(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2023-37057
(P2023-37057A)
(43)公開日　令和5年3月15日(2023.3.15)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	315A	2C088

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全934頁）

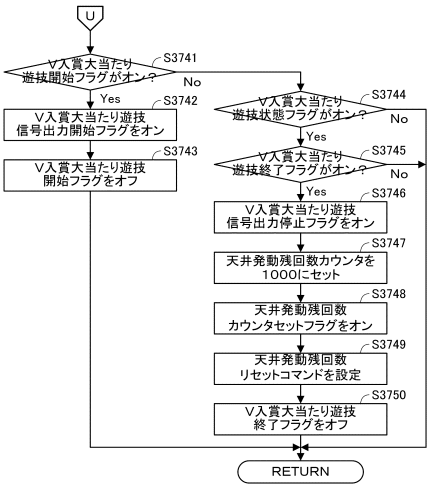
(21)出願番号　特願2021-143587(P2021-143587)
(22)出願日　令和3年9月3日(2021.9.3)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100167302
弁理士　種村 一幸
(72)発明者　北田 昇平
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
株式会社三洋物産内
(72)発明者　橋本 慎司
名古屋市千種区春岡通７丁目４９番地
株式会社ジェイ・ティ内

Ｆターム（参考）　2C088　AA36 AA39 AA42

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】ｂ時短遊技状態に移行可能な遊技機において、遊技性を改善する。
【解決手段】遊技機１０は、弱右打ちにより特電始動口３７に遊技球を入球させることで開放される特電大入賞装置３８のＶ入賞口３８３に遊技球が入球されることによって、特電大入賞口３８１が開閉されるＶ入賞大当たり遊技が実行され、Ｖ入賞大当たり遊技の終了後にｂ時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技回数が最大値にセットされる。第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される特図大当たり遊技では、当該遊技機１０の外部に大当たり信号が出力される。一方、Ｖ入賞大当たり遊技が実行される場合には、当該遊技機１０の外部に、大当たり信号が出力されないが、Ｖ入賞大当たり遊技であることを識別可能な大当たり信号とは異なるＶ入賞大当たり遊技信号が出力される。
【選択図】図３２０



【特許請求の範囲】
【請求項１】
発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段を備え、
第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技と、を実行可能であり、
図柄の変動遊技を実行可能な表示手段と、
前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段と、
前記始動条件の成立を補助する補助手段と、
前記変動遊技の結果が所定結果である場合に利益遊技として特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態を発生可能な遊技機であって、
所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段と、
開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段と、特定入球領域とを備える第２入球手段と、
前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段と、
前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技を実行する特定期間遊技実行手段と、
を備え、
前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態に前記制御状態を変更することを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシンなどの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
昨今の遊技機としては、特図変動の回数が規定回数に到達した場合に、時短遊技状態（いわゆるｂ時短遊技状態）に移行するものがある。ｂ時短遊技状態は、大当たり遊技状態に移行するか、大当たり遊技状態に移行することなく上限回数の特図変動を実行した場合に終了する。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０２１－７４５１０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、大当たり遊技状態に移行することなくｂ時短遊技状態が終了した場合、再びｂ時短遊技状態に移行することがないため、ｂ時短遊技状態と他の遊技状態との間での遊技状態の移行において改善の余地がある。
【０００５】
本発明の目的は、ｂ時短遊技状態に移行可能な遊技機において、遊技性を改善することにある。

【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明に係る遊技機は、
発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（３２）を備え、
第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、
図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（３６２、３６３、３４１）と、
前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（３１４，３１５）と、
前記始動条件の成立を補助する補助手段（３１５ｂ）と、
前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（４１）と、
前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば１０００回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（ｂ時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、
所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路（３９２）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段（３７）と、
開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（３８２）と、特定入球領域（３８３）とを備える第２入球手段（３８）と、
前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（４１）と、
前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（４１）と、
を備え、
前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態（例えばｂ時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態（ｂ時短遊技状態）に前記制御状態を変更することを特徴とする。
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【図１】本発明の第１の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。
【図２】図１に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。
【図３】図１に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。
【図４】図１に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図５】図１に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図６】図１に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図７】図１に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。
【図８】図１に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。
【図９】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１０】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１１】図８に示す主制御装置の記憶領域における普図保留格納エリアの一例を示すブロック図。
【図１２】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１３】主制御装置の記憶領域における遊技情報格納エリアの一例を示すブロック図。
【図１４】主制御装置の性能情報表示装置の一例を模式的に示す図。
【図１５】性能情報表示装置の性能表示モニタでの表示例を示す図。

【図１６】性能情報表示装置の設定値表示部での表示例を示す図。
【図１７】主制御装置で実行される主タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８】図１７の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９】図１８の始動入賞処理で実行される第１特図保留コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０】図１７の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２２】図２１のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２３】図２２の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２４】図２２の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２５】図２１のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２６】図２１のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２７】図２６の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２８】図２６の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２９】図２１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３０】図２１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３１】図２１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３２】図２１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３３】図２１のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３４】図２１のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３５】図２１のメイン処理で実行される遊技設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３６】図２１のメイン処理で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３７】図３６の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報の一例を示す図。
【図３８】図２１のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３９】図２１のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４０】図２１のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４１】図２１のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４２】図１に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順

の一例を示すフローチャート。
【図４３】図４２の副タイマ割込処理で実行される操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４４】図４３の操作検出処理で実行される操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４５】図４３の操作検出処理で実行される操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４６】検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。
【図４７】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４８】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４９】図４７のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に実行される変動種別（演出パターン種別）を設定するために使用される変動種別テーブルの一例を示す図。
【図５０】図４７のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に実行される変動種別（演出パターン種別）を設定するために使用される変動種別テーブルの一例を示す図。
【図５１】図５１（Ａ）は飾り図柄の色の一例を示す図、図５１（Ｂ）は図４７のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に使用される第１停止図柄選択テーブルの一例を示す図。
【図５２】図５２（Ａ）は通常遊技状態において図柄表示部に設定される第１保留画像表示部、当該変動画像表示部及び既変動画像表示部の一例を示す図、図５２（Ｂ）は確変遊技状態及び時短遊技状態において図柄表示部に設定される第２保留画像表示部及び当該変動画像表示部の一例を示す図。
【図５３】第１保留画像表示部における保留画像の変化の一例を示す図。
【図５４】図４２の副タイマ割込処理で実行される大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５５】本発明の第２の実施形態に係る遊技機に対する従来の演出実行順序を説明するための図。
【図５６】本発明の第２の実施形態に係る遊技機の演出実行順序を説明するための図。
【図５７】本発明の第２の実施形態に係る遊技機の主制御装置で大当たり種別を振り分ける場合に使用される振分テーブルの一例を示す図。
【図５８】本発明の第２の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５９】コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図６０】コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図６１】本発明の第２の実施形態に係る遊技機の図柄表示部における画面例を示す図。
【図６２】図５９のコマンド判定処理で実行される保留連続演出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図６３】保留連続演出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図６４】図６２の保留連続演出処理で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図６５】図柄表示部において変動表示される飾り図柄の停止図柄組み合わせの一例を示す図。
【図６６】図５９のコマンド判定処理で実行される第２特図特殊演出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図６７】図６０のコマンド判定処理で実行される変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図６８】変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図６９】変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図７０】変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７１】変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７２】図６０のコマンド判定処理で実行される変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７３】図６０のコマンド判定処理で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７４】停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７５】本発明の第３の実施形態に係る遊技機の演出実行順序を説明するための図。
【図７６】本発明の第３の実施形態のコマンド判定処理における第２の実施形態との相違点を説明するためのフローチャート。
【図７７】本発明の第３の実施形態のコマンド判定処理における第２の実施形態との相違点を説明するためのフローチャート。
【図７８】本発明の第３の実施形態の第２特図特殊演出設定処理における第２の実施形態との相違点を説明するためのフローチャート。
【図７９】本発明の第３の実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理における第２の実施形態との相違点を説明するためのフローチャート。
【図８０】変動種別（演出パターン）設定処理における第２の実施形態との相違点を説明するためのフローチャート。
【図８１】変動種別（演出パターン）設定処理における第２の実施形態との相違点を説明するためのフローチャート。
【図８２】本発明の第４の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図８３】図８２に示す遊技機の羽役物装置の要部を示す断面図。
【図８４】羽役物装置の要部を示す断面図。
【図８５】図８２に示す遊技機の主制御装置で使用されるテーブル等の一例を示す図。
【図８６】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図８７】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図８８】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８９】図８８のメイン処理における普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図９０】図８８のメイン処理における特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図９１】図８２に示す遊技機で実行される小当たり遊技での遊技進行の一例を示すタイムチャート。
【図９２】図８８のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図９３】小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図９４】小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図９５】小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図９６】図８２に示す遊技機でのゲームフロー（遊技状態の移行）の一例を示す図。
【図９７】図８８のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図９８】遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図９９】遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１００】遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１０１】遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１０２】遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１０３】遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１０４】図８２に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。例を示すフローチャート。
【図１０５】図１０４のコマンド判定処理で実行される変動種別（演出パターン）設定処

理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１０６】第２時短遊技状態において実行される特図遊技での演出パターン（第２時短遊技状態継続演出パターン及び第３時短遊技状態移行演出パターン）の一例を示す図。
【図１０７】第２時短遊技状態において実行される特図遊技での図柄表示部の画面例を示す図。
【図１０８】第２時短遊技状態において実行される特図遊技での図柄表示部の画面例を示す図。
【図１０９】第２時短遊技状態において実行される特図遊技での図柄表示部の画面例を示す図。
【図１１０】第２時短遊技状態において実行される特図遊技での図柄表示部の画面例を示す図。
【図１１１】図１０４のコマンド判定処理で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１１２】時短遊技回数と飾り図柄の停止表示組み合わせとの関係の一例を示す図。
【図１１３】図１０４のコマンド判定処理で実行される時短回数カウンタ処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１１４】本発明の第５の実施形態に係る遊技機の主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１１５】図８２に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるコマンド判定処理での変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１１６】第２時短遊技状態での演出パターン（第１演出パターン及び第２演出パターン）の一例を示す図。
【図１１７】コマンド判定処理で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１１８】本発明の第６の実施形態に係る遊技機での第３時短遊技状態移行時の時短遊技回数の設定例を示す図。
【図１１９】本発明の第６の実施形態に係る遊技機の主制御装置で実行されるメイン処理での遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１２０】本発明の第７の実施形態に係る遊技機の主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１２１】第２時短遊技状態において実行される特図遊技での図柄表示部の画面例を示す図。
【図１２２】本発明の第７の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１２３】第２時短遊技状態において実行される特図遊技での図柄表示部の画面例を示す図。
【図１２４】本発明の第８の実施形態に係る遊技機によるゲームフローを示す図。
【図１２５】ａ時短遊技状態において開始された第１特別遊技の終了タイミングの一例を示すタイミングチャート。
【図１２６】遊技盤の一例を示す正面図。
【図１２７】主制御装置のＲＡＭに設けられる特図保留格納エリアの一例を示すブロック図。
【図１２８】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１２９】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１３０】図１８の始動入賞処理で実行される第１特図保留コマンド設定処理の手順を示すフローチャート。
【図１３１】図１７の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャート。
【図１３２】図２１のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図１３３】図１３２の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１３４】図１３２の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１３５】図２１のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１３６】図２１のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１３７】図１３６の特図遊技制御処理で実行される第１特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１３８】図１３６の特図遊技制御処理で実行される第１特図遊技開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１３９】図１３６の特図遊技制御処理で実行される第１特図遊技終了処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４０】図１３６の特図遊技制御処理で実行される第２特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４１】図１３６の特図遊技制御処理で実行される第２特図遊技開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４２】図１３６の特図遊技制御処理で実行される第２特図遊技終了処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４３】図２１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４４】図２１のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４５】図２１のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４６】図２１のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４７】図２１のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４８】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４９】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１５０】図１４９のコマンド判定処理で実行される時短遊技回数カウンタ処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１５１】図１４９のコマンド判定処理で実行される第１変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１５２】図柄表示部での画面例を示す図。
【図１５３】図柄表示部での画面例を示す図。
【図１５４】図１４９のコマンド判定処理で実行される第２変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１５５】図１５５（Ａ）は図１４９のコマンド判定処理で実行される第１タイムアタック演出終了処理の手順の一例を示すフローチャート、図１５５（Ｂ）は図１４９のコマンド判定処理でのステップＳ４４３２で実行される第２タイムアタック演出終了処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１５６】本発明の第９の実施形態に係る遊技機の主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１５７】本発明の第１０の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図１５８】本発明の第１０の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図１５９】本発明の第１０の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図１６０】遊技盤に設けられる第１の回転役物部材の作動例を示す正面図。
【図１６１】第１の回転役物部材の周辺を、一部を破断して示す側面図。
【図１６２】第１の回転役物部材が単独で演出を実行する場合の視認例を示す図。
【図１６３】本発明の第１０の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図１６４】遊技盤に設けられる左第２の回転役物部材及び右第２の回転役物部材の作動例を示す正面図。
【図１６５】本発明の第１０の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図１６６】第１の回転役物部材及び左第２の回転役物部材（右第２の回転役物部材）の周辺を、一部を破断して示す側面図。
【図１６７】第１の回転役物部材、左第２の回転役物部材及び右第２の回転役物部材の作動例を示す正面図。
【図１６８】第１の回転役物部材、左第２の回転役物部材及び右第２の回転役物部材による報知態様種別を示すテーブル。
【図１６９】本発明の第１０の実施形態に係る遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。
【図１７０】特図遊技における回転役物部材の作動例を示すタイムチャート。
【図１７１】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１７２】図１７１のコマンド判定処理で実行される回転役物部材作動演出設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１７３】図４２の副タイマ割込処理で実行される特図遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１７４】図４２の副タイマ割込処理で実行される特図遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１７５】本発明の第１１の実施形態に係る遊技機を含む遊技機システムの要部の一例を示す図。
【図１７６】本発明の第１１の実施形態に係る遊技機からホールコンピュータに出力される大当たり信号の出力例を示すタイムチャート。
【図１７７】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１７８】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１７９】図１７８のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８０】図１７８のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８１】図１７８のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８２】図１７８のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８３】図１７８のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８４】図１７８のメイン処理で実行される大当たり信号出力処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８５】図１７８のメイン処理で実行される大当たり信号出力処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８６】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８７】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８８】各種遊技状態における図柄表示部での背景画像などの画像例を説明するため

の図。
【図１８９】各種遊技状態における図柄表示部での背景画像などの画像例を説明するための図。
【図１９０】ホールコンピュータに出力される大当たり信号の他の出力例を示すタイムチャート。
【図１９１】ホールコンピュータに出力される大当たり信号の他の出力例を示すタイムチャート。
【図１９２】本発明の第１２の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図１９３】図１９２に示す遊技機の羽役物装置の要部を示す断面図。
【図１９４】羽役物装置の要部を示す断面図。
【図１９５】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１９６】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１９７】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１９８】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１９９】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図２００】図１７の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０１】図２００の始動入賞処理で実行される第１特図保留コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０２】図２００の始動入賞処理で実行される第２特図保留コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０３】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０４】図２０３のメイン処理での普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０５】図２０３のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０６】図２０３のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０７】図２０３のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０８】図２０３のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０９】図２０８の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１０】図２０８の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１１】図２１０の特図変動開始処理で実行される第２特図変動パターン設定処理Ｂの手順の一例を示すフローチャート。
【図２１２】図２１０の特図変動開始処理で実行される第２特図変動パターン設定処理Ｂの手順の一例を示すフローチャート。
【図２１３】図２１０の特図変動開始処理で実行される第２特図変動パターン設定処理Ｂの手順の一例を示すフローチャート。
【図２１４】図２０３のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１５】図２０３のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１６】図２０３のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１７】図２０３のメイン処理で実行される遊技状態の移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図２１８】図２０３のメイン処理で実行される遊技状態の移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１９】図２０３のメイン処理で実行される遊技状態の移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２２０】図２０３のメイン処理で実行される遊技状態の移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２２１】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２２２】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２２３】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２２４】図２２３のコマンド判定処理で実行される変動種別（変動パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２２５】各種遊技状態での図柄表示部の画面例を示す図。
【図２２６】ＲＵＳＨ演出の一発告知演出の一例を示す図。
【図２２７】ＲＵＳＨ演出のバトル演出の一例を示す図。
【図２２８】ＲＵＳＨ演出のバトル演出の一例を示す図。
【図２２９】リザルト演出及び分岐演出の一例を示す図。
【図２３０】本発明の第１３の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図２３１】本発明の第１３の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図２３２】本発明の第１３の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図２３３】遊技盤に設けられる可動回転役物部材の作動例を示す正面図。
【図２３４】可動回転役物部材の周辺を、一部を破断して示す側面図。
【図２３５】図２３０に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。
【図２３６】図２３０に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。
【図２３７】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図２３８】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図２３９】主制御装置の記憶領域における普図保留格納エリアの一例を示すブロック図。
【図２４０】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図２４１】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２４２】図２４１のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２４３】図２４２の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２４４】図２４２の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２４５】図２４１のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２４６】図２４１のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２４７】図２４６の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２４８】図２４６の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２４９】図２４１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２５０】図２４１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図２５１】図２４１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２５２】図２４１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２５３】音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２５４】図２４３の副タイマ割込処理で実行される操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２５５】図２５４の操作検出処理で実行される操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２５６】図２５４の操作検出処理で実行される操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２５７】検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。
【図２５８】図２４３の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２５９】図２４３の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２６０】図２５９のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に使用される第１停止図柄選択テーブルの一例を示す図。
【図２６１】図２５９のコマンド判定処理で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２６２】図２５９のコマンド判定処理で実行される特図遊技演出設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２６３】図２５９のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に実行される変動種別（演出パターン種別）を設定するために使用される変動種別テーブルの一例を示す図。
【図２６４】図２５９のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に実行される変動種別（演出パターン種別）を設定するために使用される変動種別テーブルの一例を示す図。
【図２６５】可動回転役物部材の可動タイミングを説明するための図。
【図２６６】可動回転役物部材の可動態様を説明するための図。
【図２６７】可動回転役物部材の駆動パターンを説明するための図。
【図２６８】可動回転役物部材の駆動パターンを説明するための図。
【図２６９】可動回転役物部材を駆動するための駆動データを説明するための図。
【図２７０】可動回転役物部材の駆動パターン及び駆動データを説明するための図。
【図２７１】可動回転役物部材の駆動パターン及び駆動データを説明するための図。
【図２７２】可動回転役物部材の駆動パターンを説明するための図。
【図２７３】可動回転役物部材を駆動するための駆動データを説明するための図。
【図２７４】可動回転役物部材の駆動パターン及び駆動データを説明するための図。
【図２７５】図２６２の特図遊技演出設定処理で実行される役物作動演出設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２７６】図２６２の特図遊技演出設定処理で実行されるボタン演出設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２７７】ボタン演出を説明するための図。
【図２７８】図２４３の副タイマ割込処理で実行される特図遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２７９】図２７８の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２８０】図２７８の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図２８１】図２７８の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２８２】図２７８の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２８３】図２７８の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２８４】図２７８の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２８５】図２７８の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２８６】図２７８の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２８７】図２７８の特図遊技演出制御処理で実行されるボタン演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２８８】図２７８の特図遊技演出制御処理で実行されるボタン演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２８９】図２４３の副タイマ割込処理で実行される大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２９０】可動回転役物部材を駆動するための駆動データを説明するための図。
【図２９１】本発明の第１４の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図２９２】図２９１に示す遊技機の特電大入賞装置を説明するための図。
【図２９３】図２９１に示す遊技機の特電大入賞装置を説明するための図。
【図２９４】図２９４（Ａ）は図２９１に示す遊技機のシステム構成の一部の一例を示すブロック図、図２９４（Ｂ）は各種入賞口の賞球を示す図、図２９４（Ｃ）は遊技機の外部に出力される信号種別を示す図。
【図２９５】遊技機の外部に出力される各種信号の出力形態を示す図。
【図２９６】遊技機の外部に出力される各種信号の出力形態を示す図。
【図２９７】図１７の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２９８】遊技状態の移行例を示す図。
【図２９９】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図３００】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３０１】図３００のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３０２】図３０１の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３０３】図３０１の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３０４】図３００のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３０５】図３００のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３０６】図３０５の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３０７】図３０５の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３０８】図３００のメイン処理で実行される特図遊技回数管理処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３０９】図３００のメイン処理で実行される特図遊技回数管理処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図３１０】図３００のメイン処理で実行される特図大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３１１】図３００のメイン処理で実行される特図大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３１２】図３００のメイン処理で実行される特図大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３１３】図３００のメイン処理で実行される特図大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３１４】図３００のメイン処理で実行される特電始動制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３１５】図３００のメイン処理で実行されるＶ入賞大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３１６】図３００のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３１７】図３００のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３１８】図３００のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３１９】図３００のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３２０】図３００のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３２１】図３００のメイン処理で実行される信号出力処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３２２】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３２３】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３２４】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３２５】図柄表示部での画面例を示す図。
【図３２６】図柄表示部での画面例を示す図。
【図３２７】図柄表示部での画面例を示す図。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
以下、添付図面を参照しながら、本発明の各実施形態について説明し、本発明の理解に供する。また、以下の各実施形態は、本発明を具体化した一例であって、本発明の技術的範囲を限定するものではない。
【０００９】
［第１の実施形態］
まず、図１～図５５を参照しつつ、本発明の第１の実施形態に係る遊技機１０について説明する。
【００１０】
［遊技機１０の概略構成］
ここで、図１は遊技機１０の外観斜視図、図２及び図３は遊技機１０の展開図、図４～図６は遊技機１０の遊技盤３１の正面図である。以下、本実施形態で使用する前後左右及び上下の表現は、図１～図３に示されている前後方向Ｄ１、上下方向Ｄ２、及び左右方向Ｄ３により定義されるものとする。
【００１１】
図１～図３に示すように、遊技機１０は、前面枠１１、内枠１２、裏パックユニット１

３、及び外枠１４を備えるパチンコ遊技機であり、遊技ホールの島設備（不図示）に外枠１４が固定されることにより遊技ホールに設置される。なお、本実施形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を例に挙げて説明するが、例えば回胴式遊技機（スロットマシン）、アレンジボール遊技機、じやん球遊技機のような他の遊技機にも本発明が適用可能である。

【００１２】

［前面枠１１の構成］

前面枠１１は、外枠１４で左端部が回動可能に支持されることにより外枠１４に対して開閉可能である。また、内枠１２は、前面枠１１で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠１１に対して開閉可能である。さらに、裏パックユニット１３は、内枠１２で左端部が回動可能に支持されることにより内枠１２に対して開閉可能である。

【００１３】

前面枠１１は、操作ボタン２０、選択決定部２１、発射ハンドル２２、上皿２３、下皿２４、パネル２５、スピーカ２６、及び電飾部２７などを備える。

【００１４】

操作ボタン２０は、上皿２３の前方に設けられている。操作ボタン２０は、押下操作の有無に応じて、後述の音声ランプ制御装置５に対する入力信号を切り換える操作スイッチ２０ａ（図７参照）を備える。これにより、音声ランプ制御装置５では、操作ボタン２０の操作状態（操作あり及び操作なし）を判断することが可能である。この操作ボタン２０は、大当たり抽選での抽選結果を遊技者に明示する特図遊技で実行される特図遊技演出における予め定められた操作受付期間での遊技者による操作ボタン２０に対する操作を契機として実行される操作ボタン演出などを実行させるために操作される。

【００１５】

なお、操作ボタン２０の設置位置は、上皿２３の前方に限らず、遊技者が操作可能な位置であれば前面枠１１の任意の位置であってよい。また、操作ボタン２０は、一つに限らず二つ以上であってもよい。また、操作ボタン２０は、ジョグダイヤルを備えたものであってもよい。この場合、ジョグダイヤルに対する操作によって、各種遊技設定を行う際に各種設定画面において選択肢（項目）、例えば演出ステージ（背景演出）、キャラクタ及び大当たり遊技時の楽曲の他、所定演出の選択頻度や大当たり期待度などの遊技設定から所望とする項目を仮選択でき、操作ボタン２０に対する操作によって仮選択された選択肢（項目）を選択することが可能になる。

【００１６】

また、操作ボタン２０などの遊技者による操作を受け付ける操作手段は、１つでもよいが複数設けてもよい。前記操作手段としては、操作ボタン２０の他に、例えば回転可能なハンドル、回動可能なレバー、前後や上下などに進退（往復移動）可能な押し込み部材、後述の図柄表示部３４１やサブ可動表示部３８に設けられるタッチパネル、又はこれらの操作手段の２以上の組み合わせ（例えば回転と進退が可能な操作手段）などが挙げられ、これらの操作手段に操作ボタン２０を設けたもの（例えばハンドルやレバーに操作ボタン２０やタッチパネルを設けた操作手段）であってもよい。

【００１７】

選択決定部２１は、遊技者により操作されるものであり、例えば遊技が実行されていない待機状態において遊技者の押下操作を受け付け、遊技者による各種遊技設定を行う場合に利用される押しボタンである。各種遊技設定としては、例えば遊技演出において登場するキャラクタの設定、ボタン演出などの各種演出の実行頻度の設定や、各種演出の大当たり期待度の設定などが挙げられる。この選択決定部２１は、複数の選択ボタン２１Ａ及び決定ボタン２１Ｂを含む。

【００１８】

複数の選択ボタン２１Ａは、例えば各種遊技設定を行う際に各種設定画面において選択肢（項目）から所望とする項目を仮選択するために遊技者によって操作されるものであり、上選択ボタン２１１、下選択ボタン２１２、左選択ボタン２１３及び右選択ボタン２１

４を含む。ここで、仮選択とは、決定ボタン２１Ｂが操作されることによって仮選択された内容が確定される（ＲＡＭ５１２に記憶される）状態であることを意味する。これらの選択ボタン２１１～２１４のそれぞれは、図７に示すように音声ランプ制御装置５に対する入力信号を切り換える上選択操作スイッチ２１１ａ、下選択操作スイッチ２１１ｂ、左選択操作スイッチ２１１ｃ、及び右選択操作スイッチ２１１ｄを備える。これらのスイッチ２１１ａ～２１１ｄは、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆに接続されている。そのため、音声ランプ制御装置５では、各スイッチ２１１ａ～２１１ｄの入力信号に基づいて、各選択ボタン２１１～２１４に対する操作が行われたか否かを判断することが可能である。

【００１９】

また、本実施形態では、各選択ボタン２１１～２１４に対する操作が開始されたことが検出される場合に、各選択ボタン２１１～２１４に対する操作が行われたと判断される。もちろん、各選択ボタン２１１～２１４に対する操作が継続していること、又は操作が終了したことが検出される場合に、各選択ボタン２１１～２１４に対する操作が行われたと判断されるようにしてもよい。

【００２０】

一方、決定ボタン２１Ｂは、仮選択された項目を決定するために遊技者によって操作される。また、決定ボタン２１Ｂは、後述の音声ランプ制御装置５に対する入力信号を切り換える決定操作スイッチ２１Ｂａを備える。決定操作スイッチ２１Ｂａは、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆに接続されている。そのため、音声ランプ制御装置５では、決定操作スイッチ２１Ｂａの入力信号に基づいて、決定操作スイッチ２１Ｂａに対する操作が行われたか否かを判断することが可能である。

【００２１】

また、複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）及び決定ボタン２１Ｂに代えて、後述の図柄表示部３４１やサブ可動表示部３８を遊技者の操作を受け付けるタッチパネルを備えるものとし、そのタッチパネルを操作手段として設けられることも考えられる。また、複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）に代えて、ジョグダイヤルなどの回転部材を設けることも考えられる。また、選択スイッチ２１１ａ～２１１ｄ及び決定操作スイッチ２１Ｂａ（図７参照）は、接点式スイッチなどであるが、遊技者による操作の有無を検出するために用いることが可能であれば、例えば圧電素子などであってもよい。

【００２２】

発射ハンドル２２は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機１０では、遊技者による発射ハンドル２２の回転操作量に応じた強さで後述の遊技球発射機構３２から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。遊技機１０では、遊技者により発射ハンドル２２が操作されている状況では、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域に向けて発射されるように遊技球発射機構３２が駆動制御される。

【００２３】

上皿２３は、パネル２５の下方に配置されており、後述の払出機構１３０の払出装置１３２から払い出された遊技球を貯留し、貯留されている遊技球を１列に整列させた状態で遊技球発射機構３２に導くために用いられる。また、下皿２４は、上皿２３のさらに下方に設けられており、上皿２３で余剰となった遊技球を貯留するために用いられる。

【００２４】

パネル２５は、遊技者が遊技機１０の前方から内枠１２の遊技盤３１を視認することのできる無色透明又は有色透明のガラス又は合成樹脂である。スピーカ２６は、前面枠１１の上端部の左右に設けられた一対のスピーカであり、音声を出力する音声出力演出を実行する。なお、スピーカ２６の設置位置は、前面枠１１の上端部に限らない。また、電飾部２７は、表示ランプ、ＬＥＤなどの光源を内蔵しており、点灯色、点灯又は消灯などの点滅態様によりランプ演出を実行する。

【００２５】

［内枠１２の構成］

図２及び図３に示すように、内枠１２は、遊技盤３１、遊技球発射機構３２、及び制御ユニット３３を備える。内枠１２は、上述のように前面枠１１で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠１１に対して開閉可能である。そのため、遊技盤３１、遊技球発射機構３２、及び制御ユニット３３は、前面枠１１に対して開閉可能である。なお、図２では図示の簡略化のために遊技盤３１の盤面上の記載を省略している。

【００２６】

制御ユニット３３は、遊技盤３１の背面側に設けられており、メイン制御ユニット３３１及びサブ制御ユニット３３２を有する。なお、遊技機１０では、メイン制御ユニット３３１からサブ制御ユニット３３２の一方向に、制御内容を指示するためのコマンド（制御信号）が送信される。メイン制御ユニット３３１及びサブ制御ユニット３３２の詳細については後段で詳述する。

【００２７】

図４に示すように、遊技盤３１には、内レール３１１、外レール３１２、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒ、アウト口３１８、可変表示ユニット３４、メイン表示部３６、サブ可動表示部３８、及び可動役物部材３９が設けられている。

【００２８】

内レール３１１及び外レール３１２は、遊技球発射機構３２から発射された遊技球を遊技盤３１の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。そして、内レール３１１及び外レール３１２から発射された後、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５又は可変入賞口３１６に入球しなかった遊技球はアウト口３１８から排出される。

【００２９】

ここで、遊技球発射機構３２は、図２に示すように、発射レール３２１、球送り装置３２２、及びソレノイド３２３を備える。発射レール３２１は、遊技球発射機構３２から遊技盤３１の内レール３１１及び外レール３１２に向けて形成されており、遊技球発射機構３２から発射される遊技球を内レール３１１及び外レール３１２に導くものである。球送り装置３２２は、ソレノイドなどの駆動手段を有しており、上皿２３に貯留されている遊技球を１球ずつ発射レール３２１上に供給する。ソレノイド３２３は、発射レール３２１上に供給された遊技球を内レール３１１及び外レール３１２に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機１０では、遊技者による発射ハンドル２２の操作に応じてソレノイド３２３が駆動制御され、遊技球が遊技球発射機構３２から遊技盤３１に発射される。なお、遊技球発射機構３２は、ソレノイド３２３に代えてモーターなどの他の駆動手段を用いて遊技球を発射させる機構であってもよい。

【００３０】

図４の説明に戻り、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、及びアウト口３１８には、遊技盤３１を前後方向に貫通する開口部が形成されている。そして、遊技盤３１の背面側には、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、及び可変入賞口３１６の各々に対応して、遊技球の入球を個別に検出可能な入球センサ３１３ａ，３１４ａ，３１５ａ，３１６ａ（図７参照）が設けられている。また、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、及びアウト口３１８の開口部を通過した遊技球は、遊技盤３１の背面側に集められることで後述のアウト玉センサ３１８ａ（図７参照）によって検出される。スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒは、遊技球が通過し得る上下に貫通したゲートであり、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒを通過する遊技球を個別に検出可能な入球センサ３１７Ｌａ，３１７Ｒａ（図７参照）を有する。遊技盤３１では、遊技盤３１の左側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート３１７Ｌを通過する可能性があり、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート３１７Ｒを通過する可能性がある。そして。入球センサ３１７Ｌａ，３１７Ｒａ（図７参照）での遊技球の通過が検出されることを契機として第２入賞口３１５を開放するか否かの普通当たり抽選が実行される。そして、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合

には、後述の電動役物３１５ｂの開放によって第２入賞口３１５に遊技球が入球可能とされる。即ち、遊技機１０では、確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）及び時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）だけでなく、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出すことで、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）においても第２入賞口３１５に遊技球を入球させることが可能である。

【００３１】

なお、高確率モードは大当たり抽選の結果の大当たりとなる大当り確率が高く（図９（Ｂ）参照）、大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態に移行され易いモードであるのに対して、低確率モードは大当たり抽選の結果の大当たりとなる大当たり確率が低く（図９（Ａ）参照）、大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態に移行され難いモードである。また、高頻度サポートモードは普図当たり抽選の結果の普図当たりとなる普図当たり確率が高く（図１２（Ｂ）参照）、後述の電動役物３１５ｂの作動頻度が高いために第２入賞口３１５への遊技球の入球が許容され易いモードであるのに対して、低頻度サポートモードは普図当たり抽選の結果の普図当たりとなる普図当たり確率が低く（図１２（Ａ）参照）、電動役物３１５ｂの作動頻度が低いために第２入賞口３１５への遊技球の入球が許容され難いモードである。

【００３２】

入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａ、及びアウト玉センサ３１８ａ（図７参照）はメイン制御ユニット３３１に電気的に接続されており、入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａ、及びアウト玉センサ３１８ａの検出結果はメイン制御ユニット３３１に入力される。メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、入球センサ３１３ａ～３１６ａでの検出結果に応じて払出制御装置７に遊技球の払い出しを行わせるコマンドを送信する。以下、入球センサ３１３ａ～３１６ａにより遊技球の入球が検出されることを入賞と称することがある。また、メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、アウト玉センサ３１８ａでの検出結果に基づいてアウト玉数をカウントする。ここでカウントされるアウト玉数は、遊技球発射機構３２によって遊技盤３１に打ち出された発射遊技球数と一致する。

【００３３】

なお、入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａ、及びアウト玉センサ３１８ａは、例えば電磁誘導型の近接センサであるが、他の検出手法により遊技球の入球を個別に検知することが可能な任意のセンサであってもよい。

【００３４】

また、第２入賞口３１５には、遊技球の第２入賞口３１５への入球の制限の有無を切り換える電動役物（電役）３１５ｂが設けられている。電動役物３１５ｂは、遊技盤３１の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段によって開閉される。そして、遊技盤３１では、電動役物３１５ｂが開くことにより第２入賞口３１５への遊技球の入球が可能となり、電動役物３１５ｂが閉じることにより第２入賞口３１５への遊技球の入球が制限される。

【００３５】

さらに、可変入賞口３１６には、遊技球の可変入賞口３１６への入球の制限の有無を切り換える開閉扉３１９が設けられている。開閉扉３１９は、遊技盤３１の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段によって開閉される。そして、遊技盤３１では、開閉扉３１９が開くことにより可変入賞口３１６への遊技球の入球が可能となり、開閉扉３１９が閉じることにより可変入賞口３１６への遊技球の入球が制限される。なお、開閉扉３１９は、大当たり遊技における開閉実行モードでのラウンド遊技において可変入賞口３１６を開放する位置に移動され、それ以外では可変入賞口３１６を閉鎖する位置で待機される。これにより、可変入賞口３１６には、大当たり遊技でのラウンド遊技において遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球が入球可能である。

【００３６】

遊技機１０では、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球が入球セン

サ３１４ａ又は入球センサ３１５ａによって検出されると、メイン制御ユニット３３１により大当たり抽選が行われる。そして、メイン制御ユニット３３１は、大当たり抽選での抽選結果に従ってメイン表示部３６の表示を制御する。また、メイン制御ユニット３３１による抽選結果は、サブ制御ユニット３３２に送信され、サブ制御ユニット３３２は、抽選結果に従って可変表示ユニット３４の表示などを制御する。

【００３７】

また、遊技機１０では、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、及び可変入賞口３１６への遊技球の入球が、入球センサ３１３ａ～３１６ａによって検出されると、予め設定された数の賞球が払い出される。例えば、一般入賞口３１３に入球した場合の賞球数は１０個、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入球した場合の賞球数は３個、可変入賞口３１６に入球した場合の賞球数は１０個である。特に、遊技機１０では、メイン制御ユニット３３１で行われた抽選結果が大当たりである場合に大当たり遊技状態に移行し、可変入賞口３１６が開放される後述のラウンド遊技が所定回数（例えば５回又は１６回）繰り返されることにより、多量の賞球の払い出しが期待できる。

【００３８】

また、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に遊技球が入賞すると、大当たり抽選が実行される。そして、抽選結果が当選である場合は通常遊技状態よりも有利な予め定められた大当たり遊技状態に移行する。なお、本実施形態では、大当たり遊技状態には、５Ｒ大当たり遊技状態（５Ｒ通常大当たり遊技状態及び５Ｒ確変大当たり遊技状態）、及び１６Ｒ確変大当たり遊技状態が含まれる。５Ｒ大当たり遊技状態は、所定時間が経過するまで、又は可変入賞口３１６に上限数（例えば９個）以上の遊技球が入賞するまで可変入賞口３１６が開放されるラウンド遊技が５回行われる開閉実行モードを含む遊技状態である。１６Ｒ確変大当たり遊技状態は、ラウンド遊技が１６回行われる開閉実行モードを含む遊技状態であり、５Ｒ大当たり遊技状態よりも多量の賞球の払い出しが期待でき、５Ｒ大当たり遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である。

【００３９】

図４に示すように、可変表示ユニット３４は、遊技盤３１の略中央部に形成されている開口３１Ａを通して視認可能に配置された液晶ディスプレイなどの図柄表示部３４１を有している。この図柄表示部３４１は、静止画又は動画を表示するものであり、図柄表示部３４１の表示内容は、サブ制御ユニット３３２によって制御される。具体的に、図柄表示部３４１では、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への入球に応じてメイン制御ユニット３３１により行われる大当たり抽選での抽選結果に応じた飾り図柄の変動表示演出、及び変動表示演出に伴って実行される特図遊技演出のような種々の画像演出が行われる。また、図柄表示部３４１は、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイなどを有するものであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機ＥＬディスプレイとを組み合わせたものであってもよく、遊技者のタッチ操作を受け付けるタッチパネルをさらに有するものであってもよい。

【００４０】

例えば、図柄表示部３４１における飾り図柄の変動表示演出は、例えば「１」～「９」の数字が付された複数種類の飾り図柄が縦方向、横方向、斜め方向などに順にスクロールすることにより行われる。なお、飾り図柄の間には他の文字又は図柄などの副図柄が表示されてもよい。また、本実施形態では、副図柄はなく、飾り図柄の種類が「１」～「９」の９種類である。

【００４１】

遊技機１０では、特図遊技において、図柄表示部３４１における図柄変動表示の開始から予め設定されている変動表示時間の経過後に、全ての飾り図柄の変動が停止するように飾り図柄の変動表示が実行される。より具体的に、飾り図柄の変動表示では、まず予め設定されている変動方向（例えば横方向、縦方向など）に沿って飾り図柄が全て変動し、複数の飾り図柄の変動が順に停止する。そして、全てのラインにおける飾り図柄の変動が停止して所定時間が経過すると、当該飾り図柄の変動表示が終了する。

【００４２】
図柄表示部３４１における飾り図柄の変動表示が終了すると、図柄表示部３４１では、１又は複数の有効ラインに飾り図柄が並んだ状態が表示されることになる。このとき、飾り図柄の停止状態が、メイン制御ユニット３３１による大当たり抽選での抽選結果を明示又は示唆することになる。例えば、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」である場合には、同じ種別の飾り図柄が有効ラインに並んだ状態が表示され、大当たりであることが明示される。また、大当たり種別については、有効ラインにおける飾り図柄の組み合わせによって明示される場合もあるが、必ずしも明示される訳ではない。具体的には、例えば、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」の場合には、飾り図柄のうち１６Ｒ確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「７７７」の図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示されるか、「７７７」以外の同じ飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合には、飾り図柄のうち予め５Ｒ確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「３３３」などの図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示されるか、「７７７」や「３３３」などの１６Ｒ確変大当たり又は５Ｒ確変大当たりを示す図柄の組み合わせ以外の同じ飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」の場合には、飾り図柄のうち予め通常大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「２２２」や「４４４」などの確変大当たりを示す飾り図柄の組み合わせ以外の同じ飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「外れ」の場合には、異なる飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態（例えば「３２３」又は「７２３」など）が表示される。

【００４３】
また、図柄表示部３４１には、特図遊技において飾り図柄の変動表示と共に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度を示唆する特図遊技演出が表示される。なお、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」の場合に１６Ｒ確変大当たりを示す飾り図柄の組み合わせ以外の大当たり図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示された場合には、特図遊技演出として、５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりであることを示唆する示唆演出が実行される。この場合、大当たり遊技演出において、当該特図遊技に対する抽選結果が１６Ｒ確変大当たりであることを明示する昇格演出が実行される。同様に、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合に確変大当たりを示す飾り図柄の組み合わせ以外の大当たり図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示された場合には、特図遊技演出として、５Ｒ通常大当たりであることを示唆する示唆演出が実行される。この場合、大当たり遊技演出において、当該特図遊技に対する抽選結果が５Ｒ確変大当たりであることを明示する昇格演出などが実行される。

【００４４】
さらに、図柄表示部３４１には、遊技状態が大当たり遊技状態に移行した場合、オープニング演出、開閉実行モード演出及びエンディング演出を含む大当たり遊技演出が表示される。

【００４５】
サブ可動表示部３８は、液晶ディスプレイなどの表示装置３８１を備え、図柄表示部３４１の正面側の左側領域に設けられている。このサブ可動表示部３８では、表示制御装置６の入出力Ｉ／Ｆ６２を介してＭＰＵ６１に接続されており（図７参照）、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１から送信される表示変動パターンコマンドに基づいて、ＭＰＵ６１の制御によって特図遊技や大当たり遊技において図柄表示部３４１と共に、表示装置３８１において画像演出が実行される。

【００４６】
なお、表示装置３８１は、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイなどであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機ＥＬディスプレイとを組み合わせたものであってもよい。また、サブ可動表示部３

８は、表示装置３８１に加えて、遊技者のタッチ操作を受け付けるタッチパネルをさらに有するものであってもよい。

【００４７】

また、サブ可動表示部３８は、図５に仮想線で示す待機位置（図４に示す位置）と、図５に実線で示す作動位置との間で左右方向Ｄ３に移動可能である。

【００４８】

ここで、図７に示すように、遊技機１０は、サブ可動表示部３８に駆動力を供給するモーター３８ａ、及びサブ可動表示部３８が待機位置に復帰していることを検出するための復帰検出部３８ｂを有する。モーター３８ａは、ステッピングモーター、ＤＣモーターなどであり、復帰検出部３８ｂは、光学式センサ、接点式センサなどである。サブ可動表示部３８とモーター３８ａとは、不図示の駆動ギアなどの駆動伝達機構を介して連結されており、モーター３８ａの回転方向に応じてサブ可動表示部３８を待機位置（図４参照）から作動位置（図５の実線位置）に向けた右方向（作動方向）、又は作動位置（図５の実線位置）から待機位置（図４参照）に向けた左方向（復帰方向）に移動させる。例えば、サブ可動表示部３８は、モーター３８ａが正方向に回転されることで待機位置（図４参照）から作動位置（図５の実線位置）に移動され、これとは逆に、モーター３８ａが逆方向に回転されることで作動位置（図５の実線位置）から待機位置（図４参照）に移動される。

【００４９】

また、遊技機１０は、モーター３８ａ及び復帰検出部３８ｂが接続されるモータードライバ３８ｃを備える。モータードライバ３８ｃは、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に接続されている。そして、モータードライバ３８ｃは、音声ランプ制御装置５からの制御指示に従ってモーター３８ａを制御する。また、モータードライバ３８ｃは、復帰検出部３８ｂによる検出結果を取得して音声ランプ制御装置５に伝達することが可能である。なお、モータードライバ３８ｃを省略し、モーター３８ａ及び復帰検出部３８ｂが、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に直接接続され、音声ランプ制御装置５によって制御されてもよい。

【００５０】

このようなサブ可動表示部３８は、特図遊技や大当たり遊技において、大当たり抽選での抽選結果に関連する演出を実行するために動作される。例えば、サブ可動表示部３８は、特図遊技において、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを示す大当たり確定演出として動作される他、抽選結果が大当たりであることの期待度を向上させるチャンスアップ演出として動作される。また、サブ可動表示部３８は、大当たり遊技において、特図遊技演出で示唆された抽選結果よりも実際の抽選結果がより遊技者に有利であることを明示する昇格演出（大当たり遊技で実行されるラウンド数昇格演出や通常大当たりから確変大当たりへの昇格演出）に動作されるの他、大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるものが含まれていることを報知する保留連荘確定演出として動作させることも可能である。

【００５１】

なお、サブ可動表示部３８の待機位置や作動位置は、図柄表示部３４１の正面側の左側領域に限らず他の位置であってもよい。また、サブ可動表示部３８の数は、１つに限らず複数であってもよく、複数のサブ可動表示部３８は協動、連動、従動、追動するものであってもよい。また、サブ可動表示部３８は、左右方向Ｄ３に加えて、又は代えて、他の方向に移動可能であってもよい。例えば、サブ可動表示部３８は、上下方向Ｄ２、斜め方向などに移動可能であってもよく、さらに、時計回り方向や反時計回り方向などに回転可能であってもよい。また、サブ可動表示部３８は省略可能であり、サブ可動表示部３８に代えて、移動不能な１以上の表示装置を設けてもよい。

【００５２】

図４に示すように、メイン表示部３６は、遊技盤３１の右上部に配置された普通図柄表示部３６１、第１特別図柄表示部３６２、第２特別図柄表示部３６３、第１特図保留数表示部３６４及び第２特図保留数表示部３６５を備える。

【００５３】
普通図柄表示部３６１は、普通図柄（普図）としてのＬＥＤ対を含み、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒへの入賞を契機として実行される電動役物３１５ｂを開放するか否かの普図当たり抽選での抽選結果を、ＬＥＤ対の点消灯の組み合わせによって表示する。メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒへの入賞を契機としてＬＥＤ対を点滅（普通図柄を変動表示）させ、変動表示時間の経過後に各ＬＥＤを点灯又は消灯（普通図柄を停止表示）させることによって普図当たり抽選の結果を表示させる。なお、普通図柄（普図）の変動表示及び停止表示により普図当たり抽選での抽選結果を表示することを「普通図柄遊技」又は「普図遊技」と称する。

【００５４】
第１特別図柄表示部３６２は、第１特別図柄（第１特図）としての７セグメント表示装置を含み、第１入賞口３１４への入賞を契機として実行される大当たり遊技を実行するか否かの第１特別図柄抽選（第１特図抽選、大当たり抽選）での抽選結果を、７セグメント表示装置における７つのセグメントの点消灯の組み合わせによって表示する。メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、第１入賞口３１４への入賞を契機として７セグメント表示装置の７つのセグメントを点滅（第１特別図柄を変動表示）させ、変動表示時間の経過後に各セグメントを点灯又は消灯（第１特別図柄を停止表示）させることによって大当たり抽選の結果を表示させる。なお、第１特別図柄（第１特図）の変動表示及び停止表示により大当たり抽選での抽選結果を表示することを「第１特別図柄遊技」又は「第１特図遊技」と称する。

【００５５】
第２特別図柄表示部３６３は、第２特別図柄（第２特図）としての７セグメント表示装置を含み、第２入賞口３１５への入賞を契機として実行される大当たり遊技を実行するか否かの第２特別図柄抽選（第２特図抽選、大当たり抽選）での抽選結果を、７セグメント表示装置における７つのセグメントの点消灯の組み合わせによって表示する。メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、第２入賞口３１５への入賞を契機として７セグメント表示装置の７つのセグメントを点滅（第２特別図柄を変動表示）させ、変動表示時間の経過後に各セグメントを点灯又は消灯（第２特別図柄を停止表示）させることによって大当たり抽選の結果を表示させる。なお、第２特別図柄（第２特図）の変動表示及び停止表示により大当たり抽選での抽選結果を表示することを「第２特別図柄遊技」又は「第２特図遊技」と称する。

【００５６】
なお、以下においては、第１特別図柄（第１特図）及び第２特別図柄（第２特図）を「特別図柄」又は「特図」と称することがあり、第１特別図柄遊技（第１特図遊技）及び第２特別図柄遊技（第２特図遊技）を「特別図柄遊技」又は「特図遊技」と称することがある。

【００５７】
第１特図保留数表示部３６４は、４つＬＥＤからなるＬＥＤ群を含み、第１入賞口３１４への入賞により生じた第１特図遊技を実行する権利の保留数である第１特図保留数Ｎを、４つＬＥＤの点灯個数によって表示する。

【００５８】
第２特図保留数表示部３６５は、４つＬＥＤからなるＬＥＤ群を含み、第２入賞口３１５への入賞により生じた第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数Ｍを、４つＬＥＤの点灯個数によって表示する。

【００５９】
可動役物部材３９は、図柄表示部３４１の上方に位置する予め定められた図４に示す待機位置（図６に仮想線で示す位置）と、待機位置よりも下方に設定される図６に実線で示す作動位置との間で、図柄表示部３４１の表面に沿って上下方向に移動可能である。作動位置（図６の実線参照）は、待機位置（図４参照）に比べて、図柄表示部３４１の中央に近い位置である。また、可動役物部材３９は、作動位置（図６の実線参照）にある場合、

待機位置（図４参照）にある場合に比べて、図柄表示部３４１の表面に対する被覆率が高い。また、可動役物部材３９は、周縁部に複数のランプ３９１が円環状に配置されている。本実施形態では、可動役物部材３９には１５個のランプ３９１が配置されており、各ランプ３９１は個別に点灯及び消灯可能である。また、複数のランプ３９１のそれぞれは、例えばＬＥＤランプであり、白色、黄色、緑色、赤色、又はこれらの混合色などを含む複数色に点灯可能である。このように、各ランプ３９１は個別に点灯及び消灯を可能とし、また複数色に点灯可能であることで、例えば可動役物部材３９が作動された場合に各ランプ３９１の点灯パターン、点灯色、点灯個数によって、当該特図遊技の契機となった大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）を示唆し、又は抽選結果を大当たりであることを明示することが可能になる。例えば、点灯色に関しては、白色、黄色、緑色、赤色の順に大当たり期待度が高くなるようにすることができ、また、点灯パターンと点灯色と適宜設定することで、レインボーのランプ演出を実行することで大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを明示する確定演出を実行することも可能である。また、本実施形態では、可動役物部材３９が待機位置（図４参照）において開口３１Ａから露出しているが、開口３１Ａから露出した部分のランプ３９１を利用して大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度を示唆する演出が実行されるようにすることも考えられる。例えば、本実施形態では、下方側に位置する４つのランプ３９１が開口３１Ａから露出しているため（図４参照）、これらのランプ３９１のうちのいずれのランプ３９１が点灯されるかによって大当たり期待度を示唆することが考えられる。また、下方側に位置する４つのランプ３９１に加えて、図柄表示部３４１に表示される画像によって大当たり期待度を示唆することも考えられる。

【００６０】

なお、可動役物部材３９は、待機位置において開口３１Ａから露出することなく、全体が隠れたものであってもよい。また、遊技機１０は、可動役物部材３９を複数備えていてもよい。さらに、可動役物部材３９は、分離された複数の可動部材が組み合わされるもの、２以上の形態に変形可能なもの、液晶表示装置などのディスプレイを備えるものであってもよい。もちろん、可動役物部材３９は図柄表示部３４１の表示画面の一部を覆うものに限らず、表示画面の全体を覆うものであってもよい。また、可動役物部材３９の中央部は、点灯及び消灯可能な電飾部として構成してもよい。この場合、電飾部を点灯又は点滅させることで大当たり期待度を示唆し、又は大当たりを明示する演出を実行することが可能になる。

【００６１】

このような可動役物部材３９は、特図遊技や大当たり遊技において、大当たり抽選での抽選結果に関連する演出を実行するために動作される。例えば、可動役物部材３９は、特図遊技において、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを示す大当たり確定演出として動作される他、抽選結果が大当たりであることの期待度を向上させるチャンスアップ演出として動作される。また、可動役物部材３９は、大当たり遊技において、特図遊技演出で示唆された抽選結果よりも実際の抽選結果がより遊技者に有利であることを明示する昇格演出（大当たり遊技で実行されるラウンド数昇格演出や通常大当たりから確変大当たりへの昇格演出）に動作されるの他、大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるものが含まれていることを報知する保留連荘確定演出として動作させることも可能である。

【００６２】

図７に示すように、遊技機１０は、可動役物部材３９に駆動力を供給するモーター３９ａ、及び可動役物部材３９が待機位置に復帰していることを検出するための復帰検出部３９ｂを有する。モーター３９ａは、ステッピングモーター、ＤＣモーターなどであり、復帰検出部３９ｂは、光学式センサ、接点式センサなどである。可動役物部材３９とモーター３９ａとは、不図示の駆動ギアなどの駆動伝達機構を介して連結されており、モーター３９ａの回転方向に応じて可動役物部材３９を待機位置（図４参照）から作動位置（図６の実線参照）に向けた下方向（作動方向）、又は作動位置（図６の実線参照）から待機位

置（図４参照）に向けた上方向（復帰方向）に移動させる。例えば、可動役物部材３９は、モーター３９ａが正方向に回転されることで待機位置（図４参照）から作動位置（図６の実線参照）に移動され、これとは逆に、モーター３９ａが逆方向に回転されることで作動位置（図６の実線参照）から待機位置（図４参照）に移動される。

【００６３】

また、遊技機１０は、モーター３９ａ及び復帰検出部３９ｂが接続されるモータードライバ３９ｃを備える。モータードライバ３９ｃは、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に接続されている。そして、モータードライバ３９ｃは、音声ランプ制御装置５からの制御指示に従ってモーター３９ａを制御する。また、モータードライバ３９ｃは、復帰検出部３９ｂによる検出結果を取得して音声ランプ制御装置５に伝達することが可能である。なお、モータードライバ３９ｃを省略し、モーター３９ａ及び復帰検出部３９ｂが、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に直接接続され、音声ランプ制御装置５によって制御されてもよい。

【００６４】

また、可動役物部材３９の各ランプ３９１は、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に個別に接続されており、音声ランプ制御装置５によって、各ランプ３９１が個別に点灯及び消灯され、また複数色に点灯可能である。

【００６５】

また、遊技盤３１には、磁石センサや電波センサ（共に不図示）を設けることも考えられる。磁石センサは、例えば第１入賞口３１４や可変入賞口３１６の周辺に設けられる。磁石センサは、メイン制御ユニットに電気的に接続され、磁石センサの検知結果はメイン制御ユニット３３１に入力される。これにより、磁石を用いて不正に第１入賞口３１４や可変入賞口３１６に遊技球を誘導させようとする行為が行われた場合に、その不正行為を検知することが可能である。一方、電波センサは、例えば第１入賞口３１４や第２入賞口３１５の周辺に設けられる。電波センサは、メイン制御ユニット３３１に電気的に接続されており、電波センサの検知結果はメイン制御ユニット３３１に入力される。これにより、不正に入球センサ３１４ａ，３１５ａに電波を入力して遊技球の入球を誤検知させる行為が行われた場合に、その不正行為を検知することが可能である。なお、電波センサは、例えば５０ＭＨｚ～３ＧＨｚの電波を検知可能である。

【００６６】

［裏パックユニット１３］

図３に示すように、裏パックユニット１３は、払出機構１３０及び周辺制御ユニット１４０を備える。

【００６７】

払出機構１３０は、遊技ホールの島設備（不図示）から供給される球技球を貯留するタンク１３１と、タンク１３１から上皿２３に向けて遊技球を払い出す払出装置１３２とを備える。なお、上皿２３の遊技球が飽和している場合、払出装置１３２から払い出される遊技球は下皿２４に払い出される。

【００６８】

周辺制御ユニット１４０は、払出制御装置７、発射制御装置８、及び電源制御装置９を備える。払出制御装置７は、払出装置１３２による遊技球の払出玉数などを制御する。発射制御装置８は、発射ハンドル２２の操作に応じて遊技球発射機構３２を制御する。電源制御装置９は、遊技機１０が接続された島設備（不図示）から供給される電力を所定の電圧レベルに変換し、遊技機１０内に設けられた制御装置及び駆動手段に供給する。

【００６９】

［遊技機１０のシステム構成］

次に、図７～図１６を参照しつつ、遊技機１０のシステム構成について説明する。

【００７０】

［メイン制御ユニット３３１］

図７に示すように、メイン制御ユニット３３１は、遊技機１０における遊技の主たる制

御を実行する主制御装置４を備える。主制御装置４は、予め設定された大当たり遊技状態への移行の抽選として、大当たり抽選を実行する。主制御装置４は、ＭＰＵ４１、入出力Ｉ／Ｆ４２及び性能情報表示装置４Ａを備える。

【００７１】

ＭＰＵ４１は、１チップマイコンとして構成された演算装置である。また、ＭＰＵ４１には、ＲＯＭ４１１及びＲＡＭ４１２が内蔵されている。ＭＰＵ４１は、ＲＯＭ４１１などに記憶されている制御プログラムに従って処理を実行する。また、主制御装置４で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。

【００７２】

入出力Ｉ／Ｆ４２は、主制御装置４に信号を入力し、主制御装置４から制御信号を出力する入出力インターフェースである。また、入出力Ｉ／Ｆ４２には、入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａ、及びアウト玉センサ３１８ａなどが接続されている。そして、ＭＰＵ４１は、入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａからの検出信号に基づいて一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、及び可変入賞口３１６への遊技球の入球の有無、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒへの遊技球の通過の有無を判断する。また、ＭＰＵ４１は、アウト玉センサ３１８ａからの検出信号に基づいてアウト玉数（発射玉数）をカウントする。さらに、入出力Ｉ／Ｆ４２には、音声ランプ制御装置５、払出制御装置７、発射制御装置８、及び電源制御装置９などが接続されている。

【００７３】

そして、ＭＰＵ４１は、音声ランプ制御装置５に、普図変動パターンコマンド、電動役物開放コマンド、電動役物閉鎖コマンド、特図変動パターンコマンド、第１特図保留コマンド、第２特図保留コマンド、特図シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、開閉実行モード終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドを出力する。

【００７４】

普図変動パターンコマンドは、普図遊技における普通図柄の変動表示時間（普図変動パターン）及び普図当たり抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。普図変動パターンコマンドは、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１における普通図柄の変動表示を開始する際に、後述の普図保留格納エリア４１２ｃ（図１１参照）に記憶されている情報に基づいて、後述の図２４の普図変動開始処理でのステップＳ１７０９において設定される。なお、普図変動パターンコマンドは、普図遊技における普通図柄の変動表示時間（普図変動パターン）のみを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであってもよい。この場合、普図当たり抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドは、普図変動パターンコマンドとは別のコマンドとして設定される。

【００７５】

電動役物開放コマンドは、電動役物３１５ｂが開放（作動）されることを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。電動役物開放コマンドは、電動役物３１５ｂを開放（作動）する際に、後述の図２５の普図当たり遊技制御処理でのステップＳ１８０９において設定される。

【００７６】

電動役物閉鎖コマンドは、電動役物３１５ｂが閉鎖（復帰）されることを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。電動役物閉鎖コマンドは、電動役物３１５ｂを閉鎖（復帰）する際に、後述の図２５の普図当たり遊技制御処理でのステップＳ１８１６において設定される。

【００７７】

特図変動パターンコマンドは、特図遊技における特別図柄の変動表示時間及び大当たり

抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には大当たり種別に関する情報を含む。特図変動パターンコマンドは、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄の変動表示を開始する際に、後述の特図保留格納エリア４１２ｂ（図８参照）に記憶されている情報に基づいて、後述の図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０５において設定される。なお、特図変動パターンコマンドは、変動が開始され特別図柄の種別を特定可能な情報を含むが、第１特別図柄の変動が開始される場合の特図変動パターンコマンドと、第２特別図柄の変動が開始される場合の特図変動パターンコマンドとを別の特図変動コマンドとして設定してもよい。また、特図変動パターンコマンドは、特図遊技における特別図柄の変動表示時間及びのみを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであってもよい。この場合、大当たり抽選での抽選結果や大当たり種別を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドは、特図変動パターンコマンドとは別のコマンドとして設定される。

【００７８】

第１特図保留コマンド及び第２特図保留コマンドは、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球によって、後述の特図保留格納エリア４１２ｂ（図８参照）に記憶される第１特図保留数Ｎ又は第２特図保留数Ｍが増加する際に、増加した保留に対する大当たり抽選での抽選結果、特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）、及び第１特図保留数Ｎ又は第２特図保留数Ｍを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。第１特図保留コマンド及び第２特図保留コマンドは、第１特図保留数Ｎ又は第２特図保留数Ｍの増加があった場合に、後述の特図保留格納エリア４１２ｂ（図８参照）に記憶されている情報に基づいて、後述の図１８の始動入賞処理でのステップＳ１１０５の第１特図保留コマンド設定処理（後述の図１９の第１特図保留コマンド設定処理のステップＳ１２０７又はＳ１２０９）又はステップＳ１１１０の第２特図保留コマンド設定処理において設定される。

【００７９】

特図シフトコマンドは、特図遊技（特図の変動表示）の開始によって第１特図保留数Ｎ又は第２特図保留数Ｍが減少する場合に、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４（図８参照）での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたことを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。特図シフトコマンドは、後述の図２７の特図データ設定処理でのステップＳ２００８において設定される。

【００８０】

大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技を開始すること、即ち遊技状態が大当たり遊技状態に移行することを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、大当たり遊技状態に移行する際に、後述の図２９の大当たり遊技制御処理におけるステップＳ２２０４において設定される。

【００８１】

オープニング開始コマンドは、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、大当たり遊技のオープニングを開始する際に、後述の図２９の大当たり遊技制御処理におけるステップＳ２２０８において設定される。なお、オープニング開始コマンドは、大当たり遊技開始コマンドによって大当たり遊技のオープニングが開始されることを音声ランプ制御装置５に通知することが可能であるため、省略することができる。

【００８２】

オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニングを終了することを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、大当たり遊技のオープニングを終了する際に、後述の図３０の大当たり遊技制御処理におけるステップＳ２２１４において設定される。

【００８３】

開閉実行モード開始コマンドは、大当たり遊技の開閉実行モードを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、大当たり遊技の開閉実行モードを開始する際に、後述の図３０の大当たり遊技制御処理におけるステップＳ２２１６において設定される。

【００８４】

ラウンド遊技開始コマンドは、大当たり遊技における開閉実行モードにおいて、各ラウンド遊技を開始すること、及び当該ラウンド遊技が何ラウンド目であるかを示すラウンド数情報を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、各ラウンド遊技を開始する際に、後述の図３０の大当たり遊技制御処理におけるステップＳ２２１７において設定される。なお、ラウンド遊技開始コマンドとは別に、ラウンド遊技開始時に、これから開始されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドを設定し、そのコマンドを音声ランプ制御装置５に送信するようにしてもよい。

【００８５】

ラウンド遊技終了コマンドは、大当たり遊技における開閉実行モードにおいて、当ラウンド遊技を終了することを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、各ラウンド遊技を終了する際に、後述の図３１の大当たり遊技制御処理におけるステップＳ２２２９において設定される。

【００８６】

インターバル開始コマンドは、大当たり遊技における開閉実行モードにおいて、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、インターバルを開始する際に、後述の図３１の大当たり遊技制御処理におけるステップＳ２２３３において設定される。

【００８７】

インターバル終了コマンドは、大当たり遊技における開閉実行モードにおいて、ラウンド遊技間のインターバルを終了することを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、インターバルを終了する際に、後述の図３２の大当たり遊技制御処理におけるステップＳ２２３９において設定される。

【００８８】

開閉実行モード終了コマンドは、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、開閉実行モードを終了する際に、後述の図３１の大当たり遊技制御処理におけるステップＳ２２４１において設定される。

【００８９】

エンディング開始コマンドは、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、エンディングを開始する際に、後述の図３１の大当たり遊技制御処理におけるステップＳ２２４２において設定される。

【００９０】

エンディング終了コマンドは、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、エンディングを終了する際に、後述の図３２の大当たり遊技制御処理におけるステップＳ２２４８において設定される。

【００９１】

大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、大当たり遊技を終了する際に、後述の図２９の大当たり遊技制御処理におけるステップＳ２２５０において設定される。

【００９２】

遊技設定値変更コマンドは、遊技設定値が変更されたこと、及び変更後の遊技設定値を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、遊技設定値が変更された際に、後述の図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４０８において設定される。

【００９３】

なお、前述のコマンド以外のコマンドが主制御装置４から音声ランプ制御装置５に出力されることがあるがそれらの説明は省略する。

【００９４】
　また、主制御装置４には、ＭＰＵ４１に動作クロックを供給する手段として、発振回路及び分周回路なども搭載される。発振回路は、予め定められた所定周波数のクロック信号を出力し、分周回路は、発振回路から出力されるクロック信号の周波数を変更してＭＰＵ４１に入力する。具体的に、ＭＰＵ４１によって実行される後述の主タイマ割込処理の実行周期は、分周回路から出力されるクロック信号によって定まる。
【００９５】
　本実施形態では、分周回路からＭＰＵ４１に、予め設定された間隔（例えば４ｍｓｅｃ）でクロック信号が供給され、ＭＰＵ４１が、クロック信号の立ち上がり（又は立下り）が発生するごとに後述の主タイマ割込処理を起動して実行するものとする。なお、発振回路及び分周回路は、サブ制御ユニット３３２及び周辺制御ユニット１４０にも必要に応じて搭載され、サブ制御ユニット３３２及び周辺制御ユニット１４０における制御主体の動作クロックを供給する。また、メイン制御ユニット３３１からサブ制御ユニット３３２及び周辺制御ユニット１４０にクロック信号が供給されてもよい。
【００９６】
　ＲＯＭ４１１は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。ＲＡＭ４１２は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、ＭＰＵ４１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。例えば、ＲＡＭ４１２は、音声ランプ制御装置５などに送信されるコマンドの設定などに用いられる。なお、ＲＡＭ４１２は不揮発性の記憶部であってもよい。
【００９７】
　ここで、図８を参照しつつ、遊技機１０の主制御装置４のＭＰＵ４１が大当たり抽選や普図当たり抽選を行うための記憶領域について説明する。具体的には、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａ、特図保留格納エリア４１２ｂ及び普図保留格納エリア４１２ｃに格納されるカウンタ情報を用いて、大当たり抽選結果及び特図の変動表示時間の設定や、普図当たり抽選結果及び普通図柄の変動表示時間の設定などを実行する。
【００９８】
　抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａには、抽選用カウンタとして、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、及びリーチ乱数カウンタＣ３が記憶されている。大当たり乱数カウンタＣ１は、大当たり遊技を実行するか否かの大当たり抽選に使用される。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を判断する際に使用される。リーチ乱数カウンタＣ３は、大当たり抽選の結果が外れである場合に外れ種別を判断する際に使用される。また、抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａには、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び特図変動種別カウンタＣＳ１が記憶されている。大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１は、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用される。特図変動種別カウンタＣＳ１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３における特別図柄の変動表示時間の決定に使用される。さらに、抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａには、抽選用カウンタとして、普通当たり乱数カウンタＣ４、普通当たり種別乱数カウンタＣ５、普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２、及び普図変動種別カウンタＣＳ２が記憶されている。普通当たり乱数カウンタＣ４は、第２入賞口３１５の電動役物３１５ｂを電役開放状態とするか否かの普図当たり抽選に使用される。普通当たり種別乱数カウンタＣ５は、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり種別（短開放又は長開放）を振り分ける際に使用される。普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２は、普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定に使用される。普図変動種別カウンタＣＳ２は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１における普通図柄の変動表示時間の決定に使用される。
【００９９】
　そして、各抽選用カウンタＣ１～Ｃ５，ＣＩＮ１，ＣＩＮ２，ＣＳ１，ＣＳ２は、ＭＰＵ４１によって短時間間隔で前回値に１が加算され、予め設定された最大値に達した後に

０に戻るループカウンタとして用いられる。各抽選用カウンタＣ１～Ｃ５，ＣＩＮ１，ＣＩＮ２，ＣＳ１，ＣＳ１には更新後の値が記録され、大当たり抽選結果、特図の変動表示時間、大当たり種別及び外れ種別の設定や、普図当たり抽選結果、普通図柄の変動表示時間及び普図当たり種別の設定などの際にＭＰＵ４１によって参照される。

【０１００】

特図保留格納エリア４１２ｂは、第１特図保留格納エリアＲＥＡ、第２特図保留格納エリアＲＥＢ及び特図実行エリアＡＥを備える。第１特図保留格納エリアＲＥＡは、第１保留エリアＲＥＡ１、第２保留エリアＲＥＡ２、第３保留エリアＲＥＡ３、第４保留エリアＲＥＡ４、及び第１特図保留数記憶エリアＮＡＡを含む。第２特図保留格納エリアＲＥＢは、第１保留エリアＲＥＢ１、第２保留エリアＲＥＢ２、第３保留エリアＲＥＢ３、第４保留エリアＲＥＢ４、及び第２特図保留数記憶エリアＮＡＢを含む。

【０１０１】

そして、第１入賞口３１４に遊技球が入球した場合には、ＲＡＭ４１２に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び特図変動種別カウンタＣＳ１に対応する情報が大当たり抽選で用いられる特図当否情報として取得され、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のいずれかに格納される。また、第２入賞口３１５に遊技球が入球した場合には、ＲＡＭ４１２に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び特図変動種別カウンタＣＳ１に対応する情報が大当たり抽選で用いられる特図当否情報として取得され、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のいずれかに格納される。なお、第１特図保留格納エリアＲＥＡ及び第２特図保留格納エリアＲＥＢごとに対応して、抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａ（大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び特図変動種別カウンタＣＳ１など）が個別に設けられてもよい。

【０１０２】

このように、遊技機１０では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３に加えて、特図変動種別カウンタＣＳ１が第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、及び第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のいずれかに格納される。

【０１０３】

そのため、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、及び第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４に格納されている特図当否情報に基づいて実行される特図遊技に対する大当たり抽選の抽選結果に加えて、特図遊技における第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での特別図柄（図柄表示部３４１での飾り図柄）に対する変動表示時間（特図変動パターン）を事前に判断することが可能である。

【０１０４】

具体的に、第１入賞口３１４に遊技球が入球した場合、特図当否情報は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１、第２保留エリアＲＥＡ２、第３保留エリアＲＥＡ３、第４保留エリアＲＥＡ４の優先順位で空いている領域に格納される。第１特図保留数記憶エリアＮＡＡには、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち特図当否情報が記憶されている数が第１特図保留数Ｎとして格納される。

【０１０５】

また、第２入賞口３１５に遊技球が入球した場合、特図当否情報は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１、第２保留エリアＲＥＢ２、第３保留エリアＲＥＢ３、第４保留エリアＲＥＢ４の優先順位で空いている領域に格納される。第２特図保留数記憶エリアＮＡＢには、第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうち特図当否情報が記憶されている数が第２特図保留数Ｍとして格納される。

【０１０６】

即ち、遊技機１０では、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、及び第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４の最大保留数に対応する合計８つの記憶領域により、第１入賞口３１４及び第２入賞口３１５への入賞履歴としての特図当否情報をそれぞれ最大４つまで保留することが可能である。

【０１０７】

なお、第１入賞口３１４及び第２入賞口３１５に共通して最大保留数が８つの保留用エリアが設けられていることも他の実施形態として考えられ、この場合でも合わせて最大８つまで入賞履歴としての特図当否情報を保留することが可能である。特図当否情報の記憶処理は、制御プログラムに従った処理を実行することによりＭＰＵ４１によって実行される。

【０１０８】

特図実行エリアＡＥは、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄の変動表示が開始される際に、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１に格納された特図当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。具体的には、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１の特図当否情報が優先して特図実行エリアＡＥに移動され、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１に特図当否情報が存在せず第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶される第２特図保留数Ｍが０である場合に、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１の特図当否情報が特図実行エリアＡＥに移動される。即ち、遊技機１０では、第２特図遊技が第１特図遊技に優先して実行され、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態では、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行することで、主として第２特図遊技が実行される。

【０１０９】

なお、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎと第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍとの差が２以上である場合には、数が多い方の保留用エリアの値が優先して特図実行エリアＡＥに移動されることも他の実施形態として考えられる。また、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１及び第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１の特図当否情報が交互に特図実行エリアＡＥに移動されることも他の実施形態として考えられる。

【０１１０】

そして、ＭＰＵ４１は、１回の特図遊技の開始に際して、特図実行エリアＡＥに特図当否情報として記憶されている数値情報に基づいて大当たり抽選などを行う。このとき、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１が特図実行エリアＡＥに移動された場合には、第２保留エリアＲＥＡ２に格納された特図当否情報は第１保留エリアＲＥＡ１にシフトし、第３保留エリアＲＥＡ３に格納された特図当否情報は第２保留エリアＲＥＡ２にシフトし、第４保留エリアＲＥＡ４に格納された特図当否情報は第３保留エリアＲＥＡ３にシフトする。

【０１１１】

同じく、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１が特図実行エリアＡＥに移動された場合には、第２保留エリアＲＥＢ２に格納された特図当否情報は第１保留エリアＲＥＢ１にシフトし、第３保留エリアＲＥＢ３に格納された特図当否情報は第２保留エリアＲＥＢ２にシフトし、第４保留エリアＲＥＢ４に格納された特図当否情報は第３保留エリアＲＥＢ３にシフトする。

【０１１２】

大当たり乱数カウンタＣ１は、後述の図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において、例えば０～６３７の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、そ

の時点の大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同様に更新されるループカウンタである。そして、第１特図保留格納エリアＲＥＡ１又は第２特図保留格納エリアＲＥＡ２の第１～第４保留エリアＲＥＡ１～ＲＥＡ４，ＲＥＢ１～ＲＥＢ４には、遊技球が第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞したタイミングでの大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される。

【０１１３】

大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ４１１における当否テーブル記憶エリアに記憶された当否テーブルにより、通常遊技状態又は時短遊技状態である低確率モード及び確変遊技状態である高確率モードに対応して２種類設定されている。ここで、図９（Ａ）は低確率モードに対応する低確率モード当否テーブル、図９（Ｂ）は高確率モードに対応する高確率モード当否テーブルの一例を示す図である。

【０１１４】

図９（Ａ）及び図９（Ｂ）に示す例では、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルとして、それぞれ大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）が遊技設定値に応じて異なる複数の当否テーブルが設けられている。低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、６段階の遊技設定値１から６に対応してそれぞれ６つの当否テーブルを含む。遊技設定値６、遊技設定値５、遊技設定値４、遊技設定値３、遊技設定値２及び遊技設定値１の順に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。

【０１１５】

遊技設定値１では、０～６５５３５の６５５３６個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては２０６個（０～２０５）、高確率モード当否テーブルについては８２１個（０～８２０）である。つまり、遊技設定値１では、低確率モードの大当たり確率が約１／３１８．１（２０６／６５５３６）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約４倍である約１／７９．９（８２０／６５５３６）である。

【０１１６】

遊技設定値２では、０～６５５３５の６５５３６個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては２１２個（０～２１１）、高確率モード当否テーブルについては８４５個（０～８４４）である。つまり、遊技設定値２では、低確率モードの大当たり確率が約１／３０９．１（２１２／６５５３６）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約４倍である約１／７７．６（８４５／６５５３６）である。

【０１１７】

遊技設定値３では、０～６５５３５の６５５３６個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては２１８個（０～２１７）、高確率モード当否テーブルについては８６９個（０～８６８）である。つまり、遊技設定値３では、低確率モードの大当たり確率が約１／３００．６（２１８／６５５３６）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約４倍である約１／７５．４（８６９／６５５３６）である。

【０１１８】

遊技設定値４では、０～６５５３５の６５５３６個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては２２４個（０～２２３）、高確率モード当否テーブルについては８９３個（０～８９２）である。つまり、遊技設定値４では、低確率モードの大当たり確率が約１／２９２．６（２２４／６５５３６）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約４倍である約１／７３．４（８９３／６５５３６）である。

【０１１９】

遊技設定値５では、０～６５５３５の６５５３６個の乱数値のうち、大当たり抽選での

抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては２３０個（０～２２９）、高確率モード当否テーブルについては９１７個（０～９１６）である。つまり、遊技設定値５では、低確率モードの大当たり確率が約１／２８４．９（２３０／６５５３６）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約４倍である約１／７１．５（９１７／６５５３６）である。

【０１２０】

遊技設定値６では、０～６５５３５の６５５３６個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては２３６個（０～２３５）、高確率モード当否テーブルについては９４１個（０～９４０）である。つまり、遊技設定値６では、低確率モードの大当たり確率が約１／２７７．７（２３６／６５５３６）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約４倍である約１／６９．６（９４１／６５５３６）である。

【０１２１】

なお、大当たり乱数カウンタＣ１の値がこれらの大当たり当選となる乱数値以外である場合には大当たり抽選での抽選結果が外れとなる。

【０１２２】

ここで、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルでは、同一遊技設定値どうしの大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数が共通するが、大当たりとなる乱数が共通していないことも考えられる。また、大当たり当選となる乱数は、連続した値でなく、一部又は全部が離散した値であってもよい。

【０１２３】

また、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、６段階の遊技設定値に応じて６つずつ設けられているが、各モードの当否テーブルは少なくとも１つあればよい。つまり、遊技設定値は６段階に限定されない。また、低確率モード当否テーブルを複数段階の遊技設定値に対応させて複数設ける一方、高確率モード当否テーブルを１つ設けることも考えられる。即ち、低確率モードに対して複数段階の遊技設定値を設け、高確率モードに対しては段階的な遊技設定値を設けず、大当たり確率を一様とすることも考えられる。もちろん、低確率モードでの大当たり確率を一様とし、高確率モードに対して複数段階の遊技設定値を設けてもよい。

【０１２４】

大当たり種別カウンタＣ２は、０～１９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻される。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞したタイミングで特図保留格納エリア４１２ｂに格納される。遊技機１０では、ＲＯＭ４１１における振分テーブル記憶エリアに記憶された振分テーブルにより、確変大当たり及び通常大当たりの２種類の大当たり種別ごとに対応する大当たり種別カウンタＣ２の値が設定されている。

【０１２５】

ここで、図９（Ｃ）は振分テーブルの一例を示す図である。図９（Ｃ）に示す例では、特図遊技の種別が第１入賞口３１４への入賞を契機とする第１特図遊技である場合、５Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は０～９の１０個であり、１６Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は１０～１４の５個であり、５Ｒ通常大当たりとなる乱数の数は１５～１９の５個である。一方、特図遊技の種別が第２入賞口３１５への入賞を契機とする第２特図遊技である場合、５Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は０～４の５個であり、１６Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は５～１４の１０個であり、５Ｒ通常大当たりとなる乱数の数は１５～１９の５個である。即ち、遊技機１０では、第１特図遊技及び第２特図遊技における確変大当たりの確率が７５％で同一に設定されているが、第１特別図柄遊技に比べて第２特別図柄遊技における１６Ｒ確変大当たりの確率が高く設定されている。即ち、確変遊技状態（高確率モードかつ電動役物３１５ｂの開放確率が高い高頻度サポートモード）、及び時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）では、通常遊技状態（低確率モードかつ電動役物３１５ｂの開放確率が低い低頻度サポートモード）に比べて、大当たり抽選での

抽選結果が大当たりとなった場合の遊技球の獲得期待値が高く設定されている。
【０１２６】
そして、第１特図遊技及び第２特図遊技のいずれにおいても、大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する。遊技機１０では確変遊技状態において実行可能な特図遊技の回数に上限値が設定されておらず、遊技機１０が、いわゆるループ確変機として構成されている。
【０１２７】
また、大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する。遊技機１０では、時短遊技状態において実行可能な特図遊技の回数（時短遊技回数）に上限値（本実施形態では１００回）が設定されており、この上限値の特図遊技回数内で大当たり抽選の結果が大当たりとならない場合には、上限値の特図遊技の実行後に低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行する。なお、時短遊技状態での特図遊技回数は、１００回に限らず、他の回数であってもよい。
【０１２８】
なお、確変遊技状態から通常遊技状態への移行は、上限値の特図遊技が実行される場合に限らず、例えば状態移行抽選（転落抽選）に当選した場合に実行されるようにしてもよい。この場合、所定回数の特図遊技が実行されるまでは、確変遊技状態から通常遊技状態に移行（転落）しないようにし、確変遊技状態で実行される特図遊技の最低回数として当該所定回数に保証することも考えられる。これにより、確変遊技状態実行される特図遊技の回数が著しく少なくなることが防止される。
【０１２９】
なお、本実施形態では、入賞により第１特別図柄遊技を実行する契機となる第１入賞口３１４、及び入賞により第２特別図柄遊技を実行する契機となる第２入賞口３１５ごとに個別の振分テーブルが設定されており、遊技球が第１入賞口３１４及び第２入賞口３１５のいずれに入賞したかに応じて大当たり種別の振り分け確率が異なるが、第１特別図柄遊技と第２特別図柄遊技とで大当たり種別の振り分け確率が同一であることも考えられる。また、遊技機１０は、ループ確変機に限らず、Ｖ－ＳＴ機を含むＳＴ機や一種二種混合機などとして構成することも考えられる。
【０１３０】
そして、ＭＰＵ４１は、特図実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１及び大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり抽選での抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」、「５Ｒ通常大当たり」及び「外れ」のいずれであるかを判定する。
【０１３１】
ここで、大当たり抽選での抽選結果が５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりの場合は、大当たり遊技において可変入賞口３１６が所定態様で開放されるラウンド遊技が５回繰り返される開閉実行モードが実行される。また、大当たり抽選での抽選結果が１６Ｒ確変大当たりの場合は、大当たり遊技においてラウンド遊技が１６回繰り返される開閉実行モードが実行される。なお、各ラウンド遊技での可変入賞口３１６の開放態様としては、例えば可変入賞口３１６を１回開放することが考えられる。もちろん、一部又は全部のラウンド遊技において、可変入賞口３１６を複数回開放させることも考えられる。
【０１３２】
５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たりの場合には、大当たり遊技の終了後に大当たりの当選確率が高い高確率モードかつ電動役物３１５ｂの開放確率が高い高頻度サポートモードである確変遊技状態に移行する。そして、本実施形態では、確変遊技状態は、ＭＰＵ４１によって大当たり抽選での抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」であると判定されるまで継続する。
【０１３３】

一方、５Ｒ通常大当たりの場合には、大当たり遊技の終了後に大当たりの当選確率が低い低確率モードかつ電動役物３１５ｂの開放確率が高い高頻度サポートモードである時短遊技状態に移行する。そして、本実施形態では、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）は、例えば１００回などの予め設定された規定回数の大当たりの抽選での抽選結果を遊技者に報知するまで継続し、又は規定回数の経過前に大当たりの抽選での抽選結果が大当たりであることを遊技者に報知した場合に終了する。

【０１３４】

また、特図遊技において確変遊技状態から時短遊技状態や通常遊技状態への転落抽選を行うことも他の実施形態として考えられる。なお、大当たり抽選での抽選結果が外れの場合には、確変遊技状態から大当たり遊技状態及び時短遊技状態へは移行されない。本実施形態では、遊技機１０が５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり及び５Ｒ通常大当たりの３種類の大当たり種別を有する場合を例に挙げて説明するが、これに限らず、例えば２ラウンド確変大当たり、２ラウンド通常大当たり、１６Ｒ通常大当たりなどの他の大当たり種別を有することも考えられる。

【０１３５】

また、リーチ乱数カウンタＣ３は、後述の図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。そして、第１特図保留格納エリアＲＥＡ１又は第２特図保留格納エリアＲＥＡ２の第１～第４保留エリアＲＥＡ１～ＲＥＡ４，ＲＥＢ１～ＲＥＢ４には、遊技球が第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞したタイミングでのリーチ乱数カウンタＣ３の値が格納される。

【０１３６】

遊技機１０では、リーチ乱数カウンタＣ３によって、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に図柄表示部３４１で表示される変動表示の停止結果の種別が選択される。具体的には、ＲＯＭ４１１における外れ種別テーブル記憶エリアに記憶された外れ種別テーブルにより、リーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する前後外れリーチ、同じくリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する前後外れ以外リーチ、及びリーチが発生しない完全外れの３種類の外れ種別ごとに対応するリーチ乱数カウンタＣ３の値が設定されている。

【０１３７】

ここで、図９（Ｄ）は外れ種別テーブルの一例を示す図である。図９（Ｄ）に示す例では、前後外れリーチとなる乱数の値は０～８であり、前後外れ以外リーチとなる乱数の値は９～３８であり、完全外れとなる乱数の値は３９～２３８である。なお、ＭＰＵ４１は、５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりに当選する特図遊技、即ち大当たり遊技状態に移行する特図遊技においては、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生と判断する。

【０１３８】

ここに、リーチとは、図柄表示部３４１における図柄の変動表示が開始されてから図柄が停止表示されるまでの間に、大当たりに当選したことを示す飾り図柄の図柄組み合わせになり易い状態が示される変動状態である。一例において、図柄表示部３４１における有効ライン上の飾り図柄の３つの停止位置のうち２つの停止位置に同一の図柄が停止表示され、残りの１つの停止位置に対応する表示図柄が変動する状態である。また、図柄表示部３４１におけるリーチの変動状態中には、所定のキャラクタなどの動画が表示されて期待度を示唆するストーリー演出処理や、遊技者による操作ボタン２０に対する操作が演出に反映される遊技者参加型の操作演出処理などが実行される。なお、これらの演出処理の実行中には図柄表示部３４１における変動表示が非表示となること、縮小又は拡大して表示されることも考えられる。

【０１３９】

特図変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻される。具体的に、特図変動種別カウンタＣＳ１は、大当たり抽

選での抽選結果に応じて、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での特別図柄（図柄表示部３４１における飾り図柄）の変動表示時間を示す特図変動パターン種別（特別図柄の変動表示時間）を決定するものである。このように、特図変動パターン種別が決定されることで、音声ランプ制御装置５では、高速変動演出（基本演出、非リーチ演出）、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出などの大まかな特図遊技での変動種別（演出パターン）が、特図変動パターン種別（特別図柄の変動表示時間）に応じて決定される。特図変動種別カウンタＣＳ１は、ＭＰＵ４１により後述する図２１のメイン処理が１回実行されるごとにステップＳ１４０２において少なくとも１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップＳ１４１４において繰り返し更新される。そして、第１特図保留格納エリアＲＥＡ１又は第２特図保留格納エリアＲＥＡ２の第１～第４保留エリアＲＥＡ１～ＲＥＡ４，ＲＥＢ１～ＲＥＢ４には、遊技球が第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞したタイミングでの特図変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される。

【０１４０】

そして、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１と、大当たり抽選の結果に応じて予め設定された変動テーブル（図１０（Ａ）～図１０（Ｃ）参照）とに基づいて特別図柄の変動表示時間を示す特図変動パターンを決定する。具体的に、ＭＰＵ４１は、ＲＯＭ４１１の変動テーブル記憶エリアに予め記憶されている通常大当たり変動テーブル（図１０（Ａ）参照）、確変大当たり変動テーブル（図１０（Ｂ）参照）、又は外れ変動テーブル（図１０（Ｃ）参照）を参照して特図変動パターン種別を特定する。なお、これらの変動テーブルは、低確率モードと高確率モードとで別個に設けられてもよい。また、確変大当たり変動テーブルは、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。

【０１４１】

ここで、図１０（Ａ）、図１０（Ｂ）及び図１０（Ｃ）は、変動テーブルの一例を示す図である。図１０（Ａ）に示す通常大当たり変動テーブル、図１０（Ｂ）に示す確変大当たり変動テーブル、図１０（Ｃ）に示す外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターンが予め対応付けられている。そして、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」である場合は図１０（Ａ）に示す通常大当たり変動テーブル、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」又は「１６Ｒ確変大当たり」である場合は図１０（Ｂ）に示す確変大当たり変動テーブル、抽選結果が「外れ」である場合は図１０（Ｃ）に示す外れ変動テーブルをそれぞれ参照し、特図変動パターンの種別を特定する。

【０１４２】

より具体的に、図１０（Ａ）及び図１０（Ｂ）に示すように、通常大当たり変動テーブル及び確変大当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される。ここに、特図変動パターン「０１」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が３０ｓであるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてノーマルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。また、特図変動パターン「０２」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が６０ｓであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてスーパーリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スーパーリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。さらに、特図変動パターン「０３」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン）として変動表示時間が最も長い９０ｓであるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてスペシャルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最

終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

【０１４３】

図１０（Ｃ）に示すように、外れ変動テーブルでは、リーチ乱数カウンタＣ３の値によって決定される外れ時の飾り図柄の停止表示種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応して、特図変動種別カウンタＣＳ１と特図変動パターンとの対応関係が定められている。より具体的に、外れ時の停止表示種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される。一方、外れ時の停止表示種別が完全外れである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターン「０４」又は「０５」のいずれかが選択される。なお、特図変動パターン「０４」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が７ｓであるリーチなし演出パターン（７秒非リーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部３４１などにおいて７秒非リーチ演出パターンに従って特図遊技演出が実行される。また、特図変動パターン「０５」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が１０ｓであるリーチなし演出パターン（１０秒非リーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部３４１などにおいて１０秒非リーチ演出パターンに従って特図遊技演出が実行される。

【０１４４】

例えば、遊技機１０では、特図変動パターン「０４」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴うことなく飾り図柄の変動表示が外れ図柄の組み合わせで停止表示される外れパターンの変動表示が実行される。また、遊技機１０では、特図変動パターン「０５」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴って飾り図柄の変動表示が外れ図柄の組み合わせで停止表示される外れパターンの変動表示が実行される。また、特図変動パターン「０５」に対応する外れ時の変動表示の際には、遊技者による操作ボタン２０の操作が反映される遊技者参加型の操作演出が予告演出として実行されることもある。

【０１４５】

なお、特図変動パターンの種別は、図１０（Ａ）、図１０（Ｂ）及び図１０（Ｃ）に示す例には限定されない。

【０１４６】

例えば、遊技機１０では、特図変動パターン「０１」に対応するノーマルリーチ演出パターンにおいて実行されるノーマルリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のノーマルリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのノーマルリーチ演出が実行される。

【０１４７】

同じく、遊技機１０では、特図変動パターン「０２」に対応するスーパーリーチ演出パターンにおいて実行されるスーパーリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のスーパーリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのスーパーリーチ演出が実行される。スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変動時間が長いリーチ演出であり、ノーマルリーチ演出よりも大当たり抽選での抽選結果が大当たりである確率（期待度）が高く、スペシャルリーチ演出よりも大当たり当選している確率（期待度）が低いことを遊技者に示唆する際に実行される。

【０１４８】

さらに、遊技機１０では、特図変動パターン「０３」に対応するスペシャルリーチ演出パターンにおいて実行されるスペシャルリーチ演出として、キャラクタ及びストーリーなどが異なる複数種類のスペシャルリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変動時間が長いリーチ演出であって、例えばノーマルリーチ演出又はスーパーリーチ演出から発展する演出である。スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出やスペシャルリーチ演出よりも大当たり当選している確率（期待度）が高いことを遊技者に示

唆する際に実行される。

【０１４９】

なお、特図変動パターンに対応する演出パターンには、遊技者による操作ボタン２０に対する操作状況が演出に反映される操作演出、例えば単発操作が演出に反映される単発操作演出、遊技者による操作ボタン２０の連打操作が演出に反映される連打操作演出、遊技者による操作ボタン２０の長押し操作が演出に反映される長押し操作演出などの遊技者参加型の操作演出が含まれることがある。

【０１５０】

そして、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での特別図柄の変動表示時間（図柄表示部３４１における飾り図柄の変動表示時間）を特定すると、その特図変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果を示す特図変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置５に入力する。具体的に、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０３」の前に５Ｒ通常大当たりである旨を示す「Ａ」を付した特図変動パターンコマンド「Ａ０１」～「Ａ０３」のいずれかを出力する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０３」の前に５Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｂ」を付した特図変動パターンコマンド「Ｂ０１」～「Ｂ０３」のいずれかを出力する。さらに、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０３」の前に１６Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｃ」を付した特図変動パターンコマンド「Ｃ０１」～「Ｃ０３」のいずれかを出力する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「外れ」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０５」の前に外れである旨を示す「Ｄ」を付した特図変動パターンコマンド「Ｄ０１」～「Ｄ０５」のいずれかを出力する。即ち、特図変動パターンコマンドは、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、大当たり抽選の結果を特定する情報を含む。そして、音声ランプ制御装置５では、特図変動パターンコマンドに基づいて、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、大当たり抽選の結果を判断することが可能であり、その特別図柄の変動表示時間（特図遊技の時間）と、大当たり抽選の結果とに基づいて、図柄表示部３４１などで表示される変動種別（演出パターン）や、飾り図柄の停止表示組み合わせなどの詳細を決定する。そして、音声ランプ制御装置５は、決定した変動種別（演出パターン）などの詳細に基づいて、図柄表示部３４１において飾り図柄を変動表示及び停止表示させると共に飾り図柄の変動表示に合わせて画像演出を実行し、さらに、飾り図柄の変動表示に合わせてスピーカ２６によって音声演出を実行し、電飾部２７によって電飾演出（ランプ演出）を実行させる。

【０１５１】

このように、遊技機１０では、主制御装置４のＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び変動テーブルに基づいて、図柄表示部３４１における飾り図柄の変動表示時間を決定する簡易な処理を実行することになる。そのため、遊技機１０のＭＰＵ４１が８ビットマイコンで構成される場合であっても、そのＭＰＵ４１により安定して大当たり抽選を実行することができる。また、実際に図柄表示部３４１に表示される飾り図柄の変動態様の詳細は音声ランプ制御装置５で決定されるため、その変動態様としては多種多様な変動態様を選択的に実行することが可能である。

【０１５２】

図１０（Ａ）～図１０（Ｃ）に示す変動テーブルは、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態及び確変遊技状態）において共通に使用されるが、各種遊技状態ごとに個別に変動テーブルを設定してもよく、また高頻度サポートモード（時短遊技状態及び確変遊技状態）と低頻度サポートモードとで個別に変動テーブルを設定してもよい。また、各種遊技状態ごとやサポートモードごとに個別に変動テーブルを設定する場合、変動表示時間の平均値が、例えば通常遊技状態（低頻度サポートモード）のほうが、時短遊技状態及び確変遊技状態（高頻度サポートモード）よりも長く設定される。また、時短遊技状態と確変遊技状態とで異なる変動テーブルを設定する場合、変動表示時間の平均値は、時短遊技状

態のほうが確変遊技状態よりも長く設定してもよいし、確変遊技状態のほうが時短遊技状態よりも長く設定してもよい。

【０１５３】

ここで、図１１は図８に示す主制御装置４の記憶領域の普図保留格納エリア４１２ｃの一例を示すブロック図である。図１１に示すように、普図保留格納エリア４１２ｃは、普図第１保留エリアＳＥ１、普図第２保留エリアＳＥ２、普図第３保留エリアＳＥ３、普図第４保留エリアＳＥ４、普図変動保留数記憶エリアＳＮＡ及び普図実行エリアＳＡＥを含む。

【０１５４】

普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４は、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒを遊技球が通過した場合に普図当たり抽選で用いられる普図当否情報として取得される普通当たり乱数カウンタＣ４、普通当たり種別乱数カウンタＣ５及び普図変動種別カウンタＣＳ２を格納する記憶領域である。

【０１５５】

普図変動保留数記憶エリアＳＮＡは、普図当否情報が格納されている普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４の数を記憶する。即ち、普図変動保留数記憶エリアＳＮＡは、普図遊技を実行する権利の保留の数を記憶する記憶領域である。

【０１５６】

普図実行エリアＳＡＥは、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において普通図柄の変動表示が開始される際に、普図第１保留エリアＳＥ１の普図当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。そして、ＭＰＵ４１は、１回の普図遊技の開始に際して、普図実行エリアＳＡＥに普図当否情報として記憶されている数値情報（普通当たり乱数カウンタＣ４、普通当たり種別乱数カウンタＣ５及び普図変動種別カウンタＣＳ２の値）に基づいて、以下に説明する普図当たり当否テーブル（図１２（Ａ）及び図１２（Ｂ）参照）、及び普図当たり種別振分テーブル（図１２（Ｃ）及び図１２（Ｄ）参照）を用いて普図当たり抽選を行い、普図変動テーブル（不図示）を用いて普通図柄に対する普図変動表示時間を決定する。このとき、普図第１保留エリアＳＥ１に格納された普図当否情報が普図実行エリアＳＡＥに移動された場合には、普図第２保留エリアＳＥ２に格納された普図当否情報が普図第１保留エリアＳＥ１にシフトされ、普図第３保留エリアＳＥ３に格納された普図当否情報が普図第２保留エリアＳＥ２にシフトされ、普図第４保留エリアＳＥ４に格納された普図当否情報が普図第３保留エリアＳＥ３にシフトされる。

【０１５７】

普通当たり乱数カウンタＣ４は、後述の図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。そして、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４には、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒに遊技球が入賞したタイミングでの普通当たり乱数カウンタＣ４の値が格納される。また、所定のタイミングにおいて、普図保留格納エリア４１２ｃに格納された普通当たり乱数カウンタＣ４の値によって電動役物３１５ｂを所定時間だけ開放状態にするか否かの普図当たり抽選が行われる。

【０１５８】

ここで、図１２（Ａ）及び図１２（Ｂ）は、普図当たり当否テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図１２（Ａ）に示す低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルと、図１２（Ｂ）に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルとの２種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たり確率が異なり、高頻度サポートモードのほうが低頻度サポートモードよりも普図当たり確率が高く設定されている。

【０１５９】

図１２（Ａ）に示す低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、低頻度サポート

モードである通常遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図１２（Ａ）に示すように、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が０の場合に普図当たり、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が１～２９９の場合に外れに設定されている。つまり、通常遊技状態（低頻度サポートモード）では、普図当たり確率が１／３００に設定されており、電動役物３１５ｂの作動頻度が低くされている。

【０１６０】

図１２（Ｂ）に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図１２（Ｂ）に示すように、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルでは、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルとは逆に、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が０の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が１～２９９の場合に普図当たりに設定されている。つまり、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）では、普図当たり確率が２９９／３００に設定され、通常遊技状態（低頻度サポートモード）よりも普図当たり確率が高く設定されていると共に、電動役物３１５ｂの作動頻度が高くされている。

【０１６１】

なお、低頻度サポートモード普図当たり確率、及び高頻度サポートモード普図当たり確率は、図１２（Ａ）及び図１２（Ｂ）に示される例には限定されず適宜変更可能である。

【０１６２】

普通当たり種別乱数カウンタＣ５は、後述の図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。そして、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４には、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒに遊技球が入賞したタイミングでの普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値が格納される。また、普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４に格納された普通当たり乱数カウンタＣ４の値が普図当たりである場合に、普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４に格納された普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値によって、普図当たりの種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）、即ち電動役物３１５ｂの開放時間が設定される。

【０１６３】

ここで、図１２（Ｃ）及び図１２（Ｄ）は、普図当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり種別振分テーブルとして、図１２（Ｃ）に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルと、図１２（Ｄ）に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルとの２種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たり種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）の振り分け確率が異なる。

【０１６４】

ここで、短開放普図当たりの場合には、電動役物３１５ｂが短時間（例えば０．１秒）開放されることによって第２入賞口３１５に遊技球が短時間（例えば０．１秒）入球可能となる短開放普図当たり遊技が実行される。この短開放普図当たり遊技では、電動役物３１５ｂの開放時間が短いために第２入賞口３１５に遊技球が入球し難く、多くの場合、第２入賞口３１５に遊技球が入球しない。

【０１６５】

一方、長開放普図当たりの場合、電動役物３１５ｂが短開放普図当たり遊技よりも長時間（例えば６秒）開放されることによって、短開放普図当たり遊技よりも第２入賞口３１５に遊技球が長時間（例えば６秒）入球可能となる長開放普図当たり遊技が実行される。この長開放普図当たり遊技では、電動役物３１５ｂの開放時間が長いために第２入賞口３１５に遊技球が入球し易く、第２特図遊技を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留することが可能である。

【０１６６】
図１２（Ｃ）に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図１２（Ｃ）に示すように、低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値が０～９９の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値が１００～１９９の場合に長開放普図当たりに設定されている。つまり、通常遊技状態（低頻度サポートモード）では、短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率が１：１に設定されている。もちろん、通常遊技状態（低頻度サポートモード）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、必ずしも１：１である必要はなく適宜変更可能であり、例えば長開放普図当たりの振分率をゼロ（長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値がゼロ個）又は略ゼロ（長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値が１個又は２個）に設定することも可能である。
【０１６７】
図１２（Ｄ）に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図１２（Ｄ）に示すように、高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値が０の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値が１～１９９の場合に長開放普図当たりに設定されている。つまり、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）では、短開放普図当たりよりも長開放普図当たりに振り分けられ易くなるように設定されている。もちろん、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、図１２（Ｄ）に示される例には限定されず適宜変更可能であり、例えば短開放普図当たりの振分率をゼロ（短開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値がゼロ個）に設定することも可能である。
【０１６８】
なお、電動役物３１５ｂの開放は、１回の普図当たり遊技につき１回には限定されず、複数回であってもよい。この場合、１回の普図当たり遊技での電動役物３１５ｂの各開放の開放時間や開放間隔（開放間インターバル）は、１種類であっても複数種であってもよい。
【０１６９】
普図変動種別カウンタＣＳ２は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算されることで、後述の図２１のメイン処理が１回実行されるごとにステップＳ１４０２において少なくとも１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップＳ１４１４において繰り返し更新される。そして、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４には、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒに遊技球が入賞したタイミングでの普図変動種別カウンタＣＳ２の値が格納される。また、所定のタイミングにおいて、普図保留格納エリア４１２ｃに格納された普図変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して普図変動表示時間が決定される。
【０１７０】
普図変動表示テーブル（不図示）は、例えば高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。高頻度サポートモード普図変動表示テーブル及び低頻度サポートモード普図変動表示テーブルでは、例えば普図変動種別カウンタＣＳ２の値に対応させて複数の普図変動表示時間が設定されている。また、通常、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、普図変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されている。例えば、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される一部の変動表示時間が、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される一部の変動表示時間よりも長くなるように設定してもよく、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される全ての変動表示時間が、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される全て

の変動表示時間よりも長くなるように設定してもよい。
【０１７１】
なお、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとで共通の普図変動表示テーブルを設定してもよく、高頻度サポートモード普図変動表示テーブル及び低頻度サポートモード普図変動表示テーブルのうちの少なくとも一方の普図変動表示テーブルに設定される普図変動表示時間は１種類であってもよい。また、普図変動保留数Ｘに応じて普図変動表示時間が設定されるようにしてもよく、例えば普図変動保留数Ｘが多いほど普図変動表示時間が短くなるように設定してよく、普図変動保留数Ｘが少ないほど普図変動表示時間が長くなるように設定してよい。
【０１７２】
ここで、図１３は、図１に示す遊技機の主制御装置４のＭＰＵ４１におけるＲＡＭ４１２に設定される遊技情報格納エリア４１２ｄの一例を示すブロック図である。遊技情報格納エリア４１２ｄには、遊技履歴、出玉性能などに関する遊技情報が格納されている。本実施形態では、遊技情報格納エリア４１２ｄには、遊技情報として、「アウト玉数」、「一般入賞口払出玉数」、「第１入賞口払出玉数」、「第２入賞口払出玉数」、「可変入賞口払出玉数」、「設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、「累積大当たり抽選回数」、「単位大当たり抽選回数」、「大当たり回数」、及び「連続外れ回数」が格納されている。これらの遊技情報のうち、「遊技設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、及び「単位大当たり抽選回数」が出玉性能に関する遊技情報（性能情報）に該当する。
【０１７３】
「アウト玉数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において遊技盤３１に発射された遊技球数の積算値である。この「アウト玉数」は、後述の図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ検出処理においてアウト玉センサ３１８ａによって検出されるアウト玉をカウントした値として格納される。
【０１７４】
「一般入賞口払出玉数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において一般入賞口３１３への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「一般入賞口払出玉数」は、通常遊技状態において入球センサ３１３ａによって一般入賞口３１３への入賞が検出された場合に、後述の図２１のメイン処理でのステップＳ１４０３の賞球コマンド設定処理において一般入賞口３１３への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置７に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。
【０１７５】
「第１入賞口払出玉数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において第１入賞口３１４への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「第１入賞口払出玉数」は、通常遊技状態において入球センサ３１４ａによって第１入賞口３１４への入賞が検出された場合に、後述の図２１のメイン処理でのステップＳ１４０３の賞球コマンド設定処理において第１入賞口３１４への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置７に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。
【０１７６】
「第２入賞口払出玉数」は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）において第２入賞口３１５への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「第２入賞口払出玉数」は、時短遊技状態において入球センサ３１５ａによって第２入賞口３１５への入賞が検出された場合に、後述の図２１のメイン処理でのステップＳ１４０３の賞球コマンド設定処理において第２入賞口３１５への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置７に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。
【０１７７】

「可変入賞口払出玉数」は、大当たり遊技状態において可変入賞口３１６への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「可変入賞口払出玉数」は、大当たり遊技状態において入球センサ３１６ａによって可変入賞口３１６への入賞が検出された場合に、後述の図２１のメイン処理でのステップＳ１４０３の賞球コマンド設定処理において可変入賞口３１６への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置７に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【０１７８】

「遊技設定値」は、大当たり抽選（当否判定）で用いる低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図９（Ｂ）参照）を選択するためのものである。換言すれば、「遊技設定値」は、低確率モード及び高確率モードでの大当たり確率を規定する。本実施形態では、後述のように６段階の設定値（大当たり確率の異なる６種類の低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図９（Ｂ）参照））が準備されている。「遊技設定値」は、後述の図３５の遊技設定値変更処理において更新される。

【０１７９】

「ベース情報」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における払戻率（出玉率）である「ベース」に関する情報であり、この「ベース」は通常遊技状態における「アウト玉数」に対する「一般入賞口払出玉数」と「第１入賞口払出玉数」との合算払出玉数の比率である。「ベース」を数式で表すと、「ベース」＝１００×（「一般入賞口払出玉数」＋「第１入賞口払出玉数」）／「アウト玉数」である。「ベース情報」は、現状ベースＢＬ、前回６万玉ベースＢ１及び前々回６万玉ベースＢ２に関する情報を含む。ここで、前回６万玉ベースＢ１及び前々回６万玉ベースＢ２は、後述の図３６の特定性能情報更新処理においてアウト玉数が６００００玉に達するごとに更新される（ステップＳ２５０５及びＳ２５０６）。具体的には、直近のアウト玉数が６００００玉に到達したときの「ベース」は前回６万玉ベースＢ１として、もう一つ前のアウト玉数が６００００玉に到達したときの「ベース」は前々回６万玉ベースＢ２として、それぞれＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリアの「ベース情報」として保存される。また、アウト玉数のカウンタ値が６００００玉に到達するまでは現状ベースＢＬとして演算され（ステップＳ１８０４）、現状ベースＢＬがＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリアの「ベース情報」として保存される。また、アウト玉数のカウンタ値が６００００玉に到達するまでは現状ベースＢＬとして演算される場合、「ベース情報」には、先に説明した「一般入賞口払出玉数」、「第１入賞口払出玉数」及び「アウト玉数」とは別に、ベース演算用の「一般入賞口払出玉数」、「第１入賞口払出玉数」及び「アウト玉数」が格納される。

【０１８０】

なお、本実施形態では、「ベース情報」が「現状ベースＢＬ」、「前回６万玉ベースＢ１」及び「前々回６万玉ベースＢ２」を含んでおり、過去２回分の６万玉ベースが履歴として残されているが、過去３回分以上の６万玉ベースを履歴として残すようにしてもよい。また、「ベース情報」として、遊技機１０が遊技ホールに設置されてから現在に至るまの累積ベースを含ませてもよい。

【０１８１】

「連続役物比率情報」は、賞球の払い出しがある全ての入賞口（一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５及び可変入賞口３１６）への入賞による総払出玉数において、可変入賞口払出玉数が占める比率である「連続役物比率」に関する情報である。「連続役物比率」を数式で表すと、「連続役物比率」＝１００×「可変入賞口払出玉数」／「総払出玉数」である。「連続役物比率情報」は、例えば後述の図３６の特定性能情報更新処理において更新される。本実施形態では、「連続役物比率情報」は、遊技機１０が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積連続役物比率として記憶される。なお、「連続役物比率情報」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば１００回）に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば１０００回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば６万玉）に達するまでの期間）に対する連

続役物比率であってもよい。もちろん、「連続役物比率情報」は、累積連続役物比率と、一定数期間での連続役物比率との両方を含んでいてもよい。

【０１８２】

「役物比率情報」は、賞球の払い出しがある全ての入賞口（一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５及び可変入賞口３１６）への入賞による総払出玉数において、第２入賞口払出玉数と可変入賞口払出玉数との合算払出玉数が占める比率である「役物比率」に関する情報である。「役物比率」を数式で表すと、「役物比率」＝１００×（「第２入賞口払出玉数」＋「可変入賞口払出玉数」）／「総払出玉数」である。「役物比率情報」は、例えば後述の図３６の特定性能情報更新処理において更新される。本実施形態では、「役物比率情報」は、遊技機１０が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積役物比率として記憶される。なお、「役物比率情報」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば１００回）に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば１０００回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば６万玉）に達するまでの期間）に対する役物比率であってもよい。もちろん、「連続役物比率情報」は、累積役物比率と、一定数期間での役物比率との両方を含んでいてもよい。

【０１８３】

「累積大当たり抽選回数」は、遊技ホールの営業開始前に遊技機１０の起動が開始されてから現在に至るまでに、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において大当たり抽選を行った回数である。換言すれば、「累積大当たり抽選回数」は、通常遊技状態における第１入賞口３１４への入賞を契機としてメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄の変動表示が実行された累積変動表示回数でもある。「累積大当たり抽選回数」は、後述の図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０６でメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において第１特図又は第２特図の変動表示を開始させるごとに１ずつ加算される。また、「累積大当たり抽選回数」は、遊技機１０の主電源のオフによってＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄからクリアされる。

【０１８４】

「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における一定数のマイナス差玉当たりの、第１入賞口３１４への入賞を契機として大当たり抽選を受けた回数（メイン表示部３６の第１特別図柄表示部の図柄変動表示が実行された回数）である。本実施形態では、一定数は「２５０玉」であり、差玉は「アウト玉数」から「一般入賞口払出玉数」及び「第１入賞口払出玉数」を差し引いた玉数である。つまり、「単位大当たり抽選回数」は、遊技ホールで１０００円に対して２５０玉の貸玉を受ける場合、１０００円平均の第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄の変動表示回数（大当たり抽選を受けた回数）である。なお、「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態における一定数の「アウト玉数」当たりの大当たり抽選を受けた回数であってもよい。「単位大当たり抽選回数」は、後述の図３６の特定性能情報更新処理において更新される。本実施形態では、「単位大当たり抽選回数」は、遊技機１０が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積単位大当たり抽選回数として記憶される。なお、「単位大当たり抽選回数」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば１００回）に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば１０００回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば６万玉）に達するまでの期間）に対するものであってもよい。もちろん、「単位大当たり抽選回数」として、累積単位大当たり抽選回数と、一定数期間での単位大当たり抽選回数との両方を遊技情報として記憶してもよい。

【０１８５】

「大当たり回数」は、遊技ホールの営業開始前に遊技機１０の起動が開始されてから現在に至るまでに行った大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった回数である。「大当たり回数」は、例えば後述の図２９の大当たり遊技制御処理において大当たり遊技を開始させるごとに１ずつ加算される。また、「大当たり回数」は、遊技機１０の主電源のオフによってＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄからクリアされる。

【０１８６】
「連続外れ回数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において大当たり抽選での抽選結果が連続して外れとなった回数であり、抽選結果が大当たりである場合に０回にクリアされる。「連続外れ回数」は、後述の図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０６でメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において第１特図又は第２特図の変動表示を開始させる場合に、ステップＳ２１０３での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れであれば１ずつ加算され、当否判定の結果が大当たりである場合に０回にクリアされる。本実施形態では、「連続外れ回数」は、遊技機１０の主電源のオフによってＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄからクリアされる。もちろん、「連続外れ回数」は、遊技機１０の主電源のオフによって遊技情報格納エリア４１２ｄからクリアされないようにしてもよい。
【０１８７】
図１４の説明に戻り、性能情報表示装置４Ａは、ＲＡＭ４１２に設定される遊技情報格納エリア４１２ｄに遊技情報（性能情報）として格納される「ベース情報」及び「設定値」を表示するものである。性能情報表示装置４Ａは、性能表示モニタ４３、性能表示スイッチ４４、設定値表示部４５、設定値変更操作部４６及びＲＯＭ４７を備える。ここで、図１５は、性能情報表示装置４Ａの一例を模式的に示す図である。
【０１８８】
図１５に示すように、性能表示モニタ４３は、遊技機１０での「ベース情報」を表示するものであり、内枠１２を展開した状態において、視認可能な位置に設けられている（図３参照）。性能表示モニタ４３は、複数（本実施形態では４つ）の７セグメント表示器４３１～４３４により構成されており、４ケタ７セグと称されるものである。なお、性能表示モニタ４３は、主制御装置４に設けることが好ましいが、メイン制御ユニット３３１における主制御装置４以外の装置に設けられてもよく、メイン制御ユニット３３１以外の遊技の他の構成要素に設けられてもよい。また、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２及び／又は第２特別図柄表示部３６３を利用して「ベース情報」を表示させることも考えられる。
【０１８９】
７セグメント表示器４３１～４３４は、「０」～「９」の数字、及び「Ａ」～「Ｆ」のアルファベットを表示可能である。なお、７セグメント表示器４３１～４３４では、アルファベットの「Ｂ」を表示する場合に数字の「８」と区別するためにドットが点灯されて「８．」と表示され、アルファベットの「Ｄ」を表示する場合に数字の「０」と区別するためにドットが点灯されて「０．」と表示される。また、「Ａ」～「Ｆ」のアルファベットのいずれのアルファベットを表示する場合においても、アルファベットであることを明示するめにドットを点灯させることも考えられる。
【０１９０】
性能表示モニタ４３は、４つの７セグメント表示器４３１～４３４のうちの左２つの７セグメント表示器４３１，４３２が「ベース種別」が略記号で表示される識別セグであり、右２つの７セグメント表示器４３３，４３４がＭＰＵ４１によって演算されるベース値（％）が表示される比率セグである。例えば、現状ベースＢＬが３１％であるある場合には、識別セグである左２つの７セグメント表示器４３１，４３２において現状ベースＢＬの略記号である「ＢＬ」が「８．」、「Ｌ」として表示され、比率セグである右２つの７セグメント表示器４３３，４３４においてベース値である「３１」が「３」、「１」として表示される。つまり、４つの７セグメント表示器４３１～４３４では、左から順に、「８．」、「Ｌ」、「３」、「１」と表示される。
【０１９１】
性能表示スイッチ４４は、押下操作によって性能表示モニタ４３（４つの７セグメント表示器４３１～４３４）の電源のオンオフを一括して切り替えるものであり、内枠１２を展開した状態において操作容易な位置に設けられる（図３参照）。図示した例では、性能表示スイッチ４４の上半部が押下されることで電源がオンにされ、下半部が押下されるこ

とで電源がオフにされる。性能表示スイッチ４４に対して電源をオンにする操作が行われると、４つの７セグメント表示器４３１～４３４に通電され、性能表示モニタ４３でのベース情報の表示が可能にされる。一方、性能表示スイッチ４４に対して電源をオフにする操作が行われると、４つの７セグメント表示器４３１～４３４への通電が遮断され、性能表示モニタ４３でのベース情報が非表示にされる。なお、性能表示スイッチ４４は、主制御装置４以外に設けられてもよい。

【０１９２】

ここで、図１５（Ａ）は、性能表示モニタ４３での表示例である。図１５（Ａ）に示すように、性能表示スイッチ４４がオフである場合、７セグメント表示器４３１～４３４が消灯状態であるため、ベース情報が非表示状態とされる。図１５（Ｂ）～図１５（Ｄ）に示すように、性能表示スイッチ４４がオンにされると、性能表示スイッチ４４がオフにされない限り、「ベース情報」として、現状ベースＢＬ→前回６万玉ベースＢ１→前々回６万玉ベースＢ２→現状ベースＢＬに順にループして、各ベースが一定時間ごとに繰り返し表示される。図１５（Ｂ）に示す例では現状ベースＢＬが２８％であることを示し、図１５（Ｃ）に示す例では前回６万玉ベースＢ１が３４％であることを示し、図１５（Ｄ）に示す例では前々回６万玉ベースＢ２が３２％であることを示している。一方、図１５（Ａ）に示すように、性能表示スイッチ４４がオフされた場合、７セグメント表示器４３１～４３４が消灯され、性能表示モニタ４３でのベース情報が非表示とされる。

【０１９３】

なお、性能表示モニタ４３に「ベース情報」を表示させるのに必要なプログラム、例えば現状ベースＢＬ、前回６万玉ベースＢ１及び前々回６万玉ベースＢ２を演算するプログラム、性能表示モニタ４３に現状ベースＢＬ、前回６万玉ベースＢ１及び前々回６万玉ベースＢ２を一定時間ごとに順に表示させるプログラムなどは、主制御装置４にＭＰＵ４１のＲＯＭ４１２とは別に設けられるＲＯＭ４７に格納される。これにより、ＭＰＵ４１のＲＯＭ４１１の負荷を軽減できる。但し、ＭＰＵ４１のＲＯＭ４１１に容量的な余裕がある場合には、ＲＯＭ４１１に性能表示モニタ４３に「ベース情報」を表示させるのに必要なプログラムを格納してもよい。また、主制御装置４にとは別に設けられるＲＯＭなどの記憶手段に性能表示モニタ４３に「ベース情報」を表示させるのに必要なプログラムを格納してもよい。

【０１９４】

また、性能表示モニタ４３では、「ベース情報」に代えて、又は「ベース情報」に加えて、「連続役物比率情報」や「役物比率情報」などの遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された他の性能情報を表示させてもよい。

【０１９５】

また、性能表示モニタ４３は、７セグメント表示器に限らず、ドットマトリクスディスプレイ、液晶ディスプレイや有機ＥＬディスプレイなどの他の形態の表示器により構成されてもよい。

【０１９６】

図１４の説明に戻り、設定値表示部４５は、大当たり抽選で参照する低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図９（Ｂ）参照）を選択するための上述の遊技設定値を表示するものであり、７セグメント表示器によって構成されている。なお、設定値表示部４５は、７セグメント表示器に限らず、ドットマトリクスディスプレイ、液晶ディスプレイや有機ＥＬディスプレイなどの他の形態の表示器により構成されてもよく、性能表示モニタ４３を利用して遊技設定値を表示するようにしてもよい。

【０１９７】

設定値変更操作部４６は、押下操作によって７セグメント表示器の電源のオンオフを切り替え、７セグメント表示器の電源がオンである場合に回転操作されることによって設定値の変更を可能にする。設定値変更操作部４６は、例えば押下操作によってオンオフされる接点式スイッチとしての機能と、回転操作（所定角度の回転）によって接点が切り替え

られるロータリースイッチとしての機能とを有する。ここで、図１６は、主制御装置４の設定値表示部４５での表示例を示す図である。

【０１９８】

図１６（Ａ）に示すように、設定値表示部４５が消灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する押下操作がなされると、７セグメント表示器が通電されることで設定値表示部４５に数字が表示される。このときに表示される数字は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された設定値であり、現在の設定値を示している。図示した例では、設定値は「１」である。一方、設定値表示部４５が点灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する押下操作がなされると、７セグメント表示器への通電が遮断されることで設定値表示部４５が消灯状態となる。

【０１９９】

図１６（Ｂ）に示すように、設定値表示部４５が点灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する回転操作がなされると、設定値表示部４５に表示される数字が変更される。図示した例では、設定値表示部４５が右回転されることで設定値表示部４５に表示される数字が大きくなり、設定値表示部４５が左回転されることで設定値表示部４５に表示される数字が小さくなる。そして、設定値表示部４５が回転されることで設定値表示部４５に表示される数字が変更された場合、変更後の数字が設定値としてＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存される。そのため、目的とする設定値に対応する数字を設定値表示部４５に表示させた状態で設定値変更操作部４６を押下して７セグメント表示器の電源がオフにされた場合、電源がオフされる直前に表示されていた数字が設定値として決定される。これにより、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された設定値に応じて選択される低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）又は高確率モード当否テーブル（図９（Ｂ）参照）に基づいて大当たり抽選を行うことができる。

【０２００】

なお、設定値を変更する方法は、設定値変更操作部４６を回転させてから設定値表示部４５の電源をオフにする方法には限らない。例えば、設定値変更操作部４６を回転させてから操作ボタン２０（図１参照）を押下することで設定値を決定する方法、操作ボタン２０（図１参照）を連打又は長押しすることで設定値表示部４５に表示される数字を変更させてから設定値表示部４５の電源をオフにする方法、主制御装置４などに設けられる鍵穴に鍵を差し込んで鍵を回転させることで設定値表示部４５に表示される数字を変更させてから鍵を抜く方法などであってもよい。

【０２０１】

ここで、設定値表示部４５を備える性能情報表示装置４Ａは、制御ユニット３３におけるメイン制御ユニット３３１の主制御装置４に設けられている。また、制御ユニット３３は、遊技盤３１の背面側に設けられ、前面枠１１に対して開閉可能である。そのため、設定値表示部４５は、遊技盤３１の背面側に設けられ、遊技盤３１と共に制御ユニット３３を前面枠１１に対して開閉させることで、遊技機１０の外部（前面枠１１の正面側）から視認可能な状態と視認不能な状態とを選択可能である。即ち、遊技盤３１（制御ユニット３３）を前面枠１１に対して閉鎖することで設定値表示部４５を視認できない一方で、遊技盤３１（制御ユニット３３）を前面枠１１に対して開放することで設定値表示部４５を視認できる。これにより、遊技者が遊技機１０において遊技を実行する場合、遊技盤３１が開放されない限り、設定値表示部４５が視認されることがないため、設定値表示部４５に表示される数字によって設定値が遊技者に把握されることが防止される。そして、設定値表示部４５は、点灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する押下操作がなされることで消灯状態とされる。そのため、遊技ホールの営業時間中に設定値表示部４５の消灯状態を維持することで、遊技機１０などでの玉詰まりなどにより遊技盤３１を開放することで設定値表示部４５が視認可能な状態とされても、設定値表示部４５によって設定値が遊技者に把握されることを防止できる。

【０２０２】

一方、設定値表示部４５は、消灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する押下操作がなされることで点灯状態とされ、遊技設定値に対応する数字が非表示にされる。そのため、遊技ホールの営業時間外において、遊技盤３１を前面枠１１に対して開放し、設定値変更操作部４６に対する押下操作を行うことで、設定値表示部４５が点灯状態とされることによって設定値表示部４５に表示される数字に基づいて遊技設定値を確認することができ、さらに、設定値変更操作部４６に対する回転操作によって遊技設定値を変更することができる。これにより、営業時間内での設定値の秘匿性を確保しつつ、簡易な作業によって営業時間外において設定値の変更が可能になる。

【０２０３】

なお、本実施形態では、性能情報表示装置４Ａが主制御装置４に設けられているが、性能情報表示装置４Ａは、メイン制御ユニット３３１において主制御装置４とは別に設けてもよく、制御ユニット３３においてメイン制御ユニット３３１とは別に設けてもよい。

【０２０４】

［サブ制御ユニット３３２］

図７に示すように、サブ制御ユニット３３２は、音声ランプ制御装置５及び表示制御装置６を備えており、主制御ユニット３３１から入力される制御信号に基づいて図柄表示部３４１における図柄変動表示及び演出表示を実行する。

【０２０５】

［音声ランプ制御装置５］

音声ランプ制御装置５は、ＭＰＵ５１及び入出力Ｉ／Ｆ５２などを備える。ＭＰＵ５１は、１チップマイコンとして構成された演算装置である。また、ＭＰＵ５１には、ＲＯＭ５１１及びＲＡＭ５１２が内蔵されている。

【０２０６】

ＲＯＭ５１１は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。また、ＲＯＭ５１１には、特図遊技演出、大当たり遊技演出などで使用される音声、ランプ点滅パターンなどの情報も記憶されている。ＲＡＭ５１２は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、ＭＰＵ５１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、ＲＡＭ５１２は、不揮発性の記憶部であってもよい。

【０２０７】

音声ランプ制御装置５は、ＲＯＭ５１１に記憶されている制御プログラムに従った処理をＭＰＵ５１によって実行することにより、主制御装置４から入力されるコマンド（制御信号）に基づいて、表示制御装置６にコマンド（制御信号）を入力し、図柄表示部３４１の表示を制御する。また、音声ランプ制御装置５は、図柄表示部３４１の表示に合わせてスピーカ２６からの再生音声出力及び電飾部２７の点滅態様も制御する。例えば、ＭＰＵ５１は、後述の特図遊技演出及び大当たり遊技演出を実行する場合に、図柄表示部３４１での画像表示、スピーカ２６からの再生音声出力及び電飾部２７の点滅態様を制御する。

【０２０８】

入出力Ｉ／Ｆ５２は、音声ランプ制御装置５に信号を入力し、音声ランプ制御装置５から制御信号を出力する入出力インターフェースである。具体的に、入出力Ｉ／Ｆ５２には、主制御装置４及び表示制御装置６が接続されている。そして、主制御装置４から音声ランプ制御装置５には、特図変動パターンコマンド、第１特図保留コマンド、第２特図保留コマンド、特図シフトコマンドなどのコマンドが入力される。また、音声ランプ制御装置５は、表示制御装置６に表示変動パターンコマンドなどを出力する。なお、表示制御装置６が、主制御装置４からのコマンドを受信し、そのコマンドを音声ランプ制御装置５に入力する構成も他の実施形態として考えられる。また、サブ制御ユニット３３２が、音声ランプ制御装置５及び表示制御装置６の両方の機能を有する一つの制御装置を備える構成も他の実施形態として考えられる。

【０２０９】

また、入出力Ｉ／Ｆ５２には、スピーカ２６及び電飾部２７が接続されている。そして

、音声ランプ制御装置５では、ＭＰＵ５１が、主制御装置４から入力されるコマンドに基づいて、スピーカ２６から出力される音声、電飾部２７の点滅態様が制御される。また、入出力Ｉ／Ｆ５２には、操作スイッチ２０ａが接続されている。これにより、ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０に対して操作が行われたことを検出し、それの検出結果に基づいて、図柄表示部３４１で実行される画像遊技演出、スピーカ２６から音声が出力される音声出力演出、電飾部２７の点滅態様によるランプ演出などを制御することも可能である。

【０２１０】

ＭＰＵ５１は、主制御装置４から入力される普図変動パターンコマンド、電動役物開放コマンド、電動役物閉鎖コマンド、特図変動パターンコマンド、第１特図保留コマンド、第２特図保留コマンド、特図シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、開閉実行モード終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドに基づいて所定の演算処理を実行する。

【０２１１】

具体的に、ＭＰＵ５１は、特図変動パターンコマンドが入力された場合に、特図変動パターンコマンドに基づいて特図変動パターンを決定し、その特図変動パターンに対応する表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に送信し（図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１０７参照）、図柄表示部３４１における図柄変動表示を開始させる。このとき、図柄表示部３４１では、特図変動パターンコマンドが外れを示す場合には外れに対応する飾り図柄の組み合わせが表示される。

【０２１２】

［表示制御装置６］

表示制御装置６は、音声ランプ制御装置５から入力されるコマンド（制御信号）に基づいて図柄表示部３４１の表示を制御する。具体的に、表示制御装置６は、音声ランプ制御装置５から入力される表示変動パターンコマンドなどに基づいて図柄表示部３４１の表示を制御することにより図柄変動表示及び演出表示を実行する。

【０２１３】

表示制御装置６は、ＭＰＵ６１及び入出力Ｉ／Ｆ６２などを備え、入出力Ｉ／Ｆ６２には音声ランプ制御装置５及び図柄表示部３４１が接続されている。なお、音声ランプ制御装置５及び表示制御装置６の間は双方向通信可能であってもよい。

【０２１４】

ＭＰＵ６１は、１チップマイコンとして構成された演算装置であり、ＭＰＵ６１には、ＲＯＭ６１１及びＲＡＭ６１２が内蔵されている。また、表示制御装置６には、時間を計時するタイマ回路、割込を受け付ける割込回路などの他の回路も内蔵されている。ＭＰＵ６１は、ＲＯＭ６１１などに記憶されている制御プログラムに従って処理を実行する。また、表示制御装置６で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。

【０２１５】

ＲＯＭ６１１には、制御プログラムの他、図柄表示部３４１の図柄変動表示で用いられる飾り図柄などの変動図柄、予告演出画像、リーチ演出画像、大当たり演出画像、外れ演出画像などの画像が複数種類記憶されている。なお、図柄表示部３４１に表示される画像には静止画及び動画が含まれる。また、ＲＯＭ６１１には、変動表示パターンコマンドごとに対応する表示スケジュールが記憶されている。具体的に、表示スケジュールには、使用する画像の種類や表示タイミングの他、変動図柄の変動表示時間も含まれる。そして、表示制御装置６では、ＭＰＵ６１が、変動表示パターンコマンドに対応する表示スケジュールに従って画像を図柄表示部３４１に表示させることにより図柄変動表示及び演出表示が実現される。

【０２１６】

ＲＡＭ６１２は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、ＭＰＵ６１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、ＲＡＭ６１２は不揮発性の記憶部であってもよい。

【０２１７】

［払出制御装置７］

払出制御装置７には、ＭＰＵ７１及び入出力Ｉ／Ｆ７２などが搭載されている。ＭＰＵ７１は、１チップマイコンとして構成された演算装置である。また、ＭＰＵ７１には、ＲＯＭ７１１及びＲＡＭ７１２が内蔵されている。

【０２１８】

ＲＯＭ７１１は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。また、ＲＡＭ７１２は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、ＭＰＵ７１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、ＲＡＭ７１２は不揮発性の記憶部であってもよい。

【０２１９】

入出力Ｉ／Ｆ７２は、払出制御装置７に信号を入力し、払出制御装置７から制御信号を出力する入出力インターフェースである。具体的に、入出力Ｉ／Ｆ７２には、払出装置１３２及び球貸装置１００が接続されている。

【０２２０】

払出装置１３２は、前述したように、タンク１３１から上皿２３に向けて遊技球を払い出すものであり、遊技球の払出の有無を切り換える球止部材を駆動させるモーターなどの駆動部１３２ａと、払い出される遊技球を個別に検出する払出センサ１３２ｂとを備える。払出制御装置７は、払出センサ１３２ｂによる検出結果に基づいて駆動部１３２ａを制御することにより任意の数の遊技球を払い出す。また、払出制御装置７には、状態復帰スイッチ７３が設けられている。状態復帰スイッチ７３は、例えば、払出装置１３２の球詰まりなどの払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。

【０２２１】

球貸装置１００は、遊技機１０と併せて島設備に設置される。そして、球貸装置１００は、遊技機１０の前面枠１１に設けられている不図示の球貸操作装置の操作に応じて、球貸装置１００に挿入されているカードなどの記録媒体に記憶されている金額の範囲内で予め設定された金額に相当する数の遊技球を払い出して遊技者に貸し出すことが可能である。具体的には、球貸装置１００から払出制御装置７に、所定数の遊技球を払い出す旨の制御信号が入力されることにより、ＭＰＵ７１により払出装置１３２が制御されて所定数の遊技球が払い出される。なお、記録媒体はカードに限らず、例えばＩＣチップを内蔵するコイン型、スティック型の記憶媒体であってもよい。また、球貸装置１００は、現金の挿入によりその現金に応じた所定数の遊技球を貸し出すことが可能なものであってもよい。

【０２２２】

［発射制御装置８］

発射制御装置８は、遊技球発射機構３２の駆動を制御する発射制御ＩＣ８１を備える。具体的に、発射制御ＩＣ８１は、発射ハンドル２２が回転操作されている間、遊技球発射機構３２の球送り装置３２２を駆動させることにより、上皿２３に貯留されている遊技球を発射レール３２１上に供給させる。そして、発射制御ＩＣ８１は、発射ハンドル２２の操作量を検出し、その操作量に応じて遊技球発射機構３２のソレノイド３２３を駆動させることにより、発射レール３２１上の遊技球を遊技盤３１に向けて発射させる。このとき、発射制御ＩＣ８１は、予め設定された周期（例えば０．６ｓｅｃ）でＯＮＯＦＦが切り替わるクロック信号を駆動信号として球送り装置３２２及びソレノイド３２３を駆動させる。これにより、遊技機１０では、０．６ｓｅｃごとに１個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。

【０２２３】

また、発射ハンドル２２には、遊技者による回転操作量を検出するための可変抵抗が設

けられており、発射ハンドル２２の回転操作量に応じて電圧が発射制御ＩＣ８１に入力される。これにより、発射制御ＩＣ８１は、発射ハンドル２２の回転操作量に応じて入力される電圧値に基づいて、発射ハンドル２２の回転操作量が多いほど遊技球発射機構３２からの遊技球の発射強度が強くなるようにソレノイド３２３への印加電圧を調整する。

【０２２４】

さらに、発射ハンドル２２には、遊技者が発射ハンドル２２に触れていることを検出するためのタッチセンサ２１ａ、及び遊技者が任意に遊技球の発射を停止させるための操作を行う球止めスイッチ２１ｂが設けられている。発射制御ＩＣ８１は、タッチセンサ２１ａ及び球止めスイッチ２１ｂを用いて、タッチセンサ２１ａにより遊技者が発射ハンドル２２に触れていないことを検出した場合、又は球止めスイッチ２１ｂが遊技者によって操作されていることを検出した場合に、遊技球発射機構３２による遊技球の発射を停止させる。これにより、例えば発射ハンドル２２が回転操作された状態で固定され、遊技者が発射ハンドル２２に触れていない状況における遊技が防止される。また、遊技者は、発射ハンドル２２を回転操作したまま親指などで球止めスイッチ２１ｂを任意のタイミングで操作することにより、球技球の発射を停止させることができる。

【０２２５】

［電源制御装置９］

電源制御装置９は、種々のセンサ、駆動部などを駆動するための＋１２Ｖ電圧、制御装置で使用されるロジック用の＋５Ｖ電圧などを生成する。そして、電源制御装置９は、生成した＋１２Ｖ又は＋５Ｖの電圧を、主制御装置４、音声ランプ制御装置５、表示制御装置６、払出制御装置７、発射制御装置８などに供給する。

【０２２６】

なお、電源制御装置９には、遊技機１０の電源をＯＮＯＦＦするための電源スイッチ９０、遊技機１０を初期状態に戻す際に操作されるＲＡＭ消去スイッチ９１が設けられている。遊技機１０は、ＲＡＭ消去スイッチ９１がＯＮの状態で電源スイッチ９０が操作されて電源が投入された場合に初期化される。

【０２２７】

また、電源制御装置９には、電源設備から供給される電力により充電される充電手段としてコンデンサ及び二次電池が設けられている。これにより、遊技機１０では、電源設備からの電力供給が遮断された場合でも、制御装置に設けられたＲＡＭの情報が、前記コンデンサから放電される電力によって所定期間保持される。また、遊技機１０では、電源設備からの電力供給が遮断された場合でも、制御装置が、二次電池から放電される電力により所定期間の間は駆動可能である。

【０２２８】

さらに、電源制御装置９は、電力供給が遮断されたと判断した場合に、主制御装置４、音声ランプ制御装置５、払出制御装置７などに停電信号を入力する。例えば、電源制御装置９は、電源設備から供給される電力に基づいて予め設定された２４Ｖの直流電圧を出力する場合、その直流電圧が予め設定された２２Ｖ未満に達した場合に停電状態であると判断する。なお、主制御装置４、音声ランプ制御装置５、払出制御装置７などは、電源制御装置９から停電信号を受信すると、実行中の制御を中断して所定のＮＭＩ割込処理を実行する。

【０２２９】

［主制御装置４の処理］

次に、図１７～図４１を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される処理について説明する。具体的に、遊技機１０において、ＭＰＵ４１は、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、立ち上げ処理後に実行されるメイン処理、定期的に起動される主タイマ割込処理、停電時に実行されるＮＭＩ割込処理などを実行する。なお、本実施形態では、立ち上げ処理、ＮＭＩ割込処理などについては説明を省略し、主タイマ割込処理及びメイン処理について説明する。また、立ち上げ処理では、ＲＡＭ４１２が正常に動作しているか否かが確認され、ＲＡＭ４１２が正常に動作していることを条件に主タイマ割込

処理の実行が許可される。
【０２３０】
［主制御装置４の主タイマ割込処理］
ここで、図１７は、主制御装置４のＭＰＵ４１により実行される主タイマ割込処理の手順の一例を説明するためのフローチャートである。主タイマ割込処理は、例えば２ｍｓｅｃごとに実行される。以下、図１７を参照しつつ、主タイマ割込処理を説明する。
【０２３１】
＜ステップＳ１００１＞
図１７に示すように、ステップＳ１００１では、ＭＰＵ４１は、主制御装置４に接続されているセンサなどの検出状態を判断するセンサ検出処理を実行する。例えば、入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａ、アウト玉センサ３１８ａなどの検出状態を判断する。このとき、ＭＰＵ４１は、入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａのいずれかへの遊技球の入球が検出された場合には、その情報を入賞検知情報としてＲＡＭ４１２に保存する。また、ＭＰＵ４１は、アウト玉センサ３１８ａによってアウト玉が検出された場合には、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに記憶されたアウト玉数に１加算して遊技情報格納エリア４１２ｄのアウト玉数を更新する。
【０２３２】
＜ステップＳ１００２＞
次に、ステップＳ１００２では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２の更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２でのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。
【０２３３】
＜ステップＳ１００３＞
続いて、ステップＳ１００３では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、普通当たり乱数カウンタＣ４、及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５の更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、普通当たり乱数カウンタＣ４、及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５でのカウンタ値にそれぞれ１を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。
【０２３４】
＜ステップＳ１００４及びＳ１００５＞
その後、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への入賞に伴う始動入賞処理を実行し（ステップＳ１００４）、発射制御処理を実行する（ステップＳ１００５）。なお、始動入賞処理の詳細は、図１８を参照して後述する。
【０２３５】
発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル２２に触れていることがタッチセンサ２１ａにより検出されており、発射を停止させるための球止めスイッチ２１ｂが操作されていないことを条件に、遊技球の発射を有効にする処理である。また、発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル２２に触れていないことがタッチセンサ２１ａにより検出されている場合、又は球止めスイッチ２１ｂが操作されている場合には、遊技球の発射を無効にする処理である。ＭＰＵ４１は、遊技球の発射が有効である場合に、発射制御装置８に対して遊技球の発射指示をする。
【０２３６】
＜ステップＳ１００６＞
ステップＳ１００６では、ＭＰＵ４１は、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒを遊技球が通過した場合に、ＭＰＵ４１によって、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに格納される情報を更新するスルーゲート処理を実行し、当該主タイマ割込処理を終了する。なお、スルーゲート処理の詳細は、図２０を参照して後述する。

【０２３７】
［始動入賞処理］
ここで、図１８は、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００４でＭＰＵ４１により実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図１８を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。
【０２３８】
＜ステップＳ１１０１＞
図１８に示すように、ステップＳ１１０１では、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４に対する入賞があったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０２に移行し、第１入賞口３１４に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１１０６に移行する。
【０２３９】
＜ステップＳ１１０２及びＳ１１０３＞
ステップＳ１１０２では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎが最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎが最大保留数であれば（ステップＳ１１０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎが最大保留数でなければ（ステップＳ１１０２：Ｎｏ）、更新処理として、第１特図保留数Ｎに１を加算する処理を実行する（ステップＳ１１０３）。
【０２４０】
＜ステップＳ１１０４＞
ステップＳ１１０４では、ＭＰＵ４１は、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述の図２１のメイン処理でのステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。
【０２４１】
＜ステップＳ１１０５＞
ステップＳ１１０５では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１０４で取得された第１特図保留に対する特図当否情報が後述の図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０２又はＳ２１０３において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第１特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定する第１特図保留コマンド設定処理を実行する。なお、第１特図保留コマンド設定処理の詳細は、図１９を参照して後述する。
【０２４２】
＜ステップＳ１１０６＞
ステップＳ１１０６では、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に対する入賞があったと判断すると（ステップＳ１１０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０７に移行し、第２入賞口３１５に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０６：Ｎｏ）、当該始動入賞処理を終了る。
【０２４３】
＜ステップＳ１１０７及びＳ１１０８＞
ステップＳ１１０７では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍが最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが最大保留数であれば（ステップＳ１１０７：Ｙｅｓ）、当該始動入賞処理を終了る。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが最大保留数でなければ（ステップＳ１１０７：Ｎｏ）、更新処理として、第２特図

保留数Ｍに１を加算する処理を実行する（ステップＳ１１０８）。
【０２４４】
＜ステップＳ１１０９＞
ステップＳ１１０９では、ＭＰＵ４１は、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述の図２１のメイン処理でのステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。
【０２４５】
＜ステップＳ１１１０＞
ステップＳ１１１０では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１０９で取得された第２特図保留に対する特図当否情報が後述の図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０２又はＳ２１０３において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第２特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定する第２特図保留コマンド設定処理を実行する。ここで、第２特図保留コマンド設定処理は、図１９を参照して後述する第１特図保留コマンド設定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、第２特図保留コマンド設定処理は、図１９の第１特図保留コマンド設定処理において、「第１特図保留コマンド」を「第２特図保留コマンド」と、「第１特図保留数Ｎ」を「第２特図保留数Ｍ」と読み替えればよい。
【０２４６】
［第１特図保留コマンド設定処理］
ここで、図１９は、図１８の始動入賞処理におけるステップＳ１１０５でＭＰＵ４１により実行される第１特図保留コマンド設定処理の手順を示すフローチャートである。なお、第１特図保留コマンドには、当該コマンドが第１特図保留コマンドである旨を示す情報と、大当たり抽選の結果（大当たり種別又は外れ）、特図変動表示時間及び第１特図保留数Ｎなどの情報とが含まれる。以下、図１９を参照しつつ、第１特図保留コマンド設定処理を説明する。
【０２４７】
＜ステップＳ１２０１＞
図１９に示すように、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡから第１特図保留数Ｎを読み出すと共に、それぞれの第１特図保留に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値をＲＡＭ４１２から読み出す（ステップＳ１２０１）。
【０２４８】
＜ステップＳ１２０２＞
ステップＳ１２０２では、ＭＰＵ４１は、高確率モードであるか否かを判断し、高確率モードである場合（ステップＳ１２０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１２０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、高確率モードでない場合（ステップＳ１２０２：Ｎｏ）、即ち低確率モードである場合、処理をステップＳ１２０４に移行する。例えば、ＭＰＵ４１は、高確率モードであるか否かを確変遊技状態フラグに基づいて判断する。確変遊技状態フラグは、確変遊技状態であるか否か、即ち高確率モードであるか否かを示すフラグである。この確変遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、遊技状態が確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合に図３４のステップＳ２３１７でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行される場合に図３３のステップＳ２３０９でオフに設定される。
【０２４９】
＜ステップＳ１２０３及びＳ１２０４＞
ステップＳ１２０３では、ＭＰＵ４１は、後述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４１０で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図９（

Ｂ）参照）を読み出し、その高確率モード当否テーブルに基づいて、ステップＳ１２０１で読み出された大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。一方、ステップＳ１２０４では、ＭＰＵ４１は、後述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４１０で遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて、ステップＳ１２０１で読み出された大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。

【０２５０】

なお、ステップＳ１２０３及びＳ１２０４では、後述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４１０で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップＳ１２０３又はＳ１２０４において、後述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４０８で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。

【０２５１】

＜ステップＳ１２０５＞

ステップＳ１２０５では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値であると判断した場合は（ステップＳ１２０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１２０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値でないと判断した場合（ステップＳ１２０５：Ｎｏ）、即ち外れである場合、処理をステップＳ１２０８に移行する。

【０２５２】

＜ステップＳ１２０６＞

ステップＳ１２０６では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２から大当たり種別カウンタＣ２及び特図変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値を読み出す。例えば、図１８の始動入賞処理におけるステップＳ１１０４で特図当否情報が第３保留エリアＲＥＡ３に格納された場合には、その第３保留エリアＲＥＡ３に格納された特図当否情報に含まれる大当たり種別カウンタＣ２及び特図変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値が読み出される。なお、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち図１８の始動入賞処理におけるステップＳ１１０４で特図当否情報が格納された保留エリアは、第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている保留数Ｎの値によって判断可能である。

【０２５３】

＜ステップＳ１２０７＞

ステップＳ１２０７では、ＭＰＵ４１は、大当たり種別カウンタＣ２、特図変動種別カウンタＣＳ１及び第１特図保留数Ｎを第１特図保留コマンドに設定する。このように、第１特図保留コマンドに、ステップＳ１２０１で読み出された第１特図保留数Ｎが含まれるため、第１特図保留コマンドを受信する音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１は、第１特図保留コマンドに含まれる保留数Ｎを参照することにより、当該第１特図保留コマンドが第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のいずれに格納された第１特図当否情報に対応するものであるかを認識することが可能である。

【０２５４】

＜ステップＳ１２０８及びＳ１２０９＞

ステップＳ１２０８では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２から特図変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値を読み出す。次いで、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での抽選結果が外れであることを示す情報、特図変動種別カウンタＣＳ１及び第１特図保留数Ｎを第１特図保留コマンドに設定する（ステップＳ１２０９）。

【０２５５】

なお、当該第１特図保留コマンド設定処理のステップＳ１２０７又はＳ１２０９で設定

される第１特図保留コマンドは、ＲＡＭ４１２に記憶されており、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される後述の図２１のメイン処理のステップＳ１４０１において他のコマンドと共に音声ランプ制御装置５に送信された後に消去される。さらに、ここで説明した第１特図保留コマンドの内容は一例に過ぎず、音声ランプ制御装置５において前記第１特図保留コマンドと同様の内容を把握することが可能であれば、ここで説明するものに限らない。例えば、第１特図保留コマンドの一部又は全部の情報が他のコマンドに含まれることも考えられる。

【０２５６】

［スルーゲート処理］

ここで、図２０は、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００６でＭＰＵ４１により実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャートである。スルーゲート処理では、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒを遊技球が通過した場合に、ＭＰＵ４１によって、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに格納される情報が更新される。以下、図２０を参照しつつ、スルーゲート処理を説明する。

【０２５７】

＜ステップＳ１３０１＞

図２０に示すように、スルーゲート処理では、ＭＰＵ４１は、まず左側のスルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過したか否かを判断する（ステップＳ１３０１）。スルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過したか否かは、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００１のセンサ検出処理においてＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。ＭＰＵ４１は、左側のスルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１３０３に移行し、左側のスルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過していないと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１３０２に移行する。

【０２５８】

＜ステップＳ１３０２＞

ＭＰＵ４１は、左側のスルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過していないと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｎｏ）、右側のスルーゲート３１７Ｒを遊技球が通過したか否かを判断する（ステップＳ１３０２）。スルーゲート３１７Ｒを遊技球が通過したか否かは、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００１のセンサ検出処理においてＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。ＭＰＵ４１は、右側のスルーゲート３１７Ｒを遊技球が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１３０３に移行し、右側のスルーゲート３１７Ｒを遊技球が通過していないと判断した場合（ステップＳ１３０２：Ｎｏ）、当該スルーゲート処理を終了する。

【０２５９】

＜ステップＳ１３０３＞

ＭＰＵ４１は、左側のスルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｙｅｓ）、又は右側のスルーゲート３１７Ｒを遊技球が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０２：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに設定される普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘが最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する（ステップＳ１３０３）。ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが最大保留数である場合（ステップＳ１３０３：Ｙｅｓ）、当該スルーゲート処理を終了し、普図変動保留数Ｘが最大保留数でない場合（ステップＳ１３０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１３０４に移行する。

【０２６０】

＜ステップＳ１３０４及びＳ１３０５＞

ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが最大保留数でない場合（ステップＳ１３０３：Ｎｏ）、普図変動保留数Ｘに１を加算し（ステップＳ１３０４）、図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において更新される普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５のカウンタ値、及び後述の図２１のメイン処理のステップＳ１４０２

及びＳ１４１４において更新される普図変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４のうち最初の空き保留エリアに格納し（ステップＳ１３０５）、当該スルーゲート処理を終了する。

【０２６１】

［主制御装置４のメイン処理］

次に、図２１を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行されるメイン処理について説明する。メイン処理では普図遊技、特図遊技及び大当たり遊技の進行に対する主要な制御処理が実行される。メイン処理では、ステップＳ１４０１～Ｓ１４１１の処理が、例えば４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、ステップＳ１４１３及びＳ１４１４のカウンタ更新処理がステップＳ１４０１～Ｓ１４１１の処理の終了後から次周期までの残余時間で実行される。

【０２６２】

＜ステップＳ１４０１＞

図２１に示すように、ステップＳ１４０１では、ＭＰＵ４１は、図１７の主タイマ割込処理又は前回のメイン処理で設定されたコマンドなどの出力データをサブ制御ユニット３３２や周辺制御ユニット１４０などの制御装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、ＲＡＭ４１２において普図変動パターンコマンド、電動役物開放コマンド、電動役物閉鎖コマンド、特図変動パターンコマンド、第１特図保留コマンド、第２特図保留コマンド、特図シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、開閉実行モード終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドが設定されている場合には、音声ランプ制御装置５にそのコマンドを送信する。また、当該メイン処理での後述のステップＳ１４０３の賞球コマンド設定処理においてＲＡＭ４１２に賞球コマンドが設定されている場合には、その賞球コマンドを払出制御装置７に対して送信する。

【０２６３】

＜ステップＳ１４０２＞

ステップＳ１４０２では、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２の値を更新する。具体的には、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２でのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。

【０２６４】

＜ステップＳ１４０３＞

ステップＳ１４０３では、ＭＰＵ４１は、払出制御装置７及びサブ制御ユニット３３２に出力する賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。具体的に、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２に記憶されている入賞検知情報に基づいて、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６などに入賞が発生したか否かを判断する。そして、入賞が発生している場合は、その入賞に応じて払い出す賞球数を示す賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。このとき、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）では、一般入賞口３１３又は第１入賞口３１４に入賞が発生している場合に、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに格納される一般入賞口払出玉数又は第１入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。また、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）又は確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）では、第２入賞口３１５に入賞が発生している場合に、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに格納される第２入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態では、可変入賞口３１６に入賞が発生している場合に、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに格納される可変入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加

算した値に更新する。
【０２６５】
＜ステップＳ１４０４＞
ステップＳ１４０４では、ＭＰＵ４１は、普図遊技の進行を制御する普図遊技制御処理を実行する。なお、普図遊技制御処理の詳細は、図２２～図２４を参照して後述する。
【０２６６】
＜ステップＳ１４０５＞
ステップＳ１４０５では、ＭＰＵ４１は、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の進行を制御する普図当たり遊技制御処理を実行する。なお、普図当たり遊技制御処理の詳細は、図２５を参照して後述する。
【０２６７】
＜ステップＳ１４０６＞
ステップＳ１４０６では、ＭＰＵ４１は、特図遊技の進行を制御する特図遊技制御処理を実行する。なお、特図遊技制御処理の詳細については図２６～図２８を参照して後述するが、特図遊技制御処理では、特別図柄の変動表示を開始する場合に、図柄表示部３４１における図柄変動表示に必要な特図変動パターンコマンドが設定される。このとき、ＭＰＵ４１は、図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３、並びに本処理のステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１の各値に基づいて、大当たり抽選の抽選結果及び変動表示時間を示す特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定する。
【０２６８】
＜ステップＳ１４０７＞
ステップＳ１４０７では、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技の進行を制御する大当たり遊技制御処理を実行する。なお、大当たり遊技制御処理の詳細は、図２９～図３２を参照して後述する。
【０２６９】
＜ステップＳ１４０８＞
ステップＳ１４０８では、ＭＰＵ４１は、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する遊技状態移行処理を実行する。なお、遊技状態移行処理の詳細は、図３３及び図３４を参照して後述する。
【０２７０】
＜ステップＳ１４０９＞
ステップＳ１４０９では、ＭＰＵ４１は、遊技設定値変更処理を実行する。この遊技設定値変更処理では、設定値変更操作部４６に対する操作に応じて設定値の表示若しくは非表示、又は遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された遊技設定値の変更を制御する処理が実行される。なお、遊技設定値変更処理の詳細は、図３５を参照して後述する。
【０２７１】
また、本実施形態では、遊技設定値変更処理がメイン処理において実行されるが、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、又は立ち上げ処理後から遊技球の打ち出しが開始されるまでの間に限定して実行されることも考えられる。これにより、遊技者により遊技が開始されて以降は、次回の電源投入がなされるまでは遊技設定値の変更が行えないため、遊技ホールの営業時間内で遊技設定値の変更がなされることを防止できる。
【０２７２】
＜ステップＳ１４１０＞
ステップＳ１４１０では、ＭＰＵ４１は、遊技情報のうちの特定性能情報更新処理を実行する。本実施形態では、特定性能情報として、ベース情報などが更新される。なお、特定性能情報更新処理の詳細は、図３６及び図３７を参照して後述する。
【０２７３】

＜ステップＳ１４１１＞
ステップＳ１４１１では、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３の表示制御処理を実行する。この性能表示モニタ４３の表示制御処理では、ステップＳ１４１０の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報を性能表示モニタ４３に表示させる処理が実行される。なお、性能表示モニタ４３の表示制御処理の詳細は、図３８～図４１を参照して後述する。
【０２７４】
＜ステップＳ１４１２＞
ステップＳ１４１２では、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断すると（ステップＳ１４１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１４０１に移行させ、前述したＳ１４０１以降の各処理を実行する。一方、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングが到来していないと判断すると（ステップＳ１４１２：Ｎｏ）、次のメイン処理の実行タイミングが到来するまでの間、即ち次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間の間は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断するまで（ステップＳ１４１２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１４１３及びステップＳ１４１４を繰り返し実行する。
【０２７５】
＜ステップＳ１４１３＞
ステップＳ１４１３では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２を更新する。具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２でのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を０にクリアする。
【０２７６】
＜ステップＳ１４１４＞
ステップＳ１４１４では、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２を更新する。具体的には、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２でのカウンタ値に１を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を０にクリアする。そして、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２を更新した後、処理をステップＳ１４１２に戻す。
【０２７７】
［普図遊技制御処理］
ここで、図２２は、図２１のメイン処理でのステップＳ１４０４において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理では、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普図の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図２２を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。
【０２７８】
＜ステップＳ１５０１＞
図２２に示すように、普図遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０１）。普図変動表示中フラグは、後述の図２４の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示（普図遊技）が開始される場合にステップＳ１７１１でオンに設定され、普通図柄が停止表示（普図遊技が終了）される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップＳ１５１０でオフに設定される。
【０２７９】
ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即

ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０２に移行する。
【０２８０】
＜ステップＳ１５０２＞
普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂが開放中（普図当たり遊技の実行中）であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０２）。電動役物開放中フラグは、後述の図２５の普図当たり遊技制御処理において、電動役物３１５ｂを開放する場合にステップＳ１８１１でオンに設定され、電動役物３１５ｂを閉鎖する場合にステップＳ１８１８でオフに設定される。
【０２８１】
ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０２：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０３に移行する。
【０２８２】
＜ステップＳ１５０３＞
電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０３）。大当たり遊技中フラグは、後述の図２９の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２５２でオフに設定される。
【０２８３】
ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０３：Ｙｅｓ）、大当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。
【０２８４】
もちろん、大当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。この場合、大当たり遊技が開始される前のサポートモード種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）に従って、即ち大当たり遊技状態に移行される前の遊技状態に従って、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１から普図実行エリアＳＡＥに移動された当否情報（普図当たり乱数カウンタＣ４、普図当たり種別乱数カウンタＣ５及び普図変動種別カウンタＣＳ２の値）に基づいて、普図当たり抽選に対する当否判定が実行される。つまり、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合、高頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図１２（Ｂ）参照）、普図当たり種別テーブル（図１２（Ｄ）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。一方、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、低頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図１２（Ａ）参照）、普図当たり種別テーブル（図１２（Ｃ）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。
【０２８５】
一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０４に移行する。
【０２８６】
＜ステップＳ１５０４＞
、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃ

に設定される普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘが０であるか否かを判断する（ステップＳ１５０４）。ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが０である場合（ステップＳ１５０４：Ｙｅｓ）、当該普図遊技制御処理を終了し、普図変動保留数Ｘが０でない場合は（ステップＳ１５０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ１５０５に移行する。

【０２８７】

＜ステップＳ１５０５＞

普図変動保留数Ｘが０でない場合は（ステップＳ１５０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し（ステップＳ１５０５）、処理をステップＳ１５０６に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図２３を参照して後述する。

【０２８８】

＜ステップＳ１５０６＞

ステップＳ１５０６では、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図２４を参照して後述する。

【０２８９】

＜ステップＳ１５０７＞

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０７）。大当たり遊技中フラグは、後述の図２９の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２５２でオフに設定される。

【０２９０】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０７：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０７：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０８に移行する。

【０２９１】

＜ステップＳ１５０８＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０７：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１５０８）。即ち、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングであるか否かを判断する。

【０２９２】

ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１５０８：Ｙｅｓ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、処理をステップＳ１５０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ１５０８：Ｎｏ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングでない場合、当該普図遊技制御処理を終了する。

【０２９３】

＜ステップＳ１５０９～Ｓ１５１１＞

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）に大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０７：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステ

ップＳ１５０８：Ｙｅｓ）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させ（ステップＳ１５０９）、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップＳ１５１０）。さらに、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップＳ１５１１）、当該普図遊技制御処理を終了する。

【０２９４】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図２５の普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８０１において、普図当たり遊技を開始（電動役物３１５ｂを開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【０２９５】

また、本実施形態では、普通図柄の普図変動表示時間が経過することにより変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合に限らず、普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合には、変動表示される普通図柄が停止表示される（普図遊技が終了される）。即ち、普図遊技は、大当たり遊技が開始される場合には、普通図柄の普図変動表示時間が経過する前に強制終了される。もちろん、普図遊技は、大当たり遊技が開始される場合にも普通図柄の普図変動表示時間が経過するまで継続して実行するようにしてもよい。

【０２９６】

［普図データ設定処理］

ここで、図２３は、図２２のステップＳ１５０５においてＭＰＵ４１によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図１１の主制御装置４の記憶領域における普図保留格納エリア４１２ｃの記憶内容が更新される。以下、図２３を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。

【０２９７】

＜ステップＳ１６０１～Ｓ１６０３＞

図２３に示すように、普図データ設定処理では、まずＭＰＵ４１は、普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘを１減算し（ステップＳ１６０１）、普図第１保留エリアＳＥ１から普図実行エリアＳＡＥに普図当否情報を移動させる（ステップＳ１６０２）。続いて、ＭＰＵ４１は、普図第２保留エリアＳＥ２～普図第４保留エリアＳＥ４に格納されている普図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ１６０３）。具体的に、ステップＳ１６０３では、普図第２保留エリアＳＥ２の普図当否情報を普図第１保留エリアＳＥ１に移動させ、普図第３保留エリアＳＥ３の普図当否情報を普図第２保留エリアＳＥ２に移動させ、普図第４保留エリアＳＥ４の普図当否情報を普図第３保留エリアＳＥ３に移動させる。

【０２９８】

［普図変動開始処理］

ここで、図２４は、図２２のステップＳ１５０６においてＭＰＵ４１によって実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のコマンドやフラグが設定される。以下、図２４を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

【０２９９】

＜ステップＳ１７０１＞

図２４に示すように、普図変動開始処理では、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す高頻度サポートモードフラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１７０１）。高頻度サポートモードフラグは、後述の遊技状態移行処理において、大当たり遊技が終了する場合に図３４のステップＳ２３１３でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態又は時短遊技状態から確変大当たり遊技状態

又は通常大当たり遊技状態に移行する場合に図３３のステップＳ２３０７で、又は遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に図３４のステップＳ２３２６でオフに設定される。

【０３００】

ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードフラグがオンである場合（ステップＳ１７０１：Ｙｅｓ）、即ち高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合、処理をステップＳ１７０２に移行し、高頻度サポートモードフラグがオフである場合（ステップＳ１７０１：Ｎｏ）、即ち低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、処理をステップＳ１７０３に移行する。

【０３０１】

＜ステップＳ１７０２及びＳ１７０３＞

高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合（ステップＳ１７０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップＳ１７０２）。具体的には、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図１２（Ｂ）参照）及び高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図１２（Ｄ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア４１２ｃの普図実行エリアＳＡＥに格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値が普図当たりに対応する値であるか否かの当否判定を行う。

【０３０２】

一方、低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合（ステップＳ１７０１：Ｎｏ）、低頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップＳ１７０３）。具体的には、ＭＰＵ４１は、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図１２（Ａ）参照）及び低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図１２（Ｃ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア４１２ｃの普図実行エリアＳＡＥに格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５が普図当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行う。

【０３０３】

＜ステップＳ１７０４及びＳ１７０５＞

ＭＰＵ４１は、普図当たりの当否判定を行った場合（ステップＳ１７０２又はＳ１７０３）、当否判定の結果が、第２入賞口３１５が長開放される長開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップＳ１７０４）。ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が長開放普図当たりである場合（ステップＳ１７０４：Ｙｅｓ）、当否判定の結果が長開放普図当たりであることを示す長開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ１７０５）、処理をステップＳ１７０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップＳ１７０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ１７０６に移行する。

【０３０４】

＜ステップＳ１７０６及びＳ１７０７＞

当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップＳ１７０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が、第２入賞口３１５が短開放される短開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップＳ１７０６）。ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が短開放普図当たりである場合（ステップＳ１７０６：Ｙｅｓ）、当否判定の結果が短開放普図当たりであることを示す短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ１７０７）、処理をステップＳ１７０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が短開放普図当たりでない場合（ステップＳ１７０６：Ｎｏ）、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップＳ１７０８に移行する。

【０３０５】

＜ステップＳ１７０８及びＳ１７０９＞

長開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップＳ１７０５）、短開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップＳ１７０７）、又は当否判定の結果が外

れである場合（ステップＳ１７０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、普図遊技におけるメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。普図変動表示テーブル（不図示）は、前述のように、高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。そのため、当該普図変動パターン設定処理では、サポートモード種別に応じた普図変動表示テーブルに基づいて普図変動パターンが設定される。なお、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、普通図柄の変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されているため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードに比べて普図遊技が実行される時間が短くなる。

【０３０６】

そして、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１７０８で設定される普図変動パターンに加え、ステップＳ１７０２又はＳ１７０３での当否判定の結果（普図当たり抽選の結果）と、サポートモードの種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）とを音声ランプ制御装置５に通知するための普図変動パターンコマンドを設定し（ステップＳ１７０９）、処理をステップＳ１７１０に移行する。

【０３０７】

なお、普図変動パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置５では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部３４１などに対して普図遊技に対応した演出、例えば普図遊技が実行されていることを示す演出や普図当たり抽選の結果を示す演出を実行させる。

【０３０８】

また、普図変動パターンコマンドは、少なくも普図変動パターンを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであればよく、普図当たり抽選の結果やサポートモードの種別は、必ずしも普図変動パターンコマンドとして音声ランプ制御装置５に通知する必要はない。例えば、普図当たり抽選の結果は、ステップＳ１７０２又はＳ１７０３において当否判定を行った場合に普図当たり抽選結果コマンドを設定することで、サポートモードの種別は、高頻度サポートモード又は低頻度サポートモードに移行された場合に、移行後のサポートモードの種別を識別可能なサポートモード種別コマンドを設定することで、音声ランプ制御装置５に通知するようにしてもよい。

【０３０９】

＜ステップＳ１７１０及びＳ１７１１＞

ステップＳ１７１０では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示を開始する（ステップＳ１７１０）。そして、ＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示されていること、即ち普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ１７１１）、当該普図変動開始処理を終了する。

【０３１０】

なお、普図変動表示中フラグは、図２２の普図遊技制御処理でのステップＳ１５０１において、普図遊技の実行中（普通図柄の変動表示中）であるかを判断するために参照される。

【０３１１】

［普図当たり遊技制御処理］

ここで、図２５は、図２１のメイン処理でのステップＳ１４０５において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、電動役物３１５ｂの開閉制御を行うことによって第２入賞口３１５への遊技球の入球を許容する許容状態と制限する制限状態とを切り替える処理が実行される。以下、図２５を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

【０３１２】
＜ステップＳ１８０１＞
図２５に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図２２の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップＳ１５１１でオンに設定される。
【０３１３】
ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップＳ１８０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップＳ１８１３に移行する。
【０３１４】
＜ステップＳ１８０２＞
普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０２）。大当たり遊技中フラグは、後述の図２９の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２５２でオフに設定される。
【０３１５】
ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１８０２：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合であっても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させてもよい。
【０３１６】
一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１８０３に移行する。
【０３１７】
＜ステップＳ１８０３＞
大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０３）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図２４の普図変動開始処理のステップＳ１７０５においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０４に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８０６に移行する。
【０３１８】
＜ステップＳ１８０４及びＳ１８０５＞
長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たり遊技における電動役物３１５ｂの開放時間（第２入賞口

３１５への遊技球の入球可能時間）である６秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０４）。開放時間カウンタは、電動役物３１５ｂの復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８１５において参照される。そして、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０５）、処理をステップＳ１８０９に移行する。

【０３１９】

＜ステップＳ１８０６＞

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０６）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図２４の普図変動開始処理のステップＳ１７０７においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０７に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップＳ１８１２に移行する。

【０３２０】

＜ステップＳ１８０７及びＳ１８０８＞

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たり遊技における電動役物３１５ｂの開放時間（第２入賞口３１５への遊技球の入球可能時間）である０．１秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０７）。そして、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０８）、処理をステップＳ１８０９に移行する。

【０３２１】

＜ステップＳ１８０９～Ｓ１８１１＞

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に普図当たり種別を示すフラグ（長開放普図当たりフラグ又は短開放普図当たりフラグ）をオフに設定した場合（ステップＳ１８０５又はＳ１８０８）、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂを作動させる（ステップＳ１８０９）。これにより、第２入賞口３１５を開放し、第２入賞口３１５への遊技球の入球を許容する許容状態とする。そして、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂが開放されていることを音声ランプ制御装置５に通知する電動役物開放コマンドを設定すると共に（ステップＳ１８１０）、電動役物３１５ｂが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオンに設定し（ステップＳ１８１１）、処理をステップＳ１８１２に移行する。

【０３２２】

なお、電動役物開放コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これより、音声ランプ制御装置５は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部３４１などに対して電動役物３１５ｂが開放されていることを示す演出を開始させることができる。

【０３２３】

＜ステップＳ１８１２＞

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に電動役物３１５ｂを開放させる処理などを実行した場合（ステップＳ１８０３～Ｓ１８１１）、又は長開放普図当たりフラグ及び短開放普図当たりフラグが共にオフに設定されている場合（普図当たり抽選の結果が外れである場合）（ステップＳ１８０３及びステップＳ１８０６が共にＮｏ）、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラ

グをオフに設定し（ステップＳ１８１２）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。
【０３２４】
＜ステップＳ１８１３＞
普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８１１において電動役物３１５ｂを開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８１３）。即ち、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１３：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップＳ１８１４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８１３：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。
【０３２５】
＜ステップＳ１８１４及びＳ１８１５＞
電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１３：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８０４又はＳ１８０７においてセットされる開放時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ１８１４）、減算後の開放時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ１８１５）。即ち、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８１５：Ｙｅｓ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングである場合、処理をステップＳ１８１６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１８１５：Ｎｏ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。
【０３２６】
＜ステップＳ１８１６～Ｓ１８１８＞
減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８１５：Ｙｅｓ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂを復帰させる（ステップＳ１８１６）。これにより、第２入賞口３１５が閉鎖され、第２入賞口３１５への遊技球の入球が制限される。そして、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂの閉鎖されたことを音声ランプ制御装置５に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップＳ１８１７）、電動役物３１５ｂが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップＳ１８１８）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。
【０３２７】
なお、電動役物閉鎖コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば図柄表示部３４１などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す演出を終了させることができる。
【０３２８】
［特図遊技制御処理］
ここで、図２６は、図２１のメイン処理でのステップＳ１４０６において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新されると共に、第１特図遊技又は第２特図遊技の進行の制御、例えば第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図２６を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。
【０３２９】
＜ステップＳ１９０１＞

図２６に示すように、ステップＳ１９０１では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、後述の図２９の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２０６でオンに設定されると共に、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２５２でオフに設定される。

【０３３０】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。

【０３３１】

一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１９０２に移行する。

【０３３２】

＜ステップＳ１９０２＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（第１特図遊技又は第２特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１９０２）。特図変動表示中フラグは、後述の図２８の特図変動開始処理において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が開始される場合にステップＳ２１０７でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示される場合にステップＳ１９０９でオフに設定される。

【０３３３】

ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップＳ１９０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップＳ１９０３に移行する。

【０３３４】

＜ステップＳ１９０３＞

特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎ、及び第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍの両方が０であるか否かを判断する（ステップＳ１９０３）。

【０３３５】

ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍの両方が０である場合（ステップＳ１９０３：Ｙｅｓ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、処理をステップＳ１９０４に移行する。

【０３３６】

＜ステップＳ１９０４＞

第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂに記憶されている特図当否情報のデータ（特図データ）に関する特図データ設定処理を実行し（ステップＳ１９０４）、処理をステップＳ１９０５に移行する。なお、特図

データ設定処理の詳細は、図２７を参照して後述する。
【０３３７】
＜ステップＳ１９０５＞
ステップＳ１９０５では、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示を開始（第１特図遊技又は第２特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図２８を参照して後述する。
【０３３８】
＜ステップＳ１９０６＞
特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０２：Ｙｅｓ）、即ち第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特図遊技の変動表示の開始から、後述の図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０４の特図変動パターン設定処理で設定される第１特別図柄又は第２特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１９０６）。即ち、ＭＰＵ４１は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。
【０３３９】
第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１９０６：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップＳ１９０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ１９０６：Ｎｏ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。
【０３４０】
＜ステップＳ１９０７～Ｓ１９０９＞
第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１９０６：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップＳ１９０７）。そして、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ１９０８）、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ１９０９）、当該特図遊技制御処理を終了する。
【０３４１】
［特図データ設定処理］
ここで、図２７は、図２６のステップＳ１９０４においてＭＰＵ４１によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新される。以下、図２７を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。
【０３４２】
＜ステップＳ２００１＞
図２７に示すように、ステップＳ２００１では、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ２００１：Ｙｅｓ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がなく第１特図遊技に対する第１特図保留がある場合（図２６の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０３参照）、処理をステップＳ２００２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がある場合、処理をステップＳ２００５に移行する。つまり、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断することで、第１特図

遊技よりも第２特図遊技を優先して開始させる。
【０３４３】
なお、本実施形態では、第２特図遊技が第１特図遊技よりも優先して開始されるが、第１特図遊技が第２特図遊技よりも優先して開始されるようにしてもよく、また、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に対する遊技球の入球順（保留順）に特図遊技を開始させ、第１特図遊技及び第２特図遊技のいずれか一方が実行されるようにしてもよい。また、第１特図遊技と第２特図遊技との開始に優先順位を設けることなく、第１特図遊技と第２特図遊技とが互いに独立して実行され、第１特図遊技と第２特図遊技とが同時に実行され得るようにしてもよい（いわゆる特図の同時変動）。
【０３４４】
＜ステップＳ２００２～Ｓ２００４＞
第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ２００１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎを１減算し（ステップＳ２００２）、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ２００３）。続いて、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２～第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ２００４）。具体的に、ステップＳ２００４では、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＡ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＡ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＡ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を第３保留エリアＲＥＡ３に移動させる。ＭＰＵ４１は、ステップＳ２００４の処理が終了した場合、処理をステップＳ２００８に移行する。
【０３４５】
＜ステップＳ２００５～Ｓ２００７＞
第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍを１減算し（ステップＳ２００５）、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ２００６）。続いて、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２保留エリアＲＥＢ２～第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ２００７）。具体的に、ステップＳ２００７では、第２保留エリアＲＥＢ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＢ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＢ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＢ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報を第３保留エリアＲＥＢ３に移動させる。ＭＰＵ４１は、ステップＳ２００７の処理が終了した場合、処理をステップＳ２００８に移行する。
【０３４６】
＜ステップＳ２００８＞
ステップＳ２００８では、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、当該特図データ設定処理を終了する。この特図シフトコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部３４１に表示される第１特図保留や第２特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。
【０３４７】
［特図変動開始処理］
ここで、図２８は、図２６のステップＳ１９０５においてＭＰＵ４１によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特

別図柄の変動表示の開始により第１特別遊技又は第２特図遊技（特図遊技）が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図２８を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

【０３４８】

＜ステップＳ２１０１＞

図２８に示すように、ステップＳ２１０１では、ＭＰＵ４１は、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態であるか否かを判断する。高確率モードであるか否かは、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。確変遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、図３４のステップＳ２３１７で遊技状態が確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にオンに設定され、図３３のステップＳ２３０９で遊技状態が確変遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行される場合にオフに設定される。

【０３４９】

ＭＰＵ４１は、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態である場合（ステップＳ２１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１０２に移行し、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップＳ２１０１：Ｎｏ）、即ち遊技状態が低確率モードである時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、処理をステップＳ２１０３に移行する。

【０３５０】

＜ステップＳ２１０２及びＳ２１０３＞

遊技状態が高確率モードである確変遊技状態である場合（ステップＳ２１０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、後述の図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４１０において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図９（Ｂ）参照）を読み出し、その高確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップＳ２１０２）。

【０３５１】

一方、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップＳ２１０１：Ｎｏ）、即ち遊技状態が低確率モードである時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、後述の図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４１０において、遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップＳ２１０３）。

【０３５２】

なお、ステップＳ２１０２及びＳ２１０３では、後述の図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４１０において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップＳ２１０２及びＳ２１０３において、後述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４０８で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。

【０３５３】

＜ステップＳ２１０４＞

ステップＳ２１０２又はＳ２１０３において当否判定を行った場合、ＭＰＵ４１は、当該特図遊技におけるメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定する（ステップＳ２１０４）。

【０３５４】

なお、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）は、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果が通常大当たりである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と通常大当たり変動テーブル（図１０（Ａ）参照）とに基づいて設定され、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果が確変大当たりである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と確変大当たり変動テーブル（図１０（Ｂ）参照）

とに基づいて設定され、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果が外れである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と外れ変動テーブル（図１０（Ｃ）参照）とに基づいて設定される。

【０３５５】

＜ステップＳ２１０５＞

ステップＳ２１０５では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果である当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップＳ２１０４で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、処理をステップＳ２１０６に移行する。特図変動パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）のステップＳ１４０１において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部３４１などでの特図遊技演出を実行することができる。

【０３５６】

なお、前述したように、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「通常大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に５Ｒ通常大当たりである旨を示す「Ａ」を付した「Ａ０１」～「Ａ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に５Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｂ」を付した「Ｂ０１」～「Ｂ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「１６Ｒ確変大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に１６Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｃ」を付した「Ｃ０１」～「Ｃ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、特図変動パターン「０１」～「０８」に外れである旨を示す「Ｄ」を付した「Ｄ０１」～「Ｄ０８」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、外れ種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）を示す情報を特図変動パターンコマンドに含ませる。

【０３５７】

＜ステップＳ２１０６＞

ステップＳ２１０６では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での特別図柄の変動表示を開始させることで特図遊技を開始させ、処理をステップＳ２１０７に移行する。

【０３５８】

なお、ＭＰＵ４１は、特別図柄の変動表示を開始させた場合、ＲＡＭ４１２に設定される遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された「累積大当たり抽選回数」に１加算する。さらに、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２１０３での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れである場合、遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された「連続外れ回数」に１加算し、当否結果が大当たりである場合に「連続外れ回数」を０回にクリアする。

【０３５９】

＜ステップＳ２１０７＞

ステップＳ２１０７では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、処理をステップＳ２１０８に移行する。特図変動表示中フラグは、図２６の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９０２において、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【０３６０】

＜ステップＳ２１０８＞

ステップＳ２１０８では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動停止（特図遊技が終了）されたことを示す特図変動停止フラグをオフに設定し、処理をステップＳ２１０９に移行する

。特図変動停止フラグは、図２６の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９０８においてメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３が停止表示される場合にオンに設定され、後述の図２９の大当たり遊技制御処理のステップＳ２２０２において大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【０３６１】

＜ステップＳ２１０９＞

ステップＳ２１０９では、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）であることを示す時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。時短遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、図３４のステップＳ２３２１で通常大当たり遊技が終了する場合にオンに設定され、図３３のステップＳ２３１０又は図３４のステップＳ２３２５で遊技状態が時短遊技状態から大当たり遊技状態又は通常遊技状態に移行される場合にオフに設定される。

【０３６２】

ＭＰＵ４１は、時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ２１０９：Ｙｅｓ）、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップＳ２１１０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ２１０９：Ｙｅｓ）、即ち時短遊技状態でない場合、当該特図変動開始処理を終了する。

【０３６３】

＜ステップＳ２１１０＞

時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ２１０９：Ｙｅｓ）、即ち時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態で実行可能な特図遊技の残り回数を示す時短回数カウンタの値から１減算し（ステップＳ２１１０）、当該特図変動開始処理を終了する。なお、時短回数カウンタは、後述の図３４の遊技状態移行処理でのステップＳ２３２０において、遊技状態が大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行される場合にセットされる。

【０３６４】

なお、本実施形態では、時短回数カウンタが、遊技状態が大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行される場合にセットされるが、時短回数カウンタは、遊技状態が大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にセットされる場合にもセットされるようにしてもよい。即ち、確変遊技状態において実行される最大特図遊技回数を有限回に設定することで、当該遊技機１０を、いわゆるＳＴ機として構成することもできる。

【０３６５】

また、当該遊技機１０は、大当たり抽選での抽選結果が通常大当たりであることに基づいて実行される通常大当たり遊技が終了する場合、大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行することなく通常遊技状態に移行するように設定することも可能であり、この場合には、通常大当たり遊技の終了後には時短回数カウンタはセットされない。

【０３６６】

［大当たり遊技制御処理］

ここで、図２９～図３２は、図２１のメイン処理でのステップＳ１４０７において実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技制御処理では、可変入賞口３１６に設けられる開閉扉３１９の開閉制御などの大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図２９～図３２を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

【０３６７】

＜ステップＳ２２０１＞

図２９に示すように、ステップＳ２２０１では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技を開始する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップＳ２２０６においてオンに設定され、大当たり遊技を終了する場合に当該大当たり遊技制御処理の

ステップＳ２２５２においてオフに設定される。
【０３６８】
　ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ２２１１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ２２０２に移行する。
【０３６９】
＜ステップＳ２２０２＞
　大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンであるか否かを判断する。特図変動停止フラグは、特別図柄が停止表示された場合に、図２６の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０８においてオンに設定され、特別図柄の変動表示が開始された場合に、図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０８においてオフに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中でない場合に開始された特図遊技が終了したか否かを判断することで、大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。
【０３７０】
　ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンである場合（ステップＳ２２０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が停止表示されたために大当たり遊技を開始可能である場合、処理をステップＳ２２０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフである場合（ステップＳ２２０２：Ｎｏ）、即ち特別図柄が変動表示中であるために大当たり遊技を開始できない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【０３７１】
　なお、本実施形態では、特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合には大当たり遊技が開始（実行）されないが、特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）に大当たり遊技が開始（実行）可能としてもよい。例えば、第１特図の変動表示中に大当たり遊技が開始（実行）され、これとは逆に、第２特図の変動表示中に大当たり遊技が開始（実行）されるようにしてもよい。具体的には、前述のように第１特図と第２特図との同時変動に変更可能とすることで、第１特図遊技に対する大当たり遊技の実行中に第２特図遊技が実行され、第２特図遊技に対する大当たり遊技の実行中に第１特図遊技が実行されるようにしてもよい。さらに、第１特図遊技に対する大当たり遊技と、第２特図遊技に対する大当たり遊技とが同時実行されるようにしてもよいし、第１特図遊技に対する大当たり遊技及び第２特図遊技に対する大当たり遊技のうちの一方の大当たり遊技の実行中に他方の大当たり遊技の開始条件が成立する場合に、一方の大当たり遊技の終了後に他方の大当たり遊技が開始されるようにしてもよい。
【０３７２】
＜ステップＳ２２０３＞
　特図変動停止フラグがオンである場合（ステップＳ２２０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が停止表示された場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当り抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する。特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当り抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えばＲＡＭ４１に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納されている大当たり抽選に対する特図当否情報に基づいて判断される。
【０３７３】
　ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当り抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ２２０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２０４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当り抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ２２０３：Ｎｏ）、即ち大当り抽選の結果が外れである場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【０３７４】

＜ステップＳ２２０４＞
特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当り抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ２２０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別（確変大当たり遊技又は通常大当たり遊技）を音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップＳ２２０４）、処理をステップＳ２２０５に移行する。大当たり遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、大当たり遊技開始コマンドに基づいて、大当たり遊技種別に応じた大当たり遊技演出を実行することができる。

【０３７５】

＜ステップＳ２２０５＞
ステップＳ２２０５では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグをオンに設定し、処理をステップＳ２２０６に移行する。大当たり遊技開始フラグは、後述の図３３の遊技状態移行処理でのステップＳ２３０１において、遊技状態を確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行するか否かを判断する場合に参照される。

【０３７６】

＜ステップＳ２２０６＞
ステップＳ２２０６では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し、処理をステップＳ２２０７に移行する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理のステップＳ２２０１の他、図２２の普図遊技制御処理のステップＳ１５０３及び図２６の特図遊技制御処理のステップＳ１９０１において参照される。

【０３７７】

＜ステップＳ２２０７＞
ステップＳ２２０７では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタをセットし、処理をステップＳ２２０８に移行する。具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が５Ｒ確変大当たり及び５Ｒ通常大当たりである場合にラウンド数カウンタに「５」をセットし、大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりである場合にラウンド数カウンタに「１６」をセットする。

【０３７８】

＜ステップＳ２２０８＞
ステップＳ２２０８では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２０９に移行する。オープニング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてオープニング演出を開始させることができる。

【０３７９】

＜ステップＳ２２０９＞
ステップＳ２２０９では、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップＳ２２１０に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図３０のステップＳ２２１３において参照される。

【０３８０】

＜ステップＳ２２１０＞
ステップＳ２２１０では、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理

でのステップＳ２２１１において参照される。
【０３８１】
＜ステップＳ２２１１＞
大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２２１１）。
【０３８２】
ＭＰＵ４１は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２１１：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図３０のステップＳ２２１２に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２１１：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップＳ２２２２に移行する。
【０３８３】
＜ステップＳ２２１２及びＳ２２１３＞
オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２１１：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、図３０に示すように、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ２２１２）、減算後のオープニング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２２１３）。即ち、ＭＰＵ４１は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。
【０３８４】
ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２１３：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２１４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２１３：Ｎｏ）、即ちオープニングを終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【０３８５】
＜ステップＳ２２１４及びＳ２２１５＞
減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２１３：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップＳ２２１４）。オープニング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるオープニング演出を終了させることができる。
【０３８６】
そして、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２１５）、処理をステップＳ２２１６に移行する。
【０３８７】
＜ステップＳ２２１６＞
ステップＳ２２１６では、ＭＰＵ４１は、複数回（５回又は１６回）のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２１７に移行する。開閉実行モード開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される開閉実行モード演出を開始させることができる。
【０３８８】
＜ステップＳ２２１７＞
ステップＳ２２１７では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２１８に

移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてラウンド数表示などを含む各ラウンド遊技に対応するラウンド遊技演出を開始させることができる。

【０３８９】

なお、本実施形態では、各ラウンド遊技において個別にラウンド遊技演出が実行されるが、ラウンド遊技演出は、開閉実行モードにおいて一連の１つの演出を実行し、各ラウンド遊技において当該ラウンド遊技のラウンド数を表示するものであってもよい。この場合、ラウンド遊技間ではインターバル演出を実行しなくてもよいし、またインターバル演出として次回に実行されるラウンド遊技のラウンド数を表示する演出を実行してもよい。

【０３９０】

＜ステップＳ２２１８及びＳ２２１９＞

ステップＳ２２１８では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタから１減算し、さらに、開閉扉３１９を作動することによって可変入賞口３１６を開放させ（ステップＳ２２１９）、処理をステップＳ２２２０に移行する。

【０３９１】

＜ステップＳ２２２０及びＳ２２２１＞

ステップＳ２２２０では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオンに設定し、さらに、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタをセットし（ステップＳ２２２１）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。ラウンド遊技時間カウンタは、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングであるか判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図３１のステップＳ２２２４において参照される。

【０３９２】

＜ステップＳ２２２２＞

図２９に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２１１：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２２２２）。即ち、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

【０３９３】

ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２２２：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図３１のステップＳ２２２３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２２２：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ２２２６に移行する。

【０３９４】

＜ステップＳ２２２３及びＳ２２２４＞

ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２２２：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、図３１に示すように、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタの値から１減算する。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２２２４）。即ち、ＭＰＵ４１は、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。

【０３９５】

ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２２４：Ｙｅｓ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップＳ２２２８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ス

テップＳ２２２４：Ｎｏ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングでない場合、処理をステップＳ２２２５に移行する。

【０３９６】

＜ステップＳ２２２５＞

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２２４：Ｎｏ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があったか否かを判断する（ステップＳ２２２５）。可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があったか否かは、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ検出処理において、入球センサ３１６ａへの遊技球の入球が検出された場合にＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

【０３９７】

ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があった場合（ステップＳ２２２５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２２６に移行し、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球がなかった場合（ステップＳ２２２５：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０３９８】

＜ステップＳ２２２６及びＳ２２２７＞

可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があった場合（ステップＳ２２２５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３１６への遊技球の入球数を示す入球数カウンタの値に１加算する（ステップＳ２２２６）。そして、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達したか否か（ステップＳ２２２７）、即ち可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。

【０３９９】

ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達している場合（ステップＳ２２２７：Ｙｅｓ）、即ち可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップＳ２２２８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達していない場合（ステップＳ２２２７：Ｎｏ）、即ち可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０４００】

＜ステップＳ２２２８＞

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２２４：Ｙｅｓ）、又は入球数カウンタの値が１０に達した場合（ステップＳ２２２７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、開閉扉３１９を復帰することによって可変入賞口を閉鎖し（ステップＳ２２２８）、処理をステップＳ２２２９に移行する。即ち、ＭＰＵ４１は、規定時間の経過により、又は可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了するタイミングである場合、可変入賞口３１６を閉鎖してラウンド遊技を終了する。

【０４０１】

＜ステップＳ２２２９～Ｓ２２３１＞

ステップＳ２２２９では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるラウンド遊技演出を終了させることができる。

【０４０２】

そして、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３１６への遊技球の入球数を示す入球数カウンタをクリアする共に（ステップＳ２２３０）、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２３１）、処理をステップＳ２２３２に移行する。

【０４０３】

＜ステップＳ２２３２＞

ステップＳ２２３２では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタが０であるか否か（ステップＳ２２３２）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである（未実行のラウンド遊技がある）か否かを判断する。

【０４０４】

ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ２２３２：Ｙｅｓ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２４１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ２２３２：Ｎｏ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、処理をステップＳ２２３３に移行する。

【０４０５】

＜ステップＳ２２３３＞

ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ２２３２：Ｎｏ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル開始コマンドを設定し（ステップＳ２２３３）、処理をステップＳ２２３４に移行する。インターバル開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてインターバル演出を開始させることができる。

【０４０６】

なお、本実施形態では、ラウンド遊技間のインターバルにおいてインターバル演出が実行されるが、インターバル演出を省略し、インターバルにおいて、先に実行されたラウンド遊技に対するラウンド遊技演出を継続して実行してもよく、また次に実行されるラウンド遊技に対するラウンド遊技演出を実行してもよい。

【０４０７】

＜ステップＳ２２３４及びＳ２２３５＞

ステップＳ２２３４では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタをセットし（ステップＳ２２３５）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。インターバル時間カウンタは、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理での図３２のステップＳ２２３８において参照される。

【０４０８】

＜ステップＳ２２３６＞

図２９に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２２２：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否を判断する（ステップＳ２２３６）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該大当たり遊技制御処理での図３１のステップＳ２２３４においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該大当たり遊技制御処理での図３２のステップＳ２２４０においてオフに設定される。

【０４０９】

ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ２２３６：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図３２のステップＳ２２３７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオフである場合（ステッ

プＳ２２３６：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をステップＳ２２４５に移行する。

【０４１０】

＜ステップＳ２２３７及びＳ２２３８＞

インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ２２３６：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図３２に示すように、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ２２３７）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０であるか否か（ステップＳ２２３８）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるか否かを判断する。

【０４１１】

ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２３８：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ２２３９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２３８：Ｎｏ）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０４１２】

＜ステップＳ２２３９及びＳ２２４０＞

減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２３８：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル終了コマンドを設定する。インターバル終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるインターバル演出を終了させることができる。

【０４１３】

そして、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２４０）、処理を前述のステップＳ２２１７に移行する。処理を前述の図３０のステップＳ２２１７に移行することにより、ラウンド遊技の開始に関するステップＳ２２１７～Ｓ２２２１の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０４１４】

＜ステップＳ２２４１＞

図３１に戻り、ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ２２３２：Ｙｅｓ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップＳ２２４１）、処理をステップＳ２２４２に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。

【０４１５】

＜ステップＳ２２４２＞

ステップＳ２２４２では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２４３に移行する。エンディング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ

制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、エンディング開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてエンディング演出を開始させることができる。

【０４１６】

＜ステップＳ２２４３及びＳ２２４４＞

ステップＳ２２４３では、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットし（ステップＳ２２４４）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図３２でのステップＳ２２４７において参照される。

【０４１７】

＜ステップＳ２２４５＞

図２９に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ２２３６：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２２４５）。

【０４１８】

ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２４５：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図３２のステップＳ２２４６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２４５：Ｎｏ）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップＳ２２５０に移行する。

【０４１９】

＜ステップＳ２２４６及びＳ２２４７＞

エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２４５：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、図３２に示すように、ＭＰＵ４１は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ２２４６）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２２４７）。即ち、ＭＰＵ４１は、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【０４２０】

ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２４７：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２４８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２４７：Ｎｏ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０４２１】

＜ステップＳ２２４８及びＳ２２４９＞

減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２４７：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング終了コマンドを設定する。エンディング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるエンディング演出を終了させることができる。

【０４２２】

そして、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２４９）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０４２３】

＜ステップＳ２２５０＞
図２９に戻り、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２４５：Ｎｏ）、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップＳ２２５０）、処理をステップＳ２２５１に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される大当たり遊技演出を終了させることができる。

【０４２４】
＜ステップＳ２２５１及びＳ２２５２＞
ステップＳ２２５１では、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技状態から高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）に移行するか否かを判断するために、後述の図３４の遊技状態移行処理のステップＳ２３１２において参照される。

【０４２５】
そして、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２５２）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０４２６】
［遊技状態移行処理］
ここで、図３３及び図３４は、図２１のメイン処理のステップＳ１４０８で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技状態移行処理では、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する処理が実行される。以下、図３３及び図３４を参照しつつ、遊技状態移行処理を説明する。

【０４２７】
＜ステップＳ２３０１＞
図３３に示すように、ステップＳ２３０１では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技開始フラグは、図２９の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２０５においてオンに設定され、大当たり遊技が終了される場合にステップＳ２２５２においてオフに設定される。

【０４２８】
ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ２３０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ２３０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ２３０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理を図３４のステップＳ２３１２に移行する。

【０４２９】
＜ステップＳ２３０２及びＳ２３０３＞
大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ２３０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を開始する場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ２３０２）、開始する大当たり遊技が確変大当たり遊技であるか否かを判断する（ステップＳ２３０３）。開始する大当たり遊技が確変大当たり遊技であるか否かは、ＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥ（図８参照）に格納された特図当否情報に基づいて判断される。

【０４３０】
ＭＰＵ４１は、確変大当たり遊技を開始する場合（ステップＳ２３０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２３０４に移行する。一方、確変大当たり遊技を開始しない場合（ステッ

プＳ２３０３：Ｎｏ）、即ち通常大当たり遊技を開始する場合、処理をステップＳ２３０５に移行する。
【０４３１】
＜ステップＳ２３０４＞
確変大当たり遊技を開始する場合（ステップＳ２３０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、確変大当たり遊技が実行される確変大当たり遊技状態であることを示す確変大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ２３０４）、処理をステップＳ２３０５に移行する。確変大当たり遊技状態フラグは、大当たり遊技を終了する場合に、遊技状態を確変遊技状態及び通常遊技状態のいずれに移行するか否かを判断するために、当該遊技状態移行処理の図３４のステップＳ２３１５において参照される。
【０４３２】
＜ステップＳ２３０５及びＳ２３０６＞
ステップＳ２３０５では、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。通常遊技状態フラグは、時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に当該遊技状態移行処理の図３４のステップＳ２３２４においてオンに設定され、通常遊技状態から大当たり遊技状態（確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態）に移行する場合に、当該遊技状態移行処理のステップＳ２３０６においてオフに設定される。
【０４３３】
ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ２３０５：Ｙｅｓ）、即ち通常遊技状態である場合、通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ２３０６）、当該遊技状態移行処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ２３０５：Ｎｏ）、即ち通常遊技状態でなく高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）である場合、処理をステップＳ２３０７に移行する。
【０４３４】
＜ステップＳ２３０７＞
通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ２３０５：Ｎｏ）、即ち通常遊技状態でなく高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）である場合、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードであることを示す高頻度サポートモードフラグをオフに設定し（ステップＳ２３０７）、処理をステップＳ２３０８に移行する。
【０４３５】
＜ステップＳ２３０８及びＳ２３０９＞
ステップＳ２３０８では、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。確変遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理において、確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行する場合に図３４のステップＳ２３１７においてオンに設定され、確変遊技状態から大当たり遊技状態（確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態）に移行する場合にステップＳ２３０９においてオフに設定される。
【０４３６】
ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ２３０８：Ｙｅｓ）、即ち確変遊技状態である場合、確変遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ２３０９）、当該遊技状態移行処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ２３０８：Ｎｏ）、即ち通常遊技状態でも確変遊技状態でもなく時短遊技状態である場合、処理をステップＳ２３１０に移行する。
【０４３７】
＜ステップＳ２３１０及びＳ２３１１＞
確変遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ２３０８：Ｎｏ）、即ち時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオフに設定する（ステップＳ２３１０）。そして、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態で実行可能な

残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタをクリアし（ステップＳ２３１１）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【０４３８】

＜ステップＳ２３１２＞

大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ２３０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、図３４に示すように、大当たり遊技を終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２３１２）。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技が終了する場合に、図２９の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２５１においてオンに設定される。

【０４３９】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ２３１２：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を終了する場合、処理をステップＳ２３１３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ２３１２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、処理をステップＳ２３２２に移行する。

【０４４０】

＜ステップＳ２３１３及びＳ２３１４＞

大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ２３１２：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を終了する場合、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードであることを示す高頻度サポートモードフラグをオンに設定すると共に（ステップＳ２３１３）、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップＳ２３１４）、処理をステップＳ２３１５に移行する。

【０４４１】

＜ステップＳ２３１５＞

ステップＳ２３１５では、ＭＰＵ４１は、確変大当たり遊技が実行される確変大当たり遊技状態であることを示す確変大当たり遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。確変大当たり遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理において、確変遊技状態、通常遊技状態又は時短遊技状態から確変大当たり遊技状態に移行される場合に図３３のステップＳ２３０４においてオンに設定され、確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にステップＳ２３１８においてオフに設定される。

【０４４２】

ＭＰＵ４１は、確変大当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ２３１５：Ｙｅｓ）、即ち確変大当たり遊技状態である場合、処理をステップＳ２３１６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、確変大当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ２３１５：Ｎｏ）、即ち確変大当たり遊技状態でなく通常大当たり遊技状態である場合、処理をステップＳ２３１９に移行する。

【０４４３】

＜ステップＳ２３１６＞

確変大当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ２３１５：Ｙｅｓ）、即ち確変大当たり遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態であることを音声ランプ制御装置５に通知する確変遊技状態コマンドを設定し（ステップＳ２３１６）、処理をステップＳ２３１７に移行する。確変遊技状態コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、確変遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて確変遊技状態に対応する特図演出を実行することができる。

【０４４４】

＜ステップＳ２３１７＞

ステップＳ２３１７では、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグをオンに設定し、処理をステップＳ２３１８に移行する。確変遊技状態フラグは、

大当たり遊技を開始するときの遊技状態を特定するために、当該遊技状態移行処理での図３３のステップＳ２３０８において参照される。

【０４４５】

＜ステップＳ２３１８＞

ステップＳ２３１８では、ＭＰＵ４１は、確変大当たり遊技状態であることを示す確変大当たり遊技状態フラグをオフに設定し、当該遊技状態移行処理を終了する。

【０４４６】

＜ステップＳ２３１９＞

確変大当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ２３１５：Ｎｏ）、即ち確変大当たり遊技状態でなく通常大当たり遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態であることを音声ランプ制御装置５に通知する時短遊技状態コマンドを設定し（ステップＳ２３１９）、処理をステップＳ２３２０に移行する。時短遊技状態コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、時短遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて時短遊技状態に対応する特図演出を実行することができる。

【０４４７】

＜ステップＳ２３２０及びＳ２３２１＞

ステップＳ２３２０では、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態において実行可能な残りの特図回数を示す時短回数カウンタをセットする。具体的には、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態で実行可能な特図回数の上限値（本実施形態では１００回）を時短回数カウンタにセットする。時短回数カウンタは、時短遊技状態において特図遊技を開始するたびに図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１１０において１ずつ減算され、規定回数の特図遊技の実行により時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるか否かを判断するために、当該遊技状態移行処理のステップＳ２３２３において参照される。

【０４４８】

そして、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ２３２１）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【０４４９】

＜ステップＳ２３２２＞

大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ２３１２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２３２２）。

【０４５０】

ＭＰＵ４１は、時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ２３２２：Ｙｅｓ）、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップＳ２３２３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ２３２２：Ｎｏ）、即ち時短遊技状態でない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【０４５１】

＜ステップＳ２３２３＞

時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ２３２２：Ｙｅｓ）、即ち時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態において実行可能な残りの特図回数を示す時短回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２３２３）。即ち、ＭＰＵ４１は、規定回数の特図遊技の実行により時短遊技状態から通常遊技状態に移行するか否かを判断する。

【０４５２】

ＭＰＵ４１は、時短回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ２３２３：Ｙｅｓ）、即ち規定回数の特図遊技の実行により時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合、処理をステップＳ２３２４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、時短回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２３２３：Ｎｏ）、即ち時短遊技状態から通常遊技状態に移行し

ない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。
【０４５３】
＜ステップＳ２３２４～Ｓ２３２６＞
時短回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ２３２３：Ｙｅｓ）、即ち規定回数の特図遊技の実行により時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ２３２４）。そして、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ２３２５）、高頻度サポートモードであることを示す高頻度サポートモードフラグをオフに設定し（ステップＳ２３２６）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【０４５４】
［遊技設定値変更処理］
ここで、図３５は、図２１のメイン処理のステップＳ１４０９で実行される遊技設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技設定値変更処理では、設定値変更操作部４６に対する操作に応じて設定値の表示若しくは非表示、又は遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された遊技設定値の変更を制御する処理が実行される。以下、図３５を参照しつつ、設定値変更処理を説明する。
【０４５５】
＜ステップＳ２４０１＞
図３５に示すように、ステップＳ２４０１では、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５に遊技設定値が表示されていることを示す遊技設定値表示中フラグがオンであるか否かを判断する。遊技設定値表示中フラグは、設定値表示部４５の電源がオフからオンに切り替えられることによって設定値表示部４５に遊技設定値が表示される場合に、当該遊技設定値変更処理での後述のステップＳ２４０５においてオンに設定され、設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられることによって設定値表示部４５に遊技設定値が非表示とされる場合に、当該遊技設定値変更処理での後述のステップＳ２４１２においてオフに設定される。
【０４５６】
ＭＰＵ４１は、遊技設定値表示中フラグがオンである場合（ステップＳ２４０１：Ｙｅｓ）、即ち設定値表示部４５に遊技設定値が表示されている場合、処理をステップＳ２４０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、遊技設定値表示中フラグがオフである場合（ステップＳ２４０１：Ｎｏ）、即ち設定値表示部４５に遊技設定値が表示されていない場合、処理をステップＳ２４０２に移行する。
【０４５７】
＜ステップＳ２４０２＞
遊技設定値表示中フラグがオフである場合（ステップＳ２４０１：Ｎｏ）、即ち設定値表示部４５に遊技設定値が表示されていない場合、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５の電源がオフからオンに切り替えられたか否か（ステップＳ２４０２）、即ち設定値変更操作部４６に対して設定値表示部４５の電源をオンにする操作がなされたか否かを判断する。
【０４５８】
ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５の電源がオフからオンに切り替えられた場合（ステップＳ２４０２：Ｙｅｓ）、即ち設定値変更操作部４６に対して設定値表示部４５の電源をオンにする操作がなされた場合、処理をステップＳ２４０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５の電源がオフからオンに切り替えられない場合（ステップＳ２４０２：Ｎｏ）、即ち設定値変更操作部４６に対して設定値表示部４５の電源をオンにする操作がなされない場合、当該遊技設定値変更処理を終了する。
【０４５９】
＜ステップＳ２４０３～Ｓ２４０５＞
設定値表示部４５の電源がオフからオンに切り替えられた場合（ステップＳ２４０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されている

遊技設定値を読み出し（ステップＳ２４０３）、読み出した遊技設定値を示す数字を設定値表示部４５に表示させる（ステップＳ２４０４）。これにより、現在の遊技設定値を確認することができる。そして、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５に遊技設定値が表示されていることを示す設定値表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ２４０５）、当該設定値変更処理を終了する。

【０４６０】

＜ステップＳ２４０６＞

設定値表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２４０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、設定値変更操作部４６が所定角度回転されたか否かを判断する（ステップＳ２４０６）。即ち、ＭＰＵ４１は、遊技設定値を変更する回転操作がなされたか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、設定値変更操作部４６が所定角度回転された場合（ステップＳ２４０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４０７に移行し、設定値変更操作部４６が回転されていない場合（ステップＳ２４０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ２４０９に移行する。

【０４６１】

＜ステップＳ２４０７及びＳ２４０８＞

設定値変更操作部４６が所定角度回転された場合（ステップＳ２４０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５での表示を変更する処理を実行する（ステップＳ２４０７）。例えば、ＭＰＵ４１は、設定値変更操作部４６が右方向に所定角度回転された場合に回転前に設定値表示部４５で表示されている数字よりも１つ大きい数字を表示させ、これとは逆に、設定値変更操作部４６が左方向に所定角度回転された場合に回転前に設定値表示部４５で表示されている数字よりも１つ小さい数字を表示させる。

【０４６２】

なお、回転前に設定値表示部４５で表示されている数字が「６」である場合に右方向に設定値変更操作部４６が所定角度回転された場合には設定値表示部４５に表示される数字が「１」に変更され、回転前に設定値表示部４５で表示されている数字が「１」である場合に左方向に設定値変更操作部４６が所定角度回転された場合、設定値表示部４５に表示される数字が「６」に変更される。また、設定値表示部４５で表示されている数字が「６」である場合に、それ以上右方向に回転しないようにし、設定値表示部４５で表示されている数字が「１」である場合に、それ以上左方向に回転しないようにしてもよい。

【０４６３】

そして、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５に表示中の数字を遊技設定値としてＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄの遊技設定値に上書き保存し（ステップＳ２４０８）、当該設定値変更処理を終了する。これにより、設定値変更操作部４６の電源がオンからオフに切り替えられた場合に電源がオフにされる直前にＲＡＭ４１２に保存されている遊技設定値が有効な遊技設定値として最終的にＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存される。そのため、設定値変更操作部４６が回転させることによって設定値表示部４５に表示される数字を変更することで、ＲＡＭ４１２に保存される遊技設定値が変更される。そして、目的とする遊技設定値に対応する数字が設定値表示部４５に表示された状態で設定値表示部４５の電源をオフにすることで遊技設定値を確定させることができる。

【０４６４】

なお、ステップＳ２４０８では、ＭＰＵ４１は、遊技設定値が変更されたこと、及び変更後の遊技設定値を音声ランプ制御装置５に通知する遊技設定値変更コマンドを設定する。

【０４６５】

＜ステップＳ２４０９＞

設定値変更操作部４６が所定角度回転されていない場合（ステップＳ２４０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられたか否か（ステップＳ２４０９）、即ち設定値変更操作部４６に対して設定値表示部４５の電源をオフにする操作がなされたか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２４０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４１

０に移行し、設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップＳ２４０９：Ｎｏ）、当該設定値変更処理を終了する。

【０４６６】

＜ステップＳ２４１０～Ｓ２４１２＞

設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２４０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された遊技設定値に応じた低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図９（Ｂ）参照）を選択してＲＡＭ４１２に保存する（ステップＳ２４１０）。

【０４６７】

ここで、ステップＳ２４１０では、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された遊技設定値に応じた低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図９（Ｂ）参照）が選択される。つまり、低確率モード当否テーブルと高確率モード当否テーブルとで同一遊技設定値の当否テーブルが選択されるため、遊技設定値の変更操作が容易である。但し、低確率モードでの設定値と高確率モードでの遊技設定値とを個別に変更可能としてもよい。この場合、例えば低確率モードの設定値を「１」とし、高確率モードの設定値を「６」とするなどように、低確率モードと高確率モードとで異なる段階（数値）の設定値とすることが可能になる。

【０４６８】

そして、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５での遊技設定値に対応する数字を非表示とすると共に（ステップＳ２４１１）、設定値表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ２４１２）、当該設定値変更処理を終了する。

【０４６９】

［特定性能情報更新処理］

ここで、図３６は、図２１のメイン処理でのステップＳ１４１０で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャートである。特定性能情報更新処理では、ベース情報などの特定性能情報が更新される。また、図３７は、図３６の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報の一例を示す図である。以下、図３６及び図３７を参照しつつ特定性能情報更新処理を説明する。

【０４７０】

＜ステップＳ２５０１～Ｓ２５０３＞

図３６に示すように、ステップＳ２５０１では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄから現状ベース演算用の各種払出玉数、例えば通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における「一般入賞口払出玉数」及び「第１入賞口払出玉数」を読み出し、さらにＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄから現状ベース演算用の通常遊技状態における「アウト玉数」を読み出す（ステップＳ２５０２）。そして、ＭＰＵ４１は、現状ベース演算用の通常遊技状態における「一般入賞口払出玉数」、「第１入賞口払出玉数」及び「アウト玉数」に基づいて、通常遊技状態における「アウト玉数」に対する「一般入賞口払出玉数」と「第１入賞口払出玉数」との合算払出玉数の比率である「現状ベースＢＬ」を演算し、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存される「現状ベースＢＬ」を更新し（ステップＳ２５０３）、処理をステップＳ２５０４に移行する。

【０４７１】

＜ステップＳ２５０４＞

ステップＳ２５０４では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２５０２においてＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄから読み出した現状ベース演算用の通常遊技状態におけるアウト玉数が６００００玉に達しているか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、現状ベース演算用の通常遊技状態におけるアウト玉数が６００００玉に達している場合（ステップＳ２５０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２５０５に移行し、当該アウト玉数が６００００玉に達していない場合（ステップＳ２５０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ２５０９に移行する。

【０４７２】
＜ステップＳ２５０５～Ｓ２５０８＞
現状ベース演算用の通常遊技状態におけるアウト玉数６００００玉に達している場合（ステップＳ２５０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されている各種ベース情報を更新する（ステップＳ２５０５～Ｓ２５０７）。具体的には、図３７（Ａ）及び図３７（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ４１は、ベース情報において、前回６万玉ベースＢ１を前々回６万玉ベースにシフトさせ（ステップＳ２５０５）、現状ベースＢＬを前回６万玉ベースＢ１にシフトさせ（ステップＳ２５０６）、現状ベースＢＬを０にクリアする（ステップＳ２５０７）。
【０４７３】
そして、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄにおけるベース情報として記憶されるベース演算用の通常遊技状態の一般入賞口払出玉数、第１入賞口払出玉数及びアウト玉数を０玉にクリアし（ステップＳ２５０８）、処理をステップＳ２５０９に移行する。
【０４７４】
＜ステップＳ２５０９＞
ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されているベース情報を更新した場合（ステップＳ２５０５～Ｓ２５０８）、又はアウト玉数が６００００玉に達していない場合（ステップＳ２５０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ベース情報以外の他の特定性能情報（例えば単位大当たり抽選回数、連続役物比率、役物比率）を、演算に必要な情報を遊技情報格納エリア４１２ｄから読み出した上で、読み出した情報に基づいて他の特定性能情報を演算し、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存される他の特定性能情報の値を更新し（ステップＳ２５０９）、当該特定性能情報更新処理を終了する。
【０４７５】
［性能表示モニタの表示制御処理］
ここで、図３８～図４１は、図２１のメイン処理のステップＳ１４１１で実行される性能表示モニタ４３の表示制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図３８～図４１を参照しつつ、性能表示モニタ４３の表示制御処理を説明する。
【０４７６】
＜ステップＳ２６０１＞
図３８に示すように、ステップＳ２６０１では、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されていることを示すＢＬ表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、ＢＬ表示中フラグは、性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬの表示が開始される場合に、当該表示制御処理での後述のステップＳ２６０６又は図４１のステップＳ２６３０でオンに設定される。
【０４７７】
ＭＰＵ４１は、ＢＬ表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２６０１：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されている場合、処理を図３９のステップＳ２６０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ＢＬ表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２６０１：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されていない場合、処理をステップＳ２６０２に移行する。
【０４７８】
＜ステップＳ２６０２＞
ＢＬ表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２６０１：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されていない場合、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において前回６万玉ベースＢ１が表示されていることを示すＢ１表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２６０２）。ここで、Ｂ１表示中フラグは、性能表示モニタ４３において前回６万玉ベースＢ１の表示が開始される場合に、当該表示制御処理での後述の図３９のステップＳ２６１２でオンに設定される。
【０４７９】

ＭＰＵ４１は、Ｂ１表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２６０２：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３において前回６万玉ベースＢ１が表示されている場合、処理を図４０のステップＳ２６１７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、Ｂ１表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２６０２：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３において前回６万玉ベースＢ１が表示されていない場合、処理をステップＳ２６０３に移行する。

【０４８０】

＜ステップＳ２６０３＞

Ｂ１表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２６０２：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３において前回６万玉ベースＢ１が表示されていない場合、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において前々回６万玉ベースＢ２が表示されていることを示すＢ２表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２６０３）。ここで、Ｂ２表示中フラグは、性能表示モニタ４３において前々回６万玉ベースＢ２の表示が開始される場合に、当該表示制御処理での後述の図４０のステップＳ２６２１でオンに設定される。

【０４８１】

ＭＰＵ４１は、Ｂ２表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２６０３：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３において前々回６万玉ベースＢ２が表示されている場合、処理を図４１のステップＳ２６２６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、Ｂ２表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２６０３：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３において前々回６万玉ベースＢ２が表示されていない場合、処理をステップＳ２６０４に移行する。

【０４８２】

＜ステップＳ２６０４＞

Ｂ２表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２６０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、性能表示スイッチ４４がオフからオンに切り替えられたか否かを判断する（ステップＳ２６０４）。性能表示スイッチ４４がオフからオンに切り替えられた場合（ステップＳ２６０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２６０５に移行し、性能表示スイッチ４４がオフからオンに切り替えられていない場合（ステップＳ２６０４：Ｎｏ）、当該表示制御処理を終了する。

【０４８３】

＜ステップＳ２６０５～Ｓ２６０７＞

性能表示スイッチ４４がオフからオンに切り替えられた場合（ステップＳ２６０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報に含まれる現状ベースＢＬを性能表示モニタ４３に表示させる（ステップＳ２６０５）。例えば、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報が図３７（Ａ）に示す例である場合には、現状ベースＢＬが２９％であることを示す「８．」、「Ｌ」、「２」、「９」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示され、ベース情報が図３７（Ｂ）に示す例である場合には現状ベースＢＬが０％であることを示す「８．」、「Ｌ」、「０」、「０」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示される。そして、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されていることを示すＢＬ表示中フラグをオンに設定する（ステップＳ２６０６）。さらに、ＭＰＵ４１は、現状ベースＢＬを性能表示モニタ４３に一定時間表示させるために、性能表示モニタ４３における現状ベースＢＬの残り表示時間を示すＢＬ表示時間カウンタをセットし（ステップＳ２６０７）、当該表示制御処理を終了する。

【０４８４】

＜ステップＳ２６０８及びＳ２６０９＞

ＢＬ表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２６０１：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されている場合、図３９に示すように

、ＭＰＵ４１は、図３８のステップＳ２６０７でセットされる性能表示モニタ４３における現状ベースＢＬの残り表示時間を示すＢＬ表示時間カウンタの値を１減算し（ステップＳ２６０８）、減算後のＢＬ表示時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２６０９）。即ち、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３における表示を現状ベースＢＬから前回６万玉ベースＢ１に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。

【０４８５】

ＭＰＵ４１は、減算後のＢＬ表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２６０９：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を現状ベースＢＬから前回６万玉ベースＢ１に切り替えるタイミングである場合、処理をステップＳ２６１０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のＢＬ表示時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２６０９：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を現状ベースＢＬから前回６万玉ベースＢ１に切り替えるタイミングでない場合、処理をステップＳ２６１４に移行する。

【０４８６】

＜ステップＳ２６１０～Ｓ２６１３＞

減算後のＢＬ表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２６０９：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を現状ベースＢＬから前回６万玉ベースＢ１に切り替えるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されていることを示すＢＬ表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ２６１０）、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報に含まれる前回６万玉ベースＢ１を性能表示モニタ４３に表示させる（ステップＳ２６１１）。例えば、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報が図３７（Ａ）に示す例である場合には前回６万玉ベースＢ１が３３％であることを示す「８．」、「１」、「３」、「３」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示され、ベース情報が図３７（Ｂ）に示す例である場合には前回６万玉ベースＢ１が２９％であることを示す「８．」、「１」、「２」、「９」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示される。そして、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において前回６万玉ベースＢ１が表示されていることを示すＢ１表示中フラグをオンに設定する（ステップＳ２６１２）。さらに、ＭＰＵ４１は、前回６万玉ベースＢ１を性能表示モニタ４３に一定時間表示させるために、性能表示モニタ４３における前回６万玉ベースＢ１の残り表示時間を示すＢ１表示時間カウンタをセットし（ステップＳ２６１３）、当該表示制御処理を終了する。

【０４８７】

＜ステップＳ２６１４＞

減算後のＢＬ表示時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２６０９：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を現状ベースＢＬから前回６万玉ベースＢ１に切り替えるタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する（ステップＳ２６１４）。ＭＰＵ４１は、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２６１４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２６１５に移行し、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップＳ２６１４：Ｎｏ）、当該表示制御処理を終了する。

【０４８８】

なお、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２６１４：Ｙｅｓ）、性能表示モニタ４３では、７セグメント表示器４３１～４３４への通電が遮断されることで現状ベースＢＬを示すアルファベット及び数字が消灯される。

【０４８９】

＜ステップＳ２６１５及びＳ２６１６＞

性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２６１４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されていることを示すＢＬ表示中フラグをオフに設定する（ステップＳ２６１５）。さらに、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３における現状ベースＢＬの残り表示時間を示すＢＬ表示時間カ

ウンタの値を０にクリアし（ステップＳ２６１６）、当該表示制御処理を終了する。
【０４９０】
＜ステップＳ２６１７及びＳ２６１８＞
図３８に戻り、Ｂ１表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２６０２：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３において前回６万玉ベースＢ１が表示されている場合、図４０に示すように、ＭＰＵ４１は、図３９のステップＳ２６１３でセットされる性能表示モニタ４３における前回６万玉ベースＢ１の残り表示時間を示すＢ１表示時間カウンタの値を１減算し（ステップＳ２６１７）、減算後のＢ１表示時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２６１８）。即ち、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３における表示を前回６万玉ベースＢ１から前々回６万玉ベースＢ２に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。
【０４９１】
ＭＰＵ４１は、減算後のＢ１表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２６１８：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を前回６万玉ベースＢ１から前々回６万玉ベースＢ２に切り替えるタイミングである場合、処理をステップＳ２６１９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のＢ１表示時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２６１８：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を前回６万玉ベースＢ１から前々回６万玉ベースＢ２に切り替えるタイミングでない場合、処理をステップＳ２６２３に移行する。
【０４９２】
＜ステップＳ２６１９～Ｓ２６２２＞
減算後のＢ１表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２６１８：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を前回６万玉ベースＢ１から前々回６万玉ベースＢ２に切り替えるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において前回６万玉ベースＢ１が表示されていることを示すＢ１表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ２６１９）、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報に含まれる前々回６万玉ベースＢ２を性能表示モニタ４３に表示させる（ステップＳ２６２０）。例えば、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報が図３７（Ａ）に示す例である場合には前々回６万玉ベースＢ２が３２％であることを示す「８．」、「２」、「３」、「２」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示され、ベース情報が図３７（Ｂ）に示す例である場合には前々回６万玉ベースＢ２が３３％であることを示す「８．」、「２」、「３」、「３」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示される。そして、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において前々回６万玉ベースＢ２が表示されていることを示すＢ２表示中フラグをオンに設定する（ステップＳ２６２１）。さらに、ＭＰＵ４１は、前々回６万玉ベースＢ２を性能表示モニタ４３に一定時間表示させるために、性能表示モニタ４３における前々回６万玉ベースＢ２の残り表示時間を示すＢ２表示時間カウンタをセットし（ステップＳ２６２２）、当該表示制御処理を終了する。
【０４９３】
＜ステップＳ２６２３＞
減算後のＢ１表示時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２６１８：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を前回６万玉ベースＢ１から前々回６万玉ベースＢ２に切り替えるタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する（ステップＳ２６２３）。性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２６２３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２６２４に移行し、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップＳ２６２３：Ｎｏ）、当該表示制御処理を終了する。
【０４９４】
なお、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２６２３：Ｙｅｓ）、性能表示モニタ４３では、７セグメント表示器４３１～４３４への通電が

遮断されることで前回６万玉ベースＢ１を示すアルファベット及び数字が消灯される。
【０４９５】
＜ステップＳ２６２４及びＳ２６２５＞
性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２６２３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において前回６万玉ベースＢ１が表示されていることを示すＢ１表示中フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ２６２４）、Ｂ１表示時間カウンタの値を０にクリアし（ステップＳ２６２５）、当該表示制御処理を終了する。
【０４９６】
＜ステップＳ２６２６及びＳ２６２７＞
図３８に戻り、Ｂ２表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２６０３：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３において前々回６万玉ベースＢ２が表示されている場合、図４１に示すように、ＭＰＵ４１は、図４０のステップＳ２６２２でセットされる性能表示モニタ４３における前々回６万玉ベースＢ２の残り表示時間を示すＢ２表示時間カウンタの値を１減算し（ステップＳ２６２６）、減算後のＢ２表示時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２６２７）。即ち、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３における表示を前々回６万玉ベースＢ２から現状ベースＢＬに切り替えるタイミングであるか否かを判断する。
【０４９７】
ＭＰＵ４１は、減算後のＢ２表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２６２７：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を前々回６万玉ベースＢ２から現状ベースＢＬに切り替えるタイミングである場合、処理をステップＳ２６２８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のＢ２表示時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２６２７：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を前々回６万玉ベースＢ２から現状ベースＢＬに切り替えるタイミングでない場合、処理をステップＳ２６３２に移行する。
【０４９８】
＜ステップＳ２６２８～Ｓ２６３１＞
減算後のＢ２表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２６２７：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を前々回６万玉ベースＢ２から現状ベースＢＬに切り替えるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において前々回６万玉ベースＢ２が表示されていることを示すＢ２表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ２６２８）、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報に含まれる現状ベースＢＬを性能表示モニタ４３に表示させる（ステップＳ２６２９）。例えば、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報が図３７（Ａ）に示す例である場合には現状ベースＢＬが２９％であることを示す「８．」、「Ｌ」、「２」、「９」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示され、ベース情報が図３７（Ｂ）に示す例である場合には現状ベースＢＬが０％であることを示す「８．」、「Ｌ」、「０」、「０」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示される。そして、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されていることを示すＢＬ表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ２６３０）、現状ベースＢＬを性能表示モニタ４３に一定時間表示させるためのＢＬ表示時間カウンタをセットし（ステップＳ２６３１）、当該表示制御処理を終了する。
【０４９９】
＜ステップＳ２６３２＞
減算後のＢ２表示時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２６２７：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を前々回６万玉ベースＢ２から現状ベースＢＬに切り替えるタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する（ステップＳ２６３２）。性能表示スイッチ４４がオンか

らオフに切り替えられた場合（ステップＳ２６３２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２６３３に移行し、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップＳ２６３２：Ｎｏ）、当該表示制御処理を終了する。

【０５００】

なお、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２６３２：Ｙｅｓ）、性能表示モニタ４３では、７セグメント表示器４３１～４３４への通電が遮断されることで前々回６万玉ベースＢ２を示すアルファベット及び数字が消灯される。

【０５０１】

また、本実施形態では、性能表示スイッチ４４のオンにより性能表示モニタ４３にベース情報が表示され、性能表示スイッチ４４のオフにより性能表示モニタ４３でのベース情報が非表示とされるが、ベース情報は、遊技機１０の電源がオンである間、性能表示モニタ４３に常時表示されるようにしてもよく、前面枠１１が開放されている間に性能表示モニタ４３に表示されるようにしてもよい。

【０５０２】

＜ステップＳ２６３３及びＳ２６３４＞

性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２６３２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において前々回６万玉ベースＢ２が表示されていることを示すＢ２表示中フラグをオフに設定する（ステップＳ２６３３）。さらに、ＭＰＵ４１は、前々回６万玉ベースＢ２の残り表示時間を示すＢ２表示時間カウンタの値を０にクリアし（ステップＳ２６３４）、当該表示制御処理を終了する。

【０５０３】

［音声ランプ制御装置５の処理］

次に、図４２～図５４を参照しつつ、音声ランプ制御装置５でＭＰＵ５１によって実行される処理について説明する。

【０５０４】

なお、本実施形態で音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１が実行する処理の一部又は全部が、表示制御装置６のＭＰＵ６１によって実行されることも他の実施形態として考えられる。また、音声ランプ制御装置５では、ＭＰＵ５１が、スピーカ２６及び電飾部２７の制御処理、音声ランプ制御装置５の立ち上げ時の立ち上げ処理、停電時のＮＭＩ割込処理なども実行するが、それらの処理については説明を省略する。

【０５０５】

［音声ランプ制御装置５の副タイマ割込処理］

ここで、図４２は、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。ＭＰＵ５１は、例えば副タイマ割込処理を１ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行する。

【０５０６】

図４２に示すように、ＭＰＵ５１は、副タイマ割込処理において、カウンタ更新処理（ステップＳ２７０１）、操作検出処理（ステップＳ２７０２）、コマンド判定処理（ステップＳ２７０３）、特図遊技演出制御処理（ステップＳ２７０４）、及び大当たり遊技演出制御処理（ステップＳ２７０５）を実行する。

【０５０７】

［カウンタ更新処理］

カウンタ更新処理（ステップＳ２７０１）では、ＭＰＵ５１は、演出パターン種別カウンタ、第１停止図柄種別カウンタ、変動表示カウンタなどの更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ５１は、演出種別カウンタ及び第１停止図柄種別カウンタでのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。演出パターン種別カウンタは、主制御装置４から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて変動種別（演出パターン）を決定するために使用される。例えば、演出種別カウンタは０～１０９の間でループするループカウンタである。また、第１停止図柄種別カウンタは、主制御装置４から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて最初に停止される飾り

図柄の種別を決定するために使用される。例えば、第１停止図柄種別カウンタは０～９９の間でループするループカウンタである。一方、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタを１減算する。この変動表示カウンタは、図柄表示部３４１の変動表示時間を計時するためのものであり、変動表示カウンタでのカウンタ値は残り変動表示時間が０になる場合に０になるように設定される。従って、変動表示カウンタのカウンタ値に基づいて、残りの変動表示時間、変動中であること、図柄表示部３４１の変動表示が終了したことなどを把握できる。

【０５０８】

［操作検出処理］

次に、図４２の副タイマ割込処理のステップＳ２７０２で実行される操作検出処理の手順の一例を説明する。ここで、図４３は、操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０５０９】

図４３に示すように、操作検出処理では、ＭＰＵ４１は、操作ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０１）、操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０２）、選択ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０３）、選択操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０４）、決定ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０５）、及び決定操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０６）を実行する。

【０５１０】

［操作ボタン操作検出処理］

操作ボタン操作検出処理（操作検出処理のステップＳ２８０１）では、操作ボタン２０の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機１０では、ＭＰＵ４１によって操作ボタン操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では１ｍｓｅｃ間隔）で操作ボタン２０の操作の有無が判断されることになる。ここで、図４４は、操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図４４を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

【０５１１】

＜ステップＳ２９０１～Ｓ２９０３＞

図４４に示すように、操作ボタン操作検出処理では、ＭＰＵ４１は、第２検出フラグの設定を第１検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップＳ２９０１）。次いで、ＭＰＵ４１は、第３検出フラグの設定を第２検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップＳ２９０２）。その後、ＭＰＵ４１は、操作スイッチ２０ａにより検出される操作ボタン２０の操作状態を第３検出フラグに設定（上書き）し（ステップＳ２９０３）、当該操作検出処理を終了する。

【０５１２】

このように、操作ボタン操作検出処理では、ステップＳ２９０１～Ｓ２９０３の処理が実行されることにより、操作ボタン２０の操作履歴として１ｍｓｅｃ間隔の直近の３回分の操作状態が第１検出フラグ～第３検出フラグとしてＲＡＭ５１２に記憶される。具体的に、第３検出フラグとして直近の操作状態が記憶され、第２検出フラグとして一つ前の操作状態が記憶され、第１検出フラグとして二つ前の操作状態が記憶される。

【０５１３】

［操作検出パターン判定処理］

図４３の説明に戻り、操作検出処理でのステップＳ２８０２の操作検出パターン判定処理では、第１操作検出フラグ、第２操作検出フラグ及び第３操作検出フラグに基づいて判定される操作ボタン２０の操作履歴から操作ボタン２０に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。操作パターンフラグは第１～第３操作パターンフラグからなり、第１～第３操作パターンフラグのオン及びオフの組み合わせによって操作ボタン２０の操作状態を判定できる。例えば、第１操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が継続されていると判定できる（図４６（

Ａ）参照）。また、第２操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が開始されたと判定できる（図４６（Ａ）参照）。また、第３操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が終了したと判定できる（図４６（Ａ）参照）。そして、第１～第３操作パターンフラグの全てがオフに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作がなされていないと判定できる（図４６（Ａ）参照）。ここで、図４５は、操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。また、図４６（Ａ）は、操作ボタン２０に対する検出パターンと操作状況との関係を示すテーブルである。以下、図４５及び図４６（Ａ）を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

【０５１４】

＜ステップＳ３００１＞

図６０に示すように、操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、３回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第１操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３００１）。ここで、ＭＰＵ４１は、第１操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００２に移行し、第１操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３００５に移行する。

【０５１５】

＜ステップＳ３００２＞

第１操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、２回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第２操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３００２）。ここで、ＭＰＵ４１は、第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００３に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３００８に移行する。

【０５１６】

＜ステップＳ３００３＞

第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３００３）。ここで、ＭＰＵ４１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００４に移行し、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３０１０に移行する。

【０５１７】

＜ステップＳ３００４＞

第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１操作パターンフラグをオン、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し（ステップＳ３００４）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１操作パターンフラグをオンに設定し、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定する（図４６（Ａ）参照）。そして、第１操作パターンフラグは、操作ボタン２０の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。例えば、第１操作パターンフラグがオンに設定されている場合、ＭＰＵ４１は、操作ボタン操作継続コマンドをＲＡＭ４１２に設定し、この操作ボタン操作継続コマンドを音声ランプ制御装置５に送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置５は、操作ボタン２０に対する操作が継続していると判断できるため、操作ボタン操作継続コマンドが連続して送信される回数に基づいて操作ボタン２０が継続操作されている時間を把握できる。そのため、音声ランプ制御装置５は、操作ボタン２０が継続操作されている時間に基づいて操作ボタン２０に対して長押し操作を行われたか否かを判断できるため、長押し操作に基づく操作ボタン演出を実行

させることが可能になる。
【０５１８】
＜ステップＳ３００５＞
　第１操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、２回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第２操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３００５）。ここで、ＭＰＵ４１は、第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００６に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３０１０に移行する。
【０５１９】
＜ステップＳ３００６＞
　第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３００６）。ここで、ＭＰＵ４１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００７に移行し、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３０１０に移行する。
【０５２０】
＜ステップＳ３００７＞
　第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第２操作パターンフラグをオン、第１操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定する（ステップＳ３００７）。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２操作パターンフラグをオンに設定し、第１操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し（図４６（Ａ）参照）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。そして、第２操作パターンフラグは、操作ボタン２０が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（操作ボタン２０の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。このように、第２操作パターンフラグを用いて、操作ボタン２０が非操作状態から操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン２０の３回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン２０の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン２０の操作開始が演出表示に反映されることが防止される。
【０５２１】
＜ステップＳ３００８＞
　第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３００８）。ここで、ＭＰＵ４１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３０１０に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３００９に移行する。
【０５２２】
＜ステップＳ３００９＞
　第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００８：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第３操作パターンフラグをオン、第１操作パターンフラグ及び第２操作パターンフラグをオフに設定し（ステップＳ３００９）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３操作パターンフラグをオンに設定し、第１操作パターンフラグ及び第２操作パターンフラグをオフに設定する（図４６（Ａ）参照）。そして、第３操作パターンフラグは、操作ボタン２０が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（操作ボタン２０の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利

用することができる。
【０５２３】
＜ステップＳ３０１０＞
　第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００３：Ｎｏ）、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００５：Ｎｏ）、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００６：Ｎｏ）、又は第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１操作パターンフラグ、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し（ステップＳ３０１０）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」など上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３操作パターンフラグの全てをオフに設定する（図４６（Ａ）参照）。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３操作パターンフラグの全てがオフの場合、操作ボタン２０が非操作状態であると判定する。
【０５２４】
［選択ボタン操作検出処理］
　図４３の説明に戻り、選択ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０３）では、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン操作処理、下選択ボタン操作処理、左選択ボタン操作処理及び右選択ボタン操作処理を実行する。
【０５２５】
＜上選択ボタン操作処理＞
　上選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、上選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【０５２６】
＜下選択ボタン操作処理＞
　下選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、下選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【０５２７】
＜左選択ボタン操作処理＞
　左選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、左選択ボタン２１３の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、左選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【０５２８】
＜右選択ボタン操作処理＞
　右選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、右選択ボタン２１４の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、右選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【０５２９】
［選択操作検出パターン判定処理］
　図４３の説明に戻り、選択操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０４）では、ＭＰＵ４１は、上選択操作検出パターン判定処理、下選択操作検出パターン判定処理、左選

択操作検出パターン判定処理及び右選択操作検出パターン判定処理を実行する。
【０５３０】
＜上選択操作検出パターン判定処理＞
上選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、第１上選択操作検出フラグ、第２上選択操作検出フラグ及び第３上選択操作検出フラグに基づいて判定される上選択ボタン２１１の操作履歴から上選択ボタン２１１に対する操作状態を判定するための上操作パターンフラグを設定する。ここで、上選択操作検出パターン判定処理は、図４５の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択操作検出パターン判定処理は、図４５の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「上選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。
【０５３１】
ここで、図４６（Ｂ）に示すように、上選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２上選択操作パターンフラグ及び第３上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。
【０５３２】
また、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１上選択操作パターンフラグ及び第３上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン２１１の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。
【０５３３】
さらに、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１上選択操作パターンフラグ及び第２上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン２１１の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。
【０５３４】
また、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３上選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３上選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、上選択ボタン２１１が非操作状態であると判定する。
【０５３５】
＜下選択操作検出パターン判定処理＞
下選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、第１下選択操作検出フラグ、第２下選択操作検出フラグ及び下選択操作検出フラグに基づいて判定される下選択ボタン２１２の操作履歴から下選択ボタン２１２に対する操作状態を判定するための下操作パターンフラグを設定する。ここで、下選択操作検出パターン判定処理は、図４５の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択操作検出パターン判定処理は、図４５の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「下選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。
【０５３６】
ここで、図４６（Ｃ）に示すように、下選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ

４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２下選択操作パターンフラグ及び第３下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【０５３７】

また、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１下選択操作パターンフラグ及び第３下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン２１２の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【０５３８】

さらに、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１下選択操作パターンフラグ及び第２下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン２１２の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【０５３９】

また、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３下選択操作検出フラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３下選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、下選択ボタン２１２が非操作状態であると判定する。

【０５４０】

＜左選択操作検出パターン判定処理＞

左選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、第１左選択操作検出フラグ、第２左選択操作検出フラグ及び左選択操作検出フラグに基づいて判定される左選択ボタン２１３の操作履歴から左選択ボタン２１３に対する操作状態を判定するための左操作パターンフラグを設定する。ここで、左選択操作検出パターン判定処理は、図４５の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択操作検出パターン判定処理は、図４５の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「左選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【０５４１】

ここで、図４６（Ｄ）に示すように、左選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、左選択ボタン２１３の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２左選択操作パターンフラグ及び第３左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン２１３の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【０５４２】

また、ＭＰＵ４１は、左選択ボタン２１３の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１左選択操作パターンフラグ及び第３左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン２１３が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン２１３の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【０５４３】

さらに、ＭＰＵ４１は、左選択ボタン２１３の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「Ｏ

ＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１左選択操作パターンフラグ及び第２左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン２１３が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン２１３の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【０５４４】

また、ＭＰＵ４１は、左選択ボタン２１３の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３左選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３左選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、左選択ボタン２１３が非操作状態であると判定する。

【０５４５】

＜右選択操作検出パターン判定処理＞

右選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、第１右選択操作検出フラグ、第２右選択操作検出フラグ及び右選択操作検出フラグに基づいて判定される右選択ボタン２１４の操作履歴から右選択ボタン２１４に対する操作状態を判定するための右操作パターンフラグを設定する。ここで、右選択操作検出パターン判定処理は、図４５の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択操作検出パターン判定処理は、図４５の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「右選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【０５４６】

ここで、図４６（Ｅ）に示すように、右選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、右選択ボタン２１４の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２右選択操作パターンフラグ及び第３右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン２１４の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【０５４７】

また、ＭＰＵ４１は、右選択ボタン２１４の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１右選択操作パターンフラグ及び第３右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン２１４が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン２１４の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【０５４８】

さらに、ＭＰＵ４１は、右選択ボタン２１４の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１右選択操作パターンフラグ及び第２右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン２１４が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン２１４の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【０５４９】

また、ＭＰＵ４１は、右選択ボタン２１４の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３右選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３右選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、右選択ボタン２１４が非操作状態であると判定する。

【０５５０】

［決定ボタン操作検出処理］

図４３の説明に戻り、決定ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０５）では、ＭＰＵ４１は、決定ボタン２１Ｂの操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、決定ボタン操作検出処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定ボタン操作検出処理は、図５７の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定ボタン操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【０５５１】

［決定操作検出パターン判定処理］

決定操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０６）では、ＭＰＵ４１は、第１決定操作検出フラグ、第２決定操作検出フラグ及び第３決定操作検出フラグに基づいて判定される決定ボタン２１Ｂの操作履歴から決定ボタン２１Ｂに対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。ここで、決定操作検出パターン判定処理は、図４５の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定操作検出パターン判定処理は、図４５の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【０５５２】

ここで、図４６（Ｆ）に示すように、決定操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１決定操作パターンフラグをオンに設定し、第２決定操作パターンフラグ及び第３決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１決定操作パターンフラグは、決定ボタン２１Ｂの操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【０５５３】

また、ＭＰＵ４１は、決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２決定操作パターンフラグをオンに設定し、第１決定操作パターンフラグ及び第３決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２決定操作パターンフラグは、決定ボタン２１Ｂが非操作状態から操作状態に変化したか否かを（決定ボタン２１Ｂの操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【０５５４】

さらに、ＭＰＵ４１は、決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３決定操作パターンフラグをオンに設定し、第１決定操作パターンフラグ及び第２決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３決定操作パターンフラグは、決定ボタン２１Ｂが操作状態から非操作状態に変化したか否かを（決定ボタン２１Ｂの操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【０５５５】

また、ＭＰＵ４１は、決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３決定操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３決定操作パターンフラグの全てがオフの場合、決定ボタン２１Ｂが非操作状態であると判定する。

【０５５６】

［コマンド判定処理］

次に、図４２の副タイマ割込処理のステップＳ２７０３で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を説明する。ここで、図４７及び図４８は、コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０５５７】

＜ステップＳ３１０１＞

図４７に示すように、コマンド判定処理では、まずＭＰＵ５１は、主制御装置４からコマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ３１０１）。ここで、ＭＰＵ５１は、コ

マンドを受信した場合（ステップＳ３１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１０２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信していない場合（ステップＳ３１０１：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【０５５８】

なお、主制御装置４から受信したコマンドは、ＲＡＭ５１２の未処理コマンド記憶エリアに格納され、ＭＰＵ５１は、未処理コマンド記憶エリアを参照することによりコマンドの受信の有無を判断する。また、未処理コマンド記憶エリアに記憶されているコマンドは、本ステップＳ３１０１でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶される。

【０５５９】

＜ステップＳ３１０２＞

コマンドを受信した場合（ステップＳ３１０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１０２）。特図変動パターンコマンドは、特図遊技における特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）及び大当たり抽選での抽選結果を示すコマンドである。

【０５６０】

ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ３１０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１０３に移行し、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ３１０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１０７に移行する。

【０５６１】

＜ステップＳ３１０３及びＳ３１０４＞

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ３１０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、主制御装置４から受信した特図変動パターンコマンドに基づいて、変動種別（演出パターン）設定処理（ステップＳ３１０３）及び停止図柄組み合わせ設定処理（ステップＳ３１０４）を実行する。以下、変動種別（演出パターン）設定処理及び停止図柄組み合わせ設定処理の詳細を説明する。

【０５６２】

［変動種別（演出パターン）設定処理］

変動種別（演出パターン）設定処理では、特図遊技において各種演出手段（図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７、可動役物部材３９、サブ可動表示部３８）に実行させる特図遊技演出が設定される。具体的には、ＭＰＵ５１は、特図変動パターンコマンドに基づいて、変動種別テーブル（図４９参照）を参照して、変動種別（演出パターン）及び変動表示時間が設定され、さらに変動種別（演出パターン）に応じた演出パターン種別選択テーブル（図５０参照）に基づいて演出パターン種別を設定する。

【０５６３】

ここで、図４９は、変動種別（演出パターン）を決定する際にＭＰＵ５１によって参照される変動種別テーブルの一例を示す図である。

【０５６４】

図４９に示すように、変動種別テーブルでは、特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間及び変動種別（演出パターン）の内容が定められている。例えば、抽選結果が「通常大当たり」であり特図変動パターンが「０１」である特図変動パターンコマンド「Ａ０１」には、変動表示時間「３０ｓ」及び変動種別「ノーマルリーチ演出パターン」が対応付けられている。また、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」であり特図変動パターンが「０２」である特図変動パターンコマンド「Ｂ０２」には、変動表示時間「６０ｓ」及び変動種別「スーパーリーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」であり特図変動パターンが「０３」である特図変動パターンコマンド「Ｃ０３」には変動表示時間「９０ｓ」及び変動種別「スペシャルリーチ演出パターン」が対応付けられている。さらに、抽選結果が「外れ」であり特図変動パターンが「０４」である特図変動パターンコマンド「Ｄ０４」には、変動表示時間「７ｓ」及び変動種別「非リー

チ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「外れ」であり特図変動パターンが「０５」である特図変動パターンコマンド「Ｄ０５」には、変動表示時間「１０ｓ」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられている。

【０５６５】

また、図５０（Ａ）～図５０（Ｃ）は、演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図である。演出パターン種別選択テーブルは、変動種別（演出パターン）ごとに設定されている。具体的に、図５０（Ａ）は特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出である場合に参照されるノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルであり、図５０（Ｂ）は特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出である場合に参照されるスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルであり、図５０（Ｃ）は特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出である場合に参照されるスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルである。

【０５６６】

なお、本実施形態では、変動種別各々に対応する演出種別が５種類である場合を例に挙げて説明するが、演出種別は６種類以上であってよい。また、図５０では、変動種別がリーチなしの場合の演出種別テーブルは省略している。

【０５６７】

図５０（Ａ）に示すノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果（５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり、及び外れ）に応じて、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンＸ１」～「演出パターンＸ５」が定められている。そして、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）がノーマルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンＸ１～演出パターンＸ３は、例えば飾り図柄が高速変動する高速変動演出の終了後に飾り図柄がリーチ状態となるノーマルリーチ演出が実行される演出であり、最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出である。

【０５６８】

また、図５０（Ｂ）に示すスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンＹ１」～「演出パターンＹ５」が定められている。そして、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）がスーパーリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンＹ１～演出パターンＹ３は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスーパーリーチ演出に発展する演出である。なお、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出を経由することなく、高速変動演出の終了後にスーパーリーチ演出に発展するスーパーリーチ演出パターン演出を含んでいてもよい。

【０５６９】

さらに、図５０（Ｃ）に示すスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンＺ１」～「演出パターンＺ５」が定められている。そして、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）がスペシャルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンＺ１～演出パターンＺ３は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出よりも大当

たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスペシャルリーチ演出に発展する演出である。なお、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出の少なくとも一方を経由することなく、高速変動演出又はノーマルリーチ演出の終了後などにスペシャルリーチ演出に発展するスペシャルリーチ演出パターンを含んでいてもよい。

【０５７０】

［停止図柄組み合わせ設定処理］

停止図柄組み合わせ設定処理では、特図遊技において図柄表示部３４１で変動表示される複数の飾り図柄（例えば３つ）が有効ラインに停止表示される場合の図柄組み合わせが設定される。具体的には、ＭＰＵ５１は、特図変動パターンコマンドに基づいて、第１停止図柄選択テーブル（図５１（Ｂ）参照）を参照して停止図柄組み合わせが設定される。

【０５７１】

ここで、図５１（Ａ）は、飾り図柄種別と飾り図柄の色との関係を示す図である。図５１（Ａ）に示すように、本実施形態では、飾り図柄として数字の「１」～「９」が設定されており、これらの数字のうち、「３」及び「７」が赤色であり、「１」、「５」及び「９」が緑色であり、「２」、「４」、「６」及び「８」が赤色である。そして、本実施形態では、図柄表示部３４１に設定される１又は複数の有効ライン上に停止表示される飾り図柄の組み合わせてよって、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が報知される。例えば、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には有効ライン上に同じ数字の飾り図柄がゾロ目で停止表示され、大当たり抽選の結果が外れである場合には有効ライン上に飾り図柄がゾロ目以外で停止表示される。

【０５７２】

また、飾り図柄の種別（数字、色）に遊技者の有利さに差を設けることも考えられる。例えば偶数よりも奇数のほうが遊技者に有利であり、奇数の中でも赤色の「３」及び「７」のほうが、緑色の「１」、「５」及び「９」よりも遊技者に有利に設定することが考えられる。この場合、例えば大当たり抽選の結果が大当たりである場合、停止表示される飾り図柄の組み合わせによって大当たり種別を明示又は示唆してもよい。例えば、停止図柄組み合わせが「７７７」である場合に１６Ｒ確変大当たりであることを明示し、停止図柄組み合わせが「３３３」である場合に確変大当たりであることを明示し、停止図柄組み合わせが偶数のゾロ目である場合に５Ｒ通常大当たりであることを示唆するようにしてもよい。また、大当たり抽選の結果が外れである場合、停止表示される飾り図柄の組み合わせによって、当該特図遊技の後に実行される特図遊技の特定の保留に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）を明示又は示唆するようにしてもよい。例えば、特定の保留に対する特図遊技が実行されるまでの特図遊技において同色のバラケ目を、いわゆるチャンス目として停止表示させ、バラケ目（チャンス目）の色によって大当たり期待度を、いわゆる先読み演出として明示又は示唆するようにしてもよい。具体的には、特定の保留に対する特図遊技の大当り期待度を、赤色のバラケ目（チャンス目）が最も高く、緑色のバラケ目（チャンス目）が次に高く、青色のバラケ目が最も低く設定し、特定の保留に対する特図遊技の変動パターンや当否情報に応じた色のバラケ目（チャンス目）が停止表示されるようにしてもよい。

【０５７３】

本実施形態では、飾り図柄の停止図柄組み合わせは、第１停止図柄、第２停止図柄及び最終停止図柄からなる。第１停止図柄は、図柄表示部３４１において最初に停止表示される飾り図柄であり、第２停止図柄は、２番目に停止表示される飾り図柄であり、最終停止図柄は、最後に停止表示される図柄である。

【０５７４】

ここで、図５１（Ｂ）は、第１停止図柄選択テーブルの一例を示す図である。図５１（Ｂ）に示すように、第１停止図柄選択テーブルでは、図柄表示部３４１において最初に停止表示させる飾り図柄（第１停止図柄）が定められている。なお、図５１（Ｂ）は、飾り図柄が「１」～「９」であり、「３３３」が確変大当たり（５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ

確変大当たりのいずれか）であることを示す図柄組み合わせ、「７７７」が１６Ｒ確変大当たりであることを示す図柄組み合わせ、「３３３」及び「７７７」以外のゾロ目が５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのいずれかであることを示す図柄組み合わせであることを前提としている。

【０５７５】

抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」には、第１停止図柄として「３」及び「７」の振り分けはなく、「３」及び「７」以外の飾り図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」の場合、５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たり（確変大当たり）であることを示す「３３３」又は「７７７」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。

【０５７６】

また、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」には、第１停止図柄として「７」の振り分けはなく、「７」以外の飾り図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合、１６Ｒ確変大当たりであることを示す「７７７」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。一方、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合であっても、５Ｒ確変大当たりであることを示す「３３３」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合であっても、飾り図柄の停止表示結果が５Ｒ通常大当たりを示唆する「３３３」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。そして、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合に、第１停止図柄として「７」を除く「３」以外の飾り図柄が決定された場合、ＭＰＵ５１は大当たり遊技において５Ｒ確変大当たりであることを明示する５Ｒ確変昇格演出を実行させる。

【０５７７】

さらに、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」には、「１」～「９」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「１」～「９」の飾り図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」の場合であっても、１６Ｒ確変大当たりであることを示す「７７７」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」の場合であっても、飾り図柄の停止表示結果が５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりを示唆する「７７７」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。そして、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」である場合に、第１停止図柄として「７」が決定された場合、ＭＰＵ５１は大当たり遊技において１６Ｒ確変大当たりであることを明示する１６Ｒ確変昇格演出を実行させる。

【０５７８】

そして、ＭＰＵ５１は、抽選結果が大当たりである場合に第１停止図柄を決定すると、第２停止図柄及び最終停止図柄を先に決定した第１停止図柄と同じ図柄に決定する。これにより、当該特図遊技において図柄表示部３４１の有効ラインに停止表示される停止図柄組み合わせが決定される。

【０５７９】

一方、抽選結果が「外れ」には、「１」～「９」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「１」～「９」の飾り図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。そして、ＭＰＵ５１は、抽選結果が「外れ」である場合に第１停止図柄を決定すると、外れ種別テーブル（図９（Ｄ）参照）に基づいて選択された外れ種別、及び先に決定した第１停止図柄に基づいて第２停止図柄を決定する。例えば、前記外れ種別が前後外れリーチである場合、第２停止図柄が第１停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄の前後の図柄に決定される。また、前記外れ種別が前後外れ以外リーチである場合、第２停止図柄が第１停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄及び第１停止図柄の前後の図柄とは異なる図柄に決定される。また、前記外れ種別が完全外れである場合、第２停止図柄が第１停止図柄とは異なる図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄及び第２停止図柄とは無関係に決定される。なお、飾り図柄の停止図柄組み合わ

せは、表示制御装置６において決定してもよく、第１停止図柄のみを音声ランプ制御装置５において決定し、第２停止図柄及び最終停止図柄を表示制御装置６において決定してもよい。

【０５８０】

＜ステップＳ３１０５＞

図４７のコマンド判定処理の説明に戻り、ステップＳ３１０５では、ＭＰＵ５１は、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定する。変動表示時間は、特図変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図４２の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０１のカウンタ更新処理で１ずつ減算され、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタが０になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

【０５８１】

＜ステップＳ３１０６＞

ステップＳ３１０６では、ＭＰＵ５１は、当該コマンド判定処理のステップＳ３１０３で設定された演出パターン種別、及びステップＳ３１０４で決定された飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に出力し、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、演出パターン種別及び飾り図柄の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置６のＲＯＭ６１１には、表示変動パターンコマンド各々に対応する飾り図柄の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置６では、ＭＰＵ６１が、表示変動パターンコマンドに対応する飾り図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部３４１における変動表示及び演出表示を実行する。

【０５８２】

具体的に、図柄表示部３４１では、表示制御装置６のＭＰＵ６１は、予め設定されている変動表示時間が経過するまでの間に複数の飾り図柄（例えば３つ）の変動表示を実行し、複数の飾り図柄の変動が順に停止表示させる。飾り図柄の変動表示中には、表示変動パターンコマンドによって特定される変動種別（演出パターン種別）の内容に対応する各種の演出が図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７などで実行される。

【０５８３】

また、ＭＰＵ５１は、表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に出力する場合に、例えば特図遊技演出中フラグをオンに設定する。この特図遊技演出中フラグは、特図遊技演出が実行されていることを示すフラグである。

【０５８４】

＜ステップＳ３１０７＞

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ３１０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図シフトコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１０７）。特図シフトコマンドは、特図遊技（特図の変動表示）の開始によって第１特図保留数Ｎ又は第２特図保留数Ｍが減少する場合に、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４（図８参照）での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたこと示すコマンドである。

【０５８５】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップＳ３１０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１０８に移行し、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップＳ３１０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１１０に移行する。

【０５８６】

＜ステップＳ３１０８及びＳ３１０９＞

受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップＳ３１０７：Ｙｅｓ）、

ＭＰＵ５１は、特図データ設定処理（ステップＳ３１０８）及び特図データ画像表示処理（ステップＳ３１０９）を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

【０５８７】

ここで、ステップＳ３１０８で実行される特図データ設定処理は、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２に設定される特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図当否情報のデータ（特図データ）をシフト（更新）する処理である。特図保留格納エリア対応領域（図示略）は、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂ（図８参照）に対応する領域であり、当該特図保留格納エリア４１２ｂと同等な特図データが格納されている。特図保留格納エリア対応領域（図示略）は、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡ、第２特図保留格納エリアＲＥＢ、及び特図実行エリアＡＥ（図８参照）のそれぞれに対応する第１特図保留格納エリア対応領域、第２特図保留格納エリア対応領域、及び特図実行エリア対応領域を含む。また、第１特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア４１２ｂにおける第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１～第４保留エリアＲＥＡ１～ＲＥＡ４（図８参照）に対応する第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）、第１特図保留数記憶エリア（図８参照）に対応する第１特図保留数記憶エリア対応領域を含む。さらに、第２特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア４１２ｂにおける第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１～第４保留エリアＲＥＢ１～ＲＥＢ４（図８参照）に対応する第２特図第１～第４保留エリア対応領域、第２特図保留数記憶エリア（図８参照）に対応する第２特図保留数記憶エリア対応領域を含む。

【０５８８】

一方、ステップＳ３１０９で実行される特図データ画像表示処理は、ステップＳ３１０８においてシフト（更新）されたＲＡＭ５１２の特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、図柄表示部３４１に表示される特図データに関する画像（特図データ画像）（図５２及び図５３参照）をシフトする処理である。

【０５８９】

ここで、図５２は、特図シフトコマンドの受信前後での図柄表示部３４１に表示される特図データ画像の例を示す図である。具体的には、図５２（Ａ１）及び図５２（Ａ２）は特図シフトコマンドを受信する前の特図データ画像の例を示す図であり、図５２（Ｂ１）は図５２（Ａ１）に示す特図データ画像の表示状態において第１特図遊技に対する特図シフトコマンドを受信した後の特図データ画像の例であり、図５２（Ｂ２）は図５２（Ａ２）に示す特図データ画像の表示状態において第２特図遊技に対する特図シフトコマンドを受信した後の特図データ画像の例である。

【０５９０】

図５２（Ａ１）及び図５２（Ａ２）に示すように、特図データ画像は、図柄表示部３４１に設定される特図データ画像表示部７５，７６，７７に表示される。特図データ画像表示部７５，７６，７７は、ＲＡＭ５１２に設定される前述の特図保留格納エリア対応領域（図示略）の特図実行エリア対応領域（図示略）、第１特図保留格納エリア対応領域、及び第２特図保留格納エリア対応領域に対応して、当該特図変動画像表示領域７５、第１特図保留画像表示領域７６及び第２特図保留画像表示領域７７を含む。

【０５９１】

当該特図変動画像表示領域７５は、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥ（図８参照）に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、当該特図遊技に対する当該特図遊技画像を表示する領域である。そして、当該特図変動画像表示領域７５には、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されている場合に、当該特図遊技画像が表示される一方、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されていない場合には、当該特図遊技画像が表示されない。即ち、当該特図遊技画像は、特別図柄の変動表示中に表示され、特別図柄の停止表示により非表示とされる。換言すれば、当該特図遊技画像が表示されることにより特図遊技の実行中であることが明示され、当該特図

遊技画像が非表示とされることにより特図遊技の終了が明示される。

【０５９２】

なお、図５２（Ａ１）及び図５２（Ａ２）に示す例では、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されており、当該特図変動画像表示領域７５に当該特図遊技画像（クロスハッチングを施した丸部分）が表示されている状態を示している。

【０５９３】

第１特図保留画像表示領域７６は、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡ（図８参照）に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、第１特図遊技に対する第１特図保留画像を表示する領域である。この第１特図保留画像表示領域７６は、前述の特図保留格納エリア対応領域における第１特図保留格納エリア対応領域の第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）に対応して、第１特図第１保留画像表示領域７６１、第１特図第２保留画像表示領域７６２、第１特図第３保留画像表示領域７６３、及び第１特図第４保留画像表示領域７６４を含む。そして、第１特図保留画像表示領域７６には、第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）のいずれかに特図データが格納されている場合に第１特図保留画像が表示される一方、第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）のいずれにも特図データが格納されていない場合に第１特図保留画像が表示されない。即ち、第１特図保留画像は、第１特図遊技に対する保留がある場合には、第１特図保留数Ｎに対応する数だけ表示され、第１特図遊技に対する保留がない場合には表示されない。換言すれば、第１特図保留画像の表示数に基づいて、第１特図遊技に対する第１特図保留数Ｎが明示される。

【０５９４】

なお、図５２（Ａ１）に示す例では、第１特図第１～第３保留画像表示領域７６１～７６３に第１特図保留画像が表示され、第１特図第４保留画像表示領域７６４には第１特図保留画像が表示されていない。つまり、図５２（Ａ１）に示す例では、第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）のうちの第１特図第１～第３保留エリア対応領域に特図データが格納され、第１特図第４保留エリア対応領域には特図データが格納されておらず、第１特図遊技に対する第１特図保留数Ｎが３個であることを示している。

【０５９５】

第２特図保留画像表示領域７７は、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留格納エリアＲＥＢ（図８参照）に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、第２特図遊技に対する第２特図保留画像を表示する領域である。この第２特図保留画像表示領域７７は、前述の特図保留格納エリア対応領域における第２特図保留格納エリア対応領域の第２特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）に対応して、第２特図第１保留画像表示領域７７１、第２特図第２保留画像表示領域７７２、第２特図第３保留画像表示領域７７３、及び第２特図第４保留画像表示領域７７４を含む。そして、第２特図保留画像表示領域７７には、第２特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）のいずれかに特図データが格納されている場合に第２特図保留画像が表示される一方、第２特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）のいずれにも特図データが格納されていない場合に第２特図保留画像が表示されない。即ち、第２特図保留画像は、第２特図遊技に対する保留がある場合には、第２特図保留数Ｍに対応する数だけ表示され、第２特図遊技に対する保留がない場合には表示されない。換言すれば、第２特図保留画像の表示数に基づいて、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが明示される。

【０５９６】

なお、図５２（Ａ２）に示す例では、第２特図第１～第２保留画像表示領域７７１～７７２に第２特図保留画像が表示され、第２特図第３～第４保留画像表示領域７７３～７７４には第２特図保留画像が表示されていない。つまり、図５２（Ａ２）に示す例では、第２特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）のうちの第２特図第１～第２保留エリア対応領域に特図データが格納され、第２特図第３～第４保留エリア対応領域には特図デー

タが格納されておらず、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが２個であることを示している。

【０５９７】

そして、特図データ画像表示処理では、受信した特図シフトコマンドが第１特図に対するものである場合、即ち第１特図遊技が開始される場合、特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて当該特図変動画像表示領域７５に当該特図遊技画像を表示し、さらに、特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて第１特図保留画像表示領域７６に第１特図保留画像を表示する。例えば、図５２（Ａ１）に示す第１特図に対する第１特図保留数Ｎが３個で第２特図に対する第２特図保留数Ｍが０個である状態において、特図遊技が終了することによって新たな第１特図遊技が開始される場合、図５２（Ｂ１）に示すように、当該特図変動画像表示領域７５に当該特図遊技画像が表示されると共に、第１特図保留画像表示領域７６の第１特図第１～第２保留画像表示領域７６１～７６２に第１特図保留画像を表示する。即ち、図５２（Ａ１）及び図５２（Ｂ１）に示すように、新たな第１特図遊技が開始されることによって、当該第１特図遊技の開始前に第１特図保留画像表示領域７６の第１特図第１保留画像表示領域７６１に表示されていた第１特図保留画像が当該特図変動画像表示領域７５に当該特図遊技画像としてシフトされ、当該第１特図遊技の開始前に第１特図保留画像表示領域７６の第１特図第２～第３保留画像表示領域７６２～７６３に表示されていた第１特図保留画像のそれぞれが第１特図保留画像表示領域７６の第１特図第１～第２保留画像表示領域７６１～７６２にシフトされる。

【０５９８】

一方、特図データ画像表示処理では、受信した特図シフトコマンドが第２特図に対するものである場合、即ち第２特図遊技が開始される場合、特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて当該特図変動画像表示領域７５に当該特図遊技画像を表示し、さらに、特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて第２特図保留画像表示領域７７に第２特図保留画像を表示する。例えば、図５２（Ａ２）に示す第２特図に対する第１特図保留数Ｎが１個で第２特図に対する第２特図保留数Ｍが２個である状態において、特図遊技が終了することによって新たな第２特図遊技が開始される場合、図５２（Ｂ２）に示すように、当該特図変動画像表示領域７５に当該特図遊技画像が表示されると共に、第２特図保留画像表示領域７７の第２特図第１保留画像表示領域７７１に第２特図保留画像を表示する。即ち、図５２（Ａ２）及び図５２（Ｂ２）に示すように、新たな第２特図遊技が開始されることによって、当該第２特図遊技の開始前に第２特図保留画像表示領域７７の第２特図第１保留画像表示領域７７１に表示されていた第２特図保留画像が当該特図変動画像表示領域７５に当該特図遊技画像としてシフトされ、当該第２特図遊技の開始前に第２特図保留画像表示領域７７の第２特図第２保留画像表示領域７７２に表示されていた第２特図保留画像が第２特図保留画像表示領域７７の第２特図第１保留画像表示領域７７１にシフトされる。

【０５９９】

なお、特図データ画像表示部７５，７６，７７における特図データ画像は、当該特図遊技の開始から当該特図遊技の終了まで継続表示してもよいが、当該特図遊技の実行中の一部期間において非表示状態としてもよい。例えば、当該特図遊技においてスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出が実行される場合、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出が実行されている間、これらの演出の視認を阻害しないように特図データ画像を非表示としてもよい。この場合、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出の終了前や終了後から特図データ画像を再表示してもよく、そのまま非表示状態を継続してもよい。また、特図データ画像が非表示とされる場合、特図データ画像が非表示とされる間、第１特図遊技に対する第１特図保留数Ｎや第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍを明示する数字などの画像を表示することも考えられる。

【０６００】
特図データ画像表示部７５，７６，７７における特図データ画像は、その表示態様によって、当該特図遊技や保留された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることに対する期待度（大当たり期待度）を明示又は示唆するものであってもよい。例えば、特図データ画像として大当たり期待度に対応させた複数の表示態様（色、形状、柄、エフェクト、これらの２以上の組み合わせなどの形態）を設定し、大当たり抽選の結果に基づいて複数の表示態様から特図データ画像に対する所定の表示態様を設定するようにしてもよい。そして、特図データ画像の表示態様に基づいて大当たり期待度を明示又は示唆する場合、特図データ画像に対する特図遊技が終了するまでの間で特図データ画像の表示態様を変化（いわゆる保留変化）させるようにしてもよい。この場合、特図データ画像の表示態様の変化は、例えば大当たり期待度が同等又は高くなる（昇格する）ように実行され、大当たり期待度が低くなる（降格する）変化は実行されない。もちろん、大当たり期待度が低くなる特図データ画像の表示態様の変化（降格変化）が実行される場合に、大当たり期待度が逆に高くなるようにすることも考えられる。また、特図データ画像の表示態様を変化させるタイミングは、特に制限はなく、当該特図遊技の開始時（特図データ画像がシフトするタイミング）、当該特図遊技の開始から一定期間経過後（例えば当該特図遊技の開始からリーチ演出が開始されるまで、リーチ演出の実行中、より大当たり期待度が高いリーチ演出への発展前後）などが考えられる。

【０６０１】
また、図５２に示す例では、特図データ画像表示部７５，７６，７７として、当該特図変動画像表示領域７５、第１特図保留画像表示領域７６及び第２特図保留画像表示領域７７の３種類が設定されているが、遊技状態に応じて特図データ画像表示部７５，７６，７７の表示内容を変化させることも考えられる。例えば、通常遊技状態では、第２特図保留画像表示領域７７を表示せず、当該特図変動画像表示領域７５と第１特図保留画像表示領域７６とを表示し、確変遊技状態及び時短遊技状態では、第１特図保留画像表示領域７６を表示せず、当該特図変動画像表示領域７５と第２特図保留画像表示領域７７とを表示することも考えられる。

【０６０２】
＜ステップＳ３１１０＞
図４７の説明に戻り、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップＳ３１０７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１１０）。第１特図保留コマンドは、第１特図遊技に対する第１特図保留数Ｎが増加することを示す情報と、増加後の第１特図保留数Ｎに関する情報と、増加する第１保留に対する特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。

【０６０３】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図保留コマンドである場合（ステップＳ３１１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１１１に移行し、受信したコマンドが第１特図保留コマンドでない場合（ステップＳ３１１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１１３に移行する。

【０６０４】
＜ステップＳ３１１１及びＳ３１１２＞
受信したコマンドが第１特図保留コマンドである場合（ステップＳ３１１０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第１特図保留情報更新処理（ステップＳ３１１１）及び第１特図保留画像表示処理（ステップＳ３１１２）を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

【０６０５】
ここで、ステップＳ３１１１で実行される第１特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留格納エリア対応領域（図示略）に特図当否情報のデータ（特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第１特図保留情報更新処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図

保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４（図８参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４に対応して設定される第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア４１２ｂにおける第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２（図８参照）に特図当否情報が格納された場合には、第２保留エリアＲＥＡ２に対応して設定される第１特図第２保留エリア対応領域（図示略）に特図データが格納される。また、第１特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第１特図保留数Ｎに１加算される。

【０６０６】

一方、ステップＳ３１１２で実行される第１特図保留画像表示処理は、ステップＳ３１１２において第１特図保留格納エリア対応領域（図示略）に追加（更新）された特図データに基づいて、第１特図保留画像表示領域７６に第１特図保留画像を追加する処理が実行される。

【０６０７】

ここで、図５３は、第１特図保留コマンド又は第２特図保留コマンドの受信前後での図柄表示部３４１に表示される特図データ画像の例を示す図である。具体的には、図５３（Ａ）は第１特図保留コマンド又は第２特図保留コマンドを受信する前の特図データ画像の例を示す図であり、図５３（Ｂ）は図５３（Ａ）に示す特図データ画像の表示状態において第１特図遊技に対する第１特図保留コマンドを受信した後の特図データ画像の例である。

【０６０８】

図５３（Ａ）では、当該特図変動画像が表示され、第１特図保留画像が１つ、第２特図保留画像が２つ表示された状態を示している。つまり、図５３（Ａ）に示す例では、当該特図遊技が実行中であり、第１特図遊技に対する第１特図保留数Ｎが１個、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが２個であることを示している。

【０６０９】

そして、図５３（Ａ）に示す特図データの表示状態において第１特図保留コマンドを受信した場合に実行される第１特図保留画像表示処理では、即ち第１特図遊技に対する保留が増加して２個となる場合、特図保留格納エリア対応領域における第１特図保留格納エリア対応領域の第１特図第２保留エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、図５３（Ｂ）に示すように、第１特図保留画像表示領域７６の第１特図第２保留画像表示領域７６２に第１特図保留画像を表示する。

【０６１０】

＜ステップＳ３１１３＞

受信したコマンドが第１特図保留コマンドでない場合（ステップＳ３１１０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１１３）。第２特図保留コマンドは、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが増加することを示す情報と、増加後の第２特図保留数Ｍに関する情報と、増加する第２保留に対する特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。

【０６１１】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図保留コマンドである場合（ステップＳ３１１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１１４に移行し、受信したコマンドが第２特図保留コマンドでない場合（ステップＳ３１１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１１６に移行する。

【０６１２】

＜ステップＳ３１１４及びＳ３１１５＞

受信したコマンドが第２特図保留コマンドである場合（ステップＳ３１１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第２特図保留情報更新処理（ステップＳ３１１４）及び第２特図保留画

像表示処理（ステップＳ３１１５）を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。
【０６１３】
ここで、ステップＳ３１１４で実行される第２特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留格納エリア対応領域（図示略）に特図当否情報のデータ（特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第２特図保留情報更新処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４（図８参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４に対応して設定される第２特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア４１２ｂにおける第２特図保留格納エリアＲＥＢの第３保留エリアＲＥＢ３（図８参照）に特図当否情報が格納された場合には、第３保留エリアＲＥＢ３に対応して設定される第１特図第３保留エリア対応領域（図示略）に特図データが格納される。また、第２特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第２特図保留数Ｍに１加算される。
【０６１４】
一方、ステップＳ３１１５で実行される第２特図保留画像表示処理は、ステップＳ３１１４において第２特図保留格納エリア対応領域（図示略）に追加（更新）された特図データに基づいて、第２特図保留画像表示領域７７に第２特図保留画像を追加する処理が実行される。
【０６１５】
ここで、図５３（Ｃ）は図５３（Ａ）に示す特図データ画像の表示状態において第２特図遊技に対する第２特図保留コマンドを受信した後の特図データ画像の例である。
【０６１６】
図５３（Ａ）に示す特図データの表示状態において第２特図保留コマンドを受信した場合に実行される第２特図保留画像表示処理では、即ち第２特図遊技に対する保留が増加して３個となる場合、特図保留格納エリア対応領域における第２特図保留格納エリア対応領域の第２特図第３保留エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、図５３（Ｃ）に示すように、第２特図保留画像表示領域７７の第２特図第３保留画像表示領域７７３に第２特図保留画像を表示する。
【０６１７】
＜ステップＳ３１１６＞
受信したコマンドが第２特図保留コマンドでない場合（ステップＳ３１１３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１１６）。大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図２９の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２０４において大当たり遊技を開始する場合に設定される。
【０６１８】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップＳ３１１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１１７に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３１１６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１１９に移行する。
【０６１９】
＜ステップＳ３１１７及びＳ３１１８＞
大当たり遊技開始コマンドを受信した場合（ステップＳ３１１６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出設定処理を実行すると共に（ステップＳ３１１７）、大当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップＳ３１１８）、当該コマンド判定処理を終了する。
【０６２０】
大当たり遊技演出設定処理では、大当たり遊技において実行されるオープニング演出、開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出及びインターバル演出）及びエンディング演出を

含む大当たり演出を設定する処理が実行される。
【０６２１】
　また、大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述の図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２０１において、大当たり遊技の実行中であるか否か、即ち大当たり遊技演出の進行を制御するか否かを判断するために参照される。
【０６２２】
＜ステップＳ３１１９＞
　受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３１１６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１１９）。オープニング開始コマンドは、大当たり遊技のオープニングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図２９の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２０８においてオープニングを開始する場合に設定される。
【０６２３】
　ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドである場合（ステップＳ３１１９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１２０に移行し、受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップＳ３１１９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１２１に移行する。
【０６２４】
＜ステップＳ３１２０＞
　オープニング開始コマンドを受信した場合（ステップＳ３１１９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５２は、オープニング演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３１２０）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、後述の図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２０２において、オープニング演出を開始させるか否かを判断するために参照される。
【０６２５】
＜ステップＳ３１２１＞
　受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップＳ３１１９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１２１）。オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニングを終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３０の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２１４においてオープニングを終了する場合に設定される。
【０６２６】
　ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドである場合（ステップＳ３１２１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１２２に移行し、受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップＳ３１２１：Ｎｏ）、処理を図４８のステップＳ３１２３に移行する。
【０６２７】
＜ステップＳ３１２２＞
　オープニング終了コマンドを受信した場合（ステップＳ３１２１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、オープニング演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３１２２）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、後述の図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２０５において、オープニング演出を終了させるか否かを判断するために参照される。
【０６２８】
＜ステップＳ３１２３＞
　受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップＳ３１２１：Ｎｏ）、図４８に示すように、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンド

であるか否かを判断する（ステップＳ３１２３）。ラウンド遊技開始コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を開始することを示すと共に、今回実行されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３０の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２１７において開閉実行モードのラウンド遊技を開始する場合に設定される。

【０６２９】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップＳ３１２３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１２４に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３１２３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１２６に移行する。

【０６３０】

＜ステップＳ３１２４及びＳ３１２５＞

ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合（ステップＳ３１２３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３１２４）、当該ラウンド遊技が何ラウンド目であるかを示すラウンド数情報をＲＡＭ５１２にセットし（ステップＳ３１２５）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技演出開始フラグは、後述の図５４の大当たり遊技演出制御処理のステップＳ３２０８において開閉実行モード演出の各ラウンド遊技演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

【０６３１】

＜ステップＳ３１２６＞

受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３１２３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１２６）。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３１の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２２９においてラウンド遊技を終了する場合に設定される。

【０６３２】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドである場合（ステップＳ３１２６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１２７に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３１２６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１２８に移行する。

【０６３３】

＜ステップＳ３１２７＞

ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップＳ３１２６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３１２７）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技終了フラグは、後述の図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２１１においてラウンド遊技演出終了するか否かを判断する場合に参照される。

【０６３４】

＜ステップＳ３１２８＞

受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３１２６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１２８）。インターバル開始コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３１の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２３３においてインターバルを開始させる場合に設定される。

【０６３５】

ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップＳ３１２８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１２９に移行し、受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップＳ３１２８：Ｎｏ）、処理をステップＳ

３１３０に移行する。
【０６３６】
＜ステップＳ３１２９＞
受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップＳ３１２８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３１２９）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出開始フラグは、後述の図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２１４においてインターバル演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。
【０６３７】
＜ステップＳ３１３０＞
受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップＳ３１２８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３０）。インターバル終了コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３２の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２３９においてインターバルを終了させる場合に設定される。
【０６３８】
ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップＳ３１３０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１３１に移行し、受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップＳ３１３０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１３２に移行する。
【０６３９】
＜ステップＳ３１３１＞
受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップＳ３１３０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３１３１）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出終了フラグは、後述の図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２１７においてインターバル演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。
【０６４０】
＜ステップＳ３１３２＞
受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップＳ３１３０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３２）。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３１の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２４２においてエンディングを開始させる場合に設定される。
【０６４１】
ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップＳ３１３２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１３３に移行し、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップＳ３１３２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１３４に移行する。
【０６４２】
＜ステップＳ３１３３＞
受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップＳ３１３２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３１３３）、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出開始フラグは、後述の図５４の大当たり遊技演出制御処理のステップＳ３２２０においてエンディング演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。
【０６４３】
＜ステップＳ３１３４＞

受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップＳ３１３２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３４）。エンディング終了コマンドは、大当たり遊技のエンディングが終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３２の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２４８においてエンディングを終了させる場合に設定される。

【０６４４】

ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップＳ３１３４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１３５に移行し、受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップＳ３１３４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１３６に移行する。

【０６４５】

＜ステップＳ３１３５＞

受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップＳ３１３４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３１３５）、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出終了フラグは、後述の図５４の大当たり遊技演出制御処理のステップＳ３２２３においてエンディング演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

【０６４６】

＜ステップＳ３１３６＞

受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップＳ３１３４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３６）。大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図２９の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２５０において大当たり遊技を終了する場合に設定される。

【０６４７】

ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップＳ３１３６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１３７に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３１３６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１３９に移行する。

【０６４８】

＜ステップＳ３１３７＞

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップＳ３１３６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ３１３７）、当該コマンド判定処理を終了する。

【０６４９】

＜ステップＳ３１３８＞

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３１３６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、主制御装置４から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップＳ３１３８）、当該コマンド判定処理を終了する。

【０６５０】

［大当たり遊技演出制御処理］

次に、図４２の副タイマ割込処理のステップＳ２７０５で実行される大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を説明する。大当たり遊技演出制御処理では、図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１１７の大当たり遊技演出設定処理において設定される大当たり遊技演出に基づいて、大当たり遊技の進行に応じて大当たり遊技演出を制御する処理が実行される。ここで、図５４は、大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図５４を参照しつつ大当たり遊技演出制御処理を説明する。

【０６５１】

＜ステップＳ３２０１＞
図５４に示すように、大当たり遊技演出制御処理では、まずＭＰＵ５１は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２０１）。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１１８において、大当たり遊技開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断する。
【０６５２】
ＭＰＵ５１は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ３２０２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。
【０６５３】
＜ステップＳ３２０２＞
大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、ＭＰＵ５１は、オープニング演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２０２）。オープニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１２０において、オープニング開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、オープニング演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。
【０６５４】
ＭＰＵ５１は、オープニング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０２：Ｙｅｓ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ３２０３に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、オープニング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０２：Ｎｏ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ３２０５に移行する。
【０６５５】
＜ステップＳ３２０３及びＳ３２０４＞
オープニング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０２：Ｙｅｓ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１１７の大当たり遊技演出設定処理において設定されるオープニング演出を開始させる処理を実行する（ステップＳ３２０３）。そして、ＭＰＵ５１は、オープニング演出開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３２０４）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。
【０６５６】
＜ステップＳ３２０５＞
オープニング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０２：Ｎｏ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、オープニング演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２０５）。オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１２２において、オープニング終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、オープニング演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。
【０６５７】
ＭＰＵ５１は、オープニング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０５：Ｙｅｓ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３２０６に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、オープニング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０５：Ｎｏ）、即ちオープニング演出を終了する

タイミングでない場合、処理をステップＳ３２０８に移行する。
【０６５８】
＜ステップＳ３２０６及びＳ３２０７＞
オープニング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０５：Ｙｅｓ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、オープニング演出を終了させる処理を実行する（ステップＳ３２０６）。そして、ＭＰＵ５１は、オープニング演出終了フラグをオフに設定し（ステップＳ３２０７）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。
【０６５９】
＜ステップＳ３２０８＞
オープニング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０５：Ｎｏ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２０８）。ラウンド遊技演出開始フラグは、大当たり遊技のラウンド遊技演出を開始させるフラグであり、図４８のコマンド判定処理でのステップＳ３１２４において、ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。
【０６６０】
ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０８：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ３２０９に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０８：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ３２１１に移行する。
【０６６１】
＜ステップＳ３２０９及びＳ３２１０＞
ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０８：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１１７の大当たり遊技演出設定処理において設定される大当たり遊技演出のラウンド遊技演出を開始させる処理を実行する（ステップＳ３２０９）。そして、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３２１０）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。
【０６６２】
＜ステップＳ３２１１＞
ラウンド遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０８：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２１１）。ラウンド遊技演出終了フラグは、大当たり遊技のラウンド遊技演出を終了させるフラグであり、図４８のコマンド判定処理でのステップＳ３１２７において、ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。
【０６６３】
ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２１１：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３２１２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２１１：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップＳ３２１４に移行する。
【０６６４】
＜ステップＳ３２１２及びＳ３２１３＞
ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２１１：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、ラウンド

遊技演出を終了させる処理を実行する（ステップＳ３２１２）。そして、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグをオフに設定し（ステップＳ３２１３）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【０６６５】

＜ステップＳ３２１４＞

ラウンド遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２１１：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２１４）。インターバル演出開始フラグは、大当たり遊技のインターバル演出を開始させるフラグであり、図４８のコマンド判定処理でのステップＳ３１２９において、インターバル開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【０６６６】

ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２１４：Ｙｅｓ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ３２１５に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２１４：Ｎｏ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ３２１７に移行する。

【０６６７】

＜ステップＳ３２１５及びＳ３２１６＞

インターバル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２１４：Ｙｅｓ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１１７の大当たり遊技演出設定処理において設定される大当たり遊技演出のインターバル演出を開始させる処理を実行する（ステップＳ３２１５）。そして、ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３２１６）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【０６６８】

＜ステップＳ３２１７＞

インターバル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２１４：Ｎｏ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２１７）。インターバル演出終了フラグは、大当たり遊技のインターバル演出を終了させるフラグであり、図４８のコマンド判定処理でのステップＳ３１３１において、インターバル終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、インターバル演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【０６６９】

ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２１７：Ｙｅｓ）、即ちインターバル演出を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３２１８に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２１７：Ｎｏ）、即ちインターバル演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップＳ３２２０に移行する。

【０６７０】

＜ステップＳ３２１８及びＳ３２１９＞

インターバル演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２１７：Ｙｅｓ）、即ちインターバル演出を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、インターバル演出を終了させる処理を実行する（ステップＳ３２１８）。そして、ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグをオフに設定し（ステップＳ３２１９）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【０６７１】

＜ステップＳ３２２０＞

インターバル演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２１７：Ｎｏ）、即ちインターバル演出を終了するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２２０）。エンディング演出開始フラグは、大当たり遊技のエンディング演出を開始させるフラグであり、図４８のコマンド判定処理でのステップＳ３１３３において、エンディング開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、エンディング演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【０６７２】

ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２２０：Ｙｅｓ）、即ちエンディング演出を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ３２２１に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２２０：Ｎｏ）、即ちエンディング演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ３２２３に移行する。

【０６７３】

＜ステップＳ３２２１及びＳ３２２２＞

エンディング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２２０：Ｙｅｓ）、即ちエンディング演出を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１１７の大当たり遊技演出設定処理において設定される大当たり遊技演出のエンディング演出を開始させる処理を実行する（ステップＳ３２２１）。そして、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３２２２）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【０６７４】

＜ステップＳ３２２３＞

エンディング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２２０：Ｎｏ）、即ちエンディング演出を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２２３）。エンディング演出終了フラグは、大当たり遊技のエンディング演出を終了させるフラグであり、図４８のコマンド判定処理でのステップＳ３１３５において、エンディング終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、エンディング演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【０６７５】

ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２２３：Ｙｅｓ）、即ちエンディング演出を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３２２４に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２２３：Ｎｏ）、即ちエンディング演出を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【０６７６】

＜ステップＳ３２２４及びＳ３２２５＞

エンディング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２２３：Ｙｅｓ）、即ちエンディング演出を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、エンディング演出を終了させる処理を実行する（ステップＳ３２２４）。そして、ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグをオフに設定し（ステップＳ３２２５）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【０６７７】

［他の実施形態］

以下、本発明に係る遊技機１０の他の実施形態について説明する。また、下記の他の実施形態において、前述の第１の実施形態で説明した遊技機１０と同様の構成、及び処理手順と同様のステップについては説明を省略する。なお、前述の第１の実施形態及び下記の他の実施形態の各構成及び各処理機能を取捨選択して任意に組み合わせることも可能である。

【０６７８】
［第２の実施形態］
遊技機としては、前述のように、第１入賞口への遊技球の入球を契機とする第１特図による遊技（第１特図遊技）を実行する権利を保留するものがある。このような遊技機では、所定の保留（例えば大当たり抽選結果が大当たりである保留や変動表示時間が長い保留）が発生することを契機として、前記所定の保留に対する大当たり抽選結果が大当たりであることに対する期待度（大当たり期待度）を明示又は示唆する同一、同種又は同系統などの演出（保留連続演出）が、前記所定の保留の発生時点での所定数の保留に対する所定数の第１特図遊技に連続して実行されるものがある。
【０６７９】
また、遊技機としては、前述のように、電動チューリップなどの電動役物が開放することにより遊技球が入球可能な第２入賞口を備え、当該第２入賞口への遊技球の入球を契機とする第２特図による遊技（第２特図遊技）が、第１入賞口への遊技球の入球に対する第１特図遊技よりも優先して実行されるものがある。ここで、第２特図遊技が第１特図遊技よりも優先して実行されるのは、第２特図遊技のほうが第１特図遊技に比べて遊技者に大きな利益（例えば確変確率が高い、平均ラウンド遊技数が多い）が与えられることがあり、一方で、第１特図遊技では第２特図遊技にはない不利益（例えば通常遊技状態への転落）が発生し得るからである。
【０６８０】
このような遊技機では、第２特図遊技において大当たり図柄が停止する場合やリーチが発生する場合に特典（例えば第２特図遊技の終了後の確変大当たり遊技の実行）が付与されることを明示又は示唆する演出（第２特図特殊演出）が実行されるものがある。
【０６８１】
しかしながら、第２特図遊技が第１特図遊技よりも優先して実行され、第２特図遊技において第２特図特殊演出が実行される遊技機では、図５５（Ａ）に示すように保留連続演出が複数の第１特図遊技（特１当該変動＋特１保留１＋特１保留２）に連続して実行されることが予定されている場合に、図５５（Ｂ）に示すように、特１当該変動の実行中に第２入賞口への遊技球の入球が発生した場合、図５５（Ｃ）に示すように保留連続演出が実行されている当該変動（特１当該変動）の終了後に第２特図遊技が実行され、当該第２特図遊技において第２特図特殊演出が実行されることで、保留連続演出が途中で途切れてしまう。
【０６８２】
そして、図５５（Ｄ）に示すように、第２特図遊技の終了後に第１特図遊技が実行される場合に、予定されていた第１特図遊技に対する保留連続演出を行わないとすると（パターン１）、第２特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が記憶している場合、保留連続演出が実行されないことに対して違和感を覚え、遊技の興趣が低下することが懸念される。特に、第２特図遊技（第２特図特殊演出）の実行回数が少ない場合には、第２特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が記憶している可能性が高くなるため、第２特図遊技（第２特図特殊演出）の終了後に保留連続演出が実行されないことに対して違和感を覚える可能性が高くなる。
【０６８３】
また、図５５（Ｅ）に示すように、第２特図遊技の終了後に第１特図遊技が実行される場合に、保留連続演出を再開すると（パターン２）、第２特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念している場合、保留連続演出が実行されることに対して違和感を覚え、遊技の興趣が低下することが懸念される。特に、第２特図遊技（第２特図特殊演出）の実行回数が多い場合には、保留連続演出が再開されるまでの時間が長くなるため、第２特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念している可能性が高くなり、第２特図遊技（第２特図特殊演出）の終了後に保留連続演出が再開されることに対して遊技者が違和感を覚える可能性が高くなる。
【０６８４】

これに対して、本実施形態に係る遊技機では、電動役物による第２入賞口の開放態様として、第１時間である第１開放（第２入賞口に遊技球が入球し難い短開放）と、電動役物による第２入賞口の開放時間が第１時間よりも長い第２時間である第２開放（第２入賞口に遊技球が入球し易い長開放）と、が設定されている。

【０６８５】

そして、本実施形態に係る遊技機では、当該変動としての第１特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留されている次回の第１特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に（例えば特１当該変動＋特１保留１＋特１保留２（図５５（Ａ）参照））、第２入賞口の短開放によって第２入賞口に遊技球が入球すると、図５６（Ａ）に示すように、当該変動としての第１特図遊技の終了後に実行される第２特図遊技において、第１特図遊技において実行されていた保留連続演出が継続して実行される。即ち、本実施形態では、当該変動としての第１特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留されている次回の第１特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合には、第２入賞口の短開放によって第２入賞口に遊技球が入球した場合であっても、第２入賞口が短開放である場合の第２入賞口への遊技球の入球による第２特図遊技では、第２特図特殊演出が実行されずに、保留連続演出が継続して実行される。そのため、遊技者が、当該変動としての第１特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留されている次回の第１特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第２入賞口の短開放時の第２入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技の終了後に保留連続演出が実行されないことに対して違和感を覚えることはない。これにより、第２特図遊技の終了後に実行される第１特図遊技において保留連続演出が実行されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【０６８６】

特に、第２入賞口の短開放時には、第２入賞口の長開放時に比べて第２入賞口に遊技球が入球し難く（入球個数が少なく）、第２特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が記憶している可能性が高いために、第２入賞口が短開放である場合の第２入賞口への遊技球の入球による第２特図遊技において第２特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行されることの効果は高い。

【０６８７】

また、第２入賞口に遊技球が入球し難い短開放では、第２入賞口への遊技球の入球数が少ないことが想定されるため、第２入賞口が短開放である場合の第２入賞口への遊技球の入球による第２特図遊技において保留連続演出が継続して実行されたとしても、保留連続演出の連続実行回数が大きく増加することもないため、第２特図遊技において保留連続演出が継続して実行されることに対して違和感を覚える可能性が低い。それどころか、第２特図遊技において保留連続演出が継続して実行されることで、第２特図遊技において保留連続演出を有用に活用することができる。

【０６８８】

なお、本実施形態では、第２入賞口が短開放である場合の第２入賞口への遊技球の入球による第２特図遊技において第２特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行される場合、第２特図遊技の終了後に実行される第１特図遊技において保留連続演出を再開するが、第１特図遊技において保留連続演出を再開しなくてもよい。

【０６８９】

ところで、保留連続演出は、大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示する演出として実行されることがある。例えば、所定の保留連続演出が所定回数（例えば４回）の特図遊技に連続して実行される場合に、所定回数目の特図遊技に対する大当たり抽選結果が大当たりであることが明示されることがある。一方、第２入賞口が短開放である場合の第２入賞口への遊技球の入球による第２特図遊技において第２特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行される場合、保留連続演出が所定回数以上の特図遊技において実行される可能性がある。そのため、第２入賞口が短開放である場合の第２入賞口へ

の遊技球の入球による第２特図遊技において第２特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行される場合に、当該保留連続演出が所定の保留連続演出に該当する場合には、所定回数を超えて所定の保留連続演出が実行されてしまう。即ち、所定の保留連続演出が複数の第１特図遊技に連続して実行されることが予定されている場合に第２特図遊技において所定の保留連続演出が継続して実行されると、所定の保留連続演出によって明示される大当たり抽選の結果（大当たりであること）と、実際の大当たり抽選の結果との間に矛盾が生じてしまう可能性がある。

【０６９０】

これに対して、本実施形態では、所定の保留連続演出によって明示される大当たり抽選の結果（大当たりであること）と、実際の大当たり抽選の結果との間に矛盾が生じてしまう状況になる場合、所定の保留連続演出が実行される特図遊技の連続回数が所定回数に到達しない処理が実行される。例えば、所定の保留連続演出が実行される特図遊技の連続回数が所定回数に到達する前の特図遊技、又は所定回数に到達した特図遊技において、所定の保留連続演出を実行せず、所定の保留連続演出以外の保留連続演出に変更して実行される。

【０６９１】

このように、本実施形態では、所定の保留連続演出によって明示される大当たり抽選の結果（大当たりであること）と、実際の大当たり抽選の結果との間に矛盾が生じてしまう状況になる場合、所定の保留連続演出が実行される特図遊技の連続回数が所定回数に到達しないように保留連続演出の種別が変更して実行されることで、所定の保留連続演出によって明示される大当たり抽選の結果（大当たりであること）と、実際の大当たり抽選の結果との間に矛盾が生じてしまうことが防止される。

【０６９２】

また、本実施形態では、保留連続演出が複数の第１特図遊技に連続して実行されることが予定されている場合に（例えば特１当該変動＋特１保留１＋特１保留２（図５５（Ａ）参照））、第２入賞口の長開放によって第２入賞口に遊技球が入球すると、図５６（Ｂ）に示すように、第１特図遊技（特１当該変動）の終了後に実行される第２特図遊技において第２特図特殊演出されるが、この第２特図特殊演出の実行時に当該第２特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆される。例えば、第２特図特殊演出が画像として表示される画像表示手段において、当該第２特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出の種別がキャプチャ画像などとして表示される。もちろん、第２特図特殊演出の実行時に当該第２特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことの明示又は示唆は、画像表示手段への保留連続演出のキャプチャ画像の表示に限らず、後述するように他の方法であってもよい。

【０６９３】

このように、本実施形態では、第２特図特殊演出の実行時に当該第２特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆されることで、当該第２特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念することが防止されると共に、第２特図特殊演出の終了後に保留連続演出が再開されることを遊技者が把握することができる。そのため、当該第２特図特殊演出の終了後に保留連続演出が再開される場合であっても、当該第２特図特殊演出の終了後に保留連続演出が実行されることに対して違和感を覚えることが著しく低減される。これにより、第２特図特殊演出の終了後に、当該第２特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【０６９４】

特に、長開放普図当たり遊技において第２入賞口が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第２入賞口が短開放される場合に比べて、遊技者が第２入賞口に遊技球が入球されるか否かに長時間夢中になる。そのため、第２特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が高くなる。また、長開放普図当たり遊技において第２入賞口が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第２

入賞口が短開放される場合に比べて、第２入賞口に遊技球が入球し易い（入球個数が多い）ために第２特図特殊演出が実行される第２特図遊技回数が多い（第２特図特殊演出の実行時間が長い）。そのため、第２特図特殊演出の実行前の保留連続演出が終了（第２特図特殊演出が開始）されてから第２特図特殊演出の終了により保留連続演出が再開されるまでの時間が長くなる上に、第１特図遊技が実行される場合に比べて、第２特図特殊演出が実行される第２特図遊技の大当り抽選の結果が大当たりであるか否かに対する遊技者の着目度が高い。このように、長開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が短開放される場合に比べて、第２特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性がより高くなるため、第２特図特殊演出の実行中に当該第２特図特殊演出の実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆されることの効果は高い。

【０６９５】

以下、本実施形態について、図５７～図８１を参照して前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。

【０６９６】

［遊技機１０のシステム構成］

次に、図５７を参照しつつ、本実施形態に係る遊技機１０のシステム構成について、前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。

【０６９７】

［振分テーブル］

前述の第１の実施形態の遊技機１０は、いわゆるループ確変機として構成されていたが、本実施形態の遊技機１０はＳＴ機として構成されている。そのため、本実施形態に係る遊技機１０は、大当たり抽選の結果が大当たりであり場合に大当たり種別を振り分けるために主制御装置４で使用される振分テーブルが異なる。ここで、図５７は、本実施形態に係る遊技機１０の主制御装置４で使用される振分テーブルの一例を示す図である。

【０６９８】

図５７に示す例では、特図遊技の種別が第１入賞口３１４への入賞を契機とする第１特図遊技である場合、５Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は０～９の１０個であり、１６Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は１０～１４の５個であり、５Ｒ通常大当たりとなる乱数の数は１５～１９の５個である。一方、特図遊技の種別が第２入賞口３１５への入賞を契機とする第２特図遊技である場合、５Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は０～９の１０個であり、１６Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は１０～１９の１０個であり、５Ｒ通常大当たりとなる乱数はない。即ち、遊技機１０では、第１特図遊技における確変大当たりの確率が７５％であるのに対して、第２特図遊技における確変大当たりの確率が１００％である。そのため、長開放普図当たりにより第２入賞口３１５が長開放された場合の第２入賞口３１５への遊技球９９の入球に対する第２特図遊技では、大当たり抽選結果が大当たりである場合には、１００％確変大当たりとなる。つまり、長開放普図当たりに対する第２特図遊技に対する保留が開放される後述の保留チャージ開放中（図６１（Ｂ）及び図６１（Ｃ）参照）に大当たりが報知される場合には確変大当たりとなる。

【０６９９】

そして、第１特図遊技及び第２特図遊技のいずれにおいても、大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する。本実施形態では、前述の第１の実施形態とは異なり、確変遊技状態において実行可能な特図遊技の回数（ＳＴ回数）に上限値（本実施形態では１００回）が設定されており、この上限値の特図遊技回数内で大当たり抽選の結果が大当たりとならない場合には、上限値の特図遊技の実行後に通常遊技状態に移行する。なお、確変遊技状態での特図遊技回数は、１００回に限らず、他の回数であってもよい。

【０７００】

また、大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に時

短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する。本実施形態では、時短遊技状態において実行可能な特図遊技の回数（時短回数）に上限値（本実施形態では１００回）が設定されており、この上限値の特図遊技回数内で大当たり抽選の結果が大当たりとならない場合には、上限値の特図遊技の実行後に通常遊技状態に移行する。なお、時短遊技状態での特図遊技回数は、１００回に限らず、他の回数であってもよい。

【０７０１】

なお、確変遊技状態から通常遊技状態への移行は、上限値の特図遊技が実行される場合に限らず、例えば状態移行抽選（転落抽選）に当選した場合に実行されるようにしてもよい。

【０７０２】

［音声ランプ制御装置５の処理］

本実施形態では、音声ランプ制御装置５によって、前述の第１の実施形態と同様に副タイマ割込処理などが実行されるが、本実施形態のコマンド判定処理は、前述の第１の実施形態とは手順が一部異なる。以下においては、図５８～図６０を参照しつつ、本実施形態のコマンド判定処理について、前述の第１の実施形態におけるコマンド判定処理との相違点を中心に説明する。

【０７０３】

［コマンド判定処理］

本実施形態のコマンド判定処理では、受信したコマンドの種別に応じて、図柄表示部３４１などにおいて実行させる演出を制御する処理が実行される。

【０７０４】

ここで、図５８～図６０は、本実施形態のコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０７０５】

＜ステップＳ３３０１＞

図５８に示すように、コマンド判定処理では、まずＭＰＵ５１は、コマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ３３０１）。ＭＰＵ５１は、コマンドを受信した場合（ステップＳ３３０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０２に移行し、コマンドを受信していない場合（ステップＳ３３０１：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【０７０６】

＜ステップＳ３３０２＞

コマンドを受信した場合（ステップＳ３３０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが、普図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３３０２）。ＭＰＵ５１は、普図変動パターンコマンドを受信した場合（ステップＳ３３０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０３に移行し、受信したコマンドが普図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ３３０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３０７に移行する。

【０７０７】

なお、普図変動パターンコマンドは、普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示時間及び普図当たり抽選での抽選結果、サポートモードの種別（高頻度サポートモード、低頻度サポートモード）に関する情報を含む。

【０７０８】

＜ステップＳ３３０３＞

普図変動パターンコマンドを受信した場合（ステップＳ３３０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、受信した普図変動パターンコマンドに含まれるサポートモードの種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）に関する情報に基づいて、高頻度サポートモードであるか否かを判断する（ステップＳ３３０３）。

【０７０９】

ＭＰＵ５１は、高頻度サポートモードである場合（ステップＳ３３０３：Ｙｅｓ）、当該コマンド判定処理を終了する。なお、ＭＰＵ５１は、高頻度サポートモードである場合（ステップＳ３３０３：Ｙｅｓ）、高頻度サポートモードであることを示す高頻度サポー

トモードフラグをオンに設定してから、当該コマンド判定処理を終了してもよい。
【０７１０】
　一方、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードでない場合（ステップＳ３３０３：Ｎｏ）、即ち低頻度サポートモードである場合、処理をステップＳ３３０４に移行する。なお、ＭＰＵ５１は、低頻度サポートモードである場合（ステップＳ３３０３：Ｎｏ）、高頻度サポートモードフラグがオンに設定されている場合には、高頻度サポートモードフラグをオフに設定してから、当該コマンド判定処理を終了してもよい。
【０７１１】
＜ステップＳ３３０４＞
　高頻度サポートモードでない場合（ステップＳ３３０３：Ｎｏ）、即ち低頻度サポートモードである場合、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３３０４）。大当たり遊技中フラグは、図２９の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２５２でオフに設定される。
【０７１２】
　ＭＰＵ５１は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３０４：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３０４：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない処理をステップＳ３３０５に移行する。
【０７１３】
＜ステップＳ３３０５＞
　大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信した普図変動パターンコマンドに含まれる普図当たり抽選の結果に関する情報に基づいて、今回開始される普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３３０５）。
【０７１４】
　ＭＰＵ５１は、今回開始される普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放当たりである場合（ステップＳ３３０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０６に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、今回開始される普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放当たりでない場合（ステップＳ３３０５：Ｎｏ）、即ち普図当たり抽選の結果が短開放当たり又は外れである場合、当該コマンド判定処理を終了する。
【０７１５】
＜ステップＳ３３０６＞
　今回開始される普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放当たりである場合（ステップＳ３３０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、長開放フラグをオンに設定し（Ｓ３３０６）、当該コマンド判定処理を終了する。即ち、長開放フラグは、大当たり遊技中でも、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）でもない通常遊技状態（低頻度サポートモード）における当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が、電動役物３１５ｂの長開放により第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を許容する長開放普図遊技が実行される長開放当たりであることを示すフラグである。この長開放フラグは、後述のステップＳ３３０８において、通常遊技状態での普図当たり遊技における第２入賞口３１５の開放態様が長開放であるか否かを判断する場合に参照される。
【０７１６】
＜ステップＳ３３０７＞
　受信したコマンドが普図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ３３０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが、電動役物３１５ｂの開放により第２入賞口３１５への遊技球９９の入球が許容されること（普図当たり遊技が開始されること）を示す電動役物開放コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３３０７）。

【０７１７】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが普図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ３３０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０８に移行し、受信したコマンドが普図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ３３０７：Ｎｏ）、処理を図５９のステップＳ３３１２に移行する。
【０７１８】
＜ステップＳ３３０８＞
受信したコマンドが普図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ３３０７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、普図当たり抽選での抽選結果が長開放当たりであることを示す長開放フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３３０８）。
【０７１９】
ＭＰＵ５１は、長開放フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３０８：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり抽選での抽選結果が長開放当たりである場合、処理をステップＳ３３０９に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、長開放フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３０８：Ｎｏ）、即ち普図当たり抽選での抽選結果が短開放当たりである場合、当該コマンド判定処理を終了する。
【０７２０】
＜ステップＳ３３０９及びＳ３３１０＞
長開放フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３０８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、長開放フラグをオフに設定し（ステップＳ３３０９）、電動役物長開放中演出を開始するための処理を実行し（ステップＳ３３１０）、処理をステップＳ３３１１に移行する。
【０７２１】
電動役物長開放中演出は、電動役物３１５ｂが長開放されていることを、図柄表示部３４１などにおいて遊技者に明示する演出である。ここで、図６１（Ａ）は、電動役物長開放中演出実行中の図柄表示部３４１における画面例を示す図である。図６１（Ａ）の例では、電動役物長開放中演出の実行中に、図柄表示部３４１において、第２入賞口３１５が長開放されていることを示す「保留チャージチャンス中」の文字画像と、第２入賞口３１５に向けて遊技球９９を打ち出すことを遊技者に促す「下のチューリップに玉を入れてね」の文字画像とが表示されている。もちろん、電動役物長開放中演出は、図６１（Ａ）の例には限定されず他の態様でもよい。例えば、電動役物長開放中演出は、文字画像に代えて又は加えて、キャラクタ画像などの他の画像の表示するものであってもよく、図柄表示部３４１での演出に代えて又は加えて、スピーカ２６による音声演出を実行するものであってもよい。
【０７２２】
なお、電動役物長開放中演出開始処理は、長開放フラグがオンに設定されている場合に実行されるが、前述のように、長開放フラグは、大当たり遊技状態や、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）ではオンに設定されない。つまり、電動役物長開放中演出は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において第２入賞口３１５が長開放される場合に実行され、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において第２入賞口３１５が短開放される場合、大当たり遊技状態、高頻度サポートモードである確変遊技状態や時短遊技状態では実行されない。もちろん、電動役物長開放中演出は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において第２入賞口３１５が短開放される場合の他、確変遊技状態や時短遊技状態において実行してもよい。
【０７２３】
＜ステップＳ３３１１＞
図５８の説明に戻り、ステップＳ３３１１では、ＭＰＵ５１は、電動役物３１５ｂが長開放されていることを示す電動役物長開放中フラグをオンに設定し、当該コマンド判定処理を終了する。なお、電動役物長開放中フラグは、第２入賞口３１５に遊技球９９が入球

した場合に、当該入球が第１入賞口３１４及び第２入賞口３１５のいずれに対するものかを判断するために、後述の図５９のステップＳ３３１９において参照される。
【０７２４】
＜ステップＳ３３１２＞
受信したコマンドが普図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ３３０７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、図５９に示すように、受信したコマンドが特図シフトコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３３１２）。特図シフトコマンドは、前述ように、特図遊技（特図の変動表示）の開始によって第１特図保留数Ｎ又は第２特図保留数Ｍが減少する場合に、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４（図８参照）での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたこと示すコマンドである。
【０７２５】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップＳ３３１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３１３に移行し、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップＳ３３１２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３１７に移行する。
【０７２６】
＜ステップＳ３３１３及びＳ３３１４＞
受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップＳ３３１２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、特図データ設定処理（ステップＳ３３１３）及び特図データ画像表示処理（ステップＳ３３１４）を実行し、処理をステップＳ３３１５に移行する。なお、本実施形態の特図データ設定処理（ステップＳ３３１３）及び特図データ画像表示処理（ステップＳ３３１４）は、前述の第１の実施形態における図４７のコマンド判定処理での特図データ設定処理（ステップＳ３１０８）及び特図データ画像表示処理（ステップＳ３１０９）と同様に実行される。
【０７２７】
＜ステップＳ３３１５及びＳ３３１６＞
ステップＳ３３１５では、ＭＰＵ５１は、長開放入賞カウンタの値が０であるか否かを判断する。なお、長開放入賞カウンタの値は、第２入賞口３１５が長開放されている間（長開放普図当たり遊技の実行中）の第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図遊技のうち、未実行の第２特図遊技の回数を示すものである。
【０７２８】
ＭＰＵ５１は、長開放入賞カウンタの値が０である場合（ステップＳ３３１５：Ｙｅｓ）、即ち第２入賞口３１５が長開放されている間（長開放普図当たり遊技の実行中）の第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図遊技のうち、未実行の第２特図遊技がない場合、処理をステップＳ３３１７に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、長開放入賞カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３３１５：Ｎｏ）、即ち第２入賞口３１５が長開放されている間（長開放普図当たり遊技の実行中）の第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図遊技のうち、未実行の第２特図遊技がある場合、長開放入賞カウンタの値から１減算し（ステップＳ３３１６）、当該コマンド判定処理を終了する。
【０７２９】
＜ステップＳ３３１７及びＳ３３１８＞
長開放入賞カウンタの値が０である場合（ステップＳ３３１５：Ｙｅｓ）、即ち第２入賞口３１５が長開放されている間（長開放普図当たり遊技の実行中）の第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図遊技のうち、未実行の第２特図遊技がない場合、ＭＰＵ５１は、短開放入賞カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３３１７）。なお、短開放入賞カウンタの値は、第２入賞口３１５が短開放されている間（短開放普図当たり遊技の実行中）の第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図遊技のうち、未実行の第２特図遊技の回数を示すものである。

【０７３０】
ＭＰＵ５１は、短開放入賞カウンタの値が０である場合（ステップＳ３３１７：Ｙｅｓ）、即ち第２入賞口３１５が短開放されている間（短開放普図当たり遊技の実行中）の第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図遊技のうち、未実行の第２特図遊技がない場合、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、短開放入賞カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３３１７：Ｎｏ）、即ち第２入賞口３１５が短開放されている間（短開放普図当たり遊技の実行中）の第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図遊技のうち、未実行の第２特図遊技がある場合、短開放入賞カウンタの値から１減算し（ステップＳ３３１８）、当該コマンド判定処理を終了する。
【０７３１】
＜ステップＳ３３１９＞
受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップＳ３３１２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３３１９）。第１特図保留コマンドは、前述ように、第１特図に対する第１特図保留数Ｎが増加することを示す情報と、増加後の保留数Ｎに関する情報と、増加する保留に対する変動パターン（変動表示時間及び大当たり抽選の結果）に関する情報と、を含む。
【０７３２】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図保留コマンドである場合（ステップＳ３３１９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３２０に移行し、受信したコマンドが第１特図保留コマンドでない場合（ステップＳ３３１９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３２３に移行する。
【０７３３】
＜ステップＳ３３２０～Ｓ３３２２＞
受信したコマンドが第１特図保留コマンドである場合（ステップＳ３３１９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第１特図保留情報更新処理（ステップＳ３３２０）及び第１特図保留画像表示処理（ステップＳ３３２１）を実行する。なお、本実施形態での第１特図保留情報更新処理（ステップＳ３３２０）及び第１特図保留画像表示処理（ステップＳ３３２１）は、前述の第１の実施形態における図４７のコマンド判定処理での第１特図保留情報更新処理（ステップＳ３１１１）及び第１特図保留画像表示処理（ステップＳ３１１２）と同様に実行される。
【０７３４】
さらに、ＭＰＵ５１は、保留連続演出設定処理を実行し（ステップＳ３３２２）、当該コマンド判定処理を終了する。
【０７３５】
ここで、保留連続演出設定処理は、第１特図保留における所定の保留に対して、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する同一、同種又は同系統などの演出を、所定の保留が当該変動となる第１特図遊技までの所定数の第１特図遊技において、又は所定の保留よりも先に実行される所定数の保留に対する第２特図遊技において、連続して実行する保留連続演出を設定する処理である。なお、保留連続演出設定処理の詳細は、図６２～図６５を参照して後に説明する。
【０７３６】
また、本実施形態では、所定数の第１特図遊技に連続して保留連続演出が実行される場合の各第１特図遊技において実行される演出が、所定の保留よりも先に実行される１つの保留に対する１回の第１特図遊技において実行される場合については、正確には「連続演出」には該当しないが、便宜上、保留連続演出に含めるものとする。
【０７３７】
＜ステップＳ３３２３＞
受信したコマンドが第１特図保留コマンドでない場合（ステップＳ３３１９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３３２３）。第２特図保留コマンドは、前述のように、第２特図遊技に対する第２

特図保留数Ｍが増加することを示す情報と、増加後の保留数Ｍに関する情報と、増加する保留に対する変動パターン（変動表示時間及び大当たり抽選の結果）に関する情報と、を含む。

【０７３８】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図保留コマンドである場合（ステップＳ３３２３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３２４に移行し、受信したコマンドが第２特図保留コマンドでない場合（ステップＳ３３２３：Ｎｏ）、処理を図６０のステップＳ３３３０に移行する。

【０７３９】

＜ステップＳ３３２４及びＳ３３２５＞

受信したコマンドが第２特図保留コマンドである場合（ステップＳ３３２３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第２特図保留情報更新処理（ステップＳ３３２４）及び第２特図保留画像表示処理（ステップＳ３３２５）を実行し、処理をＳ３３２６に移行する。なお、本実施形態での第２特図保留情報更新処理（ステップＳ３３２４）及び第２特図保留画像表示処理（ステップＳ３３２５）は、前述の第１の実施形態における図４７のコマンド判定処理での第２特図保留情報更新処理（ステップＳ３１１４）及び第２特図保留画像表示処理（ステップＳ３１１５）と同様に実行される。

【０７４０】

＜ステップＳ３３２６＞

ステップＳ３３２６では、ＭＰＵ５１は、電動役物長開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。電動役物長開放中フラグは、第２入賞口３１５が長開放（長開放普図当たり遊技が実行）されていることを示すフラグである。そのため、ＭＰＵ５１は、第２特図保留コマンドを受信した場合に電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合には、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球が、第２入賞口３１５の長開放（長開放普図当たり遊技の実行）を契機とするものであると判断できる。一方、ＭＰＵ５１は、第２特図保留コマンドを受信した場合に電動役物長開放中フラグがオフに設定されている場合には、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球が、第２入賞口３１５の長開放（長開放普図当たり遊技の実行）を契機とするものでない、即ち第２入賞口３１５の短開放（短開放普図当たり遊技の実行）を契機とするものであると判断できる。

【０７４１】

ＭＰＵ５１は、電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３２６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３２７に移行し、電動役物長開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３２６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３２９に移行する。

【０７４２】

＜ステップＳ３３２７＞

電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３２６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、長開放入賞カウンタの値に１加算し（ステップＳ３３２７）、処理をステップＳ３３２８に移行する。このように、長開放入賞カウンタの値は、第２入賞口３１５が長開放（長開放普図当たり遊技が実行）されているときに、第２特図遊技に対する保留数Ｍが上限数に達していない状態で第２入賞口３１５に遊技球９９が入球された場合に１加算される。一方、長開放入賞カウンタの値は、前述のように、第２入賞口３１５が長開放されている場合の第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機として第２特図遊技が実行される場合に１減算される（ステップＳ３３１６）。つまり、長開放入賞カウンタの値は、第２入賞口３１５が長開放されている間（長開放普図当たり遊技の実行中）の第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図遊技のうち、未実行の第２特図遊技の回数を示すものである。

【０７４３】

＜ステップＳ３３２８＞

ステップＳ３３２８では、ＭＰＵ５１は、第２特図遊技において第２特図特殊演出を実

行させるための第２特図特殊演出設定処理を実行する。
【０７４４】
ここで、第２特図特殊演出は、電動役物長開放中フラグがオンに設定されていることを条件として実行される。一方、電動役物長開放中フラグは、前述のように、大当たり遊技状態や、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）ではオンに設定されず、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における普図当たり抽選の結果が長開放当たりである場合にオンに設定される。つまり、第２特図特殊演出は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）での普図当たり抽選の結果が長開放当たりであることに基づいて実行される長開放普図当たり遊技において、第２入賞口３１５に遊技球９９が契機として実行される。
【０７４５】
もちろん、電動役物長開放中演出は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）での第２入賞口３１５の短開放中、確変遊技状態や時短遊技状態での第２入賞口３１５の開放中に、第２入賞口３１５に遊技球９９が入球することに基づいて実行されるようにしてもよい。
【０７４６】
ここで、図６１（Ｂ）及び図６１（Ｃ）は、第２特図特殊演出実行中の図柄表示部３４１における画面例を示す図である。具体的には、図６１（Ｂ）は第２特図特殊演出実行後に保留連続演出が実行されない場合の、第２特図特殊演出実行中の図柄表示部３４１における画面例であり、図６１（Ｃ）は第２特図特殊演出実行前に保留連続演出が実行され、第２特図特殊演出実行後に保留連続演出が実行される場合（図５６（Ｂ）参照）の、第２特図特殊演出実行中の図柄表示部３４１における画面例である。
【０７４７】
図６１（Ｂ）及び図６１（Ｃ）の例では、第２特図特殊演出の実行中に、図柄表示部３４１において、「保留チャージ開放中」の文字画像と「保留チャージ開放中に大当たりすると確変突入！」の文字画像とが表示される。
【０７４８】
「保留チャージ開放中」の文字画像は、通常遊技状態での長開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が長開放されたときに遊技球９９が第２入賞口３１５に入球したことを契機として当該変動表示が実行されていることを遊技者に明示するものである。この「保留チャージ開放中」の文字画像は、図柄表示部３４１における前述の当該特図変動画像表示領域７５及び第２特図保留画像表示領域７７の上方に隣接する、飾り図柄の変動表示を阻害しない領域に表示される。これにより、飾り図柄の変動表示を阻害することなく、当該特図変動画像表示領域７５及び第２特図保留画像表示領域７７に表示された特図データ画像（当該特図遊技画像及び第２特図保留画像）に対応する第２特図遊技が、長開放時での第２入賞口３１５への遊技球９９の入球に対する第２特図遊技であることを遊技者に明示又は示唆することが可能になる。
【０７４９】
「保留チャージ開放中に大当たりすると確変突入！」の文字画像は、当該特図遊技において飾り図柄が大当たり図柄（例えばゾロ目）で停止表示されることを条件とし、当該条件が満たされる場合の大当たり種別が確変大当たりであることを遊技者に明示するものである。この「保留チャージ開放中に大当たりすると確変突入！」の文字画像は、図柄表示部３４１における上部隣接する、飾り図柄の変動表示を阻害しない領域に表示される。
【０７５０】
ここで、本実施形態では、前述のように、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機として実行される大当たり抽選では、抽選結果が大当たりである場合に通常大当たりの振り分けはなく、必ず確変大当たりとなる（図５７参照）。そのため、本実施形態では、通常遊技状態における長開放普図当たり遊技での第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図特殊演出として、大当り遊技での抽選結果が大当たりである場合に大当たり種別が確変大当たりであることを、飾り図柄の変動表示を阻害することな

