１３２１】

天井時短状態を抜けた後、比較的短い遊技期間で、再度天井到達となる場合には、一々、天井発動信号をＯＦＦとせず、次回大当りが当選したときにＯＦＦとする方が、制御負担の増加にならないためである。特に本例では、１９９７回転目で天井時短状態を抜けた後に、最大保留球数未満の３回転目には、再度、天井ゲーム（２０００回転目）に到達する。天井時短状態中は入賞容易状態であり、遊技者が故意に入賞させないなどのイレギュラーな事象が発生しなければ、天井時短状態を抜けた時点の特図２側には、作動保留球が、概ね３個～４個（最大作動保留球数）が存在する状態である。したがって、天井時短状態を抜けた後、現存する作動保留球の消化を待てば天井到達となる。

【１３２２】

詳しくは、「天井時短による時短回数Ｘ＋最大保留記憶数Ｚ」が「天井ゲーム数Ｙ」以上、具体的には「天井ゲーム数Ｙ≦天井時短による時短回数Ｘ＋最大保留記憶数Ｚ」の関係を満たす場合には、短期間で天井到達となる。このような場合には、途中で大当り当選とならない限り（特殊遊技フラグがＯＮ状態である限り）、天井時短状態終了後に天井発動信号を落とすことなく、出力し続けることが好ましいといえる。なお、上記「天井ゲーム数Ｙ≦天井時短による時短回数Ｘ＋最大保留記憶数Ｚ」における最大保留記憶数Ｚは、一方の特図を優先変動するタイプであれば、一の特図側の最大保留記憶数（本例では、４個）とすることが好ましく、入賞順に作動保留球を消化していく非優先変動タイプであれば、特図１および特図２の最大保留記憶数の合計（本例では、８個）であることが好ましい。

【１３２３】

なお、天井到達間際の１９９８回転目～２０００回転目には、上記残余天井回数報知演出を実行してもよい。また、２回目以降の天井到達では、天井発動演出実行契機コマンドを送信しなくてもよい。この場合、天井発動演出は実行されないため、２００１回転目のゲーム中の演出は、通常通り、変動パターン指定コマンドや装飾図柄指定コマンドの内容に基づく演出が実行される。

【１３２４】

以上、種々の演出例について説明したが、本明細書中で説明した天井機能に係る全部または一部の演出例（たとえば、天井機能に関する演出（たとえば図４８～図９６等）、支援時短に係る演出（たとえば図４６～図４８等）を適用可能な演出などを含む）に関し、たとえば、天井機能発動中に関する情報を報知可能な演出、天井機能発動契機に関する情報を報知可能な演出、より具体的には、天井突入報知演出、天井発動演出（天井発動報知演出）、これら演出に属する演出（演出画面移行演出、煽り移行演出）、発射誘導報知演出（右打ち報知（大）、右打ち報知（小））、残余時短回数報知演出、遊技指示演出、残余天井回数報知演出などの他、これらの演出の機能と実質的に同じ機能を発揮しうるすべての演出は、ゲーム開始時天井発動型であってもゲーム終了時天井発動型であっても、「将来的に天井機能が発動すること」、「天井機能が発動中であること」、「遊技モード（遊技状態）または演出モードの移行しうること」、または「移行先の遊技モード（遊技状態）または移行先の演出モードに関する情報」等を報知（示唆）する際に用いる点ついて基本的に共通する。したがって、これらの演出は、その演出目的を達成できる形態で用いるのであれば、ゲーム開始時天井発動型またはゲーム終了時天井発動型のいずれの発動型にも適用可能である。

【１３２５】

また、図８５～図９３に示す外端信号（たとえば、天井中信号、大当り時短信号、支援時短中信号、および天井発動信号の１または複数）は、上記型式試験信号としても利用して

もよいし、外端信号と同じ機能を有する型式試験信号を別途出力可能に構成してもよい。たとえば、外端信号として天井中信号（天井時短状態中ある旨を特定可能な信号）を出力し、型式試験信号として、その天井中信号と同じ機能を持つ型式試験信号（天井時短状態中ある旨を特定可能な天井中試験信号）を出力可能に構成することができる。

【１３２６】

また、外端信号を出力する際に参照される遊技状況（たとえば、天井発動中フラグ、入賞容易フラグ、支援時短中フラグ、特殊遊技フラグなどのＯＮ／ＯＦＦ状態）については、上記型式試験信号の出力／停止を決定する際に参照（共通のフラグを参照）してもよい。また、別途、型式試験信号出力専用のフラグ等を設けて、これを参照してもよい。これにより、外端信号と型式試験信号の出力タイミングおよび／または、出力時間（出力期間）を、共通または異なるものとすることができ、外端信号と型式試験信号の出力タイミングや出力時間を調整する際に好適である。

【１３２７】

（めり込み防止報知演出とカード取り忘れ報知演出）

ところで、遊技者に対して或る行為を注意喚起する報知演出として、のめりこみ防止に関する注意喚起の報知演出（以下、「のめり込み防止注意喚起」と称する）と、プリペイドカード取り忘れ防止に関する注意喚起の報知演出（以下、「カード取り忘れ注意喚起」と称する）の少なくともいずれか一方を実行可能に構成することができる。

【１３２８】

たとえば、天井時短突入時または支援時短突入時に、「のめり込み防止注意喚起」および／または「カード取り忘れ注意喚起」を実行することができる。「天井時短突入時」に実行する場合としては、たとえば、天井ゲームに係る変動中演出中の所定のタイミングで実行される場合、天井突入報知演出中の所定のタイミングで実行される場合、天井発動演出中の所定のタイミングで実行される場合、天井ゲーム終了時（変動時間終了～確定表示時間終了までの期間中）に実行される場合、天井ゲームの確定表示時間終了を契機に実行される場合（特に、作動保留球が無い場合の客待ち待機中に実行する場合）、天井ゲームの次ゲーム中の所定のタイミングで実行される場合（特に、次ゲーム開始を契機に実行）、天井突入報知演出終了後に実行される場合、天井発動演出後に実行される場合などがある。

【１３２９】

また「支援時短突入時」に実行する場合としては、たとえば、支援時短当選ゲーム中の変動中演出中の所定のタイミングで実行される場合、時短突入報知演出中の所定のタイミングで実行される場合、支援時短当選ゲーム終了（変動時間終了～確定表示時間終了までの期間中）に実行される場合、支援時短当選ゲームの確定表示時間終了を契機に実行される場合（特に、作動保留球が無い場合の客待ち待機中に実行する場合）、時短突入報知演出終了後に実行される場合などがある。

【１３３０】

いずれにしても、注意喚起は、天井発動が確定している場合や支援時短状態に制御することが確定している場合において、適宜なタイミングで実行することができる。なお、大当り時短状態突入時に実行する場合は、大当り遊技中（たとえば、終了ＩＮＴ中（エンディング演出中））に実行すればよい。

【１３３１】

また、大当り時短終了時（大当り時短抜け時）、天井時短状態終了時（天井時短抜け時）、または支援時短状態終了時（支援時短抜け時）において、「のめり込み防止注意喚起」および／または「カード取り忘れ注意喚起」を実行することができる。各時短状態終了時に実行する場合としては、たとえば、時短回数の最終回目（時短最終ゲーム）に係る変動中演出中に実行される場合、時短最終ゲーム終了を契機に実行される場合（変動時間終了～確定表示時間終了までの期間中に実行）などがある。また、大当り時短状態については、１または複数の特定の大当りに係る大当り時短状態とすることができる。たとえば、有利度が相対的に高い大当り（たとえば、１０Ｒ確変大当り）としてもよいし、有利度が相

対的に低い大当り（たとえば、４Ｒ時短大当り）としてもよい。
【１３３２】
上記「のめり込み防止注意喚起」または「カード取り忘れ注意喚起」を実行する場合、下記（万石５０）～（万石７１）の構成とすることができる。
（万石５０）天井時短突入時には、のめり込み防止注意喚起および／またはカード取り忘れ注意喚起を実行し、支援時短突入時には、のめり込み防止注意喚起およびカード取り忘れ注意喚起は実行しない。
（万石５１）天井時短突入時には、のめり込み防止注意喚起および／またはカード取り忘れ注意喚起を実行し、支援時短突入時には、のめり込み防止注意喚起およびカード取り忘れ注意喚起の少なくとも一方を実行する。
（万石５３）支援時短突入時には、のめり込み防止注意喚起および／またはカード取り忘れ注意喚起を実行し、天井時短突入時には、のめり込み防止注意喚起およびカード取り忘れ注意喚起は実行しない。
（万石５４）支援時短突入時には、のめり込み防止注意喚起および／またはカード取り忘れ注意喚起を実行し、天井時短突入時には、のめり込み防止注意喚起およびカード取り忘れ注意喚起の少なくとも一方を実行する。
（万石５５）ゲーム終了時天井発動型の場合、天井ゲームにおける変動時間経過を契機に、のめり込み防止注意喚起および／またはカード取り忘れ注意喚起を実行することが好ましい。
（万石５６）「のめり込み防止注意喚起」または「カード取り忘れ注意喚起」の演出時間（報知時間）は、適宜定めることができる。
たとえば、天井ゲーム終了時または支援時短当選ゲーム終了時に作動保留球が無く、客待ち待機中に突入する場合には、客待ち待機中の所定のタイミングで終了させることができる。具体的には、客待ち前演出開始から所定時間経過を契機、客待ち演出（デモ表示）の開始を契機に、次ゲームの開始を契機に終了させることができる。
天井ゲーム終了時または支援時短当選ゲーム終了時に作動保留球が有る場合には、次ゲームの開始後、所定時間実行することができる。この場合、注意喚起による演出表示が、次ゲームの変動中演出（右打ち報知（右打ち指示演出）を含む）を邪魔しない表示位置、たとえば、少なくとも装飾図柄と重畳しない位置、少なくとも装飾図柄および保留表示と重畳しない位置、または少なくとも装飾図柄、保留表示、および右打ち報知と重畳しない位置に表示することが好ましい。しかし、演出表示上、重畳しない位置に表示することが困難な場合には、注意喚起の表示優先度を下げて表示することが好ましい。たとえば、注意喚起の透過率を、装飾図柄、保留表示、右打ち報知よりも高くして、次ゲーム中に表示される演出を目立たせることが好ましい。
（万石５７）天井時短突入時にのめり込み防止注意喚起またはカード取り忘れ注意喚起のいずれか、または双方を実行する場合において、当該天井時短状態中に大当りに当選した場合、その大当り遊技中には、当該実行済みの注意喚起は実行しない。
（万石５８）支援時短突入時にのめり込み防止注意喚起またはカード取り忘れ注意喚起のいずれか、または双方を実行する場合において、当該支援時短状態中に大当りに当選した場合、その大当り遊技中には、当該実行済みの注意喚起は実行しない。
（万石５９）天井時短突入時にのめり込み防止注意喚起またはカード取り忘れ注意喚起のいずれか、または双方を実行する場合において、その天井時短状態が終了して通常状態に移行された後に大当りに当選した場合には、当該天井時短突入時に当該注意喚起が実行されたか否かによらず、その大当り遊技中（たとえば、終了ＩＮＴ中）に、再度、注意喚起を実行可能に構成する。
（万石６０）支援時短突入時にのめり込み防止注意喚起またはカード取り忘れ注意喚起のいずれか、または双方を実行する場合において、その支援時短状態が終了して通常状態に移行された後に大当りに当選した場合には、当該支援時短突入時に当該注意喚起が実行されたか否かによらず、その大当り遊技中（たとえば、終了ＩＮＴ中）に、再度、注意喚起を実行可能に構成する。

（万石６１）天井時短突入時にのめり込み防止注意喚起またはカード取り忘れ注意喚起のいずれか、または双方を実行する場合において、当該天井時短状態中に大当りに当選した場合、その大当り遊技中（たとえば、終了ＩＮＴ中）に当該実行済みの注意喚起を実行可能に構成する。
（万石６２）支援時短突入時にのめり込み防止注意喚起またはカード取り忘れ注意喚起のいずれか、または双方を実行する場合において、当該支援時短状態中に大当りに当選した場合、その大当り遊技中（たとえば、終了ＩＮＴ中）に当該実行済みの注意喚起を実行可能に構成する。
（万石６３）上記（万石６１）の構成例の場合、注意喚起の内容（演出態様、報知時間など）に関し、天井時短突入時に係る注意喚起と、大当り遊技中に係る注意喚起とを異なる内容とすることが好ましい。
（万石６４）上記（万石６２）の構成例の場合、注意喚起の内容（演出態様、報知時間など）に関し、支援時短突入時に係る注意喚起と、大当り遊技中に係る注意喚起とを異なる内容とすることが好ましい。
（万石６５）天井時短突入時にのめり込み防止注意喚起またはカード取り忘れ注意喚起のいずれか、または双方を実行する場合において、注意喚起が他の特定演出中に同時並行的に実行される場合、たとえば、上記天井ゲームに係る変動中演出中に同時並行的に実行される場合、上記天井突入報知演出中に時並行的に実行される場合、または上記天井発動演出中に同時並行的に実行される場合などは、天井時短突入時に行う演出の演出時間を短縮することができる。
（万石６６）支援時短突入時にのめり込み防止注意喚起またはカード取り忘れ注意喚起のいずれか、または双方を実行する場合において、注意喚起が他の特定演出中に同時並行的に実行される場合、たとえば、支援時短当選ゲーム中の変動中演出中に同時並行的に実行される場合、時短突入報知演出中に時並行的に実行される場合などは、支援時短突入時に行う演出の演出時間を短縮することができる。
（万石６７）支援時短状態中に天井時短状態が発動する場合において、当該天井時短突入時に、のめり込み防止注意喚起またはカード取り忘れ注意喚起のいずれか、または双方を実行可能に構成することができる。この場合、支援時短突入時において、のめり込み防止注意喚起またはカード取り忘れ注意喚起のいずれか、または双方を実行しているか否かにかかわらず、天井時短突入時において、のめり込み防止注意喚起またはカード取り忘れ注意喚起のいずれか、または双方を実行することができる。
（万石６８）天井時短状態中に支援時短状態が発動する場合において、当該支援時短突入時に、のめり込み防止注意喚起またはカード取り忘れ注意喚起のいずれか、または双方を実行可能に構成することができる。この場合、天井時短突入時において、のめり込み防止注意喚起またはカード取り忘れ注意喚起のいずれか、または双方を実行しているか否かにかかわらず、支援時短突入時において、のめり込み防止注意喚起またはカード取り忘れ注意喚起のいずれか、または双方を実行することができる。
（万石６９）支援時短状態中に天井時短状態が発動する場合において、当該天井時短突入時に、のめり込み防止注意喚起またはカード取り忘れ注意喚起のいずれか、または双方を実行する場合、当該支援時短突入時に実行済みの注意喚起については実行しない。
（万石７０）天井時短状態中に支援時短状態が発動する場合において、当該支援時短突入時に、のめり込み防止注意喚起またはカード取り忘れ注意喚起のいずれか、または双方を実行する場合、当該天井時短突入時に実行済みの注意喚起については実行しない。
（万石７１）天井時短状態が終了した後、大当りに当選することなく、再度、天井ゲーム到達した場合、２回目以降の天井時短状態突入時には、のめり込み防止注意喚起またはカード取り忘れ注意喚起のいずれか、または双方を実行しなくてもよい。遊技性（遊技仕様）によっては、天井ゲーム数が少ないゲーム数（たとえば、大当り抽選確率の確率分母未満、半分、１／３程度のゲーム数）に定めることもある。このような場合、頻繁に注意喚起をすると、遊技者が鬱陶しく感じてしまうからである。
【１３３３】

［第４実施形態］
＜出玉性能に関する制限＞
ところで近年では、射幸心を煽ることを適度に抑制するため、法的要請により、遊技機の出玉性能について規制が設けられている。たとえば、上記型式試験に係る短期試験（１時間）による出玉率（セーフ球／アウト球）が、上限出玉率「３００％（旧基準）」から「２２０％（新基準）」に制限される（遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則　別表第４　ぱちんこ遊技機に係る技術上の規格（第６条関係）（１）性能に関する規格　ロ（ハ）など）。この規制は出玉性能、特に連荘時の出玉性能に大きく影響し、これを遵守すると出玉の「時速」が従来の２／３程度の出玉性能までダウンしうる。詳しくは、発射時間が１時間であれば、アウト球は６０００発（発射装置３２の発射性能１００発／分×６０分＝６０００発）であり、旧基準であれば、上限出玉率「３００％」であるからセーフ球は１時間あたり１８０００発（６０００発×３００％＝１８０００発／ｈ）まで許容されることになる。ところが、新基準では上限出玉率が「２２０％」に制限されるため、セーフ球の上限が１時間あたり１３２００発（６０００発×２２０％＝１３２００発／ｈ）までダウンする。特に時短状態中や確変状態中では、高ベース状態下（電サポ有り状態下）となるため、大当りが過度に連荘してしまうと、上限出玉率２２０％（１３２００発）を簡単に超えてしまい、型式試験で不適合となってしまう。たとえば、電サポ有り状態下のベース値が７０（ＢＡ７０）である場合、普電開放遊技によるセーフ球は、１時間で４２００発（ＢＡ７０×１００発／分×６０分＝４２００発）となる。したがって、旧基準であれば、「１８０００発－４２００発」の“１３８００発分”を大当り遊技により払い出すことが可能であるが、新基準では「１３２００発－４２００発」の“９０００発分”しか払い出すことができなくなる。しかしながら、遊技機の魅力の一つは、やはり大量の出玉を短時間のうちに獲得できる出玉感に醍醐味にあり、この魅力を完全には捨て難い。そこで上記規制の下で、出玉感をなるべく損なうことなく、型式試験を通過（適合）し易くしうるように、大当りに係る出玉性能をコントロールする工夫が求められる。
【１３３４】
出玉が短期間で大きく増加するのは大当り中である。よって、型式試験に通過させるためには、大当り中の無駄球を多くして出玉速度を低下させる、具体的には、大入賞口閉鎖期間（開始ＩＮＴ、ラウンド間ＩＮＴ、および終了ＩＮＴの少なくとも１つのＩＮＴ）を従来よりも長期間すれば、大当りが連荘しても、ベース値の上昇幅を抑えられ法的規制値を超え難くなり、型式試験の適合率が高まる。しかし、闇雲にＩＮＴの期間を長期間、たとえば、開始ＩＮＴなどのインターバル時間を従来よりも何倍もの時間尺としてしまうと、折角の大当りであるにもかかわらず、遊技者が間延び感（たとえば、退屈感や倦怠感や不快感）を受け、ストレスを感じたり、遊技そのものに対する不信感を生じてしまう恐れがある。そこで、下記（１）（２）のような点を考慮する必要がある。
（１）大当り遊技期間を闇雲に長時間とするのではなく、出玉性能への影響や出玉速度による出玉感への影響を考慮して、大当り遊技中のインターバル時間（開始ＩＮＴ、ラウンド間ＩＮＴ、終了ＩＮＴ）長短を工夫する。
（２）また大当り遊技期間を従来よりも延長する場合、遊技者の間延び感が生起しないように、大当り遊技中に係る演出に工夫を凝らすことが重要である。
【１３３５】
このような課題に鑑みて、本実施形態では、第１に型式試験に適合し易くすること、第２に、大当り遊技期間が単調化しないようにする遊技機を提供することを目的とする。具体的には、第１の目的として、型式試験に適合率を高めるべく、所定の延長条件に基づき、大当り遊技期間を延長可能な遊技機を提供する。第２の目的として、型式試験に適合率を高める、すなわち、大当り遊技期間を延長した場合であっても、遊技者の退屈感や間延び感が生じてしまうことを防止しうる遊技機を提供する。
【１３３６】
本実施形態では、出玉性能に影響が大である、「大当り遊技の遊技期間の長短」や、「大当り連荘間のゲーム数」の多寡など着目し、特に、大当り遊技中に設定されるインターバ

ル時間（開始ＩＮＴ、ラウンド間ＩＮＴ、終了ＩＮＴ）について工夫を凝らした特徴的構成となっている。詳細は後述するが、本実施形態では、たとえば、大当り遊技後の時短状態や確変状態中に大当りに当選した場合（連荘した場合）、その大当り遊技に係るインターバル時間を延長し、以て、初当り時（たとえば、通常状態中（後述の非連荘容易状態に属する遊技状態）に当選した大当り）よりも相対的に長時間となる大当り遊技を発生させる。これにより、連荘時の出玉速度を低下させ、上記型式試験（特に短期試験）に適合し易くするものである。

【１３３７】

なお、以下では説明の便宜のために、大当り遊技終了後（役物連続作動装置の作動終了後）を契機に制御される「大当り抽選確率が高確率状態を伴う遊技状態」および／または「電サポ状態を伴う遊技状態」を「連荘容易状態」と称する。また、この連荘容易状態中に当選した大当りを「連荘時大当り」と称し、その大当りによる大当り遊技を「連荘時大当り遊技」と称する。したがって、大当り遊技を経由しない時短状態中に当選した大当り、具体的には、支援時短状態中または天井時短状態中に当選した大当りは、本実施形態の「連荘時大当り」から除外する。上記「連荘容易状態」は、確変状態、時短状態、および潜確状態の少なくとも１つの遊技状態であるが、いずれの遊技状態を「連荘容易状態」として定めるかは適宜決定することができる。ただし、連荘容易状態は、上述の通り、大当り遊技終了後（役物連続作動装置の作動終了後）を契機に制御される遊技状態を条件とするため、時短状態のうち、大当り遊技を経由しない支援時短状態または天井時短状態は、本実施形態の「連荘容易状態」の対象から除外する。

【１３３８】

また、連荘容易状態以外の遊技状態中を「非連荘容易状態」と称する。また、この非連荘容易状態中に当選した大当りを「通常時大当り」と称し、その大当りによる大当り遊技を「通常時大当り遊技」と称する。

【１３３９】

本実施形態では、所定の延長条件を満たした場合、連荘時大当り遊技において、通常時大当り遊技におけるインターバル時間（以下「通常ＩＮＴ」と称する）よりも長時間のインターバル時間（以下「延長ＩＮＴ」と称する）が設定されるようになっている。これにより、連荘時大当り遊技が通常時大当り遊技よりも相対的に長時間となる大当り遊技が発生されるようになっている。

【１３４０】

詳しくは、大当り遊技終了後の連荘容易状態中において大当りに当選した場合、その当選までに要したゲーム数（当選ゲーム数）に応じて、開始ＩＮＴ、ラウンド間ＩＮＴ、および終了ＩＮＴの少なくとも１つのインターバル時間に対して、通常ＩＮＴまたは延長ＩＮＴのいずれかが設定され、延長ＩＮＴが設定された場合には、通常時大当り遊技期間よりも連荘時大当り遊技期間が長時間とされる。延長ＩＮＴが設定されると、大当り遊技期間がその分延長されるため、連荘時大当り遊技の大当り中演出は、通常時大当り遊技の大当り中演出と、少なくとも一部が異なる演出が現出されるようになっている。なお上記「延長ＩＮＴ」には、開始ＩＮＴを延長する場合の「延長開始ＩＮＴ」、ラウンド間ＩＮＴを延長する場合の「延長ラウンド間ＩＮＴ」、および終了ＩＮＴを延長する場合の「延長終了ＩＮＴ」がある。また上記「通常ＩＮＴ」には、延長しない場合の「通常開始ＩＮＴ」、「通常ラウンド間ＩＮＴ」、および「通常終了ＩＮＴ」がある。

【１３４１】

（具体例１：図１０４（イ））

本実施形態の一例（具体例１）を図１０４（イ）に示す。この具体例１は、図１０４（イ）に示すように、当選ゲーム数が５０ゲーム以内である場合には（第１延長条件成立の場合）、開始ＩＮＴおよび終了ＩＮＴに対して延長ＩＮＴ（延長開始ＩＮＴ、終了延長ＩＮＴ）を設定し、当選ゲーム数が５１～６０ゲーム以内である場合には（第２延長条件成立の場合）、終了ＩＮＴのみに対して延長ＩＮＴ（延長終了ＩＮＴ）を設定する。端的に言えば、５０ゲーム以内に大当りに当選した場合には開始ＩＮＴと終了ＩＮＴが２つのイン

ターバル時間が延長され、５１～６０ゲーム以内に大当りに当選すると、終了ＩＮＴのみが延長されるといった構成である。なお、当選ゲーム数が６１ゲーム以降である場合は、いずれのインターバル時間も延長されない（非延長対象区間）。したがって、６１ゲーム以降に大当りに当選した場合は、連荘時大当りであっても、通常時大当り遊技期間と同じ期間の大当り遊技が実行されることになる。この場合、通常時大当り遊技の大当り中演出と連荘時大当り遊技の大当り中演出とが共通（同一）の演出であってもよいし、少なくとも一部が異なる演出であってもよい。

【１３４２】

なお、本例（具体例１）では、延長対象を開始ＩＮＴと終了ＩＮＴとしているが、これに限らず、延長対象を「開始ＩＮＴとラウンド間ＩＮＴ」、「終了ＩＮＴとラウンド間ＩＮＴ」としてもよい（後述の図１０４（ロ）～（ハ）、図１０５の（ニ）～（ホ）、図１０６（ト）に示す具体例１～５、７ついても同様）。また、本例では、延長対象を開始ＩＮＴと終了ＩＮＴの複数のＩＮＴとしているが、延長対象は、開始ＩＮＴ、ラウンド間ＩＮＴ、および終了ＩＮＴのうちいずれか１つであってもよい（後述の図１０４（ロ）～（ハ）、図１０５の（ニ）～（ホ）、図１０６（ト）に示す各具体例ついても同様。たとえば、図１０６（ヘ）の破線部参照）。

【１３４３】

＜主制御部側の処理：図９８～図１０３＞

次に図９８～図１０３を参照して、本実施形態の主制御部２０側における遊技動作処理について説明する。本実施形態は、上記したように、連荘容易状態中における当選ゲーム数に応じて、大当り遊技に係るインターバル時間を延長制御可能に構成されている。ここでは、その延長制御処理に必要な処理として、大当り遊技制御（図９の特別電動役物管理処理（Ｓ０９３）、図２１）、大当り図柄停止時の処理（図１０の特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８））を中心に説明する。なお、第１～第３実施形態で説明した処理内容と実質的に同じ処理については、重複記載を避けるために適宜省略して説明する。

【１３４４】

また、ここでは本発明の理解を容易なものとするために、上記の図１０４（イ）に示すケース（具体例１）を代表例にとって説明する。なお、図１０４（イ）において、連荘容易状態として「確変状態」を採用し、当該確変状態のＳＴ回数は「１００回」とする（確変大当りによるＳＴ回数を１００回とする）。すなわち、連荘容易状態のうち確変状態中のみＩＮＴが延長される場合があり、それ以外の連荘容易状態（本実施形態では、時短状態）ではＩＮＴが延長される場合が無い、というケースである。

【１３４５】

図９８～図１０３を用いて、本実施形態に係る図９中の特別電動役物管理処理（ステップＳ０９５）について説明する。以下に述べる大当り遊技制御処理は、図２１に示すステップＳ５０５～Ｓ５０９の処理に対応する処理となっている。

【１３４６】

＜大当り遊技制御処理（ステップＳ５０５～Ｓ５０９）＞

（９８．大当り開始処理：図９８）

本実施形態に係るステップＳ５０５の「大当り開始処理」について説明する。図９８は、本実施形態に係る大当り開始処理の詳細を示すフローチャートである。

【１３４７】

「大当り」となった場合（条件装置作動フラグ：＝５ＡＨ）、まず図９８に示す「大当り開始処理（ステップＳ５０５）」が実行される（図２１中のステップＳ５０２、特別電動役物ステータス分岐処理における「開始処理中（００Ｈ）」の処理ルート参照）。

【１３４８】

図９８において、ＣＰＵ２０１は、まず、大当り開始時の設定処理として、特別電動役物動作ステータスを「作動開始処理中（０１Ｈ）」に更新し、ラウンド数をカウントする「連続回数カウンタ」に初回の１Ｒ目を指定する０１Ｈを設定する（ステップＳ５１１）。

【１３４９】

次いで、図１０３（Ａ）に示す「特電開始時間オフセットテーブル」のアドレス、図１０３（Ｂ）に示す「特電開始時間テーブル」のアドレス、開始ＩＮＴ用延長判定値を順次取得した後（ステップＳ５１３～Ｓ５１４）、インターバル時間設定処理を実行する（ステップＳ５１５）。

【１３５０】

（９９．インターバル時間設定処理（大当り開始時）：図９９）

図９９に、上記インターバル時間設定処理（ステップＳ５１５）の詳細を示す。ここでは、開始ＩＮＴを延長するか否かを判定し、延長する場合には、開始ＩＮＴとして、延長用の開始ＩＮＴ（延長開始ＩＮＴ）を設定し、延長しない場合には、通常用の開始ＩＮＴ（通常開始ＩＮＴ）を設定する処理を行う。

【１３５１】

図９９において、ＣＰＵ２０１は、まずステップＳ５１４で取得した開始ＩＮＴ用延長判定値が特別図柄確変回数カウンタ（残余ＳＴ回数）の値よりも大きいか否かを判定する（ステップＳ５２１）。開始ＩＮＴ用延長判定値とは、開始ＩＮＴを延長するか否かを判定するための判定値である。本例の場合、確変状態における延長判定を行うため、開始ＩＮＴ用延長判定値は、特別図柄確変回数カウンタ（残余ＳＴ回数）に関連する判定値が定められており、当該判定値が特別図柄確変回数カウンタ（残余ＳＴ回数）よりも大きい場合には「通常開始ＩＮＴ」を、小さい場合には「延長開始ＩＮＴ」が選択（取得）されるようになっている。

【１３５２】

本例では、確変大当りによるＳＴ回数を１００回とし、その確変状態中における当選ゲーム数５０ゲーム以内（第１延長条件）である場合に開始ＩＮＴを延長するケースを扱っているので、開始ＩＮＴ用延長判定値には「５０回」が定められている。詳しくは、開始ＩＮＴ用延長判定値には、「ＳＴ回数Ｘ回－延長の可否の分岐ゲーム数Ｙ」から算出した値を定めればよい。本例の場合、当選ゲーム数が５０ゲーム以内である場合に開始ＩＮＴを延長させるケースを扱うので、分岐ゲーム数は５０回となる。よって、開始ＩＮＴ用延長判定値には「ＳＴ回数１００回－分岐ゲーム数５０回」の「５０回」を定めてある。

【１３５３】

なお、連荘容易状態に「時短状態」を採用する場合には、特別図柄時短回数カウンタに関連する延長判定値を定めればよく、具体的には「時短回数Ｘ回－延長の可否の分岐ゲーム数Ｙ」から算出した値を定めればよい。また、「変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）」を採用する場合には、特別図柄変動回数カウンタに関連する延長判定値を定めればよく、具体的には「Ｔｃｏｄｅの更新ゲーム数Ｘ回（特別図柄変動回数カウンタに係る更新契機回数）－延長の可否の分岐ゲーム数Ｙ」から算出した値を定めればよい。

【１３５４】

（延長しない場合について：ステップＳ５２２～Ｓ５２４の処理ルート）

開始ＩＮＴ用延長判定値が特別図柄確変回数カウンタ（残余ＳＴ回数）よりも大きい場合（ステップＳ５２１：ＹＥＳ）、つまり、開始ＩＮＴを延長しない場合、ステップＳ５１３で取得した「特電開始時間オフセットテーブル（図１０３（Ａ））」を参照して、大当り当選時の遊技状態（以下「特図停止遊技状態」とも称する）と、今回当選した大当り種別（特別図柄判定データ）とに対応したオフセット値を取得し（ステップＳ５２２）、次いで、ステップＳ５１４で取得した「特電開始時間テーブル（図１０３（Ｂ））」を参照して、オフセット値に対応した開始ＩＮＴを取得する（ステップＳ５２３）。

【１３５５】

上記「特電開始時間オフセットテーブル」には、図１０３（Ａ）に示すように、大当り種別（図示の列方向の欄参照）と、大当り当選時の遊技状態（特図停止遊技状態）とに応じたオフセット値（図示の行方向の欄参照）が定められている（本実施形態では、潜確大当りは設けられていないため、該当データは定められていない）。また上記「特電開始時間テーブル」には、図１０３（Ｂ）に示すように、特電開始時間オフセットテーブルにより取得されたオフセット値に対応した開始ＩＮＴ（開始インターバル時間データ）が定めら

れている。具体的には、オフセット値００Ｈ～０４Ｈに対応して、開始ＩＮＴデータ「ＦＡＮ０～ＦＡＮ４」が定められており、オフセット値「００Ｈ」に対応するＩＮＴデータ（先頭アドレスのデータ）は延長用ＩＮＴのタイマ値（延長開始ＩＮＴ）、オフセット値「０１Ｈ」～「０３」に対応するＩＮＴデータは通常用ＩＮＴのタイマ値（通常開始ＩＮＴ）が定められている。

【１３５６】

たとえば、今回当選した大当りが「１０Ｒ確変大当り」であり、特図停止遊技状態が「確変状態」である場合には、オフセット値として「０２Ｈ」が選択され、特電開始時間テーブルの「ＦＡＮ２」に対応するＩＮＴデータ（通常用ＩＮＴの８０秒（８００００ｍｓ／４ｍｓ（４ｍｓ＝割込間隔））が取得される。そして、取得したＩＮＴデータ（８０秒）を特別図柄役物動作タイマに設定する（ステップＳ５２４）。

【１３５７】

ここで本例の場合、上記連荘容易状態として「確変状態」を採用しているため、上記ステップＳ５２１の延長可否の判定処理において、特別図柄確変回数カウンタのデータが必要となる。そのため、図柄停止時の処理に係る特別図柄確認時間中処理が第１～第３実施形態とは異なり、図１０１に示すように、特別図柄確認時間中処理中の大当り図柄停止時の各種設定処理（たとえば、図１７ＡのＳ４７５、図５５ＡのＳ４７５Ａ、図６３ＡのＳ４７５Ｂ、図６８あのＳ４７５Ｂなど）において、特別図柄確変回数カウンタはクリアしないようになっている。

【１３５８】

なお、連荘容易状態として「時短状態」を採用する場合には、特別図柄時短回数カウンタのデータをクリアしないようにし、「時短状態」および「確変状態」を採用する場合には特別図柄確変回数カウンタおよび特別図柄時短回数カウンタをクリアしないように構成すればよい。また、上記連荘容易状態として、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）を採用する場合（変動パターン選択モードにより連荘容易状態を特定可能な場合）、特別図柄変動回数カウンタをクリアしないように構成すればよい。このように、連荘容易状態をどのような遊技状態を採用するか否かに応じて、所定のカウンタをクリアしないようにし、当該カウンタと延長判定値を比較判定し、延長の可否を決定することができる。

【１３５９】

また、連荘容易状態として「時短状態」および「確変状態」を採用した場合において、特別図柄変動回数カウンタを利用する場合（たとえば、変動パターン選択モードにより当選時の遊技状態を特定可能な場合）、特別図柄確変回数カウンタと特別図柄時短回数カウンタを利用せずに、特別図柄変動回数カウンタだけで、延長の可否を判定することができる。つまり、特別図柄変動回数カウンタを共通のカウンタとして利用することができる。

【１３６０】

また、連荘容易状態として「時短状態」および「確変状態」を採用した場合において、ＩＮＴ用延長判定値（本例では、開始ＩＮＴ用延長判定値または後述の終了ＩＮＴ用延長判定値）については、確変状態時と時短状態とで共通の値（延長対象区間となるゲーム数の範囲が同じ）であってもよいが、確変状態時に参照されるＩＮＴ用延長判定値よりも時短状態時に参照されるＩＮＴ用延長判定値の方が大きい値（時短状態の延長対象区間長＜確変状態の延長対象区間長）であることが好ましい。時短状態よりも確変状態の方が、連荘度合いが高い、つまり出玉スピード性能が高いからである（たとえば、後述の図１０５（ホ）参照）。

【１３６１】

上記特図停止遊技状態（大当り当選時の遊技状態）については、後述する特電コマンド送信処理（図９８のステップＳ５１６、図１０２のステップＳ５８３）において、延長時または通常時に対応して送信する「大当り開始コマンド（大当り開始時）」や「大当り終了コマンド（大当り終了時）」を作成する際に、特図停止遊技状態のデータが必要となるため（データを加工して利用するため）、遊技状態判定番号ＹＪとは別に、特図停止遊技状態用のデータを所定のＲＡＭ領域に格納するようになっている（図１０１のステップＳ４

９８）。具体的には、通常状態時に当選した場合には通常状態時当選データとして「００Ｈ」が設定され、時短状態時に当選した場合には時短状態時当選データとして「０１Ｈ」が設定され、潜確状態時に当選した場合には潜確状態時当選データとして「０２Ｈ」が設定され、確変状態時に当選した場合には確変状態時当選データとして「０３Ｈ」が設定される。

【１３６２】

（延長する場合について：ステップＳ５２５～Ｓ５２６の処理ルート）

図９９の説明に戻り、開始ＩＮＴ用延長判定値が特別図柄確変回数カウンタ（残余ＳＴ回数）よりも小さい場合（ステップＳ５２１：ＮＯ）、つまり、開始ＩＮＴを延長する場合、特図停止時遊技状態の２ビット目をＯＮにする（ステップＳ５２５）。具体的には、図９９の備考１に示すように、図柄停止時の特図停止時遊技状態（通常状態時当選データ～確変状態時当選データの００Ｈ～０３Ｈ）の２ビット目をＯＮにし、同備考（β）に示すデータに変換する（０４Ｈ～０７Ｈ）に変換する。この変換データは、後述の特電コマンド送信処理（ステップＳ５１６）にて利用される。

【１３６３】

次いで、ステップＳ５１４で取得した「特電開始時間テーブル（図１０３（Ｂ））」を参照して、「ＦＡＮ０」に対応するＩＮＴデータ（延長用ＩＮＴの２４０秒）を取得し、当該ＩＮＴデータを特別図柄役物動作タイマに設定する（ステップＳ５２４）。ここで、延長時の場合には通常時（非延長時）の場合のように、特電開始時間オフセットテーブルは参照されず、直接的に、特電開始時間テーブルから延長用ＩＮＴ（延長開始ＩＮＴ）が取得されるようになっている。換言すれば、オフセット値「００Ｈ」のデータが取得されるようになっている。これは、図示の通り、特電開始時間テーブルにおいてオフセット値「００Ｈ」に対応するＩＮＴデータが先頭アドレス（特電開始時間テーブルのアドレス（基準アドレス））に記述されており、延長時の場合は、オフセット値「００Ｈ」のＩＮＴデータを取得させるようにすることで、特電開始時間オフセットテーブルを参照せずに（オフセット値を一々取得せずに）、延長用ＩＮＴのデータを取得できるようになっている。このようにすれば、プログラム容量の削減に繋がり、制御負担を軽減することができるという利点がある。

【１３６４】

かくして、ステップＳ５２４の処理を終えると、インターバル時間設定処理を抜ける。

【１３６５】

本実施形態は、ＩＮＴを延長しない場合には、当選時の遊技状態（大当り当選時の遊技状態）および当選種別（大当り種別）に応じてインターバル時間（通常ＩＮＴ）を選択する一方、ＩＮＴを延長する場合には、当選時の遊技状態および当選種別によらず、インターバル時間（延長ＩＮＴ）を選択可能に構成されている。しかし本発明はこれに限らず、ＩＮＴを延長しない場合には、当選時の遊技状態および／または当選種別に応じてインターバル時間（通常ＩＮＴ）を選択する一方、ＩＮＴを延長する場合には、当選時の遊技状態および／または当選種別によらず、インターバル時間（延長ＩＮＴ）を選択可能に構成することができる。

【１３６６】

図９８の説明に戻り、上記したインターバル時間設定処理（ステップＳ５１５）を終えると、次いで、特電コマンド送信処理を実行する（ステップＳ５１６）。

【１３６７】

（１００．特電コマンド送信処理：図１００）

図１００に、特電コマンド送信処理（ステップＳ５１６）の詳細を示す。ここでは、延長時または通常時に対応して送信する大当り開始コマンドの作成、送信処理を行う。なお、詳細は後述するが、大当り終了時（最大ラウンド数消化時（図１０２参照））には、同コマンド送信処理が実行され、大当り終了コマンドが作成、送信処理が行われるようになっている。

【１３６８】

図１００において、ＣＰＵ２０１は、まず上記特図停止遊技状態に基づいて「大当り状態指定コマンド」を作成し（ステップＳ５２７）、次いで、作成したコマンドを演出制御部２４に送信する（ステップＳ５２８）。ここでの大当り状態指定コマンドとは、「大当り開始コマンド」に属する演出制御コマンドを意味する。大当り状態指定コマンドの作成は、図１００の備考１欄に示すように、特図停止遊技状態（図１０１のステップＳ４９８、図９９のステップＳ５２５、図９９の備考１欄参照）を取得し、特図停止遊技状態に対応するコマンドを作成する。具体的には、特図停止遊技状態に対応するＦ４００Ｈ～Ｆ４０７Ｈのコマンドが作成されるようになっている。なお、ここで作成されるコマンドには、少なくとも当選時の遊技状態と開始ＩＮＴの延長の有無（開始ＩＮＴの時間に関する情報を含んでもよい）とを特定可能な情報が含まれるが、別途、当選時の変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）を特定可能な情報および／または当選した大当り種別情報を特定可能な情報を含ませてもよい。すなわち、少なくとも、今回の大当り遊技中に係る当り中演出を実現するために必要な情報を含むコマンドを、演出制御部２４に送信可能な構成とすればよい。なお、当選時の遊技状態情報、延長の有無、当選時の変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）、今回当選した大当り種別情報などの情報は、１または複数のコマンドに含ませて、演出制御部２４に送信してもよい。

【１３６９】

大当り開始コマンドを演出制御部２４が受信すると、今回の大当り遊技中（開始ＩＮＴ中、ラウンド遊技間（ラウンド間ＩＮＴ中）、ラウンド遊技中、終了ＩＮＴ中など）に展開される一連の当選演出（オープニング演出、ラウンド中演出、ラウンド間インターバル演出、ラウンド終了演出、エンディング演出など）を決定し、オープニング演出を開始する。

【１３７０】

次いで、特図停止遊技状態の２ビット目をクリアする（ステップＳ５２９）。これにより、図示の備考２欄に示すように、延長時に係る特図停止遊技状態（図９９のステップＳ５２５において作成された特図停止遊技状態（２ビット目がＯＮされた特図停止遊技状態）が、通常時（非延長時）に係る特図停止遊技状態のデータに変換される。通常時に係る特図停止遊技状態のデータに変換することにより、そもそも延長対象とされないインターバルに係るコマンド（たとえば、ラウンド間ＩＮＴに係るラウンド間インターバルコマンド）や、延長条件が成立せず、延長対象とされなかったインターバルに係るコマンドなどを作成する際に、「延長無しに係るコマンド」を容易に作成することができるようになる。

【１３７１】

上記ステップＳ５２９の処理を終えると、特電コマンド送信処理を抜ける。

【１３７２】

図９８の説明に戻り、上記した特電コマンド送信処理（ステップＳ５１６）を終えると、次いで、役物連続作動装置作動フラグにＯＮ状態に設定する（ステップＳ５１７）。これにより、特別電動役物の連続作動（ラウンド遊技）が許容状態となる。

【１３７３】

次いで、「役物作動開始テーブル（図示せず）」を取得する（ステップＳ５１８）。この役物作動開始テーブルには、大当り種別に応じた最大ラウンド数およびラウンド表示ＬＥＤが定められている。

【１３７４】

次いで、役物作動開始テーブルを参照して、今回当選した大当り種別（特別図柄判定データ）に対応する「最大ラウンド数」、ラウンド表示ＬＥＤに最大ラウンド数情報を報知させるためのデータ（ラウンド表示ＬＥＤ番号）を設定する（ステップＳ５１９）。

【１３７５】

以上の大当り開始処理を終えると、大当り遊技と大当り中演出が開始され、開始ＩＮＴが終了すると、処理状態に応じて、ステップＳ５０６の「特別電動役物作動開始処理」、ステップＳ５０７の「特別電動役物作動中処理」、ステップＳ５０８の「特別電動役物作動継続判定処理」、ステップＳ５０９の「大当り終了処理」が実行される。なお、本実施形

態では、ステップＳ５０６の「特別電動役物作動開始処理」とステップＳ５０７の「特別電動役物作動中処理」、ステップＳ５０９の「大当り終了処理」の内容については、第１実施形態で説明した内容と実質的に同じである。したがって以下では、本実施形態に係るステップＳ５０８の「特別電動役物作動継続判定処理」を中心に説明する。

【１３７６】

（１０２．特別電動役物作動継続判定処理：図１０２）

次に図１０２を参照して、本実施形態に係る特別電動役物作動継続判定処理（ステップＳ５０８）について説明する。図１０２は、ステップＳ５０８特別電動役物作動継続判定処理の詳細を示すフローチャートである。

【１３７７】

図１０２において、ＣＰＵ２０１は、まず特別図柄役物動作タイマがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ５７１）。ここでの特別図柄役物動作タイマには、既に説明したように、大入賞口閉鎖後の残存球排出時間（１９８０ｍｓ）が設定されている（第１実施形態におけるステップＳ５０７参照）。上記特別図柄役物動作タイマがゼロになるまでの間は（ステップＳ５７１：ＮＯ）、何もしないでこの特別電動役物作動継続判定処理を抜ける。

【１３７８】

特別図柄役物動作タイマがゼロ（残存球排出時間経過）になったならば（ステップＳ５７１：ＹＥＳ）、連続回数カウンタの値を取得して、現在のラウンド数が最大ラウンド数であるか否かを判定する（ステップＳ５７２）。

【１３７９】

（ラウンド継続時の処理：ステップＳ５７３～Ｓ５７７）

最大ラウンド数に達していない場合（ステップＳ５７２：ＮＯ）、連続回数カウンタに１加算（連続回数カウンタ＋１）する（ステップＳ５７３）。

【１３８０】

次いで、ラウンド間インターバル設定テーブルを取得し（ステップＳ５７４）、開放前インターバル時間を取得する（ステップＳ５７５）。この「ラウンド間インターバル設定テーブル」には、特別図柄判定データと連続回数カウンタとに関連付けられた「開放前インターバル時間」が定められている。具体的には、特別図柄判定データと連続回数カウンタの現在値（ステップＳ５７３の加算処理後の連続回数カウンタ値）とに応じた開放前インターバル時間が取得されるようになっている。なお本実施形態では、各ラウンド遊技後に設定される開放前インターバル時間がすべて同じ時間幅（２０ｍｓ）としてある。

【１３８１】

次いで、上記ラウンド間インターバル設定テーブルから取得した開放前インターバル時間を特別図柄役物動作タイマに設定する（ステップＳ５７６）。

【１３８２】

ここで、既に説明したように、ラウンド遊技間における「ラウンド間インターバル時間（ラウンド間ＩＮＴ）」は、上記「残存球排出時間（１９８０ｍｓ）」と、この残存球排出時間が経過してから次のラウンド遊技が開始されるまでの後述の「開放前インターバル時間（２０ｍｓ）」とからなる。また開放前インターバル時間中は、後述のステップＳ５７７の処理において特別電動役物動作フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）に設定され、上記大入賞口入賞無効期間となる。上記開放前インターバル時間に特に制限はないが、残存球排出時間（本実施形態では、１９８０ｍｓ）を含めたラウンド遊技間のインターバル時間として設ける以上、その時間を極端に長い時間に延長する場合、たとえば、開放前インターバル時間を数秒程度にしてしまうと、ラウンド遊技間の待ち時間が増加し、無駄玉が増加するだけの印象を与えてしまい、遊技者が不信感を与えてしまう。特に最大ラウンド数が１０Ｒの大当り遊技では、各ラウンド遊技間の待ち時間の合計が数十秒～１分近くも要することになり好ましくない。そこで本実施形態では、ラウンド間ＩＮＴは延長せず、開始ＩＮＴと終了ＩＮＴを延長するようにしている。

【１３８３】

しかし、特定のラウンド間（たとえば、６Ｒ目と７Ｒ目のラウンド間ＩＮＴ中）に係るラウンド間ＩＮＴ演出おいて、たとえば、今回当選した大当りが時短大当りと見せかけて確変大当りであることを報知するといった、いわゆる「昇格演出（大当り昇格演出）」を現出する場合には、昇格演出に遊技者の興味が引き付けられるため、ラウンド間ＩＮＴを延長しても特に問題が生じないケースがある。また、大入賞口内に入球した遊技球を遊動させて、遊技球の動きを楽しませるような大入賞口の形態（内部構造など）を有する機種（たとえば、いわゆる「１種２種混合機」や「Ｖ確変タイプ」）の場合、遊技者が遊技球の動きに興味が引き付けられるため、ラウンド間ＩＮＴを延長しても特に問題が生じないケースがある。

【１３８４】

このように、ラウンド間ＩＮＴを延長しても、遊技者に不信感を与えないようなケースの場合、ラウンド間ＩＮＴを構成する「残存球排出時間」と「開放前インターバル時間」の少なくとも一方を、延長することができる。たとえば、上記した開始ＩＮＴを延長する際と同じ処理手法を採り、開放前インターバル時間を２０ｍｓから１００ｍｓに延長する、或いは、残存球排出時間を１９８０ｍｓから５０００ｍｓに延長する、などとし、通常時のラウンド間ＩＮＴ（通常ラウンド間ＩＮＴ）の２０００ｍｓ（１９８０ｍｓ＋２０ｍｓ）と比して長時間となる延長用のラウンド間ＩＮＴ（延長ラウンド間ＩＮＴ）を設定可能に構成してもよい。

【１３８５】

また、延長するに際し、残存球排出時間と開放前インターバル時間との関係を、「残存球排出時間≦開放前インターバル時間」、「残存球排出時間≧開放前インターバル時間」を満たす関係としてもよい。たとえば、「残存球排出時間を２０００ｍｓ、開放前インターバル時間を５００ｍｓ」としたり、「残存球排出時間を５００ｍｓ、開放前インターバル時間を１７００ｍｓ」としたりしてもよい。また、ラウンド間ＩＮＴは、特定のラウンド間（たとえば、１０Ｒ確変大当りであれば、６Ｒ目と７Ｒ目のインターバル）だけに限らず、１または複数のラウンド間（たとえば、６Ｒ目と７Ｒ目と、９Ｒ目と１０Ｒ目（最終ラウンド）のインターバル）、或いは全ラウンド間にわたり、ラウンド間ＩＮＴを延長してもよい。また、複数のラウンド間ＩＮＴを延長する場合は、各ラウンド間ＩＮＴが共通の延長ラウンド間ＩＮＴ（同一または略同一時間）であってもよいし、それぞれ異なる延長ラウンド間ＩＮＴとしてもよい。また、複数のラウンド間ＩＮＴのうち少なくとも１つが異なる延長ラウンド間ＩＮＴであってもよい。

【１３８６】

次いで、ラウンド遊技継続時の処理として、特別電動役物動作フラグをＯＦＦ状態（００Ｈ）に設定し、特別電動役物動作ステータスを「作動開始処理中（０１Ｈ）」に切り替える（ステップＳ５７７）。これにより、特別電動役物作動継続判定処理を抜ける。

【１３８７】

（ラウンド継続終了時の処理：ステップＳ５７９～Ｓ５８４）

一方、現在のラウンド数が最大ラウンド数に達した場合（ステップＳ５７２：ＹＥＳ）、図１０３（Ｃ）に示す「特電終了時間オフセットテーブル」のアドレス、図１０３（Ｄ）に示す「特電開始時間テーブル」のアドレス、終了ＩＮＴ用延長判定値を順次取得した後（ステップＳ５７９～Ｓ５８１）、インターバル時間設定処理を実行する（ステップＳ５８２）。

【１３８８】

ステップ５８２のインターバル時間設定処理は、終了ＩＮＴを設定するために利用されるテーブル（図１０３（Ｃ）、図１０３（Ｄ））が異なるだけで、基本的な内容は、図９８の大当り開始処理において説明した「インターバル時間設定処理（ステップＳ５１５）」と同じである。すなわち、図９８のインターバル時間設定処理（ステップＳ５１５）と、図１０２のインターバル時間設定処理（ステップＳ５８２）とは共通の処理モジュールとして構成されている。

【１３８９】

上記ステップＳ５８２のインターバル時間設定処理では、終了ＩＮＴを延長するか否かを判定し、延長する場合には、終了ＩＮＴとして、延長用の終了ＩＮＴ（延長終了ＩＮＴ）を設定し、延長しない場合には、通常用の終了ＩＮＴ（通常終了ＩＮＴ）を設定する処理を行う。

【１３９０】

（９９．インターバル時間設定処理（大当り終了時（最大ラウンド数終了時））：図９９）

図９９を参照して、ＣＰＵ２０１は、まずステップＳ５８１で取得した終了ＩＮＴ用延長判定値が特別図柄確変回数カウンタ（残余ＳＴ回数）の値よりも大きいか否かを判定する（ステップＳ５２１）。終了ＩＮＴ用延長判定値とは、終了ＩＮＴを延長するか否かを判定するための判定値であり、本実施形態では、当該判定値が特別図柄確変回数カウンタ（残余ＳＴ回数）よりも大きい場合には「終了ＩＮＴ用の通常ＩＮＴ」を、小さい場合には「終了ＩＮＴ用の延長ＩＮＴ」が選択されるようになっている。ここでは、確変状態中（ＳＴ回数１００回）における当選ゲーム数が６０ゲーム以内（第２延長条件）である場合に終了ＩＮＴを延長するケースを扱っているので、終了ＩＮＴ用延長判定値には「４０回」が定められている。詳しくは、終了ＩＮＴ用延長判定値には、上記開始ＩＮＴ用延長判定値の算出方法と同じく、「ＳＴ回数Ｘ回－延長の可否の分岐ゲーム数Ｙ」から算出した値を定めればよい。本例の場合、当選ゲーム数が６０ゲーム以内である場合に終了ＩＮＴを延長させるケースを扱うので、終了ＩＮＴ用延長判定値には「ＳＴ回数１００回－分岐ゲーム数６０回」の「４０回」を定めてある。

【１３９１】

〔変形例〕

ここで、ＩＮＴ（本例では、開始ＩＮＴまたは終了ＩＮＴ）の延長の可否を決定する条件として、特別図柄に関するカウンタ（本例では、特別図柄回数確変カウンタ）の値、すなわち、連荘容易状態下の特別図柄変動表示ゲーム１および２の実行ゲーム数に基づき、延長の可否を決定するものとして説明した。しかし本発明はこれに限らず、下記（延１）～（延１）の構成とすることができる。なお、延長対象のＩＮＴは、１または複数のＩＮＴとすることができる。

【１３９２】

（変形例１．特別図柄変動表示ゲームのゲーム数を延長条件（延長可否の判定条件）として考慮するケース）

（延１）本実施形態の場合、特別図柄変動表示ゲーム１、２の合計実行回数（特図１、２の合計図柄変動回数）をカウント情報に基づき、延長の可否を決定する構成であるが、本発明はこれに限られない。特別図柄変動表示ゲーム１および２のいずれか一方の実行ゲーム数に基づき、延長の可否を判定してもよい。たとえば、連荘容易状態下では「右打ち有利」な遊技状況となることを考慮し、特別図柄変動表示ゲーム２の実行ゲーム数（特図２側の実行ゲーム数）に基づき、延長の可否を判定可能な構成としてもよい。具体的には、特別図柄変動表示ゲーム２の実行ゲーム数が所定のゲーム数以内（たとえば、特図２側の実行ゲーム数が３０ゲーム以内）で大当りに当選した場合、ＩＮＴを延長することができる。

【１３９３】

（変形例２．特別図柄変動表示ゲームの実行ゲーム数以外の事象を延長条件として考慮するケース）

（延２）延長条件として、普通図柄変動表示ゲームの実行回数を考慮してもよい。すなわち、特別図柄変動表示ゲームおよび普通図柄変動表示ゲームのうち、連荘容易状態中における普通図柄変動表示ゲームの実行回数に基づき、延長の可否を判定可能な構成とすることができる。たとえば、連荘容易状態中の普通図柄変動表示ゲームの実行回数が１～５０ゲーム以内に大当りに当選した場合に延長可と判定するように構成する。

（比対３）上述の（比対２）とは異なり、延長条件として、特別図柄変動表示ゲームおよび普通図柄変動表示ゲームの実行回数を考慮してもよい。すなわち、連荘容易状態中にお

ける特別図柄変動表示ゲームおよび普通図柄変動表示ゲームの実行回数に基づき、延長の可否を判定可能な構成とすることができる。たとえば、連荘容易状態中の特別図柄変動表示ゲームおよび普通図柄変動表示ゲームの合計実行回数が１～５０ゲーム以内に大当りに当選した場合に延長可と判定するように構成する。なお、特別図柄変動表示ゲームは、特別図柄変動表示ゲーム１および２の少なくとも一方とすることができる。

【１３９４】

（遊技状態移行契機ゲーム数を延長の可否の判定条件（延長条件）とするケース）

（延４）大当り遊技後、第１連荘容易状態に移行され、大当りに当選することなく、当該第１連荘容易状態中の実行ゲーム数が特定ゲーム数に達した場合、第２連荘容易状態に移行される場合に、第１連荘容易状態から第２連荘容易状態への移行契機ゲーム数である特定ゲーム数目を、延長条件対象区間（この場合は、１ゲーム限りの延長対象区間となる）として定めてもよい。たとえば、大当り遊技後にＳＴ回数１００回の確変状態に移行され、当該ＳＴ回数が消化されると、その次ゲーム以降（１０１回転目以降）は潜確状態に移行される場合に、確変状態から潜確状態の移行される１００ゲーム目（電サポ状態が終了となる最終ゲーム目）を延長対象区間として定めることができる。なお、確変状態から潜確状態への移行に限らず、確変状態から時短状態に移行させてもよい。この場合は、高確率状態が終了となる最終ゲーム目が延長対象区間となる。また、特定ゲーム数以内（ＳＴ１００回転以内）に、１または複数の延長対象区間を設けてもよい。

