(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2022-129541
(P2022-129541A)

(43)公開日　令和4年9月6日(2022.9.6)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)		Ａ６３Ｆ	7/02	３２６Ｚ	２Ｃ０８８
		Ａ６３Ｆ	7/02	３１５Ａ	

審査請求　有　請求項の数　6　　ＯＬ　（全656頁）

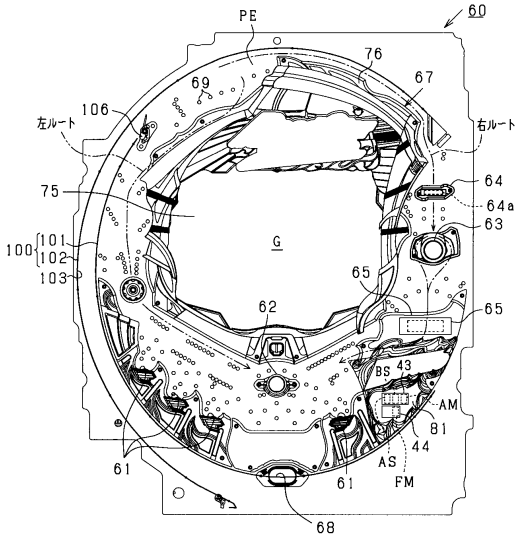
(21)出願番号　特願2021-28251(P2021-28251)
(22)出願日　令和3年2月25日(2021.2.25)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100121821
弁理士　山田 強
(72)発明者　倉田 豪
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社三洋物産内

Ｆターム（参考）　2C088　AA11 AA39 AA42 EA10

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技状態の制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供すること。
【解決手段】通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態として時短遊技状態を有している。また、時短遊技状態として、通常大当たり結果になることを契機として移行する通常時短遊技状態と、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になることを契機として移行する突然時短遊技状態とを有している。通常大当たり結果や特殊外れ結果になると、時短遊技状態の種別や上限回数を示す所定情報がＲＡＭに記憶される。この所定情報は、時短遊技状態への移行や時短遊技状態の進行を制御する上で参照される。ＲＡＭには、所定情報を記憶するための領域として複数の領域が設けられている。
【選択図】　図４



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技状態として、所定遊技状態と、前記所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態と含む複数種の遊技状態を有しており、
特定条件の成立を契機として特定遊技状態に関する所定情報を所定記憶部に記憶する手段を備え、
前記所定情報は、特定遊技状態への移行及び特定遊技状態の進行の少なくとも１つの制御を行うに際して参照されるものであり、
前記所定記憶部には、前記所定情報を記憶するための記憶領域として複数の領域が設定されており、
前記複数の領域のうち所定領域に前記所定情報が記憶されている状況で特定条件が成立した場合に、その成立に対応した特定遊技状態の前記所定情報を前記複数の領域のうち前記所定領域とは異なる他の領域に記憶する手段を備えていることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記所定領域に記憶される所定情報が実行中の特定遊技状態に対応することを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
前記他の領域に所定情報が記憶された場合にその所定情報が対応する特定遊技状態への移行を留保する手段と、
所定条件が成立した場合に前記留保が行われた特定遊技状態について移行を実行する手段と、
を備えていることを特徴とする請求項１又は請求項２に記載の遊技機。
【請求項４】
予め定められた判定条件の成立に基づいて特別判定を実行する特別判定手段と、
前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段と、
を備え、
前記所定情報が特定遊技状態についての遊技回の残り回数に対応した情報であることを特徴とする請求項１乃至請求項３のいずれかに記載の遊技機。
【請求項５】
前記所定領域に記憶される所定情報が実行中の特定遊技状態に対応しており、
所定の更新契機に基づいて前記所定領域の所定情報を更新する手段と、
前記所定領域の所定情報の更新結果が所定結果となった場合に前記実行中の特定遊技状態を終了させる手段と、
所定の更新契機に基づいて前記他の領域の所定情報を更新する手段と、
を備えていることを特徴とする請求項１乃至請求項４のいずれかに記載の遊技機。
【請求項６】
前記複数の領域には、前記所定領域としての第１領域と、前記他の領域としての第２領域とが含まれており、
前記第１領域に記憶される前記所定情報が実行中の特定遊技状態に対応しており、
前記第２領域が複数設定されていることを特徴とする請求項１乃至請求項５のいずれかに記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にと

って有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００４－８１８５３号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。
【０００５】
本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技状態の制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明は、遊技状態として、所定遊技状態と、前記所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態と含む複数種の遊技状態を有しており、
特定条件の成立を契機として特定遊技状態に関する所定情報を所定記憶部に記憶する手段を備え、
前記所定情報は、特定遊技状態への移行及び特定遊技状態の進行の少なくとも１つの制御を行うに際して参照されるものであり、
前記所定記憶部には、前記所定情報を記憶するための記憶領域として複数の領域が設定されており、
前記複数の領域のうち所定領域に前記所定情報が記憶されている状況で特定条件が成立した場合に、その成立に対応した特定遊技状態の前記所定情報を前記複数の領域のうち前記所定領域とは異なる他の領域に記憶する手段を備えていることを特徴とする。
【発明の効果】
【０００７】
本発明によれば、遊技状態の制御を好適に行うことが可能となる。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】第１の実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。
【図２】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
【図３】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
【図４】遊技盤の構成を示す正面図である。
【図５】（ａ）は閉鎖状態である場合の第２作動口の概略図、（ｂ）は開放状態である場合の第２作動口の概略図である。
【図６】（ａ）は閉鎖状態である場合の可変入賞装置の断面図、（ｂ）は開放状態である場合の可変入賞装置の断面図である。
【図７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図８】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図９】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図１０】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図１１】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図１２】当否テーブルの一例を示す図である。
【図１３】（ａ）は第１特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第２特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図１４】（ａ）は大当たり用の変動表示時間テーブルの一例を示す図、（ｂ）は外れ用

の変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１５】主制御装置のＭＰＵにおけるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図１６】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１７】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図１８】情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１９】メイン処理を示すフローチャートである。
【図２０】通常処理を示すフローチャートである。
【図２１】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２２】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２３】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２４】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図２５】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２６】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２７】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２８】保留先読み処理を示すフローチャートである。
【図２９】演出制御装置及びその周辺機器の電気的構成を示すブロック図である。
【図３０】演出制御装置のＭＰＵにおける演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３１】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図３２】保留用記憶エリアの構成を示す図である。
【図３３】（ａ）保留予告演出を説明するための説明図、（ｂ）は遊技回中の保留変化ポイントを説明するための説明図である。
【図３４】保留予告用の設定処理を示すフローチャートである。
【図３５】演出モードを説明するための説明図である。
【図３６】最終表示態様抽選テーブルの一例を示す図である。
【図３７】演出シナリオ抽選テーブルの一例を示す図である。
【図３８】（ａ）は保留予告の第１実行用処理を示すフローチャート、（ｂ）は表示態様記憶エリアの構成を示す図である。
【図３９】変化示唆演出を説明するための図である。
【図４０】（ａ）はシフト時コマンド対応処理を示すフローチャート、（ｂ）は保留用画像のシフト処理を説明するための図である。
【図４１】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
【図４２】演出モード切替用処理を示すフローチャートである。
【図４３】予告復帰用の設定処理を示すフローチャートである。
【図４４】保留予告の第２実行用処理を示すフローチャートである。
【図４５】保留予告の第３実行用処理を示すフローチャートである。
【図４６】保留予告の昇格用処理を示すフローチャートである。
【図４７】昇格判定用テーブルの一例を示す図である。
【図４８】保留用画像の表示例を示す図である。
【図４９】保留用画像の表示例を示す図である。
【図５０】保留用画像の表示例を示す図である。
【図５１】第１の実施の形態の変形例１に係る保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図５２】演出モード切替用処理を示すフローチャートである。
【図５３】保留予告用の第２設定処理を示すフローチャートである。
【図５４】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
【図５５】保留用画像の表示例を示す図である。
【図５６】第１の実施の形態の変形例２に係る演出モード切替用処理を示すフローチャートである。
【図５７】復帰判定用テーブルの一例を示す図である。
【図５８】保留用画像の表示例を示す図である。

【図５９】第１の実施の形態の変形例３に係る変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図６０】保留予告用の設定処理を示すフローチャートである。
【図６１】最終表示態様抽選テーブルの一例を示す図である。
【図６２】最終表示態様抽選テーブルの一例を示す図である。
【図６３】開閉実行モード用処理を示すフローチャートである。
【図６４】予告復帰用の設定処理を示すフローチャートである。
【図６５】復帰判定用テーブルの一例を示す図である。
【図６６】保留用画像の表示例を示す図である。
【図６７】保留用画像の表示例を示す図である。
【図６８】（ａ）は第１の実施の形態の変形例４に係る情報取得処理を示すフローチャート、（ｂ）は保留コマンドの設定処理を示すフローチャートである。
【図６９】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図７０】第１保留先読み処理を示すフローチャートである。
【図７１】開閉実行モード用処理を示すフローチャートである。
【図７２】第２保留先読み処理を示すフローチャートである。
【図７３】予告復帰用の設定処理を示すフローチャートである。
【図７４】上限表示態様テーブルの一例を示す図である。
【図７５】保留用画像の表示例を示す図である。
【図７６】保留用画像の表示例を示す図である。
【図７７】第１の実施の形態の変形例５に係る電気的構成を示すブロック図である。
【図７８】演出制御装置のＭＰＵにおけるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７９】通常処理を示すフローチャートである。
【図８０】保留予告の復帰用処理を示すフローチャートである。
【図８１】表示態様の設定処理を示すフローチャートである。
【図８２】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
【図８３】保留予告の第４実行用処理を示すフローチャートである。
【図８４】保留予告の昇格用処理を示すフローチャートである。
【図８５】保留用画像の表示例を示す図である。
【図８６】保留用画像の表示例を示す図である。
【図８７】（ａ）は第１の実施の形態の変形例６に係るメイン処理を示すフローチャート、（ｂ）は通常処理を示すフローチャートである。
【図８８】演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８９】表示態様の設定処理を示すフローチャートである。
【図９０】保留用画像の表示例を示す図である。
【図９１】保留用画像の表示例を示す図である。
【図９２】第１の実施の形態の変形例７に係る演出モード切替用処理を示すフローチャートである。
【図９３】モード切替用判定処理を示すフローチャートである。
【図９４】演出モードの切替制限の態様を示す図である。
【図９５】第１の実施の形態の変形例８に係る演出モードの切替態様を示す図である。
【図９６】演出モード切替用処理を示すフローチャートである。
【図９７】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図９８】保留予告用の第２設定処理を示すフローチャートである。
【図９９】保留用画像の表示例を示す図である。
【図１００】第２の実施の形態に係る当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図１０１】（ａ）は低確率モード用の当否テーブルの一例を示す図、（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルの一例を示す図である。
【図１０２】（ａ）は第１特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第２

特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｃ）は第２時短遊技状態の一例を示す図である。
【図１０３】（ａ）は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルの一例を示す図、（ｂ）は高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルの一例を示す図、（ｃ）は役物開閉遊技の一例を示す図である。
【図１０４】主制御装置のＭＰＵにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１０５】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図１０６】情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１０７】通常処理を示すフローチャートである。
【図１０８】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図１０９】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図１１０】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１１１】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図１１２】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１１３】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１１４】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図１１５】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図１１６】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１１７】高確率モード更新・終了用処理を示すフローチャートである。
【図１１８】高頻度サポートモード更新・終了用処理を示すフローチャートである。
【図１１９】第２時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。
【図１２０】（ａ）は確定表示開始用処理を示すフローチャート、（ｂ）は確定表示終了用処理を示すフローチャートである。
【図１２１】普図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図１２２】普図変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１２３】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図１２４】役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図１２５】演出制御装置及びその周辺機器の電気的構成を示すブロック図である。
【図１２６】演出制御装置のＭＰＵにおける演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１２７】第１移行用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１２８】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図１２９】第２移行用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１３０】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図１３１】終了用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１３２】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
【図１３３】（ａ）は残り回数表示の更新用処理を示すフローチャート、（ｂ）は外れ回数表示の更新用処理を示すフローチャートである。
【図１３４】第２時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
【図１３５】第２時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
【図１３６】第２時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
【図１３７】第２の実施の形態に係る変形例１の第２時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
【図１３８】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図１３９】第２の実施の形態の変形例２に係る第２時短遊技状態を説明するための図である。
【図１４０】第２時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。
【図１４１】第２時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
【図１４２】第２の実施の形態の変形例３に係る当否テーブルの一例を示す図である。
【図１４３】大当たり用の種別テーブルの一例を示す図である。

【図１４４】（ａ）は特殊外れ用の種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第３時短遊技状態の一例を示す図である。
【図１４５】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図１４６】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１４７】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１４８】第３時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。
【図１４９】確定表示開始用処理を示すフローチャートである。
【図１５０】演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１５１】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
【図１５２】変動開始用処理を示すフローチャートである。
【図１５３】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図１５４】第３時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
【図１５５】第３時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
【図１５６】最終遊技回における普図遊技回の流れについて説明するための説明図である。
【図１５７】上記第２の実施の形態の変形例４に係る当否テーブルの一例を示す図である。
【図１５８】（ａ）、（ｂ）は大当たり用の種別テーブルの一例を示す図、（ｃ）は第３時短遊技状態の一例を示す図である。
【図１５９】第３時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。
【図１６０】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１６１】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１６２】演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１６３】（ａ）は第１移行用演出設定処理を示すフローチャート、（ｂ）は第１時短遊技状態用の遊技回用演出の一例を示す図である。
【図１６４】（ａ）は第３移行用演出設定処理を示すフローチャート、（ｂ）は第３時短遊技状態用の遊技回用演出の一例を示す図である。
【図１６５】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
【図１６６】（ａ）は変動開始用処理を示すフローチャート、（ｂ）は変動表示パターンと遊技回用演出との対応関係を説明するための説明図である。
【図１６７】特定演出Ａ～特定演出Ｅの一例を示す図である。
【図１６８】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
【図１６９】第２の実施の形態の変形例５に係る当否テーブルの一例を示す図である。
【図１７０】（ａ）、（ｂ）は大当たり用の種別テーブルの一例を示す図、（ｃ）は第３時短遊技状態の一例を示す図である。
【図１７１】第３時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。
【図１７２】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１７３】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１７４】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図１７５】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
【図１７６】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
【図１７７】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
【図１７８】第２の実施の形態の変形例６に係る当否テーブルの一例を示す図である。
【図１７９】（ａ）、（ｂ）は大当たり用の種別テーブルの一例を示す図、（ｃ）は第２時短遊技状態の一例を示す図、（ｄ）は第３時短遊技状態の一例を示す図である。
【図１８０】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１８１】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図１８２】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１８３】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１８４】高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。

【図１８５】第２時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図１８６】第３時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図１８７】高頻度サポートモード終了用処理を示すフローチャートである。
【図１８８】時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。
【図１８９】確定表示開始用処理を示すフローチャートである。
【図１９０】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
【図１９１】第２の実施の形態の変形例７に係る変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１９２】第３時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図１９３】第２時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図１９４】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
【図１９５】（ａ）は第２の実施の形態の変形例８に係る特殊外れ用の種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第３時短遊技状態の一例を示す図である。
【図１９６】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１９７】第３時短遊技状態の移行判定用処理Ｂを示すフローチャートである。
【図１９８】第２時短遊技状態の移行判定用処理Ｂを示すフローチャートである。
【図１９９】時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。
【図２００】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
【図２０１】第２の実施の形態の変形例９に係る変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２０２】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
【図２０３】第２の実施の形態の変形例１０に係る変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２０４】第２時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図２０５】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
【図２０６】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
【図２０７】第２の実施の形態の変形例１１に係る外部信号について説明するための説明図である。
【図２０８】第２の実施の形態の変形例１２に係る外部信号について説明するための説明図である。
【図２０９】外部信号について説明するための説明図である。
【図２１０】（ａ）は接続端子を説明するための図、（ｂ）は外部信号の特性を説明するための図である。
【図２１１】第３の実施の形態に係る当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図２１２】（ａ）は低確率モード用の当否テーブルの一例を示す図、（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルの一例を示す図である。
【図２１３】（ａ）は第１特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第２特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図２１４】（ａ）は特殊外れ結果の種別の一例を示す図、（ｂ）は突然時短遊技状態の種別の一例を示す図である。
【図２１５】サポート抽選テーブルの一例を示す図である。
【図２１６】主制御装置のＭＰＵにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２１７】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図２１８】情報取得処理を示すフローチャートである。
【図２１９】通常処理を示すフローチャートである。
【図２２０】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２２１】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２２２】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図２２３】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２２４】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２２５】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２２６】高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。
【図２２７】（ａ）は突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャート、（ｂ）はＲＡＭの構成を示す図である。
【図２２８】留保用処理を示すフローチャートである。
【図２２９】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図２３０】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図２３１】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図２３２】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図２３３】特殊リーチ外れＡ演出、特殊リーチ外れＢ演出を説明するための図である。
【図２３４】高頻度サポートモード終了用処理を示すフローチャートである。
【図２３５】突然時短遊技状態の第１移行用処理を示すフローチャートである。
【図２３６】突然時短遊技状態の第２移行用処理を示すフローチャートである。
【図２３７】普図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２３８】（ａ）は普図変動開始処理を示すフローチャート、（ｂ）は変動表示時間の一例を示す図である。
【図２３９】（ａ）は電役サポート用処理を示すフローチャート、（ｂ）は役物開閉遊技の態様例を示す図である。
【図２４０】役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図２４１】演出制御装置及びその周辺機器の電気的構成を示すブロック図である。
【図２４２】演出制御装置のＭＰＵにおける演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２４３】第１移行用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２４４】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２４５】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
【図２４６】（ａ）は第２移行用演出設定処理を示すフローチャート、（ｂ）は図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２４７】（ａ）は留保用演出設定処理を示すフローチャート、（ｂ）は留保用画像の表示例を示す図である。
【図２４８】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２４９】（ａ）は終了用演出設定処理を示すフローチャート、（ｂ）は図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２５０】時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
【図２５１】第３の実施の形態の変形例１に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図２５２】留保更新用処理を示すフローチャートである。
【図２５３】（ａ）は演出設定処理を示すフローチャート、（ｂ）は留保用画像の更新処理を示すフローチャートである。
【図２５４】時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
【図２５５】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２５６】（ａ）は第３の実施の形態の変形例２に係る突然時短遊技状態の一例を示す図、（ｂ）は優先度情報記憶エリアを示す図である。
【図２５７】（ａ）は突然時短遊技状態における普図遊技回の一例を示す図、（ｂ）は役物開閉遊技の一例を示す図である。
【図２５８】留保更新用処理を示すフローチャートである。
【図２５９】時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。

【図２６０】（ａ）は第３の実施の形態の変形例３に係る突然時短遊技状態の一例を示す図、（ｂ）は時短遊技状態用カウンタエリアを示す図である。
【図２６１】（ａ）は突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャート、（ｂ）は発生順情報記憶エリアを示す図である。
【図２６２】留保用処理を示すフローチャートである。
【図２６３】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図２６４】高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。
【図２６５】突然時短遊技状態の第１移行用処理を示すフローチャートである。
【図２６６】突然時短遊技状態の第２移行用処理を示すフローチャートである。
【図２６７】時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
【図２６８】時短遊技状態用カウンタエリアの状態を示す図である。
【図２６９】（ａ）は第３の実施の形態の変形例４に係る時短遊技状態用カウンタエリアを示す図、（ｂ）は発生順情報記憶エリアを示す図である。
【図２７０】留保用処理を示すフローチャートである。
【図２７１】高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。
【図２７２】突然時短遊技状態の第２移行用処理を示すフローチャートである。
【図２７３】終了用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２７４】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２７５】（ａ）は第３の実施の形態の変形例５に係る時短遊技状態用カウンタエリアを示す図、（ｂ）は各時短遊技状態の優先度の一例を示す図である。
【図２７６】（ａ）は突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャート、（ｂ）は時短遊技状態用カウンタエリアの状態を示す図である。
【図２７７】（ａ）は留保用処理を示すフローチャート、（ｂ）は時短遊技状態用カウンタエリアの状態を示す図である。
【図２７８】高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。
【図２７９】突然時短遊技状態の第１移行用処理を示すフローチャートである。
【図２８０】（ａ）は突然時短遊技状態の第２移行用処理を示すフローチャート、（ｂ）は時短遊技状態用カウンタエリアの状態を示す図である。
【図２８１】時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
【図２８２】時短遊技状態用カウンタエリアの状態を示す図である。
【図２８３】（ａ）は第３の実施の形態の変形例６に係る時短遊技状態の一例を示す図、（ｂ）は各時短遊技状態の優先度の一例を示す図である。
【図２８４】（ａ）は時短遊技状態における普図遊技回の一例を示す図、（ｂ）は役物開閉遊技の一例を示す図である。
【図２８５】突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図２８６】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図２８７】突然時短遊技状態の第１移行用処理を示すフローチャートである。
【図２８８】時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
【図２８９】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２９０】時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
【図２９１】時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
【図２９２】時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
【図２９３】（ａ）は第３の実施の形態の変形例７に係る天井時短遊技状態の一例を示す図、（ｂ）は時短遊技状態の種別の一例を示す図、（ｃ）は各時短遊技状態の優先度の一

例を示す図である。
【図２９４】（ａ）は変動開始処理を示すフローチャート、（ｂ）は特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２９５】天井時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図２９６】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２９７】天井時短遊技状態の移行用処理を示すフローチャートである。
【図２９８】時短遊技状態中に外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合や特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
【図２９９】（ａ）は第３の実施の形態の変形例８に係る低確率モード用の当否テーブルを一例を示す図、（ｂ）は特殊外れ結果の一例を示す図である。
【図３００】特殊外れ結果の一例を示す図である。
【図３０１】突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図３０２】留保解除用処理を示すフローチャートである。
【図３０３】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図３０４】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図３０５】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図３０６】演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３０７】留保表示部の一例を示す図である。
【図３０８】図柄表示装置の表示例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【０００９】

＜第１の実施の形態＞

以下、遊技機の一種であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第１の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図１はパチンコ機１０を正面側から見た斜視図、図２及び図３はパチンコ機１０の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図２では便宜上パチンコ機１０の遊技領域ＰＥ内の構成を省略している。

【００１０】

図１に示すように、パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０の外殻を形成する外枠１１と、この外枠１１に取り付けられた遊技機本体１２とを有している。

【００１１】

外枠１１は板材を四辺に連結し構成されるものであって矩形枠状をなしている。外枠１１を島設備に取り付け固定することにより、パチンコ機１０が遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機１０において外枠１１は必須の構成ではなく、遊技場の島設備に外枠１１が備え付けられた構成としてもよい。

【００１２】

遊技機本体１２は、外枠１１によって開閉可能な状態で支持されている。具体的には、外枠１１における上枠部と左枠部との連結部分に上側支持用金具１７が固定されており、さらに外枠１１における下枠部と左枠部との連結部分に下側支持用金具１８が設けられている。これら上側支持用金具１７及び下側支持用金具１８により支持機構が構成され、当該支持機構により外枠１１に対して遊技機本体１２がパチンコ機１０の正面視で左側を回動基端側、右側を回動先端側としてパチンコ機１０の前方へ回動可能とされている（図２及び図３参照）。

【００１３】

図２に示すように、遊技機本体１２は、ベース体としての内枠１３と、その内枠１３の前方に配置される前扉枠１４と、内枠１３の後方に配置される裏パックユニット１５とを備えている。なお、遊技機本体１２のうち内枠１３が外枠１１に対して回動可能に支持されている。詳細には、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠１３が前方へ回動可能とされている。

【００１４】

内枠１３には、前扉枠１４が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側と

し右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠１３には、裏パックユニット１５が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている（図３参照）。

【００１５】

次に、前扉枠１４について説明する。図２に示すように、前扉枠１４は、外形が外枠１１とほぼ同一形状をなす合成樹脂製の枠体２０を主体に構成されており、内枠１３における前面のほぼ全域を覆っている。枠体２０の中央部分には後述する遊技領域ＰＥのほぼ全域を前方から視認することができるようにした略楕円状の窓部２１が形成されており、その窓部２１はガラスユニット２２によって同前扉枠１４の背面側から塞がれている。

【００１６】

ガラスユニット２２は、透明性を有する複数のガラスパネル２３と、それらガラスパネル２３を保持するガラスホルダとを備えている。ガラスホルダには、ガラスパネル２３の保持領域を前後に仕切る仕切り部が形成されており、両ガラスパネル２３は仕切り部を挟んで前後に相対向している。つまり、両ガラスパネル２３の間に所定の隙間を確保することにより、ガラスパネル２３同士の干渉を回避しつつ、それらガラスパネル２３によって遊技領域ＰＥをパチンコ機１０の正面側から２重に覆った状態となっている。

【００１７】

なお、必ずしも両ガラスパネル２３をガラスホルダを用いてユニット化する必要は無く、各ガラスパネル２３を枠体２０に対して個々に取り付ける構成としてもよい。更には、ガラスパネルの枚数は任意であり、１枚としてもよいし、３枚以上としてもよい。但し、安全性及び防犯性向上の観点から、複数のガラスパネルを採用し、それら各ガラスパネルを所定の隙間を挟んで前後に対向させることが好ましい。因みに、ガラスパネルに代えて透明性を有する合成樹脂性のパネル部材を採用することも可能である。

【００１８】

図１に示すように、ガラスユニット２２（詳しくは窓部２１）の周囲には、各種ランプ等の発光手段が設けられている。例えば、窓部２１の周縁に沿ってＬＥＤ等の発光手段を内蔵したランプ部（環状電飾部）２６が設けられている。ランプ部２６では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、ランプ部２６の中央であってパチンコ機１０の最上部には所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ部２７が設けられ、さらにその左右側方には賞球払出中に点灯する賞球ランプ部２８が設けられている。また、左右の賞球ランプ部２８に近接した位置には、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカ部２９が設けられている。

【００１９】

前扉枠１４（枠体２０）における窓部２１の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部３１と下側膨出部３２とが上下に並設されている。上側膨出部３１の内側には上方に開口した上皿３３が設けられており、下側膨出部３２の内側には同じく上方に開口した下皿３４が設けられている。上皿３３は、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後述する遊技球発射機構側へ導くための機能を有する。また、下皿３４は、上皿３３内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。

【００２０】

また、上側膨出部３１の上面部には、遊技者により手動操作される演出用操作部３６（詳しくは押し操作ボタン）が設けられている。例えば、後述する図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示された示唆等に従って演出用操作部３６が手動操作されることにより、表示画面Ｇ等における演出内容が同操作に対応した所定の演出内容となる。

【００２１】

下側膨出部３２の右方には、手前側へ突出するようにして遊技球発射ハンドル４１が設けられている。遊技球発射ハンドル４１が操作されることにより、後述する遊技球発射機構から遊技球が発射される。

【００２２】

前扉枠１４の背面には、図２に示すように、通路形成ユニット４５が取り付けられてい

る。通路形成ユニット４５は、合成樹脂により成形されており、上皿３３に通じる前扉側上皿通路と下皿３４に通じる前扉側下皿通路とを有している。通路形成ユニット４５において、その上側隅部には後方に突出し上方に開放された受口部が形成されており、当該受口部を仕切壁によって左右に仕切ることで前扉側上皿通路の入口部分と前扉側下皿通路の入口部分とが区画形成されている。前扉側上皿通路に入った遊技球は上皿３３に導かれ、前扉側下皿通路に入った遊技球は下皿３４に導かれる。

【００２３】

前扉枠１４の背面における回動基端側には、その上端部及び下端部に突起軸が設けられている。これら突起軸は内枠１３に対する組付機構を構成する。また、前扉枠１４の背面における回動先端側には、図２に示すように、後方に延びる鉤金具４９が上下方向に複数並設されている。これら鉤金具４９は内枠１３に対する施錠機構を構成する。

【００２４】

次に、図２及び図３に基づき内枠１３について詳細に説明する。内枠１３は、外形が外枠１１と同様に略矩形状をなす樹脂ベース５０を主体に構成されている。樹脂ベース５０の高さ寸法は、外枠１１の高さ寸法よりも若干小さく設定されている。また、樹脂ベース５０は外枠１１の上側枠部に寄せて配置され、外枠１１の下側枠部と樹脂ベース５０との間には若干の隙間が形成されている。外枠１１にはこの隙間を塞ぐようにして幕板が装着されている。幕板は、樹脂ベース５０（詳しくはその下端部）の下方に配置されており、内枠１３が外枠１１に対して閉じられた状態では樹脂ベース５０が幕板の上に載ることとなる。

【００２５】

樹脂ベース５０の前面における回動基端側には、その上端部及び下端部に支持金具５１，５２が取り付けられている。支持金具５１，５２には軸孔が形成されており、それら軸孔に前扉枠１４の突起軸が挿入されることにより、内枠１３に対して前扉枠１４が回動可能に支持されている。

【００２６】

樹脂ベース５０の前面における回動先端側には、前扉枠１４の背面に設けられた鉤金具４９を挿入するための挿入孔がそれぞれ設けられている。本パチンコ機１０では、図３に示すように、内枠１３や前扉枠１４を施錠状態とするための施錠装置５５が内枠１３の背面側に隠れて配置される構成となっている。したがって、鉤金具４９が挿入孔を介して施錠装置５５（詳しくは前扉用鉤受け部材）に係止されることによって、前扉枠１４が内枠１３に対して開放不能に施錠される。また、施錠装置５５は、内枠１３の後方へ延びる複数の内枠用鉤部材５７を有している。これら内枠用鉤部材５７が外枠１１の鉤受け部材１９に引っ掛かることにより遊技機本体１２が外枠１１に対して閉じた状態で施錠される。

【００２７】

樹脂ベース５０の右下隅部には、施錠装置５５の解錠操作を行うためのシリンダ錠５８が設置されている。シリンダ錠５８は施錠装置５５に一体化されており、シリンダ錠５８の鍵穴に差し込んだキーを右に回すと内枠１３に対する前扉枠１４の施錠が解除され、シリンダ錠５８の鍵穴に差し込んだキーを左に回すと外枠１１に対する内枠１３の施錠が解除されるように施錠装置５５が構成されている。

【００２８】

樹脂ベース５０の中央部には略楕円形状の窓孔５４が形成され、樹脂ベース５０に装着された遊技盤６０によって窓孔５４が後方から塞がれている。遊技盤６０は、木製の合板と同合板における前側の板面を覆うシート材とを有してなり、その前面が上記窓孔５４を通じて樹脂ベース５０の正面側に露出している。この露出している部位、すなわち遊技盤６０の前面には、遊技球が流下する遊技領域ＰＥが形成されている。なお、遊技盤６０は木製に限定されるものではなく、合成樹脂製とすることも可能である。

【００２９】

以下、図４に基づき遊技盤６０（特に遊技領域ＰＥに配された各種構成）について説明する。図４は遊技盤６０の正面図である。

【００３０】
遊技盤６０には、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲート６４、可変入賞装置６５、可変表示ユニット６７等がそれぞれ設けられている。
【００３１】
一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２及び第２作動口６３への入球が発生すると、それが入賞センサ（検知センサ）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。この場合に、一般入賞口６１への入球が発生した場合には１０個の遊技球の払出が実行され、可変入賞装置６５への入球が発生した場合には１５個の遊技球の払出が実行される。また、第１作動口６２への入球が発生した場合には３個の遊技球の払出が実行され、第２作動口６３への入球が発生した場合には１個の遊技球の払出が実行される。ちなみにスルーゲート６４への入球が発生しても遊技球の払出は実行されない。
【００３２】
なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば第１作動口６２に係る賞球個数と第２作動口６３に係る賞球個数とが同数となる構成としてもよいし、第２作動口６３に係る賞球個数の方が第１作動口６２に係る賞球個数よりも多い構成としてもよい。また、可変入賞装置６５に係る賞球個数が他の作動口等に係る賞球個数と同数又は少ない構成としてもよい。また、スルーゲート６４への入球が発生した場合に所定数の遊技球が払い出される構成してもよい。
【００３３】
遊技盤６０の最下部にはアウト口６８が設けられており、各種入球部に入らなかった遊技球はアウト口６８を通って遊技領域ＰＥから排出される。ここで、入球とは、所定の開口部位を遊技球が通過することを意味し、同開口部位を通過した後に遊技球が遊技領域ＰＥから排出される態様だけでなく、開口部位を通過した後に遊技領域ＰＥから排出されない態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口６８への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口６１、作動口６２，６３、可変入賞装置６５又はスルーゲート６４への入球を、入賞とも表現する。
【００３４】
また、遊技盤６０には、遊技球の流下経路を適宜分散，調整等するために多数の釘６９が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら釘６９や風車等の各種構成によって遊技球の流れが多様化され、上述した一般入賞口６１等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。
【００３５】
遊技盤６０の中央部には、上記可変表示ユニット６７が配置されている。可変表示ユニット６７は、遊技盤６０の裏面側に設置されており（図３）、遊技盤６０の中央部に設けられた開口部を通じてその表示画面Ｇを視認することが可能となっている。遊技盤６０の前面には、上記開口部の周縁部に対応させて枠状のセンターフレーム７６が取り付けられている。
【００３６】
センターフレーム７６は遊技盤６０の前面から前方に突出しており、センターフレーム７６の前面とガラスユニット２２との隙間寸法は遊技球の直径寸法よりも小さくなっている。これにより、遊技領域ＰＥを流下する遊技球がセンターフレーム７６の内側領域に流入して表示画面Ｇに接触することが回避されている。また、センターフレーム７６により、遊技球が遊技領域ＰＥを流下する際の流下経路が左右に分散され、センターフレーム７６の左側を通る左ルートと右側を通る右ルートとが形成されている。
【００３７】
左ルートと右ルートのいずれを遊技球が流下（通過）するかは、遊技球発射ハンドル４１の回動操作量、すなわち、遊技球の発射勢によって定まる。発射された遊技球は、遊技盤６０の左側上部から遊技領域ＰＥに進入するため、遊技球の発射勢が強いほど遊技球が

右ルートを流下しやすくなる。

【００３８】

詳しくは、遊技者が第１発射操作として所定回動量以上であって基準回動量未満である第１範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル４１の回動操作を行うと、発射された遊技球が左ルートを流下し、遊技者が第２発射操作として基準回動量以上である第２範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル４１の回動操作を行うと、発射された遊技球が右ルートを流下する。なお、所定回動量とは、発射された遊技球が後述する誘導レール１００を通過して遊技領域ＰＥに進入可能となる回動操作量であり、基準回動量とは、センターフレーム７６の頂部に到達可能な発射勢で遊技球を発射する回動操作量である。

【００３９】

センターフレーム７６（可変表示ユニット６７）の下方には、上向きに開放された第１作動口６２が配置されている。第１作動口６２は、遊技盤６０の左右中央部に位置するが、右ルートを流下する遊技球は第１作動口６２に入賞しないように釘６９等の遊技部品が配設されている。すなわち、左ルートを流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となっている。よって、遊技者が第１作動口６２への入賞を狙う場合には、遊技球が左ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。第１作動口６２には第１作動口用入賞センサ６２ａ（図７）が設けられており、当該入賞センサ６２ａにより第１作動口６２に入賞した遊技球が検知される。

【００４０】

センターフレーム７６（可変表示ユニット６７）の右方には、第２作動口６３が配置されている。第２作動口６３の構成について図５を参照しながら説明する。

【００４１】

第２作動口６３には、左右一対の可動片よりなるガイド片（サポート片）としての普電役物６３ａ（可変受入手段）が設けられている。具体的には、左右方向に回動可能に支持された上記一対の可動片が第２作動口６３としての開口部を左右両側から挟むようにして配置されている。

【００４２】

そして、上記各可動片が回動することで、図５（ａ）に示す閉鎖状態（非サポート状態又は非ガイド状態）と、図５（ｂ）に示す開放状態（サポート状態又はガイド状態）とに切り替わり可能となっている。詳しくは、第２作動口６３の上部には、前方に突出するようにして突出部６３ｄが設けられており、図５（ａ）に示すように上記可動片が起立姿勢である場合には、それら各可動片と突出部６３ｄとの隙間が遊技球の直径未満となり、第２作動口６３への遊技球の流入が阻止される。一方、図５（ｂ）に示すように上記可動片が外側へ傾斜するように回動した場合には、上記突出部６３ｄとの間に遊技球が通過可能な大きさの開口部が形成され、第２作動口６３への遊技球の流入が許容される。第２作動口６３には第２作動口用入賞センサ６３ｃが設けられており、当該入賞センサ６３ｃにより第２作動口６３に入賞した遊技球が検知される。

【００４３】

また、普電役物６３ａには、各可動片を駆動する駆動部６３ｂが設けられている。各可動片は、駆動部６３ｂにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、開放状態（傾斜姿勢）と閉鎖状態（起立姿勢）とに切り替えられる。因みに第１作動口６２には普電役物（開閉構造）が設けられていない。

【００４４】

なお、上記構成では閉鎖状態である場合に第２作動口６３への入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に第２作動口６３への入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい（入賞困難となる）構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで第２作動口６３への入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。また、普電役物６３ａの構成は上記に限定されるものではなく、例えば、可動片が前後に回動したり、前後又は左右にスライド移動したりすることで、第２作動口６３を開閉するものであってもよい。

【００４５】
図４に示すように、右ルートにおいて第２作動口６３の上方（上流側）にはスルーゲート６４が配置されている。スルーゲート６４は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート６４に入賞した遊技球は、スルーゲート６４を通過して再び遊技領域ＰＥを流下する。よって、スルーゲート６４に入賞した遊技球は、第２作動口６３にも入賞することが可能となっている。スルーゲート６４にはスルー用入賞センサ６４ａ（図７）が設けられており、当該入賞センサ６４ａによりスルーゲート６４に入賞した遊技球が検知される。
【００４６】
スルーゲート６４は、第２作動口６３に設けられた上記普電役物６３ａを開放状態とするためのトリガとなっている。具体的には、スルーゲート６４への入賞を契機として内部抽選が行われ、その内部抽選の結果が開放結果（サポート当選）となることで、普電役物６３ａを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態に復帰させる役物開閉遊技（サポート実行モード）が実行される。
【００４７】
右ルートにおいて第２作動口６３の下方（下流側）には可変入賞装置６５が配置されている。可変入賞装置６５の構成について図６を参照しながら説明する。
【００４８】
可変入賞装置６５は、前方に開口する大入賞口６５ａと、当該大入賞口６５ａを開閉する開閉扉６５ｂとを備えている。大入賞口６５ａは、正面視で横長の長方形状をなしており、複数個の遊技球が同時に入賞可能な大きさとなっている。大入賞口６５ａは、遊技盤６０の背面側に設けられた案内通路６５ｅと連通しており、大入賞口６５ａに入賞した遊技球は全て案内通路６５ｅに導かれるように構成されている。案内通路６５ｅには大入賞口用入賞センサ６５ｃが設けられており、当該入賞センサ６５ｃにより大入賞口６５ａに入賞した遊技球が検知される。
【００４９】
また、可変入賞装置６５には、開閉扉６５ｂを駆動する駆動部６５ｄが設けられている。開閉扉６５ｂは、駆動部６５ｄにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、大入賞口６５ａに遊技球が入賞不能な閉鎖状態（図６（ａ））と、大入賞口６５ａに遊技球が入賞可能な開放状態（図６（ｂ））とに切り替えられる。具体的には、通常は開閉扉６５ｂが閉鎖状態になっており、内部抽選において開閉実行モード（大当たり遊技）への移行に当選した場合に開放状態に切り替えられる。
【００５０】
開閉実行モードとは、大当たりに当選した場合に移行することとなるモードである。当該開閉実行モードについては、後に詳細に説明する。可変入賞装置６５の開放態様としては、大当たりである場合は、所定時間（例えば３０ｓｅｃ）の経過又は所定個数（例えば１０個）の入賞を１ラウンドとして、複数ラウンド（例えば１０ラウンド）を上限として可変入賞装置６５が繰り返し開放される態様がある。
【００５１】
なお、上記構成では閉鎖状態である場合に大入賞口６５ａへの入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に、大入賞口６５ａへの入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい（入賞困難となる）構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで大入賞口６５ａへの入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。
【００５２】
ここで、第２作動口６３、スルーゲート６４、可変入賞装置６５に対しては、右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっている。よって、遊技者が第２作動口６３、スルーゲート６４、可変入賞装置６５への入賞を狙う場合には、遊技球が右ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。
【００５３】

図４に示すように、可変入賞装置６５の下方には、主表示ユニット８１が設けられている。主表示ユニット８１は、遊技領域ＰＥの下部側の外縁に沿って配置されており、遊技盤６０の前面から前方に突出している。主表示ユニット８１の前面には、所定の絵柄等が表示される特図用表示部４３及び普図用表示部４４が設けられている。これら各表示部４３，４４は、前扉枠１４のガラスユニット２２を通じて前方から視認可能となっている。なお、主表示ユニット８１の前面とガラスユニット２２との隙間寸法は遊技球の直径よりも小さくなっている。これにより、主表示ユニット８１の前方を遊技球が通過することが回避されており、各種表示部４３，４４の視認性が担保されている。

【００５４】

特図用表示部４３には、第１作動口６２への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第１特図表示部ＡＳと、第２作動口６３への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第２特図表示部ＢＳとが設けられている。

【００５５】

第１特図表示部ＡＳでは、第１作動口６２への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第１作動口６２への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第１作動口６２への入賞に基づく内部抽選の結果が大当たりに対応した当選結果であった場合には、第１特図表示部ＡＳにて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードに移行する。

【００５６】

第２特図表示部ＢＳでは、第２作動口６３への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第２作動口６３への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第２作動口６３への入賞に基づく内部抽選の結果が大当たりに対応した当選結果であった場合には、第２特図表示部ＢＳにて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードに移行する。

【００５７】

以下においては、第１作動口６２への入賞を契機に変動表示される絵柄と、第２作動口６３への入賞を契機に変動表示される絵柄とを区別すべく、前者を第１特別図柄又は第１特図といい、後者を第２特別図柄又は第２特図ということがある。

【００５８】

ここで、いずれかの作動口６２，６３への入賞に基づいて、対応する特図表示部ＡＳ，ＢＳにて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが特図表示部ＡＳ，ＢＳにおける遊技回の１回に相当する。但し、遊技回の１回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の表示領域が設けられ、いずれの作動口６２，６３への入賞が発生したとしてもその単一の表示領域にて変動表示が行われる構成においては、当該単一の表示領域にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止されるまでを遊技回の１回とする。

【００５９】

また、主表示ユニット８１には特図保留数表示部ＡＭが設けられている。遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞した回数は最大４回まで保留されるようになっており、特図保留数表示部ＡＭには、第１特図（第１作動口６２）の保留数と第２特図（第２作動口６３）の保留数とを各別に表示可能となっている。

【００６０】

普図用表示部４４は、スルーゲート６４への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を明示するための表示部である。この場合、普図用表示部４４では、スルーゲート６４への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート６４への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が表示によって明示される。スルーゲート６４への入賞に基づく内部抽選の結果が普電役物６３ａを開放させるサポート状態への移行に対応した当選結果であった場合には、普図用表示部４４にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、サポート状態へ移行する。なお、スルーゲート６４への入賞を契機に変動表示される絵柄を普通図柄又は普図ということがある。

【００６１】
ここで、スルーゲート６４への入賞に基づいて、普図用表示部４４にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが、普図用表示部４４における遊技回の１回に相当する。以下においては、普図用表示部４４における遊技回と特図表示部ＡＳ，ＢＳにおける遊技回とを区別すべく、前者を普図遊技回といい、後者を特図遊技回ということがある。
【００６２】
また、普図用表示部４４には普図保留数表示部ＦＭが設けられている。遊技球がスルーゲート６４に入賞した回数は最大４回まで保留されるようになっており、普図保留数表示部ＦＭには普図（スルーゲート６４）の保留数を表示可能となっている。
【００６３】
特図用表示部４３及び普図用表示部４４は、複数のセグメントを有するセグメント表示装置により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置など他の表示装置により構成されてもよい。
【００６４】
その他、図示を省略しているが、主表示ユニット８１には、開閉実行モードでのラウンド数を明示するためのラウンド表示部が設けられている。ラウンド表示部では、開閉実行モードが開始される場合又は開始された場合に上記ラウンド数の表示が開始される。この表示は、開閉実行モードが実行されている間、表示内容を変更することなく継続して行われ、開閉実行モードが終了する場合又は終了した場合に終了する。
【００６５】
次に、可変表示ユニット６７について説明する。可変表示ユニット６７には、絵柄の一種である図柄を変動表示（又は、可変表示若しくは切替表示）する図柄表示装置７５が設けられている。
【００６６】
図柄表示装置７５は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置７５は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴといった他の表示装置であってもよい。
【００６７】
図柄表示装置７５には、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。この場合、図柄表示装置７５における変動表示は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞に基づいて開始される。すなわち、特図用表示部４３において変動表示が行われる場合には、それに合わせて図柄表示装置７５においても変動表示が行われる。そして、可変入賞装置６５が開放状態とされる大当たり遊技状態（開閉実行モード）に移行する場合には、図柄表示装置７５では予め設定されている有効ライン上に所定の図柄組み合わせが停止表示される。
【００６８】
また、図柄表示装置７５には、第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳに対応した保留表示が行われる。この保留表示では、所定の保留用画像が表示され、その表示個数により各作動口６３，６４の保留個数が示されるようになっている。なお、保留個数は、上記保留用画像により示されるものに限定されず、数字表示により示されるものであってもよい。また、図柄表示装置７５に限らず、例えば、図柄表示装置７５とは別に遊技盤６０上に設けられた表示部（主表示ユニット８１の各保留数表示部ＡＭ，ＦＭとは別の表示部）や発光部（保留ランプ部）等により示される構成であってもよい。
【００６９】
再び図２を参照して内枠１３の構成について説明する。樹脂ベース５０において遊技盤６０の搭載領域の下方には、上記遊技球発射ハンドル４１の操作に基づいて遊技領域ＰＥへ向けて遊技球を発射する遊技球発射機構１１０が設けられている。遊技球発射機構１１

０は、所定の発射待機位置に配置された遊技球を打ち出すソレノイド１１１と、ソレノイド１１１によって打ち出された遊技球の発射方向を規定する発射レール１１２と、上記発射待機位置に遊技球を供給する球送装置１１３と、それら各種構成１１１～１１３が装着されているベースプレート１１４とを主要な構成として備えている。ベースプレート１１４は樹脂ベース５０に固定されており、これにより、遊技球発射機構１１０が樹脂ベース５０と一体化されている。

【００７０】

発射レール１１２は、遊技盤６０側に向けて上り傾斜となるように、斜めに傾いた状態でベースプレート１１４に固定されている。発射レール１１２の下流側の端部（すなわち下端部）寄りとなる位置には、球送装置１１３から供給された遊技球を上述した発射待機位置に留める球ストッパが設けられている。球ストッパよりも更に下流側となる位置に、上記ソレノイド１１１が配置されている。

【００７１】

ソレノイド１１１は、後述する電源及び発射制御装置に対して電気的に接続されている。その電源及び発射制御装置からの電気的な信号の出力に基づいてソレノイド１１１の出力軸が伸縮方向に往復動することにより、発射待機位置に置かれた遊技球が遊技盤６０側、詳しくは遊技盤６０に装着された誘導レール１００に向けて打ち出される。

【００７２】

図４に示すように、誘導レール１００は、遊技領域ＰＥを同遊技領域ＰＥの外形が略円形状となるように区画形成している。また、誘導レール１００は、遊技球の直径よりも若干大きな隙間を隔てて対峙するように配置された内レール１０１及び外レール１０２からなり、それら両レール１０１，１０２によって一条の誘導通路１０３が区画形成されている。誘導通路１０３は、発射レール１１２の先端側（斜め下方）に開放された入口部分と、遊技領域ＰＥの上部に位置する出口部分とを有している。ソレノイド１１１の動作に基づいて発射された遊技球は、発射レール１１２→誘導レール１００（入口部分→出口部分）の順に移動することにより遊技領域ＰＥに導かれる。

【００７３】

なお、遊技盤６０において出口部分の先側、詳しくは内レール１０１の先端付近には、遊技領域ＰＥに到達した遊技球の誘導通路１０３内への逆戻りを防止する逆戻り防止部材１０６が取り付けられており、先んじて遊技領域ＰＥに至った遊技球によって後続する遊技球の打ち出しが妨げられることを抑制している。