く明示することが可能になる。
【０７５１】
　また、図６１（Ｂ）及び図６１（Ｃ）に示す例では、第２特図特殊演出の実行時に、図柄表示部３４１において、当該特図変動画像表示領域７５及び第２特図保留画像表示領域７７に特図データ画像（当該特図遊技画像及び第２特図保留画像）が表示される。特図データ画像のうちの当該特図変動画像表示領域７５に表示される当該特図遊技画像は第２特図遊技に対する変動表示であることを示すものであり、特図データ画像のうちの第２特図保留画像表示領域７７に表示される第２特図保留画像は第２特図遊技を実行する権利の保留であることを示すものである。当該特図変動画像表示領域７５及び第２特図保留画像表示領域７７に表示される特図データ画像は、第２特図特殊演出が実行されない場合の特図データ画像と異なる態様で表示することが考えられる。即ち、長開放時に第２入賞口３１５に遊技球９９が入球した場合の特図データ画像は、短開放時に第２入賞口３１５に遊技球９９が入球した場合の特図データ画像と異なる態様で表示することが考えられる。この場合、第２特図特殊演出が実行されることだけでなく、特図データ画像の表示態様によっても、長開放時での第２入賞口３１５への遊技球９９の入球に対する当該変動表示及び保留であることを遊技者に明示することが可能になるため、短開放時での第２入賞口３１５への遊技球９９の入球に対する当該変動表示及び保留との区別化が容易となる。
【０７５２】
　また、図６１（Ｃ）に示す第２特図特殊演出は、図６１（Ｂ）に示す第２特図特殊演出とは異なり、図柄表示部３４１における飾り図柄の変動表示を阻害しない左下部領域（飾り図柄の変動表示領域に隣接した領域）にキャプチャ画像７８が表示される。
【０７５３】
　キャプチャ画像７８は、後述するが第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において図柄表示部３４１において実行されていた保留連続演出の演出画面であり、本実施形態では、当該演出画面の態様を維持しつつ当該演出画面を縮小した画像（サイズを変化させた画像）として表示される。このキャプチャ画像７８は、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されており、第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行される場合に表示される（図５６（Ｂ）参照）。即ち、キャプチャ画像７８は、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることを、第２特図特殊演出実行中に明示又は示唆する。
【０７５４】
　このように、本実施形態では、キャプチャ画像７８によって、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることが明示又は示唆されるため、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が著しく低減されると共に、第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることを把握できる。そのため、第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が再開される場合であっても、第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることに対して遊技者が違和感を覚えることが著しく低減される。これにより、第２特図特殊演出の終了後に、当該第２特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。
【０７５５】
　特に、長開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が短開放される場合に比べて、遊技者が第２入賞口３１５に遊技球９９が入球されるか否かに長時間夢中になる。そのため、第２特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が高くなる。また、長開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が短開放される場合に比べて、第２入賞口３

１５に遊技球９９が入球し易い（入球個数が多い）ために第２特図特殊演出が実行される第２特図遊技回数が多い（第２特図特殊演出の実行時間が長い）。そのため、第２特図特殊演出の実行前の保留連続演出が終了（第２特図特殊演出が開始）されてから第２特図特殊演出の終了により保留連続演出が再開されるまでの時間が長くなる上に、第１特図遊技が実行される場合に比べて、第２特図特殊演出が実行される第２特図遊技の大当り抽選の結果が大当たりであるか否かに対する遊技者の着目度が高い。このように、長開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が短開放される場合に比べて、第２特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性がより高くなるため、第２特図特殊演出の実行中に当該第２特図特殊演出の実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆されることの効果は高い。

【０７５６】

また、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において図柄表示部３４１において実行されていた保留連続演出の画面を縮小した画像であることで、第２特図特殊演出の実行前の第１特図遊技において実行されていた保留連続演出の種別が明示又は示唆され、第２特図特殊演出の終了後の第１特図遊技において実行される保留連続演出の種別が明示又は示唆される。例えば、本実施形態では、詳細は後述するが、保留連続演出の種別として、同色図柄演出、チャンス目演出、ミニキャラ演出、及びゾーン演出（モード演出）の４種類が設定されているが（図６４及び図６５参照）、図６１（Ｃ）に示すキャプチャ画像７８では、第２特図特殊演出の実行前の第１特図遊技において保留連続演出として、飾り図柄がチャンス目である「１１３」（図６５参照）で停止表示されるチャンス目演出が実行されていたことが明示又は示唆される。これにより、遊技者は、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることを把握できるだけでなく、保留連続演出の種別まで把握することができる。そのため、第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が再開されることに対して遊技者が違和感を覚えることがより一層低減され、第２特図特殊演出の終了後に、当該第２特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより防止される。

【０７５７】

また、本実施形態では、キャプチャ画像７８が図柄表示部３４１における左下部領域に縮小表示されるが、第２特図特殊演出の終了時及び第２特図特殊演出の終了後に実行される保留連続演出の開始時の一方又は双方の一定期間において、図柄表示部３４１の全体にキャプチャ画像を表示することが好ましい。例えば、当該キャプチャ画像を、前回の特図遊技でのステージ演出（背景演出）が、今回の特図遊技において変更される、いわゆるステージチェンジ演出のように表示してもよい。このように、第２特図特殊演出の終了時及び第２特図特殊演出の終了後に実行される保留連続演出の開始時の一方又は双方の一定期間において、図柄表示部３４１の全体にキャプチャ画像が表示されることで、第２特図遊技における第２特図特殊演出の実行から、第１特図遊技における保留連続演出の実行を違和感なくスムーズに行うことができる。

【０７５８】

なお、本実施形態では、キャプチャ画像７８が縮小画像として図柄表示部３４１における左下部領域に縮小表示されていたが、他の領域、例えば左下部領域以外の飾り図柄が変動表示される領域外に表示してもよい。このように、キャプチャ画像７８が縮小画像として飾り図柄が変動表示される領域外に表示されることで、キャプチャ画像７８の表示により飾り図柄の変動表示の視認が阻害されることが防止される。

【０７５９】

また、キャプチャ画像７８は、飾り図柄の変動表示の視認が阻害されない限りは、縮小画像として表示することなく、そのままの態様で表示してもよい。例えば、後述のように、保留連続演出が、特定の完全外れ目（同色図柄）や所定の完全外れ目（チャンス目）の停止表示により実行される場合には、特定の完全外れ目（同色図柄）や所定の完全外れ目

（チャンス目）を飾り図柄の背面側に表示することで、キャプチャ画像７８を縮小することなく、そのままの形態で表示しても、飾り図柄の変動表示の視認が阻害されることが防止される。そして、キャプチャ画像７８を縮小することなく、そのままの形態で表示する場合、キャプチャ画像７８のサイズが大きく設定されるため、キャプチャ画像７８が表示されていることを遊技者に容易に把握させることが可能になる。

【０７６０】

また、キャプチャ画像７８は、第１特図連続演出の画像よりも濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像として、例えば飾り図柄よりも濃度を下げた低い画像として、好ましくはキャプチャ画像７８よりも下層レイヤーの画像を視認可能な濃度、又はキャプチャ画像７８の背面側を視認可能な濃度の画像として、第２特図遊技において図柄表示部３４１に表示されるようにしてもよい。即ち、キャプチャ画像７８は、縮小画像として表示される場合と同様に、第１特図遊技において実行されていた保留連続演出の画像を変化させたものとして図柄表示部３４１に表示してもよい。このように、キャプチャ画像７８が第１特図連続演出の画像よりも濃度を下げた画像として表示されることで、即ち第１特図遊技において実行されていた保留連続演出の画像を変化させたものとして表示されることで、図柄表示部３４１での飾り図柄の変動表示領域の制約を受けることなく、キャプチャ画像７８を表示することが可能になる。これにより、第２特図遊技において図柄表示部３４１に変動表示される飾り図柄の変動領域外に限らず、図柄表示部３４１に変動表示される飾り図柄とキャプチャ画像７８とを重ねて表示することが可能になる。そして、図柄表示部３４１に変動表示される飾り図柄とキャプチャ画像７８とを重ねて表示することで、遊技者が飾り図柄の変動表示を注視する場合であっても、遊技者にキャプチャ画像７８を容易に視認させることが可能になる。

【０７６１】

また、キャプチャ画像７８を、当該キャプチャ画像７８よりも下層レイヤーの画像を視認可能な濃度、又はキャプチャ画像７８の背面側を視認可能な濃度の画像として、第２特図遊技において図柄表示部３４１に表示することで、飾り図柄の前面側又は背面側にキャプチャ画像７８を表示しても、飾り図柄の変動表示を視認することが可能になる。これにより、遊技者が飾り図柄の変動表示を注視する場合であっても、遊技者にキャプチャ画像７８を容易に視認させることが可能になる。

【０７６２】

また、図柄表示部３４１での飾り図柄の変動表示領域の制約を受けることなくキャプチャ画像７８の表示が可能になることで、キャプチャ画像７８の縮小率を高く設定しても飾り図柄の変動表示を視認することが可能になり、またキャプチャ画像７８を縮小することなくそのまま表示する場合であっても、飾り図柄の変動表示を視認することが可能になる。これにより、キャプチャ画像７８が第１特図連続演出の画像よりも濃度を下げた画像として表示される場合であっても、キャプチャ画像７８のサイズを大きく設定できることで、キャプチャ画像７８の視認性を十分に確保することが可能になる。

【０７６３】

キャプチャ画像７８を、当該キャプチャ画像７８よりも下層レイヤーの画像を視認可能な濃度、又はキャプチャ画像７８の背面側を視認可能な濃度の画像として、第２特図遊技において図柄表示部３４１に表示する場合、キャプチャ画像７８の輪郭のみを表示することも可能である。例えば、第１特図連続演出がチャンス目演出や同色図柄演出のように停止表示される飾り図柄の組み合わせによって表示される場合（図６５参照）、キャプチャ画像７８を飾り図柄の種別を認識可能な輪郭のみ（数字の輪郭のみ）を表示するようにしてもよい。このように、キャプチャ画像７８を飾り図柄の種別を認識可能な輪郭として表示される場合、飾り図柄の前面側又は背面側にキャプチャ画像７８を表示しても、飾り図柄の変動表示を視認することが可能になる。これにより、遊技者が飾り図柄の変動表示を注視する場合であっても、遊技者にキャプチャ画像７８を容易に視認させることが可能になる。

【０７６４】

また、キャプチャ画像７８は、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることの明示又は示唆できるものであればよく、保留連続演出におけるキャプチャタイミングには特に制限はない。例えば、保留連続演出におけるキャプチャタイミングは、保留連続演出の開始時（飾り図柄の変動開始時）、実行中（飾り図柄の変動表示中）、終了時（飾り図柄の変動停止時）のいずれであってもよい。

【０７６５】

また、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることの明示又は示唆は、キャプチャ画像７８の表示に限らず、飾り図柄の変動表示が視認可能な方法であれば、他の方法であってもよい。例えば、当該明示又は示唆は、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることを文字画像、アイコン画像、キャラクタ画像、これらの２以上の組み合わせた画像など、キャプチャ画像７８とは異なる特定画像として表示してもよい。即ち、当該明示又は示唆は、第１特図遊技において実行されていた保留連続演出の演出画像とは異なる画像に変化させた画像として表示してもよい。このように、当該明示又は示唆が、第１特図遊技において実行されていた保留連続演出の演出画像とは異なる画像に変化させた画像として表示されることで、図柄表示部３４１での飾り図柄の変動表示の視認を阻害することなく、図柄表示部３４１における多様な位置に表示することが可能になる。

【０７６６】

また、特定画像は、その種別を保留連続演出の種別と対応させておいてもよい。このように、特定画像の種別を保留連続演出の種別と対応させておくことで、第２特図特殊演出の実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたことだけでなく、表示された特定画像の種別によって、第２特図特殊演出の実行前の第１特図遊技において実行されていた保留連続演出の種別を把握することが可能になる。

【０７６７】

また、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることの明示又は示唆を特定画像の表示により実行する場合においても、特定画像を、飾り図柄よりも濃度を下げた低い画像として、好ましくはキャプチャ画像７８よりも下層レイヤーの画像を視認可能な濃度、又はキャプチャ画像７８の背面側を視認可能な濃度の画像として、また輪郭のみの画像として表示してもよく、さらに、これらの表示態様で特定画像を表示する場合にも、特定画像は、第２特図遊技において変動表示される飾り図柄に重ねて飾り図柄の前面又は背面に表示してもよく、飾り図柄の変動領域外に表示してもよい。

【０７６８】

また、キャプチャ画像７８や特定画像は、第２特図遊技の実行中の全期間において表示してもよいが、第２特図遊技の実行中の一部の期間、例えば第２特図遊技の開始から一定期間のみ、第２特図遊技の終了前の一定期間のみ、第２特図遊技の開始から一定期間と第２特図遊技の終了前の一定期間との双方において表示してもよく、キャプチャ画像７８や特定画像の表示期間については特に限定はない。また、キャプチャ画像７８や特定画像は、第２特図遊技が複数回連続して実行される場合に全ての第２特図遊技において表示する必要はなく、例えば複数回実行される第２特図遊技のうちの最初に実行される第２特図遊技のみ、最後に実行される第２特図遊技のみ、最初と最後に実行される第２特図遊技の双方において表示してもよく、キャプチャ画像７８や特定画像が表示される第２特図遊技の回数と、第２特図特殊演出が実行される第２特図遊技の回数とが異なっていてもよい。

【０７６９】

また、第２特図特殊演出は、図６１（Ｂ）及び図６１（Ｃ）の例には限定されず他の態様でもよい。例えば、第２特図特殊演出は、文字画像に代えて又は加えて、キャラクタ画像などの他の画像の表示するものであってもよく、図柄表示部３４１での演出に代えて又

は加えて、スピーカ２６により所定の音声演出を実行するものであってもよい。
【０７７０】
　また、第２特図特殊演出は、所定の条件が満たされる場合に遊技者に特典が付与されることを明示又は示唆する演出であればよく、必ずしも飾り図柄が大当たり図柄（例えばゾロ目）で停止表示されることを条件として当該条件が満たされる場合の大当たり種別が確変大当たりである演出である必要はない。所定の条件としては、例えば飾り図柄がリーチとなること、特定の演出が実行されることなどが挙げられる。換言すれば、本発明は、第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機とする大当たり抽選結果が大当たりである場合の大当たり種別が、必ず確変大当たりとなる遊技機以外に対しても適用できる。例えば、本発明は、前述の第１の実施形態に係る遊技機のようなループ確変機の他、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする大当たり抽選の結果として確変大当たり以外の当たりを含む、例えばＶ－ＳＴ機などのＳＴ機、１種２種混合機に対しても適用可能である。
【０７７１】
＜ステップＳ３３２９＞
　図５９の説明に戻り、電動役物長開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３２６：Ｎｏ）、即ち第２入賞口３１５への遊技球９９の入球が、短開放（短開放普図当たり遊技の実行）を契機とするものである場合、短開放入賞カウンタの値に１加算し（ステップＳ３３２９）、当該コマンド判定処理を終了する。このように、短開放入賞カウンタの値は、第２入賞口３１５が短開放（短開放普図当たり遊技が実行）されているときに、第２特図遊技に対する保留数Ｍが上限数に達していない状態で第２入賞口３１５に遊技球９９が入球された場合に１加算される。一方、短開放入賞カウンタの値は、詳細は後述するが、４回以上の特図遊技において保留連続演出としてのチャンス目演出が連続して実行されることによる不都合（大当たり抽選の結果が外れである場合に大当たり確定演出が実行されること）の発生を回避するために、短開放時の第２入賞口３１５への遊技球９９の入球によって保留連続演出が実行される特図遊技の回数が増加される場合に、特図遊技において実行する変動種別（演出パターン）を設定するための変動種別（演出パターン）において利用される（図７１のステップＳ３６５５及び図７２のステップＳ３６６４参照）。
【０７７２】
＜ステップＳ３３３０＞
　受信したコマンドが第２特図保留コマンドでない場合（ステップＳ３３２３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、図６０に示すように、受信したコマンドが電動役物閉鎖コマンドであるか否かを判断する。電動役物閉鎖コマンドは、電動役物３１５ｂが閉鎖されたことを示すコマンドであり、電動役物３１５ｂが閉鎖される場合に、主制御装置４によって実行される図２５の普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８１７において設定される。
【０７７３】
　ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが電動役物閉鎖コマンドである場合（ステップＳ３３３０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３３１に移行し、受信したコマンドが電動役物閉鎖コマンドでない場合（ステップＳ３３３０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３３５に移行する。
【０７７４】
＜ステップＳ３３３１＞
　受信したコマンドが電動役物閉鎖コマンドである場合（ステップＳ３３３０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、電動役物長開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３３３１）。長開放普図当たり遊技の実行により電動役物３１５ｂが長開放されていることを示す電動役物長開放中フラグであり、電動役物開放コマンドを受信した場合に当該コマンド判定処理のステップＳ３３１１においてオンに設定される。
【０７７５】
　ＭＰＵ５１は、電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３３１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３３２に移行し、電動役物長開放中フラグがオフに

設定されている場合（ステップＳ３３３１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３３４に移行する。

【０７７６】

＜ステップＳ３３３２及びＳ３３３３＞

電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３３１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、長開放普図当たり遊技の実行により電動役物３１５ｂが長開放されていることを遊技者に明示又は示唆する電動役物長開放演出（図６１（Ａ）参照）を終了する処理を実行すると共に（ステップＳ３３３２）、電動役物長開放中フラグをオフに設定し（ステップＳ３３３３）、当該コマンド判定処理を終了する。

【０７７７】

＜ステップＳ３３３４＞

電動役物長開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３３１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、短開放閉鎖フラグをオンに設定し（ステップＳ３３３４）、当該コマンド判定処理を終了する。短開放閉鎖フラグは、短開放普図当たり遊技において短開放されていた電動役物３１５ｂが閉鎖されたことを示すフラグである。この短開放閉鎖フラグは、電動役物３１５ｂの短開放によって第２入賞口３１５に遊技球９９が入球されることによって、図７１の変動種別（演出パターン）設定処理のステップＳ３６５２において、４回以上の特図遊技に連続してチャンス目演出が実行されるか否かを判断するために利用される。

【０７７８】

＜ステップＳ３３３５＞

受信したコマンドが電動役物閉鎖コマンドでない場合（ステップＳ３３３０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである否かを判断する。ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ３３３５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３３６に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ３３３５：Ｎｏ）、その他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップＳ３３４０）、当該コマンド判定処理を終了する。

【０７７９】

＜ステップＳ３３３５＞

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ３３３５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技において実行する変動種別（演出パターン）を設定する変動種別（演出パターン）設定処理を実行し（ステップＳ３３３６）、処理をステップＳ３３３７に移行する。なお、変動種別（演出パターン）設定処理の詳細は、図６７～図７２を参照して後述する。

【０７８０】

＜ステップＳ３３３７＞

ステップＳ３３３７では、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技における飾り図柄の停止表示組み合わせを設定する停止図柄組み合わせ設定処理を実行し、処理をステップＳ３３３８に移行する。なお、停止図柄組み合わせ設定処理の詳細は、図７３及び図７４を参照して後述する。

【０７８１】

＜ステップＳ３３３８＞

ステップＳ３３３８では、ＭＰＵ５１は、変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定し、処理をステップＳ３３３９に移行する。変動表示時間は、変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図４２の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０１のカウンタ更新処理で１ずつ減算され、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタが０になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能であ

る。
【０７８２】
＜ステップＳ３３３９＞
ステップＳ３３３９では、ＭＰＵ５１は、図柄表示部３４１における変動種別（演出パターン種別）、及び飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に出力し、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、ステップＳ３３３６で設定された変動種別（演出パターン種別）、及びステップＳ３３３７で設定された飾り図柄の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置６のＲＯＭ６１１には、表示変動パターンコマンド各々に対応する演出画像及び飾り図柄の変動画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置６では、ＭＰＵ６１が、表示変動パターンコマンドに対応する変動種別（演出パターン）及び飾り図柄の停止図柄組み合わせに応じて図柄表示部３４１における演出表示及び変動表示を実行する。
【０７８３】
具体的に、図柄表示部３４１では、表示制御装置６のＭＰＵ６１は、予め設定されている変動表示時間が経過するまでの間に複数の飾り図柄（例えば３つ）の変動表示を実行し、複数の飾り図柄の変動を順に停止表示させる。飾り図柄の変動表示中には、表示変動パターンコマンドによって特定される変動種別（演出パターン種別）の内容に対応する各種の演出が図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７などで実行される。
【０７８４】
［保留連続演出設定処理］
次に、図５９のコマンド判定処理のステップＳ３３２２で実行される保留連続演出設定処理の手順の一例を、図６２～図６５を参照しつつ説明する。保留連続演出設定処理は、保留連続演出を開始することが可能な状況において、保留連続演出の種別を設定する処理である。ここで、図６２及び図６３は、保留連続演出設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０７８５】
＜ステップＳ３４０１＞
保留連続演出設定処理では、ステップＳ３４０１において、ＭＰＵ５１が、まず大当たり遊技中フラグであるか否か、即ち第１特図遊技が実行可能な状態であるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、コマンド判定処理において、大当たり遊技開始コマンドを受信したと判断される場合にオンに設定され（図４７のステップＳ３１１８）、大当たり遊技終了コマンドを受信したと判断される場合にオフに設定される（図４８のステップＳ３１３７）。
【０７８６】
ＭＰＵ５１は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４０２に移行する。
【０７８７】
＜ステップＳ３４０２＞
大当たり遊技中でない場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、高頻度サポートモードであることを示す高頻度サポートモードフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４０２）。即ち、本ステップＳ３４０２では、ＭＰＵ５１は、高頻度サポートモードであるか否かを判断する。
【０７８８】
なお、高頻度サポートモードフラグは、遊技状態移行処理において、大当たり遊技が終了する場合に図３４のステップＳ２３１３でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態又は時短遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行する場合に図３３のステップＳ２３０７で、又は遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に移行する

場合に図３４のステップＳ２３２６でオフに設定される。
【０７８９】
ここで、本ステップＳ３４０２において高頻度サポートモードであるか否かを判断するのは、保留連続演出が、低頻度サポートモードである通常遊技状態において実行され、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態において実行されないように設定するためである。もちろん、保留連続演出を高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態の一方又は双方において実行するようにしてもよい。
【０７９０】
ＭＰＵ５１は、高頻度サポートモードフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０２：Ｙｅｓ）、即ち高頻度サポートモードである場合、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、高頻度サポートモードフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０２：Ｎｏ）、即ち高頻度サポートモードではなく低頻度サポートモードである場合、処理をステップＳ３４０３に移行する。
【０７９１】
＜ステップＳ３４０３＞
頻度サポートモードフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０２：Ｎｏ）、即ち高頻度サポートモードではなく低頻度サポートモードである場合、ＭＰＵ５１は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４０３）。保留連続演出実行フラグは、保留連続演出が開始されていることを示すフラグであり、保留連続演出が開始される第１特図遊技の次に連続して実行される第１特図遊技において保留連続演出が実行されることが予定される場合に、後述の図６８の変動種別（演出パターン）設定処理のステップＳ３６１１においてオンに設定される。
【０７９２】
ＭＰＵ５１は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０３：Ｙｅｓ）、保留連続演出が実行されているために保留連続演出を設定する必要がないため、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４０４に移行する。
【０７９３】
＜ステップＳ３４０４＞
保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第２特図特殊演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４０４）。第２特図特殊演出実行フラグは、第２特図特殊演出が開始されていることを示すフラグであり、第２特図特殊演出が開始される第２特図遊技の次に連続して実行される第２特図遊技において第２特図特殊演出が実行されることが予定される場合に、後述の図７０の図６８の変動種別（演出パターン）設定処理のステップＳ３６３６においてオンに設定される。
【０７９４】
ＭＰＵ５１は、第２特図特殊演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０４：Ｙｅｓ）、第２特図特殊演出が実行されているために保留連続演出を設定する必要がないため、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、第２特図特殊演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４０５に移行する。
【０７９５】
＜ステップＳ３４０５＞
第２特図特殊演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球により第１特図遊技を実行する権利の保留が増加する場合に増加後の第１特図保留数Ｎが２以上であるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球時に少なくとも１つの第１特図遊技に対する保留があることを条件の１つとして、保留連続演出を設定する。

【０７９６】
ＭＰＵ５１は、増加後の第１特図保留数Ｎが２以上である場合（ステップＳ３４０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０６に移行する。つまり、保留連続演出は、第１特図保留数Ｎが１～３である状態での第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機として開始され得る。
【０７９７】
一方、ＭＰＵ５１は、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球による増加後の第１特図保留数Ｎが２以上でない場合（ステップＳ３４０５：Ｎｏ）、当該保留連続演出設定処理を終了する。つまり、保留連続演出は、保留数Ｎが０である状態での第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機としては開始されない。
【０７９８】
＜ステップＳ３４０６＞
増加後の第１特図保留数Ｎが２以上である場合（ステップＳ３４０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第１特図保留コマンドに含まれる増加する保留に対する変動パターン（変動表示時間及び大当たり抽選の結果）に関する情報に基づいて、保留された第１特図遊技の変動表示時間が３０秒以上であるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、保留連続演出が開始される契機となり得る保留が、リーチを伴う演出が実行されるべき第１特図遊技であるか否かを判断する。
【０７９９】
ＭＰＵ５１は、増加した保留に対応する第１特図遊技の変動表示時間が３０秒以上である場合（ステップＳ３４０６：Ｙｅｓ）、即ち増加した保留に対応する第１特図遊技が、リーチを伴う演出が実行されるべきものである場合、処理をステップＳ３４０７に移行する。
【０８００】
一方、ＭＰＵ５１は、増加した保留に対応する第１特図遊技の変動表示時間が３０秒以上でない場合（ステップＳ３４０６：Ｎｏ）、即ち増加した保留に対応する第１特図遊技がリーチを伴わない完全外れの演出が実行されるべきものである場合、処理をステップＳ３４１０に移行する。
【０８０１】
＜ステップＳ３４０７～Ｓ３４０９＞
増加した保留に対応する第１特図遊技の変動表示時間が３０秒以上である場合（ステップＳ３４０６：Ｙｅｓ）、即ち増加した保留に対応する第１特図遊技が、リーチを伴う演出が実行されるべきものである場合、ＭＰＵ５１は、第１特図保留コマンドに含まれる増加する保留に対する変動パターン（変動表示時間及び大当たり抽選の結果）に関する情報に基づいて、増加した保留に対応する第１特図遊技の大当り抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３４０７）。
【０８０２】
増加した保留に対応する第１特図遊技の大当り抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ３４０７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第１特図保留数Ｎに応じて、後述の大当たり演出用の保留連続演出パターン種別設定テーブル（図６４参照）に基づく保留連続演出設定処理を実行し（ステップＳ３４０８）、処理を図６３のステップＳ３４１１に移行する。
【０８０３】
一方、増加した保留に対応する第１特図遊技の大当り抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ３４０７：Ｎｏ）、即ち外れリーチ演出が実行されるべきものである場合、ＭＰＵ５１は、第１特図保留数Ｎに応じて、後述の外れリーチ用の保留連続演出パターン種別設定テーブル（図６４参照）に基づく保留連続演出設定処理を実行し（ステップＳ３４０９）、処理を図６３のステップＳ３４１１に移行する。
【０８０４】
＜ステップＳ３４１０＞

増加した保留に対応する第１特図遊技の変動表示時間が３０秒以上でない場合（ステップＳ３４０６：Ｎｏ）、即ち増加した保留に対応する第１特図遊技がリーチを伴わない完全外れの演出が実行されるべきものである場合、ＭＰＵ５１は、第１特図保留数Ｎに応じて、後述の完全外れリーチ用の保留連続演出パターン種別設定テーブル（図６４参照）に基づく保留連続演出設定処理を実行し（ステップＳ３４１０）、処理を図６３のステップＳ３４１１に移行する。

【０８０５】

ここで、図６４（Ａ）～図６４（Ｃ）は、保留連続演出パターン種別設定テーブルの一例を示す図である。具体的には、図６４（Ａ）は、増加後の第１特図保留数Ｎが４である場合に使用される保留連続演出パターン種別設定テーブルであり、図６４（Ｂ）は、増加後の第１特図保留数Ｎが３である場合に使用される保留連続演出パターン種別設定テーブルであり、図６４（Ｃ）は、増加後の第１特図保留数Ｎが２である場合に使用される保留連続演出パターン種別設定テーブルである。

【０８０６】

図６４（Ａ）～図６４（Ｃ）に示すように、保留連続演出パターンの種別としては、同色図柄演出、チャンス目演出、ミニキャラ演出及びゾーン演出（モード演出）の４種類が設定されている。なお、図６４（Ａ）～図６４（Ｃ）において、「同色図柄３回」は、同色図柄演出が３回の第１特図遊技に連続して実行されることを意味し、「同色図柄２回」は、同色図柄演出が２回の第１特図遊技に連続して実行されることを意味し、「同色図柄１回」は、同色図柄演出が１回の第１特図遊技においてのみ実行されることを意味している。同様に、「チャンス目Ｘ回」（Ｘは１～４の整数）、「ミニキャラ演出Ｘ回」（Ｘは１～３の整数）及び「ゾーン演出Ｘ回」（Ｘは１～３の整数）は、チャンス目演出、ミニキャラ演出又はゾーン演出がＸ回の第１特図遊技において実行されることを意味している。つまり、「○○Ｘ回」は、単一種の保留連続演出が所定回数の第１特図遊技において連続して実行されることを意味する。もちろん、保留連続演出は、単一種の保留連続演出が所定回数の第１特図遊技において連続して実行される場合に限らず、演出とし実行可能な組み合わせであれば、１回の第１特図遊技において複数種の保留連続演出（例えばミニキャラ演出とゾーン演出）が同時に実行されてもよい。

【０８０７】

そして、保留連続演出としては、第１特図保留数Ｎを問わず、同色図柄演出などの他の保留連続演出に比べて、チャンス目演出が最も設定され易く設定されている。一方、ゾーン演出（モード演出）は、保留連続演出の中で最も設定され難く設定されている。

【０８０８】

また、図６４（Ａ）～図６４（Ｃ）において、「－」は、保留連続演出が設定されないことを意味している。保留連続演出が設定されない「－」は、第１特図保留数Ｎを問わず、乱数の振り分けの大部分を占めている。そのため、保留連続演出が実行される頻度（確率）は、保留連続演出が実行されない頻度（確率）に比べて低い。さらに、保留連続演出が設定されない「－」は、第１特図保留数Ｎが少ないほど、乱数の振り分けが多く設定されている。つまり、第１特図保留数Ｎが少ないほど、保留連続演出が実行される頻度（確率）は低く、第１特図保留数Ｎが多いほど、保留連続演出が実行される頻度（確率）は高い。

【０８０９】

ここで、同色図柄演出、チャンス目演出、ミニキャラ演出及びゾーン演出（モード演出）は、保留連続演出が開始される契機となった保留に対する第１特図遊技での大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する演出である。例えば、チャンス目演出が４回の第１特図遊技に連続して実行される「チャンス目４回」は、第１特図保留数Ｎが４であるときに、大当たり抽選の結果が大当たりである場合のみに設定され得るものであり（図６４（Ａ）参照）、大当たり抽選の結果が外れ（外れリーチや完全外れ）である場合には設定されることがないため、「チャンス目４回」は大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示する大当たり確定演出である。一方、「チャンス目４回」以外

の保留連続演出は、全て大当たり期待度を示唆する演出である。即ち、「チャンス目４回」以外の保留連続演出である同色図柄演出、ミニキャラ演出及びゾーン演出（モード演出）は、４回又は４回を超えて実行されても、大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示する大当たり確定演出とはならない。

【０８１０】

このように、保留連続演出が開始される契機となった保留に対する第１特図遊技での大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する演出であることで、保留連続演出が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、保留連続演出が表示された場合には、大当たり抽選の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【０８１１】

また、大当たりを明示する「チャンス目４回」を除いて、保留連続演出の大当たり期待度は、保留連続演出が実行される第１特図遊技の回数が同じである場合、例えばミニキャラ演出が最も低く設定され、同色図柄演出とチャンス目演出とが同程度（同一又は略同一）に設定され、ゾーン演出（モード演出）が最も高く設定される。

【０８１２】

ところで、本実施形態では、保留連続演出が複数の第１特図遊技に連続して実行されることが予定されている場合に短開放普図当たり遊技の実行により第２入賞口３１５への遊技球９９の入球に基づいて実行される第２特図遊技では、第２特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行される。この場合、保留連続演出が実行される第１特図遊技の回数と、保留連続演出が実行される第２特図遊技の回数とを合算すると、保留連続演出が実行される特図遊技の回数が４回以上となることがある。

【０８１３】

ここで、保留連続演出としてチャンス目演出が実行されている場合、保留連続演出が実行される特図遊技の回数が４回以上となると、前述のように、保留連続演出が大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示する大当たり確定演出となる。そのため、所定の保留連続演出としてのチャンス目演出が開始されてから４回目以降に実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果の中に大当たりが含まれていない場合、チャンス目演出を継続して４回以上連続して実行すると、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じる。

【０８１４】

そこで、本実施形態では、保留連続演出としてチャンス目演出が実行されている場合に保留連続演出が実行される特図遊技の回数が４回以上となる場合、チャンス目演出が４回の特図遊技において連続して実行される前に、保留連続演出をチャンス目演出以外の演出、例えば４回又は４回を超えて実行されても、大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示する大当たり確定演出とはならない同色図柄演出に変更する。これにより、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合を生じることが防止される。

【０８１５】

なお、前述のように、保留連続演出としてチャンス目演出以外の演出は、４回以上の第１特図遊技に連続して実行されても、大当たり確定演出とはならず、大当たり期待度を示唆する演出として実行される。そのため、保留連続演出が実行される特図遊技の回数が４回以上となる場合であっても、保留連続演出としてチャンス目演出以外の演出が実行されている場合には保留連続演出の種別の変更を行うことなく、同種の保留連続演出が継続して実行される。もちろん、所定回数（例えば４回）以上の特図遊技において連続して実行しても不都合が発生しない種別の保留連続演出であっても、予定されている回数の特図遊技が実行される前に、保留連続演出の種別を変更してもよい。

【０８１６】

ここで、変更前の所定の保留連続演出であるチャンス目演出と、変更後の特定の保留連続演出である同色図柄演出との大当たり期待度は、同一又は略同一に設定される。例えば

、チャンス目演出と同色図柄演出との大当たり期待度の差は、－５％以上＋５％以下に設定され、チャンス目演出と同色図柄演出との大当たり期待度の差は、－２．５％以上＋２、５％以下に設定される。即ち、本実施形態では、変更前の所定の保留連続演出と、変更後の特定の保留連続演出との大当たり期待度が、同一又は略同一に設定される。

【０８１７】

このように、変更前の所定の保留連続演出と、変更後の特定の保留連続演出との大当たり期待度が、同一又は略同一に設定されることで、保留連続演出の種別が変更される場合、例えばチャンス目演出から同色図柄演出に変更される場合、変更後の保留連続演出の大当たり期待度が大きく低下することもないため、大当たり期待度に保留連続演出の変更により大当たり期待度の低下に起因する遊技者の興味の低下が防止され、遊技に対する興趣の低下が防止される。

【０８１８】

ここで、前述のように、所定の保留連続演出であるチャンス目演出の選択率は、特定の保留連続演出である同色図柄演出の選択率よりも高く設定されている。即ち、本実施形態では、変更前の所定の保留連続演出の選択率が、変更後の特定の保留連続演出の選択率よりも高く設定される。このように、変更前の所定の保留連続演出の選択率が、変更後の特定の保留連続演出の選択率よりも高く設定されることで、不都合が発生する確率が高い所定の保留連続演出（例えばチャンス目演出）が連続して表示されることに対して適切に不都合の発生が回避される。

【０８１９】

また、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合を生じることを防止するために保留連続演出の種別の変更を行う場合に限らず、保留連続演出の種別の変更を行う場合、保留連続演出を開始する契機となった第１特図遊技の保留に対する変動表示時間が長い場合、即ち当該保留に対する大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるか、大当り期待度が高いリーチ演出が実行される場合、変更前の所定の保留連続演出の種別に比べて、変更後の特定の保留連続演出の種別のほうが、大当たり期待度が高くなるように、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。例えば、変更前の所定の保留連続演出が大当たり期待度の最も低いミニキャラ演出である場合、変更後の特定の保留連続演出として、大当たり期待度がミニキャラ演出よりも高いチャンス目演出、同色図柄演出又はゾーン演出（モード演出）を設定してもよく、変更前の所定の保留連続演出がチャンス目演出又は同色図柄演出である場合、変更後の特定の保留連続演出として、チャンス目演出及び同色図柄演出よりも大当たり期待度の高いゾーン演出（モード演出）を設定してもよい。この場合、変更後の特定の保留連続演出と変更前の所定の保留連続演出との大当たり期待度の差は、例えば１０％以上に設定され、好ましくは２５％以上に設定される。

【０８２０】

このように、変更後の特定の保留連続演出のほうが変更前の所定の保留連続演出よりも大当たり期待度が高くなるように、保留連続演出の種別の変更を行うことで、保留連続演出の種別が変更されることによって遊技者に示唆される大当たり期待度が向上される。これにより、遊技者は、所定の保留連続演出が表示された場合に、特定の保留連続演出の種別が変更されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができると共に、所定の保留連続演出から特定の保留連続演出に保留連続演出の種別が変更された場合には、変更後の特定の保留連続演出が実行される特図遊技において、大当り抽選の結果が大当たりであることに大きな期待を抱きつつ特図遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【０８２１】

ここで、本実施形態では、最も大当たり期待度が高いゾーン演出（モード演出）が、保留連続演出のうちで最も選択率が低い。即ち、本実施形態では、所定の保留連続演出であるチャンス目演出や同色図柄演出から、特定の保留連続演出であるゾーン演出（モード演出）に保留連続演出の種別が変更される場合のように、保留連続演出の種別が、大当たり

期待度が高い特定の保留連続演出に変更される場合、変更前の大当たり期待度の低い所定の保留連続演出の選択率が高く、変更後の大当たり期待度の高い特定の保留連続演出の選択率を高く設定することが考えられる。

【０８２２】

変更前の大当たり期待度の低い所定の保留連続演出の選択率が高く、変更後の大当たり期待度の高い特定の保留連続演出の選択率が高く設定されることで、変更前の所定の保留連続演出の選択率が高く設定されることによって、変更前の所定の保留連続演出が実行される頻度が多くなるため、保留連続演出が大当たり期待度の高い特定の保留連続演出に変更されることを遊技者が期待する機会が多くなるために遊技の興趣がさらに向上されると共に、変更後の特定の保留連続演出の選択率が低く設定されることによって、大当たり期待度が高い特定の保留連続演出が実行される頻度が低くなるため、大当たり期待度が高い特定の保留連続演出に変更された場合の遊技者の喜びがさらに高められるために遊技の興趣がさらに向上される。

【０８２３】

保留連続演出の種別の変更タイミングは、大当たり抽選の結果と所定の保留連続演出によって明示される内容がとの間に不整合が生じないタイミングであればよく、例えば大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じる得ることが判明した段階で実行されている特図遊技の次に実行される特図遊技から、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じる特図遊技（例えば所定の保留連続演出の開始から４回目に実行される特図遊技）までの間であればよい。即ち、保留連続演出の種別の変更タイミングは、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じないタイミングであれば、第１特図遊技及び第２特図遊技のいずれであってもよい。

【０８２４】

ここで、保留連続演出の種別の変更タイミングが第１特図遊技である場合、保留連続演出を連続して実行することで、第２特図遊技の終了後に再開される第１特図遊技において不都合が生じる場合に、その不都合の発生が回避される。

【０８２５】

また、第２特図遊技の終了後に再開される第１特図遊技において保留連続演出の種別が変更されることで、変更前の保留連続演出を継続して実行することで不都合が生じる場合に、変更前の保留連続演出が連続して表示される特図遊技の回数を最大限に多く確保される。このように、変更前の保留連続演出が連続して表示される特図遊技の回数が最大限に確保されることで、変更前の保留連続演出を継続して実行することで不都合が生じる場合であっても、遊技者は変更前の保留連続演出を最大限に楽しむことができる。

【０８２６】

一方、保留連続演出の種別の変更タイミングが第２特図遊技である場合、変更前の所定の保留連続演出が連続して実行することで不都合が生じる場合に、不都合が第２特図遊技において生じる場合の不都合の発生が回避され、また第２特図遊技の終了後に再開される第１特図遊技において不都合が生じる場合であっても、第１特図遊技が再開される前に事前に不都合の発生が回避される。

【０８２７】

また、保留連続演出の種別の変更タイミングが大当たり抽選の結果と所定の保留連続演出によって表示される内容との間に不整合が生じる得ることが判明した段階で実行されている特図遊技の次に実行される特図遊技である場合、所定の保留連続演出を連続して実行することで不都合が生じることが把握されてから即座に不都合の発生が回避される。

【０８２８】

一方、保留連続演出の種別の変更タイミングが大当たり抽選の結果と所定の保留連続演出によって表示される内容との間に不整合が生じる特図遊技である場合、所定の保留連続演出が連続して表示されることによる遊技者の期待を最大限に維持させることができる。そのため、所定の保留連続演出が特定の保留連続演出に変更されることによる遊技者の遊

技に対する興味の低下が低減されるため、遊技に対する興趣の低下が防止される。

【０８２９】

もちろん、チャンス目演出以外の保留連続演出が実行されている場合に保留連続演出が実行される特図遊技の回数が所定回数（例えば４回）以上となる場合においても、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。即ち、単一種の保留連続演出が所定回数以上連続して実行されても不都合が生じない場合であっても、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。このように、単一種の保留連続演出が所定回数以上連続して実行されても不都合が生じない場合に保留連続演出の種別が変更されることで、単一種の保留連続演出が多くの特図遊技において連続して実行される場合に遊技者が退屈感を覚えることが防止されるため、単一種の保留連続演出が多くの特図遊技において連続して実行されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【０８３０】

また、変更前の保留連続演出の種別と、変更後の保留連続演出の種別との組み合わせに限定はないが、大当たり抽選の結果と保留連続演出との間に不整合が生じない範囲で決定すればよく、例えば、保留連続演出として同色図柄演出が設定されている場合に、保留連続演出が実行される特図遊技の回数が所定回数以上（例えば４回以上）となる場合、保留連続演出を同色図柄演出以外の演出、例えばチャンス目演出に変更してもよい。

【０８３１】

また、保留連続演出の変更は、１回に限らず、複数回行ってもよい。

【０８３２】

ここで、同色図柄演出は、停止表示される全ての飾り図柄の色が同じ色であり、飾り図柄の組み合わせが、大当りの図柄組み合わせ（例えば全ての飾り図柄が同一のであるゾロ目）及び外れリーチ（例えば左右図柄が同一で中図柄のみが異なる図柄組み合わせ）目以外の特定の完全外れ目が停止表示される演出である。

【０８３３】

例えば、前述の図５１（Ａ）に示すように、「３」及び「７」の飾り図柄が赤色に、「３」及び「７」以外の奇数の飾り図柄である「１」、「５」及び「９」の飾り図柄が緑色に、偶数の飾り図柄である「２」、「４」、「６」及び「８」の飾り図柄が青色に設定される場合、完全外れ目の同色図柄の組み合わせとしては多数挙げられるが、同色図柄演出において停止表示される特定の完全外れ目としての同色図柄の組み合わせは、特徴的な図柄組み合わせであることが好ましい。例えば、図６５に示すように、同色図柄演出において停止表示される特定の完全外れ目としての同色図柄の組み合わせとしては、左図柄と中図柄が同一の数字であり、右図柄が左図柄及び中図柄とは異なる図柄組み合わせが考えられる。このように、同色図柄演出において停止表示される同色図柄の組み合わせとしての特定の完全外れ目が特徴的な組み合わせであることで、同色図柄演出が実行されたことを遊技者が容易に把握することができる。また、同色図柄演出においては、特定の完全外れ目としての同色図柄の組み合せが停止表示される際に、スピーカ２６から同色図柄演出の実行時に固有の特定の特殊音を出力するようにしてもよい。これによっても、同色図柄演出が実行されたことを遊技者が容易に把握することができる。

【０８３４】

チャンス目演出は、停止表示される飾り図柄が同色ではない所定の完全外れ目であるチャンス目が停止表示される演出である。チャンス目演出において停止表示される所定の完全外れ目（チャンス目）は、同色図柄演出の場合と同様の理由から、特徴的な図柄組み合わせであることが好ましい。例えば、図６５に示すように、チャンス目演出において停止表示される所定の完全外れ目（チャンス目）としては、全ての飾り図柄が奇数であって、左図柄と中図柄が同一の数字であり、右図柄が左図柄及び中図柄とは異なる図柄組み合わせが考えられる。また、チャンス目演出においても、チャンス目演出が実行されたことを遊技者が容易に把握できるように、所定の完全外れ目（チャンス目）が停止表示される際に、スピーカ２６からチャンス目演出の実行時に固有の所定の特殊音を出力するようにしてもよい。

【０８３５】
ミニキャラ演出は、ミニキャラ（ミニキャラクタ）が図柄表示部３４１に表示される演出である。ミニキャラは、例えば当該遊技機１０の演出において登場するキャラクタなどを小型化して表現したもの、前記キャラクタを２頭身化するなどして頭部を大きくして表現したものである。ミニキャラ演出では、ミニキャラの表示態様に特に制限はないが、保留連続演出以外の演出においてミニキャラ演出が実行される場合、他のミニキャラ演出と区別可能な態様で表示されることが好ましい。保留連続演出のミニキャラ演出としては、例えば図柄表示部３４１の左右や上下に、又は斜めにミニキャラが横切る演出が挙げられる他、第１特図遊技の第１保留に対して保留表示画像が表示される場合には、当該保留表示画像の近辺にミニキャラを表示させることで、ミニキャラ演出が第１特図遊技に対する第１保留に関連する演出であることを示唆するようにしてもよい。
【０８３６】
ゾーン演出（モード演出）は、リーチ演出や大当たり期待度が高い演出が実行されることを、飾り図柄の背景演出として、ゾーン演出（モード演出）において実行される特殊な背景演出（例えば「○○ゾーン」（「○○モード」）などの文字画像を含む背景演出）を実行することで示唆する演出である。
【０８３７】
ここで、本実施形態では、保留連続演出が同色図柄演出及びチャンス目演出を含む。同色図柄演出及びチャンス目演出は、飾り図柄（例えば数字）が、同色図柄としての特定の完全外れ目や、チャンス目としての所定の外れ目で停止表示される演出であり、停止表示される飾り図柄の組み合わせによって保留連続演出が実行されていることを遊技者が容易に把握することができるため、保留連続演出が実行された場合に保留連続演出が連続して実行されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【０８３８】
また、特定の完全外れ目や所定の完全外れ目を停止表示させることによって保留連続演出が実行される場合に、前述のように、第２特図特殊演出の実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたことをキャプチャ画像７８の表示によって明示又は示唆する場合、第２特図遊技における飾り図柄の変動の視認を阻害することなく、キャプチャ画像７８を多様な態様で表示することが可能になる。例えば、キャプチャ画像７８として、第１特図遊技での保留連続演出の画像をそのままの形態で表示することができ、また第１特図遊技での保留連続演出の画像を縮小した画像、濃度を低下させた画像、輪郭の画像などとして表示することが可能になる。これにより、第２特図特殊演出の実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたことの明示又は示唆を多様な演出によって実行できるため、遊技に対する遊技者の興味を向上させることができ、遊技の興趣が向上される。
【０８３９】
＜ステップＳ３４１１＞
保留連続演出設定処理の手順の説明に戻り、ステップＳ３４０８～Ｓ３４１０のいずれかの設定処理を終了した場合、図６３に示すように、ＭＰＵ５１は、当該設定処理において保留連続演出を実行することの設定がなされたか否かを判断する（ステップＳ３４１１）。ＭＰＵ５１は、保留連続演出を実行することの設定がなされた場合（ステップＳ３４１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４１２に移行し、保留連続演出を実行することの設定がなされない場合（ステップＳ３４１１：Ｎｏ）、当該保留連続演出設定処理を終了する。
【０８４０】
＜ステップＳ３４１２＞
保留連続演出を実行することの設定がなされた場合（ステップＳ３４１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、保留連続演出を実行することの設定がなされたことを示す保留連続演出設定フラグをオンに設定し（ステップＳ３４１２）、処理をステップＳ３４１３に移行する

。保留連続演出設定フラグは、図６７の変動種別（演出パターン）設定処理のステップＳ３６０２において、保留連続演出を開始させる最初の特図遊技であるか否かを判断するために参照される。

【０８４１】

＜ステップＳ３４１３＞

ステップＳ３４１３では、ＭＰＵ５１は、保留連続演出を実行する残りの第１特図遊技の回数を示す保留連続演出実行回数カウンタをセットする。例えば、ＭＰＵ５１は、保留連続演出として「チャンス目Ｘ回」（Ｘは１～４の正整数）が設定されている場合、保留連続演出実行回数カウンタの値として「Ｘ」をセットする。

【０８４２】

＜ステップＳ３４１４及びＳ３４１５＞

保留連続演出実行回数カウンタをセットした場合、ＭＰＵ５１は、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４１４）。ＭＰＵ５１は、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されている場合（ステップＳ３４１４：Ｙｅｓ）、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目フラグをオンに設定し（ステップＳ３４１５）、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていない場合（ステップＳ３４１４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４１６に移行する。

【０８４３】

＜ステップＳ３４１６及びＳ３４１７＞

保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていない場合（ステップＳ３４１４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、保留連続演出として同色図柄演出が設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４１６）。ＭＰＵ５１は、保留連続演出として同色図柄演出が設定されている場合（ステップＳ３４１６：Ｙｅｓ）、保留連続演出として同色図柄演出が設定されていることを示す同色図柄フラグをオンに設定し（ステップＳ３４１７）、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、保留連続演出として同色図柄演出が設定されていない場合（ステップＳ３４１６：Ｎｏ）、即ち保留連続演出としてミニキャラ演出又はゾーン演出（モード演出）が設定されている場合、当該保留連続演出設定処理を終了する。

【０８４４】

［第２特図特殊演出設定処理］

次に、図５９のコマンド判定処理のステップＳ３２２８で実行される第２特図特殊演出設定処理の手順の一例を、図６６を参照しつつ説明する。第２特図特殊演出設定処理は、低頻度サポートモードである通常遊技状態における長開放普図遊技において電動役物３１５ｂが長開放されることによって第２入賞口３１５に遊技球９９が入球した場合に実行される第２特図遊技において、第２特図特殊演出を開始することを可能にするための処理である。ここで、図６６は、第２特図特殊演出設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０８４５】

＜ステップＳ４２０１＞

図６６に示すように、第２特図特殊演出設定処理では、ステップＳ３５０１において、ＭＰＵ５１が、まず第２特図特殊演出設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する。第２特図特殊演出設定フラグは、第２特図遊技において第２特図特殊演出を開始することを可能にするためフラグであり、後述のステップＳ３５０３においてオンに設定される。また、第２特図特殊演出設定フラグは、後述の図７０の変動種別（演出パターン）設定処理のステップＳ３６３５において、第２特図遊技において第２特図特殊演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

【０８４６】

ＭＰＵ５１は、第２特図特殊演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、当該第２特図特殊演出設定処理を終了し、第２特図特殊演出設定フ

ラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０２に移行する。

【０８４７】

＜ステップＳ３５０２及びＳ３５０３＞

第２特図特殊演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第２特図特殊演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５０２）。第２特図特殊演出実行フラグは、第２特図特殊演出が開始されることを示すフラグであり、次の第２特図遊技において第２特図特殊演出が実行される場合に、後述の図７０の変動種別（演出パターン）設定処理のステップＳ３６３６においてオンに設定される。

【０８４８】

ＭＰＵ５１は、第２特図特殊演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０２：Ｙｅｓ）、当該第２特図特殊演出設定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、第２特図特殊演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５０２：Ｎｏ）、第２特図特殊演出設定フラグをオンに設定し（ステップＳ３５０３）、当該第２特図特殊演出設定処理を終了する。このように、第２特図特殊演出設定フラグがオンに設定されることにより、後述の図７０の変動種別（演出パターン）設定処理でのステップＳ３６４２において、通常遊技状態での長開放普図遊技において電動役物３１５ｂが長開放されることによって第２入賞口３１５に遊技球９９が入球した場合に実行される第２特図遊技に対して、第２特図特殊演出を設定することが可能になる。

【０８４９】

［変動種別（演出パターン）設定処理］

次に、図６０のコマンド判定処理のステップＳ３３３６で実行される変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を、図６７～図７２を参照しつつ説明する。変動種別（演出パターン）設定処理は、変動パターンコマンドを受信した場合に実行される第１特図遊技又は第２特図遊技に対する変動種別（演出パターン）を設定する処理である。ここで、図６７～図７２は、変動種別（演出パターン）の手順の一例を示すフローチャートである。

【０８５０】

＜ステップＳ３６０１＞

図６７に示すように、変動種別（演出パターン）設定処理では、ステップＳ３６０１において、ＭＰＵ５１が、まず第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断する。ここで、本実施形態では、前述のように、第２特図遊技に対する保留がある場合、第１特図遊技よりも優先して第２特図遊技が実行される。即ち、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断することで、第２特図遊技を実行するか、第１特図を実行するかを判断する。そして、ＭＰＵ５１は、第２特図遊技に対す第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６０２に移行し、第１特図遊技に対する演出を設定する処理を実行する。一方、ＭＰＵ５１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、処理を図７０のステップＳ３６３５に移行し、第２特図遊技に対する演出を設定する処理を実行する。

【０８５１】

＜ステップＳ３６０２＞

第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、保留連続演出設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６０２）。保留連続演出設定フラグは、保留連続演出を実行することの設定がなされたことを示すフラグであり、第１特図保留コマンドを受信した場合に実行される図６３の保留連続演出設定処理において保留連続演出を実行することの設定がなされた場合に、ステップＳ３４１２においてオンに設定される。

【０８５２】

そして、ＭＰＵ５１は、保留連続演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０２：Ｙｅｓ）、即ち第１特図遊技において最初の保留連続演出が実行される場合、処理を図６８のステップＳ３６０５に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、保留連続演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０２：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技において最初の保留連続演出が実行されない場合、処理をステップＳ３６０３に移行する。

【０８５３】

＜ステップＳ３６０３＞

保留連続演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０２：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技において最初の保留連続演出が実行されない場合、ＭＰＵ５１は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６０３）。保留連続演出実行フラグは、保留連続演出が開始されていることを示すフラグであり、保留連続演出が開始される第１特図遊技の次に連続して実行される第１特図遊技において保留連続演出が実行されることが予定される場合に、図６８の当該変動（演出パターン）種別設定処理での後述のステップＳ３６１１においてオンに設定される。

【０８５４】

そして、ＭＰＵ５１は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、即ち当該変動として実行される第１特図遊技において保留連続演出が実行される場合、処理を図６９のステップＳ３６２０に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０３：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技において保留連続演出が実行されない場合、処理をステップＳ３６０４に移行する。

【０８５５】

＜ステップＳ３６０４＞

保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０３：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技において保留連続演出が実行される場合、通常演出の設定、即ち前述の第１の実施形態と同様な変動種別（演出パターン種別）の設定を行い、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【０８５６】

＜ステップＳ３６０５～Ｓ３６０８＞

保留連続演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０２：Ｙｅｓ）、即ち第１特図遊技において最初の保留連続演出が実行される場合、図６８に示すように、ＭＰＵ５１は、保留連続演出設定フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０５）、当該特図遊技として実行される第１特図遊技に対する保留連続演出として、図６２のステップＳ３４０８～Ｓ３４１０のいずれかにおいて設定された保留連続演出を設定する（ステップＳ３６０６）。そして、ＭＰＵ５１は、保留連続演出の残りの実行回数を示す保留連続演出実行回数カウンタの値から１減算し（ステップＳ３６０７）、減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３６０８）。即ち、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技として実行される第１特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第１特図遊技であるか否かを判断する。

【０８５７】

そして、ＭＰＵ５１は、減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３６０８：Ｙｅｓ）、即ち当該特図遊技として実行される第１特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第１特図遊技である場合、処理をステップＳ３６１４に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３６０８：Ｎｏ）、即ち当該特図遊技として実行される第１特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第１特図遊技でない場合、処理をステップＳ３６０９に移行する。

【０８５８】

＜ステップＳ３６０９及びＳ３６１０＞

減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３６０８：Ｎｏ）、即ち当該特図遊技として実行される第１特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第１特図遊技でない場合、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技として実行される第１特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３６０９）。即ち、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行されるか、保留された第１特図遊技が実行されるかを判断する。

【０８５９】

そして、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技として実行される第１特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ３６０９：Ｙｅｓ）、即ち当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合、当該特図遊技として実行される第１特図遊技を、保留連続演出が実行される最後の第１特図遊技とするために、保留連続演出の残りの実行回数を示す保留連続演出実行回数カウンタをクリアし（ステップＳ３６１０）、処理をステップＳ３６１４に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技として実行される第１特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ３６０９：Ｎｏ）、即ち当該特図遊技の終了後に保留された第１特図遊技が実行される場合、処理をステップＳ３６１１に移行する。

【０８６０】

＜ステップＳ３６１１＞

当該特図遊技として実行される第１特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ３６０９：Ｎｏ）、即ち当該特図遊技の終了後に保留された第１特図遊技が実行される場合、ＭＰＵ５１は、保留連続演出が開始されていることを示す保留連続演出実行フラグをオンに設定し（ステップＳ３６１１）、処理をステップＳ３６１２に移行する。

【０８６１】

＜ステップＳ３６１２及びＳ３６１３＞

保留連続演出が開始されていることを示す保留連続演出実行フラグをオンに設定した場合、ＭＰＵ５１は、チャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６１２）。チャンス目フラグは、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すフラグであり、第１特図保留コマンドを受信した場合に実行される図６３の保留連続演出設定処理のステップＳ３４１５において保留連続演出としてチャンス目演出が設定される場合にオンに設定される。

【０８６２】

そして、ＭＰＵ５１は、チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６１２：Ｙｅｓ）、保留連続演出として実行されたチャンス目演出の第１特図遊技の回数を示すチャンス目回数カウンタの値に１加算し（ステップＳ３６１３）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【０８６３】

ここで、本実施形態では、連続して実行されるチャンス目演出の第１特図遊技の回数の上限値は、保留連続演出を実行する契機となった第１特図遊技に対する保留の大当たり抽選の結果が大当たりである場合に４回であり、外れである場合に３回である（図６４参照）。そのため、チャンス目回数カウンタの値を参照することで、保留連続演出を実行する契機となった第１特図遊技に対する保留の大当たり抽選の結果と、保留連続演出としてチャンス目演出が実行される第１特図遊技の回数に不整合が生じることが防止される。

【０８６４】

一方、ＭＰＵ５１は、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６１２：Ｎｏ）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【０８６５】

＜ステップＳ３６１４～Ｓ３６１６＞

当該特図遊技として実行される第１特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第１特図遊技である場合（ステップＳ３６０８、又はステップＳ３６１０）、即ち保留連続演

出の残りの実行回数を示す保留連続演出実行回数カウンタの値が０である場合、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６１４）。

【０８６６】

ＭＰＵ５１は、チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６１４：Ｙｅｓ）、チャンス目フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ３６１５）、当該特図遊技において保留連続演出として実行するチャンス目演出が最後のチャンス目演出であることを示す最終チャンス目フラグをオンに設定し（ステップＳ３６１６）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。最終チャンス目フラグは、後述の図７３の停止図柄組み合わせ設定処理におけるステップＳ３７０２において、停止図柄組み合わせとしてチャンス目を設定するか否かを判断するために参照される。

【０８６７】

一方、ＭＰＵ５１は、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６１４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６１７に移行する。

【０８６８】

＜ステップＳ３６１７～Ｓ３６１９＞

チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６１４：Ｎｏ）、保留連続演出として同色図柄演出が設定されていることを示す同色図柄フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６１７）。同色図柄フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６１７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、同色図柄フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ３６１８）、当該特図遊技において保留連続演出として実行する同色図柄演出が最後の同色図柄演出であることを示す最終同色図柄フラグをオンに設定し（ステップＳ３６１９）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。最終同色図柄フラグは、後述の図７３の停止図柄組み合わせ設定処理におけるステップＳ３７０６において、停止図柄組み合わせとして同色図柄を設定するか否かを判断するために参照される。

【０８６９】

一方、ＭＰＵ５１は、同色図柄フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６１７：Ｎｏ）、即ち当該特図遊技において実行される最後の保留連続演出が、チャンス目演出及び同色図柄演出ではない場合、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【０８７０】

＜ステップＳ３６２０＞

保留連続演出が開始されていることを示す保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、即ち当該特図遊技として実行される第１特図遊技において保留連続演出が実行される場合、図６９に示すように、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技用の保留連続演出を設定し（ステップＳ３６２０）、処理をステップＳ３６２１に移行する。

【０８７１】

当該特図遊技用の保留連続演出としては、図６２の保留連続演出設定処理のステップＳ３４０８～Ｓ３４１０のいずれかにおいて設定された保留連続演出が設定される。但し、後述のように、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れであるにも関わらず、大当たり確定演出として実行される４回目のチャンス目演出が設定され得る場合には、大当たり抽選の結果と保留連続演出とに不整合が生じることを防止するために、当該特図遊技用において実行される保留連続演出を、チャンス目演出から同色図柄演出に変更する処理が実行される（図７２のステップＳ３６６２）。

【０８７２】

＜ステップＳ３６２１＞

当該特図遊技用の保留連続演出を設定した場合（ステップＳ３６２０）、ＭＰＵ５１は、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断し（ステップＳ３６２１）、チャンス目フラグがオンに

設定されている場合（ステップＳ３６２１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６２２に移行し、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６２１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６２５に移行する。

【０８７３】

＜ステップＳ３６２２～Ｓ３６２４＞

保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６２１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、保留連続演出としてチャンス目演出が実行された第１特図遊技の回数を示すチャンス目回数カウンタの値に１加算し（ステップＳ３６２２）、加算後のチャンス目回数カウンタの値が４であるか否かを判断する（ステップＳ３６２３）。即ち、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技が、保留連続演出として４回目のチャンス目演出が実行される第１特図遊技であるか否かを判断する。

【０８７４】

加算後のチャンス目回数カウンタの値が４である場合（ステップＳ３６２３：Ｙｅｓ）、チャンス目仮停止フラグをオンに設定し（ステップＳ３６２４）、処理をステップＳ３６２８に移行する。一方、加算後のチャンス目回数カウンタの値が４でない場合（ステップＳ３６２３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６２５に移行する。

【０８７５】

ここで、前述のように、チャンス目回数カウンタの値（保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行される第１特図遊技の回数）の上限値は、保留連続演出としてのチャンス目演出が実行される契機となった第１特図遊技に対する保留の大当たり抽選の結果が大当たりである場合に４回である。一方、第１特図遊技に対する保留の上限値は４であり、保留連続演出が連続して実行される第１特図遊技の数も４である。そして、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、全ての飾り図柄が同一であるゾロ目で停止表示され、チャンス目で停止表示させることはできない。そこで、本実施形態では、チャンス目を４回の第１特図遊技において連続して実行させるために、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する４回目の第１特図遊技において、例えばリーチ演出が実行される前の高速変動遊技においてチャンス目を仮停止表示させ、その後に、リーチ演出を経由してゾロ目で停止表示させる。このように、本実施形態では、保留連続演出が実行される契機となった第１特図遊技に対する保留の大当たり抽選の結果が大当たりであり、保留連続演出としてのチャンス目演出が４回の第１特図遊技において連続して実行される場合、４回目の第１特図遊技において、飾り図柄がゾロ目で停止表示される前にチャンス目を仮停止表示される。そのため、本ステップＳ３６２４では、飾り図柄がゾロ目で停止表示される前にチャンス目を仮停止表示させるためにチャンス目仮停止フラグがオンに設定される。このチャンス目仮停止フラグは、保留連続演出としてのチャンス目演出が４回の第１特図遊技において連続して実行される場合の４回目の第１特図遊技に対する飾り図柄の停止表示組み合わせを設定する際に、図７４のステップＳ３７０９において参照される。

【０８７６】

＜ステップＳ３６２５＞

チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６２１：Ｎｏ）、又は加算後のチャンス目回数カウンタの値が４でない場合（ステップＳ３６２３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技である第１特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３６２５）。即ち、ＭＰＵ５１は、前述の図６８のステップＳ３６０９と同様に、当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行されるか、保留された第１特図遊技が実行されるかを判断する。

【０８７７】

そして、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技として実行される第１特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ３６２５：Ｙｅｓ）、即ち当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合、処理をステップＳ３６２８に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技として実行される第１特図遊技に対する大当たり抽選の結果

が大当たりでない場合（ステップＳ３６２５：Ｎｏ）、即ち当該特図遊技の終了後に保留された第１特図遊技が実行される場合、処理をステップＳ３６２６に移行する。

【０８７８】

＜ステップＳ３６２６及びＳ３６２７＞

当該特図遊技として実行される第１特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ３６２５：Ｎｏ）、即ち当該特図遊技の終了後に保留された第１特図遊技が実行される場合、ＭＰＵ５１は、保留連続演出の残りの実行回数を示す保留連続演出実行回数カウンタの値から１減算する（ステップＳ３６２６）。そして、ＭＰＵ５１は、減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が０であるか否か、即ち当該特図遊技として実行される第１特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第１特図遊技であるか否かを判断する（ステップＳ３６２７）。

【０８７９】

そして、ＭＰＵ５１は、減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３６２７：Ｙｅｓ）、即ち当該特図遊技として実行される第１特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第１特図遊技である場合、処理をステップＳ３６２９に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３６２７：Ｎｏ）、即ち当該特図遊技として実行される第１特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第１特図遊技でない場合、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【０８８０】

＜ステップＳ３６２８＞

当該特図遊技として実行される第１特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ３６２５：Ｙｅｓ）、即ち当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技として実行される第１特図遊技を、保留連続演出が実行される最後の第１特図遊技とするために、保留連続演出の残りの実行回数を示す保留連続演出実行回数カウンタをクリアし（ステップＳ３６２８）、処理をステップＳ３６２９に移行する。

【０８８１】

＜ステップＳ３６２９＞

減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３６２７：Ｙｅｓ）、又は保留連続演出の残りの実行回数を示す保留連続演出実行回数カウンタをクリアした場合（ステップＳ３６２８）、即ち当該特図遊技として実行される第１特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第１特図遊技である場合、ＭＰＵ５１は、保留連続演出が開始されていることを示す保留連続演出実行フラグをオフに設定し（ステップＳ３６２９）、処理をステップＳ３６３０に移行する。

【０８８２】

＜ステップＳ３６３０＞

ステップＳ３６３０では、ＭＰＵ５１は、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６３１に移行し、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６３０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６３３に移行する。

【０８８３】

＜ステップＳ３６３１及びＳ３６３２＞

チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、チャンス目フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ３６３１）、チャンス目回数カウンタをクリアにし（ステップＳ３６３２）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【０８８４】

＜ステップＳ３６３３及びＳ３６３４＞

チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６３０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、保留連続演出として同色図柄演出が設定されていることを示す同色図柄フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６３３）。ＭＰＵ５１は、同色図柄フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３３：Ｙｅｓ）、同色図柄フラグをオフに設定し（ステップＳ３６３４）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【０８８５】

一方、ＭＰＵ５１は、同色図柄フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６３３：Ｎｏ）、即ち保留連続演出がチャンス目演出及び同色図柄演出ではなく、ミニキャラ演出又はゾーン演出（モード演出）である場合、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【０８８６】

＜ステップＳ３６３５＞

図６７のステップＳ３６０１において第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０でないと判断された場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、即ち第２特図遊技に対する保留がある場合、図７０に示すように、ＭＰＵ５１は、第２特図特殊演出設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６３５）。第２特図特殊演出設定フラグは、当該特図遊技として実行される第２特図において第２特図特殊演出（図６１（Ｂ）及び図６１（Ｃ）参照）を開始させるためのフラグである。この第２特図特殊演出設定フラグは、長開放普図遊技において第２入賞口３１５が長開放されることによって第２入賞口３１５に遊技球９９が入球されたことを契機として送信される第２特図保留コマンドを受信した場合に、図６６の第２特図特殊演出設定処理のステップＳ３５０３においてオンに設定される。

【０８８７】

ＭＰＵ５１は、第２特図特殊演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６３６に移行し、第２特図特殊演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６３５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６４１に移行する。

【０８８８】

＜ステップＳ３６３６及びＳ３６３７＞

第２特図特殊演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第２特図特殊演出が開始されていることを示す第２特図特殊演出実行フラグがオンに設定すると共に（ステップＳ３６３６）、第２特図特殊演出設定フラグをオフに設定し（ステップＳ３６３７）、処理をステップＳ３６３８に移行する。

【０８８９】

＜ステップＳ３６３８＞

ステップＳ３６３８では、ＭＰＵ５１は、第２入賞口３１５が長開放（長開放普図当たり遊技が実行）されていることを示す電動役物長開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６３９に移行し、電動役物長開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６３８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６４２に移行する。

【０８９０】

＜ステップＳ３６３９及びＳ３６４０＞

電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、電動役物長開放演出（図８７（Ａ）参照）を終了させる処理を実行する共に（ステップＳ３６３９）、電動役物長開放中フラグをオフに設定し（ステップＳ３６４０）、処理をステップＳ３６４２に移行する。即ち、電動役物長開放演出（図８７（Ａ）参照）は、第２特図特殊演出（図６１（Ａ）参照）の開始、及び電動役物３１５ｂの鎖のいずれかの条件が満たされる場合に終了される。つまり、第２特図特殊演出は、電動役

物長開放演出よりも優先して実行される。
【０８９１】
＜ステップＳ３６４１＞
　ステップＳ３６３５において第２特図特殊演出設定フラグがオフに設定されていると判断される場合（ステップＳ３６３５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第２特図特殊演出が開始される場合にステップＳ３６３６においてオンに設定される第２特図特殊演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６４１）。
【０８９２】
　そして、ＭＰＵ５１は、第２特図特殊演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６４１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６４２に移行し、第２特図特殊演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６４１：Ｎｏ）、処理を図７１のステップＳ３６５２に移行する。
【０８９３】
＜ステップＳ３６４２及びＳ３６４３＞
　ステップＳ３６４２では、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技として実行される第２特図遊技に対して第２特図遊技演出を設定する。そして、ＭＰＵ５１は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６４３）。保留連続演出実行フラグは、保留連続演出が開始されていることを示すフラグであり、保留連続演出が実行された第１特図遊技の次に実行される第１特図遊技において保留連続演出が実行されることが予定される場合に、前述の図６８のステップＳ３６１１においてオンに設定される。即ち、本ステップＳ３６４３では、第２特図特殊演出が実行される全ての第２特図遊技の終了後に実行される第１特図遊技において、保留連続演出が再開されるか否かを判断する。
【０８９４】
　そして、ＭＰＵ５１は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６４３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６４４に移行し、保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６４３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６４５に移行する。
【０８９５】
＜ステップＳ３６４４＞
　保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６４３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第２特図遊技演出において図柄表示部３４１に、第２特図特殊演出が実行される全ての第２特図遊技の終了後に実行される第１特図遊技において、保留連続演出が再開されることを明示又は示唆するキャプチャ画像７８（図６１（Ｃ）参照）を表示させるために、音声ランプ制御装置５から表示制御装置６に送信される表示変動パターンコマンドに、キャプチャ画像表示情報を設定し（ステップＳ３６４４）、処理をステップＳ３６４５に移行する。これにより、第２特図遊技演出において図柄表示部３４１にキャプチャ画像７８が表示される（図６１（Ｃ）参照）。
【０８９６】
　なお、保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６４３：Ｎｏ）、即ち第２特図特殊演出が実行される全ての第２特図遊技の終了後に実行される第１特図遊技において、保留連続演出が実行されない場合、ステップＳ３６４４の処理がスキップされる。そのため、第２特図特殊演出が実行される全ての第２特図遊技の終了後に実行される第１特図遊技において、保留連続演出が実行されない場合には、第２特図遊技演出において図柄表示部３４１にキャプチャ画像７８が表示されない（図６１（Ｂ）参照）。
【０８９７】
　ここで、キャプチャ画像は、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において図柄表示部３４１において実行されていた保留連続演出の画面を縮小した画像として表示される。このキャプチャ画像７８は、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されており、第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実

行される場合に表示される（図６１（Ｂ）参照）。即ち、キャプチャ画像７８は、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることを、第２特図特殊演出実行中に明示又は示唆する。

【０８９８】

このように、本実施形態では、キャプチャ画像７８によって、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることが明示又は示唆されるため、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が著しく低減されると共に、第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることを把握できる。そのため、第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が再開される場合であっても、第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることに対して遊技者が違和感を覚えることが著しく低減される。これにより、第２特図特殊演出の終了後に、当該第２特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【０８９９】

特に、長開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が短開放される場合に比べて、遊技者が第２入賞口３１５に遊技球９９が入球されるか否かに長時間夢中になる。そのため、第２特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が高くなる。また、長開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が短開放される場合に比べて、第２入賞口３１５に遊技球９９が入球し易い（入球個数が多い）ために第２特図特殊演出が実行される第２特図遊技回数が多い（第２特図特殊演出の実行時間が長い）。そのため、第２特図特殊演出の実行前の保留連続演出が終了（第２特図特殊演出が開始）されてから第２特図特殊演出の終了により保留連続演出が再開されるまでの時間が長くなる上に、第１特図遊技が実行される場合に比べて、第２特図特殊演出が実行される第２特図遊技の大当り抽選の結果が大当たりであるか否かに対する遊技者の着目度が高い。このように、長開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が短開放される場合に比べて、第２特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性がより高くなるため、第２特図特殊演出の実行中に当該第２特図特殊演出の実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆されることの効果は高い。

【０９００】

また、キャプチャ画像７８が第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において図柄表示部３４１において実行されていた保留連続演出の画面を縮小した画像として表示されることで、第２特図特殊演出の実行前の第１特図遊技において実行されていた保留連続演出の種別が明示又は示唆され、第２特図特殊演出の終了後の第１特図遊技において実行される保留連続演出の種別が明示又は示唆される。例えば、本実施形態では、保留連続演出の種別として、同色図柄演出、チャンス目演出、ミニキャラ演出、及びゾーン演出（モード演出）の４種類が設定されているが（図６４参照）、図６１（Ｃ）に示すキャプチャ画像７８では、第２特図特殊演出の実行前の第１特図遊技において保留連続演出として、飾り図柄がチャンス目である「１１３」（図６５参照）で停止表示されるチャンス目演出が実行されていたことが明示又は示唆される。これにより、遊技者は、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることを把握できるだけでなく、保留連続演出の種別まで把握することができる。そのため、第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が再開されることに対して遊技者が違和感を覚えることがより一層低減され、第２特図特殊演出の終了後に、当該第２特図特殊演出の実行前に実行さ

れていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより防止される。
【０９０１】
　また、本実施形態では、キャプチャ画像７８が図柄表示部３４１における左下部領域に縮小表示されるが、第２特図特殊演出の終了時及び第２特図特殊演出の終了後に実行される保留連続演出の開始時の一方又は双方の一定期間において、図柄表示部３４１の全体にキャプチャ画像が表示されるようにしてもよい。例えば、当該キャプチャ画像を、前回の特図遊技でのステージ演出（背景演出）が、今回の特図遊技において変更される、いわゆるステージチェンジ演出のように表示してもよい。このように、第２特図特殊演出の終了時及び第２特図特殊演出の終了後に実行される保留連続演出の開始時の一方又は双方の一定期間において、図柄表示部３４１の全体にキャプチャ画像が表示されることで、第２特図遊技における第２特図特殊演出の実行から、第１特図遊技における保留連続演出の実行を違和感なくスムーズに行うことができる。
【０９０２】
＜ステップＳ３６４５＞
　保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６４３：Ｎｏ）、又は保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合に（ステップＳ３６４３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示変動パターンコマンドにキャプチャ画像表示情報を設定した場合（ステップＳ３６４４）、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技として実行される第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３６４５）。即ち、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技として実行される第２特図遊技の実行後に大当たり遊技が実行されるか否かを判断する。
【０９０３】
　そして、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技として実行される第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ３６４５：Ｙｅｓ）、即ち当該第２特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合、処理をステップＳ３６４６に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技として実行される第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ３６４５：Ｎｏ）、即ち当該第２特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行されない場合、処理をステップＳ３６４９に移行する。
【０９０４】
＜ステップＳ３６４６＞
　当該特図遊技として実行される第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ３６４５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、長開放入賞カウンタをクリアし（ステップＳ３６４６）、処理をステップＳ３６４７に移行する。ここで、長開放入賞カウンタの値は、第２入賞口３１５が長開放されている間（長開放普図当たり遊技の実行中）の第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図遊技のうち、未実行の第２特図遊技の回数を示すものである。即ち、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技として実行される第２特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合、未実行の第２特図遊技の回数を０設定する。
【０９０５】
＜ステップＳ３６４７及びＳ３６４８＞
　ステップＳ３６４７では、ＭＰＵ５１は、保留連続演出が開始されていることを示す保留連続演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６４７）。そして、ＭＰＵ５１は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６４７：Ｙｅｓ）、保留連続演出実行フラグをオフに設定し（ステップＳ３６４８）、処理をステップＳ３６５１に移行し、保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６４８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６５１に移行する。
【０９０６】
＜ステップＳ３６４９及びＳ３６５０＞
　当該特図遊技として実行される第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ３６４５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、長開放入賞カウンタの値から１

減算し（ステップＳ３６４９）、減算後の長開放入賞カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３６５０）。ＭＰＵ５１は、減算後の長開放入賞カウンタの値が０である場合（ステップＳ３６５０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６５１に移行し、減算後の長開放入賞カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３６５０：Ｎｏ）、当該演出設定処理を終了する。

【０９０７】

ここで、減算後の長開放入賞カウンタの値が０である場合に（ステップＳ３６５０：Ｙｅｓ）、即ち当該特図遊技としての第２特図遊技が、第２特図特殊演出が実行される最後の第２特図遊技である場合に、ステップＳ３６４７及びＳ３６４８の処理が実行されることなく、処理がステップＳ３６５１に移行されることで、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合には保留連続演出実行フラグがオフに設定されない。これにより、第２特図特殊演出が実行される最後の第２特図遊技の次に実行される第１特図遊技において、保留連続演出が再開される。

【０９０８】

なお、本実施形態では、第２特図特殊演出が実行される最後の第２特図遊技の次に実行される第１特図遊技において、保留連続演出が再開されるが、減算後の長開放入賞カウンタの値が０である場合に（ステップＳ３６５０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６４７に移行することで、第２特図特殊演出が実行される最後の第２特図遊技の次に実行される第１特図遊技において、保留連続演出が再開しないようにしてもよい。

【０９０９】

＜ステップＳ３６５１＞

ステップＳ３６５１では、ＭＰＵ５１は、第２特図特殊演出が開始されていることを示す特殊演出実行フラグをオフに設定し、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。これにより、当該特図遊技として実行される第２特図遊技において実行される第２特図特殊演出が最後の第２特図特殊演出として実行される。

【０９１０】

＜ステップＳ３６５２及びＳ３６５３＞

ステップＳ３６４１において第２特図特殊演出実行フラグがオフに設定されていると判断される場合（ステップＳ３６４１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、図７１に示すように、短開放普図当たり遊技において短開放されていた電動役物３１５ｂが閉鎖されたことを示す短開放閉鎖フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６５２）。即ち、ＭＰＵ５１は、短開放普図当たり遊技の終了により第２入賞口３１５への遊技球９９の入球が制限され、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球数が増加しない状態となったか否かを判断する。

【０９１１】

そして、ＭＰＵ５１は、短開放閉鎖フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６５２：Ｙｅｓ）、短開放閉鎖フラグをオフに設定し（ステップＳ３６５３）、処理をステップＳ３６５４に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、短開放閉鎖フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６５２：Ｎｏ）、処理を図７２のステップＳ３６５８に移行する。

【０９１２】

＜ステップＳ３６５４＞

短開放閉鎖フラグがオンに設定されている場合に（ステップＳ３６５２：Ｙｅｓ）、短開放閉鎖フラグをオフに設定した場合（ステップＳ３６５３）、ＭＰＵ５１は、チャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６５４）。チャンス目フラグは、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すフラグである。即ち、ＭＰＵ５１は、短開放普図当たり遊技において短開放されていた電動役物３１５ｂが閉鎖された時点で、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されているか否かを判断することで、短開放普図当たり遊技での第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機として実行される第２特図遊技において保留連続演出としてチャンス目演出が実行される

か否かを判断する。
【０９１３】
　そして、ＭＰＵ５１は、チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６５４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６５５に移行し、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６５４：Ｎｏ）、処理を図７２のステップＳ３６５８に移行する。
【０９１４】
＜ステップＳ３６５５及びＳ３６５６＞
　チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６５４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値と、を加算し（ステップＳ３６５５）、加算値が４以上であるか否かを判断する（ステップＳ３６５６）。
【０９１５】
　ここで、チャンス目回数カウンタの値は保留連続演出としてチャンス目演出が実行された第１特図遊技の回数であり、保留連続演出回数カウンタの値は保留連続演出が実行される残りの第１特図遊技の回数である。そのため、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値との合算値は、初期設定された保留連続演出が実行される第１特図遊技の回数である。また、短開放入賞カウンタの値は、短開放普図当たり遊技での第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機として実行される第２特図遊技の回数であり、かつ保留連続演出が実行される第２特図遊技の回数である。従って、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値と、を加算値は、保留連続演出としてのチャンス目演出が連続して実行される最大の特図遊技（第１特図遊技、第２特図遊技）の回数である。
【０９１６】
　一方、前述のように、保留連続演出としてチャンス目演出が連続して４回以上の特図遊技において実行される場合、大当たりであることを明示する大当たり確定演出となる。そのため、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されている場合に、短開放普図当たり遊技での第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機として第２特図遊技が実行される場合には、チャンス目演出が実行される各特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合には、保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行されることによって明示される結果と、大当たり抽選の結果との間に不整合が生じる得る。
【０９１７】
　そこで、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されている場合に、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値と、を加算値が４以上であるか否かを判断することで、保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行されることによって明示される結果と、大当たり抽選の結果との間に不整合が生じる得るかを事前に判断することが可能になる。
【０９１８】
　そして、ＭＰＵ５１は、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値との加算値が４以上である場合（ステップＳ３６５６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６５７に移行し、前記加算値が４以上でない場合（ステップＳ３６５６：Ｎｏ）、処理を図７２のステップＳ３６５８に移行する。
【０９１９】
＜ステップＳ３６５７＞
　チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値との加算値が４以上である場合（ステップＳ３６５６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技として実行される第２特図遊技を含め、以降に実行される全ての特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れであるか否かを判断する（ステップＳ３６５７）。換言すれば、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技として実行される第２特図遊技を含め、以降に実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果の中に大当たりが含まれているか否かを判断

する。
【０９２０】
　そして、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技として実行される第２特図遊技を含め、以降に実行される全ての特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合（ステップＳ３６５７：Ｙｅｓ）、処理を図７２のステップＳ３６６０に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技として実行される第２特図遊技を含め、以降に実行される全ての特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れでない場合（ステップＳ３６５７：Ｎｏ）、当該特図遊技として実行される第２特図遊技を含め、以降に実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果の中に大当たりが含まれている場合、処理を図７２のステップＳ３６５８に移行する。
【０９２１】
＜ステップＳ３６５８及びＳ３６５９＞
　短開放閉鎖フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６５２：Ｎｏ）、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６５４：Ｎｏ）、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値との加算値が４以上でない場合（ステップＳ３６５６：Ｎｏ）、又は当該特図遊技として実行される第２特図遊技を含め、以降に実行される全ての特図遊技に対する大当たり抽選の結果の中に大当たりが含まれている場合（ステップＳ３６５７：Ｎｏ）、図７２に示すように、ＭＰＵ５１は、ステップＳ３６５８の処理を実行する。即ち、ＭＰＵ５１は、保留連続演出としてチャンス目演出が連続して４回以上の特図遊技において実行されることことの不都合が発生しない場合、ステップＳ３６５８において、保留連続演出が開始されていることを示す保留連続演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、当該変動として実行される第２特図遊技に対する演出として保留連続演出を設定するか否かを判断する。
【０９２２】
　そして、ＭＰＵ５１は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６５８：Ｙｅｓ）、当該特図遊技として実行される第２特図遊技に対する演出として保留連続演出を設定し（ステップＳ３６５９）、前述の図６９のステップＳ３６２５～ステップＳ３６３４の処理を実行する。
【０９２３】
　一方、ＭＰＵ５１は、保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６５８：Ｎｏ）、即ち当該特図遊技として実行される第２特図遊技に対する演出として保留連続演出を設定しない場合、処理を前述の図６７のステップＳ３６０４に移行して、当該特図遊技として実行される第２特図遊技に対する演出として、通常演出を設定（前述の第１の実施形態と同様に演出を設定）し、当該変動種別（演出パターン）設定を終了する。
【０９２４】
　このように、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６５８：Ｙｅｓ）、当該特図遊技として実行される第２特図遊技に対する演出として保留連続演出を設定することで（ステップＳ３６５９）、当該特図遊技としての第１特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次回の第１特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第２入賞口３１５の短開放によって第２入賞口３１５に遊技球９９が入球した場合であっても、第２入賞口３１５が短開放である場合の第２入賞口３１５への遊技球９９の入球による第２特図遊技では、第２特図特殊演出が実行されずに、保留連続演出が継続して実行される。そのために、遊技者が、当該変動としての第１特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次回の第１特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第２入賞口３１５の短開放時の第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機として実行される第２特図遊技の終了後に保留連続演出が実行されないことに対して違和感を覚えることはない。これにより、第２特図遊技の終了後に実行される第１特図遊技において保

留連続演出が実行されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。
【０９２５】
特に、第２入賞口さ５の短開放時には、第２入賞口３１５の長開放時に比べて第２入賞口３１５に遊技球９９が入球し難く（入球個数が少なく）、第２特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が記憶している可能性が高いため、第２入賞口３１５が短開放である場合の第２入賞口３１５への遊技球９９の入球による第２特図遊技において第２特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行されることの効果は高い。
【０９２６】
また、第２入賞口３１５に遊技球９９が入球し難い短開放では、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球数が少ないことが想定されるため、第２入賞口３１５が短開放である場合の第２入賞口３１５への遊技球９９の入球による第２特図遊技において保留連続演出が継続して実行したとしても、保留連続演出の連続実行回数が大きく増加することもないため、第２特図遊技において保留連続演出が継続して実行されることに対して、遊技者が違和感を覚える可能性が低い。それどころか、第２特図遊技において保留連続演出が継続して実行されることで、第２特図遊技において保留連続演出を有用に活用することができる。
【０９２７】
＜ステップＳ３６６０及びＳ３６６１＞
当該特図遊技として実行される第２特図遊技を含め、以降に実行される全ての特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合（図７１のステップＳ３６５７：Ｙｅｓ）、即ち保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行されることによって明示される結果と、大当たり抽選の結果との間に不整合が生じる得る場合、ＭＰＵ５１は、チャンス目フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ３６６０）、チャンス目回数カウンタの値をクリアすることで（ステップＳ３６６１）、チャンス目演出が継続して実行されることを制限する。
【０９２８】
＜ステップＳ３６６２及びＳ３６６３＞
チャンス目演出が継続して実行されることを制限するための処理を実行した場合（ステップＳ３６６０及びＳ３６６１）、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技として実行される第２特図遊技に対する保留連続演出として同色図柄演出を設定すると共に（ステップＳ３６６２）、保留連続演出として同色図柄が設定されていることを示す同色図柄をオンに設定（ステップＳ３６６３）し、処理をステップＳ３６６４に移行する。即ち、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技として実行される第２特図遊技に対する保留連続演出をチャンス目演出から同色図柄演出に変更する。
【０９２９】
ここで、チャンス目演出は、前述のように４回以上の特図遊技において連続して実行される場合に大当たり確定演出となる。そのため、当該特図遊技として実行される第２特図遊技に対する保留連続演出をチャンス目演出から同色図柄演出に変更すると、４回以上の特図遊技において連続してチャンス目演出が実行されることが回避される。これにより、保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行されることによって明示される結果と、大当たり抽選の結果との間に不整合が生じることを防止することができる。一方、同色図柄演出は、前述のように、大当たり期待度を示唆する演出であり、４回以上の特図遊技において連続して実行される場合であっても、大当たり確定演出とはならない。そのため、当該特図遊技として実行される第２特図遊技に対する保留連続演出がチャンス目演出から同色図柄演出に変更されることで、４回以上の特図遊技において連続して同色図柄演出が実行される場合であっても、保留連続演出によって大当たり抽選の結果が大当たりであることが明示されることがないため、保留連続演出と大当たり抽選の結果との間に不整合が生じることはない。
【０９３０】

なお、本実施形態では、保留連続演出がチャンス目演出から同色図柄演出に変更される場合、保留連続演出が複数の特図遊技に連続して実行されるが、チャンス目演出が同色図柄演出に変更されるまでの間で、チャンス目及び同色図柄ではない完全外れ目の画像などが表示される特図遊技を実行することで、保留連続演出が途切れるようにしてもよい。この場合、保留連続演出が４回以上の特図遊技において連続して実行されることに対して遊技者が違和感を覚えることが防止される。また、保留連続演出が途切れることで、保留連続演出としてのチャンス目演出の終了後に、新たな保留連続演出としての同色図柄演出が開始された錯覚を遊技者に与えることができる。これにより、チャンス目演出からの同色図柄演出への変更を違和感なくスムーズに実行することができ、また、チャンス目演出から同色図柄演出へ変更が行われなかったように偽装できる。そして、チャンス目演出から同色図柄演出への切り替えが行われなかったように偽装することで、チャンス目演出が連続して実行されることによって生じる不都合の発生を、遊技者に悟られることなく回避できる。ところで、チャンス目演出が４回以上の特図遊技において連続して実行される場合の不都合を回避するためにチャンス目演出から同色図柄演出への変更が行われた場合には、変更後の同色図柄演出が実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果は外れである。そのため、チャンス目演出から同色図柄演出への変更が行われると、変更後の同色図柄演出が実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果は外れであることが遊技者に悟られることが懸念される。そのため、チャンス目演出から同色図柄演出への変更が行われなかったように偽装することで、変更後の同色図柄演出が実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れであることを遊技者に悟られることが防止される。

【０９３１】

＜ステップＳ３６６４＞

当該特図遊技として実行される第２特図遊技に対する保留連続演出をチャンス目演出から同色図柄演出に変更した場合、ＭＰＵ５１は、保留連続演出実行回数カウンタの値に短開放入賞カウンタの値を加算する（ステップＳ３６６４）。

【０９３２】

ここで、保留連続演出実行回数カウンタの値は、保留連続演出が実行される残りの特図遊技の回数を示すものである。また、短開放入賞カウンタの値は、第２入賞口３１５が短開放（短開放普図当たり遊技が実行）されているときに、第２特図遊技に対する保留数Ｍが上限数に達していない状態での第２入賞口３１５への遊技球９９の入球数である。そのため、ＭＰＵ５１は、保留連続演出実行回数カウンタの値に短開放入賞カウンタの値を加算することで、保留連続演出が実行される残りの特図遊技の回数を示す保留連続演出実行回数カウンタの値を、第２特図遊技において実行される保留連続演出の回数を含めた値に再セットする。

【０９３３】

＜ステップＳ３６６５及びＳ３６６６＞

保留連続演出実行回数カウンタの値を再セットした場合（ステップＳ３６６４）、ＭＰＵ５１は、短開放入賞カウンタの値をクリアすると共に（ステップＳ３６６５）、短開放閉鎖フラグをオフに設定し（ステップＳ３６６６）、前述の図６９のステップＳ３６２５～Ｓ３６３４の処理を実行し、当該演出種別設定処理を終了する。

【０９３４】

［停止図柄組み合わせ設定処理］

次に、図６０のコマンド判定処理のステップＳ３３３７で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を、図７３及び図７４を参照しつつ説明する。停止図柄組み合わせ設定処理は、第１特図遊技又は第２特図遊技において変動表示される飾り図柄が停止表示される場合の図柄組み合わせを設定する処理である。ここで、図７３及び図７４は、停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０９３５】

＜ステップＳ３７０１＞

図７３に示すように、停止図柄組み合わせ設定処理では、ステップＳ３７０１において

、ＭＰＵ５１が、まず保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、停止図柄組み合わせとしてチャンス目（図６５参照）を設定するか否かを判断する。

【０９３６】

そして、ＭＰＵ５１は、チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０４に移行し、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０２に移行する。

【０９３７】

＜ステップＳ３７０２及びＳ３７０３＞

チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技において保留連続演出として実行するチャンス目演出が最後のチャンス目演出であることを示す最終チャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７０２）。

【０９３８】

そして、ＭＰＵ５１は、最終チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７０２：Ｙｅｓ）、最終チャンス目フラグをオフに設定し（ステップＳ３７０３）、処理をステップＳ３７０４に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、最終チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０５に移行する。

【０９３９】

＜ステップＳ３７０４＞

チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、又はオンに設定されていた最終チャンス目フラグをオフに設定した場合（ステップＳ３７０３）、ＭＰＵ５１は、停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてチャンス目（図６５参照）を設定し、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。

【０９４０】

なお、当該特図遊技において停止表示させるチャンス目の種別は、例えばチャンス目種別カウンタと個別のチャンス目とを対応させてたチャンス目種別選択テーブルを設定しておき、停止図柄組み合わせの設定時のチャンス目種別カウンタの値に基づいて、チャンス目種別選択テーブルからチャンス目を設定することが考えられる。

【０９４１】

＜ステップＳ３７０５＞

チャンス目フラグ及び最終チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、保留連続演出として同色図柄演出が設定されていることを示す同色図柄フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７０５）。即ち、ＭＰＵ５１は、停止図柄組み合わせとして同色図柄（図６５参照）を設定するか否かを判断する。

【０９４２】

そして、ＭＰＵ５１は、同色図柄フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０８に移行し、同色図柄フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０６に移行する。

【０９４３】

＜ステップＳ３７０６及びＳ３７０７＞

同色図柄フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技において保留連続演出として実行する同色図柄演出が最後の同色図柄演出であることを示す最終同色図柄フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７０６）。

【０９４４】

そして、ＭＰＵ５１は、最終同色図柄フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７０６：Ｙｅｓ）、最終同色図柄フラグをオフに設定し（ステップＳ３７０７）、処理

をステップＳ３７０８に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、最終同色図柄フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７０６：Ｙｅｓ）、処理を図７４のステップＳ３７０９に移行する。

【０９４５】

＜ステップＳ３７０８＞

同色図柄フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７０５：Ｙｅｓ）、又はオンに設定されていた最終同色図柄フラグをオフに設定した場合（ステップＳ３７０７）、ＭＰＵ５１は、停止表示させる飾り図柄の組み合わせとして同色図柄（図６５参照）を設定し（ステップＳ３７０８）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。

【０９４６】

なお、当該変動において停止表示させる同色図柄の種別は、例えば同色図柄種別カウンタと個別の同色図柄とを対応させてた同色図柄種別選択テーブルを設定しておき、停止図柄組み合わせの設定時の同色図柄種別カウンタの値に基づいて、同色図柄種別選択テーブルから同色図柄を設定することが考えられる。

【０９４７】

＜ステップＳ３７０９＞

停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてチャンス目及び同色図柄を設定しない場合、図７４に示すように、ＭＰＵ５１は、チャンス目仮停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７０９）。チャンス目仮停止フラグは、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであり、当該特図遊技において保留連続演出として４回目のチャンス目演出が実行される場合に、飾り図柄が停止表示される前（例えばリーチ前の飾り図柄の高速変動時）に、チャンス目を仮停止表示させるためのフラグである。

【０９４８】

そして、ＭＰＵ５１は、チャンス目仮停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７１０に移行し、チャンス目仮停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７１３に移行する。

【０９４９】

＜ステップＳ３７１０～Ｓ３７１２＞

チャンス目仮停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、仮停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてチャンス目を設定すると共に（ステップＳ３７１０）、停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてゾロ目を設定する（ステップＳ３７１１）。そして、ＭＰＵ５１は、チャンス目仮停止フラグをオフに設定し（ステップＳ３７１２）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。

【０９５０】

仮停止表示させるチャンス目は、前述のステップＳ３７０４と同様にして設定することができる。停止表示させるゾロ目は、前述の第１の実施形態における図４７のコマンド判定処理のステップＳ３１０４と同様にして設定することができる。

【０９５１】

＜ステップＳ３７１３＞

停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてチャンス目及び同色図柄を設定せず、仮停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてチャンス目を設定しない場合、ＭＰＵ５１は、停止表示させる飾り図柄の組み合わせを通常設定（前述の第１の実施形態と同様に飾り図柄の組み合わせを設定）し、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。

【０９５２】

以上に説明したように、本実施形態では、電動役物３１５ｂによる第２入賞口３１５の開放態様として、第２入賞口３１５に遊技球９９が入球し難い短開放と、電動役物３１５ｂによる第２入賞口３１５の開放時間が短開放よりも長く第２入賞口３１５に遊技球９９が入球し易い長開放と、が設定されている。また、本実施形態では、第１保留に対する第１特図遊技よりも、第２保留に対する第２特図のほうが優先して実行される。

【０９５３】
そして、本実施形態では、当該変動としての第１特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次回の第１特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第２入賞口３１５の短開放によって第２入賞口３１５に遊技球９９が入球すると、当該変動としての第１特図遊技の終了後に実行される第２特図遊技において、第１特図遊技において実行されていた保留連続演出が継続して実行される。即ち、本実施形態では、当該変動としての第１特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次回の第１特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合には、第２入賞口３１５の短開放によって第２入賞口３１５に遊技球９９が入球した場合であっても、第２入賞口３１５が短開放である場合の第２入賞口３１５への遊技球９９の入球による第２特図遊技では、第２特図特殊演出が実行されずに、保留連続演出が継続して実行される。そのために、遊技者が、当該変動としての第１特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次回の第１特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第２入賞口３１５の短開放時の第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機として実行される第２特図遊技の終了後に保留連続演出が実行されないことに対して違和感を覚えることはない。これにより、第２特図遊技の終了後に実行される第１特図遊技において保留連続演出が実行されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【０９５４】
特に、第２入賞口さ５の短開放時には、第２入賞口３１５の長開放時に比べて第２入賞口３１５に遊技球９９が入球し難く（入球個数が少なく）、第２特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が記憶している可能性が高いため、第２入賞口３１５が短開放である場合の第２入賞口３１５への遊技球９９の入球による第２特図遊技において第２特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行されることの効果は高い。

【０９５５】
また、第２入賞口３１５に遊技球９９が入球し難い短開放では、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球数が少ないことが想定されるため、第２入賞口３１５が短開放である場合の第２入賞口３１５への遊技球９９の入球による第２特図遊技において保留連続演出が継続して実行したとしても、保留連続演出の連続実行回数が大きく増加することもないため、第２特図遊技において保留連続演出が継続して実行されることに対して、遊技者が違和感を覚える可能性が低い。それどころか、第２特図遊技において保留連続演出が継続して実行されることで、第２特図遊技において保留連続演出を有用に活用することができる。

【０９５６】
また、本実施形態では、４回以上の特図遊技において連続して実行される場合に大当たり確定演出となるチャンス目演出が、４回以上の特図遊技において連続して実行されると判断される場合、チャンス目演出が開始された第１特図遊技から４回目以降の特図遊技に対する大当たり抽選の結果が全て外れである場合、チャンス目演出が実行される特図遊技の回数が４回となる前に、保留連続演出がチャンス目演出から、４回以上の特図遊技において連続して実行される場合であっても大当たり確定演出とはならない同色図柄演出に変更される。これにより、４回以上の特図遊技において連続してチャンス目演出が実行されることが回避されることで保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行されることによって明示される結果と、大当たり抽選の結果との間に不整合が生じることを防止することができる。

【０９５７】
また、本実施形態では、当該変動としての第１特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次回の第１特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第２入賞口３１５の長開放によって第２入賞口３１５に遊技球９９が入球すると、当該変動としての第１特図遊技の終了後に実行される第２特図遊技

において第２特図特殊演出が実行されると共に、第１特図遊技において実行されていた保留連続演出のキャプチャ画像７８が表示される。つまり、キャプチャ画像７８によって、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることが明示又は示唆される。これにより、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が著しく低減されると共に、第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることを把握できる。そのため、第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が再開される場合であっても、第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることに対して遊技者が違和感を覚えることが著しく低減される。その結果、第２特図特殊演出の終了後に、当該第２特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【０９５８】

特に、長開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が短開放される場合に比べて、遊技者が第２入賞口３１５に遊技球９９が入球されるか否かに長時間夢中になる。そのため、第２特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が高くなる。また、長開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が短開放される場合に比べて、第２入賞口３１５に遊技球９９が入球し易い（入球個数が多い）ために第２特図特殊演出が実行される第２特図遊技回数が多い（第２特図特殊演出の実行時間が長い）。そのため、第２特図特殊演出の実行前の保留連続演出が終了（第２特図特殊演出が開始）されてから第２特図特殊演出の終了により保留連続演出が再開されるまでの時間が長くなる上に、第１特図遊技が実行される場合に比べて、第２特図特殊演出が実行される第２特図遊技の大当り抽選の結果が大当たりであるか否かに対する遊技者の着目度が高い。このように、長開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が短開放される場合に比べて、第２特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性がより高くなるため、第２特図特殊演出の実行中に当該第２特図特殊演出の実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆されることの効果は高い。

【０９５９】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【０９６０】

［第３の実施形態］

前述の第２の実施形態では、電動役物による第２入賞口の開放態様として、第１時間である第１開放（短開放）と、電動役物による第２入賞口の開放時間が第１時間よりも長い第２時間である第２開放（長開放）と、が設定される遊技機において、保留連続演出が所定数の第１特図遊技に連続して実行されることが予定されている場合に第２入賞口に遊技球が入球した場合、短開放である場合の第２入賞口への遊技球の入球による第２特図遊技においては保留連続演出が継続して実行され、一方、長開放である場合の第２入賞口への遊技球の入球による第２特図遊技においては、第２特図特殊演出が実行されると共に、第２特図特殊演出の実行時に第２特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆される。

【０９６１】

しかしながら、遊技機における電動役物による第２入賞口の開放態様としては、短開放と長開放とが設定される以外に種々の開放態様がある。例えば、第２入賞口の開放態様としては、第２入賞口の開放時間が一種類である開放態様、１回の普図当たりに対して第２入賞口が複数回開放される開放態様、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで第２入賞口の開放時間が異なる開放態様などがあり、必ずしも第２入賞口の開放態様とし

て短開放と長開放とが設定されるとは限らない。

【０９６２】

また、遊技機では、第２入賞口の開放態様として、前述の第２の実施形態の長開放のように、第２入賞口に遊技球が入球し易い態様が含まれることが一般的である。一方、遊技中であっても、遊技盤の遊技領域を遊技球が流下しない状況になることがある。例えば、リーチ演出が実行されている場合や第１特図に対する保留が上限に達している場合などに遊技者が遊技球の打ち出しを中断している場合の他、遊技球の打ち出し不良などにより遊技盤の遊技領域に遊技球が到達しない場合には、遊技盤の遊技領域を遊技球が流下しない状況になる。そのため、遊技球が入球し易い態様で第２入賞口が開放されている場合であっても、遊技者による遊技球の打ち出しの遅れより、又は遊技球の打ち出し不良などにより、第２入賞口への遊技球の入球数が少なくなることがある。例えば、第２特図遊技に対する保留が上限数に到達可能なように第２入賞口が開放される場合であっても、第２特図遊技の保留が上限数に到達せずに、第２入賞口への遊技球の入球数が、短開放時の第２入賞口への入球数と同程度の２個以下の少数となることもある得る。

【０９６３】

ここで、前述の第２の実施形態では、第２入賞口の開放態様が長開放である場合には、第２入賞口への入球数を問わず、第２入賞口の開放態様が長開放であることに対応して、第２入賞口への遊技球の入球によって第２特図遊技において第２特図特殊演出が実行される。一方、前述のように、第２入賞口の開放態様が長開放であっても、第２特図遊技の保留が上限数に到達せずに、第２入賞口への遊技球の入球数が、短開放時の第２入賞口への入球数と同程度の２個以下の少数となることもある得る。そのため、第２入賞口の開放態様が短開放であるにも関わらずに、第２入賞口の開放態様が長開放される場合の演出が実行されるのと同様な状況となる。即ち、実質的に、第２入賞口の開放態様と演出との間に不整合が発生する。

【０９６４】

これに対して、本実施形態では、当該特図遊技としての第１特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次回の第１特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に（例えば特１当該変動＋特１保留１＋特１保留２（図５５（Ａ）参照））、電動役物の開放態様と問わず、第２入賞口の開放によって第２入賞口に遊技球が入球した場合、第２入賞口への入球数が０を超える所定数以下（例えば１個又は２個）である場合と、第２入賞口への入球数が所定数を超える（３個以上）場合とで、第２入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技における演出が異なる。具体的には、図７５（Ａ）に示すように、第２入賞口への入球数が０を超える所定数以下（例えば１個又は２個）である場合には、前述の第２の実施形態の第２入賞口の短開放時と同様に、第２特図遊技において保留連続演出が継続して実行される。一方、図７５（Ｂ）に示すように、第２入賞口への入球数が所定数を超える（３個以上）場合には、前述の第２の実施形態の第２入賞口の長開放時と同様に、第２特図遊技において第２特図特殊演出が実行されると共に、第２特図特殊演出の実行時に第２特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆される。

【０９６５】

このように、本実施形態では、保留連続演出が所定数の第１特図遊技に連続して実行されることが予定されている場合に、第２入賞口の開放によって第２入賞口に遊技球が入球した場合、第２入賞口への入球数が０を超える所定数以下である場合と、第２入賞口への入球数が所定数を超える場合とで、第２特図遊技において実行される演出が異なることで、電動役物による第２入賞口の開放態様として、第２入賞口に遊技球が入球し難い短開放と、第２入賞口に遊技球が入球し易い長開放とが設定される遊技機以外においても、即ち、第２入賞口の開閉態様を問わず、第２特図遊技の終了後に実行される第１特図遊技において保留連続演出が実行されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止されると共に、第２特図特殊演出の終了後に、当該第２特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【０９６６】
　また、本実施形態では、当該変動としての第１特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次回の第１特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第２入賞口の開放によって第２入賞口に遊技球が入球した場合、第２入賞口への入球数が０を超える所定数以下である場合と、第２入賞口への入球数が所定数を超える場合とで、第２特図遊技において実行される演出が異なることで、遊技球が入球し易い開閉態様で第２入賞口が開放される場合に第２入賞口への遊技球の入球数が少ない場合にも対応が可能になる。
【０９６７】
　以下、本実施形態について、図７６～図８１を参照して前述の第２の実施形態との相違点を中心に説明する。
【０９６８】
　本実施形態は、当該特図遊技としての第１特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次回の第１特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、開放態様と問わず、第２入賞口の開放によって第２入賞口に遊技球が入球した場合、第２入賞口への入球数が０を超える所定数以下（例えば１個又は２個）である場合と、第２入賞口への入球数が所定数を超える（３個以上）場合とで、第２入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技における演出が異なるように設定される点で、前述の第２の実施形態とは異なる。そのため、本実施形態は、コマンド判定処理、第２特図特殊演出設定処理及び演出種別設定処理での処理の手順の一部が、前述の第２の実施形態とは異なる。
【０９６９】
［コマンド判定処理］
　本実施形態のコマンド判定処理は、第２特図保留コマンド及び電動役物閉鎖コマンドを受信した場合の処理が前述の第２の実施形態とは異なる。
【０９７０】
　ここで、図７６及び図７７は、コマンド判定処理における前述の第２の実施形態との相違点を説明するためのフローチャートである。
【０９７１】
　＜ステップＳ３８０１＞
　図７６に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、第２特図保留コマンドを受信した場合に（ステップＳ３３２３：Ｙｅｓ）、前述の第２の実施形態と同様に第２特図保留情報更新処理（ステップＳ３３２４）及び第２特図保留画像表示処理（ステップＳ３３２５）を実行した場合、ＭＰＵ５１は、電役開放入賞カウンタの値に１を加算し（ステップＳ３８０１）、当該コマンド判定処理を終了する。即ち、本実施形態のコマンド判定処理では、前述の第２の実施形態のように短開放である場合と長開放である場合とを区別して第２入賞口３１５への入球数をカウントするのではなく、短開放である場合と長開放である場合とを区別することなく第２入賞口３１５への入球数を、電役開放入賞カウンタにおいてカウントする。また、本実施形態では、前述の第２の実施形態とは異なり、第２特図保留コマンドを受信した場合であっても第２特図特殊演出設定処理が実行されず、電動役物閉鎖コマンドを受信することを条件として（ステップＳ３３３０：Ｙｅｓ）、後述の図７７のステップＳ３８０２において実行される。
【０９７２】
　なお、電役開放入賞カウンタは、後述の図７８の第２特図特殊演出設定処理のステップＳ３９０１において、第２特図特殊演出を実行するか否かを判断するために参照される。
【０９７３】
　＜ステップＳ３８０２＞
　図７７に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、ＭＰＵ５１は、電動役物閉鎖コマンドを受信した場合（ステップＳ３３３０：Ｙｅｓ）、短開放である場合と長開放である場合とを区別することなく、電動役物が閉鎖された場合に、第２特図特殊演出設定

処理を実行する（ステップＳ３８０２）。即ち、本実施形態では、前述の第２の実施形態において第２特図保留コマンドを受信した場合に実行されていた第２特図特殊演出設定処理が、電動役物閉鎖コマンドを受信した場合に設定される。

【０９７４】

［第２特図特殊演出設定処理］

本実施形態の第２特図特殊演出設定処理は、電動役物３１５ｂが閉鎖されるまでの第２入賞口３１５への入球数に基づいて第２特図特殊演出を実行するか否かが判断される点で、短開放であるか長開放かであるかによって第２特図特殊演出を実行するか否かが判断される前述の第２の実施形態とは異なる。

【０９７５】

ここで、図７８は、本実施形態の第２特図特殊演出設定処理における前述の第２の実施形態との相違点を説明するためのフローチャートである。

【０９７６】

＜ステップＳ３９０１～Ｓ３９０３＞

図７８に示すように、電動役物３１５ｂが閉鎖されるときに、第２特図特殊演出設定フラグ及び第２特図特殊演出実行フラグのいずれもオフに設定されている場合（ステップＳ３５０１及びＳ３５０２共にＮｏ）、ＭＰＵ５１は、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球数を示す電役開放入賞カウンタの値が３以上であるか否かを判断する（ステップＳ３９０１）。

【０９７７】

電役開放入賞カウンタの値が３以上である場合（ステップＳ３９０１：Ｙｅｓ）、第２特図特殊演出を開始させるために第２特図特殊演出設定フラグをオンに設定し（ステップＳ３９０２）、当該第２特図特殊演出設定処理を終了する。

【０９７８】

電役開放入賞カウンタの値が３以上でない場合（ステップＳ３９０１：Ｎｏ）、即ち電役開放入賞カウンタの値が２以下である場合、第２特図特殊演出が開始されないことを示す第２特図特殊演出非設定フラグをオンに設定し（ステップＳ３９０３）、当該第２特図特殊演出設定処理を終了する。

【０９７９】

なお、本実施形態では、電役開放入賞カウンタの値が３以上である場合に第２特図特殊演出が実行されるが、電役開放入賞カウンタの値が４以上である場合、電役開放入賞カウンタの値が２以上である場合などに第２特図特殊演出が実行されるようにしてもよい。

【０９８０】

［変動種別（演出パターン）設定処理］

本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理は、電動役物３１５ｂの開閉形態を問わず、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球数が３個以上である場合に、当該特図遊技としての第２特図遊技に対して第２特図特殊演出が設定される点で、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球数とは無関係に、電動役物３１５ｂが長開放される場合に当該特図としての第２特図遊技に対して第２特図特殊演出が設定される前述の第２の実施形態とは異なる。

【０９８１】

ここで、図７９～図８１は、本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理における前述の第２の実施形態との相違点を説明するためのフローチャートである。

【０９８２】

＜ステップＳ４００１～Ｓ４００３＞

図７９に示すように、当該特図遊技としての第２特図遊技に対して第２特図特殊演出が設定された場合に、当該特図としての第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ３６４５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、電役開放入賞カウンタの値をクリアする（ステップＳ４００１）。一方、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技としての第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ３６４５：Ｎ

ｏ）、電役開放入賞カウンタの値から１減算し（ステップＳ４００２）、減算後の電役開放入賞カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４００３）。

【０９８３】

即ち、本実施形態では、前述の第２の実施形態の短開放入賞カウンタ及び長開放入賞カウンタに代えて、短開放及び長開放に共通の電役開放入賞カウンタが設けられている。そのため、本実施形態では、前述の第２の実施形態での長開放入賞カウンタに関する処理に代えて、電役開放入賞カウンタに関するステップＳ４００１～Ｓ４００３の処理が実行される。

【０９８４】

＜ステップＳ４００４＞

ステップＳ３６４１において第２特図特殊演出設定フラグがオフに設定されていると判断される場合（ステップＳ３６４１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、処理を図８０のステップＳ４００４に移行し、第２特図特殊演出が開始されないことを示す第２特図特殊演出非設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技としての第２特図遊技が、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球が２個以下である場合の最初に実行される第２特図遊技であるか否かを判断する。

【０９８５】

そして、ＭＰＵ５１は、第２特図特殊演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４００４：Ｙｅｓ）、即ち当該特図遊技としての第２特図遊技が、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球が２個以下である場合の最初に実行される第２特図遊技である場合、第２特図特殊演出設定フラグをオフに設定し（ステップＳ４００５）、処理をステップＳ３６５４に移行する。

【０９８６】

一方、ＭＰＵ５１は、第２特図特殊演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４００４：Ｎｏ）、即ち当該特図遊技としての第２特図遊技が、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球が２個以下である場合の最初に実行される第２特図遊技でない場合、処理を図８１のステップＳ３６５８に移行し、以下、前述の第２の実施形態と同様の処理を実行する。

【０９８７】

＜ステップＳ４００５～ステップＳ４００８＞

第２特図特殊演出が開始されないことを示す第２特図特殊演出非設定フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４００４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第２特図特殊演出設定フラグをオフに設定し（ステップＳ４００５）、処理をステップＳ３６５４に移行することで、以下、前述の第２の実施形態と同様の処理を実行する。

【０９８８】

但し、本実施形態では、前述のように、前述の第２の実施形態の短開放入賞カウンタ及び長開放入賞カウンタに代えて、短開放及び長開放に共通の電役開放入賞カウンタが設けられている。そのため、本実施形態では、前述の第２の実施形態での長開放入賞カウンタに関する処理に代えて、電役開放入賞カウンタに関するステップＳ４００６の処理、及び図８１のステップＳ４００７及びＳ４００８の処理が実行される。

【０９８９】

以上のように、本実施形態では、第２入賞口３１５への入球数が０を超える所定数以下（例えば１個又は２個）である場合には、前述の第２の実施形態の第２入賞口３１５の短開放時と同様に、第２特図遊技において保留連続演出が継続して実行される。一方、第２入賞口３１５への入球数が所定数を超える（３個以上）場合には、前述の第２の実施形態の第２入賞口３１５の長開放時と同様に、第２特図遊技において第２特図特殊演出が実行される。そのため、電動役物３１５ｂによる第２入賞口３１５の開放態様として、第２入賞口３１５に遊技球が入球し難い短開放と、第２入賞口３１５に遊技球が入球し易い長開放とが設定される遊技機以外においても、即ち、第２入賞口３１５の開閉態様を問わず、第２特図遊技の終了後に実行される第１特図遊技において保留連続演出が実行されないこ

とに起因する遊技の興趣の低下が防止されると共に、第２特図特殊演出の終了後に、当該第２特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【０９９０】

また、本実施形態では、当該特図遊技としての第１特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、第２入賞口３１５の開放によって第２入賞口３１５に遊技球９９が入球した場合、第２入賞口３１５への入球数が０を超える所定数以下である場合と、第２入賞口３１５への入球数が所定数を超える場合とで、第２特図遊技において実行される演出が異なることで、遊技球が入球し易い開閉態様で第２入賞口３１５が開放される場合に第２入賞口３１５への遊技球の入球数が少ない場合にも対応が可能になる。

【０９９１】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１及び第２の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【０９９２】

また、前述の第２及び第３の実施形態では、種々の変更が可能である。例えば、前述の第２及び第３の実施形態では、キャプチャ画像７８として図柄表示部３４１の左下部領域に、第１特図遊技において実行されていた保留連続演出の画像の縮小画像が表示されていたが、飾り図柄の変動表示が視認可能な方法であれば、キャプチャ画像７８は他の方法による表示であってもよい。例えば、キャプチャ画像７８は、図柄表示部３４１の全体に背景演出として飾り図柄の背面側に表示してもよく、飾り図柄の前面側において飾り図柄を視認可能な濃度（透明度）で表示してもよく、飾り図柄の前面側又は背面側において輪郭だけ表示してもよい。

【０９９３】

また、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることの明示又は示唆は、キャプチャ画像７８の表示に限らず、飾り図柄の変動表示が視認可能な方法であれば、他の方法であってもよい。例えば、当該明示又は示唆は、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることをアイコン画像、キャラクタ画像、これらの２以上の組み合わせた画像など、キャプチャ画像７８とは異なる特定画像として表示してもよい。

【０９９４】

また、キャプチャ画像７８は、第２特図遊技の実行中の全期間において表示してもよいが、第２特図遊技の実行中の一部の期間、例えば第２特図遊技の開始から一定期間のみ、第２特図遊技の終了前の一定期間のみ、第２特図遊技の開始から一定期間と第２特図遊技の終了前の一定期間との双方において表示してもよく、キャプチャ画像７８の表示期間については特に限定はない。また、キャプチャ画像７８は、第２特図遊技が複数回連続して実行される場合に全ての第２特図遊技において表示する必要はなく、例えば複数回実行される第２特図遊技のうちの最初に実行される第２特図遊技のみ、最後に実行される第２特図遊技のみ、最初と最後に実行される第２特図遊技において表示してもよく、キャプチャ画像７８が表示される第２特図遊技の回数と、第２特図特殊演出が実行される第２特図遊技の回数とが異なっていてもよい。

【０９９５】

また、キャプチャ画像などの第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることの明示又は示唆は、飾り図柄が変動表示される図柄表示部３４１以外の表示手段において表示してもよい。例えば、当該明示又は示唆は、当該遊技機１０に設定される遊技設定値である設定値以外の遊技設定値である非設定値を表示する７セグメント表示部３９に表示してもよく、また飾り図柄の変動表示や画像演出が実行される図柄表示部３４１以外のサブ液晶表示部などの画像演出が実行される表示手段が設けられる

場合、このサブ液晶表示部など表示手段に表示してもよい。このように、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることの明示又は示唆が、画像演出が実行される図柄表示部３４１とは別のサブ液晶表示部などの他の表示手段されることで、図柄表示部３４１における飾り図柄の変動表示や画像演出の表示を阻害することなく、他の表示手段において当該明示又は示唆を表示することができる。これにより、変動表示や画像演出と、当該明示又は示唆との両方を、互いの視認を阻害することなく確実かつ適切に表示することができる。

【０９９６】

また、第２特図特殊演出は、図６１（Ｂ）及び図６１（Ｃ）の例には限定されず他の態様でもよい。例えば、第２特図特殊演出は、文字画像に代えて又は加えて、キャラクタ画像などの他の画像の表示するものであってもよく、図柄表示部３４１での演出に代えて又は加えて、スピーカ２６により所定の音声演出を実行するものであってもよい。

【０９９７】

また、第２特図特殊演出は、所定の条件が満たされる場合に遊技者に特典が付与されることを明示又は示唆する演出であればよく、必ずしも飾り図柄が大当たり図柄（例えばゾロ目）で停止表示されることを条件とし、当該条件が満たされる場合の大当たり種別が確変大当たりである演出である必要はない。所定の条件としては、例えば飾り図柄がリーチとなること、特定の演出が実行されることなどが挙げられる。換言すれば、本発明は、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする大当たり抽選結果が大当たりである場合の大当たり種別が、必ず確変大当たりとなる遊技機以外に対しても適用できる。例えば、本発明は、前述の第１の実施形態に係る遊技機のようなループ確変機の他、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする大当たり抽選の結果として確変大当たり以外の当たりを含む、例えばＶ－ＳＴ機などのＳＴ機、１種２種混合機に対しても適用可能である。

【０９９８】

また、前述の第２及び第３の実施形態では、低頻度サポートモードである通常遊技状態において保留連続演出及び第２特図特殊演出が実行され、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態において保留連続演出及び第２特図特殊演出が実行されないように設定されていたが、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態のうちの両方又は一方において、保留連続演出及び第２特図特殊演出が実行されるようにしてもよい。

【０９９９】

また、前述の第２及び第３の実施形態では、所定回の第１特図遊技に連続して保留連続演出が実行される場合、チャンス目演出が４回以上の特図遊技において連続して実行されることの不整合の発生を回避する例外を除いて、各回の第１特図遊技において単一種の保留連続演出が実行されるが、各回の第１特図遊技において異なる保留連続演出が実行されてもよく、演出とし実行可能な組み合わせであれば、１回の第１特図遊技において複数種の保留連続演出（例えばミニキャラ演出とゾーン演出）が同時に実行されてもよい。

【１０００】

また、前述の第２及び第３の実施形態では、保留連続演出の種別の変更タイミングは、大当たり抽選の結果と所定の保留連続演出によって明示される内容がとの間に不整合が生じないタイミングであればよく、例えば大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じる得ることが判明した段階で実行されている特図遊技の次に実行される特図遊技から、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じる特図遊技（例えば所定の保留連続演出の開始から４回目に実行される特図遊技）までの間であればよい。即ち、保留連続演出の種別の変更タイミングは、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じないタイミングであれば、第１特図遊技及び第２特図遊技のいずれであってもよい。

【１００１】

もちろん、チャンス目演出以外の保留連続演出が実行されている場合に保留連続演出が実行される特図遊技の回数が所定回数（例えば４回）以上となる場合においても、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。即ち、単一種の保留連続演出が所定回数以上連続して実行されても不都合が生じない場合であっても、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。このように、単一種の保留連続演出が所定回数以上連続して実行されても不都合が生じない場合に保留連続演出の種別が変更されることで、単一種の保留連続演出が多くの特図遊技において連続して実行される場合に遊技者が退屈感を覚えることが防止されるため、単一種の保留連続演出が多くの特図遊技において連続して実行されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【１００２】

また、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合を生じることを防止するために保留連続演出の種別の変更を行う場合に限らず、保留連続演出の種別の変更を行う場合、保留連続演出を開始する契機となった第１特図遊技の保留に対する変動表示時間が長い場合、即ち当該保留に対する大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるか、大当り期待度が高いリーチ演出が実行される場合、変更前の所定の保留連続演出の種別に比べて、変更後の特定の保留連続演出の種別のほうが、大当たり期待度が高くなるように、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。例えば、変更前の所定の保留連続演出が大当たり期待度の最も低いミニキャラ演出である場合、変更後の特定の保留連続演出として、大当たり期待度がミニキャラ演出よりも高いチャンス目演出、同色図柄演出又はゾーン演出（モード演出）を設定してもよく、変更前の所定の保留連続演出がチャンス目演出又は同色図柄演出である場合、変更後の特定の保留連続演出として、チャンス目演出及び同色図柄演出よりも大当たり期待度の高いゾーン演出（モード演出）を設定してもよい。この場合、変更後の特定の保留連続演出と変更前の所定の保留連続演出との大当たり期待度の差は、例えば１０％以上に設定され、好ましくは２５％以上に設定される。

【１００３】

また、保留連続演出の変更は、１回に限らず、複数回行ってもよい。

【１００４】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【１００５】

［その他の変形例］

前述の各実施形態及び変形例において、遊技機１０が備える外枠１４は、一般に木製であるが、ＡＢＳ樹脂、ポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂などの樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）、鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼などの金属製であってもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、遊技機１０が備える内枠１２は、ＡＢＳ樹脂、ポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂などの樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）、鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼などの金属製であってもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、遊技機１０が備える前面枠１１は、ＡＢＳ樹脂、ポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂などの樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）、鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼などの金属製であってもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、内枠１２が前面枠１１に対して開閉可能であり、裏パックユニット１３が内枠１２に対して開閉可能であるが、遊技機１０は、１つのシリンダ錠などの施錠手段によって、内枠１２を前面枠１１に対して開放不能に施錠し、裏パックユニット１３を内枠１２に対して開放不能に施錠してもよく、内枠１２を前面枠１１に対して開放不能とする施錠手段と、裏パックユニット１３を内枠１２に対して開放不能とする施錠手段とを個別に設けてもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、内枠１２の正面視の左端部が前面枠１１に回動可能に支持されることにより、内枠１２が前面枠１１に対して開閉可能な構成を採用したが、内枠１２の正面視の右端部が前面枠１１に回動可能に支持され

ることにより、内枠１２が前面枠１１に対して開閉可能な構成を採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、裏パックユニット１３の正面視の左端部が内枠１２に回動可能に支持されることにより、裏パックユニット１３が内枠１２に対して開閉可能な構成を採用したが、裏パックユニット１３の正面視の右端部が内枠１２に回動可能に支持されることにより、裏パックユニット１３が内枠１２に対して開閉可能な構成を採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、遊技機１０が備える遊技盤３１は、ＡＢＳ樹脂、ポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂などの樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）、鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼などの金属製であってもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、遊技機１０が上皿２３及び下皿２４を備える構成を採用したが、下皿２４が省略され、上皿２３のみを備える構成を採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、正面視の右側に発射ハンドル２２が設けられる構成を採用したが、正面視の左側などの他の部位に発射ハンドル２２が設けられる構成を採用してもよい。また、発射ハンドル２２が正面視の右側と左側の両方に設ける構成など複数の発射ハンドル２２を設ける構成を採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、遊技者が発射ハンドル２２に触れているか否か（遊技者の手が発射ハンドル２２に接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサ２１ａが発射ハンドル２２に設けられる構成を採用したが、発射ハンドル２２としてはタッチセンサ２１ａが省略された構成を採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネなどの弾性力を利用して遊技球を発射させる構成、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成などを採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、発射ハンドル２２が右回りに所定量回転操作された状態において、例えば０．６ｓｅｃごとに１個の遊技球（１分間に１００個の遊技球）が発射されるように構成されているが、１分間に１００個未満（例えば６０個）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００個以上（例えば２００個）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、発射ハンドル２２が左回りに所定量回転操作された状態において、遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１個ずつ発射させる構成としてもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカ２６を備える構成を採用したが、スピーカ２６に加えて又はスピーカ２６に代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技球は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲の遊技機１０の音声に邪魔されず、自身が遊技中の遊技機１０の音声を十分に楽しむことが可能になる。また、前述の各実施形態及び変形例において、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する第１特別図柄又は第２特別図柄を表示可能な手段として７セグメント表示装置を備える構成を採用したが、第１特別図柄及び／又は第２特別図柄を表示可能な手段として他の構成を採用でき、例えば、複数のＬＥＤランプが列状やマトリックス状に配置された構成、液晶表示装置や有機ＥＬ表示装置などの表示装置を備える構成、ハロゲンランプを備える構成などを採用してもよい。また、前述の第２及び第３の実施形態では、所定の示唆情報が飾り図柄が変動表示される図柄表示部３４１に表示されるキャプチャ画像７８などであったが、所定の示唆情報は図柄表示部３４１以外の表示手段において表示されるものであってもよい。この場合、表示手段として所定の示唆情報を表示するための専用の表示手段を設定することも考えられるが、遊技機１０に既に設けられている表示手段を利用することが考えられる。即ち、所定の示唆情報は、例えば当該遊技機１０に設定される遊技設定値である設定値以外の遊技設定値である非設定値を表示する７セグメント表示部３９や、メイン表示部３６（普通図柄表示部３６１、第１特別図柄表示部３６２、第２特別図柄表示部３６３、第１特図保留数表示部３６４及び第２特図保留数表示部３６５）などに表示してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な手段として２つのＬＥＤランプを備える構成を採用したが、普通図柄を表示可能な手段として他の構成を採用でき

、例えば、３つ以上のＬＥＤランプが列状やマトリックス状に配置された構成、７セグメント表示装置、液晶表示装置や有機ＥＬ表示装置などの表示装置を備える構成、ハロゲンランプを備える構成などを採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、飾り図柄を表示可能な図柄表示部３４１などの表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、プラズマ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置、これらの２以上を組み合わせた構成などを採用してもよい。また、前述の第２及び第３の実施形態では、所定の示唆情報を継続して表示する場合に図柄表示部３４１に表示されるキャプチャ画像７８を表示し続ける事によって所定の示唆情報を継続して表示していたが、表示する示唆情報はキャプチャ画像７８に限らず他の情報であってもよい。例えば連続的にチャンス目演出が表示されていた第１特図遊技や第２特図遊技が実行される直前の第１特図遊技において表示されていたものであればよく、第１特図遊技の画面全体や、その画面で表示されていた画像を文字で説明したものでもよい。またその場合は、連続的に表示されていた演出に係わらず、その時点の連続的に表示された演出の種類、大当たり回数、大当たり終了後からの変動回数、保留球数、発射球数等であってもよく、また、それらのうち複数の組合せでもよく、それらのうちの１種類でもよい。また、前述の第２及び第３の実施形態では、保留連続演出として、チャンス目演出等の停止図柄の組合せを用いていたが、これに限らず遊技者がその演出の連続性を視認可能なものであればよい。例えば、変動中の図柄の背面側に表示される表示物が複数回の第１特図遊技において連続的に表示されるものであってもよく、例えば特定のキャラクタ、連続的に表示されていることを示唆する文字、背景の画像の一部に表示される表示体、または背景そのものであってもよい。また、変更される演出も同様で、連続していた演出が変更されたと遊技者が視認可能であればよく、例えば特定のキャラクタが表示される演出に変更されてもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、飾り図柄としては、数字に限らず、種々の文字、図形、記号、絵柄、これらの２以上の組み合わせなどを採用することができる。例えば、飾り図柄としては、アルファベット、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクタ、これらの２以上の組み合わせなどを採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、飾り図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、飾り図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の飾り図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たり当選となる構成を採用してもよい。また、飾り図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば特定のライン（有効ライン）に同一の飾り図柄が停止した場合に大当たり当選となる構成を採用してもよい。また、前述の第２及び第３の実施形態では、保留連続演出として、大当たり期待度の高いゾーン演出（モード演出）が設定されていたが、保留連続演出として、ゾーン演出（モード演出）以外の背景演出を含んでいてもよい。即ち、保留連続演出として、複数の背景演出を設定してもよく、この場合、複数の背景演出の大当たり期待度を異なるものに設定することが考えられる。そして、保留連続演出として、大当たり期待度が異なる複数の背景演出を設定する場合、保留連続演出として大当たり期待度が低い低期待度背景演出が実行される場合、低期待度背景演出から、より大当たり期待度が高い高期待度背景演出に変更することも考えられる。もちろん、複数の背景演出として大当たり期待度が同程度のもの、例えば大当たり期待度が低い低期待度背景演出を複数設定し、低期待度背景演出相互で背景演出を変更してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、可変入賞口３１６などの大入賞口を開閉する開閉扉３１９などの特別電動役物としては、種々の構成を採用でき、例えば板状部材の下方に略水平方向に延びる回転軸が設けられ、当該回転軸を中心として当該板状部材が前方側に回転することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤３１の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成、羽物部材が左右方向（時計回り方向及び反時計回り方向）に回転することによって大入賞口を開閉する構成などを採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、いわゆるループ確変機について説明したが、例えばＶ－ＳＴ機などの大当たり遊技でのＶ入賞を条件に当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態などの遊技者に

有利な遊技状態に移行する遊技機では、可変入賞口３１６などの大入賞口にはＶ入賞口が設けられる。Ｖ入賞口は、大入賞口の開放時に常時入賞可能なものであってもよいが、特定の条件が満たされる場合に開放される構成を採用してもよい。特定の条件としては、例えば特定のラウンド遊技（例えば１ラウンド目のラウンド遊技、最終ラウンド遊技）の実行が挙げられる。また、Ｖ入賞口を特定の条件が満たされる場合に開放される構成とする場合、Ｖ入賞口に当該Ｖ入賞口を開閉可能な可動部材を設け、当該可動部材の動作制御を行うことによってＶ入賞口が開閉される構成を採用することができる。また、Ｖ入賞口が特定の条件が満たされる場合に開放される場合、当該Ｖ入賞口への遊技球の入球や、一定時間経過後によってＶ入賞口を閉鎖する構成を採用してもよい。その他、変更される演出（保留連続演出）としては、第１特図遊技に用いられる飾り図柄の種類であってもよく、第
１特図遊技の背景の色調であってもよく、第１特図遊技の背景の一部であってもよく、第１特図遊技の背景全体であってもよい。また、変更されるタイミングは第１特図遊技の変動の開始時であってもよく、変動の途中であってもよく、変動において特定の事象（例えばリーチ成立、スーパーリーチ発展、スペシャルリーチ発展）が発生したタイミングでもよく、図柄の停止時でもよい。例えば、特定の事象が発生する前の背景の一部又は全体の演出（特定演出画像）が、特定の事象（例えばリーチ成立、スーパーリーチ発展、スペシャルリーチ発展）が発生したタイミングの異なる種別の背景（所定演出画像）に変更される場合であってもよい。また、大入賞口は、複数設けてもよく、例えばＶ入賞口を備える大入賞口と、Ｖ入賞口を備えない大入賞口を別々に設ける構成であってもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、遊技球の第２入賞口３１５などの始動入賞口への入球の制限の有無を切り換える電動役物３１５ｂなどの普通電動役物としては、種々の構成を採用でき、例えば、一対の可動弁（羽物部材）が左右に開放可能なチューリップ型普通電動役物（いわゆる電チュー）や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回転軸が設けられ、当該回転軸を中心として当該板状部材が前方側に回転することによって始動入賞口を開放可能な構成、遊技盤３１の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動入賞口を開閉する構成、羽物部材が左右方向（時計回り方向及び反時計回り方向）に回転することによって始動入賞口を開閉する構成などを採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、各入賞口（一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６など）に設定されている賞球数は例示であり、各入賞口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類の遊技機１０を実現することが可能である。

【１００６】

［第４の実施形態］

前述の第１の実施形態では、１種遊技機である、いわゆるループ確変機について説明した。ところで、遊技機としては、ループ確変機の他に、１種２種混合機などがある。１種２種混合機では、１種大当たり遊技と２種大当たり遊技との２種類の大当たり遊技が実行され得る。１種大当たり遊技は、例えば大当たり抽選結果が大当たりである場合に当該大当たり抽選結果が大当たりであることを明示する特図遊技の終了後に実行される。また、１種大当たり遊技の終了後は、利益状態として第２入賞口への遊技球の入球が容易化される時短遊技状態に移行される。一方、２種大当たり遊技は、時短遊技状態での第２入賞口への遊技球の入球を契機とする大当たり抽選結果が小当たりである場合に、当該小当たりに基づく小当たり遊技において所定の入賞口に遊技球が入球されることを条件に実行される。

【１００７】

また、各種仕様の遊技機では、大当たり抽選の結果が外れであることを条件に時短遊技状態に移行させることも考えられる。例えば、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合の外れの種別が、時短図柄が停止表示される時短図柄停止外れであること、又は低確率モードにおいて所定回数（例えば大当たり確率分母の２．５倍～３倍）の大当たり抽選において抽選結果が連続して外れとなること（いわゆる天井）などが考えられる。

【１００８】
そして、遊技機では、遊技への注目度や興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることが重要である。即ち、時短図柄停止外れである場合に時短遊技の条件成立となって時短遊技状態に移行させる構成を採用する場合、遊技への注目度や興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることができる新たな遊技性を付与することが重要である。
【１００９】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、第１契機又は第２契機としての「遊技の条件成立」を備え、また所定状態実行手段が実行する所定状態としての「利益状態」を備え、また状態実行手段が実行可能な第１状態としての「低利益状態」と第２状態としての「高利益状態」とを備え、特定状態としての「高利益条件の成立状態」を備える。
【１０１０】
第１契機及び第２契機は、それらの契機が異なるタイミングで遊技の条件成立となるものであればよい。第１契機及び第２契機としては、例えば所定の抽選で所定の結果となること、所定の領域に遊技球が進入すること、所定の領域に遊技球が進入することで検出器によってそれを検出して抽選が行われること、所定の抽選が行われる契機が成立すること、所定の遊技状態が成立すること、所定の遊技状態の成立により特定の遊技状態が発生すること、特定の遊技状態が終了すること、それらの任意の組合せなどが挙げられる。
【１０１１】
所定状態は、予め定められた期間において利益を付与する利益状態、又は付与する可能性が高い利益状態であればよい。所定状態としては、例えば所定回数の時短遊技状態、所定回数の確変遊技状態、所定期間の時短遊技状態、所定期間の確変遊技状態、所定期間の特定の大当たり状態、所定期間の小当たり状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。
【１０１２】
第１状態及び第２状態は、所定の事象が遊技者に有利な態様で制御される状態と、この状態よりも前記所定の事象が遊技者により有利な態様で制御される状態との少なくとも高低２つの利益状態に制御され、相対的に遊技者への利益に差が生じるものであればよい。第１状態及び第２状態としては、例えば所定の可動物に所定の動作をさせること、所定の可動物に所定の動作させる確率を向上させること、所定の可動物に所定の動作させる確率を１００％とすること、所定の可動物に所定の動作させる抽選を所定の確率で実行するもの、所定の可動物に所定の動作をさせる時間を向上させること、それらの任意の組合せなどが挙げられる。
【１０１３】
また、本遊技機では、所定状態において第２契機が成立する場合に特定値が決定される。特定値は、当該特定値によって実行期間を決定し得る数値であればよい。特定値としては、例えば所定の遊技状態を実行する回数、それを実行させるも基となる参照値や特定の時間データや特定の乱数値、それらの任意の組合せなどが挙げられる。
【１０１４】
特定状態は、所定の利益を付与する場合に高利益で利益を付与することが判別可能な高利益条件の成立状態であればよい。高利益条件としては、所定の回数が閾値を超えていることまたは下回ること、所定の時間が閾値を超えていることまたは下回ること、所定の判定結果となること、所定の情報が記憶されることなどが挙げられる。また、高利益条件が成立しているか否かを判別するための方法は実現可能であればソフトウエアによる判別やハード回路による判別やその組み合わせなど、どのような方法でも構わない。
【１０１５】
実行期間は、特定値に基づいて期間が決定されるものであればよい。実行期間としては、例えば特図遊技の回数、遊技の実行期間、各種入賞口への遊技球の入賞回数、スルーゲートの遊技球の通過回数、可変入賞口の開放回数、各種変動図柄の変動時間、各種変動図柄の停止結果の表示時間、各種変動図柄の停止結果としての利益の付与時間、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１０１６】
ここで、本実施形態に係る遊技機は、電動役物のサポートにより入賞可能な第２入賞口への遊技球の入球を契機とする大当たり抽選の結果として、大当たり、小当たり及び外れを含む。また、本実施形態に係る遊技機では、時短遊技状態として、電動役物の開放時間が短い低利益状態としての短開放時短遊技状態（第２時短遊技状態）と電動役物の開放時間が長い高利益状態としての長開放時短遊技状態（第３時短遊技状態）とを含む。
【１０１７】
短開放時短遊技状態（第２時短遊技状態）は、通常遊技状態（非時短遊技状態）での１種大当たり遊技の終了後に第２時短遊技の条件成立となって移行され、その利益状態として第２入賞口の開放時間が第２入賞口への遊技球の入球が困難な短時間（例えば０．６秒）に設定されている。このように、短開放時短遊技状態（第２時短遊技状態）では、第２入賞口への遊技球の入球が困難であることで第２特図大当たり抽選を受け難いために小当たり遊技が実行され難いだけでなく、小当たり遊技において２種大当たり遊技を実行させる契機を提供するＶ入賞口に遊技球が入球困難又は入球不能とされている低利益状態である。その結果、短開放時短遊技状態では、２種大当たり遊技が実行され難いか、実質的に実行されない。
【１０１８】
一方、長開放時短遊技状態（第３時短遊技状態）は、短開放時短遊技状態（第２時短遊技状態）において後述の所定の条件が成立する場合に移行され、第２入賞口の開放時間が第２入賞口への遊技球の入球が容易な長時間（例えば３秒）に設定されている。このように、長開放時短遊技状態では、第２入賞口への遊技球の入球が容易であることで、第２特図大当たり抽選を受け易くために小当たり遊技が実行され易いだけでなく、小当たり遊技において２種大当たり遊技を実行させる契機を提供するＶ入賞口に遊技球が入球可能とされている。そのため、長開放時短遊技状態は、２種大当たり遊技が実行され易く、短開放時短遊技状態に比べて遊技者に有利な高利益状態である。
【１０１９】
また、本実施形態では、第２入賞口への遊技球の入球を契機とする第２特図大当たり抽選結果として、前述のように大当たり、小当たり及び外れが含まれるが、外れとして、当該第２特図遊技の終了後に長時短遊技状態に移行させることが可能な時短図柄が停止表示される時短図柄停止外れが設定されている。この時短図柄停止外れが設定された場合に、時短遊技の条件成立となって時短遊技状態に移行する可能性がある。
【１０２０】
ここで、本実施形態では、低利益状態としての短開放時短遊技状態（第２時短遊技状態）から高利益状態である長開放時短遊技状態（第３時短遊技状態）に移行される前述の所定の条件は、第１に、短開放時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであること、第２に、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技状態の時短遊技回数（特定値）が、当該短開放時短遊技状態における残りの時短遊技回数（所定の未実行値）よりも多いこと（特定条件の成立）である。この場合に高利益条件の成立状態となって高利益状態である長開放時短遊技状態（第３時短遊技状態）に移行される。例えば、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技状態の時短遊技回数が５０回である場合、当該短開放時短遊技状態における残りの時短遊技回数が４９回以下であれば高利益条件の成立状態となって高利益状態である長時短遊技状態（第２状態）に移行されるのに対して、当該短開放時短遊技状態における残りの時短遊技回数が５０回以上であれば高利益条件の成立状態とはならずに長時短遊技状態に移行されずに引き続き低利益状態として短時短遊技状態（第２時短遊技状態）に滞在する。
【１０２１】
このように、本実施形態に係る遊技機では、小当たり遊技を経由した２種大当たり遊技を実行可能な高利益状態である時短遊技状態（本実施形態では長開放時短遊技状態である第３時短遊技状態）に移行するためには、１種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行する低利益状態としての時短遊技状態（本実施形態では短開放時短遊技状

態である第２時短遊技状態）への移行が条件となり、さらに、低利益状態としての短開放時短遊技状態（第２時短遊技状態）における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであり、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が、当該時短遊技状態（第２時短遊技状態）での残りの時短遊技回数よりも多い場合に高利益状態の条件成立となって移行される。つまり、本実施形態に係る遊技機は、２種大当たり遊技を実行させることが可能な高利益状態である長開放時短遊技状態へ移行するための条件が従来の１種２種混合機よりも厳しく設定され、さらに、時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）を利用した新規な遊技性が付与される。その結果、本実施形態では、１種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行される低利益状態としての短開放時短遊技状態において時短図柄が停止表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、また時短図柄が停止表示された場合に２種大当たり遊技を実行可能な高利益状態である長開放時短遊技状態に移行されるか否かに注目して遊技の進行を楽しむことができる。これにより、１種２種混合機において、遊技への注目度や興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【１０２２】

また、本実施形態に係る遊技機では、低利益状態としての短開放時短遊技状態（第２時短遊技状態）から高利益状態である長開放時短遊技状態（第３時短遊技状態）に移行される条件が、低利益状態としての短開放時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであり、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が、当該短開放時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多い高利益状態の条件成立となっていることである。このように、低利益状態としての短開放時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであり、当該時短図柄停止外れに対して設定される特定値としての時短遊技回数の上限値（規定回数）が、当該短開放時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多いことである場合に、高利益状態の条件成立となって低利益状態としての短開放時短遊技状態から高利益状態である長開放時短遊技状態に移行される場合、低利益状態としての短開放時短遊技状態における残りの時短遊技回数が少なくなるほど（短開放時短遊技状態での特図遊技の実行回数が多くなるほど）、高利益状態である長開放時短遊技状態に移行され易いという遊技性が付与される。これにより、低利益状態としての短開放時短遊技状態における残りの時短遊技回数が少なくなるにつれて（第２時短遊技での特図遊技の実行回数が多くなるにつれて）、時短図柄が停止表示されることへの期待や高利益状態である長開放時短遊技状態に移行されるか否かに注目がより一層高められるため、遊技への注目度や興趣をより高めて遊技者の遊技意欲をより向上させることができる。

【１０２３】

以下、本実施形態について、図８２～図１１３を参照して前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第１の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【１０２４】

［遊技機１０の構成］

まず、図８２～図８４を参照しつつ、遊技機１０の構成について説明する。ここで、図８２は本実施形態に係る遊技機１０の遊技盤３１の一例を示す正面図であり、図８３及び図８４は、図８２に示す遊技盤３１に設けられる羽役物装置８３の要部を示す断面図である。

【１０２５】

図８２に示すように、本実施形態に係る遊技機１０は、前述の第１の実施形態と同様に、２つのスルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒが設けられている。スルーゲート３１７Ｌは、遊技盤３１の左側領域に設けられ、遊技盤３１の左側領域に打ち出された遊技球が通過可能である。この左側のスルーゲート３１７Ｌは、入球センサ３１７Ｌａ（図７参照）を有し、入球センサ３１７Ｌａによってスルーゲート３１７Ｌへの遊技球の通過の有無が判断される。スルーゲート３１７Ｒは、遊技盤３１の右側領域に設けられ、遊技盤３１の右側

領域に打ち出された遊技球が通過可能である。この右側のスルーゲート３１７Ｒは、入球センサ３１７Ｒａ（図７参照）を有し、入球センサ３１７Ｒａによってスルーゲート３１７Ｒへの遊技球の通過の有無が判断される。

【１０２６】

このように、遊技盤３１の左側領域及び右側領域にスルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒが設けられることで、遊技盤３１の左側領域、及び遊技盤３１の右側領域のいずれに遊技球を打ち出す場合であっても、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒを遊技球が通過することに基づいて普図抽選の遊技の条件成立となって普図当たり抽選が実行される。そして、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合には、普図当たり遊技が実行され、この普図当たり遊技において電動役物３１５ｂが開放されることによって第２入賞口３１５に遊技球９９が入球可能とされる。即ち、本実施形態では、高頻度サポートモードである時短遊技状態だけでなく、遊技盤３１の左側領域に遊技球９９を打ち出すことで、低頻度サポートモードである通常遊技状態においても第２入賞口３１５に遊技球を入球させることが可能である。

【１０２７】

また、本実施形態に係る遊技機１０は、前述の第１の実施形態とは異なり、ループ確変機ではなく１種２種混合機として構成されており、遊技盤３１の右側領域に設けられた羽役物装置８３を備える。羽役物装置８３は、第２特図遊技における大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において作動されるものであり、小当たり遊技での後述のＶ入賞口８３３への遊技球の入球による２種大当たり遊技の実行の契機を与えるものである。

【１０２８】

羽役物装置８３は、可変入賞口３１６の上方かつ図柄表示部３４１の右側に設けられている。図８３に示すように、羽役物装置８３は、遊技球９９を羽役物装置８３の内部に導入する導入口８３１、及びこの導入口８３１を閉鎖する閉鎖位置（図８３の実線の位置）と導入口８３１を開放する開放位置（図８３の一点鎖線の位置）との間で、ソレノイド（不図示）等の駆動手段によって回動される可動羽部８３２を有する。可動羽部８３２が待機位置にあることで可動羽部８３２によって導入口８３１が閉鎖された状態では、遊技球９９が羽役物装置８３の内部に導入されることはない。一方、図８４（Ａ）及び図８４（Ｂ）に示すように、可動羽部８３２が開放位置にあることで導入口８３１が開放された状態では、可動羽部８３２によって遊技球９９の受け取りが可能である。可動羽部８３２によって受け取られた遊技球９９は、導入口８３１を介して羽役物装置８３の内部に導入され得る。可動羽部８３２は、第２入賞口３１５の入賞を契機とする大当たり抽選での抽選結果が小当たり（図８７（Ａ）及び図８７（Ｂ）参照）である場合に開放位置に作動され、導入口８３１を所定時間、例えば羽役物装置８３に１～３個の遊技球９９が入球する時間（１．８秒以下）だけ開放する。もちろん、小当たり時の導入口８３１の開放時間は、適宜設定すればよく、先に示した時間には限定されない。

【１０２９】

羽役物装置８３の内部には、Ｖ入賞口８３３、通常入賞口８３４及びＶ入賞口開閉部８３５が設けられている。Ｖ入賞口８３３及び通常入賞口８３４には、それぞれ入球センサ（不図示）が設けられており、これらの入球センサによってＶ入賞口８３３又は通常入賞口８３４に遊技球が入賞したことが検知される。Ｖ入賞口開閉部８３５は、Ｖ入賞口８３３を閉鎖状態とする閉鎖位置（図８４（Ａ）参照）とＶ入賞口８３３を開放する開放位置（図８４（Ｂ）参照）との間で、ソレノイド（不図示）等の駆動手段によって回動される。Ｖ入賞口開閉部８３５は、通常はＶ入賞口８３３を閉鎖する閉鎖位置で待機しており、大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に、所定のタイミングで作動されることで、Ｖ入賞口８３３が開放される。

【１０３０】

ここで、Ｖ入賞口開閉部８３５が作動される所定のタイミングは、後述のように抽選結果が小当たりとなった大当たり抽選が実行された遊技状態に応じて設定される。具体的に

は、前記所定のタイミングは、後述の短開放時短遊技状態（第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態）における大当たり抽選の結果が小当たりである場合には（図８７（Ａ）参照）、当該小当たりによって実行される第１小当たり遊技のオープニング（第１オープニング）に設定される（図９１（Ａ）及び図９１（Ｃ）参照）。第１小当たり遊技の第１オープニングは、可動羽部８３２が作動されることによって導入口８３１が開放される可動羽部作動遊技の実行前に実行される。そのため、第１小当たり遊技におけるＶ入賞口開閉部８３５が作動される所定のタイミングが第１オープニングに設定される場合、Ｖ入賞口８３３には遊技球９９が入球されない。従って、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態における大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される第１小当たり遊技では、Ｖ入賞口８３３には遊技球９９が入球されず、短開放時短遊技状態（第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態）では、大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて後述の２種大当たり遊技が実行されることはない。

【１０３１】

一方、Ｖ入賞口開閉部８３５が作動される所定のタイミングは、後述の長開放時短遊技状態（第３時短遊技状態）における大当たり抽選の結果が小当たりである場合には（図８７（Ｂ）参照）、当該小当たりによって実行される第２小当たり遊技の可動羽部作動遊技に設定される（図９１（Ｂ）及び図９１（Ｃ）参照）。可動羽部作動遊技では、可動羽部８３２が作動されることによって導入口８３１が開放され、導入口８３１を介して羽役物装置８３の内部に遊技球９９が入球可能である。そのため、Ｖ入賞口開閉部８３５が作動される所定のタイミングが可動羽部作動遊技に設定される場合、羽役物装置８３の内部に入球した遊技球９９がＶ入賞口８３３に入球可能となる。従って、長開放時短遊技状態（第３時短遊技状態）における大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される第２小当たり遊技では、Ｖ入賞口８３３には遊技球９９が入球可能であり、第３時短遊技状態では、大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて後述の２種大当たり遊技が実行され得る。

【１０３２】

［遊技機１０のシステム構成］

次に、図８５～図８７を参照しつつ、本実施形態の遊技機１０の主制御装置４において使用される各種テーブル等について説明する。

【１０３３】

［普図当たり当否テーブル等］

ここで、図８５は普図当たり当否テーブル等の一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図８５（Ａ）に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルと、図８５（Ｂ）に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルとの２種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、通常遊技状態と、時短遊技状態とで、普図当たり確率が異なり、時短遊技状態のほうが通常遊技状態よりも普図当たり確率が高く設定されている。

【１０３４】

図８５（Ａ）に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図８５（Ａ）に示すように、通常遊技状態普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が０の場合に普図当たり、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が１～２９９の場合に外れに設定されている。つまり、通常遊技状態（低頻度サポートモード）は、普図当たり抽選における普図当たり確率が１／３００に設定されており、第２入賞口３１５が開放され難い低利益状態である。

【１０３５】

図８５（Ｂ）に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルは、高頻度サポートモードである時短遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図８５（Ｂ）に示すように、時短遊技状態普図当たり当否テーブルでは、通常遊技状態普図当たり当否テーブルとは逆に、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が０の場合に外れ、普図当たり乱数カ

ウンタＣ４の値が１～２９９の場合に普図当たりに設定されている。つまり、時短遊技状態（高頻度サポートモード）では、普図当たり抽選における普図当たり確率が２９９／３００に設定され、通常遊技状態（低頻度サポートモード）よりも普図当たり確率が高く設定されていると共に、第２入賞口３１５が開放され易い高利益状態である。

【１０３６】

このように、低頻度サポートモードである遊技状態は、第２入賞口３１５が開放され難いため、第２入賞口３１５が開放されることにより遊技者が特段の利益を得る可能性が低い。

【１０３７】

なお、本実施形態では、後述のように時短遊技状態として、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態及び第３時短遊技状態が設定されているが、第１～第３時短遊技状態のいずれにおいても、普図当たり確率が同一に設定されている。もちろん、普図当たり確率は、時短遊技状態の種別によって異なるように設定してもよい。また、通常遊技状態（低頻度サポートモード）での普図当たり確率、及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）での普図当たり確率は、図８５（Ａ）及び図８５（Ｂ）に示される例には限定されず、適宜変更可能である。また、短遊技状態普図当たり当否テーブルを参照する遊技状態として、特図確率変動状態である場合や、時短遊技状態である場合に参照しても良い。

【１０３８】

ここで、図８５（Ｃ）は、遊技状態の種別と、普図当たり抽選での抽選結果が普図当たりである場合に実行される普図当たり遊技での電動役物３１５ｂの開放態様（開放時間）との関係の一例を示す図である。

【１０３９】

図８５（Ｃ）に示すように、普図当たり抽選結果が普図当たりである場合には、前述のように普図当たり遊技において電動役物３１５ｂが開放されることによって第２入賞口３１５に遊技球９９が入球可能とされるが、普図当たり遊技での電動役物３１５ｂの開放形態（開放時間）は普図当たり抽選が実行された遊技状態に応じて設定されている。

【１０４０】

具体的には、低頻度サポートモードである通常遊技状態、通常遊技状態での時短図柄停止外れを契機として移行する第１時短遊技状態（図９６参照）、及び１種大当たりを契機として移行する第２時短遊技状態（図９６参照）では、電動役物３１５ｂの開放時間が遊技球９９の発射間隔と同一である０．６秒（短開放）に設定されている。この短開放では、遊技球９９を連続して打ち出した場合の入球期待数が１球以下に設定されており、例えば３回～５回の普図当たりに対して第２入賞口３１５に１球程度の遊技球９９が入球される。

【１０４１】

一方、第２時短遊技状態の場合に移行し得る第３時短遊技状態（図９６参照）は、電動役物３１５ｂの開放時間が遊技球９９の発射間隔の５倍である３秒（長開放）に設定されている高利益状態である。この長開放では、遊技球９９を連続して打ち出した場合の入球期待数が１個以上に設定されており、例えば１回の普図当たりに対して第２入賞口３１５に１球～３球程度の遊技球９９が入球される。

【１０４２】

また、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒへの遊技球９９の入球時の遊技状態が通常遊技状態（低頻度サポートモード）であったとしても、普通図柄の変動表示を開始する場合の遊技状態が各種時短遊技状態である場合には変動時間や電動役物３１５ｂの開放時間は時短遊技状態の条件で決定される。また、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒへの遊技球９９の入球時の遊技状態が各種時短遊技状態であったとしても、普通図柄の変動表示を開始する場合の遊技状態が通常遊技状態（低頻度サポートモード）である場合には変動時間や電動役物３１５ｂの開放時間は通常遊技状態の条件で決定される。

【１０４３】

例えば時短遊技状態（高頻度サポートモード）中の普通図柄の変動中にスルーゲート３

１７Ｌ，３１７Ｒへ遊技球９９が入球して保留が１球発生した場合、既に変動中の普通図柄が停止した時の遊技状態が未だ時短遊技状態（高頻度サポートモード）中である場合には、保留されていた遊技球に対応する普通図柄の変動は時短遊技状態（高頻度サポートモード）中の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。しかし、変動中の普通図柄が停止するまでの間に遊技状態が通常遊技状態（低頻度サポートモード）に切り替わっていた場合には、保留されていた遊技球に対応する普通図柄の変動は通常遊技状態（低頻度サポートモード）の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。

【１０４４】

また、通常遊技状態（低頻度サポートモード）中の普通図柄の変動中にスルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒへ遊技球９９が入球して保留が１球発生した場合、変動中の普通図柄が停止した時の遊技状態が未だ通常遊技状態（低頻度サポートモード）である場合には、保留されていた遊技球に対応する普通図柄の変動は低利益状態である通常遊技状態（低頻度サポートモード）中の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。しかし、変動中の普通図柄が停止するまでの間に遊技状態が時短遊技状態（高頻度サポートモード）に切り替わっていた高利益条件の成立状態である場合には、保留されていた遊技球に対応する普通図柄の変動は高利益状態である時短遊技状態（高頻度サポートモード）の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。

【１０４５】

なお、通常遊技状態、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態及び第３時短遊技状態における普図当たり遊技での電動役物３１５ｂの開放時間は、図８５（Ｃ）に示す例には限定されず、適宜変更可能である。

【１０４６】

また、図８５（Ｃ）に示す例では、各遊技状態に対して、普図当たり遊技として電動役物３１５ｂの開放時間が１種類だけ設定されているが、通常遊技状態、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態及び第３時短遊技状態うちの少なくとも１つの遊技状態に対して、普図当たり遊技での電動役物３１５ｂの開放時間を複数種設定してもよい。

【１０４７】

［第１特図大当たり当否テーブル］

第１特図大当たり当否テーブルは、第１入賞口３１４へ遊技球９９が入球した場合に特図抽選の遊技の条件成立となって実行される第１特図大当たり抽選に使用される。ここで、図８６（Ａ）は、第１特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。

【１０４８】

図８６（Ａ）に示すように、第１特図大当たり当否テーブルは、６段階の遊技設定値１から６に対応した６つの大当たり当否テーブルを含む。各大当たり当否テーブルでは、第１特図大当たり抽選での抽選結果として、大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）に応じて、大当たり及び外れのいずれかが選択される。また、第１特図大当たり当否テーブルでは、遊技設定値６、遊技設定値５、遊技設定値４、遊技設定値３、遊技設定値２及び遊技設定値１の順に（遊技設定値の値が大きい順に）、第１特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。

【１０４９】

遊技設定値１の第１特図大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２０５の２０６個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約１／３１８．１（２０６／６５５３６）に設定されている。

【１０５０】

遊技設定値２の第１特図大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２１１の２０２個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約１／３０９．１（２１２／６５５３６）に設定されている。

【１０５１】

遊技設定値３の第１特図大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２１７の２１８個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約１／３００．６（２１８／６５５３６）に設定されている。

【１０５２】

遊技設定値４の第１特図大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２２３の２２４個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約１／２９２．６（２２４／６５５３６）に設定されている。

【１０５３】

遊技設定値５の第１特図大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２２９の２３０個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約１／２８４．９（２３０／６５５３６）に設定されている。

【１０５４】

遊技設定値６の第１特図大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２３５の２３６個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約１／２７７．７（２３６／６５５３６）に設定されている。

【１０５５】

そして、遊技設定値に応じて選択される大当たり当否テーブルに基づいて第１特図大当たり抽選を行った場合、大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなるものである場合に大当たり遊技が実行される。

【１０５６】

なお、本実施形態の第１特図大当たり当否テーブルでは、大当たり乱数値が連続した値であったが、大当たり乱数値は連続した値でなく一部又は全部が離散した値であってもよい。

【１０５７】

また、第１特図大当たり当否テーブルは、６段階の遊技設定値に応じて６つ設けられているが、第１特図大当たり当否テーブルは少なくとも１つあればよく、遊技設定値は６段階に限定されない。

【１０５８】

［第１特図１種大当たり種別振分テーブル］

第１特図１種大当たり種別振分テーブルは、第１特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に第１特図１種大当たりの種別を振り分けるため使用される。ここで、図８６（Ｂ）は、第１特図１種大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。

【１０５９】

図８６（Ｂ）に示すように、第１特図１種大当たり種別振分テーブルでは、０～１９の２０個の大当たり種別カウンタＣ２の値（乱数値）のうち、０～１８の１９個の乱数値が２Ｒ短開放時短大当たりであり、１９の１個の乱数値が１６Ｒ短開放時短大当たりである。即ち、本実施形態では、第１特図１種大当たりとして、２Ｒ短開放時短大当たり及び１６Ｒ短開放時短大当たりの２種類が設定されており、２Ｒ短開放時短大当たりの振り分け率が９５％に設定され、１６Ｒ短開放時短大当たりの振り分け率が５％に設定されている。

【１０６０】

ここで、第１特図大当たり抽選での抽選結果が２Ｒ短開放時短大当たりである場合には大当たり遊技の条件成立となり、大当たり当選に対する利益状態として可変入賞口３１６が開放されるラウンド遊技が２回繰り返される開閉実行モードが実行され、第１特図大当たり抽選での抽選結果が１６Ｒ短開放時短大当たりである場合には大当たり遊技の条件成立となり、大当たり当選に対する利益状態として可変入賞口３１６が開放されるラウンド

遊技が１６回繰り返される開閉実行モードが実行される。そして、２Ｒ短開放時短大当たり及び１６Ｒ短開放時短大当たりのいずれにおいても、これらの大当たりに基づいて実行される大当たり遊技の終了後には、利益状態として高頻度サポートモードの１つである第２時短遊技状態に移行される。また、いずれの大当たり中も普通図柄の変動表示時間や確定表示時間又は電動役物３１５ｂの開放時間などの実行期間は低頻度サポートモードで制御される。この第２時短遊技状態は、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒを遊技球９９が通過することを契機として実行される普図当たり抽選の結果が普図当たりとなる確率が高いために電動役物３１５ｂが開放される頻度が高いが（図８５（Ｂ）参照）、電動役物３１５ｂが開放される時間が短いために（０．６秒）、第２入賞口３１５への多くの遊技球９９の入球が期待できない短開放時短遊技状態である（図８５（Ｃ）参照）。

【１０６１】

また、第１特図１種大当たりに基づく大当たり遊技の終了後に移行される第２時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）は、例えば２Ｒ短開放時短大当たり遊技によって遊技者が獲得可能な遊技球（出玉期待値又は差玉期待値）によって実行可能な回数に設定される。これにより、遊技者は持ち玉を大きく減らすことなく、２Ｒ短開放時短大当たり遊技によって遊技者が獲得した遊技球程度で、第２時短遊技状態での規定回数の時短遊技を実行することが可能になるため、第２時短遊技状態への移行によって遊技者に大きな不利益を与えることを防止しつつ、小当たり遊技状態を経由して２種大当たり遊技状態への移行が可能な後述の第３時短遊技状態に移行するチャンスを付与することが可能になる。

【１０６２】

なお、各ラウンド遊技での可変入賞口３１６への遊技球の入賞数の上限が１０個に設定され、可変入賞口３１６への遊技球の入賞による賞球数が１０個に設定されている場合、２Ｒ短開放時短大当たり遊技での出玉期待値が２００個となる。そのため、本実施形態では、第２時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）が、１５０個～２００個程度の遊技球の打ち出しによって実行可能な回数である１００回に設定されている。

【１０６３】

このように、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機として実行される第１特図大当たり抽選の結果が大当りである場合、大当たり当選に対して付与される利益状態として所定数のラウンド遊技が実行される１種大当たり遊技が実行されると共に、当該１種大当たり遊技の終了後に第２時短遊技状態が発生する。

【１０６４】

［第１特図変動テーブル］

第１特図変動テーブルは、第１特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に、当該第１特図大当たり抽選に対して実行される第１特図遊技における第１特図の特図変動パターン（変動表示時間）を設定するために使用される。ここで、図８６（Ｃ）は、第１特図変動テーブルの一例を示す図である。

【１０６５】

図８６（Ｃ）に示すように、第１特図変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターンが予め対応付けられている。この第１特図変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に応じて特図変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される。具体的には、第１特図変動テーブルでは、０～１９９の２００個の特図変動種別カウンタＣＳ１の値のうち、０～９の１０個の乱数値には変動表示時間が３０秒である特図変動パターン「０１」が対応し、１０～１１９の１１０個の乱数値には変動表示時間が６０秒である特図変動パターン「０２」が対応し、１２０～１９９の８０個の乱数値には変動表示時間が９０秒である特図変動パターン「０３」が対応している。

【１０６６】

ここで、特図変動パターン「０１」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として特図変動表示時間が３０ｓであるノーマルリーチ演出パ

ターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてノーマルリーチ演出パターンが実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。また、特図変動パターン「０２」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として特図変動表示時間が６０ｓであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてスーパーリーチ演出パターンが実行される。スーパーリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。さらに、特図変動パターン「０３」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン）として特図変動表示時間が最も長い９０ｓであるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてスペシャルリーチ演出パターンが実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

【１０６７】

［第１特図外れ種別振分テーブル］

第１特図外れ種別振分テーブルは、第１特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に外れの種別を振り分けるため使用される。ここで、図８６（Ｄ）は、第１特図外れ種別振分テーブルの一例を示す図である。

【１０６８】

図８６（Ｄ）に示すように、第１特図外れ種別振分テーブルでは、リーチ乱数カウンタＣ３の値（乱数値）に応じて外れ種別が規定されている。具体的には、第１特図外れ種別振分テーブルでは、０～２３８の２３９個のリーチ乱数カウンタＣ３の値のうち、０～８の９個の乱数値が前後外れリーチであり、９～３８の３０個の乱数値が前後外れ以外リーチであり、３９～２３７の１９９個の乱数値が完全外れであり、２３８の１個の乱数値が時短図柄停止外れである。

【１０６９】

ここで、リーチとは、図柄表示部３４１における飾り図柄の変動表示が開始されてから飾り図柄が停止表示されるまでの間に、大当たりに当選したことを示す飾り図柄の図柄組み合わせになりやすい状態が示される変動状態である。一例において、図柄表示部３４１における有効ライン上の３つの停止位置のうち２つの停止位置に同一の飾り図柄が停止表示され、残りの１つの停止位置に対応する飾り図柄が変動する状態である。また、図柄表示部３４１におけるリーチの変動状態中には、所定のキャラクタなどの動画が表示されて期待度を示唆するストーリー演出処理や、遊技者による操作ボタン２０に対する操作が演出に反映される遊技者参加型の操作演出処理などが実行される。なお、これらの演出処理の実行中には図柄表示部３４１における飾り図柄の変動表示が非表示となること、縮小又は拡大して表示されることも考えられる。

【１０７０】

そして、前後外れリーチは、飾り図柄によるリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する外れであり、前後外れ以外リーチは、飾り図柄によるリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する外れである。また、完全外れ及び時短図柄停止外れは、飾り図柄によるリーチが発生しない外れ（非リーチ外れ）である。また、時短図柄停止外れは、非リーチ図柄組み合わせのうちの特定の図柄組み合わせ（時短図柄組み合わせ）（図１１２参照）が停止表示される外れであり、当該特定の図柄組み合わせ（時短図柄組み合わせ）が停止表示された後は、後述の第１時短遊技状態に移行される。この第１時短遊技状態は、高頻度サポートモードの１つであるが、電動役物３１５ｂの開放時間が短い短開放時短遊技状態である（図８５（Ｂ）及び図８５（Ｃ）参照）。なお、完全外れは、非リーチ図柄組み合わせのうちの特定の図柄組み合わせ（時短図柄組み合わせ）以外の図柄組み合わせが停止表示される外れである。

【１０７１】

［第１特図外れ変動テーブル］

第１特図外れ変動テーブルは、第１特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に

、当該第１特図大当たり抽選に対して実行される第１特図遊技における第１特図の特図変動パターン（変動表示時間）を設定するために使用される。ここで、図８６（Ｅ）は、第１特図外れ変動テーブルの一例を示す図である。

【１０７２】

図８６（Ｅ）に示すように、第１特図外れ変動テーブルでは、外れ種別及び特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に応じて第１特図の特図変動パターン（変動表示時間）が規定されている。この第１特図外れ変動テーブルは、外れリーチ（前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチ）用外れ第１特図外れ変動テーブル、完全外れ用第１特図外れ変動テーブル、及び時短図柄停止外れ用第１特図外れ変動テーブルを含む。

【１０７３】

外れリーチ（前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチ）用外れ第１特図外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に応じて特図変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される。具体的には、外れリーチ（前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチ）用外れ第１特図外れ変動テーブルでは、０～１９９の２００個の特図変動種別カウンタＣＳ１の値のうち、０～９９の１００個の乱数値には特図変動表示時間が３０秒である特図変動パターン「０１」が対応し、１００～１４９の５０個の乱数値には特図変動表示時間が６０秒である特図変動パターン「０２」が対応し、１５０～１９９の５０個の乱数値には特図変動表示時間が９０秒である特図変動パターン「０３」が対応している。

【１０７４】

完全外れ用第１特図外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に応じて特図変動パターン「０４」及び「０５」のいずれかが選択される。具体的には、完全外れ用第１特図外れ変動テーブルでは、０～１９９の２００個の特図変動種別カウンタＣＳ１の値のうち、０～１４９の１５０個の乱数値には特図変動表示時間が７秒である特図変動パターン「０４」が対応し、１５０～１９９の５０個の乱数値には特図変動表示時間が１０秒である特図変動パターン「０５」が対応している。

【１０７５】

時短図柄停止外れ用第１特図外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に応じて特図変動パターン「０４」～「０７」のいずれかが選択される。具体的には、時短図柄停止外れ用第１特図外れ変動テーブルでは、０～１９９の２００個の特図変動種別カウンタＣＳ１の値のうち、０～９９の１００個の乱数値には特図変動表示時間が７秒である特図変動パターン「０４」が対応し、１００～１４９の５０個の乱数値には特図変動表示時間が１０秒である特図変動パターン「０５」が対応し、１５０～１７９の３０個の乱数値には特図変動表示時間が１５秒である特図変動パターン「０６」が対応し、１８０～１９９の２０個の乱数値には特図変動表示時間が２０秒である特図変動パターン「０５」が対応している。即ち、時短図柄停止外れでは、特図変動表示時間が短い特図変動パターンほど選択され易い。

【１０７６】

ここで、第１特図大当たり抽選での抽選結果が時短図柄停止外れである第１特図遊技の終了後には、通常遊技状態から第１時短遊技状態に移行する（図９６参照）。そして、時短図柄停止外れ用第１特図外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に応じて設定される特図変動パターン（特図変動表示時間）に対応して、短開放時短遊技状態である第１時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）が規定されている。具体的には、時短図柄停止外れ用第１特図外れ変動テーブルでは、第１時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）は、特図変動パターン「０４」に対しては５回が対応し、特図変動パターン「０５」に対しては１０回が対応し、特図変動パターン「０６」に対しては２０回が対応し、特図変動パターン「０７」に対しては３０回が対応している。そして、前述のように時短図柄停止外れでは特図変動表示時間が短い特図変動パターンほど選択され易いため、第１時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）としては、時短遊技回数が少ないものほど選択され易い。また、第１特図大当たり抽選での

抽選結果としての外れとして、時短図柄停止外れを含むことで、低頻度サポートモードである通常遊技状態から、高頻度サポートモードである第１時短遊技状態（短開放時短遊技状態）に移行することが可能になる。このように、通常遊技状態から高頻度サポートモードである第１時短遊技状態（短開放時短遊技状態）に移行することが可能であることで、遊技の進行が単調になりがちな通常遊技状態における単調さを低減することが可能になるため、遊技の興趣の低下が防止される。

【１０７７】

このように、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機として実行される第１特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、第１特図大当たり抽選での抽選結果が時短図柄停止外れである第１特図遊技の終了後には第１時短遊技状態が発生する。

【１０７８】

なお、本実施形態では、第１時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）が時短図柄停止外れ用第１特図外れ変動テーブルによって規定されているが、当該上限値（規定回数）は、時短図柄停止外れ用第１特図外れ変動テーブルとは別に設けられる振り分けテーブルによって設定されるようにしてもよい。また、本実施形態では、時短図柄停止外れでの特図変動パターン（特図変動表示時間）の種別と時短遊技回数の規定回数とが対応しているが、特図変動パターン（特図変動表示時間）とは無関係に時短遊技回数の規定回数を設定してもよい。また、第１特図大当たり抽選での抽選結果としての外れとして、時短図柄停止外れを除外してもよい。

【１０７９】

［短開放第２特図大当たり当否テーブル］

短開放第２特図大当たり当否テーブルは、電動役物３１５ｂが短開放されることによって第２入賞口３１５に遊技球９９が入球することを契機として実行される第２特図大当たり抽選に使用される。即ち、短開放第２特図大当たり当否テーブルは、通常遊技状態、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態における普図当たり抽選での抽選結果が普図当たりであることに基づいて第２入賞口３１５に遊技球９９が入球することを契機として実行される第２特図大当たり抽選に使用される。ここで、図８７（Ａ）は、短開放第２特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。

【１０８０】

図８７（Ａ）に示すように、短開放第２特図大当たり当否テーブルは、６段階の遊技設定値１から６に対して共通して設定されている。短開放第２特図大当たり当否テーブルでは、第２特図大当たり抽選での抽選結果として、大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）に応じて、大当たり、小当たり及び外れのいずれかが選択される。即ち、短開放での第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図大当たり抽選では、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機とする第１特図大当たり抽選とは異なり、抽選結果として、羽役物装置８３（図８３及び図８４参照）が作動される小当たりを含む。具体的には、短開放第２特図大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２０５が大当たりに対応し、２０６～５８９８０が小当たりに対応し、５８９８１～６５５３５が外れに対応している。即ち、電動役物３１５ｂが短開放されることによって第２入賞口３１５に遊技球９９が入球することを契機として実行される第２特図大当たり抽選では、大当たり確率が約１／３１８．１に設定され、小当たり確率が約１／１．１５に設定され、外れ確率が約１／１０に設定されている。

【１０８１】

［長開放第２特図大当たり当否テーブル］

長開放第２特図大当たり当否テーブルは、電動役物３１５ｂが長開放されることによって第２入賞口３１５に遊技球９９が入球することを契機として実行される第２特図大当たり抽選に使用される。即ち、長開放第２特図大当たり当否テーブルは、第３時短遊技状態における普図当たり抽選での抽選結果が普図当たりであることに基づいて第２入賞口３１５に遊技球９９が入球することを契機として実行される第２特図大当たり抽選に使用され

る。ここで、図８７（Ｂ）は、長開放第２特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。

【１０８２】

図８７（Ｂ）に示すように、長開放第２特図大当たり当否テーブルは、６段階の遊技設定値１から６に対して共通して設定されている。長開放第２特図大当たり当否テーブルでは、第２特図大当たり抽選での抽選結果として、大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）に応じて、大当たり、小当たり及び外れのいずれかが選択される。即ち、長開放での第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図大当たり抽選では、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機とする第１特図大当たり抽選とは異なり、抽選結果として、羽役物装置８３（図８３及び図８４参照）が作動される小当たりを含む。具体的には、長開放第２特図大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２０５が大当たりに対応し、２０６～６５５２９が小当たりに対応し、６５５３０～６５５３５が外れに対応している。即ち、電動役物３１５ｂが長開放されることによって第２入賞口３１５に遊技球９９が入球することを契機として実行される第２特図大当たり抽選では、大当たり確率が約１／３１８．１に設定され、小当たり確率が約１／１．００３に設定され、外れ確率が約１／３１８．１に設定されており、短開放第２特図大当たり当否テーブルに比べて、外れ確率が低く設定され、その分、小当たり確率が高く設定されている。

【１０８３】

なお、本実施形態では、短開放第２特図大当たり当否テーブル及び長開放第２特図大当たり当否テーブルが、６つの遊技設定値に対して共通した１つ設けられていたが、短開放第２特図大当たり当否テーブル及び長開放第２特図大当たり当否テーブルのうちの一方又は双方は、遊技設定値ごとに設定してもよい。また、短開放第２特図大当たり当否テーブルと長開放第２特図大当たり当否テーブルとを共通化して１つの第２特図大当たり当否テーブルを設定することも考えられる。

【１０８４】

［第２特図当たり変動テーブル］

第２特図当たり変動テーブルは、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図大当たり抽選での抽選結果が当たり（大当たり又は小当たり）である場合に、当該第２特図大当たり抽選に対して実行される第２特図遊技における第２特図の特図変動パターン（特図変動表示時間）を設定するために使用される。ここで、図８７（Ｃ）は、第２特図当たり変動テーブルの一例を示す図である。

【１０８５】

図８７（Ｃ）に示すように、第２特図当たり変動テーブルは、当たり種別（大当たり及び小当たり）に応じて設けられており、大当たり用第２特図当たり変動テーブルと、小当たり用第２特図当たり変動テーブルとを含む。

【１０８６】

大当たり用第２特図当たり変動テーブルは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターンが予め対応付けられている。この大当たり用第２特図当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に応じて特図変動パターン「０１」又は「０６」のいずれかが選択される。具体的には、大当たり用第２特図当たり変動テーブルでは、０～１９９の２００個の特図変動種別カウンタＣＳ１の値のうち、０～９９の１００個の乱数値には特図変動表示時間が３０秒である特図変動パターン「０１」が対応し、１００～１９９の１００個の乱数値には特図変動表示時間が１５秒である特図変動パターン「０６」が対応している。

【１０８７】

小当たり用第２特図当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）とは無関係に特図変動パターン「０５」が選択される。具体的には、小当たり用第２特図当たり変動テーブルでは、０～１９９の２００個の特図変動種別カウンタＣＳ１の値の全てが、特図変動表示時間が１０秒である特図変動パターン「０５」が対応している。

【１０８８】
なお、本実施形態の第２特図当たり変動テーブルでは、第２特図大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合の第２特図の特図変動パターン（特図変動表示時間）が１種類設定されていたが、当該特図変動パターン（特図変動表示時間）を複数種類設定してもよい。
【１０８９】
［第２特図外れ変動テーブル］
第２特図外れ変動テーブルは、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に、当該第２特図大当たり抽選に対して実行される第２特図遊技における第２特図の特図変動パターン（特図変動表示時間）を設定するために使用される。ここで、図８７（Ｄ）は、第２特図外れ変動テーブルの一例を示す図である。
【１０９０】
図８７（Ｄ）に示すように、第２特図外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に応じて特図変動パターン（特図変動表示時間）が対応付けられており、特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に応じて特図変動パターン「０４」～「０７」のいずれかが選択される。具体的には、第２特図外れ変動テーブルでは、０～２３８の２３９個の特図変動種別カウンタＣＳ１の値のうち、０～１６６の１６７個の乱数値には特図変動表示時間が７秒である特図変動パターン「０４」が対応し、１６７～２０２の３６個の乱数値には特図変動表示時間が１０秒である特図変動パターン「０５」が対応し、２０３～２２６の２４個の乱数値には特図変動表示時間が１５秒である特図変動パターン「０６」が対応し、２２７～２３８の１２個の乱数値には特図変動表示時間が２０秒である特図変動パターン「０７」が対応している。
【１０９１】
なお、本実施形態の第２特図外れ変動テーブルでは、第２特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合の第２特図の特図変動パターン（特図変動表示時間）が４種類設定されていたが、当該特図変動パターン（特図変動表示時間）を４種類以外、例えば１種類に設定してもよい。
【１０９２】
［時短遊技回数振分テーブル］
時短遊技回数振分テーブルは、後述のように第２時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に、当該第２特図大当たり抽選に対して実行される第２特図遊技の終了後に第３時短遊技状態に移行するか否かを決定するために利用され、第３時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）を設定するために使用される。ここで、図８７（Ｅ）は、時短遊技回数振分テーブルの一例を示す図である。
【１０９３】
図８７（Ｅ）に示すように、時短遊技回数振分テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に応じて時短遊技回数の上限値（規定回数）が対応付けられており、特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に応じて、１０回、３０回、５０回及び１００回のいずれかが選択される。そして、時短遊技回数振分テーブルでは、当該時短遊技回数の上限値（規定回数）を設定するために、特図変動パターン（特図変動表示時間）を設定する特図変動種別カウンタＣＳ１が利用され、当該時短遊技回数の上限値（規定回数）が特図変動パターン（特図変動表示時間）の種別と対応付けられている。
【１０９４】
具体的には、時短遊技回数振分テーブルでは、０～２３８の２３９個の特図変動種別カウンタＣＳ１の値のうち、０～１６６の１６７個の乱数値には特図変動表示時間が７秒である特図変動パターン「０４」に対して時短遊技回数の上限値（規定回数）として１０回が対応し、１６７～２０２の３６個の乱数値には特図変動表示時間が１０秒である特図変動パターン「０５」に対して時短遊技回数の上限値（規定回数）として３０回が対応し、

２０３～２２６の２４個の乱数値には特図変動表示時間が１５秒である特図変動パターン「０６」に対して時短遊技回数の上限値（規定回数）として５０回が対応し、２２７～２３８の１２個の乱数値には特図変動表示時間が２０秒である特図変動パターン「０７」に対して時短遊技回数の上限値（規定回数）として１００回が対応している。つまり、時短遊技回数の上限値（規定回数）は、１０回が約７０％、３０回が約１５％、５０回が約１０％、１００回が約５％に設定されており、規定回数が多いほど選択され難いように設定されている。

【１０９５】

なお、本実施形態の時短遊技回数振分テーブルでは、時短遊技回数の上限値（規定回数）が特図変動パターン（特図変動表示時間）の種別に対応して設定されていたが、時短遊技回数の上限値（規定回数）が特図変動パターン（特図変動表示時間）の種別と対応していなくてもよい。また、本実施形態の時短遊技回数振分テーブルでは、第２特図大当たり抽選の結果が外れの場合に必ず時短図柄停止外れとなっていたが、第２特図大当たり抽選の結果が外れの場合の一部が時短図柄停止外れとなるようにしてもよい。

【１０９６】

また、本実施形態の時短遊技回数振分テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に応じて時短遊技回数の上限値（規定回数）が４種類設定されていたが、当該時短遊技回数の上限値（規定回数）を４種類以外、例えば１種類に設定してもよい。

【１０９７】

また、本実施形態の時短遊技回数振分テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に応じて時短遊技回数の上限値（規定回数）が対応付けられており、変動種別カウンタを利用して時短遊技回数の上限値（規定回数）が設定されるが、時短遊技回数を振り分けるための振分カウンタを設定し、この振分カウンタを用いて時短遊技回数の上限値（規定回数）を設定するようにしてもよい。

【１０９８】

［第３時短遊技状態大当たり種別振分テーブル］

第３時短遊技状態大当たり種別振分テーブルは、第３時短遊技状態での大当たりの種別を振り分けために使用される。第３時短遊技状態での大当たりとしては、第２特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合の１種大当たりと、第２特図大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球９９が入球することにより発生する２種大当たりとが含まれ、第３時短遊技状態では、１種大当たり及び２種大当たりの（ラウンド数の）種別の振り分けに、共通の第３時短遊技状態大当たり種別振分テーブルが使用される。ここで、図８７（Ｆ）は、第３時短遊技状態大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。

【１０９９】

図８７（Ｆ）に示すように、第３時短遊技状態当たり種別振分テーブルでは、０～１９の２０個の大当たり種別カウンタＣ２の値（乱数値）のうち、０～４の５個の乱数値が１６Ｒ長開放時短大当たりであり、５～１９の１５個の乱数値が５Ｒ長開放時短大当たりである。即ち、本実施形態では、第３時短遊技状態での大当たりとして、１種大当たり及び２種大当たりともに、１６Ｒ長開放時短大当たり及び５Ｒ長開放時短大当たりの２種類が設定されており、１６Ｒ長開放時短大当たりの振り分け率が２５％に設定され、５Ｒ長開放時短大当たりの振り分け率が７５％に設定されている。

【１１００】

ここで、大当たり種別が１６Ｒ長開放時短大当たりである場合には、大当たり遊技において、可変入賞口３１６が開放されるラウンド遊技が１６回繰り返される開閉実行モードが実行され、大当たり種別が５Ｒ長開放時短大当たりである場合には、大当たり遊技において、可変入賞口３１６が開放されるラウンド遊技が５回繰り返される開閉実行モードが実行される。そして、１６Ｒ長開放時短大当たり及び５Ｒ長開放時短大当たりのいずれにおいても、これらの大当たりに基づいて実行される大当たり遊技の終了後には、高頻度サポートモードの１つである第３時短遊技状態に復帰する。この第３時短遊技状態は、スル

ーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒを遊技球９９が通過することを契機として実行される普図当たり抽選の結果が普図当たりとなる確率が高いために電動役物３１５ｂが開放される頻度が高く（図８５（Ｂ）参照）、電動役物３１５ｂが開放される時間が長いために（３秒）、第２入賞口３１５への多くの遊技球９９の入球が期待できる長開放時短遊技状態である（図８５（Ｃ）参照）。

【１１０１】

このように、第３時短遊技状態において第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機として実行される第２特図大当たり抽選の結果が大当りである場合、所定数のラウンド遊技が実行される１種大当たり遊技が実行されると共に、当該１種大当たり遊技の終了後に第３時短遊技状態が発生する。

【１１０２】

なお、第３時短遊技状態での大当たり種別振分テーブルとして、１種大当たりと２種大当たりとで共通の振分テーブルが使用されているが、１種大当たりと２種大当たりとで異なるの振分テーブルを使用してもよい。

【１１０３】

［第２特図１種大当たり種別振分テーブル］

第２特図１種大当たり種別振分テーブルは、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態での第２特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に第２特図１種大当たりの種別を振り分けるため使用される。ここで、図８７（Ｇ）は、第２特図１種大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。

【１１０４】

図８７（Ｇ）に示すように、第２特図１種大当たり種別振分テーブルでは、０～１９の２０個の大当たり種別カウンタＣ２の値（乱数値）のうち、０～１８の１９個の乱数値が２Ｒ短開放時短大当たりであり、１９の１個の乱数値が１６Ｒ短開放時短大当たりである。即ち、本実施形態では、第２特図１種大当たりとして、２Ｒ短開放時短大当たり及び１６Ｒ短開放時短大当たりの２種類が設定されており、２Ｒ短開放時短大当たりの振り分け率が９５％に設定され、１６Ｒ短開放時短大当たりの振り分け率が５％に設定されている。

【１１０５】

ここで、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態での第２特図大当たり抽選での抽選結果が２Ｒ短開放時短大当たりである場合には、大当たり遊技において、可変入賞口３１６が開放されるラウンド遊技が２回繰り返される開閉実行モードが実行され、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態での第２特図大当たり抽選での抽選結果が１６Ｒ短開放時短大当たりである場合には、大当たり遊技において、可変入賞口３１６が開放されるラウンド遊技が１６回繰り返される開閉実行モードが実行される。そして、２Ｒ短開放時短大当たり及び１６Ｒ短開放時短大当たりのいずれにおいても、これらの大当たりに基づいて実行される大当たり遊技の終了後には、高頻度サポートモードの１つである第２時短遊技状態に移行される。この第２時短遊技状態は、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒを遊技球９９が通過することを契機として実行される普図当たり抽選の結果が普図当たりとなる確率が高いために電動役物３１５ｂが開放される頻度が高いが（図８５（Ｂ）参照）、電動役物３１５ｂが開放される時間が短いために（０．６秒）、第２入賞口３１５への多くの遊技球９９の入球が期待できない短開放時短遊技状態である（図８５（Ｃ）参照）。

【１１０６】

このように、第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態において第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機として実行される第２特図大当たり抽選の結果が大当りである場合、大当たり当選に対する利益状態として、所定数のラウンド遊技が実行される１種大当たり遊技が実行されると共に、当該１種大当たり遊技の終了後に第２時短遊技状態が発生する。

【１１０７】

［主制御装置４の処理］

次に、図８８～図１０３を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される処理について、第１の実施形態との相違点を中心に説明する。本実施形態では、主タイマ割込処理については前述の第１の実施形態と同様であるが、メイン処理の一部の処理が前述の第１の実施形態のメイン処理（図２１参照）とは異なる。ここで、図８８は、本実施形態の主制御装置４のメイン処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【１１０８】

［主制御装置４のメイン処理］

図８８に示すように、本実施形態の主制御装置４のメイン処理は、普図遊技制御処理（ステップＳ１４０４）、特図遊技制御処理（ステップＳ１４０６）及び遊技状態移行処理（ステップＳ１４０８）の一部の処理が前述の第１の実施形態と異なり、小当たり遊技制御処理（ステップＳ１４０７－１）が実行される点で第１の実施形態とは異なる。以下、普図遊技制御処理（ステップＳ１４０４）及び特図遊技制御処理（ステップＳ１４０６）における前述の第１の実施形態と異なる手順（ステップ）について説明し、小当たり遊技制御処理（ステップＳ１４０７－１）及び遊技状態移行処理（ステップＳ１４０８）の全手順について説明する。

【１１０９】

［普図遊技制御処理］

本実施形態の図８８のメイン処理でのステップＳ１４０４で実行される普図遊技制御処理は、普図変動開始処理が前述の第１の実施形態とは異なる。以下、図８９を参照しつつ、本実施形態の普図変動開始処理を説明する。

【１１１０】

［普図変動開始処理］

本実施形態の普図変動開始処理では、普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のフラグが設定される。

【１１１１】

＜ステップＳ３３０１＞

図８９に示すように、本実施形態の普図変動開始処理では、まずＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３３０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、普通図柄の変動表示（普図遊技）を開始させる場合の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判断する。つまり、普通図柄の変動開始時に低頻度サポートモードである通常遊技状態であるか高頻度サポートモードである時短遊技状態であるかを判断し、普通図柄の変動開始時のサポートモードに基づいて普図当たりの当否判定を行う。

【１１１２】

なお、通常遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、他の遊技状態から通常遊技状態に移行される場合に、図９８のステップＳ３６２９、図９９のステップＳ３６４９、図１００のステップＳ３６６７又は図１０２のステップＳ３７０１においてオンに設定される一方、通常遊技状態から他の遊技状態に移行される場合に図９７のステップＳ３６０８、Ｓ３６１２又はＳ３６１６においてオフに設定される。

【１１１３】

ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３０１：Ｎｏ）、即ち第１～第３時短遊技状態のいずれかである場合、処理をステップＳ３３０５に移行する。

【１１１４】

＜ステップＳ３３０２～Ｓ３３０４＞

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３０１：Ｙｅｓ）、即ち低頻度サポートモードである場合、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態普図当たり当否テーブル（図８５（Ａ）参照）に基づいて普図当たり抽選についての当否判定を行い（ステップＳ３３０２）、当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３３０

３）。
【１１１５】
なお、当否判定の結果が普図当たりであるか否かは、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒへの遊技球９９の入球により取得され、普図保留格納エリア４１２ｃ（図１１参照）に特定値として格納される普図当たり乱数カウンタＣ４に基づいて判断される。
【１１１６】
ＭＰＵ４１は、通常遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりである場合（ステップＳ３３０３：Ｙｅｓ）、短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ３３０４）、処理をステップＳ３３０９に移行する。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放当たりであることを示すフラグであり、前述の第１の実施形態の図２５の普図当たり遊技制御処理でのステップＳ１８０６において、電動役物３１５ｂの開放時間として短開放に対応する時間に開放カウンタの値をセットするか否かを判断する場合に参照される。
【１１１７】
一方、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりでない場合（ステップＳ３３０３：Ｎｏ）、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップＳ３３０９に移行する。
【１１１８】
＜ステップＳ３３０５及びＳ３３０６＞
通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３０１：Ｎｏ）、即ち高頻度サポートモードである第１～第３時短遊技状態のいずれかである場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態普図当たり当否テーブル（図８５（Ｂ）参照）に基づいて普図当たり抽選についての当否判定を行い（ステップＳ３３０５）、当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３３０６）。
【１１１９】
なお、当否判定の結果が普図当たりであるか否かは、前述のステップＳ３３０２と同様に、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒへの遊技球９９の入球により取得され、普図保留格納エリア４１２ｃ（図１１参照）に特定値として格納される普図当たり乱数カウンタＣ４の値に基づいて判断される。
【１１２０】
ＭＰＵ４１は、時短遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりである場合（ステップＳ３３０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０７に移行し、当否判定の結果が普図当たりでない場合（ステップＳ３３０６：Ｎｏ）、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップＳ３３０９に移行する。
【１１２１】
＜ステップＳ３３０７及びＳ３３０８＞
時短遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりである場合（ステップＳ３３０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態であることを示す第３時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３３０７）。即ち、ＭＰＵ４１は、普通図柄の変動表示（普図遊技）を開始させる場合の遊技状態が第３時短遊技状態であるか否かを判断する。
【１１２２】
なお、第３時短遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、他の遊技状態から第３時短遊技状態に移行される場合に図９９のステップＳ３６４４、図１０１のステップＳ３６９４又は図１０３のステップＳ３７２３においてオンに設定される一方、第３時短遊技状態から他の遊技状態に移行される場合に図１００のステップＳ３６５７、Ｓ３６６１又はＳ３６６８においてオフに設定される。
【１１２３】
ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３０７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ３

３０８）、処理をステップＳ３３０９に移行する。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放当たりであることを示すフラグであり、前述の第１の実施形態の図２５の普図当たり遊技制御処理でのステップＳ１８０３において、電動役物３１５ｂの開放時間として長開放に対応する時間に開放カウンタの値をセットするか否かを判断する場合に参照される。

【１１２４】

一方、ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３０７：Ｎｏ）、即ち第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態である場合、前述のステップＳ３３０４に移行して短開放普図当たりフラグをオンに設定し、処理をステップＳ３３０９に移行する。

【１１２５】

＜ステップＳ３３０９及びＳ３３１０＞

普図当たり抽選での結果が外れである場合（ステップＳ３３０３又はＳ３３０６：Ｎｏ）、短開放普図当たりフラグをオンに設定した場合（ステップＳ３３０４）又は長開放普図当たりフラグをオンに設定した場合（ステップＳ３３０８）、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示を開始する（ステップＳ３３０９）。そして、ＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示されていること、即ち普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ３３１０）、当該普図変動開始処理を終了する。

【１１２６】

普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示を開始する場合の普通図柄の変動表示時間や確定表示時間又は電動役物３１５ｂの開放時間などの実行期間は、前述の第１の実施形態で説明したように、各入賞口３１４，３１５への遊技球９９の入球により取得され、普図保留格納エリア４１２ｃ（図１１参照）に格納される特定値としての普図当たり乱数カウンタＣ４や普図変動種別カウンタＣＳ２や各種時短遊技状態フラグに基づいて設定される。なお、普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示を開始する場合の普通図柄の変動表示時間は、普通図柄の変動表示を開始する場合の遊技状態即ち各種時短遊技状態フラグを参照して決定される。

【１１２７】

［特図遊技制御処理］

本実施形態の図８８のメイン処理でのステップＳ１４０６で実行される特図遊技制御処理は、特図変動開始処理が前述の第１の実施形態とは異なる。ここで、図９０は、特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図９０を参照しつつ、本実施形態の特図変動開始処理を説明する。

【１１２８】

［特図変動開始処理］

本実施形態の特図変動開始処理では、第１特図遊技における第１特別図柄表示部３６２の第１特別図柄、又は第２特図遊技における第２特別図柄表示部３６３の第２特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。

【１１２９】

＜ステップＳ３４０１＞

図９０に示すように、ステップＳ３４０１では、ＭＰＵ４１は、開始すべき特図遊技が第１特図遊技である否かを判断する。開始すべき特図遊技が第１特図遊技である否かは、例えば前述の第１の実施形態の図２７の特図データ設定処理でのステップＳ２００３又はＳ２００６において、ＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥ（図８参照）に移動された当否情報に基づいて判断される。

【１１３０】

ＭＰＵ４１は、開始すべき特図遊技が第１特図遊技である場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、開始すべき特図遊技が第１特図遊技でない場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、即ち開始すべき特図遊技

が第２特図遊技である場合、処理をステップＳ３４０３に移行する。
【１１３１】
＜ステップＳ３４０２＞
開始すべき特図遊技が第１特図遊技である場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１特図大当たり当否テーブル（図８６（Ａ）参照）、及び特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納された当否情報（数値情報）として含まれる大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値に基づいて当否判定を行い（ステップＳ３４０２）、処理をステップＳ３４０６に移行する。なお、当該ステップＳ３４０２での当否判定の結果は、ＲＡＭ４１３に記憶される。
【１１３２】
＜ステップＳ３４０３～Ｓ３４０５＞
開始すべき特図遊技が第１特図遊技でない場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、即ち開始すべき特図遊技が第２特図遊技である場合、ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態であることを示す第３時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３４０３）。即ち、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技を開始させる場合の遊技状態が第３時短遊技状態であるか否かを判断する。
【１１３３】
なお、第３時短遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、他の遊技状態から第３時短遊技状態に移行される場合に図９９のステップＳ３６４４又は図１０１のステップＳ３６９４においてオンに設定される一方、第３時短遊技状態から他の遊技状態に移行される場合に図１００のステップＳ３６５７、Ｓ３６６１又はＳ３６６８においてオフに設定される。
【１１３４】
ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３４０３：Ｙｅｓ）、即ち第２特図遊技を開始させる場合の遊技状態が第３時短遊技状態である場合、長開放第２特図大当たり当否テーブル（図８７（Ｂ）参照）及び特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納された当否情報（数値情報）として含まれる大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値に基づいて当否判定を行い（ステップＳ３４０４）、処理をステップＳ３４０６に移行する。なお、当該ステップＳ３４０４での当否判定の結果は、ＲＡＭ４１３に記憶される。
【１１３５】
一方、ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３４０３：Ｎｏ）、即ち第２特図遊技を開始させる場合の遊技状態が第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態である場合、短開放第２特図大当たり当否テーブル（図８７（Ａ）参照）及び特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納された当否情報（数値情報）として含まれる大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値に基づいて当否判定を行い（ステップＳ３４０５）、処理をステップＳ３４０６に移行する。なお、当該ステップＳ３４０５での当否判定の結果は、ＲＡＭ４１３に記憶される。
【１１３６】
＜ステップＳ３４０６＞
ＭＰＵ４１は、ステップＳ３４０２、Ｓ３４０４又はＳ３４０５において当否判定を行った場合、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３４０６）。即ち、ＭＰＵ４１は、特図遊技を開始する場合の遊技状態が通常遊技状態であるか第１～第３時短遊技状態のいずれかであるか否かを判断する。
【１１３７】
なお、通常遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、他の遊技状態から通常遊技状態に移行される場合に図９８のステップＳ３６２９、図９９のステップＳ３６５０、図１００のステップＳ３６６７又は図１０２のステップＳ３７０１においてオンに設定される一方、通常遊技状態から他の遊技状態に移行される場合に図９７のステップＳ３６０８、Ｓ３６１２又はＳ３６１６においてオフに設定される。

【１１３８】
ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３４０６：Ｙｅｓ）、即ち特図遊技を開始する場合の遊技状態が通常遊技状態である場合、処理をステップＳ３４１３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３４０６：Ｎｏ）、即ち特図遊技を開始する場合の遊技状態が第１～第３時短遊技状態のいずれかである場合、処理をステップＳ３４０７に移行する。
【１１３９】
＜ステップＳ３４０７＞
通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３４０６：Ｎｏ）、即ち特図遊技を開始する場合の遊技状態が第１～第３時短遊技状態のいずれかである場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態（第１時短遊技状態、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態）での残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタの値から１減算し（ステップＳ３４０７）、処理をステップＳ３４０８に移行する。
【１１４０】
時短回数カウンタは、通常遊技状態や各種大当たり遊技状態から、第１～第３時短遊技状態のいずれかに移行される場合に図９７のステップＳ３６０５、図１０１のステップＳ３６７２、Ｓ３６７９、Ｓ３６８６、Ｓ３６９３において、第２時短遊技状態から第３遊技状態に移行される場合に図１０１のステップＳ３６４３においてセットされる一方、第１～第３時短遊技状態のいずれかにおいて特図遊技を開始する場合に、当該特図変動開始処理の当該ステップＳ３４０７において１ずつ減算される。
【１１４１】
＜ステップＳ３４０８＞
ステップＳ３４０８では、ＭＰＵ４１は、第２時短遊技状態であることを示す第２時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、特図遊技を開始させる場合の遊技状態が第２時短遊技状態であるか否かを判断する。
【１１４２】
なお、第２時短遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、他の遊技状態から第２時短遊技状態に移行される場合に、図１０１のステップＳ３６７３、Ｓ３６８０、Ｓ３６８７、又は図１０２のステップＳ３７１１においてオンに設定される一方、第２時短遊技状態から他の遊技状態に移行される場合に、図９９のステップＳ３６３６、Ｓ３６４０、Ｓ３６４７又はＳ３６５１においてオフに設定される。
【１１４３】
ＭＰＵ４１は、第２時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３４０８：Ｙｅｓ）、即ち特図遊技を開始させる場合の遊技状態が第２時短遊技状態である場合、処理をステップＳ３４０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３４０８：Ｎｏ）、即ち特図遊技を開始させる場合の遊技状態が第２時短遊技状態でない場合、処理をステップＳ３４１３に移行する。
【１１４４】
＜ステップＳ３４０９＞
第２時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３４０８：Ｙｅｓ）、即ち特図遊技を開始させる場合の遊技状態が第２時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、ステップＳ３４０２又はステップＳ３４０５における当否判定の結果が基づいて、当該特図遊技に対する大当たり抽選での結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する（ステップＳ３４０９）。
【１１４５】
ＭＰＵ４１は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップＳ３４０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４１０に移行し、当該特図遊技に対する大当たり抽選での結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップＳ３４０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４１３に移行する。
【１１４６】

＜ステップＳ３４１０及びＳ３４１１＞
当該特図遊技に対する大当たり抽選での結果が時短図柄停止外れである場合（ステップＳ３４０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数（図８６（Ｅ）および図８７（Ｅ）参照）から時短回数カウンタの値（当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を減算し（ステップＳ３４１０）、このときの減算値が０を超えるか否かを判断する（ステップＳ３４１１）。即ち、ＭＰＵ４１は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数が、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多いか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、前記減算値が０を超える場合（Ｓ３４１１：Ｙｅｓ）、処理をＳ３４１２に移行し、前記減算値が０以下である場合（Ｓ３４１１：Ｎｏ）、処理をＳ３４１３に移行する。

【１１４７】
つまり、本実施形態では、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数（図８６（Ｅ）および図８７（Ｅ）参照）から時短回数カウンタの値（当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を減算した減算値が０よりも大きい場合に第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行され、前記減算値が０よりも小さい場合には第３時短遊技状態に移行されず、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数は変更されることなく維持される。

【１１４８】
なお、本実施形態では、前記減算値が０を超える場合に、遊技状態が第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行されるが、前記減算値が０を超える場合だけでなく前記減算値が０である場合にも遊技状態が第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行されるようにしてもよい。つまり、前記減算値が０以上である場合に、遊技状態が第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行されるようにしてもよい。

【１１４９】
また、本実施形態では、前記減算値が０以下である場合に当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数は変更されることなく維持されるが、前記減算値が０以下である場合に当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数を変更してもよい。例えば、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数を加算したものに変更してもよいし、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数に変更してもよい（置き換えてもよい）。

【１１５０】
また、本実施形態では、第２時短遊技状態において開始される特図遊技が第１特図遊技及び第２特図遊技のいずれである場合にも、その大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、前記減算値が０を超えることを条件に当該特図遊技の終了後に第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行されるが、第２時短遊技状態において開始される特図遊技が第２特図遊技である場合のみ、当該特図遊技の終了後に第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行され得るようにしてもよい。つまり、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合であっても、その大当たり抽選が第１特図遊技に対するものである場合には、第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行されないようにしてもよい。また、第１特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合の種別から、時短図柄停止外れを省略してもよく、その場合には、第２時短遊技状態において開始される特図遊技が第１特図遊技である場合には、当該第１特図遊技の終了後に第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行されることはない。

【１１５１】
第１特図遊技における第１特別図柄表示部３６２の第１特別図柄、又は第２特図遊技における第２特別図柄表示部３６３の第２特別図柄の変動表示時間や確定表示時間又は可変入賞口３１６の開放期間（ラウンド数）などの実行期間は、前述の第１の実施形態で説明したように、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球により取得され、特図保留格納エリア４１２ｂに格納される特定値としての大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値や大当たり種別カウンタＣ２の値や各種時短遊技状態フラグに基づいて設定さ

れる。なお、第１特別図柄表示部３６２の第１特別図柄、第２特別図柄表示部３６３の第２特別図柄の変動表示を開始する場合の各特別図柄の変動表示時間は、各特別図柄の変動表示を開始する場合の遊技状態即ち各種時短遊技状態フラグを参照して決定される。各入賞口３１４、３１５への遊技球９９の入球時の遊技状態が通常遊技状態（低頻度サポートモード）であったとしても、各特別図柄の変動表示を開始する場合の遊技状態が各種時短遊技状態である場合には特別図柄の変動時間や可変入賞口３１６の開放期間（ラウンド数）などの実行期間は時短遊技状態の条件で決定される。また、各入賞口３１４、３１５への遊技球９９の入球時の遊技状態が各種時短遊技状態であったとしても、各特別図柄の変動表示を開始する場合の遊技状態が通常遊技状態（低頻度サポートモード）である場合には特別図柄の変動時間や可変入賞口３１６の開放期間（ラウンド数）などの実行期間は通常遊技状態の条件で決定される。

【１１５２】

例えば時短遊技状態（高頻度サポートモード）中の特別図柄の変動中に各入賞口３１４、３１５へ遊技球９９が入球して対応する保留が１球発生した場合、既に変動中の特別図柄が停止した時の遊技状態が未だ時短遊技状態（高頻度サポートモード）中である場合には、保留されていた遊技球に対応する特別図柄の変動は時短遊技状態（高頻度サポートモード）中の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。しかし、変動中の特別図柄が停止するまでの間に遊技状態が通常遊技状態（低頻度サポートモード）に切り替わっていた場合には、保留されていた遊技球に対応する特別図柄の変動は通常遊技状態（低頻度サポートモード）の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。

【１１５３】

また、通常遊技状態（低頻度サポートモード）中の特別図柄の変動中に各入賞口３１４、３１５へ遊技球９９が入球して保留が１球発生した場合、変動中の特別図柄が停止した時の遊技状態が未だ通常遊技状態（低頻度サポートモード）である場合には、保留されていた遊技球に対応する特別図柄の変動は通常遊技状態（低頻度サポートモード）中の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。しかし、変動中の特別図柄が停止するまでの間に遊技状態が時短遊技状態（高頻度サポートモード）に切り替わっていた場合には高利益条件の成立状態となり、保留されていた遊技球に対応する特別図柄の変動は高利益条件の成立状態となって時短遊技状態（高頻度サポートモード）の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。

【１１５４】

また、本実施形態では、第２時短遊技状態での大当たり抽選での結果が時短図柄停止外れであるたびに、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）との関係で前記減算値が演算されるが、当該第２時短遊技状態において当該時短図柄停止外れよりも以前に、その時の前記減算値が０以下となる時短図柄停止外れの大当たり抽選結果が１以上存在する場合、その１以上の時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）に、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）を加算した値から、時短回数カウンタの値を減算した値が０を超えるか否かに基づいて第３時短遊技状態に移行するか否かを判断するようにしてもよい。即ち、第２時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）を当該第２時短遊技状態における先の時短図柄停止外れに対して設定された時短遊技回数の上限値（規定回数）に加算した値から、時短回数カウンタの値を減算した値が０を超えるか否かに基づいて第３時短遊技状態に移行するか否かを判断するようにしてもよい。つまり、当該大当たり抽選における時短図柄停止外れ結果のみでなくそれ以前の大当たり抽選の結果を含めて高利益条件の成立状態を判断しても良い。この場合、第２時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなる回数が多いほど前記減算値が０を超えて第３時短遊技状態に移行される可能性が高まるため、第２時短遊技状態において時短図柄が停止表示されることに対する遊技者の注目をより高めることができ、遊技の興趣がより向上される。

【１１５５】
＜ステップＳ３４１２＞
前記減算値が０を超える場合（Ｓ３４１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行させるための第３時短遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップＳ３４１２）。この第３時短遊技状態移行フラグは、後述の図９９の遊技状態移行処理でのステップＳ３６４１において、遊技状態を第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行させる否かを判断するために参照される。
【１１５６】
＜ステップＳ３４１３＞
ステップＳ３４１３では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ３４０２、Ｓ３４０４又はＳ３４０５における当否判定の結果に基づいて、当該特図遊技の特図変動パターンに対応するメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３の特図変動パターン（特図変動表示時間）を特図変動表示時間カウンタに設定する。具体的に、ＭＰＵ４１は、ステップＳ３４０２での当否判定の結果が大当たりである場合には第１特図１種大当たり変動テーブル（図８６（Ｃ）参照）に基づいて、ステップＳ３４０２での当否判定の結果が外れである場合には外れ種別に応じた第１特図外れ変動テーブル（図８６（Ｅ）参照）に基づいて、第１特別図柄表示部３６２の特図変動パターン（特図変動表示時間）を特図変動表示時間カウンタに設定する。また、ＭＰＵ４１は、ステップＳ３４０４又はステップＳ３４０５での当否判定の結果が大当たり又は小当たりである場合には当たり種別に応じた第２特図当たり変動テーブル（図８７（Ｃ）参照）に基づいて、ステップＳ３４０４又はステップＳ３４０５での当否判定の結果が外れである場合には第２特図外れ変動テーブル（図８７（Ｄ）参照）に基づいて、第２特別図柄表示部３６３の特図変動パターン（特図変動表示時間）を特図変動表示時間カウンタに設定する。
【１１５７】
＜ステップＳ３４１４＞
ステップＳ３４１４では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ３４０２、Ｓ３４０４又はＳ３４０５での当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップＳ３４１３で設定された特図変動パターン（特図変動表示時間）とを含む特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定する。これにより、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図８８参照）での外部出力処理のステップＳ１４０１では、特図変動パターンコマンドが音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて特図遊技演出を実行することができる。
【１１５８】
なお、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「２Ｒ短開放時短大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」又は「０６」に２Ｒ短開放時短大当たりである旨を示す「Ａ」を付した「Ａ０１」～「Ａ０３」及び「Ａ０６」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「１６Ｒ短開放時短大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」又は「０６」に１６Ｒ短開放時短大当たりである旨を示す「Ｂ」を付した「Ｂ０１」～「Ｂ０３」及び「Ｂ０６」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「小当たり」である場合、特図変動パターン「０５」に小当たりである旨を示す「Ｃ」を付した「Ｃ０５」を特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「外れ」である場合、特図変動パターン「０１」～「０７」に外れである旨を示す「Ｄ」を付した「Ｄ０１」～「Ｄ０７」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「外れ」である場合、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ及び時短図柄停止外れのいずれであるかの情報を特図変動パターンコマンドに含ませる。
【１１５９】
＜ステップＳ３４１５及びＳ３４１６＞

ステップＳ３４０５では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２での第１特図又は第２特別図柄表示部３６３での第２特図の変動表示を開始させ、さらに特別図柄（第１特図又は第２特図）が変動表示中（特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ３４１６）、当該変動開始処理を終了する。

【１１６０】

なお、特図変動表示中フラグは、前述の第１の実施形態の図２６の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９０２において、メイン表示部３６の特別図柄表示部３６２,３６３において特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【１１６１】

［小当たり遊技制御処理］

本実施形態の図８８のメイン処理でのステップＳ１４０７－１で実行される小当たり遊技制御処理では、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機として実行される大当たり抽選での抽選結果が小当たりであることに基づいて実行される小当たり遊技において、羽役物装置８３の作動を制御する処理が実行される。なお、本実施形態の小当たり遊技は、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態での第２特図大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に実行される第１小当たり遊技と、第３時短遊技状態での第２特図大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に実行される第２小当たり遊技と、を含む。ここで、図９１は、小当たり遊技の進行の一例を示すタイムチャートである。

【１１６２】

図９１（Ａ）及び図９１（Ｂ）に示すように、小当たり遊技（第１小当たり遊技又は第２小当たり遊技）は、羽役物装置８３の導入口８３１が閉鎖された状態が維持されるオープニング（第１オープニング又は第２オープニング）、及び羽役物装置８３の可動羽部８３２が作動されることで導入口８３１が開放される可動羽部作動遊技を含む。そして、第１小当たり遊技の第１オープニングの時間（例えば３秒～１０秒）は、第２小当たり遊技の第２オープニングの時間（例えば２秒～９秒）よりも長く設定されている。また、第１小当たり遊技の第１オープニングの時間と、第２小当たり遊技の第２オープニングの時間との差（例えば１秒～３秒）は、後述のＶ入賞口開閉部８３５の作動時間（例えば０．１秒～１秒）よりも大きく設定されている。

【１１６３】

また、図９１（Ｃ）に示すように、小当たり遊技では、Ｖ入賞口開閉部８３５の作動タイミング及び作動時間（開放時間）が、第２特図大当たり抽選が実行される時短遊技状態の種別を問わず同一に設定されている。もちろん、Ｖ入賞口開閉部８３５の作動タイミング及び作動時間（開放時間）のうちの一方又は双方は、第２特図大当たり抽選が実行される時短遊技状態の種別に基づいて設定するようにしてもよく、必ずしも時短遊技状態の種別を問わず同一に設定する必要はない。例えば、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態での第２特図大当たり抽選に基づいて実行される第１小当たり遊技でのＶ入賞口開閉部８３５の作動タイミング及び作動時間（開放時間）のうちの一方又は双方を、第３時短遊技状態での第２特図大当たり抽選に基づいて実行される第２小当たり遊技とは異なるものとして設定することが考えられる。

【１１６４】

なお、小当たり遊技では、可動羽部作動遊技の実行時間（可動羽部８３２の作動時間）が、第２特図大当たり抽選が実行される時短遊技状態の種別を問わず同一に設定されている。もちろん、可動羽部作動遊技の実行時間（可動羽部８３２の作動時間）は、第２特図大当たり抽選が実行される時短遊技状態の種別に応じて異なるものとすることができる。例えば、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態での第２特図大当たり抽選に基づいて実行される第１小当たり遊技の可動羽部作動遊技の実行時間を、第３時短遊技状態での第２特図大当たり抽選に基づいて実行される第２小当たり遊技の可動羽部作動遊技の実行時間よりも短く設定することが考えられる。

【１１６５】
　また、本実施形態では、小当たり遊技での可動羽部作動遊技が、Ｖ入賞口８３３に遊技球９９が入球したか否かに関係なく固定時間（一定時間）として実行されるが、可動羽部作動遊技は、Ｖ入賞口８３３に遊技球９９が入球した場合に前記固定時間が経過する前に終了するようにしてもよい。
【１１６６】
　また、本実施形態の小当たり遊技では、エンディングが設定されていないが、可動羽部作動遊技の終了後にエンディングが実行されるようにしてもよい。この場合、エンディングにおいて、Ｖ入賞口８３３に遊技球９９が入球されたか否かを図柄表示部３４１などにおいて報知することも考えられる。
【１１６７】
　また、図９１（Ａ）及び図９１（Ｃ）に示すように、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態での第２特図大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に実行される第１小当たり遊技では、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５の作動タイミングが第１オープニングに設定されている。第１オープニングでは、前述のように羽役物装置８３の導入口８３１が閉鎖された状態が維持されるため、羽役物装置８３の内部に遊技球９９が導入されることはない。そのため、第１小当たり遊技では、Ｖ入賞口８３３に遊技球９９が入球されることはなく、２種大当たり遊技が発生されることもない。その結果、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態では、大当たり抽選での抽選結果が小当たりとなることで第１小当たり遊技が実行される場合であっても、２種大当たり遊技が実行されることはない。
【１１６８】
　一方、図９１（Ｂ）及び図９１（Ｃ）に示すように、第３時短遊技状態での第２特図大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に実行される第２小当たり遊技では、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５の作動タイミングが可動羽部作動遊技に設定されている。可動羽部作動遊技は、前述のように可動羽部８３２が作動されることで導入口８３１が開放されるため、羽役物装置８３の内部に遊技球９９が導入され得る。そのため、第２小当たり遊技では、Ｖ入賞口８３３に遊技球９９が入球されることで、２種大当たり遊技が発生され得る。その結果、第３時短遊技状態では、大当たり抽選での抽選結果が小当たりとなることで第２小当たり遊技が実行されることに基づいて、２種大当たり遊技が実行され得る。つまり、第１～第３時短遊技状態のいずれにおいても大当たり抽選での抽選結果として小当たりが含まれるが、２種大当たり遊技を発生させることが可能なのは第３時短遊技状態のみである。これにより、詳細は後述するが、１種大当たり遊技の終了後に移行される第２時短遊技状態を経由して、２種大当たり遊技を発生させることが可能な第３時短遊技状態に移行されるという新規な遊技性が付与されるため、遊技に対する注目や興味が向上され、遊技の興趣が向上される。
【１１６９】
　なお、本実施形態の第１小当たり遊技では、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５の作動タイミングが第１オープニングに設定されることによってＶ入賞口８３３に遊技球９９が入球されないようになされていたが、Ｖ入賞口開閉部８３５の作動タイミングの一部又は全部が可動羽部作動遊技に設定されてもよい。具体的には、第１小当たり遊技において、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５の作動タイミングを第１オープニングから可動羽部作動遊技に跨るように設定することで、Ｖ入賞口８３３への遊技球９９の入球を不能又は困難としてもよい。また、第１小当たり遊技において、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５の作動タイミングの全部を可動羽部作動遊技に設定する共に、Ｖ入賞口開閉部８３５の作動時間（例えば０．０２秒～０．１秒）を短く設定することでＶ入賞口８３３への遊技球９９の入球を不能又は困難としてもよい。ここで、第１小当たり遊技においてＶ入賞口８３３への遊技球９９の入球を不能とする場合に効果は前述の通りであるが、その一方で、第１小当たり遊技においてＶ入賞口８３３への遊技球９９の入球を不能とする場合には小当たり遊技に対する遊技者の注目や興味が低下することが懸念される。これに対して、第１小当たり遊技においてＶ入賞口８３３への遊技球９９の入球を困難とする

場合には、第１小当たり遊技においてＶ入賞口８３３へ遊技球９９が入球する可能性があるため、小当たり遊技に対する遊技者の注目や興味の低下が抑制される。

【１１７０】

次に、本実施形態の小当たり遊技制御処理の具体的な処理手順を説明する。ここで、図９２～図９５は小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【１１７１】

＜ステップＳ３５０１＞

図９２に示すように、本実施形態の小当たり遊技制御処理では、ＭＰＵ４１は、まず第１特図又は第２特図が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、第１特図又は第２特図が停止表示されることで、小当たり遊技を開始可能なタイミングとなったか否かを判断する。なお、特図変動停止フラグは、図２６の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０８において第１特図又は第２特図を停止表示させる場合にオンに設定される。

【１１７２】

ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップＳ３５０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理を図９３のステップＳ３５１０に移行する。

【１１７３】

＜ステップＳ３５０２＞

特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が小当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３５０２）。大当たり抽選での抽選結果が小当たりであるか否かは、図９０の特図変動開始処理でのステップＳ３４０２、Ｓ３４０４又はＳ３４０５において当否判定を行った場合にＲＡＭ４１３に記憶される大当たり抽選での抽選結果に基づいて判断される。

【１１７４】

ＭＰＵ４１は、当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合（ステップＳ３５０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５０３に移行し、大当たり抽選での抽選結果が小当たりでない場合（ステップＳ３５０２：Ｎｏ）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【１１７５】

＜ステップＳ３５０３及びＳ３５０４＞

当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合（ステップＳ３５０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部作動待機フラグをオンに設定する（ステップＳ３５０３）。Ｖ入賞口開閉部作動待機フラグは、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５が未作動であり、Ｖ入賞口開閉部８３５の作動の待機中であることを示すフラグである。このＶ入賞口開閉部作動待機フラグは、Ｖ入賞口開閉部８３５が未作動であるか否かを判断するために、当該小当たり遊技制御処理での図９３のステップＳ３５１０において参照される。そして、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部８３５の作動を開始するまでの残り時間を示すＶ入賞口開閉部作動待機時間カウンタをセットし（ステップＳ３５０４）、処理をステップＳ３５０５に移行する。

【１１７６】

なお、Ｖ入賞口開閉部作動待機時間カウンタは、当該小当たり遊技制御処理を実行するごとに図９３のステップＳ３５１１において１ずつ減算され、Ｖ入賞口開閉部８３５の作動を開始するタイミングであるか否かを判断するために当該小当たり遊技制御処理での図９３のステップＳ３５１２において参照される。

【１１７７】

＜ステップＳ３５０５＞

ステップＳ３５０５では、ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態であることを示す第３時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５０５）。ここで、大当たり抽選の結果が小当たりである場合には、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態では第１小当たり遊技が実行され（図９３（Ａ）参照）、第３時短遊技状態では第２小当たり遊技が実行される（図９３（Ｂ）参照）。即ち、ＭＰＵ４１は、当該小当たりに対して、小当たり遊技が第１小当たり遊技を開始するか、第２小当り遊技を開始するかを判断する。

【１１７８】

なお、第３時短遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、他の遊技状態から第３時短遊技状態に移行される場合に図９９のステップＳ３６４４、図１０１のステップＳ３６９４、図１０３のステップＳ３７１９又はＳ３７２３においてオンに設定される一方、第３時短遊技状態から他の遊技状態に移行される場合に図１００のステップＳ３６５７、Ｓ３６６１又はＳ３６６８においてオフに設定される。

【１１７９】

ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０５：Ｙｅｓ）、即ち第３時短遊技状態であるために第２小当たり遊技を開始する場合、処理をステップＳ３５０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５０５：Ｎｏ）、即ち第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態であるために第１小当たり遊技を開始する場合、処理をステップＳ３５０８に移行する。

【１１８０】

＜ステップＳ３５０６及びＳ３５０７＞

第３時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０５：Ｙｅｓ）、即ち第３時短遊技状態であるために第２小当たり遊技を開始する場合、ＭＰＵ４１は、第２小当たり遊技の第２オープニング（図９３（Ｂ）参照）が実行されていることを示す第２オープニングフラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３５０６）、第２オープニング時間の残り時間（第２小当り遊技の可動羽部作動遊技（図９３（Ｂ）参照）を開始するまでの時間）を示す第２オープニング時間カウンタをセットし（ステップＳ３５０７）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【１１８１】

なお、第２オープニングフラグは、第２小当たり遊技の第２オープニングが実行されているか否かを判断するために図９４のステップＳ３５２６において参照される。また、第２オープニング時間カウンタは、当該小当たり遊技制御処理を実行するごとに図９４のステップＳ３５２７において１ずつ減算され、第２オープニングを終了（第２小当り遊技の可動羽部作動遊技を開始）するタイミングであるか否かを判断するために図９４のステップＳ３５２８において参照される。

【１１８２】

＜ステップＳ３５０８及びＳ３５０９＞

第３時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５０５：Ｎｏ）、即ち第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態であるために第１小当たり遊技を開始する場合、ＭＰＵ４１は、第１小当たり遊技の第１オープニング（図９３（Ａ）参照）が実行されていることを示す第１オープニングフラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３５０８）、第１オープニング時間の残り時間（第１小当り遊技の可動羽部作動遊技（図９３（Ａ）参照）を開始するまでの時間）を示す第１オープニング時間カウンタをセットし（ステップＳ３５０９）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【１１８３】

なお、第１オープニングフラグは、第１小当たり遊技の第１オープニングが実行されているか否かを判断するために図９４のステップＳ３５２２において参照される。また、第１オープニング時間カウンタは、当該小当たり遊技制御処理を実行するごとに図９４のステップＳ３５２３において１ずつ減算され、第１オープニングを終了（第１小当り遊技の

可動羽部作動遊技を開始）するタイミングであるか否かを判断するために図９４のステップＳ３５２４において参照される。
【１１８４】
＜ステップＳ３５１０＞
特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、図９３に示すように、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５が未作動であり、Ｖ入賞口開閉部８３５の作動の待機中であることを示すＶ入賞口開閉部作動待機フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５１０）。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部作動待機フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５１１に移行し、Ｖ入賞口開閉部作動待機フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５１７に移行する。
【１１８５】
＜ステップＳ３５１１及びＳ３５１２＞
Ｖ入賞口開閉部作動待機フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５１０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５の作動を開始するまでの残り時間を示すＶ入賞口開閉部作動待機時間カウンタから１減算し（ステップＳ３５１１）、減算後のＶ入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３５１２）。即ち、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部８３５の作動を開始してＶ入賞口８３３を開放するタイミングであるか否かを判断する。
【１１８６】
ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５１２：Ｙｅｓ）、即ち羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５の作動を開始してＶ入賞口８３３を開放するするタイミングである場合、処理をステップＳ３５１３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３５１２：Ｎｏ）、即ちＶ入賞口開閉部８３５の作動を開始（Ｖ入賞口８３３を開放）するタイミングでない場合、図９４のステップＳ３５２２に移行する。
【１１８７】
＜ステップＳ３５１３～Ｓ３５１６＞
減算後のＶ入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５１２：Ｙｅｓ）、即ち羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５の作動を開始してＶ入賞口８３３を開放するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部８３５を作動し（ステップＳ３５１３）、Ｖ入賞口開閉部８３５が作動されていることを示すＶ入賞口開閉部作動フラグをオンに設定する（ステップＳ３５１４）。
【１１８８】
なお、Ｖ入賞口開閉部作動フラグは、当該小当たり遊技制御処理の後述のステップＳ３５１７において、Ｖ入賞口開閉部８３５が作動しているか否かを判断するために参照される。
【１１８９】
そして、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部８３５の残りの作動時間を示すＶ入賞口開閉部作動時間カウンタを設定すると共に（ステップＳ３５１５）、Ｖ入賞口開閉部作動待機フラグをオフに設定し（ステップＳ３５１６）、処理を図９４のステップＳ３５２２に移行する。
【１１９０】
なお、Ｖ入賞口開閉部作動時間カウンタは、当該小当たり遊技制御処理が実行されるごとに当該小当たり遊技制御処理での後述のステップＳ３５１８において１ずつ減算され、Ｖ入賞口開閉部８３５を復帰（Ｖ入賞口８３３を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断するために当該小当たり遊技制御処理での後述のステップＳ３５１９において参照される。

【１１９１】
＜ステップＳ３５１７＞
Ｖ入賞口開閉部作動待機フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５１０：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５が作動されていることを示すＶ入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５１７）。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５１７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２０１８に移行し、Ｖ入賞口開閉部作動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５１７：Ｎｏ）、処理を図９４のステップＳ３５２２に移行する。
【１１９２】
＜ステップＳ３５１８及びＳ３５１９＞
Ｖ入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５１７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５の残りの作動時間を示すＶ入賞口開閉部作動時間カウンタから１減算し（ステップＳ３５１８）、減算後のＶ入賞口開閉部作動時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３５１９）。即ち、ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５を復帰（Ｖ入賞口８３３を閉鎖）させるタイミングであるか否かを判断する。
【１１９３】
ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉部作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５１９：Ｙｅｓ）、即ち羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５を復帰（Ｖ入賞口８３３を閉鎖）させるタイミングである場合、処理をステップＳ３５２０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉部作動時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３５１９：Ｎｏ）、即ち羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５を復帰（Ｖ入賞口８３３を閉鎖）させるタイミングでない場合、処理を図９４のステップＳ３５２２に移行する。
【１１９４】
＜ステップＳ３５２０及びＳ３５２１＞
減算後のＶ入賞口開閉部作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５１９：Ｙｅｓ）、即ち羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５を復帰（Ｖ入賞口８３３を閉鎖）させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部８３５を復帰させると共に（ステップＳ３５２０）、Ｖ入賞口開閉部８３５が作動されていることを示すＶ入賞口開閉部作動フラグをオフに設定し（ステップＳ３５２１）、処理を図９４のステップＳ３５２２に移行する。
【１１９５】
＜ステップＳ３５２２＞
図９４に示すように、ステップＳ３５２２では、ＭＰＵ４１は、第１小当たり遊技の第１オープニング（図９１（Ａ）参照）が実行されていることを示す第１オープニングフラグがオンに設定されているか否かを判断する。なお、第１オープニングフラグは、第１小当たり遊技の第１オープニングが開始される場合に、当該小当たり遊技制御処理での図９２のステップＳ３５０９においてオンに設定される。
【１１９６】
ＭＰＵ４１は、第１オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５２２：Ｙｅｓ）、即ち第１小当たり遊技の第１オープニングが実行されている場合、処理をステップＳ３５２３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５２２：Ｎｏ）、即ち第１小当たり遊技の第１オープニングが実行されていない場合、処理をステップＳ３５２６に移行する。
【１１９７】
＜ステップＳ３５２３～Ｓ３５２５＞
第１オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５２２：Ｙｅｓ）、即ち第１小当たり遊技の第１オープニングが実行されている場合、ＭＰＵ４１は、第１

オープニング時間の残り時間（第１小当たり遊技の可動羽部作動遊技（図９１（Ａ）参照）を開始するまでの時間）を示す第１オープニング時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ３５２３）、減算後の第１オープニング時間カウンタが０であるか否かを判断する（ステップＳ３５２４）。即ち、ＭＰＵ４１は、第１小当たり遊技において、第１オープニングを終了して可動羽部作動遊技（図９１（Ａ）参照）を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【１１９８】

ＭＰＵ４１は、減算後の第１オープニング時間カウンタが０である場合（ステップＳ３５２５：Ｙｅｓ）、即ち第１小当たり遊技において、第１オープニングを終了して可動羽部作動遊技を開始するタイミングである場合、第１オープニングが実行されていることを示す第１オープニングフラグをオフに設定し（ステップＳ３５２５）、処理をステップＳ３５３０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の第１オープニング時間カウンタが０でない場合（ステップＳ３５２４：Ｎｏ）、即ち第１小当たり遊技において、第１オープニングを終了するタイミングでも可動羽部作動遊技を開始するタイミングでもない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【１１９９】

＜ステップＳ３５２６＞

第１小当たり遊技の第１オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５２２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２小当たり遊技の第２オープニング（図９１（Ｂ）参照）が実行されていることを示す第２オープニングフラグがオンに設定されているか否かを判断する。なお、第２オープニングフラグは、第２小当たり遊技の第２オープニング（図９１（Ｂ）参照）が開始される場合に、当該小当たり遊技制御処理での図９２のステップＳ３５０７においてオンに設定される。

【１２００】

ＭＰＵ４１は、第２オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５２６：Ｙｅｓ）、即ち第２小当たり遊技の第２オープニングが実行されている場合、処理をステップＳ３５２７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５２６：Ｎｏ）、即ち第２小当たり遊技の第２オープニングが実行されていない場合、処理を図９５のステップＳ３５３３に移行する。

【１２０１】

＜ステップＳ３５２７～Ｓ３５２９＞

第２オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５２６：Ｙｅｓ）、即ち第２小当たり遊技の第２オープニングが実行されている場合、ＭＰＵ４１は、第２オープニング時間の残り時間（第２小当たり遊技の可動羽部作動遊技（図９１（Ｂ）参照）を開始するまでの時間）を示す第２オープニング時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ３５２７）、減算後の第２オープニング時間カウンタが０であるか否かを判断する（ステップＳ３５２８）。即ち、ＭＰＵ４１は、第２小当たり遊技において、第２オープニングを終了して可動羽部作動遊技（図９１（Ｂ）参照）を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【１２０２】

ＭＰＵ４１は、減算後の第２オープニング時間カウンタが０である場合（ステップＳ３５２８：Ｙｅｓ）、即ち第２小当たり遊技において、第２オープニングを終了して可動羽部作動遊技を開始するタイミングである場合、第２オープニングが実行されていることを示す第２オープニングフラグをオフに設定し（ステップＳ３５２９）、処理をステップＳ３５３０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の第２オープニング時間カウンタが０でない場合（ステップＳ３５２９：Ｎｏ）、即ち第２小当たり遊技において、第２オープニングを終了するタイミングでも可動羽部作動遊技を開始するタイミングでもない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【１２０３】

＜ステップＳ３５３０＞

第１小当たり遊技の第１オープニングフラグ又は第２小当たり遊技の第２オープニングフラグをオフにした場合（ステップＳ３５２５又はＳ３５２９）、即ち第１小当たり遊技又は第２小当り遊技においてオープニングを終了して可動羽部作動遊技を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３の可動羽部８３２を作動させることで可動羽部作動遊技を開始させ（ステップＳ３５３０）、処理をステップＳ３５３１に移行する。

【１２０４】

なお、可動羽部作動遊技では、羽役物装置８３の可動羽部８３２を作動させることで、羽役物装置８３の導入口８３１が開放され、羽役物装置８３の内部への遊技球９９の入球が可能となる。

【１２０５】

＜ステップＳ３５３１及びＳ３５３２＞

ステップＳ３５３１では、ＭＰＵ４１は、可動羽部８３２が作動されていること（可動羽部作動遊技が実行されていること）を示す可動羽部作動フラグをオンに設定する（ステップＳ３５３１）。そして、ＭＰＵ４１は、可動羽部８３２の残りの作動時間（可動羽部作動遊技の残り時間）を示す可動羽部作動時間カウンタをセットし（ステップＳ３５３２）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【１２０６】

なお、可動羽部作動フラグは、可動羽部８３２が作動（可動羽部作動遊技が実行）されているか否かを判断するために、当該小当たり遊技制御処理での図９５のステップＳ３５３３において参照される。また、可動羽部作動時間カウンタは、当該小当たり遊技制御処理が実行されるたびに当該小当たり遊技制御処理での図９５のステップＳ３５３４において１ずつ減算され、可動羽部８３２を復帰（可動羽部作動遊技を終了）するタイミングであるか否かを判断するために、当該小当たり遊技制御処理での図９５のステップＳ３５３５において参照される。

【１２０７】

＜ステップＳ３５３３＞

第２オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５２２：Ｎｏ）、即ち第１オープニングも第２オープニングが実行されていない場合、図９５に示すように、ＭＰＵ４１は、可動羽部８３２が作動（可動羽部作動遊技が実行）されていることを示す可動羽部作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５３３）。ＭＰＵ４１は、可動羽部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５３３：Ｙｅｓ）、即ち可動羽部作動遊技が実行されている場合、処理をステップＳ３５３４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、可動羽部作動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５３３：Ｎｏ）、即ち可動羽部作動遊技が実行されていない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【１２０８】

＜ステップＳ３５３４及びＳ３５３５＞

可動羽部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５３３：Ｙｅｓ）、即ち可動羽部作動遊技が実行されている場合、ＭＰＵ４１は、可動羽部８３２の残りの作動時間（可動羽部作動遊技の残り時間）を示す可動羽部作動時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ３５３４）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３５３５）。即ち、ＭＰＵ４１は、可動羽部８３２を復帰させて導入口８３１を閉鎖することで可動羽部作動遊技（小当り遊技）を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

【１２０９】

ＭＰＵ４１は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５３３：Ｙｅｓ）、即ち可動羽部８３２を復帰させるタイミング（可動羽部作動遊技（小当り遊技））を終了させるタイミングである場合、処理をステップＳ３５３６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が０でない場合（ステッ

プＳ３５３３：Ｎｏ）、即ち可動羽部８３２を復帰させるタイミング（可動羽部作動遊技（小当り遊技））を終了させるタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【１２１０】

＜ステップＳ３５３６及びＳ３５３７＞

減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５３３：Ｙｅｓ）、即ち可動羽部８３２を復帰させるタイミング（可動羽部作動遊技（小当り遊技））を終了させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、可動羽部８３２を復帰させることで可動羽部作動遊技（小当り遊技）を終了する（ステップＳ３５３６）。そして、ＭＰＵ４１は、可動羽部８３２が作動されていること（可動羽部作動遊技が実行されていること）を示す可動羽部作動フラグをオフに設定し（ステップＳ３５３６）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【１２１１】

［遊技状態移行処理］

本実施形態の図８８のメイン処理でのステップＳ１４０８で実行される遊技状態移行処理では、各種遊技状態を移行させる処理が実行される。ここで、図９６は、本実施形態での遊技状態の移行例（ゲームフロー）を示す図である。

【１２１２】

図９６に示すように、本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態、第３時短遊技状態、１種大当たり遊技状態、２種大当たり遊技状態、及び小当たり遊技状態を含む。

【１２１３】

通常遊技状態は、電動役物３１５ｂの短時間作動が低頻度で実行され（図８５（Ａ）及び図８５（Ｃ）参照）、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機とする第１特図大当たり抽選が第１特図大当たり当否テーブル（図８６（Ａ）参照）に基づいて実行され、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図大当たり抽選が短開放第２特図大当たり当否テーブル（図８７（Ａ）参照）に基づいて実行される遊技状態である。

【１２１４】

通常遊技状態へは、第１～第３時短遊技状態から大当たり遊技状態に移行することなく、規定回数の大当たり抽選に対する抽選結果を報知（規定回数の特図遊技を実行）した場合に移行する。また、通常遊技状態へは、当該通常遊技状態での大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて小当たり遊技状態に移行された場合、当該小当たり遊技状態において羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球９９が入球されなかった場合（Ｖ非入賞）に、当該小当たり遊技状態から復帰する。

【１２１５】

一方、通常遊技状態からは、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知した場合に１種大当たり遊技状態に移行し、大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知した場合に小当たり遊技状態に移行し、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知した場合（時短図柄停止）に第１時短遊技状態に移行する。なお、通常遊技状態からは、第２時短遊技状態、第３時短遊技状態、及び２種大当たり遊技状態には移行しない。

【１２１６】

第１時短遊技状態は、電動役物３１５ｂの短時間作動が高頻度で実行されることで第２入賞口３１５が高頻度で開放され（図８５（Ｂ）及び図８５（Ｃ）参照）、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機とする第１特図大当たり抽選が第１特図大当たり当否テーブル（図８６（Ａ）参照）に基づいて実行され、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図大当たり抽選が短開放第２特図大当たり当否テーブル（図８７（Ａ）参照）に基づいて実行される遊技状態である。

【１２１７】

第１時短遊技状態へは、通常遊技状態において、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知した場合（時短図柄停止）に移行する。また、第１時短遊技状態へは

、当該第１時短遊技状態での大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて小当たり遊技状態に移行された場合、当該小当たり遊技状態おいて羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球９９が入球されなかった場合（Ｖ非入賞）に、当該小当たり遊技状態から復帰する。

【１２１８】

一方、第１時短遊技状態からは、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知した場合に１種大当たり遊技状態に移行し、大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知した場合に小当たり遊技状態に移行し、大当たり遊技状態に移行することなく規定回数の大当たり抽選に対する抽選結果を報知（規定回数の特図遊技を実行）した場合に通常遊技状態に移行する。なお、第１時短遊技状態からは、第２時短遊技状態、第３時短遊技状態、及び２種大当たり遊技状態には移行しない。

【１２１９】

なお、第１時短遊技状態は、省略してもよく、時短遊技状態としては、第２時短遊技状態と第３時短遊技状態の少なくとも２種類を設定すればよい。なお、第１時短遊技状態を省略する場合、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機とする大当たり抽選に用いられる第１特図外れ振分テーブル（図８６（Ｄ）参照）における外れ種別から時短図柄停止外れが省略される。

【１２２０】

第２時短遊技状態は、第２時短遊技状態と同様に、電動役物３１５ｂの短時間作動が高頻度で実行されることで第２入賞口３１５が高頻度で開放され（図８５（Ｂ）及び図８５（Ｃ）参照）、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機とする第１特図大当たり抽選が第１特図大当たり当否テーブル（図８６（Ａ）参照）に基づいて実行され、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図大当たり抽選が短開放第２特図大当たり当否テーブル（図８７（Ａ）参照）に基づいて実行される遊技状態である。

【１２２１】

利益状態である第２短遊技状態へは、通常遊技状態又は第１時短遊技状態での大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて１種大当たり遊技に移行された場合に１種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行する。また、第２短遊技状態へは、当該第２時短遊技状態での大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて小当たり遊技状態に移行された場合、当該小当たり遊技状態おいて羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球９９が入球されなかった場合（Ｖ非入賞）に、当該小当たり遊技状態から復帰する。

【１２２２】

一方、第２時短遊技状態からは、詳細は後述するが、大当たり抽選の結果が所定の条件を満たす時短図柄停止外れであること報知した場合に第３時短遊技状態に移行する。また、第２時短遊技状態からは、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知した場合に１種大当たり遊技状態に移行し、大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知した場合に小当たり遊技状態に移行する。また、第２時短遊技状態からは、大当たり遊技状態及び第３時短遊技状態のいずれにも移行することなく規定回数の大当たり抽選に対する抽選結果を報知（規定回数の特図遊技を実行）した場合、通常遊技状態に移行する。なお、第２時短遊技状態からは、第１時短遊技状態、及び２種大当たり遊技状態には移行しない。

【１２２３】

第３時短遊技状態は、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態とは異なり、電動役物３１５ｂの長時間作動が高頻度で実行されることで第２入賞口３１５が高頻度で開放され（図８５（Ｂ）及び図８５（Ｃ）参照）、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機とする第１特図大当たり抽選が第１特図大当たり当否テーブル（図８６（Ａ）参照）に基づいて実行され、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図大当たり抽選が短開放第２特図大当たり当否テーブル（図８７（Ｂ）参照）に基づいて実行される遊技状態である。第３時短遊技状態は、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態に比べて電動役物３１５ｂが長時間作動されるために第２入賞口３１５に遊技球９９が入球され易い

ため、電動役物３１５ｂの作動時間が短い第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態よりも遊技者に有利な時短遊技状態である。

【１２２４】

第３短遊技状態へは、第２時短遊技状態における第２特図大当たり抽選の結果が所定の条件を満たす時短図柄停止外れであることを報知した場合に移行する。また、第３短遊技状態へは、当該第３時短遊技状態での大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて小当たり遊技状態に移行された場合、当該小当たり遊技状態において羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球９９が入球されなかった場合（Ｖ非入賞）に当該小当たり遊技状態から復帰する。ここで、所定の条件は、第２時短遊技状態における第２特図大当たり抽選の結果である時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数（図８７（Ｅ）参照）が、第２時短遊技状態における残りの時短遊技回数を超えることである（図９０の特図変動開始処理でのステップＳ３４０９～Ｓ３４１２参照）。

【１２２５】

一方、第３時短遊技状態からは、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知した場合に１種大当たり遊技状態に移行し、大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知した場合に小当たり遊技状態に移行する。また、第３時短遊技状態からは、１種大当たり遊技状態、及び小当たり遊技状態を経由しての２種大当たり遊技状態のいずれにも移行することなく規定回数の大当たり抽選に対する抽選結果を報知（規定回数の特図遊技を実行）した場合、通常遊技状態に移行する。なお、第３時短遊技状態からは、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態、及び２種大当たり遊技状態には移行しない。

【１２２６】

次に、本実施形態の遊技状態移行処理の具体的な処理手順を説明する。ここで、図９７～図１０３は遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【１２２７】

＜ステップＳ３６０１＞

図９７に示すように、本実施形態の遊技状態移行処理では、ＭＰＵ４１は、まず通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６０１）。通常遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理において、他の遊技状態から通常遊技状態に移行される場合に図９８のステップＳ３６２９、図９９のステップＳ３６５０、図１００のステップＳ３６６７又は図１０２のステップＳ３７０１においてオンに設定される一方、通常遊技状態から他の遊技状態に移行される場合に図９７のステップＳ３６０８、Ｓ３６１２又はＳ３６１６においてオフに設定される。

【１２２８】

ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、即ち通常遊技状態である場合、処理をステップＳ３６０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、即ち通常遊技状態以外の遊技状態である場合、処理を図９８のステップＳ３６１７に移行する。

【１２２９】

＜ステップＳ３６０２＞

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、即ち通常遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、変動表示された特別図柄（第１特図又は第２特図）が停止された（特図遊技が終了した）ことを示す特図変動停止表示フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された（特図遊技が終了した）ことによって通常遊技状態から他の遊技状態（１種大当たり遊技状態、小当たり遊技状態又は第１時短遊技状態）に移行可能なタイミングであるか否かを判断する。

【１２３０】

なお、特図変動停止表示フラグは、変動表示された特別図柄（第１特図又は第２特図）が停止表示される場合に、図２６の前述の第１の実施形態の特図遊技制御処理でのステッ

プＳ１９０８においてオンに設定される。
【１２３１】
　ＭＰＵ４１は、特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０２：Ｙｅｓ）、即ち通常遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合、処理をステップＳ３６０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止表示フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０２：Ｎｏ）、即ち通常遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングでない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１２３２】
＜ステップＳ３６０３＞
　特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０２：Ｙｅｓ）、即ち通常遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する（ステップＳ３６０３）。
【１２３３】
　ＭＰＵ４１は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６０４に移行し、当該大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６０９に移行する。
【１２３４】
＜ステップＳ３６０４～Ｓ３６０８＞
　特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を通常遊技状態から第１時短遊技状態に移行する（ステップＳ３６０４）。そして、ＭＰＵ４１は、第１時短遊技状態において実行される特図遊技の上限値（規定回数）（図８６（Ｅ）参照）を時短回数カウンタにセットし（ステップＳ３６０５）、第１時短遊技状態であることを示す第１時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３６０６）。さらに、ＭＰＵ４１は、第１時短遊技状態移行コマンドを設定すると共に（ステップＳ３６０７）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０８）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１２３５】
　第１時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態が通常遊技状態から第１時短遊技状態に移行することを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、図８８のメイン処理の外部出力処理でのステップＳ１４０１において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、第１時短遊技状態移行コマンドに基づいて、特図遊技において第１時短遊技状態に対応する演出を実行することができる。
【１２３６】
＜ステップＳ３６０９＞
　特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップＳ３６０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、当該大当たり抽選の結果が１種大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３６０９）。ＭＰＵ４１は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が１種大当たりである場合（ステップＳ３６０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１０に移行し、当該大当たり抽選の結果が１種大当たりでない場合（ステップＳ３６０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６１３に移行する。
【１２３７】
＜ステップＳ３６１０～Ｓ３６１２＞
　特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が１種大当たりである場合（ステップＳ３６０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を通常遊技状態から１種大当たり遊技状態に移行する（ステップＳ３６１０）。そして、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態であることを示す通常１種大当たり遊

技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３６１１）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６１２）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１２３８】

＜ステップＳ３６１３＞

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が１種大当たりでない場合（ステップＳ３６０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、当該大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３６１３）。ＭＰＵ４１は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップＳ３６１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当該大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップＳ３６１３：Ｎｏ）、即ち当該大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れ以外の外れ（リーチ外れ又は完全外れ）である場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１２３９】

＜ステップＳ３６１４～Ｓ３６１６＞

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップＳ３６１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を通常遊技状態から小当たり遊技状態に移行する（ステップＳ３６１４）。そして、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示す通常小当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３６１５）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６１６）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１２４０】

＜ステップＳ３６１７＞

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、即ち通常遊技状態以外の遊技状態である場合、図９８に示すように、ＭＰＵ４１は、第１時短遊技状態であることを示す第１時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否か、即ち第１時短遊技状態であるか否かを判断する（ステップＳ３６１７）。

【１２４１】

なお、第１時短遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理において、遊技状態が通常遊技状態から第１時短遊技状態に移行される場合に図９７のステップＳ３６０６においてオンに設定される。

【１２４２】

ＭＰＵ４１は、第１時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６１７：Ｙｅｓ）、即ち第１時短遊技状態である場合、処理をステップＳ３６１８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６１７：Ｎｏ）、即ち第１時短遊技状態でない場合、処理を図９９のステップＳ３６３１に移行する。

【１２４３】

＜ステップＳ３６１８＞

第１時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６１７：Ｙｅｓ）、即ち第１時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、変動表示された特別図柄（第１特図又は第２特図）が停止された（特図遊技が終了した）ことを示す特図変動停止表示フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された（特図遊技が終了した）ことによって第１時短遊技状態から他の遊技状態（１種大当たり遊技状態、小当たり遊技状態又は通常遊技状態）に移行可能なタイミングであるか否かを判断する。

【１２４４】

なお、特図変動停止表示フラグは、変動表示された特別図柄（第１特図又は第２特図）が停止表示される場合に、図２６の前述の第１の実施形態の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０８においてオンに設定される。

【１２４５】
　ＭＰＵ４１は、特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６１８：Ｙｅｓ）、第１時短遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合、処理をステップＳ３６１９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止表示フラグがオフに設定されている場合、即ち第１時短遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングでない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１２４６】
＜ステップＳ３６１９＞
　特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６１８：Ｙｅｓ）、第１時短遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が１種大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３６１９）。
【１２４７】
　ＭＰＵ４１は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が１種大当たりである場合（ステップＳ３６１９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６２０に移行し、当該大当たり抽選の結果が１種大当たりでない場合（ステップＳ３６１９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６２３に移行する。
【１２４８】
＜ステップＳ３６２０～Ｓ３６２２＞
　特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が１種大当たりである場合（ステップＳ３６１９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を第１時短遊技状態から１種大当たり遊技状態に移行する（ステップＳ３６２０）。そして、ＭＰＵ４１は、第１時短遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態であることを示す第１時短１種大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３６２１）、第１時短遊技状態であることを示す第１時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６２２）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１２４９】
＜ステップＳ３６２３＞
　特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が１種大当たりでない場合（ステップＳ３６１９：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、当該大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３６２３）。ＭＰＵ４１は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップＳ３６２３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６２４に移行し、当該大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップＳ３６２３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６２７に移行する。
【１２５０】
＜ステップＳ３６２４～Ｓ３６２６＞
　特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップＳ３６２３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を第１時短遊技状態から小当たり遊技状態に移行する（ステップＳ３６２４）。そして、ＭＰＵ４１は、第１時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示す第１時短小当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３６２５）、第１時短遊技状態であることを示す第１時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６１６）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１２５１】
＜ステップＳ３６２７＞
　特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップＳ３６２３：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第１時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３６２７）。即ち、ＭＰＵ４１は、第１時短遊技状態に対する時短回数カウンタに基づいて第１

時短遊技状態から通常遊技状態に移行するか否かを判断する。
【１２５２】
なお、第１時短遊技状態に対する時短回数カウンタは、当該遊技状態移行処理において、通常遊技状態から第１時短遊技状態に移行された場合に図９７のステップＳ３６０５においてセットされ、図９０の特図変動開始処理でのステップＳ３４０７において特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）が開始される毎に減算される。
【１２５３】
ＭＰＵ４１は、第１時短遊技状態に対する時短回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３６２７：Ｙｅｓ）、即ち第１時短遊技状態において時短遊技回数の上限値（規定回数）の特図遊技を実行した場合、処理をステップＳ３６２８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当該時短回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３６２７：Ｎｏ）、即ち第１時短遊技状態において時短遊技回数の上限値（規定回数）の特図遊技を実行していない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１２５４】
＜ステップＳ３６２８～Ｓ３６３０＞
第１時短遊技状態に対する時短回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３６２７：Ｙｅｓ）、即ち第１時短遊技状態において時短遊技回数の上限値（規定回数）の特図遊技を実行した場合、ＭＰＵ４１は、遊技状態を第１時短遊技状態から通常遊技状態に移行する（ステップＳ３６２８）。そして、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３６２９）、第１時短遊技状態であることを示す第１時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６３０）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１２５５】
＜ステップＳ３６３１＞
第１時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６１７：Ｎｏ）、即ち第１時短遊技状態でない場合、図９９に示すように、ＭＰＵ４１は、第２時短遊技状態であることを示す第２時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６３１）。
【１２５６】
なお、第２時短遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理において、遊技状態が１種大当たり遊技状態から第２時短遊技状態に移行される場合に、後述の図１０１のステップＳ３６７３においてオンに設定される。
【１２５７】
ＭＰＵ４１は、第２時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３１：Ｙｅｓ）、即ち第２時短遊技状態である場合、処理をステップＳ３６３２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６３１：Ｎｏ）、即ち第２時短遊技状態でない場合、処理を図１００のステップＳ３６５２に移行する。
【１２５８】
＜ステップＳ３６３２＞
第２時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３１：Ｙｅｓ）、即ち第２時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、変動表示された特別図柄（第１特図又は第２特図）が停止された（特図遊技が終了した）ことを示す特図変動停止表示フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された（特図遊技が終了した）ことによって第２時短遊技状態から他の遊技状態（１種大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、第３時短遊技状態又は通常遊技状態）に移行可能なタイミングであるか否かを判断する。
【１２５９】
なお、特図変動停止表示フラグは、変動表示された特別図柄（第１特図又は第２特図）が停止表示される場合に、図２６の前述の第１の実施形態の特図遊技制御処理でのステッ

プＳ１９０８においてオンに設定される。
【１２６０】
　ＭＰＵ４１は、特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０２：Ｙｅｓ）、即ち第２遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合、処理をステップＳ３６３３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止表示フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０２：Ｎｏ）、即ち第２遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングでない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１２６１】
＜ステップＳ３６３３＞
　特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０２：Ｙｅｓ）、即ち第２遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が１種大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３６３３）。
【１２６２】
　ＭＰＵ４１は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が１種大当たりである場合（ステップＳ３６３３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６３４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当該大当たり抽選の結果が１種大当たりでない場合（ステップＳ３６３３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６３７に移行する。
【１２６３】
＜ステップＳ３６３４～Ｓ３６３６＞
　特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が１種大当たりである場合（ステップＳ３６３３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を第２時短遊技状態から１種大当たり遊技状態に移行する（ステップＳ３６３４）。そして、ＭＰＵ４１は、第２時短遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態であることを示す第２時短１種大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３６３５）、第２時短遊技状態であることを示す第２時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６３６）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１２６４】
＜ステップＳ３６３７＞
　特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が１種大当たりでない場合（ステップＳ３６３３：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、当該大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３６３７）。
【１２６５】
　ＭＰＵ４１は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップＳ３６３７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６３８に移行し、当該大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップＳ３６３７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６４１に移行する。
【１２６６】
＜ステップＳ３６３８～Ｓ３６４０＞
　特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップＳ３６３７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を第２時短遊技状態から小当たり遊技状態に移行する（ステップＳ３６３８）。そして、ＭＰＵ４１は、第２時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示す第２時短小当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３６３９）、第２時短遊技状態であることを示す第２時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６４０）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１２６７】
＜ステップＳ３６４１＞
　特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップＳ３６３７：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を第２時短遊技状態か

ら第３時短遊技状態に移行させる第３時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６４１）。即ち、ＭＰＵ４１は、遊技状態を第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行させるか否かを判断する。

【１２６８】

第３時短遊技状態移行フラグは、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数（図８７（Ｅ）参照）から、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタの値を減算した減算値が０よりも大きい場合（当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数が、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多い場合）、図９０の変動開始処理でのステップＳ３４１２においてオンに設定される。

【１２６９】

ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６４１：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態を第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行させる場合、処理をステップＳ３６４２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６４１：Ｎｏ）、即ち遊技状態を第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行させない場合、処理をステップＳ３６４８に移行する。

【１２７０】

＜ステップＳ３６４２及びＳ３６４３＞

第３時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６４１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行すると共に（ステップＳ３６４２）、第３時短遊技状態において実行される特図遊技の上限値（規定回数）を時短回数カウンタにセットし（ステップＳ３６４３）、処理をステップＳ３６４４に移行する。

【１２７１】

ここで、時短回数カウンタの値は、第２時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に選択される時短遊技回数に対応する値として設定される。具体的には、図８７（Ｅ）に示すように、ＭＰＵ４１は、時短回数カウンタの値は、時短遊技回数として１０回が選択される場合には「１０」にセットされ、時短遊技回数として３０回が選択される場合には「３０」にセットされ、時短遊技回数として５０回が選択される場合には「５０」にセットされ、時短遊技回数として１００回が選択される場合には「１００」にセットされる。つまり、第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行される場合の時短遊技回数は、第２時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に選択される時短遊技回数に更新される。

【１２７２】

ここで、第３時短遊技状態は、前述のように、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態に比べて電動役物３１５ｂが長時間作動されるために第２入賞口３１５に遊技球９９が入球され易いため、電動役物３１５ｂの作動時間が短い第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態よりも遊技者に有利な時短遊技状態である。また、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態での大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技では、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３への遊技球９９の入球が不能であるのに対して、第３時短遊技状態では、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３への遊技球９９の入球が可能である。そのため、第３時短遊技状態は、第１時短遊技状態及び第２時短遊技とは異なり、小当たり遊技における羽役物装置８３のＶ入賞口８３３への遊技球９９の入球に基づく２種大当たり遊技が実行され得る点で、第１時短遊技状態及び第２時短遊技よりも遊技者に有利な遊技状態である。

【１２７３】

このように、第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行される場合の時短遊技回数

は、第２時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に選択される時短遊技回数に更新されることで、当該時短図柄停止外れために決定された時短遊技回数に対する価値を有効に活用することができる。

【１２７４】

また、本実施形態では、第２時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数が、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多い場合に第３時短遊技状態に移行されることで、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数が少なくなるほど第３時短遊技状態に移行され易い遊技性が付与される。これにより、遊技に対する注目や興味を向上させることができるため、遊技の興趣が向上される。

【１２７５】

なお、本実施形態では、第２時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数が、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数以下である場合には、当該第２時短遊技状態での時短遊技回数が変更されないが、例えば当該第２時短遊技状態の時短遊技回数として、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数に対して当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数を加算してもよい。これにより、第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行させるか否かを判断するための大当たり抽選回数が多くなるため、遊技者に有利な第３時短遊技状態に移行される可能性をより長く維持されるため、遊技に対する注目や興味を向上させることができ、遊技の興趣が向上される。

【１２７６】

＜ステップＳ３６４４及びＳ３６４５＞

ステップＳ３６４４では、ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態であることを示す第３時短遊技状態フラグをオンに設定し、さらに、第２時短遊技から第３時短遊技状態に移行されることを音声ランプ制御装置５に通知する第３時短遊技状態Ａ移行コマンドを設定し（ステップＳ３６４５）、処理をステップＳ３６４６に移行する。

【１２７７】

なお、第３時短遊技状態Ａ移行コマンドは、図８８のメイン処理でのステップＳ１４０１において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、第３時短遊技状態に対応した演出を実行することができる。

【１２７８】

＜ステップＳ３６４６及びＳ３６４７＞

ステップＳ３６４６では、ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態に移行させる第３時短遊技状態移行フラグをオフに設定し、さらに、第２時短遊技状態であることを示す第２時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６４７）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１２７９】

＜ステップＳ３６４８＞

第３時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６４１：Ｎｏ）、即ち遊技状態を第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行させない場合、ＭＰＵ４１は、第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３６２７）。

【１２８０】

なお、第２時短遊技状態に対する時短回数カウンタは、当該遊技状態移行処理において、１種大当たり遊技状態から第２時短遊技状態に移行された場合に図１０１のステップＳ３６７２、Ｓ３６７９又はＳ３６８６においてセットされ、図９０の特図変動開始処理でのステップＳ３４０７において特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）が開始される毎に減算される。

【１２８１】

ＭＰＵ４１は、第２時短遊技状態に対する時短回数カウンタの値が０である場合（ステ

ップＳ３６４８：Ｙｅｓ）、即ち第２時短遊技状態において時短遊技回数の上限値（規定回数）の特図遊技を実行した場合、処理をステップＳ３６４９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当該時短回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３６４９：Ｎｏ）、即ち第２時短遊技状態において時短遊技回数の上限値（規定回数）の特図遊技を実行していない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１２８２】

＜ステップＳ３６４９～Ｓ３６５１＞

第２時短遊技状態に対する時短回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３６４８：Ｙｅｓ）、即ち第２時短遊技状態において時短遊技回数の上限値（規定回数）の特図遊技を実行した場合、ＭＰＵ４１は、遊技状態を第２時短遊技状態から通常遊技状態に移行する（ステップＳ３６４８）。そして、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３６５０）、第２時短遊技状態であることを示す第２時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６５１）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１２８３】

＜ステップＳ３６５２＞

第２時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６３１：Ｎｏ）、即ち第２時短遊技状態でない場合、ＭＰＵ４１は、図１００に示すように、第３時短遊技状態であることを示す第３時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６５２）。

【１２８４】

なお、第３時短遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理において、他の遊技状態から第３時短遊技状態に移行される場合に図９９のステップＳ３６４４、図１０１のステップＳ３６９４、図１０３のステップＳ３７１９又はＳ３７２３においてオンに設定される。

【１２８５】

ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６５２：Ｙｅｓ）、即ち第３時短遊技状態である場合、処理をステップＳ３６５３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６５２：Ｎｏ）、即ち第３時短遊技状態でない場合、処理を図８９のステップＳ３６６９に移行する。

【１２８６】

＜ステップＳ３６５３＞

第３時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６５２：Ｙｅｓ）、即ち第３時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、変動表示された特別図柄（第１特図又は第２特図）が停止された（特図遊技が終了した）ことを示す特図変動停止表示フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された（特図遊技が終了した）ことによって第３時短遊技状態から他の遊技状態（１種大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、通常遊技状態）に移行可能なタイミングであるか否かを判断する。

【１２８７】

なお、特図変動停止表示フラグは、変動表示された特別図柄（第１特図又は第２特図）が停止表示される場合に、図２６の前述の第１の実施形態の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０８においてオンに設定される。

【１２８８】

ＭＰＵ４１は、特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６５３：Ｙｅｓ）、即ち第３遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合、処理をステップＳ３６５４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止表示フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６５３：Ｎｏ）、即ち第３遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングでない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１２８９】

＜ステップＳ３６５４＞
特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６５３：Ｙｅｓ）、即ち第３遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が１種大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３６５４）。
【１２９０】
ＭＰＵ４１は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が１種大当たりである場合（ステップＳ３６５４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６５５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当該大当たり抽選の結果が１種大当たりでない場合（ステップＳ３６５４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６５８に移行する。
【１２９１】
＜ステップＳ３６５５～Ｓ３６５７＞
特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が１種大当たりである場合（ステップＳ３６５５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を第３時短遊技状態から１種大当たり遊技状態に移行する（ステップＳ３６５５）。そして、ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態であることを示す第３時短１種大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３６５６）、第３時短遊技状態であることを示す第３時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６５７）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１２９２】
＜ステップＳ３６５８＞
特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が１種大当たりでない場合（ステップＳ３６５４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、当該大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３６５８）。ＭＰＵ４１は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップＳ３６５８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６５９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当該大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップＳ３６５８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６６２に移行する。
【１２９３】
＜ステップＳ３６５９～Ｓ３６６１＞
特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップＳ３６５８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を第３時短遊技状態から小当たり遊技状態に移行する（ステップＳ３６５９）。そして、ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示す第３時短小当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３６６０）、第３時短遊技状態であることを示す第３時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６６１）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１２９４】
＜ステップＳ３６６２＞
特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップＳ３６５８：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、当該大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する（ステップＳ３６６２）。
【１２９５】
ＭＰＵ４１は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップＳ３６６２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６６３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当該大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップＳ３６６２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６６５に移行する。
【１２９６】
＜ステップＳ３６６３＞
特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停

止外れである場合（ステップＳ３６６２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態に対する時短回数カウンタの再設定処理を実行し（ステップＳ３６６３）、処理をステップＳ３６６４に移行する。この再設定処理では、ＭＰＵ４１は、例えば第３時短遊技状態における残りの時短遊技回数よりも、当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）（図８７（Ｅ）参照）のほうが多い場合に、当該時短遊技回数（規定回数）に第３時短遊技状態に対する時短回数カウンタの値を再設定する。

【１２９７】

このように、第３時短遊技状態における残りの時短遊技回数よりも、当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）（図８７（Ｅ）参照）のほうが多い場合に、当該時短遊技回数（規定回数）に時短回数カウンタの値を再設定することで、第３時短遊技状態において実行される大当たり抽選回数（特図遊技の回数）が多くなるため、第３時短遊技状態の利益、即ち小当たり遊技における羽役物装置８３のＶ入賞口８３３への遊技球９９の入球に基づく２種大当たり遊技が実行され得る利益をより大きく享受することが可能になる。

【１２９８】

なお、第３時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の時短回数カウンタに対する処理は、第３時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の第３時短遊技状態における残りの時短遊技回数と無関係に再設定してもよい。例えば、第３時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）（図８７（Ｅ）参照）が当該第３時短遊技状態における残りの時短遊技回数よりも多いか少ないに関わらず、当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）に変更してもよい。もちろん、第３時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）（図８７（Ｅ）参照）が当該第３時短遊技状態における残りの時短遊技回数よりも多いか少ないに関わらず、当該第３時短遊技状態における残りの時短遊技回数の再設定を行うことなく維持してもよい。

【１２９９】

＜ステップＳ３６６４＞

ステップＳ３６６４では、ＭＰＵ４１は、時短回数カウンタの再設定処理が実行されたことを音声ランプ制御装置５に通知する時短回数カウンタ再設定コマンドを設定し（ステップＳ３６６４）、当該遊技状態移行処理を終了する。なお、時短回数カウンタ再設定コマンドには、時短回数カウンタの再設定処理が実行されたことの他、時短回数カウンタの値に変更があった場合に、変更後の時短遊技回数に関する情報が含まれる。そして、時短回数カウンタ再設定コマンドは、図７６のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信され、音声ランプ制御装置５では、時短回数カウンタ再設定コマンドを受信した場合に、時短回数カウンタの値を再設定する。

【１３００】

＜ステップＳ３６６５＞

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップＳ３６６２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタが０であるか否かを判断する（ステップＳ３６６５）。

【１３０１】

第３時短遊技状態に対する時短回数カウンタは、当該遊技状態移行処理において、第２時短遊技状態、１種大当たり遊技状態又は２種大当たり遊技状態から第３時短遊技状態に移行された場合に、図９９のステップＳ３６４３、図１０１のステップＳ３６９３、又は図１０３のステップＳ３７２４においてセットされ、図９０の特図変動開始処理でのステップＳ３４０７において特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）が開始される毎に減算される。

【１３０２】
　ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態に対する時短回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３６６５：Ｙｅｓ）、即ち第３時短遊技状態において時短遊技回数の上限値（規定回数）の特図遊技を実行した場合、処理をステップＳ３６６６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当該時短回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３６４９：Ｎｏ）、即ち第３時短遊技状態において時短遊技回数の上限値（規定回数）の特図遊技を実行していない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１３０３】
＜ステップＳ３６６６～Ｓ３６６８＞
　第３時短遊技状態に対する時短回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３６６５：Ｙｅｓ）、即ち第３時短遊技状態において時短遊技回数の上限値（規定回数）の特図遊技を実行した場合、ＭＰＵ４１は、遊技状態を第３時短遊技状態から通常遊技状態に移行する（ステップＳ３６６６）。そして、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３６６７）、第３時短遊技状態であることを示す第３時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６６８）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１３０４】
＜ステップＳ３６６９＞
　第３時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６５２：Ｎｏ）、即ち第３時短遊技状態でない場合、ＭＰＵ４１は、図１０１に示すように、通常１種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６６９）。
【１３０５】
　なお、通常１種大当たり遊技状態フラグは、通常遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が通常遊技状態から１種大当たり遊技状態に移行される場合に、当該遊技状態移行処理の図９７のステップＳ３６１１においてオンに設定される。
【１３０６】
　ＭＰＵ４１は、通常１種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６６９：Ｙｅｓ）、即ち通常遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態である場合、処理をステップＳ３６７０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、通常１種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６６９：Ｎｏ）、即ち通常遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態でない場合、処理をステップＳ３６７６に移行する。
【１３０７】
＜ステップＳ３６７０＞
　通常１種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６６９：Ｙｅｓ）、即ち通常遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、１種大当たり遊技が終了したか否かを判断する（ステップＳ３６７０）。１種大当たり遊技が終了したか否かは、例えば図８８のメイン処理でのステップＳ１４０７の大当たり遊技制御処理において大当たり遊技を終了させる場合にオンに設定される大当たり遊技終了フラグに基づいて判断される（前述の第１の実施形態の図２９の大当たり制御処理のステップＳ２２５１参照）。
【１３０８】
　ＭＰＵ４１は、１種大当たり遊技が終了した場合（ステップＳ３６７０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６７１に移行し、１種大当たり遊技が終了していない場合（ステップＳ３６７０：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１３０９】
＜ステップＳ３６７１及びＳ３６７２＞
　１種大当たり遊技が終了した場合（ステップＳ３６７０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を１種大当たり遊技状態から第２時短遊技状態に移行すると共に（ステップＳ３６

７１）、第２時短遊技状態において実行される特図遊技の上限値（規定回数）を時短回数カウンタにセットし（ステップＳ３６７２）、処理をステップＳ３６７３に移行する。

【１３１０】

ここで、時短回数カウンタの値は、通常遊技状態における大当たり抽選の結果が大当たりである場合に選択される時短遊技回数に対応する値として設定される。具体的には、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態での大当たり抽選の結果に基づいて移行される１種大当たり遊技状態から第２時短遊技状態に移行される場合、時短回数カウンタの値として、「１００」をセットする（図８６（Ｂ）及び図８７（Ｇ）参照）。

【１３１１】

＜ステップＳ３６７３～Ｓ３６７５＞

ステップＳ３６７３では、ＭＰＵ４１は、第２時短遊技状態であることを示す第２時短遊技状態フラグをオンに設定し、さらに、遊技状態が第２時短遊技状態に移行されることを音声ランプ制御装置５に通知する第２時短遊技状態移行コマンドをセットする（ステップＳ３６７４）。この第２時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態が第２時短遊技状態に移行されることを示す情報の他、当該第２時短遊技状態での時短遊技回数（規定回数）に関する情報を含み、図８８のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、第２時短遊技状態移行コマンドに基づいて、時短遊技回数（規定回数）を把握できると共に、第２時短遊技状態に対応した演出を実行することができる。

【１３１２】

そして、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態であることを示す通常１種大当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６７５）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１３１３】

＜ステップＳ３６７６＞

通常１種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６６９：Ｎｏ）、即ち通常遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態でない場合、ＭＰＵ４１は、第１時短１種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６７６）。

【１３１４】

なお、第１時短１種大当たり遊技状態フラグは、第１時短遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が第１時短遊技状態から１種大当たり遊技状態に移行される場合に、当該遊技状態移行処理の図９８のステップＳ３６２１においてオンに設定される。

【１３１５】

ＭＰＵ４１は、第１時短１種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６７６：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態が第１時短遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態である場合、処理をステップＳ３６７７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１時短１種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６７６：Ｎｏ）、即ち第１時短遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態でない場合、処理をステップＳ３６８３に移行する。

【１３１６】

＜ステップＳ３６７７＞

第１時短１種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６７６：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態が第１時短遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、１種大当たり遊技が終了したか否かを判断する（ステップＳ３６７７）。１種大当たり遊技が終了したか否かは、例えば図８８のメイン処理での大当たり遊技制御処理において大当たり遊技を終了する処理を実行する場合にオンに設定される大当たり遊技終了フラグに基づいて判断される（前述の第１の実施形態の図２９の大当たり制御処理のステップＳ２２５１参照）。

【１３１７】
　ＭＰＵ４１は、１種大当たり遊技が終了した場合（ステップＳ３６７７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６７８に移行し、１種大当たり遊技が終了していない場合（ステップＳ３６７７：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１３１８】
＜ステップＳ３６７８及びＳ３６７９＞
　１種大当たり遊技が終了した場合（ステップＳ３６７７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を１種大当たり遊技状態から第２時短遊技状態に移行すると共に（ステップＳ３６７８）、第２時短遊技状態において実行される特図遊技の上限値（規定回数）を時短回数カウンタにセットし（ステップＳ３６７９）、処理をステップＳ３６８０に移行する。
【１３１９】
　ここで、時短回数カウンタの値は、第１時短遊技状態における大当たり抽選の結果が大当たりである場合に選択される時短遊技回数に対応する値として設定される。具体的には、ＭＰＵ４１は、第１時短遊技状態での大当たり抽選の結果に基づいて移行される１種大当たり遊技状態から第２時短遊技状態に移行される場合、時短回数カウンタの値として、「１００」をセットする（図８６（Ｂ）及び図８７（Ｇ）参照）。
【１３２０】
＜ステップＳ３６８０～Ｓ３６８２＞
　ステップＳ３６８０では、ＭＰＵ４１は、第２時短遊技状態であることを示す第２時短遊技状態フラグをオンに設定し、さらに、遊技状態が第２時短遊技状態に移行されることを音声ランプ制御装置５に通知する第２時短遊技状態移行コマンドをセットする（ステップＳ３６８１）。この第２時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態が第２時短遊技状態に移行されることを示す情報の他、当該第２時短遊技状態での時短遊技回数（規定回数）に関する情報を含み、図８８のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、第２時短遊技状態移行コマンドを受信した場合、時短遊技回数（規定回数）を把握できると共に、第２時短遊技状態に対応した演出を実行することができる。
【１３２１】
　そして、ＭＰＵ４１は、第１時短遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態であることを示す第１時短１種大当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６８２）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１３２２】
＜ステップＳ３６８３＞
　第１時短１種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６７６：Ｎｏ）、即ち第１時短遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態でない場合、ＭＰＵ４１は、第２時短１種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６８３）。
【１３２３】
　なお、第２時短１種大当たり遊技状態フラグは、第２時短遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が第２時短遊技状態から１種大当たり遊技状態に移行される場合に、図９９のステップＳ３６３６においてオンに設定される。
【１３２４】
　ＭＰＵ４１は、第２時短１種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６８３：Ｙｅｓ）、即ち第２時短遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態である場合、処理をステップＳ３６８４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２時短１種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６８３：Ｎｏ）、即ち第２時短遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態でない場合、処理をステップＳ３６９０に移行する。
【１３２５】

＜ステップＳ３６８４＞
　第２時短１種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６８４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、１種大当たり遊技が終了したか否かを判断する（ステップＳ３６８４）。１種大当たり遊技が終了したか否かは、例えば図８８のメイン処理での大当たり遊技制御処理において大当たり遊技を終了する処理を実行する場合にオンに設定される大当たり遊技終了フラグに基づいて判断される（前述の第１の実施形態の図２９の大当たり制御処理のステップＳ２２５１参照）。
【１３２６】
　ＭＰＵ４１は、１種大当たり遊技が終了した場合（ステップＳ３６８４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６８５に移行し、１種大当たり遊技が終了していない場合（ステップＳ３６８４：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１３２７】
＜ステップＳ３６８５及びＳ３６８６＞
　１種大当たり遊技が終了した場合（ステップＳ３６８４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を１種大当たり遊技状態から第２時短遊技状態に移行すると共に（ステップＳ３６８５）、第２時短遊技状態において実行される特図遊技の上限値（規定回数）を時短回数カウンタにセットし（ステップＳ３６８６）、処理をステップＳ３６８７に移行する。
【１３２８】
　ここで、時短回数カウンタの値は、第２時短遊技状態における大当たり抽選の結果が大当たりである場合に選択される時短遊技回数に対応する値として設定される。具体的には、ＭＰＵ４１は、第２時短遊技状態での大当たり抽選の結果に基づいて移行される１種大当たり遊技状態から第２時短遊技状態に移行される場合、時短回数カウンタの値として、「１００」をセットする（図８６（Ｂ）及び図８７（Ｇ）参照）。
【１３２９】
＜ステップＳ３６８７～Ｓ３６８９＞
　ステップＳ３６８７では、ＭＰＵ４１は、第２時短遊技状態であることを示す第２時短遊技状態フラグをオンに設定し、さらに、遊技状態が第２時短遊技状態に移行されることを音声ランプ制御装置５に通知する第２時短遊技状態移行コマンドをセットする（ステップＳ３６８８）。この第２時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態が第２時短遊技状態に移行されることを示す情報の他、当該第２時短遊技状態での時短遊技回数（規定回数）に関する情報を含み、図８８のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、第２時短遊技状態移行コマンドに基づいて、時短遊技回数（規定回数）を把握できると共に、第２時短遊技状態に対応した演出を実行することができる。
【１３３０】
　そして、ＭＰＵ４１は、第２時短遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態であることを示す第２時短１種大当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６８９）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１３３１】
＜ステップＳ３６９０＞
　第２時短１種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６８３：Ｎｏ）、即ち第２時短遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態でない場合、ＭＰＵ４１は、第３時短１種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６９０）。
【１３３２】
　なお、第３時短１種大当たり遊技状態フラグは、第３時短遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が第３時短遊技状態から１種大当たり遊技状態に移行される場合に、図８８のステップＳ３６５６においてオンに設定される。
【１３３３】

ＭＰＵ４１は、第３時短１種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６９０：Ｙｅｓ）、即ち第３時短遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態である場合、処理をステップＳ３６９１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２時短１種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６９０：Ｎｏ）、第３時短遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態でない場合、処理を図１０２のステップＳ３６９７に移行する。

【１３３４】

＜ステップＳ３６９１＞

第３時短１種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６９１：Ｙｅｓ）、即ち第３時短遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、１種大当たり遊技が終了したか否かを判断する（ステップＳ３６９１）。１種大当たり遊技が終了したか否かは、例えば図８８のメイン処理での大当たり遊技制御処理において大当たり遊技を終了する処理を実行する場合にオンに設定される大当たり遊技終了フラグに基づいて判断される（前述の第１の実施形態の図２９の大当たり制御処理のステップＳ２２５１参照）。

【１３３５】

ＭＰＵ４１は、１種大当たり遊技が終了した場合（ステップＳ３６９１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６９２に移行し、１種大当たり遊技が終了していない場合（ステップＳ３６９１：Ｎｏ）、即ち第３時短遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態でない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１３３６】

＜ステップＳ３６９２及びＳ３６９３＞

１種大当たり遊技が終了した場合（ステップＳ３６９１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を１種大当たり遊技状態から第３時短遊技状態に移行すると共に（ステップＳ３６９２）、第３時短遊技状態において実行される特図遊技の上限値（規定回数）を時短回数カウンタにセットし（ステップＳ３６９３）、処理をステップＳ３６９４に移行する。

【１３３７】

ここで、時短回数カウンタの値は、第３時短遊技状態における大当たり抽選の結果が大当たりである場合に選択される時短遊技回数に対応する値として設定される。具体的には、ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態での大当たり抽選の結果に基づいて移行される１種大当たり遊技状態から第３時短遊技状態に移行される場合、時短回数カウンタの値として、「５０」をセットする（図８７（Ｆ）参照）。

【１３３８】

＜ステップＳ３６９４～Ｓ３６９６＞

ステップＳ３６９４では、ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態であることを示す第３時短遊技状態フラグをオンに設定し、さらに、遊技状態が大当たり遊技状態から第３時短遊技状態に移行されることを音声ランプ制御装置５に通知する第３時短遊技状態Ｂ移行コマンドをセットする（ステップＳ３６９５）。この第３時短遊技状態Ｂ移行コマンドは、遊技状態が大当たり遊技状態から第３時短遊技状態に移行されることを示す情報の他、当該第３時短遊技状態での時短遊技回数（規定回数）に関する情報を含み、図８８のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、第３時短遊技状態Ｂ移行コマンドに基づいて、時短遊技回数（規定回数）を把握できると共に、第３時短遊技状態に対応した演出を実行することができる。

【１３３９】

そして、ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態であることを示す第３時短１種大当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６９６）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１３４０】

＜ステップＳ３６９７＞

第２時短１種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６９０：Ｎｏ）、第３時短遊技状態から移行された１種大当たり遊技状態でない場合、図１０２に示すように、ＭＰＵ４１は、通常小当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６９７）。

【１３４１】

なお、通常小当たり遊技状態フラグは、遊技状態が通常遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が通常遊技状態から小当たり遊技状態に移行される場合に、当該遊技状態移行処理での図９７のステップＳ３６１５においてオンに設定される。

【１３４２】

ＭＰＵ４１は、通常小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６９７：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態が通常遊技状態から移行された小当たり遊技状態である場合、処理をステップＳ３６９８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、通常小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６９７：Ｎｏ）、即ち遊技状態が通常遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、処理をステップＳ３７０２に移行する。

【１３４３】

＜ステップＳ３６９８＞

通常小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６９７：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態が通常遊技状態から移行された小当たり遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が終了したか否かを判断する（ステップＳ３６９８）。小当たり遊技が終了したか否かは、例えば図９５の小当たり遊技制御処理でのステップＳ３５３６において羽役物装置８３の可動羽部８３２を復帰させる場合にオンに設定される小当たり遊技終了フラグに基づいて判断される。

【１３４４】

ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が終了した場合（ステップＳ３６９８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６９９に移行し、小当たり遊技が終了していない場合（ステップＳ３６９８：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１３４５】

＜ステップＳ３６９９～Ｓ３７０１＞

小当たり遊技が終了した場合（ステップＳ３６９８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、通常小当たり遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ３６９９）、遊技状態を小当たり遊技状態から通常遊技状態に移行する（ステップＳ３７００）。そして、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３７０１）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１３４６】

＜ステップＳ３７０２＞

通常小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６９７：Ｎｏ）、即ち遊技状態が通常遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、ＭＰＵ４１は、第１時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７０２）。

【１３４７】

なお、第１時短小当たり遊技状態フラグは、遊技状態が第１時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が第１時短遊技状態から小当たり遊技状態に移行される場合に、当該遊技状態移行処理での図９８のステップＳ３６２５においてオンに設定される。

【１３４８】

ＭＰＵ４１は、第１時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７０２：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態が第１時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態である場合、処理をステップＳ３７０３に移行する。一方。ＭＰＵ４１は、第１時短

小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７０２：Ｎｏ）、即ち遊技状態が第１時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、処理をステップＳ３７０７に移行する。

【１３４９】

＜ステップＳ３７０３＞

第１時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が終了したか否かを判断する（ステップＳ３７０３）。小当たり遊技が終了したか否かは、例えば図９５の小当たり遊技制御処理でのステップＳ３０３６において羽役物装置８３の可動羽部８３２を復帰させる場合にオンに設定される小当たり遊技終了フラグに基づいて判断される。

【１３５０】

ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が終了した場合（ステップＳ３７０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０４に移行し、小当たり遊技が終了していない場合（ステップＳ３７０３：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１３５１】

＜ステップＳ３７０４～Ｓ３７０６＞

小当たり遊技が終了した場合（ステップＳ３７０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１時短小当たり遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ３７０４）、遊技状態を小当たり遊技状態から第１時短遊技状態に移行する（ステップＳ３７０５）。そして、ＭＰＵ４１は、第１時短遊技状態であることを示す第１時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３７０６）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１３５２】

＜ステップＳ３７０７＞

第１時短小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７０２：Ｎｏ）、即ち遊技状態が第１時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、ＭＰＵ４１は、第２時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７０７）。

【１３５３】

なお、第２時短小当たり遊技状態フラグは、遊技状態が第２時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が第２時短遊技状態から小当たり遊技状態に移行される場合に、当該遊技状態移行処理での図９９のステップＳ３６３９においてオンに設定される。

【１３５４】

ＭＰＵ４１は、第２時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７０７：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態が第２時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態である場合、処理をステップＳ３７０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２時短小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７０７：Ｎｏ）、即ち遊技状態が第２時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、処理を図１０３のステップＳ３７１２に移行する。

【１３５５】

＜ステップＳ３７０８＞

第２時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７０７：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態が第２時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が終了したか否かを判断する（ステップＳ３７０８）。小当たり遊技が終了したか否かは、例えば図９５の小当たり遊技制御処理でのステップＳ３０３６において羽役物装置８３の可動羽部８３２を復帰させる場合にオンに設定される小当たり遊技終了フラグに基づいて判断される。

【１３５６】

ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が終了した場合（ステップＳ３７０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０９に移行し、小当たり遊技が終了していない場合（ステップＳ３７０８

：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１３５７】
＜ステップＳ３７０９～Ｓ３７１１＞
小当たり遊技が終了した場合（ステップＳ３７０８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第２時短小当たり遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ３７０９）、遊技状態を小当たり遊技状態から第２時短遊技状態に移行する（ステップＳ３７１０）。そして、ＭＰＵ４１は、第２時短遊技状態であることを示す第２時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３７１１）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１３５８】
＜ステップＳ３７１２＞
第２時短小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７０７：Ｎｏ）、即ち遊技状態が第２時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、図１０３に示すように、ＭＰＵ４１は、第３時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７１２）。
【１３５９】
なお、第３時短小当たり遊技状態フラグは、遊技状態が第３時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が第３時短遊技状態から小当たり遊技状態に移行される場合に、当該遊技状態移行処理での図１００のステップＳ３６６０においてオンに設定される。
【１３６０】
ＭＰＵ４１は、第３時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７１２：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態が第３時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態である場合、処理をステップＳ３７１３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第３時短小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７１２：Ｎｏ）、即ち遊技状態が第３時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、処理をステップＳ３７２０に移行する。
【１３６１】
＜ステップＳ３７１３＞
第３時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７１２：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態が第３時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が終了したか否かを判断する（ステップＳ３７１３）。小当たり遊技が終了したか否かは、例えば図９５の小当たり遊技制御処理でのステップＳ３０３６において羽役物装置８３の可動羽部８３２を復帰させる場合にオンに設定される小当たり遊技終了フラグに基づいて判断される。
【１３６２】
ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が終了した場合（ステップＳ３７１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７１４に移行し、小当たり遊技が終了していない場合（ステップＳ３７１３：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１３６３】
＜ステップＳ３７１４及びＳ３７１５＞
小当たり遊技が終了した場合（ステップＳ３７１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第３時短小当たり遊技状態フラグをオフに設定する（ステップＳ３７１４）。そして、ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球９９が入球されたか否かを判断する（ステップＳ３７１５）。羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球９９が入球されたか否かは、例えば図８８のメイン処理でのステップＳ１４０３の賞球コマンド設定処理において、Ｖ入賞口８３３に遊技球９９が入球されたことが入球センサ（不図示）によって検知された場合にオンに設定されるＶ入賞フラグに基づいて判断される。
【１３６４】
ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球９９が入球された場合（ステップＳ３７１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７１６に移行し、羽役物装置８３のＶ入

賞口８３３に遊技球９９が入球されない場合（ステップＳ３７１５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７１８に移行する。
【１３６５】
＜ステップＳ３７１６及びＳ３７１７＞
羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球９９が入球された場合（ステップＳ３７１５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を小当たり遊技状態から２種大当たり遊技状態に移行すると共に（ステップＳ３７１６）、２種大当たり遊技状態であることを示す２種大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３７１７）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１３６６】
＜ステップＳ３７１８及びＳ３７１９＞
羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球９９が入球されない場合（ステップＳ３７１５：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を小当たり遊技状態から第３時短遊技状態に移行すると共に（ステップＳ３７１８）、第３時短遊技状態であることを示す第３時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３７１９）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１３６７】
＜ステップＳ３７２０＞
第３時短小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７１２：Ｎｏ）、即ち遊技状態が第３時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、ＭＰＵ４１は、２種大当たり遊技状態であることを示す２種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７２０）。２種大当たり遊技状態フラグは、遊技状態が第３時短遊技状態から２種大当たり遊技状態に移行される場合にステップＳ３７１７においてオンに設定される。
【１３６８】
ＭＰＵ４１は、２種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７２０：Ｙｅｓ）、即ち２種大当たり遊技状態である場合、処理をステップＳ３７２１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、２種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７２０：Ｎｏ）、即ち２種大当たり遊技状態でない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１３６９】
＜ステップＳ３７２１＞
２種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７２０：Ｙｅｓ）、即ち２種大当たり遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、２種大当たり遊技が終了したか否かを判断する（ステップＳ３７２１）。２種大当たり遊技が終了したか否かは、例えば図８８のメイン処理での大当たり遊技制御処理において大当たり遊技を終了する処理を実行する場合にオンに設定される大当たり遊技終了フラグに基づいて判断される（前述の第１の実施形態の図２９の大当たり制御処理のステップＳ２２５１参照）。
【１３７０】
ＭＰＵ４１は、２種大当たり遊技が終了した場合（ステップＳ３７２１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７２２に移行し、２種大当たり遊技が終了していない場合、（ステップＳ３７２１：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１３７１】
＜ステップＳ３７２２～Ｓ３７２４＞
２種大当たり遊技が終了した場合（ステップＳ３７２１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を２種大当たり遊技状態から第３時短遊技状態に移行すると共に（ステップＳ３７２２）、第３時短遊技状態であることを示す第３時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３７２３）。そして、ＭＰＵ４１は、時短回数カウンタをセットし（ステップＳ３７２４）、処理をステップＳ３７２５に移行する。
【１３７２】
ここで、時短回数カウンタの値は、第３時短遊技状態における大当たり遊技が実行され

る場合に選択される時短遊技回数に対応する値として設定される。具体的には、ＭＰＵ４１は、２種大当たり遊技状態から第３時短遊技状態に移行される場合、時短回数カウンタの値として、「５０」をセットする（図８７（Ｆ）参照）。

【１３７３】

＜ステップＳ３７２５及びＳ３７２６＞

ステップＳ３７２５では、ＭＰＵ４１は、遊技状態が大当たり遊技状態から第３時短遊技状態に移行されることを音声ランプ制御装置５に通知する第３時短遊技状態Ｂ移行コマンドをセットし、さらに２種大当たり遊技状態であることを示す２種大当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３７２６）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１３７４】

ここで、第３時短遊技状態Ｂ移行コマンドは、遊技状態が大当たり遊技状態から第３時短遊技状態に移行されることを示す情報の他、当該第３時短遊技状態での時短遊技回数（規定回数）に関する情報を含み、図８８のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、第３時短遊技状態Ｂ移行コマンドに基づいて、時短遊技回数（規定回数）を把握できると共に、第３時短遊技状態に対応した演出を実行することができる。

【１３７５】

［音声ランプ制御装置５の処理］

次に、図１０４～図１１３を参照しつつ、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１によって実行される処理について、第１の実施形態との相違点を中心に説明する。本実施形態では、音声ランプ制御装置５の処理のうち、コマンド判定処理の一部が前述の第１の実施形態とは異なる。

【１３７６】

［コマンド判定処理］

本実施形態のコマンド判定処理では、主制御装置４から受信されるコマンドが判定され、そのコマンドに対応する処理が実行されるが、各種時短遊技状態での時短遊技回数の設定や管理する処理などが実行される点で、前述の第１の実施形態のコマンド判定処理とは異なる。ここで、図１０４は、図４２に示す前述の第１の実施形態での副タイマ割込処理のステップＳ２７０３で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【１３７７】

＜ステップＳ３８０１＞

図１０４に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、ＭＰＵ４１は、コマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ３８０１）。ＭＰＵ５１は、コマンドを受信した場合（ステップＳ３８０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０２に移行し、コマンドを受信していない場合（ステップＳ３８０１：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【１３７８】

＜ステップＳ３８０２＞

コマンドを受信した場合（ステップＳ３８０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１時短遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３８０２）。第１時短遊技状態移行コマンドは、通常遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることに基づいて、遊技状態が通常遊技状態から第１時短遊技状態に移行することを示すコマンドである。この第１時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態移行処理での図９７のステップＳ３６０７において、遊技状態を通常遊技状態から第１時短遊技状態に移行する場合に設定される。

【１３７９】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップＳ３８０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０３に移行し、受信したコマンドが第１時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップＳ３８０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ

３８０５に移行する。
【１３８０】
＜ステップＳ３８０３及びＳ３８０４＞
受信したコマンドが第１時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップＳ３８０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第１時短遊技状態であることを示す第１時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３８０３）。そして、ＭＰＵ５１は、第１時短遊技状態移行コマンドに含まれる時短遊技回数に関する情報に基づいて、時短遊技回数カウンタをセットし（ステップＳ３８０４）、当該コマンド判定処理を終了する。
【１３８１】
＜ステップＳ３８０５＞
受信したコマンドが第１時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップＳ３８０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２時短遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３８０５）。第２時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態が１種大当たり遊技状態から第２時短遊技状態に移行することを示すコマンドである。この第２時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態移行処理での図１０１のステップＳ３６７４、Ｓ３６８１又はＳ３６８８において、遊技状態を１種大当たり遊技状態から第２時短遊技状態に移行する場合に設定される。
【１３８２】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップＳ３８０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０６に移行し、受信したコマンドが第２時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップＳ３８０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８０８に移行する。
【１３８３】
＜ステップＳ３８０６及びＳ３８０７＞
受信したコマンドが第２時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップＳ３８０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第２時短遊技状態であることを示す第２時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３８０６）。そして、ＭＰＵ５１は、第２時短遊技状態移行コマンドに含まれる時短遊技回数に関する情報に基づいて、時短遊技回数カウンタをセットし（ステップＳ３８０７）、当該コマンド判定処理を終了する。
【１３８４】
＜ステップＳ３８０８＞
受信したコマンドが第２時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップＳ３８０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第３時短遊技状態Ａ移行コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３８０８）。第３時短遊技状態Ａ移行コマンドは、遊技状態が第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行することを示すコマンドである。この第３時短遊技状態Ａ移行コマンドは、遊技状態移行処理での図９９のステップＳ３６４５において、遊技状態を第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行する場合に設定される。
【１３８５】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第３時短遊技状態Ａ移行コマンドである場合（ステップＳ３８０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０９に移行し、受信したコマンドが第３時短遊技状態Ａ移行コマンドでない場合（ステップＳ３８０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１２に移行する。
【１３８６】
＜ステップＳ３８０９～Ｓ３８１１＞
受信したコマンドが第３時短遊技状態Ａ移行コマンドである場合（ステップＳ３８０８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第３時短遊技状態であることを示す第３時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３８０９）。そして、ＭＰＵ５１は、第３時短遊技状態Ａ移行コマンドに含まれる時短遊技回数に関する情報に基づいて、時短遊技回数カウンタをセットする（ステップＳ３８１０）。
【１３８７】

さらに、ＭＰＵ５１は、遊技状態が第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行されることを示す第３時短遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップＳ３８１１）、当該コマンド判定処理を終了する。第３時短遊技状態移行フラグは、後述の図１０５の変動種別（演出パターン）設定処理でのステップＳ３９０４において、第３時短遊技状態移行に移行されることを明示する第３時短遊技状態移行演出（図１０６（Ｂ）及び図１１０（Ｄ）参照）を設定するか否かを判断するために参照される。

【１３８８】

＜ステップＳ３８１２＞

受信したコマンドが第３時短遊技状態Ａ移行コマンドでない場合（ステップＳ３８０８：Ｎｏ）、受信したコマンドが第３時短遊技状態Ｂ移行コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３８１２）。第３時短遊技状態Ｂ移行コマンドは、遊技状態が大当たり遊技状態から第３時短遊技状態に移行することを示すコマンドである。この第３時短遊技状態Ｂ移行コマンドは、遊技状態移行処理での図１０１のステップＳ３６９５において、遊技状態を大当たり遊技状態から第３時短遊技状態に移行する場合に設定される。

【１３８９】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第３時短遊技状態Ｂ移行コマンドである場合（ステップＳ３８１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１３に移行し、受信したコマンドが第３時短遊技状態Ｂ移行コマンドでない場合（ステップＳ３８１２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１５に移行する。

【１３９０】

＜ステップＳ３８１３及びＳ３８１４＞

受信したコマンドが第３時短遊技状態Ｂ移行コマンドである場合（ステップＳ３８１２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第３時短遊技状態であることを示す第３時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３８１３）。そして、ＭＰＵ５１は、第３時短遊技状態Ｂ移行コマンドに含まれる時短遊技回数に関する情報に基づいて、時短遊技回数カウンタをセットし（ステップＳ３８１４）、当該コマンド判定処理を終了する。

【１３９１】

＜ステップＳ３８１５＞

受信したコマンドが第３時短遊技状態Ｂ移行コマンドでない場合（ステップＳ３８１２：Ｎｏ）、受信したコマンドが時短回数カウンタ再設定コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３８１５）。時短回数カウンタ再設定コマンドは、第３時短遊技状態での時短遊技回数を再設定するか否かの判定が行われたことを通知するコマンドであり、第３時短遊技状態での時短遊技回数を再設定する場合には、変更後の時短遊技回数に関する情報を含む。この時短回数カウンタ再設定コマンドは、遊技状態移行処理での図１００のステップＳ３６６４において、第３時短遊技状態での時短遊技回数を再設定する場合に設定される。

【１３９２】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが時短回数カウンタ再設定コマンドである場合（ステップＳ３８１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１６に移行し、受信したコマンドが時短回数カウンタ再設定コマンドでない場合（ステップＳ３８１５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１７に移行する。

【１３９３】

＜ステップＳ３８１６＞

受信したコマンドが時短回数カウンタ再設定コマンドである場合（ステップＳ３８１５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、時短回数カウンタの再設定処理を実行する（ステップＳ３８１６）。この時短回数カウンタの再設定処理では、当該時短回数カウンタ再設定コマンドに変更後の時短遊技回数に関する情報が含まれる場合には、時短遊技回数カウンタの値を変更し、当該時短回数カウンタ再設定コマンドに変更後の時短遊技回数に関する情報が含まれない場合には、時短遊技回数カウンタの値の変更を行わない。

【１３９４】

＜ステップＳ３８１７＞
受信したコマンドが時短回数カウンタ再設定コマンドでない場合（ステップＳ３８１５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３８１７）。特図変動パターンコマンドは、当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と特図変動パターン（変動表示時間）とを通知するコマンドである。この特図変動パターンコマンドは、特図変動開始処理での図９０のステップＳ３４１４において、特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）を設定する場合に設定される。
【１３９５】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ３８１７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１８に移行し、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ３８１７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８２３に移行する。
【１３９６】
＜ステップＳ３８１８～Ｓ３８２０＞
受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ３８１７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、演出種別設定処理（ステップＳ３８１８）、及び停止図柄組み合わせ設定処理（ステップＳ３８１９）を実行し、処理をステップＳ３８２０に移行する。
【１３９７】
演出種別設定処理の手順の詳細は、図１０５～図１１０を参照して後述するが、この演出種別設定処理では、図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７などで実行させる演出が遊技状態などに応じて設定される。また、停止図柄組み合わせ設定処理の手順の詳細は、図１１１及び図１１２を参照して後述するが、この停止図柄組み合わせ設定処理では、図柄表示部３４１で停止表示させる飾り図柄の組み合わせが大当たり抽選の結果などに基づいて設定される。
【１３９８】
＜ステップＳ３８２０及びＳ３８２１＞
ステップＳ３８２０では、ＭＰＵ５１は、特図変動パターンコマンドに含まれる特図変動パターン（変動表示時間）に基づいて、飾り図柄の変動表示時間を設定する（ステップＳ３８２０）。そして、ＭＰＵ５１は、ステップＳ３８１８で設定される変動種別（演出パターン）、及びステップＳ３８１９で設定される図柄表示部３４１における飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に送信し（ステップＳ３８２１）、処理をステップＳ３８２２に移行する。
【１３９９】
表示変動パターンコマンドは、ステップＳ３８１８で設定される変動種別（演出パターン）、及びステップＳ３８１９で設定される図柄表示部３４１における飾り図柄の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置６のＲＯＭ６１１には、表示変動パターンコマンド各々に対応する演出画像及び飾り図柄の変動画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置６では、ＭＰＵ６１が、表示変動パターンコマンドに対応する飾り図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別（演出パターン）に応じて図柄表示部３４１における変動表示及び演出表示を実行する。
【１４００】
＜ステップＳ３８２２＞
ステップＳ３８２２では、ＭＰＵ５１は、時短回数カウンタ処理を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。時短回数カウンタ処理の手順の詳細は、図１１３を参照して後述するが、この時短回数カウンタ処理では、時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタが管理される。
【１４０１】
＜ステップＳ３８２３＞
受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ３８１７：Ｎｏ

）、ＭＰＵ５１は、前述の第１の実施形態での図４７及び図４８に示すコマンド判定処理でのステップＳ３１０７～Ｓ３１３４の処理を含め、その他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップＳ３８２３）、当該コマンド判定処理を終了する。

【１４０２】

［変動種別（演出パターン）設定処理］

図１０４のコマンド判定処理において特図変動パターンを受信した場合にステップＳ３８１８で実行される変動種別（演出パターン）設定処理では、図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７などで実行させる演出が遊技状態などに応じて設定される。ここで、図１０５は、変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【１４０３】

＜ステップＳ３９０１及びＳ３９０２＞

本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理では、図１０５に示すように、ＭＰＵ５１は、まず第１時短遊技状態であることを示す第１時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３９０１）。即ち、ＭＰＵ５１は、第１時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、第１時短遊技状態フラグは、図１０４のコマンド判定処理において、第１時短遊技状態移行コマンドを受信した場合にステップＳ３８０３においてオンに設定される。

【１４０４】

ＭＰＵ５１は、第１時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３９０１：Ｙｅｓ）、即ち第１時短遊技状態である場合、特図変動パターンコマンドに含まれる情報（変動表示時間、大当たり抽選の結果）に基づいて、第１時短遊技状態に対して予め設定されている第１時短遊技状態演出を設定し（ステップＳ３９０２）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、第１時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３９０１：Ｎｏ）、即ち第１時短遊技状態でない場合、処理をステップＳ３９０３に移行する。

【１４０５】

＜ステップＳ３９０３＞

第１時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３９０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第２時短遊技状態であることを示す第２時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３９０３）。第２時短遊技状態フラグは、即ち、ＭＰＵ５１は、第２時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、第２時短遊技状態フラグは、図１０４のコマンド判定処理において、第２時短遊技状態移行コマンドを受信した場合にステップＳ３８０６においてオンに設定される。

【１４０６】

ＭＰＵ５１は、第２時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３９０３：Ｙｅｓ）、即ち第２時短遊技状態である場合、処理をステップＳ３９０４に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、第２時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３９０３：Ｎｏ）、即ち第２時短遊技状態でない場合、処理をステップＳ３９０７に移行する。

【１４０７】

＜ステップＳ３９０４＞

第２時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３９０３：Ｙｅｓ）、即ち第２時短遊技状態である場合、ＭＰＵ５１は、大当たり抽選の結果が所定の条件を満たす時短図柄停止外れであることに基づいて、遊技状態が第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行されることを示す第３時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３９０４）。なお、第３時短遊技状態移行フラグは、図１０４のコマンド判定処理において、遊技状態が第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行されることを示す第３時短遊技状態Ａ移行コマンドを受信した場合にステップＳ３８１１においてオンに設定される。

【１４０８】
第３時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３９０４：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態が第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行される場合、処理をステップＳ３９０６に移行する。一方、第３時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３９０４：Ｎｏ）、即ち遊技状態が第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行されない場合（第２時短遊技状態が継続される場合）、処理をステップＳ３９０５に移行する。
【１４０９】
＜ステップＳ３９０５及びＳ３９０６＞
第３時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３９０４：Ｎｏ）、即ち遊技状態が第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行されない場合（第２時短遊技状態が継続される場合）、ＭＰＵ５１は、第２時短遊技状態演出として、第２時短遊技状態が継続することを明示する第２時短遊技状態継続演出を設定し（ステップＳ３９０５）、当該演出種別設定処理を終了する。
【１４１０】
一方、第３時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３９０４：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態が第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行される場合、ＭＰＵ５１は、第２時短遊技状態演出として、遊技状態が第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行されることを明示する第３時短遊技状態移行演出を設定し（ステップＳ３９０６）、当該演出種別設定処理を終了する。
【１４１１】
ここで、図１０６（Ａ）は第２時短遊技状態演出である第２時短遊技状態継続演出パターンの一例を示す図であり、図１０６（Ｂ）は第２時短遊技状態演出である第３時短遊技状態移行演出パターンの一例を示す図である。
【１４１２】
図１０６（Ａ）及び図１０６（Ｂ）に示すように、第２時短遊技状態演出（第２時短遊技状態継続演出及び第３時短遊技状態移行演出）は、主人公キャラクタと敵キャラクタのバトル演出として実行される。もちろん、第２時短遊技状態演出（第２時短遊技状態継続演出及び第３時短遊技状態移行演出）は、バトル演出である必要はなく、例えばミッション演出（例えばキャラクタに与えられるミッションの成否によって大当たり抽選の結果を明示又は示唆する演出）などであってもよい。
【１４１３】
また、図１０７は、第２時短遊技状態演出を説明するための図柄表示部３４１の画面例を示す図である。具体的には、図１０７（Ａ）はバトル開始時の画面例を示す図であり、図１０７（Ｂ）はバトル開始時の画面におけるＨＰ表示部７５の拡大図であり、図１０７（Ｃ）～図１０７（Ｅ）はゲージ表示部７５の画像例を示す図である。
【１４１４】
図１０７（Ａ）に示すように、バトル開始時の図柄表示部３４１の画面は、バトルが開始されることを示す「バトル開始」の文字画像、敵キャラクタの耐えることができるダメージを表すヒットポイント（ＨＰ）示すＨＰ画像を含む。敵キャラクタのＨＰは、０～１００の範囲であり、敵キャラクタのＨＰの０は、敵キャラクタが倒れること、即ち味方キャラクタの勝利することを意味する。また、バトル開始時の図柄表示部３４１の画面は、敵キャラクタのＨＰが０になった場合に小当たり遊技を経由して２種大当たり遊技状態に移行可能な第３時短遊技状態（ＲＵＳＨ）に突入することを示す「敵ＨＰが０になったらＲＵＳＨ突入」の文字画像を含む。
【１４１５】
そして、ＨＰ画像は、図柄表示部３４１の右上方に設定されるＨＰ表示部７５に表示される。ＨＰ表示部７５には、敵キャラクタのＨＰを示すＨＰゲージ７６及びＨＰカウンタ７７が表示される。
【１４１６】

図１０７（Ｂ）に示すように、ＨＰゲージ７６は、敵キャラクタのＨＰをゲージとして示すものであり、大ゲージ７６１及び小ゲージ７６２を含む。大ゲージ７６１は、１ゲージ当たり１０ＨＰである。小ゲージ７６２は、１ゲージ当たり１ＨＰである。図１０７（Ｂ）に示す例では、大ゲージ７６１が９ゲージであり、小ゲージ７６２が９ゲージであることから、敵キャラクタのＨＰが９９であることを意味している。また、図１０７（Ｃ）に示す例では、大ゲージ７６１が３ゲージで小ゲージ７６２が１ゲージであることから敵キャラクタのＨＰが３１であり、図１０７（Ｄ）に示す例では、大ゲージ７６１が１ゲージで小ゲージ７６２が０ゲージであることから敵キャラクタのＨＰが１である。さらに、図１０７（Ｅ）に示す例では、大ゲージ７６１が及び小ゲージ７６２ともに０ゲージであることから敵キャラクタのＨＰが０であり、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したこと、即ち遊技状態が第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行されることを示す。

【１４１７】

一方、ＨＰカウンタ７７は、敵キャラクタのＨＰを数値で示すものである。図１０７（Ｂ）に示す例では、ＨＰカウンタ７７に数字の「９９」が示されており、敵キャラクタのＨＰが９９であることを意味している。また、図１０７（Ｃ）に示す例では、ＨＰカウンタ７７に数字の「３１」が示されており、敵キャラクタのＨＰが３１であり、図１０７（Ｄ）に示す例では、ＨＰカウンタ７７に数字の「１」が示されており、敵キャラクタのＨＰが１である。さらに、図１０７（Ｅ）に示す例では、ＨＰカウンタ７７に数字の「０」が示されており、敵キャラクタのＨＰが０であり、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したこと、即ち遊技状態が第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行されることを示す。

【１４１８】

そして、本実施形態では、敵キャラクタのＨＰは、バトル開始時に表示される値が、第２時短遊技状態での当該変動を含んだ残りの時短遊技回数の最大値に対応している。例えば、図１０７（Ａ）に示す例では、第２時短遊技状態での当該特図遊技を含む残りの時短遊技回数の最大値が９９であることを意味している。このように、バトル開始時に表示される敵キャラクタのＨＰの値が、第２時短遊技状態での当該変動を含んだ残りの時短遊技回数の最大値に対応していること、遊技者は、バトル開始時に表示される敵キャラクタのＨＰから、第２時短遊技状態での当該変動を含んだ残りの時短遊技回数の最大値を把握することができる。

【１４１９】

図１０６（Ａ）に説明に戻り、第２時短遊技状態継続演出は、第２時短遊技状態が継続することを示す演出である。図１０６（Ａ）に示す例では、第２時短遊技状態継続演出パターンとしてパターンＡ１～Ａ８の８つの演出パターンが設定されている。各パターンＡ１～Ａ８は、第２時短遊技状態継続演出が第２時短遊技状態の継続を示す演出であることから、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルの最終結果が、味方キャラクタの勝利となることはなくドロー（引き分け）となる。そして、バトル終了後の敵キャラクタのＨＰは、０となることはなく、最終的にバトル開始時の値が維持される。

【１４２０】

また、パターンＡ１～Ａ４では、バトルにおいて味方キャラクタが先制攻撃をする（図９６（Ａ）参照）。そして、パターンＡ１及びＡ２では、味方キャラクタの攻撃を敵キャラクタが防御する（図１０８（Ａ）参照）。このとき、敵キャラクタのＨＰは変化しない。一方、パターンＡ３及びＡ４では、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする（図１０８（Ｃ）参照）。このとき、敵キャラクタのＨＰは、半減するか（パターンＡ３）、残り１（パターンＡ４）となる。

【１４２１】

また、パターンＡ５～Ａ８では、バトルにおいて敵キャラクタが先制攻撃をする（図１０９（Ａ）参照）。そして、パターンＡ５及びＡ６では、敵キャラクタの攻撃を味方キャラクタが防御する（図１０９（Ｂ）参照）。一方、パターンＡ７及びＡ９では、敵キャラクタの攻撃が味方キャラクタにヒットする（図１０９（Ｃ）参照）。そして、パターンＡ

５～Ａ８では、敵キャラクタの先制攻撃であるため、敵キャラクタのＨＰは変化しない。
【１４２２】
そして、パターンＡ１を除くパターンＡ２～Ａ８では、ボタン演出が実行される。このボタン演出としては、例えば遊技者に操作ボタン２０に対する長押し操作を促すと共に遊技者の操作ボタン２０に対する長押し操作に基づいて敵キャラクタのＨＰを減ずる長押し演出（図１１０（Ａ）参照）、遊技者に操作ボタン２０に対する連続押し操作を促すと共に遊技者の操作ボタン２０に対する連続押し操作に基づいて敵キャラクタのＨＰを減ずる連打演出（図１１０（Ｂ）参照）などが実行される。もちろん、ボタン演出は、遊技者に操作ボタン２０に対する単打押し操作（一撃操作）を促すと共に遊技者の操作ボタン２０に対する単打押し操作（一撃操作）に基づいて、敵キャラクタとのバトル結果として引き分け（ドロー）であることを表示する単打押し演出（一撃演出）などであってもよい。
【１４２３】
なお、パターンＡ１では、ボタン演出が実行されることなく、バトルの最終結果が引き分け（ドロー）であることを示す画像と共に敵キャラクタのＨＰがバトル開始時のまま表示される（図１１０（Ｃ）参照）。
【１４２４】
一方、図１０６（Ｂ）に示す第３時短遊技状態移行演出は、遊技状態が第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行することを示す演出である。図１０６（Ｂ）に示す例では、第３時短遊技状態移行演出パターンとしてパターンＢ１～Ｂ８の８つの演出パターンが設定されている。各パターンＢ１～Ｂ８は、第３時短遊技状態移行演出が、遊技状態が第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行され得ることを示す演出であることから、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルの最終結果が、味方キャラクタの勝利となると共に、バトル終了後の敵キャラクタのＨＰが最終的に０となる（図１１０（Ｄ）参照）。
【１４２５】
また、パターンＢ１～Ｂ８は、パターンＡ１～Ａ８に対応しているが、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルの最終結果が、味方キャラクタの勝利と共に、バトル終了後の敵キャラクタのＨＰが最終的に０となる点で、パターンＡ１～Ａ８とは異なる。
【１４２６】
なお、当該特図遊技が第２時短遊技状態での最後の特図遊技である場合の演出としては、パターンＡ１～Ａ８（又はパターンＢ１～Ｂ８）における最終画面として、味方キャラクタが敵キャラクタに倒される画像と共に第２時短遊技状態が終了することを示す画像が表示される（図１１０（Ｅ）参照）。
【１４２７】
＜ステップＳ３９０７＞
図１０５の変動種別（演出パターン）設定処理の説明に戻り、第２時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３９０３：Ｎｏ）、即ち第２時短遊技状態でない場合、第３時短遊技状態であることを示す第３時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３９０７）。即ち、ＭＰＵ５１は、第３時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、第３時短遊技状態フラグは、図１０４のコマンド判定処理において、第３時短遊技状態Ａ移行コマンドを受信した場合にステップＳ３８０９においてオンに設定される。
【１４２８】
ＭＰＵ５１は、第３時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３９０７：Ｙｅｓ）、即ち第３時短遊技状態である場合、処理をステップＳ３９０８に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、第３時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３９０７：Ｎｏ）、即ち第３時短遊技状態でなく通常遊技状態である場合、処理をステップＳ３９０９に移行する。
【１４２９】
＜ステップＳ３９０８＞
第３時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３９０７：Ｙｅｓ）