【１３９５】

（転落抽選タイプ）

（延５）大当り遊技後、第１連荘容易状態（たとえば、確変状態）に移行され、ゲームが実行される毎に所定の転落抽選を行い、当該転落抽選に当選した場合に、第２連荘容易状態（たとえば、潜確状態または時短状態）に移行される場合において、当該転落抽選に当選するまでの期間を、延長対象区間としてもよい。

【１３９６】

（延長しない場合について：ステップＳ５２２～Ｓ５２４の処理ルート）

終了ＩＮＴ用延長判定値が特別図柄確変回数カウンタ（残余ＳＴ回数）よりも大きい場合（ステップＳ５２１：ＹＥＳ）、つまり、終了ＩＮＴを延長しない場合、ステップＳ５１３で取得した「特電終了時間オフセットテーブル（図１０３（Ｃ））」を参照して、今回当選した大当り種別（特別図柄判定データ種別）とその当選時の遊技状態（特図停止遊技状態）とに対応したオフセット値を取得し（ステップＳ５２２）、次いで、ステップＳ５１４で取得した「特電終了時間テーブル（図１０３（Ｄ））」を参照して、オフセット値に対応した終了ＩＮＴを取得する（ステップＳ５２３）。

【１３９７】

たとえば、今回当選した大当りが「１０Ｒ確変大当り」であり、特図停止遊技状態が「確変状態」である場合には、オフセット値として「０２Ｈ」が選択され、特電開始時間テーブルの「ＥＮＤ２」に対応するＩＮＴデータ（通常用ＩＮＴの６０秒（６００００ｍｓ／４ｍｓ）が取得される。そして、取得したＩＮＴデータ（６０秒）を特別図柄役物動作タイマに設定する（ステップＳ５２４）。なお、終了ＩＮＴの取得の仕方は、開始ＩＮＴの取得の仕方と実質的に同じであり、重複記載を避けるために、その詳細は省略する。

【１３９８】

（延長する場合について：ステップＳ５２５～Ｓ５２６の処理ルート）

一方、終了ＩＮＴ用延長判定値が特別図柄確変回数カウンタ（残余ＳＴ回数）よりも小さい場合（ステップＳ５２１：ＮＯ）、つまり、終了ＩＮＴを延長する場合、特図停止時遊技状態の２ビット目をＯＮにする（ステップＳ５２５）。この変換データは、後続の特電コマンド送信処理（ステップＳ５８３）にて利用される。

【１３９９】

次いで、ステップＳ５８０で取得した「特電終了時間テーブル（図１０３（Ｄ））」を参照して、「ＥＮＤ０」に対応するＩＮＴデータ（延長用ＩＮＴの１８０秒）を取得し、当該ＩＮＴデータを特別図柄役物動作タイマに設定する（ステップＳ５２４）。ステップＳ

５２４の処理を終えると、終了ＩＮＴに係るインターバル時間設定処理を抜ける。
【１４００】
図１０２の説明に戻り、上記したインターバル時間設定処理（ステップＳ５８２）を終えると、次いで、特電コマンド送信処理を実行する（ステップＳ５８３）。ここでは、延長時または通常時に対応して送信する「大当り終了コマンド」を作成、送信する。なお、ステップＳ５８３の特電コマンド送信処理の内容は、図９８の大当り開始処理において説明した「特電コマンド送信処理（ステップＳ５１６）」と実質的に同じである。すなわち、図９８の特電コマンド送信処理（ステップＳ５１６）と、図１０２の特電コマンド送信処理（ステップＳ５８３）とは、共通の処理モジュールとして構成されている。
【１４０１】
図１００を参照して、ここでは「大当り状態指定コマンド」として、「大当り終了コマンド」を作成する。たとえば、特図停止遊技状態に対応してＦ５００Ｈ～Ｆ５０７Ｈのコマンド（不図示）が作成されるようになっている。なお、ここで作成される大当り終了コマンドは、上記大当り開始コマンドと同じように、少なくとも当選時の遊技状態と終了ＩＮＴの延長の有無（終了ＩＮＴの時間に関する情報を含んでもよい）とを特定可能な情報が含まれるが、別途、当選時の変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）を特定可能な情報および／または当選した大当り種別情報を特定可能な情報を含ませてもよい。また、当選時の遊技状態情報、延長の有無、当選時の変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）、当選した大当り種別情報などの情報は、１または複数のコマンドに含ませて、演出制御部２４に送信してもよい。
【１４０２】
次いで、特図停止遊技状態の２ビット目をクリアして（ステップＳ５２９）、特電コマンド送信処理を抜ける。
【１４０３】
図１０２の説明に戻り、上記した特電コマンド送信処理（ステップＳ５８３）を終えると、次いで、ラウンド継続終了時の処理として、特別電動役物動作フラグをＯＦＦ状態（００Ｈ）に設定し、特別電動役物動作ステータスを「終了処理中（０４Ｈ）」に切り替える（ステップＳ５８４）。これにより、特別電動役物作動継続判定処理を抜ける。
【１４０４】
（特電開始時間テーブル、特電終了時間テーブルの変形例）
本実施形態の上記特電開始時間テーブル（図１０３（Ｂ））と上記特電終了時間テーブル（図１０３（Ｄ））には、延長用の時間データ（延長ＩＮＴに関する時間データ（延長ＩＮＴ用データ））と非延長用の時間データ（通常ＩＮＴに関する時間データ（通常ＩＮＴ用データ））とが定められている例について説明した。しかし本発明はこれに限らず、下記（テ１）～（テ６）に示すテーブル構成とすることができる。
【１４０５】
（テ１）延長用の時間データを定めた延長用時間テーブルと、非延長用の時間データを定めた非延長用時間テーブルとを別々に設けて、これらテーブルからＩＮＴの時間データを取得し、特別図柄役物動作タイマに設定可能に構成してもよい。
（テ２）また、上記延長用時間テーブルには、複数の延長用の時間データが定められており、当選した大当り種別（特別図柄判定データ種別）に応じて、異なる延長用の時間データを選択可能（取得可能）に構成してもよい。たとえば、上記延長用時間テーブルには、延長用の時間データが２４０秒、１８０秒、１２０秒が定められており、１０Ｒ確変大当りの場合には２４０秒を、４Ｒ確変大当りの場合には１８０秒を、４Ｒ時短大当りの場合は１２０秒を選択する。なお、各大当りでそれぞれ異なる延長用の時間データを選択するのではなく、少なくとも一部の大当りで共通の延長用の時間データを選択可能に構成してもよい。たとえば、０Ｒ確変大当りの場合には２４０秒を、４Ｒ確変大当りの場合と４Ｒ時短大当りの場合には１２０秒を選択する。なお、当選した大当り種別（特別図柄判定データ種別）ではなく、当選時の遊技状態に応じて、異なる延長用の時間データを選択可能（取得可能）に構成してもよいし、大当り遊技後の移行先遊技状に応じて、異なる延長用

の時間データを選択可能（取得可能）に構成してもよい。なお、当選時の遊技状態は、内部遊技状態（ＹＪ）であってもよいし、遊技モード（少なくとも変動パターン選択モード種別により定められる遊技状態）であってもよい。
（テ３）上記延長用時間テーブルには、複数の延長用の時間データが定められており、当選した大当り種別とその当選時の遊技状態とに応じて、異なる延長用の時間データを選択可能に構成してもよい。たとえば、上記延長用時間テーブルには、延長用の時間データが２４０秒、１８０秒、１２０秒が定められており、１０Ｒ確変大当りであって、当選時の遊技状態が確変状態の場合には２４０秒を、１０Ｒ確変大当りであって、当選時の遊技状態が時短状態の場合には１８０秒を選択する。なお、当選時の遊技状態は、内部遊技状態（ＹＪ）であってもよいし、遊技モード（少なくとも変動パターン選択モード種別により定められる遊技状態）であってもよいし、大当り遊技後の移行先遊技状態であってもよい。
（テ４）上記延長用時間テーブルには、複数の延長用の時間データが定められており、少なくとも当選ゲーム数（当選時の変動回数）に応じて、異なる延長用の時間データを選択可能に構成してもよい。たとえば、上記延長用時間テーブルには、延長用の時間データが２４０秒、１８０秒、１２０秒が定められており、１ゲーム目に当選した場合には２４０秒を、２～１０ゲーム以内に当選した場合は１８０秒を、１１～５０ゲーム以内に当選した場合には１２０秒を選択する。なお、延長対象区間となる当選ゲームの範囲については、延長対象区間が特定の１ゲームであってもよいし、複数ゲーム数であってもよい。また、大当り種別と当選ゲーム数とに応じて、異なる延長用データを選択可能に構成してもよい。この場合、同じ当選ゲーム数であっても、１０Ｒ確変大当りと４Ｒ確変大当りとで、異なる延長用の時間データを選択することができる。また、同じ大当りであっても、当選ゲーム数に応じて異なる延長用の時間データを選択することができる。
（テ５）延長対象のＩＮＴが複数ある場合、それぞれのＩＮＴに対応した延長用時間テーブルを設けることができる。
（テ６）延長対象のＩＮＴが複数ある場合、各ＩＮＴ共通の延長用時間テーブルを設けることができる。また、非延長用時間テーブルについても、各ＩＮＴ共通の非延長用時間テーブルを設けることができる。
【１４０６】
以上に、図１０４（イ）に示す具体例１について説明したが、本発明はこれに限らず、下記具体例２～７のように構成することができる。なお、非連荘容易状態については、少なくとも通常状態であり（本実施形態の場合、通常状態の他、支援時短状態または天井時短状態が含まれる）、ここではその詳細は省略する。
【１４０７】
（具体例２：図１０４（ロ））
図１０４（ロ）に、本実施形態の具体例２を示す。
【１４０８】
この具体例２は、上記した具体例１と同じく、複数のＩＮＴが延長されるゲーム区間（少なくとも第１のＩＮＴと第２のＩＮＴのいずれもが延長される重複延長区間が存在するケース）が存在するケースを例示したものであるが、この具体例２では、開始ＩＮＴ（第１のＩＮＴ）のみが延長される区間が存在する点で、当該区間が存在しない具体例１とは異なる。図（ロ）と図（イ）とから分かるように、本例（図（ロ））の場合、開始ＩＮＴ（第１のＩＮＴ）のみが延長される区間として、１～１０ゲーム（第１延長条件）の延長区間が設けられているが、図（イ）に示す具体例１には、このような延長区間は存在しない。本例では、当選ゲーム数が１～１０ゲーム以内（第１延長条件）である場合には「開始ＩＮＴ（第１のＩＮＴ）のみ」が延長され、当選ゲーム数が１１～５０ゲーム以内（第２延長条件）である場合には「開始ＩＮＴと終了ＩＮＴ（第１のＩＮＴと第２のＩＮＴ）」が延長され、当選ゲーム数が５０～６０ゲーム以内（第３延長条件）である場合には「終了ＩＮＴ（第２のＩＮＴ）」のみが延長されるようになっている。
【１４０９】

（具体例３：図１０４（ハ））
図１０４（ハ）に、本実施形態の具体例３を示す。
【１４１０】
この具体例３は、複数のＩＮＴが延長される重複延長区間が“１ゲームだけ存在する”ケースを例示したものである。本例の場合、当選ゲーム数が１～５０ゲーム以内（第１延長条件）である場合には「開始ＩＮＴ（第１のＩＮＴ）のみ」が延長され、当選ゲーム数が５０ゲーム（第２延長条件）である場合には「開始ＩＮＴと終了ＩＮＴ（第１のＩＮＴと第２のＩＮＴ）」が延長され、当選ゲーム数が５１～６０ゲーム以内（第３延長条件）である場合には「終了ＩＮＴ（第２のＩＮＴ）のみ」が延長される。つまり、特定のゲーム数（ここでは、ＳＴ回数の１／２のゲーム数目にあたる５０ゲーム目）で当選すると、開始ＩＮＴと終了ＩＮＴとが延長される。なお、連荘時の出玉スピードを抑えることを考慮すれば、特定のゲーム数は、比較的早いゲーム数、たとえば、１ゲーム目～９ゲーム目（一桁ゲーム数の範囲）のいずれかが好ましく、より好ましくは１ゲーム目である。
【１４１１】
（具体例４：図１０５（ニ））
図１０５（ニ）に、本実施形態の具体例４を示す。
【１４１２】
この具体例４は、複数のＩＮＴが延長される重複延長区間が存在しないケースを例示したものである。この点で、重複延長区間が存在する上記具体例１～３とは大きく異なる。本例では、図示のように、当選ゲーム数が１～３０ゲーム以内（第１延長条件）である場合には「開始ＩＮＴ（第１のＩＮＴ）」のみが延長され、当選ゲーム数が３１～６０ゲーム以内（第２延長条件）である場合には「終了ＩＮＴ（第２のＩＮＴ）のみ」が延長される。本例は、開始ＩＮＴ（第１のＩＮＴ）の延長区間と、終了ＩＮＴ（第２のＩＮＴ）の延長区間とがそれぞれ独立したゲーム区間となっており、連荘容易状態中の実行ゲーム数に応じて、いずれのＩＮＴが延長されるのかを明確に区別される。なお、開始ＩＮＴの延長区間と終了ＩＮＴの延長区間を全体的に見れば、全体的な延長区間は、１～６０ゲームと連続的な区間となっている。しかしこれに限らず、間欠的な延長区間、具体的には、延長区間、延長無し区間、延長区間という具合に、一の延長区間と他の延長区間との間に延長無し区間が介在していてもよい。たとえば、１～２０ゲームは開始ＩＮＴの延長区間、２１～２４ゲームは延長無し区間、２５～４０ゲームは終了ＩＮＴの延長区間などである。
【１４１３】
（具体例５：図１０５（ホ））
図１０５（ホ）に、本実施形態の具体例５を示す。この具体例５は、連荘容易状態が複数あるケースを例示したものである。ここでは、代表的に、具体例４（同図（ニ））のケースにおいて、連荘容易状態が複数あり（たとえば、確変状態と時短状態）、それぞれに対して延長対象区間を設けたケースについて示してある。
【１４１４】
図１０５（ホ）を参照して、確変状態の場合は上記具体例４と同じく、当選ゲーム数が１～３０ゲーム以内（第１延長条件）である場合には「開始ＩＮＴ（第１のＩＮＴ）のみ」が延長され、当選ゲーム数が３１～６０ゲーム以内（第２延長条件）である場合には「終了ＩＮＴ（第２のＩＮＴ）のみが延長されるようになっている。一方、時短状態の場合は、延長期間が確変状態よりも短縮されたものとなっており、図示の例では、当選ゲーム数が１～２０ゲーム以内（第３延長条件）である場合には「開始ＩＮＴ（第１のＩＮＴ）のみ」が延長され、当選ゲーム数が２１～３０ゲーム以内（第４延長条件）である場合には「終了ＩＮＴ（第２のＩＮＴ）のみ」が延長されるようになっている。
【１４１５】
また本例（具体例５）では、図示から分かる通り、時短状態の延長対象区間（１～３０ゲーム）が、確変状態の延長対象区間（１～６０ゲーム）よりも短くなっている。その理由は、次に述べる通りである。
【１４１６】

時短状態と確変状態は、ともに「電サポ状態を伴う遊技状態」であるが、大当り抽選確率に関しては、時短状態は低確率状態であり、確変状態は高確率状態ある。したがって、時短状態中は確変状態中よりも連荘が発生しにくい、つまり出玉スピード性能が確変状態よりも相対的に低くなる。そのため、出玉スピード性能が高い確変状態においては、延長される機会を相対的に多くし、確変状態よりも出玉スピード性能が低い時短状態においては、延長される機会を相対的に少なくしている。換言すれば、確変状態中の連荘時大当り遊技期間（または平均的な大当り遊技期間）は、時短状態中の連荘時大当り遊技よりも長時間となるようにし、確変状態中の出玉スピード性能の極端な上ブレを抑制し、型式試験に適合し易くなるようにしている。

【１４１７】

また、出玉スピードを抑制するという観点から、延長ＩＮＴ（本例では、延長開始ＩＮＴおよび／または延長終了ＩＮＴ）に関し、確変状態よりも時短状態短の方が短時間となるように定めることが好ましい。たとえば、時短状態の延長開始ＩＮＴを「Ｘ１（秒）」、確変状態の延長開始ＩＮＴを「Ｘ２（秒）」とした場合、「Ｘ１＜Ｘ２」の関係を満たすことが好ましい（延長終了ＩＮＴについても同様）。特に、確変状態と時短状態とで、共通の延長期間（延長対象となるゲーム数範囲が共通）を設ける場合に好適である。

【１４１８】

また、確変状態における延長ＩＮＴの合計時間（本例では「開始延長ＩＮＴ＋終了延長ＩＮＴ」）を、時短状態における延長ＩＮＴの合計時間よりも相対的に短時間としてもよい。この場合も、確変状態と時短状態とで、共通の延長期間（延長対象となるゲーム数範囲が共通）を設ける場合に好適である。

【１４１９】

また、確変状態における１ゲーム当りの平均延長ＩＮＴを、時短状態における１ゲーム当りの平均延長ＩＮＴよりも短時間としてもよい。特に、確変状態と時短状態とで、異なる延長期間（延長されるゲーム数範囲が異なる）を設ける場合に好適である。

【１４２０】

また本例では、連荘容易状態によらず、同じＩＮＴを延長対象としているが、これに限らず、連荘容易状態に応じて、延長対象とするＩＮＴの全部または一部異ならせることができる。たとえば、確変状態においては開始ＩＮＴのみを延長対象とし、時短状態においては終了ＩＮＴのみを延長対象とする（延長対象が全部異なるケース）、或いは、確変状態においては開始ＩＮＴと終了ＩＮＴを延長対象とし、時短状態においては終了ＩＮＴのみを延長対象とする（延長対象の一部が異なるケース）、などである。

【１４２１】

（具体例５の好ましい実施形態）

本例（具体例５）は、下記（矢１）～（矢４）のように構成することができる。

（矢１）確変状態（第１連荘容易状態）中と時短状態（第２連荘容易状態）中とで、延長対象区間が共通である。たとえば、確変状態における開始ＩＮＴ（第１のＩＮＴ）の延長対象区間が１～３０Ｇ、時短状態における開始ＩＮＴ（第１のＩＮＴ）の延長対象区間が１～３０Ｇなどである。延長対象のＩＮＴが複数ある場合、確変状態中と時短状態中とで各ＩＮＴにおける延長対象区間が共通である。たとえば、確変状態における開始ＩＮＴの延長対象区間が１～３０Ｇ、終了ＩＮＴ（第２のＩＮＴ）の延長対象区間が３１～６０Ｇであり、時短状態の開始ＩＮＴの延長対象区間が１～３０Ｇ、終了ＩＮＴ（第２のＩＮＴ）の延長対象区間が３１～６０Ｇなどである。

（矢２）確変状態中と時短状態中とで、延長対象区間が異なる。たとえば、確変状態における開始ＩＮＴの延長対象区間が１～３０Ｇ、時短状態における開始ＩＮＴの延長対象区間が１～２０Ｇなどである（図１０５（ホ）参照）。延長対象のＩＮＴが複数ある場合、確変状態中と時短状態中とで各ＩＮＴにおける延長対象区間が異なる。たとえば、確変状態における開始ＩＮＴの延長対象区間が１～３０Ｇ、終了ＩＮＴの延長対象区間が３１～６０Ｇであり、時短状態における開始ＩＮＴの延長対象区間が１～２０Ｇ、終了ＩＮＴの延長対象区間が２１～３０Ｇなどである（図１０５（ホ）参照）。

（矢３）確変状態および／または時短状態において、延長対象区間が複数ある（図１０５（ホ）参照）。
（矢４）上記（矢１）～（矢３）において、延長対象区間のゲーム数が、時短状態の時短回数より少ない。たとえば、確変状態のＳＴ回数が１００回、時短状態の時短回数が７０回、および延長対象区間が１～６０Ｇなどである（「延長対象区間Ｘ＜時短回数Ｙ」を満たす関係）
【１４２２】
なお、本例（具体例５）で説明した連荘状態容易状態が複数あるケースについては、具体例１～４、後述の具体例６～７（図１０６）にも適用することができる。
【１４２３】
（具体例６～７：図１０６）
また、図１０６（ヘ）（ト）に示すように、延長対象区間を複数の区間、たとえば、前半区間と後半区間とに分けて、それぞれの区間で異なる延長ＩＮＴを定めてもよい。以下、図１０６（ヘ）を「具体例７」と称し、図１０６（ト）を「具体例６」と称する。図示の例の理解を容易なものとするために、先ず、具体例７について説明する。なお、図示の破線部は、比較例として、当選ゲームが１～５０ゲーム以内、つまり、延長対象区間を複数の区間に分けず、延長対象区間全域において、共通（同一）の延長ＩＮＴ（たとえば、延長開始ＩＮＴ）とするケースを示したものである。
【１４２４】
（具体例７：図１００（ヘ））
図１０６（ヘ）を参照して、この例（具体例７）は、或るＩＮＴのみを延長可能に構成したケースを示したものである。ここでは代表的に、図１０４（イ）の具体例１に対して、開始ＩＮＴの延長対象区間を複数の区間に分けたケースを示してある。つまり、図示の開始ＩＮＴ延長区間Ａ１とＡ２は、いずれも開始ＩＮＴの延長対象区間である。本例では、「開始ＩＮＴ延長区間Ａ１（前半区間）」である１～１０ゲーム以内に当選した場合には延長開始ＩＮＴを１８０秒とし、「開始ＩＮＴ延長区間Ａ２（後半区間）」である１１～５０ゲーム以内に当選した場合には延長開始ＩＮＴを、前半区間よりも短時間の１２０秒とした例である。このように、前半区間と後半区間とで、延長ＩＮＴを異ならせる理由は、次に述べる通りである。
【１４２５】
当選ゲーム数（特に、１０ゲーム未満の一桁ゲーム数）が相対的に少ないほど連荘時の出玉スピードが速まる点を考慮して、早いゲーム数の区間ほど、相対的に長時間の延長ＩＮＴとすることが好ましい。たとえば、本例（具体例６または具体例７）の場合、後半区間よりも前半区間の方が長時間の延長ＩＮＴとする。具体的には、前半区間の延長ＩＮＴを「Ｘ秒」、後半区間の延長ＩＮＴを「Ｙ秒」とした場合、「Ｙ＜Ｘ」の関係を満たすように定める。なお、後述の同図（ト）に示す具体例６のように、延長対象のＩＮＴが複数ある場合には、少なくとも１つのＩＮＴについて、本例を適用することができる。たとえば、開始ＩＮＴの延長区間を複数区間に分け、各区間において異なる延長ＩＮＴ（たとえば、前半区間＝延長開始ＩＮＴを１８０秒、後半区間＝延長開始ＩＮＴを１２０秒）とする一方、延長ＩＮＴの延長区間ついては複数区間に分けず、共通の延長ＩＮＴ（全区間＝延長終了ＩＮＴが一律６０秒）とすることができる。
【１４２６】
また、前半区間（開始ＩＮＴ延長区間Ａ１）と後半区間（開始ＩＮＴ延長区間Ａ２）とは、同じゲーム数（たとえば、１～３０Ｇと３１～６０Ｇ）としてもよいし（前半区間＝後半区間）、図示のように、異なるゲーム数としてもよい（前半区間≠後半区間。図示の例では、「前半区間＜後半区間」の関係）。なお、上記した前半区間の延長ＩＮＴ「Ｘ秒」と、後半区間の延長ＩＮＴ「Ｙ秒」が「Ｙ＜Ｘ」の関係を満たす場合、延長区間のゲーム数を「前半区間＜後半区間」とすることが好ましい。延長ＩＮＴが相対的に長時間となるゲーム数を長期間とすれば連荘時の出玉スピード性能を抑えることができるが、一方で、当該ゲーム数を無闇に多くしてしまうと、遊技者に間延び感を与えてしまう恐れがあるか

らである。したがって、出玉スピードの抑える点と遊技者の遊技興趣の低下を抑制するという観点から、上述の「前半区間＜後半区間」とすることが好ましいといえる。
【１４２７】
（具体例６：図１００（ト））
同図（ト）に示す具体例６は、複数のＩＮＴを延長可能な構成において、上記具体例７と同じように、それぞれのＩＮＴの延長対象区間を複数の区間に分けたケースを示したものである。ここでは代表的に、図１０４（イ）の具体例１に対して、延長対象区間を複数の区間に分けたケースを示してある。つまり、図示の開始ＩＮＴ延長区間Ａ１とＡ２は、いずれも開始ＩＮＴの延長対象区間であり、終了ＩＮＴ延長区間Ｂ１とＢ２は、いずれも終了ＩＮＴの延長対象区間である。この具体例６の終了ＩＮＴ延長区間Ｂ１と終了ＩＮＴ延長区間Ｂ２の関係は、上記具体例７の開始ＩＮＴ延長区間Ａ１と開始ＩＮＴ延長区間Ａ２の関係と同事象である。
【１４２８】
具体例６は、次に述べる構成が含まれる。
（Ａ）延長対象区間が複数ある。
（Ｂ）第１延長対象区間（第１延長条件）で大当りに当選した場合と、第２延長対象区間（第２延長条件）で大当りに当選した場合とで、延長される時間が異なる（第１延長条件下の延長ＩＮＴと、第２延長条件下の延長ＩＮＴが異なる）。
（Ｃ）第１延長対象区間（第１延長条件）で大当りに当選した場合と、第２延長対象区間（第２延長条件）で大当りに当選した場合とで、延長対象となるＩＮＴが異なる。
【１４２９】
なお、開始ＩＮＴ延長区間Ａ１と終了ＩＮＴ延長区間Ｂ１とを、図示のように、共通の延長対象期間（延長対象となるゲーム数範囲が共通）としてもよいし、これに限らず、異なる延長対象期間（延長対象となるゲーム数範囲が異なる）としてもよい（図示の備考３参照）。また、開始ＩＮＴ延長区間Ａ２と終了ＩＮＴ延長区間Ｂ２とを、共通の延長対象期間としてもよいし、異なる延長対象期間としてもよい（図示の備考４参照）。
【１４３０】
（各種の構成例：図１０７～図１０９）
上記した図１０４～図１０６では、開始ＩＮＴ、終了ＩＮＴの延長に関する事項について説明した。ここで、図１０７～図１０９に示すように、図１０４～図１０６における開始ＩＮＴの延長区間（第１のＩＮＴの延長区間）、終了ＩＮＴの延長区間（第２のＩＮＴの延長区間）を、それぞれＩＮＴ延長区間Ａ、ＩＮＴ延長区間Ｂとした場合、上記した具体例１～７のそれぞれは、下記のように構成することができる。なお、図１０６（ヘ）（ト）に示す具体例６、７については、構成の関係上、ＩＮＴ延長区間Ａに属する延長区間を「ＩＮＴ延長区間Ａ１、ＩＮＴ延長区間Ａ２」とし、ＩＮＴ延長区間Ｂに属する延長区間を「ＩＮＴ延長区間Ｂ１、ＩＮＴ延長区間Ｂ２」と表記する。
【１４３１】
＜延長対象ＩＮＴ種別について：（吉１－１）～（吉１－２）＞
（吉１－１）ＩＮＴ延長期間区間ＡまたはＩＮＴ延長期間区間Ｂにおける延長対象ＩＮＴには、開始ＩＮＴ、ラウンド間ＩＮＴおよび終了ＩＮＴの少なくとも１つを採用することができる。
（吉１－２）ＩＮＴ延長期間区間Ａにおける延長対象ＩＮＴと、ＩＮＴ延長期間区間Ｂにおける延長対象ＩＮＴとは、異なるＩＮＴである。
（吉１－３）ＩＮＴ延長期間区間ＡまたはＩＮＴ延長期間区間Ｂのいずれか一方を設けてもよい。この場合、図１０６（ヘ）で説明した具体例７、つまり、ＩＮＴ延長期間が１つのものと同事象となる。
【１４３２】
＜延長ＩＮＴの時間幅について：（吉２－１）～（吉２－７）＞
（吉２－１）延長ＩＮＴの時間幅に関し、「ＩＮＴ延長区間Ａの延長ＩＮＴ＝ＩＮＴ延長区間Ｂの延長ＩＮＴ」とすることができる。

（吉２－２）また「ＩＮＴ延長区間Ａの延長ＩＮＴ＜ＩＮＴ延長区間Ｂの延長ＩＮＴ」とすることができる。
（吉２－３）また「ＩＮＴ延長区間Ａの延長ＩＮＴ＞ＩＮＴ延長区間Ｂの延長ＩＮＴ」とすることができる。
（吉２－４）上記（吉２－１）～（吉２－３）の延長ＩＮＴを「１ゲーム当りの平均延長ＩＮＴ」としてもよい。
（吉２－５）開始ＩＮＴ、ラウンド間ＩＮＴ、および終了ＩＮＴの少なくとも１つのＩＮＴを延長する場合、通常ＩＮＴに対し、所定の延長時間を加算したものを延長ＩＮＴとして設定することができる。たとえば、開始ＩＮＴを延長対象とした場合において、通常開始ＩＮＴを「Ｘ（秒）」、延長時間を「Ａ（秒）」とした場合に、
（α））延長開始ＩＮＴ＝「Ｘ＋Ａ」
とすることができる。つまり、ＩＮＴを延長する場合には、通常ＩＮＴに所定の延長時間を加算したものを延長ＩＮＴとして算出し、その算出したＩＮＴを設定する形態である。
（吉２－６）開始ＩＮＴ、ラウンド間ＩＮＴ、および終了ＩＮＴの少なくとも２つのＩＮＴを延長する場合、それぞれの延長幅を共通の延長時間（同一または略同一の延長時間）とすることができる。たとえば、開始ＩＮＴおよび終了ＩＮＴを延長対象とした場合において、通常開始ＩＮＴを「Ｘ（秒）、終了開始ＩＮＴを「Ｙ（秒）」、通常ＩＮＴに対する延長時間を「Ａ（秒）」とした場合に、
（α）延長開始ＩＮＴ＝「Ｘ＋Ａ」
（β）延長終了ＩＮＴ＝「Ｙ＋Ａ」
とすることができる。つまり、各ＩＮＴを延長する場合には、それぞれの通常ＩＮＴに対して共通の延長時間を加算したものをその延長ＩＮＴとして算出し、これを設定する形態である。
（吉２－７）開始ＩＮＴ、ラウンド間ＩＮＴ、および終了ＩＮＴの少なくとも２つのＩＮＴを延長する場合、それぞれの延長幅を異なる延長時間とすることができる。たとえば、開始ＩＮＴおよび終了ＩＮＴを延長対象とした場合において、通常開始ＩＮＴを「Ｘ（秒）、終了開始ＩＮＴを「Ｙ（秒）とした場合に、
（α）延長開始ＩＮＴ＝「Ｘ＋Ａ１」
（β）延長終了ＩＮＴ＝「Ｙ＋Ａ２」
とすることができる。つまり、各ＩＮＴを延長する場合には、それぞれの通常ＩＮＴに対して異なる延長時間を加算したものをその延長ＩＮＴとして算出し、これを設定する形態である。この例の場合、開始ＩＮＴを延長する場合には通常開始ＩＮＴに第１延長時間Ａ１を加算したものを延長開始ＩＮＴとして算出し、終了ＩＮＴを延長する場合には通常終了ＩＮＴに、第１延長時間Ａ１とは異なる第２延長時間Ａ２を加算したものを延長終了ＩＮＴとして算出する。
【１４３３】
＜延長対象区間の長さについて：（吉３－１）～（吉３－３）＞
（吉３－１）延長対象区間長に関し、「ＩＮＴ延長区間Ａ＝ＩＮＴ延長区間Ｂ」とすることができる。
（吉３－２）また、「ＩＮＴ延長区間Ａ＜ＩＮＴ延長区間Ｂ」とすることができる。
（吉３－３）また、「ＩＮＴ延長区間Ａ＞ＩＮＴ延長区間Ｂ」とすることができる。
【１４３４】
＜延長対象区間について：（吉４－１）～（吉４－２）＞
（吉４－１）延長対象区間のゲーム数に関し、ＩＮＴ延長区間（Ａ、Ｂ、Ａ１、Ａ２、Ｂ１、Ｂ２：図１０７～１００Ｐ）は、１または複数ゲーム数とすることができる。
（吉４－２）延長対象区間のゲーム数に関し、特図１および特図２の最大保留記憶数（本例では、８個）と同数、または、特図１および特図２のいずれか一方の最大保留記憶数（本例では、４個）と同数に定めることができる（保留記憶数対象延長区間）。この場合、いわゆる「保留内連荘」が生じた場合に、連荘時の出玉スピード性能を低下させることができる。また、少なくとも本例の保留記憶数対象延長区間を含む複数の延長対象区間を定

める場合、当該保留記憶数対象延長区間の延長ＩＮＴを「Ｈ（秒）」、他の延長対象区間の延長ＩＮＴを「Ｊ（秒）とした場合、「Ｊ＜Ｈ」の関係とすることが好ましい。このようにすれば、保留内連荘という最も出玉スピードが増加しうるタイミングで、相対的に長時間の延長ＩＮＴと設定することができる。これにより、出玉スピード性能の大幅低下に寄与することができる。

【１４３５】

＜大当り種別と、延長ＩＮＴの関係について：（吉５－１）～（吉５－３）＞

〔大当り種別によらず、共通（同一）の延長ＩＮＴを設定〕

（吉５－１）大当りの種類によらず、同一時間幅の延長ＩＮＴが設定されるように構成してもよい。たとえば、延長開始ＩＮＴを設定する場合、１０Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当りおよび４Ｒ時短大当りのいずれの大当りに当選した場合であっても、一律、２４０秒（たとえば、図１０３（Ｂ）のＦＡＮ０の延長用ＩＮＴ）が設定されるように構成する。

【１４３６】

〔大当り種別に応じた延長ＩＮＴを設定〕

（吉５－２）上記（吉５－１）とは異なり、少なくとも大当りの種類に応じて、異なる時間幅の延長ＩＮＴが設定されるように構成してもよい（大当り種別に応じて、複数種類の延長ＩＮＴからいずれかを選択可能な構成：上記（テ２）参照）。この場合、各大当りでそれぞれ異なる延長ＩＮＴが設定されるように構成してもよいし、一部の大当りで共通の延長ＩＮＴが設定されるように構成してもよい。各大当りで異なる延長ＩＮＴを設定するケースであれば、たとえば、延長開始ＩＮＴを設定する場合、当選した大当りが１０Ｒ確変大当りであれば２４０秒、４Ｒ確変大当りであれば１８０秒、４Ｒ時短大当りであれば１２０秒が設定されるように構成する。各大当りの一部で異なる延長ＩＮＴを設定するケース、換言すれば、複数種類の大当りのうち、少なくとも１つの大当りが他の大当りとは異なる延長ＩＮＴが設定されるケースであれば、当選した大当りが１０Ｒ確変大当りまたは４Ｒ確変大当りであれば２４０秒、４Ｒ時短大当りであれば１２０秒が設定されるように構成することができる。なお、大当りの種類に応じて異なる延長ＩＮＴを設定可能な構成の場合、利益状態（有利度）が相対的に高い大当り種別ほど、延長ＩＮＴが長時間となるように定めることが好ましい。たとえば、１０Ｒ確変大当りと４Ｒ確変大当りであれば、最大ラウンド数が多い前者の方が高い利益状態を有するため、４Ｒ確変大当りに当選した場合よりも１０Ｒ確変大当りが当選した場合の方が、相対的に長時間の延長ＩＮＴが設定されるように構成する。なお、重複記載を避けるために詳細な説明は省略するが、上記（テ３）～（テ６）の構成により、目的の延長ＩＮＴを選択可能（取得可能）に構成してもよい。

【１４３７】

〔延長無し大当りについて〕

（吉５－３）複数種類の大当りのうち、少なくとも１つの大当りは、延長対象区間が存在しない（以下、延長対象区間が存在しない大当りを「延長無し大当り」と称する）。すなわち、ＩＮＴの延長を一切しない１または複数の大当りを設けることができる。この延長無し大当りは、大当り遊技期間が延長されない関係上、下記（無１）～（無６）のような大当りであることが好ましい。

（無１）複数種類の大当りのうち、延長無し大当りは、最大ラウンド数が最多の大当り以外の大当りである。

（無２）複数種類の大当りのうち、延長無し大当りは、最大ラウンド数が最少の大当りである。

（無３）複数種類の大当りのうち、延長無し大当りは、最大ラウンド数が最多の大当りの半分以下の大当りである。

（無４）複数種類の大当りのうち、延長無し大当りは、利益状態が最大の大当り以外の大当りである。

（無５）複数種類の大当りのうち、延長無し大当りは、利益状態が最少の大当りである。

（無６）なお、上記（無４）または（無５）における「利益状態」とは、大当り遊技中に

得られる利益の他、大当り遊技後に移行される遊技状態の利益状態を含むことができる。「大当り遊技後に移行される遊技状態」には、確変状態、時短状態、潜確状態、通常状態の４状態の他、確変状態または潜確状態であればＳＴ回数の多寡、時短状態であれば時短回数の多寡も含まれる。たとえば、同じ時短大当りであっても、時短回数１００回を付与する時短大当りＡと、時短回数５０回を付与する時短大当りＢとでは、利益状態の大小関係は、「時短大当りＢ＜時短大当りＡ」となる。また、時短状態、潜確状態および確変状態の大小関係は「時短状態＜潜確状態＜確変状態」とする（たとえば、確変大当りと時短大当りとがある場合、延長無し大当りは、時短大当り側とする）。また、電サポ状態を伴う遊技状態については、普電開放遊技の利益状態を考慮することができる。たとえば、同じ時短回数を付与する時短大当りＡと時短大当りＢがある場合、時短大当りＢよりも時短大当りＡの方が、普電開放遊技の利益状態の高い電サポ状態を生起させるケースがある。このような場合、利益状態の大小関係は「時短大当りＢ＜時短大当りＡ」となる。この場合、延長無し大当りの対象は、時短大当りＢ側とする。

【１４３８】

『上記（無６）の具体例：（無６－１）～（無６－２）』

（無６－１）少なくとも時短大当りと、高確率状態への移行契機となる大当り（「確変大当り」および／または「潜確大当り」）とを含む複数種類の大当りのうち、延長無し大当りは、時短大当りである。なお、時短大当りが複数種類ある場合には、上述の（無１）～（無５）の「大当り（「延長無し大当り」の文言は除く）」を「時短大当り」に読み替えて適用することができる。たとえば、（無１）の構成を採用する場合、複数種類の“時短大当り”のうち、延長無し大当りは、最大ラウンド数が最多の“時短大当り”以外の“時短大当り”とすることができる。

（無６－２）少なくとも通常大当り（通常状態への移行契機となる大当り）と、「電サポ状態を伴う遊技状態への移行契機となる大当り（確変大当りおよび／または時短大当り）とを含む複数種類の大当りのうち、延長無し大当りは、通常大当りである。または、少なくとも通常大当り（通常状態への移行契機となる大当り）と、「高確率状態を伴う遊技状態への移行契機となる大当りとを含む複数種類の大当りのうち、延長無し大当りは、通常大当りである。なお、通常大当りが複数種類ある場合には、上述の（無１）～（無５）の「大当り（「延長無し大当り」の文言は除く）」を「通常大当り」に読み替えて適用することができる。たとえば、（無１）の構成を採用する場合、複数種類の“通常大当り”のうち、延長無し大当りは、最大ラウンド数が最多の“通常大当り”以外の“通常大当り”とすることができる。

【１４３９】

＜連荘容易状態種別、連荘容易状態と延長ＩＮＴの関係について：（吉６－１）～（吉６－９）＞

〔連荘容易状態の種類について：（吉６－１）〕

（吉６－１）連荘容易状態として、確変状態、時短状態、および潜確状態のうち、少なくとも１つの遊技状態を採用することができる。なお、連荘容易状態として、例外的に、通常状態を採用してもよい。たとえば、連荘容易状態から通常状態に移行した場合、当該通常状態の所定ゲーム数（たとえば、最大保留記憶数の４回）以内までを延長対象区間とすることができる。

【１４４０】

〔連荘容易状態種別に応じた延長ＩＮＴについて：（吉６－２）～（吉６－９）〕

（吉６－２）連荘容易状態が複数種類ある場合、連荘容易状態の種類よらず、延長ＩＮＴを共通（同一）の時間とすることができる。

（吉６－３）連荘容易状態が複数種類ある場合、連荘容易状態の種類に応じて、延長ＩＮＴを異なる時間とすることができる。たとえば、図１０５（ホ）において説明したように、時短状態の延長ＩＮＴを「Ｘ（秒）」、確変状態の延長ＩＮＴを「Ｘ（秒）」とした場合、「Ｘ＜Ｘ」の関係を満たすように構成することができる。

（吉６－４）第１連荘容易状態（たとえば、確変状態）中のＩＮＴ延長区間Ａで当選した

場合と、第２連荘容易状態（たとえば、時短状態）中のＩＮＴ延長区間Ａで当選した場合とで、延長ＩＮＴを同一時間としてもよい。
（吉６－５）上述の（吉６－４）とは異なり、第１連荘容易状態（たとえば、確変状態）中のＩＮＴ延長区間Ａで当選した場合と、第２連荘容易状態（たとえば、時短状態）中のＩＮＴ延長区間Ａで当選した場合とで、延長ＩＮＴを異なる時間としてもよい。
（吉６－６）第１連荘容易状態（たとえば、確変状態）中のＩＮＴ延長区間Ｂで当選した場合と、第２連荘容易状態（たとえば、時短状態）中のＩＮＴ延長区間Ｂで当選した場合とで、延長ＩＮＴを共通（同一）の時間としてもよい。
（吉６－７）上述の（吉６－６）とは異なり、第１連荘容易状態（たとえば、確変状態）中のＩＮＴ延長区間Ｂで当選した場合と、第２連荘容易状態（たとえば、時短状態）中のＩＮＴ延長区間Ｂで当選した場合とで、延長ＩＮＴを異なる時間としてもよい。
（吉６－８）第１連荘容易状態（たとえば、確変状態）中のＩＮＴ延長区間Ｂで当選した場合と、第２連荘容易状態（たとえば、時短状態）中のＩＮＴ延長区間Ａで当選した場合とで、延長ＩＮＴを共通（同一）の時間としてもよい。
（吉６－９）上述の（吉６－８）とは異なり、第１連荘容易状態（たとえば、確変状態）中のＩＮＴ延長区間Ｂで当選した場合と、第２連荘容易状態（たとえば、時短状態）中のＩＮＴ延長区間Ａで当選した場合とで、延長ＩＮＴを異なる時間としてもよい。
【１４４１】
＜延長対象区間に係る変動パターン選択モードついて＞
次に、図１０７～図１０９を用いて、各具体例１～７の延長対象区間と非延長対象区間とに係る変動パターン選択モードついて説明する。本実施形態では、ＩＮＴ延長対象期間という特殊な遊技区間が設けられている関係上、たとえば、第１実施形態で説明した連荘回数に応じて異なる変動パターン選択モードが選択される形態や、時短回数に応じて異なる変動パターン選択モードが選択される形態などとは別の構成を成すことができる。以下、本実施形態（第４実施形態）に係る変動パターン選択モードの構成について説明する。なお、既に説明したように、ＩＮＴが延長されるのは、連荘容易状態中の大当りに当選したことが条件とされるため、その延長対象区間に係る変動パターン選択モードは、内部遊技状態が時短状態、確変状態、または潜確状態に関連する変動パターン選択モード、或いは、これら遊技状態に係る遊技モード（時短モード、確変モード、潜確モード）に関連する変動パターン選択モードである。
【１４４２】
〔具体例１の場合：図１０７（イ）〕
図１０７（イ）の具体例１について、下記（吉７－１）～（吉７－３）のように構成することができる。なお、図１０７（イ）において、第３変動パターン選択モードの区間は、非延長対象区間である。
【１４４３】
（吉７－１）少なくとも第１変動パターン選択モードと、第２変動パターン選択モードとを異なる変動パターン選択モードとする。この場合、ＩＮＴ延長区間ＡとＩＮＴ延長区間Ｂとが重複する重複延長対象区間（１～５０Ｇ）と、ＩＮＴ延長区間Ｂだけの区間（５１～６０Ｇ）とで、異なる変動パターン振分テーブルを選択することができる。なお、「異なる変動パターン振分テーブルを選択することができる」の意味には、「異なる変動パターンを選択可能である」および／または「異なる演出を現出可能である」という意味を含むのは勿論のこと、現在の遊技モードから異なる遊技モードに移行可能の意味も含みうる（以下、同様）。
（吉７－２）少なくとも第１変動パターン選択モードと、第２変動パターン選択モードとを共通（同一）の変動パターン選択モードとする（図示の「共通変動パターン選択モード」の記載参照）。この場合、延長対象区間（１～６０Ｇ）において、共通の変動パターン振分テーブルを選択することができる。また、延長対象区間（１～６０Ｇ）と、非延長対象期間（６１～１００Ｇ）とで、異なる変動パターン振分テーブルを選択することができる。なお、「共通の変動パターン振分テーブルを選択することができる」の意味には、「

同じ変動パターンを選択可能である」および／または「同じ演出を現出可能である」という意味を含みうるのは勿論のことである（以下、同様）。
（吉７－３）重複延長対象区間（１～５０Ｇ）を共通の変動パターン選択モードとする（図示の第１変動パターン選択モード）。この場合、重複延長対象区間と非延長対象期間（６１～１００Ｇ）とで、異なる変動パターン振分テーブルを選択することができる。
【１４４４】
〔具体例２の場合：図１０７（ロ）〕
図１０７（ロ）の具体例２について、下記（吉８－１）～（吉８－６）のように構成することができる。なお、図１０７（ロ）において、第４変動パターン選択モードの区間は、非延長対象区間である。
【１４４５】
（吉８－１）少なくとも第１変動パターン選択モード、第２変動パターン選択モード、および第３変動パターン選択モードを、それぞれ異なる変動パターン選択モードとする。この場合、ＩＮＴ延長区間ＡとＩＮＴ延長区間Ｂとが重複する重複延長対象区間（１１～５０Ｇ）と、ＩＮＴ延長区間Ａだけの区間（１～１０Ｇ）と、ＩＮＴ延長区間Ｂだけの区間（たとえば、５１～６０Ｇ）とで、異なる変動パターン振分テーブルを選択することができる。
（吉８－２）少なくとも第１変動パターン選択モード、第２変動パターン選択モード、および第３変動パターン選択モードを、共通の変動パターン選択モードとする（図示の「共通変動パターン選択モード」の記載参照）。この場合、延長対象区間（１～６０Ｇ）において、共通の変動パターン振分テーブルを選択することができる。また、延長対象区間（１～６０Ｇ）と非延長対象期間（６１～１００Ｇ）とで、異なる変動パターン振分テーブルを選択することができる。
（吉８－３）少なくとも第１変動パターン選択モードと、第２変動パターン選択モードとを共通の変動パターン選択モードとする。この場合、ＩＮＴ延長区間ＡとＩＮＴ延長区間Ｂとが重複する重複延長対象区間（１１～５０Ｇ）と、ＩＮＴ延長区間Ａだけの区間（１～１０Ｇ）とで、共通の変動パターン振分テーブルを選択することができる。
（吉８－４）少なくとも第２変動パターン選択モードと、第３変動パターン選択モードとを共通の変動パターン選択モードとする。この場合、ＩＮＴ延長区間ＡとＩＮＴ延長区間Ｂとが重複する重複延長対象区間（１１～５０Ｇ）と、ＩＮＴ延長区間Ｂだけの区間（５１～６０Ｇ）とで、共通の変動パターン振分テーブルを選択することができる。
（吉８－５）少なくとも第１変動パターン選択モードと、第３変動パターン選択モードとを共通の変動パターン選択モードとする。この場合、重複延長対象区間（１１～５０Ｇ）と、重複延長対象区間を除く延長対象区間（１～１０Ｇと、５１～６０Ｇ）とで、異なる変動パターン振分テーブルを選択することができる。
（吉８－６）重複延長対象区間（１１～５０Ｇ）を、共通の変動パターン選択モードとする（図示の第２変動パターン選択モード）。この場合、重複延長対象区間と、その他の期間とで、異なる変動パターン振分テーブルを選択することができる。
【１４４６】
〔具体例３の場合：図１０７（ハ）〕
図１０７（ハ）の具体例３について、下記（吉９－１）～（吉９－３）のように構成することができる。なお、図１０７（ハ）において、第３変動パターン選択モードの区間は、非延長対象区間である。
【１４４７】
（吉９－１）少なくとも第１変動パターン選択モードと、第２変動パターン選択モードとを異なる変動パターン選択モードとする。本例の場合、ＩＮＴ延長区間ＡとＩＮＴ延長区間Ｂとが重複する重複延長対象区間、本例は５０Ｇの１ゲームに限りの区間は、第１変動パターン選択モードとなっている。この場合、ＩＮＴ延長区間Ａだけの区間（１～４９Ｇ）およびＩＮＴ延長区間ＡとＩＮＴ延長区間Ｂとが重複する重複延長対象区間（本例は５０Ｇの１ゲームに限り）と、ＩＮＴ延長区間Ｂだけの区間（５１～６０Ｇ）とで、異なる

変動パターン振分テーブルを選択することができる。
（吉９－２）少なくともＩＮＴ延長区間ＡとＩＮＴ延長区間Ｂとが重複する重複延長対象区間、本例は５０Ｇの１ゲームに限り、他の区間と異なる変動パターン選択モードする。この場合、重複延長対象の特定のゲームにおいて、他の区間とは、異なる変動パターン振分テーブルを選択することができる。たとえば、１ゲームに限り特別な演出を実行することができる。
（吉９－３）少なくとも第１変動パターン選択モードと、第２変動パターン選択モードとを共通の変動パターン選択モードとする（図示の「共通変動パターン選択モード」の記載参照）。この場合、延長対象区間（１～６０Ｇ）において、共通の変動パターン振分テーブルを選択することができる。また、延長対象区間（１～６０Ｇ）と非延長対象期間（６１～１００Ｇ）とで、異なる変動パターン振分テーブルを選択することができる。
【１４４８】
〔具体例４の場合：図１０８（ニ）〕
図１０８（ニ）の具体例４について、下記（吉１０－１）～（吉１０－２）のように構成することができる。なお、図１０８（ニ）において、第３変動パターン選択モードの区間は、非延長対象区間である。また、本例は、既に説明したように、ＩＮＴ延長区間ＡとＩＮＴ延長区間Ｂとが重複する重複延長対象区間は存在しない形態である。
【１４４９】
（吉１０－１）少なくとも第１変動パターン選択モードと、第２変動パターン選択モードとを異なる変動パターン選択モードとする。この場合、ＩＮＴ延長区間Ａ（１～３０Ｇ）と、ＩＮＴ延長区間Ｂ（３１～６０Ｇ）とで、異なる変動パターン振分テーブルを選択することができる。
（吉１０－２）少なくとも第１変動パターン選択モードと、第２変動パターン選択モードとを共通の変動パターン選択モードとする（図示の「共通変動パターン選択モード」の記載参照）。この場合、延長対象区間（１～６０Ｇ）において、共通の変動パターン振分テーブルを選択することができる。また、延長対象区間（１～６０Ｇ）と、非延長対象期間（６１～１００Ｇ）とで、異なる変動パターン振分テーブルを選択することができる。
【１４５０】
〔具体例５の場合：図１０８（ホ）〕
図１０８（ホ）の具体例５について、下記（吉１１－１）～（吉１１－８）のように構成することができる。なお、図１０８（ホ）において、第３変動パターン選択モードと、第６変動パターン選択モードの区間は、非延長対象区間である。また本例は、既に説明したように、ＩＮＴ延長区間ＡとＩＮＴ延長区間Ｂとが重複する重複延長対象区間は存在しない形態である。
【１４５１】
（吉１１－１）少なくとも第１変動パターン選択モードと、第２変動パターン選択モードとを異なる変動パターン選択モードとする。この場合、第１連荘容易状態のＩＮＴ延長区間Ａ（１～３０Ｇ）と、同連荘容易状態のＩＮＴ延長区間Ｂ（３１～６０Ｇ）とで、異なる変動パターン振分テーブルを選択することができる。
（吉１１－２）少なくとも第１変動パターン選択モードと、第２変動パターン選択モードとを共通の変動パターン選択モードとする（図示の「第１共通変動パターン選択モード」の記載参照）。この場合、第１連荘容易状態の延長対象区間（１～６０Ｇ）において、共通の変動パターン振分テーブルを選択することができる。また、第１連荘容易状態において、延長対象区間（１～６０Ｇ）と、非延長対象期間（６１～１００Ｇ）とで、異なる変動パターン振分テーブルを選択することができる。
（吉１１－３）少なくとも第４変動パターン選択モードと、第５変動パターン選択モードとを異なる変動パターン選択モードとする。この場合、第２連荘容易状態のＩＮＴ延長区間Ａ（１～２０Ｇ）と、同連荘容易状態のＩＮＴ延長区間Ｂ（２１～３０Ｇ）とで、異なる変動パターン振分テーブルを選択することができる。
（吉１１－４）少なくとも第４変動パターン選択モードと、第５変動パターン選択モード

とを共通の変動パターン選択モードとする（図示の「第２共通変動パターン選択モード」の記載参照）。この場合、第２連荘容易状態の延長対象区間（１～３０Ｇ）において、共通の変動パターン振分テーブルを選択することができる。また、第２連荘容易状態において、延長対象区間（１～３０Ｇ）と、非延長対象期間（３１～１００Ｇ）とで、異なる変動パターン振分テーブルを選択することができる。

（吉１１－５）少なくとも第１変動パターン選択モードと、第４変動パターン選択モードとを共通の変動パターン選択モードとする。この場合、第１連荘容易状態のＩＮＴ延長区間Ａ（１～３０Ｇ）と、第２連荘容易状態のＩＮＴ延長区間Ａ（１～２０Ｇ）とで、共通の変動パターン振分テーブルを選択することができる。たとえば、確変状態における開始ＩＮＴの延長区間と、時短状態における開始ＩＮＴの延長区間とで、背景画像は異なるが、変動パターンについては、共通の変動パターンを選択することができる。

（吉１１－６）少なくとも第２変動パターン選択モードと、第５変動パターン選択モードとを共通の変動パターン選択モードとする。この場合、第１連荘容易状態のＩＮＴ延長区間Ｂ（３１～６０Ｇ）と、第２連荘容易状態のＩＮＴ延長区間Ｂ（２１～３０Ｇ）とで、共通の変動パターン振分テーブルを選択することができる。たとえば、確変状態における終了ＩＮＴの延長区間と、時短状態における終了ＩＮＴの延長区間とで、背景画像は異なるが、変動パターンについては、共通の変動パターンを選択することができる。

（吉１１－７）少なくとも第１共通変動パターン選択モードと、第２共通変動パターン選択モードとを異なる変動パターン選択モードとする。この場合、第１連荘容易状態の延長対象区間（１～６０Ｇ）と、第２連荘容易状態の延長対象区間（１～３０Ｇ）とで、異なる変動パターン振分テーブルを選択することができる。

（吉１１－８）少なくとも第１共通変動パターン選択モードと、第２共通変動パターン選択モードとを共通の変動パターン選択モードとする。この場合、第１連荘容易状態の延長対象区間（１～６０Ｇ）と、第２連荘容易状態の延長対象区間（１～３０Ｇ）とで、共通の変動パターン振分テーブルを選択することができる。

【１４５２】

〔具体例７の場合：図１０９（へ）〕

図１０９（へ）の具体例７について、下記（吉１２－１）～（吉１２－２）のように構成することができる。なお、図１０９（へ）において、第４変動パターン選択モードの区間は、非延長対象区間である。

【１４５３】

（吉１２－１）少なくとも第１変動パターン選択モードと、第２変動パターン選択モードとを異なる変動パターン選択モードとする。この場合、ＩＮＴ延長区間Ａ１（１～１０Ｇ）と、ＩＮＴ延長区間Ａ２（１１～５０Ｇ）とで、異なる変動パターン振分テーブルを選択することができる。

（吉１２－２）少なくとも第１変動パターン選択モードと、第２変動パターン選択モードとを共通の変動パターン選択モードとする（図示の「共通変動パターン選択モード」の記載参照）。この場合、延長対象区間Ａ１およびＡ２（１～５０Ｇ）において、共通の変動パターン振分テーブルを選択することができる。また、延長対象区間Ａ１およびＡ２（１～５０Ｇ）と、非延長対象期間（５１～１００Ｇ）とで、異なる変動パターン振分テーブルを選択することができる。

【１４５４】

〔具体例６の場合：図１０９（ト）〕

図１０９（ト）の具体例６について、下記（吉１３－１）～（吉１３－４）のように構成することができる。なお、図１０９（ト）において、第４変動パターン選択モードの区間は、非延長対象区間である。

【１４５５】

（吉１３－１）少なくとも第１変動パターン選択モードと、第２変動パターン選択モードおよび第３変動パターン選択モードをそれぞれ異なる変動パターン選択モードとする。この場合、ＩＮＴ延長区間Ａ１とＩＮＴ延長区間Ｂ１とが重複する第１重複延長対象区間（