【００７４】

図２に示すように、誘導レール１００及び発射レール１１２は、誘導レール１００の入口部分と発射レール１１２の先端部分とが遊技盤６０の下端縁を挟んで斜めに対峙するように配置されている。つまり、それら両レール１００，１１２は、誘導レール１００の入口部分と発射レール１１２の先端部分とが遊技盤６０の下端縁近傍にて左右にずれるようにして配置されている。これにより、両レール１００，１１２を遊技盤６０の下端縁に近づけつつ、誘導レール１００の入口部分と発射レール１１２との間に所定間隔の隙間を形成している。

【００７５】

このようにして形成された隙間よりも下側にはファール球通路４６が配設されている。ファール球通路４６は前扉枠１４の通路形成ユニット４５に一体成形されている。仮に遊技球発射機構１１０から発射された遊技球が遊技領域ＰＥまで至らずファール球として誘導通路１０３内を逆戻りする場合には、それらファール球が上記隙間を介してファール球通路４６内に入ることとなる。ファール球通路４６は前扉側下皿通路に通じており、ファール球通路４６に入った遊技球は下皿３４に排出される。これにより、ファール球と次に発射される遊技球との干渉が抑制されつつ、ファール球となった遊技球が遊技者に返却される。

【００７６】

樹脂ベース５０において発射レール１１２の左方（詳しくは前扉枠１４を支持している

側）には樹脂ベース５０を前後方向に貫通する貫通孔が形成されており、この貫通孔に通路形成部材１２１が配設されている。通路形成部材１２１は、樹脂ベース５０に対してネジ止めされており、本体側上皿通路と本体側下皿通路とを有している。それら本体側上皿通路及び本体側下皿通路の上流側は、後述する遊技球分配部に通じている。また、通路形成部材１２１の下方には前扉枠１４に取り付けられた通路形成ユニット４５の受口部が入り込んでおり、本体側上皿通路の下方には前扉側上皿通路が配置され、本体側下皿通路の下方には前扉側上皿通路が配置されている。

【００７７】

樹脂ベース５０において通路形成部材１２１の下方には、本体側上皿通路及び本体側下皿通路を開閉する開閉部材１２４が取り付けられている。開閉部材１２４はその下端に設けられた支軸により前後方向に回動可能に支持されており、さらに本体側上皿通路及び本体側下皿通路を閉鎖する前方位置に付勢する付勢部材が設けられている。したがって、前扉枠１４を内枠１３に対して開いた状態では開閉部材１２４が図示の如く起き上がり、本体側上皿通路及び本体側下皿通路を閉鎖する。これにより、本体側上皿通路又は本体側下皿通路に遊技球が貯留されている状態で前扉枠１４を開放した場合、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が防止できる。これに対し、前扉枠１４を閉じた状態では、前扉枠１４の通路形成ユニット４５に設けられた受口部により付勢力に抗して開閉部材１２４が押し開けられる。この状態では、本体側上皿通路と前扉側上皿通路とが連通し、さらに本体側下皿通路と前扉側下皿通路とが連通している。

【００７８】

次に、図３に基づき内枠１３（樹脂ベース５０及び遊技盤６０）の背面構成について説明する。

【００７９】

樹脂ベース５０の背面における回動基端側には、軸受け金具１３２が上下に並設されている。軸受け金具１３２には、上下に離間させて軸受け部が形成されており、これら軸受け部により内枠１３に対して裏パックユニット１５が回動可能に取り付けられている。

【００８０】

樹脂ベース５０の背面には、係止金具が複数設けられており、これら係止金具により樹脂ベース５０に対して遊技盤６０が取り付けられている。ここで、遊技盤６０の背面の構成を説明する。

【００８１】

遊技盤６０の中央に配置される可変表示ユニット６７には、当該可変表示ユニット６７を背後から覆うようにして表示制御装置が取り付けられている（図示は省略）。そして、表示制御装置の後方には当該表示制御装置に重なるようにして演出制御装置ユニット１４２が搭載されている。演出制御装置ユニット１４２は、演出制御装置１４３と、取付台１４４とを具備する構成となっており、取付台１４４上に演出制御装置１４３が装着されている。

【００８２】

演出制御装置１４３は、後述する主制御装置からの指示に従い音声やランプ表示、及び表示制御装置の制御を司る演出制御基板を具備しており、演出制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス１４５に収容されて構成されている。

【００８３】

遊技盤６０の背面には、図３に示すように、可変表示ユニット６７の下方に集合板１５０が設けられている。集合板１５０には、各種入賞口に入賞した遊技球を回収する遊技球回収機構や、各種入賞口等への遊技球の入球を検知する検知機構などが設けられている。

【００８４】

遊技球回収機構について説明すると、集合板１５０には、一般入賞口６１等の各種入球部に対して個々に対応する回収通路が設けられている。これら回収通路は、それら入球部から遊技盤６０の背面に沿って下っており、遊技球の落下経路を規定している。各回収通路は、遊技盤６０の下端付近にて合流しており、一般入賞口６１等の入球部を通過した遊

技球は何れも回収通路を介して遊技盤６０の下部に集合することとなる。各回収通路の出口部分は、下方に開放されており、その先側（詳しくは遊技盤６０の下方）には排出通路が設けられている。回収通路により遊技盤６０の下方に集合した遊技球は、排出通路へと導出される。なお、アウト口６８も同様に排出通路に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球もアウト口６８を介して排出通路へ導出される。

【００８５】

検知機構について説明すると、集合板１５０には、一般入賞口６１等の各種入球部に対して個々に対応する入賞センサ（検知センサ）が設けられている。これら各種入賞センサは、上記一般入賞口６１等の入球部に連なる各回収通路の途中位置に配置されており、同回収通路にて遊技球の落下経路が規定された状態にて遊技球の通過を検知する。すなわち、各回収通路の途中位置に設けられた検知領域を遊技球が通過することで、一般入賞口６１等の入球口への入球を検知する。入賞センサは、例えば、検知領域を遊技球が通過した場合に生じる磁場の変化を把握する磁気センサにより構成されている。

【００８６】

これら各種入賞センサは、遊技盤６０の背面側に設けられた主制御装置ユニット１６０（詳しくは主制御装置）に電気的に接続されており、それら入賞センサにおける検知信号が同主制御装置に対して出力される構成となっている。以下、主制御装置ユニット１６０及びそれに付随する構成について説明する。

【００８７】

主制御装置ユニット１６０は、集合板１５０を後側から覆うようにして遊技盤６０に搭載されており、合成樹脂製の取付台１６１と、取付台１６１に搭載された主制御装置１６２とによって構成されている。主制御装置１６２は、遊技の主たる制御を司る機能（主制御回路）を有する主制御基板を具備しており、当該主制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス１６３に収容されて構成されている。

【００８８】

基板ボックス１６３は、略直方体形状のボックスベース（表ケース体）とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー（裏ケース体）とを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは封印手段としての封印部によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス１６３が封印されている。封印部は、基板ボックス１６３の長辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも一つが用いられて封印処理が行われる。

【００８９】

封印部はボックスベースとボックスカバーとを開封不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、封印部を構成する長孔に係止爪を挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開封不能に結合されるようになっている。封印部による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度封印処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数の封印部のうち、少なくとも一つの長孔に係止爪を挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の検査の際など基板ボックス１６３を開封する場合には、係止爪が挿入された封印部と他の封印部との連結部分を切断する。これにより、基板ボックス１６３のボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すことができる。その後、再度封印処理する場合は他の封印部の長孔に係止爪を挿入する。基板ボックス１６３の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス１６３に残しておけば、基板ボックス１６３を見ることで不正な開封が行われたことを容易に発見できる。

【００９０】

基板ボックス１６３の一方の短辺部には、その側方に突出するようにして複数の結合片が設けられている。これら結合片は、取付台１６１に形成された複数の被結合片と１対１で対応しており、結合片と被結合片とにより基板ボックス１６３と取付台１６１との間で封印処理が行われる。

【００９１】

次に、図２及び図３に基づき裏パックユニット１５について説明する。

【００９２】

図２に示すように、内枠１３は裏パックユニット１５によって後方から覆われている。裏パックユニット１５は、裏パック２０１を備えており、当該裏パック２０１に対して、払出機構部２０２、排出通路盤２０３及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。

【００９３】

裏パック２０１は透明性を有する合成樹脂により成形されており、図３に示すように払出機構部２０２などが取り付けられるベース部２１１と、パチンコ機１０後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部２１２とを有する。保護カバー部２１２は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示ユニット６７を囲むのに十分な大きさを有する。

【００９４】

ベース部２１１には、その右側上部に外部出力端子２１３が設けられている。外部出力端子２１３には各種の出力端子が設けられており、これらの出力端子を通じて遊技ホール側のホールコンピュータＨＣ（管理制御装置）に対して各種信号が出力される。また、ベース部２１１にはパチンコ機１０後方からみて右端部に上下一対の掛止ピンが設けられており、掛止ピンを内枠１３に設けられた軸受け金具１３２（詳しくは軸受け部）に挿通させることで、裏パックユニット１５が内枠１３に対して回動可能に支持されている。また、ベース部２１１における回動先端部には、内枠１３に設けられた被締結孔に対して締結するための締結具が設けられており、当該締結具を被締結孔に嵌め込むことで内枠１３に対して裏パックユニット１５が固定されている。

【００９５】

ベース部２１１には、保護カバー部２１２を迂回するようにして払出機構部２０２が配設されている。払出機構部２０２には、裏パック２０１の最上部に配されているとともに上方に開口したタンク２２１が設けられており、遊技ホールの島設備から供給される遊技球がそのタンク２２１に逐次補給される。タンク２２１の下方には、下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールが連結され、タンクレールの下流側には上下方向に延びるケースレールが連結されている。ケースレールの最下流部には払出装置２２２が設けられている。払出装置２２２より払い出された遊技球は、当該払出装置２２２の下流側に設けられた払出通路を通じて、裏パック２０１のベース部２１１に設けられた遊技球分配部に供給される。

【００９６】

遊技球分配部は、払出装置２２２より払い出された遊技球を上皿３３、下皿３４又は後述する排出通路の何れかに振り分けるための機能を有し、内側の開口部が上述した本体側上皿通路及び前扉側上皿通路を介して上皿３３に通じ、外側の開口部が本体側下皿通路及び前扉側下皿通路を介して下皿３４に通じるように形成されている。

【００９７】

図３に示すように、ベース部２１１の下端部には、当該下端部を前後に挟むようにして排出通路盤２０３及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。排出通路盤２０３には、制御装置集合ユニット２０４と対向する面に後方に開放された排出通路が形成されており、当該排出通路の開放部は制御装置集合ユニット２０４によって塞がれている。排出通路は、遊技ホールの島設備等へ遊技球を排出するように形成されており、上述した回収通路等から排出通路に導出された遊技球は当該排出通路を通ることでパチンコ機１０外部に排出される。

【００９８】

制御装置集合ユニット２０４は、横長形状をなす取付台を有し、同取付台に払出制御装置１８１と電源及び発射制御装置１９１とが搭載されている。これら払出制御装置１８１と電源及び発射制御装置１９１とは、払出制御装置１８１がパチンコ機１０後方となるように前後に重ねて配置されている。

【００９９】
　払出制御装置１８１においては基板ボックス内に払出装置２２２を制御する払出制御基板が収容されており、当該払出制御基板に設けられた状態復帰スイッチが基板ボックス外に突出している。例えば、払出装置２２２における球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチが押されると、球詰まりの解消が図られるようになっている。
【０１００】
　電源及び発射制御装置１９１は、基板ボックス内に電源及び発射制御基板が収容されており、当該基板により、各種制御装置等で要する所定の電源が生成されて出力され、さらに遊技者による遊技球発射ハンドル４１の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。
【０１０１】
　電源及び発射制御装置１９１には、電源を監視して停電等の電断状態の発生を検知する停電監視部（停電監視回路）３１５が設けられている。本パチンコ機１０は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。例えば遊技ホールの営業終了の場合のように通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持される。また、電源及び発射制御装置１９１にはＲＡＭ消去スイッチが設けられている。ＲＡＭ消去スイッチを押しながら電源を投入すると、ＲＡＭデータが初期化されるようになっている。
【０１０２】
　＜パチンコ機１０の電気的構成＞
　次に、パチンコ機１０の電気的構成について、図７のブロック図に基づいて説明する。
【０１０３】
　主制御装置１６２の主制御基板３１１には、ＭＰＵ３１２が搭載されている。ＭＰＵ３１２には、当該ＭＰＵ３１２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３１３と、そのＲＯＭ３１３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３１４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。
【０１０４】
　ＲＡＭ３１４は、電断状態が発生した後においても電源及び発射制御装置１９１からのバックアップ電圧によりデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ３１４には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのエリアとは別にバックアップエリアが設けられている。バックアップエリアは、電断状態が発生した場合において、電源遮断時のスタックポインタや、各レジスタ、Ｉ／Ｏ等の値を記憶しておくためのエリアである。電断状態からの復帰時（復電時）には、バックアップエリアの情報に基づいてパチンコ機１０の状態が電断前の状態に復帰できるようになっている。
【０１０５】
　なお、図７に示す構成では、ＭＰＵ３１２に対してＲＯＭ３１３及びＲＡＭ３１４を１チップ化しているが、これに限定されるものではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置１６２以外の制御装置のＭＰＵについても同様である。
【０１０６】
　ＭＰＵ３１２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３１２の入力側には、払出制御装置１８１と、電源及び発射制御装置１９１とが接続されている。また、ＭＰＵ３１２の入力側には、各種センサが接続されている。各種センサには、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲート６４、可変入賞装置６５への入賞を検知する一般入賞口用入賞センサ６１ａ、第１作動口用入賞センサ６２ａ、第２作動口用入賞センサ６３ｃ、スルー用入賞センサ６４ａ、大入賞口用入賞センサ６５ｃ等が設けられている。ＭＰＵ３１２では、これら各種センサ６１ａ，６２ａ，６３ｃ，３６４ａ，６５ｃの検知結果に基づいて、各入球部への入賞判定（入球判定）等を行う。

また、ＭＰＵ３１２では、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲート６４への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。

【０１０７】

ＭＰＵ３１２の出力側には、払出制御装置１８１及び演出制御装置１４３等が接続されている。払出制御装置１８１には、例えば、賞球が払い出されることに対応する賞球対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。

【０１０８】

演出制御装置１４３には、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。この場合、これら各種コマンドの出力に際しては、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅが参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。

【０１０９】

また、ＭＰＵ３１２の出力側には各種駆動部として、普電役物６３ａ用の駆動部６３ｂ、可変入賞装置６５用の駆動部６５ｄが接続されている。主制御基板３１１には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてＭＰＵ３１２は各種駆動部の駆動制御を実行する。具体的には、開閉実行モードへの移行が発生すると、可変入賞装置６５の開閉扉６５ｂが駆動されるようにＭＰＵ３１２において駆動部６５ｄの駆動制御が実行される。また、サポート状態への移行が発生すると、普電役物６３ａの各可動片が駆動されるようにＭＰＵ３１２において駆動部６３ｂの駆動制御が実行される。また、各特図遊技回に際しては、特図用表示部４３における第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳの表示制御が実行される。また、普図遊技回に際しては、普図用表示部４４の表示制御が実行される。

【０１１０】

さらには、ＭＰＵ３１２の出力側に上述した外部出力端子２１３が接続されており、この外部出力端子２１３を通じてホールコンピュータＨＣに対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報が出力される。これにより、ホールコンピュータＨＣにてパチンコ機１０の状態等を把握することが可能となっている。

【０１１１】

電源及び発射制御装置１９１は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板３１１や払出制御装置１８１等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。

【０１１２】

電源及び発射制御装置１９１には停電監視部３１５が設けられており、この停電監視部３１５により電源及び発射制御装置１９１から出力される直流安定２４ボルトの電圧を監視する。停電監視部３１５は、電源及び発射制御装置１９１からの出力電圧が２２ボルト未満になると停電（電源遮断）の発生と判断し、停電信号を主制御装置１６２のＭＰＵ３１２に設けられたＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込み端子）へ出力する。これにより、主制御装置１６２は、停電の発生を認識してＮＭＩ割込み処理を即座に実行し、さらにこれに基づいて停電時処理を実行する。ちなみに、電源及び発射制御装置１９１にはバックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部が設けられており、停電等が発生した場合やパチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態の場合には当該電断時用電源部から主制御装置１６２のＲＡＭ３１４に記憶保持用の電力が供給される。また、電源及び発射制御装置１９１は遊技球発射機構１１０の発射制御を担っており、遊技球発射機構１１０は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

【０１１３】

払出制御装置１８１は、主制御装置１６２から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置２２２により賞球や貸し球の払出制御を行う。

【０１１４】
演出制御装置１４３は、主制御装置１６２から入力した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９を駆動制御したり、表示制御装置３５０を制御したりするものである。表示制御装置３５０では、演出制御装置１４３から入力したコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置７５における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。
【０１１５】
ここで、図柄表示装置７５の表示内容について図８～図１０に基づいて説明する。
【０１１６】
図８（ａ）～（ｊ）に示すように、絵柄の一種である図柄は、「１」～「９」の数字が各々付された９種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の９種類のキャラクタ図柄に「１」～「９」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。
【０１１７】
図９（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇには、上段・中段・下段の３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が設定されている。各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列Ｚ１には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。下図柄列Ｚ３には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３は１８個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Ｚ２には、数字の昇順に「１」～「９」の９種類の主図柄が配列された上で「９」の主図柄と「１」の主図柄との間に「４」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、中図柄列Ｚ２に限っては、１０個の主図柄が配されて２０個の図柄により構成されている。そして、表示画面Ｇでは、これら各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図９（ｂ）に示すように、表示画面Ｇは、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。
【０１１８】
表示画面Ｇには、５つの有効ライン、すなわち左ラインＬ１、中ラインＬ２、右ラインＬ３、右下がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、上図柄列Ｚ１→下図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が終了すれば、後述する通常４Ｒ大当たり結果又は１０Ｒ確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。
【０１１９】
本パチンコ機１０では、奇数番号（１，３，５，７，９）が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、１０Ｒ確変大当たり結果が発生する場合には、同一の特定図柄の組み合わせが停止表示される。また、偶数番号（２，４，６，８）が付された主図柄は「非特定図柄」に相当し、通常大４Ｒ当たり結果が発生する場合には、同一の非特定図柄の組み合わせが停止表示される。
【０１２０】
ここで、各図柄列の変動表示について図１０を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列Ｚ１～Ｚ３について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図１０（ａ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り替わる。そして、図１０（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示が終了するとともに、下図柄列Ｚ３の変動表示

態様が高速変動表示から低速変動表示に切り替わる。そして、図１０（ｃ）に示すように、下図柄列Ｚ３の変動表示が終了する。全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

【０１２１】

ところで、遊技機では、図柄表示装置７５において図柄を停止表示させる際、最終停止列（本実施の形態では中図柄列Ｚ２）の図柄を急停止させるのではなく、変動表示速度を低下させながら緩やかに停止させるのが一般的である。この場合、特図用表示部４３での停止表示の開始に合わせて中図柄列Ｚ２（最終停止列）の図柄を止め始めるように構成すると、図柄表示装置７５において図柄が止まるまでの減速時間を要する分、図柄が止まっている状態の時間が短くなり、実質的な停止表示時間の短縮化を招く。

【０１２２】

そこで、特図用表示部４３での停止表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止（仮停止）させておき、その後、特図用表示部４３での停止表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止（確定表示）させるように構成されている。仮停止での図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列Ｚ１～Ｚ３の少なくとも１つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ（図８）の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる（停留表示）。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

【０１２３】

なお、図柄列Ｚ１～Ｚ３の仮停止表示は、当否抽選の結果や大当たり種類に対応した停止結果で開始され、その後、そのまま確定表示に移行するほか、当否抽選の結果や大当たり種類に対応しない停止結果で一旦停止表示された後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の再変動表示を経て当否抽選の結果等に対応した停止結果に変更され、その後、確定表示に移行する場合もある。

【０１２４】

ちなみに、特図用表示部４３にて実行される特図遊技回では、絵柄の仮停止表示を行わず、変動表示させた絵柄を変動表示時間の経過に応じて急停止させ、その状態（絵柄を停止表示させた状態）を確定表示時間が経過するまで維持する。つまり、特図用表示部４３での絵柄の停止表示はそのまま確定表示となる。このことは、普図用表示部４４にて実行される普図遊技回においても同様である。

【０１２５】

なお、図柄表示装置７５における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数、大当たりや外れに対応する図柄の組合せなどは適宜変更可能である。

【０１２６】

図９（ｂ）に示すように、表示画面Ｇの下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示するための保留表示部２００が設けられており、保留表示部２００を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部２００には、第１特図に対応した第１保留表示領域Ｇａと、第２特図に対応した第２保留表示領域Ｇｂとが設定されている。

【０１２７】

第１保留表示領域Ｇａでは、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の最大保留個数は４個であり、これに対応させて第１保留表示領域Ｇａには、第１単位保留表示領域Ｇａ１、第２単位保留表示領域Ｇａ２、第３単位保留表示領域Ｇａ３、第４単位保留表示領域Ｇａ４が設定されている。

【０１２８】

例えば、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１～第４単位保留表示領域Ｇａ４の全てに所定の保留用画像が表示される。

【０１２９】

また、第２保留表示領域Ｇｂでは、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ｇｂ１～Ｇｂ４が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の最大保留個数は４個であり、これに対応させて第２保留表示領域Ｇｂには、第１単位保留表示領域Ｇｂ１、第２単位保留表示領域Ｇｂ２、第３単位保留表示領域Ｇｂ３、第４単位保留表示領域Ｇｂ４が設定されている。

【０１３０】

例えば、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇｂ１のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇｂ１～第４単位保留表示領域Ｇｂ４の全てに所定の保留用画像が表示される。

【０１３１】

また、第１保留表示領域Ｇａと第２保留表示領域Ｇｂとに挟まれるようにして実行表示領域Ｄが設定されている。実行表示領域Ｄには、実行される（実行中の）遊技回に対応した保留用画像が表示される。例えば、遊技回が終了して次の遊技回が開始される場合には、第１保留表示領域Ｇａの第１単位保留表示領域Ｇａ１又は第２保留表示領域Ｇｂの第１単位保留表示領域Ｇｂ１に表示されていた保留用画像が実行表示領域Ｄに移動表示される。これにより、保留されていた遊技回が実行されることを遊技者が認識することが可能となっている。

【０１３２】

＜主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞

次に、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的な構成について図１１を用いて説明する。

【０１３３】

ＭＰＵ３１２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部４３の表示の設定、普図用表示部４４の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図１１に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図用表示部４３における各特図表示部ＡＳ，ＢＳでの変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。さらに、第２作動口６３の普電役物６３ａをサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタＣ３を用いることとしている。

【０１３４】

各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳは、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ３１４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ３１４ａに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ３１４ａにおいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳに対応した情報は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア３１４ｂに格納される。

【０１３５】

保留球格納エリア３１４ｂは、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂからなる保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留エリアＲａ，Ｒｂは、それぞれ、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアを備えており、第１作動

口６２又は第２作動口６３への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ３１４ａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアに格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

【０１３６】

この場合、第１エリア～第４エリアには、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ４つのエリアが設けられていることにより、第１作動口６２又は第２作動口６３への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大４個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア３１４ｂには総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【０１３７】

実行エリアＡＥは、特図用表示部４３の変動表示を開始する際に、保留エリアＲＥの第１エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【０１３８】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１９９）。大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【０１３９】

大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア３１３ａに当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。ここで、当否テーブルの内容について図１２を用いて説明する。

【０１４０】

当否テーブルには、２進数の情報からなるアドレス情報と、同じく２進数の情報からなる大当たり数値情報とが１対１で対応させて設定されている。具体的には、アドレス情報は１０進数で表して「１」～「５」の５種類が設定されているとともに、大当たり数値情報は１０進数で表して「７」，「１７」，「２７」，「３７」，「４７」の５種類が設定されており、これらアドレス情報と大当たり数値情報とが１対１で対応付けられている。各大当たり数値情報の数値は、大当たり乱数カウンタＣ１において更新され得る乱数情報の数値範囲である「０」～「１９９」に含まれている。

【０１４１】

ここで、本パチンコ機１０では、当否抽選手段における抽選モードとして、低確率モード（低確率状態）と高確率モード（高確率状態）とが設定されている。そして、低確率モードにおいて参照される大当たり数値情報の数と、高確率モードにおいて参照される大当たり数値情報の数とが異なっており、前者の方が後者よりも少ない数となっている。具体的には、低確率モードにおいては当否抽選に際して、アドレス情報が「１」である大当たり数値情報のみが参照され、高確率モードにおいては当否抽選に際して、全てのアドレス情報に対応した大当たり数値情報が参照される。つまり、低確率モードでは大当たり当選となる数値情報が１個であり、高確率モードでは低確率モードよりも多い５個である。これにより、低確率モードにおいて大当たり当選となる確率が１／２００であるのに対して高確率モードにおいて大当たり当選となる確率が１／４０であり、高確率モードの方が低

確率モードよりも大当たり当選となる確率が高くなる。各抽選モードにおいて、大当たり当選となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となる。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、上記当選となる乱数の数及び値は任意である。

【０１４２】

大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【０１４３】

大当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ３１３の種別テーブル記憶エリア３１３ｂに大当たり種別テーブルとして記憶されている。ここで、大当たり種別テーブルについて図１３を参照して説明する。

【０１４４】

大当たり種別テーブルとしては、第１特図用の大当たり種別テーブル（図１３（ａ））と第２特図用の大当たり種別テーブル（図１３（ｂ））とが設定されている。第１作動口６２への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第１特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第２作動口６３への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第２特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【０１４５】

図１３（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、４Ｒ確変大当たり結果と、４Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が４回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置６５を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも１回実行されるものである。本実施の形態では、１のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が１回実行されるように構成されている。

【０１４６】

４Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モード及び高頻度サポートモードは次回の大当たりが発生するまで（次回の開閉実行モードが開始されるまで）継続される。ちなみに、開閉実行モードの実行中は抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される。

【０１４７】

ここで、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域ＰＥに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口６３への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物６３ａの駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普図当たり乱数カウンタＣ３を用いた普図当否抽選の当選確率が低頻度サポートモードよりも高くなっており、普図当否抽選に当選した場合の普電役物６３ａの開放回数についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が多く、さらには１回の開放時間についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が長くなっている。

【０１４８】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動口６３よりも第１作動口６２への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動口６２よりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。そして

、第２作動口６３への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【０１４９】

なお、高頻度サポートモードを実現するための構成は、上記のものに限定されるものではなく、例えば、両モードで普図当否抽選の当選確率を等しくした上で、高頻度サポートモードにおける普電役物６３ａの開放回数や１回の開放時間を低頻度サポートモードよりも優遇する構成としてもよい。要は、低頻度サポートモードよりも単位時間当たりの第２作動口６３への入賞頻度が高くなるものであれば足り、普図当否抽選、開放回数及び開放時間のうちいずれか１条件又は任意の組合せの条件を相違させることで、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとの設定を行う構成とすればよい。

【０１５０】

４Ｒ通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。上限回数に達した場合は、高頻度サポートモードが終了し、抽選モードが低確率モードとされたまま、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替わる。すなわち、抽選モードが低確率モードに設定され、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される遊技状態（通常遊技状態）に移行する。

【０１５１】

本実施の形態では、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６４」が４Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、４Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は６５％、４Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は３５％に設定されている。

【０１５２】

図１３（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、１０Ｒ確変大当たり結果と、４Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。１０Ｒ確変大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものである。また、１０Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モード及び高頻度サポートモードは次回の大当たりが発生するまで継続される。

【０１５３】

なお、第２特図用の大当たり種別テーブルで設定される４Ｒ通常大当たり結果は、第１特図用の大当たり種別で設定される４Ｒ通常大当たり結果と同様のものである。すなわち、第２作動口６３への入賞を契機として４Ｒ通常大当たり結果となった場合、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードに設定され、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた上限回数（例えば１００回）に達するまで、その状態が継続される。

【０１５４】

本実施の形態では、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６４」が１０Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、１０Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は６５％、４Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は３５％に設定されている。

【０１５５】

このように、第１特図表示部の種別テーブルと第２特図表示部の種別テーブルとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第２特図表示部の種別テーブルでは１６Ｒ大当たり結果となるのに対して、第１特図表示部の種別テーブルでは４Ｒ大当たり結果となるように

設定されている。つまり、第２作動口６３への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第１作動口６２への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第１作動口６２に遊技球を入賞させる遊技よりも第２作動口６３に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

【０１５６】

以上のとおり、第１作動口６２と第２作動口６３とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第１作動口６２及び第２作動口６３のうち、第２作動口６３への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、第２作動口６３への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。

【０１５７】

また、大当たり種別カウンタＣ２は、作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタＣ２の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタＣ２に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と大当たり種別の決定とにはいずれも同じ大当たり種別カウンタＣ２を用いるため、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。

【０１５８】

変動種別カウンタＣＳは、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図用表示部４３の第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳにおける変動表示時間をＭＰＵ３１２において決定する上で用いられる。

【０１５９】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタＣＳは、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【０１６０】

変動種別カウンタＣＳに対する変動表示時間の振分先は、ＲＯＭ３１３の変動表示時間テーブル記憶エリア３１３ｃに変動表示時間テーブルとして記憶されている。ここで、変動表示時間テーブルについて図１４を参照して説明する。

【０１６１】

変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図１４（ａ））と外れ用の変動表示時間テーブル（図１４（ｂ））とが設定されている。第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりとなった場合には大当たり用の変動表示時間テーブルが参照され、上記各作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が外れとなった場合には外れ用の変動表示時間テーブルが参照される。

【０１６２】

各変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの数値範囲と、変動パターンの情報とが対応付けられて設定されている。なお、図１４では、理解の容易化を図るため、変動パターンとともに変動表示時間の情報を記載しているが、変動表示時間の情報は、各変動パターンに対応する時間情報として変動表示時間テーブルとは別にＲＯＭ３１３に記憶

されている。
【０１６３】
図１４（ａ）に示すように、大当たり用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ａ（１５ｓｅｃ）と、変動パターン２Ａ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン３Ａ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン４Ａ（１２０ｓｅｃ）と、変動パターン５Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。変動種別カウンタＣＳを用いて変動パターンが選択された場合には、選択された変動パターンに対応する変動表示時間にて第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳでの絵柄の変動表示が行われる。
【０１６４】
また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置１６２で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて上記各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が行われるように表示制御装置３５０を制御する。これにより、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳでの絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置７５にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示される。
【０１６５】
また、各変動パターンは、図柄表示装置７５で行われるリーチ演出等の遊技回演出にも対応している。具体的には、変動パターン１Ａはノーマルリーチ当たり演出に対応し、変動パターン２ＡはＳＰリーチ（スーパーリーチ）Ａ当たり演出に対応し、変動パターン３ＡはＳＰリーチＢ当たり演出に対応し、変動パターン４ＡはＳＰＳＰリーチＡ当たり演出に対応し、変動パターン５ＡはＳＰＳＰリーチＢ当たり演出に対応している。すなわち、演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回演出が図柄表示装置７５で行われるように表示制御装置３５０を制御する。
【０１６６】
上記各リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置７５を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり結果）となった場合に、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）となる遊技機において、図柄表示装置７５における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。
【０１６７】
換言すれば、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面Ｇ内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。
【０１６８】
ノーマルリーチ当たり演出は、上記リーチ表示が行われた後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。ＳＰリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、リーチラインの形成後にキャラクタ等が登場する所定演出が行われ、当該所定演出の後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。なお、ＳＰリーチＡ演出とＳＰリーチＢ演出とでは、リーチライン形成後の上記所定演出の内容が異なる。ＳＰＳＰリーチ演出は、ＳＰリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、ＳＰリーチ演出から発展する発展演出が行われた後、大当たりの図柄組み合わせで図柄

が停止表示されるものである。ＳＰＳＰリーチＡ演出はＳＰリーチＡ演出から発展し、ＳＰＳＰリーチＢ演出はリーチＢ演出から発展する。

【０１６９】

なお、図１４（ａ）における「備考（演出態様）」欄の項目は、便宜上付したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

【０１７０】

図１４（ｂ）に示すように、外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ｈと、変動パターン２Ｈ（１５ｓｅｃ）と、変動パターン３Ｈ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン４Ｈ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン５Ａ（１２０ｓｅｃ）と、変動パターン６Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。各変動パターンに対応して変動表示時間が定められている点は大当たり用の変動表示時間テーブルと同様であるが、変動パターン１Ｈに対応する変動表示時間については、そのときの第１特図又は第２特図の保留数によって変動するようになっている。具体的には、保留数が２個以下である状況で変動パターン１Ｈが選択された場合には変動表示時間が８ｓｅｃとなり、保留数が３個以上である状況で変動パターン１Ｈが選択された場合には変動表示時間が８ｓｅｃよりも短い４ｓｅｃとなるように構成されている。

【０１７１】

変動パターン１Ｈは図柄表示装置７５での完全外れ演出に対応し、変動パターン２Ｈはノーマルリーチ外れ演出に対応し、変動パターン３ＨはＳＰリーチＡ外れ演出に対応し、変動パターン４ＨはＳＰリーチＢ外れ演出に対応し、変動パターン５ＨはＳＰＳＰリーチＡ外れ演出に対応し、変動パターン６ＨはＳＰＳＰリーチＢ外れ演出に対応している。

【０１７２】

完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、上記各リーチ外れ演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄がリーチ外れの図柄組み合わせ（リーチライン上に停止表示する最終停止列の図柄が、リーチ図柄との組み合わせにより大当たりを形成する図柄以外の図柄となる状態）で停止表示されるものである。なお、ＳＰリーチＡ外れ演出は、ＳＰリーチＡ当たり演出に対応するものであり、ＳＰリーチＡ当たり演出と同種の所定演出が行われた後、リーチ外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、ＳＰリーチＢ外れ演出、ＳＰＳＰリーチＡ外れ演出及びＳＰＳＰリーチＢ外れ演出についても、それぞれＳＰリーチＢ当たり演出、ＳＰＳＰリーチＡ当たり演出及びＳＰＳＰリーチＢ当たり演出に対応するものである。

【０１７３】

大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」が変動パターン１Ａに対応し、「１」～「１２」が変動パターン２Ａに対応し、「１３」～「２８」が変動パターン３Ａに対応し、「２９」～「６３」が変動パターン４Ａに対応し、「６４」～「９９」が変動パターン５Ａに対応している。一方、外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」～「５９」が変動パターン１Ｈに対応し、「６０」～「７９」が変動パターン２Ｈに対応し、「８０」～「８９」が変動パターン３Ｈに対応し、「９０」～「９６」が変動パターン４Ｈに対応し、「９７」～「９８」が変動パターン５Ｈに対応し、「９９」が変動パターン６Ｈに対応している。

【０１７４】

作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり結果である場合には、ＳＰＳＰリーチＢ演出に対応する変動パターン５Ａが最も選ばれやすく、上記当否抽選の結果が外れ結果である場合には、ＳＰＳＰリーチＢ演出に対応する変動パターン６Ｈが最も選ばれにくくなっている。つまり、ＳＰＳＰリーチＢ演出は、大当たりである場合に最も実行されやすく、外れである場合に最も実行されにくいリーチ演出となるため、大当たりの期待度が最も高い最上位のリーチ演出として機能することになる。

【０１７５】

変動パターン５Ａや変動パターン６Ｈ以外の変動パターンについても、上位リーチ演出

に対応する変動パターンほど大当たりである場合に選ばれやすく、外れである場合に選ばれにくくなっている。すなわち、ノーマルリーチ演出＜ＳＰリーチＡ演出＜ＳＰリーチＢ演出＜ＳＰＳＰリーチＡ演出の順で大当たりの期待度が高くなっている。

【０１７６】

普図当たり乱数カウンタＣ３は、例えば、０～２５０の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２５０）に達した後０に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、スルーゲート６４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の普図保留エリア３１４ｃに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普図当たり乱数カウンタＣ３の値によって普電役物６３ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０～１９０であれば、普電役物６３ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝１９１～２５０であれば、普電役物６３ａを開放状態に制御しない。

【０１７７】

＜主制御装置１６２にて実行される各種処理について＞

次に、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ３１２の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理と、ＮＭＩ端子への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とがある。説明の便宜上、はじめにＮＭＩ割込み処理とタイマ割込み処理とを説明し、その後メイン処理及び通常処理を説明する。

【０１７８】

＜ＮＭＩ割込み処理＞

ＮＭＩ割込処理について図１５のフローチャートを参照しながら説明する。本処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に実行される。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、電源及び発射制御装置１９１の停電監視部３１５から停電信号がＭＰＵ３１２のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ３１２は実行中の制御を中断してＮＭＩ割込み処理を開始する。

【０１７９】

ＮＭＩ割込み処理では、先ずステップＳａ１１にて、ＭＰＵ３１２に設けられた使用レジスタのデータをＲＡＭ３１４のバックアップエリアに退避させる。ステップＳａ１２では、上記バックアップエリアに停電フラグ（電断状態の発生情報）をセットする。ステップＳａ１３では、バックアップエリアに退避させたデータを再びＭＰＵ３１２の使用レジスタに復帰させ、その後、ＮＭＩ割込み処理を終了する。なお、ＭＰＵ３１２の使用レジスタのデータを破壊せずに停電フラグをセットし得る場合には、ステップＳａ１１及びステップＳａ１３の処理を省略することが可能である。

【０１８０】

ＮＭＩ割込処理の実行後は、後述する通常処理にて停電フラグがセットされていることが確認されることで、停電時処理が実行される。当該処理については、後に説明する。

【０１８１】

＜タイマ割込み処理＞

タイマ割込み処理について図１６のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はＭＰＵ３１２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。

【０１８２】

ステップＳａ１０１では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置１６２に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第１作動口６２への入賞が発生したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１特図用の入賞検知フラグを格納し、第２作動口６３への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート６４を遊技球が通過したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。

【０１８３】
ステップＳａ１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１インクリメントするとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【０１８４】
ステップＳａ１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３をそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ３の更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【０１８５】
ステップＳａ１０４では、スルーゲート６４への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア３１４ｃに記憶されている役物保留記憶数が４未満であることを条件として、前記ステップＳａ１０３にて更新した普図当たり乱数カウンタＣ３の値を普図保留エリア３１４ｃに格納する。また、各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。
【０１８６】
ステップＳａ１０４のスルーゲート用の入賞処理を実行した後はステップＳａ１０５に進み、作動口６２，６３への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、本タイマ割込み処理を終了する。
【０１８７】
＜作動口用の入賞処理＞
ステップＳａ１０５の作動口用の入賞処理について図１７のフローチャートを参照しながら説明する。
【０１８８】
先ずステップＳａ２０１にて、遊技球が第１作動口６２に入賞（始動入賞）したか否かを第１作動口用入賞センサ６２ａの検知状態により判定する。遊技球が第１作動口６２に入賞したと判定すると、ステップＳａ２０２では、払出制御装置１８１に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。
【０１８９】
ステップＳａ２０３では、第１作動口６２に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳａ２０４では、第１特図用保留エリアＲａの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第１特図用保留エリアＲａに保留記憶されている始動保留記憶数ＲａＮをセットする（以下、第１始動保留記憶数ＲａＮともいう）。その後、ステップＳａ２０５では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。
【０１９０】
また、ステップＳａ２０１で否定判定した場合（第１作動口６２への入賞が発生していない場合）は、ステップＳａ２０６に進み、遊技球が第２作動口６３に入賞（始動入賞）したか否かを第２作動口用入賞センサ６３ｃの検知状態により判定する。遊技球が第２作動口６３に入賞したと判定すると、ステップＳａ２０７にて払出制御装置１８１に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。
【０１９１】
ステップＳａ２０８では、第２作動口６３に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳａ２０９では

、第２特図用保留エリアＲｂの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている始動保留記憶数ＲｂＮをセットする（以下、第２始動保留記憶数ＲｂＮともいう）。その後、ステップＳａ２０５にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【０１９２】

また、ステップＳａ２０６で否定判定した場合（第２作動口６３への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。

【０１９３】

なお、上記ステップＳａ２０２又はステップＳａ２０７にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置１８１に対して送信される。

【０１９４】

ここで、ステップＳａ２０５の情報取得処理について図１８のフローチャートを参照しながら説明する。

【０１９５】

先ずステップＳａ３０１にて、上述したステップＳａ２０４又はステップＳａ２０９にてセットした始動保留記憶数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Ｎが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップＳａ３０２にて対応する特図用保留エリアＲａ，Ｒｂの始動保留記憶数Ｎを１インクリメントする。ステップＳａ３０３では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数ＣＲＮと言う）を１インクリメントする。

【０１９６】

ステップＳａ３０４では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する特図表示部用保留エリアの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳａ３０２にて１インクリメントした保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

【０１９７】

つまり、第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第１特図用保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳａ３０２にて１インクリメントした第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮと対応する保留エリアＲａに格納する。

【０１９８】

また、第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第２特図用の保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳａ３０２にて１インクリメントした第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮと対応する保留エリアＲｂに格納する。

【０１９９】

ステップＳａ３０５では、後述する保留予告演出を実行するための保留先読み処理を実行する。保留先読み処理の詳細については後述する。ステップＳａ３０５の実行後は、本情報取得処理を終了する。

【０２００】

＜メイン処理＞

メイン処理について図１９のフローチャートを参照しながら説明する。メイン処理は、パチンコ機１０の電源が投入された場合（外部電源が供給された状態でパチンコ機１０の電源スイッチがオン操作された場合や、パチンコ機１０の電源スイッチがオン状態とされた状態で外部電源が供給された場合）に実行されるものである。

【０２０１】

先ずステップＳａ２００１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には

、サブ側の制御装置（払出制御装置１８１等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば１秒程度、ウェイト処理を実行する。続くステップＳａ２００２では、ＲＡＭ３１４のアクセスを許可する。

【０２０２】

ステップＳａ２００３では、電源及び発射制御装置１９１のＲＡＭ消去スイッチがオンされているか否かを判定し、続くステップＳａ２００４ではＲＡＭ３１４のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳａ２００５ではＲＡＭ判定値を算出し、ステップＳａ２００６では、そのＲＡＭ判定値が正常であるか否かを判定する。具体的には、ステップＳａ２００５で算出したＲＡＭ判定値と、電断状態の発生時に保存したＲＡＭ判定値とを比較し、両者が一致するか否かを判定する。そして、両者が一致する場合には、ＲＡＭ判定値が正常であるとして、ＲＡＭ３１４に記憶保持されているデータを有効なものとして認識する。逆に、両者が一致しない場合は、ＲＡＭ判定値が異常であるとして、ＲＡＭ３１４に記憶保持されているデータを無効なものとして認識する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ３１４の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、ＲＡＭ３１４の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かにより記憶保持されたデータの有効性を判断することも可能である。

【０２０３】

ＲＡＭ判定値が正常である場合は、ステップＳａ２００７に進み、バックアップエリアに保存されたスタックポインタの値をＭＰＵ３１２のスタックポインタに書き込み、スタックの状態を電源が遮断される前の状態に復帰させる。ステップＳａ２００８では、サブ側の制御装置（払出制御装置１８１等）を電断前の遊技状態に復帰させるための復電コマンドを出力する。ステップＳａ２００９では、バックアップエリアに格納されている停電フラグを消去する。その後、ステップＳａ２０１０にて割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。

【０２０４】

ステップＳａ２００３で肯定判定した場合（ＲＡＭ消去スイッチが押されている場合）又はステップＳａ２００６で否定判定した場合（ＲＡＭ判定値が正常でない場合）は、ステップＳａ２０１１に進み、サブ側の制御装置（払出制御装置１８１等）を初期化するために、初期化コマンドを出力する。ステップＳａ２０１２ではＲＡＭ３１４の使用領域を０にクリアし、ステップＳａ２０１３ではＲＡＭ３１４の初期化処理を実行する。その後、ステップＳａ２０１０にて割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。

【０２０５】

＜通常処理＞

次に、通常処理の流れを図２０のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳａ４０１～Ｓａ４０８の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳａ４０９，Ｓａ４１０のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【０２０６】

通常処理においては先ず、ステップＳａ４０１にて外部信号出力処理を実行する。ステップＳａ４０１の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置１８１に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置１４３に対して送信する。

【０２０７】

ステップＳａ４０２では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１インクリメントするとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【０２０８】
ステップＳａ４０３では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部４３の表示制御などを行う。
【０２０９】
ステップＳａ４０４では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。なお、ステップＳａ４０３の遊技回制御処理及びステップＳａ４０４の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。
【０２１０】
ステップＳａ４０５では、第２作動口６３に設けられた普電役物６３ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、ＲＡＭ３１４の普図保留エリア３１４ｃに格納されている普図当たり乱数カウンタＣ３から取得した数値情報を用いて普電役物６３ａを開放状態とするか否かの普図当否抽選を行うとともに、当選となった場合には普電役物６３ａの開閉処理を実行する。また、普図当否抽選の抽選結果を教示するように、普図用表示部４４の表示制御などを行う。
【０２１１】
ここで、既に説明したとおり、普電役物６３ａによるサポートの態様として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとが設定されており、後述する遊技状態移行処理にていずれかのサポートモードへの移行が行われる。この処理を経てＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高頻度サポートフラグがセットされている場合は高頻度サポートモードとなり、当該フラグがセットされていない場合には低頻度サポートモードとなる。
【０２１２】
電役サポート用処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高頻度サポートフラグがセットされているか否かを判定することで、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、高頻度サポートモードである場合には低頻度サポートモードの場合よりも、電役開放状態当選となった際に、普電役物６３ａが開放状態となる回数を多く設定するとともに、１回の開放時間を長く設定する。また、高頻度サポートモードである場合は、電役開放状態当選となり普電役物６３ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間が、１回の開放時間よりも短くなるように設定する。
【０２１３】
ステップＳａ４０６では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置１９１から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。
【０２１４】
ステップＳａ４０７では、ＲＡＭ３１４のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行されるＮＭＩ割込み処理（図１５）でセットされるものであり、電断状態の発生をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【０２１５】
停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップＳａ４０８にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。
【０２１６】
つまり、ステップＳａ４０９では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具

体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。また、ステップＳａ４１０では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。

【０２１７】

ここで、ステップＳａ４０１～Ｓａ４０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。

【０２１８】

上記ステップＳａ４０７で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、ステップＳａ４１１に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップＳａ４１２では、ＭＰＵ３１２のスタックポインタの値をＲＡＭ３１４のバックアップエリアに記憶し、ステップＳａ４１３では、上記バックアップエリアに停電フラグをセットする。

【０２１９】

ステップＳａ４１４ではＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ３１４の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップＳａ４１５では、ＲＡＭ３１４へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置１９１からＲＡＭ３１４のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前にＲＡＭ３１４に記憶されていた情報はそのままの状態で所定の期間内（例えば、１日や２日）保持される。

【０２２０】

＜遊技回制御処理＞

ステップＳａ４０３の遊技回制御処理について図２１のフローチャートを参照しながら説明する。

【０２２１】

先ずステップＳａ５０１にて、開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグが格納（記憶）されているか否かを判定する。当該開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理にて遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に格納され、同じく遊技状態移行処理にて開閉実行モードを終了させる場合に消去される。

【０２２２】

開閉実行モード中である場合には、ステップＳａ５０２以降の処理、すなわちステップＳａ５０２～ステップＳａ５０５の遊技回開始用処理、ステップＳａ５０６～ステップＳａ５０７の遊技回進行用処理、ステップＳａ５０８～ステップＳａ５０９の遊技回終了用処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。つまり、開閉実行モード中である場合には、作動口６２，６３への入賞が発生しているか否かに関係なく、特図遊技回が開始されることはない。

【０２２３】

なお、スルーゲート６４への入賞を契機とする当否抽選に基づく遊技回（普図遊技回）については、開閉実行モード中であるか否かにかかわらず、実行される。すなわち、開閉実行モード中は、特図遊技回の実行が制限されるものの、普図遊技回については開閉実行モード中ではない場合と同様に実行される。よって、開閉実行モード中において普図当否抽選の結果が当たり結果となった場合は、第２作動口６３（普電役物６３ａ）が開放状態とされる。