、即ち第３時短遊技状態である場合、ＭＰＵ５１は、特図変動パターンコマンドに含まれる情報（特図変動パターン（特図変動表示時間）、大当たり抽選の結果）に基づいて、第３時短遊技状態に対して予め設定されている第３時短遊技状態演出を設定し（ステップＳ３９０８）、当該演出種別設定処理を終了する。

【１４３０】

＜ステップＳ３９０９＞

第３時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３９０７：Ｎｏ）、即ち第３時短遊技状態でなく通常遊技状態である場合、ＭＰＵ５１は、特図変動パターンコマンドに含まれる情報（特図変動パターン（特図変動表示時間）、大当たり抽選の結果）に基づいて、通常遊技状態に対して予め設定されている通常遊技状態演出（図５０参照）を設定し（ステップＳ３９０９）、当該演出種別設定処理を終了する。

【１４３１】

［停止図柄組み合わせ設定処理］

図１０４のコマンド判定処理において特図変動パターンを受信した場合にステップＳ３８１９で実行される停止図柄組み合わせ設定処理では、図柄表示部３４１で停止表示させる飾り図柄の組み合わせが大当たり抽選の結果などに基づいて設定される。ここで、図１１１は、停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【１４３２】

＜ステップＳ４００１及びＳ４００２＞

本実施形態の停止図柄組み合わせ設定処理では、図１１１に示すように、ＭＰＵ５１は、まず当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する（ステップＳ４００１）。当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が時短図柄停止外れであるか否かは、例えば特図変動パターンコマンドに含まれる当否判定の結果に基づいて判断される。

【１４３３】

ＭＰＵ５１は、当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が時短図柄停止外れである場合（ステップＳ４００１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４００３に移行し、時短図柄停止外れに対して設定される時短図柄を停止図柄組み合わせ（図１１２参照）として設定する。一方、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップＳ４００１：Ｎｏ）、特図変動パターン（特図変動表示時間）や大当たり抽選の結果に基づいて、時短図柄以外の停止図柄組み合わせを設定し（ステップＳ４００２）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。

【１４３４】

ここで、図１１２は、時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）と、時短図柄停止外れに対する停止図柄組み合わせ（時短図柄）との関係を示す図である。図１１２に示すように、本実施形態では、時短遊技回数の上限値（規定回数）として、５回、１０回、２０回、３０回、５０回及び１００回が設定されている（図８６（Ｅ）及び図８７（Ｅ）参照）。そして、時短図柄停止外れに対する停止図柄組み合わせ（時短図柄）として、時短遊技回数の上限値（規定回数）の５回が「４４３」及び「４４５」に、１０回が「６６５」及び「６６７」に、２０回が「９９８」及び「９９１」に、３０回が「５５４」及び「５５６」に、５０回が「３３２」及び「３３４」に、１００回が「７７５」及び「７７８」に、それぞれ対応している。

【１４３５】

なお、時短図柄停止外れに対する停止図柄組み合わせ（時短図柄）としては、左図柄と中図柄が同一の数字であり、右図柄が左図柄及び中図柄とは前後１つズレの図柄組み合わせとなっており、一定の規則性を有する特徴的な組み合わせとなっている。このように、時短図柄が特徴的な組み合わせであることで、時短図柄が停止表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。また、時短図柄が停止表示される際に、時短図柄が停止表示時に固有の特定の特殊音を出力するようにしてもよい。これによっても、時短図柄が停止表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。

【１４３６】
もちろん、時短図柄は、図１１２に例には限定されず、また他の特徴的な組み合わせであってもよいし、必ずしも特徴的な組み合わせである必要もない。また、時短図柄は、１つの時短遊技回数の上限値（規定回数）に２つの組み合わせを対応させる必要はなく、１つでもよいし、３つ以上であってもよく、また全ての時短遊技回数の上限値（規定回数）に対して同一数の時短図柄を対応させる必要もない。
【１４３７】
＜ステップＳ４００３及びＳ４００４＞
図１１１の停止図柄組み合わせ設定処理の説明に戻り、当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が時短図柄停止外れである場合（ステップＳ４００１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が５回であるか否かを判断する（ステップＳ４００３）。当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が５回であるか否かは、例えば特図変動パターンコマンドに含まれる特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に基づいて判断される。
【１４３８】
ＭＰＵ５１は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が５回である場合（ステップＳ４００３：Ｙｅｓ）、時短遊技回数が５回に対応する「４４３」又は「４４５」（図１１２参照）を停止図柄組み合わせとして設定し（ステップＳ４００４）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が５回でない場合（ステップＳ４００３：Ｎｏ）、処理をステップＳ４００５に移行する。
【１４３９】
＜ステップＳ４００５及びＳ４００６＞
当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が５回でない場合（ステップＳ４００３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が１０回であるか否かを判断する（ステップＳ４００５）。
【１４４０】
ＭＰＵ５１は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が１０回である場合（ステップＳ４００５：Ｙｅｓ）、時短遊技回数が１０回に対応する「６６５」又は「６６７」（図１１２参照）を停止図柄組み合わせとして設定し（ステップＳ４００６）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が１０回でない場合（ステップＳ４００５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４００７に移行する。
【１４４１】
＜ステップＳ４００７及び３５０８＞
当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が１０回でない場合（ステップＳ４００５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が２０回であるか否かを判断する（ステップＳ４００７）。
【１４４２】
ＭＰＵ５１は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が２０回である場合（ステップＳ４００７：Ｙｅｓ）、時短遊技回数が２０回に対応する「９９８」又は「９９１」（図１１２参照）を停止図柄組み合わせとして設定し（ステップＳ４００８）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が２０回でない場合（ステップＳ４００７：Ｎｏ）、処理をステップＳ４００９に移行する。
【１４４３】
＜ステップＳ４００９及びＳ４０１０＞

当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が２０回でない場合（ステップＳ４００７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が３０回であるか否かを判断する（ステップＳ４００９）。

【１４４４】

ＭＰＵ５１は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が３０回である場合（ステップＳ４００９：Ｙｅｓ）、時短遊技回数が３０回に対応する「５５４」又は「５５６」（図１１２参照）を停止図柄組み合わせとして設定し（ステップＳ４０１０）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が３０回でない場合（ステップＳ４００９：Ｎｏ）、処理をステップＳ４０１１に移行する。

【１４４５】

＜ステップＳ４０１１及びＳ４０１２＞

当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が３０回でない場合（ステップＳ４００９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が５０回であるか否かを判断する（ステップＳ４０１１）。

【１４４６】

ＭＰＵ５１は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が５０回である場合（ステップＳ４０１１：Ｙｅｓ）、時短遊技回数が５０回に対応する「３３２」又は「３３４」（図１１２参照）を停止図柄組み合わせとして設定し（ステップＳ４０１２）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が５０回でない場合（ステップＳ４０１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４０１３に移行する。

【１４４７】

＜ステップＳ４０１３＞

当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が５０回でない場合（ステップＳ４０１１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、時短遊技回数の上限値（規定回数）が１００回と判断できるため、時短遊技回数が１００回に対応する「７７５」又は「７７８」（図１１２参照）を停止図柄組み合わせとして設定し（ステップＳ４０１３）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。

【１４４８】

［時短回数カウンタ処理］

図１０４のコマンド判定処理において特図変動パターンを受信した場合にステップＳ３８２２で実行される時短回数カウンタ処理では、時短回数カウンタを管理する処理が実行される。ここで、図１１３は、時短回数カウンタ処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【１４４９】

＜ステップＳ４１０１＞

本実施形態の時短回数カウンタ処理では、図１１３に示すように、ＭＰＵ５１は、まず第１時短遊技状態であることを示す第１時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４１０１）。第１時短遊技状態フラグは、即ち、ＭＰＵ５１は、第１時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、第１時短遊技状態フラグは、図１０４のコマンド判定処理において、第１時短遊技状態移行コマンドを受信した場合にステップＳ３８０３においてオンに設定される。

【１４５０】

ＭＰＵ５１は、第１時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１０１：Ｙｅｓ）、即ち第１時短遊技状態である場合、処理をステップＳ４１０２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、第１時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１０１：Ｎｏ）、即ち第１時短遊技状態でない場合、処理をステップＳ４１０５に

移行する。
【１４５１】
＜ステップＳ４１０２～Ｓ４１０４＞
　第１時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１０１：Ｙｅｓ）、即ち第１時短遊技状態である場合、ＭＰＵ５１は、時短遊技状態での残りの特図遊技回数を示す時短回数カウンタの値を１減算し（ステップＳ４１０２）、減算後の時短回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４１０３）。即ち、ＭＰＵ５１は、第１時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かを判断する。
【１４５２】
　ＭＰＵ５１は、減算後の時短回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ４１０３：Ｙｅｓ）、即ち第１時短遊技状態での最後の特図遊技である場合、第１時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４１０４）、当該時短回数カウンタ処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、減算後の時短回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４１０３：Ｎｏ）、即ち第１時短遊技状態での最後の特図遊技でない場合、当該時短回数カウンタ処理を終了する。
【１４５３】
＜ステップＳ４１０５＞
　第１時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１０１：Ｎｏ）、即ち第１時短遊技状態でない場合、第２時短遊技状態であることを示す第２時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４１０５）。即ち、ＭＰＵ５１は、第２時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、第２時短遊技状態フラグは、図１０４のコマンド判定処理において、第２時短遊技状態移行コマンドを受信した場合にステップＳ３８０６においてオンに設定される。
【１４５４】
　ＭＰＵ５１は、第２時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１０５：Ｙｅｓ）、即ち第２時短遊技状態である場合、処理をステップＳ４１０６に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、第２時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１０５：Ｎｏ）、即ち第２時短遊技状態でない場合、処理をステップＳ４１０９に移行する。
【１４５５】
＜ステップＳ４１０６～Ｓ４１０８＞
　第２時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１０５：Ｙｅｓ）、即ち第２時短遊技状態である場合、ＭＰＵ５１は、時短遊技状態での残りの特図遊技回数を示す時短回数カウンタの値を１減算し（ステップＳ４１０６）、減算後の時短回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４１０７）。即ち、ＭＰＵ５１は、第２時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かを判断する。
【１４５６】
　ＭＰＵ５１は、減算後の時短回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ４１０７：Ｙｅｓ）、即ち第２時短遊技状態での最後の特図遊技である場合、第２時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４１０８）、当該時短回数カウンタ処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、減算後の時短回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４１０７：Ｎｏ）、即ち第２時短遊技状態での最後の特図遊技でない場合、当該時短回数カウンタ処理を終了する。
【１４５７】
＜ステップＳ４１０９＞
　第２時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１０５：Ｎｏ）、即ち第２時短遊技状態でない場合、第３時短遊技状態であることを示す第３時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４１０９）。即ち、ＭＰＵ５１は、第３時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、第３時短遊技状態移行フラグは、図１０４のコマンド判定処理において、遊技状態が第２時短遊技状態から第３時短遊

技状態に移行されることを示す第３時短遊技状態Ａ移行コマンドを受信した場合にステップＳ３８１１においてオンに設定される。

【１４５８】

ＭＰＵ５１は、第３時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１０９：Ｙｅｓ）、即ち第３時短遊技状態である場合、処理をステップＳ４１１０に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、第３時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１０９：Ｎｏ）、即ち第３時短遊技状態でない場合、当該時短回数カウンタ処理を終了する。

【１４５９】

＜ステップＳ４１１０～Ｓ４１１２＞

第３時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、時短遊技状態での残りの特図遊技回数を示す時短回数カウンタの値を１減算し（ステップＳ４１１０）、減算後の時短回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４１１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、第３時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かを判断する。

【１４６０】

ＭＰＵ５１は、減算後の時短回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ４１１１：Ｙｅｓ）、即ち第３時短遊技状態での最後の特図遊技である場合、第３時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４１１２）、当該時短回数カウンタ処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、減算後の時短回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４１１１：Ｎｏ）、即ち第３時短遊技状態での最後の特図遊技でない場合、当該時短回数カウンタ処理を終了する。

【１４６１】

以上のように、本実施形態では、小当たり遊技を経由した２種大当たり遊技を実行可能な高利益状態である第３時短遊技状態に移行するためには、１種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行する低利益状態としての第２時短遊技状態への移行が条件となり、さらに、低利益状態としての第２時短遊技状態における大当たり抽選の結果が、時短遊技回数の上限値（規定回数）として、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多い時短図柄停止外れとなることが高利益条件の成立状態の成立とされる。つまり、本実施形態では、２種大当たり遊技を実行させることが可能な高利益状態である第３時短遊技状態へ移行するために条件が従来の１種２種混合機よりも厳しくされ、さらに、高利益状態である第３開放時短遊技状態への移行条件として、時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）を利用した新規な遊技性が付与される。その結果、本実施形態では、１種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行される低利益状態としての第２時短遊技状態において時短図柄が停止表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、また時短図柄が停止表示された場合には２種大当たり遊技を実行可能な高利益状態である第３時短遊技状態に移行されるか否かに注目して遊技の進行を楽しむことができる。これにより、遊技への注目度や興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【１４６２】

また、本実施形態では、低利益状態としての第２時短遊技状態（短開放時短遊技状態）から高利益状態である第３時短遊技状態（長開放時短遊技状態）に移行される高利益条件が、低利益状態としての第２時短遊技状態における大当たり抽選の結果が、時短遊技回数の上限値（規定回数）として、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多い時短図柄停止外れとなる状態であることである。このように低利益状態としての第２時短遊技状態における大当たり抽選の結果が、時短遊技回数の上限値（規定回数）として、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多い時短図柄停止外れとなる場合に、低利益状態としての第２時短遊技状態から高利益状態である第３時短遊技状態に移行される場合、低利益状態としての第２時短遊技状態における残りの時短遊技回数が少なくなるほど（第２時短遊技状態での特図遊技の実行回数が多くなるほど）、高利益状態である第

３時短遊技状態に移行され易いという遊技性が付与される。これにより、低利益状態としての第２時短遊技状態における残りの時短遊技回数が少なくなるにつれて（第２時短遊技での特図遊技の実行回数が多くなるにつれて）、時短図柄が停止表示されることへの期待や高利益状態である第３時短遊技状態に移行されるか否かに注目がより一層高められるため、遊技への注目度や興趣をより高めて遊技者の遊技意欲をより向上させることができる。

【１４６３】

また、本実施形態では、第１特図１種大当たりに基づく大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行される低利益状態としての第２時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）は、例えば２Ｒ短開放時短大当たり遊技によって遊技者が獲得可能な遊技球（出玉期待値）によって実行可能な回数（遊技者の持ち球が減少しない回数）に設定される。これにより、遊技者は持ち球を大きく減らすことなく第２時短遊技状態での規定回数の時短遊技を実行することが可能になるため、低利益状態としての第２時短遊技状態に大きな不利益を与えることを防止しつつ、小当たり遊技状態を経由して２種大当たり遊技状態への移行が可能な高利益状態である第３時短遊技状態に移行するチャンスを付与することが可能になる。

【１４６４】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１～第３の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【１４６５】

［第５の実施形態］

前述の第４の実施形態では、１種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行される第２時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が当該第２時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い場合、小当たり遊技状態を経由して２種大当たり遊技状態に移行可能な点で第２時短遊技状態よりも遊技者に有利な第３時短遊技状態に移行される場合について説明した。

【１４６６】

また、前述の第４の実施形態では、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、及び第２～第３時短遊技状態において第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）として複数種（４種類）設定される場合について説明した。

【１４６７】

さらに、前述の第４の実施形態では、第２時短遊技状態において実行される第２時短遊技状態演出として、第２時短遊技状態が継続することを明示する第２時短遊技状態継続演出、又は遊技状態が第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行されることを明示する第３時短遊技状態移行演出が実行される場合について説明した。

【１４６８】

これに対して、本実施形態では、第２時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が当該第２時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い場合、第２時短遊技状態よりも遊技者に有利な第３時短遊技状態に移行される点で、前述の第４の実施形態と共通する。

【１４６９】

また、本実施形態では、第２時短遊技状態において第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）がＮ回の１種類（本実施形態では５０回）である点で、前述の第４の実施形態とは異なる。

【１４７０】

さらに、本実施形態では、第２時短遊技状態演出として、第２時短遊技状態に移行してから所定回数の特図遊技までは第１演出が実行され、第２時短遊技状態に移行してから所定回数を超えた特図遊技からは、第１演出とは異なる第２演出が実行される点で、前述の第４の実施形態とは異なる。

【１４７１】

ところで、前述のように、第２時短遊技状態へは、通常遊技状態（又は第１時短遊技状態）での大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される１種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行し（図９６参照）、第２時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）は一定数であるＭ回（本実施形態では１００回）に設定される（図８６（Ｂ）参照）。そのため、第２時短遊技状態において第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が１種類（Ｎ回）である場合、第２時短遊技状態に移行してから「Ｍ－Ｎ」回の特図遊技が実行されるまでは、第２時短遊技状態での時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が当該第２時短遊技状態での残りの時短回数よりも多くなることがなく、第３時短遊技状態に移行することもない。一方、第２時短遊技状態に移行してから「Ｍ－Ｎ」回を超える特図遊技が実行されると、第２時短遊技状態での時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が当該第２時短遊技状態での残りの時短回数よりも多くなり得るため、第３時短遊技状態に移行され得る。

【１４７２】

そのため、本実施形態では、時短遊技状態において、第２時短遊技状態に移行してから「Ｍ－Ｎ」回の特図遊技が実行されるまでに大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるか否かよりも、第２時短遊技状態に移行してから「Ｍ－Ｎ」回を超える特図遊技が実行されてから大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるか否かのほうが重要となるという新規な遊技性が付与されるため、遊技者の第２時短遊技状態での特図遊技に対する注目や興味が向上され、遊技の興趣が向上される。

【１４７３】

また、第２時短遊技状態では、図柄表示部３４１などで実行される第２時短遊技状態演出においても、第２時短遊技状態に移行してから「Ｍ－Ｎ」回を超える特図遊技が実行されてからほうが重要である。即ち、第２時短遊技状態に移行してから所定回数（例えば「Ｍ－Ｎ」回）の特図遊技が実行されるまでと、所定回数を超える特図遊技が実行されてからとで異なる演出が実行されることで、第２時短遊技状態における重要でない期間と重要な期間とを遊技者に明示又は示唆することができる。例えば、第２時短遊技状態における重要でない期間の全部又は一部の期間において前記第１演出として第２時短遊技状態が維持されるかのピンチ演出を実行する一方で、第２時短遊技状態における重要な期間の全部又は一部の期間において前記第２演出として第３時短遊技状態に移行されるか否かのチャンス演出を実行することも可能になる。これにより、遊技者の第２時短遊技状態での特図遊技に対する注目や興味が向上され、遊技の興趣が向上される。

【１４７４】

ここで、本実施形態では、第２時短遊技状態演出として前記第１演出と前記第２演出とが切り替えられる第２時短遊技状態に移行してからの特図遊技の実行回数である「所定回数」は、時短図柄停止外れによって第３時短遊技状態に移行可能となる「Ｍ－Ｎ」回と一致している。このように、前記「所定回数」と前記「Ｍ－Ｎ」回とが一致している場合、遊技者は、第２時短遊技状態における第３時短遊技状態に移行可能となる特図遊技を、第２時短遊技状態演出が前記第１演出から前記第２演出に変更されることに基づいて把握することが可能になる。これにより、第２時短遊技状態演出が前記第１演出から前記第２演出に変更されることに注目しつつ遊技の進行を楽しむことができると共に、前記第２演出に変更された場合には当該第２演出に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１４７５】

なお、前記「所定回数」と前記「Ｍ－Ｎ」回とは、一致していなくてもよいが、前記「所定回数」と前記「Ｍ－Ｎ」回と差は小さいほうが好ましく、その差の絶対値は、例えば第２時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）の２０％以下に設定され、好ましくは１０％以下に設定され、より好ましくは５％以下に設定される。このように、前記「所定回数」と前記「Ｍ－Ｎ」回とは、一致していない場合、遊技者は、第２時短遊技状態における第３時短遊技状態に移行可能となる特図遊技を正確に把握することができない。これにより、遊技者は、どの段階で第２時短遊技状態における第３時短遊技状態に移行可能となる特図遊技が実行されるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１４７６】

もちろん、本実施形態の特徴は、第２時短遊技状態において第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が複数種である前述の第４の実施形態においても、本実施形態を適用できる。このように、第２時短遊技状態において第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が複数種設定される場合に本実施形態の特徴を適用することで、第２時短遊技状態における第３時短遊技状態に移行可能となる特図遊技を正確に把握することができない。そのため、前記「所定回数」と前記「Ｍ－Ｎ」回とは、一致していない場合と同様に、遊技者は、どの段階で第２時短遊技状態における第３時短遊技状態に移行可能となる特図遊技が実行されるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１４７７】

また、本実施形態では、第２時短遊技状態へは、通常遊技状態（又は第１時短遊技状態）での大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される１種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行される第２時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）が一定数であるＭ回（本実施形態では１００回）に設定されるが（図８６（Ｂ）参照）、第２時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）を複数設定してもよい。このように、第２時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）を複数設定することで、第２時短遊技状態に移行してから大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるまでに実行された特図遊技回数だけでなく、第２時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）の大小が重要となる遊技性が付与される。

【１４７８】

さらに、第２時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）を複数設定する場合に、複数設定される当該上限値（規定回数）Ｍの全てを、第２時短遊技状態において第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される１種類の時短遊技回数の上限値（規定回数）Ｎよりも大きな回数に設定することも考えられる。これにより、第２時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるタイミングが重要な遊技性を損なうことなく、第２時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）の大小が重要となる遊技性が付与される。

【１４７９】

以下、本実施形態について、図１１４～図１１７を参照して前述の第４の実施形態との相違点を中心に説明する。

【１４８０】

［遊技機１０のシステム構成］

本実施形態は、前述のように、第２時短遊技状態において第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が１種類（本実施形態では５０回）である点で、前述の第４の実施形態とは異なる。具体的には、本実施形態は、第２時短遊技状態での大当たり抽選の結果が外れである場合の第２特図外れ変動テーブルが前述の第４の実施形態とは異なる。ここで、図１１４は、第２時短遊技状態での大当たり抽選の結果が外れである場

合の第２特図外れ変動テーブルの一例を示す図である。
【１４８１】
［第２特図外れ変動テーブル］
図１１４に示すように、本実施形態では、第２時短遊技状態での大当たり抽選の結果が外れである場合、全て時短図柄停止外れとなる。そして、時短図柄停止外れである場合、時短遊技回数の上限値（規定回数）が５０回に設定される。
【１４８２】
［音声ランプ制御装置５の処理］
本実施形態は、前述のように、第２時短遊技状態演出として、第２時短遊技状態に移行してから所定回数の特図遊技までは第１演出が実行され、第２時短遊技状態に移行してから所定回数を超えた特図遊技からは、第１演出とは異なる第２演出が実行される点で、前述の第４の実施形態とは異なる。具体的には、本実施形態は、図１０４のコマンド判定処理において特図変動パターンコマンドを受信した場合に実行されるステップＳ３３１８の変動種別（演出パターン）設定処理、及びステップＳ３３１９の停止図柄組み合わせ設定処理が前述の第４の実施形態とは異なる。
【１４８３】
［変動種別（演出パターン）設定処理］
本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理では、第２時短遊技状態演出として、未実行の時短遊技回数が５０回以上である場合に第１演出が設定され、未実行の時短遊技回数が５０回未満である場合に第１演出とは異なる第２演出が設定される。ここで、図１１５は、図１０４のコマンド判定処理のステップＳ３３１８で実行される変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【１４８４】
＜ステップＳ４２０１及びＳ４２０２＞
本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理では、図１１５に示すように、ＭＰＵ５１は、まず第２時短遊技状態であることを示す第２時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４２０１）。即ち、ＭＰＵ５１は、第２時短遊技状態であるか否かを判断する。
【１４８５】
ＭＰＵ５１は、第２時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２０１：Ｙｅｓ）、即ち第２時短遊技状態である場合、処理をステップＳ４２０２に移行し、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数に基づいて、第２時短遊技状態演出として、第１演出及び第２演出のいずれかを設定する。
【１４８６】
一方、ＭＰＵ５１は、第２時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２０１：Ｎｏ）、即ち第２時短遊技状態ではない場合、遊技状態や大当たり抽選結果、特図変動パターン（特図変動表示時間）などに基づいて、第２時短遊技状態演出以外のその他の演出を設定し（ステップＳ４２０２）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。
【１４８７】
ここで、図１１６（Ａ）は第２時短遊技状態演出としての第１演出のパターンの一例を示す図であり、図１１６（Ｂ）は第２時短遊技状態演出としての第２演出のパターンの一例を示す図である。
【１４８８】
図１１６（Ａ）及び図１１６（Ｂ）に示すように、第２時短遊技状態演出（第１演出及び第２演出）は、主人公キャラクタと敵キャラクタのバトル演出として実行される。第２時短遊技状態演出（第１演出及び第２演出）では、味方キャラクタ及び敵キャラクタの一方のキャラクタが攻撃し、それに対して一方のキャラクタの攻撃を他方のキャラクタが防御するか、一方のキャラクタの攻撃が他方のキャラクタにヒットし、最終的には、バトルの結果が表示される。

【１４８９】
図１１６（Ａ）に示すように、第２時短遊技状態演出としての第１演出は、後述のように当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数が５０回以上である場合に実行される演出である。この第１演出では、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（時短図柄停止外れに対応する図柄組み合わせが停止表示される場合）であっても、当該特図遊技の終了後に第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行しないことが明示又は示唆される。図１１６（Ａ）に示す例では、第１演出は、パターンＣ１～Ｃ８の８つの演出パターンを含み、各パターンＣ１～Ｃ８では、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合には、バトルの結果が引き分け（ドロー）となることで、時短図柄停止外れに対応する図柄組み合わせであっても、遊技状態が第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行しないことが明示又は示唆される。また、大当たり抽選の結果が当たり（大当たり又は小当たり）である場合には、バトルの結果が味方キャラクタの勝利となることで、当たりであることが明示又は示唆される。もちろん、大当たり抽選の結果が当たり（大当たり又は小当たり）である場合に、バトルの結果が引き分け（ドロー）となるようにしてもよい。この場合、バトルの結果ではなく、停止図柄の組み合わせによって大当たり抽選の結果が明示又は示唆される。
【１４９０】
また、パターンＣ２，Ｃ４，Ｃ６～Ｃ８では、味方キャラクタと敵キャラクタとの攻防の後に、長押し演出や連打演出などのボタン演出（図１１０（Ａ）及び図１１０（Ｂ）参照）が実行され、その後にバトルの結果が表示される。
【１４９１】
また、パターンＣ７，Ｃ８では、敵キャラクタの先制攻撃が味方キャラクタにヒットした後に、味方キャラクタがピンチであることを示す表示がなされる（図１１６（Ｃ）参照）。このピンチ表示は、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数が所定回数である５０回以上である場合に実行される第１演出に固有の表示であり、第２演出では表示されない。もちろん、第２演出においてピンチ表示がなされるようにしてもよい。
【１４９２】
なお、第１演出のパターンＣ１～Ｃ８は、例えば大当たり抽選の結果に基づいて設定される。また、ピンチ表示がなされるパターンＣ７，Ｃ８は、例えば大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（大当たり又は小当たりである場合）に設定され易く、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に選択され難くすることが考えられる。これにより、遊技者は、ピンチ表示がなされる場合に、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることの期待度が低いことを把握できる。
【１４９３】
また、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない当たり（大当たり又は小当たり）である場合、パターンＣ１～Ｃ８以外の演出を実行するようにしてもよい。つまり、パターンＣ１～Ｃ８は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の専用演出として設定してもよい。
【１４９４】
図１１６（Ｂ）に示すように、第２時短遊技状態演出としての第２演出は、後述のように当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数が５０回未満である場合に実行される演出である。この第２演出では、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（時短図柄停止外れに対応する図柄組み合わせが停止表示される場合）、当該特図遊技の終了後に第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行することが明示又は示唆される。図１１６（Ｂ）に示す例では、第２演出は、パターンＤ１～Ｄ８の８つの演出パターンを含み、各パターンＤ１～Ｄ８では、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合には、バトルの結果が味方キャラクタの勝利となることで、遊技状態が第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行することが明示又は示唆される。また、大当たり抽選の結果が当たり（大当たり又は小当たり）である場合には、バトルの結果が引き分け（ドロー）となることで、当たりであることが明示又は示唆される。もちろん、大当たり抽選の結果が当たり

（大当たり又は小当たり）である場合に、バトルの結果が味方キャラクタの勝利となるようにしてもよい。この場合、バトルの結果ではなく、停止図柄の組み合わせによって大当たり抽選の結果が明示又は示唆される。

【１４９５】

また、パターンＤ２，Ｄ４，Ｄ６～Ｄ８では、味方キャラクタと敵キャラクタとの攻防の後に、長押し演出や連打演出などのボタン演出（図１１０（Ａ）及び図１１０（Ｂ）参照）が実行され、その後にバトルの結果が表示される。

【１４９６】

また、パターンＤ７，Ｄ８では、味方キャラクタの先制攻撃が敵キャラクタにヒットした後に、味方キャラクタがチャンスであることを示す表示がなされる（図１１６（Ｄ）参照）。このチャンス表示は、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数が所定回数である５０回未満である場合に実行される第２演出に固有の表示であり、第１演出では表示されない。もちろん、第１演出においてチャンス表示がなされるようにしてもよい。

【１４９７】

なお、第２演出のパターンＤ１～Ｄ８は、例えば大当たり抽選の結果に基づいて設定される。また、チャンス表示がなされるパターンＤ７，Ｄ８は、例えば大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定され易く、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（大当たり又は小当たりである場合）に選択され難くすることが考えられる。これにより、遊技者は、チャンス表示がなされる場合に、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることの期待度が高いことを把握できる。

【１４９８】

また、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない当たり（大当たり又は小当たり）である場合、パターンＤ１～Ｄ８以外の演出を実行するようにしてもよい。つまり、パターンＤ１～Ｄ８は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の専用演出として設定してもよい。

【１４９９】

＜ステップＳ４２０３～Ｓ４２０５＞

図１１５の変動種別（演出パターン）設定処理の手順の説明に戻り、第２時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２０１：Ｙｅｓ）、即ち第２時短遊技状態である場合、ＭＰＵ５１は、時短回数カウンタの値に基づいて、当該第２時短遊技状態での当該特図遊技を除く未実行の時短遊技回数を特定し（ステップＳ４２０３）、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数が５０回以上であるか否かを判断する（ステップＳ４２０４）。

【１５００】

ＭＰＵ５１は、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数が５０回以上である場合（ステップＳ４２０４：Ｙｅｓ）、大当たり抽選の結果に基づいて、パターンＣ１～Ｃ８から第１演出（図１１６（Ａ）参照）を設定し（ステップＳ４２０５）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【１５０１】

一方、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数が５０回以上でない場合（ステップＳ４２０４：Ｎｏ）、即ち当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数が５０回未満である場合、ＭＰＵ５１は、大当たり抽選の結果に基づいて、パターンＤ１～Ｄ８から第２演出（図１１６（Ｂ）参照）を設定し（ステップＳ４２０６）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【１５０２】

［停止図柄組み合わせ設定処理］

本実施形態の停止図柄組み合わせ設定処理では、停止図柄組み合わせとして、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に時短図柄が設定され、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（大当たり又は小当たりである場合）、時短図柄以外が設定される。ここで、図１１７は、図１０４のコマンド判定処理のステップＳ３８１９で実行

される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【１５０３】
＜ステップＳ４３０１＞
本実施形態の停止図柄組み合わせ設定処理では、図１１７に示すように、まずＭＰＵ５１は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する（ステップＳ４３０１）。ＭＰＵ５１は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップＳ４３０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３０２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップＳ４３０１：Ｎｏ）、即ち大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れ以外の外れ、大当たり又は小当たりである場合、処理をステップＳ４３０３に移行する。
【１５０４】
＜ステップＳ４３０２＞
大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップＳ４３０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、停止図柄組み合わせとして時短図柄を設定する。ここで、本実施形態では、第２時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）は、５０回の１種類である。そのため、第２時短遊技状態において停止表示される時短図柄は、少なくとも１種類あればよく、１種類であっても複数種類であってもよい。
【１５０５】
＜ステップＳ４３０３＞
大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップＳ４３０１：Ｎｏ）、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れ以外の外れ、大当たり又は小当たりである場合、停止図柄組み合わせとして時短図柄以外の図柄組み合わせを大当たり抽選の結果に応じて設定する。例えば、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れ以外の外れである場合には外れ種別に応じた停止図柄組み合わせを設定し、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には停止図柄組み合わせとしてゾロ目を設定し、大当たり抽選の結果が小当たりである場合には停止図柄組み合わせとして外れ図柄及びゾロ目以外を設定する。
【１５０６】
以上のように、本実施形態では、時短遊技状態において、低利益状態である第２時短遊技状態に移行してから特定回数（５０回）の特図遊技が実行されるまでに大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるか否かよりも、低利益状態である第２時短遊技状態に移行してから特定回数（５０回）を超える特図遊技が実行されてから大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるか否かのほうが重要となるという新規な遊技性が付与されるため、遊技者の第２時短遊技状態での特図遊技に対する注目や興味が向上され、遊技の興趣が向上される。
【１５０７】
また、本実施形態では、低利益状態である第２時短遊技状態が、図柄表示部３４１などで実行される第２時短遊技状態演出においても、低利益状態である第２時短遊技状態に移行してから特定回数（５０回）を超える特図遊技が実行されてからほうが重要である。即ち、低利益状態である第２時短遊技状態に移行してから特定回数（５０回）の特図遊技が実行されるまでと、特定回数を超える特図遊技が実行されてからとで異なる演出が実行されることで、低利益状態である第２時短遊技状態における重要でない期間と重要な期間とを遊技者に明示又は示唆することができる。低利益状態である第２時短遊技状態における重要でない期間において第１演出として低利益状態である第２時短遊技状態が維持されるかのピンチ演出を実行する一方で、低利益状態である第２時短遊技状態における重要な期間において第２演出として高利益状態である第３時短遊技状態に移行されるか否かのチャンス演出を実行することも可能になる。これにより、遊技者の第２時短遊技状態での特図遊技に対する注目や興味が向上され、遊技の興趣が向上される。
【１５０８】
また、本実施形態では、第２時短遊技状態演出として前記第１演出と前記第２演出とが

切り替えられる第２時短遊技状態に移行してからの特図遊技の実行回数は、時短図柄停止外れによって第３時短遊技状態に移行可能となる回数と一致している。このように、第２時短遊技状態演出の切り替えしタイミングと、高利益状態である第３時短遊技状態に移行可能となるタイミングが一致することで、第２時短遊技状態演出での第１演出から第２演出への変更に基づいて、高利益状態である第３時短遊技状態に移行可能な状態であることを把握することが可能になる。これにより、第２時短遊技状態演出が第１演出から第２演出に変更されることに注目しつつ遊技の進行を楽しむことができると共に、前記第２演出に変更された場合には当該第２演出に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１５０９】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１～第４の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【１５１０】

［第６の実施形態］

前述の第４の実施形態では、１種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行される第２時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が当該第２時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い場合（所定の条件が成立する場合）、小当たり遊技状態を経由して２種大当たり遊技状態に移行可能な点で第２時短遊技状態よりも遊技者に有利な第３時短遊技状態に移行される場合について説明した。

【１５１１】

また、前述の第４の実施形態では、第２時短遊技状態から第３時短遊技状態への移行が、前記所定の条件が特図遊技の終了後に実行される。

【１５１２】

さらに、第３時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）が、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）に設定される場合について説明した。

【１５１３】

これに対して、本実施形態では、第２時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が当該第２時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い場合、第２時短遊技状態よりも遊技者に有利な第３時短遊技状態に移行される点で、前述の第４の実施形態と共通する。

【１５１４】

ここで、図１１８は、第３時短遊技状態の設定例を示す図である。

【１５１５】

図１１８（Ａ）に示すように、本実施形態では、第２時短遊技状態から第３時短遊技状態への移行が、第２時短遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数に到達した後に実行される。また、本実施形態では、第３時短遊技状態での時短遊技回数の上限値Ｋ（規定回数Ｋ）が、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値Ｊ（規定回数Ｊ）から、当該第２時短遊技状態での残りの時短回数Ｌを差分した値（Ｊ－Ｌ）に設定される。例えば、図１１８（Ｂ）に示すように、第３時短遊技状態での時短遊技回数の上限値Ｋ（規定回数Ｋ）は、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値Ｊ（規定回数Ｊ）が５０回であり、当該第２時短遊技状態での残りの時短回数Ｌが２０回である場合、Ｋ＝Ｊ－Ｌ＝５０－２０＝３０であるため、３０回に設定される。

【１５１６】

本実施形態では、第２時短遊技状態から第３時短遊技状態への移行が、第２時短遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数に到達した後に実行される。ここで、前述のように、第２時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）は、例えば２Ｒ短開放時短大

当たり遊技によって遊技者が獲得可能な遊技球（出玉期待値）によって実行可能な回数（遊技者の持ち球が減少しない回数）に設定される。そのため、第２時短遊技状態から第３時短遊技状態への移行が、第２時短遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数に到達した後に実行されることで、第２時短遊技状態に移行されてから、第３時短遊技状態での小当たりに基づいて最初に実行される２種大当たり遊技までの遊技回数を多く確保することができるため、第２時短遊技状態に移行されてからの出球や持ち球の急激な増加を抑制できる。これにより、当該遊技機１０での射幸性を抑制することが可能になる。

【１５１７】

また、本実施形態では、第３時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）が、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）から、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数を差分した値に設定される。そのため、第３時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）は、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が多いほど、前記所定の条件が成立する特図遊技の実行時点での残りの時短遊技回数が少ないほど多くなり、第３時短遊技状態での状況が遊技者に有利になる。つまり、本実施形態では、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）と、前記所定の条件が成立するタイミングとが重要となる遊技性が付与され、これにより、遊技への注目や興味を向上させることができるため、遊技の興趣が向上される。

【１５１８】

なお、本実施形態では、第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行される場合の第３時短遊技状態での時短遊技回数の初期設定値が、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）から、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数を差分した値に設定されるが、前記初期設定値は、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）に設定してもよいし、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数に設定してもよい。

【１５１９】

以下、本実施形態について、図１１９を参照して前述の第４の実施形態との相違点を中心に説明する。

【１５２０】

［主制御装置４の処理］

本実施形態は、遊技状態移行処理における第３時短遊技状態に移行させる手順や第３時短遊技状態での時短遊技回数を設定する手順が前述の第４の実施形態とは異なる。ここで、図１１９は、本実施形態の遊技状態移行処理の一部を手順の一例を示すフローチャートである。

【１５２１】

［遊技状態移行処理］

本実施形態の遊技状態移行処理では、第２時短遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数に到達した場合に第３時短遊技状態に移行し、第３時短遊技状態での時短遊技回数の上限値を、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値から、当該第２時短遊技状態での残りの時短回数Ｌを差分した値に設定する処理が実行される。

【１５２２】

＜ステップＳ４４０１＞

本実施形態の遊技状態移行処理では、図１１９に示すように、遊技状態が第２時短遊技状態である場合に、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が１種大当たりでも小当たりでもない場合（ステップＳ３６３７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第３時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４４０１）。第３時短遊技状態移行フラグは、第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行する所定の条件が成立したことを示すフラグであり、図９０の特図変動開始処理で

のステップＳ３４１２においてオンに設定される。
【１５２３】
ＭＰＵ５１は、第３時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４４０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４４０２に移行し、第３時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４４０１：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１５２４】
＜ステップＳ４４０２及びＳ４４０３＞
第３時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４４０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第３時短遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ４４０２）、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４４０３）。
【１５２５】
ＭＰＵ５１は、時短回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ４４０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４４０４に移行し、時短回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４４０３：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１５２６】
＜ステップＳ４４０４～ステップＳ４４０６＞
時短回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ４４０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技状態を第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行させる（ステップＳ４４０４）。そして、ＭＰＵ５１は、第３時短遊技状態であることを示す第３時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ４４０５）、第２時短遊技状態であることを示す第２時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４４０６）、処理をステップＳ４４０７に移行する。
【１５２７】
＜ステップＳ４４０７＞
ステップＳ４４０７では、ＭＰＵ５１は、第３時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）を設定する。具体的には、ＭＰＵ５１は、第３時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）として、第２時短遊技状態に移行から第３時短遊技状態に移行させる契機となった時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）から、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数（時短回数カウンタの値）を差分した値に設定される。
【１５２８】
なお、本実施形態では、２種大当たりの終了後に第３時短遊技状態に移行する場合の時短遊技回数の上限値（規定回数）は、前述の第４の実施形態と同様に、５０回の固定数に設定される（図８７（Ｆ）参照）。但し、２種大当たりの終了後に第３時短遊技状態に移行する場合の時短遊技回数の上限値（規定回数）は、第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行される場合に設定される初期設定値を同じであってもよいし、複数種類設定される時短遊技回数から設定するようにしてもよい。
【１５２９】
以上のように、本実施形態では、低利益状態としての第２時短遊技状態から高利益状態である第３時短遊技状態への移行が、低利益状態としての第２時短遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数に到達した後に実行される。ここで、前述のように、低利益状態としての第２時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）は、例えば２Ｒ短開放時短大当たり遊技によって遊技者が獲得可能な遊技球（出玉期待値）によって実行可能な回数（遊技者の持ち球が減少しない回数）に設定される。そのため、低利益状態としての第２時短遊技状態から高利益状態である第３時短遊技状態への移行が、低利益状態としての第２時短遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数に到達した後に実行されることで、低利益状態としての第２時短遊技状態に移行されてから、高利益状態である第３時短遊技状態での小当たりに基づいて最初に実行される２種大当たり遊技までの遊技回数を多く確

保することができるため、第２時短遊技状態に移行されてからの出球や持ち球の急激な増加を抑制できる。これにより、当該遊技機１０での射幸性を抑制することが可能になる。

【１５３０】

また、本実施形態では、高利益状態である第３時短遊技状態への移行条件が成立する場合、第３時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）が、時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）から、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数を差分した値に設定される。そのため、高利益状態である第３時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）は、前記移行条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が多いほど、前記移行条件が成立する特図遊技の実行時点での残りの時短遊技回数が少ないほど多くなり、高利益状態である第３時短遊技状態での状況が遊技者に有利になる。つまり、本実施形態では、前記移行条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）と、前記所定の条件が成立するタイミングとが重要となる遊技性が付与され、これにより、遊技への注目や興味を向上させることができるため、遊技の興趣が向上される。

【１５３１】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１～第５の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【１５３２】

［第７の実施形態］

前述の第４の実施形態では、１種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行される第２時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が当該第２時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い場合（所定の条件が成立する場合）、小当たり遊技状態を経由して２種大当たり遊技状態に移行可能な点で第２時短遊技状態よりも遊技者に有利な第３時短遊技状態に移行される場合について説明した。

【１５３３】

また、前述の第４の実施形態では、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機として実行される大当たり抽選での小当たり確率（約１／１）が外れ確率よりも高く設定されて場合について説明した（図８７（Ａ）及び図８７（Ｂ）参照）。

【１５３４】

これに対して、本実施形態では、第２時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が当該第２時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い場合、第２時短遊技状態よりも遊技者に有利な第３時短遊技状態に移行される点で、前述の第４の実施形態と共通する。

【１５３５】

また、本実施形態では、前述の第４の実施形態とは逆に、第２時短遊技状態及び第３時短遊技状態における第２入賞口３１５へ遊技球９９の入球を契機として実行される大当たり抽選での外れ確率が小当たり確率よりも高く設定され、例えば外れ確率が約１／１に設定されている。

【１５３６】

本実施形態では、第２時短遊技状態における第２入賞口３１５へ遊技球９９の入球を契機として実行される大当たり抽選での外れ確率が小当たり確率よりも高く設定されていることで、前述の第４の実施形態の遊技機１０よりも、第３時短遊技状態に移行し易くなっている。その一方で、第３時短遊技状態での第２入賞口３１５へ遊技球９９の入球を契機として実行される大当たり抽選における外れ確率が小当たり確率よりも高く設定されることで、前述の第４の実施形態の遊技機１０よりも２種大当たり遊技が実行され難くなっている。そのため、本実施形態では、第３時短遊技状態に移行されてから、如何に大当たり抽選において小当たりに当選させるという遊技性が付与される。これにより、遊技に対する注目や興味を向上させることができるため、遊技の興趣が向上される。

【１５３７】
以下、本実施形態について、図１２０～図１２３を参照して前述の第４の実施形態との相違点を中心に説明する。
【１５３８】
［主制御装置４の処理］
本実施形態は、第２入賞口３１５へ遊技球９９の入球を契機として実行される大当たり抽選の振分が前述の第４の実施形態とは異なる。ここで、図１２０は、本実施形態の第２特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。具体的には、図１２０（Ａ）は第３時短遊技状態以外（通常遊技状態、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態）での短開放第２特図大当たり当否テーブルの一例を示す図であり、図１２０（Ｂ）は長開放第３時短遊技状態での第２特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。
【１５３９】
図１２０（Ａ）に示すように、本実施形態の短開放第２特図大当たり当否テーブルは、６段階の遊技設定値１から６に対して共通して設定されている。当該短開放第２特図大当たり当否テーブルでは、大当たり抽選での抽選結果として、大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）に応じて、大当たり、小当たり及び外れのいずれかが選択される。即ち、短開放での第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図大当たり抽選では、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機とする第１特図大当たり抽選とは異なり、抽選結果として、羽役物装置８３（図８２～図８４参照）が作動される小当たりを含む。具体的には、短開放第２特図大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２０５が大当たりに対応し、２０６～２０７が小当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応している。即ち、電動役物３１５ｂが短開放されることによって第２入賞口３１５に遊技球９９が入球することを契機として実行される大当たり抽選では、大当たり確率が約１／３１８．１に設定され、小当たり確率が約１／３２７６８に設定され、外れ確率が約１／１．００３に設定されており、大当たり抽選の結果の殆どが外れとなる。
【１５４０】
図１２０（Ｂ）に示すように、長開放第２特図大当たり当否テーブルは、６段階の遊技設定値１から６に対して共通して設定されている。長開放第２特図大当たり当否テーブルでは、大当たり抽選での抽選結果として、大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）に応じて、大当たり、小当たり及び外れのいずれかが選択される。即ち、長開放での第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図大当たり抽選では、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機とする第１特図大当たり抽選とは異なり、抽選結果として、羽役物装置８３（図８２～図８４参照）が作動される小当たりを含む。具体的には、長開放第２特図大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２０５が大当たりに対応し、２０６～６５５２９が小当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応している。即ち、電動役物３１５ｂが長開放されることによって第２入賞口３１５に遊技球９９が入球することを契機として実行される第２特図大当たり抽選では、大当たり確率が約１／３１８．１に設定され、小当たり確率が約１／３０に設定され、外れ確率が約１／１．０３８に設定されており、大当たり抽選の結果の殆どが外れとなる。
【１５４１】
なお、本実施形態では、短開放第２特図大当たり当否テーブル及び長開放第２特図大当たり当否テーブルが、６つの遊技設定値に対して共通した１つ設けられていたが、短開放第２特図大当たり当否テーブル及び長開放第２特図大当たり当否テーブルのうちの一方又は双方は、遊技設定値ごとに設定してもよい。また、短開放第２特図大当たり当否テーブルと長開放第２特図大当たり当否テーブルとを共通化して１つの第２特図大当たり当否テーブルを設定することも考えられる。
【１５４２】
［音声ランプ制御装置５の処理］

本実施形態での音声ランプ制御装置５の処理は、前述の第４の実施形態と同様であるが、第２時短遊技状態演出及び第３時短遊技状態演出が前述の第４の実施形態とは異なる。

【１５４３】

＜第２時短遊技状態演出＞

第２時短遊技状態演出は、味方キャラクタが必殺技を取得するミッション演出として実行され、味方キャラクタが必殺技を取得することで第３時短遊技状態に移行することを明示する。ここで、図１２１は、第２時短遊技状態演出での図柄表示部３４１における画面例を示す図である。具体的には、図１２１（Ａ）は必殺技取得ミッションの開始画面例であり、図１２１（Ｂ）はミッションチャレンジ中の画面例であり、図１２１（Ｃ）は必殺技取得成功（ミッション成功）の画面例であり、図１２１（Ｄ）は必殺技取得失敗（ミッション失敗）の画面例である。

【１５４４】

図１２１（Ａ）に示すように、必殺技取得ミッションの開始時は、ミッションの内容である「大岩を破壊して必殺技を取得しろ」の文字画像と、ミッション成功時の内容である「必殺技取得でＲＵＳＨ突入」の文字画像が表示される。

【１５４５】

図１２１（Ｂ）に示すように、ミッションチャレンジ中は、味方キャラクタが大岩にパンチをする画像と、「必殺ぱーんち！」の文字が表示される。

【１５４６】

図１２１（Ｃ）に示すように、必殺技取得成功（ミッション成功）は、必殺技を取得したことを示す「必殺技取得」の文字画像と、ＲＵＳＨに突入することを示す「ＲＵＳＨ突入」の文字画像と、必殺技取得によって味方キャラクタが微笑む画像が表示される。

【１５４７】

図１２１（Ｄ）に示すように、必殺技取得失敗（ミッション失敗）は、必殺技取得に失敗したことを示す「失敗」及び「必殺技取得ならず」の文字画像と、必殺技取得の失敗よって味方キャラクタが悲しむ画像が表示される。

【１５４８】

＜第３時短遊技状態演出＞

第３時短遊技状態演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出として実行され、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利することで、大当たり抽選の結果が小当たりであることを明示する。さらに、第３時短遊技状態演出では、味方キャラクタが必殺技により攻撃した場合に、大当たり抽選の結果が小当たりであることが確定する。

【１５４９】

ここで、図１２２（Ａ）は大当たり抽選の結果が外れである場合の外れ第３時短遊技状態演出のパターンの一例を示す図であり、図１２２（Ｂ）は大当たり抽選の結果が当たり（大当たり又は小当たり）である場合の外れ第３時短遊技状態演出のパターンの一例を示す図である。

【１５５０】

図１２２（Ａ）及び図１２２（Ｂ）に示すように、第３時短遊技状態演出（外れ第３時短遊技状態演出及び当たり第３時短遊技状態演出）は、主人公キャラクタと敵キャラクタのバトル演出として実行される。第３時短遊技状態演出（外れ第３時短遊技状態演出及び小当たり第３時短遊技状態演出）味方キャラクタ及び敵キャラクタの一方のキャラクタが攻撃し、それに対して一方のキャラクタの攻撃を他方のキャラクタが防御するか、一方のキャラクタの攻撃が他方のキャラクタにヒットし、最終的には、第３時短遊技状態が継続するか否かがバトルの結果が表示される。

【１５５１】

図１２２（Ａ）に示すように、外れ第３時短遊技状態演出は、第３時短遊技状態演出での大当たり抽選の結果が外れである場合に実行される演出であり、当該特図遊技の終了後に小当たり遊技が実行されず、第３時短遊技状態が維持されることが明示又は示唆される。ここで、第３時短遊技状態では、大当たり抽選の結果の大部分が外れ（１／１．０３８

）である（図１２０（Ｂ）参照）。そのため、第３時短遊技状態の大部分で、外れ第３時短遊技状態演出が実行される。図１２２（Ａ）に示す例では、外れ第３時短遊技状態演出は、パターンＥ１～Ｅ８の８つの演出パターンを含み、各パターンＥ１～Ｅ８では、最終的には、第３時短遊技状態が継続するか否かがバトルの結果が「継続」として表示されることで、小当たり遊技状態に移行されずに第３時短遊技状態が維持されることが明示又は示唆される（図１２３（Ｂ）参照）。

【１５５２】

また、パターンＥ２，Ｅ４，Ｅ６～Ｅ８では、味方キャラクタと敵キャラクタとの攻防の後に、長押し演出や連打演出などのボタン演出（図１２３（Ａ）参照）が実行され、その後にバトルの結果が「継続」として表示される。

【１５５３】

図１２２（Ｂ）に示すように、当たり第３時短遊技状態演出は、第３時短遊技状態演出での大当たり抽選の結果が当たり（大当たり又は小当たり）である場合に実行される演出であり、当該特図遊技の終了後に大当たり遊技又は小当たり遊技が実行されることが明示又は示唆される。図１２２（Ｂ）に示す例では、当たり第３時短遊技状態演出は、パターンＦ１～Ｆ８の８つの演出パターンを含み、各パターンＦ１～Ｆ８では、最終的には、第３時短遊技状態が継続するか否かがバトルの結果が「勝利」として表示されることで、大当たり遊技状態又は小当たり遊技状態に移行されることが明示又は示唆される（図１２３（Ｃ）参照）。

【１５５４】

また、パターンＦ２，Ｆ４，Ｆ６～Ｆ８では、味方キャラクタと敵キャラクタとの攻防の後に、長押し演出や連打演出などのボタン演出（図１２３（Ａ）参照）が実行され、その後にバトルの結果が「勝利」として表示される。

【１５５５】

以上のように、本実施形態では、低利益状態としての第２時短遊技状態における第２入賞口３１５へ遊技球９９の入球を契機として実行される大当たり抽選での外れ確率が小当たり確率よりも高く設定されていることで、前述の第４の実施形態の遊技機１０よりも、高利益状態である第３時短遊技状態に移行し易くなっている。その一方で、高利益状態である第３時短遊技状態での第２入賞口３１５へ遊技球９９の入球を契機として実行される大当たり抽選における外れ確率が小当たり確率よりも高く設定されることで、前述の第４の実施形態の遊技機１０よりも２種大当たり遊技が実行され難くなっている。そのため、本実施形態では、第３時短遊技状態に移行されてから、如何に大当たり抽選において小当たりに当選させるという遊技性が付与される。これにより、遊技に対する注目や興味を向上させることができるため、遊技の興趣が向上される。

【１５５６】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１～第６の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【１５５７】

また、前述の第４～第７の実施形態では、第１～第３時短遊技状態のいずれにおいても普図当たり確率が同一に設定されているが、普図当たり確率は、時短遊技状態の種別によって異なるように設定してもよい。

【１５５８】

また、前述の第４～第７の実施形態では、通常遊技状態での大当たり抽選結果の外れ種別として時短図柄停止外れが含まれているが、通常遊技状態での大当たり抽選結果の外れ種別として時短図柄停止外れを省略してもよい。この場合、時短遊技状態として第１時短遊技状態が省略される。

【１５５９】

また、前述の第４～第７の実施形態では、短開放第２特図大当たり当否テーブル及び長開放第２特図大当たり当否テーブルが、６つの遊技設定値に対して共通した１つ設けられていたが、短開放第２特図大当たり当否テーブル及び長開放第２特図大当たり当否テーブ

ルのうちの一方又は双方は、遊技設定値ごとに設定してもよい。また、短開放第２特図大当たり当否テーブルと長開放第２特図大当たり当否テーブルとを共通化して１つの第２特図大当たり当否テーブルを設定することも考えられる。

【１５６０】

また、前述の第４～第７の実施形態では、時短遊技回数の上限値（規定回数）が特図変動パターン（変動表示時間）の種別に対応して設定されていたが、時短遊技回数の上限値（規定回数）が特図変動パターン（変動表示時間）の種別と対応していなくてもよい。また、本実施形態の時短図柄停止外れ種別振分テーブルでは、大当たり抽選の結果が外れの場合に必ず時短図柄停止外れとなっていたが、大当たり抽選の結果が外れの場合の一部が時短図柄停止外れとなるようにしてもよい。

【１５６１】

また、前述の第４～第７の実施形態では、第２時短遊技状態での時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）から当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数の減算値が０よりも小さい場合、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数は変更されることなく維持されるが、前記減算値が０よりも小さい場合に当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数を変更してもよい。例えば、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数を加算したものに変更してもよいし、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数に変更してもよい（置き換えてもよい）。

【１５６２】

また、前述の第４～第７の実施形態の小当たり遊技では、可動羽部作動遊技の実行時間（可動羽部８３２の作動時間）が、第２特図大当たり抽選が実行される時短遊技状態の種別を問わず同一に設定されている。もちろん、可動羽部作動遊技の実行時間（可動羽部８３２の作動時間）は、第２特図大当たり抽選が実行される時短遊技状態の種別に応じて異なるものとすることができる。例えば、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態での第２特図大当たり抽選に基づいて実行される小当たり遊技の可動羽部作動遊技の実行時間を、第３時短遊技状態での第２特図大当たり抽選に基づいて実行される小当たり遊技の可動羽部作動遊技の実行時間よりも短く設定することが考えられる。

【１５６３】

また、前述の第４～第７の実施形態の第１小当たり遊技では、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５の作動タイミングが第１オープニングに設定されることによってＶ入賞口８３３に遊技球９９が入球されないようになされていたが、Ｖ入賞口開閉部８３５の作動タイミングの一部又は全部が可動羽部作動遊技に設定されてもよい。具体的には、第１小当たり遊技において、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５の作動タイミングを第１オープニングから可動羽部作動遊技に跨るように設定することで、Ｖ入賞口８３３への遊技球９９の入球を不能又は困難としてもよい。また、第１小当たり遊技において、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５の作動タイミングの全部を可動羽部作動遊技に設定する共に、Ｖ入賞口開閉部８３５の作動時間（例えば０．０２秒～０．１秒）を短く設定することでＶ入賞口８３３への遊技球９９の入球を不能又は困難としてもよい。ここで、第１小当たり遊技においてＶ入賞口８３３への遊技球９９の入球を不能とする場合に効果は前述の通りであるが、その一方で、第１小当たり遊技においてＶ入賞口８３３への遊技球９９の入球を不能とする場合には小当たり遊技に対する遊技者の注目や興味が低下することが懸念される。これに対して、第１小当たり遊技においてＶ入賞口８３３への遊技球９９の入球を困難とする場合には、第１小当たり遊技においてＶ入賞口８３３へ遊技球９９が入球する可能性があるため、小当たり遊技に対する遊技者の注目や興味の低下が抑制される。

【１５６４】

また、前述の第４～第７の実施形態では、第２時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数が、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数以下である場合には、当該第２時短

遊技状態での時短遊技回数が変更されないが、例えば当該第２時短遊技状態の時短遊技回数として、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数に対して当該時短外れに対して設定される時短遊技回数を加算してもよい。これにより、第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行させるか否かを判断するための大当たり抽選回数が多くなるため、遊技者に有利な第３時短遊技状態に移行される可能性をより長く維持されるため、遊技に対する注目や興味を向上させることができ、遊技の興趣が向上される。

【１５６５】

また、前述の第４～第７の実施形態では、第３時短遊技状態における残りの時短遊技回数よりも、当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）のほうが多い場合に、当該時短遊技回数（規定回数）に時短回数が再設定されるが、第３時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の時短回数は、第３時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の第３時短遊技状態における残りの時短遊技回数と無関係に再設定してもよい。例えば、第３時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数が当該第３時短遊技状態における残りの時短遊技回数よりも多いか少ないに関わらず、当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）に変更してもよ。もちろん、第３時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）が当該第３時短遊技状態における残りの時短遊技回数よりも多いか少ないに関わらず、当該第３時短遊技状態における残りの時短遊技回数の再設定を行うことなく維持してもよい。

【１５６６】

［第８の実施形態］

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、始動条件としての「始動入球」を備え、また遊技回動作としての「変動遊技」を備え、また遊技手段としての「遊技制御部」を備え、また所定表示手段としての「表示器」を備え、また所定遊技状態としての「利益遊技状態」を備え、また遊技価値としての「遊技結果に対する付与価値」を備える。

【１５６７】

始動条件は、各種動作により実行される遊技を開始させる契機であればよい。始動条件としては、例えば所定の抽選の結果を報知するための変動表示が実行される契機となるものが挙げられる。具体的には、始動条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、各種入賞口への遊技球の入賞、所定の入賞口への遊技球の入球による所定の抽選の実行、所定領域の遊技球の通過（入球）、所定領域の遊技球の通過（入球）による所定の抽選の実行、第１入賞口３１４への遊技球の入球、第１入賞口３１４への遊技球の入球による大当たり抽選の実行、第２入賞口３１５への遊技球の入球、第２入賞口３１５への遊技球の入球による大当たり抽選の実行、スルーゲート３１７の遊技球の通過、スルーゲート３１７の遊技球の通過による普図当たり抽選の実行、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１５６８】

遊技回動作は、各種動作により実行される遊技であればよい。遊技回動作としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば可変入賞口３１６などの所定の入賞口が開放される大当たり遊技や小当たり遊技、普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示により実行される普図遊技、第２入賞口３１５に設けられる電動役物３１５ｂが作動される普図当たり遊技、第１特別図柄表示部３６２での第１特図の変動表示により実行される第１特図遊技、第２特別図柄表示部３６３での第２特図の変動表示により実行される第２特図遊技、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１５６９】

遊技手段は、各種遊技に必要な動作を制御できるものであればよい。遊技手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示、第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄の変動表示、第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示、第１特図保留数表示部３６４での第１特図保留数Ｎの表示、第２特図保留数表示部３６５での第２特図保留数Ｍの表示、電動役物３１５ｂの作動、

可変入賞口３１６の開閉扉３１９の作動などを制御するＭＰＵ４１、図柄表示部３４１での第１特別図柄に対応する第１飾り図柄や第２特別図柄に対応する第２飾り図柄の変動表示、図柄表示部３４１、スピーカ２６及び電飾部２７で実行される各種演出などを制御するＭＰＵ５１、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１５７０】

所定表示手段は、各種遊技において図柄の変動表示などの所定の表示を行うことができるものであればよい。所定表示手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば普通図柄表示部３６１、第１特別図柄表示部３６２、第２特別図柄表示部３６３などを備えるメイン表示部３６、飾り図柄の変動表示が実行される図柄表示部３４１、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１５７１】

所定遊技状態は、通常遊技状態よりも何等かの点で有利な遊技状態であればよい。所定遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、通常遊技状態では作動されない開閉扉３１９などの可動部材が作動される大当たり遊技状態や小当たり遊技状態、低頻度サポートモードである通常遊技状態よりも電動役物３１５ｂが作動され易いことで第２入賞口３１５への遊技球の入球が容易な高頻度サポートモードである時短遊技状態（後述のａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態）、通常遊技状態よりも大当たり確率が高い確変遊技状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１５７２】

遊技価値は、遊技の進行上において有意な価値であればよい。遊技価値としては、例えば遊技球の獲得や所定の抽選に関する直接的又は間接的な価値、図柄表示部３４１などで実行される演出に関する価値、それらの任意の組合せなどが挙げられる。具体的には、遊技価値としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば多くの出玉の獲得が期待できる大当たり遊技の実行（可変入賞口３１６の開放）、大当たり遊技を実行するか否かの大当たり抽選の実行、時短遊技状態（後述のａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態）での普図当たり遊技の実行（第２入賞口３１５の長開放）、通常遊技状態での普図当たり遊技の実行（第２入賞口３１５の短開放）、時短遊技状態（後述のａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態）での普図当たり遊技を実行するか否かの普図当たり抽選の実行、通常遊技状態での普図当たり抽選の実行、時短遊技状態（後述のａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態）への移行、図柄表示部３４１などでの大当たり期待度が高い演出、大当たり確定演出、プレミア演出の実行、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１５７３】

ここで、前述の第１の実施形態では、始動入球としての第１入賞口３１４への遊技球の入球を契機として実行される変動遊技としての第１特図遊技と、始動入球としての第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される変動遊技としての第２特図遊技とが重複（並行）して実行されることなく、第２特図遊技が第１特図遊技よりも優先して実行されるループ確変機として構成された遊技機について説明した。

【１５７４】

また、前述の第１の実施形態に係る遊技機は、ループ確変機として構成されていることから、大当たり遊技の終了後に、通常遊技状態よりも有利な利益遊技状態としての時短遊技状態（いわゆるａ時短遊技状態）に移行することで、当該時短遊技状態での大当たりが保証される。

【１５７５】

また、遊技機は、特定図柄（いわゆる時短図柄）がメイン表示部３６や図柄表示部３４１などの表示器に停止表示される時短図柄停止外れであることを契機に、特図遊技結果に対する付与価値として時短遊技状態（いわゆるｃ時短遊技状態）に移行されるように構成することも考えられる。

【１５７６】

そして、遊技機では、遊技への注目度や興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させるこ

とが重要である。即ち、時短図柄停止外れであることを契機として特図遊技結果に対する付与価値としてｃ時短遊技状態に移行させる構成を採用する場合、遊技への注目度や興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることができる新たな遊技性を付与することが重要である。

【１５７７】

これに対して、本実施形態に係る遊技機は、始動入球としての第１入賞口３１４への遊技球の入球に基づいて第１特図が変動される変動遊技としての第１特図遊技と、始動入球としての第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づいて第２特図が変動される変動遊技としての第２特図遊技とが遊技制御部としてのＭＰＵ４１による制御によって表示器としてのメイン表示部３６において重複（並行）して実行され得る同時変動機である。また、本実施形態に係る遊技機は、大当たり遊技の終了後に通常遊技状態よりも有利な利益遊技状態としての時短遊技状態（ａ時短遊技状態）に移行するが、ａ時短遊技状態での変動遊技としての特図遊技の回数には上限値（最大ａ時短遊技回数）が設定され、ａ時短遊技状態において最大ａ時短遊技回数の特図遊技が実行された場合に通常遊技状態に移行するＳＴ機として構成されている。なお、本実施形態では、後述のように、利益遊技状態としてのａ時短遊技状態での大当たり確率が１／１５０、最大ａ時短遊技回数が２００回に設定され、ａ時短遊技状態での大当たり期待度は７３．８％である。

【１５７８】

また、本実施形態では、変動遊技としての第１特図遊技に対する大当たり抽選が、特定図柄（時短図柄）が表示器としてのメイン表示部３６において停止表示される時短図柄停止外れであることを契機として、特図遊技結果に対する付与価値としてｃ時短遊技状態に移行され得る。ｃ時短遊技状態は、ａ時短遊技状態と同様に特図遊技の回数に上限値（最大ｃ時短遊技回数）が設定されているが、最大ｃ時短遊技回数は、ｃ時短遊技状態での大当たりが実質的に保証される回数に設定される。即ち、ｃ時短遊技状態は、大当たりが実質的に保証される点で、大当たりの保証がないａ時短遊技状態よりも有利な利益遊技状態である。なお、本実施形態では、後述のように、利益遊技状態としてのｃ時短遊技状態での大当たり確率が１／１５０、最大ａ時短遊技回数が２０００回に設定され、ｃ時短遊技状態での大当たり期待度は９９．９９９８％である。

【１５７９】

また、本実施形態では、通常遊技状態において表示器としてのメイン表示部３６において時短図柄が停止表示される場合には、特図遊技結果に対する付与価値としてｃ時短遊技状態に移行される一方で、ａ時短遊技状態において表示器としてのメイン表示部３６において時短図柄が停止表示される場合には、ｃ時短遊技状態に移行されることなくａ時短遊技状態が維持される。なお、後述のｂ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態において表示器としてのメイン表示部３６において時短図柄が停止表示される場合にも、現在の遊技状態であるｂ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態が維持される。

【１５８０】

また、本実施形態では、利益遊技状態としてのａ時短遊技状態において開始された変動遊技としての第１特図遊技に対する大当り抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の第１特図遊技の実行時間（表示器としてのメイン表示部３６における第１特図の変動表示時間）として、最大ａ時短遊技回数の変動遊技としての第２特図遊技を実行可能なものを含む。即ち、本実施形態に係る遊技機は、利益遊技状態としてのａ時短遊技状態において開始された変動遊技としての第１特図遊技に対する大当り抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知する第１特図遊技の実行中に、最大ａ時短遊技回数の変動遊技としての第２特図遊技が実行され得る。そして、利益遊技状態としてのａ時短遊技状態において開始された変動遊技としての第１特図遊技に対する大当り抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知する第１特図遊技の実行中に、最大ａ時短遊技回数の変動遊技としての第２特図遊技が実行された場合には、遊技状態がａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行される。これにより、利益遊技状態としてのａ時短遊技状態において開始された変動遊技としての第１特図遊技が通常遊技状態において終了する。そのため、本実施形態では、利益遊

技状態としてのａ時短遊技状態において開始された第１特図遊技結果に対する付与価値として、大当たりが実質的に保証されたｃ時短遊技状態に移行され得る。

【１５８１】

このように、本実施形態に係る遊技機では、上限回数（ａ時短遊技回数）の変動遊技としての特図遊技の実行により通常遊技状態に移行される利益遊技状態としてのａ時短遊技状態において第１特図遊技が開始される場合に、当該第１特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、当該第１特図遊技がａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行された後に終了することを条件に、通常遊技状態及びａ時短遊技状態よりも有利である大当たりが実質的に保証されたｃ時短遊技状態に移行される。そのため、本実施形態に係る遊技機では、大当たり遊技の終了後に移行される利益遊技状態としてのａ時短遊技状態において変動遊技として時短図柄が停止表示される第１特図遊技が開始されることを期待しつつ、遊技の進行を楽しむことができる。さらに、本実施形態では、ａ時短遊技状態において、時短図柄が停止表示される第１特図遊技が開始された場合には、当該第１特図遊技が終了するまでにａ時短遊技状態の終了条件である上限回数の第２特図遊技が実行されることで当該第１特図遊技の実行中に遊技状態がａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行されるように、即ちａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行された後に当該第１特図遊技に対する第１特図が停止表示されるように、第２特図遊技を実行させるために第２入賞口３１５に遊技球が入球されるように遊技する新規な遊技性が実現される。

【１５８２】

また、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としてのａ時短遊技状態において開始される変動遊技としての特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、特図遊技結果に対する付与価値として大当たり遊技が実行される。即ち、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としてのａ時短遊技状態において、変動遊技としての第１特図遊技の実行中に開始された変動遊技としての第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることで大当たり遊技が実行されることも期待できる。つまり、利益遊技状態としてのａ時短遊技状態では、第２特図大当たり抽選の結果が大当たりであることが期待できるという従来の遊技機のａ時短遊技状態と同様な興趣が保持される。そして、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としてのａ時短遊技状態における変動遊技としての第１特図遊技の実行中に変動遊技としての第２特図遊技が実行される場合、当該第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合には大当たりが実質的に保証されたｃ時短遊技状態に移行されることへの期待を継続でき、当該第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合には当該第２特図遊技結果に対する付与価値として大当たり遊技が実行されることによる利益を享受できる。そのため、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としてのａ時短遊技状態における変動遊技としての第１特図遊技の実行中に変動遊技としての第２特図遊技が実行される場合には、当該第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであっても外れであっても、従来の遊技機のａ時短遊技状態と同様に、第２特図大当たり抽選の結果が大当たりであることが期待できることで、その抽選結果が応じた利益を享受できるという新規な遊技性が実現される。

【１５８３】

以上のように、本実施形態に係る遊技機では、大当たり遊技の終了後に移行される上限回数の時短遊技が実行可能な利益遊技状態としてのａ時短遊技状態と、時短図柄停止外れの停止表示により移行され得る実質的に大当たりが保証されたｃ時短遊技状態と、表示器としてのメイン表示部３６において第１特別図柄と第２特別図柄とが同時に変動可能であるという同時変動機の特性とを利用し、遊技の興趣が向上される前述の新規な遊技性を実現しつつ、大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて大当たり遊技が実行されることが期待される従来の遊技機のａ時短遊技状態での遊技性も保持すること可能である。

【１５８４】

以下、本実施形態について、図１２４～図１５５を参照して前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。

【１５８５】
［遊技機１０の遊技性］
本実施形態に係る遊技機１０は、前述のように、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２（図１２６参照）における第１特図の変動表示と、メイン表示部３６の第２特別図柄表示部３６３（図１２６参照）における第２特図の変動表示とが同時に実行され得る、いわゆる同時変動機として構成されている。即ち、遊技機１０では、第１特図遊技と第２特図遊技とが並行して同時に実行され得る。そして、本実施形態に係る遊技機１０では、詳細は後述するが、同時変動機の特性を利用した新規かつ遊技の興趣が向上される遊技性が実現される。
【１５８６】
ここで、図１２４は、本実施形態に係る遊技機１０によるゲームフローを示す図である。以下、図１２４を参照して遊技機１０のゲームフローを説明する。
【１５８７】
図１２４に示すように、遊技機１０は、通常遊技状態、大当たり遊技状態及び時短遊技状態を実行可能である。
【１５８８】
通常遊技状態は、電動役物３１５ｂによる第２入賞口３１５への遊技球の入球に対するサポート頻度が低い低頻度サポートモードである。この低頻度サポートモードは、高頻度サポートモードに比べ、電動役物３１５ｂの作動頻度（作動確率）が低く（図１２（Ａ）参照）、電動役物３１５ｂが作動する場合の作動時間が短く設定されている（図１２（Ｃ）参照）。即ち、通常遊技状態は、第２入賞口３１５に遊技球が入球し難い状態である。
【１５８９】
大当たり遊技状態は、通常遊技状態又は時短遊技状態において、大当たり抽選の結果が大当たりである特図遊技が終了した後（特別図柄が停止表示された後）に移行され、大当たり遊技が実行される遊技状態である。大当たり遊技は、開閉扉３１９の作動により可変入賞口３１６が開放される所定回数のラウンド遊技が実行されることで、多量の遊技球の獲得が可能である。そのため、大当たり遊技状態は、多量の遊技球の獲得が可能である点で、通常遊技状態や時短遊技状態に比べて遊技者に有利な有利状態である。
【１５９０】
時短遊技状態は、電動役物３１５ｂによる第２入賞口３１５への遊技球の入球に対するサポート頻度が高い高頻度サポートモードである。この高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードに比べ、電動役物３１５ｂの作動頻度（作動確率）が高く（図１２（Ｂ）参照）、電動役物３１５ｂが作動する場合の作動時間が長く設定されている（図１２（Ｄ）参照）。即ち、時短遊技状態は、第２入賞口３１５に遊技球が入球し易く状態である。そのため、時短遊技状態は、大当たり抽選の契機が増加する点、通常遊技状態よりも有利な遊技状態である。
【１５９１】
また、本実施形態では、時短遊技状態において実行可能な特図遊技（時短遊技）の回数（時短遊技回数）に上限が設定されている。そして、本実施形態では、時短遊技状態として、移行契機の異なるａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態が設定されている。
【１５９２】
ａ時短遊技状態は、大当たり遊技の終了後に移行する遊技状態である。ａ時短遊技状態では、実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限が、２００回に設定されている。一方、本実施形態では、大当たり確率が１／１５０（図１２８（Ａ）参照）に設定されているため、ａ時短遊技状態において大当たりに当選する確率は約７３．８％であり、ａ時短遊技状態において大当たりに当選することが高確率で期待できる。その反面、ａ時短遊技状態では、大当たりに当選しない確率が約２６．２％となり、ａ時短遊技状態において大当たりに当選することが保証されるものではない。そして、ａ時短遊技状態において大当たりに当選することなく上限回数（本実施形態では２００回）の特図遊

技が実行された場合、低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行される。
【１５９３】
ｂ時短遊技状態は、通常遊技状態において大当たりに当選することなく規定回数の特図遊技が実行された場合に移行する遊技状態である。ｂ時短遊技状態に移行されるための規定回数は、例えば大当たり確率の分母の２．５倍～３．０倍の範囲から選択される。本実施形態では、大当たり確率が１／１５０であるため、ｂ時短遊技状態に移行されるための規定回数は、３７５回～４５０回の範囲から選択され、一例において４００回に設定される。
【１５９４】
一方、ｂ時短遊技状態では、実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限が、ｂ時短遊技状態において大当たりに当選することが実質的に保証される回数に設定されている。そして、本実施形態では、ｂ時短遊技状態において実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限が２０００回に設定されている。一方、本実施形態では、大当たり確率が１／１５０（図１２８（Ａ）参照）に設定されているため、ｂ時短遊技状態において大当たりに当選する確率は約９９．９９９８％となり、ｂ時短遊技状態では実質的に大当たりが保証される。
【１５９５】
なお、ｂ時短遊技状態において大当たりに当選することなく上限回数（本実施形態では２０００回）の特図遊技が実行された場合には、ａ時短遊技状態の場合と同様に、低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行される。但し、ｂ時短遊技状態では実質的に大当たりが保証されるため、ｂ時短遊技状態からの通常遊技状態への移行は実質的に発生し得ない。
【１５９６】
また、ｂ時短遊技状態において実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限は、ｂ時短遊技状態において大当たりに当選することが実質的に保証される回数に設定すればよく、２０００回には限定されない。もちろん、ｂ時短遊技状態において実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限は、ｂ時短遊技状態において大当たりに当選することの実質的な保証がない回数に設定することも考えられる。
【１５９７】
ｃ時短遊技状態は、通常遊技状態において、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２（図１２６参照）に時短図柄が停止表示された場合に移行する遊技状態である。つまり、ｃ時短遊技状態には、第１特図遊技の遊技結果として報知される大当たり抽選の抽選時や第１特図遊技の開始時の遊技状態とは無関係に、遊技結果として大当たり抽選の結果が外れの一種である後述の時短図柄停止外れ（図１２８（Ｃ）及び図１２８（Ｄ）参照）であることを報知する第１特図遊技の終了時の遊技状態が、最も利益が低い通常遊技状態である場合に移行される。換言すれば、ｃ時短遊技状態への移行は、最も利益が低い通常遊技状態において付与される利益である。
【１５９８】
また、ｃ時短遊技状態では、実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限が、ｂ時短遊技状態と同様に、ｃ時短遊技状態において大当たりに当選することが実質的に保証される回数に設定されている。そして、本実施形態では、ｃ時短遊技状態において実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限が、ｂ時短遊技状態と同様に２０００回に設定され、ｃ時短遊技状態において大当たりに当選する確率がｂ時短遊技状態と同様に約９９．９９９８％となり、ｃ時短遊技状態では実質的に大当たりが保証される。
【１５９９】
なお、ｃ時短遊技状態において大当たりに当選することなく上限回数（本実施形態では２０００回）の特図遊技が実行された場合、ａ時短遊技状態及びｂ時短遊技状態の場合と同様に、低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行される。ｃ時短遊技状態では実質的に大当たりが保証されるため、ｃ時短遊技状態からの通常遊技状態への移行は実質的

に発生し得ない。

【１６００】

一方、第１特別図柄表示部３６２（図１２６参照）において時短図柄が停止表示される場合であっても、時短図柄が停止表示された遊技状態が、通常遊技状態よりも有利な大当たり遊技状態や時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態）である場合にはｃ時短遊技状態には移行されず、時短図柄が停止表示された遊技状態が維持される。例えば、時短図柄が大当たり遊技状態において停止表示された場合には大当たり遊技状態が維持され、時短図柄がａ時短遊技状態において停止表示された場合にはａ時短遊技状態が維持され、時短図柄がｂ時短遊技状態において停止表示された場合にはｂ時短遊技状態が維持され、時短図柄がｃ時短遊技状態において停止表示された場合にはｃ時短遊技状態が維持される。

【１６０１】

前述のように、遊技機１０では、第１特別図柄表示部３６２（図１２６参照）における第１特図の変動表示と、第２特別図柄表示部３６３（図１２６参照）での第２特図の変動表示とが同時に実行可能である。そのため、第１特別図柄表示部３６２における第１特図の変動開始時と変動停止時とで遊技状態が異なる場合がある。

【１６０２】

ここで、図１２５（Ａ）及び図１２５（Ｂ）は、ａ時短遊技状態において開始された第１特別遊技の終了タイミングの一例を示すタイミングチャートである。なお、図１２５（Ａ）及び図１２５（Ｂ）では、パルス状に記載された矩形波が１回の特図遊技に対応しており、ａ時短遊技状態で実行される第２特図遊技に対する矩形波は数を省略して記載している。そして、図１２５（Ａ）に示すように、ａ時短遊技状態において第１特別図柄表示部３６２（図１２６参照）での第１特図の変動表示が開始された場合に、当該変動表示における第１特図の変動表示時間（第１特図遊技の実行時間）が、残り時短遊技回数の第２特図遊技が実行される合計時間よりも短い場合には、当該第１特図遊技がａ時短遊技状態において終了する。そのため、当該第１特図遊技が大当たり抽選の結果として時短図柄停止外れであることを報知するものであっても、当該第１特図遊技の終了後もａ時短遊技状態が維持される。これに対して、図１２５（Ｂ）に示すように、ａ時短遊技状態において第１特別図柄表示部３６２（図１２６参照）での第１特図の変動表示が開始された場合に、当該変動表示における第１特図の変動表示時間（第１特図遊技の実行時間）が、上限までの残り時短遊技回数の第２特図遊技が実行される合計時間よりも長い場合には、遊技状態がａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行されているため、当該第１特図遊技が通常遊技状態において終了する。そのため、当該第１特図遊技が大当たり抽選の結果として時短図柄停止外れであることを報知するものである場合、当該第１特図遊技の終了後にｃ時短遊技状態が移行される。

【１６０３】

なお、本実施形態では、前述のように、ａ時短遊技状態において第１特図の変動表示が開始され、ａ時短遊技状態において第１特図が停止表示される第１特図遊技に対する第１特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合には、ａ時短遊技状態が維持されるが、この場合に、遊技者に対して利益を付与するようにしてもよい。これにより、時短図柄停止外れに対する第１特図遊技がａ時短遊技状態において終了することよってｃ時短遊技状態に移行されることなくａ時短遊技状態が維持されることで、遊技者が不快な思いを場合であっても、そのような不快感を利益付与によって軽減することが可能になると共に遊技に対する興味を向上することが化可能になるため、遊技の興趣の低下を防止できる。

【１６０４】

ここで、時短図柄停止外れの場合にａ時短遊技状態が維持される場合に遊技者に付与される利益としては、例えば開閉扉３１９の作動による可変入賞口３１６の開放、電動役物３１５ｂの作動による第２入賞口３１５の開放、小当たり遊技の実行、図柄表示部３４１でのプレミア画像の表示、大当たり遊技においてスピーカ２６から出力可能な楽曲として

プレミア楽曲の開放、大当たり確率を規定する遊技設定値（図９（Ａ）及び図９（Ｂ）参照）の明示又は示唆などが考えられる。

【１６０５】

このように、本実施形態に係る遊技機１０では、上限回数の特図遊技の実行により通常遊技状態に移行されるａ時短遊技状態において第１特図遊技が開始される場合に、当該第１特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、当該第１特図遊技がａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行された後に終了することを条件に、通常遊技状態及びａ時短遊技状態よりも有利である大当たりが実質的に保証されたｃ時短遊技状態に移行される。そのため、本実施形態に係る遊技機１０では、大当たり遊技の終了後に移行されるａ時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第１特図遊技が開始されることを期待しつつ、遊技の進行を楽しむことができる。さらに、本実施形態では、ａ時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第１特図遊技が開始された場合には、当該第１特図遊技が終了するまでにａ時短遊技状態の終了条件である上限回数の第２特図遊技が実行されることで当該第１特図遊技の実行中に遊技状態がａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行されるように、即ちａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行された後に当該第１特図遊技に対する第１特図が停止表示されるように、第２特図遊技を実行させるために第２入賞口３１５に遊技球が入球されるように遊技する新規な遊技性が実現される。

【１６０６】

また、本実施形態に係る遊技機１０では、ａ時短遊技状態において開始される特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合には大当たり遊技が実行される。即ち、本実施形態に係る遊技機１０では、ａ時短遊技状態において、第１特図遊技の実行中に開始された第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることで大当たり遊技が実行されることも期待できる。つまり、ａ時短遊技状態では、第２特図大当たり抽選の結果が大当たりであることが期待できるという従来の遊技機のａ時短遊技状態と同様な興趣が保持される。そして、本実施形態に係る遊技機１０では、ａ時短遊技状態における第１特図遊技の実行中に第２特図遊技が実行される場合、当該第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合には大当たりが実質的に保証されたｃ時短遊技状態に移行されることへの期待を継続でき、当該第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合には大当たり遊技が実行されることによる利益を享受できる。そのため、本実施形態に係る遊技機１０では、ａ時短遊技状態における第１特図遊技の実行中に第２特図遊技が実行される場合には、当該第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであっても外れであっても、従来の遊技機のａ時短遊技状態と同様に、第２特図大当たり抽選の結果が大当たりであることが期待できることで、その抽選結果が応じた利益を享受できるという新規な遊技性が実現される。

【１６０７】

このように、本実施形態に係る遊技機１０では、大当たり遊技の終了後に移行される上限回数の時短遊技が実行可能なａ時短遊技状態と、時短図柄停止外れの停止表示により移行され得る実質的に大当たりが保証されたｃ時短遊技状態と、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時に変動可能であるという同時変動機の特性とを利用し、遊技の興趣が向上される前述の新規な遊技性を実現しつつ、大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて大当たり遊技が実行されることが期待される従来の遊技機のａ時短遊技状態での遊技性も保持すること可能である。

【１６０８】

なお、ｃ時短遊技状態において実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限は、ｃ時短遊技状態において大当たりに当選することが実質的に保証される回数に設定すればよく、２０００回には限定されず、必ずしもｂ時短遊技状態と同様な回数に設定する必要もない。もちろん、ｃ時短遊技状態において実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限は、ｃ時短遊技状態において大当たりに当選することの実質的な保証がない回数に設定することも考えられる。

【１６０９】

また、本実施形態では、時短図柄停止外れは、第１特図遊技に対して設定されているが、第２特図遊技に対しては設定されていないため（図１２８（Ｃ）～図１２８（Ｅ）参照）、メイン表示部３６の第２特別図柄表示部３６３（図１２６参照）に第２特図遊技の結果として時短図柄が停止表示されることはない。もちろん、時短図柄停止外れは、第２特図遊技に対して設定し、第２特別図柄表示部３６３（図１２６参照）に第２特図遊技の結果として時短図柄が停止表示され得るようにしてもよい。そして、第２特別図柄表示部３６３（図１２６参照）に第２特図遊技の結果として時短図柄が停止表示された場合に、遊技者に対して何らかの利益、例えば開閉扉３１９の作動による可変入賞口３１６の開放、電動役物３１５ｂの作動による第２入賞口３１５の開放、小当たり遊技の実行、図柄表示部３４１でのプレミア画像の表示、大当たり遊技においてスピーカ２６から出力可能な楽曲としてプレミア楽曲の開放、大当たり確率を規定する遊技設定値（図９（Ａ）及び図９（Ｂ）参照）の明示又は示唆などの利益を付与してもよい。

【１６１０】

また、本実施形態では、通常遊技状態及び時短遊技状態が設定され、前述の第１の実施形態での確変遊技状態に相当する遊技状態が設定されていないが、例えばａ時短遊技状態に代えて確変遊技状態を設定してもよい。つまり、遊技機１０は、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで大当たり確率を一定とすることなく、高頻度サポートモードの一部での大当たり確率を、少なくとも低頻度サポートモードよりも高く設定することが考えられる。この場合、大当たり抽選の結果が大当たり又は時短図柄停止外れであるか否かは、当該大当たり抽選の実行時又は当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技の開始時（特別図柄の変動開始時）の遊技状態を参照して決定することが考えられるが、当該特図遊技の終了時（特別図柄の停止表示時）の遊技状態を参照して決定するほうが好ましい。ここで、本実施形態に係る遊技機１０は、第１特図の変動開始及び停止表示（第１特図遊技の実行）と、第２特図の変動開始及び停止表示（第２特図遊技の実行）とが、互いに独立して同時かつ並行して実行される。そのため、一方の特別図柄が停止表示（一方の特別遊技が終了）されることによって、他方の特別図柄の変動表示中（他方の特別遊技の実行中）に、他方の特別図柄の変動開始時（他方の特別遊技の開始時）とは異なる遊技状態となることが想定される。従って、特図遊技の終了時（特別図柄の停止表示時）の遊技状態を参照して大当たり抽選の結果を判断する場合には、例え特図遊技の開始時と終了時とで遊技状態が異なる場合であっても、大当たり抽選の結果を判断するタイミングが１回でよいため、大当たり抽選の結果を判断する処理を簡易に実行できると共に、当該処理の確実性が向上される。

【１６１１】

また、本実施形態では、時短遊技状態として、ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態の３種類が設定されているが、ｂ時短遊技状態を省略し、ａ時短遊技状態とｃ時短遊技状態との２種類を設定することも考えられる。

【１６１２】

［内枠１２の構成］

ここで、図１２６は、本実施形態に係る遊技機１０の遊技盤３１の一例を示す正面図である。図１２６に示すように、遊技盤３１には、前述の第１の実施形態と同様な内レール３１１、外レール３１２、アウト口３１８、及び可変表示ユニット３４（図柄表示部３４１）が設けられている。また、遊技盤３１には、メイン表示部３６、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６及びスルーゲート３１７が設けられている点で前述の第１の実施形態と共通するが、これらは前述の第１の実施形態とは相違点を有する。

【１６１３】

なお、図１２６の遊技盤３１には、多数の釘が打設されているが、図面上は省略している。また、図１２６の遊技盤３１では、前述の第１の実施形態の遊技盤３１に設けられていたサブ可動表示部３８及び可動役物部材３９が省略されているが、これらのうちの一方又は双方を遊技盤３１に設けてもよい。

【１６１４】

メイン表示部３６は、遊技盤３１の右側下方に設けられており、普通図柄表示部３６１、第１特別図柄表示部３６２、第２特別図柄表示部３６３、第１特図保留数表示部３６４及び第２特図保留数表示部３６５を備える。

【１６１５】

普通図柄表示部３６１は、普通図柄（普図）としてのＬＥＤ対を含み、各ＬＥＤは、スルーゲート３１７を遊技球が通過することを契機として実行される普図遊技において点消灯される。普図遊技は、スルーゲート３１７を遊技球が通過することを契機として実行される普図当たり抽選の結果を報知するために実行される。なお、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合には、電動役物３１５ｂの作動により第２入賞口３１５が開放される普図当たり遊技が実行される。

【１６１６】

普通図柄表示部３６１でのＬＥＤ対（普通図柄）の点消灯は、普図当たり抽選の結果に基づいてメイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）によって制御される。具体的には、メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、スルーゲート３１７を遊技球が通過することを契機としてＬＥＤ対を点滅（普通図柄を変動表示）させ、普図当たり抽選時に設定された普図変動表示時間の経過後に、普図当たり抽選の結果に応じて各ＬＥＤを点灯又は消灯（普通図柄を停止表示）させることで普図遊技を実行する。

【１６１７】

第１特別図柄表示部３６２は、第１特別図柄（第１特図）として数字、アルファベット、その他の図柄を表示可能な７セグメント表示装置を含む。７セグメント表示装置は、７つのセグメントを含み、各セグメントは、第１入賞口３１４への遊技球の入球を契機として実行される第１特図遊技において点消灯される。第１特図遊技は、第１入賞口３１４への遊技球の入球を契機として実行される第１特図大当たり抽選の結果を報知するために実行される。なお、第１特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、開閉扉３１９の作動により可変入賞口３１６が開放される大当たり遊技が実行される。

【１６１８】

第１特別図柄表示部３６２での７セグメント表示装置の各セグメントの点消灯は、第１特図大当たり抽選の結果に基づいてメイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）によって制御される。具体的には、メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、第１入賞口３１４への遊技球の入球を契機として７セグメント表示装置の７つのセグメントを点滅（第１特別図柄を変動表示）させ、第１特図大当たり抽選時に設定された第１特図変動表示時間の経過後に、第１特図大当たり抽選の結果に応じて各セグメントを点灯又は消灯（第１特別図柄を停止表示）させることで第１特図遊技を実行する。

【１６１９】

ここで、本実施形態では、第１特図大当たり抽選の結果として、後述のように、大当たり及び外れを含む（図１２８（Ａ）参照）。大当たりは、５Ｒ大当たり及び１６Ｒ大当たり（図１２８（Ａ）参照）。第１特図大当たり抽選の結果としての外れは、前述の第１の実施形態と同様に、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ及び完全外れリーチを含み、さらに時短図柄停止外れを含む（図１２８（Ｃ）及び図１２８（Ｄ）参照）。そして、第１特別図柄表示部３６２では、第１特図大当たり抽選が実行されることに基づいて図柄（第１特別図柄）の変動表示が開始されることで第１特図遊技が開始され、当該第１特図遊技に対して設定されて第１特図変動表示時間の経過後に、当該第１特図大当たり抽選の結果に対応した第１特別図柄が停止表示される。例えば、当該第１特図大当たり抽選の結果が５Ｒ大当たりである場合には数字の「１」、「５」又は「９」が表示され、当該大当たり抽選の結果が５Ｒ大当たりである場合には数字の「３」又は「７」が表示され、当該第１特図大当たり抽選の結果が前後外れリーチである場合には数字の「２」又は「４」が表示され、当該第１特図大当たり抽選の結果が前後外れ以外リーチである場合には数字の「６」又は「８」が表示され、当該第１特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合には数字の「０」が表示され、当該第１特図大当たり抽選の結果が完全外れである場合には数字以外が表示される。即ち、本実施形態では、数字の「０」が時短図柄に対応する

。
【１６２０】
なお、第１特図大当たり抽選の結果と、第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄の種別との対応関係は、前述の例には限定されない。例えば、第１特図大当たり抽選の結果が完全外れである場合に数字を表示してもよく、第１特図大当たり抽選の結果をアルファベットにより表示してもよく、第１特図大当たり抽選の結果の種別に対応する特別図柄の数（種類）も前述の例には限定されず、時短図柄を複数種設定してもよい。
【１６２１】
第２特別図柄表示部３６３は、第２特別図柄（第２特図）として数字、アルファベット、その他の図柄を表示可能な７セグメント表示装置を含む。７セグメント表示装置は、７つのセグメントを含み、各セグメントは、第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技において点消灯される。第２特図遊技は、第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図大当たり抽選の結果を報知するために実行される。なお、第２特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、開閉扉３１９の作動により可変入賞口３１６が開放される大当たり遊技が実行される。
【１６２２】
第２特別図柄表示部３６３での７セグメント表示装置の各セグメントの点消灯は、第２特図大当たり抽選の結果に基づいてメイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）によって制御される。具体的には、メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として７セグメント表示装置の７つのセグメントを点滅（第２特別図柄を変動表示）させ、第２特図大当たり抽選時に設定された第２特図変動表示時間の経過後に、第２特図大当たり抽選の結果に応じて各セグメントを点灯又は消灯（第２特別図柄を停止表示）させることで第２特図遊技を実行する。
【１６２３】
ここで、本実施形態では、第２特図大当たり抽選の結果として、第１特図大当たり抽選の結果と同様に５Ｒ大当たり及び１６Ｒ大当たり（図１２８（Ａ）参照）を含むが、外れとしては時短図柄停止外れが設定されておらず、前述の第１の実施形態と同様に、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ及び完全外れリーチを含む（図１２８（Ｅ）参照）。そして、第２特別図柄表示部３６３では、第２特図大当たり抽選が実行されることに基づいて図柄（第２特別図柄）の変動表示が開始されることで第２特図遊技が開始され、当該第２特図遊技に対して設定されて第２特図変動表示時間の経過後に、当該第２特図大当たり抽選の結果に対応した第２特別図柄が停止表示される。例えば、当該第２特図大当たり抽選の結果が５Ｒ大当たりである場合には数字の「１」、「５」又は「９」が表示され、当該第２特図大当たり抽選の結果が５Ｒ大当たりである場合には数字の「３」又は「７」が表示され、当該第２特図大当たり抽選の結果が前後外れリーチである場合には数字の「２」又は「４」が表示され、当該第２特図大当たり抽選の結果が前後外れ以外リーチである場合には数字の「６」又は「８」が表示され、当該第２特図大当たり抽選の結果が完全外れである場合には数字以外が表示される。
【１６２４】
なお、第２特図大当たり抽選の結果と、第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の種別との対応関係は、前述の例には限定されない。例えば、第２特図大当たり抽選の結果が完全外れである場合には数字を表示してもよく、第２特図大当たり抽選の結果をアルファベットにより表示してもよく、第２特図大当たり抽選の結果の種別に対応する特別図柄の数も前述の例には限定されない。
【１６２５】
ここで、本実施形態に係る遊技機１０は、前述のように、第１特別図柄表示部３６２での第１特図の変動表示は、第２特別図柄表示部３６３での第２特図の変動表示の実行中であるか否かに関係無く実行され、一方、第２特別図柄表示部３６３での第２特図の変動表示は、第１特別図柄表示部３６２での第１特図の変動表示の実行中であるか否かに関係無く実行される。即ち、第１特図遊技と第２特図遊技とは、互いに独立して同時かつ並行し

て実行され得る。
【１６２６】
なお、普通図柄表示部３６１での普通図柄（普図）の変動表示は、大当たり抽選とは異なる普図当たり抽選の結果を報知するために実行されるため、第１特別図柄表示部３６２での第１特図の変動表示、及び第２特別図柄表示部３６３での第２特図の変動表示とは独立して同時かつ並行して実行され得る。
【１６２７】
第１特図保留数表示部３６４は、４つＬＥＤからなるＬＥＤ群を含み、第１入賞口３１４への入賞により生じた第１特図遊技を実行する権利の保留数である第１特図保留数Ｎを、４つＬＥＤの点灯個数によって表示する。
【１６２８】
第２特図保留数表示部３６５は、４つＬＥＤからなるＬＥＤ群を含み、第２入賞口３１５への入賞により生じた第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数Ｍを、４つＬＥＤの点灯個数によって表示する。
【１６２９】
なお、本実施形態のメイン表示部３６は、前述の第１の実施形態のメイン表示部３６と同様に、遊技盤３１の右側上部に設けてもよく、その他の位置に設けてもよい。
【１６３０】
第１入賞口３１４は、遊技球の入球に基づいて第１特図大当たり抽選の契機を付与するものである。本実施形態では、第１入賞口３１４として、中央第１入賞口３１４Ｃと右第１入賞口３１４Ｒとが設けられている。
【１６３１】
中央第１入賞口３１４Ｃは、前述の第１の実施形態の第１入賞口３１４と同様に、図柄表示部３４１の下方（遊技盤３１の中央下方）に設けられている。この中央第１入賞口３１４Ｃには、入球センサ（不図示）が設けられており、この入球センサによって中央第１入賞口３１４Ｃへの遊技球の入球が検知される。
【１６３２】
なお、本実施形態では、図面上には明確に示されていないが、中央第１入賞口３１４Ｃには、遊技盤３１の左側領域に打ち出されて図柄表示部３４１の左側を流下した遊技球が入球可能とされ、遊技盤３１の右側領域に打ち出されて図柄表示部３４１の右側を流下した遊技球が入球不能又は困難とされている。即ち、中央第１入賞口３１４Ｃへの遊技球の入球を契機として第１特図大当たり抽選を実行させるためには、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ちが奨励される。
【１６３３】
右第１入賞口３１４Ｒは、図柄表示部３４１の右方（遊技盤３１の右側中央）に設けられている。この右第１入賞口３１４Ｒには、入球センサ（不図示）が設けられており、この入球センサによって右第１入賞口３１４Ｒへの遊技球の入球が検知される。
【１６３４】
なお、本実施形態では、図面上には明確に示されていないが、右第１入賞口３１４Ｒには、遊技盤３１の右側領域に打ち出されて図柄表示部３４１の右側を流下した遊技球が入球可能とされている。但し、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球が右第１入賞口３１４Ｒに入球する頻度（可能性）は、右第１入賞口３１４Ｒの周囲に打設される釘の配置を調整するなどして、遊技盤３１の左側領域に打ち出された遊技球が中央第１入賞口３１４Ｃに入球する頻度（可能性）よりも低くなされている。例えば、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球が右第１入賞口３１４Ｒに入球する頻度（可能性）は、ａ時短遊技状態において規定回数（本実施形態では２００回）の第２特図遊技が実行されるまでの期間に１個又は２個程度とされる。これは、右第１入賞口３１４Ｒに遊技球が入球し易いと、ａ時短遊技状態中に右第１入賞口３１４Ｒへの遊技球の入球によって１個又は複数個の第１特図保留が溜まることで、ａ時短遊技状態において第１特図遊技が連続して実行されることが防止される。これにより、ａ時短遊技状態において開始された第１特図遊技が

通常遊技状態において終了する可能性を低減でき、ｃ時短遊技状態に容易に移行されてしまうことが防止される。また、ｃ時短遊技状態に容易に移行されてしまうことを防止するために、ａ時短遊技状態において、中央第１入賞口３１４Ｃへの遊技球の入球を契機とする第１特図遊技の時間（第１特図変動表示時間）を短く設定することも考えられる。これにより、ａ時短遊技状態中に右打ちと左打ちとを併用することによる攻略打ち対策が可能になる。具体的には、ａ時短遊技状態において適宜左打ちを行うことで、第１特図保留を溜めた状態を維持しつつ第１特図遊技を連続して実行することが可能である一方で、右打ちを行うことで第２特図遊技の実行によりａ時短遊技状態での残りの時短遊技回数を減らすことが可能であるが、中央第１入賞口３１４Ｃへの遊技球の入球を契機とする第１特図遊技の時間（第１特図変動表示時間）を短く設定する、例えば０．５秒などの１秒以下に設定することで、第１特図保留が溜まらないようにすることができるため、第１特図遊技が連続して実行されることを防止でき、ａ時短遊技状態中に右打ちと左打ちとを併用することによる攻略打ち対策が可能になる。

【１６３５】

一方、右第１入賞口３１４Ｒには、遊技盤３１の左側領域に打ち出されて図柄表示部３４１の左側を流下した遊技球が入球不能又は困難とされている。即ち、右第１入賞口３１４Ｒへの遊技球の入球を契機として第１特図大当たり抽選を実行させるためには、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちが奨励される。

【１６３６】

このように、中央第１入賞口３１４Ｃに遊技球の入球させるためには、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ちが奨励される一方、右第１入賞口３１４Ｒに遊技球の入球させるためには、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちが奨励される。

【１６３７】

ここで、本実施形態では、遊技状態として、普図当たり確率が低く（図１２（Ａ）参照）、電動役物３１５ｂが作動され難い低頻度サポートモードである通常遊技状態が設けられている。そして、右第１入賞口３１４Ｒは、中央第１入賞口３１４Ｃに比べて遊技球が入球され難い。そのため、電動役物３１５ｂが作動され難い通常遊技状態では、右第１入賞口３１４Ｒに比べて遊技球が入球され易い中央第１入賞口３１４Ｃに遊技球を入球させるために、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ちが奨励される。

【１６３８】

第２入賞口３１５は、遊技球の入球に基づいて第２特図大当たり抽選の契機を付与するものである。本実施形態では、第２入賞口３１５は、図柄表示部３４１の右方における右第１入賞口３１４Ｒの直上に設けられており、遊技盤３１の右側領域に打ち出されて図柄表示部３４１の右側を流下した遊技球が入球可能とされている。

【１６３９】

また、第２入賞口３１５には、入球センサ（不図示）が設けられており、この入球センサによって右第１入賞口３１４Ｒへの遊技球の入球が検知される。さらに、第２入賞口３１５には、当該第２入賞口３１５への遊技球の入球が制限される状態と遊技球の入球が許容される状態とを切り替える電動役物３１５ｂが設けられている。電動役物３１５ｂは、スルーゲート３１７に遊技球が通過することを契機として実行される普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合に実行される普図当たり遊技において作動される。即ち、電動役物３１５ｂは、普図当たり遊技の実行時以外は、第２入賞口３１５への遊技球の入球が制限される状態とし、普図当たり遊技の実行時は、第２入賞口３１５への遊技球の入球が許容される状態とする。

【１６４０】

ここで、本実施形態では、遊技状態として、普図当たり確率が高く（図１２（Ｂ）参照）、電動役物３１５ｂが作動され易い高頻度サポートモードである時短遊技状態が設定され、第２入賞口３１５が遊技盤３１の右側領域に打ち出されて図柄表示部３４１の右側を流下した遊技球が入球可能とされている。そのため、時短遊技状態では、高頻度サポート

モードであることの利益を享受するために、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちが奨励される。

【１６４１】

可変入賞口３１６は、第１特図大当たり抽選又は第２特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技において遊技球が入球可能なものである。可変入賞口３１６には、開閉扉３１９が設けられており、大当たり遊技において開閉扉３１９が作動されることによって可変入賞口３１６が開放されることで可変入賞口３１６に遊技球が入球可能とされる。

【１６４２】

また、本実施形態では、可変入賞口３１６は、遊技盤３１の右側領域の下方側に設けられている。そして、大当たり遊技おいて可変入賞口３１６が開放された場合、図面上には明確に示されていないが、可変入賞口３１６には遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球が入球可能であり、遊技盤３１の左側領域に打ち出された遊技球が入球不能である。そのため、大当たり遊技では、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちが奨励される。

【１６４３】

なお、可変入賞口３１６は、遊技盤３１の右側領域に限らず、例えば遊技盤３１の左側領域や中央第１入賞口３１４Ｃの下方などに設けてもよい。この場合、大当たり遊技おいて可変入賞口３１６が開放された場合に、可変入賞口３１６には、遊技盤３１の左側領域に打ち出された遊技球が入球可能とされる。また、可変入賞口３１６は、遊技盤３１の左側領域に打ち出された遊技球、及び遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球の双方が入球可能となるように設けてもよい。

【１６４４】

スルーゲート３１７は、遊技球の通過に基づいて、電動役物３１５ｂを作動させるか否か（普図当たり遊技を実行するか否か）を決定する普図当たり抽選を実行する契機を付与するものである。前述の第１の実施形態では、遊技盤３１の左側領域にスルーゲート３１７Ｌが設けられ、遊技盤３１の右側領域にスルーゲート３１７Ｒが設けられることで、２つのスルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒが設けられているが、本実施形態では、スルーゲート３１７は、図柄表示部３４１の右方における第２入賞口３１５の直上に１つだけ設けられており、遊技盤３１の右側領域に打ち出されて図柄表示部３４１の右側を流下した遊技球が通過可能とされている。また、第２入賞口３１５には、入球センサ（不図示）が設けられており、この入球センサによってスルーゲート３１７での遊技球の通過が検知される。

【１６４５】

ここで、前述のように、時短遊技状態では、電動役物３１５ｂが高頻度に作動する高頻度サポートモードであることの利益を享受するために、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちが奨励される。そして、スルーゲート３１７は、遊技盤３１の右側領域に打ち出されて図柄表示部３４１の右側を流下した遊技球が通過可能とされ、スルーゲート３１７を遊技球が通過することに基づいて、電動役物３１５ｂを作動（第２入賞口３１５を開放）するか否かの普図当たり抽選が実行される。そのため、時短遊技状態では、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを行うことで、スルーゲート３１７に遊技球を通過させることができるだけでなく、第２入賞口３１５に遊技球を入球させることができるため、右打ちと左打ちとを使い分けることなく、継続して右打ちを行うことで時短遊技状態の利益を最大限に享受することができる。

【１６４６】

このように、本実施形態では、通常遊技状態では、中央第１入賞口３１４Ｃに遊技球を入球させるために左打ちが奨励され、時短遊技状態では、スルーゲート３１７に遊技球を通過させると共に電動役物３１５ｂの作動時に第２入賞口３１５に遊技球を入球させるために右打ちが奨励され、大当たり遊技状態では、開閉扉３１９の作動時に可変入賞口３１６に遊技球を入球させるために右打ちが奨励される。

【１６４７】
［遊技機１０のシステム構成］
次に、図１２７～図１２９を参照しつつ、本実施形態に係る遊技機１０のシステム構成について、前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。
【１６４８】
［特図保留格納エリア４１２ｂ］
前述の第１の実施形態の遊技機１０は、いわゆるループ確変機として構成されていたが、本実施形態の遊技機１０は第１特図と第２特図とが同時に変動可能な同時変動機として構成されている。そのため、本実施形態に係る遊技機１０は、前述の第１の実施形態とは、特図保留格納エリア４１２ｂの構成が異なる。ここで、図１２７は、本実施形態に係る遊技機１０の主制御装置４のＲＡＭ４１２に設けられる特図保留格納エリア４１２ｂの一例を示すブロック図であり、図１２８及び図１２９は、主制御装置４で使用されるテーブルの一例を示す図である。
【１６４９】
本実施形態の遊技機１０は、同時変動機として構成されているため、前述の第１の実施形態とは異なり、特図保留格納エリアＲＥＡ，ＲＥＢごとに特図実行エリアＡＥＡ，ＡＥＢが個別に設けられている。具体的には、図１２７に示すように、第１特図保留格納エリアＲＥＡに対して第１特図実行エリアＡＥＡが設けられ、第２特図保留格納エリアＲＥＢに対して第２特図実行エリアＡＥＢが設けられている。そして、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２において第１特別図柄の変動表示が開始される際には、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１に格納された第１特図当否情報が第１特図実行エリアＡＥＡに移動される。また、メイン表示部３６の第２特別図柄表示部３６３において第２特別図柄の変動表示が開始される際には、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１に格納された第２特図当否情報が第２特図実行エリアＡＥＢに移動される。
【１６５０】
［大当り当否テーブル］
本実施形態では、前述の第１の実施形態の高確率モードに対応する遊技状態（確変遊技状態）が設定されておらず、大当たり抽選の結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）が同一である通常遊技状態と時短遊技状態とが設定されている。具体的には、図１２８（Ａ）に示すように、本実施形態では、大当たり抽選の際に用いられる大当り当否テーブルは１つであり、この大当たり当否テーブルは、通常遊技状態と時短遊技状態とで共通して使用される。大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタの値（乱数値）のうち、０～４３６の４３７個の乱数値が大当りとして規定され、残りの乱数値が外れに規定されている。即ち、本実施形態での大当たり確率は、約１／１５０で統一されている。
【１６５１】
［大当り種別振分テーブル］
本実施形態では、前述の第１の実施形態の確変大当たりに対応する大当たりが設定されておらず、前述の第１の実施形態の通常大当たりに対応する大当たりのみが設定されている。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の終了後にａ時短遊技状態に移行する大当たりのみが設定されている。具体的には、図１２８（Ｂ）に示すように、本実施形態では、大当たり種別として、５Ｒ大当たり及び１６Ｒ大当たりの２種類が設定されている。大当り種別振分テーブルでは、０～１９の２０個の大当たり種別カウンタの値のうち、０～９の１０個が５Ｒ大当りとして規定され、１０～１９の１０個が１６Ｒ大当りとして規定されている。即ち、本実施形態では、５Ｒ大当たりと１６Ｒ大当たりとの振分比率は１：１である。
【１６５２】
そして、大当たり抽選の結果が５Ｒ大当たりである場合には、開閉扉３１９の作動により可変入賞口３１６が開閉されるラウンド遊技が５回実行される５Ｒ大当たり遊技が実行

され、この５Ｒ大当たり遊技の終了後にはａ時短遊技状態に移行される。一方、大当たり抽選の結果が１６Ｒ大当たりである場合には、開閉扉３１９の作動により可変入賞口３１６が開閉されるラウンド遊技が１６回実行される１６Ｒ大当たり遊技が実行され、この１６Ｒ大当たり遊技の終了後にはａ時短遊技状態に移行される。

【１６５３】

なお、ａ時短遊技状態は、前述のように、電動役物３１５ｂによる第２入賞口３１５への遊技球の入球に対するサポート頻度が高く（図１２（Ｂ）参照）、電動役物３１５ｂが作動する場合の作動時間が長く設定され（図１２（Ｄ）参照）、第２入賞口３１５に遊技球が入球し易く状態である。そのため、ａ時短遊技状態は、大当たり抽選の契機が増加する点、通常遊技状態よりも有利な遊技状態である。なお、本実施形態では、ａ時短遊技状態において実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限が、２００回に設定されている。

【１６５４】

また、本実施形態では、第１特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合と、第２特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合と、共通の大当たり種別テーブルが使用されるが、第１特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合と、第２特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合とで異なる大当たり種別テーブルを設けてもよい。

【１６５５】

［外れ種別振分テーブル］

本実施形態では、外れ種別振分テーブルとして、通常遊技状態での第１特図大当たり抽選での外れに対して使用される通常遊技状態第１特図外れ種別振分テーブル（図１２８（Ｃ）参照）と、時短遊技状態での第１特図大当たり抽選での外れに対して使用される時短遊技状態第１特図外れ種別振分テーブル（図１２８（Ｄ）参照）と、第２特図大当たり抽選での外れに対して使用される第２特図外れ種別振分テーブル（図１２８（Ｅ）参照）との３種類が設定されている。

【１６５６】

図１２８（Ｃ）及び図１２８（Ｄ）に示すように、本実施形態では、第１特図大当たり抽選での外れ種別として、前述の第１の実施形態と同様に、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れが設定され、さらに、前述の第１の実施形態では設定されていない時短図柄停止外れが設定されている。ここで、時短図柄停止外れは、第１特図大当たり抽選の結果が外れであることを、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２において時短図柄として設定された特定図柄が停止表示されることで報知される。そして、本実施形態では、前述のように、第１特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることが通常遊技状態において報知された場合（通常遊技状態において第１特別図柄表示部３６２に時短図柄が停止表示された場合）、遊技状態がｃ時短遊技状態に移行される。

【１６５７】

また、図１２８（Ｃ）に示す通常遊技状態第１特図外れ種別振分テーブルでは、時短図柄停止外れの振分率が０．４２％に設定されているのに対して、図１２８（Ｄ）に示す時短遊技状態第１特図外れ種別振分テーブルでは、時短図柄停止外れの振分率が５０．２１％に設定されている。即ち、通常遊技状態の第１特図大当たり抽選では、時短図柄停止外れとなる確率が低く、時短遊技状態の第１特図大当たり抽選では、時短図柄停止外れとなる確率が高く設定されている。換言すれば、第１特図大当たり抽選時が通常遊技状態である場合には、抽選結果が時短図柄停止外れとなり難く、第１特図大当たり抽選時が時短遊技状態である場合には、抽選結果が時短図柄停止外れとなり易い。その結果、通常遊技状態における第１特図大当たり抽選に基づいては、ｃ時短遊技状態に移行され難い。

【１６５８】

なお、時短遊技状態における第１特図大当たり抽選の結果は、前述のように時短図柄停止外れとなり易いが、ｃ時短遊技状態に移行されるためには、通常遊技状態においてメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２において時短図柄が停止表示されることが条件となる。一方、ｂ時短遊技状態は、時短遊技回数が２０００回に設定され（図１２４参照

）、実質的に大当たりが保証されているため、ｂ時短遊技状態において上限回数の特図遊技が実行されることは実質的になく、その結果、ｂ時短遊技状態から通常遊技状態に移行されることも実質的にない。そのため、ｂ時短遊技状態での第１特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであっても、当該第１特図大当たり抽選の結果を報知するためにｂ時短遊技状態において開始された第１特図遊技が通常遊技状態において終了すること、即ち当該第１特図大当たり抽選に対して変動表示が開始された第１特図が、通常遊技状態において停止表示されることは実質的にない。その結果、ｂ時短遊技状態における第１特図大当たり抽選に基づいては、ｃ時短遊技状態に移行されることは実質的にない。

【１６５９】

もちろん、ｂ時短遊技状態において実行可能な時短遊技回数をａ時短遊技状態と同様に、ｂ時短遊技状態での大当たりが保証されない範囲に設定し、ｂ時短遊技状態における第１特図大当たり抽選に基づいて、ｃ時短遊技状態に移行され得るようにしてもよい。即ち、ｂ時短遊技状態に移行される場合であっても、ａ時短遊技状態に移行される場合と同様な遊技性を付与することも考えられる。

【１６６０】

また、第１特図大当たり抽選の結果が外れである場合の時短図柄停止外れの振分率は、図１２８（Ｃ）及び図１２８（Ｄ）に示す第１特図外れ種別振分テーブルの例には限定されず、種々に変更可能である。例えば、通常遊技状態において実行される第１特図大当たり抽選の結果が外れである場合の時短図柄停止外れの振分率を、大当たり確率（１／１５０＝０．６７％）と同程度と設定することも考えられる。この場合には、通常遊技状態において、同程度の確率である大当たりと時短図柄停止外れとのいずれの抽選結果が先に得られるかという遊技性が付与される。また、ａ時短遊技状態において実行される第１特図大当たり抽選の結果が外れである場合の時短図柄停止外れの振分率を、１００％に設定し、又は１００％に近づけることも考えられる。この場合には、ａ時短遊技状態において第１特図遊技が開始された場合には、当該第１特図遊技によって報知される第１特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである確率が１００％又は略１００％であるため、第１特図が停止表示されるタイミングのみに着目してａ時短遊技状態での遊技の進行を楽しむことができる。

【１６６１】

また、本実施形態では、全ての時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態）において共通の時短遊技状態第１特図外れ種別振分テーブルが設定されているが、時短遊技状態ごとに第１特図外れ種別振分テーブルが設定を設定してもよい。また、３つの時短遊技状態のうちの２つの時短遊技状態に対して共通の第１特図外れ種別振分テーブルを設定し、残りの１つの時短遊技状態に対して異なる第１特図外れ種別振分テーブルを設定してもよい。例えば、ａ時短遊技状態に対して図１２８（Ｄ）に示す時短遊技状態第１特図外れ種別振分テーブルのような時短図柄停止外れの振分率が低い外れ種別振分テーブルを設定し、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態に対して図１２８（Ｃ）に示す通常遊技状態第１特図外れ種別振分テーブルと同様な時短図柄停止外れの振分率が低い外れ種別振分テーブルを設定してもよい。

【１６６２】

一方、図１２８（Ｅ）に示すように、第２特図大当たり抽選での外れ種別としては、前述の第１の実施形態と同様に、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れが設定されており、時短図柄停止外れが設定されていない。即ち、本実施形態では、時短図柄停止外れは、第１特図大当たり抽選の結果として設定され、第２特図大当たり抽選の結果としては設定されていない。そのため、第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機としてｃ時短遊技状態に移行されることはない。

【１６６３】

［大当たり変動テーブル］

本実施形態では、大当たり変動テーブルが図１２９（Ａ）に示す１種類が設定されている点で、大当たり種別（通常大当たり及び確変大当たり）に応じた２種類の大当たり変動

テーブル（図１０（Ａ）及び図１０（Ｂ）参照）が設けられた前述の第１の実施形態とは異なる。即ち、本実施形態では、前述の第１の実施形態の通常大当たりに相当する大当たりのみが設定され、前述の第１の実施形態の確変大当たりに相当する大当たりが設定されていないため、大当たり変動テーブルが１つとされている。そして、本実施形態では、５Ｒ大当たりと１２Ｒ大当たりとで大当たり変動テーブルが共通化されている。

【１６６４】

また、本実施形態の大当たり変動テーブルでは、前述の第１の実施形態と同様に、特図変動パターンとして、特図変動表示時間が３０秒である特図変動パターン「０１」、特図変動表示時間が６０秒である特図変動パターン「０２」、及び特図変動表示時間が９０秒である特図変動パターン「０３」の３種類が設定されている。そして、本実施形態の大当たり変動テーブルでは、特図変動表示時間が長い特図変動パターンほど選択され易くなっている。具体的には、当該大当たり変動テーブルでは、各特図変動パターンの振分率が、特図変動パターン「０１」が５％、特図変動パターン「０２」が２５％、特図変動パターン「０３」が７０％に設定されている。このように、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、特図変動表示時間が長い特図変動パターンほど選択され易いため、特図変動表示時間が長いほど、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなる。

【１６６５】

［外れ変動テーブル］

本実施形態では、大当たり抽選の結果が外れである場合に使用される外れ変動テーブルが図１２９（Ｂ）～図１２９（Ｄ）に示す４種類設定されている点で、外れ変動テーブルが１種類のみである前述の第１の実施形態とは異なる（図１０（Ｃ）参照）。具体的には、本実施形態では、外れ変動テーブルとして、図１２８（Ｂ）に示す通常遊技状態、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態での第１特図大当たり抽選の結果が外れである場合に使用される第１特図外れ変動テーブルＡ、図１２８（Ｃ）に示すａ時短遊技状態での第１特図大当たり抽選の結果が外れである場合に使用される第１特図外れ変動テーブルＢ、図１２８（Ｄ）に示す通常遊技状態での第２特図大当たり抽選の結果が外れである場合に使用される通常遊技状態第２特図外れ変動テーブル、及び図１２８（Ｅ）に示す時短遊技状態での第２特図大当たり抽選の結果が外れである場合に使用される時短遊技状態第２特図外れ変動テーブルの４種類が設定されている。そして、本実施形態の外れ変動テーブルでは、前述の第１の実施形態と同様に、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ及び完全外れに対する特図変動表示時間が特図変動パターンとして設定されており、前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチに対する特図変動パターンが前述の第１の実施形態と同様とされている（図１０（Ｃ）参照）。

【１６６６】

また、図１２９（Ｂ）及び図１２９（Ｃ）に示す第１特図外れ変動テーブルＡ及び第１特図外れ変動テーブルＢには、前述の第１の実施形態とは異なり、時短図柄停止外れに対する特図変動表示時間が特図変動パターンとして設定されている。但し、第１特図外れ変動テーブルＡ及び第１特図外れ変動テーブルＢでは、時短図柄停止外れに対する特図変動パターンが完全外れと共通化されている。これにより、特図変動パターン（特図変動表示時間）からは、外れ種別が完全外れであるか、時短図柄停止外れであるか判断ができないようになされている。

【１６６７】

また、図１２９（Ｂ）に示す第１特図外れ変動テーブルＡでは、完全外れ及び時短図柄停止外れに対する特図変動表示時間が、前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチに比べて短くなるように特図変動パターンが設定されている。具体的には、完全外れ及び時短図柄停止外れに対しては、特図変動表示時間が７秒である特図変動パターン「０４」、特図変動表示時間が１０秒である特図変動パターン「０５」、及び特図変動表示時間が１５秒である特図変動パターン「０６」が設定されており、いずれの特図変動パターン「０４」～「０６」の特図変動表示時間も前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチの特図変動表示時間よりも短く設定されている。

【１６６８】
一方、図１２９（Ｃ）に示す第１特図外れ変動テーブルＢでは、完全外れ及び時短図柄停止外れに対する特図変動表示時間が、図１２９（Ｂ）に示す第１特図外れ変動テーブルＡに比べて長くなるように特図変動パターンが設定されている。具体的には、完全外れ及び時短図柄停止外れに対しては、特図変動表示時間が５０秒である特図変動パターン「０７」、特図変動表示時間が１００秒である特図変動パターン「０８」、及び特図変動表示時間が１５０秒である特図変動パターン「０９」が設定されており、いずれの特図変動パターン「０７」～「０９」の特図変動表示時間も、図１２９（Ｂ）に示す第１特図外れ変動テーブルＡでの完全外れ及び時短図柄停止外れに対する特図変動表示時間よりも長く設定されている。

【１６６９】
ここで、前述のように、通常遊技状態での第１特図大当たり抽選に基づいてはｃ時短遊技状態に移行し難く、ｂ時短遊技状態での第１特図大当たり抽選に基づいてはｃ時短遊技状態に実質的に移行しない。また、ｃ時短遊技状態での第１特図大当たり抽選に基づいてはｃ時短遊技状態に移行されることもない。そして、完全外れである場合には、第１特図遊技の実行から早期に大当たりでないことが把握される。そのため、図１２９（Ｂ）に示す通常遊技状態、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態での第１特図大当たり抽選の結果が外れである場合に使用される第１特図外れ変動テーブルＡでは、ｃ時短遊技状態への移行も大当たりも期待し難い完全外れ及び時短図柄停止外れに対しては、第１特図遊技を早期に終了させるために、特図変動表示時間が短い特図変動パターン「０４」～「０６」が設定されている。

【１６７０】
これに対して、ａ時短遊技状態における第１特図大当たり抽選では、前述のように、通常遊技状態及びｂ時短遊技状態における第１特図大当たり抽選に比べて、第１特図大当たり抽選の結果が時短外れであることに基づいてｃ時短遊技状態に移行される期待が高い。そのため、図１２９（Ｃ）に示すａ時短遊技状態において使用される第１特図外れ変動テーブルＢでは、ｃ時短遊技状態への移行が期待できる時短図柄停止外れに対しては、第１特図遊技での変動表示中に期待感を向上させるために特図変動表示時間が長い特図変動パターン「０７」～「０９」が設定されている。そして、ａ時短遊技状態での第１特図大当たり抽選の結果が外れである場合に、外れ種別が時短図柄停止外れであるか完全外れであるかを判断できないようにするために、完全外れに対しても特図変動表示時間が長い特図変動パターン「０７」～「０９」が設定されている。

【１６７１】
さらに、第１特図外れ変動テーブルＢでは、特図変動表示時間が長い特図変動パターン「０７」～「０９」が設定されていることで、後述のように、ａ時短遊技状態に開始された第１特図遊技がａ時短遊技状態の終了後に移行される通常遊技状態において終了する可能性が向上される。

【１６７２】
また、図１２９（Ｄ）及び図１２９（Ｅ）に示す第２特図大当たり抽選に対して使用される第２特図外れ変動テーブル（通常遊技状態第２特図外れ変動テーブル及び時短遊技状態第２特図外れ変動テーブル）では、第２特図大当たり抽選が外れである場合の外れ種別として時短図柄停止外れが設定されていないために（図１２８（Ｅ）参照）、時短図柄停止外れに対する特図変動パターンが設定されておらず、前述の第１の実施形態と同様に、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ及び完全外れに対する特図変動表示時間が特図変動パターンとして設定されている。

【１６７３】
図１２９（Ｄ）に示す通常遊技状態第２特図外れ変動テーブルでは、完全外れに対して特図変動表示時間が１５秒である特図変動パターン「０６」が設定され、完全外れの特図変動パターン「０６」が３種類設定されている以外は、前述の第１の実施形態の外れ変動テーブル（図１０（Ｃ）参照）と同様である。

【１６７４】
ところで、前述のように、本実施形態では、第２入賞口３１５が遊技盤３１の右側領域に設けられ、遊技盤３１の右側領域には右第１入賞口３１４Ｒが設けられているが、通常遊技状態は、電動役物３１５ｂによる第２入賞口３１５への遊技球の入球に対するサポート頻度が低く電動役物３１５ｂの作動時間が短いために第２入賞口３１５に遊技球が入球し難い状態であり、また、右第１入賞口３１４Ｒは中央第１入賞口３１４Ｃに比べて入球し難いため、通常遊技状態では、中央第１入賞口３１４Ｃへの遊技球の入球により遊技を進行するために遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちが奨励される。このように、本実施形態では、通常遊技状態において遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちを行うことの不利益を大きくすることで、通常遊技状態での右打ち対策を行っているが、通常遊技状態における第２特図遊技での第２特図の変動表示時間の一部又は全部を長く設定して右打ちの不利益を大きくすることで、通常遊技状態での右打ち対策を行うことも考えられる。

【１６７５】
一方、図１２９（Ｅ）に示す時短遊技状態第２特図外れ変動テーブルは、完全外れに対する特図変動パターンが１種類のみ設定されている点で、完全外れに対する特図変動パターンが３種類設定された図１２９（Ｄ）に示す通常遊技状態第２特図外れ変動テーブル、完全外れに対する特図変動パターンが２種類設定された前述の第１の実施形態の外れ変動テーブル（図１０（Ｃ）参照）とは異なる。

【１６７６】
また、時短遊技状態第２特図外れ変動テーブルでは、前述の第１の実施形態と同様に、特図変動パターンとして、前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチに対して、特図変動表示時間が３０秒である特図変動パターン「０１」、特図変動表示時間が６０秒である特図変動パターン「０２」、及び特図変動表示時間が９０秒である特図変動パターン「０３」の３種類が設定されている。そして、本実施形態の時短遊技状態第２特図外れ変動テーブルでは、大当たり抽選の結果が前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチである場合、特図変動表示時間が短い特図変動パターンほど選択され易く、特図変動表示時間が長い特図変動パターンほど選択され難くなっている。具体的には、当該時短遊技状態第２特図外れ変動テーブルでは、各特図変動パターンの振分率が、特図変動パターン「０１」が５０％、特図変動パターン「０２」が３０％、特図変動パターン「０３」が２０％に設定されている。

【１６７７】
ここで、図１２９（Ａ）を参照して先に説明した大当たり変動テーブルでは、特図変動表示時間が長い特図変動パターンほど選択され易くなっている。即ち、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、特図変動表示時間が長い特図変動パターンほど選択され易いため、特図変動表示時間が長いほど、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなる。これに対して、図１２９（Ｅ）を参照して先に説明した時短遊技状態第２特図外れ変動テーブルでは、大当たり抽選の結果が前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチである場合、特図変動表示時間が短い特図変動パターンほど選択され易く、特図変動表示時間が長い特図変動パターンほど選択され難くなっている。そのため、時短遊技状態において開始された第２特図遊技では、第２特図の変動表示時間が長いほど、第２特図大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなる。

【１６７８】
ところで、前述のように、時短遊技状態には大当たり遊技の終了後に移行されるａ時短遊技状態が含まれるが、このａ時短遊技状態において開始され、時短図柄が停止表示される第１特図遊技が、上限回数の特図遊技の実行により当該ａ時短遊技状態の終了後に移行する通常遊技状態において停止表示された場合、通常遊技状態及びａ時短遊技状態よりも有利で、大当たりが実質的に保証されたｃ時短遊技状態に移行される。そして、ａ時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第１特図遊技が開始された場合、当該第１特図遊技の実行中に開始される第２特図遊技の変動表示時間が長いと、当該第１特図遊技の実

行中に実行可能な第２特図遊技の回数が少なくなる。その結果、ａ時短遊技状態における当該第１特図遊技の実行中に開始される第２特図遊技での第２特図遊技の変動表示時間が長くなるほど、当該第１特図遊技の実行中にａ時短遊技状態での上限回数までの残りの時短回数の第２特図遊技を実行して通常遊技状態に移行させることができる可能性が低下する。一方、本実施形態では、第２特図の変動表示時間が長いほど、第２特図大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなるように設定されている。このように、当該第１特図遊技の実行中に開始される第２特図遊技の変動表示時間が長いほど第２特図大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなるように設定されることで、ａ時短遊技状態での遊技性が、当該第１特図遊技の実行中にａ時短遊技状態の上限回数までの残りの時短回数の第２特図遊技を実行することに基づくｃ時短遊技状態への移行という利益を得る遊技性（ａ時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第１特図遊技が開始される場合に当該ａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行されるタイミングが重要であるという遊技性）から、従来の遊技機でのａ時短遊技状態と同様に大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて大当たり遊技の実行という利益を得る遊技性（当該第２特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が重要であるという遊技性）に変化するという新規な遊技性が実現される。

【１６７９】

また、本実施形態では、ａ時短遊技状態における当該第１特図遊技の実行中に開始される第２特図遊技での第２特図の変動表示時間が長くなるほど、有利なｃ時短遊技状態に移行することに対する可能性が低下する反面、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなるように設定されている。そのため、本実施形態では、ａ時短遊技状態における当該第１特図遊技の実行中に開始される第２特図遊技での第２特図の変動表示時間が長くなるほど、有利なｃ時短遊技状態に移行することに対する可能性が低下することに起因するｃ時短遊技状態での遊技に対する興味に対する低下を、大当り期待度を高めることによって抑制することができる。これにより、ｃ時短遊技状態での遊技に対する興味に対する低下が抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１６８０】

さらに、時短遊技状態第２特図外れ変動テーブルでは、完全外れに対して特図変動表示時間が著しく短い０．５秒である特図変動パターン「１０」のみが設定されている。一方、前述のように、第２特図大当たり抽選の結果が外れである場合には、外れ種別として完全外れの振分率が高い（図１２８（Ｅ）参照）。そのため、電動役物３１５ｂのサポートによって第２入賞口３１５に遊技球が入球し易い時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態）では、短時間に多くの第２特図遊技が実行される得る。これにより、例えば時短遊技回数の上限数が２０００回と多いｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態では、これらの時短遊技状態に移行してから、大当たり抽選の結果が大当たりなるまでに要する時間を短くすることが可能になる。これにより、遊技者は、仮に特図大当たり抽選の結果が大当たりとなるまでに要する遊技回数が多くなる場合であっても、大当たり遊技が実行されるまでに大きなストレスを感じることなく、遊技を進行することができる。

【１６８１】

ところで、本実施形態では、ａ時短遊技状態における規定回数（２００回）の特図遊技の実行によってａ時短遊技状態から移行した通常遊技状態においてメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２に時短図柄が停止表示された場合に、ａ時短遊技状態及び通常遊技状態よりも有利なｃ時短遊技状態に移行する。即ち、本実施形態では、ａ時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第１特図遊技が開始される場合、当該ａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行されるタイミングが重要である。そのため、ａ時短遊技状態において第１特別図柄表示部３６２に時短図柄が停止表示される第１特図の変動表示が開始された場合、当該第１特図の変動表示中にａ時短遊技状態における上限回数に到達するまでの第２特図遊技を実行し、第１特別図柄表示部３６２に時短図柄が停止表示されるまでにａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させることが重要となる。具体的には、ａ時短遊

技状態では、時短図柄が停止表示される第１特図遊技に関しては、第１特図の変動表示時間が長いほど、変動表示中に実行される第２特図遊技の回数が多くなり、当該第１特図の停止時に通常遊技状態に移行されている可能性が高まるため、変動表示時間が長いほうか好ましい。その一方で、ａ時短遊技状態において変動表示が開始される第２特図に関しては、変動表示時間が短いほど、ａ時短遊技状態の上限回数の特図遊技が実行されるまでの時間、即ち通常遊技状態に移行されるまでの時間が短くなるため、当該第２特図の変動表示時間が短いほうか好ましい。

【１６８２】

そして、本実施形態では、図１２９（Ｃ）に示すａ時短遊技状態において使用される第１特図外れ変動テーブルＢでは、第１特図大当たり抽選の結果が完全外れ又は時短図柄停止外れである場合の第１特図の変動表示時間が長く設定されており（５０秒、１００秒又は１５０秒）に設定されている一方で、図１２９（Ｅ）に示すａ時短遊技状態を含む時短遊技状態において使用される時短遊技状態第２特図外れ変動テーブルでは、第２特図大当たり抽選の結果が完全外れである場合の第２特図の変動表示時間が著しく短く設定されている（０．５秒）。そのため、本実施形態では、ａ時短遊技状態において変動表示が開始される第１特図に関しては長い第１特図変動表示時間が選択される一方で、ａ時短遊技状態において変動表示が開始される第２特図に関しては短い変動表示時間が選択される。これにより、本実施形態では、ａ時短遊技状態において開始された第１特図の変動表示が、ａ時短遊技状態の規定回数（２００回）の特図遊技の実行によってａ時短遊技状態から移行した通常遊技状態において停止表示されることの可能性が現実的なものとされている。

【１６８３】

また、本実施形態では、ａ時短遊技状態において開始される第１特図遊技によって報知される第１特図大当たり抽選の結果が完全外れ又は時短図柄停止外れである場合、最も第１特図変動表示時間が長いものは特図変動パターン「０９」の１５０秒であるのに対して、ａ時短遊技状態において開始される第２特図遊技によって報知される第２特図大当たり抽選の結果が完全外れである場合の第２特図変動表示時間は、０．５秒（特図変動パターン「１０」）である。そして、仮に、ａ時短遊技状態における全ての第２特図遊技に対して第２特図変動表示時間として０．５秒が選択され、規定回数の第２特図遊技が連続して実行された場合、即ちａ時短遊技状態の最短時間は、１００秒（＝０．５秒×２００回）となり、ａ時短遊技状態において開始される第１特図遊技に対して設定され得る特図変動パターン「０９」の１５０秒よりも短い。そのため、本実施形態では、ａ時短遊技状態において開始される第１特図遊技の変動表示時間として１５０秒が選択された場合には、その時点で、当該第１特図遊技が通常遊技状態において終了する可能性がある。このように、ａ時短遊技状態において開始される第１特図遊技に対する変動表示時間が複数設定され、その中にａ時短遊技状態の最短時間よりも長いものを含むことで、ａ時短遊技状態において第１特図遊技が開始される場合に、最も長い特図変動表示時間が選択されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、ａ時短遊技状態における遊技の興趣が向上される。

【１６８４】

ここで、タイムアタック演出の詳細は後述するが、タイムアタック演出はａ時短遊技状態において開始される第１特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に実行される。このタイムアタック演出では、図柄表示部３４１において、ａ時短遊技状態において開始された第１特図遊技において第１特図の変動表示に対応して第１飾り図柄７８が変動表示され、当該第１特図遊技の実行中に開始される第２特図遊技において第２特図の変動表示に対応して第２飾り図柄７９が変動表示され、さらに、当該第１特図遊技での第１特図の残りの変動表示時間（残タイム）に対応する残タイム画像と、当該ａ時短遊技状態の上限回数の時短遊技回数に到達するまでの残りの時短遊技回数（残回転数）に対応する残回転数画像とが表示される（図１５３（Ａ）～図１５３（Ｆ）参照）。

【１６８５】

このように、本実施形態では、ａ時短遊技状態において開始される第１特図遊技によって報知される第１特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合にタイムアタック演出が実行されることで、遊技者は、タイムアタック演出において、残タイム画像と、残回転数画像と、第１飾り図柄７８の変動表示及び停止表示と、第２飾り図柄７９の変動表示及び停止表示と、に着目し、ａ時短遊技状態において実行されるタイムアタック演出に着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【１６８６】

具体的には、まず、タイムアタック演出が実行される場合に、残タイムに対する残タイム画像を確認することで、当該第１特図遊技での第１特図（第１飾り図柄７８）の変動表示時間を把握することができため、遊技者は、当該第１特図遊技が終了するまでに遊技状態をａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させることができる可能性の高低を推察して楽しむことができる。例えば、タイムアタック演出が開始時の残タイム画像に基づいて、当該第１特図遊技に対する変動表示時間として最も長い１５０秒である特図変動パターン「０９」が設定されたことが確認できた場合、当該第１特図遊技が終了するまでに遊技状態をａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させることのできる期待度が高いと判断できるため、タイムアタック演出が開始時には、残タイム画像に着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【１６８７】

また、タイムアタック演出が実行された後は、例えば第１飾り図柄７８に着目することで第１特図遊技が終了していないことを確認でき、残タイム画像を確認することで第１特図遊技が終了するまでの時間を確認できる。一方、第２飾り図柄７９に着目することで第２特図遊技が開始又は終了したことを確認でき、残回転数画像を確認することで遊技状態をａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるために必要な第２特図遊技の回数を確認できる。そのため、遊技者は、第１飾り図柄７８が停止表示されないことを確認しつつ、第２飾り図柄７９に着目して第２特図遊技が開始又は終了したことを確認することで、第１特図遊技の実行中（第１特図の変動表示中）に第２特図遊技が終了し、残回転数画像によって残回点数が減少したことを確認することができる。これにより、遊技者は、第１飾り図柄７８の変動表示中において、第２飾り図柄７９が変動表示されること、変動が開始された第２飾り図柄７９が短時間で停止表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができる。

【１６８８】

さらに、タイムアタック演出が開始された後は、残タイム画像に基づいて第１特図遊技での第１特図の残りの変動表示時間を確認でき、残回転数画像に基づいて通常遊技状態に移行されるまでに必要な第２特図遊技の回数を確認できる。そのため、遊技者は、残タイム画像と残回転数画像とに基づいて、遊技者は、残タイムの減少速度に対して残回転数の減少速度が高くなることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、また当該第１特図遊技の実行中に通常遊技状態に移行される可能性を推察して遊技の進行を楽しむことができる。特に、残タイム画像に基づいて確認される残タイムと、残回転数画像に基づいて確認される残回転数が少なくなって０に近づくほど、残タイムと残回転数とのどちらが先に０になるかに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【１６８９】

また、タイムアタック演出が開始された後に第２特図遊技での第２特図の変動表示時間として長いものが設定された場合に、第２飾り図柄７９に着目していると、第２飾り図柄７９がなかなか停止表示されないことで、遊技者は残回転数が減算されないことに対して嫌悪感を覚え、さらに、第２飾り図柄７９が長くなるほど通常遊技状態に移行される可能性が低下するため、このことに対して嫌悪感を覚えることでタイムアタック演出の実行中の遊技に対する興味が低下することが懸念される。これに対して、本実施形態では、ａ時短遊技状態における第１特図遊技の実行中に開始される第２特図遊技での第２特図の変動表示時間が長くなるほど、当該第２特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなるように設定されている。これにより、第２飾り図柄

７９がなかなか停止表示されないことに起因するタイムアタック演出の実行中の遊技に対する遊技者の興味の低下を抑制できる。

【１６９０】

［主制御装置４の処理］

本実施形態の遊技機１０は、ループ確変機として構成された前述の第１の実施形態の遊技機１０とは異なり、確変遊技状態が設定されておらず、第１特図と第２特図とが同時に変動可能な同時変動機として構成されており、また、前述のように遊技盤３１の構成の一部が、前述の第１の実施形態の遊技機１０とは異なる。そのため、本実施形態に係る遊技機１０は、前述の第１の実施形態とは、主制御装置４によって実行される処理の一部が異なる。具体的には、本実施形態における主制御装置４の処理は、第１特図保留コマンド設定処理、スルーゲート処理、普図遊技制御処理、普図当たり遊技制御処理、特図遊技制御処理、大当たり遊技制御処理及び遊技状態移行処理が異なる。以下、これらの処理について、図１３０～図１４７を参照して説明する。

【１６９１】

［第１特図保留コマンド設定処理］

ここで、図１３０は、図１８の始動入賞処理におけるステップＳ１１０５でＭＰＵ４１により実行される第１特図保留コマンド設定処理の手順を示すフローチャートである。なお、第１特図保留コマンドには、当該コマンドが第１特図保留コマンドである旨を示す情報と、大当たり抽選の結果（大当たり種別又は外れ）、特図変動表示時間及び第１特図保留数Ｎなどの情報とが含まれる。以下、図１３０を参照しつつ、第１特図保留コマンド設定処理を説明する。

【１６９２】

＜ステップＳ３３０１＞

図１３０に示すように、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡから第１特図保留数Ｎを読み出すと共に、それぞれの第１特図保留に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値をＲＡＭ４１２から読み出す（ステップＳ３３０１）。

【１６９３】

＜ステップＳ３３０２＞

ステップＳ３３０２では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かに基づいて、当該第１特図保留に対する第１特図大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値である場合は（ステップＳ３３０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値でない場合（ステップＳ３３０２：Ｎｏ）、即ち外れである場合、処理をステップＳ３３０５に移行する。

【１６９４】

＜ステップＳ３３０３＞

大当たり乱数カウンタＣ１から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値である場合は（ステップＳ３３０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２から大当たり種別カウンタＣ２及び特図変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値を読み出す（ステップＳ３３０３）。例えば、図１８の始動入賞処理におけるステップＳ１１０４で第１特図当否情報が第３保留エリアＲＥＡ３に格納された場合には、その第３保留エリアＲＥＡ３に格納された第１特図当否情報に含まれる大当たり種別カウンタＣ２及び特図変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値が読み出される。なお、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち図１８の始動入賞処理におけるステップＳ１１０４で第１特図当否情報が格納された保留エリアは、第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている保留数Ｎの値によって判断可能である。

【１６９５】

＜ステップＳ３３０４＞
　ステップＳ３３０４では、ＭＰＵ４１は、大当たり種別カウンタＣ２、特図変動種別カウンタＣＳ１及び第１特図保留数Ｎを第１特図保留コマンドに設定し、当該第１特図保留コマンド設定処理を終了する。このように、第１特図保留コマンドに、ステップＳ３３０１で読み出された第１特図保留数Ｎが含まれるため、第１特図保留コマンドを受信する音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１は、第１特図保留コマンドに含まれる保留数Ｎを参照することにより、当該第１特図保留コマンドが第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のいずれに格納された第１特図当否情報に対応するものであるかを認識することが可能である。
【１６９６】
＜ステップＳ３３０５及びＳ３３０６＞
　大当たり乱数カウンタＣ１から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値でない場合（ステップＳ３３０２：Ｎｏ）、即ち外れである場合、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２から特図変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値を読み出す（ステップＳ３３０５）。次いで、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での抽選結果が外れであることを示す情報、特図変動種別カウンタＣＳ１及び第１特図保留数Ｎを第１特図保留コマンドに設定し（ステップＳ３３０６）、当該第１特図保留コマンド設定処理を終了する。
【１６９７】
　なお、当該第１特図保留コマンド設定処理のステップＳ３３０４又はＳ３３０６で設定される第１特図保留コマンドは、ＲＡＭ４１２に記憶されており、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される後述の図２１のメイン処理のステップＳ１４０１において他のコマンドと共に音声ランプ制御装置５に送信された後に消去される。さらに、ここで説明した第１特図保留コマンドの内容は一例に過ぎず、音声ランプ制御装置５において前記第１特図保留コマンドと同様の内容を把握することが可能であれば、ここで説明するものに限らない。例えば、第１特図保留コマンドの一部又は全部の情報が他のコマンドに含まれることも考えられる。
【１６９８】
　また、第２特図保留コマンド設定処理は、第１特図保留コマンド設定処理と同様であるため、詳細な説明は省略するが、第２特図保留コマンド設定処理は、第１特図保留コマンド設定処理において、「第１特図保留コマンド」を「第２特図保留コマンド」と、「第１特図保留数Ｎ」を「第２特図保留数Ｍ」と読み替えればよい。
【１６９９】
［スルーゲート処理］
　本実施形態では、スルーゲート３１７が１つしか設けれていない点で、２つのスルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒが設けられた前述の第１の実施形態とは異なるため、スルーゲート処理が前述の第１の実施形態とは異なる。ここで、図１３１は、スルーゲート処理の手順を示すフローチャートである。本実施形態のスルーゲート処理では、スルーゲート３１７を遊技球が通過した場合に、ＭＰＵ４１によって、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに格納される情報が更新される。以下、図１３１を参照しつつ、スルーゲート処理を説明する。
【１７００】
＜ステップＳ３４０１＞
　図１３１に示すように、本実施形態のスルーゲート処理では、ＭＰＵ４１は、まずスルーゲート３１７を遊技球が通過したか否かを判断する（ステップＳ３４０１）。スルーゲート３１７を遊技球が通過したか否かは、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００１のセンサ検出処理においてＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。ＭＰＵ４１は、スルーゲート３１７を遊技球が通過したと判断した場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０２に移行し、スルーゲート３１７を遊技球が通過していないと判断した場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、当該スルーゲート処理を終了する。

【１７０１】
＜ステップＳ３４０２＞
ＭＰＵ４１は、スルーゲート３１７を遊技球が通過したと判断した場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに設定される普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘが最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する（ステップＳ３４０２）。ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが最大保留数である場合（ステップＳ３４０２：Ｙｅｓ）、当該スルーゲート処理を終了し、普図変動保留数Ｘが最大保留数でない場合（ステップＳ３４０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４０３に移行する。
【１７０２】
＜ステップＳ３４０３及びＳ３４０４＞
ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが最大保留数でない場合（ステップＳ３４０２：Ｎｏ）、普図変動保留数Ｘに１を加算し（ステップＳ３４０３）、図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において更新される普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５のカウンタ値、及び後述の図２１のメイン処理のステップＳ１４０２及びＳ１４１４において更新される普図変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４のうち最初の空き保留エリアに格納し（ステップＳ３４０４）、当該スルーゲート処理を終了する。
【１７０３】
［普図遊技制御処理］
ここで、図１３２は、図２１のメイン処理でのステップＳ１４０４において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理では、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普図の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図１３２を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。
【１７０４】
＜ステップＳ１５０１＞
図１３２に示すように、普図遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０１）。普図変動表示中フラグは、後述の図１３４の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示（普図遊技）が開始される場合にステップＳ１７１１でオンに設定され、普通図柄が停止表示（普図遊技が終了）される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップＳ１５１０でオフに設定される。
【１７０５】
ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０２に移行する。
【１７０６】
＜ステップＳ１５０２＞
普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂが開放中（普図当たり遊技の実行中）であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０２）。電動役物開放中フラグは、後述の図１３５の普図当たり遊技制御処理において、電動役物３１５ｂを開放する場合にステップＳ１８１１でオンに設定され、電動役物３１５ｂを閉鎖する場合にステップＳ１８１８でオフに設定される。
【１７０７】
ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０２：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、

即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０３に移行する。
【１７０８】
＜ステップＳ１５０３＞
電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０３）。大当たり遊技中フラグは、図２９の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２５２でオフに設定される。
【１７０９】
ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０３：Ｙｅｓ）、大当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。
【１７１０】
もちろん、大当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。この場合、大当たり遊技が開始される前のサポートモード種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）に従って、即ち大当たり遊技状態に移行される前の遊技状態に従って、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１から普図実行エリアＳＡＥに移動された当否情報（普図当たり乱数カウンタＣ４、普図当たり種別乱数カウンタＣ５及び普図変動種別カウンタＣＳ２の値）に基づいて、普図当たり抽選に対する当否判定が実行される。つまり、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合、高頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図１２（Ｂ）参照）、普図当たり種別テーブル（図１２（Ｄ）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。一方、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、低頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図１２（Ａ）参照）、普図当たり種別テーブル（図１２（Ｃ）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。
【１７１１】
一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０４に移行する。
【１７１２】
＜ステップＳ１５０４＞
電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０３：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに設定される普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘが０であるか否かを判断する（ステップＳ１５０４）。ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが０である場合（ステップＳ１５０４：Ｙｅｓ）、当該普図遊技制御処理を終了し、普図変動保留数Ｘが０でない場合は（ステップＳ１５０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ１５０５に移行する。
【１７１３】
＜ステップＳ１５０５＞
普図変動保留数Ｘが０でない場合は（ステップＳ１５０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し（ステップＳ１５０５）、処理をステップＳ１５０６に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図１３３を参照して後述する。
【１７１４】
＜ステップＳ１５０６＞

ステップＳ１５０６では、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図１３４を参照して後述する。

【１７１５】

＜ステップＳ１５０７＞

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０７）。大当たり遊技中フラグは、図２９の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２５２でオフに設定される。

【１７１６】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０７：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０７：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０８に移行する。

【１７１７】

＜ステップＳ１５０８＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０７：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１５０８）。即ち、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングであるか否かを判断する。

【１７１８】

ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１５０８：Ｙｅｓ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、処理をステップＳ１５０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ１５０８：Ｎｏ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングでない場合、当該普図遊技制御処理を終了する。

【１７１９】

＜ステップＳ１５０９～Ｓ１５１１＞

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）に大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０７：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１５０８：Ｙｅｓ）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させ（ステップＳ１５０９）、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップＳ１５１０）。さらに、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップＳ１５１１）、当該普図遊技制御処理を終了する。

【１７２０】

なお、普図変動停止表示フラグは、図１３５の普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８０１において、普図当たり遊技を開始（電動役物３１５ｂを開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【１７２１】

また、本実施形態では、普通図柄の普図変動表示時間が経過することにより変動表示さ

れる普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合に限らず、普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合には、変動表示される普通図柄が停止表示される（普図遊技が終了される）。即ち、普図遊技は、大当たり遊技が開始される場合には、普通図柄の普図変動表示時間が経過する前に強制終了される。もちろん、普図遊技は、大当たり遊技が開始される場合にも普通図柄の普図変動表示時間が経過するまで継続して実行するようにしてもよい。

【１７２２】

［普図データ設定処理］

ここで、図１３３は、図１３２のステップＳ１５０５においてＭＰＵ４１によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図１１の主制御装置４の記憶領域における普図保留格納エリア４１２ｃの記憶内容が更新される。以下、図１３３を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。

【１７２３】

＜ステップＳ１６０１～Ｓ１６０３＞

図１３３に示すように、普図データ設定処理では、まずＭＰＵ４１は、普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘを１減算し（ステップＳ１６０１）、普図第１保留エリアＳＥ１から普図実行エリアＳＡＥに普図当否情報を移動させる（ステップＳ１６０２）。続いて、ＭＰＵ４１は、普図第２保留エリアＳＥ２～普図第４保留エリアＳＥ４に格納されている普図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ１６０３）。具体的に、ステップＳ１６０３では、普図第２保留エリアＳＥ２の普図当否情報を普図第１保留エリアＳＥ１に移動させ、普図第３保留エリアＳＥ３の普図当否情報を普図第２保留エリアＳＥ２に移動させ、普図第４保留エリアＳＥ４の普図当否情報を普図第３保留エリアＳＥ３に移動させる。

【１７２４】

［普図変動開始処理］

ここで、図１３４は、図１３２のステップＳ１５０６においてＭＰＵ４１によって実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のコマンドやフラグが設定される。以下、図１３４を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

【１７２５】

＜ステップＳ１７０１＞

図１３４に示すように、普図変動開始処理では、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードである時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態）であることを示す時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１７０１）。ここで、時短遊技状態フラグは、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグ、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグ、及びｃ時短遊技状態であることを示すｃ時短遊技状態フラグを含む。即ち、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグ、ｂ時短遊技状態フラグ及びｃ時短遊技状態フラグのいずれかがオンに設定されているか否かを判断する。なお、ａ時短遊技状態フラグは、図１４４の遊技状態移行処理でのステップＳ４３１９において遊技状態がａ時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、ｂ時短遊技状態フラグは、図１４４の遊技状態移行処理でのステップＳ４３０３において遊技状態がｂ時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、ｃ時短遊技状態フラグは、図１４４の遊技状態移行処理でのステップＳ４３０８において遊技状態がｃ時短遊技状態に移行される場合にオンに設定される。

【１７２６】

ＭＰＵ４１は、時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ１７０１：Ｙｅｓ）、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップＳ１７０２に移行し、時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ１７０１：Ｎｏ）、即ち低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、処理をステップＳ１７０３に移行する。

【１７２７】
＜ステップＳ１７０２及びＳ１７０３＞
時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ１７０１：Ｙｅｓ）、即ち時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップＳ１７０２）。具体的には、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図１２（Ｂ）参照）及び高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図１２（Ｄ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア４１２ｃの普図実行エリアＳＡＥに格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値が普図当たりに対応する値であるか否かの当否判定を行う。
【１７２８】
一方、時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ１７０１：Ｎｏ）、即ち低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、低頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップＳ１７０３）。具体的には、ＭＰＵ４１は、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図１２（Ａ）参照）及び低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図１２（Ｃ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア４１２ｃの普図実行エリアＳＡＥに格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５が普図当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行う。
【１７２９】
＜ステップＳ１７０４及びＳ１７０５＞
ＭＰＵ４１は、普図当たりの当否判定を行った場合（ステップＳ１７０２又はＳ１７０３）、当否判定の結果が、第２入賞口３１５が長開放される長開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップＳ１７０４）。ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が長開放普図当たりである場合（ステップＳ１７０４：Ｙｅｓ）、当否判定の結果が長開放普図当たりであることを示す長開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ１７０５）、処理をステップＳ１７０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップＳ１７０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ１７０６に移行する。
【１７３０】
＜ステップＳ１７０６及びＳ１７０７＞
当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップＳ１７０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が、第２入賞口３１５が短開放される短開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップＳ１７０６）。ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が短開放普図当たりである場合（ステップＳ１７０６：Ｙｅｓ）、当否判定の結果が短開放普図当たりであることを示す短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ１７０７）、処理をステップＳ１７０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が短開放普図当たりでない場合（ステップＳ１７０６：Ｎｏ）、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップＳ１７０８に移行する。
【１７３１】
＜ステップＳ１７０８及びＳ１７０９＞
長開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップＳ１７０５）、短開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップＳ１７０７）、又は当否判定の結果が外れである場合（ステップＳ１７０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、普図遊技におけるメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。普図変動表示テーブル（不図示）は、前述のように、高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。そのため、当該普図変動パターン設定処理では、サポートモード種別に応じた普図変動表示テーブルに基づいて普図変動パターンが設定される。なお、高頻度サポートモード普図変動表示テー

ブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、普通図柄の変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されているため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードに比べて普図遊技が実行される時間が短くなる。

【１７３２】

そして、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１７０８で設定される普図変動パターンに加え、ステップＳ１７０２又はＳ１７０３での当否判定の結果（普図当たり抽選の結果）と、サポートモードの種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）とを音声ランプ制御装置５に通知するための普図変動パターンコマンドを設定し（ステップＳ１７０９）、処理をステップＳ１７１０に移行する。

【１７３３】

なお、普図変動パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置５では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部３４１などに対して普図遊技に対応した演出、例えば普図遊技が実行されていることを示す演出や普図当たり抽選の結果を示す演出を実行させる。

【１７３４】

また、普図変動パターンコマンドは、少なくも普図変動パターンを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであればよく、普図当たり抽選の結果やサポートモードの種別は、必ずしも普図変動パターンコマンドとして音声ランプ制御装置５に通知する必要はない。例えば、普図当たり抽選の結果は、ステップＳ１７０２又はＳ１７０３において当否判定を行った場合に普図当たり抽選結果コマンドを設定することで、サポートモードの種別は、高頻度サポートモード又は低頻度サポートモードに移行された場合に、移行後のサポートモードの種別を識別可能なサポートモード種別コマンドを設定することで、音声ランプ制御装置５に通知するようにしてもよい。

【１７３５】

＜ステップＳ１７１０及びＳ１７１１＞

ステップＳ１７１０では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示を開始する（ステップＳ１７１０）。そして、ＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示されていること、即ち普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ１７１１）、当該普図変動開始処理を終了する。

【１７３６】

なお、普図変動表示中フラグは、図２２の普図遊技制御処理でのステップＳ１５０１において、普図遊技の実行中（普通図柄の変動表示中）であるかを判断するために参照される。

【１７３７】

［普図当たり遊技制御処理］

ここで、図１３５は、図２１のメイン処理でのステップＳ１４０５において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、電動役物３１５ｂの開閉制御を行うことによって第２入賞口３１５への遊技球の入球を許容する許容状態と制限する制限状態とを切り替える処理が実行される。以下、図１３５を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

【１７３８】

＜ステップＳ１８０１＞

図１３５に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図１３２の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップＳ１５１１でオンに設定される。

【１７３９】
　ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップＳ１８０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップＳ１８１２に移行する。
【１７４０】
＜ステップＳ１８０２＞
　普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０２）。大当たり遊技中フラグは、図２９の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２５２でオフに設定される。
【１７４１】
　ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１８０２：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合であっても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させてもよい。
【１７４２】
　一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１８０３に移行する。
【１７４３】
＜ステップＳ１８０３＞
　大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０３）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図１３４の普図変動開始処理のステップＳ１７０５においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０４に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８０６に移行する。
【１７４４】
＜ステップＳ１８０４及びＳ１８０５＞
　長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たり遊技における電動役物３１５ｂの開放時間（第２入賞口３１５への遊技球の入球可能時間）である６秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０４）。開放時間カウンタは、電動役物３１５ｂの復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８１５において参照される。そして、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０５）、処理をステップＳ１８０９に移行する。
【１７４５】
＜ステップＳ１８０６＞
　長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、

即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０６）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図１３４の普図変動開始処理のステップＳ１７０７においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０７に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップＳ１８１２に移行する。

【１７４６】

＜ステップＳ１８０７及びＳ１８０８＞

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たり遊技における電動役物３１５ｂの開放時間（第２入賞口３１５への遊技球の入球可能時間）である０．１秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０７）。そして、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０８）、処理をステップＳ１８０９に移行する。

【１７４７】

＜ステップＳ１８０９～Ｓ１８１１＞

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に普図当たり種別を示すフラグ（長開放普図当たりフラグ又は短開放普図当たりフラグ）をオフに設定した場合（ステップＳ１８０５又はＳ１８０８）、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂを作動させる（ステップＳ１８０９）。これにより、第２入賞口３１５を開放し、第２入賞口３１５への遊技球の入球を許容する許容状態とする。そして、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂが開放されていることを音声ランプ制御装置５に通知する電動役物開放コマンドを設定すると共に（ステップＳ１８１０）、電動役物３１５ｂが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオンに設定し（ステップＳ１８１１）、処理をステップＳ１８１２に移行する。

【１７４８】

なお、電動役物開放コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これより、音声ランプ制御装置５は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部３４１などに対して電動役物３１５ｂが開放されていることを示す演出を開始させることができる。

【１７４９】

＜ステップＳ１８１２＞

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に電動役物３１５ｂを開放させる処理などを実行した場合（ステップＳ１８０３～Ｓ１８１１）、又は長開放普図当たりフラグ及び短開放普図当たりフラグが共にオフに設定されている場合（普図当たり抽選の結果が外れである場合）（ステップＳ１８０３及びステップＳ１８０６が共にＮｏ）、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し（ステップＳ１８１２）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【１７５０】

＜ステップＳ１８１３＞

普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８１１において電動役物３１５ｂを開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８１３）。即ち、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ス

テップＳ１８１３：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップＳ１８１４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８１３：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【１７５１】

＜ステップＳ１８１４及びＳ１８１５＞

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１３：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８０４又はＳ１８０７においてセットされる開放時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ１８１４）、減算後の開放時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ１８１５）。即ち、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８１５：Ｙｅｓ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングである場合、処理をステップＳ１８１６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１８１５：Ｎｏ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【１７５２】

＜ステップＳ１８１６～Ｓ１８１８＞

減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８１５：Ｙｅｓ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂを復帰させる（ステップＳ１８１６）。これにより、第２入賞口３１５が閉鎖され、第２入賞口３１５への遊技球の入球が制限される。そして、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂの閉鎖されたことを音声ランプ制御装置５に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップＳ１８１７）、電動役物３１５ｂが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップＳ１８１８）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【１７５３】

なお、電動役物閉鎖コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば図柄表示部３４１などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す演出を終了させることができる。

【１７５４】

［特図遊技制御処理］

本実施形態の特図遊技制御処理では、当該遊技機１０が第１特図と第２特図とが同時に変動し得る同時変動機として構成されているため、第１特図遊技に対する制御処理と第２特図遊技に対する制御処理とが個別に実行される点で、前述の第１の実施形態の特図遊技制御処理とは異なる。ここで、図１３６は、本実施形態の特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【１７５５】

＜ステップＳ３５０１＞

図１３６に示すように、ステップＳ３５０１では、ＭＰＵ４１は、第１特図柄が変動表示中（第１特図遊技の実行中）であることを示す第１特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する。第１特図変動表示中フラグは、後述の図１３８の第１特図遊技開始処理において第１特図の変動表示が開始される場合にステップＳ３７０６でオンに設定され、後述の図１３９の第１特図遊技終了処理において第１特図が停止表示される場合にステップＳ３８２３でオフに設定される。

【１７５６】

ＭＰＵ４１は、第１特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、即ち第１特図が変動表示中（第１特図遊技の実行中）である場合、処理をステッ

プＳ３５０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、即ち第１特図が変動表示中（第１特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップＳ３５０２に移行する。

【１７５７】

＜ステップＳ３５０２＞

第１特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、即ち第１特図が変動表示中（第１特図遊技の実行中）でない場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡ（図１２７参照）に記憶されている第１特図保留数Ｎが０であるか否かを判断する（ステップＳ３５０２）。

【１７５８】

ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎが０である場合（ステップＳ３５０２：Ｙｅｓ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留がない場合、処理をステップＳ３５０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎが０でない場合は（ステップＳ３５０２：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留がある場合、処理をステップＳ３５０３に移行する。

【１７５９】

＜ステップＳ３５０３＞

第１特図保留数Ｎが０でない場合は（ステップＳ３５０２：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留がある場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂ（図１２７参照）に記憶されている第１特図当否情報のデータ（第１特図データ）に関する第１特図データ設定処理を実行し（ステップＳ３５０３）、処理をステップＳ３５０４に移行する。なお、第１特図データ設定処理の詳細は、図１３７を参照して後述する。

【１７６０】

＜ステップＳ３５０４＞

ステップＳ３５０４では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、図２９の大当たり遊技制御処理のステップＳ２２０６において大当たり遊技を開始する場合にオンに設定され、図２９の大当たり遊技制御処理のステップＳ２２５２において大当たり遊技を終了する場合にオフに設定される。

【１７６１】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０４：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ３５０５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５０４：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３５０６に移行する。

【１７６２】

＜ステップＳ３５０５＞

大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０４：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、第１特図実行エリアデータ書き換え処理を実行し、処理をステップＳ３５０６に移行して第１特図開始処理を実行する。

【１７６３】

ここで、第１特図実行エリアデータ書き換え処理では、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図実行エリアＡＥＡ（図１２７参照）に記憶されている第１特図データのうちの第１特図変動表示時間が、第１特図に設定される変動表示時間のうちも最も短い７秒（図１２９参照）に書き換えられる。もちろん、第１特図実行エリアデータ書き換え処理では、第１特図変動表示時間を７秒以外の時間、例えば１秒以下の極短時間に書き換えることも考えられる。

【１７６４】

また、第１特図実行エリアデータ書き換え処理を実行した場合にはステップＳ３５０６の第１特図開始処理が実行されることで、大当たり遊技の実行中である場合であっても、

第１特図遊技が実行される。これは、前述のように、大当たり遊技の終了後にａ時短遊技状態に移行された場合に、当該ａ時短遊技状態に第１特図遊技に対する保留が持ち越され、ａ時短遊技状態において連続して第１特図遊技が実行されることが防止される。また、第１特図実行エリアデータ書き換え処理によって第１特図変動表示時間が短縮されることで、ａ時短遊技状態に第１特図遊技に対する保留が持ち越されることが、より確実に防止される。これにより、大当たり遊技の開始前や実行中に第１特図遊技を実行する権利を意図的に保留することでａ時短遊技状態の終了に移行する通常遊技状態において第１特図遊技が終了し易くする攻略打ちがなされることが防止される。また、攻略打ち対策としては、前述のように、中央第１入賞口３１４Ｃへの遊技球の入球を契機としてａ時短遊技状態において第１特図遊技が開始される場合、当該第１特図遊技の変動表示時間を短時間に設定することも考えられる。

【１７６５】

＜ステップＳ３５０６＞

大当たり遊技の実行中に第１特図実行エリアデータ書き換え処理を実行した場合（ステップＳ３５０６）、又は大当たり遊技の実行中でない場合（ステップＳ３５０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄表示部３６２での第１特図の変動表示を開始（第１特図遊技を開始）させるための第１特図遊技開始処理を実行し（ステップＳ３５０６）、処理をステップＳ３５０８に移行する。なお、第１特図遊技開始処理の詳細は、図１３８を参照して後述する。

【１７６６】

＜ステップＳ３５０７＞

第１特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、即ち第１特図が変動表示中（第１特図遊技の実行中）である場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄表示部３６２での第１特図を停止表示（第１特図遊技を終了）させるための第１特図遊技終了処理を実行し（ステップＳ３５０７）、処理をステップＳ３５０８に移行する。なお、第１特図遊技終了処理の詳細は、図１３９を参照して後述する。

【１７６７】

＜ステップＳ３５０８＞

ステップＳ３５０６の第１特図遊技開始処理又はステップＳ３５０７の第１特図遊技終了処理を実行した場合、ＭＰＵ４１は、第２特図が変動表示中（第２特図遊技の実行中）であることを示す第２特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３５０８）。第２特図変動表示中フラグは、後述の図１４１の第２特図遊技開始処理において第２特図の変動表示が開始される場合にステップＳ４００５でオンに設定され、後述の図１４２の第１特図遊技終了処理において第２特図が停止表示される場合にステップＳ４１１６でオフに設定される。

【１７６８】

ＭＰＵ４１は、第２特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ３５０８：Ｙｅｓ）、即ち第２特図が変動表示中（第２特図遊技の実行中）である場合、処理をステップＳ３５１３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ３５０８：Ｎｏ）、即ち第２特図が変動表示中（第２特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップＳ３５０９に移行する。

【１７６９】

＜ステップＳ３５０９＞

第２特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ３５０８：Ｎｏ）、即ち第２特図が変動表示中（第２特図遊技の実行中）でない場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢ（図１２７参照）に記憶されている第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断する（ステップＳ３５０９）。

【１７７０】

ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ３５０９：Ｙｅｓ）、即ち第２特図遊技を実行する権利の保留がない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一

方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０でない場合は（ステップＳ３５０９：Ｎｏ）、即ち第２特図遊技を実行する権利の保留がある場合、処理をステップＳ３５１０に移行する。

【１７７１】

＜ステップＳ３５１０＞

第２特図保留数Ｍが０でない場合は（ステップＳ３５０９：Ｎｏ）、即ち第２特図遊技を実行する権利の保留がある場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５１０）。大当たり遊技中フラグは、図２９の大当たり遊技制御処理のステップＳ２２０６において大当たり遊技を開始する場合にオンに設定され、図２９の大当たり遊技制御処理のステップＳ２２５２において大当たり遊技を終了する場合にオフに設定される。

【１７７２】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５１０：Ｙｅｓ）、当該特図遊技制御処理を終了する。即ち、大当たり遊技の実行中である場合には、第２特図遊技は開始されない。そのため、第２特図遊技を実行する権利の保留は、大当たり遊技の終了後に移行されるａ時短遊技状態に持ち越される。これは、第２特図遊技を実行する権利の保留がａ時短遊技状態に持ち越されても、第１特図遊技を実行する権利の保留がａ時短遊技状態に持ち越される場合のような攻略とはならないからである。むしろ、第２特図遊技を実行する権利の保留がａ時短遊技状態に持ち越されることで、ａ時短遊技状態に移行された場合に、第２入賞口３１５に遊技球が最初に入球される前に第２特図遊技が開始されることになるため、少なからずａ時短遊技状態を早期に終了せることができるという利益を遊技者に付与できる。

【１７７３】

一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５１０：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３５１１に移行する。

【１７７４】

＜ステップＳ３５１１＞

大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５１０：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂ（図１２７参照）に記憶されている第２特図当否情報のデータ（第２特図データ）に関する第２特図データ設定処理を実行し（ステップＳ３５１１）、処理をステップＳ３５１２に移行する。なお、第２特図データ設定処理の詳細は、図１４０を参照して後述する。

【１７７５】

＜ステップＳ３５１２＞

ステップＳ３５１２では、ＭＰＵ４１は、第２特別図柄表示部３６３での第２特図の変動表示を開始（第２特図遊技を開始）させるための第２特図遊技開始処理を実行し（ステップＳ３５１２）、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、第２特図遊技開始処理の詳細は、図１４１を参照して後述する。

【１７７６】

＜ステップＳ３５１３＞

第２特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ３５０８：Ｙｅｓ）、即ち第２特図が変動表示中（第２特図遊技の実行中）である場合、ＭＰＵ４１は、第２特別図柄表示部３６３の第２特図を停止表示（第１特図遊技を終了）させるための第２特図遊技終了処理を実行し（ステップＳ３５１３）、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、第２特図遊技終了処理の詳細は、図１４２を参照して後述する。

【１７７７】

［第１特図データ設定処理］

ここで、図１３７は、図１３６の特図遊技制御処理でのステップＳ３５０３においてＭＰＵ４１によって実行される第１特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート

である。第１特図データ設定処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂ（図１２７参照）の記憶内容が更新される。以下、図１３７を参照しつつ、第１特図データ設定処理を説明する。

【１７７８】

＜ステップＳ３６０１～Ｓ３６０４＞

図１３７に示すように、ステップＳ３６０１では、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎを１減算し、さらに、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１から第１特図実行エリアＡＥＡに第１特図当否情報を移動させる（ステップＳ３６０２）。続いて、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２～第４保留エリアＲＥＡ４の第１特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ３６０３）。具体的に、ステップＳ３６０３では、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２の第１特図当否情報を第１保留エリアＲＥＡ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＡ３の第１特図当否情報を第２保留エリアＲＥＡ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＡ４の第１特図当否情報を第３保留エリアＲＥＡ３に移動させる。さらに、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４の第１特図当否情報がシフトした旨を示す第１特図シフトコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、当該第１特図データ設定処理を終了する。この第１特図シフトコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、第１特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部３４１に表示される第１特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

【１７７９】

［第１特図遊技開始処理］

ここで、図１３８は、図１３６の特図遊技制御処理でのステップＳ３５０６においてＭＰＵ４１によって実行される第１特図遊技開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。第１特図遊技開始処理では、第１特別図柄表示部３６２での第１特図の変動表示を開始（第１特図遊技を開始）させるための処理が実行される。以下、図１３８を参照しつつ、第１特図遊技開始処理を説明する。

【１７８０】

＜ステップＳ３７０１及びＳ３７０２＞

図１３８に示すように、ステップＳ３７０１では、ＭＰＵ４１は、大当たり当否テーブル（図１２８（Ａ）参照）を読み出し、その大当たり当否テーブルに基づいて当否判定を実行する。さらに、ＭＰＵ４１は、当該当否判定の結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する（ステップＳ３７０２）。

【１７８１】

ＭＰＵ４１は、当該当否判定の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップＳ３７０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０３に移行し、当該当否判定の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップＳ３７０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０４に移行する。

【１７８２】

＜ステップＳ３７０３＞

当該当否判定の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップＳ３７０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、当該当否判定の結果が時短図柄停止外れであることを示す時短図柄停止外れフラグをオンに設定し（ステップＳ３７０３）、処理をステップＳ３７０４に移行する。時短図柄停止外れフラグは、後述の図１３９のステップＳ３８０６においてａ時短遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。

【１７８３】

＜ステップＳ３７０４＞

時短図柄停止外れフラグをオンに設定した場合（ステップＳ３７０３）、又は当該当否判定の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップＳ３７０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は

、当該第１特図遊技におけるメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２での第１特図の変動表示時間を第１特図変動パターンとして設定し（ステップＳ３７０４）、処理をステップＳ３７０５に移行する。

【１７８４】

なお、第１特図の変動表示時間（第１特図変動パターン）は、ステップＳ３７０１での当否判定の結果が大当たりである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と大当たり変動テーブル（図１２９（Ａ）参照）とに基づいて設定され、ステップＳ３７０１での当否判定の結果が外れである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と、当該第１特図遊技の開始時の遊技状態に応じて選択される第１特図外れ変動テーブルＡ（図１２９（Ｂ）参照）又は第１特図外れ変動テーブルＢ（図１２９（Ｃ）参照）とに基づいて設定される。

【１７８５】

＜ステップＳ３７０５＞

ステップＳ３７０５では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ３７０１での当否判定の結果である当該第１特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップＳ３７０４で設定された第１特図変動パターンとを含む第１特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、処理をステップＳ３７０６に移行する。第１特図変動パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）のステップＳ１４０１において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、第１特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部３４１などでの特図遊技演出を実行することができる。

【１７８６】

＜ステップＳ３７０６＞

ステップＳ３７０６では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２での第１特図の変動表示を開始させることで第１特図遊技を開始させ、処理をステップＳ３７０７に移行する。

【１７８７】

＜ステップＳ３７０７＞

ステップＳ３７０７では、ＭＰＵ４１は、第１特図が変動表示中（第１特図遊技が実行中）であることを示す第１特図変動表示中フラグをオンに設定し、処理をステップＳ３７０８に移行する。第１特図変動表示中フラグは、図１３６の特図遊技制御処理におけるステップＳ３５０１において、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２において第１特別図柄が変動表示中（第１特図遊技の実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【１７８８】

＜ステップＳ３７０８＞

ステップＳ３７０８では、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄が変動停止（第１特図遊技が終了）されたことを示す第１特図変動停止フラグをオフに設定し、当該第１特図変動開始処理を終了する。

【１７８９】

［第１特図遊技終了処理］

ここで、図１３９は、図１３６の特図遊技制御処理でのステップＳ３５０７においてＭＰＵ４１によって実行される第１特図遊技終了処理の手順の一例を示すフローチャートである。第１特図遊技終了処理では、第１特別図柄表示部３６２での第１特図を停止表示（第１特図遊技を終了）させるための処理が実行される。以下、図１３８を参照しつつ、第１特図遊技終了処理を説明する。

【１７９０】

＜ステップＳ３８０１＞

図１３９に示すように、ステップＳ３８０１では、ＭＰＵ４１は、図１３８の第１特図遊技開始処理におけるステップＳ３７０４の第１特図変動パターン設定処理において設定される第１特図変動パターンとして設定された第１特図変動表示時間が経過したか否か、

即ち当該第１特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。
【１７９１】
　ＭＰＵ４１は、第１特図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ３８０１：Ｙｅｓ）、即ち当該第１特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップＳ３８０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ３８０１：Ｎｏ）、即ち当該第１特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該第１特図遊技終了処理を終了する。
【１７９２】
＜ステップＳ３８０２＞
　第１特図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ３８０１：Ｙｅｓ）、即ち当該第１特図遊技を終了させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、当該第１特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３８０２）。当該第１特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えば特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図実行エリアＡＥＡ（図１２７参照）に記憶されている第１特図データのうちの当否判定情報に基づいて判断される。
【１７９３】
　ＭＰＵ４１は、当該第１特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ３８０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０３に移行し、当該第１特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ３８０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８０５に移行する。
【１７９４】
＜ステップＳ３８０３及びＳ３８０４＞
　当該第１特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ３８０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、開始される第１特図遊技によって報知される第１特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを示す第１特図大当たりフラグをオンに設定する（ステップＳ３８０３）。第１特図大当たりフラグは、後述の図１４３の大当たり遊技制御処理でのステップＳ４２０１において大当たり遊技を開始するか否かを判断するために参照される。
【１７９５】
　さらに、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態での特図遊技の実行回数を示す天井回数カウンタをクリアし（ステップＳ３８０４）、処理をステップＳ３８２０に移行する。なお、天井回数カウンタは、当該第１特図遊技終了処理でのステップＳ３９１１又は後述の図１４３の第２特図遊技終了処理でのステップＳ４１０９において、規定回数（本実施形態では４５０回）の特図遊技が実行されることに基づいてｂ時短遊技状態に移行するか否かを判断するため参照される。
【１７９６】
＜ステップＳ３８０５＞
　当該第１特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ３８０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８０５）。即ち、ＭＰＵ４１は、当該第１特図遊技の終了時の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判断する。
【１７９７】
　ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８０５：Ｙｅｓ）、即ち当該第１特図遊技の終了時の遊技状態が通常遊技状態である場合、処理をステップＳ３８０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８０５：Ｎｏ）、即ち当該第１特図遊技の終了時の遊技状態が通常遊技状態でない場合、処理をステップＳ３８１３に移行する。
【１７９８】
＜ステップＳ３８０６＞
　通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８０５：Ｙｅｓ）、即

ち当該第１特図遊技の終了時（第１特図の停止表示時）の遊技状態が通常遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを示す時短図柄停止外れフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８０６）。即ち、第１特図遊技が終了（第１特図の停止表示）したときの遊技状態が通常遊技状態である場合に、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する。即ち、本実施形態では、第１特図遊技の開始時（第１特図の変動開始時）ではなく、第１特図遊技の終了時（第１特図の変動停止時）の遊技状態に基づいて、ｃ時短遊技状態に移行するか否かを判断する。

【１７９９】

ＭＰＵ４１は、時短図柄停止外れフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０７に移行し、時短図柄停止外れフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１０に移行する。

【１８００】

＜ステップＳ３８０７～Ｓ３８０９＞

時短図柄停止外れフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を通常遊技状態からｃ時短遊技状態に移行させるためのｃ時短遊技状態移行フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３８０７）、時短図柄停止外れフラグをオフに設定する（ステップＳ３８０７及びＳ３８０８）。そして、ＭＰＵ４１は、時短図柄停止外れフラグをオフに設定し（ステップＳ３８０９）、当該第１特図遊技終了処理を終了する。

【１８０１】

＜ステップＳ３８１０～Ｓ３８１２＞

時短図柄停止外れフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、天井回数カウンタの値に１を加算する（ステップＳ３８１０）。そして、ＭＰＵ４１は、加算後の天井回数カウンタの値が４５０であるか否か（ステップＳ３８１１）、即ち通常遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数（４５０回）に到達したか否かを判断する。

【１８０２】

ＭＰＵ４１は、加算後の天井回数カウンタの値が４５０である場合（ステップＳ３８１１：Ｙｅｓ）、即ち通常遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数（４５０回）に到達した場合、遊技状態を通常遊技状態からｂ時短遊技状態に移行させるｂ時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３８１２）、処理をステップＳ３８２０に移行する。ｂ時短遊技状態フラグは、図１４４の遊技状態移行処理でのステップＳ４３０２において、遊技状態を通常遊技状態からｂ時短遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。

【１８０３】

一方、ＭＰＵ４１は、加算後の天井回数カウンタの値が４５０でない場合（ステップＳ３８１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８２０に移行する。

【１８０４】

＜ステップＳ３８１３及びＳ３８１４＞

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８０５：Ｎｏ）、即ち当該第１特図遊技の終了時の遊技状態が通常遊技状態でない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを示す時短図柄停止外れフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８１３）。

【１８０５】

ＭＰＵ４１は、時短図柄停止外れフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８１３：Ｙｅｓ）、時短図柄停止外れフラグをオフに設定し（ステップＳ３８１４）、処理をステップＳ３８１５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、時短図柄停止外れフラグがオフに設定されている場合に（ステップＳ３８１３：Ｎｏ）、ステップＳ３８１４をスキップ

して処理をステップＳ３８１５に移行する。
【１８０６】
＜ステップＳ３８１５＞
時短図柄停止外れフラグをオフに設定した場合（ステップＳ３８１４）、又は時短図柄停止外れフラグがオフに設定されている場合に（ステップＳ３８１３：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８１５）。ここで、時短遊技状態フラグは、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグ、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグ、及びｃ時短遊技状態であることを示すｃ時短遊技状態フラグを含む。即ち、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグ、ｂ時短遊技状態フラグ及びｃ時短遊技状態フラグのいずれかがオンに設定されているか否かを判断する。なお、ａ時短遊技状態フラグは、図１４４の遊技状態移行処理でのステップＳ４３１９において遊技状態がａ時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、ｂ時短遊技状態フラグは、図１４４の遊技状態移行処理でのステップＳ４３０３において遊技状態がｂ時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、ｃ時短遊技状態フラグは、図１４４の遊技状態移行処理でのステップＳ４３０８において遊技状態がｃ時短遊技状態に移行される場合にオンに設定される。
【１８０７】
ＭＰＵ４１は、時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８１５：Ｙｅｓ）、即ちａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態である場合、処理をステップＳ３８１６に移行する。ＭＰＵ４１は、時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８１５：Ｎｏ）、即ち時短遊技状態でない場合、処理をステップＳ３８２０に移行する。
【１８０８】
＜ステップＳ３８１６及びＳ３８１７＞
時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８１５：Ｙｅｓ）、即ちａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態での残りの遊技回数を示す時短カウンタの値から１減算する（ステップＳ３８１６）。さらに、ＭＰＵ４１は、減算後の時短カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３８１７）。即ち、ＭＰＵ４１は、規定回数の特図遊技の実行に基づいて遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行するか否かを判断する。
【１８０９】
ＭＰＵ４１は、減算後の時短カウンタの値が０である場合（ステップＳ３８１７：Ｙｅｓ）、即ち規定回数の特図遊技の実行に基づいて遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合、処理をステップＳ３８１８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の時短カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３８１７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８２０に移行する。
【１８１０】
＜ステップＳ３８１８及びＳ３８１９＞
減算後の時短カウンタの値が０である場合（ステップＳ３８１７：Ｙｅｓ）、即ち規定回数の特図遊技の実行に基づいて遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオフに設定する（ステップＳ３８１８）。さらに、ＭＰＵ４１は、遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップＳ３８１９）、処理をステップＳ３８２０に移行する。
【１８１１】
＜ステップＳ３８２０～Ｓ３８２３＞
ステップＳ３８２０では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２において、当該第１特図遊技に対応する第１特図大当たり抽選の結果に応じた態様で第１特図を停止表示させる（ステップＳ３８２０）。そして、ＭＰＵ４１は、第１特図が停止表示されたことを示す第１特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３

８２１）、第１特図が停止表示されたことを音声ランプ制御装置５に通知する第１特図変動停止コマンドを設定し（ステップＳ３８２２）、さらに、第１特図が変動表示中（第１特図遊技が実行中）であることを示す第１特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ３８２３）、当該第１特図遊技制御処理を終了する。

【１８１２】

［第２特図データ設定処理］

ここで、図１４０は、図１３６の特図遊技制御処理でのステップＳ３５１１においてＭＰＵ４１によって実行される第２特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。第２特図データ設定処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂ（図１２７参照）の記憶内容が更新される。以下、図１４０を参照しつつ、第１特図データ設定処理を説明する。

【１８１３】

＜ステップＳ３９０１～Ｓ３９０４＞

図１４０に示すように、ステップＳ３９０１では、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍを１減算し、さらに、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１から第２特図実行エリアＡＥＢに第２特図当否情報を移動させる（ステップＳ３９０２）。続いて、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２保留エリアＲＥＢ２～第４保留エリアＲＥＢ４の第２特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ３９０３）。具体的に、ステップＳ３９０３では、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２保留エリアＲＥＢ２の第２特図当否情報を第１保留エリアＲＥＢ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＢ３の第２特図当否情報を第２保留エリアＲＥＢ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＢ４の第２特図当否情報を第３保留エリアＲＥＢ３に移動させる。さらに、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４の第２特図当否情報がシフトした旨を示す第２特図シフトコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、当該第２特図データ設定処理を終了する。この第２特図シフトコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、第２特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部３４１に表示される第２特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

【１８１４】

［第２特図遊技開始処理］

ここで、図１４１は、図１３６の特図遊技制御処理でのステップＳ３５１２においてＭＰＵ４１によって実行される第２特図遊技開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。第２特図遊技開始処理では、第２特別図柄表示部３６３での第２特図の変動表示を開始（第２特図遊技を開始）させるための処理が実行される。以下、図１４１を参照しつつ、第２特図遊技開始処理を説明する。

【１８１５】

＜ステップＳ４００１及びＳ４００２＞

図１４１に示すように、ステップＳ４００１では、ＭＰＵ４１は、大当たり当否テーブル（図１２８（Ａ）参照）を読み出し、その大当たり当否テーブルに基づいて当否判定を実行する。さらに、ＭＰＵ４１は、当該第２特図遊技におけるメイン表示部３６の第２特別図柄表示部３６３での第２特図の変動表示時間を第２特図変動パターンとして設定し（ステップＳ４００２）、処理をステップＳ４００３に移行する。

【１８１６】

なお、第２特図の変動表示時間（第２特図変動パターン）は、ステップＳ４００１での当否判定の結果が大当たりである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と大当たり変動テーブル（図１２９（Ａ）参照）とに基づいて設定され、ステップＳ４００１での当否判定の結果が外れである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と、当該第２特図遊技の開始時の遊技状態に応じて選択される通常遊技状態第２特図外れ変動テーブル（図１２９（

Ｄ）参照）又は時短遊技状態第２特図外れ変動テーブル（図１２９（Ｅ）参照）とに基づいて設定される。

【１８１７】

＜ステップＳ４００３＞

ステップＳ４００３では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ４００１での当否判定の結果である当該第２特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップＳ４００２で設定された第２特図変動パターンとを含む第２特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、処理をステップＳ４００４に移行する。第２特図変動パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）のステップＳ１４０１において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、第２特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部３４１などでの特図遊技演出を実行することができる。

【１８１８】

＜ステップＳ４００４＞

ステップＳ４００４では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第２特別図柄表示部３６３での第２特図の変動表示を開始させることで第２特図遊技を開始させ、処理をステップＳ４００５に移行する。

【１８１９】

＜ステップＳ４００５＞

ステップＳ４００５では、ＭＰＵ４１は、第２特図が変動表示中（第２特図遊技が実行中）であることを示す第２特図変動表示中フラグをオンに設定し、処理をステップＳ４００６に移行する。第２特図変動表示中フラグは、図１３６の特図遊技制御処理におけるステップＳ３５０８において、メイン表示部３６の第２特別図柄表示部３６３において第２特別図柄が変動表示中（第２特図遊技の実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【１８２０】

＜ステップＳ４００６＞

ステップＳ４００６では、ＭＰＵ４１は、第２特別図柄が変動停止（第２特図遊技が終了）されたことを示す第２特図変動停止フラグをオフに設定し、当該第２特図変動開始処理を終了する。

【１８２１】

［第２特図遊技終了処理］

ここで、図１４２は、図１３６の特図遊技制御処理でのステップＳ３５１３においてＭＰＵ４１によって実行される第２特図遊技終了処理の手順の一例を示すフローチャートである。第２特図遊技終了処理では、第２特別図柄表示部３６３での第２特図を停止表示（第２特図遊技を終了）させるための処理が実行される。以下、図１４２を参照しつつ、第２特図遊技終了処理を説明する。

【１８２２】

＜ステップＳ４１０１＞

図１４２に示すように、ステップＳ４１０１では、ＭＰＵ４１は、図１４１の第２特図遊技開始処理におけるステップＳ４１０２の第２特図変動パターン設定処理において設定される第２特図変動パターンとして設定された第２特図変動表示時間が経過したか否か、即ち当該第２特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

【１８２３】

ＭＰＵ４１は、第２特図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ４１０１：Ｙｅｓ）、即ち当該第２特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップＳ４１０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ４１０１：Ｎｏ）、即ち当該第２特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該第２特図遊技終了処理を終了する。

【１８２４】

＜ステップＳ４１０２＞
　第２特図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ４１０１：Ｙｅｓ）、即ち当該第２特図遊技を終了させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、当該第２特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ４１０２）。当該第２特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えば特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図実行エリアＡＥＢ（図１２７参照）に記憶されている第２特図データのうちの当否判定情報に基づいて判断される。
【１８２５】
　ＭＰＵ４１は、当該第２特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ４１０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１０３に移行し、当該第２特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ４１０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ４１０５に移行する。
【１８２６】
＜ステップＳ４１０３及びＳ４１０４＞
　当該第２特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ４１０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、開始される第２特図遊技によって報知される第２特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを示す第２特図大当たりフラグをオンに設定する（ステップＳ４１０３）。第２特図大当たりフラグは、後述の図１４３の大当たり遊技制御処理でのステップＳ４２０４において大当たり遊技を開始するか否かを判断するために参照される。
【１８２７】
　さらに、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態での特図遊技の実行回数を示す天井回数カウンタをクリアし（ステップＳ４１０４）、処理をステップＳ４１１７に移行する。なお、天井回数カウンタは、図１３９の第１特図遊技終了処理でのステップＳ３９１１又は当該第２特図遊技終了処理でのステップＳ４１０９において、規定回数（本実施形態では４５０回）の特図遊技が実行されることに基づいてｂ時短遊技状態に移行するか否かを判断するため参照される。
【１８２８】
＜ステップＳ４１０５及びＳ４１０６＞
　当該第２特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ４１０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを示す時短図柄停止外れフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４１０５）。
【１８２９】
　ＭＰＵ４１は、時短図柄停止外れフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１０５：Ｙｅｓ）、時短図柄停止外れフラグをオフに設定し（ステップＳ４１０６）、処理をステップＳ４１０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、時短図柄停止外れフラグがオフに設定されている場合に（ステップＳ４１０５：Ｎｏ）、ステップＳ４１０６をスキップして処理をステップＳ４１０７に移行する。
【１８３０】
＜ステップＳ４１０７＞
　当該第２特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ４１０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４１０７）。即ち、ＭＰＵ４１は、当該第２特図遊技の終了時の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判断する。
【１８３１】
　ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１０７：Ｙｅｓ）、即ち当該第２特図遊技の終了時の遊技状態が通常遊技状態である場合、処理をステップＳ４１０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１０７：Ｎｏ）、即ち当該第２特図遊技の終了時の遊技

状態が通常遊技状態でない場合、処理をステップＳ４１１２に移行する。
【１８３２】
＜ステップＳ４１０８～Ｓ４１１１＞
通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１０７：Ｙｅｓ）、即ち当該第２特図遊技の終了時（第２特図の停止表示時）の遊技状態が通常遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、天井回数カウンタの値に１を加算する（ステップＳ４１０８）。そして、ＭＰＵ４１は、加算後の天井回数カウンタの値が４５０であるか否か（ステップＳ４１０９）、即ち通常遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数（４５０回）に到達したか否かを判断する。
【１８３３】
ＭＰＵ４１は、加算後の天井回数カウンタの値が４５０である場合（ステップＳ４１０９：Ｙｅｓ）、即ち通常遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数（４５０回）に到達した場合、遊技状態を通常遊技状態からｂ時短遊技状態に移行させるｂ時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ４１１０）、さらに、天井回数カウンタをクリアし（ステップＳ４１１１）、処理をステップＳ４１１７に移行する。ｂ時短遊技状態フラグは、図１４４の遊技状態移行処理でのステップＳ４３０２において、遊技状態を通常遊技状態からｂ時短遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。
【１８３４】
一方、ＭＰＵ４１は、加算後の天井回数カウンタの値が４５０でない場合（ステップＳ４１０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ４１１７に移行する。
【１８３５】
＜ステップＳ４１１２＞
通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１０７：Ｎｏ）、即ち当該第２特図遊技の終了時の遊技状態が通常遊技状態でない場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４１１２）。ここで、時短遊技状態フラグは、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグ、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグ、及びｃ時短遊技状態であることを示すｃ時短遊技状態フラグを含む。即ち、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグ、ｂ時短遊技状態フラグ及びｃ時短遊技状態フラグのいずれかがオンに設定されているか否かを判断する。なお、ａ時短遊技状態フラグは、図１４４の遊技状態移行処理でのステップＳ４３１９において遊技状態がａ時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、ｂ時短遊技状態フラグは、図１４４の遊技状態移行処理でのステップＳ４３０３において遊技状態がｂ時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、ｃ時短遊技状態フラグは、図１４４の遊技状態移行処理でのステップＳ４３０８において遊技状態がｃ時短遊技状態に移行される場合にオンに設定される。
【１８３６】
ＭＰＵ４１は、時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１１２：Ｙｅｓ）、即ちａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態である場合、処理をステップＳ４１１３に移行する。ＭＰＵ４１は、時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１１２：Ｎｏ）、即ち時短遊技状態でない場合、処理をステップＳ４１１７に移行する。
【１８３７】
＜ステップＳ４１１３及びＳ４１１４＞
時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１１２：Ｙｅｓ）、即ちａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態での残りの遊技回数を示す時短カウンタの値から１減算する（ステップＳ４１１３）。さらに、ＭＰＵ４１は、減算後の時短カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４１１４）。即ち、ＭＰＵ４１は、規定回数の特図遊技の実行に基づいて遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行するか否かを判断する。
【１８３８】

ＭＰＵ４１は、減算後の時短カウンタの値が０である場合（ステップＳ４１１４：Ｙｅｓ）、即ち規定回数の特図遊技の実行に基づいて遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合、処理をステップＳ４１１５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の時短カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４１１４：Ｎｏ）、処理をステップＳ４１１７に移行する。

【１８３９】

＜ステップＳ４１１５及びＳ４１１６＞

減算後の時短カウンタの値が０である場合（ステップＳ４１１４：Ｙｅｓ）、即ち規定回数の特図遊技の実行に基づいて遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオフに設定する（ステップＳ４１１５）。さらに、ＭＰＵ４１は、遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップＳ４１１６）、処理をステップＳ４１１６に移行する。

【１８４０】

＜ステップＳ４１１７～Ｓ４１２０＞

ステップＳ４１１７では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第２特別図柄表示部３６３において、当該第２特図遊技に対応する第２特図大当たり抽選の結果に応じた態様で第２特図を停止表示させる（ステップＳ４１１７）。そして、ＭＰＵ４１は、第２特図が停止表示されたことを示す第２特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ４１１８）、第２特図が停止表示されたことを音声ランプ制御装置５に通知する第２特図変動停止コマンドを設定し（ステップＳ４１１９）、さらに、第２特図が変動表示中（第２特図遊技が実行中）であることを示す第２特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ４１２０）、当該第２特図遊技制御処理を終了する。

【１８４１】

［大当たり遊技制御処理］

ここで、図１４３は、図２１のメイン処理でのステップＳ１４０７において実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技制御処理では、可変入賞口３１６に設けられる開閉扉３１９の開閉制御などの大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図１４３を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

【１８４２】

＜ステップＳ４２０１＞

図１４３に示すように、ステップＳ４２０１では、ＭＰＵ４１は、まず第１特図大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する。第１特図大当たりフラグは、終了した第１特図遊技に対する第１特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを示すフラグであり、図１３９の第１特図遊技終了処理でのステップＳ３８０３において、終了した第１特図遊技に対する第１特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合にオンに設定される。

【１８４３】

ＭＰＵ４１は、第１特図大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２０２に移行し、第１特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２０３に移行する。

【１８４４】

＜ステップＳ４２０２＞

第１特図大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１特図大当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ４１０２）、処理をステップＳ４２０５に移行する。

【１８４５】

＜ステップＳ４２０３＞

第１特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２特図大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４２０３）。第２特図大当たりフラグは、終了した第２特図遊技に対する第２特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを示すフラグであり、図１４２の第２特図遊技終了処理でのステップＳ４１０３において、終了した第２特図遊技に対する第２特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合にオンに設定される。

【１８４６】

ＭＰＵ４１は、第２特図大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２０４に移行し、第２特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２０８に移行する。

【１８４７】

＜ステップＳ４２０４＞

第２特図大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第２特図大当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ４１０４）、処理をステップＳ４２０５に移行する。

【１８４８】

＜ステップＳ４２０５＞

ステップＳ４２０５では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ４２０５）。ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ４２０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２０６に移行し、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ４２０５：Ｎｏ）、図２９のステップＳ２２０４に移行し、大当たり遊技を開始する処理を実行する。

【１８４９】

＜ステップＳ４２０６及びＳ４２０７＞

大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ４２０５：Ｙｅｓ）、大当たり遊技の実行中に終了した第１特図遊技又は第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づく大当たり遊技を、現在の実行中の大当たり遊技の終了後に実行するための大当たり遊技保留フラグをオンに設定し（ステップＳ４２０６）、大当たり遊技の保留数を示す大当たり保留カウンタの値に１を加算する（ステップＳ４２０７）。なお、大当たり遊技保留フラグは、後述の図１４３の大当たり遊技制御処理のステップＳ４２０９において未実行の大当たり遊技があるか否かを判断するために参照され、大当たり保留カウンタは大当たり遊技制御処理のステップＳ４２１０において保留された大当たり遊技が開始される場合に減算される。そして、ＭＰＵ４１は、図２９のステップＳ２２１１に移行し、大当たり遊技を継続する処理を実行する。

【１８５０】

なお、大当たり遊技の実行中に開始される第１特図遊技に対する第１特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合、当該第１特図大当たり抽選の結果を外れに書き換えることも考えられる。

【１８５１】

＜ステップＳ４２０８＞

第２特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ４２０８）。ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ４２０８：Ｙｅｓ）、図２９のステップＳ２２１１に移行し、大当たり遊技を継続する処理を実行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ４２０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２０９に移行する。

【１８５２】

＜ステップＳ４２０９＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ４２０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中に終了した第１特図遊技又は第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づく大当たり遊技を、現在の実行中の大当たり遊技の終了後に実行するための大当たり遊技保留フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４２０９）。

【１８５３】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技保留フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２１０に移行し、大当たり遊技保留フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２０９：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【１８５４】

＜ステップＳ４２１０～Ｓ４２１２＞

大当たり遊技保留フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の保留数を示す大当たり保留カウンタの値から１減算し（ステップＳ４２１０）、減算後の大当たり保留カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４２１１）。

【１８５５】

ＭＰＵ４１は、減算後の大当たり保留カウンタの値が０である場合（ステップＳ４２１０：Ｙｅｓ）、大当たり保留フラグをオフに設定し（ステップＳ４２１２）、図２９のステップＳ２２０４に移行し、大当たり遊技を開始する処理を実行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の大当たり保留カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４２１０：Ｙｅｓ）、図２９のステップＳ２２０４に移行し、大当たり遊技を開始する処理を実行する。

【１８５６】

［遊技状態移行処理］

ここで、図１４４～図１４７は、図２１のメイン処理のステップＳ１４０８で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技状態移行処理では、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、及び大当たり遊技状態）の移行を制御する処理が実行される。以下、図１４４～図１４７を参照しつつ、遊技状態移行処理を説明する。

【１８５７】

＜ステップＳ４３０１＞

図１４４に示すように、ステップＳ４３０１では、まず、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３０２に移行し、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３１７に移行する。

【１８５８】

＜ステップＳ４３０２＞

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態に移行させるｂ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４３０２）。ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３０３に移行し、ｂ時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３０７に移行する。

【１８５９】

＜ステップＳ４３０３～Ｓ４３０６＞

ｂ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ４３０３）、ｂ時短遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置５に通知するｂ時短遊技状態コマンドを設定する（ステップＳ４３０４）。さらに、

ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態移行フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ４３０５）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４３０６）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１８６０】

＜ステップＳ４３０７＞

ｂ時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、ｃ時短遊技状態に移行させるｃ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４３０７）。ＭＰＵ４１は、ｃ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３０８に移行し、ｃ時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３１２に移行する。

【１８６１】

＜ステップＳ４３０８～Ｓ４３１１＞

ｃ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３０７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ｃ時短遊技状態であることを示すｃ時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ４３０８）、ｃ時短遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置５に通知するｃ時短遊技状態コマンドを設定する（ステップＳ４３０９）。さらに、ＭＰＵ４１は、ｃ時短遊技状態移行フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ４３１０）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４３１１）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１８６２】

＜ステップＳ４３１２＞

ｃ時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３０７：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４３１２）。ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３１３に移行し、大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３１２：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１８６３】

＜ステップＳ４３１３～Ｓ４３１６＞

大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３１２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ４３１３）、大当たり遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技状態移行コマンドを設定する（ステップＳ４３１４）。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ４３１５）、通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４３１６）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１８６４】

＜ステップＳ４３１７＞

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４３１７）。ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３１７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３１８に移行し、大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３１７：Ｎｏ）、処理を図１４５のステップＳ４３２２に移行する。

【１８６５】

＜ステップＳ４３１８＞

大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３１７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４３１８）。ＭＰＵ４１は、大当たり遊技終

了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３１８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３１９に移行し、大当たり遊技終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３１８：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１８６６】

＜ステップＳ４３１９～Ｓ４３２１＞

大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３１８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ４３１９）、ａ時短遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置５に通知するａ時短遊技状態コマンドを設定する（ステップＳ４３２０）。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４３２１）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１８６７】

＜ステップＳ４３２２＞

大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３１７：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、図１４５に示すように、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４３２２）。ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３２２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３２３に移行し、ａ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３２２：Ｎｏ）、処理を図１４６のステップＳ４３３３に移行する。

【１８６８】

＜ステップＳ４３２３＞

ａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３２２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４３２３）。ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３２３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３２４に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３２３：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３２８に移行する。

【１８６９】

＜ステップＳ４３２４～Ｓ４３２７＞

通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３２３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ４３２４）、通常遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置５に通知する通常遊技状態移行コマンドを設定する（ステップＳ４３２５）。さらに、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ４３２６）、ａ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４３２７）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１８７０】

＜ステップＳ４３２８＞

通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３２３：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４３２８）。ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３２８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３２９に移行し、大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３２８：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１８７１】

＜ステップＳ４３２９～Ｓ４３３２＞

大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３２８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ４３２９）、大当たり遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技状態移行コマンドを設定する（ステップＳ４３３０）

。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ４３３１）、ａ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４３３２）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１８７２】

＜ステップＳ４３３３＞

ａ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３２２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、図１４６に示すように、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４３３３）。ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３３３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３３４に移行し、ｂ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３３３：Ｎｏ）、処理を図１４７のステップＳ４３４４に移行する。

【１８７３】

＜ステップＳ４３３４＞

ｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３３３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４３３４）。ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３３４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３３５に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３３４：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３３９に移行する。

【１８７４】

＜ステップＳ４３３５～Ｓ４３３８＞

通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３３４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ４３３５）、通常遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置５に通知する通常遊技状態移行コマンドを設定する（ステップＳ４３３６）。さらに、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ４３３７）、ｂ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４３３８）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１８７５】

＜ステップＳ４３３９＞

通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３３４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４３３９）。ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３３９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３４０に移行し、大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３３９：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１８７６】

＜ステップＳ４３４０～Ｓ４３４３＞

大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３３９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ４３４０）、大当たり遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技状態移行コマンドを設定する（ステップＳ４３４１）。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ４３４２）、ｂ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４３４３）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１８７７】

＜ステップＳ４３４４＞

ｂ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３３３：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、図１４７に示すように、ｃ時短遊技状態であることを示すｃ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４３４４）。ＭＰＵ４１は、

ｃ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３４４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３４５に移行し、ｃ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３４４：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１８７８】

＜ステップＳ４３４５＞

ｃ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３４４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４３４５）。ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３４５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３４６に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３４５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３５０に移行する。

【１８７９】

＜ステップＳ４３４６～Ｓ４３４９＞

通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３４５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ４３４６）、通常遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置５に通知する通常遊技状態移行コマンドを設定する（ステップＳ４３４７）。さらに、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ４３４８）、ｃ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４３４９）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１８８０】

＜ステップＳ４３５０＞

通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３４５：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４３５０）。ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３５０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３５１に移行し、大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３５０：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１８８１】

＜ステップＳ４３５１～Ｓ４３５４＞

大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３５０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ４３５１）、大当たり遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技状態移行コマンドを設定する（ステップＳ４３５２）。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ４３５３）、ｃ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４３５４）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１８８２】

［音声ランプ制御装置５の処理］

本実施形態での音声ランプ制御装置５の処理は、当該遊技機１０が第１特図と第２特図とが同時に変動可能な同時変動機とされているため、コマンド判定処理の手順の一部が、前述の第１の実施形態とは異なる。

【１８８３】

［コマンド判定処理］

ここで、図１４８及び図１４９は、図４２の副タイマ割込処理のステップＳ２７０３で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図１４８及び図１４９を参照しつつ、遊技状態移行処理を説明する。

【１８８４】

＜ステップＳ４４０１＞

本実施形態のコマンド判定処理では、ＭＰＵ４１は、まずステップＳ４４０１において

、コマンドを受信したか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、コマンドを受信した場合（ステップＳ４４０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４４０２に移行し、コマンドを受信していない場合（ステップＳ４４０１：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【１８８５】

＜ステップＳ４４０２及びＳ４４０３＞

コマンドを受信した場合（ステップＳ４４０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが通常遊技状態に移行したことを示す通常遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４４０２）。ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが通常遊技状態移行コマンドである場合（ステップＳ４４０２：Ｙｅｓ）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ４４０３）、当該コマンド判定処理を終了する。なお、通常遊技状態フラグは、通常遊技状態であるか否かを判断するために、図１５１の第１変動種別（演出パターン）設定処理のステップＳ４９０１において参照される。一方、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが通常遊技状態移行コマンドでない場合（ステップＳ４４０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ４４０４に移行する。

【１８８６】

＜ステップＳ４４０４及びＳ４４０５＞

受信したコマンドが通常遊技状態移行コマンドでない場合（ステップＳ４４０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技状態に移行したことを示す大当たり遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４４０４）。ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技状態移行コマンドである場合（ステップＳ４４０４：Ｙｅｓ）、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ４４０５）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技状態移行コマンドでない場合（ステップＳ４４０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ４４０６に移行する。

【１８８７】

＜ステップＳ４４０６～Ｓ４４０８＞

受信したコマンドが大当たり遊技状態移行コマンドでない場合（ステップＳ４４０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがａ時短遊技状態に移行したことを示すａ時短遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４４０６）。ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがａ時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップＳ４４０６：Ｙｅｓ）、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ４４０７）。なお、ａ時短遊技状態フラグは、ａ時短遊技状態であるか否かを判断するために、図１５０の時短遊技回数カウンタ処理のステップＳ４５０１、又は図１５１の第１変動種別（演出パターン）設定処理のステップＳ４６０３において参照される。さらに、ＭＰＵ５１は、ａ時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すａ時短遊技回数カウンタをセットし（ステップＳ４４０８）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがａ時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップＳ４４０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ４４０９に移行する。

【１８８８】

＜ステップＳ４４０９～Ｓ４４１１＞

受信したコマンドがａ時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップＳ４４０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがｂ時短遊技状態に移行したことを示すｂ時短遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４４０９）。ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがｂ時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップＳ４４０９：Ｙｅｓ）、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ４４１０）。なお、ｂ時短遊技状態フラグは、ｂ時短遊技状態であるか否かを判断するために、図１５０の時短遊技回数カウンタ処理のステップＳ４５０５、又は図１５１の第１変動種別（演出パターン）設定処理のステップＳ４６０５において参照される。さらに、ＭＰＵ５１は、ｂ時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すｂ時短遊技回数カウンタをセットし（ステップＳ４４１１）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５

１は、受信したコマンドがｂ時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップＳ４４０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ４４１２に移行する。
【１８８９】
＜ステップＳ４４１２～Ｓ４４１４＞
受信したコマンドがｂ時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップＳ４４０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがｃ時短遊技状態に移行したことを示すｃ時短遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４４１２）。ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがｃ時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップＳ４４１２：Ｙｅｓ）、ｃ時短遊技状態であることを示すｃ時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ４４１３）。なお、ｃ時短遊技状態フラグは、ｃ時短遊技状態であるか否かを判断するために、図１５０の時短遊技回数カウンタ処理のステップＳ４５０９において参照される。さらに、ＭＰＵ５１は、ｃ時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すｃ時短遊技回数カウンタをセットし（ステップＳ４４１４）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがｃ時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップＳ４４１２：Ｎｏ）、処理を図１４９のステップＳ４４１５に移行する。
【１８９０】
＜ステップＳ４４１５＞
受信したコマンドがｃ時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップＳ４４１２：Ｎｏ）、図１４９に示すように、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４４１５）。ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ４４１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４４１６に移行し、受信したコマンドが第１特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ４４１５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４４２１に移行する。
【１８９１】
＜ステップＳ４４１６＞
受信したコマンドが第１特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ４４１５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、時短遊技回数カウンタを管理する時短遊技回数カウンタ処理を実行し（ステップＳ４４１６）、処理をステップＳ４４１７に移行する。以下、時短遊技回数カウンタ処理について、図１５０を参照して説明する。
【１８９２】
［時短遊技回数カウンタ処理］
ここで、図１５０は、図１４９のコマンド判定処理で実行される時短遊技回数カウンタ処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【１８９３】
＜ステップＳ４５０１＞
本実施形態の時短遊技回数カウンタ処理では、図１５０に示すように、ＭＰＵ５１は、まずａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４５０１）。なお、ａ時短遊技状態フラグは、図１４８のコマンド判定処理において、ａ時短遊技状態移行コマンドを受信した場合にステップＳ４４０７においてオンに設定される。
【１８９４】
ＭＰＵ５１は、ａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４５０１：Ｙｅｓ）、即ちａ時短遊技状態である場合、処理をステップＳ４５０２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、ａ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４５０１：Ｎｏ）、即ちａ時短遊技状態でない場合、処理をステップＳ４５０５に移行する。
【１８９５】
＜ステップＳ４５０２～Ｓ４５０４＞
ａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４５０１：Ｙｅｓ）、即ちａ時短遊技状態である場合、ＭＰＵ５１は、ａ時短遊技状態での残りの特図遊技回数

を示すａ時短遊技回数カウンタの値を１減算し（ステップＳ４５０２）、減算後のａ時短遊技回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４５０３）。即ち、ＭＰＵ５１は、ａ時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かを判断する。

【１８９６】

ＭＰＵ５１は、減算後のａ時短遊技回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ４５０３：Ｙｅｓ）、即ちａ時短遊技状態での最後の特図遊技である場合、ａ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４５０４）、当該時短遊技回数カウンタ処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、減算後のａ時短遊技回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４５０３：Ｎｏ）、即ちａ時短遊技状態での最後の特図遊技でない場合、当該時短遊技回数カウンタ処理を終了する。

【１８９７】

＜ステップＳ４５０５＞

ａ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４５０１：Ｎｏ）、即ちａ時短遊技状態でない場合、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４５０５）。即ち、ＭＰＵ５１は、ｂ時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、ｂ時短遊技状態フラグは、図１４８のコマンド判定処理において、ｂ時短遊技状態移行コマンドを受信した場合にステップＳ４４１０においてオンに設定される。

【１８９８】

ＭＰＵ５１は、ｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４５０５：Ｙｅｓ）、即ちｂ時短遊技状態である場合、処理をステップＳ４５０６に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、ｂ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４５０５：Ｎｏ）、即ちｂ時短遊技状態でない場合、処理をステップＳ４５０９に移行する。

【１８９９】

＜ステップＳ４５０６～Ｓ４５０８＞

ｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４５０５：Ｙｅｓ）、即ちｂ時短遊技状態である場合、ＭＰＵ５１は、ｂ時短遊技状態での残りの特図遊技回数を示すｂ時短遊技回数カウンタの値を１減算し（ステップＳ４５０６）、減算後のｂ時短遊技回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４５０７）。即ち、ＭＰＵ５１は、ｂ時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かを判断する。

【１９００】

ＭＰＵ５１は、減算後のｂ時短遊技回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ４５０７：Ｙｅｓ）、即ちｂ時短遊技状態での最後の特図遊技である場合、ｂ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４５０８）、当該時短遊技回数カウンタ処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、減算後のｂ時短遊技回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４５０７：Ｎｏ）、即ちｂ時短遊技状態での最後の特図遊技でない場合、当該時短遊技回数カウンタ処理を終了する。

【１９０１】

＜ステップＳ４５０９＞

ｂ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４５０５：Ｎｏ）、即ちｂ時短遊技状態でない場合、ｃ時短遊技状態であることを示すｃ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４５０９）。即ち、ＭＰＵ５１は、ｃ時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、ｃ時短遊技状態移行フラグは、図１４８のコマンド判定処理において、遊技状態がａ時短遊技状態からｃ時短遊技状態に移行されることを示すｃ時短遊技状態移行コマンドを受信した場合にステップＳ４４１３においてオンに設定される。

【１９０２】

ＭＰＵ５１は、ｃ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４５０９：Ｙｅｓ）、即ちｃ時短遊技状態である場合、処理をステップＳ４５１０に移行する。

一方、ＭＰＵ５１は、ｃ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４５０９：Ｎｏ）、即ちｃ時短遊技状態でない場合、当該時短遊技回数カウンタ処理を終了する。

【１９０３】

＜ステップＳ４５１０～Ｓ４５１２＞

ｃ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４５０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ｃ時短遊技状態での残りの特図遊技回数を示すｃ時短遊技回数カウンタの値を１減算し（ステップＳ４５１０）、減算後のｃ時短遊技回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４５１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、ｃ時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かを判断する。

【１９０４】

ＭＰＵ５１は、減算後のｃ時短遊技回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ４５１１：Ｙｅｓ）、即ちｃ時短遊技状態での最後の特図遊技である場合、ｃ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４５１２）、当該時短遊技回数カウンタ処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、減算後のｃ時短遊技回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４５１１：Ｎｏ）、即ちｃ時短遊技状態での最後の特図遊技でない場合、当該時短遊技回数カウンタ処理を終了する。

【１９０５】

＜ステップＳ４４１７及びＳ４４１８＞

図１４９の説明に戻り、ステップＳ４４１７では、ＭＰＵ５１は、第１特図遊技に対して図柄表示部３４１などで実行させる演出を設定する第１変動種別（演出パターン）設定処理を実行する。なお、第１変動種別（演出パターン）設定処理の詳細は、図１５１を参照して後述する。そして、ＭＰＵ５１は、第１特図遊技での第１特図の変動表示に対応して変動表示され、第１特図の停止表示に対応して停止表示される第１飾り図柄７８（図１５２参照）の停止図柄組み合わせを設定する処理を実行する（ステップＳ４４１８）。例えば、第１飾り図柄７８の停止図柄組み合わせとしては、第１特図によって報知される第１特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、ゾロ目が設定され、リーチ外れである場合には左図柄と右図柄との数字が同一で中図柄の数字が異なる組み合わせが設定され、時短図柄停止外れである場合には、バラケ目のうちの特定の組み合わせ（「１２３」などの昇順や「３２１」などの降順のような特徴のある組み合わせ）が設定され、完全外れである場合には、特定の組み合わせ以外のバラケ目が設定される。

【１９０６】

ここで、図１５２及び図１５３は、図柄表示部３４１での画面例を示す図である。具体的には、図１５２（Ａ）は通常遊技状態における図柄表示部３４１での画面例を示す図であり、図１５２（Ｂ）は時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態）における図柄表示部３４１での画面例を示す図である。

【１９０７】

通常遊技状態では、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちが奨励され、左打ちを行った場合には、第２特図遊技が実行されず、第１特図遊技が実行される。そのため図１５２（Ａ）に示すように、通常遊技状態では、第１特図遊技での第１特図の変動表示に対応して変動表示され、第１特図の停止表示に対応して停止表示される第１飾り図柄７８が図柄表示部３４１の中央に大きく表示される。但し、通常遊技状態において第２特図遊技が実行される場合には、第２特図遊技での第２特図の変動表示に対応して変動表示され、第２特図の停止表示に対応して停止表示される第２飾り図柄７９が、図柄表示部３４１の右上方に第１飾り図柄７８よりも小さく表示される。

【１９０８】

一方、時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態）では、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちが奨励され、時短遊技状態において右打ちを行った場合には、電動役物３１５ｂのサポートによって第２入賞口３１５に遊技球が入球し易くなるために第２特図遊技が実行され易い。一方、遊技盤３１の右側領域に設けら

れる右第１入賞口３１４Ｒは、遊技球が入球し難いため、右打ちを行った場合には第１特図遊技が実行され難い。そのため、時短遊技状態では、右打ちを行うことにより、主として第２特図遊技が実行され、第１特図遊技が第２特図遊技よりも低頻度で実行されることから、図１５２（Ｂ）に示すように、ａ時短遊技状態において実行される後述のタイムアタック演出の実行中を除いて、原則として、ａ時短遊技状態を含む時短遊技状態では、主として実行される第２特図遊技において変動表示及び停止表示される第２特図に対応する第２飾り図柄７９の変動表示及び停止表示が、図柄表示部３４１の中央部において目立つように表示され、実行頻度の低い第１特図遊技において変動表示及び停止表示される第１特図に対応する第１飾り図柄７８の変動表示及び停止表示が、図柄表示部３４１の右上部において、第１飾り図柄７８の変動表示及び停止表示よりも目立たたないように表示される。

【１９０９】

また、時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態）では、時短遊技状態における上限回数の時短遊技回数までの残りの時短遊技回数を示す画像が表示される。図１５２（Ｂ）に示す例では、図柄表示部３４１の右上方に表示された「残り１２０回」の文字画像が時短遊技状態における上限回数の時短遊技回数までの残りの時短遊技回数を示している。時短遊技状態における上限回数の時短遊技回数までの残りの時短遊技回数を示す画像は、図１５２（Ｂ）に示す例には限定されず、他の態様であってもよい。例えば、「残り１２０」、「ＬＡＳＴ１２０回」、「ＳＴ１２０回」、「１２０回」、「１２０」などであってもよい。

【１９１０】

また、時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態）では、第２飾り図柄７９が図柄表示部３４１の視認し易い中央位置において第１飾り図柄７８よりも大きく表示されるが、第１飾り図柄７８と第２飾り図柄７９との表示位置を逆にしてもよく、第１飾り図柄７８を第２飾り図柄７９よりも大きく表示して第１飾り図柄７８のほうが目立つようにしてもよい。また、第１飾り図柄７８と第２飾り図柄７９とは、上下方向、左右方向、斜め方向などに並べて表示してもよく、第１飾り図柄７８と第２飾り図柄７９との大きさを同程度として表示してもよい。

【１９１１】

＜ステップＳ４４１９及びＳ４４２０＞

図１４９の説明に戻り、ステップＳ４４１９では、ＭＰＵ５１は、受信した第１特図変動パターンコマンドに含まれる第１特図変動パターン情報に基づいて、第１特図の変動表示時間を第１特図変動表示カウンタに設定する。そして、第１特図変動表示カウンタは、図４２の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０１のカウンタ更新処理で１ずつ減算され、ＭＰＵ５１は、第１特図変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、ＭＰＵ５１は、第１特図変動表示カウンタが０になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

【１９１２】

そして、ＭＰＵ５１は、当該コマンド判定処理のステップＳ４４１７で設定された演出パターン種別、及びステップＳ４４１８で設定された第１飾り図柄７８の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に出力し（ステップＳ４４２０）、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、演出パターン種別及び第１飾り図柄７８の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置６のＲＯＭ６１１には、表示変動パターンコマンド各々に対応する第１飾り図柄７８の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置６では、ＭＰＵ６１が、表示変動パターンコマンドに対応する第１飾り図柄７８の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部３４１における変動表示及び演出表示を実行する。

【１９１３】

＜ステップＳ４４２１＞
受信したコマンドが第１特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ４４１５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４４２１）。ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ４４２１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４４２２に移行し、受信したコマンドが第２特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ４４２１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４４２７に移行する。
【１９１４】
＜ステップＳ４４２２＞
受信したコマンドが第２特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ４４２１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、時短遊技回数カウンタを管理する時短遊技回数カウンタ処理を実行し（ステップＳ４４２２）、処理をステップＳ４４２３に移行する。本ステップＳ４４２２での時短遊技回数カウンタ処理は、図１５０を参照して説明したステップＳ４４１６の時短遊技回数カウンタ処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。
【１９１５】
＜ステップＳ４４２３及びＳ４４２４＞
ステップＳ４４２３では、ＭＰＵ５１は、第２特図遊技に対して図柄表示部３４１などで実行させる演出を設定する第２変動種別（演出パターン）設定処理を実行する。なお、第２変動種別（演出パターン）設定処理の詳細は、図１５４を参照して後述する。そして、ＭＰＵ５１は、第２特図の変動表示に対応して変動表示され、第２特図の停止表示に対応して停止表示される第２飾り図柄７９（図１５２参照）の停止図柄組み合わせを設定する処理を実行する（ステップＳ４４２５）。例えば、第２飾り図柄７９の停止図柄組み合わせとしては、第２特図によって報知される第２特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、ゾロ目が設定され、リーチ外れである場合には左図柄と右図柄との数字が同一で中図柄の数字が異なる組み合わせが設定され、完全外れである場合には、バラケ目が設定される。
【１９１６】
＜ステップＳ４４２５及びＳ４４２６＞
ステップＳ４４２５では、ＭＰＵ５１は、受信した第２特図変動パターンコマンドに含まれる第２特図変動パターン情報に基づいて、第２特図の変動表示時間を第２特図変動表示カウンタに設定する。そして、第２特図変動表示カウンタは、図４２の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０１のカウンタ更新処理で１ずつ減算され、ＭＰＵ５１は、第２特図変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、ＭＰＵ５１は、第２特図変動表示カウンタが０になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。
【１９１７】
そして、ＭＰＵ５１は、当該コマンド判定処理のステップＳ４４２３で設定された演出パターン種別、及びステップＳ４４２４で設定された第２飾り図柄７９の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に出力し（ステップＳ４４２６）、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、演出パターン種別及び第２飾り図柄７９の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置６のＲＯＭ６１１には、表示変動パターンコマンド各々に対応する第２飾り図柄７９の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置６では、ＭＰＵ６１が、表示変動パターンコマンドに対応する第２飾り図柄７９の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部３４１における変動表示及び演出表示を実行する。
【１９１８】
＜ステップＳ４４２７＞
受信したコマンドが第２特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ４４２１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図変動停止コマンドであるか否かを判

断する（ステップＳ４４２７）。第１特図変動停止コマンドは、図１３９の第１特図変動終了処理でのステップＳ３８２２において第１特図が停止表示される場合に設定される。
【１９１９】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図変動停止コマンドである場合（ステップＳ４４２１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４４２８に移行し、受信したコマンドが第１特図変動停止コマンドでない場合（ステップＳ４４２７：Ｎｏ）、処理をステップＳ４４３０に移行する。
【１９２０】
＜ステップＳ４４２８＞
受信したコマンドが第１特図変動停止コマンドである場合（ステップＳ４４２７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、後述のタイムアタック演出が実行中であることを示すタイムアタック演出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ４４２８）。タイムアタック演出フラグは、ａ時短遊技状態において大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである第１特図遊技が開始される場合に、図１５１の第１変動種別（演出パターン）設定処理のステップＳ４６０７においてオンに設定され、タイムアタック演出を終了する場合に、図１５５（Ａ）の第１タイムアタック演出のステップＳ４８０３、又は図１５５（Ｂ）の第２タイムアタック演出のステップＳ４９０３においてオフに設定される。
【１９２１】
ＭＰＵ５１は、タイムアタック演出フラグがオンである場合（ステップＳ４４２８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４４２９に移行し、タイムアタック演出フラグがオフである場合（ステップＳ４４２８：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。
【１９２２】
＜ステップＳ４４２９＞
タイムアタック演出フラグがオンである場合（ステップＳ４４２８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第１特図の停止表示（第１特図遊技の終了）に基づきタイムアタック演出を終了させるための第１タイムアタック演出終了処理を実行し（ステップＳ４４２９）、当該コマンド判定処理を終了する。なお、第１タイムアタック演出終了処理の詳細は、図１５５（Ａ）を参照して後述する。
【１９２３】
＜ステップＳ４４３０＞
受信したコマンドが第１特図変動停止コマンドでない場合（ステップＳ４４２７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図変動停止コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４４３０）。第２特図変動停止コマンドは、図１４２の第２特図変動終了処理でのステップＳ４１１９において第２特図が停止表示される場合に設定される。
【１９２４】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図変動停止コマンドである場合（ステップＳ４４３０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４４３１に移行し、受信したコマンドが第２特図変動停止コマンドでない場合（ステップＳ４４３０：Ｎｏ）、処理をステップＳ４４３３に移行する。
【１９２５】
＜ステップＳ４４３１＞
受信したコマンドが第２特図変動停止コマンドである場合（ステップＳ４４３０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、後述のタイムアタック演出が実行中であることを示すタイムアタック演出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ４４３１）。タイムアタック演出は、図１５１の第１変動種別（演出パターン）設定処理でのステップＳ４６０７において、タイムアタック演出が開始される場合にオンに設定される。
【１９２６】
ＭＰＵ５１は、タイムアタック演出フラグがオンである場合（ステップＳ４４３１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４４３２に移行し、タイムアタック演出フラグがオフである場合（ステップＳ４４３１：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【１９２７】
＜ステップＳ４４３２及びＳ４４３３＞
タイムアタック演出フラグがオンである場合（ステップＳ４４３１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ａ時短遊技状態で実行可能な残りの時短遊技回数を示すａ時短遊技回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４４３２）。即ち、ＭＰＵ５１は、今回終了する第２特図遊技がａ時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かを判断する。
【１９２８】
ＭＰＵ５１は、ａ時短遊技回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ４４３２：Ｙｅｓ）、即ち今回終了する第２特図遊技がａ時短遊技状態での最後の特図遊技である場合、第２特図の停止表示（ａ時短遊技状態の終了）に基づきタイムアタック演出を終了させるための第２タイムアタック演出終了処理を実行し（ステップＳ４４３３）、当該コマンド判定処理を終了する。なお、第２タイムアタック演出終了処理の詳細は、図１５５（Ｂ）を参照して後述する。一方、ＭＰＵ５１は、ａ時短遊技回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４４３２：Ｙｅｓ）、即ち今回終了する第２特図遊技がａ時短遊技状態での最後の特図遊技でなくａ時短遊技状態が継続される場合、当該コマンド判定処理を終了する。
【１９２９】
＜ステップＳ４４３４＞
受信したコマンドが第２特図変動停止コマンドでない場合（ステップＳ４４３０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、その他のコマンドに対する処理を実行し（ステップＳ４４３３）、当該コマンド判定処理を終了する。
【１９３０】
［第１変動種別（演出パターン）設定処理］
ここで、図１５１は、図１４９のコマンド判定処理でのステップＳ４４１７で実行される第１変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【１９３１】
＜ステップＳ４６０１＞
図１５１に示すように、本実施形態の第１変動種別（演出パターン）設定処理では、ＭＰＵ５１は、まず通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４６０１）。ＭＰＵ５１は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４６０２に移行し、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４６０３に移行する。
【１９３２】
＜ステップＳ４６０２＞
通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、通常遊技状態演出を設定し（ステップＳ４６０２）、当該第１変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。通常遊技状態演出は、前述の第１の実施形態と同様な演出である。
【１９３３】
＜ステップＳ４６０３＞
通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４６０３）。ＭＰＵ５１は、ａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４６０４に移行し、ａ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ４６０９に移行する。
【１９３４】
＜ステップＳ４６０４＞
ａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６０３：Ｙｅｓ）、

ＭＰＵ５１は、ａ時短遊技状態演出を設定し（ステップＳ４６０４）、処理をステップＳ４６０５に移行する。ａ時短遊技状態演出処理では、例えばａ時短遊技状態である場合に固有の背景演出の設定、残りの時短遊技回数の表示に関する設定、第１特図遊技の残り時間の表示に関する設定、第１飾り図柄７８の変動表示位置に関する設定などが実行される。残りの時短遊技回数の表示は、例えば図１５０の時短遊技回数カウンタ処理によって管理されるａ時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すａ時短遊技回数カウンタの値を参照して設定される。また、第１特図遊技の残り時間の表示は、図１４９のコマンド判定処理でのステップＳ４４１９において変動表示時間に対して設定される第１特図変動表示カウンタを参照して設定される。

【１９３５】

＜ステップＳ４６０５＞

ステップＳ４６０５では、ＭＰＵ５１は、開始される第１特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する。当該第１特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであるか否かは、第１特図変動パターンコマンドに含まれる当該第１特図遊技に対する大当たり抽選の結果に関する情報に基づいて判断される。

【１９３６】

ＭＰＵ５１は、開始される第１特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップＳ４６０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４６０６に移行し、開始される第１特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップＳ４６０５：Ｎｏ）、当該第１変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【１９３７】

なお、開始される第１特図遊技に対する大当たり抽選の結果が、大当たり、前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合、通常遊技状態演出と同様にリーチ演出（図５０参照）を実行するようにしてもよい。

【１９３８】

＜ステップＳ４６０６及びＳ４６０７＞

開始される第１特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップＳ４６０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、タイムアタック演出（図１５３参照）を設定すると共に（ステップＳ４６０６）、タイムアタック演出が設定されていることを示すタイムアタック演出フラグをオンに設定し（ステップＳ４６０７）、処理をステップＳ４６０８に移行する。

【１９３９】

このように、ａ時短遊技状態において開始される第１特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短外れである場合にタイムアタック演出が実行され、大当たり抽選の結果が時短外れでない場合にはタイムアタック演出が実行されない。そのため、遊技者は、タイムアタック演出が開始されることで、ａ時短遊技状態よりも有利なｃ時短遊技状態に移行させることが期待できる状況であることを把握することができる。これにより、遊技者は、タイムアタック演出が開始された場合には、ｃ時短遊技状態に移行されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができる。

【１９４０】

一方、ａ時短遊技状態において開始される第１特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短外れである場合にタイムアタック演出が実行され、大当たり抽選の結果が時短外れでない場合にはタイムアタック演出が実行されないことで、遊技者は、ａ時短遊技状態において第１特図遊技が開始された場合にタイムアタック演出が開始されない場合には、当該第１特図遊技が終了するまで遊技球の打ち出しを停止することを選択することが可能になる。これにより、ｃ時短遊技状態への移行の可能性がない第１特図遊技の実行中に、ａ時短遊技状態における上限数までの第２特図遊技が実行されることでａ時短遊技状態が終了することを回避し、ｃ時短遊技状態への移行の可能性を残すことが可能になる。また、遊技者は、ａ時短遊技状態において第１特図遊技が開始された場合にタイムアタック演出が開始されない場合に、当該第１特図遊技が終了するまでに一定回数の第２特図

遊技を実行させることで、ａ時短遊技状態における上限数までの残りの時短遊技回数を調整した後に、当該第１特図遊技が終了するまで遊技球の打ち出しを停止することを選択することが可能もなる。これにより、遊技者は、当該第１特図遊技の終了後も維持されるａ時短遊技状態において新たな第１特図遊技が開始された場合に、新たな第１特図遊技が終了するまでに、ａ時短遊技状態における上限数までの残りの時短遊技回数を実行できる可能性を高めることができる。

【１９４１】

ここで、図１５３は、ａ時短遊技状態においてタイムアタック演出が実行される場合の図柄表示部３４１での画面例を示す図である。具体的には、図１５３（Ａ）及び図１５３（Ｂ）はタイムアタック演出の開始時の画面例であり、図１５３（Ｃ）はタイムアタック演出の途中の画面例であり、図１５３（Ｄ）はタイムアタックが成功した場合の画面例であり、図１５３（Ｅ）及び図１５３（Ｆ）はタイムアタックが失敗した場合の画面例である。

【１９４２】

図１５３（Ａ）～図１５３（Ｆ）に示すように、タイムアタック演出は、ａ時短遊技状態において開始される第１特図遊技の実行中にａ時短遊技状態での上限回数までの第２特図遊技が実行されたか否かをタイムアタック形式で実行する演出である。このタイムアタック演出では、ａ時短遊技状態において開始される第１特図遊技の実行中にａ時短遊技状態での上限回数までの第２特図遊技が実行された場合に成功演出が実行され（図１５３（Ａ）～図１５３（Ｄ））、ａ時短遊技状態において開始される第１特図遊技の実行中にａ時短遊技状態での上限回数までの第２特図遊技が実行されなかった場合に失敗演出が実行される（図１５３（Ａ）～図１５３（Ｃ）、図１５３（Ｅ）及び図１５３（Ｆ））。

【１９４３】

図１５３（Ａ）～図１５３（Ｆ）に示すように、タイムアタック演出では、図柄表示部３４１に、ａ時短遊技状態において開始された第１特図遊技での第１特図の残りの変動表示時間（残タイム）に対応する残タイム画像と、当該第１特図遊技が開始された時点での当該ａ時短遊技状態において実行可能な時短遊技回数（残回転数）に対応する残回転数画像とが表示される。残タイム画像は、図柄表示部３４１の上方の中央部から右部にかけて表示される。残回転数画像は、図柄表示部３４１において残タイム画像の直下に表示される。これにより、残タイム画像と残回転数画像とを同時に視認することが容易となる。

【１９４４】

残タイム画像では、残タイムが、残タイム秒数カウンタと、残タイムゲージとによって表示され、残タイムの減少に応じて、残タイム秒数カウンタの秒数表示の数値が小さくなると共に、残タイムゲージの長さが短くなる。そして、残タイム画像は、残タイムが残回転数よりも先に０となった場合には、残タイム秒数カウンタの秒数表示の数値及び残タイムゲージの長さが０として表示される（図１５３（Ｅ）及び図１５３（Ｆ））。

【１９４５】

一方、残回転数画像では、残回転数が、残回転数カウンタによる残回転数表示と、残回転数ゲージとによって表示され、残回転数の減少に応じて、残回転数カウンタの残回転数表示の数値が小さくなると共に、残回転数ゲージの長さが短くなる。そして、残回転数画像は、残回転数が残タイムよりも先に０となった場合には、残回転数カウンタの残回転数表示の数値及び残回転数ゲージの長さが０として表示される（図１５３（Ｄ）参照）。

【１９４６】

ここで、タイムアタック演出では、成功演出と失敗演出とを含むが、成功演出と失敗演出とは、タイムアタックの結果が報知されるまでは（図１５３（Ｅ）及び図１５３（Ｆ）参照）、途中経過の表示が同様である（図１５３（Ａ）～図１５３（Ｃ）参照）。

【１９４７】

図１５３（Ａ）に示すように、タイムアタック演出では、開始画面として、残タイム画像及び残回転数画像と共に、図柄表示部３４１の中央部に、タイムアタックの説明画像が表示される。図１５３（Ａ）に示す例では、タイムアタックの説明画像が「残タイムゲー

ジが０になるまでに残回転数を０にしろ」の文字画像として表示される。なお、タイムアタックの説明画像は、図１５３（Ａ）に示す態様には限定されず、他のものであってもよい。

【１９４８】

図１５３（Ｂ）に示すように、タイムアタック演出では、開始画面として、タイムアタックの説明画像が表示された後に、タイムアタックが開始されることを示すタイムアタック開始画像が表示される。図１５３（Ｂ）に示す例では、タイムアタック開始画像が「タイムアタックＳＴＡＲＴ」の文字画像として表示される。なお、タイムアタック開始画像は、図１５３（Ｂ）に示す態様には限定されず、他のものであってもよく、省略してもよい。

【１９４９】

図１５３（Ｃ）に示すように、タイムアタック演出では、遊技者に右打ちを促す画像や第２入賞口３１５への遊技球の入球を促す画像が表示される。図１５３（Ｃ）に示す例では、残回転数画像の直下に「右打ち」の文字画像が表示され、第２特図保留画像表示領域７７の直上に「どんどん球を入れろ！」の文字画像が表示される。なお、遊技者に右打ちを促す画像や第２入賞口３１５への遊技球の入球を促す画像は、他の態様で表示してもよいし、省略してもよい。

【１９５０】

また、第１特図の変動表示及び停止表示に対応して変動表示及び停止表示される第１飾り図柄７８が図柄表示部３４１の中央部において大きく表示され、第２特図の変動表示及び停止表示に対応して変動表示及び停止表示される第２飾り図柄７９が図柄表示部３４１の左下部において第１飾り図柄７８の変動表示よりも小さく表示される。これにより、タイムアタック演出では、第１特図に対応する第１飾り図柄７８の変動表示が第２特図に対応する第２飾り図柄７９の変動表示よりも目立つように表示される。ここで、前述のように、本実施形態では、ａ時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第１特図遊技が開始される場合、当該ａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行されるタイミングが重要である。即ち、本実施形態では、ａ時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第１特図遊技が開始される場合、第１飾り図柄７８が停止表示されるタイミングが重要である。そのため、タイムアタック演出では、前述の時短遊技状態での原則的な第１飾り図柄７８及び第２飾り図柄７９の表示とは逆に、第１飾り図柄７８の変動表示が第２飾り図柄７９の変動表示よりも目立つように表示される。

【１９５１】

図１５３（Ｄ）に示すように、残回転数が残タイムよりも先に０となった場合、即ちａ時短遊技状態において開始される第１特図遊技の実行中にａ時短遊技状態での上限回数までの第２特図遊技が実行された場合に、タイムアタックに成功したことを報知する成功演出が実行される。具体的には、この成功演出では、第２特図遊技の終了に基づき第２飾り図柄７９が停止表示される共に、残回転数画像が、残回転数カウンタの残回転数表示の数値０が０として表示され、残回転数ゲージの長さが０として表示される。

【１９５２】

さらに、成功演出では、図柄表示部３４１の中央部に、遊技者にタイムアタックに成功したことを報知する成功報知画像が表示される。図１５３（Ｄ）に示す例では、成功報知画像は、「成功　ロング時短獲得！」の文字画像として表示される。ここで、「ロング時短」とは、ａ時短遊技状態よりも上限回数の多く実質的に大当たりが保証されたｃ時短遊技状態を意味しており、「ロング時短獲得」と表示することで、ａ時短遊技状態よりも時短回数が多い遊技状態に移行されることが確定したことが報知される。なお、ｃ時短遊技状態に移行されることの報知は、「ロング時短獲得」の文字画像に限らず、他の態様の文字画像であってもよく、音声報知などの他の方法であってもよい。

【１９５３】

一方、図１５３（Ｅ）及び図１５３（Ｆ）に示すように、残タイムが残回転数よりも先に０となった場合、即ちａ時短遊技状態において開始される第１特図遊技の実行中にａ時

短遊技状態での上限回数までの第２特図遊技が実行されなかった場合に、タイムアタックに失敗したことを報知する失敗演出が実行される。具体的には、図１５３（Ｅ）に示すように、この失敗演出では、第１特図遊技の終了に基づき第１飾り図柄７８が時短図柄（図１５３（Ｅ）に示す例では「１２３」）で停止表示される共に、残タイム画像が、残タイム秒数カウンタの秒数表示の数値として０が表示され、残タイムゲージの長さが０として表示される。

【１９５４】

さらに、図１５３（Ｆ）に示すように、失敗演出では、第１飾り図柄７８の停止表示後に、図柄表示部３４１の中央部に、遊技者にタイムアタックに失敗したことを報知する失敗報知画像が表示される。図１５３（Ｆ）に示す例では、失敗報知画像は、「失敗　時短継続！」の文字画像として表示される。ここで、「時短継続」とは、ａ時短遊技状態が維持されることを意味している。なお、ａ時短遊技状態が継続されることの報知は、「時短継続」の文字画像に限らず、他の態様の文字画像であってもよく、音声報知などの他の方法であってもよい。

【１９５５】

このように、本実施形態では、ａ時短遊技状態において開始される第１特図遊技によって報知される第１特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合にタイムアタック演出が実行されることで、遊技者は、タイムアタック演出において、残タイム画像と、残回転数画像と、第１飾り図柄７８の変動表示及び停止表示と、第２飾り図柄７９の変動表示及び停止表示と、に着目し、ａ時短遊技状態において実行されるタイムアタック演出に着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【１９５６】

具体的には、まず、タイムアタック演出が実行される場合に、残タイムに対する残タイム画像を確認することで、当該第１特図遊技での第１特図（第１飾り図柄７８）の変動表示時間を把握することができため、遊技者は、当該第１特図遊技が終了するまでに遊技状態をａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させることができる可能性の高低を推察して楽しむことができる。例えば、タイムアタック演出が開始時の残タイム画像に基づいて、当該第１特図遊技に対する変動表示時間として最も長い１５０秒である特図変動パターン「０９」が設定されたことが確認できた場合、当該第１特図遊技が終了するまでに遊技状態をａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させることのできる期待度が高いと判断できるため、タイムアタック演出が開始時には、残タイム画像に着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【１９５７】

また、タイムアタック演出が実行された後は、例えば第１飾り図柄７８に着目することで第１特図遊技が終了していないことを確認でき、残タイム画像を確認することで第１特図遊技が終了するまでの時間を確認できる。一方、第２飾り図柄７９に着目することで第２特図遊技が開始又は終了したことを確認でき、残回転数画像を確認することで遊技状態をａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるために必要な第２特図遊技の回数を確認できる。そのため、遊技者は、第１飾り図柄７８が停止表示されないことを確認しつつ、第２飾り図柄７９に着目して第２特図遊技が開始又は終了したことを確認することで、第１特図遊技の実行中（第１特図の変動表示中）に第２特図遊技が終了し、残回転数画像によって残回点数が減少したことを確認することができる。これにより、遊技者は、第１飾り図柄７８の変動表示中において、第２飾り図柄７９が変動表示されること、変動が開始された第２飾り図柄７９が短時間で停止表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができる。

【１９５８】

さらに、タイムアタック演出が開始された後は、残タイム画像に基づいて第１特図遊技での第１特図の残りの変動表示時間を確認でき、残回転数画像に基づいて通常遊技状態に移行されるまでに必要な第２特図遊技の回数を確認できる。そのため、遊技者は、残タイム画像と残回転数画像とに基づいて、遊技者は、残タイムの減少速度に対して残回転数の

減少速度が高くなることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、また当該第１特図遊技の実行中に通常遊技状態に移行される可能性を推察して遊技の進行を楽しむことができる。特に、残タイム画像に基づいて確認される残タイムと、残回転数画像に基づいて確認される残回転数が少なくなって０に近づくほど、残タイムと残回転数とのどちらが先に０になるかに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【１９５９】

また、タイムアタック演出が開始された後に第２特図遊技での第２特図の変動表示時間として長いものが設定された場合に、第２飾り図柄７９に着目していると、第２飾り図柄７９がなかなか停止表示されないことで、遊技者は残回転数が減算されないことに対して嫌悪感を覚え、さらに、第２飾り図柄７９が長くなるほど通常遊技状態に移行される可能性が低下するため、このことに対して嫌悪感を覚えることでタイムアタック演出の実行中の遊技に対する興味が低下することが懸念される。これに対して、本実施形態では、ａ時短遊技状態における第１特図遊技の実行中に開始される第２特図遊技での第２特図の変動表示時間が長くなるほど、当該第２特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなるように設定されている。これにより、第２飾り図柄７９がなかなか停止表示されないことに起因するタイムアタック演出の実行中の遊技に対する遊技者の興味の低下を抑制できる。

【１９６０】

なお、本実施形態では、タイムアタック演出において、第１飾り図柄７８が図柄表示部３４１の視認し易い中央位置において第２飾り図柄７９よりも大きく表示されるが、第１飾り図柄７８と第２飾り図柄７９との表示位置を逆にしてもよく、第２飾り図柄７９を第１飾り図柄７８よりも大きく表示して第２飾り図柄７９のほうが目立つようにしてもよい。また、第１飾り図柄７８と第２飾り図柄７９とは、上下方向、左右方向、斜め方向などに並べて表示してもよく、第１飾り図柄７８と第２飾り図柄７９との大きさを同程度として表示してもよい。

【１９６１】

また、タイムアタック演出では、ａ時短遊技状態を含む時短遊技状態においてタイムアタック演出が実行されないと同様に、時短遊技状態における上限回数の時短遊技回数までの残りの時短遊技回数を示す画像（図１５２（Ｂ）の「残り１２０回」の文字画像）を併せて表示してもよい。この場合、タイムアタック演出では、ｃ時短遊技状態に移行させるために必要な第１特図遊技の実行中に終了すべき第２特図遊技の残り遊技回数を示す画像（残回転数画像（残回転数表示、残回転数ゲージ）（図１５３参照））を、残りの時短遊技回数を示す画像（図１５２（Ｂ）の「残り１２０回」の文字画像）よりも強調した態様で表示することも考えられる。例えば残回転数画像を、残りの時短遊技回数を示す画像（図１５２（Ｂ）の「残り１２０回」の文字画像）よりも大きな文字で表示すること、残回転数画像を赤色や金色などの目立つ色彩で表示すること、残回転数画像にエフェクトを加えることなどが考えられる。このように、残回転数画像を、残りの時短遊技回数を示す画像（図１５２（Ｂ）の「残り１２０回」の文字画像）よりもよりも強調した態様で表示することで、残回転数画像を視認し易くなるため、遊技者はｃ時短遊技状態に移行させるために必要な第１特図遊技の実行中に終了すべき第２特図遊技の残り遊技回数を視覚的に得られる情報に基づいて予想し易くなるため、遊技の興趣が向上される。

【１９６２】

タイムアタック演出では、ａ時短遊技状態の上限回数の時短遊技回数に到達するまでの残りの時短遊技回数（残回転数）を示す残回転数画像を第１特図遊技の残り時間を示す残タイム画像（残タイム秒数カウンタ、残タイムゲージ）よりも強調した態様で表示することも考えられる。例えば、残回転数画像を残タイム画像よりも大きな文字で表示し、残回転数画像を赤色や金色などの目立つ色彩で表示し、残回転数画像にエフェクトを加えることなどが考えられる。このように、残回転数画像を残タイム画像よりも強調した態様で表示することで、残回転数画像を視認し易くなるため、遊技者はａ時短遊技状態の上限回数の時短遊技回数に到達するまでの残りの時短遊技回数（残回転数）を視覚的に得られる情

報に基づいて予想し易くなるため、遊技の興趣が向上される。
【１９６３】
これとは逆に、タイムアタック演出では、第１特図遊技の残り時間を示す残タイム画像（残タイム秒数カウンタ、残タイムゲージ）は、ａ時短遊技状態の上限回数の時短遊技回数に到達するまでの残りの時短遊技回数（残回転数）を示す残回転数画像よりも強調した態様で表示することも考えられる。例えば、残タイム画像を残回転数画像よりも大きな文字で表示し、残タイム画像を赤色や金色などの目立つ色彩で表示し、残タイム画像にエフェクトを加えることなどが考えられる。このように、残タイム画像を、残回転数画像よりも強調した態様で表示することで、残タイム画像を視認し易くなるため、遊技者は第１特図遊技の残り時間を視覚的に得られる情報に基づいて予想し易くなるため、遊技の興趣が向上される。
【１９６４】
また、本実施形態では、ａ時短遊技状態において大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知する第１特図遊技が開始される場合にタイムアタック演出が実行されるが、ａ時短遊技状態において大当たり抽選の結果が完全外れであることを報知する第１特図遊技が開始される場合の一部又は全部において、タイムアタック演出が実行されるようにしてもよい。このように、ａ時短遊技状態において大当たり抽選の結果が完全外れであることを報知する第１特図遊技が開始される場合の一部又は全部において、タイムアタック演出が実行されるようにすることで、ａ時短遊技状態で実行可能な時短遊技の上限回数に到達するまでの残り時短遊技回数が少なくなった段階で、意図的に第２入賞口３１５に遊技球を入球させず、第１特別遊技が開始された段階で積極的に第２入賞口３１５に遊技球を入球させることによって、当該第１特図遊技の実行中に残り時短遊技回数の第２特図遊技を実行することで当該第１特図遊技が通常遊技状態に移行された後に終了する可能性を高める攻略打ち対策を行うことが可能になる。
【１９６５】
また、ａ時短遊技状態において大当たり抽選の結果が完全外れであることを報知する第１特図遊技が開始される場合の一部又は全部においてタイムアタック演出が実行されるようにする場合、タイムアタック演出において、当該第１特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることの期待度を明示又は示唆するようにしてもよい。当該第１特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることの期待度は、タイムアタック演出に表示される各種画像、例えば残タイム画像（残タイム秒数カウンタ、残タイムゲージ）、残回転数画像（残回転数表示、残回転数ゲージ）、第１飾り図柄７８、第２飾り図柄７９、「右打ち」の文字画像、及び「どんどん球を入れろ！」の文字画像のうちの１又は複数の画像の表示態様（例えば色彩、エフェクトの有無、エフェクトの大きさ、エフェクトの色彩）によって明示又は示唆することが考えられる。また、当該期待度の明示又は示唆する場合の各種画像の表示態様は、所定のタイミング、例えばａ時短遊技状態で実行可能な残りの時短遊技回数が特定回数に到達したタイムングにおいて変化し得るようにすることも考えられる。その他、当該期待度の明示又は示唆は、所定のタイミング、例えばａ時短遊技状態で実行可能な残りの時短遊技回数が特定回数に到達した場合にカットイン演出、ミニキャラ演出などの特定演出を実行し、この特定演出の種別によって明示又は示唆することもが考えられる。このように、当該第１特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることの期待度を明示又は示唆することで、当該期待度の明示又は示唆に基づいて、当該第１特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを期待しつつ、タイムアタック演出の進行を楽しむことが可能になるため、遊技の興趣が向上される。
【１９６６】
また、第１特図遊技の残り時間の表示は、実際の残り時間に対応していてもよいが、第１特図遊技の残り時間の表示を実際の残り時間よりも短く表示することも考えられる。この場合、第１特図遊技の残り時間の表示が０なっても第１特図遊技が継続され、第１特図遊技がいつ終了するか認識し難いため、第１特図遊技の残り時間の表示が０なってから極

力長く第１特図遊技が継続することを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができる。
【１９６７】
さらに、第１特図遊技の残り時間は、必ずしも図柄表示部３４１において表示する必要はなく、例えば図柄表示部３４１以外の表示装置を設け、この表示装置において表示することも考えられる。
【１９６８】
また、タイムアタック演出は、図１５３を参照して説明した例には限定されず、他の態様であってもよい。例えば、残タイム画像として、［○○：○○：○○］などの減算タイマーを表示するようにしてもよい。その他、タイムアタック演出としては、例えば、ａ時短遊技状態において開始される第１特図遊技の残り時間が、バトル演出やミッション演出などとして数字やゲージ以外によって明示又は示唆してもよい。具体的には、例えばバトル演出の場合、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行い、味方のヒットポイント（ＨＰ）として第１特図遊技の残り時間を表示することも考えられる。そして、味方のＨＰの初期値の大小によって第１特図遊技に対して設定された変動表示時間を示唆することが考えられ、また、敵キャラクタの攻撃によって味方キャラクタがダメージを受けた場合に味方のＨＰが減少し、最終的に味方のＨＰが０となった場合に第１特図遊技が終了（第１特図及び第１飾り図柄７８が停止表示）するようにすることも考えられる。
【１９６９】
＜ステップＳ４６０８＞
図１５１の説明に戻り、ステップＳ４６０８では、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４６０４において設定された第１飾り図柄７８の変動表示位置を、図柄表示部３４１の右上領域（図１５２（Ｂ）参照）から、図柄表示部３４１の中央領域（図１５３（Ｃ）参照）に変更設定する変動表示位置変更設定処理を実行すると共に、第２飾り図柄７９の変動表示位置を、図柄表示部３４１の中央領域（図１５２（Ｂ）参照）から、図柄表示部３４１の左下領域（図１５３（Ｃ）参照）に変更設定する処理を実行し、当該第１変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。これにより、第１飾り図柄７８及び第２飾り図柄７９の変動表示位置は、図１５２（Ｂ）に示す位置から、図１５３（Ｃ）に示すタイムアタック演出での表示位置に変更され、第１飾り図柄７８のほうが第２飾り図柄７９よりも目立つ態様で表示される。即ち、タイムアタック演出では、前述のように第１飾り図柄７８の停止タイミングが重要であるため、第１飾り図柄７８のほうが第２飾り図柄７９よりも目立つ態様で表示される。
【１９７０】
＜ステップＳ４６０９＞
ａ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６０３：Ｎｏ）、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４６０９）。ＭＰＵ５１は、ｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４６１０に移行し、ｂ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４６１１に移行する。
【１９７１】
＜ステップＳ４６１０＞
ｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ｂ時短遊技状態演出を設定する。ｂ時短遊技状態演出処理では、例えばｂ時短遊技状態である場合に固有の背景演出の設定、残りの時短遊技回数の表示に関する設定、第１飾り図柄７８の表示位置に関する設定などが実行される。残りの時短遊技回数の表示は、例えば図１５０の時短遊技回数カウンタ処理によって管理されるｂ時短遊技状態での残りの時短回数を示すｂ時短遊技回数カウンタの値を参照して設定される。
【１９７２】
＜ステップＳ４６１１＞
ｂ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６０９：Ｎｏ）、即

ち通常遊技状態でなく、ａ時短遊技状態でなく、ｂ時短遊技状態でもないため、ｃ時短遊技状態であると判断できる。そのため、ＭＰＵ５１は、ｃ時短遊技状態演出を設定する。ｃ時短遊技状態演出処理では、例えばｃ時短遊技状態である場合に固有の背景演出の設定、残りの時短遊技回数の表示に関する設定、第１飾り図柄７８の表示位置に関する設定などが実行される。残りの時短遊技回数の表示は、例えば図１５０の時短遊技回数カウンタ処理によって管理されるｃ時短遊技状態での残りの時短回数を示すｃ時短遊技回数カウンタの値を参照して設定される。

【１９７３】

［第２変動種別（演出パターン）設定処理］

ここで、図１５４は、図１４９のコマンド判定処理でのステップＳ４４２３で実行される第２変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【１９７４】

＜ステップＳ４７０１＞

図１５４に示すように、本実施形態の第２変動種別（演出パターン）設定処理では、ＭＰＵ５１は、まず通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４７０１）。ＭＰＵ５１は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４７０２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６０１：Ｎｏ）、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップＳ４７０３に移行する。

【１９７５】

＜ステップＳ４７０２＞

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、通常遊技状態演出を設定し（ステップＳ４７０２）、当該第２変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。通常遊技状態演出設定処理では、第２飾り図柄７９の表示位置に関する設定などが実行される。

【１９７６】

＜ステップＳ４７０３＞

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４７０１：Ｎｏ）、即ち時短遊技状態である場合、ＭＰＵ５１は、時短遊技状態演出を設定し（ステップＳ４７０３）、処理をステップＳ４７０４に移行する。時短遊技状態演出処理では、例えば時短遊技状態である場合に固有の背景演出の設定、残りの時短遊技回数の表示に関する設定、第２飾り図柄７９の表示位置に関する設定などが実行される。残りの時短遊技回数の表示は、例えば図１５０の時短遊技回数カウンタ処理によって管理される時短遊技回数カウンタの値を参照して設定される。

【１９７７】

＜ステップＳ４７０４＞

ステップＳ４７０４では、ＭＰＵ５１は、タイムアタック演出が実行されていることを示すタイムアタック演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。タイムアタック演出フラグは、ａ時短遊技状態において大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである第１特図遊技が開始される場合に、図１５１の第１変動種別（演出パターン）設定処理のステップＳ４６０７においてオンに設定され、タイムアタック演出を終了する場合に、図１５５（Ａ）の第１タイムアタック演出のステップＳ４８０３、又は図１５５（Ｂ）の第２タイムアタック演出のステップＳ４９０３においてオフに設定される。

【１９７８】

ＭＰＵ５１は、タイムアタック演出フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４７０５に移行し、タイムアタック演出フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４７０４：Ｎｏ）、当該第２変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【１９７９】

＜ステップＳ４７０５＞
タイムアタック演出フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第２特図遊技での第２飾り図柄７９の変動表示位置を、ステップＳ４７０３で設定された図柄表示部３４１の中央領域（図１５２（Ｂ）参照）から、図柄表示部３４１の左下領域（図１５３（Ｃ）参照）に変更設定する処理を実行し（ステップＳ４７０５）、当該第２変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。これにより、タイムアタック演出では、第２飾り図柄７９の変動表示が図柄表示部３４１の左下領域（図１５３（Ｃ）参照）に設定される。
【１９８０】
なお、開始される第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が、大当たり、前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合、通常遊技状態演出と同様にリーチ演出（図５０参照）を実行するようにしてもよい。
【１９８１】
［第１タイムアタック演出終了処理］
ここで、図１５５（Ａ）は、図１４９のコマンド判定処理でのステップＳ４４２９で実行される第１タイムアタック演出終了処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【１９８２】
第１タイムアタック演出終了処理は、タイムアタック演出をさせる処理であり、第１特図変動停止コマンドを受信した場合にタイムアタック演出フラグがオンに設定される場合に実行される（図１４９のコマンド判定処理でステップＳ４４２７及びＳ４４２８共にＹｅｓ）。即ち、第１タイムアタック演出終了処理は、ａ時短遊技状態においてタイムアタック演出が実行されている場合に、第１特図遊技において第１特図が停止表示されるときに実行される。つまり、ａ時短遊技状態において開始された第１特図遊技（第１特図の変動表示）が終了するまでに、ａ時短遊技状態での上限回数までの第２特図遊技が実行されなかった場合に、タイムアタックの失敗によりタイムアタック演出が終了される。
【１９８３】
＜ステップＳ４８０１＞
図１５５（Ａ）に示すように、第１タイムアタック演出終了処理では、ＭＰＵ５１は、まず図柄表示部３４１にタイムアタックに失敗したことを示すタイムアタック失敗画像（図１５３（Ｆ）の「失敗　時短継続！」の文字画像）を表示し（ステップＳ４８０１）、処理をステップＳ４８０２に移行する。
【１９８４】
＜ステップＳ４８０２及びステップＳ４８０３＞
ステップＳ４８０２では、ＭＰＵ５１は、タイムアタック演出設定終了処理を実行し（ステップＳ４８０２）、さらにタイムアタック演出が実行されていることを示すタイムアタック演出フラグをオンに設定し（ステップＳ４８０３）、当該第１タイムアタック演出終了処理を終了する。
【１９８５】
タイムアタック演出終了設定処理では、図柄表示部３４１においてタイムアタック失敗画像を消去するまでの時間を設定し、図柄表示部３４１での第１飾り図柄７８と第２飾り図柄７９の表示位置を、タイムアタック演出が実行されていない場合の位置に変更する（図１５２（Ｂ）参照）。
【１９８６】
［第２タイムアタック演出終了処理］
ここで、図１５５（Ｂ）は、図１４９のコマンド判定処理でのステップＳ４４３２で実行される第２タイムアタック演出終了処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【１９８７】
第２タイムアタック演出終了処理は、タイムアタック演出をさせる処理であり、第２特図変動停止コマンドを受信した場合にタイムアタック演出フラグがオンに設定されており、ａ時短遊技回数カウンタが０であるに実行される（図１４９のコマンド判定処理でステ

ップＳ４４３０～Ｓ４４３２が全てＹｅｓ）。即ち、第２タイムアタック演出終了処理は、ａ時短遊技状態においてタイムアタック演出が実行されている場合に、今回終了する第２特図遊技がａ時短遊技状態での最後の特図遊技である場合に実行される。つまり、ａ時短遊技状態において開始された第２特図遊技（第２特図の変動表示）が終了するまでに、ａ時短遊技状態での上限回数までの第２特図遊技が実行された場合に、タイムアタックの成功によりタイムアタック演出が終了される。

【１９８８】

＜ステップＳ４９０１＞

図１５５（Ｂ）に示すように、第２タイムアタック演出終了処理では、ＭＰＵ５１は、まず図柄表示部３４１にタイムアタックに成功したことを示すタイムアタック成功画像（図１５３（Ｄ）の「成功　ロング時短獲得！」の文字画像）を表示し（ステップＳ４９０１）、処理をステップＳ４９０２に移行する。

【１９８９】

＜ステップＳ４９０２及びステップＳ４９０３＞

ステップＳ４９０２では、ＭＰＵ５１は、タイムアタック演出終了設定処理を実行し、さらにタイムアタック演出が実行されていることを示すタイムアタック演出フラグをオンに設定し（ステップＳ４９０３）、当該第２タイムアタック演出終了処理を終了する。

【１９９０】

タイムアタック演出終了設定処理では、図柄表示部３４１においてタイムアタック成功画像を消去するまでの時間を設定する（図１５３（Ａ）参照）。

【１９９１】

以上のように、本実施形態に係る遊技機１０は、始動入球としての第１入賞口３１４への遊技球の入球に基づいて第１特図が変動される変動遊技としての第１特図遊技と、始動入球としての第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づいて第２特図が変動される変動遊技としての第２特図遊技とが遊技制御部としてのＭＰＵ４１による制御によって表示器としてのメイン表示部３６において重複（並行）して実行され得る同時変動機として構成されている。また、本実施形態に係る遊技機１０は、大当たり遊技の終了後に移行する利益遊技状態としてのａ時短遊技状態における変動遊技としての特図遊技の回数に上限値（最大ａ時短遊技回数）が設定され、ａ時短遊技状態において最大ａ時短遊技回数の特図遊技が実行された場合に通常遊技状態に移行するＳＴ機として構成されている。さらに、本実施形態に係る遊技機１０では、変動遊技としての第１特図遊技に対する大当たり抽選が、特定図柄（時短図柄）が表示器としてのメイン表示部３６において停止表示される時短図柄停止外れであることを契機として、特図遊技結果に対する付与価値としてｃ時短遊技状態に移行され得る。

【１９９２】

このように、本実施形態に係る遊技機では、上限回数（ａ時短遊技回数）の変動遊技としての特図遊技の実行により通常遊技状態に移行される利益遊技状態としてのａ時短遊技状態において第１特図遊技が開始される場合に、当該第１特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、当該第１特図遊技がａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行された後に終了することを条件に、通常遊技状態及びａ時短遊技状態よりも有利である大当たりが実質的に保証されたｃ時短遊技状態に移行される。そのため、本実施形態に係る遊技機では、大当たり遊技の終了後に移行される利益遊技状態としてのａ時短遊技状態において変動遊技として時短図柄が停止表示される第１特図遊技が開始されることを期待しつつ、遊技の進行を楽しむことができる。さらに、本実施形態では、ａ時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第１特図遊技が開始された場合には、当該第１特図遊技が終了するまでにａ時短遊技状態の終了条件である上限回数の第２特図遊技が実行されることで当該第１特図遊技の実行中に遊技状態がａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行されるように、即ちａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行された後に当該第１特図遊技に対する第１特図が停止表示されるように、第２特図遊技を実行させるために第２入賞口３１５に遊技球が入球されるように遊技する新規な遊技性が実現される。

【１９９３】
　また、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としてのａ時短遊技状態において開始される変動遊技としての特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、特図遊技結果に対する付与価値として大当たり遊技が実行される。即ち、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としてのａ時短遊技状態において、変動遊技としての第１特図遊技の実行中に開始された変動遊技としての第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることで大当たり遊技が実行されることも期待できる。つまり、利益遊技状態としてのａ時短遊技状態では、第２特図大当たり抽選の結果が大当たりであることが期待できるという従来の遊技機のａ時短遊技状態と同様な興趣が保持される。そして、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としてのａ時短遊技状態における変動遊技としての第１特図遊技の実行中に変動遊技としての第２特図遊技が実行される場合、当該第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合には大当たりが実質的に保証されたｃ時短遊技状態に移行されることへの期待を継続でき、当該第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合には当該第２特図遊技結果に対する付与価値として大当たり遊技が実行されることによる利益を享受できる。そのため、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としてのａ時短遊技状態における変動遊技としての第１特図遊技の実行中に変動遊技としての第２特図遊技が実行される場合には、当該第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであっても外れであっても、従来の遊技機のａ時短遊技状態と同様に、第２特図大当たり抽選の結果が大当たりであることが期待できることで、その抽選結果が応じた利益を享受できるという新規な遊技性が実現される。
【１９９４】
　従って、本実施形態に係る遊技機１０では、大当たり遊技の終了後に移行される上限回数の時短遊技が実行可能な利益遊技状態としてのａ時短遊技状態と、時短図柄停止外れの停止表示により移行され得る実質的に大当たりが保証されたｃ時短遊技状態と、表示器としてのメイン表示部３６において第１特別図柄と第２特別図柄とが同時に変動可能であるという同時変動機の特性とを利用し、遊技の興趣が向上される前述の新規な遊技性を実現しつつ、大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて大当たり遊技が実行されることが期待される従来の遊技機のａ時短遊技状態での遊技性も保持すること可能である。
【１９９５】
　なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１～第７の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。
【１９９６】
［第９の実施形態］
　本実施形態では、大当たり変動テーブル及び時短遊技状態第２特図外れ変動テーブルに設定された変動表示時間の一部が、前述の第８の実施形態とは異なる。
【１９９７】
［大当たり変動テーブル］
　図１５６（Ａ）に示すように、本実施形態の大当たり変動テーブルでは、特図遊技において報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合に選択され得る変動表示時間として、特図変動表示時間が３０秒である特図変動パターン「０１」、特図変動表示時間が６０秒である特図変動パターン「０２」、及び特図変動表示時間が９０秒である特図変動パターン「０３」の他に、特図変動パターン「１１」が設定されている。特図変動パターン「１１」は、特図変動表示時間が２００秒であり、ａ時短遊技状態において第１特図遊技によって大当たり抽選の結果が外れであることを報知する場合に設定される最大変動表示時間、即ち特図変動パターン「０９」の特図変動表示時間が１５０秒（図１２９（Ｃ）参照）よりも長い。即ち、ａ時短遊技状態において外れを報知する第１特図遊技に設定されるいずれの特図変動表示時間よりも長い。また、本実施形態の大当たり変動テーブルでは、特図変動パターン「１１」の振分率が１０％に設定されている。
【１９９８】
［時短遊技状態第２特図外れ変動テーブル］

図１５６（Ｂ）に示すように、本実施形態の時短遊技状態第２特図外れ変動テーブルでは、特図遊技において報知される大当たり抽選の結果が外れである場合に選択され得る変動表示時間として、図１５６（Ａ）に示す大当たり変動テーブルと同様に、特図変動表示時間が２００秒である特図変動パターン「１１」が設定されている。また、本実施形態の時短遊技状態第２特図外れ変動テーブルでは、特図変動パターン「１１」の振分率が０．５％と極めて低い値に設定されている。

【１９９９】

ところで、前述のように、本実施形態では、ａ時短遊技状態において開始された第１特図遊技が大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知するものである場合、当該第１特図遊技が、ａ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行した後に終了した場合に、通常遊技状態やａ時短遊技状態よりも有利なｃ時短遊技状態に移行されるという遊技性を有する。また、ａ時短遊技状態において開始された第１特図遊技が大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知するものである場合、タイムアタック演出（図１５３参照）が実行される。そのため、タイムアタック演出の実行中に開始される第２特図遊技での第２特図に対して設定される変動表示時間が長い場合、ａ時短遊技状態において開始された大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである第１特図遊技を、通常遊技状態で終了させることに対しては不利となる。特に、当該第１特図遊技の実行中に開始される当該第２特図遊技での第２特図の変動表示時間として、ａ時短遊技状態での第２特図の最長変動表示時間である特図変動パターン「１１」の２００秒が設定された場合、当該第２特図遊技が、最長変動表示時間が１５０秒である当該第１特図遊技の実行中に終了することが有り得ず、当該第１特図遊技を通常遊技状態で終了することが不可能となる。つまり、本実施形態では、ａ時短遊技状態を含む時短遊技状態での第２特図遊技での第２特図の変動表示時間として、当該第１特図遊技の実行中に開始される第２特図遊技を、当該第１特図遊技の実行中に終了させることが不可能な変動表示時間が含まれる。

【２０００】

これに対して、本実施形態では、大当たり変動テーブルでの特図変動パターン「１１」の振分率が１０％に設定されているのに対して、時短遊技状態第２特図外れ変動テーブルでの特図変動パターン「１１」の振分率が０．５％と極めて低い値に設定されている。そのため、ａ時短遊技状態では、第２特図遊技に対する特図変動表示時間として、２００秒である特図変動パターン「１１」が選択された場合、当該第２特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである期待度が高くなる。即ち、タイムアタック演出の実行中に開始される第２特図遊技における第２特図の変動表示時間としてａ時短遊技状態での最長変動表示時間が設定される場合、当該第２特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなる。

【２００１】

このように、ａ時短遊技状態では、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知する第１特図遊技が開始されることに基づくタイムアタック演出の実行中に第２特図遊技が開始される場合、当該第２特図遊技における第２特図の変動表示時間が長い場合には、第１特図遊技を通常遊技状態において終了させて有利なｃ時短遊技状態に移行させるという点では不利であるが、特図変動パターン「１１」が選択された場合の大当たり期待度が高くなる。そのため、タイムアタック演出の実行中において、第２特図遊技における第２特図の変動表示時間が長く遊技者に不利で遊技に対する興味が低下しかねない状況において、当該第２特図遊技に対する大当たり期待度を高くすることで、タイムアタック演出の実行中での遊技に対する興味の低下を防止することができ、むしろ、タイムアタック演出の実行中の不利な状況で大当たりであることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため遊技の興趣が向上される。

【２００２】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１～第８の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【２００３】

［第１０の実施形態］
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発光手段としての「発光体」を備え、また情報取得手段としての「情報取得処理」を備え、また判定手段としての「判定処理」を備え、また第１の回転手段又は第２の回転手段である回転手段としての「回転体」を備え、また第１の状態又は第２の状態である状態としての「視認状態」を備える。
【２００４】
発光手段は、遊技盤の正面視において視認可能な光を発することが可能なものであればよく、正面側に向けて光を発することが可能なものの他、正面側以外の方向（例えば遊技盤の表面に沿った方向（例えば左右方向などの横方向、上下方向などの縦方向、斜め方向））に向けて光を発することが可能なものであってもよい。発光手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば液晶ディスプレイ、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、それらのディスプレイの画素（ドット）、ＬＥＤランプなどの各種ランプ、それらの任意の組合せなどが挙げられる。
【２００５】
情報取得手段は、何らかの処理を実行するために情報を取得する処理であればよい。情報取得手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば主制御装置から送信されるコマンドを取得する処理、音声ランプ制御装置から送信されるコマンドを取得する処理、各種センサや各種スイッチの検知情報を取得する処理、普図当たり乱数カウンタを取得する処理、普図当たり種別カウンタを取得する処理、普図当たり乱数初期値カウンタを取得する処理、普図変動種別カウンタを取得する処理、大当たり乱数カウンタを取得する処理、大当たり種別カウンタを取得する処理、リーチ乱数カウンタを取得する処理、大当たり乱数初期値カウンタを取得する処理、特図変動種別カウンタを取得する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。
【２００６】
判定手段は、各種情報に基づいて実行される判定処理であればよい。判定手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば音声ランプ制御装置から送信されるコマンド種別を判定する処理、各種センサや各種スイッチの検知内容を判定する処理、普図当たり乱数カウンタの値を判定する処理（普図当たりであるか否かを判定する処理）、普図当たり種別カウンタの値を判定する処理（普図当たりの種別を判定する処理）、普図当たり乱数初期値カウンタの値を判定する処理（普図当たり乱数カウンタの初期値を判定する処理）、普図変動種別カウンタの値を判定する処理（普図変動表示時間を判定する処理）、大当たり乱数カウンタの値を判定する処理（大当たりであるか否かを判定する処理）、大当たり種別カウンタの値を判定する処理（大当たり種別を判定する処理）、リーチ乱数カウンタの値を判定する処理（リーチを実行するか否か、リーチの実行する場合のリーチの種別を判定する処理）、大当たり乱数初期値カウンタの値を判定する処理（大当たり乱数カウンタの初期値を判定する処理）、特図変動種別カウンタの値を判定する処理（特図変動表示時間を判定する処理）、それらの任意の組合せなどが挙げられる。
【２００７】
回転手段は、回転可能なものであればよい。回転手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば１つの固定位置で回転可能なもの、複数の位置で回転可能なもの、回転速度が一定なもの、回転速度が一定でないもの、１つの方向に回転可能なもの、複数の方向に回転可能なもの、移動可能なもの、移動不能なもの、１つの経路を移動可能なもの、複数の経路を移動可能なもの、直線的に移動可能なもの、非直線的に移動可能なもの、移動中に回転可能なもの、移動中に回転可能なもの、拡縮などの変形可能なもの、連結、結合、分離などによって形態変化が可能なもの、全体が透光性を有するもの、一部が透光性を有するもの、透光性を有しないもの、ＭＰＵなどの制御手段によって回転されるもの、遊技球などの他者が干渉することで回転されるもの、風車などの遊技球が干渉することで回転されるもの、それらの任意の組合せなどが挙げられる。
【２００８】
状態は、遊技者が視認できるものであればよい。状態としては、本発明の趣旨を実現可

能であれば、例えば回転手段の形態が変化される状態、１又は複数の発光手段の発光状態、１又は複数の回転手段の回転状態、１又は複数の回転手段の移動状態、回転手段を通して視認される発光手段の発光状態、回転手段が発光手段から発せられる光を遮る状態、１つの回転手段を通して他の回転手段が視認される状態、１又は複数の回転手段の移動状態、１つの回転手段が他の回転手段に近接する状態、１つの回転手段が他の回転手段から離間状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２００９】

ところで、従来の遊技機では、遊技盤に装飾用役物としての回転体などを設け、この回転体を、特図遊技における特図（飾り図柄）の変動表示中や大当たり遊技中に必要に応じて回転動作させている。

【２０１０】

しかしながら、回転体には、裏面側に発光体が一体化されて搭載されているものが多く、回転体の動作時には発光体が発光した状態で回転するが、この状態では回転体の裏面側が視認不能となっている。そのため、従来の回転体による装飾は、回転体のみで行われており、装飾性の向上が不十分である。

【２０１１】

これに対して、本発明では、第１の回転体の回転板部を通して発光体の光を視認可能な第１の視認状態と、回転板部の裏面側に第２の回転体が移動してくることで回転板部を通して光を遮った第２の回転体を視認可能な第２の視認状態と、を発生させることができ、第１の回転体と第２の回転体との２つの回転体を用いて高い装飾性を生み出すことが可能となる。

【２０１２】

そして、本実施形態では、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７の板状部材３７０を通して、発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部３４１の特定領域の光を視認可能な状態としての第１の視認状態、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７の板状部材３７０の裏面側に第２の回転体としての左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒが移動してくることによって、第２の回転体としての左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒが発光体としての図柄表示部３４１の特定領域の光を遮って、第２の回転体としての左第２の回転体又は右第２の回転体が第１の回転体としての第１の回転役物部材３７の板状部材３７０を通して視認可能な第２の状態としての第２の視認状態と、を有する。このように、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７の裏面側に、第２の回転体としての左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒが移動可能であることで、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７と、第２の回転体としての左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒとの動作によって、遊技者が視認可能な状態としての第１の視認状態と第２の視認状態との２つの態様となり得るため、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７と、第２の回転体としての左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒとの動作によって実行される装飾が多様化される。

【２０１３】

例えば、本実施形態では、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７の板状部材３７０を通して、発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部３４１の特定領域の光を視認可能な状態としての第１の視認状態では、第１の回転役物部材３７の板状部材３７０を通して視認される図柄表示部３４１の特定領域の光の視認態様に応じた演出が実行可能となる。具体的には、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７の板状部材３７０を通して視認される発光体としての図柄表示部３４１の特定領域の光の視認態様によって、遊技者に遊技に対する情報を付与する装飾、例えば大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する装飾（一発告知演出）を実行することが可能になり、また、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する装飾を実行することが可能になり、また、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を明示又は示唆する装飾を実行することが可能になり、さらに、後に実行される装飾種別

を明示又は示唆する装飾を実行することが可能になり、また、大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるものが含まれていることを報知する装飾（保留連荘確定演出）を実行することが可能になる。

【２０１４】

また、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７の板状部材３７０の裏面側に第２の回転体としての左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒが移動してくることによって、左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒが発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部３４１の特定領域の光を遮って左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒが第１の回転役物部材３７の板状部材３７０を通して視認可能な状態としての第２の視認状態では、第１の回転役物部材３７の板状部材３７０を通して視認される左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒの視認態様に応じた演出が実行可能となる。具体的には、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７の板状部材３７０を通して視認される左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒの視認態様によって、遊技者に遊技に対する情報を付与する装飾、遊技者に遊技に対する情報を付与する装飾、例えば大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する装飾（一発告知演出）を実行することが可能になり、また、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、また、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を明示又は示唆する装飾を実行することが可能になり、さらに、後に実行される装飾種別を明示又は示唆する装飾を実行することが可能になり、また、大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるものが含まれていることを報知する保留連荘確定装飾を実行することが可能になる。

【２０１５】

以上のように、本実施形態では、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７の板状部材３７０を通して、発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部３４１の特定領域の光を視認可能な状態としての第１の視認状態と、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７の板状部材３７０の裏面側に第２の回転体としての左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒが移動してくることによって、左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒが発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部３４１の特定領域の光を遮って左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒが第１の回転役物部材３７の板状部材３７０を通して視認可能な状態としての第２の視認状態と、を有することで、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７と、第２の回転体としての左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒとの動作によって実行される装飾が多様化されるため、遊技の興趣が向上される。

【２０１６】

以下、本実施形態について、図１５７～図１７３を参照して前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。

【２０１７】

［内枠１２の構成］

図１５７は、本実施形態に係る遊技機１０の遊技盤３１の一例を示す正面図である。図１５７に示すように、遊技盤３１には、複数の釘（符号略）、風車３１０、内レール３１１、外レール３１２、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒ、アウト口３１８、可変表示ユニット３４、メイン表示部３６、第１の回転役物部材３７、左第２の回転役物部材３８Ｌ、及び右第２の回転役物部材３８Ｒが設けられている。

【２０１８】

複数の釘は、透明樹脂で成形された遊技盤３１における可変表示ユニット３４の周囲に

打設されており、遊技盤３１に打ち出されて遊技盤３１に沿って流下する遊技球の移動経路を規定する。遊技球は０.６秒間隔で発射装置によって発射されるので、遊技者による連続打球遊技時には複数の遊技球が遊技盤３１上を流下する。遊技盤３１の左側領域に打ち出された遊技球は、遊技盤３１の左側領域に打設された釘などと衝突しつつ、スルーゲート３１７Ｌを通過可能な経路、風車３１０に干渉する経路、一般入賞口３１３に入球可能な経路、第１入賞口３１４に入球可能な経路などの各種経路を回転しながら流下して移動する。ここで、遊技盤３１の左側領域に打ち出された遊技球は、スルーゲート３１７を通過または通過することなく遊技盤３１上を流下し、一般入賞口３１３に入球する遊技球と風車３１０に向かって流下する遊技球とに分岐する。一般入賞口３１３に遊技球が入球した場合は予め設定された球数の遊技球が賞球として払出装置によって払い出される。風車３１０に向かって流下する遊技球は、風車３１０の上方の複数の位置から風車３１０に向けて流下する。風車３１０によって流路を振り分けられた遊技球は、第１入賞口３１４に向かって流下する遊技球と、第２入賞口３１５に向かって流下する遊技球とに分岐する。第１入賞口３１４に向かって流下する遊技球は打設された複数の釘によってランダムな軌道を通って流下し、第１入賞口３１４に入賞、または下方に流下する。第２入賞口３１５に向かって流下する遊技球は打設された複数の釘によってランダムな軌道を通って第２入賞口３１５に向かって流下し、電動役物３１５ｂが作動される場合には第２入賞口３１５に入球し、電動役物３１５ｂが作動されていない場合に第２入賞口３１５に入球することなく流下してアウト口３１８に入球する。一方、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球は、遊技盤３１の右側領域に打設された釘などと衝突しつつ、スルーゲート３１７Ｒを通過可能な経路、開閉扉３１９が作動される場合に可変入賞口３１６に入球可能な経路、電動役物３１５ｂが作動される場合に第２入賞口３１５に入球可能な経路などの各種経路を回転しながら流下して移動する。そして第１入賞口３１４及び第２入賞口３１５に入球した場合には、遊技状態に応じて大当たり抽選が実行される。即ち、本実施形態では、複数の釘は、低頻度サポートモードである通常遊技状態において遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちが有利となるように打設され、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態において遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちが有利となるように打設されている。従って、本実施形態では、通常遊技状態において左打ちが奨励され、確変遊技状態及び時短遊技状態において右打ちが奨励される。

【２０１９】

風車３１０は、図示しない軸受け部や、取り付け時に遊技機前面側に配置される前面回転板部や、遊技球が当接する複数の当接板部が透明樹脂によって一体成型されており、遊技盤３１の左側領域の中央部に１つ設けられている。風車３１０は透明樹脂で成形されているため、正面側から視認した場合に図示しない前面回転板部の裏面側が視認可能となっている。そして、遊技盤に設けられた装飾用の発光体や遊技盤の裏面側に設けられた図示しない遊技盤照明用の発光体の光の切り替わりを風車３１０の前面回転板部を通して視認可能となっている。即ち、風車３１０は遊技機前面側から視認した場合、前面回転板部の裏面側に何も存在しない状態では前面回転板部の裏面側の発光状態を視認可能となっている。図示しない前面回転板部には一部塗装や切り欠き等の装飾が施されており、透明樹脂による一体成型であるが光透過率が異なるように構成されている。風車３１０は、遊技球が干渉することによって正面視の時計回り方向又は反時計回り方向に回転可能である。風車３１０の上方から風車３１０に向けて流下してくる遊技球は遊技盤３１に打設された釘によってランダムな軌道を通って複数の方向から風車３１０の当接板部の何れかに当接する。このとき、タイミングによっては複数の遊技球が同時に風車３１０に向かって流下し、当接板部に当接することも有り得る。遊技球が当接板部に当接すると、遊技球の運動エネルギーが風車３１０に伝達され、伝達された運動エネルギーによって風車３１０全体を軸を中心に回転させる。この風車３１０の図示しない複数の当接板部は、遊技盤３１の左上方から流下して当該風車３１０の当接板部の何れかに当接する遊技球を当該風車３１０の回転軸の左側又は右側に振り分ける。このとき、風車３１０は透明樹脂で成形されているため、遊技球が前面回転板部外の領域から流下し、前面回転板部の裏面側に流下して当

接板部に当接し、当該遊技球の運動エネルギーによって回転した風車３１０が遊技球を振り分ける様子を遊技機前面側から視認することができる。風車３１０によって左側に振り分けられた遊技球は、第１入賞口３１４に入球不能な経路を移動する。一方、風車３１０によって右側に振り分けられた遊技球は、第１入賞口３１４に入球可能な経路を移動可能である。即ち、風車３１０は、遊技盤３１の左上方から流下して当該風車３１０に干渉する遊技球を、第１入賞口３１４への入球が不能である点で遊技者に不利な左側の経路と、第１入賞口３１４への入球が可能である点で遊技者に有利な経路を含む右側の経路に振り分ける。そして、遊技球から伝達された運動エネルギーがゼロになると回転を停止して停止状態となる。このように、風車３１０は透明樹脂で成形されているので、裏面側が視認可能な前面回転板部を通して、遊技盤側の発光状態が視認可能な視認状態、遊技盤側の光が消灯した消灯状態を視認可能な視認状態、前面回転板部の裏面側に遊技球が移動してくる状態を視認可能な視認状態、などの複数の視認状態を視認可能となっている。

【２０２０】

なお、複数の釘の配置は、図１５７に示した例には限定されず適宜変更可能である。また、風車３１０の数及び配置は、図１５７に示した例には限定されず適宜変更可能である。例えば、風車３１０は、複数設けてもよく、遊技盤３１の左側領域に設けることに加えて、又は代えて、遊技盤３１の右側領域に設けてよい。また、風車３１０は常時回転可能となっている。そのため、遊技球が当接すればいつでも回転可能となっており、遊技者が弾球遊技を行っている場合には、大当たり中であっても変動遊技中であっても変動停止中であっても回転する可能性がある。

【２０２１】

可変表示ユニット３４は、サブ制御ユニット３３２によって制御され、正面視において視認可能な静止画や動画を表示する図柄表示部３４１を備える。図柄表示部３４１は、例えば液晶ディスプレイ、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイなどを有するものとして構成される。即ち、図柄表示部３４１は、正面側に光を発することで静止画や動画を表示可能なものであればよい。

【２０２２】

なお、本実施形態では、本発明の発光手段が正面側に光を発することが可能な図柄表示部３４１として構成されているが、本発明の発光手段としては、遊技盤の正面視において視認可能な光を発することが可能なものであればよく、正面側に向けて光を発することが可能なものの他、正面側以外の方向（例えば遊技盤の表面に沿った方向（例えば左右方向などの横方向、上下方向などの縦方向、斜め方向））に向けて光を発することが可能なものであってもよい。

【２０２３】

ここで、図１５８～図１６１は、第１の回転役物部材３７を説明するために参照する図面である。具体的には、図１５８は第１の回転役物部材３７が縮小状態で作動位置にある場合の遊技盤３１の一例を示す正面図、図１５９は第１の回転役物部材３７が拡大状態で作動位置にある場合の遊技盤３１の一例を示す正面図、図１６０は第１の回転役物部材３７の作動例を示す正面図、図１６１は第１の回転役物部材３７の周辺を、一部を破断して示す側面図である。

【２０２４】

図１５８～図１６１に示すように、第１の回転役物部材３７は、詳細は後述するが、第１の回転役物部材駆動機構３７ａ（図１６９参照）によって、上下動、回転、及び拡縮可能であり、特図遊技や大当たり遊技において、単独で、又は後述の左第２の回転役物部材３８Ｌや右第２の回転役物部材３８Ｒと協働して、遊技に関する所定の情報を遊技者に付与する演出を実行するために動作される。ここで、遊技に関する所定の情報としては、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示又は示唆する情報、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を明示又は示唆する情報、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する情報、特図遊技を実行する権利の

保留がある場合に当該特図遊技の終了後に実行される保留された特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示又は示唆する情報（保留の先読み情報）、特図遊技を実行する権利の保留がある場合に当該大当たり遊技の終了後に実行される保留された特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示又は示唆する情報（いわゆる保留連荘を明示又は示唆する情報）などが挙げられる。

【２０２５】

なお、本実施形態では、第１の回転役物部材３７は、特図遊技において、左第２の回転役物部材３８Ｌや右第２の回転役物部材３８Ｒと協働して、大当たり種別（５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり）や、保留連荘の有無を明示又は示唆するために利用される。

【２０２６】

第１の回転役物部材３７は、縮小状態の正面視において花を模した形状を有しており、図柄表示部３４１の前面側に配置されている。なお、第１の回転役物部材３７の設置場所は、図柄表示部３４１の前面側に限らず変更可能であり、例えば遊技球の流路上に設けてもよい。この場合、第１の回転役物部材３７に遊技球が衝突しないように釘により保護することが考えられる。もちろん、第１の回転役物部材３７を遊技球の流路上に配置する場合の遊技球からの保護は、釘に限らず樹脂製などの部材によって行ってもよい。また、第１の回転役物部材３７を遊技球の流路上に配置する場合に遊技球の作用を受けるようにしてもよい。即ち、第１の回転役物部材３７は、遊技球による作用を受けても受けなくてもよい。そして、第１の回転役物部材３７は、複数の板状部材３７０，３７１、回転軸３７２、及び複数の拡縮ガイド機構３７３を備える。

【２０２７】

複数の板状部材３７０，３７１は、花びらを模した形状を有し、第１板状部材３７０及び第２板状部材３７１を含む。各板状部材３７０，３７１は、例えば全体が樹脂により形成されている。

【２０２８】

第１板状部材３７０は、背面側を視認可能な透光性を有する正面視円形の透光性領域３７０Ａを備える。透光性領域３７０Ａは、当該第１板状部材３７０における他の領域に比べて透光性が高く形成されている。透光性領域３７０Ａは、第１板状部材３７０の全体が樹脂により形成される場合、例えば透明樹脂又は半透明樹脂により形成されている。なお、第１板状部材３７０における透光性領域３７０Ａ以外の領域は、背面側を視認可能に形成しても背面側を視認不能又は困難に形成してもよい。

【２０２９】

このような透光性領域３７０Ａは、例えば樹脂成形により第１板状部材３７０の前加工品である透明な樹脂成形物を形成した後に、当該樹脂成形物における透光性領域３７０Ａとなるべき領域以外に塗装を施すことにより形成することができる。また、透光性領域３７０Ａは、例えば透明樹脂又は半透明樹脂により形成された正面視円形状の部材をインサート成形することで形成することも可能である。

【２０３０】

なお、透光性領域３７０Ａは、第１板状部材３７０の他の領域に比べて透光性が高く、背面側を視認可能な透光性を有する限りは、有色透明及び無色透明のいずれであってもよい。また、透光性領域３７０Ａの正面視形状は、円形に限らず、他の形状であってもよい。また、透光性領域３７０Ａは、貫通孔として形成してもよい。このように透光性領域３７０Ａを貫通孔として形成する場合には、透光性領域３７０Ａをインサート成形により形成する場合に比べて透光性領域３７０Ａを容易に形成することができる。

【２０３１】

また、透光性領域３７０Ａは、拡大レンズとして形成してもよい。このように、透光性領域３７０Ａを拡大レンズとして形成する場合、透光性領域３７０Ａを通して視認される所定の情報の表示が拡大表示されるため、遊技者は所定の情報を把握し易くなる。例えば、透光性領域３７０Ａを通して、左第２の回転役物部材３８Ｌの情報表示部３８３Ｌ，３

８４Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒの情報表示部３８３Ｒ，３８４Ｒが視認可能とされる場合、情報表示部３８３Ｌ，３８４Ｌ，３８３Ｒ，３８４Ｒによって提示される情報（例えば大当たり種別、保留連荘の有無）が拡大表示される。また、透光性領域３７０Ａを通して、図柄表示部３４１の所定領域が視認可能な状態では、所定領域において提示される情報（例えば大当たり抽選の結果）が拡大表示される。これにより、特図遊技において、大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示する、いわゆる一発告知演出を実行することが可能になる。

【２０３２】

また、本実施形態では、第１板状部材３７０に周囲に比べて透光性が高い透光性領域３７０Ａが設けられていたが、必ずしも透光性領域３７０Ａを設定する必要はなく、例えば第１板状部材３７０は、全体の透光性が均一又は略均一となるように形成してもよい。

【２０３３】

一方、第２板状部材３７１は、基本的に第１板状部材３７０と同様な外観を有するため詳細な説明は省略するが、透光性領域３７０Ａが設けられていない点で、第１板状部材３７０とは異なる。また、第２板状部材３７１は、適用可能な範囲において、第１板状部材３７０と同様な設計変更が可能である。

【２０３４】

回転軸３７２は、後述の第１の回転役物部材駆動機構３７ａ（図１６９参照）から回転駆動力が入力される部分であり、図柄表示部３４１に向けて遊技盤３１の前後方向に延びている。回転軸３７２は、ＭＰＵ５１の制御に従って第１の回転役物部材駆動機構３７ａから回転力が入力されることによって所定の回転状態とされ、ＭＰＵ５１の制御に従って第１の回転役物部材駆動機構３７ａから回転力の入力が停止されることによって非回転状態（所定の停止状態）とされる。

【２０３５】

なお、所定の回転状態での回転軸３７２（複数の板状部材３７０，３７１）の回転速度、即ち第１の回転役物部材３７の回転速度は、特に制限はなく、また一定であっても不定であってもよく、さらには回転速度や回転方向が変化するようにしてもよい。

【２０３６】

回転軸３７２には、複数の拡縮ガイド機構３７３が正面視において放射状に固定されている。そのため、複数の拡縮ガイド機構３７３は、回転軸３７２が回転されることによって回転軸３７２を中心に回転可能である。回転軸３７２は、昇降シャフト３７４に固定された支持リング３７５に回転可能に支持されており、規制リング３７６によって前後方向の移動が規制されている。ここで、昇降シャフト３７４は、回転軸３７２を上下方向に移動させるものであり、後述の第１の回転役物部材駆動機構３７ａ（図１６９参照）から入力される駆動力によって回転軸３７２を上下方向に移動させる。これにより、第１の回転役物部材３７は、回転軸３７２が上下方向への移動されることよって、全体が上下方向に移動可能である。即ち、第１の回転役物部材３７は、下動することによって左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒに近接することが可能であり、上動することによって左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒから離間することが可能である。

【２０３７】

各拡縮ガイド機構３７３は、板状部材３７０，３７１を１つずつ支持しており、支持した板状部材３７０，３７１を回転軸３７２の半径方向に沿ってスライド移動させることが可能である。各拡縮ガイド機構３７３は、例えば後述の第１の回転役物部材駆動機構３７ａ（図１６９参照）から入力される回転力を直進力に変換することで、支持した板状部材３７０，３７１を回転軸３７２の半径方向に沿ってスライド移動させる。各拡縮ガイド機構３７３としては、回転力を直進力に変換する公知の機構を採用することができる。具体的には、各拡縮ガイド機構３７３としては、ラック、スクリューシャフト、ボールねじ、無端ベルト、ワイヤ、チェーン、平歯車や傘歯車などの各種歯車、ローラなどの構成要素を１以上含むアクチュエータが挙げられる。また、各拡縮ガイド機構３７３は、磁力や電

磁力を利用したものであってもよい。
【２０３８】
このように、第１の回転役物部材３７では、回転軸３７２が昇降シャフト３７４に回転可能に支持され、回転軸３７２から放射状に配置された複数の拡縮ガイド機構３７３に１つずつ板状部材３７０，３７１がスライド移動可能に支持されている。そのため、第１の回転役物部材３７は、図柄表示部３４１の正面側において、上下方向に移動可能であり、回転軸３７２を中心に回転可能であり、回転軸３７２を中心に拡縮可能である。
【２０３９】
ここで、図１６９は遊技機１０のシステム構成の要部の一例を示すブロック図である。
【２０４０】
図１６９に示すように、第１の回転役物部材３７は、ＭＰＵ５１によって制御される第１の回転役物部材駆動機構３７ａを介して、上下動、回転及び拡縮が制御される。第１の回転役物部材駆動機構３７ａは、入出力Ｉ／Ｆ５２を介して音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１に接続されている。この第１の回転役物部材駆動機構３７ａは、例えば複数のモーター、第１の回転役物部材３７が待機位置に復帰していることを検出するための復帰検出部、及びモータードライバを有する。
【２０４１】
複数のモーターは、例えばステッピングモーター、ＤＣモーターなどであり、復帰検出部は、例えば光学式センサ、接点式センサなどである。各モーターは、駆動ギアなどの駆動伝達機構を介して、第１の回転役物部材３７の回転軸３７２、複数の拡縮ガイド機構３７３及び昇降シャフト３７４に連結されており、回転軸３７２、複数の拡縮ガイド機構３７３及び昇降シャフト３７４に駆動力が入力される。第１の回転役物部材３７は、昇降シャフト３７４の駆動力が入力されることによって、第１の回転役物部材３７が開口３１Ａから露出する予め定められた図１５７に示す待機位置（図１５８に仮想線で示す位置）と、待機位置よりも下方に設定され、第１の回転役物部材３７の全体が露出する図１５８に実線で示す作動位置との間で、図柄表示部３４１の正面側において上下方向に移動可能である。また、図１６０に示すように、第１の回転役物部材３７は、回転軸３７２に回転力が入力されることによって、図柄表示部３４１の正面側において反時計回り方向に回転可能である。なお、第１の回転役物部材３７の回転位置は、待機位置と作動位置との間のいずれの位置でもよいが、本実施形態では、第１の回転役物部材３７は作動位置において回転される。さらに、第１の回転役物部材３７は、拡縮ガイド機構３７３に駆動力が入力されることによって、図柄表示部３４１の正面側において、回転軸３７２の半径方向に各板状部材３７０，３７１がスライド移動されることで拡縮可能である。そして、第１の回転役物部材３７は、図柄表示部３４１の正面側において、縮小状態（図１６０（Ａ）参照）及び拡大状態（図１６０（Ｂ）参照）のいずれにおいても回転可能である。
【２０４２】
また、第１の回転役物部材駆動機構３７ａは、モータードライバが音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に接続されている。そして、モータードライバは、音声ランプ制御装置５からの制御指示に従って各モーターを制御する。また、モータードライバは、復帰検出部による検出結果を取得して音声ランプ制御装置５に伝達することが可能である。なお、モータードライバを省略し、各モーター及び復帰検出部が、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に直接接続され、音声ランプ制御装置５によって制御されてもよい。
【２０４３】
なお、第１の回転役物部材駆動機構３７ａの構成は、特に制限はなく、同様に、第１の回転役物部材駆動機構３７ａの構成についても特に制限はない。即ち、第１の回転役物部材３７を上下動、回転及び拡縮させる構成は、特に制限はない。
【２０４４】
また、本実施形態では、第１の回転役物部材３７を回転・拡縮させる駆動力としては、モーターによって付与されるものに限らず、ソレノイドの他、遊技球の作用により得られるものであってもよい。具体的には、第１の回転役物部材３７を回転・拡縮させる駆動力

としては、アウト口３１８などを介して遊技盤３１の裏面側に排出されるアウト玉により得られる動力、遊技盤３１を流下するアウト玉以外の遊技球により得られる動力などが考えられる。一例として、遊技盤３１の前面側又は背面側を移動する遊技球の作用によりギアなどの回転体を常に回転させ、必要に応じて、当該回転体と第１の回転役物部材３７とを接続することによって当該回転体の回転力を第１の回転役物部材３７とに伝達することで、第１の回転役物部材３７を回転・拡縮させることが考えられる。他の例として、第１の回転役物部材３７を回転・拡縮させる駆動力としては、遊技盤３１の前面側又は背面側を移動する遊技球の作用により得られる電力が考えられる。例えば、遊技球が作用することによる回転体の回転、圧電素子に遊技球が衝突することによる圧電素子の変形などによる発電により電力が考えられる。また、遊技球の作用により得られる電力は、蓄電しても利用してもよい。具体的には、遊技球の作用により得られる電力を蓄電機に蓄電しておき、この蓄電機に蓄電された電力を利用して第１の回転役物部材３７を回転・拡縮させることが考えられる。

【２０４５】

また、本実施形態では、詳細は後述するが、作動位置において第１の回転役物部材３７が拡大状態にある場合、第１の回転役物部材３７の背面側かつ図柄表示部３４１の正面側に配置された左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒは、これらが作動位置に移動することで、第１の回転役物部材３７の複数の板状部材３７０，３７１の背後に移動することが可能である（図１６５～図１６７参照）。そのため、作動位置において第１の回転役物部材３７が拡大状態にある場合、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒが第１の回転役物部材３７の複数の板状部材３７０，３７１の背後に移動することで、図柄表示部３４１から正面側に発せられる特定領域の光を遮って、第１の回転役物部材３７における第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、左第２の回転役物部材３８Ｌや右第２の回転役物部材３８Ｒが視認可能な状態とされる（図１６７参照）。一方、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒが第１の回転役物部材３７の複数の板状部材３７０，３７１の背後にない場合、第１の回転役物部材３７における第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、図柄表示部３４１から正面側に発せられる特定領域の光を視認可能な状態とされる。

【２０４６】

このように、本実施形態では、第１の回転役物部材３７における第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、図柄表示部３４１から正面側に発せられる特定領域の光を視認可能な状態と、図柄表示部３４１から正面側に発せられる特定領域の光を遮って、第１の回転役物部材３７における第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒが視認可能な状態と、を有する。これにより、第１の回転役物部材３７と左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒとによって、２種類の状態となり得るため、第１の回転役物部材３７と左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒとの動作によって実行される演出が多様化される。例えば、第１の回転役物部材３７における第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、図柄表示部３４１から正面側に発せられる特定領域の光を視認可能な状態では、透光性領域３７０Ａを通して視認される特定領域の光の視認態様に応じた演出が実行可能となる。具体的には、透光性領域３７０Ａを通して視認される特定領域の光の視認態様に応じて、例えば遊技者に遊技に対する所定の情報（例えば当該特図遊技や保留された特図遊技の大当たり抽選の結果に関する情報）を付与する演出を実行することが可能になる。一方、図柄表示部３４１から正面側に発せられる特定領域の光を遮って、第１の回転役物部材３７における第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒが視認可能な状態では、透光性領域３７０Ａを通して視認される左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒの視認態様に応じて、例えば遊技者に遊技に対する所定の情報（例えば当該特図遊技や保留された特図遊技の大当たり抽選の結果に関する情報）を付与する演出を実行することが可能になる。

【２０４７】
なお、第１の回転役物部材３７と左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒとによって実現される２種類の状態において、遊技者に遊技に対する所定の情報を付与する演出としては、例えば当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示又は示唆する演出、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を明示又は示唆する演出、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する演出、特図遊技を実行する権利の保留がある場合に当該特図遊技の終了後に実行される保留された特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示又は示唆する演出（保留の先読み演出）、特図遊技を実行する権利の保留がある場合に当該大当たり遊技の終了後に実行される保留された特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示又は示唆する演出（いわゆる保留連荘を明示又は示唆する演出）などが挙げられる。このように、第１の回転役物部材３７と左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒとによって実現される２種類の状態を有することで、回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの動作によって実行される演出が多様化されるため、遊技の興趣が向上される。

【２０４８】
また、第１の回転役物部材３７は、単独で、前述の遊技者に遊技に対する所定の情報を付与する演出を実行することも可能である。例えば、図柄表示部３４１に所定の情報に対応させた画像を表示すると共に、第１の回転役物部材３７における第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、当該画像を視認可能とすることで、遊技者に遊技に対する所定の情報を付与する演出を実行することができる。この場合、遊技者に遊技に対する所定の情報に対応する画像を複数表示し、これらの画像のうちの１つの画像を、透光性領域３７０Ａを通して視認可能とすることで、遊技者に遊技に対する所定の情報を付与する演出を実行することも考えられる。

【２０４９】
ここで、図１６２（Ａ）～図１６２（Ｃ）は、特図遊技において第１の回転役物部材３７が単独で大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを報知するルーレット演出を実行する場合の視認例を示す図である。具体的には、図１６２（Ａ）はルーレット演出での図柄表示部３４１の画像例であり、図１６２（Ｂ）はルーレット演出において大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する場合の視認例であり、図１６２（Ｃ）はルーレット演出において大当たり抽選の結果が外れであることを報知する場合の視認例である。

【２０５０】
図１６２（Ａ）に示すように、特図遊技において第１の回転役物部材３７が単独で遊技者に大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを報知するルーレット演出を実行する場合、図柄表示部３４１には、複数の報知画像４０Ａ～４０Ｅ（図示した例では５つ）が表示される。複数の報知画像４０Ａ～４０Ｅは、大当たりであることを報知する２つの大当たり報知画像４０Ａ，４０Ｂと、外れであることを報知する３つの外れ報知画像４０Ｃ～４０Ｅとを含む。大当たり報知画像４０Ａ，４０Ｂと外れ報知画像４０Ｃ～４０Ｅとは、区別可能な態様で表示される。図１６２（Ａ）に示す例では、大当たり報知画像４０Ａ，４０Ｂが黒色円形に表示され、外れ報知画像４０Ｃ～４０Ｅが白色円形に表示されることで区別可能とされている。

【２０５１】
なお、大当たり報知画像４０Ａ，４０Ｂと外れ報知画像４０Ｃ～４０Ｅとは、区別可能な態様で表示されていればよく、円形に限らず他の形状として表示してもよく、また黒色や白色に限らず他の色で表示してもよい。さらには、大当たり報知画像４０Ａ，４０Ｂと外れ報知画像４０Ｃ～４０Ｅとは、文字や記号により区別可能に表示してもよい。例えば、大当たり報知画像４０Ａ，４０Ｂを「当」、「ＷＩＮ」、「○」などのように大当たりを明示又は示唆する画像として表示する一方で、外れ報知画像４０Ｃ～４０Ｅを「外」、「ＬＯＳＥ」、「×」などのように外れを明示又は示唆する画像として表示することも考

えられる。また、複数の報知画像４０Ａ～４０Ｅに代えて、又は加えて、大当たり期待度を示唆する画像を表示してもよい。例えば、「チャンス」、「大チャンス」、「激熱」、「鉄板」（大当たりの明示）などの文字画像の他、大当たり期待度を「○○％」のように表示してもよい。

【２０５２】

また、複数の報知画像４０Ａ～４０Ｅは、第１の回転役物部材３７が縮小状態である場合の第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａの回転軌跡上に表示される。図１６２（Ａ）に示す例では、複数の報知画像４０Ａ～４０Ｅは、前記回転軌跡の下半分の円弧上に等間隔で表示されている。これにより、縮小状態で回転する第１の回転役物部材３７を、複数の報知画像４０Ａ～４０Ｅのいずれかに対応する位置で停止させることで、第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、大当たり報知画像４０Ａ，４０Ｂ及び外れ報知画像４０Ｃ～４０Ｅのいずれかを視認可能とすることができる。換言すれば、ルーレット演出における第１の回転役物部材３７の停止位置としては、複数の報知画像４０Ａ～４０Ｅのいずれかを透光性領域３７０Ａを通して視認可能な５か所が設定される。

【２０５３】

例えば、縮小状態で回転する第１の回転役物部材３７は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して大当たり報知画像４０Ａ，４０Ｂが視認可能な位置（図１６２（Ｂ）参照）に停止される。一方、縮小状態で回転する第１の回転役物部材３７は、大当たり抽選の結果が外れである場合には、第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して外れ報知画像４０Ｃ～４０Ｅが視認可能な位置（図１６２（Ｃ）参照）に停止される。

【２０５４】

なお、本実施形態では、複数の報知画像４０Ａ～４０Ｅが、第１の回転役物部材３７が縮小状態である場合の第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａの回転軌跡上に表示されていたが、複数の報知画像４０Ａ～４０Ｅを、第１の回転役物部材３７が拡大状態である場合の第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａの回転軌跡上に表示してもよい。この場合、拡大状態で回転する第１の回転役物部材３７の停止位置を制御することで、第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、大当たり報知画像４０Ａ，４０Ｂ及び外れ報知画像４０Ｃ～４０Ｅのいずれかを視認可能とすることができる。

【２０５５】

また、本実施形態では、第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａの回転軌跡における下半周において等間隔で５つの報知画像４０Ａ～４０Ｅが配置されていたが、報知画像４０Ａ～４０Ｅの数は、大当たり報知画像４０Ａ，４０Ｂと外れ報知画像４０Ｃ～４０Ｅとのように異なる情報を報知することが可能な２種類以上を含んでいれは特に制限はなく、また、複数の報知画像４０Ａ～４０Ｅは、必ずしも等間隔で配置する必要はなく、さらに、複数の報知画像４０Ａ～４０Ｅは、透光性領域３７０Ａの回転軌跡の下半周に限らず、当該回転軌跡の上半周、左半周、右半周、全周のように、図１６２（Ａ）に示す例とは異なる範囲に表示してもよい。

【２０５６】

ここで、図１６２（Ｄ）は、特図遊技において第１の回転役物部材３７が単独で大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを報知するルーレット演出における第１の回転役物部材３７の回転パターン（透光性領域３７０Ａを通して視認される報知画像４０Ａ～４０Ｅの視認順序）の例を示す図である。なお、図１６２（Ｄ）における「４０Ａ」、「４０Ｂ」などは、当該符号に対応する報知画像４０Ａ～４０Ｅが透光性領域３７０Ａを通して視認可能に位置に第１の回転役物部材３７が仮停止又は停止されることを意味している。また、図１６２（Ｅ）は、ルーレット演出における停止パターンの例を示す図である。

【２０５７】

図１６２（Ｄ）に示すように、本実施形態では、ルーレット演出における第１の回転役物部材３７の回転パターンとして、Ａ～Ｆの６種類が設定されている。なお、回転パターンＡ～Ｆの詳細は後述する。そして、回転パターンＡ～Ｆのいずれの回転パターンを実行

するかは、例えば所定の抽選に基づいてランダムに決定される。また、複数の報知画像４０Ａ～４０Ｅのうちのいずれの報知画像４０Ａ～４０Ｅが最終的に透光性領域３７０Ａを通して視認可能とされるか、即ち第１の回転役物部材３７の最終停止位置は、例えば大当たり抽選結果に基づいて所定の抽選により決定される。

【２０５８】

また、図１６２（Ｅ）に示すように、本実施形態では、ルーレット演出における停止パターンとして、Ａ～Ｄの４種類が設定されている。即ち、ルーレット演出では、回転パターンＡ～Ｆのいずれが実行された後に、停止パターンＡ～Ｄのいずれかが実行されることで、予め定められた最終的位置に第１の回転役物部材３７が停止され、透光性領域３７０Ａを通して視認可能な報知画像４０Ａ～４０Ｅの種別によって、大当たり抽選の結果が大当たりであるか、外れであるかが報知される。

【２０５９】

図１６２（Ｄ）に示す回転パターンＡは、第１の回転役物部材３７の初期停止位置が、大当たり報知画像４０Ａが透光性領域３７０Ａを通して視認可能な位置（図１６２（Ｂ）参照）であり、その後、第１の回転役物部材３７が所定角度（例えば４５°）ずつ間欠的に時計回り方向に回転されることで、大当たり報知画像４０Ｂ、外れ報知画像４０Ｃ、外れ報知画像４０Ｄ、外れ報知画像４０Ｅが、順次、透光性領域３７０Ａを通して視認可能とされる。さらに、回転パターンＡでは、第１の回転役物部材３７が特定角度（例えば１８０°）だけ時計回り方向に回転されることで、再び大当たり報知画像４０Ａが透光性領域３７０Ａを通して視認可能とされ、その後、必要に応じて所定角度（例えば４５°）ずつ間欠的に時計回り方向に回転されることで、大当たり抽選の結果に応じて、報知画像４０Ａ～４０Ｅのいずれかが透光性領域３７０Ａを通して視認可能が状態で停止又は仮停止される。

【２０６０】

回転パターンＢは、回転パターンＡと同様に、第１の回転役物部材３７の初期停止位置が、大当たり報知画像４０Ａが透光性領域３７０Ａを通して視認可能な位置（図１６２（Ｂ）参照）であり、その後、第１の回転役物部材３７が所定角度（例えば４５°）ずつ間欠的に時計回り方向に回転されることで、大当たり報知画像４０Ｂ、外れ報知画像４０Ｃ、外れ報知画像４０Ｄ、外れ報知画像４０Ｅが、順次、透光性領域３７０Ａを通して視認可能とされる。さらに、回転パターンＢでは、回転パターンＡとは逆に、必要に応じて所定角度（例えば４５°）ずつ間欠的に反時計回り方向に回転されることで、大当たり抽選の結果に応じて、報知画像４０Ａ～４０Ｅのいずれかが透光性領域３７０Ａを通して視認可能が状態で停止又は仮停止される。

【２０６１】

回転パターンＣは、第１の回転役物部材３７の初期停止位置が、外れ報知画像４０Ｅが透光性領域３７０Ａを通して視認可能な位置（図１６２（Ｃ）参照）であり、その後、第１の回転役物部材３７が所定角度（例えば４５°）ずつ間欠的に反時計回り方向に回転されることで、外れ報知画像４０Ｄ、外れ報知画像４０Ｃ、大当たり報知画像４０Ｂ、大当たり報知画像４０Ａが、順次、透光性領域３７０Ａを通して視認可能とされる。さらに、回転パターンＣでは、第１の回転役物部材３７が特定角度（例えば１８０°）だけ反時計回り方向に回転されることで、再び外れ報知画像４０Ｅが透光性領域３７０Ａを通して視認可能とされ、その後、必要に応じて所定角度（例えば４５°）ずつ間欠的に反時計回り方向に回転されることで、大当たり抽選の結果に応じて、報知画像４０Ａ～４０Ｅのいずれかが透光性領域３７０Ａを通して視認可能が状態で停止又は仮停止される。

【２０６２】

回転パターンＤは、回転パターンＣと同様に、第１の回転役物部材３７の初期停止位置が、外れ報知画像４０Ｅが透光性領域３７０Ａを通して視認可能な位置（図１６２（Ｃ）参照）であり、その後、第１の回転役物部材３７が所定角度（例えば４５°）ずつ間欠的に反時計回り方向に回転されることで、外れ報知画像４０Ｄ、外れ報知画像４０Ｃ、大当たり報知画像４０Ｂ、大当たり報知画像４０Ａが、順次、透光性領域３７０Ａを通して視

認可能とされる。さらに、回転パターンＤでは、回転パターンＣとは逆に、必要に応じて所定角度（例えば４５°）ずつ間欠的に時計回り方向に回転されることで、大当たり抽選の結果に応じて、報知画像４０Ａ～４０Ｅのいずれかが透光性領域３７０Ａを通して視認可能が状態で停止又は仮停止される。

【２０６３】

回転パターンＥでは、第１の回転役物部材３７が時計回り方向に高速回転された後、報知画像４０Ａ～４０Ｅのいずれかが透光性領域３７０Ａを通して視認可能が状態で停止又は仮停止される。

【２０６４】

回転パターンＦでは、回転パターンＥとは逆に、第１の回転役物部材３７が反時計回り方向に高速回転された後、報知画像４０Ａ～４０Ｅのいずれかが透光性領域３７０Ａを通して視認可能が状態で停止又は仮停止される。

【２０６５】

図１６２（Ｅ）に示す停止パターンＡは、第１の回転役物部材３７が、予め定められた最終停止位置に直接停止し、その後に、第１の回転役物部材３７が再回転しないパターンである。