１～１０Ｇ）と、ＩＮＴ延長区間Ａ２とＩＮＴ延長区間Ｂ２とが重複する第２重複延長対象区間（１１～５０Ｇ）と、ＩＮＴ延長区間Ｂ２だけの区間（５１～６０Ｇ）とで、異なる変動パターン振分テーブルを選択することができる。
（吉１３－２）少なくとも第１変動パターン選択モードと、第２変動パターン選択モードとを共通（同一）の変動パターン選択モードとする。この場合、第１重複延長対象区間（１～１０Ｇ）と第２重複延長対象区間（１１～５０Ｇ）とで、共通の変動パターン振分テーブルを選択することができる。
（吉１３－３）少なくとも第１変動パターン選択モードと、第２変動パターン選択モードとを共通（同一）の変動パターン選択モードとし、第３変動パターン選択モードは異なる変動パターン選択モードとする。この場合、第１重複延長対象区間および第２重複延長対象区間（１～５０Ｇ）と、ＩＮＴ延長区間Ｂ２だけの区間（５１～６０Ｇ）とで、異なる変動パターン振分テーブルを選択することができる。
（吉１３－４）少なくとも第１変動パターン選択モードと、第５変動パターン選択モードとを共通の変動パターン選択モードとする（図示の「共通変動パターン選択モード」の記載参照）。この場合、第１重複延長対象区間（１～１０Ｇ）と、第２重複延長対象区間（１１～５０Ｇ）と、ＩＮＴ延長区間Ｂ２だけの区間（５１～６０Ｇ）、すなわち、延長対象区間において、共通の変動パターン振分テーブルを選択することができる。また、延長対象区間（１～６０Ｇ）と、非延長対象期間（６１～１００Ｇ）とで、異なる変動パターン振分テーブルを選択することができる。
【１４５６】
〔変動パターン選択モードに係るその他の実施形態〕
（吉１４）連荘容易状態中が時短状態である場合、延長対象区間は特別時短モードとし、非延長対象区間は時短モード１（図７Ｂ参照）に移行させることができる。なお、本実施形態の場合、時短大当りにより付与される最大時短回数１００回であるため、延長対象区間が１００Ｇ以内に存在する場合には、当該延長対象区間以外は時短モード１に移行させることができる。この場合、特別時短モードと時短モード１とで共通の変動パターン選択モードとしてもよいし、異なる変動パターン選択モードとしてもよい。
（吉１５）連荘容易状態中が確変状態である場合、延長対象区間は特別確変モード、非延長対象区間は、連荘回数に応じた確変モード１～３（図７Ａ参照）に移行させることができる。なお、本実施形態の場合、確変大当りにより付与されるＳＴ回数１００回であるため、延長対象区間が１００Ｇ以内に存在する場合には、当該延長対象区間以外は連荘回数の応じて確変モード１～３のいずれかに移行させることができる。この場合、特別確変モードは、確変モード１～３のいずれかと共通の変動パターン選択モードとしてもよいし、確変モード１～３のいずれとも異なる変動パターン選択モードとしてもよい。
【１４５７】
（吉１６）延長対象区間における変動パターン振分テーブルに定められた当り変動パターンの平均変動時間を「Ｔ（秒）」とし、非延長対象区間における変動パターン振分テーブルに定められた当り変動パターンの平均変動時間（１ゲーム当りの平均変動時間）を「Ｍ（秒）」とした場合、「Ｔ＝Ｍ」または「Ｔ＞Ｍ」としてもよいが、「Ｔ＜Ｍ」とすることが好ましい。延長対象区間では、ＩＮＴが延長される大当り遊技が実行される上、図柄変動表示ゲームの実行時間をも無闇に長時間としてしまうと、遊技者に強い間延び感を与えてしまう恐れがあるためである。逆に、非延長対象区間では、ＩＮＴが延長されない大当り遊技が実行されるため、図柄変動表示ゲームの実行時間を相対的に長時間としても、上述のような問題はあまり生じないと考えられる。
（吉１７）延長対象区間における変動パターン振分テーブルに定められたハズレ変動パターンの平均変動時間を「Ｆ（秒）」とし、非延長対象区間における変動パターン振分テーブルに定められたハズレ変動パターンの平均変動時間を「Ｇ（秒）」とした場合、「Ｆ＜Ｇ」としてもよいし、「Ｆ＞Ｇ」としてもよいし、「Ｆ＝Ｇ」としてもよい。ハズレ時を利用して出玉スピードを抑えるという点からは、「Ｆ＞Ｇ」とすることが好ましい。
【１４５８】

＜連荘時大当り遊技の実行の可否について＞
（吉１８）初当りによる大当り遊技後に連荘容易状態に移行され、当該連荘容易状態中の延長対象区間にて大当りに当選した場合（初回の連荘時大当りが発生した場合）、当該初回の大当り遊技についてはＩＮＴを延長せず、初回の連荘時大当り遊技後に、再度、連荘容易状態（２回目の連荘容易状態）に移行され、当該連荘容易状態中の延長対象区間にて大当りに当選した場合（２回目の連荘時大当りが発生した場合）、当該２回目の大当り遊技については延長対象のＩＮＴを延長する。すなわち、初回の連荘時大当り遊技は、ＩＮＴの延長が禁止され（通常時大当り遊技を実行される）、２回目以降はＩＮＴの延長が許容される（ＩＮＴが延長される大当り遊技が実行される）、という構成とすることができる。連荘時大当りが発生するほど、出玉スピードが増すからである。

【１４５９】
＜連荘時大当り遊技中の大当り中演出ついて＞
連荘時大当り遊技に係る大当り中演出（延長された場合における大当り遊技中に係る大当り中演出）について、下記（風１）～（風８）のように構成することができる。

【１４６０】
（風１）延長しない場合のＩＮＴ中に係る演出（通常ＩＮＴ中演出）と、延長した場合の当該ＩＮＴ中に係る演出（延長ＩＮＴ中演出）とが異なる。たとえば、開始ＩＮＴに係るオープニング演出を例にとれば、延長開始ＩＮＴに係るオープニング演出Ａと、通常開始ＩＮＴに係るオープニング演出Ｂとは、少なくとも一部と異なる演出とすることができる。なお、ＩＮＴ中に係る演出とは、既に説明したように、開始ＩＮＴに係る演出は「オープニング演出（開始ＩＮＴ中演出）」、終了ＩＮＴに係る演出は「エンディング演出（終了ＩＮＴ中演出）」、ラウンド間ＩＮＴに係る演出は「ラウンド間ＩＮＴ演出」である。
（風２）延長ＩＮＴ中演出について、通常ＩＮＴ中演出を実行した後、延長部分用の演出（追加演出）を実行するように構成することができる。具体的には、「通常ＩＮＴ中演出＋追加演出＝延長ＩＮＴ中演出」である。たとえば、延長開始ＩＮＴに係るオープニング演出Ａを実行する場合、通常開始ＩＮＴに係るオープニング演出Ｂを実行した後、追加演出を実行する。この場合、延長ＩＮＴ中演出と、通常ＩＮＴ中演出とで、一部共通の演出を現出させることができる。
（風３－１）上記追加演出は、少なくとも可動体を利用した可動体演出を含む演出態様とすることが好ましい。その理由は、人間は二次元よりも三次元的なものに注意が惹かれることが多いからである。
（風３－２）上記追加演出は、少なくとも遊技者参加型演出を含む演出態様とすることが好ましい。遊技者参加演出は、遊技者に間延び感を与えてしまうことを防止する上で好適だからである。
（風４－１）延長ＩＮＴが設定される場合の大当り中演出と、延長ＩＮＴが設定されない場合の大当り中演出とで、少なくとも開始ＩＮＴ中に実行される「右打ち指示演出」については、共通の演出態様とすることができる。
（風４－２）延長ＩＮＴが設定される場合の大当り中演出と、延長ＩＮＴが設定されない場合の大当り中演出とで、少なくとも大当り遊技の有利度合いを報知する報知演出または大当り種別に関連する情報を報知する報知演出（以下、これら報知演出を「大当り種別情報報知演出」と略称する）を共通の演出態様とすることができる。当該演出としては、たとえば、１０Ｒ確変大当りの場合には「ビックボーナス！」、４Ｒ時短大当りの場合には「レギュラーボーナス！」などのように、当選した大当り種別に関連する情報を報知する演出である。
（風４－３）開始ＩＮＴ中演出（オープニング演出）において、右打ち指示演出（ここでは、大入賞口を狙う旨を指示する演出が該当する）よりも前に、所定の開始前演出を実行可能な場合において、開始ＩＮＴが延長される場合には、当該開始前演出の演出時間を延長した、延長用開始前演出を実行可能に構成してもよい。延長用開始前演出の内容としては、遊技者に緊張感や高揚感を与えうる演出、たとえば、今回の大当りが１０Ｒ確変大当りである場合、開始前演出の開始後の所定時間は「レギュラーボーナス（４Ｒ時短大当り

）！」である旨を表示するが、所定時間経過後に「ビックボーナス（１０Ｒ確変大当り）！おめでとう！」のように、大当りの内容がステップアップ（ランクアップ）するような特別演出を実行し、遊技者を楽しませることが好ましい。また、特別演出は、遊技者参加型演出とすることが好ましい。また、延長しない場合にも特別演出を実行可能である場合、延長時には、当該特別演出の演出時間を延長してもよい。斯様な特別演出の演出時間幅を延長しても、遊技者が緊張感や高揚感を与えうる演出内容であるため、遊技者が間延び感を受けにくいと考えられる。また、当該特別演出は、延長しない場合には実行せず、延長する場合に限り実行してもよい。

（風４－４）また、延長する際に実行する演出を、延長しない場合と略同一の演出とする場合（演出時間が略同一の意ではなく、演出態様が略同一の意）、演出内容は共通するが、一部のアニメーション表示の実行時間（たとえば、大当り遊技の有利度合いを報知または大当り遊技の種別を報知の表示時間や、各種エフェクトの表示時間など）が、延長された演出を現出して、一見して同じような演出に見えるが、その実行時間を長くすることにより、延長された大当り遊技が実行されるように構成してもよい。

（風５）少なくとも第１連荘容易状態（たとえば、確変状態）と第２連荘容易状態（たとえば、時短状態）とを含む複数の連荘容易状態を制御可能に構成され、第１連荘容易状態と第２連荘容易状態とで、所定のＩＮＴ（１または複数のＩＮＴ）が延長される延長対象区間が設けられており（たとえば、図１０５（ホ）、図１０８（ホ）参照）、第１連荘容易状態中に大当りＡに当選して延長ＩＮＴが設定される場合の第１大当り中演出と、第２連荘容易状態中に上記大当りＡに当選して延長ＩＮＴが設定される場合の第２大当り中演出とは、少なくとも一部が異なる演出である。なお、第１大当り中演出を実行する場合には追加演出Ａを用い、第２大当り中演出を実行する場合には、当該追加演出Ａとは異なる追加演出Ｂを用いることにより、少なくとも追加演出以外は共通の大当選演出態様としてもよい。

（風６）連荘容易状態中における図柄変動表示ゲーム中において、ＩＮＴが延長される条件（延長条件）に関する情報を報知する特定演出を実行可能に構成することができる。たとえば、「あと○ゲーム以内（延長条件情報）で大当りに当選すると、プレミアムキャラクタが出現するよ！」、「○○ゲーム数以内（延長条件情報）で当ると、いつもと違う大当りの演出が見られるよ！」などである。

（風７）連荘容易状態中が時短状態である場合、たとえば、延長対象区間は特別時短モード、非延長対象区間は時短モード１（図７Ｂ参照）に移行させることができる。なお、本実施形態の場合、時短大当りにより付与される最大時短回数１００回であるため、延長対象区間が１００Ｇ以内に存在する場合には、当該延長対象区間以外は時短モード１に移行させることができる。この場合、特別時短モードと時短モード１とで共通の変動パターン選択モードとしてもよいし、異なる変動パターン選択モードとしてもよい。

（風８）延長対象区間に係る当り変動パターンに対応して実行される演出（以下「延長対象区間中当選演出」と称する）は、その大当り中演出の内容と、関連性を有する演出態様とすることができる。ここで「関連性を有する」とは、物語的な関連性や、特定期間中当選演出を見れば、或る物事や事象を想起したり、連想したり、観念を生じさせるような関係を有するものである。また、関連性を有する演出は、延長対象区間中当選演出におけるリーチ演出中の所定期間、リーチ演出終了後の当落報知中、リーチ演出終了後から大当り遊技が開始されるまでの期間に係る演出中などに現出させることができる。

【１４６１】

以上に説明した本発明について好ましい実施形態についてまとめると、下記の構成例ＦＣ１～ＦＣ３とすることができる。

【１４６２】

（構成例ＦＣ１）遊技の進行に関する遊技動作を統括的に制御する遊技制御手段(主制御部２０)と、

図柄の変動表示を実行可能に構成された図柄表示手段と、

前記遊技制御手段からの制御コマンドに基づいて、演出手段による演出を制御する演出制

御手段(演出制御部２４)と、
前記図柄表示手段に特定の図柄表示態様が停止表示された場合に、当り遊技を実行可能に構成された遊技機であって、
前記遊技制御手段は、
始動手段が遊技球を検出した場合、当選に関する抽選（当落抽選または図柄抽選、これら抽選を含む大当り抽選）を実行する抽選手段（たとえば、特別電動役物作動判定用乱数判定処理（Ｓ４１０）、特別停止図柄作成処理（Ｓ４１１））と、
少なくとも前記抽選手段による抽選結果に基づき、複数種類の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定する変動パターン決定手段（たとえば、特別図柄変動パターン作成処理（Ｓ４１３））と、
前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンを特定可能な変動パターン情報を含む第１制御コマンド（変動パターン指定コマンド）を前記演出制御手段に送信する第１制御コマンド送信手段と、
前記抽選手段による抽選結果を特定可能な当選情報を含む第２制御コマンド（装飾図柄指定コマンド）を前記演出制御手段に送信する第２制御コマンド送信手段と、
前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づき、前記図柄の変動表示を制御する図柄表示制御手段（たとえば、特別図柄表示データ更新処理（Ｓ３０９））と、
前記抽選手段による抽選結果に基づき、前記当り遊技を実行制御可能な当り遊技制御手段（たとえば、特別電動役物管理処理（Ｓ０９３））と、
通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも有利となる特典遊技状態（たとえば、時短状態、確変状態、および潜確状態のうち少なくともいずれか１つ）とを含む複数の遊技状態を実行制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、図４３、図７６）と、を備え、
前記演出制御手段は、
少なくとも前記第１制御コマンドおよび前記第２制御コマンドに含まれる情報に基づき、前記図柄の変動表示中に係る演出（変動中演出）を制御可能な変動中演出制御手段を備え、
前記図柄の変動表示の終了後に前記当り遊技が実行される第１図柄変動契機と、
前記図柄の変動表示の終了後に前記当り遊技が実行されずに前記特典遊技状態が実行される第２図柄変動契機と、
前記図柄の変動表示の終了後に前記当り遊技および前記特典遊技状態が実行されずに現在の遊技状態が維持される第３図柄変動契機と、を実行可能に構成され、
前記変動パターン決定手段は、
前記第２図柄変動契機および前記第３図柄変動契機のいずれ場合も、共通のハズレ変動パターン（たとえば、図１２３Ａ～図１２３Ｂの支援当選煽り変動）を選択可能に構成された、ことを特徴とする遊技機。
（ＦＣα）上記「特典遊技状態」は、「少なくとも電サポ状態に係る遊技状態」および／または「少なくとも高確率状態に係る遊技状態」が該当する。具体的には、時短状態、確変状態、潜確状態などが該当する。
（ＦＣβ）上記「第１図柄変動契機」は、大当りまたは小当りに当選した場合に得られる遊技処理が含まれる。たとえば、大当り抽選結果が大当り当選または小当り当選、当り変動パターンの選択、当り変動パターンの実行などが該当する。なお、「遊技処理」には、遊技処理状態や遊技処理により得られた結果（遊技処理結果）などが含まれる（下記の（ＦＣγ）～（ＦＣδ）も同様）。
（ＦＣγ）上記「第２図柄変動契機」は、支援時短に当選した場合（支援時短発動禁止状態中の当選も含む）に得られる遊技処理が含まれる。たとえば、大当り抽選結果が支援時短当選、支援時短当選に係る変動パターン（支援時短当選変動、支援時短煽り変動）の選択、その変動パターンの実行などが該当する。また上記「第２図柄変動契機」は、上述の支援時短当選に係る遊技処理の他、天井特典の発動の際に得られる遊技処理とすることができる。たとえば、天井到達の場合（天井ゲーム（天井変動）の実行、天井変動パターン

の選択など）、特に、天井到達時に天井特典の発動が許容される場合である。天井特典の発動が許容されるケースとしては、既に述べたように、たとえば、天井ゲームにおいて、大当り非当選である場合や支援時短非当選（支援時短優先発動型の場合）場合やハズレの場合などである。
（ＦＣδ）上記「第３図柄変動契機」は、ハズレに当選した場合に得られる遊技処理が含まれる。たとえば、大当り抽選結果がハズレ当選、ハズレ変動パターンの選択、ハズレ変動パターンの実行などが該当する。
【１４６３】
（構成例ＦＣ１－１）
なお、上記（ＦＣ１）に記載の遊技機において、
前記変動中演出制御手段は、
前記変動パターン情報が前記共通のハズレ変動パターンである場合において、前記第２図柄変動契機である場合には第１特定演出（たとえば、支援時短当選を報知可能な当選演出）を実行可能であり、
前記第３図柄変動契機である場合には前記第１特定演出とは異なる第２特定演出（たとえば、「通常のハズレ演出」および／または「支援時短非当選を報知する支援時短ハズレ演出」）を実行可能に構成することができる。
【１４６４】
（構成例ＦＣ２）
遊技の進行に関する遊技動作を統括的に制御する遊技制御手段(主制御部２０)と、
前記遊技制御手段により制御され、特別図柄の変動表示による特別図柄遊技（特別図柄変動表示ゲーム）を実行可能に構成された特別図柄表示手段と、
装飾図柄の変動表示を含む演出的な装飾図柄遊技により前記特別図柄遊技の結果を報知可能な演出手段と、
前記演出手段による前記装飾図柄遊技（装飾図柄変動表示ゲーム）を制御可能な演出制御手段(演出制御部２４)と、を備え、
前記特別図柄表示手段に特定の図柄表示態様が停止表示された場合に、当り遊技を実行可能に構成された遊技機であって、
前記遊技制御手段は、
始動手段が遊技球を検出した場合、所定の遊技情報を取得する取得手段（たとえば、始動口チェック処理中のＳ３１４）と、
前記取得手段により取得された前記遊技情報を保留情報として、所定の上限数（最大作動保留記憶数）まで保留記憶可能な保留記憶手段（たとえば、始動口チェック処理中のＳ３１４）と、
前記取得手段により取得された遊技情報に基づき、当選に関する抽選を実行する抽選手段（たとえば、特別電動役物作動判定用乱数判定処理（Ｓ４１０）、特別停止図柄作成処理（Ｓ４１１））と、
少なくとも前記抽選手段による抽選結果と前記保留記憶手段に保留記憶された保留記憶数とに基づき、変動パターンを決定する変動パターン決定手段（たとえば、特別図柄変動パターン作成処理（Ｓ４１３））と、
前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づき、前記特別図柄遊技を制御し、前記抽選手段による抽選結果に応じた前記特別図柄を停止表示させる特別図柄表示制御手段（たとえば、特別図柄表示データ更新処理（Ｓ３０９））と、
前記抽選手段による抽選結果に基づき、前記当り遊技を実行制御可能な当り遊技制御手段（たとえば、特別電動役物管理処理（Ｓ０９３））と、
通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも有利な特典遊技状態とを含む複数の遊技状態を実行制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、図４３、図７６）と、を備え、
前記図柄の変動表示の終了後に前記当り遊技が実行される第１図柄変動契機と、
前記図柄の変動表示の終了後に前記当り遊技が実行されずに前記特典遊技状態が実行される第２図柄変動契機と、

前記図柄の変動表示の終了後に前記当り遊技および前記特典遊技状態が実行されずに現在の遊技状態が維持される第３図柄変動契機と、を実行可能に構成され、
前記変動パターン決定手段は、
前記特典遊技状態中において前記第２図柄変動契機が実行される場合に、前記第３図柄変動契機でかつ前記作動保留球数が特定個数の場合（たとえば、変動開始時の作動保留記憶数が０の場合）に選択される特定変動パターンを選択可能に構成された（たとえば、図１２４～図１２６）ことを特徴とする遊技機。
なお、第１～第３図柄変動契機については、上述の（ＦＣβ）～（ＦＣδ）と同様である。

【１４６５】
（構成例ＦＣ２－１）
なお、上記（ＦＣ２）に記載の遊技機において、
前記特典遊技状態中において前記第２図柄変動契機が実行された場合、
前記特別図柄表示制御手段は、前記第２図柄変動契機である旨を報知する表示態様で前記特別図柄を停止表示させる一方（たとえば、支援時短当選対応の特別停止図柄）、
前記演出制御手段は、前記第３図柄変動契機が実行された場合に停止表示しうる表示態様（たとえば、ハズレ対応の装飾停止図柄（ハズレ目（バラケ目））で前記装飾図柄を停止表示させることができる（たとえば、上記「（ＭＤ：支援時短発動禁止状態中の支援時短当選に係る特別停止図柄、装飾停止図柄について）」参照）。

【１４６６】
（構成例ＦＣ２－２）
また、上記（ＦＣ２）に記載の遊技機において、
前記特典遊技状態中において前記第２図柄変動契機が実行された場合、
前記特別図柄表示制御手段は、前記第３図柄変動契機が実行された場合に停止表示されうる表示態様（たとえば、ハズレ対応の特別停止図柄）で前記特別図柄を停止表示させ、
前記演出制御手段は、前記第３図柄変動契機が実行された場合に停止表示しうる表示態様（たとえば、ハズレ対応の装飾停止図柄（ハズレ目（バラケ目））で前記装飾図柄を停止表示させることができる（たとえば、上記「（ＭＤ：支援時短発動禁止状態中の支援時短当選に係る特別停止図柄、装飾停止図柄について）」参照）。

【１４６７】
（構成例ＦＣ３）
始動手段が遊技球を検出した場合、当選に関する抽選を実行する抽選手段（たとえば、特別電動役物作動判定用乱数判定処理（Ｓ４１０）、特別停止図柄作成処理（Ｓ４１１））と、
所定の変動パターンに基づき、図柄の変動表示を実行可能に構成された図柄表示手段と、を備え、
前記図柄表示手段に特定の図柄表示態様が停止表示された場合に、当り遊技を実行可能に構成された遊技機であって、
少なくとも前記抽選手段による抽選結果に基づき、変動パターンを決定する変動パターン決定手段（たとえば、特別図柄変動パターン作成処理（Ｓ４１３））と、
前記抽選手段による抽選結果に基づき、前記当り遊技を実行制御可能な当り遊技制御手段（たとえば、特別電動役物管理処理（Ｓ０９３））と、
通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも有利な第１特典遊技状態と、当該第１特典遊技状態（たとえば、時短状態）よりも有利な第２特典遊技状態（たとえば、確変状態、潜確状態）とを含む複数の遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、図４３、図７６）と、を備え、
前記図柄の変動表示の終了後に前記当り遊技が実行される第１図柄変動契機と、
前記図柄の変動表示の終了後に前記当り遊技が実行されずに前記第１特典遊技状態が実行される第２図柄変動契機と、
前記図柄の変動表示の終了後に前記当り遊技、前記第１特典遊技状態、および前記第２特

典遊技状態のいずれも実行されずに現在の遊技状態が維持される第３図柄変動契機と、を実行可能に構成され、
前記遊技状態制御手段は、
前記当り遊技の実行後に前記第２特典遊技状態に制御可能であり、前記第１特典遊技状態中に前記第２図柄変動契機が実行された場合および前記第２特典遊技状態中に前記第２図柄変動契機が実行された場合のいずれも前記第１特典遊技状態に制御しないように構成され（支援時短発動禁止状態中に係る処理：たとえば、図１２（Ｓ４２２）、図１４、図１５、図１９Ａ、図１９Ｂ）、
前記変動パターン決定手段は、
前記第１特典遊技状態中に前記第２図柄変動契機が実行される場合および前記第２特典遊技状態中に前記第２図柄変動契機が実行される場合のいずれも、共通の変動パターンを選択可能に構成された（たとえば、図１２７～図１２８）、
ことを特徴とする遊技機。
なお、第１～第３図柄変動契機については、上述の（ＦＣβ）～（ＦＣδ）と同様である。

【１４６８】
（構成例ＦＣ３－１）
なお、上記（ＦＣ３）に記載の遊技機において、
前記共通の変動パターンは、前記第３図柄変動契機が実行される場合に選択可能な変動パターンとすることができる（たとえば、図１２７～図１２８）。

【１４６９】
［第５実施形態］
次に、本発明に係る遊技機の第５実施形態について詳細に説明する。この第５実施形態に係る遊技機の目的は、次に述べるところにある。

【１４７０】
（目的）
従来、遊技機は、可動部材により入賞口（たとえば、大入賞口や始動口）を閉状態と開状態とに変化可能な電動役物（いわゆる、特別電動役物や普通電動役物）を備え、当りに当選した場合には、その電動役物を作動させて、遊技者に有利な特典遊技を発生可能に構成されている（たとえば、下記特許文献１）。斯様な特典遊技には、たとえば、上記大当り遊技や、電サポ状態が生起する時短状態や、確変状態などがある。

【１４７１】
（課題）
上記電動役物は、遊技進行上、重要な部材であり、これを検査する手段を搭載することが望まれる。そこで本発明の目的は、電動役物の動作を確認可能な検査手段を有する遊技機を提供することにある。

【１４７２】
以下、図１１０Ａ、図１１０Ｂおよび図１１１を用いて、本実施形態に係る遊技機について詳細に説明する。先ず本実施形態の理解を容易なものとするために、通常の遊技進行処理について説明しておく。

【１４７３】
（メインループと４ｍｓタイマ割込みの関係）
通常の遊技進行処理は、図８を用いて既に説明したように、主制御側メイン処理（図８の主制御側メイン処理）と、所定時間（４ｍｓ）毎に呼び出される主制御側タイマ割込処理（図９）とが連係して、遊技の進行が制御される。すなわち、電源投入後、通常は、次のように処理される。

【１４７４】
遊技機に電源を投入した際の電源投入時の処理には、初期設定処理、設定キースイッチ信号やＲＡＭクリア信号の読み込み、これらの信号のＯＮ／ＯＦＦ状態に応じた各種処理（設定変更処理、設定確認処理、ＲＡＭクリア処理、バックアップ復帰処理）、タイマ割込

起動処理などが含まれる。
【１４７５】
上記の電源投入時の一連の処理が終わると、ステップＳ０４０～Ｓ０４５の処理（通常の遊技に係るメインループ処理）を無限ループで繰り返しながら、定時的に、図９に示す主制御側タイマ割込処理を呼び出して実行し、タイマ割込処理が終了したならば、再びメインループの処理を無限ループで繰り返す。
【１４７６】
（上記構成での不都合点）
遊技機の納品時または設置後に役物の故障などによる動作不良が発生した場合、その対応として、担当者が現地店舗へ赴き、現象の確認と原因の特定を行う。しかし現象を確認し原因を特定する過程において、役物開閉機構（電動役物）、役物内部の入球検知機構（入賞検出手段）の不良が予想される場合においては、実射によって大当りさせて動作を目視により確認すると言った検査方法に頼るしかない場合がある。この検査方法は、極めて非効率的で検査員に長時間の忍耐を強いるものとなっている。
【１４７７】
そこで、遊技機の納品先または設置後において、短時間で役物の動作を確認し、故障原因を特定しうる検査手段を搭載することが望まれる。この対策としては、通常の遊技処理に係るプログラム（以下、「遊技用プログラム」とも称する）中に検査プログラムを盛り込むことが考えられる。たとえば、電源投入時に、発射手段に対して遊技球の発射を禁止する等、遊技用プログラムでなされる処理の一部が実行されないように対策を立てた上で、検査プログラムを実行し、変動入賞装置の開閉動作についての正常性を検査するものである。
【１４７８】
しかし、検査プログラム自体ではない遊技用プログラム部分に修正を加えて検査プログラムを実現する構成は、全体のプログラムを大きくし複雑化させ易い。また、新機種を開発する際に汎用性に欠ける。そこで、以下に述べる本実施形態の遊技機では、電動役物の動作の正常性を確認する検査手段として、遊技用プログラムに極力修正を加えることなく、少ない記憶容量で検査プログラムの搭載を実現できるようにしたものである。
【１４７９】
本実施形態は、電源投入時の処理の一環として、遊技機の所定のスイッチ類および／または電動役物に対する検査処理を実行しうるものである。検査処理における検査内容についての詳細は追って説明する。
【１４８０】
（実施形態Ａ：図１１０Ａ～図１１０Ｂ、図１１１）
図１１０Ａ～図１１０Ｂは、図８に示す主制御側メイン処理において、遊技機の電源投入時に、検査処理を行うための検査モードへ移行可能にした実施形態の一例（以下、本実施形態を「実施形態Ａ」とも称する）について示したものである。図１１０Ａ～図１１０Ｂは、本実施形態に係る主制御側メイン処理を示すフローチャートである。なお、図１１０Ａ～図１１０Ｂにおいて、図８と実質的に同じ要素（処理）には同じステップ番号を付し、その詳細については、重複記載を避けるために適宜省略する。
【１４８１】
なお、図１１０Ａ～図１１０Ｂに示す主制御側メイン処理において、「設定変更モード」、「ＲＡＭクリアモード」、「設定確認モード」、「バックアップ復帰モード」、「ＲＡＭ異常モード」への移行条件は、図８（第１～第４実施形態に係る主制御側メイン処理）で説明した内容と基本的には同じである。ただし実施形態Ａでは、扉開放センサ６１のＯＮ／ＯＦＦ状態は判定対象としていない（後述の第６～第８実施形態（実施形態Ｂ～Ｄ）も同様）。なお、扉開放センサ６１を判定対象としない点は、上記第１～第４実施形態にも適用可能である。
【１４８２】
この実施形態Ａでは、電源投入時に「設定キースイッチＯＦＦ、ＲＡＭクリアスイッチ９

８ＯＦＦ」であるならば所定時間のループを実行し、このループ中にＲＡＭクリアスイッチ９８の押下で検査モードへ移行し、検査処理を実行するようになっている。
【１４８３】
図１１０Ａ～図１１０Ｂを参照して、遊技機１に電源が投入されると、ＣＰＵ２０１は、まず初期設定処理（ステップＳ０１１）を行った後、設定キースイッチ９４がＯＮであるか否かを判定する（ステップＳ２００１）。設定キースイッチ９４がＯＮの場合（ステップＳ２００１：ＹＥＳ）、図１１０Ｂのステップ２０１１に進んで、ＲＡＭクリアスイッチ９８がＯＮであるか否かを判定する（ステップＳ２０１１）。
【１４８４】
（設定変更モード）
ステップＳ２０１１の判断において、ＲＡＭクリアスイッチがＯＮである場合（ステップＳ２０１１：ＹＥＳ）、設定変更モード移行状態であるとして、設定変更処理を含むステップＳ０２３～Ｓ０３２（天井機能を有する場合は、ステップＳ０３２ａを含んでもよい）の処理を実行した後、ステップＳ２０１２に進み、ＣＴＣ０（タイマ割込１）の設定処理（図９に示す主制御側タイマ割込処理の起動処理）、発射管理処理（ステップＳ０３７）を順次実行して、メインループ処理（ステップＳ０４０～Ｓ０４５）を実行する。
【１４８５】
（ＲＡＭエラーモード１）
一方、ステップＳ２０１１の判断において、ＲＡＭクリアスイッチ９８がＯＦＦの場合（ステップＳ２０１１：ＮＯ）、ステップＳ２０１３に進んで、ＲＡＭ異常（設定値が異常）、バックアップフラグＢＦに異常が生じているか否かを判定する。ステップＳ２０１３の判定処理の内容は、図８に示すステップＳ０１５、Ｓ０１６と実質的に同様である。ステップＳ２０１３の判定がＮＯの場合、ＲＡＭエラー移行状態（ＲＡＭエラー）であるとして、電源再投入待ち処理（ステップＳ０２０）を実行する。
【１４８６】
（設定確認モード）
ステップＳ２０１３の判定がＹＥＳの場合、つまりＲＡＭの内容が正常である場合、設定確認モード移行状態であるとして、設定確認処理（ステップＳ０２７）およびバックアップ復帰処理（ステップＳ０２８）を実行した後、ステップＳ２０１２に進み、ＣＴＣ０の設定処理、発射管理処理（ステップＳ０３７）を順次実行して、メインループ処理（ステップＳ０４０～Ｓ０４５）を実行する。
【１４８７】
（ＲＡＭエラーモード２）
図１１０Ａに戻り、ステップＳ２００１の判断において、設定キースイッチ９４がＯＦＦの場合（ステップＳ２００１：ＮＯ）、ステップＳ２００２に進んで、ＲＡＭ異常（設定値が異常）、バックアップフラグＢＦに異常が生じているか否かを判定する。ステップＳ２００２の判定処理の内容は、上記したステップＳ２０１３の処理内容と同じである。
【１４８８】
ステップＳ２００２の判定がＮＯの場合、ＲＡＭエラー移行状態（ＲＡＭエラー）であるとして、電源再投入待ち処理（ステップＳ０２０）を実行する。
【１４８９】
しかしＲＡＭエラー移行状態でない場合（ステップＳ２００２：ＹＥＳ）、次いで、ＲＡＭクリアスイッチ９８がＯＮか否かを判定する（ステップＳ２００３）。
【１４９０】
（ＲＡＭクリアモード）
ＲＡＭクリアスイッチ９８がＯＮの場合（ステップＳ２００３：ＹＥＳ）、ＲＡＭクリアモード移行状態であるとして、図１１０Ｂのステップ０３１に進み、領域内ＲＡＭクリア処理を含むステップＳ０３１～Ｓ０３２（天井機能を有する場合は、ステップＳ０３２ａを含んでもよい）の処理を実行した後、ステップＳ２０１２に進み、ＣＴＣ０の設定処理、発射管理処理（ステップＳ０３７）を順次実行して、メインループ処理（ステップＳ

０４０～Ｓ０４５）を実行する。
【１４９１】
（検査モード移行待機処理、検査モード）
図１１０Ａのステップ Ｓ２００３の判断において、ＲＡＭクリアスイッチ９８がＯＦＦの場合（ステップＳ２００３：ＮＯ）、つまり電源投入時に設定キースイッチ９４がＯＦＦかつＲＡＭクリアスイッチ９８がＯＦＦである場合は、検査モードに移行可能な期間（検査モード移行可能期間）として、所定時間（たとえば５秒程度）の待ち時間に入る（検査モード移行待機処理）。
【１４９２】
そして、この検査モード移行可能期間中に、所定のスイッチ（本例では、ＲＡＭクリアスイッチ９８）が操作（押下）された場合、検査モード移行状態であるとして、処理状態を検査モードに係る処理（検査処理）に移行させ、ステップＳ３００１～Ｓ３００３に示すタイマ割込起動処理およびステップＳ３００４のループ処理と、タイマ割込による検査処理（図１１１の検査用タイマ割込処理）を実行する。
【１４９３】
（検査モード移行待機処理：ステップＳ２００４～Ｓ２０１０）
詳しくは、図１１０Ａのステップ Ｓ２００４において、検査モード移行可能期間である所定時間（この例では５秒）を作るためのループ数をセットする。
【１４９４】
次いで、検査モード指示コマンドを送信する（ステップＳ２００５）。演出制御部２４が検査モード指示コマンドを受信した場合、検査モードであることを報知する「検査モード指示演出」を実行する。検査モード指示演出では、所定の演出手段（たとえば、液晶表示装置３６、装飾ランプ４５（演出用ＬＥＤを含む）、およびスピーカ４６の少なくとも１つの演出手段）により、「検査モード移行条件（検査モード移行への操作方法）および／または検査モード移行可能期間中であること」が報知されるようになっている。
【１４９５】
検査モード指示演出の主たる報知内容は、検査モード移行条件や検査モード移行可能期間中である旨を操作者（パチンコホール店員）に知らせるものである。好ましい報知は、「ＲＡＭクリアスイッチＯＮで検査モードを実行します」などのメッセージを液晶表示装置３６に表示させ、検査モード移行条件および／または検査モード移行可能期間中であることを、視覚的に操作者（パチンコホール店員）に知らせる演出態様である。勿論、スピーカ４６による音声報知（たとえば「ＲＡＭクリアスイッチＯＮで検査モードを実行します♪」の音声を出力）、または装飾ランプ４５による発光報知であってもよく、１または複数の演出手段を用いることができる。
【１４９６】
この後、１回エッジを消すためのスイッチ処理を行う（ステップＳ２００６）。これは、実施形態Ａの場合、ＲＡＭクリアスイッチＯＦＦを検査モード移行可能期間の開始条件とし、この検査モード移行可能期間内でのＲＡＭクリアスイッチＯＮで検査モードへ移行させているので、検査モード移行条件が整う前にＲＡＭクリアスイッチＯＮ・ＯＦＦの有効エッジが残っている可能性があるため、これを一旦クリアする。
【１４９７】
次いで、スイッチ処理を実行する（ステップＳ２００７）。このスイッチ処理により、検査モード移行可能期間中のＲＡＭクリアスイッチ９８の有効性（ＯＮ／ＯＦＦ状態）がチェックされる。
【１４９８】
次いで、検査モードに移行するか否かの移行判定処理を行う（ステップＳ２００８）。具体的には、ＲＡＭクリアスイッチ９８が押し下げられたか否か（ＲＡＭクリアスイッチがＯＮか否か）を判定する。ＲＡＭクリアスイッチ９８がＯＦＦならば、検査モード移行判定での判定結果は否（ステップＳ２００８：ＮＯ、検査モードに移行せず）である。この場合は、ループ数を減算して（ステップＳ２００９）、ループ数がゼロになった否かを判

定し（ステップＳ２０１０）、ループ数がゼロでなければ（ステップＳ２０１０：ＮＯ）、ステップＳ２００７に戻る。このステップＳ２００７～Ｓ２０１０の処理をループ数がゼロになるまで繰り返すことで、検査モード移行可能期間（この例では５秒）が経過するのを待つ。

【１４９９】

（バックアップ復帰モード）

この検査モード移行可能期間（５秒）内にＲＡＭクリアスイッチ９８が押し下げられなかった場合、つまりステップＳ２００８での検査モード移行判定結果が否（ステップＳ２００８＝ＮＯ、検査モードに移行せず）であった場合は、ステップＳ２０１０の判断がＹＥＳとなり、プログラムは検査モードに移行することなく、通常の電源投入時の処理に進む。この例では、検査モードに移行しない場合は、バックアップ復帰モード移行状態であるとして、図１１０Ｂのバックアップ復帰処理（ステップＳ０２８）を実行する。そして、ステップＳ２０１２に進み、ＣＴＣ０の設定処理、発射管理処理（ステップＳ０３７）を順次実行して、メインループ処理（ステップＳ０４０～Ｓ０４５）を実行する。

【１５００】

（検査モード：ステップＳ３００１～Ｓ３００４）

上記の検査モード移行可能期間（５秒）内にＲＡＭクリアスイッチ９８が押し下げられた場合、つまり図１１０Ａのステップ２００８での検査モード移行判定結果が可（ステップＳ２００８：ＹＥＳ、検査モードに移行する）であった場合は、検査モードの処理に移行する。すなわち、図１１０Ａのフローにおいて、ステップＳ２００８からステップＳ３００１の処理にジャンプし、検査用タイマ割込処理（図１１１）の割込起動手段としてのステップＳ３００１～Ｓ３００３を実行した後、ステップＳ３００４のＷＤＴクリア処理を無限ループ状に繰り返す。検査モードは、このステップＳ３００１～Ｓ３００４のプログラムと、このプログラム中で起動される「タイマ割込２」（第２のタイマ割込処理）による図１１１の「検査用タイマ割込処理」とを中心に構成される。

【１５０１】

（検査モードでの処理：図１１０Ａ、図１１１）

主制御部２０のＲＯＭ２０２とＲＡＭ２０１には、それぞれ「領域内」と「領域外」の記憶領域が１６バイト以上の空きを隔てて配置されている。ＲＯＭ２０２とＲＡＭ２０１の「領域内」の記憶領域は、通常の遊技処理を実行する際に利用される領域であり、その記憶容量の大きさが法的に規制されている。そして、遊技用プログラムは、この「領域内」に定められている。ＲＯＭ２０２とＲＡＭ２０１の「領域外」の記憶領域は、この記憶容量規制の外に置かれた領域であり、既に説明したように、性能表示器９９に表示制御およびベース値に関する処理プログラム、これらのプログラムに利用されるワーク領域が含まれる。

【１５０２】

図１１０Ａの検査モードに係るステップＳ３００１～Ｓ３００４および図１１１の検査用タイマ割込処理に係るデータ（検査用の制御プログラムと制御データ）は、「領域内」の記憶領域ではなく「領域外」の記憶領域に設けられている。そして検査モードの制御は、この「領域外」に置かれた、ＣＴＣ１により呼び出される「検査用タイマ割込処理（タイマ割込２処理）」によって行われる。この「領域外」の記憶領域に、検査用の制御プログラムおよび制御データを置くことは、ＲＯＭ２０２の「領域内」の記憶領域を全く占有しないことから、遊技用プログラムに係る「領域内」の記憶領域の自由な利用を妨げないという大きな利点を有する。また、遊技用プログラムから完全に切り離され、通常の遊技進行処理に影響を与えないことを意味する。したがって、検査モードに関連して、遊技用プログラムに対し賞球の払出の禁止や発射手段による打ち出しの禁止といった修正処理を加える必要がない。

【１５０３】

さらに詳しくは、上記の「領域外」の記憶領域として「領域外１」と「領域外２」の２つが設けられており、そのうちの「領域外１」に性能情報の表示に係る制御プログラムおよ

び制御データが配置され、「領域外２」に検査用制御プログラムおよび制御データが配置されている。
【１５０４】
図１１０Ａの説明に戻り、検査モードに移行した場合（ステップＳ２００８：ＹＥＳ）、「領域外２」の記憶領域に置かれたプログラムであるステップＳ３００１～Ｓ３００４が実行される。これにより、図９の主制御側タイマ割込処理（遊技用プログラムに係る第１のタイマ割込処理）とは異なる「検査用タイマ割込処理」（検査用プログラムに係る第２のタイマ割込処理（ＣＴＣ１によるタイマ割込２））が起動され、遊技機の電源がＯＦＦされるまで、検査モード（検査処理）が継続する。なお、検査モード自体は遊技機の電源がＯＦＦされるまで継続させるが、たとえば、電動役物の確認動作については、検査モードの実行開始（検査用タイマ割込処理の起動開始）から所定時間経過後に終了させてもよい。
【１５０５】
検査モードのプログラムにおいては、図１１０Ａのステップ３００１にジャンプし、ＣＰＵ２０１は、まず領域外２ＲＡＭをスタックポインタに設定する。次いで、検査処理を実行するために必要な検査用の初期設定処理（ステップＳ３００２）を実行し、タイマ割込２（ＣＴＣ１）を起動する（ステップＳ３００３）。ステップＳ３００３では、所定時間毎（たとえば、４ｍｓ毎）に定期的にタイマ割込みを発生させるためのＣＴＣの設定処理を実行する。これにより、以後、割込コントローラへの割込要求信号が定期的に出力され、図１１１に示す検査用タイマ割込処理（ＣＴＣ１による割り込み２）が実行される。
【１５０６】
ステップＳ３００３の処理を終えると、ＷＤＴクリア処理を繰り返す無限ループ処理に入る（ステップＳ３００４）。ＷＤＴクリアを繰り返すのは、ループ処理を繰り返しているタイミングで、ＷＤＴリセットが生起しないようにするためである。なお、この無限ループ処理（ステップＳ３００４を繰り返すループ処理）は、ステップＳ０４０～Ｓ０４５の通常の遊技に係るメインループ処理（第１メインループ処理）と同じような位置付けの処理であり、ここでは、検査モードに係るメインループ処理（第２メインループ処理）として機能する。付言すれば、「通常の遊技処理」中は、第１メインループ処理（ステップＳ０４０～Ｓ０４５）と第１割込処理（図９の主制御側タイマ割込処理）とが中心的に実行され、他方、「検査モード」中は、第２メインループ処理（ステップＳ３００４）と、第２割込処理（図１１１の検査用タイマ割込処理）とが中心的に実行される。
【１５０７】
これにより、遊技機の電源がＯＦＦされるまで、検査モード（検査処理）を継続し、検査モード中は、通常の遊技処理には移行しない。換言すれば、検査モード中の操作および動作は、その後の通常の遊技中の結果にいかなる影響も与えない。また通常の遊技中に検査モードに移行することもない。たとえば、入賞検出手段（センサ３４ａ、３５ａ、３７ａ、４３ｈ、５２ａなど）が遊技球を検知しても大当り抽選処理、賞球の払い出し処理（賞球処理）、特別図柄の変動表示動作処理は実行しない。また、発射装置３２の発射制御信号（発射許可信号ＥＳ）もＯＦＦ状態のままであるので（検査モード移行時は、ステップＳ０３７の発射管理処理は実行されない）、発射動作も不可のままとなる。
【１５０８】
（検査モードに係る検査内容について）
検査モードの処理内容としては、下記（検１）～（検８）などがある。これらの検査内容のうち、どのような検査内容を採用するかについては、遊技機の仕様や検査対象の重要度等に応じて適宜決定すればよい。なお、特に断りのない限り、下記（検１）～（検８）に関するすべての内容は、後述の実施形態Ｂ～Ｄについても適用することができる。また、検査内容は、１または複数採用することができる。
【１５０９】
（検１：検査モード中演出について）
検査モード中であることを報知する「検査モード中演出」を実行可能に構成することがで

きる。
【１５１０】
たとえば、検査モード中の場合、演出制御部２４に「検査モード中コマンド」を送信し、この検査モード中コマンドを演出制御部２４が受信した場合に、検査モード中演出を実行する。ここでの主たる報知内容は、検査モード中である旨を知らせるものである。好ましい報知は、「検査モード中です」や「確認動作中です」などのメッセージを液晶表示装置３６に表示させて、検査モード中であることを視覚的に操作者（パチンコホール店員）に知らせる演出態様である。しかし液晶表示装置３６を用いず、スピーカ４６による音声報知（たとえば「検査モード中です♪」）や装飾ランプ４５による発光報知（検査モード中専用の発光態様による報知）であってもよく、１または複数の演出手段を用いることができる。なお、上記「検査モード指示演出」を実行している場合は、当該演出を終了し、検査モード中演出を実行させる。
【１５１１】
なお、検査モード中は、光演出手段を用いないことが好ましいケースがある。たとえば、電動役物の近傍または電動役物の内部に演出用ＬＥＤ（装飾ランプ４５など）を設けている場合、少なくとも当該演出用ＬＥＤについては、消灯状態（発光させない）としておくことが好ましい。検査中に当該演出用ＬＥＤを所定態様で発光させてしまうと、確認動作がその発光により妨げられてしまう（確認動作は視覚的に行うものであるため）といった問題が生じるからである。勿論、確認動作が妨げられないような場合にはこの限りでなく、光演出手段を用いた検査モード中演出を実行してもよい。
【１５１２】
（検２：電動役物の確認動作について）
電動役物の電気的駆動源（たとえば、電磁ソレノイドまたは電気モータなど）を制御して、電動役物に所定の確認動作（検査用動作）を行わせる。ここでの電動役物は、演出制御部２４側で駆動制御される副電動役物（たとえば、時計型役物８０、花型役物９０など）ではなく、主制御部２０側で駆動制御される主電動役物（たとえば、特別変動入賞装置５２、普通変動入賞装置４１、後述の主可動体役物）を指す。なお、本発明において、主電動役物は１または複数、副電動役物は１または複数設けることができる。
【１５１３】
上述の電動役物の確認動作については、たとえば、次のような動作を行わせる。特別変動入賞装置５２（特別電動役物）については、大入賞口ソレノイド５２ｃ（電磁ソレノイド）により開放扉５２ｂを作動させ、「開放扉５２ｂを開位置（上位置または（突出位置または没入位置））にする→閉位置（下位置または（没入位置または突出位置））にする」という動作を行わせるべく試みる。このとき、開位置と閉位置に変化する動作が視覚的に確認されれば、この電動役物については正常な動作をする（故障していない）と判断される。また、普通変動入賞装置４１（普通電動役物）については、普通電動役物ソレノイド４１ｃ（電磁ソレノイド）により可動翼片４７を作動させ、「可動翼片４７を、開位置にする→閉位置にする」という動作を行わせ、正常な動作をするか否かをチェックする。
【１５１４】
なお、本実施形態では、複数の電動役物として、特別電動役物と普通電動役物が、１つずつ設けられている構成であるが、本発明はこれに限られない。たとえば、下記のように構成してもよい。
【１５１５】
（電１）少なくとも１または複数の特別電動役物を有する構成とすることができる。複数の特別電動役物を設ける構成としては、たとえば、第１大入賞口を開閉動作可能な第１特別電動役物と、第１大入賞口とは異なる位置に形成された第２大入賞口を開閉可能な第２特別電動役物とを含む構成が挙げられる。
（電２）少なくとも１または複数の普通電動役物を有する構成とすることができる。複数の普通電動役物を有する構成としては、たとえば、第１始動口を開閉動作可能な第１普通電動役物と、第１始動口とは異なる位置に形成された第２始動口を開閉可能な第２普通電

動役物とを含む構成が挙げられる。
（電３）少なくとも１または複数の可動体役物（主可動体役物）を有する構成とすることができる。ここでいう「可動体役物」とは、上記特別変動入賞装置５２や普通変動入賞装置４１のように入賞口を開閉させる役物ではなく、ギミック的な可動部材（可動体）を有する電動役物（可動体役物）である。たとえば、電気的駆動源により可動体を所定パターンで動作させ、特定領域（たとえば、大入賞口内に形成された、いわゆる「Ｖ領域」）または特定領域以外の非特定領域（ハズレ領域）に振分可能に構成された電動役物がその代表例である。斯様な可動体役物としては、たとえば、特開２０１８－３３７５９（図３Ａ～図３Ｂ、図４、図５）に開示されている「回転体役物６１（モータＭ１、Ｍ２）」、「高低振分け部材５７（ソレノイドＳＯＬ１）」、「ＶＯＵＴ振分け部材６５（ソレノイドＳＯＬ２）」、「貯留部材５８ａ（ソレノイドＳＯＬ３）」などの電動役物が知られている。この可動体役物の確認動作では、その駆動源である電磁ソレノイドまたは電気モータを作動させ、たとえば、可動体を「第１位置（所定の動作位置）にする→第２位置（初期位置）」または「第２位置（初期位置）→第１位置（所定の動作位置）」にする、回転体役物であれば所定角回転（たとえば、半回転や１回転）させるという動作を、１または複数回行わせるべく試みる。このとき、可動体役物の正常動作が視覚的に確認されれば正常であると判断される。なお、所定の動作位置（初期位置とは異なる動作位置）は、可動体役物の構成部材によって適宜定めることができる。可動体役物の機構によっては、「第１動作位置→第２動作位置→初期位置」や、「第１動作位置→初期位置→第２動作位置」などの動作を行わせることができる。
【１５１６】
（電動役物に係る確認動作パターンの具体例）
電動役物に係る確認動作パターンについては、通常の遊技で実行する動作パターンであってもよいし、検査用の動作パターンであってもよく、その動作パターンについては特に制限はなく、適宜定めることができる。
【１５１７】
たとえば、開放扉５２ｂや可動翼片４７に関し、その開位置（開状態）を維持する開時間および閉位置（閉状態）を維持する時間については、遊技機の仕様等に応じて、適宜な時間幅を定めることができる。たとえば、「開時間２００ｍｓ、閉時間を８００ｍｓ」（開時間および閉時間のいずれか一方を長時間または短時間に定める）、「開時間５００ｍｓ、閉時間を５００ｍｓ」（開時間および閉時間の双方を同じ時間幅に定める）などである。また、開閉動作の実行回数は、１回でもよいし、複数回であってもよく、適宜な回数を定めることができる。また、可動体についても同事象であり、たとえば上記した「第１位置→第２位置」の確認動作を行う場合、第１位置および第２位置の停止時間は、いずれも適宜な時間幅に定めることができる。たとえば、「第１位置停止時間２００ｍｓ、第２位置停止時間を８００ｍｓ」（第１位置停止時間および第２位置停止時間のいずれか一方を長時間または短時間に定める）、「第１位置停止時間５００ｍｓ、第２位置停止時間を５００ｍｓ」（第１位置停止時間および第２位置停止時間の双方を同じ時間幅に定める）などである。
【１５１８】
また、確認動作の動作サイクル（確認動作の周期的動作）も適宜定めることができる。たとえば、「開状態（２００ｍｓ）→閉状態（８００ｍｓ）」を１サイクルとしてもよいし、「開状態（２００ｍｓ）→閉状態（４００ｍｓ）→開状態（４００ｍｓ）」を１サイクルとしてもよい。なお、複数の電動役物の確認動作を行う場合、すべての電動役物で同一の動作パターンであってもよいし、少なくとも一つが異なる動作パターンであってもよい。たとえば、開放扉５２ｂおよび可動翼片４７が同じ確認動作（たとえば、「開状態（２００ｍｓ）→閉状態（８００ｍｓ）」を行う、または、開放扉５２ｂは第１確認動作（たとえば、「開状態（２００ｍｓ）→閉状態（８００ｍｓ）」）、可動翼片４７は第１確認動作とは異なる第２確認動作（たとえば、「開状態（５００ｍｓ）→閉状態（５００ｍｓ）」）を行うなどである。

【１５１９】
（複数の電動役物の確認動作の実行タイミングについて：図１２０～図１２２）
ここで、複数の電動役物を検査対象とする場合において、これら確認動作の実行（開始）タイミングについて説明する。ここでは複数の電動役物の代表例として、図１２０には２つの電動役物を設けたケース、図１２１～図１２２には３つの電動役物を設けたケースに係る確認動作の実行タイミングを例示したタイミングチャートである。なお、説明を簡潔なものとするために、図示では、各電動役物の確認動作時間をそれぞれ同じ時間幅として示しているが、全部または一部で異なる時間としてもよい。
【１５２０】
先ず図１２０を用いて、２つの電動役物を設けたケースについて説明する。
【１５２１】
図１２０（イ）は、すべての電動役物の確認動作が、同一または略同一タイミングで実行されるケースを示したものである。この場合、各電動役物の確認動作が一斉に開始されるため、確認動作の時間が短時間で済む、複数の電動役物を一緒くたに検査できる、などの利点がある。
【１５２２】
図１２０（ロ）（ハ）は、各電動役物の確認動作がそれぞれ異なるタイミングで実行されるケースを示したものである。端的にいえば、「複数の電動役物の確認動作を、所定の順序（優先順序）に従い実行する」といった形態である（後述の図１２１（ロ）～（ニ）、図１２２（イ）～（ニ）も同様）。図１２０（ロ）は、第１電動役物の確認動作中に、第２電動役物の確認動作が実行されるケースを、図１２０（ハ）は、第１電動役物の確認動作終了後、第２電動役物の確認動作が実行されるケースを示したものである。なお図１２０（ハ）の場合は同図（イ）、（ハ）の場合とは異なり、各電動役物の確認動作期間が重複しないケースとなっている。この「異なるタイミング」とする場合は、電動役物別のチェックがし易い（不具合の見落とし防止効果が増す）という利点がある。なお、図１２０（ハ）の例では、第１電動役物の確認動作終了とともに第２電動役物の確認動作を開始しているが、これに限らず、第１電動役物の確認動作が終了し、所定時間（インターバル時間）経過後（当該時間は適宜な時間に定めることができる）、第２電動役物の確認動作を実行してもよい。
また、電動役物の確認動作の最大動作時間（最大実行時間）が特に定められていないケース、たとえば、実施形態Ａ（後述の実施形態Ｂ、Ｃも同様）において遊技機の電源が遮断されるまで確認動作を実行させるケースや、後述の実施形態Ｄにおいてイニシャライズ最大時間（確認動作時間）が定められていないケースでは、図１２０（イ）または（ハ）の破線に示すような実行形態となる（所定の確認動作終了条件を満たすまで、永続的に確認動作が実行される）。
【１５２３】
次に、図１２１および図１２２を用いて、３つの電動役物を設けたケースについて説明する。先ず、図１２１の例について説明する。
【１５２４】
図１２１（イ）は、上記図１２０（イ）と同じく、すべての電動役物の確認動作が、同一または略同一タイミングで実行されるケースを示したものである。
【１５２５】
図１２１（ロ）または（ハ）は、複数の電動役物のうち、少なくとも１つの電動役物の確認動作中に、他の電動役物の確認動作が実行されるケースを示したものである。具体的には、図１２１（ロ）は、第１電動役物および第２電動役物の確認動作を同一または略同一タイミングで実行し、これらの確認動作中に、第３電動役物の確認動作が実行されるケース、また図１２１（ハ）は、第１電動役物の確認動作中に、第２電動役物および第３電動役物の確認動作を同一または略同一タイミングで実行されるケースを示したものである。いずれの場合も、各電動役物の確認動作期間が重複する重複期間が存在するケースとなっている。