【０２２４】
開閉実行モード中でない場合には、ステップＳａ５０２にて、特図用表示部４３が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。なお、この判定は、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示中フラグが格納（記憶）されているか否かを判定することにより行う。変動表示中フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳのいずれか一方について変動表示を開始させる場合に格納され、その変動表示が終了する場合に消去される。
【０２２５】
特図用表示部４３が変動表示中でない場合には、ステップＳａ５０３に進み、共通保留数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１作動口６２及び第２作動口６３のいずれについても始動保留記憶数ＲａＮ，ＲｂＮが「０」であることを意味する。したがって、そのまま遊技回制御処理を終了する。
【０２２６】
共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合には、ステップＳａ５０４にて第１特図用保留エリアＲａ又は第２特図用保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップＳａ５０５にて特図用表示部４３における変動表示及び図柄表示装置７５における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。
【０２２７】
ここで、ステップＳａ５０４のデータ設定処理及びステップＳａ５０５の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。
【０２２８】
先ず、データ設定処理について図２２のフローチャートを参照して説明する。
【０２２９】
先ずステップＳａ６０１では、第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定する。第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」である場合にはステップＳａ６０２～ステップＳａ６０８の第１特図（第１作動口６２）用のデータ設定処理を実行し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」でない場合にはステップＳａ６０９～ステップＳａ６１５の第２特図（第２作動口６３）用のデータ設定処理を実行する。
【０２３０】
既に説明したように、共通保留数ＣＲＮが１以上である場合にデータ設定処理が行われるところ、データ設定処理が実行される状況とは、第１始動保留記憶数ＲａＮ及び第２始動保留記憶数ＲｂＮの少なく一方が１以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、先ず第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であること、すなわち、第２特図用の保留情報が存在しないことを条件として第１特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、第２特図用保留エリアＲｂに記憶されている第２特図（第２作動口６３）用の保留情報が優先して処理されることになる。
【０２３１】
第１特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳａ６０２にて、第１特図用保留エリアＲａの第１始動保留記憶数ＲａＮを１ディクリメントする。ステップＳａ６０３では共通保留数ＣＲＮを１ディクリメントする。ステップＳａ６０４では、第１特図用保留エリアＲａの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。
【０２３２】
ステップＳａ６０５では、第１特図用保留エリアＲａの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第１エリアのデータをクリアするとともに、第２エリア～第４エリアのデータを下位

側のエリアに順次移動させる処理を実行する。
【０２３３】
ステップＳａ６０６では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグは、第２作動口６３の保留情報が存在することをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。第２特図フラグが格納されている場合は、ステップＳａ６０７にて第２特図フラグを消去する。
【０２３４】
ステップＳａ６０７の実行後又はステップＳａ６０６で否定判定した場合（第２特図フラグが格納されていない場合）は、ステップＳａ６０８に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置１４３に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１特図用保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１作動口６２に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。
【０２３５】
ステップＳａ６０８にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳａ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第１保留表示領域Ｇａにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。
【０２３６】
第２特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳａ６０９にて、第２特図用保留エリアＲｂの第２始動保留記憶数ＲｂＮを１ディクリメントする。ステップＳａ６１０では共通保留数ＣＲＮを１ディクリメントする。ステップＳａ６１１では、第２特図用保留エリアＲｂの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。
【０２３７】
ステップＳａ６１２では、第２特図用保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップＳａ６１３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグが格納されていない場合は、ステップＳａ６１４にて第２特図フラグをセットする。
【０２３８】
ステップＳａ６１４の実行後又はステップＳａ６１３で肯定判定した場合（第２特図フラグが格納されている場合）は、ステップＳａ６１５に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置１４３に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第２特図用保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２作動口６３に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。
【０２３９】
ステップＳａ６１３にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳａ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第２保留表示領域Ｇｂにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。
【０２４０】
次に、変動開始処理について図２３のフローチャートを参照して説明する。
【０２４１】
先ずステップＳａ７０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する

。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率モードフラグが格納（記憶）されているか否かを判定する。高確率モードフラグは、高確率モード中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高確率モードに移行する場合にセットされる。

【０２４２】

高確率モードでない場合には、ステップＳａ７０２にて低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、低確率モード用の大当たり当選として設定されている値（例えば「７」）と一致しているか否かを判定する。一方、高確率モードである場合には、ステップＳａ７０３にて高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、高確率モード用の大当たり当選として設定されている値（例えば「７」，「１７」，「２７」，「３７」，「４７」）と一致しているか否かを判定する。

【０２４３】

ステップＳａ７０２又はステップＳａ７０３の実行後は、ステップＳａ７０４にて、ステップＳａ７０２又はステップＳａ７０３における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップＳａ７０５にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグが格納されていない場合には、ステップＳａ７０６にて、第１特図表示部用の種別テーブル（図１３（ａ））を参照して大当たり種別の抽選を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、４Ｒ確変大当たり結果の数値範囲と、４Ｒ通常大当たり結果の数値範囲とのいずれに含まれているかを判定する。

【０２４４】

一方、第２特図フラグが格納されている場合には、ステップＳａ７０７にて、第２特図用の種別テーブル（図１３（ｂ））を参照して大当たり種別の抽選を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１０Ｒ確変大当たり結果の数値範囲と、４Ｒ通常大当たり結果の数値範囲とのいずれに含まれているかを判定する。

【０２４５】

ステップＳａ７０６又はステップＳａ７０７の実行後は、ステップＳａ７０８にて、Ｓ７０６又はステップＳａ７０７の抽選により選択された大当たり種別を示す種別フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納する。例えば、抽選により選択された大当たり種別が１０Ｒ確変大当たりである場合は、１０Ｒ確変大当たりフラグを格納する。

【０２４６】

ステップＳａ７０９では、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【０２４７】

上記ステップＳａ７０４で否定判定した場合（大当たり発生でない場合）は、ステップＳａ７１０に進み、外れ用の停止結果を設定する。本実施の形態では、外れ用の停止結果が１種類のみ設けられており、ステップＳａ７１０ではその停止結果を設定する。

【０２４８】

ステップＳａ７０９又はステップＳａ７１０の実行後は、ステップＳａ７１１にて、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。

【０２４９】

ここで、変動表示時間の設定処理について図２４のフローチャートを参照しながら説明する。

【０２５０】

先ずステップＳａ８０１では、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。大当たりである場合には、ステップＳａ８０２に進み、変動表示時間（変動パターン）を抽選するためのテーブルとして、大当たり用の変動表示時間テーブル（図１４（ａ））を取得する。一方、大当たりでなく、外れである場合には、ステップＳａ８０３に進み、外れ用の変動表示時間テーブル（図１４（ｂ））を取得する。

【０２５１】

ステップＳａ８０２又はステップＳａ８０３の実行後は、ステップＳａ８０４にて、ステップＳａ８０２又はステップＳａ８０３で取得した変動表示時間テーブルを用い、変動表示時間（変動パターン）の抽選処理を実行する。具体的には、変動表示時間テーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳに対応する１の変動パターンを特定する。

【０２５２】

ステップＳａ８０５では、上記ステップＳａ８０４で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の遊技回の変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が１５ｓｅｃである場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに７５００をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理（図１６）が起動される度に、１ディクリメントされる。ステップＳａ８０５の実行後は変動表示時間の設定処理を終了する。

【０２５３】

変動開始処理（図２３）の説明に戻り、ステップＳａ７１１の実行後は、ステップＳａ７１２にて、変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには変動パターンの情報が含まれる。変動パターンは、大当たり用の変動パターンと外れ用の変動パターンとが各別に設定されるため（図１４）、演出制御装置１４３では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することにより、主制御装置１６２で行われた当否判定の結果を判別することができる。つまり、変動開始コマンドには、変動表示時間に関する情報だけでなく、当否判定の結果に関する情報も含まれている。また、種別コマンドには大当たり種別の情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たりである場合にのみ設定される。

【０２５４】

ステップＳａ７１２にて設定された変動開始コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳａ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置７５での図柄の変動表示態様が含まれており、この決定された図柄の変動表示態様は演出制御装置１４３から表示制御装置３５０に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置３５０では、演出制御装置１４３から受信した表示内容コマンドに基づいて、各遊技回に対応した図柄の変動表示が行われるように図柄表示装置７５を表示制御する。

【０２５５】

ステップＳａ７１３では、特図用表示部４３の変動表示を開始する。その際、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅを参照し、第２特図フラグが格納されている場合には、今回の遊技回が第２特図に対応するとして第２特図表示部ＢＳの絵柄を変動表示させる。一方、第２特図フラグが格納されていない場合には、今回の遊技回が第１特図に対応するとして第１特図表示部ＡＳの絵柄を変動表示させる。ステップＳａ７１３の実行後は本変動開始処理を終了する。

【０２５６】

遊技回制御処理（図２１）の説明に戻り、ステップＳａ５０２で肯定判定した場合（特図用表示部４３が変動表示中である場合）は、ステップＳａ５０６に進み、今回の遊技回

の変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリアに設けられた変動表示時間カウンタエリアの値が「０」となったか否かを判定する。

【０２５７】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳａ５０７にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御（各表示用セグメントを発光制御）する。ステップＳａ５０７の実行後は本遊技回制御処理を終了する。

【０２５８】

変動表示時間が経過している場合には、ステップＳａ５０８にて変動終了処理を実行する。変動終了処理では、変動表示されている絵柄が上記ステップＳａ７０９又はステップＳａ７１０で設定した停止結果で停止表示されるように各特図表示部ＡＳ，ＢＳを制御する。

【０２５９】

ステップＳａ５０９では、変動終了コマンドを設定し、その後、本遊技回制御処理を終了する。ステップＳａ５０９にて設定された変動終了コマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳａ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信した変動終了コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置３５０に送信する。表示制御装置３５０では、当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊技回における最終停止図柄の組み合わせを確定表示（最終停止表示）させる。

【０２６０】

＜遊技状態移行処理＞

ステップＳａ４０４（図２０）の遊技状態移行処理について、図２５のフローチャートを参照しながら説明する。

【０２６１】

先ずステップＳａ９０１では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップＳａ９０２に進み、各特図表示部ＡＳ，ＢＳでの変動表示が終了（確定表示が終了）したタイミングであるか否かを判定する。変動表示の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０２６２】

変動表示の終了タイミングである場合には、ステップＳａ９０３にて、今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに種別フラグ（図２３のステップＳａ７０８）が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０２６３】

ステップＳａ９０３で肯定判定した場合（今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合）は、ステップＳａ９０４に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグを格納する。また、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率モードフラグや高頻度サポートフラグが格納されている場合は、これらのフラグを消去する処理を実行する。

【０２６４】

ステップＳａ９０５では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけ

るラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。
【０２６５】
ステップＳａ９０６では、今回の大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果であるか否かを判定する。１０Ｒ確変大当たり結果でない場合、すなわち、４Ｒ確変大当たり又は４Ｒ通常大当たり結果のいずれかである場合は、ステップＳａ９０７にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたラウンドカウンタエリアＲＣに「４」をセットする。一方、今回の大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果である場合は、ステップＳａ９０８にて、上記ラウンドカウンタエリアＲＣに「１０」をセットする。
【０２６６】
ステップＳａ９０７又はステップＳａ９０８の実行後は、ステップＳａ９０９にて、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置１４３に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳａ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。
【０２６７】
ステップＳａ９１０では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて大当たりが発生したことを把握することができる。
【０２６８】
上記ステップＳａ９０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップＳａ９１１に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップＳａ９１２にて大入賞口開閉処理を実行する。
【０２６９】
ここで、大入賞口開閉処理について図２６のフローチャートを参照しながら説明する。
【０２７０】
先ずステップＳａ１００１では、大入賞口６５ａを開放中であるか否かを判定する。この判定は駆動部６５ｄの駆動状態に基づいて行う。大入賞口６５ａを開放中でない場合には、ステップＳａ１００２にてラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳａ１００３にてＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴの値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。
【０２７１】
タイマエリアＴの値が「０」である場合は、ステップＳａ１００４に進み、１回のラウンド遊技での可変入賞装置６５の上限開放時間（３０ｓｅｃ）に対応する値として上記タイマエリアＴに「１５０００」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図１６）が起動される都度、１ディクリメントされる。ステップＳａ１００５では、１回のラウンド遊技における可変入賞装置６５への上限入賞個数（１０個）に対応する値として、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた入賞カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。
【０２７２】
ステップＳａ１００６では、大入賞口６５ａを開放すべく可変入賞駆動部３２ｃを駆動状態とする。ステップＳａ１００７では、大入賞口６５ａ（可変入賞装置６５）の開放が開始されたことを演出制御装置１４３に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳａ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【０２７３】
上記ステップＳａ１００２で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣの値が０である場合）又はステップＳａ１００３で否定判定した場合（タイマエリアＴの値が０でない場合）は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【０２７４】
また、上記ステップＳａ１００１で肯定判定した場合（大入賞口６５ａの開放中である場合）は、ステップＳａ１００８に進み、タイマエリアＴの値が「０」か否かを判定する。この処理は、ステップＳａ１００４で設定した可変入賞装置６５の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。
【０２７５】
タイマエリアＴの値が「０」でない場合は、ステップＳａ１００９に進み、大入賞口用入賞センサ６５ｃの検知状態に基づいて大入賞口６５ａへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップＳａ１０１０にて入賞カウンタエリアＰＣの値を１ディクリメントし、その後、ステップＳａ１０１１にて入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【０２７６】
上記ステップＳａ１００８で肯定判定した場合（タイマエリアＴの値が０である場合）又はステップＳａ１０１１で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣの値が０である場合）は、ステップＳａ１０１２に進み、駆動部６５ｄを非駆動状態に切り替えて大入賞口６５ａを閉鎖する。ステップＳａ１０１３では、ラウンドカウンタエリアＲＣの値を１ディクリメントし、ステップＳａ１０１４では、ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」であるか否かを判定する。
【０２７７】
ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳａ１０１５に進み、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間（２ｓｅｃ）に対応する値として、上記タイマエリアＴに「１０００」をセットする。
【０２７８】
ステップＳａ１０１６では、可変入賞装置６５を閉鎖したこと（ラウンド遊技が終了したこと）を演出制御装置１４３に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳａ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。
【０２７９】
上記ステップＳａ１０１４で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣの値が０である場合）、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップＳａ１０１７に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次の遊技回（開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップＳａ１０１８では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置１４３に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳａ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。
【０２８０】
遊技状態移行処理（図２５）の説明に戻り、ステップＳａ９１２の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップＳａ９１３にてラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【０２８１】

ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」である場合は、ステップＳａ９１４に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、エンディングが終了している場合は、ステップＳａ９１５に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

【０２８２】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図２７のフローチャートを参照しながら説明する。

【０２８３】

先ずステップＳａ１１０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納された種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップＳａ１１０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率モードフラグをセットするとともに、ステップＳａ１１０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高頻度サポートフラグをセットする。これにより、当否抽選モードが高確率モードであり且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態（いわゆる電サポ付きの確変遊技状態）に移行する。この遊技状態は次回の大当たりが発生するまで継続する。ステップＳａ１１０３の実行後は開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【０２８４】

上記ステップＳａ１１０１で否定判定した場合（今回の大当たりが確変大当たり結果でない場合）、すなわち、今回の大当たりが通常大当たり結果である場合は、ステップＳａ１１０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高頻度サポートフラグをセットする。今回の大当たりが通常大当たり結果である場合は、高確率モードフラグをセットしないため、ステップＳａ１１０４の処理により、抽選モードが低確率モードであり且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態（いわゆる時短遊技状態）に移行する。続くステップＳａ１１０５では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた遊技回数カウンタエリアに「１００」をセットする。このセットされた値は、時短遊技状態である状況で特図遊技回が１回実行される毎に１ずつディクリメントされ、遊技回数カウンタエリアの値が「０」となった場合、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納された高頻度サポートフラグが消去される。よって、上記時短遊技状態は１００回の遊技回が行われることで終了し、その後は、抽選モードが低確率モードであり且つサポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態（通常遊技状態）に移行する。ステップＳａ１１０５の実行後は開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【０２８５】

遊技状態移行処理（図２５）の説明に戻り、ステップＳａ９１５の開閉実行モード終了時の移行処理が終了した後は、ステップＳａ９１６にて、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部４３におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【０２８６】

ステップＳａ９１７では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

【０２８７】

＜保留先読み処理＞

ステップＳａ３０５（図１８）の保留先読み処理について図２８のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞に基づいて保留情報が取得された場合に実行されるものであり、取得された保留情報について、当該保留情報に対応する変動開始処理（図２３）の実行に先立ち、大当たりの有無、大当たり種別及び変動パターンの抽選を行うものである。

【０２８８】

先ずステップＳａ１２０１では、保留球格納エリア３１４ｂの各保留エリアＲａ，Ｒｂに記憶された始動保留記憶数ＲａＮ，ＲｂＮと、同保留球格納エリア３１４ｂの総保留数記憶領域に記憶された共通保留数ＣＲＮとを読み出し、それらの情報をＭＰＵ３１２のレジスタに記憶する。

【０２８９】

ステップＳａ１２０２では、第１作動口６２又は第２作動口６３への今回の入賞に基づき、ステップＳａ３０４（図１８）にて取得した保留情報に含まれる大当たり乱数カウンタＣ１の値（当否判定用の乱数値）を把握する。ステップＳａ１２０３では、ステップＳａ１２０２で把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当否判定を行う。この際、保留情報が取得されたときの抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブルを参照し、保留情報が取得されたときの抽選モードが高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。

【０２９０】

ステップＳａ１２０４では、ステップＳａ１２０２における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合は、ステップＳａ１２０５にて、第１作動口６２又は第２作動口６３への今回の入賞に基づいて取得した保留情報に含まれる大当たり種別カウンタＣ２の値（大当たり種別を抽選するための乱数）を把握する。

【０２９１】

ステップＳａ１２０６では、ステップＳａ１２０５で把握した大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別の抽選を行う。この際、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報である場合は、第１特図用の種別テーブル（図１３（ａ））を参照し、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報である場合は、第２特図用の種別テーブル（図１３（ｂ））を参照して、大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別を特定する。なお、ステップＳａ１２０３～ステップＳａ１２０６の処理は、変動開始処理（図２３）におけるステップＳａ７０１～ステップＳａ７０７と同様のものである。

【０２９２】

ステップＳａ１２０７では、大当たりであることを示す大当たり情報と、ステップＳａ１２０６で抽選された大当たり種別を示す種別情報とをＭＰＵ３１２のレジスタに記憶する。

【０２９３】

ステップＳａ１２０７の実行後又はステップＳａ１２０４で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップＳａ１２０８にて、第１作動口６２又は第２作動口６３への今回の入賞に基づいて取得した保留情報に含まれる変動種別カウンタＣＳの値を把握する。ステップＳａ１２０９では、ステップＳａ１２０８で把握した変動種別カウンタＣＳの値を用いて変動パターン（変動表示時間）の抽選を行う。この際、取得した保留情報が大当たりに対応するものである場合は、大当たり用の変動表示時間テーブル（図１４（ａ））を参照し、取得した保留情報が外れに対応するものである場合は、外れ用の変動表示時間テーブル（図１４（ｂ））を参照して、変動種別カウンタＣＳの値に対応する変動パターンを特定する。なお、本ステップの処理は、変動表示時間の設定処理におけるステップＳａ８０１～ステップＳａ８０４と同様のものである。

【０２９４】

ステップＳａ１２１０では、ステップＳａ１２０９で抽選された変動パターンを示す変動パターン情報をＭＰＵ３１２のレジスタに記憶する。ステップＳａ１２１１では、演出制御装置１４３への出力対象として保留コマンドをセットし、その後、保留先読み処理を終了する。保留コマンドには、今回の保留情報が第１特図と第２特図のいずれに対応するのかを示す情報のほか、レジスタに記憶された各種情報（始動保留記憶数ＲａＮ，ＲｂＮの情報、共通保留数ＣＲＮの情報、大当たり情報、種別情報、変動パターン情報）が含まれる。なお、既に説明したように、大当たりの有無は変動パターンから把握することができるため、大当たり情報を含まないように保留コマンドを設定してもよい。ステップＳａ１２１１にて設定された保留コマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳａ４０

１にて演出制御装置１４３に送信される。
【０２９５】
＜演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について＞
演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について、図２９のブロック図を参照して以下に説明する。
【０２９６】
演出制御装置１４３に設けられた演出制御基板３４１には、ＭＰＵ３４２が搭載されている。ＭＰＵ３４２には、当該ＭＰＵ３４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３４３と、そのＲＯＭ３４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。
【０２９７】
ＭＰＵ３４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３４２の入力側には主制御装置１６２が接続されている。主制御装置１６２からは、シフトコマンド、保留コマンドといった保留表示制御用コマンドや、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。
【０２９８】
ＭＰＵ３４２の出力側には、既に説明したように、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９が接続されているとともに、表示制御装置３５０が接続されている。
【０２９９】
また、ＭＰＵ３４２の入力側には、前扉枠１４に設けられた演出用操作部３６が接続されている。演出用操作部３６には、当該演出用操作部３６の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。ＭＰＵ３４２では、当該検知情報に基づいて演出用操作部３６が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。
【０３００】
表示制御装置３５０は、プログラムＲＯＭ３７３及びワークＲＡＭ３７４が複合的にチップ化されたＭＰＵ３７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）３７５と、キャラクタＲＯＭ３７６と、ビデオＲＡＭ３７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板３５１を備えている。
【０３０１】
ＭＰＵ３７２は、演出制御装置１４３から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ３７５の制御（具体的にはＶＤＰ３７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【０３０２】
プログラムＲＯＭ３７３は、ＭＰＵ３７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。
【０３０３】
ワークＲＡＭ３７４は、ＭＰＵ３７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ３７４の各エリアに記憶される。
【０３０４】
ＶＤＰ３７５は、図柄表示装置７５に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ３７５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ３７５は、ＭＰＵ３７２、ビデオＲＡＭ３７７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、

ビデオＲＡＭ３７７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ３７６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置７５に表示させる。

【０３０５】

キャラクタＲＯＭ３７６は、図柄表示装置７５に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ３７６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【０３０６】

なお、キャラクタＲＯＭ３７６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ３７６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムＲＯＭ３７３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ３７６に記憶する構成とすることも可能である。

【０３０７】

ビデオＲＡＭ３７７は、図柄表示装置７５に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ３７７の内容を書き替えることにより図柄表示装置７５の表示内容が変更される。

【０３０８】

＜演出制御装置１４３にて実行される各種処理について＞

次に、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行される各制御処理を説明する。

【０３０９】

＜演出設定処理＞

演出設定処理について図３０のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、ＭＰＵ３４２により所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で起動される処理である。

【０３１０】

先ずステップＳａ１３０１では、主制御装置１６２からの保留コマンドを受信しているか否かを判定する。主制御装置１６２から受信する保留コマンドは、演出制御装置１４３のＲＡＭ３４４に設けられたコマンド格納エリア３４４ａに格納される。コマンド格納エリア３４４ａは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。

【０３１１】

ステップＳａ１３０１の判定に際しては、コマンド格納エリア３４４ａにおける今回の読み出し対象のエリアに保留コマンドが格納されているか否かを判定する。保留コマンドが格納されている場合（保留コマンドを受信している場合）には、ステップＳａ１３０２にて、表示画面Ｇの保留表示部２００（図９（ｂ））に保留用画像を表示するための保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。

【０３１２】

ステップＳａ１３０２の実行後又はステップＳａ１３０１で否定判定した場合（保留コマンドを受信していない場合）は、ステップＳａ１３０３にて、主制御装置１６２からのシフト時コマンドを受信しているか否かを判定する。シフト時コマンドを受信している場合は、ステップＳａ１３０４にて、保留表示部２００に表示された保留用画像をシフトさせるためのシフト時コマンド対応処理を実行する。シフト時コマンド対応処理の詳細については後述する。

【０３１３】

ステップＳａ１３０４の実行後又はステップＳａ１３０３で否定判定した場合（シフト時コマンドを受信していない場合）は、ステップＳａ１３０５にて、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。

【０３１４】

ステップＳａ１３０６では、開閉実行モード中の演出を行うための開閉実行モード用処理を実行する。開閉実行モード用処理では、開閉実行モード中のラウンド演出のほか、オープニング演出やエンディング演出、可変入賞装置６５への入賞が発生した場合の入賞時演出等を行うための処理を実行する。

【０３１５】

ステップＳａ１３０７では、演出モードを切り替えるための演出モード切替用処理を実行する。演出モード切替用処理の詳細については後述する。

【０３１６】

ステップＳａ１３０８では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおける映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。

【０３１７】

＜保留コマンド対応処理＞

ステップＳａ１３０２のコマンド対応処理について図３１のフローチャートを参照しながら説明する。

【０３１８】

先ずステップＳａ１４０１では、主制御装置１６２からの保留コマンドを解析し、保留情報（大当たり情報、種別情報、変動パターン情報等）をＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃに記憶する。

【０３１９】

図３２に示すように、保留用記憶エリア３４４ｃには、主制御装置１６２側の保留球格納エリア３１４ｂと対応させて第１特図用保留エリアＳＲａと第２特図用保留エリアＳＲｂとが設けられている。各保留エリアＳＲａ，ＳＲｂは、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアの４個の記憶エリアを有している。また、保留用記憶エリア３４４ｃには、主制御装置１６２側の実行エリアＡＥに対応させて実行エリアＳＡＥが設けられている。

【０３２０】

ステップＳａ１４０１では、保留用コマンドに基づいて今回の保留情報が第１特図と第２特図のいずれに対応するものであるかと、対応する特図において何個目の保留情報であるかとをそれぞれ把握し、保留用記憶エリア３４４ｃの対応する記憶エリアに変動パターン情報（大当たりである場合はさらに大当たり情報及び種別情報）を記憶する。例えば、今回の保留情報が第１特図に対応する２個目の保留情報である場合は、第１特図用保留エリアＳＲａの第２記憶エリアに変動パターン情報等を記憶する。

【０３２１】

ステップＳａ１４０１の実行後はステップＳａ１４０２にて、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数ＳＮ）を１インクリメントする。各種カウンタエリア３４４ｂには、第１特図用の保留数カウンタと第２特図用の保留数カウンタとが設けられており、ステップＳａ１４０２では、対応する側の始動保留記憶数ＳＮを更新する。

【０３２２】

ステップＳａ１４０３では、保留予告演出を実行するための保留予告用の設定処理を実行する。ここで、保留予告演出について図３３を参照しながら説明する。

【０３２３】

本実施の形態では、表示画面Ｇの保留表示部２００に表示される保留用画像の表示態様によって、当該保留用画像が対応する遊技回で大当たりが発生する期待度を報知又は示唆する保留予告演出を行うこととしている。保留用画像の表示態様としては、保留予告演出が行われない場合の通常表示態様と、保留予告演出が行われる場合の特定表示態様とが設定されており、さらに特定表示態様には複数の表示態様が設定されている。

【０３２４】

本実施の形態では、保留用画像の表示色（色彩）により上記期待度を示唆するものとしている。具体的には、図３３（ａ）に示すように、通常表示態様として主たる表示色が通常色（例えば白色）とされる通常表示態様ＨＭａが設定されており、特定表示態様として、主たる表示色が青色とされる青色表示態様ＨＭｂと、緑色とされる緑色表示態様ＨＭｃと、赤色とされる赤色表示態様ＨＭｄと、虹色とされる虹色表示態様ＨＭｅとの４種類が設定されている。なお、図３３（ａ）では、表示色の違いに合わせて異なるハッチングを付している。

【０３２５】

特定表示態様では、青色表示態様ＨＭｂが大当たりの期待度が最も低く、以後、緑色表示態様ＨＭｃ＜赤色表示態様ＨＭｄ＜虹色表示態様ＨＭｅの順で大当たりの期待度が高くなっている。虹色表示態様ＨＭｅは大当たりを示唆するものとなっている。

【０３２６】

また、各特定表示態様は、その保留用画像が対応する遊技回で実施される演出を示唆するものともなっている。具体的には、青色表示態様ＨＭｂは、その保留用画像が対応する遊技回でノーマルリーチ演出以上の順位のリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出のいずれか）が行われることを示唆し、緑色表示態様ＨＭｃは、ＳＰリーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、赤色表示態様ＨＭｄは、ＳＰＳＰリーチ演出が行われることを示唆するものとなっている。

【０３２７】

保留用画像を用いた上記保留予告演出は、当該演出の実施対象となる保留用画像の表示開始から表示終了までの期間、換言すれば、保留情報の発生からその保留情報の遊技回が終了するまでの期間の少なくとも一部を用いて行われる。保留用画像が第１保留表示領域Ｇａ又は第２保留表示領域Ｇｂに表示されている期間（保留期間）での保留予告演出の実行タイミングは、その保留用画像の表示開始時やシフト時など複数のタイミングが設定されている。また、遊技回の実行中における保留予告演出の実行タイミングは、図３３（ｂ）に示すように、保留変化ポイントとして複数設定されている。各保留変化ポイントは、例えば、遊技回の開始タイミング（変動開始タイミング）や各種リーチ演出の開始タイミング、リーチ演出の発展タイミング等に合わせて設定されている。

【０３２８】

保留コマンド対応処理（図３１）の説明に戻り、ステップＳａ１４０３の保留予告用の設定処理では、今回の保留情報について保留予告演出を実行するか否かの実行抽選や、保留予告演出を実行する場合の保留用画像の表示態様を設定する処理を実行したりする。保留予告用の設定処理の詳細については後述する。

【０３２９】

ステップＳａ１４０４では、保留予告演出を実行するための保留予告の第１実行用処理を実行する。保留予告の第１実行用処理では、ステップＳａ１４０３の設定結果に基づいて保留予告演出の実行制御を行う。保留予告の第１実行用処理の詳細については後述する。

【０３３０】

ステップＳａ１４０５では、表示画面Ｇの保留表示部２００に保留用画像を表示するための処理を実行する。具体的には、各保留表示領域Ｇａ，Ｇｂにおいて対応する単位保留表示領域に保留用画像が追加表示されるように保留表示コマンドを作成し、表示制御装置３５０への出力対象として設定する。当該保留表示コマンドには、今回の保留情報が第１特図又は第２特図のいずれに対応するかの情報や、何番目の保留情報であるかを示す情報が含まれる。ステップＳａ１４０５の実行後は保留コマンド対応処理を終了する。

【０３３１】

＜保留予告用の設定処理＞

ステップＳａ１４０３の保留予告用の設定処理について図３４のフローチャートを参照しながら説明する。

【０３３２】

先ずステップＳａ１５０１では、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃを参照し、今回の保留情報における変動パターン等（先読み結果）を把握する。ステップＳａ１５０２では、ステップＳａ１５０１で把握した変動パターン等に基づき、今回の保留情報が大当たりに対応するものであるか否かを判定する。

【０３３３】

大当たりに対応するものでない場合、すなわち、外れに対応する保留情報である場合は、ステップＳａ１５０３に進み、その保留情報の変動パターンが変動パターン１Ｈ（完全外れに対応する変動パターン）であるか否かを判定する。ステップＳａ１５０３で否定判定した場合（変動パターン１Ｈ以外の変動パターンである場合）又はステップＳａ１５０２で肯定判定した場合（大当たりに対応する保留情報である場合）は、ステップＳａ１５０４にて現在の演出モードを把握する。

【０３３４】

ここで、演出モードについて図３５を参照しながら説明する。本実施の形態では、表示画面Ｇで実行される遊技演出の演出モードとして演出モードＡと演出モードＢとが設定されている。これら演出モードＡ及び演出モードＢは遊技者から見て識別が可能となっており、例えば、図柄列Ｚ１～Ｚ３や保留表示部２００の奥側に表示される背景画像４０１が両演出モードで相違するものとなっている。

【０３３５】

これら演出モードは、遊技者の操作により手動切り替えを行うことが可能となっており、具体的には、モード切替の有効期間において演出用操作部３６（図１）にて所定の操作を行うことにより切り替えることが可能となっている。例えば、演出モードが演出モードＡとなっている状況で演出用操作部３６により所定の操作が行われた場合は演出モードが演出モードＢに切り替わり、演出モードＢとなっている状況で演出用操作部３６により所定の操作が行われた場合は演出モードが演出モードＡに切り替わるようになっている。

【０３３６】

また、演出モードＡと演出モードＢとでは、上記保留予告演出の発生頻度が相違しており、演出モードＡにおける保留予告演出の発生頻度が演出モードＢのそれよりも高くなるように構成されている。保留予告演出の発生頻度を相違させるための構成は特に限定されるものではないが、例えば、いずれの演出モードにおいても実行抽選を介して保留予告演出を実行するようにした上で、演出モードＢにおいて保留情報が外れに対応する場合の上記実行抽選の当選確率を演出モードＡのそれよりも低くする構成が考えられる。

【０３３７】

この場合、演出モードＢでは、実行される保留予告演出のうち大当たりの先読みに対応するものが占める割合が演出モードＡよりも高くなるため、保留予告演出が実行された場合の大当たり期待度が高くなる。すなわち、演出モードＡについては、保留予告演出が実行されやすく、当該演出を楽しみやすいモードとして機能させ、演出モードＢについては、保留予告演出が実行されにくいものの、実行された場合の大当たり期待度が高いモードとして機能させることができる。

【０３３８】

なお、図３５では図示を省略しているが、例えば、演出モードＡでは遊技球を模した保留用画像が表示されるのに対し、演出モードＢでは星を模した保留用画像が表示されるなど、演出モードＡと演出モードＢとで保留用画像のベース画像が異なる構成としてもよい。

【０３３９】

保留予告用の設定処理（図３４）の説明に戻り、ステップＳａ１５０４にて現在の演出モードを把握した後は、ステップＳａ１５０５にて、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａから対応する保留予告実行抽選テーブルを取得する。保留予告実行抽選テーブルは、大当たりの有無や演出モードに対応させて複数設定されている。例えば、今回の保留情報が大当たりである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルは、外れである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルよりも当選確率が高く設定されている。また、演出

モードＡに対応し且つ今回の保留情報が外れである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルは、演出モードＢに対応し且つ今回の保留情報が外れである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルよりも当選確率が高く設定されている。

【０３４０】

ステップＳａ１５０６では、ステップＳａ１５０５で取得した保留予告実行抽選テーブルと、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて、保留予告演出を実行するか否かの実行抽選を行う。ステップＳａ１５０７では、ステップＳａ１５０６の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。

【０３４１】

上記抽選結果が実行当選である場合にはステップＳａ１５０８に進み、対応する保留数を把握する。本ステップでは、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃを参照し、今回の保留情報が第１特図と第２特図のいずれに対応するかを把握するとともに、対応する特図の保留数を把握する。この場合の保留数は今回の保留情報を含めた数である。例えば、今回の保留情報が保留用記憶エリア３４４ｃにおける第１特図用保留エリアＳＲａの第３エリアに記憶されるものである場合は、当該保留情報が第１特図に対応し且つその保留数が３であると把握する。なお、今回の保留情報が第１特図用保留エリアＳＲａの第１エリアに記憶されている場合（１個目の保留情報である場合）において、実行エリアＳＡＥに保留情報が記憶されている場合（遊技回が実行されている場合）は上記保留数として１を把握し、実行エリアＳＡＥに保留情報が記憶されていない場合（遊技回が実行されていない場合）は上記保留数として０を把握する。

【０３４２】

ステップＳａ１５０９では、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａから最終表示態様抽選テーブルを取得する。本実施の形態では、保留用画像の表示態様を１回だけ変化させて保留予告演出を行うだけでなく、保留用画像の表示態様を複数回変化させて保留予告演出を行う場合もあるように構成されている。最終表示態様抽選テーブルは、保留予告演出における保留用画像の最終的な表示態様を抽選するためのテーブルである。

【０３４３】

最終表示態様抽選テーブルでは、図３６に示すように、各変動パターンに対応させて、選択可能な最終表示態様の範囲と各表示態様の選択確率とが設定されている。なお、図３６において、各変動パターンに対応する遊技回演出を示す「備考（演出態様）」の項目は、便宜上付したものであり、最終表示態様抽選テーブルに設定されるものではない。

【０３４４】

また、最終表示態様抽選テーブルでは、大当たり用の最終表示態様抽選テーブル（図３６（ａ））と、外れ用の最終表示態様抽選テーブル（図３６（ｂ））とが設定されており、それら各抽選テーブルでは、各変動パターンに応じた最終表示態様の選択範囲や各選択肢の選択確率が異なっている。

【０３４５】

大当たり用の最終表示態様抽選テーブルでは、保留予告演出における保留用画像の最終表示態様の範囲として、今回の保留情報が変動パターン１Ａ（ノーマルリーチ当たり）の場合は青色表示態様ＨＭｂと虹色表示態様ＨＭｅ、変動パターン２Ａ（ＳＰリーチＡ当たり）又は変動パターン３Ａ（ＳＰリーチＢ当たり）の場合は青色表示態様ＨＭｂと緑色表示態様ＨＭｃと虹色表示態様ＨＭｅ、変動パターン４Ａ（ＳＰＳＰリーチＡ当たり）又は変動パターン５Ａ（ＳＰＳＰリーチＢ当たり）の場合は青色表示態様ＨＭｂと緑色表示態様ＨＭｃと赤色表示態様ＨＭｄと虹色表示態様ＨＭｅが設定されている。よって、保留予告演出として青色表示態様ＨＭｂの保留用画像が表示された場合は、その保留用画像が対応する遊技回（保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回）においてノーマルリーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、緑色表示態様ＨＭｃの保留用画像が表示された場合はＳＰリーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、赤色表示態様ＨＭｄの保留用画像が表示された場合はＳＰＳＰリーチ演出が行われることを示唆することになる。

【０３４６】
　また、外れ用の最終表示態様抽選テーブルでも、保留予告演出として青色表示態様ＨＭｂの保留用画像が表示された場合は、その保留用画像が対応する遊技回においてノーマルリーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、緑色表示態様ＨＭｃの保留用画像が表示された場合はＳＰリーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、赤色表示態様ＨＭｄの保留用画像が表示された場合はＳＰＳＰリーチ演出が行われることを示唆するように、各変動パターンに対応する最終表示態様の選択範囲が定められている。このため、保留予告演出が行われて青色、緑色又は赤色のいずれかの保留用画像が表示された場合には、遊技者はどのレベルのリーチ演出が行われるのかを予測することができる。但し、大当たりの有無までは判別できない。
【０３４７】
　なお、外れ用の最終表示態様抽選テーブルでは、最終表示態様の選択肢として虹色表示態様ＨＭｅが設定されておらず、虹色表示態様ＨＭｅの保留用画像は大当たりである場合にのみ表示されるものとなっている。よって、虹色表示態様ＨＭｅの保留用画像は大当たりを示唆するものとなり、当該保留用画像が表示された場合、遊技者は、その保留用画像が対応する遊技回にて大当たりが発生することを予測することができる。
【０３４８】
　大当たり用の最終表示態様抽選テーブルにおいて虹色表示態様ＨＭｅの選択確率は、いずれの変動パターンでも小確率（例えば５％）に抑えられている。これは、虹色表示態様ＨＭｅの選択確率を高めると、遊技回の実行前に遊技者が大当たりを認識できる機会が頻発し、遊技回演出への関心が薄れてしまう懸念があることから、そのような不都合の発生を抑制するためである。それ以外の選択肢における選択確率は、各変動パターンにおいて下位の表示態様よりも上位の表示態様が選ばれやすくなっている。例えば、変動パターン３Ａである場合であれば、青色表示態様ＨＭｂよりも緑色表示態様ＨＭｃの方が選択されやすいという具合である。
【０３４９】
　一方、外れ用の最終表示態様抽選テーブルでは、大当たり用の最終表示態様抽選テーブルの場合よりも上位の表示態様が選ばれにくくなっている。例えば、大当たり用の最終表示態様抽選テーブルにおけるＳＰＳＰリーチＡ演出に対応する変動パターン（変動パターン４Ａ）では、赤色表示態様ＨＭｄの選択確率が５５％であるのに対し、外れ用の最終表示態様抽選テーブルにおけるＳＰＳＰリーチＢ演出に対応する変動パターン（変動パターン５Ｈ）では、赤色表示態様ＨＭｄの選択確率が１０％に留まっている。
【０３５０】
　大当たり用及び外れ用の各最終表示態様抽選テーブルにおいて、上記のように表示態様の選択傾向が設定されていることで、遊技回にて行われるリーチ演出の種別が同じであっても、その遊技回が対応する保留用画像として上位の表示態様が表示される場合の方が大当たりの期待度が高くなるものとなっている。
【０３５１】
　なお、本実施の形態では、大当たり用の最終表示態様抽選テーブル及び外れ用の最終表示態様抽選テーブルとして演出モードＡと演出モードＢとで共通のテーブルを用いるが、それら各演出モードで異なるテーブルを設定する構成としてもよい。
【０３５２】
　保留予告用の設定処理（図３４）の説明に戻り、ステップＳａ１５０９では、ステップＳａ１５０１で把握した変動パターン等に基づき、保留情報の大当たり有無に対応する最終表示態様抽選テーブルを取得する。ステップＳａ１５１０では、ステップＳａ１５０１で把握した変動パターンと、ステップＳａ１５０９で取得した最終表示態様抽選テーブルと、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて、今回の保留予告演出における最終表示態様を抽選する。
【０３５３】
　なお、上記抽選用のカウンタは、主制御装置１６２からの保留コマンドを受信した場合

、換言すれば、抽選処理の対象となる保留情報が発生した場合に取得される。このことは、演出制御装置１４３にて実行する他の抽選処理に用いるカウンタ（乱数値）についても同様である。

【０３５４】

ステップＳａ１５１１では、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａから演出シナリオ抽選テーブルを取得する。演出シナリオ抽選テーブルは、保留予告演出の演出シナリオを抽選するためのテーブルである。

【０３５５】

演出シナリオ抽選テーブルでは、図３７に示すように、保留数と保留予告演出の最終表示態様とに対応させて複数の演出シナリオが設定されている。詳しくは、保留数＝０に対応する演出シナリオ０のグループから保留数＝４に対応する演出シナリオ４までのグループが設定され、さらに各グループにおいて、青色、緑色、赤色及び虹色の最終表示態様に対応させて各色用の演出シナリオ群が設定されている。そして、１色分の演出シナリオ群をひとまとまりとして０～９９の抽選用乱数値が割り当てられている。例えば、保留数が０であり、最終表示態様が青色表示態様ＨＭｂである場合は、演出シナリオ０青（１）と演出シナリオ０青（２）とが演出シナリオの選択対象となり、それらのうちから乱数値に対応するものが選択される。

【０３５６】

各演出シナリオは、最終表示態様が決定された保留予告演出において保留用画像をどのタイミングでどの表示態様で表示するのかを規定するものとなっている。第１特図に対応する保留情報の先読みを行った場合において、その際の第１特図の保留数が４であり、最終表示態様として赤色表示態様ＨＭｄが抽選された場合の選択対象となる演出シナリオ４赤（１）を例にとると、当該シナリオは、第１保留表示領域Ｇａ（図９（ｂ））の第４単位保留表示領域Ｇａ４に青色表示態様ＨＭｂで保留用画像を表示した後、その保留用画像を第２単位保留表示領域Ｇａ２に移動表示させた場合に緑色表示態様ＨＭｃに変化させ、その後、その保留用画像を実行表示領域Ｄに表示している期間（その保留用画像に対応する遊技回の実行中）において赤色表示態様ＨＭｄに変化させることを規定したものとなっている。

【０３５７】

図３７では図示を省略しているが、実行表示領域Ｄで保留用画像の表示態様を変化させることを定めた演出シナリオでは、遊技回におけるどのタイミング（どの保留変化ポイント）で表示態様を変化させるのかについても規定されている。また、遊技回の実行中において複数回に亘って表示態様を変化させる演出シナリオもあり、例えば、演出シナリオ０緑（２）は、遊技回の実行中における先の保留変化ポイントで保留用画像を通常表示態様ＨＭａから青色表示態様ＨＭｂに変化させた後、後の保留変化ポイントでさらに緑色表示態様ＨＭｃに変化させることを規定したものとなっている。

【０３５８】

なお、図３７の「備考（演出態様）」における「Ｇ４（保４）」～「Ｇ１（保１）」は、保留表示部２００の各単位保留表示領域に保留用画像を表示する場合の表示態様を示している。また、「Ｄ（遊技回中）」は、第１単位保留表示領域から実行表示領域Ｄに保留用画像をシフトさせた場合の表示態様や、実行表示領域Ｄに保留用画像が表示されている期間での表示態様を示している。ちなみに、「備考（演出態様）」欄の項目は、便宜上付したものであり、演出シナリオ抽選テーブルに設定されるものではない。

【０３５９】

また、演出シナリオ抽選テーブルとしては、大当たり用の演出シナリオ抽選テーブルと、外れ用の演出シナリオ抽選テーブルとが設定されている。本実施の形態では、大当たり用の演出シナリオ抽選テーブル及び外れ用の演出シナリオ抽選テーブルとして演出モードＡと演出モードＢとで共通のテーブルを用いるが、それら各演出モードで異なるテーブルを設定する構成としてもよい。なお、図３７には大当たり用の演出シナリオ抽選テーブルの一例を示している。

【０３６０】
保留予告用の設定処理（図３４）の説明に戻り、ステップＳａ１５１１では、ステップＳａ１５０１で把握した変動パターン等に基づき、保留情報の大当たり有無に対応する演出シナリオ抽選テーブルを取得する。ステップＳａ１５１２では、ステップＳａ１５０８で把握した保留数と、ステップＳａ１５１０で決定した最終表示態様と、ステップＳａ１５１１で取得した演出シナリオ抽選テーブルと、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて、今回の保留予告演出における演出シナリオを抽選する。
【０３６１】
ステップＳａ１５１３では、ステップＳａ１５１２で抽選された演出シナリオが実行されるように演出シナリオデータを設定する。ステップＳａ１５１４では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに保留予告フラグをセットし、その後、保留予告用の設定処理を終了する。保留予告フラグは、保留予告演出を実行すべきであることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。
【０３６２】
また、ステップＳａ１５０３で肯定判定した場合（保留情報の変動パターンが変動パターン１Ｈ（完全外れ）である場合）又はステップＳａ１５０７で否定判定した場合（保留予告演出の実行抽選で外れとなった場合）は、ステップＳａ１５１５に進み、保留用画像の表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する。その後、保留予告用の設定処理を終了する。
【０３６３】
＜保留予告の第１実行用処理＞
ステップＳａ１４０４の保留予告の第１実行用処理について図３８（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。
【０３６４】
先ずステップＳａ１６０１では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに保留予告フラグが格納されているか否かを判定する。保留予告フラグが格納されていない場合、すなわち、保留予告演出を実行すべき状況でない場合は、そのまま保留予告の第１実行用処理を終了する。
【０３６５】
一方、保留予告フラグが格納されており、保留予告演出を実行すべき状況である場合は、ステップＳａ１６０２に進み、保留予告演出の契機となった保留情報に対応する保留用画像について、表示態様の変更タイミングであるか否かを判定する。すなわち、保留用画像を当初から特定表示態様で表示すべき状況であるか否かを判定する。本ステップでは、上記ステップＳａ１５１３（図３４）で設定した保留予告演出の演出シナリオの設定結果を参照して上記判定を行う。表示態様の変更タイミングでない場合は、そのまま保留予告の第１実行用処理を終了する。
【０３６６】
一方、表示態様の変化タイミングである場合は、ステップＳａ１６０３にて変化示唆演出を実行するか否かの実行抽選を行う。変化示唆演出は、保留用画像の表示態様が変化（ランクアップ）することを示唆する演出である。変化示唆演出の態様は特に限定されるものではないが、本実施の形態では、図３９に示す態様にて変化示唆演出を行う。先ず、図３９（ａ）に示すように、保留用画像が変化する前の所定タイミングにて保留表示部２００の近傍に所定のキャラクタ画像４０２を表示する。なお、保留情報の発生タイミングに合わせて変化示唆演出を行う場合は、先ずは通常表示態様で保留用画像を表示し、その直後又は同時にキャラクタ画像４０２を表示する。その後、当該キャラクタが所定のアクションを行う映像を表示し、図３９（ｂ）に示すように、保留用画像の表示態様を上位の表示態様に変化させる。なお、キャラクタ画像４０２は、保留用画像の表示態様を変化させた後、消去する。
【０３６７】