【２０６６】

停止パターンＢは、最終停止前に、大当たり報知画像４０Ｂが透光性領域３７０Ａを通して視認可能な位置と、外れ報知画像４０Ｃが透光性領域３７０Ａを通して視認可能な位置との間で、第１の回転役物部材３７が時計回り方向又は反時計回り方向に所定角度（例えば４５°）だけ交互に回転され、その後に、予め定められた最終停止位置である大当たり報知画像４０Ｂが透光性領域３７０Ａを通して視認可能な位置、又は外れ報知画像４０Ｃが透光性領域３７０Ａを通して視認可能な位置に停止するパターンである。この停止パターンＢは、最終停止位置が、透光性領域３７０Ａを通して大当たり報知画像４０Ｂが視認可能な位置、又は透光性領域３７０Ａを通して外れ報知画像４０Ｃが視認可能な位置が決定された場合に実行される。

【２０６７】

停止パターンＣ及び停止パターンＤは、大当たり抽選の結果が大当たりであり、最終停止位置として、透光性領域３７０Ａを通して大当たり報知画像４０Ｂが視認可能な位置が決定されている場合に実行され得るものである。具体的には、停止パターンＣでは、透光性領域３７０Ａを通して外れ報知画像４０Ｃが視認可能な位置に第１の回転役物部材３７が仮停止された後、第１の回転役物部材３７が所定角度（例えば４５°）だけ反時計回り方向に回転されることで、透光性領域３７０Ａを通して大当たり報知画像４０Ｂが視認可能な位置に第１の回転役物部材３７が停止される。一方、停止パターンＤでは、停止パターンＣと同様に、透光性領域３７０Ａを通して外れ報知画像４０Ｃが視認可能な位置に第１の回転役物部材３７が仮停止された後、第１の回転役物部材３７が特定角度（例えば１３５°）だけ時計回り方向に回転されることで、透光性領域３７０Ａを通して大当たり報知画像４０Ｂが視認可能な位置に第１の回転役物部材３７が停止される。

【２０６８】

このように、第１の回転役物部材３７によるルーレット演出では、第１の回転役物部材３７の回転パターンＡ～Ｆと停止パターンＡ～Ｄの組み合わせによって、演出や装飾性がより多様化・多彩化される。また、遊技者は、ルーレット演出が実行される場に、第１の回転役物部材３７の透光性領域３７０Ａを通して最終的に視認可能とされる報知画像４０Ａ～４０Ｅに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【２０６９】

なお、第１の回転役物部材３７によるルーレット演出における回転パターンや停止パターンは、図１６２（Ｄ）や図１６２（Ｅ）に示した例には限定されず、種々に変更可能である。

【２０７０】

また、本実施形態では、特図遊技において第１の回転役物部材３７が単独で大当たり抽

選の結果が大当たりであるか外れであるかを報知するルーレット演出について説明したが、第１の回転役物部材３７によるルーレット演出は、特図遊技において、確変大当たりであるか通常大当たりであるかを報知する演出として実行してもよく、特図遊技において通常大当たりであることが報知された場合に、大当たり遊技において、確変大当たりであることを報知する昇格演出として実行してもよい。

【２０７１】

また、本実施形態のルーレット演出では、第１の回転役物部材３７における第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して図柄表示部３４１に表示された報知画像４０Ａ～４０Ｅが視認可能とされるが、図柄表示部３４１に表示された報知画像４０Ａ～４０Ｅを視認可能とすることに代えて、第１の回転役物部材３７の裏面側にＬＥＤなどの各種ランプを複数個配置し、透光性領域３７０Ａを通して視認可能とされるランプの発光態様、例えば色、点灯、消灯、点滅などによって、大当たりであるか否かや、大当たり種別を報知するようにしてもよい。

【２０７２】

また、本実施形態では、第１の回転役物部材３７が上下方向の直線的経路を移動可能とされているが、上下方向以外の方向、例えば左右方向や斜め方向に移動可能であってもよいし、蛇行した経路や円弧状の経路などの非直線的な経路を移動可能であってもよく、複数の異なる経路を移動可能であってもよい。また、第１の回転役物部材３７は、移動不能であってもよい。

【２０７３】

また、本実施形態では、第１の回転役物部材３７の待機位置が開口３１Ａから一部が露出する位置に設定され、第１の回転役物部材３７の作動位置が図柄表示部３４１の中央部に設定されているが、当該待機位置及び当該作動位置は特に限定はなく、例えば正面視における図柄表示部３４１の周囲、各種入賞口３１３～３１６の直上や内部、回転体としての風車３１０の周囲などに設定してもよい。また、第１の回転役物部材３７の待機位置及び作動位置の少なくとも一方を複数設定してもよい。

【２０７４】

また、本実施形態では、第１の回転役物部材３７が、複数の板状部材３７０，３７１のスライド移動によって拡縮可能とされていたが、第１の回転役物部材３７は、拡縮しない構成であってもよく、板状部材が１つであってもよい。

【２０７５】

ここで、図１６３～図１６７は、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒを説明するための図面である。具体的には、図１６３は左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒが作動位置にある場合の遊技盤３１の一例を示す正面図、図１６４は左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒの回転例を示す正面図、図１６５は第１の回転役物部材３７が作動位置において拡大状態である場合に左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒが作動位置にある場合の遊技盤３１の一例を示す正面図、図１６６は第１の回転役物部材３７及び左第２の回転役物部材３８Ｌ（右第２の回転役物部材３８Ｒ）の周辺を、一部を破断して示す側面図、図１６７は第１の回転役物部材３７、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒの作動例を示す遊技盤３１の正面図である。

【２０７６】

図１６３～図１６７に示すように、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒは、図柄表示部３４１の前面側に配置されており、詳細は後述するが、左第２の回転役物部材駆動機構３８Ｌａ又は右第２の回転役物部材駆動機構３８Ｒａ（図１６９参照）によって、それぞれ独立して図柄表示部３４１の前面側において、上下動及び回転可能であり、特図遊技や大当たり遊技において、第１の回転役物部材３７と協働して、遊技に関する所定の遊技情報を遊技者に付与する演出を実行するために動作される。

【２０７７】

なお、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒの設置場所は、図

柄表示部３４１の前面側に限らず変更可能であり、例えば遊技球の流路上に設けてもよい。この場合、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒに遊技球が衝突しないように釘により保護することが考えられる。もちろん、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒを遊技球の流路上に配置する場合の遊技球からの保護は、釘に限らず樹脂製などの部材によって行ってもよい。また、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒを遊技球の流路上に配置する場合に遊技球の作用を受けるようにしてもよい。即ち、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒは、遊技球による作用を受けても受けなくてもよい。

【２０７８】

左第２の回転役物部材３８Ｌは、第１の回転役物部材３７と協働し、特図遊技や大当たり遊技において遊技に関する所定の遊技情報を提示するものである。具体的には、本実施形態では、特図遊技において、大当たり抽選での抽選結果が５Ｒ大当たりである場合に利用され、５Ｒ大当たりの種別（５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たり）を明示するために利用される。この左第２の回転役物部材３８Ｌは、回転主体部３８１Ｌ及び回転軸３８２Ｌを備える。

【２０７９】

回転主体部３８１Ｌは、正面視長円形状を有する板状に形成され、図柄表示部３４１の前面側に配置されている。回転主体部３８１Ｌには、一端部に情報表示部３８３Ｌが設けられ、他端部に情報表示部３８４Ｌが設けられている。回転主体部３８１Ｌは、少なくとも一端部の情報表示部３８３Ｌ及び他端部の情報表示部３８４Ｌが、背面側が視認不能又は困難に形成されている。これにより、情報表示部３８３Ｌ，３８４Ｌは、図柄表示部３４１の前面側に発せられる光を遮ることが可能である。なお、回転主体部３８１Ｌは、全体において背面側が視認不能又は困難に形成されてもよいし、情報表示部３８３Ｌ，３８４Ｌのみが背面側が視認不能又は困難に形成され、その他の部分が透光性を有していてもよい。

【２０８０】

本実施形態では、一端部の情報表示部３８３Ｌには「ＳＭＡＬＬ」と表示され、他端部の情報表示部３８４Ｌには「ｓｍａｌｌ」と表示されている。そして、詳細は後述するが、大当たり抽選での抽選結果が５Ｒ確変大当たりである場合には、所定の位置で所定の停止状態とされた第１の回転役物部材３７の透光性領域３７０Ａを通して情報表示部３８３Ｌの「ＳＭＡＬＬ」の文字が視認可能とされ、大当たり抽選での抽選結果が５Ｒ通常大当たりである場合には、所定の位置で所定の停止状態とされた第１の回転役物部材３７の透光性領域３７０Ａを通して情報表示部３８４Ｌの「ｓｍａｌｌ」の文字が視認可能とされる（図１６８参照）。

【２０８１】

即ち、本実施形態では、透光性領域３７０Ａを通して視認可能とされる文字がアルファベットの「ＳＭＡＬＬ」及び「ｓｍａｌｌ」であることによって５Ｒ大当たりであることが報知され、アルファベットの大文字であるか小文字であるかによって、確変大当たりであるか通常大当たりであるかが区別可能とされている。

【２０８２】

なお、本実施形態では、透光性領域３７０Ａを通して視認可能とされる文字がアルファベットの大文字であるか小文字であるかによって、確変大当たりであるか通常大当たりであるかが区別可能とされているが、漢字、平仮名、数字、記号の種別などによって、確変大当たりであるか通常大当たりであるかを区別可能としてもよい。また、透光性領域３７０Ａを通して視認可能とされる文字や記号の色によって、確変大当たりであるか通常大当たりであるかを区別可能としてもよい。例えば、透光性領域３７０Ａを通して視認可能とされる文字や記号の色が虹色である場合に確変大当たりであることが報知され、透光性領域３７０Ａを通して視認可能とされる文字や記号の色が虹色以外の色（例えば黒色）である場合に通常大当たりであることが報知されるようにしてもよい。

【２０８３】

また、左第２の回転役物部材３８Ｌにおける回転主体部３８１Ｌの情報表示部３８３Ｌ，３８４Ｌは、塗装などにより簡易に形成することができるが、液晶ディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、ドットマトリクスディスプレイなどの各種表示装置によって形成してもよい。この場合、情報表示部３８３Ｌ，３８４Ｌでの表示態様が多様化されるため、左第２の回転役物部材３８Ｌを利用して遊技者に遊技に対するより多様な情報を付与することが可能になる。これにより、左第２の回転役物部材３８Ｌを利用して実行される演出をより多様化させることができるため、遊技の興趣が向上される。

【２０８４】

回転軸３８２Ｌは、後述の左第２の回転役物部材駆動機構３８Ｌａ（図１６９参照）から回転駆動力が入力される部分である。この回転軸３８２Ｌは、図柄表示部３４１の前面側において、図柄表示部３４１に向けて前後方向に延びるように回転主体部３８１Ｌの背面側の中央部に固定されている。回転軸３８２Ｌは、ＭＰＵ５１の制御に従って左第２の回転役物部材駆動機構３８Ｌａから回転力が入力されることによって回転状態とされ、ＭＰＵ５１の制御に従って左第２の回転役物部材駆動機構３８Ｌａから回転力の入力が停止されることによって非回転状態とされる。これにより、回転主体部３８１Ｌが回転軸３８２Ｌと共に回転軸３８２Ｌを中心に回転可能され、左第２の回転役物部材３８Ｌの全体が回転可能とされる。即ち、左第２の回転役物部材３８Ｌは、上動することによって第１の回転役物部材３７に近接することが可能であり、下動することによって第１の回転役物部材３７から離間することが可能である。

【２０８５】

なお、所定の回転状態での回転軸３８２Ｌ（回転主体部３８１Ｌ）の回転速度、即ち左第２の回転役物部材３８Ｌの回転速度は、特に制限はなく、また一定であっても不定であってもよく、さらには回転速度や回転方向が変化するようにしてもよい。

【２０８６】

回転軸３８２Ｌは、昇降シャフト３８５Ｌに固定された支持リング３８６Ｌに回転可能に支持されており、規制リング３８７Ｌによって前後方向の移動が規制されている。ここで、昇降シャフト３８５Ｌは、後述の左第２の回転役物部材駆動機構３８Ｌａ（図１６９参照）から入力される駆動力によって、回転軸３８２Ｌを図柄表示部３４１の正面側において昇降させることが可能である。これにより、左第２の回転役物部材３８Ｌは、第１の回転役物部材３７における第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通すことなく視認可能な待機位置（図１５７及び図１５８参照）と、透光性領域３７０Ａを通して一部が視認可能な作動位置（図１６３参照）との間を上下方向に移動可能である。

【２０８７】

図１６９に示すように、左第２の回転役物部材３８Ｌは、ＭＰＵ５１によって制御される左第２の回転役物部材駆動機構３８Ｌａを介して、上下動及び回転が制御される。左第２の回転役物部材駆動機構３８Ｌａは、入出力Ｉ／Ｆ５２を介して音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１に接続されている。この左第２の回転役物部材駆動機構３８Ｌａは、例えば複数のモーター、左第２の回転役物部材３８Ｌが待機位置に復帰していることを検出するための復帰検出部、及びモータードライバを有する。

【２０８８】

複数のモーターは、例えばステッピングモーター、ＤＣモーターなどであり、復帰検出部は、例えば光学式センサ、接点式センサなどである。各モーターは、駆動ギアなどの駆動伝達機構を介して、左第２の回転役物部材３８Ｌの回転軸３８２Ｌ及び昇降シャフト３８５Ｌに連結されており、回転軸３８２Ｌ及び昇降シャフト３８５Ｌに駆動力が入力される。左第２の回転役物部材３８Ｌは、昇降シャフト３８５Ｌにモーターから駆動力が入力されることによって、待機位置（図１５８参照）と作動位置（図１６３参照）との間を上下方向に移動可能とされる。また、左第２の回転役物部材３８Ｌは、回転軸３８２Ｌにモーターから駆動力が入力されることによって回転軸３８２Ｌが回転されることで、図柄表示部３４１の正面側において反時計回り方向に回転可能である。なお、左第２の回転役物部材３８Ｌの回転位置は、待機位置と作動位置との間のいずれの位置でもよいが、本実施

形態では、左第２の回転役物部材３８Ｌは作動位置において回転される。
【２０８９】
　また、左第２の回転役物部材駆動機構３８Ｌａは、モータードライバが音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に接続されている。そして、モータードライバは、音声ランプ制御装置５からの制御指示に従って各モーターを制御する。また、モータードライバは、復帰検出部による検出結果を取得して音声ランプ制御装置５に伝達することが可能である。なお、モータードライバを省略し、各モーター及び復帰検出部が、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に直接接続され、音声ランプ制御装置５によって制御されてもよい。
【２０９０】
　なお、左第２の回転役物部材駆動機構３８Ｌａの構成は、特に制限はない。即ち、左第２の回転役物部材駆動機構３８Ｌａを上下動及び回転させる構成は、特に制限はない。
【２０９１】
　また、回転主体部３８１Ｌは、図柄表示部３４１の前面側において、第１の回転役物部材３７の複数の板状部材３７０，３７１よりも図柄表示部３４１に近い位置に配置されている。そのため、後述のように、回転主体部３８１Ｌは、第１の回転役物部材３７が作動位置まで下動された場合の拡大状態において（図１５９参照）、左第２の回転役物部材３８Ｌが作動位置まで上動された場合（図１６３参照）、一端部の情報表示部３８３Ｌ及び他端部の情報表示部３８４Ｌが、図柄表示部３４１の前面側において、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａの背面側に位置することが可能である（図１６５及び図１６６参照）。即ち、第１の回転役物部材３７が作動位置において拡大状態で回転する場合に回転主体部３８１Ｌが作動位置において回転する場合（図１６５及び図１６６参照）、第１の回転役物部材３７における第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａの回転軌跡と、左第２の回転役物部材３８Ｌにおける回転主体部３８１Ｌの情報表示部３８３Ｌ，３８４Ｌの回転軌跡とが交差するため、特図遊技や大当たり遊技の所定のタイミングに、透光性領域３７０Ａと情報表示部３８３Ｌ，３８４Ｌとが交差する位置において、第１の回転役物部材３７及び左第２の回転役物部材３８Ｌを所定の停止状態とすることで、左第２の回転役物部材３８Ｌによって図柄表示部３４１の前面側に発せられる光を遮られ、透光性領域３７０Ａを通して、透光性領域３７０Ａの背後に位置する左第２の回転役物部材３８Ｌの情報表示部３８３Ｌ，３８４Ｌの表示が視認可能とされる（図１６７（Ａ）参照）。
【２０９２】
　右第２の回転役物部材３８Ｒは、第１の回転役物部材３７と協働し、特図遊技や大当たり遊技において遊技に関する所定の遊技情報を提示するものである。具体的には、本実施形態では、特図遊技において、大当たり抽選での抽選結果が１６Ｒ大当たりである場合に利用される。この右第２の回転役物部材３８Ｒは、回転主体部３８１Ｒ及び回転軸３８２Ｒを備える。
【２０９３】
　回転主体部３８１Ｒは、正面視長円形状を有する板状に形成されており、図柄表示部３４１の前面側に配置されている。回転主体部３８１Ｒには、一端部に情報表示部３８３Ｒが設けられ、他端部に情報表示部３８４Ｒが設けられている。回転主体部３８１Ｒは、少なくとも一端部の情報表示部３８３Ｒ及び他端部の情報表示部３８４Ｒが、背面側が視認不能又は困難に形成されている。これにより、情報表示部３８３Ｒ，３８４Ｒは、図柄表示部３４１の前面側に発せられる光を遮ることが可能である。なお、回転主体部３８１Ｒは、全体において背面側が視認不能又は困難に形成されてもよいし、情報表示部３８３Ｒ，３８４Ｒのみが背面側が視認不能又は困難に形成され、その他の部分が透光性を有していてもよい。
【２０９４】
　本実施形態では、一端部の情報表示部３８３Ｒには「ＢＩＧ」と表示され、他端部の情報表示部３８４Ｒには「ｂｉｇ」と表示されている。そして、詳細は後述するが、大当た

り抽選での抽選結果が１６Ｒ確変大当たりである場合において、特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選結果が大当たりであるものが含まれる場合に、所定の位置で所定の停止状態とされた第１の回転役物部材３７の透光性領域３７０Ａを通して情報表示部３８３Ｒの「ＢＩＧ」の文字が視認可能とされる（図１６８参照）。即ち、情報表示部３８３Ｒの「ＢＩＧ」の文字は、１６Ｒ大当たりかつ保留連荘があることを明示又は示唆するために利用される。一方、大当たり抽選での抽選結果が１６Ｒ通常大当たりである場合において、特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選結果が大当たりであるものが含まれない場合に、所定の位置で停止状態とされた第１の回転役物部材３７の透光性領域３７０Ａを通して情報表示部３８４Ｒの「ｂｉｇ」の文字が視認可能とされる（図１６８参照）。即ち、情報表示部３８４Ｒの「ｂｉｇ」の文字は、１６Ｒ大当たりかつ保留連荘がないことを明示又は示唆するために利用される。

【２０９５】

即ち、本実施形態では、透光性領域３７０Ａを通して視認可能とされる文字がアルファベットの「ＢＩＧ」及び「ｂｉｇ」であることによって１６Ｒ大当たりであることが報知され、アルファベットの大文字であるか小文字であるかによって、保留連荘の有無が区別可能とされている。

【２０９６】

なお、本実施形態では、透光性領域３７０Ａを通して視認可能とされる文字がアルファベットの大文字であるか小文字であるかによって、保留連荘の有無が区別可能とされているが、漢字、平仮名、数字、記号の種別などによって、保留連荘の有無を区別可能としてもよい。また、透光性領域３７０Ａを通して視認可能とされる文字や記号の色によって、保留連荘の有無を区別可能としてもよい。例えば、透光性領域３７０Ａを通して視認可能とされる文字や記号の色が虹色である場合に保留連荘が実行され、透光性領域３７０Ａを通して視認可能とされる文字や記号の色が虹色以外の色（例えば黒色）である場合に保留連荘が実行されないことが報知されるようにしてもよい。

【２０９７】

また、右第２の回転役物部材３８Ｒにおける回転主体部３８１Ｒの情報表示部３８３Ｒ，３８４Ｒは、塗装などにより簡易に形成することができるが、液晶ディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、ドットマトリクスディスプレイなどの各種表示装置によって形成してもよい。この場合、情報表示部３８３Ｒ，３８４Ｒでの表示態様が多様化されるため、右第２の回転役物部材３８Ｒを利用して遊技者に遊技に対するより多様な情報を付与することが可能になる。これにより、右第２の回転役物部材３８Ｒを利用して実行される演出をより多様化させることができるため、遊技の興趣が向上される。

【２０９８】

回転軸３８２Ｒは、後述の右第２の回転役物部材駆動機構３８Ｌａ（図１６９参照）から回転駆動力が入力される部分である。この回転軸３８２Ｒは、図柄表示部３４１の前面側において、図柄表示部３４１に向けて前後方向に延びるように回転主体部３８１Ｒの背面側の中央部に固定されている。回転軸３８２Ｒは、ＭＰＵ５１の制御に従って右第２の回転役物部材駆動機構３８Ｒａから回転力が入力されることによって所定の回転状態とされ、ＭＰＵ５１の制御に従って右第２の回転役物部材駆動機構３８Ｒａから回転力の入力が停止されることによって非回転状態（所定の停止状態）とされる。これにより、回転主体部３８１Ｒが回転軸３８２Ｒと共に回転軸３８２Ｒを中心に回転可能され、右第２の回転役物部材３８Ｒの全体が回転可能とされる。

【２０９９】

なお、所定の回転状態での回転軸３８２Ｒ（回転主体部３８１Ｒ）の回転速度、即ち右第２の回転役物部材３８Ｒの回転速度は、特に制限はなく、また一定であっても不定であってもよく、さらには回転速度や回転方向が変化するようにしてもよい。

【２１００】

回転軸３８２Ｒは、昇降シャフト３８５Ｒに固定された支持リング３８６Ｒに回転可能に支持されており、規制リング３８７Ｒによって前後方向の移動が規制されている。ここ

で、昇降シャフト３８５Ｒは、後述の右第２の回転役物部材駆動機構３８Ｒａ（図１６９参照）から入力される駆動力によって、回転軸３８２Ｒを図柄表示部３４１の正面側において昇降させることが可能である。これにより、右第２の回転役物部材３８Ｒは、第１の回転役物部材３７における第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通すことなく視認可能な待機位置（図１５７及び図１５８参照）と、透光性領域３７０Ａを通して一部が視認可能な作動位置（図１６３参照）との間を上下方向に移動可能である。即ち、右第２の回転役物部材３８Ｒは、上動することによって第１の回転役物部材３７に近接することが可能であり、下動することによって第１の回転役物部材３７から離間することが可能である。

【２１０１】

図１６９に示すように、右第２の回転役物部材３８Ｒは、ＭＰＵ５１によって制御される右第２の回転役物部材駆動機構３８Ｒａを介して、上下動及び回転が制御される。右第２の回転役物部材駆動機構３８Ｒａは、入出力Ｉ／Ｆ５２を介して音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１に接続されている。この右第２の回転役物部材駆動機構３８Ｒａは、例えば複数のモーター、右第２の回転役物部材３８Ｒが待機位置に復帰していることを検出するための復帰検出部、及びモータードライバを有する。

【２１０２】

複数のモーターは、例えばステッピングモーター、ＤＣモーターなどであり、復帰検出部は、例えば光学式センサ、接点式センサなどである。各モーターは、駆動ギアなどの駆動伝達機構を介して、右第２の回転役物部材３８Ｒの回転軸３８２Ｒ及び昇降シャフト３８５Ｒに連結されており、回転軸３８２Ｒ及び昇降シャフト３８５Ｒに駆動力が入力される。右第２の回転役物部材３８Ｒは、昇降シャフト３８５Ｒにモーターから駆動力が入力されることによって、待機位置（図１５８参照）と作動位置（図１６３参照）との間を上下方向に移動可能とされる。また、右第２の回転役物部材３８Ｒは、回転軸３８２Ｒにモーターから駆動力が入力されることによって回転軸３８２Ｒが回転されることで、図柄表示部３４１の正面側において反時計回り方向に回転可能である。なお、右第２の回転役物部材３８Ｒの回転位置は、待機位置と作動位置との間のいずれの位置でもよいが、本実施形態では、右第２の回転役物部材３８Ｒは作動位置において回転される。

【２１０３】

また、右第２の回転役物部材駆動機構３８Ｒａは、モータードライバが音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に接続されている。そして、モータードライバは、音声ランプ制御装置５からの制御指示に従って各モーターを制御する。また、モータードライバは、復帰検出部による検出結果を取得して音声ランプ制御装置５に伝達することが可能である。なお、モータードライバを省略し、各モーター及び復帰検出部が、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に直接接続され、音声ランプ制御装置５によって制御されてもよい。

【２１０４】

なお、右第２の回転役物部材駆動機構３８Ｒａの構成は、特に制限はない。即ち、右第２の回転役物部材駆動機構３８Ｒａを上下動及び回転させる構成は、特に制限はない。

【２１０５】

また、回転主体部３８１Ｒは、図柄表示部３４１の前面側において、第１の回転役物部材３７の複数の板状部材３７０，３７１よりも図柄表示部３４１に近い位置に配置されている。そのため、後述のように、回転主体部３８１Ｒは、第１の回転役物部材３７が作動位置まで下動された場合の拡大状態において（図１５９参照）、右第２の回転役物部材３８Ｒが作動位置まで上動された場合（図１６３参照）、一端部の情報表示部３８３Ｒ及び他端部の情報表示部３８４Ｒが、図柄表示部３４１の前面側において、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａの背面側に位置することが可能である（図１６５及び図１６６参照）。即ち、第１の回転役物部材３７が作動位置において拡大状態で回転する場合に回転主体部３８１Ｒが作動位置において回転する場合（図１６５及び図１６６参照）、第１の回転役物部材３７における第１板状部材３７０の透光性領域

３７０Ａの回転軌跡と、右第２の回転役物部材３８Ｒにおける回転主体部３８１Ｒの情報表示部３８３Ｒ，３８４Ｒの回転軌跡とが交差するため、特図遊技や大当たり遊技の所定のタイミングに、透光性領域３７０Ａと情報表示部３８３Ｒ，３８４Ｒとが交差する位置において、第１の回転役物部材３７及び右第２の回転役物部材３８Ｒを所定の停止状態とすることで、右第２の回転役物部材３８Ｒによって図柄表示部３４１の前面側に発せられる光が遮られ、透光性領域３７０Ａを通して、透光性領域３７０Ａの背後に位置する右第２の回転役物部材３８Ｒの情報表示部３８３Ｒ，３８４Ｒの表示が視認可能とされる（図１６７（Ｂ）参照）。

【２１０６】

このように、本実施形態では、特図遊技や大当たり遊技の所定のタイミングに、作動位置で回転する第１の回転役物部材３７を所定の停止状態とする一方で、作動位置で回転する左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒを所定の停止状態とすることで、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、左第２の回転役物部材３８Ｌの情報表示部３８３Ｌ，３８４Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒの情報表示部３８３Ｒ，３８４Ｒの表示が視認可能とされる（図１６７（Ｂ）参照）。そのため、本実施形態では、透光性領域３７０Ａを通して視認可能とされる情報表示部３８３Ｌ，３８４Ｌ，３８３Ｒ，３８４Ｒの種別によって、遊技に対する所定の情報（大当たり種別や保留連荘の有無に関する情報）を提示し、それを遊技者が把握することができる。そのため、遊技者は、特図遊技や大当たり遊技において第１の回転役物部材３７、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒが作動される場合に、透光性領域３７０Ａを通して視認可能とされる情報表示部３８３Ｌ，３８４Ｌ，３８３Ｒ，３８４Ｒの種別に着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【２１０７】

なお、本実施形態では、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒが上下方向に移動可能とされているが、上下方向の直線的経路を移動可能とされているが、上下方向以外の方向、例えば左右方向や斜め方向に移動可能であってもよいし、蛇行した経路や円弧状の経路などの非直線的な経路を移動可能であってもよく、複数の異なる経路を移動可能であってもよい。

【２１０８】

また、本実施形態では、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒが反時計回り方向の一方向に回転可能であるが、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒは、反時計回り方向に加えて、代えて時計回り方向の一方向に回転可能であってもよいし、回転途中で回転方向が変化してもよい。

【２１０９】

ここで、図１６８は、第１の回転役物部材３７、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒによる報知態様種別を示すテーブルである。

【２１１０】

本実施形態では、前述のように、第１の回転役物部材３７、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒが、所定の位置で所定の停止状態とされることで、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して左第２の回転役物部材３８Ｌの情報表示部３８３Ｌ，３８４Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒの情報表示部３８３Ｒ，３８４Ｒが視認可能とされる（図１６７参照）。そして、左第２の回転役物部材３８Ｌには情報表示部３８３Ｌ，３８４Ｌが２つ設けられ、右第２の回転役物部材３８Ｒには情報表示部３８３Ｒ，３８４Ｒが２つ設けられているため、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して視認される態様は４つとなる。そのため、本実施形態では、遊技に対する所定の情報の報知態様の種別が４つとなる。

【２１１１】

具体的には、図１６８に示すように、遊技に対する所定の情報の報知態様の種別は、報

知態様Ａ、報知態様Ｂ、報知態様Ｃ及び報知態様Ｄを含む。
【２１１２】
報知態様Ａは、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、右第２の回転役物部材３８Ｒの情報表示部３８３Ｒが視認可能とされることで、透光性領域３７０Ａを通して「ＢＩＧ」の文字を視認可能である。この報知態様Ａでは、特図遊技において遊技者に「ＢＩＧ」の文字を視認させることで、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりであり、当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留に、大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれることが報知される。
【２１１３】
報知態様Ｂは、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、右第２の回転役物部材３８Ｒの情報表示部３８４Ｒが視認可能とされることで、透光性領域３７０Ａを通して「ｂｉｇ」の文字を視認可能である。この報知態様Ｂでは、特図遊技において遊技者に「ｂｉｇ」の文字を視認させることで、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりであることが報知される。
【２１１４】
報知態様Ｃは、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、左第２の回転役物部材３８Ｌの情報表示部３８３Ｌが視認可能とされることで、透光性領域３７０Ａを通して「ＳＭＡＬＬ」の文字を視認可能である。この報知態様Ｃでは、特図遊技において遊技者に「ＳＭＡＬＬ」の文字を視認させることで、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が５Ｒ確変大当たりであることが報知される。
【２１１５】
報知態様Ｄは、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、左第２の回転役物部材３８Ｌの情報表示部３８４Ｌが視認可能とされることで、透光性領域３７０Ａを通して「ｓｍａｌｌ」の文字を視認可能である。この報知態様Ｃでは、特図遊技において遊技者に「ｓｍａｌｌ」の文字を視認させることで、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が５Ｒ通常大当たりであることが報知される。
【２１１６】
なお、本実施形態では、第１の回転役物部材３７、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒは、ＭＰＵ５１によって制御される駆動機構３７ａ，３８Ｌａ，３８Ｒａによって回転可能とされているが、第１の回転役物部材３７、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒのうちの少なくとも１つを、遊技球が干渉することを契機として所定の回転状態とされるようにすることも考えられる。このように、第１の回転役物部材３７、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒのうちの少なくとも１つに遊技球が干渉することを契機として所定の回転状態とされることで、遊技者は、第１の回転役物部材３７、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒのうちの少なくとも１つが所定の回転状態とされるタイミングを把握することができる。これにより、遊技者は、遊技球の動き及び第１の回転役物部材３７、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒのうちの少なくとも１つに着目することで、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、左第２の回転役物部材３８Ｌの情報表示部３８３Ｌ，３８４Ｌ、又は右第２の回転役物部材３８Ｒの情報表示部３８３Ｒ，３８４Ｒが視認可能になるタイミングを把握することが可能になる。そのため、遊技球の動き、及び左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒのうちの少なくとも１つに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【２１１７】
ところで、本実施形態では、回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒは、本実施形態では、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への回転体としての遊技球の入球を契機として実行される大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において作動される。ここで、特図遊技では、変動表示された飾り図柄が仮停止表示（飾り図柄が完全に停止されずに微動してい

る状態）された後に停止表示（飾り図柄が完全に停止された状態）されることによって、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が報知される。以下、特図遊技における回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの作動例を示すタイミングチャートである図１７０を参照し、回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの作動例を説明する。

【２１１８】

図１７０（Ａ）に示すように、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として特図遊技が開始される場合、飾り図柄の変動表示が開始され、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、図１７０（Ｂ）に示すように、飾り図柄がゾロ目で仮停止表示された後に、図１７０（Ｆ）に示すように、飾り図柄がゾロ目で停止表示される。このような特図遊技において、本実施形態では、図１７０（Ｃ）～図１７０（Ｅ）に示すように、図１７０（Ｂ）に示す飾り図柄がゾロ目で仮停止表示された後から、図１７０（Ｆ）に示す飾り図柄がゾロ目で停止表示されるまでの間のタイミングにおいて、回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒが作動される。即ち、本実施形態では、特図遊技において大当たり抽選の結果が大当たりであることを一旦報知した後に、回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒが作動されることによって大当たりの種別が報知され、その後に飾り図柄が停止表示されることによって大当たり抽選の結果を確定的に報知される。

【２１１９】

具体的には、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として開始される特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合、図１７０（Ｂ）及び図１７０（Ｃ）に示すように、飾り図柄がゾロ目で仮停止表示された後に、飾り図柄の変動表示が開始されてから待機時間Ｔ１が経過したタイミングで、第１の回転役物部材３７が待機位置から作動位置に下方向に移動される一方（図１５８参照）、左回転役物部材３８Ｌ及び右回転役物部材３８Ｒが待機位置から作動位置に上方向に移動される（図１６３参照）。そして、図１７０（Ｃ）に示すように、第１の回転役物部材３７が作動位置において拡大され、拡大された状態の第１の回転役物部材３７と、左回転役物部材３８Ｌ及び右回転役物部材３８Ｒとが、それぞれ作動位置において回転する（図１６５参照）。また、図１７０（Ｃ）に示すように、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの作動開始から回転時間Ｔ２が経過した後、拡大された状態の第１の回転役物部材３７と、左回転役物部材３８Ｌ及び右回転役物部材３８Ｒとの回転が停止される（図１６５（Ｄ）参照）。そして、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの回転停止後から復帰待機時間Ｔ３の経過後に、第１の回転役物部材３７が縮小後に待機位置に復帰され、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒが待機位置に復帰される（図１６５（Ｅ）参照）。

【２１２０】

ここで、第１の回転役物部材３７の停止位置は、当該特図遊技によって報知される大当たり種別によって決定される。例えば、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が５Ｒ大当たり（５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たり）である場合の第１の回転役物部材３７の停止位置は、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａの回転軌跡と、左第２の回転役物部材３８Ｌの情報表示部３８３Ｌ，３８４Ｌの回転軌跡とが交差する位置に透光性領域３７０Ａが停止され、報知態様Ｃ又はＤを実現可能な位置に設定される（図１６７（Ｂ）、図１６８参照）。即ち、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が５Ｒ大当たり（５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たり）である場合の第１の回転役物部材３７の停止位置は、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、左第２の回転役物部材３８Ｌの情報表示部３８３Ｌ（「ＳＭＡＬＬ」の文字）又は情報表示部３８４Ｌ（「ｓｍａｌｌ」の文字）が視認可能な位置に設定される。

【２１２１】

一方、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりである場合の第１の回転役物部材３７の停止位置は、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａの回転軌跡と、右第２の回転役物部材３８Ｒの情報表示部３８３

Ｒ，３８４Ｒの回転軌跡とが交差する位置に透光性領域３７０Ａが停止され、報知態様Ａ又はＢを実現可能な位置に設定される（図１６７（Ａ）、図１６８参照）。即ち、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりである場合の第１の回転役物部材３７の停止位置は、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、右第２の回転役物部材３８Ｒの情報表示部３８３Ｒ（「ＢＩＧ」の文字）又は情報表示部３８４Ｒ（「ｂｉｇ」の文字）が視認可能な位置に設定される。

【２１２２】

また、左第２の回転役物部材３８Ｌの停止位置は、当該特図遊技によって報知される大当たり種別によって決定される。例えば、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が５Ｒ確変大当たりである場合の左第２の回転役物部材３８Ｌの停止位置は、左第２の回転役物部材３８Ｌの情報表示部３８３Ｌの回転軌跡と、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａの回転軌跡とが交差する位置に情報表示部３８３Ｌが停止され、報知態様Ｃが実現可能な位置に設定される（図１６７（Ｂ）、図１６８参照）。即ち、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が５Ｒ確変大当たりである場合の左第２の回転役物部材３８Ｌの停止位置は、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、情報表示部３８３Ｌ（「ＳＭＡＬＬ」の文字）が視認可能に位置に設定される。

【２１２３】

一方、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が５Ｒ通常大当たりである場合の左第２の回転役物部材３８Ｌの停止位置は、左第２の回転役物部材３８Ｌの情報表示部３８４Ｌの回転軌跡と、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａの回転軌跡とが交差する位置に情報表示部３８４Ｌが停止され、報知態様Ｄが実現可能な位置に設定される（図１６７（Ｂ）、図１６８参照）。即ち、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が５Ｒ通常大当たりである場合の左第２の回転役物部材３８Ｌの停止位置は、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、情報表示部３８４Ｌ（「ｓｍａｌｌ」の文字）が視認可能に位置に設定される。

【２１２４】

なお、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりである場合、左第２の回転役物部材３８Ｌの停止位置に特に制限はなく、適宜決定すればよい。

【２１２５】

また、右第２の回転役物部材３８Ｒの停止位置は、当該特図遊技によって報知される大当たり種別及び保留連荘の有無によって決定される。例えば、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりであり、かつ保留連荘が実行される場合、右第２の回転役物部材３８Ｒの停止位置は、右第２の回転役物部材３８Ｒの情報表示部３８３Ｒの回転軌跡と、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａの回転軌跡とが交差する位置に情報表示部３８３Ｌが停止され、報知態様Ａが実現可能な位置に設定される（図１６７（Ａ）、図１６８参照）。即ち、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が１６Ｒ確変大当たり、かつ保留連荘が実行される場合の右第２の回転役物部材３８Ｒの停止位置は、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、情報表示部３８３Ｒ（「ＢＩＧ」の文字）が視認可能に位置に設定される。

【２１２６】

一方、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりであり、かつ保留連荘が実行されない場合、右第２の回転役物部材３８Ｒの停止位置は、右第２の回転役物部材３８Ｒの情報表示部３８４Ｒの回転軌跡と、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａの回転軌跡とが交差する位置に情報表示部３８３Ｒが停止され、報知態様Ｂが実現可能な位置に設定される（図１６７（Ａ）、図１６８参照）。即ち、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が１６Ｒ確変大当たり、かつ保留連荘が実行されない場合の右第２の回転役物部材３８Ｒの停止位置は、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、情報表示部３８４Ｒ（

「ｂｉｇ」の文字）が視認可能に位置に設定される。
【２１２７】
なお、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が５Ｒ大当たり（５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たり）である場合、右第２の回転役物部材３８Ｒの停止位置に特に制限はなく、適宜決定すればよい。
【２１２８】
また、本実施形態では、回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒが、大当たり種別及び保留連の有無を報知するために作動される場合を説明したが、遊技に対する所定の情報として他の情報、例えば後に実行される演出（スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出が実行されること、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出の種別）、大当たり期待度を報知（明示又は示唆）するために作動されるようにしてもよい。
【２１２９】
また、本実施形態では、回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒが、特図遊技における飾り図柄の仮停止表示から停止表示までの間において作動される場合を説明したが、特図遊技における他のタイミングで作動されるようにしてもよい。例えば、回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒは、特図遊技の開始時、リーチ演出が開始されるまでの高速変動演出（基本演出、非リーチ演出）の実行中、各種リーチ演出の開始時及び実行中に作動されるようにしてもよい。即ち、回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒによる大当たり種別の報知は、飾り図柄の仮停止表示によって大当たりであることが報知された後に限らず、大当たりであることが報知される前に実行されるようにしてもよい。
【２１３０】
また、本実施形態では、回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒが、特図遊技において作動される場合を説明したが、回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒは、大当たり遊技において作動されるようにしてもよい。この場合、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、左第２の回転役物部材３８Ｌの情報表示部３８３Ｌ，３８４Ｌ、又は右第２の回転役物部材３８Ｒの情報表示部３８３Ｒ，３８４Ｒが視認可能になることで、遊技に対する所定の情報として、例えば当該大当たり遊技の終了後に、いわゆる保留連荘が実行されること、特図遊技において遊技者に明示された大当たり種別が遊技者により有利であることなどが挙げられる。即ち、回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒによって、保留連荘確定演出や、通常大当たりから確変大当たりへの大当たり種別昇格演出を実行することが可能になる。また、大当たり遊技において回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒが作動されるタイミングは、特に制限はなく、大当たり遊技のオープニング、ラウンド遊技及びエンディングのいずれであってもよい。
【２１３１】
また、本実施形態では、第１の回転役物部材３７と、左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒとの協働によって、４つの報知態様（図１６８参照）に基づく演出が実行可能であるが、前述のように、第１の回転役物部材３７は単体でルーレット演出などの演出を実行することが可能である（図１６２参照）。そのため、当該遊技機１０は、左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒを省略して第１の回転役物部材３７のみで構成することも可能である。
【２１３２】
また、本実施形態では、第１の回転役物部材３７と、左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒとの双方が待機位置から作動位置に移動することで４つの報知態様（図１６８参照）に基づく演出が実行可能であるが、第１の回転役物部材３７、及び左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒの一方が待機位置から作動位置に移動することで４つの報知態様（図１６８参照）に基づく演出を実行することも可能である。即ち、左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒは、第１の回転役物部材３７の背面側に相対的に移動して図柄表示部３４１から発せられる特定領域の光を遮ることができる位置であれば何処に存在してもよい。
【２１３３】

［音声ランプ制御装置５の処理］
次に、図１７１～図１７４を参照しつつ、音声ランプ制御装置５でＭＰＵ５１によって実行される処理について説明する。
【２１３４】
本実施形態では、演出用役物として第１の回転役物部材３７、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒを備える点で、演出用役物としてサブ可動表示部３８及び可動役物部材３９を備える前述の第１の実施形態とは異なる。そのため、演出用役物として第１の回転役物部材３７、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒの動作制御に関連する処理が第１の実施形態とは異なる。具体的には、本実施形態では、音声ランプ制御装置５によって実行される図４２の副タイマ割込処理でのコマンド判定処理及び特図遊技演出制御処理の一部が前述の第１の実施形態とは異なる。以下、本実施形態のコマンド判定処理及び特図遊技演出制御処理について、前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。
【２１３５】
［コマンド判定処理］
まず、図４２の副タイマ割込処理のステップＳ２７０３で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を説明する。ここで、図１７１は、コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【２１３６】
図１７１に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、特図変動パターンコマンドを受信した場合、前述の第１の実施形態と同様にステップＳ３１０１～Ｓ３１０６の処理を実行し、さらに、第１の回転役物部材３７、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒを作動させることにより実行される回転役物部材作動演出を設定する回転役物部材作動演出設定処理を実行する（ステップＳ３３０１）。
【２１３７】
［回転役物部材作動演出設定処理］
次に、図１７１のコマンド判定処理のステップＳ３３０１で実行される回転役物部材作動演出設定処理の手順の一例を説明する。ここで、図１７２は、回転役物部材作動演出設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【２１３８】
＜ステップＳ３４０１＞
図１７２に示すように、本実施形態の回転役物部材作動演出設定処理では、ＭＰＵ５１は、まず当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３４０１）。大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりであるか否かは、特図変動パターンコマンドに含まれる大当たり抽選に対する当否情報に基づいて判断される。
【２１３９】
ＭＰＵ５１は、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりである場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０２に移行し、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりでない場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４０５に移行する。
【２１４０】
＜ステップＳ３４０２＞
当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりである場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれるか否か、即ち、いわゆる保留連荘が実行されるか否かを判断する（ステップＳ３４０２）。当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれるか否かは、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２に設定される前述の特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図当否情報のデータ（特図データ）

に基づいて判断される。
【２１４１】
ＭＰＵ５１は、当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれる場合（ステップＳ３４０２：Ｙｅｓ）、即ちいわゆる保留連荘が実行される場合、処理をステップＳ３４０３に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれない場合（ステップＳ３４０２：Ｎｏ）、即ちいわゆる保留連荘が実行されない場合、処理をステップＳ３４０４に移行する。
【２１４２】
＜ステップＳ３４０３＞
当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれる場合（ステップＳ３４０２：Ｙｅｓ）、即ち当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりであり、かつ、いわゆる保留連荘が実行される場合、ＭＰＵ５１は、回転役物部材作動演出として報知態様Ａを設定し（ステップＳ３４０３）、処理をステップＳ３４０９に移行する。前述のように、報知態様Ａは、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、右第２の回転役物部材３８Ｒの情報表示部３８３Ｒ（「ＢＩＧ」の文字）が視認可能な態様であり、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりであり、当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれることが報知される（図１６８参照）。
【２１４３】
＜ステップＳ３４０４＞
当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれない場合（ステップＳ３４０２：Ｎｏ）、即ち当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりであり、かつ、いわゆる保留連荘が実行されない場合、ＭＰＵ５１は、回転役物部材作動演出として報知態様Ｂを設定し（ステップＳ３４０４）、処理をステップＳ３４０９に移行する。前述のように、報知態様Ｂは、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、右第２の回転役物部材３８Ｒの情報表示部３８４Ｒ（「ｂｉｇ」の文字）が視認可能な態様であり、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりであることが報知される（図１６８参照）。
【２１４４】
＜ステップＳ３４０５＞
当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりでない場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が５Ｒ確変大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３４０５）。大当たり抽選の結果が５Ｒ確変大当たりであるか否かは、特図変動パターンコマンドに含まれる大当たり抽選に対する当否情報に基づいて判断される。
【２１４５】
ＭＰＵ５１は、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が５Ｒ確変大当たりである場合（ステップＳ３４０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０６に移行し、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が５Ｒ確変大当たりでない場合（ステップＳ３４０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４０７に移行する。
【２１４６】
＜ステップＳ３４０６＞
当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が５Ｒ確変大当たりである場合（ステップＳ３４０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、回転役物部材作動演出として報知態様Ｃを設定し（ステップＳ３４０６）、処理をステップＳ３４０９に移行する。前述のように、報知態様Ｃは、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、左第２の回転役物部材３８Ｌの情報表示部３８３Ｌ（「ＳＭＡＬＬ」の文字）

が視認可能な態様であり、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が５Ｒ確変大当たりであることが報知される（図１６８参照）。
【２１４７】
＜ステップＳ３４０７＞
当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が５Ｒ確変大当たりでない場合（ステップＳ３４０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が５Ｒ通常大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３４０７）。大当たり抽選の結果が５Ｒ通常大当たりであるか否かは、特図変動パターンコマンドに含まれる大当たり抽選に対する当否情報に基づいて判断される。
【２１４８】
ＭＰＵ５１は、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が５Ｒ通常大当たりである場合（ステップＳ３４０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０８に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が５Ｒ通常大当たりでない場合（ステップＳ３４０７：Ｎｏ）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、回転役物部材作動演出を設定することなく、当該回転役物部材作動演出設定処理を終了する。
【２１４９】
＜ステップＳ３４０８＞
当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が５Ｒ通常大当たりである場合（ステップＳ３４０７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、回転役物部材作動演出として報知態様Ｄを設定し（ステップＳ３４０８）、処理をステップＳ３４０９に移行する。前述のように、報知態様Ｄは、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、左第２の回転役物部材３８Ｌの情報表示部３８４Ｌ（「ｓｍａｌｌ」の文字）が視認可能な態様であり、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が５Ｒ通常大当たりであることが報知される（図１６８参照）。
【２１５０】
＜ステップＳ３４０９＞
回転役物部材作動演出として報知態様Ａ～Ｄのいずれかを設定した場合（ステップＳ３４０３、Ｓ３４０４、Ｓ３４０６又はＳ３４０８）、ＭＰＵ５１は、回転役物部材作動演出が設定されたことを示す回転役物部材作動演出設定フラグをオンに設定し（ステップＳ３４０９）、処理をステップＳ３４１０に移行する。回転役物部材作動演出設定フラグは、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの作動の待機状態であるか否かを判断するために、後述の図１７３の特図遊技演出制御処理でのステップＳ３５０１において参照される。
【２１５１】
＜ステップＳ３４１０及びＳ３４１１＞
ステップＳ３４１０では、ＭＰＵ５１は、図１７１のコマンド判定処理において特図変動パターンコマンドを受信した場合に実行されるステップＳ３１０３の変動種別（演出パターン）設定処理において当該特図遊技に対して設定された変動種別（演出パターン）を特定し、さらに、特定された変動種別（演出パターン）に応じて作動待機カウンタをセットし（ステップＳ３４１０）、当該回転役物部材作動演出設定処理を終了する。作動待機カウンタは、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの作動を開始するまでの残り時間を示すものであり、当該特図遊技に対して設定された変動種別（演出パターン）に応じた飾り図柄の変動開始タイミングからの待機時間Ｔ１（図１７０参照）に対応した値に設定される。
【２１５２】
［特図遊技演出制御処理］
次に、図４２の副タイマ割込処理のステップＳ２７０４で実行される特図遊技演出制御処理の手順の一例を説明する。ここで、図１７３及び図１７４は、特図遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【２１５３】

＜ステップＳ３５０１＞
図１７３に示すように、本実施形態の特図遊技演出制御処理では、ＭＰＵ５１は、まず回転役物部材作動演出が設定されたことを示す回転役物部材作動演出設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの作動の待機状態であるか否かを判断する。
【２１５４】
ＭＰＵ５１は、回転役物作動演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、即ち各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの作動の待機状態である場合、処理をステップＳ３５０２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、回転役物作動演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、即ち各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの作動の待機状態でない場合、処理を図１７４のステップＳ３５０９に移行する。
【２１５５】
＜ステップＳ３５０２～Ｓ３５０４＞
回転役物部材作動演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、即ち各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの作動の待機状態である場合、ＭＰＵ５１は、図１７２の回転役物部材作動演出設定処理でのステップＳ３４１１においてセットされる作動待機カウンタの値を１減算し（ステップＳ３５０２）、減算後の作動待機カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３５０３）。即ち、ＭＰＵ５１は、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの作動開始タイミングであるか否かを判断する。
【２１５６】
ＭＰＵ５１は、減算後の作動待機カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５０３：Ｙｅｓ）、即ち各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの作動開始タイミングである場合、処理をステップＳ３５０５に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、減算後の作動待機カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３５０３：Ｎｏ）、即ち各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの作動開始タイミングでない場合、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの作動に関する制御以外の特図遊技演出に対するその他の処理を実行し（ステップＳ３５０４）、当該特図遊技演出制御処理を終了する。
【２１５７】
＜ステップＳ３５０５～Ｓ３５０８＞
減算後の作動待機カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５０３：Ｙｅｓ）、即ち各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの作動開始タイミングである場合、ＭＰＵ５１は、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの作動を開始させる（ステップＳ３５０５）。具体的には、ＭＰＵ５１は、第１の回転役物部材３７を待機位置から作動位置に移動させると共に第１の回転役物部材３７を拡大させ（図１５８及び図１５９参照）、さらに第１の回転役物部材３７を反時計回り方向に回転させる（図１６０及び図１６５参照）。また、ＭＰＵ５１は、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒを待機位置から作動位置に移動させると共に、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒを反時計回り方向に回転させる。
【２１５８】
なお、第１の回転役物部材３７と、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒとは、同時に作動を開始してもよいが、時間差で作動を開始してもよい。例えば第１の回転役物部材３７を作動位置で拡大状態にした後に、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒの上動を開始してもよい。また、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒとの回転開始は、同時であってもよいし、時間差があってもよい。
【２１５９】
そして、ＭＰＵ５１は、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒが回転されていることを示す役物回転作動フラグをオンに設定し（ステップＳ３５０６）、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの回転を停止させるまでの残りの回転時間Ｔ２（図１７０参照）を示す役

物回転作動カウンタをセットする（ステップＳ３５０７）。なお、役物回転作動フラグは、後述の図１７４のステップＳ３５０９において、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒが回転されているか否かを判断するために参照される。

【２１６０】

また、ＭＰＵ５１は、回転役物部材作動演出設定フラグをオフに設定し（ステップＳ３５０８）、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの作動に関する制御以外の特図遊技演出に対するその他の処理を実行し（ステップＳ３５０４）、当該特図遊技演出制御処理を終了する。

【２１６１】

＜ステップＳ３５０９＞

回転役物部材作動演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、即ち各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの作動の待機状態でない場合、図１７４に示すように、ＭＰＵ５１は、役物回転作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５０９）。即ち、ＭＰＵ５１は、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒが回転されているか否かを判断する。

【２１６２】

ＭＰＵ５１は、役物回転作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０９：Ｙｅｓ）、即ち各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒが回転されている場合、処理をステップＳ３５１０に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、役物回転作動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５０９：Ｎｏ）、即ち各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒが回転されていない場合、処理をステップＳ３５１６に移行する。

【２１６３】

＜ステップＳ３５１０及びＳ３５１１＞

役物回転作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０９：Ｙｅｓ）、即ち各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒが回転されている場合、ＭＰＵ５１は、図１７３のステップＳ３５０７においてセットされる役物回転作動カウンタの値を１減算し（ステップＳ３５１０）、減算後の役物回転作動カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３５１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの回転を停止させるタイミングであるか否かを判断する。

【２１６４】

ＭＰＵ５１は、減算後の役物回転作動カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５１１：Ｙｅｓ）、即ち各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの回転を停止させるタイミングである場合、処理をステップＳ３５１２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、減算後の役物回転作動カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３５１１：Ｎｏ）、即ち各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの回転を停止させるタイミングでない場合、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの作動に関する制御以外の特図遊技演出に対するその他の処理を実行し（図１７３のステップＳ３５０４）、当該特図遊技演出制御処理を終了する。

【２１６５】

＜ステップＳ３５１２～Ｓ３５１４＞

減算後の役物回転作動カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５１１：Ｙｅｓ）、即ち各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの回転を停止させるタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの回転を停止させる（ステップＳ３５１２）。即ち、ＭＰＵ５１は、前述の図１７２の回転役物部材作動演出設定処理でのステップＳ３４０３、Ｓ３４０４、Ｓ３４０６又はＳ３４０８において設定される報知態様Ａ～Ｄ（図１６８参照）に応じた位置で、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの回転を停止させる。

【２１６６】

なお、第１の回転役物部材３７と、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒとの回転停止タイミングは、同時であってもよいし、時間差があってもよいが、同時に回転を停止させるのが好ましい。これは、時間差で回転を停止させる場合、先に

停止された回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの停止位置によって、第１の回転役物部材３７の透光性領域３７０Ａを通して視認される情報が推測され易くなるからである。

【２１６７】

また、第１の回転役物部材３７と、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒとの回転を時間差で停止させる場合には、先に左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒの回転を停止させるのが好ましい。これは、先に第１の回転役物部材３７の回転が停止されると、第１の回転役物部材３７の透光性領域３７０Ａを通して視認されるものが、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒのいずれであるかが容易に把握されるからである。

【２１６８】

そして、ＭＰＵ５１は、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの回転が作動位置において停止されていることを示す役物回転停止フラグをオンに設定し（ステップＳ３５１３）、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの待機位置に復帰させるまでの残りの復帰待機時間Ｔ３（図１７０参照）を示す回転役物復帰カウンタをセットし（ステップＳ３５１４）、処理をステップＳ３５１５に移行する。

【２１６９】

なお、役物回転停止フラグは、後述のステップＳ３５１６において、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの回転が作動位置において停止されているか否かを判断するために参照される。また、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒは、復帰待機時間Ｔ３（図１７０参照）が経過するまで、即ち回転役物復帰カウンタの値が０となるまで、作動位置において回転が停止された状態で位置する。これにより、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの停止位置において実現される報知態様Ａ～Ｄ（図１６８参照）が、復帰待機時間Ｔ３（図１７０参照）が経過するまで、即ち回転役物復帰カウンタの値が０となるまで維持される。そのため、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒが停止されてから復帰待機時間Ｔ３（図１７０参照）が経過するまでの間は、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、左第２の回転役物部材３８Ｌの情報表示部３８３Ｌ（「ＳＭＡＬＬ」の文字）、情報表示部３８４Ｌ（「ｓｍａｌｌ」の文字）、右第２の回転役物部材３８Ｒの情報表示部３８３Ｒ（「ＢＩＧ」の文字）、情報表示部３８４Ｒ（「ｂｉｇ」の文字）のいずれかを視認可能とされる。その結果、遊技者は、回転が開始された各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの回転が停止されることで、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果としての大当たり種別を把握することができ、１６Ｒ確変大当たりである場合には、保留連荘が実行されるか否かを判断することができる。従って、遊技者は、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの回転が開始された場合に、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒがどの位置で停止され、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して如何なる文字が視認されるかに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【２１７０】

＜ステップＳ３５１５＞

ステップＳ３５１５では、ＭＰＵ５１は、役物回転作動フラグをオフに設定する。そして、ＭＰＵ５１は、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの作動に関する制御以外の特図遊技演出に対するその他の処理を実行し（図１７３のステップＳ３５０４）、当該特図遊技演出制御処理を終了する。

【２１７１】

＜ステップＳ３５１６＞

役物回転作動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５０９：Ｎｏ）、即ち各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒが回転されていない場合、ＭＰＵ５１は、役物回転停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５１６）。即ち、ＭＰＵ５１は、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの回転が作動位置において停止されているか否かを判断する。

【２１７２】

ＭＰＵ５１は、役物回転停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５１６：Ｙｅｓ）、即ち各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの回転が作動位置において停止されている場合、処理をステップＳ３５１７に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、役物回転停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５１６：Ｎｏ）、即ち各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの回転が作動位置において停止されていない場合、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの作動に関する制御以外の特図遊技演出に対するその他の処理を実行し（図１７３のステップＳ３５０４）、当該特図遊技演出制御処理を終了する。

【２１７３】

＜ステップＳ３５１７及びＳ３５１８＞

役物回転停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５１６：Ｙｅｓ）、即ち各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの回転が作動位置において停止されている場合、ＭＰＵ５１は、ステップＳ３５１４においてセットされる回転役物復帰カウンタの値を１減算し（ステップＳ３５１７）、減算後の回転役物復帰カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３５１８）。即ち、ＭＰＵ５１は、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒを待機位置に復帰させるタイミングであるか否かを判断する。

【２１７４】

ＭＰＵ５１は、減算後の回転役物復帰カウンタの値が０である（ステップＳ３５１８：Ｙｅｓ）、即ち各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒを待機位置に復帰させるタイミングである場合、処理をステップＳ３５１９に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、減算後の回転役物復帰カウンタの値が０でない（ステップＳ３５１８：Ｎｏ）、即ち各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒを待機位置に復帰させるタイミングでない場合、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの作動に関する制御以外の特図遊技演出に対するその他の処理を実行し（図１７３のステップＳ３５０４）、当該特図遊技演出制御処理を終了する。

【２１７５】

＜ステップＳ３５１９及びＳ３５２０＞

減算後の回転役物復帰カウンタの値が０である（ステップＳ３５１８：Ｙｅｓ）、即ち各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒを待機位置に復帰させるタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、第１の回転役物部材３７を縮小してから待機位置に復帰させ、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒを待機位置に復帰させる（ステップＳ３５１９）。

【２１７６】

なお、第１の回転役物部材３７と、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒとは、同時に復帰を開始してもよいが、時間差で復帰を開始してもよい。

【２１７７】

そして、ＭＰＵ５１は、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの回転が作動位置において停止されていることを示す役物回転停止フラグをオフに設定し（ステップＳ３５２０）、さらに、各回転役物部材３７，３８Ｌ，３８Ｒの作動に関する制御以外の特図遊技演出に対するその他の処理を実行し（図１７３のステップＳ３５０４）、当該特図遊技演出制御処理を終了する。

【２１７８】

このように、本実施形態では、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７の板状部材３７０を通して、発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部３４１の特定領域の光を視認可能な状態としての第１の視認状態、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７の板状部材３７０の裏面側に第２の回転体としての左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒが移動してくることによって、第２の回転体としての左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒが発光体としての図柄表示部３４１の特定領域の光を遮って、第２の回転体としての左第２の回転体又は右第２の回転体が第１の回転体としての第１の回転役物部材３７の板状部材３７０を通して視認可能な第２の状態としての第２の視認状態と、を有する。このように、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７の裏面側に、第２の回転体としての左第２の回転役

物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒが移動可能であることで、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７と、第２の回転体としての左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒとの動作によって、遊技者が視認可能な状態としての第１の視認状態と第２の視認状態との２つの態様となり得るため、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７と、第２の回転体としての左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒとの動作によって実行される装飾が多様化される。

【２１７９】

例えば、本実施形態では、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７の板状部材３７０を通して、発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部３４１の特定領域の光を視認可能な状態としての第１の視認状態では、第１の回転役物部材３７の板状部材３７０を通して視認される図柄表示部３４１の特定領域の光の視認態様に応じた演出が実行可能となる。具体的には、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７の板状部材３７０を通して視認される発光体としての図柄表示部３４１の特定領域の光の視認態様によって、遊技者に遊技に対する情報を付与する装飾、例えば大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する装飾（一発告知演出）を実行することが可能になり、また、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する装飾を実行することが可能になり、また、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を明示又は示唆する装飾を実行することが可能になり、さらに、後に実行される装飾種別を明示又は示唆する装飾を実行することが可能になり、また、大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるものが含まれていることを報知する装飾（保留連荘確定演出）を実行することが可能になる。

【２１８０】

また、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７の板状部材３７０の裏面側に第２の回転体としての左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒが移動してくることによって、左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒが発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部３４１の特定領域の光を遮って左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒが第１の回転役物部材３７の板状部材３７０を通して視認可能な状態としての第２の視認状態では、第１の回転役物部材３７の板状部材３７０を通して視認される左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒの視認態様に応じた演出が実行可能となる。具体的には、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７の板状部材３７０を通して視認される左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒの視認態様によって、遊技者に遊技に対する情報を付与する演出、遊技者に遊技に対する情報を付与する演出、例えば大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する演出（一発告知演出）を実行することが可能になり、また、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、また、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、さらに、後に実行される演出種別を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、また、大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるものが含まれていることを報知する保留連荘確定演出を実行することが可能になる。

【２１８１】

以上のように、本実施形態では、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７の板状部材３７０を通して、発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部３４１の光を視認可能な状態としての第１の視認状態と、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７の板状部材３７０の裏面側に第２の回転体としての左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒが移動してくることによって、左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒが発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部３４１の光を遮って左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２

の回転役物部材３８Ｒが第１の回転役物部材３７の板状部材３７０を通して視認可能な状態としての第２の視認状態と、を有することで、第１の回転体としての第１の回転役物部材３７と、第２の回転体としての左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒとの動作によって実行される装飾が多様化されるため、遊技の興趣が向上される。

【２１８２】

なお、第１の回転体と第２の回転体とは、近接離間可能に移動可能であるが、第１の回転体を移動不能とする一方で、第２の回転体を移動可能とすることで近接離間可能としてもよく、これとは逆に、第２の回転体を移動不能とする一方で、第１の回転体を移動可能とすることで近接離間可能としてもよい。即ち、第１の回転体と第２の回転体とが近接離間可能であれば、第１の回転体及び第２の回転体の一方は、移動不能であってもよい。

【２１８３】

具体的には、本実施形態では、第１の回転役物部材３７と、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒとは、近接離間可能に移動可能であるが、第１の回転役物部材３７を移動不能とする一方で、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒを移動可能とすることで近接離間可能としてもよく、これとは逆に、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒを移動不能とする一方で、第１の回転役物部材３７を移動可能とすることで近接離間可能としてもよい。即ち、第１の回転役物部材３７と、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒとが近接離間可能であれば、第１の回転役物部材３７と、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒとの一方は、移動不能であってもよい。

【２１８４】

また、本実施形態では、特図遊技において、第１の回転体と第２の回転体とが作動されることで、発光体から正面側に発せられる特定領域の光を遮って、第１の回転体の背後の第２の回転体を視認可能な視認状態が実現されるが、大当たり遊技などの特図遊技以外の遊技球が遊技盤３１に打ち出される状態において、発光体から正面側に発せられる特定領域の光を遮って、第１の回転体の背後の第２の回転体を視認可能な視認状態を実現してもよい。そして、例えば大当たり遊技において第１の回転体の背後の第２の回転体を視認可能な視認状態とすることで、当該大当たり遊技が実行される契機となった特図遊技において報知された大当たり抽選の結果よりも、実際の大当たり抽選の結果が遊技者に有利であることを報知する昇格演出を実行することが可能であり、また当該大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技を実行する権利の保留に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれることを報知する保留連荘確定演出を実行することが可能である。

【２１８５】

具体的には、本実施形態では、特図遊技において、第１の回転役物部材３７と、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒとが作動されることで、図柄表示部３４１から正面側に発せられる特定領域の光を遮って、第１の回転役物部材３７の背後の左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒを視認可能な状態が実現されるが、大当たり遊技などの特図遊技以外の遊技球が遊技盤３１に打ち出される状態において、図柄表示部３４１から正面側に発せられる特定領域の光を遮って、第１の回転役物部材３７の背後の左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒを視認可能な状態を実現してもよい。そして、例えば大当たり遊技において第１の回転役物部材３７の背後の左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒを視認可能な状態とすることで、当該大当たり遊技が実行される契機となった特図遊技において報知された大当たり抽選の結果よりも、実際の大当たり抽選の結果が遊技者に有利であることを報知する昇格演出を実行することが可能であり、また当該大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技を実行する権利の保留に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれることを報知する保留連荘確定演出を実行することが可能である。

【２１８６】

また、本実施形態では、特図遊技及び大当たり遊技において、第１の回転体の回転板部を通して発光体から正面側に発せられる特定領域の光を視認可能な視認状態とすることで

、特定領域での表示内容によって、昇格演出や保留連荘確定演出を実行することが可能であり、また、特図遊技では、第１の回転体の回転板部を通して発光体から正面側に発せられる特定領域の光を視認可能な視認状態とすることで、特定領域での表示内容によって、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する一発告知演出、後に実行される演出を報知する演出予告演出や演出ストック演出を実行することが可能である。

【２１８７】

具体的には、本実施形態では、特図遊技及び大当たり遊技において、第１の回転役物部材３７の透光性領域３７０Ａを通して図柄表示部３４１から正面側に発せられる特定領域の光を視認可能な状態とすることで、特定領域での表示内容によって、昇格演出や保留連荘確定演出を実行することが可能であり、また、特図遊技では、第１の回転役物部材３７の透光性領域３７０Ａを通して図柄表示部３４１から正面側に発せられる特定領域の光を視認可能な状態とすることで、特定領域での表示内容によって、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する一発告知演出、後に実行される演出を報知する演出予告演出や演出ストック演出を実行することが可能である。

【２１８８】

また、本実施形態では、第１の回転体及び第２の回転体の回転が、ＭＰＵ５１によって制御されるが、第１の回転体及び第２の回転体のうちの少なくとも一方の回転体が、他者の干渉を契機として回転が開始されるようにしてもよい。例えば、第１の回転体は、第１の回転体に向けて移動してきた第２の回転体が干渉することを契機として、又は第１の回転体に向けて移動してきた遊技球が干渉することを契機として回転が開始されるようにしてもよい。

【２１８９】

具体的には、本実施形態では、第１の回転役物部材３７、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒの回転が、ＭＰＵ５１によって制御されるが、第１の回転役物部材３７、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒのうちの少なくとも１つの回転役物部材が、他者の干渉を契機として回転が開始されるようにしてもよい。例えば、第１の回転役物部材３７は、第１の回転役物部材３７に向けて移動してきた左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒが干渉することを契機として、又は第１の回転役物部材３７に向けて移動してきた遊技球が干渉することを契機として回転が開始されるようにしてもよい。

【２１９０】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１～第９の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【２１９１】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【２１９２】

［第１１の実施形態］

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、判定手段としての「判定処理」を備え、また変動表示手段としての「表示制御」を備え、また保留手段としての「保留記憶処理」を備え、また第１始動入球手段又は第２始動入球手段としての「始動入球部」を備え、また不利状態としての「不利状態制御」を備え、また有利状態としての「有利状態制御」を備え、また所定の識別情報としての「出力情報」を備え、また第１出力手段としての「情報出力部」又は「情報出力処理」を備え、また出力停止手段としての「情報停止処理」を備え、また記憶手段としての「保留数記憶領域」又は「保留数記憶処理」を備え、また特定の識別情報としての「出力情報」を備え、また第２出力手段としての「情報出力部」又は「情報出力処理」を備え、また出力態様としての「出力方式」を備える。

【２１９３】

判定手段は、各種判定を行う処理であればよい。判定手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技状態を移行させるか否かの判定処理、大当たり遊技状態に移

行させるか否かの判定処理、確変遊技状態に移行させるか否かの判定処理、時短遊技状態に移行させるか否かの判定処理、通常遊技状態に移行させるか否かの判定処理、大当たり遊技を実行するか否かの大当たり判定処理、第１入賞口に遊技球が入球した場合の大当たり遊技を実行するか否かの大当たり判定処理、第１入賞口に遊技球が入球したことを契機とする第１特別図柄の変動開始時の大当たり遊技を実行するか否かの大当たり判定処理、第２入賞口に遊技球が入球した場合の大当たり遊技を実行するか否かの大当たり判定処理、第２入賞口に遊技球が入球したことを契機とする第２特別図柄の変動開始時の大当たり遊技を実行するか否かの大当たり判定処理、大当たり判定処理を実行するか否かの判定処理、普図当たり遊技を実行するか否かの普図当たり判定処理、スルーゲートを遊技球が通過した場合の普図当たり遊技を実行するか否かの普図当たり判定処理、スルーゲートを遊技球が通過したことを契機とする普通図柄の変動開始時の普図当たり遊技を実行するか否かの普図当たり判定処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２１９４】

変動表示手段は、各種表示器での図柄の変動表示に対する表示制御であればよい。変動表示手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば液晶表示器での図柄の変動表示に対する表示制御、有機ＥＬ表示器での図柄の変動表示に対する表示制御、ドットマトリクス表示器での図柄の変動表示に対する表示制御、プラズマ表示器での図柄の変動表示に対する表示制御、７セグ表示器での図柄の変動表示に対する表示制御、ＬＥＤランプでの点灯・消灯の表示制御、第１特別図柄表示部での第１特別図柄を変動表示する表示制御、第２特別図柄表示部での第２特別図柄を変動表示する表示制御、普通図柄表示部での普通図柄を変動表示する表示制御、図柄表示部での飾り図柄を変動表示する表示制御、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２１９５】

保留手段は、各種保留に対する記憶処理であればよい。保留手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば第１特図遊技を実行する権利の保留数である第１特図保留数の記憶処理、第１入賞口に遊技球が入球したことを契機として第１特図保留数が増加する場合の増加後の第１特図保留数の記憶処理、第１特別図柄の変動開始により第１特図保留数が減少する場合の減少後の第１特図保留数の記憶処理、第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数の記憶処理、第２入賞口に遊技球が入球したことを契機として第２特図保留数が増加する場合の増加後の第２特図保留数の記憶処理、第２特別図柄の変動開始により第２特図保留数が減少する場合の減少後の第２特図保留数の記憶処理、普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数の記憶処理、スルーゲートを遊技球が通過したことを契機として普図変動保留数が増加する場合の増加後の普図変動保留数の記憶処理、普通図柄の変動開始により普図変動保留数が減少する場合の減少後の普図変動保留数の記憶処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２１９６】

第１始動入球手段又は第２始動入球手段は、遊技球の入球により図柄の変動表示を開始する契機を付与する入球部であればよい。第１始動入球手段又は第２始動入球手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球の入球により各種表示器（液晶表示器、ドットマトリクス表示器、プラズマ表示器、７セグ表示器など）での図柄の変動表示を開始する契機を付与するもの、第１特別図柄表示部での第１特別図柄の変動表示を開始する契機を付与する第１入賞口、第２特別図柄表示部での第２特別図柄の変動表示を開始する契機を付与する第２入賞口、普通図柄表示部での普通図柄の変動表示を開始する契機を付与するスルーゲート、図柄表示部での飾り図柄の変動表示を開始する契機を付与するもの、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２１９７】

不利状態は、各種遊技に関して遊技者に不利な状態とする制御であればよい。不利状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技を実行するか否かの大当たり抽選の結果が大当たりとなる確率が低い状態とする制御、大当たり遊技の実行を制限する制御、普図当たり遊技の実行を制限する制御、特図遊技を実行する契機を付与する

入賞口への遊技球の入球を制限する制御、第２特図遊技を実行する契機を付与する第２入賞口への遊技球の入球を電動役物によって制限する制御、特図遊技を実行する契機を付与する入賞口への遊技球の入球が許容される場合の入球許容時間を短時間とする制御、第２特図遊技を実行する契機を付与する第２入賞口への遊技球の入球を制限する電動役物の作動時間（入球許容時間）を短時間とする制御、特図遊技を実行する契機を付与する入賞口への遊技球の入球を許容する頻度を低くする制御、第２特図遊技を実行する契機を付与する第２入賞口への遊技球の入球を制限する電動役物の作動頻度を低くする制御、特図遊技を実行する契機を付与する入賞口への遊技球の入球を許容するか否かの普図当たり抽選での結果が普図当たりとなる確率を低くする制御、第１特図遊技を実行する契機を付与する第２入賞口への遊技球の入球を制限する電動役物を作動するか否かの普図当たり抽選での結果が普図当たりとなる確率を低くする制御、普図当たり抽選の結果を報知する普図当たり遊技の実行時間を長くする制御、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２１９８】

有利状態は、各種遊技に関して遊技者に有利な状態とする制御であればよい。有利状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技を実行するか否かの大当たり抽選の結果が大当たりとなる確率が高い状態とする制御、大当たり遊技の実行を許容する制御、普図当たり遊技の実行を許容する制御、特図遊技を実行する契機を付与する入賞口への遊技球の入球を許容する制御、第２特図遊技を実行する契機を付与する第２入賞口への遊技球の入球を電動役物によって許容する制御、特図遊技を実行する契機を付与する入賞口への遊技球の入球が許容される場合の入球許容時間を長時間とする制御、第２特図遊技を実行する契機を付与する第２入賞口への遊技球の入球を制限する電動役物の作動時間（入球許容時間）を長時間とする制御、特図遊技を実行する契機を付与する入賞口への遊技球の入球を許容する頻度を高くする制御、第２特図遊技を実行する契機を付与する第２入賞口への遊技球の入球を制限する電動役物の作動頻度を高くする制御、特図遊技を実行する契機を付与する入賞口への遊技球の入球を許容するか否かの普図当たり抽選での結果が普図当たりとなる確率を高くする制御、第２特図遊技を実行する契機を付与する第２入賞口への遊技球の入球を制限する電動役物を作動するか否かの普図当たり抽選での結果が普図当たりとなる確率を高くする制御、普図当たり抽選の結果を報知する普図当たり遊技の実行時間を短くする制御、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２１９９】

所定の識別情報は、特別遊技状態（例えば大当たり遊技状態）又は有利状態（例えば高頻度サポートモードである確変遊技状態、時短遊技状態）に対応した出力情報であればよい。所定の識別情報としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特別遊技状態において実行される特別遊技の種別に対応した出力情報、特別遊技の終了後に移行される遊技状態の種別に対応する出力情報、有利状態の種別に対応した出力情報、特別遊技状態が開始することに対応した出力情報、特別遊技状態中であることに対応した出力情報、特別遊技状態が終了することに対応した出力情報、有利状態が開始することに対応した情報、有利状態中であることに対応した出力情報、有利状態が終了することに対応した出力情報、確変遊技状態が開始することに対応した出力情報、確変遊技状態中であることに対応した出力情報、確変遊技状態が終了することに対応した出力情報、時短遊技状態が開始することに対応した出力情報、時短遊技状態中であることに対応した出力情報、時短遊技状態が終了することに対応した出力情報、遊技状態が変更される際に図柄の変動表示が開始される場合に遊技状態の変更に対応して出力される出力情報、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２２００】

第１出力手段は、所定の識別情報を出力する出力部又は所定の識別情報を出力する処理であればよい。第１出力手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば外部出力端子板、外部出力端子板に設けられる出力端子部、ＭＰＵやＣＰＵなどの処理装置に接続される入出力インターフェース、情報出力用に設けられた情報出力表示部などに対して所定の識別情報を出力させる処理、ＭＰＵやＣＰＵなどの処理装置による所定の識別情報

を出力する処理、特別遊技状態において実行される特別遊技の種別に対応した所定の識別情報を出力する処理、特別遊技の終了後に移行される遊技状態の種別に対応する所定の識別情報を出力する処理、有利状態の種別に対応した所定の識別情報を出力する処理、特別遊技状態が開始することに対応した所定の識別情報を出力する処理、特別遊技状態中であることに対応した所定の識別情報を出力する処理、特別遊技状態が終了することに対応した所定の識別情報を出力する処理、有利状態が開始することに対応した所定の識別情報を出力する処理、有利状態中であることに対応した所定の識別情報を出力する処理、有利状態が終了することに対応した所定の識別情報を出力する処理、確変遊技状態が開始することに対応した所定の識別情報を出力する処理、確変遊技状態中であることに対応した所定の識別情報を出力する処理、確変遊技状態が終了することに対応した所定の識別情報を出力する処理、時短遊技状態が開始することに対応した所定の識別情報を出力する処理、時短遊技状態中であることに対応した所定の識別情報を出力する処理、時短遊技状態が終了することに対応した所定の識別情報を出力する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２２０１】

出力停止手段は、所定の識別情報の出力を停止する処理であればよい。出力停止手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば情報出力用に設けられた情報出力表示部などに対して所定の識別情報の出力を停止させる処理、ＭＰＵやＣＰＵなどの処理装置による情報の出力を停止する処理、特別遊技状態において実行される特別遊技の種別に対応した情報の出力を停止する処理、特別遊技の終了後に移行される遊技状態の種別に対応する情報の出力を停止する処理、有利状態の種別に対応した情報の出力を停止する処理、特別遊技状態が開始することに対応した情報の出力を停止する処理、特別遊技状態中であることに対応した情報の出力を停止する処理、特別遊技状態が終了することに対応した情報の出力を停止する処理、有利状態が開始することに対応した情報の出力を停止する処理、有利状態中であることに対応した情報の出力を停止する処理、有利状態が終了することに対応した情報の出力を停止する処理、確変遊技状態が開始することに対応した情報の出力を停止する処理、確変遊技状態中であることに対応した情報の出力を停止する処理、確変遊技状態が終了することに対応した情報の出力を停止する処理、時短遊技状態が開始することに対応した情報の出力を停止する処理、時短遊技状態中であることに対応した情報の出力を停止する処理、時短遊技状態が終了することに対応した情報の出力を停止する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２２０２】

記憶手段は、各種保留に対する情報を記憶できるものであればよい。記憶手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば本発明の趣旨を実現可能であれば、例えばＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、主制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、音声ランプ制御装置や表示制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、主制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される特図遊技を実行する権利の保留数である特図保留数を記憶する記憶領域、特図保留数が増加する場合の増加後の特図保留数を記憶する主制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、特図保留数が減少する場合の減少後の特図保留数を記憶する主制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、第１特図遊技を実行する権利の保留数である第１特図保留数を記憶する記憶領域、第１特図遊技を実行する権利の保留である第１特図保留数が増加する場合の増加後の第１特図保留数を記憶する主制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、第１特図保留数が減少する場合の減少後の第１特図保留数を記憶する主制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数を記憶する主制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、第２特図保留数が増加する場合の増加後の第２特図保留数を記憶する主制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、第２特図保留数が減少する場合の減少後の第２特図保留数を記憶する主制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数を記憶する主制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、

普図変動保留数が増加する場合の増加後の主制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される普図変動保留数を記憶する記憶領域、普図変動保留数が減少する場合の減少後の普図変動保留数を記憶する主制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、第１特図遊技を実行する権利の保留数である第１特図保留数を記憶する音声ランプ制御装置や表示制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、第１特図保留数が増加する場合の増加後の第１特図保留数を記憶する音声ランプ制御装置や表示制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、第１特図保留数が減少する場合の減少後の音声ランプ制御装置や表示制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される第１特図保留数を記憶する記憶領域、第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数を記憶する音声ランプ制御装置や表示制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、第２特図保留数が増加する場合の増加後の第２特図保留数を記憶する音声ランプ制御装置や表示制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、第２特図保留数が減少する場合の減少後の第２特図保留数を記憶する音声ランプ制御装置や表示制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数を記憶する音声ランプ制御装置や表示制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、普図変動保留数が増加する場合の増加後の普図変動保留数を記憶する音声ランプ制御装置や表示制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、普図変動保留数が減少する場合の減少後の普図変動保留数を記憶する音声ランプ制御装置や表示制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態などの有利状態）の終了時の特図遊技を実行する権利の保留数である特図残保留数を記憶する記憶領域、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態などの有利状態）の終了時の特図遊技を実行する権利の保留数である特図残保留数が減少する場合の減少後の特図残保留数を記憶する記憶領域、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態などの有利状態）の終了時の特図遊技を実行する権利の保留数である特図残保留数を記憶する主制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態などの有利状態）の終了時の特図遊技を実行する権利の保留数である特図残保留数が減少する場合の減少後の特図残保留数を記憶する主制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態などの有利状態）の終了時の特図遊技を実行する権利の保留数である特図残保留数を記憶する音声ランプ制御装置や表示制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態などの有利状態）の終了時の特図遊技を実行する権利の保留数である特図残保留数が減少する場合の減少後の特図残保留数を記憶する音声ランプ制御装置や表示制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態などの有利状態）の終了時の第１特図遊技を実行する権利の第１特図保留数である第１特図残保留数を記憶する記憶領域、第１特図残保留数が減少する場合の減少後の第１特図残保留数を記憶する記憶領域、第１特図遊技を実行する権利の第１特図保留数である第１特図残保留数を記憶する主制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、第１特図残保留数が減少する場合の減少後の第１特図残保留数を記憶する主制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、第１特図残保留数を記憶する音声ランプ制御装置や表示制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、第１特図残保留数が減少する場合の減少後の第１特図残保留数を記憶する音声ランプ制御装置や表示制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態などの有利状態）の終了時の第２特図遊技を実行する権利の第２特図保留数である第２特図残保留数を記憶する記憶領域、第２特図残保留数が減少する場合の減少後の第２特図残保留数を記憶する記憶領域、第２特図遊技を実行する権利の第２特図保留数である第２特図残保留数を記憶する主制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、第２特図残保留数が減少する場合の減少後の第２特図残保留数を記憶する主制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、第２特図残保留数を記憶する音声ランプ制御装置や表示制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、第２特図残保留数が減少する場合の減少後の第２特図残保留数を記憶する音声ランプ制

御装置や表示制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２２０３】

特定の識別情報は、記憶手段に記憶された各種保留に対する図柄の変動表示が開始される場合に遊技状態の変更に対応して出力される情報であればよい。特定の識別情報としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば第１特図遊技を実行する権利の保留数である第１特図保留数に関する出力情報、第１入賞口に遊技球が入球したことを契機として第１特図保留数が増加する場合の増加後の第１特図保留数に関する出力情報、第１特別図柄の変動開始により第１特図保留数が減少する場合の減少後の第１特図保留数に関する出力情報、第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数に関する出力情報、第２特図遊技を実行する権利による第２特図遊技が実行される期間であることに関する出力情報、有利情報（例えば高頻度サポートモードである確変遊技状態、時短遊技状態）から不利状態（低頻度サポートモードである通常遊技状態）に移行した場合の第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数に関する出力情報、有利情報（例えば高頻度サポートモードである確変遊技状態、時短遊技状態）から不利状態（低頻度サポートモードである通常遊技状態）に移行した場合の第２特図遊技を実行する権利による第２特図遊技のうちの少なくとも所定数が実行される場合に遊技状態の変更に対応して出力される出力情報、第２入賞口に遊技球が入球したことを契機として第２特図保留数が増加する場合の増加後の第２特図保留数に関する出力情報、第２特別図柄の変動開始により第２特図保留数が減少する場合の減少後の第２特図保留数に関する出力情報、普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数に関する出力情報、スルーゲートを遊技球が通過したことを契機として普図変動保留数が増加する場合の増加後の普図変動保留数に関する出力情報、普通図柄の変動開始により普図変動保留数が減少する場合の減少後の普図変動保留数に関する出力情報、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２２０４】

第２出力手段は、特定の識別情報を出力する出力部又は特定の識別情報を出力する処理であればよい。第２出力手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば外部出力端子板、外部出力端子板に設けられる出力端子部、ＭＰＵやＣＰＵなどの処理装置に接続される入出力インターフェース、情報出力用に設けられた情報出力表示部などに対して所定の識別情報を出力させる処理、ＭＰＵやＣＰＵなどの処理装置による特定の識別情報を出力する処理、第１特図遊技を実行する権利の保留数である第１特図保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、第１入賞口に遊技球が入球したことを契機として第１特図保留数が増加する場合の増加後の第１特図保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、第１特別図柄の変動開始により第１特図保留数が減少する場合の減少後の第１特図保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、第２特図遊技を実行する権利による第２特図遊技が実行される期間であることに関する特定の識別情報を出力する処理、有利情報（例えば高頻度サポートモードである確変遊技状態、時短遊技状態）から不利状態（低頻度サポートモードである通常遊技状態）に移行した場合の第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、有利情報（例えば高頻度サポートモードである確変遊技状態、時短遊技状態）から不利状態（低頻度サポートモードである通常遊技状態）に移行した場合の第２特図遊技を実行する権利による第２特図遊技が実行される期間であることに関する特定の識別情報を出力する処理、情報出力表示部に情報を表示する処理、第２入賞口に遊技球が入球したことを契機として第２特図保留数が増加する場合の増加後の第２特図保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、第２特別図柄の変動開始により第２特図保留数が減少する場合の減少後の第２特図保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、スルーゲートを遊技球が通過したことを契機として普図変動保留数が増加する場合の増加後の普図変動保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、普通図柄の変動開始により普図変動保留数が減少する

場合の減少後の普図変動保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２２０５】

出力態様は、異なる情報の出力が識別可能となるものであればよい。出力態様としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば音情報と光情報、音情報と画像情報、音情報と信号情報、光情報と画像情報、光情報と信号情報、画像情報と信号情報、出力期間、レベル信号やパルス信号などの信号種別、出力間隔（出力ピッチ）、出力レベル、ハイレベル信号の継続出力期間、ローレベル信号の出力継続期間、ハイレベル信号の出力開始間隔、ローレベル信号の出力開始間隔、ハイレベル信号とローレベル信号とのレベル差、オン信号の継続出力期間、オフ信号の継続出力期間、オン信号の出力開始間隔、オフ信号の出力開始間隔、オン信号とオフ信号とのレベル差、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２２０６】

ところで、昨今の遊技機においては遊技機の遊技仕様毎に各種の遊技状態が設定される。そして多種多様な遊技状態を遊技者に理解させるために遊技機や遊技場に設けられる多様な装置を使用して報知を行っている。そのため、各遊技状態に応じた報知をより好適に行う必要がある。本発明はこのような課題に対して発明されたもので、各遊技状態に応じた報知をより好適に行う遊技機を提供することを目的とする。具体的には例えば、遊技機は、外部出力端子板を介して、遊技機の外部に大当たり信号などの各種信号が出力される。遊技機の外部に出力された各種信号は、例えば遊技ホールに設置されたホールコンピュータにおいて遊技データを管理するために利用され、また、遊技機に併設されたデータ表示器において、大当たり回数や大当たり連荘回数などの各種データを表示するために利用される。

【２２０７】

ここで、遊技機としては、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態や時短遊技状態などの高頻度サポートモードに移行されるものがある。そして、遊技機から外部に出力される信号としては、通常遊技状態での大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて実行される、いわゆる初当たりに対する大当たり遊技の開始から、高頻度サポートモードの終了に基づいて通常遊技状態に移行されるまで継続して出力される大当たり信号がある。即ち、遊技機からの当該大当たり信号の出力は、通常遊技状態に移行した段階で停止され、データ表示器において表示される大当たり連荘回数のカウントは、当該大当たり信号の出力が停止された段階で終了する。

【２２０８】

一方、遊技ホールのホールコンピュータでは、当該大当たり信号に基づいて、初当たりの大当たり遊技から通常遊技状態に移行されるまでの大当たり遊技回数である、いわゆる大当たり連荘回数が管理される。また、遊技ホールのホールコンピュータは、大当たり信号を受信した場合に、当該大当たり信号に対応する信号を、遊技機に併設されるデータ表示器に出力する。これにより、データ表示器では、当該大当たり信号に対応する信号を受信することで、大当たり連荘回数を表示することが可能になる。

【２２０９】

このように、データ表示器において大当たり連荘回数が表示されることで、遊技者は、大当たり連荘回数を多くすることをモチベーションとして遊技の進行を楽しむことができる。例えば、大当たり連荘回数が大当たり期待回数を超えるか、大当たり連荘回数の自己最高記録を更新できるかをモチベーションとして遊技の進行を楽しむことができる。

【２２１０】

また、遊技機としては、高頻度サポートモードから通常遊技状態に移行された段階で、第２特図遊技を実行する権利の保留である第２特図保留が残ることがあり、また、当該第２特図保留に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることもあり得る。そして、当該第２特図保留に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて実行される大当たり遊技が開始される場合、当該大当たり遊技の開始前に遊技機の外部への当該大当た

り信号の出力が通常遊技状態への移行に基づいて停止されているため、遊技ホールのホールコンピュータやデータ表示器では、大当たり連荘回数のカウントが改めて１回から開始される。

【２２１１】

しかしながら、当該第２特図保留は、大当たり遊技が実行されることを契機として高頻度サポートモードに移行されたことにより得られた利益であり、また、当該第２特図保留に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて実行される大当たりは、引き戻しや保留連荘などとも呼ばれ、遊技者からすれば、大当たり連荘が継続しているとの認識である。そのため、当該第２特図保留に基づいて大当たり遊技が実行される場合、大当たり連荘回数のカウントが改めて１回から開始されると、遊技者の感覚と、データ表示器に表示される大当たり連荘回数との間に乖離が生じる。その結果、データ表示器に表示される大当たり連荘回数を多くすることに対するモチベーションが低下し、遊技に対する興味や興趣の低下が懸念される。

【２２１２】

これに対して、本発明では、第１出力手段によって外部に出力される所定の識別情報に基づいて所定の特別遊技状態及び有利状態であることを把握でき、第２出力手段によって所定の識別情報とは異なる出力態様で外部に出力される特定の識別情報に基づいて有利状態の終了時の保留による所定の変動表示を実行可能な期間であることを把握できる。そのため、例えば遊技機に併設されるデータ表示器では、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、特別遊技の連続回数に含めて表示することが可能となる。その結果、有利状態の終了時の保留を契機として所定の特別遊技状態に移行された場合、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数と、遊技者が認識する特別遊技の連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。これにより、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーションが低下することが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

【２２１３】

さらに、第２出力手段によって所定の識別情報とは異なる出力態様で外部に出力される特定の識別情報に基づいて有利状態の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できることで、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示の実行期間において、例えば遊技機に併設されるデータ表示器に対して、当該実行期間であることを示す演出を実行させることが可能になる。この演出により、遊技者に対して、有利状態の終了後においても、遊技者に対して特別遊技の連荘回数の上乗せが可能な期間であることを明示することができるため、連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーション向上させることができ、遊技の興趣を盛り上げることができる。

【２２１４】

具体的には、本実施形態では、大当たり遊技状態、及び有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）において、情報出力処理としてのＭＰＵ４１による大当たり信号出力処理によって情報出力部としての外部出力端子板１０１を介して、当該状態を識別可能な出力情報としての大当たり信号２の基本信号が外部に継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータ１０２では、出力情報としての大当たり信号２の基本信号に基づいて、大当たり遊技状態、及び有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）であることを把握できる。これにより、ホールコンピュータ１０２では、最初の大当たり遊技の開始から有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了までの大当たり遊技の連続回数を把握できる。一方、遊技機１０に併設されるデータ表示器１０３では、ホールコンピュータ１０２から出力される出力情報としての大当たり信号２の基本信号に基づいて生成・出力される情報（信号）によって、最初の大当たり遊技の開始から有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了までの大当たり遊技の連荘回数を表示することが可能となる。

【２２１５】

さらに、本実施形態では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了後に、情報出力処理としてのＭＰＵ４１による大当たり信号出力処理によって、情報出力部としての外部出力端子板１０１を介して、少なくとも保留数記憶領域としてのＲＡＭ４１２に設定される第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢ又はＲＡＭ５１２に設定される特図保留格納エリア対応領域に記憶されている保留された権利に対応する飾り図柄の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な出力情報としての大当たり信号２の延長信号が所定期間継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータ１０２では、出力情報としての大当たり信号２の延長信号に基づいて、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留に基づく所定の変動表示が実行されていることを把握できる。これにより、ホールコンピュータ１０２では、所定の変動表示が、判定処理としてのＭＰＵ４１による大当たり抽選の結果が大当り遊技を実行するものである場合、出力情報としての大当たり信号２の延長信号に基づいて、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できる。そのため、ホールコンピュータ１０２では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される大当たり遊技を、出力情報としての大当たり信号２の基本信号に基づいて把握される最初の大当たり遊技の開始からの大当たり遊技の連続回数に含めてカウントすることが可能になる。その結果、遊技機１０に併設されるデータ表示器１０３では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される大当たり遊技を、大当たり遊技の連荘回数に含めて表示することが可能となる。

【２２１６】

また、本実施形態では、出力情報としての大当たり信号２の延長信号が所定期間継続して出力されることで、例えば遊技機１０に併設されるデータ表示器１０３では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留に対応する飾り図柄の変動表示を実行可能な期間であること示す演出を実行することが可能になる。具体的には、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了後に、当該演出として、データ表示器１０３において、「連荘チャレンジ」、「連荘チャンス」、「大当たりチャレンジ」、「確変大当たりチャンス」などの大当たり連荘回数の上乗せが可能であることを遊技者に明示又は示唆する文字画像などを表示することが可能になる。これにより、遊技者に対して、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了後においても、遊技者に対して大当たりの連荘回数の上乗せが可能な期間であることを明示することができるため、連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーション向上させることができ、遊技の興趣を盛り上げることができる。

【２２１７】

このように、本実施形態では、情報出力処理としてのＭＰＵ４１による大当たり信号出力処理によって情報出力部としての外部出力端子板１０１を介して出力される出力情報としての大当たり信号２の基本信号に基づいて、大当たり遊技状態及び有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）であることを把握でき、情報出力部又は情報出力処理としてのＭＰＵ４１及び外部出力端子板１０１によって出力される出力情報としての大当たり信号２の延長信号に基づいて有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できることで、遊技機１０に併設されるデータ表示器１０３では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される大当たり遊技を、大当たり遊技の連荘回数に含めて表示することが可能となる。そのため、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留を契機として大当たり遊技が実行される場合、データ表示器１０３に表示される大当たり遊技の連荘回数と、遊技者が認識する大当た

り遊技の連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。その結果、データ表示器１０３に表示される大当たり遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーションが低下することが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

【２２１８】

以下、本実施形態について、図１７５～図１８９を参照して前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。

【２２１９】

［遊技システム］

まず、図１７５を参照しつつ、本実施形態に係る遊技機１０を含む遊技システムを説明する。ここで、図１７５は、本実施形態に係る遊技機１０を含む遊技システムの要部の一例を示す図である。

【２２２０】

図１７５に示すように、本実施形態に係る遊技システムは、遊技機１０、ホールコンピュータ１０２及びデータ表示器１０３を含む。

【２２２１】

遊技機１０は、当該遊技機１０の遊技情報をホールコンピュータ１０２などの外部に信号出力する情報出力部としての外部出力端子板１０１を備える。この外部出力端子板１０１は、例えば複数の出力端子部（図示略）を有し、各出力端子部（図示略）は、主制御装置４のＭＰＵ４１との間でデータ通信を行う入出力Ｉ／Ｆ４２に対して、配線（図示略）によりデータ通信（受信）可能に接続されている。これにより、遊技機１０の遊技情報が、対応する外部出力端子板１０１の出力端子部（図示略）を介して各種信号として遊技機１０の外部に出力される。また、各出力端子部（図示略）は、外部に対して予め定められた１種類の信号を出力可能である。即ち、出力端子部（図示略）の種別と、外部に出力可能な信号種別とが１対１で対応している。例えば、複数の出力端子部（図示略）のうちの１番端子は、後述の大当たり信号１を出力可能であり、複数の出力端子部（図示略）のうちの２番端子は、後述の大当たり信号２を出力可能である。

【２２２２】

そして、複数の出力端子部（図示略）は、遊技ホール側のホールコンピュータ１０２に配線などによりデータ通信（送信）可能に接続されている。これにより、ホールコンピュータ１０２は、遊技機１０の各出力端子部（図示略）から信号出力される当該遊技機１０の遊技情報を入手可能である。その結果、遊技ホール側は、各遊技機１０の遊技状況や遊技状態などを把握することが可能である。また、遊技ホール側は、複数の出力端子部（図示略）から必要な出力端子部を選択して配線などを介してホールコンピュータ１０２に接続することが可能である。これにより、遊技ホール側は、ホールコンピュータ１０２に接続する出力端子部（図示略）を選択することで、遊技ホール側で管理する遊技情報を選択的に得ることができため、必要な遊技情報を効率良く管理することができ、また必要な遊技情報をデータ表示器１０３に表示させることができる。

【２２２３】

ここで、遊技機１０からホールコンピュータ１０２に信号出力される遊技情報としては、例えば、遊技中であること、大当たり遊技が開始されたこと（大当たり遊技中であること）、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）であること、低頻度サポートモード（通常遊技状態）であること、特図遊技が開始されたこと（特図遊技中であること）、遊技球の発射数（アウト玉数）、出玉数、差玉数などが挙げられる。そのため、遊技ホール側は、遊技機１０からホールコンピュータ１０２に信号出力される遊技情報に基づいて、ホールコンピュータによって、例えば当日及び過去数日分の大当たり回数、当日及び過去数日分の大当たり連荘回数、過去の最高大当たり回数、過去の最高大当たり連荘回数、現在の大当たり連荘回数、当日及び過去数日分の総変動遊技回数、当日及び過去数日分の大当たり間の特図遊技回数、当日の先の大当たりから現在の変動遊技までの特図遊技回数、当日及び過去数日分の出玉や差玉などを管理することができ、また、各遊技機１０の遊技状況や遊技状態、例えば遊技中であること、大当たり遊技中であること、高頻度

サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）中であること、低頻度サポートモード（通常遊技状態）であることなどを管理することができる。

【２２２４】

さらに、本実施形態では、遊技機１０からホールコンピュータ１０２に信号出力される遊技情報としては、後述のように、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）から低頻度サポートモード（通常遊技状態）に移行した場合に、当該低頻度サポートモードでの特図遊技が、高頻度サポートモードの終了時の第２特図保留による第２特図遊技であることを示す情報が挙げられる。これにより、ホールコンピュータ１０２では、高頻度サポートモードの終了時の第２特図保留による第２特図遊技を契機として実行される大当たり遊技を、大当たり連荘回数に含めて管理することが可能になる。

【２２２５】

データ表示器１０３は、例えば遊技機１０の遊技状況や遊技状態などを表示するものであり、遊技ホールの島設備において、例えば各遊技機１０の上方に設けられる。このデータ表示器１０３は、ホールコンピュータ１０２に配線などによりデータ通信（受信）可能に接続されており、ホールコンピュータ１０２によって管理される遊技情報などを受信することで、この遊技情報に基づいて遊技状況や遊技状態を表示可能である。具体的には、データ表示器１０３では、例えば当日及び過去数日分の大当たり回数、当日及び過去数日分の大当たり連荘回数、過去の最高大当たり回数、過去の最高大当たり連荘回数、現在の大当たり連荘回数、当日及び過去数日分の総変動遊技回数、当日及び過去数日分の大当たり間の特図遊技回数、当日の先の大当たりから現在の変動遊技までの特図遊技回数、当日及び過去数日分の出玉や差玉、遊技中であること、大当たり遊技中であること、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）中であること、低頻度サポートモード（通常遊技状態）であることなどを表示することができる。

【２２２６】

さらに、本実施形態では、ホールコンピュータ１０２からデータ表示器１０３に信号出力される遊技情報としては、後述のように、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）から低頻度サポートモード（通常遊技状態）に移行した場合に、当該低頻度サポートモードでの特図遊技が、高頻度サポートモードの終了時の第２特図保留による第２特図遊技であることを示す情報が挙げられる。これにより、データ表示器１０３では、高頻度サポートモードの終了時の第２特図保留による第２特図遊技を契機として実行される大当たり遊技を、大当たり連荘回数に含めて表示することが可能になる。

【２２２７】

そして、本実施形態の遊技機１０では、大当たり遊技中であることを特定可能な遊技情報は、大当たり信号１としてホールコンピュータ１０２などの外部に出力され、高頻度サポートモード（確変遊技状態・時短遊技状態）を特定可能な遊技情報は、大当たり信号２としてホールコンピュータ１０２などの外部に出力される。

【２２２８】

ここで、図１７６は、遊技機１０からホールコンピュータ１０２などの外部に出力される大当たり信号の出力例を示すタイムチャートである。具体的には、図１７６（Ａ）は大当たり信号１の出力例を示すタイムチャートであり、図１７６（Ｂ）及び図１７６（Ｃ）は大当たり信号２の出力例を示すタイムチャートである。

【２２２９】

図１７６（Ａ）に示すように、大当たり信号１は、大当たり遊技（大当たり遊技状態）中であることを示す情報をホールコンピュータ１０２などの外部に出力するものであり、例えば外部出力端子板１０１における複数の出力端子部のうちの１番端子から出力される。この大当たり信号１は、大当たり遊技の開始時（大当たり遊技状態への移行時）にハイレベル信号として出力が開始される。また、大当たり信号１は、大当たり遊技（大当たり遊技状態）中において出力が継続される。さらに、大当たり信号１は、大当たり終了時（高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）への移行時）にローレベル信号とされることで出力が停止される。そのため、ホールコンピュータ１０２は、大当たり信

号１を受信している期間を大当たり遊技の実行中であると判断できる。また、ホールコンピュータ１０２は、大当たり信号１を受信している期間において、大当たり信号１に対応する信号をデータ表示器１０３に出力する。これにより、データ表示器１０３では、ホールコンピュータ１０２から出力される大当たり信号１に対応する信号に基づいて、大当たり遊技中であることを表示することができ、大当たり遊技回数や大当たり連荘回数をカウントアップすることができる。データ表示器１０３における大当たり遊技中であることの表示は、例えば「大当たり」、「大当たり中」、「ＢＯＮＵＳ」などの文字表示の他、大当たり遊技回数や大当たり連荘回数を示す数字の点滅、大当たり遊技回数や大当たり連荘回数を示す数字の虹色表示などが考えられる。

【２２３０】

図１７６（Ｂ）に示すように、大当たり信号２は、少なくとも基本信号を含み、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時に第２特図遊技を実行する権利の保留である第２特図保留（第２特図保留の残保留）がある場合に基本信号の出力の停止後に継続して出力される延長信号を含む。この大当たり信号２は、例えば基本信号及び延長信号ともに、外部出力端子板１０１における複数の出力端子部のうちの２番端子から出力される。

【２２３１】

基本信号は、大当たり遊技中（大当たり遊技状態）、又は高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）中であることを示す情報をホールコンピュータ１０２などの外部に出力するための出力情報であり、情報の出力方式としてレベル信号が出力される。この基本信号は、大当たり遊技中（大当たり遊技状態）及び高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）中にはハイレベル信号として継続出力される。具体的には、基本信号は、大当たり遊技の開始時にハイレベル信号として出力が開始され、大当たり遊技の終了時にローレベル信号とされることで出力が一時停止され、高頻度サポートモードの開始時にハイレベル信号の出力が再開され、高頻度サポートモードの終了時にローレベル信号とされる。即ち、基本信号は、大当たり遊技（大当たり遊技状態）中及び高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）中は連続出力され、大当たり遊技状態と確変遊技状態又は時短遊技状態との間の遊技状態の移行時に一時的に短期間だけ出力が停止されるが、全体としては、継続出力される。

【２２３２】

ここで、本実施形態では、大当たり信号２の継続出力という場合、大当たり信号２の出力停止期間が特定期間以下（例えば１秒以下）であり、当該特定期間内に大当たり信号２が再出力される場合も含まれる。例えば、本実施形態では、大当たり遊技の終了時に大当たり信号２の出力が一時的に停止された場合、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）への移行により大当たり信号２が再出力されるが、この場合の大当たり信号２の出力停止期間が短期間（特定期間以下）であるため、大当たり信号２が継続出力されている場合に該当する。また、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時に大当たり信号２の出力が一時的に停止された場合、大当たり遊技の開始により大当たり信号２が再出力されるが、この場合の大当たり信号２の出力停止期間が短期間（特定期間以下）であるため、大当たり信号２が継続出力されている場合に該当する。

【２２３３】

さらに、本実施形態では、高頻度サポートモードに滞在可能な上限回数（規定回数）の特図遊技の実行を契機として通常遊技状態に移行した場合において、高頻度サポートモードの終了時に第２特図遊技を実行する権利の保留である第２特図保留（第２特図残保留）がある場合にも、大当たり信号２が延長信号として継続出力される。この延長信号は、レベル信号として出力される基本信号とは出力方式が異なり、出力期間と出力停止期間とが交互に設定されたパルス信号又はオン・オフ信号として出力される。但し、延長信号は、出力停止期間が前述の特定期間以下に設定されている。そのため、延長信号は、出力停止期間を含んで出力されるが、継続出力されている場合に該当し、大当たり信号２としては

、延長信号の出力中も継続出力されている場合に該当する。即ち、出力情報としての大当たり信号２の停止とは、大当たり信号が特定期間を超える所定期間停止した場合を意味する。

【２２３４】

延長信号は、当該第２特図保留の数に対応する回数の第２特図遊技が、大当たり遊技が実行されることなく終了した場合には、大当たり信号２の出力が前述の特定期間内に再出力されることなく（完全に）停止される。これにより、大当たり信号２の出力が停止される。

【２２３５】

なお、延長信号高頻度サポートモードの終了時に第２特図遊技を実行する権利の保留である第２特図保留（第２特図残保留）がない場合には出力されず、大当たり信号２は基本信号のみの出力となる。

【２２３６】

これに対して、図１７６（Ｃ）に示すように、当該第２特図保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれる場合には、当該大当たりを報知する第２特図遊技において第２特図の変動表示が停止されてから確定表示時間の経過により当該第２特図遊技が終了した場合に、延長信号として出力される大当たり信号２の出力が停止され、当該第２特図遊技の終了後に開始される大当たり遊技の開始時に基本信号が再出力される。そして、当該第２特図遊技が終了（延長信号の停止）から当該大当たり遊技の開始（基本信号の出力）までの出力停止期間が短期間（特定期間以下）である。そのため、大当たり信号２は、基本信号→延長信号→基本信号というパターンで継続出力される。

【２２３７】

このように、本実施形態では、大当たり遊技状態、及び高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）において大当たり信号２の基本信号がホールコンピュータ１０２などの外部に継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータ１０２では、大当たり信号２の基本信号に基づいて、大当たり遊技状態及び高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）であることを把握できる。これにより、ホールコンピュータ１０２では、最初の大当たり遊技の開始から高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了までの大当たり遊技の連続回数を把握できる。一方、遊技機１０に併設されるデータ表示器１０３では、ホールコンピュータ１０２から出力される大当たり信号２の基本信号に基づいて生成・出力される情報（信号）によって、最初の大当たり遊技の開始から高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了までの大当たり遊技の連荘回数を表示することが可能となる。

【２２３８】

さらに、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の第２特図遊技を実行する権利の保留がある場合に、大当たり信号２の延長信号が所定期間継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータ１０２では、大当たり信号２の延長信号に基づいて、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留に基づく第２特図遊技が実行されていることを把握できる。これにより、ホールコンピュータ１０２では、当該第２特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合に、大当たり信号２の延長信号に基づいて、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の第２特図保留による第２特図遊技であることを把握できる。そのため、ホールコンピュータ１０２では、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の第２特図保留による第２特図遊技に基づいて実行される大当たり遊技を、大当たり信号２の基本信号に基づいて把握される最初の大当たり遊技の開始からの大当たり遊技の連続回数に含めてカウントすることが可能になる。その結果、遊技機１０に併設されるデータ表示器１０３では、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の第２特図保留による第２特図遊技に基づいて実行される大当たり遊技を、大当たり遊技の連荘回数に含めて表示することが可能となる。これにより、データ表示器１０３に表示される大当たり遊技の連荘回数と、遊技者が認識する大当たり遊技の

連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。その結果、データ表示器１０３に表示される大当たり遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーションが低下することが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

【２２３９】

なお、本実施形態では、大当たり信号２の基本信号がレベル信号として出力され、大当たり信号２の延長信号がパルス信号又はオン・オフ信号として出力されるが、大当たり信号２の基本信号と延長信号とは、識別可能に出力態様が異なればよく、例えば大当たり信号２の基本信号がパルス信号又はオン・オフ信号として出力され、大当たり信号２の延長信号がレベル信号として出力されてもよい。また、大当たり信号２の基本信号及び延長信号をレベルの異なるレベル信号として出力してもよく、大当たり信号２の基本信号及び延長信号を出力期間又は出力停止期間の異なるパルス信号又はオン・オフ信号として出力してもよい。

【２２４０】

また、有利状態（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第２特図遊技を実行する権利の保留（第２特図の残保留）に対する第２特図遊技の実行期間であることを示す信号は、必ずしも大当たり信号２としてホールコンピュータ１０２などの外部に出力する必要はない。第２特図の残保留に対する第２特図遊技の実行期間であることを示す信号は、他の信号と色別可能であればよく、例えば大当たり信号１として、情報出力部としての外部出力端子板１０１の複数の出力端子部（図示略）のうちの大当たり信号１が出力される出力端子部（１番端子）から外部に出力してもよく、大当たり信号１及び大当たり信号２とは別の信号として、情報出力部としての外部出力端子板１０１の複数の出力端子部（図示略）のうちの大当たり信号１が出力される出力端子部（１番端子）及び大当たり信号２が出力される出力端子部（２番端子）とは異なる出力端子部（１番端子及び１番端子以外）から外部に出力してもよい。

【２２４１】

［大当たり種別振分テーブル］

ここで、図１７７（Ａ）は、大当たり種別の振り分けに主制御装置４で使用される振分テーブルの一例を示す図である。図１７７（Ａ）に示すように、特図遊技の種別が第１入賞口３１４への入賞を契機とする第１特図遊技である場合、５Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は０～９の１０個であり、１６Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は１０～１４の５個であり、５Ｒ通常大当たりとなる乱数の数は１５～１９の５個である。一方、特図遊技の種別が第２入賞口３１５への入賞を契機とする第２特図遊技である場合、５Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は０～９の１０個であり、１６Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は１０～１９の１０個であり、５Ｒ通常大当たりとなる乱数はない。また、本実施形態では、大当たり種別が確変大当たりである場合に実行される確変大当たり遊技の終了後には高頻度サポートモードかつ高確率モードである確変遊技状態に移行され、大当たり種別が通常大当たりである場合に実行される通常大当たり遊技の終了後には高頻度サポートモードかつ低確率である時短遊技状態に移行される。即ち、第１特図遊技を契機として実行される大当たり遊技の終了後には、７５％の確率で確変遊技状態に移行され、２５％の確率で時短遊技状態に移行される。一方、第２特図遊技を契機として実行される大当たり遊技の終了後には、１００％の確率で確変遊技状態に移行され、時短遊技状態に移行されることはない。そして、本実施形態では、確変遊技状態は、大当たり抽選の結果が外れである規定回数（例えば１００回）の特図遊技が連続して実行された場合に終了し、低頻度サポートモードかつ低確率モードである通常遊技状態に移行される。即ち、本実施形態に係る遊技機１０は、確率変動機であるが、ループ確変機として構成された第１の実施形態に係る遊技機１０とは異なり、確変遊技状態で実行可能な特図遊技の回数に上限が設定された、いわゆるＳＴ機としてとして構成されている。また、本実施形態では、時短遊技状態が大当たり抽選の結果が外れである規定回数（例えば１００回）の特図遊技が連続して実行された場合に終了し、低頻度サポートモードかつ低確率モードである通常遊技状態に移行される。

【２２４２】

［普図当たり当否テーブル］
ここで、図１７７（Ｂ）及び図１７７（Ｃ）は、普図当たり当否テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図１７７（Ｂ）に示す低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルと、図１７７（Ｃ）に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルとの２種類が設定されている。即ち、本実施形態では、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たり確率が異なり、高頻度サポートモードのほうが低頻度サポートモードよりも普図当たり確率が高く設定されている。
【２２４３】
図１７７（Ｂ）に示す低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図１７７（Ｂ）に示すように、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が０の場合に普図当たり、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が１～２９９の場合に外れに設定されている。つまり、低頻度サポートモード（通常遊技状態）では、普図当たり確率が１／３００に設定されており、電動役物３１５ｂの作動頻度が低くされている。
【２２４４】
図１７７（Ｃ）に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図１７７（Ｃ）に示すように、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルでは、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルとは逆に、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が０の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が１～２９９の場合に普図当たりに設定されている。つまり、高頻度サポートモード（確変遊技状態及び時短遊技状態）では、普図当たり確率が２９９／３００に設定され、低頻度サポートモード（通常遊技状態）よりも普図当たり確率が高く設定されていると共に、電動役物３１５ｂの作動頻度が高くされている。
【２２４５】
なお、低頻度サポートモード普図当たり確率、及び高頻度サポートモード普図当たり確率は、図１７７（Ｂ）及び図１７７（Ｃ）に示される例には限定されず適宜変更可能である。
【２２４６】
［普図当たり種別振分テーブル］
ここで、図１７７（Ｄ）及び図１７７（Ｅ）は、普図当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり種別振分テーブルとして、図１７７（Ｄ）に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルと、図１７７（Ｅ）に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルとの２種類が設定されている。即ち、本実施形態では、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たり種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）の振り分け確率が異なる。
【２２４７】
ここで、短開放普図当たりの場合には、電動役物３１５ｂが短時間（例えば０．１秒）開放されることによって第２入賞口３１５に遊技球が短時間（例えば０．１秒）入球可能となる短開放普図当たり遊技が実行される。この短開放普図当たり遊技では、電動役物３１５ｂの開放時間が短いために第２入賞口３１５に遊技球が入球し難く、多くの場合、第２入賞口３１５に遊技球が入球しない。
【２２４８】
一方、長開放普図当たりの場合、電動役物３１５ｂが短開放普図当たり遊技よりも長時間（例えば６秒）開放されることによって、短開放普図当たり遊技よりも第２入賞口３１５に遊技球が長時間（例えば６秒）入球可能となる長開放普図当たり遊技が実行される。この長開放普図当たり遊技では、電動役物３１５ｂの開放時間が長いために第２入賞口３１５に遊技球が入球し易く、第２特図遊技を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留することが可能である。

【２２４９】
図１７７（Ｄ）に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図１７７（Ｄ）に示すように、低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値が０～９９の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値が１００～１９９の場合に長開放普図当たりに設定されている。つまり、低頻度サポートモード（通常遊技状態）では、短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率が１：１に設定されている。もちろん、低頻度サポートモード（通常遊技状態）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、必ずしも１：１である必要はなく適宜変更可能であり、例えば長開放普図当たりの振分率をゼロ（長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値がゼロ個）又は略ゼロ（長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値が１個又は２個）に設定することも可能である。
【２２５０】
図１７７（Ｅ）に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図１７７（Ｅ）に示すように、高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値が０の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値が１～１９９の場合に長開放普図当たりに設定されている。つまり、高頻度サポートモード（確変遊技状態及び時短遊技状態）では、短開放普図当たりよりも長開放普図当たりに振り分けられ易くなるように設定されている。もちろん、高頻度サポートモード（確変遊技状態及び時短遊技状態）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、図１７７（Ｅ）に示される例には限定されず適宜変更可能であり、例えば短開放普図当たりの振分率をゼロ（短開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値がゼロ個）に設定することも可能である。
【２２５１】
なお、電動役物３１５ｂの開放は、１回の普図当たり遊技につき１回には限定されず、複数回であってもよい。この場合、１回の普図当たり遊技での電動役物３１５ｂの各開放の開放時間や開放間隔（開放間インターバル）は、１種類であっても複数種であってもよい。
【２２５２】
［主制御装置４のメイン処理］
本実施形態での主制御装置４のメイン処理は、基本的に、前述の第１の実施形態での主制御装置４のメイン処理と同様であるが、図１７８に示すように、大当たり信号出力処理が実行される点、一部の処理の手順の一部が異なる。以下、本実施形態での主制御装置４のメイン処理について、前述の第１の実施形態での主制御装置４のメイン処理との相違点と、本実施形態の説明に必要な処理とを中心に説明する。
【２２５３】
［普図当たり遊技制御処理］
ここで、図１７９は、本実施形態での図１７８の主制御装置４のメイン処理でのステップＳ１４０５で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の普図当たり遊技制御処理では、普図当たり遊技の実行中に、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から低頻度サポートモード（通常遊技状態）に移行された場合に、電動役物３１５ｂの復帰により第２入賞口３１５が閉鎖されることで、当該普図当たり遊技が即座に強制終了されるステップを含む。
【２２５４】
＜ステップＳ３４０１＞
図１７９に示すように、本実施形態の普図当たり遊技制御処理では、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、前述の第１の実施形態と同様に、普図当たり抽選の結果が当たりで

ある場合に電動役物３１５ｂを開放させる処理などを実行する（ステップＳ１８０１～Ｓ１８１２）。

【２２５５】

一方、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８１１において電動役物３１５ｂを開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップＳ３４０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【２２５６】

＜ステップＳ３４０２及びＳ３４０３＞

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８０４又はＳ１８０７においてセットされる開放時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ３４０２）、減算後の開放時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３４０３）。即ち、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂの作動時間の経過により電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４０３：Ｙｅｓ）、即ち電動役物３１５ｂの作動時間の経過により電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングである場合、処理をステップＳ３４０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３４０３：Ｎｏ）、即ち電動役物３１５ｂの作動時間の経過により電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングでない場合、処理をステップＳ３４０４に移行する。

【２２５７】

＜ステップＳ３４０４及びＳ３４０５＞

減算後の開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３４０３：Ｎｏ）、即ち電動役物３１５ｂの作動時間の経過により電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から低頻度サポートモード（通常遊技状態）に移行されることを示す通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４０４）。即ち、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から低頻度サポートモード（通常遊技状態）への移行により、電動役物３１５ｂを復帰させて第２入賞口３１５を閉鎖することで、当該普図当たり遊技を強制的に終了するタイミングであるか否かを判断する。なお、通常遊技状態移行フラグは、後述の図１８３の遊技状態移行処理でのステップＳ３６３５において、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から低頻度サポートモード（通常遊技状態）に移行される場合にオンに設定される。

【２２５８】

ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０４：Ｙｅｓ）、即ち高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から低頻度サポートモード（通常遊技状態）に移行される場合、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３４０５）、処理をステップＳ３４０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０４：Ｎｏ）、即ち高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から低頻度サポートモード（通常遊技状態）への移行によって普図当たり遊技を強制終了するタイミングである場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【２２５９】

＜ステップＳ３４０６～Ｓ３４０８＞
減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４０３：Ｙｅｓ）、又は通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０４：Ｙｅｓ）に通常遊技状態移行フラグをオフに設定した場合（ステップＳ３４０５）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂを復帰させる（ステップＳ３４０６）。これにより、第２入賞口３１５が閉鎖され、第２入賞口３１５への遊技球の入球が制限される。そして、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂの閉鎖されたことを音声ランプ制御装置５に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップＳ３４０７）、電動役物３１５ｂが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップＳ３４０８）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【２２６０】
なお、電動役物閉鎖コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば動画像情報を出力する情報出力部としての図柄表示部３４１などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す演出を終了させることができる。

【２２６１】
［特図遊技制御処理］
ここで、図１８０は、本実施形態での図１７８の主制御装置４のメイン処理でのステップＳ１４０６で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の特図遊技制御処理では、特図変動表示時間の経過後に特図遊技が終了するのではなく、特図の変動表示が停止されてからの一定時間（確定表示時間）、特図の変動停止状態が維持されるステップを含む。即ち、本実施形態では、特図遊技が、特図の変動表示が停止されることで即座に終了するのではなく、特図の変動表示が停止されてから確定表示時間が経過した後に終了する。これにより、当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が開始される場合、大当たり信号１が当該確定表示時間の経過後に出力が開始される。また、当該特図遊技が高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第２特図保留により実行される最後の第２特図遊技（最終残保留遊技）である場合、当該第２特図遊技の終了条件である確定表示時間の経過後に、大当たり信号２の延長信号の出力が停止される。

【２２６２】
＜ステップＳ３５０１＞
図１８０に示すように、本実施形態の特図遊技制御処理では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフであり（ステップＳ１９０１：Ｎｏ）、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０２：Ｎｏ）、即ち特図遊技を開始可能なタイミングである場合、特図遊技を実行する権利の保留が保留数記憶領域として主制御装置４のＲＡＭ４１に設定された特図保留格納エリアにあることを条件に（ステップＳ１９０３：Ｙｅｓ）、前述の第１の実施形態と同様に、特図遊技を開始させる処理を実行する（ステップＳ１９０４及びＳ１９０５）。即ち、本実施形態の特図遊技制御処理では、第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として保留数記憶処理によって第２特図遊技を実行する権利の保留が保留数記憶領域として主制御装置４のＲＡＭ４１に設定された第２特図保留格納エリアに記憶された場合、第１入賞口３１４への遊技球の入球を契機として保留数記憶処理によって権利が保留された第１特図遊技よりも、第２特図遊技が優先して開始される。そのため、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）では、遊技盤３１の右側領域に遊技を打ち出す右打ちを行うことで、第２特図遊技を実行する権利の保留を維持しつつ、第２特図遊技を連続して実行することが可能である。

【２２６３】
一方、ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０２：Ｙｅｓ）、即ち第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特図遊技の変動表示の開始から、図２８の特

図変動開始処理でのステップＳ２１０４の特図変動パターン設定処理で設定される第１特別図柄又は第２特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ３５０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、変動表示中の特別図柄を停止表示させるタイミングであるか否かを判断する。

【２２６４】

第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させるタイミングである場合、処理をステップＳ３５０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させるタイミングでない場合、処理をステップＳ３５０５に移行する。

【２２６５】

＜ステップＳ３５０２～Ｓ３５０４＞

第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップＳ３５０２）。そして、ＭＰＵ４１は、特別図柄の停止表示状態が一定時間（確定表示時間）維持される確定表示中であることを示す確定表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ３５０３）、さらに、確定表示時間の残り時間を示す確定表示カウンタをセットし（ステップＳ３５０４）、当該特図遊技制御処理を終了する。

【２２６６】

＜ステップＳ３５０５＞

第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させるタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、ステップＳ３５０３でオンに設定される確定表示中であることを示す確定表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５０５）。

【２２６７】

ＭＰＵ４１は、確定表示中であることを示す確定表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、確定表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５０５：Ｎｏ）、即ち確定表示中でない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【２２６８】

＜ステップＳ３５０６及びＳ３５０７＞

確定表示中であることを示す確定表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ステップＳ３５０４でセットされる確定表示時間の残り時間を示す確定表示カウンタの値から１減算し（ステップＳ３５０６）、減算後の確定表示カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３５０７）。即ち、ＭＰＵ４１は、当該特図遊技を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【２２６９】

ＭＰＵ４１は、減算後の確定表示カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５０７：Ｙｅｓ）、即ち当該特図遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３５０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の確定表示カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３５０７：Ｎｏ）、即ち当該特図遊技を終了するタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【２２７０】

＜ステップＳ３５０８及びＳ３５０９＞

、減算後の確定表示カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５０７：Ｙｅｓ）、即

ち当該特図遊技を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３５０８）、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ３５０９）、当該特図遊技制御処理を終了する。

【２２７１】

［遊技状態移行処理］

ここで、図１８１～図１８３は、本実施形態での図１７８の主制御装置４のメイン処理でのステップＳ１４０８で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の遊技状態移行処理では、後述の図１８４の大当たり信号出力処理において大当たり信号１又は大当たり信号２を出力させるために必要な各種フラグが設定されるステップを含む。

【２２７２】

＜ステップＳ３６０１＞

図１８１に示すように、本実施形態の遊技状態移行処理では、ＭＰＵ４１は、まず大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６０１）。大当たり遊技開始フラグは、図２９の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２０５においてオンに設定され、大当たり遊技が終了される場合にステップＳ２２５２においてオフに設定される。

【２２７３】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ３６０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理を図１８２のステップＳ３６１５に移行する。

【２２７４】

＜ステップＳ３６０２～Ｓ３６０４＞

大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を開始する場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０２）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６０３）。通常遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理の図１８３のステップＳ３６３４において、確変遊技状態又は時短遊技状態から通常遊技状態に移行される場合にオンに設定される。

【２２７５】

ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０４）、処理をステップＳ３６１３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０３：Ｎｏ）、即ち通常遊技状態でない場合、処理をステップＳ３６０５に移行する。

【２２７６】

＜ステップＳ３６０５～Ｓ３６０７＞

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０３：Ｎｏ）、即ち通常遊技状態でない場合、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６０５）。確変遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理の図１８２のステップＳ３６２４において、確変大当たり遊技の終了により確変遊技状態に移行される場合にオンに設定される。

【２２７７】

ＭＰＵ４１は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０５：Ｙｅｓ）、確変遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０６）、処理をステップＳ３６０８に移行する。

【２２７８】
　一方、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０５：Ｎｏ）、即ち確変遊技状態でない場合、時短遊技状態であると判断できるため、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０７）、処理をステップＳ３６０８に移行する。なお、時短遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理の図１８２のステップＳ３６２７において、通常大当たり遊技の終了により時短遊技状態に移行される場合にオンに設定される。
【２２７９】
＜ステップＳ３６０８～Ｓ３６１０＞
　ステップＳ３６０８では、ＭＰＵ４１は、大当たり信号２Ａ出力停止Ａフラグをオンに設定する。大当たり信号２Ａ出力停止Ａフラグは、大当たり信号２の基本信号が大当たり遊技の開始により停止されることを示すフラグである。
【２２８０】
　また、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す高頻度サポートモードをオフに設定すると共に（ステップＳ３６０９）、高頻度サポートモードにおいて実行可能な残りの特図遊技回数を示すサポート回数カウンタの値をクリアし（ステップＳ３６１０）、処理をステップＳ３６１１に移行する。
【２２８１】
＜ステップＳ３６１１及びＳ３６１２＞
　ステップＳ３６１１では、ＭＰＵ４１は、開始される大当たり遊技が確変大当たり遊技であるか否かを判断する（ステップＳ３６１１）。開始される大当たり遊技が確変大当たり遊技であるか否かは、ＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥ（図８参照）に格納された特図当否情報に基づいて判断される。
【２２８２】
　ＭＰＵ４１は、開始される大当たり遊技が確変大当たり遊技である場合（ステップＳ３６１１：Ｙｅｓ）、確変大当たり遊技が実行される確変大当たり遊技状態であることを示す確変大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３６１２）、処理をステップＳ３６１３に移行する。確変大当たり遊技状態フラグは、大当たり遊技を終了する場合に、遊技状態を確変遊技状態及び通常遊技状態のいずれに移行するか否かを判断するために、当該遊技状態移行処理の図１８２のステップＳ３６２１において参照される。一方、ＭＰＵ４１は、開始される大当たり遊技が確変大当たり遊技でない場合（ステップＳ３６１１：Ｎｏ）、即ち開始される大当たり遊技が通常大当たり遊技である場合、処理をステップＳ３６１３に移行する。
【２２８３】
＜ステップＳ３６１３及びＳ３６１４＞
　ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３６０２～Ｓ３６１２の処理が終了した場合、ホールコンピュータ１０２などの外部への大当たり信号１の出力を開始させる大当たり信号１出力開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３６１３）、処理をステップＳ３６１４に移行する。大当たり信号１出力開始フラグは、後述の図１８４の大当たり信号出力処理のステップＳ３７０１において、大当たり信号１の出力を開始するか否かを判断するために参照される。
【２２８４】
　さらに、ＭＰＵ４１は、ホールコンピュータ１０２などの外部への大当たり信号２の基本信号の出力を開始させる大当たり信号２Ａ出力開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３６１４）、当該遊技状態移行処理を終了する。大当たり信号２Ａ出力開始フラグは、後述の図１８４の大当たり信号出力処理のステップＳ３７０７において、大当たり信号２の基本信号の出力を開始するか否かを判断するために参照される。
【２２８５】
＜ステップＳ３６１５＞
　大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、即ち大当た

り遊技を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、図１８２に示すように、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６１５）。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技が終了する場合に、図２９の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２５１においてオンに設定される。

【２２８６】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ３６１５：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を終了する場合、処理をステップＳ３６１６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ３６１５：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、処理を図１８３のステップＳ３６２８に移行する。

【２２８７】

＜ステップＳ３６１６～Ｓ３６２０＞

大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ３６１５：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を終了する場合、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す高頻度サポートモードフラグをオンに設定する（ステップＳ３６１６）。

【２２８８】

さらに、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードで実行可能な残りの特図遊技回数を示すサポート回数カウンタをセットする（ステップＳ３６１７）。サポート回数カウンタは、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）において特図遊技を開始するたびに図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１１０において１ずつ減算され、規定回数の特図遊技の実行により高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行させるか否かを判断するために、当該遊技状態移行処理での図１８３のステップＳ３６２９において参照される。

【２２８９】

そして、ＭＰＵ４１は、ホールコンピュータ１０２などの外部への大当たり信号１の出力を停止させる大当たり信号１出力停止フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３６１８）、ホールコンピュータ１０２などの外部への大当たり信号２の基本信号の出力を停止させる大当たり信号２Ａ出力停止フラグをオンに設定する（ステップＳ３６１９）。なお、大当たり信号１出力停止フラグは、後述の図１８４の大当たり信号出力処理のステップＳ３７０４において、ホールコンピュータ１０２などの外部への大当たり信号１の出力を停止させる否かを判断するために参照される。また、大当たり信号２Ａ出力停止フラグは、後述の図１８４の大当たり信号出力処理のステップＳ３７１０において、ホールコンピュータ１０２などの外部への大当たり信号２の基本信号の出力を停止させる否かを判断するために参照される。

【２２９０】

さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ３６２０）、大当たり信号２の基本信号の出力を開始させる大当たり信号２Ａ出力開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３６２１）、処理をステップＳ３６２２に移行する。

【２２９１】

＜ステップＳ３６２２＞

ステップＳ３６２２では、ＭＰＵ４１は、確変大当たり遊技が実行される確変大当たり遊技状態であることを示す確変大当たり遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。確変大当たり遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理において、確変遊技状態、通常遊技状態又は時短遊技状態から確変大当たり遊技状態に移行される場合に図１８１のステップＳ３６１２においてオンに設定される。

【２２９２】

ＭＰＵ４１は、確変大当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３６２２：Ｙｅｓ）、即ち確変大当たり遊技状態である場合、処理をステップＳ３６２３に移行する

。一方、ＭＰＵ４１は、確変大当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３６２２：Ｎｏ）、即ち確変大当たり遊技状態でなく通常大当たり遊技状態である場合、処理をステップＳ３６２６に移行する。

【２２９３】

＜ステップＳ３６２３＞

確変大当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３６２２：Ｙｅｓ）、即ち確変大当たり遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態であることを音声ランプ制御装置５に通知する確変遊技状態コマンドを設定し（ステップＳ３６２３）、処理をステップＳ３６２４に移行する。確変遊技状態コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、確変遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて確変遊技状態に対応する背景演出（図１８９（Ｂ１）参照）を含む特図演出を実行することができる。

【２２９４】

＜ステップＳ３６２４＞

ステップＳ３６２４では、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグをオンに設定し、処理をステップＳ３６２５に移行する。確変遊技状態フラグは、大当たり遊技を開始するときの遊技状態を特定するために、当該遊技状態移行処理での図１８１のステップＳ３６０５において参照される。

【２２９５】

＜ステップＳ３６２５＞

ステップＳ３６２５では、ＭＰＵ４１は、確変大当たり遊技状態であることを示す確変大当たり遊技状態フラグをオフに設定し、当該遊技状態移行処理を終了する。

【２２９６】

＜ステップＳ３６２６＞

確変大当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３６２２：Ｎｏ）、即ち確変大当たり遊技状態でなく通常大当たり遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態であることを音声ランプ制御装置５に通知する時短遊技状態コマンドを設定し（ステップＳ３６２６）、処理をステップＳ３６２７に移行する。時短遊技状態コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、時短遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて時短遊技状態に対応する背景演出（図１８９（Ｂ２）参照）を含む特図演出を実行することができる。

【２２９７】

＜ステップＳ３６２７＞

ステップＳ３６２７では、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオンに設定し、当該遊技状態移行処理を終了する。

【２２９８】

＜ステップＳ３６２８＞

大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ３６１６：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、図１８３に示すように、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す高頻度サポートモードフラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６２８）。

【２２９９】

ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードフラグがオンである場合（ステップＳ３６２８：Ｙｅｓ）、即ち高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）である場合、処理をステップＳ３６２９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードフラグがオフである場合（ステップＳ３６２８：Ｎｏ）、即ち高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）でない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【２３００】

＜ステップＳ３６２９＞
高頻度サポートモードフラグがオンである場合（ステップＳ３６２８：Ｙｅｓ）、即ち高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）である場合、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）において実行可能な残りの特図回数を示すサポート回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３６２９）。即ち、ＭＰＵ４１は、規定回数の特図遊技の実行により高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行可能なタイミングであるか否かを判断する。
【２３０１】
ＭＰＵ４１は、サポート回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３６２９：Ｙｅｓ）、即ち規定回数の特図遊技の実行により高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行可能なタイミングである場合、処理をステップＳ３６３０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、サポート回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３６２９：Ｎｏ）、即ち高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行可能なタイミングでない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。
【２３０２】
＜ステップＳ３６３０＞
サポート回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３６２９：Ｙｅｓ）、即ち規定回数の特図遊技の実行により高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、特図遊技が終了したことを示す特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６３０）。即ち、ＭＰＵ４１は、当該特図遊技の終了により高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行させるタイミングであるか否かを判断する。
【２３０３】
ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３０：Ｙｅｓ）、即ち当該特図遊技の終了により高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行させるタイミングである場合、処理をステップＳ３６３１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６３０：Ｎｏ）、即ち当該特図遊技が終了していないために高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行させるタイミングでない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。
【２３０４】
＜ステップＳ３６３１～Ｓ３６３３＞
特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３０：Ｙｅｓ）、即ち当該特図遊技の終了により高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６３１）。
【２３０５】
ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３１：Ｙｅｓ）、確変遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６３２）、処理をステップＳ３６３４に移行する。一方、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６３１：Ｎｏ）、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６３３）、処理をステップＳ３６３４に移行する。
【２３０６】
＜ステップＳ３６３４～Ｓ３６３８＞
ステップＳ３６３４では、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３６３４）、通常遊技状態に移行されること

を示す通常遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップＳ３６３５）。通常遊技状態移行フラグは、図１７９の普図当たり遊技制御処理でのステップＳ３４０４において、通常遊技状態への移行に基づいて普図当たり遊技を強制的に終了（第２入賞口３１５を強制的に閉鎖）するか否かを判断するために参照される。

【２３０７】

そして、ＭＰＵ４１は、音声ランプ制御装置５に通常遊技状態であることを通知する通常遊技状態コマンドを設定すると共に（ステップＳ３６３６）、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す高頻度サポートモードフラグをオフに設定する（ステップＳ３６３７）。

【２３０８】

さらにＭＰＵ４１は、大当たり信号２の基本信号の出力を、通常遊技状態に移行されることに基づいて停止させる大当たり信号２Ａ出力停止Ｂフラグをオンに設定し（ステップＳ３６３８）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【２３０９】

［大当たり信号出力処理］

ここで、図１８４及び図１８５は、本実施形態での図１７８の主制御装置４のメイン処理でのステップＳ３３０１で実行される大当たり信号出力処理の一例を示すフローチャートである。

【２３１０】

＜ステップＳ３７０１＞

図１８４に示すように、本実施形態の大当たり信号出力処理では、ＭＰＵ４１は、まず大当たり信号１出力開始フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３７０１）。大当たり信号１出力開始フラグは、ホールコンピュータ１０２に大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）であることを示す大当たり信号１の出力を開始させるフラグであり、図１８１の遊技状態移行処理でのステップＳ３６１３において、大当たり遊技が開始される場合にオンに設定される。

【２３１１】

ＭＰＵ４１は、大当たり信号１出力開始フラグがオンである場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり信号１出力開始フラグがオフである場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０４に移行する。

【２３１２】

＜ステップＳ３７０２及びＳ３７０３＞

大当たり信号１出力開始フラグがオンである場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）であることを示す大当たり信号１をハイレベル信号として、外部出力端子板１０１における複数の出力端子部のうちの１番端子から出力させる（ステップＳ３７０２）。これにより、ホールコンピュータ１０２は、大当たり信号１を受信することで当該遊技機１０が大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）であることを把握することができる。そして、ホールコンピュータ１０２がデータ表示器１０３に当該大当たり信号１に対応する信号を出力することで、データ表示器１０３では、大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）であることを表示し、当該大当たり遊技を含めた大当たり遊技回数を表示することができる。また、ホールコンピュータ１０２は、大当たり信号２の基本信号の受信中に大当たり信号１を受信した場合、当該大当たりが、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）において開始された特図遊技に基づいて開始されるものであることを把握できる。そして、ホールコンピュータ１０２がデータ表示器１０３に高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）において開始された特図遊技に基づいて開始される大当たりであることを示す信号（又は大当たり連荘回数をカウントアップする信号）を出力することで、データ表示器１０３では、大当たり連荘回数を表示することできる。

【２３１３】

そして、ＭＰＵ４１は、大当たり信号１出力開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３７０３）、当該大当たり信号出力処理を終了する。

【２３１４】

＜ステップＳ３７０４＞

大当たり信号１出力開始フラグがオフである場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、大当たり信号１出力停止フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３７０４）。大当たり信号１出力停止フラグは、ホールコンピュータ１０２への大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）であることを示す大当たり信号１の出力を停止させるフラグであり、図１８２の遊技状態移行処理でのステップＳ３６１８において、大当たり遊技が終了される場合にオンに設定される。

【２３１５】

ＭＰＵ４１は、大当たり信号１出力停止フラグがオンである場合（ステップＳ３７０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり信号１出力停止フラグがオフである場合（ステップＳ３７０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０７に移行する。

【２３１６】

＜ステップＳ３７０５及びＳ３７０６＞

大当たり信号１出力停止フラグがオンである場合（ステップＳ３７０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）であることを示す大当たり信号１をローレベルとすることで出力を停止させる（ステップＳ３７０２）。これにより、ホールコンピュータ１０２は、大当たり信号１の出力が停止されることで、当該遊技機１０での大当たり遊技状態（大当たり遊技）が終了したことを把握することができる。そして、ホールコンピュータ１０２がデータ表示器１０３に当該大当たり信号１の出力が停止されたことを示す信号を出力することで、データ表示器１０３では、大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）であることの表示を終了することができる。

【２３１７】

そして、ＭＰＵ４１は、大当たり信号１出力停止フラグをオフに設定し（ステップＳ３７０６）、当該大当たり信号出力処理を終了する。

【２３１８】

＜ステップＳ３７０７＞

大当たり信号１出力停止フラグがオフである場合（ステップＳ３７０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、大当たり信号２Ａ出力開始フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３７０７）。大当たり信号２Ａ出力開始フラグは、ホールコンピュータ１０２に大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）又は高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す大当たり信号２の基本信号の出力を開始させるフラグであり、図１８１の遊技状態移行処理でのステップＳ３６１４において、大当たり遊技が開始される場合、又はステップＳ３６１４において、大当たり遊技が終了されることで高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）に移行される場合にオンに設定される。

【２３１９】

ＭＰＵ４１は、大当たり信号２Ａ出力開始フラグがオンである場合（ステップＳ３７０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり信号２Ａ出力開始フラグがオフである場合（ステップＳ３７０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７１０に移行する。

【２３２０】

＜ステップＳ３７０８及びＳ３７０９＞

大当たり信号２Ａ出力開始フラグがオンである場合（ステップＳ３７０７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す大当たり信号２の基本信号をハイレベル信号として、例えば情報出力部としての外部出力端子板１０１における複数の出力端子部のうちの２番端子から情報出力処理によって出力させる（ステップＳ３７０２）。これにより、ホールコンピュータ１０２は、大当たり

信号２の基本信号を受信することで、当該遊技機１０が大当たり遊技状態又は高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを把握することができる。そして、ホールコンピュータ１０２がデータ表示器１０３に当該大当たり信号２の基本信号に対応する信号を出力することで、データ表示器１０３では、大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）又は高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを表示することができる。

【２３２１】

そして、ＭＰＵ４１は、大当たり信号２Ａ出力開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３７０９）、当該大当たり信号出力処理を終了する。

【２３２２】

＜ステップＳ３７１０＞

大当たり信号２Ａ出力開始フラグがオフである場合（ステップＳ３７０７：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、大当たり信号２Ａ出力停止Ａフラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３７１０）。大当たり信号２Ａ出力停止Ａフラグは、ホールコンピュータ１０２への大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）又は高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す大当たり信号２の基本信号の出力を、大当たり遊技の開始又は終了に基づいて停止させるフラグであり、図１８１の遊技状態移行処理でのステップＳ３６０８において大当たり遊技が開始される場合、又は図１８２の遊技状態移行処理でのステップＳ３６１９において大当たり遊技が終了される場合にオンに設定される。

【２３２３】

ＭＰＵ４１は、大当たり信号２Ａ出力停止Ａフラグがオンである場合（ステップＳ３７０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり信号２Ａ出力停止Ａフラグがオフである場合（ステップＳ３７０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０７に移行する。

【２３２４】

＜ステップＳ３７１１及びＳ３７１２＞

大当たり信号２Ａ出力停止Ａフラグがオンである場合（ステップＳ３７１０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）又は高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す大当たり信号２の基本信号をローレベルとすること大当たり信号の出力を停止させる（ステップＳ３７１１）。これにより、ホールコンピュータ１０２は、大当たり信号２の基本信号の出力が停止されることで、その出力停止期間が特定期間を超えた場合に、当該遊技機１０での高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）が終了したことを把握することができる。そして、ホールコンピュータ１０２がデータ表示器１０３に高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）が終了したことを示す信号を出力することで、データ表示器１０３では、高頻度サポートモードであることを示す表示を終了することができる。

【２３２５】

そして、ＭＰＵ４１は、大当たり信号２Ａ出力停止Ａフラグをオフに設定し（ステップＳ３７１２）、当該大当たり信号出力処理を終了する。

【２３２６】

＜ステップＳ３７１３＞

大当たり信号２Ａ出力停止Ａフラグがオフである場合（ステップＳ３７１０：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、大当たり信号２Ａ出力停止Ｂフラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３７１３）。大当たり信号２Ａ出力停止Ｂフラグは、ホールコンピュータ１０２への大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）又は高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す大当たり信号２の基本信号の出力を、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了に基づいて停止させるフラグであり、図１８３の遊技状態移行処理でのステップＳ３６３８において、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）が終了される場合にオンに設定される。

【２３２７】

ＭＰＵ４１は、大当たり信号２Ａ出力停止Ｂフラグがオンである場合（ステップＳ３７１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７１４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり信号２Ａ出力停止Ｂフラグがオフである場合（ステップＳ３７１３：Ｎｏ）、処理を図１８５のステップＳ３７２２に移行する。

【２３２８】

＜ステップＳ３７１４及びＳ３７１５＞

大当たり信号２Ａ出力停止Ｂフラグがオンである場合（ステップＳ３７１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）又は高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す大当たり信号２の基本信号をローレベルとすることで情報停止処理によって出力を停止させる（ステップＳ３７１４）。これにより、ホールコンピュータ１０２は、大当たり信号２の基本信号の出力が停止されることで、その出力停止期間が特定期間を超えた場合に、当該遊技機１０での高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）が終了したことを把握することができる。そして、ホールコンピュータ１０２がデータ表示器１０３に高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）が終了したことを示す信号を出力することで、データ表示器１０３では、高頻度サポートモードであることを示す表示を終了することができる。

【２３２９】

そして、ＭＰＵ４１は、大当たり信号２Ａ出力停止Ｂフラグをオフに設定し（ステップＳ３７１５）、処理をステップＳ３７１６に移行する。

【２３３０】

＜ステップＳ３７１６及びＳ３７１７＞

ステップＳ３７１６では、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍを特定する。第２特図保留数Ｍは、主制御装置４のＲＡＭ４１に設定される第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢ（図８参照）を参照することで特定できる。

【２３３１】

さらに、ＭＰＵ４１は、特定された第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断する（ステップＳ３７１７）。即ち、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時に第２特図遊技を実行する権利の保留である第２特図保留（第２特図残保留）があるか否かを判断する。

【２３３２】

ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ３７１７：Ｙｅｓ）、即ち高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時に第２特図遊技を実行する権利の保留である第２特図保留（第２特図残保留）がない場合、当該大当たり信号出力処理を終了する。つまり、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時に第２特図遊技を実行する権利の保留である第２特図保留（第２特図残保留）がない場合には、後述の大当り信号２の延長信号（図１７５参照）が出力されず、ステップＳ３７１５で大当たり信号２の基本信号がローレベルとされることで出力が停止された状態が維持される。そのため、大当たり信号２がローレベルで特定期間を超えて維持されることで、大当たり信号２の出力が完全に停止される。これにより、ホールコンピュータ１０２では、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）が終了したことを把握できるため、データ表示器１０３に高頻度サポートモードであることを示す表示を終了させることができる。

【２３３３】

一方、第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ３７１７：Ｎｏ）、即ち高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時に第２特図遊技を実行する権利の保留である第２特図保留（第２特図残保留）がある場合、処理をステップＳ３７１８に移行する。

【２３３４】

＜ステップＳ３７１８＞

第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ３７１７：Ｎｏ）、即ち高頻度サポート

モード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時に第２特図遊技を実行する権利の保留である第２特図保留（第２特図残保留）がある場合、ＭＰＵ４１は、大当たり信号２の延長信号（図１７５参照）を、例えば外部出力端子板１０１における複数の出力端子部のうちの２番端子から出力させ（ステップＳ３７１８）、処理をステップＳ３７１９に移行する。即ち、延長信号は、外部出力端子板１０１における基本信号と同し出力端子部から出力される。

【２３３５】

このように、延長信号が情報出力部としての外部出力端子板１０１における基本信号と同し出力端子部から出力させることで、ホールコンピュータ１０２では、延長信号を基本信号と同様に、大当たり信号２として把握することができる。また、延長信号が外部出力端子板１０１における基本信号と同し出力端子部から出力させることで、延長信号を出力するための新たな出力端子部や配線を設ける必要がない。

【２３３６】

なお、延長信号は、後述のように、高頻度サポートモードの終了時の第２特図を実行する権利の保留数（第２特図の残保留数）のうちの未実行の第２特図遊技の数を示す第２特図保留数カウンタの値が０になるまで、又は第２特図保留数カウンタの値が０になる前に大当たり遊技が開始されるまで継続して出力される（図１８５のステップＳ３７２７～Ｓ３７３０参照）。また、第２特図保留数カウンタは、後述のように、高頻度サポートモードの終了時に第２特図の残保留数がある場合に、例えばＲＡＭ４１２に設定され記憶領域にセットされる（ステップＳ３７１９参照）。

【２３３７】

ここで、大当たり信号２の延長信号は、大当たり信号２の基本信号とは出力方式が異なる。具体的には、大当たり信号２の基本信号がレベル信号として出力されるのに対して、大当たり信号２の延長信号は、パルス信号又はオン・オフ信号として出力されることで、基本信号と延長信号が異なる出力方式とされる（図１７５参照）。そのため、大当たり信号２の基本信号と延長信号との出力態様の相違を識別可能なホールコンピュータ１０２、例えば大当たり信号２の基本信号と延長信号との出力態様の相違を識別可能なプログラムが格納され、このプログラムを実行可能なホールコンピュータ１０２では、大当たり信号２を受信した場合に、それが基本信号であるか延長信号であるかを区別して認識することができる。その結果、ホールコンピュータ１０２では、大当たり信号２を受信している間に、大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）であることを示す大当たり信号１を受信した場合、当該大当たり遊技が、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）において実行された特図遊技に基づいて開始されたものであるか、高頻度サポートモードの終了時の第２特図遊技を実行する権利の保留である第２特図保留（第２特図残保留）により実行された特図遊技に基づいて開始されたものであるかを特定することができる。そのため、遊技ホール側は、ホールコンピュータ１０２では、高頻度サポートモードの終了時の第２特図遊技を実行する権利の保留である第２特図保留（第２特図残保留）により実行された特図遊技に基づいて開始された大当たり遊技を、大当たり連荘回数に含めるか否かを選択することができると共に、データ表示器１０３に大当たり連荘回数に含めて表示させるか否かを選択することが可能になる。

【２３３８】

また、大当たり信号２の延長信号が基本信号と識別可能にホールコンピュータ１０２に出力されることで、ホールコンピュータ１０２は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時における第２特図遊技を実行する権利の保留に対する第２特図遊技が実行されている間、前述のように、データ表示器１０３において、「連荘チャレンジ」、「連荘チャンス」、「大当たりチャレンジ」、「確変大当たりチャンス」などの大当たり連荘回数の上乗せが可能であることを遊技者に明示又は示唆する文字画像などを表示することが可能になる。

【２３３９】

なお、本実施形態では、大当たり信号２の基本信号と延長信号とが、情報出力部として

の外部出力端子板１０１における同一の出力端子部から出力されることから、店舗側のホールコンピュータ１０２が、大当たり信号２の基本信号と延長信号とを区別可能に構成されていない場合、このようなホールコンピュータ１０２では、延長信号が基本信号と区別されることなく、単なる大当たり信号２として把握される。そのため、ホールコンピュータ１０２では、店舗側のホールコンピュータ１０２が、大当たり信号２の基本信号と延長信号とを区別可能に構成されていない場合であっても、大当たり信号２の受信中に大当たり信号２を受信した場合に、当該大当たりを大当たり連荘回数に含めてカウントすることで、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時における第２特図遊技を実行する権利の保留（第２特図の残保留）に対する第２特図遊技を契機として実行される大当たり遊技を大当たり連荘回数に含めてカウントすることができる。そのため、ホールコンピュータ１０２は、データ表示器１０３に、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時における第２特図遊技を実行する権利の保留（第２特図の残保留）に対する第２特図遊技を契機として実行される大当たり遊技を大当たり連荘回数に含めて表示させることができる。この場合、データ表示器１０３において、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時における第２特図遊技を実行する権利の保留（第２特図の残保留）に対する第２特図遊技の実行期間であることの表示、例えば高頻度サポートモード終了後の大当たり連荘回数を上乗せ可能な特図遊技であることを示す演出を実行することができないが、大当たり信号２の基本信号と延長信号との区別が不要な分だけデータ処理が簡略化できる。

【２３４０】

また、本実施形態では、大当たり信号２の基本信号がレベル信号として出力され、大当たり信号２の延長信号がパルス信号又はオン・オフ信号として出力されるが、大当たり信号２の基本信号と延長信号とは、出力方式が異なればよく、例えば大当たり信号２の基本信号がパルス信号又はオン・オフ信号として出力され、大当たり信号２の延長信号がレベル信号として出力されてもよい。また、大当たり信号２の基本信号及び延長信号をレベルの異なるレベル信号として出力してもよく、大当たり信号２の基本信号及び延長信号を出力期間又は出力停止期間の異なるパルス信号又はオン・オフ信号として出力してもよい。

【２３４１】

また、本実施形態では、大当たり信号２の基本信号と延長信号とを、同一の出力態様で出力することも考えられる。即ち、最初の大当たり遊技の開始から、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時における第２特図遊技を実行する権利の保留（第２特図の残保留）に対する第２特図遊技の実行が終了するまで、大当たり信号２を同一の出力態様で継続して店舗側のホールコンピュータ１０２などの外部に出力させてもよい。この場合であっても、店舗側のホールコンピュータ１０２では、当該ホールコンピュータ１０２が大当たり信号２の基本信号と延長信号とを区別可能に構成されていない場合と同様に、大当たり信号２に基づく簡略化されたデータ処理によって、第２特図の残保留を契機として実行される大当たり遊技を大当たり連荘回数に含めてカウントできるため、第２特図の残保留を契機として実行される大当たり遊技を含めた大当たり連荘回数を簡易なデータ処理によってデータ表示器１０３に表示させることができる。

【２３４２】

＜ステップＳ３７１９～Ｓ３７２１＞

ステップＳ３７１９では、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードの終了時の第２特図保留に対応する第２特図保留数カウンタをＲＡＭ４１２に設定される記憶領域にセットする。そして、ＭＰＵ４１は、大当たり信号２の延長信号が出力されていることを示す大当たり信号２Ｂ出力中コマンドをセットすると共に（ステップＳ３７２０）、大当たり信号２の延長信号が出力されていることを示す大当たり信号２Ｂ出力中フラグをオンに設定し（ステップＳ３７２１）、当該大当たり信号出力処理を終了する。

【２３４３】

＜ステップＳ３７２２＞

大当たり信号２Ａ出力停止Ｂフラグがオフである場合（ステップＳ３７１３：Ｎｏ）、

図１８５に示すように、ＭＰＵ４１は、大当たり信号２の延長信号が出力されていることを示す大当たり信号２Ｂ出力中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７２２）。

【２３４４】

ＭＰＵ４１は、大当たり信号２Ｂ出力中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７２２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７２３に移行し、大当たり信号２Ｂ出力中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７２２：Ｎｏ）、当該大当たり信号出力処理を終了する。

【２３４５】

＜ステップＳ３７２３＞

大当たり信号２Ｂ出力中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７２２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１特図又は第２特図が変動表示中であることを示す特図変動表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７２３）。特図変動表示中フラグは、図２８の特図変動開始処理において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が開始される場合にステップＳ２１０７でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示される場合にステップＳ１９０９でオフに設定される。

【２３４６】

ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７２３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７２４に移行し、特図変動表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７２３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７２７に移行する。

【２３４７】

＜ステップＳ３７２４＞

特図変動表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７２３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、減算停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７２４）。減算停止フラグは、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第２特図遊技を実行する権利の保留である第２特図保留（第２特図残保留）のうちの未実行の第２特図遊技の回数を示す第２特図保留数カウンタの値の減算を停止するためのフラグであり、第２特図遊技の実行により第２特図保留数カウンタの値が減算された場合に、後述のステップＳ３７２６においてオンに設定される。

【２３４８】

ＭＰＵ４１は、減算停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７２４：Ｙｅｓ）、当該大当たり信号出力処理を終了し、減算停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７２４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７２５に移行する。

【２３４９】

＜ステップＳ３７２５及びＳ３７２６＞

減算停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７２４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数カウンタの値から１減算すると共に（ステップＳ３７２５）、減算停止フラグをオンに設定し（ステップＳ３７２６）、当該大当たり信号出力処理を終了する。

【２３５０】

＜ステップＳ３７２７及びＳ３７２８＞

特図変動表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７２３：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、特図遊技が終了したことを示す特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７２７）。

【２３５１】

ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７２７：Ｙｅｓ）、減算停止フラグをオフに設定し（ステップＳ３７２８）、処理をステップＳ３７２９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７２７：Ｎｏ）、当該大当たり信号出力処理を終了する。

【２３５２】
＜ステップＳ３７２９及びＳ３７３０＞
ステップＳ３７２９では、ＭＰＵ４１は、終了した当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３７２９）。即ち、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第２特図遊技を実行する権利の保留である第２特図保留（第２特図残保留）に基づいて実行される第２特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する。
【２３５３】
ＭＰＵ４１は、終了した当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ３７２９：Ｙｅｓ）、第２特図保留数カウンタをクリアし（ステップＳ３７３０）、処理をステップＳ３７３２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、終了した当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ３７２９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７３１に移行する。
【２３５４】
＜ステップＳ３７３１＞
終了した当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ３７２９：Ｎｏ）、即ち高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第２特図遊技を実行する権利の保留である第２特図保留（第２特図残保留）に基づいて実行される第２特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでなく外れである場合、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第２特図遊技を実行する権利の保留である第２特図保留（第２特図残保留）のうちの未実行の第２特図遊技の回数を示す第２特図保留数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３７３１）。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した第２特図遊技が、第２特図残保留のうちの最後の第２特図残保留に基づいて実行される第２特図遊技であるか否かを判断する。
【２３５５】
ＭＰＵ４１は、第２特図保留数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３７３１：Ｙｅｓ）、即ち終了した第２特図遊技が、第２特図残保留のうちの最後の第２特図残保留に基づいて実行される第２特図遊技である場合、処理をステップＳ３７３２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３７３１：Ｎｏ）、即ち終了した第２特図遊技が、第２特図残保留のうちの最後の第２特図残保留に基づいて実行される第２特図遊技でない場合、当該大当たり信号出力処理を終了する。
【２３５６】
＜ステップＳ３７３２～Ｓ３７３４＞
終了した第２特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合に第２特図保留数カウンタをクリアした場合（ステップＳ３７３０）、又は終了した第２特図遊技が、第２特図残保留のうちの最後の第２特図残保留に基づいて実行される第２特図遊技である場合（ステップＳ３７３１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大当たり信号２の延長信号の出力を停止すると共に（ステップＳ３７３２）、大当たり信号２の延長信号の出力が停止されたことを示す大当たり信号２Ｂ出力停止コマンドを設定する（ステップＳ３７３３）。即ち、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第２特図遊技を実行する権利の保留である第２特図保留（第２特図残保留）に基づいて実行されるいずれかの第２特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合、又は第２特図残保留に対する全ての第２特図遊技の実行が終了した場合には、大当たり信号２の延長信号の出力が停止される。換言すれば、大当たり信号２の延長信号は、高頻度サポートモードの終了時の第２特図遊技を実行する権利の保留である第２特図保留（第２特図残保留）に基づく第２特図遊技の実行期間中に継続して出力される。そのため、大当たり信号２の延長信号によれば、第２特図残保留に基づく第２特図遊技の実行期間であることを識別することが可能である。
【２３５７】

そして、ＭＰＵ４１は、大当たり信号２の延長信号が出力されていることを示す大当たり信号２Ｂ出力中フラグをオフに設定し（ステップＳ３７３４）、当該大当たり信号出力処理を終了する。

【２３５８】

このように、大当たり信号出力処理では、高頻度サポートモードの終了時の第２特図遊技を実行する権利の保留である第２特図保留（第２特図残保留）に基づく第２特図遊技の実行期間であることを識別可能な延長信号が、基本信号の出力停止後に、大当たり信号２として継続して出力される。そのため、遊技機１０から大当たり信号２の延長信号がホールコンピュータ１０２に出力されることで、ホールコンピュータ１０２では、延長信号を受信している期間を、第２特図残保留に基づいて第２特図遊技が実行されていることを把握することができる。そのため、ホールコンピュータ１０２では、延長信号を受信している期間に、大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）であることを示す大当たり信号１を受信した場合、当該大当たり遊技が、第２特図残保留に基づいて実行された大当たり遊技であると把握することができる。その結果、ホールコンピュータ１０２では、高頻度サポートモードの終了後に移行される通常遊技状態において実行された特図遊技に基づいて大当たり遊技であっても、それが第２特図残保留の第２特図遊技に基づいて実行される大当たり遊技である場合には、第２特図残保留を契機とする大当たり遊技を大当たり連荘回数に含めて管理することが可能になる。これにより、ホールコンピュータ１０２は、第２特図残保留を契機とする大当たり遊技を大当たり連荘回数に含めてデータ表示器１０３に表示されることができるため、データ表示器１０３に表示される大当たり遊技の連荘回数と、遊技者が認識する大当たり遊技の連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。その結果、データ表示器１０３に表示される大当たり遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーションが低下することが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

【２３５９】

［音声ランプ制御装置５の処理］

本実施形態では、音声ランプ制御装置５によって実行されるコマンド判定処理の一部の手順が前述の第１の実施形態とは異なる。

【２３６０】

［コマンド判定処理］

本実施形態のコマンド判定処理では、遊技状態などに応じて特図遊技において図柄表示部３４１に飾り図柄の背後に表示される背景演出（ステージ演出）の種別を設定する処理が実行される。ここで、図１８６及び図１８７は、本実施形態のコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。図柄表示部３４１が出力情報として画像を表示する際の出力方式は主に動画像の表示である。

【２３６１】

＜ステップＳ３８０１＞

図１８６に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、ＭＰＵ５１は、まずコマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ３８０１）。ＭＰＵ５１は、コマンドを受信した場合（ステップＳ３８０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０２に移行し、コマンドを受信していない場合（ステップＳ３８０１：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【２３６２】

＜ステップＳ３８０２及びＳ３８０３＞

コマンドを受信した場合（ステップＳ３８０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが確変遊技状態に移行したことを示す確変遊技状態コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３８０２）。確変遊技状態コマンドは、確変遊技状態に移行した場合に、図１８２の遊技状態移行処理でのステップＳ３６２３において設定される。

【２３６３】

ＭＰＵ５１は、確変遊技状態コマンドを受信した場合（ステップＳ３８０２：Ｙｅｓ）

、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３８０３）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、確変遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップＳ３８０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８０４に移行する。

【２３６４】

＜ステップＳ３８０４及びＳ３８０５＞

確変遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップＳ３８０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが時短遊技状態に移行したことを示す時短遊技状態コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３８０４）。時短遊技状態コマンドは、時短遊技状態に移行した場合に、図１８２の遊技状態移行処理でのステップＳ３６２７において設定される。

【２３６５】

ＭＰＵ５１は、時短遊技状態コマンドを受信した場合（ステップＳ３８０４：Ｙｅｓ）、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３８０４）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、時短遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップＳ３８０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８０６に移行する。

【２３６６】

＜ステップＳ３８０６及びＳ３８０７＞

時短遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップＳ３８０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが通常遊技状態に移行したことを示す通常遊技状態コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３８０６）。通常遊技状態コマンドは、通常遊技状態に移行した場合に、図１８３の遊技状態移行処理でのステップＳ３６３６において設定される。

【２３６７】

ＭＰＵ５１は、時短遊技状態コマンドを受信した場合（ステップＳ３８０６：Ｙｅｓ）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３８０７）、処理をステップＳ３８０８に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、通常遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップＳ３８０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１２に移行する。

【２３６８】

＜ステップＳ３８０８及びＳ３８０９＞

ステップＳ３８０８では、ＭＰＵ５１は、確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。確変遊技状態フラグは、確変遊技状態であることを示すフラグであり、確変遊技状態に移行した場合に当該コマンド判定処理のステップＳ３８０３においてオンに設定される。

【２３６９】

ＭＰＵ５１は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８０８：Ｙｅｓ）、確変遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３８０９）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１０に移行する。

【２３７０】

＜ステップＳ３８１０及びＳ３８１１＞

確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８１０）。時短遊技状態フラグは、時短遊技状態であることを示すフラグであり、時短遊技状態に移行した場合に当該コマンド判定処理のステップＳ３８０５においてオンに設定される。

【２３７１】

ＭＰＵ５１は、時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８１０

：Ｙｅｓ）、時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３８１１）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８１０：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【２３７２】

＜ステップＳ３８１２＞

通常遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップＳ３８０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり信号２Ｂ出力中コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３８１２）。大当たり信号２Ｂ出力中コマンドは、大当たり信号２の延長信号が出力されたことを示すコマンドであり、延長信号の出力が開始される場合に、図１８５の大当たり信号出力処理でのステップＳ３７３３において設定される。

【２３７３】

ＭＰＵ５１は、大当たり信号２Ｂ出力中コマンドを受信した場合（ステップＳ３８１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１３に移行し、大当たり信号２Ｂ出力中コマンドを受信していない場合（ステップＳ３８１２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１５に移行する。

【２３７４】

＜ステップＳ３８１３及びＳ３８１４＞

大当たり信号２Ｂ出力中コマンドを受信した場合（ステップＳ３８１２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当たり信号２の延長信号が出力されていることを示す延長信号出力中フラグをオンに設定する（ステップＳ３８１３）。つまり、ＭＰＵ５１は、延長信号出力中フラグに基づいて、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第２特図遊技を実行する権利の保留である第２特図保留（第２特図残保留）に基づく第２特図遊技（変動表示）が実行されている期間であるか否かを判断することができる。

【２３７５】

また、ＭＰＵ５１は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第２特図遊技を実行する権利の保留である第２特図保留（第２特図残保留）の数である第２特図保留数をＲＡＭ５１２に設定される記憶領域にセットする（ステップＳ３８１４）。

【２３７６】

ここで、前述のように、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２には、主制御装置４のＲＡＭ４１２の設定される特図保留格納エリア４１２ｂ（図８参照）に対応して、特図保留格納エリア対応領域（図示略）が設定される。この特図保留格納エリア対応領域（図示略）は、第２特図保留数Ｍを記憶可能な第２特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）を含む。そのため、ＭＰＵ５１は、高頻度サポートモード（確変遊技状態及び時短遊技状態）の終了時に第２特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶された第２特図保留数Ｍを参照することで、第２特図残保留を特定することができる。

【２３７７】

＜ステップＳ３８１５＞

大当たり信号２Ｂ出力中コマンドを受信していない場合（ステップＳ３８１２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、大当たり信号２の延長信号の出力が停止されたことを示す大当たり信号２Ｂ出力停止コマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ３８１５）。

【２３７８】

ＭＰＵ５１は、大当たり信号２Ｂ出力停止コマンドを受信した場合（ステップＳ３８１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１６に移行し、大当たり信号２Ｂ出力停止コマンドを受信していない場合（ステップＳ３８１５：Ｎｏ）、処理を図１８７のステップＳ３８１８に移行する。

【２３７９】

＜ステップＳ３８１６及びステップＳ３８１７＞

大当たり信号２Ｂ出力停止コマンドを受信した場合（ステップＳ３８１５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当たり信号２の延長信号が出力されていることを示す延長信号出力中フ

ラグをオフに設定すると共に（ステップＳ３８１６）、未実行の第２特図残保留の数を示す第２特図保留数をクリアし（ステップＳ３８１７）、当該コマンド判定処理を終了する。

【２３８０】

＜ステップＳ３８１８及びＳ３８１９＞

大当たり信号２Ｂ出力停止コマンドを受信していない場合（ステップＳ３８１５：Ｎｏ）、図１８７に示すように、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３８１８）。特図変動パターンコマンドは、開始される特図遊技における特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などを含むコマンドであり、特図変動が開始（特図遊技が開始）される場合に、図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０５において設定される。

【２３８１】

ＭＰＵ５１は、特図変動パターンコマンドを受信した場合（ステップＳ３８１８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８２０に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、特図変動パターンコマンドを受信していない場合（ステップＳ３８１８：Ｎｏ）、その他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップＳ３８１９）、当該コマンド判定処理を終了する。

【２３８２】

＜ステップＳ３８２０＞

特図変動パターンコマンドを受信した場合（ステップＳ３８１８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８２０）。通常遊技状態フラグは、通常遊技状態に移行された場合に、図１８６の当該コマンド判定処理でのステップＳ３８０７でオンに設定される。

【２３８３】

ＭＰＵ５１は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８２０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８２１に移行し、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８２０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８２４に移行する。

【２３８４】

＜ステップＳ３８２１～Ｓ３８２３＞

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８２０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当たり信号２の延長信号が出力されていることを示す延長信号出力中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８２１）。延長信号出力中フラグは、大当たり信号２の延長信号の出力が開始される場合に、図１８６の当該コマンド判定処理でのステップＳ３８１３でオンに設定される。

【２３８５】

ＭＰＵ５１は、延長信号出力中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８２１：Ｙｅｓ）、通常遊技状態Ａ演出設定処理を実行し（ステップＳ３８２２）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、延長信号出力中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８２１：Ｎｏ）、通常遊技状態Ｂ演出設定処理を実行し（ステップＳ３８２３）、当該コマンド判定処理を終了する。

【２３８６】

なお、通常遊技状態Ａ演出設定処理及び通常遊技状態Ｂ演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第１の実施形態における図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１０３～Ｓ３１０６と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。

【２３８７】

また、通常遊技状態Ａ演出と通常遊技状態Ｂ演出とでは、図柄表示部３４１において飾り図柄の背面に表示される背景画像（背景演出）が異なる。

【２３８８】

ここで、図１８８及び図１８９は、各種遊技状態などで図柄表示部３４１に出力情報と

して表示される背景画像（背景演出）などの画像例を示す図である。
【２３８９】
図１８８（Ａ）は、通常遊技状態での背景演出を示す図である。図１８８（Ａ）に示すように、通常遊技状態では、複数種類の背景演出から所定の背景演出が設定され、動画像の情報出力処理によって図柄表示部３４１に表示される。複数種類の背景演出は、基本的に設定される基本背景演出と、所定の条件が成立する場合に設定される先読みゾーン背景演出と、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行された場合に設定される通常移行時背景演出とを含み、基本背景演出、先読みゾーン背景演出及び通常移行時背景演出では、図柄表示部３４１に互いに異なる背景画像が表示される。
【２３９０】
基本背景演出は、先読みゾーン背景演出及び通常移行時背景演出が設定される場合を除いて設定される背景演出であり、背景演出Ａ、背景演出Ｂ、背景演出Ｃ及び背景演出Ｄを含む。もちろん、基本背景演出の数についての制限はなく、適宜設定すればよい。
【２３９１】
各背景演出Ａ～Ｄは、先読みゾーン背景演出及び通常移行時背景演出が設定される場合を除き、所定回数の特図遊技が実行されるまで連続して設定され、所定回数の特定遊技が設定された場合に他の背景演出Ａ～Ｄが設定される。ここで、他の背景演出Ａ～Ｄが設定されるまでの特図遊技の所定回数は、例えば１０回や１５回などの固定回数であってもよいし、予め定められた範囲から設定される非固定回数であってもよい。また、他の背景演出Ａ～Ｄへの変更は、背景演出の変更抽選を行い、当該変更抽選において背景演出の変更が決定された場合に行うようにしてもよく、また、大当たり抽選の結果が外れである場合に実行されるスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出が実行された特図遊技の次の特図遊技において変更するようにしてもよい。その他、大当たり抽選の結果が外れである場合に実行される先読みゾーン背景演出が実行された特図遊技の次の特図遊技において変更するようにしてもよい。
【２３９２】
また、背景演出Ａ～Ｄの設定順序は、背景演出Ａ→背景演出Ｂ→背景演出Ｃ→背景演出Ｄ→背景演出Ａ→・・・のように、予め定められた順序に従って設定することが考えられる。この場合、予め定められた順序とは異なる順序で背景演出Ａ～Ｄが変更された場合、例えば背景演出Ａから背景演出Ｄに変更されるような逆順序、背景演出Ａから背景演出Ｃに変更されるようにスキップが発生した場合に、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）が高くなるようにすることも考えられる。もちろん、背景演出Ａ～Ｄの設定順序は、予め定められた順序である必要はなく、抽選などによってランダムに設定されるようにしてもよい。
【２３９３】
また、背景演出Ａ～Ｄの内容については、特に制限はないが、例えば主人公キャラクタが学校へ通学を表現した通学ステージ背景、主人公キャラクタの学校での授業中や休憩時間の行動を表現した学校ステージ背景、主人公キャラクタの放課後の行動を表現した放課後ステージ背景、主人公キャラクタの自宅での行動を表現した自宅ステージ背景などのように、主人公キャラクタの１日の行動に則した背景演出が考えられる。また、背景演出Ａ～Ｄは、例えば春ステージ背景、夏ステージ背景、秋ステージ背景、冬ステージ背景のように季節に即した背景演出などであってもよく、適宜設定すればよい。
【２３９４】
また、先読みゾーン背景演出は、基本背景演出（背景演出Ａ～Ｄ）よりも大当たり期待度が高く、基本背景演出よりも設定頻度が低い背景演出である。この先読みゾーン背景演出では、先読みゾーン背景演出が実行されていることを示す画像、例えば「○○ゾーン」などの画像が表示される。
【２３９５】
また、先読みゾーン背景演出は、例えば第１特図遊技を実行する権利の保留である第１

特図保留が複数ある場合に設定され得り、第１特図保留の数（第１特図保留数Ｎ）に対応して複数回（例えば２回～４回）の特図遊技に連続して設定される。また、先読みゾーン背景演出は、例えば第１特図保留の中にスペシャルリーチ演出が実行される場合のような第１特図の変動表示時間が長いものが含まれる場合に設定され得る。そのため、先読みゾーン背景演出が実行されている場合、大当たり期待度が高いスペシャルリーチ演出が実行される可能性が高く、その点において、前述のように、基本背景演出よりも大当たり期待度が高い。

【２３９６】

なお、先読みゾーン背景演出は、１種類でもよいが、複数種類設定してもよい。この場合、先読みゾーン背景演出が実行された場合の大当たり期待度が異なるように設定するのが好ましい。また、複数種の先読みゾーン背景演出を設定する場合、先読みゾーン背景演出の実行中に異なる先読みゾーン背景演出に変更して実行することも考えられる。例えば、大当たり期待度が異なる複数種の先読みゾーン背景演出が設定される場合、大当たり期待度が低い先読みゾーン背景演出の実行中に、大当たり期待度が高い先読みゾーン背景演出に変更（昇格）して実行することも考えられる。

【２３９７】

また、通常移行時背景演出は、前述のように、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行された場合に設定される背景演出であり、動画像としての出力情報である通常移行時背景演出Ａ及び通常移行時背景演出Ｂを含む。

【２３９８】

通常移行時背景演出Ａは、高頻度サポートモードの終了時に第２特図遊技を実行する権利の保留である第２特図保留（第２特図残保留）がある場合に設定される。即ち、通常移行時背景演出Ａは、高頻度サポートモードの終了時の第２特図残保留に対して実行される第２特図遊技の変動表示が開始される場合に遊技状態の変更に対応して画像情報が出力されることで開始される。そのため、遊技者は、通常移行時背景演出Ａが実行されている期間に対して、高頻度サポートモードの終了時の第２特図残保留に対する第２特図遊技が実行され得る期間であると識別可能である。

【２３９９】

なお、通常移行時背景演出Ａは、高頻度サポートモードの終了時に第２特図遊技を実行する権利の保留である第２特図保留（第２特図残保留）がある場合に設定され、この通常移行時背景演出Ａが実行される第２特図遊技の実行期間中は、当該実行期間であることを示す大当たり信号２の延長信号が、遊技機１０から店舗側のホールコンピュータ１０２などに出力される。即ち、通常移行時背景演出Ａの実行中は、遊技機１０から店舗側のホールコンピュータ１０２などに大当たり信号２の延長信号が出力される。そのため、遊技機１０から店舗側のホールコンピュータ１０２などに大当たり信号２の延長信号が出力されている場合に、データ表示器１０３において、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了後の大当たり連荘回数の上乗せ可能期間であることを示す前述の演出（例えば「連荘チャレンジ」などの文字画像演出）を実行する場合、当該演出の実行期間と、通常移行時背景演出Ａの実行期間と、をリンクさせることができる。これにより、遊技者は、高頻度サポートモードの終了後における大当たり連荘回数の上乗せ可能期間であることを、図柄表示部３４１に表示される通常移行時背景演出Ａと、データ表示器１０３において表示される演出との双方において把握することが可能になる。そのため、遊技者は、高頻度サポートモードの終了後における大当たり連荘回数の上乗せ可能期間であることを、容易かつ確実に把握することができる。特に、通常移行時背景演出Ａが高頻度サポートモードの終了後における大当たり連荘回数の上乗せ可能期間であることを認識していない遊技者であっても、データ表示器１０３において表示される演出に基づいて、高頻度サポートモードの終了後における大当たり連荘回数の上乗せ可能期間であることを、容易かつ確実に把握することができる。

【２４００】

通常移行時背景演出Ｂは、高頻度サポートモードの終了時に第２特図遊技を実行する権

利の保留である第２特図保留（第２特図残保留）がない場合に設定される。この通常移行時背景演出Ｂは、例えば所定回数の特図遊技が実行されるまで連続して設定され、所定回数の特定遊技が設定された場合に基本背景演出（背景演出Ａ～Ｄ）が設定される。ここで、通常移行時背景演出Ｂから基本背景演出（背景演出Ａ～Ｄ）が設定されるまでの特図遊技の所定回数は、例えば１０回や１５回などの固定回数であってもよいし、予め定められた範囲から設定される非固定回数であってもよい。また、通常移行時背景演出Ｂから基本背景演出（背景演出Ａ～Ｄ）への変更は、通常移行時背景演出Ｂの終了抽選を行い、当該終了抽選において通常移行時背景演出Ｂの設定を終了することが決定された場合に行うようにしてもよい。

【２４０１】

なお、通常移行時背景演出（通常移行時背景演出Ａ及び通常移行時背景演出Ｂ）を終了して基本背景演出（背景演出Ａ～Ｄ）を開始する場合に最初に設定される基本背景演出の種別は、固定（例えば背景演出Ａ）されていてもよいし、抽選などによりランダムに設定してもよい。また、通常移行時背景演出（通常移行時背景演出Ａ及び通常移行時背景演出Ｂ）を終了して基本背景演出（背景演出Ａ～Ｄ）を開始するタイミングは、少なくとも高頻度サポートモードの終了時の第２特図残保留が有る場合は対応する第２特図遊技の全てが実行され得るタイミングが好ましく、それよりも長期間にわたって通常移行時背景演出（通常移行時背景演出Ａ及び通常移行時背景演出Ｂ）が表示されてもよい。その場合、基本背景演出の開始タイミングは抽選によって決定してもよい。

【２４０２】

また、通常移行時背景演出としては、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第２特図保留（第２特図残保留）の有無に応じて通常移行時背景演出Ａ及び通常移行時背景演出Ｂの２種類が設定されているが、通常移行時背景演出を１種類設定し、第２特図残保留に有無に関係なく同一の通常移行時背景演出が設定されるようにしてもよい。

【２４０３】

本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技）から通常遊技状態に移行した場合に設定される固有の通常移行時背景演出が設定されているが、高頻度サポートモードから通常遊技状態に移行した場合に、基本背景演出（背景演出Ａ～Ｄ）が設定されるようにすることも考えられる。即ち、通常移行時背景演出は省略してもよい。この場合、通常遊技状態に移行した場合に最初に設定される基本背景演出（背景演出Ａ～Ｄ）は固定化されたもの（例えば背景演出Ａ）であっても、抽選などによりランダムに設定されるようにしてもよい。

【２４０４】

ここで、図１８８（Ｂ）、図１８８（Ｃ）及び図１８９（Ａ）は、大当たり遊技実行中の図柄表示部３４１での画面例を示す図である。即ち、図１８８（Ｂ）、図１８８（Ｃ）及び図１８９（Ａ）は、通常遊技状態、確変遊技状態又は時短遊技状態から大当たり遊技状態に移行された場合の図柄表示部３４１での画像例である。

【２４０５】

図１８８（Ｂ）に示すように、大当たり遊技のオープニングでは、例えば大当たり遊技が開始されることを示す画像や大当たり連荘回数を示す画像が表示される。図１８８（Ｂ）に示す例では、「大当たり遊技」の文字画像が、大当たり遊技が開始されることを示す画像であり、「Ｘ回目」の文字画像が大当たり連荘回数を示す画像である。

【２４０６】

図１８８（Ｃ）に示すように、大当たり遊技の開閉実行モードでは、例えば現在のラウンド数を画像、当該大当たり遊技において獲得可能な遊技球数（出玉数）に対する現在の出玉数を示す画像、最初の大当たり遊技が開始されてからの出玉の合計数を示す画像などが表示される。図１８８（Ｃ）に示す例では、「ラウンドＸ」の文字画像が、ラウンド数を示す画像であり、「８００／１２００」の文字画像が、当該大当たり遊技において獲得可能な遊技球数（出玉数）に対する現在の出玉数を示す画像であり、「計３８００玉」の

文字画像が、最初の大当たり遊技が開始されてからの出玉の合計数を示す画像である。
【２４０７】
図１８９（Ａ）に示すように、大当たり遊技のエンディングでは、例えば大当たり遊技が終了することを示す画像や当該大当たり遊技の終了時の最初の大当たり遊技が開始されてからの出玉の合計数を示す画像が表示される。図１８８（Ｃ）に示す例では、「大当たり終了」の文字画像が、大当たり遊技が終了することを示す画像であり、「出玉５２００玉」の文字画像が当該大当たり遊技の終了時の最初の大当たり遊技が開始されてからの出玉の合計数を示す画像である。
【２４０８】
そして、大当たり遊技が終了した場合、高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技に移行される。ここで、図１８９（Ｂ１）は確変遊技状態での画面例であり、図１８９（Ｂ２）は時短遊技状態での画面例である。
【２４０９】
図１８９（Ｂ１）に示すように、確変遊技状態では、確変遊技状態中であることを示す画像や当該確変遊技状態において実行可能な最大数の特図遊技回数を示す画像が表示される。図１８９（Ｂ１）に示す例では、「○○ＲＵＳＨ」の文字画像が確変遊技状態中であることを示す画像であり、「ＳＴ５０回」の文字画像が当該確変遊技状態において実行可能な最大数の特図遊技回数を示す画像である。
【２４１０】
また、図１８９（Ｂ１）では明確にされていないが、確変遊技状態では、確変遊技状態に固有の背景演出が表示される。
【２４１１】
図１８９（Ｂ２）に示すように、時短遊技状態では、時短遊技状態中であることを示す画像や当該時短遊技状態において実行可能な最大数の特図遊技回数を示す画像が表示される。図１８９（Ｂ２）に示す例では、「××モード」の文字画像が時短遊技状態中であることを示す画像であり、「残り時短５０回」の文字画像が当該時短遊技状態において実行可能な最大数の特図遊技回数を示す画像である。
【２４１２】
また、図１８９（Ｂ２）では明確にされていないが、時短遊技状態では、時短遊技状態に固有の背景演出が表示される。
【２４１３】
そして、確変遊技状態又は時短遊技状態から大当たり遊技状態に移行される場合、通常遊技状態から大当たり遊技状態に移行される場合と同様の演出が実行される（図１８８（Ｂ）、図１８８（Ｃ）及び図１８９（Ａ）参照）。一方、確変遊技状態又は時短遊技状態から大当たり遊技状態に移行されることなく、通常遊技状態に移行される場合、前述のように、特図遊技において、確変遊技状態又は時短遊技状態の終了時の第２特図遊技を実行する権利の保留の有無に応じて、通常遊技状態に移行された場合に固有の通常移行時背景演出Ａ又は通常移行時背景演出Ｂが図柄表示部３４１で実行される。
【２４１４】
また、本実施形態の遊技機１０は、いわゆるＳＴとして構成されているが、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒ、可変入賞口３１６の配置がループ確変機として構成された前述の第１の実施形態の遊技機１０と同様とされている。そのため、通常遊技状態では遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちを行うほうが遊技者に有利であるために左打ちが奨励され、確変遊技状態及び時短遊技状態では遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちを行うほうが遊技者に有利であるために右打ちが奨励される。このようなことから、大当たり遊技の開始時には、例えば大当たり遊技のオープニングにおいて、図１８８（Ｂ）に示すように、図柄表示部３４１に遊技者に右打ちを促す画像（図１８８（Ｂ）では「右打ち」の文字画像と右向きの矢印の画像）が表示される。一方で、確変遊技状態又は時短遊技状態から通常遊技状態への移行時には、例えば図１８８（Ｃ）に示すように、通常移行時背景演出として図柄表示部３４１に表示

される通常移行時背景画像の前面側に、遊技者に左打ちを促す画像（図１８８（Ｃ）では「左打ち」の文字画像と左向きの矢印の画像）が表示される。このように、遊技状態の移行によって奨励される遊技盤３１への遊技球の打ち出し領域が変化する場合に、奨励される遊技盤３１の打ち出し領域が図柄表示部３４１に明示されることで、遊技者は、図柄表示部３４１に明示される遊技球の打ち出しを行うことで、無駄な遊技球の打ち出しを行うことを回避できる。

【２４１５】

＜ステップＳ３８２４及びＳ３８２５＞

図１８７のコマンド判定処理の説明に戻り、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８２０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８２４）。確変遊技状態フラグは、確変遊技状態に移行された場合に、図１８６の当該コマンド判定処理でのステップＳ３８０３でオンに設定される。

【２４１６】

ＭＰＵ５１は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８２４：Ｙｅｓ）、確変遊技状態演出設定処理を実行し（ステップＳ３８２５）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８２４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８２６に移行する。

【２４１７】

ここで、確変遊技状態演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第１の実施形態における図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１０３～Ｓ３１０６と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。また、確変遊技状態演出設定処理では、前述の確変遊技状態であることを示す固有の背景画像（背景演出）が設定されると共に、確変遊技状態中であることを示す文字画像（例えば「○○ＲＵＳＨ」の文字画像）や当該確変遊技状態において実行可能な最大数の特図遊技回数を示す画像（例えば「ＳＴ５０回」の文字画像）が設定される（図１８９（Ｂ１）参照）。

【２４１８】

＜ステップＳ３８２６及びＳ３８２７＞

確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８２４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８２６）。時短遊技状態フラグは、時短遊技状態に移行された場合に、図１８６の当該コマンド判定処理でのステップＳ３８０５でオンに設定される。

【２４１９】

ＭＰＵ５１は、時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８２６：Ｙｅｓ）、時短遊技状態演出設定処理を実行し（ステップＳ３８２７）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８２６：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【２４２０】

ここで、時短遊技状態演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第１の実施形態における図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１０３～Ｓ３１０６と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。また、時短遊技状態演出設定処理では、前述の時短遊技状態であることを示す固有の背景画像（背景演出）が設定されると共に、時短遊技状態中であることを示す文字画像（例えば「××モード」の文字画像）や当該確変遊技状態において実行可能な最大数の特図遊技回数を示す画像（例えば「残り時短５０回」の文字画像）が設定される（図１８９（Ｂ２）参照）。

【２４２１】

以上のように、本実施形態では、大当たり遊技状態、及び有利状態制御としての高頻度

サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）において、情報出力処理としてのＭＰＵ４１による大当たり信号出力処理によって情報出力部としての外部出力端子板１０１を介して、当該状態を識別可能な出力情報としての大当たり信号２の基本信号が外部に継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータ１０２では、出力情報としての大当たり信号２の基本信号に基づいて、大当たり遊技状態、及び有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）であることを把握できる。これにより、ホールコンピュータ１０２では、最初の大当たり遊技の開始から有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了までの大当たり遊技の連続回数を把握できる。一方、遊技機１０に併設されるデータ表示器１０３では、ホールコンピュータ１０２から出力される出力情報としての大当たり信号２の基本信号に基づいて生成・出力される情報（信号）によって、最初の大当たり遊技の開始から有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了までの大当たり遊技の連荘回数を表示することが可能となる。

【２４２２】

さらに、本実施形態では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了後に、情報出力処理としてのＭＰＵ４１による大当たり信号出力処理によって、情報出力部としての外部出力端子板１０１を介して、少なくとも保留数記憶領域としてのＲＡＭ４１２に設定される第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢ又はＲＡＭ５１２に設定される特図保留格納エリア対応領域に記憶されている保留された権利に対応する飾り図柄の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な出力情報としての大当たり信号２の延長信号が所定期間継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータ１０２では、出力情報としての大当たり信号２の延長信号に基づいて、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留に基づく所定の変動表示が実行されていることを把握できる。これにより、ホールコンピュータ１０２では、所定の変動表示が、判定処理としてのＭＰＵ４１による大当たり抽選の結果が大当り遊技を実行するものである場合、出力情報としての大当たり信号２の延長信号に基づいて、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できる。そのため、ホールコンピュータ１０２では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される大当たり遊技を、出力情報としての大当たり信号２の基本信号に基づいて把握される最初の大当たり遊技の開始からの大当たり遊技の連続回数に含めてカウントすることが可能になる。その結果、遊技機１０に併設されるデータ表示器１０３では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される大当たり遊技を、大当たり遊技の連荘回数に含めて表示することが可能となる。

【２４２３】

また、本実施形態では、出力情報としての大当たり信号２の延長信号が所定期間継続して出力されることで、例えば遊技機１０に併設されるデータ表示器１０３では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留に対応する飾り図柄の変動表示を実行可能な期間であること示す演出を実行することが可能になる。具体的には、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了後に、当該演出として、データ表示器１０３において、「連荘チャレンジ」、「大当たりチャレンジ」などの大当たり連荘回数の上乗せが可能であることを遊技者に明示又は示唆する文字画像などを表示することが可能になる。これにより、遊技者に対して、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了後においても、遊技者に対して大当たりの連荘回数の上乗せが可能な期間であることを明示することができるため、連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーション向上させることができ、遊技の興趣を盛り上げることができる。

【２４２４】

このように、本実施形態では、各遊技状態に応じた報知をより詳細に行うことで、各遊技状態の制御をより好適に行うことができる。具体的には、情報出力処理としてのＭＰＵ４１による大当たり信号出力処理によって情報出力部としての外部出力端子板１０１を介して出力される出力情報としての大当たり信号２の基本信号に基づいて、大当たり遊技状態及び有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）であることを把握でき、情報出力部又は情報出力処理としてのＭＰＵ４１及び外部出力端子板１０１によって出力される出力情報としての大当たり信号２の延長信号に基づいて有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できることで、遊技機１０に併設されるデータ表示器１０３では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される大当たり遊技を、大当たり遊技の連荘回数に含めて表示することが可能となる。そのため、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留を契機として大当たり遊技が実行される場合、データ表示器１０３に表示される大当たり遊技の連荘回数と、遊技者が認識する大当たり遊技の連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。その結果、データ表示器１０３に表示される大当たり遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーションが低下することが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

【２４２５】

なお、本実施形態では、本発明について、いわゆるＳＴ機を例にとって説明したが、本発明の技術思想は、大当たり遊技の終了後に高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態の少なくとも一方に移行される遊技機に適用することができる。例えば、本発明は、ＳＴ機の他に、ループ確変機や１種２種混合機などにも適用することができる。

【２４２６】

１種２種混合機では、大当たり抽選の結果として、大当たり及び外れの他に、小当たりが設定され、大当たり抽選の結果が小当たりである場合には小当たり遊技が実行される。小当たり遊技では、例えば遊技球の入球により大当たり遊技を発生させるＶ入賞口への遊技球の入球が可能とされ、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に加えて、Ｖ入賞口への遊技球の入球を契機として大当たり遊技が実行される。このような小当たり遊技が実行される１種２種混合機では、小当たり遊技が設定されていないＳＴとは大当たり信号１及び大当たり信号２の出力が異なる。

【２４２７】

ここで、図１９０は１種２種混合機での大当たり信号１の出力例を示す図であり、図１９１は１種２種混合機での大当たり信号２の出力例を示す図である。なお、図１９０及び図１９１は、大当たり遊技の終了後に時短遊技が実行される場合の例である。

【２４２８】

図１９０（Ａ）に示すように、１種２種混合機の小当たり遊技では、大当たり信号１は、時短遊技状態では出力されず、小当たり遊技の開始時にも出力されない。また、図１９０（Ｂ）に示すように、１種２種混合機の小当たり遊技では、大当たり信号１は、Ｖ入賞口への遊技球の入球時（Ｖ入賞時）に出力が開始される。そして、Ｖ入賞時に出力が開始された大当たり信号１は、Ｖ入賞口への遊技球の入球を契機として小当たり遊技の終了後に開始される大当たり遊技においても継続して出力される。

【２４２９】

図１９１（Ａ）に示すように、１種２種混合機の小当たり遊技では、大当たり信号２は、時短遊技状態において出力され、小当たり遊技の実行時にも出力される。また、図１９０（Ｂ）に示すように、１種２種混合機の小当たり遊技では、大当たり信号２は、大当たり信号２は、Ｖ入賞口への遊技球の入球を契機として小当たり遊技の終了後に開始される大当たり遊技においても継続して出力される。

【２４３０】

また、本実施形態では、有利状態制御の終了時に保留数記憶領域に変動表示を実行する権利が保留されている場合に、当該保留された権利に対応する所定の変動表示を実行可能な期間であることを示す特定の出力情報が、大当たり遊技状態制御及び有利状態制御であることを可能な所定の出力情報に継続して出力されたが、当該特定の出力情報は、所定の出力情報識別情報とは別の特定の出力情報に継続して出力してもよい。

【２４３１】

具体的には、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第２特図遊技を実行する権利の保留である第２特図保留（第２特図残保留）がある場合、第２特図残保留に対する第２特図遊技の実行が終了するまで、第２特図残保留に対する第２特図遊技の実行期間であることを識別可能な特定の識別信号が、大当たり信号２の延長信号として出力されたが、当該特定の識別信号は、大当たり信号１として出力してもよいし、大当たり信号１及び大当たり信号２とは別の信号として出力してもよい。

【２４３２】

また、本実施形態では、所定の出力情報がレベル信号として出力され、特定の出力情報がパルス信号又はオン・オフ信号として出力されるが、所定の出力情報と特定の出力情報延長信号とは、出力方式が異なればよく、例えば所定の出力情報がパルス信号又はオン・オフ信号として出力され、特定の出力情報がレベル信号として出力されてもよい。また、所定の出力情報及び特定の出力情報延長信号をレベルの異なるレベル信号として出力してもよく、所定の出力情報及び特定の出力情報を出力期間又は出力停止期間の異なるパルス信号又はオン・オフ信号として出力してもよい。

【２４３３】

具体的には、本実施形態では、大当たり信号２の基本信号がレベル信号として出力され、大当たり信号２の延長信号がパルス信号又はオン・オフ信号として出力されるが、大当たり信号２の基本信号と延長信号とは、出力態様が異なればよく、例えば大当たり信号２の基本信号がパルス信号又はオン・オフ信号として出力され、大当たり信号２の延長信号がレベル信号として出力されてもよい。また、大当たり信号２の基本信号及び延長信号をレベルの異なるレベル信号として出力してもよく、大当たり信号２の基本信号及び延長信号を出力期間又は出力停止期間の異なるパルス信号又はオン・オフ信号として出力してもよい。

【２４３４】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１～第１０の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【２４３５】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【２４３６】

［第１２の実施形態］

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、第１数値情報設定手段及び第２数値情報設定手段としての「数値記憶処理」を備え、また減算手段としての「減算処理」を備え、また特定演出としての「表示演出」を備え、また演出表示手段としての「演出表示処理」を備え、また特定遊技状態及び所定遊技状態としての「遊技状態」を備え、また更新手段としての「更新処理」を備え、また特定対応表示としての「対応表示」を備える。

【２４３７】

第１数値情報設定手段及び第２数値情報設定手段は、遊技に関する各種数値情報を設定（記憶）する処理であればよい。第１数値情報設定手段及び第２数値情報設定手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば始動入賞により取得される各種カウンタの値に対応する数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第１入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第１特図大当たり抽選により取得される各種カウンタの値に対応する数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第２入賞口への遊技球の

入球を契機として実行される第２特図大当たり抽選により取得される各種カウンタの値に対応する数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第１特図遊技に対する第１特図の変動表示時間に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第２特図遊技に対する第２特図の変動表示時間に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第１特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第２特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、普図当たり抽選により取得される各種カウンタの値に対応する数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、普図遊技に対する普図の変動表示時間に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、普図遊技によって報知される普図当たり抽選の結果に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、大当たり遊技でのラウンド遊技回数に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、高サポートモード（第２入賞口に設けられる電動役物の作動頻度又は作動確率が高い状態）での特図遊技の最大実行回数に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、大当たり遊技の終了後に移行される高サポートモードであるａ時短遊技状態での特図遊技の最大実行回数に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、大当たり遊技の終了後から特定回数の特図遊技の実行により移行される高サポートモードであるｂ時短遊技状態での特図遊技の最大実行回数に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである特図遊技の終了後に移行される高サポートモードであるｃ時短遊技状態での特図遊技の最大実行回数に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、ｂ時短遊技状態に移行されるまでの必要な残りの特図遊技回数に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第１特図遊技を実行する権利の保留数である第１特図保留数Ｎに対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数Ｍに対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数ｘに対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、表示装置に表示される第１特図保留数Ｎに対応する数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、表示装置に表示される第２特図保留数Ｍに対応する数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、表示装置に表示される普図保留数ｘに対応する数値情報を設定する処理、第１特図保留数Ｎに対応した第１特図保留画像の表示装置での表示数を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第２特図保留数Ｍに対応した第２特図保留画像の表示装置での表示数を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２４３８】

減算手段は、各種数値情報を減算する処理であればよい。減算手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば第１特図遊技での第１特図の変動表示時間に対応した数値情報を減算する処理、第２特図遊技での第２特図の変動表示時間に対応した数値情報を減算する処理、普図遊技での普図の変動表示時間に対応した数値情報を減算する処理、大当たり遊技でのラウンド遊技回数に対応した数値情報を減算する処理、高サポートモードでの特図遊技の最大実行回数に対応した数値情報を減算する処理、ａ時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の最大回数に対応した数値情報を減算する処理、ｂ時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の最大回数に対応した数値情報を減算する処理、ｃ時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の最大回数に対応した数値情報を減算する処理、ｂ時短遊技状態に移行されるまでの必要な残りの特図遊技回数に対応した数値情報を減算する処理、第１特図遊技を実行する権利の保留数である第１特図保留数Ｎに対応した数値情報を減算する処理、第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数Ｍに対応した数値情報を減算する処理、普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数ｘに対応した数値情報を減算する処理、表示装置に表示される第１特図保留数Ｎに対応する数値情報を減算する処理、表示装置に表示される第２特図保留数Ｍに対応する数値情報を減算する処理、表示装置に表示される普図保留数ｘに対応する数値情報を減

算する処理、第１特図保留数Ｎに対応した第２特図保留画像の表示装置での表示数を減算する処理、第２特図保留数Ｍに対応した第２特図保留画像の表示装置での表示数を減算する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２４３９】

更新手段は、各種数値情報を更新する処理であればよい。更新手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり抽選により取得される各種カウンタの値に対応する数値情報を記憶する所定の記憶領域での数値情報を更新する処理、第１特図遊技での第１特図の変動表示時間に対応した数値情報を更新する処理、第２特図遊技での第２特図の変動表示時間に対応した数値情報を更新する処理、普図遊技での普図の変動表示時間に対応した数値情報を更新する処理、大当たり遊技でのラウンド遊技回数に対応した数値情報を更新する処理、高サポートモードでの特図遊技の最大実行回数に対応した数値情報を更新する処理、ａ時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の最大回数に対応した数値情報を更新する処理、ｂ時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の最大回数に対応した数値情報を更新する処理、ｃ時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の最大回数に対応した数値情報を更新する処理、ｂ時短遊技状態に移行されるまでの必要な残りの特図遊技回数に対応した数値情報を更新する処理、第１特図遊技を実行する権利の保留数である第１特図保留数Ｎに対応した数値情報を更新する処理、第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数Ｍに対応した数値情報を更新する処理、普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数ｘに対応した数値情報を更新する処理、表示装置に表示される第１特図保留数Ｎに対応する数値情報を更新する処理、表示装置に表示される第２特図保留数Ｍに対応する数値情報を更新する処理、表示装置に表示される普図保留数ｘに対応する数値情報を更新する処理、第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数Ｍに対応した第２特図保留画像の表示装置での表示数を更新する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２４４０】

特定演出は、所定の遊技状態において実行される演出であればよい。特定演出としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば第１特図遊技の実行中に実行される演出、第２特図遊技の実行中に実行される演出、大当たり遊技の実行中に実行される演出、小当たり遊技の実行中に実行される演出、普図遊技の実行中に実行される演出、普図当たり遊技の実行中に実行される演出、低サポートモード（第２入賞口に設けられる電動役物の作動頻度又は確率が低い状態）の実行中に実行される演出、高サポートモードの実行中に実行される演出、大当たり遊技が発生し易い状態において実行される演出、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な大当たりなる確率の高い状態において実行される演出、小当たり遊技が発生し易い状態において実行される演出、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な小当たりなる確率の高い状態において実行される演出、ａ時短遊技状態の実行中に実行される演出、ｂ時短遊技状態の実行中に実行される演出、ｃ時短遊技状態の実行中に実行される演出、通常遊技状態での第１特図遊技の実行中に実行される演出、通常遊技状態での第２特図遊技の実行中に実行される演出、ａ時短遊技状態での第１特図遊技の実行中に実行される演出、ａ時短遊技状態での第２特図遊技の実行中に実行される演出、ｂ時短遊技状態での第１特図遊技の実行中に実行される演出、ｂ時短遊技状態での第２特図遊技の実行中に実行される演出、ｃ時短遊技状態での第１特図遊技の実行中に実行される演出、ｃ時短遊技状態での第２特図遊技の実行中に実行される演出、通常遊技状態において第１入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第１特図遊技の実行中に実行される演出、通常遊技状態において第２入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第２特図遊技の実行中に実行される演出、ａ時短遊技状態において第１入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第１特図遊技の実行中に実行される演出、ａ時短遊技状態において第２入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第２特図遊技の実行中に実行される演出、ｂ時短遊技状態において第１入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第１特図遊技の実行中に実行される演出、ｂ時短遊技状態において第２入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第２特図遊技の実行

中に実行される演出、ｃ時短遊技状態において第１入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第１特図遊技の実行中に実行される演出、ｃ時短遊技状態において第２入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第２特図遊技の実行中に実行される演出、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２４４１】

演出表示手段は、所定の遊技状態において演出を表示する処理であればよい。演出表示手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば第１特図遊技に対する演出を表示する処理、第２特図遊技に対する演出を表示する処理、大当たり遊技に対する演出を表示する処理、小当たり遊技に対する演出を表示する処理、普図遊技に対する演出を表示する処理、普図当たり遊技に対する演出を表示する処理、低サポートモードに対する演出を表示する処理、高サポートモードに対する演出を表示する処理、大当たり遊技が発生し易い状態において演出を表示する処理、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な大当たりなる確率の高い状態において演出を表示する処理、小当たり遊技が発生し易い状態において演出を表示する処理、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な小当たりなる確率の高い状態において演出を表示する処理、ａ時短遊技状態において演出を表示する処理、ｂ時短遊技状態において演出を表示する処理、ｃ時短遊技状態において演出を表示する処理、通常遊技状態において演出を表示する処理、通常遊技状態において演出を表示する処理、ａ時短遊技状態での第１特図遊技に対して演出を表示する処理、ａ時短遊技状態での第２特図遊技に対して演出を表示する処理、ｂ時短遊技状態での第１特図遊技に対して演出を表示する処理、ｂ時短遊技状態での第２特図遊技に対して演出を表示する処理、ｃ時短遊技状態での第１特図遊技に対して演出を表示する処理、ｃ時短遊技状態での第２特図遊技に対して演出を表示する処理、通常遊技状態において第１入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第１特図遊技に対して演出を表示する処理、通常遊技状態における第２入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技に対して演出を表示する処理、ａ時短遊技状態における第１入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第１特図遊技に対して演出を表示する処理、ａ時短遊技状態における第２入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技に対して演出を表示する処理、ｂ時短遊技状態における第１入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第１特図遊技に対して演出を表示する処理、ｂ時短遊技状態における第２入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技に対して演出を表示する処理、ｃ時短遊技状態における第１入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第１特図遊技に対して演出を表示する処理、ｃ時短遊技状態における第２入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技に対して演出を表示する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２４４２】

特定遊技状態は、複数種の遊技のうちの特定遊技を実行可能な遊技状態であればよい。特定遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば第１特図遊技を実行可能な遊技状態、第１特図遊技を実行可能な権利が保留された状態、第２特図遊技を実行可能な遊技状態、第２特図遊技を実行可能な権利が保留された状態、第２特図遊技を実行可能な遊技状態、大当たり遊技を実行可能な遊技状態、小当たり遊技を実行可能な遊技状態、普図遊技を実行可能な遊技状態、普図当たり遊技を実行可能な遊技状態、低サポートモードである遊技状態、低サポートモードかつ大当たり確率が低い低確率モードである通常遊技状態、高サポートモードである遊技状態、高サポートモードかつ大当たり確率が高い高確率モードである確変遊技状態、高サポートモードかつ低確率モードである時短遊技状態、ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態、ｃ時短遊技状態、大当たり遊技が発生し易い遊技状態、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な大当たりなる確率の高い遊技状態、小当たり遊技が発生し易い遊技状態、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な小当たりなる確率の高い遊技状態、遊技盤の左側領域への遊技球の打ち出し（いわゆる左打ち）が奨励される遊技状態、遊技盤の右側領域への遊技球の打ち出し（いわゆる右打ち）が奨励される遊技状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２４４３】

特定対応表示は、各種数値情報に対応した表示であればよい。特定対応表示としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技でのラウンド遊技数に対応した表示、当該大当たり遊技での出玉に対応した表示、大当たり連荘回数に対応した表示、大当たり連荘中の総出玉に対応した表示、確変遊技状態において実行可能な残りの特図遊技回数に対応した表示、通常遊技状態におけるｂ時短遊技状態に移行されるまでに必要な残り特図遊技回数に対応する表示、時短遊技状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、ａ時短遊技状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、ｂ時短遊技状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、ｃ時短遊技状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、大当たり遊技が発生し易い状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な大当たりなる確率の高い状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、小当たり遊技が発生し易い状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な小当たりなる確率の高い状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、第１特図遊技を実行する権利の保留数である第１特図保留数Ｎに対応した表示、第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数Ｍに対応した表示、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２４４４】

ところで、遊技機には、発生条件及び遊技価値の異なる複数種類の遊技状態が設けられている。そして、各遊技状態である旨を報知している。各遊技状態は、各々重複せずに単独で成立するものが多いが、種類によっては重複して発生することもあり得る。例えば、従来では、より価値の低い遊技状態中に条件を満たすことで、より価値の高い遊技状態に移行するものがあった。この場合には、遊技者にとって好ましい遊技状態の移行であるので、遊技状態が移行することに基づいて報知を切り替えている。

【２４４５】

しかしながら、ある遊技状態中に、それよりも価値が低い遊技状態が発生した場合は、発生して価値の低い遊技状態に報知を切り替えることが必ずしも遊技者の希望とは限らない。そのため、遊技状態の重複時の報知制御を好適に行うことが望まれる。

【２４４６】

そして、遊技機としては、第１特図遊技を実行する契機を与える第１入賞口と、第２特図遊技を実行する契機を与える第２入賞口とを備えるものがあり、第２入賞口には、電動役物３１５ｂが設けられることで、第２入賞口への遊技球の入球が制限させる状態と許容される状態とが切り替えられる。この場合の遊技状態としては、電動役物３１５ｂの作動頻度又は作動確率が低い低サポートモードと、電動役物３１５ｂの作動頻度又は作動確率が高い高サポートモードとが設定される。そして、遊技状態としては、大当たり確率が低く、かつ低サポートモードである通常遊技状態と、大当たり確率が低く、かつ高サポートモードである時短遊技状態とが設定されることがある。また、時短遊技状態としては、大当たり遊技の終了後に移行され得るａ時短遊技状態の他に、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に移行されるｃ時短遊技状態が設定されることがある。

【２４４７】

一方、遊技機では、遊技状態や遊技状況に応じた各種演出が実行される。例えば、大当たり遊技の終了後には、大当たり遊技が連荘し易い有利な状態であることを明示する演出（例えばＲＵＳＨ演出）が実行されることがある。ＲＵＳＨ演出などでは、バトル演出やミッション演出などの所定の演出によって大当たり抽選結果が報知される。また、ｃ時短遊技状態ではｃ時短遊技状態であることを明示するｃ時短遊技状態演出が実行される。ｃ時短遊技状態演出では、ｃ時短遊技状態に固有の背景画像やｃ時短遊技状態であることを示す画像が表示され、その他にｃ時短遊技状態での残りの特図遊技回数を示す画像などが表示される。

【２４４８】

しかしながら、ＲＵＳＨ演出の実行中にｃ時短遊技状態に移行することがある。この場合、ｃ時短遊技状態に対するｃ時短遊技状態演出をＲＵＳＨ演出よりも優先して実行する

と、ＲＵＳＨ演出が途中で終了してｃ時短遊技状態演出に切り替えられてしまう。そのため、バトル演出やミッション演出などのＲＵＳＨ演出において、大当たり抽選結果の結果を確認することができなくなる。その結果、ＲＵＳＨ演出の実行中にｃ時短遊技状態演出に切り替えられると、ＲＵＳＨ演出が形骸化されてしまい、遊技の興趣が低下することが懸念される。

【２４４９】

これに対して、本発明では、特定演出を実行中の第２遊技回動作の実行中において特定条件が成立した場合であっても、特定対応表示が開始されない。また、本発明では、特定演出を実行中の第２遊技回動作の実行中において更新条件が成立した場合であっても、更新後の特定対応表示が開始されない。このように、特定演出を実行中の第２遊技回動作の実行中において特定条件又は更新条件が成立した場合、特定対応表示が開始されないことで、特定演出を実行中の第２遊技回動作の実行中において特定条件又は更新条件が成立した場合であっても、特定対応表示によって特定演出が途中で終了されることが防止されるため、特定演出が途中で終了されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【２４５０】

一方、本発明では、特定演出の終了に基づいて、特定演出の終了の時点での第２計数手段の第２数値情報に対応した特定対応表示が開始される。このように、特定演出の終了の時点での第２計数手段の第２数値情報に対応した特定対応表示が開始されることで、特定演出を途中で終了させることなく特定対応表示を開始させることができるため、特定対応表示が開始されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【２４５１】

具体的には、本実施形態では、時短大当たり遊技の終了後に移行するａ時短遊技状態において、第２入球手段としての第２入賞口３１５への遊技球に基づいて実行される第２遊技回動作としての第２特図遊技を実行する権利に対する第２保留の数に対応する第１数値情報としての第２特図保留数Ｍが、数値記憶処理としての始動入賞処理でのステップＳ１１０８（図２００参照）において、第１計数手段としての第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに設定され、減算条件としての当該第２特図保留に対する第２特図遊技の開始に基づき、減算処理としての特図データ設定処理でのステップＳ３８０６（図２０９参照）において、第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに設定された第２特図保留数Ｍが減算される。また、本実施形態では、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球に基づいて実行される第２特図遊技に対して、表示演出としてのＲＵＳＨ演出が、演出表示処理としての変動種別（演出パターン）設定処理おいて設定される。

【２４５２】

さらに、本実施形態では、特定条件としての大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知する特図遊技の終了に基づき、遊技状態としてのｃ時短遊技状態に移行され、ｃ時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数に対応する第２数値情報が、数値記憶処理としての遊技状態の移行処理でのステップＳ４２１１（図２１７参照）において、第２計数手段としてのｃ時短回数カウンタに設定される。また、本実施形態では、ｃ時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の回数が、更新条件としての特図遊技の開始に基づき、特図遊技制御処理でのステップＳ３７２４（図２０８参照）において更新され、更新後のｃ時短回数カウンタの値に基づいて、対応表示としての残りのｃ時短遊技回数表示（演出）を実行可能である。

【２４５３】

そして、本実施形態では、大当たり遊技の終了後に移行するａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球に基づいて実行される第２特図遊技に対して、演出表示処理としての変動種別（演出パターン）設定処理おいて表示演出としてのＲＵＳＨ演出の実行中に、大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに基づいて、遊技状態としてのｃ時短遊技状態に移行される場合、ＲＵＳＨ演出の実行中はｃ時短遊技状態での対応表示としての残りのｃ時短遊技回数表示（演出）が実行されない。このように、ＲＵＳＨ演出中にｃ時短遊技状態に移行される場合、ＲＵＳＨ演出の実行中はｃ時短遊技状態での残りのｃ時短

遊技回数表示（演出）が実行されないことで、ＲＵＳＨ演出中に大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに基づいてｃ時短遊技状態に移行される場合であっても、残りのｃ時短遊技回数表示（演出）によってＲＵＳＨ演出が途中で終了されることが防止されるため、ＲＵＳＨ演出が途中で終了されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【２４５４】

また、本実施形態では、表示演出としてのＲＵＳＨ演出の実行中に遊技状態としてのｃ時短遊技状態に移行した場合、ＲＵＳＨ演出の終了後に残りのｃ時短遊技回数表示（演出）が実行される。そのため、本実施形態では、ＲＵＳＨ演出の終了に基づいて、ＲＵＳＨ演出の終了の時点でのｃ時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数の表示が開始される。このように、ＲＵＳＨ演出の終了に基づいて、ＲＵＳＨ演出の終了の時点でのｃ時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数の表示が開始されることで、ＲＵＳＨ演出を途中で終了させることなく、ｃ時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数の表示が開始させることができるため、ｃ時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数の表示が開始されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【２４５５】

以下、本実施形態について、図１９２～図２２９を参照して前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第１の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【２４５６】

［遊技機１０の構成］

まず、図１９２～図１９４を参照しつつ、遊技機１０の構成について説明する。ここで、図１９２は本実施形態に係る遊技機１０の遊技盤３１の一例を示す正面図であり、図１９３及び、図１９４は、図１９２に示す遊技盤３１に設けられる羽役物装置８３の要部を示す断面図である。

【２４５７】

［スルーゲート３１７Ｒ］

図１９２に示すように、本実施形態に係る遊技機１０では、遊技盤３１の右側領域にのみスルーゲート３１７Ｒが設けられ、遊技盤３１の左側領域にはスルーゲートが設けられていない。ここで、前述の第１の実施形態において説明したように、第２入賞口３１５には、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出された遊技球が入球可能である。また、第２入賞口３１５には、第２入賞口３１５への遊技球の入球が制限させる状態と許容される状態とを切り替える電動役物３１５ｂが設けられている。そして、電動役物３１５ｂは、スルーゲート３１７Ｒを遊技球が通過することを契機として実行される普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合に作動される（図２０５及び図２０６参照）。そのため、電動役物３１５ｂを作動させて遊技球を第２入賞口３１５に入球させるためには、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちを行う必要がある。なお、本実施形態では、遊技盤３１の左側領域にスルーゲートが設けられていないため、図２０のスルーゲート処理において、ステップＳ１３０１が省略される。

【２４５８】

［羽役物装置８３］

本実施形態に係る遊技機１０は、前述の第１の実施形態とは異なり、ループ確変機ではなく１種２種混合機として構成されており、遊技盤３１の右側領域に設けられた羽役物装置８３を備える。羽役物装置８３は、第２特図遊技における大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において作動されるものであり、小当たり遊技での後述のＶ入賞口８３３への遊技球の入球による２種大当たり遊技の実行の契機を与えるものである。

【２４５９】

羽役物装置８３は、可変入賞口３１６の上方かつ図柄表示部３４１の右側に設けられている。図８３に示すように、羽役物装置８３は、遊技球９９を羽役物装置８３の内部に導入する導入口８３１、及びこの導入口８３１を閉鎖する閉鎖位置（図１９３の実線の位置

）と導入口８３１を開放する開放位置（図１９３の一点鎖線の位置）との間で、ソレノイド（不図示）等の駆動手段によって回動される可動羽部８３２を有する。可動羽部８３２が待機位置にあることで可動羽部８３２によって導入口８３１が閉鎖された状態では、遊技球９９が羽役物装置８３の内部に導入されることはない。一方、図１９４（Ａ）及び図１９４（Ａ）に示すように、可動羽部８３２が開放位置にあることで導入口８３１が開放された状態では、可動羽部８３２によって遊技球９９の受け取りが可能である。可動羽部８３２によって受け取られた遊技球９９は、導入口８３１を介して羽役物装置８３の内部に導入され得る。可動羽部８３２は、第２入賞口３１５の入賞を契機とする大当たり抽選での抽選結果が小当たり（図１９８（Ａ）参照）である場合に開放位置に作動され、導入口８３１を所定時間、例えば羽役物装置８３に１～３個の遊技球９９が入球する時間（１．８秒以下）だけ開放する。もちろん、小当たり時の導入口８３１の開放時間は、適宜設定すればよく、先に示した時間には限定されない。

【２４６０】

羽役物装置８３の内部には、Ｖ入賞口８３３、通常入賞口８３４及びＶ入賞口開閉部８３５が設けられている。Ｖ入賞口８３３及び通常入賞口８３４には、それぞれ入球センサ（不図示）が設けられており、これらの入球センサによってＶ入賞口８３３又は通常入賞口８３４に遊技球が入賞したことが検知される。Ｖ入賞口開閉部８３５は、Ｖ入賞口８３３を閉鎖状態とする閉鎖位置（図１９４（Ａ）参照）とＶ入賞口８３３を開放する開放位置（図１９４（Ｂ）参照）との間で、ソレノイド（不図示）等の駆動手段によって回動される。Ｖ入賞口開閉部８３５は、通常はＶ入賞口８３３を閉鎖する閉鎖位置で待機しており、大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に、所定のタイミングで作動されることで、Ｖ入賞口８３３が開放される。

【２４６１】

［遊技機１０のシステム構成］

次に、図１９５～図１９９を参照しつつ、本実施形態の遊技機１０の主制御装置４において使用される各種テーブル等について説明する。

【２４６２】

［普図当たり当否テーブル等］

ここで、図１９５は、普図当たり当否テーブル等の一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図１９５（Ａ）に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルと、図１９５（Ｂ）に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルとの２種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、通常遊技状態と、時短遊技状態とで、普図当たり確率が異なり、時短遊技状態のほうが通常遊技状態よりも普図当たり確率が高く設定されている。

【２４６３】

図１９５（Ａ）に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルは、第２入賞口３１５に設けられる電動役物３１５ｂの作動頻度又は作動確率が低い低サポートモードである通常遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図１９５（Ａ）に示すように、通常遊技状態普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が０の場合に普図当たり、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が１～２９９の場合に外れに設定されている。つまり、通常遊技状態（低サポートモード）は、普図当たり抽選における普図当たり確率が１／３００に設定されており、第２入賞口３１５が開放され難い低利益状態である。

【２４６４】

図１９５（Ｂ）に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルは、第２入賞口３１５に設けられる電動役物３１５ｂの作動頻度又は作動確率が高い高サポートモードである時短遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図１９５（Ｂ）に示すように、時短遊技状態普図当たり当否テーブルでは、通常遊技状態普図当たり当否テーブルとは逆に、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が０の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が１～２９９の場合に普図当たりに設定されている。つまり、時短遊技状態（高サ

ポートモード）では、普図当たり抽選における普図当たり確率が２９９／３００に設定され、通常遊技状態（低サポートモード）よりも普図当たり確率が高く設定されていると共に、第２入賞口３１５が開放され易い高利益状態である。

【２４６５】

このように、低サポートモードである遊技状態は、第２入賞口３１５が開放され難いため、第２入賞口３１５が開放されることにより遊技者が特段の利益を得る可能性が低い。

【２４６６】

なお、本実施形態では、後述のように時短遊技状態として、大当たり遊技の終了後に移行されるａ時短遊技状態と、大当たり遊技の終了後に規定回数（例えば１０００回）の変動遊技の実行後に移行されるｂ時短遊技状態と、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に移行されるｃ時短遊技状態と、が設定されているが、ａ～ｃ時短遊技状態のいずれにおいても、普図当たり確率が同一に設定されている。もちろん、普図当たり確率は、時短遊技状態の種別によって異なるように設定してもよい。また、通常遊技状態（低サポートモード）での普図当たり確率、及び時短遊技状態（高サポートモード）での普図当たり確率は、図１９５（Ａ）及び図１９５（Ｂ）に示される例には限定されず、適宜変更可能である。また、短遊技状態普図当たり当否テーブルを参照する遊技状態として、特図確率変動状態である場合や、時短遊技状態である場合に参照しても良い。

【２４６７】

ここで、図１９５（Ｃ）及び図１９５（Ｄ）は、普図変動テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図変動テーブルとして、図１９５（Ｃ）に示す通常遊技状態普図変動テーブルと、時短遊技状態普図変動テーブルとの２種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、通常遊技状態と、時短遊技状態とで、普図変動時間が異なり、時短遊技状態のほうが通常遊技状態よりも普図変動時間が短く設定されている。

【２４６８】

具体的には、図１９５（Ｃ）に示すように、通常遊技状態普図変動テーブルでは、普図変動種別カウンタＣＳ２の値が０～９８の場合に３０秒、普図変動種別カウンタＣＳ２の値が９９の場合に１秒に設定されている。即ち、通常遊技状態では、普図変動時間が長く設定され、電動役物３１５ｂの作動頻度（第２入賞口３１５の開放頻度）が低く設定されている。

【２４６９】

一方、図１９５（Ｄ）に示すように、時短遊技状態普図変動テーブルでは、普図変動種別カウンタＣＳ２の値が０～９９の場合に１秒に設定されている。即ち、時短遊技状態では、普図変動時間が短く設定され、電動役物３１５ｂの作動頻度（第２入賞口３１５の開放頻度）が高く設定されている。

【２４７０】

ここで、図１９５（Ｅ）は、遊技状態の種別と、普図当たり抽選での抽選結果が普図当たりである場合に実行される普図当たり遊技での電動役物３１５ｂの開放態様（開放時間）との関係の一例を示す図である。

【２４７１】

図１９５（Ｅ）に示すように、普図当たり抽選結果が普図当たりである場合には、前述のように普図当たり遊技において電動役物３１５ｂが開放されることによって第２入賞口３１５に遊技球９９が入球可能とされるが、普図当たり遊技での電動役物３１５ｂの開放形態（最大開放時間）は普図当たり抽選が実行された遊技状態に応じて設定されている。なお、本実施形態では、最大開放時間の経過前であっても、第２入賞口３１５に５個の遊技球が入球した場合に電動役物３１５ｂが閉鎖され、１回の電動役物３１５ｂの開放による第２入賞口３１５への遊技球の最大入賞個数が５個に設定されている。

【２４７２】

具体的には、低サポートモードである通常遊技状態、及び大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることを契機として移行するｃ時短遊技状態では、電動役物３１５ｂの最大開放時間が、遊技球の発射間隔（０．６秒）よりも短い０．１秒（短開放）に設定されて

いる。この短開放では、遊技球を遊技盤３１の右側領域に連続して打ち出した場合であっても第２入賞口３１５への遊技球の入球は不能又は著しるしく困難に設定されている。そのため、通常遊技状態及びｃ時短遊技状態では、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちが奨励される。また、ｃ時短遊技状態では、最大時短遊技回数が時短図柄停止外れの種別に応じて１０回、２０回、３０回又は４０回に設定されており、大当たり抽選の結果が外れである最大時短遊技回数の特図遊技が実行された場合に通常遊技状態に移行される。

【２４７３】

ここで、前述のように、ｃ時短遊技状態へは大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に移行する。また、後述のように、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の特図遊技では、図柄表示部３４１において、飾り図柄が時短図柄停止外れに対応した組み合わせで停止表示される。また、本実施形態では、前述のようにｃ時短遊技状態での最大時短遊技回数として複数種類（４種類）設定されており、最大時短遊技回数に対応した時短図柄が停止表示される。例えば、後述のように、最大時短遊技回数が１０回である時短図柄停止外れＡの場合には非リーチである「１１９」又は「９９１」が停止表示され、最大時短遊技回数が２０回である時短図柄停止外れＢの場合には非リーチである「５５４」又は「５５６」が停止表示され、最大時短遊技回数が３０回である時短図柄停止外れＣの場合には非リーチである「３３２」又は「３３４」が停止表示され、最大時短遊技回数が４０回である時短図柄停止外れＤの場合には非リーチである「７７６」又は「７７８」が停止表示される（図１９８（Ｄ）参照）。これにより、遊技者は、飾り図柄が停止表示組み合わせから、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを把握することが可能になり、さらに、ｃ時短遊技状態での最大時短遊技回数を把握することが可能になる。

【２４７４】

なお、本実施形態では、ｃ時短遊技状態での最大時短遊技回数が４種類に設定されているが、ｃ時短遊技状態での最大時短遊技回数を１種類～３種類に設定することも考えられ、４種類以外の複数種類設定することも考えられる。また、ｃ時短遊技状態での最大時短遊技回数についても、種々に変更可能である。

【２４７５】

一方、大当たり遊技の終了後に移行されるａ時短遊技状態では、電動役物３１５ｂの最大開放時間が遊技球の発射間隔の２５倍である１５秒（長開放）に設定されている。この長開放では、遊技球を遊技盤３１の右側領域に連続して打ち出した場合に最大入賞個数である５個の遊技球の入球が可能である。そのため、ａ時短遊技状態では、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。また、ａ時短遊技状態では、最大時短遊技回数が１回に設定されており、普図当たり遊技が１回実行された場合に通常遊技状態に移行される。

【２４７６】

また、大当たり遊技の終了後に規定回数（例えば１０００回）の変動遊技の実行後に移行されるｂ時短遊技状態では、電動役物３１５ｂの最大開放時間が遊技球の発射間隔の５倍である３秒（中開放）に設定されている。この中開放では、遊技球９９を連続して打ち出した場合の入球期待数が１個以上に設定されており、例えば１回の普図当たりに対して第２入賞口３１５に１球～３球程度の遊技球が入球される。そのため、ｂ時短遊技状態では、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。また、ｂ時短遊技状態では、最大時短遊技回数が５００回に設定されており、大当たり抽選の結果が外れである特図遊技が５００回実行された場合に通常遊技状態に移行される。

【２４７７】

なお、本実施形態では、最大開放時間の経過前であっても、第２入賞口３１５に５個の遊技球が入球した場合に電動役物３１５ｂが復帰されることによって第２入賞口３１５が閉鎖される。

【２４７８】

なお、各種遊技状態における普図当たり遊技での電動役物３１５ｂの最大開放時間及び最大開放回数は、図１９５（Ｅ）に示す例には限定されず、適宜変更可能である。

【２４７９】

また、図１９５（Ｅ）に示す例では、各遊技状態に対して、普図当たり遊技として電動役物３１５ｂの最大開放時間及び最大開放回数が１種類だけ設定されているが、通常遊技状態、ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態うちの少なくとも１つの遊技状態に対して、普図当たり遊技での電動役物３１５ｂの最大開放時間及び最大開放時間の少なくとも一方を複数種設定してもよい。

【２４８０】

［第１特図大当たり当否テーブル］

第１特図大当たり当否テーブルは、第１入賞口３１４への遊技球の入球した契機として実行される第１特図大当たり抽選に使用される。ここで、図１９６（Ａ）は、第１特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。

【２４８１】

図１９６（Ａ）に示すように、第１特図大当たり当否テーブルは、６段階の遊技設定値１から６に対応した６つの大当たり当否テーブルを含む。各大当たり当否テーブルでは、第１特図大当たり抽選での抽選結果として、大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）に応じて、大当たり及び外れのいずれかが選択される。また、第１特図大当たり当否テーブルでは、遊技設定値６、遊技設定値５、遊技設定値４、遊技設定値３、遊技設定値２及び遊技設定値１の順に（遊技設定値の値が大きい順に）、第１特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。

【２４８２】

遊技設定値１の第１特図大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２０５の２０６個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約１／３１８．１（２０６／６５５３６）に設定されている。

【２４８３】

遊技設定値２の第１特図大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２１１の２０２個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約１／３０９．１（２１２／６５５３６）に設定されている。

【２４８４】

遊技設定値３の第１特図大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２１７の２１８個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約１／３００．６（２１８／６５５３６）に設定されている。

【２４８５】

遊技設定値４の第１特図大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２２３の２２４個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約１／２９２．６（２２４／６５５３６）に設定されている。

【２４８６】

遊技設定値５の第１特図大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２２９の２３０個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約１／２８４．９（２３０／６５５３６）に設定されている。

【２４８７】

遊技設定値６の第１特図大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２３５の２３６個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約１／２７７．７

（２３６／６５５３６）に設定されている。
【２４８８】
そして、遊技設定値に応じて選択される大当たり当否テーブルに基づいて第１特図大当たり抽選を行った場合、大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなるものである場合に大当たり遊技が実行される。
【２４８９】
なお、本実施形態の第１特図大当たり当否テーブルでは、大当たり乱数値が連続した値であったが、大当たり乱数値は連続した値でなく一部又は全部が離散した値であってもよい。
【２４９０】
また、第１特図大当たり当否テーブルは、６段階の遊技設定値に応じて６つ設けられているが、第１特図大当たり当否テーブルは少なくとも１つあればよく、遊技設定値は６段階に限定されない。
【２４９１】
［第１特図大当たり種別振分テーブル］
第１特図大当たり種別振分テーブルは、第１入賞口３１４への遊技球の入球を契機として実行される第１特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に、大当たりの種別を振り分けるため使用される。ここで、図１９６（Ｂ）は通常－ａ時短第１特図大当たり種別振分テーブルの一例を示す図であり、図１９６（Ｃ）はｂ時短－ｃ時短第１特図大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。
【２４９２】
図１９６（Ｂ）に示す通常－ａ時短第１特図大当たり種別振分テーブルは、第１特図の変動開始時の遊技状態が通常遊技状態又はａ時短遊技状態である場合に使用されるものである。通常－ａ時短第１特図大当たり種別振分テーブルでは、０～１９の２０個の大当たり種別カウンタＣ２の値（乱数値）のうち、０～１１の１２個の乱数値が４Ｒ時短大当たりであり、１２～１９の８個の乱数値が４Ｒ通常大当たりである。本実施形態では、第１特図大当たりとして、４Ｒ時短大当たり及び４Ｒ通常大当たりの２種類が設定され、４Ｒ時短大当たりの振り分け率が６０％に設定され、４Ｒ通常大当たりの振り分け率が４０％に設定されている。
【２４９３】
ここで、第１特図大当たり抽選での抽選結果が４Ｒ時短大当たり及び４Ｒ通常大当たりである場合には、可変入賞口３１６が開放されるラウンド遊技が２回繰り返される開閉実行モードが実行される。
【２４９４】
そして、４Ｒ時短大当たりでは、この４Ｒ時短大当たりに基づいて実行される大当たり遊技の終了後には、高サポートモードであるａ時短遊技状態に移行される。このａ時短遊技状態は、電動役物３１５ｂの作動回数が１回であるが、電動役物３１５ｂの最大開放時間が遊技球の発射間隔である０．６秒の２５倍である１５秒に設定されている。また、１回の電動役物３１５ｂの開放による遊技球の最大入賞個数は５個である。そのため、ａ時短遊技状態に移行した場合、最大で５回の第２特図遊技が実行可能である。４Ｒ通常大当たりでは、この４Ｒ通常大当たりに基づいて実行される大当たり遊技の終了後には、低サポートモードである通常遊技状態に移行される。
【２４９５】
図１９６（Ｃ）に示すｂ－ｃ時短第１特図大当たり種別振分テーブルは、第１特図の変動開始時の遊技状態がｂ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態である場合に使用されるものである。ｂ－ｃ時短第１特図大当たり種別振分テーブルでは、０～１９の２０個の大当たり種別カウンタＣ２の値（乱数値）の全てである２０個の乱数値が４Ｒ時短大当たりである。即ち、ｂ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態において第１特図大当たりなった場合、当該第１特図大当たりに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に必ずａ時短遊技状態に移行する、いわゆるＲＵＳＨ直撃大当たりとなる。なお、ＲＵＳＨとは、後述のように第２

入賞口３１５への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の結果が小当たりとなる確率が高く（本実施形態では２０％（図１９８（Ａ）参照））、小当たりを契機とする大当たり遊技が連続して実行され易い遊技者に有利な状態である。

【２４９６】

［第１特図大当たり変動テーブル］

第１特図大当たり変動テーブルは、第１特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に、当該第１特図大当たり抽選に対して実行される第１特図遊技における第１特図の特図変動パターン（変動表示時間）を設定するために使用される。ここで、図１９６（Ｄ）は、第１特図大当たり変動テーブルの一例を示す図である。

【２４９７】

図１９６（Ｄ）に示すように、第１特図大当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターンが予め対応付けられている。この第１特図大当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に応じて特図変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される。具体的には、第１特図大当たり変動テーブルでは、０～１９９の２００個の特図変動種別カウンタＣＳ１の値のうち、０～９の１０個の乱数値には変動表示時間が３０秒である特図変動パターン「０１」が対応し、１０～１１９の１１０個の乱数値には変動表示時間が６０秒である特図変動パターン「０２」が対応し、１２０～１９９の８０個の乱数値には変動表示時間が９０秒である特図変動パターン「０３」が対応している。

【２４９８】

ここで、特図変動パターン「０１」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として特図変動表示時間が３０ｓであるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてノーマルリーチ演出パターンが実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。また、特図変動パターン「０２」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として特図変動表示時間が６０ｓであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてスーパーリーチ演出パターンが実行される。スーパーリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。さらに、特図変動パターン「０３」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン）として特図変動表示時間が最も長い９０ｓであるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてスペシャルリーチ演出パターンが実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

【２４９９】

［第１特図外れ種別振分テーブル］

第１特図外れ種別振分テーブルは、第１特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に外れの種別を振り分けるため使用される。ここで、図１９６（Ｅ）は、第１特図外れ種別振分テーブルの一例を示す図である。

【２５００】

図１９６（Ｅ）に示すように、第１特図外れ種別振分テーブルでは、リーチ乱数カウンタＣ３の値（乱数値）に応じて外れ種別が規定されている。具体的には、第１特図外れ種別振分テーブルでは、０～２３８の２３９個のリーチ乱数カウンタＣ３の値のうち、０～８の９個の乱数値が前後外れリーチであり、９～３８の３０個の乱数値が前後外れ以外リーチであり、３９～２３８の２００個の乱数値が完全外れである。

【２５０１】

ここで、リーチとは、図柄表示部３４１における飾り図柄の変動表示が開始されてから飾り図柄が停止表示されるまでの間に、大当たりに当選したことを示す飾り図柄の図柄組み合わせになりやすい状態が示される変動状態である。一例において、図柄表示部３４１における有効ライン上の３つの停止位置のうち２つの停止位置に同一の飾り図柄が停止表

示され、残りの１つの停止位置に対応する飾り図柄が変動する状態である。また、図柄表示部３４１におけるリーチの変動状態中には、所定のキャラクタなどの動画が表示されて期待度を示唆するストーリー演出処理や、遊技者による操作ボタン２０に対する操作が演出に反映される遊技者参加型の操作演出処理などが実行される。なお、これらの演出処理の実行中には図柄表示部３４１における飾り図柄の変動表示が非表示となること、縮小又は拡大して表示されることも考えられる。

【２５０２】

そして、前後外れリーチは、飾り図柄によるリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する外れであり、前後外れ以外リーチは、飾り図柄によるリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する外れである。また、完全外れは、飾り図柄によるリーチが発生しない外れ（非リーチ外れ）である。

【２５０３】

なお、第１特図外れ種別振分テーブルでは、外れ種別としてｃ時短遊技状態に移行する時短図柄停止外れが設定されていないが、外れ種別として時短図柄停止外れを設定してもよい。

【２５０４】

［第１特図外れ変動テーブル］

第１特図外れ変動テーブルは、第１特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に、当該第１特図大当たり抽選に対して実行される第１特図遊技における第１特図の特図変動パターン（変動表示時間）を設定するために使用される。ここで、図１９６（Ｆ）は、第１特図外れ変動テーブルの一例を示す図である。

【２５０５】

図１９６（Ｆ）に示すように、第１特図外れ変動テーブルでは、外れ種別及び特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に応じて第１特図の特図変動パターン（変動表示時間）が規定されている。この第１特図外れ変動テーブルは、外れリーチ（前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチ）用外れ第１特図外れ変動テーブル、及び完全外れ用第１特図外れ変動テーブルを含む。

【２５０６】

外れリーチ（前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチ）用外れ第１特図外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に応じて特図変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される。具体的には、外れリーチ（前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチ）用外れ第１特図外れ変動テーブルでは、０～１９９の２００個の特図変動種別カウンタＣＳ１の値のうち、０～９９の１００個の乱数値には特図変動表示時間が３０秒である特図変動パターン「０１」が対応し、１００～１４９の５０個の乱数値には特図変動表示時間が６０秒である特図変動パターン「０２」が対応し、１５０～１９９の５０個の乱数値には特図変動表示時間が９０秒である特図変動パターン「０３」が対応している。

【２５０７】

完全外れ用第１特図外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に応じて特図変動パターン「０４」及び「０５」のいずれかが選択される。具体的には、完全外れ用第１特図外れ変動テーブルでは、０～１９９の２００個の特図変動種別カウンタＣＳ１の値のうち、０～１４９の１５０個の乱数値には特図変動表示時間が７秒である特図変動パターン「０４」が対応し、１５０～１９９の５０個の乱数値には特図変動表示時間が１０秒である特図変動パターン「０５」が対応している。

【２５０８】

［ｂ時短－ｃ時短第２特図大当たり当否テーブル］

ｂ時短－ｃ時短第２特図大当たり当否テーブルは、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態において、第２入賞口３１５への遊技球の入球した契機として実行される第２特図大当たり抽選に使用される。ここで、図１９７（Ａ）は、ｂ時短－ｃ時短第２特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。

【２５０９】
図１９７（Ａ）に示すように、ｂ時短－ｃ時短第２特図大当たり当否テーブルは、前述の第１特図大当たり当否テーブル（図１９６（Ａ）参照）と同様である。なお、本実施形態では、ｂ時短－ｃ時短第２特図大当たり当否テーブルが第１特図大当たり当否テーブル（図１９６（Ａ）参照）とは別に設定されているが、ｂ時短－ｃ時短第２特図大当たり当否テーブルを省略し、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態における第２特図大当たり抽選において第１特図大当たり当否テーブル（図１９６（Ａ）参照）を使用してもよい。
【２５１０】
［ｂ時短－ｃ時短第２特図大当たり種別振分テーブル］
ｂ時短－ｃ時短第２特図大当たり種別振分テーブルは、第２特図の変動開始時の遊技状態が通常遊技状態又はａ時短遊技状態である場合において、第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に、大当たりの種別を振り分けるため使用される。ここで、図１９７（Ｂ）はｂ時短－ｃ時短第２特図大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。
【２５１１】
図１９７（Ｂ）に示すように、ｂ時短－ｃ時短第２特図大当たり種別振分テーブルでは、０～１９の２０個の大当たり種別カウンタＣ２の値（乱数値）の全てである２０個の乱数値が４Ｒ時短大当たりである。即ち、ｂ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態において第２特図大当たりなった場合、当該第２特図大当たりに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に必ずａ時短遊技状態に移行する、いわゆるＲＵＳＨ直撃大当たりとなる。なお、ＲＵＳＨとは、後述のように第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の結果が小当たりとなる確率が高く（本実施形態では２０％（図１９８（Ａ）参照））、小当たりを契機とする大当たり遊技が連続して実行され易い遊技者に有利な状態である。
【２５１２】
［ｂ時短－ｃ時短第２特図大当たり変動テーブル］
第１特図大当たり変動テーブルは、第２特図の変動開始時の遊技状態がｂ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態である場合において、第２特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に、当該第２特図大当たり抽選に対して実行される第２特図遊技における第２特図の特図変動パターン（変動表示時間）を設定するために使用される。ここで、図１９７（Ｃ）は、ｂ時短－ｃ時短第２特図大当たり変動テーブルの一例を示す図である。
【２５１３】
図１９７（Ｄ）に示すように、ｂ時短－ｃ時短第２特図大当たり変動テーブルは、前述の第１特図大当たり変動テーブル（図１９６（Ｄ）参照）と同様である。なお、本実施形態では、ｂ時短－ｃ時短第２特図大当たり変動テーブルが第１特図大当たり変動テーブル（図１９６（Ｄ）参照）とは別に設定されているが、ｂ時短－ｃ時短第２特図大当たり変動テーブルを省略し、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態における第２特図大当たり抽選において第１特図大当たり変動テーブル（図１９６（Ｄ）参照）を使用してもよい。
【２５１４】
［ｂ時短－ｃ時短第２特図外れ種別振分テーブル］
ｂ時短－ｃ時短第２特図外れ種別振分テーブルは、第２特図の変動開始時の遊技状態がｂ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態である場合において、第２特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に外れの種別を振り分けるため使用される。ここで、図１９７（Ｄ）は、ｂ時短－ｃ時短第２特図外れ種別振分テーブルの一例を示す図である。
【２５１５】
図１９７（Ｄ）に示すように、ｂ時短－ｃ時短第２特図外れ種別振分テーブルは、前述の第１特図外れ種別振分テーブル（図１９６（Ｅ）参照）と同様である。なお、本実施形態では、ｂ時短－ｃ時短第２特図外れ種別振分テーブルが第１特図外れ種別振分テーブル（図１９６（Ｅ）参照）とは別に設定されているが、ｂ時短－ｃ時短第２特図外れ種別振分テーブルを省略し、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態における第２特図大当たり抽選において第１特図外れ種別振分テーブル（図１９６（Ｅ）参照）を使用してもよい。

【２５１６】
なお、ｂ時短－ｃ時短第２特図外れ種別振分テーブルでは、外れ種別としてｃ時短遊技状態に移行する時短図柄停止外れが設定されていないが、外れ種別として時短図柄停止外れを設定してもよい。
【２５１７】
［ｂ時短－ｃ時短第２特図外れ変動テーブル］
ｂ時短－ｃ時短第２特図外れ変動テーブルは、第２特図の変動開始時の遊技状態がｂ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態である場合において、第２特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に、当該第２特図大当たり抽選に対して実行される第２特図遊技における第２特図の特図変動パターン（変動表示時間）を設定するために使用される。ここで、図１９７（Ｅ）は、第１特図外れ変動テーブルの一例を示す図である。
【２５１８】
図１９７（Ｅ）に示すように、ｂ時短－ｃ時短第２特図外れ変動テーブルは、前述の第１特図外れ変動テーブル（図１９６（Ｆ）参照）と同様である。なお、本実施形態では、ｂ時短－ｃ時短第２特図外れ変動テーブルが第１特図外れ変動テーブル（図１９６（Ｆ）参照）とは別に設定されているが、ｂ時短－ｃ時短第２特図外れ変動テーブルを省略し、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態における第２特図大当たり抽選において第１特図外れ変動テーブル（図１９６（Ｆ）参照）を使用してもよい。
【２５１９】
［通常－ａ時短第２特図大当たり当否テーブル］
通常－ａ時短第２特図大当たり当否テーブルは、通常遊技状態及びａ時短遊技状態において、第２入賞口３１５への遊技球の入球した契機として実行される第２特図大当たり抽選に使用される。ここで、図１９８（Ａ）は、通常－ａ時短第２特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。
【２５２０】
図１９８（Ａ）に示すように、通常－ａ時短第２特図大当たり当否テーブルは、前述の第１特図大当たり当否テーブル（図１９６（Ａ）参照）とは異なり、第２特図大当たり抽選の結果として「大当たり」が設定されておらず、「小当たり」及び「外れ」の２種類が設定され、小当たり確率及び外れ確率が全ての遊技設定値で同一に設定されている。具体的には、通常－ａ時短第２特図大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～１３１０６の１３１０７個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、小当たり確率が約１／５（１３１０７／６５５３６）に設定されている。
【２５２１】
なお、通常－ａ時短第２特図大当たり当否テーブルによって規定される小当たり確率は、図１９８（Ａ）に示す例には限定されず、適宜変更可能である。
【２５２２】
また、通常－ａ時短第２特図大当たり当否テーブルにおける第２特図大当たり抽選の結果として「大当たり」を設定してもよい。この場合、大当たり確率は、遊技設定値ごとに異なる確率となるように第１特図大当たり当否テーブル（図１９６（Ａ）参照）と同様とすることが考えられる。
【２５２３】
［ａ時短第２特図外れ種別振分テーブル］
ａ時短第２特図外れ種別振分テーブルは、第２特図の変動開始時の遊技状態がａ時短遊技状態である場合において、第２特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に外れの種別を振り分けるため使用される。ここで、図１９８（Ｂ）は、ａ時短第２特図外れ種別振分テーブルの一例を示す図である。
【２５２４】
図１９８（Ｂ）に示すように、ａ時短第２特図外れ種別振分テーブルでは、前述の第１特図外れ種別振分テーブル（図１９６（Ｅ）参照）とは異なり、外れ種別として前後外れ

リーチ及び前後外れ以外リーチが設定されておらず、完全外れのみが設定されている。具体的には、ａ時短第２特図外れ種別振分テーブルでは、０～２３８の２３９個のリーチ乱数カウンタＣ３の値の全ての乱数値が完全外れに設定されている。

【２５２５】

なお、ａ時短第２特図外れ種別振分テーブルでは、外れ種別として前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチを設定してもよい。また、ａ時短第２特図外れ種別振分テーブルでは、外れ種別としてｃ時短遊技状態に移行する時短図柄停止外れが設定されていないが、外れ種別として時短図柄停止外れを設定してもよい。

【２５２６】

［通常遊技状態第２特図外れ種別振分テーブル］

通常遊技状態第２特図外れ種別振分テーブルは、第２特図の変動開始時の遊技状態が通常遊技状態である場合において、第２特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に外れの種別を振り分けるため使用される。ここで、図１９８（Ｃ）は、通常遊技状態第２特図外れ種別振分テーブルの一例を示す図である。

【２５２７】

図１９８（Ｃ）に示すように、通常遊技状態第２特図外れ種別振分テーブルでは、前述の第１特図外れ種別振分テーブル（図１９６（Ｅ）参照）とは異なり、外れ種別として前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチが設定されておらず、完全外れ及び時短図柄停止外れが設定されている。具体的には、通常遊技状態第２特図外れ種別振分テーブルでは、０～２３８の２３９個のリーチ乱数カウンタＣ３の値のうち、０～２２６の２２７個の乱数値が完全外れであり、２２７～２３８の１２個の乱数値がｃ時短遊技状態に移行する時短図柄停止外れ（時短図柄停止外れＡ～Ｄ）である。即ち、通常遊技状態第２特図外れ種別振分テーブルでは、時短図柄停止外れ（時短図柄停止外れＡ～Ｄ）となる確率が約５％に設定されてる。

【２５２８】

図１９８（Ｃ）及び図１９８（Ｄ）に示すように、本実施形態では、時短図柄停止外れとして、ｃ時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数が異なる時短図柄停止外れＡ時短図柄停止外れＢ時短図柄停止外れＣ及び時短図柄停止外れＤの４種類が設定されており、各時短図柄停止外れＡ～Ｄの確率は、それぞれ３／２３９（約１．２５％）に設定されている。

【２５２９】

時短図柄停止外れＡは、ｃ時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数（最大時短遊技回数）が１０回であり、リーチ乱数カウンタＣ３の値が２２７～２２９のいずれかである場合に設定される。そして、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れＡである場合に実行される特図遊技では、図柄表示部３４１において変動表示される飾り図柄が、「１１９」又は「９９１」で停止表示される。つまり、時短図柄停止外れＡには、飾り図柄の停止表示組み合わせとして「１１９」及び「９９１」が対応付けされており、飾り図柄の停止表示組み合わせとしての「１１９」及び「９９１」が、時短図柄に該当する。

【２５３０】

時短図柄停止外れＢは、ｃ時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数（最大時短遊技回数）が２０回であり、リーチ乱数カウンタＣ３の値が２３０～２３２のいずれかである場合に設定される。そして、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れＢである場合に実行される特図遊技では、図柄表示部３４１において変動表示される飾り図柄が、「５５４」又は「５５６」で停止表示される。つまり、時短図柄停止外れＢには、飾り図柄の停止表示組み合わせとして「５５４」及び「５５６」が対応付けされており、飾り図柄の停止表示組み合わせとしての「５５４」及び「５５６」が、時短図柄に該当する。

【２５３１】

時短図柄停止外れＣは、ｃ時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数（最大時短遊技回数）が３０回であり、リーチ乱数カウンタＣ３の値が２３３～２３５のいずれかである場合に設定される。そして、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れＣである場

合に実行される特図遊技では、図柄表示部３４１において変動表示される飾り図柄が、「３３２」又は「３３４」で停止表示される。つまり、時短図柄停止外れＣには、飾り図柄の停止表示組み合わせとして「３３２」及び「３３４」が対応付けされており、飾り図柄の停止表示組み合わせとしての「３３２」及び「３３４」が、時短図柄に該当する。

【２５３２】

時短図柄停止外れＤは、ｃ時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数（最大時短遊技回数）が４０回であり、リーチ乱数カウンタＣ３の値が２３６～２３８のいずれかである場合に設定される。そして、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れＤである場合に実行される特図遊技では、図柄表示部３４１において変動表示される飾り図柄が、「７７６」又は「７７８」で停止表示される。つまり、時短図柄停止外れＤには、飾り図柄の停止表示組み合わせとして「７７６」及び「７７８」が対応付けされており、飾り図柄の停止表示組み合わせとしての「７７６」及び「７７８」が、時短図柄に該当する。

【２５３３】

このように、本実施形態では、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に図柄表示部３４１において変動表示される飾り図柄が、時短図柄で停止表示される。そのため、遊技者は、飾り図柄がリーチとならず、大当たり抽選結果が外れであるために大当たりが期待できない状況においても、時短図柄が停止表示されることを期待しつつ、遊技の進行を楽しむことができる。また、遊技者は、時短図柄の種別（停止表示される飾り図柄の組み合わせ種別）に基づいて、時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数を把握することができる。そのため、最大時短遊技回数が多い時短図柄が停止表示されることを期待しつつ、遊技の進行を楽しむことができる。

【２５３４】

なお、本実施形態では、時短図柄停止外れが４種類設定されているが、時短図柄停止外れは４種類に限定されず、また複数種である必要もなく、例えば１種類であってもよい。また、時短図柄停止外れを複数種類設定する場合、各時短図柄停止外れの確率（振り分け）を均等にする必要はなく、一部又は全部の時短図柄停止外れの確率（振り分け）が他の時短図柄停止外れとは異なっていてもよい。

【２５３５】

また、本実施形態では、１種類の時短図柄停止外れに対して２種類の時短図柄が対応付けられているが、１種類の時短図柄停止外れに対して１種類の時短図柄を対応付けてもよく、また、一部又は全部の時短図柄停止外れに対応付けられる時短図柄の数が、他の時短図柄停止外れに対応付けられる時短図柄の数とは異なっていてもよい。さらに、１種類の時短図柄に対して複数種の最大時短遊技回数が対応付けられてもよい。

【２５３６】

また、本実施形態では、大当たり抽選結果が時短図柄停止外れである場合、図柄表示部３４１で変動表示される飾り図柄が時短図柄で停止表示されるが、これに加えて、又はこれに代えて、第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の停止表示図柄として時短図柄停止外れに対応する（時短）図柄を設定してもよい。この場合、第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の停止表示図柄の種別と、時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数（最大時短遊技回数）を対応付けしてもよい。

【２５３７】

そして、前述の通常遊技状態第２特図外れ種別振分テーブルでは、時短図柄停止外れが設定されているが、他の外れ種別振分テーブルには時短図柄停止外れが設定されていない（図１９６（Ｅ）、図１９７（Ｄ）及び図１９８（Ｂ）参照）。即ち、特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるのは、第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される通常遊技状態における第２特図の開始時の第２特図大当たり抽選のみである。

【２５３８】

ここで、本実施形態では、ａ時短遊技状態において実行される普図当たり遊技が１回で、この１回の普図当たり遊技での最大開放時間が１５秒で最大入賞個数が５個に設定され

ている（図１９５（Ｅ）参照）。そのため、ａ時短遊技状態の移行に基づいて普図当たり遊技が実行される場合（電動役物３１５ｂの作動によって第２入賞口３１５が開放される場合）、第２特図の当該変動表示に加え、最大で４個の第２特図保留（いわゆる残保留）に基づく第２特図の変動表示の計５回の第２特図遊技を実行することが可能になる。そして、ａ時短遊技状態における普図当たり遊技の最大開放時間が１５秒であるのに対して、後述のようにａ時短遊技状態において開始される第２特図遊技の変動表示時間（変動パターン）は４０秒であるため（図１９９（Ａ）参照）、ａ時短遊技状態の移行後に最初に実行される当該第２特図遊技が終了する前に普図当たり遊技が終了することでａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。その結果、当該第２特図遊技の終了後に実行される第２特図保留（残保留）に基づく第２特図遊技は、通常遊技状態において開始される。また、前述のように、通常遊技状態での普図当たり遊技における電動役物３１５ｂの最大開放時間は０．１秒であり（図１９５（Ｅ）参照）、通常遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球は不能又は著しく困難で、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちが奨励されることから、通常遊技状態での普図当たり遊技に基づく第２入賞口３１５への遊技球の入球によって第２特図遊技が実行されることは実質的にない。従って、通常遊技状態において第２特図遊技が開始されるのは、時短大当たり遊技の終了後にａ時短遊技状態に移行された場合に実行される普図当たり遊技において第２入賞口３１５への遊技球の入球によって保留された第２特図遊技である。換言すれば、通常遊技状態第２特図外れ種別振分テーブルは、時短大当たり遊技の終了後に移行するａ時短遊技状態において電動役物３１５ｂの作動によって第２入賞口３１５に遊技球が入球することで、第２特図保留数Ｍが１以上である場合（残保留がある場合）、当該第２特図保留（残保留）に基づいて実行される第２特図遊技を開始するときに参照される。

【２５３９】

そして、本実施形態では、後述のように、表示演出がａ時短遊技状態に移行されること基づいて普図当たり遊技が実行される場合（電動役物３１５ｂの作動によって第２入賞口３１５が開放される場合）、第２特図の当該変動表示に加え、最大で４個の第２特図保留（いわゆる残保留）に基づく第２特図の変動表示が最大で計５回実行される第２特図遊技において、バトル演出を含む表示演出としてのＲＵＳＨ演出が図柄表示部３４１などにおいて行される。また、バトル演出は、後述のようにａ時短遊技状態への移行を契機とする第２特図保留（残保留）に対して実行される残保留演出である。一方、大当たり抽選結果が時短図柄停止外れである場合には、ｃ時短遊技状態に移行するが、このｃ時短遊技状態ではｃ時短遊技状態であることを識別可能なｃ時短遊技状態に固有のｃ時短遊技演出（固有の背景演出や残りの時短回数表示演出などの表示演出）が図柄表示部３４１などにおいて実行される（図２２５（Ｃ）参照）。

【２５４０】

このように、ａ時短遊技状態では、普図当たり遊技が１回のみ実行されるが、当該普図当たり遊技の終了後はａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行され、ａ時短遊技状態における第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される残保留の中に大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることを報知するものが含まれる場合、時短図柄停止外れであることを報知した第２特図遊技の終了後にｃ時短遊技状態に移行される。即ち、本実施形態では、ａ時短遊技状態における第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される残保留を含めた第２特図遊技が実行可能な遊技状態と、通常遊技状態又はｃ時短遊技状態とが重複して発生する。

【２５４１】

そして、ａ時短遊技状態における第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される残保留を含めた第２特図遊技（大当たり連荘状態である、いわゆるＲＵＳＨ状態）は、大当たり遊技を発生させる契機を与える小当たり遊技を高確率で発生させるため（図１９８（Ａ）参照）、大当たり遊技が発生し易いために遊技価値の高い遊技状態である。これに対して、通常遊技状態及びｃ時短遊技状態は、第２入賞口３１５への遊技球の入球が不能又は困難であるために、第１入賞口３１４への遊技球の入球を契機として大当たり

抽選が実行されるために大当たり遊技を発生させ難い（図１９８（Ａ）参照）。そのため、ａ時短遊技状態における第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される残保留を含めた第２特図遊技を実行可能な遊技状態は、大当たり遊技を発生させ易い点で、通常遊技状態及びｃ時短遊技状態よりも遊技価値が高い遊技状態である。

【２５４２】

また、本実施形態では、ａ時短遊技状態における第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される残保留を含めた第２特図遊技においてＲＵＳＨ演出が表示演出として実行される（図２２６～図２２８参照）。特に、残保留に対応する第２特図遊技に対しては、表示演出としてバトル演出が実行される。一方、通常遊技状態では通常遊技状態であることを明示又は示唆する固有の表示演出が実行され（図２２５（Ａ）参照）、ｃ時短遊技状態ではｃ時短遊技状態であることを明示又は示唆する固有の表示演出が実行される（図２２５（Ｃ）参照）。そのため、残保留中に大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであるものが含まれる場合に、表示演出として、遊技価値が高い残保留に対応する第２特図遊技に対して実行されるバトル演出よりも、遊技価値の低い通常遊技状態又はｃ時短遊技状態に対応して実行される通常遊技状態演出又はｃ時短遊技演出を優先すると、バトル演出が途中で打ち切られ、図柄表示部３４１からはバトルの結果（小当たりの当否）を判断することができなくなる。そこで、本実施形態では、表示演出として、遊技価値が高い残保留に対応する第２特図遊技が実行可能な遊技状態において実行されるバトル演出（特定演出としてのＲＵＳＨ演出）を、バトル演出が実行される遊技状態よりも遊技価値が低い通常遊技状態及びｃ時短遊技において実行され得る通常遊技状態演出及びｃ時短遊技演出よりも優先して実行する。つまり、本実施形態では、遊技価値が異なる遊技状態が重複して実行される場合に、遊技価値が高い方の遊技状態に対する表示演出を優先して実行する。その結果、表示演出としてのバトル演出が開始された場合に、遊技状態の重複によってバトル演出が中断されることなく、バトル演出におけるバトル結果に基づいて小当たりの当否を遊技者に報知することが可能になる。特に、残保留中に大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであるものが含まれ、当該時短図柄停止外れに基づいてｃ時短遊技状態に移行される場合であっても、表示演出としてのバトル演出によってバトル結果に基づいて小当たりの当否を遊技者に報知することが可能になる。

【２５４３】

また、前述のように、ａ時短遊技状態では、普図当たり遊技が１回のみ実行され、当該普図当たり遊技の終了後はａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行され、ａ時短遊技状態における第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される残保留の中に大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることを報知するものが含まれる場合には、時短図柄停止外れであることを報知した第２特図遊技の終了後に、ＭＰＵ４１遊技制御としてはｃ時短遊技状態に移行される。つまり、表示演出としてのバトル演出の終了時点では、通常遊技状態又はｃ時短遊技状態である。そのため、ａ時短遊技状態における第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される残保留に対する大当たり抽選結果が全て外れである場合、表示演出としてのＲＵＳＨ演出の終了後に、ＲＵＳＨ演出の終了時点での遊技状態（時短図柄停止外れの有無）に応じて、表示演出として通常遊技状態演出又はｃ時短遊技状態演出が実行される。

【２５４４】

ここで、通常遊技状態とｃ時短遊技状態とは、大当たり遊技を発生し難い点で共通するが（図１９６（Ａ）参照）、通常遊技状態ではＲＵＳＨ突入（大当たり連荘高確率状態発生）の契機となる時短大当たりの振り分けが５０％であるのに対して（図１９６（Ｂ）参照）、ｃ時短遊技状態ではＲＵＳＨ突入（大当たり連荘高確率状態発生）の契機となる時短大当たりの振り分けが１００％であり（図１９６（Ｃ）参照）、ｃ時短遊技状態での大当たりはＲＵＳＨ直撃である大当たりとなる。そのため、ＲＵＳＨ突入（大当たり連荘高確率状態発生）の契機となる時短大当たりの振り分けが高い点で、ｃ時短遊技状態は通常遊技状態よりも遊技者にとって遊技価値が高い遊技状態である。つまり、表示演出としてのＲＵＳＨ演出の終了後は、表示演出として通常遊技状態演出又はｃ時短遊技状態演出が

実行されるが、遊技者からすれば、ＲＵＳＨ演出の終了後にｃ時短遊技状態演出が実行されるほうが好ましい状態である。そこで、本実施形態では、表示演出としてのＲＵＳＨ演出の終了後に、表示演出としてのｃ時短遊技状態演出及び通常遊技状態演出のいずれが実行されるかを明示又は示唆する後述の分岐演出が表示演出として実行される（図２２９参照）。そのため、遊技者は、残保留に基づいて実行されるバトル演出が小当たりに当選していないことを報知する場合であっても、ＲＵＳＨ直撃のチャンスであるｃ時短遊技演出がバトル演出の終了後に引き続いて実行されることで、遊技に対する興趣を持続することが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【２５４５】

［Ｖ入賞時大当たり種別振分テーブル］

Ｖ入賞時大当たり種別振分テーブルは、小当たり遊技においてＶ入賞口８３３に遊技球が入球することに基づいて実行される大当たり遊技の種別を振り分けるために使用される。ここで、図１９８（Ｅ）は、Ｖ入賞時大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。

【２５４６】

図１９８（Ｅ）に示すように、Ｖ入賞時大当たり種別振分テーブルでは、大当たり種別として１６Ｒ時短大当たり及び４Ｒ時短大当たりは設定されている。１６Ｒ時短大当たりは、開閉実行モードにおいてラウンド遊技が１６回実行され、当該１６Ｒ時短大当たり遊技の終了後にａ時短遊技状態に移行される大当たりである。４Ｒ時短大当たりは、開閉実行モードにおいてラウンド遊技が４回実行され、当該４Ｒ時短大当たり遊技の終了後にａ時短遊技状態に移行される大当たりである。そして、Ｖ入賞時大当たり種別振分テーブルでは、０～１９の大当たり種別カウンタの値のうちの０～３が１６Ｒ時短大当たりであり、４～１９が４Ｒ時短大当たりである。即ち、Ｖ入賞時大当たり種別振分テーブルでは、１６Ｒ時短大当たりの確率（振り分け）が２０％であり、４Ｒ時短大当たりの確率（振り分け）が８０％である。

【２５４７】

なお、本実施形態では、小当たり遊技においてＶ入賞口８３３に遊技球が入球することに基づいて実行される大当たり遊技の種別が２種類設定されているが、当該大当たり遊技の種別は１種類であっても、３種類以上であってもよく、当該大当たり遊技において実行されるラウンド遊技数も４Ｒ及び１６Ｒには限定されない。

【２５４８】

［ａ時短第２特図変動テーブル］

ａ時短第２特図変動テーブルは、第２特図の変動開始時の遊技状態がａ時短遊技状態である場合に第２特図遊技における第２特図の特図変動パターン（変動表示時間）を設定するために使用される。ここで、図１９９（Ａ）は、ａ時短第２特図変動テーブルの一例を示す図である。

【２５４９】

図１９９（Ａ）に示すように、ａ時短第２特図変動テーブルは、前述の第１特図大当たり変動テーブル（図１９６（Ｄ）参照）や第１特図外れ変動テーブル（図１９６（Ｆ）参照）とは異なり、大当たり抽選の結果が大当たりであるか外れであるかは問わず参照されるテーブルであり、その変動パターン（変動表示時間）は４０秒である特図変動パターン「０８」の１種類のみ設定されている。これにより、ａ時短遊技状態に移行された場合の最初の第２特図遊技の実行中にａ時短遊技状態から通常遊技状態に確実に移行させることができる。また、前述のように、ａ時短遊技状態に移行された場合、図柄表示部３４１などにおいてＲＵＳＨ演出が実行されるが、ａ時短遊技状態に移行された場合の最初の第２特図遊技では、ＲＵＳＨ演出のうちの後述の一発告知演出としてボタン演出が実行され（図２２６（Ｄ）参照）、このボタン演出によって小当たりの当否が報知される。そして、ａ時短第２特図変動テーブルに設定される変動パターン（変動表示時間）が４０秒の１種類のみであることで、ＲＵＳＨ演出におけるバトル演出が開始される前のボタン演出をテンポ良く実行でき、スムーズにバトル演出に移行させさせることが可能になる。

【２５５０】
［通常遊技状態第２特図保留第２特図変動テーブル］
通常遊技状態第２特図保留第２特図変動テーブルは、第２特図の変動開始時の遊技状態が通常遊技状態である場合に第２特図遊技における第２特図の特図変動パターン（変動表示時間）を設定するために使用される。つまり、通常遊技状態第２特図保留第２特図変動テーブルは、ａ時短遊技状態への移行を契機とする第２特図保留（残保留）に対する第２特図遊技を開始する場合に使用される。ここで、図１９９（Ｂ）は、通常遊技状態第２特図保留第２特図変動テーブルの一例を示す図である。
【２５５１】
図１９９（Ｂ）に示すように、通常遊技状態第２特図保留第２特図変動テーブルは、前述の第１特図大当たり変動テーブル（図１９６（Ｄ）参照）や第１特図外れ変動テーブル（図１９６（Ｆ）参照）とは異なり、大当たり抽選の結果が大当たりであるか外れであるかは問わず参照されるテーブルであり、その第２特図変動パターン（変動表示時間）の種別は、残保留パターンに応じて設定されている。本実施形態では、残保留パターンとして１～８の８種類が設定されている。
【２５５２】
図１９９（Ｃ）及び図１９９（Ｄ）に示すように、残保留パターン１は、ａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行（ａ時短遊技状態に移行してから最初に開始された第２特図遊技が終了）した場合の第２特図残保留数が１個であり、その１個の第２特図残保留に対する大当たり抽選の結果が外れとなるパターンである。残保留パターン２は、ａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行（ａ時短遊技状態に移行してから最初に開始された第２特図遊技が終了）した場合の第２特図残保留数が２個であり、その２個の第２特図残保留に対する大当たり抽選の結果が全て外れとなるパターンである。残保留パターン３は、ａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行（ａ時短遊技状態に移行してから最初に開始された第２特図遊技が終了）した場合の第２特図残保留数が３個であり、その３個の第２特図残保留に対する大当たり抽選の結果が全て外れとなるパターンである。残保留パターン４は、ａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行（ａ時短遊技状態に移行してから最初に開始された第２特図遊技が終了）した場合の第２特図残保留数が４個であり、その４個の第２特図残保留に対する大当たり抽選の結果が外れとなるパターンである。
【２５５３】
一方、残保留パターン５は、ａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行（ａ時短遊技状態に移行してから最初に開始された第２特図遊技が終了）した場合の第２特図残保留数が１個～４個であり、第２特図保留中の最初に開始される第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりとなるパターンである。残保留パターン６は、ａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行（ａ時短遊技状態に移行してから最初に開始された第２特図遊技が終了）した場合の第２特図残保留数が２個～４個であり、第２特図保留中の最初に開始される第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れで、第２特図保留中の２番目に開始される第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりとなるパターンである。残保留パターン７は、ａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行（ａ時短遊技状態に移行してから最初に開始された第２特図遊技が終了）した場合の第２特図残保留数が３個～４個であり、第２特図保留中の最初及び２番目に開始される第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れで、第２特図保留中の３番目に開始される第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりとなるパターンである。残保留パターン８は、ａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行（ａ時短遊技状態に移行してから最初に開始された第２特図遊技が終了）した場合の第２特図残保留数が４個であり、第２特図保留中の最初から３番目までに開始される第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れで、第２特図保留中の４番目に開始される第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりとなるパターンである。
【２５５４】
図１９９（Ｂ）及び図１９９（Ｄ）に示すように、本実施形態では、残保留パターン１，５に対しては、１個の第２特図残保留に対する第２特図変動パターンとして第２特図変

動表示時間が１２０秒である特図変動パターン「０９」が設定され、第２特図の残保留に対して１２０秒の第２特図遊技が１回実行される。残保留パターン２，６に対しては、最初から２個までの第２特図残保留のそれぞれに対する第２特図変動パターンとして第２特図変動表示時間が６０秒である特図変動パターン「０２」が設定され、第２特図の残保留に対して６０秒の第２特図遊技が２回実行される。残保留パターン３，７に対しては、最初から３個までの第２特図残保留のそれぞれに対する第２特図変動パターンとして第２特図変動表示時間が４０秒である特図変動パターン「１０」が設定され、第２特図の残保留に対して４０秒の第２特図遊技が３回実行される。残保留パターン４，８に対しては、最初から４個までの第２特図残保留のそれぞれに対する第２特図変動パターンとして第２特図変動表示時間が３０秒である特図変動パターン「０１」が設定され、第２特図の残保留に対して３０秒の第２特図遊技が４回実行される。つまり、各残保留パターンに対しては、各残保留パターンにおいて実行される第２特図遊技の合計の変動表示時間が１２０秒に画一化されている。そのため、後述のＲＵＳＨ演出のうちのバトル演出（残保留演出）は、１２０秒で完結する表示演出として実行され、バトル演出中に何回の第２特図残保留に対する第２特図遊技が実行されたかをし難くなっている。

【２５５５】

なお、各残保留パターンにおいて実行される第２特図遊技の合計の変動表示時間が１２０秒に限らず、適宜変更可能である。また、各残保留パターンで実行される第２特図の変動表示時間は、必ずしも均等である必要はない。また、各残保留パターンにおいて実行される第２特図遊技の合計の変動表示時間は、画一化する必要はなく残保留パターンごとに異なっていてもよく、各残保留パターンに複数の変動表示時間が対応付けられてもよい。

【２５５６】

［主制御装置４の主タイマ割込み処理］

本実施形態での主制御装置４の主タイマ割込み処理は、基本的に、前述の第１の実施形態での主制御装置４の主タイマ割込み処理と同様であるが、始動入賞処理における第１特図保留コマンド設定処理及び第２特図保留コマンド設定処理の手順が前述の第１の実施形態とは異なる。

【２５５７】

［始動入賞処理］

ここで、図２００は、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００４でＭＰＵ４１により実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図１８を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。

【２５５８】

＜ステップＳ１１０１＞

図２００に示すように、ステップＳ１１０１では、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４に対する入賞があったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｙｅｓ）、特定条件の成立となり、処理をステップＳ１１０２に移行し、第１入賞口３１４に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１１０６に移行する。

【２５５９】

＜ステップＳ１１０２及びＳ１１０３＞

ステップＳ１１０２では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎが最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎが最大保留数であれば（ステップＳ１１０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎが最大保留数でなければ（ステップＳ１１０２：Ｎｏ）、数値記憶処理として、第１特図保留数Ｎに１を加算する処理を実行する（ステップＳ１１０３）。第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに数値情報が記憶されている場合に、第１特図遊技を実行可能な第１特図保留遊技状態となる。

【２５６０】

＜ステップＳ１１０４＞
ステップＳ１１０４では、ＭＰＵ４１は、数値記憶処理として、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述の図２１のメイン処理でのステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち最初の空き保留エリアに格納する処理を実行する。
【２５６１】
＜ステップＳ１１０５＞
ステップＳ１１０５では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１０４で取得された第１特図保留に対する特図当否情報が後述の図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０２又はＳ２１０３において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第１特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定する第１特図保留コマンド設定処理を実行する。なお、第１特図保留コマンド設定処理の詳細は、図１９を参照して後述する。
【２５６２】
＜ステップＳ１１０６＞
ステップＳ１１０６では、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に対する入賞があったと判断すると（ステップＳ１１０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０７に移行し、第２入賞口３１５に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０６：Ｎｏ）、当該始動入賞処理を終了する。
【２５６３】
＜ステップＳ１１０７及びＳ１１０８＞
ステップＳ１１０７では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍが最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが最大保留数であれば（ステップＳ１１０７：Ｙｅｓ）、当該始動入賞処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが最大保留数でなければ（ステップＳ１１０７：Ｎｏ）、数値記憶処理として、第２特図保留数Ｍに１を加算する処理を実行する（ステップＳ１１０８）。第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに数値情報が記憶されている場合に、第２特図遊技を実行可能な第１特図保留遊技状態となる。
【２５６４】
＜ステップＳ１１０９＞
ステップＳ１１０９では、ＭＰＵ４１は、数値記憶処理として、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述の図２１のメイン処理でのステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうち最初の空き保留エリアに格納する処理を実行する。
【２５６５】
＜ステップＳ１１１０＞
ステップＳ１１１０では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１０９で取得された第２特図保留に対する特図当否情報が後述の図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０２又はＳ２１０３において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第２特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定する第２特図保留コマンド設定処理を実行する。ここで、第２特図保留コマンド設定処理は、図１９を参照して後述する第１特図保留コマンド設定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。な

お、第２特図保留コマンド設定処理は、図１９の第１特図保留コマンド設定処理において、「第１特図保留コマンド」を「第２特図保留コマンド」と、「第１特図保留数Ｎ」を「第２特図保留数Ｍ」と読み替えればよい。

【２５６６】

［第１特図保留コマンド設定処理］

ここで、図２０１は、図２００の始動入賞処理におけるステップＳ１１０５でＭＰＵ４１により実行される第１特図保留コマンド設定処理の手順を示すフローチャートである。なお、第１特図保留コマンドには、当該コマンドが第１特図保留コマンドである旨を示す情報と、大当たり抽選の結果（大当たり種別又は外れ種別）、特図変動表示時間及び第１特図保留数Ｎなどの情報とが含まれる。以下、図２０１を参照しつつ、第１特図保留コマンド設定処理を説明する。

【２５６７】

＜ステップＳ３３０１及びＳ３３０２＞

図２０１に示すように、本実施形態の第１特図保留コマンド設定処理では、ＭＰＵ４１は、まず第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡから第１特図保留数Ｎを読み出すと共に、それぞれの第１特図保留に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値をＲＡＭ４１２から読み出す（ステップＳ３３０１）。そして、ＭＰＵ４１は、第１特図大当たり当否テーブル（図１９６（Ａ）参照）を参照し、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３３０２）。ＭＰＵ４１は、始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ３３０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ３３０２：Ｎｏ）、即ち外れである場合、処理をステップＳ３３０５に移行する。

【２５６８】

＜ステップＳ３３０３＞

始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ３３０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２から大当たり種別カウンタＣ２及び特図変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値を読み出す（ステップＳ３３０３）。例えば、図２００の始動入賞処理におけるステップＳ１１０４で特図当否情報が第３保留エリアＲＥＡ３に格納された場合には、その第３保留エリアＲＥＡ３に格納された特図当否情報に含まれる大当たり種別カウンタＣ２及び特図変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値が読み出される。なお、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち図２００の始動入賞処理におけるステップＳ１１０４で特図当否情報が格納された保留エリアは、第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎの値によって判断可能である。

【２５６９】

＜ステップＳ３３０４＞

ステップＳ３３０４では、ＭＰＵ４１は、大当たり種別カウンタＣ２（大当たり種別）、特図変動種別カウンタＣＳ１（特図変動パターン）及び第１特図保留数Ｎを第１特図保留コマンドに設定し、当該第１特図保留コマンド設定処理を終了する。

【２５７０】

＜ステップＳ３３０５及びＳ３３０６＞

始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ３３０２：Ｎｏ）、即ち外れである場合、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２からリーチ乱数カウンタＣ３、特図変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値を読み出す（ステップＳ３３０５）。次いで、ＭＰＵ４１は、リーチ乱数カウンタＣ３（外れ種別）、特図変動種別カウンタＣＳ１（特図変動パターン）及び第１特図保留数Ｎを第１特図保留コマンドに設定し（ステップＳ３３０６）、当該第１特図保留コマンド設定処理を終了する。

【２５７１】

このように、ステップＳ３３０４又はＳ３３０６において設定される第１特図保留コマンドには、ステップＳ３３０１で読み出された第１特図保留数Ｎが含まれる。そのため、

第１特図保留コマンドを受信した音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１は、第１特図保留コマンドに含まれる第１保留数Ｎを参照することにより、当該第１特図保留コマンドが第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のいずれに格納された第１特図当否情報に対応するものであるかを認識することが可能である。これにより、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１は、第１特図保留画像表示領域７６における第１特図遊技に対する対応表示としての第１特図保留画像（図２２５（Ａ）及び図２２５（Ｃ）参照）の表示を制御することが可能になる。

【２５７２】

なお、当該第１特図保留コマンド設定処理のステップＳ３３０７又はＳ３３０９で設定される第１特図保留コマンドは、ＲＡＭ４１２に記憶されており、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される後述の図２０２のメイン処理のステップＳ１４０１において他のコマンドと共に音声ランプ制御装置５に送信された後に消去される。さらに、ここで説明した第１特図保留コマンドの内容は一例に過ぎず、音声ランプ制御装置５において前記第１特図保留コマンドと同様の内容を把握することが可能であれば、ここで説明するものに限らない。例えば、第１特図保留コマンドの一部又は全部の情報が他のコマンドに含まれることも考えられる。

【２５７３】

［第２特図保留コマンド設定処理］

ここで、図２０２は、図２００の始動入賞処理におけるステップＳ１１１０でＭＰＵ４１により実行される第２特図保留コマンド設定処理の手順を示すフローチャートである。なお、第２特図保留コマンドには、当該コマンドが第２特図保留コマンドである旨を示す情報と、大当たり抽選の結果、特図変動表示時間及び第２特図保留数Ｍなどの情報とが含まれる。以下、図２０２を参照しつつ、第２特図保留コマンド設定処理を説明する。

【２５７４】

＜ステップＳ３４０１＞

図２０２に示すように、本実施形態の第２特図保留コマンド設定処理では、ＭＰＵ４１は、まず通常遊技状態であるか否かを判断する（ステップＳ３４０１）。通常遊技状態であるか否かは、図２１８の遊技状態の移行処理のステップＳ４２１６、Ｓ４２２２、Ｓ４２２８において、時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態）から通常遊技状態に移行される場合にオンに設定される通常遊技状態フラグに基づいて判断される。

【２５７５】

ＭＰＵ４１は、通常遊技状態である場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０９に移行し、通常遊技状態でない場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４０２に移行する。

【２５７６】

＜ステップＳ３４０２＞

通常遊技状態でない場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態であるか否かを判断する（ステップＳ３４０２）。ａ時短遊技状態であるか否かは、図２１９の遊技状態の移行処理のステップＳ４２４６において、時短大当たり遊技の終了後にオンに設定されるａ時短遊技状態フラグに基づいて判断される。

【２５７７】

ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態である場合（ステップＳ３４０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態でない場合（ステップＳ３４０２：Ｎｏ）、即ちａ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態である場合、処理をステップＳ３４０３に移行する。

【２５７８】

＜ステップＳ３４０３及びＳ３４０４＞

ａ時短遊技状態でない場合（ステップＳ３４０２：Ｎｏ）、即ちａ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留

数記憶エリアＮＡＢから第２特図保留数Ｍを読み出すと共に、それぞれの第２特図保留に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値をＲＡＭ４１２から読み出す（ステップＳ３４０３）。そして、ＭＰＵ４１は、ｂ時短－ｃ時短第２特図大当たり当否テーブル（図１９７（Ａ）参照）を参照し、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３４０４）。ＭＰＵ４１は、始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ３４０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ３４０４：Ｎｏ）、即ち外れである場合、処理をステップＳ３４０７に移行する。

【２５７９】

＜ステップＳ３４０５＞

始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ３４０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２から大当たり種別カウンタＣ２及び特図変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値を読み出す（ステップＳ３４０５）。例えば、図２００の始動入賞処理におけるステップＳ１１０４で特図当否情報が第３保留エリアＲＥＢ３に格納された場合には、その第３保留エリアＲＥＢ３に格納された特図当否情報に含まれる大当たり種別カウンタＣ２及び特図変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値が読み出される。なお、第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうち図２００の始動入賞処理におけるステップＳ１１０４で特図当否情報が格納された保留エリアは、第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍの値によって判断可能である。

【２５８０】

＜ステップＳ３４０６＞

ステップＳ３４０６では、ＭＰＵ４１は、大当たり種別カウンタＣ２（大当たり種別）、特図変動種別カウンタＣＳ１（特図変動パターン）及び第２特図保留数Ｍを第２特図保留コマンドに設定し、当該第２特図保留コマンド設定処理を終了する。

【２５８１】

＜ステップＳ３４０７及びＳ３４０８＞

始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ３４０４：Ｎｏ）、即ち外れである場合、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２からリーチ乱数カウンタＣ３、特図変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値を読み出す（ステップＳ３４０７）。次いで、ＭＰＵ４１は、リーチ乱数カウンタＣ３（外れ種別）、特図変動種別カウンタＣＳ１（特図変動パターン）及び第２特図保留数Ｍを第２特図保留コマンドに設定し（ステップＳ３４０８）、当該第２特図保留コマンド設定処理を終了する。

【２５８２】

＜ステップＳ３４０９～Ｓ３４１１＞

通常遊技状態である場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、又はａ時短遊技状態である場合（ステップＳ３４０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、特図変動パターンとして変動表示時間が４０秒である特図変動パターン「０８」を設定する（ステップＳ３４０９）。そして、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢから第２特図保留数Ｍを読み出すと共に、それぞれの第２特図保留に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値をＲＡＭ４１２から読み出す（ステップＳ３４１０）。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選結果（大当たり種別、小当たり、外れ種別）、特図変動パターン及び第２特図保留数Ｍを第２特図保留コマンドに設定し（ステップＳ３４１１）、当該第２特図保留コマンド設定処理を終了する。

【２５８３】

このように、ステップＳ３４０６、Ｓ３４０８又はＳ３４１１において設定される第２特図保留コマンドには、ステップＳ３４０３又はＳ３４１０で読み出された第２特図保留数Ｍが含まれる。そのため、第２特図保留コマンドを受信した音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１は、第２特図保留コマンドに含まれる第２特図保留数Ｍを参照することにより、当該第２特図保留コマンドが第２保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のいずれ

に格納された第２特図当否情報に対応するものであるかを認識することが可能である。これにより、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１は、第２特図保留画像表示領域７７における第２特図遊技に対する対応表示としての第２特図保留画像（図２２５（Ｂ）及び図２２５（Ｄ）参照）の表示を制御することが可能になる。

【２５８４】

なお、当該第２特図保留コマンド設定処理のステップＳ３４０６、Ｓ３４０８又はＳ３４１１において設定される第２特図保留コマンドで設定されるは、ＲＡＭ４１２に記憶されており、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される後述の図２０３のメイン処理のステップＳ１４０１において他のコマンドと共に音声ランプ制御装置５に送信された後に消去される。さらに、ここで説明した第２特図保留コマンドの内容は一例に過ぎず、音声ランプ制御装置５において前記第２特図保留コマンドと同様の内容を把握することが可能であれば、ここで説明するものに限らない。例えば、第２特図保留コマンドの一部又は全部の情報が他のコマンドに含まれることも考えられる。

【２５８５】

［主制御装置４のメイン処理］

本実施形態での主制御装置４のメイン処理は、基本的に、前述の第１の実施形態での主制御装置４のメイン処理（図２１参照）と同様であるが、図２０３に示すように、小当たり遊技制御処理が実行される点、一部の処理の手順の一部が異なる。以下、本実施形態での主制御装置４のメイン処理について、前述の第１の実施形態での主制御装置４のメイン処理との相違点と、本実施形態の説明に必要な処理とを中心に説明する。

【２５８６】

［普図遊技制御処理］

本実施形態の図２０３のメイン処理でのステップＳ１４０４で実行される普図遊技制御処理は、普図変動開始処理が前述の第１の実施形態とは異なる。以下、図２０４を参照しつつ、本実施形態の普図変動開始処理を説明する。

【２５８７】

［普図変動開始処理］

本実施形態の普図変動開始処理では、普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合に普図当たり種別（電動役物３１５ｂの開放形態）に係るフラグが設定される。

【２５８８】

＜ステップＳ３５０１＞

図２０４に示すように、本実施形態の普図変動開始処理では、ＭＰＵ４１は、まず通常遊技状態であるか否かを判断する（ステップＳ３５０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、普通図柄の変動表示（普図遊技）を開始させる場合の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判断する。つまり、普通図柄の変動開始時に低サポートモードである通常遊技状態であるか高サポートモードである時短遊技状態であるかを判断し、普通図柄の変動開始時のサポートモード種別に基づいて普図当たりの当否判定を行う。

【２５８９】

通常遊技状態であるか否かは、図２１８の遊技状態の移行処理のステップＳ４２１６、Ｓ４２２２、Ｓ４２２８において、時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態）から通常遊技状態に移行される場合にオンに設定される通常遊技状態フラグに基づいて判断される。

【２５９０】

ＭＰＵ４１は、通常遊技状態である場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０２に移行し、通常遊技状態でない場合（ステップＳ３４０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４０５に移行する。

【２５９１】

＜ステップＳ３５０２～Ｓ３５０４＞

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、即

ち低サポートモードである場合、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態普図当たり当否テーブル（図１９５（Ａ）参照）に基づいて普図当たり抽選についての当否判定を行い（ステップＳ３５０２）、当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３５０３）。

【２５９２】

なお、当否判定の結果が普図当たりであるか否かは、３１７Ｒへの遊技球９９の入球により取得され、普図保留格納エリア４１２ｃ（図１１参照）に格納される普図当たり乱数カウンタＣ４に基づいて判断される。

【２５９３】

ＭＰＵ４１は、通常遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりである場合（ステップＳ３５０３：Ｙｅｓ）、短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ３５０４）、処理をステップＳ３５１１に移行する。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が電動役物３１５ｂの最大開放時間が０．１秒である短開放当たり（図１９５（Ｅ）参照）であることを示すフラグであり、後述の図２０４の普図当たり遊技制御処理のステップＳ３６０９において、電動役物３１５ｂの開放時間として短開放に対応する時間に開放カウンタの値をセットするか否かを判断する場合に参照される。

【２５９４】

一方、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりでない場合（ステップＳ３５０３：Ｎｏ）、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップＳ３５１１に移行する。

【２５９５】

＜ステップＳ３５０５及びＳ３５０６＞

通常遊技状態でない場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、即ち高サポートモードである時短遊技状態である場合（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態のいずれかである場合）、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態普図当たり当否テーブル（図１９５（Ｂ）参照）に基づいて普図当たり抽選についての当否判定を行い（ステップＳ３５０５）、当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３５０６）。

【２５９６】

なお、当否判定の結果が普図当たりであるか否かは、前述のステップＳ３５０２と同様に、スルーゲート３１７Ｒへの遊技球９９の入球により取得され、普図保留格納エリア４１２ｃ（図１１参照）に格納される普図当たり乱数カウンタＣ４の値に基づいて判断される。

【２５９７】

ＭＰＵ４１は、時短遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりである場合（ステップＳ３５０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５０７に移行し、当否判定の結果が普図当たりでない場合（ステップＳ３５０６：Ｎｏ）、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップＳ３５０９に移行する。

【２５９８】

＜ステップＳ３５０７及びＳ３５０８＞

時短遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりである場合（ステップＳ３５０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態であるか否かを判断する（ステップＳ３５０７）。即ち、ＭＰＵ４１は、普通図柄の変動表示（普図遊技）を開始させる場合の遊技状態がａ時短遊技状態であるか否かを判断する。ａ時短遊技状態であるか否かは、図２１９の遊技状態の移行処理のステップＳ４２４６において、時短大当たり遊技の終了後にオンに設定されるａ時短遊技状態フラグに基づいて判断される。

【２５９９】

ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態である場合（ステップＳ３５０７：Ｙｅｓ）、長開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ３５０８）、処理をステップＳ３５１１に移行する。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が電動役物３１５ｂの最大開

放時間が１５秒である長開放当たり（図１９５（Ｅ）参照）であることを示すフラグであり、後述の図２０５の普図当たり遊技制御処理のステップＳ３６０３において、電動役物３１５ｂの開放時間として長開放に対応する時間に開放カウンタの値をセットするか否かを判断する場合に参照される。一方、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態でない場合（ステップＳ３５０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０９に移行する。

【２６００】

＜ステップＳ３５０９及びＳ３５１０＞

ａ時短遊技状態でない場合（ステップＳ３５０７：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態であるか否かを判断する（ステップＳ３５０９）。即ち、ＭＰＵ４１は、普通図柄の変動表示（普図遊技）を開始させる場合の遊技状態がｂ時短遊技状態であるか否かを判断する。ｂ時短遊技状態であるか否かは、図２１７の遊技状態の移行処理のステップＳ４２０３において、大当たり遊技の終了後に大当たり抽選結果が外れである特図遊技が規定回数（例えば５００回）の実行されることに基づいて通常遊技状態からｂ時短遊技状態に移行される場合にオンに設定されるｂ時短遊技状態フラグに基づいて判断される。

【２６０１】

ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態である場合（ステップＳ３５０９：Ｙｅｓ）、中開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ３５０９）、処理をステップＳ３５１１に移行する。中開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が電動役物３１５ｂの最大開放時間が３秒である中開放当たり（図１９５（Ｅ）参照）であることを示すフラグであり、後述の図２０５の普図当たり遊技制御処理のステップＳ３６０６において、電動役物３１５ｂの開放時間として中開放に対応する時間に開放カウンタの値をセットするか否かを判断する場合に参照される。一方、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態でない場合（ステップＳ３５０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０９に移行する。

【２６０２】

＜ステップＳ３５１１及びＳ３５１２＞

普図当たり抽選での結果が外れである場合（ステップＳ３５０３又はＳ３５０６：Ｎｏ）、短開放普図当たりフラグをオンに設定した場合（ステップＳ３５０４）、長開放普図当たりフラグをオンに設定した場合（ステップＳ３５０８）、又は中開放普図当たりフラグをオンに設定した場合（ステップＳ３５１０）、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示を開始する（ステップＳ３５１１）。そして、ＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示されていること、即ち普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ３５１２）、当該普図変動開始処理を終了する。

【２６０３】

［普図当たり遊技制御処理］

ここで、図２０５及び図２０６は、図２０３のメイン処理でのステップＳ１４０５において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、電動役物３１５ｂの開閉制御を行うことによって第２入賞口３１５への遊技球の入球を許容する許容状態と制限する制限状態とを切り替える処理が実行される。以下、図２０５及び図２０６を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

【２６０４】

＜ステップＳ３６０１＞

図２０５に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図２２の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップＳ１５１１でオンに設定される。

【２６０５】

ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップＳ３６０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理を図２０６のステップＳ３６１６に移行する。

【２６０６】

＜ステップＳ３６０２＞

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６０２）。大当たり遊技中フラグは、図２９の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２５２でオフに設定される。

【２６０７】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３６０２：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合であっても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させてもよい。

【２６０８】

一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３６０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３６０３に移行する。

【２６０９】

＜ステップＳ３６０３＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３６０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６０３）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図２０４の普図変動開始処理のステップＳ３５０８においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６０４に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６０６に移行する。

【２６１０】

＜ステップＳ３６０４及びＳ３６０５＞

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、数値記憶処理として、長開放普図当たり遊技における電動役物３１５ｂの開放時間（第２入賞口３１５への遊技球の入球可能時間）である１５秒（図１９５（Ｅ）参照）に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする処理を実行する（ステップＳ３６０４）。開放時間カウンタは、電動役物３１５ｂの復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ３６１８において参照される。そして、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ３６０５）、処理をステップＳ３６１２に移行する。

【２６１１】

＜ステップＳ３６０６＞

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０３：Ｎｏ）、

即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、ＭＰＵ４１は、中開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６０６）。中開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が中開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が中開放普図当たりである場合に、図２０４の普図変動開始処理のステップＳ３５１０においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が中開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、中開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６０７に移行し、中開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６０９に移行する。

【２６１２】

＜ステップＳ３６０７及びＳ３６０８＞

中開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０６：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が中開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、数値記憶処理として、中開放普図当たり遊技における電動役物３１５ｂの開放時間（第２入賞口３１５への遊技球の入球可能時間）である３秒（図１９５（Ｅ）参照）に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする処理を実行する（ステップＳ３６０７）。そして、ＭＰＵ４１は、中開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ３６０８）、処理をステップＳ３６１２に移行する。

【２６１３】

＜ステップＳ３６０９＞

中開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０６：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が中開放普図当たりでない場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６０９）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図２０４の普図変動開始処理のステップＳ３５０４においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１０に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０９：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップＳ３６１２に移行する。

【２６１４】

＜ステップＳ３６１０及びＳ３６１１＞

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０９：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、数値記憶処理として、短開放普図当たり遊技における電動役物３１５ｂの開放時間（第２入賞口３１５への遊技球の入球可能時間）である０．１秒（図１９５（Ｅ）参照）に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする処理を実行する（ステップＳ３６１０）。そして、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ３６１１）、処理をステップＳ３６１２に移行する。

【２６１５】

＜ステップＳ３６１２～Ｓ３６１４＞

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に普図当たり種別を示すフラグ（長開放普図当たりフラグ、中開放普図当たりフラグ又は短開放普図当たりフラグ）をオフに設定した場合（ステップＳ３６０５、Ｓ３６０８又はＳ３６１１）、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂを作動させる（ステップＳ３６１２）。これにより、第２入賞口３１５を開放し、第２入賞口３１５への遊技球の入球を許容する許容状態とする。そして、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂが開放されていることを音声ランプ制御装置５に通知する電動役物開放コ

マンドを設定すると共に（ステップＳ３６１３）、電動役物３１５ｂが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオンに設定し（ステップＳ３６１４）、処理をステップＳ３６１５に移行する。

【２６１６】

なお、電動役物開放コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２０３参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これより、音声ランプ制御装置５は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部３４１などに対して電動役物３１５ｂが開放されていることを示す表示演出を開始させることができる。

【２６１７】

＜ステップＳ３６１５＞

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に電動役物３１５ｂを開放させる処理などを実行した場合（ステップＳ３６０３～Ｓ３６１４）、又は長開放普図当たりフラグ及び短開放普図当たりフラグが共にオフに設定されている場合（普図当たり抽選の結果が外れである場合）（ステップＳ３６０２、Ｓ３６０６及びステップＳ３６０９が全てＮｏ）、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３６１５）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【２６１８】

＜ステップＳ３６１６＞

普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、図２０６に示すように、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ３６１４において電動役物３１５ｂを開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６１６）。即ち、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６１６：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップＳ３６１７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６１６：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【２６１９】

＜ステップＳ３６１７及びＳ３６１８＞

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６１６：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、ＭＰＵ４１は、更新処理として、当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ３６０４、Ｓ３６０７又はＳ３６１０においてセットされる開放時間カウンタの値から１減算する処理を実行し（ステップＳ３６１７）、減算後の開放時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３６１８）。即ち、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３６１８：Ｙｅｓ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングである場合、処理をステップＳ３６１９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３６１８：Ｎｏ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【２６２０】

＜ステップＳ３６１９～Ｓ３６２１＞

減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３６１８：Ｙｅｓ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂを復帰させる（ステップＳ３６１９）。これにより、第２入賞口３１５が閉鎖され、第２入賞口３１５への遊技球の入球が制限される。そして、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂの閉鎖されたことを音声ランプ制御装置５に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップＳ３６２０）、電動役物３１５ｂが開放されていることを示す電動役物開

放中フラグをオフに設定し（ステップＳ３６２１）、処理をステップＳ３８２２に移行する。

【２６２１】

なお、電動役物閉鎖コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２０３参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば図柄表示部３４１などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す表示演出を終了させることができる。

【２６２２】

＜ステップＳ３６２２＞

【２６２３】

ステップＳ３８２２では、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ａ時短遊技状態フラグは、図２１９の遊技状態の移行処理のステップＳ４２４６において、時短大当たり遊技の終了後にオンに設定される。

【２６２４】

ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６２２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８２３に移行し、ａ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６２２：Ｎｏ）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【２６２５】

＜ステップＳ３６２３及びＳ３６２４＞

ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６２２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップＳ３６２３）。通常遊技状態移行フラグは、図２１８の遊技状態の移行処理のステップＳ４２１５において、遊技状態をａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるか否かを判断する場合に参照される。さらに、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６２４）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【２６２６】

ここで、本実施形態の普図当たり制御処理では、ａ時短遊技状態において普図当たり遊技が実行される場合、当該普図当たり遊技の終了に基づいて、ステップＳ３６２３において遊技状態をａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されると共に、ステップＳ３６２４においてａ時短遊技状態フラグがオフに設定される。つまり、本実施形態では、ａ時短遊技状態において普図当たり遊技が開始される場合、１回に普図当たり遊技の実行（１回の電動役物３１５ｂの作動）により、遊技状態がａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行される。そして、前述のように、ａ時短遊技状態の移行に基づいて普図当たり遊技が実行される場合（電動役物３１５ｂの作動によって第２入賞口３１５が開放される場合）、第２特図の当該変動表示に加え、最大で４個の第２特図保留（いわゆる残保留）に基づく第２特図の変動表示の計５回の第２特図遊技を実行することが可能になり、第２特図の残保留に基づく第２特図遊技はａ時短遊技状態から移行した通常遊技状態において開始される。

【２６２７】

［特図遊技制御処理］

ここで、図２０７及び図２０８は、図２０３のメイン処理でのステップＳ１４０６において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新されると共に、第１特図遊技又は第２特図遊技の進行の制御、例えば第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図２０７及び図２０８を参照しつつ、特図

遊技制御処理を説明する。
【２６２８】
＜ステップＳ３７０１＞
図２０７に示すように、本実施形態の特図遊技制御処理では、ＭＰＵ４１は、まず大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３７０１）。大当たり遊技中フラグは、図２９の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２０６でオンに設定されると共に、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２５２でオフに設定される。
【２６２９】
ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。
【２６３０】
一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３７０２に移行する。
【２６３１】
＜ステップＳ３７０２＞
大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（第１特図遊技又は第２特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３７０２）。特図変動表示中フラグは、後述の図２０８の特図変動開始処理において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が開始される場合にステップＳ３９１５でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示される場合にステップＳ３７１０でオフに設定される。
【２６３２】
ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ３７０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップＳ３７０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ３７０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップＳ３７０３に移行する。
【２６３３】
＜ステップＳ３７０３＞
特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ３７０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎ、及び第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍの両方が０であるか否かを判断する（ステップＳ３７０３）。
【２６３４】
ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍの両方が０である場合（ステップＳ３７０３：Ｙｅｓ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ３７０３：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、処理をステップＳ３７０４に移行する。
【２６３５】
＜ステップＳ３７０４＞
第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ３７０３：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行す

る権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂに記憶されている特図当否情報のデータ（特図データ）に関する特図データ設定処理を実行し（ステップＳ３７０４）、処理をステップＳ３７０５に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図２０９を参照して後述する。

【２６３６】

＜ステップＳ３７０５＞

ステップＳ３７０５では、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示を開始（第１特図遊技又は第２特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図２１０を参照して後述する。

【２６３７】

＜ステップＳ３７０６＞

特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ３７０２：Ｙｅｓ）、即ち第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特図遊技の変動表示の開始から、後述の図２１０の特図変動開始処理でのステップＳ３９０３の第１特図変動パターン設定処理で設定される第１特別図柄、又は同特図変動開始処理でのステップＳ３９０７若しくはＳ３９０９の第２特図変動パターン設定処理Ａ，Ｂで設定される第２特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ３７０６）。即ち、ＭＰＵ４１は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

【２６３８】

第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ３７０６：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップＳ３７０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ３７０６：Ｎｏ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【２６３９】

＜ステップＳ３７０７～Ｓ３７１０＞

第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップＳ３７０６：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップＳ３７０７）。そして、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３７０８）、特図遊技が終了したことを音声ランプ制御装置５に通知する特図遊技終了コマンドを設定する（ステップＳ３７０９）。さらに、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ３７１０）、処理を図２０８のステップＳ３７１１に移行する。

【２６４０】

＜ステップＳ３７１１及びＳ３７１２＞

図２０８のステップＳ３７１１では、ＭＰＵ４１は、残設定カウンタの値が０であるか否かを判断する。残設定カウンタは、ａ時短遊技状態において電動役物３１５ｂが開放されることを契機とする第２入賞口３１５への遊技球の入球による第２特図保留（残保留）に対して実行される第２特図遊技（特殊変動）の残り回数を示すものであり、図２１１の第２特図変動パターン設定処理ＢのステップＳ４０１５、又は図２１２のステップＳ４０１９若しくはＳ４０２３において設定される。

【２６４１】

ＭＰＵ４１は、第２特図の残保留に対する特殊変動の残り回数を示す残設定カウンタの

値が０である場合（ステップＳ３７１１：Ｙｅｓ）、特殊変動が終了することを音声ランプ制御装置５に通知する特殊変動終了コマンドを設定し（ステップＳ３７１２）、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、残設定カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３７１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７１３に移行する。

【２６４２】

＜ステップＳ３７１３＞

残設定カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３７１１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態をｂ時短遊技状態に移行されるまでの残りの特図遊技回数を示す天井回数カウンタが設定されていることを示す天井回数カウンタフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７１３）。天井回数カウンタは、図２１９の遊技状態の移行処理のステップＳ４２５１において、大当たり遊技の終了した場合にセットされ、天井回数カウンタフラグは、当該遊技状態の移行処理のステップＳ４２５２において、天井回数カウンタをセットした場合にオンに設定される。

【２６４３】

ＭＰＵ４１は、天井回数カウンタが設定されていることを示す天井回数カウンタフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７１４に移行し、天井回数カウンタフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７１７に移行する。

【２６４４】

＜ステップＳ３７１４～Ｓ３７１６＞

天井回数カウンタが設定されていることを示す天井回数カウンタフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、更新処理として、遊技状態がｂ時短遊技状態に移行されるまでの残りの特図遊技回数を示す天井回数カウンタの値から１減算する処理を実行し（ステップＳ３７１４）、処理をステップＳ３７１５に移行する。

【２６４５】

ステップＳ３７１５では、ＭＰＵ４１は、減算後の天井回数カウンタの値が０であるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、遊技状態をｂ時短遊技状態に移行させるタイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、減算後の天井回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３７１５：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態をｂ時短遊技状態に移行させるタイミングである場合、遊技状態をｂ時短遊技状態に移行させるｂ時短遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップＳ３７１６）、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の天井回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３７１５：Ｎｏ）、即ち遊技状態をｂ時短遊技状態に移行させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【２６４６】

＜ステップＳ３７１７及びＳ３７１８＞

天井回数カウンタが設定されていることを示す天井回数カウンタフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７１３：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、当該変動表示に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する（ステップＳ３７１７）。ここで、時短図柄停止外れは、当該変動表示の終了後に遊技状態がｃ時短遊技状態に移行される大当たり抽選結果である。即ち、ステップＳ３７１７では、ＭＰＵ４１は、当該変動表示の停止後にｃ時短遊技状態に移行させるか否かを判断する。

【２６４７】

ＭＰＵ４１は、当該変動表示に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップＳ３７１７：Ｙｅｓ）、遊技状態をｃ時短遊技状態に移行させるｃ時短遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップＳ３７１８）、当該特図遊技制御処理を終了する。ｃ時短遊技状態移行フラグは、図２１７の遊技状態の移行処理のステップＳ４２０８において、遊技状態をｃ時短遊技状態に移行させるか否かを判断する場合に参照される。

【２６４８】

一方、ＭＰＵ４１は、当該変動表示に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップＳ３７１７：Ｎｏ）、即ち遊技状態をｃ時短遊技状態に移行させない場合、処理をステップＳ３７１９に移行する。

【２６４９】

＜ステップＳ３７１９＞

当該変動表示に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップＳ３７１７：Ｎｏ）、即ち遊技状態をｃ時短遊技状態に移行させない場合、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７１９）。ｂ時短遊技状態フラグは、図２１７の遊技状態の移行処理のステップＳ４２０３において、遊技状態を通常遊技状態からｂ時短遊技状態に移行させる場合にオンに設定される。

【２６５０】

ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７１９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７２０に移行し、ｂ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７１９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７２３に移行する。

【２６５１】

＜ステップＳ３７２０～Ｓ３７２２＞

ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７１９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、更新処理として、ｂ時短遊技状態で実行可能な残り時短遊技回数を示すｂ時短回数カウンタの値から１減算する処理を実行し（ステップＳ３７２０）、処理をステップＳ３７２１に移行する。ｂ時短回数カウンタは、図２１７の遊技状態の移行処理のステップＳ４２０５において、遊技状態を通常遊技状態からｂ時短遊技状態に移行させた場合に設定される。

【２６５２】

ステップＳ３７２１では、ＭＰＵ４１は、減算後のｂ時短回数カウンタの値が０であるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、遊技状態をｂ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるタイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、減算後のｂ時短回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３７２１：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態をｂ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるタイミングである場合、遊技状態をｂ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップＳ３７２２）、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のｂ時短回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３７２１：Ｎｏ）、即ち遊技状態をｂ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【２６５３】

＜ステップＳ３７２３＞

ｂ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７１９：Ｎｏ）、即ち遊技状態がｂ時短遊技状態でない場合、ＭＰＵ４１は、ｃ時短遊技状態であることを示すｃ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７２３）。ｃ時短遊技状態フラグは、図２１７の遊技状態の移行処理のステップＳ４２０９において、遊技状態を通常遊技状態からｃ時短遊技状態に移行させる場合にオンに設定される。

【２６５４】

ＭＰＵ４１は、ｃ時短遊技状態であることを示すｃ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７２３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７２４に移行し、ｃ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７２３：Ｎｏ）、当該特図遊技制御処理を終了する。

【２６５５】

＜ステップＳ３７２４～Ｓ３７２６＞

ｃ時短遊技状態であることを示すｃ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（

ステップＳ３７２３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、更新処理として、ｃ時短遊技状態で実行可能な残り時短遊技回数を示すｃ時短回数カウンタの値から１減算する処理を実行し（ステップＳ３７２４）、処理をステップＳ３７２５に移行する。ｃ時短回数カウンタは、図２１７の遊技状態の移行処理のステップＳ４２１１において、遊技状態を通常遊技状態からｃ時短遊技状態に移行させた場合に設定される。

【２６５６】

ステップＳ３７２５では、ＭＰＵ４１は、減算後のｃ時短回数カウンタの値が０であるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、遊技状態をｃ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるタイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、減算後のｃ時短回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３７２５：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態をｃ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるタイミングである場合、遊技状態をｃ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップＳ３７２６）、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のｃ時短回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３７２５：Ｎｏ）、即ち遊技状態をｃ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【２６５７】

［特図データ設定処理］

ここで、図２０９は、図２０７の特図遊技制御処理のステップＳ３７０４においてＭＰＵ４１によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の特図データ設定処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新される。以下、図２０９を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

【２６５８】

なお、本実施形態の特図保留格納エリア４１２ｂは、前述の第１の実施形態と同様であるため詳細な説明は省略するが、図８に示すように、第１入賞口３１４への遊技球の入球を契機とする第１始動入賞に対する第１特図遊技を実行する権利の保留に対する当否情報を格納するための記憶領域である第１特図保留格納エリアＲＥＡ（第１保留エリアＲＥＡ１、第２保留エリアＲＥＡ２、第３保留エリアＲＥＡ３、第４保留エリアＲＥＡ４、及び第１特図保留数記憶エリアＮＡＡ）と、第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機とする第２始動入賞に対する第２特図遊技を実行する権利の保留に対する当否情報を格納するための記憶領域である第２特図保留格納エリアＲＥＢ（第１保留エリアＲＥＢ１、第２保留エリアＲＥＢ２、第３保留エリアＲＥＢ３、第４保留エリアＲＥＢ４、及び第２特図保留数記憶エリアＮＡＢ）と、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄の変動表示が開始される際に、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１に格納された特図当否情報を移動させるための記憶領域である特図実行エリアＡＥと、を備える。

【２６５９】

＜ステップＳ３８０１＞

図２０９に示すように、本実施形態の特図データ設定処理では、ＭＰＵ４１は、まず第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断する（ステップＳ３８０１）。ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ３８０１：Ｙｅｓ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がなく第１特図遊技に対する第１特図保留がある場合、処理をステップＳ３８０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ３８０１：Ｎｏ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がある場合、処理をステップＳ３８０６に移行する。つまり、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断することで、第１特図遊技よりも第２特図遊技を優先して開始させる。

【２６６０】

なお、本実施形態では、第２特図遊技が第１特図遊技よりも優先して開始されるが、第

１特図遊技が第２特図遊技よりも優先して開始されるようにしてもよく、また、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に対する遊技球の入球順（保留順）に特図遊技を開始させ、第１特図遊技及び第２特図遊技のいずれか一方が実行されるようにしてもよい。また、第１特図遊技と第２特図遊技との開始に優先順位を設けることなく、第１特図遊技と第２特図遊技とが互いに独立して実行され、第１特図遊技と第２特図遊技とが同時に実行され得るようにしてもよい（いわゆる特図の同時変動）。

【２６６１】

＜ステップＳ３８０２～Ｓ３８０４＞

第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ３８０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、更新処理として、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎを１減算する処理を実行し（ステップＳ３８０２）、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１から特図実行エリアＡＥに第１特図当否情報を移動させる（ステップＳ３８０３）。続いて、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２～第４保留エリアＲＥＡ４の第１特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ３８０４）。具体的に、ステップＳ３８０４では、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２の第１特図当否情報を第１保留エリアＲＥＡ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＡ３の第１特図当否情報を第２保留エリアＲＥＡ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＡ４の第１特図当否情報を第３保留エリアＲＥＡ３に移動させる。ＭＰＵ４１は、ステップＳ３８０４の処理が終了した場合、処理をステップＳ３８０５に移行する。

【２６６２】

＜ステップＳ３８０５＞

ステップＳ３８０５では、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４の第１特図当否情報がシフトした旨を示す第１特図シフトコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、当該特図データ設定処理を終了する。この第１特図シフトコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２０３参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、第１特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部３４１に表示される第１特図保留に対応させた保留表示（図２２５（Ａ）及び図２２５（Ｃ）参照）の表示数などを変更することができる。

【２６６３】

＜ステップＳ３８０６～Ｓ３８０８＞

第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ３８０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、減算処理として、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍを１減算する処理を実行し（ステップＳ３８０６）、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１から特図実行エリアＡＥに第２特図当否情報を移動させる（ステップＳ３８０７）。続いて、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２保留エリアＲＥＢ２～第４保留エリアＲＥＢ４の第２特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ３８０８）。具体的に、ステップＳ３８０８では、第２保留エリアＲＥＢ２の第２特図当否情報を第１保留エリアＲＥＢ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＢ３の第２特図当否情報を第２保留エリアＲＥＢ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＢ４の第２特図当否情報を第３保留エリアＲＥＢ３に移動させる。ＭＰＵ４１は、ステップＳ３８０７の処理が終了した場合、処理をステップＳ３８０９に移行する。

【２６６４】

＜ステップＳ３８０９＞

ステップＳ３８０９では、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４の第２特図当否情報がシフトした旨を示す第２特図シフトコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、当該特図データ設定処理を終了する。この第２特図シフトコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２０３参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これによ

り、音声ランプ制御装置５は、第２特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部３４１に表示される第２特図保留に対応させた保留表示（図２２５（Ｂ）及び図２２５（Ｄ）参照）の表示数などを変更することができる。

【２６６５】

［特図変動開始処理］

ここで、図２１０は、図２０７の特図遊技制御処理のステップＳ３７０５においてＭＰＵ４１によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の特図変動開始処理では、第１入賞口３１４への遊技球の始動入賞に基づく第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄の変動表示の開始により、又は第２入賞口３１５への遊技球の始動入賞に基づく第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示の開始により、第１特別遊技又は第２特図遊技（特図遊技）が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図２８を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

【２６６６】

＜ステップＳ３９０１＞

図２１０に示すように、本実施形態の特図変動開始処理では、ＭＰＵ４１は、まず開始される特図遊技が第１特図遊技であるか否かを判断する（ステップＳ３９０１）。ＭＰＵ４１は、開始される特図遊技が第１特図遊技である場合（ステップＳ３９０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０２に移行する。ＭＰＵ４１は、開始される特図遊技が第１特図遊技でない場合（ステップＳ３９０１：Ｎｏ）、即ち開始される特図遊技が第２特図遊技である場合、処理をステップＳ３９０４に移行する。

【２６６７】

＜ステップＳ３９０２及びＳ３９０３＞

開始される特図遊技が第１特図遊技である場合（ステップＳ３９０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１特図大当たり当否テーブル（図１９６（Ａ）参照）に基づいて第１特図大当たり抽選を行し（ステップＳ３９０２）、さらに第１特図変動パターン設定処理を実行し（ステップＳ３９０３）、処理をステップＳ３９１０に移行する。

【２６６８】

第１特図変動パターン設定処理では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ３９０２での第１特図大当たり抽選の結果に基づき、第１特図大当たり変動テーブル（図１９６（Ｄ）参照）又は第１特図外れ変動テーブル（図１９６（Ｆ）参照）を参照し、開始される第１特図遊技における第１特図の変動表示時間である第１特図変動パターンが設定される。

【２６６９】

＜ステップＳ３９０４＞

開始される特図遊技が第１特図遊技でない場合（ステップＳ３９０１：Ｎｏ）、即ち開始される特図遊技が第２特図遊技である場合、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態がオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５０４）。即ち、ＭＰＵ４１は、第２特図の変動表示（第２特図遊技）を開始させる場合の遊技状態がｂ時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、ｂ時短遊技状態フラグは、図２１７の遊技状態の移行処理のステップＳ４２０３において、大当たり遊技の終了後に大当たり抽選結果が外れである特図遊技が規定回数（例えば５００回）の実行されることに基づいて通常遊技状態からｂ時短遊技状態に移行される場合にオンに設定される。

【２６７０】

ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態がオンに設定されている場合（ステップＳ３９０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態がオフに設定されている場合（ステップＳ３９０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０５に移行する。

【２６７１】

＜ステップＳ３９０５＞

ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態がオフに設定されている場合（ステッ

プＳ３９０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、ｃ時短遊技状態であることを示すｃ時短遊技状態がオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５０５）。即ち、ＭＰＵ４１は、第２特図の変動表示（第２特図遊技）を開始させる場合の遊技状態がｃ時短遊技状態であるか否かを判断する。

【２６７２】

ＭＰＵ４１は、ｃ時短遊技状態であることを示すｃ時短遊技状態がオンに設定されている場合（ステップＳ３９０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ｃ時短遊技状態がオフに設定されている場合（ステップＳ３９０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０８に移行する。即ち、ＭＰＵ４１は、第２特図の変動表示（第２特図遊技）を開始させる場合の遊技状態が、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態ではなく、通常遊技状態又はａ時短遊技状態である場合、処理をステップＳ３９０８に移行する。