【１５２６】
図１２１（ニ）は、複数の電動役物のうち、少なくとも１つの電動役物の確認動作終了後、他の電動役物の確認動作が実行されるケースを示したものである。ここでは、第１電動役物の確認動作の終了後、第２電動役物および第３電動役物の確認動作を同一または略同一タイミングで実行されるケースを示したものである。なお図１２１（ニ）の例では、一の電動役物の確認動作終了とともに他の電動役物の確認動作を実行しているが、一の動役物の確認動作終了し、所定時間経過後（当該時間は適宜な時間に定めることができる）に、他の電動役物の確認動作を実行してもよい。また図示はしていないが、第１電動役物および第２電動役物を同一または略同一タイミングで実行し、これら確認動作の終了後、第３電動役物の確認動作を実行してもよい。
【１５２７】
また、電動役物の確認動作の最大動作時間が特に定められていないケース、たとえば、実施形態Ａの場合（後述の実施形態Ｂ、Ｃも同様）には遊技機の電源が遮断されるまで確認動作を実行させる、また後述の実施形態Ｄの場合には設定確認終了条件が成立するまで確認動作を実行させる、といったケースでは、図１２０（イ）～（ニ）の破線に示すような実行形態となる。
【１５２８】
次に、図１２２の例について説明する。図１２２（イ）～（ロ）の例はいずれも、各電動役物の確認動作がそれぞれ異なるタイミングで実行されるケースを示したものである。この点、上記図１２１（ロ）（ニ）のように、一部の電動役物の確認動作が同一（略同一）のタイミングで実行されるケース（一部の電動役物の実行順序が同一のケース）とは異なる。
【１５２９】
図１２２（イ）～（ニ）はいずれも、各電動役物の確認動作がそれぞれ異なるタイミングで実行されるという前提の下、少なくとも一部の電動役物について、一の電動役物の確認動作中に他の電動役物の確認動作が実行されるケース、つまり、少なくとも一部の電動役物の確認動作の実行期間が重複するケースを示したものである。一方、図１２１（ニ）は、上記図１２０（ハ）と同じく、各電動役物の確認動作期間が重複しないケースとなっている。
【１５３０】
また、電動役物の確認動作の最大動作時間が特に定められていないケース、たとえば、実施形態Ａの場合（後述の実施形態Ｂ、Ｃも同様）には遊技機の電源が遮断されるまで確認動作を実行させる、また後述の実施形態Ｄの場合には設定確認終了条件が成立するまで確認動作を実行させる、といったケースでは、図１２２（イ）～（ニ）の破線に示すような実行形態となる。
【１５３１】
以上のように、電動役物については、所定の確認動作を実行させて、正常動作であるか否かをチェック（検査）する。なお、複数の電動役物について、すべての電動役物を検査対象とするのではなく、複数の電動役物うち、少なくとも１つの電動役物を検査対象としてもよい。たとえば、特別変動入賞装置５２と普通変動入賞装置４１のうち、特別変動入賞装置５２だけを検査対象としてもよい。
【１５３２】
（検３：遊技球通過確認について）
入賞検出手段が遊技球の通過を検出したか否かの「遊技球通過確認」を実行可能に構成することができる。
【１５３３】
詳しくは、入賞検出手段が遊技球の通過を検出した場合、演出制御部２４に検査用コマンドを送信し、遊技球通過検出ができたことを所定の演出態様（通過確認演出）により報知し、入賞検出手段が正常に機能しているか否かをチェックすることができるようにする。通過確認演出は、たとえば音演出、画像表示演出、および光演出の少なくとも１つの演出

で報知することができる。上記検査用コマンドは、各入賞検出手段（センサ３４ａ、３５ａ、３７ａ、４３ｈ、５２ａ）に応じてそれぞれ異なるコマンドを送信してもよいし、共通のコマンドを送信してもよい。また、上記検査用コマンドについて、少なくとも一部のセンサで共通のコマンドを送信してもよい。入賞検出手段に応じて異なるコマンドを送信する場合には、異なる通過確認演出を現出させることができ、入賞口別の検査状態が分かり易いという利点がある。たとえば、始動口に係る上始動口センサ３４ａと下始動口センサ３５ａは第１検査用コマンド、大入賞口に係る大入賞口センサ５２ａは第２検査用コマンド、その他のセンサは第３検査用コマンドを送信するように構成することができる。

【１５３４】

なお、同じ演出手段を利用して検査モード中演出と通過確認演出とを重複的（同時的）に実行してもよいし、別々の演出手段を用いてそれぞれ独立的に実行してもよい。ここでの「重複的（同時的）に実行」とは、たとえば、液晶表示装置３６の液晶画面の第１表示領域に「検査モード中です」のメッセージ表示中に、第１表示領域とは異なる第２表示領域に「遊技球を検出しました」のメッセージを同時的に表示する、或いは、「検査モード中です♪」の音声出力中に、通過確認用の音演出を他の出力チャンネルを利用して出力する（通過確認用の音演出の音量を、検査モード中の音演出よりも相対的に大音量で出力してもよい）などである。また、光演出については、第１装飾ランプを利用して検査モード中の光演出を実行し、第１装飾ランプとは異なる第２装飾ランプを利用して通過確認用の光演出を実行するなどである。また「独立的に実行」とは、たとえば、画像表示手段である液晶表示装置３６（第１演出手段）により「検査モード中です」のメッセージ表示しつつ、通過確認演出を実行する際には、別の演出手段、たとえばスピーカ４６（第２演出手段）や装飾ランプ４５により通過確認演出を実行するなどである。

【１５３５】

また、上記遊技球通過検出について、すべての始動口を検査対象とするのではなく、その一部を検査対象としてもよい。たとえば、次の（検３Ａ）～（検３Ｃ）としてもよい。

（検３Ａ）少なくとも全部または一部の始動口（図柄変動表示ゲームに係る始動口）だけを検査対象とする。一部の始動口を検査対象とするケースとは、たとえば、特別図柄変動表示ゲームに係る始動口（本実施形態では、上始動口３４および／または下始動口３５）だけを検査対象とする、または普通図柄変動表示ゲームに係る始動口（本実施形態では、普通図柄始動口３７）だけを検査対象とする、などである。

（検３Ｂ）少なくとも大入賞口を検査対象とする。複数の大入賞口を設けた場合は、その一部または全部の大入賞口を検査対象とすることができる。

（検３Ｃ）少なくとも賞球の払い出しに係る一部または全部の入賞口を検査対象とする。たとえば、賞球の払い出しに係る全入賞口に係る検出センサを検査対象とし、賞球の払い出しの無い検出センサ（本実施形態では、普通図柄始動口センサ３７ａ）は検査対象外とする。

【１５３６】

なお、遊技球通過確認の際は、検査モードのプログラムは遊技用プログラムから切り離されていることから、検査モード中に賞球の払出制御が行われることはない。すなわち、入賞検出手段のオンを検知しても、賞球の払出は行われない。同じ理由から、遊技球の発射や図柄の変動表示も行われない。

【１５３７】

（検査４：表示装置の確認動作について）

主制御部２０の制御による１または複数の表示装置を制御し、その表示装置に所定の確認動作（検査用表示）を実行可能に構成することができる。検査対象の表示装置は、表示装置３８ａ、３８ｂ、３９ｂ、および３８ｃのうち少なくともいずれか１つとすることができる。また、検査用表示パターンは特に制限はなく、適宜な表示パターンを定めることができる。また、複数の表示装置を検査対象とする場合、上記した電動役物の確認動作と同じように、各表示装置の確認動作の実行（開始）タイミングを同一（略同一）タイミングとしてもよいし、少なくとも一つを異なるタイミングとしてもよい。この場合の作用効果

については、上記した電動役物の確認動作と同じく、同一タイミングとする場合は、確認動作の時間が短時間で済む、複数の電動役物を一緒くたに検査できるなどの利点があり、他方、異なるタイミングとする場合は、同一タイミングよりも個々の電動役物のチェックが可能になり、不具合の見落とし防止効果が増すといった利点がある。

【１５３８】

（検５：不正検出手段の検査について）

不正検出手段（磁気センサ、振動センサ、電波センサ等）を検査対象としてもよいが、その不正検出の検査方法（検出範囲、閾値の決定）や、搭載するセンサの種類は、遊技機の仕様に応じて変化しうるため、機種ごとに不正検出手段の検査方法を変えなければならないことが多い。このため、検査用のプログラムが煩雑化したり、新機種開発の際の開発時間が長期化してしまう恐れがある。したがって、不正検出手段については、検査モードの対象外とするのが好ましい。

【１５３９】

（検６：検査モードの終了について）

検査対象（役物の確認動作および／または遊技球通過検出）の確認ができたならば、検査モードを完了する。ただし実施形態Ａの場合（後述の実施形態Ｂ～Ｃについても同様）、遊技機の電源がＯＦＦされるまで、検査モード自体は継続されるため、通常の遊技処理に移行させる場合は、電源を再投入すればよい。

【１５４０】

なお、検査モードにおける所定の検査が完了した場合、その検査が完了した旨を報知する「検査終了演出」を実行可能に構成してもよい。たとえば、電動役物の確認動作が終了した場合、その旨を所定の演出手段により報知する。報知例としては、たとえば、液晶表示装置３６に「検査が完了しました」などの検査完了用画像を表示する、「検査が完了しました♪」などの検査完了用音演出を実行する、演出用ＬＥＤを高速点滅させるなどの検査完了用光演出を実行する。なお、検査終了演出は、検査完了用の画像表示、音演出および光演出の少なくともいずれか一つを採用することができる。

【１５４１】

（検７：確認動作エラーについて）

確認動作が正常でない場合（たとえば、断線等により正常動作が不能な場合）、演出手段によりその旨を報知する「確認動作エラー報知（確認動作異常報知演出）」を実行可能に構成することができる。なお、確認動作エラーが生じた場合、検査内容に関連したエラーコマンドを演出制御部２４に送信して、エラー種別に対応したエラー報知を実行可能な構成としてもよい。たとえば、電動役物の確認動作エラーの場合にはその旨を特定可能な「確認動作エラーコマンド」を、遊技球通過確認エラーの場合には「遊技球通過確認エラーコマンド」を送信する。確認動作エラーは、１または複数の演出手段を用いて報知することができる。

【１５４２】

たとえば、演出制御部２４が確認動作エラーコマンドを受信した場合、液晶表示装置３６に「役物エラーです」等のエラーメッセージ表示、スピーカ４６により「役物エラーです♪」等の音声出力、装飾ランプ４５（演出用ＬＥＤ）による発光報知をすることができる。なお、複数の電動役物を検査対象とする場合、確認動作エラーとなった電動役物種を特定可能な確認動作エラーコマンドを送信してもよい。この場合、たとえば「特別変動入賞装置５２に故障しています」等のエラーメッセージの表示することが可能となり、不具合のある電動役物を特定が容易になる。

【１５４３】

（検８：主制御部２０により制御される表示装置を用いた特定報知について）

上記した検査モード中演出、通過確認演出、確認動作エラー報知などは、専ら、演出手段を用いるものであるが、演出手段を用いずに主制御部２０により制御される表示装置（たとえば、表示装置３８ａ、３８ｂ、３９ａ、３９ｂ、３８ｃ、９７、９９のうち少なくともいずれか１つ）を用いて報知可能に構成してもよい。この場合、検査対象に用いない表

示装置（検査対象とは無関係の表示装置）を用い、検査内容に関連した表示態様を表示させることができる。

【１５４４】

以上、実施形態Ａ（図１１０Ａ～図１１０Ｂ、図１１１）では、電源投入時に、検査モード移行可能期間の開始条件である「設定キースイッチ９４がＯＦＦ、かつＲＡＭクリアスイッチ９８がＯＦＦ」が成立していたならば、検査モード移行可能期間を作成するべく所定時間の待機処理を実行し、その待機処理中において検査モード移行判定を行い、その結果としてＲＡＭクリアスイッチ９８のＯＮ操作が確認されたことを条件として、検査モードへ移行するように構成した。この実施形態Ａによれば、検査モード移行用のスイッチを特に設ける必要なしに、既存のスイッチを利用して検査モード（図１１０Ａのステップ３００１～３００４、図１１１の検査用タイマ割込処理）への移行が実現される。また検査モードを実行する制御プログラムおよび制御データは、主制御部側のＲＯＭおよびＲＡＭにおける「領域外」の記憶領域に配置しているため、主制御部側の「領域内」の記憶容量を圧迫することもない。

【１５４５】

また、遊技用プログラムの選択時（移行先：通常の遊技モード）はタイマ割込１（図９の主制御側タイマ割込処理）を使用し、検査モード選択時（移行先：検査モード）はタイマ割込２（図１１１の検査用タイマ割込処理）を使用する構成であるので、通常の遊技と検査モードのそれぞれの制御について効率的なプログラム設計が可能となり、両制御のプログラムがより少ない容量で実現可能となる。よって、制御負担の軽減に寄与することができる。

【１５４６】

［第６実施形態］

（実施形態Ｂ：図１１２Ａ、図１１２Ｂ、図１１１）

次に、図１１２Ａ、図１１２Ｂ、図１１１を参照して、上記した第５実施形態（実施形態Ａ）の変形例（第６実施形態）について説明する。図１１２Ａ～図１１２Ｂは、本実施形態に係る主制御側メイン処理を示すフローチャートである。なお、上記実施形態Ａと実質的に同じ内容については、重複記載を避けるために適宜省略して説明する。

【１５４７】

この第６実施形態（以下「実施形態Ｂ」とも称する）は、電源投入時に、検査モード移行可能期間の開始条件である「設定キースイッチＯＦＦかつＲＡＭクリアスイッチＯＮ」が成立、すなわち、ＲＡＭクリアモード移行状態であれば、ＲＡＭクリアモードに係る処理（ステップＳ０３１～Ｓ０３２（Ｓ０３２ａを含んでもよい））を実行し、その後、検査モード移行待機処理を実行して、検査モード移行可能期間を作り出す。そして、この検査モード移行可能期間中に検査モード移行判定を行い、検査モード移行可と判定された場合に、検査モード（図１１２Ａのステップ３００１～３００４、図１１１の検査用タイマ割込処理）へ移行するように構成したものである。すなわち、実施形態Ｂでは「設定キースイッチＯＦＦかつＲＡＭクリアスイッチＯＮ」（ＲＡＭクリアモード移行状態）を検査モード移行可能期間の開始条件としている点で、「設定キースイッチＯＦＦかつＲＡＭクリアスイッチＯＦＦ」（バックアップ復帰モード移行状態）を検査モード移行可能期間の開始条件としている上記実施形態Ａとは異なる。

【１５４８】

この実施形態Ｂにおいても、検査モード移行スイッチを特に設ける必要なしに検査モードへの移行が実現される。また検査モードを実行する制御プログラムおよび制御データは、主制御部側のＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０１における「領域外」の記憶領域に配置しているため、主制御部側の「領域内」の記憶容量の用途を圧迫することもない。

【１５４９】

図１１２Ａを参照して、電源投入時においては、まず初期設定処理（ステップＳ０１１）を行った後、設定キースイッチ９４がＯＮか否かを判定する（ステップＳ２５０１）。設定キースイッチ９４がＯＮの場合（ステップＳ２５０１：ＹＥＳ）、図１１２Ｂのステッ

プＳ２５１１に進んで、ＲＡＭクリアスイッチ９８がＯＮであるか否かを判定する（ステップＳ２５１１）。

【１５５０】

（設定変更モード）

ステップＳ２５１１の判断において、ＲＡＭクリアスイッチがＯＮである場合（ステップＳ２５１１：ＹＥＳ）、設定変更モード移行状態であるとして、実施形態Ａと同じく、設定変更処理を含むステップＳ０２３～Ｓ０３２（天井機能を有する場合は、ステップＳ０３２ａを含んでもよい）の処理を実行した後、ステップＳ２５１２に進み、ＣＴＣ０の設定処理（図９に示すタイマ割込処理（タイマ割込１）の起動処理。ステップＳ２０１２と同様）、発射管理処理（ステップＳ０３７）を順次実行して、メインループ処理（ステップＳ０４０～Ｓ０４５）を実行する。

【１５５１】

（ＲＡＭエラーモード１）

一方、ステップＳ２５１１の判断において、ＲＡＭクリアスイッチ９８がＯＦＦの場合（ステップＳ２５１１：ＮＯ）、ステップＳ２５１３に進んで、ＲＡＭ異常（設定値が異常）、バックアップフラグＢＦに異常が生じているか否かを判定する。ステップＳ２５１３の判定処理の内容は、既に説明した図１１０Ａのステップ２００２、図１１０Ｂのステップ２０１３の処理内容と同じである。ステップＳ２５１３の判定がＮＯの場合、ＲＡＭエラー移行状態（ＲＡＭエラー）であるとして、電源再投入待ち処理（ステップＳ０２０）を実行する。

【１５５２】

（設定確認モード）

ステップＳ２０１３の判定がＹＥＳの場合、つまりＲＡＭの内容が正常である場合、設定確認モード移行状態であるとして、実施形態Ａと同じく、設定確認処理（ステップＳ０２７）およびバックアップ復帰処理（ステップＳ０２８）を実行した後、ステップＳ２５１２に進み、ＣＴＣ０の設定処理、発射管理処理（ステップＳ０３７）を順次実行して、メインループ処理（ステップＳ０４０～Ｓ０４５）を実行する。

【１５５３】

（ＲＡＭエラーモード２）

図１１２Ａに戻り、ステップＳ２５０１の判断において、設定キースイッチ９４がＯＦＦの場合（ステップＳ２５０１：ＮＯ）、ステップＳ２５０２に進んで、ＲＡＭ異常（設定値が異常）、バックアップフラグＢＦに異常が生じているか否かを判定する。このステップＳ２５０２の判定処理の内容も、既に説明した図１１０Ａのステップ２００２、図１１０Ｂのステップ２０１３の処理内容と同じである。ステップＳ２５０２の判定がＮＯの場合、ＲＡＭエラー移行状態（ＲＡＭエラー）であるとして、電源再投入待ち処理（ステップＳ０２０）を実行する。

【１５５４】

ＲＡＭエラー移行状態でない場合（ステップＳ２５０２：ＹＥＳ）、ＲＡＭクリアスイッチ９８がＯＮか否かを判定する（ステップＳ２５０３）。

【１５５５】

（バックアップ復帰モード）

ＲＡＭクリアスイッチ９８がＯＦＦである場合（ステップＳ２５０３：ＮＯ）、バックアップ復帰モード移行状態であるとして、図１１０Ｂのバックアップ復帰処理（ステップＳ０２８）を実行し、その後、ステップＳ２０１２に進み、ＣＴＣ０の設定処理、発射管理処理（ステップＳ０３７）を順次実行して、メインループ処理（ステップＳ０４０～Ｓ０４５）を実行する。

【１５５６】

（ＲＡＭクリアモード→検査モード移行待機処理、検査モード）

ＲＡＭクリアスイッチ９８がＯＮである場合（ステップＳ２５０３：ＹＥＳ）、ＲＡＭクリアモード移行状態であるとして、領域内ＲＡＭクリア処理を含むステップＳ０３１～Ｓ

０３２（天井機能を有する場合は、ステップＳ０３２ａを含んでもよい）の処理（ＲＡＭクリアモード）を実行する。
【１５５７】
そして、検査モードに移行可能な期間（検査モード移行可能期間）として、所定時間（たとえば３０秒程度）の待ち時間に入る（検査モード移行待機処理）。
【１５５８】
ここで、３０秒の待ち時間としたのは、電源投入時初期データ設定処理（ステップＳ０３２）において、ＲＡＭクリア信号の出力時間として送信用タイマに３００００ｍｓがセットされるため、この出力時間と同一または略同一の時間幅を検査モード移行可能期間（後述のステップＳ２５０４参照）として定めたものである。
【１５５９】
そして、この検査モード移行可能期間中にＲＡＭクリアスイッチ９８が押された場合、検査モード移行状態であるとして、処理状態を検査モードに係る処理（ステップＳ３００１～Ｓ３００４、図１１１の検査用タイマ割込による検査処理（Ｓ３０１０））を実行する。
【１５６０】
（検査モード移行待機処理：ステップＳ２５０４～Ｓ２５０８）
詳しくは、図１１２Ａのステップ２５０４において、検査モード移行可能期間である所定時間（この例では３００００ｍｓ）を作るためのループ数をセットする。
【１５６１】
次いで、スイッチ処理を実行する（ステップＳ２５０５）。このスイッチ処理により、ＲＡＭクリアスイッチ９８の入力情報が取得され、検査モード移行可能期間中のＲＡＭクリアスイッチ９８の有効性（ＯＮ／ＯＦＦ状態）がチェックされる。なお、実施形態Ａ（図１１０Ａ）では、エッジを消すためのスイッチ処理（ステップＳ２００６）を設けたが、実施形態Ｂの場合は、検査モードに移行する際に、必ず領域内ＲＡＭクリア処理（Ｓ０３１）が実行され、当該処理にてＲＡＭクリアスイッチ９８の入力データもクリアされるため、エッジを消すためのスイッチ処理（図１１０Ａ中のステップＳ２００６）を設ける必要はない。
【１５６２】
次いで、検査モードに移行するか否かの移行判定処理を行う（ステップＳ２５０６）。具体的には、ＲＡＭクリアスイッチ９８が押し下げられたか否か（ＲＡＭクリアスイッチがＯＮか否か）を判定する。ＲＡＭクリアスイッチ９８がＯＦＦならば、検査モード移行判定での判定結果は否（ステップＳ２５０６：ＮＯ、検査モードに移行せず）である。この場合は、ループ数を減算して（ステップＳ２５０７）、ループ数がゼロになった否かを判定し（ステップＳ２５０８）、ループ数がゼロでなければ（ステップＳ２５０８：ＮＯ）、ステップＳ２５０５に戻る。このステップＳ２５０５～Ｓ２５０５８の処理をループ数がゼロになるまで繰り返すことで、検査モード移行可能期間（この例では３０秒）が経過するのを待つ。この点は、実施形態Ａと同じである。
【１５６３】
なお、図示では、実施形態Ａで説明した上記「検査モード指示コマンド」は送信していない。これは、ステップＳ０３１でＲＡＭクリア時に必要な各種のコマンドとして、上記ＲＡＭクリアコマンドが演出制御部２４に送信され、ＲＡＭクリアを報知する初期化報知演出（ＲＡＭクリア報知）を優先実行するため、検査モード指示コマンドによる「検査モード指示演出」は実行しない構成としているためである。勿論、ＲＡＭクリアコマンドとともに、検査モード指示コマンドを送信して、初期化報知演出と検査モード指示演出を同時的（重複的）に実行してもよい。実施形態Ｂの場合、検査モードに移行するためには、必ず、ＲＡＭクリアモードを介することになるため、演出制御部２４がＲＡＭクリアコマンドを受信したことに基づいて、検査モード指示演出を含む演出を初期化報知演出として、或いは、初期化報知演出を含む演出を検査モード指示演出としてもよい。
【１５６４】

（検査モードに移行しない場合）
この検査モード移行可能期間（３０秒）内にＲＡＭクリアスイッチ９８が押し下げられなかった場合は、ステップＳ２５０８の判断がＹＥＳとなり、ステップＳ２５１２のＣＴＣの設定処理に進み、発射管理処理（ステップＳ０３７）を実行し、メインループ処理（ステップＳ４０～Ｓ０４３）に入る。
【１５６５】
（検査モードに移行する場合：ステップＳ３００１～Ｓ３００４）
検査モード移行可能期間（３０秒）内にＲＡＭクリアスイッチ９８が押し下げられた場合は、ステップＳ２５０６の判断がＹＥＳとなり、実施形態Ａと同じく、検査モード（図１１２Ａのステップ３００１～Ｓ３００４、図１１１の検査用タイマ割込処理）に移行する。その内容は、実施形態Ａ（図１１０Ａ～図１１０Ｂ、図１１１）で述べたところと同じである。
【１５６６】
［第７実施形態］
上記の実施形態Ａ、Ｂでは、それぞれ、「設定キースイッチ９４がＯＦＦかつＲＡＭクリアスイッチ９８がＯＦＦ」または「設定キースイッチ９４がＯＦＦかつＲＡＭクリアスイッチ９８がＯＮ」を検査モード移行可能期間の計時が始まる開始条件とし、その検査モード移行可能期間内にＲＡＭクリアスイッチ９８が押し下げられたか否かにより、検査モード移行の可否を判定し、その判定結果が「可」であった場合に検査モードの処理に移行する構成とした。すなわち実施形態Ａ、Ｂは、既存のスイッチにより検査モードに移行可能となるようにし、検査モード選択用の検査モードスイッチを設ける必要がない構成とした。
【１５６７】
しかし、手動操作可能な検査モードスイッチ（図示せず）を設け、電源投入時に、この検査モードスイッチ（検査モードスイッチ信号）のＯＮ／ＯＦＦ状態を判定し、検査モードスイッチがＯＮ状態であることを検査モードへの移行条件とし、この条件が満たされた場合、検査モードへ移行する構成とすることもできる。
【１５６８】
図１１３に、検査モードスイッチを設けた実施形態（以下「実施形態Ｃ」とも称する）に係る処理フローを示す。
【１５６９】
この実施形態Ｃは、図８において、初期設定処理（ステップＳ０１１）の後、検査スイッチのＯＮ／ＯＦＦ状態に基づいて、検査モードに移行するか否かを判定する構成を例示したものである。
【１５７０】
この実施形態Ｃの場合、検査スイッチがＯＮの場合（ステップＳ２０２０：ＹＥＳ）、つまり検査モードに移行する場合、上記実施形態Ａ、Ｂと同じように、ステップＳ３００１～Ｓ３００４の処理、図１１１の検査用タイマ割込処理（タイマ割込２）を実行する。
【１５７１】
一方、検査スイッチがＯＦＦの場合（ステップＳ２０２０：ＮＯ）、つまり通常の遊技処理に移行する場合（検査モードに移行しない場合）、通常通り、電源投入時処理（図８のステップＳ０１４～Ｓ０３６）の後、メインループ処理（ステップＳ０４０～Ｓ０４５）が実行される。
【１５７２】
実施形態Ｃでは、上記実施形態Ａ、Ｂと同じく、検査モードの場合は図１１１の検査用タイマ割込処理（タイマ割込２）を使用し、通常の遊技処理の場合は図９の「主制御側タイマ割込処理（タイマ割込１）」を使用する構成である。かかる構成とすることで、通常の遊技と検査モードのそれぞれの制御について、効率的なプログラム設計が可能となり、両制御のプログラムがより少ない容量で実現可能となる。
【１５７３】

［第８実施形態］
上記実施形態Ａ～Ｃは、いずれも、検査モードへの移行操作を必要とし、また遊技機の電源がＯＦＦされるまで、検査モード（検査処理）を継続させる構成である。具体的には、上記検査モードへの移行操作は、通常の遊技へ移行させる際の操作（たとえば、ＲＡＭクリア操作、設定変更操作、設定確認操作）とは異なる操作が必要であり、一旦検査モードが実行されると、通常の遊技処理に移行させるには、遊技機の電源の再投入が必要である。
【１５７４】
しかし、以下に説明する第８実施形態（以下、「実施形態Ｄ」とも称する）は、上記検査モードへの移行操作は必要とせず、通常の遊技へ移行させる際の操作のうち、設定確認操作を行った場合に、つまり、設定確認処理（ステップＳ０２７）中に検査モード（検査処理）を実行する、という構成となっている。そのため、遊技機の電源をＯＦＦにせずとも、検査モードを終了させ、通常の遊技処理に移行させることが可能となっている。また、実施形態Ｄの場合、実施形態Ａ～Ｃのように、図１１１の検査用タイマ割込処理（タイマ割込２）は使用しない。以下、図１１４～図１１９を用いて、実施形態Ｄについて説明する。
【１５７５】
図１１４は、実施形態Ｄに係る設定確認処理の詳細を示すフローチャートである。なお、ここでの設定確認処理は、図８に示す設定確認処理（ステップＳ０２７）に相当し、主制御側メイン処理（図８）自体は、第１～第４実施形態と実質的に同じである。
【１５７６】
図１１４において、ＣＰＵ２０１は、まず不正情報タイに初期値（たとえば３００００ｍｓに対応する値）をセットする（ステップＳ０５１）。この不正情報タイマは、セキュリティ信号の出力時間をカウントするためのもので、主制御部側タイマ割込処理（図９）においてこの不正情報タイマの値が０になるまでセキュリティ信号を出力するようになっている。
【１５７７】
次いで、設定確認中コマンドを演出制御部２４に送信する（ステップＳ０５２）演出制御部２４が設定確認中コマンドを受けると、上記設定確認中演出を実行する。
【１５７８】
次いで、ソレノイドタイマ（たとえば、ＢＣレジスタペア）をクリアする（ステップＳ０５３）。このソレノイドタイマは、後述の検査モード管理処理（ステップＳ０５７）において、検査のための電動役物の確認動作時間（イニシャライズ時間）を管理するために利用される。
【１５７９】
次いで、設定値格納領域から設定値データを取得し、図示しない設定表示データテーブルから、取得した設定値データに対応するＬＥＤ表示データを取得する（ステップＳ０５４）。続いて、設定値確認用のＬＥＤ表示データ（ＤＰ（ドット）に対応する表示データ）を取得する（ステップＳ０５５）。ここで取得されたＬＥＤ表示データは、後述のシステム入出力管理処理（ステップＳ０５６、図１１５）にて、設定表示器９７に対して出力され、これにより、設定値データに対応して「１．」～「６．」（設定１～６の対応表示）のいずれかの表示態様が、設定表示器９７に表示される。
【１５８０】
ステップＳ０５５の処理を終えると、次いで、システム入出力管理処理（ステップＳ０５６）を実行する。なお、システム入出力管理処理については、図１１５を用いて後述する。
【１５８１】
次いで、電動役物の確認動作に係る検査モード管理処理を実行する（ステップＳ０５７）。なお、検査モード管理処理については、図１１７を用いて後述する。
【１５８２】

次いで、設定確認終了条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ０５８）。ここでは、設定確認終了条件（設定確認終了操作）として、設定キースイッチ９４のＯＦＦ操作（ＯＦＦエッジ）を検出したか否かを判定し（ステップＳ０５８）、設定キースイッチ９４のＯＦＦ操作が検出されるまで（設定確認終了条件が成立するまで）、ステップＳ０５４～Ｓ０５８の処理を繰り返す。

【１５８３】

設定キースイッチ９４のＯＦＦ操作が検出された場合（ステップＳ０５８：ＹＥＳ）、つまり、設定確認終了条件が成立した場合、設定確認終了処理として、設定表示用データをクリアし（ステップＳ０５９）、設定確認終了コマンドを演出制御部２４に送信する（ステップＳ０６０）。これにより、設定表示器９７による設定確認表示が終了（消灯）されるとともに、設定確認中演出が終了される。

【１５８４】

以上により、設定確認処理を終えると、図８に示す通り、バックアップ復帰処理（ステップＳ０２８）を実行し、ＣＴＣの設定（ステップＳ０３６）、発射管理処理（ステップＳ０３７）を実行して、ステップＳ０４０～Ｓ０４５の処理（通常の遊技に係るメインループ処理）を繰り返し実行する。

【１５８５】

（システム入出力管理処理：図１１５）

次に図１１５を参照して、図１１４中のシステム入出力管理処理（ステップＳ０５６）について説明する。図１１５は、システム入出力管理処理を示すフローチャートである。

【１５８６】

図１１５において、ＣＰＵ２０１は、まずセキュリティ信号の出力をＯＮにし（ステップＳ０６１）、ＬＥＤ表示パターン設定処理を実行する（ステップＳ０６２）。ＬＥＤ表示パターン設定処理では、ＬＥＤコモンポートをクリアし、上記ステップＳ０５４で取得したＬＥＤ表示データをＬＥＤデータポート（ここでは、設定表示器９７に係るＬＥＤデータポート）に出力する。

【１５８７】

次いで、１バイト長のＬＥＤ出力カウンタをインクリメントする（ステップＳ０６３）。このＬＥＤ出力カウンタは、主に、７セグ表示器に対してＬＥＤ表示データの出力タイミングを制御するために用いられるカウンタであり、ＬＥＤ出力カウンタの値（０～２５５の範囲を循環）に応じて、７セグ表示器の表示状態（点灯／消灯パターン）が制御されるようになっている。なお、ＬＥＤ出力カウンタの値と７セグ表示器の表示状態との関係について詳細は、図１１８にて後述する。

【１５８８】

次いで、インクリメント後のＬＥＤ出力カウンタの下位２ビットが「１１」であれば（ステップＳ０６４：ＹＥＳ）、ＬＥＤ出力処理（ステップＳ０６５）を実行し、設定表示器９７を指定するコモンデータをＬＥＤコモンポートに出力し、設定表示器９７を点灯状態に制御する。しかし、ＬＥＤ出力カウンタの下位２ビットが「１１」でなければ（ステップＳ０６４：ＮＯ）、ＬＥＤデータ出力処理（ステップＳ０６５）をスキップし、ＬＥＤコモンポートへの出力はクリアされたままとし、設定表示器９７を消灯状態に制御する。これにより、設定表示器９７には、ＬＥＤ出力カウンタの下位２ビットが「１１」になる毎（４回に１回）に点灯状態とされ、その時点の設定値データに対応して「１」～「６」の何れかが表示され、ＬＥＤ出力カウンタの下位２ビットが「１１」でないとき（４回に３回）は消灯状態とされるようになっている。

【１５８９】

（ＬＥＤ出力カウンタと７セグ表示器の表示状態との関係：図１１８）

図１１８に、ＬＥＤ出力カウンタと、７セグ表示器の表示状態との関係を示す。

【１５９０】

本実施形態では、ＬＥＤ出力カウンタの値（０～２５５の範囲を循環）に応じて、７セグ表示器（ここでは、設定表示器９７）の表示状態（点灯／消灯パターン）が制御されるよ

うになっている。ここでは、図示から分かる通り、ＬＥＤ出力カウンタの下位２ビットが「１１」以外のときは、“消灯状態”に制御され、同ビットが「１１」のときは“点灯状態”に制御するようになっている。これにより「消灯→消灯→消灯→点灯」というサイクル、すなわち４回に１回は点灯状態、４回に３回は消灯状態に制御される。なお、詳細は後述するが、ＬＥＤ出力カウンタの値は、４ｍｓ程度毎にインクリメントされるようになっており、「１２ｍｓ消灯（４ｍｓ消灯→４ｍｓ消灯→４ｍｓ消灯）→４ｍｓ点灯→１２ｍｓ消灯→４ｍｓ点灯・・・」という点灯／消灯パターンで、設定表示器９７（７セグ表示器）が制御されるようになっている。

【１５９１】

一連のＬＥＤデータに関する処理（ステップＳ０６２～Ｓ０６５）を終えると、次いで、システム確認中処理を実行する（ステップＳ０６６）。このシステム確認中処理では、所定の待機時間を作る待機待ち処理（周期調整待ち時間処理）を実行し、タイマ割込処理に相当する４ｍｓと同一または略同一の待機時間を作成する。以下、詳述する。

【１５９２】

本実施形態では、図９の主制御側タイマ割込処理において、７セグ表示器に対するＬＥＤデータの出力時間（ダイナミック点灯方式におけるデータ出力タイミング）を管理している（図９のＬＥＤ管理処理等参照）。しかし、上記主制御側タイマ割込処理、電源投入後に実行される「設定変更、ＲＡＭクリア、設定確認、またはバックアップ復帰等の処理」を終えた後に起動されるようになっている（図８のステップＳ０３６参照）。遊技開始可能条件が整うまでは不用意なタイマ割込処理を実行させないことが好ましいからである。そこで、タイマ割込処理の起動前は、このシステム確認中処理において、所定の待機時間を作る待機待ち処理を実行し、これにより、７セグ表示器に対するＬＥＤデータの出力時間を管理するようになっている。なお詳細は図１１６にて説明するが、システム確認中処理の実行時間（待機時間）は、主制御側タイマ割込処理の周期である４ｍｓ（ダイナミック点灯方式におけるデータ出力タイミングの周期）と同一または略同一に一致させている。

【１５９３】

（システム確認中処理：図１１６）

図１１６に、上記したシステム確認中処理（ステップＳ０６６）の詳細フローを示す。

【１５９４】

図１１６において、ＣＰＵ２０１は、まずＷＤＴをクリアし（ステップＳ７１）、待機タイマ（たとえば、ＷＡレジスタペア）に、初期値（待機時間待ち用カウント値）を設定する。そして、待機タイマがゼロ（待機タイマ＝０）になるまでデクリメントを繰り返す（ステップＳ０７３～ステップＳ０７４）。

【１５９５】

本実施形態では、初期値として、たとえば「６５５４」が待機タイマに設定される。なお、この初期値は、プログラムに係る各命令サイクル数やＣＰＵ動作周波数等を考慮し、ステップＳ０５９～Ｓ０６３の一連の処理により確保される待機時間が、主制御側タイマ割込処理（図９）の周期である４ｍｓと同一または略一致するように設定される。これにより、上記ＬＥＤ出力カウンタが４ｍｓ経過毎にインクリメントされることになる。そして、ＬＥＤ出力カウンタの値に対応してＬＥＤ表示データを出力し（ステップＳ０６４～Ｓ０６５）、７セグ表示器（ここでは、設定表示器９７）の消灯状態と点灯状態の切り替え表示が実現される。すなわち、疑似的な４ｍｓタイマ割込処理によるＬＥＤ表示に関する処理（図９のＬＥＤ管理処理（ステップＳ０９８）、性能表示処理（ステップＳ１０２））が実現されうる。

【１５９６】

なお、図１１８のように、周期的に点灯状態・消灯状態を繰り返す理由は、点灯状態を維持し続けることにより、７セグ表示器が発熱して破損しまうことを防止するためである（７セグ発熱防止対策）。本実施形態の場合、４ｍｓ×４回に３回、つまり３カウント間は消灯状態（１回目の消灯状態を基準にして０ｍｓ～１２ｍｓ間は消灯状態）、４ｍｓ×４

回に１回、つまり１カウントは点灯状態（１回目の消灯状態を基準にして１２ｍｓ～１６ｍｓ間は点灯状態）、端的にいえば、「１２ｍｓ消灯→４ｍｓ点灯→１２ｍｓ消灯→４ｍｓ点灯→・・・」という点灯／消灯パターンで７セグ表示器を制御し、発熱を防止している。なお、最初にシステム確認中処理を実行するときにＬＥＤ出力カウンタの値が０（ゼロ）ではなく、ステップＳ０６３の処理にて１に事前更新しているのは、電源投入時から最初にシステム確認中処理が実行されるまでの処理時間が、概ね４ｍｓ程度であるため、その処理時間分を考慮し、先ずＬＥＤ出力カウンタを１に更新している。

【１５９７】

通常の遊技中の場合は、４ｍｓの主制御側タイマ割込処理（図９）にて、７セグ表示器（たとえば、性能表示器９９、表示装置３８ａ、３８ｂ、３９ｂ、３８ｃなど）の表示制御を行うが、この場合も、７セグ表示器の点灯／消灯パターンは、概ね「４ｍｓ点灯→１２ｍｓ消灯→４ｍｓ点灯→１２ｍｓ消灯→・・・」となり、設定表示器９７の点灯／消灯パターン（１２ｍｓ消灯→４ｍｓ点灯→１２ｍｓ消灯→４ｍｓ点灯→・・・）と一致するようになっている。

【１５９８】

このように、通常の遊技中だけでなく、電源投入時においても７セグ表示器の発熱防止を考慮して、４ｍｓタイマ割込処理（図９）と同様の周期で点灯制御を行うべく、ソフトウェア上で、疑似的に４ｍｓ周期を作り出すようになっている。

【１５９９】

図１１６のステップＳ０７４の説明に戻り、上記待機タイマがゼロになったならば（ステップＳ０７４：ＹＥＳ）、遊技機に対する電源異常を監視する電源異常チェック処理を実行する（ステップＳ０７５）。これにより、システム確認中処理を抜ける。

【１６００】

なお、上記システム確認中処理を含むシステム入出力管理処理は、設定変更処理（Ｓ０２３）中に設定表示器９７に設定値（設定確定前の設定値表示）を表示する場合や、電源再投入待ち処理（ステップＳ０２０）中に設定表示器９７にエラーを示す「Ｅ」を表示する場合に、共通の処理モジュールとして利用される。

【１６０１】

図１１５の説明に戻り、上記ステップＳ０６６のシステム確認中処理を終えると、次いで、ＲＡＭクリアスイッチ９８や設定変更キースイッチ９４等の入力情報を取得する操作入力情報取得処理を実行し（ステップＳ０６７）、これにより、システム入出力管理処理を抜ける。

【１６０２】

なお本実施形態では、設定変更キースイッチ９４がＯＦＦになるまで（ステップＳ０５８：ＹＥＳ）、ステップＳ０５４～Ｓ０５８の処理が高速で繰り返され、その度に設定確認操作がなされたか否かが判定されるが、ＲＡＭクリアスイッチ９８や設定変更キースイッチ９４等の入力情報を取得する操作入力情報取得処理（ステップＳ０６７）の前に、システム確認中処理（ステップＳ０５６）を実行することにより４ｍｓの待ち時間（所定待ち時間）が設けられるため、スイッチ操作に関するチャタリングによる誤検出を防止できる。また、その所定待ち時間（４ｍｓ）として、ダイナミック点灯制御用の４ｍｓ周期を作成するための周期調整待ち時間を利用しているため、チャタリング防止用の待ち時間処理を別途設ける必要がなく、プログラム容量の削減に寄与することができる。

【１６０３】

（検査モード管理処理：図１１７）

次に、図１１７を参照して、上記検査モード管理処理（図１１４のステップＳ０５７）について説明する。図１１７は、検査モード管理処理の詳細を示すフローチャートである。

【１６０４】

図１１７において、ＣＰＵ２０１は、まず、ソレノイドデータ記憶領域（ここでは、Ａレジスタ）をクリアする（ステップＳ４００１）。詳細は追って説明するが、Ａレジスタには、主制御部２０により制御される電動役物（この実施形態の場合、大入賞口ソレノイド

５２ｃおよび普通電動役物ソレノイド４１ｃ）に対するソレノイドデータが設定され、出力ポート（ソレノイドポート）に出力され、電動役物の動作を制御するようになっている（後述のステップＳ４００５、Ｓ４００６等）。

【１６０５】

次いで、ソレノイドタイマがイニシャライズ最大時間、つまり電動役物の確認動作の最大動作時間（最大実行時間）を超えたか否かを判定する（ステップＳ４００２）。この実施形態Ｄでは、イニシャライズ最大時間を１００００ｍｓとしている。

【１６０６】

（ソレノイドタイマがイニシャライズ最大時間を超えていない場合）

ソレノイドタイマがイニシャライズ最大時間を超えていない場合（ステップＳ４００２：０＞）、ソレノイドタイマをインクリメントし（ステップＳ４００３）、ＬＥＤ出力カウンタがイニシャライズＯＮ時間を超えたか否かを判定する（ステップＳ４００４）。「イニシャライズＯＮ時間」とは、検査対象とする電動役物を動作（開動作）させるための時間であり、たとえば、大入賞口ソレノイド５２ｃおよび普通電動役物ソレノイド４１ｃに対するソレノイド用制御信号（ソレノイドＯＮデータ）の出力時間（励磁時間）である。したがって、正常動作であれば、イニシャライズＯＮ時間中は、開放扉５２ｂおよび可動翼片４７が開位置に移動して大入賞口５０および下始動口が開状態に制御される。一方、それ以外の時間（イニシャライズＯＦＦ時間（消励時間））は、上述のソレノイド用制御信号（ソレノイドＯＮデータ）の出力が停止され、開放扉５２ｂおよび可動翼片４７が開位置（デフォルト位置）に移動して、大入賞口５０および下始動口４１が閉状態に制御されることになる（ステップＳ４００５、Ｓ４００６）。なお、本実施形態では、主制御部２０により制御されるすべての電動役物を検査対象としている。

【１６０７】

（ＬＥＤ出力カウンタと確認動作パターンとの関係：図１１９）

ここで本実施形態では、上記ＬＥＤ出力カウンタを、７セグ表示器の点灯制御に利用するだけでなく、電動役物の確認動作を制御する際にも利用している（ステップＳ４００４参照）。その理由は、次に述べる通りである。

【１６０８】

上記ＬＥＤ出力カウンタについては、既に説明したように、タイマ割込処理と同一の４ｍｓ毎にその値が更新されるため（図１１５のステップＳ０６３、ステップＳ０６６、図１１６等参照）、イニシャライズＯＮ時間やイニシャライズＯＦＦ時間の時間経過を監視するために好適だからである。また、７セグ表示器の点灯消灯期間と、確認動作期間の双方の監視にも利用できるため、制御負担の軽減にも寄与する。

【１６０９】

本実施形態では、１バイト長のＬＥＤ出力カウンタ（０～２５５をカウント）と、イニシャライズＯＮ時間２００ｍｓに定めることで、イニシャライズＯＮ時間が２００ｍｓ、イニシャライズＯＦＦ時間が８２４ｍｓとなるように機能させている。したがって、電動役物の確認動作態様は、大入賞口５０および下始動口４１は「開状態２００ｍｓ→閉状態８２４ｍｓ（合計１０２４ｍｓ）」を１サイクルとする開閉動作態様とされる。

【１６１０】

詳しくは、図１１９を参照して、本実施形態では、ＬＥＤ出力カウンタを用いて、イニシャライズＯＮ時間が２００ｍｓを超えるまで（ステップＳ４００４：０＞）、具体的には、「ＬＥＤ出力カウンタ＜５０（２００ｍｓ／４）」を満たす場合には、ソレノイドＯＮデータを出力し、大入賞口５０および下始動口３５を開状態に制御する。詳しくは、Ａレジスタにソレノイドデータ（ここでは、大入賞口ソレノイド５２ｃおよび普通電動役物ソレノイド４１ｃに対するソレノイドＯＮデータ）を設定し（Ｓ４００６）、そのソレノイドＯＮデータをソレノイドポートに出力する（ステップＳ４００５：ソレノイドデータ出力処理）。これにより、主制御部２０により制御される各電動役物、すなわち、開放扉５２ｂおよび可動翼片４７が開動作し、大入賞口５０および下始動口３５が開状態に制御される。そして、この開状態は「ＬＥＤ出力カウンタ＜５０」を満たす間、具体的には

、ＬＥＤ出力カウンタ０～４９の２００ｍｓ間（５０カウント×４ｍｓ）、継続する。
【１６１１】
一方、イニシャライズＯＮ時間を超えたならば（ステップＳ４００４：０≦）、具体的には、「ＬＥＤ出力カウンタ≧５０」を満たす場合には、ソレノイドＯＮデータを出力せず、大入賞口５０および下始動口が閉状態に制御する。この場合、ソレノイドデータ出力処理（ステップＳ４００５）が実行される際には、ステップＳ４００１でＡレジスタがゼロクリアされたままとなるので、ソレノイドＯＦＦデータがソレノイドポートに出力されることになる。これにより、開放扉５２ｂおよび可動翼片４７が閉動作し、大入賞口５０および下始動口３５が閉状態に制御される。そして、この閉状態は、「ＬＥＤ出力カウンタ≧５０」を満たす間、具体的には、ＬＥＤ出力カウンタ５０～２５５（最大値）の８２４ｍｓ間（２０６カウント×４ｍｓ）、継続する。
【１６１２】
ＬＥＤ出力カウンタが２５５（最大値）に達した後は、図１１５のシステム入出力管理処理のステップＳ０６３でインクリメントされてカウンタ値が０に戻り、再度、開状態が２００ｍｓ間継続と閉状態が８２４ｍｓの開閉動作が実行されることになる。したがって、確認動作パターンは、イニシャライズ最大時間の１００００ｍｓを経過するまで（ステップＳ４００２：ＮＯ）、「２００ｍｓ開状態→８２４ｍｓ閉状態→２００ｍｓ開状態→８２４ｍｓ閉状態→・・・」を繰り返すことになる。
【１６１３】
この実施形態Ｄの場合、電動役物の確認動作の実行タイミングは、図１２０（イ）に示すケースになる。なお、この実施形態Ｄでは、複数の電動役物の確認動作を行う際、１つのＬＥＤ出力カウンタを用いて、その確認動作を制御する構成となっている。確認動作制御に用いるカウンタを共通化することにより、プログラム容量の削減を図り、制御負担を低減させている。しかしこれに限らず、各電動役物のそれぞれに対応するＬＥＤ出力カウンタを用いて、確認動作を制御可能に構成してもよい。この場合、電動役物の種類に応じて、個別の確認動作の制御が可能となる。
【１６１４】
また実施形態Ｄでは、各電動役物のイニシャライズ最大時間（最大確認動作時間）が共通（同一）であると説明しているが、本発明はこれに限られない。各電動役物のうち少なくとも１つと、その他の電動役物とで、異なるイニシャライズ最大時間を定めてもよい。具体的には、複数の主電動役物のうち、少なくとも１つの電動役物のイニシャライズ最大時間を「X_1」、それ以外の電動役物のイニシャライズ最大時間を「X_2」した場合、下記関係式（Ｖ１）～（Ｖ３）のいずれかを満たすように構成することができる。
（１）「X_1“＝または　”X_2」（確認動作時間が同一または略同一）・・（Ｖ１）
（２）「$X_1 > X_2$」（確認動作時間が異なる）・・（Ｖ２）
（３）「$X_1 < X_2$」（確認動作時間が異なる）・・（Ｖ３）
この場合、一の電動役物と他の電動役物とについて、“イニシャライズ最大時間は異なるが、確認動作パターンは同一または略同一”（確認動作制御に関し、一の電動役物と他の電動役物とで共通のＬＥＤ出力カウンタを用いるケース）としたり、“イニシャライズ最大時間も確認動作パターンも異なる”（確認動作制御に関し、一の電動役物と他の電動役物とで異なるＬＥＤ出力カウンタを用いるケース）ようにすることが可能であり、確認動作について種々のバリエーションが可能である。
【１６１５】
上記ステップＳ４００５のソレノイドデータ出力処理を終えると、検査モード管理処理を抜けて、図１１４のステップＳ０５８の処理に進む。
【１６１６】
（ソレノイドタイマがイニシャライズ最大時間を超えた場合）
図１１７のステップＳ４００２の説明に戻り、ソレノイドタイマがイニシャライズ最大時間を超えた場合（ステップＳ４００２：０≦）、確認動作時間が経過したとして、何もせずに、ステップＳ４００５に進み、ソレノイドデータ出力処理を実行する。この場合は、

上記ステップＳ４００１で、Ａレジスタがクリアされたまま、ソレノイドデータ出力処理が実行されるため（ソレノイドＯＮデータは出力されない）、大入賞口５０および下始動口が閉状態に制御される。以後、ソレノイドＯＮデータは出力されず、確認動作が終了されることになる。

【１６１７】

＜確認動作の終了条件＞

ここで、確認動作の終了は、上述したように、イニシャライズ最大時間が経過した場合となる。しかし、特に何ら処理をしなければ、下記のような問題が生じうる。これについて詳述する。

【１６１８】

（イニシャライズ最大時間が経過した場合に、確認動作を終了させる構成の問題点について）

図１１４を参照して、イニシャライズ最大時間を経過する前に、設定キースイッチ９４のＯＦＦ操作したケースでは（ステップＳ０５８：ＹＥＳ）、設定確認処理の終了に関する処理（ステップＳ０５９～Ｓ０６０）を実行して、設定確認処理を抜ける。つまり、確認動作が終了されないまま、設定確認処理を抜けてしまうことになる。

【１６１９】

たとえば、電動役物が開動作中のまま、設定キースイッチ９４をＯＦＦ操作してしまうと、ソレノイドＯＮデータがクリアされないまま、設定確認処理を抜けてしまう（図１１７のステップＳ４００４～Ｓ４００６、ステップＳ０５８のＹＥＳの処理ルート参照）。そうすると、設定確認処理（ステップＳ０２７）の終了後も大入賞口５０や下始動口３５が開状態のまま、設定確認処理を抜けてしまい、後続処理のバックアップ復帰処理（ステップＳ０２８）が実行されることになる（図８参照）。このような状況を発生させてしまうと、次のような問題が生じうる。

【１６２０】

バックアップ復帰した際の遊技状況が、電動役物作動中（開動作中）の状況で復帰するケース、たとえば、大当り遊技中の大入賞口開放中（大入賞口開状態）で復帰した場合、確認動作による大入賞口開状態のまま、バックアップ復帰による大入賞口開状態が生起してしまうため、ぱっと見、大入賞口開状態が長期間継続しているようにも見えてしまう。そのため、正常動作であるにもかかわらず、検査員（ホール店員）に「不具合が生じたかもしれない」などの疑念を沸かせてしまう恐れがある。このような状況を発生させてしまうのは、検査の意義を没却してしまい好ましくない。この解決策として、たとえば、設定確認処理が終了されたか否かによらず、確認動作を所定時間実行させる（解決手段１）、または、イニシャライズ最大時間の経過を待ってバックアップ復帰処理を実行する（解決手段２）、ということも考えられる。しかし、このような構成にしてしまうと、前者（解決手段１）の場合には、確認動作とバックアップ復帰処理とが混在し処理が複雑化してしまう。また、後者（解決手段２）の場合には、設定確認を行う度に、イニシャライズ最大時間の経過を待たなくてはならず、設定確認だけを行いたい場合にも、一々、待ち時間が生じてしまいことになり煩わしく、特に、イニシャライズ最大時間が長時間になればなるほど、その煩わし感は顕著になる。

【１６２１】

そこで、設定キースイッチ９４のＯＦＦ操作した場合に、確認動作を強制的に終了させることが好ましい（確認動作強制終了手段）。たとえば、図１１４に示すように、確認動作を強制終了させるための確認動作終了処理（ステップＳ０６０ａ）を設ける。この確認動作終了設定処理では、少なくとも電動役物に係るソレノイドポートをクリアし、ソレノイドデータを出力停止状態にして、電動役物を強制的にデフォルト状態（初期位置）に戻す。これにより、イニシャライズ最大時間が経過する前であっても、電動役物の確認動作を終了させることができる。

【１６２２】

なお、確認動作終了処理（ステップＳ０６０ａ）は、設定キースイッチ９４のＯＦＦ操作

後（ステップＳ０５８：ＹＥＳ）であれば、ステップＳ０５９の前後またはステップＳ０６０の前後で実行してもよいし、バックアップ復帰処理（ステップＳ０２８）の実行前に実行してもよい。また別途に確認動作終了処理ステップを設けるのではなく、たとえば、ステップＳ０５９において、ソレノイドポートおよびＬＥＤデータポートをクリアしてもよいし、ステップＳ０６０において、演出制御コマンドを送信する前に、少なくともソレノイドポートを含む出力ポートをクリアした後に、演出制御コマンドを送信する構成としてもよい。いずれにしても、設定確認終了条件を満たした場合に、イニシャライズ最大時間が経過したか否かによらず（確認動作中であるか否かによらず）、電動役物の確認動作を強制的に終了させればよい。

【１６２３】

なお、イニシャライズ最大時間を特に定めていない構成の場合には、永続的に確認動作を実行してしまうため、上記した確認動作終了処理（確認動作強制終了手段）を設けることは、特に有用である。また、この「イニシャライズ最大時間に定めていない構成」では、ソレノイドタイマやイニシャライズ最大時間データやこれに関する処理が不要となり、プログラム容量の削減に寄与し、制御負担の軽減に繋がる。本実施形態の場合は、図１１４のステップＳ０５３の処理、図１１７のステップＳ４００２、Ｓ４００３の処理などが不要になる。

【１６２４】

（主電動役物と副電動役物の確認動作について）

実施形態Ｄでは、先ず、主制御部２０により制御される電動役物（主電動役物）の確認動作を行い、その後、演出制御部２４により制御される電動役物（副電動役物）に関する確認動作（上記イニシャライズ動作）が実行される（図８のステップＳ０２７、ステップＳ０３７参照）。簡潔言えば、主電動役物の確認動作終了後、副電動役物の確認動作を実行するという形態である。この場合、主電動役物および副電動役物の確認動作が別々のタイミングで実行されるため、主、副電動役物別の動作チェックがし易いという利点がある。本発明は、下記（確動１）～（確動３）の構成とすることができる。

【１６２５】

（確動１）主電動役物の確認動作終了後、副電動役物の確認動作を実行させることができる（本実施形態）。

（確動２）副電動役物の確認動作終了後、主電動役物の確認動作を実行させることができる。

（確動３）主電動役物の確認動作の実行タイミングと、副電動役物の確認動作の実行タイミングとを同一または略同時とすることができる。この場合、動作チェックが短時間で済み、電源投入時の処理の時間的効率化を図ることができる。

（確動４）主電動役物の最大確認動作時間（第１イニシャライズ最大時間）を「Ｘ」、副電動役物の最大確認動作時間（第２イニシャライズ最大時間）を「Ｙ」とした場合、下記関係式（Ｕ１）～（Ｕ３）のいずれかを満たすように構成することができる。