ステップＳａ１６０３では、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）と、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａに記憶された実行抽選用テーブルとに基づいて変化示唆演出の実行抽選を行う。ステップＳａ１６０４では、ステップＳａ１６０３の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。抽選結果が当選結果である場合は、ステップＳａ１６０５にて、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変化示唆演出が実行されるように設定する。具体的には、表示制御装置３５０への出力対象として変化示唆演出を実行すべき旨のコマンドをセットする。

【０３６８】

なお、本実施の形態では、保留用画像の表示態様を変化させる場合にのみ変化示唆演出が実行され得る構成としているが、変化示唆演出は、保留用画像の表示態様を変化させない場合にも実行され得る構成としてもよい。すなわち、保留用画像の表示態様を変化させない場合にも変化示唆演出の実行抽選を行う構成としてもよい。

【０３６９】

そのような場合の変化示唆演出としては、例えば、図３９（ａ）のように所定のキャラクタ画像４０２を表示した後、当該キャラクタが所定のアクションを行わなかったり、当該アクションとは異なるアクションを行った後、保留用画像の表示態様を変化させずにキャラクタ画像４０２を消去し、キャラクタ画像４０２を表示する前の表示態様をそのまま維持する態様とすることが考えられる。但し、そのようなガセ演出が頻発すると、変化示唆演出に対する遊技者の期待感が失われかねないため、その実行頻度は低く抑えるとよい。具体的には、表示態様を変化させない場合における変化示唆演出の実行当選確率が表示態様を変化させる場合よりも低くなる、換言すれば、キャラクタ画像４０２が表示された際に保留用画像の表示態様が変化しない頻度が変化する頻度よりも低くなるようにするとよい。

【０３７０】

ステップＳａ１６０５の実行後又はステップＳａ１６０４で否定判定した場合（変化示唆演出の実行抽選に非当選となった場合）は、ステップＳａ１６０６に進み、演出シナリオの設定結果に基づいて今回の変更処理における変更先の表示態様を把握する。具体的には、青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅのうち、いずれの特定表示態様で保留用画像を表示するかを把握する。

【０３７１】

ステップＳａ１６０７では、保留用画像の表示態様を上記ステップＳａ１６０６で把握した表示態様に変更するように設定する。なお、本処理を保留コマンドの受信時（保留用画像の追加表示時）に行う場合は、追加表示する保留用画像の初期表示態様を上記ステップＳａ１６０６で把握した表示態様とするように設定する。

【０３７２】

その際、変化示唆演出を実行しない場合は、当初から演出シナリオにより示されるいずれかの特定表示態様で保留用画像を表示するように設定する。一方、変化示唆演出を実行する場合は、通常表示態様ＨＭａで表示した後、演出シナリオにより示される特定表示態様に変化するように設定する。ステップＳａ１６０７の設定処理を実行した場合、保留コマンド対応処理（図３１）のステップＳａ１４０５では、表示制御装置３５０への保留表示コマンドにおいてステップＳａ１６０７で設定した表示態様の情報が含まれるように当該コマンドを設定する。

【０３７３】

ステップＳａ１６０８では、今回の保留用画像の表示態様を示す情報をＲＡＭ３４４の表示態様記憶エリア３４４ｅに記憶する。図３８（ｂ）に示すように、表示態様記憶エリア３４４ｅでは、各特図のそれぞれの保留情報（保留用画像）及び遊技回を実行中の保留情報に対応させてエリアが設けられており、各エリアに保留用画像の表示態様を記憶可能となっている。例えば、第１保留表示領域Ｇａの第２単位保留表示領域Ｇａ２に青色表示態様ＨＭｂを表示する場合、表示態様記憶エリア３４４ｅにおいて第１特図用の第２エリア（２番目の保留情報に対応するエリア）に青色表示態様ＨＭｂで表示されることの情報

を記憶する。ちなみに変化示唆演出を実行する場合は、変化後の表示態様（表示色）を示す情報を記憶する。なお、表示態様記憶エリア３４４ｅを設けず、保留用記憶エリア３４４ｃの対応エリアに表示態様の情報を記憶する構成としてもよい。ステップＳａ１６０８の実行後は保留予告の第１実行用処理を終了する。

【０３７４】

＜シフト時コマンド対応処理＞

ステップＳａ１３０４（図３０）のシフト時コマンド対応処理について図４０（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【０３７５】

先ずステップＳａ１７０１では、保留予告の第１実行用処理を実行する。この処理は、保留予告演出の契機となった保留情報の保留用画像について、その表示態様を当該保留用画像のシフト時に変化させるためものである。本ステップの処理は、ステップＳａ１４０４（図３１）の保留予告の第１実行用処理（図３８（ａ））と基本的に同じものである。

【０３７６】

図３８（ａ）を援用して説明すると、ステップＳａ１７０１の保留予告の第１実行用処理では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに保留予告フラグが格納されており、保留予告演出を実行すべき状況である場合は、ステップＳａ１６０２にて、保留予告演出の契機となった保留情報に対応する保留用画像（各保留表示領域Ｇａ，Ｇｂに表示されている保留用画像）について、今回のシフトタイミングが表示態様（表示色）の変更タイミングであるか否かを判定する。この判定は、ステップＳａ１５１３（図３４）で設定した保留予告演出の演出シナリオの設定結果に基づいて行う。

【０３７７】

表示態様の変更タイミングである場合は、ステップＳａ１６０３にて変化示唆演出を実行するか否かの実行抽選を行い、その抽選に当選した場合は、ステップＳａ１６０５にて、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変化示唆演出が実行されるように設定する。ステップＳａ１６０５の実行後又はステップＳａ１６０４で否定判定した場合（変化示唆演出の実行抽選に非当選となった場合）は、ステップＳａ１６０６に進み、演出シナリオの設定結果に基づいて今回の変更処理における変更先の表示態様を把握する。

【０３７８】

ステップＳａ１６０７では、保留用画像の表示態様をステップＳａ１６０６で把握した表示態様に変更するように設定する。具体的には、表示制御装置３５０への出力コマンドとして、いずれの保留用画像の表示態様を変更するかを示す情報と、どの表示態様（表示色）に変更するかを示す情報とを含ませるようにして、今回のシフトタイミングで保留用画像の表示態様を変更すべき旨のコマンドを設定する。これにより、今回のシフトタイミングにて保留用画像の表示態様が演出シナリオの設定結果により定められる表示態様に変更される。

【０３７９】

ステップＳａ１６０８では、表示態様を変更する保留用画像について、変更後の表示態様の情報をＲＡＭ３４４の表示態様記憶エリア３４４ｅに記憶する。例えば、第１保留表示領域Ｇａの第２単位保留表示領域Ｇａ２に表示された青色表示態様ＨＭｂの保留用画像を第１単位保留表示領域Ｇａ１へのシフト時に緑色表示態様ＨＭｃに変更する場合には、表示態様記憶エリア３４４ｅにおいて第１特図用の第２エリア（２番目の保留情報に対応するエリア）に記憶された青色表示の情報を消去した上で、同エリアに緑色表示の情報を記憶する。

【０３８０】

シフト時コマンド対応処理（図４０）の説明に戻り、ステップＳａ１７０１の処理を実行した後は、ステップＳａ１７０２にて保留予告の第２実行用処理を実行する。この処理は、ステップＳａ１３０７（図３０）の演出モード切替用処理と関連するため、当該切替用処理について説明した後に詳述する。

【０３８１】

ステップＳａ１７０３では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数ＳＮ）を１ディクリメントする。各種カウンタエリア３４４ｂには、第１特図用の保留数カウンタと第２特図用の保留数カウンタとが設けられており、本ステップでは対応する側の始動保留記憶数ＳＮを更新する。

【０３８２】

ステップＳａ１７０４では、保留用画像を移動表示させるためのシフト処理を実行し、その後、本シフト時コマンド対応処理を終了する。シフト処理では、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃの第１エリアに記憶されている保留情報を実行エリアＳＡＥに移すとともに、第２エリア～第４エリアに記憶されている保留情報を下位エリア側に順にシフトさせる。この際、表示態様記憶エリア３４４ｅの各エリアに記憶されている表示態様の情報についても下位エリア側に順にシフトさせる。

【０３８３】

また、シフト処理では、表示画面Ｇの保留表示部２００における保留用画像の表示位置を下位側の単位保留表示領域に変更するように表示制御装置３５０を制御する。当該制御前の状態として、例えば、図４０（ｂ１）に示すように、第１保留表示領域Ｇａの第１単位保留表示領域Ｇａ１及び第２単位保留表示領域Ｇａ２に保留用画像が表示されている場合には、当該制御により、図４０（ｂ２）に示すように、それら保留用画像の表示位置が実行表示領域Ｄ及び第１単位保留表示領域Ｇａ１に変更される。なお、ステップＳａ１７０１の保留予告の第１実行用処理において保留用画像の表示態様を変化させる設定がなされている場合は、表示位置の変更と表示態様の変更とが併せて行われる。

【０３８４】

＜特図変動表示用処理＞

ステップＳａ１３０５（図３０）の特図変動表示用処理について図４１のフローチャートを参照しながら説明する。

【０３８５】

先ずステップＳａ１８０１では、遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、第１特図又は第２特図のいずれかの遊技回の実行中であるか否かを判定する。いずれの遊技回も実行中でない場合は、ステップＳａ１８０２に進み、主制御装置１６２から送信された変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。変動開始コマンドには、主制御装置１６２における変動表示時間の設定処理（図２４）で抽選された変動パターンの情報が含まれる。

【０３８６】

この変動パターンの情報を参照することで、主制御装置１６２にて表示制御される特図用表示部４３での特図遊技回がいずれの変動表示時間で行われるのかを把握することができる。また、既に説明したように、大当たり用の変動パターンと外れ用の変動パターンとが各別に設定されるため、変動パターンから当否判定の結果を判別することもできる。

【０３８７】

変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、変動開始コマンドを受信している場合は、ステップＳａ１８０３に進み、遊技回用の演出を開始させるための変動開始用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。

【０３８８】

変動開始用処理では、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを特定する。さらに特定した変動パターンに基づいて今回の特図遊技回における変動表示時間を把握する。ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａには、各変動パターンと対応付けて変動表示時間が定められた演出パターンテーブルが記憶されている。演出パターンテーブルで定められる変動表示時間は、主制御装置１６２において各変動パターン（図１４）が対応する変動表示時間に対応しており、演出制御装置１４３と主制御装置１６２とでは、１つの変動パターンに対して共通の変動表示時間が割り当てられている。例えば、変動パターンが変動パターン１Ａである場合、それに

対応する変動表示時間は、演出制御装置１４３及び主制御装置１６２のいずれも１５ｓｅｃとなる。変動開始用処理では、演出パターンテーブルを参照して変動開始コマンドから解析した変動パターンに対応する変動表示時間を特定し、これを今回の特図遊技回の変動表示時間として設定する。

【０３８９】

また、演出パターンテーブルには、各変動パターンと対応付けて遊技回演出用の演出パターンが対応付けられている。それら各演出パターンとしては、変動表示時間テーブルの説明の際に述べたノーマルリーチ当たり、ＳＰリーチＡ当たり、ＳＰリーチＢ当たり、ＳＰＳＰリーチＡ当たり、ＳＰＳＰリーチＢ当たり、完全外れ、ノーマルリーチ外れ、ＳＰリーチＡ外れ、ＳＰリーチＢ外れ、ＳＰＳＰリーチＡ外れ、ＳＰＳＰリーチＢ外れが設定されている。変動パターンと演出パターンとの対応関係については、図１４を参照して既に述べているため、説明を省略する。変動用開始処理では、演出パターンテーブルを参照して今回の変動パターンに対応する演出パターンを特定し、これを今回の特図遊技回の演出パターンとして設定する。

【０３９０】

また、変動開始用処理では、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が大当たりである場合、主制御装置１６２からの種別コマンドに基づいて大当たり種別を特定する。大当たり種別が確変大当たりである場合は、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果として確変大当たり用の停止結果を設定する。逆に、大当たり種別が通常大当たりである場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果として通常大当たり用の停止結果を設定する。これらの場合、大当たり用の停止結果が停止表示される有効ラインＬ１～Ｌ５は抽選等によってランダムに決定される。

【０３９１】

また、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が外れである場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各停止図柄をランダムに決定する。但し、変動パターンに対応する演出パターンがリーチ演出を行うものである場合は、抽選で決定した有効ラインＬ１～Ｌ５にリーチが形成されるように各停止図柄を決定する。すなわち、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に外れリーチ図柄の組合せが成立する停止結果を、今回の停止結果として設定する。

【０３９２】

変動開始用処理では、上記各処理を実行した後、表示制御装置３５０への出力対象として、今回の停止図柄の情報や演出パターンの情報を含むコマンドを設定する。表示制御装置３５０では、受信したコマンドに従い、演出制御装置１４３にて決定された停止結果で各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が停止したり、演出制御装置１４３にて決定された演出パターンで遊技回演出が行われたりするように図柄表示装置７５を制御する。

【０３９３】

ステップＳａ１８０１で肯定判定した場合（遊技回の実行中である場合）は、ステップＳａ１８０４に進み、主制御装置１６２から変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の特図遊技回において変動表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップＳａ１８０５にて、変動中用処理を実行する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示を継続したり、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

【０３９４】

ステップＳａ１８０６では、今回の特図遊技回が保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回であるか否かを判定する。保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回でない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回である場合は、ステップＳａ１８０７にて保留予告の第１実行用処理を実行する。この処理は、保留予告演出の契機となった保留情報の保留用画像について、その表示態様を当該保留情報の遊技回の実行中に変化させるためのものである。本ステップの処理は、ステップＳａ１４０４（図３１）の保留予告の第１実行用処理（図３８（ａ））

と基本的に同じである。

【０３９５】

図３８（ａ）を援用して説明すると、ステップＳａ１８０７の保留予告の第１実行用処理では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに保留予告フラグが格納されており、保留予告演出を実行すべき状況である場合は、ステップＳａ１６０２にて、保留予告演出の契機となった保留情報に対応する保留用画像（実行表示領域Ｄに表示されている保留用画像）について、表示態様の変更タイミングであるか否かを判定する。この判定は、ステップＳａ１５１３（図３４）で設定した保留予告演出の演出シナリオの設定結果に基づいて行う。

【０３９６】

表示態様の変更タイミングである場合は、ステップＳａ１６０３にて変化示唆演出を実行するか否かの実行抽選を行い、その抽選に当選した場合は、ステップＳａ１６０５にて、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変化示唆演出が実行されるように設定する。ステップＳａ１６０５の実行後又はステップＳａ１６０４で否定判定した場合（変化示唆演出の実行抽選に非当選となった場合）は、ステップＳａ１６０６に進み、演出シナリオの設定結果に基づいて今回の変更処理における変更先の表示態様を把握する。

【０３９７】

ステップＳａ１６０７では、保留用画像の表示態様をステップＳａ１６０６で把握した表示態様に変更するように設定する。これにより、遊技回中の所定の保留変化ポイントにて保留用画像の表示態様が演出シナリオの設定結果により定められる表示態様に変更される。続くステップＳａ１６０８では、ＲＡＭ３４４の表示態様記憶エリア３４４ｅにおける実行表示領域Ｄに対応するエリアに変更後の表示態様の情報を記憶する。

【０３９８】

特図変動表示用処理（図４１）の説明に戻り、ステップＳａ１８０７の処理を実行した後は、ステップＳａ１８０８にて保留予告の第３実行用処理を実行する。この処理は、ステップＳａ１３０７（図３０）の演出モード切替用処理と関連するため、当該切替用処理について説明した後に詳述する。ステップＳａ１８０８の実行後は特図変動表示用処理を終了する。

【０３９９】

ステップＳａ１８０４で肯定判定した場合（変動終了コマンドを受信している場合）は、変動表示時間が経過したことを意味する。この場合はステップＳａ１８０９に進み、変動用終了用処理を実行する。変動終了用処理では、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示や実行されている演出を終了させる（各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を確定停止させる）。

【０４００】

ステップＳａ１８１０では、今回の特図遊技回が保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回であるか否かを判定する。保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回でない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回である場合は、ステップＳａ１８１１にて、各種フラグ格納エリア３４４ｄに保留予告フラグ又は復帰用待機フラグが格納されているか否かを判定する。復帰用待機フラグの詳細については後述する。

【０４０１】

保留予告フラグ又は復帰用待機フラグのいずれかが格納されている場合は、ステップＳａ１８１２にて格納されているフラグを消去する。ステップＳａ１８１２の実行後又はステップＳａ１８１１で否定判定した場合（保留予告フラグと復帰用待機フラグのいずれも格納されていない場合）は、特図変動表示用処理を終了する。

【０４０２】

なお、本実施の形態では、主制御装置１６２から変動終了コマンドを受信したか否かに基づいて変動表示時間が経過したか否かを判定する構成としたが、演出制御装置１４３において変動開始時に送信される変動開始コマンドから変動表示時間を把握できるため、その把握した変動表示時間に基づき、実行中の遊技回に係る変動表示時間が経過したか否か

を判定する構成としてもよい。この場合、主制御装置１６２から変動終了コマンドを送信しない構成としてもよい。

【０４０３】

＜演出モード切替用処理＞

ステップＳａ１３０７（図３０）の演出モード切替用処理について図４２のフローチャートを参照しながら説明する。演出モード切替用処理は、既に説明した演出モードＡと演出モードＢの切り替えを行うためのものである。

【０４０４】

先ずステップＳａ１９０１では、演出モード切替の有効期間中であるか否かを判定する。本実施の形態では、特図遊技回においてＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出が実行されている期間や、開閉実行モードが実行されている期間を演出モードを切り替えることができない無効期間としており、それ以外の期間は、特図遊技回の実行中も含めて演出モード切替の有効期間となっている。ステップＳａ１９０１では、現在のタイミングが上記有効期間に属するものであるか否かを判定する。演出モード切替の有効期間中でない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

【０４０５】

演出モード切替の有効期間中である場合は、ステップＳａ１９０２に進み、演出用操作部３６にて演出モードを切り替えるための所定操作が行われたか否かを判定する。所定操作が行われていない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

【０４０６】

所定操作が行われた場合は、ステップＳａ１９０３に進み、演出モードを切り替えるための切替処理を実行する。例えば、現在の演出モードが演出モードＡである場合は、演出モードＢに切り替わるように演出データを設定する。なお、演出モードの切り替えは、上記所定操作が行われたタイミングに合わせて行ってもよいし、次の特図遊技回が開始されるタイミングに合わせて行ってもよい。

【０４０７】

ステップＳａ１９０４では、切替後の演出モードに対応する演出モードフラグをＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄにセットする。本実施の形態では、演出モードＡ及び演出モードＢにそれぞれ対応するフラグとしてモードＡフラグ及びモードＢフラグを設けており、例えば、演出モードＡから演出モードＢに演出モードを切り替える場合は、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに格納されているモードＡフラグを消去するとともに、モードＢフラグを当該各種フラグ格納エリア３４４ｄに格納する。

【０４０８】

ステップＳａ１９０５では、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに復帰用待機フラグが格納されているか否かを判定する。復帰用待機フラグについては後述する。

【０４０９】

復帰用待機フラグが格納されていない場合は、ステップＳａ１９０６に進み、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに保留予告フラグが格納されているか否かを判定する。保留予告フラグが格納されていない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

【０４１０】

一方、保留予告フラグが格納されている場合、すなわち、保留予告演出の実行中又はその待機状態である場合は、ステップＳａ１９０７に進み、当該保留予告フラグを消去する。これにより、モード切替前において保留予告演出が実行されていた場合は、当該保留予告演出の継続がキャンセルされる。また、保留予告演出の待機状態であった場合は、待機中であった保留予告演出の実行がキャンセルされる。

【０４１１】

ステップＳａ１９０８では、保留予告演出の実行中であるか否か、すなわち、特定表示態様で表示されている保留用画像が存在するか否かを判定する。具体的には、各保留表示領域Ｇａ，Ｇｂに表示されている保留用画像の中で、青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ又は虹色表示態様ＨＭｅのいずれかの態様で表示されている

ものが存在するか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ３４４の表示態様記憶エリア３４４ｅに記憶されている各エリアの情報を参照して行う。特定表示態様で表示されている保留用画像が存在しない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

【０４１２】

一方、特定表示態様で表示されている保留用画像が存在する場合（保留予告演出の実行中である場合）は、ステップＳａ１９０９に進み、特定表示態様で表示されている保留用画像についていずれの態様で表示されているかを示す情報をＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆに記憶する。復帰用エリア３４４ｆでは、各特図の保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４，Ｇｂ１～Ｇｂ４及び実行表示領域Ｄに対応させてエリアが設定されており、各エリアに保留用画像の表示態様を記憶することが可能となっている。

【０４１３】

ステップＳａ１９０９では、その時点で表示態様記憶エリア３４４ｅに記憶されている表示態様の情報を復帰用エリア３４４ｆにも記憶する。このため、ステップＳａ１９０９の処理時点では、表示態様記憶エリア３４４ｅと復帰用エリア３４４ｆとに同じ情報が記憶されている状態となる。

【０４１４】

なお、表示態様の情報としては、表示態様を示す識別情報であってもよいし、表示色を示す識別情報であってもよい。要は、復帰用エリア３４４ｆに記憶された情報から保留用画像の表示態様を特定できるものであれば足り、保留用画像の表示態様に対応するものであればよい。

【０４１５】

上記処理により、演出モードの切り替え後に復帰用エリア３４４ｆを参照することで、演出モードの切り替え前においていずれの保留用画像がどの表示態様で表示されていたのかを把握することができる。なお、復帰用エリア３４４ｆに表示態様の情報が記憶されている状態でシフト時コマンド対応処理（図４０）におけるステップＳａ１７０４のシフト処理を実行する場合は、表示態様記憶エリア３４４ｅだけでなく、復帰用エリア３４４ｆの各エリアに記憶されている表示態様の情報についても下位エリア側に順にシフトさせる。

【０４１６】

ステップＳａ１９１０では、特定表示態様で表示されている保留用画像について、その特定表示態様での表示を解除するための処理を実行する。すなわち、特定表示態様で表示されている保留用画像が演出モードの切り替えに伴い、通常表示態様ＨＭａに切り替わるように設定する。なお、通常表示態様ＨＭａへの切り替えは、演出モードの切り替えタイミングに合わせて行う。例えば、上記所定操作が行われたタイミングで演出モードが切り替わる場合は、そのタイミングで保留用画像が通常表示態様ＨＭａに切り替わり、次の特図遊技回の開始タイミングで演出モードが切り替わる場合は、そのタイミングで保留用画像が通常表示態様ＨＭａに切り替わるように設定する。

【０４１７】

また、ステップＳａ１９１０の解除処理では、表示態様記憶エリア３４４ｅに記憶されている表示態様の情報をクリアする処理を実行する。このため、ステップＳａ１９１０の処理時点では、復帰用エリア３４４ｆにのみ表示態様の情報が記憶されている状態となる。さらに、ステップＳａ１９１０の解除処理では、保留予告用の設定処理（図３４）のステップＳａ１５１３で設定された演出シナリオデータについても消去する処理を実行する。

【０４１８】

なお、本実施の形態では、演出モードが切り替えられた場合に、取得済みの保留情報、換言すれば、保留予告演出の実行抽選（図３４の保留予告用の設定処理）が既に行われている保留情報について、再度の実行抽選を制限する構成としている。具体的には、改めて保留予告演出の実行抽選を行うことはせず、同一の保留情報（保留用画像）について演出モードの切り替え前と切り替え後で重複して実行抽選が行われないようにしている。

【０４１９】
ステップＳａ１９１１では、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに復帰用待機フラグをセットする。本実施の形態では、演出モードの切り替え後、再び元の演出モードに切り替えられた場合に、保留用画像の表示態様を特定表示態様に復帰させるように構成されている。復帰用待機フラグは、その復帰処理を待機している状態であることを示すフラグである。ステップＳａ１９１１の実行後は、演出モード切替用処理を終了する。
【０４２０】
上記ステップＳａ１９０５で肯定判定した場合（復帰用待機フラグが格納されている場合）は、ステップＳａ１９１２に進み、復帰用待機フラグを消去する処理を実行する。ここで、ステップＳａ１９０５で肯定判定される状況とは、保留予告演出が実行されている状況で最初の演出モード切替が行われ、その後、モード切替の操作が再度行われた結果、元の演出モードに戻った状況であることを意味する。例えば、いずれかの保留用画像が特定表示態様で表示されている状況で演出モードが演出モードＡから演出モードＢに切り替えられ、その後、再び演出モードＡに切り替えられた状況である。その際、先のモード切り替え（演出モードＡから演出モードＢへの切り替え）に際しては、保留用画像の表示態様が通常表示態様ＨＭａとされた上で保留予告演出がキャンセルされるため、演出モードＡで特定表示態様で表示されていた保留用画像は、演出モードＢへの滞在中、通常表示態様ＨＭａで表示され続けることになる。
【０４２１】
なお、演出モードＢへの切り替え後、演出モードＡへの切り替え前に、その保留用画像（保留情報）の遊技回が終了することもある。この場合は、特図変動表示用処理（図４１）のステップＳａ１８１１、ステップＳａ１８１２で復帰用待機フラグが消去されるため、上記ステップＳａ１９０５で否定判定することになる。
【０４２２】
ステップＳａ１９１２の実行後はステップＳａ１９１３にて、保留用画像の表示態様を特定表示態様に復帰させるための予告復帰用の設定処理を実行する。その後、演出モード切替用処理を終了する。
【０４２３】
＜演出モードの切り替えによる保留用画像の表示態様の変更について＞
既に説明したように、本実施の形態では、保留用画像が特定表示態様で表示されている状況で、演出モードが切り替わった場合に、その保留用画像の表示態様が通常表示態様ＨＭａに変更され、保留予告演出が解除されるように構成されている。この場合、背景画像４０１だけでなく、保留表示部２００も含めて表示状態が切り替わることで、遊技者から見て演出モードの変更を分かりやすくすることができる。
【０４２４】
また、演出モードの切り替えが単なる表示映像の変更に留まる場合は、遊技者に対して各モードの違いを印象付けにくくなるが、本実施の形態であれば、モード間で保留予告演出の実行頻度を異ならせるため、演出モードの違いを際立たせることができる。但し、保留予告演出の実行頻度がモード間で異なる構成では、保留予告演出が行われている保留用画像の表示態様が同じであっても、当該表示態様により示唆される大当たり期待度が演出モードの種別によって相違することがある。このため、モード切替前の表示態様をモード切替後も維持すると、その保留情報の実際の期待度は切替前の演出モードに対応するにもかかわらず、あたかも切替後の演出モードに対応する期待度を示唆するかの如く表示されてしまうため、保留予告演出により示唆される期待度と実際の期待度との不整合が生じる懸念がある。この点、演出モードの切り替えに伴い保留用画像の表示態様を通常表示態様ＨＭａに変更することで、そのような期待度の不整合を好適に回避することができる。
【０４２５】
このように、演出モードの切り替えに応じて保留予告演出の実行を解除することで、演出モードの変更を分かりやすくしたり、保留予告演出により示唆される期待度の不整合を回避したりすることができるが、その反面、遊技者によっては、保留予告演出が解除され

たことで、その保留予告演出により示唆されていたチャンスまで消失してしまったと誤解し、落胆を招く懸念がある。

【０４２６】

そこで、本実施の形態では、ステップＳａ１９１３の予告復帰用の設定処理、ステップＳａ１７０２の保留予告の第２実行用処理及びステップＳａ１８０８の保留予告の第３実行用処理を設け、演出モードの切り替え後、再度の切り替えにより元の演出モードに戻った場合に、保留用画像の表示態様を復帰させるように構成している。以下、上記各ステップの処理について詳細に説明する。

【０４２７】

＜予告復帰用の設定処理＞

ステップＳａ１９１３の予告復帰用の設定処理について図４３のフローチャートを参照しながら説明する。

【０４２８】

先ずステップＳａ２１０１では、各保留表示領域Ｇａ，Ｇｂ及び実行表示領域Ｄに表示されている保留用画像について、特定表示態様が解除されて通常表示態様ＨＭａとされる前の表示状況を把握する。例えば、第１特図用の４番目の保留用画像（第４単位保留表示領域Ｇａ４の保留用画像）が青色表示態様ＨＭｂで表示されている状況で演出モードが演出モードＡから演出モードＢに切り替えられ、その後、再び演出モードＡに切り替えられた場合は、その保留用画像について青色表示態様ＨＭｂで表示されていたことを把握する。

【０４２９】

その際、演出モードＡから演出モードＢへの切り替え後、遊技回の消化が進んで保留用画像が下位エリア側にシフトされている場合は、モード切替時に第４単位保留表示領域Ｇａ４に表示されていた保留用画像に対応する保留用画像について、解除処理前に青色表示態様ＨＭｂで表示されていた旨を把握する。例えば、演出モードＢへの切り替え後に２回の遊技回が消化されている場合は、第２単位保留表示領域Ｇａ２に表示されている保留用画像について、モード切替時に青色表示態様ＨＭｂで表示されていたと把握する。この把握は、ＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆを参照して行う。

【０４３０】

ステップＳａ２１０２では、特定表示態様で表示されていた保留用画像（対象保留用画像）の遊技回を実行中であるか否かを判定する。すなわち、演出モードＡから演出モードＢへの切り替え後、遊技回が消化されて対象保留用画像の遊技回まで遊技が進んでいるか否かを判定する。遊技回の実行中でない場合は、ステップＳａ２１０３に進み、対象保留用画像よりも前の保留情報の数（保留個数）を把握する。例えば、対象保留用画像が３番目の保留情報である場合は、それよりも前の保留個数として２個を把握する。なお、遊技回を実行中の保留情報については保留個数の対象としない。また、保留個数の把握は、第１特図と第２特図とで各別に行う。

【０４３１】

ステップＳａ２１０４では、上記ステップＳａ２１０３で把握した保留個数が所定数（例えば１個）以上であるか否かを判定する。所定数以上である場合は、ステップＳａ２１０５に進み、復帰シナリオの抽選処理を実行する。復帰シナリオは、対象保留用画像をいずれのシフトタイミングで元の特定表示態様に戻すかを定めるものである。

【０４３２】

ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａには、保留個数と元の特定表示態様とに対応させて、いずれのタイミングで保留用画像の表示態様を元に戻すかが定められた復帰シナリオテーブルが記憶されている。復帰シナリオテーブルでは、例えば、保留個数が２個である場合に対応させて、表示態様の復帰タイミングとして１回目のシフト時（第２単位保留表示領域Ｇａ２へのシフト）と２回目のシフト時（第１単位保留表示領域Ｇａ１へのシフト時）と３回目のシフト時（実行表示領域Ｄへのシフト時）を選択可能となっている。

【０４３３】
　また、復帰シナリオテーブルでは、元の表示態様が青色表示態様ＨＭｂよりも上位の特定表示態様である場合、通常表示態様ＨＭａから直接元の特定表示態様に戻すのか、段階的に元の特定表示態様に戻すのかについても選択可能となっている。よって、１回の保留変化表示により解除前の特定表示態様に復帰する場合もあれば、複数回の保留変化表示を経て解除前の特定表示態様に復帰する場合もあるようになっている。
【０４３４】
　ステップＳａ２１０５では、上記の復帰シナリオテーブルと、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて、保留用画像における表示態様の復帰タイミング及び復帰態様を抽選する。
【０４３５】
　ステップＳａ２１０５の実行後又はステップＳａ２１０４で否定判定した場合（保留個数が１個未満である場合）は、ステップＳａ２１０６にて復帰シナリオの設定処理を行う。ステップＳａ２１０５で復帰シナリオの抽選処理を行った場合は、その抽選された復帰シナリオにて保留用画像の表示態様を復帰させるように設定し、保留用個数が１個未満である場合は、実行表示領域Ｄへのシフト時に保留用画像の表示態様を復帰させるように設定する。
【０４３６】
　ステップＳａ２１０６の実行後又はステップＳａ２１０２で肯定判定した場合（対象保留用画像の遊技回の実行中である場合）は、ステップＳａ２１０７にて、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに予告復帰フラグをセットする。予告復帰フラグは、保留用画像の表示態様を元に戻すための処理を実行すべきであることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。ステップＳａ２１０７の実行後は、予告復帰用の設定処理を終了する。
【０４３７】
　＜保留予告の第２実行用処理＞
　ステップＳａ１７０２（図４０（ａ））の保留予告の第２実行用処理について図４４のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、シフト時コマンド対応処理の一環として行われるものであり、換言すれば、保留用画像のシフトタイミングにて実行される処理である。
【０４３８】
　先ずステップＳａ２２０１では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに予告復帰フラグが格納されているか否かを判定する。予告復帰フラグが格納されていない場合は、そのまま保留予告の第２実行用処理を終了する。
【０４３９】
　予告復帰フラグが格納されている場合は、ステップＳａ２２０２に進み、上記予告復帰用の設定処理におけるステップＳａ２１０６で設定した復帰シナリオを把握する。ステップＳａ２２０３では、ステップＳａ２２０２で把握した復帰シナリオの設定結果に基づいて、今回のシフトタイミングが対象保留用画像の表示態様の復帰タイミングであるか否かを判定する。復帰タイミングでない場合は、そのまま保留予告の第２実行用処理を終了する。
【０４４０】
　復帰タイミングである場合は、ステップＳａ２２０４に進み、復帰シナリオの設定結果に基づいて変更先の表示態様を把握する。例えば、対象保留用画像の解除前の表示態様が緑色表示態様ＨＭｃである場合において、復帰シナリオにより定められた表示態様が緑色表示態様ＨＭｃである場合は、変更先の表示態様として緑色表示態様ＨＭｃを把握する。また、復帰シナリオにより定められた表示態様が緑色表示態様ＨＭｃへの前段階である青色表示態様ＨＭｂである場合は、変更先の表示態様として青色表示態様ＨＭｂを把握する。
【０４４１】

ステップＳａ２２０５では、対象保留用画像の表示態様をステップＳａ２２０４で把握した表示態様に変更するように設定する。具体的には、表示制御装置３５０への出力コマンドとして、表示態様を変更する保留用画像を示す情報と、どの表示態様（表示色）に変更するかを示す情報とを含ませるようにして、今回のシフトタイミングで保留用画像の表示態様を変更すべき旨のコマンドを設定する。ステップＳａ２２０５の実行後は、保留予告の第２実行用処理を終了する。

【０４４２】

＜保留予告の第３実行用処理＞

ステップＳａ１８０８（図４１）の保留予告の第３実行用処理について図４５のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図変動表示用処理の一環として行われるものであり、換言すれば、遊技回の実行中に行われる処理である。

【０４４３】

先ずステップＳａ２３０１では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに予告復帰フラグが格納されているか否かを判定する。予告復帰フラグが格納されていない場合は、そのまま保留予告の第３実行用処理を終了する。

【０４４４】

予告復帰フラグが格納されている場合は、ステップＳａ２３０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに昇格フラグが格納されているか否かを判定する。昇格フラグについては後述する。

【０４４５】

昇格フラグが格納されていない場合は、ステップＳａ２３０３に進み、対象保留用画像における現在の表示態様が通常表示態様ＨＭａであるか否かを判定する。なお、対象保留用画像における現在の表示態様が通常表示態様ＨＭａである場合とは、対象保留用画像の遊技回の実行中に元の演出モードへの切り替え操作が行われた場合である。

【０４４６】

現在の表示態様が通常表示態様ＨＭａである場合は、ステップＳａ２３０４に進み、進行中の遊技回において保留変化ポイントが残存しているか否かを判定する。例えば、対象保留用画像の遊技回の終盤で演出モードが変更された場合など、保留変化ポイントが残存していない状況である場合は、ステップＳａ２３１４に進み、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに格納されている予告復帰フラグを消去する。これにより、保留予告演出の復帰処理がキャンセルされ、その遊技回において対象保留用画像（実行表示領域Ｄに表示されている保留用画像）が通常表示態様ＨＭａで表示され続ける。

【０４４７】

保留変化ポイントが残存している場合は、ステップＳａ２３０５にて、ＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆを参照して対象保留用画像における解除前の特定表示態様を把握し、これを変更先の表示態様として把握する。ステップＳａ２３０６では、保留用画像の表示態様をステップＳａ２３０５で把握した表示態様に変更するように設定する。具体的には、表示制御装置３５０への出力コマンドとして、どの表示態様（表示色）に変更するかを示す情報を含ませるようにして保留用画像の表示態様を変更すべき旨のコマンドを設定する。これにより、実行表示領域Ｄに表示されている保留用画像の表示態様が直近の保留変化ポイントにて解除前の特定表示態様に変更（復帰）される。

【０４４８】

ステップＳａ２３０６の実行後又はステップＳａ２３０３で否定判定した場合（対象保留用画像における現在の表示態様が通常表示態様ＨＭａでない場合）は、ステップＳａ２３０７にて上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに判定済みフラグが格納されているか否かを判定する。なお、対象保留用画像（実行表示領域Ｄに表示されている保留用画像）における現在の表示態様が通常表示態様ＨＭａでない場合とは、当該保留用画像の表示態様が既に解除前の特定表示態様に変更されている状況である。

【０４４９】

ステップＳａ２３０７で判定済みフラグが格納されていると判定した場合は、そのまま

保留予告の第３実行用処理を終了する。一方、判定済みフラグが格納されていない場合は、ステップＳａ２３０８にて保留予告の昇格用処理を実行する。

【０４５０】

ここで、ステップＳａ２３０８の保留予告の昇格用処理について図４６のフローチャートを参照しながら説明する。

【０４５１】

昇格用処理では、先ずステップＳａ２４０１にて、対象保留用画像の変動パターンを把握する。この把握は、対象保留用画像の遊技回（実行中の遊技回）の開始時に主制御装置１６２から送信された変動開始コマンド（図２３のステップＳａ７１２）に基づいて行う。

【０４５２】

ステップＳａ２４０２では、ステップＳａ２４０１で把握した変動パターンと、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａに記憶された昇格判定用テーブルとに基づいて保留予告演出の昇格判定を行う。昇格判定は、対象保留用画像（実行表示領域Ｄに表示されている保留用画像）の表示態様をさらに上位の特定表示態様（解除前の表示態様よりも上位の表示態様）に変更することが可能か否かを判定するものである。

【０４５３】

図４７に示すように、昇格判定用テーブルには、各変動パターンに対応させて表示態様の上限が定められており、例えば、ＳＰＳＰリーチＡ外れに対応する変動パターン５Ｈであれば、赤色表示態様ＨＭｄまでの変更が許容されている。ちなみに大当たりに対応する各変動パターンの場合は、変動パターン１Ａ～変動パターン５Ａのいずれにおいても虹色表示態様ＨＭｅまでの変更が許容されている。

【０４５４】

なお、昇格判定用テーブルは、図４７に示す構成に限定されるものではなく、例えば、大当たりに対応する各変動パターンで上限表示態様が異なるなど、他の構成であってもよい。要は、その遊技回（変動パターン）の大当たり期待度に対応するように（換言すれば、大当たり期待度と整合するように）上限表示態様が定められるものであればよい。

【０４５５】

ステップＳａ２４０２では、上記昇格判定用テーブルを参照してステップＳａ２４０１で把握した変動パターンに対応する上限表示態様を特定し、対象保留用画像の現在の表示態様がその特定した上限表示態様よりも下位の表示態様であるか否かを判定する。その結果、現在の表示態様が上限表示態様よりも下位の表示態様である場合は表示態様の昇格を許容し、そうでない場合は昇格を不可とする。なお、上記ステップＳａ２３０６で表示態様の変更設定を行っている場合は、その変更後の表示態様を対象として上記特定した上限表示態様よりも下位の表示態様であるか否かを判定し、その結果に基づいて昇格の可否を判定する。

【０４５６】

ステップＳａ２４０２の実行後はステップＳａ２４０３にて、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに判定済みフラグをセットする。判定済みフラグは昇格判定を実行済みであることをＭＰＵ３４２が把握するためのものであり、換言すれば、昇格判定の重複実施を回避するためのものである。

【０４５７】

ステップＳａ２４０４では、上記ステップＳａ２４０２の昇格判定の結果が表示態様の昇格を許容するものであるか否かを判定する。昇格を許容しない場合は、保留予告の昇格用処理を抜けてステップＳａ２３１４（図４５）に進み、予告復帰フラグを消去して保留予告の第３実行用処理を終了する。

【０４５８】

昇格を許容する場合は、ステップＳａ２４０５に進み、昇格シナリオの抽選処理を実行する。昇格シナリオは、実行表示領域Ｄに表示されている対象保留用画像について、いずれのタイミング（保留変化ポイント）でいずれの表示態様に変更するかを定めるものであ

る。ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａには昇格シナリオを抽選するための昇格シナリオ抽選テーブルが記憶されており、この昇格シナリオ抽選テーブルでは、昇格演出を実行するか否かを抽選するための実行抽選用の情報のほか、保留予告演出の各上限表示態様に対応させて複数種類の昇格シナリオが設定されている。ステップＳａ２４０５では、上記昇格シナリオ抽選テーブルと、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づき、表示態様を昇格させるか否かの実行抽選と、昇格させる場合のシナリオ抽選とを行う。

【０４５９】

ステップＳａ２４０６では、ステップＳａ２４０５の抽選処理の結果が表示態様を昇格させるものであるか否かを判定する。昇格させない場合は、保留予告の昇格用処理を抜けてステップＳａ２３１４（図４５）に進み、予告復帰フラグを消去して保留予告の第３実行用処理を終了する。

【０４６０】

昇格させる場合は、ステップＳａ２４０７に進み、ステップＳａ２４０５で抽選された昇格シナリオが実行されるように昇格シナリオデータを設定する。ステップＳａ２４０７の実行後はステップＳａ２４０８～ステップＳａ２４１０において、変化示唆演出に関する処理を実行する。これらの処理は、保留予告の第１実行用処理（図３８（ａ））におけるステップＳａ１６０３～ステップＳａ１６０５と同様のものであるため、説明を省略する。

【０４６１】

ステップＳａ２４１０の実行後又はステップＳａ２４０９で否定判定した場合は、ステップＳａ２４１１にて上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに昇格フラグをセットし、その後、保留予告の昇格用処理を終了する。昇格フラグは、対象保留用画像の表示態様を昇格すべきであることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【０４６２】

保留予告の第３実行用処理（図４５）の説明に戻り、ステップＳａ２３０８の保留予告の昇格用処理を実行した後は、保留予告の第３実行用処理を終了する。

【０４６３】

上記ステップＳａ２３０２で肯定判定した場合（昇格フラグが格納されている場合）は、ステップＳａ２３０９に進み、表示態様の昇格タイミングであるか否かを判定する。この判定は、ステップＳａ２４０７における昇格シナリオの設定結果に基づいて行う。昇格タイミングでない場合は、そのまま保留予告の第３実行用処理を終了する。

【０４６４】

昇格タイミングである場合は、ステップＳａ２３１０に進み、昇格シナリオの設定結果に基づいて今回の変更処理における変更先の表示態様（上位の表示態様）を把握する。続くステップＳａ２３１１では、実行表示領域Ｄに表示されている保留用画像の表示態様をステップＳａ２３１０で把握した表示態様に変更するように設定する。具体的には、表示制御装置３５０への出力コマンドとして、いずれの表示態様に変更するかを示す情報を含ませるようにして、実行表示領域Ｄに表示されている保留用画像の表示態様を変更すべき旨のコマンドを設定する。

【０４６５】

ステップＳａ２３１２では、上記ステップＳａ２３１０で把握した表示態様又は上記ステップＳａ２３１１で変更先として設定した表示態様が昇格演出における最終表示態様であるか否かを判定する。例えば、複数回の変更処理により表示態様を多段的に昇格させるように昇格シナリオが設定されている場合において、今回の変更処理がその途中段階での処理である場合は、最終表示態様でないとして本ステップを否定判定し、そのまま保留予告の第３実行用処理を終了する。

【０４６６】

最終表示態様である場合は、ステップＳａ２３１３にて上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに格納されている昇格フラグを消去する。続くステップＳａ２３１４では、上記各種

フラグ格納エリア３４４ｄに格納されている予告復帰フラグを消去し、その後、保留予告の第３実行用処理を終了する。

【０４６７】

＜演出モードが切り替わる場合における保留用画像の表示態様の流れについて＞

演出モードが切り替わる場合における保留用画像の表示態様の流れについて図４８～図５０を参照しながら説明する。

【０４６８】

第１特図用の保留情報が３個取得されている状態で第１作動口６２への入賞が発生し、４個目の保留情報（保留用画像ＨＷ）が取得されると、主制御装置１６２では、当該取得した保留情報に対する保留先読み処理（ステップＳａ３０５）を実行する。ここでは、その結果として、当否判定が外れであり、変動パターンが変動パターン６Ｈ（ＳＰＳＰリーチＢ外れ）である結果が先読みされたとする。

【０４６９】

また、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２での先読み結果に基づいて保留予告用の設定処理（ステップＳａ１４０３）を実行し、保留用画像ＨＷについての保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等を行う。それらの抽選の結果、最終表示態様として赤色表示態様ＨＭｄが選択され、演出シナリオとして表示当初は緑色表示態様ＨＭｃで表示し、後のシフトタイミングで赤色表示態様ＨＭｄに変更するシナリオが選択されたものとする。この場合、図４８（ａ）に示すように、第１保留表示領域Ｇａの第４単位保留表示領域Ｇａ４に緑色表示態様ＨＭｃとされた保留用画像ＨＷが表示される。

【０４７０】

その後、遊技者により演出用操作部３６を用いてモード切替操作が行われると、演出モードが演出モードＡから演出モードＢに切り替わる。その際、図４８（ｂ）に示すように、演出モードＡにおいて緑色表示態様ＨＭｃとされていた保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａに変更される。この場合、演出制御装置１４３では、モード切替前における保留用画像ＨＷの表示態様（緑色表示態様ＨＭｃ）を示す情報をＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆに記憶する。なお、図４８（ｂ）には、保留用画像ＨＷの保留情報が取得された遊技回の途中で演出モードが切り替わった場合を示している。

【０４７１】

次の遊技回にて再びモード切替操作が行われ、演出モードが演出モードＢから演出モードＡに切り替わると、演出制御装置１４３では、復帰用エリア３４４ｆに記憶された情報に基づいて予告復帰用の設定処理（ステップＳａ１９１３）を実行し、元の表示態様（緑色表示態様ＨＭｃ）の把握、復帰シナリオの抽選等を行う。シナリオ抽選の結果、最初は通常表示態様ＨＭａで表示し、その後の変更タイミングで元の表示態様である緑色表示態様ＨＭｃに変更するシナリオが選択されたものとする。

【０４７２】

この場合、図４９（ａ）に示すように、演出モードＡへの切り替え時点では、表示態様が通常表示態様ＨＭａとされた状態で保留用画像ＨＷが表示される。そして、上記選択された復帰シナリオが保留用画像ＨＷの表示態様を次のシフトタイミングで青色表示態様ＨＭｂに変更し、さらに次のシフトタイミングで緑色表示態様ＨＭｃに変更するものであった場合、図４９（ｂ）に示すように、保留用画像ＨＷが第２単位保留表示領域Ｇａ２までシフトされたタイミングで、当該保留用画像ＨＷの表示態様が元の緑色表示態様ＨＭｃに戻される。これにより、演出モードＢへの切り替わり時に通常表示態様ＨＭａとされた保留用画像ＨＷの表示態様が演出モードＢへの切り替わり前の表示態様に戻される。

【０４７３】

なお、演出モードＢから演出モードＡへの切り替え後、保留用画像ＨＷの遊技回が開始されるまでは、保留用画像の表示態様の変化（ランクアップ）を示唆する変化示唆演出（図３９）の実行抽選が行われない。このため、上記青色表示態様ＨＭｂへの変更、緑色表示態様ＨＭｃへの変更に際しては変化示唆演出が行われない。