【２６７３】

＜ステップＳ３９０６及びＳ３９０７＞

ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態がオンに設定されている場合（ステップＳ３９０４：Ｙｅｓ）、又はｃ時短遊技状態であることを示すｃ時短遊技状態がオンに設定されている場合（ステップＳ３９０５：Ｙｅｓ）、即ち第２特図の変動表示（第２特図遊技）を開始させる場合の遊技状態がｂ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、ｂ時短－ｃ時短第２特図大当たり当否テーブル（図１９７（Ａ）参照）に基づいて第２特図大当たり抽選を行し（ステップＳ３９０６）、さらに第２特図変動パターン設定処理Ａを実行し（ステップＳ３９０７）、処理をステップＳ３９１０に移行する。

【２６７４】

第２特図変動パターン設定処理Ａでは、ＭＰＵ４１は、ステップＳ３９０６での第２特図大当たり抽選結果の結果に基づき、ｂ時短－ｃ時短第２特図大当たり変動テーブル（図１９７（Ｃ）参照）又はｂ時短－ｃ時短第２特図外れ変動テーブル（図１９７（Ｅ）参照）を参照し、開始される第２特図遊技における第２特図の変動表示時間である第２特図変動パターンが設定される。

【２６７５】

＜ステップＳ３９０８及びＳ３９０９＞

ｃ時短遊技状態がオフに設定されている場合（ステップＳ３９０５：Ｎｏ）、即ち第２特図の変動表示（第２特図遊技）を開始させる場合の遊技状態が、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態ではなく、通常遊技状態又はａ時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、通常－ａ時短第２特図大当たり当否テーブル（図１９８（Ａ）参照）に基づいて第２特図大当たり抽選を行し（ステップＳ３９０８）、さらに第２特図変動パターン設定処理を実行し（ステップＳ３９０８）、処理をステップＳ３９１０に移行する。

【２６７６】

第２特図変動パターン設定処理Ｂでは、ＭＰＵ４１は、ステップＳ３９０８での第２特図大当たり抽選結果の結果に基づき、ａ時短第２特図変動テーブル（図１９９（Ａ）参照）又は通常第２特図変動テーブル（図１９９（Ｂ）参照）を参照し、開始される第２特図遊技における第２特図の変動表示時間である第２特図変動パターンが設定される。なお、第２特図変動パターン設定処理Ｂの詳細は、図２１１～図２１３を参照して後述する。

【２６７７】

＜ステップＳ３９１０＞

ステップＳ３９１０では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ３９０２、Ｓ３９０６又はＳ３９０８での大当たり抽選の結果と、ステップＳ３９０３、Ｓ３９０７又はＳ３９０９で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、処理をステップＳ３９１１に移行する。特図変動パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２０３参照）のステップＳ１４０１において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図変動パターンコマン

ドに基づいて、図柄表示部３４１などでの特図遊技演出を表示演出として実行することができる。

【２６７８】

なお、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「４Ｒ時短大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に４Ｒ時短大当たりである旨を示す「Ａ」を付した「Ａ０１」～「Ａ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「４Ｒ通常大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に４Ｒ通凹大当たりである旨を示す「Ｂ」を付した「Ｂ０１」～「Ｂ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「小当たり」である場合、特図変動パターン「０１」、「０２」、「０８」～「０１０」に小当たりである旨を示す「Ｃ」を付した「Ｃ０１」、「Ｃ０２」、「Ｃ０８」～「Ｃ０１０」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、特図変動パターン「０１」～「０５」、「０８」～「１０」に外れである旨を示す「Ｄ」を付した「Ｄ０１」～「Ｄ０５」、「Ｄ０８」～「Ｄ１０」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、外れ種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ、時短図柄停止外れ）を示す情報を特図変動パターンコマンドに含ませる。

【２６７９】

＜ステップＳ３９１１＞

特図変動パターンコマンドを設定した場合、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での特別図柄の変動表示を開始させることで特図遊技を開始させる（ステップＳ３９１１）。具体的には、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４への遊技球の始動入賞に基づく場合には、第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄の変動表示の開始により第１特別遊技を開始し、第２入賞口３１５への遊技球の始動入賞に基づく場合には、第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示の開始により第２特図遊技を開始する。さらに、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ３９１１）、当該特図変動開始処理を終了する。

【２６８０】

［第２特図変動パターン設定処理Ｂ］

ここで、図２１１～図２１３は、図２０７の特図変動開始処理のステップＳ３９０９においてＭＰＵ４１によって実行される第２特図変動パターン設定処理Ｂの手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の第２特図変動パターン設定処理Ｂでは、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新される。以下、図２１１～図２１３を参照しつつ、第２特図変動パターン設定処理Ｂを説明する。

【２６８１】

＜ステップＳ４００１＞

図２１１に示すように、本実施形態の第２特図変動パターン設定処理Ｂでは、ＭＰＵ４１は、まず時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ａ時短遊技状態フラグは、図２１９の遊技状態の移行処理のステップＳ４２４６において、時短大当たり遊技の終了後にオンに設定される。

【２６８２】

ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４００１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４００２に移行し、ａ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４００１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４００６に移行する。

【２６８３】

＜ステップＳ４００２及びＳ４００３＞

ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（

ステップＳ４００１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、数値記憶処理として、当該第２特図遊技における第２特図の変動表示時間として変動パターン「０８」の４０秒（図１９９（Ａ）参照）を設定する処理を実行すると共に（ステップＳ４００２）、ａ時短遊技状態において第２特図遊技が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する特殊変動開始コマンドを設定し（ステップＳ４００３）、処理をステップＳ４００４に移行する。即ち、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が小当たりとなる確率が高く、大当たり遊技が実行され易い特殊変動が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する。

【２６８４】

特殊変動開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２０３参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特殊変動開始コマンドに基づいて、大当たり抽選の結果が小当たりとなる確率が高く、大当たり遊技が実行され易い特殊変動であることを遊技者に報知する表示演出であるＲＵＳＨ演出（図２２６参照）を特定演出として開始することができる。

【２６８５】

＜ステップＳ４００４＞

ステップＳ４００４では、ＭＰＵ４１は、当該第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、当該第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップＳ４００４：Ｙｅｓ）、当該第２特図変動パターン設定処理Ｂを終了する。一方、ＭＰＵ４１は、当該第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップＳ４００４：Ｎｏ）、即ち当該第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップＳ４００５に移行する。

【２６８６】

＜ステップＳ４００５＞

当該第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップＳ４００４：Ｎｏ）、即ち当該第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合、ＭＰＵ４１は、前記特殊変動が開始されることを示す特殊変動開始フラグをオンに設定し（ステップＳ４００５）、当該第２特図変動パターン設定処理Ｂを終了する。特殊変動開始フラグは、開始される第２特図遊技が、ａ時短遊技状態において開始された外れ報知の第２特図遊技の次に連続して実行される第２特図遊技（ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく残保留による第２特図遊技）であるか否かを判断するために、次のステップＳ４００６において参照される。

【２６８７】

＜ステップＳ４００６＞

ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、特殊変動開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４００６）。即ち、ＭＰＵ４１は、開始される第２特図遊技が、ａ時短遊技状態において開始された外れ報知の第２特図遊技の次に連続して実行される第２特図遊技（ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく残保留による第２特図遊技）であるか否かを判断する。

【２６８８】

ＭＰＵ４１は、特殊変動開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４００６：Ｙｅｓ）、即ち開始される第２特図遊技が、ａ時短遊技状態において開始された外れ報知の第２特図遊技の次に連続して実行される第２特図遊技（ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく残保留による第２特図遊技）である場合、処理をステップＳ４００７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特殊変動開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４００６：Ｎｏ）、即ち開始される第２特図遊技が、ａ時短遊技状態において開始された外れ報知の第２特図遊技の次に連続して実行される第２特図遊技（ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく残保留による第２特図

遊技）でない場合、処理を図２１３のステップＳ４０２４に移行する。
【２６８９】
＜ステップＳ４００７及びＳ４００８＞
特殊変動開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４００６：Ｙｅｓ）、即ち開始される第２特図遊技が、ａ時短遊技状態において開始された外れ報知の第２特図遊技の次に連続して実行される第２特図遊技（ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく残保留による第２特図遊技）である場合、ＭＰＵ４１は、特殊変動開始フラグをオフに設定し（ステップＳ４００７）、処理をステップＳ４００８に移行する。
【２６９０】
＜ステップＳ４００８及びＳ４００９＞
ステップＳ４００８では、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づいて最初に実行された第２特図遊技の終了時点での第２特図遊技を実行する権利の保留である残保留に対する残保留パターン（図１９９（Ｂ）～図１９９（Ｄ）参照）及び残保留数を特定すると共に（ステップＳ４００８）、残保留パターンコマンドを設定し（ステップＳ４００９）、処理をステップＳ４０１０に移行する。
【２６９１】
残保留パターンコマンドは、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく残保留の残保留パターン、及び残保留数を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。この残保留パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２０３参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、残保留パターンコマンドに基づいて、ＲＵＳＨ演出のうちのバトル演出（図２２７及び図２２８参照）を表示演出として開始することができる。また、音声ランプ制御装置５は、残保留パターンコマンドに基づいて、残保留数を管理することができ、その結果、図柄表示部３４１に残保留数を表示演出である第２特図保留画像として表示することが可能になる。
【２６９２】
＜ステップＳ４０１０及びＳ４０１１＞
ステップＳ４０１０では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ４００８で特定された残保留パターンが、残保留パターン１及び残保留パターン５のいずれかに該当するか否かを判断する。
【２６９３】
残保留パターンが残保留パターン１及び残保留パターン５のいずれかに該当する場合（ステップＳ４０１０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、数値記憶処理として、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく残保留である第２特図遊技に対する第２特図変動表示時間として特図変動パターン「０８」である１２０秒を設定する処理を実行し（ステップＳ４０１１）、当該第２特図変動パターン設定処理Ｂを終了する。一方、ＭＰＵ４１は、残保留パターンが残保留パターン１及び残保留パターン５のいずれかにも該当しない場合（ステップＳ４０１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ４０１２に移行する。
【２６９４】
＜ステップＳ４０１２＞
残保留パターンが残保留パターン１及び残保留パターン５のいずれかにも該当しない場合（ステップＳ４０１０：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、ステップＳ４００８で特定された残保留パターンが、残保留パターン２及び残保留パターン６のいずれかに該当するか否かを判断する（ステップＳ４０１２）。
【２６９５】
ＭＰＵ４１は、残保留パターンが残保留パターン２及び残保留パターン６のいずれかに該当する場合（ステップＳ４０１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４０１３に移行し、残保留パターンが残保留パターン２及び残保留パターン６のいずれにも該当しない場合（ステップＳ４０１２：Ｎｏ）、処理を図２１２のステップＳ４０１６に移行する。

【２６９６】
＜ステップＳ４０１３＞
残保留パターンが残保留パターン２及び残保留パターン６のいずれかに該当する場合（ステップＳ４０１２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、数値記憶処理として、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく残保留である第２特図遊技に対する第２特図変動表示時間として特図変動パターン「０２」である６０秒を設定する処理を実行し（ステップＳ４０１１）、処理をステップＳ４０１４に移行する。
【２６９７】
＜ステップＳ４０１４及びＳ４０１５＞
ステップＳ４０１４では、ＭＰＵ４１は、残保留パターンが残保留パターン２及び残保留パターン６のいずれかであることを示す残保留パターン２，６フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、数値記憶処理として、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく残保留の残り個数を示す残設定カウンタを１にセットする処理を実行し（ステップＳ４０１５）、当該第２特図変動パターン設定処理Ｂを終了する。
【２６９８】
＜ステップＳ４０１６＞
残保留パターンが残保留パターン２及び残保留パターン６のいずれかも該当しない場合（ステップＳ４０１２：Ｎｏ）、図２１２に示すように、ＭＰＵ４１は、ステップＳ４００８で特定された残保留パターンが、残保留パターン３及び残保留パターン７のいずれかに該当するか否かを判断する（ステップＳ４０１６）。
【２６９９】
ＭＰＵ４１は、残保留パターンが残保留パターン３及び残保留パターン７のいずれかに該当する場合（ステップＳ４０１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４０１７に移行し、残保留パターンが残保留パターン３及び残保留パターン７のいずれにも該当しない場合（ステップＳ４０１６：Ｎｏ）、処理をステップＳ４０２０に移行する。
【２７００】
＜ステップＳ４０１７＞
残保留パターンが残保留パターン３及び残保留パターン７のいずれかに該当する場合（ステップＳ４０１６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、数値記憶処理として、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく残保留である第２特図遊技に対する第２特図変動表示時間として特図変動パターン「１０」である４０秒を設定する処理を実行し（ステップＳ４０１７）、処理をステップＳ４０１８に移行する。
【２７０１】
＜ステップＳ４０１８及びＳ４０１９＞
ステップＳ４０１８では、ＭＰＵ４１は、残保留パターンが残保留パターン３及び残保留パターン７のいずれかであることを示す残保留パターン３，７フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、数値記憶処理として、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく残保留の残り個数を示す残設定カウンタを２にセットする処理を実行し（ステップＳ４０１９）、当該第２特図変動パターン設定処理Ｂを終了する。
【２７０２】
＜ステップＳ４０２０＞
残保留パターンが残保留パターン３及び残保留パターン７のいずれにも該当しない場合（ステップＳ４０１６：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、ステップＳ４００８で特定された残保留パターンが、残保留パターン４及び残保留パターン８のいずれかに該当するか否かを判断する（ステップＳ４０２０）。
【２７０３】
ＭＰＵ４１は、残保留パターンが残保留パターン４及び残保留パターン８のいずれかに該当する場合（ステップＳ４０２０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４０２１に移行し、残保留パターンが残保留パターン４及び残保留パターン８のいずれにも該当しない場合（ステップＳ４０２０：Ｎｏ）、当該第２特図変動パターン設定処理Ｂを終了する。

【２７０４】
＜ステップＳ４０２１＞
残保留パターンが残保留パターン４及び残保留パターン８のいずれかに該当する場合（ステップＳ４０２０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、数値記憶処理として、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく残保留である第２特図遊技に対する第２特図変動表示時間として特図変動パターン「０１」である３０秒を設定する処理を実行し（ステップＳ４０２１）、処理をステップＳ４０２２に移行する。
【２７０５】
＜ステップＳ４０２２及びＳ４０２３＞
ステップＳ４０２２では、ＭＰＵ４１は、残保留パターンが残保留パターン４及び残保留パターン８のいずれかであることを示す残保留パターン４，８フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、数値記憶処理として、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく残保留の残り個数を示す残設定カウンタを３にセットする処理を実行し（ステップＳ４０２３）、当該第２特図変動パターン設定処理Ｂを終了する。
【２７０６】
＜ステップＳ４０２４＞
特殊変動開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４００６：Ｎｏ）、即ち開始される第２特図遊技が、ａ時短遊技状態において開始された外れ報知の第２特図遊技の次に連続して実行される第２特図遊技（ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく残保留による第２特図遊技）でない場合、図２１２に示すように、ＭＰＵ４１は、残保留パターンが残保留パターン２及び残保留パターン６のいずれかであることを示す残保留パターン２，６フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４０２４）。
【２７０７】
ＭＰＵ４１は、残保留パターン２，６フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４０２４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４０２５に移行し、残保留パターン２，６フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４０２４：Ｎｏ）、処理をステップＳ４０２９に移行する。
【２７０８】
＜ステップＳ４０２５～Ｓ４０２８＞
残保留パターン２，６フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４０２４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、数値記憶処理として、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく残保留である第２特図遊技に対する第２特図変動表示時間として特図変動パターン「０２」である６０秒を設定する処理を実行する（ステップＳ４０２５）。そして、ＭＰＵ４１は、減算処理として、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく残保留の残り個数を示す残設定カウンタの値から１減算する処理を実行し（ステップＳ４０２６）、減算後の残設定カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４０２７）。
【２７０９】
ＭＰＵ４１は、減算後の残設定カウンタの値が０である場合（ステップＳ４０２７：Ｙｅｓ）、残保留パターン２，６フラグをオフに設定し（ステップＳ４０２８）、当該第２特図変動パターン設定処理Ｂを終了する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の残設定カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４０２７：Ｎｏ）、当該第２特図変動パターン設定処理Ｂを終了する。
【２７１０】
＜ステップＳ４０２９＞
残保留パターン２，６フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４０２４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、残保留パターンが残保留パターン３及び残保留パターン７のいずれかであることを示す残保留パターン３，７フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４０２９）。

【２７１１】
ＭＰＵ４１は、残保留パターン３，７フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４０２９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４０３０に移行し、残保留パターン３，７フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４０２９：Ｎｏ）、処理をステップＳ４０３４に移行する。
【２７１２】
＜ステップＳ４０３０～Ｓ４０３３＞
残保留パターン３，７フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４０２９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、数値記憶処理として、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく残保留である第２特図遊技に対する第２特図変動表示時間として特図変動パターン「１０」である４０秒を設定する処理を実行する（ステップＳ４０３０）。そして、ＭＰＵ４１は、減算処理として、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく残保留の残り個数を示す残設定カウンタの値から１減算する処理を実行し（ステップＳ４０３１）、減算後の残設定カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４０３２）。
【２７１３】
ＭＰＵ４１は、減算後の残設定カウンタの値が０である場合（ステップＳ４０３２：Ｙｅｓ）、残保留パターン３，７フラグをオフに設定し（ステップＳ４０３３）、当該第２特図変動パターン設定処理Ｂを終了する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の残設定カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４０３２：Ｎｏ）、当該第２特図変動パターン設定処理Ｂを終了する。
【２７１４】
＜ステップＳ４０３４＞
残保留パターン３，７フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４０２９：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、残保留パターンが残保留パターン４及び残保留パターン８のいずれかであることを示す残保留パターン４，８フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４０３４）。
【２７１５】
ＭＰＵ４１は、残保留パターン４，８フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４０３４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４０３５に移行し、残保留パターン４，８フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４０３４：Ｎｏ）、当該第２特図変動パターン設定処理Ｂを終了する。
【２７１６】
＜ステップＳ４０３５～Ｓ４０３８＞
残保留パターン４，８フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４０３４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、数値記憶処理として、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく残保留である第２特図遊技に対する第２特図変動表示時間として特図変動パターン「０１」である３０秒を設定する処理を実行する（ステップＳ４０３５）。そして、ＭＰＵ４１は、減算処理として、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく残保留の残り個数を示す残設定カウンタの値から１減算する処理を実行し（ステップＳ４０３６）、減算後の残設定カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４０３７）。
【２７１７】
ＭＰＵ４１は、減算後の残設定カウンタの値が０である場合（ステップＳ４０３７：Ｙｅｓ）、残保留パターン４，８フラグをオフに設定し（ステップＳ４０３７）、当該第２特図変動パターン設定処理Ｂを終了する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の残設定カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４０３７：Ｎｏ）、当該第２特図変動パターン設定処理Ｂを終了する。
【２７１８】
なお、本実施形態では、特図の変動開始時の遊技状態に応じて大当たり抽選が実行され

るが、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球時の遊技状態に応じて大当たり抽選を実行してもよい。

【２７１９】

［小当たり遊技制御処理］

ここで、図２１４～図２１６は、図２０３のメイン処理でのステップＳ１４０７－１においてＭＰＵ４１によって実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の小当たり遊技制御処理では、第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される大当たり抽選での抽選結果が小当たりであることに基づいて実行される小当たり遊技において、羽役物装置８３の作動を制御する処理が実行される。

【２７２０】

＜ステップＳ４１０１＞

図２１４に示すように、本実施形態の小当たり遊技制御処理では、ＭＰＵ４１は、まず第１特図又は第２特図が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４１０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、第１特図又は第２特図が停止表示されることで、小当たり遊技を開始可能なタイミングとなったか否かを判断する。なお、特図変動停止フラグは、図２０７の特図遊技制御処理でのステップＳ３７０９において第１特図又は第２特図を停止表示させる場合にオンに設定される。

【２７２１】

ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１０１：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップＳ４１０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１０１：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップＳ４１０６に移行する。

【２７２２】

＜ステップＳ４１０２＞

特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１０１：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判断する（ステップＳ４１０２）。大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かは、図２１０の特図変動開始処理でのステップＳ３８０８において大当たり抽選を行った場合にＲＡＭ４１３に記憶される大当たり抽選の結果に基づいて判断される。

【２７２３】

ＭＰＵ４１は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップＳ４１０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップＳ４１０２：Ｎｏ）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【２７２４】

＜ステップＳ４１０３～Ｓ４１０５＞

当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップＳ４１０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が開始されることを示す小当たり遊技開始フラグをオンに設定する（ステップＳ４１０３）。そして、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示すオープニングフラグをオンに設定すると共に（ステップＳ４１０４）、数値記憶処理として、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットする処理を実行し（ステップＳ４１０５）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【２７２５】

＜ステップＳ４１０６＞

特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１０１：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示すオープニングフラグがオンに設定されているか否かを

判断する。
【２７２６】
　ＭＰＵ４１は、オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１０６：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、処理をステップＳ４１０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１０６：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、処理を図２１５のステップＳ４１１５に移行する。
【２７２７】
＜ステップＳ４１０７～Ｓ４１０９＞
　オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１０６：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、ＭＰＵ４１は、更新処理として、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から１減算する処理を実行し（ステップＳ４１０７）、減算後のオープニング時間カウンタが０であるか否かを判断する（ステップＳ４１０８）。即ち、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技において、オープニングを終了して羽役物装置８３の可動羽部８３２の作動を開始するタイミングであるか否かを判断する。
【２７２８】
　ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタが０である場合（ステップＳ４１０８：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技において、オープニングを終了して羽役物装置８３の可動羽部８３２の作動を開始するタイミングである場合、オープニングが実行されていることを示すオープニングフラグをオフに設定し（ステップＳ４１０５）、処理をステップＳ４１１０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタが０でない場合（ステップＳ４１０８：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技において、オープニングを終了して羽役物装置８３の可動羽部８３２の作動を開始するタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。
【２７２９】
＜ステップＳ４１１０＞
　小当たり遊技において、オープニングを終了して可動羽部８３２の作動を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３の可動羽部８３２の作動を開始させ（ステップＳ４１１０）、処理をステップＳ４１１１に移行する（ステップＳ４１１０）。このように、小当たり遊技において羽役物装置８３の可動羽部８３２の作動が開始されることで、羽役物装置８３の導入口８３１が開放され、羽役物装置８３の内部への遊技球の入球が可能となる。
【２７３０】
＜ステップＳ４１１１及びＳ４１１２＞
　ステップＳ４１１１では、ＭＰＵ４１は、可動羽部８３２が作動されていることを示す可動羽部作動フラグをオンに設定する（ステップＳ４１１１）。そして、ＭＰＵ４１は、数値記憶処理として、可動羽部８３２の残りの作動時間を示す可動羽部作動時間カウンタをセットする処理を実行し（ステップＳ４１１２）、処理をステップＳ４１１３に移行する。
【２７３１】
＜ステップＳ４１１３及びＳ４１１４＞
　ステップＳ４１１３では、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部８３５の作動の待機中であることを示すＶ入賞口開閉部作動待機フラグをオンに設定する（ステップＳ４１１３）。そして、ＭＰＵ４１は、数値記憶処理として、Ｖ入賞口開閉部８３５の作動を開始するまでの残り時間を示すＶ入賞口開閉部作動待機時間カウンタをセットする処理を実行し（ステップＳ４１１４）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。
【２７３２】
＜ステップＳ４１１５＞
　オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１０６：Ｎｏ）、即ち

小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、図２１５に示すように、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部８３５の作動の待機中であることを示すＶ入賞口開閉部作動待機フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４１１５）。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部作動待機フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１１６に移行し、Ｖ入賞口開閉部作動待機フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１１５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４１２２に移行する。

【２７３３】

＜ステップＳ４１１６及びＳ４１１７＞

Ｖ入賞口開閉部作動待機フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１１５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、更新処理として、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５の作動を開始するまでの残り時間を示すＶ入賞口開閉部作動待機時間カウンタから１減算する処理を実行し（ステップＳ４１１６）、減算後のＶ入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４１１７）。即ち、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部８３５の作動を開始してＶ入賞口８３３を開放するタイミングであるか否かを判断する。

【２７３４】

ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ４１１７：Ｙｅｓ）、即ち羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５の作動を開始してＶ入賞口８３３を開放するするタイミングである場合、処理をステップＳ４１１８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４１１７：Ｎｏ）、即ちＶ入賞口開閉部８３５の作動を開始（Ｖ入賞口８３３を開放）するタイミングでない場合、処理を図２１６のステップＳ４１３０に移行する。

【２７３５】

＜ステップＳ４１１８～Ｓ４１２１＞

減算後のＶ入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ４１１７：Ｙｅｓ）、即ち羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５の作動を開始してＶ入賞口８３３を開放するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部８３５の作動を開始し（ステップＳ４１１８）、Ｖ入賞口開閉部８３５が作動されていることを示すＶ入賞口開閉部作動フラグをオンに設定する（ステップＳ４１１９）。

【２７３６】

そして、ＭＰＵ４１は、数値記憶処理として、Ｖ入賞口開閉部８３５の残りの作動時間を示すＶ入賞口開閉部作動時間カウンタを設定する処理を実行すると共に（ステップＳ４１２０）、Ｖ入賞口開閉部作動待機フラグをオフに設定し（ステップＳ４１２１）、処理を図２１６のステップＳ４１３０に移行する。

【２７３７】

＜ステップＳ４１２２＞

Ｖ入賞口開閉部作動待機フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１１５：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５が作動されていることを示すＶ入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４１２２）。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１２２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２０２３に移行し、Ｖ入賞口開閉部作動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１２２：Ｎｏ）、処理を図２１６のステップＳ４１３０に移行する。

【２７３８】

＜ステップＳ４１２３＞

Ｖ入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１２２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４１２３）。Ｖ入賞フラグは、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球した場合にステップＳ４１２５に

おいてオンに設定される。
【２７３９】
　ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１２３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１２６に移行し、Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１２３：Ｎｏ）、処理をステップＳ４１２４に移行する。
【２７４０】
＜ステップＳ４１２４及びＳ４１２５＞
　Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１２３：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球したか否かを判断する（ステップＳ４１２４）。羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球したか否かは、例えば図２０３のメイン処理でのステップＳ１４０３の賞球コマンド設定処理において、Ｖ入賞口８３３に遊技球９９が入球されたことが入球センサ（不図示）によって検知されたか否かによって判断される。
【２７４１】
　ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球した場合（ステップＳ４１２４：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグをオンに設定し（ステップＳ４１２５）、処理をステップＳ４１２６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球していない場合（ステップＳ４１２４：Ｎｏ）、処理をステップＳ４１２６に移行する。
【２７４２】
＜ステップＳ４１２６及びＳ４１２７＞
　ステップＳ４１２６では、ＭＰＵ４１は、更新処理として、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５の残りの作動時間を示すＶ入賞口開閉部作動時間カウンタから１減算する処理を実行し、さらに、ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉部作動時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４１２７）。即ち、ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５を復帰（Ｖ入賞口８３３を閉鎖）させるタイミングであるか否かを判断する。
【２７４３】
　ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉部作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ４１２７：Ｙｅｓ）、即ち羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５を復帰（Ｖ入賞口８３３を閉鎖）させるタイミングである場合、処理をステップＳ４１２８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉部作動時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４１２７：Ｎｏ）、即ち羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５を復帰（Ｖ入賞口８３３を閉鎖）させるタイミングでない場合、処理を図２１６のステップＳ４１３０に移行する。
【２７４４】
＜ステップＳ４１２８及びＳ４１２９＞
　減算後のＶ入賞口開閉部作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ４１２７：Ｙｅｓ）、即ち羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５を復帰（Ｖ入賞口８３３を閉鎖）させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部８３５を復帰させると共に（ステップＳ４１２８）、Ｖ入賞口開閉部８３５が作動されていることを示すＶ入賞口開閉部作動フラグをオフに設定し（ステップＳ４１２９）、処理を図２１６のステップＳ４１３０に移行する。
【２７４５】
＜ステップＳ４１３０＞
　図２１６に示すように、ステップＳ４１３０では、ＭＰＵ４１は、可動羽部８３２が作動されていることを示す可動羽部作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、可動羽部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１３０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１３１に移行し、可動羽部作動フラグがオフに設定されて

いる場合（ステップＳ４１３０：Ｎｏ）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。
【２７４６】
＜ステップＳ４１３１及びＳ４１３２＞
可動羽部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１３０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、更新処理として、可動羽部８３２の残りの作動時間を示す可動羽部作動時間カウンタの値から１減算する処理を実行する（ステップＳ４１３１）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４１３２）。即ち、ＭＰＵ４１は、可動羽部８３２を復帰させて導入口８３１を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングであるか否かを判断する。
【２７４７】
ＭＰＵ４１は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ４１３２：Ｙｅｓ）、即ち可動羽部８３２を復帰させて導入口８３１を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ４１３３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４１３２：Ｎｏ）、即ち可動羽部８３２を復帰させて導入口８３１を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。
【２７４８】
＜ステップＳ４１３３～Ｓ４１３５＞
減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ４１３２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、可動羽部８３２を復帰させることで小当り遊技を終了する（ステップＳ４１３３）。そして、ＭＰＵ４１は、可動羽部８３２が作動されていることを示す可動羽部作動フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ４１３４）、小当たり遊技が終了したことを示す小当たり遊技終了フラグをオンに設定し（ステップＳ４１３５）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。
【２７４９】
［遊技状態の移行処理］
ここで、図２１７～図２２０は、図２０３のメイン処理のステップＳ１４０８においてＭＰＵ４１によって実行される遊技状態の移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の遊技状態の移行処理では、各種遊技状態を移行させる処理が実行される。以下、図２１７～図２２０を参照しつつ、遊技状態の移行処理を説明する。
【２７５０】
＜ステップＳ４２０１＞
図２１７に示すように、本実施形態の遊技状態の移行処理では、ＭＰＵ４１は、まず通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４２０１）。通常遊技状態フラグは、当該遊技状態の移行処理において、遊技状態が通常遊技状態に移行される場合に、図２１８のステップＳ４２１６、ステップＳ４２２３、又はステップＳ４２２６においてオンに設定される一方、通常遊技状態から遊技状態が移行される場合にステップＳ４２０７、Ｓ４２１３、図２１９のステップＳ４２３８、Ｓ４２４８又は図２２０のステップＳ４２６３においてオフに設定される。
【２７５１】
ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２０１：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態が通常遊技状態である場合、処理をステップＳ４２０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２０１：Ｎｏ）、即ち遊技状態が通常遊技状態以外である場合、処理を図２１８のステップＳ４２１４に移行する。
【２７５２】
＜ステップＳ４２０２＞
通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２０１：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態が通常遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、遊技状態を通常遊技状態からｂ時短遊技状態に移行させるｂ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断

する（ステップＳ４２０２）。ｂ時短遊技状態移行フラグは、図２０８の特図遊技制御処理のステップＳ３７１６において、大当たり遊技の終了後に大当たり抽選結果が外れである特図遊技が規定回数（例えば５００回）の実行される場合にオンに設定される。

【２７５３】

ＭＰＵ４１は、遊技状態を通常遊技状態からｂ時短遊技状態に移行させるｂ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２０３に移行し、ｂ時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２０８に移行する。

【２７５４】

＜ステップＳ４２０３及びＳ４２０４＞

遊技状態を通常遊技状態からｂ時短遊技状態に移行させるｂ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態がｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ４２０３）、ｂ時短遊技状態移行コマンドを設定する（ステップＳ４２０４）。

【２７５５】

ｂ時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態がｂ時短遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、さらに、ｂ時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数に関する情報を含む。このｂ時短遊技状態移行コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２０３参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、ｂ時短遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態がｂ時短遊技状態である場合に固有の演出（背景演出、右打ち表示、残りのｂ時短遊技回数表示、チャンス告知、第２特図遊技の保留数表示などの表示演出）（図２２５（Ｂ）参照）を開始することができ、さらに、更新処理によってｂ時短遊技状態において実行可能な残りの時短遊技回数を管理することが可能になる。

【２７５６】

なお、本実施形態では、ｂ時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数に関する情報が、ｂ時短遊技状態移行コマンドに含めて音声ランプ制御装置５に送信されるが、当該情報は、ｂ時短遊技状態移行コマンドとは異なるコマンドとして音声ランプ制御装置５に送信してもよい。

【２７５７】

＜ステップＳ４２０５～Ｓ４２０７＞

ステップＳ４２０５では、ＭＰＵ４１は、数値記憶処理として、ｂ時短遊技状態において実行可能な残りの時短遊技回数を示すｂ時短回数カウンタをセットする処理を実行する。ｂ時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数は、例えば５００回に設定される（図１９５（Ｅ）参照）。そして、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態移行フラグ及び通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４２０６及びＳ４２０７）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【２７５８】

＜ステップＳ４２０８＞

遊技状態を通常遊技状態からｂ時短遊技状態に移行させるｂ時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を通常遊技状態からｃ時短遊技状態に移行させるｃ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４２０８）。ｃ時短遊技状態移行フラグは、図２０８の特図遊技制御処理のステップＳ３７１８において、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである特図遊技が終了した場合にオンに設定される。

【２７５９】

ＭＰＵ４１は、遊技状態を通常遊技状態からｃ時短遊技状態に移行させるｃ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２０９に移行し、ｃ時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステ

ップＳ４２０２：Ｎｏ）、当該遊技状態の移行処理を終了する。
【２７６０】
＜ステップＳ４２０９及びＳ４２１０＞
遊技状態を通常遊技状態からｃ時短遊技状態に移行させるｃ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２０８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ｃ時短遊技状態であることを示すｃ時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ４２０９）、ｃ時短遊技状態移行コマンドを設定する（ステップＳ４２１０）。
【２７６１】
ｃ時短遊技状態移行コマンドは、ｃ時短遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、さらに、ｃ時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数に関する情報を含む。このｃ時短遊技状態移行コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２０３参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、ｃ時短遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態がｃ時短遊技状態である場合に固有の演出（背景演出、左打ち表示、残りのｃ時短遊技回数表示、チャンス告知、第１特図遊技の保留表示などの表示演出）（図２２５（Ｃ）参照）を開始することができ、さらに、更新処理によってｃ時短遊技状態において実行可能な残りの時短遊技回数を管理することが可能になる。
【２７６２】
なお、本実施形態では、ｃ時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数に関する情報が、ｃ時短遊技状態移行コマンドに含めて音声ランプ制御装置５に送信されるが、当該情報は、ｃ時短遊技状態移行コマンドとは異なるコマンドとして音声ランプ制御装置５に送信してもよい。
【２７６３】
＜ステップＳ４２１１～Ｓ４２１３＞
ステップＳ４２１１では、ＭＰＵ４１は、数値記憶処理として、ｃ時短遊技状態において実行可能な残りの時短遊技回数をｃ時短回数カウンタにセットする処理を実行する。ｃ時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数は、時短図柄停止外れ種別に応じて、１０回（時短図柄停止外れＡ）、２０回（時短図柄停止外れＢ）、３０回（時短図柄停止外れＣ）又は４０回（時短図柄停止外れＤ）に設定される（図１９８（Ｄ）参照）。そして、ＭＰＵ４１は、ｃ時短遊技状態移行フラグ及び通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４２１２及びＳ４２１３）、当該遊技状態の移行処理を終了する。
【２７６４】
＜ステップＳ４２１４＞
遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２０１：Ｎｏ）、即ち遊技状態が通常遊技状態以外である場合、図２１８に示すように、ＭＰＵ４１は、遊技状態がａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４２１４）。
【２７６５】
ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２１４：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態がａ時短遊技状態である場合、処理をステップＳ４２１５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２１４：Ｎｏ）、即ち遊技状態が通常遊技状態及びａ時短遊技状態でない場合、処理をステップＳ４２２０に移行する。
【２７６６】
＜ステップＳ４２１５＞
ａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２１４：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態がａ時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、遊技状態をａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４２１５）。遊技状態をａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグは、ａ時短遊技状態において開始された普図当たり遊技が終了

される場合に、図２０６の普図当たり遊技制御処理のステップＳ３６２３においてオンに設定される。

【２７６７】

ＭＰＵ４１は、遊技状態をａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２１６に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２１５：Ｎｏ）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【２７６８】

＜ステップＳ４２１６及びＳ４２１７＞

遊技状態をａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２１５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ４２１６）、通常遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置５に通知する通常遊技状態移行コマンドを設定する（ステップＳ４２１７）。

【２７６９】

通常遊技状態移行コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２０３参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、通常遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態が通常遊技状態である場合に固有の演出（背景演出、第１特図遊技の保留表示（第１特図保留画像）などの表示演出）（図２２５（Ａ）参照）を実行することができる。

【２７７０】

＜ステップＳ４２１８及びＳ４２１９＞

ステップＳ４２１８では、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し、さらに、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４２１９）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【２７７１】

＜ステップＳ４２２０＞

遊技状態がａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２１４：Ｎｏ）、即ち遊技状態が通常遊技状態及びａ時短遊技状態以外である場合、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４２２０）。

【２７７２】

ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２２０：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態がｂ時短遊技状態である場合、処理をステップＳ４２２１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２２０：Ｎｏ）、即ち遊技状態が通常遊技状態、ａ時短遊技状態及びｂ時短遊技状態でない場合、処理をステップＳ４２２６に移行する。

【２７７３】

＜ステップＳ４２２１＞

ｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２２０：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態がｂ時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、遊技状態をｂ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４２２１）。遊技状態をｂ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグは、規定回数（例えば５００回（図１９５（Ｅ）参照））のｂ時短遊技の特図遊技を実行した場合に、図２０８の特図遊技制御処理のステップＳ３７２２においてオンに設定される。

【２７７４】

ＭＰＵ４１は、遊技状態をｂ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２２１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２２２に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ

Ｓ４２２１：Ｎｏ）、当該遊技状態の移行処理を終了する。
【２７７５】
＜ステップＳ４２２２及びＳ４２２３＞
遊技状態をｂ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２２１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ４２２２）、通常遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置５に通知する通常遊技状態移行コマンドを設定する（ステップＳ４２２３）。
【２７７６】
通常遊技状態移行コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２０３参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、通常遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態が通常遊技状態である場合に固有の演出（背景演出、第１特図遊技の保留表示などの表示演出）（図２２５（Ａ）参照）を実行することができる。
【２７７７】
＜ステップＳ４２２４及びＳ４２２５＞
ステップＳ４２２４では、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し、さらに、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４２２５）、当該遊技状態の移行処理を終了する。
【２７７８】
＜ステップＳ４２２６＞
遊技状態がｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２２０：Ｎｏ）、即ち遊技状態が通常遊技状態、ａ時短遊技状態及びｂ時短遊技状態以外である場合、ＭＰＵ４１は、遊技状態がｃ時短遊技状態であることを示すｃ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４２２６）。
【２７７９】
ＭＰＵ４１は、ｃ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２２６：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態がｃ時短遊技状態である場合、処理をステップＳ４２２７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ｃ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２２６：Ｎｏ）、即ち遊技状態が通常遊技状態、ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態でない場合、処理を図２１９のステップＳ４２３２に移行する。
【２７８０】
＜ステップＳ４２２７＞
ｃ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２２６：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態がｃ時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、遊技状態をｃ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４２２７）。遊技状態をｃ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグは、時短外れ停止外れ種別に応じた規定回数（１０回、２０回、３０回又は４０回（図１９８（Ｄ）参照））のｃ時短遊技の特図遊技を実行した場合に、図２０８の特図遊技制御処理のステップＳ３７２６においてオンに設定される。
【２７８１】
ＭＰＵ４１は、遊技状態をｃ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２２７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２２８に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２２７：Ｎｏ）、当該遊技状態の移行処理を終了する。
【２７８２】
＜ステップＳ４２２８及びＳ４２２９＞
遊技状態をｃ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２２７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態が通

常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ４２２８）、通常遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置５に通知する通常遊技状態移行コマンドを設定する（ステップＳ４２２９）。

【２７８３】

通常遊技状態移行コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２０３参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、通常遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態が通常遊技状態である場合に固有の演出（背景演出、第１特図遊技の保留表示などの表示演出）（図２２５（Ａ）参照）を実行することができる。

【２７８４】

＜ステップＳ４２３０及びＳ４２３１＞

ステップＳ４２３０では、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し、さらに、ＭＰＵ４１は、ｃ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４２３１）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【２７８５】

＜ステップＳ４２３２＞

ｃ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２２６：Ｎｏ）、即ち遊技状態が通常遊技状態、ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態及びｃ時短遊技状態でない場合、ＭＰＵ４１は、図２１９に示すように、大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４２３２）。大当たり遊技状態フラグは、遊技状態が、大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態であることを示すものであり、大当たり遊技が開始される場合に、ステップＳ４２３４でオンに設定される。

【２７８６】

ＭＰＵ４１は、遊技状態が、大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２３２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２４５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２３２：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２３３に移行する。

【２７８７】

＜ステップＳ４２３３及びＳ４２３４＞

大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２３２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４２３３）。大当たり遊技開始フラグは、大当たり遊技が開始される場合に、図２９の大当たり遊技制御処理のステップＳ２２０５においてオンに設定される。

【２７８８】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２３３：Ｙｅｓ）、遊技状態が、大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ４２３４）、処理をステップＳ４２３５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２３３：Ｎｏ）、処理を図２２０のステップＳ４２５３に移行する。

【２７８９】

＜ステップＳ４２３５及びＳ４２３６＞

ステップＳ４２３５では、ＭＰＵ４１は、開始される大当たり遊技が、当該大当たり遊技の終了後に遊技状態がａ時短遊技状態に移行される時短大当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、開始される大当たり遊技が、当該大当たり遊技の終了後に遊技状態がａ時短遊技状態に移行される時短大当たりである場合（ステップＳ４２３５：Ｙｅｓ）、大当たり遊技の終了後に遊技状態をａ時短遊技状態に移行させるａ時短遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップＳ４２３６）、処理をステップＳ４２３７に移行する。ＭＰ

Ｕ４１は、開始される大当たり遊技が時短大当たりでない場合（ステップＳ４２３５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２３７に移行する。

【２７９０】

＜ステップＳ４２３７及びＳ４２３８＞

ステップＳ４２３７では、ＭＰＵ４１は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、遊技状態が通常遊技状態である場合の大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて大当たり遊技が開始されるかを判断する。

【２７９１】

ＭＰＵ４１は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２３７：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態が通常遊技状態である場合の大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて大当たり遊技が開始される場合、通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４２３８）、処理をステップＳ４２４４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２３７：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２３９に移行する。

【２７９２】

＜ステップＳ４２３９～Ｓ４２４１＞

ステップＳ４２３９では、ＭＰＵ４１は、遊技状態がｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、遊技状態がｂ時短遊技状態である場合の大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて大当たり遊技が開始されるか否かを判断する。

【２７９３】

ＭＰＵ４１は、遊技状態がｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２３９：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態がｂ時短遊技状態である場合の大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて大当たり遊技が開始される場合、ｂ時短遊技状態フラグをオフに設定する（ステップＳ４２４０）。そして、ＭＰＵ４１は、更新処理として、遊技状態がｂ時短遊技状態である場合に実行可能な残りの時短遊技回数を示すｂ時短回数カウンタをクリアする処理を実行し（ステップＳ４２４１）、処理をステップＳ４２４４に移行する。

【２７９４】

一方、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２３９：Ｎｏ）、即ち開始される大当たり遊技が、遊技状態がｂ時短遊技状態である場合の大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づくものでない場合、処理をステップＳ４２４２に移行する。

【２７９５】

＜ステップＳ４２４２及びＳ４２４３＞

ステップＳ４２４２では、ＭＰＵ４１は、ｃ時短遊技状態フラグをオフに設定し、さらに、ＭＰＵ４１は、更新処理として、遊技状態がｃ時短遊技状態である場合に実行可能な残りの時短遊技回数を示すｃ時短回数カウンタをクリアする処理を実行し（ステップＳ４２４３）、処理をステップＳ４２４４に移行する。

【２７９６】

＜ステップＳ４２４４＞

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始前の遊技状態に関するフラグをオフに設定するなどの各種処理を実行した場合（ステップＳ４２３４～Ｓ４２４３）、大当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ４２４４）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【２７９７】

＜ステップＳ４２４５～Ｓ４２４９＞

遊技状態が、大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２３２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１

は、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ４２４５）。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技が終了する場合に、図２９の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２５１においてオンに設定される。

【２７９８】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ４２４５：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を終了する場合、処理をステップＳ４２４６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ４２４５：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を終了しない場合、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【２７９９】

＜ステップＳ４２４６～Ｓ４２５２＞

大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ４２４５：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を終了する場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の終了に基づいて遊技状態を大当たり遊技状態からａ時短遊技状態に移行させるａ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４２４６）。

【２８００】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の終了に基づいて遊技状態を大当たり遊技状態からａ時短遊技状態に移行させるａ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２４６：Ｙｅｓ）、遊技状態がａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ４２４７）。そして、ＭＰＵ４１は、遊技状態がａ時短遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置５に通知するａ時短遊技状態移行コマンドを設定し（ステップＳ４２４８）、処理をステップＳ４２５１に移行する。

【２８０１】

ａ時短遊技状態移行コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２０３参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、ａ時短遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態がａ時短遊技状態である場合に固有の演出（背景演出、ＲＵＳＨ表示、右打ち表示、残りのａ時短遊技回数表示、第２特図遊技の保留数表示などの表示演出）（図２２５（Ｄ）参照）を開始することができる。

【２８０２】

なお、本実施形態では、遊技状態がａ時短遊技状態である場合の時短遊技回数（第２入賞口３１５の開放回数）が１回に設定されているため、ａ時短遊技状態移行コマンドには、遊技状態がａ時短遊技状態である場合において実行可能な最大の時短遊技回数を示す情報は含まれない。もちろん、ａ時短遊技状態移行コマンドに、遊技状態がａ時短遊技状態である場合において実行可能な最大の時短遊技回数を示す情報を含めてもよい。

【２８０３】

一方、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２４６：Ｎｏ）、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ４２４９）。そして、ＭＰＵ４１は、遊技状態が通常遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置５に通知する通常遊技状態移行コマンドを設定し（ステップＳ４２５０）、処理をステップＳ４２５１に移行する。

【２８０４】

なお、通常遊技状態移行コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２０３参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、通常遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態が通常遊技状態である場合に固有の演出（背景演出、第１特図遊技の保留表示などの表示演出）（図２２５（Ａ）参照）を実行することができる。

【２８０５】

＜ステップＳ４２５１～Ｓ４２５４＞

ステップＳ４２５１では、遊技状態が大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技

状態フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ４２５１）、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオフに設定する（ステップＳ４２５２）。さらに、ＭＰＵ４１は、数値記憶処理として、遊技状態がｂ時短遊技状態に移行されるまでに必要な残りの特図遊技回数を示す天井回数カウンタを規定回数（例えば５００回）にセットする処理を実行すると共に（ステップＳ４２５３）、天井回数カウンタがセットされていることを示す天井回数カウンタフラグをオンに設定し（ステップＳ４２５４）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【２８０６】

＜ステップＳ４２５５＞

大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２３３：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、図２２０に示すように、小当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４２５５）。小当たり遊技状態フラグは、遊技状態が、小当たり遊技が実行される小当たり遊技状態であることを示すものであり、小当たり遊技が開始される場合に、ステップＳ４２５７でオンに設定される。

【２８０７】

ＭＰＵ４１は、遊技状態が、小当たり遊技が実行される小当たり遊技状態であることを示す小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２５５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２５９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２５５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２５６に移行する。

【２８０８】

＜ステップＳ４２５６～Ｓ４２５８＞

小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２５５：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が開始されることを示す小当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４２５６）。小当たり遊技開始フラグは、小当たり遊技が開始される場合に、図２１４の小当たり遊技制御処理のステップＳ４１０３においてオンに設定される。

【２８０９】

ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が開始されることを示す小当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２５６：Ｙｅｓ）、遊技状態が、小当たり遊技が実行される小当たり遊技状態であることを示す小当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ４２５７）、小当たり遊技が開始されることを示す小当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ４２５８）、当該遊技状態の移行処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２５６：Ｎｏ）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【２８１０】

＜ステップＳ４２５９＞

遊技状態が、小当たり遊技が実行される小当たり遊技状態であることを示す小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２５５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が終了することを示す小当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ４２５９）。小当たり遊技終了フラグは、小当たり遊技が終了する場合に、図２１６の小当たり遊技制御処理でのステップＳ４１３２においてオンに設定される。

【２８１１】

ＭＰＵ４１は、小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ４２５９：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技を終了する場合、処理をステップＳ４２６０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ４２５９：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を終了しない場合、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【２８１２】

＜ステップＳ４２６０及びＳ４２６１＞
小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ４２５９：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技を終了する場合、ＭＰＵ４１は、遊技状態が、小当たり遊技が実行される小当たり遊技状態であることを示す小当たり遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ４２６０）、小当たり遊技が終了することを示す小当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップＳ４２６１）、処理をステップＳ４２６２に移行する。
【２８１３】
＜ステップＳ４２６２＞
ステップＳ４２６２では、ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する。Ｖ入賞フラグは、図２１５の小当たり遊技制御処理でのステップＳ４１２５において、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球した場合にオンに設定される。
【２８１４】
ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２６２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２６３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２６２：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２６６に移行する。
【２８１５】
＜ステップＳ４２６３及びＳ４２６４＞
羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４２６２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ４２６３）、大当たり遊技の終了後に遊技状態をａ時短遊技状態に移行させるａ時短遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップＳ４２６４）。そして、ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグをオフに設定し（ステップＳ４２６５）、当該遊技状態の移行処理を終了する。
【２８１６】
＜ステップＳ４２６６及びＳ４２６７＞
羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４２６２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ４２６６）。そして、ＭＰＵ４１は、遊技状態が通常遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置５に通知する通常遊技状態移行コマンドを設定し（ステップＳ４２６７）、当該遊技状態の移行処理を終了する。
【２８１７】
なお、通常遊技状態移行コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２０３参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、通常遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態が通常遊技状態である場合に固有の演出（背景演出、第１特図遊技の保留表示などの表示演出）（図２２５（Ａ）参照）を実行することができる。
【２８１８】
［音声ランプ制御装置５の処理］
次に、図２２１～図２２３を参照しつつ、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１によって実行される処理について、第１の実施形態との相違点を中心に説明する。本実施形態では、音声ランプ制御装置５の処理のうち、コマンド判定処理の一部が前述の第１の実施形態とは異なる。
【２８１９】
［コマンド判定処理］
本実施形態のコマンド判定処理では、主制御装置４から受信されるコマンドが判定され、そのコマンドに対応する処理が実行されるが、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５へ

の遊技球に基づいて実行される第２特図遊技に対して特定演出としてのＲＵＳＨ演出を実行するための演出表示処理が実行される点で、前述の第１の実施形態のコマンド判定処理とは異なる。ここで、図２２１～図２２３は、図４２に示す前述の第１の実施形態での副タイマ割込処理のステップＳ２７０３で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【２８２０】

＜ステップＳ４５０１＞

図２２１に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ４５０１）。ＭＰＵ５１は、コマンドを受信した場合（ステップＳ４５０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４５０２に移行し、コマンドを受信していない場合（ステップＳ４５０１：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【２８２１】

＜ステップＳ４５０２＞

コマンドを受信した場合（ステップＳ４５０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが通常遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４５０２）。通常遊技状態移行コマンドは、通常遊技状態に移行されることを示すものであり、他の遊技状態から通常遊技状態に移行される場合に、遊技状態の移行処理での図２１８のステップＳ４２１７、Ｓ４２２３、Ｓ４２２９又は図２１９のステップＳ４２５０において設定される。

【２８２２】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが通常遊技状態移行コマンドである場合（ステップＳ４５０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４５０３に移行し、受信したコマンドが通常遊技状態移行コマンドでない場合（ステップＳ４５０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ４５０５に移行する。

【２８２３】

＜ステップＳ４５０３及びＳ４５０４＞

受信したコマンドが通常遊技状態移行コマンドである場合（ステップＳ４５０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ４５０３）。通常遊技状態フラグは、後述の図２２４の変動種別（演出パターン）設定処理のステップＳ４６１８において、通常遊技状態に対応した演出を設定するか否かを判断する場合に参照される。そして、ＭＰＵ５１は、通常遊技状態に移行する前の遊技状態に対応する遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４５０４）、当該コマンド判定処理を終了する。

【２８２４】

＜ステップＳ４５０５＞

受信したコマンドが通常遊技状態移行コマンドでない場合（ステップＳ４５０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがｂ時短遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４５０５）。ｂ時短遊技状態移行コマンドは、ｂ時短遊技状態に移行されることを示すものであり、通常遊技状態からｂ時短遊技状態に移行される場合に、図２１７の遊技状態の移行処理でのステップＳ４２０４において設定される。

【２８２５】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがｂ時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップＳ４５０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４５０６に移行し、受信したコマンドがｂ時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップＳ４５０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４５０９に移行する。

【２８２６】

＜ステップＳ４５０６～Ｓ４５０８＞

受信したコマンドがｂ時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップＳ４５０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグをオンに

設定する（ステップＳ４５０６）。ｂ時短遊技状態フラグは、後述の図２２４の変動種別（演出パターン）設定処理のステップＳ４６１９において、ｂ時短遊技状態に対応した演出を設定するか否かを判断する場合に参照される。

【２８２７】

また、ＭＰＵ５１は、数値記憶処理として、ＲＡＭ５１２に設定されるｂ時短回数カウンタ用の記憶領域に、ｂ時短遊技状態で実行可能な最大特図遊技回数をｂ時短回数カウンタの値としてセットする処理を実行する（ステップＳ４５０７）。ｂ時短回数カウンタの値は、ｂ時短遊技状態において特図開始される場合、即ちｂ時短遊技状態において変動パターンコマンドを受信した場合に、当該コマンド判定処理のステップＳ４５３９の時短回数カウンタ更新処理において１減算（更新）される。即ち、ＲＡＭ５１２のｂ時短回数カウンタ用の記憶領域に設定されるｂ時短回数カウンタの値は、ｂ時短遊技状態において実行可能な残りの最大の特図遊技回数を示す。そして、ＭＰＵ５１は、ｂ時短回数カウンタの値を参照することで、ｂ時短遊技状態で実行可能な残りの最大特図遊技回数を把握することができる。これにより、ＭＰＵ５１は、ｂ時短遊技状態で実行可能な残りの最大特図遊技回数を図柄表示部３４１において表示演出として表示することができる（図２２５（Ｂ）参照）。

【２８２８】

さらに、ＭＰＵ５１は、ｂ時短遊技状態に移行する前の遊技状態に対する通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４５０８）、当該コマンド判定処理を終了する。

【２８２９】

＜ステップＳ４５０９＞

受信したコマンドがｂ時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップＳ４５０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがｃ時短遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４５０９）。特定条件を成立させるｃ時短遊技状態移行コマンドは、特定遊技状態であるｃ時短遊技状態に移行されることを示すものであり、通常遊技状態からｃ時短遊技状態に移行される場合に、図２１７の遊技状態の移行処理でのステップＳ４２１０において設定される。

【２８３０】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがｃ時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップＳ４５０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４５１０に移行し、受信したコマンドがｃ時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップＳ４５０９：Ｎｏ）、処理を図２２２のステップＳ４５１３に移行する。

【２８３１】

＜ステップＳ４５１０～Ｓ４５１２＞

受信したコマンドがｃ時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップＳ４５０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ｃ時短遊技状態であることを示すｃ時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ４５１０）。ｃ時短遊技状態フラグは、後述の図２２４の変動種別（演出パターン）設定処理のステップＳ４６２１において、特定遊技状態であるｃ時短遊技状態に対応した演出を設定するか否かを判断する場合に参照される。

【２８３２】

また、ＭＰＵ５１は、数値記憶処理として、ＲＡＭ５１２に設定されるｃ時短回数カウンタ用の記憶領域に、第２数値情報としてのｃ時短遊技状態で実行可能な最大特図遊技回数をｃ時短回数カウンタの値としてセットする処理を実行する（ステップＳ４５１１）。ｃ時短回数カウンタの値は、ｃ時短遊技状態において特図開始される場合、即ちｃ時短遊技状態において変動パターンコマンドを受信した場合に、当該コマンド判定処理のステップＳ４５３９の時短回数カウンタ更新処理において１減算（更新）される。即ち、ＲＡＭ５１２のｃ時短回数カウンタ用の記憶領域に設定されるｃ時短回数カウンタの値は、特定数値情報としてのｃ時短遊技状態において実行可能な残りの最大の特図遊技回数を示す。そして、ＭＰＵ５１は、第２数値情報としてのｃ時短回数カウンタの値を参照することで、ｃ時短遊技状態で実行可能な残りの最大特図遊技回数を把握することができる。これに

より、ＭＰＵ５１は、ｃ時短遊技状態で実行可能な残りの最大特図遊技回数を特定対応表示として図柄表示部３４１において表示することができる（図２２５（Ｂ）参照）。

【２８３３】

なお、本実施形態では、ｃ時短遊技状態には大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に移行される。大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるのは、通常遊技状態において開始される第２特図遊技によって報知される大当たり抽選（当否判定）に対してのみである（図１９８（Ｃ）参照）。通常遊技状態では、電動役物３１５ｂの作動頻度が低く作動時間が短いため、第２入賞口３１５への遊技球の入球が期待できない。一方、時短大当たり遊技の終了後に移行されるａ時短遊技状態では、１回の電動役物３１５ｂの作動によって第２入賞口３１５に複数個の遊技球が入球可能であり、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づいて複数回の第２特図遊技が実行可能である。そして、ａ時短遊技状態において第２入賞口３１５に複数個の遊技球が入球した場合、最初に実行される第２特図遊技はａ時短遊技状態において開始され、残りの第２入賞口３１５への入球を契機として実行される第２特図遊技（残保留による第２特図遊技）は通常遊技状態において開始される。つまり、ｃ時短遊技状態には、残保留による第２特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果の中に時短図柄停止外れが含まれる場合に移行される。

【２８３４】

ここで、大当たり遊技の実行後にａ時短遊技状態に移行される場合、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づいて実行される第２特図遊技に対して特定演出としてのＲＵＳＨ演出が表示演出として実行される。ＲＵＳＨ演出では、ａ時短遊技状態において第２入賞口３１５に複数個の遊技球が入球した場合、ａ時短遊技状態において開始される第２特図遊技に対しては表示演出として一発告知演出（図２２６参照）が実行され、ａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行された後に開始される第２特図遊技（残保留に対する第２特図遊技）に対しては表示演出としてバトル演出（図２２７及び図２２８参照）が実行される。そして、前述のように、通常遊技状態において開始される残保留に対する大当たり抽選に対してのみ時短図柄停止外れとなり得る。そのため、バトル演出の実行中に、通常遊技状態からｃ時短遊技状態に移行され得るが、バトル演出の実行中にｃ時短遊技状態に移行された場合であっても、表示演出であるバトル演出は中断されず、予め定められた所定数の残保留に対応する第２特図遊技に対してバトル演出が実行される。その結果、バトル演出の実行中にｃ時短遊技状態に移行された場合であっても、ｃ時短遊技状態で実行可能な残りの最大特図遊技回数が特定対応表示として図柄表示部３４１において表示されることはない。また、バトル演出を優先して実行することで、ｃ時短遊技状態である場合に固有のｃ時短遊技状態演出が表示演出として実行されることもない。その一方で、ｃ時短遊技状態に移行した場合にｃ時短回数カウンタをセットし、後述の当該コマンド判定処理のステップＳ４５３９での時短回数カウンタ更新処理においてｃ時短遊技状態で実行可能な残りの最大特図遊技回数を更新することで、バトル演出の終了後に、特定数値情報としてのｃ時短回数カウンタの値に基づいて、ｃ時短遊技状態で実行可能な残りの最大特図遊技回数を特定対応表示として図柄表示部３４１において表示することができ、また、ｃ時短遊技状態演出を開始することができる。

【２８３５】

さらに、ＭＰＵ５１は、ｃ時短遊技状態に移行する前の遊技状態である通常遊技状態に対する通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ４５１２）、当該コマンド判定処理を終了する。

【２８３６】

＜ステップＳ４５１３＞

受信したコマンドがｃ時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップＳ４５０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図シフトコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４５１３）。第１特図シフトコマンドは、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４の第１特図当否情報がシフトしたこ

とを示すものであり、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４の第１特図当否情報がシフトした場合に、図２０９の特図データ設定処理でのステップＳ３８０５において設定される。

【２８３７】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図シフトコマンドである場合（ステップＳ４５１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４５１４に移行し、受信したコマンドが第１特図シフトコマンドでない場合（ステップＳ４５１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ４５１６に移行する。

【２８３８】

＜ステップＳ４５１４及びＳ４５１５＞

受信したコマンドが第１特図シフトコマンドである場合（ステップＳ４５１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第１特図データ更新処理を実行すると共に（ステップＳ４５１４）、演出表示処理としての第１特図データ画像表示処理を実行し（ステップＳ４５１５）、当該コマンド判定処理を終了する。

【２８３９】

＜ステップＳ４５１６＞

受信したコマンドが第１特図シフトコマンドでない場合（ステップＳ４５１３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図シフトコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４５１６）。第２特図シフトコマンドは、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４の第２特図当否情報がシフトしたことを示すものであり、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４の第２特図当否情報がシフトした場合に、図２０９の特図データ設定処理でのステップＳ３８０９において設定される。

【２８４０】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図シフトコマンドである場合（ステップＳ４５１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４５１７に移行し、受信したコマンドが第２特図シフトコマンドでない場合（ステップＳ４５１６：Ｎｏ）、処理をステップＳ４５１９に移行する。

【２８４１】

＜ステップＳ４５１７及びステップＳ４５１８＞

受信したコマンドが第２特図シフトコマンドである場合（ステップＳ４５１６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第２特図データ更新処理を実行すると共に（ステップＳ４５１７）、演出表示処理としての第２特図データ画像表示処理を実行し（ステップＳ４５１８）、当該コマンド判定処理を終了する。

【２８４２】

ここで、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２には、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂ（図８参照）に対応する特図保留格納エリア対応領域（図示略）が設定される。この特図保留格納エリア対応領域（図示略）は、主制御装置４の特図保留格納エリア４１２ｂ（図８参照）の第１特図保留格納エリアＲＥＡ、第２特図保留格納エリアＲＥＢ、及び特図実行エリアＡＥ（図８参照）のそれぞれに対応する第１特図保留格納エリア対応領域、第２特図保留格納エリア対応領域、及び特図実行エリア対応領域を含む。そして、音声ランプ制御装置５の特図保留格納エリア対応領域（図示略）には、主制御装置４の特図保留格納エリア４１２ｂ（図８参照）と同等な特図当否情報のデータ（特図データ）が格納されている。

【２８４３】

そして、ステップＳ４５１４で実行される第１特図データ更新処理では、主制御装置４によって実行される図２０９の特図データ設定処理でのステップＳ３８０２～Ｓ３８０４と同様な処理が更新処理として実行される。具体的には、当該第１特図データ設定処理では、第１特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留数記憶エリア対応領域に記憶されている第１特図保留数Ｎが１減算され、第１特図保留格納エリア対応領域の第１保留エリア

対応領域から特図実行エリア対応領域に第１特図当否情報（第１特図データ）が移動され、第１特図保留格納エリア対応領域の第２保留エリアＲＥＡ２～第４保留エリア対応領域の第１特図当否情報（第１特図データ）が１つずつシフトされる。

【２８４４】

また、ステップＳ４５１７で実行される第２特図データ更新処理では、主制御装置４によって実行される図２０９の特図データ設定処理でのステップＳ３８０６～Ｓ３８０８と同様な処理が実行される。具体的には、当該第２特図データ設定処理では、減算処理として、第２特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留数記憶エリア対応領域に記憶されている第２特図保留数Ｍを１減算する処理が実行され、更新処理として、第２特図保留格納エリア対応領域の第１保留エリア対応領域から特図実行エリア対応領域に第２特図当否情報（第２特図データ）が移動され、第２特図保留格納エリア対応領域の第２保留エリアＲＥＡ２～第４保留エリア対応領域の第２特図当否情報（第２特図データ）が１つずつシフトされる。

【２８４５】

一方、ステップＳ４５１５で実行される第１特図データ画像表示処理では、ステップＳ４５１４においてシフト（更新）されたＲＡＭ５１２の特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された第１特図データに基づいて、図柄表示部３４１に表示される第１特図データに関する画像（第１特図データ画像）（図２２５（Ａ）及び図２２５（Ｃ）参照）がシフトされる。

【２８４６】

ここで、図２２５は、各種遊技状態での図柄表示部３４１での画面例である。具体的には、図２２５（Ａ）はＲＵＳＨ演出中を除く通常遊技状態の画面例であり、図２２５（Ｂ）はｂ時短遊技状態の画面例であり、図２２５（Ｃ）はｃ時短遊技状態の画面例であり、図２２５（Ｄ）はＲＵＳＨ演出中の画面例である。図柄表示部３４１には、各種遊技状態に応じた特図データ画像表示部７５，７６，７７が設定される。この特図データ画像表示部７５，７６，７７は、特図データ画像表示部７５，７６，７７は、ＲＡＭ５１２に設定される前述の特図保留格納エリア対応領域（図示略）の特図実行エリア対応領域（図示略）、第１特図保留格納エリア対応領域、及び第２特図保留格納エリア対応領域に対応して、当該特図変動画像表示領域７５、第１特図保留画像表示領域７６及び第２特図保留画像表示領域７７を含む。

【２８４７】

図２２５（Ａ）及び図２２５（Ｃ）に示すように、ＲＵＳＨ演出中を除く通常遊技状態及びｃ時短遊技状態では、特図データ画像表示部７５，７６，７７として、当該特図変動画像表示領域７５及び第１特図保留画像表示領域７６が設定され、第２特図保留画像表示領域７７が設定されない。即ち、ＲＵＳＨ演出中を除く通常遊技状態及びｃ時短遊技状態では、特図変動画像表示領域７５に特図保留格納エリア対応領域（図示略）の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された第１特図データに基づいて当該変動画像が表示され、第１特図保留画像表示領域７６に特図保留格納エリア対応領域（図示略）の第１特図保留格納エリア対応領域に格納された第１特図データに基づいて対応表示としての第１特図保留画像が表示され、特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された第２特図データに基づく対応表示としての第２特図保留画像は表示されない。

【２８４８】

ここで、通常遊技状態及びｃ時短遊技状態では、前述のように、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ちを行い、第１入賞口３１４に遊技球を入球させることで第１特図大当たり抽選を受けることが奨励される。そのため、ＲＵＳＨ演出中を除く通常遊技状態及びｃ時短遊技状態において、特図データ画像表示部７５，７６，７７として、当該特図変動画像表示領域７５及び第１特図保留画像表示領域７６が設定され（対応表示としての第１特図保留画像が表示され）、第２特図保留画像表示領域７７が設定されない（対応表示としての第２特図保留画像が表示されない）ことで、遊技者に対して左打ちが奨励されることを示唆することが可能になる。

【２８４９】
そして、ＲＵＳＨ演出中を除く通常遊技状態及びｃ時短遊技状態において実行されるステップＳ４５１４の第１特図データ画像表示処理では、更新手段としてのステップＳ４５１４の処理においてシフト（更新）された内容に基づいて、特図保留格納エリア対応領域（図示略）の特図実行エリア対応領域（図示略）及び第１特図保留格納エリア対応領域に格納された第１特図データに基づいて、当該変動画像及び対応表示としての第１特図保留画像が表示される。これにより、図柄表示部３４１に表示される対応表示としての第１特図保留画像の数が、先の第１特図遊技の終了時から１つ少なくなる（図５２（Ａ１）及び図５２（Ｂ１）参照）。
【２８５０】
なお、ＲＵＳＨ演出中を除く通常遊技状態及びｃ時短遊技状態では、当該変動画像及び対応表示として第１特図保留画像が表示され、対応表示として第２特図保留画像が表示されないが、ＲＵＳＨ演出中を除く通常遊技状態又はｃ時短遊技状態において対応表示として第２特図保留画像を表示するようにしてもよい。即ち、ＲＵＳＨ演出中を除く通常遊技状態及びｃ時短遊技状態において、対応表示として、第１特図保留画像及び第２特図保留画像の双方を表示してもよい。
【２８５１】
図２２５（Ｂ）及び図２２５（Ｄ）に示すように、ｂ時短遊技状態及びＲＵＳＨ演出中では、特図データ画像表示部７５，７６，７７として、当該特図変動画像表示領域７５及び第２特図保留画像表示領域７７が設定され、第１特図保留画像表示領域７６が設定されない。即ち、ｂ時短遊技状態及びＲＵＳＨ演出中では、特図変動画像表示領域７５に特図保留格納エリア対応領域（図示略）の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された第２特図データに基づいて当該変動画像が表示され、第２特図保留画像表示領域７７に特図保留格納エリア対応領域（図示略）の第２特図保留格納エリア対応領域に格納された第２特図データに基づいて対応表示としての第２特図保留画像が表示され、特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された第１特図データに基づく対応表示としての第１特図保留画像は表示されない。
【２８５２】
ここで、ｂ時短遊技状態及びＲＵＳＨ演出中では、前述のように、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを行い、第２入賞口３１５に遊技球を入球させることで第２特図大当たり抽選を受けることが奨励される。そのため、ｂ時短遊技状態及びＲＵＳＨ演出中において、特図データ画像表示部７５，７６，７７として、当該特図変動画像表示領域７５及び第２特図保留画像表示領域７７が設定され（対応表示としての第２特図保留画像が表示され）、第１特図保留画像表示領域７６が設定されない（対応表示としての第１特図保留画像が表示され）ことで、遊技者に対して右打ちが奨励されることを示唆することが可能になる。
【２８５３】
しかしながら、ＲＵＳＨ演出中は、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちが遊技者に有利であるために奨励されるため、遊技者が適切（意図的）に右打ちを行う限りは、例えば遊技球の打ち出し不良が発生しない限りは第１入賞口３１４への遊技球の始動入賞は発生しない。ところが、ＲＵＳＨ演出中は、高サポートモードであるためには第２特図保留数Ｍが最大保留数となり易く、第２特図保留数Ｍが最大保留数である場合には第２入賞口３１５に遊技球を入球させる必要はない。一方、本実施形態では、第１特図遊技よりも第２特図遊技が優先して実行される。そのため、遊技者は、第２特図保留数Ｍが最大保留数である場合に第１特図保留数が最大保留数でない場合には、ＲＵＳＨ演出の終了後に即座に第１特図遊技が連続して実行されるように、第１特図保留数を最大保留数とするために意図的に左打ちを行うことで第１入賞口３１４への遊技球の入球を試みることがある。また、遊技者が遊技盤３１の右側領域への遊技球の打ち出しを試みる場合であっても、遊技球の打ち出し不良によって遊技者の意に反して遊技盤３１の左側領域に遊技球が打ち出されてしまうことがある。このように、右打ちが奨励されるＲＵＳＨ演出中におい

ても、遊技盤３１の左側領域に遊技球が打ち出される場合がある。そのため、ＲＵＳＨ演出中においても第１入賞口３１４への遊技球の入球が発生し得る。奨励されない遊技（例えばＲＵＳＨ中の左打ち）によって第１入賞口３１４への遊技球の入球が発生した場合であっても、遊技機としては入賞を無効にせず、正当な入球として処理する。即ち、特定条件としての第１入賞口３１４への遊技球の入球が発生した場合に第１特図保留コマンドが音声ランプ制御装置５に送信され、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２に設定される特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留格納エリア対応領域（図示略）に情報が格納される、数値記憶処理によって第１特図に係る数値情報が記憶されるが、ＲＵＳＨ演出中は対応表示として第１特図保留画像が表示されることはない。即ち、ＲＵＳＨ演出中は、ＲＵＳＨ演出中は対応表示として第１特図保留画像が表示されることはないが、第１入賞口３１４への遊技球の入球が発生した場合などは更新処理が実行されて特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留格納エリア対応領域（図示略）の第１特図当否情報のデータ（第１特図データ）が更新される。

【２８５４】

そして、ｂ時短遊技状態及びＲＵＳＨ演出中において実行されるステップＳ４５１８の第２特図データ画像表示処理では、ステップＳ４５１７においてシフト（更新）された内容に基づいて、特図保留格納エリア対応領域（図示略）の特図実行エリア対応領域（図示略）及び第２特図保留格納エリア対応領域に格納された第２特図データに基づいて、当該変動画像及び対応表示としての第２特図保留画像が表示される。これにより、図柄表示部３４１に表示される第２特図保留画像の数が、先の第２特図遊技の終了時から１つ少なくなる（図５２（Ａ２）及び図５２（Ｂ２）参照）。

【２８５５】

なお、ｂ時短遊技状態又はＲＵＳＨ演出中では、当該変動画像及び対応表示として第２特図保留画像が表示され、対応表示として第１特図保留画像が表示されない。これは、変動表示が実行されることのない第１特図遊技に対する対応表示としての第１特図保留画像を表示しても当該画像から得られる情報は不要な情報であって、そのような不要な情報に対する画像が表示されても遊技者からすると必要な画像の視認性が阻害されるだけでだからである。しかし、ｂ時短遊技状態又はＲＵＳＨ演出中において対応表示として第１特図保留画像を表示するようにしてもよい。即ち、ＲＵＳＨ演出中を除く通常遊技状態及びｃ時短遊技状態において、対応表示として第１特図保留画像及び第２特図保留画像の双方を表示してもよい。

【２８５６】

ところで、本実施形態では、各種遊技状態の移行が実行されるが、遊技状態の移行の前後で、特図データ画像表示部７５，７６，７７における対応表示としての第１特図保留画像及び第２特図保留画像の表示態様が異なることがある。例えば、遊技状態がｃ時短遊技状態から通常遊技状態に移行される場合には、対応表示としての第１特図保留画像の表示状態が維持されると共に、対応表示としての第２特図保留画像の非表示状態が維持される一方で（図２２５（Ｃ）→図２２５（Ａ）参照）、遊技状態がｂ時短遊技状態から通常遊技状態に移行される場合には、対応表示としての第１特図保留画像が非表示状態から表示状態とされると共に、対応表示としての第２特図保留画像が表示状態から非表示状態とされる（図２２５（Ｂ）→図２２５（Ａ））。

【２８５７】

また、遊技状態がａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行される場合、通常遊技状態であっても、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づいて実行される第２特図遊技に対しては特定演出としてのＲＵＳＨ演出が実行され、このＲＵＳＨ演出中は、対応表示としての第２特図保留画像の表示状態が維持されると共に、対応表示としての第１特図保留画像の非表示状態が維持される（図２２５（Ｄ）参照）。もちろん、ＲＵＳＨ演出の実行中は、第１入賞口３１４への遊技球の入球があった場合でも、対応表示としての第１特図保留画像の非表示状態が維持されるが、この場合、ＲＡＭ５１２に設定される第１特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留数記憶エリア対応領域に記憶されて

いる第１特図保留数Ｎが更新処理によって更新される。
【２８５８】
　これに対して、大当たり遊技が実行されることなくＲＵＳＨ演出が終了した場合、その時点での、ＲＡＭ５１２に設定された特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留格納エリア対応領域（図示略）に第１特図当否情報のデータ（第１特図データ）に基づいて、非表示状態とされていた対応表示としての第１特図保留画像が表示状態とされる一方、表示状態とされていた対応表示としての第２特図保留画像が非表示状態とされる（図２２５（Ｄ）→図２２５（Ａ））。即ち、特定演出としてのＲＵＳＨ演出の終了に伴って特図データ画像表示部７５，７６，７７における対応表示としての第１特図保留画像及び第２特図保留画像の表示態様が変化する。
【２８５９】
＜ステップＳ４５１９＞
　図２２２の説明に踊り、受信したコマンドが第２特図シフトコマンドでない場合（ステップＳ４５１６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４５１９）。第１特図保留コマンドは、第１特図保留格納エリアＲＥＡ１に格納された情報が更新されたことを示すものであり、第１入賞口３１４に遊技球が入球することを契機として第１特図保留格納エリアＲＥＡ１に格納された情報が更新された場合に、図２００の第１特図保留コマンド設定処理でのステップＳ３３０４又はＳ３３０６において設定される。
【２８６０】
　ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図保留コマンドである場合（ステップＳ４５１９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４５２０に移行し、受信したコマンドが第１特図保留コマンドでない場合（ステップＳ４５１９：Ｎｏ）、処理をステップＳ４５２２に移行する。
【２８６１】
＜ステップＳ４５２０及びＳ４５２１＞
　受信したコマンドが第１特図保留コマンドである場合（ステップＳ４５１９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、更新処理として第１特図保留情報の更新処理を実行すると共に（ステップＳ４５２０）、演出表示処理として対応表示としての第１特図保留画像の表示処理を実行し（ステップＳ４５２１）、当該コマンド判定処理を終了する。
【２８６２】
　ここで、ステップＳ４５２０で実行される第１特図保留情報の更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留格納エリア対応領域（図示略）に第１特図当否情報のデータ（第１特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第１特図保留情報の更新処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４（図８参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された第１特図当否情報に対応する第１特図データが、当該第１特図当否情報が格納された第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４に対応して設定される第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア４１２ｂにおける第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２（図８参照）に第１特図当否情報が格納された場合には、第２保留エリアＲＥＡ２に対応して設定される第１特図第２保留エリア対応領域（図示略）に第１特図データが格納される。また、第１特図保留情報の更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第１特図保留数Ｎに１加算され、数値記憶処理によって加算された数値情報が記憶される。
【２８６３】
　一方、ステップＳ４５２１で実行される対応表示としての第１特図保留画像の表示処理は、ステップＳ４５２０において第１特図保留格納エリア対応領域（図示略）に追加（更新）された第１特図データに基づいて、第１特図保留画像表示領域７６に対応表示として第１特図保留画像を追加する処理が実行される。

【２８６４】
＜ステップＳ４５２２＞
受信したコマンドが第１特図保留コマンドでない場合（ステップＳ４５１９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４５２２）。第２特図保留コマンドは、第２特図保留格納エリアＲＥＢ１に格納された情報が更新されたことを示すものであり、第２入賞口３１５に遊技球が入球することを契機として第２特図保留格納エリアＲＥＡ１に格納された情報が更新された場合に、図２０２の第２特図保留コマンド設定処理でのステップＳ３４０３、Ｓ３４０６又はＳ３４０８において設定される。
【２８６５】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図保留コマンドである場合（ステップＳ４５２２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４５２３に移行し、受信したコマンドが第２特図保留コマンドでない場合（ステップＳ４５２２：Ｎｏ）、処理を図２２３のステップＳ４５２５に移行する。
【２８６６】
＜ステップＳ４５２３及びＳ４５２４＞
受信したコマンドが第２特図保留コマンドである場合（ステップＳ４５２２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、更新処理として第２特図保留情報の更新処理を実行すると共に（ステップＳ４５２３）、演出表示処理として対応表示としての第２特図保留画像の表示処理を実行し（ステップＳ４５２４）、当該コマンド判定処理を終了する。
【２８６７】
ここで、ステップＳ４５２３で実行される第２特図保留情報の更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留格納エリア対応領域（図示略）に第２特図当否情報のデータ（第２特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第２特図保留情報の更新処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４（図８参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された第２特図当否情報に対応する第２特図データが、当該第２特図当否情報が格納された第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４に対応して設定される第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア４１２ｂにおける第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２保留エリアＲＥＢ２（図８参照）に第２特図当否情報が格納された場合には、第２保留エリアＲＥＢ２に対応して設定される第２特図第２保留エリア対応領域（図示略）に第２特図データが格納される。また、第２特図保留情報の更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第２特図保留数Ｍに１加算される。
【２８６８】
一方、ステップＳ４５２４で実行される対応表示としての第２特図保留画像の表示処理は、ステップＳ４５２３において第２特図保留格納エリア対応領域（図示略）に追加（更新）された第２特図データに基づいて、第２特図保留画像表示領域７７に対応表示として第２特図保留画像を追加する処理が実行される。
【２８６９】
＜ステップＳ４５２５＞
図２２２の説明に戻りに、受信したコマンドが第２特図保留コマンドでない場合（ステップＳ４５２２：Ｎｏ）、図２２３に示すように、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特殊変動開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４５２５）。特殊変動開始コマンドは、ａ時短遊技状態において第２入賞口３１５に遊技球が入球することに基づいてａ時短遊技状態移行後に最初に実行される第２特図遊技であることを示すものであり、ａ時短遊技状態において最初の第２特図遊技が開始される場合に、図２１１の第２特図変動パターン設定処理Ｂでのステップ４００３において設定される。
【２８７０】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特殊変動開始コマンドである場合（ステップＳ４５２５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４５２６に移行し、受信したコマンドが特殊変動開始コマンドでない場合（ステップＳ４５２５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４５２７に移行する。

【２８７１】

＜ステップＳ４５２６＞

受信したコマンドが特殊変動開始コマンドである場合（ステップＳ４５２５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技であること（小当たり確率が高く大当たり遊技が実行され易い状態であること）を報知する特定演出としてのＲＵＳＨ演出を開始させるＲＵＳＨ演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ４５２６）、当該コマンド判定処理を終了する。ＲＵＳＨ演出開始フラグは、ＲＵＳＨ演出を設定するか否かを判断するために、後述の図２２４の変動種別（演出パターン）設定処理のステップＳ４６０１において参照され、ＲＵＳＨ演出開始フラグがオンに設定されている場合にＲＵＳＨ演出が設定される。

【２８７２】

ＲＵＳＨ演出は、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技に対して設定され、前述のように１回～５回の第２特図遊技に対して設定される。このＲＵＳＨ演出は、ａ時短遊技状態への移行後に最初に実行される第２特図遊技に対して実行される一発告知演出（図２２６参照）と、ａ時短遊技状態への移行後の２回目～５回目の第２特図遊技に対して実行されるバトル演出（図２２７及び図２２８参照）とを含む。また、ＲＵＳＨ演出は、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技の全てが外れを報知するものである場合に、バトル演出の終了後に実行される表示演出としてのリザルト演出及び分岐演出を含む（図２２９参照）。

【２８７３】

ここで、図２２６はＲＵＳＨ演出の最初に実行される一発告知演出の一例を示す図である。図２２６に示すように、一発告知演出は、ボタン演出して実行される。この一発告知演出では、まず遊技者に操作ボタン２０に対する操作を促す操作ボタン２０を模した画像が表示される（図２２６（Ａ）参照）。

【２８７４】

そして、当該第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合、遊技者の操作ボタン２０に対する操作によって可動役物部材３９が作動され（図２２６（Ｂ）参照）、可動役物部材３９の復帰後に飾り図柄がゾロ目で停止表示されることで（図２２６（Ａ）参照）当該第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりであることが遊技者に報知される。

【２８７５】

一方、当該第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合、遊技者の操作ボタン２０に対する操作によっても可動役物部材３９が作動されず（図２２６（Ｄ）参照）、飾り図柄がゾロ目以外のバラケ目で停止表示されることで（図２２６（Ｅ）参照）当該第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れであることが遊技者に報知される。

【２８７６】

また、図２２７及び図２２８はＲＵＳＨ演出の一発告知演出の次に実行され得るバトル演出の一例を示す図である。バトル演出では、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルの結果によって、ＲＵＳＨ演出の一発告知演出の終了時における第２特図遊技を実行する権利の第２特図保留（残保留）の中に大当たり抽選結果が小当たりであるものが含まれるか否かが報知される。なお、バトル演出は、ＲＵＳＨ演出の一発告知演出の終了時における第２特図遊技を実行する権利の第２特図保留（残保留）がない場合には実行されず、当該残保留が１個以上ある場合に実行される。

【２８７７】

図２２７（Ａ）に示すように、本実施形態では、バトル演出としてパターンＡ～Ｄの種

類が設定されている。パターンＡ及びＢは、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するものであり、ＲＵＳＨ演出の一発告知演出の終了時における第２特図遊技を実行する権利の第２特図保留（残保留）中に大当たり抽選の結果が小当たりであるものが含まれない場合に選択される。パターンＣ及びＤは、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するものであり、ＲＵＳＨ演出の一発告知演出の終了時における第２特図遊技を実行する権利の第２特図保留（残保留）中に大当たり抽選の結果が小当たりであるものが含まれる場合に選択される。

【２８７８】

バトル演出のパターンＡは、図柄表示部３４１にバトル開始の文字画像が表示され（図２２７（Ｂ）参照）、まず敵キャラクタが攻撃し（図２２７（Ｄ）参照）、敵キャラクタの攻撃が味方キャラクタにヒットし（図２２８（Ｂ２）参照）→味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するものである（図２２８（Ｂ３）参照）。

【２８７９】

バトル演出のパターンＢは、図柄表示部３４１にバトル開始の文字画像が表示され（図２２７（Ｂ）参照）、まず味方キャラクタが攻撃し（図２２７（Ｃ）参照）、味方キャラクタの攻撃を敵キャラクタが防御し（図２２８（Ｂ１）参照）→敵キャラクタが反撃し（図２２７（Ｄ）参照）、敵キャラクタの攻撃が味方キャラクタにヒットし（図２２８（Ｂ２）参照）→味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するものである（図２２８（Ｂ３）参照）。

【２８８０】

バトル演出のパターンＣは、図柄表示部３４１にバトル開始の文字画像が表示され（図２２６（Ｂ）参照）、まず味方キャラクタが攻撃し（図２２６（Ｃ）参照）、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットし（図２２８（Ａ１）参照）→味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するものである（図２２８（Ａ３）参照）。

【２８８１】

バトル演出のパターンＤは、図柄表示部３４１にバトル開始の文字画像が表示され（図２２６（Ｂ）参照）、まず敵キャラクタが攻撃し（図２２７（Ｄ）参照）、敵キャラクタの攻撃を味方キャラクタが防御し（図２２８（Ａ２）参照）、味方キャラクタが反撃し（図２２７（Ｃ）参照）、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットし（図２２８（Ａ１）参照）→味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するものである（図２２８（Ａ３）参照）。

【２８８２】

そして、バトル演出は、残保留パターンの種別に応じた第２特図遊技の回数に応じて実行される。具体的には、残保留パターン１，５では、１回の第２特図遊技に対してバトル演出が実行され、残保留パターン２，６では、２回の第２特図遊技に対してバトル演出が実行され、残保留パターン３，７では、３回の第２特図遊技に対してバトル演出が実行され、残保留パターン４，８では、１回の第２特図遊技に対してバトル演出が実行される。つまり、残保留パターン１，５を除く残保留パターン２～４及び残保留パターン６～９では、複数回の第２特図遊技に対して纏めてバトル演出が実行される。そして、本実施形態では、前述のように、第２特図遊技が第１特図遊技よりも優先して実行される。そのため、バトル演出の実行中に第１入賞口３１４への遊技球の入球があった場合（ＲＡＭ５１２に設定される第１特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留数記憶エリア対応領域に記憶されている第１特図保留数Ｎが更新処理によって加算される場合）であっても、第２特図遊技が優先して実行される。その結果、バトル演出の実行対象となった所定数の第２特図遊技が終了するまでは、即ちＲＡＭ５１２に設定される第２特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留数記憶エリア対応領域に記憶されている第２特図保留数Ｍが、第２特図遊技の実行により減算処理によって減算されて０（図柄表示部３４１に表示される第２特図保留画像の数が０）となるまでは、表示演出としてのバトル演出の実行中の第１入賞口３１４への遊技球の入球に基づく第１特図遊技が開始されない。これにより、バトル演出は、バトル演出の実行中の第１入賞口３１４への遊技球の入球に基づいて阻害されること

はない。また、バトル演出の実行中の第１入賞口３１４への遊技球の入球に基づく第１特図遊技は、バトル演出の終了後に開始される。

【２８８３】

また、図２２５（Ｄ）に示すように、特定演出としてのＲＵＳＨ演出では、例えばＲＵＳＨ中であることを示す画像（「大当たりＲＵＳＨ」の文字画像）、大当たりＲＵＳＨ回数を示す画像（「ＲＵＳＨ×３」の文字画像）、当該大当たりＲＵＳＨでの出玉総数を示す画像（「３０００玉」の文字画像）が、ＲＵＳＨ演出を実行中の少なくとも一部の期間で表示される。これらの画像の一部又は全部は省略してもよく、また大当たりＲＵＳＨで実行可能な残りの特図遊技回数を示す画像を表示することも考えられる。

【２８８４】

また、図２２９（Ａ）はリザルト演出での画面例を示す図であり、図２２９（Ｂ）～図２２９（Ｄ）は分岐演出での画面例を示す図である。なお、図２２９（Ｅ）及び図２２９（Ｆ）は、分岐演出終了後の画面例を示す図である。

【２８８５】

図２２９に示す表示演出としてのリザルト演出及び分岐演出は、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技の全てが外れを報知するものである場合に実行される。具体的には、リザルト演出及び分岐演出は、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技の数が１個である場合には、外れを報知する一発告知演出（図２２６（Ｅ）参照）の終了後に、リザルト演出及び分岐演出が実行され、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技の数が２個～５個である場合には、外れであることを報知するバトル演出（図２２８（Ｂ３）参照）の終了後に実行される。

【２８８６】

図２２９（Ａ）に示すように、リザルト演出では、小当たり遊技を経由しない初大当たり遊技を契機として実行され得る当該初大当たり遊技を含めた一連の大当たり遊技（連荘大当たり遊技）の結果に関す画像が表示される。具体的には、本実施形態のリザルト演出では、「結果発表」の文字画像と共に、大当たり連荘回数を示す画像（「ＲＵＳＨ　５回」の文字画像）、連荘大当たり遊技での出玉の合計数を示す画像（「合計出玉　２６００玉」の文字画像）が表示される。これにより、遊技者は、大当たり連荘回数及び出玉の合計数を把握することができる。

【２８８７】

なお、小当たり遊技を経由しない初大当たり遊技を契機としてａ時短遊技状態に移行される場合であっても、最初に移行されたａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技の全てが外れを報知するものである場合には、連荘大当たりではなく、いわゆる単発大当たりとなるが、説明の簡便上、単発大当たりの場合にも連荘と称する。そして、単発大当たりの場合には、連荘回数は１回となり、大当たり連荘回数を示す画像としては「ＲＵＳＨ　１回」の文字画像が表示される。

【２８８８】

また、本実施形態のリザルト演出において表示される大当たり連荘回数は、小当たり遊技を経由しない初大当たり遊技を含めていたが、初大当たり遊技を除外して大当たり連荘回数をカウントし、その回数を表示するようにしてもよい。

【２８８９】

また、本実施形態のリザルト演出では、遊技者に左打ちを促す画像（左向き矢印の画像及び「左打ち」の文字画像）が表示される。ここで、本実施形態では、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技の全てが外れを報知するものである場合に当該第２特図遊技の全てが終了した場合（ＲＵＳＨ演出が終了した場合）、最後に実行された第２特図遊技の終了時点（次に実行される第１特図遊技の開始時点）での遊技状態は、通常遊技状態及びｃ時短遊技状態のいずれかである。即ち、最後に実行された第２特図遊技の終了時点（次に実行される第１特図遊技の開始時点）での遊技状態は、当該第２特図遊技の全てが完全外れである場合には通常遊技状態であり

、当該第２特図遊技の１つが時短図柄停止外れである場合にはｃ時短遊技状態である。そして、通常遊技状態及びｃ時短遊技状態のいずれにおいても、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちが奨励される。一方、本実施形態では、時短大当たり遊技の終了後にａ時短遊技状態に移行された場合（ＲＵＳＨ演出の実行中）や大当たり遊技中は、前述のように遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。即ち、ＲＵＳＨ演出においてＲＵＳＨが終了することが報知された場合には、右打ちから左打ちに切り替えることが奨励される。そのため、リザルト演出において左打ちを促す画像を表示することで、遊技者は、奨励される遊技盤３１への遊技球の打ち出し領域が変更されたこを把握することができる。

【２８９０】

図２２９（Ｂ）に示すように、分岐演出は、ボタン演出として実行される。具体的には、本実施形態の分岐演出では、分岐演出が実行されていることを示す「運命の選択」の文字画像と共に、遊技者に操作ボタン２０に対する操作を促すために、操作ボタン２０を模した画像及び「押せ！！」の文字画像が表示される。

【２８９１】

ここで、前述のように、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技の全てが外れを報知するものである場合に当該第２特図遊技の全てが終了した場合（ＲＵＳＨ演出が終了した場合）、最後に実行された第２特図遊技の終了時点（次に実行される第１特図遊技の開始時点）での遊技状態は、ｃ時短遊技状態又は通常遊技状態である。そして、ｃ時短遊技状態では、大当たり抽選の結果が大当たりである場合の時短大当たりの振り分けが１００％であるのに対し（図１９６（Ｃ）参照）、通常遊技状態では、大当たり抽選の結果が大当たりである場合の時短大当たりの振り分けが５０％である（図１９６（Ｃ）参照）。そのため、ｃ時短遊技状態は、通常遊技状態に比べて遊技者に有利な遊技状態である。

【２８９２】

そして、図２２９（Ｃ）に示すように、分岐演出では、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技の全てが外れを報知するものである場合に当該第２特図遊技の全てが終了した場合（ＲＵＳＨ演出が終了した場合）、最後に実行された第２特図遊技の終了時点（次に実行される第１特図遊技の開始時点）での遊技状態が、通常遊技状態よりも有利なｃ時短遊技状態である場合には、「おめでとう！」の文字画像が表示される。これにより、遊技者に対して、ｃ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技の全てが外れを報知するものである場合に当該第２特図遊技の全てが終了した場合（ＲＵＳＨ演出が終了した場合）、最後に実行された第２特図遊技の終了時点（次に実行される第１特図遊技の開始時点）での遊技状態が、通常遊技状態よりも遊技者に有利なｃ時短遊技状態であることが明示又は示唆される。

【２８９３】

一方、図２２９（Ｄ）に示すように、分岐演出では、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技の全てが外れを報知するものである場合に当該第２特図遊技の全てが終了した場合（ＲＵＳＨ演出が終了した場合）、最後に実行された第２特図遊技の終了時点（次に実行される第１特図遊技の開始時点）での遊技状態が、ｃ時短遊技状態よりも不利な通常遊技状態である場合には、「ざんねん・・・」の文字画像が表示される。これにより、遊技者に対して、ｃ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技の全てが外れを報知するものである場合に当該第２特図遊技の全てが終了した場合（ＲＵＳＨ演出が終了した場合）、最後に実行された第２特図遊技の終了時点（次に実行される第１特図遊技の開始時点）での遊技状態が、ｃ時短遊技状態よりも不利な通常遊技状態であることが明示又は示唆される。

【２８９４】

なお、分岐演出において「おめでとう！」又は「ざんねん・・・」の文字画像を表示す

る場合、遊技者に左打ちを促す画像（左向き矢印の画像及び「左打ち」の文字画像）が表示される。即ち、遊技者に左打ちを促す画像は、分岐演出の実行中において終始が表示される。もちろん、遊技者に左打ちを促す画像は、分岐演出の実行中の一部の期間において表示してもよいし、省略することも考えられる。

【２８９５】

また、図２２９（Ｃ）に示すｃ時短遊技状態であること明示又は示唆する分岐演出の終了後は、図２２９（Ｅ）に示すように、ｃ時短遊技状態での遊技に関する画像が表示される。「大当たりでＲＵＳＨ確定！！」、「突然チャンス」の文字画像がｃ時短遊技状態での遊技に関する画像に該当する。このように、ｃ時短遊技状態での遊技に関する画像が表示されることで、遊技者は、ＲＵＳＨ演出が終了し、ｃ時短遊技状態であることを把握することができる。そして、ｃ時短遊技状態である場合にはＲＵＳＨ演出が終了した後に、第１特図を実行する権利の保留がある場合には第１特図保留数Ｎに対応する数の第１特図保留画像が対応表示として表示される。即ち、ＲＵＳＨ演出の実行中などに第１入賞口３１４に遊技球が入球することを契機として第１特図を実行する権利の保留が発生した場合、ＲＵＳＨ演出の終了時点での第１特図保留数Ｎに対応する数の第１特図保留画像が対応表示として表示される。

【２８９６】

また、遊技者に左打ちを促す画像（左向き矢印の画像及び「左打ち」の文字画像）が表示される。これにより、遊技者は、右打ちから左打ちに切り替えることが望ましいことを把握することができ、右打ちを継続することにより不利益を被ることを防止することができる。なお、遊技者に左打ちを促す画像は、当該画像が表示されてから一定期間が経過するまで表示すればよく、例えばｃ状態遊技状態が終了するまで継続して表示してもよいし、当該画像が表示されてから一定回数の特図遊技が実行されるまで表示してもよいし、当該画像が表示されてから一定時間が経過するまで表示してもよいし、当該画像が表示されてから一定数の遊技球が連続して左打ちされるまで表示してもよい。

【２８９７】

さらに、ｃ時短遊技状態演出の実行中は、ｃ時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数を示す特定対応表示としての残りのｃ時短遊技回数表示（「残り８回」の文字画像）が表示される。

【２８９８】

なお、遊技者は、ｃ時短遊技状態での遊技に関する画像が表示された時のｃ時短遊技回数表示に基づいて、ＲＵＳＨ演出の実行中に実行されたｃ時短遊技状態での第２特図遊技回数を把握でき、また、どの残保留に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであったかを把握することができる。例えば、図２２９（Ｅ）に示す例では、ｃ時短遊技回数表示として「残り８回」の文字画像が表示されるが、このｃ時短遊技回数表示に基づいて、最初に設定されたｃ時短遊技回数が１０回であり、既に２回の特図遊技がｃ時短遊技状態において実行されたことを把握することができ、また、３回前に実行された第２特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであったことを事後的に把握することができる。

【２８９９】

一方、図２２９（Ｄ）に示す通常遊技状態であること明示又は示唆する分岐演出の終了後は、図２２９（Ｆ）に示すように、通常遊技状態での遊技に関する画像が表示される。「大当たりでＲＵＳＨ確定！！」、「突然チャンス」の文字画像がｃ時短遊技状態での遊技に関する画像に該当する。このように、通常遊技状態での遊技に関する画像が表示されることで、遊技者は、ＲＵＳＨ演出が終了し、通常遊技状態であることを把握することができる。そして、通常遊技状態である場合にはＲＵＳＨ演出が終了した後に、第１特図を実行する権利の保留がある場合には第１特図保留数Ｎに対応する数の第１特図保留画像が対応表示として表示される。即ち、ＲＵＳＨ演出の実行中などに第１入賞口３１４に遊技球が入球することを契機として第１特図を実行する権利の保留が発生した場合、ＲＵＳＨ演出の終了時点での第１特図保留数Ｎに対応する数の第１特図保留画像が対応表示として

表示される。
【２９００】
　また、遊技者に左打ちを促す画像（左向き矢印の画像及び「左打ち」の文字画像）が表示される。これにより、遊技者は、右打ちから左打ちに切り替えることが望ましいことを把握することができ、右打ちを継続することにより不利益を被ることを防止することができる。なお、遊技者に左打ちを促す画像は、当該画像が表示されてから一定期間が経過するまで表示すればよく、例えば当該画像が表示されてから一定回数の特図遊技が実行されるまで表示してもよいし、当該画像が表示されてから一定時間が経過するまで表示してもよいし、当該画像が表示されてから一定数の遊技球が連続して左打ちされるまで表示してもよい。
【２９０１】
　なお、本実施形態では、リザルト演出が分岐演出よりも先に実行されるが、分岐演出はリザルト演出よりも先に実行されてもよい。
【２９０２】
　また、本実施形態では、リザルト演出（図２２９（Ａ）参照）及び分岐演出（図２２９（Ｂ）～（Ｆ）参照）が別々に実行されているが、リザルト演出及び分岐演出のうちの一方の一部又は全部が、他方に重複して実行されてもよい。例えば、図２２９（Ａ）に示すリザルト演出の画面例において、図２２９（Ｂ）に示す画像を併せて表示してもよく、図２２９（Ｃ）及び図２２９（Ｅ）に示す分岐演出の画面例において、図２２９（Ａ）に示すリザルト画像を併せて表示してもよい。
【２９０３】
　また、本実施形態では、リザルト演出及び分岐演出をＲＵＳＨ演出の一部として説明したが、リザルト演出及び分岐演出の一方又は双方はＲＵＳＨ演出とは異なる演出として実行されるものであってもよい。つまり、本実施形態では、リザルト演出及び分岐演出は、残保留のうちの最後に実行される第２特図遊技において実行されるが、リザルト演出及び分岐演出のうちの一方又は双方は、リザルト演出及び分岐演出は、残保留のうちの最後に実行される第２特図遊技の終了後に実行される第１特図遊技（の開始時）において実行されてもよい。
【２９０４】
＜ステップＳ４５２７＞
　図２２３の説明に戻り、受信したコマンドが特殊変動開始コマンドでない場合（ステップＳ４５２５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが残保留パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４５２７）。残保留パターンコマンドは、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく残保留の残保留パターン（図１９９参照）が設定される場合に、図２１１の第２特図変動パターン設定処理Ｂでのステップ Ｓ４００９において設定される。
【２９０５】
　ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが残保留パターンコマンドである場合（ステップＳ４５２７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４５２８に移行し、受信したコマンドが残保留パターンコマンドでない場合（ステップＳ４５２７：Ｎｏ）、処理をステップＳ４５３２に移行する。
【２９０６】
＜ステップＳ４５２８～Ｓ４５３１＞
　受信したコマンドが残保留パターンコマンドである場合（ステップＳ４５２７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、残保留パターンコマンドに基づいて、ＲＡＭ５１２に残保留パターンを記憶し（ステップＳ４５２８）、ＲＵＳＨ演出においてバトル演出を開始させるバトル演出開始フラグをオンに設定する（ステップＳ４５２９）。バトル演出開始フラグは、バトル演出を開始するか否かを判断するために、後述の図２２４の変動種別（演出パターン）設定処理のステップＳ４６０４において参照され、バトル演出フラグがオンに設定されている場合にバトル演出が設定される。

【２９０７】
さらに、ＭＰＵ５１は、残保留パターンコマンドに含まれる残保留数に関する情報に基づいて、数値記憶処理として、ＲＡＭ５１２に設定される残保留数カウンタ用の記憶領域に残保留数カウンタの値をセットする処理を実行する（ステップＳ４５３０）。そして、ＭＰＵ５１は、残保留数カウンタが設定されていること（残保留があること）を示す残保留数カウンタフラグをオンに設定し（ステップＳ４５３１）、当該コマンド判定処理を終了する。
【２９０８】
当該コマンド判定処理のステップＳ４５３０では、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づいて最初に実行された第２特図遊技の終了時点での第２特図遊技を実行する権利の数（残保留数）に対応する値に残保留数カウンタの値が設定される。ここで、本実施形態では、第２特図の最大保留数は４に設定されているため、残保留数は１～４のいずれかとなる。そして、ＲＡＭ５１２に設定される残保留数カウンタ用の記憶領域には、当該残保留数が１である場合には残保留数カウンタの値として１がセットされ、当該残保留数が２である場合には残保留数カウンタの値として２がセットされ、当該残保留数が３である場合には残保留数カウンタの値として３がセットされ、当該残保留数が４である場合には残保留数カウンタの値として４がセットされる。
【２９０９】
また、残保留数カウンタの値は、後述の当該コマンド判定処理のステップＳ４５４２において、当該残保留に対する第２特図遊技が終了する場合に１ずつ減算（更新）される。そのため、残保留数カウンタの値は、当該残保留に基づいて実行可能な第２特図遊技のうちの未実行の第２特図遊技数を示すものとなる。その結果、ＭＰＵ５１は、残保留数カウンタを参照することで、未実行の残保留に対する第２特図遊技数を図柄表示部３４１に表示することが可能になる。
【２９１０】
ここで、詳細は後述するが、当該残保留に基づいて実行される第２特図遊技に対しては、後述の変動種別（演出パターン）設定処理において、残保留パターンコマンドに基づいて特定される残保留パターン（図１９９（Ｄ）参照）に基づいて、バトル演出（図２２７及び図２２８参照）が設定される。例えば、残保留パターン１の場合には１つの残保留に対する１回の第２特図遊技に対してバトル演出が実行され、残保留パターン２の場合には２つの残保留に対する２回の第２特図遊技に対してバトル演出が実行され、残保留パターン３の場合には３つの残保留に対する３回の第２特図遊技に対してバトル演出が実行され、残保留パターン４の場合には４つの残保留に対する４回の第２特図遊技に対してバトル演出が実行される。換言すれば、当該残保留に対する第２特図遊技が終了する場合に１ずつ減算（更新）されることで当該残保留のうちの未実行の第２特図遊技数を示す残保留数カウンタの値は、バトル演出が実行される未実行の第２特図遊技数に一致する。そのため、ＲＡＭ５１２に設定される残保留数カウンタ用の記憶領域に残保留数カウンタの値が０になるまでバトル演出が継続して実行される。
【２９１１】
＜ステップＳ４５３２＞
受信したコマンドが残保留パターンコマンドでない場合（ステップＳ４５２７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特殊変動終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４５３２）。特殊変動終了コマンドは、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく第２特図の残保留に対する特殊変動の残り回数を示す残設定カウンタの値が０である場合に、図２０８の特図遊技制御処理でのステップＳ３７１２において設定される。
【２９１２】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特殊変動終了コマンドである場合（ステップＳ４５３２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４５３３に移行し、受信したコマンドが特殊変動終了コマンドでない場合（ステップＳ４５３２：Ｎｏ）、処理をステップＳ４５３４に移行す

る。
【２９１３】
＜ステップＳ４５３３＞
受信したコマンドが特殊変動終了コマンドである場合（ステップＳ４５３２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ＲＵＳＨ演出を終了させるＲＵＳＨ演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ４５３３）、当該コマンド判定処理を終了する。ＲＵＳＨ演出終了フラグは、ＲＵＳＨ演出を終了するか否かを判断するために、後述の図２２４の変動種別（演出パターン）設定処理のステップＳ４６１２において参照され、ＲＵＳＨ演出終了フラグがオンに設定されている場合にはＲＵＳＨ演出が終了される。
【２９１４】
＜ステップＳ４５３４＞
受信したコマンドが特殊変動終了コマンドでない場合（ステップＳ４５３２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４５３４）。特図変動パターンコマンドは、第１特図遊技又は第２特図遊技に対する特図変動パターンが設定された場合に、図２１０の特図変動開始処理でのステップＳ３９１０において設定される。
【２９１５】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ４５３４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４５３５に移行し、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ４５３４：Ｎｏ）、処理をステップＳ４５４０に移行する。
【２９１６】
＜ステップＳ４５３５＞
受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ４５３４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、演出表示処理として、特図遊技において図柄表示部３４１などにおいて実行させる変動種別（演出パターン）を設定する変動種別（演出パターン）設定処理を実行し（ステップＳ４５３５）、処理をステップＳ４５３６に移行する。なお、変動種別（演出パターン）設定処理の詳細は、図２２４を参照して後述する。
【２９１７】
＜ステップＳ４５３６＞
ステップＳ４５３６では、ＭＰＵ５１は、前述の第１の実施形態でのコマンド判定処理におけるステップＳ３１０４の停止図柄組み合わせ設定処理と同様に、特図遊技において図柄表示部３４１で変動表示される複数の飾り図柄（例えば３つ）が有効ラインに停止表示される場合の図柄組み合わせを設定する停止図柄組み合わせ設定処理を実行し、処理をステップＳ４５３７に移行する。
【２９１８】
なお、本実施形態では、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、飾り図柄の停止図柄組み合わせとしては、時短図柄停止外れ種別に対応したものが設定される（図１９８（Ｄ）参照）。具体的には、飾り図柄の停止図柄組み合わせとしては、時短図柄停止外れＡである場合には「１１９」又は「９９１」が設定され、時短図柄停止外れＢである場合には「５５４」又は「５５６」が設定され、時短図柄停止外れＣである場合には「３３２」又は「３３４」が設定され、時短図柄停止外れＤである場合には「７７６」又は「７７８」が設定される。
【２９１９】
＜ステップＳ４５３７＞
ステップＳ４５３７では、ＭＰＵ５１は、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定する。変動表示時間は、特図変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図４２の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０１のカウンタ更新処理で１ずつ減算され、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時

間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタが０になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

【２９２０】

＜ステップＳ４５３８＞

ステップＳ４５３８では、ＭＰＵ５１は、当該コマンド判定処理のステップＳ４５３５で設定された演出パターン種別、及びステップＳ４５３６で決定された飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に出力し、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、演出パターン種別及び飾り図柄の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置６のＲＯＭ６１１には、表示変動パターンコマンド各々に対応する飾り図柄の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置６では、ＭＰＵ６１が、表示変動パターンコマンドに対応する飾り図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部３４１における変動表示及び演出表示を実行する。

【２９２１】

＜ステップＳ４５３９＞

ステップＳ４５３９では、ＭＰＵ５１は、時短回数カウンタ更新処理を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。この時短回数カウンタ更新処理では、ＲＡＭ５１２に設定されるｂ時短回数カウンタ用又はｃ時短回数カウンタ用の記憶領域にセットされたｂ時短回数カウンタ又はｃ時短回数カウンタの値から１減算し、減算後の値を記憶する処理が実行される。具体的には、ＭＰＵ５１は、当該コマンド判定処理のステップＳ４５０６でオンに設定されるｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合、即ちｂ時短遊技状態である場合、ＲＡＭ５１２に設定されるｂ時短回数カウンタ用の記憶領域にセットされたｂ時短回数カウンタの値から１減算する。また、当該時短回数カウンタ更新処理では、ＭＰＵ５１は、当該コマンド判定処理のステップＳ４５１０でオンに設定されるｃ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合、即ちｃ時短遊技状態である場合、ＲＡＭ５１２に設定されるｃ時短回数カウンタ用の記憶領域にセットされたｃ時短回数カウンタの値から１減算する。

【２９２２】

＜ステップＳ４５４０＞

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ４５３４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４５４０）。特図遊技終了コマンドは、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄が停止表示された場合に、図２０７の特図遊技制御処理でのステップＳ３７０９において設定される。

【２９２３】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図遊技終了コマンドである場合（ステップＳ４５４０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４５４１に移行し、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ４５４０：Ｎｏ）、処理をステップＳ４５４５に移行する。

【２９２４】

＜ステップＳ４５４１～Ｓ４５４４＞

受信したコマンドが特図遊技終了コマンドである場合（ステップＳ４５４０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、残保留数カウンタが設定されていることを示す残保留数カウンタフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４５４１）。残保留数カウンタフラグは、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づいて最初に実行された第２特図遊技の終了時点での第２特図遊技を実行する権利の保留である残保留のうちの未実行の第２特図遊技数を示す残保留数カウンタが設定されていることを示すフラグである。

【２９２５】

ＭＰＵ５１は、残保留数カウンタフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４５

４１：Ｙｅｓ）、減算処理として、残保留数カウンタの値から１減算する処理を実行する（ステップＳ４５４２）。即ち、ＭＰＵ５１は、特定演出としてのＲＵＳＨ演出におけるバトル演出の実行中において、第２特図遊技の終了時にＲＡＭ５１２に設定される記憶領域に記憶された残保留数カウンタの値を更新する。このように、バトル演出の実行中において、第２特図遊技の終了時にＲＡＭ５１２に設定される記憶領域に記憶された残保留数カウンタの値が更新（減算）されることで、例えば当該残保留中に、大当たり抽選の結果がｃ時短遊技状態に移行される時短図柄停止外れであるものが含まれる場合であっても、ＲＡＭ５１２に設定される記憶領域に記憶された残保留数カウンタの値を参照することで、残保留数カウンタの値が０となるまでバトル演出を継続して実行すること可能になり、残保留数カウンタの値が０となってからｃ時短遊技状態である場合に固有のｃ時短遊技状態演出（図２２５（Ｃ）参照）を表示演出として実行することが可能になる。

【２９２６】

一方、ＭＰＵ５１は、残保留数カウンタフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４５４１：Ｎｏ）、即ち残保留に対する処理が必要ない場合、当該コマンド判定処理を終了する。

【２９２７】

さらに、ＭＰＵ５１は、減算後の残保留数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４５４３）。ＭＰＵ５１は、減算後の残保留数カウンタの値が０である場合（ステップＳ４５４３：Ｙｅｓ）、残保留数カウンタフラグをオフに設定し（ステップＳ４５４４）、当該コマンド判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、残保留数カウンタの値が０となった段階で、残保留数の管理（更新）を終了する。換言すれば、ＲＡＭ５１２に設定される残保留数カウンタ用の記憶領域に残保留数カウンタの値が０となる場合にバトル演出を終了する。

【２９２８】

一方、ＭＰＵ５１は、減算後の残保留数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４５４３：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、残保留数カウンタの値が０でない場合、残保留数の管理（更新）を継続する。換言すれば、ＲＡＭ５１２に設定される残保留数カウンタ用の記憶領域に残保留数カウンタの値が０とならない場合にバトル演出を継続する。

【２９２９】

なお、本実施形態では、残保留数カウンタの値は、特図変動パターンの受信時、即ち特図遊技の開始時に更新（減算）されるが、残保留数カウンタの値を特図遊技の終了時に更新（減算）してもよい。

【２９３０】

また、残保留パターンコマンドから特定される残保留数を管理（更新）しているが、これに代えて、残保留パターンコマンドから特定される残保留パターンに基づいてバトル演出において実行される第２特図遊技回数を特定し、当該第２特図遊技回数を管理（更新）してもよい。この場合、バトル演出において実行される第２特図遊技回数は、ＲＡＭ５１２に設定される記憶領域に第２特図遊技回数に対応するバトル演出カウンタを設定し、このバトル演出カウンタを当該第２特図遊技の開始時（又は終了時）に更新することで、バトル演出において実行される残りの第２特図遊技回数を管理することができる。これにより、ＭＰＵ５１は、バトル演出カウンタの値を参照することで、バトル演出が終了する第２特図遊技を特定することが可能になる。

【２９３１】

＜ステップＳ４５４５＞

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ４５４０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、その他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップＳ４５４５）、当該コマンド判定処理を終了する。

【２９３２】

［変動種別（演出パターン）設定処理］

ここで、図２２４は、本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理では、遊技状態種別などに応じて、特図遊技において図柄表示部３４１などで実行される変動種別（演出パターン）などが設定される。本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理では、特定演出としてのＲＵＳＨ演出を設定するための演出表示手段としての、一発告知演出を設定する処理及びバトル演出を設定する処理を含む。

【２９３３】

＜ステップＳ４６０１＞

本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理では、ＭＰＵ５１は、まずＲＵＳＨ演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４６０１）。ＲＵＳＨ演出開始フラグは、特定演出としてのＲＵＳＨ演出を開始させるフラグであり、特殊変動開始コマンドを受信した場合に、図２２３のコマンド判定処理のステップＳ４５２４においてオンに設定される。

【２９３４】

ＭＰＵ５１は、ＲＵＳＨ演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４６０２に移行し、ＲＵＳＨ演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４６０４に移行する。

【２９３５】

ここで、本実施形態では、ステップＳ４６０１において、ＲＵＳＨ演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断することで、表示演出として、ｂ時短遊技状態演出やｃ時短遊技状態演出よりも優先して特定演出としてのＲＵＳＨ演出を実行することが可能になる。例えば、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく第２特図の残保留が通常遊技状態において開始され、当該残保留中に大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであるものが含まれる場合、大当たり抽選結果が時短図柄停止外れである第２特図遊技の終了後にｃ時短遊技状態に移行する。この場合に、表示演出としてｃ時短遊技状態に対応するｃ時短遊技状態演出が実行されると、それまでＲＵＳＨ演出として実行されていたバトル演出が途中で終了される。

【２９３６】

これに対して、ＲＵＳＨ演出フラグがオンに設定されているか否かを判断することで、表示演出としてｃ時短遊技状態演出よりも優先してＲＵＳＨ演出を実行することが可能になる。その結果、ＲＵＳＨ演出として実行されていたバトル演出が途中で終了することが防止される。

【２９３７】

なお、本実施形態では、表示演出として、特定演出としてのＲＵＳＨ演出をｃ時短遊技状態演出よりも優先して実行することでバトル演出が途中で終了することが防止されるが、ＲＵＳＨ演出が終了（全ての残保留の第２特図遊技が終了）するまでｃ時短遊技状態への移行を保留することで、バトル演出が途中で終了することを防止してもよい。

【２９３８】

＜ステップＳ４６０２及びＳ４６０３＞

ＲＵＳＨ演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ＲＵＳＨ演出に含まれる前述の一発告知演出（図２２６参照）を設定する演出表示手段としての処理を実行する（ステップＳ４６０２）。そして、ＭＰＵ５１は、ＲＵＳＨ演出開始フラグをオフに設定し（ステップＳ４６０３）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【２９３９】

＜ステップＳ４６０４＞

ＲＵＳＨ演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、バトル演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４６０４）。バトル演出開始フラグは、特定演出としてのＲＵＳＨ演出を実行する場

合にＲＵＳＨ演出としてバトル演出を開始させるフラグであり、残保留パターンコマンドを受信した場合に、図２２３のコマンド判定処理のステップＳ４５２７においてオンに設定される。即ち、バトル演出は、ａ時短遊技状態の移行後に最初に実行される第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合に、当該第２特図遊技の終了時に第２特図遊技に対する残保留がある場合に実行される。

【２９４０】

ＭＰＵ５１は、バトル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４６０５に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、バトル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ４６１１に移行する。

【２９４１】

＜ステップＳ４６０５及びＳ４６０６＞

バトル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、図２２３のコマンド判定処理のステップＳ４５２６でＲＡＭ５１２に記憶される残保留パターンを特定する（ステップＳ４６０５）。そして、ＭＰＵ５１は、演出表示処理として、残保留パターンに基づいて、特定演出としてのＲＵＳＨ演出に含まれる前述のバトル演出（図２２７及び図２２８参照）を表示演出として設定する処理を実行し（ステップＳ４６０６）、処理をステップＳ４６０７に移行する。

【２９４２】

ここで、本実施形態では、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球のうち、ａ時短遊技状態での最初の第２入賞口３１５への遊技球の入球に対して一発告知演出が実行され、ａ時短遊技状態での２個目以降の第２入賞口３１５への遊技球の入球に対して残保留パターンが設定される場合にバトル演出が設定される。即ち、ａ時短遊技状態での最初の第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく第２特図遊技の終了時に第２特図保留（残保留）がある場合にバトル演出が実行され、当該残保留が複数ある場合には、複数の第２特図保留に基づいて実行される第２特図遊技に対して纏めてバトル演出が設定される。具体的には、当該残保留に対する大当たり抽選の結果が全て外れである残保留パターン１～４（図１９９（Ｃ）参照）である場合には、味方キャラクタが敗北するバトル演出パターンＡ又はバトル演出パターンＢ（図２２７（Ａ）参照）が設定され、当該残保留に対する大当たり抽選の結果の中に小当たりが含まれている残保留パターン５～８（図１９９（Ｃ）参照）である場合には、味方キャラクタが勝利するバトル演出パターンＣ又はバトル演出パターンＤ（図２２７（Ａ）参照）が設定される。そして、当該残保留が複数ある場合に複数の第２特図保留に基づいて実行される第２特図遊技に対して纏めてバトル演出が設定されることで、当該残保留に対して複数回のバトル演出の設定が実行されることが防止される。

【２９４３】

＜ステップＳ４６０７及びＳ４６０８＞

ステップＳ４６０７では、ＭＰＵ５１は、バトル演出既設定フラグをオンに設定し、さらに、ＭＰＵ５１は、バトル演出開始フラグをオフに設定し（ステップＳ４６０８）、処理をステップＳ４６０９に移行する。

【２９４４】

バトル演出既設定フラグは、ａ時短遊技状態での最初の第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく第２特図遊技の終了時の１又は複数（２個～４個）の第２特図保留（残保留）があり、当該残保留に対してバトル演出が設定されていることを示すフラグであり、当該変動種別（演出パターン）設定処理のステップＳ４６１１において、バトル演出が設定されているか否かを判断するために参照される。

【２９４５】

なお、特定演出としてのＲＵＳＨ演出（一発告知演出及びバトル演出）の実行中は、前述のように、ＲＵＳＨ中であることを示す画像（「大当たりＲＵＳＨ」の文字画像）、大当たりＲＵＳＨ回数を示す画像（「ＲＵＳＨ×３」の文字画像）、当該大当たりＲＵＳＨ

での出玉総数を示す画像（「３０００玉」の文字画像）、大当たりＲＵＳＨで実行可能な残りの特図遊技回数を示す画像などが表示されるが（図２２５（Ｄ）参照）、これらの画像は、一発告知演出やバトル演出を設定する場合に同時に設定してもよいし、一発告知演出やバトル演出の設定時とは異なるタイミングで設定してもよい。

【２９４６】

＜ステップＳ４６０９及びＳ４６１０＞

ステップＳ４６０９では、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４６０６において設定されたバトル演出がバトル演出パターンＡ又はバトル演出パターンＢであるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、味方キャラクタがバトルで敗北するバトル演出（図２２７（Ａ）参照）が設定されたか否かを判断する。

【２９４７】

ＭＰＵ５１は、ステップＳ４６０６において設定されたバトル演出がバトル演出パターンＡ又はバトル演出パターンＢである場合（ステップＳ４６０９：Ｙｅｓ）、味方キャラクタがバトルで敗北するバトル演出（図２２７（Ａ）参照）が設定された場合、演出表示処理として、分岐演出（図２２９参照）を表示演出としてセットする処理を実行し（ステップＳ４６１０）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【２９４８】

ここで、味方キャラクタがバトルで敗北するバトル演出パターンＡ又はバトル演出パターンＢ（図２２７（Ａ）参照）は、当該バトル演出が実行される残保留に対する大当たり抽選の結果が全て外れである場合に設定される。即ち、表示演出としての分岐演出（図２２９参照）は、バトル演出での味方の敗北によって大当たり連荘高確率状態が終了することが遊技者に明示又は示唆される場合に当該バトル演出の終了後に実行される。そして、前述のように、残保留中に対するバトル演出の実行中は、通常遊技状態又はｃ時短遊技状態であり、このｃ時短遊技状態は、大当たり連荘高確率状態に移行する契機を与える時短大当たりの確率が通常遊技状態よりも高いために通常遊技状態よりも遊技価値が高い遊技状態である。そのため、分岐演出（図２２９参照）では、遊技者に対する遊技価値が異なる２種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態であるか否か、即ち遊技者にとって遊技価値が高いｃ時短遊技状態であるか否かが明示又は示唆される。このように、遊技者にとって遊技価値が高いｃ時短遊技状態であるか否かが明示又は示唆される分岐演出が表示演出として実行されることで、バトル演出での味方キャラクタの敗北によって大当たり連荘高確率状態が終了することが遊技者に明示又は示唆されることで遊技に対する遊技者の興味が低下する状況においても、表示演出としての分岐演出によって遊技者に有利な遊技状態であるｃ時短遊技状態であることが明示又は示唆されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技に対する興趣の低下が防止される。

【２９４９】

一方、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４６０６において設定されたバトル演出がバトル演出パターンＡ又はバトル演出パターンＢでない場合（ステップＳ４６０９：Ｎｏ）、即ちａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく残保留に対する大当たり抽選の結果の中に小当たりが含まれていることに基づいて、味方キャラクタがバトルで勝利するバトル演出パターンＣ又はバトル演出パターンＤ（図２２７（Ａ）参照）が設定されている場合、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【２９５０】

＜ステップＳ４６１１＞

バトル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、バトル演出既設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４６１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、ａ時短遊技状態での最初の第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく第２特図遊技の終了時の第２特図保留（残保留）に対してバトル演出が設定されているか否かを判断する。

【２９５１】

ＭＰＵ５１は、バトル演出既設定フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６

１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４６１２に移行し、バトル演出既設定フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４６１７に移行する。

【２９５２】

＜ステップＳ４６１２＞

バトル演出既設定フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、特定演出としてのＲＵＳＨ演出を終了させるＲＵＳＨ演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４６１２）。即ち、ＭＰＵ５１は、バトル演出が実行されている場合に、ＲＵＳＨ演出（バトル演出）を終了させるか否かを判断する。

【２９５３】

ＭＰＵ５１は、ＲＵＳＨ演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４６１３に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、ＲＵＳＨ演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６１２：Ｎｏ）、即ちＲＵＳＨ演出（バトル演出）を終了させるタイミングでない場合、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【２９５４】

＜ステップＳ４６１３～Ｓ４６１６＞

ＲＵＳＨ演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６１２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、バトル演出が設定されていることを示すバトル演出既設定フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ４６１３）、ＲＵＳＨ演出を終了させるＲＵＳＨ演出終了フラグをオフに設定し（ステップＳ４６１４）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【２９５５】

さらに、ＭＰＵ５１は、更新処理として、残保留数カウンタをクリアする処理を実行すると共に（ステップＳ４６１５）、残保留数カウンタフラグをオフに設定し（ステップＳ４６１６）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、ＲＵＳＨ演出（バトル演出）を終了する場合に、残保留数の管理（更新）を終了する。つまり、ＭＰＵ５１は、残保留数が０でない場合に表示演出としてのバトル演出を終了する場合（残保留中に大当たり抽選の結果が小当たりであるものが含まれる場合）、残保留数の管理（更新）を終了する。

【２９５６】

＜ステップＳ４６１７及びＳ４６１８＞

バトル演出既設定フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６１１：Ｎｏ）、即ちバトル演出（ＲＵＳＨ演出）の実行中でない場合、ＭＰＵ５１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４６１７）。

【２９５７】

ＭＰＵ５１は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６１７：Ｙｅｓ）、表示演出として通常遊技状態演出を設定し（ステップＳ４６１８）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６１７：Ｎｏ）、処理をステップＳ４６１９に移行する。

【２９５８】

そして、小当たり遊技が実行されることなくＲＵＳＨ演出が終了した場合（バトル演出で味方キャラクタが敗北した場合）、ＲＵＳＨ演出の終了後の通常遊技状態では、第２特図保留数Ｍに対応する数の対応表示としての第２特図保留画像が表示されず、ＲＵＳＨ演出の終了時点での第１特図保留数Ｎに対応する数の第１特図保留画像が対応表示として表示される（図２２５（Ａ）参照）。即ち、ＲＵＳＨ演出が終了した場合、対応表示としての特図保留画像の表示が、第２特図保留画像から第１特図保留画像に切り替えられる。こ

れにより、遊技者に対し、ＲＵＳＨ演出の終了に基づき、右打ちから左打ちに切り替えることが示唆される。

【２９５９】

＜ステップＳ４６１９及びＳ４６２０＞

通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６１７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４６１９）。

【２９６０】

ＭＰＵ５１は、ｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６１９：Ｙｅｓ）、表示演出としてｂ時短遊技状態演出を設定し（ステップＳ４６２０）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、ｂ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６１９：Ｎｏ）、処理をステップＳ４６２１に移行する。

【２９６１】

なお、ｂ時短遊技状態演出では、他の遊技状態とは異なる背景演出（ステージ演出）が表示演出として実行され、この背景演出（ステージ演出）に基づいて、ｂ時短遊技状態であることが識別可能とされる。また、図２２５（Ｂ）に示すように、ｂ時短遊技状態演出では、ｂ時短遊技状態での遊技に関する画像が表示される。図２２５（Ｂ）に示す例では、「大当たりでＲＵＳＨ確定！！」、「右打ち」、「天井チャンス」の文字画像がｂ時短遊技状態での遊技に関する画像に該当する。また、ｂ時短遊技状態演出の実行中は、ｂ時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数を示す対応表示としての「残り５０回」の文字画像が表示される。

【２９６２】

＜ステップＳ４６２１及びＳ４６２２＞

ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６１９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ｃ時短遊技状態であることを示すｃ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４６２１）。

【２９６３】

ＭＰＵ５１は、ｃ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６２１：Ｙｅｓ）、表示演出としてｃ時短遊技状態演出を設定し（ステップＳ４６２２）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、ｃ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６２１：Ｎｏ）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【２９６４】

なお、ｃ時短遊技状態演出では、前述のように、ＲＵＳＨ演出の実行中を除くｃ時短遊技状態において実行されるが、表示演出として他の遊技状態とは異なる背景演出（ステージ演出）が実行され、この背景演出（ステージ演出）に基づいて、特定遊技状態としてのｃ時短遊技状態であることが識別可能とされる。また、図２２５（Ｃ）に示すように、ｃ時短遊技状態演出では、ｃ時短遊技状態での遊技に関する画像が表示される。図２２５（Ｃ）に示す例では、「大当たりでＲＵＳＨ確定！！」、「左打ち」、「突然チャンス」の文字画像がｃ時短遊技状態での遊技に関する画像に該当する。また、ｃ時短遊技状態演出の実行中は、ｃ時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数を示す特定対応表示としての「残り１０回」（残りのｃ時短遊技回数表示）の文字画像が表示される。

【２９６５】

以上のように、本発明では、特定演出を実行中の第２遊技回動作の実行中において特定条件が成立した場合であっても、特定対応表示が開始されない。また、本発明では、特定演出を実行中の第２遊技回動作の実行中において更新条件が成立した場合であっても、更新後の特定対応表示が開始されない。このように、特定演出を実行中の第２遊技回動作の実行中において特定条件又は更新条件が成立した場合、特定対応表示が開始されないことで、特定演出を実行中の第２遊技回動作の実行中において特定条件又は更新条件が成立し

た場合であっても、特定対応表示によって特定演出が途中で終了されることが防止されるため、特定演出が途中で終了されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【２９６６】

一方、本発明では、特定演出の終了に基づいて、特定演出の終了の時点での第２計数手段の第２数値情報に対応した特定対応表示が開始される。このように、特定演出の終了の時点での第２計数手段の第２数値情報に対応した特定対応表示が開始されることで、特定演出を途中で終了させることなく特定対応表示を開始させることができるため、特定対応表示が開始されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【２９６７】

具体的には、本実施形態では、時短大当たり遊技の終了後に移行するａ時短遊技状態において、第２入球手段としての第２入賞口３１５への遊技球に基づいて実行される第２遊技回動作としての第２特図遊技を実行する権利に対する第２保留の数に対応する第１数値情報としての第２特図保留数Ｍが、数値記憶処理としての始動入賞処理でのステップＳ１１０８（図２００参照）において、第１計数手段としての第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに設定され、減算条件としての当該第２特図保留に対する第２特図遊技の開始に基づき、減算処理としての特図データ設定処理でのステップＳ３８０６（図２０９参照）において、第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに設定された第２特図保留数Ｍが減算される。また、本実施形態では、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球に基づいて実行される第２特図遊技に対して、表示演出としてのＲＵＳＨ演出が、演出表示処理としての変動種別（演出パターン）設定処理おいて設定される。

【２９６８】

さらに、本実施形態では、特定条件としての大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知する特図遊技の終了に基づき、遊技状態としてのｃ時短遊技状態に移行され、ｃ時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数に対応する第２数値情報が、数値記憶処理としての遊技状態の移行処理でのステップＳ４２１１（図２１７参照）において、第２計数手段としてのｃ時短回数カウンタに設定される。また、本実施形態では、ｃ時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の回数が、更新条件としての特図遊技の開始に基づき、特図遊技制御処理でのステップＳ３７２４（図２０８参照）において更新され、更新後のｃ時短回数カウンタの値に基づいて、対応表示としての残りのｃ時短遊技回数表示（演出）を実行可能である。

【２９６９】

そして、本実施形態では、大当たり遊技の終了後に移行するａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球に基づいて実行される第２特図遊技に対して、演出表示処理としての変動種別（演出パターン）設定処理おいて表示演出としてのＲＵＳＨ演出の実行中に、大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに基づいて、遊技状態としてのｃ時短遊技状態に移行される場合、ＲＵＳＨ演出の実行中はｃ時短遊技状態での対応表示としての残りのｃ時短遊技回数表示（演出）が実行されない。このように、ＲＵＳＨ演出中にｃ時短遊技状態に移行される場合、ＲＵＳＨ演出の実行中はｃ時短遊技状態での残りのｃ時短遊技回数表示（演出）が実行されないことで、ＲＵＳＨ演出中に大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに基づいてｃ時短遊技状態に移行される場合であっても、残りのｃ時短遊技回数表示（演出）によってＲＵＳＨ演出が途中で終了されることが防止されるため、ＲＵＳＨ演出が途中で終了されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【２９７０】

また、本実施形態では、表示演出としてのＲＵＳＨ演出の実行中に遊技状態としてのｃ時短遊技状態に移行した場合、ＲＵＳＨ演出の終了後に残りのｃ時短遊技回数表示（演出）が実行される。そのため、本実施形態では、ＲＵＳＨ演出の終了に基づいて、ＲＵＳＨ演出の終了の時点でのｃ時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数の表示が開始される。このように、ＲＵＳＨ演出の終了に基づいて、ＲＵＳＨ演出の終了の時点でのｃ時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数の表示が開始されることで、ＲＵＳＨ演出を途中で終了させることなく、ｃ時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数の表示が開始

させることができるため、ｃ時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数の表示が開始されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【２９７１】

なお、本実施形態では、ＲＵＳＨ演出として一発告知演出及びバトル演出が実行されるが、一発告知演出及びバトル演出の一方の演出を省略してもよく、一発告知演出及びバトル演出の一方又は双方の演出に代えて、ミッション演出などの他の演出を実行してもよい。

【２９７２】

また、本実施形態では、ａ時短遊技状態における第２入賞口３１５への遊技球の入球に対して実行される第２特図遊技の残保留に対して、纏めてバトル演出が設定されるが、当該残保留が複数ある場合に、各残保留に対して個別に演出を設定してもよい。

【２９７３】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１～第１１の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【２９７４】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【２９７５】

［第１３の実施形態］

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、始動入球手段としての「始動入球部」を備え、また当否抽選手段としての「抽選処理」を備え、また特定演出としての「表示演出」を備え、また表示制御手段としての「表示制御処理」を備え、また可動手段としての「可動体」を備え、また可動制御手段としての「可動体制御処理」を備え、また特定情報としての「情報」を備え、また一連の特定動作としての「連続的動作」を備え、また第１位置としての「戻り側位置」を備え、また第２位置としての「駆動側位置」を備え、また終了条件としての「終了判定条件」を備え、また判定手段としての「終了判定」を備える。

【２９７６】

始動入球手段は、遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能なものであればよい。始動入球手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球の入球を契機として特図遊技を発生させる入球口、遊技球の入球を契機として第１特図遊技を発生させる入球口（第１入賞口）、遊技球の入球を契機として第２特図遊技を発生させる入球口（第２入賞口）、遊技球の入球を契機として普図遊技を発生させる入球口（スルーゲート）、遊技球の入球を契機として可動体（電動役物、羽根物）を作動させる入球口、小当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる入球口、小当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として時短遊技状態を発生させる入球口、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として確変遊技状態を発生させる入球口、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として時短遊技状態を発生させる入球口、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２９７７】

当否抽選手段は、各種抽選を実行する処理であればよい。当否抽選手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技を発生させるか否かの抽選を実行する処理、小当たり遊技を発生させるか否かの抽選を実行する処理、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選を実行する処理、可動体（電動役物、羽根物など）を高頻度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの抽選を実行する処理、確変遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選を実行する処理、時短遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選を実行する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２９７８】

特定演出は、各種抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出であればよい。特定演出としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば液晶ディスプレイを備える表示手

段で実行される表示演出、ドットマトリクスディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出、プラズマディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出、有機ＥＬディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出、大当たり遊技を発生させるか否かの大当たり抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、小当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、可動体（電動役物、羽根物など）を高頻度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出、確変遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出、時短遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて第１特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて第２特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて大当たり遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に第１特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に第２特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に第１特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に第２特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に第１特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に第２特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が確変大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が時短大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が通常大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に通常遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のオープニングにおいて表示手段で実行されるオープニング演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技の開閉実行モードにおいて表示手段で実行される開閉実行モード演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のラウンド遊技において表示手段で実行されるラウンド遊技演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のインターバルにおいて表示手段で実行されるインターバル演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のエンディングにおいて表示手段で実行されるエンディング演出、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて普図遊技において表示手段で実行される演出、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり遊技において表示手段で実行される演出、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果が外れである場合に普図当たり遊技において表示手段で実行される演出、可動体を高頻度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、確変遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、時短遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２９７９】
表示制御手段は、複数の演出表示態様の中から演出を決定して実行する処理であればよい。表示制御手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば液晶ディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、ドットマトリクスディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、プラズマディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、有機ＥＬディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり遊技を発生させるか否かの大当たり抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、小当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、可動体（電動役物、羽根物など）を高頻度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、確変遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、時短遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて第１特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて第２特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて大当たり遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に第１特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に第２特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に第１特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に第２特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に第１特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に第２特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が確変大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が時短大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が通常大当たり遊技

状態（当該大当たり遊技の終了後に通常遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のオープニングにおいて表示手段で実行されるオープニング演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技の開閉実行モードにおいて表示手段で実行される開閉実行モード演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のラウンド遊技において表示手段で実行されるラウンド遊技演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のインターバルにおいて表示手段で実行されるインターバル演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のエンディングにおいて表示手段で実行されるエンディング演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて普図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果が外れである場合に普図当たり遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、可動体を高頻度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、確変遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、時短遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２９８０】

可動手段は、遊技領域に設けられ、演出の表示中に動作可能なものであればよい。可動手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）における演出の表示中に動作されるもの、大当たり遊技における演出の表示中に動作されるもの、小当たり遊技における演出の表示中に動作されるもの、普図当たり遊技における演出の表示中に動作されるもの、直線的経路を移動可能なもの、非直線的経路を移動可能なもの、曲線的経路を移動可能なもの、２つの位置の間を往復移動可能なもの、回転可能なもの、支点を中心として可動手段の先端部が円弧状経路に沿って移動することで回動可能なもの、形態変化が可能なもの、複数の可動部材が結合又は分離するもの、少なくとも一部が拡大可能又は縮小可能なもの、液晶ディスプレイなどの表示部を備えるもの、発光可能な発光部を備えるもの、演出として動作されるもの、特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）での演出として動作されるもの、特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）での所定演出の実行の有無を遊技者に告知するために動作されるもの、スーパーリーチの実行の有無を遊技者に告知するために動作されるもの、スペシャルリーチの実行の有無を遊技者に告知するために動作されるもの、先に示唆した状態よりも有利な状態であるか否かを告知するために動作されるもの、大当たり期待度が高いことを明示又は示唆するために動作されるもの、確変大当たりであることを告知するために動作されるもの、確変大当たりであることを示唆した後により出玉期待値の高い確変大当たりであることを告知するために動作されるもの、通常大当たりであることを示唆した後に確変大当たりであることを告知するために動作されるもの、通常大当たりであることを示唆した後に時短大当たりであることを告知するために動作されるもの、通常大当たりであることを示唆した後に時短大当たりであることを告知するために動作されるもの、入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）するために動作されるもの、遊技球の入球により特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する契機を付与する入球口

への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）するために動作されるもの、特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）において動作されるもの、大当たり遊技において動作されるもの、大当たり遊技のオープニングにおいて動作されるもの、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて動作されるもの、大当たり遊技における開閉実行モードのラウンド遊技において動作されるもの、大当たり遊技における開閉実行モードのインターバルにおいて動作されるもの、大当たり遊技のエンディングにおいて動作されるもの、ラウンド遊技において開閉される入球口（可変入賞口）を開放又は閉鎖するために動作されるもの、ラウンド遊技において開閉され、遊技球の入球により大当たり遊技の終了後に高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）に移行させる契機を付与する入球口（Ｖ入賞口）を開放又は閉鎖するために動作されるもの、小当たり遊技において開閉され、遊技球の入球により賞球を付与する入球口を開放又は閉鎖するために動作されるもの、小当たり遊技において開閉され、遊技球の入球により小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる契機を付与する入球口（Ｖ入賞口）を開放又は閉鎖するために動作されるもの、遊技球の流路を切り替えるために動作されるもの、遊技球を発射させるために可動される発射槌、遊技球を発射槌によって発射可能な位置に移動させる球送り装置、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２９８１】

可動制御手段は、可動手段の可動態様を決定して実行する処理であればよい。可動制御手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）における演出の表示中での可動手段の可動態様を決定して実行する処理、大当たり遊技における演出の表示中での可動手段の可動態様を決定して実行する処理、小当たり遊技における演出の表示中での可動手段の可動態様を決定して実行する処理、普図当たり遊技における演出の表示中での可動手段の可動態様を決定して実行する処理、可動手段が直線的経路を移動する可動態様を決定して可動手段を直線的経路に沿って移動させる処理、可動手段が非曲線的経路を移動する可動態様を決定して可動手段を非曲線的経路に沿って移動させる処理、可動手段が曲線的経路を移動する可動態様を決定して可動手段を曲線的経路に沿って移動させる処理、可動手段が２つの位置の間を往復移動する経路を決定して可動手段を２つの位置の間を往復移動させる処理、可動手段が回転する可動態様を決定して可動手段を回転させる処理、支点を中心として可動手段の先端部が円弧状経路に沿って移動する可動態様を決定して可動手段を回動させる処理、可動手段の形態を変化させる可動態様を決定して可動手段の形態を変化させる処理、複数の可動部材を結合又は分離させる可動態様を決定して複数の可動部材を結合又は分離させる処理、可動手段の少なくとも一部を拡大又は縮小させる可動態様を決定して可動手段の少なくとも一部を拡大又は縮小させる処理、液晶ディスプレイなどの表示部を備える可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、発光可能な発光部を備える可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、可動手段の演出としての可動態様を決定して演出として可動手段を可動させる処理、可動手段を特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）での演出としての可動態様を決定して可動手段を特図遊技で可動させる処理、可動手段を特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）での所定演出の実行の有無を遊技者に告知するための可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、可動手段をスーパーリーチの実行の有無を遊技者に告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、可動手段をスペシャルリーチの実行の有無を遊技者に告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、可動手段を先に示唆した状態よりも有利な状態であるか否かを告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、大当たり期待度が高いことを明示又は示唆する可動態様で可動手段を可動させる可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、確変大当たりであることを告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、確変大当たりであることを示唆した後により出玉期待値の高い確変大当たりであることを告知可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、通常大当たりであることを示唆した後に確変大当たりであることを告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、通常大当たりであることを示唆した後に時短大当たりであることを告知する可動態様を決定して可動手段を可

動させる処理、入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、遊技球の入球により特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する契機を付与する入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）での可動手段の可動態様を決定して特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）において可動手段を可動させる処理、大当たり遊技での可動手段の可動態様を決定して大当たり遊技において可動手段を可動させる処理、大当たり遊技のオープニングでの可動手段の可動態様を決定してオープニングにおいて可動手段を可動させる処理、大当たり遊技の開閉実行モードでの可動手段の可動態様を決定して開閉実行モードにおいて可動手段を可動させる処理、大当たり遊技における開閉実行モードのラウンド遊技での可動手段の可動態様を決定してラウンド遊技において可動手段を可動させる処理、大当たり遊技における開閉実行モードのインターバルでの可動手段の可動態様を決定してインターバルにおいて可動手段を可動させる処理、大当たり遊技のエンディングでの可動手段の可動態様を決定してエンディングにおいて可動手段を可動させる処理、ラウンド遊技において開閉される入球口（可変入賞口）を開放又は閉鎖する可動手段の可動態様を決定してラウンド遊技において可動手段を可動させる処理、可動手段による入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、遊技球の入球により特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する契機を付与する入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）する可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、ラウンド遊技において開閉され、遊技球の入球により大当たり遊技の終了後に高頻度サポートモードに移行させる契機を付与する入球口（Ｖ入賞口）を開放又は閉鎖する可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、ラウンド遊技において開閉され、遊技球の入球により大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行させる契機を付与する入球口（Ｖ入賞口）を開放又は閉鎖する可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、ラウンド遊技において開閉され、遊技球の入球により大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行させる契機を付与する入球口（Ｖ入賞口）を開放又は閉鎖する可動手段の可動態様を決定して動させる処理、遊技球の流路を切り替える可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２９８２】

特定情報は、可動手段の各種可動態様に対応して１回の設定処理で設定され、１回の設定処理で設定された情報によって可動手段が一連の動作を実行可能なデータ群であればよい。特定情報としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば複数の処理によって可動手段に一連の動作を実行させるタスクテーブル（駆動データ１）、複数の処理によって可動手段に一連の動作を実行させるために可動手段の駆動源（例えばモーター）を制御するタスクテーブル（駆動データ１）、特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）において各種可動態様で可動手段を動作させる情報、大当たり遊技において各種可動態様で可動手段を動作させる情報、小当たり遊技において各種可動態様で可動手段を動作させる情報、普図当たり遊技において各種可動態様で可動手段を動作させる情報、直線的経路に沿った各種可動態様で可動手段を動作させる情報、非線的経路に沿った各種可動態様で可動手段を動作させる情報、曲線的経路に沿った可動態様で可動手段を動作させる情報、２つの位置の間で可動手段を少なくとも１回往復させる可動態様で可動手段を動作させる情報、可動手段を各種可動態様で回転させる情報、支点を中心として可動手段の先端部を円弧状経路に沿った可動態様で動作させることで可動手段を回動させる情報、可動手段を形態変化させる各種可動態様に対応する情報、複数の可動部材を結合又は分離させる各種可動態様に対応する情報、可動手段の少なくとも一部を拡大又は縮小させる各種可動態様に対応する情報、遊技球が入球可能な入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、遊技球の入球により特図遊技を実行する契機を付与する入賞口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、特図遊技（第１特図遊技又は第２

特図遊技）において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、大当たり遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で複数回繰り返し開閉させる情報、大当たり遊技のラウンド遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、可動手段の１の可動態様の全体又は一部の動作に対応して設定される情報、複数の可動態様に共通する可動手段の動作に対応する情報、可動手段の１の可動態様の全体又は一部の時系列動作を示す情報（シナリオデータ、駆動データ）、複数の可動態様に共通する可動手段の時系列動作を示す情報（シナリオデータ、駆動データ）に対応する情報、可動手段の１の可動態様における全体又は一部の可動時間に対応して設定される数値情報、可動手段の１の可動態様における全体又は一部の可動回数に対応して設定される数値情報、可動手段の１の可動態様に含まれる繰り返し動作の回数の全体又は一部に対応して設定される数値情報、可動手段の１の可動態様のうちの次の動作が開始されるまでの待機期間の全部又は一部に対応して設定される数値情報、可動手段の動作が開始されるまでの待機期間の全部又は一部に対応して設定される数値情報、遊技球が入球可能な入球口を可動手段の動作によって開閉させる回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、遊技球が入球可能な入球口を可動手段の動作によって開閉させる最大回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、遊技球が入球可能な入球口を可動手段の動作によって開閉させる残り回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって開閉させる回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって繰り返し開閉させる回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技のラウンド遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって開閉させる回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技のラウンド遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって開閉させる最大回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技のラウンド遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって開閉させる残り回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２９８３】

一連の特定動作は、可動手段の可動範囲において実行される動作であればよい。一連の特定動作としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば可動手段の可動範囲において実行される連続的動作、起点（戻り側位置）と折り返し位置（駆動側位置）との間で可動手段が少なくとも１回往復される動作、可動手段が非駆動状態である場合の待機位置（戻り側位置）と可動手段が駆動状態である場合の最大可動位置（待機位置から最も離れた位置（駆動側位置））との間で可動手段が少なくとも１回往復される動作、待機位置と最大可動位置との間の中間位置を起点（戻り側位置）又は折り返し位置（駆動側位置）として可動手段が少なくとも１回往復される動作、待機位置を起点（戻り側位置）とし中間位置を折り返し位置（駆動側位置）として可動手段が少なくとも１回往復される動作、中間位置を起点（戻り側位置）とし最大可動位置を折り返し位置（駆動側位置）として可動手段が少なくとも１回往復される動作、互いに異なる中間位置のうちの一方の中間位置を起点（戻り側位置）とし他方の中間位置を折り返し位置（駆動側位置）として可動手段が少なくとも１回往復される動作、待機位置側に向けた方向への可動手段の移動を少なくとも１回含む動作、最大可動位置側に向けた方向への可動手段の移動を少なくとも１回含む動作、待機位置側に向けた方向に可動手段を移動させて待機位置（戻り側位置）又はその近傍に少なくとも１回可動手段を位置させる動作、最大可動位置側に向けた方向に可動手段を移動させて最大可動位置（駆動側位置）又はその近傍に少なくとも１回可動手段を位置させる動作、待機位置側（戻り側位置）に向けた方向に可動手段を移動させて中間位置に少なくとも１回可動手段を位置させる動作、最大可動位置側（駆動側位置）に向けた方向

に可動手段を移動させて中間位置に少なくとも１回可動手段を位置させる動作、所定位置での可動手段の回転動作、待機位置（戻り側位置）での可動手段の回転動作、最大可動位置（駆動側位置）での可動手段の回転動作、中間位置での可動手段の回転動作、可動手段を作動させることによって入賞口を少なくとも１回開閉する動作、特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）において可動手段を作動させることによって入球口を少なくとも１回開閉する動作、大当たり遊技において可動手段を作動させることによって入賞口を少なくとも１回開閉する動作、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて可動手段を作動させることによって入賞口を少なくとも１回開閉する動作、大当たり遊技のラウンド遊技において可動手段を作動させることによって入賞口を少なくとも１回開閉する動作、小当たり遊技において可動手段を作動させることによって入球口を少なくとも１回開閉する動作、普図当たり遊技において可動手段を作動させることによって入球口を少なくとも１回開閉する動作、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２９８４】

第１位置及び第２位置は、可動手段の可動範囲内に設定される互いに異なる位置であればよい。第１位置及び第２位置としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば可動手段が非駆動状態である場合の待機位置（戻り側位置）、可動手段が駆動状態である場合の最大可動位置（待機位置から最も離れた位置（駆動側位置））、待機位置と最大可動位置（待機位置から最も離れた位置）との間に設定される中間位置、当該中間位置のうちの最大可動位置よりも待機位置に近い位置、当該中間位置のうちの待機位置の近傍位置、当該中間位置のうちの待機位置よりも最大可動位置に近い位置、当該中間位置のうちの最大可動位置の近傍位置、可動手段が往復動作を行う場合の起点（戻り側位置）、可動手段が往復動作を行う場合の折り返し位置（駆動側位置）、可動手段が回転動作を行う場合の回転位置、可動手段が拡大動作又は縮小動作を行う位置、複数の可動部材の結合動作又は分離動作行う位置、遊技球の入球が可能な入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、遊技球の入球を契機として特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球により賞球を付与する入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として確変遊技状態を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として時短遊技状態を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、小当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、小当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として時短遊技状態を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２９８５】

終了条件は、可動手段の一連の特定動作を終了させる条件であればよい。終了条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば可動手段の最大可動時間が経過すること、可動手段の最大可動時間に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の最大可動回数が経過すること、可動手段の最大可動回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の動作に対して設定された動作データで規定される全ての処理が終了すること、可動手段の所定位置への復帰回数が規定回数であること、可動手段の所定位置への復帰回数を規定する減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、特図遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、特図遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設

定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、遊技者によって操作可能な操作手段が遊技者によって操作されること、予め設定される所定期間内に遊技者によって操作手段が操作されること、予め設定される所定期間が遊技者によって操作手段が操作されずに経過すること、可動手段の最大可動時間に設定される所定期間内に遊技者によって操作手段が操作されること、可動手段の最大可動時間に設定される所定期間内が遊技者によって操作手段が操作されずに経過すること、大当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、大当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、小当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、小当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、普図当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、普図当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、大当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、大当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉（大当たり種別に対応した所定回数のラウンド遊技）に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、小当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、小当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、普図当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、普図当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の動作にエラーが発生していること、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２９８６】

判定手段は、終了条件が成立しているか否かの判定であればよい。判定手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば可動手段の最大可動時間が経過しているか否かの判定、可動手段の最大可動時間に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の最大可動回数が経過しているか否かの判定、可動手段の最大可動回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の動作に対して設定された動作データで規定される全ての処理が終了しているか否かの判定、可動手段の所定位置への復帰回数が規定回数であるか否かの判定、可動手段の所定位置への復帰回数を規定する減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、特図遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、特図遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（

加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、遊技者によって操作可能な操作手段が遊技者によって操作された否かの判定、予め設定される所定期間内に遊技者によって操作手段が操作された否かの判定、予め設定される所定期間が遊技者によって操作手段が操作されずに経過したか否かの判定、可動手段の最大可動時間に設定される所定期間内に遊技者によって操作手段が操作された否かの判定、可動手段の最大可動時間に設定される所定期間内が遊技者によって操作手段が操作されずに経過したか否かの判定、大当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、大当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、小当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、小当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、普図当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、普図当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、大当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、大当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉（大当たり種別に対応した所定回数のラウンド遊技）に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、小当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、小当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、普図当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、普図当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の動作にエラーが発生しているか否かの判定、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２９８７】

ところで、遊技機においては、各種遊技において駆動される可動体が設けられている。可動体は、例えば入賞口への遊技球の入球を契機して実行される大当たり抽選の結果を報知する特図遊技や、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技において、往復動作などの連続的動作を含む可動形態で可動される。そして、可動体の制御においては、より効率の良い制御で可動体の動作制御、終了制御を実行することが望まれる。

【２９８８】

遊技機では、表示手段での表示演出の実行中に可動体を可動させている。可動体の可動態様としては、興趣向上のために複数の可動形態が設けられている。ここで言う可動形態には、可動体の動作軌跡、動作回数、動作量などが含まれ、また、その組み合わせも当然に含まれる。そして、可動体は、所定の初期位置から可動限界位置の間で各種動作を行う。このとき、可動体を制御する制御部では、制御の簡略化やデータ量の削減のため共通する可動態様に対する制御やデータを共用することで、より好適に可動体を制御することが

求められている。これにより、１の可動態様に対して使用される駆動データ量を少なくできるためにメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動体を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶（設定）などの回数（制御負担）が軽減される。そして、可動体が共通の駆動データに基づいて動作される場合、共通の駆動データに基づく全ての制御処理が終了してから、その後の可動体の動作に対して各可動態様に応じて個別に設定される駆動データに基づいて可動体の次の動作が実行される。

【２９８９】

しかしながら、共通する可動態様を実行する場合であっても、実行する可動態様によって共通する可動態様を終了して次動作に移行する終了条件や終了タイミングが異なる場合がある。このため、従来の可動体制御においては、所定の可動態様の終了制御及び次動作への移行制御が効率良く行えていなかった。

【２９９０】

これに対し、本発明は、所定の可動態様の終了制御及び次動作への移行制御が効率良く行うことを目的としている。

【２９９１】

具体的には、遊技機では、例えば各種遊技における表示手段での表示演出の実行中に、可動体の１種である演出用役物を可動させることによって演出性を高め、遊技の興趣の向上が図られている。例えば、可動体は、表示手段での表示演出の実行中に、特図遊技においてスーパーリーチ（ＳＰリーチ）やスペシャルリーチ（ＳＰＳＰリーチ）に発展することを示唆するために駆動され、また特図遊技において通常大当たりであることを告知した後に、当該特図遊技や当該特図遊技の終了後に実行される大当たり遊技において、確変大当たりであることを示唆するために駆動される。この場合、可動体は、往復動作等の連続的動作の後に、その後の告知内容に従って、遊技者に有利な告知を行う動作が実行され、又は遊技者に不利な告知を行う動作が実行される（あるいは可動体が動作されない）。

【２９９２】

また、可動体の１種である演出用役物の制御において、複数の可動態様から決定される１の可動態様で可動体が可動される場合、それらの可動態様における共通の動作（例えば前述の往復動作のような連続的動作）に対して共通の１つの駆動データ（図２６９参照）が利用される。この駆動データは、ＲＯＭに記憶され、各種可動態様の可動体の共通の動作に対応してＲＯＭから読み出されてＲＡＭに１回の設定処理で設定（一時記憶）され、１回の設定処理で設定された情報によって可動体の共通の連続的動作を複数の処理によって実行させるデータ群である。具体的には、本実施形態における当該駆動データは、複数の可動態様に共通の連続的動作として可動体の動作量や動作軌跡の異なる３種類の往復動作を実行させるためにステッピングモーターを制御するタスクテーブルとして設定されており、このタスクテーブルによって規定される処理を順次実行することで、表示手段の上部から中央部に向けて可動体が往復動作を行いつつ徐々に進出した後に初期位置に復帰する連続的動作が実行される。このように、複数の可動態様における共通の連続的動作に対して共通の１つの駆動データが設定されることで、１の可動態様に対して使用される駆動データ量を少なくできるためにＲＯＭのメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動体を動作させる際のＲＯＭからの駆動データの読み出しやＲＡＭへの設定（一時記憶）などの制御負担が軽減される。そして、可動体が共通の駆動データに基づいて動作される場合、共通の駆動データに基づく全ての制御処理が終了してから、その後の可動体の動作に対して各可動態様に応じて個別に設定される駆動データに基づいて可動体の次の動作が実行される。

【２９９３】

一方、可動体の連続的動作の実行期間中に設定される所定期間において遊技者による操作ボタン２０に対する操作が有効とされることがある。この場合においても、操作ボタン２０に対する操作が実行されたタイミングではなく、共通の駆動パターンデータに基づく全ての制御処理が終了してから、その後の可動体の動作に対して個別に設定される駆動パターンデータに基づいて可動体の次の動作が実行される。

【２９９４】
しかしながら、操作ボタン２０に対する操作が有効とされる所定期間において操作ボタン２０が操作されるタイミングは画一的ではなく不定である。そのため、操作ボタン２０が操作されてから、共通の駆動データに基づく可動体の制御処理が終了するまでの時間が画一的ではなく不定となる。即ち、操作ボタン２０が操作によって複数の可動態様における共通の連続的動作に対する終了判定条件が成立してから、当該共通の連続的動作に対する可動体の終了制御を即座に実行でいないことがある。そのため、可動体の共通の動作後に実行される次の動作が開始されるまでの時間が不均一となることで、当該共通の連続的動作から次動作への可動体の動作移行が円滑に行えないことがある。その結果、可動体の動作移行が円滑に行えないことに、遊技者が違和感を覚えることがある。特に、例えば操作ボタン２０に対する操作が有効とされる所定期間の開始直後に操作ボタン２０が操作された場合には、当該所定期間の終了直前に操作ボタン２０が操作される場合に比べて、可動体による次の動作が実行されるまでの時間が長く、操作ボタン２０が操作されてから即座に次の動作に移行することができないことから、遊技者は、操作ボタン２０が操作されてから即座に次の動作に移行されないことに違和感を覚えやすい。そして、可動体は、前述のように特図遊技や大当たり遊技での表示演出の実行中に、各種告知を行うか否かの演出のために動作されることがあることから、この場合には、可動体の動作に対して遊技者が覚える違和感が、可動体による演出効果を低下させる原因となる。

【２９９５】
これに対して、本発明では、始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選手段での抽選結果に応じて、表示手段での１の特定演出の表示中に可動制御手段によって可動手段に対する１の可動態様が決定される。また、本発明では、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、１の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される。

【２９９６】
さらに、本発明では、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、１の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第１位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定される。このように、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、１の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第１位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定されることで、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、可動制御手段によって可動手段が初期位置側である第１位置又はその近傍に位置される毎に、判定手段によって終了条件が成立しているか否かが判定される。また、本発明では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において判定手段によって終了条件が成立していると判定される場合、終了手段によって、第１位置又はその近傍に位置する可動手段の可動が停止されて一連の特定動作が終了される。即ち、本発明では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、特定情報に基づく可動手段に対する全ての可動制御を終了する前であっても、第１位置又はその近傍に可動手段が位置される毎に、終了条件が成立することを条件に、終了手段によって可動手段の可動を停止させて一連の特定動作を終了させることができる。これにより、可動手段の一連の特定動作の実行中に終了条件が成立する場合、終了条件成立後に可動手段が第１位置又はその近傍に位置された段階で、特定情報に基づく可動手段の可動を停止して一連の特定動作を終了させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立していると判断される場合に、即座に可動手段の一連の特定動作を終了させることができるため、可動手段の終了制御を円滑に行うことができる。そのため、本発明では、可動手段の一連の特定動作から次動作に円滑に移行することができるため、一連の特定動作の終了条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動手段の一連の特定動作を終了さ

せることができる。従って、可動手段の一連の特定動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、一連の特定動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、一連の特定動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

【２９９７】

より具体的には、本実施形態では、入球始動部としての第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として抽選処理によって実行される大当たり抽選の結果を報知する第１特図遊技又は第２特図遊技において、表示制御処理としての特図遊技演出設定処理によって表示演出が設定され、表示制御処理としての表示制御装置６での表示変動パターンコマンドを受信した場合の処理によって図柄表示部３４１において表示演出が実行される。また、本実施形態では、可動体制御処理としての役物動作演出設定処理によって表示演出の実行中の可動体としての可動回転役物部材３７の可動態様が複数の可動態様Ａ～Ｄから決定され、可動体制御処理としての可動回転役物制御処理によって表示演出の実行中に可動体としての可動回転役物部材３７が複数の可動態様Ａ～Ｄから決定される１の可動態様に基づいて可動される。

【２９９８】

また、本実施形態では、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける連続的動作としての共通の動作であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンＡ～Ｃでの動作に関しては１つの駆動データ１（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて可動体としての可動回転役物部材３７が可動され、駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了後には、各可動態様Ａ～Ｄに応じた個別の駆動データ２～５の情報に基づいて連続的動作としての駆動パターンＤ～Ｇのいずれかで可動体としての可動回転役物部材３７が可動される。このように、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作に関しては１つの駆動データ１の情報に基づいて可動回転役物部材３７が可動されることで、１の可動態様Ａ～Ｄに対して使用される駆動データ量を少なくできるためにメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動回転役物部材３７を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶などの制御負担が軽減される。

【２９９９】

そして、本実施形態では、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンＡ～Ｃでの動作が１つの駆動データ１（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて実行される場合、駆動側位置である中間作動位置１又は中間作動位置２から戻り側位置である待機位置又は中間作動位置１に、可動回転役物部材３７が復帰されるタイミングで、共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了判定条件が成立しているか否かが、即ち遊技者により操作ボタン２０の操作が行われたか否かが判断される。そして、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了判定条件が成立していない場合には、引き続き、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作が継続される。一方、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了判定条件が成立している場合（遊技者による操作ボタン２０に対する操作がある場合）には、駆動データ１（役物動作シナリオデータ）の情報に基づく可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の途中であっても、可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作を終了する。そして、告知内容に従って決定される各可動態様Ａ～Ｄに応じた個別の駆動データ２～５の情報に基づいて、連続的動作としての個別の動作である駆動パターンＤ～Ｇでの動作で可動体としての可動回転役物部材３７が可動される。

【３０００】

このように、本実施形態では、駆動データ１（役物動作シナリオデータ）の情報に基づ

いて、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作が１つの駆動データ１（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて実行される場合、駆動側位置から戻り側位置に、可動回転役物部材３７が復帰されるタイミングで、共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了判定条件が成立しているか否か（遊技者により操作ボタン２０の操作が行われたか否か）が判断される。つまり、共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの可動回転役物部材３７の動作において、可動回転役物部材３７が戻り側位置に位置される毎に、終了判定条件の成立の有無である遊技者による操作ボタン２０に対する操作の有無が判断される。また、本実施形態では、共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの可動回転役物部材３７の動作において、終了判定条件が成立していると判断される場合（遊技者による操作ボタン２０に対する操作があったと判断される場合）、戻り側位置に位置する可動回転役物部材３７の可動が停止されて共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作が終了される。これにより、共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの可動回転役物部材３７の動作の実行中に共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了判定条件が成立する場合、終了判定条件成立後に可動回転役物部材３７が戻り側位置に位置された段階で、可動回転役物部材３７の可動を停止して共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作を終了させることができる。その結果、駆動パターンＡ～Ｃでの共通の動作の終了判定条件が成立していると判断される場合に、即座に可動回転役物部材３７の駆動パターンＡ～Ｃでの共通の動作を終了させることができる。そのため、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の終了判定条件の成立から即座に次の動作に移行することができる。その結果、複数の可動態様Ａ～Ｄの終了判定条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動回転役物部材３７の動作を終了させ、可動体を次動作に円滑に移行させることができる。従って、可動回転役物部材３７の共通の動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、共通の動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、共通の動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、第１特図遊技又は第２特図遊技における表示演出の実行中に、可動回転役物部材３７が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回転役物部材３７を動作させることが可能になる。

【３００１】

以下、本実施形態について、図２３０～図２８９を参照して前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第１の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【３００２】

［遊技機１０の構成］

まず、図２３０～図２３４を参照しつつ、遊技機１０の構成について説明する。ここで、図２３０～図２３２は本実施形態に係る遊技機１０の遊技盤３１の一例を示す正面図、図２３３は遊技盤３１に設けられる可動回転役物部材３７の作動例を示す正面図、図２３４は可動回転役物部材３７の周辺を、一部を破断して示す側面図である。

【３００３】

［前面枠１１の構成］

図１～図３に示すように、前面枠１１は、操作ボタン２０、選択決定部２１、発射ハンドル２２、上皿２３、下皿２４、パネル２５、スピーカ２６、及び電飾部２７などを備える。

【３００４】

操作ボタン２０は、上皿２３の前方に設けられている。操作ボタン２０は、押下操作の有無に応じて、後述の音声ランプ制御装置５に対する入力信号を切り換える操作スイッチ２０ａ（図７参照）を備える。これにより、音声ランプ制御装置５では、後述のように、操作ボタン２０の操作状態（操作あり及び操作なし）を判断することが可能である（図２５６及び図２５７参照）。この操作ボタン２０は、大当たり抽選での抽選結果を遊技者に明示する特図遊技で実行される特図遊技演出における予め定められた操作受付期間での遊

技者による操作ボタン２０に対する操作を契機として実行される操作ボタン演出（図２７７参照）などを実行させるために操作される。

【３００５】

発射ハンドル２２は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機１０では、遊技者による発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作として回転操作がなされた場合に、その回転操作量に応じた強さで後述の遊技球発射機構３２から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。例えば、遊技者による発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作に応じて、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ち、及び遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行することができる。そして、本実施形態では、通常遊技状態では、始動入球部としての第１入賞口３１４に遊技球を入球させて第１特図遊技を実行するために左打ちが奨励され、確変遊技状態及び時短遊技状態では、スルーゲート３１７Ｒ及び始動入球部としての第２入賞口３１５に遊技球を入球させて第２特図遊技を実行するために右打ちが奨励され、大当たり遊技状態では、可変入賞口３１６に遊技球を入球させるために右打ちが奨励される。そのため、遊技者は、遊技状態に応じて奨励される所定の遊技操作を発射ハンドル２２に対して実行することで不利益の発生を防止することができる。

【３００６】

［内枠１２の構成］

図２及び図３に示すように、内枠１２は、遊技球発射機構３２、遊技盤３１などを備える。

【３００７】

図２に示すように、遊技球発射機構３２は、発射レール３２１、球送り装置３２２、及びソレノイド３２３を備える。発射レール３２１は、遊技球発射機構３２から遊技盤３１の内レール３１１及び外レール３１２に向けて形成されており、遊技球発射機構３２から発射される遊技球を内レール３１１及び外レール３１２に導くものである。球送り装置３２２は、ソレノイドなどの駆動手段を有しており、戻り側位置と駆動側位置との間で可動体の連続的動作である往復動作を実行することで、上皿２３に貯留されている遊技球を１球ずつ発射レール３２１上に供給する。ソレノイド３２３は、戻り側位置と駆動側位置との間で可動体である発射槌に連続的動作である往復動作を実行させることで、発射レール３２１上に供給された遊技球を内レール３１１及び外レール３１２に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機１０では、遊技者により発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作がなされている状況では、遊技者による発射ハンドル２２の操作に応じてソレノイド３２３が駆動制御され、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。なお、遊技球発射機構３２は、ソレノイド３２３に代えてモーターなどの他の駆動手段を用いて遊技球を発射させる機構であってもよい。

【３００８】

図２３０に示すように、遊技盤３１には、内レール３１１と、外レール３１２と、一般入賞口３１３と、始動入球手段としての第１入賞口３１４及び第２入賞口３１５と、可変入賞口３１６、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒ、アウト口３１８、可変表示ユニット３４、メイン表示部３６、及び可動手段としての可動回転役物部材３７が設けられている。

【３００９】

内レール３１１及び外レール３１２は、発射された遊技球を遊技盤３１の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。そして、内レール３１１及び外レール３１２から発射された後、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５又は可変入賞口３１６に入球しなかった遊技球はアウト口３１８から排出される。一方、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５又は可変入賞口３１６に遊技球が入球すると、予め設定された数の賞球が払い出される。例えば、一般入賞口３１３に入球した場合の賞球数は１０個、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入球した場合の賞球数は３個、可変入賞口３１６に入球した場合の賞球数は１０個である。

【３０１０】

また、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒに遊技球が入球した場合、賞球の払い出しはないが、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒに遊技球が入球することを契機として当否抽選処理である普図当たり抽選に関する処理が実行される。そして、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合には、普図当たり遊技が実行される。この普図当たり遊技では、可動体である電動役物３１５ｂが作動されることで、始動入球部である第２入賞口３１５が開放される。つまり、電動役物３１５ｂに対する可動制御処理が実行されることで、複数の可動態様（０．１秒の短開放、６秒の長開放）から１の可動態様が決定され、普図当たり遊技において、１の可動態様に応じて、電動役物３１５ｂが、第２入賞口３１５を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、第２入賞口３１５を開放する作動位置（駆動側位置）との間で往復移動される連続的動作が実行される。このように、普図当たり遊技において第２入賞口３１５が開放されることで第２入賞口３１５への遊技球の入球が可能になる。

【３０１１】

ここで、本実施形態では、第２入賞口３１５が０．１秒開放され、第２入賞口３１５への遊技球の入球が不能又は困難な可動態様、及び第２入賞口３１５が６秒開放され、第２入賞口３１５への遊技球の入球が容易な可動態様の２つの可動態様が設定されている（図２４０（Ｃ）及び図２４０（Ｄ）参照）。そのため、電動役物３１５ｂに対する可動制御処理では、第２入賞口３１５への遊技球の容易さが異なり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る２つの可動態様から１の可動態様が決定され、決定された１の可動態様で電動役物３１５ｂの連続的動作が実行される。

【３０１２】

また、始動入球部としての第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に遊技球が入球することを契機として、当否抽選手段を実行するメイン制御ユニット３３１（主制御装置４のＭＰＵ４１）により、当否抽選処理としての大当たり抽選に関する処理が実行される。そして、メイン制御ユニット３３１で行われた大当たり抽選の結果は、特図（第１特図又は第２特図）が変動表示される特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）によって報知され、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技では、開閉実行モードにおいて所定回数（例えば５回又は１６回）のラウンド遊技が繰り返し実行される、各ラウンド遊技では、可動体である開閉扉３１９が、可変入賞口３１６を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、可変入賞口３１６を開放する作動位置（駆動側位置）との間で往復移動される。つまり、開閉実行モードでは、開閉扉３１９に対する可動制御処理として、複数のラウンド遊技数（例えば５回又は１６回）から大当たり抽選の結果に応じて、ラウンド遊技数が決定され、決定された数のラウンド遊技が実行されることで、開閉扉３１９が繰り返し往復移動される連続的動作が実行される。このように、大当たり遊技では、開閉扉３１９の連続的動作によって可変入賞口３１６が繰り返し開放されるため、多量の賞球の払い出しが期待できる。

【３０１３】

図２３０～図２３４に示すように、可動体である可動回転役物部材３７は、詳細は後述するが、役物駆動機構３７ａ（図２３５参照）によって、上下動、回転、及び拡縮可能であり、特図遊技において遊技に関する所定の情報を遊技者に付与するために動作される。ここで、本実施形態では、可動回転役物部材３７が、所定の演出（スーパーリーチ演出又はスペシャルリーチ演出）が実行されるか否かを遊技者に告知するために、又は大当たり抽選の結果が５Ｒ通常大当たり又は５Ｒ確変大当たりであることを示唆した後に１６Ｒ確変大当たりであるか否かを遊技者に告知するために、複数の可動態様から決定される１の可動態様で動作される。また、本実施形態では、後述のように、可動回転役物部材３７の可動態様によって遊技者に各種の告知が実行され、告知内容に対応させて４つの可動態様が設定されている。具体的には、４つの可動態様として、スーパーリーチ演出が実行されることを遊技者に告知する可動態様Ａ（ＳＰ発展告知）、スペシャルリーチ演出が実行されることを遊技者に告知する可動態様Ｂ（ＳＰＳＰ発展告知）、確変大当たりであることを遊技者に告知する可動態様Ｃ（確変昇格告知）、及び所定の演出（スーパーリーチ演出又はスペシャルリーチ演出）が実行されないこと、又は大当たり抽選の結果が確変大当た

りでないこと（通常大当たり）を告知する可動態様Ｄ（発展無し告知、確変昇格無し告知）が設定されている（図２６６参照）。

【３０１４】

なお、可動体である可動回転役物部材３７は、大当たり遊技において遊技に関する所定の情報を遊技者に付与するために可動されてもよい。例えば、特図遊技において大当たり抽選の結果が通常大当たりであることを明示した場合、可動回転役物部材３７は、大当たり遊技において、大当たり抽選の結果が確変大当たりである告知する確変昇格演出として可動されてもよい。また、特図遊技を実行する権利の保留がある場合に当該大当たり遊技の終了後に実行される保留された特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの告知（いわゆる保留連荘の告知）のために、大当たり遊技において可動回転役物部材３７が可動されてもよい。

【３０１５】

また、特図遊技において可動回転役物部材３７を可動させることで、その可動態様に応じて、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであるが否か、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高いか否かなどを告知するようにしてもよい。

【３０１６】

可動回転役物部材３７は、縮小状態の正面視において花を模した形状を有しており、図柄表示部３４１の前面側に配置されている。なお、可動回転役物部材３７の設置場所は、図柄表示部３４１の前面側に限らず変更可能であり、可動回転役物部材３７が可動可能であり、遊技者に視認可能である場所であればよい。そして、可動回転役物部材３７は、複数の板状部材３７０、回転軸３７２及び複数の拡縮ガイド機構３７３を備える。

【３０１７】

複数の板状部材３７０は、花びらを模した同一又は略同一の形状を有し、例えば全体が樹脂により形成されている。もちろん、複数の板状部材３７０は、少なくとも１つが異なる形状であってもよい。また、複数の板状部材３７０は、必ずしも花びらを模した形状である必要もない。

【３０１８】

回転軸３７２は、後述の役物駆動機構３７ａ（図２３５参照）から回転駆動力が入力される部分であり、図柄表示部３４１に向けて遊技盤３１の前後方向に延びている。回転軸３７２は、ＭＰＵ５１の制御に従って役物駆動機構３７ａから回転力が入力されることによって回転状態とされ、ＭＰＵ５１の制御に従って役物駆動機構３７ａから回転力の入力が停止されることによって非回転状態とされる。

【３０１９】

なお、回転状態での回転軸３７２（複数の板状部材３７０）の回転速度、即ち可動回転役物部材３７の回転速度は、特に制限はなく、また一定であっても不定であってもよく、さらには回転速度や回転方向が変化するようにしてもよい。

【３０２０】

回転軸３７２には、複数の拡縮ガイド機構３７３が正面視において放射状に固定されている。そのため、複数の拡縮ガイド機構３７３は、回転軸３７２が回転されることによって回転軸３７２を中心に回転可能である。回転軸３７２は、昇降シャフト３７４に固定された支持リング３７５に回転可能に支持されており、規制リング３７６によって前後方向の移動が規制されている。ここで、昇降シャフト３７４は、回転軸３７２を上下方向に移動させるものであり、後述の役物駆動機構３７ａ（図２３５参照）から入力される駆動力によって回転軸３７２を上下方向に移動させる。これにより、可動回転役物部材３７は、回転軸３７２が上下方向への移動されることよって、全体が上下方向に移動可能である。

【３０２１】

各拡縮ガイド機構３７３は、板状部材３７０を１つずつ支持しており、支持した板状部材３７０を回転軸３７２の半径方向に沿ってスライド移動させることが可能である。各拡縮ガイド機構３７３は、例えば後述の役物駆動機構３７ａ（図２３５参照）から入力され

る回転力を直進力に変換することで、支持した板状部材３７０を回転軸３７２の半径方向に沿ってスライド移動させる。各拡縮ガイド機構３７３としては、回転力を直進力に変換する公知の機構を採用することができる。具体的には、各拡縮ガイド機構３７３としては、ラック、スクリューシャフト、ボールねじ、無端ベルト、ワイヤ、チェーン、平歯車や傘歯車などの各種歯車、ローラなどの構成要素を１以上含むアクチュエータが挙げられる。また、各拡縮ガイド機構３７３は、磁力や電磁力を利用したものであってもよい。

【３０２２】

このように、可動回転役物部材３７では、回転軸３７２が昇降シャフト３７４に回転可能に支持され、回転軸３７２から放射状に配置された複数の拡縮ガイド機構３７３に１つずつ板状部材３７０，３７１がスライド移動可能に支持されている。そのため、第１の回転役物部材３７は、図柄表示部３４１の正面側において、上下方向に移動可能であり、回転軸３７２を中心に回転可能であり、回転軸３７２を中心に拡縮可能である。

【３０２３】

ここで、図２３５は遊技機１０のシステム構成の要部の一例を示すブロック図である。

【３０２４】

図２３５に示すように、可動回転役物部材３７は、ＭＰＵ５１によって制御される役物駆動機構３７ａを介して、上下動、回転及び拡縮が制御される。役物駆動機構３７ａは、入出力Ｉ／Ｆ５２を介して音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１に接続されている。この役物駆動機構３７ａは、例えば複数のモーター、可動回転役物部材３７が待機位置に復帰していることを検出するための復帰検出部、及びモータードライバを有する。

【３０２５】

複数のモーターは、例えばステッピングモーター、ＤＣモーターなどであり、復帰検出部は、例えば光学式センサ、接点式センサなどである。各モーターは、駆動ギアなどの駆動伝達機構を介して、可動回転役物部材３７の回転軸３７２、複数の拡縮ガイド機構３７３及び昇降シャフト３７４に連結されており、回転軸３７２、複数の拡縮ガイド機構３７３及び昇降シャフト３７４に駆動力が入力される。可動回転役物部材３７は、昇降シャフト３７４の駆動力が入力されることによって、可動回転役物部材３７が開口３１Ａから露出する予め定められた図２３０に示す戻り側位置である待機位置（図２３１に仮想線で示す位置）と、可動回転役物部材３７が下方に最も可動された位置であり、可動回転役物部材３７の全体が露出する図２３１に実線で示す駆動側位置である作動位置との間で、図柄表示部３４１の正面側において上下方向に移動可能である。また、図２３３に示すように、可動回転役物部材３７は、回転軸３７２に回転力が入力されることによって、図柄表示部３４１の正面側において反時計回り方向に回転可能である。なお、可動回転役物部材３７の回転位置は、待機位置と作動位置との間のいずれの位置でもよいが、本実施形態では、可動回転役物部材３７は作動位置において回転される。さらに、可動回転役物部材３７は、拡縮ガイド機構３７３に駆動力が入力されることによって、図柄表示部３４１の正面側において、回転軸３７２の半径方向に各板状部材３７０がスライド移動されることで拡縮可能である。そして、可動回転役物部材３７は、図柄表示部３４１の正面側において、縮小状態（図２３３（Ａ）参照）及び拡大状態（図２３３（Ｂ）参照）のいずれにおいても回転可能である。

【３０２６】

また、役物駆動機構３７ａは、モータードライバが音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に接続されている。そして、モータードライバは、音声ランプ制御装置５からの制御指示に従って各モーターを制御する。また、モータードライバは、復帰検出部による検出結果を取得して音声ランプ制御装置５に伝達することが可能である。なお、モータードライバを省略し、各モーター及び復帰検出部が、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に直接接続され、音声ランプ制御装置５によって制御されてもよい。

【３０２７】

なお、可動回転役物部材３７を上下動、回転及び拡縮させる構成は、特に制限はない。例えば、可動回転役物部材３７を回転・拡縮させる駆動力としては、モーターによって付

与されるものに限らず、ソレノイドなどの他の駆動源によって付与されるものであってもよい。

【３０２８】

ここで、図２３６を参照しつつ、遊技機１０の主制御装置４のＭＰＵ４１が大当たり抽選や普図当たり抽選を行うための記憶領域について説明する。具体的には、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａ、特図保留格納エリア４１２ｂ及び普図保留格納エリア４１２ｃに格納されるカウンタ情報を用いて、当否抽選処理である大当たり抽選に関する処理の実行及び特図の変動表示時間の設定や、当否抽選処理である普図当たり抽選に関する処理の実行及び普通図柄の変動表示時間の設定などを実行する。

【３０２９】

抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａには、当否抽選処理である大当たり抽選に関する処理の実行するために使用される抽選用カウンタとして、大当たり遊技を実行するか否かの大当たり抽選に使用される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を判断する際に使用される大当たり種別カウンタＣ２、及び大当たり抽選の結果が外れである場合に外れ種別を判断する際に使用されるリーチ乱数カウンタＣ３が記憶されている。

【３０３０】

また、抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａには、抽選用カウンタとして、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用される大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１、及びメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３における特別図柄の変動表示時間の決定に使用される特図変動種別カウンタＣＳ１が記憶されている。

【３０３１】

さらに、抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａには、当否抽選処理である普図当たり抽選に関する処理の実行するために使用される抽選用カウンタとして、第２入賞口３１５の電動役物３１５ｂを電役開放状態とするか否かの普図当たり抽選に使用される普通当たり乱数カウンタＣ４、及び普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり種別（短開放又は長開放）を振り分ける際に使用される普通当たり種別乱数カウンタＣ５が記憶されている。

【３０３２】

また、抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａには、抽選用カウンタとして、普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定に使用される普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２、及びメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１における普通図柄の変動表示時間の決定に使用される普図変動種別カウンタＣＳ２が記憶されている。

【３０３３】

そして、各抽選用カウンタＣ１～Ｃ５，ＣＩＮ１，ＣＩＮ２，ＣＳ１，ＣＳ２は、ＭＰＵ４１によって短時間間隔で前回値に１が加算され、予め設定された最大値に達した後に０に戻るループカウンタとして用いられる。各抽選用カウンタＣ１～Ｃ５，ＣＩＮ１，ＣＩＮ２，ＣＳ１，ＣＳ１には更新後の値が記録され、当否抽選処理である大当たり抽選に関する処理の実行、特図の変動表示時間の設定及び大当たり種別及び外れ種別の設定や、当否抽選処理である大当たり抽選に関する処理の実行、普通図柄の変動表示時間の設定及び普図当たり種別の設定などの際にＭＰＵ４１によって参照される。

【３０３４】

特図保留格納エリア４１２ｂは、第１特図保留格納エリアＲＥＡ、第２特図保留格納エリアＲＥＢ及び特図実行エリアＡＥを備える。第１特図保留格納エリアＲＥＡは、第１保留エリアＲＥＡ１、第２保留エリアＲＥＡ２、第３保留エリアＲＥＡ３、第４保留エリアＲＥＡ４、及び第１特図保留数記憶エリアＮＡＡを含む。第２特図保留格納エリアＲＥＢは、第１保留エリアＲＥＢ１、第２保留エリアＲＥＢ２、第３保留エリアＲＥＢ３、第４保留エリアＲＥＢ４、及び第２特図保留数記憶エリアＮＡＢを含む。

【３０３５】

そして、始動入球部としての第１入賞口３１４に遊技球が入球した場合には、ＲＡＭ４

１２に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び特図変動種別カウンタＣＳ１に対応する情報が大当たり抽選で用いられる特図当否情報として取得され、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のいずれかに格納される。また、始動入球部としての第２入賞口３１５に遊技球が入球した場合には、ＲＡＭ４１２に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び特図変動種別カウンタＣＳ１に対応する情報が大当たり抽選で用いられる特図当否情報として取得され、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のいずれかに格納される。なお、第１特図保留格納エリアＲＥＡ及び第２特図保留格納エリアＲＥＢごとに対応して、抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａ（大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び特図変動種別カウンタＣＳ１など）が個別に設けられてもよい。

【３０３６】

このように、遊技機１０では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３に加えて、特図変動種別カウンタＣＳ１が第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、及び第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のいずれかに格納される。

【３０３７】

そのため、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、及び第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４に格納されている特図当否情報に基づいて実行される特図遊技に対する大当たり抽選の抽選結果に加えて、特図遊技における第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での特別図柄（図柄表示部３４１での飾り図柄）に対する変動表示時間（特図変動パターン）を事前に判断することが可能である。

【３０３８】

具体的に、始動入球部としての第１入賞口３１４に遊技球が入球した場合、特図当否情報は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１、第２保留エリアＲＥＡ２、第３保留エリアＲＥＡ３、第４保留エリアＲＥＡ４の優先順位で空いている領域に格納される。第１特図保留数記憶エリアＮＡＡには、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち特図当否情報が記憶されている数が第１特図保留数Ｎとして格納される。

【３０３９】

また、始動入球部としての第２入賞口３１５に遊技球が入球した場合、特図当否情報は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１、第２保留エリアＲＥＢ２、第３保留エリアＲＥＢ３、第４保留エリアＲＥＢ４の優先順位で空いている領域に格納される。第２特図保留数記憶エリアＮＡＢには、第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうち特図当否情報が記憶されている数が第２特図保留数Ｍとして格納される。

【３０４０】

即ち、遊技機１０では、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、及び第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４の最大保留数に対応する合計８つの記憶領域により、始動入球部としての第１入賞口３１４及び第２入賞口３１５への入賞履歴としての特図当否情報をそれぞれ最大４つまで保留することが可能である。

【３０４１】

なお、始動入球部としての第１入賞口３１４及び第２入賞口３１５に共通して最大保留数が８つの保留用エリアが設けられていることも他の実施形態として考えられ、この場合でも合わせて最大８つまで入賞履歴としての特図当否情報を保留することが可能である。特図当否情報の記憶処理は、制御プログラムに従った処理を実行することによりＭＰＵ４１によって実行される。

【３０４２】
特図実行エリアＡＥは、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄の変動表示が開始される際に、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１に格納された特図当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。具体的には、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１の特図当否情報が優先して特図実行エリアＡＥに移動され、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１に特図当否情報が存在せず第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶される第２特図保留数Ｍが０である場合に、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１の特図当否情報が特図実行エリアＡＥに移動される。即ち、遊技機１０では、第２特図遊技が第１特図遊技に優先して実行され、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態では、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行することで、主として第２特図遊技が実行される。

【３０４３】
なお、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎと第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍとの差が２以上である場合には、数が多い方の保留用エリアの値が優先して特図実行エリアＡＥに移動されることも他の実施形態として考えられる。また、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１及び第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１の特図当否情報が交互に特図実行エリアＡＥに移動されることも他の実施形態として考えられる。

【３０４４】
そして、ＭＰＵ４１は、１回の特図遊技の開始に際して、特図実行エリアＡＥに特図当否情報として記憶されている数値情報に基づいて大当たり抽選などを行う。このとき、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１が特図実行エリアＡＥに移動された場合には、第２保留エリアＲＥＡ２に格納された特図当否情報は第１保留エリアＲＥＡ１にシフトし、第３保留エリアＲＥＡ３に格納された特図当否情報は第２保留エリアＲＥＡ２にシフトし、第４保留エリアＲＥＡ４に格納された特図当否情報は第３保留エリアＲＥＡ３にシフトする。

【３０４５】
同じく、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１が特図実行エリアＡＥに移動された場合には、第２保留エリアＲＥＢ２に格納された特図当否情報は第１保留エリアＲＥＢ１にシフトし、第３保留エリアＲＥＢ３に格納された特図当否情報は第２保留エリアＲＥＢ２にシフトし、第４保留エリアＲＥＢ４に格納された特図当否情報は第３保留エリアＲＥＢ３にシフトする。

【３０４６】
大当たり乱数カウンタＣ１は、前述の図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において、例えば０～６３７の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同様に更新されるループカウンタである。そして、第１特図保留格納エリアＲＥＡ１又は第２特図保留格納エリアＲＥＡ２の第１～第４保留エリアＲＥＡ１～ＲＥＡ４，ＲＥＢ１～ＲＥＢ４には、遊技球が始動入球部としての第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞したタイミングでの大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される。

【３０４７】
大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ４１１における当否テーブル記憶エリアに記憶された当否テーブルにより、通常遊技状態又は時短遊技状態である低確率モード及び確変遊技状態である高確率モードに対応して２種類設定されている。ここで、図２３７（Ａ）は低確率モードに対応する低確率モード当否テーブル、図２３７（Ｂ）は高確率モードに

対応する高確率モード当否テーブルの一例を示す図である。

【３０４８】

図２３７（Ａ）及び図２３７（Ｂ）に示す例では、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルとして、それぞれ大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）が遊技設定値に応じて異なる複数の当否テーブルが設けられている。低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、６段階の遊技設定値１から６に対応してそれぞれ６つの当否テーブルを含む。遊技設定値６、遊技設定値５、遊技設定値４、遊技設定値３、遊技設定値２及び遊技設定値１の順に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。

【３０４９】

遊技設定値１では、０～６５５３５の６５５３６個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては２０６個（０～２０５）、高確率モード当否テーブルについては８２１個（０～８２０）である。つまり、遊技設定値１では、低確率モードの大当たり確率が約１／３１８．１（２０６／６５５３６）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約４倍である約１／７９．９（８２０／６５５３６）である。

【３０５０】

遊技設定値２では、０～６５５３５の６５５３６個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては２１２個（０～２１１）、高確率モード当否テーブルについては８４５個（０～８４４）である。つまり、遊技設定値２では、低確率モードの大当たり確率が約１／３０９．１（２１２／６５５３６）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約４倍である約１／７７．６（８４５／６５５３６）である。

【３０５１】

遊技設定値３では、０～６５５３５の６５５３６個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては２１８個（０～２１７）、高確率モード当否テーブルについては８６９個（０～８６８）である。つまり、遊技設定値３では、低確率モードの大当たり確率が約１／３００．６（２１８／６５５３６）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約４倍である約１／７５．４（８６９／６５５３６）である。

【３０５２】

遊技設定値４では、０～６５５３５の６５５３６個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては２２４個（０～２２３）、高確率モード当否テーブルについては８９３個（０～８９２）である。つまり、遊技設定値４では、低確率モードの大当たり確率が約１／２９２．６（２２４／６５５３６）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約４倍である約１／７３．４（８９３／６５５３６）である。

【３０５３】

遊技設定値５では、０～６５５３５の６５５３６個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては２３０個（０～２２９）、高確率モード当否テーブルについては９１７個（０～９１６）である。つまり、遊技設定値５では、低確率モードの大当たり確率が約１／２８４．９（２３０／６５５３６）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約４倍である約１／７１．５（９１７／６５５３６）である。

【３０５４】

遊技設定値６では、０～６５５３５の６５５３６個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては２３６個（０～２３５）、高確率モード当否テーブルについては９４１個（０～９４０）である。つまり、遊技設定値６では、低確率モードの大当たり確率が約１／２７７．７（２３６／６５５３６）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約４倍である約１／

６９．６（９４１／６５５３６）である。
【３０５５】
なお、大当たり乱数カウンタＣ１の値がこれらの大当たり当選となる乱数値以外である場合には大当たり抽選での抽選結果が外れとなる。
【３０５６】
ここで、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルでは、同一遊技設定値どうしの大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数が共通するが、大当たりとなる乱数が共通していないことも考えられる。また、大当たり当選となる乱数は、連続した値でなく、一部又は全部が離散した値であってもよい。
【３０５７】
また、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、６段階の遊技設定値に応じて６つずつ設けられているが、各モードの当否テーブルは少なくとも１つあればよい。つまり、遊技設定値は６段階に限定されない。また、低確率モード当否テーブルを複数段階の遊技設定値に対応させて複数設ける一方、高確率モード当否テーブルを１つ設けることも考えられる。即ち、低確率モードに対して複数段階の遊技設定値を設け、高確率モードに対しては段階的な遊技設定値を設けず、大当たり確率を一様とすることも考えられる。もちろん、低確率モードでの大当たり確率を一様とし、高確率モードに対して複数段階の遊技設定値を設けてもよい。
【３０５８】
大当たり種別カウンタＣ２は、０～１９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻される。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞したタイミングで特図保留格納エリア４１２ｂに格納される。遊技機１０では、ＲＯＭ４１１における振分テーブル記憶エリアに記憶された振分テーブルにより、確変大当たり及び通常大当たりの２種類の大当たり種別ごとに対応する大当たり種別カウンタＣ２の値が設定されている。
【３０５９】
ここで、図２３７（Ｃ）は振分テーブルの一例を示す図である。図２３７（Ｃ）に示す例では、特図遊技の種別が始動入球部としての第１入賞口３１４への入賞を契機とする第１特図遊技である場合、５Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は０～９の１０個であり、１６Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は１０～１４の５個であり、５Ｒ通常大当たりとなる乱数の数は１５～１９の５個である。一方、特図遊技の種別が始動入球部としての第２入賞口３１５への入賞を契機とする第２特図遊技である場合、５Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は０～４の５個であり、１６Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は５～１４の１０個であり、５Ｒ通常大当たりとなる乱数の数は１５～１９の５個である。
【３０６０】
また、遊技機１０では、第１特図遊技及び第２特図遊技における確変大当たりの確率が７５％で同一に設定されているが、第１特別図柄遊技に比べて第２特別図柄遊技における１６Ｒ確変大当たりの確率が高く設定されている。即ち、確変遊技状態（高確率モードかつ電動役物３１５ｂの開放確率が高い高頻度サポートモード）、及び時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）では、通常遊技状態（低確率モードかつ電動役物３１５ｂの開放確率が低い低頻度サポートモード）に比べて、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった場合の遊技球の獲得期待値が高く設定されている。
【３０６１】
そして、第１特図遊技及び第２特図遊技のいずれにおいても、大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する。遊技機１０では確変遊技状態において実行可能な特図遊技の回数に上限値が設定されておらず、遊技機１０が、いわゆるループ確変機として構成されている。
【３０６２】
また、大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に時

短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する。遊技機１０では、時短遊技状態において実行可能な特図遊技の回数（時短遊技回数）に上限値（本実施形態では１００回）が設定されており、この上限値の特図遊技回数内で大当たり抽選の結果が大当たりとならない場合には、上限値の特図遊技の実行後に低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行する。なお、時短遊技状態での特図遊技回数は、１００回に限らず、他の回数であってもよい。

【３０６３】

なお、確変遊技状態から通常遊技状態への移行は、上限値の特図遊技が実行される場合に限らず、例えば状態移行抽選（転落抽選）に当選した場合に実行されるようにしてもよい。この場合、所定回数の特図遊技が実行されるまでは、確変遊技状態から通常遊技状態に移行（転落）しないようにし、確変遊技状態で実行される特図遊技の最低回数として当該所定回数に保証することも考えられる。これにより、確変遊技状態実行される特図遊技の回数が著しく少なくなることが防止される。

【３０６４】

また、本実施形態では、入賞により第１特別図柄遊技を実行する契機となる始動入球部としての第１入賞口３１４、及び入賞により第２特別図柄遊技を実行する契機となる始動入球部としての第２入賞口３１５ごとに個別の振分テーブルが設定されており、遊技球が第１入賞口３１４及び第２入賞口３１５のいずれに入賞したかに応じて大当たり種別の振り分け確率が異なるが、第１特別図柄遊技と第２特別図柄遊技とで大当たり種別の振り分け確率が同一であることも考えられる。また、遊技機１０は、ループ確変機に限らず、Ｖ－ＳＴ機を含むＳＴ機や一種二種混合機などとして構成することも考えられる。

【３０６５】

そして、ＭＰＵ４１は、特図実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１及び大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり抽選での抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」、「５Ｒ通常大当たり」及び「外れ」のいずれであるかを判定する。

【３０６６】

ここで、大当たり抽選での抽選結果が５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりの場合は、５Ｒ大当たりに対して設定される可動体である開閉扉３１９の可動体態様に基づいて、大当たり遊技において可変入賞口３１６が所定態様で開放されるラウンド遊技が５回繰り返される開閉実行モードが実行される。また、大当たり抽選での抽選結果が１６Ｒ確変大当たりの場合は、１６Ｒ大当たりに対して設定される可動体である開閉扉３１９の可動体態様に基づいて、大当たり遊技においてラウンド遊技が１６回繰り返される開閉実行モードが実行される。つまり、大当たり遊技では、抽選処理における大当たり抽選の結果に応じて決定される大当たり遊技でのラウンド遊技の回数に応じた可動体態様に対応する情報が設定され、当該情報に基づいて、大当たり遊技でのラウンド遊技の回数に応じて可動体である開閉扉３１９が、可変入賞口３１６を閉鎖する戻り側位置である待機位置と、可変入賞口３１６を開放する駆動側位置である作動位置との間で連続的動作によって往復移動される。

【３０６７】

また、各ラウンド遊技は、後述のように、可変入賞口３１６の最大開放時間が経過した場合、又は遊技者による発射ハンドル２２に対する適切な所定の遊技操作がなされることによって当該最大開放時間の経過前に最大入賞個数の遊技球が入球した場合に終了するため、各ラウンド遊技の終了判定条件の成立タイミングは不定となり得る。そして、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得ることで、各ラウンド遊技において可動体である開閉扉３１９が駆動側位置である作動位置に可動される期間が不定となる。即ち、開閉扉３１９の連続的動作が実行される開閉実行モードでは、開閉扉３１９が駆動側位置である作動位置に可動される期間として、少なくとも第１の期間（例えば可変入賞口３１６の最大開放時間の経過前に最大入賞個数の遊技球が入球した場合）と、第１の期間より長時間の第２の期間（例えば可変入賞口３１６の最大開放時間が経過した場合）と、を含む。

【３０６８】
さらに、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得ることで、開閉実行モード（大当たり遊技）の終了タイミングも不定となり得る結果、開閉実行モード（大当たり遊技）の実行期間も不定となり得る。つまり、開閉実行モード（大当たり遊技）の実行期間として、大当たり遊技の種別に応じて、少なくとも５Ｒ確変大当たり遊技及び５Ｒ通常大当たり遊技の開閉実行モード（大当たり遊技）の実行期間に対応する第１の期間と、１６Ｒ確変大当たり遊技の開閉実行モード（大当たり遊技）の実行期間に対応する第１の期間より長期間の第２の期間と、を含む。
【３０６９】
なお、本実施形態では、後述のように、大当たり遊技における１回のラウンド遊技において、可動体である開閉扉３１９が可変入賞口３１６を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、可変入賞口３１６を開放する作動位置（駆動側位置）との間で１回往復移動されるが、１回の大当たり遊技において実行される複数回のラウンド遊技のうちの少なくとも１回のラウンド遊技において、可動体である開閉扉３１９が可変入賞口３１６を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、可変入賞口３１６を開放する作動位置（駆動側位置）との間で複数回往復移動され、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の可動態様を採用することで、大当たり遊技に対する可変入賞口３１６の開閉態様（可動体である開閉扉３１９の可動態様）を複数設定することも考えられる。
【３０７０】
また、本実施形態では、後述のように、大当たり遊技における各ラウンド遊技での可変入賞口の最大開放時間が均一であるが、各ラウンド遊技における可変入賞口の最大開放時間を複数設定することで、大当たり遊技に対する可変入賞口３１６の開閉態様（可動体である開閉扉３１９の可動態様）を複数設定することも考えられる。
【３０７１】
また、５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たりの場合には、可動体である開閉扉３１９が戻り側位置である待機位置に位置された状態とされた大当たり遊技の終了後に、第１の制御によって大当たりの当選確率が高い高確率モードかつ可動体である電動役物３１５ｂの開放確率が高い高頻度サポートモードである確変遊技状態に移行される。そして、本実施形態では、確変遊技状態は、ＭＰＵ４１により実行される抽選処理での大当たり抽選の結果が「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」であると判定されるまで継続する。
【３０７２】
一方、５Ｒ通常大当たりの場合には、可動体である開閉扉３１９が戻り側位置である待機位置に位置された状態とされた大当たり遊技の終了後に、第２の制御によって大当たりの当選確率が低い低確率モードかつ可動体である電動役物３１５ｂの開放確率が高い高頻度サポートモードである時短遊技状態に移行される。そして、本実施形態では、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）は、例えば１００回などの予め設定された規定回数の抽選処理での大当たりの抽選の結果を遊技者に報知するまで継続し、又は規定回数の経過前に抽選処理での大当たりの抽選の結果が大当たりであることを遊技者に報知した場合に終了する。
【３０７３】
また、特図遊技において確変遊技状態から時短遊技状態や通常遊技状態へ転落させるか否かの抽選処理を行うことも他の実施形態として考えられる。なお、抽選処理による大当たり抽選の結果が外れの場合には、確変遊技状態から大当たり遊技状態及び時短遊技状態へは移行されない。本実施形態では、遊技機１０が５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり及び５Ｒ通常大当たりの３種類の大当たり種別を有する場合を例に挙げて説明するが、これに限らず、例えば２ラウンド確変大当たり、２ラウンド通常大当たり、１６Ｒ通常大当たりなどの他の大当たり種別を有することも考えられる。
【３０７４】
また、リーチ乱数カウンタＣ３は、前述の図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１０

０３において、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。そして、第１特図保留格納エリアＲＥＡ１又は第２特図保留格納エリアＲＥＡ２の第１～第４保留エリアＲＥＡ１～ＲＥＡ４，ＲＥＢ１～ＲＥＢ４には、遊技球が始動入球部である第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞したタイミングでのリーチ乱数カウンタＣ３の値が格納される。

【３０７５】

遊技機１０では、リーチ乱数カウンタＣ３によって、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に図柄表示部３４１で表示される変動表示の停止結果の種別が選択される。具体的には、ＲＯＭ４１１における外れ種別テーブル記憶エリアに記憶された外れ種別テーブルにより、リーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する前後外れリーチ、同じくリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する前後外れ以外リーチ、及びリーチが発生しない完全外れの３種類の外れ種別ごとに対応するリーチ乱数カウンタＣ３の値が設定されている。

【３０７６】

ここで、図２３７（Ｄ）は外れ種別テーブルの一例を示す図である。図２３７（Ｄ）に示す例では、前後外れリーチとなる乱数の値は０～８であり、前後外れ以外リーチとなる乱数の値は９～３８であり、完全外れとなる乱数の値は３９～２３８である。なお、ＭＰＵ４１は、５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりに当選する特図遊技、即ち大当たり遊技状態に移行する特図遊技においては、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生と判断する。

【３０７７】

ここに、リーチとは、図柄表示部３４１における図柄の変動表示が開始されてから図柄が停止表示されるまでの間に、大当たりに当選したことを示す飾り図柄の図柄組み合わせになり易い状態が示される変動状態である。一例において、図柄表示部３４１における有効ライン上の飾り図柄の３つの停止位置のうち２つの停止位置に同一の図柄が停止表示され、残りの１つの停止位置に対応する表示図柄が変動する状態である。また、図柄表示部３４１におけるリーチの変動状態中には、所定のキャラクタなどの動画が表示されて期待度を示唆するストーリー演出処理や、遊技者による操作ボタン２０に対する操作が演出に反映される遊技者参加型の操作演出処理などが実行される。なお、これらの演出処理の実行中には図柄表示部３４１における変動表示が非表示となること、縮小又は拡大して表示されることも考えられる。

【３０７８】

特図変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻される。具体的に、特図変動種別カウンタＣＳ１は、大当たり抽選での抽選結果に応じて、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での特別図柄（図柄表示部３４１における飾り図柄）の変動表示時間を示す特図変動パターン種別（特別図柄の変動表示時間）を決定するものである。特図変動パターン種別（特別図柄の変動表示時間）は、メイン制御ユニット３３１による大当たり抽選の結果と共に、音声ランプ制御装置５に特図変動パターンコマンドとして送信される。音声ランプ制御装置５では、特図変動パターンコマンドに基づいて、表示制御処理や可動制御処理を実行することで、特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）や大当たり遊技での、可変表示ユニット３４（図柄表示部３４１）での表示演出や可動体である可動回転役物部材３７の動作などを制御する。具体的には、特図遊技が開始される場合に大当たり抽選の結果に従って表示制御処理を実行することで、特図遊技で実行される表示演出が決定され、決定された表示演出が特図遊技において図柄表示部３４１で実行される。また、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、大当たりが開始される場合に表示制御処理を実行することで、大当たり遊技で実行される表示演出が決定され、決定された表示演出が大当たり遊技において図柄表示部３４１で実行される。また、この大当たり遊技が実行される表示演出の中にスピーカ２６での音声演出及び電飾部２７でのランプ演出が実行される。また、特図遊技が開始される場合に大当たり抽選の結果に従って可動制御処理を

実行することで、特図遊技で実行される可動回転役物部材３７の連続的動作が複数の可動態様から決定され得り、可動回転役物部材３７の連続的動作が決定された場合には、特図遊技において可動回転役物部材３７の連続的動作が実行される。また、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、大当たりが開始される場合に可動制御処理を実行することで、大当たり遊技で実行される表示演出が決定され得り、可動回転役物部材３７の連続的動作が決定された場合には、大当たり遊技において可動回転役物部材３７の連続的動作が実行される。

【３０７９】

また、特図変動種別カウンタＣＳ１は、ＭＰＵ４１により後述する図２４１のメイン処理が１回実行されるごとにステップＳ１４０２において少なくとも１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップＳ１４１４において繰り返し更新される。そして、第１特図保留格納エリアＲＥＡ１又は第２特図保留格納エリアＲＥＡ２の第１～第４保留エリアＲＥＡ１～ＲＥＡ４，ＲＥＢ１～ＲＥＢ４には、遊技球が始動入球部である第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞したタイミングでの特図変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される。

【３０８０】

そして、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１と、抽選処理による大当たり抽選の結果に応じて予め設定された変動テーブル（図２３８（Ａ）～図２３８（Ｃ）参照）とに基づいて特別図柄の変動表示時間を示す特図変動パターンを決定する。具体的に、ＭＰＵ４１は、ＲＯＭ４１１の変動テーブル記憶エリアに予め記憶されている通常大当たり変動テーブル（図２３８（Ａ）参照）、確変大当たり変動テーブル（図２３８（Ｂ）参照）、又は外れ変動テーブル（図２３８（Ｃ）参照）を参照して特図変動パターン種別を特定する。なお、これらの変動テーブルは、低確率モードと高確率モードとで別個に設けられてもよい。また、確変大当たり変動テーブルは、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。

【３０８１】

ここで、図２３８（Ａ）、図２３８（Ｂ）及び図２３８（Ｃ）は、変動テーブルの一例を示す図である。図２３８（Ａ）に示す通常大当たり変動テーブル、図２３８（Ｂ）に示す確変大当たり変動テーブル、図２３８（Ｃ）に示す外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターンが予め対応付けられている。そして、ＭＰＵ４１は、抽選処理による大当たり抽選での抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」である場合は図２３８（Ａ）に示す通常大当たり変動テーブル、抽選処理による抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」又は「１６Ｒ確変大当たり」である場合は図２３８（Ｂ）に示す確変大当たり変動テーブル、抽選処理による抽選結果が「外れ」である場合は図２３８（Ｃ）に示す外れ変動テーブルをそれぞれ参照し、特図変動パターンの種別を特定する。

【３０８２】

より具体的に、図２３８（Ａ）及び図２３８（Ｂ）に示すように、通常大当たり変動テーブル及び確変大当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される。

【３０８３】

ここで、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「０１」が選択された場合、サブ制御ユニット３３２による表示制御処理により、変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が３０ｓであるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてノーマルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。

【３０８４】

さらに、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「０１」が選択された場合、サブ制御ユニット３３２による可動制御処理により、図柄表示部３４１での表示演出としてノーマルリーチ演出パターンに対応した

演出が実行される場合の可動回転役物部材３７の可動態様として、確変大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様Ｃ（図２６６（Ｃ）参照）又は通常大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様Ｄ（図２６６（Ｄ）参照）が決定され、図柄表示部３４１でのノーマルリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材３７が可動態様Ｃ（図２６６（Ｃ）参照）又は可動態様Ｄ（図２６６（Ｄ）参照）で動作される。

【３０８５】

また、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「０２」が選択された場合、サブ制御ユニット３３２による表示制御処理により、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が６０ｓであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてスーパーリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スーパーリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。

【３０８６】

さらに、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「０２」が選択された場合、サブ制御ユニット３３２による可動制御処理により、図柄表示部３４１での表示演出としてスーパーリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材３７の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様Ａ（図２６６（Ａ）参照）と、確変大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様Ｃ（図２６６（Ｃ）参照）又は通常大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様Ｄ（図２６６（Ｄ）参照）とが決定され、図柄表示部３４１でのスーパーリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材３７が、可動態様Ａ（図２６６（Ａ）参照）と、可動態様Ｃ（図２６６（Ｃ）参照）又は可動態様Ｄ（図２６６（Ｄ）参照）で動作される。

【３０８７】

さらに、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「０３」が選択された場合、サブ制御ユニット３３２による表示制御処理により、変動種別（演出パターン）として変動表示時間が最も長い９０ｓであるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてスペシャルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

【３０８８】

また、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「０３」が選択された場合、サブ制御ユニット３３２による可動制御処理により、図柄表示部３４１での表示演出としてスペシャルリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材３７の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様Ａ（図２６６（Ａ）参照）と、スペシャルリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様Ｂ（図２６６（Ａ）参照）と、確変大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様Ｃ（図２６６（Ｃ）参照）又は通常大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様Ｄ（図２６６（Ｄ）参照）とが決定され、図柄表示部３４１でのスーパーリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材３７が、可動態様Ａ（図２６６（Ａ）参照）と、可動態様Ｂ（図２６６（Ｂ）参照）と、可動態様Ｃ（図２６６（Ｃ）参照）又は可動態様Ｄ（図２６６（Ｄ）参照）で動作される。

【３０８９】

図２３８（Ｃ）に示すように、外れ変動テーブルでは、リーチ乱数カウンタＣ３の値によって決定される外れ時の飾り図柄の停止表示種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応して、特図変動種別カウンタＣＳ１と特図変動パターンとの対応関

係が定められている。より具体的に、外れ時の停止表示種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される。そして、外れ変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される場合、前述の通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される場合と同様に、サブ制御ユニット３３２による可動制御処理により、変動種別（演出パターン）として、特図変動パターン「０１」～「０３」の種別に応じて所定のリーチ演出パターン（ノーマルリーチ演出パターン、スーパーリーチ演出パターン、又はスペシャルリーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部３４１などにおいて所定のリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。

【３０９０】

また、外れ変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「０１」が選択された場合、サブ制御ユニット３３２による可動制御処理により、図柄表示部３４１での表示演出としてノーマルリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材３７の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展しないことを告知する連続的動作として可動態様Ｄ（図２６６（Ｄ）参照）が決定され、図柄表示部３４１でのノーマルリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材３７が、可動態様Ｄ（図２６６（Ｄ）参照）で動作される。

【３０９１】

また、外れ変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「０２」が選択された場合、サブ制御ユニット３３２による可動制御処理により、図柄表示部３４１での表示演出としてスーパーリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材３７の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様Ａ（図２６６（Ａ）参照）と、スペシャルリーチ演出に発展しないことを告知する連続的動作として可動態様Ｄ（図２６６（Ｄ）参照）とが決定され、図柄表示部３４１でのノーマルリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材３７が、可動態様Ａ（図２６６（Ａ）参照）と可動態様Ｄ（図２６６（Ｄ）参照）とで動作される。

【３０９２】

また、外れ変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「０３」が選択された場合、サブ制御ユニット３３２による可動制御処理により、図柄表示部３４１での表示演出としてスペシャルリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材３７の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様Ａ（図２６６（Ａ）参照）と、スペシャルリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様Ｂ（図２６６（Ｂ）参照）とが決定され、図柄表示部３４１でのノーマルリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材３７が、可動態様Ａ（図２６６（Ａ）参照）と可動態様Ｂ（図２６６（Ｂ）参照）とで動作される。

【３０９３】

一方、外れ時の停止表示種別が完全外れである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターン「０４」又は「０５」のいずれかが選択される。なお、特図変動パターン「０４」が選択された場合、サブ制御ユニット３３２による表示制御処理により、変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が７ｓであるリーチなし演出パターン（７秒非リーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部３４１などにおいて７秒非リーチ演出パターンに従って特図遊技演出が実行される。また、特図変動パターン「０５」が選択された場合、サブ制御ユニット３３２による表示制御処理により、変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が１０ｓであるリーチなし演出パターン（１０秒非リーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部３４１などにおいて１０秒非リーチ演出パターンに従って特図遊技演出が実行される。なお、外れ時の停止表示種別が完全外れである場合には、可動回転役物部材３７が可動されない。

【３０９４】
例えば、遊技機１０では、特図変動パターン「０４」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴うことなく飾り図柄の変動表示が外れ図柄の組み合わせで停止表示される外れパターンの変動表示が実行される。また、遊技機１０では、特図変動パターン「０５」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴って飾り図柄の変動表示が外れ図柄の組み合わせで停止表示される外れパターンの変動表示が実行される。また、特図変動パターン「０５」に対応する外れ時の変動表示の際には、遊技者による操作ボタン２０の操作が反映される遊技者参加型の操作演出が予告演出として実行されることもある。
【３０９５】
なお、特図変動パターンの種別は、図２３８（Ａ）、図２３８（Ｂ）及び図２３８（Ｃ）に示す例には限定されない。
【３０９６】
例えば、遊技機１０では、特図変動パターン「０１」に対応するノーマルリーチ演出パターンにおいて実行されるノーマルリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のノーマルリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのノーマルリーチ演出が実行される。
【３０９７】
同じく、遊技機１０では、特図変動パターン「０２」に対応するスーパーリーチ演出パターンにおいて実行されるスーパーリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のスーパーリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのスーパーリーチ演出が実行される。スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変動時間が長いリーチ演出であり、ノーマルリーチ演出よりも大当たり抽選での抽選結果が大当たりである確率（期待度）が高く、スペシャルリーチ演出よりも大当たり当選している確率（期待度）が低いことを遊技者に示唆する際に実行される。
【３０９８】
さらに、遊技機１０では、特図変動パターン「０３」に対応するスペシャルリーチ演出パターンにおいて実行されるスペシャルリーチ演出として、キャラクタ及びストーリーなどが異なる複数種類のスペシャルリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変動時間が長いリーチ演出であって、例えばノーマルリーチ演出又はスーパーリーチ演出から発展する演出である。スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出やスペシャルリーチ演出よりも大当たり当選している確率（期待度）が高いことを遊技者に示唆する際に実行される。
【３０９９】
なお、特図変動パターンに対応する演出パターンには、遊技者による操作ボタン２０に対する操作状況が演出に反映される操作演出、例えば単発操作が演出に反映される単発操作演出、遊技者による操作ボタン２０の連打操作が演出に反映される連打操作演出、遊技者による操作ボタン２０の長押し操作が演出に反映される長押し操作演出などの遊技者参加型の操作演出が含まれることがある。
【３１００】
なお、本実施形態では、後述のように、１６Ｒ確変大当たりであるか否かを遊技者に告知する場合に単発操作演出が実行される。具体的には、１６Ｒ確変大当たりであることを告知するために可動回転役物部材３７の可動態様として、可動態様Ｃ（図２６６（Ｃ）参照）又は可動態様Ｄ（図２６６（Ｄ）参照）が設定された場合、可動態様Ｃ及び可動態様Ｄの共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃの動作の実行中に設定される有効期間の終了判定条件（操作ボタン２０の操作又は有効期間の経過）が成立したと終了判定されるまで、図柄表示部３４１において単発操作演出が実行される（図２７７（Ｃ）参照）。
【３１０１】
そして、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図

柄表示部３６３での特別図柄の変動表示時間（図柄表示部３４１における飾り図柄の変動表示時間）を特定すると、その特図変動表示時間、及び抽選処理による大当たり抽選の結果を示す特図変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置５に入力する。具体的に、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「５Ｒ通常大当たり」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０３」の前に５Ｒ通常大当たりである旨を示す「Ａ」を付した特図変動パターンコマンド「Ａ０１」～「Ａ０３」のいずれかを出力する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０３」の前に５Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｂ」を付した特図変動パターンコマンド「Ｂ０１」～「Ｂ０３」のいずれかを出力する。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「１６Ｒ確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０３」の前に１６Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｃ」を付した特図変動パターンコマンド「Ｃ０１」～「Ｃ０３」のいずれかを出力する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０５」の前に外れである旨を示す「Ｄ」を付した特図変動パターンコマンド「Ｄ０１」～「Ｄ０５」のいずれかを出力する。即ち、特図変動パターンコマンドは、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、抽選処理による大当たり抽選の結果を特定する情報を含む。そして、音声ランプ制御装置５では、特図変動パターンコマンドに基づいて、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、大当たり抽選の結果を判断することが可能であり、その特別図柄の変動表示時間（特図遊技の時間）と、大当たり抽選の結果とに基づいて、図柄表示部３４１などで表示される変動種別（演出パターン）や、飾り図柄の停止表示組み合わせなどの詳細を決定する。そして、音声ランプ制御装置５は、決定した変動種別（演出パターン）などの詳細に基づいて、図柄表示部３４１において飾り図柄を変動表示及び停止表示させると共に飾り図柄の変動表示に合わせて画像演出を実行し、さらに、飾り図柄の変動表示に合わせてスピーカ２６によって音声演出を実行し、電飾部２７によって電飾演出（ランプ演出）を実行させ、必要に応じて、可動回転役物部材３７を所定の可動態様Ａ～Ｄで可動させる。

【３１０２】

このように、遊技機１０では、主制御装置４のＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び変動テーブルに基づいて、図柄表示部３４１における飾り図柄の変動表示時間を決定する簡易な処理を実行することになる。そのため、遊技機１０のＭＰＵ４１が８ビットマイコンで構成される場合であっても、そのＭＰＵ４１により安定して大当たり抽選を実行することができる。また、実際に図柄表示部３４１に表示される飾り図柄の変動態様の詳細は音声ランプ制御装置５で決定されるため、その変動態様としては多種多様な変動態様を選択的に実行することが可能である。

【３１０３】

図２３８（Ａ）～図２３８（Ｃ）に示す変動テーブルは、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態及び確変遊技状態）において共通に使用されるが、各種遊技状態ごとに個別に変動テーブルを設定してもよく、また高頻度サポートモード（時短遊技状態及び確変遊技状態）と低頻度サポートモードとで個別に変動テーブルを設定してもよい。また、各種遊技状態ごとやサポートモードごとに個別に変動テーブルを設定する場合、変動表示時間の平均値が、例えば通常遊技状態（低頻度サポートモード）のほうが、時短遊技状態及び確変遊技状態（高頻度サポートモード）よりも長く設定される。また、時短遊技状態と確変遊技状態とで異なる変動テーブルを設定する場合、変動表示時間の平均値は、時短遊技状態のほうが確変遊技状態よりも長く設定してもよいし、確変遊技状態のほうが時短遊技状態よりも長く設定してもよい。

【３１０４】

ここで、図２３９は図２３６に示す主制御装置４の記憶領域の普図保留格納エリア４１２ｃの一例を示すブロック図である。図２３９に示すように、普図保留格納エリア４１２ｃは、普図第１保留エリアＳＥ１、普図第２保留エリアＳＥ２、普図第３保留エリアＳＥ３、普図第４保留エリアＳＥ４、普図変動保留数記憶エリアＳＮＡ及び普図実行エリアＳ

ＡＥを含む。
【３１０５】
普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４は、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒを遊技球が通過した場合に普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選で用いられる普図当否情報として取得される普通当たり乱数カウンタＣ４、普通当たり種別乱数カウンタＣ５及び普図変動種別カウンタＣＳ２を格納する記憶領域である。
【３１０６】
普図変動保留数記憶エリアＳＮＡは、普図当否情報が格納されている普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４の数を記憶する。即ち、普図変動保留数記憶エリアＳＮＡは、普図遊技を実行する権利の保留の数を記憶する記憶領域である。
【３１０７】
普図実行エリアＳＡＥは、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において普通図柄の変動表示が開始される際に、普図第１保留エリアＳＥ１の普図当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。そして、ＭＰＵ４１は、１回の普図遊技の開始に際して、普図実行エリアＳＡＥに普図当否情報として記憶されている数値情報（普通当たり乱数カウンタＣ４、普通当たり種別乱数カウンタＣ５及び普図変動種別カウンタＣＳ２の値）に基づいて、以下に説明する普図当たり当否テーブル（図２４０（Ａ）及び図２４０（Ｂ）参照）、及び普図当たり種別振分テーブル（図２４０（Ｃ）及び図２４０（Ｄ）参照）を用いて普図当たり抽選を行い、普図変動テーブル（不図示）を用いて普通図柄に対する普図変動表示時間を決定する。このとき、普図第１保留エリアＳＥ１に格納された普図当否情報が普図実行エリアＳＡＥに移動された場合には、普図第２保留エリアＳＥ２に格納された普図当否情報が普図第１保留エリアＳＥ１にシフトされ、普図第３保留エリアＳＥ３に格納された普図当否情報が普図第２保留エリアＳＥ２にシフトされ、普図第４保留エリアＳＥ４に格納された普図当否情報が普図第３保留エリアＳＥ３にシフトされる。
【３１０８】
普通当たり乱数カウンタＣ４は、前述の図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。そして、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４には、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒに遊技球が入賞したタイミングでの普通当たり乱数カウンタＣ４の値が格納される。また、所定のタイミングにおいて、普図保留格納エリア４１２ｃに格納された普通当たり乱数カウンタＣ４の値によって電動役物３１５ｂを所定時間だけ開放状態にするか否かの普図当たり抽選が行われる。
【３１０９】
ここで、図２４０（Ａ）及び図２４０（Ｂ）は、普図当たり当否テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図２４０（Ａ）に示す低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルと、図２４０（Ｂ）に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルとの２種類が設定されている。即ち、本実施形態では、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選での普図当たり確率が異なり、高頻度サポートモードのほうが低頻度サポートモードよりも普図当たり確率が高く設定されている。
【３１１０】
図２４０（Ａ）に示す低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図２４０（Ａ）に示すように、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が０の場合に普図当たり、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が１～２９９の場合に外れに設定されている。つまり、通常遊技状態（低頻度サポートモード）では、普図当たり確率が１／３００に設定されており、電動役物３１５ｂの作動頻度が低くされている。

【３１１１】
図２４０（Ｂ）に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図２４０（Ｂ）に示すように、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルでは、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルとは逆に、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が０の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が１～２９９の場合に普図当たりに設定されている。つまり、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）では、普図当たり確率が２９９／３００に設定され、通常遊技状態（低頻度サポートモード）よりも普図当たり確率が高く設定されていると共に、電動役物３１５ｂの作動頻度が高くされている。
【３１１２】
なお、低頻度サポートモード普図当たり確率、及び高頻度サポートモード普図当たり確率は、図２４０（Ａ）及び図２４０（Ｂ）に示される例には限定されず適宜変更可能である。
【３１１３】
普通当たり種別乱数カウンタＣ５は、前述の図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。そして、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４には、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒに遊技球が入賞したタイミングでの普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値が格納される。また、普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４に格納された普通当たり乱数カウンタＣ４の値が普図当たりである場合に、普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４に格納された普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値によって、普図当たりの種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）、即ち電動役物３１５ｂの開放時間が設定される。
【３１１４】
ここで、図２４０（Ｃ）及び図２４０（Ｄ）は、普図当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり種別振分テーブルとして、図２４０（Ｃ）に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルと、図２４０（Ｄ）に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルとの２種類が設定されている。即ち、本実施形態では、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たり種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）の振り分け確率が異なる。また、本実施形態では、普図当たり遊技における第２入賞口３１５の最大開放時間が２種類設定されることで、普図当たり遊技における第２入賞口３１５の開閉態様（可動体である電動役物３１５ｂの可動態様）として終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る２種類の開閉態様が設定されている。もちろん、普図当たり遊技における第２入賞口３１５の開閉態様は３種類以上であってもよい。
【３１１５】
ここで、短開放普図当たりの場合には、可動体である電動役物３１５ｂが短時間（例えば０．１秒）開放されることによって始動入球部である第２入賞口３１５に遊技球が短時間（例えば０．１秒）入球可能となる短開放普図当たり遊技が実行される。この短開放普図当たり遊技では、電動役物３１５ｂの開放時間（例えば０．１秒）に対応した情報が設定され、可動体である電動役物３１５ｂが戻り側位置である待機位置から駆動側位置である作動位置に可動される。その後、電動役物３１５ｂの開放時間の経過により終了判定条件が成立していると終了判定される場合に電動役物３１５ｂが駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰される。短開放普図当たり遊技では、電動役物３１５ｂの開放時間が短いために第２入賞口３１５に遊技球が入球し難く、多くの場合、第２入賞口３１５に遊技球が入球しない。
【３１１６】
一方、長開放普図当たりの場合、可動体である電動役物３１５ｂが短開放普図当たり遊

技よりも長時間（例えば６秒）開放されることによって、短開放普図当たり遊技よりも始動入球部である第２入賞口３１５に遊技球が長時間（例えば６秒）入球可能となる長開放普図当たり遊技が実行される。この長開放普図当たり遊技では、電動役物３１５ｂの開放時間（例えば６秒）に対応した情報が設定され、可動体である電動役物３１５ｂが戻り側位置である待機位置から駆動側位置である作動位置に可動される。その後、電動役物３１５ｂの開放時間の経過により終了判定条件が成立していると終了判定される場合に電動役物３１５ｂが駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰される。長開放普図当たり遊技では、電動役物３１５ｂの開放時間が長いために第２入賞口３１５に遊技球が入球し易く、第２特図遊技を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留することが可能である。

【３１１７】

図２４０（Ｃ）に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図２４０（Ｃ）に示すように、低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値が０～９９の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値が１００～１９９の場合に長開放普図当たりに設定されている。つまり、通常遊技状態（低頻度サポートモード）では、短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率が１：１に設定されている。もちろん、通常遊技状態（低頻度サポートモード）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、必ずしも１：１である必要はなく適宜変更可能であり、例えば長開放普図当たりの振分率をゼロ（長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値がゼロ個）又は略ゼロ（長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値が１個又は２個）に設定することも可能である。

【３１１８】

図２４０（Ｄ）に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図２４０（Ｄ）に示すように、高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値が０の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値が１～１９９の場合に長開放普図当たりに設定されている。つまり、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）では、短開放普図当たりよりも長開放普図当たりに振り分けられ易くなるように設定されている。もちろん、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、図２４０（Ｄ）に示される例には限定されず適宜変更可能であり、例えば短開放普図当たりの振分率をゼロ（短開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値がゼロ個）に設定することも可能である。

【３１１９】

なお、可動体である電動役物３１５ｂの可動態様は、１回の普図当たり遊技につき１回には限定されず、複数回であってもよい。この場合、１回の普図当たり遊技での電動役物３１５ｂの各開放の開放時間や開放間隔（開放間インターバル）は、１種類であっても複数種であってもよい。つまり、普図当たり遊技における電動役物３１５ｂの可動態様は、前述の短開放及び長開放の２種類に限らず、種々に変更可能である。

【３１２０】

普図変動種別カウンタＣＳ２は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算されることで、後述の図２４１のメイン処理が１回実行されるごとにステップＳ１４０２において少なくとも１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップＳ１４１４において繰り返し更新される。そして、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４には、始動入球部であるスルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒに遊技球が入賞したタイミングでの普図変動種別カウンタＣＳ２の値が格納される。また、所定のタイミングにおいて、普図保留格納エリア４１２ｃに格納された普図変動種別カウ

ンタＣＳ２の値に基づいて、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して普図変動表示時間が決定される。

【３１２１】

普図変動表示テーブル（不図示）は、例えば高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。高頻度サポートモード普図変動表示テーブル及び低頻度サポートモード普図変動表示テーブルでは、例えば普図変動種別カウンタＣＳ２の値に対応させて複数の普図変動表示時間が設定されている。また、通常、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、普図変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されている。例えば、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される一部の変動表示時間が、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される一部の変動表示時間よりも長くなるように設定してもよく、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される全ての変動表示時間が、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される全ての変動表示時間よりも長くなるように設定してもよい。

【３１２２】

なお、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとで共通の普図変動表示テーブルを設定してもよく、高頻度サポートモード普図変動表示テーブル及び低頻度サポートモード普図変動表示テーブルのうちの少なくとも一方の普図変動表示テーブルに設定される普図変動表示時間は１種類であってもよい。また、普図変動保留数Ｘに応じて普図変動表示時間が設定されるようにしてもよく、例えば普図変動保留数Ｘが多いほど普図変動表示時間が短くなるように設定してよく、普図変動保留数Ｘが少ないほど普図変動表示時間が長くなるように設定してよい。

【３１２３】

また、本実施形態では、後述のように、普図当たり遊技において、可動体である電動役物３１５ｂが第２入賞口３１５を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、第２入賞口３１５を開放する作動位置（駆動側位置）との間で１回往復移動されるが、１回の普図当たり遊技において可動体である電動役物３１５ｂが第２入賞口３１５を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、第２入賞口３１５を開放する作動位置（駆動側位置）との間で複数回往復移動される連続的動作の可動態様を採用することで、普図当たり遊技に対する第２入賞口３１５の開閉態様（可動体である電動役物３１５ｂの可動態様）として、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る複数の開閉態様を設定することも考えられる。

【３１２４】

［主制御装置４の処理］

次に、図２４１～図２５２を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される処理について説明する。具体的に、遊技機１０において、ＭＰＵ４１は、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、立ち上げ処理後に実行されるメイン処理、定期的に起動される主タイマ割込処理、停電時に実行されるＮＭＩ割込処理などを実行する。なお、本実施形態では、メイン処理について説明する。

【３１２５】

［主制御装置４のメイン処理］

次に、図２４１を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行されるメイン処理について説明する。メイン処理では普図遊技、特図遊技及び大当たり遊技の進行に対する主要な制御処理が実行される。メイン処理では、ステップＳ１４０１～Ｓ１４１１の処理が、例えば４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、ステップＳ１４１３及びＳ１４１４のカウンタ更新処理がステップＳ１４０１～Ｓ１４１１の処理の終了後から次周期までの残余時間で実行される。

【３１２６】

＜ステップＳ１４０１＞

図２４１に示すように、ステップＳ１４０１では、ＭＰＵ４１は、図１７の主タイマ割

込処理又は前回のメイン処理で設定されたコマンドなどの出力データをサブ制御ユニット３３２や周辺制御ユニット１４０などの制御装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、ＲＡＭ４１２において普図変動パターンコマンド、電動役物開放コマンド、電動役物閉鎖コマンド、特図変動パターンコマンド、第１特図保留コマンド、第２特図保留コマンド、特図シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、開閉実行モード終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドが設定されている場合には、音声ランプ制御装置５にそのコマンドを送信する。また、当該メイン処理での後述のステップＳ１４０３の賞球コマンド設定処理においてＲＡＭ４１２に賞球コマンドが設定されている場合には、その賞球コマンドを払出制御装置７に対して送信する。

【３１２７】

＜ステップＳ１４０２＞

ステップＳ１４０２では、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２の値を更新する。具体的には、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２でのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。

【３１２８】

＜ステップＳ１４０３＞

ステップＳ１４０３では、ＭＰＵ４１は、払出制御装置７及びサブ制御ユニット３３２に出力する賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。具体的に、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２に記憶されている入賞検知情報に基づいて、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６などに入賞が発生したか否かを判断する。そして、入賞が発生している場合は、その入賞に応じて払い出す賞球数を示す賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。このとき、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）では、一般入賞口３１３又は第１入賞口３１４に入賞が発生している場合に、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに格納される一般入賞口払出玉数又は第１入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。また、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）又は確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）では、第２入賞口３１５に入賞が発生している場合に、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに格納される第２入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態では、可変入賞口３１６に入賞が発生している場合に、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに格納される可変入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【３１２９】

＜ステップＳ１４０４＞

ステップＳ１４０４では、ＭＰＵ４１は、普図遊技の進行を制御する普図遊技制御処理を実行する。なお、普図遊技制御処理の詳細は、図２４２～図２４４を参照して後述する。

【３１３０】

＜ステップＳ１４０５＞

ステップＳ１４０５では、ＭＰＵ４１は、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の進行を制御する可動体制御処理としての普図当たり遊技制御処理を実行する。なお、普図当たり遊技制御処理の詳細は、図２４５を参照して後述する。

【３１３１】

＜ステップＳ１４０６＞

ステップＳ１４０６では、ＭＰＵ４１は、特図遊技の進行を制御する特図遊技制御処理

を実行する。なお、特図遊技制御処理の詳細については図２４６～図２４８を参照して後述するが、特図遊技制御処理では、特別図柄の変動表示を開始する場合に、図柄表示部３４１における図柄変動表示に必要な特図変動パターンコマンドが設定される。このとき、ＭＰＵ４１は、図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３、並びに本処理のステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１の各値に基づいて、大当たり抽選の抽選結果及び変動表示時間を示す特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定する。

【３１３２】

＜ステップＳ１４０７＞

ステップＳ１４０７では、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技の進行を制御する可動体制御処理としての大当たり遊技制御処理を実行する。なお、大当たり遊技制御処理の詳細は、図２４９～図２５２を参照して後述する。

【３１３３】

＜ステップＳ１４０８＞

ステップＳ１４０８では、ＭＰＵ４１は、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する遊技状態移行処理を実行する。なお、本実施形態の遊技状態移行処理は、図３３及び図３４を参照して説明した前述の第１の実施形態の遊技状態移行処理と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【３１３４】

＜ステップＳ１４０９＞

ステップＳ１４０９では、ＭＰＵ４１は、遊技設定値変更処理を実行する。この遊技設定値変更処理では、設定値変更操作部４６に対する操作に応じて設定値の表示若しくは非表示、又は遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された遊技設定値の変更を制御する処理が実行される。なお、本実施形態の遊技設定値変更処理は、図３５を参照して説明した前述の第１の実施形態の遊技設定値変更処理と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【３１３５】

また、本実施形態では、遊技設定値変更処理がメイン処理において実行されるが、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、又は立ち上げ処理後から遊技球の打ち出しが開始されるまでの間に限定して実行されることも考えられる。これにより、遊技者により遊技が開始されて以降は、次回の電源投入がなされるまでは遊技設定値の変更が行えないため、遊技ホールの営業時間内で遊技設定値の変更がなされることを防止できる。

【３１３６】

＜ステップＳ１４１０＞

ステップＳ１４１０では、ＭＰＵ４１は、遊技情報のうちの特定性能情報更新処理を実行する。本実施形態では、特定性能情報として、ベース情報などが更新される。なお、本実施形態の特定性能情報更新処理は、図３６及び図３７を参照して説明した前述の第１の実施形態の特定性能情報更新処理と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【３１３７】

＜ステップＳ１４１１＞

ステップＳ１４１１では、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３の表示制御処理を実行する。この性能表示モニタ４３の表示制御処理では、ステップＳ１４１０の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報を性能表示モニタ４３に表示させる処理が実行される。なお、本実施形態の性能表示モニタ４３の表示制御処理は、図３８～図４１を参照して説明した前述の第１の実施形態の性能表示モニタ４３の表示制御処理と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【３１３８】

＜ステップＳ１４１２＞
　ステップＳ１４１２では、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断すると（ステップＳ１４１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１４０１に移行させ、前述したＳ１４０１以降の各処理を実行する。一方、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングが到来していないと判断すると（ステップＳ１４１２：Ｎｏ）、次のメイン処理の実行タイミングが到来するまでの間、即ち次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間の間は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断するまで（ステップＳ１４１２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１４１３及びステップＳ１４１４を繰り返し実行する。
【３１３９】
＜ステップＳ１４１３＞
　ステップＳ１４１３では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２を更新する。具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２でのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を０にクリアする。
【３１４０】
＜ステップＳ１４１４＞
　ステップＳ１４１４では、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２を更新する。具体的には、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２でのカウンタ値に１を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を０にクリアする。そして、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２を更新した後、処理をステップＳ１４１２に戻す。
【３１４１】
［普図遊技制御処理］
　ここで、図２４２は、図２４１のメイン処理でのステップＳ１４０４において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理では、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普図の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図２４２を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。
【３１４２】
＜ステップＳ３２０１＞
　図２４２に示すように、普図遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３２０１）。普図変動表示中フラグは、後述の図２４４の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示（普図遊技）が開始される場合にステップＳ３４１１でオンに設定され、普通図柄が停止表示（普図遊技が終了）される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップＳ３２１０でオフに設定される。
【３１４３】
　ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ３２０１：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップＳ３２０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ３２０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３２０２に移行する。
【３１４４】
＜ステップＳ３２０２＞
　普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ３２０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、可動体である電動役物３１５ｂが開放中（普図当たり遊技の実行中）であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する

（ステップＳ３２０２）。電動役物開放中フラグは、後述の図２４５の可動体制御処理としての普図当たり遊技制御処理において、可動体である電動役物３１５ｂを開放する場合（可動体である電動役物３１５ｂが駆動側位置である作動位置に位置された場合）にステップＳ３５１１でオンに設定され、電動役物３１５ｂを閉鎖する場合（可動体である電動役物３１５ｂが戻り側位置である待機位置に位置された場合）にステップＳ３５１８でオフに設定される。

【３１４５】

ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンである場合（ステップＳ３２０２：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ３２０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３２０３に移行する。

【３１４６】

＜ステップＳ３２０３＞

電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ３２０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３２０３）。大当たり遊技中フラグは、後述の図２４９の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３９０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３９５２でオフに設定される。

【３１４７】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３２０３：Ｙｅｓ）、大当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。

【３１４８】

もちろん、大当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。この場合、大当たり遊技が開始される前のサポートモード種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）に従って、即ち大当たり遊技状態に移行される前の遊技状態に従って、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１から普図実行エリアＳＡＥに移動された当否情報（普図当たり乱数カウンタＣ４、普図当たり種別乱数カウンタＣ５及び普図変動種別カウンタＣＳ２の値）に基づいて、普図当たり抽選に対する当否判定が実行される。つまり、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合、高頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図２４０（Ｂ）参照）、普図当たり種別テーブル（図２４０（Ｄ）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。一方、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、低頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図２４０（Ａ）参照）、普図当たり種別テーブル（図２４０（Ｃ）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。

【３１４９】

一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３２０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３２０４に移行する。

【３１５０】

＜ステップＳ３２０４＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３２０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに設定される普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘが０であるか否かを判断する（ステップＳ３２０４）。ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが０である場合（ステップＳ３２０４：Ｙｅｓ）、当該普図遊技制御処理を終了し、普図変動保留

数Ｘが０でない場合は（ステップＳ３２０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３２０５に移行する。

【３１５１】

＜ステップＳ３２０５＞

普図変動保留数Ｘが０でない場合は（ステップＳ３２０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し（ステップＳ３２０５）、処理をステップＳ３２０６に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図２４３を参照して後述する。

【３１５２】

＜ステップＳ３２０６＞

ステップＳ３２０６では、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図２４４を参照して後述する。

【３１５３】

＜ステップＳ３２０７＞

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ３２０１：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３２０７）。大当たり遊技中フラグは、後述の図２４９の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３９０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３９５２でオフに設定される。

【３１５４】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３２０７：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ３２０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３２０７：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３２０８に移行する。

【３１５５】

＜ステップＳ３２０８＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３２０７：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ３２０８）。即ち、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングであるか否かを判断する。

【３１５６】

ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ３２０８：Ｙｅｓ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、処理をステップＳ３２０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ３２０８：Ｎｏ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングでない場合、当該普図遊技制御処理を終了する。

【３１５７】

＜ステップＳ３２０９～Ｓ３２１１＞

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ３２０１：Ｙｅｓ）に大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３２０７：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ３２０８：Ｙｅｓ）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させ（ステップＳ３２０９）、普通図柄の変動表

示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップＳ３２１０）。さらに、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップＳ３２１１）、当該普図遊技制御処理を終了する。

【３１５８】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図２４５の普図当たり遊技制御処理のステップＳ３５０１において、普図当たり遊技を開始（可動体である電動役物３１５ｂを開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【３１５９】

また、本実施形態では、普通図柄の普図変動表示時間が経過することにより変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合に限らず、普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合には、変動表示される普通図柄が停止表示される（普図遊技が終了される）。即ち、普図遊技は、大当たり遊技が開始される場合には、普通図柄の普図変動表示時間が経過する前に強制終了される。もちろん、普図遊技は、大当たり遊技が開始される場合にも普通図柄の普図変動表示時間が経過するまで継続して実行するようにしてもよい。

【３１６０】

［普図データ設定処理］

ここで、図２４３は、図２４２のステップＳ３２０５においてＭＰＵ４１によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図２３９の主制御装置４の記憶領域における普図保留格納エリア４１２ｃの記憶内容が更新される。以下、図２４３を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。

【３１６１】

＜ステップＳ３３０１～Ｓ３３０３＞

図２４３に示すように、普図データ設定処理では、まずＭＰＵ４１は、普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘを１減算し（ステップＳ３３０１）、普図第１保留エリアＳＥ１から普図実行エリアＳＡＥに普図当否情報を移動させる（ステップＳ３３０２）。続いて、ＭＰＵ４１は、普図第２保留エリアＳＥ２～普図第４保留エリアＳＥ４に格納されている普図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ３３０３）。具体的に、ステップＳ３３０３では、普図第２保留エリアＳＥ２の普図当否情報を普図第１保留エリアＳＥ１に移動させ、普図第３保留エリアＳＥ３の普図当否情報を普図第２保留エリアＳＥ２に移動させ、普図第４保留エリアＳＥ４の普図当否情報を普図第３保留エリアＳＥ３に移動させる。

【３１６２】

［普図変動開始処理］

ここで、図２４４は、図２４２のステップＳ３２０６においてＭＰＵ４１によって実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のコマンドやフラグが設定される。以下、図２４４を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

【３１６３】

＜ステップＳ３４０１＞

図２４４に示すように、普図変動開始処理では、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す高頻度サポートモードフラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３４０１）。高頻度サポートモードフラグは、前述の遊技状態移行処理において、大当たり遊技が終了する場合に図３４のステップＳ２３１３でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態又は時短遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行する場合に図３３のステップＳ２３０７で、又は遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に図３４のステップＳ２３２６でオフに設定される。

【３１６４】
ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードフラグがオンである場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、即ち高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合、処理をステップＳ３４０２に移行し、高頻度サポートモードフラグがオフである場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、即ち低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、処理をステップＳ３４０３に移行する。
【３１６５】
＜ステップＳ３４０２及びＳ３４０３＞
高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップＳ３４０２）。具体的には、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図２４０（Ｂ）参照）及び高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図２４０（Ｄ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア４１２ｃの普図実行エリアＳＡＥに格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値が普図当たりに対応する値であるか否かの当否判定を行う。つまり、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードである場合、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル及び高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルに基づいて、普図当たりであるか否かを判定する抽選処理を実行する。
【３１６６】
一方、低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、低頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップＳ３４０３）。具体的には、ＭＰＵ４１は、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図２４０（Ａ）参照）及び低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図２４０（Ｃ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア４１２ｃの普図実行エリアＳＡＥに格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５が普図当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行う。つまり、ＭＰＵ４１は、低頻度サポートモードである場合、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル及び低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルに基づいて、普図当たりであるか否かを判定する抽選処理を実行する。
【３１６７】
＜ステップＳ３４０４及びＳ３４０５＞
ＭＰＵ４１は、普図当たりであるか否かの判定する抽選処理による普図当たりの当否判定を行った場合（ステップＳ３４０２又はＳ３４０３）、当否判定の結果が、始動入球部である第２入賞口３１５が長開放される長開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３４０４）。ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が長開放普図当たりである場合（ステップＳ３４０４：Ｙｅｓ）、当否判定の結果が長開放普図当たりであることを示す長開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ３４０５）、処理をステップＳ３４０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップＳ３４０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４０６に移行する。
【３１６８】
＜ステップＳ３４０６及びＳ３４０７＞
当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップＳ３４０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が、始動入球部である第２入賞口３１５が短開放される短開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３４０６）。ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が短開放普図当たりである場合（ステップＳ３４０６：Ｙｅｓ）、当否判定の結果が短開放普図当たりであることを示す短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ３４０７）、処理をステップＳ３４０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が短開放普図当たりでない場合（ステップＳ３４０６：Ｎｏ）、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップＳ３４０８に移行する。
【３１６９】

＜ステップＳ３４０８及びＳ３４０９＞
長開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップＳ３４０５）、短開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップＳ３４０７）、又は当否判定の結果が外れである場合（ステップＳ３４０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、普図遊技におけるメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。普図変動表示テーブル（不図示）は、前述のように、高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。そのため、当該普図変動パターン設定処理では、サポートモード種別に応じた普図変動表示テーブルに基づいて普図変動パターンが設定される。なお、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、普通図柄の変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されているため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードに比べて普図遊技が実行される時間が短くなる。
【３１７０】
そして、ＭＰＵ４１は、ステップＳ３４０８で設定される普図変動パターンに加え、ステップＳ３４０２又はＳ３４０３での普図当たりであるか否かの判定する抽選処理による当否判定の結果（普図当たり抽選の結果）と、サポートモードの種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）とを音声ランプ制御装置５に通知するための普図変動パターンコマンドを設定し（ステップＳ３４０９）、処理をステップＳ３４１０に移行する。
【３１７１】
なお、普図変動パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２４１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置５では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部３４１などに対して普図遊技に対応した演出、例えば普図遊技が実行されていることを示す演出や普図当たり抽選の結果を示す演出を実行させる。
【３１７２】
また、普図変動パターンコマンドは、少なくも普図変動パターンを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであればよく、普図当たり抽選の結果やサポートモードの種別は、必ずしも普図変動パターンコマンドとして音声ランプ制御装置５に通知する必要はない。例えば、普図当たり抽選の結果は、ステップＳ３４０２又はＳ３４０３において当否判定を行った場合に普図当たり抽選結果コマンドを設定することで、サポートモードの種別は、高頻度サポートモード又は低頻度サポートモードに移行された場合に、移行後のサポートモードの種別を識別可能なサポートモード種別コマンドを設定することで、音声ランプ制御装置５に通知するようにしてもよい。
【３１７３】
＜ステップＳ３４１０及びＳ３４１１＞
ステップＳ３４１０では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示を開始する（ステップＳ３４１０）。そして、ＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示されていること、即ち普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ３４１１）、当該普図変動開始処理を終了する。
【３１７４】
なお、普図変動表示中フラグは、図２４２の普図遊技制御処理でのステップＳ３２０１において、普図遊技の実行中（普通図柄の変動表示中）であるかを判断するために参照される。
【３１７５】
［普図当たり遊技制御処理］
ここで、図２４５は、図２４１のメイン処理でのステップＳ１４０５において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制

御処理では、普図当たりであるか否かの判定する抽選処理による普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、可動体である電動役物３１５ｂの連続的動作による開閉制御を行うことによって始動入球部である第２入賞口３１５への遊技球の入球を許容する許容状態と制限する制限状態とを切り替える可動体制御処理が実行される。以下、図２４５を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

【３１７６】

＜ステップＳ３５０１＞

図２４５に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３５０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、可動体である電動役物３１５ｂに連続的動作を実行させる普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図２４２の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップＳ３２１１でオンに設定される。

【３１７７】

ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップＳ３５０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップＳ３５１３に移行する。

【３１７８】

＜ステップＳ３５０２＞

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３５０２）。大当たり遊技中フラグは、後述の図２４９の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２９０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３９５２でオフに設定される。

【３１７９】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３５０２：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合であっても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させてもよい。

【３１８０】

一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３５０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３５０３に移行する。

【３１８１】

＜ステップＳ３５０３＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３５０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５０３）。長開放普図当たりフラグは、普図当たりであるか否かの判定する抽選処理による普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図２４４の普図変動開始処理のステップＳ３４０５においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５０４に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０

６に移行する。
【３１８２】
＜ステップＳ３５０４及びＳ３５０５＞
長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０３：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する抽選処理による普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、可動体制御処理として、長開放普図当たり遊技における電動役物３１５ｂの開放時間（第２入賞口３１５への遊技球の入球可能時間）である６秒に対応する情報に基づいて、可動体である電動役物３１５ｂの可動態様として長開放を実行するために開放時間カウンタの値としてセットする処理を実行する（ステップＳ３５０４）。開放時間カウンタは、駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ３５１５において参照される。そして、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ３５０５）、処理をステップＳ３５０９に移行する。
【３１８３】
＜ステップＳ３５０６＞
長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５０３：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５０６）。短開放普図当たりフラグは、普図当たりであるか否かの判定する抽選処理による普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図２４の普図変動開始処理のステップＳ１７０７においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５０７に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５０６：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップＳ３５１２に移行する。
【３１８４】
＜ステップＳ３５０７及びＳ３５０８＞
短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０６：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する抽選処理による普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、可動体制御処理として、短開放普図当たり遊技における電動役物３１５ｂの開放時間（第２入賞口３１５への遊技球の入球可能時間）である０．１秒に対応する情報に基づいて、可動体である電動役物３１５ｂの可動態様として短開放を実行するために開放時間カウンタの値としてセットする処理を実行する（ステップＳ３５０７）。開放時間カウンタは、駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ３５１５において参照される。そして、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ３５０８）、処理をステップＳ３５０９に移行する。
【３１８５】
＜ステップＳ３５０９～Ｓ３５１１＞
抽選処理による普図当たり抽選の結果が当たりである場合に普図当たり種別を示すフラグ（長開放普図当たりフラグ又は短開放普図当たりフラグ）をオフに設定した場合（ステップＳ３５０５又はＳ３５０８）、ＭＰＵ４１は、戻り側位置である待機位置から駆動側位置である作動位置に可動体である電動役物３１５ｂを作動させる可動体制御処理を実行する（ステップＳ３５０９）。これにより、始動入球部である第２入賞口３１５を開放し、第２入賞口３１５への遊技球の入球を許容する許容状態とする。そして、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂが開放されていることを音声ランプ制御装置５に通知する電動役物開放コマンドを設定すると共に（ステップＳ３５１０）、電動役物３１５ｂが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオンに設定し（ステップＳ３５１１）、処理をステ

ップＳ３５１２に移行する。
【３１８６】
なお、電動役物開放コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２４１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これより、音声ランプ制御装置５は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部３４１などに対して電動役物３１５ｂが開放されていることを示す演出を開始させることができる。
【３１８７】
＜ステップＳ３５１２＞
抽選処理による普図当たり抽選の結果が当たりである場合に可動体である電動役物３１５ｂを開放させる可動体制御処理などを実行した場合（ステップＳ３５０３～Ｓ３５１１）、又は長開放普図当たりフラグ及び短開放普図当たりフラグが共にオフに設定されている場合（抽選処理による普図当たり抽選の結果が外れである場合）（ステップＳ３５０３及びステップＳ３５０６が共にＮｏ）、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３５１２）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。
【３１８８】
＜ステップＳ３５１３＞
普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ３５１１において電動役物３１５ｂを開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５１３）。即ち、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５１３：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップＳ３５１４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５１３：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。
【３１８９】
＜ステップＳ３５１４及びＳ３５１５＞
電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５１３：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ３５０４又はＳ３５０７においてセットされる開放時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ３５１４）、減算後の開放時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３５１５）。即ち、ＭＰＵ４１は、可動体制御処理として、終了判定条件の成立により、可動体である電動役物３１５ｂを駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰させるタイミングであるか否かの終了判定を行う。
【３１９０】
ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５１５：Ｙｅｓ）、即ち電動役物３１５ｂを戻り側位置である待機位置に復帰させるタイミングである場合、処理をステップＳ３５１６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３５１５：Ｎｏ）、即ち電動役物３１５ｂを戻り側位置である待機位置に復帰させるタイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。
【３１９１】
＜ステップＳ３５１６～Ｓ３５１８＞
減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５１５：Ｙｅｓ）、即ち電動役物３１５ｂを戻り側位置である待機位置に復帰させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、可動体である電動役物３１５ｂを駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰させる（ステップＳ３５１６）。これにより、始動入球部である第２入賞口３１５が閉鎖され、第２入賞口３１５への遊技球の入球が制限される。そして、Ｍ

ＰＵ４１は、電動役物３１５ｂの閉鎖されたことを音声ランプ制御装置５に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップＳ３５１７）、電動役物３１５ｂが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップＳ３５１８）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【３１９２】

なお、電動役物閉鎖コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２４１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば図柄表示部３４１などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す演出を終了させることができる。

【３１９３】

また、本実施形態では、１回の普図当たり遊技において可動体である電動役物３１５ｂを駆動側位置に１回だけ駆動される場合（第２入賞口３１５が１回開放される場合）について説明したが、１回の普図当たり遊技において電動役物３１５ｂを駆動側位置に複数回駆動されてもよく（第２入賞口３１５が複数回開放されてもよく）、この場合には、第２入賞口３１５の閉鎖時（可動体としての電動役物３１５ｂが戻り側位置である待機位置にある場合）に普図当たり遊技を終了させる終了判定条件が成立しているかの終了判定が行われ、第２入賞口３１５の開放時に普図当たり遊技の終了判定条件を設定して第２入賞口３１５の開放時に終了判定を実行しない。これは、第２入賞口３１５の開放中は普図当たり遊技を終了することができないので、制御上、普図当たり遊技が終了しているのに第２入賞口３１５が開放されることになり、不具合が生じるためである。また、この不具合を制御で対応すると無駄な制御が増えてしまう。そのため、第２入賞口３１５の閉鎖時（可動体としての電動役物３１５ｂが戻り側位置である待機位置にある場合）に普図当たり遊技を終了させる終了判定条件が成立しているかの終了判定を行うことで、効率良く可動体である電動役物３１５ｂの可動制御及び終了制御を実行することが可能になる。もちろん、１回の普図当たり遊技において可動体である電動役物３１５ｂを駆動側位置に１回だけ駆動される場合においても、第２入賞口３１５の閉鎖時に普図当たり遊技を終了させる終了判定条件が成立しているかの終了判定を行うようにしてもよい。

【３１９４】

［特図遊技制御処理］

ここで、図２４６は、図２４１のメイン処理でのステップＳ１４０６において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新されると共に、第１特図遊技又は第２特図遊技の進行の制御、例えば第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図２４６を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

【３１９５】

＜ステップＳ３６０１＞

図２４６に示すように、ステップＳ３６０１では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、後述の図２４９の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３９０６でオンに設定されると共に、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３５５２でオフに設定される。

【３１９６】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。

【３１９７】

一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３６０１：

Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３６０２に移行する。
【３１９８】
＜ステップＳ３６０２＞
大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（第１特図遊技又は第２特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６０２）。特図変動表示中フラグは、後述の図２４８の特図変動開始処理において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が開始される場合にステップＳ３８０７でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示される場合にステップＳ３６０９でオフに設定される。
【３１９９】
ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ３６０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップＳ３６０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ３６０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップＳ３６０３に移行する。
【３２００】
＜ステップＳ３６０３＞
特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ３６０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎ、及び第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍの両方が０であるか否かを判断する（ステップＳ３６０３）。
【３２０１】
ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍの両方が０である場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ３６０３：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、処理をステップＳ３６０４に移行する。
【３２０２】
＜ステップＳ３６０４＞
第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ３６０３：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂに記憶されている特図当否情報のデータ（特図データ）に関する特図データ設定処理を実行し（ステップＳ３６０４）、処理をステップＳ３６０５に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図２４７を参照して後述する。
【３２０３】
＜ステップＳ３６０５＞
ステップＳ３６０５では、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示を開始（第１特図遊技又は第２特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図２４８を参照して後述する。
【３２０４】
＜ステップＳ３６０６＞
特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ３６０２：Ｙｅｓ）、即ち第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特図遊技の変動表示の開始から、後述の図２４８の特図変動開始処

理でのステップＳ３８０４の特図変動パターン設定処理で設定される第１特別図柄又は第２特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ３６０６）。即ち、ＭＰＵ４１は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

【３２０５】

第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ３６０６：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップＳ３６０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ３６０６：Ｎｏ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【３２０６】

＜ステップＳ３６０７～Ｓ３６０９＞

第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップＳ３６０６：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップＳ３６０７）。そして、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３６０８）、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０９）、当該特図遊技制御処理を終了する。

【３２０７】

［特図データ設定処理］

ここで、図２４７は、図２４６のステップＳ３６０４においてＭＰＵ４１によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新される。以下、図２４７を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

【３２０８】

＜ステップＳ３７０１＞

図２４７に示すように、ステップＳ３７０１では、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がなく第１特図遊技に対する第１特図保留がある場合（図２４６の特図遊技制御処理でのステップＳ３６０３参照）、処理をステップＳ３７０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がある場合、処理をステップＳ３７０５に移行する。つまり、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断することで、第１特図遊技よりも第２特図遊技を優先して開始させる。

【３２０９】

なお、本実施形態では、第２特図遊技が第１特図遊技よりも優先して開始されるが、第１特図遊技が第２特図遊技よりも優先して開始されるようにしてもよく、また、始動入球部である第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に対する遊技球の入球順（保留順）に特図遊技を開始させ、第１特図遊技及び第２特図遊技のいずれか一方が実行されるようにしてもよい。また、第１特図遊技と第２特図遊技との開始に優先順位を設けることなく、第１特図遊技と第２特図遊技とが互いに独立して実行され、第１特図遊技と第２特図遊技とが同時に実行され得るようにしてもよい（いわゆる特図の同時変動）。

【３２１０】

＜ステップＳ３７０２～Ｓ３７０４＞

第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第

１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎを１減算し（ステップＳ３７０２）、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ３７０３）。続いて、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２～第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ３７０４）。具体的に、ステップＳ３７０４では、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＡ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＡ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＡ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を第３保留エリアＲＥＡ３に移動させる。ＭＰＵ４１は、ステップＳ３７０４の処理が終了した場合、処理をステップＳ３７０８に移行する。

【３２１１】

＜ステップＳ３７０５～Ｓ３７０７＞

第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍを１減算し（ステップＳ３７０５）、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ３７０６）。続いて、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２保留エリアＲＥＢ２～第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ３７０７）。具体的に、ステップＳ３７０７では、第２保留エリアＲＥＢ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＢ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＢ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＢ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報を第３保留エリアＲＥＢ３に移動させる。ＭＰＵ４１は、ステップＳ３７０７の処理が終了した場合、処理をステップＳ３７０８に移行する。

【３２１２】

＜ステップＳ３７０８＞

ステップＳ３７０８では、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、当該特図データ設定処理を終了する。この特図シフトコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２４１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部３４１に表示される第１特図保留や第２特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

【３２１３】

［特図変動開始処理］

ここで、図２４８は、図２４６のステップＳ３６０５においてＭＰＵ４１によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示の開始により第１特別遊技又は第２特図遊技（特図遊技）が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図２４８を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

【３２１４】

＜ステップＳ３８０１＞

図２４８に示すように、ステップＳ３８０１では、ＭＰＵ４１は、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態であるか否かを判断する。高確率モードであるか否かは、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。確変遊技状態フラグは、前述の遊技状態移行処理において、図３４のステップＳ２３１７で遊技状態が確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にオンに設定され、図３３のステップＳ２３０９で遊技状態が確変遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行される場合にオフに

設定される。
【３２１５】
　ＭＰＵ４１は、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態である場合（ステップＳ３８０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０２に移行し、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップＳ３８０１：Ｎｏ）、即ち遊技状態が低確率モードである時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、処理をステップＳ３８０３に移行する。
【３２１６】
＜ステップＳ３８０２及びＳ３８０３＞
　遊技状態が高確率モードである確変遊技状態である場合（ステップＳ３８０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、前述の図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４１０において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図２３７（Ｂ）参照）を読み出し、その高確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップＳ３８０２）。
【３２１７】
　一方、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップＳ３８０１：Ｎｏ）、即ち遊技状態が低確率モードである時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、前述の図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４１０において、遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図２３７（Ａ）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップＳ３８０３）。
【３２１８】
　なお、ステップＳ３８０２及びＳ３８０３では、前述の図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４１０において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップＳ３８０２及びＳ３８０３において、前述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４０８で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。
【３２１９】
＜ステップＳ３８０４＞
　ステップＳ３８０２又はＳ３８０３において当否判定を行った場合、ＭＰＵ４１は、当該特図遊技におけるメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定する（ステップＳ３８０４）。
【３２２０】
　なお、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）は、ステップＳ３８０２又はＳ３８０３での当否判定の結果が通常大当たりである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と通常大当たり変動テーブル（図２３８（Ａ）参照）とに基づいて設定され、ステップＳ３８０２又はＳ３８０３での当否判定の結果が確変大当たりである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と確変大当たり変動テーブル（図２３８（Ｂ）参照）とに基づいて設定され、ステップＳ３８０２又はＳ３８０３での当否判定の結果が外れである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と外れ変動テーブル（図２３８（Ｃ）参照）とに基づいて設定される。
【３２２１】
＜ステップＳ３８０５＞
　ステップＳ３８０５では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ３８０２又はＳ３８０３での当否判定の結果である当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップＳ３８０４で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、処理をステップＳ３８０６に移行する。特図変動パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２４１参照）のステップＳ１４０１において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図変動パター

ンコマンドに基づいて、図柄表示部３４１などでの特図遊技演出を実行することができる。

【３２２２】

なお、前述したように、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「通常大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に５Ｒ通常大当たりである旨を示す「Ａ」を付した「Ａ０１」～「Ａ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に５Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｂ」を付した「Ｂ０１」～「Ｂ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「１６Ｒ確変大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に１６Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｃ」を付した「Ｃ０１」～「Ｃ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、特図変動パターン「０１」～「０８」に外れである旨を示す「Ｄ」を付した「Ｄ０１」～「Ｄ０８」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、外れ種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）を示す情報を特図変動パターンコマンドに含ませる。

【３２２３】

＜ステップＳ３８０６＞

ステップＳ３８０６では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での特別図柄の変動表示を開始させることで特図遊技を開始させ、処理をステップＳ３８０７に移行する。

【３２２４】

なお、ＭＰＵ４１は、特別図柄の変動表示を開始させた場合、ＲＡＭ４１２に設定される遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された「累積大当たり抽選回数」に１加算する。さらに、ＭＰＵ４１は、ステップＳ３８０３での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れである場合、遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された「連続外れ回数」に１加算し、当否結果が大当たりである場合に「連続外れ回数」を０回にクリアする。

【３２２５】

＜ステップＳ３８０７＞

ステップＳ３８０７では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、処理をステップＳ３８０８に移行する。特図変動表示中フラグは、図２４６の特図遊技制御処理におけるステップＳ３６０２において、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【３２２６】

＜ステップＳ３８０８＞

ステップＳ３８０８では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動停止（特図遊技が終了）されたことを示す特図変動停止フラグをオフに設定し、処理をステップＳ３８０９に移行する。特図変動停止フラグは、図２４６の特図遊技制御処理におけるステップＳ３６０８においてメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３が停止表示される場合にオンに設定され、後述の図２４９の大当たり遊技制御処理のステップＳ３９０２において大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【３２２７】

＜ステップＳ３８０９＞

ステップＳ３８０９では、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）であることを示す時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。時短遊技状態フラグは、前述の遊技状態移行処理において、図３４のステップＳ２３２１で通

常大当たり遊技が終了する場合にオンに設定され、図３３のステップＳ２３１０又は図３４のステップＳ２３２５で遊技状態が時短遊技状態から大当たり遊技状態又は通常遊技状態に移行される場合にオフに設定される。

【３２２８】

ＭＰＵ４１は、時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３８０９：Ｙｅｓ）、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップＳ３８１０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３８０９：Ｙｅｓ）、即ち時短遊技状態でない場合、当該特図変動開始処理を終了する。

【３２２９】

＜ステップＳ３８１０＞

時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３８０９：Ｙｅｓ）、即ち時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態で実行可能な特図遊技の残り回数を示す時短回数カウンタの値から１減算し（ステップＳ３８１０）、当該特図変動開始処理を終了する。なお、時短回数カウンタは、前述の図３４の遊技状態移行処理でのステップＳ２３２０において、遊技状態が大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行される場合にセットされる。

【３２３０】

なお、本実施形態では、時短回数カウンタが、遊技状態が大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行される場合にセットされるが、時短回数カウンタは、遊技状態が大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にセットされる場合にもセットされるようにしてもよい。即ち、確変遊技状態において実行される最大特図遊技回数を有限回に設定することで、当該遊技機１０を、いわゆるＳＴ機として構成することもできる。

【３２３１】

また、当該遊技機１０は、大当たり抽選での抽選結果が通常大当たりであることに基づいて実行される通常大当たり遊技が終了する場合、大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行することなく通常遊技状態に移行するように設定することも可能であり、この場合には、通常大当たり遊技の終了後には時短回数カウンタはセットされない。

【３２３２】

［大当たり遊技制御処理］

ここで、図２４９～図２５２は、図２４１のメイン処理でのステップＳ１４０７において実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技制御処理では、可変入賞口３１６に設けられる可動体である開閉扉３１９を開閉する可動体制御処理などの大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図２４９～図２５２を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

【３２３３】

＜ステップＳ３９０１＞

図２４９に示すように、ステップＳ３９０１では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技を開始する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップＳ３９０６においてオンに設定され、大当たり遊技を終了する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップＳ３９５２においてオフに設定される。

【３２３４】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３９０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ３９１１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３９０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３９０２に移行する。

【３２３５】

＜ステップＳ３９０２＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３９０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動

停止フラグがオンであるか否かを判断する。特図変動停止フラグは、特別図柄が停止表示された場合に、図２４６の特図遊技制御処理でのステップＳ３６０８においてオンに設定され、特別図柄の変動表示が開始された場合に、図２４８の特図変動開始処理でのステップＳ３８０８においてオフに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中でない場合に開始された特図遊技が終了したか否かを判断することで、大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。

【３２３６】

ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンである場合（ステップＳ３９０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が停止表示されたために大当たり遊技を開始可能である場合、処理をステップＳ３９０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフである場合（ステップＳ３９０２：Ｎｏ）、即ち特別図柄が変動表示中であるために大当たり遊技を開始できない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【３２３７】

なお、本実施形態では、特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合には大当たり遊技が開始（実行）されないが、特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）に大当たり遊技が開始（実行）可能としてもよい。例えば、第１特図の変動表示中に大当たり遊技が開始（実行）され、これとは逆に、第２特図の変動表示中に大当たり遊技が開始（実行）されるようにしてもよい。具体的には、前述のように第１特図と第２特図との同時変動に変更可能とすることで、第１特図遊技に対する大当たり遊技の実行中に第２特図遊技が実行され、第２特図遊技に対する大当たり遊技の実行中に第１特図遊技が実行されるようにしてもよい。さらに、第１特図遊技に対する大当たり遊技と、第２特図遊技に対する大当たり遊技とが同時実行されるようにしてもよいし、第１特図遊技に対する大当たり遊技及び第２特図遊技に対する大当たり遊技のうちの一方の大当たり遊技の実行中に他方の大当たり遊技の開始条件が成立する場合に、一方の大当たり遊技の終了後に他方の大当たり遊技が開始されるようにしてもよい。

【３２３８】

＜ステップＳ３９０３＞

特図変動停止フラグがオンである場合（ステップＳ３９０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が停止表示された場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する抽選処理による大当り抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する。特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当り抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えばＲＡＭ４１に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納されている大当たり抽選に対する特図当否情報に基づいて判断される。

【３２３９】

ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する抽選処理による大当り抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ３９０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当り抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ３９０３：Ｎｏ）、即ち大当り抽選の結果が外れである場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【３２４０】

＜ステップＳ３９０４＞

特別図柄が停止表示された特図遊技に対する抽選処理による大当り抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ３９０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別（確変大当たり遊技又は通常大当たり遊技）を音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップＳ３９０４）、処理をステップＳ３９０５に移行する。大当たり遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２４１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、大当たり遊技開始コマンドに基づいて、大当たり遊技種別に応じた図柄表示部３４１で実行される表示演出などの大当たり遊技演出を実行することができる。

【３２４１】
＜ステップＳ３９０５＞
ステップＳ３９０５では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグをオンに設定し、処理をステップＳ３９０６に移行する。大当たり遊技開始フラグは、前述の図３３の遊技状態移行処理でのステップＳ２３０１において、遊技状態を確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行するか否かを判断する場合に参照される。
【３２４２】
＜ステップＳ３９０６＞
ステップＳ３９０６では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し、処理をステップＳ３９０７に移行する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理のステップＳ３９０１の他、図２４２の普図遊技制御処理のステップＳ３２０３及び図２４６の特図遊技制御処理のステップＳ３６０１において参照される。
【３２４３】
＜ステップＳ３９０７＞
ステップＳ３９０７では、ＭＰＵ４１は、大当たり種別に応じて、開閉実行モードで実行される最大ラウンド遊技回数に対応して設定した情報（ラウンド数情報）に基づいて、残りのラウンド遊技回数を示す減算式のラウンド数カウンタをセットする可動体制御処理を実行し、処理をステップＳ３９０８に移行する。具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が５Ｒ確変大当たり及び５Ｒ通常大当たりである場合にラウンド数カウンタに「５」をセットし、大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりである場合にラウンド数カウンタに「１６」をセットする。これにより、ラウンド遊技では、大当たり種別に対応してラウンド数カウンタとして設定される情報に基づいて、可動体である開閉扉３１９が大当たり種別に応じた数だけ戻り側位置である待機位置と駆動側位置である作動位置との間で往復移動され、大当たり種別によって終了判定条件の成立タイミングが不定である連続的動作が実行される可動体制御処理が実行される。
【３２４４】
なお、本実施形態では、ラウンド数カウンタが減算式のカウンタとして設定されるが、ラウンド数カウンタは加算式のカウンタとして設定してもよい。ラウンド数カウンタが加算式のカウンタとして設定される場合、例えばラウンド数カウンタの値が最大ラウンド遊技回数に対応した数値となった場合に、開閉実行モードの終了判定条件が成立し、ＭＰＵ５１によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合に開閉実行モードが終了される。つまり、成立タイミングが不定である開閉実行モードの終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合に、ＭＰＵ４１によって可動体である開閉扉３１９の連続的動作が終了される可動体制御処理が実行される。
【３２４５】
＜ステップＳ３９０８＞
ステップＳ３９０８では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング開始コマンドを設定し、処理をステップＳ３９０９に移行する。オープニング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１において実行される表示演出などのオープニング演出を開始させることができる。
【３２４６】
＜ステップＳ３９０９＞
ステップＳ３９０９では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技において実行される最大オープニング時間に対応して設定した情報（オープニング時間情報）に基づいて、オープニングの残り時間を示す情報としての減算式のオープニング時間カウンタをセットし、処理をス

テップＳ３９１０に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図２５０のステップＳ３９１３において参照される。

【３２４７】

なお、本実施形態では、オープニング時間カウンタが減算式のカウンタとして設定されるが、オープニング時間カウンタは加算式のカウンタとして設定してもよい。オープニング時間カウンタが加算式のカウンタとして設定される場合、例えばオープニング時間カウンタの値が最大オープニング時間に対応して設定される最大値となった場合に、オープニングの終了判定条件が成立し、ＭＰＵ４１によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合にオープニングが終了される。

【３２４８】

＜ステップＳ３９１０＞

ステップＳ３９１０では、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理でのステップＳ３９１１において参照される。

【３２４９】

＜ステップＳ３９１１＞

大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３９０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３９１１）。

【３２５０】

ＭＰＵ４１は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ３９１１：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図２５０のステップＳ３９１２に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ３９１１：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップＳ３９２２に移行する。

【３２５１】

＜ステップＳ３９１２及びＳ３９１３＞

オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ３９１１：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、図２５０に示すように、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示す情報としてのオープニング時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ３９１２）、減算後のオープニング時間カウンタの値がオープニングの終了判定条件である０であるか否かの終了判定を行う（ステップＳ３９１３）。即ち、ＭＰＵ４１は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。

【３２５２】

ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３９１３：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの終了判定条件が成立しているとの終了判定に基づいてオープニングを終了するタイミングであると判断される場合、処理をステップＳ３９１４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３９１３：Ｎｏ）、即ちオープニングの終了判定条件が成立していないとの判定に基づいてオープニングを終了するタイミングでないと判断される場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【３２５３】

＜ステップＳ３９１４及びＳ３９１５＞

減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３９１３：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの終了判定条件が成立しているとの終了判定に基づいてオープニングを終了するタイミングであると判断される場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップＳ３９１４）。オープニング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において

音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１において実行される表示演出などのオープニング演出を終了させることができる。

【３２５４】

そして、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップＳ３９１５）、処理をステップＳ３９１６に移行する。

【３２５５】

＜ステップＳ３９１６＞

ステップＳ３９１６では、ＭＰＵ４１は、複数回（５回又は１６回）のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始されること、即ち可動体である開閉扉３１９の連続的動作である開閉扉３１９の開閉が大当たり種別に応じて決定される可動態様で実行されることを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード開始コマンドを設定し、処理をステップＳ３９１７に移行する。開閉実行モード開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１において実行される表示演出などの開閉実行モード演出を開始させることができる。

【３２５６】

＜ステップＳ３９１７＞

ステップＳ３９１７では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップＳ３９１８に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１において実行される表示演出などのラウンド遊技演出を開始させることができ、また各ラウンド遊技において図柄表示部３４１にラウンド数を表示することができる。

【３２５７】

なお、本実施形態では、各ラウンド遊技において個別にラウンド遊技演出が実行されるが、ラウンド遊技演出は、開閉実行モードにおいて一連の１つの表示演出などを実行し、各ラウンド遊技において当該表示演出に加えてラウンド遊技のラウンド数を表示するものであってもよい。この場合、ラウンド遊技間ではインターバル演出が実行しなくてもよいし、またインターバル演出として次回に実行されるラウンド遊技のラウンド数を表示する演出を実行してもよい。

【３２５８】

＜ステップＳ３９１８及びＳ３９１９＞

ステップＳ３９１８では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示す情報としての減算式のラウンド数カウンタの値から１減算し、さらに可動体である開閉扉３１９を戻り側位置である待機位置から駆動側位置である作動位置に可動させることによって可変入賞口３１６を開放させる可動体制御処理を実行し（ステップＳ３９１９）、処理をステップＳ３９２０に移行する。

【３２５９】

＜ステップＳ３９２０及びＳ３９２１＞

ステップＳ３９２０では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオンに設定し、さらに、ラウンド遊技の最大時間（可動体である開閉扉３１９の最大可動時間）に対応して設定したラウンド遊技時間の情報に基づいて、ラウンド遊技の残り時間を示す情報としての減算式のラウンド遊技時間カウンタをセットする可動体制御処理を実行し（ステップＳ３９２１）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。ラウンド遊技時間カウンタは、可動体制御処理において規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉３１９を駆動側位置である作動位置から戻り側位置であ

る待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を実行するために、当該大当たり遊技制御処理の図３５１のステップＳ３９２４において参照される。
【３２６０】
なお、本実施形態では、ラウンド遊技時間カウンタが減算式のカウンタとして設定されるが、ラウンド遊技時間カウンタは加算式のカウンタとして設定してもよい。ラウンド遊技時間カウンタが加算式のカウンタとして設定される場合、例えば可動体制御処理では、ラウンド遊技時間カウンタの値が最大ラウンド遊技時間に対応して設定される最大値となった場合に、ラウンド遊技の終了判定条件が成立し、ＭＰＵ４１によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合にラウンド遊技が終了される。
【３２６１】
＜ステップＳ３９２２＞
図２４９に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ３９１１：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３９２２）。即ち、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。
【３２６２】
ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３９２２：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図２５１のステップＳ３９２３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３９２２：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３９２６に移行する。
【３２６３】
＜ステップＳ３９２３及びＳ３９２４＞
ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３９２２：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、図２５１に示すように、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の残り時間を示す情報としてのラウンド遊技時間カウンタの値から１減算する。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３９２４）。即ち、ＭＰＵ４１は、可動体制御処理として、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉３１９を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。
【３２６４】
ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３９２４：Ｙｅｓ）、即ち可動体制御処理での終了判定によって規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉３１９を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件の成立によりラウンド遊技を終了させると判定される場合、処理をステップＳ３９２８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３９２４：Ｎｏ）、即ち可動体制御処理での終了判定によって規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉３１９を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件の不成立によりラウンド遊技を終了させないと判定される場合、処理をステップＳ３９２５に移行する。
【３２６５】
＜ステップＳ３９２５＞
減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３９２４：Ｎｏ）、即ち終了判定によって規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉３１９を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件の不成立によりラウンド遊技を終了させないと判定される場合、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があったか否かを判断する（ステップＳ３９２５）。可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があったか否かは、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ検出処理において、入球センサ３１６ａへの遊技球の入

球が検出された場合にＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。
【３２６６】
　ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があった場合（ステップＳ３９２５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９２６に移行し、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球がなかった場合（ステップＳ３９２５：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【３２６７】
＜ステップＳ３９２６及びＳ３９２７＞
　可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があった場合（ステップＳ３９２５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３１６への遊技球の入球数を示す情報としての加算式の入球数カウンタの値に１加算する（ステップＳ３９２６）。そして、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達したか否か（ステップＳ３９２７）、即ち可動体制御処理として、可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉３１９を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。即ち、ラウンド遊技の終了判定条件は、規定時間の経過及び可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球であり、ラウンド遊技の終了判定条件の成立タイミングは不定であるため、ラウンド遊技の実行中は、これらの終了判定条件のいずれかが成立しているか否かの終了判定が実行される。
【３２６８】
　ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達している場合（ステップＳ３９２７：Ｙｅｓ）、即ち可動体制御処理での終了判定により可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉３１９を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立していると判定される場合、処理をステップＳ３９２８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達していない場合（ステップＳ３９２７：Ｎｏ）、即ち可動体制御処理での終了判定により可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉３１９を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立していないと判定される場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【３２６９】
　なお、本実施形態では、入球数カウンタが加算式のカウンタとして設定されるが、入球数カウンタは減算式のカウンタとして設定してもよい。入球数カウンタが減算式のカウンタとして設定される場合、例えば可動体制御処理では、入球数カウンタの値が最大入球数に対応して設定される最大値となった場合に、ラウンド遊技の終了判定条件が成立し、ＭＰＵ４１によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合にラウンド遊技が終了される。
【３２７０】
＜ステップＳ３９２８＞
　減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３９２４：Ｙｅｓ）、又は入球数カウンタの値が１０に達した場合（ステップＳ３９２７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、可動体制御処理として、可動体としての開閉扉３１９を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰させることによって可変入賞口を閉鎖し（ステップＳ３９２８）、処理をステップＳ３９２９に移行する。即ち、ＭＰＵ４１は、可動体制御処理での終了判定によりラウンド遊技を終了させる終了判定条件が成立していると判定される場合、可動体である開閉扉３１９を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰させることによって可変入賞口３１６を閉鎖してラウンド遊技を終了する。
【３２７１】
＜ステップＳ３９２９～Ｓ３９３１＞

ステップＳ３９２９では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１において実行される表示演出などのラウンド遊技演出を終了させることができる。

【３２７２】

そして、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３１６への遊技球の入球数を示す情報としての入球数カウンタをクリアする共に（ステップＳ３９３０）、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ３９３０）、処理をステップＳ３９３２に移行する。

【３２７３】

＜ステップＳ３９３２＞

ステップＳ３９３２では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示す情報としてのラウンド数カウンタが０であるか否か（ステップＳ３９３２）、即ち可動体制御処理として、開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。

【３２７４】

ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ３９３２：Ｙｅｓ）、即ち可動体制御処理での終了判定により開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立している（未実行のラウンド遊技がない）と判定される場合、処理をステップＳ３９４１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ３９３２：Ｎｏ）、即ち可動体制御処理での終了判定により開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立していない（未実行のラウンド遊技がある）と判定される場合、処理をステップＳ３９３３に移行する。

【３２７５】

ここで、可変入賞口３１６の開放時（可動体としての開閉扉３１９が駆動側位置である作動位置にある場合）に、開閉実行モードの終了判定条件を設定（５Ｒ目又は１６Ｒ目の開放）して可変入賞口３１６の開放時に終了判定を実行しないのは、可変入賞口３１６の開放中は開閉実行モードを終了することができないので、制御上、開閉実行モードが終了しているのに可変入賞口３１６が開放されることになり、不具合が生じるためである。また、この不具合を制御で対応すると無駄な制御が増えてしまう。そのため、可変入賞口３１６の閉鎖時（可動体としての開閉扉３１９が戻り側位置である待機位置にある場合）に開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立しているかの終了判定を行うことで、効率良く可動体である開閉扉３１９の可動制御及び終了制御を実行することが可能になる。

【３２７６】

＜ステップＳ３９３３＞

ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ３９３２：Ｎｏ）、即ち可動体制御処理での終了判定により開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立していない（未実行のラウンド遊技がある）と判定される場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル開始コマンドを設定し（ステップＳ３９３３）、処理をステップＳ３９３４に移行する。インターバル開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１において実行される表示演出などのインターバル演出を開始させることができる。

【３２７７】

なお、本実施形態では、ラウンド遊技間のインターバルにおいて表示演出などのインターバル演出が実行されるが、インターバル演出を省略し、インターバルにおいて、先に実行されたラウンド遊技に対する表示演出などのラウンド遊技演出を継続して実行してもよ

く、また次に実行されるラウンド遊技に対する表示演出などのラウンド遊技演出を実行してもよい。

【３２７８】

＜ステップＳ３９３４及びＳ３９３５＞

ステップＳ３９３４では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示す情報として減算式のインターバル時間カウンタをセットし（ステップＳ３９３５）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。インターバル時間カウンタは、可動体制御処理として、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件が成立しているか否か終了判定を行うために、当該大当たり遊技制御処理での図２５２のステップＳ３９３８において参照される。

【３２７９】

＜ステップＳ３９３６＞

図２４９に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３９２２：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否を判断する（ステップＳ３９３６）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該大当たり遊技制御処理での図２５１のステップＳ３９３４においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該大当たり遊技制御処理での図２５２のステップＳ３９４０においてオフに設定される。

【３２８０】

ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ３９３６：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図２５２のステップＳ３９３７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ３９３６：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をステップＳ３９４５に移行する。

【３２８１】

＜ステップＳ３９３７及びＳ３９３８＞

インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ３９３６：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図２５２に示すように、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示す情報としてのインターバル時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ３９３７）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０であるか否か（ステップＳ３９３８）、即ち可動体制御処理での終了判定として、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件が成立しているか否かを判定する。

【３２８２】

ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３９３８：Ｙｅｓ）、即ち可動体制御処理での終了判定においてインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件が成立していると判定される場合、処理をステップＳ３９３９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３９３８：Ｎｏ）、即ち可動体制御処理での終了判定においてインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件が成立していないと判定される場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【３２８３】

＜ステップＳ３９３９及びＳ３９４０＞

減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３９３８：Ｙｅｓ）、即ち可動体制御処理での終了判定においてインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件が成立していると判定される場合、ＭＰＵ４１は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル終了コマンドを設定する。インターバル終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２４１

参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１において実行される表示演出などのインターバル演出を終了させることができる。

【３２８４】

そして、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオフに設定し（ステップＳ３９４０）、処理を前述のステップＳ３９１７に移行する。処理を前述の図２５０のステップＳ３９１７に移行することにより、ラウンド遊技の開始に関するステップＳ３９１７～Ｓ３９２１の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【３２８５】

＜ステップＳ３９４１＞

図２５１に戻り、ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ３９３２：Ｙｅｓ）、即ち可動体制御処理での終了判定により開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立している（未実行のラウンド遊技がない）と判定される場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップＳ３９４１）、処理をステップＳ３９４２に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１において実行される表示演出などのラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。

【３２８６】

＜ステップＳ３９４２＞

ステップＳ３９４２では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップＳ３９４３に移行する。エンディング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、エンディング開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１において実行される表示演出などのエンディング演出を開始させることができる。

【３２８７】

＜ステップＳ３９４３及びＳ３９４４＞

ステップＳ３９４３では、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、エンディングの残り時間を示す情報として減算式のエンディング時間カウンタをセットし（ステップＳ３９４４）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（大当たり遊技）の終了判定条件の成立によりエンディング（大当たり遊技）を終了させるか否かの終了判定のため、当該大当たり遊技制御処理の図２５２でのステップＳ３９４７において参照される。

【３２８８】

なお、本実施形態では、エンディング時間カウンタが減算式のカウンタとして設定されるが、エンディング時間カウンタは加算式のカウンタとして設定してもよい。エンディング時間カウンタが加算式のカウンタとして設定される場合、例えばエンディング時間カウンタの値が最大オープニング時間に対応して設定される最大値となった場合に、エンディングの終了判定条件が成立し、ＭＰＵ４１によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合にエンディングが終了される。

【３２８９】

＜ステップＳ３９４５＞

図２４９に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ３９３６：Ｎｏ

）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３９４５）。

【３２９０】

ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ３９４５：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図２５２のステップＳ３９４６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ３９４５：Ｎｏ）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップＳ３９５０に移行する。

【３２９１】

＜ステップＳ３９４６及びＳ３９４７＞

エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ３９４５：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、図２５２に示すように、ＭＰＵ４１は、エンディングの残り時間を示す情報としてのエンディング時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ３９４６）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３９４７）。即ち、ＭＰＵ４１は、エンディングの終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。

【３２９２】

ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３９４７：Ｙｅｓ）、即ち終了判定によりエンディングの終了判定条件が成立していると判定される場合、処理をステップＳ３９４８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３９４７：Ｎｏ）、即ち終了判定によりエンディングの終了判定条件が成立していないと判定される場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【３２９３】

＜ステップＳ３９４８及びＳ３９４９＞

減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３９４７：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング終了コマンドを設定する。エンディング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１において実行される表示演出などのエンディング演出を終了させることができる。

【３２９４】

そして、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し（ステップＳ３９４９）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【３２９５】

＜ステップＳ３９５０＞

図２４９に戻り、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ３９４５：Ｎｏ）、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップＳ３９５０）、処理をステップＳ３９５１に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１において実行される表示演出などの大当たり遊技演出を終了させることができる。

【３２９６】

＜ステップＳ３９５１及びＳ３９５２＞

ステップＳ３９５１では、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグ

をオンに設定する。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技状態から高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）に移行するか否かを判断するために、前述の図３４の遊技状態移行処理のステップＳ２３１２において参照される。

【３２９７】

そして、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ３９５２）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【３２９８】

［音声ランプ制御装置５の処理］

次に、図２５３～図２８７を参照しつつ、音声ランプ制御装置５でＭＰＵ５１によって実行される処理について説明する。

【３２９９】

なお、本実施形態で音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１が実行する処理の一部又は全部が、表示制御装置６のＭＰＵ６１によって実行されることも他の実施形態として考えられる。また、音声ランプ制御装置５では、ＭＰＵ５１が、スピーカ２６及び電飾部２７の制御処理、音声ランプ制御装置５の立ち上げ時の立ち上げ処理、停電時のＮＭＩ割込処理なども実行するが、それらの処理については説明を省略する。

【３３００】

［音声ランプ制御装置５の副タイマ割込処理］

ここで、図２５３は、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。ＭＰＵ５１は、例えば副タイマ割込処理を１ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行する。

【３３０１】

図２５３に示すように、ＭＰＵ５１は、副タイマ割込処理において、カウンタ更新処理（ステップＳ２７０１）、操作検出処理（ステップＳ２７０２）、コマンド判定処理（ステップＳ２７０３）、特図遊技演出制御処理（ステップＳ２７０４）、及び大当たり遊技演出制御処理（ステップＳ２７０５）を実行する。

【３３０２】

［カウンタ更新処理］

カウンタ更新処理（ステップＳ２７０１）では、ＭＰＵ５１は、演出パターン種別カウンタ、第１停止図柄種別カウンタ、変動表示カウンタなどの更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ５１は、演出種別カウンタ及び第１停止図柄種別カウンタでのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。演出パターン種別カウンタは、主制御装置４から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて変動種別（演出パターン）を決定するために使用される。例えば、演出種別カウンタは０～１０９の間でループするループカウンタである。また、第１停止図柄種別カウンタは、主制御装置４から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて最初に停止される飾り図柄の種別を決定するために使用される。例えば、第１停止図柄種別カウンタは０～９９の間でループするループカウンタである。一方、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタを１減算する。この変動表示カウンタは、図柄表示部３４１の変動表示時間を計時するためのものであり、変動表示カウンタでのカウンタ値は残り変動表示時間が０になる場合に０になるように設定される。従って、変動表示カウンタのカウンタ値に基づいて、残りの変動表示時間、変動中であること、図柄表示部３４１の変動表示が終了したことなどを把握できる。

【３３０３】

［操作検出処理］

次に、図２５３の副タイマ割込処理のステップＳ２７０２で実行される操作検出処理の手順の一例を説明する。ここで、図２５４は、操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【３３０４】

図２５４に示すように、操作検出処理では、ＭＰＵ４１は、操作ボタン操作検出処理（

ステップＳ４００１）、操作検出パターン判定処理（ステップＳ４００２）、選択ボタン操作検出処理（ステップＳ４００３）、選択操作検出パターン判定処理（ステップＳ４００４）、決定ボタン操作検出処理（ステップＳ４００５）、及び決定操作検出パターン判定処理（ステップＳ４００６）を実行する。

【３３０５】

［操作ボタン操作検出処理］

操作ボタン操作検出処理（操作検出処理のステップＳ４００１）では、操作ボタン２０の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機１０では、ＭＰＵ４１によって操作ボタン操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では１ｍｓｅｃ間隔）で操作ボタン２０の操作の有無が判断されることになる。ここで、図２５５は、操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図２５５を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

【３３０６】

＜ステップＳ４１０１～Ｓ４１０３＞

図２５５に示すように、操作ボタン操作検出処理では、ＭＰＵ４１は、第２検出フラグの設定を第１検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップＳ４１０１）。次いで、ＭＰＵ４１は、第３検出フラグの設定を第２検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップＳ４１０２）。その後、ＭＰＵ４１は、操作スイッチ２０ａにより検出される操作ボタン２０の操作状態を第３検出フラグに設定（上書き）し（ステップＳ４１０３）、当該操作検出処理を終了する。

【３３０７】

このように、操作ボタン操作検出処理では、ステップＳ４１０１～Ｓ４１０３の処理が実行されることにより、操作ボタン２０の操作履歴として１ｍｓｅｃ間隔の直近の３回分の操作状態が第１検出フラグ～第３検出フラグとしてＲＡＭ５１２に記憶される。具体的に、第３検出フラグとして直近の操作状態が記憶され、第２検出フラグとして一つ前の操作状態が記憶され、第１検出フラグとして二つ前の操作状態が記憶される。

【３３０８】

［操作検出パターン判定処理］

図２５４の説明に戻り、操作検出処理でのステップＳ４００２の操作検出パターン判定処理では、第１操作検出フラグ、第２操作検出フラグ及び第３操作検出フラグに基づいて判定される操作ボタン２０の操作履歴から操作ボタン２０に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。操作パターンフラグは第１～第３操作パターンフラグからなり、第１～第３操作パターンフラグのオン及びオフの組み合わせによって操作ボタン２０の操作状態を判定できる。例えば、第１操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が継続されていると判定できる（図２５７（Ａ）参照）。また、第２操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が開始されたと判定できる（図２５７（Ａ）参照）。また、第３操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が終了したと判定できる（図２５７（Ａ）参照）。そして、第１～第３操作パターンフラグの全てがオフに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作がなされていないと判定できる（図２５７（Ａ）参照）。ここで、図２５６は、操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。また、図２５７（Ａ）は、操作ボタン２０に対する検出パターンと操作状況との関係を示すテーブルである。以下、図２５６及び図２５７（Ａ）を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

【３３０９】

＜ステップＳ４２０１＞

図２５６に示すように、操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、３回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第１操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４２０１）。ここで、ＭＰＵ４１は、第１操作検出フラグがオンである場

合（ステップＳ４２０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２０２に移行し、第１操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２０５に移行する。

【３３１０】

＜ステップＳ４２０２＞

第１操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、２回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第２操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４２０２）。ここで、ＭＰＵ４１は、第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２０３に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２０８に移行する。

【３３１１】

＜ステップＳ４２０３＞

第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４２０３）。ここで、ＭＰＵ４１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２０４に移行し、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２１０に移行する。

【３３１２】

＜ステップＳ４２０４＞

第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１操作パターンフラグをオン、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し（ステップＳ４２０４）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１操作パターンフラグをオンに設定し、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定する（図２５７（Ａ）参照）。そして、第１操作パターンフラグは、操作ボタン２０の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。例えば、第１操作パターンフラグがオンに設定されている場合、ＭＰＵ４１は、操作ボタン操作継続コマンドをＲＡＭ４１２に設定し、この操作ボタン操作継続コマンドを音声ランプ制御装置５に送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置５は、操作ボタン２０に対する操作が継続していると判断できるため、操作ボタン操作継続コマンドが連続して送信される回数に基づいて操作ボタン２０が継続操作されている時間を把握できる。そのため、音声ランプ制御装置５は、操作ボタン２０が継続操作されている時間に基づいて操作ボタン２０に対して長押し操作を行われたか否かを判断できるため、長押し操作に基づく操作ボタン演出を実行させることが可能になる。

【３３１３】

＜ステップＳ４２０５＞

第１操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、２回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第２操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ４２０５）。ここで、ＭＰＵ４１は、第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２０６に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２１０に移行する。

【３３１４】

＜ステップＳ４２０６＞

第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ４２０６）。ここで、ＭＰＵ４１は、第３操作検出フラグがオンである

場合（ステップＳ４２０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２０７に移行し、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２１０に移行する。

【３３１５】

＜ステップＳ４２０７＞

第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第２操作パターンフラグをオン、第１操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定する（ステップＳ４２０７）。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２操作パターンフラグをオンに設定し、第１操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し（図２５７（Ａ）参照）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。そして、第２操作パターンフラグは、操作ボタン２０が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（操作ボタン２０の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。このように、第２操作パターンフラグを用いて、操作ボタン２０が非操作状態から操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン２０の３回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン２０の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン２０の操作開始が演出表示に反映されることが防止される。

【３３１６】

＜ステップＳ４２０８＞

第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ４２０８）。ここで、ＭＰＵ４１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２１０に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２０９に移行する。

【３３１７】

＜ステップＳ４２０９＞

第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第３操作パターンフラグをオン、第１操作パターンフラグ及び第２操作パターンフラグをオフに設定し（ステップＳ４２０９）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３操作パターンフラグをオンに設定し、第１操作パターンフラグ及び第２操作パターンフラグをオフに設定する（図２５７（Ａ）参照）。そして、第３操作パターンフラグは、操作ボタン２０が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（操作ボタン２０の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用することができる。

【３３１８】

＜ステップＳ４２１０＞

第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０３：Ｎｏ）、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０５：Ｎｏ）、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０６：Ｎｏ）、又は第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１操作パターンフラグ、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し（ステップＳ４２１０）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」など上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３操作パターンフラグの全てをオフに設定する（図２５７（Ａ）参照）。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３操作パターンフラグの全てがオフの場合、操作ボタン２０が非操作状態であると判定する。

【３３１９】

［選択ボタン操作検出処理］
図２５４の説明に戻り、選択ボタン操作検出処理（ステップＳ４００３）では、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン操作処理、下選択ボタン操作処理、左選択ボタン操作処理及び右選択ボタン操作処理を実行する。
【３３２０】
＜上選択ボタン操作処理＞
上選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、上選択ボタン操作処理は、図２５５の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択ボタン操作処理は、図２５５の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【３３２１】
＜下選択ボタン操作処理＞
下選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、下選択ボタン操作処理は、図２５５の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択ボタン操作処理は、図２５５の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【３３２２】
＜左選択ボタン操作処理＞
左選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、左選択ボタン２１３の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、左選択ボタン操作処理は、図２５５の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択ボタン操作処理は、図２５５の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【３３２３】
＜右選択ボタン操作処理＞
右選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、右選択ボタン２１４の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、右選択ボタン操作処理は、図２５５の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択ボタン操作処理は、図２５５の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【３３２４】
［選択操作検出パターン判定処理］
図２５４の説明に戻り、選択操作検出パターン判定処理（ステップＳ４００４）では、ＭＰＵ４１は、上選択操作検出パターン判定処理、下選択操作検出パターン判定処理、左選択操作検出パターン判定処理及び右選択操作検出パターン判定処理を実行する。
【３３２５】
＜上選択操作検出パターン判定処理＞
上選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、第１上選択操作検出フラグ、第２上選択操作検出フラグ及び第３上選択操作検出フラグに基づいて判定される上選択ボタン２１１の操作履歴から上選択ボタン２１１に対する操作状態を判定するための上操作パターンフラグを設定する。ここで、上選択操作検出パターン判定処理は、図２５６の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択操作検出パターン判定処理は、図２５６の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「上選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。
【３３２６】
ここで、図２５７（Ｂ）に示すように、上選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」

の操作パターンが発生した場合に、第１上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２上選択操作パターンフラグ及び第３上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【３３２７】

また、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１上選択操作パターンフラグ及び第３上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン２１１の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【３３２８】

さらに、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１上選択操作パターンフラグ及び第２上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン２１１の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【３３２９】

また、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３上選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３上選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、上選択ボタン２１１が非操作状態であると判定する。

【３３３０】

＜下選択操作検出パターン判定処理＞

下選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、第１下選択操作検出フラグ、第２下選択操作検出フラグ及び下選択操作検出フラグに基づいて判定される下選択ボタン２１２の操作履歴から下選択ボタン２１２に対する操作状態を判定するための下操作パターンフラグを設定する。ここで、下選択操作検出パターン判定処理は、図２５６の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択操作検出パターン判定処理は、図２５６の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「下選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【３３３１】

ここで、図２５７（Ｃ）に示すように、下選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２下選択操作パターンフラグ及び第３下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【３３３２】

また、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１下選択操作パターンフラグ及び第３下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン２１２の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【３３３３】

さらに、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「Ｏ

ＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１下選択操作パターンフラグ及び第２下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン２１２の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【３３３４】

また、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３下選択操作検出フラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３下選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、下選択ボタン２１２が非操作状態であると判定する。

【３３３５】

＜左選択操作検出パターン判定処理＞

左選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、第１左選択操作検出フラグ、第２左選択操作検出フラグ及び左選択操作検出フラグに基づいて判定される左選択ボタン２１３の操作履歴から左選択ボタン２１３に対する操作状態を判定するための左操作パターンフラグを設定する。ここで、左選択操作検出パターン判定処理は、図２５６の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択操作検出パターン判定処理は、図２５６の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「左選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【３３３６】

ここで、図２５７（Ｄ）に示すように、左選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、左選択ボタン２１３の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２左選択操作パターンフラグ及び第３左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン２１３の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【３３３７】

また、ＭＰＵ４１は、左選択ボタン２１３の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１左選択操作パターンフラグ及び第３左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン２１３が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン２１３の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【３３３８】

さらに、ＭＰＵ４１は、左選択ボタン２１３の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１左選択操作パターンフラグ及び第２左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン２１３が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン２１３の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【３３３９】

また、ＭＰＵ４１は、左選択ボタン２１３の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３左選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３左選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、左選択ボタン２１３が非操作状態であると判定する。

【３３４０】

＜右選択操作検出パターン判定処理＞

右選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、第１右選択操作検出フラグ、第

２右選択操作検出フラグ及び右選択操作検出フラグに基づいて判定される右選択ボタン２１４の操作履歴から右選択ボタン２１４に対する操作状態を判定するための右操作パターンフラグを設定する。ここで、右選択操作検出パターン判定処理は、図２５６の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択操作検出パターン判定処理は、図２５６の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「右選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【３３４１】

ここで、図２５７（Ｅ）に示すように、右選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、右選択ボタン２１４の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２右選択操作パターンフラグ及び第３右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン２１４の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【３３４２】

また、ＭＰＵ４１は、右選択ボタン２１４の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１右選択操作パターンフラグ及び第３右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン２１４が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン２１４の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【３３４３】

さらに、ＭＰＵ４１は、右選択ボタン２１４の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１右選択操作パターンフラグ及び第２右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン２１４が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン２１４の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【３３４４】

また、ＭＰＵ４１は、右選択ボタン２１４の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３右選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３右選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、右選択ボタン２１４が非操作状態であると判定する。

【３３４５】

［決定ボタン操作検出処理］

図２５４の説明に戻り、決定ボタン操作検出処理（ステップＳ４００５）では、ＭＰＵ４１は、決定ボタン２１Ｂの操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、決定ボタン操作検出処理は、図２５５の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定ボタン操作検出処理は、図２５５の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定ボタン操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【３３４６】

［決定操作検出パターン判定処理］

決定操作検出パターン判定処理（ステップＳ４００６）では、ＭＰＵ４１は、第１決定操作検出フラグ、第２決定操作検出フラグ及び第３決定操作検出フラグに基づいて判定される決定ボタン２１Ｂの操作履歴から決定ボタン２１Ｂに対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。ここで、決定操作検出パターン判定処理は、図２５５の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定操作検出パターン判定処理は、図２５５の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、

「操作検出フラグ」を「決定操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【３３４７】
ここで、図２５７（Ｆ）に示すように、決定操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１決定操作パターンフラグをオンに設定し、第２決定操作パターンフラグ及び第３決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１決定操作パターンフラグは、決定ボタン２１Ｂの操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。
【３３４８】
また、ＭＰＵ４１は、決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２決定操作パターンフラグをオンに設定し、第１決定操作パターンフラグ及び第３決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２決定操作パターンフラグは、決定ボタン２１Ｂが非操作状態から操作状態に変化したか否かを（決定ボタン２１Ｂの操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。
【３３４９】
さらに、ＭＰＵ４１は、決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３決定操作パターンフラグをオンに設定し、第１決定操作パターンフラグ及び第２決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３決定操作パターンフラグは、決定ボタン２１Ｂが操作状態から非操作状態に変化したか否かを（決定ボタン２１Ｂの操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。
【３３５０】
また、ＭＰＵ４１は、決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３決定操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３決定操作パターンフラグの全てがオフの場合、決定ボタン２１Ｂが非操作状態であると判定する。
【３３５１】
［コマンド判定処理］
次に、図２５３の副タイマ割込処理のステップＳ２７０３で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を説明する。ここで、図２５８及び図２５９は、コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【３３５２】
＜ステップＳ４３０１＞
図２５８に示すように、コマンド判定処理では、まずＭＰＵ５１は、主制御装置４からコマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ４３０１）。ここで、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信した場合（ステップＳ４３０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３０２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信していない場合（ステップＳ４３０１：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。
【３３５３】
なお、主制御装置４から受信したコマンドは、ＲＡＭ５１２の未処理コマンド記憶エリアに格納され、ＭＰＵ５１は、未処理コマンド記憶エリアを参照することによりコマンドの受信の有無を判断する。また、未処理コマンド記憶エリアに記憶されているコマンドは、本ステップＳ４３０１でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶される。
【３３５４】
＜ステップＳ４３０２＞
コマンドを受信した場合（ステップＳ４３０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３０２）。特図変動パターンコマンドは、特図遊技における特別図柄の変動表示時間（特図変動パター

ン）及び大当たり抽選での抽選結果を示すコマンドである。
【３３５５】
ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ４３０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３０３に移行し、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ４３０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３０７に移行する。
【３３５６】
＜ステップＳ４３０３及びＳ４３０４＞
受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ４３０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、主制御装置４から受信した特図変動パターンコマンドに基づいて、停止図柄組み合わせ設定処理（ステップＳ４３０３）及び変動種別（演出パターン）設定処理（ステップＳ４３０４）を実行する。なお、停止図柄組み合わせ設定処理の詳細は、図２６０及び図２６１を参照し、変動種別（演出パターン）設定処理の詳細は、図２６２～図２７５を参照して説明する。
【３３５７】
＜ステップＳ４３０５＞
図２５８のコマンド判定処理の説明に戻り、ステップＳ４３０５では、ＭＰＵ５１は、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定する。変動表示時間は、特図変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図２５３の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０１のカウンタ更新処理で１ずつ減算され、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタが０になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。
【３３５８】
＜ステップＳ４３０６＞
ステップＳ４３０６では、ＭＰＵ５１は、当該コマンド判定処理のステップＳ４３０３で決定された飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容、及びステップＳ４３０４で設定された演出パターン種別を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に出力し、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、演出パターン種別及び飾り図柄の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置６のＲＯＭ６１１には、表示変動パターンコマンド各々に対応する飾り図柄の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置６では、ＭＰＵ６１が、表示変動パターンコマンドに対応する飾り図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部３４１における変動表示及び演出表示などの表示演出を実行する。
【３３５９】
具体的に、図柄表示部３４１では、表示制御装置６のＭＰＵ６１は、予め設定されている変動表示時間が経過するまでの間に複数の飾り図柄（例えば３つ）の変動表示を実行し、複数の飾り図柄の変動が順に停止表示させる。飾り図柄の変動表示中には、表示変動パターンコマンドによって特定される変動種別（演出パターン種別）の内容に対応する各種の演出が図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７などで実行される。
【３３６０】
また、ＭＰＵ５１は、表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に出力する場合に、例えば特図遊技演出中フラグをオンに設定する。この特図遊技演出中フラグは、特図遊技演出が実行されていることを示すフラグである。
【３３６１】
＜ステップＳ４３０７＞
受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ４３０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図シフトコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３０７）。特図シフトコマンドは、特図遊技（特図の変動表示）の開始によっ

て第１特図保留数Ｎ又は第２特図保留数Ｍが減少する場合に、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４（図２３６参照）での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたこと示すコマンドである。

【３３６２】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップＳ４３０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３０８に移行し、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップＳ４３０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３１０に移行する。

【３３６３】

＜ステップＳ４３０８及びＳ４３０９＞

受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップＳ４３０７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、特図データ設定処理（ステップＳ４３０８）及び特図データ画像表示処理（ステップＳ４３０９）を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

【３３６４】

ここで、ステップＳ４３０８で実行される特図データ設定処理は、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２に設定される特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図当否情報のデータ（特図データ）をシフト（更新）する処理である。特図保留格納エリア対応領域（図示略）は、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂ（図２３６参照）に対応する領域であり、当該特図保留格納エリア４１２ｂと同等な特図データが格納されている。特図保留格納エリア対応領域（図示略）は、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡ、第２特図保留格納エリアＲＥＢ、及び特図実行エリアＡＥ（図２３６参照）のそれぞれに対応する第１特図保留格納エリア対応領域、第２特図保留格納エリア対応領域、及び特図実行エリア対応領域を含む。また、第１特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア４１２ｂにおける第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１～第４保留エリアＲＥＡ１～ＲＥＡ４（図２３６参照）に対応する第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）、第１特図保留数記憶エリア（図２３６参照）に対応する第１特図保留数記憶エリア対応領域を含む。さらに、第２特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア４１２ｂにおける第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１～第４保留エリアＲＥＢ１～ＲＥＢ４（図２３６参照）に対応する第２特図第１～第４保留エリア対応領域、第２特図保留数記憶エリア（図２３６参照）に対応する第２特図保留数記憶エリア対応領域を含む。

【３３６５】

一方、ステップＳ４３０９で実行される特図データ画像表示処理は、ステップＳ４３０８においてシフト（更新）されたＲＡＭ５１２の特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、図柄表示部３４１に表示される特図データに関する画像（特図データ画像）をシフトする処理である。

【３３６６】

ここで、特図データ画像は、図柄表示部３４１に設定される特図データ画像表示部に表示される（図示略）。特図データ画像表示部は、ＲＡＭ５１２に設定される前述の特図保留格納エリア対応領域（図示略）の特図実行エリア対応領域（図示略）、第１特図保留格納エリア対応領域、及び第２特図保留格納エリア対応領域に対応して、当該特図変動画像表示領域、第１特図保留画像表示領域及び第２特図保留画像表示領域を含む。

【３３６７】

当該特図変動画像表示領域は、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥ（図２３６参照）に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、当該特図遊技に対する当該特図遊技画像を表示する領域である。そして、当該特図変動画像表示領域には、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されている場合に、当該特図遊技画像が表示される一方、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されていない場合には、当該特図遊技画像が表示されない。即ち、当該特図遊技画像は、特別図柄の変

動表示中に表示され、特別図柄の停止表示により非表示とされる。換言すれば、当該特図遊技画像が表示されることにより特図遊技の実行中であることが明示され、当該特図遊技画像が非表示とされることにより特図遊技の終了が明示される。

【３３６８】

第１特図保留画像表示領域７６は、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡ（図２３６参照）に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、第１特図遊技に対する第１特図保留画像を表示する領域である。この第１特図保留画像表示領域は、前述の特図保留格納エリア対応領域における第１特図保留格納エリア対応領域の第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）に対応して、第１特図第１保留画像表示領域、第１特図第２保留画像表示領域、第１特図第３保留画像表示領域、及び第１特図第４保留画像表示領域を含む。そして、第１特図保留画像表示領域には、第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）のいずれかに特図データが格納されている場合に第１特図保留画像が表示される一方、第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）のいずれにも特図データが格納されていない場合に第１特図保留画像が表示されない。即ち、第１特図保留画像は、第１特図遊技に対する保留がある場合には、第１特図保留数Ｎに対応する数だけ表示され、第１特図遊技に対する保留がない場合には表示されない。換言すれば、第１特図保留画像の表示数に基づいて、第１特図遊技に対する第１特図保留数Ｎが明示される。

【３３６９】

第２特図保留画像表示領域は、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留格納エリアＲＥＢ（図２３６参照）に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、第２特図遊技に対する第２特図保留画像を表示する領域である。この第２特図保留画像表示領域は、前述の特図保留格納エリア対応領域における第２特図保留格納エリア対応領域の第２特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）に対応して、第２特図第１保留画像表示領域、第２特図第２保留画像表示領域、第２特図第３保留画像表示領域、及び第２特図第４保留画像表示領域を含む。そして、第２特図保留画像表示領域には、第２特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）のいずれかに特図データが格納されている場合に第２特図保留画像が表示される一方、第２特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）のいずれにも特図データが格納されていない場合に第２特図保留画像が表示されない。即ち、第２特図保留画像は、第２特図遊技に対する保留がある場合には、第２特図保留数Ｍに対応する数だけ表示され、第２特図遊技に対する保留がない場合には表示されない。換言すれば、第２特図保留画像の表示数に基づいて、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが明示される。

【３３７０】

そして、特図データ画像表示処理では、受信した特図シフトコマンドが第１特図に対するものである場合、即ち第１特図遊技が開始される場合、特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて当該特図変動画像表示領域７５に当該特図遊技画像を表示し、さらに、特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて第１特図保留画像表示領域７６に第１特図保留画像を表示する。

【３３７１】

一方、特図データ画像表示処理では、受信した特図シフトコマンドが第２特図に対するものである場合、即ち第２特図遊技が開始される場合、特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて当該特図変動画像表示領域７５に当該特図遊技画像を表示し、さらに、特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて第２特図保留画像表示領域７７に第２特図保留画像を表示する。

【３３７２】

＜ステップＳ４３１０＞
図２５８の説明に戻り、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップＳ４３０７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３１０）。第１特図保留コマンドは、第１特図遊技に対する第１特図保留数Ｎが増加することを示す情報と、増加後の第１特図保留数Ｎに関する情報と、増加する第１保留に対する特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。
【３３７３】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図保留コマンドである場合（ステップＳ４３１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３１１に移行し、受信したコマンドが第１特図保留コマンドでない場合（ステップＳ４３１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３１３に移行する。
【３３７４】
＜ステップＳ４３１１及びＳ４３１２＞
受信したコマンドが第１特図保留コマンドである場合（ステップＳ４３１０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第１特図保留情報更新処理（ステップＳ４３１１）及び第１特図保留画像表示処理（ステップＳ４３１２）を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。
【３３７５】
ここで、ステップＳ４３１１で実行される第１特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留格納エリア対応領域（図示略）に特図当否情報のデータ（特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第１特図保留情報更新処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４（図２３６参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４に対応して設定される第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア４１２ｂにおける第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２（図２３６参照）に特図当否情報が格納された場合には、第２保留エリアＲＥＡ２に対応して設定される第１特図第２保留エリア対応領域（図示略）に特図データが格納される。また、第１特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第１特図保留数Ｎに１加算される。
【３３７６】
一方、ステップＳ４３１２で実行される第１特図保留画像表示処理は、ステップＳ４３１２において第１特図保留格納エリア対応領域（図示略）に追加（更新）された特図データに基づいて、第１特図保留画像表示領域に第１特図保留画像を追加する処理が実行される。
【３３７７】
＜ステップＳ４３１３＞
受信したコマンドが第１特図保留コマンドでない場合（ステップＳ４３１０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３１３）。第２特図保留コマンドは、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが増加することを示す情報と、増加後の第２特図保留数Ｍに関する情報と、増加する第２保留に対する特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。
【３３７８】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図保留コマンドである場合（ステップＳ４３１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３１４に移行し、受信したコマンドが第２特図保留コマンドでない場合（ステップＳ４３１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３１６に移行する。
【３３７９】