（１）「Ｘ“＝または　”Ｙ」（確認動作時間が同一または略同一）・・（Ｕ１）

（２）「Ｘ＞Ｙ」（確認動作時間が異なる）・・（Ｕ２）

（３）「Ｘ＜Ｙ」（確認動作時間が異なる）・・（Ｕ３）

【１６２６】

なお上記（確動３）において関係式（Ｕ１）を満たす構成の場合、主電動役物の確認動作と副電動役物の確認動作が同一または略同一に終了させることができる。

また上記（確動３）において関係式（Ｕ２）を満たす構成の場合、主電動役物の確認動作よりも副電動役物の確認動作を先に終了させることができる。

また上記（確動３）において関係式（Ｕ３）を満たす構成の場合、主電動役物の確認動作よりも副電動役物の確認動作を後に終了させることができる。

【１６２７】

（検査モードに係る検査内容について）

検査モードに係る検査内容について、上記（検１）～（検８）の内容を実施形態Ｄにも採

用することができる点については既に述べたが、実施形態Ｄの場合、設定確認処理中に検査処理を行う関係上、上記検査モード指示演出や「検査モード中演出」は、次の（検Ｄ１）または（検Ｄ２）のように構成することが好ましい。

【１６２８】

（検Ｄ１）実施形態Ｄの場合には設定確認操作により検査モードに移行される構成のため、特段、検査モード移行への操作方法等を報知する必要性に乏しいといえる。よって、実施形態Ａのような上記「検査モード指示演出」は実行しなくてもよい。

（検Ｄ２）検査モード中演出および／または設定確認中演出を実行する。

（検Ｄ３）検査モード中演出を実行する場合、設定確認中演出とともに検査モード中演出を実行してもよいし、設定確認中演出は実行せずに検査モード中演出だけを実行してもよい。

【１６２９】

また上記実施形態Ｄでは、設定確認処理中に検査処理を行うように構成したが本発明はこれに限られない。初期設定処理（図８のステップＳ０１１）の実行後～メインループ処理（ステップＳ０４０～Ｓ０４５）の実行前の適宜なタイミングで、確認動作に係る検査処理を実行可能に構成してもよい。たとえば、設定変更処理（Ｓ０２３）中に行うようにしてもよい。また、ＲＡＭクリアモードや設定変更モードに移行させる際のスイッチ操作と同じく、電源投入時に所定のスイッチ操作がなされた場合、具体的には、所定の１または複数のスイッチの入力信号を検出した場合に、確認動作に係る検査処理を実行（検査モードに移行）させてもよい。また、電源投入後の所定の処理中（ただし、ステップＳ０４０～Ｓ０４５のメインループ処理前）または所定の処理後に、所定のスイッチ操作（遊技機に設けられた１または複数の操作手段：たとえばＲＡＭクリアスイッチ９８を操作した場合など）がなされた場合に、検査モードに移行させてもよい。また、実施形態ＡまたはＢのように、検査モード移行待機処理（検査モード移行可能期間を作る）を設け、その待ち時間中に、所定のスイッチ（たとえば、ＲＡＭクリアスイッチ９８）が操作された場合に検査モードに移行させてもよい。また、電源投入の際には、必ず検査処理を実行するように構成してもよい。この場合、電源投入の際には、必ず、主電動役物と副電動役物の確認動作（イニシャライズ動作（ステップＳ０３７参照））を実行することができる。

【１６３０】

ただし、確認動作に係る検査処理は、下記（Ｍα１）～（Ｍα３）のタイミングで実行させることができる。

【１６３１】

（Ｍα１）少なくとも発射管理処理（ステップＳ０３７）の実行前に行う。この場合、検査モードに関連して、遊技用プログラムに対し発射手段による打ち出しの禁止といった修正処理を加える必要がない。また、発射動作も不可のままのため、検査中に遊技球が無暗に発射されてしまうことを防止できる。

【１６３２】

（Ｍα２）少なくとも主制御側タイマ割込処理（図９）の起動前（ステップＳ０３６）に、検査処理を行う。主制御側タイマ割込処理の起動前に行えば、通常の遊技進行に関連する処理が実行されない（大当り抽選処理、賞球処理、特別図柄の変動表示動作処理は実行されない）。したがって、検査モード中の操作および動作は、通常の遊技処理に影響を与えることがない。また、検査モードに関連して、遊技用プログラムに対し賞球の払出の禁止や図柄変動の禁止といった修正処理を加える必要がない。

【１６３３】

（Ｍα３）少なくとも主制御側タイマ割込処理の起動処理および発射管理処理の前に、検査処理を行う。この場合、通常の遊技進行に関連する処理が実行されず、発射動作も不可となる。したがって、検査モード中の操作および動作は、通常の遊技処理に影響を与えることがなく、検査中に遊技球が無暗に発射されてしまうこともない。また、検査モードに関連して、遊技用プログラムに対し発射手段による打ち出しの禁止、賞球の払出の禁止、図柄変動の禁止等の修正処理を加える必要がない。この（Ｍα３）が最も好ましい形態と

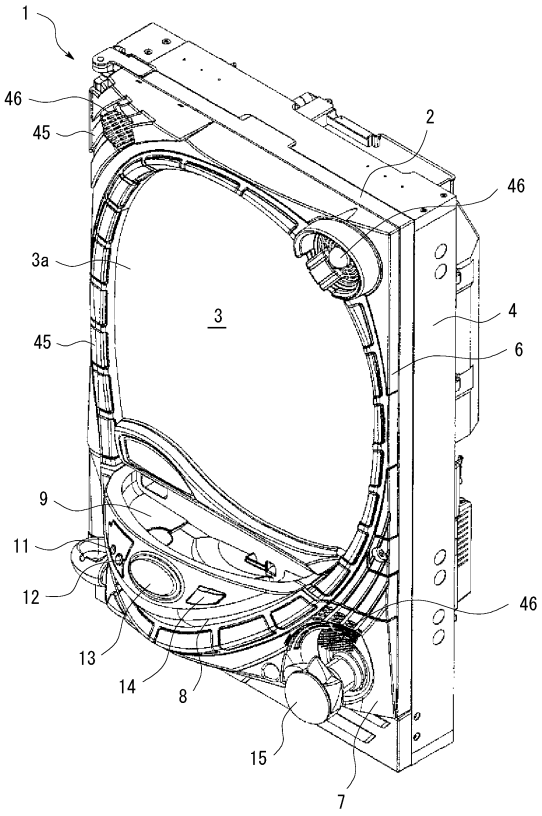
いえる。
【１６３４】
ところで、実施形態Ａ～Ｃの場合には、第２割込処理（検査用タイマ割込処理）により検査処理を行う関係上、検査モードに移行後に通常の遊技に移行させるためには、電源の再投入が必要となり、一手間が生じる。これに対して実施形態Ｄの場合には、電源を再投入することなく通常の遊技に移行するので、電源再投入操作が必要無いという利点がある。また実施形態Ｄでは、比較的時間を要する設定確認中に検査モードを行うようにしているので、遊技開始前の処理期間を有効に活用することができる。特に、設定確認処理は、検査者（ホール店員等）の適宜なタイミングで終了させることができる、つまり、設定確認処理中に検査処理を設ける構成は好適であるといえる。
【１６３５】
また、実施形態Ａ～Ｄのいずれも、第１～第４実施形態に適用することができる。
【１６３６】
以上に説明した実施形態Ｄについて好ましい実施形態についてまとめると、下記の構成例とすることができる。
【１６３７】
［検査構成例１］
（１）当りに関する抽選を実行する抽選手段と、
図柄の変動表示動作を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた表示態様で図柄を停止表示する図柄表示手段と、
電気的駆動源により駆動される少なくとも１つの電動役物（たとえば、特別変動入賞装置５２（特別電動役物））と、
前記抽選手段の抽選の結果に基づき、前記電動役物の動作を制御可能に構成された電動役物制御手段（主制御部２０、図９のＳ０９２、Ｓ０９５、Ｓ１００等）と、を備え、
前記抽選手段による抽選で当選する確率に関する設定値を記憶可能に構成された遊技機であって、
前記設定値を表示可能な設定表示手段（設定表示器９７）と、
前記設定値を確認可能な設定確認状態に制御する設定確認制御手段（主制御部２０、図８）と、
前記電動役物の動作を確認する確認動作を実行する役物確認動作実行手段（主制御部２０、図１１４）と、備え、
前記設定確認制御手段は、
所定の開始条件を満たす場合に前記設定確認状態を開始し、所定の終了条件を満たす場合に前記設定確認状態を終了するように構成され（図８のＳ０２６、図１１４のＳ０５８）、
前記役物確認動作実行手段は、
前記設定確認状態中に前記確認動作を実行するように構成された（図１１４のＳ０５７）、
ことを特徴する遊技機。
（２）前記電動役物は、
電気的駆動源により所定の入賞口を開閉可能に構成された入賞装置（たとえば、特別変動入賞装置５２または普通変動入賞装置４１）である、
ことを特徴する上記（１）に記載の遊技機。
【１６３８】
［検査構成例２］
（１）当りに関する抽選を実行する抽選手段と、
図柄の変動表示動作を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた表示態様で図柄を停止表示する図柄表示手段と、
電気的駆動源により駆動される複数の電動役物（たとえば、特別変動入賞装置５２（特別電動役物）、普通変動入賞装置４１（普通電動役物））と、

前記抽選手段の抽選の結果に基づき、前記電動役物の動作を制御可能に構成された電動役物制御手段（主制御部２０、図９のＳ０９２、Ｓ０９５、Ｓ１００等）と、を備え、
前記抽選手段による抽選で当選する確率に関する設定値を記憶可能に構成された遊技機であって、
前記設定値を表示可能な設定表示手段（設定表示器９７）と、
前記設定値を確認可能な設定確認状態に制御する設定確認制御手段（主制御部２０、図８）と、
前記電動役物の動作を確認する確認動作を実行可能な役物確認動作実行手段（主制御部２０、図１１４）と、備え、
所定の開始条件を満たす場合に前記設定確認状態を開始し、所定の終了条件を満たす場合に前記設定確認状態を終了するように構成され（図８のＳ０２６、図１１４のＳ０５８）、
前記役物確認動作実行手段は、
前記設定確認状態中に、前記複数の電動役物の少なくとも一部の確認動作を、同一または略同一のタイミングで実行するように構成された（図１１７のＳ４００６～Ｓ４００５、図１２０（イ））、
ことを特徴する遊技機。
（２）前記電動役物は、
電気的駆動源により所定の入賞口を開閉可能に構成された入賞装置（たとえば、特別変動入賞装置５２または普通変動入賞装置４１）である、
ことを特徴する上記（１）に記載の遊技機。
【１６３９】
［検査構成例３］
（１）当りに関する抽選を実行する抽選手段と、
図柄の変動表示動作を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた表示態様で図柄を停止表示する図柄表示手段と、
電気的駆動源により駆動される少なくとも１つの電動役物（たとえば、特別変動入賞装置５２（特別電動役物））と、
前記抽選手段の抽選の結果に基づき、前記電動役物の動作を制御可能に構成された電動役物制御手段（主制御部２０、図９のＳ０９２、Ｓ０９５、Ｓ１００等）と、を備え、
前記抽選手段による抽選で当選する確率に関する設定値を記憶可能に構成された遊技機であって、
前記設定値を表示可能な設定表示手段（設定表示器９７）と、
前記設定値を確認可能な設定確認状態に制御する設定確認制御手段（主制御部２０、図８）と、
前記電動役物の動作を確認する確認動作を実行する役物確認動作実行手段（主制御部２０、図１１４）と、備え、
前記設定確認制御手段は、
所定の開始条件を満たす場合に前記設定確認状態を開始し、所定の終了条件を満たす場合に前記設定確認状態を終了するように構成され（図８のＳ０２６、図１１４のＳ０５８）、
前記役物確認動作実行手段は、
前記設定確認状態中に前記確認動作を実行するように構成され、前記設定確認状態が終了していない場合であっても、前記確認動作を所定時間実行した場合には当該確認動作を終了させる（イニシャライズ最大時間、図１１７、図１２０）、
ことを特徴する遊技機。
（２）前記役物確認動作実行手段は、
前記確認動作を所定時間実行する前に（確認動作を終える前に）前記設定確認状態が終了された場合、当該確認動作を強制的に終了させる（図１４４のＳ０６０ａ）、
ことを特徴する上記（１）に記載の遊技機。

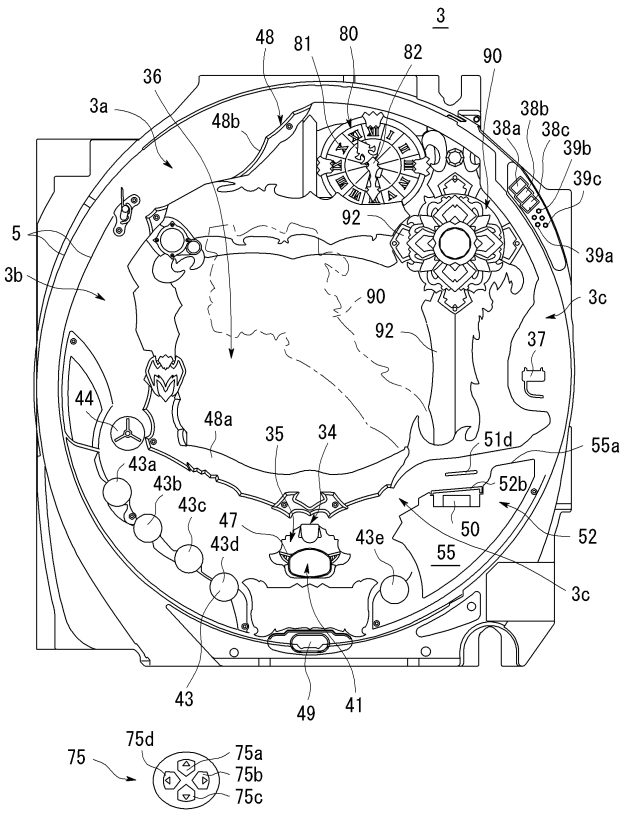
（３）前記役物確認動作実行手段は、
前記設定確認状態が終了されたか否かによらず、前記確認動作を所定時間実行可能に構成された（たとえば、図１２０（イ）の実線部）、
ことを特徴する上記（１）に記載の遊技機。
（４）前記電動役物は、
電気的駆動源により所定の入賞口を開閉可能に構成された入賞装置（たとえば、特別変動入賞装置５２または普通変動入賞装置４１）である、
ことを特徴する上記（１）～（３）のいずれかに記載の遊技機。
【１６４０】
以上に説明した全ての実施形態（各実施形態で説明した種々の構成および変形例のすべてを含む）の１または複数を組合せた構成としてもよく、各実施形態において記載した内容は個別の実施形態のみに限定されるものではない。
【１６４１】
また以上に説明した実施形態では、遊技媒体として、遊技球を利用する弾球遊技機について説明したが、本発明は弾球遊技機に限られない。たとえば、アレンジボール機、雀球遊技機であってもよく、他の遊技媒体として、遊技メダルを利用する遊技機（回胴式遊技機）や、電磁気的な記録手段を利用して遊技媒体を管理する管理式遊技機などであってもよい。
【産業上の利用可能性】
【１６４２】
本発明は、遊技機に有用である。
【符号の説明】
【１６４３】
１　　遊技機、
２　　前枠（扉）、
３、３ａ　　遊技盤、遊技領域、
１９　　遊技球払出装置、
２０　　主制御部（主制御基板）、
２４　　演出制御部（演出制御基板、液晶制御基板）
２８　　発射制御基板、
２９　　払出制御基板、
３４、３４ａ　上始動口、上始動口センサ
３５、３５ａ　下始動口、下始動口センサ、
３７、３７ａ　普通図柄始動口、普通図柄始動口センサ、
３８ａ、３８ｂ　特別図柄表示装置、
３９ａ　普通図柄表示装置、
５０、５２ａ　大入賞口、大入賞口センサ
４１、４１ｃ　普通変動入賞装置、普通電動役物ソレノイド、
５２、５２ｃ　特別変動入賞装置、大入賞口ソレノイド、
３６、４５、４６　液晶表示装置、装飾ランプ、スピーカ、
４９　　アウト口、
９４　　設定キースイッチ、
９５　　設定変更スイッチ、
９６　　設定変更完了スイッチ、
９７　　設定表示器、
９８　　ＲＡＭクリアスイッチ、
２０１、２０２、２０３　　主制御ＣＰＵ、主制御ＲＯＭ、主制御ＲＡＭ、
２４１、２４２、２４３　　演出制御ＣＰＵ、演出制御ＲＯＭ、演出制御ＲＡＭ。

【図面】

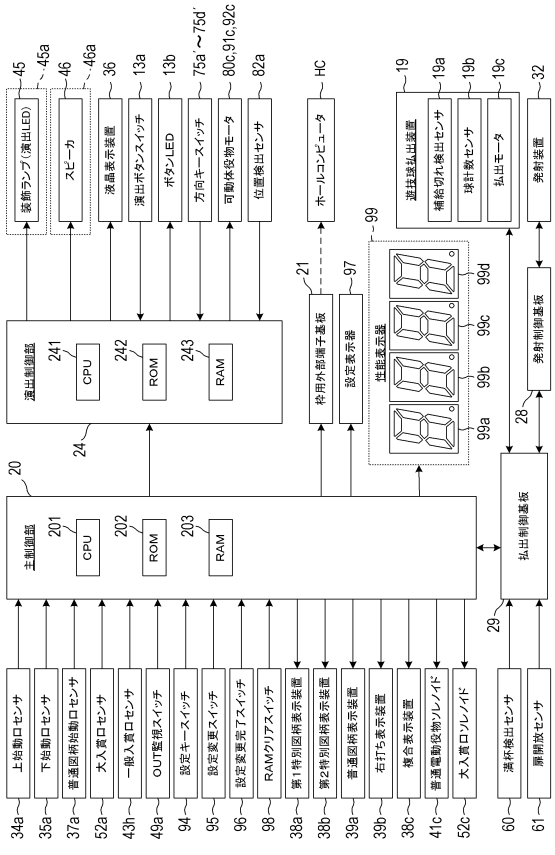
【図１】



【図２】



【図３】



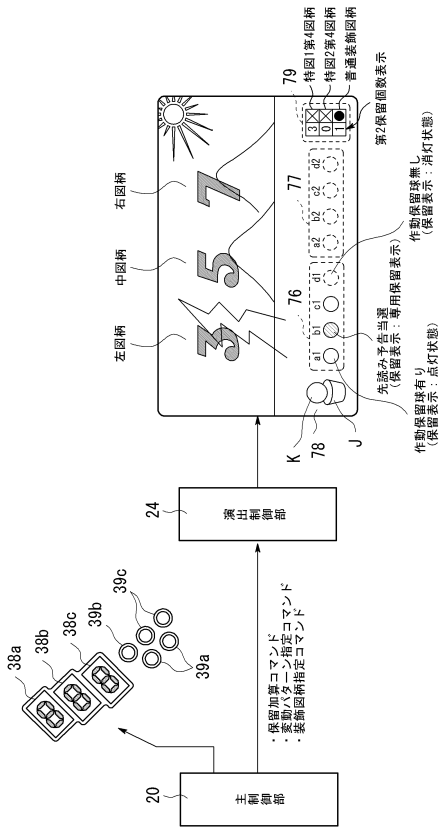
【図４】

支援時短抽選形態1(当落抽選対象抽選形態)

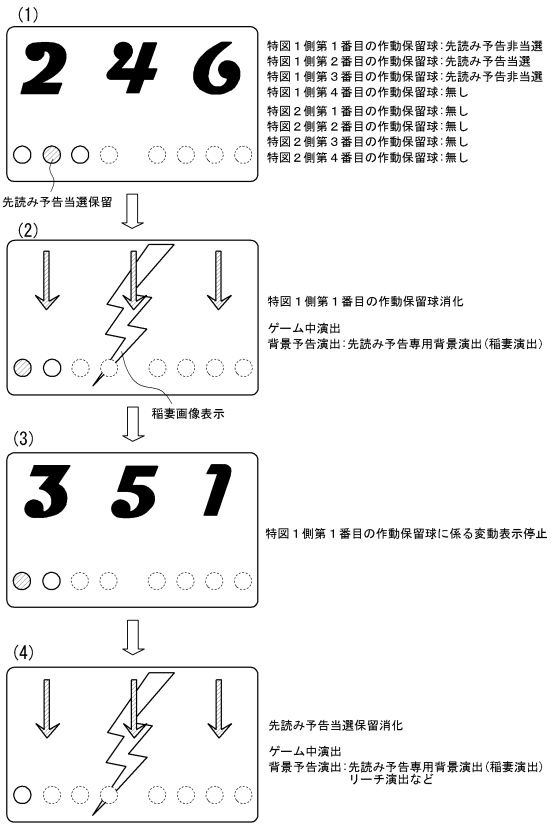
特図種別	当選種別	図柄抽選率	当選時の遊技状態／移行先遊技状態		
			通常(通常モード)	時短(時短モード)	確変(確変モード)
特図1	10R確変大当り	20/200	確変(確変モード)	確変(確変モード)	確変(確変モード)
	4R確変大当り	110/200	確変(確変モード)	確変(確変モード)	確変(確変モード)
	4R時短大当り	70/200	時短A(時短モード)	時短A(時短モード)	時短A(時短モード)
	支援時短A	100/200	時短A(時短モード)	時短A(時短モード)	時短A(時短モード)
	支援時短B	80/200	時短B(時短モード)	時短B(時短モード)	時短B(時短モード)
	支援時短C	20/200	時短C(時短モード)	時短C(時短モード)	時短C(時短モード)
	ハズレA	190/200	—	—	—
	ハズレB	8/200	—	—	—
	ハズレC	2/200	—	—	—
特図2	10R確変大当り	100/200	確変(確変モード)	確変(確変モード)	確変(確変モード)
	4R確変大当り	30/200	確変(確変モード)	確変(確変モード)	確変(確変モード)
	4R時短大当り	70/200	時短A(時短モード)	時短A(時短モード)	時短A(時短モード)
	支援時短B	150/200	時短B(時短モード)	時短B(時短モード)	時短B(時短モード)
	支援時短C	50/200	時短C(時短モード)	時短C(時短モード)	時短C(時短モード)
	ハズレA	200/200	—	—	—

備考:
(備考1)大当り当選確率(設定1～6):低確率時≒1/200～1/180、高確率時≒1/50～1/45
(備考2)時短:低確率＋電サポ100回、200回、65535回(実質、次回大当りまで)
(備考3)確変:高確率＋電サポ65535回(実質次回大当りまで)
(備考4)当落抽選では、少なくとも「大当り」と「支援時短」と「ハズレ」の別を決定する。
大当り当選となった場合は「大当り種別」を、支援時短当選となった場合は「支援時短種別」を、ハズレの場合は「ハズレ種別」を、図柄抽選により決定する。
(備考5)支援時短当選確率(全設定共通)≒1/500(設定値に応じて異なる当選確率としてもよい)
(備考6)支援時短(図柄抽選率):支援時短A(50%)、支援時短B(40%)、支援時短C(10%)
(備考7)ハズレ(図柄抽選率):ハズレA(95%)、ハズレB(4%)、ハズレC(1%)

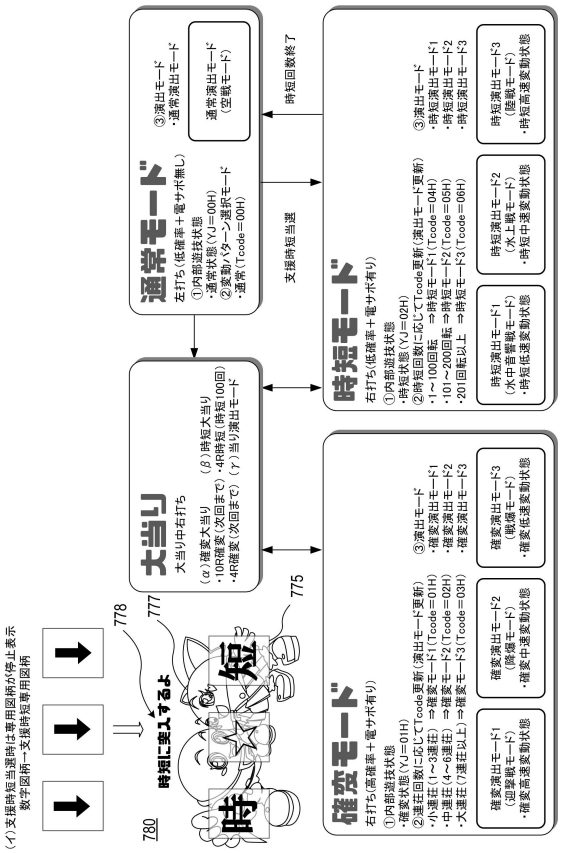
【図５Ａ】



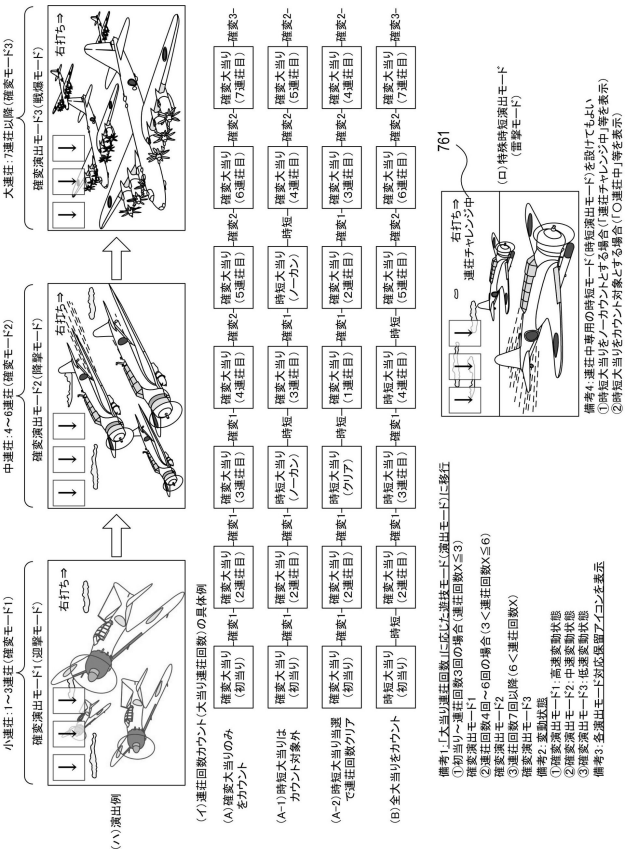
【図５Ｂ】



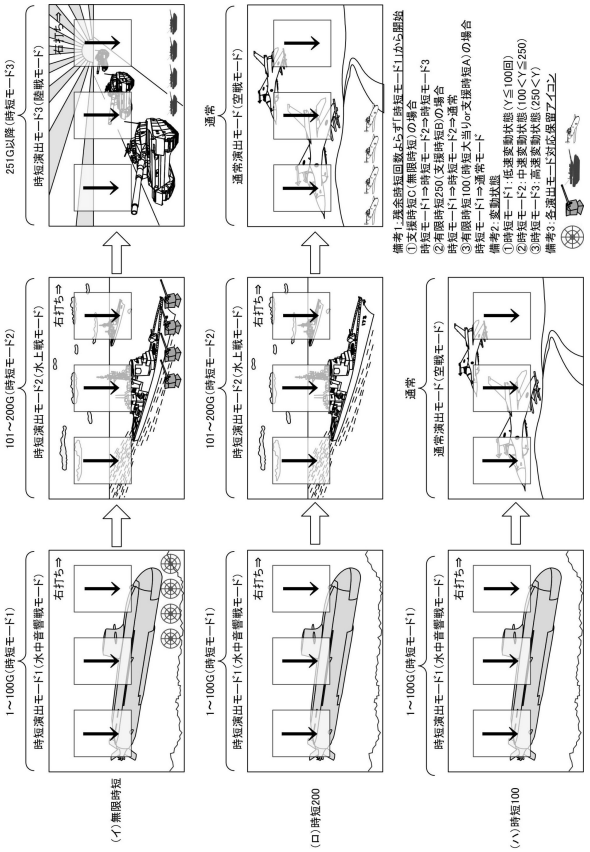
【図６】



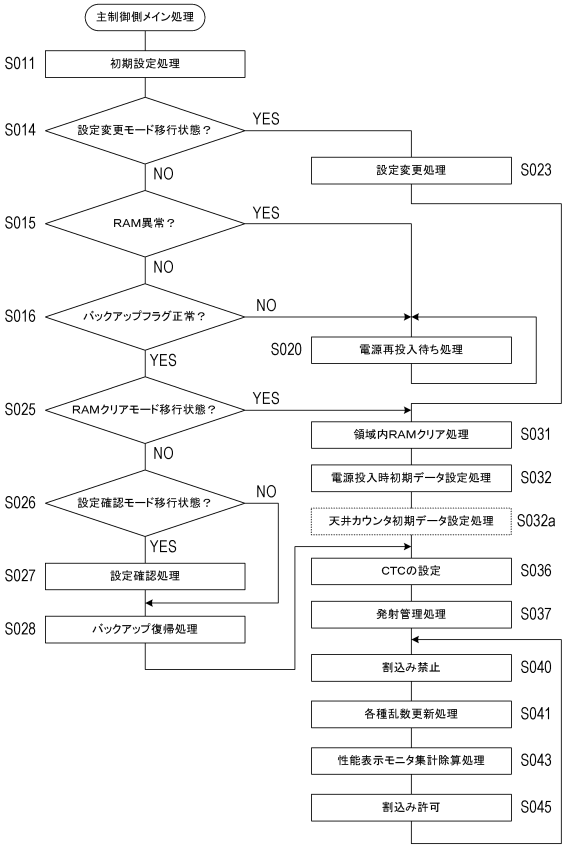
【図７Ａ】



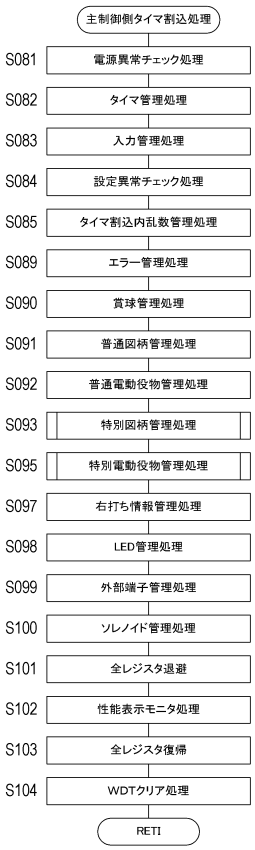
【図７Ｂ】


251G以降（時短モード3）
時短演出モード3（復帰モード）
右打ち⇒
通常
通常演出モード（空戦モード）
備考1.基金抽選回数よりまず「時短モード1」から開始
①変動時短0（無限時短）の場合
時短モード1⇒時短モード2⇒時短モード3
②変動時短250の場合
時短モード1⇒時短モード2⇒時短モード3
③変動時短100（残大当り回数）の場合
時短モード1⇒時短モード2⇒時短モード3
備考2.変動状態
①時短モード1：低遅事故状態（Y≦100回）
②時短モード2：中遅事故状態（100＜Y≦250）
③時短モード3：高遅事故状態（250＜Y）
備考3.各演出モードは拡張留アイコン
101～200G（時短モード2）
時短演出モード2（水上戦モード）
1～100G（時短モード1）
時短演出モード1（水中音響戦モード）
（イ）無限時短
（ロ）時短200
（ハ）時短100

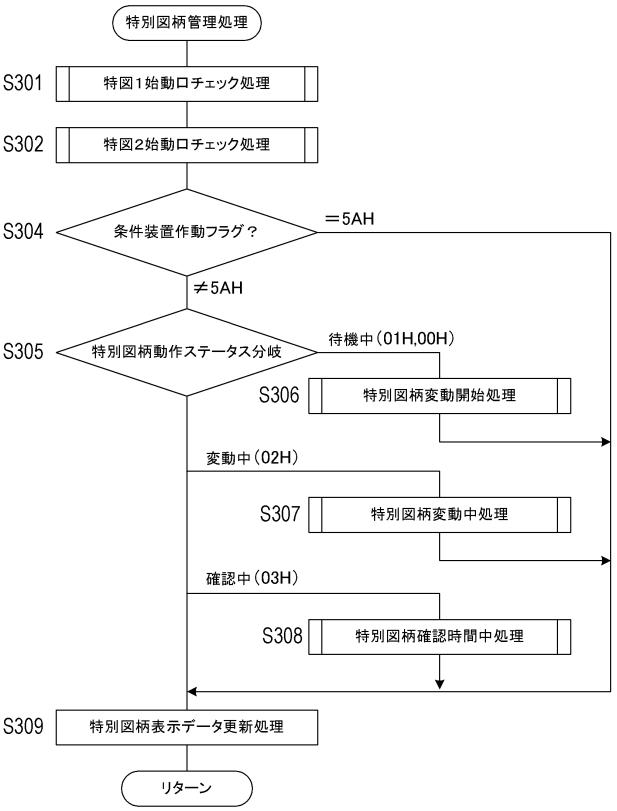
【図８】


主制御側メイン処理
S011 初期設定処理
S014 設定変更モード移行状態？
YES
NO
S023 設定変更処理
S015 RAM異常？
YES
NO
S016 バックアップフラグ正常？
NO
YES
S020 電源再投入待ち処理
S025 RAMクリアモード移行状態？
YES
NO
S026 設定確認モード移行状態？
NO
YES
S027 設定確認処理
S028 バックアップ復帰処理
S031 領域内RAMクリア処理
S032 電源投入時初期データ設定処理
S032a 天井カウンタ初期データ設定処理
S036 CTCの設定
S037 発射管理処理
S040 割込み禁止
S041 各種乱数更新処理
S043 性能表示モニタ集計除算処理
S045 割込み許可

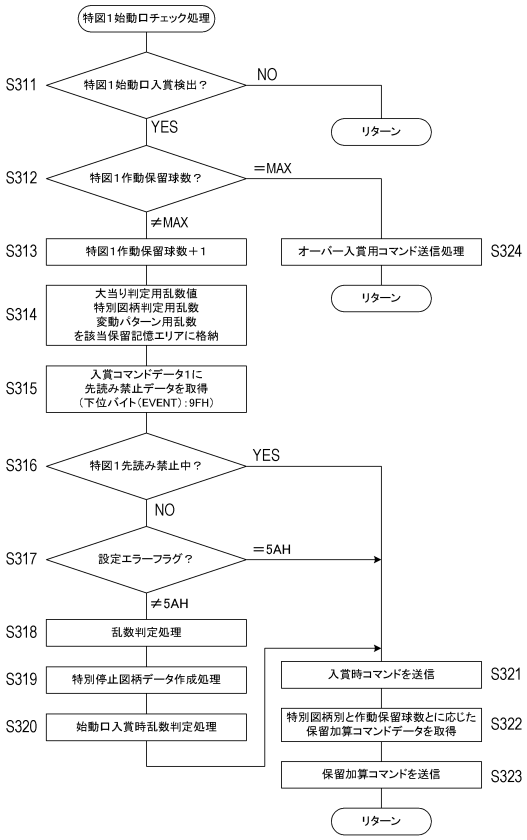
【図９】


主制御側タイマ割込処理
S081 電源異常チェック処理
S082 タイマ管理処理
S083 入力管理処理
S084 設定異常チェック処理
S085 タイマ割込内乱数管理処理
S089 エラー管理処理
S090 賞球管理処理
S091 普通図柄管理処理
S092 普通電動役物管理処理
S093 特別図柄管理処理
S095 特別電動役物管理処理
S097 右打ち情報管理処理
S098 LED管理処理
S099 外部端子管理処理
S100 ソレノイド管理処理
S101 全レジスタ退避
S102 性能表示モニタ処理
S103 全レジスタ復帰
S104 WDTクリア処理
RETI

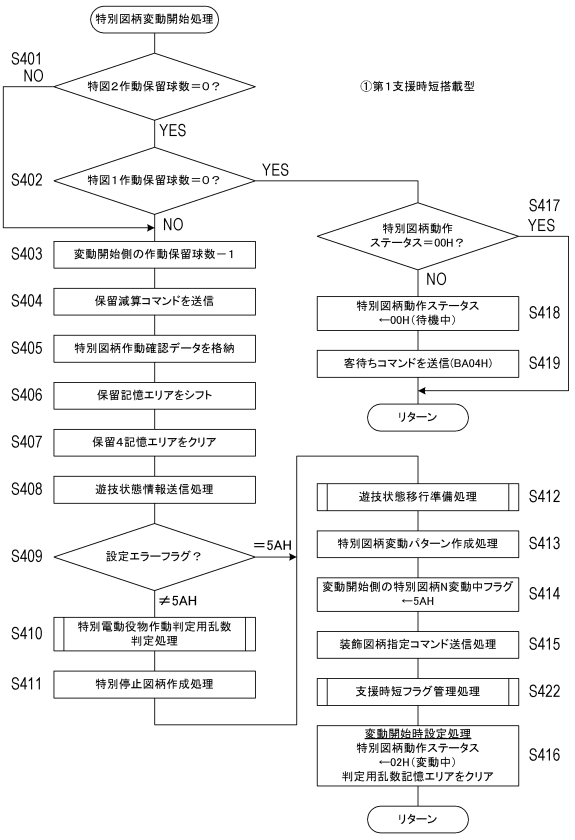
【図１０】


特別図柄管理処理
S301 特図1始動口チェック処理
S302 特図2始動口チェック処理
S304 条件装置作動フラグ？
＝5AH
≠5AH
S305 特別図柄動作ステータス分岐
待機中（01H,00H）
S306 特別図柄変動開始処理
変動中（02H）
S307 特別図柄変動中処理
確認中（03H）
S308 特別図柄確認時間中処理
S309 特別図柄表示データ更新処理
リターン

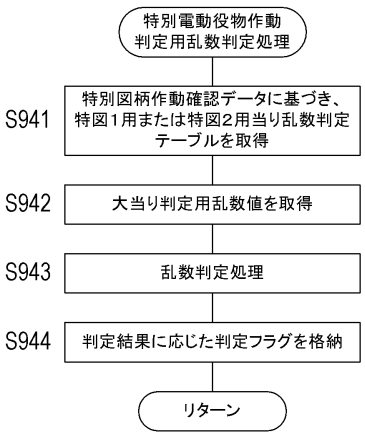
【図１１】



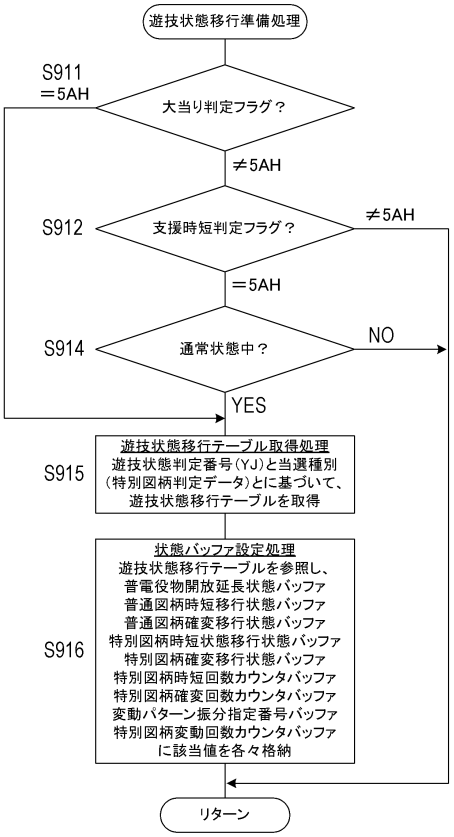
【図１２】



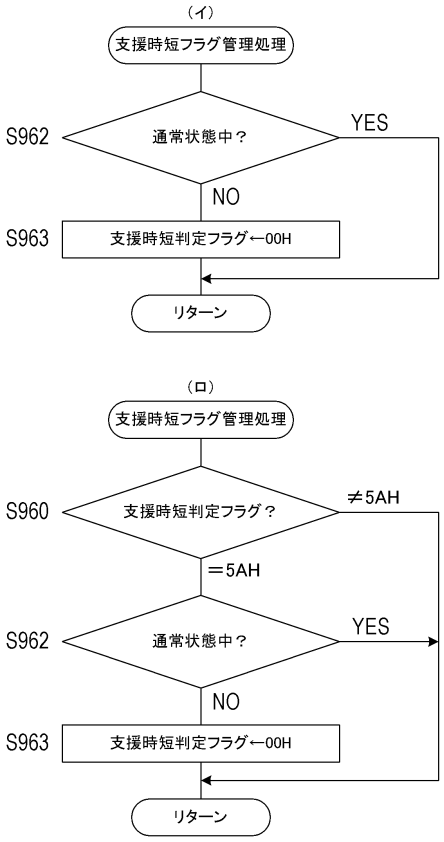
【図１３】



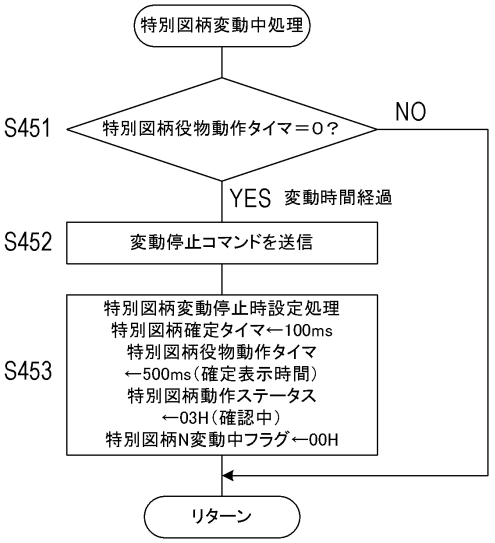
【図１４】



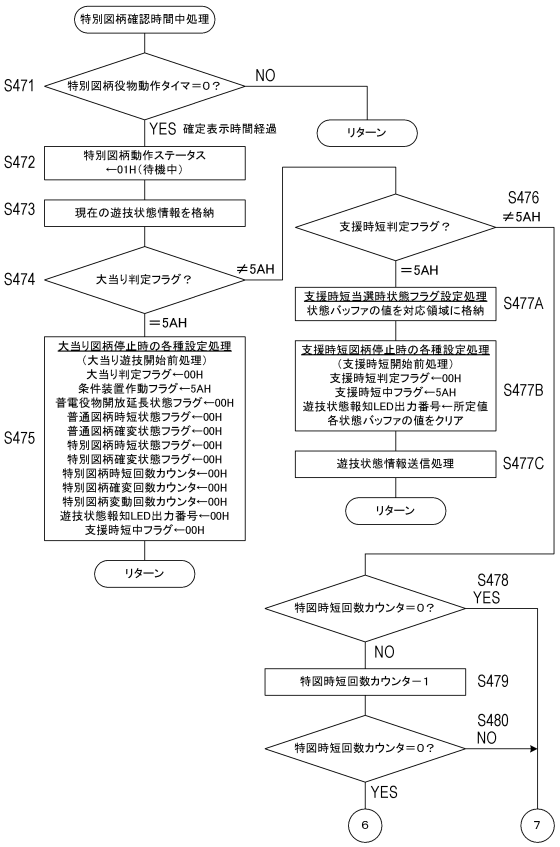
【図１５】



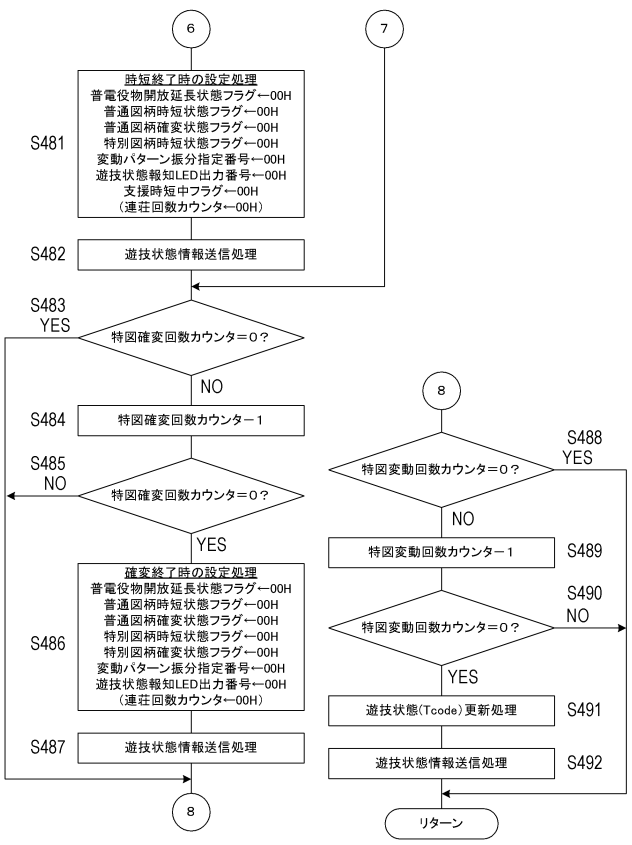
【図１６】



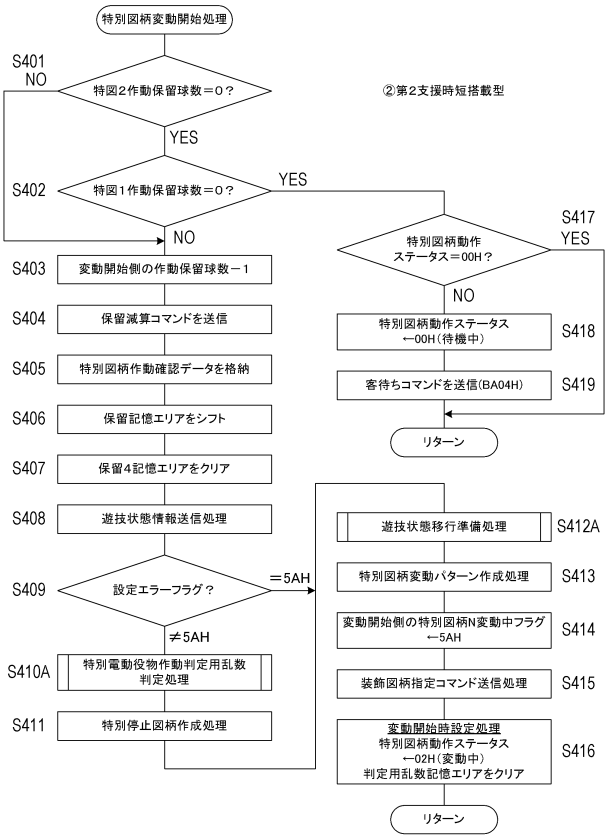
【図１７Ａ】



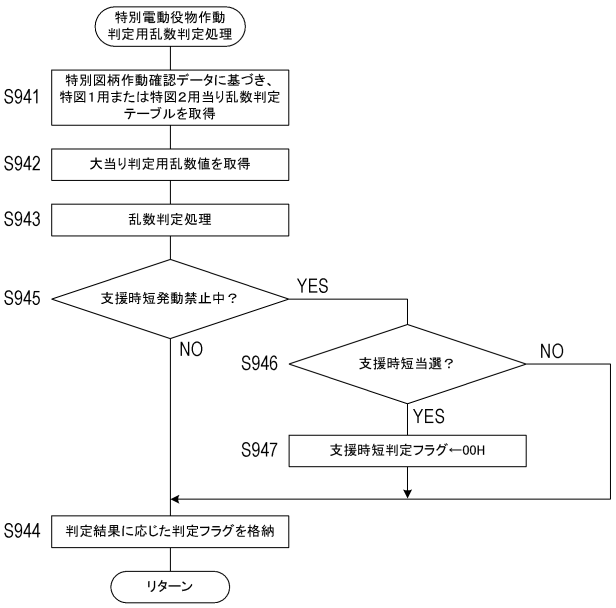
【図１７Ｂ】



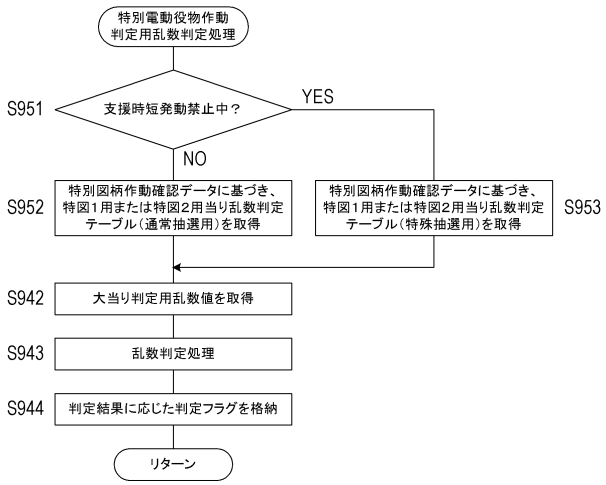
【図１８】



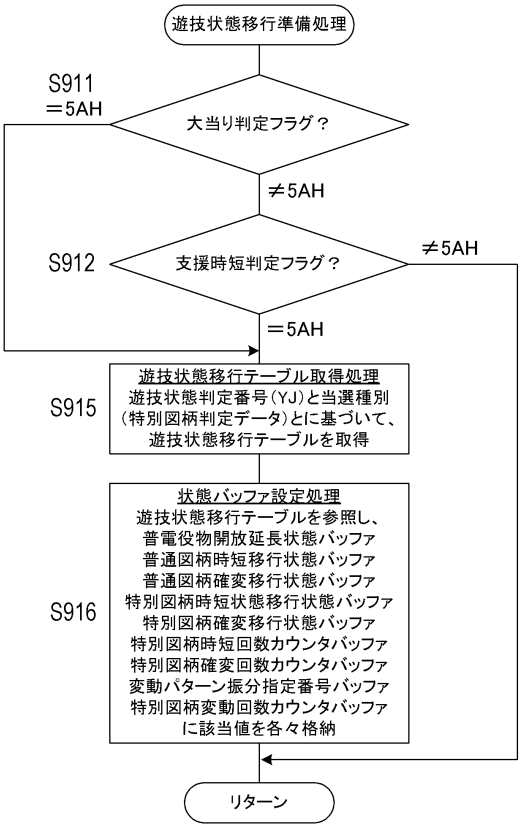
【図１９Ａ】



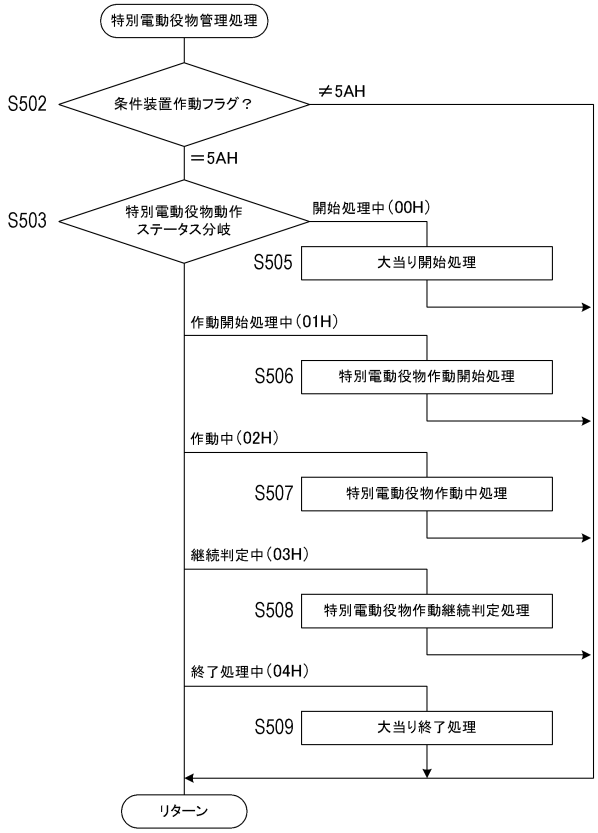
【図１９Ｂ】



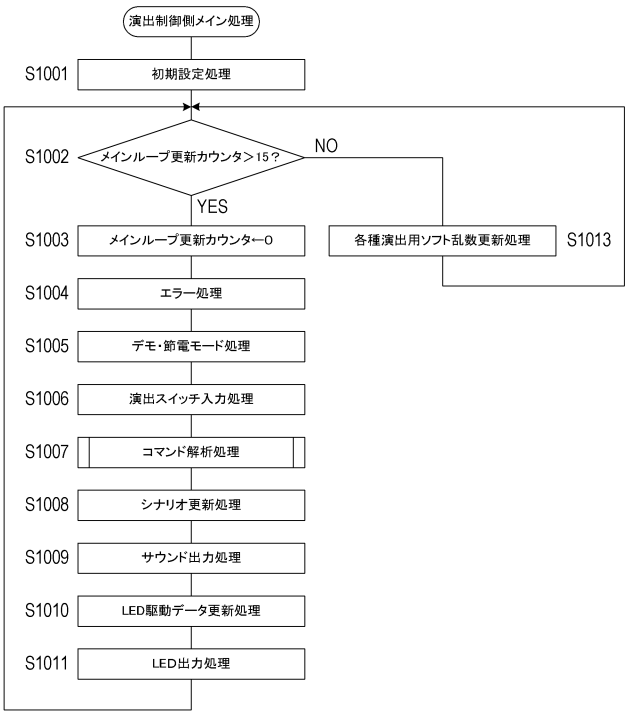
【図２０】



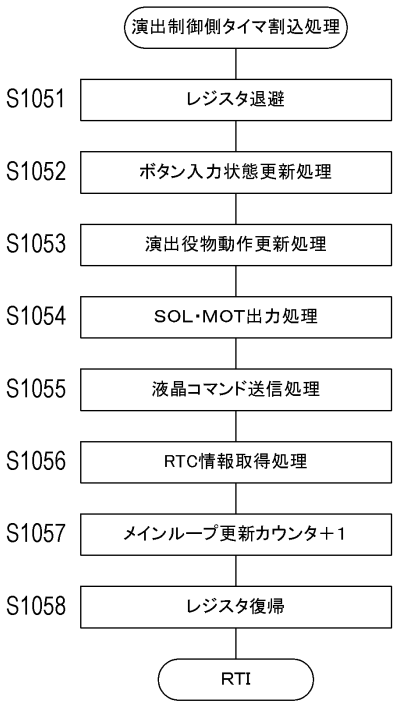
【図２１】



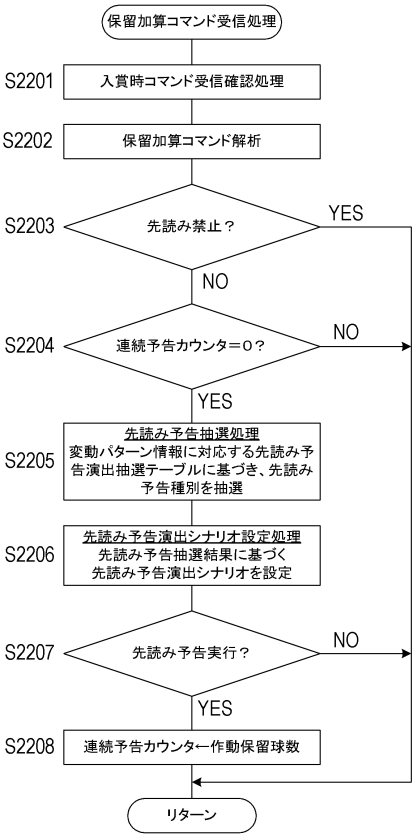
【図２２】



【図２３】



【図２４】



【図２５】

【図２６】

(A)当落抽選対象抽選形態（特図2側支援時短当選有り）

(イ)特図1用当り乱数判定テーブル

判定値	大当り判定フラグ		支援時短判定フラグ	
	低確	高確	低確	高確
0～10000	00H	00H	00H	00H
10001～10328(設定1)	00H	5AH	00H	00H
10001～10341(設定3)				
10001～10364(設定6)				
10329～11311(設定1)	00H	5AH	00H	00H
10342～11365(設定3)				
10365～11456(設定6)				
11312～65404(設定1)	00H	00H	00H	00H
11366～65404(設定3)				
11457～65404(設定6)				
65405～65535	00H	00H	5AH	5AH

5AH：当選、00H：非当選

(ロ)特図2用当り乱数判定テーブル

判定値	大当り判定フラグ		支援時短判定フラグ	
	低確	高確	低確	高確
0～10000	00H	00H	00H	00H
10001～10328(設定1)	00H	5AH	00H	00H
10001～10341(設定3)				
10001～10364(設定6)				
10329～11311(設定1)	00H	5AH	00H	00H
10342～11365(設定3)				
10365～11456(設定6)				
11312～65404(設定1)	00H	00H	00H	00H
11366～65404(設定3)				
11457～65404(設定6)				
65405～65535	00H	00H	5AH	5AH

5AH：当選、00H：非当選

(B)当落抽選対象抽選形態（特図2側支援時短当選無し）

(ハ)特図1用当り乱数判定テーブル

判定値	大当り判定フラグ		支援時短判定フラグ	
	低確	高確	低確	高確
0～10000	00H	00H	00H	00H
10001～10328(設定1)	00H	5AH	00H	00H
10001～10341(設定3)				
10001～10364(設定6)				
10329～11311(設定1)	00H	5AH	00H	00H
10342～11365(設定3)				
10365～11456(設定6)				
11312～65404(設定1)	00H	00H	00H	00H
11366～65404(設定3)				
11457～65404(設定6)				
65405～65535	00H	00H	5AH	5AH

5AH：当選、00H：非当選

(ニ)特図2用当り乱数判定テーブル

判定値	大当り判定フラグ		支援時短判定フラグ	
	低確	高確	低確	高確
0～10000	00H	00H	00H	00H
10001～10328(設定1)	00H	5AH	00H	00H
10001～10341(設定3)				
10001～10364(設定6)				
10329～11311(設定1)	00H	5AH	00H	00H
10342～11365(設定3)				
10365～11456(設定6)				
11312～65404(設定1)	00H	00H	00H	00H
11366～65404(設定3)				
11457～65404(設定6)				
65405～65535	00H	00H	5AH	5AH