【０４７４】
そして、図５０（ａ）に示すように、保留用画像ＨＷの遊技回が開始されると、演出制御装置１４３では、保留予告の第３実行用処理（ステップＳａ１８０８）を実行し、保留用画像ＨＷの変動パターンの把握、その把握した変動パターンに対応する上限表示態様の把握、上位の表示態様への昇格判定等を行う。
【０４７５】
保留用画像ＨＷの変動パターンは変動パターン６Ｈであり、この場合の上限表示態様は赤色表示態様ＨＭｄであるため（図４７）、昇格判定では、現状の表示態様（緑色表示態様ＨＭｃ）が上限表示態様より下位の態様であることに基づいて表示態様の昇格が許容される。その結果、図５０（ｂ）に示すように、保留用画像ＨＷの遊技回における所定の保留変化ポイントにて、実行表示領域Ｄに表示されている保留用画像ＨＷの表示態様が赤色表示態様ＨＭｄ、すなわち、元の表示態様より上位の態様に変更される。その際、変化示唆演出の実行抽選に当選した場合は、変化示唆演出が行われた上で、赤色表示態様ＨＭｄへの変更が行われる。
【０４７６】
赤色表示態様ＨＭｄは、当該保留用画像の遊技回でＳＰＳＰリーチ演出が行われることを示唆するものである。ここで、保留用画像ＨＷの変動パターンは、ＳＰＳＰリーチＢ外れ演出に対応する変動パターン６Ｈであるため、保留用画像ＨＷの遊技回ではＳＰＳＰリーチＢ演出が行われることになり、保留用画像ＨＷによる示唆と実際の遊技回演出とが整合する。
【０４７７】
なお、演出モードＡから演出モードＢへの切り替わり後、演出モードＡへの再切り替わりが行われないまま、保留用画像ＨＷの遊技回が終了する場合もある。この場合は、保留用画像ＨＷの表示態様が特定表示態様に復帰することなく、通常表示態様ＨＭａに維持される。
【０４７８】
以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【０４７９】
演出モードの切り替えにより保留予告演出の実行が解除され、対象保留用画像ＨＷの表示態様が特定表示態様から通常表示態様ＨＭａとされた場合、その後、元の演出モードに移行することで、対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成とした。
【０４８０】
本実施の形態では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様が特定表示態様とされるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。さらに、特定表示態様として大当たり期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されるため、期待度に大小を付与して示唆することができ、遊技者の期待感を喚起する上で有利な構成とすることができる。また、演出モードＡと演出モードＢとでモード切替が行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、保留予告演出（保留用画像を特定表示態様とする演出）の実行中に演出モードが切り替えられることで、保留予告演出の実行を解除した場合、当該演出により報知又は示唆されていた期待度まで消失したとの誤解や不安を遊技者に与える懸念がある。この場合、保留予告演出の実行中は演出モードの切り替えを制限することが考えられるが、演出モードの切り替え頻度が低下する事態を招き、複数種類の演出モードを設けた意義が損なわれるおそれがある。
【０４８１】
この点、本構成では、演出モードの切り替えにより保留予告演出の実行が解除され、その状態で元の演出モードへの再切り換えが行われた場合、通常表示態様ＨＭａに変更された対象保留用画像ＨＷを元の特定表示態様に復帰させるようにしたため、期待度を改めて報知等することができる。これにより、期待度が消失していないことを遊技者に知らせる

ことができ、演出モードの切り替えに制約を生じさせることなく、保留予告演出を実行することができる。つまり、保留予告演出の実行と演出モードの切り替えとを好適に両立させることが可能になる。

【０４８２】

保留予告演出が行われた場合の保留用画像の報知態様に対応する情報をＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆに記憶可能とし、元の演出モードに移行した場合、ＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆに基づいて対象保留用画像ＨＷの報知態様を設定する構成とした。これにより、元の演出モードに移行した場合に、通常表示態様ＨＭａとされた保留用画像の表示態様を元の特定表示態様に好適に復帰させることが可能になる。

【０４８３】

上記設定の際、対象保留用画像について行われた保留先読み処理の結果にかかわらず、復帰用エリア３４４ｆに記憶された情報に基づいて対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定する構成とした。

【０４８４】

例えば、演出モードＡから演出モードＢに移行し、その後、演出モードＡに移行した場合において、対象保留用画像ＨＷの表示態様を先の演出モードＡで行われた保留先読みの結果に基づいて設定する構成であると、先の演出モードＡでの表示態様とは異なる態様に設定されることが想定される。この場合、後の演出モードＡにおける対象保留用画像ＨＷの表示態様が先の演出モードＡでの表示態様と一致しないため、遊技者からすると、解除された保留予告演出が復帰されたことが分かりにくい。特に、保留用画像の表示態様を段階的に変化させ得る構成では、同じ先読み結果であっても、演出モードの切替タイミングによって切り替え時における保留用画像（保留予告演出）の表示態様に差異が生じ得るため、保留先読み処理の結果に基づいて後の演出モードＡでの表示態様を設定すると、先の演出モードＡでの表示態様とは異なる態様が設定されやすくなる。

【０４８５】

この点、本構成では、保留先読み処理の結果ではなく、復帰用エリア３４４ｆに記憶された情報に基づいて表示態様を設定するため、後の演出モードＡに移行した場合に、先の演出モードＡで実際に表示された表示態様と同じ態様に設定することができる。これにより、先の演出モードＡでの表示態様と後の演出モードＢでの表示態様とを好適に整合させることができ、遊技者から見て表示態様（保留予告演出）が復帰したと認識させやすくすることが可能になる。

【０４８６】

後の演出モードＡへの移行により対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる場合に、対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａから元の特定表示態様に変更するための演出シナリオ（復帰シナリオ）を再設定する構成とした。

【０４８７】

後の演出モードＡにて対象保留用画像ＨＷを元の特定表示態様に復帰させる場合において、その直前の演出モードＢでの滞在期間の長短により、後の演出モードＡに切り替わってから対象保留用画像ＨＷの遊技回が終了するまでの期間、すなわち、対象保留用画像ＨＷが表示され続ける残存期間が変動することが想定される。この点、本構成では、対象保留用画像ＨＷを元の特定表示態様に復帰させる場合に演出シナリオが再設定されるため、上記残存期間が変動する中でも対象保留用画像ＨＷを元の特定表示態様に好適に変更することができる。

【０４８８】

上記の際、対象保留用画像ＨＷの前の保留数を把握し、その結果に基づいて演出シナリオを再設定する構成とした。

【０４８９】

この場合、上記残存期間を適切に把握した上で演出シナリオを再設定することができ、演出モードＢでの滞在期間にかかわらず、対象保留用画像ＨＷを元の特定表示態様に好適に変更することができる。

【０４９０】
後の演出モードＡで対象保留用画像ＨＷを元の特定表示態様とした後、それよりも上位の特定表示態様に昇格させることが可能な構成とした。
【０４９１】
この場合、後の演出モードＡでの表示態様（示唆される期待度）の範囲が先の演出モードＡでの表示態様までに制限され、示唆可能な期待度の範囲が狭くなることを抑制できる。その際、いきなり上位の特定表示態様とすると、先の演出モードＡでなされていた保留予告演出との対応関係が分かりにくく、演出が分かりにくくなるおそれがある。この点、本構成では、一旦元の特定表示態様としてから上位の表示態様に変更することが可能であるため、対象保留用画像ＨＷの表示態様が復帰した（解除された保留予告演出が復帰した）と分かりやすくすることができ、遊技者の混乱を抑制することが可能になる。
【０４９２】
上記の際、対象保留用画像ＨＷの表示態様をいたずらに昇格させるのではなく、対象保留用画像ＨＷの変動パターンに基づいて上位の表示態様に昇格させるか否かの昇格判定を行い、その結果に基づいて上位態様とするか否かを振り分ける構成とした。これにより、対象保留用画像ＨＷの遊技回にて実際に行われる遊技回演出（リーチ演出等）と整合させながら対象保留用画像ＨＷの表示態様を昇格させることが可能になる。
【０４９３】
保留用画像の表示態様が上位の態様に変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能とするとともに、元の演出モードに移行することで、対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる場合には、当該変化示唆演出の実行を制限する構成とした。
【０４９４】
変化示唆演出により上位の表示態様に変化することが示唆されるため、上位の態様に変化することへの期待感が喚起され、保留用画像への遊技者の注目度を高めることができる。このような構成において、例えば、先の演出モードＡで対象保留用画像ＨＷが緑色表示態様ＨＭｃとされ、後の演出モードＡにおいて通常表示態様ＨＭａから緑色表示態様ＨＭｃに変更する場合に変化示唆演出を行うと、実際には元の特定表示態様に戻るだけにもかかわらず、遊技者が自身の記憶する先の演出モードＡでの特定表示態様（緑色表示態様ＨＭｃ）を基準として上位の表示態様（赤色表示態様ＨＭｄや虹色表示態様ＨＭｅ）を連想してしまうことが想定される。この場合、対象保留用画像ＨＷにおける実際の表示態様（緑色表示態様ＨＭｃ）が遊技者の連想する態様より下位の表示態様となるため、遊技者に不愉快な印象を与えるおそれがある。この点、本構成では、上位の表示態様への変更に該当するものであっても、先の演出モードＡでの表示態様に戻すだけの場合は、変化示唆演出を不実行とするため、実際の表示態様よりも上位の態様を遊技者が連想することを抑制することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。
【０４９５】
演出モードＡと演出モードＢとで保留予告演出の実行されやすさが異なる構成とした。
【０４９６】
かかる構成の場合、演出モードが切り替わることで、大当たり期待度の示唆に関する演出特性が変化するため、背景画像やキャラクタ画像の変更等による見た目だけの変更に留まる場合に比べ、演出モードの違いを遊技者に強く印象付けることができる。しかしながらその反面、対象保留用画像ＨＷの表示態様を特定表示態様としたまま（実行中の保留予告演出を継続した状態）で演出モードを切り替えると、対象保留用画像ＨＷにより示唆される期待度が演出モードの切替前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、演出モードの切り替えに伴い保留予告演出の実行を解除することで、そのような期待度の不整合を抑制することができるが、今度は、特定表示態様により示唆されていた期待度までが消失してしまったとの誤解や不安を遊技者に与える懸念が生じる。このような構成に対し、本実施の形態（元の演出モードに移行することで、対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成等）を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【０４９７】
＜変形例１＞
上記第１の実施の形態では、特定表示態様とされた保留用画像が存在する状態で、例えば、演出モードＡと演出モードＢの一方から他方への切り替えが行われた場合、その切替前における保留用画像の表示態様が記憶されるとともに、その保留用画像の表示態様が通常表示態様に変更される。その後、その保留用画像の遊技回が終了する前に再び元の演出モード（一方の演出モード）への切り替えが行われると、先の切り替え（他方の演出モードへの切り替え）時に記憶された表示態様の情報に基づいて、その保留用画像の表示態様の復帰処理が行われ、元の特定表示態様に変更されたり、それよりも上位の特定表示態様に変更されたりする。
【０４９８】
先の切り替えが行われてから後の切り替え（元の演出モードへの再切り替え）が行われるまでの間、すなわち、表示態様の復帰処理が待機されている期間では、遊技者によって遊技が行われているため、新たな保留情報が発生し得る。本変形例では、この新たな保留情報に対する保留予告演出の取り扱いが上記第１の実施の形態と異なっている。以下、本変形例について図５１～図５５を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第１の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。
【０４９９】
＜保留コマンド対応処理＞
本変形例に係る保留コマンド対応処理について図５１のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置１４３において保留コマンドを受信した場合（保留情報が発生した場合）に実行されるものであり、図３１の保留コマンド対応処理に代えて実行されるものである。図５１において図３１と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【０５００】
ステップＳａ１４０２にて、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数ＳＮ）を１インクリメントすると、ステップＳａ２６０１にて、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに復帰用待機フラグが格納されているか否かを判定する。復帰用待機フラグは、復帰処理（保留用画像の表示態様を元の特定表示態様に戻すための処理）を待機している状態であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものであり、復帰処理の待機期間において各種フラグ格納エリア３４４ｄに格納される。復帰処理の待機期間には、演出モードＡと演出モードＢの一方から他方への切り替えが行われてから元の演出モードに再切り替えされるまでの期間（他方の演出モードへの滞在期間）のほか、他方の演出モードに切り替えられてから、元の演出モードへの再切り替えが行われることなく、対象の保留用画像（表示態様の復帰処理の対象となる保留用画像）の遊技回が終了するまでの期間がある。
【０５０１】
ステップＳａ２６０１で否定判定した場合（復帰用待機フラグが格納されていない場合）は、ステップＳａ１４０３に進み、保留予告用の設定処理（図３４）を実行する。保留予告用の設定処理では、発生した保留情報を対象として保留予告演出を実行するための設定を行う。
【０５０２】
ステップＳａ２６０１で肯定判定した場合（復帰用待機フラグが格納されている場合）は、ステップＳａ１４０３の保留予告用の設定処理を実行することなく、ステップＳａ２６０２に進み、発生した保留情報に対応する保留用画像の表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する。すなわち、本変形例では、復帰処理の待機期間中に新たな保留情報が発生した場合、その保留情報についての保留予告演出の実行を制限する構成としている。
【０５０３】
なお、その保留情報に対する保留先読み処理については、他の保留情報と同様に、主制御装置１６２の保留先読み処理（図２６）にて行われる。よって、演出制御装置１４３で

は、上記のとおり保留用画像の表示態様を通常表示態様ＨＭａに強制設定するものの、変動パターン等の先読み結果については主制御装置１６２からの保留コマンドにより取得した状態となっている。

【０５０４】

ステップＳａ２６０３では、発生した保留情報に対応させて制限中発生情報を記憶する。制限中発生情報は、制限期間中に発生した保留情報であることを示すものである。ステップＳａ２６０３の処理は、例えば、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃに設けられた第１エリア～第４エリア（図３２）に、上記制限中発生情報を変動パターン等の保留情報とともに記憶することで行う。このため、シフト時コマンド対応処理（図４０）におけるステップＳａ１７０４のシフト処理を実行した場合、制限中発生情報は保留情報に付随して下位エリア側にシフトされる。これにより、シフト処理が行われて保留用画像の表示エリアがシフトされた場合でも、いずれの保留用画像が制限期間中に発生したものであるかを把握することができる。なお、制限中発生情報は、いずれの保留情報であるかを認識できるようにした上で、保留用記憶エリア３４４ｃ以外の記憶領域に記憶されてもよい。

【０５０５】

ステップＳａ２６０３の実行後はステップＳａ１４０５にて、表示画面Ｇの保留表示部２００に保留用画像を表示するための処理を実行する。上述のように、ステップＳａ２６０２で表示態様が通常表示態様ＨＭａに設定されているため、制限期間中に発生した保留情報の保留用画像は、通常表示態様ＨＭａにて表示される。

【０５０６】

なお、上記ステップＳａ２６０１で否定判定し（制限期間中でない場合）、ステップＳａ１４０３の保留予告用の設定処理やステップＳａ１４０４の保留予告の第１実行用処理を経由してステップＳａ１４０５に至った場合は、それらの処理で設定された表示態様にて保留用画像が表示される。

【０５０７】

＜演出モード切替用処理＞

本変形例に係る演出モード切替用処理について図５２のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置１４３における演出設定処理（図３０）のステップＳａ１３０７で実行されるものであり、図４２の演出モード切替用処理に代えて実行されるものである。図５２において図４２と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【０５０８】

ステップＳａ１９０３で演出モードの切替処理を実行した後は、ステップＳａ１９０４にて切替後の演出モードに対応する演出モードフラグをセットする。続くステップＳａ１９０５では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに復帰用待機フラグが格納されているか否かを判定する。なお、ステップＳａ１９０３の切替処理を実行した状況で上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに復帰用待機フラグが格納されている状況とは、演出モードの切り替え（先の切り替え）が行われた後、元の演出モードへの再切り替えが行われた状況であることを意味する。逆に復帰用待機フラグが格納されていない状況とは、上記先の切り替えが行われた状況（元の演出モードへの再切り替えについては未だ行われていない状況）であることを意味する。

【０５０９】

ステップＳａ１９０５で復帰用待機フラグが格納されていないと判定した場合（先の切り替えが行われた場合）は、ステップＳａ１９０６に進み、上記第１の実施の形態と同様にステップＳａ１９０６～ステップＳａ１９１１の処理を実行する。

【０５１０】

一方、ステップＳａ１９０５で復帰用待機フラグが格納されていると判定した場合（再切り替えが行われた場合）は、ステップＳａ１９１２に進み、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄの復帰用待機フラグを消去する。これにより、保留予告演出の制限状態が解除さ

れる。よって、当該解除の後に発生した保留情報については、保留情報の発生時（保留コマンドの受信時）において保留予告演出の設定処理（ステップＳａ１４０３）等が実行される。

【０５１１】

ステップＳａ１９１３では予告復帰用の設定処理を実行し、続くステップＳａ２７０１では、制限期間中に発生した保留情報が存在するか否かを判定する。この判定は、保留対応コマンド処理（図５１）のステップＳａ２６０３で記憶した制限中発生情報に基づいて行う。

【０５１２】

制限期間中に発生した保留情報が存在しない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。一方、制限期間中に発生した保留情報が存在する場合は、ステップＳａ２７０２にて保留予告用の第２設定処理を実行し、その後、演出モード切替用処理を終了する。

【０５１３】

＜保留予告用の第２設定処理＞

ステップＳａ２７０２の保留予告用の第２設定処理について図５３のフローチャートを参照しながら説明する。

【０５１４】

先ずステップＳａ２８０１では、制限期間中に発生した保留情報を把握する。すなわち、制限中発生情報に基づき、その時点で存在している保留情報のうちいずれの保留情報が制限期間中に発生した保留情報であるかを特定する。

【０５１５】

ステップＳａ２８０１の処理を実行した後は、把握した制限期間中の発生保留を対象としてステップＳａ２８０２以降の処理を実行する。なお、ステップＳａ２８０２以降の処理は、その多くがステップＳａ１４０３（図５１）の保留予告用の設定処理（図３４）における各処理と同様のものであるため、共通の処理については説明を簡略化し、異なる処理について詳細に説明する。

【０５１６】

ステップＳａ２８０２～ステップＳａ２８０４では、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃを参照して制限期間中の発生保留における変動パターンを把握したり、大当たり当選であるか否かを判定したりする。ステップＳａ２８０５では、切替後の演出モードを把握する。例えば、再切り替えが演出モードＢから演出モードＡへの切り替えである場合は、切替後の演出モードとして演出モードＡを把握する。

【０５１７】

ステップＳａ２８０６～ステップＳａ２８０８では、ステップＳａ２８０５で把握した切替後の演出モードに対応する保留予告実行抽選テーブルを取得し、保留予告演出の実行抽選を行う。当該実行抽選に当選した場合には、ステップＳａ２８０９～ステップＳａ２８１４にて、保留予告演出における保留用画像の最終表示態様を決定したり、最終表示態様を表示するまでの過程（演出シナリオ）を決定したりする。

【０５１８】

その際、最終表示態様を抽選するための最終表示態様抽選テーブルや、演出シナリオを抽選するための演出シナリオ抽選テーブルが各演出モードで異なる場合には、ステップＳａ２８０５で把握した切替後の演出モードに対応するテーブルを取得して抽選を行う。制限期間中の発生保留は切替前の演出モード中に発生したものであるものの、保留予告演出の実行抽選や最終表示態様の抽選等については、切替後の演出モードに対して設定された条件を適用し、切替後の演出モードに対応させて行う。

【０５１９】

ステップＳａ２８１５では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに保留予告フラグをセットし、その後、保留予告用の第２設定処理を終了する。このようにして保留予告フラグがセットされた後は、シフト時コマンド対応処理（図３８（ａ））におけるステップＳａ１７０１の保留予告の第１実行用処理や、特図変動表示用処理（図４１）にお

けるステップＳａ１８０７の保留予告の第１実行用処理にて、保留用画像の表示態様を特定表示態様に変更する処理が実行される。すなわち、モード切替前に発生した保留情報についての保留予告演出が切替後の演出モードにて行われることになる。

【０５２０】

＜特図変動表示用処理＞

本変形例に係る特図変動表示用処理について図５４のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置１４３における演出設定処理（図３０）のステップＳａ１３０５で実行されるものであり、図４１の特図変動表示用処理に代えて実行されるものである。図５４において図４１と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【０５２１】

本処理は、元の演出モードへの再切り替えが行われることなく、対象の保留用画像（表示態様の復帰処理の対象となる保留用画像）の遊技回が終了した場合への対処として設けられるものである。

【０５２２】

ステップＳａ１８０９で変動終了用処理を実行した後は、ステップＳａ１８１０にて、今回の特図遊技回が保留予告演出の契機となった保留情報（表示態様の復帰処理の対象となる保留用画像）の遊技回であるか否かを判定する。保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回である場合は、ステップＳａ１８１１にて、各種フラグ格納エリア３４４ｄに保留予告フラグ又は復帰用待機フラグが格納されているか否かを判定する。保留予告フラグ又は復帰用待機フラグのいずれかが格納されている場合は、ステップＳａ１８１２にて格納されているフラグを消去する。これにより、上記復帰処理がキャンセルされるとともに、保留予告演出の制限状態が解除される。

【０５２３】

ステップＳａ２９０１では、制限期間中に発生した保留情報が存在するか否かを判定する。制限期間中に発生した保留情報が存在する場合は、ステップＳａ２９０２に進み、いずれの保留情報が制限期間中に発生した保留情報であるのかを把握する。ステップＳａ２９０１及びステップＳａ２９０２の各処理は、保留対応コマンド処理（図５１）のステップＳａ２６０３で記憶した制限中発生情報に基づいて行う。

【０５２４】

ステップＳａ２９０３では、ステップＳａ２９０２で把握した制限期間中の発生保留を対象として保留予告用の設定処理を実行する。この処理は、ステップＳａ１４０３（図５１）の保留予告用の設定処理（図３４）と同様のものであり、現在の演出モードに対応させて保留予告演出を実行するための設定処理を行うものとなる。

【０５２５】

すなわち、元の演出モードへの再切り替えが行われることなく、制限状態が解除された場合は、保留予告演出の実行抽選や最終表示態様の抽選等について、その時点で滞在している演出モードに対して設定された条件を適用する。例えば、先の切り替えとして演出モードＡから演出モードＢへの切り替えが行われている場合は、演出モードＢに対して設定された条件を適用して保留予告演出の実行抽選等を行う。ステップＳａ２９０３の実行後又はステップＳａ２９０２で否定判定した場合（制限期間中に発生した保留情報が存在しない場合）は、特図変動表示用処理を終了する。

【０５２６】

＜制限期間中の発生保留に対応する保留用画像の表示態様の流れについて＞

制限期間中の発生保留に対応する保留用画像の表示態様の流れについて図５５を参照しながら説明する。

【０５２７】

演出モードＡとされている状況で第１特図の４個目の保留情報が発生すると、主制御装置１６２による保留先読み処理（ステップＳａ３０５）が行われるとともに、演出制御装置１４３による保留予告用の設定処理（ステップＳａ１４０３）が行われる。その結果、

表示態様を緑色表示態様ＨＭｃとする保留予告演出を実行するものとなった場合には、図５５（ａ）に示すように、表示態様が緑色表示態様ＨＭｃとされた保留用画像ＨＡが第１保留表示領域Ｇａの第４単位保留表示領域Ｇａ４に表示される。

【０５２８】

保留用画像ＨＡに対応する保留情報が取得された遊技回にて遊技者によりモード切替操作が行われると、演出モードが演出モードＡから演出モードＢに切り替わる。この際、図５５（ｂ）に示すように、保留用画像ＨＡの表示態様が緑色表示態様ＨＭｃから通常表示態様ＨＭａに変更される。

【０５２９】

そして、演出モードが演出モードＢに維持されたまま、保留用画像ＨＡが第２単位保留表示領域Ｇａ２にシフトされるまでの期間において新たに２個の保留情報が発生したとする。これら新たに発生した保留情報に対しては、演出制御装置１４３による保留予告用の設定処理が行われず、表示態様が通常表示態様ＨＭａに設定される。すなわち、保留予告演出の実行が制限された状態となるため、図５５（ｃ）に示すように、新たに発生した保留情報に対応する保留用画像ＨＢ１，ＨＢ２は、その表示態様が通常表示態様ＨＭａとされた状態で第３単位保留表示領域Ｇａ３，第４単位保留表示領域Ｇａ４にそれぞれ表示される。

【０５３０】

それら保留用画像ＨＢ１，ＨＢ２の保留情報に対する主制御装置１６２での保留先読み処理は、他の保留情報と同様に保留情報の取得タイミングで行われる。その先読み結果は、保留コマンドを通じて演出制御装置１４３に通知されるため、演出制御装置１４３では、保留予告用の設定処理を行わない状態であるものの、それらの保留情報に関する先読み結果については取得した状態にある。

【０５３１】

次の遊技回にて再びモード切替操作が行われ、演出モードが演出モードＢから演出モードＡに切り替わると、演出制御装置１４３では、通常表示態様ＨＭａで表示されている保留用画像ＨＢ１，ＨＢ２を対象として保留予告用の第２設定処理（ステップＳａ２７０２）を実行する。保留予告用の第２設定処理は、保留情報の取得タイミングで主制御装置１６２から通知された先読み結果に基づいて、保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等を行うものである。それらの抽選を行う際、抽選用テーブルは、切替後の演出モードである演出モードＡに対応するものを用いる。すなわち、保留用画像ＨＢ１，ＨＢ２の保留情報は、演出モードＢである状況で取得されたものであるものの、それらに対する保留予告演出用の抽選には、保留予告演出の実行時のモードである演出モードＡに対して設定された抽選条件を適用する。

【０５３２】

上記抽選の結果、例えば、保留用画像ＨＢ１については保留予告演出を実行せず、保留用画像ＨＢ２については表示態様を青色表示態様ＨＭｂとする保留予告演出を実行する旨の結果となった場合には、図５５（ｄ）に示すように、保留用画像ＨＢ１の表示態様が通常表示態様ＨＭａに維持され、保留用画像ＨＢ２の表示態様が青色表示態様ＨＭｂに変更される。

【０５３３】

なお、演出モードＢに移行する前の演出モードＡで取得された保留情報に対応する保留用画像ＨＡについては、演出制御装置１４３による予告復帰用の設定処理（ステップＳａ１９１３）、保留予告の第２実行用処理（ステップＳａ１７０２）が行われることにより、元の表示態様である緑色表示態様ＨＭｃに変更される。

【０５３４】

また、上記のように演出モードＡへの切り替わりが行われた場合とは異なり、図５５（ｃ）の状態となった後、演出モードＢが維持されたまま、保留用画像ＨＡの遊技回（先の演出モードＡで取得された最終の保留情報の遊技回）が終了した場合は、当該遊技回の終了を以って制限状態が終了する。この場合は、その遊技回の終了タイミングにて、保留用

画像ＨＢ１，ＨＢ２を対象とする保留予告用の第２設定処理が実行される。この際、保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等の各種抽選は、演出モードＢに対応する抽選テーブルを用いて行われる。すなわち、図５５（ｄ）の場合とは異なる抽選条件を適用する。

【０５３５】

上記抽選の結果、例えば、保留用画像ＨＢ１については表示態様を青色表示態様ＨＭｂとする保留予告演出を実行し、保留用画像ＨＢ２については保留予告演出を実行しない結果となった場合には、図５５（ｅ）に示すように、保留用画像ＨＢ１の表示態様が青色表示態様ＨＭｂに変更され、保留用画像ＨＢ１の表示態様が通常表示態様ＨＭａに維持される。

【０５３６】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【０５３７】

保留予告演出の実行が制限される制限状態中に取得された保留情報に対応する保留用画像ＨＢ１，ＨＢ２について、制限状態が終了した後の表示態様を制限状態中に実行された保留先読み処理の結果に基づいて設定する構成とした。

【０５３８】

本変形例では、保留予告演出の実行中に演出モードが切り替えられた場合、元の演出モードへの再切り換えが行われるまでは保留予告演出の実行が制限される。その制限状態において新たな保留情報が取得された場合、そうような保留情報についてまで特定表示態様への変更が行われないものとすると、制限状態中に取得された保留情報について遊技者の期待感を喚起できなくなる懸念がある。

【０５３９】

この点、本構成によれば、制限状態中に取得された保留情報に対応する保留用画像ＨＢ１，ＨＢ２の表示態様を制限状態の終了後に特定表示態様に変更することができるため、制限状態中に取得された保留情報について遊技者の期待感を喚起することができる。その際、制限状態後における特定表示態様への変更（保留予告演出の実行）を制限状態中に実行された保留先読み処理の結果に基づいて行うため、制限状態ではない場合と同様にして保留先読み処理を行うことができる。すなわち、保留先読み処理の構成を変更する必要がないため、構成が複雑化することを抑制しながら、制限状態中に取得された保留情報を契機とする保留予告演出を制限状態後に実行することが可能になる。

【０５４０】

所得された保留情報についての保留先読み処理を制限状態であるか否かにかかわらず、保留情報の取得タイミングに合わせて行う構成とした。

【０５４１】

この場合、制限状態である場合とそうではない場合とのいずれにおいても保留情報の取得タイミングに合わせて保留先読み処理を行うことができるため、前者の場合と後者の場合とで保留先読み処理を区別する必要がない。よって、構成が複雑化することを抑制しながら、制限状態中に取得された保留情報を契機とする保留予告演出を制限状態後に実行することが可能になる。

【０５４２】

制限状態後における保留用画像ＨＢ１，ＨＢ２の表示態様の設定（保留予告演出の設定）を制限状態の終了時に実行する構成とした。

【０５４３】

例えば、制限状態中に実行された保留先読み処理の結果に基づいて制限状態後の表示態様を設定する場合に、その設定を制限状態中に実行できないこともない。しかしながら、表示態様を設定した保留用画像ＨＢ１，ＨＢ２の遊技回が制限状態中に実行された場合に、表示態様の設定が反映されないまま保留用画像の表示期間が終了することになり、設定が無駄になるおそれがある。この点、本構成では、表示態様の設定を制限状態の終了時に行うため、そのような無駄が発生することを抑制し、効率的な処理を行うことが可能にな

る。
【０５４４】
制限状態中に保留情報が取得された場合、その保留情報が制限状態中に取得されたものであることを示す制限中発生情報をＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃに記憶する構成とした。
【０５４５】
上記構成によれば、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃに記憶された制限中発生情報に基づき、その保留情報が制限状態中に取得されたものであることを制限状態後に把握することができる。このため、制限状態の終了後において、制限状態となる前に取得された保留情報と制限状態中に取得された保留情報とが混在する場合でも、制限状態中に取得された保留情報を簡単に特定することができる。これにより、制限状態後に各保留用画像の表示態様を設定する場合において、制限状態中に取得された保留情報と、そうではない保留情報とを識別し、制限状態中に取得された保留情報のみを対象として処理を行うことが可能になる。
【０５４６】
＜変形例２＞
本変形例では、保留予告演出の発生頻度が高い演出モード（演出モードＡ）から低い演出モード（演出モードＢ）に切り替えた場合と、低い演出モードから高い演出モードに切り替えた場合とを区別して保留用画像の表示態様を復帰させるように構成している。以下、本変形例について図５６～図５８を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第１の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。
【０５４７】
上記第１の実施の形態では、特定表示態様の保留用画像が存在する状況で演出モードの切り替えが行われ、その保留用画像が通常表示態様ＨＭａとされた後、元の演出モードへの再切り替えが行われると、その保留用画像に対して表示態様の復帰処理を行うように構成されているが、本変形例では、元の演出モードへの再切り替えが行われなくても、その保留用画像に対する表示態様の復帰処理を行うように構成されている。ちなみに、演出モードＡにおける保留予告演出の発生頻度（先読み結果が外れである場合の保留予告演出の実行確率）が演出モードＢのそれよりも高い、換言すれば、同じ表示色の特定表示態様に対して演出モードＡでの大当たり期待度が演出モードＢのそれよりも低くなっている点については、上記第１の実施の形態と同様である。
【０５４８】
＜演出モード切替用処理＞
本変形例に係る演出モード切替用処理について図５６のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置１４３における演出設定処理（図３０）のステップＳａ１３０７で実行されるものであり、図４２の演出モード切替用処理に代えて実行されるものである。図５６において図４２と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【０５４９】
ステップＳａ１９０３にて演出モードの切替処理を実行した後は、ステップＳａ１９０４にて切替後の演出モードに対応する演出モードフラグをＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄにセットする。演出モードフラグは、演出モードの切替前は切替後の演出モードを、演出モードの切替後は現在の演出モードをそれぞれＭＰＵ３４２が把握するためのものである。
【０５５０】
ステップＳａ３１０１では、上記各種フラグ格納エリアに保留予告フラグが格納されているか否かを判定する。保留予告フラグは、保留予告演出を実行すべきであること又は保留予告演出を実行中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。
【０５５１】

保留予告フラグが格納されていない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。一方、保留予告フラグが格納されている場合は、ステップＳａ３１０２に進み、当該保留予告フラグを消去する。これにより、モード切替前に保留予告演出が実行されていた場合には、実行中の保留予告演出の継続がキャンセルされ、保留予告演出の待機状態であった場合には、保留予告演出の待機（実行予約）がキャンセルされる。

【０５５２】

ステップＳａ３１０３では、特定表示態様で表示されている保留用画像が存在するか否かを判定する。具体的には、各保留表示領域Ｇａ，Ｇｂに表示されている保留用画像の中で、青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ又は虹色表示態様ＨＭｅのいずれかの態様で表示されているものが存在するか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ３４４の表示態様記憶エリア３４４ｅに記憶されている各エリアの情報を参照して行う。特定表示態様で表示されている保留用画像が存在しない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

【０５５３】

特定表示態様で表示されている保留用画像が存在する場合は、ステップＳａ３１０４に進み、今回のモード切替が演出モードＡから演出モードＢへの切り替えであるか否かを判定する。すなわち、保留予告演出の発生頻度が高い側の演出モードから低い側の演出モードへの切り替えであるか否か（換言すれば、保留予告演出の大当たり期待度が低い側の演出モードから高い側の演出モードへの切り替えであるか否か）を判定する。演出モードＢへの切り替えである場合は、ステップＳａ３１０５にて、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃを参照し、特定表示態様で表示されている保留用画像の変動パターンを把握する。

【０５５４】

ステップＳａ３１０６では、ステップＳａ３１０５で把握した変動パターンと、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａに記憶された復帰判定用テーブルとに基づいて復帰用判定を行う。復帰用判定は、特定表示態様で表示されている保留用画像について演出モードの切り替え後に再び特定表示態様に復帰させることが可能か否かを判定するものである。

【０５５５】

図５７に示すように、復帰判定用テーブルには、各変動パターンに対応させて表示態様の上限が定められており、例えば、ＳＰＳＰリーチＡ外れに対応する変動パターン５Ｈであれば、緑色表示態様ＨＭｃまでの復帰（変更）が許容されている。演出モードＢに滞在している状況で保留予告演出を実行する場合、変動パターン５Ｈに対応する上限表示態様は赤色表示態様ＨＭｄとされるが、復帰判定用テーブルでの上限表示態様はそれよりも下位の緑色表示態様ＨＭｃに制限されている。このことは、変動パターン３Ｈや変動パターン４Ｈなどの他の外れ対応変動パターンについても同様である。ちなみに大当たりに対応する各変動パターンの場合は、変動パターン１Ａ～変動パターン５Ａのいずれにおいても虹色表示態様ＨＭｅまでの変更が許容されている。なお、復帰判定用テーブルは、図５７に示す構成に限定されるものではなく、例えば、大当たりに対応する各変動パターンで上限表示態様が異なるなど、他の構成であってもよい。

【０５５６】

ステップＳａ３１０６では、上記復帰判定用テーブルを参照してステップＳａ３１０５で把握した変動パターンに対応する上限表示態様を特定し、対象保留用画像の現在の表示態様がその特定した上限表示態様以下の表示態様であるか否かを判定する。その結果、現在の表示態様が上限表示態様以下の表示態様である場合は表示態様の復帰を許容し、そうでない場合は復帰を不可とする。

【０５５７】

ステップＳａ３１０７では、上記ステップＳａ３１０６の復帰用判定の結果が表示態様の復帰を許容するものであるか否かを判定する。復帰を許容しない場合は、ステップＳａ３１０８に進み、特定表示態様で表示されている保留用画像について、その特定表示態様

での表示を解除するための処理を実行する。すなわち、特定表示態様で表示されている保留用画像が演出モードの切り替えに伴い、通常表示態様ＨＭａに切り替わるように設定する。また、ステップＳａ３１０８の解除処理では、表示態様記憶エリア３４４ｅに記憶されている表示態様の情報や、保留予告用の設定処理（図３４）のステップＳａ１５１３で設定された演出シナリオデータについても消去する処理を実行する。ステップＳａ３１０８の実行後は演出モード切替用処理を終了する。

【０５５８】

上記ステップＳａ３１０７で肯定判定した場合（表示態様の復帰を許容する場合）は、ステップＳａ３１０９にて、ＲＡＭ３４４の表示態様記憶エリア３４４ｅに記憶されている各保留用画像の表示態様の情報をＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆに記憶する。ステップＳａ３１１０では、上記ステップＳａ３１０８と同様に、特定表示態様で表示されている保留用画像について、その特定表示態様での表示を解除するための処理を実行する。

【０５５９】

ステップＳａ３１１１では予告復帰用の設定処理を実行し、その後、演出モード切替用処理を終了する。ステップＳａ３１１１の予告復帰用の設定処理は、上記第１の実施の形態に係る演出モード切替用処理（図４２）のステップＳａ１９１３における予告復帰用の設定処理（図４３）と同様のものである。予告復帰用の設定処理では、演出モードＢへの切替後、保留用画像の表示態様をいずれのタイミングで復帰（変更）させるのかや、復帰のさせ方（１回の変更で復帰させるのか、それとも段階的な変更で復帰させるのか）などの設定処理を行う。

【０５６０】

上記のようにして予告復帰用の設定処理が行われた場合、シフト時コマンド対応処理（図４０（ａ））のステップＳａ１７０２における保留予告の第２実行用処理（図４４）や、特図変動表示用処理（図４１）のステップＳａ１８０８における保留予告の第３実行用処理（図４５）にて、対象保留用画像の表示態様が通常表示態様ＨＭａから特定表示態様に変更される。この際、保留予告の第２実行用処理では、対象保留用画像の表示態様を元の特定表示態様（演出モードＢへの切替前の特定表示態様）に復帰させるように処理を実行する。

【０５６１】

また、保留予告の第３実行用処理では、対象保留用画像の遊技回において当該対象保留用画像の現在の表示態様（復帰処理により復帰された表示態様）と、当該対象保留用画像の変動パターンが対応する上限表示態様とが比較され、より上位の表示態様への変更（昇格）が可能であるか否かが判定される。そして、そのような変更が可能な場合には、昇格判定及び昇格抽選を経て表示態様の昇格処理が行われる。

【０５６２】

この際、参照される上限表示態様は、演出モードＢ用に設定されたもの（演出モードＢでの保留予告演出の条件に即したもの）である。このため、演出モードＢへの切り替えによる表示態様の復帰の時点で、復帰可能な表示態様が復帰判定用テーブルにより定められる低めの上限表示態様に制限されているとしても、最終的には演出モードＢに適した上限表示態様の範囲内で対象保留用画像の表示態様を変更することができる。

【０５６３】

また、上記ステップＳａ３１０４で否定判定した場合（演出モードＢから演出モードＡへの切り替えの場合）は、ステップＳａ３１０５～ステップＳａ３１０７の処理をスキップし、ステップＳａ３１０９の処理に進む。すなわち、保留予告演出の発生頻度が低い側の演出モードＢから高い側の演出モードＡへの切り替えの場合は、演出モードＢでの表示態様をモード切替後の演出モードＡでもそのまま反映させるように構成されている。

【０５６４】

＜演出モードが切り替わる場合における保留用画像の表示態様の流れについて＞

演出モードが切り替わる場合における保留用画像の表示態様の流れについて図５８を参

照しながら説明する。ここでは、演出モードＡから演出モードＢに切り替わる場合について説明する。既に説明したように、演出モードＡは保留予告演出の発生頻度が相対的に高く、演出モードＢは保留予告演出の発生頻度が相対的に低いモードである。

【０５６５】

演出モードＡとされている状況で第１特図の３個目の保留情報（保留用画像ＨＷ）が発生すると、主制御装置１６２では、当該発生した保留情報に対する保留先読み処理（ステップＳａ３０５）を実行する。ここでは、その結果として、当否判定が外れであり、変動パターンが変動パターン４Ｈ（ＳＰリーチＢ外れ）である結果が先読みされたとする。

【０５６６】

また、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２での先読み結果に基づいて保留予告用の設定処理（ステップＳａ１４０３）を実行し、保留用画像ＨＷについての保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等を行う。それらの抽選の結果、最終表示態様として緑色表示態様ＨＭｃが選択され、演出シナリオとして表示当初は青色表示態様ＨＭｂで表示し、最初のシフトタイミングで緑色表示態様ＨＭｃに変更するシナリオが選択されたものとする。この場合、図５８（ａ１）に示すように、青色表示態様ＨＭｂとされた保留用画像ＨＷが第１保留表示領域Ｇａの第３単位保留表示領域Ｇａ３に表示される。

【０５６７】

その後、保留用画像ＨＷの表示態様が青色表示態様ＨＭｂとされた状態で、遊技者により演出用操作部３６を用いてモード切替操作が行われると、図５８（ａ２）に示すように、演出モードが演出モードＡから演出モードＢに切り替わるとともに、保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａに変更される。

【０５６８】

また、演出モードＢへの切り替えに際し、演出制御装置１４３では、保留用画像ＨＷの表示態様を特定表示態様に復帰させるか否かの復帰用判定を行う（ステップＳａ３１０６）。復帰用判定では、保留用画像ＨＷの変動パターンを特定するとともに、その変動パターンに対応する上限表示態様を復帰判定用テーブル（図５７）に基づいて把握し、演出モードＢへの切り替わり前の保留用画像ＨＷの表示態様が、その把握した上限表示態様以下の態様であるか否かを判定する。

【０５６９】

ここで、保留用画像ＨＷの変動パターンである変動パターン４Ｈの上限表示態様は青色表示態様ＨＭｂであり、演出モードＢへの切り替わり前の保留用画像ＨＷの表示態様は青色表示態様ＨＭｂであるため、演出モードＢへの切り替わり前の保留用画像ＨＷの表示態様は変動パターンに対応する上限表示態様以下の態様となる。この場合、特定表示態様への復帰を許容し、予告復帰用の設定処理（ステップＳａ３１１１）にて復帰シナリオの設定を行う。

【０５７０】

その結果、次のシフトタイミングで青色表示態様ＨＭｂに復帰させるシナリオが設定されたとすると、図５８（ａ３）に示すように、保留用画像ＨＷの表示位置が第３単位保留表示領域Ｇａ３から第２単位保留表示領域Ｇａ２にシフトされる際に、保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａから青色表示態様ＨＭｂに変更される。

【０５７１】

その後、青色表示態様ＨＭｂとされた保留用画像ＨＷの表示位置が実行表示領域Ｄにシフトし、保留用画像ＨＷの遊技回が開始されると、演出制御装置１４３では、保留予告の第３実行用処理（ステップＳａ１８０８）を実行し、上位の表示態様への昇格判定を行う。この場合の昇格判定は演出モードＢの判定条件を適用して行う。

【０５７２】

例えば、演出モードＢにおける変動パターン４Ｈの上限表示態様が演出モードＡの場合よりも下位の青色表示態様ＨＭｂに設定されていた場合には、保留用画像ＨＷの昇格が不許可とされ、保留用画像ＨＷの表示態様が青色表示態様ＨＭｂに維持される。また、演出

モードＢにおける変動パターン４Ｈの上限表示態様が演出モードＡの場合と同じく、緑色表示態様ＨＭｃに設定されていた場合には、昇格が許容され、保留用画像ＨＷの遊技回における所定の保留変化ポイントにて保留用画像ＨＷの表示態様が緑色表示態様ＨＭｃに昇格される。

【０５７３】

次に、演出モードＡにおいて保留用画像ＨＷの表示態様が緑色表示態様ＨＭｃとされた状況で演出モードの切り替わりが行われた場合について説明する。

【０５７４】

図５８（ａ１）に示すように、第３単位保留表示領域Ｇａ３に青色表示態様ＨＭｂの保留用画像ＨＷが表示され、演出モードの切り替わりが行われることなく、保留用画像ＨＷの表示位置が第２単位保留表示領域Ｇａ２にシフトし、図５８（ｂ１）に示すように、保留用画像ＨＷの表示態様が青色表示態様ＨＭｂから緑色表示態様ＨＭｃに変更されたとする。

【０５７５】

その状態で、遊技者により演出用操作部３６を用いてモード切替操作が行われると、図５８（ｂ２）に示すように、演出モードが演出モードＡから演出モードＢに切り替わるとともに、保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａに変更される。

【０５７６】

この際、演出制御装置１４３により復帰用判定が行われるが、演出モードＢへの切り替わり前の保留用画像ＨＷの表示態様が変動パターンに対応する上限表示態様より上位の表示態様となる。この場合は、特定表示態様への復帰を不許可とする。その結果、保留用画像ＨＷの表示態様は、実行表示領域Ｄにシフトされるまでの期間において通常表示態様ＨＭａに維持される。

【０５７７】

その後、通常表示態様ＨＭａとされた保留用画像ＨＷの表示位置が実行表示領域Ｄにシフトし、保留用画像ＨＷの遊技回が開始されると、演出制御装置１４３では、保留予告の第３実行用処理を実行し、上位の表示態様への昇格判定を行う。例えば、演出モードＢにおける変動パターン４Ｈの上限表示態様が青色表示態様ＨＭｂに設定されていた場合には、青色表示態様ＨＭｂまでの昇格が許容され、緑色表示態様ＨＭｃに設定されていた場合には、緑色表示態様ＨＭｃまでの昇格が許容される。なお、図５８（ｂ３）には、保留用画像ＨＷの表示態様が青色表示態様ＨＭｂに昇格された場合を示している。

【０５７８】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【０５７９】

保留用画像が特定表示態様とされている状況（保留予告演出が実行されている状況）で演出モードが切り替えられた場合、切替後の演出モードにおける対象保留用画像ＨＷの表示態様を切替前の演出モードでの表示態様と同じ態様とするか否かを判定する構成とした。

【０５８０】

本変形例では、演出モードＡと演出モードＢとでモード切替が行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。その際、演出モードＢは、演出モードＡよりも保留予告演出が実行されにくい演出モードとして設定されている。かかる構成の場合、演出モードが切り替わることで、大当たり期待度の示唆に関する演出特性が変化するため、背景画像やキャラクタ画像の変更等による見た目だけの変更に留まる場合に比べ、演出モードの違いを遊技者に強く印象付けることができる。

【０５８１】

しかしながらその反面、保留用画像が特定表示態様とされている状況で演出モードＡから演出モードＢへの切替条件が成立した場合に、対象保留用画像ＨＷの表示態様が維持されたまま演出モードの切り替わりがなされると、表示態様に変更がないにもかかわらず、対応する期待度だけが変動してしまう懸念がある。例えば、同じ緑色表示態様ＨＭｃの特

定表示態様であっても演出モードＢでの期待度は演出モードＡのそれよりも高くなるため、対象保留用画像ＨＷの表示態様が緑色表示態様ＨＭｃとされたままで演出モードＡから演出モードＢに切り替わった場合、遊技者が緑色表示態様ＨＭｃの期待度をモード切替後の演出モードＢでの期待度を基準に理解すると、遊技回にて実際に行われる遊技回演出（リーチ演出等）よりも高い期待度を連想してしまうおそれがある。

【０５８２】

この点、本構成では、保留用画像が特定表示態様とされている状況で演出モードが切り替えられた場合、対象保留用画像ＨＷの表示態様を切替前の演出モードでの表示態様と同じ態様とするか否かを判定する。このため、期待度の不整合が生じることを抑制でき、演出モードＢへの移行後における保留用画像の表示を好適に行うことが可能になる。

【０５８３】

演出モードＢへの移行時における対象保留用画像ＨＷの表示態様を、演出モードＢに対応して設定された上限表示態様と比較し、その結果に基づいて対象保留用画像ＨＷの表示態様をモード切替前の表示態様と同じ態様とするか否かを判定する構成とした。

【０５８４】

上記構成では、演出モードＢへの移行時における表示態様と演出モードＢに対応して設定された上限表示態様との比較により、演出モードＡでの表示態様と同じ態様とすることの可否が判定される。これにより、演出モードＢにおいて各態様（青色表示態様ＨＭｂ等）が対応する期待度を踏まえて同じ態様とするか否かを振り分けることができ、演出モードＢへの移行後における保留用画像の表示を好適に行うことが可能になる。