＜ステップＳ４３１４及びＳ４３１５＞
受信したコマンドが第２特図保留コマンドである場合（ステップＳ４３１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第２特図保留情報更新処理（ステップＳ４３１４）及び第２特図保留画像表示処理（ステップＳ４３１５）を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。
【３３８０】
ここで、ステップＳ４３１４で実行される第２特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留格納エリア対応領域（図示略）に特図当否情報のデータ（特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第２特図保留情報更新処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４（図２３６参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４に対応して設定される第２特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア４１２ｂにおける第２特図保留格納エリアＲＥＢの第３保留エリアＲＥＢ３（図２３６参照）に特図当否情報が格納された場合には、第３保留エリアＲＥＢ３に対応して設定される第１特図第３保留エリア対応領域（図示略）に特図データが格納される。また、第２特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第２特図保留数Ｍに１加算される。
【３３８１】
一方、ステップＳ４３１５で実行される第２特図保留画像表示処理は、ステップＳ４３１４において第２特図保留格納エリア対応領域（図示略）に追加（更新）された特図データに基づいて、第２特図保留画像表示領域７７に第２特図保留画像を追加する処理が実行される。
【３３８２】
＜ステップＳ４３１６＞
受信したコマンドが第２特図保留コマンドでない場合（ステップＳ４３１３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３１６）。大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図２４９の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３９０４において大当たり遊技を開始する場合に設定される。
【３３８３】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップＳ４３１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３１７に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ４３１６：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３１９に移行する。
【３３８４】
＜ステップＳ４３１７及びＳ４３１８＞
大当たり遊技開始コマンドを受信した場合（ステップＳ４３１６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出設定処理を実行すると共に（ステップＳ４３１７）、大当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップＳ４３１８）、当該コマンド判定処理を終了する。
【３３８５】
大当たり遊技演出設定処理では、大当たり遊技において実行されるオープニング演出、開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出及びインターバル演出）及びエンディング演出を含む大当たり演出を設定する処理が実行される。オープニング演出及びエンディング演出は、可動体である開閉扉３１９によって可変入賞口３１６が閉鎖された状態で開閉扉３１９とは異なる制御対象である図柄表示部３４１において表示制御処理により実行される表示演出である。具体的には、オープニング演出は可動体制御処理によって開閉扉３１９の開閉が開始される前に図柄表示部３４１において実行され、エンディング演出は可動体制御処理によって開閉扉３１９の開閉が終了された後に図柄表示部３４１において実行される。開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出及びインターバル演出）は、可動体制御処理

による開閉扉３１９の可動によって可変入賞口３１６が開閉される状態において実行される表示演出である。つまり、開閉扉３１９による可変入賞口３１６の開閉は、図柄表示部３４１における表示演出としての開閉実行モード演出の表示中に実行される。

【３３８６】

この大当たり遊技演出設定処理では、大当たり遊技でのオープニング、開閉実行モード（ラウンド遊技及びインターバル）及びエンディングにおいて図柄表示部３４１で実行される表示演出を設定する表示制御処理が実行され、さらに、大当たり遊技でのオープニング、開閉実行モード（ラウンド遊技及びインターバル）及びエンディングにおいて実行されるスピーカ２６での音声演出及び電飾部２７でのランプ演出を設定する処理が実行される。また、開閉実行モード（ラウンド遊技及びインターバル）での演出の実行中に、可動体である開閉扉３１９が開閉動作される。

【３３８７】

なお、オープニング演出、開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出及びインターバル演出）及びエンディング演出は、１種類でも複数種類であってもよい。例えば、オープニング演出、開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出及びインターバル演出）及びエンディング演出を複数種類設定する場合、確変大当たりである場合の演出、通常大当たりである場合の演出、確変遊技状態が継続する場合の演出などを設定することが考えられる。

【３３８８】

また、大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述の図２８９の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ５２０１において、大当たり遊技の実行中であるか否か、即ち大当たり遊技演出の進行を制御するか否かを判断するために参照される。

【３３８９】

＜ステップＳ４３１９＞

受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ４３１６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３１９）。オープニング開始コマンドは、大当たり遊技のオープニングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図２４９の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３９０８においてオープニングを開始する場合に設定される。

【３３９０】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドである場合（ステップＳ４３１９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３２０に移行し、受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップＳ４３１９：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３２１に移行する。

【３３９１】

＜ステップＳ４３２０＞

オープニング開始コマンドを受信した場合（ステップＳ４３１９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５２は、オープニング演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ４３２０）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、後述の図２８９の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ５２０２において、オープニング演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

【３３９２】

＜ステップＳ４３２１＞

受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップＳ４３１９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３２１）。オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニングを終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図２５０の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３９１４においてオープニングを終了する

場合に設定される。
【３３９３】
　ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドである場合（ステップＳ４３２１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３２２に移行し、受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップＳ４３２１：Ｎｏ）、処理を図２５９のステップＳ４３２３に移行する。
【３３９４】
＜ステップＳ４３２２＞
　オープニング終了コマンドを受信した場合（ステップＳ４３２１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、オープニング演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ４３２２）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、後述の図２８９の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ５２０５において、オープニング演出を終了させるか否かを判断するために参照される。
【３３９５】
＜ステップＳ４３２３＞
　受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップＳ４３２１：Ｎｏ）、図２５９に示すように、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３２３）。ラウンド遊技開始コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を開始することを示すと共に、今回実行されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図２５０の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３９１７において開閉実行モードのラウンド遊技を開始する場合に設定される。
【３３９６】
　ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップＳ４３２３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３２４に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ４３２３：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３２６に移行する。
【３３９７】
＜ステップＳ４３２４及びＳ４３２５＞
　ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合（ステップＳ４３２３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ４３２４）、当該ラウンド遊技が何ラウンド目であるかを示すラウンド数情報をＲＡＭ５１２にセットし（ステップＳ４３２５）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技演出開始フラグは、後述の図２８９の大当たり遊技演出制御処理のステップＳ５２０８において開閉実行モード演出の各ラウンド遊技演出を開始させるか否かを判断するために参照される。
【３３９８】
＜ステップＳ４３２６＞
　受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ４３２３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３２６）。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図２５１の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３９２９においてラウンド遊技を終了する場合に設定される。
【３３９９】
　ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドである場合（ステップＳ４３２６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３２７に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ４３２６：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３２８に移行する。
【３４００】

＜ステップＳ４３２７＞
ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップＳ４３２６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ４３２７）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技終了フラグは、後述の図２８９の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ５２１１においてラウンド遊技演出終了するか否かを判断する場合に参照される。
【３４０１】
＜ステップＳ４３２８＞
受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ４３２６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３２８）。インターバル開始コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図２５１の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３９３３においてインターバルを開始させる場合に設定される。
【３４０２】
ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップＳ４３２８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３２９に移行し、受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップＳ４３２８：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３３０に移行する。
【３４０３】
＜ステップＳ４３２９＞
受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップＳ４３２８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ４３２９）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出開始フラグは、後述の図２８９の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ５２１４においてインターバル演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。
【３４０４】
＜ステップＳ４３３０＞
受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップＳ４３２８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３３０）。インターバル終了コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図２５２の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３９３９においてインターバルを終了させる場合に設定される。
【３４０５】
ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップＳ４３３０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３３１に移行し、受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップＳ４３３０：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３３２に移行する。
【３４０６】
＜ステップＳ４３３１＞
受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップＳ４３３０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ４３３１）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出終了フラグは、後述の図２８９の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ５２１７においてインターバル演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。
【３４０７】
＜ステップＳ４３３２＞
受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップＳ４３３０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断す

る（ステップＳ４３３２）。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図２５１の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３９４２においてエンディングを開始させる場合に設定される。

【３４０８】

ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップＳ４３３２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３３３に移行し、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップＳ４３３２：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３３４に移行する。

【３４０９】

＜ステップＳ４３３３＞

受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップＳ４３３２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ４３３３）、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出開始フラグは、後述の図２８９の大当たり遊技演出制御処理のステップＳ５２２０においてエンディング演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

【３４１０】

＜ステップＳ４３３４＞

受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップＳ４３３２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３３４）。エンディング終了コマンドは、大当たり遊技のエンディングが終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図２５２の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３９４８においてエンディングを終了させる場合に設定される。

【３４１１】

ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップＳ４３３４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３３５に移行し、受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップＳ４３３４：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３３６に移行する。

【３４１２】

＜ステップＳ４３３５＞

受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップＳ４３３４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ４３３５）、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出終了フラグは、後述の図２８９の大当たり遊技演出制御処理のステップＳ５２２３においてエンディング演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

【３４１３】

＜ステップＳ４３３６＞

受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップＳ４３３４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３３６）。大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図２４９の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３９５０において大当たり遊技を終了する場合に設定される。

【３４１４】

ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップＳ４３３６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３３７に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ４３３６：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３３９に移行する。

【３４１５】

＜ステップＳ４３３７＞
受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップＳ４３３６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ４３３７）、当該コマンド判定処理を終了する。
【３４１６】
＜ステップＳ４３３８＞
受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ４３３６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、主制御装置４から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップＳ４３３８）、当該コマンド判定処理を終了する。
【３４１７】
［停止図柄組み合わせ設定処理］
次に、図２５８のコマンド処理のステップＳ４３０３で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を説明する。停止図柄組み合わせ設定処理では、特図遊技において図柄表示部３４１で変動表示される複数の飾り図柄（例えば３つ）が有効ラインに停止表示される場合の図柄組み合わせが設定される。具体的には、ＭＰＵ５１は、特図変動パターンコマンドに基づいて、後述の第１停止図柄選択テーブル（図２６０参照）を参照して停止図柄組み合わせが設定される。ここで、図２６０は第１停止図柄選択テーブルの一例を示す図であり、図２６１は停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図２６０及び図２６１を参照しつつ停止図柄組み合わせ設定処理を説明する。
【３４１８】
図２６０に示すように、第１停止図柄選択テーブルでは、図柄表示部３４１において最初に停止表示させる飾り図柄（第１停止図柄）が定められている。なお、図２６０は、飾り図柄が「１」～「９」であり、「３３３」が確変大当たり（５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのいずれか）であることを示す図柄組み合わせ、「７７７」が１６Ｒ確変大当たりであることを示す図柄組み合わせ、「３３３」及び「７７７」以外のゾロ目が５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのいずれかであることを示す図柄組み合わせであることを前提としている。
【３４１９】
抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」には、第１停止図柄として「３」及び「７」の振り分けはなく、「３」及び「７」以外の飾り図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」の場合、５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たり（確変大当たり）であることを示す「３３３」又は「７７７」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。
【３４２０】
また、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」には、第１停止図柄として「７」の振り分けはなく、「７」以外の飾り図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合、１６Ｒ確変大当たりであることを示す「７７７」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。一方、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合であっても、５Ｒ確変大当たりであることを示す「３３３」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合であっても、飾り図柄の停止表示結果が５Ｒ通常大当たりを示唆する「３３３」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。
【３４２１】
さらに、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」には、「１」～「９」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「１」～「９」の飾り図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」の場合であっても、１６Ｒ確変大当たりであることを示す「７７７」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」の場合であっても、飾り図柄の停止表示結果が５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりを示唆する「７７７」の図柄

組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。
【３４２２】
　そして、ＭＰＵ５１は、抽選結果が大当たりである場合に第１停止図柄を決定すると、第２停止図柄及び最終停止図柄を先に決定した第１停止図柄と同じ図柄に決定する。これにより、当該特図遊技において図柄表示部３４１の有効ラインに停止表示される停止図柄組み合わせが決定される。
【３４２３】
　一方、抽選結果が「外れ」には、「１」～「９」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「１」～「９」の飾り図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。そして、ＭＰＵ５１は、抽選結果が「外れ」である場合に第１停止図柄を決定すると、外れ種別テーブル（図２３７（Ｄ）参照）に基づいて選択された外れ種別、及び先に決定した第１停止図柄に基づいて第２停止図柄を決定する。例えば、前記外れ種別が前後外れリーチである場合、第２停止図柄が第１停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄の前後の図柄に決定される。また、前記外れ種別が前後外れ以外リーチである場合、第２停止図柄が第１停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄及び第１停止図柄の前後の図柄とは異なる図柄に決定される。また、前記外れ種別が完全外れである場合、第２停止図柄が第１停止図柄とは異なる図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄及び第２停止図柄とは無関係に決定される。なお、飾り図柄の停止図柄組み合わせは、表示制御装置６において決定してもよく、第１停止図柄のみを音声ランプ制御装置５において決定し、第２停止図柄及び最終停止図柄を表示制御装置６において決定してもよい。
【３４２４】
　ここで、図２６１は、停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図２６１を参照しつつ停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を説明する。
【３４２５】
＜ステップＳ４４０１～Ｓ４４０３＞
　図２６１に示すように、第１停止図柄選択テーブルでは、ＭＰＵ５１は、まず第１停止図柄種別カウンタの値を特定すると共に（ステップＳ４４０１）、大当たり抽選の結果を特定する（ステップＳ４４０２）。そして、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４４０１において特定される第１停止図柄種別カウンタの値と、ステップＳ４４０２において特定される大当たり抽選の結果とに基づいて、停止図柄組み合わせを設定し（ステップＳ４４０３）、処理をステップＳ４４０４に移行する。
【３４２６】
＜ステップＳ４４０４＞
　ステップＳ４４０４では、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４４０２において特定される大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりであるか否かを判断する。そして、ＭＰＵ５１は、大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりである場合（ステップＳ４４０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４４０５に移行し、大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりでない場合（ステップＳ４４０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ４４０６に移行する。
【３４２７】
＜ステップＳ４４０５＞
　大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりである場合（ステップＳ４４０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４４０３において設定される停止図柄組み合わせが１６Ｒ確変大当たりであることを告知する「７７７」であるか否かを判断する。そして、ＭＰＵ５１は、停止図柄組み合わせが「７７７」である場合（ステップＳ４４０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４４０６に移行し、停止図柄組み合わせが「７７７」でない場合（ステップＳ４４０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４４０７に移行する。
【３４２８】
＜ステップＳ４４０６＞

大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりでない場合（ステップＳ４４０４：Ｎｏ）、又は停止図柄組み合わせが「７７７」である場合（ステップＳ４４０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変非昇格フラグをオンに設定し（ステップＳ４４０６）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。１６Ｒ確変非昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材３７を駆動パターンＧ（図２６６（Ｄ）及び図２７４参照）で可動させることによる１６Ｒ確変昇格演出を実行させると共に、この１６Ｒ確変昇格演出の実行前にボタン演出（図２７７参照）を実行させるフラグであり、後述の可動回転役物制御処理での図２８１のステップＳ４９４５又は図２８２のステップＳ４９５３において可動回転役物部材３７を駆動パターンＧ（図２６６（Ｄ）及び図２７４参照）で可動させるか否かを判断するために、又は後述の図２７６のボタン演出設定処理でのステップＳ４７０２においてボタン演出を実行するか否かを判断するために参照される。

【３４２９】

＜ステップＳ４４０７＞

ステップＳ４４０３において設定される停止図柄組み合わせが１６Ｒ確変大当たりであることを告知する「７７７」でない場合（ステップＳ４４０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変昇格フラグをオンに設定し、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。１６Ｒ確変昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材３７を駆動パターンＦ（図２６６（Ｃ）及び図２７２参照）で可動させることによる１６Ｒ確変昇格演出を実行させると共に、この１６Ｒ確変昇格演出の実行前にボタン演出（図２７７参照）を実行させるフラグであり、後述の可動回転役物制御処理での図２８１のステップＳ４９４２又は図２８２のステップＳ４９５０において可動回転役物部材３７を駆動パターンＦ（図２６６（Ｃ）及び図２７２参照）で可動させる駆動データ４をセットするか否かを判断するために、又は後述の図２７６のボタン演出設定処理でのステップＳ４７０１においてボタン演出を実行するか否かを判断するために参照される。

【３４３０】

［変動種別（演出パターン）設定処理］

次に、図２５８のコマンド処理のステップＳ４３０４で実行される変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を説明する。変動種別（演出パターン）設定処理では、特図遊技において各種演出手段（図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７、可動回転役物部材３７）に実行させる特図遊技演出が設定される。以下、図２６２～図２７７を参照しつつ変動種別（演出パターン）設定処理を説明する。

【３４３１】

＜ステップＳ４５０１＞

図２６２に示すように、変動種別（演出パターン）設定処理では、ＭＰＵ５１は、まず特図変動パターンコマンドに基づいて、変動種別テーブル（図２６３参照）を参照して、変動種別（演出パターン）及び変動表示時間を設定し、さらに変動種別（演出パターン）に応じた演出パターン種別選択テーブル（図２６４参照）に基づいて演出パターン種別を設定する（ステップＳ４５０１）。

【３４３２】

ここで、図２６３は、変動種別（演出パターン）を決定する際にＭＰＵ５１によって参照される変動種別テーブルの一例を示す図である。

【３４３３】

図２６３に示すように、変動種別テーブルでは、特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間及び変動種別（演出パターン）の内容が定められている。例えば、抽選結果が「通常大当たり」であり特図変動パターンが「０１」である特図変動パターンコマンド「Ａ０１」には、変動表示時間「３０ｓ」及び変動種別「ノーマルリーチ演出パターン」が対応付けられている。また、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」であり特図変動パターンが「０２」である特図変動パターンコマンド「Ｂ０２」には、変動表示時間「６０ｓ」及び変動種別「スーパーリーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」であり特図変動パターンが「０３」である特図変動パターンコマンド「Ｃ

０３」には変動表示時間「９０ｓ」及び変動種別「スペシャルリーチ演出パターン」が対応付けられている。さらに、抽選結果が「外れ」であり特図変動パターンが「０４」である特図変動パターンコマンド「Ｄ０４」には、変動表示時間「７ｓ」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「外れ」であり特図変動パターンが「０５」である特図変動パターンコマンド「Ｄ０５」には、変動表示時間「１０ｓ」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられている。

【３４３４】

また、図２６４（Ａ）～図２６４（Ｃ）は、演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図である。演出パターン種別選択テーブルは、変動種別（演出パターン）ごとに設定されている。具体的に、図２６４（Ａ）は特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出である場合に参照されるノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルであり、図２６４（Ｂ）は特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出である場合に参照されるスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルであり、図２６４（Ｃ）は特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出である場合に参照されるスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルである。

【３４３５】

なお、本実施形態では、変動種別各々に対応する演出種別が５種類である場合を例に挙げて説明するが、演出種別は６種類以上であってよい。また、図２６４では、変動種別がリーチなしの場合の演出種別テーブルは省略している。

【３４３６】

図２６４（Ａ）に示すノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果（５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり、及び外れ）に応じて、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンＸ１」～「演出パターンＸ５」が定められている。そして、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）がノーマルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンＸ１～演出パターンＸ３は、例えば飾り図柄が高速変動する高速変動演出の終了後に飾り図柄がリーチ状態となるノーマルリーチ演出が実行される演出であり、最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出である。

【３４３７】

また、図２６４（Ｂ）に示すスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンＹ１」～「演出パターンＹ５」が定められている。そして、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）がスーパーリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンＹ１～演出パターンＹ３は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスーパーリーチ演出に発展する演出である。なお、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出を経由することなく、高速変動演出の終了後にスーパーリーチ演出に発展するスーパーリーチ演出パターン演出を含んでいてもよい。

【３４３８】

さらに、図２６４（Ｃ）に示すスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンＺ１」～「演出パターンＺ５」が定められている。そして、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）がスペシャルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スペシャ

ルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンＺ１～演出パターンＺ３は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスペシャルリーチ演出に発展する演出である。なお、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出の少なくとも一方を経由することなく、高速変動演出又はノーマルリーチ演出の終了後などにスペシャルリーチ演出に発展するスペシャルリーチ演出パターンを含んでいてもよい。

【３４３９】

＜ステップＳ４５０２及びＳ４５０３＞

図２６２の説明に戻り、ステップＳ４５０２では、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４５０１において設定された演出パターンがノーマルリーチ演出パターンであるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、ステップＳ４５０１において設定された演出パターンがノーマルリーチ演出パターンである場合（ステップＳ４５０２：Ｙｅｓ）、ノーマルリーチフラグを設定し（ステップＳ４５０３）、処理をステップＳ４５０８に移行する。ノーマルリーチフラグは、後述の図２７５の役物作動演出設定処理のステップＳ４６０１において参照される。一方、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４５０１において設定された演出パターンがノーマルリーチ演出パターンでない場合（ステップＳ４５０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ４５０４に移行する。

【３４４０】

＜ステップＳ４５０４及びＳ４５０５＞

ステップＳ４５０１において設定された演出パターンがノーマルリーチ演出パターンでない場合（ステップＳ４５０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４５０１において設定された演出パターンがスーパーリーチ演出パターンであるか否かを判断する（ステップＳ４５０４）。ＭＰＵ５１は、ステップＳ４５０１において設定された演出パターンがスーパーリーチ演出パターンである場合（ステップＳ４５０４：Ｙｅｓ）、スーパーリーチフラグを設定し（ステップＳ４５０５）、処理をステップＳ４５０８に移行する。スーパーリーチフラグは、後述の図２７５の役物作動演出設定処理のステップＳ４６０６において参照される。一方、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４５０１において設定された演出パターンがスーパーリーチ演出パターンでない場合（ステップＳ４５０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ４５０６に移行する。

【３４４１】

＜ステップＳ４５０６及びＳ４５０７＞

ステップＳ４５０１において設定された演出パターンがスーパーリーチ演出パターンでない場合（ステップＳ４５０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４５０１において設定された演出パターンがスペシャルリーチ演出パターンであるか否かを判断する（ステップＳ４５０６）。ＭＰＵ５１は、ステップＳ４５０１において設定された演出パターンがスペシャルリーチ演出パターンである場合（ステップＳ４５０６：Ｙｅｓ）、スペシャルリーチフラグを設定し（ステップＳ４５０７）、処理をステップＳ４５０８に移行する。スペシャルリーチフラグは、後述の図２７５の役物作動演出設定処理のステップＳ４６１４において参照される。一方、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４５０１において設定された演出パターンがスペシャルリーチ演出パターンでない場合（ステップＳ４５０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ４５０８に移行する。

【３４４２】

＜ステップＳ４４０８＞

ステップＳ４４０８では、ＭＰＵ５１は、役物作動演出設定処理を実行し、処理をステップＳ４４０９に移行する。役物作動演出設定処理では、詳細は後述するが、特図遊技演出においてスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出や実行される場合、抽選処理での大当たり抽選の結果が大当たりである場合に、特図遊技演出における可動体である可動回転役物部材３７の動作を設定する可動体制御処理が実行される。

【３４４３】
＜ステップＳ４４０９＞
ステップＳ４４０９では、ＭＰＵ５１は、ボタン演出設定処理を実行し、当該特図遊技設定処理を終了する。ボタン演出設定処理は、詳細は後述するが、特図遊技演出の実行期間中に飾り図柄を有効ラインにゾロ目で仮停止表示させてから飾り図柄を確定停止表示させるまでの間において、可動回転役物部材３７の動作によって１６Ｒ確変大当たりに昇格させるか否かを遊技者に告知する前に操作ボタン２０に対する遊技者の操作を促す演出が設定される。
【３４４４】
［役物作動演出設定処理］
次に、図２６２の特図遊技演出設定処理のステップＳ４５０８において実行される役物作動演出設定処理について説明するが、その前に、可動体である可動回転役物部材３７の作動タイミングや可動態様について先に説明する。
【３４４５】
ここで、図２６５は、可動体である可動回転役物部材３７の作動タイミングの一例を示す図である。本実施形態では、可動回転役物部材３７は、スーパーリーチ演出に発展することの告知、スーパーリーチ演出に発展しないことの告知、スペシャルリーチ演出に発展することの告知、スペシャルリーチ演出に発展しないことの告知、１６Ｒ確変大当たりであることを告知、１６Ｒ確変大当たりであることの告知のために作動される。
【３４４６】
図２６５に示すように、可動回転役物部材３７の作動タイミングは、図２６２の特図遊技演出設定処理のステップＳ４５０１において設定される演出種別（演出パターン）に応じて設定される。
【３４４７】
具体的には、演出種別（演出パターン）が完全外れ演出パターンである場合には、可動回転役物部材３７の作動タイミングは設定されていない。即ち、演出種別（演出パターン）が完全外れである場合には、可動回転役物部材３７が作動されない。
【３４４８】
演出種別（演出パターン）がノーマルリーチ演出パターンである場合には、可動回転役物部材３７の作動タイミングとして役物作動タイミングＡが設定される。役物作動タイミングＡは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間Ｔ１が経過した時点で開始される。
【３４４９】
そして、ノーマルリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミングＡでは、可動体である可動回転役物部材３７が、抽選処理での大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりであること（１６Ｒ確変昇格）を告知する後述の可動態様Ｃ（図２６６（Ｃ）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりでないこと（１６Ｒ確変非昇格）を告知する後述の可動態様Ｄ（図２６６（Ｄ）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が外れである場合には、スペシャルリーチに発展しないこと（ＳＰ非発展）を告知する後述の可動態様Ｄ（図２６６（Ｄ）参照）で作動される。
【３４５０】
演出種別（演出パターン）がスーパーリーチ演出パターンである場合には、可動回転役物部材３７の作動タイミングとして役物作動タイミングＡ及び役物作動タイミングＢが設定される。役物作動タイミングＡは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間Ｔ１が経過した時点で開始される。役物作動タイミングＢは、スーパーリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間Ｔ２が経過した時点で開始される。
【３４５１】
そして、スーパーリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミングＡでは、可動体である可動回転役物部材３７が、抽選処理での大当たり抽選の結果とは無関係に、スーパ

ーリーチに発展すること（ＳＰ発展）を告知する後述の可動態様Ａ（図２６６（Ａ）参照）で作動される。

【３４５２】

また、スーパーリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミングＢでは、可動体である可動回転役物部材３７が、抽選処理での大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりであること（１６Ｒ確変昇格）を告知する後述の可動態様Ｃ（図２６６（Ｃ）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりでないこと（１６Ｒ確変非昇格）を告知する後述の可動態様Ｄ（図２６６（Ｄ）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が外れである場合には、スペシャルリーチに発展しないこと（ＳＰＳＰ非発展）を告知する可動態様Ｄ（図２６６（Ｄ）参照）で作動される。

【３４５３】

演出種別（演出パターン）がスペシャルリーチ演出パターンである場合には、可動回転役物部材３７の作動タイミングとして役物作動タイミングＡ、役物作動タイミングＢ及び役物作動タイミングＣが設定される。役物作動タイミングＡは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間Ｔ１が経過した時点で開始される。役物作動タイミングＢは、スーパーリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間Ｔ２が経過した時点で開始される。役物作動タイミングＣは、スペシャルリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間Ｔ３が経過した時点で開始される。

【３４５４】

そして、スペシャルリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミングＡでは、可動体である可動回転役物部材３７が、抽選処理での大当たり抽選の結果とは無関係に、スーパーリーチに発展すること（ＳＰ発展）を告知する後述の可動態様Ａ（図２６６（Ａ）参照）で作動される。

【３４５５】

また、スペシャルリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミングＢでは、可動体である可動回転役物部材３７が、抽選処理での大当たり抽選の結果とは無関係に、スペシャルリーチに発展すること（ＳＰＳＰ発展）を告知する後述の可動態様Ａ（図２６６（Ａ）参照）で作動される。

【３４５６】

また、スペシャルリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミングＣでは、可動体である可動回転役物部材３７が、抽選処理での大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりであること（１６Ｒ確変昇格）を告知する後述の可動態様Ｃ（図２６６（Ｃ）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりでないこと（１６Ｒ確変非昇格）を告知する後述の可動態様Ｄ（図２６６（Ｄ）参照）で作動される。

【３４５７】

ここで、図２６６（Ａ）～図２６６（Ｄ）は、可動体である可動回転役物部材３７の可動態様などの一例を示す図である。図２６６（Ａ）～図２６６（Ｄ）に示すように、本実施形態では、可動回転役物部材３７の可動態様として、可動態様Ａ、可動態様Ｂ、可動態様Ｃ及び可動態様Ｄが設定されている。

【３４５８】

図２６６（Ａ）に示す可動態様Ａは、スーパーリーチ演出に発展することを告知するものであり、可動体制御処理による可動態様Ａでの可動回転役物部材３７の制御の終了後には可動回転役物部材３７とは異なる制御対象である図柄表示部３４１において表示制御処理によって表示演出としてスーパーリーチ演出を表示する制御が実行される。図２６６（Ｂ）に示す可動態様Ｂは、スペシャルリーチ演出に発展することを告知するものであり、可動体制御処理による可動態様Ｂでの可動回転役物部材３７の制御の終了後には可動回転役物部材３７とは異なる制御対象である図柄表示部３４１において表示制御処理によって表示演出としてスペシャルリーチ演出を表示する制御が実行される。図２６６（Ｃ）に示

す可動態様Ｃは、１６Ｒ確変大当たりであることを告知するものであり、例えば可動体制御処理による可動態様Ｃでの可動回転役物部材３７の制御の終了後には可動回転役物部材３７とは異なる制御対象である図柄表示部３４１において１６Ｒ確変大当たりであることを告知する表示演出を表示する制御が実行される。

【３４５９】

一方、図２６６（Ｄ）に示す可動態様Ｄは、スーパーリーチ演出に発展しないこと、スペシャルリーチ演出に発展しないこと、又は１６Ｒ確変大当たりでないことを告知するものである。この場合においても、可動体制御処理による可動態様Ｄでの可動回転役物部材３７の制御の終了後には可動回転役物部材３７とは異なる制御対象である図柄表示部３４１において表示制御処理によって表示演出を表示する制御を実行してもよい。

【３４６０】

このように、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材３７の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動回転役物部材３７とは異なる制御対象を含む。このように、可動回転役物部材３７の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動回転役物部材３７とは異なる制御対象を含むことで、可動回転役物部材３７の一連の特定動作の終了後に、可動回転役物部材３７とは異なる制御対象において可動回転役物部材３７によって付与される情報を改めて付与することが可能になる。これにより、遊技者が可動回転役物部材３７の動作を見逃した場合や、可動回転役物部材３７の動作によって付与される内容を理解していない場合であっても、可動回転役物部材３７とは異なる制御対象において遊技者に情報を改めて付与することが可能になる。また、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材３７の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動回転役物部材３７とは異なる制御対象を含むことで、可動回転役物部材３７の動作に応じて、後に実行される演出を明示又は示唆することも可能になる。これにより、遊技者は、可動回転役物部材３７の動作に着目し、遊技者に有利な演出が実行されることが明示又は示唆されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【３４６１】

可動態様Ａ、可動態様Ｂ、可動態様Ｃ及び可動態様Ｄは、可動体である可動回転役物部材３７の動作として共通の連続的動作を含む。この共通の連続的動作では、後述の駆動パターンＡ、駆動パターンＢ及び駆動パターンＣに従って可動回転役物部材３７が可動される。そして、図２６６（Ａ）に示す可動態様Ａでは、可動回転役物部材３７が、共通の連続的動作（駆動パターンＡ、駆動パターンＢ及び駆動パターンＣ）の後に、後述の駆動パターンＤに従って可動される。図２６６（Ｂ）に示す可動態様Ｂでは、可動回転役物部材３７が、共通の連続的動作（駆動パターンＡ、駆動パターンＢ及び駆動パターンＣ）の後に、後述の駆動パターンＥに従って可動される。図２６６（Ｃ）に示す可動態様Ｃでは、可動回転役物部材３７が、共通の連続的動作（駆動パターンＡ、駆動パターンＢ及び駆動パターンＣ）の後に、後述の駆動パターンＦに従って可動される。図２６６（Ｄ）に示す可動態様Ｄでは、可動回転役物部材３７が、共通の連続的動作（駆動パターンＡ、駆動パターンＢ及び駆動パターンＣ）の後に、後述の駆動パターンＧに従って可動される。

【３４６２】

また、図２６６（Ｅ）に示すように、音声ランプ制御装置５のＲＯＭ５１１には、可動体である可動回転役物部材３７の所定の可動態様で動作させるための情報として駆動データを格納した駆動データ記憶エリアが設定されている。この駆動データ記憶エリアには、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）、駆動データ２（役物動作シナリオデータ２）、駆動データ３（役物動作シナリオデータ３）、駆動データ４（役物動作シナリオデータ４）及び駆動データ５（役物動作シナリオデータ５）が格納されている。駆動データ１に基づいて可動体である可動回転役物部材３７の動作を制御する場合、ＲＯＭ５１１に設定された駆動データ記憶エリアから、可動回転役物部材３７の可動態様に対応する駆動データが読み出され、読み出された駆動データがＲＡＭ５１２に設けられた一時記憶領域に設定される。そして、ＭＰＵ５１は、ＲＡＭ５１２の一時記憶領域に設定された駆動デー

タ１に基づいて可動体である可動回転役物部材３７の動作を制御する。ここで、ＲＯＭ５１１は不揮発メモリであるために駆動データを格納するには好適であるが、読み出し速度が遅いため、ＲＯＭ５１１から駆動データを直接読み出して可動回転役物部材３７の動作制御を行うには不向きである。そのため、ＲＯＭ５１１の駆動データ記憶エリアから読み出した駆動データをＲＡＭ５１２の一時記憶領域に設定して可動回転役物部材３７の動作を制御することで、ＲＯＭ５１１の駆動データ記憶エリアから駆動データを直読みして可動回転役物部材３７の動作を制御する場合に比べて、可動回転役物部材３７の動作速度を向上させることが可能になる。

【３４６３】

駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）は、その内容の詳細は図２６９を参照して後述するが、可動体である可動回転役物部材３７の可動態様Ａ～Ｄにおいて、可動回転役物部材３７に対して共通の連続的動作を実行させる情報である。即ち、可動態様Ａ～Ｄで可動体である可動回転役物部材３７を動作させることが決定された場合には、ＲＯＭ５１１の駆動データ記憶エリアから読み出した駆動データ１をＲＡＭ５１２の一時記憶領域に１回設定するだけで、可動回転役物部材３７に対して共通の連続的動作を実行させることが可能になる。また、駆動データ１に基づいて可動回転役物部材３７の共通の連続的動作が制御されることで、可動回転役物部材３７の制御の簡略化やデータ量の削減することが可能になる。これにより、１の可動態様に対して使用される駆動データ量を少なくできるためにメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動体である可動回転役物部材３７を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶などの制御負担が軽減される。そして、可動回転役物部材３７が共通の駆動データ１に基づいて動作される場合、共通の駆動データ１に基づく全ての制御処理が終了してから、その後の可動回転役物部材３７の動作に対して各可動態様に応じて個別に設定される駆動データ２～５に基づいて可動回転役物部材３７の次の動作が実行される。

【３４６４】

駆動データ２（役物動作シナリオデータ２）は、その内容の詳細は図２７０（Ｂ）を参照して後述するが、スーパーリーチに発展すること（ＳＰ発展）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ａにおいて、共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として後述の駆動パターンＤ（図２７０（Ａ）参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。

【３４６５】

駆動データ３（役物動作シナリオデータ３）は、その内容の詳細は図２７１（Ｂ）を参照して後述するが、スペシャルリーチに発展すること（ＳＰＳＰ発展）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｂにおいて、共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として後述の駆動パターンＥ（図２７１（Ａ）参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。

【３４６６】

駆動データ４（役物動作シナリオデータ４）は、その内容の詳細は図２７３を参照して後述するが、１６Ｒ確変大当たりであること（１６Ｒ確変昇格）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｃにおいて、共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として後述の駆動パターンＦ（図２７２参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。

【３４６７】

駆動データ５（役物動作シナリオデータ５）は、その内容の詳細は図２７４（Ｂ）を参照して後述するが、スーパーリーチに発展しないこと（ＳＰ非発展）、スペシャルリーチに発展しないこと（ＳＰＳＰ非発展）、又は１６Ｒ確変大当たりでないこと（１６Ｒ確変非昇格）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｄにおいて、共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として後述の駆動パターンＧ（図２７４（Ａ）参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。

【３４６８】

このように、可動態様Ａ、可動態様Ｂ、可動態様Ｃ及び可動態様Ｄは、可動体である可動回転役物部材３７の動作として共通の連続的動作を含む。そして、可動態様Ａ～Ｄのうち、可動態様Ａ、可動態様Ｂ及び可動態様Ｃは、可動回転役物部材３７の動作によって遊技者に有利な告知を行うものである。一方、可動態様Ａ～Ｄのうち、可動態様Ｄは、可動回転役物部材３７の動作によって遊技者に不利な告知を行うものである。即ち、本実施形態では、可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作による可動体である可動回転役物部材３７の制御の終了後に、可動態様Ａ～Ｃでは遊技者に有利な告知を行う第１の制御が実行され、可動態様Ｄでは遊技者に不利な告知を行う第２の制御が実行される。

【３４６９】

また、本実施形態では、詳細は後述するが、可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作の終了時には、可動体である可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置された状態で可動が停止される。即ち、本実施形態では、可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作による可動体である可動回転役物部材３７の制御の終了後に、可動態様Ａ～Ｃでは遊技者に有利な告知を行う第１の制御が実行される場合、及び可動態様Ｄでは遊技者に不利な告知を行う第２の制御が実行される場合のいずれにおいても、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置された状態で可動回転役物部材３７の動作が開始される。そのため、可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作が終了した場合に、その後の可動回転役物部材３７に対する制御が第１の制御及び第２の制御のいずれの場合であっても、違和感なく円滑に、その後の可動回転役物部材３７に対する制御を開始させることができる。その結果、連続的動作の終了判定条件が成立していると終了判定される場合、その終了判定のタイミングが不定であったとしても、当該連続的動作から、第１の制御及び第２の制御によって実行される駆動パターンＤ～Ｇによる次動作に移行させることができる。

【３４７０】

ここで、図２６７（Ａ）は可動体である可動回転役物部材３７の共通の連続的動作である駆動パターンＡでの可動回転役物部材３７の動作の一例を示す図であり、図２６７（Ｂ）は可動体である可動回転役物部材３７の共通の連続的動作である駆動パターンＢでの可動回転役物部材３７の動作の一例を示す図であり、図２６８は可動体である可動回転役物部材３７の共通の連続的動作である駆動パターンＣでの可動回転役物部材３７の動作の一例を示す図である。

【３４７１】

図２６７（Ａ）に示すように、可動回転役物部材３７の共通の連続的動作である駆動パターンＡは、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置（図２６７（Ａ１）参照）と、駆動側位置である中間作動位置１（図２６７（Ａ２）参照）との間で２往復される駆動パターンである（図２６７（Ａ３）参照）。なお、中間作動位置１は、可動回転役物部材３７の待機位置と最大作動位置（待機位置から最も離れた位置）との間における待機位置よりの位置（待機位置の近傍）に設定される。

【３４７２】

図２６７（Ｂ）に示すように、可動回転役物部材３７の共通の連続的動作である駆動パターンＢは、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置（図２６７（Ｂ１）参照）と、駆動側位置である中間作動位置２（図２６７（Ｂ２）参照）との間で２往復される駆動パターンである（図２６７（Ｂ３）参照）。なお、中間作動位置２は、可動回転役物部材３７の待機位置と最大作動位置（待機位置から最も離れた位置）との間における中間作動位置１よりも最大作動位置よりの位置に設定される。

【３４７３】

図２６８に示すように、可動回転役物部材３７の共通の連続的動作である駆動パターンＣは、可動回転役物部材３７が、待機位置（図２６８（Ａ１）参照）から中間作動位置１（図２６８（Ａ２）参照）に可動された後、戻り側位置である中間作動位置１（図２６８（Ａ２）参照）と、駆動側位置である中間作動位置２（図２６８（Ａ３）参照）との間で２往復され、その後に中間作動位置１（図２６８（Ａ２）参照）から待機位置に復帰される駆動パターンである（図２６８（Ａ４）参照）。

【３４７４】
前述のように、可動体である可動回転役物部材３７の共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）は、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２に設定された駆動データ記憶エリアに格納された情報である駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づいて実現される。ここで、図２６９は、駆動データ記憶エリアに格納された情報である駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）の一例を示す図である。なお、図２６９に示す駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）は、可動体である可動回転役物部材３７の共通の連続的動作を行わせる制御内容と制御順序を規定したデータ群であり、可動回転役物部材３７の上下動が昇降用のステッピングモーターによって制御される場合の一例である。
【３４７５】
図２６９に示すように、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）は、処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．２９に従って駆動パターンＡ～Ｃで可動回転役物部材３７を動作させるものであり、処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．２９のうち、処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．０９が駆動パターンＡに対する処理に対応し、処理Ｎｏ．１０～処理Ｎｏ．１７が駆動パターンＢに対する処理に対応し、処理Ｎｏ．１８～処理Ｎｏ．２９が駆動パターンＣに対する処理に対応する。
【３４７６】
連続的動作である駆動パターンＡに対する処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．０９の処理では、まず駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）がＲＡＭ５１２の一時記憶領域に設定されてから昇降用のステッピングモーターの回転停止状態を２００ｍｓｅｃ維持した後（処理Ｎｏ．０１）、昇降用のステッピングモーターを正方向に１２ステップ回転させる（処理Ｎｏ．０２）。これにより、可動回転役物部材３７が下方向に１２ｍｍ移動され、可動回転役物部材３７が駆動側位置である中間作動位置１に位置される。そして、昇降用のステッピングモーター回転停止状態が１２ｍｓｅｃ維持した後（処理Ｎｏ．０３）、昇降用のステッピングモーターを逆方向に１２ステップ回転させる（処理Ｎｏ．０４）。これにより、中間作動位置１での可動回転役物部材３７の停止状態が１２ｍｓｅｃ維持された後に可動回転役物部材３７が上方向に１２ｍｍ移動されることで、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置される。その結果、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である中間作動位置１との間で１往復される。その後、昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が４０ｍｓｅｃ維持した後（処理Ｎｏ．０５）、処理Ｎｏ．０６～処理Ｎｏ．０９の処理を実行することで、前述の処理Ｎｏ．０２～処理Ｎｏ．０５の処理を実行した場合と同様に、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である中間作動位置１との間で１往復される。その結果、処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．０９の処理を実行することよって、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置（図２６７（Ａ１）参照）と駆動側位置である中間作動位置１（図２６７（Ａ２）参照）との間で２往復される駆動パターンＡの動作が実行される。
【３４７７】
連続的動作である駆動パターンＢに対する処理Ｎｏ．１０～処理Ｎｏ．１７の処理では、まず昇降用のステッピングモーターを正方向に３６ステップ回転させる（処理Ｎｏ．１０）。これにより、可動回転役物部材３７が下方向に３６ｍｍ移動され、可動回転役物部材３７が駆動側位置である中間作動位置２に位置される。そして、昇降用のステッピングモーターの回転停止状態を３６ｍｓｅｃ維持した後（処理Ｎｏ．１１）、昇降用のステッピングモーターを逆方向に３６ステップ回転させ（処理Ｎｏ．１２）、昇降用のステッピングモーターの回転停止状態を４０ｍｓｅｃ維持する（処理Ｎｏ．１３）。これにより、可動回転役物部材３７が上方向に３６ｍｍ移動され、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置されることで、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である中間作動位置２との間で１往復される。さらに、処理Ｎｏ．１４～処理Ｎｏ．１７の処理を実行することで、前述の処理Ｎｏ．１０～処理Ｎｏ．１３の処理を実行した場合と同様に、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である中間作動位置２との間で１往復される。その結果、処理Ｎｏ．１０～処理Ｎｏ

．１７の処理を実行することよって、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置（図２６７（Ｂ１）参照）と駆動側位置である中間作動位置２（図２６７（Ｂ２）参照）との間で２往復される駆動パターンＢの動作が実行される。

【３４７８】

連続的動作である駆動パターンＣに対する処理Ｎｏ．１８～処理Ｎｏ．２９の処理では、まず昇降用のステップングモーターを正方向に１２ステップ回転させ（処理Ｎｏ．１８）、昇降用のステップングモーターの回転停止状態を４０ｍｓｅｃ維持する（処理Ｎｏ．１９）。これにより、可動回転役物部材３７が下方向に１２ｍｍ移動され、可動回転役物部材３７が待機位置（図２６８（Ａ１）参照）から中間作動位置１（図２６８（Ａ２）参照）に位置される。前述のように、駆動パターンＣでの中間作動位置１は、駆動パターンＣでの中間作動位置１と中間作動位置２との間の往復動作での戻り側位置となる。そして、昇降用のステップングモーターを正方向にさらに２４ステップ回転させ（処理Ｎｏ．２０）、昇降用のステップングモーターの回転停止状態を２４ｍｓｅｃ維持する（処理Ｎｏ．２１）。これにより、可動回転役物部材３７が下方向にさらに２４ｍｍ移動され、可動回転役物部材３７が中間作動位置２に位置される（図２６７（Ａ３）参照）。前述のように、駆動パターンＣでの中間作動位置２は、駆動パターンＣでの中間作動位置１と中間作動位置２との間の往復動作での駆動側位置となる。さらに、昇降用のステップングモーターを逆方向に２４ステップ回転させ（処理Ｎｏ．２２）、昇降用のステップングモーターの回転停止状態を４０ｍｓｅｃ維持する（処理Ｎｏ．２３）。これにより、可動回転役物部材３７が上方向に２４ｍｍ移動され、可動回転役物部材３７が戻り側位置である中間作動位置１（図２６８（Ａ２）参照）に位置されることで、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である中間作動位置１と駆動側位置である中間作動位置２との間で１往復される。その後、処理Ｎｏ．２４～処理Ｎｏ．２７の処理を実行することで、前述の処理Ｎｏ．２０～処理Ｎｏ．２３の処理を実行した場合と同様に、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である中間作動位置１（図２６８（Ａ２）参照）と駆動側位置である中間作動位置２（図２６８（Ａ３）参照）との間で１往復される。その結果、処理Ｎｏ．２０～処理Ｎｏ．２７の処理を実行することよって、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である中間作動位置１（図２６８（Ａ２）参照）と駆動側位置である中間作動位置２（図２６８（Ａ３）参照）との間で２往復される。さらに、昇降用のステップングモーターを逆方向にさらに１２ステップ回転させ（処理Ｎｏ．２８）、昇降用のステップングモーターの回転停止状態を４０ｍｓｅｃ維持する（処理Ｎｏ．２９）。これにより、可動回転役物部材３７が待機位置に復帰される（図２６８（Ａ１）参照）。その結果、処理Ｎｏ．１８～処理Ｎｏ．２９の処理が実行されることで、可動回転役物部材３７に対する駆動パターンＣの動作が実行される。

【３４７９】

ここで、駆動データ１では、可動体である可動回転役物部材３７が駆動パターンＡで動作される場合の駆動側位置である中間作動位置１において停止状態とされる期間が、可動回転役物部材３７の往復動作における上動及び下動のステップ数（１２ステップ）に対応して１２ｍｓｅｃに設定されている。また、駆動データ１では、可動体である可動回転役物部材３７が駆動パターンＢで動作される場合の駆動側位置である中間作動位置２において停止状態とされる期間が、可動回転役物部材３７の往復動作における上動及び下動のステップ数（３６ステップ）に対応して３６ｍｓｅｃに設定されている。さらに、駆動データ１では、可動体である可動回転役物部材３７が駆動パターンＣで動作される場合の駆動側位置である中間作動位置２において停止状態とされる期間が、可動回転役物部材３７の往復動作における上動及び下動のステップ数（２４ステップ）に対応して２４ｍｓｅｃに設定されている。即ち、駆動データ１に基づいて実行される可動回転役物部材３７の連続的動作では、可動回転役物部材３７の往復動作の移動量に応じて、駆動側位置での停止時間が設定され、往復動作の移動量が大きいほど駆動側位置での停止時間が長く設定されている。つまり、本実施形態では、駆動データ１に基づいて実行される可動回転役物部材３７の連続的動作において可動回転役物部材３７が駆動側位置に可動されている期間として

、少なくとも第１の期間と、第１の期間より長時間の第２の期間とを含む３種類が設定されている。そして、駆動データ１に基づいて実行される可動回転役物部材３７の連続的動作において往復動作の移動量が大きいほど駆動側位置での停止時間が長く設定されることで、連続的動作での往復動作における可動回転役物部材３７の移動量が大きいほど、可動回転役物部材３７がゆったりと動作する駆動パターンとなる。つまり、駆動データ１に基づいて実行される可動回転役物部材３７の連続的動作において可動回転役物部材３７が駆動側位置に可動されている期間が複数設定されることで、例えば少なくとも第１の期間と、当該連続的動作において、第１の期間より長時間の第２の期間とを含むことで、多様な態様の駆動パターンで可動回転役物部材３７を動作させることができるため、当該連続的動作を多様化することが可能になる。これにより、可動回転役物部材３７が図柄表示部３４１での表示演出の実行中に演出目的で可動される場合に、その演出性を向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【３４８０】

なお、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作において可動回転役物部材３７が駆動側位置に可動される期間は、少なくとも第１の期間と、第１の期間より長時間の第２の期間とを含めばよく、往復動作における可動回転役物部材３７の移動量と無関係に設定してもよい。

【３４８１】

また、本実施形態では、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）において規定される処理Ｎｏ．０５、処理Ｎｏ．０９、処理Ｎｏ．１３、処理Ｎｏ．１７、処理Ｎｏ．２３、処理Ｎｏ．２７、及び処理Ｎｏ．２９の処理が実行されている間、駆動データ１に基づく可動体である可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が実行される。即ち、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の開始から異なるタイミングで複数回の終了判定が実行される。そして、詳細は後述するが、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の終了判定条件が成立しているとの終了判定がなされた場合には、当該連続的動作が終了される。つまり、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の終了タイミングは不定である。その結果、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の実行期間が不定となり、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の実行期間として、少なくとも第１の期間と当該第１の期間より長時間の第２の期間とを含む。

【３４８２】

一方、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作が特図遊技の実行時間は、特図の変動開始において設定される期間であり、特図の変動途中に変更されることはない。その結果、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の実行期間が不定となり、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の実行期間として、少なくとも第１の期間と当該第１の期間より長時間の第２の期間とを含む場合、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の終了後の期間、即ち特図遊技の残りの変動時間も不定となる。これにより、不定なる特図遊技の残りの変動時間に応じた表示演出を図柄表示部３４１において実行することが可能になる。例えば、特図遊技の残りの変動時間が長い場合の表示演出と、特図遊技の残りの変動時間が短い場合の表示演出とを異ならせることが可能になる。そして、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の終了判定条件が、遊技者による操作ボタン２０に対する操作である場合、遊技者が操作ボタン２０を操作するタイミングが早いほど、特図遊技の残りの変動時間が長くなる。そのため、特図遊技の残りの変動時間が短い場合の表示演出、例えば遊技者が操作ボタン２０を操作するタイミングが遅く連続的動作の実行期間が第１の期間より長時間の第２の期間である場合の表示演出として、デフォルトの表示演出を実行する一方で、特図遊技の残りの変動時間が長い場合、例えば遊技者が操作ボタン２０を操作するタイミングが早く連続的動作の実行期間が第１の期間である場合の表示演出として、プレミア演出を実行することが可能になる。これにより、表示演出としてプレミア演出が実行されることを目的として、操作ボタン２０を操作することを遊技者に促すことが可能になる。

【３４８３】
ここで、可動体には複数の動作からなる種々の可動態様があり、抽選などで実行すべき可動態様が決定される。一方、可動体の可動態様には共通した動作を有する。このとき、可動体の可動態様のうちの一動作（初期位置から少し下動する、その下動位置から初期位置に復帰するなど）毎に別々に駆動データを設定すると、一動作毎に、次に実行する一動作の特定、次に実行する一動作の駆動データのＲＯＭからの読み出し及びＲＡＭへの設定、実行中の一動作の終了条件の設定及び終了判定といった一連の処理を行う必要がある。そして、可動体の可動態様は、複数の一動作を含んでいるため、前述の一連の処理を、実行中の可動態様に含まれる一動作毎に実行するとなると、処理工数が多くなるために制御負担が大きい。しかも、可動体の１の可動態様のうちの一動作が他の可動態様の一動作と共通するものである場合に、同じ駆動データを重複してＲＯＭに記憶しておくことはデータ量が多くなるため無駄である。そのため、可動体の複数の可動態様に共通する動作に対して共通の１つの駆動データ（データリスト、タスクデータ）としてＲＯＭに記憶しておくことで、ＲＯＭからの共通の１つの駆動データの１回の読み出し、及びＲＡＭへの共通の１つの駆動データの１回の設定によって、可動体に共通の動作を実行させることが可能になる。これにより、可動体に共通の動作を実行させる場合に、ＲＯＭに必要なデータ量を削減でき、ＲＯＭからの駆動データの読み出し、ＲＡＭへの駆動データの設定といった制御を簡略化できる。

【３４８４】
これに対して、本実施形態では、可動回転役物部材３７に対して複数の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）が設けられ、これらの可動態様Ａ～Ｄのうちの駆動パターンＡ～Ｃの動作が共通する。そして、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材３７に対する複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）に対する駆動データ１がＲＯＭに記憶されている。そのため、可動回転役物部材３７に対する複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作が実行される場合には、ＲＯＭから駆動データ１が１回読み出され、ＲＡＭに駆動データ１が１回設定される。これにより、各可動態様Ａ～Ｄを実現するために必要な駆動データ量を少なくできるため、メモリ負担を軽減できるだけでなく、可動回転役物部材３７を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶（設定）などの制御負担が軽減される。

【３４８５】
ところで、可動体に対する複数の可動態様に共通の連続的動作が共通の１つの駆動データに基づいて実行される場合であっても、複数の可動態様の中に他の可動形態とは終了判定条件が異なるものが含まれることがある。即ち、可動体に対する複数の可動態様に共通の連続的動作の終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る。例えば、終了判定条件として、共通の連続的動作の実行期間中に設定される所定期間内に遊技者による操作手段に対する操作の実行が設定される場合がある。即ち、可動体に対する複数の可動態様に共通の連続的動作の終了タイミングや、共通の連続的動作から次の動作に移行するタイミングが不定となる。しかしながら、可動体に対する複数の可動態様に共通の連続的動作が共通の１つの駆動データに基づいて実行される場合、共通の１つの駆動データによって規定される全ての処理（動作）が終了するまで、共通の連続的動作を終了することができず、次の動作に移行することができない。

【３４８６】
また、不定なタイミングで成立する終了判定条件に対応するために、共通の連続的動作における一動作毎に終了判定条件が成立しているか否かの終了判定、次の一動作の特定、次の一動作に対する駆動データのＲＯＭからの読み出し、及び次の一動作に対する駆動データのＲＡＭへの設定を行うとすると、不定なタイミングで終了判定条件が成立する場合であっても、終了判定条件が成立してから即座に次の動作に移行することができる反面、一動作毎に駆動データを設ける場合と同様に、制御及びデータ量の負担が大きくなる。

【３４８７】
これに対して、本実施形態では、可動体制御処理として、駆動データ１（役物動作シナ

リオデータ）に基づいて可動回転役物部材３７を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンＡで動作させる場合、処理Ｎｏ．０５及び処理Ｎｏ．０９の処理が実行されることで可動体である可動回転役物部材３７が往復動作の戻り側位置である待機位置に位置される場合に、駆動データ１（役物動作シナリオデータ）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作に対する終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。具体的には、本実施形態では、図２８２の可動回転役物制御処理のステップＳ４９４８において処理Ｎｏ．０５及び処理Ｎｏ．０９の処理が実行されていると判断される場合に、当該可動回転役物制御処理のステップＳ４９４９において、終了判定条件である遊技者による操作ボタン２０に対する操作がなされているか否かを判断する終了判定が行われる。そして、処理Ｎｏ．０５又は処理Ｎｏ．０９の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判定される場合、駆動データ１によって規定される全ての処理を実行することなく、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７（昇降用のステッピングモーター）の制御が終了される。即ち、処理Ｎｏ．０５又は処理Ｎｏ．０９の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判定される場合、可動体である可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置に位置される状態で、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作が終了される。

【３４８８】

また、本実施形態では、可動体制御処理として、駆動データ１（役物動作シナリオデータ）に基づいて可動回転役物部材３７を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンＢで動作させる場合、処理Ｎｏ．１３及び処理Ｎｏ．１７の処理が実行されることで可動体である可動回転役物部材３７が往復動作の戻り側位置である待機位置に位置される場合に、駆動データ１（役物動作シナリオデータ）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作に対する終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。具体的には、本実施形態では、図２８２の可動回転役物制御処理のステップＳ４９４８において処理Ｎｏ．１３及び処理Ｎｏ．１７の処理が実行されていると判断される場合に、当該可動回転役物制御処理のステップＳ４９４９において、終了判定条件である遊技者による操作ボタン２０に対する操作がなされているか否かを判断する終了判定が行われる。そして、処理Ｎｏ．１３又は処理Ｎｏ．１７の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判定される場合、駆動データ１によって規定される全ての処理を実行することなく、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７（昇降用のステッピングモーター）の制御が終了される。即ち、処理Ｎｏ．１３又は処理Ｎｏ．１７の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判定される場合、可動体である可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置に位置される状態で、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作が終了される。

【３４８９】

また、本実施形態では、可動体制御処理として、駆動データ１（役物動作シナリオデータ）に基づいて可動回転役物部材３７を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンＣで動作させる場合、処理Ｎｏ．２３及び処理Ｎｏ．２７の処理が実行されることで可動体である可動回転役物部材３７が往復動作の戻り側位置である中間作動位置１に位置される場合に、駆動データ１（役物動作シナリオデータ）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作に対する終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。具体的には、本実施形態では、図２８２の可動回転役物制御処理のステップＳ４９４８において処理Ｎｏ．２３及び処理Ｎｏ．２７の処理が実行されていると判断される場合に、当該可動回転役物制御処理のステップＳ４９４９において、終了判定条件である遊技者による操作ボタン２０に対する操作がなされているか否かを判断する終了判定が行われる。そして、処理Ｎｏ．２３又は処理Ｎｏ．２７の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判定される場合、処理を処理Ｎｏ．２８に移行し、処理Ｎｏ．２８及び処理Ｎｏ．２９の処理を実行することで、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７（昇降用のステッピングモーター）の制御が終了される。即ち、処理Ｎｏ．２３又は処理Ｎｏ．２７の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判定さ

れる場合、可動体である可動回転役物部材３７が往復動作の戻り側位置である中間作動位置１から、待機位置に復帰させた後に、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作が終了される。

【３４９０】

つまり、駆動データ１（役物動作シナリオデータ）に基づいて可動回転役物部材３７を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンＡ～Ｃで動作させる場合、駆動データ１に基づいて実行される複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作は、終了判定条件がいずれのタイミングで成立する場合であっても、可動体である可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置に位置された状態で終了される。

【３４９１】

このように、本実施形態では、可動体制御処理として、可動体である可動回転役物部材３７に対する複数の可動態様Ａ～Ｄに共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）が、共通の１つの駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に対応する情報に基づいて実行される。そのため、各可動態様に含まれる一動作毎に駆動データを設定する場合に比べて、前述のように制御及びデータ量の負担を軽減できる。

【３４９２】

また、本実施形態では、可動体制御処理として、可動体である可動回転役物部材３７に対する複数の可動態様Ａ～Ｄに共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）が、１つの駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に対応する情報に基づいて実行される場合、可動回転役物部材３７が往復動作の戻り側位置である復帰位置又は中間作動位置１に位置される場合に、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。これにより、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が可動回転役物部材３７の往復動作の戻り側位置で行われるため、当該終了判定において終了判定条件が成立していると判定された場合に、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる場合に、可動体である可動回転役物部材３７を移動させる必要がないか、可動回転役物部材３７の移動距離を小さくできる。また、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づく連続的動作を終了させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が、可動回転役物部材３７が往復動作の戻り側位置に位置される毎に実行されることで、当該連続的動作において複数回の終了判定が繰り返し実行される。その結果、終了判定において駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の終了判定条件が成立していると判定される場合に、当該連続的動作を終了判定条件が成立していると判定されてから即座に終了させることができるだけでなく、終了判定条件の成立から即座に終了させることができる。そのため、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の終了判定条件の成立から即座に次の動作に移行することができる。

【３４９３】

さらに、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の終了判定条件の成立から即座に次の動作に移行することができることで、複数の可動態様Ａ～Ｄにおけるに共通の連続的動作から各可動態様Ａ～Ｄの個別の次動作に移行される場合、共通の連続的動作と別の次動作との間の動作移行円滑を行うことができるため、先の動作移行に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、可動体である可動回転役物部材３７が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回転役物部材３７を動作させることが可能になる。

【３４９４】

なお、本実施形態では、駆動データ１がステッピングモーターを制御するデータ群とし

て構成され、駆動データ１において実行されている処理Ｎｏ．を特定し、特定された処理Ｎｏ．に基づいて終了判定を実行するタイミングであるか否かが判断されていたが、駆動データ１は終了判定を行う処理を実行させるデータ群として構成してもよい。例えば、図３００に示すように、駆動データ１は、可動体である可動回転役物部材３７が往復動作の戻り側位置である待機位置に復帰されている間、即ち処理Ｎｏ．０６、処理Ｎｏ．１１、処理Ｎｏ．１６、処理Ｎｏ．２１、処理Ｎｏ．２８、処理Ｎｏ．３４、及び処理Ｎｏ．３７において終了判定が実行されるデータ群として構成することができる。このような駆動データ１においても、可動回転役物部材３７が待機位置に復帰される毎に終了判定が実行されるため、不定なタイミングで終了判定条件が成立する場合であっても、制御及びデータ量の負担を軽減しつつ、終了判定条件が成立してから即座に可動回転役物部材３７の次の動作に移行することができる。加えて、駆動データ１において規定される順序で処理を実行するだけで、共通の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うことができるため、共通の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うために駆動データ１において実行されている処理Ｎｏ．を特定する必要がないという利点がある。

【３４９５】

ここで、図２７０（Ａ）及び図２７０（Ｂ）は、駆動パターンＤを説明するための図である。駆動パターンＤは、スーパーリーチに発展すること（ＳＰ発展）を告知する可動態様Ａにおいて、各可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作の終了後に実行される個別の動作のパターンである。なお、図２７０（Ｂ）に示す駆動データ２（役物動作シナリオデータ２）は、可動回転役物部材３７の上下動が昇降用のステッピングモーターによって制御される場合の一例である。

【３４９６】

図２７０（Ａ）に示すように、駆動パターンＤは、可動体である可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置（図２７０（Ａ１）参照）から駆動側位置である可動回転役物部材３７の最大作動位置において一定時間（例えば２秒）停止させた後（図２７０（Ａ２）参照）、戻り側位置である待機位置に復帰（図２７０（Ａ３）参照）される往復動作が実行される駆動パターンである。即ち、本実施形態では、各可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作の終了後に、可動回転役物部材３７が最大作動位置に可動されて一定時間停止される動作が実行されることで、スーパーリーチに発展すること（ＳＰ発展）が告知される。

【３４９７】

図２７０（Ｂ）に示すように、駆動パターンＤは、可動体である可動回転役物部材３７が、駆動データ２（役物動作シナリオデータ２）に対応する情報に基づいて動作される駆動パターンである。この駆動データ２（役物動作シナリオデータ２）は、処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．０５に従って昇降用のステッピングモーターを制御するためのものである。

【３４９８】

処理Ｎｏ．０１では、駆動データ２（役物動作シナリオデータ２）が読み出されてから昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が１０ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置した状態が維持される（図２７０（Ａ１）参照）。

【３４９９】

処理Ｎｏ．０２では、昇降用のステッピングモーターが正方向に７２ステップ回転される。さらに、処理Ｎｏ．０３では、昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が２０００ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が下方向に７２ｍｍ移動されることで、可動回転役物部材３７が駆動側位置である最大作動位置に位置され、可動回転役物部材３７が最大作動位置に位置された状態が２秒間維持される（図２７０（Ａ２）参照）。

【３５００】

処理Ｎｏ．０４では、昇降用のステッピングモーターが逆方向に７２ステップ回転され

る。さらに、処理Ｎｏ．０５では、昇降用のステッピングモーターの停止状態が１０ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が上方向に７２ｍｍ移動されることで、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置される。その結果、駆動パターンＤでは、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である最大作動位置との間で１往復される。

【３５０１】

ここで、図２７１（Ａ）及び図２７１（Ｂ）は、駆動パターンＥを説明するための図である。駆動パターンＥは、スペシャルリーチに発展すること（ＳＰＳＰ発展）を告知する可動態様Ｂにおいて、各可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作の終了後に実行される個別の動作のパターンである。なお、図２７１（Ｂ）に示す駆動データ３（役物動作シナリオデータ３）は、可動回転役物部材３７の上下動が昇降用のステッピングモーターによって制御され、可動回転役物部材３７の拡縮が拡縮用のステッピングモーターによって制御される場合の一例である。

【３５０２】

図２７１（Ａ）に示すように、駆動パターンＥは、可動体である可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置（図２７１（Ａ１）参照）から駆動側位置である可動回転役物部材３７の最大作動位置において一定時間（例えば２秒）停止された後（図２７０（Ａ２）～図２７０（Ａ４）参照）、戻り側位置である待機位置に復帰（図２７０（Ａ５）参照）される往復動作が実行される点で、前述の駆動パターンＤと共通するが、可動回転役物部材３７が最大作動位置において一定時間（例えば２秒）停止されている間に拡縮（図２７０（Ａ２）～図２７０（Ａ４）参照）される点で駆動パターンＤとは異なる。即ち、本実施形態では、各可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作の終了後に、可動回転役物部材３７が最大作動位置に可動されると共に、可動回転役物部材３７が最大作動位置において拡縮されることで、スペシャルリーチに発展すること（ＳＰＳＰ発展）が告知される。

【３５０３】

図２７１（Ｂ）に示すように、駆動パターンＥは、可動体である可動回転役物部材３７が、駆動データ３（役物動作シナリオデータ３）に対応する情報に基づいて動作される駆動パターンである。この駆動データ３（役物動作シナリオデータ３）は、処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．０７に従って昇降用のステッピングモーター及び拡縮用のステッピングモーターを制御するためのものである。

【３５０４】

処理Ｎｏ．０１では、駆動データ３（役物動作シナリオデータ３）が読み出されてから昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が１０ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置した状態が維持される（図２７１（Ａ１）参照）。

【３５０５】

処理Ｎｏ．０２では、昇降用のステッピングモーターが正方向に７２ステップ回転される。これにより、可動回転役物部材３７が下方向に７２ｍｍ移動され、可動回転役物部材３７が駆動側位置である最大作動位置に位置される（図２７１（Ａ２）参照）。

【３５０６】

なお、処理Ｎｏ．０１及び処理Ｎｏ．０２では、拡縮用のステッピングモーターの回転停止状態が維持される。

【３５０７】

処理Ｎｏ．０３では、昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が２０００ｍｓｅｃ維持されると共に、拡縮用のステッピングモーターが正方向に５０ステップ回転される。さらに、処理Ｎｏ．０４では、拡縮用のステッピングモーターの回転停止状態が１９００ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が駆動側位置である最大作動位置で拡大した状態とされ、この拡大状態が維持される（図２７１（Ａ３）参照）。

【３５０８】

処理Ｎｏ．０５では、拡縮用のステッピングモーターが逆方向に５０ステップ回転される。これにより、可動回転役物部材３７が駆動側位置である最大作動位置で縮小した状態に復帰される（図２７１（Ａ４）参照）。

【３５０９】

処理Ｎｏ．０６では、昇降用のステッピングモーターが逆方向に７２ステップ回転される。さらに、処理Ｎｏ．０７では、昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が１０ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に復帰される（図２７１（Ａ５）参照）。

【３５１０】

なお、処理Ｎｏ．０６及び処理Ｎｏ．０７では、拡縮用のステッピングモーターの回転停止状態が維持される。

【３５１１】

ここで、図２７２及び図２７３は、駆動パターンＦを説明するための図である。駆動パターンＦは、抽選処理での大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりであること（確変昇格）を告知する可動態様Ｂにおいて、各可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作の終了後に実行される個別の動作のパターンである。なお、図２７３に示す駆動データ４（役物動作シナリオデータ４）は、可動回転役物部材３７の上下動が昇降用のステッピングモーターによって制御され、可動回転役物部材３７の拡縮が拡縮用のステッピングモーターによって制御され、可動回転役物部材３７の回転が回転用のステッピングモーターによって制御される場合の一例である。

【３５１２】

図２７２に示すように、駆動パターンＦは、可動体である可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置（図２７１（Ａ１）参照）から駆動側位置である可動回転役物部材３７の最大作動位置において一定時間（例えば２秒）停止された後（図２７０（Ａ２）～図２７０（Ａ４）参照）、戻り側位置である待機位置に復帰（図２７０（Ａ５）参照）される往復動作が実行される点で、前述の駆動パターンＤ及び駆動パターンＥと共通するが、可動回転役物部材３７が最大作動位置において一定時間（例えば２秒）停止されている間に拡縮及び回転（図２７０（Ａ３）及び図２７０（Ａ４）参照）される点で駆動パターンＤとは異なり、可動回転役物部材３７が最大作動位置において一定時間（例えば２秒）停止されている間に回転（図２７０（Ａ３）及び図２７０（Ａ４）参照）される点で駆動パターンＥとは異なる。即ち、本実施形態では、各可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作の終了後に、可動回転役物部材３７が最大作動位置に可動されると共に、可動回転役物部材３７が最大作動位置において拡縮及び回転されることで、抽選処理での大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりであること（確変昇格）が告知される。

【３５１３】

図２７３に示すように、駆動パターンＦは、可動体である可動回転役物部材３７が、駆動データ４（役物動作シナリオデータ４）に対応する情報に基づいて動作される駆動パターンである。この駆動データ４（役物動作シナリオデータ４）は、処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．０７に従って昇降用のステッピングモーター、拡縮用のステッピングモーター及び回転用のステッピングモーターを制御するためのものである。

【３５１４】

処理Ｎｏ．０１では、駆動データ４（役物動作シナリオデータ４）が読み出されてから昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が１０ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置した状態が維持される（図２７３（Ａ１）参照）。

【３５１５】

処理Ｎｏ．０２では、昇降用のステッピングモーターが正方向に７２ステップ回転される。これにより、可動回転役物部材３７が下方向に７２ｍｍ移動され、可動回転役物部材３７が駆動側位置である最大作動位置に位置される（図２７２（Ａ２）参照）。

【３５１６】
なお、処理Ｎｏ．０１及び処理Ｎｏ．０２では、拡縮用のステッピングモーター及び回転用のステッピングモーターの回転停止状態が維持される。
【３５１７】
処理Ｎｏ．０３では、昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が２０００ｍｓｅｃ維持されると共に、拡縮用のステッピングモーターが正方向に５０ステップ回転され、回転用のステッピングモーターが正方向に２０００ステップ回転される。さらに、処理Ｎｏ．０４では、拡縮用のステッピングモーターの回転停止状態が１９００ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が駆動側位置である最大作動位置で拡大した状態で回転され、この拡大状態での回転が維持される（図２７２（Ａ３）参照）。
【３５１８】
処理Ｎｏ．０５では、拡縮用のステッピングモーターが逆方向に５０ステップ回転され、回転用のステッピングモーターの回転が停止される。これにより、可動回転役物部材３７が駆動側位置である最大作動位置で非回転の拡大状態とされる（図２７２（Ａ４）参照）。
【３５１９】
処理Ｎｏ．０５では、拡縮用のステッピングモーターが逆方向に５０ステップ回転される。これにより、可動回転役物部材３７が駆動側位置である最大作動位置で縮小した状態に復帰される（図２７１（Ａ４）参照）。
【３５２０】
処理Ｎｏ．０６では、昇降用のステッピングモーターが逆方向に７２ステップ回転される。さらに、処理Ｎｏ．０７では、昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が１０ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に復帰される（図２７２（Ａ５）参照）。
【３５２１】
なお、処理Ｎｏ．０６及び処理Ｎｏ．０７では、拡縮用のステッピングモーターの回転停止状態が維持される。
【３５２２】
ところで、駆動パターンＤは、可動態様Ａにおいて駆動パターンＡ～Ｃの連続的動作の終了後に実行される駆動パターンであり（図２６６（Ａ）参照）、可動体である可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される（図２７０（Ｂ）参照）。駆動パターンＥは、可動態様Ｂにおいて駆動パターンＡ～Ｃの連続的動作の終了後に実行される駆動パターンであり（図２６６（Ｂ）参照）、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される（図２７１（Ｂ）参照）。駆動パターンＦは、可動態様Ｃにおいて駆動パターンＡ～Ｃの連続的動作の終了後に実行される駆動パターンであり（図２６６（Ｃ）参照）、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される（図２７３参照）。駆動パターンＧは、可動態様Ｄにおいて駆動パターンＡ～Ｃの連続的動作の終了後に実行される駆動パターンであり（図２６６（Ｄ）参照）、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される（図２７４（Ｂ）参照）。つまり、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作の終了後に実行される個別の動作は、いずれも可動体である可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される
【３５２３】
一方、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作は、前述のように可動体である可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置した状態で終了される。つまり、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作を終了する場合の可動回転役物部材３７の位置と、当該連続的動作の終了後に可動態様Ａ～Ｄに応じて実行される個別の動作を開始する可動回転役物部材３７の位置とが、いずれも待機位置で共通する。そのため、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作が終了した場合に、違和感なく円滑に、可動態様Ａ～Ｄに応じ

て実行される個別の動作を開始させることができる。その結果、駆動データ１に基づいて可動回転役物部材３７を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作を実行させる場合に、いずれのタイミングで終了判定条件の成立した場合であっても、可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作から可動態様Ａ～Ｄに固有に動作に移行させることができる。

【３５２４】

ここで、図２７４（Ａ）及び図２７４（Ｂ）は、駆動パターンＧを説明するための図である。駆動パターンＧは、スーパーリーチに発展しないこと（ＳＰ非発展）、スペシャルリーチに発展しないこと（ＳＰＳＰ非発展）、又は抽選処理での大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりでないこと（１６Ｒ確変非昇格）を告知する可動態様Ｄにおいて、各可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作の終了後に実行される個別の動作のパターンである。なお、図２７１（Ｂ）に示す駆動データ５（役物動作シナリオデータ５）は、可動回転役物部材３７の上下動が昇降用のステッピングモーターによって制御される場合の一例である。

【３５２５】

図２７４（Ａ）に示すように、駆動パターンＧは、可動体である可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置（図２７４（Ａ１）参照）から駆動側位置である中間作動位置１において一定時間（例えば０．０４秒）停止された後（図２７４（Ａ２）参照）、戻り側位置である待機位置に復帰（図２７４（Ａ１）参照）される往復動作が実行される駆動パターンである。即ち、本実施形態では、各可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作の終了後に、可動回転役物部材３７が待機位置と中間作動位置１との間で往復されることで、つまり、可動回転役物部材３７が最大可動位置まで可動されないことで、スーパーリーチに発展しないこと（ＳＰ非発展）、スペシャルリーチに発展しないこと（ＳＰＳＰ非発展）、又は抽選処理での大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりでないこと（１６Ｒ確変非昇格）が告知される。

【３５２６】

図２７４（Ｂ）に示すように、駆動パターンＧは、可動体である可動回転役物部材３７が、駆動データ５（役物動作シナリオデータ５）に対応する情報に基づいて動作される駆動パターンである。この駆動データ５（役物動作シナリオデータ５）は、処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．０５に従って昇降用のステッピングモーターを制御するためのものである。

【３５２７】

処理Ｎｏ．０１では、駆動データ５（役物動作シナリオデータ５）が読み出されてから昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が１０ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置した状態が維持される（図２７４（Ａ１）参照）。

【３５２８】

処理Ｎｏ．０２では、昇降用のステッピングモーターが正方向に１２ステップ回転される。さらに、処理Ｎｏ．０３では、昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が４０ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が下方向に１２ｍｍ移動され、可動回転役物部材３７が駆動側位置である中間作動位置１に位置される（図２７４（Ａ２）参照）。

【３５２９】

処理Ｎｏ．０４では、昇降用のステッピングモーターが逆方向に１２ステップ回転される。さらに、処理Ｎｏ．０５では、昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が１０ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に復帰される（図２７４（Ａ１）参照）。

【３５３０】

ここで、図２７５は、図２６２の特図遊技演出設定処理のステップＳ４５０８で実行される役物作動演出設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の役物作動演出設定処理では、可動回転役物部材３７の可動タイミング及び可動態様を設定する

可動体制御処理が実行される。以下、図２７５を参照しつつ、本実施形態の役物作動演出設定処理の手順の一例を説明する。

【３５３１】

＜ステップＳ４６０１＞

図２７５に示すように、本実施形態の役物作動演出設定処理では、ＭＰＵ５１は、まず当該特図遊技に対する特図遊技演出としてノーマルリーチ演出パターンが設定されていることを示すノーマルリーチフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４６０１）。ノーマルリーチフラグは、図２６２の特図遊技演出設定処理でのステップＳ４５０２においてノーマルリーチ演出パターンが設定されていると判断される場合に同特図遊技演出設定処理でのステップＳ４５０３においてオンに設定される。

【３５３２】

ＭＰＵ５１は、ノーマルリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４６０２に移行し、ノーマルリーチフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４６０６に移行する。

【３５３３】

＜ステップＳ４６０２及びＳ４６０３＞

ノーマルリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、Ｔ１カウンタをセットし（ステップＳ４６０２）、さらに、Ｔ１駆動フラグをオンに設定し（ステップＳ４６０３）、処理をステップＳ４６０４に移行する。

【３５３４】

Ｔ１カウンタは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＡが開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。Ｔ１駆動フラグは、役物作動タイミングＡの開始タイミングである時間Ｔ１において可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるフラグである。つまり、ノーマルリーチ演出パターンが設定されている場合には、Ｔ１駆動フラグがオンでＴ１カウンタの値が０である場合に可動回転役物部材３７の駆動を開始されることで、役物作動タイミングＡにおいて可動回転役物部材３７が可動される（図２６５参照）。

【３５３５】

＜ステップＳ４６０４及びＳ４６０５＞

ステップＳ４６０４では、ＭＰＵ５１は、抽選処理での大当たり抽選の結果が外れであるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、大当たり抽選の結果が外れである場合（ステップＳ４６０４：Ｙｅｓ）、スーパーリーチに発展しない外れ（ノーマルリーチ外れ）であることを示すＳＰ非発展フラグをオンに設定し（ステップＳ４６０４）、当該役物作動演出設定処理を終了する。即ち、ＳＰ非発展フラグをオンに設定されることで、ノーマルリーチ演出パターンが設定されている場合に抽選処理での大当たり抽選の結果が外れである場合には、役物作動タイミングＡにおいて、スーパーリーチに発展しないことを告知するために可動回転役物部材３７が可動される。

【３５３６】

一方、大当たり抽選の結果が外れでない場合（ステップＳ４６０４：Ｎｏ）、即ち大当たりである場合、当該役物作動演出設定処理を終了する。なお、ノーマルリーチ演出パターンが設定されている場合に抽選処理での大当たり抽選の結果が外れでない場合（大当たりである場合）には、大当たり種別に応じて、１６Ｒ確変大当たりであることの告知、又は１６Ｒ確変大当たりでないことの告知のために、役物作動タイミングＡにおいて可動回転役物部材３７が可動される。

【３５３７】

＜ステップＳ４６０６＞

ノーマルリーチフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技に対する特図遊技演出としてスーパーリーチ演出パターンが設定されていることを示すスーパーリーチフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４６０６）。スーパーリーチフラグは、図２６２の特図遊技演出設定処理で

のステップＳ４５０４においてスーパーリーチ演出パターンが設定されていると判断される場合に同特図遊技演出設定処理でのステップＳ４５０５においてオンに設定される。
【３５３８】
ＭＰＵ５１は、スーパーリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４６０７に移行し、スーパーリーチフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ４６１４に移行する。
【３５３９】
＜ステップＳ４６０７～Ｓ４６０９＞
スーパーリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、Ｔ１カウンタをセットすると共に（ステップＳ４６０７）、Ｔ１駆動フラグをオンに設定する（ステップＳ４６０８）。さらに、ＭＰＵ５１は、スーパーリーチに発展することを示すＳＰ発展フラグをオンに設定し（ステップＳ４６０９）、処理をステップＳ４６１０に移行する。
【３５４０】
Ｔ１カウンタは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＡが開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。Ｔ１駆動フラグは、役物作動タイミングＡの開始タイミングである時間Ｔ１において可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるフラグである。ＳＰ発展フラグは、スーパーリーチに発展することを示すフラグであり、可動回転役物部材３７の動作によってスーパーリーチに発展することを告知する否かを判断するために、後述の図２８１の可動回転役物制御処理でのステップＳ４９３０において参照される。つまり、スーパーリーチ演出パターンが設定されている場合には、Ｔ１駆動フラグがオンでＴ１カウンタの値が０である場合に可動回転役物部材３７の駆動を開始されることで、役物作動タイミングＡにおいてスーパーリーチに発展することを告知するために可動回転役物部材３７が可動される（図２６５参照）。
【３５４１】
＜ステップＳ４６１０及びＳ４６１１＞
ステップＳ４６１０では、ＭＰＵ５１は、Ｔ２カウンタをセットし、さらに、Ｔ２駆動フラグをオンに設定し（ステップＳ４６１１）、処理をステップＳ４６１２に移行する。
【３５４２】
Ｔ２カウンタは、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＢが開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。Ｔ２駆動フラグは、役物作動タイミングＢの開始タイミングである時間Ｔ２において可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるフラグである。つまり、スーパーリーチ演出パターンが設定されている場合には、Ｔ２駆動フラグがオンでＴ２カウンタの値が０である場合に可動回転役物部材３７の駆動を開始されることで、役物作動タイミングＢにおいて可動回転役物部材３７が可動される（図２６５参照）。
【３５４３】
＜ステップＳ４６１２及びＳ４６１３＞
ステップＳ４６１２では、ＭＰＵ５１は、抽選処理での大当たり抽選の結果が外れであるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、大当たり抽選の結果が外れである場合（ステップＳ４６１２：Ｙｅｓ）、ＳＰＳＰ非発展フラグをオンに設定し（ステップＳ４６１３）、当該役物作動演出設定処理を終了する。ＳＰＳＰ非発展フラグは、スペシャルリーチに発展しない外れ（スーパーリーチ外れ）であることを示すフラグであり、可動回転役物部材３７の動作によってスーパーリーチに発展することを告知する否かを判断するために、後述の図２８１の可動回転役物制御処理でのステップＳ４９４１において参照される。つまり、ＳＰＳＰ非発展フラグをオンに設定されることで、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合に抽選処理での大当たり抽選の結果が外れである場合には、役物作動タイミングＢにおいて、スペシャルリーチに発展しないことを告知するために可動回転役物部材３７が可動される。
【３５４４】

一方、大当たり抽選の結果が外れでない場合（ステップＳ４６１２：Ｎｏ）、即ちっぱたりである場合、当該役物作動演出設定処理を終了する。なお、スーパーリーチ演出パターンが設定されている場合に抽選処理での大当たり抽選の結果が外れでない場合（大当たりである場合）には、大当たり種別に応じて、１６Ｒ確変大当たりであることの告知、又は１６Ｒ確変大当たりでないことの告知のために、役物作動タイミングＢにおいて可動回転役物部材３７が可動される。

【３５４５】

＜ステップＳ４６１４＞

スーパーリーチフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技に対する特図遊技演出としてスペシャルリーチ演出パターンが設定されていることを示すスペシャルリーチフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４６１４）。スペシャルリーチフラグは、図２６２の特図遊技演出設定処理でのステップＳ４５０６においてスペシャルリーチ演出パターンが設定されていると判断される場合に同特図遊技演出設定処理でのステップＳ４５０７においてオンに設定される。

【３５４６】

ＭＰＵ５１は、スペシャルリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６１４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４６１５に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、スーパーリーチフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６１４：Ｎｏ）、当該役物作動演出設定処理を終了する。即ち、リーチ演出パターンでない非リーチ演出パターンが設定されている場合には、可動体である可動回転役物部材３７を作動させるフラグがオンに設定されず、可動回転役物部材３７を作動させるタイミングも設定されないこと。これにより、非リーチ演出パターンでは、可動回転役物部材３７が可動されない。

【３５４７】

＜ステップＳ４６１５～Ｓ４６１７＞

スペシャルリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６１４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、Ｔ１カウンタをセットすると共に（ステップＳ４６１５）、Ｔ１駆動フラグをオンに設定する（ステップＳ４６１６）。さらに、ＭＰＵ５１は、スーパーリーチに発展することを示すＳＰ発展フラグをオンに設定し（ステップＳ４６１７）、処理をステップＳ４６１８に移行する。

【３５４８】

Ｔ１カウンタは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＡが開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。Ｔ１駆動フラグは、役物作動タイミングＡの開始タイミングである時間Ｔ１において可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるフラグである。ＳＰ発展フラグは、スーパーリーチに発展することを示すフラグであり、可動回転役物部材３７の動作によってスーパーリーチに発展することを告知する否かを判断するために、後述の図２８１の可動回転役物制御処理でのステップＳ４９３０において参照される。つまり、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合には、Ｔ１駆動フラグがオンでＴ１カウンタの値が０である場合に可動回転役物部材３７の駆動を開始されることで、役物作動タイミングＡにおいてスーパーリーチに発展することを告知するために可動回転役物部材３７が可動される（図２６５参照）。

【３５４９】

＜ステップＳ４６１８～Ｓ４６２０＞

ステップＳ４６１８では、ＭＰＵ５１は、Ｔ２カウンタをセットする。さらに、ＭＰＵ５１は、Ｔ２駆動フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ４６１９）、スペシャルリーチに発展することを示すＳＰＳＰ発展フラグをオンに設定し（ステップＳ４６２０）、処理をステップＳ４６２１に移行する。

【３５５０】

Ｔ２カウンタは、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＢが開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。Ｔ２駆動フラグは、役物作動タイミングＢ

の開始タイミングである時間Ｔ２において可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるフラグである。つまり、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合には、Ｔ２駆動フラグがオンでＴ２カウンタの値が０である場合に可動回転役物部材３７の駆動を開始されることで、役物作動タイミングＢにおいてスペシャルリーチに発展することを告知するために可動回転役物部材３７が可動される（図２６５参照）。

【３５５１】

＜ステップＳ４６２１及びＳ４６２２＞

ステップＳ４６２１では、ＭＰＵ５１は、Ｔ３カウンタをセットする。さらに、ＭＰＵ５１は、Ｔ３駆動フラグをオンに設定し（ステップＳ４６２２）、当該役物作動演出設定処理を終了する。

【３５５２】

Ｔ３カウンタは、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＣが開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。Ｔ３駆動フラグは、役物作動タイミングＣの開始タイミングである時間Ｔ３において可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるフラグである。つまり、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合には、Ｔ３駆動フラグがオンでＴ３カウンタの値が０である場合に可動回転役物部材３７の駆動を開始されることで、役物作動タイミングＣにおいて可動回転役物部材３７が可動される（図２６５参照）。

【３５５３】

［ボタン演出設定処理］

次に、図２６２の特図遊技演出設定処理のステップＳ４５０９において実行されるボタン演出設定処理について説明する。ここで、図２７６は、本実施形態のボタン演出設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図２７６を参照しつつ本実施形態のボタン演出設定処理について説明する。

【３５５４】

＜ステップＳ４７０１＞

図２７６に示すように、本実施形態のボタン演出設定処理では、ＭＰＵ５１は、まず１６Ｒ確変昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４７０１）。１６Ｒ確変昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材３７を駆動パターンＦ（図２６６（Ｆ）及び図２７２参照）で可動させることによる１６Ｒ確変昇格演出を実行させると共に、この１６Ｒ確変昇格演出の実行前にボタン演出（図２７７参照）を実行させるフラグである。この１６Ｒ確変昇格フラグは、抽選処理での大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりである場合に、飾り図柄の停止表示の組み合わせとして「７７７」以外が設定される場合に、図２６１の停止図柄組み合わせ設定処理でのステップＳ４４０７においてオンに設定される。

【３５５５】

ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４７０３に移行し、１６Ｒ確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４７０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４７０２に移行する。

【３５５６】

＜ステップＳ４７０２＞

１６Ｒ確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４７０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変非昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４７０２）。１６Ｒ確変非昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材３７を駆動パターンＧ（図２６６（Ｄ）及び図２７４参照）で可動させることによる１６Ｒ確変昇格演出を実行させると共に、この１６Ｒ確変昇格演出の実行前にボタン演出（図２７７参照）を実行させるフラグである。この１６Ｒ確変非昇格フラグは、抽選処理での大当たり抽選の結果が５Ｒ確変大当たり若しくは５Ｒ通常大当たりである場合、又は大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりである場合に、飾り図柄の停止表示の組み合わせとして「７７７」以外が設定される場合に、図２６１の停止図柄組み合わせ設定処理でのステップＳ４

４０６においてオンに設定される。
【３５５７】
ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４７０３に移行し、１６Ｒ確変非昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４７０２：Ｎｏ）、当該ボタン演出設定処理を終了する。
【３５５８】
＜ステップＳ４７０３及びＳ４７０４＞
１６Ｒ確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０１：Ｙｅｓ）、又は１６Ｒ確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、Ｔ３駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４７０３）。Ｔ３駆動フラグは、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＣの開始タイミングである時間Ｔ３（図２６５参照）において、可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるフラグであり、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合に、図２７５の役物作動演出設定処理でのステップＳ４６２２においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、図２７５の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材３７を最後に可動させるタイミングが、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＣであるか否かを判断する。
【３５５９】
ＭＰＵ５１は、Ｔ３駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０３：Ｙｅｓ）、即ち図２７５の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材３７を最後に可動させるタイミングが、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＣである場合、Ｔ３ボタン演出フラグをオンに設定し（ステップＳ４７０４）、当該ボタン演出設定処理を終了する。Ｔ３ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間Ｔ３が経過した役物作動タイミングＣ（図２６５参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、後述の図２８７のボタン演出設定処理でのステップＳ５１０７において、ボタン演出を実行するタイミングであるか否かを判断するために参照される。
【３５６０】
一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ３駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４７０３：Ｎｏ）、即ち図２７５の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材３７を最後に可動させるタイミングが、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＣでない場合、処理をステップＳ４７０５に移行する。
【３５６１】
ここで、ボタン演出は、可動体である可動回転役物部材３７の可動による１６Ｒ確変昇格演出又は１６Ｒ確変非昇格演出が実行される場合に、１６Ｒ確変昇格演出又は１６Ｒ確変非昇格演出が実行される役物作動タイミングＡ～Ｃ（図２６５参照）において、遊技者に操作ボタン２０に対する操作を促すために図柄表示部３４１に所定の画像が表示される表示演出を含む。ボタン演出は、操作ボタン２０に対する所定の遊技操作としての押下操作が有効とされる期間（ボタン操作有効期間）において実行される、ボタン操作有効期間は、１６Ｒ確変昇格演出又は１６Ｒ確変非昇格演出が実行される役物作動タイミングＡ～Ｃ（図２６５参照）に設定される。また、ボタン演出は、ボタン操作有効期間が開始した場合に開始され、ボタン操作有効期間内に遊技者によって操作ボタン２０が押下操作された場合、又はボタン操作有効期間の経過により終了する。例えば、図２７７に示すように、ボタン演出では、図柄表示部３４１において、操作ボタン２０を模した画像と、ボタン操作有効期間の残り期間を示す画像と、が表示される。もちろん、図２７７に示すボタン演出での画像は一例であり、種々に変更可能である。
【３５６２】
また、ボタン演出が実行されている場合（ボタン操作有効期間内）に遊技者によって操作ボタン２０に対して所定の遊技操作として押下操作がなされた場合、可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作の終了判定条件の成立によって当該連続的動作

が終了され、その後、可動体である可動回転役物部材３７が可動されることによって１６Ｒ確変昇格演出又は１６Ｒ確変非昇格演出が実行される。また、ボタン演出が実行されている場合（ボタン操作有効期間内）に遊技者によって操作ボタン２０が操作されなかった場合、ボタン操作有効期間の経過後に可動体である可動回転役物部材３７が可動されることによって１６Ｒ確変昇格演出又は１６Ｒ確変非昇格演出が実行される。

【３５６３】

＜ステップＳ４７０５及びＳ４７０６＞

Ｔ３駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４７０３：Ｎｏ）、即ち図２７５の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材３７を最後に可動させるタイミングが、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＣでない場合、ＭＰＵ５１は、Ｔ２駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４７０３）。Ｔ２駆動フラグは、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＢの開始タイミングである時間Ｔ２（図２６５参照）において、可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるフラグであり、スーパーリーチ演出パターンが設定されている場合に、図２７５の役物作動演出設定処理でのステップＳ４６１１においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、図２７５の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材３７を最後に可動させるタイミングが、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＢであるか否かを判断する。

【３５６４】

ＭＰＵ５１は、Ｔ２駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０５：Ｙｅｓ）、即ち図２７５の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材３７を最後に可動させるタイミングが、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＢである場合、Ｔ２ボタン演出フラグをオンに設定し（ステップＳ４７０５）、当該ボタン演出設定処理を終了する。Ｔ２ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間Ｔ２が経過した役物作動タイミングＢ（図２６５参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、後述の図２８７のボタン演出設定処理でのステップＳ５１０４において、ボタン演出を実行するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【３５６５】

一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ２駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４７０５：Ｎｏ）、即ち図２７５の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材３７を最後に可動させるタイミングが、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＢでない場合、処理をステップＳ４７０７に移行する。

【３５６６】

＜ステップＳ４７０７及びＳ４７０８＞

Ｔ２駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４７０５：Ｎｏ）、即ち図２７５の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材３７を最後に可動させるタイミングが、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＢでない場合、ＭＰＵ５１は、Ｔ１駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４７０７）。Ｔ１駆動フラグは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＡの開始タイミングである時間Ｔ１（図２６５参照）において、可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるフラグであり、ノーマルリーチ演出パターンが設定されている場合に、図２７５の役物作動演出設定処理でのステップＳ４６０３においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、図２７５の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材３７を最後に可動させるタイミングが、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＡであるか否かを判断する。

【３５６７】

ＭＰＵ５１は、Ｔ１駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０７：Ｙｅｓ）、即ち図２７５の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材３７を最後に可動させるタイミングが、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＡである場合、Ｔ１ボタン演出フラグをオンに設定し（ステップＳ４７０８）、当

該ボタン演出設定処理を終了する。Ｔ１ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間Ｔ１が経過した役物作動タイミングＡ（図２６５参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、後述の図２８７のボタン演出設定処理でのステップＳ５１０１において、ボタン演出を実行するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【３５６８】

一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ１駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４７０７：Ｎｏ）、即ち図２７５の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材３７を最後に可動させるタイミングが、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＡでない場合、当該ボタン演出設定処理を終了する。

【３５６９】

［特図遊技演出制御処理］

次に、図５３の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０４において実行される特図遊技演出制御処理を説明する。本実施形態の特図遊技演出制御処理では、図２６２の特図遊技演出設定演出処理において設定された特図遊技演出に基づいて、特図遊技において実行される特図遊技演出が制御される。ここで、図２７８は、特図遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図２７８を参照しつつ特図遊技演出制御処理の一例を説明する。

【３５７０】

＜ステップＳ４８０１＞

本実施形態の特図遊技演出制御処理では、ＭＰＵ５１は、まず図２７５の可動体制御処理としての役物作動演出設定処理において設定された役物作動演出に基づいて、特図遊技における可動体である可動回転役物部材３７の動作を制御する可動体制御処理としての可動回転役物制御処理が実行される（ステップＳ４８０１）。なお、可動回転役物制御処理の詳細は、図２７９～図２８６を参照しつつ後述する。

【３５７１】

＜ステップＳ４８０２＞

ステップＳ４８０２では、ＭＰＵ５１は、図２７６のボタン演出設定処理において設定されたボタン演出に基づいて、特図遊技におけるボタン演出の実行を制御するボタン演出制御処理が実行される。なお、ボタン演出制御処理の詳細は、図２８７及び図２８８を参照しつつ後述する。

【３５７２】

＜ステップＳ４８０３＞

ステップＳ４８０３では、ＭＰＵ５１は、特図遊技において、役物作動演出及びボタン演出以外の演出に関するその他の演出制御処理を実行する。

【３５７３】

［可動回転役物制御処理］

次に、図２７８の特図遊技演出制御処理のステップＳ４８０１で実行される可動回転役物制御処理の一例を説明する。本実施形態の可動回転役物制御処理では、図２７５の役物作動演出設定処理において設定された役物作動演出に基づいて、可動体である可動回転役物部材３７の動作を制御する可動体制御処理が実行される。ここで、図２７９～図２８６は、可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図２７９～図２８６を参照しつつ可動回転役物制御処理を説明する。

【３５７４】

＜ステップＳ４９０１及びＳ４９０２＞

図２７９に示すように、本実施形態の可動回転役物制御処理では、まずＭＰＵ５１は、Ｔ１駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９０１）。Ｔ１駆動フラグは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＡ（図２６５参照）の開始タイミングである時間Ｔ１において可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるフラグである。

【３５７５】

ＭＰＵ５１は、Ｔ１駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９０１：Ｙｅｓ）、役物作動タイミングＡが開始されるまでの残り時間を示すＴ１カウンタの値から１減算し（ステップＳ４９０２）、処理をステップＳ４９０３に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ１駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９０３に移行する。

【３５７６】

＜ステップＳ４９０３及びＳ４９０４＞

ステップＳ４９０３では、ＭＰＵ５１は、Ｔ２駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９０３）。Ｔ２駆動フラグは、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＢ（図２６５参照）の開始タイミングである時間Ｔ２において可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるフラグである。

【３５７７】

ＭＰＵ５１は、Ｔ２駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９０３：Ｙｅｓ）、役物作動タイミングＢが開始されるまでの残り時間を示すＴ２カウンタの値から１減算し（ステップＳ４９０４）、処理をステップＳ４９０５に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ２駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９０５に移行する。

【３５７８】

＜ステップＳ４９０５及びＳ４９０６＞

ステップＳ４９０５では、ＭＰＵ５１は、Ｔ３駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９０５）。Ｔ３駆動フラグは、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＣ（図２６５参照）の開始タイミングである時間Ｔ３において可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるフラグである。

【３５７９】

ＭＰＵ５１は、Ｔ３駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９０５：Ｙｅｓ）、役物作動タイミングＣが開始されるまでの残り時間を示すＴ３カウンタの値から１減算し（ステップＳ４９０６）、処理をステップＳ４９０７に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ３駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９０７に移行する。

【３５８０】

＜ステップＳ４９０７＞

ステップＳ４９０７では、ＭＰＵ５１は、Ｔ１駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、Ｔ１駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９０８に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ１駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９１０に移行する。

【３５８１】

＜ステップＳ４９０８及びＳ４９０９＞

Ｔ１駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９０７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、役物作動タイミングＡが開始されるまでの残り時間を示すＴ１カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４９０８）。即ち、可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるタイミングであるか否かを判断する。

【３５８２】

ＭＰＵ５１は、Ｔ１カウンタの値が０である場合（ステップＳ４９０８：Ｙｅｓ）、即ち可動回転役物部材３７の駆動を開始させるタイミングである場合、Ｔ１駆動フラグをオフに設定し（ステップＳ４９０８）、処理をステップＳ４９１６に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ１カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４９０８：Ｎｏ）、即ち可動回転役物部材３７の駆動を開始させるタイミングでない場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【３５８３】

＜ステップＳ４９１０＞
Ｔ１駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９０７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、Ｔ２駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９１０）。ＭＰＵ５１は、Ｔ２駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９１１に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ２駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９１３に移行する。
【３５８４】
＜ステップＳ４９１１及びＳ４９１２＞
Ｔ２駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９１０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、役物作動タイミングＢが開始されるまでの残り時間を示すＴ２カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４９１１）。即ち、可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるタイミングであるか否かを判断する。
【３５８５】
ＭＰＵ５１は、Ｔ２カウンタの値が０である場合（ステップＳ４９１０：Ｙｅｓ）、即ち可動回転役物部材３７の駆動を開始させるタイミングである場合、Ｔ２駆動フラグをオフに設定し（ステップＳ４９１２）、処理をステップＳ４９１６に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ２カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４９１１：Ｎｏ）、即ち可動回転役物部材３７の駆動を開始させるタイミングでない場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。
【３５８６】
＜ステップＳ４９１３＞
Ｔ２駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９１０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、Ｔ３駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９１３）。ＭＰＵ５１は、Ｔ３駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９１４に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ３駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９１３：Ｎｏ）、処理を図２８０のステップＳ４９２０に移行する。
【３５８７】
＜ステップＳ４９１４及びＳ４９１５＞
Ｔ３駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９１４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、役物作動タイミングＣが開始されるまでの残り時間を示すＴ３カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４９１４）。即ち、可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるタイミングであるか否かを判断する。
【３５８８】
ＭＰＵ５１は、Ｔ３カウンタの値が０である場合（ステップＳ４９１４：Ｙｅｓ）、即ち可動回転役物部材３７の駆動を開始させるタイミングである場合、Ｔ３駆動フラグをオフに設定し（ステップＳ４９１５）、処理をステップＳ４９１６に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ３カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４９１４：Ｎｏ）、即ち可動回転役物部材３７の駆動を開始させるタイミングでない場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。
【３５８９】
＜ステップＳ４９１６＞
可動回転役物部材３７の駆動を開始させるタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）（図２６９参照）をセットする（ステップＳ４９１６）。駆動データ１は、可動体である可動回転役物部材３７の可動態様Ａ～Ｄにおいて、可動回転役物部材３７に対して共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）を実行させる情報である。即ち、ＭＰＵ５１は、可動態様を問わず、共通の駆動データ１に基づいて可動回転役物部材３７の動作を制御する。
【３５９０】

このように、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材３７に対する複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）が、共通の１つの駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に対応する情報に基づいて実行される。また、前述のように、駆動データ１は、ＲＯＭに記憶されており、可動回転役物部材３７に対する複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作が実行される場合には、ＲＯＭから駆動データ１が１回読み出され、ＲＡＭに駆動データ１が１回設定される。そして、可動回転役物部材３７は、ＲＯＭからの駆動データ１の１回の読み出し、及びＲＡＭへの駆動データ１の１回の設定により、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作によって可動される。これにより、各可動態様Ａ～Ｄを実現するために必要な駆動データ量を少なくできるため、メモリ負担を軽減できるだけでなく、可動回転役物部材３７を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶などの制御負担が軽減される。

【３５９１】

＜ステップＳ４９１７～Ｓ４９１９＞

ステップＳ４９１７では、ＭＰＵ５１は、駆動データ１（図２６９参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材３７に連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）を実行させるために駆動データ１シナリオタイマをセットすると共に（ステップＳ４９１７）、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ１がセットされていることを示す駆動データ１セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９１８）。そして、ＭＰＵ５１は、駆動データ１（図２６９参照）の処理Ｎｏ．１を開始させ（ステップＳ４９１９）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【３５９２】

＜ステップＳ４９２０＞

Ｔ３駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９１３：Ｎｏ）、図２８０に示すように、ＭＰＵ５１は、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ１がセットされていることを示す駆動データ１セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９２０）。

【３５９３】

ＭＰＵ５１は、駆動データ１セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９２０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９２１に移行し、駆動データ１セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９２０：Ｎｏ）、処理を図２８３のステップＳ４９６１に移行する。

【３５９４】

＜ステップＳ４９２１～Ｓ４９２３＞

駆動データ１セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９２０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ１シナリオタイマを更新し（ステップＳ４９２１）、更新後の駆動データ１シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ１に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する（ステップＳ４９２２）。

【３５９５】

ＭＰＵ５１は、駆動データ１に規定される次の処理に移行するタイミングである場合（ステップＳ４９２２：Ｙｅｓ）、駆動データ１に規定される次の処理を開始し（ステップＳ４９２３）、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図２６９に示すように、駆動データ１における処理Ｎｏ．５を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターを回転停止状態としている場合、処理を処理Ｎｏ．６に移行することで昇降用のステッピングモーターを正方向に１２ステップ回転させる処理が実行される。

【３５９６】

このように、ステップＳ４９２１において更新される駆動データ１シナリオタイマを参照し、駆動データ１における次の処理を順次実行することで、駆動データ１における処理Ｎｏ．１～処理Ｎｏ．２９の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材３７に対する複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）が実行される。

【３５９７】
一方、ＭＰＵ５１は、駆動データ１に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップＳ４９２２：Ｎｏ）、ステップＳ４９２４に移行する。
【３５９８】
＜ステップＳ４９２４＞
駆動データ１に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップＳ４９２２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、処理Ｎｏ．２８実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９２４）。処理Ｎｏ．２８実行フラグは、駆動データ１における処理Ｎｏ．２８（図２６９参照）を実行させるフラグであり、可動体である可動回転役物部材３７が戻り側位置である中間作動位置１において停止状態とされている間に、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作の終了判定条件が成立していると判断される場合（操作ボタン２０に対する操作があったと判断される場合）に、当該可動回転役物制御処理の後述の図２８２のステップＳ４９５９においてオンに設定される。つまり、処理Ｎｏ．２８実行フラグは、可動回転役物部材３７が中間作動位置１において停止状態とされている間に可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる場合に、駆動データ１の処理Ｎｏ．２８に処理をスキップすることで、可動回転役物部材３７が待機位置に復帰された状態で連続的動作を終了させるフラグである。これにより、可動回転役物部材３７が待機位置にない状態であっても、即座に可動回転役物部材３７を待機位置に復帰させて連続的動作を終了させることができる。
【３５９９】
そして、ＭＰＵ５１は、処理Ｎｏ．２８実行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９２４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９２５に移行し、処理Ｎｏ．２８実行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９２４：Ｎｏ）、処理を図２８１のステップＳ４９２７に移行する。
【３６００】
＜ステップＳ４９２５及びＳ４９２６＞
処理Ｎｏ．２８実行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９２４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ１の処理Ｎｏ．２８の処理を実行する（ステップＳ４９２５）。そして、ＭＰＵ５１は、駆動データ１シナリオタイマを再セットし（ステップＳ４９２６）、当該可動回転役物制御処理を終了する。具体的には、ＭＰＵ５１は、駆動データ１シナリオタイマの値として、駆動データ１の全ての処理を実行する場合の処理Ｎｏ．２８が開始されるときの値にセットする。これにより、駆動データ１の処理Ｎｏ．２８及び処理Ｎｏ．２９（図２６９参照）の処理を順次実行し、可動回転役物部材３７が待機位置に復帰された状態で駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の処理を終了することができる。
【３６０１】
＜ステップＳ４９２７＞
駆動データ１に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップＳ４９２２：Ｎｏ）、図２８１に示すように、ＭＰＵ５１は、駆動データ１シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する（ステップＳ４９２７）。即ち、ＭＰＵ５１は、駆動データ１によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。
【３６０２】
ＭＰＵ５１は、駆動データ１シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９２７：Ｙｅｓ）、即ち駆動データ１によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、処理をステップＳ４９２８に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、駆動データ１シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップＳ４９２７：Ｎｏ）、即ち駆動データ１によって規定される全ての処理が終了され

ていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、処理を図２８２のステップＳ４９４８に移行する。

【３６０３】

＜ステップＳ４９２８及びＳ４９２９＞

駆動データ１シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９２７：Ｙｅｓ）、即ち終了判定条件の成立により駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、ＭＰＵ５１は、駆動データ１（図２６９参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材３７に連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）を実行させるための駆動データ１シナリオタイマをクリアする（ステップＳ４９４８）。そして、ＭＰＵ５１は、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ１がセットされていることを示す駆動データ１セットフラグをオフに設定し（ステップＳ４９２９）、処理をステップＳ４９３０に移行する。即ち、駆動データ１シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９２７：Ｙｅｓ）、可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる。

【３６０４】

＜ステップＳ４９３０＞

ステップＳ４９３０では、ＭＰＵ５１は、スーパーリーチに発展することを示すＳＰ発展フラグがオンに設定されているか否かを判断する。

【３６０５】

ＭＰＵ５１は、スーパーリーチに発展することを示すＳＰ発展フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９３０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９３１に移行し、ＳＰ発展フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９３０：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９３３に移行する。

【３６０６】

＜ステップＳ４９３１及びＳ４９３２＞

スーパーリーチに発展することを示すＳＰ発展フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９３０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ２未セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９３１）。駆動データ２未セットフラグは、駆動データ２をセットさせるフラグであり、後述の図２８３のステップＳ４９６１において駆動データ２をセットするか否かを判断するために参照される。

【３６０７】

なお、駆動データ２は、スーパーリーチに発展すること（ＳＰ発展）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ａにおいて、駆動データ１に基づく共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＤ（図２６６（Ａ）及び図２７０参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。

【３６０８】

そして、ＭＰＵ５１は、ＳＰ発展フラグをオフに設定し（ステップＳ４９３２）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【３６０９】

＜ステップＳ４９３３＞

スーパーリーチに発展することを示すＳＰ発展フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９３０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、スーパーリーチに発展しないことを示すＳＰ非発展フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９３３）。

【３６１０】

ＭＰＵ５１は、スーパーリーチに発展しないことを示すＳＰ非発展フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９３３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９３４に移行し、ＳＰ非発展フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９３３：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９３６に移行する。

【３６１１】

＜ステップＳ４９３４及びＳ４９３５＞
スーパーリーチに発展しないことを示すＳＰ非発展フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９３３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ５未セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９３４）。駆動データ５未セットフラグは、駆動データ５をセットさせるフラグであり、後述の図２８６のステップＳ５０００において駆動データ５をセットするか否かを判断するために参照される。
【３６１２】
なお、駆動データ５は、スーパーリーチに発展しないこと（ＳＰ非発展）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｄにおいて、駆動データ１に基づく共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＧ（図２６６（Ｄ）及び図２７４参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。
【３６１３】
そして、ＭＰＵ５１は、ＳＰ非発展フラグをオフに設定し（ステップＳ４９３５）、当該可動回転役物制御処理を終了する。
【３６１４】
＜ステップＳ４９３６＞
ＳＰ非発展フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９３３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、スペシャルリーチに発展することを示すＳＰＳＰ発展フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９３６）。
【３６１５】
ＭＰＵ５１は、スペシャルリーチに発展することを示すＳＰＳＰ発展フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９３６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９３７に移行し、ＳＰＳＰ発展フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９３６：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９３９に移行する。
【３６１６】
＜ステップＳ４９３７及びＳ４９３８＞
スペシャルリーチに発展することを示すＳＰＳＰ発展フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９３６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ３未セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９３７）。駆動データ３未セットフラグは、駆動データ３をセットさせるフラグであり、後述の図２８４のステップＳ４９７４において駆動データ３をセットするか否かを判断するために参照される。
【３６１７】
なお、駆動データ３は、スペシャルリーチに発展すること（ＳＰＳＰ発展）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｂにおいて、駆動データ１に基づく共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＥ（図２６６（Ｂ）及び図２７１参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。
【３６１８】
そして、ＭＰＵ５１は、ＳＰＳＰ発展フラグをオフに設定し（ステップＳ４９３８）、当該可動回転役物制御処理を終了する。
【３６１９】
＜ステップＳ４９３９＞
ＳＰＳＰ発展フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９３６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、スペシャルリーチに発展しないことを示すＳＰＳＰ非発展フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９３９）。
【３６２０】
ＭＰＵ５１は、スペシャルリーチに発展しないことを示すＳＰＳＰ非発展フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９３９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９４０に移行し、ＳＰＳＰ非発展フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９３９：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９４２に移行する。
【３６２１】

＜ステップＳ４９４０及びＳ４９４１＞
スペシャルリーチに発展しないことを示すＳＰＳＰ非発展フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９３９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ５未セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９４０）。駆動データ５未セットフラグは、駆動データ５をセットさせるフラグであり、後述の図２８６のステップＳ５０００において駆動データ５をセットするか否かを判断するために参照される。
【３６２２】
なお、駆動データ５は、スペシャルリーチに発展しないこと（ＳＰＳＰ非発展）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｄにおいて、駆動データ１に基づく共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＧ（図２６６（Ｄ）及び図２７４参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。
【３６２３】
そして、ＭＰＵ５１は、ＳＰＳＰ非発展フラグをオフに設定し（ステップＳ４９４１）、当該可動回転役物制御処理を終了する。
【３６２４】
＜ステップＳ４９４２＞
ＳＰＳＰ非発展フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９３９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９４２）。１６Ｒ確変昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材３７を駆動パターンＦ（図２６６（Ｃ）及び図２７２参照）で可動させることによる１６Ｒ確変昇格演出を実行させると共に、この１６Ｒ確変昇格演出の実行前にボタン演出（図２７７参照）を実行させるフラグである。
【３６２５】
ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９４２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９４３に移行し、１６Ｒ確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９４２：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９４５に移行する。
【３６２６】
＜ステップＳ４９４３及びＳ４９４４＞
１６Ｒ確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９４２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ４未セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９４３）。駆動データ４未セットフラグは、駆動データ４をセットさせるフラグであり、後述の図２８５のステップＳ４９８７において駆動データ４をセットするか否かを判断するために参照される。
【３６２７】
なお、駆動データ４は、スペシャルリーチに発展しないこと（ＳＰＳＰ非発展）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｃにおいて、駆動データ１に基づく共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＦ（図２６６（Ｃ）及び図２７２参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。
【３６２８】
そして、ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変昇格フラグをオフに設定し（ステップＳ４９４４）、当該可動回転役物制御処理を終了する。
【３６２９】
＜ステップＳ４９４５＞
１６Ｒ確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９４２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変非昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９４５）。１６Ｒ確変非昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材３７を駆動パターンＧ（図２６６（Ｄ）及び図２７４参照）で可動させることによる１６Ｒ確変昇格演出を実行させると共に、この１６Ｒ確変昇格演出の実行前にボタン演出（図２７７参照）を実行させるフラグである。
【３６３０】

ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９４５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９４６に移行し、１６Ｒ確変非昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９４５：Ｎｏ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【３６３１】

＜ステップＳ４９４６及びＳ４９４７＞

１６Ｒ確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９４５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ５未セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９４６）。駆動データ５未セットフラグは、駆動データ５をセットさせるフラグであり、後述の図２８６のステップＳ５０００において駆動データ５をセットするか否かを判断するために参照される。

【３６３２】

なお、駆動データ５は、１６Ｒ確変大当たりに昇格しないこと（１６Ｒ確変非昇格）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｄにおいて、駆動データ１に基づく共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＧ（図２６６（Ｄ）及び図２７４参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。

【３６３３】

そして、ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変非昇格フラグをオフに設定し（ステップＳ４９４７）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【３６３４】

＜ステップＳ４９４８＞

駆動データ１シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップＳ４９２７：Ｎｏ）、図２８２に示すように、ＭＰＵ５１は、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングであるか否かを判断する（ステップＳ４９４８）。具体的には、ＭＰＵ５１は、駆動データ１に基づいて実行される処理のうち、処理Ｎｏ．０５、処理Ｎｏ．０９、処理Ｎｏ．５、処理Ｎｏ．１３、処理Ｎｏ．１７、処理Ｎｏ．２３、処理Ｎｏ．２７及び処理Ｎｏ．２９（図２６９参照）のいずれかであるか否かを判断する。

【３６３５】

ＭＰＵ５１は、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングである場合（ステップＳ４９４８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９４９に移行し、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングでない場合（ステップＳ４９４８：Ｎｏ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【３６３６】

ここで、図２６９に示すように、駆動データ１に基づいて実行される、処理Ｎｏ．０５、処理Ｎｏ．０９、処理Ｎｏ．５、処理Ｎｏ．１３、処理Ｎｏ．１７、処理Ｎｏ．２３、処理Ｎｏ．２７及び処理Ｎｏ．２９（図２６９参照）の処理は、駆動データ１に基づいて実行される駆動パターンＡ～Ｃでの連続的動作である可動体である可動回転役物部材３７の往復動作のうちの駆動側位置から戻り側位置である待機位置又は中間作動位置１に位置されるタイミングで実行される。即ち、本実施形態では、可動体制御処理として、可動体である可動回転役物部材３７に対する複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）が、１つの駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に対応する情報に基づいて実行される場合、可動回転役物部材３７が往復動作の戻り側位置である復帰位置又は中間作動位置１に位置される場合に、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。これにより、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が可動回転役物部材３７の往復動作の戻り側位置で行われるため、当該終了判定において終了判定条件が成立していると判定された場合に、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる場合に、可動体である可動回転役物部材３７を移動させる必要がないか、可動回転役物部材３７の移動距離を小さくできる。

また、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づく連続的動作を終了させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が、可動回転役物部材３７が往復動作の戻り側位置に位置される毎に実行されることで、当該連続的動作において複数回の終了判定が繰り返し実行される。その結果、終了判定において駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の終了判定条件が成立していると判定される場合に、当該連続的動作を終了判定条件が成立していると判定されてから即座に終了させることができるだけでなく、終了判定条件の成立から即座に終了させることができる。そのため、終了判定において終了判定条件の成立が判断されてから、また終了判定条件が成立してから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動回転役物部材３７の動作を終了させることができる。従って、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の終了後に引き続いて、各可動態様Ａ～Ｄに固有の駆動パターンＤ～Ｇでの可動回転役物部材３７の個別の動作が実行される場合、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作から、他の各可動態様Ａ～Ｄの個別の動作に円滑に移行できるため、各可動態様Ａ～Ｄにおいて可動回転役物部材３７が可動される場合に、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作から、他の各可動態様Ａ～Ｄの個別の動作に移行される場合に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、可動体である可動回転役物部材３７が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回転役物部材３７を動作させることが可能になる。

【３６３７】

なお、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材３７に対する複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作において戻り側位置である復帰位置又は中間作動位置１に位置される場合に、当該連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われるが、当該連続的動作において可動回転役物部材３７が駆動側位置側に可動されている間は終了判定条件が成立しているか否かの終了判定は行われない。これは、可動回転役物部材３７が駆動側位置側に可動されている間に即座に可動回転役物部材３７を可動停止すると、連続的動作の次の動作を開始させるために次の動作の開始時に可動回転役物部材３７を次の動作の開始位置に可動させるか、連続的動作における終了判定時の駆動側位置側の可動停止位置を開始して次の動作での可動回転役物部材３７の可動を開始させる必要がある結果、無駄な制御や複雑な制御を行う必要があり、また連続的動作から次の動作への移行を円滑に行えないおそれがあるからである。そのため、当該連続的動作において可動回転役物部材３７が駆動側位置側に可動されている間は終了判定条件が成立しているか否かの終了判定は行われないことで、無駄な制御や複雑な制御を行う必要がないために連続的動作における可動回転役物部材３７の終了制御を適切に行うことができ、また連続的動作から次の動作への移行を円滑に行えるために可動回転役物部材３７の可動制御を好適に行うことができる。

【３６３８】

＜ステップＳ４９４９＞

図２６９の説明に戻り、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングである場合（ステップＳ４９４８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって操作ボタン２０に対して所定の遊技操作である押下操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ４９４９）。即ち、ＭＰＵ５１は、駆動データ１に基づく可動体である可動回転役物部材３７の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の実行中に、遊技者による操作ボタン２０に対する所定の遊技操作である押下操作に基づく終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。なお、遊技者によって操作ボタン２０に対する操作がなされたか否かは、図２５６の操作検出パターン設定処理において、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生しているか否かによって判断する。

【３６３９】

このように、駆動データ１に基づく可動体である可動回転役物部材３７の連続的動作の終了判定条件が、遊技者による操作ボタン２０に対する所定の遊技操作である押下操作である。一方、前述のように、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミ

ングは、駆動データ１に基づいて実行される、処理Ｎｏ．０５、処理Ｎｏ．０９、処理Ｎｏ．５、処理Ｎｏ．１３、処理Ｎｏ．１７、処理Ｎｏ．２３、処理Ｎｏ．２７及び処理Ｎｏ．２９（図２６９参照）の処理の実行中であり、駆動データ１に基づいて実行される駆動パターンＡ～Ｃでの連続的動作である可動体である可動回転役物部材３７の往復動作のうちの駆動側位置から戻り側位置である待機位置又は中間作動位置１に位置されるタイミングである。そのため、遊技者による操作ボタン２０に対する押下操作によって可動体である可動回転役物部材３７の連続的動作に対する全ての制御処理が終了する前に連続的動作の終了判定条件が成立する場合であっても、戻り側位置である待機位置又は中間作動位置１に可動回転役物部材３７が位置される場合に連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かが判定される。そのため、遊技者の遊技者による操作ボタン２０に対する押下操作によって可動回転役物部材３７の連続的動作に対する全ての制御処理が終了する前に連続的動作の終了判定条件が成立する場合、終了判定条件の成立後に可動回転役物部材３７が待機位置又は中間作動位置１に位置された段階で、連続的動作を終了させることができる。その結果、連続的動作の終了判定条件が成立した場合に、即座に可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させることができるため、連続的動作の終了判定条件が成立してから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させることができる。従って、可動回転役物部材３７の連続的動作を終了後に引き続き次の動作（駆動パターンＣ又は駆動パターンＤの動作）が実行される場合、連続的動作から次の動作に円滑に移行できるため、連続的動作から他の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、図柄表示部３４１での表示演出の表示中に、可動回転役物部材３７が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回転役物部材３７を動作させることが可能になる。

【３６４０】

ＭＰＵ５１は、遊技者によって操作ボタン２０に対して所定の遊技操作である押下操作がなされた（ステップＳ４９４９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９５０に移行し、ＭＰＵ５１は、遊技者によって操作ボタン２０に対して所定の遊技操作である押下操作がなされていない場合（ステップＳ４９４９：Ｎｏ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【３６４１】

＜ステップＳ４９５０＞

遊技者によって操作ボタン２０に対して所定の遊技操作である押下操作がなされた場合（ステップＳ４９４９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９５０）。１６Ｒ確変昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材３７を駆動パターンＦ（図２６６（Ｃ）及び図２７２参照）で可動させることによる１６Ｒ確変昇格演出を実行させると共に、この１６Ｒ確変昇格演出の実行前にボタン演出（図２７７参照）を実行させるフラグである。

【３６４２】

ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９５０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９５１に移行し、１６Ｒ確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９５０：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９５３に移行する。

【３６４３】

＜ステップＳ４９５１及びＳ４９５２＞

１６Ｒ確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９５０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ４未セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９５１）。駆動データ４未セットフラグは、駆動データ４をセットさせるフラグであり、後述の図２８５のステップＳ４９８７において駆動データ４をセットするか否かを判断するために参照される。

【３６４４】

なお、駆動データ４は、１６Ｒ確変大当たりであること（１６Ｒ確変昇格）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｃにおいて、駆動データ１に基づく共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＦ（図２６６（Ｃ）及び図

２７２参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。
【３６４５】
そして、ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変昇格フラグをオフに設定し（ステップＳ４９５２）、当該可動回転役物制御処理を終了する。
【３６４６】
＜ステップＳ４９５３＞
１６Ｒ確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９５０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変非昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９５３）。１６Ｒ確変非昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材３７を駆動パターンＧ（図２６６（Ｄ）及び図２７４参照）で可動させることによる１６Ｒ確変昇格演出を実行させると共に、この１６Ｒ確変昇格演出の実行前にボタン演出（図２７７参照）を実行させるフラグである。
【３６４７】
ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９５３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９５４に移行し、１６Ｒ確変非昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９５３：Ｎｏ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。
【３６４８】
＜ステップＳ４９５４及びＳ４９５５＞
１６Ｒ確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９５３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ５未セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９５４）。駆動データ５未セットフラグは、駆動データ５をセットさせるフラグであり、後述の図２８６のステップＳ５０００において駆動データ５をセットするか否かを判断するために参照される。
【３６４９】
なお、駆動データ５は、１６Ｒ確変大当たりに昇格しないこと（１６Ｒ確変非昇格）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｄにおいて、駆動データ１に基づく共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＧ（図２６６（Ｄ）及び図２７４参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。
【３６５０】
そして、ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変非昇格フラグをオフに設定し（ステップＳ４９５５）、処理をステップＳ４９５６に移行する。
【３６５１】
＜ステップＳ４９５６＞
ステップＳ４９５６では、ＭＰＵ５１は、終了判定を行った駆動データ１の処理が、処理Ｎｏ．０５、Ｎｏ．０９、Ｎｏ．１３、Ｎｏ．１７（図２６９参照）のいずれかであるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン２０に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材３７が待機位置において停止状態とされているか否かを判断する。
【３６５２】
ＭＰＵ５１は、終了判定を行った駆動データ１の処理が、処理Ｎｏ．０５、Ｎｏ．０９、Ｎｏ．１３、Ｎｏ．１７のいずれかである場合（ステップＳ４９５６：Ｙｅｓ）、即ち複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン２０に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材３７が待機位置において停止状態とされている場合、処理をステップＳ４９５６に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、終了判定を行った駆動データ１の処理が、処理Ｎｏ．０５、Ｎｏ．０９、Ｎｏ．１３、Ｎｏ．１７のいずれかでない場合（ステップＳ４９５６：Ｎｏ）、即ち複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン２０に対する操作が

なされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材３７が待機位置において停止状態とされていない場合、処理をステップＳ４９５９に移行する。

【３６５３】

＜ステップＳ４９５７及びＳ４９５８＞

終了判定を行った駆動データ１の処理が、処理Ｎｏ．０５、Ｎｏ．０９、Ｎｏ．１３、Ｎｏ．１７のいずれかである場合（ステップＳ４９５６：Ｙｅｓ）、即ち複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン２０に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材３７が待機位置において停止状態とされている場合、ＭＰＵ５１は、駆動データ１（図２６９参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材３７に連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）を実行させるための駆動データ１シナリオタイマをクリアする（ステップＳ４９５７）。そして、ＭＰＵ５１は、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ１がセットされていることを示す駆動データ１セットフラグをオフに設定し（ステップＳ４９５８）、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、可動体である可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン２０に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材３７が待機位置において停止状態とされている場合には、駆動データ１セットフラグをオフに設定することで駆動データ１に基づく処理を終了し、可動回転役物部材３７が待機位置に停止された状態で複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる。

【３６５４】

＜ステップＳ４９５９＞

終了判定を行った駆動データ１の処理が、処理Ｎｏ．０５、Ｎｏ．０９、Ｎｏ．１３、Ｎｏ．１７のいずれかでない場合（ステップＳ４９５６：Ｎｏ）、即ち複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン２０に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材３７が待機位置において停止状態とされていない場合、ＭＰＵ５１は、終了判定を行った駆動データ１の処理が、処理Ｎｏ．２３、Ｎｏ．２７（図２６９参照）のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ４９５９）。即ち、ＭＰＵ５１は、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン２０に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材３７が中間作動位置１において停止状態とされているか否かを判断する。

【３６５５】

ＭＰＵ５１は、終了判定を行った駆動データ１の処理が、処理Ｎｏ．２３、Ｎｏ．２７（図２６９参照）のいずれかである場合（ステップＳ４９５９：Ｙｅｓ）、即ち複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン２０に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材３７が中間作動位置１において停止状態とされている場合、処理をステップＳ４９６０に移行する。

【３６５６】

一方、ＭＰＵ５１は、終了判定を行った駆動データ１の処理が、処理Ｎｏ．２３、Ｎｏ．２７（図２６９参照）のいずれでもない場合（ステップＳ４９５９：Ｎｏ）、即ち複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン２０に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材３７が中間作動位置１において停止状態とされていない場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【３６５７】

＜ステップＳ４９６０＞

終了判定を行った駆動データ１の処理が、処理Ｎｏ．２３、Ｎｏ．２７（図２６９参照

）のいずれかである場合（ステップＳ４９５９：Ｙｅｓ）、即ち複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン２０に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材３７が中間作動位置１において停止状態とされている場合、ＭＰＵ５１は、処理Ｎｏ．２８実行フラグがオンに設定し（ステップＳ４９６０）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【３６５８】

ここで、前述のように、処理Ｎｏ．２８実行フラグは、駆動データ１における処理Ｎｏ．２８（図２６９参照）を実行させることで、可動回転役物部材３７が待機位置に復帰された状態で、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるフラグであり、当該可動回転役物制御処理の図２８０のステップＳ４９２４において、中間作動位置１において停止状態とされている可動体である可動回転役物部材３７を待機位置に復帰させて、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるか否かを判断するために参照される。

【３６５９】

＜ステップＳ４９６１＞

駆動データ１シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップＳ４９２７：Ｎｏ）、即ち駆動データ１によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、図２８３に示すように、ＭＰＵ５１は、駆動データ２未セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９６１）。駆動データ２未セットフラグは、駆動データ２をセットさせるフラグである。

【３６６０】

ＭＰＵ５１は、駆動データ２未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９６１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９６２に移行し、駆動データ２未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９６１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９６７に移行する。

【３６６１】

＜ステップＳ４９６２～Ｓ４９６６＞

駆動データ２未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９６１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ２未セットフラグをオフに設定すると共に（ステップＳ４９６２）、駆動データ２（役物動作シナリオデータ２）（図２７０（Ｂ）参照）をセットする（ステップＳ４９６３）。駆動データ２は、スーパーリーチに発展すること（ＳＰ発展）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ａ（図２６６（Ａ）参照）において、共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＤ（図２７０（Ａ）参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。

【３６６２】

そして、ＭＰＵ５１は、駆動データ２（図２７０（Ｂ）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材３７を駆動パターンＤで可動させるために駆動データ２シナリオタイマをセットすると共に（ステップＳ４９６４）、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ２がセットされていることを示す駆動データ２セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９６５）。さらに、ＭＰＵ５１は、駆動データ２の処理Ｎｏ．１を開始させ（ステップＳ４９６６）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【３６６３】

＜ステップＳ４９６７＞

駆動データ２未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９６１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ２がセットされていることを示す駆動データ２セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９６７）。

【３６６４】

ＭＰＵ５１は、駆動データ２セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９６７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９６８に移行し、駆動データ２セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９６７：Ｎｏ）、処理を図２８４のステップＳ４９７４に移行する。

【３６６５】

＜ステップＳ４９６８～Ｓ４９７０＞

駆動データ２セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９６７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ２シナリオタイマを更新し（ステップＳ４９６８）、更新後の駆動データ２シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ２に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する（ステップＳ４９６９）。

【３６６６】

ＭＰＵ５１は、駆動データ２に規定される次の処理に移行するタイミングである場合（ステップＳ４９６９：Ｙｅｓ）、駆動データ２に規定される次の処理を開始し（ステップＳ４９７０）、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図２７０（Ｂ）に示すように、駆動データ２における処理Ｎｏ．３を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターを回転停止状態としている場合、処理を処理Ｎｏ．４に移行することで昇降用のステッピングモーターを逆方向に７２ステップ回転させる処理が実行される。

【３６６７】

このように、ステップＳ４９６８において更新される駆動データ２シナリオタイマを参照し、駆動データ２における次の処理を順次実行することで、駆動データ２における処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．０５の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材３７に対して個別の動作として駆動パターンＤ（図２７０（Ａ）参照）で可動回転役物部材３７の動作が実行される。

【３６６８】

一方、ＭＰＵ５１は、駆動データ２に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップＳ４９６９：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９７１に移行する。

【３６６９】

＜ステップＳ４９７１＞

駆動データ２に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップＳ４９６９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ２シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する（ステップＳ４９７１）。即ち、ＭＰＵ５１は、駆動データ２によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ２に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。

【３６７０】

ＭＰＵ５１は、駆動データ２シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９７１：Ｙｅｓ）、即ち駆動データ２（図２７０（Ｂ）参照）によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ２に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、処理をステップＳ４９７２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、駆動データ２シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップＳ４９７１：Ｎｏ）、即ち駆動データ２によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ２に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【３６７１】

＜ステップＳ４９７２及びＳ４９７３＞

駆動データ２シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９７１：Ｙｅｓ）、即ち終了判定条件の成立により駆動データ２に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、ＭＰＵ５１は、駆動データ２（図２７０（Ｂ）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材３７を駆動パター

ンＤで可動させるために駆動データ２シナリオタイマをクリアする（ステップＳ４９７２）。そして、ＭＰＵ５１は、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ２がセットされていることを示す駆動データ２セットフラグをオフに設定し（ステップＳ４９７３）、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、駆動データ２シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９７１：Ｙｅｓ）、可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる。

【３６７２】

＜ステップＳ４９７４＞

駆動データ２セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９６７：Ｎｏ）、図２８４に示すように、ＭＰＵ５１は、駆動データ３未セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９７４）。駆動データ３未セットフラグは、駆動データ３をセットさせるフラグである。

【３６７３】

ＭＰＵ５１は、駆動データ３未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９７４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９７５に移行し、駆動データ３未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９７４：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９８０に移行する。

【３６７４】

＜ステップＳ４９７５～Ｓ４９７９＞

駆動データ３未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９７４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ３未セットフラグをオフに設定すると共に（ステップＳ４９７５）、駆動データ３（役物動作シナリオデータ３）（図２７１（Ｂ）参照）をセットする（ステップＳ４９７６）。駆動データ３は、スペシャルリーチに発展すること（ＳＰＳＰ発展）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｂ（図２６６（Ｂ）参照）において、共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＥ（図２７１（Ａ）参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。

【３６７５】

そして、ＭＰＵ５１は、駆動データ３（図２７１（Ｂ）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材３７を駆動パターンＥで可動させるために駆動データ３シナリオタイマをセットすると共に（ステップＳ４９７７）、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ３がセットされていることを示す駆動データ３セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９７８）。さらに、ＭＰＵ５１は、駆動データ３の処理Ｎｏ．１を開始させ（ステップＳ４９７９）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【３６７６】

＜ステップＳ４９８０＞

駆動データ３未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９７４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ３がセットされていることを示す駆動データ３セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９８０）。

【３６７７】

ＭＰＵ５１は、駆動データ３セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９８０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９８１に移行し、駆動データ３セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９８０：Ｎｏ）、処理を図２８５のステップＳ４９８７に移行する。

【３６７８】

＜ステップＳ４９８１～Ｓ４９８３＞

駆動データ３セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９８０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ３シナリオタイマを更新し（ステップＳ４９８１）、更新後の駆動データ３シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ３に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する（ステップＳ４９８２）。

【３６７９】
ＭＰＵ５１は、駆動データ３に規定される次の処理に移行するタイミングである場合（ステップＳ４９８２：Ｙｅｓ）、駆動データ３に規定される次の処理を開始し（ステップＳ４９８３）、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図２７１（Ｂ）に示すように、駆動データ３における処理Ｎｏ．２を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターを正方向に回転させている場合、処理を処理Ｎｏ．３に移行することで昇降用のステッピングモーターを回転停止状態とする。
【３６８０】
このように、ステップＳ４９８１において更新される駆動データ３シナリオタイマを参照し、駆動データ３における次の処理を順次実行することで、駆動データ３における処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．０７の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材３７に対して個別の動作として駆動パターンＥ（図２７１（Ａ）参照）で可動回転役物部材３７の動作が実行される。
【３６８１】
一方、ＭＰＵ５１は、駆動データ３に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップＳ４９８２：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９８４に移行する。
【３６８２】
＜ステップＳ４９８４＞
駆動データ３に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップＳ４９８２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ３シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する（ステップＳ４９８４）。即ち、ＭＰＵ５１は、駆動データ３によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ３に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。
【３６８３】
ＭＰＵ５１は、駆動データ３シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９８４：Ｙｅｓ）、即ち駆動データ３（図２７１（Ｂ）参照）によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ３に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、処理をステップＳ４９８５に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、駆動データ３シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップＳ４９８４：Ｎｏ）、即ち駆動データ３によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ３に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。
【３６８４】
＜ステップＳ４９８５及びＳ４９８６＞
駆動データ３シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９８４：Ｙｅｓ）、即ち終了判定条件の成立により駆動データ３に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、ＭＰＵ５１は、駆動データ３（図２７１（Ｂ）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材３７を駆動パターンＥで可動させるために駆動データ３シナリオタイマをクリアする（ステップＳ４９８５）。そして、ＭＰＵ５１は、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ３がセットされていることを示す駆動データ３セットフラグをオフに設定し（ステップＳ４９８６）、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、駆動データ３シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９８４：Ｙｅｓ）、可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる。
【３６８５】
＜ステップＳ４９８７＞
駆動データ３セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９８０：Ｎｏ）、図２８５に示すように、ＭＰＵ５１は、駆動データ４未セットフラグがオンに設定され

ているか否かを判断する（ステップＳ４９８７）。駆動データ４未セットフラグは、駆動データ４をセットさせるフラグである。

【３６８６】

ＭＰＵ５１は、駆動データ４未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９８７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９８８に移行し、駆動データ４未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９８７：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９９３に移行する。

【３６８７】

＜ステップＳ４９８８～Ｓ４９９２＞

駆動データ４未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９８７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ４未セットフラグをオフに設定すると共に（ステップＳ４９８８）、駆動データ４（役物動作シナリオデータ４）（図２７３参照）をセットする（ステップＳ４９８９）。駆動データ４は、１６Ｒ確変大当たりであること（１６Ｒ確変昇格）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｃ（図２６６（Ｃ）参照）において、共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＦ（図２７２参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。

【３６８８】

そして、ＭＰＵ５１は、駆動データ４（図２７３参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材３７を駆動パターンＦで可動させるために駆動データ４シナリオタイマをセットすると共に（ステップＳ４９９０）、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ４がセットされていることを示す駆動データ４セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９９１）。さらに、ＭＰＵ５１は、駆動データ４の処理Ｎｏ．１を開始させ（ステップＳ４９９２）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【３６８９】

＜ステップＳ４９９３＞

駆動データ４未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９８７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ４がセットされていることを示す駆動データ４セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９９３）。

【３６９０】

ＭＰＵ５１は、駆動データ４セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９９３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９９４に移行し、駆動データ４セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９９３：Ｎｏ）、処理を図２８６のステップＳ５０００に移行する。

【３６９１】

＜ステップＳ４９９４～Ｓ４９９６＞

駆動データ４セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９９３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ４シナリオタイマを更新し（ステップＳ４９９４）、更新後の駆動データ４シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ４に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する（ステップＳ４９９５）。

【３６９２】

ＭＰＵ５１は、駆動データ４に規定される次の処理に移行するタイミングである場合（ステップＳ４９９５：Ｙｅｓ）、駆動データ４に規定される次の処理を開始し（ステップＳ４９９６）、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図２７３に示すように、駆動データ４における処理Ｎｏ．２を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターを正方向に回転させている場合、処理を処理Ｎｏ．３に移行することで昇降用のステッピングモーターを回転停止状態とする。

【３６９３】

このように、ステップＳ４９９４において更新される駆動データ４シナリオタイマを参照し、駆動データ４における次の処理を順次実行することで、駆動データ４における処理

Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．０７の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材３７に対して個別の動作として駆動パターンＦ（図２７２参照）で可動回転役物部材３７の動作が実行される。

【３６９４】

一方、ＭＰＵ５１は、駆動データ４に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップＳ４９９５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９９７に移行する。

【３６９５】

＜ステップＳ４９９７＞

駆動データ４に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップＳ４９９５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ４シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する（ステップＳ４９９７）。即ち、ＭＰＵ５１は、駆動データ４によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ４に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。

【３６９６】

ＭＰＵ５１は、駆動データ４シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９９７：Ｙｅｓ）、即ち駆動データ４（図２７３参照）によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ４に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、処理をステップＳ４９９８に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、駆動データ４シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップＳ４９９７：Ｎｏ）、即ち駆動データ４によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ４に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【３６９７】

＜ステップＳ４９９８及びＳ４９９９＞

駆動データ４シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９９７：Ｙｅｓ）、即ち終了判定条件の成立により駆動データ４に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、ＭＰＵ５１は、駆動データ４（図２７３参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材３７を駆動パターンＦで可動させるために駆動データ４シナリオタイマをクリアする（ステップＳ４９９８）。そして、ＭＰＵ５１は、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ４がセットされていることを示す駆動データ４セットフラグをオフに設定し（ステップＳ４９９９）、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、駆動データ４シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９９７：Ｙｅｓ）、可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる。

【３６９８】

＜ステップＳ５０００＞

駆動データ４セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９９３：Ｎｏ）、図２８６に示すように、ＭＰＵ５１は、駆動データ５未セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５０００）。駆動データ５未セットフラグは、駆動データ５をセットさせるフラグである。

【３６９９】

ＭＰＵ５１は、駆動データ５未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５０００：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５００１に移行し、駆動データ５未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５０００：Ｎｏ）、処理をステップＳ５００６に移行する。

【３７００】

＜ステップＳ５００１～Ｓ５００５＞

駆動データ５未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５０００：Ｙｅ

ｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ５未セットフラグをオフに設定すると共に（ステップＳ５００１）、駆動データ５（役物動作シナリオデータ５）（図２７４（Ｂ）参照）をセットする（ステップＳ５００２）。駆動データ５は、スーパーリーチに発展しないこと（ＳＰ非発展）、スペシャルリーチに発展しないこと（ＳＰＳＰ非発展）、又は１６Ｒ確変大当たりでないこと（１６Ｒ確変非昇格）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｄ（図２６６（Ｄ）参照）において、共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＧ（図２７４（Ａ）参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。

【３７０１】

そして、ＭＰＵ５１は、駆動データ５（図２７４（Ｂ）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材３７を駆動パターンＦで可動させるために駆動データ５シナリオタイマをセットすると共に（ステップＳ５００３）、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ５がセットされていることを示す駆動データ５セットフラグをオンに設定する（ステップＳ５００４）。さらに、ＭＰＵ５１は、駆動データ５の処理Ｎｏ．１を開始させ（ステップＳ５００５）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【３７０２】

＜ステップＳ５００６＞

駆動データ５未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５０００：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ５がセットされていることを示す駆動データ５セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５００６）。

【３７０３】

ＭＰＵ５１は、駆動データ４セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５００６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５００７に移行し、駆動データ５セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５００６：Ｎｏ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【３７０４】

＜ステップＳ５００７～Ｓ５００９＞

駆動データ５セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５００６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ５シナリオタイマを更新し（ステップＳ５００７）、更新後の駆動データ５シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ５に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する（ステップＳ５００８）。

【３７０５】

ＭＰＵ５１は、駆動データ５に規定される次の処理に移行するタイミングである場合（ステップＳ５００８：Ｙｅｓ）、駆動データ５に規定される次の処理を開始し（ステップＳ５００９）、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図２７４（Ｂ）に示すように、駆動データ５における処理Ｎｏ．０３を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターが停止状態の場合、処理を処理Ｎｏ．０４に移行することで昇降用のステッピングモーターを逆方向に１２ステップ回転させる。

【３７０６】

このように、ステップＳ５００７において更新される駆動データ５シナリオタイマを参照し、駆動データ５における次の処理を順次実行することで、駆動データ５における処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．０５の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材３７に対して個別の動作として駆動パターンＧ（図２７４（Ｂ）参照）で可動回転役物部材３７の動作が実行される。

【３７０７】

一方、ＭＰＵ５１は、駆動データ５に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップＳ５００８：Ｎｏ）、処理をステップＳ５０１０に移行する。

【３７０８】

＜ステップＳ５０１０＞

駆動データ５に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップＳ５００８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ５シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する（ステップＳ５０１０）。即ち、ＭＰＵ５１は、駆動データ５によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ５に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。

【３７０９】

ＭＰＵ５１は、駆動データ５シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ５０１０：Ｙｅｓ）、即ち駆動データ５（図２７４（Ｂ）参照）によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ５に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、処理をステップＳ５０１１に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、駆動データ５シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップＳ５０１０：Ｎｏ）、即ち駆動データ５によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ５に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【３７１０】

＜ステップＳ５０１１及びＳ５０１２＞

駆動データ５シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ５０１０：Ｙｅｓ）、即ち終了判定条件の成立により駆動データ５に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、ＭＰＵ５１は、駆動データ５（図２７４（Ｂ）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材３７を駆動パターンＧで可動させるために駆動データ５シナリオタイマをクリアする（ステップＳ５０１１）。そして、ＭＰＵ５１は、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ５がセットされていることを示す駆動データ５セットフラグをオフに設定し（ステップＳ５０１２）、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、駆動データ５シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ５０１０：Ｙｅｓ）、可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる。

【３７１１】

［ボタン演出制御処理］

次に、ボタン演出制御処理

ここで、図２８７及び図２８８は、本実施形態のボタン演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図２８７及び図２８８を参照しつつボタン演出制御処理を説明する。

【３７１２】

＜ステップＳ５１０１＞

図２８７に示すように、本実施形態のボタン演出制御処理では、ＭＰＵ５１は、まずＴ１ボタン演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５１０１）。Ｔ１ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間Ｔ１が経過した役物作動タイミングＡ（図２６５参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、役物作動タイミングＡにおいて１６Ｒ確変昇格演出又は１６Ｒ確変非昇格演出が実行される場合に、図２７６のボタン演出設定処理でのステップＳ４７０８において、オンに設定される。

【３７１３】

ＭＰＵ５１は、Ｔ１ボタン演出フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５１０１：Ｙｅｓ）、即ち役物作動タイミングＡ（図２６５参照）においてボタン演出を実行させる場合、処理をステップＳ５１０２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ１ボタン演出フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５１０１：Ｎｏ）、即ち役物作動タイミングＡ（図２６５参照）においてボタン演出を実行させない場合、処理をステップＳ５１０４に移行する。

【３７１４】

＜ステップＳ５１０２及びＳ５１０３＞
Ｔ１ボタン演出フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５１０１：Ｙｅｓ）、即ち役物作動タイミングＡ（図２６５参照）においてボタン演出を実行させる場合、ＭＰＵ５１は、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＡが開始されるまでの残り時間を示すＴ１カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ５１０２）。即ち、ＭＰＵ５１は、ボタン演出を開始させるタイミングであるか否かを判断する。
【３７１５】
ＭＰＵ５１は、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＡが開始されるまでの残り時間を示すＴ１カウンタの値が０である場合（ステップＳ５１０２：Ｙｅｓ）、即ちボタン演出を開始させるタイミングである場合、Ｔ１ボタン演出フラグをオフに設定し（ステップＳ５１０３）、処理を図２８８のステップＳ５１１０に移行する。
【３７１６】
一方、ＭＰＵ５１は、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＡが開始されるまでの残り時間を示すＴ１カウンタの値が０でない場合（ステップＳ５１０２：Ｎｏ）、即ちボタン演出を開始させるタイミングでない場合、当該ボタン演出制御処理を終了する。
【３７１７】
＜ステップＳ５１０４＞
Ｔ１ボタン演出フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５１０１：Ｎｏ）、即ち役物作動タイミングＡ（図２６５参照）においてボタン演出を実行させない場合、ＭＰＵ５１は、Ｔ２ボタン演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５１０４）。Ｔ２ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間Ｔ２が経過した役物作動タイミングＢ（図２６５参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、役物作動タイミングＢにおいて１６Ｒ確変昇格演出又は１６Ｒ確変非昇格演出が実行される場合に、図２７６のボタン演出設定処理でのステップＳ４７０６において、オンに設定される。
【３７１８】
ＭＰＵ５１は、Ｔ２ボタン演出フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５１０４：Ｙｅｓ）、即ち役物作動タイミングＢ（図２６５参照）においてボタン演出を実行させる場合、処理をステップＳ５１０５に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ２ボタン演出フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５１０４：Ｎｏ）、即ち役物作動タイミングＢ（図２６５参照）においてボタン演出を実行させない場合、処理をステップＳ５１０７に移行する。
【３７１９】
＜ステップＳ５１０５及びＳ５１０６＞
Ｔ２ボタン演出フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５１０４：Ｙｅｓ）、即ち役物作動タイミングＢ（図２６５参照）においてボタン演出を実行させる場合、ＭＰＵ５１は、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＢが開始されるまでの残り時間を示すＴ２カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ５１０５）。即ち、ＭＰＵ５１は、ボタン演出を開始させるタイミングであるか否かを判断する。
【３７２０】
ＭＰＵ５１は、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＢが開始されるまでの残り時間を示すＴ２カウンタの値が０である場合（ステップＳ５１０５：Ｙｅｓ）、即ちボタン演出を開始させるタイミングである場合、Ｔ２ボタン演出フラグをオフに設定し（ステップＳ５１０６）、処理を図２８８のステップＳ５１１０に移行する。
【３７２１】
一方、ＭＰＵ５１は、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＢが開始されるまでの残り時間を示すＴ２カウンタの値が０でない場合（ステップＳ５１０５：Ｎｏ）、即ちボタン演出を開始させるタイミングでない場合、当該ボタン演出制御処理を終了する。

【３７２２】
＜ステップＳ５１０７＞
Ｔ２ボタン演出フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５１０４：Ｎｏ）、即ち役物作動タイミングＢ（図２６５参照）においてボタン演出を実行させない場合、ＭＰＵ５１は、Ｔ３ボタン演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５１０７）。Ｔ３ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間Ｔ３が経過した役物作動タイミングＣ（図２６５参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、役物作動タイミングＣにおいて１６Ｒ確変昇格演出又は１６Ｒ確変非昇格演出が実行される場合に、図２７６のボタン演出設定処理でのステップＳ４７０２において、オンに設定される。
【３７２３】
ＭＰＵ５１は、Ｔ３ボタン演出フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５１０７：Ｙｅｓ）、即ち役物作動タイミングＣ（図２６５参照）においてボタン演出を実行させる場合、処理をステップＳ５１０８に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ３ボタン演出フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５１０７：Ｎｏ）、即ち役物作動タイミングＣ（図２６５参照）においてボタン演出を実行させない場合、処理を図２８８のステップＳ５１１４に移行する。
【３７２４】
＜ステップＳ５１０８及びＳ５１０９＞
Ｔ３ボタン演出フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５１０７：Ｙｅｓ）、即ち役物作動タイミングＣ（図２６５参照）においてボタン演出を実行させる場合、ＭＰＵ５１は、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＣが開始されるまでの残り時間を示すＴ３カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ５１０８）。即ち、ＭＰＵ５１は、ボタン演出を開始させるタイミングであるか否かを判断する。
【３７２５】
ＭＰＵ５１は、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＣが開始されるまでの残り時間を示すＴ３カウンタの値が０である場合（ステップＳ５１０８：Ｙｅｓ）、即ちボタン演出を開始させるタイミングである場合、Ｔ３ボタン演出フラグをオフに設定し（ステップＳ５１０９）、処理を図２８８のステップＳ５１１０に移行する。
【３７２６】
一方、ＭＰＵ５１は、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＣが開始されるまでの残り時間を示すＴ３カウンタの値が０でない場合（ステップＳ５１０８：Ｎｏ）、即ちボタン演出を開始させるタイミングでない場合、当該ボタン演出制御処理を終了する。
【３７２７】
＜ステップＳ５１１０及びＳ５１１１＞
ボタン演出を開始させるタイミングである場合、図２８８に示すように、ＭＰＵ５１は、ボタン演出が開始させるボタン演出開始コマンドを設定し（ステップＳ５１１０）、このボタン演出開始コマンドを表示制御装置６に送信する（ステップＳ５１１１）。これにより、図柄表示部３４１では、表示制御装置６の制御によって表示演出としてのボタン演出が開始される。
【３７２８】
＜ステップＳ５１１２及びＳ５１１３＞
ステップＳ５１１２では、ＭＰＵ５１は、遊技者による操作ボタン２０に対する操作が有効とされる期間（ボタン操作有効期間）に対応したボタン操作有効期間タイマを設定する。そして、ＭＰＵ５１は、ボタン操作有効期間タイマが設定されていることを示す操作有効期間タイマフラグをオンに設定し（ステップＳ５１１３）、当該ボタン演出制御処理を終了する。
【３７２９】

＜ステップＳ５１１４＞
　ステップＳ５１１４では、ＭＰＵ５１は、ボタン操作有効期間タイマが設定されていることを示す操作有効期間タイマフラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、操作有効期間タイマフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５１１４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５１１５に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、操作有効期間タイマフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５１１４：Ｎｏ）、当該ボタン演出制御処理を終了する。
【３７３０】
＜ステップＳ５１１５及びＳ５１１６＞
　操作有効期間タイマフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５１１４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ボタン操作有効期間タイマから１減算し（ステップＳ５１１５）、減算後のボタン操作有効期間タイマの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ５１１６）。即ち、ボタン操作有効期間が経過によりボタン演出を終了するか否かを判断する。
【３７３１】
　ＭＰＵ５１は、減算後のボタン操作有効期間タイマの値が０である場合（ステップＳ５１１６：Ｙｅｓ）、即ちボタン操作有効期間が経過した場合、処理をステップＳ５１１９に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、減算後のボタン操作有効期間タイマの値が０でない場合（ステップＳ５１１６：Ｎｏ）、即ちボタン操作有効期間が経過していない場合、処理をステップＳ５１１７に移行する。
【３７３２】
＜ステップＳ５１１７及びＳ５１１８＞
　減算後のボタン操作有効期間タイマの値が０でない場合（ステップＳ５１１６：Ｎｏ）、即ちボタン操作有効期間が経過していない場合、ＭＰＵ５１は、遊技者により操作ボタン２０が操作されたか否かを判断する（ステップＳ５１１７）。遊技者により操作ボタン２０が操作されたか否かは、図２５６の操作検出パターン設定処理において、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生しているか否かによって判断する。
【３７３３】
　ＭＰＵ５１は、ボタン操作有効期間の経過前に遊技者により操作ボタン２０が操作された場合（ステップＳ５１１７：Ｙｅｓ）、ボタン操作有効期間タイマをクリアし（ステップＳ５１１８）、処理をステップＳ５１１９に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、ボタン操作有効期間の経過前に遊技者により操作ボタン２０が操作されていない場合（ステップＳ５１１７：Ｎｏ）、当該ボタン演出制御処理を終了する。
【３７３４】
＜ステップＳ５１１９～Ｓ５１２１＞
　減算後のボタン操作有効期間タイマの値が０である場合（ステップＳ５１１６：Ｙｅｓ）、即ちボタン操作有効期間が経過によりボタン演出を終了する場合、又はボタン操作有効期間の経過前に遊技者により操作ボタン２０が操作された場合（ステップＳ５１１７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ボタン操作有効期間タイマが設定されていることを示す操作有効期間タイマフラグをオフに設定する（ステップＳ５１１９）。
【３７３５】
　そして、ＭＰＵ５１は、ボタン演出を終了されるボタン演出終了コマンドを設定すると共に（ステップＳ５１２０）、このボタン演出終了コマンドを表示制御装置６に送信し（ステップＳ５１２１）、当該ボタン演出制御処理を終了する。これにより、図柄表示部３４１では、表示制御装置６の制御によって表示演出としてのボタン演出が終了される。
【３７３６】
［大当たり遊技演出制御処理］
　次に、図２５３の副タイマ割込処理のステップＳ２７０５で実行される大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を説明する。大当たり遊技演出制御処理では、図２５８のコマンド判定処理でのステップＳ４３１７の大当たり遊技演出設定処理において設定される大当

たり遊技演出に基づいて、大当たり遊技の進行に応じて大当たり遊技演出を制御する処理が実行される。ここで、図２８９は、大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図２８９を参照しつつ大当たり遊技演出制御処理を説明する。

【３７３７】

＜ステップＳ５２０１＞

図２８９に示すように、大当たり遊技演出制御処理では、まずＭＰＵ５１は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５２０１）。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、図２５８のコマンド判定処理でのステップＳ４３１８において、大当たり遊技開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断する。

【３７３８】

ＭＰＵ５１は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ５２０２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【３７３９】

＜ステップＳ５２０２＞

大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、ＭＰＵ５１は、オープニング演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５２０２）。オープニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、図２５８のコマンド判定処理でのステップＳ４３２０において、オープニング開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、オープニング演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【３７４０】

ＭＰＵ５１は、オープニング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２０２：Ｙｅｓ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ５２０３に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、オープニング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２０２：Ｎｏ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ５２０５に移行する。

【３７４１】

＜ステップＳ５２０３及びＳ５２０４＞

オープニング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２０２：Ｙｅｓ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、オープニング演出を開始させる処理を実行する（ステップＳ５２０３）。具体的には、ＭＰＵ５１は、図２５８のコマンド判定処理でのステップＳ４３１７の大当たり遊技演出設定処理において設定されたオープニング演出のうちの、図柄表示部３４１での表示演出を開始させる表示制御処理を実行し、スピーカ２６での音声演出を開始させる音声制御処理を実行し、装飾部２７でのランプ演出を開始させるランプ制御処理を実行する。

【３７４２】

そして、ＭＰＵ５１は、オープニング演出開始フラグをオフに設定し（ステップＳ５２０４）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【３７４３】

＜ステップＳ５２０５＞

オープニング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２０２：Ｎｏ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、オープニング演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５２０５）。オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであ

り、図２５８のコマンド判定処理でのステップＳ４３２２において、オープニング終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、オープニング演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【３７４４】

ＭＰＵ５１は、オープニング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２０５：Ｙｅｓ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ５２０６に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、オープニング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２０５：Ｎｏ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップＳ５２０８に移行する。

【３７４５】

＜ステップＳ５２０６及びＳ５２０７＞

オープニング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２０５：Ｙｅｓ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、オープニング演出を終了させる処理を実行する（ステップＳ５２０６）。具体的には、ＭＰＵ５１は、図２５８のコマンド判定処理でのステップＳ４３１７の大当たり遊技演出設定処理において設定されたオープニング演出のうちの、図柄表示部３４１での表示演出を終了させる表示制御処理を実行し、スピーカ２６での音声演出を終了させる音声制御処理を実行し、装飾部２７でのランプ演出を終了させるランプ制御処理を実行する。

【３７４６】

そして、ＭＰＵ５１は、オープニング演出終了フラグをオフに設定し（ステップＳ５２０７）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【３７４７】

＜ステップＳ５２０８＞

オープニング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２０５：Ｎｏ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５２０８）。ラウンド遊技演出開始フラグは、大当たり遊技のラウンド遊技演出を開始させるフラグであり、図２５９のコマンド判定処理でのステップＳ４３２４において、ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【３７４８】

ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２０８：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ５２０９に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２０８：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ５２１１に移行する。

【３７４９】

＜ステップＳ５２０９及びＳ５２１０＞

ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２０８：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出のラウンド遊技演出を開始させる処理を実行する（ステップＳ５２０９）。具体的には、ＭＰＵ５１は、図２５８のコマンド判定処理でのステップＳ４３１７の大当たり遊技演出設定処理において設定されたラウンド遊技演出のうちの、図柄表示部３４１での表示演出を開始させる表示制御処理を実行し、スピーカ２６での音声演出を開始させる音声制御処理を実行し、装飾部２７でのランプ演出を開始させるランプ制御処理を実行する。

【３７５０】

そして、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグをオフに設定し（ステップＳ５２１０）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【３７５１】

＜ステップＳ５２１１＞
　ラウンド遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２０８：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５２１１）。ラウンド遊技演出終了フラグは、大当たり遊技のラウンド遊技演出を終了させるフラグであり、図２５９のコマンド判定処理でのステップＳ４３２７において、ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。
【３７５２】
　ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２１１：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ５２１２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２１１：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップＳ５２１４に移行する。
【３７５３】
＜ステップＳ５２１２及びＳ５２１３＞
　ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２１１：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出を終了させる処理を実行する（ステップＳ５２１２）。具体的には、ＭＰＵ５１は、図２５８のコマンド判定処理でのステップＳ４３１７の大当たり遊技演出設定処理において設定されたラウンド遊技演出のうちの、図柄表示部３４１での表示演出を終了させる表示制御処理を実行し、スピーカ２６での音声演出を終了させる音声制御処理を実行し、装飾部２７でのランプ演出を終了させるランプ制御処理を実行する。
【３７５４】
　そして、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグをオフに設定し（ステップＳ５２１３）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。
【３７５５】
＜ステップＳ５２１４＞
　ラウンド遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２１１：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５２１４）。インターバル演出開始フラグは、大当たり遊技のインターバル演出を開始させるフラグであり、図２５９のコマンド判定処理でのステップＳ４３２９において、インターバル開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。
【３７５６】
　ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２１４：Ｙｅｓ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ５２１５に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２１４：Ｎｏ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ５２１７に移行する。
【３７５７】
＜ステップＳ５２１５及びＳ５２１６＞
　インターバル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２１４：Ｙｅｓ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出のインターバル演出を開始させる処理を実行する（ステップＳ５２１５）。具体的には、ＭＰＵ５１は、図２５８のコマンド判定処理でのステップＳ４３１７の大当たり遊技演出設定処理において設定されたインターバル演出のうちの、図柄表示部３４１での表示演出を開始させる表示制御処理を実行し、スピーカ２６での音声演出を開始させる音声制御処理を実行し、装飾部２７でのランプ演出を開始させるランプ制御処理を実行する

。
【３７５８】
　そして、ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグをオフに設定し（ステップＳ５２１６）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。
【３７５９】
＜ステップＳ５２１７＞
　インターバル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２１４：Ｎｏ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５２１７）。インターバル演出終了フラグは、大当たり遊技のインターバル演出を終了させるフラグであり、図２５９のコマンド判定処理でのステップＳ４３３１において、インターバル終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、インターバル演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。
【３７６０】
　ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２１７：Ｙｅｓ）、即ちインターバル演出を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ５２１８に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２１７：Ｎｏ）、即ちインターバル演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップＳ５２２０に移行する。
【３７６１】
＜ステップＳ５２１８及びＳ５２１９＞
　インターバル演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２１７：Ｙｅｓ）、即ちインターバル演出を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、インターバル演出を終了させる処理を実行する（ステップＳ５２１８）。具体的には、ＭＰＵ５１は、図２５８のコマンド判定処理でのステップＳ４３１７の大当たり遊技演出設定処理において設定されたインターバル演出のうちの、図柄表示部３４１での表示演出を終了させる表示制御処理を実行し、スピーカ２６での音声演出を終了させる音声制御処理を実行し、装飾部２７でのランプ演出を終了させるランプ制御処理を実行する。
【３７６２】
　そして、ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグをオフに設定し（ステップＳ５２１９）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。
【３７６３】
＜ステップＳ５２２０＞
　インターバル演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２１７：Ｎｏ）、即ちインターバル演出を終了するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５２２０）。エンディング演出開始フラグは、エンディング演出を開始させるフラグであり、図２５９のコマンド判定処理でのステップＳ４３３３において、エンディング開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、エンディング演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。
【３７６４】
　ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２２０：Ｙｅｓ）、即ちエンディング演出を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ５２２１に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２２０：Ｎｏ）、即ちエンディング演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ５２２３に移行する。
【３７６５】
＜ステップＳ５２２１及びＳ５２２２＞
　エンディング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２２０：Ｙｅｓ）、即ちエンディング演出を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、大当たり

遊技演出のエンディング演出を開始させる処理を実行する（ステップＳ５２２１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、図２５８のコマンド判定処理でのステップＳ４３１７の大当たり遊技演出設定処理において設定されたエンディング演出のうちの、図柄表示部３４１での表示演出を開始させる表示制御処理を実行し、スピーカ２６での音声演出を開始させる音声制御処理を実行し、装飾部２７でのランプ演出を開始させるランプ制御処理を実行する。

【３７６６】

ここで、エンディング演出は、大当たり遊技において、可動体である開閉扉３１９が大当たり種別に対応するラウンド遊技回数に応じて、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である作動位置との間で往復動作される一連の特定動作が実行される開閉実行モードの終了後に、開閉扉３１９とは異なる制御対象である図柄表示部３４１において実行される表示演出である。このエンディング演出では、例えば当該大当たり遊技が実行される契機となった大当たり種別を特定可能な情報、当該大当たり遊技での出玉数、大当たりの連荘回数、大当たり連荘中の総出玉数を表示することができる。また、エンディング演出では、当該大当たり遊技が実行される契機となった大当たり種別を特定可能な情報を表示してもよい。例えば、当該大当たり遊技が実行される契機となった大当たり種別が、確変大当たりであること（当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行されること）、又は通常大当たりであること（当該大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行されること）を特定可能な情報を表示してもよい。前者の情報は、例えば可動体である開閉扉３１９が戻り側位置である待機位置に位置された状態で開閉扉３１９が可動停止されることで開閉実行モードが終了された後に第１の制御を行うことで「○○ＲＵＳＨ突入」などの文字画像によって表示される。一方、後者の情報は、例えば可動体である開閉扉３１９が戻り側位置である待機位置に位置された状態で開閉扉３１９が可動停止されることで開閉実行モードが終了された後に第２の制御を行うことで「○○チャンスモード突入」などの文字画像によって表示される。このように、エンディング演出において当該大当たり遊技が実行される契機となった大当たり種別を特定可能な情報が表示されることで、当該大当たり種別を遊技者が失念した場合であっても、当該大当たり種別をエンディング演出によって再認識することが可能になる。

【３７６７】

そして、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグをオフに設定し（ステップＳ５２２２）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【３７６８】

＜ステップＳ５２２３＞

エンディング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２２０：Ｎｏ）、即ちエンディング演出を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５２２３）。エンディング演出終了フラグは、大当たり遊技のエンディング演出を終了させるフラグであり、図２５９のコマンド判定処理でのステップＳ４３３５において、エンディング終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、エンディング演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【３７６９】

ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２２３：Ｙｅｓ）、即ちエンディング演出を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ５２２４に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２２３：Ｎｏ）、即ちエンディング演出を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【３７７０】

＜ステップＳ５２２４及びＳ５２２５＞

エンディング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２２３：Ｙｅｓ）、即ちエンディング演出を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、エンディ

ング演出を終了させる処理を実行する（ステップＳ５２２４）。具体的には、ＭＰＵ５１は、図２５８のコマンド判定処理でのステップＳ４３１７の大当たり遊技演出設定処理において設定されたエンディング演出のうちの、図柄表示部３４１での表示演出を終了させる表示制御処理を実行し、スピーカ２６での音声演出を終了させる音声制御処理を実行し、装飾部２７でのランプ演出を終了させるランプ制御処理を実行する。

【３７７１】

そして、ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグをオフに設定し（ステップＳ５２２５）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【３７７２】

以上のように、本発明では、始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選手段での抽選結果に応じて、表示手段での１の特定演出の表示中に可動制御手段によって可動手段に対する１の可動態様が決定される。また、本発明では、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、１の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される。

【３７７３】

さらに、本発明では、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、１の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第１位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定される。このように、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、１の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第１位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定されることで、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、可動制御手段によって可動手段が初期位置側である第１位置又はその近傍に位置される毎に、判定手段によって終了条件が成立しているか否かが判定される。また、本発明では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において判定手段によって終了条件が成立していると判定される場合、終了手段によって、第１位置又はその近傍に位置する可動手段の可動が停止されて一連の特定動作が終了される。即ち、本発明では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、特定情報に基づく可動手段に対する全ての可動制御を終了する前であっても、第１位置又はその近傍に可動手段が位置される毎に、終了条件が成立することを条件に、終了手段によって可動手段の可動を停止させて一連の特定動作を終了させることができる。これにより、可動手段の一連の特定動作の実行中に終了条件が成立する場合、終了条件成立後に可動手段が第１位置又はその近傍に位置された段階で、特定情報に基づく可動手段の可動を停止して一連の特定動作を終了させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立していると判断される場合に、即座に可動手段の一連の特定動作を終了させることができるため、可動手段の終了制御を円滑に行うことができる。そのため、本発明では、可動手段の一連の特定動作から次動作に円滑に移行することができるため、一連の特定動作の終了条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動手段の一連の特定動作を終了させることができる。従って、可動手段の一連の特定動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、一連の特定動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、一連の特定動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

【３７７４】

より具体的には、本実施形態では、入球始動部としての第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として抽選処理によって実行される大当たり抽選の結果を報知する第１特図遊技又は第２特図遊技において、表示制御処理としての特図遊技演出

設定処理によって表示演出が設定され、表示制御処理としての表示制御装置６での表示変動パターンコマンドを受信した場合の処理によって図柄表示部３４１において表示演出が実行される。また、本実施形態では、可動体制御処理としての役物動作演出設定処理によって表示演出の実行中の可動体としての可動回転役物部材３７の可動態様が複数の可動態様Ａ～Ｄから決定され、可動体制御処理としての可動回転役物制御処理によって表示演出の実行中に可動体としての可動回転役物部材３７が複数の可動態様Ａ～Ｄから決定される１の可動態様に基づいて可動される。

【３７７５】

また、本実施形態では、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける連続的動作としての共通の動作であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンＡ～Ｃでの動作に関しては１つの駆動データ１（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて可動体としての可動回転役物部材３７が可動され、駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了後には、各可動態様Ａ～Ｄに応じた個別の駆動データ２～５の情報に基づいて連続的動作としての駆動パターンＤ～Ｇのいずれかで可動体としての可動回転役物部材３７が可動される。このように、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作に関しては１つの駆動データ１の情報に基づいて可動回転役物部材３７が可動されることで、１の可動態様Ａ～Ｄに対して使用される駆動データ量を少なくできるためにメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動回転役物部材３７を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶などの制御負担が軽減される。

【３７７６】

そして、本実施形態では、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンＡ～Ｃでの動作が１つの駆動データ１（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて実行される場合、駆動側位置である中間作動位置１又は中間作動位置２から戻り側位置である待機位置又は中間作動位置１に、可動回転役物部材３７が復帰されるタイミングで、共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了判定条件が成立しているか否かが、即ち遊技者により操作ボタン２０の操作が行われたか否かが判断される。そして、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了判定条件が成立していない場合には、引き続き、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作が継続される。一方、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了判定条件が成立している場合（遊技者による操作ボタン２０に対する操作がある場合）には、駆動データ１（役物動作シナリオデータ）の情報に基づく可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の途中であっても、可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作を終了する。そして、告知内容に従って決定される各可動態様Ａ～Ｄに応じた個別の駆動データ２～５の情報に基づいて、連続的動作としての個別の動作である駆動パターンＤ～Ｇでの動作で可動体としての可動回転役物部材３７が可動される。

【３７７７】

このように、本実施形態では、駆動データ１（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作が１つの駆動データ１（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて実行される場合、駆動側位置から戻り側位置に、可動回転役物部材３７が復帰されるタイミングで、共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了判定条件が成立しているか否か（遊技者により操作ボタン２０の操作が行われたか否か）が判断される。つまり、共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの可動回転役物部材３７の動作において、可動回転役物部材３７が戻り側位置に位置される毎に、終了判定条件の成立の有無である遊技者による操作ボタン２０に対する操作の有無が判断される。また、本実施形態では、共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの可動回転役物部材３７の動作において、終了判定条件が成立していると判断される場合（遊技者による操作ボタン２０に対する操作があったと

判断される場合）、戻り側位置に位置する可動回転役物部材３７の可動が停止されて共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作が終了される。これにより、共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの可動回転役物部材３７の動作の実行中に共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了判定条件が成立する場合、終了判定条件成立後に可動回転役物部材３７が戻り側位置に位置された段階で、可動回転役物部材３７の可動を停止して共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作を終了させることができる。その結果、駆動パターンＡ～Ｃでの共通の動作の終了判定条件が成立していると判断される場合に、即座に可動回転役物部材３７の駆動パターンＡ～Ｃでの共通の動作を終了させることができる。そのため、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の終了判定条件の成立から即座に次の動作に移行することができる。その結果、複数の可動態様Ａ～Ｄの終了判定条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動回転役物部材３７の動作を終了させ、可動体を次動作に円滑に移行させることができる。従って、可動回転役物部材３７の共通の動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、共通の動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、共通の動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、第１特図遊技又は第２特図遊技における表示演出の実行中に、可動回転役物部材３７が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回転役物部材３７を動作させることが可能になる。

【３７７８】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１～第１２の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【３７７９】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【３７８０】

［第１４の実施形態］

遊技機では、利益状態の異なる各種の遊技状態が設定されることで、遊技に対する興趣の向上が図られている。遊技機においては、各遊技状態の移行制御を好適に行うと共に、遊技者に不要な不利益を与えることが無いよう制御されることが望まれている。

【３７８１】

本発明に係る遊技機は、上記課題を解決するために、

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段を備え、

第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技と、を実行可能であり、

図柄の変動遊技を実行可能な表示手段と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段と、

前記変動遊技の結果が所定結果である場合に利益遊技として特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段と、特定入球領域とを備える第２入球手段と、

前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技を実行する特

定期間遊技実行手段と、
を備え、
前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態に前記制御状態を変更することを行っている。

【３７８２】
利益遊技は、遊技者に何らかの利益を付与し得る遊技であればよい。利益遊技としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大入賞口（可変入賞口）が開放される遊技、大入賞口に設けられるＶ入賞口が開放され得る遊技、大当たり遊技、確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）を発生させる確変大当たり遊技、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）を発生させる時短大当たり遊技、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）を発生させる通常大当たり遊技、潜伏確変遊技状態（高確率モードかつ低頻度サポートモード）を発生させる潜伏確変大当たり遊技、大入賞口に設けられるＶ入賞口への遊技球の入球により確変遊技状態を発生させる大当たり遊技、大入賞口に設けられるＶ入賞口への遊技球の入球により時短遊技状態を発生させる大当たり遊技、大当たり遊技における大入賞口が開放されるラウンド遊技、大入賞口に設けられるＶ入賞口が開放されるラウンド遊技、大入賞口が短時間開放される小当たり遊技、大入賞口に設けられるＶ入賞口への遊技球の入球により大当たりを発生させる小当たり遊技、大入賞口（可変入賞口）外に設けられる特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて実行される遊技、特電始動口に遊技球が入球することに基づいて実行される特電入賞口が開放される特電始動遊技、電動役物の作動によって開放される入賞口に遊技球が入球することに基づいて実行される遊技、電動役物の作動によって開放される入賞口に遊技球が入球することに基づいて実行される特別図柄の変動遊技、電動役物の作動によって開放される入賞口に遊技球が入球することに基づいて実行される飾り図柄の変動遊技、スルーゲートに遊技球が入球することに基づいて実行される普通図柄の変動遊技、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【３７８３】
特別遊技は、変動遊技の結果が所定結果である場合に付与され得る遊技であればよい。特別遊技としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大入賞口（可変入賞口）が開放される遊技、大入賞口に設けられるＶ入賞口が開放され得る遊技、大当たり遊技、確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）を発生させる確変大当たり遊技、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）を発生させる時短大当たり遊技、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）を発生させる通常大当たり遊技、潜伏確変遊技状態（高確率モードかつ低頻度サポートモード）を発生させる潜伏確変大当たり遊技、大入賞口に設けられるＶ入賞口への遊技球の入球により確変遊技状態を発生させる大当たり遊技、大入賞口に設けられるＶ入賞口への遊技球の入球により時短遊技状態を発生させる大当たり遊技、大当たり遊技における大入賞口が開放されるラウンド遊技、大入賞口に設けられるＶ入賞口が開放されるラウンド遊技、大入賞口が短時間開放される小当たり遊技、大入賞口に設けられるＶ入賞口への遊技球の入球により大当たりを発生させる小当たり遊技、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【３７８４】
特定期間遊技は、特別遊技とは異なる遊技であって、開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて実行される遊技であればよい。特定期間遊技としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大入賞口（可変入賞口）外に設けられる特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて実行される遊技、特電始動口に遊技球が入球することに基づいて実行される特電大入賞口が開放される特電始動遊技、電動役物の作動によって開放される入賞口に遊技球が入球することに基づいて実行される遊技、電動役物の作動によって開放される入賞口に遊技球が入球することに基づいて実行される特別図柄の変動遊技、電動役物の作動によって開放される入賞

口に遊技球が入球することに基づいて実行される飾り図柄の変動遊技、スルーゲートに遊技球が入球することに基づいて実行される普通図柄の変動遊技、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【３７８５】

特定遊技状態は、特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される遊技状態であればよい。特定遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）、大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態、通常遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態（ｂ時短遊技状態）、上限回数が規定された確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態、上限回数が規定された確変遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態、上限回数が規定された時短遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態、上限回数が規定された時短遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【３７８６】

所定遊技状態は、特定遊技状態とは異なる遊技状態であればよい。所定遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）、潜伏確変遊技状態（高確率モードかつ低頻度サポートモード）、通常遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）、大当たり遊技の終了後に移行される確変遊技状態、変動遊技の回数に上限がある確変遊技状態、変動遊技の回数に上限がない確変遊技状態、変動遊技の回数に上限がある時短遊技状態、変動遊技の回数に上限がない時短遊技状態、大当たり遊技の終了後に移行される時短遊技状態（ａ時短遊技状態）、通常遊技状態から移行される時短遊技状態、通常遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態（ｂ時短遊技状態）、特別図柄又は飾り図柄の変動遊技において特定の図柄が停止した場合に移行される時短遊技状態（ｃ時短遊技状態）、大当たり遊技の終了後に移行される通常遊技状態、時短遊技状態から移行される通常遊技状態、ａ時短遊技状態から移行される通常遊技状態、ｂ時短遊技状態から移行される通常遊技状態、ｃ時短遊技状態から移行される通常遊技状態、確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態、時短遊技状態から移行される大当たり遊技状態、潜伏確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態、時短遊技状態から移行される大当たり遊技状態、確変遊技状態から移行される小当たり遊技状態、時短遊技状態から移行される小当たり遊技状態、潜伏確変遊技状態から移行される小当たり遊技状態、時短遊技状態から移行される小当たり遊技状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【３７８７】

第１制御状態は、始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態が特定遊技状態に対応していない制御状態であればよい。第１制御状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）に対応した始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態（低確率モー

ドかつ高頻度サポートモード）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、潜伏確変遊技状態（高確率モードかつ低頻度サポートモード）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、潜伏確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、潜伏確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、潜伏確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される確変遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある確変遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がない確変遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がない確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がない確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がない確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある時短遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がない時短遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がない時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がない時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がない時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される

時短遊技状態（ａ時短遊技状態）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、ａ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ａ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ａ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態から移行される時短遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、通常遊技状態から移行される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態から移行される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態から移行される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態（ｂ時短遊技状態）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、ｂ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｂ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｂ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、特別図柄又は飾り図柄の変動遊技において特定の図柄が停止した場合に移行される時短遊技状態（ｃ時短遊技状態）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、ｃ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｃ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｃ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ａ時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、ａ時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ａ時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ａ時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｂ時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、ｂ時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｂ時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｂ時短遊技

状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｃ時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、ｃ時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｃ時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｃ時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【３７８８】

第２制御状態は、始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態が特定遊技状態に対応した制御状態であればよい。第２制御状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、通常遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態において大当たり遊技を実行する

ことなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態（ｂ時短遊技状態）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、ｂ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｂ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｂ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、上限回数が規定された確変遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された確変遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された確変遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された確変遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、上限回数が規定された確変遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された確変遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された確変遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された時短遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、上限回数が規定された時短遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された時短遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された時短遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された時短遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、上限回数が規定された時短遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された時短遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された

時短遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【３７８９】

ところで、遊技機においては、大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく通常遊技状態での特図変動の回数が規定回数に到達した場合に、時短遊技状態（第１利益遊技状態制御としての、いわゆるｂ時短遊技状態）に移行するものがある。ｂ時短遊技状態は、特図大当たり遊技が実行されるか、特図大当たり遊技が実行されること上限回数の特図遊技が実行された場合に終了する。また、特図大当たり遊技が実行されることなく上限回数の特図遊技が実行されることでｂ時短遊技状態が終了する場合には通常遊技状態に移行する。

【３７９０】

しかしながら、遊技機では、ｂ時短遊技状態から移行される通常遊技状態では、当該通常遊技状態に移行されてから特図大当たり遊技が実行されることなく特図変動の回数が規定回数に到達した場合であっても、再びｂ時短遊技状態に移行されることはない。即ち、ｂ時短遊技状態から移行される通常遊技状態ではｂ時短遊技状態が発生せず（第１補助状態制御）、特図大当たり遊技の終了後や確変遊技状態の終了後に移行される通常遊技状態ではｂ時短遊技状態が発生し得る（第２補助状態制御）。そのため、先に特図大当たり遊技が実行されてから、次に特図大当たり遊技が実行されるまでの間では、ｂ時短遊技状態が１回しか発生し得ない。

【３７９１】

これに対して、本発明では、図柄の変動遊技の始動条件の成立を補助する補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態において、所定期間の開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて利益遊技としての特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技が終了した場合に、第１制御状態から特定遊技状態に対応した第２制御状態に制御状態が変更される。即ち、本発明では、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態にであっても、開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球を入球させて所定の特定期間遊技実行させることで、補助手段に対する制御状態が第２制御状態である特定遊技状態を発生させることが可能である。これにより、特定遊技状態が終了した場合であっても再び特定遊技状態を発生させることが可能になるため、特定遊技状態が終了して特定遊技状態が発生しないことを理由に遊技機が放置されることが防止され、当該遊技機の稼働率の低下が抑制される。

【３７９２】

より具体的には、本実施形態では、遊技者に対して遊技利益として大利益遊技である特図大当たり遊技及び小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技が付与され得る。大利益遊技としての特図大当たり遊技は、始動手段としての第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行され、可変入賞口３１６が複数回開閉されることで多量の遊技球の獲得が可能な遊技者にとっての利益が大きい遊技である。一方、小利益遊技としてのＶ入賞大当たり遊技は、第１入球手段としての特電始動口３７への遊技球の入球に基づいて実行される特電始動遊技において、第２入球手段が備える開閉手段としての特電開閉扉３８２の作動によって開放される第２入球手段が備える特定入球領域としての特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球した場合に実行され、特電大入賞口３８１への遊技球の入球が可能であるが、特電大入賞口３８１への遊技球の入球によって獲得可能な遊技球が少なく遊技者にとっての利益が小さい遊技である。また、本実施形態では、特電始動口３７、特電大入賞口３８１及び特電Ｖ入賞口３８３は、遊技盤３１の右側領域に設定される特定の流路としての第２流路３９２を流下する遊技球が入球可能な位置に設けられている。つまり、小利益遊技としてのＶ入賞大当たり遊技は、第２流路３９２に遊技球を打ち出すことで実行され得る。

【３７９３】
さらに、本実施形態では、小利益遊技としてのＶ入賞大当たり遊技が終了した場合、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生させることが可能な変動遊技としての特図遊技の回数として最大値がセットされる。ここで、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態は、第２入賞口３１５を開閉する補助手段としての電動役物３１５ｂの開閉頻度（電動役物３１５ｂによる第２入賞口３１５への入球サポート頻度）が低い第２補助状態制御である低頻度サポートモードにおいて、大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく所定回数（例えば１０００回）の特図遊技が実行される場合に移行される上限回数（例えば１０００回）が規定された時短遊技状態である。つまり、本実施形態では、遊技者が第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態に移行させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされる。
【３７９４】
そして、本実施形態では、遊技者が第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされることで、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態において大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく上限回数の特図遊技が実行された場合にｂ時短遊技状態から通常遊技状態に移行され、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態が発生しない第１補助状態制御となった場合であっても、遊技者が第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生可能な第２補助状態制御である状態を遊技者の意図によって発生させることができる。このように、本実施形態では、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生させることが可能な第２補助状態制御である状態を遊技者が発生させることができるため、大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態が終了した遊技機に対する稼働率を向上させることが可能になる。
【３７９５】
また、本実施形態では、遊技者が第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされるため、遊技者が第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生可能な第２補助状態制御である状態で遊技を終了する場合には、遊技者が遊技を終了する前に第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しを継続することで小利益遊技としてのＶ入賞大当たり遊技を実行させることによって、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生可能な第２補助状態制御である状態で当該遊技者によって実行された特図遊技の回数をクリアすることができる。これにより、遊技者は、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生可能な第２補助状態制御である状態で遊技者が遊技を実行したことによって受けた不利益が他者の利益となることを防止することができる。つまり、遊技者は、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生可能な第２補助状態制御である状態で実行された特図遊技の回数だけ、時間、金銭、労力などを投資しており、そのような投資が、当該遊技機で後に遊技を行う他者の利益となること、即ちいわゆるハイエナ行為の対象となること）を、第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しの継続により、遊技者の意図によって防止することができる。
【３７９６】
以下、本実施形態について、図２９１～図３２７を参照して前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第１の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。
【３７９７】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、利益遊技としての「遊技利益」を備え、また特別遊技としての「大利益遊技」を備え、また特定期間遊技としての「小利益遊技」を備え、また特定遊技状態としての「第１利益遊技状態制御」を備え、また所定遊技状態と

しての「第２利益遊技状態制御」を備え、また第１制御状態としての「第１補助状態制御」を備え、また第２制御状態としての「第２補助状態制御」を備える。

【３７９８】

［遊技機１０の構成］

まず、図２９１～図２９３を参照しつつ遊技機１０の構成について説明する。ここで、図２９１は本実施形態に係る遊技機１０の遊技盤３１の一例を示す正面図、図２９２及び図２９３は図２９１に示す遊技機３１の特電大入賞装置３８を説明するための図である。

【３７９９】

［前面枠１１の構成］

図１～図３に示すように、前面枠１１は、操作ボタン２０、選択決定部２１、発射ハンドル２２、上皿２３、下皿２４、パネル２５、スピーカ２６、及び電飾部２７などを備える。

【３８００】

発射ハンドル２２は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機１０では、遊技者による発射ハンドル２２に対するとして回転操作がなされた場合に、その回転操作量に応じた強さで発射手段としての遊技球発射機構３２から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。例えば、遊技者による発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作に応じて、第１方向である遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す第１の遊技としての左打ち遊技、及び第２方向である遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す第２の遊技としての右打ち遊技を実行することができる。また、本実施形態では、右打ち遊技として、後述の分離部３９３よりも右側に遊技球を打ち出す強右打ち遊技と、分離部３９３よりも左側に遊技球を打ち出す弱右打ち遊技とを実行可能である。

【３８０１】

そして、本実施形態では、通常遊技状態では、始動手段としての第１入賞口３１４に遊技球を入球させて変動遊技としての第１特図遊技を実行するために左打ち遊技が奨励される。また、確変遊技状態及び各種時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態）では、スルーゲート３１７及び始動手段としての第２入賞口３１５に遊技球を入球させて変動遊技としての第２特図遊技を実行するために強右打ち遊技が奨励され、遊技者とっての遊技利益である大利益遊技としての特図大当たり遊技では、後述の第１流路３９１に遊技球を流下させて可変入賞口３１６に遊技球を入球させるために強右打ち遊技が奨励される。また、後述の特電始動口３７に遊技球を入球させて特電始動遊技を実行させ、後述の特電大入賞装置３８の特電Ｖ入賞口３８３に遊技球を入球させてＶ入賞大当たり遊技を実行させるために弱右打ち遊技が奨励される。そのため、遊技者は、遊技状態に応じて奨励される所定の遊技操作を発射ハンドル２２に対して実行することで不利益の発生を防止することができる。

【３８０２】

［内枠１２の構成］

図２３０に示すように、遊技盤３１には、内レール３１１と、外レール３１２と、左右の一般入賞口３１３と、始動手段としての第１入賞口３１４及び第２入賞口３１５と、スルーゲート３１７と、アウト口３１８と、表示手段としての図柄表示部３４１と、表示手段としての第１特別図柄表示部３６２及び第２特別図柄表示部３６３を有するメイン表示部３６と、特電始動口３７と、特電大入賞装置３８と、可変入賞口３１６と、第１流路３９１と、特定の経路としての第２流路３９２と、が設けられている。

【３８０３】

内レール３１１及び外レール３１２は、発射された遊技球を遊技盤３１の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。そして、内レール３１１及び外レール３１２から発射された後、遊技盤３１の左側領域を流下する遊技球は、左側の一般入賞口３１３及び第１入賞口３１４に入球可能であり、遊技盤３１の右側領域を流下する遊技球は、右側の一般入賞口３１３、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、スルーゲート３１７、特電始動口３７、特電大入賞装置３８に入球可能である。一方、左右の一般入賞口３１３、

第１入賞口３１４、特定入球領域である第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、特電始動口３７又は特電大入賞装置３８に入球しなかった遊技球はアウト口３１８から排出される。そして、左右の一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、特電始動口３７又は特電大入賞装置３８に遊技球が入球すると、予め設定された数の賞球が払い出される。例えば、図２９４（Ｂ）に示すように、左右の一般入賞口３１３に入球した場合の賞球数は１０個、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入球した場合の賞球数は３個、可変入賞口３１６に入球した場合の賞球数は１０個、特電始動口３７に入球した場合の賞球数は１個、特電大入賞装置３８（後述の特定入賞領域としての特電Ｖ入賞口３８３又は特電通常入賞口３８４）に入球した場合の賞球数は１個である。なお、スルーゲート３１７に遊技球が入球された場合の賞球数は０個である。

【３８０４】

また、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に遊技球が入球することに基づいて、メイン制御ユニット３３１（主制御装置４のＭＰＵ４１）により、特図大当たり抽選に関する処理が実行される。そして、メイン制御ユニット３３１によって特図大当たり抽選を行った場合、遊技者に対する遊技利益として、大利益遊技とは異なる特定期間の小利益遊技としての特図遊技を実行し、特図大当たり抽選の結果を報知する。具体的には、第１入賞口３１４に遊技球が入球することを契機とする特図大当たり抽選の結果は、第１特別図柄表示部３６２において第１特図が変動表示される小利益遊技としての特定期間の第１特図遊技において報知される。一方、スルーゲート３１７に遊技球が入球することを契機として開閉実行手段により開閉手段である電動役物３１５ｂが所定期間開放されることで開状態とされた第２入賞口３１５に遊技球が入球することに基づいて実行される特図大当たり抽選の結果は、特定期間遊技実行手段によって、第２特別図柄表示部３６３において第２特図が変動表示される小利益遊技としての特定期間の第２特図遊技において報知される。

【３８０５】

また、特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、小利益遊技としての当該特図遊技の終了後に、遊技者に対する遊技利益として大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行される。この特図大当たり遊技では、開閉実行モードにおいて所定回数（例えば５回又は１６回）のラウンド遊技が繰り返し実行される。各ラウンド遊技では、開閉手段である開閉扉３１９が、可変入賞口３１６を閉状態とする待機位置と、可変入賞口３１６を開状態とする作動位置との間で切り替えられる。つまり、開閉実行モードでは、複数のラウンド遊技数（例えば５回又は１６回）から大当たり抽選の結果に応じてラウンド遊技数が決定され、決定された数のラウンド遊技が実行されることで、開閉扉３１９が繰り返し作動される。このように、特図大当たり遊技では、開閉扉３１９によって可変入賞口３１６が繰り返し開放されるため、特図大当たり遊技は、遊技利益として多量の賞球の払い出しが期待できる大利益遊技である。

【３８０６】

ここで、第２の遊技としての右打ち遊技を実行可能とする遊技盤３１の右側領域は、樹脂製などの分離部３９３によって２つの遊技領域に分離されている。なお、分離部３９３は、複数の釘を打設することによって設けることもできる。遊技盤３１の右側領域における２つの遊技領域は、右打ち遊技において遊技球が流下する特定の経路を規定するものであり、各遊技領域には、第１入球手段及び第２入球手段が設けられている。

【３８０７】

遊技盤３１の右側領域における分離部３９３の右側に設定される遊技領域としての第１領域には、特定の経路として第１流路３９１が規定される。また、第１領域には、第１入球手段としてスルーゲート３１７が設けられ、第２入球手段が備える特定入球領域として第２入賞口３１５が設けられている。そのため、右打ち遊技において第１流路３９１を流下する遊技球は、スルーゲート３１７及び第２入賞口３１５に入球可能である。また、第２入賞口３１５には、第２入球手段が備える開閉手段として電動役物３１５ｂが設けられている。この電動役物３１５ｂは、第２入賞口３１５を閉状態と開状態とに切り替えるものである。

【３８０８】
スルーゲート３１７に遊技球が入球した場合、賞球の払い出しはないが、スルーゲート３１７に遊技球が入球することを契機として普図当たり抽選に関する処理が実行され、普通図柄が変動表示されることで、普図当たり抽選の結果を報知する利益遊技としての普図遊技が実行される。そして、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合には、開閉実行手段により第２入賞口３１５が所定期間開放される利益遊技としての普図当たり遊技に対する処理が実行される。この普図当たり遊技では、電動役物３１５ｂが作動されることで、第２入賞口３１５が開放される。つまり、電動役物３１５ｂに対する開閉制御処理が実行されることで、複数の可動態様（例えば０．１秒の短開放、６秒の長開放（図１２（Ａ）及び図１２（Ｂ）参照））から１の可動態様が決定され、普図当たり遊技において、１の可動態様に応じて、電動役物３１５ｂが、第２入賞口３１５が閉鎖される待機位置と、第２入賞口３１５が開放される作動位置との間で作動されることで、第２入賞口３１５の閉状態と開状態とが切り替えられる。このように、普図当たり遊技において第２入賞口３１５が開放されることで第２入賞口３１５への遊技球の入球が可能になる。
【３８０９】
また、スルーゲート３１７の上方には複数の釘が打設され、スルーゲート３１７に遊技球が入球可能な流路と、スルーゲート３１７に遊技球が入球不能な流路とが設定されており、遊技盤３１の右側領域に打ち出されて第１流路３９１を流下する遊技球の一部が、スルーゲート３１７に入球する。また、第２入賞口３１５の上方には複数の釘が打設され、第２入賞口３１５に遊技球が入球可能な流路と、第２入賞口３１５に遊技球が入球不能な流路とが設定されており、遊技盤３１の右側領域に打ち出されて第１流路３９１を流下する遊技球の一部が、スルーゲート３１７への遊技球の入球に基づいて第２入賞口３１５が開放された場合に第２入賞口３１５に入球する。前述のように、スルーゲート３１７に遊技球が入球した場合の賞球数は０個である。また、前述のように、第２入賞口３１５に遊技球が入球した場合の賞球数は３個であり（図２９４（Ｂ）参照）、第２入賞口３１５が開状態となる時間は、短開放で０．１秒、長開放で６秒である（図１２（Ｃ）及び図２９４（Ｄ）参照）。そして、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態、ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態）及び低頻度サポートモード（通常遊技状態）のいずれにおいても、第１の遊技として、遊技球を遊技盤３１の右側領域に打ち出して遊技球を特定の経路である第１流路３９１において流下させる遊技を実行する場合、連続的な遊技球の打ち出しによって特定数の遊技球を第１流路３９１において流下させると、遊技者が獲得可能な利益遊技球数が前記特定数よりも少なくなるように構成されている。これにより、高頻度サポートモード（確変遊技状態、ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態）及び低頻度サポートモード（通常遊技状態）において、遊技球を第１流路３９１に流下させることで遊技球が増加することが防止される。つまり、遊技球の流下領域は、遊技者による発射ハンドル２２に対する回転操作量によって自由に調整可能であるため、遊技者はいつでも自由に特定の経路である第１流路３９１において遊技球が流下されるように遊技球の打ち出しを行うことが可能であるが、遊技球を第１流路３９１に流下させても遊技者の持ち球が増加しないように構成されていることで、遊技球を第１流路３９１に流下させる打ち出し方法が攻略打法となることが防止される。
【３８１０】
遊技盤３１の右側領域における分離部３９３の左側に設定される遊技領域としての第２領域には、特定の経路として第２流路３９２が規定される。また、第２領域には、第１入球手段として特電始動口３７が設けられ、特電始動口３７の下方には第２入球手段として特電大入賞装置３８が設けられている。そのため、右打ち遊技において第２流路３９２を流下する遊技球は、特電始動口３７及び特電大入賞装置３８に入球可能である。
【３８１１】
特電始動口３７は、遊技球の入球によって特電大入賞装置３８を作動させるものであり、後述の特電大入賞装置３８の特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球可能な特電始動遊技を実行する契機を与えるものである。特電始動口３７には、特電始動口３７に遊技球が入球

したことを検知する入球センサ３７ａ（図２９４参照）が設けられている。
【３８１２】
なお、特電始動遊技において特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球された場合、即ち入球センサ３７ａ（図２９４参照）によって遊技球が検知された場合、遊技利益として小利益遊技である後述のＶ入賞大当たり遊技が実行される。
【３８１３】
ここで、図２３２（Ａ）は、特電大入賞装置３８の正面図であり、図２３２（Ｂ）は、特電大入賞装置３８の縦断面図であり、図２３２（Ｃ）は、図２３２（Ａ）のＸ１－Ｘ１線に沿う特電大入賞装置３８の断面図であり、図２３２（Ｄ）は、図２３２（Ａ）のＸ２－Ｘ２線に沿う特電大入賞装置３８の断面図であり、図２３３（Ａ）は、特電大入賞装置３８の特電開閉扉３８２が開放され特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球可能な状態での図２３２（Ｃ）に対応する断面図であり、図２３３（Ｂ）は、特電大入賞装置３８の特電開閉扉３８２が開放され特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球不能な状態での図２３２（Ｃ）に対応する断面図であり、図２３３（Ｃ）は、特電大入賞装置３８の特電開閉扉３８２が開放され特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球不能な状態での図２３２（Ｄ）に対応する断面図である。
【３８１４】
図２３２（Ａ）及び図２３２（Ｂ）に示すように、特電大入賞装置３８は、特電大入賞口３８１、特電開閉扉３８２、特定入球領域である特電Ｖ入賞口３８３、特電通常入賞口３８４、及び開閉手段であるＶ入賞口開閉扉３８５を備える。
【３８１５】
特電大入賞口３８１は、遊技盤３１の前面側に開放している。特電開閉扉３８２は、図２３２（Ｃ）及び図２３２（Ｄ）に示す特電大入賞口３８１に遊技球が入球不能な閉状態と、図２３２（Ａ）及び図２３２（Ｃ）に示す特電大入賞口３８１に遊技球が入球可能な開状態とを切り替える。
【３８１６】
図２３２（Ａ）に示すように、特電Ｖ入賞口３８３には、開閉手段であるＶ入賞口開閉扉３８５によって特電Ｖ入賞口３８３が開状態とされる場合に、特電大入賞口３８１から入球された遊技球の入球が可能である。また、特電Ｖ入賞口３８３には、特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことを検知する入球センサ３８３ａ（図２９４参照）が設けられている。
【３８１７】
また、図２３２（Ｂ）に示すように、特電Ｖ入賞口３８３には、Ｖ入賞口開閉扉３８５によって特電Ｖ入賞口３８３が閉状態とされる場合に、特電大入賞口３８１から入球された遊技球の入球が不能である一方、図２３２（Ｃ）に示すように、特電通常入賞口３８４には、特電大入賞口３８１から入球された遊技球の入球が可能である。また、特電通常入賞口３８４には、特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことを検知する入球センサ３８４ａ（図２９４参照）が設けられている。
【３８１８】
特電大入賞装置３８は、第１入球手段である特電始動口３７に遊技球が入球されることに基づいて、小利益遊技である特電始動遊技を実行するために作動される。この特電始動遊技では、特電大入賞口３８１が特電開閉扉３８２によって閉状態と開状態との間で切り替えられることによって、特電大入賞口３８１に遊技球が入球可能である。
【３８１９】
また、特電大入賞装置３８は、特電始動遊技において特電大入賞装置３８の特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球されることに基づいて、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技を実行するために作動される。このＶ入賞大当たり遊技では、特電大入賞口３８１が特電開閉扉３８２によって閉状態と開状態との間で切り替えられることによって、特電大入賞口３８１に遊技球が入球可能である。
【３８２０】

ここで、特電始動口３７の上方には複数の釘が打設され、特電始動口３７に遊技球が入球可能な流路と、特電始動口３７に遊技球が入球不能な流路とが設定されている。そのため、遊技盤３１の右側領域に打ち出されて第２流路３９２を流下する遊技球の一部が、特電始動口３７に入球する。前述のように、特電始動口３７に遊技球が入球した場合の賞球数は１個である（図２９４（Ｂ）参照）。そのため、特電始動遊技を発生させるために特電始動口３７に向けて遊技球を打ち出す場合、特電始動遊技を発生させるために必要な遊技球の打ち出し数に比べて、遊技者が獲得可能な遊技球数が少なくなる。

【３８２１】

また、前述のように、特電大入賞口３８１から入球された遊技球が特電Ｖ入賞口３８３に入球した場合の賞球数は１個であり、特電大入賞口３８１から入球された遊技球が特電通常入賞口３８４に入球した場合の賞球数は１個である（図２９４（Ｂ）参照）。そのため、特電始動遊技及びＶ入賞大当たり遊技では、遊技者の遊技球の増加が見込めない。

【３８２２】

このように、特電始動遊技を発生させるために特電始動口３７に向けて遊技球を打ち出す場合、特電始動遊技を発生させるために必要な遊技球の打ち出し数（特定球数）に比べて、遊技者が獲得可能な利益遊技球数が少なくなり、特電始動遊技及びＶ入賞大当たり遊技では、遊技者の遊技球の増加が見込めない。そのため、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態、ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態）及び低頻度サポートモード（通常遊技状態）のいずれにおいても、第１の遊技として、遊技球を遊技盤３１の右側領域に打ち出して遊技球を特定の経路である第２流路３９２において流下させる遊技を実行する場合、連続的な遊技球の打ち出しによって特定球数の遊技球を第２流路３９２において流下させると、遊技者が獲得可能な利益遊技球数が前記特定球数よりも少なくなるように構成されている。これにより、高頻度サポートモード（確変遊技状態、ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態）及び低頻度サポートモード（通常遊技状態）において、遊技球を第２流路３９２に流下させることで遊技球が増加することが防止される。つまり、遊技球の流下領域は、遊技者による発射ハンドル２２に対する回転操作量によって自由に調整可能であるため、遊技者はいつでも自由に特定の経路である第２流路３９２において遊技球が流下されるように遊技球の打ち出しを行うことが可能であるが、遊技球を第２流路３９２に流下させても遊技者の持ち球が増加しないように構成されていることで、遊技球を第２流路３９２に流下させる打ち出し方法が攻略打法となることが防止される。

【３８２３】

図１に示すように、特定入球領域としての可変入賞口３１６は、遊技盤３１の右側領域における２つの遊技領域に設けられる第１入球手段及び第２入球手段の下方に設けられている。また、可変入賞口３１６は、開閉手段である開閉扉３１９が設けられている。この開閉扉３１９は、前述のように特図大当たり遊技において可変入賞口３１６の閉状態と開状態とを繰り返し切り替える。つまり、可変入賞口３１６及び開閉扉は、第１入球手段及び第２入球手段とは異なる第３入球手段である。この可変入賞口３１６には、第２の遊技として遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す右打ち遊技を実行することで遊技球が入球可能である。具体的には、可変入賞口３１６には、遊技盤３１の右側領域における分離部３９３の右側の遊技領域、及び分離部３９３の左側の遊技領域のいずれに遊技球を打ち出しても遊技球が入球可能である。

【３８２４】

このように、可変入賞口３１６及び開閉扉を備える第３入球手段が第１入球手段及び第２入球手段とは異なることで、大利益遊技である特図大当たり遊技を、小利益遊技である普図当たり遊技やＶ入賞大当たり遊技とは異なる遊技利益として遊技者に付与することが可能になる。また、第３入球手段が第１入球手段及び第２入球手段とは異なることで、特図大当たり遊技、Ｖ入賞大当たり遊技、及び普図大当たり遊技をそれぞれ独立して実行することが可能であるため、特図大当たり遊技、Ｖ入賞大当たり遊技、及び普図大当たり遊技を同時に実行し、これとは逆に、特図大当たり遊技、Ｖ入賞大当たり遊技、及び普図大当たり遊技の２以上の遊技を同時に実行しない遊技性を実現することが可能になる。例え

ば、大利益遊技の実行中に小利益遊技が実行されないようにし、小利益遊技の実行中に大利益遊技を実行可能とするようにし、小利益遊技の実行中に他の小利益遊技が実行されないようにし、小利益遊技の実行中に他の小利益遊技を実行可能とすることが考えられる。具体的には、特図大当たり遊技の実行中において開閉手段としての特電開閉扉３８２が作動されないようにすることで、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中に小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技が開始されないようにし、特図大当たり遊技の実行中において開閉手段としての電動役物３１５ｂが作動されないことで、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中に小利益遊技である普図当たり遊技の開始されないようにし、小利益遊技である特図遊技の実行中に小利益遊技である開閉手段としての特電開閉扉３８２が作動されないようにすることで、Ｖ入賞大当たり遊技が実行されないようにし、小利益遊技である特図遊技の実行中に開閉手段としての特電開閉扉３８２を作動可能とすることで、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技が開始されるようにし、小利益遊技である特図遊技の実行中に開閉手段としての電動役物３１５ｂが作動されないようにすることで、小利益遊技である普図当たり遊技が実行されないようにし、小利益遊技である特図遊技の実行中に開閉手段としての電動役物３１５ｂを作動可能とすることで小利益遊技である普図当たり遊技が開始されるようにすることもできる。

【３８２５】

このように、大利益遊技の実行中に小利益遊技が実行されないようにし、また小利益遊技の実行中に大利益遊技を実行可能とするようにすることで、遊技利益として大利益遊技の利益を確実に得られる遊技性を実現できる。さらに、小利益遊技の実行中に他の小利益遊技が実行されないようにすることで、遊技利益として１種類の小利益遊技の利益を得られる遊技性を実現できる。また、小利益遊技の実行中に他の小利益遊技を実行可能とすることで、遊技利益として複数の小利益遊技の利益を得られる遊技性を実現できる。

【３８２６】

［遊技システム］

まず、図２９４（Ａ）及び図２９４（Ｃ）を参照しつつ、本実施形態に係る遊技機１０を含む遊技システムを説明する。ここで、図２９４（Ａ）は図２９１に示す遊技機のシステム構成の一部の一例を示すブロック図であり、図２９４（Ｃ）は遊技機の外部に出力される信号種別を示す図である。

【３８２７】

図２９４（Ａ）に示すように、本実施形態に係る遊技システムは、遊技機１０、ホールコンピュータ１０２及びデータ表示器１０３を含む。

【３８２８】

遊技機１０は、当該遊技機１０の遊技情報をホールコンピュータ１０２などの外部に信号出力する信号出力手段としての外部出力端子板１０１を備える。この外部出力端子板１０１は、例えば複数の出力端子部（図示略）を有し、各出力端子部（図示略）は、主制御装置４のＭＰＵ４１との間でデータ通信を行う入出力Ｉ／Ｆ４２に対して、配線（図示略）によりデータ通信（受信）可能に接続されている。これにより、遊技機１０の遊技情報が、対応する外部出力端子板１０１の出力端子部（図示略）を介して各種信号として遊技機１０の外部に出力される。また、各出力端子部（図示略）は、外部に対して予め定められた１種類の信号を出力可能である。即ち、出力端子部（図示略）の種別と、外部に出力可能な信号種別とが１対１で対応している。例えば、図２９４（Ｃ）に示すように、複数の出力端子部（図示略）のうち、１番端子は特別信号として大当たり信号１を出力可能であり、２番端子は大当たり信号２を出力可能であり、３番端子は識別信号としてＶ入賞大当たり遊技信号を出力可能であり、４番端子は識別信号として特図変動停止信号を出力可能である。

【３８２９】

図２９５（Ａ）に示すように、大当たり信号１は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中に継続して出力される信号である。この大当たり信号１により、特図大当たり遊技の実行中であることを識別できる。

【３８３０】
図２９５（Ｂ）に示すように、大当たり信号２は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中、及び大当たり遊技の終了に移行される高頻度サポートモード（確変遊技状態、ａ時短遊技状態）の実行中に継続して出力される信号である。この大当たり信号２により、特図大当たり遊技の実行中、又は特図大当たり遊技の終了に移行される高頻度サポートモードであることを識別できる。また、大当たり信号１と大当たり信号２とを比較することで、例えば大当たり信号１と大当たり信号２との両方が出力されている場合に、特図大当たり遊技の実行中であることが識別でき、大当たり信号１が出力されず大当たり信号２が出力されている場合に、特図大当たり遊技の終了後に移行される高頻度サポートモードであることが識別できる。
【３８３１】
図２９６（Ａ）に示すように、Ｖ入賞大当たり遊技信号は、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技の実行中に継続して出力される信号である。このＶ入賞大当たり遊技信号により、Ｖ入賞大当たり遊技の実行中であることが識別できる。なお、Ｖ入賞大当たり遊技信号は、Ｖ入賞大当たり遊技の開始時のみ出力されるパルス信号であってもよく、この場合にはＶ入賞大当たり遊技信号により、Ｖ入賞大当たり遊技が開始されたことが識別できる。また、Ｖ入賞大当たり遊技信号は、Ｖ入賞大当たり遊技の終了時のみ出力されるパルス信号であってもよい。この場合にはＶ入賞大当たり遊技信号により、Ｖ入賞大当たり遊技が終了されたことが識別できる。
【３８３２】
ここで、本実施形態では、大当たり遊技として、特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大利益遊技としての特図大当たり遊技と、特電始動口３７への遊技球の入球に基づいて実行される特電始動遊技において特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球した場合に実行される小利益遊技としてのＶ入賞大当たり遊技とを含む。そして、本実施形態では、特図大当たり遊技が実行される場合には、大当たり信号１及び大当たり信号２が出力され、大当たり信号１及び大当たり信号２とは異なるＶ入賞大当たり遊技信号が出力されない一方、Ｖ入賞大当たり遊技が実行される場合には、大当たり信号１及び大当たり信号２が出力されず、Ｖ入賞大当たり遊技信号が出力される。
【３８３３】
このように、Ｖ入賞大当たり遊技が実行される場合には、大当たり信号１及び大当たり信号２が出力されないことで、遊技ホールは、ホールコンピュータ１０２において遊技者が自由に発生させることが可能なＶ入賞大当たり遊技が特図大当たり遊技として認識されることが防止される。これにより、遊技ホールは、ホールコンピュータ１０２において特図大当たり遊技の実行回数を正確に管理し、また特図大当たり遊技の実行回数をデータ表示器１０３に正確に表示させることができる。
【３８３４】
また、Ｖ入賞大当たり遊技が実行される場合には、大当たり信号１及び大当たり信号２とは異なるＶ入賞大当たり遊技信号が出力されることで、遊技ホールは、ホールコンピュータ１０２において、Ｖ入賞大当たり遊技が実行されたこと、即ちｂ時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数をリセットされたことを把握することができる。これにより、遊技ホールは、ホールコンピュータ１０２において、Ｖ入賞大当たり遊技が実行された場合であっても、先の通常大当たり遊技の終了からｂ時短遊技状態が発生させるまでに必要な残りの特図遊技の実行回数を把握することが可能になる。そのため、遊技ホールは、ホールコンピュータ１０２から把握されるｂ時短遊技状態が発生させるまでに必要な残りの特図遊技の実行回数に基づいて、遊技ホールの営業前にＲＡＭクリアによりｂ時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数を最大値にリセットするか否かを判断するための参考とすることができる。
【３８３５】
図２９６（Ｂ）に示すように、特図変動停止信号は、特図が停止表示された場合に出力されるパルス信号である。この特図変動停止信号により、特図遊技が終了したことが識別

できる。そのため、特図変動停止信号に基づいて、特図遊技の実行回数を識別できる。なお、特図変動停止信号に代えて、特図の変動表示が開始された場合に特図変動開始信号としてパルス信号を出力してもよい。この特図変動開始信号により、特図遊技が開始されたことが識別できるため、特図変動開始信号に基づいて、特図遊技の実行回数を識別できる。また、特図変動停止信号に代えて、特図の変動表示中に継続して特図変動信号を出力してもよい。この特図変動信号により、特図遊技の実行中であることが識別できるため、特図変動信号に基づいて、特図遊技の実行回数を識別できる。

【３８３６】

図２９４（Ａ）に示すように、複数の出力端子部（図示略）は、遊技ホール側のホールコンピュータ１０２に配線などによりデータ通信（送信）可能に接続されている。これにより、ホールコンピュータ１０２は、遊技機１０の各出力端子部（図示略）から出力された各種信号に基づいて当該遊技機１０の遊技状況や遊技状態などに応じた遊技情報を入手可能である。その結果、遊技ホール側は、ホールコンピュータ１０２が受信した各種信号に基づいて、各遊技機１０の遊技状況や遊技状態などを把握することが可能である。また、遊技ホール側は、複数の出力端子部（図示略）から必要な出力端子部を選択して配線などを介してホールコンピュータ１０２に接続することが可能である。これにより、遊技ホール側は、ホールコンピュータ１０２に接続する出力端子部（図示略）を選択することで、遊技ホール側で管理する遊技情報を選択的に得ることができため、必要な遊技情報を効率良く管理することができ、また必要な遊技情報をデータ表示器１０３に表示させることができる。

【３８３７】

ここで、遊技機１０からホールコンピュータ１０２に信号出力される遊技情報としては、例えば、遊技中であること、大当たり遊技が開始されたこと（大当たり遊技中であること）、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）であること、低頻度サポートモード（通常遊技状態）であること、特図遊技が開始されたこと（特図遊技中であること）、遊技球の発射数（アウト玉数）、出玉数、差玉数などが挙げられる。そのため、遊技ホール側は、遊技機１０からホールコンピュータ１０２に信号出力される遊技情報に基づいて、ホールコンピュータによって、例えば当日及び過去数日分の大当たり回数、当日及び過去数日分の大当たり連荘回数、過去の最高大当たり回数、過去の最高大当たり連荘回数、現在の大当たり連荘回数、当日及び過去数日分の総変動遊技回数、当日及び過去数日分の大当たり間の特図遊技回数、当日の先の大当たりから現在の変動遊技までの特図遊技回数、当日及び過去数日分の出玉や差玉などを管理することができ、また、各遊技機１０の遊技状況や遊技状態、例えば遊技中であること、大当たり遊技中であること、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）中であること、低頻度サポートモード（通常遊技状態）であることなどを管理することができる。

【３８３８】

データ表示器１０３は、例えば遊技機１０の遊技状況や遊技状態などを表示するものであり、遊技ホールの島設備において、例えば各遊技機１０の上方に設けられる。このデータ表示器１０３は、ホールコンピュータ１０２に配線などによりデータ通信（受信）可能に接続されており、ホールコンピュータ１０２によって管理される遊技情報を受信することで、この遊技情報に基づいて遊技状況や遊技状態を直接的又は間接的に表示可能である。具体的には、データ表示器１０３では、例えば当日及び過去数日分の大当たり回数、当日及び過去数日分の大当たり連荘回数、過去の最高大当たり回数、過去の最高大当たり連荘回数、現在の大当たり連荘回数、当日及び過去数日分の総変動遊技回数、当日及び過去数日分の大当たり間の特図遊技回数、当日の先の大当たりから現在の変動遊技までの特図遊技回数、当日及び過去数日分の出玉や差玉、遊技中であること、大当たり遊技中であること、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）中であること、低頻度サポートモード（通常遊技状態）であることなど直接的又は間接的に表示することができる。

【３８３９】

［主制御装置４の処理］

次に、図２９７～図３２１を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される処理について説明する。

【３８４０】

［主タイマ割込み処理］

本実施形態の主タイマ割込み処理は、本実施形態のスルーゲート３１７が遊技盤３１の右側領域にのみ設けられていることから、前述の第１の実施形態とはスルーゲート処理の一部の手順が異なる。

【３８４１】

［スルーゲート処理］

ここで、図２９７は、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００６でＭＰＵ４１により実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャートである。スルーゲート処理では、スルーゲート３１７を遊技球が通過した場合に、ＭＰＵ４１によって、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃ（図１１参照）に格納される情報が更新される。以下、図２９７を参照しつつ、スルーゲート処理を説明する。

【３８４２】

＜ステップＳ１３０１＞

図２９７に示すように、本実施形態のスルーゲート処理では、ＭＰＵ４１は、まず第１入球手段であるスルーゲート３１７を遊技球が通過したか否かを判断する（ステップＳ１３０１）。スルーゲート３１７を遊技球が通過したか否かは、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００１のセンサ検出処理においてＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。ＭＰＵ４１は、スルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１３０２に移行し、スルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過していないと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｎｏ）、当該スルーゲート処理を終了する。

【３８４３】

＜ステップＳ１３０２＞

ＭＰＵ４１は、スルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに設定される普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘが最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する（ステップＳ１３０２）。ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが最大保留数である場合（ステップＳ１３０２：Ｙｅｓ）、当該スルーゲート処理を終了し、普図変動保留数Ｘが最大保留数でない場合（ステップＳ１３０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ１３０３に移行する。

【３８４４】

＜ステップＳ１３０３及びＳ１３０４＞

ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが最大保留数でない場合（ステップＳ１３０２：Ｎｏ）、普図変動保留数Ｘに１を加算し（ステップＳ１３０３）、図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において更新される普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５のカウンタ値、及び後述の図３００のメイン処理のステップＳ１４０２及びＳ１４１４において更新される普図変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４のうち最初の空き保留エリアに格納し（ステップＳ１３０４）、当該スルーゲート処理を終了する。

【３８４５】

［主制御装置４のメイン処理］

次に、図３００を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行されるメイン処理について説明する。本実施形態のメイン処理は、特図遊技回数管理処理（ステップＳ１４０６－１）、特電始動遊技制御処理（ステップＳ１４０７－２）、Ｖ入賞大当たり遊技制御処理（ステップＳ１４０７－３）、及び信号出力処理（ステップＳ１４０８－１）が実行される点で前述の第１の実施形態とは異なる。以下、これらの処理について説明する

が、本実施形態の理解に必要な処理についても適宜説明する。

【３８４６】

主制御装置４のメイン処理を説明する前に、本実施形態での遊技状態の移行について図２９８を参照して説明する。ここで、図２９８は、遊技状態の移行例を示す図である。

【３８４７】

図２９８（Ａ）に示すように、本実施形態では、基本的な遊技状態として、通常遊技状態、確変遊技状態、ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態及び特図大当たり遊技状態を含み、所定の条件が成立する場合に遊技状態が移行される。

【３８４８】

通常遊技状態は、特図大当たり抽選の結果の大当たりとなる確率が低い低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）に基づいて特図大当たり抽選が実行される低確率モードであり、特図大当たり遊技状態に移行され難いモードである。また、通常遊技状態は、電動役物３１５ｂの作動頻度が低く第２入賞口３１５に遊技球が入球し難い低頻度サポートモードである。そのため、通常遊技状態では、第１入賞口３１４に遊技球を入球させて第１特図遊技を実行すべく、第１方向である遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す第１の遊技としての左打ち遊技が奨励される。この通常遊技状態には、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態において特図大当たり遊技状態に移行することなく規定回数の特図遊技が実行された場合に移行する。具体的には、通常遊技状態には、ａ時短遊技状態において特図大当たり遊技状態に移行することなく、例えば１００回の特図遊技が実行されることで移行し、又はｂ時短遊技状態において特図大当たり遊技状態に移行することなく、例えば１０００回の特図遊技が実行されることで移行する。そして、ａ時短遊技状態から移行する通常遊技状態は、通常大当たり遊技の終了後から特図大当たり遊技状態に移行することなく規定回数（例えば１０００回）の特図遊技が実行されることによってｂ時短遊技状態に移行し得る第２補助状態制御である。一方、ｂ時短遊技状態から移行する通常遊技状態は、当該通常遊技への移行後から特図大当たり遊技状態に移行することなく規定回数（例えば１０００回）の特図遊技が実行されてもｂ時短遊技状態に移行しない第１補助状態制御である。

【３８４９】

確変遊技状態は、特図大当たり抽選の結果の大当たりとなる確率が高い高確率モード当否テーブル（図９（Ｂ）参照）に基づいて特図大当たり抽選が実行される高確率モードであり、特図大当たり遊技状態に移行され易いモードである。また、確変遊技状態は、電動役物３１５ｂの作動頻度が高く第２入賞口３１５に遊技球が入球し易い高頻度サポートモードである。そのため、確変遊技状態では、第２入賞口３１５に遊技球を入球させて第２特図遊技を実行すべく、第２方向である遊技盤３１の右側領域における分離部３９３よりも右側に遊技球を打ち出す第２の遊技である強右打ち遊技が奨励される。この確変遊技状態には、大利益遊技である確変大当たり遊技の終了後に確変大当たり遊技状態から移行する。

【３８５０】

ａ時短遊技状態は、特図大当たり抽選の結果の大当たりとなる確率が低い低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）に基づいて特図大当たり抽選が実行される低確率モードであり、特図大当たり遊技状態に移行され難いモードである。また、ａ時短遊技状態は、電動役物３１５ｂの作動頻度が高く第２入賞口３１５に遊技球が入球し易い高頻度サポートモードである。そのため、ａ時短遊技状態では、第２入賞口３１５に遊技球を入球させて第２特図遊技を実行すべく、スルーゲート３１７及び第２入賞口３１５が設けられた遊技領域、即ち遊技盤３１の右側領域における分離部３９３よりも右側の遊技領域に遊技球を強右打ち遊技が奨励される。このａ時短遊技状態には、大利益遊技である通常大当たり遊技の終了後に通常大当たり遊技状態から移行する。

【３８５１】

ｂ時短遊技状態は、特図大当たり抽選の結果の大当たりとなる確率が低い低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）に基づいて特図大当たり抽選が実行される低確率モード

であり、特図大当たり遊技状態に移行され難いモードである。また、ｂ時短遊技状態は、電動役物３１５ｂの作動頻度が高く第２入賞口３１５に遊技球が入球し易い高頻度サポートモードである。そのため、ｂ時短遊技状態では、第２入賞口３１５に遊技球を入球させて第２特図遊技を実行すべく、スルーゲート３１７及び第２入賞口３１５が設けられた遊技領域、即ち遊技盤３１の右側領域における分離部３９３よりも右側の遊技領域に遊技球を強右打ち遊技が奨励される。このｂ時短遊技状態には、大利益遊技である通常大当たり遊技の終了後から、特図大当たり遊技状態に移行されることなく規定回数（例えば１０００回）の特図遊技が実行されることによって移行する。

【３８５２】

特図大当たり遊技状態は、第３入球手段としての可変入賞口３１６が、所定時間が経過するまで、又は上限数（例えば９個）以上の遊技球が入賞するまで開放されるラウンド遊技が所定回数行われる大利益遊技である特図大当たり遊技が実行される遊技状態である。特図大当たり遊技状態は、５Ｒ通常大当たり遊技状態、５Ｒ確変大当たり遊技状態、及び１６Ｒ確変大当たり遊技状態を含む。５Ｒ通常大当たり遊技状態は、ラウンド遊技が５回行われる５Ｒ通常大当たり遊技が実行され、この５Ｒ通常大当たり遊技の終了後にａ時短遊技状態に移行される遊技状態である。５Ｒ確変大当たり遊技状態は、ラウンド遊技が５回行われる５Ｒ確変大当たり遊技が実行され、この５Ｒ確変大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行される遊技状態である。１６Ｒ確変大当たり遊技状態は、ラウンド遊技が１６回行われる１６Ｒ確変大当たり遊技が実行され、この１６Ｒ確変大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行される遊技状態である。

【３８５３】

図２９８（Ｂ）に示すように、本実施形態では、遊技状態として、Ｖ入賞大当たり遊技状態をさらに含む。このＶ入賞大当たり遊技状態は、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技が実行される遊技状態である。Ｖ入賞大当たり遊技は、通常遊技状態、確変遊技状態、ａ時短遊技状態及びｂ時短遊技状態において、第１入球手段としての特電始動口３７への遊技球の入球に基づいて実行される特電始動遊技において、第２入球手段が備える開閉手段としての特電開閉扉３８２の作動によって開放される第２入球手段が備える特定入球領域としての特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球した場合に実行される。つまり、小利益遊技である特図遊技の実行中（特図の変動中）において特電始動口３７に遊技球が入球した場合には特電始動遊技が実行され、特電開閉扉３８２の作動によって特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球可能とされることで、Ｖ入賞大当たり遊技が発生可能とされる。そのため、特図遊技の実行中（特図の変動中）には、当該特図遊技と同時にＶ入賞大当たり遊技が実行され得る。その結果、Ｖ入賞大当たり遊技状態は、通常遊技状態、確変遊技状態、ａ時短遊技状態及びｂ時短遊技状態とは別に、これらの遊技状態とは独立して発生される。

【３８５４】

そして、本実施形態では、Ｖ入賞大当たり遊技の開始前と終了後において、同一の遊技状態とされる。具体的には、通常遊技状態においてＶ入賞大当たり遊技状態が発生した場合には、Ｖ入賞大当たり遊技の開始前から終了後までの間も通常遊技状態が維持され、確変遊技状態においてＶ入賞大当たり遊技状態が発生した場合には、Ｖ入賞大当たり遊技の開始前から終了後も確変遊技状態が維持され、ａ時短遊技状態においてＶ入賞大当たり遊技状態が発生した場合には、Ｖ入賞大当たり遊技の開始前から終了後までの間もａ時短遊技状態が維持され、ｂ時短遊技状態においてＶ入賞大当たり遊技状態が発生した場合には、Ｖ入賞大当たり遊技の開始前から終了後までの間もｂ時短遊技状態が維持される。つまり、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技の実行前後では、遊技状態が変更することはなく、遊技者の遊技利益が変更されることはない。

【３８５５】

このように、Ｖ入賞大当たり遊技の実行前後で遊技状態が変更されないことで、Ｖ入賞大当たり遊技によって遊技者が不利益を受けることが防止され、Ｖ入賞大当たり遊技を実行する前の遊技者の既得の利益が、Ｖ入賞大当たり遊技の実行後において引き続き保護される。具体的には、Ｖ入賞大当たり遊技の実行前の遊技状態が確変遊技状態である場合に

は、Ｖ入賞大当たり遊技の実行後においても、特図大当たり抽選の特図大当たり確率が高い高確率モードが維持され、普図当たり抽選の普図当たり確率が高い高頻度サポートモードが維持される。また、Ｖ入賞大当たり遊技の実行前の遊技状態がａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態である場合には、Ｖ入賞大当たり遊技の実行後においても、普図当たり抽選の普図当たり確率が高い高頻度サポートモードが維持され、残りの時短遊技回数に影響を与えることはない。そのため、遊技者が意図的にＶ入賞大当たり遊技を発生させた場合に遊技者が不利益を受けることが防止され、既得の利益が保護される。

【３８５６】

ここで、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態）において、第１流路３９１に遊技球を流下させることで、スルーゲート３１７及び第２入賞口３１５に遊技球を入球させて第２特図遊技を実行させることが可能である。そのため、高頻度サポートモードでは、遊技盤３１の右側領域における分離部３９３よりも右側に遊技球を打ち出す強右打ち遊技が奨励される。ところが、遊技者が強右打ち遊技の実行を意図して遊技球を打ち出した場合であっても、遊技球の発射不良や遊技球の相互干渉等により、遊技者の意に反して第２流路３９１を遊技球が流下することが想定される。この場合に第２流路３９１を遊技球が流下する遊技球は、遊技者の意に反して特電始動口３７に入球することで特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球可能な特電始動遊技が実行され、さらに特電始動遊技において特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球されることでＶ入賞大当たり遊技が実行されることが想定される。そして、遊技者の意に反して第２流路３９１を遊技球が流下することに基づいて特電Ｖ入賞口３８３が実行されることでｂ時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数をリセットされた場合に、当該Ｖ入賞大当たり遊技の実行の前後で遊技状態が変更されるとすると、遊技者に大きな不利益を与えることとなる。例えば、遊技者に最も有利な確変遊技状態においてＶ入賞大当たり遊技が実行されることで他の遊技状態、つまり確変遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態（特図大当たり抽選が低確率モード）に移行されるとすると、遊技者は特図大当たり抽選が高確率モードであることの利益を失うことになるため遊技者に大きな不利益を与えることになる。これに対して、本実施形態では、Ｖ入賞大当たり遊技の実行の前後で遊技状態が変更されないようにすることで、高頻度サポートモードや高確率モードであることの遊技者の利益を、Ｖ入賞大当たり遊技の実行後も引き続き維持することができ、遊技者に大きな不利益を与えることが防止される。

【３８５７】

なお、本実施形態では、Ｖ入賞大当たり遊技状態が、通常遊技状態、確変遊技状態、ａ時短遊技状態及びｂ時短遊技状態とは別に（同時に）発生するが、Ｖ入賞大当たり遊技状態が、通常遊技状態、確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態と同時に発生しないようにし、Ｖ入賞大当たり遊技の実行によっても遊技状態が移行されないようにしてもよい。この場合においても、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技の実行前後において遊技者の遊技利益が変更されることはなく、Ｖ入賞大当たり遊技の実行前の遊技利益がＶ入賞大当たり遊技の実行後においても維持される。

【３８５８】

また、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技の実行前の遊技状態が通常遊技状態である場合には、Ｖ入賞大当たり遊技の実行後においても通常遊技状態が維持されるが、Ｖ入賞大当たり遊技の実行後において、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数としての最大値がセットされる。

【３８５９】

そして、Ｖ入賞大当たり遊技の実行前の遊技状態が、ｂ時短遊技状態から移行された第１補助状態制御の通常遊技状態、即ちｂ時短遊技状態が発生不能な第２利益遊技状態制御の通常遊技状態である場合には、ｂ時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数として最大値がセットされることで、ｂ時短遊技状態を発生可能な第２補助状態制御に変更される。つまり、本実施形態では、ｂ時短遊技状態から移行されたｂ時短遊技状態が発生不能な通常遊技状態である場合にＶ入賞大当たり遊技が実行されることで、当該

Ｖ入賞大当たり遊技の実行後にｂ時短遊技状態を発生可能な通常遊技状態に変更される。また、Ｖ入賞大当たり遊技は、第１入球手段である特電始動口３７に遊技球を入球させて第２入球手段である特電大入賞装置３８の特定入球領域である特電Ｖ入賞口３８３に遊技球を入球させることで実行される。そして、特電始動口３７及び特電大入賞装置３８は、遊技盤３１の右側領域における分離部３９３の左側に設定される遊技領域としての第２領域に設けられている。そのため、遊技者は、第２領域に向けて遊技球を打ち出し弱右打ち遊技によって第２流路３９２に遊技球を流下させることで、Ｖ入賞大当たり遊技を意図的に実行させることが可能になる。これにより、遊技者は、ｂ時短遊技状態が発生不能な通常遊技状態において第２領域に向けて遊技球を打ち出すことによって、ｂ時短遊技状態が発生不能な通常遊技状態に変更することができる。その結果、特図大当たり遊技が実行されることなくｂ時短遊技状態が終了することによってｂ時短遊技状態が発生不能な遊技機において遊技を開始させる動機付けを遊技者に与えることができ、遊技機に対する稼働率を向上させることが可能になる。

【３８６０】

一方、Ｖ入賞大当たり遊技の実行前の遊技状態が、ａ時短遊技状態から移行された第２補助状態制御の通常遊技状態、即ちｂ時短遊技状態が発生可能な通常遊技状態である場合には、Ｖ入賞大当たり遊技の実行後において、通常遊技状態において第２補助状態制御が維持されるが、ｂ時短遊技状態が発生不能な通常遊技状態と同様に、Ｖ入賞大当たり遊技の実行後に、ｂ時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数として最大値がセットされる。そのため、遊技者がｂ時短遊技状態を発生可能な状態において遊技を終了する場合には、遊技者が第２領域に向けて遊技球を打ち出し弱右打ち遊技によって第２流路３９２に遊技球を流下させることで、Ｖ入賞大当たり遊技を実行させることによって、ｂ時短遊技状態を発生可能な状態で当該遊技者によって実行された特図遊技の回数をクリアすることができる。これにより、遊技者は、ｂ時短遊技状態を発生可能な状態で遊技者が遊技を実行したことによって受けた不利益が他者の利益となることを防止することができる。つまり、遊技者は、ｂ時短遊技状態を発生可能な状態で実行された特図遊技の回数だけ、時間、金銭、労力などを投資しており、そのような投資が、当該遊技機で後に遊技を行う他者の利益となること、即ちいわゆるハイエナ行為の対象となること）を、第２領域に向けて遊技球を打ち出し弱右打ち遊技によって第２流路３９２に遊技球を流下させることで、遊技者の意図によって防止することができる。

【３８６１】

また、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中において特電始動口３７に遊技球が入球した場合には、特電始動遊技が実行されず特電大入賞装置３８の特電開閉扉３８２も作動されない。このように、特図大当たり遊技の実行中において特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球することがなく、Ｖ入賞大当たり遊技が発生しないことで、特図大当たり遊技状態からＶ入賞大当たり遊技状態には移行されない。このように、特図大当たり遊技の実行中にＶ入賞大当たり遊技が発生しないことで、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技によって大利益遊技である特図大当たり遊技によって遊技者が得られる利益が消失されることが防止される。

【３８６２】

なお、Ｖ入賞大当たり遊技の実行中は、特図大当たり遊技が実行可能である。このように、Ｖ入賞大当たり遊技の実行中は、特図大当たり遊技が実行可能であることで、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技が実行されていることを理由に、大利益遊技である特図大当たり遊技の利益が得られなくなることが防止され、特図大当たり遊技の利益を適切に得ることができる。

【３８６３】

ここで、図２９９は、主制御装置４で使用されるテーブルの一例を示す図である。具体的には、図２９９（Ａ）は特電始動当否テーブルの一例を示す図であり、図２９９（Ｂ）は低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルの一例を示す図であり、図２９９（Ｃ）は高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルの一例を示す図であり、図２９９（

Ｄ）はＶ入賞大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。
【３８６４】
図２９９（Ａ）に示すように、特電始動当否テーブルは、第１入球手段である特電始動口３７への遊技球の入球に基づいて第２入球手段である特電大入賞装置３８が作動される特電始動遊技を実行するか否かを判断するために、主制御装置４のＭＰＵ４１によって参照されるテーブルであり、主制御装置４におけるＭＰＵ４１のＲＯＭ４１１に記憶されている。この特電始動当否テーブルでは、０～１５の１６個の特電始動乱数カウンタが設定されており、全ての特電始動乱数カウンタの値が当たりである。即ち、特電始動口３７への遊技球の入球に基づいて当否判定が実行された場合には、特電大入賞装置３８が作動される小利益遊技としての特電始動遊技を実行される。
【３８６５】
但し、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中に特電始動口３７への遊技球の入球があった場合には、当否判定が実行されない。そのため、特図大当たり遊技の実行中は特電始動遊技が実行されず、その結果、特図大当たり遊技の実行中はＶ入賞大当たり遊技も実行されない。また、本実施形態では、特電始動口３７への遊技球の入球に基づく特電始動遊技を実行するか否かの当否判定の結果は、１／１で当たりとなるが、１／１以外の所定確率で当たりとなるように設定することも考えられ、遊技状態などに応じて、当該当否判定の結果が当たりとなる確率が異なるように設定することも考えられる。
【３８６６】
ここで、特電始動遊技は、第２入球手段である特電大入賞装置３８の特電大入賞口３８１が開閉手段である特電開閉扉３８２によって閉状態と開状態との間で切り替えられることによって、特電大入賞口３８１に遊技球が入球可能である。また、特電始動遊技において特電大入賞口３８１が開放される場合、特定入球領域である特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球が可能とされる。そのため、特電始動遊技が実行されることで、特定期間遊技として特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球に基づくＶ入賞大当たり遊技が実行可能とされる。そして、本実施形態では、特電始動遊技として、特電大入賞口３８１及び特電Ｖ入賞口３８３の最大開放時間が異なる２種類が設定されている（図２９９（Ｂ）及び図２９９（Ｃ）参照）。具体的には、本実施形態では、特電始動遊技として、特電大入賞口３８１及び特電Ｖ入賞口３８３の最大開放時間が０．１秒であり、特電大入賞口３８１及び特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球が困難な短開放特電始動遊技、及び特電大入賞口３８１及び特電Ｖ入賞口３８３の最大開放時間が１．２秒であり、特電大入賞口３８１及び特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球が容易な長開放特電始動遊技とを含む。短開放特電始動遊技は、特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球が困難であるため、当該短開放特電始動遊技の実行を契機としてはＶ入賞大当たり遊技が発生し難い。一方、長開放特電始動遊技は、特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球が容易であるため、当該長開放特電始動遊技の実行を契機としてＶ入賞大当たり遊技が発生し易い。
【３８６７】
図２９９（Ｂ）に示す低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブル、及び図２９９（Ｃ）に示す高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルは、特電始動口３７への遊技球の入球に基づく当否判定の結果が当たりである場合に、特電始動遊技の種別を振り分けるために、主制御装置４のＭＰＵ４１によって参照されるテーブルであり、主制御装置４におけるＭＰＵ４１のＲＯＭ４１１に記憶されている。
【３８６８】
低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における特電始動口３７への遊技球の入球に基づく当否判定の結果が当たりである場合に特電始動遊技の種別を振り分けるため使用される。この低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルでは、０～４９の特電始動種別乱数カウンタの値の全てが長開放特電始動遊技である。即ち、通常遊技状態における特電始動口３７への遊技球の入球に基づく特電始動遊技は、特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球が容易で、Ｖ入賞大当たり遊技を発生させ易い。そのため、第１方向である遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す

第１の遊技としての左打ち遊技が奨励される通常遊技状態では、左打ち遊技から、第２方向である遊技盤３１の右側領域の分離部３９３よりも左側に遊技球を打ち出す弱右打ち遊技に変更することで、容易にＶ入賞大当たり遊技を発生させてｂ時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数を最大値に変更することが可能になる。

【３８６９】

一方、高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態における特電始動口３７への遊技球の入球に基づく当否判定の結果が当たりである場合に特電始動遊技の種別を振り分けるため使用される。この高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルでは、０～４９の特電始動種別乱数カウンタの値の全てが短開放特電始動遊技である。即ち、高頻度サポートモードである確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態における特電始動口３７への遊技球の入球に基づく特電始動遊技は、特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球が困難で、Ｖ入賞大当たり遊技を発生させ難い。

【３８７０】

ところで、高頻度サポートモードである確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態では、第２方向である遊技盤３１の右側領域の分離部３９３よりも右側に遊技球を打ち出す強右打ち遊技が奨励される。一方、Ｖ入賞大当たり遊技は、第２方向である遊技盤３１の右側領域の分離部３９３よりも左側に遊技球を打ち出す弱右打ち遊技により発生し得る。しかしながら、高頻度サポートモードである確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態において奨励される強右打ち遊技を実行しようとする場合であっても、流れ玉などが分離部３９３の左側を流下することが十分にあり得る。この場合、特電始動口３７に遊技球が入球することで特電始動遊技が実行され、この特電始動遊技において特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球することで遊技者の意に反してＶ入賞大当たり遊技が実行されることもあり得る。そのため、高頻度サポートモードである確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態においてＶ入賞大当たり遊技を発生させ難くすることで、遊技者の意に反してｂ時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数を最大値に変更されることが防止される。

【３８７１】

なお、本実施形態では、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとに応じて、即ち奨励される遊技球の打ち出しが左打ちか右打ちかに応じて、異なる２種類の特電始動種別振分テーブルが設定されているが、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで、即ち奨励される遊技球の打ち出しが左打ちと右打ちとで同じテーブルを使用するようにしてもよく、また遊技状態に応じて３種類以上のテーブルを設定してもよい。

【３８７２】

図２９９（Ｄ）に示すように、Ｖ入賞大当たり種別振分テーブルは、特電始動遊技での特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球に基づいて実行されるＶ入賞大当たり遊技の種別を振り分けるために、主制御装置４のＭＰＵ４１によって参照されるテーブルであり、主制御装置４におけるＭＰＵ４１のＲＯＭ４１１に記憶されている。このＶ入賞大当たり種別振分テーブルでは、０～１９の大当たり種別乱数カウンタの値の全てが大当たりに設定されており、外れが設定されていない。そのため、特電始動遊技における特電大入賞装置３８のＶ入賞大当たり遊技への遊技球の入球時には１００％の確率でＶ入賞大当たり遊技が実行される。このＶ入賞大当たり遊技では、第２入球手段である特電大入賞装置３８の特電大入賞口３８１が開閉手段である特電開閉扉３８２によって閉状態と開状態との間で切り替えられることによって、特電大入賞口３８１に遊技球が入球可能であるが、第２入球手段である特電大入賞装置３８の特定入球領域である特電Ｖ入賞口３８３は開放されない。そのため、Ｖ入賞大当たり遊技では、特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球が不能とされており、特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球に基づく新たなＶ入賞大当たり遊技の発生が制限されている。もちろん、Ｖ入賞大当たり遊技において特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球が可能とされるようにしてもよく、その場合には、特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球によっても新たなＶ入賞大当たり遊技が発生されないように構成される。

【３８７３】
ところで、第２入球手段である特電大入賞装置３８には、特電Ｖ入賞口３８３及び特電通常入賞口３８４に遊技球が入球された場合の賞球数は１個である。そのため、Ｖ入賞大当たり遊技における遊技球の回収率の最大値は、打ち出した遊技球の全てが特電Ｖ入賞口３８３及び特電通常入賞口３８４に入球された場合の１００％（差玉が０個）であるため、Ｖ入賞大当たり遊技では遊技球の増加が見込めない。また、第２入球手段である特電始動口３７に遊技球が入球した場合の賞球数も１個である。そして、特電始動口３７には遊技盤３１の右側領域における分離部３９３よりも左側の遊技領域に遊技球を打ち出す第２遊技としての弱右打ち遊技を実行することで第２流路３９２を流下する遊技球の一部が入球する。その結果、弱右打ち遊技を実行することで第２流路３９２に遊技球を流下させる場合には、遊技者の遊技球の増加が見込めず、遊技者の持ち球が減少する。そのため、遊技球を第２流路３９２に流下させることが攻略打法となることが防止される。
【３８７４】
なお、本実施形態のＶ入賞大当たり種別振分テーブルでは、大当たりの振り分けが１００％に設定されていたが、大当たりの振り分けが１００％に設定されているが、大当たりの振り分けは１００％以外であってもよい。
【３８７５】
［普図遊技制御処理］
ここで、図３０１は、図３００のメイン処理でのステップＳ１４０４において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理は、小利益遊技である普図遊技に関する処理である。この普図遊技制御処理では、メイン表示部３６の表示手段としての普通図柄表示部３６１での普図の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図３０１を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。
【３８７６】
＜ステップＳ１５０１＞
図３０１に示すように、普図遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示中（利益遊技としての普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０１）。普図変動表示中フラグは、後述の図３０３の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示（普図遊技）が開始される場合にステップＳ１７１１でオンに設定され、普通図柄が停止表示（普図遊技が終了）される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップＳ１５１０でオフに設定される。
【３８７７】
ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０２に移行する。
【３８７８】
＜ステップＳ１５０２＞
普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂが開放中（利益遊技としての普図当たり遊技の実行中）であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０２）。電動役物開放中フラグは、後述の図３０４の普図当たり遊技制御処理において、電動役物３１５ｂを開放する場合にステップＳ１８１１でオンに設定され、電動役物３１５ｂを閉鎖する場合にステップＳ１８１８でオフに設定される。
【３８７９】
ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０２：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり抽選の結果が普図当たりであることに基づいて遊技利益として付与される普図当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、即ち

普図当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０３に移行する。
【３８８０】
＜ステップＳ１５０３＞
電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０３）。特図大当たり遊技中フラグは、後述の図３１０の特図大当たり遊技制御処理において、特図大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３４０６でオンに設定され、特図大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３４５２でオフに設定される。
【３８８１】
ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０３：Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、特図大当たり遊技の実行中には利益遊技としての普図遊技が開始されない。そのため、本実施形態では、特図大当たり遊技の実行中には利益遊技としての普図当たり遊技も開始されない。そのため、第１入手手段であるスルーゲート３１７に遊技球が入球された場合であっても、特図大当たり遊技の実行中は、第２入球手段における開閉手段である電動役物３１５ｂが閉状態から開状態に切り替えられることはなく、第２入球手段における第２入賞口３１５の閉状態が維持される。
【３８８２】
もちろん、大当たり遊技の実行中に小利益遊技である普図遊技及び小利益遊技である普図当たり遊技が開始されるようにしてもよい。この場合の普図遊技では、大利益遊技である特図大当たり遊技が開始される前のサポートモード種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）に従って、即ち特図大当たり遊技状態に移行される前の遊技状態に従って、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１から普図実行エリアＳＡＥに移動された当否情報（普図当たり乱数カウンタＣ４、普図当たり種別乱数カウンタＣ５及び普図変動種別カウンタＣＳ２の値）に基づいて、普図当たり抽選に対する当否判定が実行される。つまり、特図大当たり遊技が実行される前の遊技状態が第１補助状態制御である高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態、）である場合、高頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図１２（Ｂ）参照）、普図当たり種別テーブル（図１２（Ｄ）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。一方、特図大当たり遊技が実行される前の遊技状態が第２補助状態制御である低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、低頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図１２（Ａ）参照）、普図当たり種別テーブル（図１２（Ｃ）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。
【３８８３】
一方、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０３：Ｎｏ）、即ち大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０４に移行する。
【３８８４】
＜ステップＳ１５０４＞
特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０３：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに設定される普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘが０であるか否かを判断する（ステップＳ１５０４）。ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが０である場合（ステップＳ１５０４：Ｙｅｓ）、当該普図遊技制御処理を終了し、普図変動保留数Ｘが０でない場合は（ステップＳ１５０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ１５０５に移行する。

【３８８５】
＜ステップＳ１５０５＞
普図変動保留数Ｘが０でない場合は（ステップＳ１５０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し（ステップＳ１５０５）、処理をステップＳ１５０６に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図３０２を参照して後述する。
【３８８６】
＜ステップＳ１５０６＞
ステップＳ１５０６では、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図３０２を参照して後述する。
【３８８７】
＜ステップＳ１５０７＞
普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、即ち小利益遊技である普図遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０７）。特図大当たり遊技中フラグは、後述の図３１０の特図大当たり遊技制御処理において、特図大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３４０６でオンに設定され、特図大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３４５２でオフに設定される。
【３８８８】
ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０７：Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０７：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０８に移行する。
【３８８９】
＜ステップＳ１５０８＞
特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０７：Ｎｏ）、即ち大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１５０８）。即ち、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の表示手段としての普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングであるか否かを判断する。
【３８９０】
ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１５０８：Ｙｅｓ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、処理をステップＳ１５０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ１５０８：Ｎｏ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングでない場合、当該普図遊技制御処理を終了する。
【３８９１】
＜ステップＳ１５０９～Ｓ１５１１＞
普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）に特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０７：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中に特図大当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１５０８：Ｙｅｓ）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、当該普図遊技に対応する普図当た

り抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させ（ステップＳ１５０９）、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップＳ１５１０）。さらに、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップＳ１５１１）、当該普図遊技制御処理を終了する。

【３８９２】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図３０４の普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８０１において、利益遊技としての普図当たり遊技を開始（電動役物３１５ｂを開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【３８９３】

また、本実施形態では、普通図柄の普図変動表示時間が経過することにより変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合に限らず、普図遊技の実行中に特図大当たり遊技が開始される場合には、変動表示される普通図柄が停止表示される（普図遊技が終了される）。即ち、遊技利益としての普図遊技は、特図大当たり遊技が開始される場合には、普通図柄の普図変動表示時間が経過する前に強制終了される。もちろん、普図遊技は、特図大当たり遊技が開始される場合にも普通図柄の普図変動表示時間が経過するまで継続して実行するようにしてもよい。

【３８９４】

［普図データ設定処理］

ここで、図３０２は、図３０１のステップＳ１５０５においてＭＰＵ４１によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図１１の主制御装置４の記憶領域における普図保留格納エリア４１２ｃの記憶内容が更新される。以下、図３０２を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。

【３８９５】

＜ステップＳ１６０１～Ｓ１６０３＞

図３０２に示すように、普図データ設定処理では、まずＭＰＵ４１は、普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘを１減算し（ステップＳ１６０１）、普図第１保留エリアＳＥ１から普図実行エリアＳＡＥに普図当否情報を移動させる（ステップＳ１６０２）。続いて、ＭＰＵ４１は、普図第２保留エリアＳＥ２～普図第４保留エリアＳＥ４に格納されている普図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ１６０３）。具体的に、ステップＳ１６０３では、普図第２保留エリアＳＥ２の普図当否情報を普図第１保留エリアＳＥ１に移動させ、普図第３保留エリアＳＥ３の普図当否情報を普図第２保留エリアＳＥ２に移動させ、普図第４保留エリアＳＥ４の普図当否情報を普図第３保留エリアＳＥ３に移動させる。

【３８９６】

［普図変動開始処理］

ここで、図３０３は、図３０１のステップＳ１５０６においてＭＰＵ４１によって実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のコマンドやフラグが設定される。以下、図３０３を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

【３８９７】

＜ステップＳ１７０１＞

図３０３に示すように、普図変動開始処理では、ＭＰＵ４１は、第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂが第１補助状態制御である第１利益遊技状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態）であるか否かを判断する（ステップＳ１７０１）。高頻度サポートであるか否かは、確変遊技状態フラグ、ａ時短遊技状態フラグ及びｂ時短遊技状態フラグのいずれかがオンに設定されているか否かによって判断される。

【３８９８】

なお、確変遊技状態フラグは、後述の図３１６～図３２０を参照して説明する遊技状態移行処理において、他の遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にオンに設定され、確変遊技状態から他の遊技状態に移行される場合にオフに設定される。また、ａ時短遊技状態は、後述の図３１６～図３２０を参照して説明する遊技状態移行処理において、他の遊技状態からａ時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、ａ時短遊技状態から他の遊技状態に移行される場合にオフに設定される。また、ｂ時短遊技状態フラグは、後述の図３１６～図３２０を参照して説明する遊技状態移行処理において、他の遊技状態からｂ時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、ｂ時短遊技状態から他の遊技状態に移行される場合にオフに設定される。

【３８９９】

ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードである場合（ステップＳ１７０１：Ｙｅｓ）、即ち確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態である場合、処理をステップＳ１７０２に移行し、高頻度サポートモードでない場合（ステップＳ１７０１：Ｎｏ）、即ち第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂが第２補助状態制御である第２利益遊技状態制御としての低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、処理をステップＳ１７０３に移行する。

【３９００】

＜ステップＳ１７０２及びＳ１７０３＞

高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合（ステップＳ１７０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップＳ１７０２）。具体的には、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図１２（Ｂ）参照）及び高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図１２（Ｄ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア４１２ｃの普図実行エリアＳＡＥに格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値が普図当たりに対応する値であるか否かの当否判定を行う。

【３９０１】

一方、低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合（ステップＳ１７０１：Ｎｏ）、低頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップＳ１７０３）。具体的には、ＭＰＵ４１は、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図１２（Ａ）参照）及び低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図１２（Ｃ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア４１２ｃの普図実行エリアＳＡＥに格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５が普図当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行う。

【３９０２】

＜ステップＳ１７０４及びＳ１７０５＞

ＭＰＵ４１は、普図当たりの当否判定を行った場合（ステップＳ１７０２又はＳ１７０３）、当否判定の結果が、第２入球手段における特定入球領域である第２入賞口３１５が長開放される長開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップＳ１７０４）。ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が長開放普図当たりである場合（ステップＳ１７０４：Ｙｅｓ）、当否判定の結果が長開放普図当たりであることを示す長開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ１７０５）、処理をステップＳ１７０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップＳ１７０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ１７０６に移行する。

【３９０３】

＜ステップＳ１７０６及びＳ１７０７＞

当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップＳ１７０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が、第２入球手段における特定入球領域である第２入賞口３１５が短開放される短開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップＳ１７０６）。ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が短開放普図当たりである場合（ステップＳ１７０６：Ｙｅｓ

）、当否判定の結果が短開放普図当たりであることを示す短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ１７０７）、処理をステップＳ１７０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が短開放普図当たりでない場合（ステップＳ１７０６：Ｎｏ）、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップＳ１７０８に移行する。

【３９０４】

＜ステップＳ１７０８及びＳ１７０９＞

長開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップＳ１７０５）、短開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップＳ１７０７）、又は当否判定の結果が外れである場合（ステップＳ１７０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６における表示手段である普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。普図変動表示テーブル（不図示）は、前述のように、高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。そのため、当該普図変動パターン設定処理では、サポートモード種別に応じた普図変動表示テーブルに基づいて普図変動パターンが設定される。なお、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、普通図柄の変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されているため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードに比べて、スルーゲート３１７への遊技球の入球に基づいて遊技利益として付与される普図遊技が実行される時間が短くなる。

【３９０５】

そして、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１７０８で設定される普図変動パターンに加え、ステップＳ１７０２又はＳ１７０３での当否判定の結果（普図当たり抽選の結果）と、サポートモードの種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）とを音声ランプ制御装置５に通知するための普図変動パターンコマンドを設定し（ステップＳ１７０９）、処理をステップＳ１７１０に移行する。

【３９０６】

なお、普図変動パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３００参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置５では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部３４１などに対して普図遊技に対応した演出、例えば普図遊技が実行されていることを示す演出や普図当たり抽選の結果を示す演出を実行させる。

【３９０７】

また、普図変動パターンコマンドは、少なくも普図変動パターンを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであればよく、普図当たり抽選の結果やサポートモードの種別は、必ずしも普図変動パターンコマンドとして音声ランプ制御装置５に通知する必要はない。例えば、普図当たり抽選の結果は、ステップＳ１７０２又はＳ１７０３において当否判定を行った場合に普図当たり抽選結果コマンドを設定することで、サポートモードの種別は、高頻度サポートモード又は低頻度サポートモードに移行された場合に、移行後のサポートモードの種別を識別可能なサポートモード種別コマンドを設定することで、音声ランプ制御装置５に通知するようにしてもよい。

【３９０８】

＜ステップＳ１７１０及びＳ１７１１＞

ステップＳ１７１０では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示を開始することで小利益遊技である普図遊技を開始する（ステップＳ１７１０）。そして、ＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示されていること、即ちスルーゲート３１７への遊技球の入球に基づいて遊技利益として付与された普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ１７１１）、当該普図変動開始処理を終了する。

【３９０９】

なお、普図変動表示中フラグは、図３００の普図遊技制御処理でのステップＳ１５０１において、普図遊技の実行中（普通図柄の変動表示中）であるかを判断するために参照される。

【３９１０】

［普図当たり遊技制御処理］

ここで、図３０４は、図３００のメイン処理でのステップＳ１４０５において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理は、利益遊技である普図当たり遊技に関する処理である。この普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂの開閉制御を行うことによって、第２入球手段の特定入球領域である第２入賞口３１５への遊技球の入球を制限する閉状態と、第２入賞口３１５への遊技球の入球を許容する開状態とを切り替える処理が実行される。以下、図３０４を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

【３９１１】

＜ステップＳ１８０１＞

図３０４に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、小利益遊技である普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図３０４の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップＳ１５１１でオンに設定される。

【３９１２】

ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップＳ１８０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、即ち普図当たり抽選の結果が普図当たりであることに基づいて遊技利益として付与される普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップＳ１８１３に移行する。

【３９１３】

＜ステップＳ１８０２＞

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０２）。特図大当たり遊技中フラグは、後述の図３１０の特図大当たり遊技制御処理において、特図大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３４０６でオンに設定され、特図大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３４５２でオフに設定される。

【３９１４】

ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１８０２：Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中である場合には、第１入球手段であるスルーゲート３１７に遊技球が入球することに基づく普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合であっても、小利益遊技である普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、特図大当たり遊技の実行中は、普図当たり遊技が開始されることはなく、第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂによって、第２入球手段の特定入球領域である第２入賞口３１５が閉状態と開状態との間で切り替えられることはない。もちろん、大当たり遊技の実行中に新たな普図遊技や普図当たり遊技を開始させてもよい。これに対して、特図遊技の実行中には普図当たり遊技が開始され得り、第２入賞口３１５に遊技球が入球可能である。これにより、特図遊技の実行中での第２入賞口３１５への遊技球の入球によって第２特図遊技を実行する権利が保留され得るため、高

頻度サポートモード（確変遊技状態、ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態）において遊技者に過度なストレスを与えることなく繰り返し第２特図遊技を実行することが可能になる。
【３９１５】
　一方、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１８０３に移行する。
【３９１６】
＜ステップＳ１８０３＞
　特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０３）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図３０４の普図変動開始処理のステップＳ１７０５においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した小利益遊技である普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０４に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８０６に移行する。
【３９１７】
＜ステップＳ１８０４及びＳ１８０５＞
　長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、遊技利益として付与される長開放普図当たり遊技における第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂの開放時間（第２入球手段の特定入球領域である第２入賞口３１５への遊技球の入球可能時間）である６秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０４）。開放時間カウンタは、電動役物３１５ｂの復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８１５において参照される。そして、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０５）、処理をステップＳ１８０９に移行する。
【３９１８】
＜ステップＳ１８０６＞
　長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０６）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図３０４の普図変動開始処理のステップＳ１７０７においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した小利益遊技である普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０７に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップＳ１８１２に移行する。
【３９１９】
＜ステップＳ１８０７及びＳ１８０８＞
　短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることに基づいて遊技利益として付与される短開放普図当たり遊技における第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂの開放時間（第２入球手段の特定入球領域である第２入賞口３１５への遊技球の入球可

能時間）である０．１秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０７）。そして、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０８）、処理をステップＳ１８０９に移行する。

【３９２０】

＜ステップＳ１８０９～Ｓ１８１１＞

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に普図当たり種別を示すフラグ（長開放普図当たりフラグ又は短開放普図当たりフラグ）をオフに設定した場合（ステップＳ１８０５又はＳ１８０８）、ＭＰＵ４１は、開閉手段である電動役物３１５ｂを作動させる（ステップＳ１８０９）。これにより、特定入球領域である第２入賞口３１５は閉状態から開状態に切り替えられ、第２入賞口３１５への遊技球の入球が許容される。そして、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂが開放されていることを音声ランプ制御装置５に通知する電動役物開放コマンドを設定すると共に（ステップＳ１８１０）、電動役物３１５ｂが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオンに設定し（ステップＳ１８１１）、処理をステップＳ１８１２に移行する。

【３９２１】

なお、電動役物開放コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３００参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これより、音声ランプ制御装置５は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば表示手段としての図柄表示部３４１などに対して電動役物３１５ｂが開放されていることを示す演出を開始させることができる。

【３９２２】

＜ステップＳ１８１２＞

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に電動役物３１５ｂを開放させる処理などを実行した場合（ステップＳ１８０３～Ｓ１８１１）、又は長開放普図当たりフラグ及び短開放普図当たりフラグが共にオフに設定されている場合（普図当たり抽選の結果が外れである場合）（ステップＳ１８０３及びステップＳ１８０６が共にＮｏ）、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（スルーゲート３１７への遊技球の入球に基づいて遊技利益として付与される普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し（ステップＳ１８１２）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【３９２３】

＜ステップＳ１８１３＞

普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８１１において電動役物３１５ｂを開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８１３）。即ち、ＭＰＵ４１は、小利益遊技である普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１３：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップＳ１８１４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８１３：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【３９２４】

＜ステップＳ１８１４及びＳ１８１５＞

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１３：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８０４又はＳ１８０７においてセットされる開放時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ１８１４）、減算後の開放時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ１８１５）。即ち、ＭＰＵ４１は、第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂを復帰させて第２入球手段の特定入球領域である第２入賞口３１５を開状態から閉状態に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８１５：Ｙｅｓ）、即ち電動役物３１５

ｂを復帰させるタイミングである場合、処理をステップＳ１８１６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１８１５：Ｎｏ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【３９２５】

＜ステップＳ１８１６～Ｓ１８１８＞

減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８１５：Ｙｅｓ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂを復帰させる（ステップＳ１８１６）。これにより、特定入球領域である第２入賞口３１５を開状態から閉状態に切り替えられ、第２入賞口３１５への遊技球の入球が制限される。そして、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂの閉鎖されたことを音声ランプ制御装置５に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップＳ１８１７）、電動役物３１５ｂが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップＳ１８１８）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【３９２６】

なお、電動役物閉鎖コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３００参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば図柄表示部３４１などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す演出を終了させることができる。

【３９２７】

［特図遊技制御処理］

ここで、図３０５は、図３００のメイン処理でのステップＳ１４０６において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理は、小利益遊技である特図遊技に関する処理である。この特図遊技制御処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新されると共に、第１特図遊技又は第２特図遊技の進行の制御、例えば表示手段である第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は表示手段である第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図３０５を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

【３９２８】

＜ステップＳ１９０１＞

図３０５に示すように、ステップＳ１９０１では、ＭＰＵ４１は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。特図大当たり遊技中フラグは、特図大当たり遊技中フラグは、後述の図３１０の特図大当たり遊技制御処理において、特図大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３４０６でオンに設定され、特図大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３４５２でオフに設定される。

【３９２９】

ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０１：Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中である場合には、小利益遊技である特図遊技が開始されない。もちろん、特図大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。

【３９３０】

一方、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０１：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１９０２に移行する。

【３９３１】

＜ステップＳ１９０２＞

特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０１：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（第１特図遊技又は第２特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１９０２）。特図変動表示中フラグは、後述の図３０７の特図変動開始処理において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が開始される場合にステップＳ２１０７でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示される場合にステップＳ１９１０でオフに設定される。

【３９３２】

ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップＳ１９０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０２：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップＳ１９０３に移行する。

【３９３３】

＜ステップＳ１９０３＞

特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０２：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎ、及び第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍの両方が０であるか否かを判断する（ステップＳ１９０３）。

【３９３４】

ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍの両方が０である場合（ステップＳ１９０３：Ｙｅｓ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、処理をステップＳ１９０４に移行する。

【３９３５】

＜ステップＳ１９０４＞

第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂに記憶されている特図当否情報のデータ（特図データ）に関する特図データ設定処理を実行し（ステップＳ１９０４）、処理をステップＳ１９０５に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図３０６を参照して後述する。

【３９３６】

＜ステップＳ１９０５＞

ステップＳ１９０５では、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示を開始（第１特図遊技又は第２特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図３０７を参照して後述する。

【３９３７】

＜ステップＳ１９０６＞

特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０２：Ｙｅｓ）、即ち第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特図遊技の変動表示の開始から、後述の図３０７の特図変動開始処理でのステップＳ２１０４の特図変動パターン設定処理で設定される第１特別図柄又は第２特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１９０６

）。即ち、ＭＰＵ４１は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて小利益遊技である特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

【３９３８】

第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１９０６：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップＳ１９０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ１９０６：Ｎｏ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【３９３９】

＜ステップＳ１９０７～Ｓ１９１０＞

第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１９０６：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の表示手段である第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において、当該特図遊技に対応する特図大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップＳ１９０７）。そして、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ１９０８）、特図遊技回数カウントフラグをオンに設定する（ステップＳ１９０９）。この特図遊技回数カウントフラグは、後述の図３０８の特図遊技回数管理処理のステップＳ３３０１において、ａ時短遊技状態やｂ時短遊技状態での残りの特図遊技回数や、ｂ時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数を減算するか否かを判断するために参照される。さらに、ＭＰＵ４１は、特図変動停止信号出力フラグをオンに設定する（ステップＳ１９０９）。この特図変動停止信号出力フラグは、後述の信号出力処理のステップＳ３８１９において、外部出力端子板１０１（図２９４（Ａ）参照）の複数の出力端子部（図示略）における４番端子を介して遊技機１０の外部に識別信号として特図変動停止信号を出力するか否かを判断するために参照される。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ１９１０）、当該特図遊技制御処理を終了する。

【３９４０】

［特図データ設定処理］

ここで、図３０６は、図３０５の特図遊技制御処理のステップＳ１９０４においてＭＰＵ４１によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新される。以下、図３０６を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

【３９４１】

＜ステップＳ２００１＞

図３０６に示すように、ステップＳ２００１では、ＭＰＵ４１は、小利益遊技である第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ２００１：Ｙｅｓ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がなく小利益遊技である第１特図遊技に対する第１特図保留がある場合（図３０５の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０３参照）、処理をステップＳ２００２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がある場合、処理をステップＳ２００５に移行する。つまり、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断することで、第１特図遊技よりも第２特図遊技を優先して開始させる。

【３９４２】

なお、本実施形態では、第２特図遊技が第１特図遊技よりも優先して開始されるが、第１特図遊技が第２特図遊技よりも優先して開始されるようにしてもよく、また、第１入賞

口３１４又は第２入賞口３１５に対する遊技球の入球順（保留順）に特図遊技を開始させ、第１特図遊技及び第２特図遊技のいずれか一方が実行されるようにしてもよい。また、第１特図遊技と第２特図遊技との開始に優先順位を設けることなく、第１特図遊技と第２特図遊技とが互いに独立して実行され、第１特図遊技と第２特図遊技とが同時に実行され得るようにしてもよい（いわゆる特図の同時変動）。

【３９４３】

＜ステップＳ２００２～Ｓ２００４＞

第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ２００１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎを１減算し（ステップＳ２００２）、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ２００３）。続いて、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２～第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ２００４）。具体的に、ステップＳ２００４では、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＡ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＡ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＡ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を第３保留エリアＲＥＡ３に移動させる。ＭＰＵ４１は、ステップＳ２００４の処理が終了した場合、処理をステップＳ２００８に移行する。

【３９４４】

＜ステップＳ２００５～Ｓ２００７＞

第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍを１減算し（ステップＳ２００５）、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ２００６）。続いて、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２保留エリアＲＥＢ２～第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ２００７）。具体的に、ステップＳ２００７では、第２保留エリアＲＥＢ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＢ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＢ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＢ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報を第３保留エリアＲＥＢ３に移動させる。ＭＰＵ４１は、ステップＳ２００７の処理が終了した場合、処理をステップＳ２００８に移行する。

【３９４５】

＜ステップＳ２００８＞

ステップＳ２００８では、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、当該特図データ設定処理を終了する。この特図シフトコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３００参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部３４１に表示される第１特図保留や第２特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

【３９４６】

［特図変動開始処理］

ここで、図３０７は、図３０５の特図遊技制御処理のステップＳ１９０５においてＭＰＵ４１によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、表示手段である第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示の開始により小利益遊技である第１特別遊技又は第２特図遊技（特図遊技）が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図３０７を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

【３９４７】

＜ステップＳ２１０１＞
図３０７に示すように、ステップＳ２１０１では、ＭＰＵ４１は、遊技状態が高確率モードであるか否かを判断する。高確率モードは、第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂの制御状態が第１補助状態制御の高頻度サポートモードである確変遊技状態である。高確率モードであるか否かは、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。確変遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、図３１６のステップＳ３７２２で遊技状態が確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にオンに設定され、図３１６のステップＳ３７１３で遊技状態が確変遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行される場合にオフに設定される。
【３９４８】
ＭＰＵ４１は、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態である場合（ステップＳ２１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１０２に移行し、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップＳ２１０１：Ｎｏ）、即ち遊技状態が低確率モードであるａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、処理をステップＳ２１０３に移行する。
【３９４９】
なお、ａ時短遊技状態及びｂ時短遊技状態は、第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂの制御状態が第１補助状態制御の高頻度サポートモードである。一方、通常遊技状態は、第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂの制御状態が第２補助状態制御の低頻度サポートモードである。
【３９５０】
＜ステップＳ２１０２及びＳ２１０３＞
遊技状態が高確率モードである確変遊技状態である場合（ステップＳ２１０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４１０において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図９（Ｂ）参照）を読み出し、その高確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップＳ２１０２）。
【３９５１】
一方、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップＳ２１０１：Ｎｏ）、即ち遊技状態が低確率モードであるａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４１０において、遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップＳ２１０３）。
【３９５２】
このように、本実施形態では、特図大当たり抽選（当否判定）は、特図遊技が開始される際の特図大当たり抽選に関するモードが高確率モードであるか、低確率モードであるかに基づいて実行される。つまり、本実施形態では、特図大当たり抽選の結果大当たりとなる確率（特図大当たり確率）として高確率と低確率が設定されているが、特図大当たり確率は、特定期間遊技の実行、例えば特電始動遊技、Ｖ入賞大当たり遊技、普図当たり遊技の実行による影響を受けることはない。そのため、本実施形態では、特図大当たり確率に関して、特定期間遊技の実行によって遊技者の不利益が発生することが防止される。
【３９５３】
なお、ステップＳ２１０２及びＳ２１０３では、図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４１０において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップＳ２１０２及びＳ２１０３において、図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４０８で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。
【３９５４】

＜ステップＳ２１０４＞
ステップＳ２１０２又はＳ２１０３において当否判定を行った場合、ＭＰＵ４１は、当該特図遊技におけるメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定する（ステップＳ２１０４）。
【３９５５】
なお、小利益遊技である第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）は、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果が通常大当たりである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と通常大当たり変動テーブル（図１０（Ａ）参照）とに基づいて設定され、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果が確変大当たりである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と確変大当たり変動テーブル（図１０（Ｂ）参照）とに基づいて設定され、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果が外れである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と外れ変動テーブル（図１０（Ｃ）参照）とに基づいて設定される。
【３９５６】
＜ステップＳ２１０５＞
ステップＳ２１０５では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果である当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップＳ２１０４で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、処理をステップＳ２１０６に移行する。特図変動パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３００参照）のステップＳ１４０１において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図変動パターンコマンドに基づいて、表示手段である図柄表示部３４１などでの特図遊技演出を実行することができる。
【３９５７】
なお、前述したように、ＭＰＵ４１は、特図大当たり抽選の結果が「通常大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に５Ｒ通常大当たりである旨を示す「Ａ」を付した「Ａ０１」～「Ａ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、特図大当たり抽選の結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に５Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｂ」を付した「Ｂ０１」～「Ｂ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、特図大当たり抽選の結果が「１６Ｒ確変大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に１６Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｃ」を付した「Ｃ０１」～「Ｃ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、特図大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、特図変動パターン「０１」～「０８」に外れである旨を示す「Ｄ」を付した「Ｄ０１」～「Ｄ０８」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、特図大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、外れ種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）を示す情報を特図変動パターンコマンドに含ませる。
【３９５８】
＜ステップＳ２１０６＞
ステップＳ２１０６では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６における表示手段である第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での特別図柄の変動表示を開始させることで小利益遊技である特図遊技を開始させ、処理をステップＳ２１０７に移行する。
【３９５９】
＜ステップＳ２１０７＞
ステップＳ２１０７では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、当該特図変動開始処理を終了す

る。特図変動表示中フラグは、図３０５の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９０２において、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【３９６０】

［特図遊技回数管理処理］

ここで、図３０８は、図３００のメイン処理でのステップＳ１４０６－１において実行される特図遊技回数管理処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技回数管理処理では、小利益遊技である特図遊技の実行に基づいて、時短遊技状態（ａ時短遊技状態及びｂ時短遊技状態）における残りの時短遊技回数や、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生させるまでの第２補助状態制御である残りの特図遊技回数を管理する処理が実行される。以下、図３０８を参照しつつ、特図遊技回数管理処理を説明する。

【３９６１】

＜ステップＳ３３０１及びＳ３３０２＞

図３０８に示すように、本実施形態の特図遊技回数管理処理では、まずＭＰＵ４１は、特図変動カウントフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３３０１）。特図変動カウントフラグは、図３０５の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９０９においてメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３が停止表示される場合にオンに設定される。

【３９６２】

ＭＰＵ４１は、特図変動カウントフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３０１:Ｙｅｓ）、特図変動カウントフラグをオフに設定し（ステップＳ３３０２）、処理をステップＳ３３０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動カウントフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３０１:Ｎｏ）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【３９６３】

＜ステップＳ３３０３＞

ステップＳ３３０３では、ＭＰＵ４１は、変動が停止された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合（ステップＳ３３０３:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０４に移行し、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が通常大当たりでない場合（ステップＳ３３０３:Ｎｏ）、処理をステップＳ３３１１に移行する。

【３９６４】

＜ステップＳ３３０４及びＳ３３０５＞

変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合（Ｓ３３０３:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数を示す天井発動残回数カウンタの値として最大値である１０００をセットする（ステップＳ３３０４）。即ち、本実施形態では、通常大当たり遊技の終了後に第２補助状態制御とされ、通常大当たり遊技の終了後から、特図大当たり遊技が実行されることなく（特図大当たり遊技状態に移行されることなく）、１０００回の特図遊技が小利益遊技として実行された場合にｂ時短遊技状態が発生される。また、ＭＰＵ４１は、天井発動残回数カウンタがセットされていること（第２補助状態制御であること）を示す天井発動残回数カウンタセットフラグをオンに設定し（ステップＳ３３０５）、処理をステップＳ３３０６に移行する。

【３９６５】

＜ステップＳ３３０６及びＳ３３０７＞

ステップＳ３３０６では、ＭＰＵ４１は、第２利益遊技状態制御としてのａ時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技回数を示すａ時短残回数カウンタの値として最大値である１００をセットする。即ち、本実施形態では、通常大当たり遊技の終了後に遊技利

益として付与されるａ時短遊技状態に移行され、大利益遊技である特図大当たり遊技が実行されることなく（特図大当たり遊技状態に移行されることなく）、１００回の特図遊技が実行された場合にａ時短遊技状態を終了して第１利益遊技状態制御としての通常遊技状態に移行する。また、ＭＰＵ４１は、ａ時短残回数カウンタがセットされていることを示すａ時短残回数カウンタセットフラグをオンに設定し（ステップＳ３３０７）、処理をステップＳ３３０８に移行する。

【３９６６】

＜ステップＳ３３０８＞

ステップＳ３３０８では、ＭＰＵ４１は、ｂ時短残回数カウンタがセットされていることを示すｂ時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否か判断する。ＭＰＵ４１は、ｂ時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３０８:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０９に移行し、ｂ時短残回数カウンタセットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３０８:Ｎｏ）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【３９６７】

＜ステップＳ３３０９及びＳ３３１０＞

ｂ時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３０８:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１利益遊技状態制御としてのｂ時短遊技状態において実行可能な残りのｂ時短残回数カウンタの値をクリアすると共に（ステップＳ３３０９）、ｂ時短残回数カウンタがセットされていることを示すｂ時短残回数カウンタフラグをオフに設定し（ステップＳ３３１０）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【３９６８】

＜ステップＳ３３１１＞

変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が通常大当たりでない場合（Ｓ３３０３:Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が確変大当たり（５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たり）であるか否かを判断する（ステップＳ３３１１）。ＭＰＵ４１は、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合（Ｓ３３１１:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３１２に移行し、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が確変大当たりでない場合（Ｓ３３１１:Ｎｏ）、処理を図３０９のステップＳ３３１８に移行する。

【３９６９】

＜ステップＳ３３１２＞

変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合（Ｓ３３１１:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、天井発動残回数カウンタがセットされた第２補助状態制御であることを示す天井発動残回数カウンタセットフラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３３１２）。この天井発動残回数カウンタセットフラグは、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が通常大当たりであることで（ステップＳ３３０３:Ｙｅｓ）、天井発動残回数カウンタがセットされた第２補助状態制御とされた場合（ステップＳ３３０４）、当該特図遊技回数管理処理のステップＳ３３０５においてオンに設定される。

【３９７０】

ＭＰＵ４１は、天井発動残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップＳ３３１２:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３１３に移行し、天井発動残回数カウンタセットフラグがオフである場合（ステップＳ３３１２:Ｎｏ）、処理をステップＳ３３１５に移行する。

【３９７１】

＜ステップＳ３３１３及びＳ３３１４＞

天井発動残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップＳ３３１２:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態が発生するまでに実行が必要な残りの特図遊技回数を

示す天井発動残回数カウンタをクリアすると共に（ステップＳ３３１３）、天井発動残回数カウンタがセットされた第２補助状態制御であることを示す天井発動残回数カウンタセットフラグをオフに設定し（ステップＳ３３１４）、処理をステップＳ３３１５に移行する。

【３９７２】

＜ステップＳ３３１５＞

天井発動残回数カウンタセットフラグをオフに設定した場合（ステップＳ３３１４）、又は天井発動残回数カウンタセットフラグがオフである場合（ステップＳ３３１１:Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、ａ時短残回数カウンタがセットされていることを示すａ時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否か判断する（ステップＳ３３１５:Ｙｅｓ）。

【３９７３】

ＭＰＵ４１は、ａ時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３１５:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３１６に移行する。一方、ａ時短残回数カウンタセットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３１５:Ｎｏ）、前述のステップＳ３３０８～Ｓ３３１０の処理を実行し、ｂ時短残回数カウンタがセットされている場合には、ｂ時短残回数カウンタをクリアすると共に、ｂ時短残回数カウンタセットフラグをオフに設定し、当該特図変動回数管理処理を終了する。

【３９７４】

＜ステップＳ３３１６及びＳ３３１７＞

ａ時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３１５:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態において実行可能な残りのａ時短残回数カウンタの値をクリアすると共に（ステップＳ３３１６）、ａ時短残回数カウンタがセットされていることを示すａ時短残回数カウンタフラグをオフに設定し（ステップＳ３３１７）、前述のステップＳ３３０８～Ｓ３３１０の処理を実行することで、ｂ時短残回数カウンタがセットされている場合には、ｂ時短残回数カウンタをクリアすると共に、ｂ時短残回数カウンタセットフラグをオフに設定し、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【３９７５】

＜ステップＳ３３１８＞

変動が停止された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりでない場合（ステップＳ３３１１:Ｎｏ）、図３０９に示すように、天井発動残回数カウンタがセットされていることを示す天井発動残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３３１８）。

【３９７６】

ＭＰＵ４１は、天井発動残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップＳ３３１８:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３１９に移行し、天井発動残回数カウンタセットフラグがオフである場合（ステップＳ３３１８:Ｎｏ）、処理をステップＳ３３２５に移行する。

【３９７７】

＜ステップＳ３３１９及びＳ３３２０＞

天井発動残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップＳ３３１２:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、天井発動残回数カウンタの値から１減算し（ステップＳ３３１９）、減算後の天井発動残回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３３２０）。即ち、ＭＰＵ４１は、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生させるか否かを判断する。

【３９７８】

ＭＰＵ４１は、減算後の天井発動残回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３３２０：Ｙｅｓ）、即ちｂ時短遊技状態を発生させる場合、処理をステップＳ３３２１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の天井発動残回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３３２０：Ｎｏ）、即ちｂ時短遊技状態を発生させない場合、処理をステップＳ

３３２５に移行する。
【３９７９】
＜ステップＳ３３２１～Ｓ３３２４＞
減算後の天井発動残回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３３２０：Ｙｅｓ）、即ちｂ時短遊技状態を発生させる場合、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技回数を示すｂ時短残回数カウンタの値として最大値である１０００をセットする（ステップＳ３３２１）。即ち、本実施形態では、ｂ時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数として１０００回が設定される。そして、ＭＰＵ４１は、ｂ時短残回数カウンタがセットされていることを示すｂ時短残回数カウンタセットフラグをオンに設定する（ステップＳ３３２２）。
【３９８０】
さらに、ＭＰＵ４１は、遊技状態をｂ時短遊技状態に移行させるためのｂ時短遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップＳ３３２３）。このｂ時短遊技状態移行フラグは、後述の図３１７の遊技状態移行処理のステップＳ３７２６において、ｂ時短遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。そして、ＭＰＵ４１は、天井発動残回数カウンタセットフラグをオフに設定し（ステップＳ３３２４）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。
【３９８１】
＜ステップＳ３３２５＞
天井発動残回数カウンタセットフラグがオフである場合（ステップＳ３３１８:Ｎｏ）、又は減算後の天井発動残回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３３２０：Ｙｅｓ）、即ちｂ時短遊技状態を発生させない場合、ＭＰＵ４１は、ａ時短残回数カウンタがセットされていることを示すａ時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３３２５）。
【３９８２】
ＭＰＵ４１は、ａ時短残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップＳ３３２５:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３２６に移行し、ａ時短残回数カウンタセットフラグがオフである場合（ステップＳ３３２５:Ｎｏ）、処理をステップＳ３３３０に移行する。
【３９８３】
＜ステップＳ３３２６及びＳ３３２７＞
ａ時短残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップＳ３３２５:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ａ時短残回数カウンタの値から１減算し（ステップＳ３３２６）、減算後のａ時短残回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３３２７）。即ち、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させるタイミングであるか否かを判断する。
【３９８４】
ＭＰＵ４１は、減算後のａ時短残回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３３２７：Ｙｅｓ）、即ちａ時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させるタイミングである場合、処理をステップＳ３３２８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のａ時短残回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３３２７：Ｎｏ）、即ちａ時短遊技状態を終了さるタイミングでない場合、当該特図遊技回数管理処理を終了する。
【３９８５】
＜ステップＳ３３２８及びＳ３３２９＞
減算後のａ時短残回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３３２７：Ｙｅｓ）、即ちａ時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、遊技状態を通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップＳ３３２８）。この通常遊技状態移行フラグは、後述の図３１８の遊技状態移行処理のステップＳ３７３１において、通常遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。そして、ＭＰＵ４１は、ａ時短残回数カウンタセットフラグをオフに設

定し（ステップＳ３３２９）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。
【３９８６】
＜ステップＳ３３３０＞
ａ時短残回数カウンタセットフラグがオフである場合（ステップＳ３３２５:Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、ｂ時短残回数カウンタがセットされていることを示すｂ時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３３３０）。
【３９８７】
ＭＰＵ４１は、ｂ時短残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップＳ３３３０:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３３１に移行し、ｂ時短残回数カウンタセットフラグがオフである場合（ステップＳ３３２５:Ｎｏ）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。
【３９８８】
＜ステップＳ３３３１及びＳ３３３２＞
ｂ時短残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップＳ３３３０:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ｂ時短残回数カウンタの値から１減算し（ステップＳ３３３１）、減算後のｂ時短残回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３３３２）。即ち、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させるか否かを判断する。
【３９８９】
ＭＰＵ４１は、減算後のｂ時短残回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３３３２：Ｙｅｓ）、即ちｂ時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させる場合、処理をステップＳ３３３３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のｂ時短残回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３３３２：Ｎｏ）、即ちｂ時短遊技状態を終了させない場合、当該特図遊技回数管理処理を終了する。
【３９９０】
＜ステップＳ３３３３及びＳ３３３４＞
減算後のｂ時短残回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３３３２：Ｙｅｓ）、即ちｂ時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させる場合、ＭＰＵ４１は、遊技状態を通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップＳ３３３３）。この通常遊技状態移行フラグは、後述の遊技状態移行処理の図３１８のステップＳ３７３１、又は図３１９のステップＳ３７３７において、通常遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。そして、ＭＰＵ４１は、ｂ時短残回数カウンタセットフラグをオフに設定し（ステップＳ３３３４）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。
【３９９１】
なお、本実施形態では、天井発動残回数カウンタが、大当たり抽選の結果が通常大当たりである特図変動（特図遊技）が終了する場合にセットされるが、天井発動残回数カウンタは、大当たり抽選の結果が確変大当たりである特図変動（特図遊技）が終了する場合にもセットしてもよい。また、天井発動残回数カウンタは、特図変動（特図遊技）の終了時ではなく、通常大当たり遊技の終了時（大当たり遊技状態からａ時短遊技状態への移行時）にセットしてもよい。
【３９９２】
［特図大当たり遊技制御処理］
ここで、図３１０～図３１３は、図３００のメイン処理でのステップＳ１４０７－１において実行される特図大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図大当たり遊技制御処理では、可変入賞口３１６に設けられる開閉扉３１９の開閉制御などの特図大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図３１０～図３１３を参照しつつ、特図大当たり遊技制御処理を説明する。
【３９９３】
＜ステップＳ３４００＞

図３１０に示すように、本実施形態の特図大当たり遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、大利益遊技としての特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３４００）。特図大当たり遊技中フラグは、特図大当たり遊技を開始する場合に当該特図大当たり遊技制御処理のステップＳ３４０６においてオンに設定され、特図大当たり遊技を終了する場合に当該特図大当たり遊技制御処理のステップＳ３４５２においてオフに設定される。

【３９９４】

ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３４００：Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ３４１１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３４００：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３４０１に移行する。

【３９９５】

＜ステップＳ３４０１＞

特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３４００：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３４０１）。特図変動停止フラグは、特別図柄が停止表示された場合に、図３０５の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０８においてオンに設定され、特別図柄の変動表示が開始された場合に、図３０７の特図変動開始処理でのステップＳ２１０８においてオフに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技の実行中でない場合に開始された小利益遊技としての特図遊技が終了したか否かを判断することで、大利益遊技としての特図大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。

【３９９６】

ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンである場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が停止表示されたために特図大当たり遊技を開始可能である場合、処理をステップＳ３４０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフである場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、即ち特別図柄が変動表示中であるために特図大当たり遊技を開始できない場合、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【３９９７】

なお、本実施形態では、特別図柄が変動表示中（小利益遊技としての特図遊技の実行中）である場合には大利益遊技としての特図大当たり遊技が開始（実行）されないが、特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）に特図大当たり遊技が開始（実行）可能としてもよい。例えば、第１特図の変動表示中に特図大当たり遊技が開始（実行）され、これとは逆に、第２特図の変動表示中に特図大当たり遊技が開始（実行）されるようにしてもよい。具体的には、前述のように第１特図と第２特図との同時変動に変更可能とすることで、第１特図遊技に対する特図大当たり遊技の実行中に第２特図遊技が実行され、第２特図遊技に対する特図大当たり遊技の実行中に第１特図遊技が実行されるようにしてもよい。さらに、第１特図遊技に対する特図大当たり遊技と、第２特図遊技に対する特図大当たり遊技とが同時実行されるようにしてもよいし、第１特図遊技に対する特図大当たり遊技及び第２特図遊技に対する特図大当たり遊技のうちの一方の特図大当たり遊技の実行中に他方の特図大当たり遊技の開始条件が成立する場合に、一方の特図大当たり遊技の終了後に他方の特図大当たり遊技が開始されるようにしてもよい。

【３９９８】

＜ステップＳ３４０２＞

特図変動停止フラグがオンである場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が停止表示された場合、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグをオフに設定し（ステップＳ３４０２）、処理をステップＳ３４０３に移行する。

【３９９９】

＜ステップＳ３４０３＞

ステップＳ３４０３では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する特図大当り抽選の結果が特図大当たりであるか否かを判断する。特別図柄が停止表示された特図遊技に対する特図大当り抽選の結果が特図大当たりであるか否かは、例えばＲＡＭ４１に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納されている特図大当たり抽選に対する特図当否情報に基づいて判断される。

【４０００】

ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する特図大当り抽選の結果が特図大当たりである場合（ステップＳ３４０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する特図大当り抽選の結果が特図大当たりでない場合（ステップＳ３４０３：Ｎｏ）、即ち特図大当り抽選の結果が外れである場合、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【４００１】

＜ステップＳ３４０４＞

特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当り抽選の結果が特図大当たりである場合（ステップＳ３４０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技を開始すること、及び特図大当たり遊技の種別（確変大当たり遊技又は通常大当たり遊技）を音声ランプ制御装置５に通知する特図大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップＳ３４０４）、処理をステップＳ３４０５に移行する。特図大当たり遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３００参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図大当たり遊技開始コマンドに基づいて、特図大当たり遊技種別に応じた特図大当たり遊技演出を実行することができる。

【４００２】

＜ステップＳ３４０５＞

ステップＳ３４０５では、ＭＰＵ４１は、大利益遊技としての特図大当たり遊技を開始することを示す特図大当たり遊技開始フラグをオンに設定し、処理をステップＳ３４０６に移行する。特図大当たり遊技開始フラグは、後述の図３１６の遊技状態移行処理でのステップＳ３７０１において、遊技状態を確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行するか否かを判断する場合に参照される。

【４００３】

＜ステップＳ３４０６＞

ステップＳ３４０６では、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグをオンに設定し、処理をステップＳ３４０７に移行する。特図大当たり遊技中フラグは、特図大当たり遊技の実行中であるか否かを判断するために、当該特図大当たり遊技制御処理のステップＳ３４００の他、図３０１の普図遊技制御処理のステップＳ１５０３及びＳ１５０７、図３０４の普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８０２、図３０５の特図遊技制御処理のステップＳ１９０１において参照される。

【４００４】

＜ステップＳ３４０７＞

ステップＳ３４０７では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタをセットし、処理をステップＳ３４０８に移行する。具体的には、ＭＰＵ４１は、特図大当たり抽選の結果が５Ｒ確変大当たり及び５Ｒ通常大当たりである場合にラウンド数カウンタに「５」をセットし、特図大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりである場合にラウンド数カウンタに「１６」をセットする。

【４００５】

＜ステップＳ３４０８＞

ステップＳ３４０８では、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング開始コマンドを設定し、処理をステップＳ３４０９に移行する。オープニング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３００参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声

ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて特図大当たり遊技のオープニング演出を開始させることができる。

【４００６】

＜ステップＳ３４０９＞

ステップＳ３４０９では、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップＳ３４１０に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該特図大当たり遊技制御処理の図３１１のステップＳ３４１３において参照される。

【４００７】

＜ステップＳ３４１０＞

ステップＳ３４１０では、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定し、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４１１において参照される。

【４００８】

＜ステップＳ３４１１＞

特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３４００：Ｙｅｓ）、即ち大利益遊技としての特図大当たり遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３４１１）。

【４００９】

ＭＰＵ４１は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ３４１１：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図３１２のステップＳ３４１２に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ３４１１：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップＳ３４２２に移行する。

【４０１０】

＜ステップＳ３４１２及びＳ３４１３＞

オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ３４１１：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、図３１２に示すように、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ３４１２）、減算後のオープニング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３４１３）。即ち、ＭＰＵ４１は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。

【４０１１】

ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４１３：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３４１４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３４１３：Ｎｏ）、即ちオープニングを終了するタイミングでない場合、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【４０１２】

＜ステップＳ３４１４及びＳ３４１５＞

減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４１３：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップＳ３４１４）。オープニング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３００参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される特図大当たり遊技のオープニング演出を終了させることができる。

【４０１３】

そして、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップＳ３４１５）、処理をステップＳ３４１６に移行する。

【４０１４】

＜ステップＳ３４１６＞

ステップＳ３４１６では、ＭＰＵ４１は、複数回（５回又は１６回）のラウンド遊技が実行される遊技利益としての開閉実行モードが開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード開始コマンドを設定し、処理をステップＳ３４１７に移行する。開閉実行モード開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３００参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される特図大当たり遊技の開閉実行モード演出を開始させることができる。

【４０１５】

＜ステップＳ３４１７＞

ステップＳ３４１７では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップＳ３４１８に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３００参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてラウンド数表示などを含む特図大当たり遊技の各ラウンド遊技に対応するラウンド遊技演出を開始させることができる。

【４０１６】

なお、本実施形態では、各ラウンド遊技において個別にラウンド遊技演出が実行されるが、ラウンド遊技演出は、開閉実行モードにおいて一連の１つの演出を実行し、各ラウンド遊技において当該ラウンド遊技のラウンド数を表示するものであってもよい。この場合、ラウンド遊技間ではインターバル演出を実行しなくてもよいし、またインターバル演出として次回に実行されるラウンド遊技のラウンド数を表示する演出を実行してもよい。

【４０１７】

＜ステップＳ３４１８及びＳ３４１９＞

ステップＳ３４１８では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタから１減算し、さらに、開閉扉３１９を作動することによって可変入賞口３１６を開放させ（ステップＳ３４１９）、処理をステップＳ３４２０に移行する。

【４０１８】

＜ステップＳ３４２０及びＳ３４２１＞

ステップＳ３４２０では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオンに設定し、さらに、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタをセットし（ステップＳ３４２１）、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。ラウンド遊技時間カウンタは、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングであるか判断するために、当該特図大当たり遊技制御処理の図３１２のステップＳ３４２４において参照される。

【４０１９】

＜ステップＳ３４２２＞

図３１０に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ３４１１：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４２２）。即ち、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

【４０２０】

ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３４２２：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図３１２のステップＳ３４２３に移行

する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３４２２：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３４３６に移行する。

【４０２１】

＜ステップＳ３４２３及びＳ３４２４＞

ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３４２２：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、図３１２に示すように、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタの値から１減算する。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３４２４）。即ち、ＭＰＵ４１は、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。

【４０２２】

ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４２４：Ｙｅｓ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップＳ３４２８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３４２４：Ｎｏ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングでない場合、処理をステップＳ３４２５に移行する。

【４０２３】

＜ステップＳ３４２５＞

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３４２４：Ｎｏ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があったか否かを判断する（ステップＳ３４２５）。可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があったか否かは、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ検出処理において、入球センサ３１６ａへの遊技球の入球が検出された場合にＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

【４０２４】

ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があった場合（ステップＳ３４２５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４２６に移行し、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球がなかった場合（ステップＳ３４２５：Ｎｏ）、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【４０２５】

＜ステップＳ３４２６及びＳ３４２７＞

可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があった場合（ステップＳ３４２５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３１６への遊技球の入球数を示す入球数カウンタの値に１加算する（ステップＳ３４２６）。そして、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達したか否か（ステップＳ３４２７）、即ち可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。

【４０２６】

ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達している場合（ステップＳ３４２７：Ｙｅｓ）、即ち可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップＳ３４２８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達していない場合（ステップＳ３４２７：Ｎｏ）、即ち可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングでない場合、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【４０２７】

＜ステップＳ３４２８＞
減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４２４：Ｙｅｓ）、又は入球数カウンタの値が１０に達した場合（ステップＳ３４２７：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の終了タイミングである場合、ＭＰＵ４１は、開閉扉３１９を復帰させることによって可変入賞口を閉鎖し（ステップＳ３４２８）、処理をステップＳ３４２９に移行する。即ち、ＭＰＵ４１は、規定時間の経過により、又は可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了するタイミングである場合、可変入賞口３１６を閉鎖してラウンド遊技を終了する。
【４０２８】
＜ステップＳ３４２９～Ｓ３４３１＞
ステップＳ３４２９では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３００参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される特図大当たり遊技のラウンド遊技演出を終了させることができる。
【４０２９】
そして、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３１６への遊技球の入球数を示す入球数カウンタをクリアする共に（ステップＳ３４３０）、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ３４３１）、処理をステップＳ３４３２に移行する。
【４０３０】
＜ステップＳ３４３２＞
ステップＳ３４３２では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタが０であるか否か（ステップＳ３４３２）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである（未実行のラウンド遊技がある）か否かを判断する。
【４０３１】
ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ３４３２：Ｙｅｓ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３４４１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ３４３２：Ｎｏ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、処理をステップＳ３４３３に移行する。
【４０３２】
＜ステップＳ３４３３＞
ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ３４３２：Ｎｏ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル開始コマンドを設定し（ステップＳ３４３３）、処理をステップＳ３４３４に移行する。インターバル開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３００参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて特図大当たり遊技のインターバル演出を開始させることができる。
【４０３３】
なお、本実施形態では、ラウンド遊技間のインターバルにおいてインターバル演出が実行されるが、インターバル演出を省略し、インターバルにおいて、先に実行されたラウンド遊技に対するラウンド遊技演出を継続して実行してもよく、また次に実行されるラウンド遊技に対するラウンド遊技演出を実行してもよい。
【４０３４】
＜ステップＳ３４３４及びＳ３４３５＞
ステップＳ３４３４では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、インター

バルの残り時間を示すインターバル時間カウンタをセットし（ステップＳ３４３５）、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。インターバル時間カウンタは、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるかを判断するために、当該特図大当たり遊技制御処理での図３１３のステップＳ３４３８において参照される。

【４０３５】

＜ステップＳ３４３６＞

図３１０に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３４２２：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否を判断する（ステップＳ３４３６）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該特図大当たり遊技制御処理での図３１２のステップＳ３４３４においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該特図大当たり遊技制御処理での図３１３のステップＳ３４４０においてオフに設定される。

【４０３６】

ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ３４３６：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図３１３のステップＳ３４３７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ３４３６：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をステップＳ３４４５に移行する。

【４０３７】

＜ステップＳ３４３７及びＳ３４３８＞

インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ３４３６：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図３１３に示すように、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ３４３７）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０であるか否か（ステップＳ３４３８）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるか否かを判断する。

【４０３８】

ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４３８：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ３４３９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３４３８：Ｎｏ）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングでない場合、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【４０３９】

＜ステップＳ３４３９及びＳ３４４０＞

減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４３８：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル終了コマンドを設定する。インターバル終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３１０参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される大当たり遊技のインターバル演出を終了させることができる。

【４０４０】

そして、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオフに設定し（ステップＳ３４４０）、処理を前述のステップＳ３４１７に移行する。処理を前述の図３１１のステップＳ３４１７に移行することにより、ラウンド遊技の開始に関するステップＳ３４１７～Ｓ３４２１の処理を実行し、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【４０４１】
＜ステップＳ３４４１＞
図３１２に戻り、ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ３４３２：Ｙｅｓ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップＳ３４４１）、処理をステップＳ３４４２に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３００参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されると特図大当たり遊技のラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。
【４０４２】
＜ステップＳ３４４２＞
ステップＳ３４４２では、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップＳ３４４３に移行する。エンディング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３００参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、エンディング開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて特図大当たり遊技のエンディング演出を開始させることができる。
【４０４３】
＜ステップＳ３４４３及びＳ３４４４＞
ステップＳ３４４３では、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットし（ステップＳ３４４４）、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（特図大当たり遊技）を終了するタイミングであるかを判断するために、当該特図大当たり遊技制御処理の図３１３でのステップＳ３４４７において参照される。
【４０４４】
＜ステップＳ３４４５＞
図３１０に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ３４３６：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３４４５）。
【４０４５】
ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ３４４５：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図３１３のステップＳ３４４６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ３４４５：Ｎｏ）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップＳ３４５０に移行する。
【４０４６】
＜ステップＳ３４４６及びＳ３４４７＞
エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ３４４５：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、図３１３に示すように、ＭＰＵ４１は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ３４４６）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３４４７）。即ち、ＭＰＵ４１は、エンディング（特図大当たり遊技）を終了するタイミングであるか否かを判断する。
【４０４７】
ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４４７：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（特図大当たり遊技）を終了するタイミングである

場合、処理をステップＳ３４４８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３４４７：Ｎｏ）、即ちエンディング（特図大当たり遊技）を終了するタイミングでない場合、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【４０４８】

＜ステップＳ３４４８及びＳ３４４９＞

減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４４７：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（特図大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング終了コマンドを設定する。エンディング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３００参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される特図大当たり遊技のエンディング演出を終了させることができる。

【４０４９】

そして、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し（ステップＳ３４４９）、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【４０５０】

＜ステップＳ３４５０＞

図３１０に戻り、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ３４４５：Ｎｏ）、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知する特図大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップＳ３４５０）、処理をステップＳ３４５１に移行する。特図大当たり遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３００参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図大当たり遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される特図大当たり遊技演出を終了させることができる。

【４０５１】

＜ステップＳ３４５１及びＳ３４５２＞

ステップＳ３４５１では、特図大当たり遊技が終了することを示す特図大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。特図大当たり遊技終了フラグは、特図大当たり遊技状態から高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）に移行するか否かを判断するために、後述の図３１６の遊技状態移行処理のステップＳ３７１７において参照される。

【４０５２】

そして、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ３４５２）、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【４０５３】

［特電始動遊技制御処理］

ここで、図３１４は、図３００のメイン処理でのステップＳ１４０７－２において実行される特電始動遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の特電始動遊技制御処理では、第１入球手段としての特電始動口３７への遊技球の入球に基づいて、第２入球手段である特電大入賞装置３８が作動される小利益遊技としての特電始動遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図３１４を参照しつつ、本実施形態の特電始動遊技制御処理を説明する。

【４０５４】

＜ステップＳ３５０１＞

図３１４に示すように、本実施形態の特電始動遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、特電始動口３７に遊技球が入球したか否かを判断する（ステップＳ３５０１）。特電始動

口３７に遊技球が入球したか否かは、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ検出処理において、入球センサ３７ａへの遊技球の入球が検出された場合にＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

【４０５５】

ＭＰＵ４１は、特電始動口３７に遊技球が入球した場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５０２に移行し、特電始動口３７に遊技球が入球していない場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５１２に移行する。

【４０５６】

＜ステップＳ３５０２＞

特電始動口３７に遊技球が入球した場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５０２）。特図大当たり遊技中フラグは、図３１０の特図大当たり遊技制御処理において、特図大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３４０６でオンに設定され、特図大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３４５２でオフに設定される。

【４０５７】

ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３５０２：Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合、当該特電始動遊技を終了する。つまり、本実施形態では、特図大当たり遊技の実行中には特電始動遊技が開始されない。このように、大利益遊技としての特図大当たり遊技の実行中に小利益遊技としての特電始動遊技が開始されないようにすることで、小利益遊技としてのＶ入賞大当たり遊技が開始されることが防止され、小利益遊技の実行によって大利益遊技によって得られる利益が阻害されることが防止される。

【４０５８】

ここで、本実施形態では、特図大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合に、ｂ時短遊技状態を発生させるまでに必要な残りの特図遊技回数（天井発動残回数カウンタの値）が最大値である１０００にセットされ、通常大当たり遊技の終了後にａ時短遊技状態が発生される。即ち、特図大当たり遊技の終了後は、天井発動残回数カウンタの値が最大値である１０００にセットされたａ時短遊技状態が発生される。

【４０５９】

一方、本実施形態では、天井発動残回数カウンタの値は、通常大当たり時だけでなく、特電始動口３７への遊技球の入球を契機とし、特電始動遊技において特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球することに基づいて実行されるＶ入賞大当たり遊技の終了後に最大値である１０００にセットされる。つまり、特電始動遊技やＶ入賞大当たり遊技は、天井発動残回数カウンタの値を最大値である１０００にセットするために実行される。

【４０６０】

そうすると、天井発動残回数カウンタの値が最大値である１０００にセットされたａ時短遊技状態が発生されることが予定されている状況、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合においては、天井発動残回数カウンタの値を最大値である１０００にセットするための特電始動遊技やＶ入賞大当たり遊技を実行することの意味がない。それどころか、特図大当たり遊技の実行中である場合に、特電始動遊技や特図大当たり遊技を開始することは、特電始動遊技を実行する処理、Ｖ入賞大当たり遊技を実行する処理、天井発動残回数カウンタの値を最大値である１０００にセットする処理を無駄に実行する必要があるために、遊技の進行に必要な処理が複雑化するというデメリットがある。

【４０６１】

これに対して、本実施形態では、天井発動残回数カウンタの値が最大値である１０００にセットされたａ時短遊技状態が発生されることが予定されている特図大当たり遊技の実行中には、特電始動遊技が開始されない。そのため、特電始動遊技を実行する処理、Ｖ入賞大当たり遊技を実行する処理、天井発動残回数カウンタの値を最大値である１０００にセットする処理が無駄に実行されることが防止され、遊技の進行に必要な処理が複雑化す

ることが防止される。
【４０６２】
一方、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３５０２：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３５０３に移行する。
【４０６３】
＜ステップＳ３５０３＞
特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３５０２：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技の実行中であることを示すＶ入賞大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５０３）。Ｖ入賞大当たり遊技中フラグは、後述の図３１５のＶ入賞大当たり遊技制御処理において、Ｖ入賞大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３６０６でオンに設定され、Ｖ入賞大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３６２０でオフに設定される。
【４０６４】
ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３５０３：Ｙｅｓ）、即ちＶ入賞大当たり遊技の実行中である場合、当該特電始動遊技を終了する。即ち、本実施形態では、Ｖ入賞大当たり遊技の実行中には特電始動遊技が開始されない。一方、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３５０３：Ｎｏ）、即ちＶ入賞大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３５０４に移行する。
【４０６５】
＜ステップＳ３５０４＞
Ｖ入賞大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３５０３：Ｎｏ）、即ちＶ入賞大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、小利益遊技である特電始動遊技の実行中であることを示す特電始動遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５０４）。特電始動遊技中フラグは、後述の当該特電始動遊技制御処理において、特電始動遊技が開始される場合にステップＳ３５０７でオンに設定され、特電始動遊技が終了する場合にステップＳ３５１６でオフに設定される。
【４０６６】
ＭＰＵ４１は、特電始動遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３５０４：Ｙｅｓ）、即ち特電始動遊技の実行中である場合、当該特電始動遊技を終了する。即ち、本実施形態では、特電始動遊技の実行中には特電始動遊技が開始されない。一方、ＭＰＵ４１は、特電始動遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３５０４：Ｎｏ）、即ち特電始動遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３５０５に移行する。
【４０６７】
＜ステップＳ３５０５＞
特電始動遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３５０４：Ｎｏ）、即ち特電始動遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、第２入球手段である特電大入賞装置３８の開閉手段である特電開閉扉３８２を作動させることよって特電大入賞口３８１が閉状態から開状態に切り替えられる（ステップＳ３５０５）。これにより、特電大入賞口３８１に遊技球が入球可能な状態とされる。また、ＭＰＵ４１は、第２入球手段である特電大入賞装置３８の開閉手段であるＶ入賞口開閉扉３８５を作動させることよって特定入球領域である特電Ｖ入賞口３８３が閉状態から開状態に切り替えられる（ステップＳ３５０６）。これにより、特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球可能な状態とされ、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技を開始させることが可能になる。
【４０６８】
さらに、ＭＰＵ４１は、特電始動遊技の実行中であることを示す特電始動遊技中フラグをオンに設定し（ステップＳ３５０７）、処理をステップＳ３５０８に移行する。特電始動遊技中フラグは、特電始動遊技の実行中であるか否かを判断するために、当該特電始動

遊技制御処理のステップＳ３５０４又はＳ３５１５、後述の図３１５のＶ入賞大当たり遊技制御処理のステップＳ３８０２で参照される。

【４０６９】

このように、特電始動遊技は、特図大当たり遊技、Ｖ入賞大当たり遊技、又は特電始動遊技の実行中には開始されず、Ｖ入賞大当たり遊技も特図大当たり遊技、Ｖ入賞大当たり遊技、又は特電始動遊技の実行中には開始されない。一方、特電始動遊技及びＶ入賞大当たり遊技は、特図遊技の実行中には開始され得る。これにより、特図遊技の終了を待たずして特電始動遊技及びＶ入賞大当たり遊技を開始させることができるため、ｂ時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数をリセットしたい場合に、即座にリセットすることができる。例えば、特図遊技を実行する権利の保留がある場合や、リーチ演出が実行される場合には、全ての特図遊技が終了するまでに多くの時間を費やすことがあるが、そのような場合でも即座にｂ時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数をリセットすることができる。また、ｂ時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数を即座にリセットできることで、特図遊技の実行中にリセットされた場合には当該特図遊技もリセット後に実行された特図遊技の回数としてカウントすることができ、さらには特図遊技を実行する権利の保留がある場合には、当該リセット後に実行される保留に係る特図遊技の回数も、リセット後に実行された特図遊技の回数としてカウントすることができる。そのため、例えばｂ時短遊技状態が発生したことでｂ時短遊技状態が発生しない状態において、遊技者によってｂ時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数がリセットされて新たにｂ時短遊技状態が発生可能な状態となった場合に、遊技者が発生させた特図遊技を実行する権利を無駄なく有効に、ｂ時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技回数としてカウントすることができる。

【４０７０】

＜ステップＳ３５０８＞

ステップＳ３５０８では、ＭＰＵ４１は、第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂが第１補助状態制御である第２利益遊技状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態）であるか否かを判断する（ステップＳ３５０８）。高頻度サポートであるか否かは、確変遊技状態フラグ、ａ時短遊技状態フラグ及びｂ時短遊技状態フラグのいずれかがオンに設定されているか否かによって判断される。

【４０７１】

ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードである場合（ステップＳ３５０８：Ｙｅｓ）、即ち確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態である場合、処理をステップＳ３５０９に移行し、高頻度サポートモードでない場合（ステップＳ３５０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０９に移行する。

【４０７２】

＜ステップＳ３５０９＞

高頻度サポートモードである場合（ステップＳ３５０８：Ｙｅｓ）、即ち確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、特電開閉扉３８２を復帰させて特電大入賞口３８１を開状態から閉状態に切り替えるまでの残り時間を示す特電作動時間カウンタをセットし（ステップＳ３５０９）、当該特電始動遊技制御処理を終了する。具体的には、ＭＰＵ４１は、特電作動時間カウンタの値として、高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブル（図２９９（Ｃ）参照）に基づいて設定される時間に対応した値、即ち０．１秒に対応した値を設定する。

【４０７３】

なお、特電作動時間カウンタは、特電大入賞口３８１を閉鎖するタイミングであるか否かを判断するために、当該特電始動遊技制御処理のステップＳ３５１４において参照される。

【４０７４】

＜ステップＳ３５１０＞

高頻度サポートモードでない場合（ステップＳ３５０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、低頻度サポートモード（通常遊技状態）であるか否かを判断する（ステップＳ３５１０）。即ち、ＭＰＵ４１は、第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂが第２補助状態制御である第１利益遊技状態制御としての低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、処理をステップＳ１７０３に移行する。

【４０７５】

ＭＰＵ４１は、低頻度サポートモードである場合（ステップＳ３５１０：Ｙｅｓ）、即ち通常遊技状態である場合、処理をステップＳ３５１１に移行し、低頻度サポートモードでない場合（ステップＳ３５１０：Ｎｏ）、当該特電始動遊技制御処理を終了する。

【４０７６】

＜ステップＳ３５１１＞

低頻度サポートモードである場合（ステップＳ３５１０：Ｙｅｓ）、即ち通常遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、特電開閉扉３８２を復帰させて特電大入賞口３８１を開状態から閉状態に切り替えるまでの残り時間を示す特電作動時間カウンタをセットし（ステップＳ３５１１）、当該特電始動遊技制御処理を終了する。具体的には、ＭＰＵ４１は、特電作動時間カウンタの値として、低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブル（図２９９（Ｂ）参照）に基づいて設定される時間に対応した値、即ち１．２秒に対応した値を設定する。

【４０７７】

なお、特電作動時間カウンタは、特電大入賞口３８１を閉鎖するタイミングであるか否かを判断するために、当該特電始動遊技制御処理のステップＳ３５１４において参照される。

【４０７８】

＜ステップＳ３５１２＞

特電始動口３７に遊技球が入球していない場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、特電始動遊技の実行中であることを示す特電始動遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５１２）。即ち、ＭＰＵ４１は、特電始動遊技の実行中であるか否かを判断する。なお、特電始動遊技中フラグは、当該特電始動遊技制御処理において、特電始動遊技が開始される場合にステップＳ３５０７においてオンに設定され、特電始動遊技が終了される場合にステップＳ３５１６においてオフに設定される。

【４０７９】

ＭＰＵ４１は、特電始動遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５１２:Ｙｅｓ）、即ち特電始動遊技の実行中である場合、処理をステップＳ３５１３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特電始動遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５１２:Ｎｏ）、即ち特電始動遊技の実行中でない場合、当該特電始動遊技制御処理を終了する。

【４０８０】

＜ステップＳ３５１３及びＳ３５１４＞

特電始動遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５１２:Ｙｅｓ）、即ち特電始動遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、特電開閉扉３８２を復帰させて特電大入賞口３８１を開状態から閉状態に切り替えるまでの残り時間を示す特電作動時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ３５１３）、減算後の特電作動時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３５１４）。即ち、ＭＰＵ４１は、特電開閉扉３８２を復帰させて特電大入賞口３８１を開状態から閉状態に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。

【４０８１】

ＭＰＵ４１は、減算後の特電作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５１４:Ｙｅｓ）、即ち特電開閉扉３８２を復帰させて特電大入賞口３８１を開状態から閉状態に切り替えるタイミングである場合、処理をステップＳ３５１９に移行する。一方、減算後の特電作動時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３５１４:Ｎｏ）、即ち特

電開閉扉３８２を復帰させて特電大入賞口３８１を開状態から閉状態に切り替えるタイミングでない場合、処理をステップＳ３５１５に移行する。
【４０８２】
＜ステップＳ３５１５＞
減算後の特電作動時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３５１４:Ｎｏ）、即ち特電開閉扉３８２を復帰させて特電大入賞口３８１を開状態から閉状態に切り替えるタイミングでない場合、特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞口フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５１５）。Ｖ入賞口フラグは、特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球した場合に、当該特電始動遊技制御処理のステップＳ３５１７においてオンに設定される。
【４０８３】
ＭＰＵ４１は、特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５１５:Ｙｅｓ）、当該特電始動遊技制御処理を終了し、Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５１５:Ｎｏ）、処理をステップＳ３５１６に移行する。
【４０８４】
＜ステップＳ３５１６＞
Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５１５:Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したしたか否かを判断する（ステップＳ３５１６）。特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したしたか否かは、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ検出処理において、入球センサ３８３ａ（図２９４参照）への遊技球の入球が検出された場合にＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。
【４０８５】
ＭＰＵ４１は、特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球した場合（ステップＳ３５１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５１７に移行し、特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球していない場合（ステップＳ３５１６：Ｎｏ）、当該特電始動遊技制御処理を終了する。
【４０８６】
＜ステップＳ３５１７及びＳ３５１８＞
特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球した場合（ステップＳ３５１６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３５１７）、特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことを音声ランプ制御装置５に通知するためのＶ入賞コマンドを設定し（ステップＳ３５１８）、当該特電始動遊技制御処理を終了する。
【４０８７】
なお、Ｖ入賞コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３００参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置５では、Ｖ入賞コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などに対して、特図始動遊技において特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことを遊技者に明示する演出を実行させる。
【４０８８】
＜ステップＳ３５１９～Ｓ３５２１＞
減算後の特電作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５１４:Ｙｅｓ）、即ち特電開閉扉３８２を復帰させて特電大入賞口３８１を開状態から閉状態に切り替えるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、特電開閉扉３８２を復帰させて特電大入賞口３８１を開状態から閉状態に切り替えると共に（ステップＳ３５１９）、Ｖ入賞口開閉扉３８５を復帰させてＶ入賞口３８３を開状態から閉状態に切り替える（ステップＳ３５２０）。さらに、ＭＰＵ４１は、特電始動遊技の実行中であることを示す特電始動遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ３５２１）、当該特電始動遊技制御処理を終了する。
【４０８９】