5AH：当選、00H：非当選

【図２７】

(A)当落抽選対象抽選形態（特図2側支援時短当選有り）

(イ)特図1用当り乱数判定テーブル

判定値	大当り判定フラグ		通常用 支援時短判定フラグ	待発用
	低確	高確	許容	禁止
0～10000	00H	00H	00H	00H
10001～10328(設定1)	00H	5AH	00H	00H
10001～10341(設定3)				
10001～10364(設定6)				
10329～11311(設定1)	00H	5AH	00H	00H
10342～11365(設定3)				
10365～11456(設定6)				
11312～65404(設定1)	00H	00H	00H	00H
11366～65404(設定3)				
11457～65404(設定6)				
65405～65535	00H	00H	5AH	00H

5AH：当選、00H：非当選

(ロ)特図2用当り乱数判定テーブル

判定値	大当り判定フラグ		通常用 支援時短判定フラグ	待発用
	低確	高確	許容	禁止
0～10000	00H	00H	00H	00H
10001～10328(設定1)	00H	5AH	00H	00H
10001～10341(設定3)				
10001～10364(設定6)				
10329～11311(設定1)	00H	5AH	00H	00H
10342～11365(設定3)				
10365～11456(設定6)				
11312～65404(設定1)	00H	00H	00H	00H
11366～65404(設定3)				
11457～65404(設定6)				
65405～65535	00H	00H	5AH	00H

5AH：当選、00H：非当選

(B)当落抽選対象抽選形態（特図2側支援時短当選無し）

(ハ)特図1用当り乱数判定テーブル

判定値	大当り判定フラグ		通常用 支援時短判定フラグ	待発用
	低確	高確	許容	禁止
0～10000	00H	00H	00H	00H
10001～10328(設定1)	00H	5AH	00H	00H
10001～10341(設定3)				
10001～10364(設定6)				
10329～11311(設定1)	00H	5AH	00H	00H
10342～11365(設定3)				
10365～11456(設定6)				
11312～65404(設定1)	00H	00H	00H	00H
11366～65404(設定3)				
11457～65404(設定6)				
65405～65535	00H	00H	5AH	00H

5AH：当選、00H：非当選

(ニ)特図2用当り乱数判定テーブル

判定値	大当り判定フラグ		通常用 支援時短判定フラグ	待発用
	低確	高確	許容	禁止
0～10000	00H	00H	00H	00H
10001～10328(設定1)	00H	5AH	00H	00H
10001～10341(設定3)				
10001～10364(設定6)				
10329～11311(設定1)	00H	5AH	00H	00H
10342～11365(設定3)				
10365～11456(設定6)				
11312～65404(設定1)	00H	00H	00H	00H
11366～65404(設定3)				
11457～65404(設定6)				
65405～65535	00H	00H	5AH	00H

5AH：当選、00H：非当選

【図２８】

(A)当落抽選対象抽選形態（特図2側支援時短当選有り）

(イ)特図1用図柄テーブル選択テーブル

当否種別	図柄テーブル種別
大当り	大当り図柄テーブル1
支援時短	支援時短図柄テーブル1
ハズレ	ハズレ図柄テーブル1

(ロ)特図2用図柄テーブル選択テーブル

当否種別	図柄テーブル種別
大当り	大当り図柄テーブル2
支援時短	支援時短図柄テーブル2
ハズレ	ハズレ図柄テーブル2

(B)当落抽選対象抽選形態（特図2側支援時短当選無し）

(ハ)特図1用図柄テーブル選択テーブル

当否種別	図柄テーブル種別
大当り	大当り図柄テーブル1
支援時短	支援時短図柄テーブル1
ハズレ	ハズレ図柄テーブル1

(ニ)特図2用図柄テーブル選択テーブル

当否種別	図柄テーブル種別
大当り	大当り図柄テーブル2
ハズレ	ハズレ図柄テーブル2

【図２９】

当落抽選対象抽選形態

（イ）大当り図柄テーブル1（特図1用図柄テーブル）

大当り種別	判定値	特別図柄判定データ	特別停止図柄番号	オフセット値
10R確変大当り	0～10	**H	**H	**H
10R確変大当り	11～19	**H	**H	**H
4R確変大当り	20～79	**H	**H	**H
4R確変大当り	80～129	**H	**H	**H
4R時短大当り	130～169	**H	**H	**H
4R時短大当り	170～199	**H	**H	**H

（ロ）大当り図柄テーブル2（特図2用大当り図柄テーブル）

大当り種別	判定値	特別図柄判定データ	特別停止図柄番号	オフセット値
10R確変大当り	0～10	**H	**H	**H
10R確変大当り	11～19	**H	**H	**H
4R確変大当り	20～79	**H	**H	**H
4R確変大当り	80～129	**H	**H	**H
4R時短大当り	130～169	**H	**H	**H
4R時短大当り	170～199	**H	**H	**H

【図３０】

当落抽選対象抽選形態（特図2側支援時短当選有り）

（イ）支援時短図柄テーブル1（特図1用図柄テーブル）

支援時短種別	判定値	特別図柄判定データ	特別停止図柄番号	オフセット値
支援時短A	0～29	**H	**H	**H
支援時短A	30～59	**H	**H	**H
支援時短A	60～99	**H	**H	**H
支援時短B	100～129	**H	**H	**H
支援時短B	130～159	**H	**H	**H
支援時短B	160～179	**H	**H	**H
支援時短C	180～189	**H	**H	**H
支援時短C	190～194	**H	**H	**H
支援時短C	195～199	**H	**H	**H

（ロ）支援時短図柄テーブル2（特図2用図柄テーブル）

支援時短種別	判定値	特別図柄判定データ	特別停止図柄番号	オフセット値
支援時短B	0～49	**H	**H	**H
支援時短B	50～99	**H	**H	**H
支援時短B	100～149	**H	**H	**H
支援時短C	150～169	**H	**H	**H
支援時短C	170～189	**H	**H	**H
支援時短C	190～199	**H	**H	**H

【図３１】

当落抽選対象抽選形態

（イ）ハズレ図柄テーブル1（特図1用ハズレ図柄テーブル）

ハズレ種別	判定値	特別図柄判定データ	特別停止図柄番号	オフセット値
ハズレA	0～189	**H	**H	**H
ハズレB	190～197	**H	**H	**H
ハズレC	198～199	**H	**H	**H

（ロ）ハズレ図柄テーブル2（特図2用ハズレ図柄テーブル）

ハズレ種別	判定値	特別図柄判定データ	特別停止図柄番号	オフセット値
ハズレA	0～199	**H	**H	**H

【図３２】

通常中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル

遊技状態名称→					通常						
Tcode→					00H						
特別図柄種別→					特図1					特図2	
当り種別→					10R確	4R確/4R時	支援C	支援B	支援A	当り共通	支援共通
変動パターン振分テーブル→					FB1	FB2	FB3	FB4	FB5	FB6	FB6
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT	変動時間							
Nリーチ1	B1H	A1H	07H	26.5s	3	4					
Nリーチ2	B1H	A1H	08H	31.5s	5	10		100	200		
疑似2＋Nリーチ2	B1H	A1H	09H	10s+32s	7	11					
SPリーチ	B1H	A1H	0AH	117s	40	50		2400	5800		
疑似2＋SPリーチ	B1H	A1H	0BH	10s+117s	50	60					
疑似3＋SPリーチ	B1H	A1H	0CH	20s+117s	100	100	100				
SPリーチ＋SPSPリーチ	B1H	A1H	0DH	257s	200	200		4500	2500		
疑似2＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B1H	A1H	0EH	10s+257s	1300	1300					
疑似3＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B1H	A1H	0FH	20s+257s	2000	2000	2400				
SPSPリーチ	B1H	A1H	10H	158s	500	500	500	3000	1500		
疑似2＋SPSPリーチ	B1H	A1H	11H	10s+158s	1400	2000	2000				
疑似3＋SPSPリーチ	B1H	A1H	12H	20s+158s	4395	3765	5000				
煽りリーチ	B1H	A1H	13H	90s						10000	10000
備考3：（支援時短用Nリーチ）	**H	**H	****H	35s				100	200		
（支援時短用SPリーチ）	**H	**H	****H	60s			3500	4900	6800		
（支援時短用SPSPリーチ）	**H	**H	****H	90s			6500	5000	3000		

選択率：判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

備考1「EVENT1（上位バイト側）+MODE（下位バイト側）」：入賞時コマンドデータ
備考2「EVENT2（上位バイト側）+MODE（下位バイト側）」：変動パターン指定コマンドデータ
備考3 支援時短当選用の当り変動パターンを、1または複数設けることができる。

【図３３】

通常中ハズレ変動パターン振分テーブル

| 遊技状態名称→ | | | 通常 | | |

【図３７】

確変中ハズレ変動パターン振分テーブル（変形例A）

（イ）連荘回数X≦3

遊技状態→				確変モード		
Tcode→				01H		
特別図柄種別→				特図1	特図2	
ハズレ種別→				共通	A	
作動保留球数→				0-3	0	1-3
変動パターン振分テーブル→				FH50	FH51	FH52
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME			
確変中通常変動1	B0H	A0H	01H	1s			7000
確変中通常変動2	B0H	A0H	02H	2s			1000
確変中通常変動3	B0H	A0H	03H	3s			500
確変中通常変動4	B0H	A0H	04H	3s			500
確変中Nリーチ	B0H	A0H	05H	20s	10000	8000	500
確変中SPリーチA	B0H	A0H	06H	40s		1550	300
確変中SPリーチB	B0H	A0H	07H	60s		450	200

（ロ）3＜連荘回数X≦6
（+5秒加算）

遊技状態→				確変モード		
Tcode→				01H		
特別図柄種別→				特図1	特図2	
ハズレ種別→				共通	A	
作動保留球数→				0-3	0	1-3
変動パターン振分テーブル→				FH50	FH51	FH52
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME			
確変中通常変動1	B0H	A0H	08H	6s			7000
確変中通常変動2	B0H	A0H	09H	7s			1000
確変中通常変動3	B0H	A0H	0AH	8s			500
確変中通常変動4	B0H	A0H	0BH	8s			500
確変中Nリーチ	B0H	A0H	0CH	25s	10000	8000	500
確変中SPリーチA	B0H	A0H	0DH	45s		1550	300
確変中SPリーチB	B0H	A0H	0EH	65s		450	200

（ハ）6＜連荘回数X
（+10秒加算）

遊技状態→				確変モード		
Tcode→				01H		
特別図柄種別→				特図1	特図2	
ハズレ種別→				共通	A	
作動保留球数→				0-3	0	1-3
変動パターン振分テーブル→				FH50	FH51	FH52
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME			
確変中通常変動1	B0H	A0H	0FH	11s			7000
確変中通常変動2	B0H	A0H	10H	12s			1000
確変中通常変動3	B0H	A0H	11H	13s			500
確変中通常変動4	B0H	A0H	12H	13s			500
確変中Nリーチ	B0H	A0H	13H	30s	10000	8000	500
確変中SPリーチA	B0H	A0H	14H	50s		1550	300
確変中SPリーチB	B0H	A0H	15H	70s		450	200

選択率：判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

【図３８】

確変中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル（変形例B）

（イ）連荘回数X≦3

遊技状態→				確変モード				
Tcode→				01H				
特別図柄種別→				特図1	特図2			
ハズレ種別→				共通	10R確	4R確/4R時	支援C	支援B
変動パターン振分テーブル→				FB50	FB51	FB52	FB53	FB54
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME				
確変中Nリーチ	B1H	A1H	05H	35s		500	700	1000	1500
確変中SPリーチA	B1H	A1H	06H	55s		4500	6300	5000	6000
確変中SPリーチB	B1H	A1H	07H	75s	10000	5000	3000	4000	2500

（ロ）3＜連荘回数X≦6

遊技状態→				確変モード				
Tcode→				01H				
特別図柄種別→				特図1	特図2			
ハズレ種別→				共通	10R確	4R確/4R時	支援C	支援B
変動パターン振分テーブル→				FB50	FB51	FB52	FB53	FB54
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME				
確変中Nリーチ	B1H	A1H	05H	35s		200	300	250	500
確変中SPリーチA	B1H	A1H	06H	55s		4700	6400	5550	6500
確変中SPリーチB	B1H	A1H	07H	75s	10000	5100	3300	4200	3000

（ハ）6＜連荘回数X

遊技状態→				確変モード				
Tcode→				01H				
特別図柄種別→				特図1	特図2			
ハズレ種別→				共通	10R確	4R確/4R時	支援C	支援B
変動パターン振分テーブル→				FB50	FB51	FB52	FB53	FB54
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME				
確変中Nリーチ	B1H	A1H	05H	35s			100	50	100
確変中SPリーチA	B1H	A1H	06H	55s		4500	6500	5650	6200
確変中SPリーチB	B1H	A1H	07H	75s	10000	5500	3400	4300	2700

選択率：判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

【図３９】

確変中ハズレ変動パターン振分テーブル（変形例B）

（イ）連荘回数X≦3

遊技状態→				確変モード		
Tcode→				01H		
特別図柄種別→				特図1	特図2	
ハズレ種別→				共通	A	
作動保留球数→				0-3	0	1-3
変動パターン振分テーブル→				FH50	FH51	FH52
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME			
確変中通常変動1	B0H	A0H	01H	1s			7000
確変中通常変動2	B0H	A0H	02H	2s			1000
確変中通常変動3	B0H	A0H	03H	3s			500
確変中通常変動4	B0H	A0H	04H	3s			500
確変中Nリーチ	B0H	A0H	05H	20s	10000	8000	500
確変中SPリーチA	B0H	A0H	06H	40s		1550	300
確変中SPリーチB	B0H	A0H	07H	60s		450	200

（ロ）3＜連荘回数X≦6

遊技状態→				確変モード		
Tcode→				01H		
特別図柄種別→				特図1	特図2	
ハズレ種別→				共通	A	
作動保留球数→				0-3	0	1-3
変動パターン振分テーブル→				FH50	FH51	FH52
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME			
確変中通常変動1	B0H	A0H	01H	1s			5600
確変中通常変動2	B0H	A0H	02H	2s			800
確変中通常変動3	B0H	A0H	03H	3s			550
確変中通常変動4	B0H	A0H	04H	3s			550
確変中Nリーチ	B0H	A0H	05H	20s	10000	8000	1250
確変中SPリーチA	B0H	A0H	06H	40s		1550	750
確変中SPリーチB	B0H	A0H	07H	60s		450	500

（ハ）6＜連荘回数X

遊技状態→				確変モード		
Tcode→				01H		
特別図柄種別→				特図1	特図2	
ハズレ種別→				共通	A	
作動保留球数→				0-3	0	1-3
変動パターン振分テーブル→				FH50	FH51	FH52
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME			
確変中通常変動1	B0H	A0H	01H	1s			700
確変中通常変動2	B0H	A0H	02H	2s			500
確変中通常変動3	B0H	A0H	03H	3s			2200
確変中通常変動4	B0H	A0H	04H	3s			2200
確変中Nリーチ	B0H	A0H	05H	20s	10000	8000	2400
確変中SPリーチA	B0H	A0H	06H	40s		1550	1200
確変中SPリーチB	B0H	A0H	07H	60s		450	800

選択率：判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

【図４０】

時短中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル

遊技状態→				時短モード1				
Tcode→				04H				
特別図柄種別→				特図1	特図2			
当り種別→				共通	10R確	4R確/4R時	支援C	支援B
変動パターン振分テーブル→				FB20	FB21	FB22	FB41	FB42
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME				
時短中リーチA	B1H	A1H	32H	90s	10000	2000	5000	3500	6000
時短中リーチB	B1H	A1H	33H	120s		3000	3000	4000	3000
時短中リーチC	B1H	A1H	34H	150s		5000	2000	2500	1000
時短中リーチA	B1H	A1H	37H	90s					
時短中リーチB	B1H	A1H	38H	120s					
時短中リーチC	B1H	A1H	3BH	150s					

遊技状態→				時短モード2/4				
Tcode→				05H/07H				
特別図柄種別→				特図1	特図2			
当り種別→				共通	10R確	4R確/4R時	支援C	支援B
変動パターン振分テーブル→				FB23	FB24	FB25	FB44	FB45
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME				
時短中リーチA	B1H	A1H	32H	90s					
時短中リーチB	B1H	A1H	33H	120s					
時短中リーチC	B1H	A1H	34H	150s					
時短中リーチA	B1H	A1H	37H	90s	10000	2500	5000	4000	6000
時短中リーチB	B1H	A1H	38H	120s		7500	5000	6000	4000
時短中リーチC	B1H	A1H	3BH	150s					

遊技状態→				時短モード3	
Tcode→				06H	
特別図柄種別→				特図1	特図2
当り種別→				共通	共通
変動パターン振分テーブル→				FB27	FB27
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME	
時短中リーチA	B1H	A1H	32H	90s	
時短中リーチB	B1H	A1H	33H	120s	
時短中リーチC	B1H	A1H	34H	150s	
時短中リーチA	B1H	A1H	37H	90s	
時短中リーチB	B1H	A1H	38H	120s	
時短中リーチC	B1H	A1H	3BH	150s	10000	10000

選択率：判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

【図４１】

時短中ハズレ変動パターン振分テーブル

遊技状態→	時短モード1			時短モード2/4			時短モード3		
Tcode→	04H			05H,07H			06H		
特別図柄種別→	特図1	特図2		特図1	特図2		特図1	特図2	
ハズレ種別→	共通	A		共通	A		共通	A	
作動保留球数→	0~3	0	1~3	0~3	0	1~3	0~3	0	1~3
変動パターン振分テーブル→	FH20	FH20	FH21	FH23	FH24	FH25	FH27	FH28	FH29
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME					
時短中通常変動4s	B0H	A0H	30H	4s					
時短中通常変動8s	B0H	A0H	31H	3s		9000			
時短中リーチA	B0H	A0H	32H	60s	9000	500			
時短中リーチB	B0H	A0H	33H	90s	800	300			
時短中リーチC	B0H	A0H	34H	120s	200	100			
時短中通常変動3s	B0H	A0H	35H	3s		50			
時短中通常変動8s	B0H	A0H	36H	8s			9000		
時短中リーチA	B0H	A0H	37H	60s			8000	400	
時短中リーチB	B0H	A0H	38H	90s			8000	1500	400
時短中通常変動1s	B0H	A0H	39H	1s			2000	500	200
時短中通常変動8s	B0H	A0H	3AH	8s					
時短中リーチC	B0H	A0H	3BH	120s					
							10000	10000	9800
									200

選択率：判定値(判定領域)／抽選頻域(10000)

備考1 時短モード1：時短回数Y≦100　時短モード2：100＜時短回数Y≦200　時短モード3：200＜時短回数Y
備考2 時短モード4：特殊時短演出モード用（連荘中の時短に利用する場合）
備考3 時短モード1：最終繰り：最終回専用のTcodeを設け；専用のハズレ変動パターンを選択可能に構成することができる（例：リザルト演出用）
備考4 時短モード2最終繰り：最終回専用のTcodeを設け；専用のハズレ変動パターンを選択可能に構成することができる（例：リザルト演出用）

【図４２】

遊技状態移行テーブル

遊技状態移行テーブル種別	JTTBL-1	JTTBL-4	JTTBL-5	JTTBL-6	
バッファ種別	確変	時短A(100回)	時短B(200回)	時短C(無限)	バッファ種別の内容
普電役物開放延長移行状態バッファ	5AH	5AH	5AH	5AH	開放延長機能ON/OFF指定
普通図柄時短移行状態バッファ	5AH	5AH	5AH	5AH	普図時短機能ON/OFF指定
普通図柄確変移行状態バッファ	5AH	5AH	5AH	5AH	普図確変機能ON/OFF指定
特別図柄時短状態移行状態バッファ	5AH	5AH	5AH	5AH	特図時短機能ON/OFF指定
特別図柄確変移行状態バッファ	5AH	00H	00H	00H	特図確変機能ON/OFF指定
特別図柄時短回数カウンタバッファ	0(回)	100(回)	200(回)	65535(回)	電サポ回数(時短回数)
特別図柄確変回数カウンタバッファ	65535(回)	—	—	—	確変/潜確回数(ST回数)
変動パターン振分指定番号1バッファ	01H(確変1)※1	04H(時短1)※2	04H(時短1)※2	04H(時短1)※2	Tcode1
特別図柄変動回数カウンタ1バッファ	—	100(回)	100(回)	100(回)	設定回数
変動パターン振分指定番号2バッファ	—	—	05H(時短2)※3	05H(時短2)※3	Tcode2(更新1)
特別図柄変動回数カウンタ2バッファ	—	—	100(回)	100(回)	更新1時の設定回数
変動パターン振分指定番号3バッファ	—	—	06H(時短3)※3	06H(時短3)※3	Tcode3(更新2)
特別図柄変動回数カウンタ3バッファ	—	—	—	65335(回)	更新2時の設定回数

備考：
※1：連荘回数に応じた値をセット 連荘回数1回（初当り）～3回＝「01H」、4回～6回＝「02H」、7回以上＝「03H」をセット
※2：連荘中専用の時短モード（時短モード4）とする場合、07H（時短モード4）をセット
※3：連荘中専用の時短モード（時短モード4）を固定的とする場合、07Hをセット

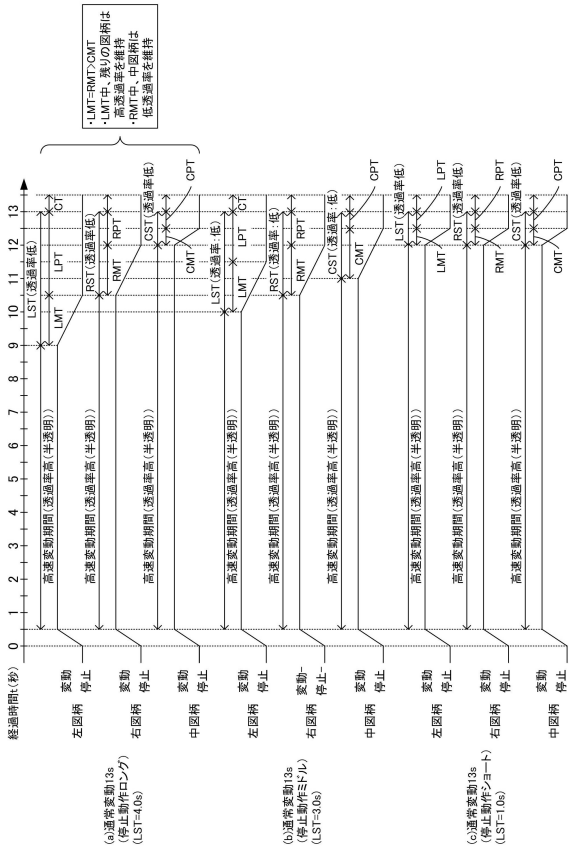
【図４３】

変動パターン振分指定番号表

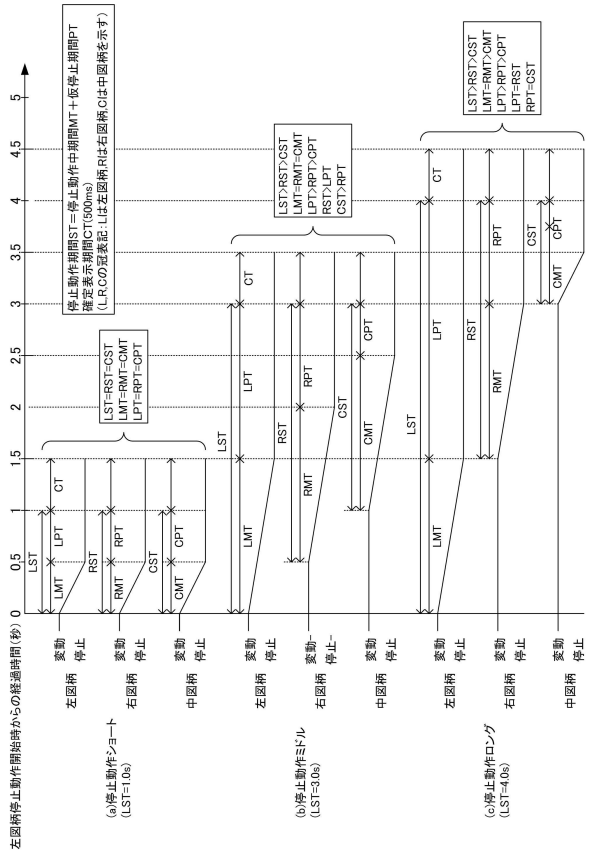
遊技モード種別	内部遊技状態種別	Tcode	YJ	大当り抽選確率	電サポの有無
通常モード	通常状態	00H	00H	低確	無し
確変モード1	確変状態	01H	01H	高確	有り
確変モード2		02H			
確変モード3		03H			
時短モード1	時短状態	04H	02H	低確	有り
時短モード2		05H			
時短モード3		06H			
（時短モード4）		07H			

備考：
Tcode：変動パターン振分指定番号（変動パターン選択モード種別）
YJ：遊技状態判定番号（内部遊技状態種別）
遊技モード：Tcodeに着目した場合の遊技状態
確変モード1：小連荘モード用　連荘回数X≦3
確変モード2：中連荘モード用　3＜連荘回数X≦6
確変モード3：大連荘モード用　6＜連荘回数X
時短モード1：時短大当り、支援時短用　時短回数Y≦100
時短モード2：支援時短B、C用　100＜時短回数Y≦200
時短モード3：支援時短C（無限時短）用　200＜時短回数Y
時短モード4：連荘中の特殊時短モードに用いる場合に利用