【０５８５】

上記の際、演出モードＢでの上限表示態様を各変動パターンに対応させて複数設定し、それらのうち、対象保留用画像ＨＷについて先読みされた変動パターンに対応する上限表示態様を適用して上記判定を行う構成とした。これにより、対象保留用画像ＨＷの先読み結果、つまりは、その対象保留用画像ＨＷの遊技回で実際に報知される当否結果や当該遊技回で行われる遊技回演出（リーチ演出等）を踏まえて同じ態様とするか否かを振り分けることができる。

【０５８６】

演出モードＢでの対象保留用画像ＨＷの表示態様をモード切替前の演出モードＡでの表示態様と同じ態様とする場合、対象保留用画像ＨＷの通常表示態様ＨＭａとしてから同じ態様に変更する構成とした。

【０５８７】

上記構成では、対象保留用画像ＨＷの表示態様をモード切替前と同じ態様とする場合に、一旦通常表示態様ＨＭａとしてから特定表示態様に変更することが可能となっている。このような構成とすることで、モード切替前と同じ態様にする場合と同じ態様にしない場合とのいずれにおいても、対象保留用画像ＨＷの表示態様が演出モードＡから演出モードＢへの切り替えに伴って通常表示態様ＨＭａに切り替わる構成とできる。これにより、同じ態様にしないと判定されたことに起因して特定表示態様から通常表示態様ＨＭａに変更される場合の不自然さを軽減することが可能になる。また、通常表示態様ＨＭａとなってから特定表示態様に変化する構成とすることで、同じ態様にしないと判定された場合も含め、演出モードＢへの移行後、通常表示態様ＨＭａとされた保留用画像が特定表示態様に変更されるのではないかとの期待感を喚起することができ、その保留用画像（保留情報）への期待感を持続させることが可能になる。

【０５８８】

演出モードＢから演出モードＡへの切替の場合は、上記判定を行うことなく、モード切替後の演出モードＡにおける対象保留用画像の表示態様をモード切替前の演出モードＡでの表示態様と同じ態様とする構成とした。

【０５８９】

上記構成では、保留予告演出に対する期待度が高い側から低い側へのモード切替である場合、同じ態様とするか否かの判定を行わない。これにより、保留予告演出の継続（保留

用画像の特定表示態様の維持）が過度に制限されることを抑制できるほか、処理負荷の軽減を図ることが可能になる。

【０５９０】

＜変形例３＞

上記第１の実施の形態や各変形例では、演出モード切替の前後における保留用画像の表示態様を対象とするが、本変形例では、開閉実行モードの前後における保留用画像の表示態様を対象とする。以下、本変形例について図５９～図６７を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第１の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０５９１】

本変形例では、高確率モード且つ高頻度サポートモード（高確遊技状態）である場合の変動表示時間テーブルと、低確率モード且つ高頻度サポートモード（時短遊技状態）である場合の変動表示時間テーブルとが、低確率モード且つ低頻度サポートモード（通常遊技状態）である場合の変動表示時間テーブル（図１４）とは別に設定されている。

【０５９２】

高確遊技状態の変動表示時間テーブルでは、図５９（ａ）、（ｂ）に示すように、大当たり用と外れ用とがそれぞれ設定されている。大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの値に対応させて、ＳＰＳＰリーチＡ当たりに対応する変動パターン１１Ａと、ＳＰＳＰリーチＢ当たりに対応する変動パターン１２Ａとが設定されている。

【０５９３】

また、外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの値に対応させて、完全外れに対応する変動パターン１１Ｈと、ＳＰＳＰリーチＡ外れに対応する変動パターン１２Ｈと、ＳＰＳＰリーチＢ外れに対応する変動パターン１３Ｈとが設定されている。変動種別カウンタＣＳの値が０～７９の範囲内である場合、通常遊技状態では、完全外れ（変動パターン１Ｈ）とノーマルリーチ外れ（変動パターン２Ｈ）のいずれかが対応するが（図１４（ｂ））、高確遊技状態では、完全外れ（変動パターン１１Ｈ）のみが対応する（図５９（ｂ））。つまり、変動種別カウンタＣＳが同じ値であっても通常遊技状態と高確遊技状態とでは異なる遊技回演出が実施され得るものとなっている。

【０５９４】

時短遊技状態用の変動表示時間テーブルでは、図５９（ｃ）、（ｄ）に示すように、大当たり用と外れ用とがそれぞれ設定されている。大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの値に対応させて、ＳＰリーチＡ当たりに対応する変動パターン２１Ａと、ＳＰリーチＢ当たりに対応する変動パターン２２Ａと、ＳＰＳＰリーチＡ当たりに対応する変動パターン２３Ａと、ＳＰＳＰリーチＢ当たりに対応する変動パターン２４Ａとが設定されている。

【０５９５】

また、外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの値に対応させて、完全外れに対応する変動パターン２１Ｈと、ＳＰリーチＡ外れに対応する変動パターン２２Ｈと、ＳＰリーチＢ外れに対応する変動パターン２３Ｈと、ＳＰＳＰリーチＡ外れに対応する変動パターン２４Ｈと、ＳＰＳＰリーチＢ外れに対応する変動パターン２５Ｈとが設定されている。時短遊技状態用の変動表示時間テーブルにおいても、変動種別カウンタＣＳを同じ値として比較した場合、通常遊技状態と高確遊技状態とは異なる遊技回演出が実施され得るものとなっている。時短遊技状態に対応する外れ用の変動表示時間テーブルでは、他の遊技状態に比べて完全外れの割合が少なくなっているが、これは、リーチ演出の発生頻度を高めることで、リーチ演出が発生しないまま時短遊技状態が終了してしまうことを抑制するためである。

【０５９６】

なお、図５９に示す各変動表示時間テーブルにおける変動パターンの種類数や変動種別カウンタＣＳの値との対応関係は一例に過ぎず、通常遊技状態、高確遊技状態及び時短遊

技状態で異なる内容に設定されるものであれば、他の態様であってもよい。

【０５９７】

＜保留予告用の設定処理＞

本変形例に係る保留予告用の設定処理について図６０のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置１４３において主制御装置１６２からの保留コマンドを受信した場合に実行されるものである。本処理は、保留コマンド対応処理（図３１）のステップＳａ１４０３で実行されるものであり、図３４の保留予告用の設定処理に代えて実行されるものである。図６０において図３４と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【０５９８】

先ずステップＳａ１５０１では、保留コマンド対応処理（図３１）のステップＳａ１４０１で記憶された保留情報に基づいて今回の保留情報についての変動パターン情報等を把握する。ステップＳａ１５０２では、ステップＳａ１５０１で把握した変動パターン情報等に基づき、今回の保留情報が大当たりに対応するものであるか否かを判定する。

【０５９９】

大当たりに対応するものでない場合、すなわち、外れに対応する保留情報である場合は、ステップＳａ３３０１に進み、その保留情報の変動パターンが変動パターン１Ｈ（通常遊技状態での完全外れに対応する変動パターン）、変動パターン１１Ｈ（高確遊技状態での完全外れに対応する変動パターン）、変動パターン２１Ｈ（時短遊技状態での完全外れに対応する変動パターン）のいずれかであるか否かを判定する。ステップＳａ３３０１で否定判定した場合（変動パターン１Ｈ、変動パターン１１Ｈ、変動パターン２１Ｈのいずれでもない場合）又はステップＳａ１５０２で肯定判定した場合（大当たりに対応する保留情報である場合）は、ステップＳａ３３０２にて現在の遊技状態を把握する。具体的には、現在の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態のいずれであるかを把握する。

【０６００】

ステップＳａ３３０３では、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａから対応する保留予告実行抽選テーブルを取得する。保留予告実行抽選テーブルは、大当たりの有無や遊技状態に対応させて複数設定されている。例えば、今回の保留情報が大当たりである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルは、外れである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルよりも当選確率が高く設定されている。また、高確遊技状態に対応し且つ今回の保留情報が外れである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルでは、高確遊技状態でのガセ演出の発生を抑制すべく、通常遊技状態や時短遊技状態に対応し且つ今回の保留情報が外れである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルよりも当選確率が低く設定されている。

【０６０１】

なお、必ずしも遊技状態に対応させて保留予告演出の実行確率を異ならせる必要はなく、上記３状態又はそれらのうちの２状態で保留予告演出の実行確率を共通とする構成としてもよい。

【０６０２】

ステップＳａ１５０６では、ステップＳａ３３０３で取得した保留予告実行抽選テーブルと、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて、保留予告演出を実行するか否かの実行抽選を行う。ステップＳａ１５０７では、ステップＳａ１５０６の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。この抽選結果が実行当選である場合にはステップＳａ１５０８に進み、対応する保留数を把握する。

【０６０３】

ステップＳａ３３０４では、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａから現在の遊技状態に対応する最終表示態様抽選テーブルを取得する。最終表示態様抽選テーブルでは、各変動パターンに対応させて、選択可能な最終表示態様の範囲と各表示態様の選択

確率とが設定されている。本変形例では、遊技状態に応じて各別の変動パターンが設定されているため、最終表示態様抽選テーブルも各遊技状態に対応したものが各別に設定されている。

【０６０４】

図６１には、高確遊技状態での最終表示態様抽選テーブルの一例として大当たり用のテーブルと外れ用のテーブルとをそれぞれ示している。また、図６２には、時短遊技状態での最終表示態様抽選テーブルの一例として大当たり用のテーブルと外れ用のテーブルとをそれぞれ示している。

【０６０５】

ステップＳａ１５１０では、ステップＳａ１５０１で把握した変動パターンと、ステップＳａ３３０４で取得した最終表示態様抽選テーブルと、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて、今回の保留予告演出における最終表示態様を抽選する。ステップＳａ１５１１では、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａから演出シナリオ抽選テーブルを取得する。ステップＳａ１５１２では、ステップＳａ１５０８で把握した保留数と、ステップＳａ１５１０で決定した最終表示態様と、ステップＳａ１５１１で取得した演出シナリオ抽選テーブルと、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて、今回の保留予告演出における演出シナリオを抽選する。

【０６０６】

ステップＳａ１５１３では、ステップＳａ１５１２で抽選された演出シナリオが実行されるように演出シナリオデータを設定する。ステップＳａ１５１４では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに保留予告フラグをセットし、その後、保留予告用の設定処理を終了する。保留予告フラグは、保留予告演出を実行すべきであることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【０６０７】

上記のようにして保留予告用の設定処理が行われた場合、ステップＳａ１５１３の設定結果に基づき、保留コマンド対応処理（図３１）のステップＳａ１４０４や、シフト時コマンド対応処理（図４０）のステップＳａ１７０１、特図変動表示用処理（図４１）のステップＳａ１８０７における保留予告の第１実行用処理（図３８）にて、対象保留用画像の表示態様が変更される。

【０６０８】

また、ステップＳａ３３０１で肯定判定した場合（保留情報の変動パターンが完全外れ対の変動パターンである場合）は、ステップＳａ１５１５に進み、保留用画像の表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する。その後、保留予告用の設定処理を終了する。

【０６０９】

＜開閉実行モード用処理＞

本変形例に係る開閉実行モード用処理について図６３を参照しながら説明する。この処理は、演出設定処理（図３０）のステップＳａ１３０６にて実行されるものである。

【０６１０】

先ずステップＳａ３４０１では、開閉実行モードの実行中であるか否かを判定する。開閉実行モードの実行中でない場合は、ステップＳａ３４０２にて主制御装置１６２からオープニングコマンド（図２５のステップＳａ９０９）を受信しているか否か、すなわち、開閉実行モードの開始タイミングであるか否かを判定する。オープニングコマンドを受信していない場合は、そのまま開閉実行モード用処理を終了する。

【０６１１】

オープニングコマンドを受信している場合は、ステップＳａ３４０３に進み、オープニング用処理を実行する。オープニング用処理では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇ等にて所定のオープニング演出が実行されるように表示制御装置３５０への送信コマンドを設定する。

【０６１２】

ステップＳａ３４０４では、保留個数（特１保留と特２保留の総数）が０個であるか否か、すなわち、保留が存在するか否かを判定する。保留個数が０個である場合（保留がない場合）は、そのまま開閉実行モード用処理を終了する。

【０６１３】

保留個数が０個でなく保留がある場合は、ステップＳａ３４０５に進み、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに保留予告フラグが格納されているか否かを判定する。保留予告フラグが格納されている場合は、ステップＳａ３４０６にて当該保留予告フラグを消去する。これにより、開閉実行モードの開始前において保留予告演出が実行されていた場合には、実行中の保留予告演出の継続がキャンセルされ、保留予告演出の待機状態であった場合には、保留予告演出の待機（実行予約）がキャンセルされる。

【０６１４】

ステップＳａ３４０７では、特定表示態様で表示されている保留用画像が存在するか否かを判定する。具体的には、各保留表示領域Ｇａ，Ｇｂに表示されている保留用画像の中で、青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ又は虹色表示態様ＨＭｅのいずれかの態様で表示されているものが存在するか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ３４４の表示態様記憶エリア３４４ｅに記憶されている各エリアの情報を参照して行う。

【０６１５】

特定表示態様で表示されている保留用画像が存在する場合は、ステップＳａ３４０８に進み、特定表示態様で表示されている保留用画像についていずれの態様で表示されているかを示す情報をＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆに記憶する。続くステップＳａ３４０９では、開閉実行モード前の遊技状態を示す情報をＲＡＭ３４４に記憶する。例えば、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態である場合は、通常遊技状態に対応する情報をＲＡＭ３４４の所定エリアに記憶する。なお、この情報は、現在の遊技状態を示す状態フラグと区別するため、当該フラグとは別の記憶エリアに記憶される。

【０６１６】

ステップＳａ３４１０では、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに復帰用待機フラグをセットする。復帰用待機フラグは、保留用画像の表示態様を元の特定表示態様に戻すための復帰処理を待機している状態であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。続くステップＳａ３４１１では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇ上から保留用画像を消去する処理を実行する。すなわち、本変形例では、保留表示部２００に表示されている保留用画像を開閉実行モードの開始に伴い消去するように構成されている。ステップＳａ３４１１の実行後は開閉実行モード用処理を終了する。

【０６１７】

また、上記ステップＳａ３４０５で否定判定した場合（保留予告フラグが格納されていない場合）やステップＳａ３４０７で否定判定した場合（特定表示態様の保留用画像が存在しない場合）もステップＳａ３４１１に進み、保留用画像の消去処理を実行する。すなわち、保留予告演出の実行中でない場合も、開閉実行モードの開始に伴い保留表示部２００の保留用画像を消去する。

【０６１８】

上記ステップＳａ３４０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップＳａ３４１２に進み、エンディング演出の開始から所定期間が経過したか否かを判定する。経過していない場合は、ステップＳａ３４１３にて開閉実行モード中用処理を実行し、その後、開閉実行モード用処理を終了する。開閉実行モード中用処理では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇ等にて所定のラウンド演出や入賞時演出、エンディング演出等が実行されるように表示制御装置３５０への送信コマンドを設定する。

【０６１９】

上記ステップＳａ３４１２で肯定判定した場合（エンディング演出の開始から所定期間が経過した場合）は、ステップＳａ３４１４に進み、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに復帰用待機フラグが格納されているか否かを判定する。復帰用待機フラグが格納されて

いない場合は、そのまま開閉実行モード用処理を終了する。
【０６２０】
復帰用待機フラグが格納されている場合は、ステップＳａ３４１５に進み、復帰用待機フラグを消去する処理を実行する。ここで、ステップＳａ３４１４で肯定判定される状況とは、保留予告演出が実行されている状況で開閉実行モードが行われ、保留用画像の表示が消去された状況であることを意味する。この場合はステップＳａ３４１６に進み、保留用画像の表示態様を特定表示態様に復帰させるための予告復帰用の設定処理を実行する。当該処理の詳細については後述する。
【０６２１】
ステップＳａ３４１６の実行後は、ステップＳａ３４１７にて保留用画像を通常表示態様ＨＭａで表示するための設定を行う。すなわち、保留用画像の表示態様を特定表示態様に復帰させるに際して開閉実行モードの終了直後は、保留用画像の表示態様を通常表示態様ＨＭａとして表示を再開する。ステップＳａ３４１７の実行後は開閉実行モード用処理を終了する。
【０６２２】
上記ステップＳａ３４１４で否定判定した場合（復帰用待機フラグが格納されていない場合）は、ステップＳａ３４１８に進み、保留個数（特１保留と特２保留の総数）が０個であるか否かを判定する。保留個数が０個であり、保留がない場合は、そのまま開閉実行モード用処理を終了する。一方、保留個数が０個でなく、保留がある場合は、ステップＳａ３４１７にてそれらの保留についての保留用画像を通常表示態様ＨＭａで表示する。
【０６２３】
＜予告復帰用の設定処理＞
ステップＳａ３４１６の予告復帰用の設定処理について図６４のフローチャートを参照しながら説明する。
【０６２４】
先ずステップＳａ３５０１では、開閉実行モード前の遊技状態を把握する。この把握は、ステップＳａ３４０９（図６３）で記憶した情報に基づいて行う。ステップＳａ３５０２では、今回の開閉実行モードの契機となった大当たりの大当たり種別を把握する。この把握は、変動開始コマンドを解析して得た保留情報に基づいて行う。
【０６２５】
ステップＳａ３５０３では、ステップＳａ３５０１で把握した開閉実行モード前の遊技状態と、ステップＳａ３５０２で把握した大当たり種別と、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａに記憶された復帰判定用テーブルとに基づいて表示態様の復帰用判定を行う。復帰用判定は、開閉実行モード前の遊技状態において特定表示態様とされた保留用画像について、開閉実行モード後の遊技状態において元の表示態様に復帰させるか否かを判定するものである。
【０６２６】
図６５に示すように、復帰判定用テーブルでは、開閉実行モード前の遊技状態と、今回の開閉実行モードの契機となった大当たりの大当たり種別とに対応させて、表示態様の復帰を許容するか否かが定められている。具体的には、開閉実行モード前の遊技状態が時短遊技状態であり、大当たり種別が通常大当たりである場合や、開閉実行モード前の遊技状態が高確遊技状態であり、大当たり種別が確変大当たりである場合のように、開閉実行モードの前後において遊技状態が共通する場合は、保留用画像の表示態様の復帰を許容する。一方、開閉実行モード前の遊技状態が時短遊技状態であり、大当たり種別が確変大当たりである場合や、開閉実行モード前の遊技状態が高確遊技状態であり、大当たり種別が通常大当たりである場合、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態であり、大当たり種別が時短遊技状態である場合のように、開閉実行モードの前後において遊技状態が異なる場合は、上記表示態様の復帰を規制する。
【０６２７】
但し、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態であり、大当たり種別が確変大当た

りである場合は、対象保留用画像の先読み結果を参照して復帰の可否を判定する。具体的には、対象保留用画像の先読み結果が通常大当たり以外の結果である場合は上記表示態様の復帰を規制する一方で、対象保留用画像の先読み結果が通常大当たりである場合は上記表示態様の復帰を許容する。これは、高確遊技状態での遊技を遊技者が十分に堪能できないまま、高確遊技状態が終了してしまうことを抑制するためである。

【０６２８】

すなわち、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態であり、大当たり種別が確変大当たりである場合は、開閉実行モードを挟んで第１特図の遊技（左打ち遊技状態）から第２特図の遊技（右打ち遊技状態）に遊技態様が切り替わるが、その際、第１特図の保留の中に通常大当たりが存在し、その保留が消化されると、せっかく高確遊技状態に移行させることができたにもかかわらず、その状態が早期に終了してしまうことになる。そこで、そのようなおそれがある場合には、第１特の保留用画像の表示態様を特定表示態様に戻して遊技者に注意喚起し、第２作動口６３（第２特図用の始動口）への速やかな入賞を促すようにしている。

【０６２９】

なお、本変形例では、対象保留用画像の先読み結果が確変大当たりである場合に上記表示態様の復帰を規制する構成としているが、これを許容する構成としてもよい。

【０６３０】

予告復帰用の設定処理（図６４）の説明に戻り、ステップＳａ３５０３の実行後はステップＳａ３５０４にて、ステップＳａ３５０３の判定処理の結果が表示態様の復帰を許容するものであったか否かを判定する。復帰を許容しないものであった場合は、そのまま予告復帰用の設定処理を終了する。すなわち、開閉実行モード後の対象保留用画像の表示態様を通常表示態様ＨＭａのままとする。

【０６３１】

復帰を許容するものであった場合は、ステップＳａ３５０５にて、ＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆを参照し、開閉実行モード前の対象保留用画像の表示態様を把握する。ステップＳａ３５０５の実行後はステップＳａ３５０６～ステップＳａ３５１０の処理を実行する。

【０６３２】

これらの処理は、図４３のステップＳａ２１０３～ステップＳａ２１０７と同様のものであり、対象保留用画像よりも前の保留個数に対応させて、対象保留用画像の表示態様をいずれのタイミングで元の表示態様に復帰させるかを設定するものである。すなわち、ステップＳａ３５０６では、対象保留用画像よりも前の保留個数を把握し、把握した保留個数が１以上である場合は、ステップＳａ３５０８にて、ステップＳａ３５０５で把握した表示態様とする際の復帰シナリオを抽選する。ステップＳａ３５０９では、抽選された復帰シナリオが実行されるように復帰シナリオデータの設定を行い、ステップＳａ３５１０では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに予告復帰フラグをセットする。予告復帰フラグは、保留用画像の表示態様を元に戻すための処理を実行すべきであることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【０６３３】

上記のようにして予告復帰用の設定処理が行われた場合、シフト時コマンド対応処理（図４０（ａ））のステップＳａ１７０２における保留予告の第２実行用処理（図４４）や、特図変動表示用処理（図４１）のステップＳａ１８０８における保留予告の第３実行用処理（図４５）にて、対象保留用画像の表示態様が通常表示態様ＨＭａから特定表示態様に変更される。この際、保留予告の第２実行用処理では、対象保留用画像の表示態様を元の特定表示態様（開閉実行モード前の特定表示態様）に復帰させるように処理を実行する。

【０６３４】

また、保留予告の第３実行用処理では、対象保留用画像の遊技回において当該対象保留用画像の現在の表示態様（復帰処理により復帰された表示態様）と、当該対象保留用画像

の変動パターンが対応する上限表示態様とが比較され、より上位の表示態様への変更（昇格）が可能であるか否かが判定される。そして、そのような変更が可能な場合には、昇格判定及び昇格抽選を経て表示態様の昇格処理が行われる。

【０６３５】

＜開閉実行モードの前後における保留用画像の表示態様について＞

開閉実行モードの前後における保留用画像の表示態様について説明する。ここでは、開閉実行モード前の遊技状態が時短遊技状態である状況で通常大当たりとなり、開閉実行モード後に時短遊技状態に移行する場合と、開閉実行モード前の遊技状態が時短遊技状態である状況で確変大当たりとなり、開閉実行モード後に確変遊技状態に移行する場合とを例にとって説明する。

【０６３６】

先ず開閉実行モード前の遊技状態が時短遊技状態である状況で通常大当たりとなり、開閉実行モード後に時短遊技状態に移行する場合について図６６を参照しながら説明する。

【０６３７】

時短遊技状態とされている状況で第２特図の３個目の保留情報が発生すると、主制御装置１６２による保留先読み処理（ステップＳａ３０５）が行われるとともに、演出制御装置１４３による保留予告用の設定処理（ステップＳａ１４０３）が行われる。その結果、表示態様を緑色表示態様ＨＭｃとする保留予告演出を実行するものとなった場合には、図６６（ａ）に示すように、表示態様が緑色表示態様ＨＭｃとされた保留用画像ＨＷが第２保留表示領域Ｇｂの第３単位保留表示領域Ｇｂ３に表示される。

【０６３８】

保留用画像ＨＷが取得された遊技回で通常大当たり結果となり、開閉実行モードに移行すると、図６６（ｂ）に示すように、保留用画像ＨＷを含む全ての保留用画像の表示が消去される。この状態は、エンディング演出の開始から所定期間が経過するまで維持される。

【０６３９】

そして、エンディング演出の開始から所定期間が経過すると、演出制御装置１４３では、予告復帰用の設定処理（ステップＳａ３４１６）を実行し、保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード前の特定表示態様に復帰させるか否かの復帰用判定を行う。復帰用判定では、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とを対比し、両者が一致するか否かを判定する。時短遊技状態で通常大当たり結果となった場合、開閉実行モード後の遊技状態は時短遊技状態となるため、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが一致する。この場合、特定表示態様への復帰を許容し、復帰シナリオの抽選を行う。

【０６４０】

その結果、開閉実行モード後における２回目のシフトタイミングで緑色表示態様ＨＭｃに復帰させるシナリオが抽選されたとすると、図６６（ｃ）に示すように、開閉実行モードの終了時において、保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａとされた状態で各保留用画像の表示が再開される。

【０６４１】

その後、第３単位保留表示領域Ｇｂ３から第２単位保留表示領域Ｇｂ２への１回目のシフトタイミングでは、図６６（ｄ）に示すように、保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａに維持される。そして、第２単位保留表示領域Ｇｂ２から第１単位保留表示領域Ｇｂ１への２回目のシフトタイミングにおいて、保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａから緑色表示態様ＨＭｃに変更される。

【０６４２】

次に開閉実行モード前の遊技状態が時短遊技状態である状況で確変大当たりとなり、開閉実行モード後に確変遊技状態に移行する場合について図６７を参照しながら説明する。

【０６４３】

時短遊技状態とされている状況で第２特図の３個目の保留情報が発生すると、主制御装

置１６２による保留先読み処理（ステップＳａ３０５）が行われるとともに、演出制御装置１４３による保留予告用の設定処理（ステップＳａ１４０３）が行われる。その結果、表示態様を緑色表示態様ＨＭｃとする保留予告演出を実行するものとなった場合には、図６７（ａ）に示すように、表示態様が緑色表示態様ＨＭｃとされた保留用画像ＨＷが第２保留表示領域Ｇｂの第３単位保留表示領域Ｇｂ３に表示される。

【０６４４】

保留用画像ＨＷが取得された遊技回で確変大当たり結果となり、開閉実行モードに移行すると、図６７（ｂ）に示すように、保留用画像ＨＷを含む全ての保留用画像の表示が消去される。

【０６４５】

そして、エンディング演出の開始から所定期間が経過すると、演出制御装置１４３では、予告復帰用の設定処理（ステップＳａ３４１６）を実行して復帰用判定を行う。時短遊技状態で確変大当たり結果となった場合、開閉実行モード後の遊技状態は高確遊技状態となるため、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが一致しない。この場合、特定表示態様への復帰を不許可とし、復帰処理を実行しない。

【０６４６】

図６７（ｃ）に示すように、開閉実行モードの終了時において、保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａとされた状態で各保留用画像の表示が再開される。その後、保留用画像ＨＷが実行表示領域Ｄにシフトされるまでの期間において保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａに維持される。つまり、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なる場合は、基本的に開閉実行モード前になされた保留予告演出がキャンセルされた状態となり、開閉実行モード後において同じ保留用画像ＨＷについての保留予告演出は不実行とされる。

【０６４７】

その後、図６７（ｄ）に示すように、通常表示態様ＨＭａとされた保留用画像ＨＷの表示位置が実行表示領域Ｄにシフトし、保留用画像ＨＷの遊技回が開始されると、演出制御装置１４３では、保留予告の第３実行用処理（ステップＳａ１８０８）を実行し、上位の表示態様への昇格判定を行う。その結果、上位の表示態様への昇格が抽選された場合は、図６７（ｅ）に示すように、保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａから特定表示態様に変更される。なお、図６７（ｅ）には、保留用画像ＨＷの表示態様が緑色表示態様ＨＭｃに昇格された場合を示している。

【０６４８】

次に、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態である状況で確変大当たりとなり、開閉実行モード後に高確遊技状態に移行する場合について説明する。

【０６４９】

この場合、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが一致しないため、上記の例に当て嵌めれば、開閉実行モード後に保留用画像ＨＷの表示態様を復帰させないことになる。但し、第１作動口６２への入賞を狙う低確遊技状態（左打ち遊技）から第２作動口６３への入賞を狙う高確遊技状態（右打ち遊技）に切り替われる場合は、保留用画像ＨＷに対応する保留情報の先読み結果に基づいて表示態様を復帰させるか否かを切り替える。

【０６５０】

具体的には、保留用画像ＨＷに対応する保留情報の先読み結果が通常大当たり結果である場合は、開閉実行モード後に保留用画像ＨＷの表示態様を復帰させる。すなわち、第１特図に通常大当たり結果となる保留情報が存在する場合に、その保留情報の遊技回が実行されると、せっかく高確遊技状態に移行させることができたにもかかわらず、その状態が早期に終了してしまうため、第２作動口６３への入賞を促すべく、表示態様を特定表示態様に変更する。

【０６５１】

この場合、通常表示態様ＨＭａから特定表示態様に変更するのではなく、当初から特定

表示態様とした状態で保留用画像ＨＷを表示してもよい。開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが一致することを契機として表示態様を復帰させる場合とは異なる表示形態とすることで、遊技者の気付きが促されることが期待される。また、当初から特定表示態様で表示することにより、第１特図に通常大当たり結果となる保留情報が存在することを遊技者が早く察知しやすくなり、対応しやすくなるというメリットもある。

【０６５２】

一方、保留用画像ＨＷに対応する保留情報の先読み結果が通常大当たり結果以外の結果である場合は、原則どおり、開閉実行モード後に保留用画像ＨＷの表示態様を復帰させない。

【０６５３】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【０６５４】

対象保留用画像ＨＷが特定表示態様とされている状況（保留予告演出が実行されている状況）で開閉実行モードに移行した場合、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なる場合に、開閉実行モード後の対象保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード前の表示態様と異ならせる構成とした。

【０６５５】

本変形例では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様が特定表示態様とされるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。また、遊技状態として複数種類の遊技状態が設定され、大当たり結果となって開閉実行モードが実行された場合、それら複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行される。このように複数種類の遊技状態を設けた構成にあっては、当否判定に用いられる保留情報が同じでも遊技状態によって当否の結果や遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）に差異が生じることがある。

【０６５６】

この点、本構成では、開閉実行モードの実行前に特定表示態様とされた対象保留用画像ＨＷについて、開閉実行モードの実行前と実行後の遊技状態が異なる場合に、開閉実行モード後の表示態様が開閉実行モード前の表示態様と異なるものとされるため、遊技状態の違いに起因する付与判定結果や遊技回演出等が変化しても、対象保留用画像ＨＷにより遊技者に誤解を与えることが抑制され、開閉実行モード後の遊技状態における保留用画像の表示を好適に行うことが可能になる。

【０６５７】

対象保留用画像ＨＷが特定表示態様とされている状況（保留予告演出が実行されている状況）で開閉実行モードに移行した場合、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが同じである場合と、そうでない場合とで、開閉実行モード後の対象保留用画像ＨＷの表示態様を異ならせる構成とした。

【０６５８】

前述のように、複数種類の遊技状態を設けた構成にあっては、当否判定に用いられる保留情報が同じでも遊技状態によって当否の結果や遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）に差異が生じることがある。この点、本構成では、開閉実行モードの実行前に特定表示態様とされた対象保留用画像ＨＷについて、開閉実行モード後の遊技状態での表示態様を、開閉実行モードの実行前と実行後の遊技状態が同じであるか否かによって異ならせるため、遊技状態の違いに起因する当否判定の結果や遊技回演出の変化を踏まえて表示態様を設定することができ、開閉実行モード後の遊技状態における保留用画像の表示を好適に行うことが可能になる。

【０６５９】

開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なる場合、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する構成とした。

【０６６０】
上記構成により、開閉実行モード後において実際の期待度とは整合しない保留用画像が表示され、遊技者の誤解を招くことを好適に抑制できる。また、一律に通常表示態様ＨＭａとすることで、期待度の変化に合わせた表示態様の細かな調整を不要化することができ、処理構成の簡単化を図ることも可能になる。
【０６６１】
開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なることに基づいて対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定した場合に、その後に、その対象保留用画像ＨＷの表示態様を上位の表示態様（特定表示態様）に昇格させるか否かを判定し、その結果に基づいて対象保留用画像ＨＷの表示態様を変更する構成とした。
【０６６２】
開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なる場合、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａに変更することで、遊技状態の変化に起因する当否判定の結果や遊技回演出の変動を吸収できる反面、対象保留用画像ＨＷに対応する保留情報の期待度を報知又は示唆できなくなってしまう懸念がある。この点、本構成では、通常表示態様ＨＭａとされた対象保留用画像ＨＷについて、その後に特定表示態様に変化する機会が付与されるため、特定表示態様から通常表示態様ＨＭａへと変更された場合であっても、事後的に特定表示態様へと昇格させることができ、期待度を報知等することが可能になる。
【０６６３】
上記の際、通常表示態様ＨＭａに設定した対象保留用画像ＨＷの遊技回まで遊技が進んだ場合に、対象保留用画像ＨＷの表示態様を特定表示態様に昇格させるか否かを判定し、その結果に基づいて当該昇格を実行する構成とした。
【０６６４】
対象保留用画像ＨＷの遊技回が開始されてから対象保留用画像ＨＷの表示態様を昇格させることで、遊技回に開始に際して取得・送信される当否判定の情報や遊技回演出に関する情報を活用して昇格判定を行うことができる。これらの情報は、開閉実行モード後の遊技状態に対応しているため、開閉実行モード後の遊技状態に適した態様で上記昇格を行うことができ、遊技者に期待度等の誤解を与えることなく、開閉実行モード後に通常表示態様ＨＭａに設定された対象保留用画像ＨＷの表示態様を特定表示態様に変化させることが可能になる。
【０６６５】
特に、対象保留用画像ＨＷを特定表示態様に昇格されるか否かの判定を、主制御装置１６２において当否判定の実行（遊技回の開始）により特定された変動パターンに基づいて行うことで、対象保留用画像ＨＷの遊技回で遊技回演出の選択に用いられるのと同じ情報を用いて昇格の可否を判定することができる。これにより、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なる場合において、開閉実行モード後の遊技回にて実際に行われる遊技回演出に適合させながら、対象保留用画像ＨＷの表示態様を特定表示態様に変更することができる。
【０６６６】
また、上記構成とすることで、開閉実行モードの終了後において、専ら対象保留用画像ＨＷを特定表示態様に昇格させるか否かの判定を行うためだけに、開閉実行モード後の遊技状態に対応する変動パターン（当否判定の結果や遊技回演出に関する情報）を送信する専用処理が追加されることを回避できる。すなわち、開閉実行モード後の遊技状態において対象保留用画像ＨＷの遊技回を実行する場合には、図柄表示装置７５の表示画面Ｇでの図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示を特図用表示部４３における特図遊技回に同期させて実行させるために、主制御装置１６２から演出制御装置１４３に変動開始コマンドを送信する必要があるところ、この変動開始コマンドを活用して昇格判定を実行する構成とすることで、当該変動開始コマンドとは別の専用コマンドにより、開閉実行モード後の遊技状態に対応する変動パターンを主制御装置１６２から演出制御装置１４３に通知する必要がなくな

る。よって、主制御装置１６２における既存の処理構成を利用して昇格判定を行うことができるばかりか、演出制御装置１４３においてもそのような専用コマンドを受信した場合の処理構成を搭載しなくても足り、処理構成が複雑化することを抑制できる。

【０６６７】

保留予告演出が行われた場合の保留用画像の報知態様に対応する情報をＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆに記憶可能とし、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが同じである場合、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの表示態様を復帰用エリア３４４ｆに記憶された情報に基づいて設定する構成とした。

【０６６８】

例えば、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード前に行われた保留先読み処理の結果に基づいて設定する構成であると、開閉実行モード前の表示態様とは異なる表示態様に設定される懸念がある。この点、本構成では、特定表示態様とされた保留用画像が存在する状況で開閉実行モードが実行された場合、そのときの表示態様の情報を記憶し、その記憶された情報に基づいて開閉実行モード後の報表示態様を設定するため、開閉実行モード後の表示態様を開閉実行モード前の元の態様に好適に復帰させることが可能になる。

【０６６９】

このように開閉実行モード前の元の態様に復帰させることで、開閉実行モード前において特定表示態様への変更により遊技者の期待感を喚起した対象保留用画像ＨＷ（保留情報）について、開閉実行モード後においても同じように期待感を喚起することができる。

【０６７０】

開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが同じである場合において、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード前の特定表示態様と同じ態様とする場合に、一旦通常表示態様ＨＭａとしてから特定表示態様に変更することが可能な構成とした。

【０６７１】

この場合、開閉実行モード後の遊技状態と開閉実行モード前の遊技状態とが同じであるか否かにかかわらず、開閉実行モードが実行されることに伴い、対象保留用画像ＨＷの表示態様が特定表示態様から通常表示態様ＨＭａに変更され得る。これにより、遊技状態が相違することに起因して通常表示態様ＨＭａに変更される場合の不自然さを軽減することが可能になる。また、通常表示態様ＨＭａとなってから特定表示態様に変化する事象を生じさせることで、遊技状態が相違する場合も含め、開閉実行モード後の遊技状態において、通常表示態様ＨＭａとされた保留用画像が特定表示態様に変更されるのではないかとの期待感を喚起することができ、その保留用画像（保留情報）への期待感を持続させることが可能になる。

【０６７２】

開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが同じであるか否かの同否判定を開閉実行モードの終了時に行う構成とした。

【０６７３】

この場合、対象保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード後に如何なる態様とするかについて、開閉実行モード後に速やかに対応することができる。よって、開閉実行モード後において、対象保留用画像ＨＷよりも前の保留数が少ない状況であっても、対象保留用画像ＨＷの表示態様を好適に調整することができる。

【０６７４】

開閉実行モードの実行中に保留用画像を非表示とする構成とした。

【０６７５】

開閉実行モードの終了に伴い対象保留用画像ＨＷの表示態様を変更する場合に、それまで行われていた対象保留用画像ＨＷを開閉実行モードの終了時に突然、他の表示態様に変更すると、遊技者が不自然な印象を受ける懸念がある。特に通常表示態様ＨＭａに格下げする場合は遊技者の目に付きやすく、不自然な印象を与えやすいことが想定される。この

点、本構成では、開閉実行モードにおいて保留用画像が非表示とされるため、対象保留用画像ＨＷの表示態様を変更するにあたり、他の保留用画像も含めて保留用画像の表示自体が行われない期間を介在させることができる。これにより、表示態様の変更が目立つことが抑制され、不自然さを緩和することが可能になる。また、保留用画像が非表示とされることで、開閉実行モード用の演出（大当たり遊技演出）に遊技者を注目させやすくなるというメリットもある。

【０６７６】

＜変形例４＞

上記第１の実施の形態の変形例３では、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態との関係に応じて、開閉実行モード前に特定表示態様とされた保留用画像についての開閉実行モード後の表示態様を決定する構成としたが、本変形例では、開閉実行モード前に特定表示態様とされた保留用画像について開閉実行モード後に改めて先読み処理を実行し、その結果に基づいて当該保留用画像の表示態様を決定するように構成されている。以下、本変形例について図６８～図７６を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第１の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０６７７】

主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて行われる処理について説明する。

【０６７８】

＜情報取得処理＞

本変形例に係る情報取得処理について図６８（ａ）を参照しながら説明する。この処理は、作動口６２，６３への入賞が発生した場合に実行される（作動口用の入賞処理（図１７）のステップＳａ２０５で実行される）ものであり、図１８の情報取得処理に代えて実行されるものである。図６８（ａ）において図１８と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【０６７９】

ステップＳａ３０４にて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を対応する特図表示部用保留エリアに格納した後は、ステップＳａ４１０１にて保留コマンドの設定処理を実行する。ステップＳａ４１０１の実行後は情報取得処理を終了する。ここで、ステップＳａ４１０１の保留コマンドの設定処理について図６８（ｂ）のフローチャートに基づいて説明する。

【０６８０】

先ずステップＳａ４２０１では、保留球格納エリア３１４ｂの各保留エリアＲａ，Ｒｂに記憶された始動保留記憶数ＲａＮ，ＲｂＮと、同保留球格納エリア３１４ｂの総保留数記憶領域に記憶された共通保留数ＣＲＮとを読み出し、それらの情報をＭＰＵ３１２のレジスタに記憶する。ステップＳａ４２０２～ステップＳａ４２０４では、第１作動口６２又は第２作動口６３への今回の入賞に基づきステップＳａ３０４（図６８（ａ））にて取得した保留情報に含まれる大当たり乱数カウンタＣ１の値（当否判定用の乱数値）、大当たり種別カウンタＣ２の値（大当たり種別を抽選するための乱数）、変動種別カウンタＣＳの値（変動パターンを抽選するための乱数）をそれぞれ把握する。なお、ステップＳａ４２０１～ステップＳａ４２０４の処理は、上記第１の実施の形態に係る保留先読み処理（図２８）のステップＳａ１２０２、ステップＳａ１２０５、ステップＳａ１２０８の処理と同様のものである。

【０６８１】

続くステップＳａ４２０５では、演出制御装置１４３への出力対象として保留コマンドをセットし、その後、保留コマンドの設定処理を終了する。保留コマンドには、今回の保留情報が第１特図と第２特図のいずれに対応するのかを示す情報のほか、上記ステップＳａ４２０２～ステップＳａ４２０４で把握した各種カウンタＣ１，Ｃ２，ＣＳの値を示す情報が含まれる。

【０６８２】

すなわち、上記第１の実施の形態では、保留先読み処理（図２８）にて、把握した各種カウンタＣ１，Ｃ２，ＣＳの値に基づいて当否判定処理や変動パターンの抽選処理を行い、その結果を保留コマンドに含ませて演出制御装置１４３に送信する構成としていたが、本変形例では、当否判定処理や変動パターンの抽選処理の結果ではなく、把握した各種カウンタＣ１，Ｃ２，ＣＳの情報（当否判定処理や変動パターンの抽選処理に用いる乱数情報）を保留コマンドに含ませて演出制御装置１４３に送信するように構成されている。

【０６８３】

演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて行われる処理について説明する。

【０６８４】

＜保留コマンド対応処理＞

本変形例に係る保留コマンド対応処理について図６９を参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からの保留コマンドを受信した場合に実行される（演出設定処理（図３０）のステップＳａ１３０２で実行される）ものであり、図３１の保留コマンド対応処理に代えて実行されるものである。図６９において図３１と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【０６８５】

ステップＳａ１４０２にて、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数ＳＮ）を１インクリメントした後は、ステップＳａ４３０１に進み、第１保留先読み処理を実行する。第１保留先読み処理は、演出制御装置１４３にて行う保留先読み処理であり、主制御装置１６２からの保留コマンドに含まれる各種カウンタＣ１，Ｃ２，ＣＳの情報に基づき、始動入賞の発生により取得された保留情報について当否判定の結果等を先読みするものである。ここで、ステップＳａ４３０１の第１保留先読み処理について図７０のフローチャートに基づいて説明する。

【０６８６】

先ずステップＳａ４４０１では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、現在の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態のいずれであるかを把握する。ステップＳａ４４０２では、主制御装置１６２からの保留コマンドを解析し、今回の保留情報における大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。ステップＳａ４４０３では、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａから当否判定テーブルを取得する。

【０６８７】

本変形例では、演出制御装置１４３用の当否判定テーブルとして、主制御装置１６２のＲＯＭ３１３（当否テーブル記憶エリア３１３ａ）に記憶されている当否判定テーブルと同一のテーブルデータが記憶されている。また、大当たり種別を抽選するための大当たり種別テーブルや、変動パターンを抽選するための変動表示時間テーブルについても、主制御装置１６２のＲＯＭ３１３に記憶されている大当たり種別テーブル（図１３）や変動表示時間テーブル（図１４、図５９）と同じテーブルデータが記憶されている。このため、主制御装置１６２での当否抽選や変動パターン抽選とは別に演出制御装置１４３でそれらの抽選処理を行ったとしても、抽選に用いる乱数値が同じ値であれば、同じ抽選結果が得られるようになっている。

【０６８８】

当否判定テーブルには、低確率モード（通常遊技状態、時短遊技状態）用の当否判定テーブルと、高確率モード（高確率遊技状態）用の当否テーブルとが各別に設定されているため、ステップＳａ４４０３では、ステップＳａ４４０１で把握した遊技状態に対応するテーブルを取得する。

【０６８９】

ステップＳａ４４０４では、大当たりであるか否かの先読み処理として、ステップＳａ４４０２で把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値と、ステップＳａ４４０３で取得した当否判定テーブルとに基づいて当否判定を行い、当否結果を把握する。ステップＳａ４４０５では、ステップＳａ４４０４で把握した当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合は、ステップＳａ４４０６にて、主制御装置１６２からの

保留コマンドを解析し、今回の保留情報における大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。

【０６９０】

ステップＳａ４４０７では、大当たり種別の先読み処理として、ステップＳａ４４０６で把握した大当たり種別カウンタＣ２の値と、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａに記憶された種別テーブルとに基づいて大当たり種別の抽選を行い、種別抽選の結果を把握する。この際、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報である場合は、第１特図用の種別テーブルを参照し、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報である場合は、第２特図用の種別テーブルを参照する。

【０６９１】

ステップＳａ４４０８では、ステップＳａ４４０４で把握した大当たり結果を示す情報としての大当たり情報と、ステップＳａ４４０７で把握した大当たり種別結果を示す情報としての種別情報とを記憶する。これらの情報は、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃ（図３２）において対応するエリアに記憶される。

【０６９２】

なお、本変形例では、保留予告演出に大当たり種別の先読み結果を反映させないため、ステップＳａ４４０６及びステップＳａ４４０７の処理は省略してもよい。

【０６９３】

ステップＳａ４４０８の実行後又はステップＳａ４４０５で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップＳａ４４０９にて、主制御装置１６２からの保留コマンドを解析し、今回の保留情報における変動種別カウンタＣＳの値を把握する。ステップＳａ４４１０では、ステップＳａ４４０１で把握した遊技状態と、ステップＳａ４４０４で把握した当否抽選の結果とに基づき、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａから対応する変動表示時間テーブルを取得する。例えば、現在の遊技状態が時短遊技状態であり、ステップＳａ４４０４の把握結果が外れ結果である場合には、時短遊技状態用の外れ用変動表示時間テーブル（図５９（ｄ））を取得する。

【０６９４】

ステップＳａ４４１１では、変動パターンの先読み処理として、ステップＳａ４４０９で把握した変動種別カウンタＣＳの値と、ステップＳａ４４１０で取得した変動表示時間テーブルとに基づいて変動パターンの抽選処理を行い、その結果を把握する。ステップＳａ４４１２では、ステップＳａ４４１１で把握した変動パターンを示す情報を上記保留用記憶エリア３４４ｃの対応するエリアに記憶する。ステップＳａ４４１２の実行後は第１保留先読み処理を終了する。

【０６９５】

保留コマンド対応処理（図６９）の説明に戻り、ステップＳａ４３０１で第１保留先読み処理を実行した後は、ステップＳａ１４０３にて、ステップＳａ４３０１の処理結果を用いて保留予告の設定処理を行う。保留予告の設定処理は、保留予告演出を実行するための設定処理である。

【０６９６】

＜開閉実行モード用処理＞

本変形例に係る開閉実行モード用処理について図７１のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出設定処理（図３０）のステップＳａ１３０６にて実行されるものであり、図６３の開閉実行モード用処理に代えて実行されるものである。図７１において図６３と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【０６９７】

ステップＳａ３４０６にて保留予告フラグを消去した後は、ステップＳａ３４０７にて、特定表示態様で表示されている保留用画像が存在するか否かを判定する。すなわち、開閉実行モードの開始タイミングにおいて、各保留表示領域Ｇａ，Ｇｂに表示されている保留用画像の中で、青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ又は虹