［Ｖ入賞大当たり遊技制御処理］
ここで、図３１５は、図３００のメイン処理でのステップＳ１４０７－３において実行されるＶ入賞大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態のＶ入賞大当たり遊技制御処理では、第２入球手段である特電大入賞装置３８が作動される小利益遊技としてのＶ入賞大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図３１５を参照しつつ、本実施形態のＶ入賞大当たり遊技制御処理を説明する。
【４０９０】
＜ステップＳ３６０１＞
図３１５に示すように、本実施形態のＶ入賞大当たり遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技が実行されていることを示すＶ入賞大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６０１）。Ｖ入賞大当たり遊技中フラグは、Ｖ入賞大当たり遊技が開始される場合に当該Ｖ入賞大当たり遊技制御処理のステップＳ３６０６においてオンに設定され、Ｖ入賞大当たり遊技が終了される場合に当該Ｖ入賞大当たり遊技制御処理のステップＳ３６２０においてオフに設定される。
【４０９１】
ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１１に移行し、Ｖ入賞大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６０２に移行する。
【４０９２】
＜ステップＳ３６０２＞
Ｖ入賞大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、小利益遊技としての特電始動遊技が実行されていることを示す特電始動遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６０２）。特電始動遊技中フラグは、特電始動遊技が開始される場合に、図３１４の特電始動遊技制御処理のステップＳ３５０７においてオンに設定され、特電始動遊技が終了される場合に、図３１４の特電始動遊技制御処理のステップＳ３５２１においてオフに設定される。
【４０９３】
ＭＰＵ４１は、特電始動遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０２：Ｙｅｓ）、即ち特電始動遊技の実行中である場合には、Ｖ入賞大当たり遊技を開始することなく、当該Ｖ入賞大当たり遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、特電始動遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０２：Ｎｏ）、即ち特電始動遊技の実行中でない場合には、処理をステップＳ３６０３に移行する。
【４０９４】
＜ステップＳ３６０３＞
特電始動遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、小利益遊技としての特電始動遊技において第２入球手段である特電大入賞装置３８の特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６０３）。Ｖ入賞フラグは、特電始動遊技において特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球した場合に、図３１４の特電始動遊技制御処理のステップＳ３５１７においてオンに設定される。
【４０９５】
ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６０４に移行し、Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０３：Ｎｏ）、当該Ｖ入賞大当たり遊技制御処理を終了する。
【４０９６】
＜ステップＳ３６０４～Ｓ３６０７＞
Ｖ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技が開始されることを示すＶ入賞大当たり遊技開始フラグをオンに設定する（ステップＳ３６０４）。

【４０９７】
なお、Ｖ入賞大当たり遊技開始フラグは、図３２０の遊技状態移行処理のステップＳ３７４１においてＶ入賞大当たり遊技状態を発生させる否かを判断するために参照される。
【４０９８】
そして、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値として２をセットする（ステップＳ３６０５）。即ち、本実施形態のＶ入賞大当たり遊技では、前述のように２回のラウンド遊技が実行される（図２９９（Ｄ）参照）。
【４０９９】
また、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技が実行されていることを示すＶ入賞大当たり遊技中フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３６０６）、特電始動遊技において特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０７）、処理をステップＳ３６０８に移行する。
【４１００】
＜ステップＳ３６０８～Ｓ３６１０＞
ステップＳ３６０８では、ＭＰＵ４１は、第２入球手段である特電大入賞装置３８の特電開閉扉３８２を作動させて特電大入賞口３８１を閉状態から開状態に切り替えて特電大入賞口３８１を開放し（ステップＳ３６０８）、さらにＶ入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値から１減算する（ステップＳ３６０９）。そして、ＭＰＵ４１は、特電大入賞口３８１の残りの開放時間を示す特電大入賞口開放時間カウンタをセットし（ステップＳ３６１０）、当該Ｖ入賞大当たり遊技制御処理を終了する。なお、本実施形態では、特電大入賞口開放時間カウンタの値として、３０秒に対応する値がセットされる（図２９９（Ｄ）参照）。
【４１０１】
＜ステップＳ３６１１及びＳ３６１２＞
Ｖ入賞大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０１:Ｙｅｓ）、即ちＶ入賞大当たり遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、特電大入賞口３８１の残りの開放時間を示す特電大入賞口開放時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ３６１１）、減算後の特電大入賞口開放時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３６１２）。即ち、ＭＰＵ４１は、特電大入賞口３８１の最大開放時間が経過しているか否かを判断する。
【４１０２】
ＭＰＵ４１は、減算後の特電大入賞口開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３６１２:Ｙｅｓ）、即ち特電大入賞口３８１の最大開放時間が経過している場合、処理をステップＳ３６１８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の特電大入賞口開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３６１２:Ｎｏ）、即ち特電大入賞口３８１の最大開放時間が経過していない場合、処理をステップＳ３６１３に移行する。
【４１０３】
＜ステップＳ３６１３＞
減算後の特電大入賞口開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３６１２:Ｎｏ）、即ち特電大入賞口３８１の最大開放時間が経過していない場合、ＭＰＵ４１は、第２入球手段である特電大入賞装置３８の特電通常入賞口３８４に遊技球が入球したか否かを判断する（ステップＳ３６１３）。特電通常入賞口３８４に遊技球が入球したか否かは、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ検出処理において、特電通常入賞口３８４に設けられる入球センサ３８４ａ（図２９４（Ａ）参照）への遊技球の入球が検出された場合にＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。
【４１０４】
なお、Ｖ入賞大当たり遊技では、特電始動遊技とは異なり、特電大入賞装置３８の特電Ｖ入賞口３８３が開放されず、特電Ｖ入賞口３８３には遊技球が入球されない。そのため、当該Ｖ入賞大当たり遊技制御処理では、特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球を確認す

る処理は実行されない。
【４１０５】
　ＭＰＵ４１は、特電通常入賞口３８４に遊技球が入球した場合（ステップＳ３６１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１４に移行し、特電通常入賞口３８４に遊技球が入球していない場合（ステップＳ３６１３：Ｎｏ）、当該Ｖ入賞大当たり遊技制御処理を終了する。
【４１０６】
＜ステップＳ３６１４及びＳ３６１５＞
　特電通常入賞口３８４に遊技球が入球した場合（ステップＳ３６１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、特電通常入賞口３８４への遊技球の入球数を示す入球数カウンタの値に１加算する（ステップＳ３６１４）。そして、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０であるか否かを判断する（ステップＳ３６１５）。即ち、Ｖ入賞大当たり遊技のラウンド遊技に対して設定される特電通常入賞口３８４への最大入球数の遊技球が特電通常入賞口３８４に入球したか否かを判断する。
【４１０７】
　ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０である場合（ステップＳ３６１４：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞大当たり遊技のラウンド遊技に対して設定される特電通常入賞口３８４への最大入球数の遊技球が特電通常入賞口３８４に入球した場合、処理をステップＳ３６１６に移行する。一方、加算後の入球数カウンタの値が１０でない場合（ステップＳ３６１５：Ｎｏ）、当該Ｖ入賞大当たり遊技制御処理を終了する。
【４１０８】
＜ステップＳ３６１６及びＳ３６１７＞
　加算後の入球数カウンタの値が１０である場合（ステップＳ３６１４：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞大当たり遊技のラウンド遊技に対して設定される特電通常入賞口３８４への最大入球数の遊技球が特電通常入賞口３８４に入球した場合、ＭＰＵ４１は、入球数カウンタの値をクリアすると共に（ステップＳ３６１６）、特電大入賞口３８１の残りの開放時間を示す特電大入賞口開放時間カウンタをクリアし（ステップＳ３６１７）、処理をステップＳ３６１８に移行する。
【４１０９】
＜ステップＳ３６１８＞
　ステップＳ３６１８では、ＭＰＵ４１は、第２入球手段である特電大入賞装置３８の特電開閉扉３８２を復帰させて特電大入賞口３８１を開状態から閉状態に切り替えて特電大入賞口３８１を閉鎖し（ステップＳ３６１８）、処理をステップＳ３６１９に移行する。即ち、ＭＰＵ４１は、減算後の特電大入賞口開放時間カウンタの値が０である場合（特電大入賞口３８１の最大開放時間が経過している場合）（ステップＳ３６１２：Ｙｅｓ）、又は特電通常入賞口３８４への遊技球の入球により入球数カウンタの値が１０である場合（Ｖ入賞大当たり遊技のラウンド遊技に対して設定される特電通常入賞口３８４への最大入球数の遊技球が特電通常入賞口３８４に入球した場合）（ステップＳ３６１４：Ｙｅｓ）、特電大入賞口３８１を閉鎖することで、Ｖ入賞大当たり遊技のラウンド遊技を終了する。
【４１１０】
＜ステップＳ３６１９＞
　ステップＳ３６１９では、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値が０であるか否か、即ちＶ入賞大当たり遊技を終了するタイミングであるか否かを判断する。
【４１１１】
　ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３６１９：Ｙｅｓ）、即ちＶ入賞大当たり遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３６２０に移行する。
【４１１２】

一方、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３６１９:Ｎｏ）、即ちＶ入賞大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、処理をステップＳ３６０８に移行し、次のラウンド遊技を実行する。

【４１１３】

＜ステップＳ３６２０及びＳ３６２１＞

Ｖ入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３６１９:Ｙｅｓ）、即ちＶ入賞大当たり遊技を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技が実行されていることを示すＶ入賞大当たり遊技中フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ３６２０）、Ｖ入賞大当たり遊技が終了することを示すＶ入賞大当たり遊技終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３６２１）、当該Ｖ入賞大当たり遊技制御処理を終了する。

【４１１４】

［遊技状態移行処理］

ここで、図３１６～図３２０は、図３００のメイン処理のステップＳ１４０８で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の遊技状態移行処理では、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する処理が実行される。以下、図３１６～図３２０を参照しつつ、本実施形態の遊技状態移行処理を説明する。

【４１１５】

＜ステップＳ３７０１＞

図３１６に示すように、本実施形態の遊技状態移行処理では、まずＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技を開始することを示す特図大当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３７０１）。特図大当たり遊技開始フラグは、図３１０の特図大当たり遊技制御処理において、特図大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３４０５においてオンに設定され、特図大当たり遊技が終了される場合にステップＳ３４５１においてオフに設定される。

【４１１６】

ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ３７０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ３７１６に移行する。

【４１１７】

＜ステップＳ３７０２及びＳ３７０３＞

特図大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技を開始する場合、ＭＰＵ４１は、特図遊技状態であることを示す特図大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３７０２）。特図大当たり遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理の図３１６のステップＳ３７１６において、特図大当たり遊技状態であるか否かを判断するために参照される。

【４１１８】

また、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の１番端子から特別信号としての大当たり信号１（図２９５（Ａ）参照）の出力を開始させる大当たり信号１出力開始フラグをオンに設定する（ステップＳ３７０３）。大当たり信号１出力開始フラグは、図３２１の信号出力処理のステップＳ３８０１において、大当たり信号１の出力を開始させるか否かを判断するために参照される。

【４１１９】

そして、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３７０４）、処理をステップＳ３７０５に移行する。

【４１２０】

＜ステップＳ３７０５＞
ステップＳ３７０５では、ＭＰＵ４１は、開始する特図大当たり遊技が確変大当たり遊技であるか否かを判断する。開始する特図大当たり遊技が確変大当たり遊技であるか否かは、ＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥ（図８参照）に格納された特図当否情報に基づいて判断される。
【４１２１】
ＭＰＵ４１は、確変大当たり遊技を開始する場合（ステップＳ３７０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０６に移行する。一方、確変大当たり遊技を開始しない場合（ステップＳ３７０５：Ｎｏ）、即ち通常大当たり遊技を開始する場合、処理をステップＳ３７０７に移行する。
【４１２２】
＜ステップＳ３７０６＞
確変大当たり遊技を開始する場合（ステップＳ３７０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、当該確変大当たり遊技の終了後に確変大当たり遊技状態に移行させる確変遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップＳ３７０６）、処理をステップＳ３７０７に移行する。確変遊技状態移行フラグは、特図大当たり遊技を終了する場合に、遊技状態を確変遊技状態及び通常遊技状態のいずれに移行するか否かを判断するために、当該遊技状態移行処理の図３１６のステップＳ３７２１において参照される。
【４１２３】
＜ステップＳ３７０７及びＳ３７０８＞
ステップＳ３７０７では、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。通常遊技状態フラグは、他の遊技状態から通常遊技状態に移行する場合にオンに設定され（当該遊技状態移行処理の図３１８のステップＳ３７３２又は図３１９のステップＳ３７３８）、通常遊技状態から他の遊技状態に移行される場合にオフに設定される（当該遊技状態移行処理の図３１６のステップＳ３７０８又は図３１７のステップＳ３７２８）。
【４１２４】
ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３７０７：Ｙｅｓ）、即ち通常遊技状態である場合、通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３７０８）、処理をステップＳ３７１１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３７０７：Ｎｏ）、即ち通常遊技状態でない高頻度サポートモード（確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態）である場合、処理をステップＳ３７０９に移行する。
【４１２５】
＜ステップＳ３７０９及びＳ３７１０＞
通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３７０７：Ｎｏ）、即ち第２補助状態制御である高頻度サポートモードの通常遊技状態でなく、第１利益遊技状態制御である高頻度サポートモード（確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態）である場合、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３７０９）。ｂ時短遊技状態フラグは、通常遊技状態からｂ時短遊技状態に移行する場合にオンに設定され（当該遊技状態移行処理の図３１７のステップＳ３７２７）、ｂ時短遊技状態から通常遊技状態又は特図大当たり遊技状態に移行する場合にオフに設定される（当該遊技状態移行処理の図３１６のステップＳ３７１０又は図３１９のステップＳ３７３９）。
【４１２６】
ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３７０９：Ｙｅｓ）、即ちｂ時短遊技状態である場合、ｂ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３７１０）、処理をステップＳ３７１１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３７０９：Ｎｏ）、即ちｂ時短遊技状態でない場合、処理をステップＳ３７１２に移行する。

【４１２７】
＜ステップＳ３７１１＞
ステップＳ３７１１では、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の２番端子から大当たり信号２（図２９５（Ａ）参照）の出力を開始させる大当たり信号２出力開始フラグをオンに設定する。大当たり信号２出力開始フラグは、図３２１の信号出力処理のステップＳ３８０４において、大当たり信号２の出力を開始させるか否かを判断するために参照される。
【４１２８】
ここで、ステップＳ３７１１には、通常遊技状態又はｂ時短遊技状態において開始された特図遊技が、特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知するものである場合に移行される。つまり、本実施形態では、通常遊技状態又はｂ時短遊技状態において開始された特図遊技が、特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知するものである場合、当該特図遊技の終了時（特図大当たり遊技の開始時）に大当たり信号２の出力を開始させる。
【４１２９】
なお、確変遊技状態及びａ時短遊技状態では、大当たり信号２の出力中であるため（図２９５（Ｂ）参照）、確変遊技状態又はａ時短遊技状態において開始された特図遊技が、特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知するものである場合であっても、当該特図遊技の終了時（特図大当たり遊技の開始時）に大当たり信号２の出力を開始させることはない。
【４１３０】
＜ステップＳ３７１２及びＳ３７１３＞
ｂ時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３７０９：Ｎｏ）、即ちｂ時短遊技状態でない場合、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオンであるか否か、即ち確変遊技状態であるか否かを判断する。確変遊技状態フラグは、大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にオンに設定され（当該遊技状態移行処理の図３１６のステップＳ３７２２参照）、確変遊技状態から大当たり遊技状態に移行される場合にオフに設定される（当該遊技状態移行処理の図３１６のステップＳ３７１３参照）。
【４１３１】
ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３７１２:Ｙｅｓ）、即ち確変遊技状態である場合、確変遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３７１３）、処理を図３２０のステップＳ３７４１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３７１２:Ｎｏ）、即ち確変遊技状態でない場合、処理をステップＳ３７１４に移行する。
【４１３２】
＜ステップＳ３７１４及びＳ３７１５＞
確変遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３７１２:Ｎｏ）、即ち確変遊技状態でない場合、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグがオンであるか否か（ステップＳ３７１４）、即ちａ時短遊技状態であるか否かを判断する。ａ時短遊技状態フラグは、大当たり遊技状態からａ時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され（当該遊技状態移行処理の図３１６のステップＳ３７２４参照）、ａ時短遊技状態から大当たり遊技状態又は通常遊技状態に移行される場合にオフに設定される（当該遊技状態移行処理の図３１６のステップＳ３７１５又は図３１８のステップＳ３７３４参照）。
【４１３３】
ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３７１４:Ｙｅｓ）、即ちａ時短遊技状態である場合、ａ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３７１５）、処理を図３２０のステップＳ３７４１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３７１４:Ｎｏ）、即ちａ時短遊技状態でない場合、処理を図３２０のステップＳ３７４１に移行する。
【４１３４】

＜ステップＳ３７１６＞
特図大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技状態であることを示す特図大当たり遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３７１６）。特図大当たり遊技状態フラグは、特図大当たり遊技状態に移行される場合に、当該遊技状態移行処理の図３１６のステップＳ３７０２においてオンに設定される。
【４１３５】
ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３７１６:Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技状態である場合（特図大当たり遊技の実行中である場合）、処理をステップＳ３７１７に移行する。一方、特図大当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３７１６:Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技状態でない場合（特図大当たり遊技の実行中でない場合）、処理を図３１７のステップＳ３７２５に移行する。
【４１３６】
＜ステップＳ３７１７＞
特図大当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３７１６:Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技状態である場合（特図大当たり遊技の実行中である場合）、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技を終了することを示す特図大当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３７１７）。特図大当たり遊技終了フラグは、特図大当たり遊技が終了する場合に、図３１０の特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４５１においてオンに設定される。
【４１３７】
ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ３７１７：Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技を終了する場合、処理をステップＳ３７１８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ３７１７：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、処理を図３２０のステップＳ３７４１に移行する。
【４１３８】
＜ステップＳ３７１８～Ｓ３７２０＞
特図大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ３７１７：Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技を終了する場合、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の１番端子から出力中の大当たり信号１（図２９５（Ａ）参照）の出力を停止させる大当たり信号１出力停止フラグをオンに設定する（ステップＳ３７１８）。大当たり信号１出力停止フラグは、図３２１の信号出力処理のステップＳ３８０７において、大当たり信号１の出力を停止させるか否かを判断するために参照される。
【４１３９】
そして、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技状態であることを示す特図大当たり遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ３７１９）、特図大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップＳ３７２０）、処理をステップＳ３７２１に移行する。
【４１４０】
＜ステップＳ３７２１～Ｓ３７２４－１＞
ステップＳ３７２１では、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技の終了後に特図大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行させる確変遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する。確変遊技状態移行フラグは、確変大当たり遊技が開始される場合に、当該遊技状態移行処理の図３１６のステップＳ３７０６においてオンに設定される。
【４１４１】
ＭＰＵ４１は、確変遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７２１：Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行させる場合、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３７２２）、確変遊技状態であることを音声ランプ制御装置５に通知する確変遊技状態コマンド

を設定する（ステップＳ３７２２－１）。
【４１４２】
確変遊技状態コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３００参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、確変遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて確変遊技状態に対応する特図演出を実行することができる（図３２６（Ｂ１）参照）。
【４１４３】
さらに、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３７２３）、処理を図３２０のステップＳ３７４１に移行する。
【４１４４】
一方、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７２１：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技状態から、確変遊技状態ではなくａ時短遊技状態に移行させる場合、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３７２４）、ａ時短遊技状態であることを音声ランプ制御装置５に通知するａ時短遊技状態コマンドを設定し（ステップＳ３７２４－１）、処理を図３２０のステップＳ３７４１に移行する。
【４１４５】
ａ時短遊技状態コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３００参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、ａ時短遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてａ時短遊技状態コマンドに対応する特図演出を実行することができる（図３２６（Ｂ２）参照）。
【４１４６】
＜ステップＳ３７２５＞
特図大当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３７１６:Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技状態でない場合（特図大当たり遊技の実行中でない場合）、図３１７に示すように、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７２５）。
【４１４７】
ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７２５:Ｙｅｓ）、即ち通常遊技状態である場合、処理をステップＳ３７２６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７２５:Ｎｏ）、即ち通常遊技状態でない場合、処理を図３１８のステップＳ３７３０に移行する。
【４１４８】
＜ステップＳ３７２６＞
通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７２５:Ｙｅｓ）、即ち通常遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、遊技状態をｂ時短遊技状態に移行させるためのｂ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７２６）。ｂ時短遊技状態移行フラグは、通常大当たり遊技が終了する場合に、当該遊技状態移行処理の図３１６のステップＳ３３２３においてオンに設定される。
【４１４９】
ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７２６:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７２７に移行し、ｂ時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７２６:Ｎｏ）、処理を図３２０のステップＳ３７４１に移行する。
【４１５０】
＜ステップＳ３７２７～Ｓ３７２９＞
ｂ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７２６:Ｙｅｓ

）、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３７２７）、ｂ時短遊技状態であることを音声ランプ制御装置５に通知するｂ時短遊技状態コマンドを設定する（ステップＳ３７２７－１）。

【４１５１】

ｂ時短遊技状態コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３００参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、ｂ時短遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてｂ時短遊技状態コマンドに対応する特図演出を実行することができる（図３２７（Ｂ１）参照）。

【４１５２】

そして、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ３７２８）、ｂ時短遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３７２９）、処理を図３２０のステップＳ３７４１に移行する。

【４１５３】

＜ステップＳ３７３０＞

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７２５:Ｎｏ）、即ち通常遊技状態でない場合、図３１８に示すように、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７３０）。

【４１５４】

ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７３０:Ｙｅｓ）、即ちａ時短遊技状態である場合、処理をステップＳ３７３１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７３１:Ｎｏ）、即ちａ時短遊技状態でない場合、処理を図３１９のステップＳ３７３６に移行する。

【４１５５】

＜ステップＳ３７３１＞

ａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７３０:Ｙｅｓ）、即ちａ時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、遊技状態を通常遊技状態に移行させるための通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７３１）。通常遊技状態移行フラグは、ａ時短遊技状態を終了して通常遊技状態に移行させる場合に、図３０９の特図遊技回数管理処理のステップＳ３３２８においてオンに設定される。

【４１５６】

ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７３１:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７３２に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７３１:Ｎｏ）、処理を図３２０のステップＳ３７４１に移行する。

【４１５７】

＜ステップＳ３７３２～Ｓ３７３３＞

通常遊技状態ｂ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７３１:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３７３２）、通常遊技状態であることを音声ランプ制御装置５に通知する通常遊技状態コマンドを設定する（ステップＳ３７３２－１）。

【４１５８】

通常遊技状態コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３００参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、通常遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて通常遊技状態コマンドに対応する特図演出を実行することができる。

【４１５９】

そして、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の２番端子から出力中の大当たり信号２（図２９５（Ｂ）参照）の出力を停止させる大当たり信号２出力停止フラグをオンに設定し（ステップＳ３７３３）、処理をステップＳ３７３４に移行する。大当たり信号２出力停止フラグは、図３２１の信号出力処理のステップＳ３８１０において、大当たり信号２の出力を停止させるか否かを判断するために参照される。

【４１６０】

＜ステップＳ３７３４～Ｓ３７３５＞

ステップＳ３７３４では、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグをオフに設定し、さらに、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３７３５）、処理を図３２０のステップＳ３７４１に移行する。

【４１６１】

＜ステップＳ３７３６＞

ａ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７３０:Ｎｏ）、即ちａ時短遊技状態でない場合、図３１９に示すように、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７３６）。

【４１６２】

ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７３６:Ｙｅｓ）、即ちｂ時短遊技状態である場合、処理をステップＳ３７３７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７３６:Ｎｏ）、即ちｂ時短遊技状態でない場合、処理を図３２０のステップＳ３７４１に移行する。

【４１６３】

＜ステップＳ３７３７＞

ｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７３６:Ｙｅｓ）、即ちｂ時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、遊技状態を通常遊技状態に移行させるための通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７３７）。通常遊技状態移行フラグは、ｂ時短遊技状態を終了して通常遊技状態に移行させる場合に、図３０９の特図遊技回数管理処理のステップＳ３３３３においてオンに設定される。

【４１６４】

ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７３７:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７３８に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７３７:Ｎｏ）、処理を図３２０のステップＳ３７４１に移行する。

【４１６５】

＜ステップＳ３７３８及びＳ３７３８－１＞

通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７３７:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３７３８）、通常遊技状態であることを音声ランプ制御装置５に通知する通常遊技状態コマンドを設定し（ステップＳ３７３８－１）、処理をステップＳ３７３９に移行する。

【４１６６】

通常遊技状態コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３００参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、通常遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて通常遊技状態コマンドに対応する特図演出を実行することができる。

【４１６７】

＜ステップＳ３７３９及びＳ３７４０＞

ステップＳ３７３９では、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技

状態フラグをオフに設定し、さらに、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３７４０）、処理を図３２０のステップＳ３７４１に移行する。

【４１６８】

＜ステップＳ３７４１＞

ステップＳ３７４１では、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技が開始されることを示すＶ入賞大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。Ｖ入賞大当たり遊技開始フラグは、Ｖ入賞大当たり遊技が開始される場合に、図３１５のＶ入賞大当たり遊技制御処理のステップＳ３６０４においてオンに設定される。

【４１６９】

ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７４１:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７４２に移行し、Ｖ入賞大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７４１:Ｎｏ）、処理をステップＳ３７４４に移行する。

【４１７０】

＜ステップＳ３７４２及びＳ３７４３＞

Ｖ入賞大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７４１:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の３番端子から識別信号としてＶ入賞大当たり遊技信号の出力を開始させるＶ入賞大当たり遊技信号出力開始フラグをオンに設定する（ステップＳ３７４２）。そして、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３７４３）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【４１７１】

＜ステップＳ３７４４＞

Ｖ入賞大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７４１:Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技の実行中であることを示すＶ入賞大当たり遊技実行中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７４４）。Ｖ入賞大当たり遊技実行中フラグは、図３１５のＶ入賞大当たり遊技制御処理のステップＳ３６０６において、Ｖ入賞大当たり遊技が開始される場合にオンに設定される。

【４１７２】

ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技実行中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７４４:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７４５に移行し、Ｖ入賞大当たり遊技実行中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７４４:Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【４１７３】

＜ステップＳ３７４５＞

Ｖ入賞大当たり遊技実行中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７４４:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技が終了されることを示すＶ入賞大当たり遊技終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７４５）。Ｖ入賞大当たり遊技終了フラグは、図３１５のＶ入賞大当たり遊技制御処理のステップＳ３６２１において、Ｖ入賞大当たり遊技が終了される場合にオンに設定される。

【４１７４】

ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７４５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７４６に移行し、Ｖ入賞大当たり遊技終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７４５:Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【４１７５】

＜ステップＳ３７４６＞

Ｖ入賞大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７４５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の３番端子から識別信号として出力されているＶ入賞大当たり遊技信号の出力を停止させるＶ入賞大当たり遊技信号出力停止フラグをオンに設定し（ステップＳ３７４６）、処理をステップＳ３７４７に移行する。

【４１７６】
＜ステップＳ３７４７及びＳ３７４８＞
ステップＳ３７４７では、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数を示す天井発動残回数カウンタの値として最大値である１０００をセットする。即ち、本実施形態では、Ｖ入賞大当たり遊技が終了した場合には、天井発動残回数カウンタを最大値である１０００にリセットする。また、ＭＰＵ４１は、天井発動残回数カウンタがセットされていることを示す天井発動残回数カウンタセットフラグをオンに設定し（ステップＳ３７４８）、処理をステップＳ３７４９に移行する。
【４１７７】
このように、本実施形態では、Ｖ入賞大当たり遊技が終了した場合、天井発動残回数カウンタの値が最大値である１０００にリセットされ、天井発動残回数カウンタセットフラグがオンに設定されることで、ｂ時短遊技状態が発生不能な第１補助状態制御である通常遊技状態では、ｂ時短遊技状態が発生可能な第２補助状態制御である通常遊技状態とすることができる。これにより、遊技者は、Ｖ入賞大当たり遊技を実行させることで、第２補助状態制御の通常遊技状態を発生させることができ、新たにｂ時短遊技状態を発生させることが可能になるため、遊技者に、ｂ時短遊技状態が発生不能な第１補助状態制御である通常遊技状態において遊技を開始させる動機付けを与えることができる。一方、ｂ時短遊技状態が発生可能な第２補助状態制御である通常遊技状態では、ｂ時短遊技状態が発生させるまでに必要な特図遊技の実行回数を最大値に変更することができる。これにより、ｂ時短遊技状態が発生可能な第２補助状態制御である通常遊技状態などにおいて遊技機を終了する場合にＶ入賞大当たり遊技を実行させることで、遊技終了時までに実行した特図遊技の回数が、ｂ時短遊技状態が発生させるまでに必要な特図遊技の実行回数に反映されることはなく遊技を終了することができ、いわゆる他者のハイエナ行為の対象とされることが防止される。
【４１７８】
＜ステップＳ３７４９及びＳ３７５０＞
ステップＳ３７４９では、ＭＰＵ４１は、天井発動残回数がリセットされたことを音声ランプ制御装置５に通知する天井発動残回数カウンタリセットコマンドを設定する（ステップＳ３７４９）。天井発動残回数カウンタリセットコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３００参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、天井発動残回数カウンタリセットコマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて天井発動残回数がリセットされたことに対応する特図演出を実行することができる（図３２７（Ｂ２）参照）。
【４１７９】
さらに、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップＳ３７５０）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【４１８０】
［信号出力処理］
ここで、図３２１は、図３００のメイン処理のステップＳ１４０８－１で実行される信号出力処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の信号出力処理では、遊技機１０の外部に各種信号を出力させるための処理が実行される。以下、図３２１を参照しつつ、本実施形態の信号出力処理を説明する。
【４１８１】
＜ステップＳ３８０１＞
図３２１に示すように、本実施形態の信号出力処理では、まずＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の１番端子から特別信号としての大当たり信号１（図２９５（Ａ）参照）の出力を開始させる大当たり信号１出力開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８０１）。大当たり信号１出力開始フラグは、図３１６の遊技状態移行処理のステップＳ３７０３において、特図大当たり遊技が開始される場合にオンに設定さ

れる。
【４１８２】
　ＭＰＵ４１は、大当たり信号１出力開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０２に移行し、大当たり信号１出力開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８０４に移行する。
【４１８３】
＜ステップＳ３８０２及びＳ３８０３＞
　大当たり信号１出力開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の１番端子から特別信号としての大当たり信号１（図２９５（Ａ）参照）の出力を開始させる（ステップＳ３８０２）。そして、ＭＰＵ４１は、大当たり信号１出力開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３８０３）、当該信号出力処理を終了する。
【４１８４】
＜ステップＳ３８０４＞
　大当たり信号１出力開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の１番端子から出力されている特別信号としての大当たり信号１（図２９５（Ａ）参照）の出力を停止させる大当たり信号１出力停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８０４）。大当たり信号１出力停止フラグは、図３１６の遊技状態移行処理のステップＳ３７１８において、特図大当たり遊技が終了される場合にオンに設定される。
【４１８５】
　ＭＰＵ４１は、大当たり信号１出力停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０５に移行し、大当たり信号１出力停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８０７に移行する。
【４１８６】
＜ステップＳ３８０５及びＳ３８０６＞
　大当たり信号１出力停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の１番端子から出力されている特別信号としての大当たり信号１（図２９５（Ａ）参照）の出力を停止させる（ステップＳ３８０５）。そして、ＭＰＵ４１は、大当たり信号１出力停止フラグをオフに設定し（ステップＳ３８０６）、当該信号出力処理を終了する。
【４１８７】
＜ステップＳ３８０７＞
　大当たり信号１出力停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の２番端子から大当たり信号２（図２９５（Ｂ）参照）の出力を開始させる大当たり信号２出力開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８０７）。大当たり信号２出力開始フラグは、図３１６の遊技状態移行処理のステップＳ３７１１において、通常遊技状態又はｂ時短遊技状態において開始された特図遊技によって報知される特図大当たりである場合、当該特図遊技が終了される場合にオンに設定される。
【４１８８】
　ＭＰＵ４１は、大当たり信号２出力開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０８に移行し、大当たり信号２出力開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１０に移行する。
【４１８９】
＜ステップＳ３８０８及びＳ３８０９＞
　大当たり信号２出力開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８０７：Ｙ

ｅｓ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の２番端子から大当たり信号２（図２９５（Ｂ）参照）の出力を開始させる（ステップＳ３８０８）。そして、ＭＰＵ４１は、大当たり信号２出力開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３８０９）、当該信号出力処理を終了する。

【４１９０】

＜ステップＳ３８１０＞

大当たり信号２出力開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８０７：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の２番端子から出力されている大当たり信号２（図２９５（Ｂ）参照）の出力を停止させる大当たり信号２出力停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８１０）。大当たり信号２出力停止フラグは、図３１８の遊技状態移行処理のステップＳ３７３３において、ａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行される場合にオンに設定される。

【４１９１】

ＭＰＵ４１は、大当たり信号２出力停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１１に移行し、大当たり信号２出力停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１３に移行する。

【４１９２】

＜ステップＳ３８１１及びＳ３８１２＞

大当たり信号２出力停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８１０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の２番端子から出力されている大当たり信号２（図２９５（Ｂ）参照）の出力を停止させる（ステップＳ３８１１）。そして、ＭＰＵ４１は、大当たり信号２出力停止フラグをオフに設定し（ステップＳ３８１２）、当該信号出力処理を終了する。

【４１９３】

＜ステップＳ３８１３＞

大当たり信号２出力停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８１０：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の３番端子から識別信号としてＶ入賞大当たり遊技信号（図２９６（Ａ）参照）の出力を開始させるＶ入賞大当たり遊技信号出力開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８１３）。Ｖ入賞大当たり遊技信号出力開始フラグは、図３１６の遊技状態移行処理のステップＳ３７４２において、Ｖ入賞大当たり遊技が開始される場合（Ｖ入賞大当たり遊技状態が発生される場合）にオンに設定される。

【４１９４】

ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技信号出力開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１４に移行し、Ｖ入賞大当たり遊技信号出力開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１６に移行する。

【４１９５】

＜ステップＳ３８１４及びＳ３８１５＞

Ｖ入賞大当たり遊技信号出力開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の３番端子から識別信号としてＶ入賞大当たり遊技信号（図２９６（Ａ）参照）の出力を開始させる（ステップＳ３８１４）。そして、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技信号出力開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３８１５）、当該信号出力処理を終了する。

【４１９６】

＜ステップＳ３８１６＞

Ｖ入賞大当たり遊技信号出力開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８１３：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の３番端子から出力されている識別信号としてＶ入賞大当たり遊技信号（図２９６（Ａ）参照）の出力を停止させるＶ入賞大

当たり遊技信号出力停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８１６）。Ｖ入賞大当たり遊技信号出力停止フラグは、図３１６の遊技状態移行処理のステップＳ３７４６において、Ｖ入賞大当たり遊技が終了される場合（Ｖ入賞大当たり遊技状態が終了される場合）にオンに設定される。

【４１９７】

ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技信号出力停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１７に移行し、Ｖ入賞大当たり遊技信号出力停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８１６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１９に移行する。

【４１９８】

＜ステップＳ３８１７及びＳ３８１８＞

Ｖ入賞大当たり遊技信号出力停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８１６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の３番端子から出力されている識別信号としてＶ入賞大当たり遊技信号（図２９６（Ａ）参照）の出力を停止させる（ステップＳ３８１７）。そして、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技信号出力停止フラグをオフに設定し（ステップＳ３８１８）、当該信号出力処理を終了する。

【４１９９】

＜ステップＳ３８１９＞

Ｖ入賞大当たり遊技信号出力停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８１６：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の４番端子から識別信号として特図変動停止信号を出力させる特図変動停止信号出力フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８１９）。特図変動停止信号出力フラグは、図３０５の特図遊技制御処理のステップＳ１９０９において、特図遊技が終了させる場合にオンに設定される。

【４２００】

ＭＰＵ４１は、特図変動停止信号出力フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８１９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８２０に移行し、特図変動停止信号出力フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８１９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８２３に移行する。

【４２０１】

＜ステップＳ３８２０＞

特図変動停止信号出力フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８１９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、特図変動停止信号が出力されていることを示す特図変動停止信号出力中フラグをオンに設定し（ステップＳ３８２０）、処理をステップＳ３８２１に移行する。特図変動停止信号出力中フラグは、当該信号出力処理のステップＳ３８２３において、特図変動停止信号の出力を停止させるか否かを判断するために参照される。

【４２０２】

＜ステップＳ３８２１及びＳ３８２２＞

ステップＳ３８２１では、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の４番端子から識別信号として特図変動停止信号の出力を開始させる（ステップＳ３８２１）。そして、ＭＰＵ４１は、特図変動停止信号出力フラグをオフに設定し（ステップＳ３８２２）、当該信号出力処理を終了する。

【４２０３】

＜ステップＳ３８２３＞

特図変動停止信号出力フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８１９：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、特図変動停止信号が出力されていることを示す特図変動停止信号出力中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８２３）。

【４２０４】

ＭＰＵ４１は、特図変動停止信号出力中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８２３:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８２４に移行し、特図変動停止信号出力中フ

ラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８２３:Ｎｏ）、当該信号出力処理を終了する。

【４２０５】

＜ステップＳ３８２４及びＳ３８２５＞

特図変動停止信号出力中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８２３:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の４番端子から出力されている識別信号として特図変動停止信号の出力を停止させる（ステップＳ３８２４）。そして、ＭＰＵ４１は、特図変動停止信号出力中フラグをオフに設定し（ステップＳ３８２５）、当該信号出力処理を終了する。即ち、本実施形態では、特図変動停止信号は、先に実行された信号出力処理のステップＳ３８２０の処理が実行されてから、次に実行される信号出力処理のステップＳ３８２４が実行されるまで出力される。つまり、特図変動停止信号の出力期間は、図３００のメイン処理の実行周期に対応又は略対応しており、特図変動停止信号は、例えば２ｍｓｅｃ又は略２ｍｓｅｃのパルス幅を有するパルス信号として出力される。

【４２０６】

もちろん、特図変動停止信号は、パルス信号として出力する場合のパルス幅は２ｍｓｅｃ又は略２ｍｓｅｃとする必要はなく、他のパルス幅、例えば図３００のメイン処理の実行周期の２以上の整数倍又は略整数倍であってもよい。また、特図変動停止信号は、パルス信号以外の信号として出力してもよい。

【４２０７】

［音声ランプ制御装置５の処理］

本実施形態では、音声ランプ制御装置５によって実行されるコマンド判定処理の一部の手順が前述の第１の実施形態とは異なる。

【４２０８】

［コマンド判定処理］

本実施形態のコマンド判定処理では、特図遊技において表示手段としての図柄表示部３４１に飾り図柄の背後に表示される遊技状態情報として各種遊技状態（例えば大当たり遊技状態、確変遊技状態、ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態、通常遊技状態）に対応した背景演出（ステージ演出）を実行するための処理が実行され、またＶ入賞大当たり遊技が終了した場合に、表示手段としての図柄表示部３４１に遊技状態情報として天井発動残回数がリセットされたことを示す天井残回数リセット演出を実行するための処理が実行される。ここで、図３２２～図３２４は、本実施形態のコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。図柄表示部３４１が出力情報として画像を表示する際の出力方式は主に動画像の表示である。

【４２０９】

＜ステップＳ３９０１＞

図３２２に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、ＭＰＵ５１は、まずコマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ３９０１）。ＭＰＵ５１は、コマンドを受信した場合（ステップＳ３９０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０２に移行し、コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９０１：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【４２１０】

＜ステップＳ３９０２＞

コマンドを受信した場合（ステップＳ３９０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９０２）。特図大当たり遊技開始コマンドは、大利益遊技としての特図大当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３１０の特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４０４において大当たり遊技を開始する場合に設定される。

【４２１１】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドである場合（ステッ

プＳ３９０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０３に移行し、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３９０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０５に移行する。

【４２１２】

＜ステップＳ３９０３及びＳ３９０４＞

特図大当たり遊技開始コマンドを受信した場合（ステップＳ３９０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、特図大当たり遊技演出設定処理を実行すると共に（ステップＳ３９０３）、特図大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップＳ３９０４）、当該コマンド判定処理を終了する。

【４２１３】

なお、大当たり遊技中フラグは、図４２の副タイマ割込処理のステップＳ２７０５において実行される大当たり遊技演出制御処理において大当たり遊技演出を制御するために参照される（図５４のステップＳ３２０１参照）。なお、本実施形態の大当たり遊技演出制御処理は、前述の第１の実施形態の大当たり遊技演出制御処理（図５４参照）と同様であるため、詳細な説明は省略する。

【４２１４】

ここで、図３２５は、表示手段としての図柄表示部３４１において表示される特図大当たり遊技演出の一例を示す図である。

【４２１５】

図３２５（Ａ）は、図柄表示部３４１において表示される特図大当たり遊技演出のオープニング演出の一例を示す図である。図３２５（Ａ）に示すように、オープニング演出では、図柄表示部３４１において、特図が特定期間変動表示される特定期間遊技としての小利益遊技である特図遊技が終了した場合、当該特図遊技によって報知される特図大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて、新たに設定される遊技状態が特図大当たり遊技状態であることに対応した報知表示が実行される。具体的には、本実施形態のオープニング演出では、図柄表示部３４１において、遊技状態情報である「大当たり」の文字画像が表示され、また大当たり連荘回数（「Ｘ回目」の文字画像）が表示される。

【４２１６】

図３２５（Ｂ）は、図柄表示部３４１において表示される特図大当たり遊技演出のラウンド遊技演出の一例を示す図である。図３２５（Ｂ）に示すように、ラウンド遊技演出では、図柄表示部３４１において、ラウンド遊技が実行されていること、及び当該ラウンド遊技が開閉実行モードにおける何ラウンド目のラウンド遊技であるかを示す報知表示が実行される。具体的には、本実施形態のラウンド遊技演出では、図柄表示部３４１において、当該大当たり遊技において実行されているラウンド数を示す「ラウンドＸ」の文字画像が表示され、また当該大当たり遊技において払い出された遊技球数（出玉数）に関する画像（当該大当たり遊技において獲得可能な出玉に対する現在の出玉数を示す「８００／１２００」、及び当該大当たり遊技を含む大当たり連荘における総出玉数を示す「計３８００発」の文字画像が表示される。

【４２１７】

図３２５（Ｃ）は、図柄表示部３４１において表示される特図大当たり遊技演出のエンディング演出の一例を示す図である。図３２５（Ｃ）に示すように、エンディング演出では、図柄表示部３４１において、大当たり遊技が終了することと共に、当該大当たり遊技終了後の遊技状態の移行さ先が明示される。具体的には、本実施形態のエンディング演出では、図柄表示部３４１において、確変遊技状態に移行される場合には遊技状態情報として「○○ＲＵＳＨ突入」の文字画像の報知表示がなされ、ａ時短遊技状態に移行される場合には遊技状態情報として「××モード突入」の文字画像の報知表示がなされる。なお、エンディング演出では、図示した例に代えて、又は加えて、当該大当たり遊技が終了することを示す「大当たり終了」の文字画像、当該大当たり遊技を含む大当たり遊技回数を示す「ＲＵＳＨ　Ｘ回」の文字画像、及び当該大当たり遊技を含む大当たり連荘における総出玉数を示す「出玉△△△△発」の文字画像などを表示してもよい。

【４２１８】
＜ステップＳ３９０５＞
受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３９０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９０５）。オープニング開始コマンドは、特図大当たり遊技のオープニングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３１０の特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４０８においてオープニングを開始する場合に設定される。
【４２１９】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドである場合（ステップＳ３９０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０６に移行し、受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップＳ３９０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０７に移行する。
【４２２０】
＜ステップＳ３９０６＞
オープニング開始コマンドを受信した場合（ステップＳ３９０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５２は、オープニング演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３９０６）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出開始フラグは、大利益遊技としての特図大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、図５４の大当たり遊技演出制御処理のステップＳ３２０２において、オープニング演出を開始させるか否かを判断するために参照される。
【４２２１】
＜ステップＳ３９０７＞
受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップＳ３９０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９０７）。オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニングを終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３１１の特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４１４においてオープニングを終了する場合に設定される。
【４２２２】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドである場合（ステップＳ３９０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０８に移行し、受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップＳ３９０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０９に移行する。
【４２２３】
＜ステップＳ３９０８＞
オープニング終了コマンドを受信した場合（ステップＳ３９０７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、オープニング演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３９０８）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２０５において、オープニング演出を終了させるか否かを判断するために参照される。
【４２２４】
＜ステップＳ３９０９＞
受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップＳ３９０７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９０９）。ラウンド遊技開始コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を開始することを示すと共に、今回実行されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３１１の特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４１７において開閉実行モードのラウンド遊技を開始する場合に設定される。

【４２２５】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップＳ３９０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９１０に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３９０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９１２に移行する。
【４２２６】
＜ステップＳ３９１０及びＳ３９１１＞
ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合（ステップＳ３９０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３９１０）、当該ラウンド遊技が何ラウンド目であるかを示すラウンド数情報をＲＡＭ５１２にセットし（ステップＳ３９１１）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技演出開始フラグは、図５４の大当たり遊技演出制御処理のステップＳ３２０８において開閉実行モード演出の各ラウンド遊技演出を開始させるか否かを判断するために参照される。
【４２２７】
＜ステップＳ３９１２＞
受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３９０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９１２）。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３１２の特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４２９においてラウンド遊技を終了する場合に設定される。
【４２２８】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドである場合（ステップＳ３９１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９１３に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３９１２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９１４に移行する。
【４２２９】
＜ステップＳ３９１３＞
ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップＳ３９１２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３９１３）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技終了フラグは、図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２１１においてラウンド遊技演出終了するか否かを判断する場合に参照される。
【４２３０】
＜ステップＳ３９１４＞
受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３９１２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９１４）。インターバル開始コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３１２の特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４３３においてインターバルを開始させる場合に設定される。
【４２３１】
ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップＳ３９１４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９１５に移行し、受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップＳ３９１４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９１６に移行する。
【４２３２】
＜ステップＳ３９１５＞
受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップＳ３９１４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３９１５

）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出開始フラグは、図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２１４においてインターバル演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

【４２３３】

＜ステップＳ３９１６＞

受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップＳ３９１４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９１６）。インターバル終了コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３１３の特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４３９においてインターバルを終了させる場合に設定される。

【４２３４】

ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップＳ３９１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９１７に移行し、受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップＳ３９１６：Ｎｏ）、処理を図３２３のステップＳ３９１８に移行する。

【４２３５】

＜ステップＳ３９１７＞

受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップＳ３９１６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３９１７）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出終了フラグは、図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２１７においてインターバル演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

【４２３６】

＜ステップＳ３９１８＞

受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップＳ３９１６：Ｎｏ）、図３２３に示すように、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９１８）。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３１の特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４４２においてエンディングを開始させる場合に設定される。

【４２３７】

ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップＳ３９１８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９１９に移行し、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップＳ３９１８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９２０に移行する。

【４２３８】

＜ステップＳ３９１９＞

受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップＳ３９１８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３９１９）、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出開始フラグは、図５４の大当たり遊技演出制御処理のステップＳ３２２０においてエンディング演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

【４２３９】

＜ステップＳ３９２０＞

受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップＳ３９１８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９２０）。エンディング終了コマンドは、大当たり遊技のエンディングが終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３１３の特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４４８においてエンディングを終了

させる場合に設定される。
【４２４０】
ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップＳ３９２０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９２１に移行し、受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップＳ３９２０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９２２に移行する。
【４２４１】
＜ステップＳ３９２１＞
受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップＳ３９２０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３９２１）、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出終了フラグは、図５４の大当たり遊技演出制御処理のステップＳ３２２３においてエンディング演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。
【４２４２】
＜ステップＳ３９２２＞
受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップＳ３９２０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９２２）。特図大当たり遊技終了コマンドは、特図大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３１０の特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４５０において特図大当たり遊技を終了する場合に設定される。
【４２４３】
ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップＳ３９２２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９２３に移行し、受信したコマンドが特図大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３９２２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９２４に移行する。
【４２４４】
＜ステップＳ３９２３＞
受信したコマンドが特図大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップＳ３９２２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大利益遊技としての特図大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ３９２３）、当該コマンド判定処理を終了する。
【４２４５】
＜ステップＳ３９２４及びＳ３９２５＞
受信したコマンドが特図大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３９２２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが確変遊技状態に移行したことを示す確変遊技状態コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９２４）。確変遊技状態コマンドは、確変遊技状態に移行した場合に、図３１６の遊技状態移行処理でのステップＳ３７２２－１において設定される。
【４２４６】
ＭＰＵ５１は、確変遊技状態コマンドを受信した場合（ステップＳ３９２４：Ｙｅｓ）、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３９２５）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、確変遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９２４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９２６に移行する。
【４２４７】
＜ステップＳ３９２６及びＳ３９２７＞
確変遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９２４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２利益遊技状態制御としてのａ時短遊技状態に移行したことを示すａ時短遊技状態コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９２６）。ａ時短

遊技状態コマンドは、ａ時短遊技状態に移行した場合に、図３１６の遊技状態移行処理でのステップＳ３７２４－１において設定される。

【４２４８】

ＭＰＵ５１は、ａ時短遊技状態コマンドを受信した場合（ステップＳ３９２６：Ｙｅｓ）、ａ時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３９２７）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、ａ時短遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９２６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９２８に移行する。

【４２４９】

＜ステップＳ３９２８～Ｓ３９３０＞

ａ時短遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９２６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態に移行したことを示すｂ時短遊技状態コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９２８）。ｂ時短遊技状態コマンドは、ｂ時短遊技状態に移行した場合に、図３１７の遊技状態移行処理でのステップＳ３７２７－１において設定される。

【４２５０】

ＭＰＵ５１は、ｂ時短遊技状態コマンドを受信した場合（ステップＳ３９２８：Ｙｅｓ）、ｂ時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３９２９）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３９３０）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、ｂ時短遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９２８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９３１に移行する。

【４２５１】

＜ステップＳ３９３１～Ｓ３９３３＞

ｂ時短遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９２８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１利益遊技状態制御である通常遊技状態に移行したことを示す通常遊技状態コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９３１）。通常遊技状態コマンドは、通常遊技状態に移行した場合に、遊技状態移行処理での図３１８のステップＳ３７３２－１又は図３１９のステップＳ３７３８－１において設定される。

【４２５２】

ＭＰＵ５１は、通常遊技状態コマンドを受信した場合（ステップＳ３９３１：Ｙｅｓ）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３９３２）、当該通常遊技状態に移行する前の遊技状態に対応する他の遊技状態フラグ（ａ時短遊技状態フラグ又はｂ時短遊技状態）をオフに設定し（ステップＳ３９３３）、当該コマンド判定処理を終了する。

【４２５３】

一方、ＭＰＵ５１は、通常遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９３１：Ｎｏ）、処理を図３２４のステップＳ３９３４に移行する。

【４２５４】

＜ステップＳ３９３４及びＳ３９１９＞

通常遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９３１：Ｎｏ）、図３２４に示すように、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９３４）。特図変動パターンコマンドは、開始される特図遊技における特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などを含むコマンドであり、特図変動が開始（特図遊技が開始）される場合に、図３０７の特図変動開始処理でのステップＳ２１０５において設定される。

【４２５５】

ＭＰＵ５１は、特図変動パターンコマンドを受信した場合（ステップＳ３９３４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９３５に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、特図変動パターンコマンドを受信していない場合（ステップＳ３９３４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９４３

に移行する。
【４２５６】
＜ステップＳ３９３５＞
特図変動パターンコマンドを受信した場合（ステップＳ３９３４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３９３５）。通常遊技状態フラグは、通常遊技状態に移行された場合に、当該コマンド判定処理での図３２４のステップＳ３９３２でオンに設定される。
【４２５７】
ＭＰＵ５１は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３９３５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９３６に移行し、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３９３５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９３７に移行する。
【４２５８】
＜ステップＳ３９３６＞
通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３９３５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、通常遊技状態に対応した通常遊技状態演出設定処理を実行し（ステップＳ３９３６）、当該コマンド判定処理を終了する。
【４２５９】
ここで、通常遊技状態演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第１の実施形態における図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１０３～Ｓ３１０６と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。また、通常遊技状態演出設定処理では、通常遊技状態であることを示す固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）が設定される。そのため、遊技者は、通常遊技状態に固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）などの遊技状態情報が報知表示されることに基づいて通常遊技状態であることが識別可能である。
【４２６０】
＜ステップＳ３９３７及びＳ３９３８＞
通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３９３５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３９３７）。確変遊技状態フラグは、確変遊技状態に移行された場合に、当該コマンド判定処理での図３２３のステップＳ３９２５でオンに設定される。
【４２６１】
ＭＰＵ５１は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３９３７：Ｙｅｓ）、確変遊技状態演出設定処理を実行し（ステップＳ３９３８）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３９３７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９３９に移行する。
【４２６２】
ここで、確変遊技状態演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第１の実施形態における図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１０３～Ｓ３１０６と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。また、確変遊技状態演出設定処理では、確変遊技状態であることを示す固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）が設定され、確変遊技状態中であることを示す文字画像（例えば「○○ＲＵＳＨ」の文字画像）が設定される（図３２６（Ｂ１）参照）。そのため、遊技者は、確変遊技状態に固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）や確変遊技状態中であることを示す文字画像などの遊技状態情報が報知表示されることに基づいて確変遊技状態であることが識別可能である。なお、確変遊技状態においては、図柄表示部３４１で大当たり連荘回数や出玉数の表示を行ってもよい。
【４２６３】

また、前述のように、確変大当たり遊技には、第１入賞口３１４への遊技球の入賞により、又はスルーゲート３１７への遊技球の入球に基づいて電動役物３１５ｂが作動されることでの第２入賞口３１５への遊技球の入球により実行された特図大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合に、特図が特定期間変動表示される小利益遊技である特定期間遊技としての特図遊技の実行後に移行する。また、確変遊技状態には、当該確変大当たり遊技の終了後に移行する。そのため、図柄表示部３４１では、確変大当たり遊技のエンディング画像（図３２６（Ａ１）参照）として遊技状態情報が報知表示されてから、確変遊技状態に移行した場合に確変遊技状態中であることを示す遊技状態情報が報知表示される（図３２６（Ｂ１）参照）。

【４２６４】

＜ステップＳ３９３９及びＳ３９４０＞

確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３９３７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３９３９）。ａ時短遊技状態フラグは、ａ時短遊技状態に移行された場合に、遊技状態移行処理での図３１６のステップＳ３７２４でオンに設定される。

【４２６５】

ＭＰＵ５１は、ａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３９３９：Ｙｅｓ）、ａ時短遊技状態演出設定処理を実行し（ステップＳ３９４０）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、ａ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３９３９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９４１に移行する。

【４２６６】

ここで、ａ時短遊技状態演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第１の実施形態における図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１０３～Ｓ３１０６と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。また、ａ時短遊技状態演出設定処理では、ａ時短遊技状態であることを示す固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）が設定され、ａ時短遊技状態中であることを示す文字画像（例えば「××モード」の文字画像）の他、ａ時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数（例えば「残り時短１００回」の文字画像）などが設定される（図３２６（Ｂ２）参照）。そのため、遊技者は、ａ時短遊技状態に固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）やａ時短遊技状態中であることを示す文字画像などの遊技状態情報が報知表示されることに基づいてａ時短遊技状態であることが識別可能である。なお、確変遊技状態においては、図柄表示部３４１で大当たり連荘回数や出玉数の表示を行ってもよい。

【４２６７】

また、前述のように、通常大当たり遊技には、第１入賞口３１４への遊技球の入賞により、又は電動役物のスルーゲート３１７への遊技球の入球に基づいて電動役物３１５ｂが作動されることでの第２入賞口３１５への遊技球の入球により実行された特図大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合に、特図が特定期間変動表示される小利益遊技である特定期間遊技としての特図遊技の実行後に移行する。また、確変遊技状態には、当該確変大当たり遊技の終了後に移行する。そのため、図柄表示部３４１では、通常大当たり遊技のエンディング画像（図３２６（Ａ２）参照）として遊技状態情報が報知表示されてから、ａ時短遊技状態に移行した場合にａ時短遊技状態中であることを示す遊技状態情報が報知表示される（図３２６（Ｂ２）参照）。

【４２６８】

また、ａ時短遊技状態演出設定処理では、ａ時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かが判断され、ａ時短遊技状態での最後の特図遊技である場合には、当該特図遊技によって報知される特図大当たり抽選の結果が外れである場合には、特定期間遊技としての当該特図遊技の終了時に、図柄表示部３４１においてａ時短遊技状態が終了することを示す遊技状態情報としてａ時短終了表示が報知表示される（図３２７（Ａ）参照）。本実施形

態では、例えばａ時短遊技状態が終了することを示す「ＲＵＳＨ終了」の文字画像が表示される。さらに、本実施形態では、ａ時短終了表示は、大当たり連荘でのリザルト画面としても利用され、大当たり連荘回数を示す「ＲＵＳＨ　Ｙ回」の文字画像や当該大当たり連荘での出玉数を示す「７５００　玉」の文字画像などの大当たり連荘での結果が表示される。

【４２６９】

＜ステップＳ３９４１及びＳ３９４２＞

ａ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３９３９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３９４１）。ｂ時短遊技状態フラグは、ｂ時短遊技状態に移行された場合に、遊技状態移行処理での図３１７のステップＳ３７２７でオンに設定される。

【４２７０】

ＭＰＵ５１は、ｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３９４１：Ｙｅｓ）、ｂ時短遊技状態演出設定処理を実行し（ステップＳ３９４２）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、ｂ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３９４１：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【４２７１】

ここで、ｂ時短遊技状態演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第１の実施形態における図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１０３～Ｓ３１０６と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。また、ｂ時短遊技状態演出設定処理では、ｂ時短遊技状態であることを示す固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）が設定され、ｂ時短遊技状態中であることを示す文字画像（例えば「天井ＲＵＳＨ」の文字画像）の他、ｂ時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数（例えば「残り１０００回」の文字画像）などが設定される（図３２７（Ｂ１）参照）。そのため、遊技者は、ｂ時短遊技状態に固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）やｂ時短遊技状態中であることを示す文字画像などの遊技状態情報が報知表示されることに基づいてｂ時短遊技状態であることが識別可能である。なお、確変遊技状態においては、図柄表示部３４１で大当たり連荘回数や出玉数の表示を行ってもよい。

【４２７２】

また、前述のように、通常大当たり遊技には、第１入賞口３１４への遊技球の入賞により、又は電動役物のスルーゲート３１７への遊技球の入球に基づいて電動役物３１５ｂが作動されることでの第２入賞口３１５への遊技球の入球により実行された特図大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合に、特図が特定期間変動表示される小利益遊技である特定期間遊技としての特図遊技の実行後に移行する。また、確変遊技状態には、当該確変大当たり遊技の終了後に移行する。そのため、図柄表示部３４１では、通常大当たり遊技のエンディング画像（図３２６（Ａ２）参照）として遊技状態情報が報知表示されてから、ａ時短遊技状態に移行した場合にａ時短遊技状態中であることを示す遊技状態情報が報知表示される（図３２６（Ｂ２）参照）。

【４２７３】

＜ステップＳ３９４３及びＳ３９４４＞

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ３９３４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが、天井発動残回数カウンタがセットされたことを示す天井発動残回数カウンタリセットコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９４３）。天井発動残回数カウンタリセットコマンドは、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技の実行に基づいて、ｂ時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数を示す天井発動残回数カウンタがリセットされた場合に、遊技状態移行処理での図３２０のステップＳ３７４８で設定される。

【４２７４】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが、ｂ時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数を示す天井発動残回数カウンタがリセットされたことを示す天井発動残回数カウンタリセットコマンドである場合（ステップＳ３９４３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９４４に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが天井発動残回数カウンタリセットコマンドでない場合（ステップＳ３９４１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９４５に移行する。

【４２７５】

＜ステップＳ３９４４＞

受信したコマンドが天井発動残回数カウンタリセットコマンドである場合（ステップＳ３９４３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、図柄表示部３４１において天井発動残回数がリセットされたことを示す天井発動残回数リセット表示を実行する（ステップＳ３９４４）。例えば、本実施形態では、図柄表示部３４１において「天井残回数リセット」の文字画像が表示される（図３２７（Ｂ２）参照）。そのため、遊技者は、遊技状態情報として天井発動残回数がリセットされたことを示す天井発動残回数リセット表示が報知表示されることに基づいて、天井発動残回数がリセットされたことを識別可能である。

【４２７６】

ここで、天井発動残回数カウンタは、小利益遊技である特定期間遊技としてのＶ入賞大当たり遊技の終了後にリセットされる。また、Ｖ入賞大当たり遊技は、第１入球手段としての特電始動口３７への遊技球の入球に基づく特電始動遊技において、第２入球手段としての特定入球領域としての特電Ｖ入賞口３８３に基づいて実行される。つまり、遊技者は、第２方向である遊技盤３１の右側領域の分離部３９３よりも左側に遊技球を打ち出す弱右打ち遊技を実行することで、Ｖ入賞大当たり遊技を発生させて天井発動残回数を意図的にリセットでき、天井発動残回数がリセットされたことを図柄表示部３４１において遊技状態情報としての天井発動残回数リセット表示に基づいて確認することができる。

【４２７７】

なお、天井発動残回数リセット表示は、少なくともＶ入賞大当たり遊技が終了後の一定期間表示されるようにすることが考えられる。また、天井発動残回数リセット表示は、特図遊技及び特図大当たり遊技などの遊技がいずれも実行されていない場合に移行される待機画面（デモ画面）において表示することも考えられ、また遊技者による操作ボタン２０や選択ボタン２１Ａに対する所定の操作により表示されるようにすることも考えられる。このようにすることで、遊技者は、当該遊技機１０において遊技を開始する前に、天井発動残回数がリセットされたことを把握することが可能になる。

【４２７８】

ここで、遊技機１０の機能や遊技方法に対する遊技者の知識や理解度には差が生じ得り、例えば、当該遊技機１０が、所定回数の特図遊技の実行によって高頻度サポートモードであるｂ時短遊技状態が発生される天井機能を有すること、ｂ時短遊技状態が発生されるまでに必要な特図遊技回数を、特電大入賞装置３８の特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球により最大値にセットする天井発動残回数リセット機能を有すること、この天井発動残回数リセット機能が弱右打ち遊技によって第２流路３９２に遊技球を流下させることによって発動可能であることの全てを理解している遊技者が存在し得るのに対し、当該遊技機１０の一部の機能や遊技方法を理解していない遊技者が存在することが想定される。天井機能については、広く普及されているために理解しているものが多いものと考えられ、遊技ホールにおいても「游タイム」などの表記によって天井機能を有する遊技機であることが明示することが広く行われている。一方、当該遊技機１０は、弱右打ち遊技による天井発動残回数リセット機能を有するが、そのような特徴的な機能については、遊技者に広く普及するまでは遊技者は直ぐには理解し難く、天井発動残回数リセット機能や天井発動残回数リセット方法を知らずに遊技を行うものも存在し得る。

【４２７９】

本実施形態では、遊技機１０では、天井発動残回数のリセットは、分離部３９３よりも左側に遊技球を打ち出す弱右打ち遊技によって第２流路３９２に遊技球を流下させること

で、遊技者の意思により自由に実行することが可能である一方で、遊技者の意に反して、遊技球の発射不良や遊技球相互の干渉等によって第２流路３９２を遊技球が流下し、天井発動残回数がリセットされることが起こり得る。そのため、遊技機１０の天井発動残回数リセット機能や天井発動残回数リセット方法を理解していない遊技者は、天井発動残回数リセット表示（図３２７（Ｂ２）参照）のみでは、何が起こったのかを理解できない。その結果、ｂ時短遊技状態を発生させるために必要な残りの特図遊技の実行回数を天井発動残回数リセット前の回数であると勘違いしたまま遊技を継続する可能性がある。その場合、遊技者が想定した特図遊技を実行したにも関わらず天井が発動（ｂ時短遊技状態が発生）しないことになるため、遊技者は遊技機１０や、データ表示器１０３の表示（先に通常大当たり遊技を終了してからの特図遊技の実行回数の表示）に対して不信感を抱き、遊技機１０に対する興味が低下し、また、遊技ホールに対する不信感を抱く結果となりかねないために好ましくない。そこで、このような問題を解決すべく、天井発動残回数リセット表示（図３２７（Ｂ２）参照）に代えて、又は加えて、遊技者自身の行為によって天井発動残回数がリセットされたことを、例えば図柄表示部３４１において行うのが好ましい。具体的には、図柄表示部３４１において、特電大入賞装置３８の特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことに基づいて天井発動残回数がリセットされたことを、文字画像による説明文や、特電大入賞装置３８を模した画像を含む動画像や静止画像によって明示することが考えられる。また、天井発動残回数がリセットされた場合に限らず、特図遊技の実行中や遊技非実行中のデモ画面において、特電大入賞装置３８の特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことに基づいて天井発動残回数がリセットされることの遊技説明を予め行うことも考えられる。

【４２８０】

＜ステップＳ３９４５＞

受信したコマンドが天井発動残回数カウンタリセットコマンドでない場合（ステップＳ３９４１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップＳ３９４５）、当該コマンド判定処理を終了する。

【４２８１】

以上のように、本発明では、図柄の変動遊技の始動条件の成立を補助する補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態において、所定期間の開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて利益遊技としての特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技が終了した場合に、第１制御状態から特定遊技状態に対応した第２制御状態に制御状態が変更される。即ち、本発明では、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態にであっても、開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球を入球させて所定の特定期間遊技実行させることで、補助手段に対する制御状態が第２制御状態である特定遊技状態を発生させることが可能である。これにより、特定遊技状態が終了した場合であっても再び特定遊技状態を発生させることが可能になるため、特定遊技状態が終了して特定遊技状態が発生しないことを理由に遊技機が放置されることが防止され、当該遊技機の稼働率の低下が抑制される。

【４２８２】

より具体的には、本実施形態では、遊技者に対して遊技利益として大利益遊技である特図大当たり遊技及び小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技が付与され得る。大利益遊技としての特図大当たり遊技は、始動手段としての第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行され、第３入球手段としての可変入賞口３１６が複数回開閉されることで多量の遊技球の獲得が可能な遊技者にとっての利益が大きい遊技である。一方、小利益遊技としてのＶ入賞大当たり遊技は、第１入球手段としての特電始動口３７への遊技球の入球に基づいて実行される特電始動遊技において、第２入球手段が備える開閉手段としての特電開閉扉３８２の作動によって開放される第２入球手段が備える特定入球領域としての特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球した場合に実行され、特電大入賞口３８１への遊技球の入球が可

能であるが、特電大入賞口３８１への遊技球の入球によって獲得可能な遊技球が少なく遊技者にとっての利益が小さい遊技である。また、本実施形態では、特電始動口３７、特電大入賞口３８１及び特電Ｖ入賞口３８３は、遊技盤３１の右側領域に設定される特定の流路としての第２流路３９２を流下する遊技球が入球可能な位置に設けられている。つまり、小利益遊技としてのＶ入賞大当たり遊技は、第２流路３９２に遊技球を打ち出すことで実行され得る。

【４２８３】

さらに、本実施形態では、小利益遊技としてのＶ入賞大当たり遊技が終了した場合、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生させることが可能な変動遊技としての特図遊技の回数として最大値がセットされる。ここで、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態は、第２入賞口３１５を開閉する補助手段としての電動役物３１５ｂの開閉頻度（電動役物３１５ｂによる第２入賞口３１５への入球サポート頻度）が低い第２補助状態制御である低頻度サポートモードにおいて、大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく所定回数（例えば１０００回）の特図遊技が実行される場合に移行される上限回数（例えば１０００回）が規定された時短遊技状態である。つまり、本実施形態では、遊技者が第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態に移行させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされる。

【４２８４】

そして、本実施形態では、遊技者が第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされることで、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態において大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく上限回数の特図遊技が実行された場合にｂ時短遊技状態から通常遊技状態に移行され、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態が発生しない第１補助状態制御となった場合であっても、遊技者が第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生可能な第２補助状態制御である状態を遊技者の意図によって発生させることができる。このように、本実施形態では、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生させることが可能な第２補助状態制御である状態を遊技者が発生させることができるため、大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態が終了した遊技機に対する稼働率を向上させることが可能になる。

【４２８５】

また、本実施形態では、遊技者が第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされるため、遊技者が第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生可能な第２補助状態制御である状態で遊技を終了する場合には、遊技者が遊技を終了する前に第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しを継続することで小利益遊技としてのＶ入賞大当たり遊技を実行させることによって、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生可能な第２補助状態制御である状態で当該遊技者によって実行された特図遊技の回数をクリアすることができる。これにより、遊技者は、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生可能な第２補助状態制御である状態で遊技者が遊技を実行したことによって受けた不利益が他者の利益となることを防止することができる。つまり、遊技者は、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生可能な第２補助状態制御である状態で実行された特図遊技の回数だけ、時間、金銭、労力などを投資しており、そのような投資が、当該遊技機で後に遊技を行う他者の利益となること、即ちいわゆるハイエナ行為の対象となること）を、第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しの継続により、遊技者の意図によって防止することができる。

【４２８６】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１～第１３の実施形態にお

ける設計変更事項と同様な設計変更が可能である。
【４２８７】
　また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。
【４２８８】
［発明の概要］
　以下、上述の各実施形態から抽出される発明の概要について付記する。なお、各付記と各実施形態との対応関係の理解に供するために便宜上符号などを付して説明することがあるが、当該付記に係る発明はその符号を付した具体的構成に限定されるものではない。また、以下で説明する各構成及び各処理機能を取捨選択して任意に組み合わせることも可能である。
【４２８９】
［付記Ａ１］
　判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、
　遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、
　前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）が表示される表示手段（３４１）と、
　前記所定の入賞口（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（４１）と、を備え、
　前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、
　前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、
　当該遊技機は、
　前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）として、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、
　前記報知遊技実行手段は、
　前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第１報知遊技（第１特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（３４１）に表示する手段と、
　前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第２報知遊技（短開放時の第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技）において前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像を表示させる手段（５１）と、を備え、
　前記所定の第２報知遊技（第２特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第１報知遊技（第２特図遊技の終了後に第１特図遊技の保留に対して実行される第１特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（３４１）に継続して表示させ、
　前記特定の前記第１報知遊技（第１特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（３４１）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得ることを特徴とする遊技機。
【４２９０】

付記Ａ１に係る遊技機では、第１判定状態における第２入賞口への遊技球の入球を契機として実行される所定の第２報知遊技の終了後に実行される、第２入賞口への遊技球の入球を契機として実行される特定の第１報知遊技において特定演出画像を継続して表示させ、特定の第１報知遊技において特定条件が成立する場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替え得る。このように、第１判定状態における第２入賞口への遊技球の入球を契機として実行される所定の第２報知遊技の終了後に実行される、第２入賞口への遊技球の入球を契機として実行される特定の第１報知遊技において特定演出画像を継続して表示させ、特定の第１報知遊技において特定条件が成立する場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替え得ることで、特定条件の成立の有無に基づいて、特定演出画像を継続して表示するか、所定演出画像に切り替えて表示するか選択することが可能になる。例えば、特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じない場合には特定演出画像を継続して実行し、特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じる場合には所定演出画像を切り替えて実行することが可能になる。その結果、特定演出画像を継続して実行することによる不都合の発生が防止される。

【４２９１】

また、付記Ａ１に係る遊技機では、第１判定状態における特定の第１報知遊技における特定条件の成立の有無に基づいて、特定演出画像を継続して表示するか、所定演出画像に切り替えて表示するか選択することが可能になることで、特定演出画像の終了後に所定演出画像が表示される場合に、遊技者が、特定演出画像が再開されることにより違和感を覚えること、これとは逆に、特定演出画像が再開されないことにより遊技の進行における演出に対して違和感を覚える可能性を低減できるため、遊技者が遊技の進行における演出に対して違和感を覚えることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４２９２】

さらに、付記Ａ１に係る遊技機では、第１判定状態における特定の第１報知遊技において特定条件が成立しない場合には特定演出画像が継続して表示されることで、第１報知遊技で表示されていた特定演出画像を、第２報知遊技においても有用に利用することができる。

【４２９３】

［付記Ａ２］

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（４１）を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含むことを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。

【４２９４】

付記Ａ２に係る遊技機では、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含む。このように、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含むことで、特定条件が成立しない場合には特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【４２９５】

［付記Ａ３］

前記第２入賞口（３１５）の前記許容状態は、前記許容状態とされる時間が第１時間である第１許容状態（短開放）と、前記許容状態とされる時間が前記第１時間より長い第２許容状態（長開放）と、を含み、

前記特定条件は、前記特定演出画像が表示される前記第１報知遊技（第１特図遊技）に

おいて前記第１許容状態（短開放）とされた前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を含むことを特徴とする付記Ａ２に記載の遊技機。

【４２９６】

付記Ａ３に係る遊技機では、特定演出画像が表示される第１報知遊技において第１許容状態とされた第２入賞口への遊技球の入球である。このように、特定演出画像が表示される第１報知遊技において第１許容状態とされた第２入賞口への遊技球の入球であることで、第１許容状態において第２入賞口することによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【４２９７】

［付記Ａ４］

前記特定条件は、前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像が表示される前記第１報知遊技（第１特図遊技）において前記許容状態とされた前記第２入賞口（３１５）に０を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことを特徴とする付記Ａ２に記載の遊技機。

【４２９８】

付記Ａ４に係る遊技機では、表示手段に特定演出画像が表示される第１報知遊技において許容状態とされた第２入賞口に０を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含む。このように、表示手段に特定演出画像が表示される第１報知遊技において許容状態とされた第２入賞口に０を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことで、許容状態において第２入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技の回数が、０を超える特定数以下であることによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【４２９９】

［付記Ａ５］

前記特典は、前記特別遊技の実行であることを特徴とする付記Ａ２から付記Ａ４のいずれかに記載の遊技機。

【４３００】

付記Ａ５に係る遊技機では、特典が特別遊技の実行である。このように、特典が特別遊技の実行であることで、報知遊技での表示により特別遊技が実行されることが明示されているにも関わらず、特別遊技が実行されないという事態が発生することが防止される。

【４３０１】

［付記Ａ６］

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、前記表示手段（３４１）において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段（３４１）において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ５のいずれかに記載の遊技機。

【４３０２】

付記Ａ６に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４３０３】
［付記Ａ７］
前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ６のいずれかに記載の遊技機。
【４３０４】
付記Ａ７に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４３０５】
［付記Ａ８］
前記所定の第２報知遊技（第２特図遊技）において、前記特定演出画像を前記所定演出画像に切り替え得ることを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ７のいずれかに記載の遊技機。
【４３０６】
付記Ａ８に係る遊技機では、第１判定状態における特定の第１報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第２報知遊技において、特定演出画像を所定演出画像に切り替え得る。このように、特定の第１報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第２報知遊技において、特定演出画像を所定演出画像に切り替え得ることで、特定の第１報知遊技における特定条件の成立により特定演出画像を継続して実行することで所定の第２報知遊技において不都合が生じることが回避され、また所定の第２報知遊技の終了後に再開される第１報知遊技において不都合が生じる場合であっても、当該第１報知遊技が実行される前に事前に不都合の発生が回避される。
【４３０７】
［付記Ａ９］
前記所定の第２報知遊技（第２特図遊技）は、前記特定条件が成立する前記特定の第１報知遊技（第１特図遊技）の次に実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）であることを特徴とする付記Ａ８に記載の遊技機。
【４３０８】
付記Ａ９に係る遊技機では、所定の第２報知遊技が、特定条件が成立する特定の第１報知遊技の次に実行される第２報知遊技である。このように、所定の第２報知遊技が、特定条件が成立する特定の第１報知遊技の次に実行される第２報知遊技であることで、特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じることが把握されてから即座に不都合の発生が回避される。
【４３０９】
［付記Ａ１０］
前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（４１）を備え、
前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含み、
前記所定の第２報知遊技（第２特図遊技）は、前記特定演出画像が連続して実行される前記特定回数目の前記第２報知遊技（第２特図遊技）であることを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ９のいずれかに記載の遊技機。
【４３１０】
付記Ａ１０に係る遊技機では、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第２報知遊技である場合、当該第２報知遊技において特定演出画像

から所定演出画像に切り替えられる。このように、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第２報知遊技である場合、当該第２報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を最大限に連続して表示させることができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されることによる遊技者の期待を最大限に維持させることができるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることによる遊技者の遊技に対する興味の低下が低減されるため、遊技に対する興趣の低下が防止される。

【４３１１】

［付記Ａ１１］

前記特定の前記第１報知遊技に実行される所定の前記第１報知遊技（第１特図遊技）において、前記特定演出画像を前記所定演出画像に切り替え得ることを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ７のいずれかに記載の遊技機。

【４３１２】

付記Ａ１１に係る遊技機では、第１判定状態における特定の第１報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第１報知遊技において特定演出画像を所定演出画像に切り替え得る。このように、第１判定状態における特定の第１報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第１報知遊技において特定演出画像を所定演出画像に切り替え得ることで、特定条件の成立により特定演出画像を継続して実行することで第１報知遊技において不都合が生じることが回避される。

【４３１３】

また、所定の第２報知遊技の終了後に再開される第１報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じる場合に、特定演出画像が連続して表示される報知遊技の回数を多く確保される。このように、特定演出画像が連続して表示される報知遊技の回数が最大限に確保されることで、特定条件の成立によって特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じる場合であっても、遊技者は特定演出画像を最大限に楽しむことができる。

【４３１４】

［付記Ａ１２］

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（４１）を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含み、

前記特定の第１報知遊技（第１特図遊技）は、前記特定演出画像が連続して実行される前記特定回数目の前記第１報知遊技（第１特図遊技）であることを特徴とする付記Ａ１１に記載の遊技機。

【４３１５】

付記Ａ１２に係る遊技機では、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第１報知遊技である場合、当該第１報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる。このように、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第１報知遊技である場合、当該第１報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を最大限に連続して表示させることができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されることによる遊技者の期待を最大限に維持させることができるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることによる遊技者の遊技に対する興味の低下が低減されるため、遊技に対する興趣の低下が防止される。

【４３１６】

［付記Ａ１３］

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであり、

前記特定演出画像と前記所定演出画像とは、前記期待度が同一又は略同一に設定されていることを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ１２のいずれかに記載の遊技機。

【４３１７】

付記Ａ１３に係る遊技機では、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、特定演出画像と所定演出画像とで同一又は略同一に設定されている。このように、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、特定演出画像と所定演出画像とで同一又は略同一に設定されることで、表示手段に表示される所定の画像が特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる場合であっても、所定の画像が切り替えられることにより、所定の画像の表示に対する遊技者の期待を低下させることなく維持できるため、所定の画像が切り替えに起因する遊技者の興味の低下が防止され、遊技に対する興趣の低下が防止される。

【４３１８】

［付記Ａ１４］

前記特定演出画像と前記所定演出画像との前記期待度の差は、－５％～＋５％に設定されていることを特徴とする付記Ａ１３に記載の遊技機。

【４３１９】

［付記Ａ１５］

前記特定演出画像と前記所定演出画像との前記期待度の差は、－２．５％～＋２．５％に設定されていることを特徴とする付記Ａ１４に記載の遊技機。

【４３２０】

付記Ａ１４及び付記Ａ１５に係る遊技機では、特定演出画像と所定演出画像との期待度の差が、－５％～＋５％、好ましくは－２．５％～＋２．５％に設定される。このように、特定演出画像と所定演出画像との期待度の差が、－５％～＋５％、好ましくは－２．５％～＋２．５％に設定されることで、所定の画像の表示に対する遊技者の期待をより適切に維持できるため、所定の画像が切り替えに起因する遊技者の興味の低下がより適切に防止され、遊技に対する興趣の低下がより適切に防止される。

【４３２１】

［付記Ａ１６］

前記第１判定状態（通常遊技状態）における前記第１報知遊技（第１特図遊技）において前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像が表示される確率は、前記所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることを特徴とする付記Ａ１３から付記Ａ１５のいずれかに記載の遊技機。

【４３２２】

付記Ａ１６に係る遊技機では、第１判定状態における第１報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されている。このように、第１判定状態における第１報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることで、継続して実行することにより不都合が発生する確率が高い特定演出画像が連続して表示されることに対して適切に不都合の発生が回避される。

【４３２３】

［付記Ａ１７］

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであり、

前記所定演出画像は、前記特定演出画像よりも前記期待度が高く設定されていることを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ１２のいずれかに記載の遊技機。

【４３２４】

付記Ａ１７に係る遊技機では、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、切り替え前の特定演出画像よりも切り替え後の所定演出画像のほうが高く設定されている。このように、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、切り替え前の特定演出画像よりも切り替え後の所定演出画像のほうが高く設定されていることで、所定の画像が特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる場合、所定演出画像への切り替えによって遊技者に示唆する期待度が向上される。これにより、遊技者は、特定演出画像が表示された場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができると共に、所定演出画像に切り替えられた場合には、所定演出画像が表示された報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることに大きな期待を抱きつつ当該報知遊技の進行を楽しむことができるため、特定演出画像から所定演出画像への所定の画像の切り替えより遊技の興趣が向上される。

【４３２５】

［付記Ａ１８］

前記報知遊技において前記表示手段（３４１）に前記所定演出画像が表示される場合の前記期待度と、前記報知遊技において前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像が表示される場合の前記期待度との差は、１０％以上に設定されていることを特徴とする付記Ａ１７に記載の遊技機。

【４３２６】

［付記Ａ１９］

前記報知遊技において前記表示手段（３４１）に前記所定演出画像が表示される場合の前記期待度と、前記報知遊技において前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像が表示される場合の前記期待度との差は、２５％以上に設定されていることを特徴とする付記Ａ１８に記載の遊技機。

【４３２７】

付記Ａ１８及び付記Ａ１９に係る遊技機では、所定演出画像と特定演出画像との期待度の差が、１０％以上、好ましくは２５％以上に設定される。このように、所定演出画像と特定演出画像との期待度の差が、１０％以上、好ましくは２５％以上に設定されることで、特定演出画像が表示された場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることをより期待しつつ遊技の進行を楽しむことができると共に、所定演出画像に切り替えられた場合には、所定演出画像が表示された報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることにより大きな期待を抱きつつ当該報知遊技の進行を楽しむことができるため、特定演出画像から所定演出画像への所定の画像の切り替えより遊技の興趣がより向上される。

【４３２８】

［付記Ａ２０］

前記第１判定状態（通常遊技状態）における前記第１報知遊技（第１特図遊技）において前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像が表示される確率は、前記所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることを特徴とする付記Ａ１７から付記Ａ１９のいずれかに記載の遊技機。

【４３２９】

付記Ａ２０に係る遊技機では、第１判定状態における第１報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されている。このように、第１判定状態における第１報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることで、特定演出画像が表示される頻度が多くなるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることを遊技者が期待する機会が多くなるために遊技の興趣がさらに向上されると共に、切り替え後の所定演出画像が選択される確率が低く設定されることによって、所定演出画像が表示される頻度が低くなるため、所定演出画像が表示された場合の遊技者の喜びがさらに高められるために遊技の興趣がさらに向上される。

【４３３０】

［付記Ａ２１］
前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）が前記所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替えられる場合、切り替え前の前記報知遊技と、切り替え後の前記報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する、前記特定演出画像及び前記所定演出画像とは異なる特定情報画像を前記表示手段（３４１）に表示させることを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ２０のいずれかに記載の遊技機。
【４３３１】
付記Ａ２１に係る遊技機では、所定の画像の切り替え前の報知遊技と所定の画像の切り替え後の報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する特定情報画像が表示される。このように、所定の画像の切り替え前の報知遊技と所定の画像の切り替え後の報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する特定情報画像が表示されることで、複数の報知遊技において連続して特定演出画像及び所定演出画像が表示されるのではなく、特定演出画像の表示と所定演出画像の表示との連続性が途切れる。これにより、特定演出画像から所定演出画像に切り替えられたのではなく、特定演出画像の表示の終了後に、所定演出画像の表示が特定演出画像の表示から独立して実行されたかのような錯覚を遊技者に与えることができるため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われなかったように偽装できる。そのため、特定演出画像が継続して実行されることによって生じる不都合の発生を、遊技者に悟られることなく回避できる。
【４３３２】
ところで、特定演出画像を継続して実行することで生じる不都合を回避するために特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われた場合には、切り替え後の所定演出画像が実行される報知遊技に対する移行判定の結果は、特別遊技状態に移行させるものとはならない。そのため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われると、切り替え後の所定演出画像が表示される報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものではないことが遊技者に悟られることが懸念される。そのため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われなかったように偽装することで、切り替え後の所定演出画像が表示される報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものではないことを遊技者に悟られることが防止される。
【４３３３】
［付記Ｂ１］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、
遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）が表示される表示手段（３４１）と、
前記所定の入賞口（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（４１）と、を備え、
前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、
前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、
当該遊技機は、
前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）として、前記第１入賞口（３１４）へ

の遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、
前記報知遊技実行手段は、
前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第１報知遊技（第１特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（３４１）に表示する手段と、
前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第２報知遊技（短開放時の第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技）において前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像を表示させる手段（５１）と、を備え、
前記所定の第２報知遊技（第２特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第１報知遊技（第２特図遊技の終了後に第１特図遊技の保留に対して実行される第１特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（３４１）に継続して表示させ、
前記特定の前記第１報知遊技（第１特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（３４１）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得り、
前記所定の第２報知遊技（第２特図遊技）において、前記特定演出画像を前記所定演出画像に切り替え得ることを特徴とする遊技機。
【４３３４】
付記Ｂ１に係る遊技機では、第１判定状態における特定の第１報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第２報知遊技において、特定演出画像を所定演出画像に切り替え得る。このように、特定の第１報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第２報知遊技において、特定演出画像を所定演出画像に切り替え得ることで、特定の第１報知遊技における特定条件の成立により特定演出画像を継続して実行することで所定の第２報知遊技において不都合が生じることが回避され、また所定の第２報知遊技の終了後に再開される第１報知遊技において不都合が生じる場合であっても、当該第１報知遊技が実行される前に事前に不都合の発生が回避される。
【４３３５】
［付記Ｂ２］
前記所定の第２報知遊技（第２特図遊技）は、前記特定条件が成立する前記特定の第１報知遊技（第１特図遊技）の次に実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）であることを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。
【４３３６】
付記Ｂ２に係る遊技機では、所定の第２報知遊技が、特定条件が成立する特定の第１報知遊技の次に実行される第２報知遊技である。このように、所定の第２報知遊技が、特定条件が成立する特定の第１報知遊技の次に実行される第２報知遊技であることで、特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じることが把握されてから即座に不都合の発生が回避される。
【４３３７】
［付記Ｂ３］
前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（４１）を備え、
前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含み、
前記所定の第２報知遊技（第２特図遊技）は、前記特定演出画像が連続して実行される前記特定回数目の前記第２報知遊技（第２特図遊技）であることを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。
【４３３８】
付記Ｂ３に係る遊技機では、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示さ

れることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第２報知遊技である場合、当該第２報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる。このように、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第２報知遊技である場合、当該第２報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を最大限に連続して表示させることができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されることによる遊技者の期待を最大限に維持させることができるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることによる遊技者の遊技に対する興味の低下が低減されるため、遊技に対する興趣の低下が防止される。

【４３３９】

［付記Ｂ４］

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、前記表示手段（３４１）において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段（３４１）において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記Ｂ１から付記Ｂ３のいずれかに記載の遊技機。

【４３４０】

付記Ｂ４に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４３４１】

［付記Ｂ５］

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ｂ１から付記Ｂ４のいずれかに記載の遊技機。

【４３４２】

付記Ｂ５に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４３４３】

［付記Ｃ１］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）が表示される表示手段（３４１）と、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（４１）と、を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１

確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、
前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、
当該遊技機は、
前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）として、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、
前記報知遊技実行手段は、
前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第１報知遊技（第１特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（３４１）に表示する手段と、
前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第２報知遊技（短開放時の第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技）において前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像を表示させる手段（５１）と、を備え、
前記所定の第２報知遊技（第２特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第１報知遊技（第２特図遊技の終了後に第１特図遊技の保留に対して実行される第１特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（３４１）に継続して表示させ、
前記特定の前記第１報知遊技（第１特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（３４１）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得り、
前記特定の前記第１報知遊技に実行される所定の前記第１報知遊技（第１特図遊技）において、前記特定演出画像を前記所定演出画像に切り替え得ることを特徴とする遊技機。

【４３４４】

付記Ｃ１に係る遊技機では、第１判定状態における特定の第１報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第１報知遊技において特定演出画像を所定演出画像に切り替え得る。このように、第１判定状態における特定の第１報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第１報知遊技において特定演出画像を所定演出画像に切り替え得ることで、特定条件の成立により特定演出画像を継続して実行することで第１報知遊技において不都合が生じることが回避される。

【４３４５】

また、所定の第２報知遊技の終了後に再開される第１報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じる場合に、特定演出画像が連続して表示される報知遊技の回数を多く確保される。このように、特定演出画像が連続して表示される報知遊技の回数が最大限に確保されることで、特定条件の成立によって特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じる場合であっても、遊技者は特定演出画像を最大限に楽しむことができる。

【４３４６】

［付記Ｃ２］

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（４１）を備え、
前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含み、
前記特定の第１報知遊技（第１特図遊技）は、前記特定演出画像が連続して実行される前記特定回数目の前記第１報知遊技（第１特図遊技）であることを特徴とする付記Ｃ１に記載の遊技機。

【４３４７】
付記Ｃ２に係る遊技機では、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第１報知遊技である場合、当該第１報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる。このように、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第１報知遊技である場合、当該第１報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を最大限に連続して表示させることができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されることによる遊技者の期待を最大限に維持させることができるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることによる遊技者の遊技に対する興味の低下が低減されるため、遊技に対する興趣の低下が防止される。
【４３４８】
［付記Ｃ３］
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、前記表示手段（３４１）において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、
前記特定演出画像は、前記表示手段（３４１）において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記Ｃ１又は付記Ｃ２に記載の遊技機。
【４３４９】
付記Ｃ３に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４３５０】
［付記Ｃ４］
前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ｃ１から付記Ｃ３のいずれかに記載の遊技機。
【４３５１】
付記Ｃ４に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４３５２】
［付記Ｄ１］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、
遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）が表示される表示手段（３４１）と、
前記所定の入賞口（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（４１）

と、を備え、
前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、
前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、
当該遊技機は、
前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）として、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、
前記報知遊技実行手段は、
前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第１報知遊技（第１特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（３４１）に表示する手段と、
前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第２報知遊技（短開放時の第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技）において前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像を表示させる手段（５１）と、を備え、
前記所定の第２報知遊技（第２特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第１報知遊技（第２特図遊技の終了後に第１特図遊技の保留に対して実行される第１特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（３４１）に継続して表示させ、
前記特定の前記第１報知遊技（第１特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（３４１）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得り、
前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであり、
前記特定演出画像と前記所定演出画像とは、前記期待度が同一又は略同一に設定されていることを特徴とする遊技機。
【４３５３】
付記Ｄ１に係る遊技機では、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、特定演出画像と所定演出画像とで同一又は略同一に設定されている。このように、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、特定演出画像と所定演出画像とで同一又は略同一に設定されることで、表示手段に表示される所定の画像が特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる場合であっても、所定の画像が切り替えられることにより、所定の画像の表示に対する遊技者の期待を低下させることなく維持できるため、所定の画像が切り替えに起因する遊技者の興味の低下が防止され、遊技に対する興趣の低下が防止される。
【４３５４】
［付記Ｄ２］
前記特定演出画像と前記所定演出画像との前記期待度の差は、－５％～＋５％に設定されていることを特徴とする付記Ｄ１に記載の遊技機。
【４３５５】
［付記Ｄ３］
前記特定演出画像と前記所定演出画像との前記期待度の差は、－２．５％～＋２．５％に設定されていることを特徴とする付記Ｄ２に記載の遊技機。
【４３５６】

付記Ｄ２及び付記Ｄ３に係る遊技機では、特定演出画像と所定演出画像との期待度の差が、－５％～＋５％、好ましくは－２．５％～＋２．５％に設定される。このように、特定演出画像と所定演出画像との期待度の差が、－５％～＋５％、好ましくは－２．５％～＋２．５％に設定されることで、所定の画像の表示に対する遊技者の期待をより適切に維持できるため、所定の画像が切り替えに起因する遊技者の興味の低下がより適切に防止され、遊技に対する興趣の低下がより適切に防止される。

【４３５７】

［付記Ｄ４］

前記第１判定状態（通常遊技状態）における前記第１報知遊技（第１特図遊技）において前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像が表示される確率は、前記所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることを特徴とする付記Ｄ１から付記Ｄ３のいずれかに記載の遊技機。

【４３５８】

付記Ｄ４に係る遊技機では、第１判定状態における第１報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されている。このように、第１判定状態における第１報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることで、継続して実行することにより不都合が発生する確率が高い特定演出画像が連続して表示されることに対して適切に不都合の発生が回避される。

【４３５９】

［付記Ｄ５］

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、前記表示手段（３４１）において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段（３４１）において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記Ｄ１から付記Ｄ４のいずれかに記載の遊技機。

【４３６０】

付記Ｄ５に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４３６１】

［付記Ｅ１］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）が表示される表示手段（３４１）と、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（４１）と、を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が

許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、
当該遊技機は、
前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）として、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、
前記報知遊技実行手段は、
前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第１報知遊技（第１特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（３４１）に表示する手段と、
前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第２報知遊技（短開放時の第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技）において前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像を表示させる手段（５１）と、を備え、
前記所定の第２報知遊技（第２特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第１報知遊技（第２特図遊技の終了後に第１特図遊技の保留に対して実行される第１特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（３４１）に継続して表示させ、
前記特定の前記第１報知遊技（第１特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（３４１）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得り、
前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであり、
前記所定演出画像は、前記特定演出画像よりも前記期待度が高く設定されていることを特徴とする遊技機。

【４３６２】
付記Ｅ１に係る遊技機では、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、切り替え前の特定演出画像よりも切り替え後の所定演出画像のほうが高く設定されている。このように、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、切り替え前の特定演出画像よりも切り替え後の所定演出画像のほうが高く設定されていることで、所定の画像が特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる場合、所定演出画像への切り替えによって遊技者に示唆する期待度が向上される。これにより、遊技者は、特定演出画像が表示された場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができると共に、所定演出画像に切り替えられた場合には、所定演出画像が表示された報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることに大きな期待を抱きつつ当該報知遊技の進行を楽しむことができるため、特定演出画像から所定演出画像への所定の画像の切り替えより遊技の興趣が向上される。

【４３６３】
［付記Ｅ２］
前記報知遊技において前記表示手段（３４１）に前記所定演出画像が表示される場合の前記期待度と、前記報知遊技において前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像が表示される場合の前記期待度との差は、１０％以上に設定されていることを特徴とする付記Ｅ１に記載の遊技機。

【４３６４】
［付記Ｅ３］
前記報知遊技において前記表示手段（３４１）に前記所定演出画像が表示される場合の前記期待度と、前記報知遊技において前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像が表示される場合の前記期待度との差は、２５％以上に設定されていることを特徴とする付記Ｅ２に記載の遊技機。

【４３６５】
付記Ｅ２及び付記Ｅ３に係る遊技機では、所定演出画像と特定演出画像との期待度の差が、１０％以上、好ましくは２５％以上に設定される。このように、所定演出画像と特定演出画像との期待度の差が、１０％以上、好ましくは２５％以上に設定されることで、特定演出画像が表示された場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることをより期待しつつ遊技の進行を楽しむことができると共に、所定演出画像に切り替えられた場合には、所定演出画像が表示された報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることにより大きな期待を抱きつつ当該報知遊技の進行を楽しむことができるため、特定演出画像から所定演出画像への所定の画像の切り替えより遊技の興趣がより向上される。
【４３６６】
［付記Ｅ４］
前記第１判定状態（通常遊技状態）における前記第１報知遊技（第１特図遊技）において前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像が表示される確率は、前記所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることを特徴とする付記Ｅ１から付記Ｅ３のいずれかに記載の遊技機。
【４３６７】
付記Ｅ４に係る遊技機では、第１判定状態における第１報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されている。このように、第１判定状態における第１報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることで、特定演出画像が表示される頻度が多くなるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることを遊技者が期待する機会が多くなるために遊技の興趣がさらに向上されると共に、切り替え後の所定演出画像が選択される確率が低く設定されることによって、所定演出画像が表示される頻度が低くなるため、所定演出画像が表示された場合の遊技者の喜びがさらに高められるために遊技の興趣がさらに向上される。
【４３６８】
［付記Ｅ５］
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、前記表示手段（３４１）において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、
前記特定演出画像は、前記表示手段（３４１）において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記Ｅ１から付記Ｅ４のいずれかに記載の遊技機。
【４３６９】
付記Ｅ５に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４３７０】
［付記Ｆ１］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、
遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）が表示される表示手段（３４１）と、
前記所定の入賞口（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記報

知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（４１）と、を備え、
前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、
前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、
当該遊技機は、
前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）として、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、
前記報知遊技実行手段は、
前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第１報知遊技（第１特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（３４１）に表示する手段と、
前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第２報知遊技（短開放時の第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技）において前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像を表示させる手段（５１）と、を備え、
前記所定の第２報知遊技（第２特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第１報知遊技（第２特図遊技の終了後に第１特図遊技の保留に対して実行される第１特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（３４１）に継続して表示させ、
前記特定の前記第１報知遊技（第１特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（３４１）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得り、
前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）が前記所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替えられる場合、切り替え前の前記報知遊技と、切り替え後の前記報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する、前記特定演出画像及び前記所定演出画像とは異なる特定情報画像を前記表示手段（３４１）に表示させることを特徴とする遊技機。
【４３７１】
付記Ｆ１に係る遊技機では、所定の画像の切り替え前の報知遊技と所定の画像の切り替え後の報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する特定情報画像が表示される。このように、所定の画像の切り替え前の報知遊技と所定の画像の切り替え後の報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する特定情報画像が表示されることで、複数の報知遊技において連続して特定演出画像及び所定演出画像が表示されるのではなく、特定演出画像の表示と所定演出画像の表示との連続性が途切れる。これにより、特定演出画像から所定演出画像に切り替えられたのではなく、特定演出画像の表示の終了後に、所定演出画像の表示が特定演出画像の表示から独立して実行されたかのような錯覚を遊技者に与えることができるため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われなかったように偽装できる。そのため、特定演出画像が継続して実行されることによって生じる不都合の発生を、遊技者に悟られることなく回避できる。
【４３７２】
ところで、特定演出画像を継続して実行することで生じる不都合を回避するために特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われた場合には、切り替え後の所定演出画像が実行される報知遊技に対する移行判定の結果は、特別遊技状態に移行させるものとはな

らない。そのため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われると、切り替え後の所定演出画像が表示される報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものではないことが遊技者に悟られることが懸念される。そのため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われなかったように偽装することで、切り替え後の所定演出画像が表示される報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものではないことを遊技者に悟られることが防止される。

【４３７３】

［付記Ｆ２］

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（４１）を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含むことを特徴とする付記Ｆ１に記載の遊技機。

【４３７４】

付記Ｆ２に係る遊技機では、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含む。このように、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含むことで、特定条件が成立しない場合には特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【４３７５】

［付記Ｆ３］

前記第２入賞口（３１５）の前記許容状態は、前記許容状態とされる時間が第１時間である第１許容状態（短開放）と、前記許容状態とされる時間が前記第１時間より長い第２許容状態（長開放）と、を含み、

前記特定条件は、前記特定演出画像が表示される前記第１報知遊技（第１特図遊技）において前記第１許容状態（短開放）とされた前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を含むことを特徴とする付記Ｆ２に記載の遊技機。

【４３７６】

付記Ｆ３に係る遊技機では、特定演出画像が表示される第１報知遊技において第１許容状態とされた第２入賞口への遊技球の入球である。このように、特定演出画像が表示される第１報知遊技において第１許容状態とされた第２入賞口への遊技球の入球であることで、第１許容状態において第２入賞口することによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【４３７７】

［付記Ｆ４］

前記特定条件は、前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像が表示される前記第１報知遊技（第１特図遊技）において前記許容状態とされた前記第２入賞口（３１５）に０を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことを特徴とする付記Ｆ２に記載の遊技機。

【４３７８】

付記Ｆ４に係る遊技機では、表示手段に特定演出画像が表示される第１報知遊技において許容状態とされた第２入賞口に０を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含む。このように、表示手段に特定演出画像が表示される第１報知遊技において許容状態とさ

れた第２入賞口に０を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことで、許容状態において第２入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技の回数が、０を超える特定数以下であることによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【４３７９】

［付記Ｆ５］

前記特典は、前記特別遊技の実行であることを特徴とする付記Ｆ２から付記Ｆ４のいずれかに記載の遊技機。

【４３８０】

付記Ｆ５に係る遊技機では、特典が特別遊技の実行である。このように、特典が特別遊技の実行であることで、報知遊技での表示により特別遊技が実行されることが明示されているにも関わらず、特別遊技が実行されないという事態が発生することが防止される。

【４３８１】

［付記Ｆ６］

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、前記表示手段（３４１）において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段（３４１）において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記Ｆ１から付記Ｆ５のいずれかに記載の遊技機。

【４３８２】

付記Ｆ６に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４３８３】

［付記Ｆ７］

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ａ１から付記Ｆ６のいずれかに記載の遊技機。

【４３８４】

付記Ｆ７に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４３８５】

［付記Ｇ１］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊

技又は第２特図遊技）が表示される表示手段（３４１）と、
前記所定の入賞口（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（４１）と、を備え、
前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、
前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、
当該遊技機は、
前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）として、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、
前記報知遊技実行手段は、
前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第１報知遊技（第１特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（３４１）に表示する手段と、
前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第２報知遊技（短開放時の第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技）において前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像を表示させる手段（５１）と、を備え、
前記所定の第２報知遊技（第２特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第１報知遊技（第２特図遊技の終了後に第１特図遊技の保留に対して実行される第１特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（３４１）に継続して表示させ、
前記特定の前記第１報知遊技（第１特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（３４１）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得り、
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、前記表示手段（３４１）において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、
前記特定演出画像は、前記表示手段（３４１）において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする遊技機。
【４３８６】
付記Ｇ１に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４３８７】
［付記Ｇ２］
前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（４１）を備え、
前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含むことを特徴とする付記Ｇ１に記載の遊技機。
【４３８８】

付記Ｇ２に係る遊技機では、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含む。このように、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含むことで、特定条件が成立しない場合には特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【４３８９】

［付記Ｇ３］

前記第２入賞口（３１５）の前記許容状態は、前記許容状態とされる時間が第１時間である第１許容状態（短開放）と、前記許容状態とされる時間が前記第１時間より長い第２許容状態（長開放）と、を含み、

前記特定条件は、前記特定演出画像が表示される前記第１報知遊技（第１特図遊技）において前記第１許容状態（短開放）とされた前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を含むことを特徴とする付記Ｇ２に記載の遊技機。

【４３９０】

付記Ｇ３に係る遊技機では、特定演出画像が表示される第１報知遊技において第１許容状態とされた第２入賞口への遊技球の入球である。このように、特定演出画像が表示される第１報知遊技において第１許容状態とされた第２入賞口への遊技球の入球であることで、第１許容状態において第２入賞口することによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【４３９１】

［付記Ｇ４］

前記特定条件は、前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像が表示される前記第１報知遊技（第１特図遊技）において前記許容状態とされた前記第２入賞口（３１５）に０を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことを特徴とする付記Ｇ２に記載の遊技機。

【４３９２】

付記Ｇ４に係る遊技機では、表示手段に特定演出画像が表示される第１報知遊技において許容状態とされた第２入賞口に０を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含む。このように、表示手段に特定演出画像が表示される第１報知遊技において許容状態とされた第２入賞口に０を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことで、許容状態において第２入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技の回数が、０を超える特定数以下であることによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【４３９３】

［付記Ｇ５］

前記特典は、前記特別遊技の実行であることを特徴とする付記Ｇ２から付記Ｇ４のいずれかに記載の遊技機。

【４３９４】

付記Ｇ５に係る遊技機では、特典が特別遊技の実行である。このように、特典が特別遊技の実行であることで、報知遊技での表示により特別遊技が実行されることが明示されて

いるにも関わらず、特別遊技が実行されないという事態が発生することが防止される。
【４３９５】
［付記Ｇ６］
前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ｇ１から付記Ｇ５のいずれかに記載の遊技機。
【４３９６】
付記Ｇ６に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４３９７】
［付記Ｈ１］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、
遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）が表示される表示手段（３４１）と、
前記所定の入賞口（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（４１）と、を備え、
前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、
前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、
当該遊技機は、
前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）として、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、
前記報知遊技実行手段は、
前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第１報知遊技（第１特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（３４１）に表示する手段と、
前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第２報知遊技（短開放時の第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技）において前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像を表示させる手段（５１）と、を備え、
前記所定の第２報知遊技（第２特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第１報知遊技（第２特図遊技の終了後に第１特図遊技の保留に対して実行される第１特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（３４１）に継続して表示させ、
前記特定の前記第１報知遊技（第１特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（３４１）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を

前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得り、

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする遊技機。

【４３９８】

付記Ｈ１に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４３９９】

［付記Ｈ２］

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（４１）を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含むことを特徴とする付記Ｈ１に記載の遊技機。

【４４００】

付記Ｈ２に係る遊技機では、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含む。このように、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含むことで、特定条件が成立しない場合には特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【４４０１】

［付記Ｈ３］

前記第２入賞口（３１５）の前記許容状態は、前記許容状態とされる時間が第１時間である第１許容状態（短開放）と、前記許容状態とされる時間が前記第１時間より長い第２許容状態（長開放）と、を含み、

前記特定条件は、前記特定演出画像が表示される前記第１報知遊技（第１特図遊技）において前記第１許容状態（短開放）とされた前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を含むことを特徴とする付記Ｈ２に記載の遊技機。

【４４０２】

付記Ｈ３に係る遊技機では、特定演出画像が表示される第１報知遊技において第１許容状態とされた第２入賞口への遊技球の入球である。このように、特定演出画像が表示される第１報知遊技において第１許容状態とされた第２入賞口への遊技球の入球であることで、第１許容状態において第２入賞口することによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【４４０３】

［付記Ｈ４］

前記特定条件は、前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像が表示される前記第１報

知遊技（第１特図遊技）において前記許容状態とされた前記第２入賞口（３１５）に０を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことを特徴とする付記Ｈ２に記載の遊技機。

【４４０４】

付記Ｈ４に係る遊技機では、表示手段に特定演出画像が表示される第１報知遊技において許容状態とされた第２入賞口に０を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含む。このように、表示手段に特定演出画像が表示される第１報知遊技において許容状態とされた第２入賞口に０を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことで、許容状態において第２入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技の回数が、０を超える特定数以下であることによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【４４０５】

［付記Ｈ５］

前記特典は、前記特別遊技の実行であることを特徴とする付記Ｈ２から付記Ｈ４のいずれかに記載の遊技機。

【４４０６】

付記Ｈ５に係る遊技機では、特典が特別遊技の実行である。このように、特典が特別遊技の実行であることで、報知遊技での表示により特別遊技が実行されることが明示されているにも関わらず、特別遊技が実行されないという事態が発生することが防止される。

【４４０７】

［付記Ｈ６］

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、前記表示手段（３４１）において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段（３４１）において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記Ｈ１から付記Ｈ５のいずれかに記載の遊技機。

【４４０８】

付記Ｈ６に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４４０９】

［付記Ｉ１］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、
前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、
所定の前記第１報知遊技（保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、
前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留可能な保留手段（４１）と、
前記第２入賞口（３１５）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（４１）と、
を備え、
前記特定遊技状態は、前記第２入賞口（３１５）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第２報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、
前記特定遊技状態発生手段（４１）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第２報知遊技に対応する特定演出画像（第２特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（５１）と、
前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像７８として表示）させる示唆情報継続表示手段（５１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【４４１０】

付記Ｉ１に係る遊技機では、第２報知遊技において特定演出画像が表示される場合に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第２報知遊技において特定演出画像が表示される場合に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、遊技者が把握することができる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することが防止されると共に、第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを事前に把握することができる。その結果、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することに起因して、第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

［付記Ｉ２］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記所定の示唆情報を継続して表示する場合に前記所定の示唆情報を変化させることなく継続して表示することを特徴とする付記Ｉ１に記載の遊技機。

【４４１１】

付記Ｉ２に係る遊技機では、所定の示唆情報を継続して表示する場合に所定の示唆情報が変化されることなく継続して表示される。このように、所定の示唆情報を継続して表示する場合に所定の示唆情報が変化されることなく継続して表示されることで、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、遊技者が容易に把握することができる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することがさらに防止されると共に、第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを事

前に把握することができる。その結果、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することに起因して、第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより防止される。

【４４１２】

［付記Ｉ３］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記所定の示唆情報が表示された前記第１報知遊技（第１特図遊技）の次に実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）において、前記第１報知遊技（第１特図遊技）において表示されていた態様を維持して前記所定の示唆情報を表示させることを特徴とする付記Ｉ２に記載の遊技機。

【４４１３】

付記Ｉ３に係る遊技機では、所定の示唆情報が表示された前記第１報知遊技の次に実行される第２報知遊技において、第１報知遊技において表示されていた態様を維持して所定の示唆情報が表示されることで、第２報知遊技の実行前の第１報知遊技において所定の示唆情報が表示されていたことを、遊技者がより簡易かつ確実に把握することができる。これにより、第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣のより低下が防止される。

【４４１４】

［付記Ｉ４］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記所定の示唆情報が表示された前記第１報知遊技（第１特図遊技）の次に実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）において、前記第１報知遊技（第１特図遊技）とは異なる態様で前記所定の示唆情報を表示させることを特徴とする付記Ｉ１に記載の遊技機。

【４４１５】

付記Ｉ４に係る遊技機では、所定の示唆情報が表示された第１報知遊技の次に実行される第２報知遊技において、第１報知遊技とは異なる態様で所定の示唆情報が表示される。このように、所定の示唆情報が表示された第１報知遊技の次に実行される第２報知遊技において、第１報知遊技とは異なる態様で所定の示唆情報が表示されることで、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、多様な態様で遊技者に把握させることができると共に、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、遊技者に把握させることができる。

【４４１６】

［付記Ｉ５］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記所定の示唆情報を継続して表示する場合に、前記所定の示唆情報の表示位置を変化させることなく継続して表示することを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ４に記載の遊技機。

【４４１７】

付記Ｉ５に係る遊技機では、所定の示唆情報を継続して表示する場合に、所定の示唆情報の表示位置が変化されることなく継続して表示される。このように、所定の示唆情報を継続して表示する場合に、所定の示唆情報の表示位置が変化されることなく継続して表示されることで、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、遊技者が容易に把握することができる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することがさらに防止されると共に、第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを事前に把握することができる。その結果、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することに起因して、第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより防

止される。
【４４１８】
［付記Ｉ６］
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において前記図柄の視認を阻害しない位置に前記所定の示唆情報を継続して表示（キャプチャ画像７８として表示）させることを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ５のいずれかに記載の遊技機。
【４４１９】
付記Ｉ６に係る遊技機では、第２報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第２報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、第２報知遊技において実行される図柄の変動表示の視認を阻害することなく、遊技者に把握させることができる。
【４４２０】
［付記Ｉ７］
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において前記図柄の変動表示領域に隣接した位置に前記所定の示唆情報を継続して表示（キャプチャ画像７８として表示）させることを特徴とする付記Ｉ６に記載の遊技機。
【４４２１】
付記Ｉ７に係る遊技機では、第２報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させる。このように、第２報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させることで、第２報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されいることをより容易に気付かせることが可能になる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者により容易かつ確実に把握させることができる。
【４４２２】
［付記Ｉ８］
前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される前記第１報知遊技（第１特図遊技）を実行する権利を第１上限数（例えば４個）まで保留可能な第１保留手段（４１）を備え、
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１保留手段（４１）によって前記第１報知遊技（第１特図遊技）を実行する権利が保留されている場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示することを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ７のいずれかに記載の遊技機。
【４４２３】
付記Ｉ８に係る遊技機では、第１入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第１入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、所定の示唆情報が継続して表示されることで、特定遊技状態において第２報知遊技が実行されている間に第１報知遊技を実行する権利が保留された場合に、この第１報知遊技に対して所定の示唆情報が表示されることが防止される。これにより、特定遊技状態の終了後において、特定遊技状態に移行する前に設定されていた所定の示唆情報の連続回数を超える回数の第１報知遊技に対して所定の示唆情報が表示されることが防止される。その結果、所定の示唆情報が特定回数以上の第１報知遊技に連続して表示されることで遊技者に特典が付与される場合に、遊技者に付与する特典がないにも拘らず、所定の示唆情報が特定回数以上の第１報知遊技に連続して表示されることが回避されるため、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【４４２４】
［付記Ｉ９］
前記第２入賞口（３１５）が前記許容状態とされる頻度が第１頻度である第１頻度状態と、前記第２入賞口（３１５）が前記許容状態とされる頻度が前記第１頻度よりも高い第２頻度である第２頻度状態とを切り替える許容頻度制御手段と、
を備え、
前記特定遊技状態発生手段（４１）は、前記第１頻度状態及び前記第２頻度状態の少なくとも一方において、前記特定遊技状態を発生させることを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ８のいずれかに記載の遊技機。
【４４２５】
［付記Ｉ１０］
前記特定遊技状態発生手段（４１）は、前記第１頻度状態において、前記特定遊技状態を発生させることを特徴とする付記Ｉ９に記載の遊技機。
【４４２６】
［付記Ｉ１１］
前記特定遊技状態発生手段（４１）は、前記第２頻度状態において、前記特定遊技状態を発生させることを特徴とする付記Ｉ９又は付記Ｉ１０に記載の遊技機。
【４４２７】
付記Ｉ９から付記Ｉ１１に係る遊技機では、第２入賞口が許容状態とされる頻度が低い第１頻度である第１頻度状態、及び第２入賞口が許容状態とされる頻度が高い第２頻度である第２頻度状態の少なくとも一方において、特定遊技状態を発生される。第１頻度状態は、第２入賞口が許容状態とされる頻度が低い。そのため、第１頻度状態では、特定遊技状態が発生される頻度が低くなり、特定遊技状態が特別な状態として発生される。一方、第２頻度状態は、第２入賞口が許容状態とされる頻度が高い。そのため、第２頻度状態では、特定遊技状態が発生される頻度が高くなり、特定遊技状態が特別ではない状態として発生される。このように、第１頻度状態と第２頻度状態とでは、特定遊技状態の発生頻度が異なり、その位置づけも異なるため、第２入賞口が許容状態とされる頻度が低い第１頻度である第１頻度状態において特定遊技状態を発生される場合と、第２入賞口が許容状態とされる頻度が高い第２頻度である第２頻度状態において特定遊技状態を発生される場合とで異なる遊技性が付与される。これにより、遊技に対する遊技者の注目や興味を向上させることができるため、遊技の興趣が向上される。
【４４２８】
［付記Ｉ１２］
前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される第１表示手段（３４１）と、
前記示唆情報継続表示手段（５１）によって前記所定の示唆情報が表示される前記第１表示手段（３４１）とは異なる第２表示手段（３９など）と、
を備えることを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ１１のいずれかに記載の遊技機。
【４４２９】
付記Ｉ１２に係る遊技機では、特定遊技状態の発生に基づいて実行される第２報知遊技に対応する特定演出画像が表示される第１表示手段と、所定の示唆情報が表示される第２表示手段とが異なる。このように、特定遊技状態の発生に基づいて実行される第２報知遊技に対応する特定演出画像が表示される第１表示手段と、所定の示唆情報が表示される第２表示手段とが異なることで、第１表示手段における特定演出画像の表示を阻害することなく、第２表示手段において所定の示唆情報を表示することができる。これにより、特定演出画像と所定の示唆情報との両方を、互いの視認を阻害することなく確実かつ適切に表示することができる。
【４４３０】
［付記Ｉ１３］
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報

として前記表示手段（３４１）に表示された画像を縮小した画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ１２のいずれかに記載の遊技機。

【４４３１】

付記Ｉ１３に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４４３２】

また、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第１報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様（種別）をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

【４４３３】

［付記Ｉ１４］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ１３のいずれかに記載の遊技機。

【４４３４】

付記Ｉ１４に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４４３５】

［付記Ｉ１５］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ１４のいずれかに記載の遊技機。

【４４３６】

付記Ｉ１５に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開され

ることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４４３７】

［付記Ｉ１６］

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において、変動表示されている前記図柄よりも前面側又は背面側に、前記所定の示唆情報を継続して表示させることを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ１５のいずれかに記載の遊技機。

【４４３８】

付記Ｉ１６に係る遊技機では、第２報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第２報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第２報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されいることを容易に気付かせることが可能になる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に容易かつ確実に把握させることができる。

【４４３９】

［付記Ｉ１７］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ１６のいずれかに記載の遊技機。

【４４４０】

付記Ｉ１７に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４４４１】

［付記Ｉ１８］

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ１７のいずれかに記載の遊技機。

【４４４２】

付記Ｉ１８に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４４４３】

［付記Ｉ１９］

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ１８のいずれかに記載の遊技機。

【４４４４】

付記Ｉ１９に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４４４５】

［付記Ｊ１］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、

所定の前記第１報知遊技（第１特図保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する第１特図保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留可能な保留手段（４１）と、

前記第２入賞口（３１５）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（４１）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第２入賞口（３１５）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第２報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（４１）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第２報知遊技に対応する特定演出画像（第２特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（５１）と、

前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像７８として表示）させる示唆情報継続表示手段（５１）と、

を備え、
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記所定の示唆情報を継続して表示する場合に前記所定の示唆情報を変化させることなく継続して表示することを特徴とする遊技機。
【４４４６】
付記Ｊ１に係る遊技機では、所定の示唆情報を継続して表示する場合に所定の示唆情報が変化されることなく継続して表示される。このように、所定の示唆情報を継続して表示する場合に所定の示唆情報が変化されることなく継続して表示されることで、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、遊技者が容易に把握することができる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することがさらに防止されると共に、第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを事前に把握することができる。その結果、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することに起因して、第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより防止される。
【４４４７】
［付記Ｊ２］
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において前記図柄の視認を阻害しない位置に前記所定の示唆情報を継続して表示（キャプチャ画像７８として表示）させることを特徴とする付記Ｊ１に記載の遊技機。
【４４４８】
付記Ｊ２に係る遊技機では、第２報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第２報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、第２報知遊技において実行される図柄の変動表示の視認を阻害することなく、遊技者に把握させることができる。
【４４４９】
［付記Ｊ３］
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において前記図柄の変動表示領域に隣接した位置に前記所定の示唆情報を継続して表示（キャプチャ画像７８として表示）させることを特徴とする付記Ｊ１又は付記Ｊ２に記載の遊技機。
【４４５０】
付記Ｊ３に係る遊技機では、第２報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させる。このように、第２報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させることで、第２報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されいることをより容易に気付かせることが可能になる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者により容易かつ確実に把握させることができる。
【４４５１】
［付記Ｊ４］
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において、変動表示されている前記図柄よりも前面側又は背面側に、前記所定の示唆情報を継続して表示させることを特徴とする付記Ｊ１に記載の遊技機。
【４４５２】

付記Ｊ４に係る遊技機では、第２報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第２報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第２報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されいることを容易に気付かせることが可能になる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に容易かつ確実に把握させることができる。

【４４５３】

［付記Ｊ５］

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記Ｊ１から付記Ｊ４のいずれかに記載の遊技機。

【４４５４】

付記Ｊ５に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４４５５】

［付記Ｊ６］

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ｊ１から付記Ｊ５のいずれかに記載の遊技機。

【４４５６】

付記Ｊ６に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４４５７】

［付記Ｋ１］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が

許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、
前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、
所定の前記第１報知遊技（保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、
前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留可能な保留手段（４１）と、
前記第２入賞口（３１５）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（４１）と、
を備え、
前記特定遊技状態は、前記第２入賞口（３１５）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第２報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、
前記特定遊技状態発生手段（４１）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第２報知遊技に対応する特定演出画像（第２特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（５１）と、
前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像７８として表示）させる示唆情報継続表示手段（５１）と、
を備え、
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記所定の示唆情報が表示された前記第１報知遊技（第１特図遊技）の次に実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）において、前記第１報知遊技（第１特図遊技）において表示されていた態様を維持して前記所定の示唆情報を表示させることを特徴とする遊技機。

【４４５８】

付記Ｋ１に係る遊技機では、所定の示唆情報が表示された前記第１報知遊技の次に実行される第２報知遊技において、第１報知遊技において表示されていた態様を維持して所定の示唆情報が表示されることで、第２報知遊技の実行前の第１報知遊技において所定の示唆情報が表示されていたことを、遊技者がより簡易かつ確実に把握することができる。これにより、第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣のより低下が防止される。

【４４５９】

［付記Ｋ２］

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において前記図柄の視認を阻害しない位置に前記所定の示唆情報を継続して表示（キャプチャ画像７８として表示）させることを特徴とする付記Ｋ１に記載の遊技機。

【４４６０】

付記Ｋ２に係る遊技機では、第２報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第２報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、第２報知遊技において実行される図柄の変動表示の視認を阻害するこ

となく、遊技者に把握させることができる。
【４４６１】
［付記Ｋ３］
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において前記図柄の変動表示領域に隣接した位置に前記所定の示唆情報を継続して表示（キャプチャ画像７８として表示）させることを特徴とする付記Ｋ２に記載の遊技機。
【４４６２】
付記Ｋ３に係る遊技機では、第２報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させる。このように、第２報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させることで、第２報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されいることをより容易に気付かせることが可能になる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者により容易かつ確実に把握させることができる。
【４４６３】
［付記Ｋ４］
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において、変動表示されている前記図柄よりも前面側又は背面側に、前記所定の示唆情報を継続して表示させることを特徴とする付記Ｋ１に記載の遊技機。
【４４６４】
付記Ｋ４に係る遊技機では、第２報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第２報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第２報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されいることを容易に気付かせることが可能になる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に容易かつ確実に把握させることができる。
【４４６５】
［付記Ｋ５］
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、
前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記Ｋ１から付記Ｋ４のいずれかに記載の遊技機。
【４４６６】
付記Ｋ５に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４４６７】
［付記Ｋ６］
前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ｋ１から付記Ｋ５のいずれかに記載の遊技機。
【４４６８】

付記Ｋ６に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４４６９】

［付記Ｌ１］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、

所定の前記第１報知遊技（第１特図保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する第１特図保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留可能な保留手段（４１）と、

前記第２入賞口（３１５）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（４１）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第２入賞口（３１５）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第２報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（４１）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第２報知遊技に対応する特定演出画像（第２特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（５１）と、

前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像７８として表示）させる示唆情報継続表示手段（５１）と、

を備え、

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記所定の示唆情報を継続して表示する場合に、前記所定の示唆情報の表示位置を変化させることなく継続して表示することを特徴とする遊技機。

【４４７０】
付記Ｌ１に係る遊技機では、所定の示唆情報を継続して表示する場合に、所定の示唆情報の表示位置が変化されることなく継続して表示される。このように、所定の示唆情報を継続して表示する場合に、所定の示唆情報の表示位置が変化されることなく継続して表示されることで、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、遊技者が容易に把握することができる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することがさらに防止されると共に、第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを事前に把握することができる。その結果、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することに起因して、第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより防止される。
【４４７１】
［付記Ｌ２］
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において、変動表示されている前記図柄よりも前面側又は背面側に、前記所定の示唆情報を継続して表示させることを特徴とする付記Ｉ１に記載の遊技機。
【４４７２】
付記Ｌ２に係る遊技機では、第２報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第２報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第２報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されいることを容易に気付かせることが可能になる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に容易かつ確実に把握させることができる。
【４４７３】
［付記Ｌ３］
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｌ１又は付記Ｌ２に記載の遊技機。
【４４７４】
付記Ｌ３に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。
【４４７５】
また、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第１報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様（種別）をも遊技者に把握させ

ることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

【４４７６】

［付記Ｌ４］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｌ１から付記Ｌ３のいずれかに記載の遊技機。

【４４７７】

付記Ｌ４に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４４７８】

［付記Ｌ５］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｌ１から付記Ｌ４のいずれかに記載の遊技機。

【４４７９】

付記Ｌ５に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４４８０】

［付記Ｌ６］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｌ１から付記Ｌ５のいずれかに記載の遊技機。

【４４８１】

付記Ｌ６に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４４８２】
［付記Ｌ７］
前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記Ｌ１から付記Ｌ６のいずれかに記載の遊技機。
【４４８３】
付記Ｌ７に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４４８４】
［付記Ｌ８］
前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ｌ１から付記Ｌ７のいずれかに記載の遊技機。
【４４８５】
付記Ｌ８に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４４８６】
［付記Ｍ１］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、
遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、
を備え、
前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、
前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、
前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、
所定の前記第１報知遊技（保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、
前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技

（第２特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留可能な保留手段（４１）と、
前記第２入賞口（３１５）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（４１）と、
を備え、
前記特定遊技状態は、前記第２入賞口（３１５）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第２報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、
前記特定遊技状態発生手段（４１）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第２報知遊技に対応する特定演出画像（第２特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（５１）と、
前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像７８として表示）させる示唆情報継続表示手段（５１）と、
を備え、
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において前記図柄の視認を阻害しない位置に前記所定の示唆情報を継続して表示（キャプチャ画像７８として表示）させることを特徴とする遊技機。

【４４８７】
付記Ｍ１に係る遊技機では、第２報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第２報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、第２報知遊技において実行される図柄の変動表示の視認を阻害することなく、遊技者に把握させることができる。

【４４８８】
［付記Ｍ２］
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において前記図柄の変動表示領域に隣接した位置に前記所定の示唆情報を継続して表示（キャプチャ画像７８として表示）させることを特徴とする付記Ｍ１に記載の遊技機。

【４４８９】
付記Ｍ２に係る遊技機では、第２報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させる。このように、第２報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させることで、第２報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されいることをより容易に気付かせることが可能になる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者により容易かつ確実に把握させることができる。

【４４９０】
［付記Ｍ３］
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｍ１又は付記Ｍ２に記載の遊技機。

【４４９１】
付記Ｍ３に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２

報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４４９２】

また、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第１報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様（種別）をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

【４４９３】

［付記Ｍ４］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｍ１から付記Ｍ３のいずれかに記載の遊技機。

【４４９４】

付記Ｍ４に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４４９５】

［付記Ｍ５］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｍ１から付記Ｍ４のいずれかに記載の遊技機。

【４４９６】

付記Ｍ５に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４４９７】

［付記Ｍ６］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情

報として表示することを特徴とする付記Ｍ１から付記Ｍ５のいずれかに記載の遊技機。
【４４９８】
付記Ｍ６に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。
【４４９９】
［付記Ｍ７］
前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記Ｍ１から付記Ｍ６のいずれかに記載の遊技機。
【４５００】
付記Ｍ７に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４５０１】
［付記Ｍ８］
前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ｍ１から付記Ｍ７のいずれかに記載の遊技機。
【４５０２】
付記Ｍ８に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４５０３】
［付記Ｎ１］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、
遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、
を備え、
前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、
前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、
所定の前記第１報知遊技（第１特図保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する第１特図保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、
前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される前記第１報知遊技（第１特図遊技）を実行する権利を第１上限数（例えば４個）まで保留可能な第１保留手段（４１）と、
前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）を実行する権利を第２上限数（例えば４個）まで保留可能な第２保留手段（４１）と、
前記第２入賞口（３１５）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（４１）と、
を備え、
前記特定遊技状態は、前記第２入賞口（３１５）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記第２上限数以上の特定回数の前記第２報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、
前記特定遊技状態発生手段（４１）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第２報知遊技に対応する特定演出画像（第２特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（５１）と、
前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像７８として表示）させる示唆情報継続表示手段（５１）と、
を備え、
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１保留手段（４１）によって前記第１報知遊技（第１特図遊技）を実行する権利が保留されている場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示することを特徴とする遊技機。

【４５０４】

付記Ｎ１に係る遊技機では、第１入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第１入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、所定の示唆情報が継続して表示されることで、特定遊技状態において第２報知遊技が実行されている間に第１報知遊技を実行する権利が保留された場合に、この第１報知遊技に対して所定の示唆情報が表示されることが防止される。これにより、特定遊技状態の終了後において、特定遊技状態に移行する前に設定されていた所定の示唆情報の連続回数を超える回数の第１報知遊技に対して所定の示唆情報が表示されることが防止される。その結果、所定の示唆情報が特定回数以上の第１報知遊技に連続して表示されることで遊技者に特典が付与される場合に、遊技者に付与する特典がないにも拘らず、所定の示唆情報が特定回数以上の第１報知遊技に連続して表示されることが回避されるため、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【４５０５】

［付記Ｎ２］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前

記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｎ１に記載の遊技機。
【４５０６】
付記Ｎ２に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。
【４５０７】
また、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第１報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様（種別）をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。
【４５０８】
［付記Ｎ３］
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｎ１又は付記Ｎ２に記載の遊技機。
【４５０９】
付記Ｎ３に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。
【４５１０】
［付記Ｎ４］
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｎ１から付記Ｎ３のいずれかに記載の遊技機。
【４５１１】
付記Ｎ４に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開される

ことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。
【４５１２】
［付記Ｎ５］
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｎ１から付記Ｎ４のいずれかに記載の遊技機。
【４５１３】
付記Ｎ５に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。
【４５１４】
［付記Ｎ６］
前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記Ｎ１から付記Ｎ５のいずれかに記載の遊技機。
【４５１５】
付記Ｎ６に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４５１６】
［付記Ｎ７］
前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ｎ１から付記Ｎ６のいずれかに記載の遊技機。
【４５１７】
付記Ｎ７に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４５１８】
［付記Ｏ１］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、
遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、

を備え、
前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、
前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、
前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、
所定の前記第１報知遊技（第１特図保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する第１特図保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、
前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留可能な保留手段（４１）と、
前記第２入賞口（３１５）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（４１）と、
を備え、
前記特定遊技状態は、前記第２入賞口（３１５）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第２報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、
前記特定遊技状態発生手段（４１）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第２報知遊技に対応する特定演出画像（第２特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（５１）と、
前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像７８として表示）させる示唆情報継続表示手段（５１）と、
前記第２入賞口（３１５）が前記許容状態とされる頻度が第１頻度である第１頻度状態と、前記第２入賞口（３１５）が前記許容状態とされる頻度が前記第１頻度よりも高い第２頻度である第２頻度状態とを切り替える許容頻度制御手段と、
を備え、
前記特定遊技状態発生手段（４１）は、前記第１頻度状態及び前記第２頻度状態の少なくとも一方において、前記特定遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。
【４５１９】
［付記Ｏ２］
前記特定遊技状態発生手段（４１）は、前記第１頻度状態において、前記特定遊技状態を発生させることを特徴とする付記Ｏ１に記載の遊技機。
【４５２０】
［付記Ｏ３］
前記特定遊技状態発生手段（４１）は、前記第２頻度状態において、前記特定遊技状態を発生させることを特徴とする付記Ｏ１又は付記Ｏ２に記載の遊技機。
【４５２１】
付記Ｏ１から付記Ｏ３に係る遊技機では、第２入賞口が許容状態とされる頻度が低い第１頻度である第１頻度状態、及び第２入賞口が許容状態とされる頻度が高い第２頻度である第２頻度状態の少なくとも一方において、特定遊技状態を発生される。第１頻度状態は、第２入賞口が許容状態とされる頻度が低い。そのため、第１頻度状態では、特定遊技状態が発生される頻度が低くなり、特定遊技状態が特別な状態として発生される。一方、第

２頻度状態は、第２入賞口が許容状態とされる頻度が高い。そのため、第２頻度状態では、特定遊技状態が発生される頻度が高くなり、特定遊技状態が特別ではない状態として発生される。このように、第１頻度状態と第２頻度状態とでは、特定遊技状態の発生頻度が異なり、その位置づけも異なるため、第２入賞口が許容状態とされる頻度が低い第１頻度である第１頻度状態において特定遊技状態を発生される場合と、第２入賞口が許容状態とされる頻度が高い第２頻度である第２頻度状態において特定遊技状態を発生される場合とで異なる遊技性が付与される。これにより、遊技に対する遊技者の注目や興味を向上させることができるため、遊技の興趣が向上される。

【４５２２】

［付記Ｏ４］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｏ１から付記Ｏ３のいずれかに記載の遊技機。

【４５２３】

付記Ｏ４に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４５２４】

また、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第１報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様（種別）をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

【４５２５】

［付記Ｏ５］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｏ１から付記Ｏ４のいずれかに記載の遊技機。

【４５２６】

付記Ｏ５に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４５２７】

［付記Ｏ６］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｏ１から付記Ｏ５のいずれかに記載の遊技機。

【４５２８】

付記Ｏ６に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４５２９】

［付記Ｏ７］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｏ１から付記Ｏ６のいずれかに記載の遊技機。

【４５３０】

付記Ｏ７に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４５３１】

［付記Ｏ８］

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記Ｏ１から付記Ｏ７のいずれかに記載の遊技機。

【４５３２】

付記Ｏ８に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４５３３】

［付記Ｏ９］

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ｏ１から付記Ｏ８のいずれかに記載の遊技機。

【４５３４】

付記Ｏ９に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行

させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４５３５】

［付記Ｐ１］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、

所定の前記第１報知遊技（第１特図保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する第１特図保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留可能な保留手段（４１）と、

前記第２入賞口（３１５）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（４１）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第２入賞口（３１５）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第２報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（４１）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第２報知遊技に対応する特定演出画像（第２特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（５１）と、

前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像７８として表示）させる示唆情報継続表示手段（５１）と、

前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される第１表示手段（３４１）と、

前記示唆情報継続表示手段（５１）によって前記所定の示唆情報が表示される前記第１表示手段（３４１）とは異なる第２表示手段（３９など）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【４５３６】

付記Ｐ１に係る遊技機では、特定遊技状態の発生に基づいて実行される第２報知遊技に

対応する特定演出画像が表示される第１表示手段と、所定の示唆情報が表示される第２表示手段とが異なる。このように、特定遊技状態の発生に基づいて実行される第２報知遊技に対応する特定演出画像が表示される第１表示手段と、所定の示唆情報が表示される第２表示手段とが異なることで、第１表示手段における特定演出画像の表示を阻害することなく、第２表示手段において所定の示唆情報を表示することができる。これにより、特定演出画像と所定の示唆情報との両方を、互いの視認を阻害することなく確実かつ適切に表示することができる。

【４５３７】

［付記Ｐ２］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｐ１に記載の遊技機。

【４５３８】

付記Ｐ２に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４５３９】

また、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第１報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様（種別）をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

【４５４０】

［付記Ｐ３］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｐ１又は付記Ｐ２に記載の遊技機。

【４５４１】

付記Ｐ３に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４５４２】

［付記Ｐ４］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において

前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｐ１から付記Ｐ３のいずれかに記載の遊技機。

【４５４３】

付記Ｐ４に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４５４４】

［付記Ｐ５］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｐ１から付記Ｐ４のいずれかに記載の遊技機。

【４５４５】

付記Ｐ５に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４５４６】

［付記Ｐ６］

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記Ｐ１から付記Ｐ５のいずれかに記載の遊技機。

【４５４７】

付記Ｐ６に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４５４８】

［付記Ｐ７］

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ｐ１から付記Ｐ６のいずれかに記載の遊技機。

【４５４９】

付記Ｐ７に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、

移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４５５０】

［付記Ｑ１］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、

所定の前記第１報知遊技（保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留可能な保留手段（４１）と、

前記第２入賞口（３１５）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（４１）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第２入賞口（３１５）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第２報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（４１）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第２報知遊技に対応する特定演出画像（第２特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（５１）と、

前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像７８として表示）させる示唆情報継続表示手段（５１）と、

を備え、

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記所定の示唆情報が表示された前記第１報知遊技（第１特図遊技）の次に実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）において、前記第１報知遊技（第１特図遊技）とは異なる態様で前記所定の示唆情報を表示させることを特徴とする遊技機。

【４５５１】

付記Ｑ１に係る遊技機では、所定の示唆情報が表示された第１報知遊技の次に実行される第２報知遊技において、第１報知遊技とは異なる態様で所定の示唆情報が表示される。このように、所定の示唆情報が表示された第１報知遊技の次に実行される第２報知遊技に

おいて、第１報知遊技とは異なる態様で所定の示唆情報が表示されることで、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、多様な態様で遊技者に把握させることができると共に、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、遊技者に把握させることができる。

【４５５２】

［付記Ｑ２］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｑ１に記載の遊技機。

【４５５３】

付記Ｑ２に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４５５４】

また、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第１報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様（種別）をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

【４５５５】

［付記Ｑ３］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｑ１又は付記Ｑ２に記載の遊技機。

【４５５６】

付記Ｑ３に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４５５７】

［付記Ｑ４］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｑ１から付記Ｑ３のいずれかに記載の遊技機。

【４５５８】
付記Ｑ４に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。
【４５５９】
［付記Ｑ５］
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｑ１から付記Ｑ４のいずれかに記載の遊技機。
【４５６０】
付記Ｑ５に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。
【４５６１】
［付記Ｑ６］
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、
前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記Ｑ１から付記Ｑ５のいずれかに記載の遊技機。
【４５６２】
付記Ｑ６に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４５６３】
［付記Ｑ７］
前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ｑ１から付記Ｑ６のいずれかに記載の遊技機。
【４５６４】
付記Ｑ７に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、

移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４５６５】

［付記Ｒ１］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、

所定の前記第１報知遊技（保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留可能な保留手段（４１）と、

前記第２入賞口（３１５）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（４１）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第２入賞口（３１５）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第２報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（４１）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第２報知遊技に対応する特定演出画像（第２特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（５１）と、

前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像７８として表示）させる示唆情報継続表示手段（５１）と、

を備え、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において、変動表示されている前記図柄よりも前面側又は背面側に、前記所定の示唆情報を継続して表示させることを特徴とする遊技機。

【４５６６】

付記Ｒ１に係る遊技機では、第２報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第２報知遊技におい

て変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第２報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されいることを容易に気付かせることが可能になる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に容易かつ確実に把握させることができる。

【４５６７】

［付記Ｒ２］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｒ１に記載の遊技機。

【４５６８】

付記Ｒ２に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４５６９】

また、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第１報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様（種別）をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

【４５７０】

［付記Ｒ３］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｒ１又は付記Ｒ２に記載の遊技機。

【４５７１】

付記Ｒ３に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４５７２】

［付記Ｒ４］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｒ１から付記Ｒ３のいずれかに

記載の遊技機。
【４５７３】
付記Ｒ４に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。
【４５７４】
［付記Ｒ５］
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｒ１から付記Ｒ４のいずれかに記載の遊技機。
【４５７５】
付記Ｒ５に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。
【４５７６】
［付記Ｒ６］
前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記Ｒ１から付記Ｒ５のいずれかに記載の遊技機。
【４５７７】
付記Ｒ６に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４５７８】
［付記Ｒ７］
前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ｒ１から付記Ｒ６のいずれかに記載の遊技機。
【４５７９】
付記Ｒ７に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむ

ことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４５８０】
［付記Ｓ１］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、
遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、
を備え、
前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、
前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、
前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、
所定の前記第１報知遊技（保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、
前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留可能な保留手段（４１）と、
前記第２入賞口（３１５）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（４１）と、
を備え、
前記特定遊技状態は、前記第２入賞口（３１５）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第２報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、
前記特定遊技状態発生手段（４１）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第２報知遊技に対応する特定演出画像（第２特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（５１）と、
前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像７８として表示）させる示唆情報継続表示手段（５１）と、
を備え、
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、
前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする遊技機。
【４５８１】
付記Ｓ１に係る遊技機では、移行判定手段による移行判定の結果が変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、所定の示唆情報が停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されて

いることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４５８２】

［付記Ｓ２］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｓ１に記載の遊技機。

【４５８３】

付記Ｓ２に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４５８４】

また、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第１報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様（種別）をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

【４５８５】

［付記Ｓ３］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｓ１又は付記Ｓ２に記載の遊技機。

【４５８６】

付記Ｓ３に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４５８７】

［付記Ｓ４］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｓ１から付記Ｓ３のいずれかに記載の遊技機。

【４５８８】

付記Ｓ４に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画

像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４５８９】

［付記Ｓ５］

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｓ１から付記Ｓ４のいずれかに記載の遊技機。

【４５９０】

付記Ｓ５に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４５９１】

［付記Ｓ６］

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ｓ１から付記Ｓ５のいずれかに記載の遊技機。

【４５９２】

付記Ｓ６に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４５９３】

［付記Ｔ１］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、
前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、
所定の前記第１報知遊技（保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、
前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留可能な保留手段（４１）と、
前記第２入賞口（３１５）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（４１）と、
を備え、
前記特定遊技状態は、前記第２入賞口（３１５）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第２報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、
前記特定遊技状態発生手段（４１）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第２報知遊技に対応する特定演出画像（第２特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（５１）と、
前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像７８として表示）させる示唆情報継続表示手段（５１）と、
を備え、
前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする遊技機。

【４５９４】
付記Ｔ１に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４５９５】
［付記Ｔ２］
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｔ１に記載の遊技機。

【４５９６】
付記Ｔ２に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４５９７】
［付記Ｔ３］
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｔ１又は付記Ｔ２に記載の遊技機。
【４５９８】
付記Ｔ３に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。
【４５９９】
［付記Ｔ４］
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｔ１から付記Ｔ３のいずれかに記載の遊技機。
【４６００】
付記Ｔ４に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。
【４６０１】
［付記Ｔ５］
前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像に対応させた文字画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｔ１から付記Ｔ４のいずれかに記載の遊技機。
【４６０２】
付記Ｔ５に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像に対応させた文字画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像に対応させた文字画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。
【４６０３】
［付記Ｔ６］

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、
前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記Ｔ１から付記Ｔ５のいずれかに記載の遊技機。
【４６０４】
付記Ｔ６に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４６０５】
［付記Ａ１］
第１契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が１種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第２時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（４１）と、
第１状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第２時短遊技状態の維持状態））又は前記第１状態よりも利益の高い第２状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第３時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（４１）と、
を備え、
前記状態実行手段（４１）は、
前記所定状態において前記第１契機とは異なる第２契機（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、
前記所定状態において前記第２契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第２状態を実行し得る手段と、
前記第２契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第１状態を実行し得る手段と、
を備え、
前記特定状態は、所定の前記第２契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第２時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であることを特徴とする遊技機。
【４６０６】
付記Ａ１に係る遊技機では、第１契機の成立により実行される所定状態において第１契機とは異なる第２契機が成立した場合、特定状態が成立する場合に第１状態よりも利益が高い第２状態が実行される一方で、特定状態が成立しない場合に第１状態が実行される。このように、第１契機の成立により実行される所定状態において第１契機とは異なる第２契機が成立した場合、特定状態が成立する場合に第１状態よりも利益が高い第２状態が実行される一方で、特定状態が成立しない場合に第１状態が実行されることで、利益が高い第２状態が実行されるためには、第１契機の成立による所定状態の実行、所定状態での第２契機の成立、さらには第２契機の成立する場合に特定状態が成立することが条件とされる新規な遊技性が付与される。これにより、遊技者は、第１契機が成立することを期待しつつ遊技の進行を楽しみ、第１契機の成立後に実行される所定状態において第２契機が成立するか否かに注目して遊技の進行を楽しみ、さらには第２契機が成立する場合には特定条件を満たすか否かに注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４６０７】

また、付記Ａ１に係る遊技機では、第２契機が成立する場合に決定される所定の特定値に基づいて実行され得る実行期間が設定される。このように、第２契機が成立する場合に決定される所定の特定値に基づいて実行され得る実行期間が設定されることで、第２状態の期間が所定の特定値に依存した値として設定される。そのため、遊技者は、第２契機が成立する場合に所定の特定値に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４６０８】

さらに、付記Ａ１に係る遊技機では、特定状態が、所定の第２契機が成立した段階での、所定の特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態である。このように、特定状態が、所定の第２契機が成立した段階での、所定の特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態であることで、特定状態が成立し得る段階や特定状態の成否の基準が明確化されるため、特定状態が成立し得る段階や特定状態の成否を把握し易くなる。これにより、遊技者は、所定の第２契機が成立した段階において所定の特定値に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４６０９】

［付記Ｂ１］

第１契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が１種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第２時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（４１）と、

第１状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第２時短遊技状態の維持状態））又は前記第１状態よりも利益の高い第２状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第３時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（４１）と、

を備え、

前記状態実行手段（４１）は、

前記所定状態において前記第１契機とは異なる第２契機（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、

前記所定状態において前記第２契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第２状態を実行し得る手段と、

前記第２契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第１状態を実行し得る手段と、

を備え、

前記特定状態は、所定の前記第２契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第２時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、

前記所定状態（第２時短遊技状態）において前記第２契機（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する確率は、前記所定期間の全期間において同一であることを特徴とする遊技機。

【４６１０】

付記Ｂ１に係る遊技機では、所定状態において第２契機が成立する確率が、所定期間の全期間において同一である。このように、所定状態の所定期間において第２契機が成立する確率が、当該所定期間の全期間において同一であることで、当該所定期間において第２契機が成立するタイミングがランダムとなり、所定状態の所定期間の全期間において第２契機が成立し得る。これにより、所定状態の所定期間の全期間において第２契機が成立することが期待できるため、所定状態の所定期間の一部の期間において第２契機が成立しない不利益を遊技者が受けることもなく、所定状態の所定期間の全期間において遊技の進行を楽しむことができる。

【４６１１】

［付記Ｂ２］
前記所定状態（第２時短遊技状態）の前記所定期間において前記第２契機が成立（時短図柄停止外れ）する場合、前記所定状態の残り期間（残りの時短回数）が短いほど、前記特定状態が成立し易いことを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。
【４６１２】
付記Ｂ２に係る遊技機では、所定状態において第２契機が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど、特定条件が成立し易い。このように、所定状態において第２契機が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど、特定条件が成立し易いことで、所定状態の残り期間が短くなるほど（所定期間の終了が近づくほど）、特定条件が成立する可能性が高くなり、第２状態が実行される可能性が高くなる期待が高くなる遊技性が付与される。これにより、所定期間の終了が近づくことによる不安を抱きつつも、所定期間の終了が近づく場合に第２契機が成立への期待を抱きつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４６１３】
［付記Ｂ３］
前記所定状態（第２時短遊技状態）において前記第２契機が成立（時短図柄停止外れ）する場合に前記特定条件が成立する場合、前記所定状態の残り期間（残りの時短回数）によって、前記第２状態（第３時短遊技状態）での利益（時短遊技回数）の大きさが異なることを特徴とする付記Ｂ１又は付記Ｂ２に記載の遊技機。
【４６１４】
付記Ｂ３に係る遊技機では、所定状態において第２契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間によって第２状態での利益の大きさが異なる。このように、所定状態において第２契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間によって第２状態での利益の大きさが異なることで、所定状態の所定期間における第２契機が成立するタイミングを注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４６１５】
［付記Ｂ４］
前記所定状態（第２時短遊技状態）において前記第２契機が成立（時短図柄停止外れ）する場合に前記特定条件が成立する場合、前記所定状態の残り期間（残りの時短回数）が短いほど、前記第２状態（第３時短遊技状態）での利益（時短遊技回数）が大きいことを特徴とする付記Ｂ３に記載の遊技機。
【４６１６】
付記Ｂ４に係る遊技機では、所定状態において第２契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど第２状態での利益が大きい。このように、所定状態において第２契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど第２状態での利益が大きいことで、所定状態の残り期間が短くなるほど（所定期間の終了が近づくほど）、第２状態において高い利益を受け易くなる遊技性が付与される。これにより、所定期間の終了が近づくことによる不安を抱きつつも、所定期間の終了が近づく場合に第２契機が成立により第２状態において高い利益を受けられることへの期待を抱きつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４６１７】
［付記Ｃ１］
第１契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が１種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第２時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（４１）と、
第１状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第２時短遊技状態の維持状態））又は前記第１状態よりも利益の高い第２状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第３時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（４１）と、
を備え、

前記状態実行手段（４１）は、
前記所定状態において前記第１契機とは異なる第２契機（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、
前記所定状態において前記第２契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第２状態を実行し得る手段と、
前記第２契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第１状態を実行し得る手段と、
を備え、
前記特定状態は、所定の前記第２契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第２時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、
前記所定期間は、前記実行期間よりも長く設定されることを特徴する遊技機。
【４６１８】
付記Ｃ１に係る遊技機では、所定期間が実行期間よりも長く設定される。このように、所定期間が実行期間よりも長く設定されることで、所定状態において、第２契機が成立する場合に特定状態が成立する場合と特定状態が成立しない状況が発生し得る。そのため、所定状態において特定状態が成立するか否かは、所定状態が開始されてから終了するまでの所定期間において、どのタイミングで第２契機が成立するかに依存する遊技性が付与される。これにより、遊技者は、所定状態において第２契機が成立することを期待しつつ、第２契機が成立するタイミングに注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４６１９】
［付記Ｃ２］
前記特定値は、前記所定の特定値を含めて複数種設定されており、
前記実行期間は、前記特定値に対応させて複数種設定され、
前記特定値決定手段は、前記第２契機が成立する場合に前記複数の特定値から前記所定の特定値を設定することを特徴とする付記Ｃ１に記載の遊技機。
【４６２０】
付記Ｃ２に係る遊技機では、第２契機が成立する場合に複数の特定値から設定される所定の特定値に基づいて複数の実行期間から実行期間が設定される。このように、第２契機が成立する場合に複数の特定値から設定される所定の特定値に基づいて複数の実行期間から実行期間が設定されることで、実行期間は、所定の特定値の種別によって異なったものとなるため、特定状態の成否が、所定の特性値の種別に依存することになる。これにより、第２契機が成立する場合に、所定の特定値から特定状態の成否を把握し難くなる。そのため、遊技者は、第２契機が成立する場合に所定の特性値の種別に注目しつつ、特定状態が成立することを期待して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４６２１】
［付記Ｃ３］
複数種の前記実行期間は、前記状態実行手段（４１）によって前記第２状態が実行される場合の利益が異なる２種類以上の実行期間を含むことを特徴とする付記Ｃ２に記載の遊技機。
【４６２２】
付記Ｃ３に係る遊技機では、複数種の実行期間が、第２状態が実行される場合の利益が異なる２種類以上の実行期間を含む。このように、複数種の実行期間が、第２状態が実行される場合の利益が異なる２種類以上の実行期間を含むことで、第２状態が実行される場合の利益が実行期間に応じて設定される。そのため、遊技者は、第２契機が成立する段階に設定される実行期間に着目することで、第２状態が実行される場合の利益の高さを把握

することが可能になる。これにより、第２契機が成立する段階に設定される実行期間に対する注目度や興味をより向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。
【４６２３】
［付記Ｃ４］
前記２種類以上の実行期間は、前記状態実行手段（４１）によって前記第２状態が実行される場合の利益が高いほど、前記特定状態が成立する確率が高いことを特徴とする付記Ｃ３に記載の遊技機。
【４６２４】
付記Ｃ４に係る遊技機では、２種類以上の実行期間が、第２状態が実行される場合の利益が高いほど特定状態が成立する確率が高い。このように、２種類以上の実行期間が、第２状態が実行される場合の利益が高いほど特定状態が成立する確率が高いことで、遊技者は、第２状態が実行される場合の利益が高い実行期間が設定されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、利益が高い実行期間が設定される場合に特定状態が成立することを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４６２５】
［付記Ｃ５］
前記実行期間は、１種類であることを特徴とする付記Ｃ１に記載の遊技機。
【４６２６】
付記Ｃ５に係る遊技機では、実行期間が１種類である。このように、実行期間が１種類であることで、第２契機が成立する場合の実行期間が固定期間として設定される。これにより、所定状態における第２契機が成立するタイミングによって特定状態の成否を把握し易くなる。そのため、遊技者は、所定状態における第２契機が成立するタイミングに注目しつつ、特定状態が成立することを期待して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４６２７】
［付記Ｄ１］
第１契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が１種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第２時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（４１）と、
第１状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第２時短遊技状態の維持状態））又は前記第１状態よりも利益の高い第２状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第３時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（４１）と、
を備え、
前記状態実行手段（４１）は、
前記所定状態において前記第１契機とは異なる第２契機（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、
前記所定状態において前記第２契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第２状態を実行し得る手段と、
前記第２契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第１状態を実行し得る手段と、
を備え、
前記特定状態は、所定の前記第２契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第２時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、
前記所定状態が実行される前記所定期間において特定タイミングであるか否かを判断する特定タイミング判断手段（４１）と、
前記所定状態において所定の演出を実行する演出実行手段（５１）と、
を備え、

前記演出実行手段（５１）は、
前記所定状態実行手段（４１）によって前記所定状態の実行が開始されてから、前記特定タイミング判断手段（４１）によって前記特定タイミングであると判断されるまで前記所定の演出として第１演出を実行する手段と、
前記特定タイミング判断手段（４１）によって前記特定タイミングであると判断されて以降、前記所定期間において前記所定の演出として前記第１演出とは異なる第２演出を実行する手段と、
を備えることを特徴する遊技機。
【４６２８】
付記Ｄ１に係る遊技機では、所定状態の実行が開始されてから所定期間における特定タイミングまで第１演出が実行され、特定タイミング以降おいて第１演出とは異なる第２演出が実行される。このように、所定状態の実行が開始されてから所定期間における特定タイミングまで第１演出が実行され、特定タイミング以降おいて第１演出とは異なる第２演出が実行されることで、遊技者は、所定状態が実行される所定期間において退屈感を覚えることや、遊技に対する興味の低下を抑制できるため、遊技の興趣の低下が防止される。
【４６２９】
［付記Ｄ２］
前記所定状態が実行される前記所定期間において、前記特定タイミングまでと前記特定タイミング以降とで、遊技者に付与される利益状態が異なることを特徴する付記Ｄ１に記載の遊技機。
【４６３０】
付記Ｄ２に係る遊技機では、所定状態が実行される所定期間において、特定タイミングまでと特定タイミング以降とで遊技者に付与される利益状態が異なる。また、所定期間では、特定タイミングまで第１演出が実行され、特定タイミング以降おいて第１演出とは異なる第２演出が実行される。そのため、遊技者は、所定期間において実行される所定の演出が、第１演出から第２演出に切り替えられることで特定タイミングが到来したことを把握できる。つまり、遊技者は、第１演出から第２演出に切り替えられることで、付与される利益状態が変化したことを把握できる。これにより、遊技者は、所定状態が実行される所定期間において、第１演出から第２演出への切り替えに注目しつつ利益状態の変化に着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣がより向上される。
【４６３１】
［付記Ｄ３］
前記所定状態が実行される前記所定期間において、前記特定タイミングまでに比べて、前記特定タイミング以降のほうが、前記利益状態が高いことを特徴する付記Ｄ２に記載の遊技機。
【４６３２】
付記Ｄ３に係る遊技機では、所定状態が実行される所定期間において、特定タイミングまでに比べて特定タイミング以降のほうが利益状態が高い。即ち、所定期間において、第１演出から第２演出に切り替えられる場合、第１演出が実行される場合に比べて第２演出が実行される場合のほうが利益状態が高い。そのため、遊技者は、所定期間において、第１演出が実行される場合に比べて、利益状態が高い場合に実行される第２演出への切り替えられることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣がより向上される。
【４６３３】
［付記Ｄ４］
前記特定タイミングは、前記所定状態において前記第２契機が成立した場合に前記特定状態が成立するタイミングであることを特徴する付記Ｄ１から付記Ｄ３のいずれかに記載の遊技機。
【４６３４】
付記Ｄ４に係る遊技機では、特定タイミングが、所定状態において第２契機が成立した

場合に特定状態が成立するタイミングである。このように、特定タイミングが、特定状態が成立するタイミングであることで、遊技者は、所定期間において第１演出が実行される場合は第１状態であり、所定期間において第２演出が実行される場合は第１状態よりも利益の高い第２状態であることを所定の演出の種別に基づいて把握できる。即ち、遊技者は、所定期間において第１演出から第２演出に切り替えられることで、第１状態から、利益の高い第２状態に移行されたことを把握できる。そのため、遊技者は、所定期間において第１演出から第２演出に切り替えられること期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣がより向上される。

【４６３５】

［付記Ｅ１］

第１契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が１種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第２時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（４１）と、

第１状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第２時短遊技状態の維持状態））又は前記第１状態よりも利益の高い第２状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第３時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（４１）と、

を備え、

前記状態実行手段（４１）は、

前記所定状態において前記第１契機とは異なる第２契機（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、

前記所定状態において前記第２契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第２状態を実行し得る手段と、

前記第２契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第１状態を実行し得る手段と、

を備え、

前記特定状態は、

所定の前記第２契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れことに対して設定される時短遊技回数が第２時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、

前記所定状態実行手段（４１）によって前記所定状態の実行が開始されてから所定タイミングまでは、前記所定の第２契機が成立する場合であっても成立しないことを特徴とする遊技機。

【４６３６】

付記Ｅ１に係る遊技機では、特定状態が、所定状態の実行が開始されてから所定タイミングまでは、所定の第２契機が成立する場合であっても成立しない。このように、所定状態の実行が開始されてから所定タイミングまでは、所定の第２契機が成立する場合であっても成立しないことで、所定状態において、第２契機が成立する場合に特定状態が成立する場合と特定状態が成立しない状況が発生し得る。そのため、所定状態において特定状態が成立するか否かは、所定状態が開始されてから終了するまでの所定期間において、どのタイミングで第２契機が成立するかに依存する遊技性が付与される。これにより、遊技者は、所定状態において第２契機が成立することを期待しつつ、第２契機が成立するタイミングに注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４６３７】

［付記Ｅ２］

前記特定値は、前記所定の特定値を含めて複数種設定されており、

前記実行期間は、前記特定値に対応させて複数種設定され、

前記特定値決定手段は、前記第２契機が成立する場合に前記複数の特定値から前記所定の特定値を設定することを特徴とする付記Ｅ１に記載の遊技機。

【４６３８】
付記Ｅ２に係る遊技機では、第２契機が成立する場合に複数の特定値から設定される所定の特定値に基づいて複数の実行期間から実行期間が設定される。このように、第２契機が成立する場合に複数の特定値から設定される所定の特定値に基づいて複数の実行期間から実行期間が設定されることで、実行期間は、所定の特定値の種別によって異なったものとなるため、特定状態の成否が、所定の特性値の種別に依存することになる。これにより、第２契機が成立する場合に、所定の特定値から特定状態の成否を把握し難くなる。そのため、遊技者は、第２契機が成立する場合に所定の特性値の種別に注目しつつ、特定状態が成立することを期待して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４６３９】
［付記Ｅ３］
複数種の前記実行期間は、前記状態実行手段（４１）によって前記第２状態が実行される場合の利益が異なる２種類以上の実行期間を含むことを特徴とする付記Ｅ２に記載の遊技機。
【４６４０】
付記Ｅ３に係る遊技機では、複数種の実行期間が、第２状態が実行される場合の利益が異なる２種類以上の実行期間を含む。このように、複数種の実行期間が、第２状態が実行される場合の利益が異なる２種類以上の実行期間を含むことで、第２状態が実行される場合の利益が実行期間に応じて設定される。そのため、遊技者は、第２契機が成立する段階に設定される実行期間に着目することで、第２状態が実行される場合の利益の高さを把握することが可能になる。これにより、第２契機が成立する段階に設定される実行期間に対する注目度や興味をより向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。
【４６４１】
［付記Ｅ４］
前記２種類以上の実行期間は、前記状態実行手段（４１）によって前記第２状態が実行される場合の利益が高いほど、前記特定状態が成立する確率が高いことを特徴とする付記Ｅ３に記載の遊技機。
【４６４２】
付記Ｅ４に係る遊技機では、２種類以上の実行期間が、第２状態が実行される場合の利益が高いほど特定状態が成立する確率が高い。このように、２種類以上の実行期間が、第２状態が実行される場合の利益が高いほど特定状態が成立する確率が高いことで、遊技者は、第２状態が実行される場合の利益が高い実行期間が設定されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、利益が高い実行期間が設定される場合に特定状態が成立することを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４６４３】
［付記Ｅ５］
前記実行期間は、１種類であることを特徴とする付記Ｅ１に記載の遊技機。
【４６４４】
付記Ｅ５に係る遊技機では、実行期間が１種類である。このように、実行期間が１種類であることで、第２契機が成立する場合の実行期間が固定期間として設定される。これにより、所定状態における第２契機が成立するタイミングによって特定状態の成否を把握し易くなる。そのため、遊技者は、所定状態における第２契機が成立するタイミングに注目しつつ、特定状態が成立することを期待して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４６４５】
［付記Ｆ１］
第１契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が１種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第２時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（４１）と、

第１状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第２時短遊技状態の維持状態））又は前記第１状態よりも利益の高い第２状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第３時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（４１）と、
を備え、
前記状態実行手段（４１）は、
前記所定状態において前記第１契機とは異なる第２契機（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、
前記所定状態において前記第２契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第２状態を実行し得る手段と、
前記第２契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第１状態を実行し得る手段と、
を備え、
前記特定状態は、
所定の前記第２契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第２時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、
前記特定値は、前記所定の特定値を含めて複数種設定されており、
前記実行期間は、前記特定値に対応させて複数種設定され、
前記特定値決定手段は、前記第２契機が成立する場合に前記複数の特定値から前記所定の特定値を設定することを特徴とする遊技機。

【４６４６】
付記Ｆ１に係る遊技機では、第２契機が成立する場合に複数の特定値から設定される所定の特定値に基づいて複数の実行期間から実行期間が設定される。このように、第２契機が成立する場合に複数の特定値から設定される所定の特定値に基づいて複数の実行期間から実行期間が設定されることで、実行期間は、所定の特定値の種別によって異なったものとなるため、特定状態の成否が、所定の特性値の種別に依存することになる。これにより、第２契機が成立する場合に、所定の特定値から特定状態の成否を把握し難くなる。そのため、遊技者は、第２契機が成立する場合に所定の特性値の種別に注目しつつ、特定状態が成立することを期待して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４６４７】
［付記Ｆ２］
複数種の前記実行期間は、前記状態実行手段（４１）によって前記第２状態が実行される場合の利益が異なる２種類以上の実行期間を含むことを特徴とする付記Ｆ１に記載の遊技機。

【４６４８】
付記Ｆ２に係る遊技機では、複数種の実行期間が、第２状態が実行される場合の利益が異なる２種類以上の実行期間を含む。このように、複数種の実行期間が、第２状態が実行される場合の利益が異なる２種類以上の実行期間を含むことで、第２状態が実行される場合の利益が実行期間に応じて設定される。そのため、遊技者は、第２契機が成立する段階に設定される実行期間に着目することで、第２状態が実行される場合の利益の高さを把握することが可能になる。これにより、第２契機が成立する段階に設定される実行期間に対する注目度や興味をより向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【４６４９】
［付記Ｆ３］
前記２種類以上の実行期間は、前記状態実行手段（４１）によって前記第２状態が実行される場合の利益が高いほど、前記特定状態が成立する確率が高いことを特徴とする付記Ｆ２に記載の遊技機。

【４６５０】
付記Ｆ３に係る遊技機では、２種類以上の実行期間が、第２状態が実行される場合の利益が高いほど特定状態が成立する確率が高い。このように、２種類以上の実行期間が、第２状態が実行される場合の利益が高いほど特定状態が成立する確率が高いことで、遊技者は、第２状態が実行される場合の利益が高い実行期間が設定されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、利益が高い実行期間が設定される場合に特定状態が成立することを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４６５１】
［付記Ｇ１］
第１契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が１種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第２時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（４１）と、
第１状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第２時短遊技状態の維持状態））又は前記第１状態よりも利益の高い第２状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第３時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（４１）と、
を備え、
前記状態実行手段（４１）は、
前記所定状態において前記第１契機とは異なる第２契機（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、
前記所定状態において前記第２契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第２状態を実行し得る手段と、
前記第２契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第１状態を実行し得る手段と、
を備え、
前記特定状態は、所定の前記第２契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第２時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、
前記第２契機（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）は、前記所定状態（第２時短遊技状態）における前記所定期間の全期間において成立し得ることを特徴とする遊技機。
【４６５２】
付記Ｇ１に係る遊技機では、第２契機が、所定状態における所定期間の全期間において成立し得る。このように、第２契機が、所定状態における所定期間の全期間において成立し得ることで、当該所定期間において第２契機が成立するタイミングがランダムとなり、所定状態の所定期間の全期間において第２契機が成立し得る。これにより、所定状態の所定期間の全期間において第２契機が成立することが期待できるため、所定状態の所定期間の一部の期間において第２契機が成立しない不利益を遊技者が受けることもなく、所定状態の所定期間の全期間において遊技の進行を楽しむことができる。
【４６５３】
［付記Ｇ２］
前記所定状態（第２時短遊技状態）の前記所定期間において前記第２契機が成立（時短図柄停止外れ）する場合、前記所定状態の残り期間（残りの時短回数）が短いほど、前記特定状態が成立し易いことを特徴とする付記Ｇ１に記載の遊技機。
【４６５４】
付記Ｇ２に係る遊技機では、所定状態において第２契機が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど、特定条件が成立し易い。このように、所定状態において第２契機が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど、特定条件が成立し易いことで、所定状態の残り期間が短くなるほど（所定期間の終了が近づくほど）、特定条件が成立する可能性が

高くなり、第２状態が実行される可能性が高くなる期待が高くなる遊技性が付与される。これにより、所定期間の終了が近づくことによる不安を抱きつつも、所定期間の終了が近づく場合に第２契機が成立への期待を抱きつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４６５５】

［付記Ｇ３］

前記所定状態（第２時短遊技状態）において前記第２契機が成立（時短図柄停止外れ）する場合に前記特定条件が成立する場合、前記所定状態の残り期間（残りの時短回数）によって、前記第２状態（第３時短遊技状態）での利益（時短遊技回数）の大きさが異なることを特徴とする付記Ｇ１又は付記Ｇ２に記載の遊技機。

【４６５６】

付記Ｇ３に係る遊技機では、所定状態において第２契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間によって第２状態での利益の大きさが異なる。このように、所定状態において第２契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間によって第２状態での利益の大きさが異なることで、所定状態の所定期間における第２契機が成立するタイミングを注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４６５７】

［付記Ｇ４］

前記所定状態（第２時短遊技状態）において前記第２契機が成立（時短図柄停止外れ）する場合に前記特定条件が成立する場合、前記所定状態の残り期間（残りの時短回数）が短いほど、前記第２状態（第３時短遊技状態）での利益（時短遊技回数）が大きいことを特徴とする付記Ｇ３に記載の遊技機。

【４６５８】

付記Ｇ４に係る遊技機では、所定状態において第２契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど第２状態での利益が大きい。このように、所定状態において第２契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど第２状態での利益が大きいことで、所定状態の残り期間が短くなるほど（所定期間の終了が近づくほど）、第２状態において高い利益を受け易くなる遊技性が付与される。これにより、所定期間の終了が近づくことによる不安を抱きつつも、所定期間の終了が近づく場合に第２契機が成立により第２状態において高い利益を受けられることへの期待を抱きつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４６５９】

［付記Ｈ１］

第１契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が１種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第２時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（４１）と、

第１状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第２時短遊技状態の維持状態））又は前記第１状態よりも利益の高い第２状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第３時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（４１）と、

を備え、

前記状態実行手段（４１）は、

前記所定状態において前記第１契機とは異なる第２契機（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、

前記所定状態において前記第２契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第２状態を実行し得る手段と、

前記第２契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第１状態を実行し得る手段と、

を備え、

前記特定状態は、所定の前記第２契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第２時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、
前記所定状態実行手段（４１）は、前記所定期間における前記特定状態の成否に関係無く、予め設定される前記所定期間が満了するまで前記所定状態を実行することを特徴とする遊技機。
【４６６０】
付記Ｈ１に係る遊技機では、所定期間における特定状態の成否に関係無く、予め設定される所定期間が満了するまで所定状態が実行される。このように、所定期間における特定状態の成否に関係無く、予め設定される所定期間が満了するまで所定状態が実行されることで、遊技者は、所定状態の利益を所定期間の全期間において所定状態の利益を享受することが可能になる。
【４６６１】
また、所定期間における特定状態の成否に関係無く、予め設定される所定期間が満了するまで所定状態が実行されることで、例えば所定期間の満了時に特定状態の成立を遊技者に報知する遊技性を付与することが可能になる。この場合、遊技者は、所定期間の満了時において、所定状態が実行される所定期間における特定状態の成否を把握することができる。これにより、遊技者は、所定期間において特定状態が成立していたことを期待しつつ所定期間の満了を心待ちにして遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４６６２】
［付記Ｈ２］
前記状態実行手段（４１）は、前記所定状態において前記第２契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記所定期間が満了後に前記第２状態を実行することを特徴とする付記Ｈ１に記載の遊技機。
【４６６３】
付記Ｈ２に係る遊技機では、所定状態において第２契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、所定期間が満了後に第２状態が実行される。このように、所定状態において第２契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、所定期間が満了後に第２状態が実行されることで、所定状態の利益を所定期間の全期間において所定状態の利益を享受しつつ、所定期間の満了後に改めて第２状態の利益を享受することができる。
【４６６４】
［付記Ｉ１］
第１契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が１種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第２時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（４１）と、
第１状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第２時短遊技状態の維持状態））又は前記第１状態よりも利益の高い第２状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第３時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（４１）と、
を備え、
前記状態実行手段（４１）は、
前記所定状態において前記第１契機とは異なる第２契機（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、
前記所定状態において前記第２契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第２状態を実行し得る手段と、
前記第２契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第１状態を実行し得る手段と、
を備え、

前記特定状態は、所定の前記第２契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第２時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、
前記第２状態（第３時短遊技状態）において前記第２契機が成立する場合に、当該第２状態での利益を再設定可能な再設定手段を備えることを特徴とする遊技機。
【４６６５】
付記Ｉ１に係る遊技機では、第２状態において第２契機が成立する場合に当該第２状態での利益が再設定され得る。このように、第２状態において第２契機が成立する場合に当該第２状態での利益が再設定され得ることで、第２状態での第２契機の成立時に何らの利益が付与されないことに対して遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が防止される。
【４６６６】
［付記Ｉ２］
前記第２状態（第３時短遊技状態）において前記第２契機が成立する場合に、当該第２契機の成立に対して所定利益を決定する利益決定手段を備え、
前記再設定手段は、前記第２状態（第３時短遊技状態）において前記第２契機が成立する場合に前記利益決定手段によって決定される前記所定利益が、当該第２契機の成立時の前記第２状態での利益よりも大きい場合、前記第２状態における利益を前記所定利益に再設定することを特徴とする付記Ｉ１に記載の遊技機。
【４６６７】
付記Ｉ２に係る遊技機では、第２状態において第２契機が成立する場合に当該第２契機の成立に対して決定される所定利益が、当該第２契機の成立時の第２状態での利益よりも大きい場合に、第２状態における利益が所定利益に再設定される。このように、第２状態において第２契機が成立する場合に当該第２契機の成立に対して決定される所定利益が、当該第２契機の成立時の第２状態での利益よりも大きい場合に、第２状態における利益が所定利益に再設定されることで、第２契機の成立により第２状態での利益が再設定される場合には必ず第２状態での利益が高められる。これにより、遊技者、第２状態においても第２契機が成立することを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、第２利益が成立する場合には第２契機の成立による利益に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。また、第２状態において第２契機が成立する場合に決定される所定利益が、第２状態における第２契機の成立時の利益よりも大きい場合に第２状態における利益が所定利益に再設定されることで、第２状態での利益が再設定される場合に第２状態での利益が低下することが防止される。これにより、第２状態での利益の再設定によって遊技者が不利益を受けることが防止されため、遊技の興趣の低下が防止される。
【４６６８】
［付記Ｉ３］
前記利益決定手段は、前記所定利益を前記第２状態（第３時短遊技状態）の利益期間として決定し、
前記再設定手段は、前記利益決定手段によって決定される前記利益期間が、当該第２契機の成立時における前記第２状態の残り期間よりも長い場合に、前記第２状態の残り期間を、前記利益決定手段によって決定される前記利益期間に再設定することを特徴とする付記Ｉ２に記載の遊技機。
【４６６９】
付記Ｉ３に係る遊技機では、第２状態において第２契機が成立する場合に決定される第２状態の利益期間が、当該第２契機の成立時における第２状態の残り期間よりも長い場合に、第２状態の残り期間が当該利益期間に再設定される。このように、第２状態において第２契機が成立する場合に決定される第２状態の利益期間が、当該第２契機の成立時における第２状態の残り期間よりも長い場合に、第２状態の残り期間が当該利益期間に再設定されることで、第２状態での利益期間が再設定される場合には必ず利益期間が長くなる。

これにより、遊技者、第２状態においても第２契機が成立することを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、第２利益が成立する場合には第２契機の成立による利益期間に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。また、第２状態において第２契機が成立する場合に決定される第２状態の利益期間が、当該第２契機の成立時における第２状態の残り期間よりも長い場合に、第２状態の残り期間が当該利益期間に再設定されることで、第２状態での利益期間が再設定される場合に第２状態での利益期間が短縮されることが防止される。これにより、第２状態での利益期間の再設定によって遊技者が不利益を受けることが防止されため、遊技の興趣の低下が防止される。

【４６７０】

［付記Ｉ４］

前記第２状態（第３時短遊技状態）において前記第２契機が成立する場合に、当該第２契機の成立に対して所定利益を決定する利益決定手段を備え、

前記再設定手段は、前記第２状態（第３時短遊技状態）において前記第２契機が成立する場合に前記利益決定手段によって決定される前記所定利益を、当該第２契機の成立時における前記第２状態での利益とは無関係に、前記第２状態における利益として再設定することを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ３のいずれかに記載の遊技機。

【４６７１】

付記Ｉ４に係る遊技機では、第２状態において第２契機が成立する場合に決定される所定利益が、当該第２契機の成立時における第２状態での利益とは無関係に、第２状態における利益として再設定される。このように、第２状態において第２契機が成立する場合に決定される所定利益が、当該第２契機の成立時における第２状態での利益とは無関係に、第２状態における利益として再設定されることで、第２状態において第２契機が成立する場合に第２状態での利益が高低する。そのため、遊技者は、第２契機が成立する場合に所定利益に注目し、また第２状態での利益の高低に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４６７２】

［付記Ｉ５］

前記利益決定手段は、前記所定利益を前記第２状態（第３時短遊技状態）の利益期間として決定し、

前記再設定手段は、前記第２状態（第３時短遊技状態）において前記第２契機が成立する場合に前記利益決定手段によって決定される前記利益期間を、当該第２契機の成立時における前記第２状態での残りの期間とは無関係に、前記第２状態における残りの期間として再設定することを特徴とする付記Ｉ４に記載の遊技機。

【４６７３】

付記Ｉ５に係る遊技機では、第２状態において第２契機が成立する場合に決定される利益期間が、当該第２契機の成立時における第２状態での利益期間とは無関係に、第２状態における利益期間として再設定される。このように、第２状態において第２契機が成立する場合に決定される利益期間が、当該第２契機の成立時における第２状態での利益期間とは無関係に、第２状態における利益期間として再設定されることで、第２状態において第２契機が成立する場合に第２状態での利益期間が長短する。そのため、遊技者は、第２契機が成立する場合に利益期間に注目し、また第２状態での利益期間の長短に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４６７４】

［付記Ｊ１］

第１契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が１種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第２時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（４１）と、

第１状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第２時短遊技状態の維持状態））又は前記第１状態よりも利益の高い第２状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第３時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（４１）と、

を備え、
前記状態実行手段（４１）は、
前記所定状態において前記第１契機とは異なる第２契機（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、
前記所定状態において前記第２契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第２状態を実行し得る手段と、
前記第２契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第１状態を実行し得る手段と、
を備え、
前記特定状態は、所定の前記第２契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第２時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、
複数種の開放態様（短開放、長開放）から選択される所定の開放態様により開放されることによって遊技球が入球可能な所定の入球手段（３１５）を備え、
前記第１状態（第２時短遊技状態）と前記第２状態（第３時短遊技状態）とは、前記所定の入球手段（３１５）の前記所定の開放態様が異なることを特徴とする遊技機。
【４６７５】
付記Ｊ１に係る遊技機では、第１状態と第２状態とで、所定の入球手段の開放態様が異なる。このように、第１状態と第２状態とで、所定の入球手段の開放態様が異なることで、第２契機が成立する場合に特定条件の成否によって入球手段の開放態様が異なる遊技性、即ち当該特定条件の成否によって所定の入球手段への遊技球の入球容易性が異なる。これにより、第１状態及び第２状態での利益が、所定の入球手段への遊技球が容易性、即ち所定の入球手段への遊技球により得られる遊技者にとっての直接的な利益（例えば大当たり抽選回数、賞球）に繋がるため、遊技に対する注目度や興味が向上され、遊技の興趣が向上される。
【４６７６】
［付記Ｊ２］
前記複数種の開放態様は、第１開放態様（短開放）、及び前記第１開放態様よりも遊技球が入球し易い第２開放態様（長開放）を含み、
前記第１状態（第２時短遊技状態）では、前記所定の入球手段（３１５）が前記第１開放態様で開放され、
前記第２状態（第３時短遊技状態）では、前記所定の入球手段（３１５）が前記第２開放態様で開放されることを特徴とする付記Ｊ１に記載の遊技機。
【４６７７】
付記Ｊ２に係る遊技機では、第１状態よりも第２状態のほうが所定の入球手段に遊技球が入球し易い。このように、第１状態よりも第２状態のほうが所定の入球手段に遊技球が入球し易いことで、第２契機が成立する場合の特定条件の成立により実行される第２状態において所定の入球手段に遊技球が入球し易く、第２契機が成立する場合の特定条件の不成立により実行される第１状態において所定の入球手段に遊技球が入球し難くなる。これにより、第２状態では、第１状態に比べて、所定の入球手段への遊技球により得られる利益を享受し易い遊技性が付与されるため、遊技に対する注目度や興味が向上され、遊技の興趣が向上される。
【４６７８】
［付記Ｋ１］
第１契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が１種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第２時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（４１）と、
第１状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第２時短遊技状態の維持状態））

又は前記第１状態よりも利益の高い第２状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第３時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（４１）と、
を備え、
前記状態実行手段（４１）は、
前記所定状態において前記第１契機とは異なる第２契機（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、
前記所定状態において前記第２契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第２状態を実行し得る手段と、
前記第２契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第１状態を実行し得る手段と、
を備え、
前記特定状態は、所定の前記第２契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第２時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第２時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、
所定の開放態様により開放されることによって遊技球が入球可能な所定の入球手段（３１５）を備え、
前記第１状態（第２時短遊技状態）及び前記第２状態（第３時短遊技状態）では、前記所定の入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として所定の当否判定（大当たり抽選）が実行されることを特徴とする遊技機。

【４６７９】

付記Ｋ１に係る遊技機では、第１状態及び第２状態での所定の入球手段への遊技球の入球を契機として所定の当否判定が実行される。このように、第１状態及び第２状態での所定の入球手段への遊技球の入球によって所定の当否判定が実行されることで、第２契機が成立する場合の特定条件の成立の有無により、即ち第１状態と第２状態とで、所定の当否判定が実行される頻度（確率）や、所定の当否判定での当選確率が異なる遊技性を付与できる。これにより、遊技に対する注目度や興味が向上され、遊技の興趣が向上される。

【４６８０】

［付記Ｋ２］

前記第２契機は、前記当否判定手段（４１）による前記所定の当否判定の結果が所定の結果（時短図柄停止外れ）であることを条件に成立し得ることを特徴とする付記Ｋ１に記載の遊技機。

【４６８１】

付記Ｋ２に係る遊技機では、第２契機が、所定の入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の当否判定の結果が所定の結果であることを条件に成立し得る。このように、第２契機が、所定の入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の当否判定の結果が所定の結果であることを条件に成立し得ることで、第２契機の成立の有無と、第１状態及び第２状態での利益とが、所定の入球手段によって規定される。そのため、当該遊技機では、当否判定が実行される既存の入球手段（例えば第２入賞口）を利用して、第２契機の成否の判定を行うことができると共に第１状態及び第２状態での利益を付与できるため、当該遊技機に対して新たな手段を追加することなく、新規な遊技性を付与できる。

【４６８２】

［付記Ａ１］

第１の始動条件の成立（第１入賞口３１４への遊技球の入球）に基づいて第１遊技回動作（第１特図遊技）を行う第１遊技手段（４１）と、
前記第１の始動条件とは異なる第２の始動条件の成立（第２入賞口３１５への遊技球の入球）に基づいて第２遊技回動作（第２特図遊技）を行う第２遊技手段（４１）と、
を備え、

始動条件の成立に基づいて変動表示を行い、変動終了時に当該変動表示の遊技結果に対する所定期間の報知を終了するまでを遊技回動作の１回としたときに、前記第１遊技手段と前記第２遊技手段とは、所定表示手段で同時に前記変動表示が実行され得る遊技機であって、
通常遊技状態より有利な所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に前記第１の始動条件が成立して特定の抽選結果（時短図柄停止外れ）となった場合に、所定時間の変動表示時間（長時間変動）を設定する設定手段を備え、
前記設定手段によって設定された前記所定時間の変動表示時間中に、所定回の前記第２遊技回動作を終了可能に構成され、
前記所定遊技状態は、少なくとも所定の上限回数（２００回）の前記第２遊技回動作を実行した場合に終了するものであり、
前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第１遊技回動作が終了した場合に、引き続き前記所定遊技状態を実行可能な所定遊技状態実行手段（４１）と、
前記所定時間の変動表示時間中の前記第２遊技回動作の終了において所定の抽選結果（大当たり）となった場合に所定の遊技価値（大当たり遊技の実行）を付与可能な手段と、
前記所定時間の変動表示時間中に実行される所定の第２遊技回動作（時短遊技状態を終了させる第２特図遊技）が終了した場合に、前記所定遊技状態を終了して前記通常遊技状態を実行する手段（４１）と、
前記所定の第２遊技回動作が終了して前記通常遊技状態となった後に前記所定時間の変動表示時間が終了した場合に、前記所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値（ｃ時短遊技状態への移行）を付与可能な手段（４１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【４６８３】

付記Ａ１に係る遊技機では、特定の抽選結果に対応した第１遊技回動作が所定遊技状態中に終了した場合に所定遊技状態が維持され、特定の抽選結果に対応した第１遊技回動作が所定の第２遊技回動作が終了して通常遊技状態となった後に終了した場合には、所定の抽選結果となった場合に付与される所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値が付与される。このように、特定の抽選結果に対応した第１遊技回動作が所定遊技状態中に終了した場合に所定遊技状態が維持され、特定の抽選結果に対応した第１遊技回動作が所定の第２遊技回動作が終了して通常遊技状態となった後に終了した場合には、所定の抽選結果となった場合に付与される所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値が付与されることで、特定の抽選結果に対応した第１遊技回動作の終了タイミングによって特定の遊技価値が付与されるか否か決定される遊技性が付与される。これにより、遊技者は、第１遊技回動作の変動表示と第２遊技回動作の変動表示とが同時に実行され得る遊技機において、所定回の第２遊技回動作が早期に終了することを期待しつつ各第２遊技回動作を楽しむことができ、特定の抽選結果に対応した第１遊技回動作がどのタイミングで終了するかに着目して第１遊技回動作を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４６８４】

［付記Ｂ１］

第１の始動条件の成立（第１入賞口３１４への遊技球の入球）に基づいて第１遊技回動作（第１特図遊技）を行う第１遊技手段（４１）と、
前記第１の始動条件とは異なる第２の始動条件の成立（第２入賞口３１５への遊技球の入球）に基づいて第２遊技回動作（第２特図遊技）を行う第２遊技手段（４１）と、
を備え、
始動条件の成立に基づいて変動表示を行い、変動終了時に当該変動表示の遊技結果に対する所定期間の報知を終了するまでを遊技回動作の１回としたときに、前記第１遊技手段と前記第２遊技手段とは、所定表示手段で同時に前記変動表示が実行され得る遊技機であって、
通常遊技状態より有利な所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に前記第１の始動条件が成立して特定の抽選結果（時短図柄停止外れ）となった場合に、所定時間の変動表示時間（

長時間変動）を設定する設定手段を備え、
前記設定手段によって設定された前記所定時間の変動表示時間中に、所定回の前記第２遊技回動作を終了可能に構成され、
前記所定遊技状態は、少なくとも所定の上限回数（２００回）の前記第２遊技回動作を実行した場合に終了するものであり、
前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第１遊技回動作が終了した場合に、引き続き前記所定遊技状態を実行可能な所定遊技状態実行手段（４１）と、
前記所定時間の変動表示時間中の前記第２遊技回動作の終了において所定の抽選結果（大当たり）となった場合に所定の遊技価値（大当たり遊技の実行）を付与可能な手段と、
前記所定時間の変動表示時間中に実行される所定の第２遊技回動作（時短遊技状態を終了させる第２特図遊技）が終了した場合に、前記所定遊技状態を終了して前記通常遊技状態を実行する手段（４１）と、
前記所定の第２遊技回動作が終了して前記通常遊技状態となった後に前記所定時間の変動表示時間が終了した場合に、前記所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値（ｃ時短遊技状態への移行）を付与可能な手段（４１）と、
を備え、
前記所定遊技状態（ａ時短遊技状態）において前記第２遊技手段（４１）によって開始される前記第２遊技回動作（第２特図遊技）に対して複数の特定の変動表示時間が設定され、前記特定の変動表示時間が長いほど、前記所定の遊技価値（大当たり遊技の実行）が付与される前記所定の抽選結果（大当たり）であることの期待度（大当たり期待度）が高く設定されていることを特徴とする遊技機。

【４６８５】
付記Ｂ１に係る遊技機では、所定遊技状態において第２遊技回動作に対して複数の特定の変動表示時間が設定され、特定の変動表示時間が長いほど所定の遊技価値が付与される所定の抽選結果であることの期待度が高く設定されている。ところで、所定回の第２遊技回動作の終了により特定の遊技価値が付与され得る通常遊技状態となるためには、特定の変動表示時間が長いほど不利である。これに対して、特定の変動表示時間が長いほど所定の遊技価値が付与される所定の抽選結果であることの期待度が高く設定されている。そのため、特定の変動表示時間が長く遊技者に不利で遊技に対する興味が低下しかねない状況において、所定の遊技価値が付与される期待度を高くすることで、遊技に対する興味の低下を防止することができ、むしろ、所定の抽選結果であることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４６８６】
［付記Ｃ１］
第１の始動条件の成立（第１入賞口３１４への遊技球の入球）に基づいて第１遊技回動作（第１特図遊技）を行う第１遊技手段（４１）と、
前記第１の始動条件とは異なる第２の始動条件の成立（第２入賞口３１５への遊技球の入球）に基づいて第２遊技回動作（第２特図遊技）を行う第２遊技手段（４１）と、
を備え、
始動条件の成立に基づいて変動表示を行い、変動終了時に当該変動表示の遊技結果に対する所定期間の報知を終了するまでを遊技回動作の１回としたときに、前記第１遊技手段と前記第２遊技手段とは、所定表示手段で同時に前記変動表示が実行され得る遊技機であって、
通常遊技状態より有利な所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に前記第１の始動条件が成立して特定の抽選結果（時短図柄停止外れ）となった場合に、所定時間の変動表示時間（長時間変動）を設定する設定手段を備え、
前記設定手段によって設定された前記所定時間の変動表示時間中に、所定回の前記第２遊技回動作を終了可能に構成され、
前記所定遊技状態は、少なくとも所定の上限回数（２００回）の前記第２遊技回動作を実行した場合に終了するものであり、

前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第１遊技回動作が終了した場合に、引き続き前記所定遊技状態を実行可能な所定遊技状態実行手段（４１）と、
前記所定時間の変動表示時間中の前記第２遊技回動作の終了において所定の抽選結果（大当たり）となった場合に所定の遊技価値（大当たり遊技の実行）を付与可能な手段と、
前記所定時間の変動表示時間中に実行される所定の第２遊技回動作（時短遊技状態を終了させる第２特図遊技）が終了した場合に、前記所定遊技状態を終了して前記通常遊技状態を実行する手段（４１）と、
前記所定の第２遊技回動作が終了して前記通常遊技状態となった後に前記所定時間の変動表示時間が終了した場合に、前記所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値（ｃ時短遊技状態への移行）を付与可能な手段（４１）と、
を備え、
前記第１遊技回動作（第１特図遊技）に対する前記遊技結果として前記特定の遊技価値（ｃ時短遊技状態への移行）を付与するか否かは、前記第１遊技回動作（第１特図遊技）の終了時の所定の遊技状態情報（例えば高確率モード、低確率モード）を参照して決定されることを特徴とする遊技機。

【４６８７】

付記Ｃ１に係る遊技機では、第１遊技回動作に対する遊技結果として特定の遊技価値を付与するか否かが、第１遊技回動作の終了時の所定の遊技状態情報を参照して決定される。ところで、所定回の第２遊技回動作の終了により所定遊技状態を終了して通常遊技状態が実行される場合、特定の抽選結果に対応した第１遊技回動作が所定遊技状態で終了する場合と通常遊技状態で終了する場合とがある。即ち、第１遊技回動作が開始した遊技状態と第１遊技回動作が終了した遊技状態とが同一である場合と異なる場合とがある。そのため、第１遊技回動作に対する遊技結果として特定の遊技価値を付与するか否かが、第１遊技回動作の終了時の所定の遊技状態情報を参照して決定されることで、第１遊技回動作が開始した遊技状態と第１遊技回動作が終了した遊技状態とが同一である場合でも異なる場合であっても、特定の遊技価値を付与するか否かが画一したタイミングで判断される。これにより、第１遊技回動作に対する遊技結果として特定の遊技価値を付与するか否かに対する判断処理を簡易に実行できると共に、当該判断処理の確実性が向上される。

【４６８８】

［付記Ｄ１］

第１の始動条件の成立（第１入賞口３１４への遊技球の入球）に基づいて第１遊技回動作（第１特図遊技）を行う第１遊技手段（４１）と、
前記第１の始動条件とは異なる第２の始動条件の成立（第２入賞口３１５への遊技球の入球）に基づいて第２遊技回動作（第２特図遊技）を行う第２遊技手段（４１）と、
を備え、
始動条件の成立に基づいて変動表示を行い、変動終了時に当該変動表示の遊技結果に対する所定期間の報知を終了するまでを遊技回動作の１回としたときに、前記第１遊技手段と前記第２遊技手段とは、所定表示手段で同時に前記変動表示が実行され得る遊技機であって、
通常遊技状態より有利な所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に前記第１の始動条件が成立して特定の抽選結果（時短図柄停止外れ）となった場合に、所定時間の変動表示時間（長時間変動）を設定する設定手段を備え、
前記設定手段によって設定された前記所定時間の変動表示時間中に、所定回の前記第２遊技回動作を終了可能に構成され、
前記所定遊技状態は、少なくとも所定の上限回数（２００回）の前記第２遊技回動作を実行した場合に終了するものであり、
前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第１遊技回動作が終了した場合に、引き続き前記所定遊技状態を実行可能な所定遊技状態実行手段（４１）と、
前記所定時間の変動表示時間中の前記第２遊技回動作の終了において所定の抽選結果（大当たり）となった場合に所定の遊技価値（大当たり遊技の実行）を付与可能な手段と、

前記所定時間の変動表示時間中に実行される所定の第２遊技回動作（時短遊技状態を終了させる第２特図遊技）が終了した場合に、前記所定遊技状態を終了して前記通常遊技状態を実行する手段（４１）と、
前記所定の第２遊技回動作が終了して前記通常遊技状態となった後に前記所定時間の変動表示時間が終了した場合に、前記所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値（ｃ時短遊技状態への移行）を付与可能な手段（４１）と、
を備え、
前記所定の遊技価値は、前記特定の遊技価値よりも遊技価値が高いことを特徴とする遊技機。

【４６８９】

付記Ｄ１に係る遊技機では、所定の遊技価値が、特定の遊技価値よりも遊技価値が高い。このように、所定の遊技価値が、特定の遊技価値よりも遊技価値が高いことで、所定回の第２遊技回動作が終了する前に、所定回の第２遊技回動作の終了による通常遊技状態が実行により付与され得る特定の遊技価値よりも高い所定の遊技価値が付与され得る。これにより、遊技者は、所定回の第２遊技回動作が終了するまでは、所定の抽選結果であることを期待しつつ各第２遊技回動作の進行を楽しむことができる。また、第２遊技回動作が所定の抽選結果に対応しない場合であっても、第２遊技回動作の実行により特定の遊技価値が付与され得る通常遊技状態が実行される可能性が高められる。そのため、第２遊技回動作では、所定の抽選結果であることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の抽選結果でない場合であっても、何らの遊技価値が得られないのではなく、所定の遊技価値よりも低いとはいえ、それが所定回繰り返されることで、特定の遊技価値される得るため、所定の抽選結果に対応する第２遊技回動作でない場合の遊技への興味の低下が低減される。

【４６９０】

［付記Ｄ２］

前記所定の遊技価値は、前記通常遊技状態及び前記所定遊技状態（ａ時短遊技状態）よりも、遊技球の獲得数に対する期待値が高い特別遊技（大当たり遊技）が実行されることであり、
前記特定の遊技価値は、前記第２の始動条件が成立（第２入賞口３１５への遊技球の入球）する契機を増加させることであることを特徴とする付記Ｄ１に記載の遊技機。

【４６９１】

付記Ｄ２に係る遊技機では、所定の遊技価値が、通常遊技状態及び所定遊技状態よりも、遊技球の獲得数に対する期待値が高い特別遊技が実行されることであり、特定の遊技価値が、第２の始動条件が成立する契機を増加させることである。このように、所定の遊技価値が、通常遊技状態及び所定遊技状態よりも、遊技球の獲得数に対する期待値が高い特別遊技が実行されることであり、特定の遊技価値が、第２の始動条件が成立する契機を増加させることであることで、所定回の第２遊技回動作が終了する前に、遊技球の獲得数に対する期待値が高い特別遊技が実行され得る。これにより、遊技者は、所定回の第２遊技回動作が終了するまでは、所定の抽選結果であることに基づいて特別遊技が実行されることを期待しつつ各第２遊技回動作の進行を楽しむことができる。また、第２遊技回動作が所定の抽選結果に対応しない場合であっても、第２遊技回動作の実行により、第２の始動条件が成立する契機が増加される遊技価値を得られる可能性が高められる。そのため、第２遊技回動作では、所定の抽選結果であることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の抽選結果でない場合であっても、何らの遊技価値が得られないのではなく、第２遊技回動作が所定回繰り返されることで、いずれ第２の始動条件が成立する契機が増加される遊技価値を得られる可能性に期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、所定の抽選結果に対応する第２遊技回動作でない場合の遊技への興味の低下が低減される。

【４６９２】

［付記Ｅ１］

第１の始動条件の成立（第１入賞口３１４への遊技球の入球）に基づいて第１遊技回動

作（第１特図遊技）を行う第１遊技手段（４１）と、
前記第１の始動条件とは異なる第２の始動条件の成立（第２入賞口３１５への遊技球の入球）に基づいて第２遊技回動作（第２特図遊技）を行う第２遊技手段（４１）と、
を備え、
始動条件の成立に基づいて変動表示を行い、変動終了時に当該変動表示の遊技結果に対する所定期間の報知を終了するまでを遊技回動作の１回としたときに、前記第１遊技手段と前記第２遊技手段とは、所定表示手段で同時に前記変動表示が実行され得る遊技機であって、
通常遊技状態より有利な所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に前記第１の始動条件が成立して特定の抽選結果（時短図柄停止外れ）となった場合に、所定時間の変動表示時間（長時間変動）を設定する設定手段を備え、
前記設定手段によって設定された前記所定時間の変動表示時間中に、所定回の前記第２遊技回動作を終了可能に構成され、
前記所定遊技状態は、少なくとも所定の上限回数（２００回）の前記第２遊技回動作を実行した場合に終了するものであり、
前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第１遊技回動作が終了した場合に、引き続き前記所定遊技状態を実行可能な所定遊技状態実行手段（４１）と、
前記所定時間の変動表示時間中の前記第２遊技回動作の終了において所定の抽選結果（大当たり）となった場合に所定の遊技価値（大当たり遊技の実行）を付与可能な手段と、
前記所定時間の変動表示時間中に実行される所定の第２遊技回動作（時短遊技状態を終了させる第２特図遊技）が終了した場合に、前記所定遊技状態を終了して前記通常遊技状態を実行する手段（４１）と、
前記所定の第２遊技回動作が終了して前記通常遊技状態となった後に前記所定時間の変動表示時間が終了した場合に、前記所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値（ｃ時短遊技状態への移行）を付与可能な手段（４１）と、
前記所定遊技状態（ａ時短遊技状態）の残り期間（時短遊技回数）を所定の態様（数字）で報知する手段（５１）と、
前記所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に、前記所定の態様よりも強調（例えば色、サイズ、柄、エフェクト、これらの組み合わせ）して前記第２遊技回動作（第２特図遊技）の残り期間を報知する手段（５１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【４６９３】

付記Ｅ１に係る遊技機では、所定遊技状態の残り期間が所定の態様で報知され、所定遊技状態中に、第２遊技回動作の残り期間が、所定の態様よりも強調を報知される。このように、所定遊技状態の残り期間が所定の態様で報知され、所定遊技状態中に、第２遊技回動作の残り期間が、所定の態様よりも強調を報知されることで、第１遊技回動作の残り期間の数値を把握し易くなる。これにより、遊技者は、第１遊技回動作の残り期間の数値から得られる情報に基づいて、特定の抽選結果に対応した第１遊技回動作が所定回の第２遊技回動作の終了後に終了するか否か（特定の抽選結果に対応した第１遊技回動作の実行中に所定回の第２遊技回動作が終了できるか否か）の予想し易くなる。そのため、所定の態様よりも強調を報知される第２遊技回動作の残り期間に着目し、第１遊技回動作の終了タイミングや所定回の第２遊技回動作の終了タイミングを予想して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４６９４】

［付記Ｆ１］

第１の始動条件の成立（第１入賞口３１４への遊技球の入球）に基づいて第１遊技回動作（第１特図遊技）を行う第１遊技手段（４１）と、
前記第１の始動条件とは異なる第２の始動条件の成立（第２入賞口３１５への遊技球の入球）に基づいて第２遊技回動作（第２特図遊技）を行う第２遊技手段（４１）と、
を備え、

始動条件の成立に基づいて変動表示を行い、変動終了時に当該変動表示の遊技結果に対する所定期間の報知を終了するまでを遊技回動作の１回としたときに、前記第１遊技手段と前記第２遊技手段とは、所定表示手段で同時に前記変動表示が実行され得る遊技機であって、
通常遊技状態より有利な所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に前記第１の始動条件が成立して特定の抽選結果（時短図柄停止外れ）となった場合に、所定時間の変動表示時間（長時間変動）を設定する設定手段を備え、
前記設定手段によって設定された前記所定時間の変動表示時間中に、所定回の前記第２遊技回動作を終了可能に構成され、
前記所定遊技状態は、少なくとも所定の上限回数（２００回）の前記第２遊技回動作を実行した場合に終了するものであり、
前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第１遊技回動作が終了した場合に、引き続き前記所定遊技状態を実行可能な所定遊技状態実行手段（４１）と、
前記所定時間の変動表示時間中の前記第２遊技回動作の終了において所定の抽選結果（大当たり）となった場合に所定の遊技価値（大当たり遊技の実行）を付与可能な手段と、
前記所定時間の変動表示時間中に実行される所定の第２遊技回動作（時短遊技状態を終了させる第２特図遊技）が終了した場合に、前記所定遊技状態を終了して前記通常遊技状態を実行する手段（４１）と、
前記所定の第２遊技回動作が終了して前記通常遊技状態となった後に前記所定時間の変動表示時間が終了した場合に、前記所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値（ｃ時短遊技状態への移行）を付与可能な手段（４１）と、
を備え、
前記所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に開始される前記第２遊技回動作（第２特図遊技）の変動表示時間は、前記所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に開始される前記第１遊技回動作（第１特図遊技）に対して設定される最も長い変動表示時間よりも長い所定の変動表示時間を含み、
前記所定の変動表示時間が設定される前記第２遊技回動作は、前記所定の遊技価値（大当たり遊技の実行）が付与される前記所定の抽選結果（大当たり）であることの期待度（大当たり期待度）が高く設定されていることを特徴とする遊技機。

【４６９５】

付記Ｆ１に係る遊技機では、所定遊技状態中に開始される第２遊技回動作の変動表示時間が、所定遊技状態中に開始される第１遊技回動作に対して設定される最も長い変動表示時間よりも、長い所定の変動表示時間を含み、所定の変動表示時間が設定される第２遊技回動作は、所定の遊技価値が付与される所定の抽選結果であることの期待度が高く設定されている。ところで、所定回の第２遊技回動作の終了により特定の遊技価値が付与され得る通常遊技状態となるためには、特定の変動表示時間が長いほど不利である。これに対して、所定遊技状態中に開始される第１遊技回動作に対して設定される最も長い変動表示時間よりも長い所定の変動表示時間が設定される第２遊技回動作は、所定の遊技価値が付与される所定の抽選結果であることの期待度が高く設定されている。そのため、特定の変動表示時間が長く遊技者に不利で遊技に対する興味が低下しかねない状況において、所定の遊技価値が付与される期待度を高くすることで、遊技に対する興味の低下を防止することができ、むしろ、所定の抽選結果であることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４６９６】

［付記Ｇ１］

第１の始動条件の成立（第１入賞口３１４への遊技球の入球）に基づいて第１遊技回動作（第１特図遊技）を行う第１遊技手段（４１）と、
前記第１の始動条件とは異なる第２の始動条件の成立（第２入賞口３１５への遊技球の入球）に基づいて第２遊技回動作（第２特図遊技）を行う第２遊技手段（４１）と、
を備え、

始動条件の成立に基づいて変動表示を行い、変動終了時に当該変動表示の遊技結果に対する所定期間の報知を終了するまでを遊技回動作の１回としたときに、前記第１遊技手段と前記第２遊技手段とは、所定表示手段で同時に前記変動表示が実行され得る遊技機であって、
通常遊技状態より有利な所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に前記第１の始動条件が成立して特定の抽選結果（時短図柄停止外れ）となった場合に、所定時間の変動表示時間（長時間変動）を設定する設定手段を備え、
前記設定手段によって設定された前記所定時間の変動表示時間中に、所定回の前記第２遊技回動作を終了可能に構成され、
前記所定遊技状態は、少なくとも所定の上限回数（２００回）の前記第２遊技回動作を実行した場合に終了するものであり、
前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第１遊技回動作が終了した場合に、引き続き前記所定遊技状態を実行可能な所定遊技状態実行手段（４１）と、
前記所定時間の変動表示時間中の前記第２遊技回動作の終了において所定の抽選結果（大当たり）となった場合に所定の遊技価値（大当たり遊技の実行）を付与可能な手段と、
前記所定時間の変動表示時間中に実行される所定の第２遊技回動作（時短遊技状態を終了させる第２特図遊技）が終了した場合に、前記所定遊技状態を終了して前記通常遊技状態を実行する手段（４１）と、
前記所定の第２遊技回動作が終了して前記通常遊技状態となった後に前記所定時間の変動表示時間が終了した場合に、前記所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値（ｃ時短遊技状態への移行）を付与可能な手段（４１）と、
を備え、
前記所定遊技状態実行手段（４１）は、前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第１遊技回動作が終了した場合に引き続き前記所定遊技状態を実行する場合、予め定めた遊技価値（例えば小当たり遊技の実行、電動役物３１５ｂの作動による第２入賞口３１５の開放、プレミア画像の表示やプレミア演出の実行、特定楽曲の開放など）を付与することを特徴とする遊技機。

【４６９７】

付記Ｇ１に係る遊技機では、所定遊技状態中に特定の抽選結果に対応した第１遊技回動作が終了した場合に引き続き所定遊技状態を実行する場合、所定の遊技価値及び特定の遊技価値とは異なる第３の遊技価値が付与される。このように、所定遊技状態中に特定の抽選結果に対応した第１遊技回動作が終了した場合に引き続き所定遊技状態を実行する場合、所定の遊技価値及び特定の遊技価値とは異なる第３の遊技価値が付与されることで、特定の抽選結果に対応した第１遊技回動作の終了タイミングが遊技者に不利な結果となったとしても、この不利な結果に起因する遊技への興趣の低下を、第３の遊技価値の付与により低減することができる。

【４６９８】

［付記Ａ１］

遊技盤（３１）の正面視において視認可能な発光手段（３４１）と、
取得条件が成立（入賞口３１４、３１５への遊技球の入球）したことを契機として特別情報（大当たり乱数）を取得する情報取得手段（４１）と、
取得された前記特別情報（大当たり乱数）が所定条件を満たすか否か（大当たり遊技を実行する大当たり乱数であるか否か）を判定する判定手段（４１）と、
第１の回転手段（３７）と、
第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）と、
を備える遊技機であって、
前記第１の回転手段（３７）は、回転軸（３７２）を中心として回転可能な回転板部（３７０）を備え、
前記回転板部（３７０）は、裏面側に位置する前記発光手段（３４１）の光を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）は、回転可能に構成され、前記遊技盤（３１）を正面視した場合に、前記回転板部（３７０）を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部（３７０）を通して視認可能な第２位置と、の間で変位可能であり、
本遊技機は、
所定の遊技状態において、回転する前記回転板部（３７０）を通して特定位置の前記発光手段（３４１）の光を視認可能な第１の状態と、
回転する前記回転板部（３７０）の裏面側に前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が移動してくることによって、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記特定位置の前記発光手段（３４１）の光を遮って、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記回転板部（３７０）を通して視認可能となる第２の状態と、
を有することを特徴とする遊技機。

【４６９９】

付記Ａ１に係る遊技機では、回転する第１の回転手段の回転板部を通して発光手段の光を視認可能な第１の状態と、回転する回転板部の裏面側に第２の回転手段が移動してくることによって、第２の回転手段が発光手段の光を遮って、第２の回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２の状態と、を有する。これにより、第１の回転手段と第２の回転手段との動作によって、第１の状態と第２の状態との２つの態様となり得るため、第１の回転手段と第２の回転手段との動作によって実行される演出が多様化される。例えば、回転する第１の回転手段の回転板部を通して発光手段の光を視認可能な第１の状態では、回転板部を通して視認される発光手段の光の視認態様に応じた演出が実行可能となる。具体的には、回転板部を通して視認される発光手段の光の視認態様によって、遊技者に遊技に対する情報を付与する演出、例えば特別情報が所定条件を満たすことに対する期待度を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、また、特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に付与される遊技価値を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、さらに、後に実行される演出種別を明示又は示唆する演出を実行することが可能になる。また、回転する回転板部の裏面側に第２の回転手段が移動してくることによって、第２の回転手段が発光手段の光を遮って第２の回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２の状態では、回転板部を通して視認される第２の回転手段の視認態様に応じた演出が実行可能となる。具体的には、第１の回転手段の回転板部を通して視認される光の視認態様によって、遊技者に遊技に対する情報を付与する演出、例えば特別情報が所定条件を満たすことに対する期待度を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、また、特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に付与される遊技価値を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、さらに、後に実行される演出種別を明示又は示唆する演出を実行することが可能になる。このように、第１の状態と第２の状態とを有することで、第１の回転手段と第２の回転手段との動作によって実行される演出が多様化されるため、遊技の興趣が向上される。

【４７００】

［付記Ａ２］

前記回転板部（３７０）は、少なくとも一部が透光性を有することを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。

【４７０１】

付記Ａ２に係る遊技機では、回転板部が、少なくとも一部が透光性を有する。このように、回転板部が、少なくとも一部が透光性を有することで、透光性を有する部分を通して発光手段の光が視認可能な第１の状態を実現できる一方、透光性を有する部分を通して第１の回転手段を視認可能な第２の状態を実現できる

【４７０２】

［付記Ａ３］

前記回転板部（３７０）は、全体が透光性を有することを特徴とする付記Ａ２に記載の遊技機。

【４７０３】

付記Ａ３に係る遊技機では、回転板部が、全体が透光性を有する。このように、回転板部が、全体が透光性を有することで、回転板部の一部のみを透光性を有するものとして形成する場合に比べて、簡易に回転板部を形成することが可能になる。

【４７０４】

［付記Ａ４］

前記回転板部（３７０）は、他の領域に比べて透光性が高い透光性領域を有することを特徴とする付記Ａ２に記載の遊技機。

【４７０５】

付記Ａ４に係る遊技機では、回転板部が、他の領域に比べて透光性が高い透光性領域を有する。このように、回転板部が、他の領域に比べて透光性が高い透光性領域を有することで、第１の状態において発光手段の光が視認可能な領域、及び第２の状態において第２の回転手段が視認可能な領域として透光性領域を設定することが可能になる。これにより、第１の状態及び第２の状態において実行される演出において遊技者が注目すべき領域が透光性領域であることを明確化することができる。これにより、第１の状態及び第２の状態において演出が実行される場合、透光性領域に着目して遊技を楽しむことが可能になる。また、回転板部の一部を透光性領域とする場合、透光性領域以外の部分を非透光性領域とすることも可能であるため、回転板部の装飾性を向上させることが可能になる。

【４７０６】

［付記Ａ５］

前記透光性領域は、拡大レンズであることを特徴とする付記Ａ４に記載の遊技機。

【４７０７】

付記Ａ５に係る遊技機では、透光性領域が拡大レンズである。このように、透光性領域が拡大レンズであることで、回転板部を通して視認される発光手段の光や第２の回転手段によって付与される遊技に対する情報を強調して表示することが可能になる。これにより、遊技者は、第１の状態や第２の状態において付与される遊技に対する情報を把握し易くなるため、第１の状態及び第２の状態において実行される演出をより楽しみ易くなる。

【４７０８】

［付記Ａ６］

前記透光性領域は、貫通孔であることを特徴とする付記Ａ４に記載の遊技機。

【４７０９】

付記Ａ６に係る遊技機では、透光性領域が貫通孔である。このように、透光性領域が貫通孔であることで、透光性領域の形成が容易となる。例えば、回転板部が樹脂成形によって形成される場合、成形用の金型の形状を複雑化することなく透光性領域を形成でき、またインサート成形などの手法を採用することなく透光性領域を形成できる。

【４７１０】

［付記Ｂ１］

遊技盤（３１）の正面視において視認可能な発光手段（３４１）と、

取得条件が成立（入賞口３１４、３１５への遊技球の入球）したことを契機として特別情報（大当たり乱数）を取得する情報取得手段（４１）と、

取得された前記特別情報（大当たり乱数）が所定条件を満たすか否か（大当たり遊技を実行する大当たり乱数であるか否か）を判定する判定手段（４１）と、

第１の回転手段（３７）と、

第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）と、

を備える遊技機であって、

前記第１の回転手段（３７）は、回転軸（３７２）を中心として回転可能な回転板部（３７０）を備え、

前記回転板部（３７０）は、裏面側に位置する前記発光手段（３４１）の光を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）は、回転可能に構成され、前記遊技盤（３１）を正面視した場合に、前記回転板部（３７０）を通すことなく視認可能な第１位置と、前

記回転板部（３７０）を通して視認可能な第２位置と、の間で変位可能であり、
本遊技機は、
所定の遊技状態において、回転する前記回転板部（３７０）を通して特定位置の前記発光手段（３４１）の光を視認可能な第１の状態と、
回転する前記回転板部（３７０）の裏面側に前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が移動してくることによって、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記特定位置の前記発光手段（３４１）の光を遮って、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記回転板部（３７０）を通して視認可能となる第２の状態と、
を有し、
前記第１の回転手段（３７）は、予め定められた所定の位置で回転可能であり、
前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）は、前記所定の位置において回転する前記第１の回転手段（３７）に近接離間可能であり、
前記第１の状態は、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記所定の位置から離間する場合に実現可能であり、
前記第２の状態は、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記所定の位置に近接する場合に実現可能であることを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。
【４７１１】
付記Ｂ１に係る遊技機では、所定の位置で回転する第１の回転手段から第２の回転手段が離間することで第１の状態が実現可能であり、所定の位置で回転する第１の回転手段に第２の回転手段が近接することで第２の状態が実現可能である。このように、所定の位置で回転する第１の回転手段から第２の回転手段が離間することで第１の状態が実現可能であり、所定の位置で回転する第１の回転手段に第２の回転手段が近接することで第２の状態が実現可能であることで、所定の位置で回転する第１の回転手段に対して第２の回転手段を近接離間させるという簡易な制御によって第１の状態及び第２の状態を実現することができる。
【４７１２】
また、付記Ｂ１に係る遊技機では、遊技者は、所定の位置で第１の回転手段が回転する場合、第２の回転手段に着目することで、第１の状態となるタイミング、及び第２の状態となるタイミングを把握することができる。これにより、遊技者は、第１の状態において演出が実行されるタイミング、及び第２の状態において演出が実行されるタイミングを把握することができる。即ち、遊技において着目すべきタイミングが明確化されることで、第１の状態及び第２の状態において実行される演出を容易かつ確実に楽しむことができる。
【４７１３】
［付記Ｃ１］
遊技盤（３１）の正面視において視認可能な発光手段（３４１）と、
取得条件が成立（入賞口３１４、３１５への遊技球の入球）したことを契機として特別情報（大当たり乱数）を取得する情報取得手段（４１）と、
取得された前記特別情報（大当たり乱数）が所定条件を満たすか否か（大当たり遊技を実行する大当たり乱数であるか否か）を判定する判定手段（４１）と、
第１の回転手段（３７）と、
第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）と、
を備える遊技機であって、
前記第１の回転手段（３７）は、回転軸（３７２）を中心として回転可能な回転板部（３７０）を備え、
前記回転板部（３７０）は、裏面側に位置する前記発光手段（３４１）の光を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）は、回転可能に構成され、前記遊技盤（３１）を正面視した場合に、前記回転板部（３７０）を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部（３７０）を通して視認可能な第２位置と、の間で変位可能であり、

本遊技機は、
所定の遊技状態において、回転する前記回転板部（３７０）を通して特定位置の前記発光手段（３４１）の光を視認可能な第１の状態と、
回転する前記回転板部（３７０）の裏面側に前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が移動してくることによって、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記特定位置の前記発光手段（３４１）の光を遮って、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記回転板部（３７０）を通して視認可能となる第２の状態と、
を有し、
前記第２の状態を実現可能な前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）を複数備えることを特徴とする遊技機。

【４７１４】
付記Ｃ１に係る遊技機では、第２の状態を実現可能な第２の回転手段を複数備える。このように、第２の状態を実現可能な第２の回転手段を複数備えることで、複数の第２の回転手段のそれぞれによって第２の状態を実現することが可能になる。これにより、複数の第２の回転手段のそれぞれによって実現される第２の状態の視認態様に基づいて多様な演出を実行することが可能になる。

【４７１５】
［付記Ｃ２］
複数の前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）は、特定の第２の回転手段（３８Ｌ）と、前記特定の第２の回転手段（３８Ｌ）とは異なる所定の第２の回転手段（３８Ｒ）とを含み、
前記特定の第２の回転手段（３８Ｌ）が回転する前記回転板部（３７０）の裏面側に移動してくることによって前記第２の状態とされる場合に前記回転板部（３７０）を通して視認される前記特定の第２の回転手段（３８Ｌ）の第１視認態様と、前記所定の第２の回転手段（３８Ｒ）が回転する前記回転板部（３７０）の裏面側に移動してくることによって前記第２の状態とされる場合に前記回転板部（３７０）を通して視認される前記所定の第２の回転手段（３８Ｒ）の第２視認態様とが異なることを特徴とする付記Ｃ１に記載の遊技機。

【４７１６】
付記Ｃ２に係る遊技機では、特定の第２の回転手段によって第２の状態とされる場合に回転板部を通して視認される特定の第２の回転手段の第１視認態様と、所定の第２の回転手段によって第２の状態とされる場合に回転板部を通して視認される所定の第２の回転手段の第２視認態様とが異なる。このように、特定の第２の回転手段によって第２の状態とされる場合に回転板部を通して視認される特定の第２の回転手段の第１視認態様と、所定の第２の回転手段によって第２の状態とされる場合に回転板部を通して視認される所定の第２の回転手段の第２視認態様とが異なることで、第２の状態において、特定の第２の回転手段の第１視認態様及び所定の第２の回転手段の第２視認態様に応じた演出を実行することが可能になる。これにより、第２の状態において第１視認態様及び第２視認態様に基づいて多様な演出を実行することが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【４７１７】
［付記Ｃ３］
前記第１視認態様において遊技に関する第１情報が付与され、前記第２視認態様において遊技に関する前記第１情報とは異なる第２情報が付与されることを特徴とする付記Ｃ１に記載の遊技機。

【４７１８】
付記Ｃ３に係る遊技機では、第１視認態様において遊技に関する第１情報が付与され、第２視認態様において遊技に関する第１情報とは異なる第２情報が付与される。このように、第１視認態様において遊技に関する第１情報が付与され、第２視認態様において遊技に関する第１情報とは異なる第２情報が付与されることで、遊技者は、第２の状態において第２の回転手段の種別に応じて視認される情報を得ることができる。これにより、第２

の状態とされる第２の回転手段の種別に着目しつつ、第２の回転手段の視認態様から付与される遊技に関する情報に基づいて遊技の進行を楽しむことができる。

【４７１９】

［付記Ｄ１］

遊技盤（３１）の正面視において視認可能な発光手段（３４１）と、

取得条件が成立（入賞口３１４、３１５への遊技球の入球）したことを契機として特別情報（大当たり乱数）を取得する情報取得手段（４１）と、

取得された前記特別情報（大当たり乱数）が所定条件を満たすか否か（大当たり遊技を実行する大当たり乱数であるか否か）を判定する判定手段（４１）と、

第１の回転手段（３７）と、

第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）と、

を備える遊技機であって、

前記第１の回転手段（３７）は、回転軸（３７２）を中心として回転可能な回転板部（３７０）を備え、

前記回転板部（３７０）は、裏面側に位置する前記発光手段（３４１）の光を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）は、回転可能に構成され、前記遊技盤（３１）を正面視した場合に、前記回転板部（３７０）を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部（３７０）を通して視認可能な第２位置と、の間で変位可能であり、

本遊技機は、

所定の遊技状態において、回転する前記回転板部（３７０）を通して特定位置の前記発光手段（３４１）の光を視認可能な第１の状態と、

回転する前記回転板部（３７０）の裏面側に前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が移動してくることによって、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記特定位置の前記発光手段（３４１）の光を遮って、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記回転板部（３７０）を通して視認可能となる第２の状態と、

を有し、

前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）は、異なる複数の経路を移動可能であることを特徴とする遊技機。

【４７２０】

付記Ｄ１に係る遊技機では、第２の回転手段が異なる複数の経路を移動可能である。このように、第２の回転手段が異なる複数の経路を移動可能であることで、第２の回転手段の移動経路の種別に応じた演出を実行可能であるため、演出を多様化することが可能になる。

【４７２１】

［付記Ｅ１］

遊技盤（３１）の正面視において視認可能な発光手段（３４１）と、

取得条件が成立（入賞口３１４、３１５への遊技球の入球）したことを契機として特別情報（大当たり乱数）を取得する情報取得手段（４１）と、

取得された前記特別情報（大当たり乱数）が所定条件を満たすか否か（大当たり遊技を実行する大当たり乱数であるか否か）を判定する判定手段（４１）と、

第１の回転手段（３７）と、

第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）と、

を備える遊技機であって、

前記第１の回転手段（３７）は、回転軸（３７２）を中心として回転可能な回転板部（３７０）を備え、

前記回転板部（３７０）は、裏面側に位置する前記発光手段（３４１）の光を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）は、回転可能に構成され、前記遊技盤（３１）を正面視した場合に、前記回転板部（３７０）を通すことなく視認可能な第１位置と、前

記回転板部（３７０）を通して視認可能な第２位置と、の間で変位可能であり、
本遊技機は、
所定の遊技状態において、回転する前記回転板部（３７０）を通して特定位置の前記発光手段（３４１）の光を視認可能な第１の状態と、
回転する前記回転板部（３７０）の裏面側に前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が移動してくることによって、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記特定位置の前記発光手段（３４１）の光を遮って、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記回転板部（３７０）を通して視認可能となる第２の状態と、
を有し、
前記判定手段による前記所定条件を満たすか否かの判定結果を報知する報知遊技（特図遊技）を実行する手段（４１）と、
前記報知遊技において、所定契機（大当たり抽選結果が大当たり）が成立した場合に前記回転板部（３７０）を前記所定の回転状態と前記所定の停止状態とに切り替え可能な第１切替手段（５１）と、
前記報知遊技において、特定契機（大当たり抽選結果が大当たり）が成立した場合に前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）を前記回転板部（３７０）の裏面側に移動させ、前記第１の状態から前記第２の状態に切り替え可能な第２切替手段（５１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【４７２２】
付記Ｅ１に係る遊技機では、判定手段による所定条件を満たすか否かの判定結果を報知する報知遊技において、所定契機が成立した場合に回転板部が所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替え可能とされ、特定契機が成立した場合に第２の回転手段が回転板部の裏面側に移動されることによって第１の状態から第２の状態に切り替え可能とされる。このように、判定手段による所定条件を満たすか否かの判定結果を報知する報知遊技において、所定契機が成立した場合に回転板部が所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替え可能とされ、特定契機が成立した場合に第２の回転手段が回転板部の裏面側に移動されることによって第１の状態から第２の状態に切り替え可能とされることで、第１の回転手段と第２の回転手段との動作によって、第１の状態と第２の状態との２つの態様となり得るため、第１の回転手段と第２の回転手段との動作によって報知遊技において実行される演出が多様化される。例えば、報知遊技において、第１の状態及び第２の状態の少なくとも一方の状態で、遊技者に遊技に対する情報を付与する演出、例えば特別情報が所定条件を満たすことに対する期待度を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、また、特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に付与される遊技価値を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、さらに、後に実行される演出種別を明示又は示唆する演出を実行することが可能になる。このように、報知遊技において第１の状態と第２の状態とが実現されることで、第１の回転手段と第２の回転手段との動作によって実行される演出が多様化されるため、遊技の興趣が向上される。
【４７２３】
［付記Ｆ１］
遊技盤（３１）の正面視において視認可能な発光手段（３４１）と、
取得条件が成立（入賞口３１４、３１５への遊技球の入球）したことを契機として特別情報（大当たり乱数）を取得する情報取得手段（４１）と、
取得された前記特別情報（大当たり乱数）が所定条件を満たすか否か（大当たり遊技を実行する大当たり乱数であるか否か）を判定する判定手段（４１）と、
第１の回転手段（３７）と、
第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）と、
を備える遊技機であって、
前記第１の回転手段（３７）は、回転軸（３７２）を中心として回転可能な回転板部（３７０）を備え、
前記回転板部（３７０）は、裏面側に位置する前記発光手段（３４１）の光を視認可能

に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）は、回転可能に構成され、前記遊技盤（３１）を正面視した場合に、前記回転板部（３７０）を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部（３７０）を通して視認可能な第２位置と、の間で変位可能であり、
本遊技機は、
所定の遊技状態において、回転する前記回転板部（３７０）を通して特定位置の前記発光手段（３４１）の光を視認可能な第１の状態と、
回転する前記回転板部（３７０）の裏面側に前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が移動してくることによって、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記特定位置の前記発光手段（３４１）の光を遮って、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記回転板部（３７０）を通して視認可能となる第２の状態と、
を有し、
前記判定手段によって前記所定条件を満たすと判定される場合に遊技者に有利な特別遊技を実行する手段（４１）と、
前記特別遊技において、所定契機（大当たり抽選結果が大当たり）が成立した場合に前記回転板部（３７０）を前記所定の回転状態と前記所定の停止状態とに切り替え可能な第１切替手段（５１）と、
前記特別遊技において、特定契機（大当たり抽選結果が大当たり）が成立した場合に前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）を前記回転板部（３７０）の裏面側に移動させ、前記第１の状態から前記第２の状態に切り替え可能な第２切替手段（５１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【４７２４】
付記Ｆ１に係る遊技機では、判定手段によって所定条件を満たすと判定される場合に実行される遊技者に有利な特別遊技において、所定契機が成立した場合に回転板部が所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替え可能とされ、特定契機が成立した場合に第２の回転手段が回転板部の裏面側に移動されることによって第１の状態から第２の状態に切り替え可能とされる。このように、特別遊技において、判定手段によって所定条件を満たすと判定される場合に実行される遊技者に有利な特別遊技において、所定契機が成立した場合に回転板部が所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替え可能とされ、特定契機が成立した場合に第２の回転手段が回転板部の裏面側に移動されることによって第１の状態から第２の状態に切り替え可能とされることで、第１の回転手段と第２の回転手段との動作によって、第１の状態と第２の状態との２つの態様となり得るため、第１の回転手段と第２の回転手段との動作によって特別遊技において実行される演出が多様化される。例えば、特別遊技において、第１の状態及び第２の状態の少なくとも一方の状態で、遊技者に遊技に対する情報を付与する演出、例えば特別情報が所定条件を満たすことに対する期待度を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、また、特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に付与される遊技価値を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、さらに、後に実行される演出種別を明示又は示唆する演出を実行することが可能になる。このように、特別遊技において第１の状態と第２の状態とが実現されることで、第１の回転手段と第２の回転手段との動作によって実行される演出が多様化されるため、遊技の興趣が向上される。
【４７２５】
［付記Ｇ１］
遊技盤（３１）の正面視において視認可能な発光手段（３４１）と、
取得条件が成立（入賞口３１４、３１５への遊技球の入球）したことを契機として特別情報（大当たり乱数）を取得する情報取得手段（４１）と、
取得された前記特別情報（大当たり乱数）が所定条件を満たすか否か（大当たり遊技を実行する大当たり乱数であるか否か）を判定する判定手段（４１）と、
第１の回転手段（３７）と、
第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）と、

を備える遊技機であって、
前記第１の回転手段（３７）は、回転軸（３７２）を中心として回転可能な回転板部（３７０）を備え、
前記回転板部（３７０）は、裏面側に位置する前記発光手段（３４１）の光を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）は、回転可能に構成され、前記遊技盤（３１）を正面視した場合に、前記回転板部（３７０）を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部（３７０）を通して視認可能な第２位置と、の間で変位可能であり、
本遊技機は、
所定の遊技状態において、回転する前記回転板部（３７０）を通して特定位置の前記発光手段（３４１）の光を視認可能な第１の状態と、
回転する前記回転板部（３７０）の裏面側に前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が移動してくることによって、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記特定位置の前記発光手段（３４１）の光を遮って、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記回転板部（３７０）を通して視認可能となる第２の状態と、
を有し、
前記回転板部（３７０）は、前記第１の回転手段（３７）に当該第１の回転手段（３７）以外の部材（３８Ｌ，３８Ｒ）が干渉することを契機として回転が開始されることを特徴とする遊技機。

【４７２６】
付記Ｇ１に係る遊技機では、第１の回転手段に当該第１の回転手段以外の部材が干渉することを契機として回転板部の回転が開始される。このように、第１の回転手段に当該第１の回転手段以外の部材が干渉することを契機として回転板部の回転が開始されることで、遊技者は、回転板部の回転が開始されるタイミングを把握することができる。これにより、遊技者は、第１の回転手段と、この第１の回転手段と干渉し得る部材との動きに着目することで、第２の状態となり得るタイミング、即ち回転板部を通して第２の回転手段が視認可能になるタイミングを把握することが可能になる。そのため、第１の回転手段と、この第１の回転手段と干渉し得る部材に着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４７２７】
［付記Ｇ２］
前記第１の回転手段（３７）に干渉し得る部材は、前記第２の回転手段（３８Ｌ，３８Ｒ）であることを特徴とする付記Ｇ１に記載の遊技機。

【４７２８】
付記Ｇ２に係る遊技機では、第１の回転手段に干渉し得る部材が、第２の回転手段である。このように、第１の回転手段に干渉し得る部材が、第２の回転手段であることで、遊技者は、第１の回転手段と第２の回転手段との動きに着目することで、第２の状態となり得るタイミング、即ち回転板部を通して第２の回転手段が視認可能になるタイミングを把握することが可能になる。そのため、第１の回転手段と第２の回転手段とに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４７２９】
［付記Ｇ３］
前記第１の回転手段（３７）に干渉し得る部材は、遊技球であることを特徴とする付記Ｇ１又は付記Ｇ２に記載の遊技機。

【４７３０】
付記Ｇ３に係る遊技機では、第１の回転手段に干渉し得る部材が、遊技球である。このように、第１の回転手段に干渉し得る部材が、遊技球であることで、遊技者は、第１の回転手段と遊技球との動きに着目することで、第２の状態となり得るタイミング、即ち回転板部を通して第２の回転手段が視認可能になるタイミングを把握することが可能になる。そのため、第１の回転手段と遊技球とに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、

遊技の興趣が向上される。
【４７３１】
［付記Ｈ１］
遊技盤（３１）の正面視において視認可能な発光手段（３４１）と、
取得条件が成立（入賞口３１４、３１５への遊技球の入球）したことを契機として特別情報（大当たり乱数）を取得する情報取得手段（４１）と、
取得された前記特別情報（大当たり乱数）が所定条件を満たすか否か（大当たり遊技を実行する大当たり乱数であるか否か）を判定する判定手段（４１）と、
第１の回転手段（３７）と、
第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）と、
を備える遊技機であって、
前記第１の回転手段（３７）は、回転軸（３７２）を中心として回転可能な回転板部（３７０）を備え、
前記回転板部（３７０）は、裏面側に位置する前記発光手段（３４１）の光を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）は、回転可能に構成され、前記遊技盤（３１）を正面視した場合に、前記回転板部（３７０）を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部（３７０）を通して視認可能な第２位置と、の間で変位可能であり、
本遊技機は、
所定の遊技状態において、回転する前記回転板部（３７０）を通して特定位置の前記発光手段（３４１）の光を視認可能な第１の状態と、
回転する前記回転板部（３７０）の裏面側に前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が移動してくることによって、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記特定位置の前記発光手段（３４１）の光を遮って、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記回転板部（３７０）を通して視認可能となる第２の状態と、
を有し、
前記第１の回転手段（３７）と、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）との位置関係によって、有利な第１の態様（例えば報知態様Ａ）と、前記第１の態様よりも不利な第２の態様（例えば報知態様Ｄ）とを発生可能であることを特徴とする遊技機。
【４７３２】
付記Ｈ１に係る遊技機では、第１の回転手段と、第２の回転手段との位置関係によって、有利な第１の態様と、第１態様よりも不利な第２の態様とを発生可能である。このように、第１の回転手段と、第２の回転手段との位置関係によって、有利な第１の態様と、第１態様よりも不利な第２の態様とを発生可能であることで、遊技者は、第１の回転手段と第２の回転手段とが作動される場合に、第１の回転手段と第２の回転手段とがどのような位置関係となるかに着目して遊技の進行を楽しむことができる。即ち、遊技者は、第１の回転手段と第２の回転手段とが作動される場合に、第１の回転手段と第２の回転手段とが有利な第１の態様である位置関係となることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４７３３】
［付記Ｈ２］
前記第１の態様及び前記第２の態様は、前記第２の状態において発生可能であることを特徴とする付記Ｈ１に記載の遊技機。
【４７３４】
付記Ｈ２に係る遊技機では、第１の態様及び第２の態様は、第２の状態において発生可能である。このように、第１の態様及び第２の態様は、第２の状態において発生可能であることで、回転する回転板部の裏面側に第２の回転手段が移動してくる場合に、第１の回転手段と第２の回転手段とが有利な第１の態様である位置関係となることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【４７３５】

［付記Ａ１］
所定の始動入球手段（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な所定の特別遊技（５Ｒ通常大当たり遊技、５Ｒ確変大当たり遊技又は１６Ｒ確変大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行するか否かを判定する判定手段（４１）と、
前記判定手段（４１）により前記特別遊技状態に移行するか否かの判定が実行される場合に、所定の図柄（第１特別図柄、第２特別図柄、飾り図柄）の変動表示を実行する変動表示手段（４１，５１）と、
前記変動表示手段（４１，５１）により実行される前記所定の図柄の変動表示を実行する権利を保留する保留手段（４１，５１）と、
を備え、
前記所定の始動入球手段（３１４，３１５）は、第１始動入球手段（３１４）と、遊技球の入球が制限される不利状態（通常遊技状態）と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とが切り替えられる前記第１始動入球手段（３１４）とは異なる第２始動入球手段（３１５）と、を含み、
前記所定の特別遊技の終了後に、所定の条件が成立（大当たり遊技の開始、規定回数の特図遊技の実行）するまで前記有利状態が実行される遊技機であって、
前記所定の特別遊技状態及び前記有利状態において、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報（大当たり信号２の基本信号）を継続して出力する第１出力手段（４１）と、
前記有利状態の終了時に、前記第１出力手段（４１）による前記所定の識別情報の出力を停止する出力停止手段（４１）と、
前記有利状態の終了時の前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留数を記憶する記憶手段（４１）と、
前記有利状態の終了後に、少なくとも前記記憶手段（４１）に記憶されている保留された権利に対応する前記所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報（大当たり信号２の延長信号）を所定期間継続して出力する第２出力手段（４１）と、
を備え、
前記第２出力手段（４１）は、前記第１出力手段（４１）による前記所定の識別情報（大当たり信号２の基本信号）の出力態様とは異なる出力態様で前記特定の識別情報（大当たり信号２の延長信号）を継続して出力することを特徴とする遊技機。
【４７３６】
付記Ａ１に係る遊技機では、所定の特別遊技状態及び有利状態において、第１出力手段によって、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報を継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータでは、当該所定の識別情報に基づいて、所定の特別遊技状態及び有利状態であることを把握できる。これにより、ホールコンピュータでは、最初の特別遊技の開始から有利状態の終了までの特別遊技の連続回数を把握できる。一方、遊技機に併設されるデータ表示器では、ホールコンピュータから出力される所定の識別情報に基づいて生成される情報に基づいて、最初の特別遊技の開始から有利状態の終了までの特別遊技の連続回数を表示することが可能となる。
【４７３７】
さらに、付記Ａ１に係る遊技機では、有利状態の終了後に、第２出力手段によって、少なくとも記憶手段に記憶されている保留された権利に対応する所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報が所定の識別情報とは異なる出力態様で所定期間継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータでは、当該特定の識別情報に基づいて、有利状態の終了時の保留に基づく所定の変動表示が実行されていることを把握できる。これにより、ホールコンピュータでは、所定の変動表示が、判定手段による判定結果が特別遊技状態に移行させるものである場合、特定の識別情報に基づいて、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できる。そのため、ホールコンピュータでは、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示

に基づいて実行される特別遊技を、所定の識別情報に基づいて把握される最初の特別遊技の開始からの特別遊技の連続回数に含めてカウントすることが可能になる。その結果、遊技機に併設されるデータ表示器では、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、特別遊技の連続回数に含めて表示することが可能となる。

【４７３８】

このように、付記Ａ１に係る遊技機では、第１出力手段によって出力される所定の識別情報に基づいて所定の特別遊技状態及び有利状態であることを把握でき、第２出力手段によって出力される特定の識別情報に基づいて有利状態の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できることで、遊技機に併設されるデータ表示器では、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、特別遊技の連続回数に含めて表示することが可能となる。そのため、有利状態の終了時の保留を契機として所定の特別遊技状態に移行された場合、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数と、遊技者が認識する特別遊技の連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。その結果、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーションが低下することが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

【４７３９】

［付記Ａ２］

前記第１出力手段（４１）は、前記所定の識別情報（大当たり信号２の基本信号）をレベル信号として出力し、

前記第２出力手段（４１）は、前記特定の識別情報（大当たり信号２の延長信号）をパルス信号又はオン・オフ信号として継続して出力することを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。

【４７４０】

付記Ａ２に係る遊技機では、所定の識別情報がレベル信号として出力され、特定の識別情報がパルス信号又はオン・オフ信号として出力される。このように、所定の識別情報がレベル信号として出力され、特定の識別情報がパルス信号又はオン・オフ信号として出力されることで、所定の識別情報及び特定の識別情報を受信した遊技側のホールコンピュータ１０２などの外部機器では、容易かつ確実に、所定の識別情報と特定の識別情報とを区別して識別することが可能になる。

【４７４１】

［付記Ａ３］

前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行する付記Ａ１又は付記Ａ２に記載の遊技機。

【４７４２】

付記Ａ３に係る遊技機では、第１始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示よりも、第２始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。そのため、有利状態の終了時の第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合、有利状態の終了後も第２始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。その結果、特定の識別情報は、有利状態の終了時の第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合の有利状態の終了後に、有利状態での第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間に出力される。これにより、遊技機は、有利状態での第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間である特定の識別情報を、有利状態だけでなく、有利状態の終了後である所定の識別状態の出力の停止後に所定期間継続して出力することができる。そのため、当該遊技機では、有利状態での第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とす

る所定の図柄の変動表示する権利、即ち有利状態により得られた利益状態についても、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器に出力することができる。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、有利状態の終了後にも有利状態により得られた利益状態を把握することができるため、当該利益状態において開始される特別遊技を連荘回数に含めてカウントすることが容易となる。

【４７４３】

［付記Ｂ１］

所定の始動入球手段（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な所定の特別遊技（５Ｒ通常大当たり遊技、５Ｒ確変大当たり遊技又は１６Ｒ確変大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行するか否かを判定する判定手段（４１）と、

前記判定手段（４１）により前記特別遊技状態に移行するか否かの判定が実行される場合に、所定の図柄（第１特別図柄、第２特別図柄、飾り図柄）の変動表示を実行する変動表示手段（４１，５１）と、

前記変動表示手段（４１，５１）により実行される前記所定の図柄の変動表示を実行する権利を保留する保留手段（４１，５１）と、

を備え、

前記所定の始動入球手段（３１４，３１５）は、第１始動入球手段（３１４）と、遊技球の入球が制限される不利状態（通常遊技状態）と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とが切り替えられる前記第１始動入球手段（３１４）とは異なる第２始動入球手段（３１５）と、を含み、

前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行し、

前記所定の特別遊技の終了後に、所定の条件が成立（大当たり遊技の開始、規定回数の特図遊技の実行）するまで前記有利状態が実行される遊技機であって、

前記所定の特別遊技状態及び前記有利状態において、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報（大当たり信号２の基本信号）を継続して出力する第１出力手段（４１）と、

前記有利状態の終了時に、前記第１出力手段（４１）による前記所定の識別情報の出力を停止する出力停止手段（４１）と、

前記有利状態の終了時の前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留数を記憶する記憶手段（４１）と、

前記有利状態の終了後に、少なくとも前記記憶手段（４１）に記憶されている前記保留数に対応する所定回数の前記所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間、当該期間を識別可能な特定の識別情報（大当たり信号２の延長信号）を所定期間継続して出力する第２出力手段（４１）と、

を備え、

前記第２出力手段（４１）は、前記第１出力手段（４１）による前記所定の識別情報（大当たり信号２の基本信号）の出力態様とは異なる態様で前記特定の識別情報（大当たり信号２の延長信号）を継続して出力することを特徴とする遊技機。

【４７４４】

付記Ｂ１に係る遊技機では、所定の特別遊技状態及び有利状態において、第１出力手段によって、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報を継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータでは、当該所定の識別情報に基づいて、所定の特別遊技状態及び有利状態であることを把握できる。これにより、ホールコンピュータでは、最初の特別遊技の開始から有利状態の終了までの特別遊技の連続回数を把握できる。一方、遊技機に併設されるデータ表示器では、ホールコンピュータから出力される所定の識別情報に基づいて生成される情報に基づいて、最初の特別遊技の開始から有利状態の終了までの特別遊技の連続回数を表示することが可能となる。

【４７４５】

さらに、付記Ｂ１に係る遊技機では、有利状態の終了後に、第２出力手段によって、少なくとも記憶手段に記憶されている保留された権利に対応する所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報が所定の識別情報とは異なる出力態様で所定期間継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータでは、当該特定の識別情報に基づいて、有利状態の終了時の保留に基づく所定の変動表示が実行されていることを把握できる。これにより、ホールコンピュータでは、所定の変動表示が、判定手段による判定結果が特別遊技状態に移行させるものである場合、特定の識別情報に基づいて、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できる。そのため、ホールコンピュータでは、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、所定の識別情報に基づいて把握される最初の特別遊技の開始からの特別遊技の連続回数に含めてカウントすることが可能になる。その結果、遊技機に併設されるデータ表示器では、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、特別遊技の連続回数に含めて表示することが可能となる。

【４７４６】

このように、付記Ｂ１に係る遊技機では、第１出力手段によって出力される所定の識別情報に基づいて所定の特別遊技状態及び有利状態であることを把握でき、第２出力手段によって出力される特定の識別情報に基づいて有利状態の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できることで、遊技機に併設されるデータ表示器では、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、特別遊技の連続回数に含めて表示することが可能となる。そのため、有利状態の終了時の保留を契機として所定の特別遊技状態に移行された場合、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数と、遊技者が認識する特別遊技の連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。その結果、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーションが低下することが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

【４７４７】

［付記Ｂ２］

前記第１出力手段（４１）は、前記所定の識別情報（大当たり信号２の基本信号）をレベル信号として出力し、

前記第２出力手段（４１）は、前記特定の識別情報（大当たり信号２の延長信号）をパルス信号として継続して出力することを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【４７４８】

付記Ｂ２に係る遊技機では、所定の識別情報がレベル信号として出力され、特定の識別情報がパルス信号又はオン・オフ信号として出力される。このように、所定の識別情報がレベル信号として出力され、特定の識別情報がパルス信号又はオン・オフ信号として出力されることで、所定の識別情報及び特定の識別情報を受信した遊技側のホールコンピュータ１０２などの外部機器では、容易かつ確実に、所定の識別情報と特定の識別情報とを区別して識別することが可能になる。

【４７４９】

［付記Ｂ３］

前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行する付記Ｂ１又は付記Ｂ２に記載の遊技機。

【４７５０】

付記Ｂ３に係る遊技機では、第１始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示よりも、第２始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。そのため、有利状態の終了時の第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合、有利状態の終了後も第２始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行され

る所定の図柄の変動表示が優先して実行される。その結果、特定の識別情報は、有利状態の終了時の第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合の有利状態の終了後に、有利状態での第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間に出力される。これにより、遊技機は、有利状態での第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間である特定の識別情報を、有利状態だけでなく、有利状態の終了後である所定の識別状態の出力の停止後に所定期間継続して出力することができる。そのため、当該遊技機では、有利状態での第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示する権利、即ち有利状態により得られた利益状態についても、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器に出力することができる。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、有利状態の終了後にも有利状態により得られた利益状態を把握することができるため、当該利益状態において開始される特別遊技を連荘回数に含めてカウントすることが容易となる。

【４７５１】

［付記Ｃ１］

所定の始動入球手段（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な所定の特別遊技（５Ｒ通常大当たり遊技、５Ｒ確変大当たり遊技又は１６Ｒ確変大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行するか否かを判定する判定手段（４１）と、

前記判定手段（４１）により前記特別遊技状態に移行するか否かの判定が実行される場合に、所定の図柄（第１特別図柄、第２特別図柄、飾り図柄）の変動表示を実行する変動表示手段（４１，５１）と、

前記変動表示手段（４１）により実行される前記所定の図柄の変動表示を実行する権利を保留する保留手段（４１，５１）と、

を備え、

前記所定の始動入球手段（３１４，３１５）は、第１始動入球手段（３１４）と、遊技球の入球が制限される不利状態（通常遊技状態）と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とが切り替えられる前記第１始動入球手段（３１４）とは異なる第２始動入球手段（３１５）と、を含み、

前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行し、

前記所定の特別遊技の終了後に、所定の条件が成立（大当たり遊技の開始、規定回数の特図遊技の実行）するまで前記有利状態が実行される遊技機であって、

前記所定の特別遊技状態及び前記有利状態において、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報（大当たり信号２の基本信号）を継続して出力する第１出力手段（４１）と、

前記有利状態の終了時に、前記第１出力手段（４１）による前記所定の識別情報の出力を停止する出力停止手段（４１）と、

前記有利状態の終了時の前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留数を記憶する記憶手段（４１）と、

前記有利状態の終了後に、少なくとも前記記憶手段（４１）に記憶されている保留された権利に対応する前記所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報（大当たり信号２の延長信号）を所定期間継続して出力する第２出力手段（４１）と、

を備え、

前記第２出力手段（４１）は、

前記第１出力手段（４１）による前記所定の識別情報（大当たり信号２の基本信号）の出力態様とは異なる出力態様で前記特定の識別情報（大当たり信号２の延長信号）を継続して出力し、

前記記憶手段に記憶されている前記保留数に対応して実行される前記所定の変動表示の

うちの最後に実行される前記所定の変動表示が停止された後に特定期間が経過するまで、前記特定の識別情報を継続して出力し得ることを特徴とする遊技機。

【４７５２】

付記Ｃ１に係る遊技機では、所定の特別遊技状態及び有利状態において、第１出力手段によって、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報を継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータでは、当該所定の識別情報に基づいて、所定の特別遊技状態及び有利状態であることを把握できる。これにより、ホールコンピュータでは、最初の特別遊技の開始から有利状態の終了までの特別遊技の連続回数を把握できる。一方、遊技機に併設されるデータ表示器では、ホールコンピュータから出力される所定の識別情報に基づいて生成される情報に基づいて、最初の特別遊技の開始から有利状態の終了までの特別遊技の連続回数を表示することが可能となる。

【４７５３】

さらに、付記Ｃ１に係る遊技機では、有利状態の終了後に、第２出力手段によって、少なくとも記憶手段に記憶されている保留された権利に対応する所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報が所定の識別情報とは異なる出力態様で所定期間継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータでは、当該特定の識別情報に基づいて、有利状態の終了時の保留に基づく所定の変動表示が実行されていることを把握できる。これにより、ホールコンピュータでは、所定の変動表示が、判定手段による判定結果が特別遊技状態に移行させるものである場合、特定の識別情報に基づいて、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できる。そのため、ホールコンピュータでは、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、所定の識別情報に基づいて把握される最初の特別遊技の開始からの特別遊技の連続回数に含めてカウントすることが可能になる。その結果、遊技機に併設されるデータ表示器では、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、特別遊技の連続回数に含めて表示することが可能となる。

【４７５４】

また、付記Ｃ１に係る遊技機では、特定の識別情報が、有利状態の終了時に記憶手段に記憶されている保留された権利に対応する所定の図柄の所定の変動表示のうちの最後に実行される所定の変動表示が停止された後に特定期間が経過するまで出力される。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、例えばノイズの発生などにより一時的に特定の識別情報を受信できなかったのか、特定の識別情報の出力が停止されたのかを区別して把握することができる。そのため、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、例えばノイズの発生などにより一時的に特定の識別情報を受信できない場合であっても、有利状態の終了後に記憶手段に記憶されている保留された権利に対応する所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを把握することができる。

【４７５５】

このように、付記Ｃ１に係る遊技機では、第１出力手段によって出力される所定の識別情報に基づいて所定の特別遊技状態及び有利状態であることを把握でき、第２出力手段によって出力される特定の識別情報に基づいて有利状態の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できることで、遊技機に併設されるデータ表示器では、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、特別遊技の連続回数に含めて表示することが可能となる。そのため、有利状態の終了時の保留を契機として所定の特別遊技状態に移行された場合、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数と、遊技者が認識する特別遊技の連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。その結果、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーションが低下することが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

【４７５６】

［付記Ｃ２］

前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の

図柄の変動表示よりも、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行する付記Ｃ１に記載の遊技機。
【４７５７】
付記Ｃ２に係る遊技機では、第１始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示よりも、第２始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。そのため、有利状態の終了時の第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合、有利状態の終了後も第２始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。その結果、特定の識別情報は、有利状態の終了時の第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合の有利状態の終了後に、有利状態での第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間に出力される。これにより、遊技機は、有利状態での第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間である特定の識別情報を、有利状態だけでなく、有利状態の終了後である所定の識別状態の出力の停止後に所定期間継続して出力することができる。そのため、当該遊技機では、有利状態での第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示する権利、即ち有利状態により得られた利益状態についても、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器に出力することができる。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、有利状態の終了後にも有利状態により得られた利益状態を把握することができるため、当該利益状態において開始される特別遊技を連荘回数に含めてカウントすることが容易となる。
【４７５８】
［付記Ｄ１］
所定の始動入球手段（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な所定の特別遊技（５Ｒ通常大当たり遊技、５Ｒ確変大当たり遊技又は１６Ｒ確変大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行するか否かを判定する判定手段（４１）と、
前記判定手段（４１）により前記特別遊技状態に移行するか否かの判定が実行される場合に、所定の図柄（第１特別図柄、第２特別図柄、飾り図柄）の変動表示を実行する変動表示手段（４１，５１）と、
前記変動表示手段（４１）により実行される前記所定の図柄の変動表示を実行する権利を保留する保留手段（４１，５１）と、
を備え、
前記所定の始動入球手段（３１４，３１５）は、第１始動入球手段（３１４）と、遊技球の入球が制限される不利状態（通常遊技状態）と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とが切り替えられる前記第１始動入球手段（３１４）とは異なる第２始動入球手段（３１５）と、を含み、
前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行し、
前記所定の特別遊技の終了後に、所定の条件が成立（大当たり遊技の開始、規定回数の特図遊技の実行）するまで前記有利状態が実行される遊技機であって、
前記所定の特別遊技状態及び前記有利状態において、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報（大当たり信号２の基本信号）を継続して出力する第１出力手段（４１）と、
前記有利状態の終了時に、前記第１出力手段（４１）による前記所定の識別情報の出力を停止する出力停止手段（４１）と、
前記有利状態の終了時の前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留数を記憶する記憶手段（４１）と、
前記有利状態の終了後に、少なくとも前記記憶手段（４１）に記憶されている保留された権利に対応する前記所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可

能な特定の識別情報（大当たり信号２の延長信号）を所定期間継続して出力する第２出力手段（４１）と、
前記所定の図柄（第１特別図柄、第２特別図柄、飾り図柄）が変動表示される場合に、当該変動表示の実行中に画像を表示する画像表示手段（３４１）と、
前記不利状態において前記画像表示手段（３４１）に所定の背景画像を表示する所定の背景演出を実行し、前記有利状態において前記画像表示手段（３４１）に前記所定の背景画像とは異なる特定の背景画像を表示する特定の背景演出を実行する演出実行手段（５１）と、
を備え、
前記第２出力手段（４１）は、前記第１出力手段（４１）による前記所定の識別情報（大当たり信号２の基本信号）の出力態様とは異なる出力態様で前記特定の識別情報（大当たり信号２の延長信号）を継続して出力することを特徴とする遊技機。
【４７５９】
付記Ｄ１に係る遊技機では、不利状態において画像表示手段に所定の背景画像を表示する所定の背景演出が実行され、有利状態において画像表示手段に所定の背景画像とは異なる特定の背景画像を表示する特定の背景演出が実行される。このように、不利状態において画像表示手段に所定の背景画像を表示する所定の背景演出が実行され、有利状態において画像表示手段に所定の背景画像とは異なる特定の背景画像を表示する特定の背景演出が実行されることで、遊技者は、画像表示手段に表示される背景画像に基づいて、視覚的に容易に、不利状態であるか有利状態であるかを判断することができる。
【４７６０】
［付記Ｄ２］
前記所定の条件は、前記有利状態から前記不利状態に移行させる第１の所定の条件と、前記有利状態から前記特別遊技状態に移行させる第２の所定の条件と、を含み、
前記演出実行手段（５１）は、前記第１の所定の条件の成立により前記有利状態から前記不利状態に移行された場合、前記不利状態に移行されてから規定の条件が成立するまで、前記所定の背景演出として、予め定められた初期背景演出を実行することを特徴とする付記Ｄ１に記載の遊技機。
【４７６１】
［付記Ｄ３］
前記規定の条件は、前記有利状態から前記不利状態に移行されてから、前記所定の図柄の変動表示が特定回数の実行されることを特徴とする付記Ｄ２に記載の遊技機。
【４７６２】
［付記Ｄ４］
前記規定の条件は、前記特定の背景演出の実行を終了するか否かの終了抽選に当選することであることを特徴とする付記Ｄ２又は付記Ｄ３に記載の遊技機。
【４７６３】
付記Ｄ２から付記Ｄ４に係る遊技機では、有利状態から不利状態に移行されてから規定の条件が成立するまで、所定の背景演出として予め定められた初期背景演出が実行される。このように、有利状態から不利状態に移行されてから規定の条件が成立するまで、所定の背景演出として予め定められた初期背景演出が実行されることで、遊技者は、有利状態から不利状態に移行されたことを視覚的に容易に把握することができる。
【４７６４】
［付記Ｄ５］
前記特定の背景演出は、前記有利状態から前記不利状態に移行されてから、前記規定の条件が成立するまでの間でのみ実行される固有の背景演出であることを特徴とする付記Ｄ２から付記Ｄ４のいずれかに記載の遊技機。
【４７６５】
付記Ｄ５に係る遊技機では、特定の背景演出が、有利状態から不利状態に移行されてから、規定の条件が成立するまでの間でのみ実行される固有の背景演出である。このように

、特定の背景演出が、有利状態から不利状態に移行されてから、規定の条件が成立するまでの間でのみ実行される固有の背景演出であることで、遊技者にとって好ましくない不利状態に移行されことによって遊技者の遊技に対する興味の低下しうる状況であっても、固有の背景演出を遊技者に視認させることによって遊技に対する興味の低下が防止される。

【４７６６】

［付記Ｄ６］

前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行する付記Ｄ１から付記Ｄ５のいずれかに記載の遊技機。

【４７６７】

付記Ｄ６に係る遊技機では、第１始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示よりも、第２始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。そのため、有利状態の終了時の第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合、有利状態の終了後も第２始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。その結果、特定の識別情報は、有利状態の終了時の第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合の有利状態の終了後に、有利状態での第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間に出力される。これにより、遊技機は、有利状態での第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間である特定の識別情報を、有利状態だけでなく、有利状態の終了後である所定の識別状態の出力の停止後に所定期間継続して出力することができる。そのため、当該遊技機では、有利状態での第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示する権利、即ち有利状態により得られた利益状態についても、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器に出力することができる。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、有利状態の終了後にも有利状態により得られた利益状態を把握することができるため、当該利益状態において開始される特別遊技を連荘回数に含めてカウントすることが容易となる。

【４７６８】

［付記Ｅ１］

所定の始動入球手段（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な所定の特別遊技（５Ｒ通常大当たり遊技、５Ｒ確変大当たり遊技又は１６Ｒ確変大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行するか否かを判定する判定手段（４１）と、

前記判定手段（４１）により前記特別遊技状態に移行するか否かの判定が実行される場合に、所定の図柄（第１特別図柄、第２特別図柄、飾り図柄）の変動表示を実行する変動表示手段（４１，５１）と、

前記変動表示手段（４１，５１）により実行される前記所定の図柄の変動表示を実行する権利を保留する保留手段（４１，５１）と、

を備え、

前記所定の始動入球手段（３１４，３１５）は、第１始動入球手段（３１４）と、遊技球の入球が制限される不利状態（通常遊技状態）と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とが切り替えられる前記第１始動入球手段（３１４）とは異なる第２始動入球手段（３１５）と、を含み、

前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行し、

前記所定の特別遊技の終了後に、所定の条件が成立（大当たり遊技の開始、規定回数の特図遊技の実行）するまで前記有利状態が実行される遊技機であって、

前記所定の特別遊技状態及び前記有利状態において、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報（大当たり信号２の基本信号）を継続して出力する第１出力手段（４１）と、
前記有利状態の終了時に、前記第１出力手段（４１）による前記所定の識別情報の出力を停止する出力停止手段（４１）と、
前記有利状態の終了時の前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留数を記憶する記憶手段（４１）と、
前記有利状態の終了後に、少なくとも前記記憶手段（４１）に記憶されている保留された権利に対応する前記所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報（大当たり信号２の延長信号）を所定期間継続して出力する第２出力手段（４１）と、
前記所定の特別遊技状態において、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報（大当たり信号２の基本信号）及び前記特定の識別情報（大当たり信号２の延長信号）とは異なる第３の識別情報（大当たり信号１）を継続して出力する第３出力手段（４１）と、
を備え、
前記第２出力手段（４１）は、前記第１出力手段（４１）による前記所定の識別情報（大当たり信号２の基本信号）の出力態様とは異なる出力態様で前記特定の識別情報（大当たり信号２の延長信号）を継続して出力することを特徴とする遊技機。

【４７６９】

付記Ｅ１に係る遊技機では、所定の特別遊技状態及び有利状態であることを識別可能な所定の識別情報に加えて、所定の特別遊技状態であることを識別可能な第３の識別情報が出力される。このように、所定の特別遊技状態であることを識別可能な第３の識別情報が出力されることで、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、第３の識別情報に基づいて、所定の特別遊技状態であることを把握できる。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、所定の特別遊技状態への移行回数（特別遊技の実行回数）を把握できると共に、データ表示器などに所定の特別遊技状態への移行回数（特別遊技の実行回数）を表示させることができる。

【４７７０】

また、付記Ｅ１に係る遊技機では、第３の識別情報の受信時に所定の識別情報を受信しているか否かによって、有利状態からの所定の特別遊技状態への移行か、不利状態からの所定の特別遊技状態への移行かを判断できる。具体的には、第３の識別情報の受信時に所定の識別情報を受信している場合には、有利状態からの所定の特別遊技状態への移行であると判断でき、第３の識別情報の受信時に所定の識別情報を受信していない場合には、不利状態からの所定の特別遊技状態への移行かを判断できる。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、有利状態から移行された特別遊技状態の回数を、所定の特別遊技状態への連続移行回数（特別遊技の連続実行回数）を把握できると共に、データ表示器などに所定の特別遊技状態への連続移行回数（特別遊技の連続実行回数）を表示させることができる。

【４７７１】

［付記Ｅ２］

前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行する付記Ｅ１に記載の遊技機。

【４７７２】

付記Ｅ２に係る遊技機では、第１始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示よりも、第２始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。そのため、有利状態の終了時の第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合、有利状態の終了後も第２始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。その結果、特定の識別情報は、有利状態の終了時の第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行

する権利の保留がある場合の有利状態の終了後に、有利状態での第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間に出力される。これにより、遊技機は、有利状態での第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間である特定の識別情報を、有利状態だけでなく、有利状態の終了後である所定の識別状態の出力の停止後に所定期間継続して出力することができる。そのため、当該遊技機では、有利状態での第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示する権利、即ち有利状態により得られた利益状態についても、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器に出力することができる。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、有利状態の終了後にも有利状態により得られた利益状態を把握することができるため、当該利益状態において開始される特別遊技を連荘回数に含めてカウントすることが容易となる。

【４７７３】

［付記Ａ１］

所定の始動入球手段（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）を発生させるか否かの判定（大当たり抽選）を実行する判定手段（４１）と、

前記判定手段（４１）により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段（４１）と、

前記遊技回動作実行手段（４１）により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段（４１）と、

を備え、

前記所定の始動入球手段（３１４，３１５）は、第１始動入球手段（３１４）と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第１始動入球手段（３１４）とは異なる第２始動入球手段（３１５）と、を含み、

前記所定の図柄は、前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として変動表示される第１図柄（第１特別図柄）と、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として変動表示される第２図柄（第２特別図柄）と、を含み、

前記遊技回動作は、前記第１図柄（第１特別図柄）が変動表示される第１遊技回動作（第１特図遊技）と、前記第２図柄（第２特別図柄）が変動表示される第２遊技回動作（第２特図遊技）と、を含み、

前記保留手段（４１）による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第１遊技回動作を実行する権利の保留である第１保留（第１特図保留）と、前記第２遊技回動作を実行する権利の保留である第２保留（第２特図保留）と、を含む遊技機であって、

所定の遊技状態（ＲＵＳＨ演出などの継続演出を実行可能な状態、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の基づく第２特図遊技を実行可能な状態）における前記第２保留の数（第２特図保留数Ｍ）に対応した計数を可能な第１計数手段（第２特図保留数記憶エリアＮＡＢ、第２特図保留数記憶エリア対応領域）に第１数値情報を設定する第１数値情報設定手段（４１，５１）と、

減算条件の成立（第２特図遊技の開始）により前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報を減算する減算手段（４１，５１）と、

前記所定の遊技状態での前記第２図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出（ＲＵＳＨ演出、一発告知演出、バトル演出）を実行する演出表示手段（５１）と、

特定遊技を実行可能な特定遊技状態（ｃ時短遊技状態）を発生可能な特定条件（時短図柄停止外れ）が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第２計数手段（ｃ時短回数カウンタ）に前記第１数値情報とは異なる第２数値情報（ｃ時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数）を設定する第２数値情報設定手段（４１，５１）と、

更新条件の成立（特図遊技の開始）により前記第２計数手段に設定された前記第２数値情報を更新する更新手段（４１，５１）と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値（例えば０）になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段（４１，５１）と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第２計数手段に特定数値情報（ｃ時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を設定するが設定された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示（ｃ時短遊技状態での残りのｃ時短遊技回数表示（演出））を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第２計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段（５１）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【４７７４】

付記Ａ１に係る遊技機では、特定演出を実行中の第２遊技回動作の実行中において特定条件が成立した場合であっても、特定対応表示が開始されない。また、本発明では、特定演出を実行中の第２遊技回動作の実行中において更新条件が成立した場合であっても、更新後の特定対応表示が開始されない。このように、特定演出を実行中の第２遊技回動作の実行中において特定条件又は更新条件が成立した場合、特定対応表示が開始されないことで、特定演出を実行中の第２遊技回動作の実行中において特定条件又は更新条件が成立した場合であっても、特定対応表示によって特定演出が途中で終了されることが防止されるため、特定演出が途中で終了されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４７７５】

一方、付記Ａ１に係る遊技機では、特定演出の終了に基づいて、特定演出の終了の時点での第２計数手段の第２数値情報に対応した特定対応表示が開始される。このように、特定演出の終了の時点での第２計数手段の第２数値情報に対応した特定対応表示が開始されることで、特定演出を途中で終了させることなく特定対応表示を開始させることができるため、特定対応表示が開始されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４７７６】

［付記Ｂ１］

所定の始動入球手段（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）を発生させるか否かの判定（大当たり抽選）を実行する判定手段（４１）と、

前記判定手段（４１）により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段（４１）と、

前記遊技回動作実行手段（４１）により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段（４１）と、

を備え、

前記所定の始動入球手段（３１４，３１５）は、第１始動入球手段（３１４）と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第１始動入球手段（３１４）とは異なる第２始動入球手段（３１５）と、を含み、

前記所定の図柄は、前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として変動表示される第１図柄（第１特別図柄）と、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として変動表示される第２図柄（第２特別図柄）と、を含み、

前記遊技回動作は、前記第１図柄（第１特別図柄）が変動表示される第１遊技回動作（第１特図遊技）と、前記第２図柄（第２特別図柄）が変動表示される第２遊技回動作（第２特図遊技）と、を含み、

前記保留手段（４１）による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第１遊技回動作を実行する権利の保留である第１保留（第１特図保留）と、前記第２遊技回動作を実行する権利の保留である第２保留（第２特図保留）と、を含む遊技機であって、
所定の遊技状態（ＲＵＳＨ演出などの継続演出を実行可能な状態、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の基づく第２特図遊技を実行可能な状態）における前記第２保留の数（第２特図保留数Ｍ）に対応した計数を可能な第１計数手段（第２特図保留数記憶エリアＮＡＢ、第２特図保留数記憶エリア対応領域）に第１数値情報を設定する第１数値情報設定手段（４１，５１）と、
減算条件の成立（第２特図遊技の開始）により前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報を減算する減算手段（４１，５１）と、
前記所定の遊技状態での前記第２図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出（ＲＵＳＨ演出、一発告知演出、バトル演出）を実行する演出表示手段（５１）と、
特定遊技を実行可能な特定遊技状態（ｃ時短遊技状態）を発生可能な特定条件（時短図柄停止外れ）が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第２計数手段（ｃ時短回数カウンタ）に前記第１数値情報とは異なる第２数値情報（ｃ時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数）を設定する第２数値情報設定手段（４１，５１）と、
更新条件の成立（特図遊技の開始）により前記第２計数手段に設定された前記第２数値情報を更新する更新手段（４１，５１）と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値（例えば０）になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段（４１，５１）と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第２計数手段に特定数値情報（ｃ時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を設定するが設定された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示（ｃ時短遊技状態での残りのｃ時短遊技回数表示（演出））を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第２計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段（５１）と、
前記特定演出を終了する場合に、前記特定演出の終了後の遊技状態を明示又は示唆する演出（分岐演出、左打表示など）を実行する手段（５１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【４７７７】

付記Ｂ１に係る遊技機では、特定演出を終了する場合に、特定演出の終了後の遊技状態を明示又は示唆する演出が実行される。このように、特定演出を終了する場合に、特定演出の終了後の遊技状態を明示又は示唆する演出が実行されることで、当該演出に基づいて、遊技者は、特定演出の終了後の遊技状態を把握することが可能になる。これにより、遊技者は、特定演出の終了によって遊技者に有利な状態の終了が明示又は示唆されることで遊技者の遊技に対する興味が低下する状況においても、どのような演出が実行されるか否か、即ち特定演出の終了後の遊技状態が遊技者に有利なものであることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができる。

【４７７８】

［付記Ｂ２］

前記特定演出の終了後の遊技状態を明示又は示唆する演出は、遊技盤（３１）における遊技球の打ち出し領域を明示又は示唆する演出を含むことを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【４７７９】

付記Ｂ２に係る遊技機では、特定演出の終了後の遊技状態を明示又は示唆する演出が、

遊技盤における遊技球の打ち出し領域を明示又は示唆する演出を含む。このように、特定演出の終了後の遊技状態を明示又は示唆する演出が、遊技盤における遊技球の打ち出し領域を明示又は示唆する演出を含むことで、遊技者は、当該演出に基づいて、特定演出の終了後での遊技盤における遊技球の打ち出し領域を把握することができる。これにより、遊技者は、特定演出の終了後に適切な遊技球の打ち出しを行うことができるため、不適切な遊技球の打ち出しによる不要な遊技球の損失（いわゆる無駄打ち）が防止され、遊技者の利益を適切に確保することが可能になる。

【４７８０】

［付記Ｃ１］

所定の始動入球手段（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）を発生させるか否かの判定（大当たり抽選）を実行する判定手段（４１）と、

前記判定手段（４１）により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段（４１）と、

前記遊技回動作実行手段（４１）により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段（４１）と、

を備え、

前記所定の始動入球手段（３１４，３１５）は、第１始動入球手段（３１４）と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第１始動入球手段（３１４）とは異なる第２始動入球手段（３１５）と、を含み、

前記所定の図柄は、前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として変動表示される第１図柄（第１特別図柄）と、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として変動表示される第２図柄（第２特別図柄）と、を含み、

前記遊技回動作は、前記第１図柄（第１特別図柄）が変動表示される第１遊技回動作（第１特図遊技）と、前記第２図柄（第２特別図柄）が変動表示される第２遊技回動作（第２特図遊技）と、を含み、

前記保留手段（４１）による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第１遊技回動作を実行する権利の保留である第１保留（第１特図保留）と、前記第２遊技回動作を実行する権利の保留である第２保留（第２特図保留）と、を含む遊技機であって、

所定の遊技状態（ＲＵＳＨ演出などの継続演出を実行可能な状態、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の基づく第２特図遊技を実行可能な状態）における前記第２保留の数（第２特図保留数Ｍ）に対応した計数を可能な第１計数手段（第２特図保留数記憶エリアＮＡＢ、第２特図保留数記憶エリア対応領域）に第１数値情報を設定する第１数値情報設定手段（４１，５１）と、

減算条件の成立（第２特図遊技の開始）により前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報を減算する減算手段（４１，５１）と、

前記所定の遊技状態での前記第２図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出（ＲＵＳＨ演出、一発告知演出、バトル演出）を実行する演出表示手段（５１）と、

特定遊技を実行可能な特定遊技状態（ｃ時短遊技状態）を発生可能な特定条件（時短図柄停止外れ）が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第２計数手段（ｃ時短回数カウンタ）に前記第１数値情報とは異なる第２数値情報（ｃ時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数）を設定する第２数値情報設定手段（４１，５１）と、

更新条件の成立（特図遊技の開始）により前記第２計数手段に設定された前記第２数値情報を更新する更新手段（４１，５１）と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値（例えば０）になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特

定演出を継続して実行する手段（４１，５１）と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第２計数手段に特定数値情報（ｃ時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を設定するが設定された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示（ｃ時短遊技状態での残りのｃ時短遊技回数表示（演出））を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第２計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段（５１）と、
を備え、
前記特定演出の実行中に前記特定条件が成立する場合、及び前記特定演出の実行中に前記特定条件が成立しない場合のいずれにおいても、前記特定演出の終了後の遊技方法（奨励される遊技球の打ち出し）が同じであることを特徴とする遊技機。

【４７８１】
付記Ｃ１に係る遊技機では、特定演出の実行中に特定条件が成立する場合、及び特定演出の実行中に特定条件が成立しない場合のいずれにおいても、特定演出の終了後の遊技方法が同じである。このように、特定演出の実行中に特定条件が成立する場合、及び特定演出の実行中に特定条件が成立しない場合のいずれにおいても、特定演出の終了後の遊技方法が同じであることで、遊技者は、特定演出の実行中に特定条件が成立するか否かにかかわらず、同一の遊技方法で遊技を進行することができる。これにより、特定演出の終了後の遊技方法が複雑化することが防止され、遊技者に不利益を与えることが防止される。

【４７８２】
［付記Ｃ２］
前記遊技方法は、遊技者にとって有利となる遊技盤に対する遊技球の打ち出し方法に関するものであることを特徴とする付記Ｃ１に記載の遊技機。

【４７８３】
付記Ｃ２に係る遊技機では、遊技者にとって有利となる遊技盤に対する遊技球の打ち出し方法に関するものである。このように、遊技者にとって有利となる遊技盤に対する遊技球の打ち出し方法に関するものであることで、特定演出の実行中に特定条件が成立するか否かにかかわらず、特定演出の終了後に遊技者に有利となる遊技球の打ち出し方法が画一化される。これにより、特定演出の終了後において、遊技者に有利となる遊技球の打ち出し方法が複雑化することが防止され、遊技者に不利益を与えることが防止される。

【４７８４】
［付記Ｃ３］
前記遊技方法は、前記第１始動入球手段（３１４）に遊技球を入球させることが奨励される第１遊技方法と、前記第２始動入球手段（３１５）に遊技球を入球させることが奨励される第２遊技方法と、を含み、
前記特定演出の終了後の遊技方法は、前記第１遊技方法であることを特徴とする付記Ｃ２に記載の遊技機。

【４７８５】
付記Ｃ３に係る遊技機では、遊技方法が、第１始動入球手段に遊技球を入球させることが奨励される第１遊技方法と、第２始動入球手段に遊技球を入球させることが奨励される第２遊技方法と、を含み、特定演出の終了後の遊技方法が第１遊技方法である。このように、遊技方法が、第１始動入球手段に遊技球を入球させることが奨励される第１遊技方法と、第２始動入球手段に遊技球を入球させることが奨励される第２遊技方法と、を含み、特定演出の終了後の遊技方法が第１遊技方法であることで、特定演出の実行中に特定条件が成立するか否かにかかわらず、特定演出の終了後に、第１始動入球手段に遊技球を入球させることが奨励される第１遊技方法を実践すればよい。これにより、特定演出の終了後において、遊技者に有利となる遊技球の打ち出し方法が簡易化され、遊技者に不利益を与えることが防止される。

【４７８６】
［付記Ｄ１］
所定の始動入球手段（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）を発生させるか否かの判定（大当たり抽選）を実行する判定手段（４１）と、
前記判定手段（４１）により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段（４１）と、
前記遊技回動作実行手段（４１）により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段（４１）と、
を備え、
前記所定の始動入球手段（３１４，３１５）は、第１始動入球手段（３１４）と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第１始動入球手段（３１４）とは異なる第２始動入球手段（３１５）と、を含み、
前記所定の図柄は、前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として変動表示される第１図柄（第１特別図柄）と、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として変動表示される第２図柄（第２特別図柄）と、を含み、
前記遊技回動作は、前記第１図柄（第１特別図柄）が変動表示される第１遊技回動作（第１特図遊技）と、前記第２図柄（第２特別図柄）が変動表示される第２遊技回動作（第２特図遊技）と、を含み、
前記保留手段（４１）による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第１遊技回動作を実行する権利の保留である第１保留（第１特図保留）と、前記第２遊技回動作を実行する権利の保留である第２保留（第２特図保留）と、を含む遊技機であって、
所定の遊技状態（ＲＵＳＨ演出などの継続演出を実行可能な状態、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の基づく第２特図遊技を実行可能な状態）における前記第２保留の数（第２特図保留数Ｍ）に対応した計数を可能な第１計数手段（第２特図保留数記憶エリアＮＡＢ、第２特図保留数記憶エリア対応領域）に第１数値情報を設定する第１数値情報設定手段（４１，５１）と、
減算条件の成立（第２特図遊技の開始）により前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報を減算する減算手段（４１，５１）と、
前記所定の遊技状態での前記第２図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出（ＲＵＳＨ演出、一発告知演出、バトル演出）を実行する演出表示手段（５１）と、
特定遊技を実行可能な特定遊技状態（ｃ時短遊技状態）を発生可能な特定条件（時短図柄停止外れ）が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第２計数手段（ｃ時短回数カウンタ）に前記第１数値情報とは異なる第２数値情報（ｃ時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数）を設定する第２数値情報設定手段（４１，５１）と、
更新条件の成立（特図遊技の開始）により前記第２計数手段に設定された前記第２数値情報を更新する更新手段（４１，５１）と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値（例えば０）になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段（４１，５１）と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第２計数手段に特定数値情報（ｃ時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を設定するが設定された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示（ｃ時短遊技状態での残りのｃ時短遊技回数表示（演出））を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第２計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応

した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段（５１）と、
を備え、
前記特定対応表示は、前記特定演出の実行中に実行された前記第２遊技回動作のうちの前記特定条件が成立した前記第２遊技回動作を識別可能な表示であることを特徴とする遊技機。
【４７８７】
付記Ｄ１に係る遊技機では、特定対応表示が、特定演出の実行中に実行された第２遊技回動作のうちの特定条件が成立した第２遊技回動作を識別可能な表示である。このように、特定対応表示が、特定演出の実行中に実行された第２遊技回動作のうちの特定条件が成立した第２遊技回動作を識別可能な表示であることで、遊技者は、特定演出の実行中に実行された第２遊技回動作のうちの、どの第２遊技回動作において特定条件が成立したか否かを判断することができる。これにより、遊技者は、特定演出の終了後に特定対応表示が表示された場合に、特定演出の実行中のどの第２遊技回動作において特定条件が成立したか否かを推測して特定演出が終了した後の遊技を楽しむことができる。
【４７８８】
［付記Ｅ１］
所定の始動入球手段（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）を発生させるか否かの判定（大当たり抽選）を実行する判定手段（４１）と、
前記判定手段（４１）により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段（４１）と、
前記遊技回動作実行手段（４１）により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段（４１）と、
を備え、
前記所定の始動入球手段（３１４，３１５）は、第１始動入球手段（３１４）と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第１始動入球手段（３１４）とは異なる第２始動入球手段（３１５）と、を含み、
前記所定の図柄は、前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として変動表示される第１図柄（第１特別図柄）と、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として変動表示される第２図柄（第２特別図柄）と、を含み、
前記遊技回動作は、前記第１図柄（第１特別図柄）が変動表示される第１遊技回動作（第１特図遊技）と、前記第２図柄（第２特別図柄）が変動表示される第２遊技回動作（第２特図遊技）と、を含み、
前記保留手段（４１）による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第１遊技回動作を実行する権利の保留である第１保留（第１特図保留）と、前記第２遊技回動作を実行する権利の保留である第２保留（第２特図保留）と、を含む遊技機であって、
所定の遊技状態（ＲＵＳＨ演出などの継続演出を実行可能な状態、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の基づく第２特図遊技を実行可能な状態）における前記第２保留の数（第２特図保留数Ｍ）に対応した計数を可能な第１計数手段（第２特図保留数記憶エリアＮＡＢ、第２特図保留数記憶エリア対応領域）に第１数値情報を設定する第１数値情報設定手段（４１，５１）と、
減算条件の成立（第２特図遊技の開始）により前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報を減算する減算手段（４１，５１）と、
前記所定の遊技状態での前記第２図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出（ＲＵＳＨ演出、一発告知演出、バトル演出）を実行する演出表示手段（５１）と、
特定遊技を実行可能な特定遊技状態（ｃ時短遊技状態）を発生可能な特定条件（時短図柄停止外れ）が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第２計数手段（ｃ

時短回数カウンタ）に前記第１数値情報とは異なる第２数値情報（ｃ時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数）を設定する第２数値情報設定手段（４１，５１）と、
更新条件の成立（特図遊技の開始）により前記第２計数手段に設定された前記第２数値情報を更新する更新手段（４１，５１）と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値（例えば０）になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段（４１，５１）と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第２計数手段に特定数値情報（ｃ時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を設定するが設定された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示（ｃ時短遊技状態での残りのｃ時短遊技回数表示（演出））を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第２計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段（５１）と、
前記特定演出が終了した場合に、前記特定演出の実行中に前記特定条件が成立していた場合と、前記特定演出の実行中に前記特定条件が成立していなかった場合とで異なる演出を実行し得る手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【４７８９】
付記Ｅ１に係る遊技機では、特定演出が終了した場合に、特定演出の実行中に特定条件が成立していた場合と、特定演出の実行中に特定条件が成立していなかった場合とで異なる演出が実行される。このように、特定演出が終了した場合に、特定演出の実行中に特定条件が成立していた場合と、特定演出の実行中に特定条件が成立していなかった場合とで異なる演出が実行されることで、遊技者は、特定演出が終了した場合に実行される演出に基づいて、特定演出の実行中における特定条件の成立の有無を把握することができる。これにより、遊技者は、特定演出が終了した場合に、特定対応表示が表示される特定条件が成立したことを把握可能な演出が実行されることを期待しつつ、遊技の進行を楽しむことができる。

【４７９０】
［付記Ｅ２］
前記特定演出が終了した場合に実行され得る演出は、前記特定演出が終了した時点での利益状態を明示又は示唆する演出を含むことを特徴とする付記Ｅ１に記載の遊技機。

【４７９１】
付記Ｅ２に係る遊技機では、特定演出が終了した場合に実行され得る演出が、特定演出が終了した時点での利益状態を明示又は示唆する演出を含む。このように、特定演出が終了した場合に実行され得る演出が、特定演出が終了した時点での利益状態を明示又は示唆する演出を含むことで、当該演出に基づいて、遊技者は、特定演出の終了後の利益状態を把握することが可能になる。その結果、特定演出の終了によって遊技者に有利な状態の終了が明示又は示唆されることで遊技者の遊技に対する興味が低下する状況においても、どのような演出が実行されるか否かを楽しみにしつつ、即ち特定演出の終了後の利益状態が遊技者に有利な状態であることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができる。

【４７９２】
［付記Ｆ１］
所定の始動入球手段（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）を発生させるか否かの判定（大当たり抽選）を実行する判定手段（４１）と、
前記判定手段（４１）により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行される

ことを契機として所定の図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段（４１）と、
前記遊技回動作実行手段（４１）により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段（４１）と、
を備え、
前記所定の始動入球手段（３１４，３１５）は、第１始動入球手段（３１４）と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第１始動入球手段（３１４）とは異なる第２始動入球手段（３１５）と、を含み、
前記所定の図柄は、前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として変動表示される第１図柄（第１特別図柄）と、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として変動表示される第２図柄（第２特別図柄）と、を含み、
前記遊技回動作は、前記第１図柄（第１特別図柄）が変動表示される第１遊技回動作（第１特図遊技）と、前記第２図柄（第２特別図柄）が変動表示される第２遊技回動作（第２特図遊技）と、を含み、
前記保留手段（４１）による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第１遊技回動作を実行する権利の保留である第１保留（第１特図保留）と、前記第２遊技回動作を実行する権利の保留である第２保留（第２特図保留）と、を含む遊技機であって、
所定の遊技状態（ＲＵＳＨ演出などの継続演出を実行可能な状態、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の基づく第２特図遊技を実行可能な状態）における前記第２保留の数（第２特図保留数Ｍ）に対応した計数を可能な第１計数手段（第２特図保留数記憶エリアＮＡＢ、第２特図保留数記憶エリア対応領域）に第１数値情報を設定する第１数値情報設定手段（４１，５１）と、
減算条件の成立（第２特図遊技の開始）により前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報を減算する減算手段（４１，５１）と、
前記所定の遊技状態での前記第２図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出（ＲＵＳＨ演出、一発告知演出、バトル演出）を実行する演出表示手段（５１）と、
特定遊技を実行可能な特定遊技状態（ｃ時短遊技状態）を発生可能な特定条件（時短図柄停止外れ）が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第２計数手段（ｃ時短回数カウンタ）に前記第１数値情報とは異なる第２数値情報（ｃ時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数）を設定する第２数値情報設定手段（４１，５１）と、
更新条件の成立（特図遊技の開始）により前記第２計数手段に設定された前記第２数値情報を更新する更新手段（４１，５１）と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値（例えば０）になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段（４１，５１）と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第２計数手段に特定数値情報（ｃ時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を設定するが設定された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示（ｃ時短遊技状態での残りのｃ時短遊技回数表示（演出））を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第２計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段（５１）と、
を備え、
前記所定の遊技状態は、前記特別遊技状態（大当たり遊技状態）を発生させ易い状態（ｃ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づいて第２特図遊技が実行される状態）であることを特徴とする遊技機。

【４７９３】
付記Ｆ１に係る遊技機では、所定の遊技状態が、特別遊技状態を発生させ易い状態である。ここで、所定の遊技状態では、特定条件が成立する場合であっても、第１数値情報が特定値になるまで特定演出が継続して実行される。そのため、所定の遊技状態が、特別遊技状態を発生させ易い状態であることで、特定演出が継続して実行される間は特別遊技状態を発生させ易い状態であることを遊技者に認識させることが可能になる。これにより、遊技者は、特別遊技状態を発生させ易い状態であるか否かを特定演出が継続するか否かに着目することで把握できるため、遊技の興趣が向上される。
【４７９４】
［付記Ｇ１］
所定の始動入球手段（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）を発生させるか否かの判定（大当たり抽選）を実行する判定手段（４１）と、
前記判定手段（４１）により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段（４１）と、
前記遊技回動作実行手段（４１）により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段（４１）と、
を備え、
前記所定の始動入球手段（３１４，３１５）は、第１始動入球手段（３１４）と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第１始動入球手段（３１４）とは異なる第２始動入球手段（３１５）と、を含み、
前記所定の図柄は、前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として変動表示される第１図柄（第１特別図柄）と、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として変動表示される第２図柄（第２特別図柄）と、を含み、
前記遊技回動作は、前記第１図柄（第１特別図柄）が変動表示される第１遊技回動作（第１特図遊技）と、前記第２図柄（第２特別図柄）が変動表示される第２遊技回動作（第２特図遊技）と、を含み、
前記保留手段（４１）による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第１遊技回動作を実行する権利の保留である第１保留（第１特図保留）と、前記第２遊技回動作を実行する権利の保留である第２保留（第２特図保留）と、を含む遊技機であって、
所定の遊技状態（ＲＵＳＨ演出などの継続演出を実行可能な状態、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の基づく第２特図遊技を実行可能な状態）における前記第２保留の数（第２特図保留数Ｍ）に対応した計数を可能な第１計数手段（第２特図保留数記憶エリアＮＡＢ、第２特図保留数記憶エリア対応領域）に第１数値情報を設定する第１数値情報設定手段（４１，５１）と、
減算条件の成立（第２特図遊技の開始）により前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報を減算する減算手段（４１，５１）と、
前記所定の遊技状態での前記第２図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出（ＲＵＳＨ演出、一発告知演出、バトル演出）を実行する演出表示手段（５１）と、
特定遊技を実行可能な特定遊技状態（ｃ時短遊技状態）を発生可能な特定条件（時短図柄停止外れ）が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第２計数手段（ｃ時短回数カウンタ）に前記第１数値情報とは異なる第２数値情報（ｃ時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数）を設定する第２数値情報設定手段（４１，５１）と、
更新条件の成立（特図遊技の開始）により前記第２計数手段に設定された前記第２数値情報を更新する更新手段（４１，５１）と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって

減算されることによって特定値（例えば０）になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段（４１，５１）と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第２計数手段に特定数値情報（ｃ時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を設定するが設定された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示（ｃ時短遊技状態での残りのｃ時短遊技回数表示（演出））を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第２計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段（５１）と、
を備え、
前記特定演出は、前記特別遊技状態（大当たり遊技状態）を発生させ易い状態（ｃ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づいて第２特図遊技が実行される状態）であることを明示又は示唆する演出であることを特徴とする遊技機。
【４７９５】
付記Ｇ１に係る遊技機では、特定演出が、特別遊技状態を発生させ易い状態であることを明示又は示唆する演出である。このように、特定演出が、特別遊技状態を発生させ易い状態であることを明示又は示唆する演出であることで、遊技者は、特定演出が実行されている間は特別遊技状態を発生させ易い状態であることを把握することが可能になる。これにより、遊技者は、特別遊技状態を発生させ易い状態であるか否かを特定演出が継続するか否かに着目することで把握できるため、遊技の興趣が向上される。
【４７９６】
［付記Ｈ１］
所定の始動入球手段（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）を発生させるか否かの判定（大当たり抽選）を実行する判定手段（４１）と、
前記判定手段（４１）により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段（４１）と、
前記遊技回動作実行手段（４１）により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段（４１）と、
を備え、
前記所定の始動入球手段（３１４，３１５）は、第１始動入球手段（３１４）と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第１始動入球手段（３１４）とは異なる第２始動入球手段（３１５）と、を含み、
前記所定の図柄は、前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として変動表示される第１図柄（第１特別図柄）と、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として変動表示される第２図柄（第２特別図柄）と、を含み、
前記遊技回動作は、前記第１図柄（第１特別図柄）が変動表示される第１遊技回動作（第１特図遊技）と、前記第２図柄（第２特別図柄）が変動表示される第２遊技回動作（第２特図遊技）と、を含み、
前記保留手段（４１）による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第１遊技回動作を実行する権利の保留である第１保留（第１特図保留）と、前記第２遊技回動作を実行する権利の保留である第２保留（第２特図保留）と、を含む遊技機であって、
所定の遊技状態（ＲＵＳＨ演出などの継続演出を実行可能な状態、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の基づく第２特図遊技を実行可能な状態）における前記第２保留の数（第２特図保留数Ｍ）に対応した計数を可能な第１計数手段（第２特図保留数記憶エリアＮＡＢ、第２特図保留数記憶エリア対応領域）に第１数値情報を設定する第１数値情報設定手段（４１，５１）と、

減算条件の成立（第２特図遊技の開始）により前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報を減算する減算手段（４１，５１）と、
前記所定の遊技状態での前記第２図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出（ＲＵＳＨ演出、一発告知演出、バトル演出）を実行する演出表示手段（５１）と、
特定遊技を実行可能な特定遊技状態（ｃ時短遊技状態）を発生可能な特定条件（時短図柄停止外れ）が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第２計数手段（ｃ時短回数カウンタ）に前記第１数値情報とは異なる第２数値情報（ｃ時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数）を設定する第２数値情報設定手段（４１，５１）と、
更新条件の成立（特図遊技の開始）により前記第２計数手段に設定された前記第２数値情報を更新する更新手段（４１，５１）と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値（例えば０）になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段（４１，５１）と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第２計数手段に特定数値情報（ｃ時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を設定するが設定された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示（ｃ時短遊技状態での残りのｃ時短遊技回数表示（演出））を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第２計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段（５１）と、
前記所定の遊技状態（ｃ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づいて第２特図遊技が実行される状態）において、前記第２保留（第２特図保留）の数を認識可能な画像（第２特図保留画像）を表示する手段と、
前記所定の遊技状態の終了後に移行され得る特定の遊技状態において、前記第１保留（第１特図保留）の数を認識可能な画像（第１特図保留画像）を表示する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【４７９７】
付記Ｈ１に係る遊技機では、所定の遊技状態において、第２保留の数を認識可能な画像が表示され、所定の遊技状態の終了後に移行され得る特定の遊技状態において、第１保留の数を認識可能な画像が表示される。このように、所定の遊技状態において第２保留の数を認識可能な画像が表示されることで、第２始動入球手段に遊技球を入球させて第２遊技回を実行させることが好ましいことを遊技者に把握させることが可能になる一方、所定の遊技状態の終了後に移行され得る特定の遊技状態において第１保留の数を認識可能な画像が表示されることで、第１始動入球手段に遊技球を入球させて第１遊技回を実行させることが好ましいことを遊技者に把握させることが可能になる。そのため、所定の遊技状態から特定の遊技状態に移行される場合、第２始動入球手段に遊技球を入球させることが好ましい状態から、第１始動入球手段に遊技球を入球させることが好ましい状態に移行されたことを保留の数の表示種別に基づいて遊技者に把握させることが可能になる。これにより、遊技者は、保留の数の表示種別に基づいて、自身に有利な遊技球の打ち出し方法が、第１始動入球手段に遊技球を入球させ易い打ち出し方法か、第２始動入球手段に遊技球を入球させ易い打ち出し方法かを把握することが可能になる。その結果、遊技者は、保留の数の表示種別に着目することで、自身に不利とならないように遊技の進行を楽しむことができる。

【４７９８】
［付記Ｉ１］
所定の始動入球手段（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）を発生させるか否かの判定（大当たり抽選）を実行す

る判定手段（４１）と、
前記判定手段（４１）により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段（４１）と、
前記遊技回動作実行手段（４１）により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段（４１）と、
を備え、
前記所定の始動入球手段（３１４，３１５）は、第１始動入球手段（３１４）と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第１始動入球手段（３１４）とは異なる第２始動入球手段（３１５）と、を含み、
前記所定の図柄は、前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として変動表示される第１図柄（第１特別図柄）と、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として変動表示される第２図柄（第２特別図柄）と、を含み、
前記遊技回動作は、前記第１図柄（第１特別図柄）が変動表示される第１遊技回動作（第１特図遊技）と、前記第２図柄（第２特別図柄）が変動表示される第２遊技回動作（第２特図遊技）と、を含み、
前記保留手段（４１）による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第１遊技回動作を実行する権利の保留である第１保留（第１特図保留）と、前記第２遊技回動作を実行する権利の保留である第２保留（第２特図保留）と、を含む遊技機であって、
所定の遊技状態（ＲＵＳＨ演出などの継続演出を実行可能な状態、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の基づく第２特図遊技を実行可能な状態）における前記第２保留の数（第２特図保留数Ｍ）に対応した計数を可能な第１計数手段（第２特図保留数記憶エリアＮＡＢ、第２特図保留数記憶エリア対応領域）に第１数値情報を設定する第１数値情報設定手段（４１，５１）と、
減算条件の成立（第２特図遊技の開始）により前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報を減算する減算手段（４１，５１）と、
前記所定の遊技状態での前記第２図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出（ＲＵＳＨ演出、一発告知演出、バトル演出）を実行する演出表示手段（５１）と、
特定遊技を実行可能な特定遊技状態（ｃ時短遊技状態）を発生可能な特定条件（時短図柄停止外れ）が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第２計数手段（ｃ時短回数カウンタ）に前記第１数値情報とは異なる第２数値情報（ｃ時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数）を設定する第２数値情報設定手段（４１，５１）と、
更新条件の成立（特図遊技の開始）により前記第２計数手段に設定された前記第２数値情報を更新する更新手段（４１，５１）と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値（例えば０）になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段（４１，５１）と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第２計数手段に特定数値情報（ｃ時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を設定するが設定された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示（ｃ時短遊技状態での残りのｃ時短遊技回数表示（演出））を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第２計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段（５１）と、
前記第２始動入球手段（３１５）が前記有利状態とされる確率が第１確率である第１状態（通常遊技状態）と、前記第２始動入球手段（３１５）が前記有利状態とされる確率が

前記第１確率よりも高い第２確率である第２状態（ａ時短遊技状態を含む時短遊技状態）と、を切り替える手段と、
を備え、
前記所定の遊技状態での少なくとも一部の期間は、前記第２状態（ａ時短遊技状態）であることを特徴とする。
【４７９９】
付記Ｉ１に係る遊技機では、所定の遊技状態での少なくとも一部の期間が、第２始動入球手段が有利状態とされる確率が高い状態である。ここで、所定の遊技状態では、特定条件が成立する場合であっても、第１数値情報が特定値になるまで特定演出が継続して実行される。そのため、所定の遊技状態が、所定の遊技状態での少なくとも一部の期間が、第２始動入球手段が有利状態とされる確率が高い状態であることで、特定演出が継続して実行される間は第２始動入球手段が有利状態とされる確率が高い状態であることを遊技者に認識させることが可能になる。これにより、遊技者は、第２始動入球手段が有利状態とされる確率が高い状態であるか否かを特定演出が継続するか否かに着目することで把握できるため、遊技の興趣が向上される。
【４８００】
［付記Ａ１］
遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（３１４，３１５）と、
前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、
前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（５１）と、
前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、
を備える遊技機であって、
前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数の中から決定された前記１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）に対応して設定した特定情報（駆動データ１～５）に基づいて前記可動手段（３７）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、
前記可動手段（３７）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置（待機位置、中間作動位置１）と、最も可動された位置である第２位置（作動位置）との間で可動制御され、
前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置（作動位置）又は前記第１位置の近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、
前記可動制御手段（５１）は、
前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、
前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【４８０１】
付記Ａ１に係る遊技機では、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、１の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第１位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定さ

れる。このように、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、１の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第１位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定されることで、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、可動制御手段によって可動手段が初期位置側である第１位置又はその近傍に位置される毎に、判定手段によって終了条件が成立しているか否かが判定される。また、当該遊技機では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において判定手段によって終了条件が成立していると判定される場合、終了手段によって、第１位置又はその近傍に位置する可動手段の可動が停止されて一連の特定動作が終了される。即ち、当該遊技機では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、特定情報に基づく可動手段に対する全ての可動制御を終了する前であっても、第１位置又はその近傍に可動手段が位置される毎に、終了条件が成立することを条件に、終了手段によって可動手段の可動を停止させて一連の特定動作を終了させることができる。これにより、可動手段の一連の特定動作の実行中に終了条件が成立する場合、終了条件成立後に可動手段が第１位置又はその近傍に位置された段階で、特定情報に基づく可動手段の可動を停止して一連の特定動作を終了させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立していると判断される場合に、即座に可動手段の一連の特定動作を終了させることができるため、可動手段の終了制御を円滑に行うことができる。そのため、当該遊技機では、可動手段の一連の特定動作から次動作に円滑に移行することができるため、一連の特定動作の終了条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動手段の一連の特定動作を終了させることができる。従って、可動手段の一連の特定動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、一連の特定動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、一連の特定動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

【４８０２】

［付記Ｂ１］

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（３１４，３１５）と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、

前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（５１）と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数の中から決定された前記１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）に対応して設定した特定情報（駆動データ１～５）に基づいて前記可動手段（３７）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、

前記可動手段（３７）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置（待機位置、中間作動位置１）と、最も可動された位置である第２位置（作動位置）との間で可動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置（作動位置）又は前記第１位置の近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段（５１）は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、
前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、
を備え、
前記一連の特定動作を実行する期間として、第１の期間（例えばボタン操作によって駆動データ１による動作が終了）と、前記第１の期間より長時間の第２の期間（例えば全ての処理の実行によって駆動データ１による動作が終了）とを含むことを特徴とする遊技機。

【４８０３】
付記Ｂ１に係る遊技機では、可動手段による一連の特定動作を実行する期間として、第１の期間と、第１の期間より長時間の第２の期間とを含む。即ち、付記Ｂ１に係る遊技機では、可動手段による一連の特定動作として動作時間が異なる少なくとも２種類の態様が設定される。このように、可動手段による一連の特定動作として動作時間が異なる少なくとも２種類の態様が設定されることで、可動手段による一連の特定動作の動作時間に応じて、遊技者に対して種々の情報（例えば表示演出）を提供することが可能になる。例えば、一連の特定動作を第１の期間より実行することで遊技者に有利な情報（例えばプレミアの表示演出）を提供し、一連の特定動作を第２の期間より実行することで遊技者に不利な情報（例えばデフォルトの表示演出）を提供することが可能になる。その結果、遊技者は、一連の特定動作が実行される期間に着目し、有利な情報が提供されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４８０４】
［付記Ｃ１］
遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（３１４，３１５）と、
前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、
前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（５１）と、
前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、
を備える遊技機であって、
前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数の中から決定された前記１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）に対応して設定した特定情報（駆動データ１～５）に基づいて前記可動手段（３７）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、
前記可動手段（３７）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置（待機位置、中間作動位置１）と、最も可動された位置である第２位置（作動位置）との間で可動制御され、
前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置（作動位置）又は前記第１位置の近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、
前記可動制御手段（５１）は、
前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、
前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前

記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、
を備え、
前記可動手段（３７）が前記第２位置側に可動されている期間として、第１の期間（駆動データ１の処理Ｎｏ．０３、Ｎｏ．０６）と、前記第１の期間より長時間の第２の期間（駆動データ１の処理Ｎｏ．１１、Ｎｏ．１５）とを含むことを特徴とする遊技機。
【４８０５】
付記Ｃ１に係る遊技機では、可動手段が第２位置側に可動されている期間として、第１の期間と、第１の期間より長時間の第２の期間とを含む。即ち、付記Ｃ１に係る遊技機では、可動手段による一連の特定動作として可動手段が第２位置側に位置されている期間が異なる少なくとも２種類の態様が設定される。このように、可動手段による一連の特定動作として可動手段が第２位置側に位置されている期間が異なる少なくとも２種類の態様が設定されることで、可動手段が第２位置側に可動されている期間に応じて、異なる態様で可動手段を可動させることができる。これにより、一連の特定動作における可動手段の動作を多様化することが可能になる。そして、可動手段が演出目的で可動される場合には、その演出性を高めることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。
【４８０６】
［付記Ｄ１］
遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（３１４，３１５）と、
前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、
前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（５１）と、
前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、
を備える遊技機であって、
前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数の中から決定された前記１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）に対応して設定した特定情報（駆動データ１～５）に基づいて前記可動手段（３７）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、
前記可動手段（３７）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置（待機位置、中間作動位置１）と、最も可動された位置である第２位置（作動位置）との間で可動制御され、
前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置（作動位置）又は前記第１位置の近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、
前記可動制御手段（５１）は、
前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、
前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、
を備え、
前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御として、第１の制御（ＳＰ発展、ＳＰＳＰ発展、１６Ｒ確変昇格）と、前記第１の制御とは異なる第２の制御（ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変非昇格）と、を実行可能であり、
前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、前記第１の制御及び前記第２の

制御のいずれの場合であっても、前記可動手段（３７）が前記第１位置側に位置された状態で開始されることを特徴とする遊技機。
【４８０７】
付記Ｄ１に係る遊技機では、一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、第１の制御、及び第１の制御とは異なる第２の制御のいずれの場合であっても、可動手段が第１位置側に位置された状態で開始される。一方、一連の特定動作の終了条件が成立している場合には、第１位置又は第１位置の近傍に位置する可動手段を可動停止して一連の特定動作が終了される。つまり、一連の特定動作を終了する場合の可動手段の位置と、一連の特定動作の終了後に実行される第１の制御及び第２の制御の開始位置が、いずれも第１位置側となる。そのため、一連の特定動作が終了した場合に、その後の可動手段に対する制御が第１の制御及び第２の制御のいずれの場合であっても、違和感なく円滑に、その後の可動手段に対する制御を開始させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立していると終了判定される場合、その終了判定のタイミングが不定であったとしても、一連の特定動作から、第１の制御又は第２の制御によって実行される次動作に移行させることができる。
【４８０８】
［付記Ｅ１］
遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（３１４，３１５）と、
前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、
前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（５１）と、
前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、
を備える遊技機であって、
前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数の中から決定された前記１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）に対応して設定した特定情報（駆動データ１～５）に基づいて前記可動手段（３７）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、
前記可動手段（３７）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置（待機位置、中間作動位置１）と、最も可動された位置である第２位置（作動位置）との間で可動制御され、
前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置（作動位置）又は前記第１位置の近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、
前記可動制御手段（５１）は、
前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、
前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、
を備え、
前記一連の特定動作の前記終了条件の少なくとも１つは、遊技者の所定の遊技操作（操作ボタンの操作）に基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機。
【４８０９】
付記Ｅ１に係る遊技機では、可動手段の一連の特定動作の終了条件の少なくとも１つが、遊技者の所定の遊技操作に基づいて成立するものである。このように、可動手段の一連

の特定動作の終了条件の少なくとも１つが、遊技者の所定の遊技操作に基づいて成立するものであることで、遊技者の所定の遊技操作によって可動手段の一連の特定動作に対する全ての制御処理が終了する前に一連の特定動作の終了条件が成立する場合であっても、初期位置側である第１位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定される。そのため、遊技者の所定の遊技操作によって可動手段の一連の特定動作に対する全ての制御処理が終了する前に一連の特定動作の終了条件が成立する場合、終了条件の成立後に可動手段が第１位置又はその近傍に位置された段階で、一連の特定動作を終了させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立した場合に、即座に可動手段の一連の特定動作を終了させることができるため、一連の特定動作の終了条件が成立してから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動手段の一連の特定動作を終了させることができる。従って、可動手段の一連の特定動作の終了後に引き続き他の動作が実行される場合、一連の特定動作から他の動作に円滑に移行できるため、一連の特定動作から他の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

【４８１０】

［付記Ｆ１］

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（３１４，３１５）と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、

前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（５１）と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数の中から決定された前記１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）に対応して設定した特定情報（駆動データ１～５）に基づいて前記可動手段（３７）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、

前記可動手段（３７）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置（待機位置、中間作動位置１）と、最も可動された位置である第２位置（作動位置）との間で可動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置（作動位置）又は前記第１位置の近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段（５１）は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、

前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、

を備え、

前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御は、前記可動手段（３７）とは異なる制御対象（図柄表示部３４１、表示演出）を含むことを特徴とする遊技機。

【４８１１】

付記Ｆ１に係る遊技機では、可動手段の一連の特定動作を終了した後に実行される制御

が、可動手段とは異なる制御対象を含む。このように、可動手段の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動手段とは異なる制御対象を含むことで、可動手段の一連の特定動作の終了後に、可動手段とは異なる制御対象において可動手段によって付与される情報を改めて付与することが可能になる。これにより、遊技者が可動手段の動作を見逃した場合や、可動手段の動作によって付与される内容を理解していない場合であっても、可動手段とは異なる制御対象において遊技者に情報を改めて付与することが可能になる。また、付記Ｆ１に係る遊技機では、可動手段の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動手段とは異なる制御対象を含むことで、可動手段の動作に応じて、後に実行される演出を明示又は示唆することも可能になる。これにより、遊技者は、可動手段の動作に着目し、遊技者に有利な演出が実行されることが明示又は示唆されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４８１２】

［付記Ｇ１］

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（３１４，３１５）と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、

前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（５１）と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数の中から決定された前記１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）に対応して設定した特定情報（駆動データ１～５）に基づいて前記可動手段（３７）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、

前記可動手段（３７）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置（待機位置、中間作動位置１）と、最も可動された位置である第２位置（作動位置）との間で可動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置（作動位置）又は前記第１位置の近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段（５１）は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、

前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、

を備え、

前記可動制御手段（５１）は、前記一連の特定動作において前記可動手段（３７）の前記第２位置側に可動させる制御を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定しないことを特徴とする遊技機。

【４８１３】

付記Ｇ１に係る遊技機では、可動手段の一連の特定動作において可動手段の第２位置側に可動させる制御を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定しない。このように、可動手段の一連の特定動作において可動手段の第２位置側に可動させる制御を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定しないことで、可動手段が第２位置側に可動させたときに終了条件が成立してい

ると判断されることが防止される。そのため、可動手段が第２位置側に可動されているときに、可動手段の一連の特定動作が終了されることが防止されるため、一連の特定動作から他の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

【４８１４】

［付記Ａ１］

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（３２）を備え、

第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、

図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（３６２、３６３、３４１）と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（３１４，３１５）と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段（３１５ｂ）と、

前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（４１）と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば１０００回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（ｂ時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路（３９２）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段（３７）と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（３８２）と、特定入球領域（３８３）とを備える第２入球手段（３８）と、

前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（４１）と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態（例えばｂ時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態（ｂ時短遊技状態）に前記制御状態を変更することを特徴とする遊技機。

【４８１５】

付記Ａ１に係る遊技機では、図柄の変動遊技の始動条件の成立を補助する補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態において、所定期間の開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて利益遊技としての特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技が終了した場合に、第１制御状態から特定遊技状態に対応した第２制御状態に制御状態が変更される。即ち、本発明では、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態にであっても、開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球を入球させて所定の特定期間遊技実行させることで、補助手段に対する制御状態が第２制御状態である特定遊技状態を発生させることが可能である。これにより、特定遊技状態が終了した場合であっても再び特定遊技状態を発生させることが可能になるため、特定遊技状態が終了して特定遊技状態が発生しないことを理由に遊技機が放置されることが防止され、当該遊技機の稼働率の低下が抑制される。

【４８１６】

［付記Ｂ１］
発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（３２）を備え、
第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、
図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（３６２、３６３、３４１）と、
前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（３１４，３１５）と、
前記始動条件の成立を補助する補助手段（３１５ｂ）と、
前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（４１）と、
前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば１０００回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（ｂ時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、
所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路（３９２）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段（３７）と、
開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（３８２）と、特定入球領域（３８３）とを備える第２入球手段（３８）と、
前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（４１）と、
前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（４１）と、
を備え、
当該遊技機は、
前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態（例えばｂ時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態（ｂ時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、
遊技機外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段（１０１）を備え、
前記信号出力手段は、前記利益遊技として前記特別遊技を実行する場合は特別信号（大当たり信号１）を出力し、前記利益遊技として前記特定期間遊技を実行する場合は前記特別信号を出力しないことを特徴とする遊技機。
【４８１７】
付記Ｂ１に係る遊技機では、遊技機外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段が、利益遊技として特別遊技を実行する場合は特別信号を出力し、利益遊技として特定期間遊技を実行する場合は特別信号を出力しない。このように、遊技機外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段が、利益遊技として特別遊技を実行する場合は特別信号を出力し、利益遊技として特定期間遊技を実行する場合は特別信号を出力しないことで、遊技場のホールコンピュータは、特別信号に基づいて、特別遊技が実行されていること、及び特別遊技が実行された回数を把握することが可能になると共に、特定期間遊技を実行する場合は特別信号が出力されないことで、特別遊技が実行された回数に特定期間遊技の加算されることが防止される。これにより、遊技機の上部などに設置される、いわゆるデータ表示器において、特定期間遊技の実行回数を反映しない特別遊技の正確な実行回数を表示することが可能になる。
【４８１８】
［付記Ｃ１］
発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（３２）を備

え、
　第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、
　図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（３６２、３６３、３４１）と、
　前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（３１４，３１５）と、
　前記始動条件の成立を補助する補助手段（３１５ｂ）と、
　前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（４１）と、
　前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば１０００回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（ｂ時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、
　所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路（３９２）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段（３７）と、
　開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（３８２）と、特定入球領域（３８３）とを備える第２入球手段（３８）と、
　前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（４１）と、
　前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（４１）と、
　を備え、
　前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態（例えばｂ時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態（ｂ時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、
　前記特定期間遊技の実行を終了した場合に、当該特定期間遊技の実行終了に対応した遊技状態に対する遊技状態情報を前記表示手段で表示する手段を備えることを特徴とする遊技機。
【４８１９】
　付記Ｃ１に係る遊技機では、第２入球手段の開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて実行される特定期間遊技の実行を終了した場合に、当該特定期間遊技の実行終了に対応した遊技状態に対する遊技状態情報が、図柄の変動遊技を実行可能な表示手段で表示される。即ち、付記Ｃ１に係る遊技機では、特定期間遊技の実行が終了した場合には、図柄の変動遊技の始動条件の成立を補助する補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応した第２制御状態であること示す遊技状態情報が、図柄の変動遊技を実行可能な表示手段で表示される。これにより、遊技者が者は、特定遊技状態に対応した第２制御状態であること、即ち特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に特定遊技状態が発生可能な状態であることを把握することができる。
【４８２０】
［付記Ｄ１］
　発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（３２）を備え、
　第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、
　図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（３６２、３６３、３４１）と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（３１４，３１５）と、
前記始動条件の成立を補助する補助手段（３１５ｂ）と、
前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（４１）と、
前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば１０００回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（ｂ時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、
所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路（３９２）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段（３７）と、
開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（３８２）と、特定入球領域（３８３）とを備える第２入球手段（３８）と、
前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（４１）と、
前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（４１）と、
を備え、
当該遊技機は、
前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態（例えばｂ時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態（ｂ時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、
遊技機外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段（１０１）を備え、
前記信号出力手段は、前記利益遊技として前記特定期間遊技を実行する場合は、識別可能な識別信号を出力することを特徴とする遊技機。

【４８２１】

付記Ｄ１に係る遊技機では、遊技機の外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段が、利益遊技として特定期間遊技を実行する場合は、識別可能な識別信号を出力する。このように、遊技機の外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段が、特定期間遊技を実行する場合は、識別可能な識別信号（Ｖ入賞大当たり遊技信号）を出力することで、遊技場のホールコンピュータは、識別信号に基づいて、特定期間遊技が実行されること、及び特定期間遊技の実行回数を把握することができる。

【４８２２】

［付記Ｅ１］

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（３２）を備え、
第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、
図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（３６２、３６３、３４１）と、
前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（３１４，３１５）と、
前記始動条件の成立を補助する補助手段（３１５ｂ）と、
前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（４１）と、
前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば１０００回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（ｂ時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路（３９２）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段（３７）と、
開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（３８２）と、特定入球領域（３８３）とを備える第２入球手段（３８）と、
前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（４１）と、
前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（４１）と、
を備え、
前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態（例えばｂ時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態（ｂ時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、
前記特別遊技において特定の開閉状態となる入球手段として、前記第２入球手段とは異なる第３入球手段（３１６）を備えることを特徴とする遊技機。

【４８２３】

付記Ｅ１に係る遊技機では、利益遊技としての特別遊技において特定の開閉状態となる入球手段として、第２入球手段とは異なる第３入球手段を備える。ここで、第２入球手段は、特定入球領域を備えるものであり、この特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて利益遊技としての特定期間遊技が実行される契機を与える。即ち、付記Ｅ１に係る遊技機では、特別遊技において開閉される第３入球手段が、特定期間遊技が実行される契機を与える第２入球手段とは異なるものとして設けられる。そのため、特別遊技によって特定期間遊技とは異なる遊技利益を遊技者に付与することが可能になる。また、第３入球手段が第２入球手段とは異なることで、特別遊技と特定期間遊技とを独立して実行することが可能であるため、特別遊技と特定期間遊技とを同時に実行し、これとは逆に特別遊技と特定期間遊技とを同時に実行しない遊技性を実現することが可能になる。例えば、特定期間遊技の実行中での特別遊技の実行を可能とする一方で、特別遊技の実行中での特定期間遊技の実行を不能とすることができる。

【４８２４】

［付記Ｆ１］

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（３２）を備え、
第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、
図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（３６２、３６３、３４１）と、
前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（３１４，３１５）と、
前記始動条件の成立を補助する補助手段（３１５ｂ）と、
前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（４１）と、
前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば１０００回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（ｂ時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、
所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路（３９２）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段（３７）と、
開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（３８２）と、特定入球領域（３８３）とを備える第２入球手段（３８）と、

前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（４１）と、
前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（４１）と、
を備え、
前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態（例えばｂ時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態（ｂ時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、
前記所定遊技状態において、前記特定の流路に向けて特定球数の遊技球を発射した場合に、遊技者が得ることの可能な利益遊技球数が前記特定球数よりも少なくなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【４８２５】

付記Ｆ１に係る遊技機では、所定遊技状態において、第１入球手段に遊技球が入球可能な特定の流路に向けて特定球数の遊技球を発射した場合に、遊技者が得ることの可能な利益遊技球数が特定球数よりも少なくなるように構成されている。ここで、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第１制御状態から特定遊技状態に対応した第２制御状態に変更されるのは、利益遊技としての特定期間遊技が終了した場合であり、この特定期間遊技は、特定の流路を流下した遊技球が第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて第２入球手段の開閉手段が開放されることで、開閉手段の開放中に第２入球手段の特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて実行される。そのため、補助手段の制御状態が第１制御状態から第２制御状態に変更させるために特定期間遊技を実行させるためには、特定の流路に向けて遊技球を発射して第１入球手段に遊技球を入球させる必要があるが、遊技者の都合によって補助手段の制御状態を第１制御状態から第２制御状態に変更する場合に発射した遊技球の数よりも獲得できる遊技球の数が多くなると、特定の流路に向けて遊技球を発射することによって遊技者の持ち球が増加することになり、いわゆる攻略打ちを誘発してしまう。そのため、付記Ｆ１に係る遊技機のように、所定遊技状態において、第１入球手段に遊技球が入球可能な特定の流路に向けて特定球数の遊技球を発射した場合に、遊技者が得ることの可能な利益遊技球数が特定球数よりも少なくなるように構成されていることで、補助手段の制御状態を第１制御状態から第２制御状態に変更する場合に発射した遊技球の数よりも獲得できる遊技球の数を少なくすることができるため、いわゆる攻略打ちの誘発が防止される。