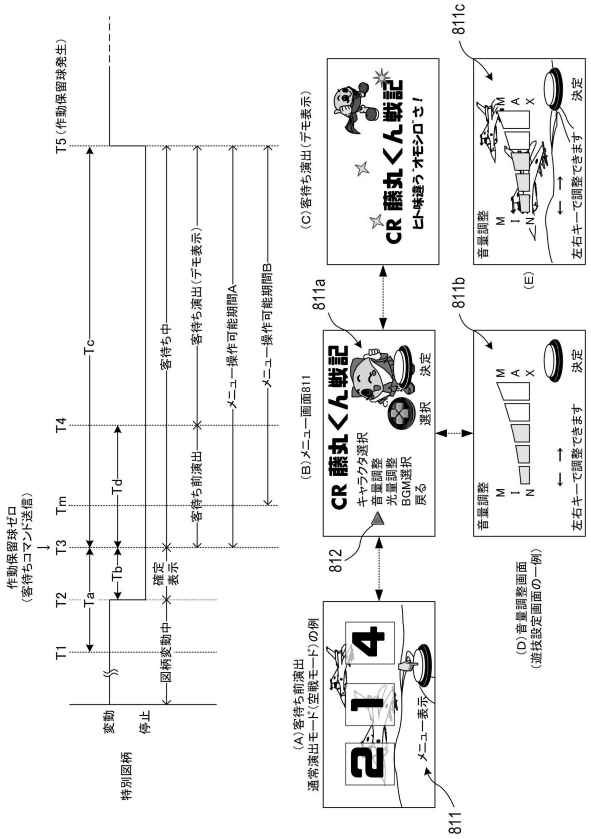
【図４４】



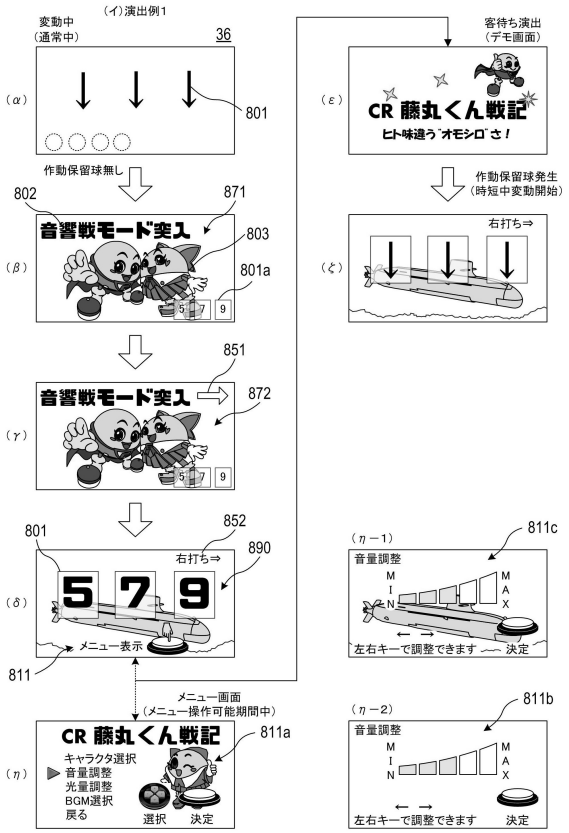
【図４５】



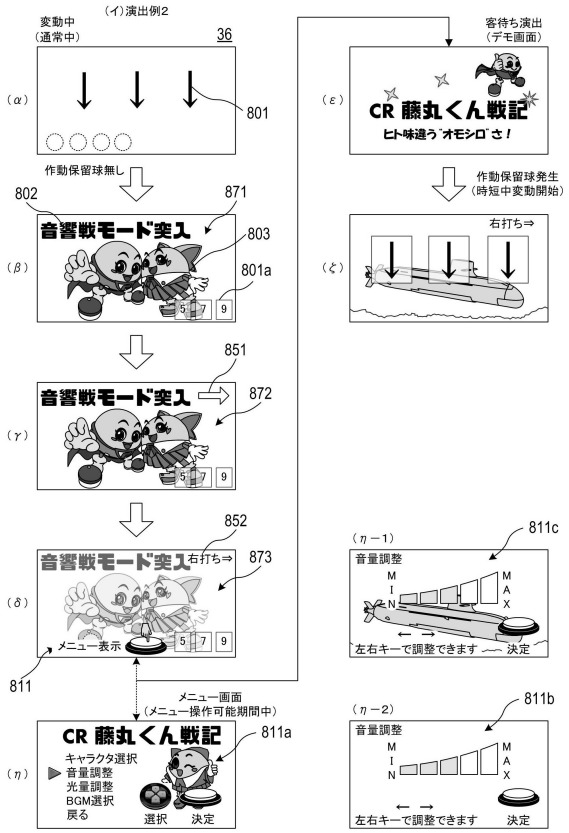
【図４６】



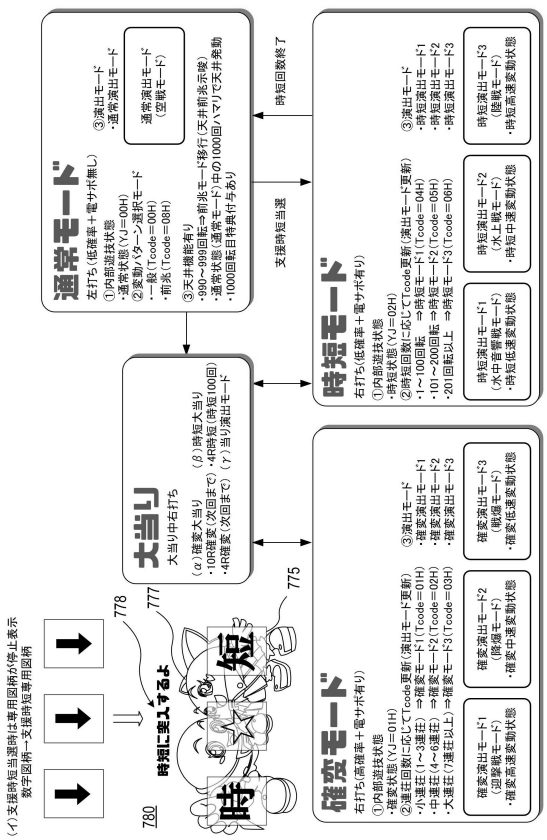
【図４７】



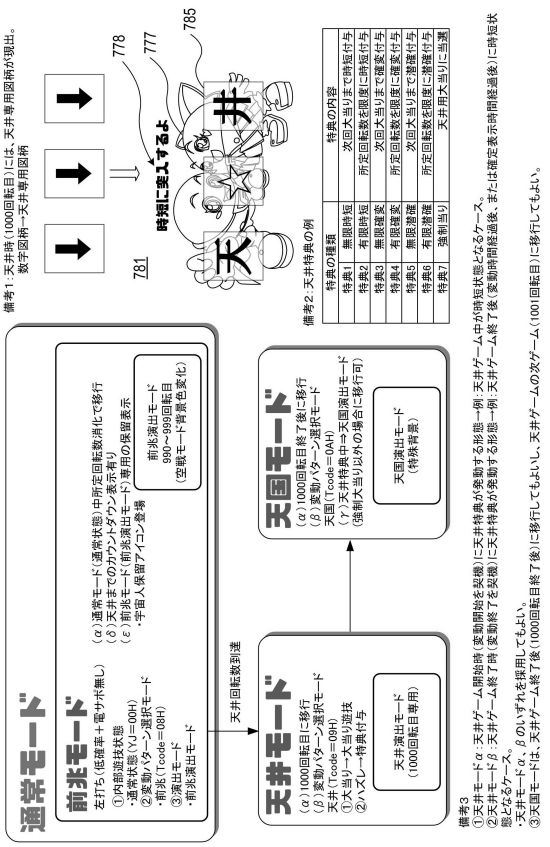
【図４８】



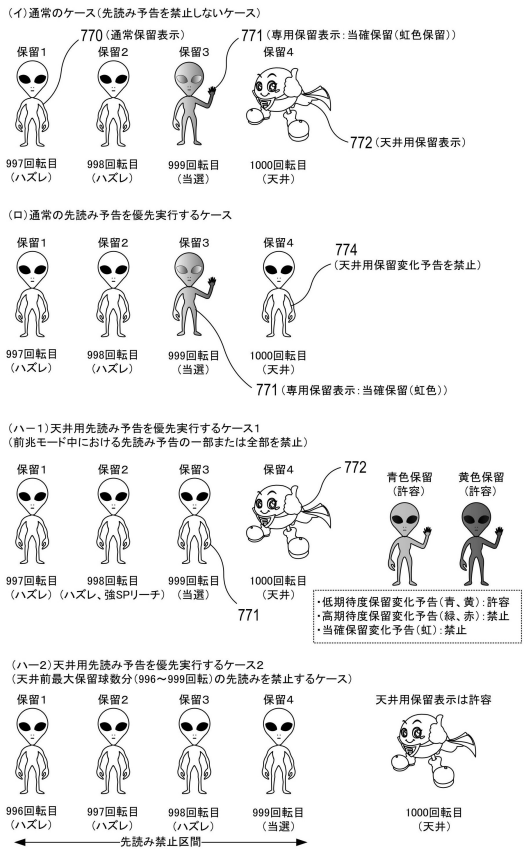
【図４９Ａ】



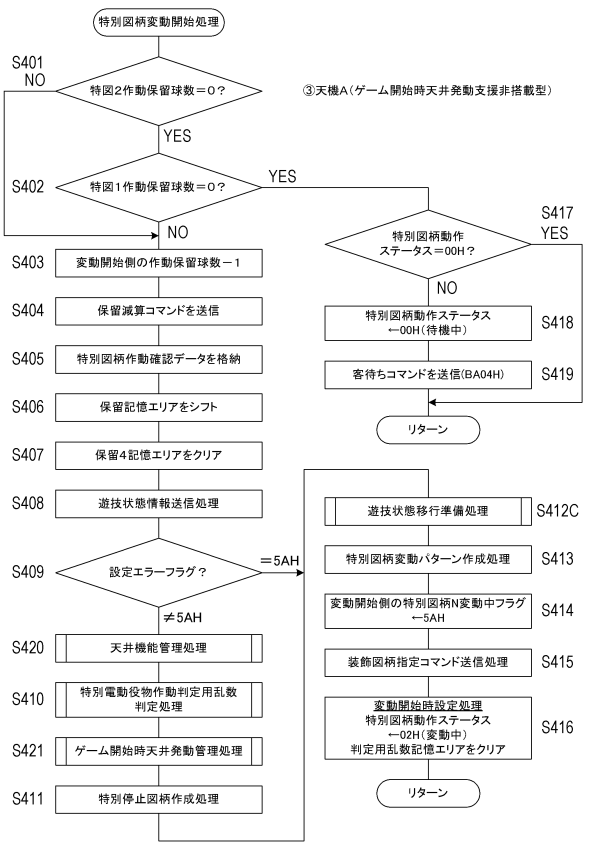
【図４９Ｂ】



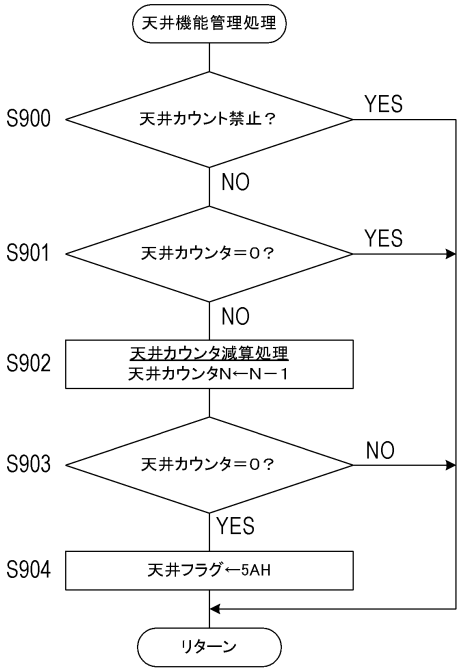
【図５０】



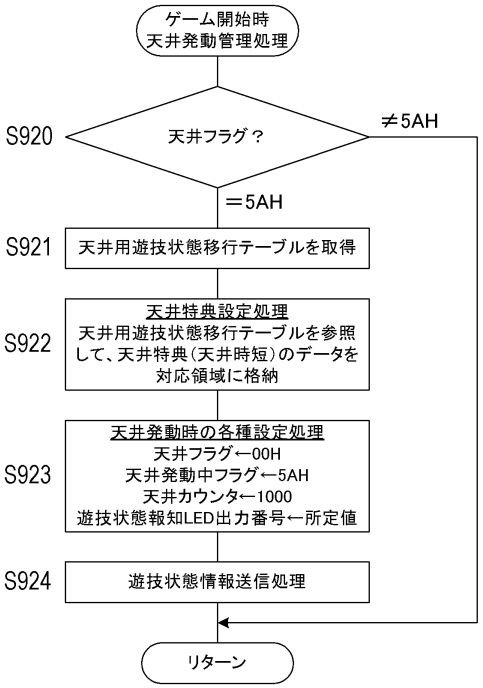
【図５１】



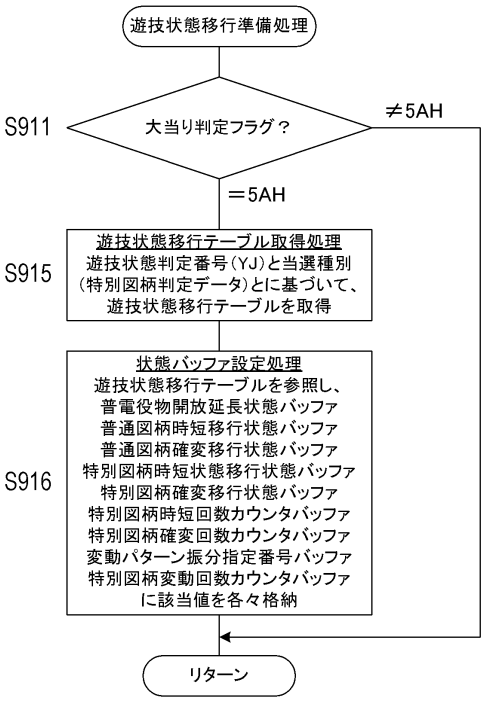
【図５２】



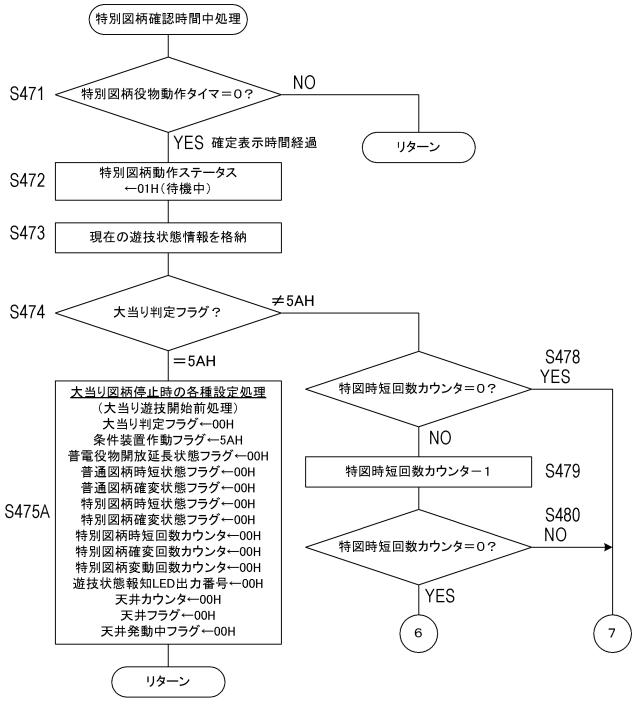
【図５３】



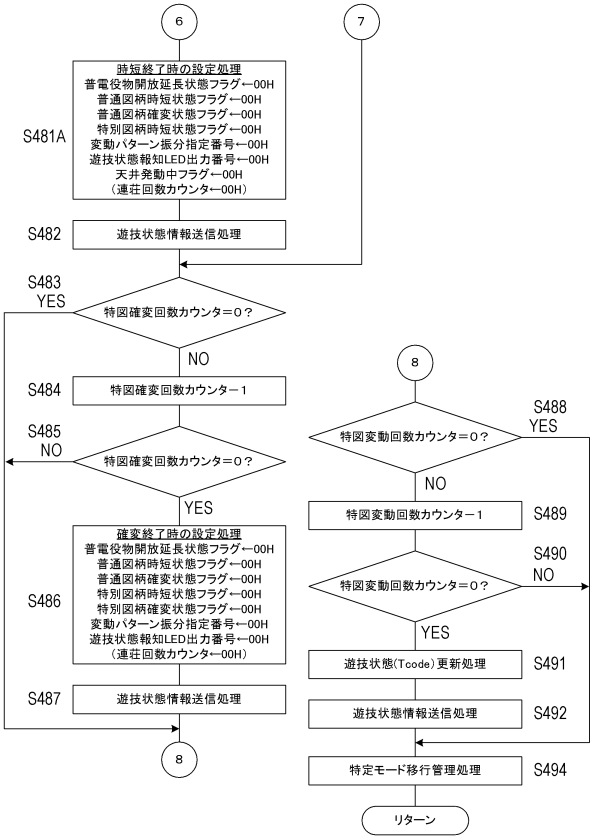
【図５４】



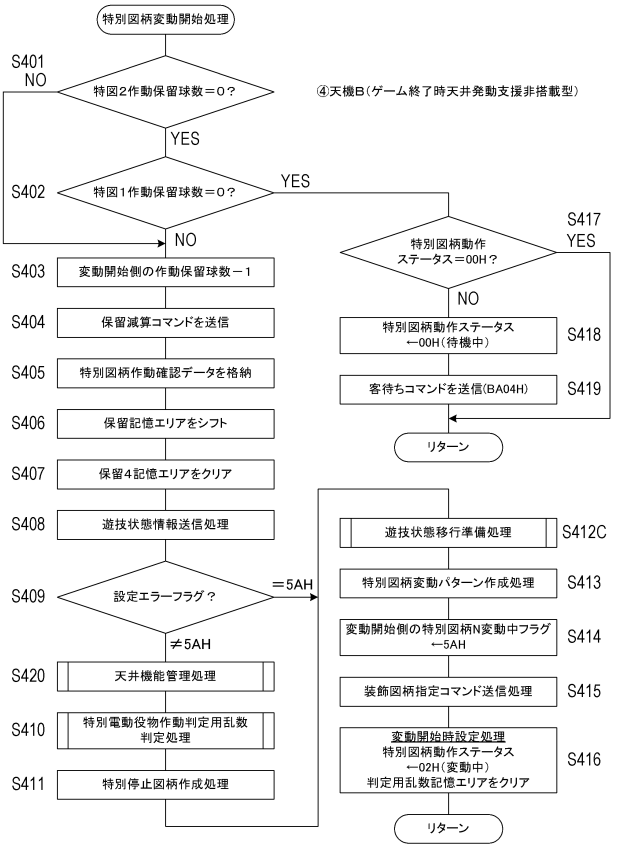
【図５５Ａ】



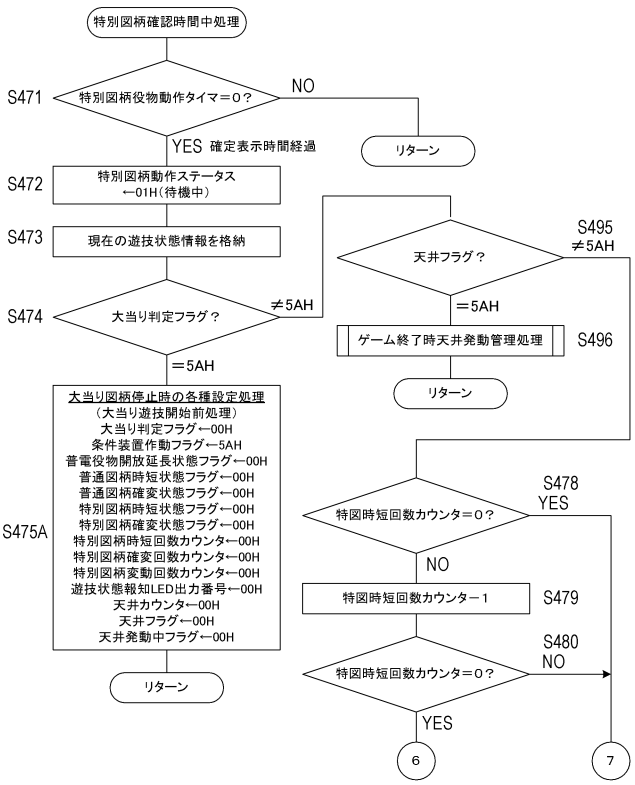
【図５５Ｂ】



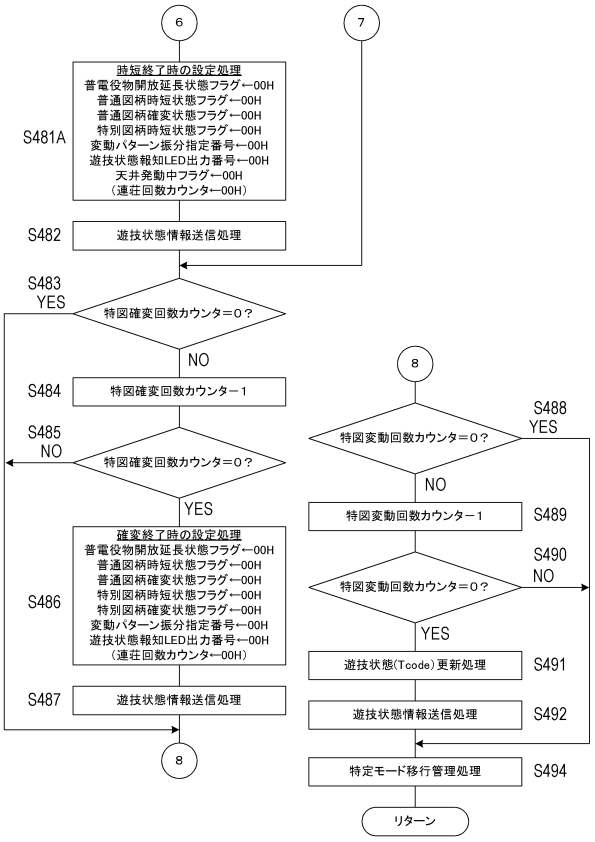
【図５６】



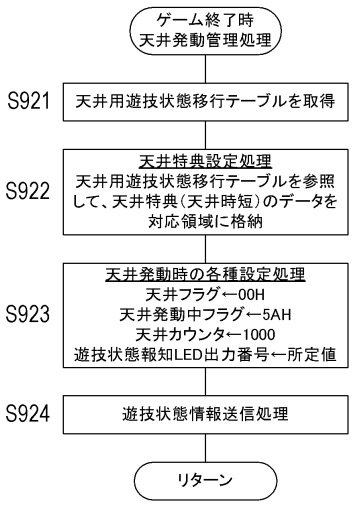
【図５７Ａ】



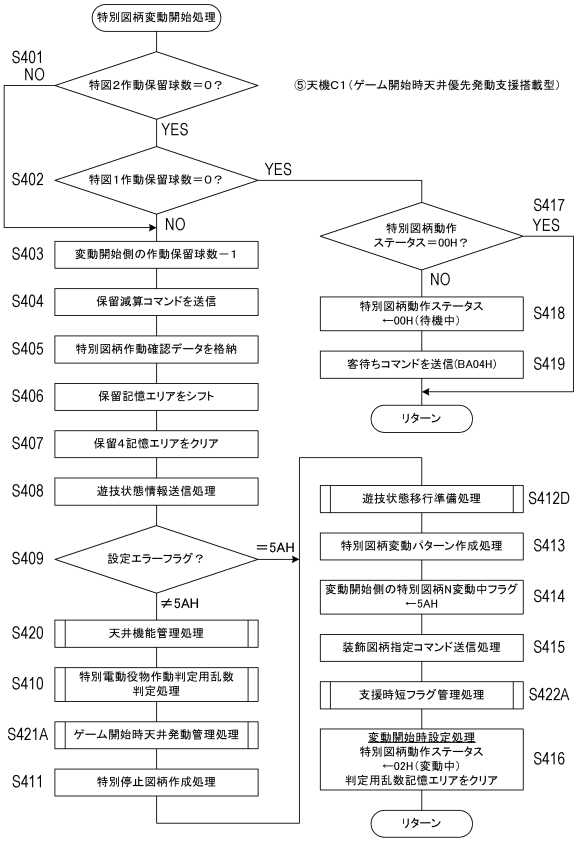
【図５７Ｂ】



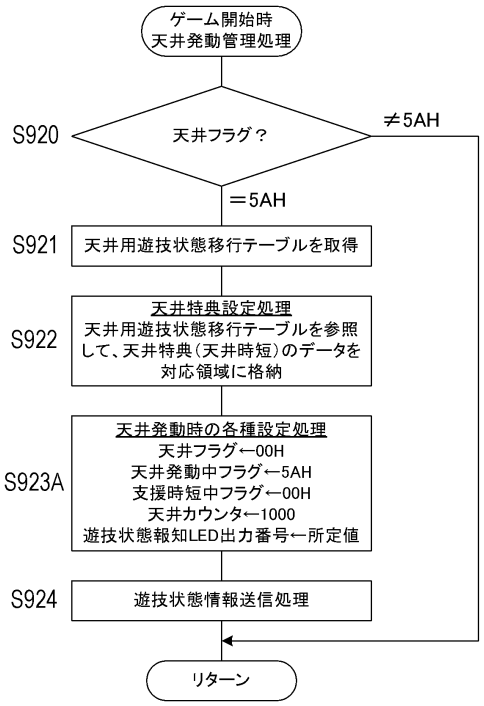
【図５８】



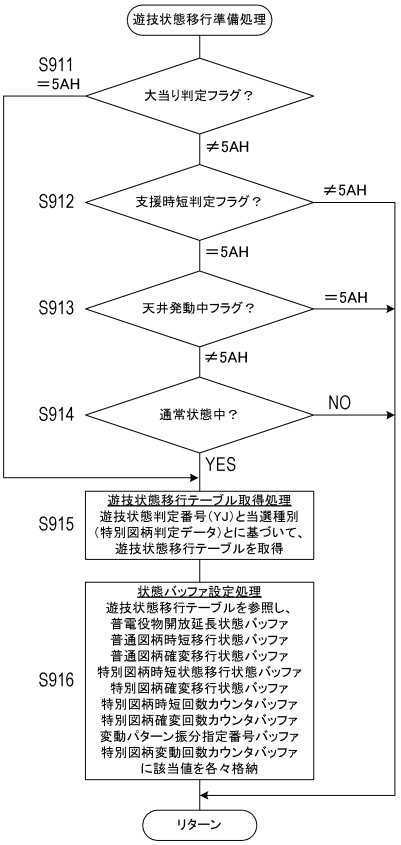
【図５９】



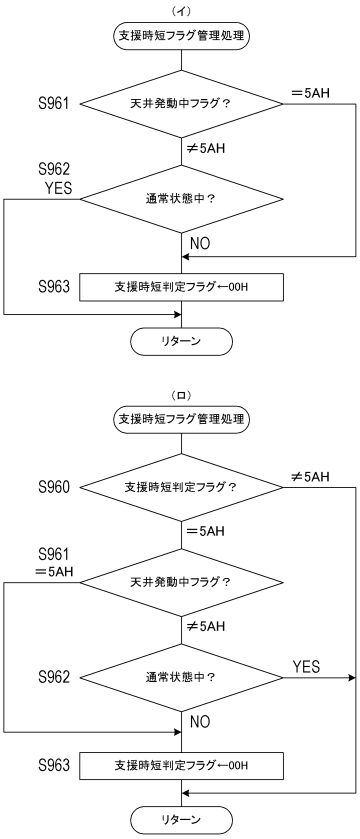
【図６０】



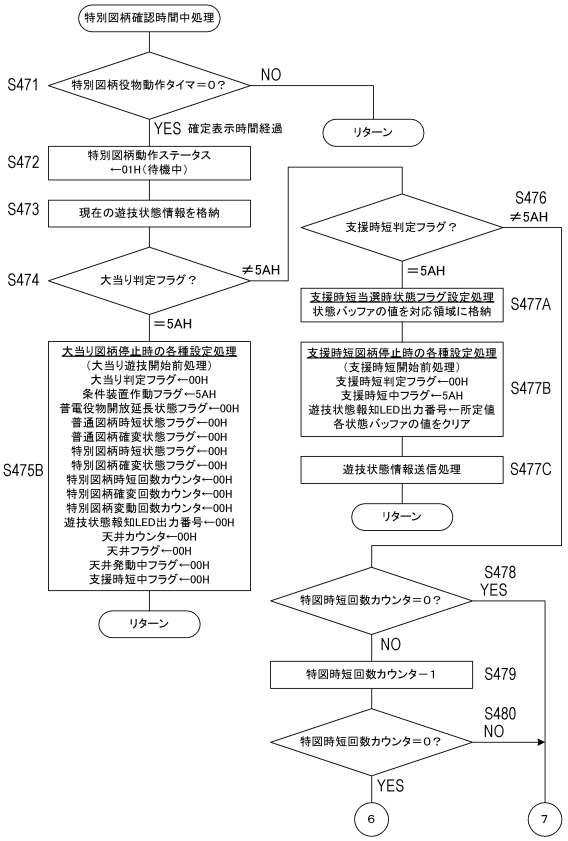
【図６１】



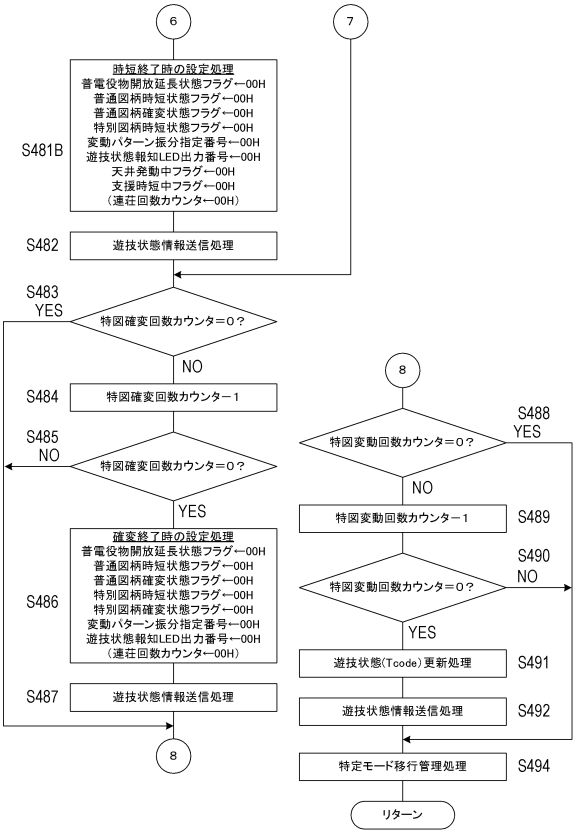
【図６２】



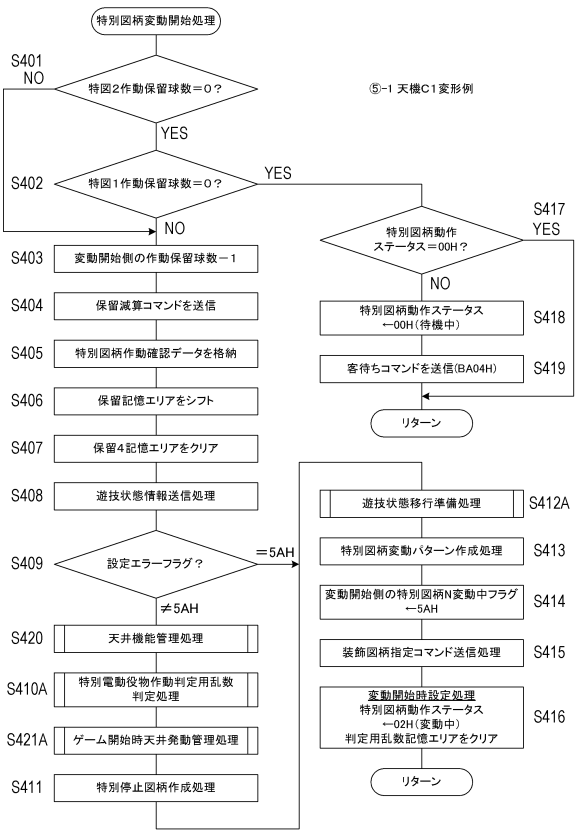
【図６３Ａ】



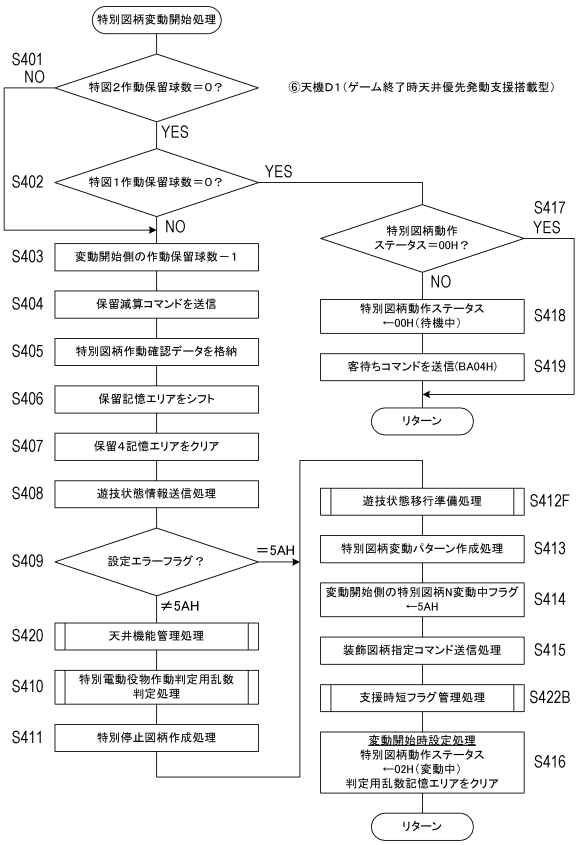
【図６３Ｂ】



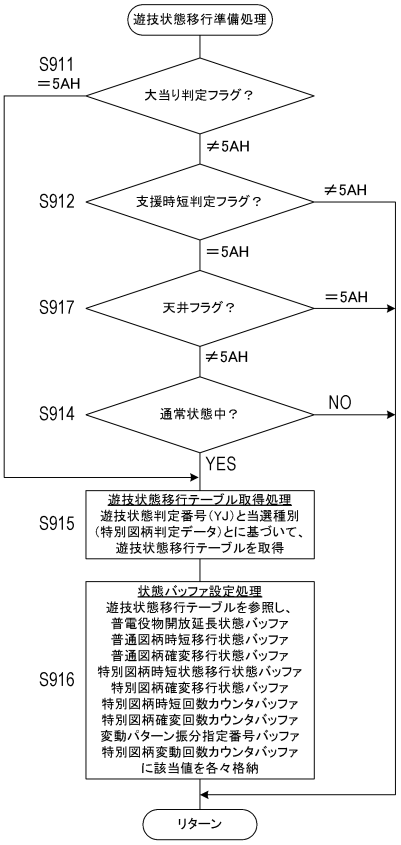
【図６４】



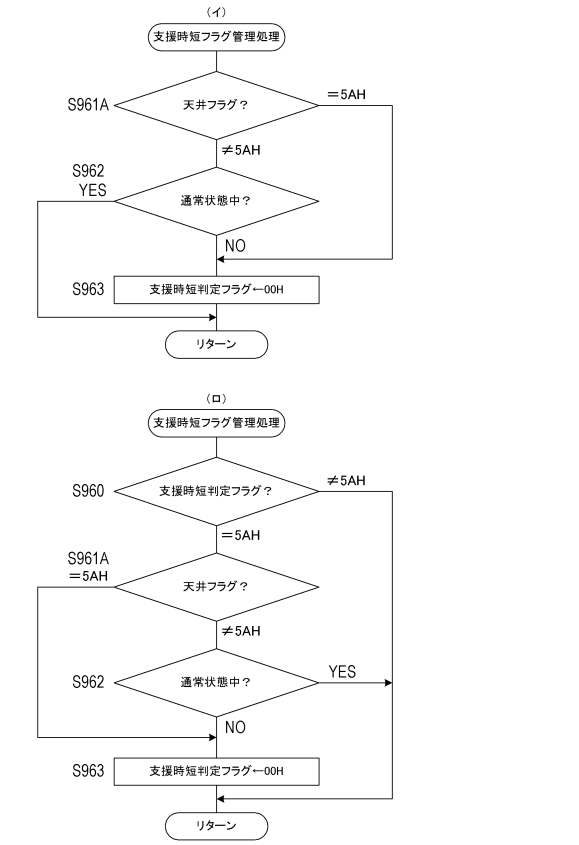
【図６５】



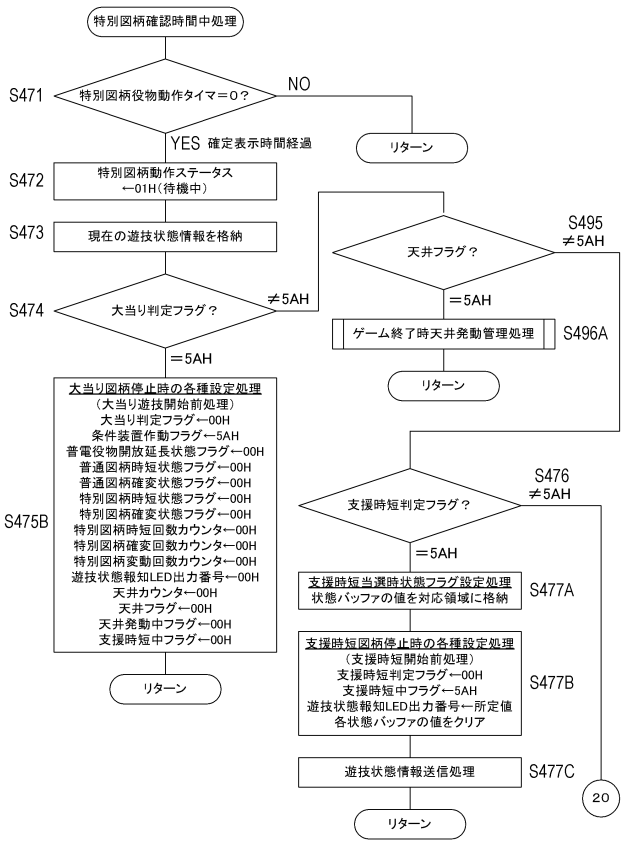
【図６６】



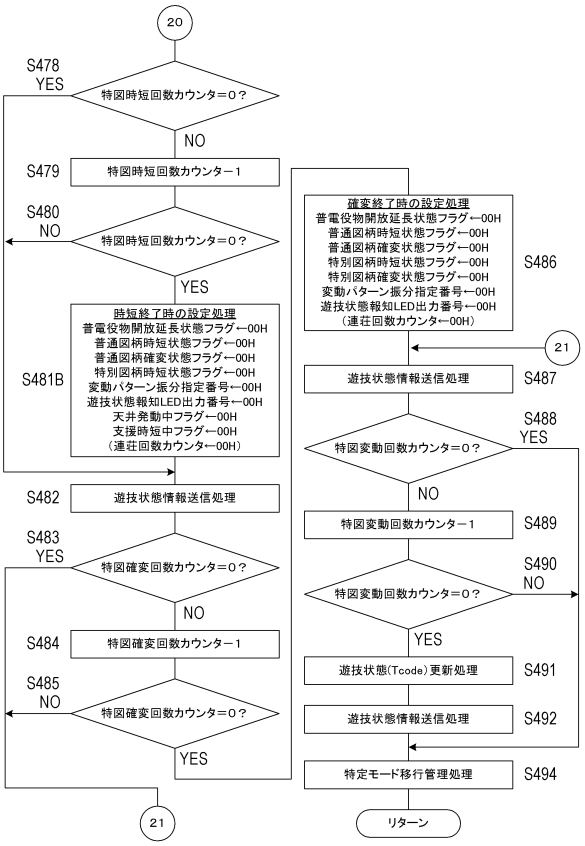
【図６７】



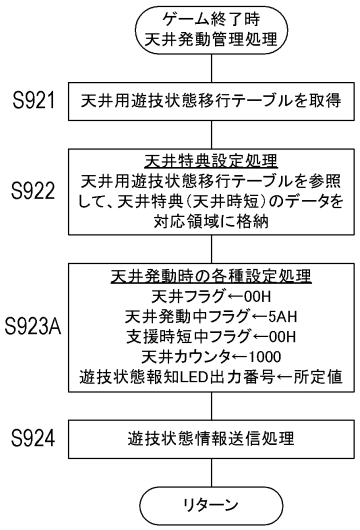
【図６８Ａ】



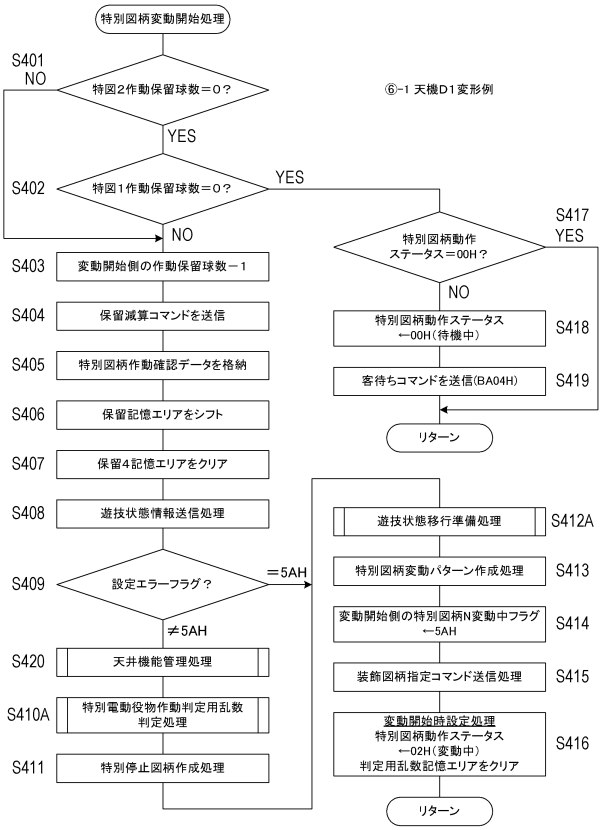
【図６８Ｂ】



【図６９】



【図７０】



【図７１】

天井用遊技状態移行テーブル

フラグ・カウンタ種別	天井特典種別					
	有限時短	無限時短	有限確変(ST)	無限確変	有限潜確(ST)	無限潜確
	JTTBL_10	JTTBL_11	JTTBL_12	JTTBL_13	JTTBL_14	JTTBL_15
普電役物開放延長状態フラグ	5AH	5AH	5AH	5AH	5AH	00H
普通図柄時短状態フラグ	5AH	5AH	5AH	5AH	5AH	00H
普通図柄確変状態フラグ	5AH	5AH	5AH	5AH	00H	00H
特別図柄時短状態フラグ	5AH	5AH	5AH	5AH	5AH	00H
特別図柄確変状態フラグ	00H	00H	5AH	5AH	5AH	5AH
特別図柄時短回数カウンタ	有限値（回）	無限（回）	0（回）	0（回）	0（回）	0（回）
特別図柄確変回数カウンタ	0（回）	0（回）	有限値（回）	無限（回）	有限値（回）	無限（回）
変動パターン振分指定番号1	＊H	＊H	＊H	＊H	＊H	＊H
特別図柄変動回数カウンタ1	＊（回）	＊（回）	＊（回）	＊（回）	＊（回）	＊（回）
変動パターン振分指定番号2	＊H	＊H	＊H	＊H	＊H	＊H
特別図柄変動回数カウンタ2	＊（回）	＊（回）	＊（回）	＊（回）	＊（回）	＊（回）
変動パターン振分指定番号3	＊H	＊H	＊H	＊H	＊H	＊H
特別図柄変動回数カウンタ3	＊（回）	＊（回）	＊（回）	＊（回）	＊（回）	＊（回）

備考1「有限時短」の欄は、天井特典として、時短回数100回の有限時短が付与されるケースを例示してある。
備考2 有限値（回）：天井特典に応じた値を定めることができる。
備考3 無限（回）：実質無限となる回数（たとえば、65535回など）、または「0回」を設定して無限とすることができる。
備考4 変動パターン振分指定番号1～3バッファ「＊（回）」：遊技性等に応じた適宜な値を定めることができる。
備考5 特別図柄変動回数カウンタ1～3バッファ「＊（回）」：遊技性等に応じた適宜な値を定めることができる。

【図７２】

当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル（一般、前兆用）

遊技状態名称→	一般／前兆							
Tcode→	00H							
特別図柄種別→	特図1						特図2	
当り種別→	10R確	4R確／4R時	支援C	支援B	支援A	当り共通	支援共通	
変動パターン振分テーブル→	FB1	FB2	FB3	FB4	FB5	FB6	FB6	
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT	変動時間				
Nリーチ1	B1H	A1H	07H	26.5s	3	4		
Nリーチ2	B1H	A1H	08H	31.5s	5	10		100
疑似2＋Nリーチ2	B1H	A1H	09H	10s+32s	7	11		
SPリーチ	B1H	A1H	0AH	117s	40	50		2400
疑似2＋SPリーチ	B1H	A1H	0BH	10s+117s	50	60		
疑似3＋SPリーチ	B1H	A1H	0CH	20s+117s	100	100	100	
SPリーチ＋SPSPリーチ	B1H	A1H	0DH	257s	200	200		4500
疑似2＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B1H	A1H	0EH	10s+257s	1300	1300		
疑似3＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B1H	A1H	0FH	20s+257s	2000	2000	2400	
SPSPリーチ	B1H	A1H	10H	158s	500	500	500	3000
疑似2＋SPSPリーチ	B1H	A1H	11H	10s+158s	1400	2000	2000	
疑似3＋SPSPリーチ	B1H	A1H	12H	20s+158s	4395	3765	5000	
煽りリーチ	B1H	A1H	13H	90s				
備考3：（支援時短用Nリーチ）	**H	**H	**H	35s				(100)
（支援時短用SPリーチ）	**H	**H	**H	60s				(3500)
（支援時短用SPSPリーチ）	**H	**H	**H	90s				(6500)
（備考4：前兆当り変動）	**H	**H	**H	30s				
天井中当選変動	B1H	A1H	14H	60s				
（天井支援時短当選変動）	B1H	A1H	15H	55s				
時短中リーチA	B1H	A1H	37H	90s				
時短中リーチB	B1H	A1H	38H	120s				

選択率：判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

(200)
(4900)
(5000)
10000
(6800)
(3000)

備考1「MODE1（上位バイト側）+EVENT（下位バイト側）」：入賞時コマンドデータ
備考2「MODE2（上位バイト側）+EVENT（下位バイト側）」：変動パターン指定コマンドデータ
備考3 支援時短当選用の当り変動パターンを、1または複数設けることができる。
備考4 前兆当り変動：前兆モード専用の当り変動パターンを選択可能に構成することができる

【図７３】

当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル（天井、天国用）

遊技状態名称→	天井		天国（時短）				
Tcode→	09H		0AH				
特別図柄種別→	共通		特図1	特図2			
当り種別→	当り共通	支援共通	共通	10R確	4R確/4R時	支援C	支援B
変動パターン振分テーブル→	FB80	FB81	FB90	FB91	FB92	FB93	FB94
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT	変動時間							
Nリーチ1	B1H	A1H	07H	26.5s							
Nリーチ2	B1H	A1H	08H	31.5s							
疑似2＋Nリーチ2	B1H	A1H	09H	10s+32s							
SPリーチ	B1H	A1H	0AH	117s							
疑似2＋SPリーチ	B1H	A1H	0BH	10s+117s							
疑似3＋SPリーチ	B1H	A1H	0CH	20s+117s							
SPリーチ＋SPSPリーチ	B1H	A1H	0DH	257s							
疑似2＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B1H	A1H	0EH	10s+257s							
疑似3＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B1H	A1H	0FH	20s+257s							
SPSPリーチ	B1H	A1H	10H	158s							
疑似2＋SPSPリーチ	B1H	A1H	11H	10s+158s							
疑似3＋SPSPリーチ	B1H	A1H	12H	20s+158s							
煽りリーチ	B1H	A1H	13H	90s							
備考3：（支援時短用Nリーチ）	**H	**H	**H	35s							
（支援時短用SPリーチ）	**H	**H	**H	60s							
（支援時短用SPSPリーチ）	**H	**H	**H	90s							
（備考4：前兆当り変動）	**H	**H	**H	30s							
天井中当選変動	B1H	A1H	14H	60s	10000						
（備考5：天井支援時短当選変動）	B1H	A1H	15H	55s		(10000)					
（備考6：天国突入時当選変動）	**H	**H	**H	50s			(10000)	(10000)	(10000)	(10000)	(10000)
時短中リーチA	B1H	A1H	37H	90s			10000	2500	5000	4000	6000
時短中リーチB	B1H	A1H	38H	120s				7500	5000	6000	4000

選択率：判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

備考5 天井支援時短当選変動：天井ゲームで支援時短に当選し、天井特典よりも支援時短を優先する場合、専用の当選変動を設けることができる。
なお、天井ゲームで大当りまたは支援時短に当選した場合、通常モード（一般／前兆）と同様の当り変動パターン振分テーブルを参照してもよい。
備考6 天国突入時当選変動：天国モード1回目専用のTcodeを設け、天国中1回転目専用の当り変動パターンを選択可能に構成することができる。
この場合、天国中1回転目専用の当り変動パターンにより、天国中1回転目専用の当り演出（天国突入演出＋当り演出等）を現出させることができる。

【図７４】

ハズレ変動パターン振分テーブル（一般用）

遊技状態名称→	一般						
Tcode→	00H						
特別図柄種別→	特図1						特図2
ハズレ種別→	ハズレA				ハズレB	ハズレC	共通
作動保留球数→	0	1	2	3	共通	共通	共通
変動パターン振分テーブル→	FH1	FH2	FH3	FH4	FH5	FH6	FH7
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT	変動時間						
通常変動4s	B0H	A0H	01H	4s				9800			
通常変動8s	B0H	A0H	02H	8s			9000	200			
通常変動13s	B0H	A0H	03H	13s	10	9500	1000				
通常変動16s	B0H	A0H	04H	16s	8990	400					9500
先読み予告用通常変動16s	B0H	A0H	05H	16s					2000		
先読み予告用Nリーチ1	B0H	A0H	06H	26s					1000		
Nリーチ1	B0H	A0H	07H	26s	1000	100			2500		
Nリーチ2	B0H	A0H	08H	31s					2000		
疑似2＋Nリーチ2	B0H	A0H	09H	10s+31s					1500		
SPリーチ	B0H	A0H	0AH	116s					500		
疑似2＋SPリーチ	B0H	A0H	0BH	10s+116s					200		
疑似3＋SPリーチ	B0H	A0H	0CH	20s+116s					300		
SPリーチ＋SPSPリーチ	B0H	A0H	0DH	256s						4000	
疑似2＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B0H	A0H	0EH	10s+256s						1500	
疑似3＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B0H	A0H	0FH	20s+256s						1000	
SPSPリーチ	B0H	A0H	10H	156s						2000	
疑似2＋SPSPリーチ	B0H	A0H	11H	10s+156s						1000	
疑似3＋SPSPリーチ	B0H	A0H	12H	20s+156s						500	
煽りリーチ	B0H	A0H	13H	60s							500
天井変動	B0H	A0H	14H	44s							
時短中通常変動3s	B0H	A0H	35H	3s							
時短中通常変動8s	B0H	A0H	36H	8s							
時短中リーチA	B0H	A0H	37H	90s							
時短中リーチB	B0H	A0H	38H	120s							

選択率：判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

【図７５】

ハズレ変動パターン振分テーブル（前兆、天井、天国時短用）

遊技状態名称→	前兆					天井	天国（時短）		
Tcode→	08H					09H	0AH		
特別図柄種別→	特図1				特図2	共通	特図1	特図2	
ハズレ種別→	ハズレA	ハズレB	ハズレC	共通	共通	共通	共通	共通	共通
作動保留球数→	共通	共通	共通	共通	共通	共通	共通	0	1-3
変動パターン振分テーブル→	FH70	FH71	FH72	FH73	FH80	FH90	FH92	FH93	
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT	変動時間							
通常変動4s	B0H	A0H	01H	4s	10000			10000				
通常変動8s	B0H	A0H	02H	8s								
通常変動13s	B0H	A0H	03H	13s								
通常変動16s	B0H	A0H	04H	16s								
先読み予告用通常変動16s	B0H	A0H	05H	16s								
先読み予告用Nリーチ1	B0H	A0H	06H	26s								
Nリーチ1	B0H	A0H	07H	26s		6000						
Nリーチ2	B0H	A0H	08H	31s		4000						
疑似2＋Nリーチ2	B0H	A0H	09H	10s+31s								
SPリーチ	B0H	A0H	0AH	116s			5000					
疑似2＋SPリーチ	B0H	A0H	0BH	10s+116s								
疑似3＋SPリーチ	B0H	A0H	0CH	20s+116s								
SPリーチ＋SPSPリーチ	B0H	A0H	0DH	256s			3000					
疑似2＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B0H	A0H	0EH	10s+256s								
疑似3＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B0H	A0H	0FH	20s+256s								
SPSPリーチ	B0H	A0H	10H	156s			2000					
疑似2＋SPSPリーチ	B0H	A0H	11H	10s+156s								
疑似3＋SPSPリーチ	B0H	A0H	12H	20s+156s								
煽りリーチ	B0H	A0H	13H	60s								
（備考1：前兆最終変動）	**H	**H	**H	45s								
天井変動	B0H	A0H	14H	44s				10000				
時短中通常変動3s	B0H	A0H	35H	3s								9200
時短中通常変動8s	B0H	A0H	36H	8s					9500	7000		
時短中リーチA	B0H	A0H	37H	90s					250	2300	500	
時短中リーチB	B0H	A0H	38H	120s					250	700	300	
（備考2：天国突入時変動）	**H	**H	**H	36s								

選択率：判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

備考1 前兆最終変動：前兆モード最終回目専用のTcodeを設け、専用のハズレ変動パターンを選択可能に構成することができる。
備考2 天国突入時変動：天国モード1回目専用のTcodeを設け、天国中1回転目専用のハズレ変動パターンを選択可能に構成することができる。
この場合、天国中1回転目専用のハズレ変動パターンにより、天国中1回転目専用の演出（天国突入演出、天井時短発動演出など）を現出させることができる。

10 20 30 40 50

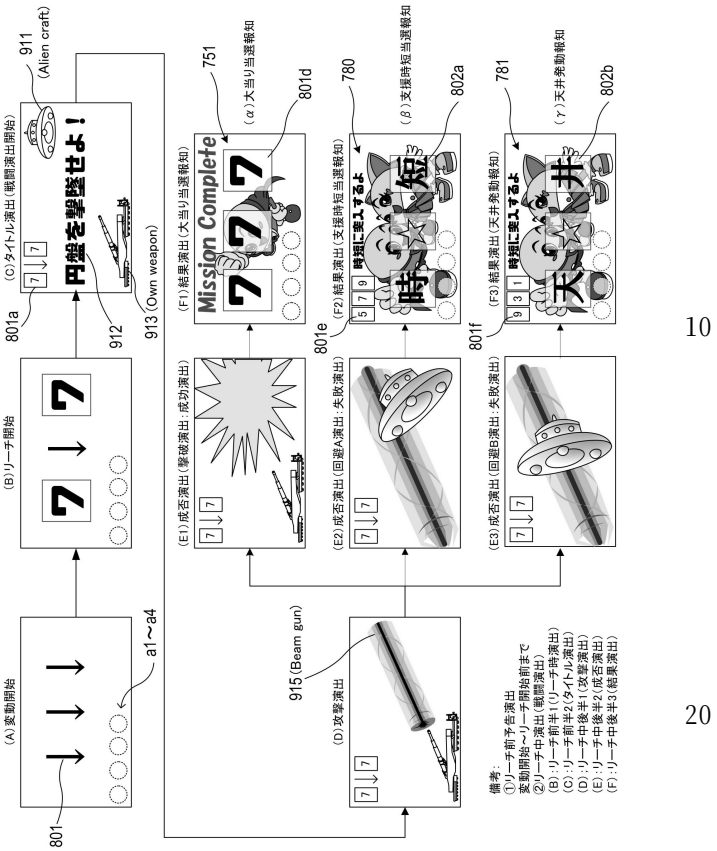
【図７６】

変動パターン振分指定番号表

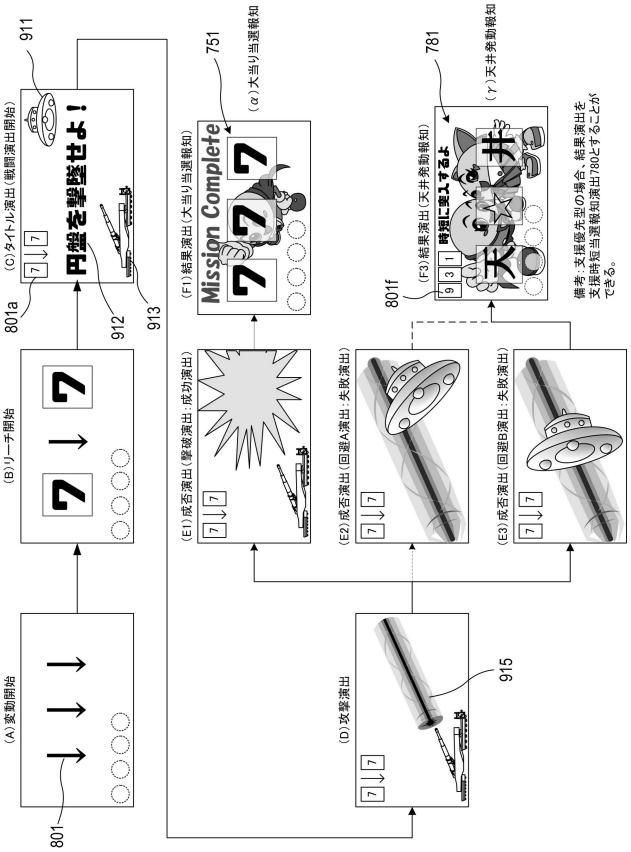
遊技モード種別	内部遊技状態種別	Tcode	YJ	大当り抽選確率	電サポの有無
一般モード	通常状態	00H	00H	低確	無し
前兆モード		08H			
確変モード1	確変状態	01H	01H	高確	有り
確変モード2		02H			
確変モード3		03H			
時短モード1	時短状態	04H	02H	低確	有り
時短モード2		05H			
時短モード3		06H			
（時短モード4）		07H			
天国モード		0AH			
天井モードα	時短状態	09H	02H	低確	有り
天井モードβ	通常状態	09H	00H	低確	無し
（潜確モード）	潜確状態	0BH	03H	高確	無し

備考:
Tcode:変動パターン振分指定番号（変動パターン選択モード種別）
YJ:遊技状態判定番号（内部遊技状態種別）
遊技モード:Tcodeに着目した場合の遊技状態
確変モード1:小連荘モード用　　連荘回数X≦3
確変モード2:中連荘モード用　　3＜連荘回数X≦6
確変モード3:大連荘モード用　　6＜連荘回数X
時短モード1:時短大当り、支援時短用　　時短回数Y≦100
時短モード2:支援時短B、C用　　100＜時短回数Y≦200
時短モード3:支援時短C用(高時短回数)　200＜時短回数Y
時短モード4:連荘中の特殊時短モードに用いる場合（特殊時短モード形態）に利用
前兆モード:天井到達間近を報知する場合（前兆モード実行形態）に利用
天井モード:本実施形態では、天井特典として、有限時短（たとえば、1000回）を採用
①天井モードα:天井ゲーム開始時(変動開始を契機)に天井特典が発動する形態（天井ゲーム中が時短状態となるケース）
②天井モードβ:天井ゲーム終了時に天井特典が発動する形態（天井ゲームの変動時間経過後、またはその確定表示時間経過後に時短状態となるケース）
・上記天井モードα、βのいずれを採用してもよい。
天国モード:天井特典（天井時短）の専用の遊技モードを設ける場合

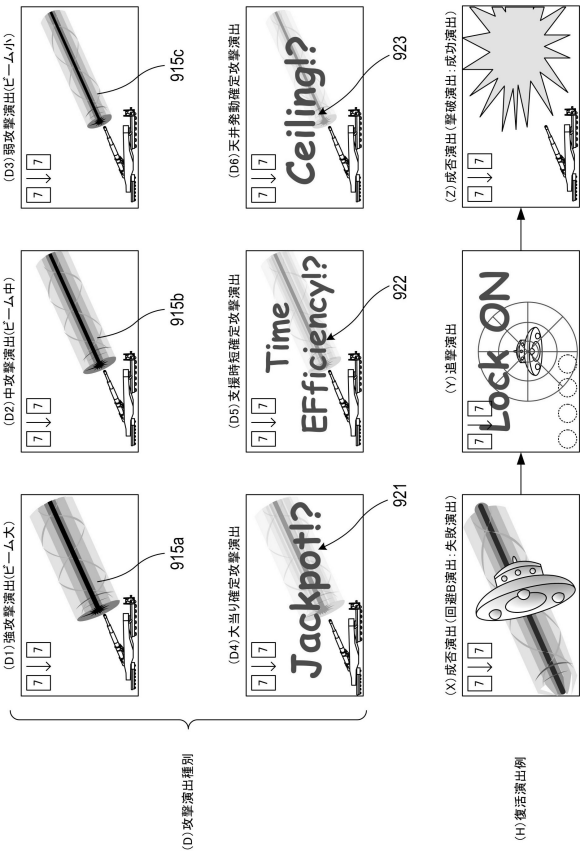
【図７７】



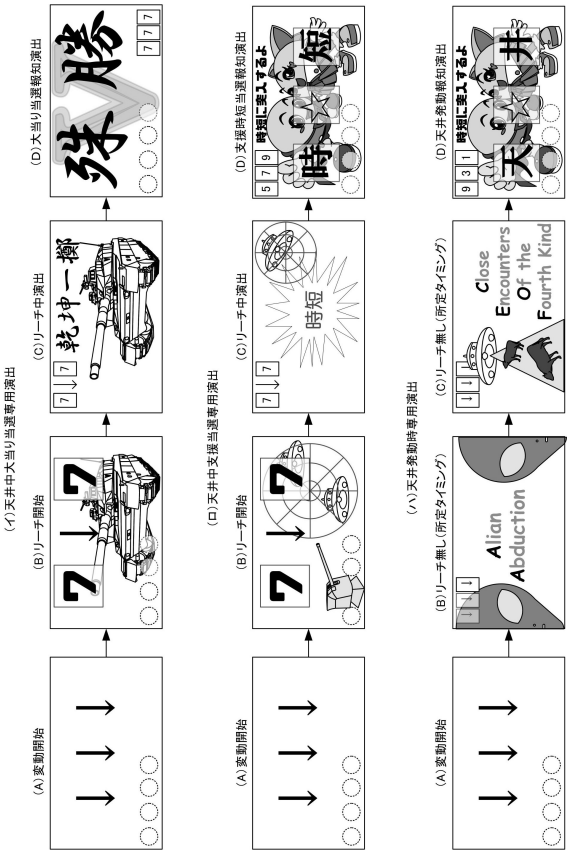
【図７８】



【図７９】



【図８０】



【図８１】

(A)大当り当選時

天井変動中演出種別	攻撃演出	成否演出	結果演出
大当り当選時共通演出A	大当り確定攻撃	撃破	大当り当選報知
大当り当選時共通演出B	強攻撃	撃破	大当り当選報知
大当り当選時共通演出C	強攻撃	回避A→追撃撃破	大当り当選報知
大当り当選時共通演出D	強攻撃	回避B→追撃撃破	大当り当選報知
大当り当選時共通演出E	中攻撃	撃破	大当り当選報知
大当り当選時共通演出F	中攻撃	回避A→追撃撃破	大当り当選報知
大当り当選時共通演出G	中攻撃	回避B→追撃撃破	大当り当選報知
大当り当選時共通演出H	弱攻撃	撃破	大当り当選報知
大当り当選時共通演出I	弱攻撃	回避A→追撃撃破	大当り当選報知
大当り当選時共通演出J	弱攻撃	回避B→追撃撃破	大当り当選報知

(B)支援時短当選時

天井変動中演出種別	攻撃演出	成否演出	結果演出
支援時短当選時共通演出A	支援時短確定攻撃	回避A	支援当選報知
支援時短当選時共通演出B	強攻撃	回避A	支援当選報知
支援時短当選時共通演出C	強攻撃	回避B	支援当選報知
支援時短当選時共通演出D	中攻撃	回避A	支援当選報知
支援時短当選時共通演出E	中攻撃	回避B	支援当選報知
支援時短当選時共通演出F	弱攻撃	回避A	支援当選報知
支援時短当選時共通演出G	弱攻撃	回避B	支援当選報知

(C)天井発動時

天井変動中演出種別	攻撃演出	成否演出	結果演出
天井発動時共通演出A	天井発動確定攻撃	回避B	天井発動報知
天井発動時共通演出B	強攻撃	回避A	天井発動報知
天井発動時共通演出C	強攻撃	回避B	天井発動報知
天井発動時共通演出D	中攻撃	回避A	天井発動報知
天井発動時共通演出E	中攻撃	回避B	天井発動報知
天井発動時共通演出F	弱攻撃	回避A	天井発動報知
天井発動時共通演出G	弱攻撃	回避B	天井発動報知

備考
強攻撃出現率:「天井発動時≦支援時短当選時＜大当り当選時」(強～弱攻撃を採用したケース)
中攻撃出現率:「天井発動時≦大当り当選時＜支援時短当選時」(強～弱攻撃を採用したケース)
弱攻撃C出現率:「大当り当選時≦支援時短当選時＜天井発動時」(強～弱攻撃を採用したケース)
回避A出現率:「天井発動時＜支援時短当選時」(回避A、Bを採用したケース)
回避B出現率:「支援時短当選時＜天井発動時」(回避A、Bを採用したケース)
大当り当選時共通演出A～Jの1または複数、支援時短当選時共通演出A～Gの1または複数、天井発動時共通演出A～Gの1または複数を、遊技性に応じて適宜選択(採用)可能。

(D)図77の演出例(結果演出にて、確定報知系)

大当り当選時共通演出H	弱攻撃	撃破	大当り当選報知
支援時短当選時共通演出F	弱攻撃	回避A	支援当選報知
天井発動時共通演出G	弱攻撃	回避B	天井発動報知

【図８２】

(A)大当り当選時

天井変動中演出種別	攻撃演出	成否演出	結果演出
大当り当選時共通演出A	大当り確定攻撃	撃破	大当り当選報知
大当り当選時共通演出B	強攻撃	撃破	大当り当選報知
大当り当選時共通演出C	強攻撃	回避A→撃破	大当り当選報知
大当り当選時共通演出D	強攻撃	回避B→撃破	大当り当選報知
大当り当選時共通演出E	中攻撃	撃破	大当り当選報知
大当り当選時共通演出F	中攻撃	回避A→撃破	大当り当選報知
大当り当選時共通演出G	中攻撃	回避B→撃破	大当り当選報知
大当り当選時共通演出H	弱攻撃	撃破	大当り当選報知
大当り当選時共通演出I	弱攻撃	回避A→撃破	大当り当選報知
大当り当選時共通演出J	弱攻撃	回避B→撃破	大当り当選報知

(B)支援時短当選時(支援時短当選に係る変動パターンを選択可能。結果演出は天井発動報知)

天井変動中演出種別	攻撃演出	成否演出	結果演出
支援時短当選時共通演出A	強攻撃	回避A	天井発動報知
支援時短当選時共通演出C	強攻撃	回避B	天井発動報知
支援時短当選時共通演出D	中攻撃	回避A	天井発動報知
支援時短当選時共通演出E	中攻撃	回避B	天井発動報知
支援時短当選時共通演出F	弱攻撃	回避A	天井発動報知
支援時短当選時共通演出G	弱攻撃	回避B	天井発動報知
※支援時短当選時共通演出H	強/中/弱攻撃	回避C	天井発動報知
※支援時短当選時共通演出I	強/中/弱攻撃	回避C	天井発動報知

備考
支援時短当選時共通演出H、I:支援当選時だけしか出現しない演出(回避C)を設けることができる。

(C)天井発動時

天井変動中演出種別	攻撃演出	成否演出	結果演出
天井発動時共通演出A	天井発動確定攻撃	回避B	天井発動報知
天井発動時共通演出B	強攻撃	回避A	天井発動報知
天井発動時共通演出C	強攻撃	回避B	天井発動報知
天井発動時共通演出D	中攻撃	回避A	天井発動報知
天井発動時共通演出E	中攻撃	回避B	天井発動報知
天井発動時共通演出F	弱攻撃	回避A	天井発動報知
天井発動時共通演出G	弱攻撃	回避B	天井発動報知

備考
強攻撃出現率:「天井発動時≦支援時短当選時＜大当り当選時」(強～弱攻撃を採用したケース)
中攻撃出現率:「天井発動時≦大当り当選時＜支援時短当選時」(強～弱攻撃を採用したケース)
弱攻撃出現率:「大当り当選時≦支援時短当選時＜天井発動時」(強～弱攻撃を採用したケース)
回避A出現率:「天井発動時＜支援時短当選時」(回避A、Bを採用したケース)
回避B出現率:「支援時短当選時＜天井発動時」(回避A、Bを採用したケース)
大当り当選時共通演出A～Jの1または複数、支援時短当選時共通演出B～Gの1または複数、天井発動時共通演出A～Gの1または複数を、遊技性に応じて適宜選択(採用)可能。

(D)図79の演出例1(結果演出にて、確定報知系)

大当り当選時共通演出H	弱攻撃	撃破	大当り当選報知
支援時短当選時共通演出F	弱攻撃	回避A	天井発動報知
天井発動時共通演出G	弱攻撃	回避B	天井発動報知

【図８３】

(A)大当り当選時

天井変動中演出種別	攻撃演出	成否演出	結果演出
大当り当選時共通演出A	大当り確定攻撃	撃破	大当り当選報知
大当り当選時共通演出B	強攻撃	撃破	大当り当選報知
大当り当選時共通演出C	強攻撃	回避B→追撃撃破	大当り当選報知
大当り当選時共通演出H	弱攻撃	撃破	大当り当選報知
大当り当選時共通演出I	弱攻撃	回避B→追撃撃破	大当り当選報知

(C)天井発動時

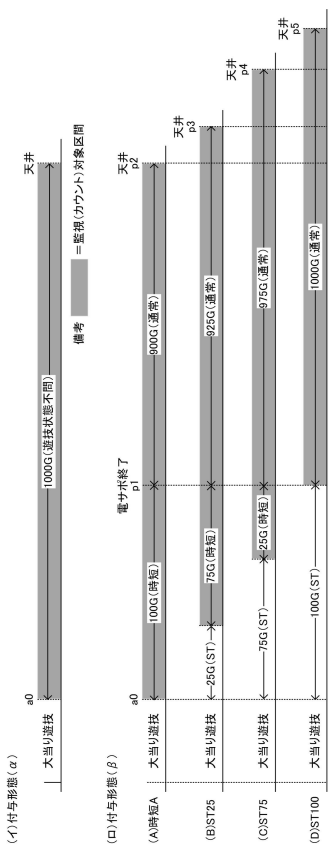
天井変動中演出種別	攻撃演出	成否演出	結果演出
天井発動時共通演出A	天井発動確定攻撃	回避B	天井発動報知
天井発動時共通演出C	強攻撃	回避B	天井発動報知
天井発動時共通演出G	弱攻撃	回避B	天井発動報知

備考
強攻撃出現率:「天井発動時＜大当り当選時」(強攻撃、弱攻撃を採用したケース)
弱攻撃出現率:「大当り当選時＜天井発動時」(強攻撃、弱攻撃を採用したケース)
大当り当選時共通演出A～D、H～Iの1または複数、天井発動時共通演出A～C、F～Gの1または複数を、遊技性に応じて適宜選択(採用)可能。

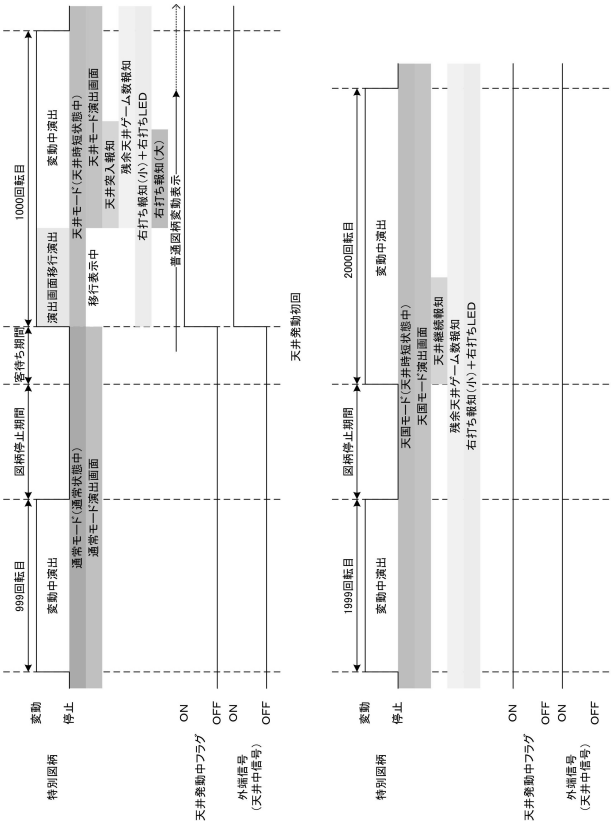
(D)図79の演出例2(結果演出にて、確定報知系)