色表示態様ＨＭｅのいずれかの態様で表示されているものが存在するか否かを判定する。
【０６９８】
特定表示態様で表示されている保留用画像が存在する場合は、ステップＳａ３４０８に進み、特定表示態様で表示されている保留用画像についていずれの態様で表示されているかを示す情報をＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆに記憶する。ステップＳａ３４０８の実行後は、ステップＳａ３４０９（図６３）の処理を行うことなく、ステップＳａ３４１０にて、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに復帰用待機フラグをセットする。すなわち、上記変形例４では、ステップＳａ３４０９にて開閉実行モード前の遊技状態を記憶する処理を実行したが、本変形例では、当該処理を実行しない。
【０６９９】
また、ステップＳａ３４１４で肯定判定した場合（ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに復帰用待機フラグがセットされていると判定した場合）は、ステップＳａ３４１５にて復帰用待機フラグを消去する処理を実行する。
【０７００】
ここで、ステップＳａ３４１４で肯定判定される状況とは、保留予告演出が実行されている状況で開閉実行モードが行われ、保留用画像の表示が消去された状況であることを意味する。この場合は、ステップＳａ４５０１にて、改めて保留先読みを行うための第２保留先読み処理を実行する。続くステップＳａ４５０２では、保留用画像の表示態様を特定表示態様に復帰させるための予告復帰用の設定処理を実行する。ステップＳａ４５０１の第２保留先読み処理及びステップＳａ４５０２の予告復帰用の設定処理の詳細については後述する。
【０７０１】
ステップＳａ４５０２の実行後は、ステップＳａ３４１７にて保留用画像を通常表示態様ＨＭａで表示する処理を実行し、その後、開閉実行モード用処理を終了する。すなわち、本変形例においても、開閉実行モードの終了直後は保留用画像を通常表示態様ＨＭａで表示する。
【０７０２】
＜第２保留先読み処理＞
ステップＳａ４５０１の第２保留先読み処理について図７２のフローチャートを参照しながら説明する。
【０７０３】
先ずステップＳａ４６０１では、開閉実行モード後の遊技状態を把握する。この判定は、開閉実行モードの契機となった今回の大当たりについての大当たり種別を参照して行う。例えば、今回の大当たりが確変大当たり結果である場合は、開閉実行モード後の遊技状態として確変遊技状態を把握し、通常大当たり結果である場合は、開閉実行モード後の遊技状態として時短遊技状態を把握する。
【０７０４】
ステップＳａ４６０２では、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃを参照し、当該記憶エリア３４４ｃに記憶されている各保留情報についての大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。なお、この処理は、保留用記憶エリア３４４ｃに記憶されている全ての保留情報を対象として行ってもよいし、復帰処理の対象となる保留情報（開閉実行モード前に特定表示態様で表示されていた保留用画像の保留情報）だけを対象として行ってもよい。
【０７０５】
ステップＳａ４６０３では、ステップＳａ４６０１で把握した遊技状態に対応する当否判定テーブルを取得する。ステップＳａ４６０４では、大当たりであるか否かの先読み処理として、ステップＳａ４６０２で把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値と、ステップＳａ４６０３で取得した当否判定テーブルとに基づいて当否抽選を行い、当否結果を把握する。なお、ステップＳａ４６０４の処理は、ステップＳａ４６０２で大当たり乱数カウンタＣ１を把握した保留情報を対象として行う。このことは、ステップＳａ４６０５以降

の処理においても同様である。
【０７０６】
ここで、ステップＳａ４６０３及びステップＳａ４６０４の処理は、始動入賞時（保留情報の取得時）に行う第１保留先読み処理（図７０）のステップＳａ４４０３及びステップＳａ４４０４と同様のものである。但し、例えば、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態で、開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態である場合など、開閉実行モードの前後で抽選モードが変化する場合は、ステップＳａ４６０３で取得される当否判定テーブルが相違するため、第１保留先読み処理とは異なった抽選結果が得られる場合がある。例えば、通常遊技状態の下で確変大当たり結果に当選した場合において、保留されている保留情報についての大当たり乱数カウンタＣ１の値が「１７」である場合には、上記確変大当たり結果に対応する開閉実行モードが行われる前の第１保留先読み処理では外れ結果が先読みされるが、開閉実行モード後の遊技状態を想定した第２保留先読み処理では当たり結果が先読みされる（図１２）。
【０７０７】
ステップＳａ４６０５では、ステップＳａ４６０４で把握した当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合は、ステップＳａ４６０６にて、上記保留用記憶エリア３４４ｃを参照して大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。ステップＳａ４６０７では、大当たり種別の先読み処理として、ステップＳａ４６０６で把握した大当たり種別カウンタＣ２の値と、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａに記憶された種別テーブルとに基づいて大当たり種別の抽選を行い、種別抽選の結果を把握する。
【０７０８】
ステップＳａ４６０８では、ステップＳａ４６０４で把握した大当たり結果を示す情報としての大当たり情報と、ステップＳａ４６０７で把握した大当たり種別結果を示す情報としての種別情報とを上記保留用記憶エリア３４４ｃの対応する記憶エリアに記憶する。
【０７０９】
ステップＳａ４６０９では、上記保留用記憶エリア３４４ｃを参照して変動種別カウンタＣＳの値を把握する。ステップＳａ４６１０では、ステップＳａ４６０１で把握した遊技状態と、ステップＳａ４６０４で把握した当否抽選の結果とに基づき、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａから対応する変動表示時間テーブルを取得する。例えば、開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態であり、ステップＳａ４６０４の把握結果が外れ結果である場合には、高確遊技状態用の外れ用変動表示時間テーブル（図５９（ｂ））を取得する。
【０７１０】
ステップＳａ４６１１では、変動パターンの先読み処理として、ステップＳａ４６０９で把握した変動種別カウンタＣＳの値と、ステップＳａ４６１０で取得した変動表示時間テーブルとに基づいて変動パターンの抽選処理を行い、その結果を把握する。ステップＳａ４６１１の処理は、始動入賞時（保留情報の取得時）に行う第１保留先読み処理のステップＳａ４４１１と同様のものであるが、開閉実行モードの前後で遊技状態が変化する場合は、ステップＳａ４６１０で取得される変動表示時間テーブルが相違するため、第１保留先読み処理とは異なった抽選結果が得られる場合がある。
【０７１１】
ステップＳａ４６１２では、ステップＳａ４６１１で把握した変動パターンを示す情報を上記保留用記憶エリア３４４ｃの対応するエリアに記憶し、その後、第２保留先読み処理を終了する。
【０７１２】
＜予告復帰用の設定処理＞
ステップＳａ４５０２の予告復帰用の設定処理について図７３のフローチャートを参照しながら説明する。
【０７１３】

先ずステップＳａ４７０１では、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃを参照し、対象保留用画像（開閉実行モード前に特定表示態様で表示されていた保留用画像）に対応する保留情報の変動パターンを把握する。この場合に把握される変動パターンは、上記第２保留先読み処理で把握された変動パターンである。

【０７１４】

ステップＳａ４７０２では、ステップＳａ４７０１で把握した変動パターンが変動パターン１Ｈ、変動パターン１１Ｈ又は変動パターン２１Ｈのいずれかであるか否かを判定する。これらの変動パターンは完全外れに対応するものであり（図１４、図５９）、そのいずれかである場合は、そのまま予告復帰用の設定処理を終了する。

【０７１５】

ステップＳａ４７０１で把握した変動パターンが変動パターン１Ｈ、変動パターン１１Ｈ又は変動パターン２１Ｈのいずれでもない場合は、ステップＳａ４７０３に進み、ステップＳａ４７０１で把握した変動パターン（第２保留先読み処理で先読みした変動パターン）に対応する上限表示態様を把握する。ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａには上限表示態様テーブルが記憶されている。図７４に示すように、上限表示態様テーブルには、各変動パターンに対応させて表示態様の上限が定められており、例えば、高確遊技状態でのＳＰＳＰリーチＡ外れに対応する変動パターン１２Ｈでは、特定表示態様の上限として赤色表示態様ＨＭｄが設定されている。ステップＳａ４７０３では、上限表示態様テーブルを参照し、開閉実行モード後の遊技状態での変動パターンに対応する上限表示態様を特定する。

【０７１６】

ステップＳａ４７０４では、ＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆを参照し、対象保留用画像について開閉実行モード前の表示態様を把握する。ステップＳａ４７０５では、開閉実行モード後の遊技において対象保留用画像の表示態様を開閉実行モード前の特定表示態様に復帰させるか否かを判定する復帰用判定処理を行う。この処理では、ステップＳａ４７０３で把握した上限表示態様と、ステップＳａ４７０４で把握した開閉実行モード前の表示態様とを比較し、開閉実行モード前の表示態様が上限表示態様と同格又は下位の表示態様である場合は、復帰を許容する判定結果とし、開閉実行モード前の表示態様が上限表示態様より上位の表示態様である場合は、復帰を許容しない判定結果とする。

【０７１７】

ステップＳａ４７０６では、ステップＳａ４７０５の復帰用判定の結果が復帰を許容するものであるか否かを判定する。復帰を許容しない判定結果である場合は、そのまま予告復帰用の設定処理を終了する。

【０７１８】

復帰を許容する判定結果である場合は、ステップＳａ４７０７～ステップＳａ４７１１の処理を実行する。これらの処理は、図４３のステップＳａ２１０３～ステップＳａ２１０７と同様のものであり、対象保留用画像よりも前の保留個数に対応させて、対象保留用画像の表示態様をいずれのタイミングで元の表示態様に復帰させるかを設定するものである。すなわち、ステップＳａ４７０７では、対象保留用画像よりも前の保留個数を把握し、把握した保留個数が１以上である場合は、ステップＳａ４７０９にて復帰シナリオの抽選処理を実行する。ステップＳａ４７１０では、抽選された復帰シナリオが実行されるように復帰シナリオデータの設定を行う。

【０７１９】

なお、開閉実行モードの終了時に第２保留先読み処理（ステップＳａ４５０１）を実行するため、開閉実行モードの終了後、特定表示態様とした状態で保留用画像の表示を開始することも可能であるが、本変形例では、開閉実行モードの終了直後は一律に通常表示態様ＨＭａとする（ステップＳａ３４１７）。すなわち、開閉実行モード後に対象保留用画像を特定表示態様とする場合でも、一旦、通常表示態様ＨＭａで表示してから事後的に特定表示態様に変化させる。このような構成とするのは、開閉実行モードが終了した直後のタイミングでは遊技球の払い出しが継続している可能性が高く、下皿３４等の遊技球を排

出するなど、遊技者がその対応を行っている場合があり、そのような場合には保留用画像への注意力の低下が想定されることを踏まえたものである。そのようなタイミングでの特定表示態様の表示を避けることで、遊技者から見て知らない間に特定表示態様になっていることを抑制することができる。

【０７２０】

ステップＳａ４７１０の実行後は、ステップＳａ４７１１にてＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに予告復帰フラグをセットする。予告復帰フラグは、保留用画像の表示態様を元に戻すための処理を実行すべきであることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【０７２１】

ステップＳａ４７１１の実行後は予告復帰用の設定処理を終了する。その後は、図７１に示すように、ステップＳａ３４１７にて、対象保留用画像も含め、開閉実行モードの終了時点で存在する全ての保留について保留用画像を通常表示態様ＨＭａで表示するように設定する。すなわち、復帰処理が行われる場合でも、開閉実行モードの終了直後は、通常表示態様ＨＭａとされた状態で対象保留用画像が表示される。

【０７２２】

そして、シフト時コマンド対応処理（図４０（ａ））のステップＳａ１７０２における保留予告の第２実行用処理（図４４）や、特図変動表示用処理（図４１）のステップＳａ１８０８における保留予告の第３実行用処理（図４５）にて、対象保留用画像の表示態様が通常表示態様ＨＭａから特定表示態様に変更される。この際、保留予告の第２実行用処理では、対象保留用画像の表示態様を元の特定表示態様（開閉実行モード前の特定表示態様）に復帰させるように処理を実行する。

【０７２３】

また、保留予告の第３実行用処理では、対象保留用画像の遊技回において当該対象保留用画像の現在の表示態様（復帰処理により復帰された表示態様）と、当該対象保留用画像の変動パターンが対応する上限表示態様とが比較され、より上位の表示態様への変更（昇格）が可能であるか否かが判定される。そして、そのような変更が可能な場合には、昇格判定及び昇格抽選を経て表示態様の昇格処理が行われる。

【０７２４】

＜開閉実行モードの前後における保留用画像の表示態様の流れについて＞

開閉実行モードの前後における保留用画像の表示態様の流れについて説明する。先ず、開閉実行モードの前後で当否判定の先読み結果は変化しないものの、変動パターンの先読み結果が変化する場合について図７５を参照しながら説明する。

【０７２５】

図７５（ａ）に示すように、高確遊技状態とされている状況で第２特図の３個目の保留情報（保留用画像ＨＷ）が発生すると、主制御装置１６２では情報取得処理（図６８（ａ））を実行する。その結果、大当たり乱数カウンタＣ１の値として２５、変動種別カウンタＣＳの値として８０が取得されたとする。

【０７２６】

また、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２の情報取得処理の結果に基づいて第１保留先読み処理（ステップＳａ４３０１）を実行する。第１保留先読み処理では、その時点での遊技状態、すなわち、高確遊技状態用の当否判定テーブルや変動表示時間テーブルを用いて先読み処理を実行する。大当たり乱数カウンタＣ１＝２５に対応する当否結果は外れ結果であり（図１２）、変動種別カウンタＣＳ＝８０に対応する変動パターンは変動パターン１２Ｈであるため（図５９（ｂ））、第１保留先読み処理の結果は、外れで且つ変動パターン１２Ｈとなる。変動パターン１２Ｈは、ＳＰＳＰリーチＡ外れに対応する変動パターンである。

【０７２７】

さらに、演出制御装置１４３では、第１保留先読み処理の結果に基づいて保留予告用の設定処理（ステップＳａ１４０３）を実行し、保留用画像ＨＷについての保留予告演出の

実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等を行う。変動パターン１２Ｈに対応する最終表示態様の選択範囲は、青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄであるところ（図６１（ｂ））、ここでは、上記各種抽選の結果、最終表示態様として赤色表示態様ＨＭｄが抽選され、当初の表示態様を青色表示態様ＨＭｂとする演出シナリオが抽選されたものとする。この場合、表示態様が青色表示態様ＨＭｂとされた保留用画像ＨＷが第２保留表示領域Ｇｂの第３単位保留表示領域Ｇｂ３に表示される。

【０７２８】

保留用画像ＨＷが取得された遊技回で通常大当たり結果となり、開閉実行モードに移行すると、上記変形例４と同様に、保留用画像ＨＷを含む全ての保留用画像の表示が消去される。この状態は、エンディング演出の開始から所定期間が経過するまで維持される。

【０７２９】

そして、エンディング演出の開始から所定期間が経過すると、演出制御装置１４３では、保留用記憶エリア３４４ｃに記憶されている保留情報に基づいて第２保留先読み処理（ステップＳａ４５０１）を実行する。通常大当たり結果となった場合、開閉実行モード後の遊技状態は時短遊技状態となるところ、第２保留先読み処理では、時短遊技状態用の当否判定テーブルや変動表示時間テーブルを用いて先読み処理を実行する。大当たり乱数カウンタＣ１＝２５に対応する当否結果は外れ結果であり（図１２）、変動種別カウンタＣＳ＝８０に対応する変動パターンは変動パターン２３Ｈであるため（図５９（ｄ））、第２保留先読み処理の結果は、外れで且つ変動パターン２３Ｈとなる。変動パターン２３Ｈは、ＳＰＳＰリーチＡ外れではなく、当該リーチ演出よりも下位となるＳＰリーチＢ外れに対応する変動パターンである。

【０７３０】

また、演出制御装置１４３では、第２保留先読み処理の結果に基づいて予告復帰用の設定処理（ステップＳａ４５０２）を実行し、保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード前の特定表示態様に復帰させるか否かの復帰用判定を行う。復帰用判定では、第２保留先読み処理により先読みされた変動パターンに対応する上限表示態様を上限表示態様テーブル（図７４）に基づいて把握し、開閉実行モード前の保留用画像ＨＷの表示態様が、その把握した上限表示態様以下の態様であるか否かを判定する。

【０７３１】

ここで、第２保留先読み処理により先読みされた変動パターン２３Ｈの上限表示態様は緑色表示態様ＨＭｃであるため（図７４）、開閉実行モード前の表示態様である青色表示態様ＨＭｂは変動パターンに対応する上限表示態様以下の態様となる。この場合、特定表示態様への復帰を許容し、復帰シナリオの設定を行う。

【０７３２】

その結果、次のシフトタイミングで青色表示態様ＨＭｂに復帰させるシナリオが設定されたとすると、図７５（ｂ）に示すように、保留用画像ＨＷの表示位置が第３単位保留表示領域Ｇａ３から第２単位保留表示領域Ｇａ２にシフトされる際に、その表示態様が通常表示態様ＨＭａから青色表示態様ＨＭｂに変更される。

【０７３３】

なお、開閉実行モードが開始される場合に保留用画像ＨＷの表示態様が緑色表示態様ＨＭｃであった場合も、開閉実行モード前の表示態様が第２保留先読み処理により先読みされた変動パターンに対応する上限表示態様以下の態様となるため、開閉実行モードの終了後、保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａから緑色表示態様ＨＭｃに変更される。

【０７３４】

これらに対し、開閉実行モードが開始される場合に保留用画像ＨＷの表示態様が赤色表示態様ＨＭｄであった場合は、開閉実行モード前の表示態様が第２保留先読み処理により先読みされた変動パターンに対応する上限表示態様よりも上位の態様となる。この場合は、特定表示態様への復帰を不許可とする。すなわち、開閉実行モードが開始されたときの保留用画像ＨＷの表示態様によって特定表示態様に復帰するか否かが異なる。

【０７３５】
特定表示態様への復帰が不許可となった場合、保留用画像ＨＷは、開閉実行モード終了時に通常表示態様ＨＭａで表示が再開された後、実行表示領域Ｄにシフトされるまでの期間においてその状態が維持される（図７５（ｃ））。
【０７３６】
その後、通常表示態様ＨＭａとされた保留用画像ＨＷの表示位置が実行表示領域Ｄにシフトし、保留用画像ＨＷの遊技回が開始されると、演出制御装置１４３では、保留予告の第３実行用処理（ステップＳａ１８０８）を実行し、上位の表示態様への昇格判定を行う。その結果、上位の表示態様への昇格が抽選された場合は、保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａから特定表示態様に変更される。例えば、昇格判定における変動パターン２３Ｈの上限表示態様が緑色表示態様ＨＭｃに設定されている場合は、緑色表示態様ＨＭｃまでの範囲において保留用画像ＨＷの表示態様が昇格される。
【０７３７】
次に、開閉実行モードの前後で当否判定の先読み結果が変化する場合について図７６を参照しながら説明する。
【０７３８】
図７６（ａ）に示すように、高確遊技状態とされている状況で第２特図の３個目の保留情報（保留用画像ＨＷ）が発生すると、主制御装置１６２では情報取得処理を実行する。その結果、大当たり乱数カウンタＣ１の値として１７、変動種別カウンタＣＳの値として４５が取得されたとする。
【０７３９】
また、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２の情報取得処理の結果に基づいて第１保留先読み処理を実行する。高確遊技状態での大当たり乱数カウンタＣ１＝１７に対応する当否結果は当たり結果であり（図１２）、変動種別カウンタＣＳ＝４５に対応する変動パターンは変動パターン１２Ａであるため（図５９（ａ））、第１保留先読み処理の結果は、当たりで且つ変動パターン１２Ａとなる。変動パターン１２Ａは、ＳＰＳＰリーチＢ当たりに対応する変動パターンである。
【０７４０】
さらに、演出制御装置１４３では、第１保留先読み処理の結果に基づいて保留予告用の設定処理を実行する。変動パターン１２Ａに対応する最終表示態様の選択範囲は、青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅであるところ（図６１（ａ））、ここでは、上記各種抽選の結果、最終表示態様として虹色表示態様ＨＭｅが抽選され、当初の表示態様を青色表示態様ＨＭｂとする演出シナリオが抽選されたものとする。この場合、表示態様が青色表示態様ＨＭｂとされた保留用画像ＨＷが第２保留表示領域Ｇｂの第３単位保留表示領域Ｇｂ３に表示される。
【０７４１】
保留用画像ＨＷが取得された遊技回で通常大当たり結果となり、開閉実行モードに移行すると、保留用画像ＨＷを含む全ての保留用画像の表示が消去される。この状態は、エンディング演出の開始から所定期間が経過するまで維持される。
【０７４２】
そして、エンディング演出の開始から所定期間が経過すると、演出制御装置１４３では、保留用記憶エリア３４４ｃに記憶されている保留情報に基づいて第２保留先読み処理を実行する。第２保留先読み処理では、時短遊技状態用の当否判定テーブルや変動表示時間テーブルを用いて先読み処理を実行する。大当たり乱数カウンタＣ１＝１７に対応する当否結果は外れ結果であり（図１２）、変動種別カウンタＣＳ＝４５に対応する変動パターンは変動パターン２２Ｈであるため（図５９（ｄ））、第２保留先読み処理の結果は、外れで且つ変動パターン２２Ｈとなる。変動パターン２２Ｈは、リーチ当たりに対応する変動パターンではなく、リーチ外れ（ＳＰリーチＡ外れ）に対応する変動パターンである。
【０７４３】
また、演出制御装置１４３では、第２保留先読み処理の結果に基づいて予告復帰用の設

定処理を実行し、保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード前の特定表示態様に復帰させるか否かの復帰用判定を行う。第２保留先読み処理により先読みされた変動パターン２２Ｈの上限表示態様は緑色表示態様ＨＭｃであるため（図７４）、開閉実行モード前の表示態様である青色表示態様ＨＭｂは変動パターンに対応する上限表示態様以下の態様となる。この場合、特定表示態様への復帰を許容し、復帰シナリオの設定を行う。

【０７４４】

その結果、次のシフトタイミングで青色表示態様ＨＭｂに復帰させるシナリオが設定されたとすると、図７６（ｂ）に示すように、保留用画像ＨＷの表示位置が第３単位保留表示領域Ｇａ３から第２単位保留表示領域Ｇａ２にシフトされる際に、その表示態様が通常表示態様ＨＭａから青色表示態様ＨＭｂに変更される。

【０７４５】

なお、開閉実行モードが開始される場合に保留用画像ＨＷの表示態様が緑色表示態様ＨＭｃであった場合も、開閉実行モード前の表示態様が第２保留先読み処理により先読みされた変動パターンに対応する上限表示態様以下の態様となるため、開閉実行モードの終了後、保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａから緑色表示態様ＨＭｃに変更される。

【０７４６】

これらに対し、開閉実行モードが開始される場合に保留用画像ＨＷの表示態様が赤色表示態様ＨＭｄ又は虹色表示態様ＨＭｅであった場合は、開閉実行モード前の表示態様が第２保留先読み処理により先読みされた変動パターンに対応する上限表示態様よりも上位の態様となる。この場合は、特定表示態様への復帰を不許可とする。すなわち、開閉実行モードの前後で当否が変化する場合も、開閉実行モードが開始されたときの保留用画像ＨＷの表示態様によって特定表示態様に復帰するか否かが異なる。

【０７４７】

特定表示態様への復帰が不許可となった場合、保留用画像ＨＷは、開閉実行モード終了時に通常表示態様ＨＭａで表示が再開された後、実行表示領域Ｄにシフトされるまでの期間においてその状態が維持される（図７６（ｃ））。

【０７４８】

その後、通常表示態様ＨＭａとされた保留用画像ＨＷの表示位置が実行表示領域Ｄにシフトし、保留用画像ＨＷの遊技回が開始されると、演出制御装置１４３では、保留予告の第３実行用処理を実行し、上位の表示態様への昇格判定を行う。その結果、上位の表示態様への昇格が抽選された場合は、保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａから特定表示態様に変更される。

【０７４９】

なお、保留用画像ＨＷの変動種別カウンタＣＳの値によっては、開閉実行モード前の遊技状態における第１保留先読み処理の結果が当たりで且つリーチ演出以上の変動パターンであっても、開閉実行モード終了時の第２保留先読み処理の結果が外れで且つ完全外れに対応する変動パターンに変化する場合もある（例えば、上記のように高確遊技状態で通常大当たり結果となり、開閉実行モード後に時短遊技状態に移行する場合において、保留用画像ＨＷの保留情報における大当たり乱数カウンタＣ１の値が１７であり、変動種別カウンタＣＳの値が１０である場合）。このような場合は、開閉実行モード後の遊技状態において表示態様の復帰処理が行われず、保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａに維持される。

【０７５０】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【０７５１】

対象保留用画像ＨＷが特定表示態様とされている状況（保留予告演出が実行されている状況）で開閉実行モードに移行した場合、開閉実行モード後に再度の保留先読み処理（第２保留先読み処理）を実行し、その結果に基づいて開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定する構成とした。

【０７５２】
本変形例では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様が特定表示態様とされるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。また、遊技状態として複数種類の遊技状態が設定され、大当たり結果となって開閉実行モードが実行された場合、それら複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行される。このように複数種類の遊技状態を設けた構成にあっては、当否判定に用いられる保留情報が同じでも遊技状態によって当否の結果や遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）に差異が生じることがある。
【０７５３】
この点、本構成では、保留予告演出の実行中に開閉実行モードに移行した場合、その保留予告演出の契機となった保留情報を対象として開閉実行モード後に改めて先読み処理を実行し、その結果に基づいて対象保留用画像ＨＷ（保留予告演出の契機となった保留情報の保留用画像）の表示態様を設定する。このため、開閉実行モード前に保留予告演出が行われていた対象保留用画像ＨＷについて、開閉実行モード後の表示態様を開閉実行モード後の遊技状態に適した態様となるように調整することができ、開閉実行モード後における保留用画像の表示を好適に行うことが可能になる。
【０７５４】
開閉実行モード後における再度の保留先読み処理に際し、開閉実行モード後の遊技状態に対応する当否判定条件や演出選択条件を適用して先読みを行う構成とした。これにより、開閉実行モード後に行われる対象保留用画像ＨＷの遊技回で実際に報知される当否結果や当該遊技回で実際に行われる遊技回演出と整合させつつ、対象保留用画像ＨＷの表示態様を調整することができる。
【０７５５】
開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの表示態様を、開閉実行モード後の再度の保留先読み処理の結果と、開閉実行モード前の対象保留用画像ＨＷの表示態様とに基づいて設定する構成とした。
【０７５６】
例えば、開閉実行モードへの移行に伴い保留用画像の表示態様が頻繁に変化する構成であると、遊技者が違和感を抱く懸念がある。この点、本構成では、再度の先読み結果だけではなく、開閉実行モード前の表示態様も加味して開閉実行モード後の表示態様を設定するため、例えば、開閉実行モード前の表示態様を再度の先読み結果に照らし、開閉実行モード後も同じ表示態様としても支障がなければ、開閉実行モード前の表示態様を引き継ぐといった運用を行うことができる。これにより、開閉実行モードを境として保留用画像の表示態様が過度に変化することを抑制でき、自然な態様で開閉実行モード後の保留用画像の表示を行うことが可能になる。
【０７５７】
各遊技状態の変動パターンに対応させて複数の上限表示態様を設定し、それらのうち、開閉実行モード後の再度の先読み処理により特定された変動パターンに対応する上限表示態様と、開閉実行モード前の表示態様とを比較し、その結果に基づいて開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定する構成とした。より具体的には、開閉実行モード前の表示態様が変動パターンから導出された上限表示態様以下の態様である場合、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード前の表示態様と同じ態様とする構成とした。
【０７５８】
本変形例では、保留用画像の特定表示態様（保留予告演出での報知態様）として、大当たり期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されている。このように期待度を段階的に設定して多数の表示態様を設けた構成にあっては、１の表示態様が対応する期待度の範囲が狭くなるため、開閉実行モード前の表示態様で開閉実行モード後の保留用画像の表示を行うと、開閉実行モードの前後で示唆する期待度に差異が生じやすい。この点、本構成とすることで、多数の表示態様が設定されている状況でも、期待度を整合させて開閉

実行モード後の保留用画像の表示を好適に行うことが可能になる。

【０７５９】

開閉実行モード前の表示態様が変動パターンから導出された上限表示態様よりも上位の表示態様である場合、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する構成とした。これにより、開閉実行モード後の表示態様が開閉実行モード前の遊技状態で対応する期待度を超えることを抑制でき、開閉実行モード後の保留用画像の表示を好適に行うことが可能になる。

【０７６０】

開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定した場合に、対象保留用画像ＨＷの遊技回においてその表示態様を特定表示態様に昇格させるか否かを判定し、その結果に基づいて当該昇格を実行する構成とした。

【０７６１】

開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なる場合、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａに変更することで、遊技状態の変化に起因する当否判定の結果や遊技回演出の変動を吸収できる反面、対象保留用画像ＨＷに対応する保留情報の期待度を報知又は示唆できなくなってしまう懸念がある。この点、本構成では、通常表示態様ＨＭａとされた対象保留用画像ＨＷについて、その対象保留用画像ＨＷの遊技回まで遊技が進むことにより特定表示態様への変更機会が付与される。このため、表示態様が特定表示態様から通常表示態様ＨＭａへと変更された場合であっても、事後的に特定表示態様へと昇格させることができ、期待度を報知等することが可能になる。

【０７６２】

上記の際、対象保留用画像ＨＷを特定表示態様に昇格されるか否かの判定を、主制御装置１６２において当否判定の実行（遊技回の開始）により特定された変動パターンに基づいて行う構成とした。

【０７６３】

この場合、対象保留用画像ＨＷの遊技回で遊技回演出の選択に用いられるのと同じ情報を用いて昇格の可否が判定されるため、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なる場合において、開閉実行モード後の遊技回にて実際に行われる遊技回演出に適合させながら、対象保留用画像ＨＷの表示態様を特定表示態様に変更することができる。

【０７６４】

また、上記構成とすることで、開閉実行モードの終了後において、専ら対象保留用画像ＨＷを特定表示態様に昇格させるか否かの判定を行うためだけに、開閉実行モード後の遊技状態に対応する変動パターン（当否判定の結果や遊技回演出に関する情報）を送信する専用処理が追加されることを回避できる。すなわち、開閉実行モード後の遊技状態において対象保留用画像ＨＷの遊技回を実行する場合には、図柄表示装置７５の表示画面Ｇでの図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示を特図用表示部４３における特図遊技回に同期させて実行させるために、主制御装置１６２から演出制御装置１４３に変動開始コマンドを送信する必要があるところ、この変動開始コマンドを活用して昇格判定を実行する構成とすることで、当該変動開始コマンドとは別の専用コマンドにより、開閉実行モード後の遊技状態に対応する変動パターンを主制御装置１６２から演出制御装置１４３に通知する必要がなくなる。よって、主制御装置１６２における既存の処理構成を利用して昇格判定を行うことができるばかりか、演出制御装置１４３においてもそのような専用コマンドを受信した場合の処理構成を搭載しなくても足り、処理構成が複雑化することを抑制できる。

【０７６５】

開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード前の特定表示態様と同じ態様とする場合に、一旦通常表示態様ＨＭａとしてから特定表示態様に変更することが可能な構成とした。

【０７６６】

この場合、対象保留用画像ＨＷの表示態様が同じ態様に復帰されるか否かにかかわらず、開閉実行モードが実行されることに伴い、対象保留用画像ＨＷの表示態様が特定表示態様から通常表示態様ＨＭａに変更され得る。これにより、同じ態様に復帰させないと判定されたことに起因して通常表示態様ＨＭａに変更される場合の不自然さを軽減することが可能になる。また、通常表示態様ＨＭａとなってから特定表示態様に変化する事象を生じさせることで、同じ態様に復帰させないと判定された場合も含め、開閉実行モード後の遊技状態において、通常表示態様ＨＭａとされた保留用画像が特定表示態様に変更されるのではないかとの期待感を喚起することができ、その保留用画像（保留情報）への期待感を持続させることが可能になる。

【０７６７】

開閉実行モードの実行中に保留用画像を非表示とする構成とした。

【０７６８】

開閉実行モードの終了に伴い対象保留用画像ＨＷの表示態様を変更する場合に、それまで行われていた対象保留用画像ＨＷを開閉実行モードの終了時に突然、他の表示態様に変更すると、遊技者が不自然な印象を受ける懸念がある。特に通常表示態様ＨＭａに格下げする場合は遊技者の目に付きやすく、不自然な印象を与えやすいことが想定される。この点、本構成では、開閉実行モードにおいて保留用画像が非表示とされるため、対象保留用画像ＨＷの表示態様を変更するにあたり、他の保留用画像も含めて保留用画像の表示自体が行われない期間を介在させることができる。これにより、表示態様の変更が目立つことが抑制され、不自然さを緩和することが可能になる。また、保留用画像が非表示とされることで、開閉実行モード用の演出（大当たり遊技演出）に遊技者を注目させやすくなるというメリットもある。

【０７６９】

＜変形例５＞

本変形例では、電断状態の発生前における保留用画像の表示態様と、電断状態からの復帰時における保留用画像の表示態様とを対象とする。以下、本変形例について図７７～図８６を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第１の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０７７０】

上記第１の実施の形態や各変形例では、電源及び発射制御装置１９１の停電監視部３１５により電断状態の発生が検知された場合、主制御装置１６２のＲＡＭ３１４に設けられたバックアップエリアに停電フラグ（電断状態の発生情報）がセットされるとともに、電源及び発射制御装置１９１のバックアップ用電源部３１６から上記ＲＡＭ３１４に電断時用電力が供給される。すなわち、電断状態が発生した場合、電断状態の発生時に進行途中であった主表示ユニット８１での特図及び普図の遊技回や、電断状態の発生時に主制御装置１６２のＲＡＭ３１４に記憶されていた保留情報等を保持できるようにＲＡＭ３１４に電力が供給され、ＲＡＭ３１４のデータがバックアップされる。本変形例では、それに加え、演出制御装置１４３においてもＲＡＭ３４４に記憶されているデータがバックアップされる。

【０７７１】

但し、演出制御装置１４３では主制御装置１６２よりも扱うデータ量が多いため、演出制御装置１４３に搭載されるＲＡＭ３４４は、主制御装置１６２のＲＡＭ３１４より容量が大きく、大規模なものとなっている。このため、演出制御装置１４３のＲＡＭ３４４に記憶されているデータを全てそのままバックアップしようとすると、電断状態下での電力消費量が大きくなる。その結果、バックアップ用電源部３１６に蓄電された電力が短期間で消費され、データの保持期間（バックアップ期間）が短くなったり、蓄電量の大きいバックアップ用電源部３１６が必要となってコスト増を招いたりする懸念がある。

【０７７２】

そこで、本変形例では、ＲＡＭ３４４に記憶されていたデータの全体をバックアップするのではなく、その一部として、保留用記憶エリア３４４ｃに記憶されている保留情報等

の保留用画像に関する情報をバックアップするように構成されている。そのための電気的構成について図７７を参照しながら説明する。

【０７７３】

演出制御装置１４３には、ＲＡＭ３４４とは別に、バックアップ専用の記憶媒体としてバックアップＲＡＭ３４５が設けられている。バックアップＲＡＭ３４５の容量は、ＲＡＭ３４４のそれより小さく、保留用画像に関する情報を記憶可能な程度となっている。なお、バックアップＲＡＭ３４５は、ＲＡＭ３４４と同様に、ＭＰＵ３４２と1チップ化されたものであってもよいし、ＭＰＵ３４２やＲＡＭ３４４とは別にチップ化されたものであってもよい。

【０７７４】

ＲＡＭ３４４及びバックアップＲＡＭ３４５には、バックアップ用電源部３１６からの電断時用電力が供給される。本変形例では、電断状態が発生した場合、ＲＡＭ３４４に記憶されているデータのうち保留用画像に関する情報をバックアップＲＡＭ３４５に記憶（コピー）するようにしており、ＲＡＭ３４４への電断時電力の供給は、当該ＲＡＭ３４４に記憶されている保留用画像に関する情報を読み出すのに必要な電力を供給するためのものである。よって、当該読み出し処理（バックアップＲＡＭ３４５への書き込み処理）が終了した後は、ＲＡＭ３４４への電断時電力の供給が停止される。

【０７７５】

一方、バックアップＲＡＭ３４５に対しては、保留用画像に関する情報の書き込み処理が終了した後も電断時電力の供給が継続される。このように、電断状態が発生した場合に、バックアップ対象の情報をＲＡＭ３４４とは別に設けられた小規模の記憶媒体に記憶し、その記憶媒体に対して電断時電力を供給する構成としたため、データ保持のための電力消費量を少なく抑えることができる。これにより、データの保持期間が短くなったり、蓄電量の大きいバックアップ用電源部３１６が必要となったりすることを抑制できる。

【０７７６】

図示を省略しているが、電源及び発射制御装置１９１又は演出制御装置１４３には、ＲＡＭ３４４への電断時電力の供給状態を切り替える切替部（スイッチ回路）が設けられている。切替部は、少なくともＲＡＭ３４４から保留用画像に関する情報を読み出してバックアップＲＡＭ３４５に書き込む間、バックアップ用電源部３１６からの電断時電力をＲＡＭ３４４に供給し、バックアップＲＡＭ３４５への保留用画像に関する情報の書き込みが終了した後、ＲＡＭ３４４への電断時電力の供給を停止するように動作する。

【０７７７】

演出制御装置１４３には、主制御装置１６２と同様にＮＭＩ端子が設けられており、当該ＮＭＩ端子には電源及び発射制御装置１９１における停電監視部３１５からの停電信号が出力される。すなわち、本変形例では、停電監視部３１５から停電信号が出力された場合、主制御装置１６２と演出制御装置１４３の双方で電断時用処理が実行される。

【０７７８】

次に、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ３４２の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、演出制御のための通常処理と、ＮＭＩ端子への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とがある。このうちＮＭＩ割込み処理については、主制御装置１６２におけるＮＭＩ割込み処理（図１５）とほぼ同様であるため、図１５を援用して説明する。

【０７７９】

＜ＮＭＩ割込み処理＞

図１５に示すように、ＮＭＩ割込み処理では、先ずステップＳａ１１にて、ＭＰＵ３４２に設けられた使用レジスタのデータをＲＡＭ３４４の所定記憶エリア又はバックアップＲＡＭ３４５に退避させる。ステップＳａ１２では、停電フラグをバックアップＲＡＭ３４５にセットする。ステップＳａ１３では、退避させたデータを再びＭＰＵ３４２の使用レジスタに復帰させ、その後、ＮＭＩ割込み処理を終了する。なお、ＭＰＵ３４２の使用レジスタのデータを破壊せずに停電フラグをセットし得る場合には、ステップＳａ１１及

びステップＳａ１３の処理を省略することが可能である。
【０７８０】
＜メイン処理＞
メイン処理について図７８のフローチャートを参照しながら説明する。メイン処理は、パチンコ機１０の電源が投入された場合（外部電源が供給された状態でパチンコ機１０の電源スイッチがオン操作された場合や、パチンコ機１０の電源スイッチがオン状態とされた状態で外部電源が供給された場合）に実行されるものである。
【０７８１】
ステップＳａ５１０１では電源投入に伴う初期設定処理を実行し、ステップＳａ５１０２ではＲＡＭ３４４及びバックアップＲＡＭ３４５のアクセスを許可する。ステップＳａ５１０３ではＲＡＭ３４４の使用領域を０にクリアし、ステップＳａ５１０４ではＲＡＭ３４４の初期化処理を実行する。その後、メイン処理を終了し、後述する通常処理に移行する。
【０７８２】
＜通常処理＞
通常処理について図７９のフローチャートを参照しながら説明する。
【０７８３】
先ずステップＳａ５２０１では、電源投入報知処理を実行する。電源投入報知処理は、パチンコ機１０の電源が投入されたことに対応した電源投入報知を行うものである。
【０７８４】
電源投入前の状態として遊技回の実行中でない状況で電断状態が発生した場合は、上記電源投入報知として、例えば「電源が投入されました」などのメッセージ表示が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにてなされる。このメッセージ表示は所定期間に亘って継続され、その後、所定のデモ映像が表示される。
【０７８５】
また、遊技回の途中で電断状態が発生し、電源投入後（復電後）にその続きが再開される場合は、電源投入報知として、例えば「まもなく画面が復帰します」などのメッセージ表示が表示画面Ｇにてなされる。その際、主表示ユニット８１では続きの遊技回が実行される状態となるが、表示画面Ｇ上では図柄列Ｚ１～Ｚ３が表示されず、それらによる変動表示は行われない。かかる変動表示が行われるのは、電源投入後（復電後）における次の遊技回（電源投入後に開始される遊技回）の開始タイミングからとなる。なお、上記メッセージ表示は、続きの遊技回が終了した場合（次の遊技回が開始される場合）に消去される。
【０７８６】
また、遊技回の実行中でない状況で電断状態が発生した場合及び遊技回の途中で電断状態が発生した場合のいずれにおいても、電源投入報知の実行中は、スピーカ部２９からの音出力がなされず無音状態が維持される。音出力が行われるのは、電源投入後に開始される遊技回（復電時に続きの遊技回が行われる場合はその次の遊技回）の開始タイミングからとなる。このような構成とすることで、遊技ホールでの営業準備時等において、複数のパチンコ機１０が接続されたホール電源をオン状態とし、それらパチンコ機１０を同時に立ち上げた場合に、各パチンコ機１０から一斉に音が出力されて騒音化することを抑制できる。
【０７８７】
ステップＳａ５２０２では、保留用画像を電断前の表示態様で表示するための保留予告の復帰用処理を実行する。当該処理の詳細については後述する。なお、ステップＳａ５２０１及びステップＳａ５２０２の処理は、パチンコ機１０の電源が投入された場合にのみ実行される。
【０７８８】
ステップＳａ５２０２の実行後は、ステップＳａ５２０３にて外部信号出力処理を実行する。外部信号出力処理では、前回の通常処理で設定したコマンドを表示制御装置３５０

を送信したり、各種ランプ部２６～２８やスピーカ部２９を駆動制御するための制御信号等を送信したりする。ステップＳａ５２０４では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられるカウンタ値を更新するカウンタ更新処理を実行する。

【０７８９】

ステップＳａ５２０５では、主制御装置１６２からのコマンドを受信するコマンド受信処理を実行する。コマンド受信処理により受信されたコマンドは、既に説明したように、ＲＡＭ３４４のコマンド格納エリア３４４ａに格納される。ステップＳａ５２０６では、図３０を参照して説明した演出設定処理を実行する。

【０７９０】

ステップＳａ５２０７では、バックアップＲＡＭ３４５に停電フラグがセットされているか否かを判定する。停電フラグがセットされていない場合、すなわち、電断状態が発生していない場合は、ステップＳａ５２０８に進み、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本変形例では２ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。

【０７９１】

所定時間が経過している場合は、ステップＳａ５２０３に戻り、ステップＳａ５２０３以降の処理を実行する。一方、所定時間が経過していない場合は、当該所定時間が経過するまで処理を待機する。この場合、主制御装置１６２での通常処理（図２０）と同様に、残余時間を利用して各種カウンタの値を更新する構成としてもよい。

【０７９２】

また、上記ステップＳａ５２０７で肯定判定した場合（停電フラグがセットされている場合）は、電断状態が発生したことを意味する。この場合は、ステップＳａ５２０９に進み、電断状態の発生前（発生直前）において各保留用画像がいずれの表示態様で表示されていたのかを示す保留用画像情報を作成する。本ステップでは、ＲＡＭ３４４に記憶されている保留予告演出用の演出シナリオデータ等を参照し、特定表示態様で表示されている保留用画像が存在するかや、そのような保留用画像が存在する場合、いずれの態様で表示されているか等を把握し、その把握結果に基づいて保留用画像情報を作成する。

【０７９３】

ステップＳａ５２１０では、保留用画像に関する情報をバックアップＲＡＭ３４５に記憶する。その際、上記ステップＳａ５２０９で作成した保留用画像情報に加えて、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃに記憶されている情報もバックアップＲＡＭ３４５に記憶し、それらの情報を復電時に保留用画像を表示するための情報として記憶保持する。保留用記憶エリア３４４ｃに記憶されている情報には、第１特図及び第２特図用に設定された各エリアに記憶される保留情報（大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳの各値等）のほか、保留個数を示す情報が含まれる。

【０７９４】

なお、ステップＳａ５２０９で作成した保留用画像情報の記憶処理と、保留用記憶エリア３４４ｃに記憶されている情報の記憶処理とは必ずしも同一ステップで実行する必要はなく、いずれか一方の記憶処理を実行した後、他方の記憶処理を実行してもよい。

【０７９５】

ステップＳａ５２１１ではＲＡＭ判定値を算出し、バックアップＲＡＭ３４５に保存する。ＲＡＭ判定値は、例えば、バックアップＲＡＭ３４５に記憶された保留用画像に関する情報のチェックサム値である。ステップＳａ５２１２では、ＲＡＭ３４４及びバックアップＲＡＭ３４５へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

【０７９６】

＜保留予告の復帰用処理＞

ステップＳａ５２０２の保留予告の復帰用処理について図８０のフローチャートを参照しながら説明する。

【０７９７】

先ずステップＳａ５３０１では、バックアップＲＡＭ３４５に停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグが格納されていない場合は、バックアップ用電源部３１６に蓄電された電力が尽きてバックアップＲＡＭ３４５に記憶されたデータが消失したことを意味する。この場合は、そのまま保留予告の復帰用処理を終了する。

【０７９８】

停電フラグが格納されている場合は、ステップＳａ５３０２に進み、ＲＡＭ判定値を算出する。続くステップＳａ５３０３では、そのＲＡＭ判定値が正常であるか否かを判定する。具体的には、ステップＳａ５３０２で算出したＲＡＭ判定値と、電断状態の発生時に保存したＲＡＭ判定値（ステップＳａ５２１１）とを比較し、両者が一致するか否かを判定する。

【０７９９】

両者が一致しない場合は、ＲＡＭ判定値が異常であるとして、バックアップＲＡＭ３４５に記憶保持されているデータを無効なものとして認識する。この場合は、そのまま保留予告の復帰用処理を終了する。なお、バックアップＲＡＭ３４５に記憶保持されたデータの有効性は、バックアップＲＡＭ３４５の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かにより判断することも可能である。

【０８００】

一方、両者が一致する場合には、ＲＡＭ判定値が正常であるとして、バックアップＲＡＭ３４５に記憶保持されているデータを有効なものとして認識する。この場合は、ステップＳａ５３０４に進み、バックアップＲＡＭ３４５に記憶されているデータを参照し、電断状態の発生時における保留個数を把握する。

【０８０１】

ステップＳａ５３０５では、ステップＳａ５３０４で把握した保留個数が０個であるか否かを判定する。保留個数が０個である場合、すなわち、保留が存在しない状況で電断状態が発生していた場合は、そのまま保留予告の復帰用処理を終了する。

【０８０２】

保留個数が０個でない場合は、ステップＳａ５３０６に進み、表示態様の設定処理を実行する。この処理は、復電後に表示する保留用画像の表示態様を設定するためのものである。ここで、ステップＳａ５３０６の表示態様の設定処理について図８１のフローチャートを参照しながら説明する。

【０８０３】

ステップＳａ５４０１では、バックアップＲＡＭ３４５に記憶されているデータを参照し、電断状態の発生前（発生直前）における各保留用画像の表示態様を把握する。ステップＳａ５４０２では、ステップＳａ５４０１の把握結果に基づき、特定表示態様で表示されていた保留用画像が存在するか否かを判定する。特定表示態様で表示されていた保留用画像が存在しない場合は、ステップＳａ５４０３に進み、全ての保留用画像の表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する。

【０８０４】

特定表示態様で表示されていた保留用画像が存在する場合は、ステップＳａ５４０４に進み、その保留用画像（対象保留用画像）の表示態様が所定表示態様（例えば、赤色表示態様ＨＭｄ）以上のものであるか否かを判定する。対象保留用画像の表示態様が所定表示態様より下位の態様（例えば、緑色表示態様ＨＭｃ又は青色表示態様ＨＭｂ）である場合は、ステップＳａ５４０５に進み、その保留用画像の表示態様を電断前の特定表示態様に設定する。ステップＳａ５４０６では、対象保留用画像以外の保留用画像についてその表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する。

【０８０５】

対象保留用画像の表示態様が所定表示態様以上のもの（例えば、赤色表示態様ＨＭｄ又は虹色表示態様ＨＭｅ）である場合は、ステップＳａ５４０７に進み、保留用画像の表示態様を所定表示態様より下位の表示態様（例えば、緑色表示態様ＨＭｃ）に設定する。すなわち、対象保留用画像の表示態様が所定表示態様以上のものである場合は、復電時にお