【４８２６】

［付記Ｇ１］

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（３２）を備え、
第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、
図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（３６２、３６３、３４１）と、
前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（３１４，３１５）と、
前記始動条件の成立を補助する補助手段（３１５ｂ）と、
前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（４１）と、
前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば１０００回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（ｂ時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路（３９２）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段（３７）と、
開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（３８２）と、特定入球領域（３８３）とを備える第２入球手段（３８）と、
前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（４１）と、
前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（４１）と、
を備え、
前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態（例えばｂ時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態（ｂ時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、
前記利益遊技としての前記特別遊技の実行中に前記第１入球手段に所定の遊技球が入球した場合に、当該入球に対して前記第２入球手段の前記開閉手段を前記所定期間開放させることがないように設定する手段を備えることを特徴とする遊技機。
【４８２７】
付記Ｇ１に係る遊技機では、利益遊技としての特別遊技の実行中に第１入球手段に所定の遊技球が入球した場合に、当該入球に対して第２入球手段の開閉手段を所定期間開放させることがないように設定される。このように、利益遊技としての特別遊技の実行中に第１入球手段に所定の遊技球が入球した場合に、当該入球に対して第２入球手段の開閉手段を所定期間開放させることがないように設定されることで、特別遊技の実行中に第２入球手段の特定入球領域に遊技球が入球されることがないため、特別遊技の実行中に利益遊技としての特定期間遊技が実行されることはない。これにより、特別遊技の実行中に特定期間遊技が終了することがないため、特別遊技の実行中に補助手段の制御状態が第１制御状態から第２制御状態に変更されることが防止される。
【４８２８】
［付記Ｈ１］
発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（３２）を備え、
第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、
図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（３６２、３６３、３４１）と、
前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（３１４，３１５）と、
前記始動条件の成立を補助する補助手段（３１５ｂ）と、
前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（４１）と、
前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば１０００回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（ｂ時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、
所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路（３９２）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段（３７）と、
開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（３８２）と、特定入球領域（３８３）とを備える第２入球手段（３８）と、
前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（４１）と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（４１）と、
を備え、
前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態（例えばｂ時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態（ｂ時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、
前記開放実行手段は、前記始動条件の成立に基づいて前記変動遊技を実行している間における前記第１入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第２入球手段の前記開閉手段を前記所定期間開放させることが可能であることを特徴とする遊技機。
【４８２９】
付記Ｈ１に係る遊技機では、始動条件の成立に基づいて変動遊技を実行している間における第１入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２入球手段の開閉手段を所定期間開放させることが可能である。このように、始動条件の成立に基づいて変動遊技を実行している間における第１入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２入球手段の開閉手段を所定期間開放させることが可能であることで、変動遊技の実行中に第２入球手段の特定入球領域に遊技球が入球され得るため、変動遊技の実行中に利益遊技としての特定期間遊技が実行され得る。これにより、変動遊技の実行中に特定期間遊技が終了することがあるため、変動遊技の実行中に補助手段の制御状態が第１制御状態から第２制御状態に変更することが可能になる。
【４８３０】
［付記Ｉ１］
発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（３２）を備え、
第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、
図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（３６２、３６３、３４１）と、
前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（３１４，３１５）と、
前記始動条件の成立を補助する補助手段（３１５ｂ）と、
前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（４１）と、
前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば１０００回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（ｂ時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、
所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路（３９２）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段（３７）と、
開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（３８２）と、特定入球領域（３８３）とを備える第２入球手段（３８）と、
前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（４１）と、
前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（４１）と、
を備え、
当該遊技機は、
前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態（例え

ばｂ時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態（ｂ時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、
　前記変動遊技の結果が前記所定結果となって前記利益遊技としての前記特別遊技を実行する確率として、第１の確率と、前記第１の確率よりも高確率な第２の確率と、を備え、
　前記確率が前記特定期間遊技の実行前において前記第１の確率及び前記第２の確率の一方の確率である場合に、前記確率は、当該特定期間遊技の実行に基づいて、前記一方の確率から、前記第１の確率及び前記第２の確率の前記一方の確率とは異なる他方の確率に変更されることがないように構成されていることを特徴とする遊技機。

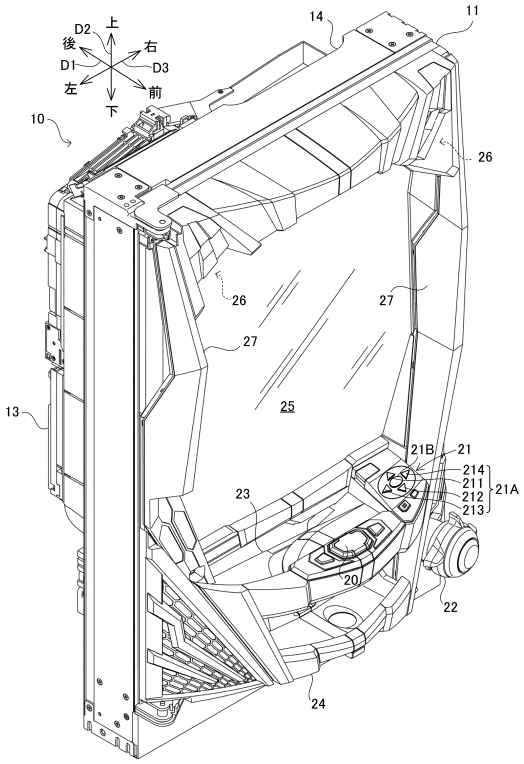
【４８３１】
　付記Ｉ１に係る遊技機では、特定期間遊技の実行前における変動遊技の結果が所定結果となって利益遊技としての特別遊技が実行される確率が、第１の確率及び第１の確率よりも高確率な第２の確率のうちの一方の確率である場合に、特定期間遊技の実行に基づいて、当該一方の確率から、第１の確率及び第２の確率の一方の確率とは異なる他方の確率に変更されることがないように構成されている。即ち、付記Ｉ１に係る遊技機では、特定期間遊技が実行される前と後とで変動遊技の結果が所定結果となる確率が同一である。このように、特定期間遊技が実行される前と後とで変動遊技の結果が所定結果となる確率が同一であることで、当該確率が、特定期間遊技の終了後に遊技者に有利な第２の確率から、遊技者に不利な低確率の第１の確率に変更されることが防止されるため、特定期間遊技の実行によって遊技者が不利益を被ることが防止される。

【符号の説明】

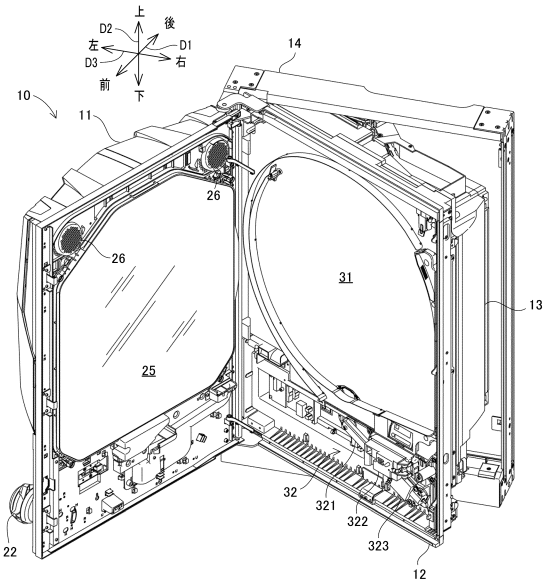
【４８３２】
１０：遊技機
３１：遊技盤
３１４：第１入賞口
３１５：第２入賞口
３１６：可変入賞口
３１７Ｌ，３１７Ｒ：スルーゲート
３４１：図柄表示部
４：主制御装置
４１：ＭＰＵ
４１１：ＲＯＭ
４１２：ＲＡＭ
５：音声ランプ制御装置
５１：ＭＰＵ
５１１：ＲＯＭ
５１２：ＲＡＭ

【図面】

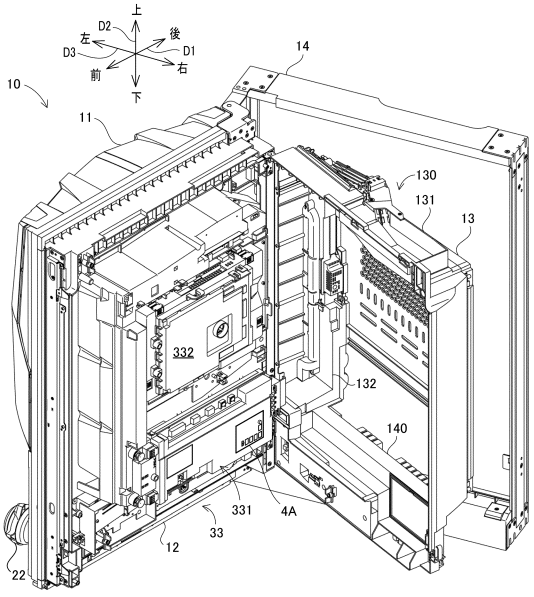
【図１】


上
D2
後
右
D1
D3
左
前
下
10
14
11
26
26
27
27
25
13
21B
21
214
211
212
213
21A
23
20
22
24

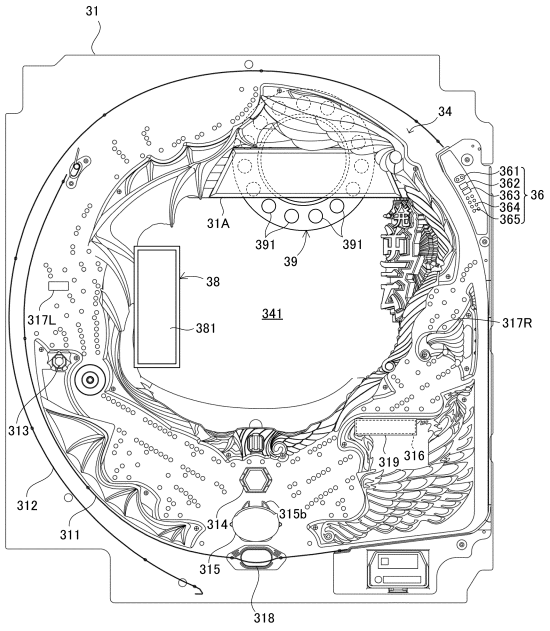
【図２】


上
D2
後
左
D1
D3
右
前
下
10
11
14
26
26
31
13
25
32
321
322
323
22
12

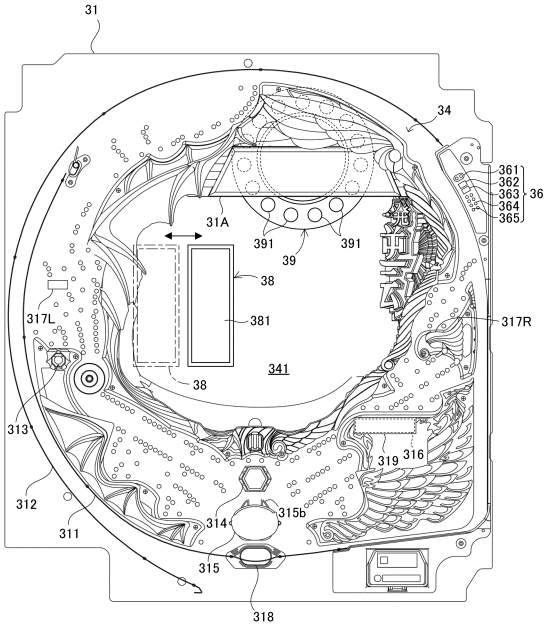
【図３】


上
D2
後
左
D1
D3
右
前
下
10
11
14
130
131
13
332
132
140
331
4A
33
12
22

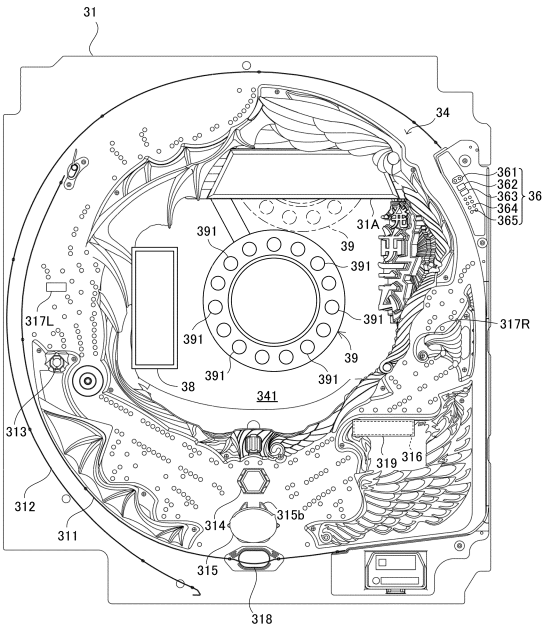
【図４】


31
34
361
362
363
364
365
36
31A
391
39
391
38
341
381
317L
317R
313
319
316
312
311
314
315b
315
318

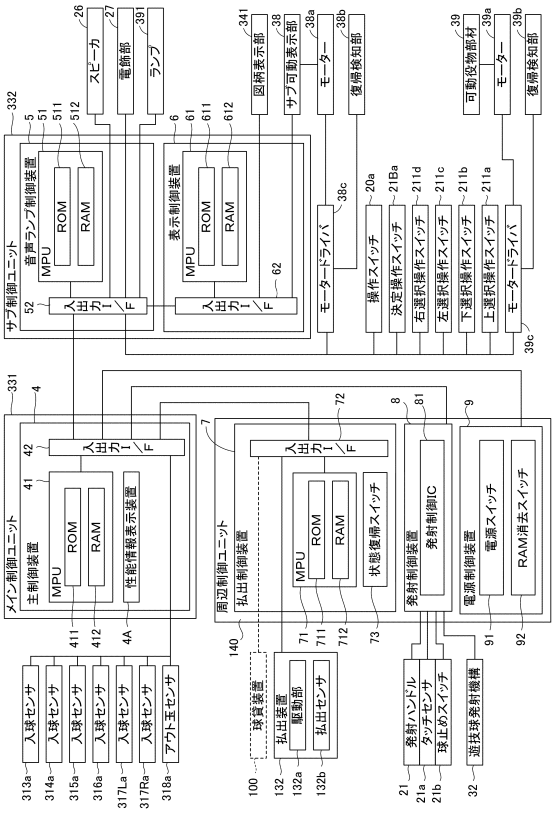
【図５】


31
34
361
362
363
364
365
36
31A
391
39
38
381
341
317L
317R
313
312
311
314
315b
315
318
319
316

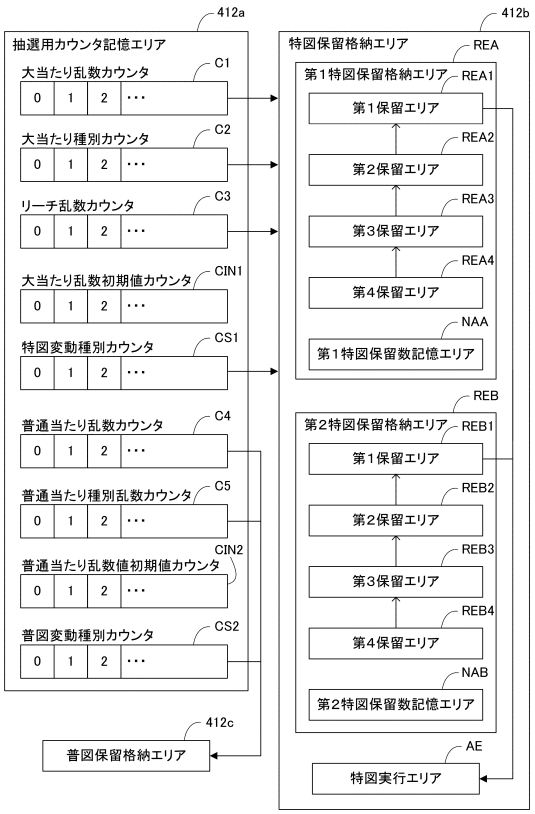
【図６】


31
34
361
362
363
364
365
36
31A
391
39
38
341
317L
317R
313
312
311
314
315b
315
318
319
316

【図７】


サブ制御ユニット
音声ランプ制御装置
MPU
ROM
RAM
入出力I/F
表示制御装置
スピーカ
電飾部
ランプ
図柄表示部
サブ可動表示部
モーター
復帰検知部
可動役物部材
モータードライバ
操作スイッチ
決定操作スイッチ
右選択操作スイッチ
左選択操作スイッチ
下選択操作スイッチ
上選択操作スイッチ
メイン制御ユニット
主制御装置
性能情報報示装置
周辺制御ユニット
払出制御装置
状態復帰スイッチ
発射制御装置
発射制御IC
電源制御装置
電源スイッチ
RAM消去スイッチ
入球センサ
アウト玉センサ
球貸装置
払出装置
駆動部
払出センサ
発射ハンドル
タッチセンサ
球止めスイッチ
遊技球発射機構

【図８】


412a
抽選用カウンタ記憶エリア
大当たり乱数カウンタ
C1
大当たり種別カウンタ
C2
リーチ乱数カウンタ
C3
大当たり乱数初期値カウンタ
CIN1
特図変動種別カウンタ
CS1
普通当たり乱数カウンタ
C4
普通当たり種別乱数カウンタ
C5
普通当たり乱数値初期値カウンタ
CIN2
普図変動種別カウンタ
CS2
412b
特図保留格納エリア
REA
第1特図保留格納エリア
REA1
第1保留エリア
REA2
第2保留エリア
REA3
第3保留エリア
REA4
第4保留エリア
NAA
第1特図保留数記憶エリア
REB
第2特図保留格納エリア
REB1
第1保留エリア
REB2
第2保留エリア
REB3
第3保留エリア
REB4
第4保留エリア
NAB
第2特図保留数記憶エリア
AE
特図実行エリア
412c
普図保留格納エリア

【図９】

（A）低確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当た確率
1	0～205	大当たり	約1／318．1
	206～65535	外れ	
2	0～211	大当たり	約1／309．1
	212～65535	外れ	
3	0～217	大当たり	約1／300．6
	218～65535	外れ	
4	0～223	大当たり	約1／292．6
	224～65535	外れ	
5	0～229	大当たり	約1／284．9
	230～65535	外れ	
6	0～235	大当たり	約1／277．7
	236～65535	外れ	

（B）高確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0～820	大当たり	約1／79．9
	821～65535	外れ	
2	0～844	大当たり	約1／77．6
	845～65535	外れ	
3	0～868	大当たり	約1／75．4
	869～65535	外れ	
4	0～892	大当たり	約1／73．4
	893～65535	外れ	
5	0～916	大当たり	約1／71．5
	917～65535	外れ	
6	0～940	大当たり	約1／69．6
	941～65535	外れ	

（C）振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0～9	5R確変大当たり
	10～14	16R確変大当たり
	15～19	5R通常大当たり
第2特図	0～4	5R確変大当たり
	5～14	16R確変大当たり
	15～19	5R通常大当たり

（D）外れ種別テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0～8	前後外れリーチ
9～38	前後外れ以外リーチ
39～238	完全外れ

【図１０】

通常大当たり変動テーブル

（A）

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～19	01(30s)
20～119	02(60s)
120～199	03(90s)

確変大当たり変動テーブル

（B）

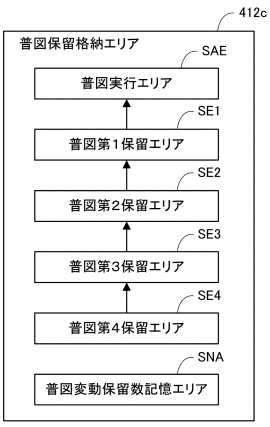
特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～9	01(30s)
10～99	02(60s)
100～199	03(90s)

外れ変動テーブル

（C）

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0～99	01(30s)
	100～149	02(60s)
	150～199	03(90s)
完全外れ	0～149	04(7s)
	150～199	05(10s)

【図１１】



【図１２】

（A）低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1／300
1～299	外れ	

（B）高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299／300
1～299	当たり	

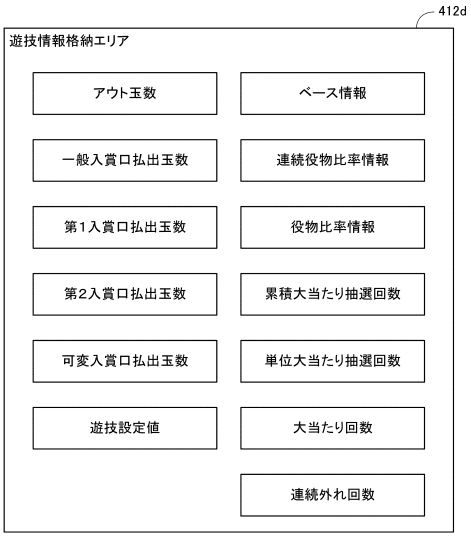
（C）低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0～99	短開放	0．1秒
100～199	長開放	6秒

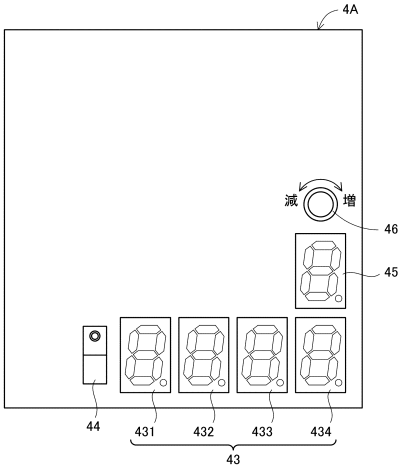
（D）高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0	短開放	0．1秒
1～199	長開放	6秒

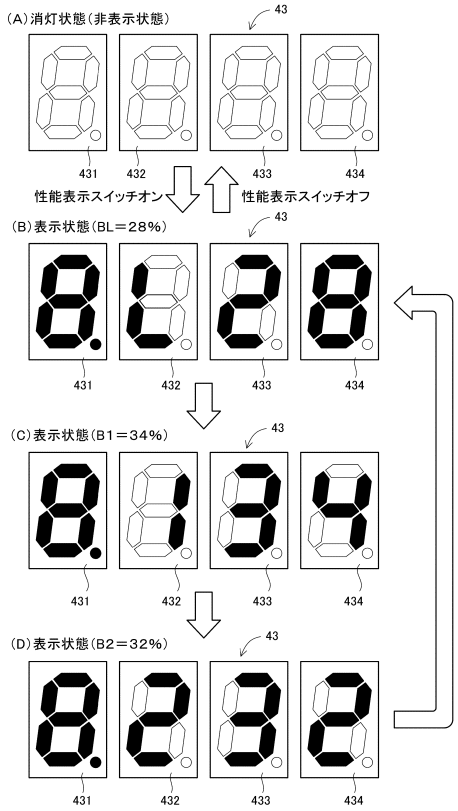
【図１３】



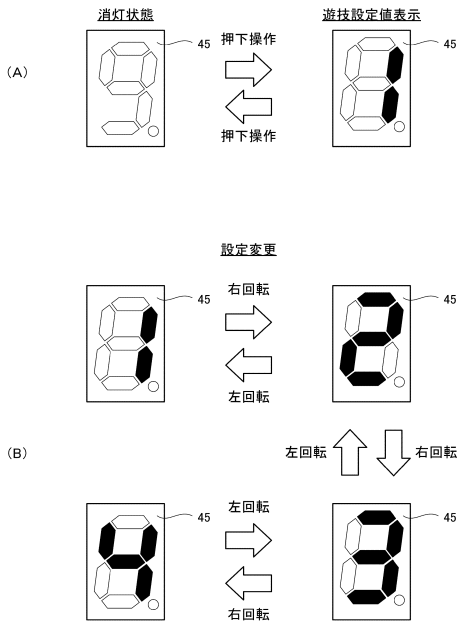
【図１４】



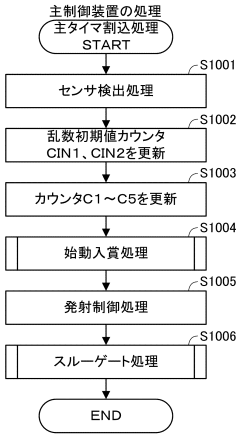
【図１５】



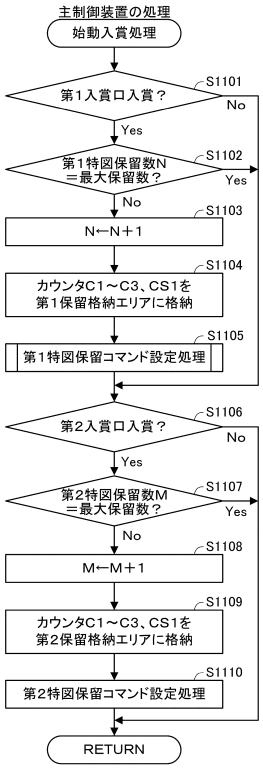
【図１６】



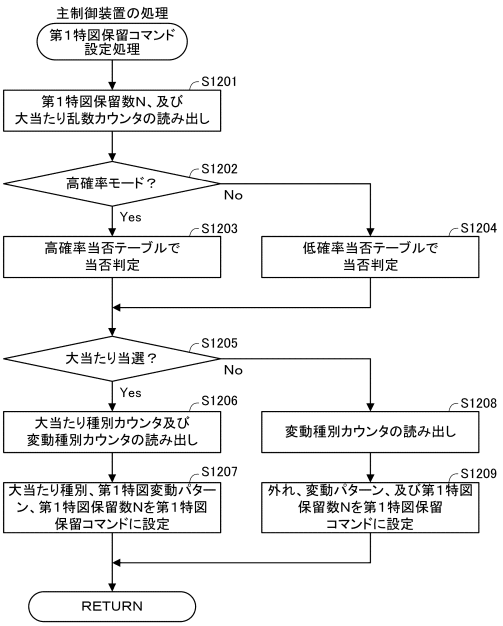
【図１７】



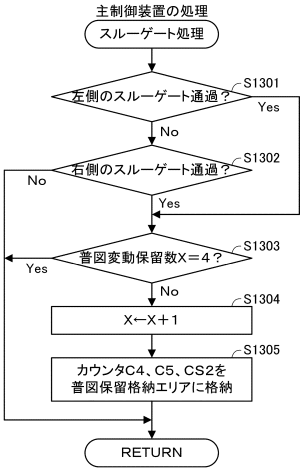
【図１８】



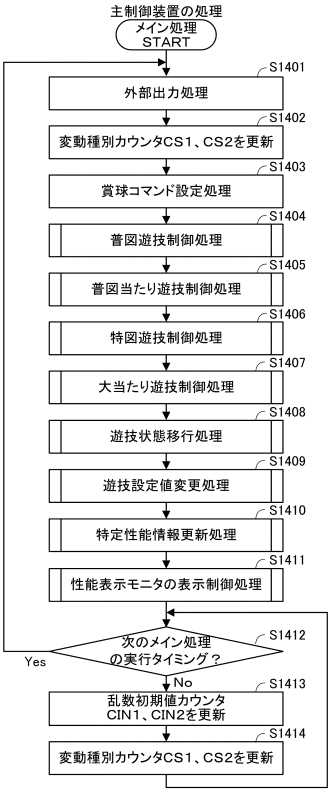
【図１９】



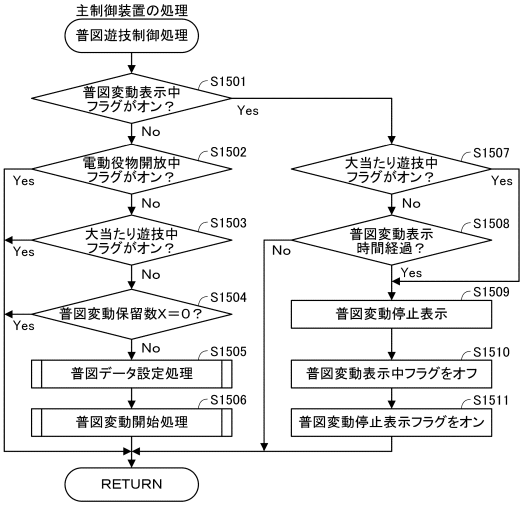
【図２０】



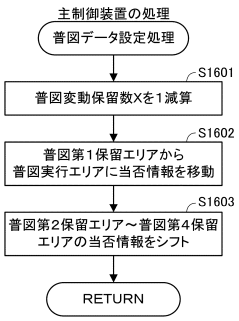
【図２１】



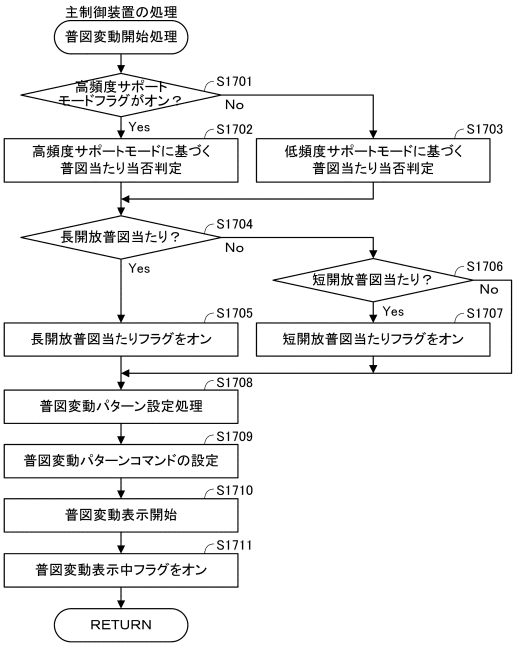
【図２２】



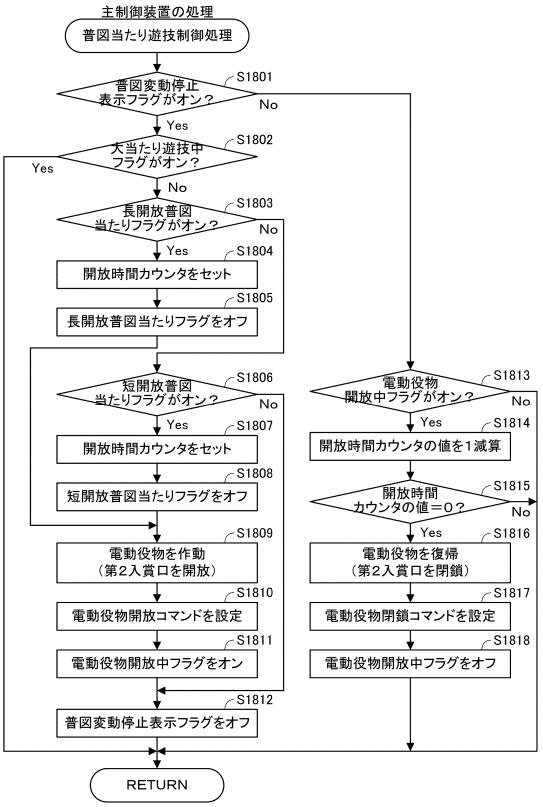
【図２３】



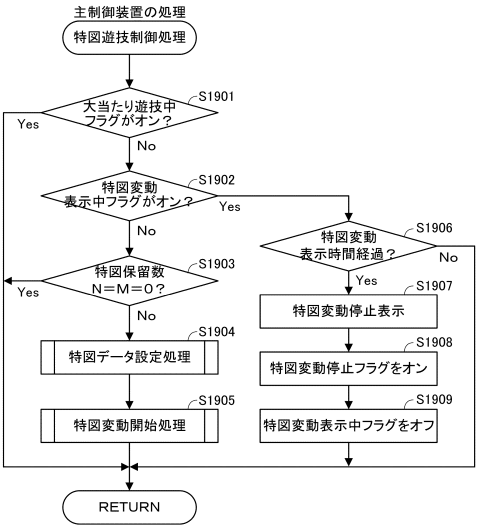
【図２４】



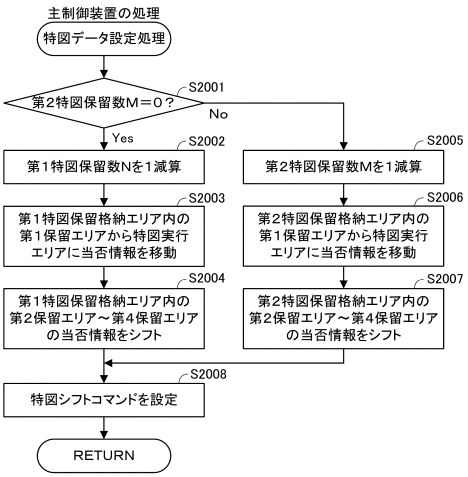
【図２５】



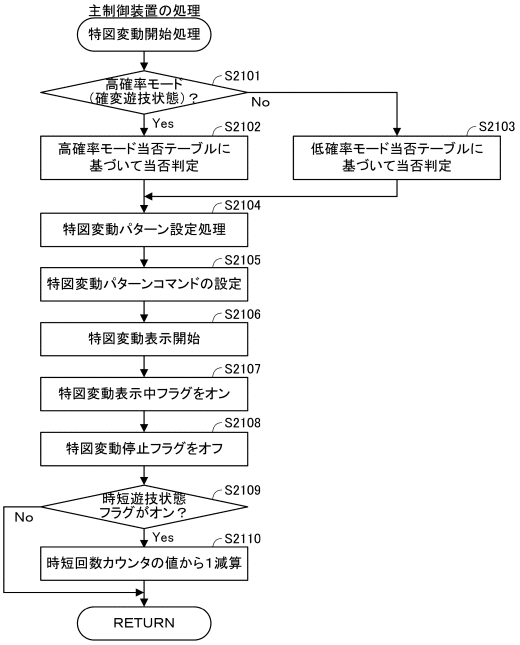
【図２６】



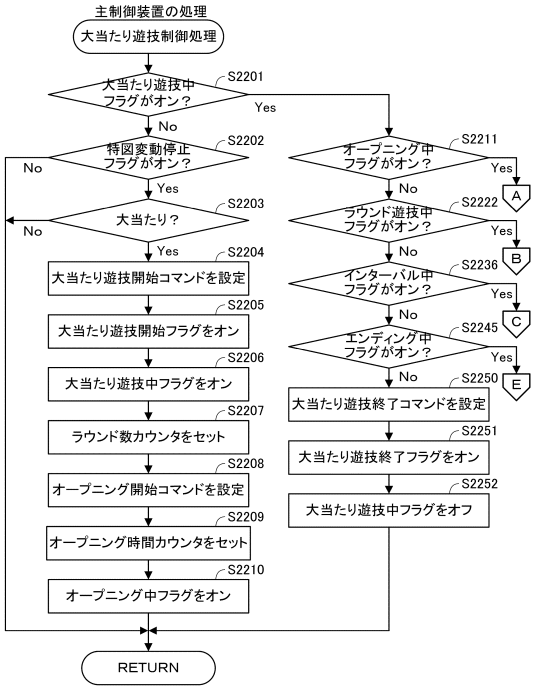
【図２７】



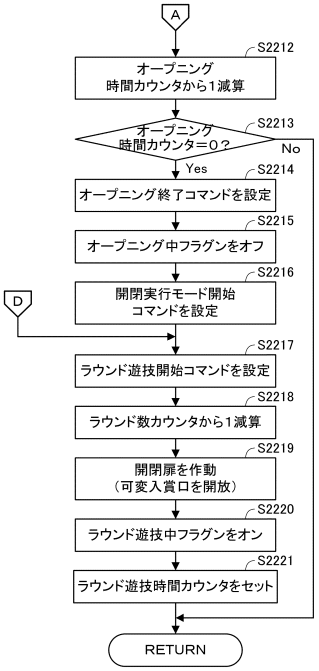
【図２８】



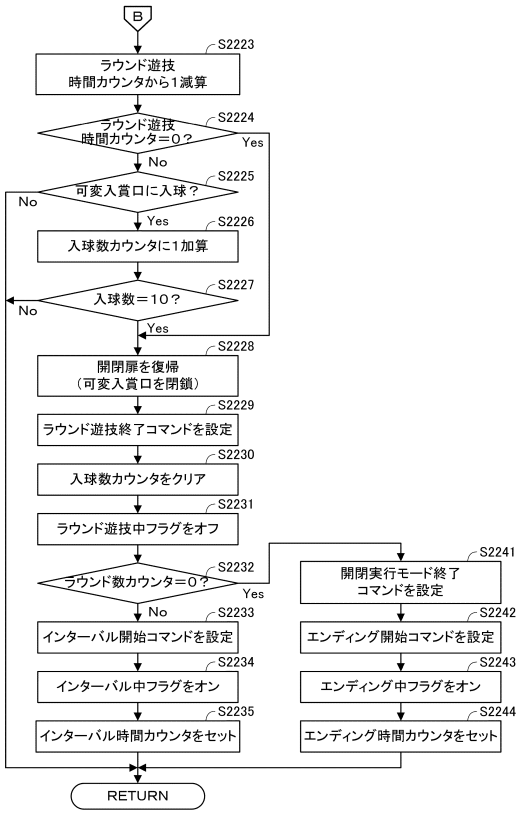
【図２９】



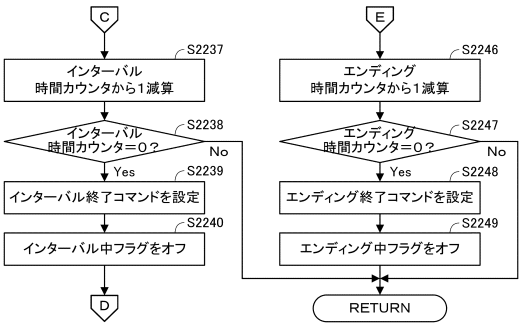
【図３０】



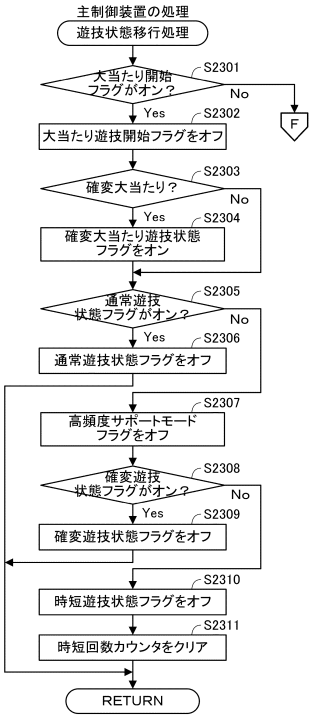
【図３１】



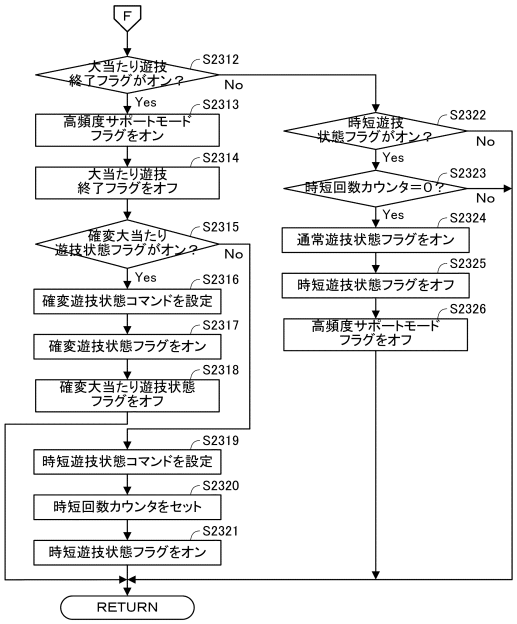
【図３２】



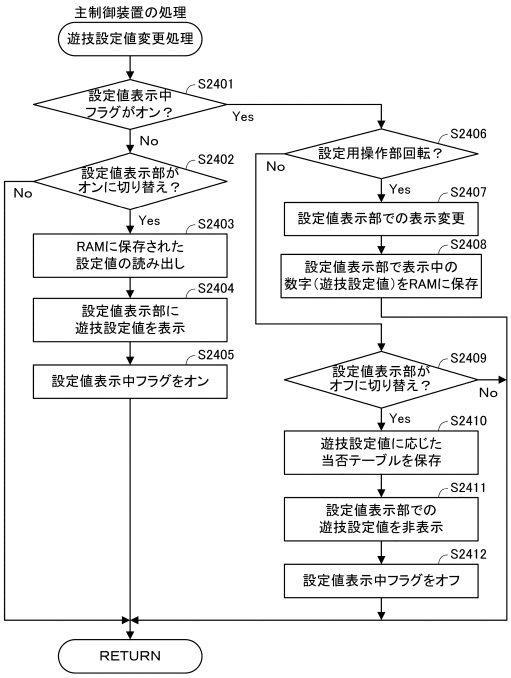
【図３３】



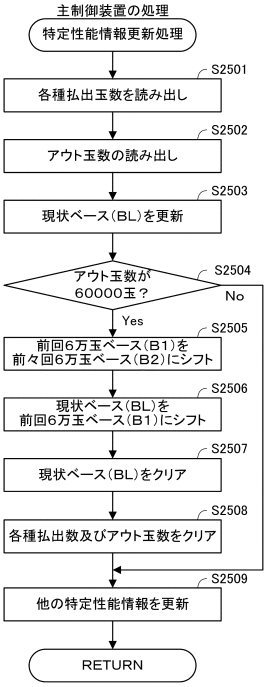
【図３４】



【図３５】



【図３６】



【図３７】

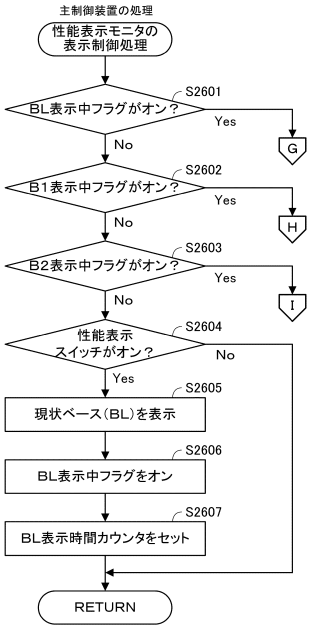
（Ａ）ベース情報（アウト玉数＜60000玉）

ベース種別	略号	ベース値（%）
現状ベース	BL	29
前回6万玉ベース	B1	33
前々回6万玉ベース	B2	32

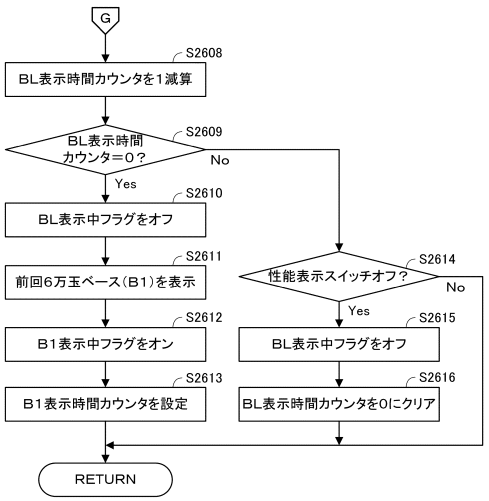
（Ｂ）ベース情報（アウト玉数＝60000玉）

ベース種別	略号	ベース値（%）
現状ベース	BL	0
前回6万玉ベース	B1	29
前々回6万玉ベース	B2	33

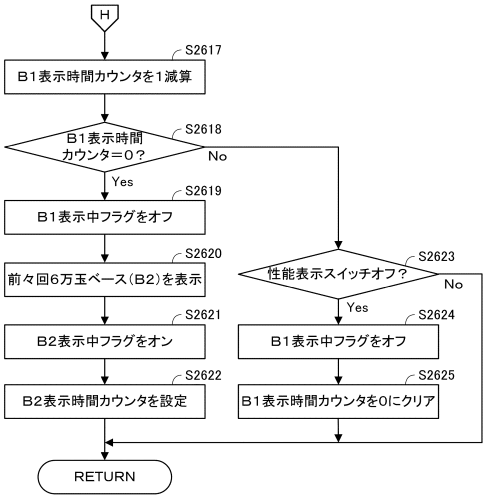
【図３８】



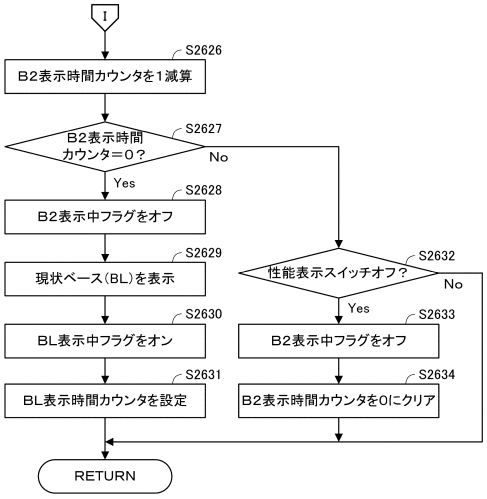
【図３９】



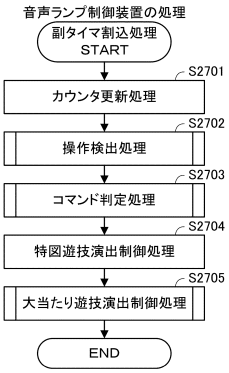
【図４０】



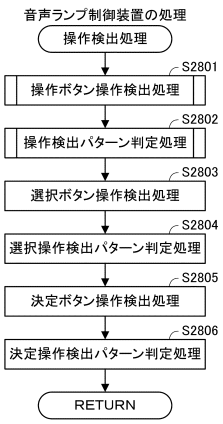
【図４１】



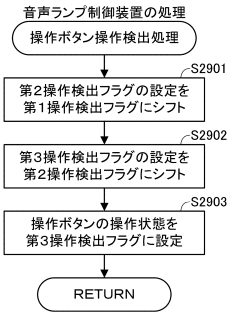
【図４２】



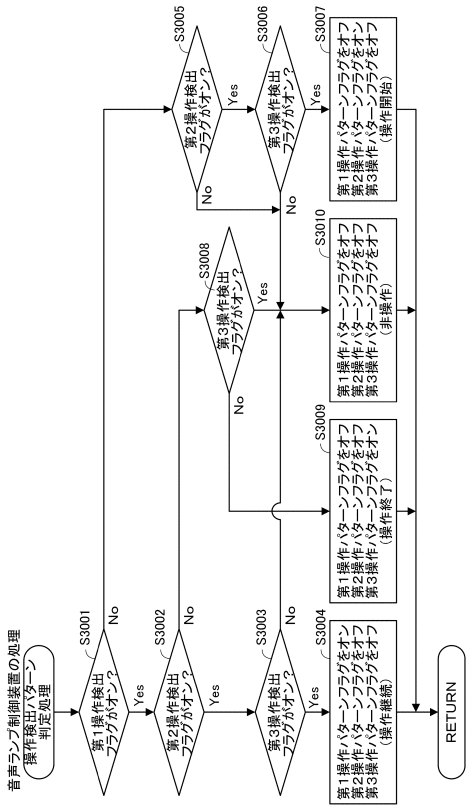
【図４３】



【図４４】



【図４５】



【図４６】

操作ボタン操作データ

(A)

操作検出フラグ			操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

上選択ボタン操作データ

(B)

上選択操作検出フラグ			上選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

下選択ボタン操作データ

(C)

下選択操作検出フラグ			下選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

左選択ボタン操作データ

(D)

左選択操作検出フラグ			左選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

右選択ボタン操作データ

(E)

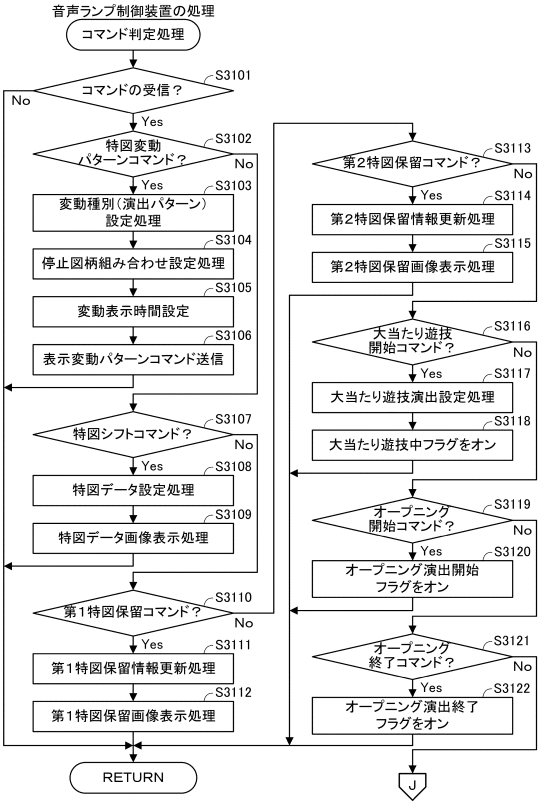
右選択操作検出フラグ			右選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

決定ボタン操作データ

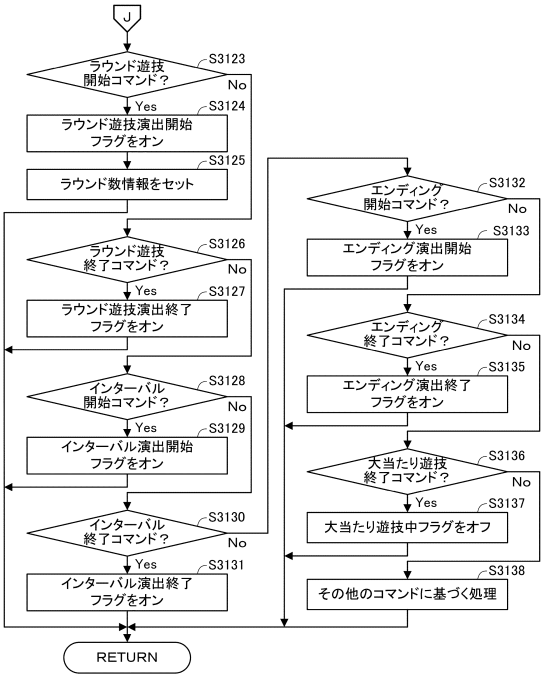
(F)

決定操作検出フラグ			決定操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

【図４７】



【図４８】



【図４９】

変動種別テーブル

特図変動パターンコマンド	変動種別（演出パターン）	変動表示時間[秒]
A01	ノーマルリーチ	30
A02	スーパーリーチ	60
A03	スペシャルリーチ	90
B01	ノーマルリーチ	30
B02	スーパーリーチ	60
B03	スペシャルリーチ	90
C01	ノーマルリーチ	30
C02	スーパーリーチ	60
C03	スペシャルリーチ	90
D01	ノーマルリーチ	30
D02	スーパーリーチ	60
D03	スペシャルリーチ	90
D04	非リーチ	7
D05	非リーチ	10

【図５０】

（A）ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パター種別カウンタ	演出パターン種別			
	A（5R通常）	B（5R確変）	C（16R確変）	D（外れ）
0～9	演出パターンX1	演出パターンX1	演出パターンX2	演出パターンX1
10～19		演出パターンX2		
20～29	演出パターンX2	演出パターンX3	演出パターンX3	
30～39				
40～49	演出パターンX3	演出パターンX4	演出パターンX4	
50～59				
60～69	演出パターンX4			演出パターンX2
70～79		演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX3
80～89	演出パターンX5			演出パターンX4
90～99				
100～109				

（B）スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パター種別カウンタ	演出パターン種別			
	A（5R通常）	B（5R確変）	C（16R確変）	D（外れ）
0～9	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1
10～19				演出パターンY2
20～29			演出パターンY2	演出パターンY3
30～39	演出パターンY2	演出パターンY2		演出パターンY4
40～49			演出パターンY3	
50～59	演出パターンY3	演出パターンY3		
60～69			演出パターンY4	
70～79	演出パターンY4	演出パターンY4		演出パターンY5
80～89			演出パターンY5	
90～99	演出パターンY5	演出パターンY5		
100～109				

（C）スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パター種別カウンタ	演出パターン種別			
	A（5R通常）	B（5R確変）	C（16R確変）	D（外れ）
0～9	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1
10～19				演出パターンZ2
20～29			演出パターンZ2	演出パターンZ3
30～39	演出パターンZ2	演出パターンZ2		演出パターンZ4
40～49			演出パターンZ3	
50～59	演出パターンZ3	演出パターンZ3		
60～69			演出パターンZ4	
70～79	演出パターンZ4	演出パターンZ4		演出パターンZ5
80～89			演出パターンZ5	
90～99	演出パターンZ5	演出パターンZ5		
100～109				

【図５１】

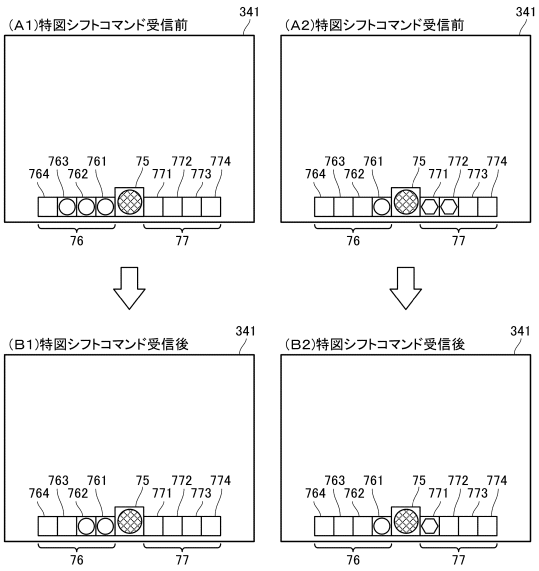
（A）飾り図柄の色の一例

飾り図柄	色
1	緑色
2	青色
3	赤色
4	青色
5	緑色
6	青色
7	赤色
8	青色
9	緑色

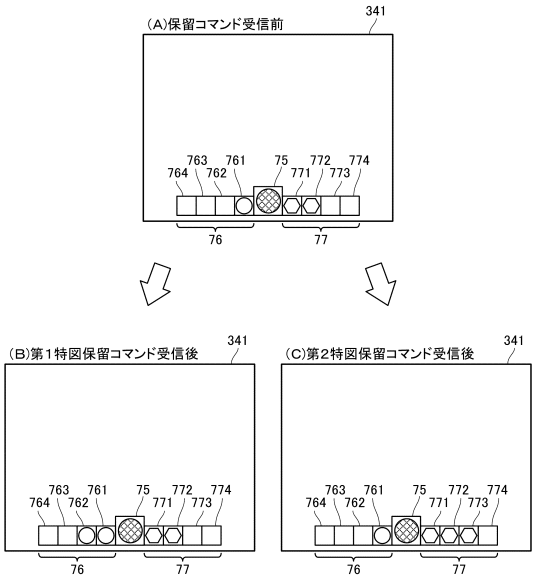
（B）第1停止図柄選択テーブル

第1停止図柄種別カウンタ	抽選結果			
	A（5R通常）	B（5R確変）	C（16R確変）	D（外れ）
0～4	1	1	1	1
5～9				
10～14		2	2	2
15～19	2	3	3	
20～24				
25～29				3
30～34	4		4	4
35～39			5	
40～44				
45～49	5		6	5
50～54			7	
55～59	6	4		6
60～64		5		
65～69				
70～74	8			7
75～79				8
80～84		6		
85～89	9	8	8	
90～94		9	9	9
95～99				

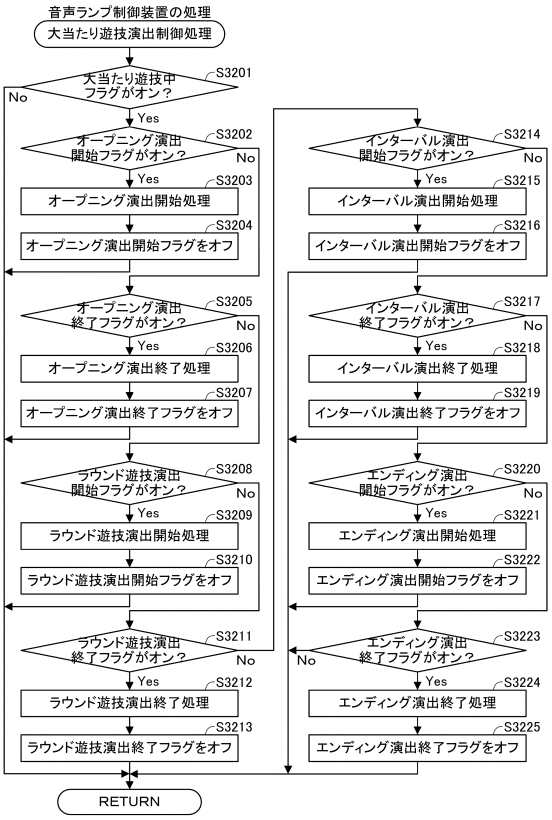
【図５２】



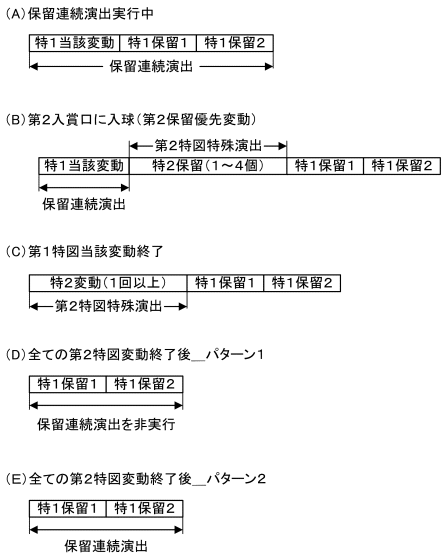
【図５３】



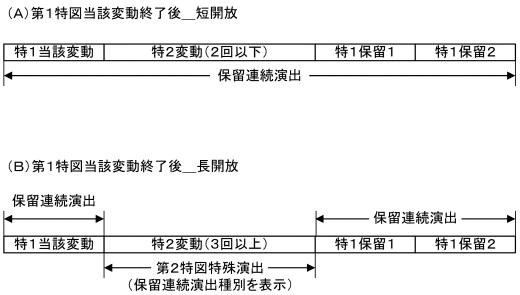
【図５４】



【図５５】



【図５６】

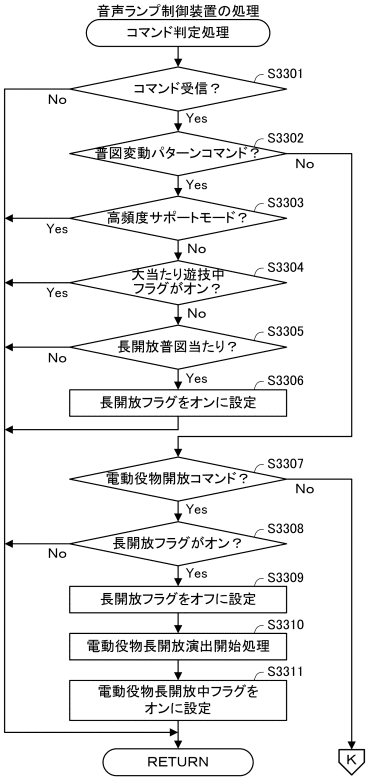


【図５７】

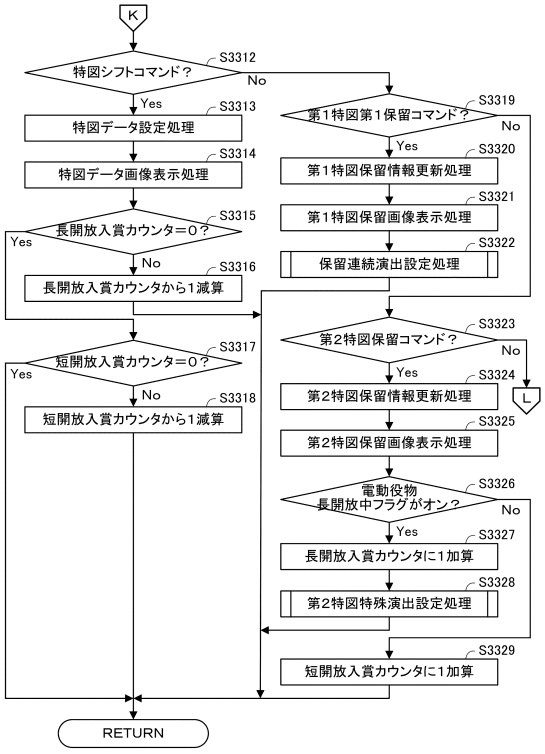
振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第１特図	０～９	5R確変大当たり（ST100回）
	１０～１４	16R確変大当たり（ST100回）
	１５～１９	5R通常大当たり（時短100回）
第２特図	０～９	5R確変大当たり（ST100回）
	１０～１９	16R確変大当たり（ST100回）

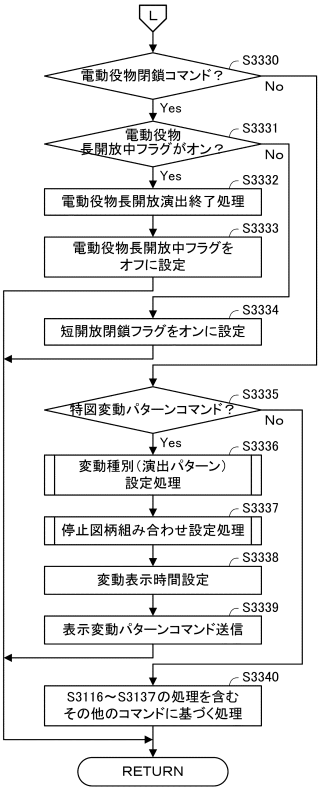
【図５８】



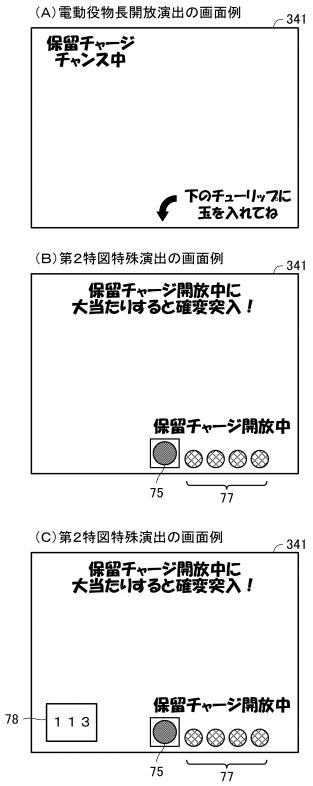
【図５９】



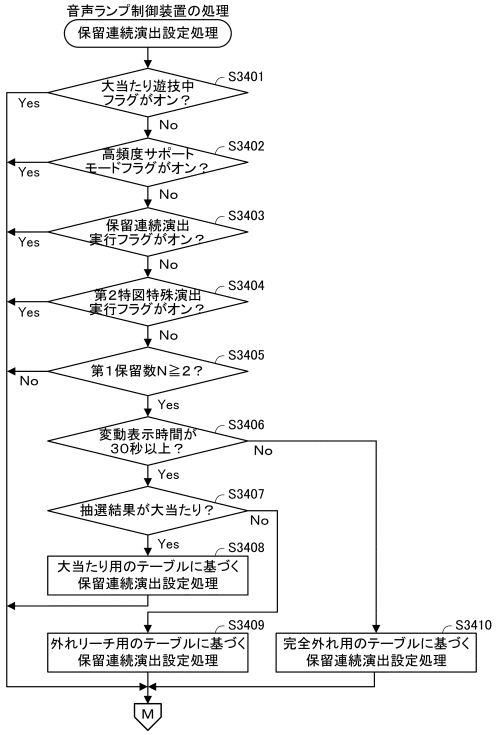
【図６０】



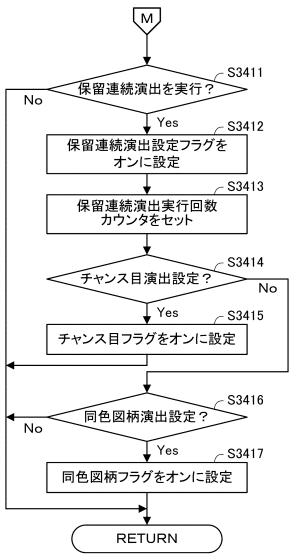
【図６１】



【図６２】



【図６３】



【図６４】

(A)保留連続演出パターン種別選択テーブル(第１保留数N＝４)

連続演出パターン種別カウンタ	保留連続演出パターン種別		
	大当たり	外れリーチ	完全外れ
0～4	同色図柄3回	同色図柄3回	同色図柄2回
5～9	同色図柄3回	同色図柄3回	同色図柄1回
10～14	チャンス目4回	―	―
15～19	チャンス目3回	チャンス目3回	チャンス目2回
20～24	チャンス目3回	チャンス目3回	チャンス目2回
25～29	チャンス目3回	チャンス目3回	チャンス目1回
30～34	チャンス目3回	チャンス目3回	チャンス目1回
35～39	ミニキャラ演出3回	ミニキャラ演出3回	ミニキャラ演出2回
40～44	ミニキャラ演出3回	ミニキャラ演出3回	ミニキャラ演出1回
45～49	ゾーン演出3回	ゾーン演出3回	―
50～229	―	―	―

(B)保留連続演出パターン種別選択テーブル(第１保留数N＝３)

連続演出パターン種別カウンタ	保留連続演出パターン種別		
	大当たり	外れリーチ	完全外れ
0～4	―	―	―
5～9	同色図柄2回	同色図柄2回	同色図柄1回
10～14	―	―	―
15～19	―	―	―
20～24	チャンス目2回	チャンス目2回	―
25～29	チャンス目2回	チャンス目2回	チャンス目1回
30～34	チャンス目2回	チャンス目2回	チャンス目1回
35～39	ミニキャラ演出2回	ミニキャラ演出2回	―
40～44	ミニキャラ演出2回	ミニキャラ演出2回	ミニキャラ演出1回
45～49	ゾーン演出2回	ゾーン演出2回	―
50～229	―	―	―

(C)保留連続演出パターン種別選択テーブル(第１保留数N＝２)

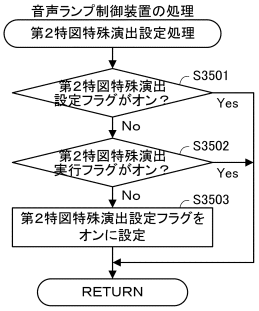
連続演出パターン種別カウンタ	保留連続演出パターン種別		
	大当たり	外れリーチ	完全外れ
0～4	―	―	―
5～9	同色図柄1回	同色図柄1回	―
10～14	―	―	―
15～19	チャンス目1回	チャンス目1回	―
20～24	―	―	―
25～29	チャンス目1回	チャンス目1回	―
30～34	―	―	―
35～39	ミニキャラ演出1回	ミニキャラ演出1回	―
40～44	―	―	―
45～49	ゾーン演出1回	ゾーン演出1回	―
50～229	―	―	―

【図６５】

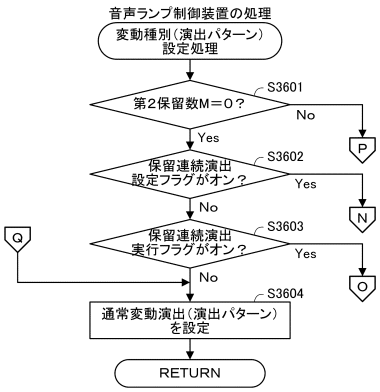
飾り図柄の図柄組み合わせの一例

大当たり（ゾロ目）	同色図柄	チャンス目
111	115、119	113
222	224、226、228	117
333	337	331
444	442、446、448	335
555	551、559	339
666	662，664，668	553
777	773	557
888	882、884、886	771
999	991、995	775
		779

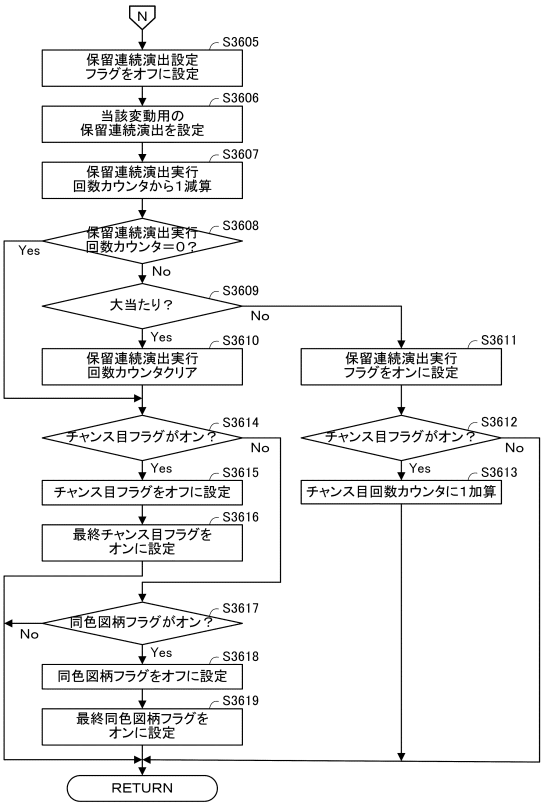
【図６６】



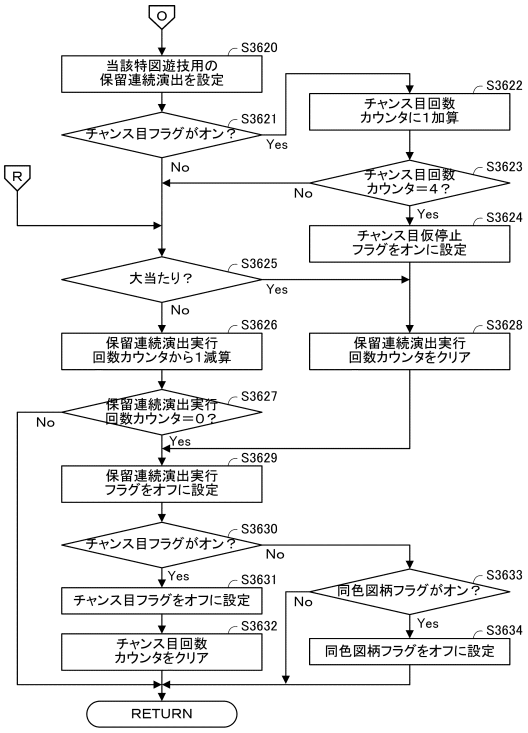
【図６７】



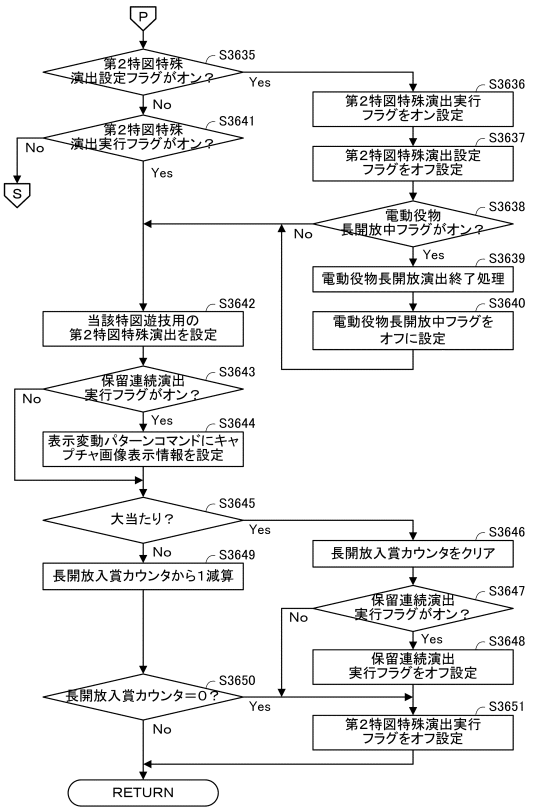
【図６８】



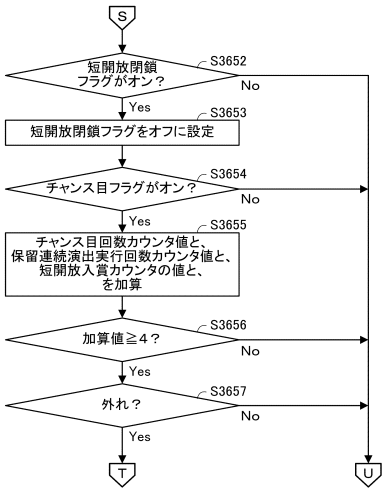
【図６９】



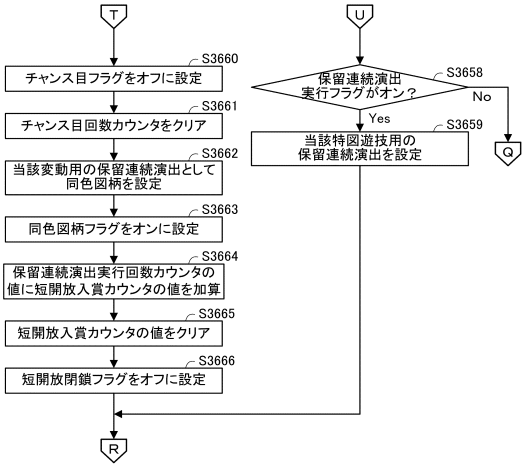
【図７０】



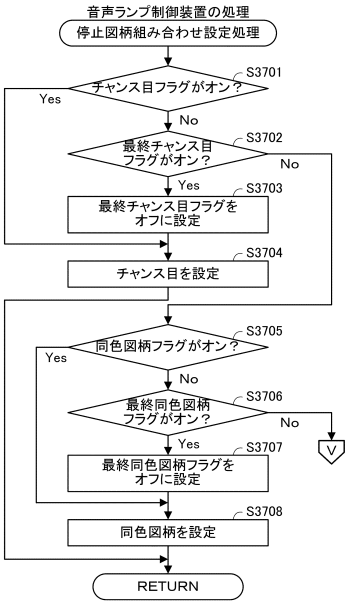
【図７１】



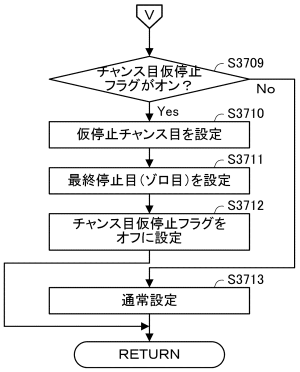
【図７２】



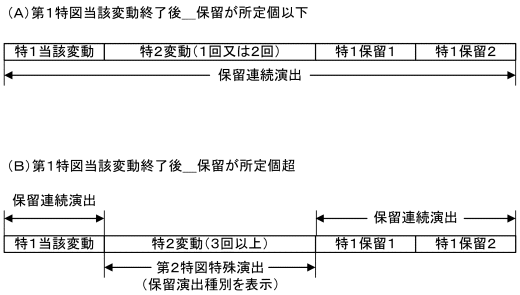
【図７３】



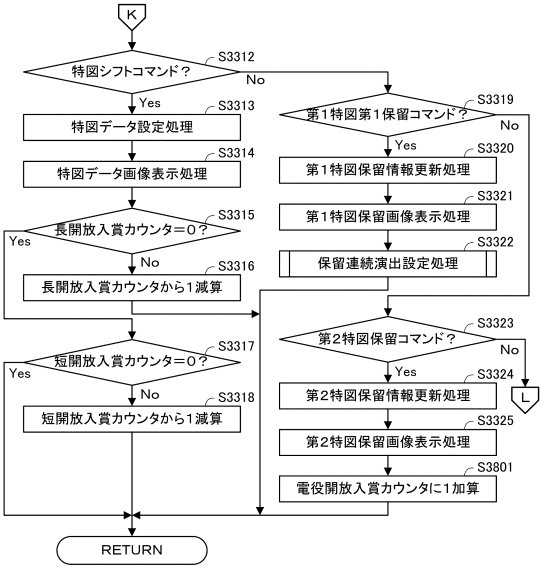
【図７４】



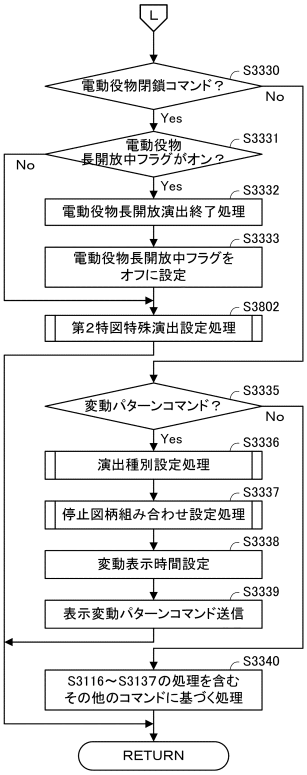
【図７５】



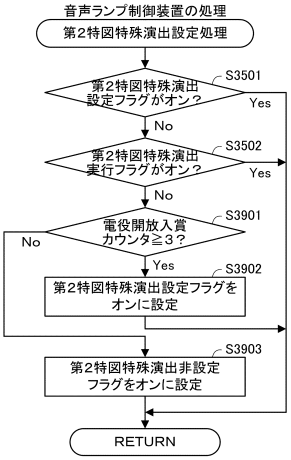
【図７６】



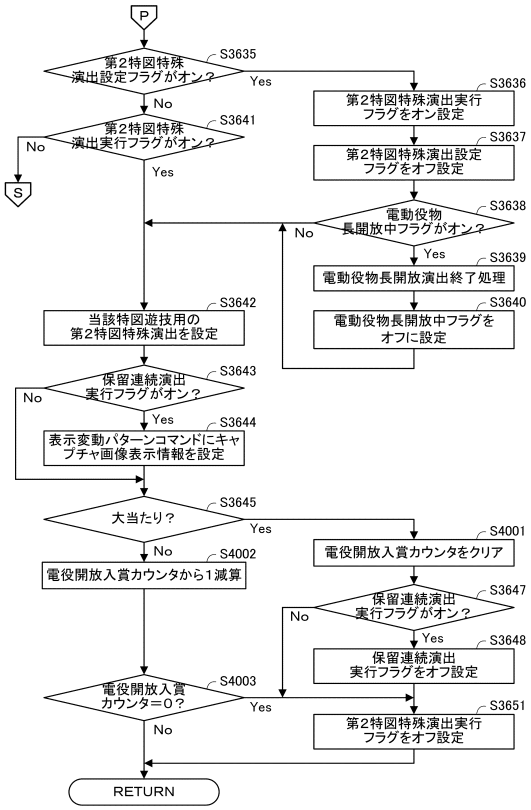
【図７７】



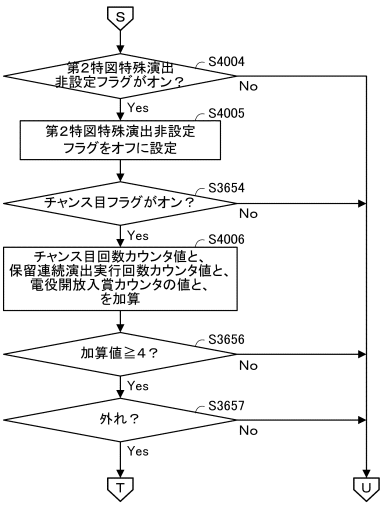
【図７８】



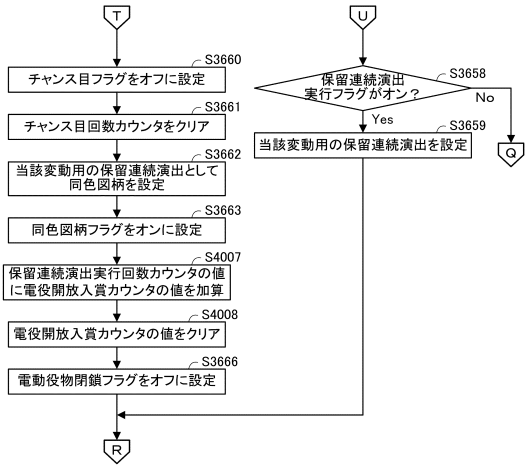
【図７９】



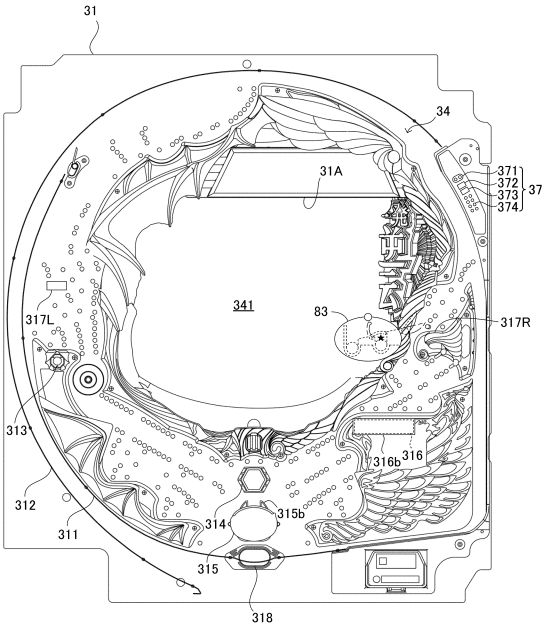
【図８０】



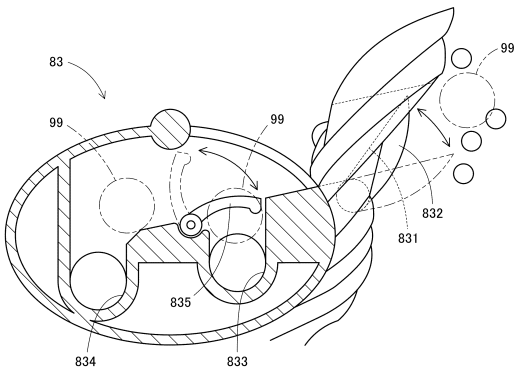
【図８１】



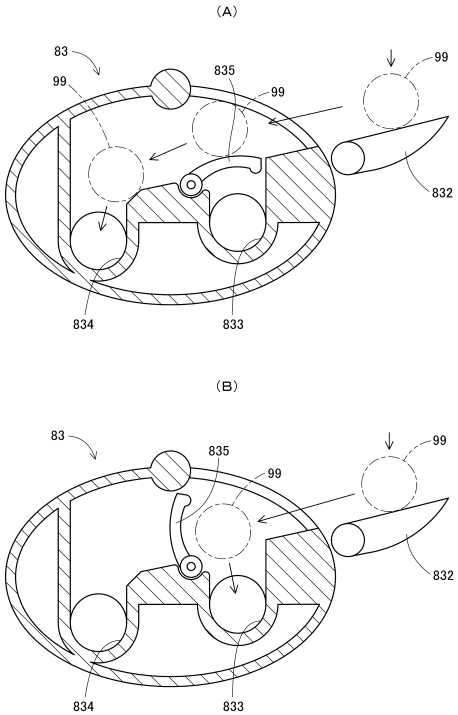
【図８２】



【図８３】



【図８４】



【図８５】

(A)通常遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1／300
1～299	外れ	

(B)時短遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299／300
1～299	当たり	

(C)遊技状態種別と普図当たり時の開放形態との関係

遊技状態種別	開放形態	開放時間
通常遊技状態 第1時短遊技状態 第2時短遊技状態	短開放	0．6秒
第3時短遊技状態	長開放	3秒

【図８６】

(A)第1特図大当たり当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0～205	大当たり	約1／318．1
	206～65535	外れ	
2	0～211	大当たり	約1／309．1
	212～65535	外れ	
3	0～217	大当たり	約1／300．6
	218～65535	外れ	
4	0～223	大当たり	約1／292．6
	224～65535	外れ	
5	0～229	大当たり	約1／284．9
	230～65535	外れ	
6	0～235	大当たり	約1／277．7
	236～65535	外れ	

(B)第1特図1種大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	移行先
0～18	2R短開放時短大当たり	第2時短遊技状態 （短開放100回）
19	16R短開放時短大当たり	

(C)第1特図変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0～9	01（30s）
10～119	02（60s）
120～199	03（90s）

(D)第1特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0～8	前後外れリーチ
9～38	前後外れ以外リーチ
39～237	完全外れ
238	時短図柄停止

(E)第1特図外れ変動テーブル

外れ種別	変動種別カウンタ	変動パターン	時短遊技回数 （第1時短遊技状態）
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0～99	01（30s）	－
	100～149	02（60s）	－
	150～199	03（90s）	－
完全外れ	0～149	04（ 7s）	－
	150～199	05（10s）	－
時短図柄停止	0～99	04（ 7s）	短開放5回
	100～149	05（10s）	短開放10回
	150～179	06（15s）	短開放20回
	180～199	07（20s）	短開放30回

【図８７】

(A)短開放第2特図大当たり当否テーブル
（通常遊技状態、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態）

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	確率
1～6	0～205	大当たり	約1／318．1
	206～58980	小当たり	約1／1．15
	58981～65535	外れ	約1／10

(B)長開放第2特図大当たり当否テーブル
（第3時短遊技状態）

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	確率
1～6	0～205	大当たり	約1／318．1
	206～65529	小当たり	約1／1．003
	65530～65535	外れ	約1／318．1

(C)第2特図当たり変動テーブル

当たり種別	変動種別カウンタ	変動パターン
大当たり	0～99	01（30s）
	100～199	06（15s）
小当たり	0～199	05（10s）

(D)第2特図外れ変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0～166	04（ 7s）
167～202	05（10s）
203～226	06（15s）
227～238	07（20s）

(E)時短遊技回数振分テーブル（第2及び第3時短遊技状態）

変動種別カウンタ	時短遊技回数	選択率
0～166	10回	約70%
167～202	30回	約15%
203～226	50回	約10%
227～238	100回	約5%

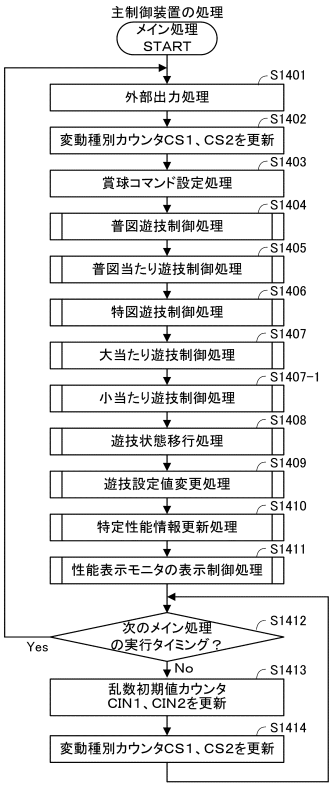
(F)第3時短遊技状態大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	時短遊技回数 （第3時短遊技状態）
0～4	16R長開放時短大当たり	長開放50回
5～19	5R長開放時短大当たり	

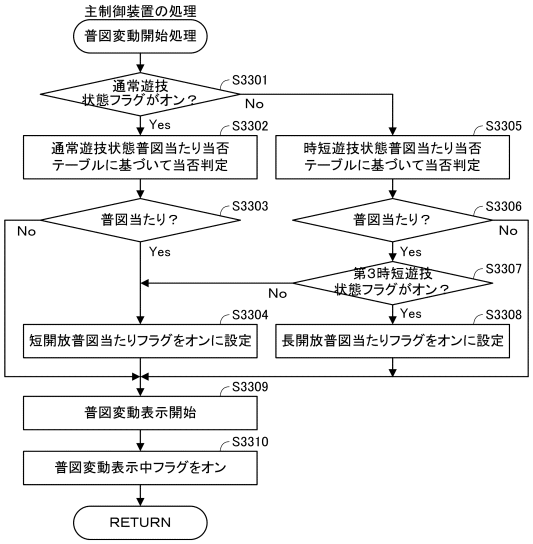
(G)第2特図1種大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	時短遊技回数 （第2時短遊技状態）
0～18	2R短開放時短大当たり	短開放100回
19	16R短開放時短大当たり	

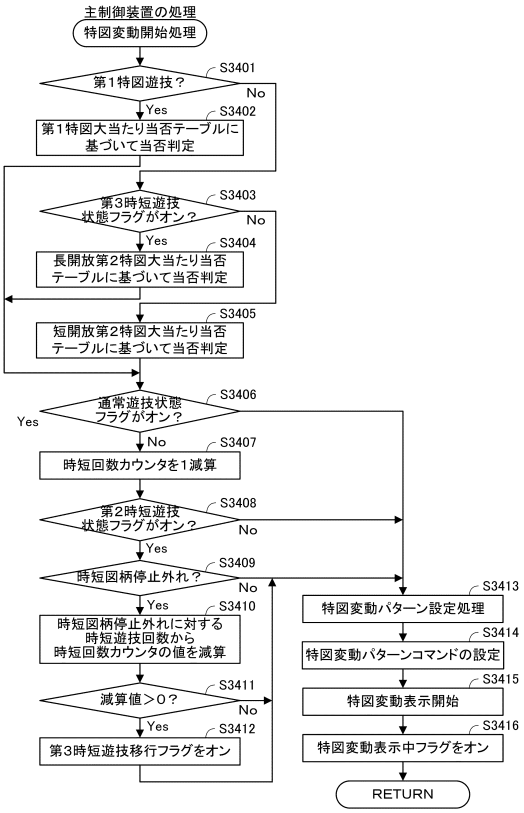
【図８８】



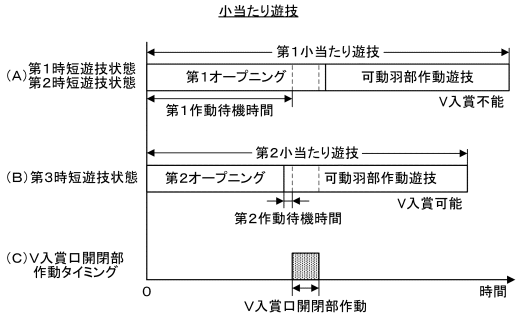
【図８９】



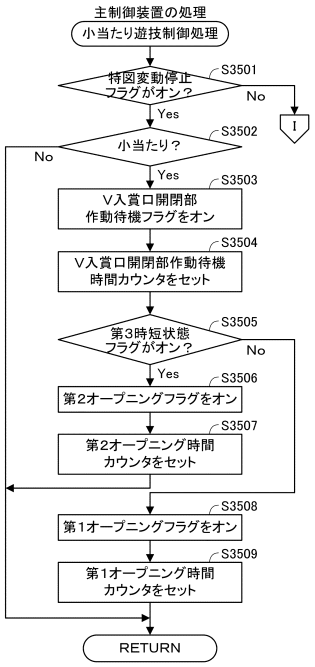
【図９０】



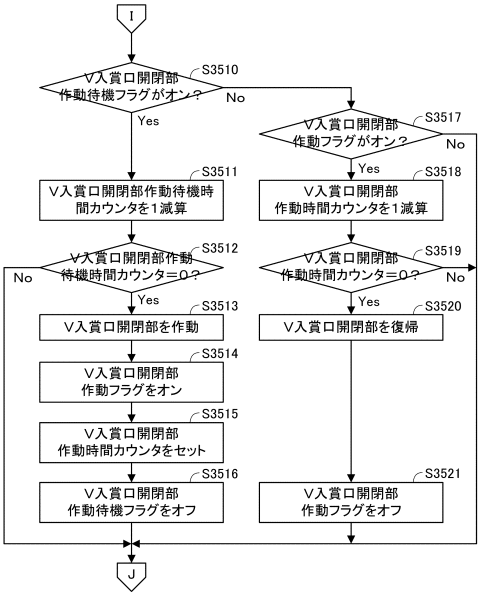
【図９１】



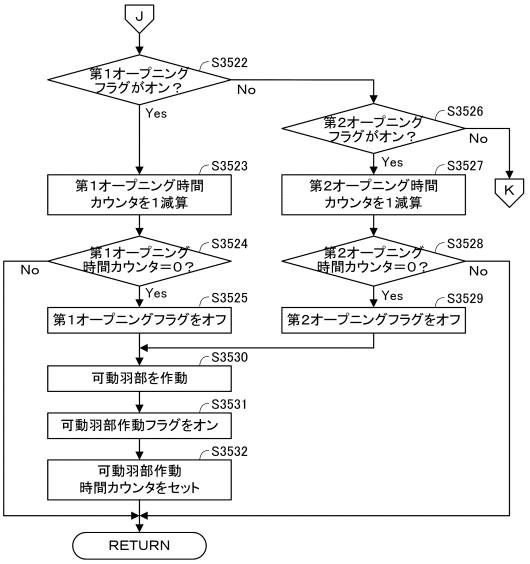
【図９２】



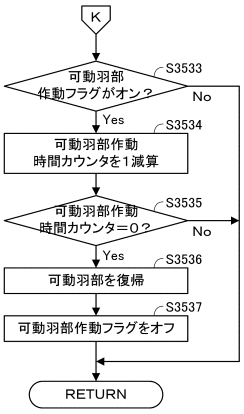
【図９３】



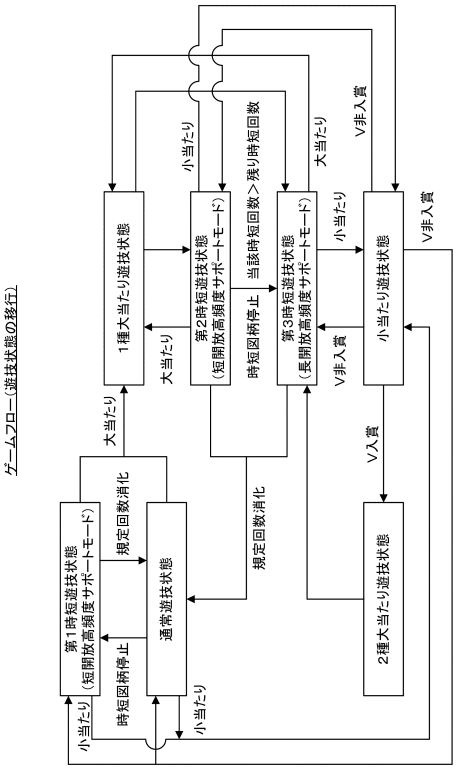
【図９４】



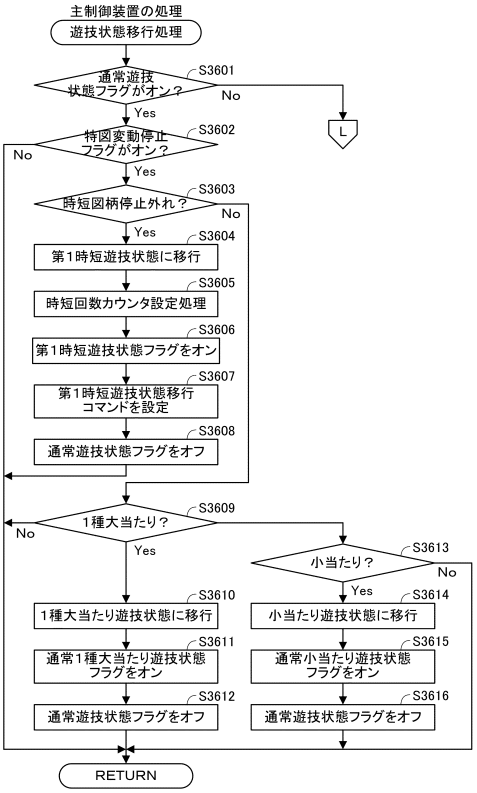
【図９５】



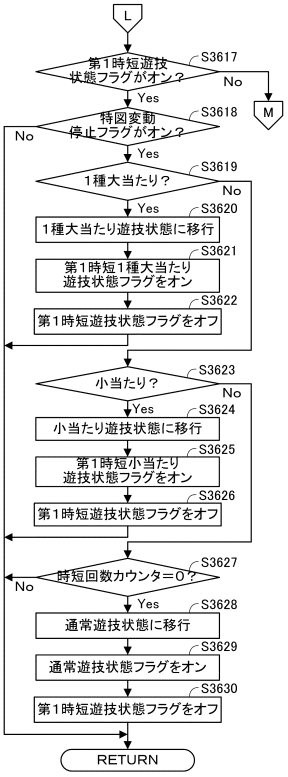
【図９６】



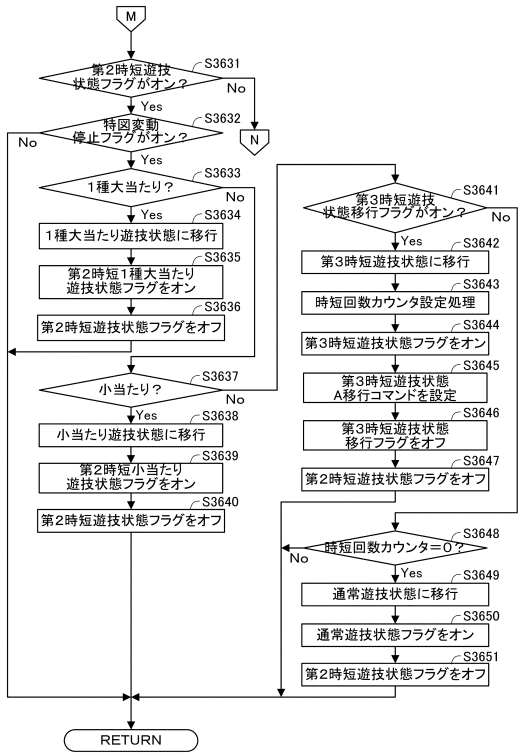
【図９７】



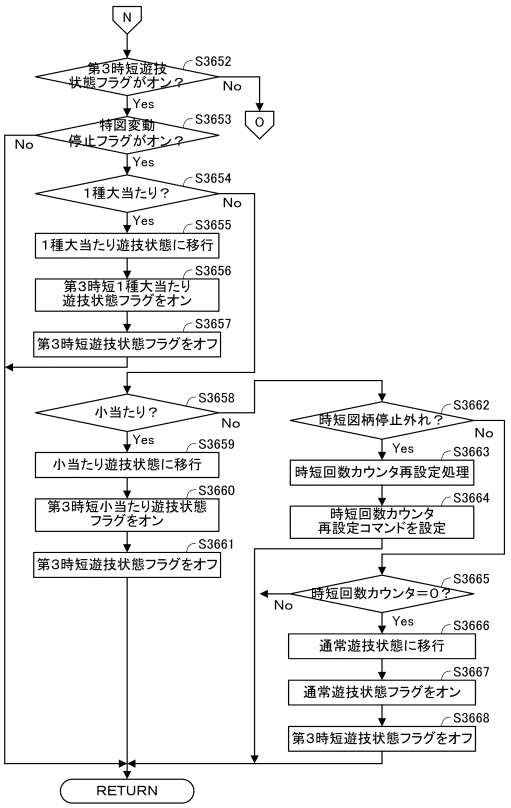
【図９８】



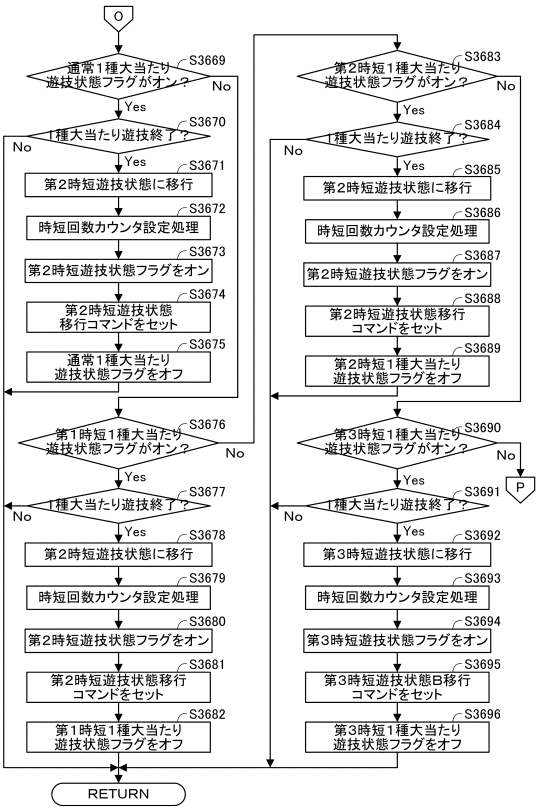
【図９９】



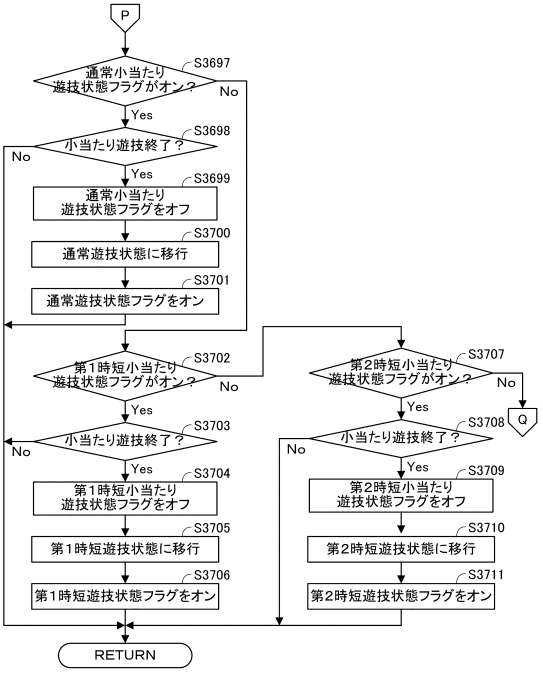
【図１００】



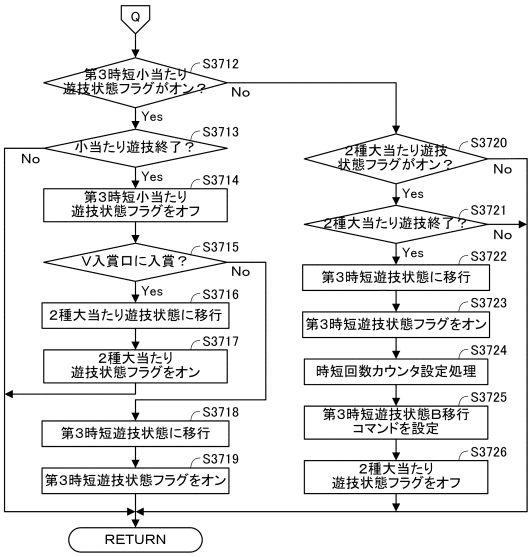
【図１０１】



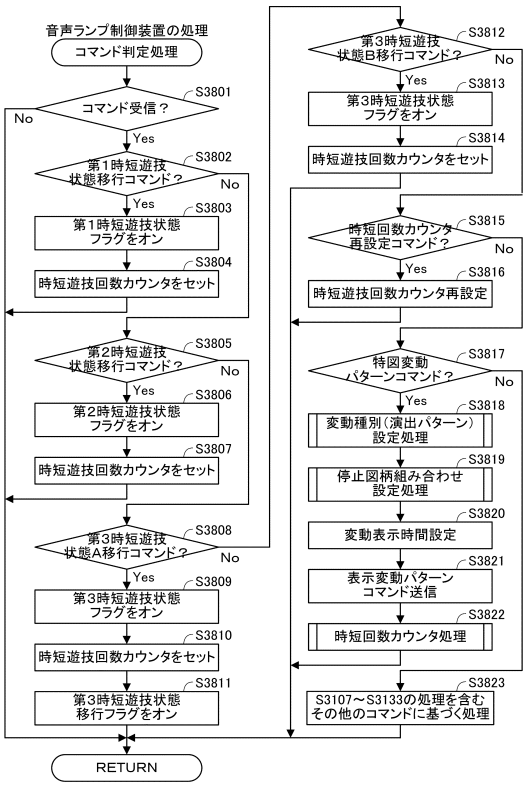
【図１０２】



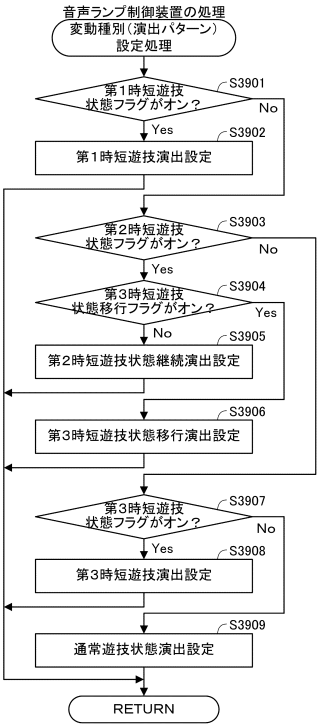
【図１０３】



【図１０４】



【図１０５】



【図１０６】

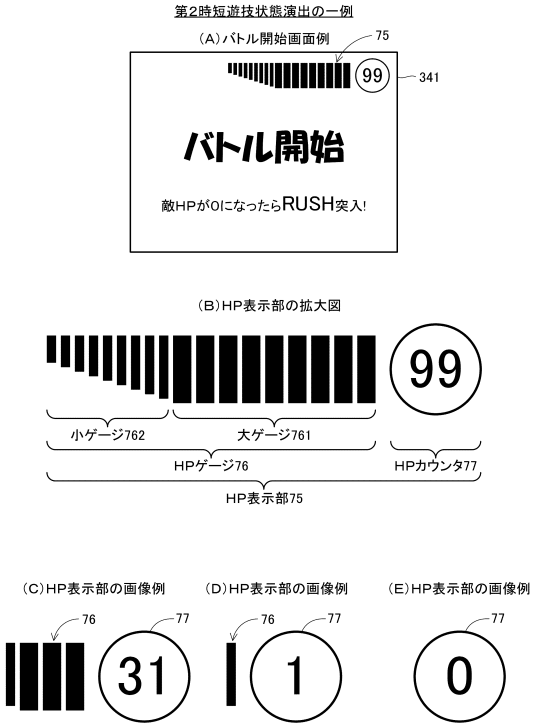
（A）第2時短遊技状態継続演出パターンの例

種別	演出内容
パターンA1	味方攻撃→攻撃防御（ゲージ変化なし）→ドロー表示（ゲージ維持）
パターンA2	味方攻撃→攻撃防御（ゲージ変化なし）→ボタン演出→ドロー表示（ゲージ維持）
パターンA3	味方攻撃→攻撃ヒット（ゲージ半減）→ボタン演出→ゲージ残り1→ドロー表示（ゲージ復帰）
パターンA4	味方攻撃→攻撃ヒット（ゲージ残り1）→ボタン演出→ドロー表示（ゲージ復帰）
パターンA5	敵攻撃→攻撃防御（ゲージ変化なし）→ボタン演出→ドロー表示（ゲージ維持）
パターンA6	敵攻撃→攻撃防御（ゲージ変化なし）→ボタン演出→味方反撃→ドロー表示（ゲージ維持）
パターンA7	敵攻撃→攻撃ヒット（ゲージ変化なし）→ボタン演出→ドロー表示（ゲージ維持）
パターンA8	敵攻撃→攻撃ヒット（ゲージ変化なし）→ボタン演出→味方反撃→ドロー表示（ゲージ維持）

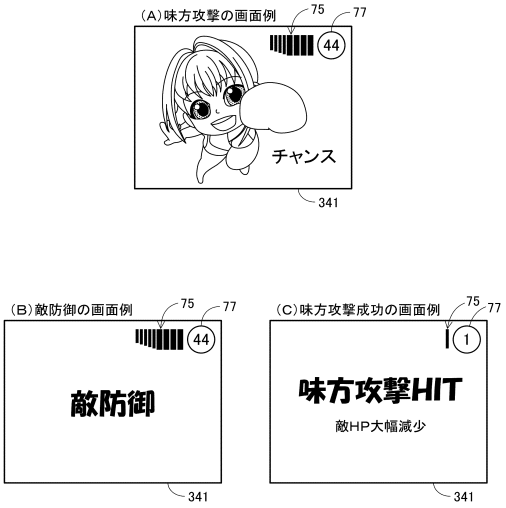
（B）第3時短遊技状態移行演出パターンの例

種別	演出内容
パターンB1	味方攻撃→攻撃防御（ゲージ変化なし）→勝利表示（ゲージ0）
パターンB2	味方攻撃→攻撃防御（ゲージ変化なし）→ボタン演出→味方再攻撃→勝利表示（ゲージ0）
パターンB3	味方攻撃→攻撃ヒット（ゲージ半減）→ボタン演出→ゲージ残り1→勝利表示（ゲージ0）
パターンB4	味方攻撃→攻撃ヒット（ゲージ残り1）→ボタン演出→勝利表示（ゲージ0）
パターンB5	敵攻撃→攻撃防御（ゲージ変化なし）→ボタン演出→ゲージ残り1→勝利表示（ゲージ0）
パターンB6	敵攻撃→攻撃防御（ゲージ変化なし）→ボタン演出→味方反撃→勝利表示（ゲージ0）
パターンB7	敵攻撃→攻撃ヒット（ゲージ変化なし）→ボタン演出→勝利表示（ゲージ0）
パターンB8	敵攻撃→攻撃ヒット（ゲージ変化なし）→ボタン演出→味方反撃→勝利表示（ゲージ0）

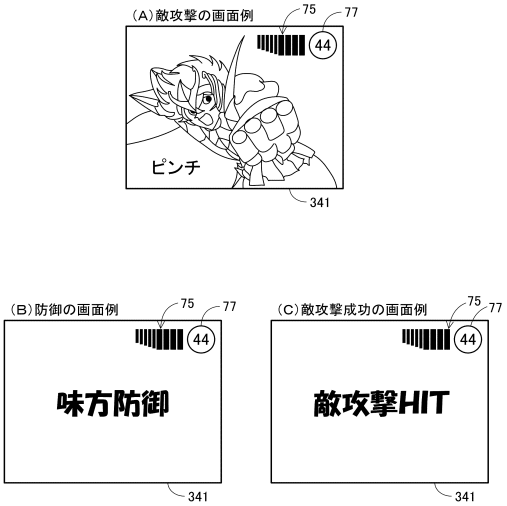
【図１０７】



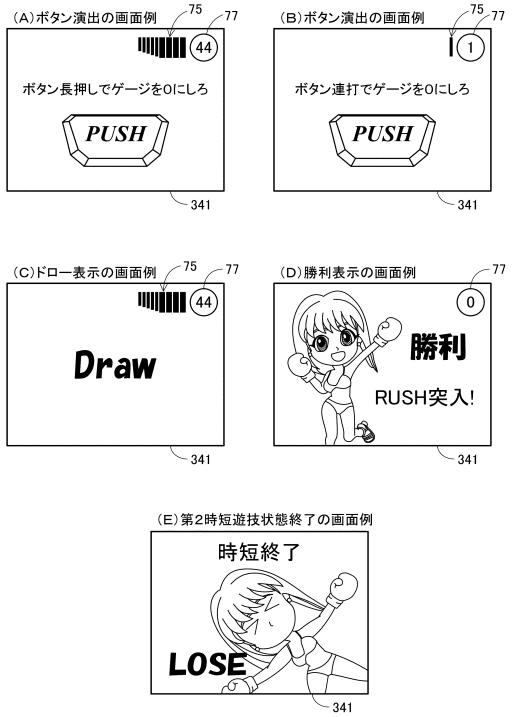
【図１０８】



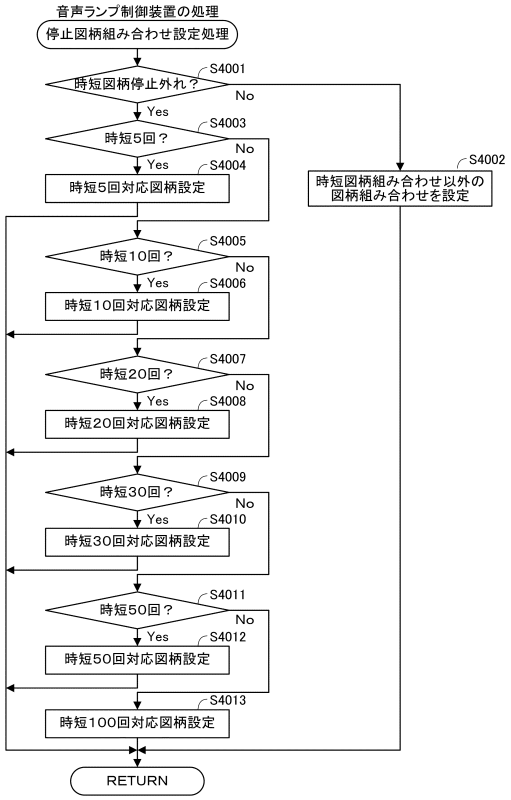
【図１０９】



【図１１０】



【図１１１】

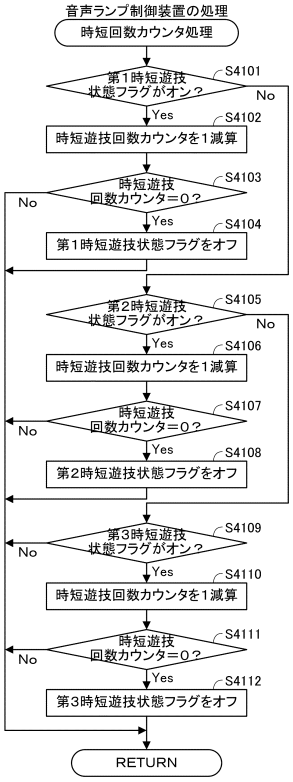


【図１１２】

時短図柄組み合わせ対応表

時短遊技回数（規定回数）	停止表示図柄
5回	443、445
10回	665、667
20回	998、991
30回	554、556
50回	332、334
100回	776、778

【図１１３】

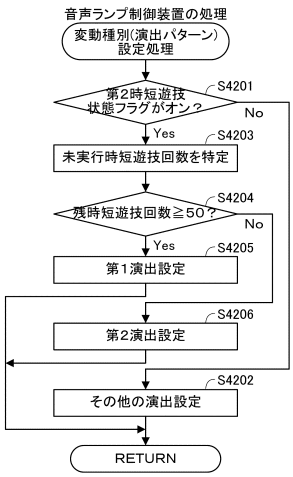


【図１１４】

第2特図外れ変動テーブル（第2時短遊技状態）

変動種別カウンタ	変動パターン	時短遊技回数
0～166	04（ 7s）	短開放50回
167～202	05（10s）	
203～226	06（15s）	
227～238	07（20s）	

【図１１５】



【図１１６】

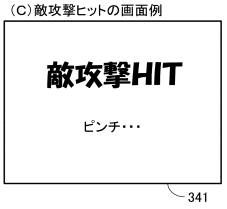
（A）第1演出パターンの例（残時短遊技回数≧50）

種別	演出内容
パターンC1	味方攻撃→攻撃防御→結果表示
パターンC2	味方攻撃→攻撃防御→ボタン演出→結果表示
パターンC3	味方攻撃→攻撃ヒット→結果表示
パターンC4	味方攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→結果表示
パターンC5	敵攻撃→攻撃防御→結果表示
パターンC6	敵攻撃→攻撃防御→ボタン演出→結果表示
パターンC7	敵攻撃→攻撃ヒット→ピンチ表示→ボタン演出→結果表示
パターンC8	敵攻撃→攻撃ヒット→ピンチ表示→ボタン演出→味方反撃→結果表示

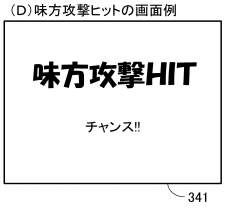
（B）第2演出パターンの例（残時短遊技回数＜50）

種別	演出内容
パターンD1	味方攻撃→攻撃防御→結果表示
パターンD2	味方攻撃→攻撃防御→ボタン演出→結果表示
パターンD3	味方攻撃→攻撃ヒット→チャンス表示→結果表示
パターンD4	味方攻撃→攻撃ヒット→チャンス表示→ボタン演出→結果表示
パターンD5	敵攻撃→攻撃防御→結果表示
パターンD6	敵攻撃→攻撃防御→ボタン演出→結果表示
パターンD7	敵攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→結果表示
パターンD8	敵攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→味方反撃→結果表示

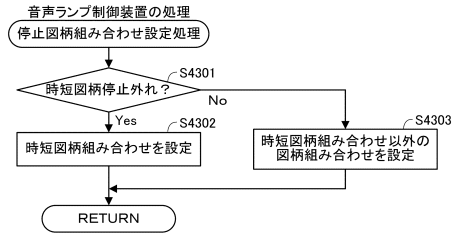
（C）敵攻撃ヒットの画面例



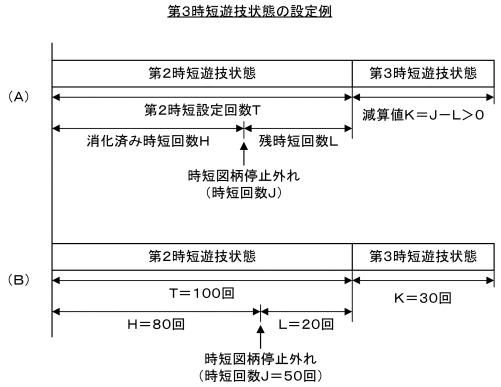
（D）味方攻撃ヒットの画面例



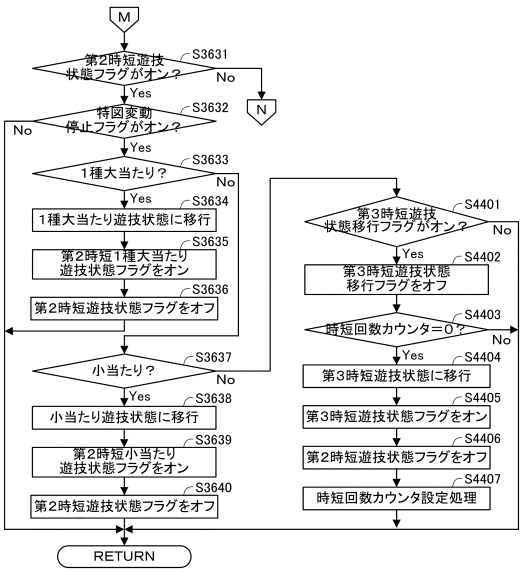
【図１１７】



【図１１８】



【図１１９】



【図１２０】

(A)短開放第2特図大当たり当否テーブル
（通常遊技状態、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態）

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	確率
1～6	0～205	大当たり	約1／318．1
	206～207	小当たり	1／32768
	208～65535	外れ	約／1．003

(B)長開放第2特図大当たり当否テーブル
（第3時短遊技状態）

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	確率
1～6	0～205	大当たり	約1／318．1
	206～2390	小当たり	約1／30
	2391～65535	外れ	約1／1．038

【図１２１】

【図１２２】

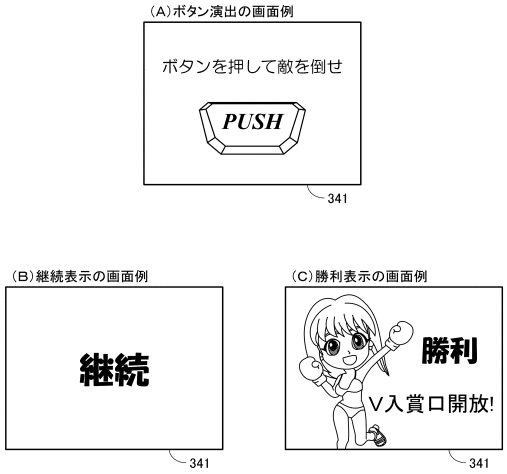
(A)外れ第3時短遊技状態演出パターンの例

種別	演出内容
パターンE1	味方攻撃→攻撃防御→継続表示
パターンE2	味方攻撃→攻撃防御→ボタン演出→継続表示
パターンE3	味方攻撃→攻撃ヒット→継続表示
パターンE4	味方攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→継続表示
パターンE5	敵攻撃→攻撃防御→継続表示
パターンE6	敵攻撃→攻撃防御→ボタン演出→継続表示
パターンE7	敵攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→継続表示
パターンE8	敵攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→味方反撃→継続表示

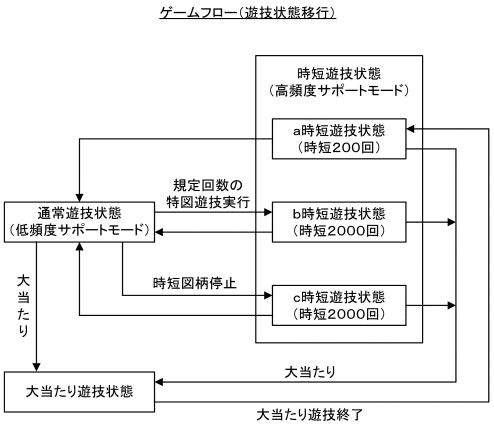
(B)当たり第3時短遊技状態演出パターンの例

種別	演出内容
パターンF1	味方必殺技攻撃→勝利表示
パターンF2	味方攻撃→攻撃防御→ボタン演出→勝利表示
パターンF3	味方攻撃→攻撃ヒット→勝利表示
パターンF4	味方攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→勝利表示
パターンF5	敵攻撃→攻撃防御→勝利表示
パターンF6	敵攻撃→攻撃防御→ボタン演出→勝利表示
パターンF7	敵攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→勝利表示
パターンF8	敵攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→必殺技反撃→勝利表示

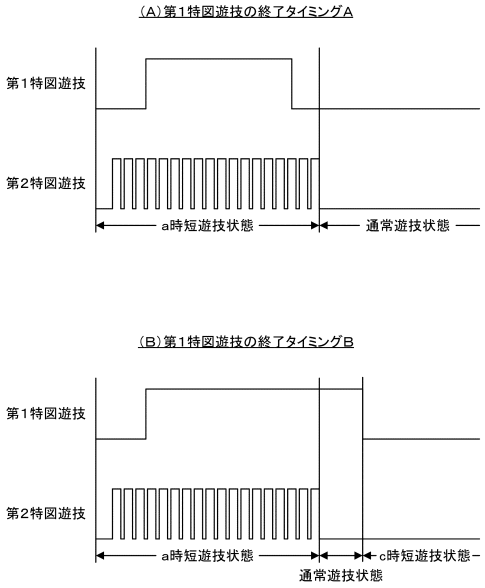
【図１２３】



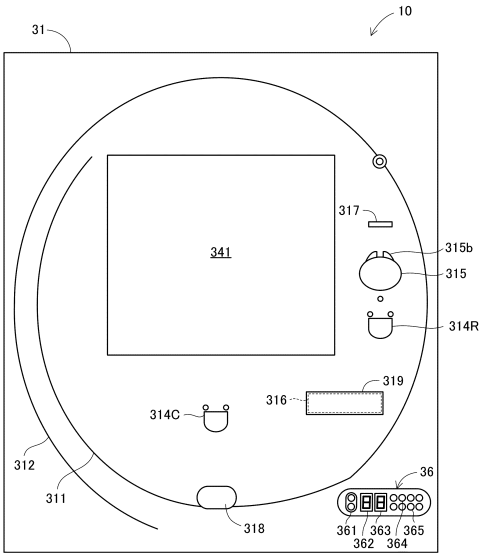
【図１２４】



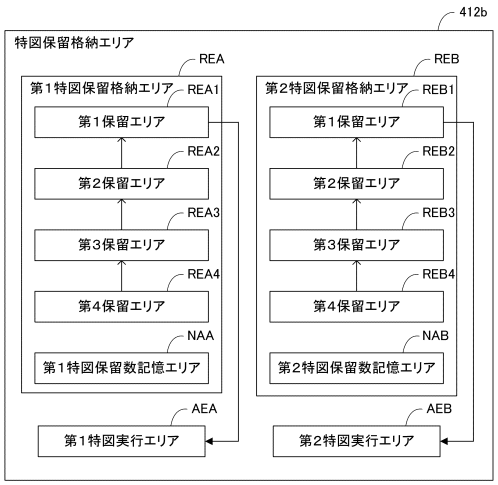
【図１２５】



【図１２６】



【図１２７】



【図１２８】

(A)大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
0～436	大当たり	約1／150
437～65535	外れ	

(B)大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	移行先
0～9	5R大当たり	a時短遊技状態（時短200回）
10～19	16R大当たり	

(C)通常遊技状態第1特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別	振分率
0～8	前後外れリーチ	3．77%
9～38	前後外れ以外リーチ	12．55%
39～237	完全外れ	83．26%
238	時短図柄停止外れ	0．42%

(D)時短遊技状態第1特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別	振分率
0～8	前後外れリーチ	3．77%
9～38	前後外れ以外リーチ	12．55%
39～118	完全外れ	33．47%
119～238	時短図柄停止外れ	50．21%

(E)第2特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別	振分率
0～8	前後外れリーチ	3．77%
9～38	前後外れ以外リーチ	12．55%
39～238	完全外れ	83．68%

【図１２９】

（A）大当たり変動テーブル

大当たり種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
5R大当たり 16R大当たり	0～9（5%）	01（ 30s）
	10～59（25%）	02（ 60s）
	60～199（70%）	03（ 90s）

（B）第1特図外れ変動テーブルA（通常/b時短/c時短遊技状態）

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0～99	01（ 30s）
	100～149	02（ 60s）
	150～199	03（ 90s）
完全外れ 時短図柄停止外れ	0～49	04（ 7s）
	50～149	05（ 10s）
	150～199	06（ 15s）

（C）第1特図外れ変動テーブルB（a時短遊技状態）

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0～99	01（ 30s）
	100～149	02（ 60s）
	150～199	03（ 90s）
完全外れ 時短図柄停止外れ	0～49	07（ 50s）
	50～149	08（100s）
	150～199	09（150s）

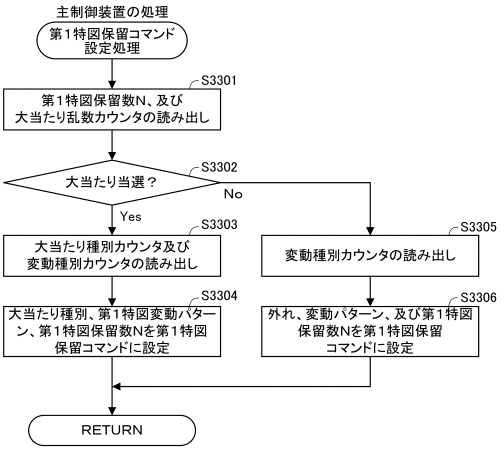
（D）通常遊技状態第2特図外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0～99	01（30s）
	100～149	02（60s）
	150～199	03（90s）
完全外れ	0～49	04（ 7s）
	50～149	05（10s）
	150～199	06（15s）

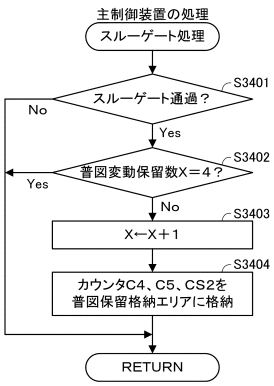
（E）時短遊技状態第2特図外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0～99（50%）	01（ 30s）
	100～159（30%）	02（ 60s）
	160～199（20%）	03（ 90s）
完全外れ	0～199	10（0. 5s）

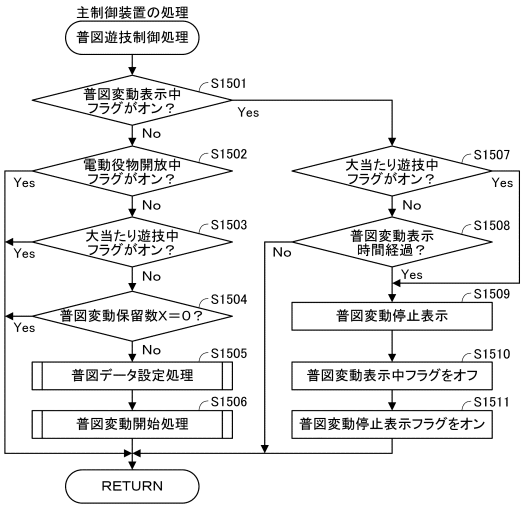
【図１３０】



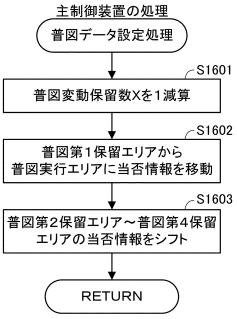
【図１３１】



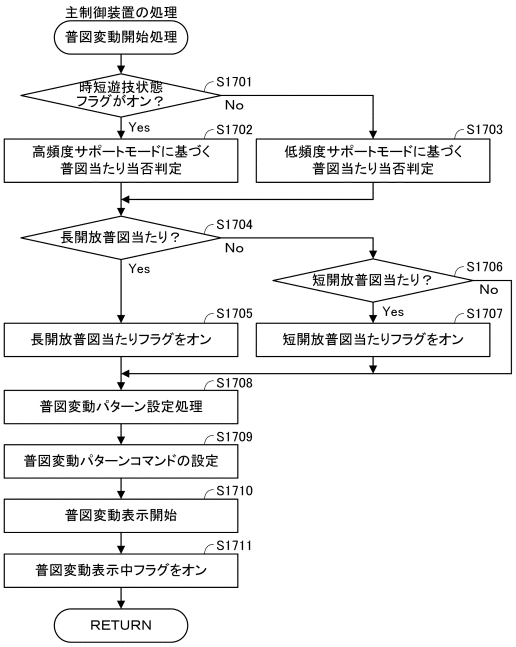
【図１３２】



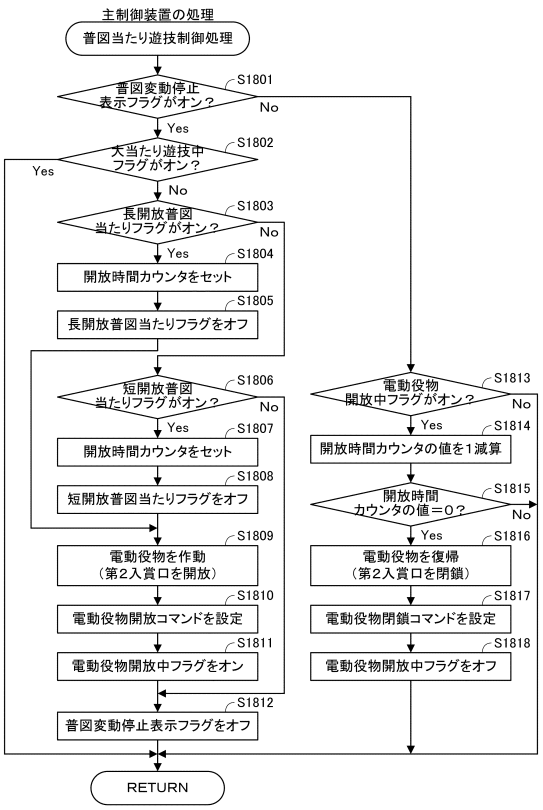
【図１３３】



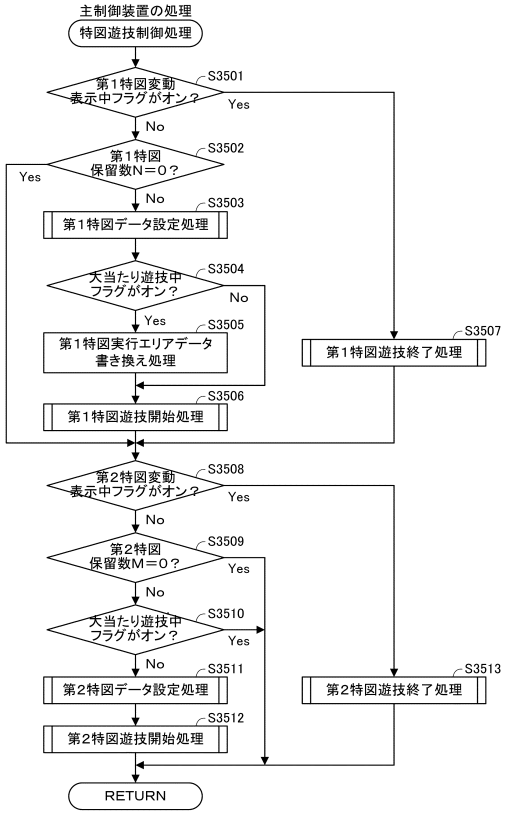
【図１３４】



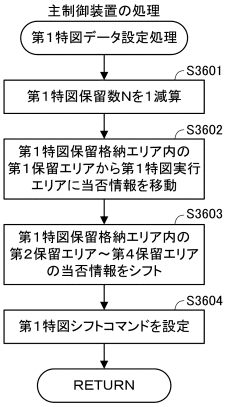
【図１３５】



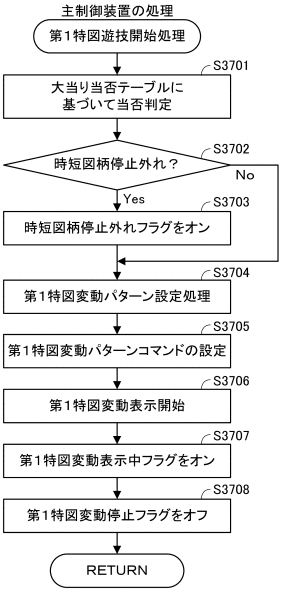
【図１３６】



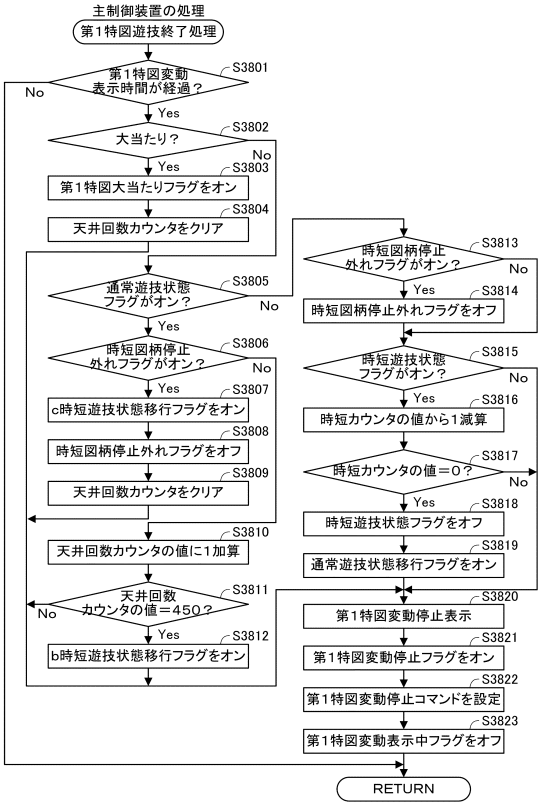
【図１３７】



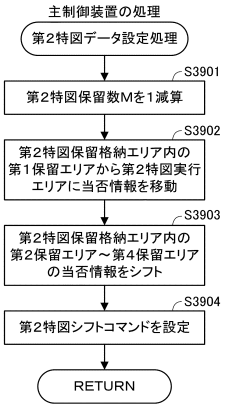
【図１３８】



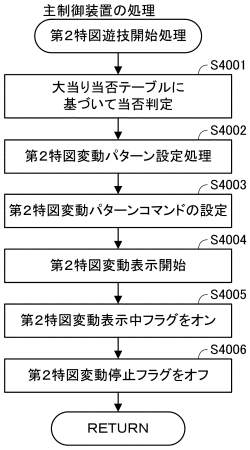
【図１３９】



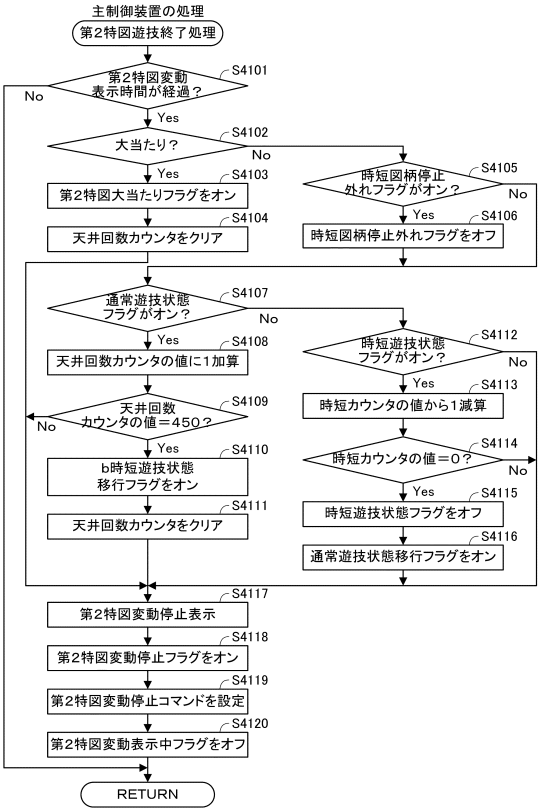
【図１４０】



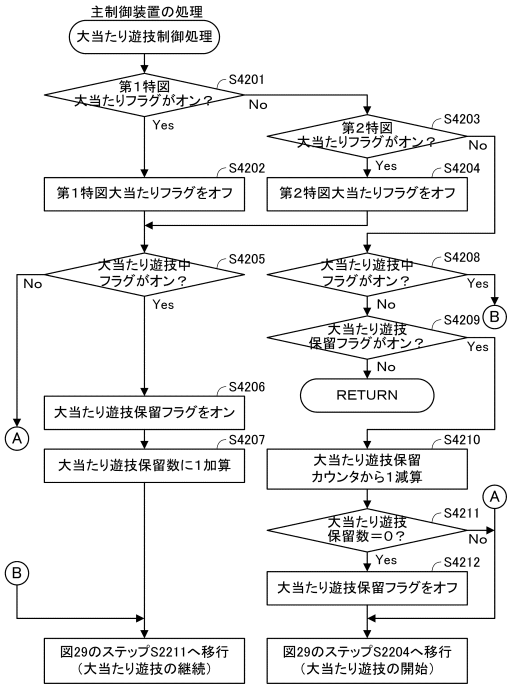
【図１４１】



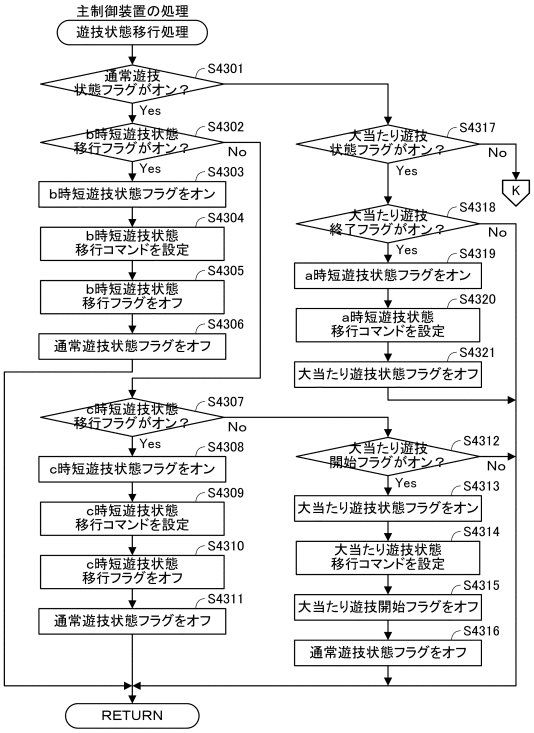
【図１４２】



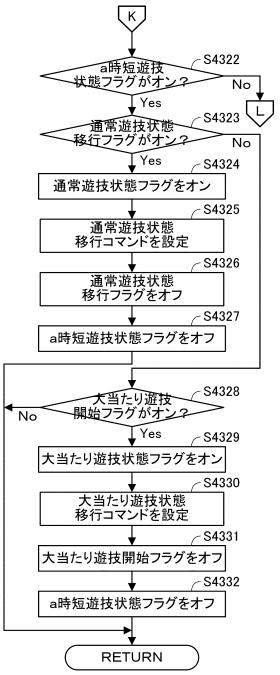
【図１４３】



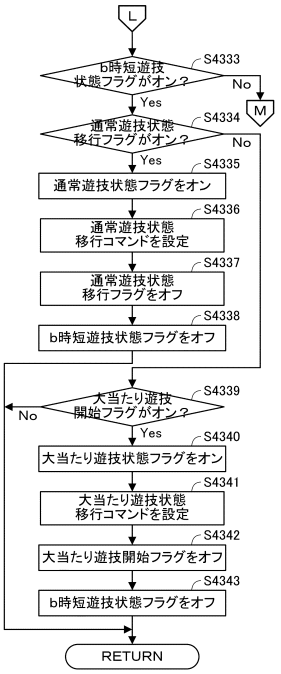
【図１４４】



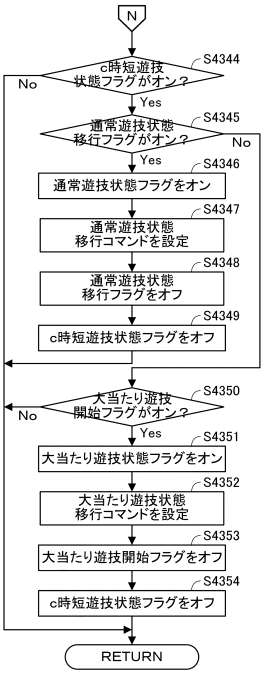
【図１４５】



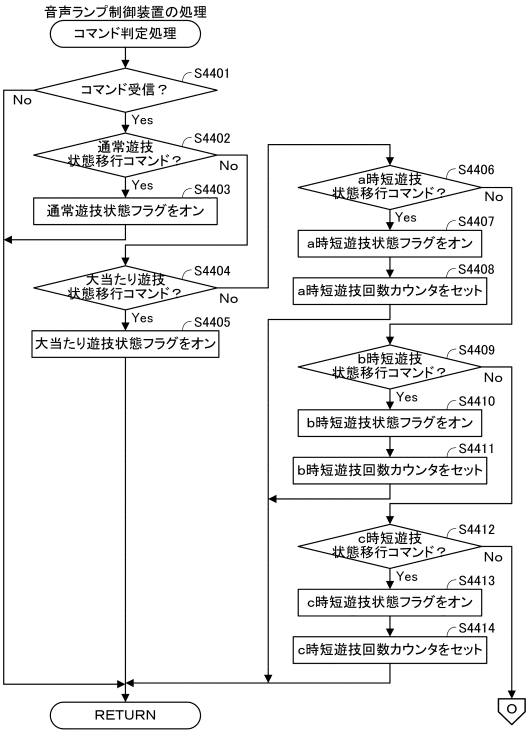
【図１４６】



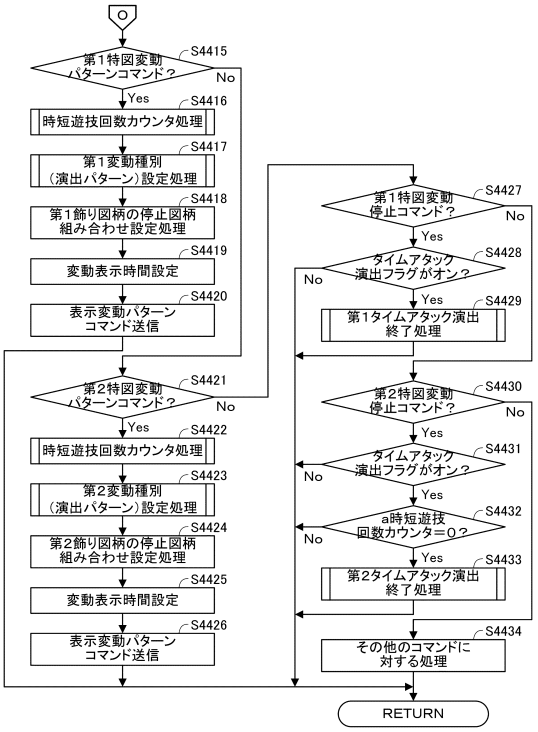
【図１４７】



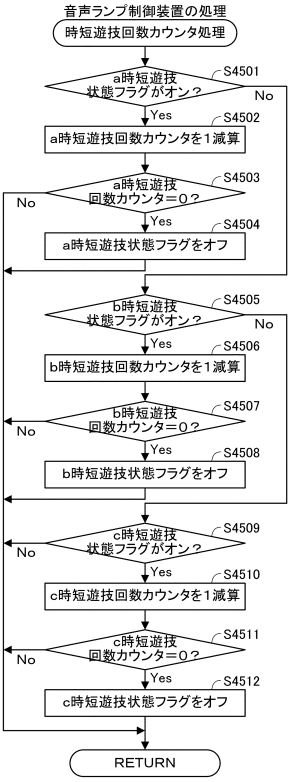
【図１４８】



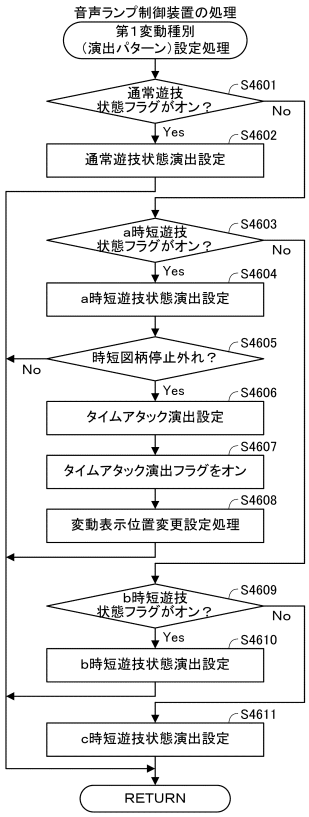
【図１４９】



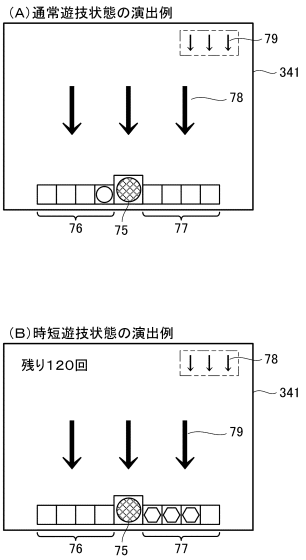
【図１５０】



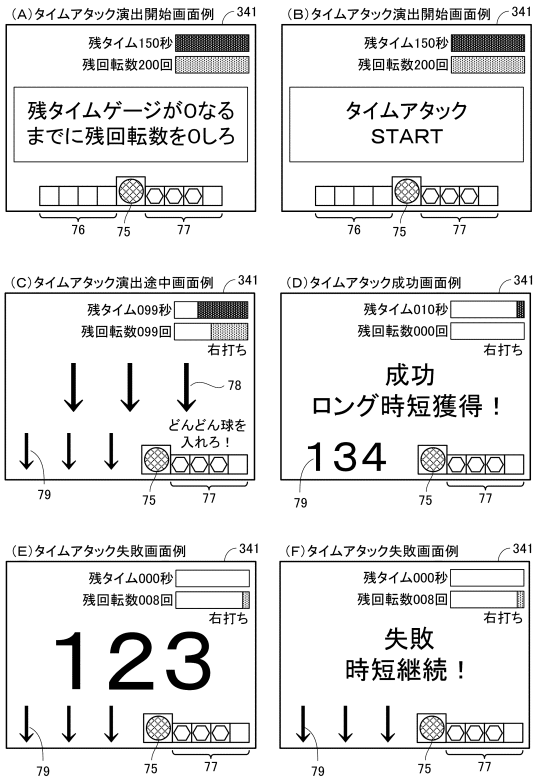
【図１５１】



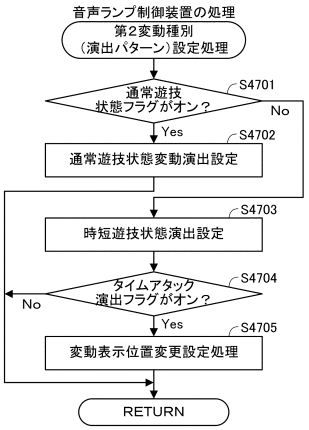
【図１５２】



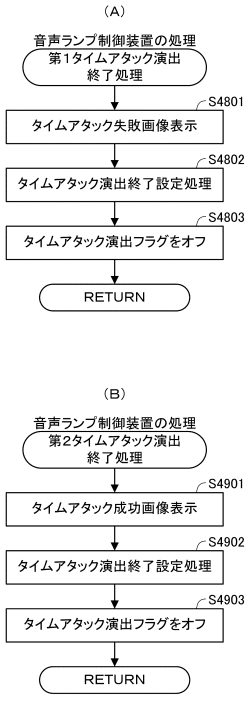
【図１５３】



【図１５４】



【図１５５】



【図１５６】

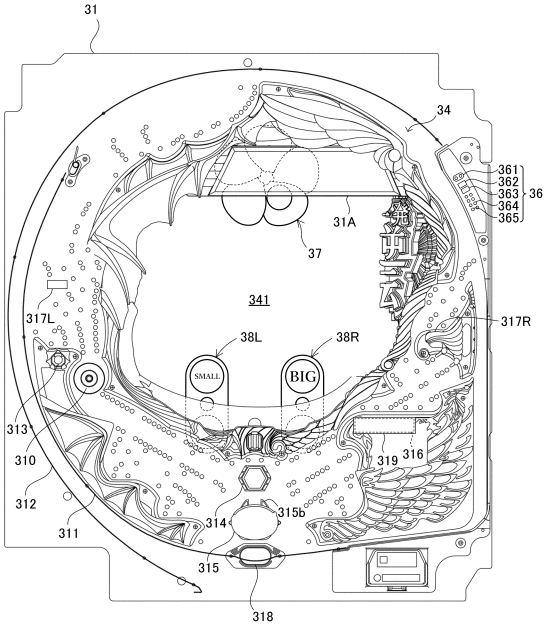
(A)大当たり変動テーブル

大当たり種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
5R大当たり 16R大当たり	0～9(5%)	01(30s)
	10～59(25%)	02(60s)
	60～179(60%)	03(90s)
	180～199(10%)	11(200s)

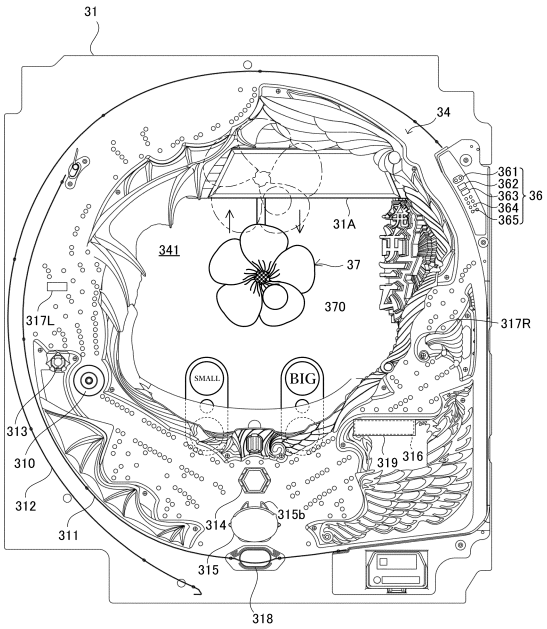
(B)時短遊技状態第2特図外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0～99(50%)	01(30s)
	100～159(30%)	02(60s)
	160～198(19.5%)	03(90s)
	199(0.5%)	11(200s)
完全外れ	0～199	10(0.5s)

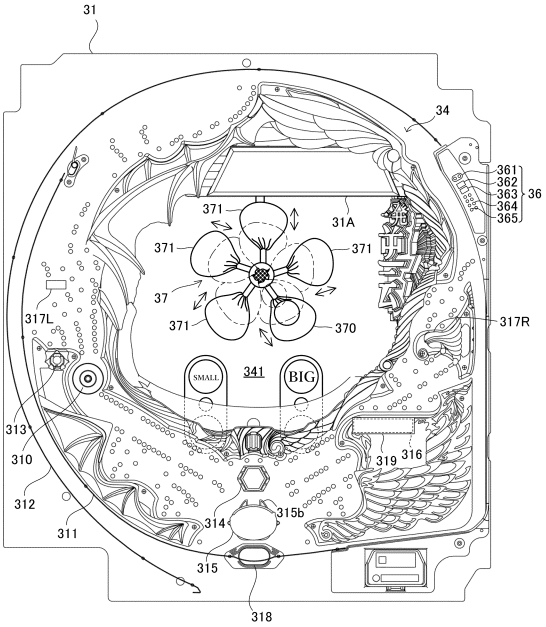
【図１５７】



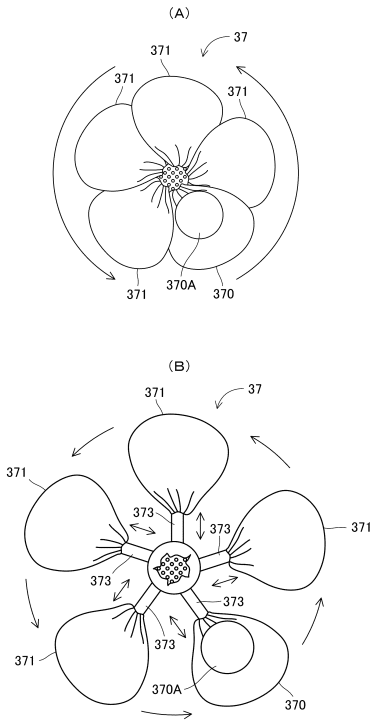
【図１５８】



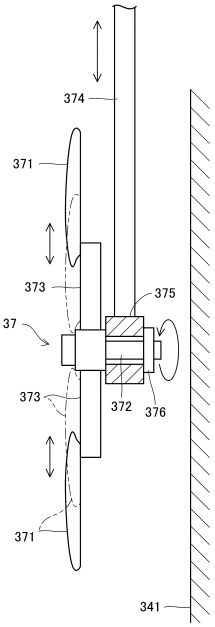
【図１５９】



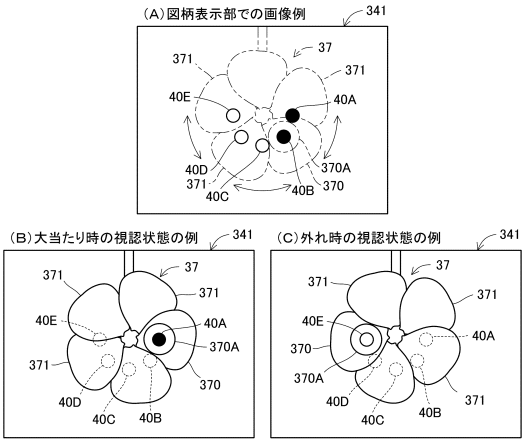
【図１６０】



【図１６１】



【図１６２】



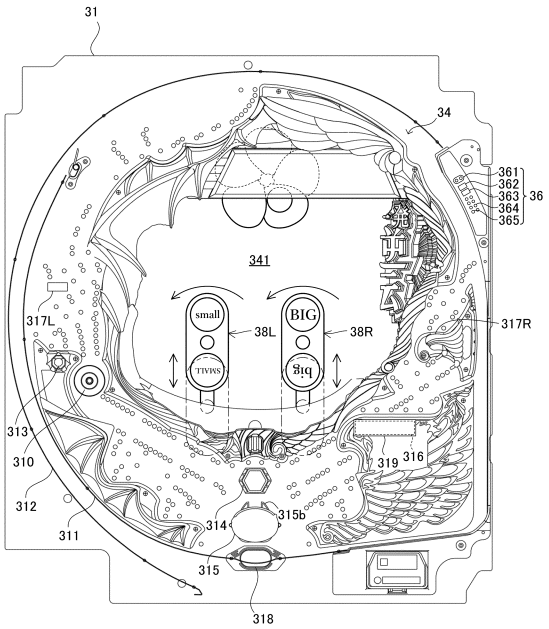
(D)回転パターン例

パターン種別	視認順序
パターンA	40A→40B→40C→40D→40E→40A(→40B→)・・・→停止
パターンB	40A→40B→40C→40D→40E→40D(→40C→)・・・→停止
パターンC	40E→40D→40C→40B→40A→40E(→40D→)・・・→停止
パターンD	40E→40D→40C→40B→40A→40B(→40C→)・・・→停止
パターンE	時計回り方向高速回転→停止
パターンF	反時計回り方向高速回転→停止

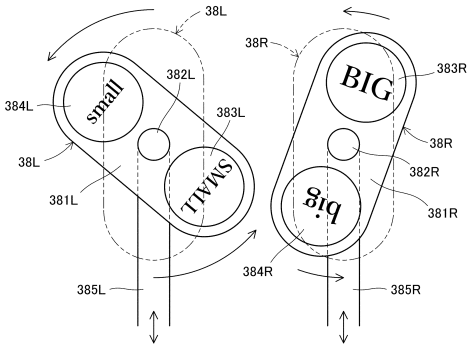
(E)停止パターン例

パターン種別	停止態様
パターンA	直停止
パターンB	40Bと40Cとが交互
パターンC	40Cに仮停止→1コマ移動→停止(大当たり時)
パターンD	40Cに仮停止→再回転→停止(大当たり時)

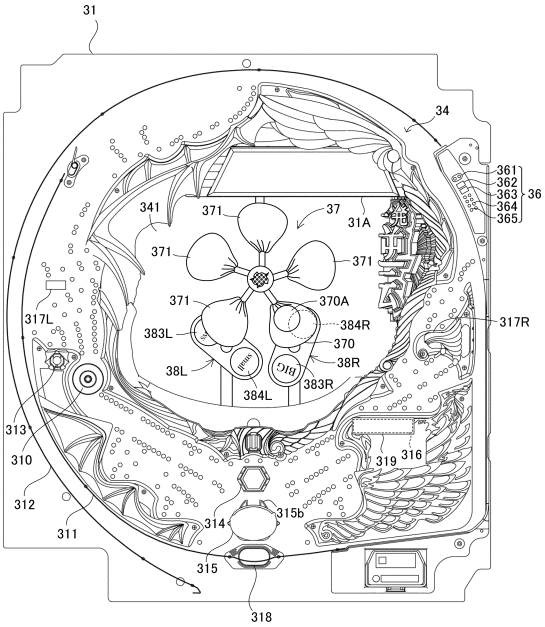
【図１６３】



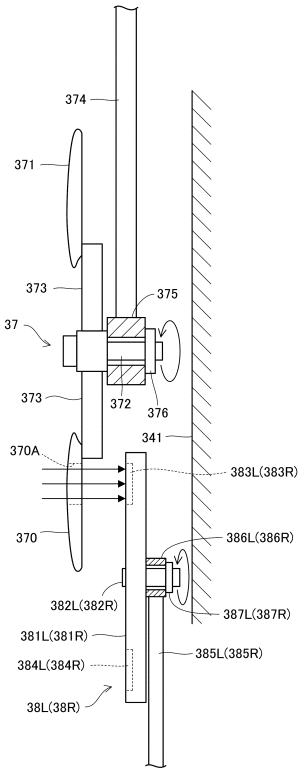
【図１６４】



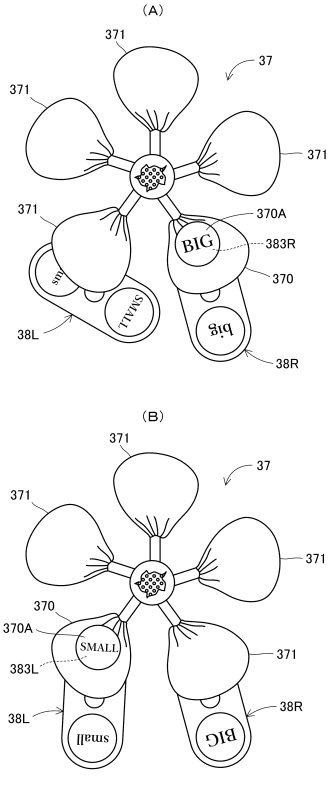
【図１６５】



【図１６６】



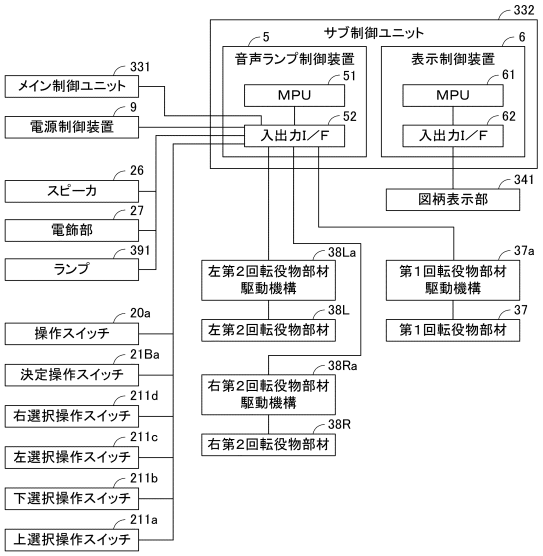
【図１６７】



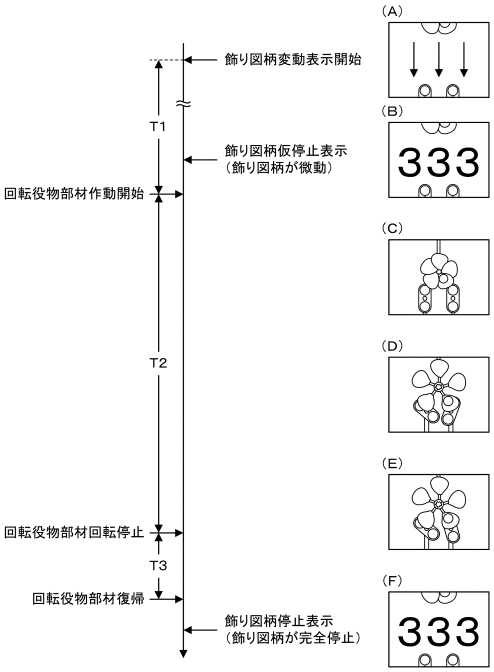
【図１６８】

報知態様種別	視認文字	報知内容
報知態様A	BIG	16R確変+保留連
報知態様B	big	16R確変
報知態様C	SMALL	5R確変
報知態様D	small	5R通常

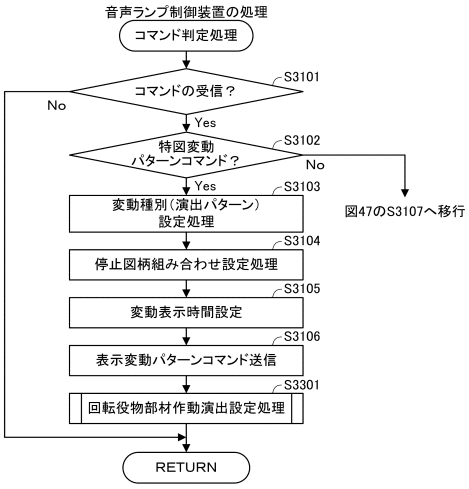
【図１６９】



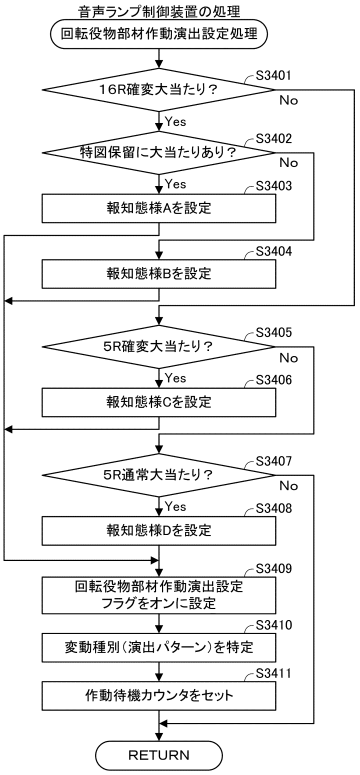
【図１７０】



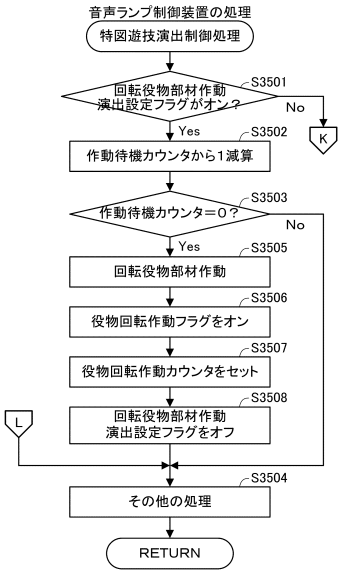
【図１７１】



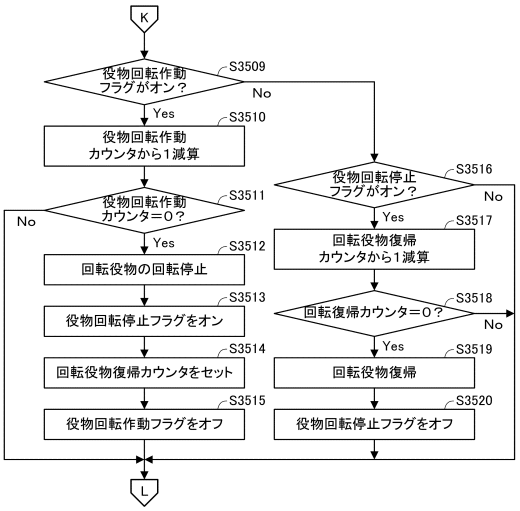
【図１７２】



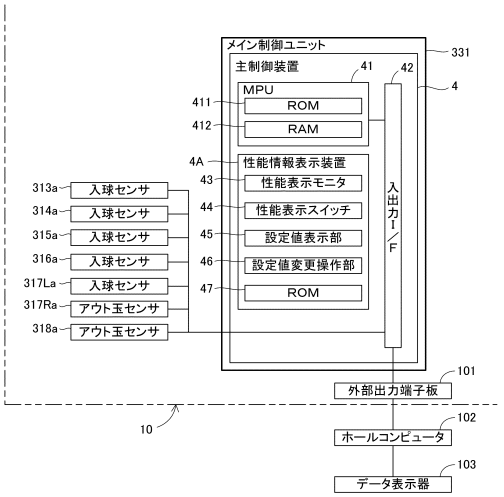
【図１７３】



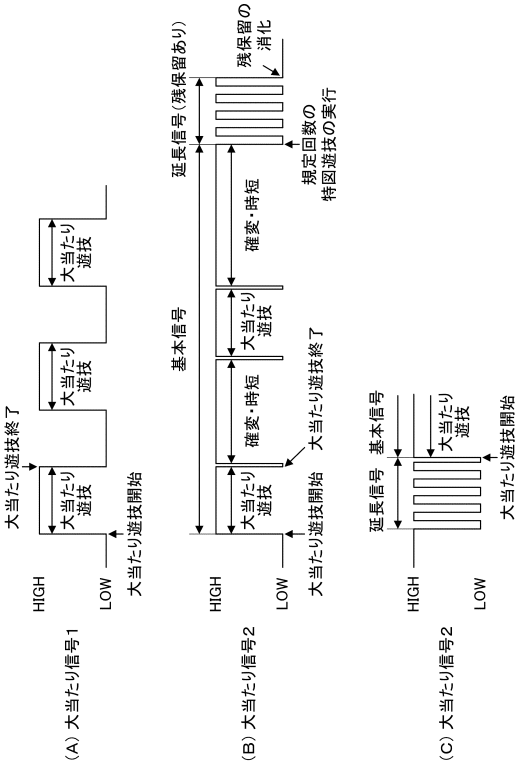
【図１７４】



【図１７５】



【図１７６】



【図１７７】

（A）大当たり種別振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0～9	5R確変大当たり（ST100回）
	10～14	16R確変大当たり（ST100回）
	15～19	5R通常大当たり（時短100回）
第2特図	0～9	5R確変大当たり（ST100回）
	10～19	16R確変大当たり（ST100回）

（B）低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1／300
1～299	外れ	

（C）高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299／300
1～299	当たり	

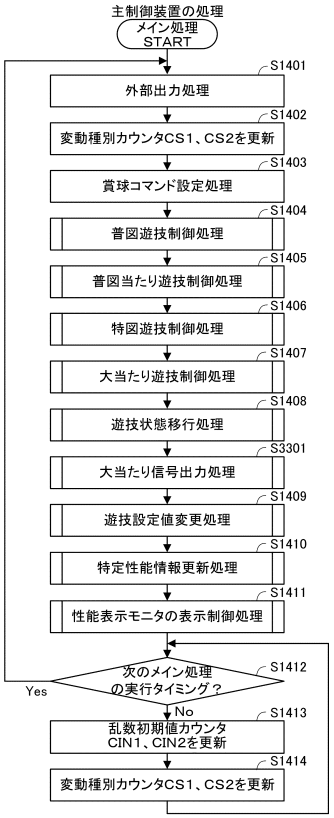
（D）低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0～99	短開放	0．1秒
100～199	長開放	6秒

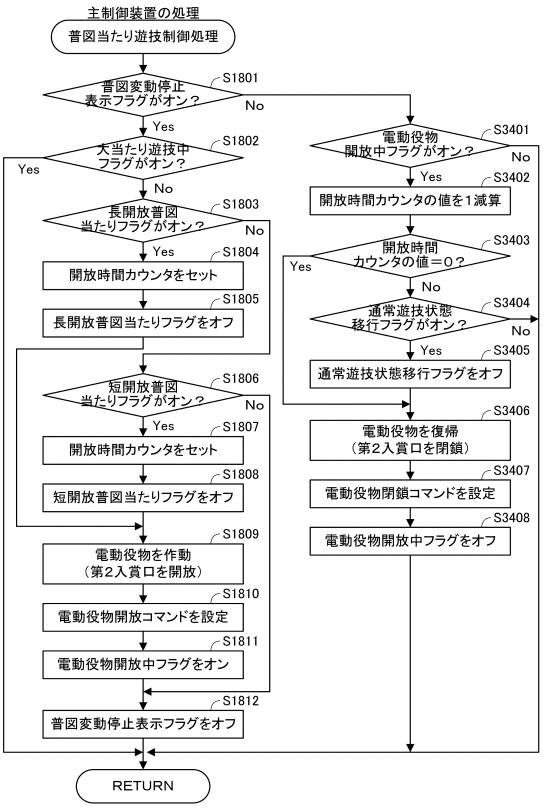
（E）高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0	短開放	0．1秒
1～199	長開放	6秒

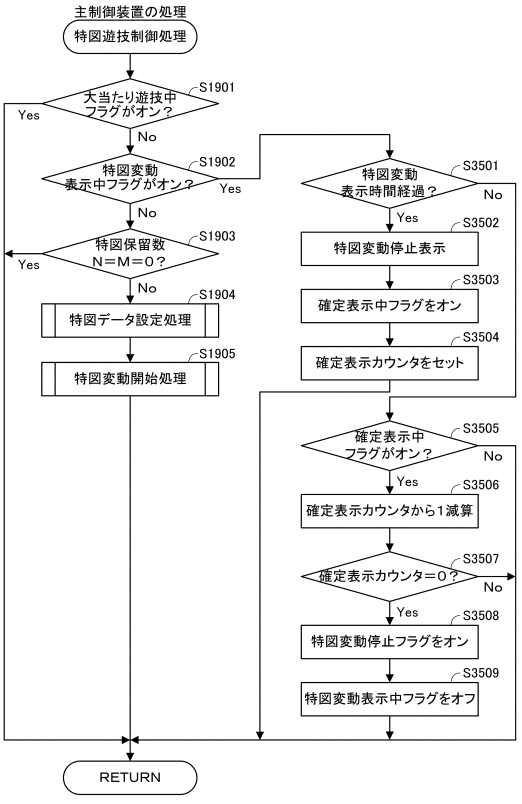
【図１７８】



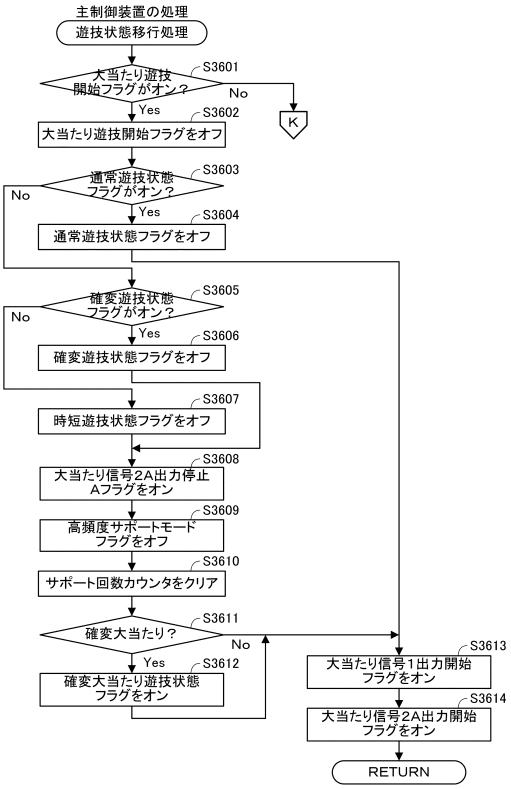
【図１７９】



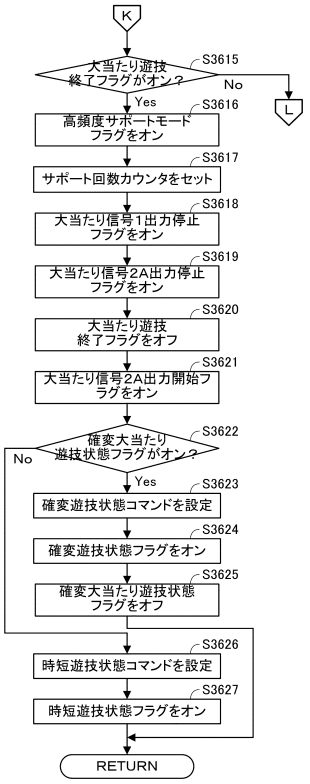
【図１８０】



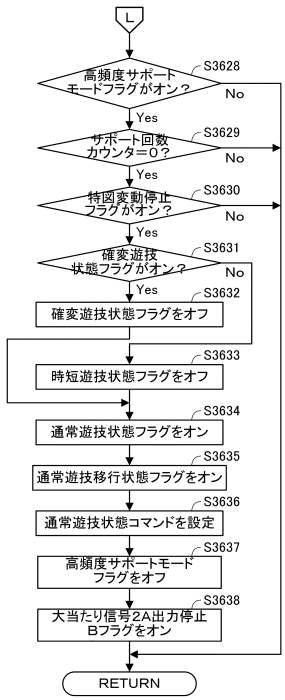
【図１８１】



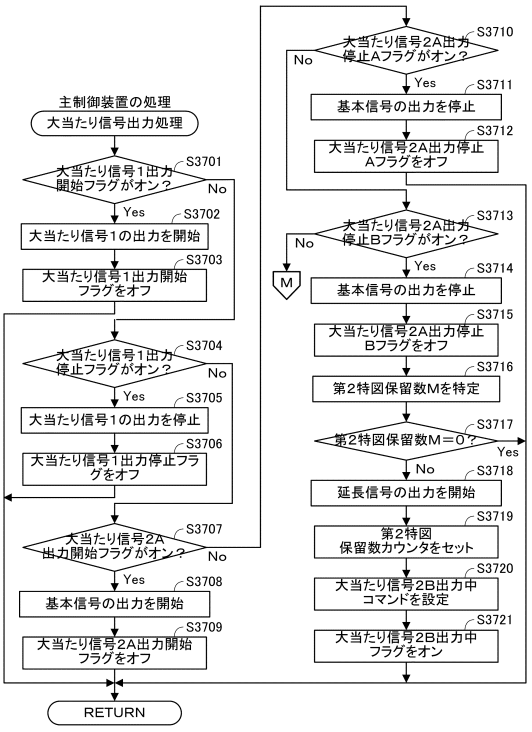
【図１８２】



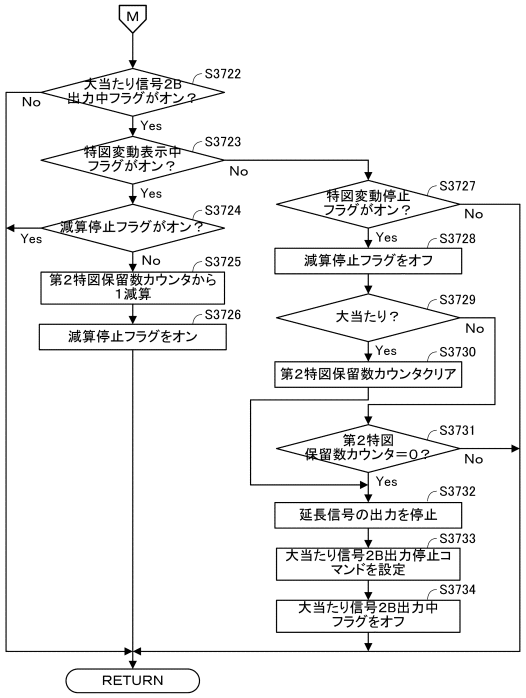
【図１８３】



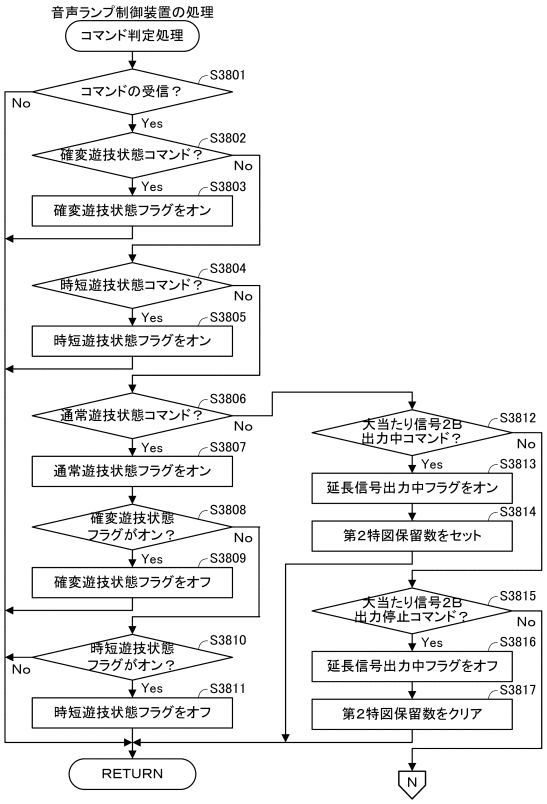
【図１８４】



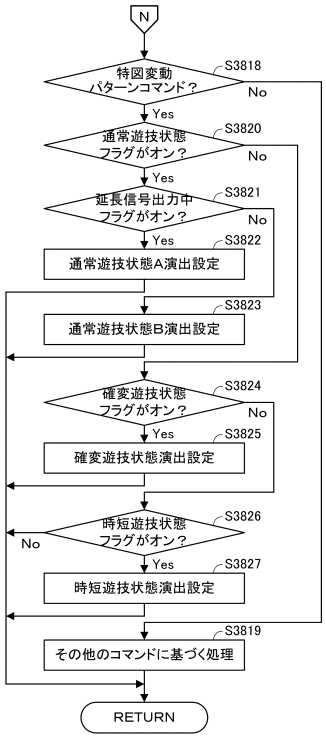
【図１８５】



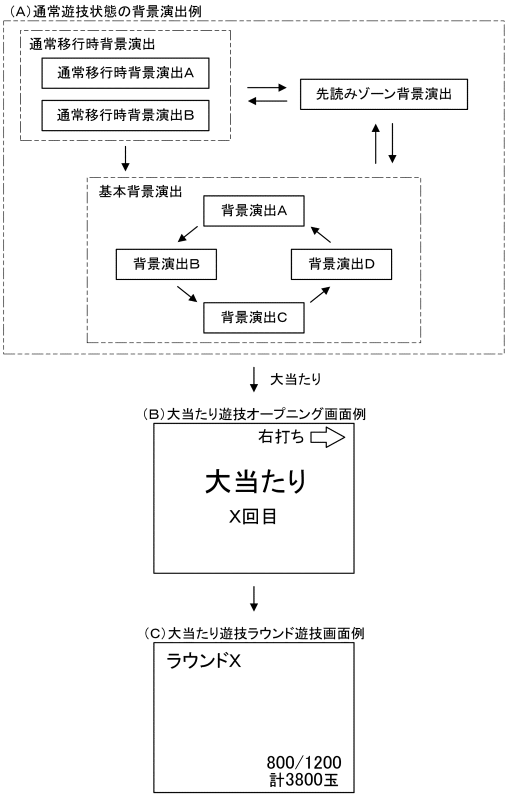
【図１８６】



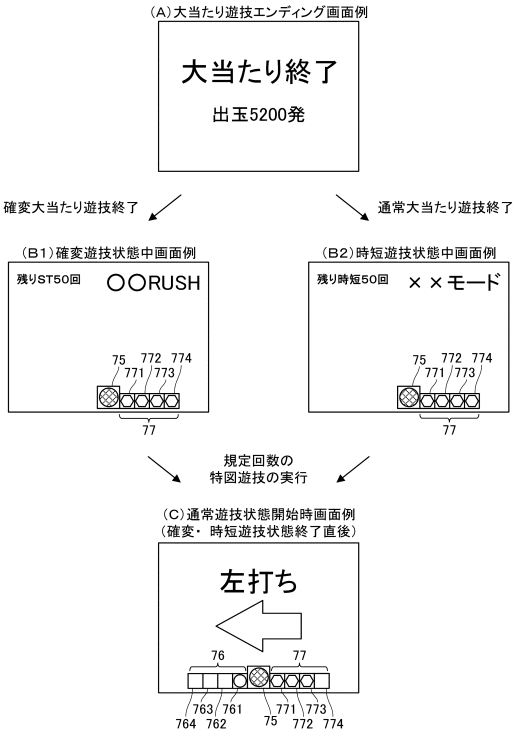
【図１８７】



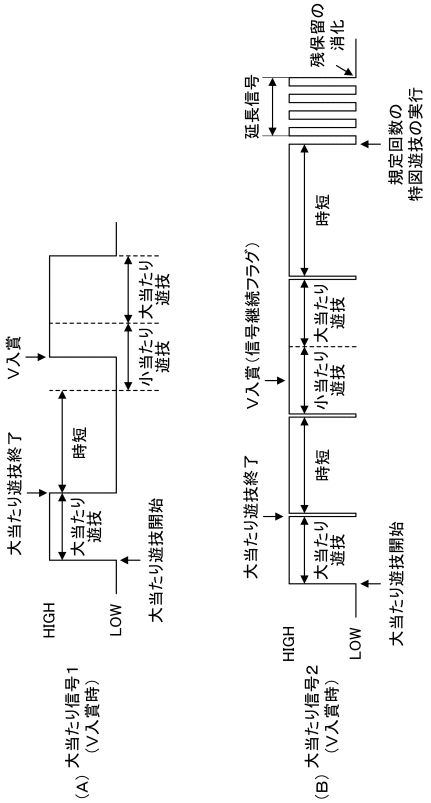
【図１８８】



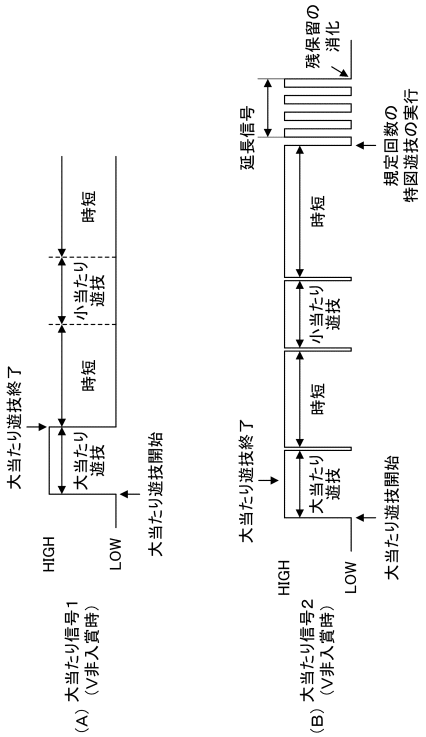
【図１８９】



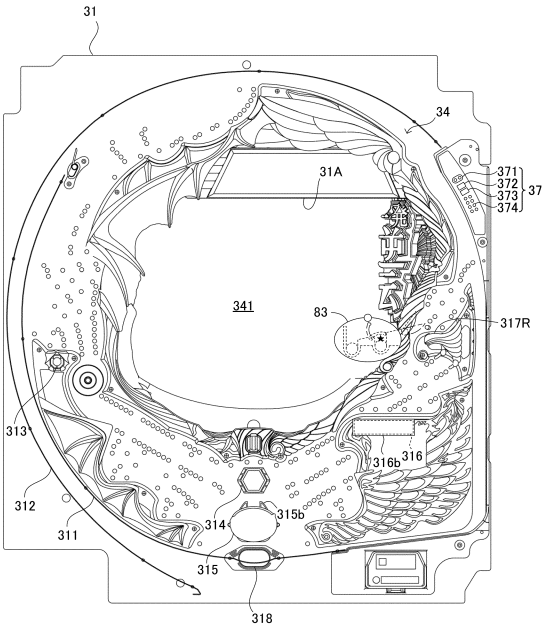
【図１９０】



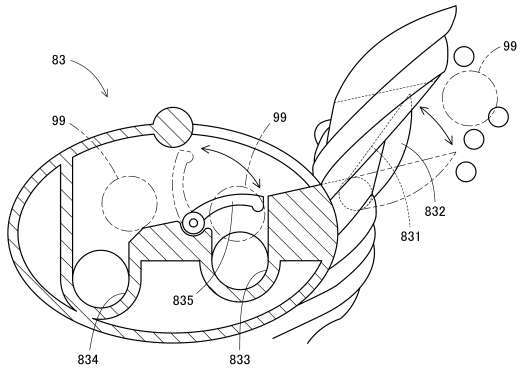
【図１９１】



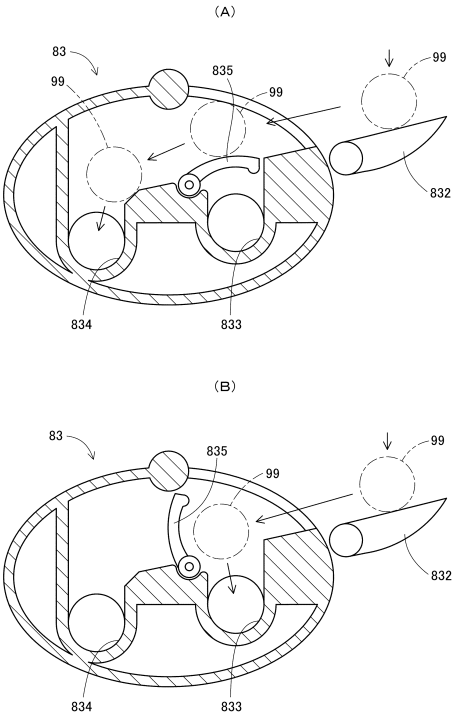
【図１９２】



【図１９３】



【図１９４】



【図１９５】

(A)通常遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1／300
1～299	外れ	

(B)時短遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299／300
1～299	当たり	

(C)通常遊技状態普図変動テーブル

普図変動種別カウンタ	普図変動時間
0～98	30秒
99	1秒

(D)時短遊技状態普図変動テーブル

普図変動種別カウンタ	普図変動時間
0～99	1秒

(E)遊技状態種別と普図当たり時の開放形態との関係

遊技状態種別	開放形態	最大開放時間	最大時短回数
通常遊技状態	短開放	0．1秒	―
a時短遊技状態	長開放	15秒	1回
b時短遊技状態	中開放	3秒	500回
c時短遊技状態	短開放	0．1秒	図198(D)

＊5個入賞で閉鎖

【図１９６】

(A)第1特図大当たり当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0～205	大当たり	約1／318．1
	206～65535	外れ	
2	0～211	大当たり	約1／309．1
	212～65535	外れ	
3	0～217	大当たり	約1／300．6
	218～65535	外れ	
4	0～223	大当たり	約1／292．6
	224～65535	外れ	
5	0～229	大当たり	約1／284．9
	230～65535	外れ	
6	0～235	大当たり	約1／277．7
	236～65535	外れ	

(B)通常－a時短第1特図大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	移行先
0～11	4R時短大当たり	a時短遊技状態
12～19	4R通常大当たり	通常遊技状態

(C)b時短－c時短第1特図大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	移行先
0～19	4R時短大当たり	a時短遊技状態

(D)第1特図大当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～9	01(30s)
10～119	02(60s)
120～199	03(90s)

(E)第1特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0～8	前後外れリーチ
9～38	前後外れ以外リーチ
39～238	完全外れ

(F)第1特図外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	変動パターン
前後外れリーチ	0～99	01(30s)
前後外れ以外リーチ	100～149	02(60s)
	150～199	03(90s)
完全外れ	0～149	04(7s)
	150～199	05(10s)

【図１９７】

(A)b時短－c時短第2特図大当たり当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0～205	大当たり	約1／318．1
	206～65535	外れ	
2	0～211	大当たり	約1／309．1
	212～65535	外れ	
3	0～217	大当たり	約1／300．6
	218～65535	外れ	
4	0～223	大当たり	約1／292．6
	224～65535	外れ	
5	0～229	大当たり	約1／284．9
	230～65535	外れ	
6	0～235	大当たり	約1／277．7
	236～65535	外れ	

(B)b時短－c時短第2特図大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	移行先
0～19	4R時短大当たり	a時短遊技状態

(C)b時短－c時短第2特図大当たり変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0～9	01(30s)
10～119	02(60s)
120～199	03(90s)

(D)b時短－c時短第2特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0～8	前後外れリーチ
9～38	前後外れ以外リーチ
39～238	完全外れ

(E)b時短－c時短第2特図外れ変動テーブル

外れ種別	変動種別カウンタ	変動パターン
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0～99	01(30s)
	100～149	02(60s)
	150～199	03(90s)
完全外れ	0～149	04(7s)
	150～199	05(10s)

【図１９８】

(A)通常－a時短第2特図大当たり当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	確率
1～6	0～13106	小当たり	約1／5(約20%)
	13107～65535	外れ	約4／5(約80%)

(B)a時短第2特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別	確率
0～238	完全外れ	239／239(100%)

(C)通常遊技状態第2特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別	確率
0～226	完全外れ	227／239(約95%)
227～229	時短図柄停止外れA	3／239(約1．25%)
230～232	時短図柄停止外れB	3／239(約1．25%)
233～235	時短図柄停止外れC	3／239(約1．25%)
236～238	時短図柄停止外れD	3／239(約1．25%)

(D)時短図柄停止外れの特徴

時短図柄停止外れ種別	最大時短遊技回数	時短図柄
時短図柄停止外れA	10回	119、991
時短図柄停止外れB	20回	554、556
時短図柄停止外れC	30回	332、334
時短図柄停止外れD	40回	776、778

(E)V入賞時大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	確率
0～3	16R時短大当たり	4／20(20%)
4～19	4R時短大当たり	16／20(80%)

【図１９９】

(A)a時短第2特図変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0～199	08(40s)

(B)通常第2特図保留第2特図変動テーブル(a時短移行後の残保留)

保留パターン種別	変動種別カウンタ	変動パターン
残保留パターン1，5	0～199	09(120秒)
残保留パターン2，6	0～199	02(60秒)
残保留パターン3，7	0～199	10(40秒)
残保留パターン4，8	0～199	01(30秒)

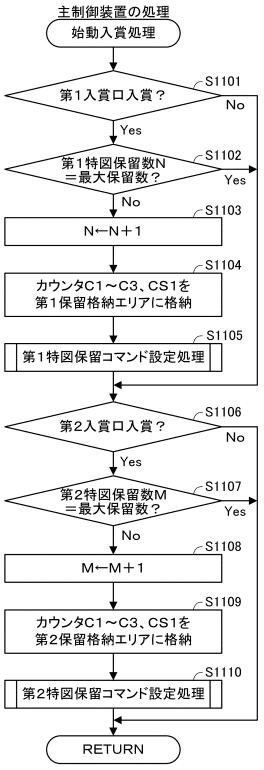
(C)残保留パターン種別の説明図

残保留パターン種別	第2特図残保留数	小当たり当否
残保留パターン1	1	外れ
残保留パターン2	2	全て外れ
残保留パターン3	3	全て外れ
残保留パターン4	4	全て外れ
残保留パターン5	1～4	第1保留小当たり
残保留パターン6	2～4	第2保留小当たり
残保留パターン7	3～4	第3保留小当たり
残保留パターン8	4	第4保留小当たり

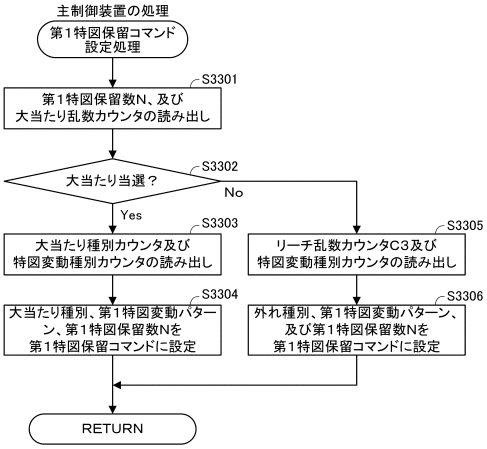
(D)残保留パターン種別の説明図

残保留パターン種別	第2特図残保留					
	第1	第2	第3	第4	各変動	合計変動
残保留パターン1	外れ	保留無	保留無	保留無	120秒	120秒×1
残保留パターン2	外れ	外れ	保留無	保留無	60秒	60秒×2
残保留パターン3	外れ	外れ	外れ	保留無	40秒	40秒×3
残保留パターン4	外れ	外れ	外れ	外れ	30秒	30秒×4
残保留パターン5	小当たり	不問	不問	不問	120秒	120秒×1
残保留パターン6	外れ	小当たり	不問	不問	60秒	60秒×2
残保留パターン7	外れ	外れ	小当たり	不問	40秒	40秒×3
残保留パターン8	外れ	外れ	外れ	小当たり	30秒	30秒×4

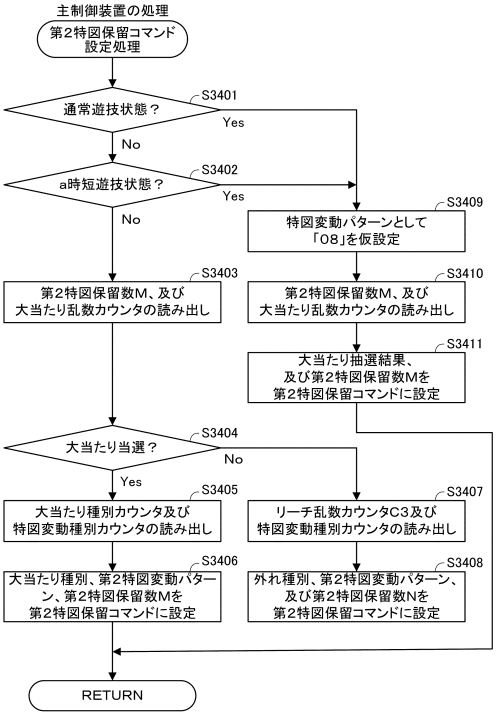
【図２００】



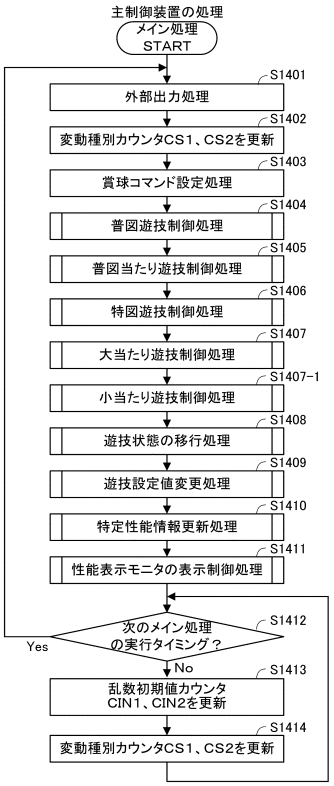
【図２０１】



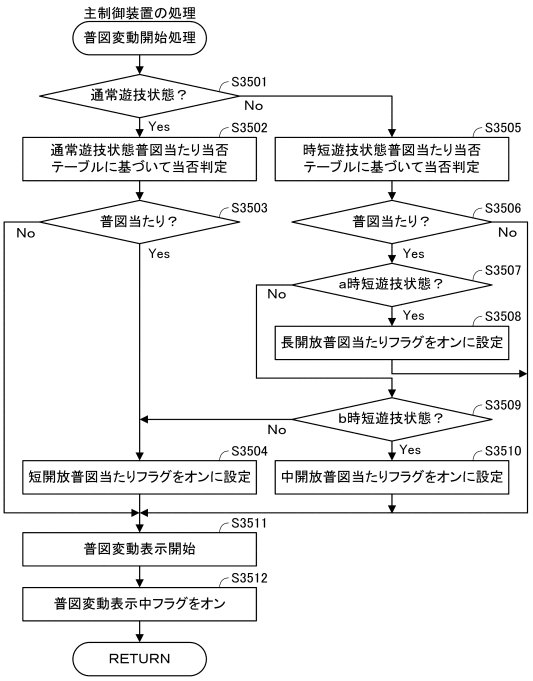
【図２０２】



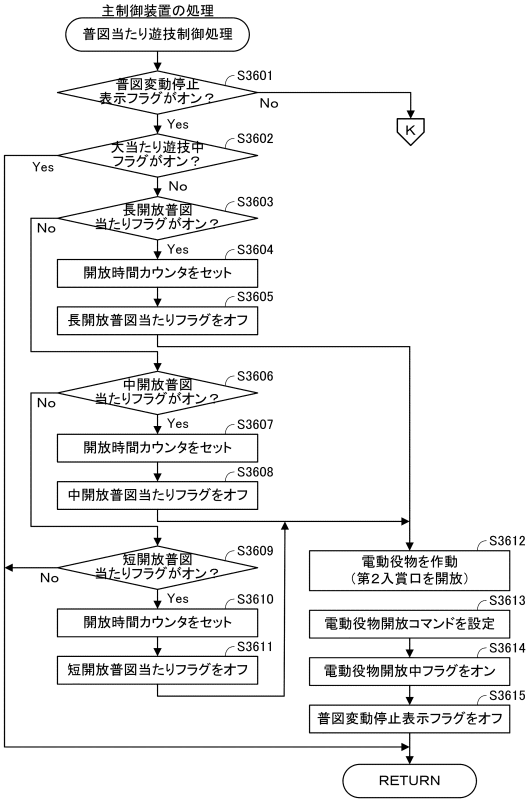
【図２０３】



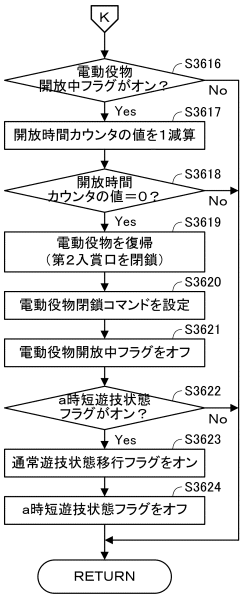
【図２０４】



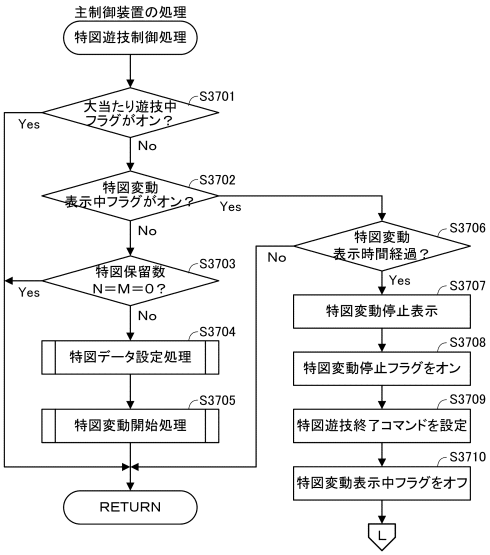
【図２０５】



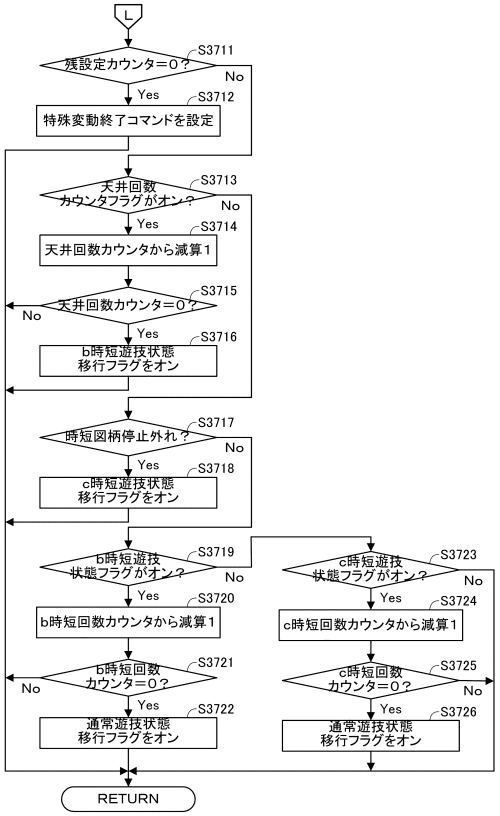
【図２０６】



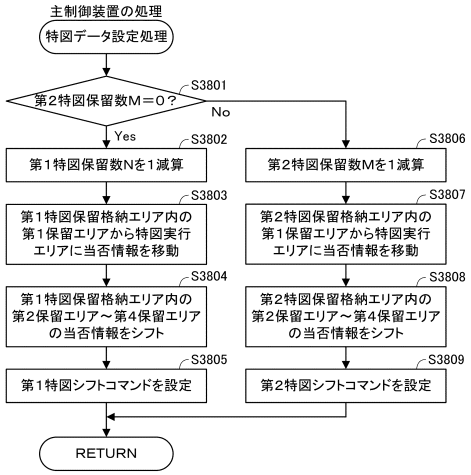
【図２０７】



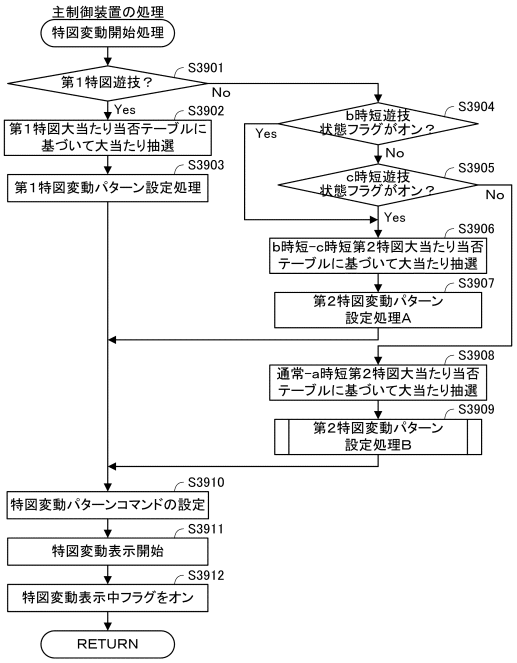
【図２０８】



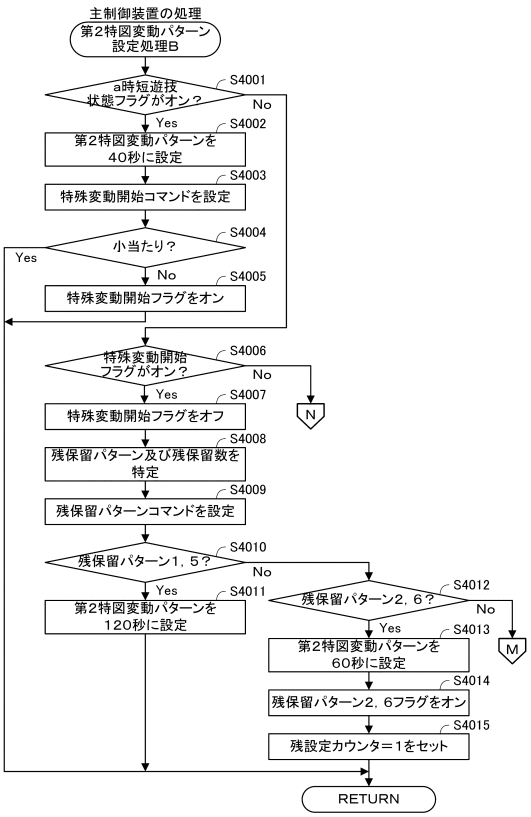
【図２０９】



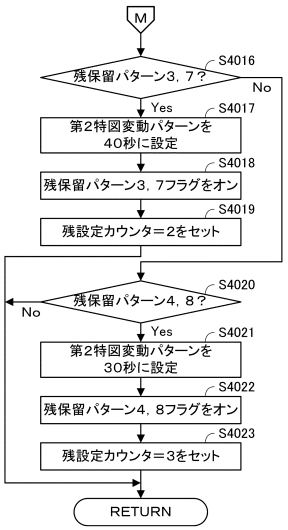
【図２１０】



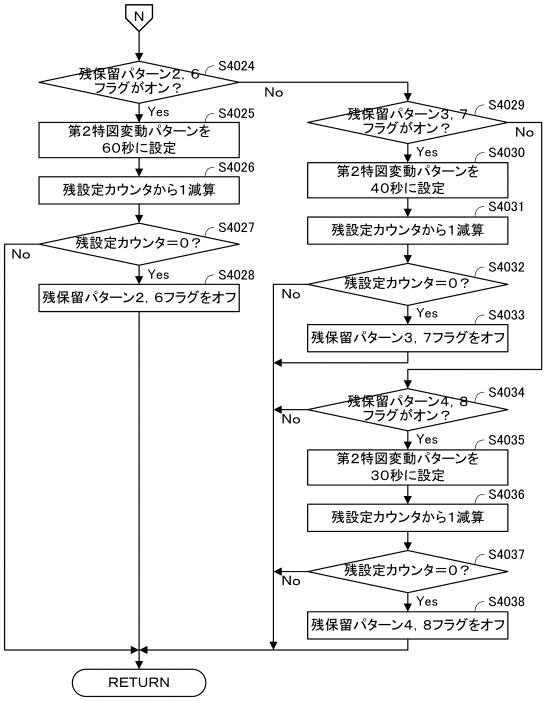
【図２１１】



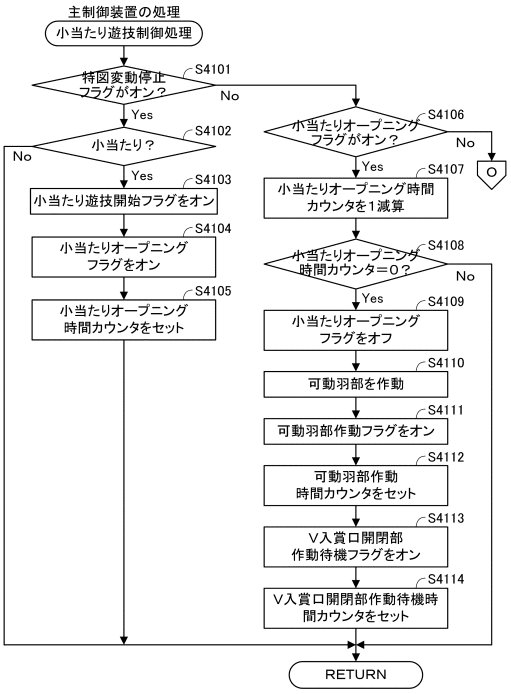
【図２１２】



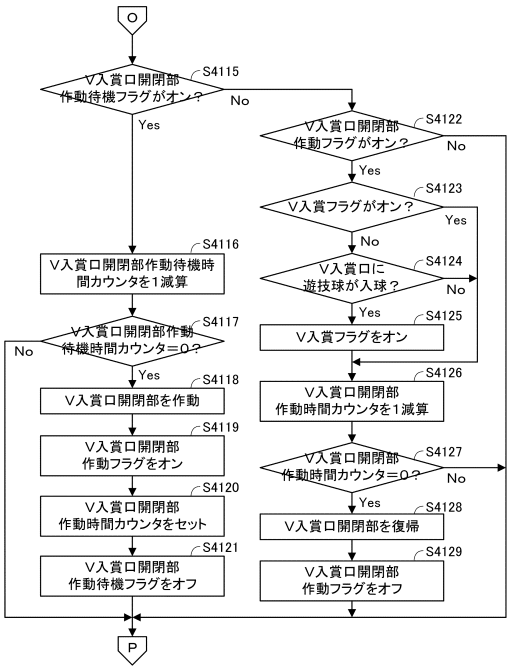
【図２１３】



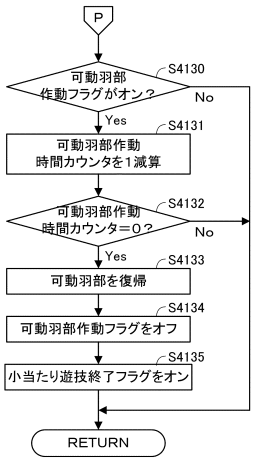
【図２１４】



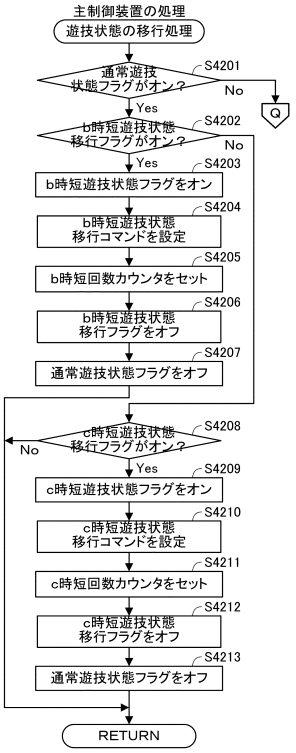
【図２１５】



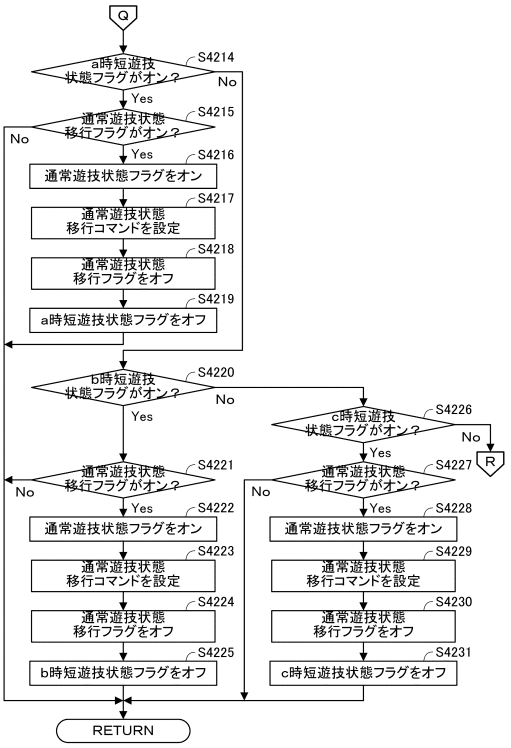
【図２１６】



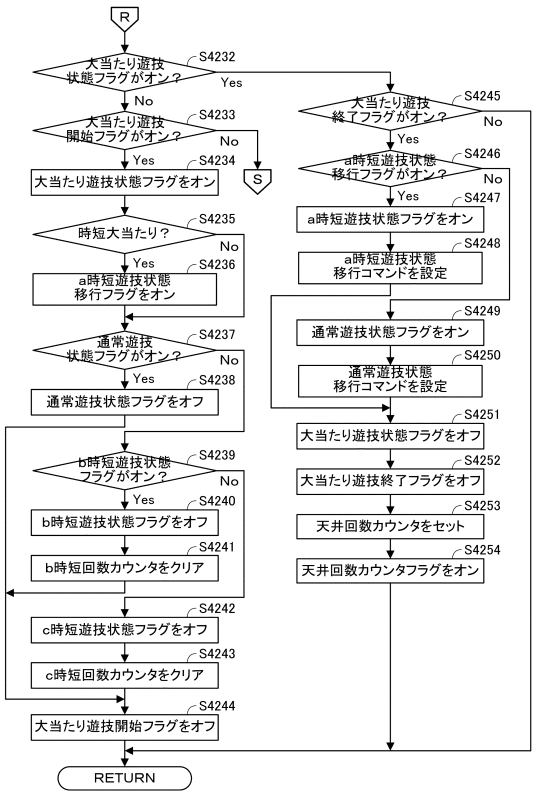
【図２１７】



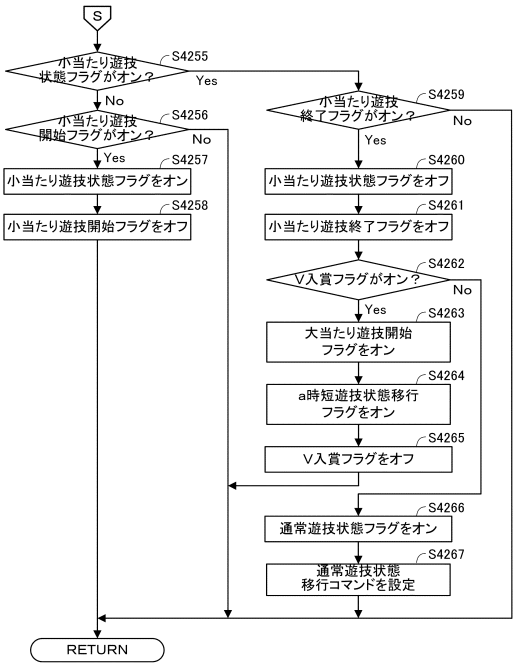
【図２１８】



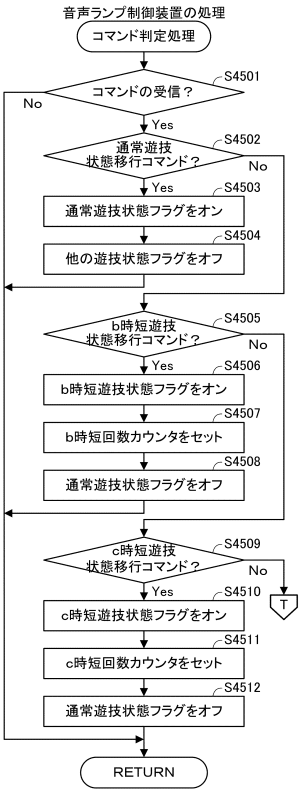
【図２１９】



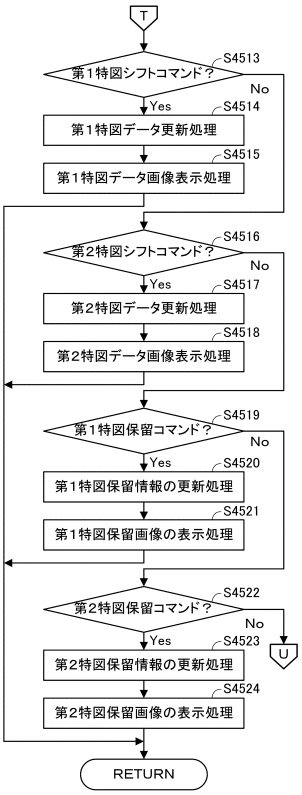
【図２２０】



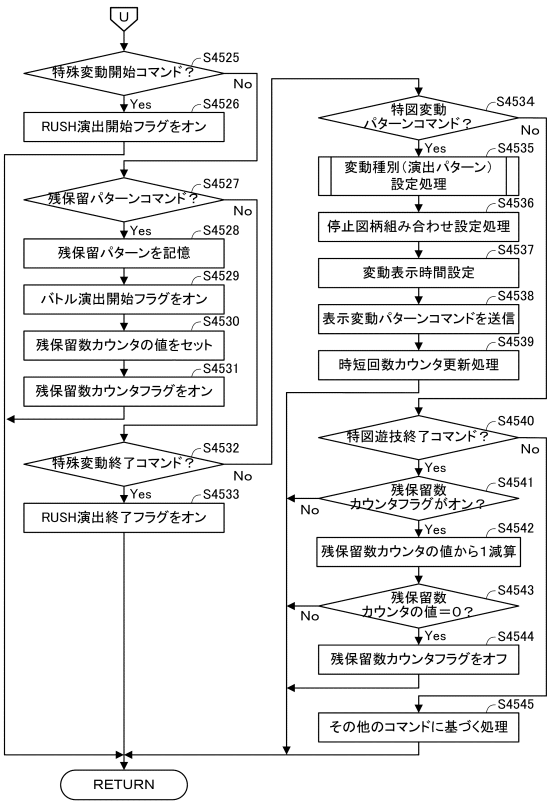
【図２２１】



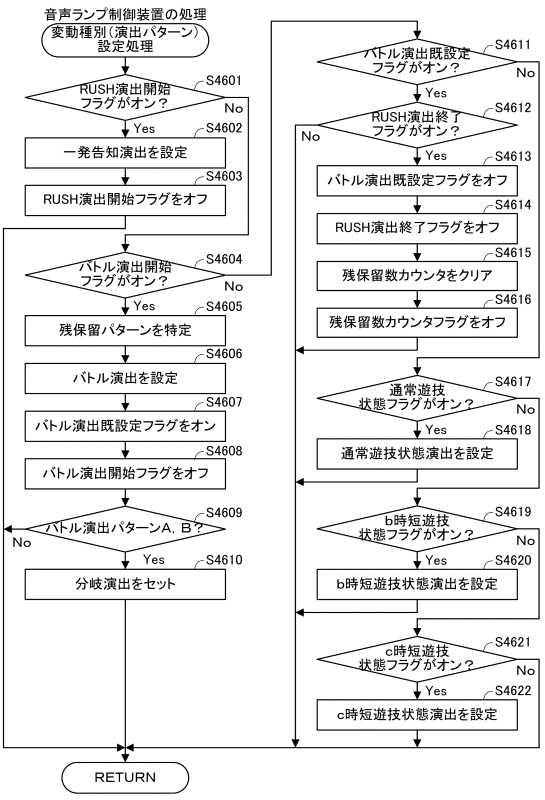
【図２２２】



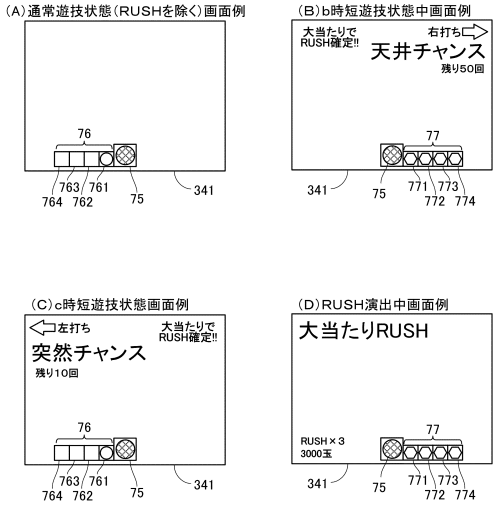
【図２２３】



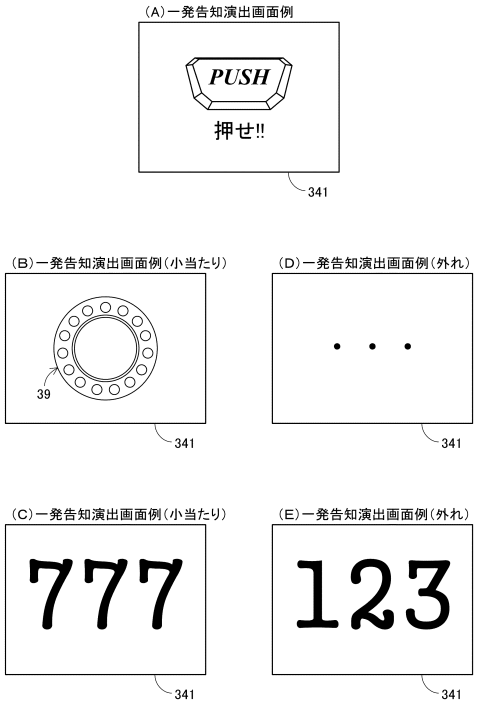
【図２２４】



【図２２５】



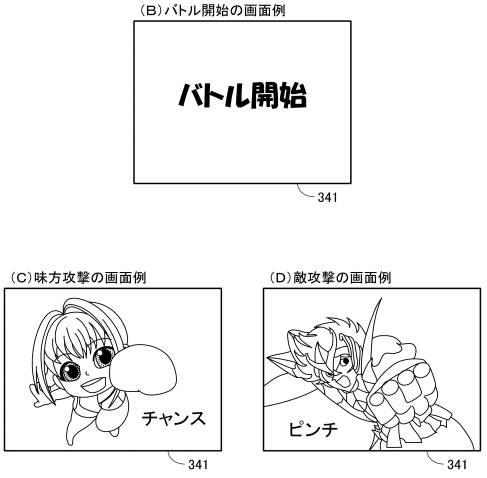
【図２２６】



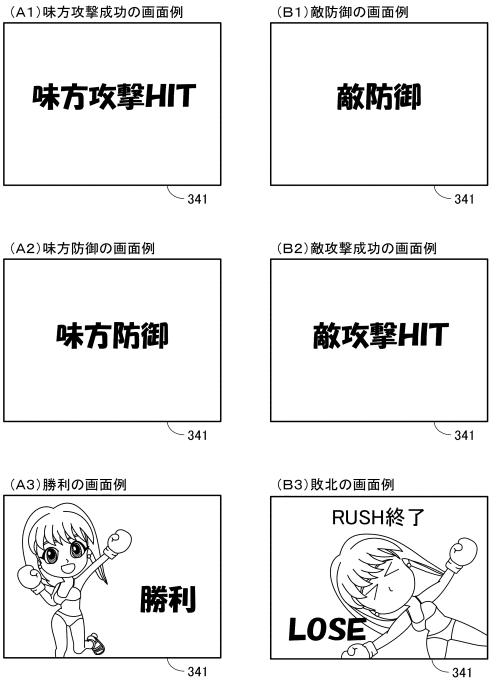
【図２２７】

(A)バトル演出パターンの例

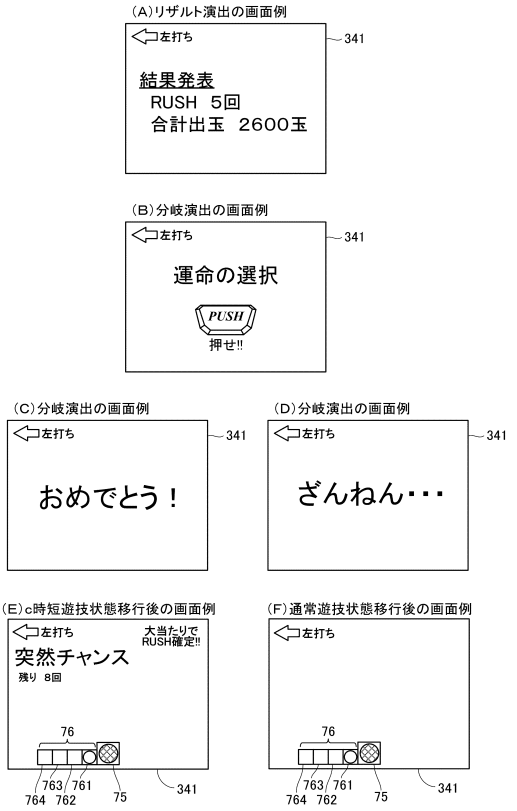
種別	演出内容
パターンA	バトル開始→敵攻撃→敵攻撃ヒット→敗北
パターンB	バトル開始→味方攻撃→敵防御→敵反撃→敵攻撃ヒット→敗北
パターンC	バトル開始→味方攻撃→味方攻撃ヒット→勝利
パターンD	バトル開始→敵攻撃→味方防御→味方反撃→味方攻撃ヒット→勝利



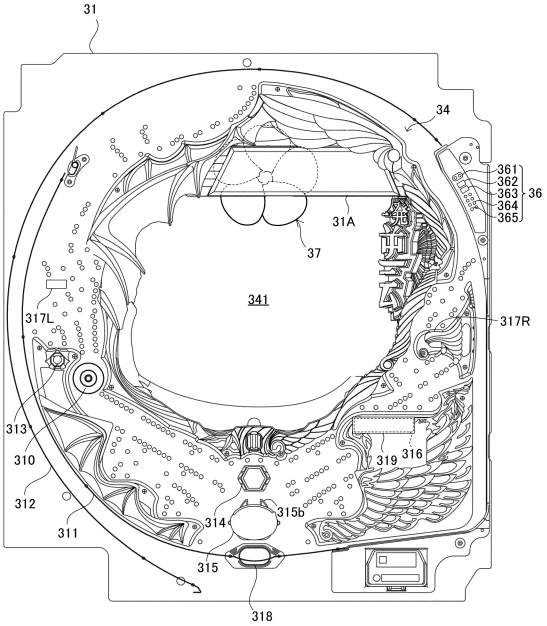
【図２２８】



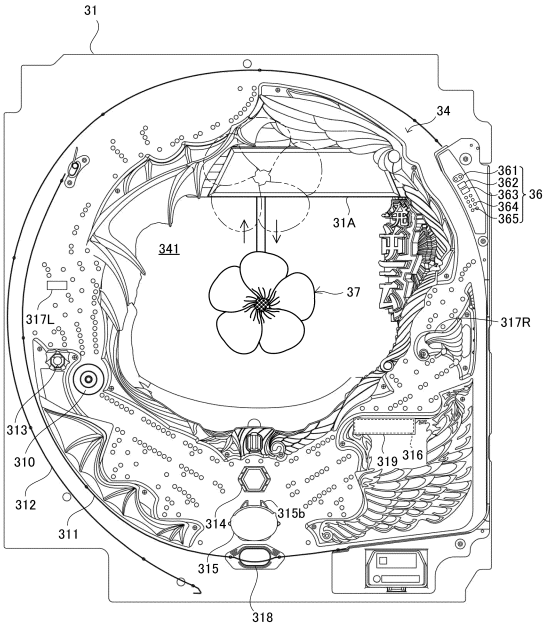
【図２２９】



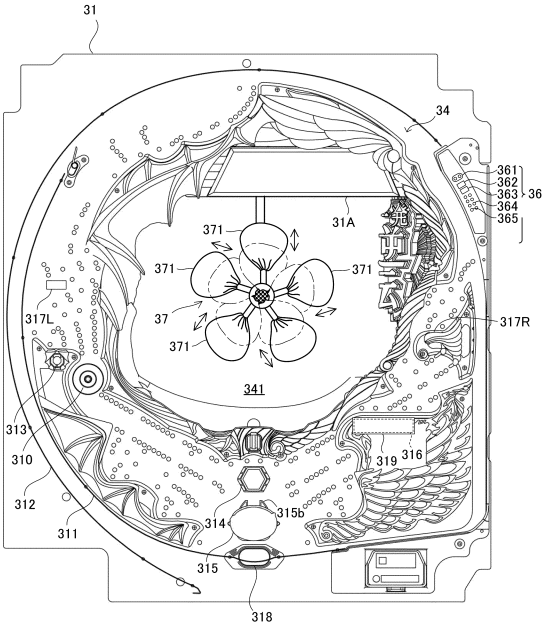
【図２３０】



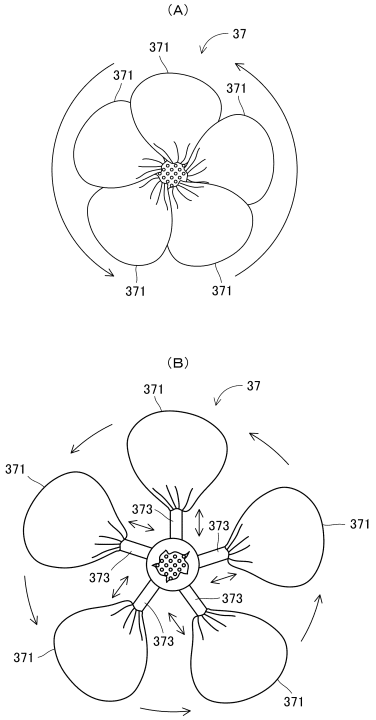
【図２３１】



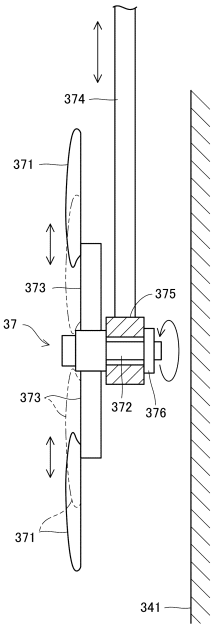
【図２３２】



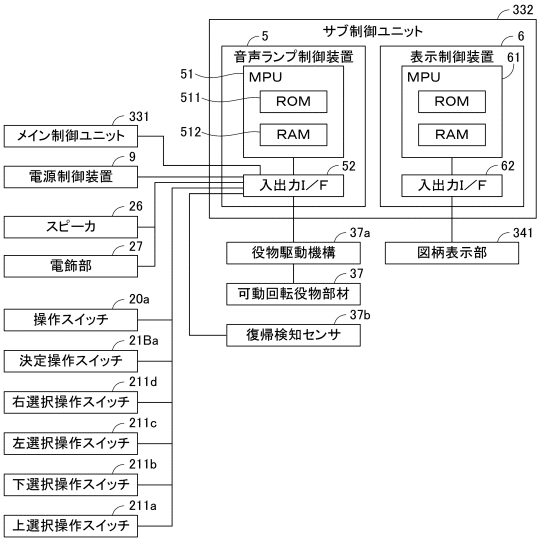
【図２３３】



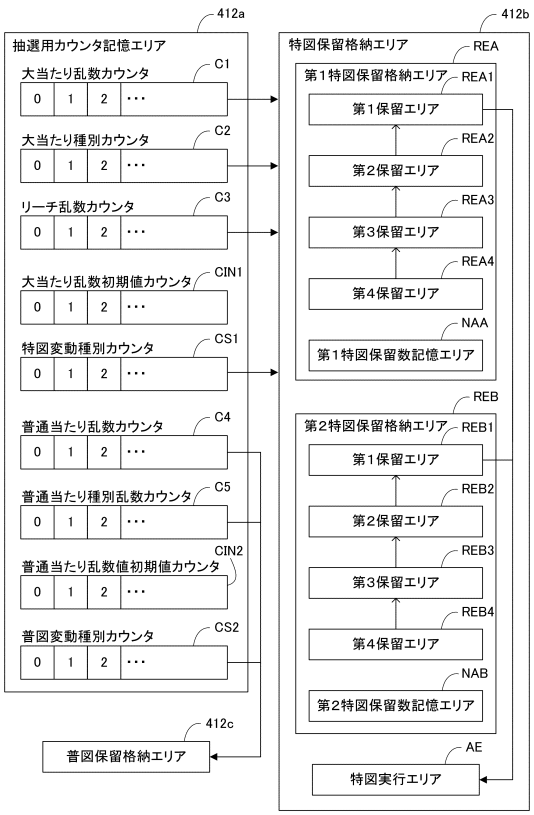
【図２３４】



【図２３５】



【図２３６】



【図２３７】

（Ａ）低確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当た確率
1	0～205	大当たり	約1／318．1
	206～65535	外れ	
2	0～211	大当たり	約1／309．1
	212～65535	外れ	
3	0～217	大当たり	約1／300．6
	218～65535	外れ	
4	0～223	大当たり	約1／292．6
	224～65535	外れ	
5	0～229	大当たり	約1／284．9
	230～65535	外れ	
6	0～235	大当たり	約1／277．7
	236～65535	外れ	

（Ｂ）高確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0～820	大当たり	約1／79．9
	821～65535	外れ	
2	0～844	大当たり	約1／77．6
	845～65535	外れ	
3	0～868	大当たり	約1／75．4
	869～65535	外れ	
4	0～892	大当たり	約1／73．4
	893～65535	外れ	
5	0～916	大当たり	約1／71．5
	917～65535	外れ	
6	0～940	大当たり	約1／69．6
	941～65535	外れ	

（Ｃ）振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0～9	5R確変大当たり
	10～14	16R確変大当たり
	15～19	5R通常大当たり
第2特図	0～4	5R確変大当たり
	5～14	16R確変大当たり
	15～19	5R通常大当たり

（Ｄ）外れ種別テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0～8	前後外れリーチ
9～38	前後外れ以外リーチ
39～238	完全外れ

【図２３８】

通常大当たり変動テーブル

（Ａ）

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～19	01（30s）
20～119	02（60s）
120～199	03（90s）

確変大当たり変動テーブル

（Ｂ）

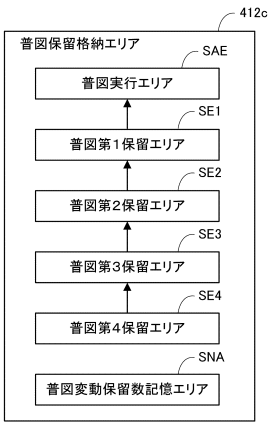
特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～9	01（30s）
10～99	02（60s）
100～199	03（90s）

外れ変動テーブル

（Ｃ）

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0～99	01（30s）
	100～149	02（60s）
	150～199	03（90s）
完全外れ	0～149	04（ 7s）
	150～199	05（10s）

【図２３９】



【図２４０】

（Ａ）低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1／300
1～299	外れ	

（Ｂ）高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299／300
1～299	当たり	

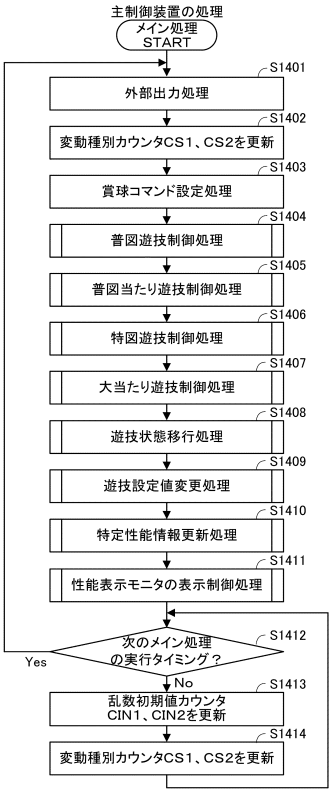
（Ｃ）低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0～99	短開放	0．1秒
100～199	長開放	6秒

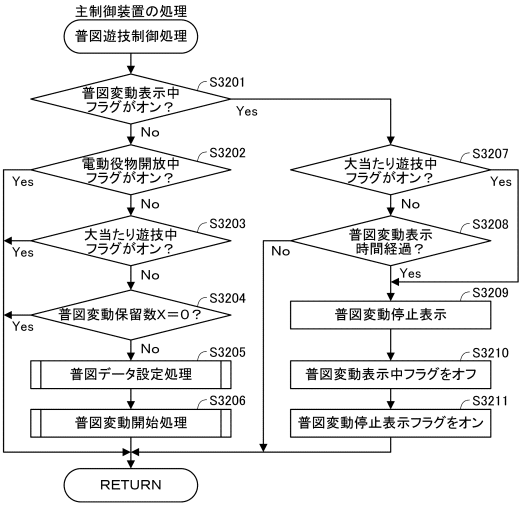
（Ｄ）高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0	短開放	0．1秒
1～199	長開放	6秒

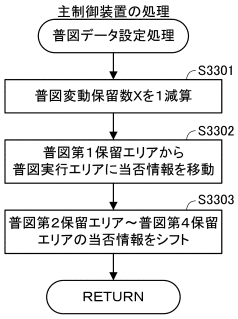
【図２４１】



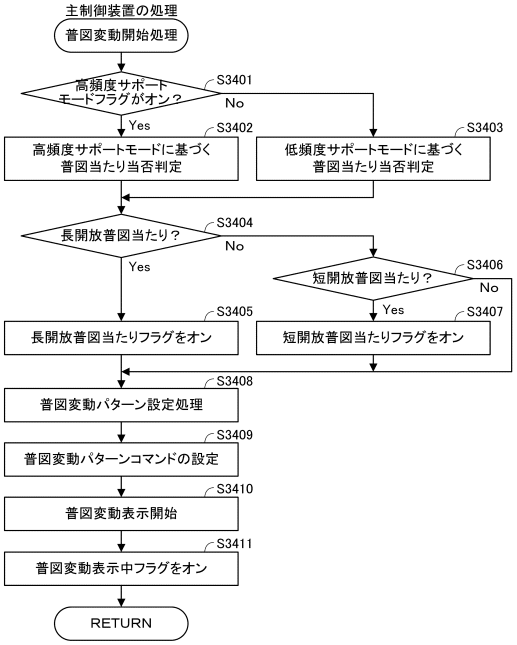
【図２４２】



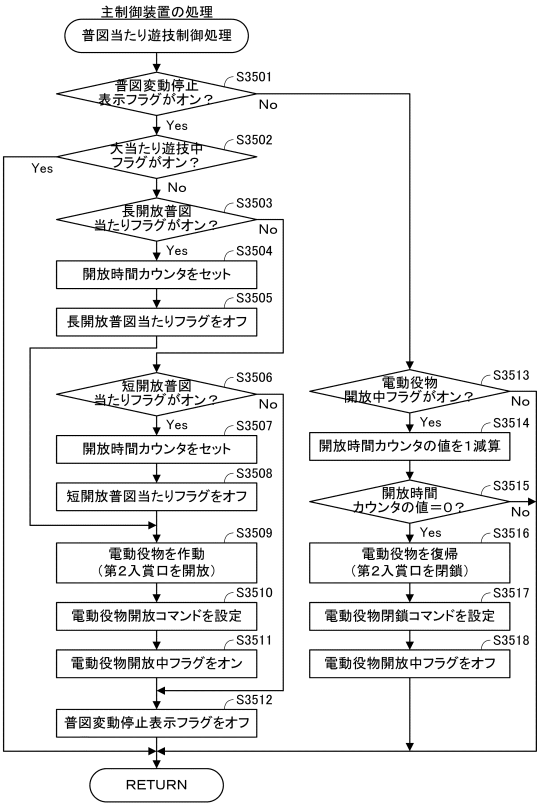
【図２４３】



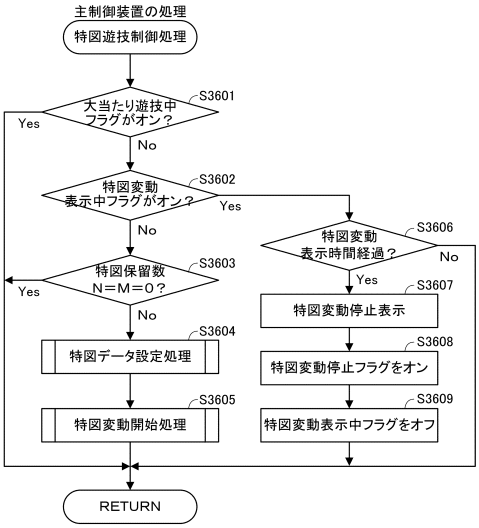
【図２４４】



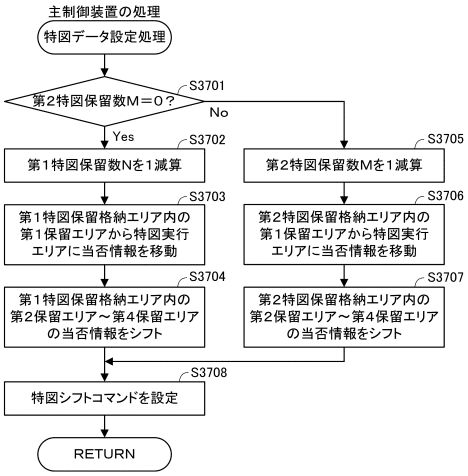
【図２４５】



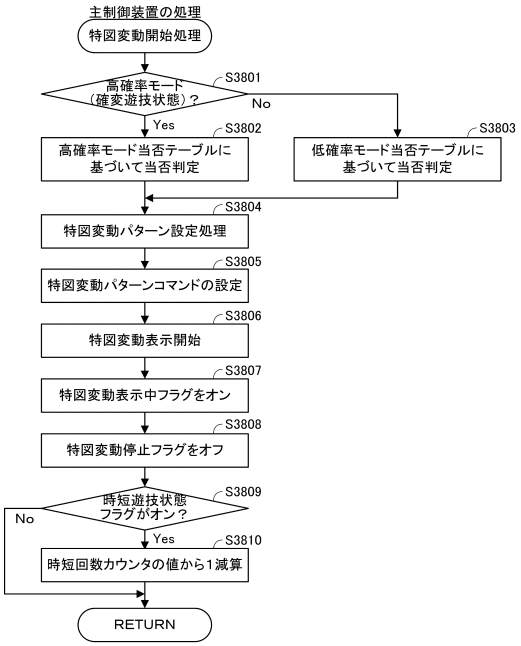
【図２４６】



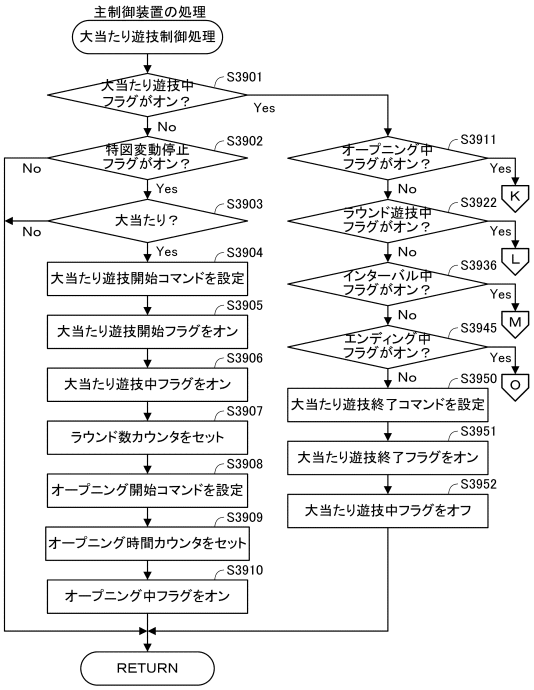
【図２４７】



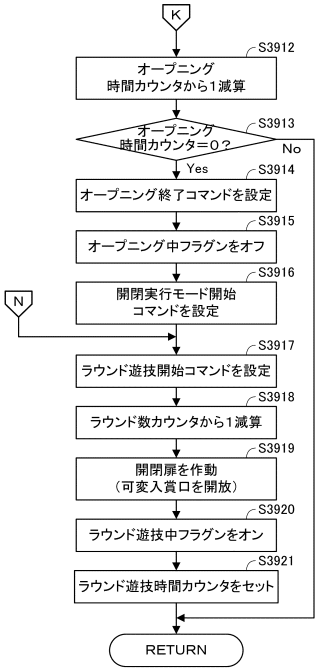
【図２４８】



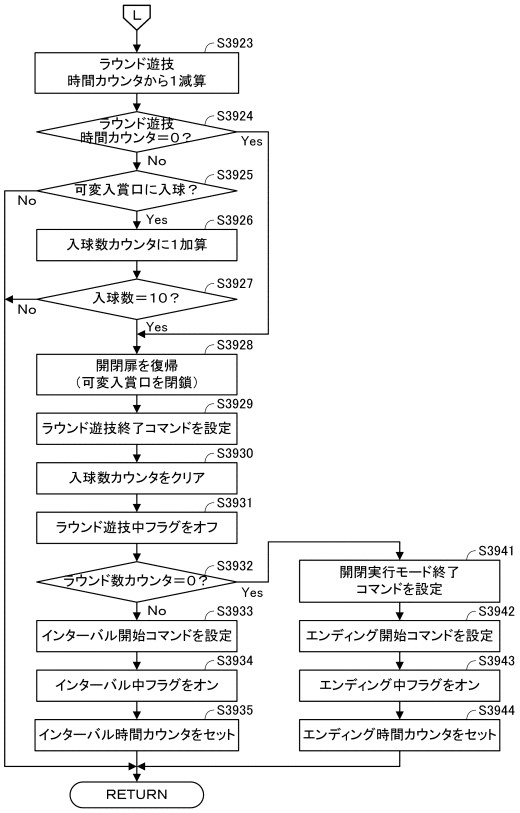
【図２４９】



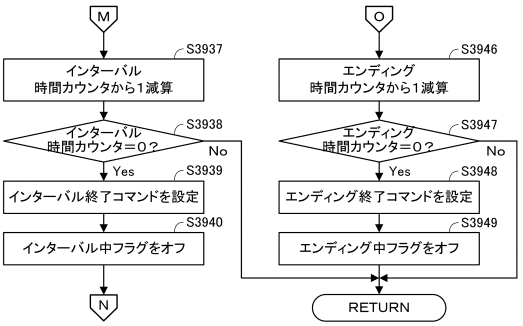
【図２５０】



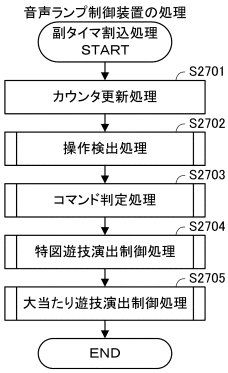
【図２５１】



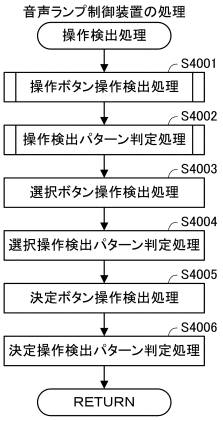
【図２５２】



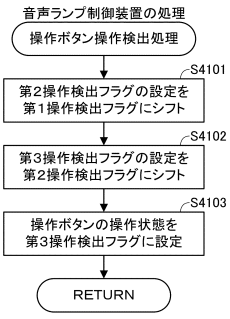
【図２５３】



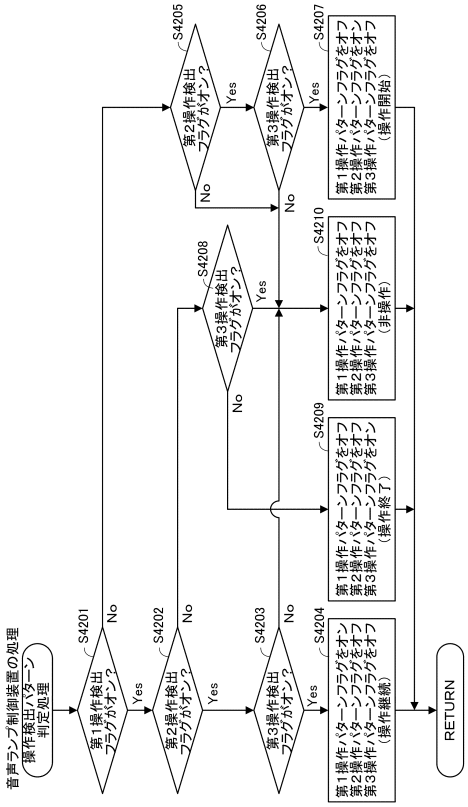
【図２５４】



【図２５５】



【図２５６】



【図２５７】

操作ボタン操作データ

(A)

操作検出フラグ			操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

上選択ボタン操作データ

(B)

上選択操作検出フラグ			上選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

下選択ボタン操作データ

(C)

下選択操作検出フラグ			下選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

左選択ボタン操作データ

(D)

左選択操作検出フラグ			左選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

右選択ボタン操作データ

(E)

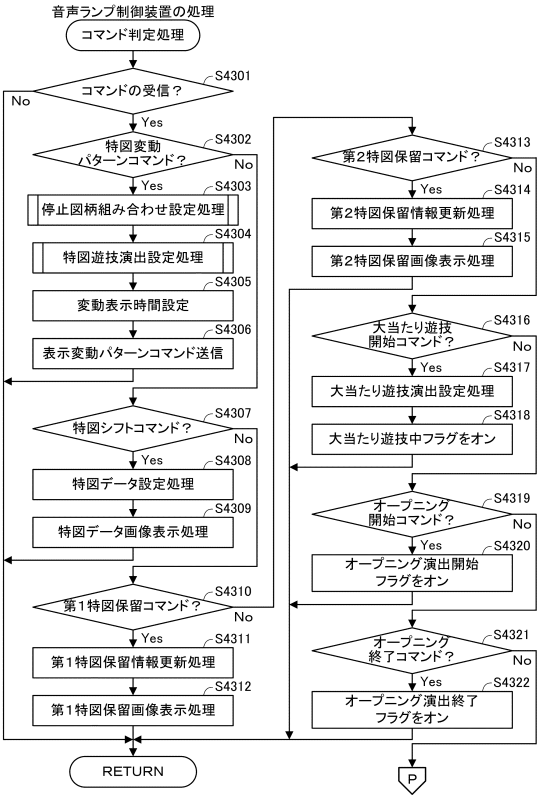
右選択操作検出フラグ			右選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

決定ボタン操作データ

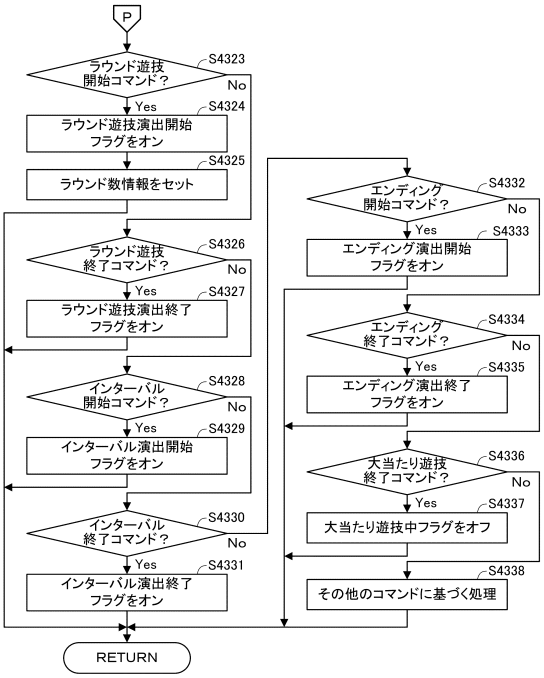
(F)

決定操作検出フラグ			決定操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

【図２５８】



【図２５９】

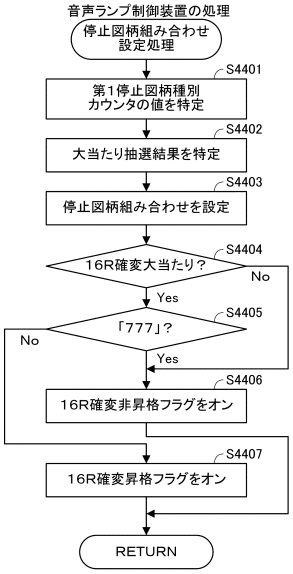


【図２６０】

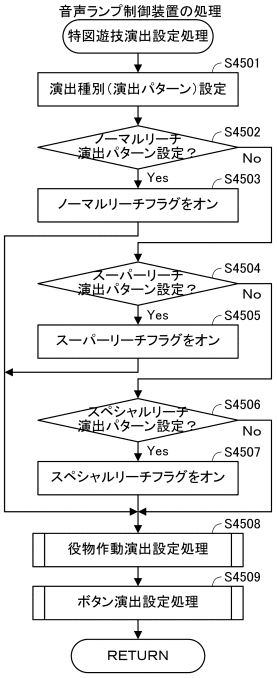
第1停止図柄選択テーブル

第1停止図柄種別カウンタ	抽選結果			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0～4	1	1	1	1
5～9		2	2	2
10～14				
15～19	2	3	3	3
20～24				
25～29				
30～34	4		4	4
35～39			5	
40～44			6	
45～49	5		7	5
50～54				
55～59	6	4		6
60～64		5		
65～69				7
70～74	8			8
75～79		6		
80～84	9	8	8	
85～89		9	9	9
90～94				
95～99				

【図２６１】



【図２６２】



【図２６３】

変動種別テーブル

特図変動パターンコマンド	変動種別（演出パターン）	変動表示時間[秒]
A01	ノーマルリーチ	30
A02	スーパーリーチ	60
A03	スペシャルリーチ	90
B01	ノーマルリーチ	30
B02	スーパーリーチ	60
B03	スペシャルリーチ	90
C01	ノーマルリーチ	30
C02	スーパーリーチ	60
C03	スペシャルリーチ	90
D01	ノーマルリーチ	30
D02	スーパーリーチ	60
D03	スペシャルリーチ	90
D04	非リーチ	7
D05	非リーチ	10

【図２６４】

（A）ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パター種別カウンタ	演出パターン種別			
	A（5R通常）	B（5R確変）	C（16R確変）	D（外れ）
0～9	演出パターンX1	演出パターンX1	演出パターンX2	演出パターンX1
10～19		演出パターンX2	演出パターンX3	
20～29	演出パターンX2	演出パターンX3		
30～39			演出パターンX4	
40～49	演出パターンX3	演出パターンX4		
50～59				
60～69	演出パターンX4	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX2
70～79				演出パターンX3
80～89				
90～99	演出パターンX5			演出パターンX4
100～109				

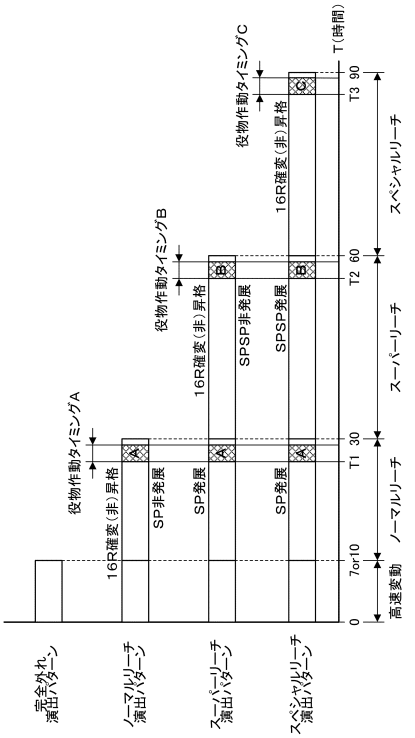
（B）スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パター種別カウンタ	演出パターン種別			
	A（5R通常）	B（5R確変）	C（16R確変）	D（外れ）
0～9	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1
10～19				演出パターンY2
20～29	演出パターンY2	演出パターンY2	演出パターンY2	演出パターンY3
30～39				演出パターンY4
40～49	演出パターンY3	演出パターンY3	演出パターンY3	演出パターンY5
50～59				
60～69	演出パターンY4	演出パターンY4	演出パターンY4	
70～79				
80～89	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5	
90～99				
100～109				

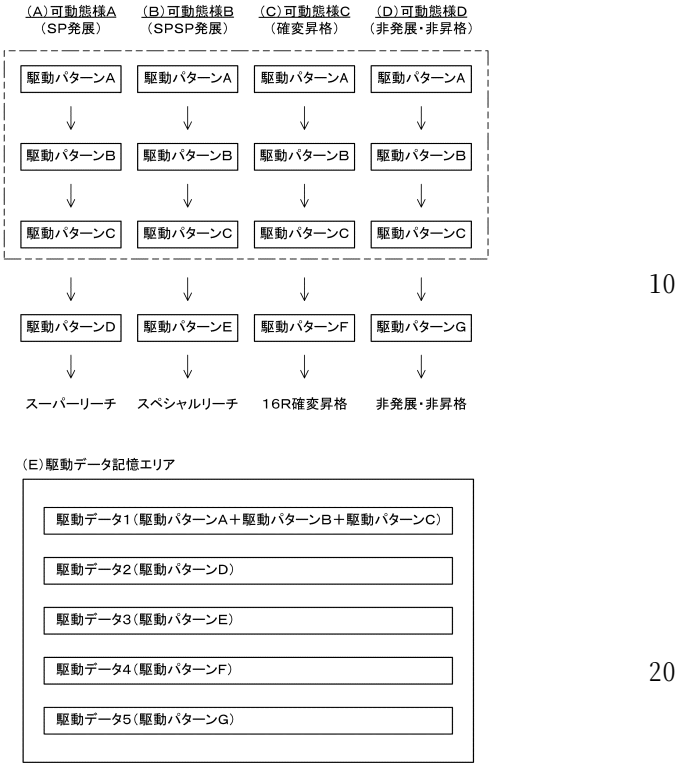
（C）スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パター種別カウンタ	演出パターン種別			
	A（5R通常）	B（5R確変）	C（16R確変）	D（外れ）
0～9	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1
10～19				演出パターンZ2
20～29	演出パターンZ2	演出パターンZ2	演出パターンZ2	演出パターンZ3
30～39				演出パターンZ4
40～49	演出パターンZ3	演出パターンZ3	演出パターンZ3	演出パターンZ5
50～59				
60～69	演出パターンZ4	演出パターンZ4	演出パターンZ4	
70～79				
80～89	演出パターンZ5	演出パターンZ5	演出パターンZ5	
90～99				
100～109				

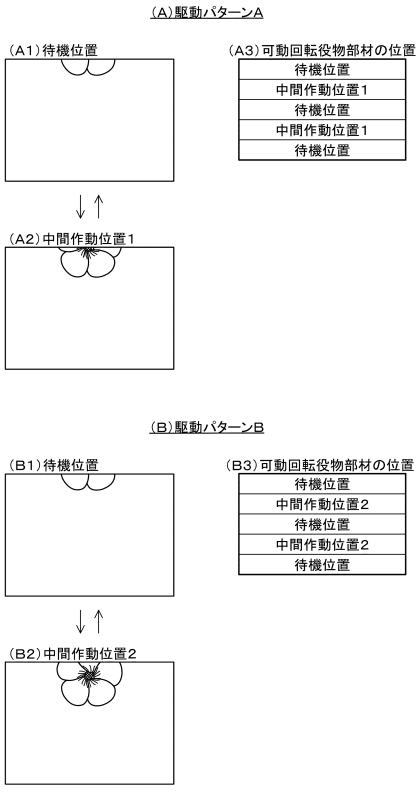
【図２６５】



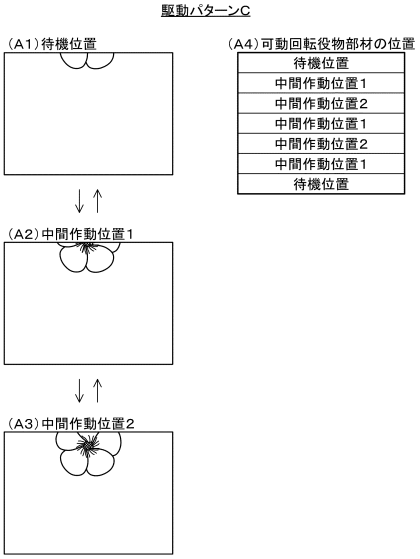
【図２６６】



【図２６７】



【図２６８】



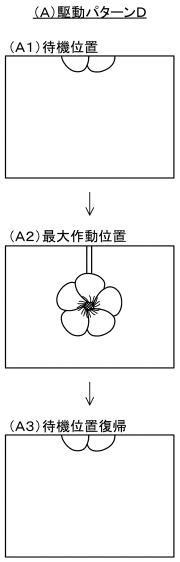
【図２６９】

駆動データ1（役物動作シナリオデータ1）

処理No.	昇降用ステッピングモーターの制御		移動距離等	可動回転役物部材の位置	
	回転方向	ステップ数等			
01	停止	200msec		待機位置	駆動パターンA
02	正方向	12ステップ	下方向12mm		
03	停止	12msec		中間作動位置1	
04	逆方向	12ステップ	上方向12mm		
05	停止＊	40msec		待機位置	
06	正方向	12ステップ	下方向12mm		
07	停止	12msec		中間作動位置1	
08	逆方向	12ステップ	上方向12mm		
09	停止＊	40msec		待機位置	
10	正方向	36ステップ	下方向36mm		駆動パターンB
11	停止	36msec		中間作動位置2	
12	逆方向	36ステップ	上方向36mm		
13	停止＊	40msec		待機位置	
14	正方向	36ステップ	下方向36mm		
15	停止	36msec		中間作動位置2	
16	逆方向	36ステップ	上方向36mm		
17	停止＊	40msec		待機位置	
18	正方向	12ステップ	下方向12mm		駆動パターンC
19	停止	40msec		中間作動位置1	
20	正方向	24ステップ	下方向24mm		
21	停止	24msec		中間作動位置2	
22	逆方向	24ステップ	上方向24mm		
23	停止＊	40msec		中間作動位置1	
24	正方向	24ステップ	下方向24mm		
25	停止	24msec		中間作動位置2	
26	逆方向	24ステップ	上方向24mm		
27	停止＊	40msec		中間作動位置1	
28	逆方向	12ステップ	上方向12mm		
29	停止＊	40msec		待機位置	

停止＊：終了判定の実行タイミング

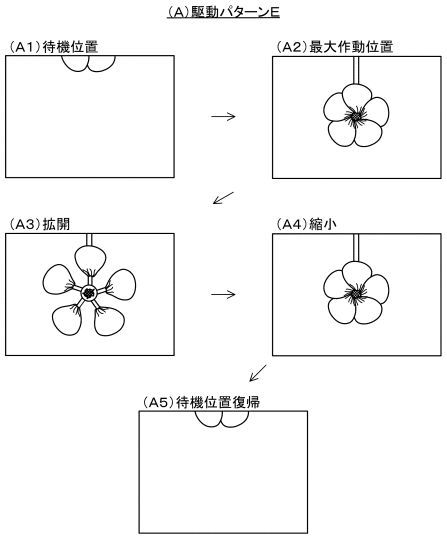
【図２７０】



（B）駆動データ2（役物動作シナリオデータ2）

処理No.	昇降用ステッピングモーターの制御		移動距離等	可動回転役物部材の位置
	回転方向	ステップ数等		
01	停止	10msec		待機位置
02	正方向	72ステップ	下方向72mm	
03	停止	2000msec		最大作動位置
04	逆方向	72ステップ	上方向72mm	
05	停止	10msec		待機位置

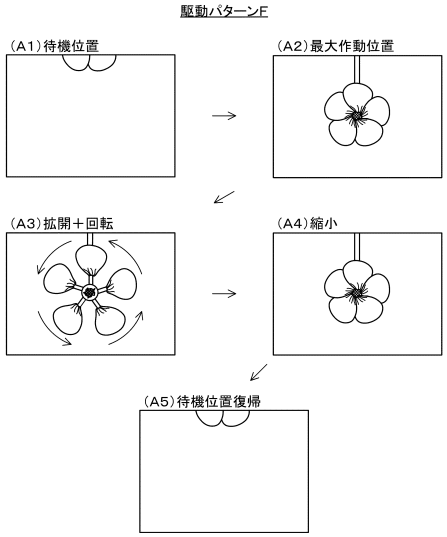
【図２７１】



（B）駆動データ3（役物動作シナリオデータ3）

処理No.	ステッピングモーターの制御				可動回転役物部材の位置
	昇降用		拡縮用		
	回転方向	ステップ数等	回転方向	ステップ数等	
01	停止	10msec			待機位置
02	正方向	72ステップ			
03	停止	2000msec	正方向	50ステップ	最大作動位置
04			停止	1900msec	
05			逆方向	50ステップ	
06	逆方向	72ステップ			
07	停止	10msec			待機位置

【図２７２】



【図２７３】

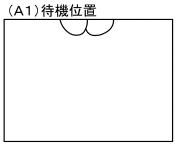
駆動データ4（役物動作シナリオデータ4）

処理No.	ステッピングモーターの制御						可動回転役物部材の位置
	昇降用		拡縮用		回転用		
	回転方向	ステップ数等	回転方向	ステップ数等	回転方向	ステップ数等	
01	停止	10msec					待機位置
02	正方向	72ステップ					
03	停止	2000msec	正方向	50msec	正方向	2000msec	最大作動位置
04			停止	1900msec			
05			逆方向	50msec	停止		
06	逆方向	72ステップ			停止		
07	停止						待機位置

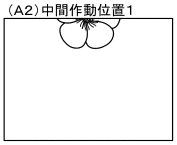
【図２７４】

（A）駆動パターンG

（A1）待機位置



（A2）中間作動位置1



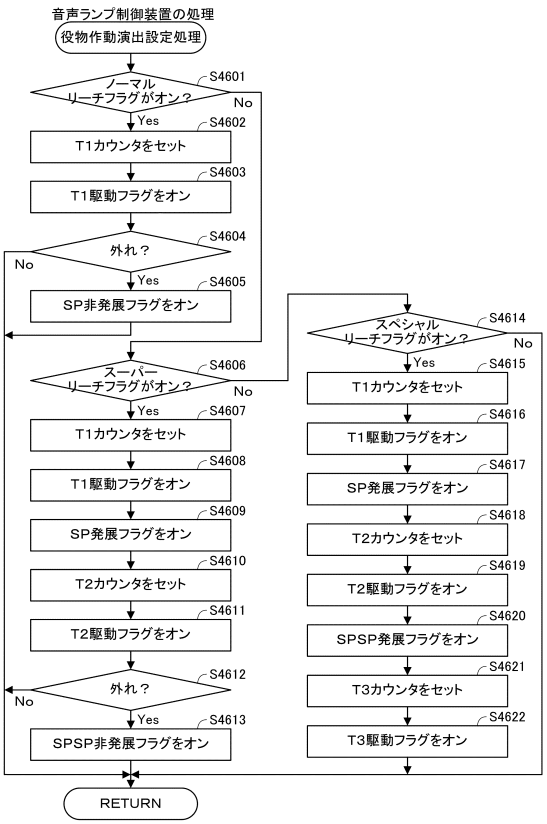
（A3）可動回転役物部材の位置

待機位置
中間作動位置1
待機位置

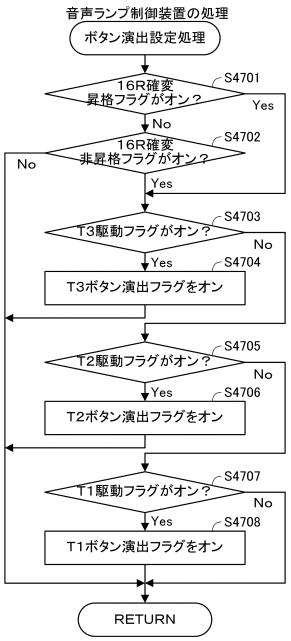
（B）駆動データ5（役物動作シナリオデータ5

処理No.	昇降用ステッピングモーターの制御		移動距離等	可動回転役物部材の位置
	回転方向	ステップ数等		
01	停止	10msec		待機位置
02	正方向	12ステップ	下方向12mm	
03	停止	40msec		中間作動位置1
04	逆方向	12ステップ	上方向12mm	
05	停止			待機位置

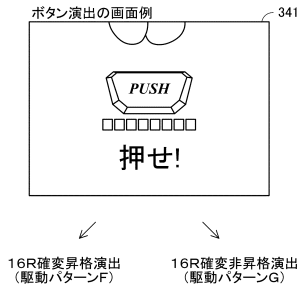
【図２７５】



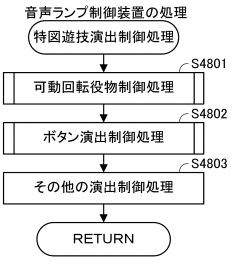
【図２７６】



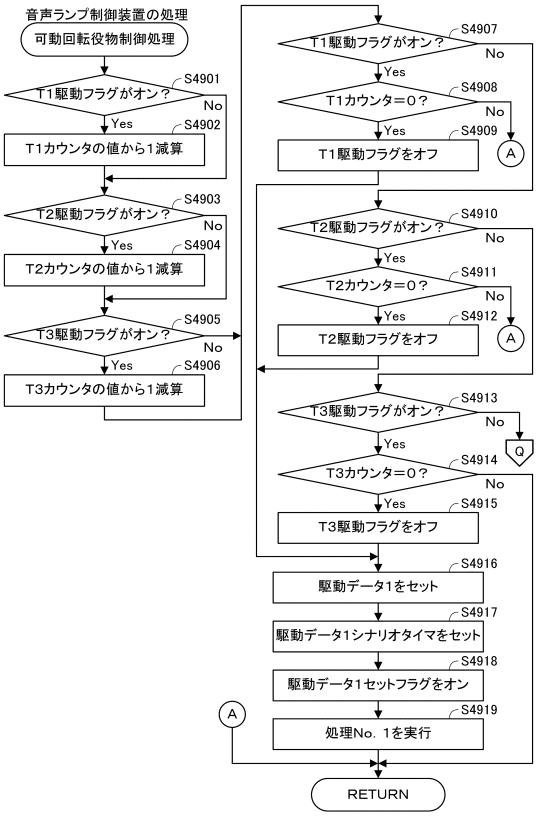
【図２７７】



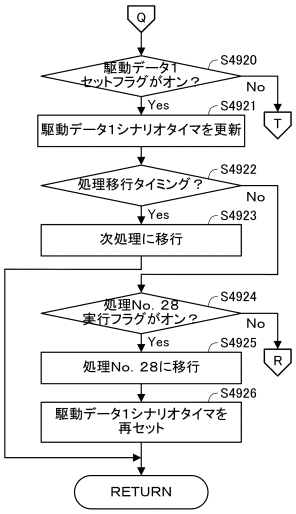
【図２７８】



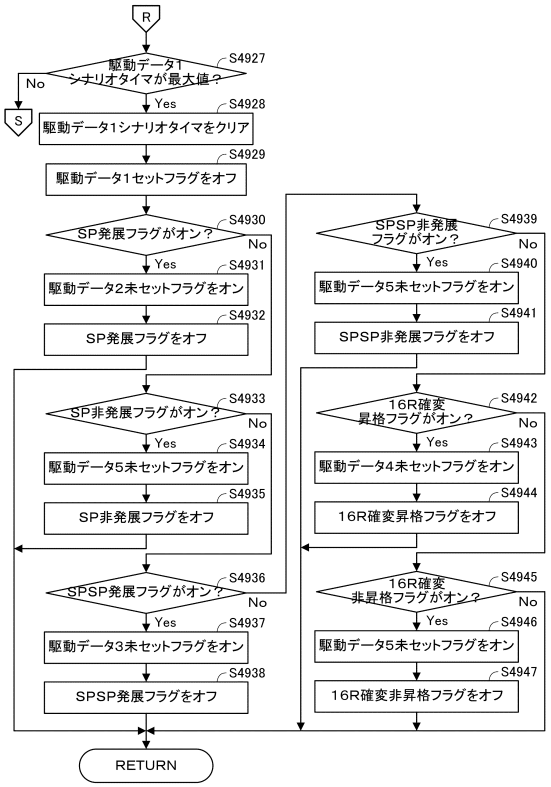
【図２７９】



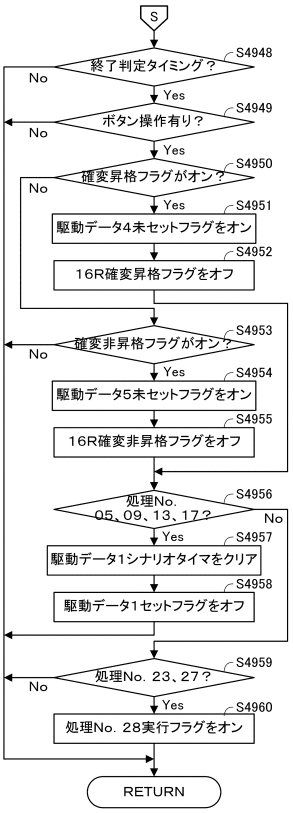
【図２８０】



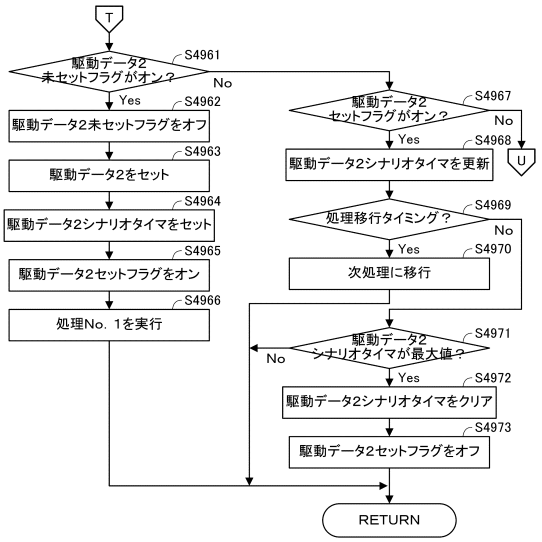
【図２８１】



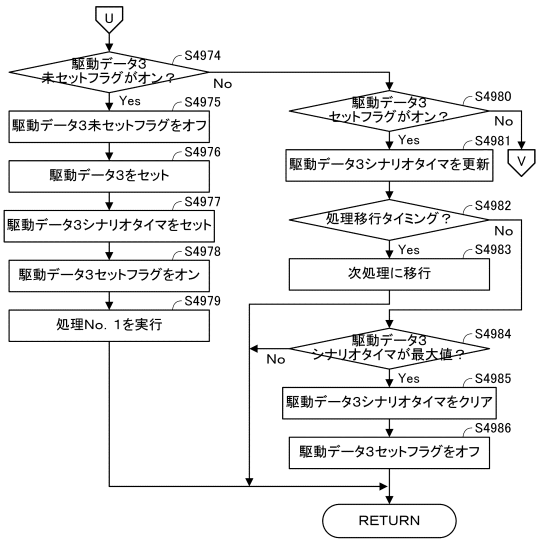
【図２８２】



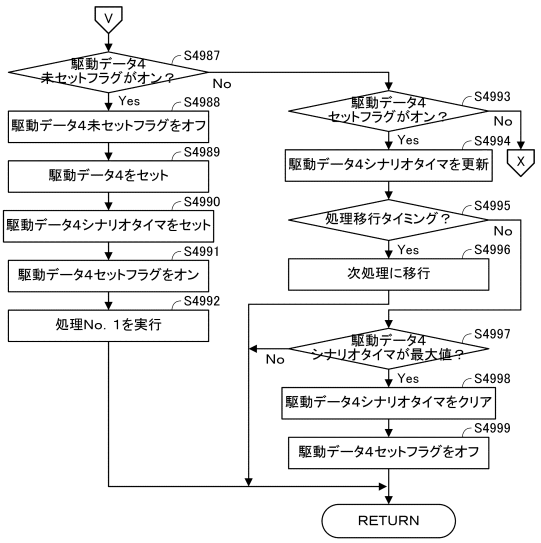
【図２８３】



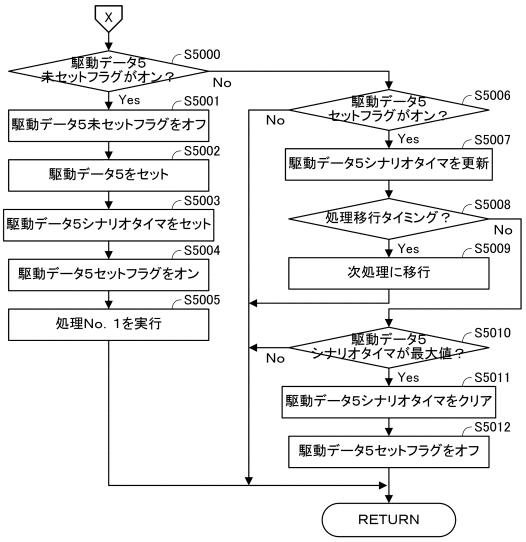
【図２８４】



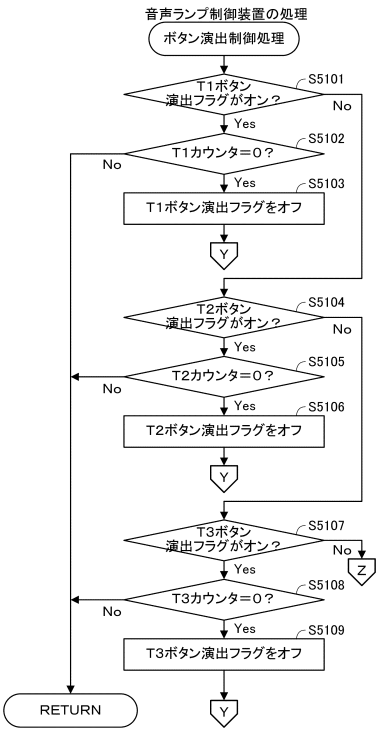
【図２８５】



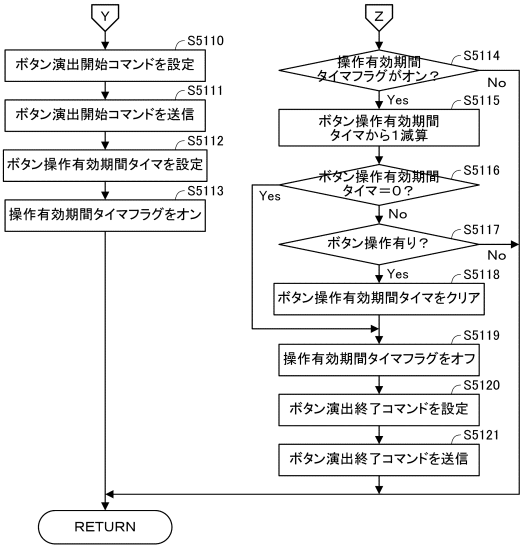
【図２８６】



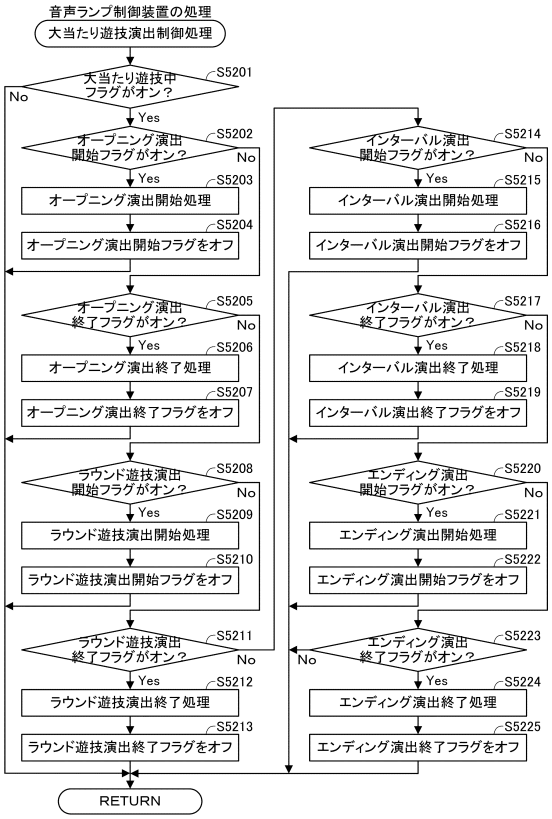
【図２８７】



【図２８８】



【図２８９】

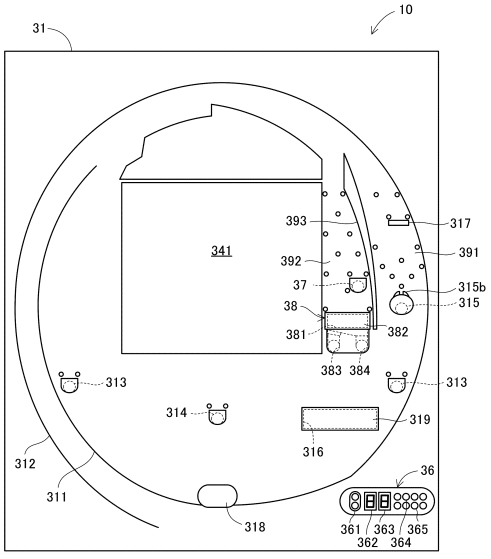


【図２９０】

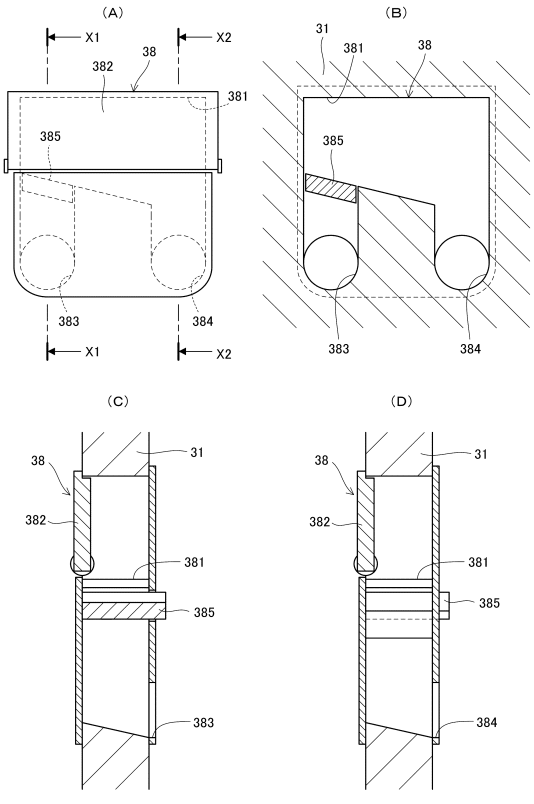
駆動データ1（役物動作シナリオデータ1）

処理No.	昇降用ステッピングモーターの制御		移動距離	可動回転役物部材の位置等	
	回転方向	ステップ数等			
01	停止	200msec		待機位置	駆動パターンA
02	正方向	12ステップ	下方向12mm		
03	停止	40msec		中間作動位置1	
04	逆方向	12ステップ	上方向12mm		
05	停止	40msec		待機位置	
06				終了判定	
07	正方向	12ステップ	下方向12mm		
08	停止	40msec		中間作動位置1	
09	逆方向	12ステップ	上方向12mm		
10	停止	40msec		待機位置	
11				終了判定	
12	正方向	36ステップ	下方向36mm		駆動パターンB
13	停止	40msec		中間作動位置2	
14	逆方向	36ステップ	上方向36mm		
15	停止	40msec		待機位置	
16				終了判定	
17	正方向	36ステップ	下方向36mm		
18	停止	40msec		中間作動位置2	
19	逆方向	36ステップ	上方向36mm		
20	停止	40msec		待機位置	
21				終了判定	
22	正方向	12ステップ	下方向12mm		駆動パターンC
23	停止	40msec		中間作動位置1	
24	正方向	24ステップ	下方向24mm		
25	停止	40msec		中間作動位置2	
26	逆方向	24ステップ	上方向24mm		
27	停止	40msec		中間作動位置1	
28				終了判定	
30	正方向	24ステップ	下方向24mm		
31	停止	40msec		中間作動位置2	
32	逆方向	24ステップ	上方向24mm		
33	停止	40msec		中間作動位置1	
34				終了判定	
35	逆方向	12ステップ	上方向12mm		
36	停止	40msec		待機位置	
37				終了判定	

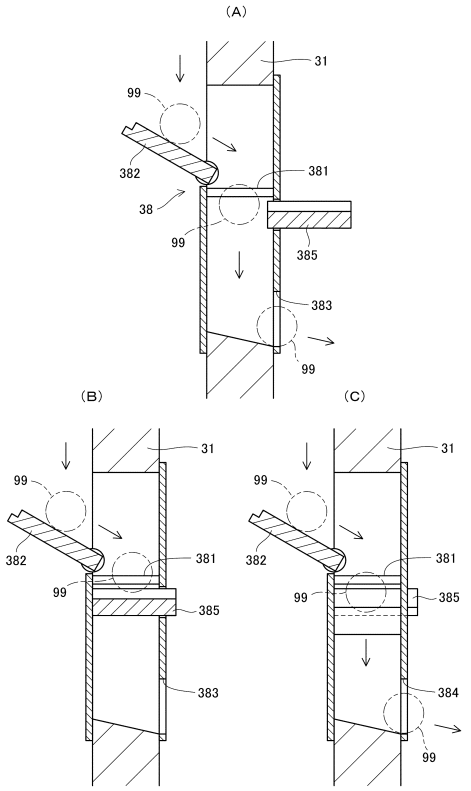
【図２９１】



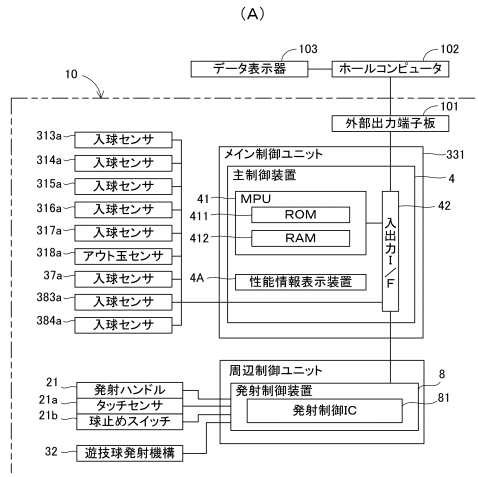
【図２９２】



【図２９３】



【図２９４】



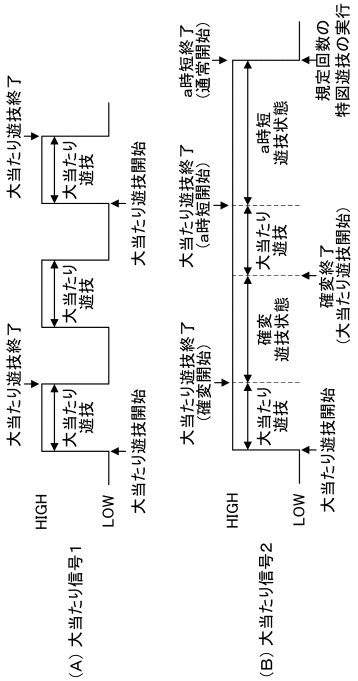
(B)

入賞口種別	一般入賞口	第1入賞口	第2入賞口	可変入賞口	特電始動口	特電V入賞口	特電通常入賞口
賞球数	10個	3個	3個	10個	1個	1個	1個

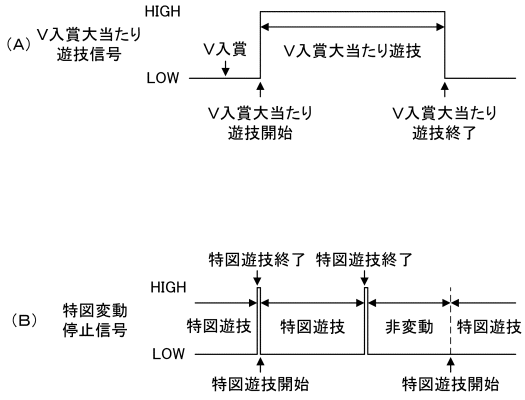
(C)

番号	1	2	3	4	…
出力信号	大当たり信号1	大当たり信号2	V入賞大当たり信号	特図変動停止信号	…

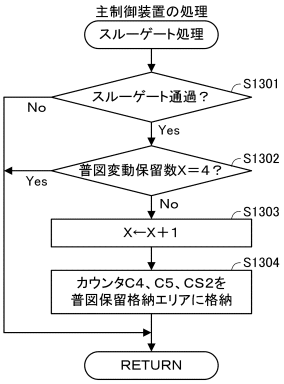
【図２９５】



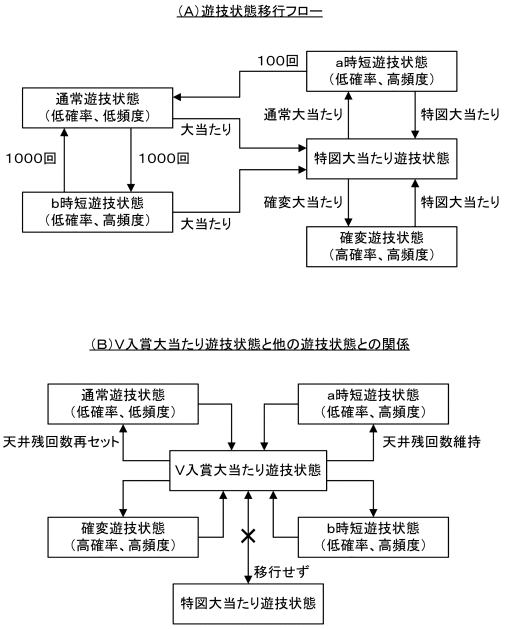
【図２９６】



【図２９７】



【図２９８】



【図２９９】

(A)特電始動当否テーブル

特電始動乱数カウンタ	抽選結果	特電始動確率
0～15	当たり	1／1
なし	外れ	

(B)低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブル

特電始動種別乱数カウンタ	特電始動種別	最大開放時間	
		特電大入賞口	特電V入賞口
なし	短開放	0．1秒	0．1秒
0～49	長開放	1．2秒	1．2秒

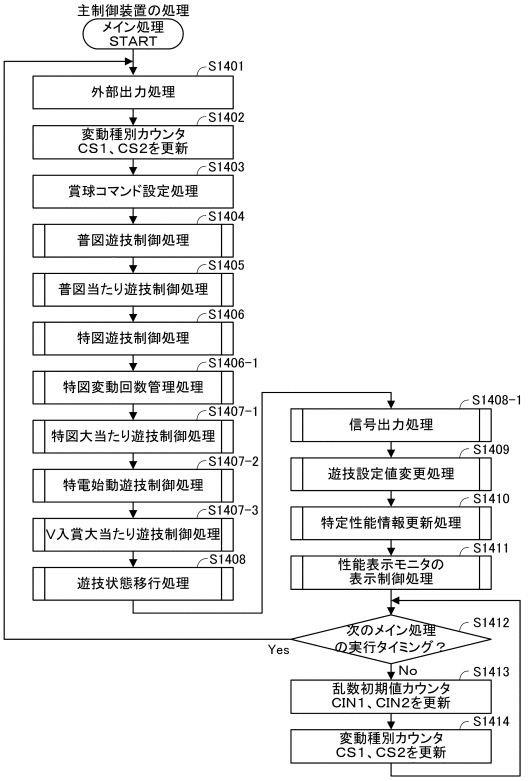
(C)高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブル

特電始動種別乱数カウンタ	特電始動種別	最大開放時間	
		特電大入賞口	特電V入賞口
0～49	短開放	0．1秒	0．1秒
なし	長開放	1．2秒	1．2秒

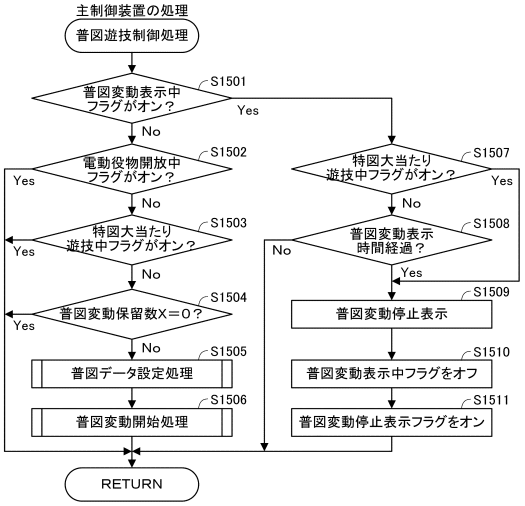
(D)V入賞大当たり種別振分テーブル

大当たり種別乱数カウンタ	大当たり種別	最大開放時間	
		大入賞口	V入賞口
0～19	大当たり	30秒×2回	非開放
なし	外れ	－	－

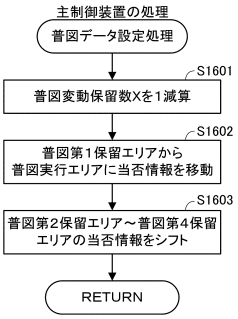
【図３００】



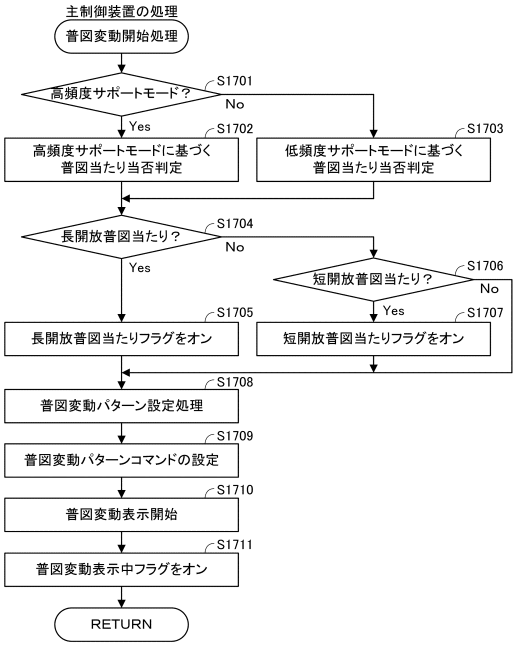
【図３０１】



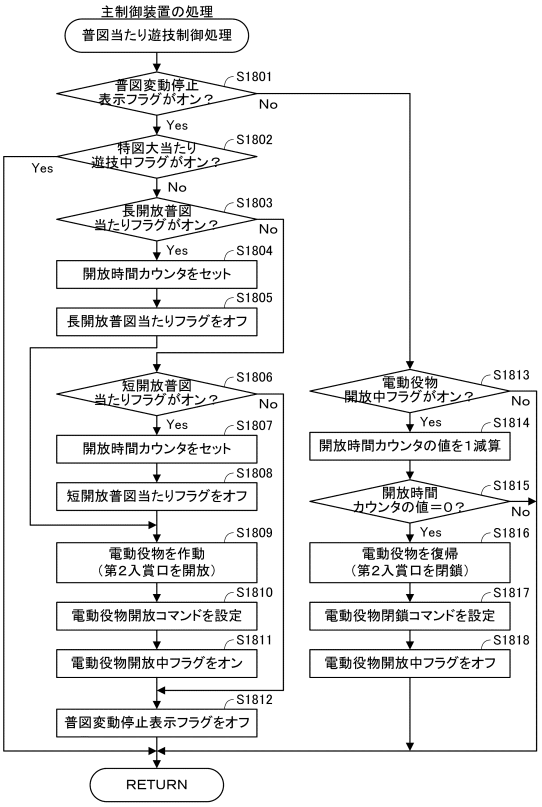
【図３０２】



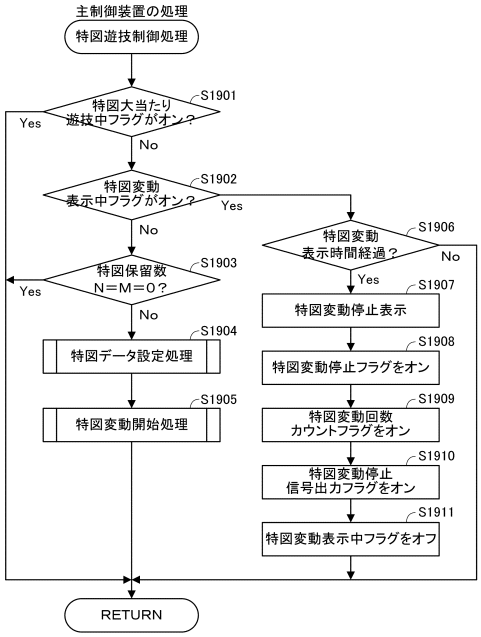
【図３０３】



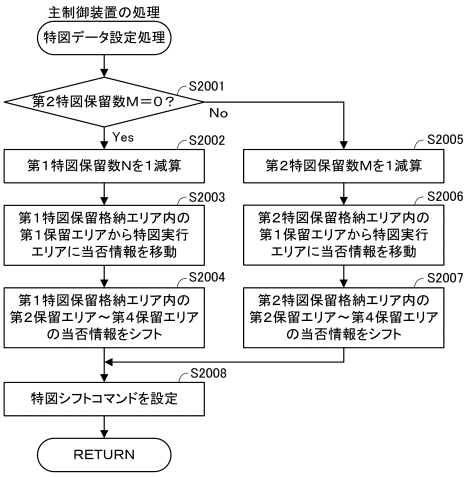
【図３０４】



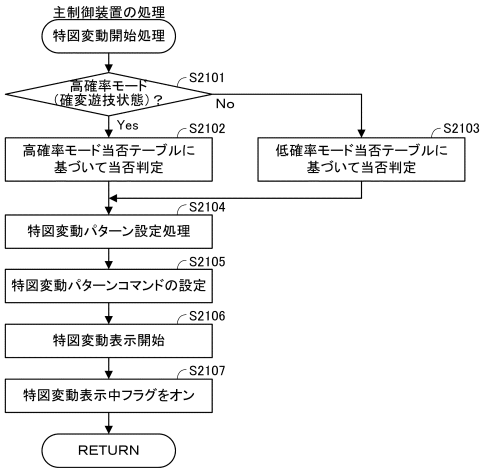
【図３０５】



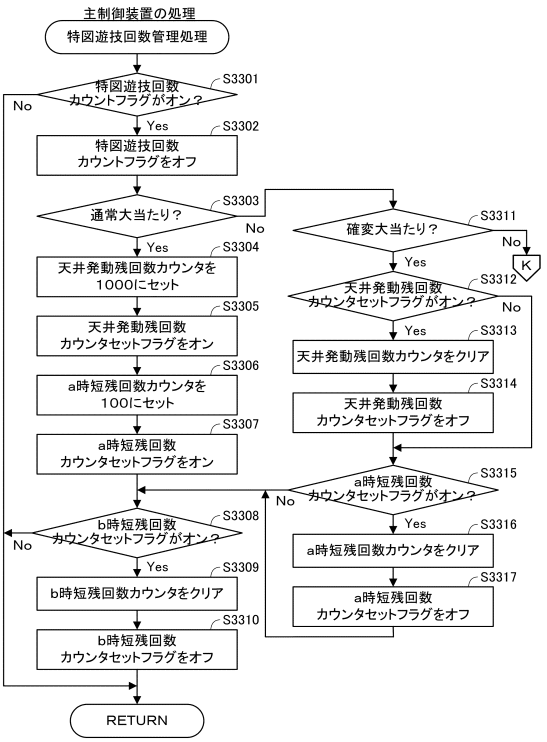
【図３０６】



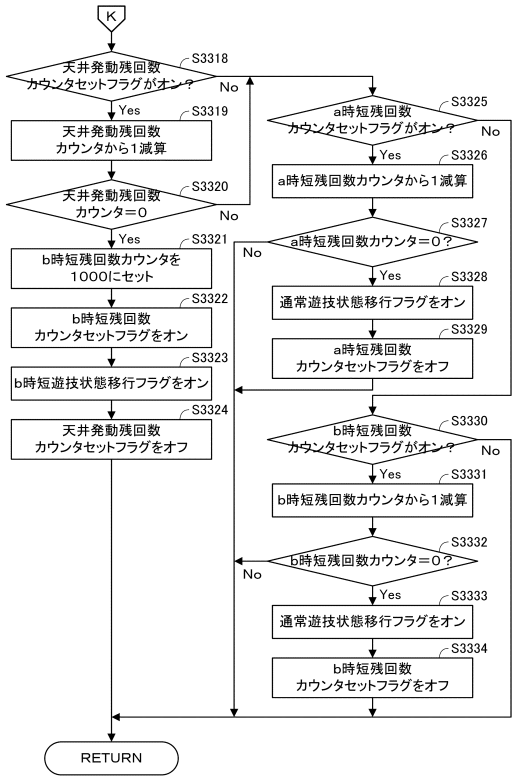
【図３０７】



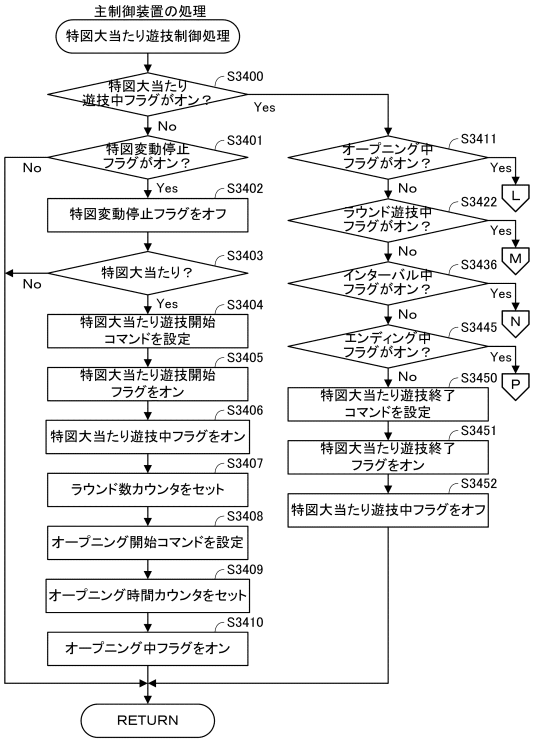
【図３０８】



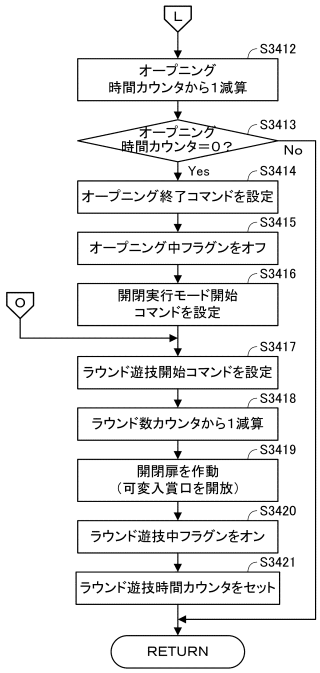
【図３０９】



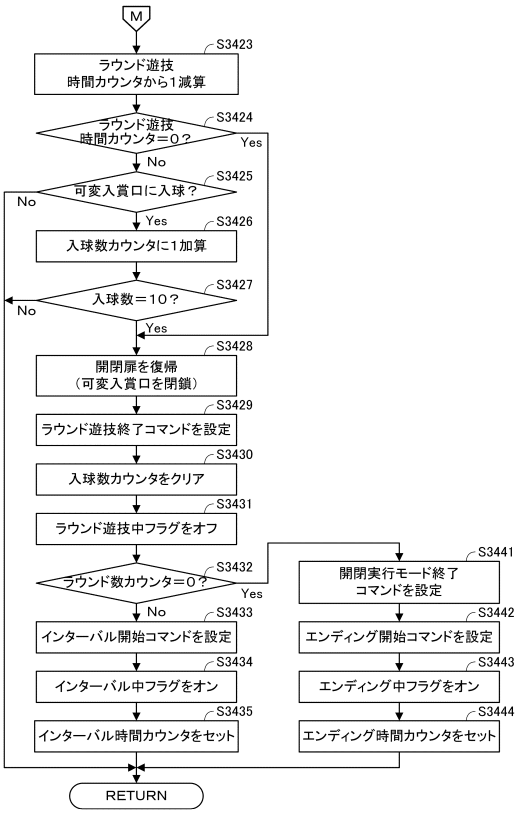
【図３１０】



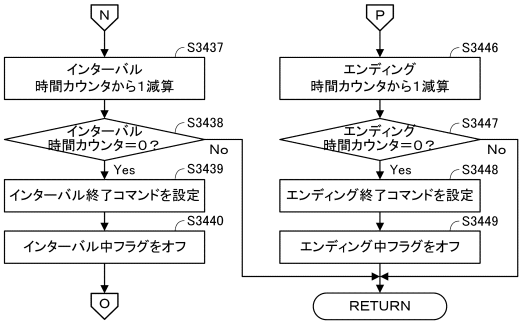
【図３１１】



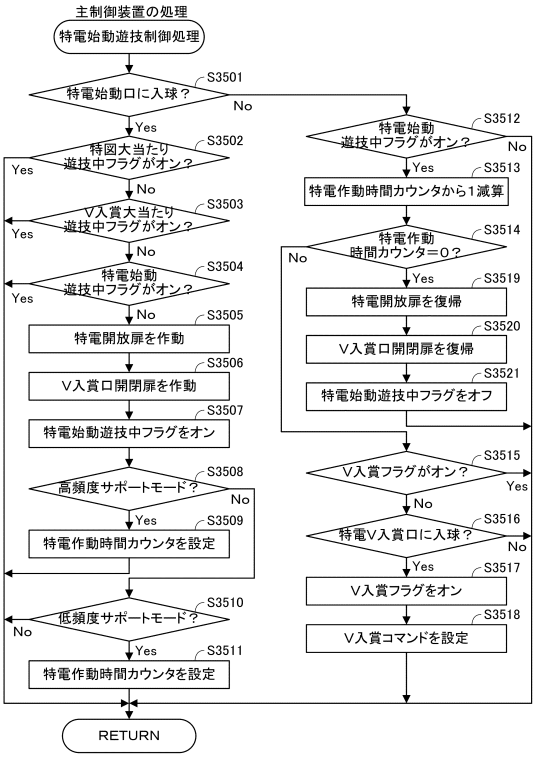
【図３１２】



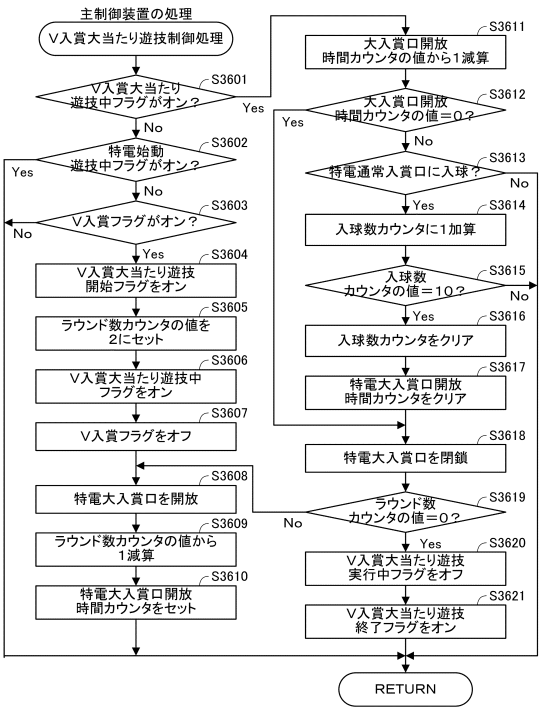
【図３１３】



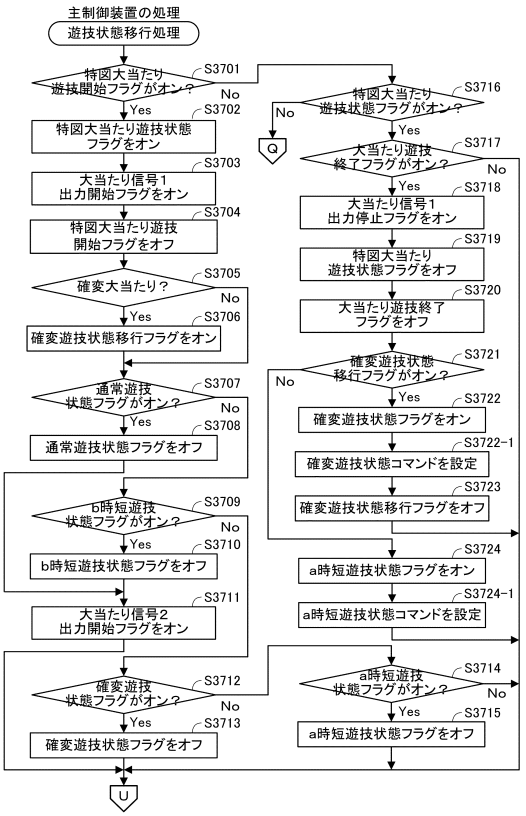
【図３１４】



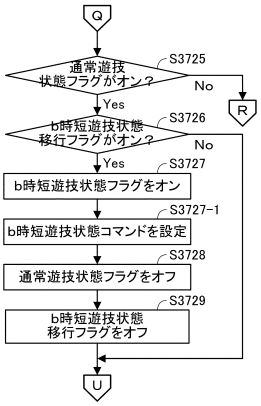
【図３１５】



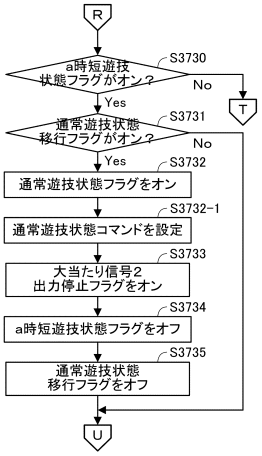
【図３１６】



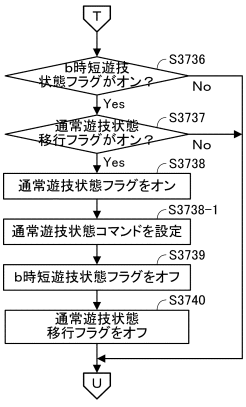
【図３１７】



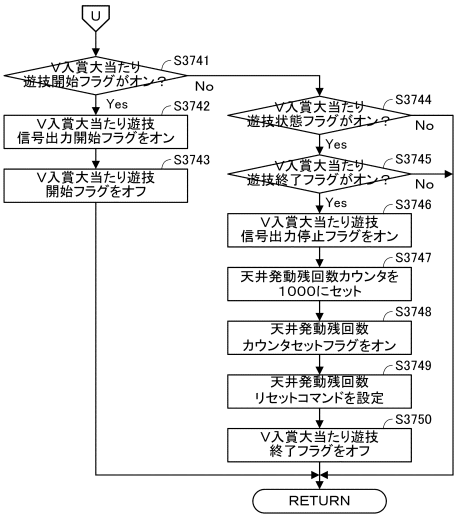
【図３１８】



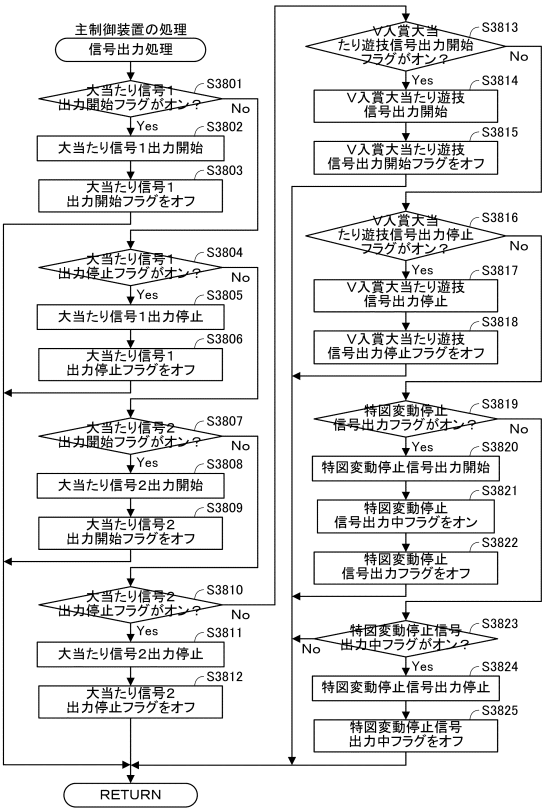
【図３１９】



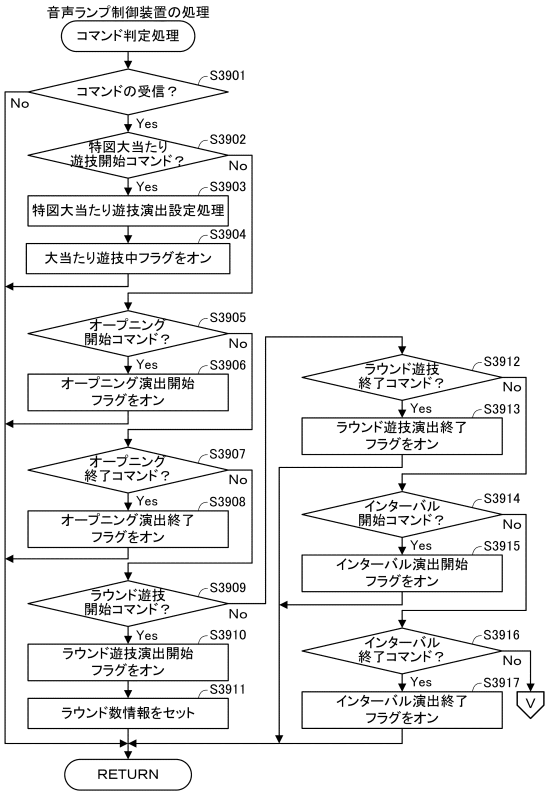
【図３２０】



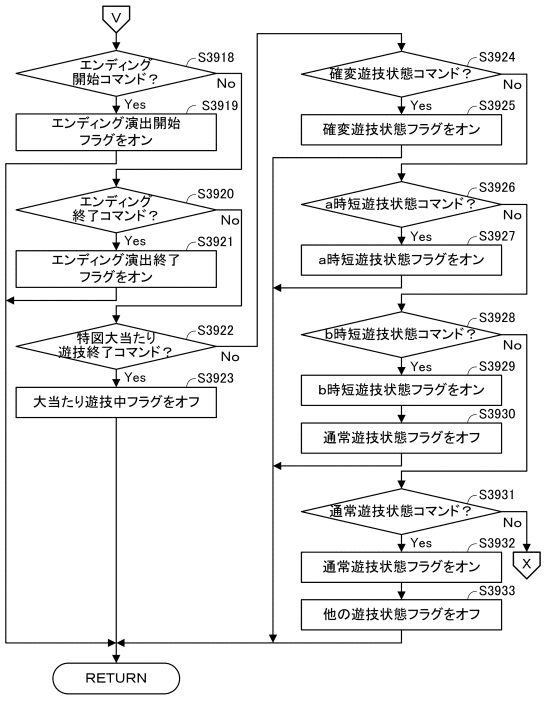
【図３２１】



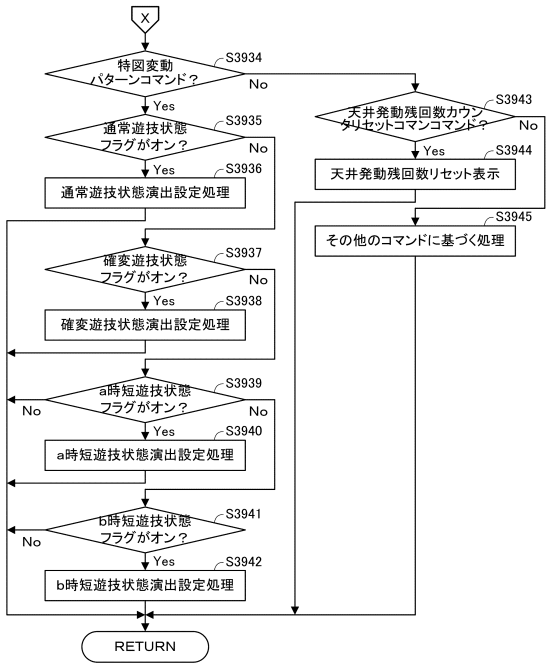
【図３２２】



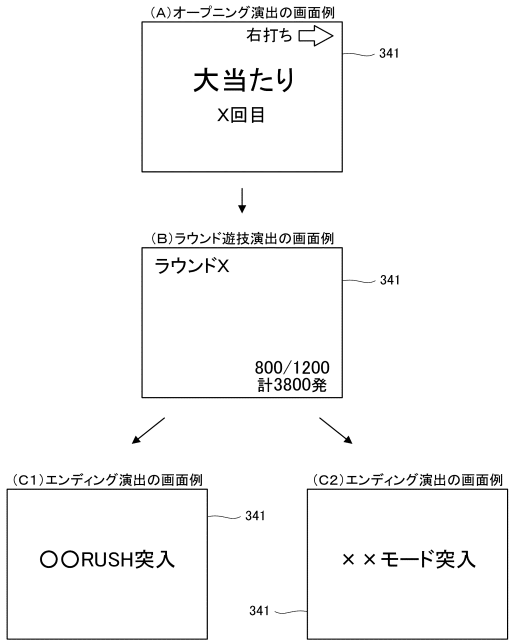
【図３２３】



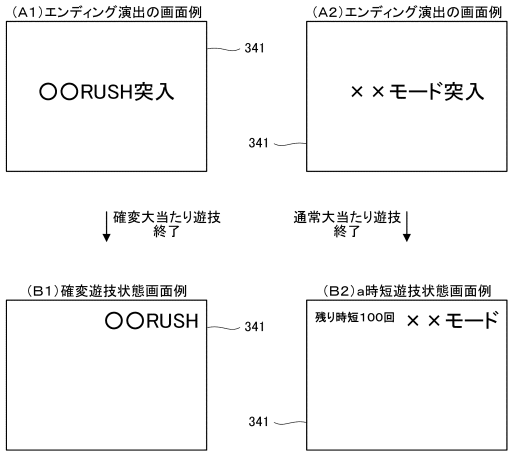
【図３２４】



【図３２５】



【図３２６】



【図３２７】