大当り当選時共通演出H	弱攻撃	撃破	大当り当選報知
天井発動時共通演出G	弱攻撃	回避B	天井発動報知

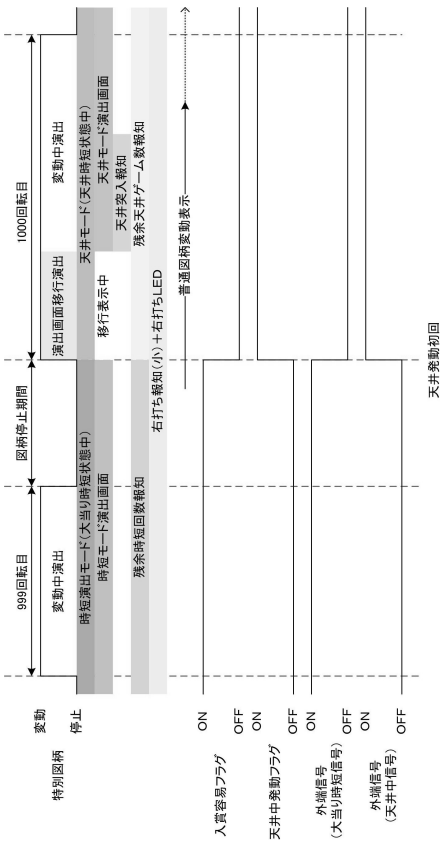
【図８４】



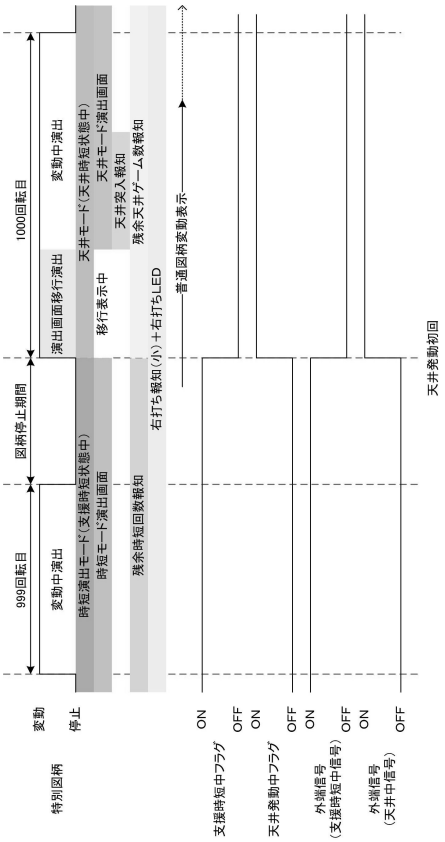
【図８５】



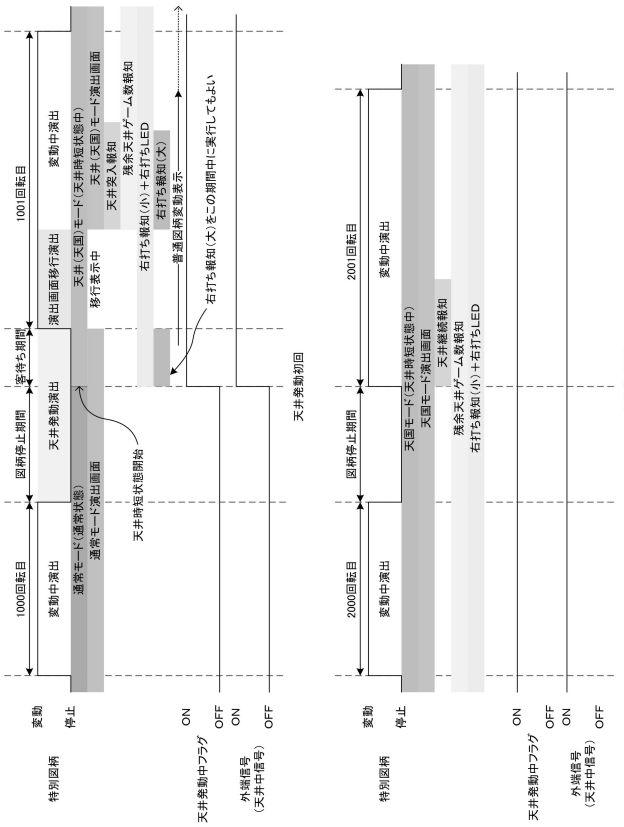
【図８６】



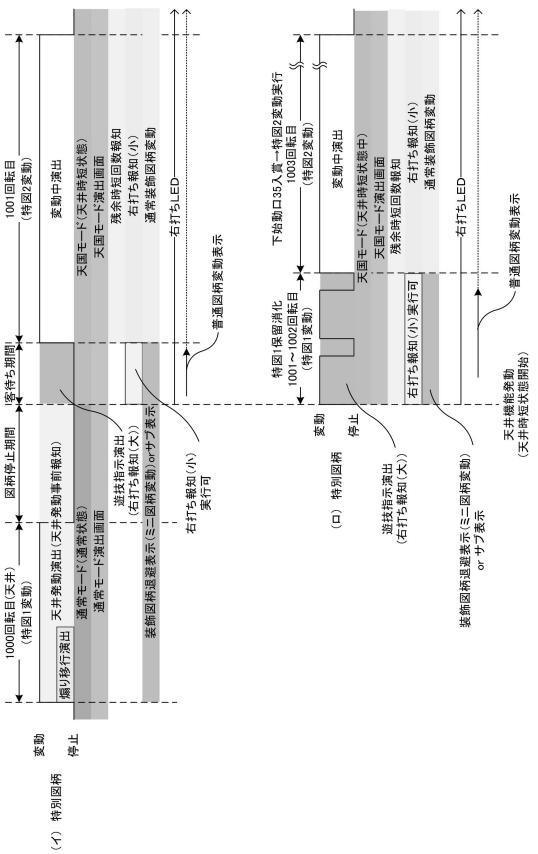
【図８７】



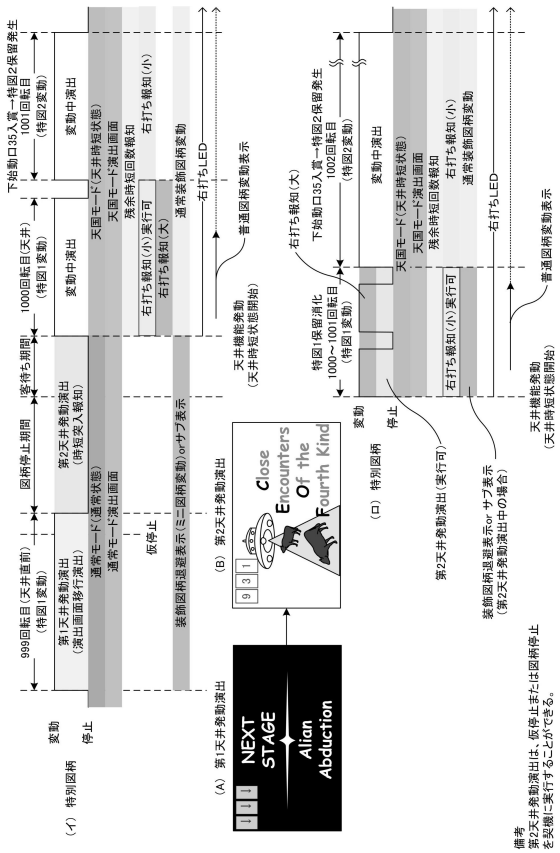
【図８８Ａ】



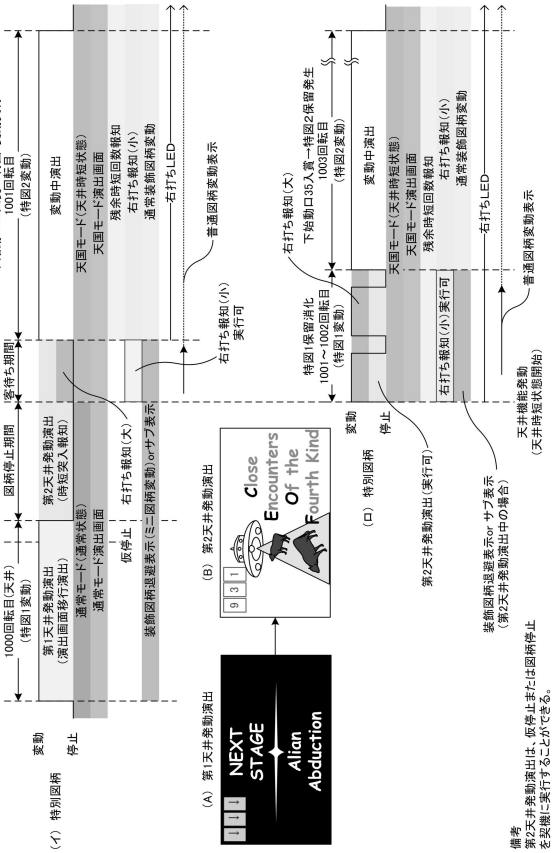
【図８８Ｂ】



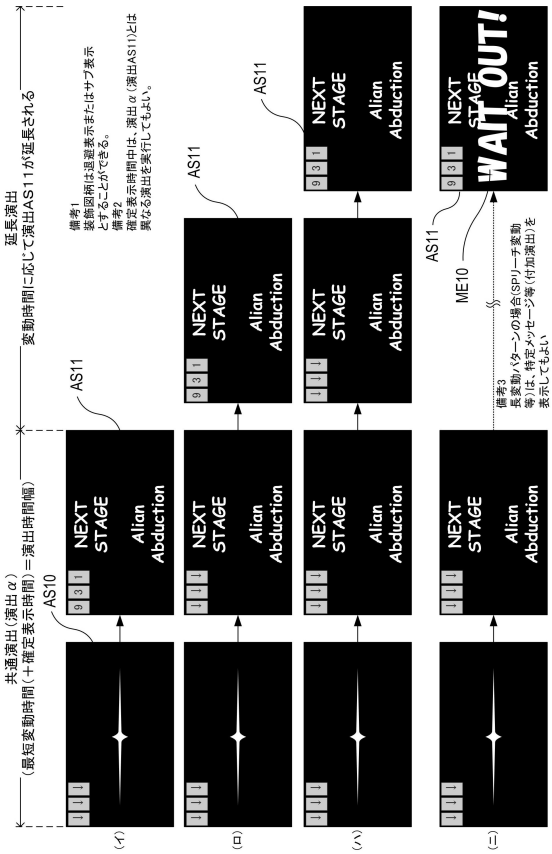
【図８８Ｃ】



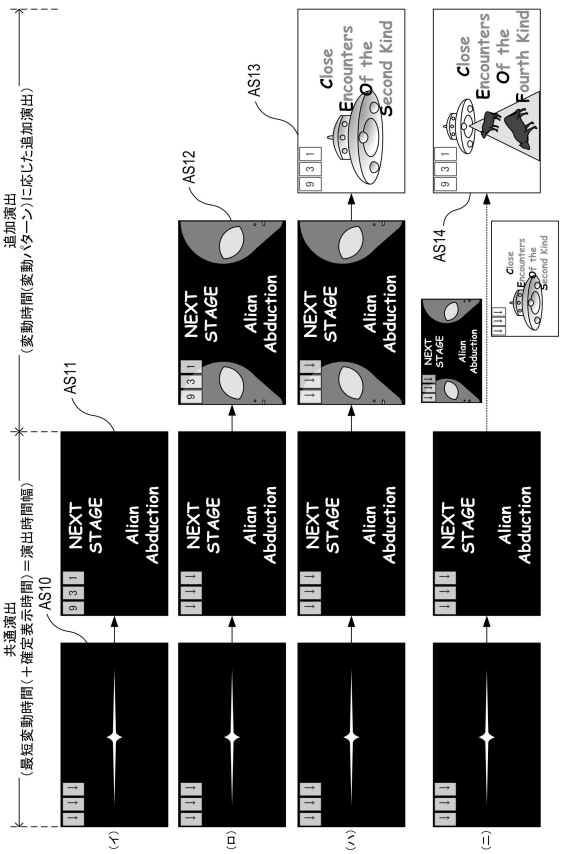
【図８８Ｄ】



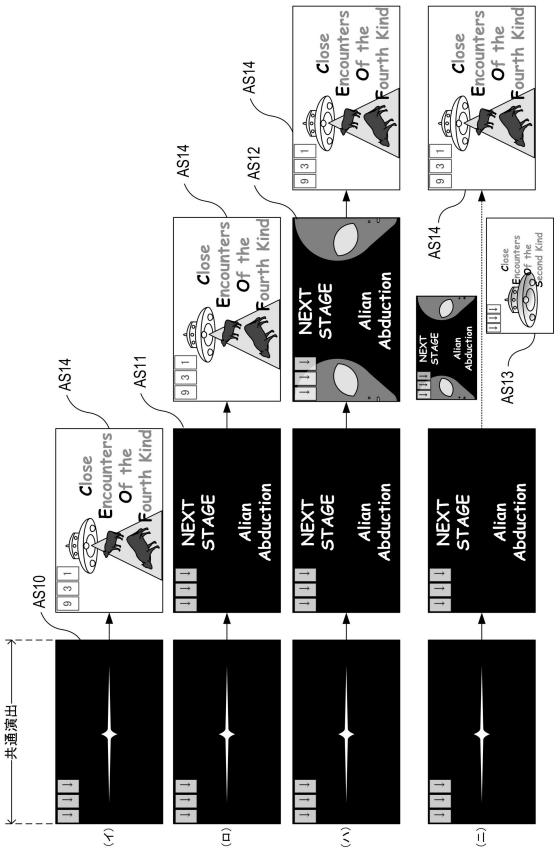
【図８８Ｅ】



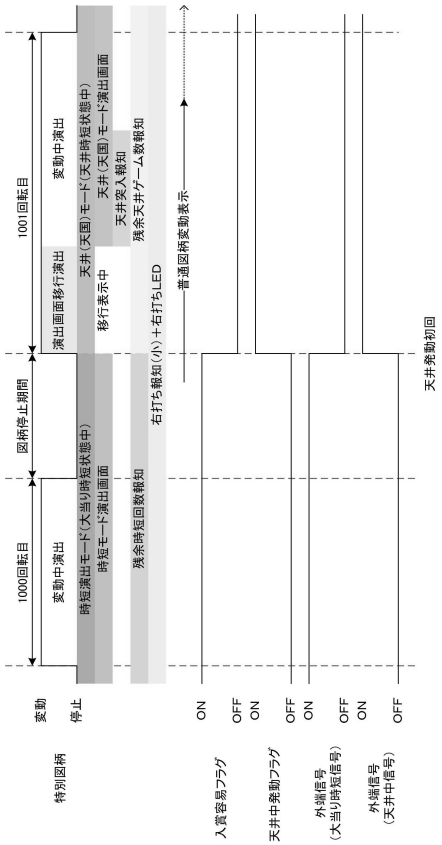
【図８８Ｆ】



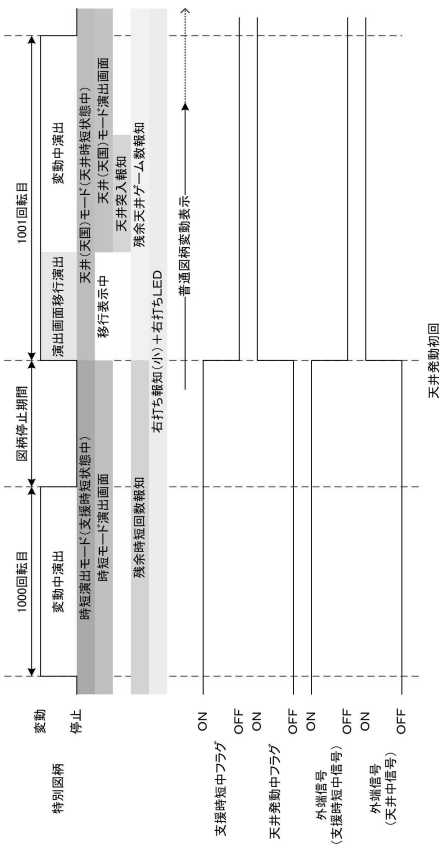
【図８８Ｇ】



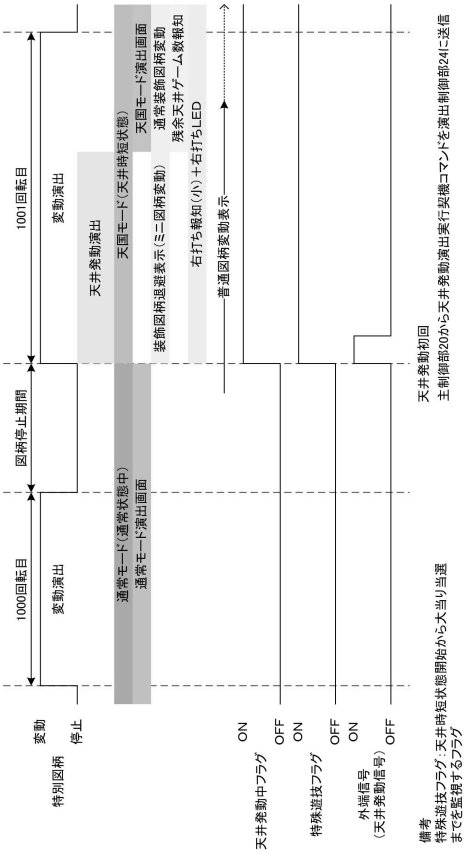
【図８９】



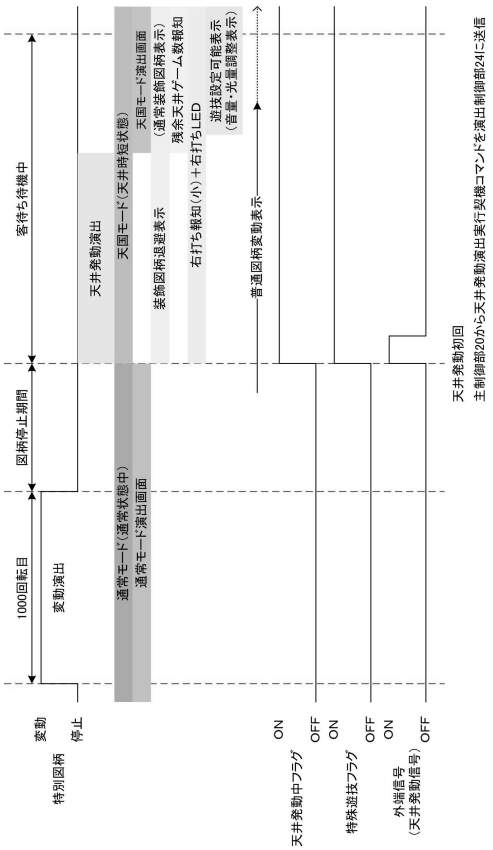
【図９０】



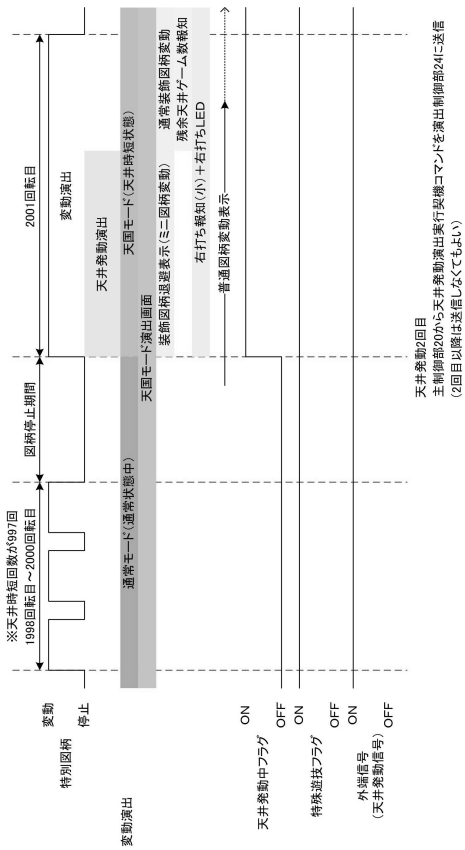
【図９１】



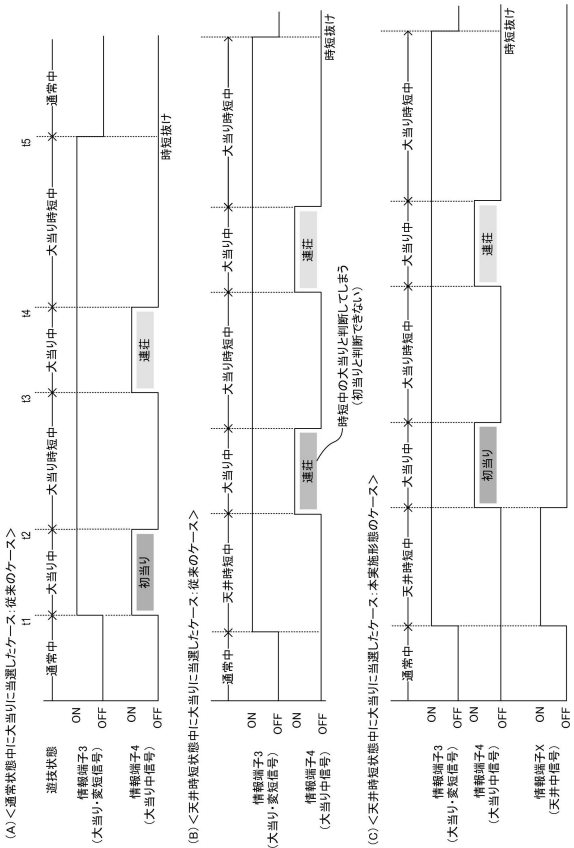
【図９２】



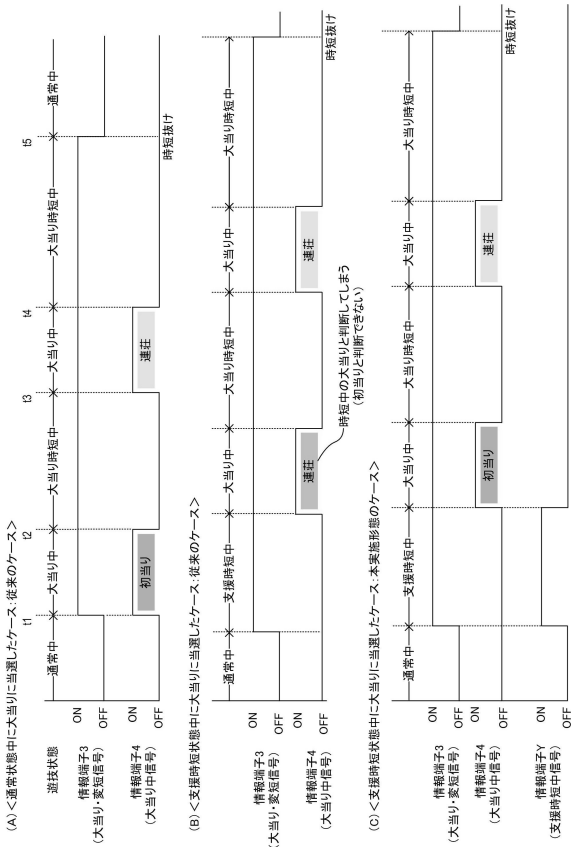
【図９３】



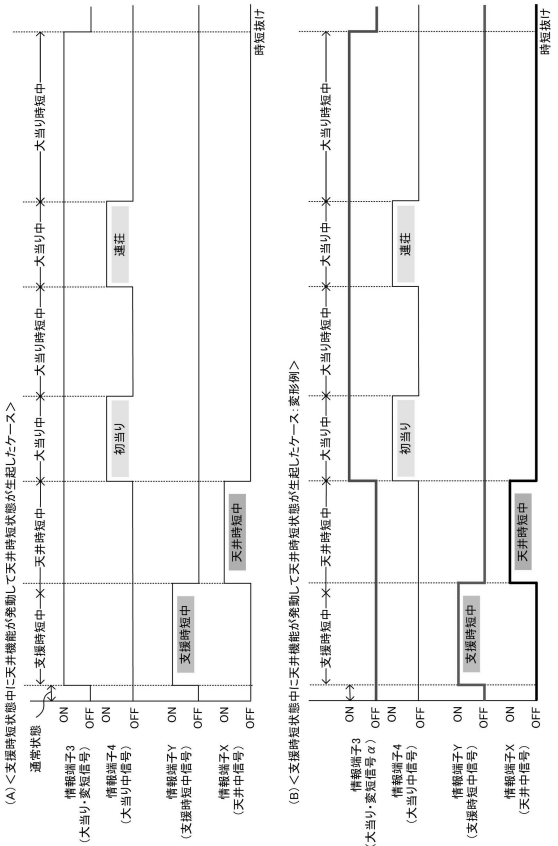
【図９４】



【図９５】



【図９６】

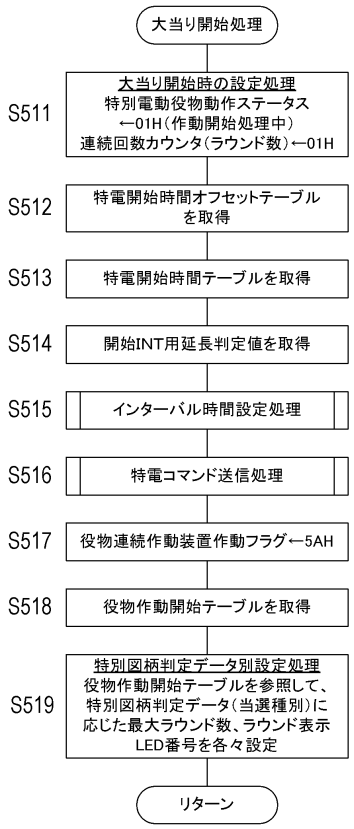


【図９７】

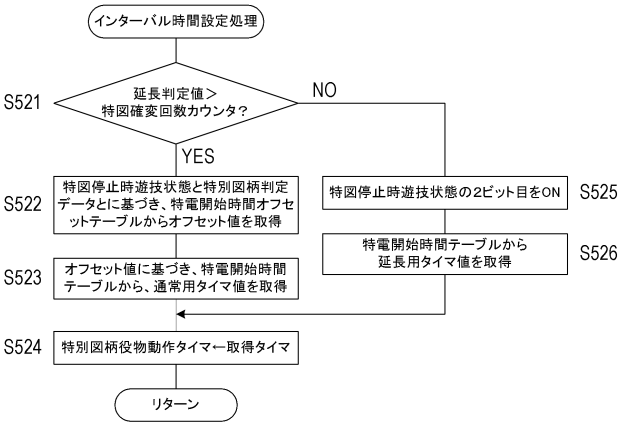
	時短状態種別		
遊技状態種別	大当り時短状態	天井時短状態	支援時短状態
通常状態中	大当り遊技後発生	○	○
大当り時短状態中	大当り遊技後発生	△	△
天井時短状態中	大当り遊技後発生	×	△
支援時短状態中	大当り遊技後発生	△	△
確変状態中	大当り遊技後発生	×	×
潜確状態中	大当り遊技後発生	×	×

備考
大当り時短：時短大当りに当選しその大当り遊技後に発動
天井時短：天井ゲーム到達を契機に発生（ゲーム開始時発動型、ゲーム終了時発動型）
支援時短：支援時短に当選し、当該当選ゲーム終了後に発動
○：発動可
×：発動不可
△：発動可または発動不可のいずれかに定めることができる

【図９８】

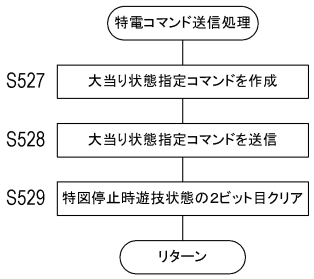


【図９９】



備考1
S524の処理内容について
（α）通常時
当選時遊技状態が通常状態の場合：00000000B(00H)
当選時遊技状態が時短状態の場合：00000001B(01H)
当選時遊技状態が潜確状態の場合：00000010B(02H)
当選時遊技状態が確変状態の場合：00000011B(03H)
（β）延長時（特図停止時遊技状態の2bit目をON：S524）
当選時遊技状態が通常状態の場合：00000000B(00H)→00000100B(04H)
当選時遊技状態が時短状態の場合：00000001B(01H)→00000101B(05H)
当選時遊技状態が潜確状態の場合：00000010B(02H)→00000110B(06H)
当選時遊技状態が確変状態の場合：00000011B(03H)→00000111B(07H)

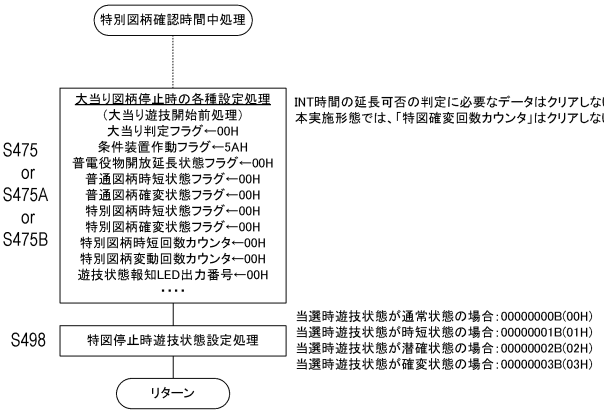
【図１００】



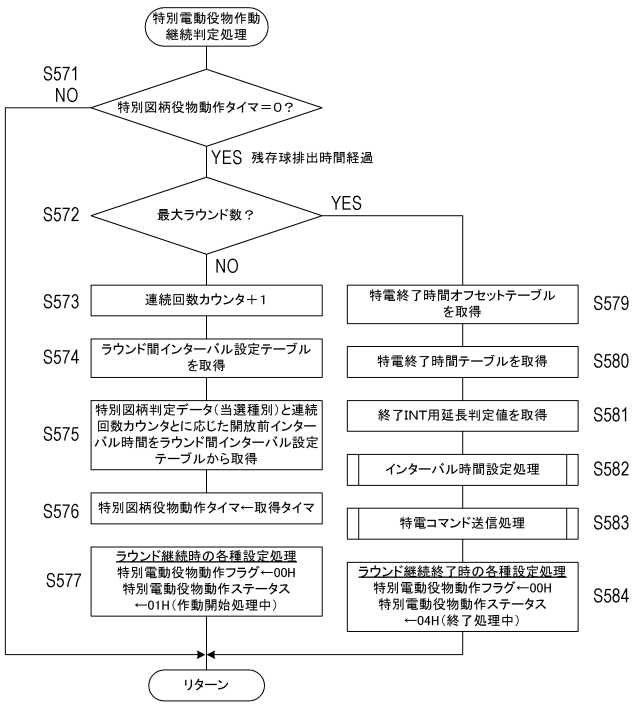
備考1
S527の処理内容について
（α）通常時
当選時遊技状態が通常状態の場合：00000000B(00H)→F400H
当選時遊技状態が時短状態の場合：00000001B(01H)→F401H
当選時遊技状態が潜確状態の場合：00000010B(02H)→F402H
当選時遊技状態が確変状態の場合：00000011B(03H)→F403H
（β）延長時（特図停止時遊技状態の2bit目ON状態：S525参照）
当選時遊技状態が通常状態の場合：00000000B(00H)→F404H
当選時遊技状態が時短状態の場合：00000001B(01H)→F405H
当選時遊技状態が潜確状態の場合：00000010B(02H)→F406H
当選時遊技状態が確変状態の場合：00000011B(03H)→F407H
} 大当り状態指定コマンド
開始時は大当り開始コマンド
終了時は大当り終了コマンド
が作成される。

備考2
S529の処理内容について
（α）通常時
当選時遊技状態が通常状態の場合：00000000B(00H)
当選時遊技状態が時短状態の場合：00000001B(01H)
当選時遊技状態が潜確状態の場合：00000010B(02H)
当選時遊技状態が確変状態の場合：00000011B(03H)
（β）延長時（特図停止時遊技状態の2bit目ONをOFF）
当選時遊技状態が通常状態の場合：00000100B(04H)→00000000B(00H)
当選時遊技状態が時短状態の場合：00000101B(05H)→00000001B(01H)
当選時遊技状態が潜確状態の場合：00000110B(06H)→00000010B(02H)
当選時遊技状態が確変状態の場合：00000111B(07H)→00000011B(03H)
} 2bit目をOFF

【図１０１】



【図１０２】



【図１０３】

(A)特電開始時間オフセットテーブル（S522）

```
;*********************************************************************************
;*        特電開始時間オフセットテーブル
;*********************************************************************************
D_FANOFS:
        DB      ____,____,____,____
        DB      001H,003H,____,002H   …10R確変大当り（通常，時短，潜確，確変）
        DB      002H,003H,____,003H   …  4R確変大当り（通常，時短，潜確，確変）
        DB      002H,004H,____,004H   …  4R時短大当り（通常，時短，潜確，確変）
;
```

(B)特電開始時間テーブル（S523）

```
;*********************************************************************************
;*        特電開始時間テーブル
;*********************************************************************************
D_FANTB:
        DW      @FAN0   … 240000/4      :延長用240秒（オフセット値00H）
        DW      @FAN1   … 120000/4      :通常用120秒（オフセット値01H）
        DW      @FAN2   … 80000/4       :通常用80秒（オフセット値02H）
        DW      @FAN3   … 50000/4       :通常用50秒（オフセット値03H）
        DW      @FAN4   … 40000/4       :通常用40秒（オフセット値04H）
;
```

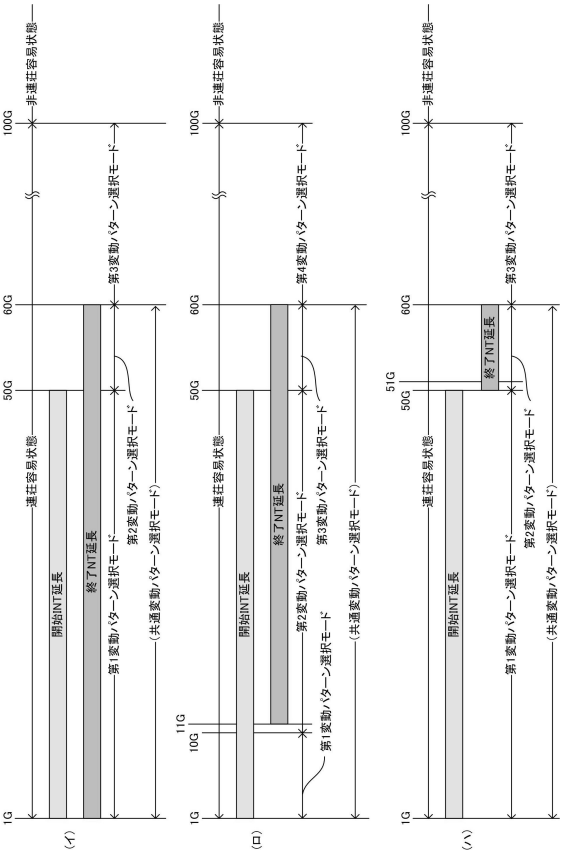
(C)特電終了時間オフセットテーブル（S577）

```
;*********************************************************************************
;*        特電終了時間オフセットテーブル
;*********************************************************************************
D_ENDOFS:
        DB      ____,____,____,____
        DB      001H,003H,____,002H   …10R確変大当り（通常，時短，潜確，確変）
        DB      001H,003H,____,003H   …  4R確変大当り（通常，時短，潜確，確変）
        DB      002H,003H,____,003H   …  4R時短大当り（通常，時短，潜確，確変）
;
```

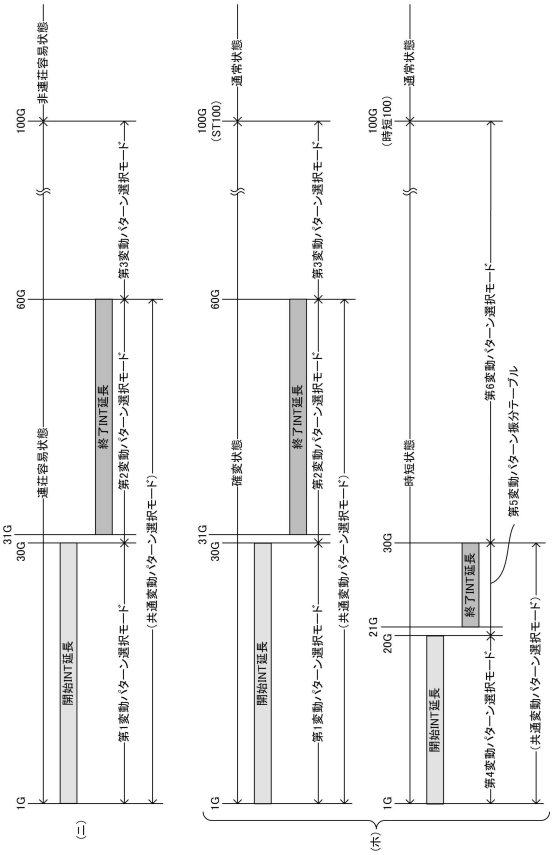
(D)特電終了時間テーブル（S578）

```
;*********************************************************************************
;*        特電終了時間テーブル
;*********************************************************************************
D_ENDTB:
        DW      @END0   … 180000/4      :延長用180秒（オフセット値00H）
        DW      @END1   … 80000/4       :通常用80秒（オフセット値01H）
        DW      @END2   … 60000/4       :通常用60秒（オフセット値02H）
        DW      @END3   … 45000/4       :通常用45秒（オフセット値03H）
;
```

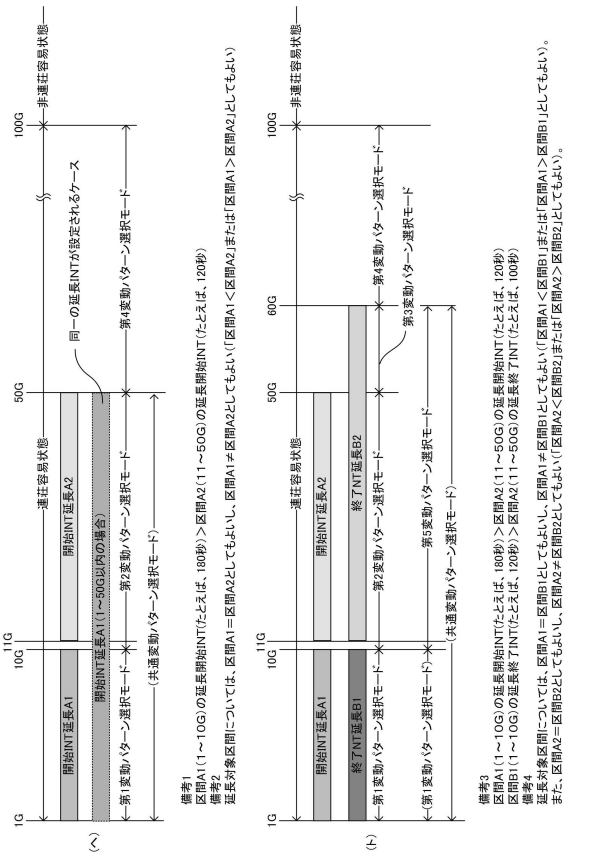
【図１０４】



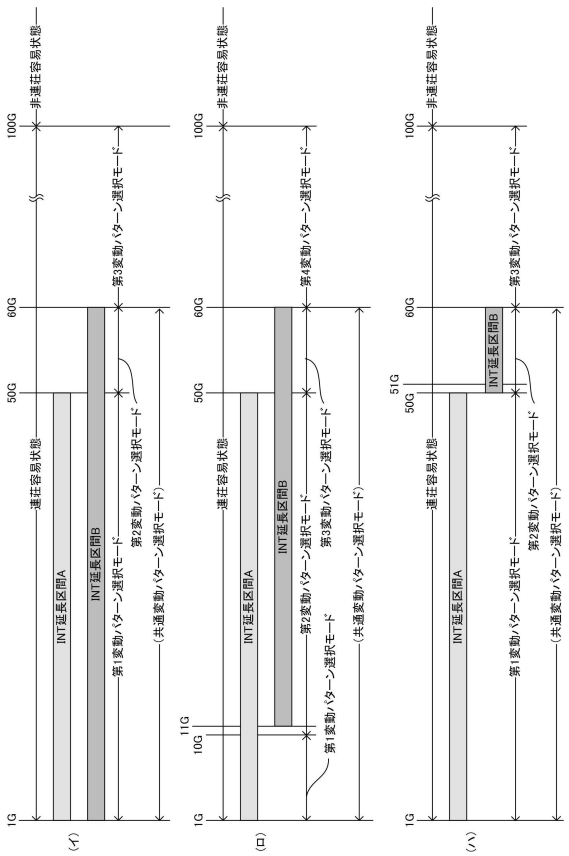
【図１０５】



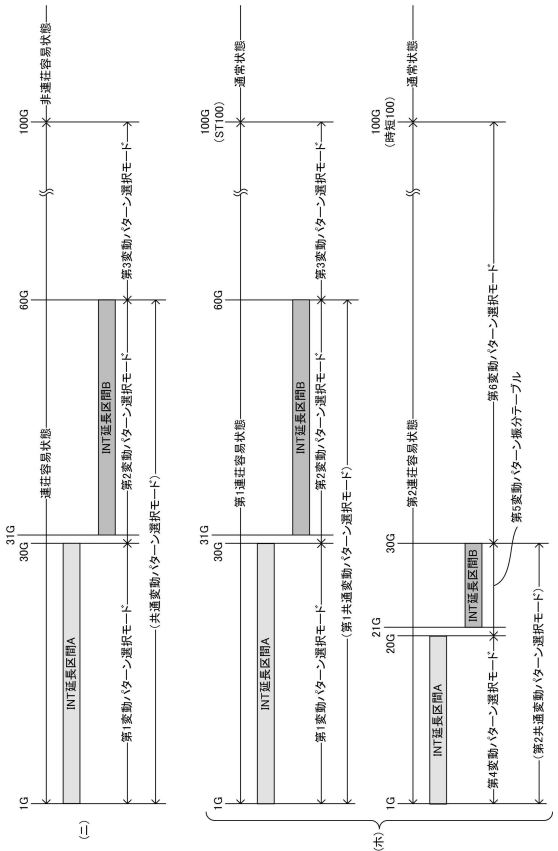
【図１０６】



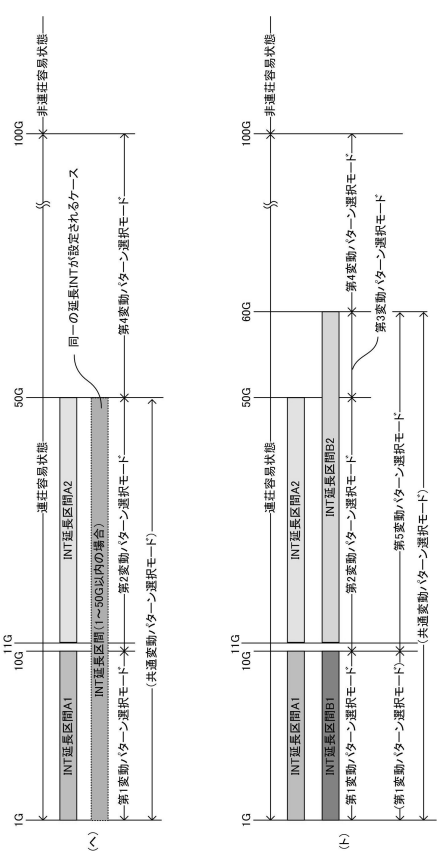
【図１０７】



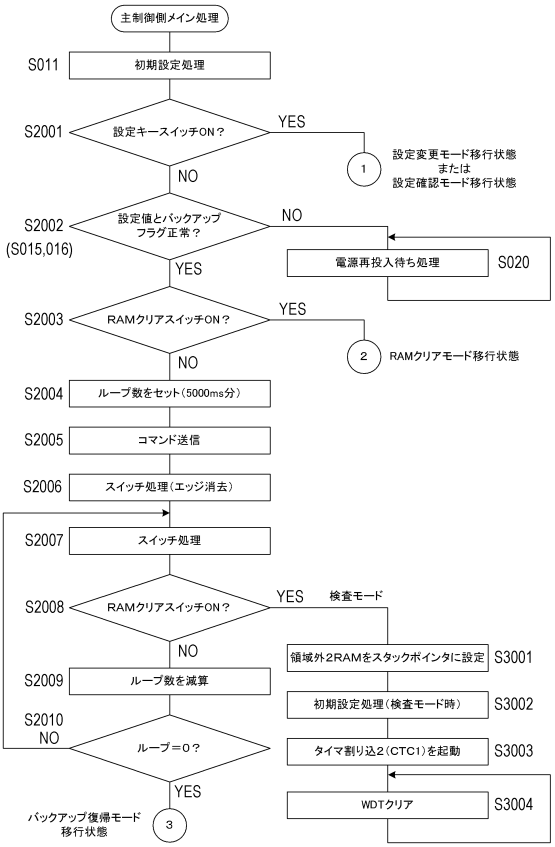
【図１０８】



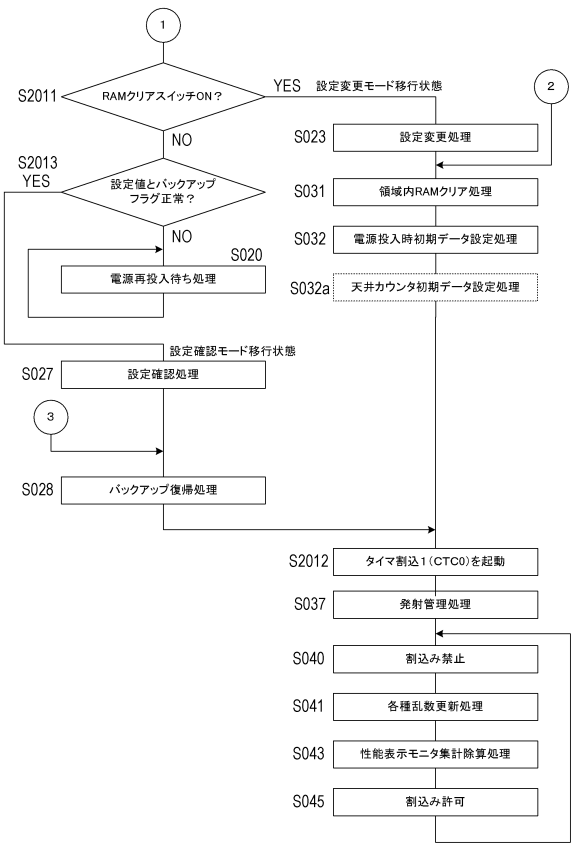
【図１０９】



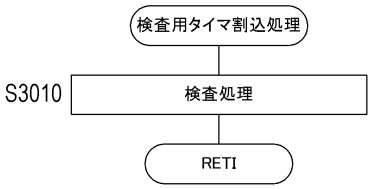
【図１１０Ａ】



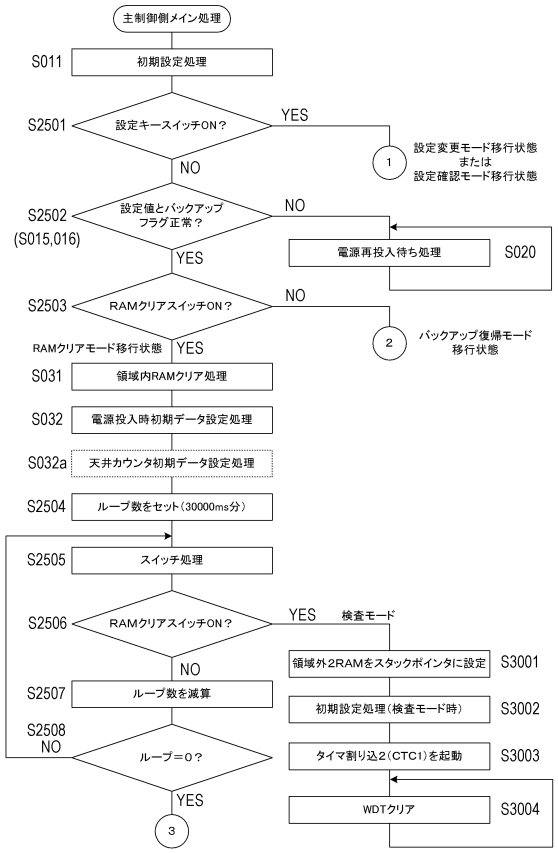
【図１１０Ｂ】



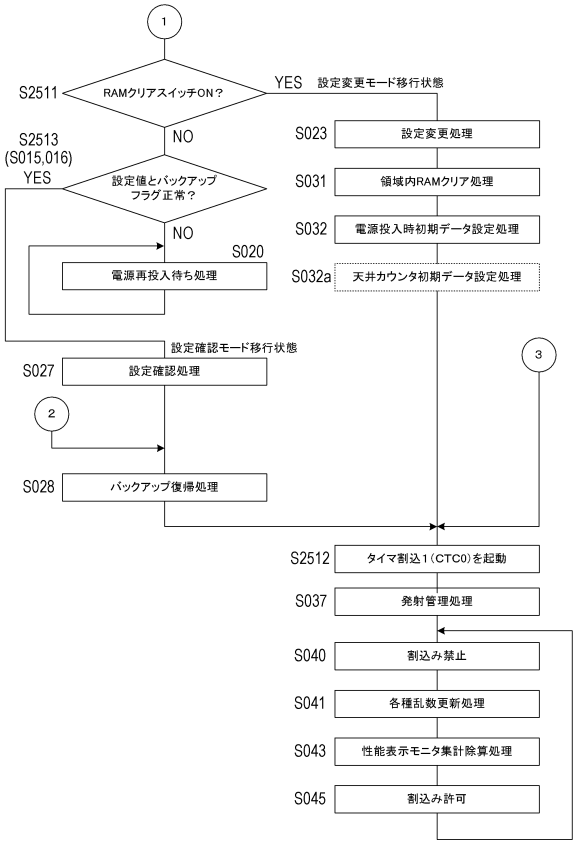
【図１１１】



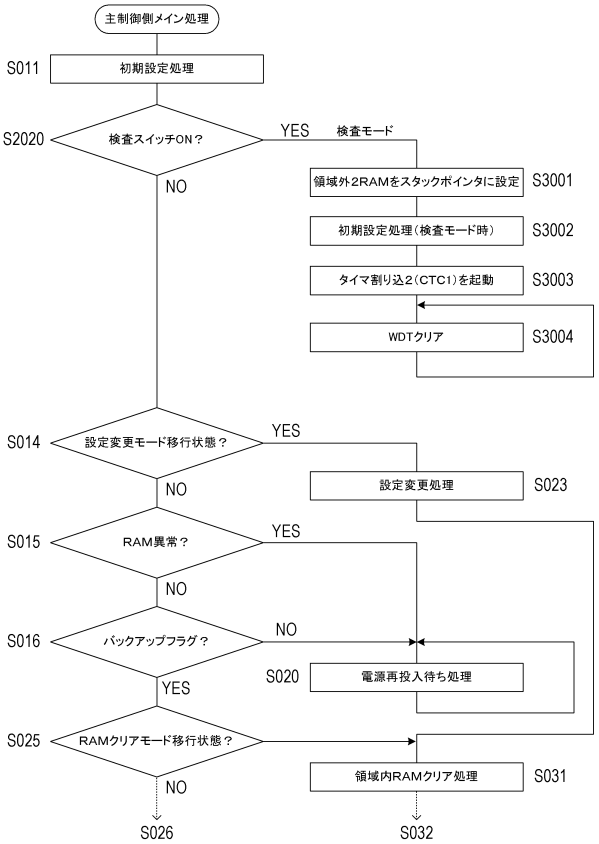
【図１１２Ａ】



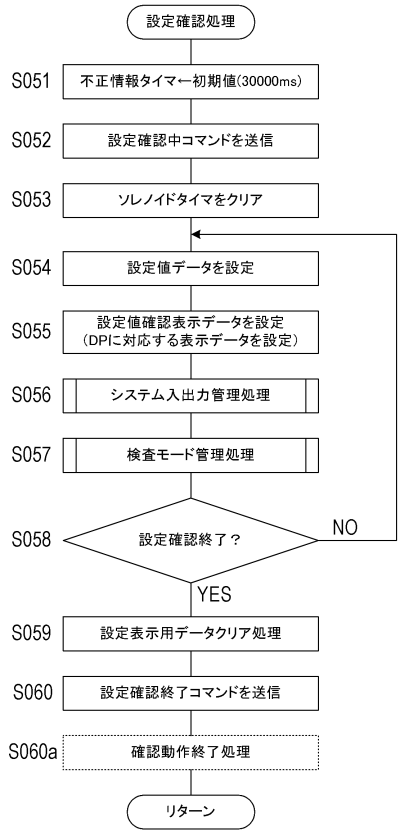
【図１１２Ｂ】



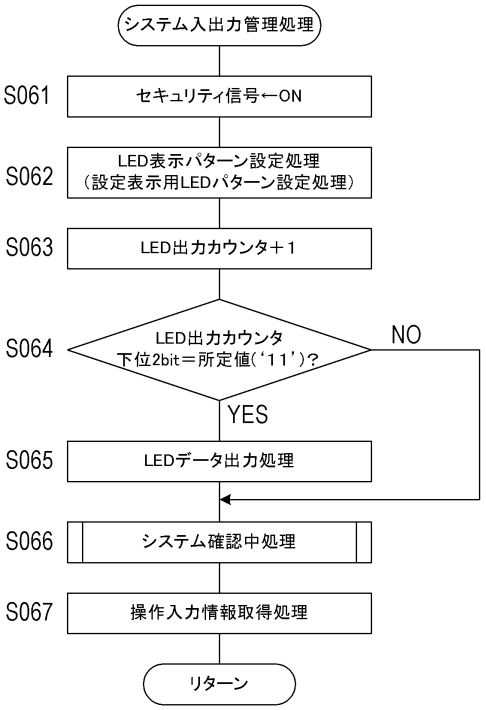
【図１１３】



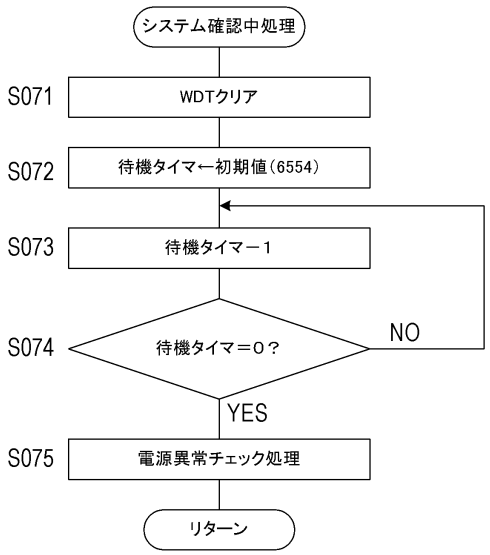
【図１１４】



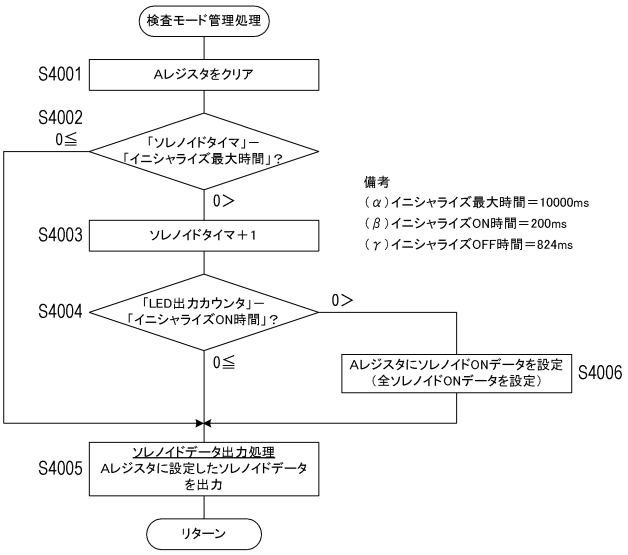
【図１１５】



【図１１６】



【図１１７】



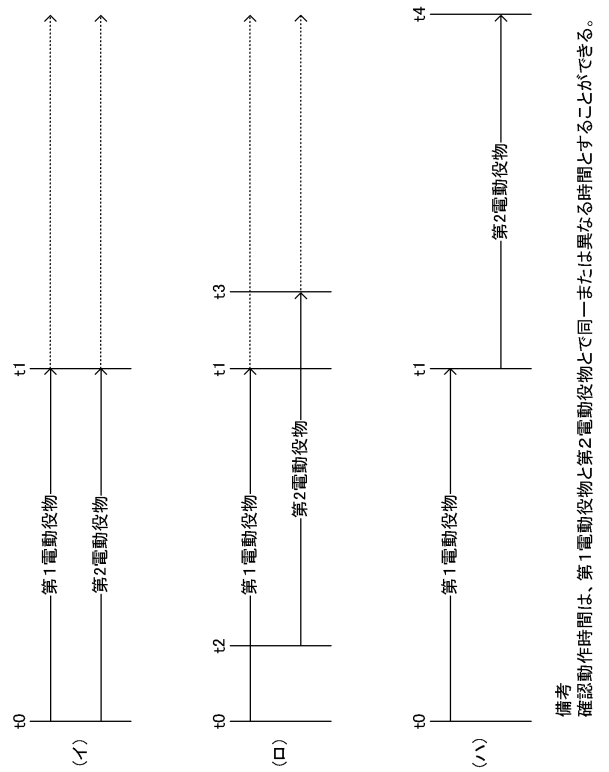
【図１１８】

LED出力カウンタ	設定表示器97	
00000000B	消灯	4ms
00000001B	消灯	4ms
00000010B	消灯	4ms
00000011B	点灯	4ms
00000100B	消灯	4ms
00000101B	消灯	4ms
00000110B	消灯	4ms
00000111B	点灯	4ms
00001000B	消灯	4ms
00001001B	消灯	4ms
00001010B	消灯	4ms
00001011B	点灯	4ms
00001100B	消灯	4ms
00001101B	消灯	4ms
00001110B	消灯	4ms
00001111B	点灯	4ms
00001000B	消灯	4ms
・	・	・
・	・	・
11111100B	消灯	4ms
11111101B	消灯	4ms
11111110B	消灯	4ms
11111111B	点灯	4ms

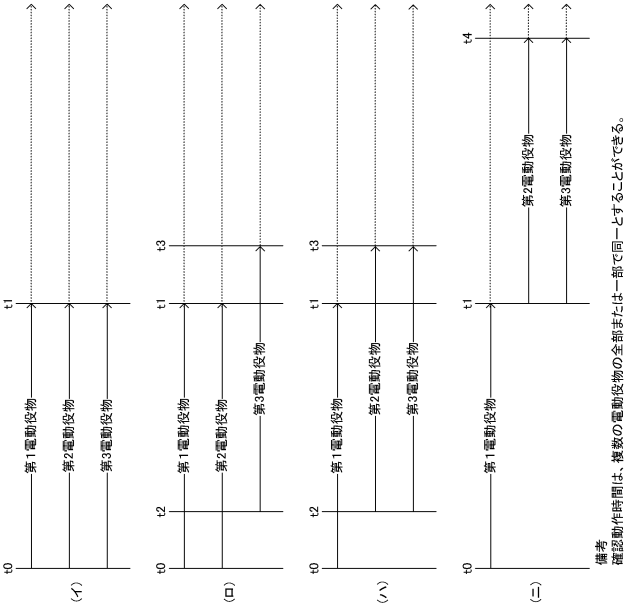
【図１１９】

LED出力カウンタ	確認動作	
00000000B	ON	4ms
00000001B	ON	4ms
00000010B	ON	4ms
・	・	4ms
・	・	4ms
00101111B	ON	4ms
00110000B	ON	4ms
00110001B	ON	4ms
00110010B	OFF	4ms
00110011B	OFF	4ms
00110100B	OFF	4ms
00110101B	OFF	4ms
00110110B	OFF	4ms
00110111B	OFF	4ms
・	・	4ms
・	・	4ms
・	・	4ms
・	・	・
・	・	・
11111100B	OFF	4ms
11111101B	OFF	4ms
11111110B	OFF	4ms
11111111B	OFF	4ms

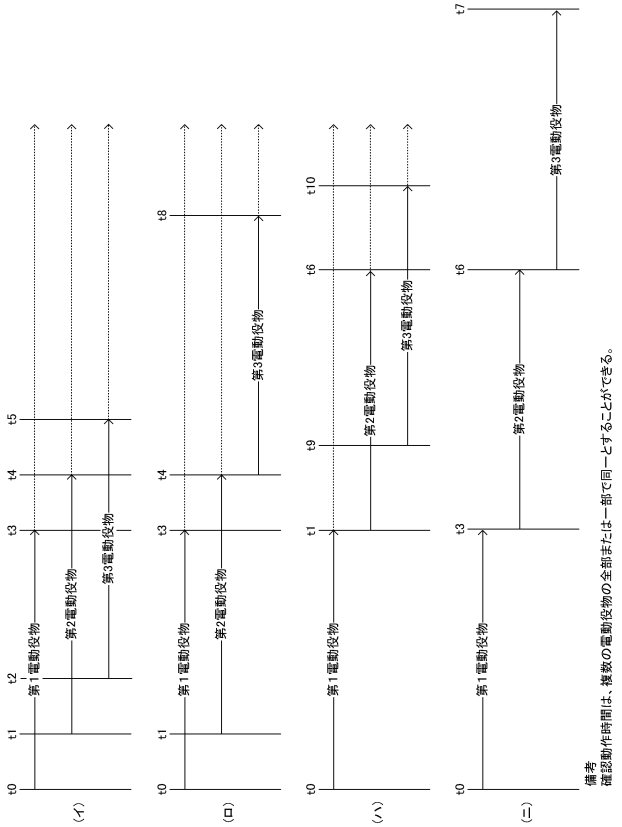
【図１２０】



【図１２１】



【図１２２】



【図１２３Ａ】

通常中ハズレ変動パターン振分テーブルα(変形例1)

遊技状態名称→							通常								
Tcode→							00H								
特別図柄種別→							特図1						特図2		
ハズレ・支援時短種別→					ハズレA				ハズレB	ハズレC	支援A	ハズレA	支援B/C		
作動保留球数→				0	1	2	3		0-3	0-3	0-3	0-3	0-3		
変動パターン振分テーブル→				FH1	FH2	FH3	FH4		FH5A	FH6	FH10	FH7	FH11		
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	変動時間											
通常変動4s	B0H	A0H	01H	4s			9800								
通常変動8s	B0H	A0H	02H	8s		9000	200								
通常変動13s	B0H	A0H	03H	13s	10	9500	1000								
通常変動16s	B0H	A0H	04H	16s	8990	400						9500			
先読み予告用通常変動16s	B0H	A0H	05H	16s					2000						
先読み予告用NU一チ1	B0H	A0H	06H	26s					1000						
NU一チ1	B0H	A0H	07H	26s	1000	100			2300						
NU一チ2	B0H	A0H	08H	31s					2000						
疑似2+NU一チ2	B0H	A0H	09H	10s+31s					1500						
SPリーチ	B0H	A0H	0AH	116s					500						
支援当選偏り変動	B0H	A0H	40H	116s					410		10000				
疑似2+SPリーチ	B0H	A0H	0BH	10s+116s					150						
疑似3+SPリーチ	B0H	A0H	0CH	20s+116s					140						
SPリーチ+SPSPリーチ	B0H	A0H	0DH	256s						4000					
疑似2+SPリーチ+SPSPリーチ	B0H	A0H	0EH	10s+256s						1500					
疑似3+SPリーチ+SPSPリーチ	B0H	A0H	0FH	20s+256s						1000					
SPSPリーチ	B0H	A0H	10H	156s						2000					
疑似2+SPSPリーチ	B0H	A0H	11H	10s+156s						1000					
疑似3+SPSPリーチ	B0H	A0H	12H	20s+156s						500					
保留リーチ	B0H	A0H	13H	60s								500	10000		
備考1：通常変動20s	B0H	A0H	41H	20s								(10000)	(10000)		
												選択率：判定値(判定幅境)／抽選幅域(10000)			

【図１２３Ｂ】

通常中ハズレ変動パターン振分テーブルβ(変形例2)

遊技状態名称					通常														
Tcode→					00H														
特別図柄種別→					特図1												特図2		
ハズレ/支援時短種別→					ハズレA					ハズレB	ハズレC	支援A	ハズレA	支援B/C					
作動保留球数→					0	1	2	3		0-3	0-3	0-3	0-3	0-3					
変動パターン振分テーブル→					FH1	FH2	FH3	FH4		FH5B	FH6	FH110	FH7	FH111					
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	変動時間															
通常変動4s	B0H	A0H	01H	4s				9800											
通常変動8s	B0H	A0H	02H	8s			9000	200											
通常変動13s	B0H	A0H	03H	13s		10	1000												
通常変動16s	B0H	A0H	04H	16s	8990	400													
先読み予告用通常変動16s	B0H	A0H	05H	16s						2000									
先読み予告用NリーチI	B0H	A0H	06H	26s						1000									
NリーチI	B0H	A0H	07H	26s	1000	100				2200									
NリーチII	B0H	A0H	08H	31s						2000									
疑似2+NリーチII	B0H	A0H	09H	10s+31s						1300									
SPリーチ	B0H	A0H	0AH	116s						500									
支援当選煽り変動	B0H	A0H	40H	116s						410		7000							
疑似2+SPリーチ	B0H	A0H	0BH	10s+116s						150									
疑似3+SPリーチ	B0H	A0H	0CH	20s+116s						140									
SPリーチ+SPSPリーチ	B0H	A0H	0DH	256s							4000								
疑似2+SPリーチ+SPSPリーチ	B0H	A0H	0EH	10s+256s							1500								
疑似3+SPリーチ+SPSPリーチ	B0H	A0H	0FH	20s+256s							1000								
SPSPリーチ	B0H	A0H	10H	156s							2000								
疑似2+SPSPリーチ	B0H	A0H	11H	10s+156s							1000								
疑似3+SPSPリーチ	B0H	A0H	12H	20s+156s							500								
偽リーチ	B0H	A0H	13H	60s						300				500	10000				
通常変動20s	B0H	A0H	41H	20s										3000 (10000)	(10000)				
選択率:判定値(判定領域)／抽選領域(10000)																			

【図１２４】

(イ)確変中ハズレ変動パターン振分テーブルα

遊技状態→	確変モード1(小連荘用)			
Tcode→	01H			
特別図柄種別→	特図1	特図2		
ハズレ/支援時短種別→	共通	ハズレA		支援B/C
作動保留球数→	0-3	0	1-3	0-3
変動パターン振分テーブル→	FH10	FH10	FH11	FH201

変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME				
小連荘中通常変動2s	B0H	A0H	21H	2s			9900	
小連荘中通常変動8s	B0H	A0H	22H	8s	10000	10000	100	10000

選択率:判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

(ロ)確変中ハズレ変動パターン振分テーブルβ

遊技状態→	確変モード1(小連荘用)			
Tcode→	01H			
特別図柄種別→	特図1	特図2		
ハズレ/支援時短種別→	共通	ハズレA		支援B/C
作動保留球数→	0-3	0	1-3	0-3
変動パターン振分テーブル→	FH10	FH10A	FH11	FH211

変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME				
小連荘中通常変動2s	B0H	A0H	21H	2s			9900	
小連荘中通常変動8s	B0H	A0H	22H	8s	10000		100	
小連荘中通常変動14s	B0H	A0H	2CH	14s		10000		10000

選択率:判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

(ハ)確変中ハズレ変動パターン振分テーブルγ

遊技状態→	確変モード1(小連荘用)			
Tcode→	01H			
特別図柄種別→	特図1	特図2		
ハズレ/支援時短種別→	共通	ハズレA		支援B/C
作動保留球数→	0-3	0	1-3	0-3
変動パターン振分テーブル→	FH10E	FH10F	FH11	FH212

変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME				
小連荘中通常変動2s	B0H	A0H	21H	2s			9900	
小連荘中通常変動8s	B0H	A0H	22H	8s		4000	100	4000
小連荘中通常変動14s	B0H	A0H	2CH	14s	10000	6000		6000

選択率:判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

【図１２５】

(ニ1)確変中ハズレ変動パターン振分テーブルδ

遊技状態→	確変モード1(小連荘用)			
Tcode→	01H			
特別図柄種別→	特図1	特図2		
ハズレ/支援時短種別→	共通	ハズレA		支援B/C
作動保留球数→	0-3	0	1	2-3	0-3
変動パターン振分テーブル→	FH10A	FH10A	FH11C	FH1D	FH221

変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME					
小連荘中通常変動2s	B0H	A0H	21H	2s				10000	1000
小連荘中通常変動8s	B0H	A0H	22H	8s			10000		3000
小連荘中通常変動14s	B0H	A0H	2CH	14s	10000	10000			6000

選択率:判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

(ニ2)確変中ハズレ変動パターン振分テーブルε

遊技状態→	確変モード1(小連荘用)			
Tcode→	01H			
特別図柄種別→	特図1	特図2		
ハズレ/支援時短種別→	共通	ハズレA		支援B/C
作動保留球数→	0-3	0	1	2-3	0-3
変動パターン振分テーブル→	FH10A	FH10A	FH11C	FH1D	FH221A

変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME					
小連荘中通常変動2s	B0H	A0H	21H	2s				10000	
小連荘中通常変動8s	B0H	A0H	22H	8s			10000		3000
小連荘中通常変動14s	B0H	A0H	2CH	14s	10000	10000			7000

選択率:判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

【図１２６】

(ホ)確変中ハズレ変動パターン振分テーブルζ

遊技状態→	確変モード1(小連荘用)			
Tcode→	01H			
特別図柄種別→	特図1	特図2		
ハズレ/支援時短種別→	共通	ハズレA		支援B/C
作動保留球数→	0-3	0	1-3	0	2-3
変動パターン振分テーブル→	FH10A	FH10A	FH11	FH231	FH232	FH233

変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME						
小連荘中通常変動2s	B0H	A0H	21H	2s			9900			10000
小連荘中通常変動8s	B0H	A0H	22H	8s			100		10000	
小連荘中通常変動14s	B0H	A0H	2CH	14s	10000	10000		10000		

選択率:判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

【図１２７】

(ト1)確変中ハズレ変動パターン振分テーブルη

遊技状態→	確変モード1(小連荘用)			
Tcode→	01H			
特別図柄種別→	特図1	特図2		
ハズレ/支援時短種別→	共通	ハズレA		支援B/C
作動保留球数→	0-3	0	1-3	0-3
変動パターン振分テーブル→	FH10	FH10	FH11	FH301

変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME				
小連荘中通常変動2s	B0H	A0H	21H	2s			9900	
小連荘中通常変動8s	B0H	A0H	22H	8s	10000	10000	100	
確変／時短通常変動8s	B0H	A0H	2DH	8s				10000

選択率:判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

(ト2)時短中ハズレ変動パターン振分テーブルη

遊技状態→	時短モード1			
Tcode→	04H			
特別図柄種別→	特図1	特図2		
ハズレ/支援時短種別→	共通	ハズレA		支援B/C
作動保留球数→	0-3	0	1-3	0-3
変動パターン振分テーブル→	FH20	FH20	FH21	FH301

変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME				
時短中通常変動4s	B0H	A0H	30H	4s			9000	
時短中通常変動8s	B0H	A0H	31H	3s			500	
確変／時短通常変動8s	B0H	A0H	2DH	8s				10000
時短中リーチA	B0H	A0H	32H	60s	9000	9000	300	
時短中リーチB	B0H	A0H	33H	90s	800	800	150	
時短中リーチC	B0H	A0H	34H	120s	200	200	50	

選択率:判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

【図１２８】

(チ1)確変中ハズレ変動パターン振分テーブルθ

遊技状態→	確変モード1(小連荘用)			
Tcode→	01H			
特別図柄種別→	特図1	特図2		
ハズレ/支援時短種別→	共通	ハズレA		支援B/C
作動保留球数→	0-3	0	1-3	0-3
変動パターン振分テーブル→	FH10B	FH10B	FH11B	FH301

変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME				
小連荘中通常変動2s	B0H	A0H	21H	2s			10000	
確変／時短通常変動8s	B0H	A0H	2DH	8s	10000	10000		10000

選択率:判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

(チ2)時短中ハズレ変動パターン振分テーブルθ

遊技状態→	時短モード1			
Tcode→	04H			
特別図柄種別→	特図1	特図2		
ハズレ/支援時短種別→	共通	ハズレA		支援B/C
作動保留球数→	0-3	0	1-3	0-3
変動パターン振分テーブル→	FH20B	FH20B	FH21B	FH301

変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME				
時短中通常変動4s	B0H	A0H	30H	4s			8500	
確変／時短通常変動8s	B0H	A0H	2DH	8s			500	10000
時短中リーチA	B0H	A0H	32H	60s	9000	9000	300	
時短中リーチB	B0H	A0H	33H	90s	800	800	150	
時短中リーチC	B0H	A0H	34H	120s	200	200	50	

選択率:判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

【図１２９】

時短中ハズレ変動パターン振分テーブル(変形例3)

| 遊技状態名称→ | | | |