ける対象保留用画像の表示態様を電断前の特定表示態様よりも下位の態様に制限する。
【０８０６】
ステップＳａ５４０８では、対象保留用画像以外の保留用画像についてその表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する。ステップＳａ５４０９では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに復帰用予告フラグをセットする。復帰用予告フラグの役割については後述する。
【０８０７】
保留予告の復帰用処理（図８０）の説明に戻り、ステップＳａ５３０６の表示態様の設定処理を実行した後は、ステップＳａ５３０７にて、各保留用画像がステップＳａ５３０６で設定した表示態様にて表示されるように表示制御装置３５０を制御する。ステップＳａ５３０８では、バックアップＲＡＭ３４５に記憶されている保留情報等をＲＡＭ３４４の対応するエリアに記憶する（復帰させる）。ステップＳａ５３０９では、バックアップＲＡＭ３４５に格納されている停電フラグを消去し、その後、保留予告の復帰用処理を終了する。
【０８０８】
＜特図変動表示用処理＞
本変形例に係る特図変動表示用処理について図８２を参照しながら説明する。この処理は、演出設定処理（図３０）のステップＳａ１３０５で実行されるものであり、図４１の特図変動表示用処理に代えて実行されるものである。図８２において図４１と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。なお、図８２では、便宜上、保留予告の第１実行用処理等の記載を省略する。
【０８０９】
ステップＳａ１８０４で否定判定し、変動表示中である場合は、ステップＳａ１８０５にて変動中用処理を実行する。ステップＳａ５５０１では、今回の特図遊技回が電断前に特定表示態様で表示されていた保留用画像（対象保留用画像）の遊技回であるか否かを判定する。対象保留用画像の遊技回でない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。
【０８１０】
対象保留用画像の遊技回である場合は、ステップＳａ５５０２にて保留予告の第４実行用処理を行い、その後、特図変動表示用処理を終了する。保留予告の第４実行用処理は、対象保留用画像の遊技回において当該保留用画像の表示態様を上位の態様に昇格させるためのものである。
【０８１１】
＜保留予告の第４実行用処理＞
ステップＳａ５５０２の保留予告の第４実行用処理について図８３のフローチャートを参照しながら説明する。
【０８１２】
先ずステップＳａ５６０１では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに復帰用予告フラグが格納されているか否かを判定する。復帰用予告フラグは、復電時において、電断前の特定表示態様より下位の表示態様とされた保留用画像について、その表示態様を上位の態様に変化させる処理を実行すべきであることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。復帰用予告フラグが格納されていない場合は、そのまま保留予告の第４実行用処理を終了する。
【０８１３】
復帰用予告フラグが格納されている場合は、ステップＳａ５６０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに昇格フラグが格納されているか否かを判定する。昇格フラグは、対象保留用画像の表示態様を昇格すべきであることをＭＰＵ３４２が把握するためのものであり、上記第１の実施の形態に係る昇格フラグと同様のものである。
【０８１４】
昇格フラグが格納されていない場合は、ステップＳａ５６０３にて、上記各種フラグ格

納エリア３４４ｄに判定済みフラグが格納されているか否かを判定する。判定済みフラグが格納されている場合は、そのまま保留予告の第４実行用処理を終了する。

【０８１５】

判定済みフラグが格納されていない場合は、ステップＳａ５６０４に進み、進行中の遊技回において保留変化ポイントが残存しているか否かを判定する。保留変化ポイントが残存していない状況である場合は、ステップＳａ５６１１に進み、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに格納されている復帰用予告フラグを消去し、その後、保留予告の第４実行用処理を終了する。

【０８１６】

保留変化ポイントが残存している場合は、ステップＳａ５６０５に進んで保留予告の昇格用処理を実行し、その後、保留予告の第４実行用処理を終了する。ここで、保留予告の昇格用処理について図８４のフローチャートを参照しながら説明する。

【０８１７】

昇格用処理では、先ずステップＳａ５７０１にて、実行表示領域Ｄに表示されている対象保留用画像の現在の表示態様を把握する。なお、現在の表示態様は、表示態様の設定処理（図８１）のステップＳａ５４０７で設定された表示態様である。

【０８１８】

ステップＳａ５７０２では、対象保留用画像の変動パターンを把握する。この把握は、対象保留用画像の遊技回（実行中の遊技回）の開始時に主制御装置１６２から送信された変動開始コマンド（図２３のステップＳａ７１２）に基づいて行う。

【０８１９】

ステップＳａ５７０３では、ステップＳａ５７０１で把握した変動パターンと、ステップＳａ５７０２で把握した現在の表示態様と、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａに記憶された昇格判定用テーブルとに基づいて保留予告演出の昇格判定を行う。昇格判定は、実行表示領域Ｄに表示されている対象保留用画像の表示態様を現状より上位の特定表示態様に変更することが可能か否かを判定するものである。

【０８２０】

昇格用判定テーブルには、上記第１の実施の形態に係る昇格用判定テーブル（図４７）と同様に、各変動パターンに対応させて表示態様の上限が定められている。ステップＳａ５７０３では、昇格用判定テーブルを参照して変動パターンに対応する上限表示態様を特定し、現在の表示態様がその特定した上限表示態様よりも下位の表示態様であるか否かを判定する。その結果、下位の表示態様である場合は表示態様の昇格を許容し、そうでない場合は昇格を不可とする。

【０８２１】

ステップＳａ５７０３の実行後は、ステップＳａ５７０４にて上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに判定済みフラグをセットする。判定済みフラグは昇格判定を実行済みであることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【０８２２】

ステップＳａ５７０５では、上記ステップＳａ５７０３の昇格判定の結果が表示態様の昇格を許容するものであるか否かを判定する。昇格を許容しない場合は、保留予告の昇格用処理を抜けてステップＳａ５６１１（図８３）に進み、復帰用予告フラグを消去して保留予告の第４実行用処理を終了する。

【０８２３】

昇格を許容する場合は、ステップＳａ５７０６に進み、昇格シナリオの抽選処理を実行する。昇格シナリオは、実行表示領域Ｄに表示されている対象保留用画像について、いずれのタイミング（保留変化ポイント）でいずれの表示態様に変更するかを定めるものである。昇格シナリオの抽選は、上記第１の実施の形態に係るステップＳａ２４０５（図４６）と同様に、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａに記憶された昇格シナリオ抽選テーブルと、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて行う。

【０８２４】
ステップＳａ５７０７では、ステップＳａ５７０６で抽選された昇格シナリオが実行されるように昇格シナリオデータを設定する。ステップＳａ５７０８では、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに昇格フラグをセットし、その後、保留予告の昇格用処理を終了する。
【０８２５】
保留予告の第４実行用処理（図８３）の説明に戻り、ステップＳａ５６０２で肯定判定した場合（昇格フラグが格納されている場合）は、ステップＳａ５６０６に進み、表示態様の昇格タイミングであるか否かを判定する。この判定は、ステップＳａ５７０７における昇格シナリオの設定結果に基づいて行う。昇格タイミングでない場合は、そのまま保留予告の第４実行用処理を終了する。
【０８２６】
昇格タイミングである場合は、ステップＳａ５６０７に進み、昇格シナリオの設定結果に基づいて今回の変更処理における変更先の表示態様（上位の表示態様）を把握する。続くステップＳａ５６０８では、実行表示領域Ｄに表示されている保留用画像の表示態様をステップＳａ５６０７で把握した表示態様に変更するように設定する。具体的には、表示制御装置３５０への出力コマンドとして、いずれの表示態様に変更するかを示す情報を含ませるようにして、実行表示領域Ｄに表示されている保留用画像の表示態様を変更すべき旨のコマンドを設定する。
【０８２７】
ステップＳａ５６０９では、上記ステップＳａ５６０７で把握した表示態様又は上記ステップＳａ５６０８で変更先として設定した表示態様が昇格演出における最終表示態様であるか否かを判定する。例えば、複数回の変更処理により表示態様を多段的に昇格させるように昇格シナリオが設定されている場合において、今回の変更処理がその途中段階での処理である場合は、最終表示態様でないとして本ステップを否定判定し、保留予告の第４実行用処理を終了する。
【０８２８】
最終表示態様である場合は、ステップＳａ５６１０にて上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに格納されている昇格フラグを消去する。続くステップＳａ５６１１では、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに格納されている復帰用予告フラグを消去し、その後、保留予告の第４実行用処理を終了する。
【０８２９】
＜電断前と復電後における保留用画像の表示態様について＞
電断前と復電後における保留用画像の表示態様について説明する。ここでは先ず、電断状態の発生前において緑色表示態様ＨＭｃとされた保留用画像が存在していた場合について図８５を参照しながら説明する。
【０８３０】
図８５（ａ）に示すように、第１特図の遊技回が実行されている状況で、それとは別に第１特図の保留情報が３個存在し、第３単位保留表示領域Ｇａ３の保留用画像ＨＷが緑色表示態様ＨＭｃで表示されているとする。その状態で電断状態が発生すると、パチンコ機１０がオフ状態となり、表示画面Ｇ上の表示が消える。これに伴い、保留用画像ＨＷを含む全ての保留用画像が表示されていない状態となる。
【０８３１】
この際、演出制御装置１４３では、保留用画像に関する情報をバックアップＲＡＭ３４５に記憶する。バックアップＲＡＭ３４５には、データ保持用の電断時電力が電源及び発射制御装置１９１から供給されるため、バックアップＲＡＭ３４５に記憶された保留用画像に関する情報等は、電断状態である間も保持される。
【０８３２】
その後、電断状態が解消されて復電すると、主制御装置１６２では、ＲＡＭ３１４に記憶保持されたデータに基づいて復電時用処理（図１９のステップＳａ２００４～ステップ

Ｓａ２０１０）を実行する。これにより、電断状態の発生時に中断された遊技回（第１特図の遊技回）の続きが特図用表示部４３にて再開される。

【０８３３】

復電の際、演出制御装置１４３では、電源投入報知を実施するための電源投入報知処理（ステップＳａ５２０１）を実行する。これにより、表示画面Ｇには、例えば「まもなく画面が復帰します」などの文字表示４６１が表示される。

【０８３４】

また、演出制御装置１４３では、保留用画像の表示を復帰させるための保留予告の復帰用処理（ステップＳａ５２０２）を実行する。保留予告の復帰用処理では、バックアップＲＡＭ３４５に記憶保持された保留用画像に関する情報等に基づいて、電断状態の発生前における保留個数、各保留用画像の表示態様を把握するとともに、把握された保留用画像の中に特定表示態様で表示されていたものが存在するか否かを判定する。特定表示態様で表示されていた保留用画像が存在する場合には、その表示態様が所定表示態様（例えば赤色表示態様ＨＭｄ）以上の態様であるか否かを判定し、その結果に基づいて復電時における表示態様を設定する。

【０８３５】

ここでは、電断状態の発生前の表示態様が緑色表示態様ＨＭｃであり、所定表示態様よりも下位の態様であるため、保留用画像ＨＷの表示態様を電断状態の発生前の表示態様とするように設定する。この結果、図８５（ｂ）に示すように、表示画面Ｇには、電断状態が発生したときと同じ状態で各保留用画像が表示される。

【０８３６】

なお、図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示に関する情報はバックアップされないため、上記の際、図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示は表示されない。このため、電源投入報知としての文字表示４６１と、バックアップＲＡＭ３４５に記憶された保留用画像に関する情報等に基づいて復帰される各保留用画像とは、図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示されるときの背景とは異なる復電時用背景４６２上に表示される。復電時用背景４６２は、例えば、所定の表示色（例えば黒色）による単色表示の背景とされる。

【０８３７】

その後、再開された続きの遊技回が終了すると、図８５（ｃ）に示すように、各保留用画像が下位側の単位保留表示領域にシフトされる。次の遊技回が開始されることに伴い、表示画面Ｇにて図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示され、画面が復帰する。

【０８３８】

次に、電断状態の発生前において赤色表示態様ＨＭｄとされた保留用画像が存在していた場合について図８６を参照しながら説明する。

【０８３９】

図８６（ａ）に示すように、第１特図の遊技回が実行されている状況で、それとは別に第１特図の保留情報が３個存在し、第３単位保留表示領域Ｇａ３に表示されている保留用画像ＨＷが赤色表示態様ＨＭｄで表示されているとする。その状態で電断状態が発生すると、パチンコ機１０がオフ状態となり、表示画面Ｇ上の表示が消える。

【０８４０】

その後、電断状態が解消されて復電すると、電断状態の発生時に中断された遊技回（第１特図の遊技回）の続きが特図用表示部４３にて再開される。また、演出制御装置１４３では、保留予告の復帰用処理を実行し、電断状態の発生前における保留用画像ＨＷの特定表示態様が所定表示態様以上のものであるか否かを判定する。

【０８４１】

ここでは、電断状態の発生前における保留用画像ＨＷの表示態様が赤色表示態様ＨＭｄであり、所定表示態様以上の態様となるため、復電時における保留用画像ＨＷの表示態様が電断前の表示態様よりも下位の緑色表示態様ＨＭｃに設定される。これにより、図８６（ｂ）に示すように、保留用画像ＨＷの表示態様が緑色表示態様ＨＭｃとされた状態で各保留用画像の表示が復帰される。

【０８４２】
その後、保留用画像ＨＷの遊技回の開始タイミングとなると、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２から送信される変動開始コマンドに基づき、保留用画像ＨＷに対応する保留情報の変動パターンを把握する。そして、その変動パターンに基づき、現状の表示態様（緑色表示態様ＨＭｃ）よりも上位の表示態様に昇格させるか否かを判定する。
【０８４３】
すなわち、電断状態の発生前における表示態様が所定表示態様以上の場合は、一旦、電断前の表示態様よりも下位の表示態様で復帰させ、遊技回の開始時に送信される変動開始コマンドに基づいてその保留用画像ＨＷの表示態様を設定し直す。その結果、赤色表示態様ＨＭｄ（上位の表示態様）への昇格が判定された場合には、図８６（ｃ）に示すように、実行表示領域Ｄにおいて保留用画像ＨＷの表示態様が緑色表示態様ＨＭｃから赤色表示態様ＨＭｄに変更される。なお、保留用画像ＨＷの遊技回で実施される遊技回演出（リーチ演出等）は、変動開始コマンドから解析される変動パターンに基づいて決定されるため、当該変動パターンを前提として昇格が判定された保留用画像ＨＷの表示態様は、上記遊技回演出に整合するものとなる。
【０８４４】
以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【０８４５】
対象保留用画像ＨＷが特定表示態様とされている状況（保留予告演出が実行されている状況）で電断異常が発生し、その後、電断異常が解消されて復電した場合において、電断前の対象保留用画像ＨＷの表示態様に基づいて復電後の対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定し、保留予告演出を再実行する構成とした。
【０８４６】
本変形例では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出が実行されるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。さらに、特定表示態様として大当たり期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されるため、期待度に大小を付与して示唆することができ、遊技者の期待感を喚起する上で有利な構成とすることができる。このような構成の下、保留予告演出の実行中に電断異常が発生し、その後、復電した場合には、異常発生前に行われていた保留予告演出が再実行される。これにより、異常解消後に保留予告演出を復帰させることができ、異常の発生により保留予告演出が消滅してしまうことが抑制される。その際、対象保留用画像ＨＷの表示態様が異常発生前の表示態様に基づいて設定されるため、電断前に行われていた保留予告演出を好適に復帰させることが可能になる。
【０８４７】
電断状態が発生した場合に保留用画像に関する情報をバックアップＲＡＭ３４５に記憶することで、保留用画像の表示態様に対応する情報を電断状態の発生後も保持可能とする構成とした。
【０８４８】
上記構成によれば、電断状態の発生により遊技機への電源供給が停止され、保留用画像に関する制御が停止された状態となっても、復電後において、バックアップＲＡＭ３４５に保持された情報を参照することで、電断前の対象保留用画像ＨＷの表示態様を把握することができる。これにより、復電後に保留予告演出を再実行する場合に、対象保留用画像ＨＷの表示態様を電断前の表示態様に好適に復帰させることが可能になる。
【０８４９】
電断前における対象保留用画像ＨＷの表示態様が所定態様（緑色表示態様ＨＭｃ）より上位の報知態様である場合、復電後の対象保留用画像ＨＷの表示態様を所定態様以下に制限する構成とした。
【０８５０】
例えば、電断異常の影響により保留球格納エリア３１４ｂに記憶されていた保留情報に変化が生じた場合、電断前に行われた保留先読みの結果と、復電後の遊技回で行われる当

否判定の結果や遊技回演出の選択結果とに不整合が生じる。このような場合に、電断前において保留予告演出により高い期待度を示唆しており、復電後もそれをそのまま再実行すると、遊技回での報知結果（当否判定の結果）や遊技回で行われる遊技回演出が、保留予告演出により示唆される期待度と整合しないものとなり、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。

【０８５１】

この点、上記構成では、電断発生時になされていた特定表示態様の種類が所定以上の態様であり、ある程度の期待度を示唆していた場合は、下位の表示態様に制限して保留予告演出を再実行する。これにより、遊技回での報知結果等に適合しない期待度が保留予告演出により示唆されることが抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【０８５２】

対象保留用画像ＨＷの表示態様を所定態様以下の表示態様に制限した場合に、対象保留用画像ＨＷの遊技回においてその表示態様を上位の表示態様に昇格させるか否かを判定し、その結果に基づいて当該昇格を実行する構成とした。

【０８５３】

上記構成では、対象保留用画像ＨＷの表示態様が所定態様以下の表示態様に制限された場合でも、対象保留用画像ＨＷの遊技回が行われることで、上位の表示態様への昇格が果たされるため、示唆される期待度が低く抑えられた状態のままとなることが回避される。

【０８５４】

上記の際、上位の表示態様に昇格させるか否かの判定を遊技回の契機として行われる当否判定の結果や変動パターンの選択結果に基づいて行う構成とした。

【０８５５】

上記構成では、当否判定や遊技回演出の選択について復電後の結果を判断材料として、対象保留用画像ＨＷの表示態様を昇格させるか否かの判定が行われる。これにより、復電後の遊技回で実際に行われる報知結果等と整合させながら上記昇格を行うことができる。

【０８５６】

電断状態から復電した場合に実行される復電処理において、保留予告演出を再実行するための設定処理（保留予告の復帰処理）を実行する構成とした。

【０８５７】

この場合、電断状態が解消されて復電した際に速やかに保留予告演出を再実行することができる。これにより、遊技回の途中で電断状態が発生し、復電してから表示画面Ｇでの図柄変動表示が行われない期間が生じる場合において、当該図柄変動表示の復帰に先立って保留予告演出を再実行することができる。

【０８５８】

＜変形例６＞

上記第１の実施の形態の変形例５では、演出制御装置１４３にバックアップＲＡＭ３４５が設けられていたが、本変形例では、それが設けられておらず、演出制御装置１４３がバックアップ機能を備えていない。以下、本変形例について図８７～図９１を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第１の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０８５９】

本変形例に係る演出制御装置１４３は、上記第１の実施の形態に係る演出制御装置１４３と同様の電気的構成を有し、バックアップＲＡＭ３４５が設けられていない。また、ＲＡＭ３４４に記憶されているデータをバックアップする機能も備えていない。このため、保留が存在している状況（保留表示部２００に保留用画像が表示されている状況）で電断状態が発生した場合は、演出制御装置１４３側で保有している保留情報等が消失する。

【０８６０】

なお、本変形例では、発射制御装置１９１の停電監視部３１５から出力される停電信号を伝送する信号線が演出制御装置１４３に接続されておらず、上記停電信号が演出制御装

置１４３に入力されないように構成されている。
【０８６１】
　また、本変形例では、主制御装置１６２の保留先読み処理（図２８）において、その処理結果（変動パターン抽選等の先読み結果）をＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂ（図１１）に記憶する。すなわち、保留球格納エリア３１４ｂに設定された各エリアには、保留情報（大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳの各値）のほか、その保留情報を対象として行われた保留先読みの結果が記憶される。
【０８６２】
　保留球格納エリア３１４ｂに記憶された先読み処理の結果に関する情報は、当該情報を演出制御装置１４３に送信した後も、消去されずにＲＡＭ３１４に保存され続ける。このような構成とするのは、電断状態が発生してその後復電した場合に、電断状態の発生前に行われた保留先読み処理の結果を把握できるようにするためである。
【０８６３】
　すなわち、通常のパチンコ機では、主制御装置１６２にて保留先読み処理を実行し、その結果を保留コマンド等として演出制御装置１４３に送信した後は、当該先読み結果を主制御装置１６２側の制御処理に利用しないため、当該情報を主制御装置１６２側に残しておく必要がない。このため、演出制御装置１４３への送信後は、先読み結果に関する情報が記憶されていたエリアを解放し、後続の保留情報に対する先読み結果等を上書きするなどして当該情報を消去するのが一般的である。
【０８６４】
　これに対し、本変形例では、先読み結果に関する情報を演出制御装置１４３に送信した後も、その情報をＲＡＭ３１４に保存しておく構成とする。電断状態が発生した場合には、電源及び発射制御装置１９１から電断時用電力がＲＡＭ３１４に供給され、ＲＡＭ３１４内の情報が消去されずに保持される。このため、本変形例のような構成とすることで、電断状態が発生した場合に先読み結果に関する情報を保持することが可能となり、電断後の復電時において、電断状態の発生前に行われた保留先読み処理の結果を把握できるようになる。
【０８６５】
　なお、ＲＡＭ３１４に記憶された先読み結果に関する情報は、恒久的に記憶され続けるわけではなく、保留情報が消去されることに伴って消去される。すなわち、保留先読み処理の対象となった保留情報の遊技回が実行されることに応じて、ＲＡＭ３１４内の先読み結果に関する情報が消去される。
【０８６６】
　ちなみに、先読み結果に関する情報の記憶エリアを保留球格納エリア３１４ｂとするのは、先読み結果に関する情報がいずれの保留情報に対応するのかを把握したり、不用意に他の情報が上書きされないように記憶エリアの割り当てを行ったりする上での利便性を考慮したものである。よって、当該情報の記憶エリアは、必ずしも保留球格納エリア３１４ｂである必要はなく、ＲＡＭ３１４における他の記憶領域であってもよい。
【０８６７】
　主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて行われる処理について説明する。
【０８６８】
　＜メイン処理＞
　本変形例に係るメイン処理について図８７（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、パチンコ機１０の電源が投入された場合に実行されるものであり、図１９のメイン処理に代えて実行されるものである。図８７（ａ）において図１９と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【０８６９】
　ステップＳａ２００３で否定判定した場合（ＲＡＭ消去スイッチが押されていない場合）は、ステップＳａ２００４にてＲＡＭ３１４のバックアップエリアに停電フラグが格納

されているか否かを判定する。停電フラグが格納されている場合、すなわち、電断状態の発生後、ＲＡＭ３１４のデータが記憶保持されている状態で復電した場合は、ステップＳａ２００５にてＲＡＭ判定値を算出する。

【０８７０】

ステップＳａ２００６ではＲＡＭ判定値が正常であるか否かを判定し、正常である場合は、ステップＳａ２００７にてスタックポインタを復帰させる。ステップＳａ２００８では復電コマンドを出力する。

【０８７１】

ステップＳａ６１０１では、ＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに記憶保持されている情報に基づいて復電時保留コマンドを設定し、演出制御装置１４３に出力する。復電時保留用コマンドには、電断状態の発生時における保留個数を示す情報や、電断状態の発生前に行われた保留先読みの結果を示す情報等が含まれる。ステップＳａ６１０１の実行後は、ステップＳａ２００９の処理（停電フラグの消去）を実行する。

【０８７２】

演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて行われる処理について説明する。

【０８７３】

＜通常処理＞

本変形例に係る通常処理について図８７（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、図７９の通常処理に代えて実行されるものである。図８７（ｂ）に示すように、本変形例に係る通常処理では、電断状態が発生した場合の保留情報のバックアップ処理が設けられていない。

【０８７４】

具体的には、上記変形例５に係る図７９の通常処理では、ステップＳａ５２０７にてバックアップＲＡＭ３４５に停電フラグが格納されているか否かを確認して電断状態の有無を判定し、停電フラグが格納されている場合（電断状態が発生した場合）は、ステップＳａ５２０９～ステップＳａ５２１２の処理を実行したが、本変形例に係る図８７（ｂ）の通常処理では、これらの処理が設けられていない。また、上記第１の実施の形態の変形例５に係る図７９の通常処理では、パチンコ機１０の電源が投入された場合にステップＳａ５２０２で保留予告の復帰用処理を実行するが、本変形例に係る図８７（ｂ）の通常処理では、そのような処理が設けられておらず、ステップＳａ５２０１の電源投入報知処理を実行した後、ステップＳａ５２０３の外部出力処理を実行する。

【０８７５】

＜演出設定処理＞

本変形例に係る演出設定処理について図８８のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、通常処理（図８７（ｂ））のステップＳａ５２０６で実行されるものであり、図３０の演出設定処理に代えて実行されるものである。図８８において図３０と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【０８７６】

先ずステップＳａ６２０１では、主制御装置１６２からの復電時保留コマンドを受信しているか否かを判定する。復電時保留コマンドは、電断状態から復電した場合に出力されるものであり（図８７（ａ）のステップＳａ６１０１）、当該コマンドには、電断状態の発生時における保留個数を示す情報や、電断状態の発生前に行われた保留先読みの結果を示す情報等が含まれる。

【０８７７】

復電時保留コマンドを受信している場合は、ステップＳａ６２０２に進み、主制御装置１６２からの復電時保留コマンドに基づいて電断状態の発生時における保留個数を把握する。ステップＳａ６２０３では、ステップＳａ６２０２で把握した保留個数が０個であるか否かを判定する。保留個数が０個でない場合は、ステップＳａ６２０４に進み、復電後における保留用画像の表示態様を設定するための表示態様の設定処理を実行する。ここで、表示態様の設定処理について図８９のフローチャートを参照しながら説明する。

【０８７８】
先ずステップＳａ６３０１では、主制御装置１６２からの復電時保留コマンドに基づいて各保留情報の変動パターンを把握する。この変動パターンは、電断状態の発生前において主制御装置１６２の保留先読み処理（図２８）により先読みされたものである。復電時保留コマンドには、ステップＳａ６２０２で把握した保留個数分の変動パターンの情報が含まれるため、本ステップでは、それらの変動パターンを全て把握する。
【０８７９】
なお、保留個数分の変動パターンの情報を含ませて復電時保留コマンドを送信する場合、データ量が大きくなったり、変動パターンの情報を収めきれなかったりすることが想定されるため、それらの情報を複数回に分けて送信してもよい。具体的には、先ず、変動パターンの情報を含まない形態で復電時保留コマンドを送信し、当該コマンドに続いて各保留情報の変動パターンの情報を順次送信する構成としてもよい。
【０８８０】
ステップＳａ６３０２では、ステップＳａ６３０１の把握結果に基づき、大当たりの保留情報が存在するか否かを判定する。具体的には、ステップＳａ６３０１で把握した変動パターンの中に大当たりに対応する変動パターンが含まれているか否かを確認し、電断状態の発生前において大当たりが先読みされた保留情報が存在するか否かを判定する。
【０８８１】
大当たりの保留情報が存在する場合は、ステップＳａ６３０３に進み、その保留情報に対応する保留用画像の表示態様を第１特定表示態様に設定する。第１特定表示態様は、大当たりが先読みされた場合に選択される最終表示態様の上限である虹色表示態様ＨＭｅより下位の特定表示態様であり、例えば、緑色表示態様ＨＭｃである。
【０８８２】
ステップＳａ６３０４では、その保留用画像（対象保留用画像）に対応させて復帰用予告フラグをセットする。復帰用予告フラグは、対象保留用画像の遊技回にて当該保留用画像の表示態様を変化させる処理（昇格処理）を実行すべきであることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。なお、復帰用予告フラグは、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに格納してもよいし、対象保留用画像の保留情報とセットでシフトされるように、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃにおける対応エリア（対象保留用画像が対応するエリア）に格納してもよい。
【０８８３】
ステップＳａ６３０４の実行後又はステップＳａ６３０２で否定判定した場合（大当たりの保留情報が存在しない場合）は、ステップＳａ６３０５にて、ステップＳａ６３０１で把握した変動パターンにおいて、ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターンが存在するか否かを判定する。具体的には、変動パターン５Ｈ、変動パターン６Ｈ、変動パターン１２Ｈ、変動パターン１３Ｈ、変動パターン２４Ｈ、変動パターン２５Ｈのいずれかに該当するものが存在するか否かを判定する。本ステップは、電断前の先読み結果が外れ結果である保留情報の中に、大当たり期待度の順位が所定以上であるリーチ演出に対応するものが含まれているか否かを判定するものである。
【０８８４】
ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターンが存在する場合は、ステップＳａ６３０６に進み、その変動パターンが先読みされている保留情報に対応する保留用画像の表示態様を第２特定表示態様に設定する。第２特定表示態様は、第１特定表示態様より下位の表示態様であり、例えば、青色表示態様ＨＭｂである。ステップＳａ６３０７では、その保留用画像に対応させて復帰用予告フラグをセットする。
【０８８５】
ステップＳａ６３０７の実行後又はステップＳａ６３０５で否定判定した場合（ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターンが存在しない場合）は、ステップＳａ６３０８にて、ステップＳａ６３０１で変動パターンを把握できない保留情報が存在するか否かを判定する。なお、変動パターンを把握できない場合としては、電断状態の発生により先読み結

果を示す情報の一部が破損したり、復電時保留コマンドの送信時にノイズ等の影響により一部のデータが破損したりした場合等が考えられる。

【０８８６】

変動パターンを把握できない保留情報が存在する場合は、ステップＳａ６３０９に進み、その保留情報に対応する保留用画像の表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する。ステップＳａ６３１０では、その保留用画像に対応させて復帰用予告フラグをセットする。

【０８８７】

ステップＳａ６３１０の実行後又はステップＳａ６３０８で否定判定した場合（変動パターンを把握できない保留情報が存在しない場合）は、ステップＳａ６３１１にて、残りの保留用画像（ステップＳａ６３０２～ステップＳａ６３１０により表示態様が設定されてない保留用画像）の表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する。

【０８８８】

演出設定処理（図８８）の説明に戻り、ステップＳａ６２０４の表示態様の設定処理を実行した後は、ステップＳａ６２０５にて、当該設定処理にて設定された表示態様の保留用画像が表示画面Ｇに表示されるように表示制御装置３５０を制御する。ステップＳａ６２０５の実行後はステップＳａ１３０１に進み、以後、ステップＳａ１３０１～ステップＳａ１３０８の処理を実行する。

【０８８９】

ステップＳａ６２０１で否定判定した場合（復電時保留コマンドを受信していない場合）は、ステップＳａ６２０２～ステップＳａ６２０５の処理をスキップしてステップＳａ１３０１に進む。また、ステップＳａ６２０３で否定判定した場合（保留個数が０個である場合）は、ステップＳａ６２０４及びステップＳａ６２０５の処理をスキップしてステップＳａ１３０１に進む。

【０８９０】

以上の処理により、電断状態の発生後に復電した場合には、大当たり結果が先読みされていた保留情報の保留用画像が第１特定表示態様で表示され、大当たり期待度が高めのリーチ演出に対応する外れ結果が先読みされていた保留情報の保留用画像が第２特定表示態様で表示される。その後は、特定変動表示用処理（図８２）におけるステップＳａ５５０２の保留予告の第４実行用処理が行われることにより、対象保留用画像の表示態様が昇格される。すなわち、復電後に送信される変動開始コマンドに基づいて対象保留用画像の表示態様が再設定される。なお、保留予告の第４実行用処理については上記変形例５と同様であるため、説明を省略する。

【０８９１】

＜電断前と復電後における保留用画像の表示態様について＞

電断前と復電後における保留用画像の表示態様について説明する。ここでは先ず、電断状態の発生前において大当たり結果が先読みされていた場合について図９０を参照しながら説明する。

【０８９２】

図９０（ａ）に示すように、第１特図の遊技回が実行されている状況で、それとは別に第１特図の保留情報が３個存在し、第３単位保留表示領域Ｇａ３の保留用画像ＨＷが赤色表示態様ＨＭｄで表示されていたとする。保留用画像ＨＷに対応する保留情報の先読み結果は大当たり結果であり、他の保留用画像に対応する保留情報の先読み結果はいずれも外れ結果（完全外れ）である。

【０８９３】

その状態で電断状態が発生すると、パチンコ機１０がオフ状態となり、表示画面Ｇ上の表示が消える。これに伴い、保留用画像ＨＷを含む全ての保留用画像が表示されていない状態となる。

【０８９４】

この際、主制御装置１６２のＲＡＭ３１４には、データ保持用の電断時電力が電源及び発射制御装置１９１から供給されるため、ＲＡＭ３１４に記憶されているデータは、電断

状態である間も保持される。なお、ＲＡＭ３１４に記憶されているデータには、電断状態の発生前において上記各保留用画像の保留情報に対して行った保留先読み処理（ステップＳａ３０５）の処理結果が含まれている。

【０８９５】

その後、電断状態が解消されて復電すると、主制御装置１６２では、ＲＡＭ３１４に記憶保持されたデータに基づいて復電時用処理（ステップＳａ２００４～ステップＳａ２０１０）を実行する。これにより、電断状態の発生時に中断された遊技回（第１特図の遊技回）の続きが特図用表示部４３にて再開される。

【０８９６】

また、復電時において主制御装置１６２では、ＲＡＭ３１４に記憶されているデータのうち、保留個数を示す情報、各保留情報が第１特図と第２特図のいずれに対応するかの情報、各保留情報に対する保留先読み処理の結果情報（変動パターン）等を読み出し、復電時保留コマンドとして演出制御装置１４３に送信する（ステップＳａ６１０１）。

【０８９７】

演出制御装置１４３では、主制御装置１６２から送信される上記各種情報に基づき、保留用画像の表示を復帰させるための処理を実行する（ステップＳａ６２０２～ステップＳａ６２０５）。かかる処理では、大当たり結果が先読みされていた保留用画像ＨＷの表示態様を第１特定表示態様（緑色表示態様ＨＭｃ）に設定し、他の保留用画像の表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する。この際、変動パターンを把握できない保留情報が存在した場合には、その保留情報に対応する保留用画像の表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する。

【０８９８】

これにより、図９０（ｂ）に示すように、保留用画像ＨＷの表示態様が緑色表示態様ＨＭｃとされ、他の保留用画像の表示態様が通常表示態様ＨＭａとされた状態で、各保留用画像の表示が復帰される。復電の際、演出制御装置１４３では、電源投入報知を実施するための電源投入報知処理（ステップＳａ５２０１）を実行するため、表示画面Ｇには、例えば「まもなく画面が復帰します」などの文字表示４６１が表示される。このため、表示が復帰された各保留用画像は上記文字表示４６１とともに表示される。

【０８９９】

その後、保留用画像ＨＷの遊技回の開始タイミングとなると、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２から送信される変動開始コマンドに基づき、保留用画像ＨＷに対応する保留情報の変動パターンを把握する。そして、その変動パターンに基づき、現状の表示態様（緑色表示態様ＨＭｃ）よりも上位の表示態様に昇格させるか否かを判定する。

【０９００】

すなわち、電断状態の発生前において大当たり結果が先読みされた保留情報の保留用画像ＨＷについては、一旦、所定以下の表示態様（第１特定表示態様）に制限して表示し、遊技回の開始時に送信される変動開始コマンドに基づいてその保留用画像ＨＷの表示態様を設定し直す。その結果、上位の表示態様（赤色表示態様ＨＭｄ又は虹色表示態様ＨＭｅ）への昇格が判定された場合には、図９０（ｃ）に示すように、実行表示領域Ｄにおいて保留用画像ＨＷの表示態様が上位の態様（例えば赤色表示態様ＨＭｄ）に変更される。

【０９０１】

なお、保留用画像ＨＷの遊技回の開始時に送信される変動開始コマンドから把握される変動パターンが大当たりに対応したものでない場合、すなわち、当該遊技回にて大当たりが報知されない状態となっている場合は、上位の表示態様への昇格が不許可とされ、実行表示領域Ｄの保留用画像ＨＷの表示態様が第１特定表示態様に維持される。

【０９０２】

次に、電断状態の発生前においてＳＰリーチ外れ結果、ＳＰＳＰリーチ外れ結果が先読みされていた場合について図９１を参照しながら説明する。

【０９０３】

図９１（ａ）に示すように、第１特図の遊技回が実行されている状況で、それとは別に

第１特図の保留情報が３個存在し、第１単位保留表示領域Ｇａ１の保留用画像ＨＷ１が青色表示態様ＨＭｂで表示され、第３単位保留表示領域Ｇａ３の保留用画像ＨＷが緑色表示態様ＨＭｃで表示されていたとする。

【０９０４】

保留用画像ＨＷ１に対応する保留情報の先読み結果は変動パターン３Ｈ（ＳＰリーチＡ外れ）であり、保留用画像ＨＷ２に対応する保留情報の先読み結果は変動パターン６Ｈ（ＳＰＳＰリーチＢ外れ）である。なお、第２単位保留表示領域Ｇａ２の保留用画像に対応する保留情報の先読み結果は変動パターン１Ｈ（完全外れ）である。

【０９０５】

その状態で電断状態が発生すると、パチンコ機１０がオフ状態となり、表示画面Ｇ上の表示が消える。その後、電断状態が解消されて復電すると、電断状態の発生時に中断された遊技回（第１特図の遊技回）の続きが特図用表示部４３にて再開される。

【０９０６】

また、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２から送信される復電時保留コマンドに基づき、保留用画像の表示を復帰させるための処理を実行する（ステップＳａ６２０２～ステップＳａ６２０５）。この際、ＳＰリーチ外れに対応する変動パターン（変動パターン３Ｈ）が先読みされていた保留用画像ＨＷ１については、その表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定し、それよりも上位のＳＰＳＰリーチ外れに対応する変動パターン（変動パターン６Ｈ）が先読みされていた保留用画像ＨＷ２については、その表示態様を第２特定表示態様（青色表示態様ＨＭｂ）に設定する。

【０９０７】

これにより、図９１（ｂ）に示すように、保留用画像ＨＷ１の表示態様が通常表示態様ＨＭａとされ、保留用画像ＨＷ２の表示態様が青色表示態様ＨＭｂとされた状態で、各保留用画像の表示が復帰される。すなわち、所定順位より下位のリーチ外れ演出に対応する保留情報の保留用画像については、電断状態の発生前に特定表示態様で表示されていたか否かにかかわらず、通常表示態様ＨＭａで表示し、所定順位以上のリーチ演出に対応する保留情報の保留用画像については、所定以下の表示態様（第２特定表示態様）に制限して表示する。

【０９０８】

保留用画像ＨＷ２の遊技回が実行される場合に、上位の表示態様への昇格判定が行われる点については、図９０を参照して説明した大当たり結果が先読みされていた場合と同様であるため、説明を省略する。

【０９０９】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【０９１０】

対象保留用画像ＨＷが特定表示態様とされている状況（保留予告演出が実行されている状況）で電断異常が発生し、その後、電断異常が解消されて復電した場合において、電断前に行われた保留先読み処理の結果に基づいて復電後の対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定し、保留予告演出を再実行する構成とした。

【０９１１】

本変形例では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出が実行されるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。さらに、特定表示態様として大当たり期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されるため、期待度に大小を付与して示唆することができ、遊技者の期待感を喚起する上で有利な構成とすることができる。このような構成の下、保留予告演出の実行中に電断異常が発生し、その後、復電した場合には、異常発生前に行われていた保留予告演出が再実行される。これにより、異常解消後に保留予告演出を復帰させることができ、異常の発生により保留予告演出が消滅してしまうことが抑制される。その際、対象保留用画像ＨＷの表示態様が異常発生前の保留先読み処理の結果に基づいて設定されるため、復電後における保留予告演出の再実行を好適に行うことが可能

になる。
【０９１２】
保留先読み処理により先読みされた当否結果や変動パターン等をＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに記憶することで、上記先読み結果に対応する情報を電断状態の発生後も保持可能とする構成とした。
【０９１３】
上記構成では、電断状態が発生した場合に先読み結果に対応する情報が消失せずに保持されるため、復電後において、ＲＡＭ３１４に保持された情報に基づいて対象保留用画像ＨＷの表示態様を決定することができ、復電後における保留予告演出の再実行を好適に行うことが可能になる。
【０９１４】
復電後に保留予告演出を実行する場合において、対象保留用画像ＨＷの表示態様を所定態様（緑色表示態様ＨＭｃ）以下に制限する構成とした。
【０９１５】
例えば、電断異常の影響により保留球格納エリア３１４ｂに記憶されていた保留情報に変化が生じた場合、電断前に行われた保留先読みの結果と、復電後の遊技回で行われる当否判定の結果や遊技回演出の選択結果とに不整合が生じる。このような場合に、電断前において保留予告演出により高い期待度を示唆しており、復電後もそれをそのまま再実行すると、遊技回での報知結果（当否判定の結果）や遊技回で行われる遊技回演出が、保留予告演出により示唆される期待度と整合しないものとなり、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。この点、上記構成では、電断発生時になされていた特定表示態様の種類が所定以上の態様であり、ある程度の期待度を示唆していた場合は、下位の表示態様に制限して保留予告演出を再実行する。これにより、遊技回での報知結果等に適合しない期待度が保留予告演出により示唆されることが抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。
【０９１６】
対象保留用画像ＨＷの表示態様を所定態様以下の表示態様に制限した場合に、対象保留用画像ＨＷの遊技回においてその表示態様を上位の表示態様に昇格させるか否かを判定し、その結果に基づいて当該昇格を実行する構成とした。
【０９１７】
上記構成では、対象保留用画像ＨＷの表示態様が所定態様以下の表示態様に制限された場合でも、対象保留用画像ＨＷの遊技回が行われることで、上位の表示態様への昇格が果たされるため、示唆される期待度が低く抑えられた状態のままとなることが回避される。
【０９１８】
上記の際、上位の表示態様に昇格させるか否かの判定を遊技回の契機として行われる当否判定の結果や変動パターンの選択結果に基づいて行う構成とした。
【０９１９】
上記構成では、当否判定や遊技回演出の選択について復電後の結果を判断材料として、対象保留用画像ＨＷの表示態様を昇格させるか否かの判定が行われる。これにより、復電後の遊技回で実際に行われる報知結果等と整合させながら上記昇格を行うことができる。
【０９２０】
復電後において、電断前に行われた保留先読み処理の結果を特定できない場合、対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する構成とした。
【０９２１】
例えば、一部の保留用画像について電断前に行われた保留先読み処理の結果を特定できない場合に、その保留用画像の表示自体を取り止めると、遊技者に対して保留数を適切に報知できなくなる懸念がある。また、保留先読み処理の結果を特定できた保留用画像で保留予告演出を再実行する（その保留用画像の表示態様を特定表示態様とする）場合に、保留先読み処理の結果を特定できない保留用画像の表示が欠損することで、特定表示態様とされた保留用画像と遊技回の順番がずれてしまい、別の遊技回に対応するようにして期待

度が示唆される結果を招くおそれもある。この点、本構成では、電断前に行われた保留先読み処理の結果を特定できる保留用画像と、特定できない保留用画像とを識別し、後者については表示態様を通常表示態様ＨＭａとして再表示する構成としたため、遊技者に対して保留数を適切に報知しつつ、他の保留用画像における保留予告演出を好適に行うことが可能になる。

【０９２２】

電断状態から復電した場合に主制御装置１６２から演出制御装置１４３に復電時保留コマンドを出力し、演出制御装置１４３において復電時保留コマンドを受信したことに基づき、保留予告演出を再実行するための設定処理（表示態様の設定処理）を実行する構成とした。

【０９２３】

この場合、電断状態が解消されて復電した際に速やかに保留予告演出を再実行することができる。これにより、遊技回の途中で電断状態が発生し、復電してから表示画面Ｇでの図柄変動表示が行われない期間が生じる場合において、当該図柄変動表示の復帰に先立って保留予告演出を再実行することができる。

【０９２４】

＜変形例７＞

本変形例では、保留用画像が特定表示態様で表示されている場合に演出モードの切替を制限するように構成されている。以下、本変形例について図９２～図９４を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第１の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０９２５】

上記第１の実施の形態では、手動操作により演出モードが切り替えられるように構成されていたが、本変形例では、演出用操作部３６の操作を介することなく、自動で演出モードが切り替えられるように構成されている。なお、演出モードとしては演出モードＡと演出モードＢとを有し、これらは、上記第１の実施の形態と同様に、保留予告演出の発生頻度が相違するものとなっている。具体的には、演出モードＡについては、保留予告演出が実行されやすく、当該演出を楽しみやすいモードとして機能し、演出モードＢについては、保留予告演出が実行されにくいものの、実行された場合の大当たり期待度が高いモードとして機能するように構成されている。

【０９２６】

＜演出モード切替用処理＞

本変形例に係る演出モード切替用処理について図９２を参照しながら説明する。この処理は、演出設定処理（図３０）のステップＳａ１３０７で実行されるものであり、図４２の演出モード切替用処理に代えて実行されるものである。

【０９２７】

先ずステップＳａ７１０１では、演出モード切替の抽選タイミングであるか否かを判定する。本変形例では、所定状態（例えば、通常遊技状態であり且つ連続演出等の複数の遊技回を跨いで行われる演出が行われていない状態）である期間を演出モードの切替有効期間としており、その切替有効期間では、各遊技回における所定タイミング（例えば遊技回の開始タイミング）で演出モードの切替抽選を行うように構成されている。本ステップでは、その切替抽選の実行タイミングであるか否かを判定する。演出モード切替の抽選タイミングでない場合は、現状の演出モードを維持すべく、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

【０９２８】

演出モード切替の抽選タイミングである場合は、ステップＳａ７１０２に進み、演出モード切替の実行抽選を行う第１モード切替抽選を実行する。本ステップでは、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）と、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａに記憶された第１モード切替抽選用テーブルとに基づいて上記抽選を行う。第１モード切替抽選用テーブルは、演出モードを切り替えるか否

かを抽選するための抽選用テーブルである。なお、本テーブルは、滞在している演出モードの種類にかかわらず共通の当選確率となるものであってもよいし、滞在している演出モードによって当選確率が変動するものであってもよい。

【０９２９】

ステップＳａ７１０３では、ステップＳａ７１０２の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。抽選結果が外れ結果である場合は、現状の演出モードを維持すべく、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

【０９３０】

抽選結果が当選結果である場合は、ステップＳａ７１０４に進み、モード切替用判定処理を実行する。モード切替用判定処理は、演出モードの切り替えを許容するか否かを判定するものである。ここで、ステップＳａ７１０４のモード切替用判定処理について図９３のフローチャートを参照しながら説明する。

【０９３１】

先ずステップＳａ７２０１では、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃを参照して現在の保留個数を把握する。ステップＳａ７２０２では、ステップＳａ７２０１で把握した保留個数が０個であるか否かを判定する。保留個数が０個である場合は、ステップＳａ７２０３にて演出モード切替を許容すると判定し、その後、モード切替用判定処理を終了する。

【０９３２】

保留個数が０個でない場合は、ステップＳａ７２０４にて各保留用画像の現在の表示態様を把握する。続くステップＳａ７２０５では、ステップＳａ７２０４の把握結果に基づいて特定表示態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ又は虹色表示態様ＨＭｅのいずれかの態様）で表示されている保留用画像が存在するか否かを判定する。特定表示態様の保留用画像が存在しない場合は、ステップＳａ７２０３に進み、演出モード切替を許容すると判定する。

【０９３３】

特定表示態様の保留用画像が存在する場合は、ステップＳａ７２０６にて、今回のモード切替が演出モードＡから演出モードＢへの切り替えであるか否かを判定する。すなわち、保留予告演出の発生頻度が高い側の演出モードから低い側の演出モードへの切り替えであるか否か（換言すれば、保留予告演出の大当たり期待度が低い側の演出モードから高い側の演出モードへの切り替えであるか否か）を判定する。

【０９３４】

演出モードＢへの切り替えである場合は、ステップＳａ７２０７に進み、特定表示態様で表示されている保留用画像の保留情報に対する先読み結果が大当たり結果であるか否かを判定する。先読み結果が大当たり結果でない場合は、ステップＳａ７２０８にて演出モード切替を許容しないと判定し、その後、モード切替用判定処理を終了する。一般に当否判定においては外れ確率の方が当選確率（大当たり確率）よりもはるかに高く、保留先読みの結果は殆どが外れ結果となるため、上記ステップＳａ７２０７での判定結果は大半が否定判定となって演出モード切替が許容されないことになる。すなわち、演出モードＢへの切り替えである場合において特定表示態様の保留用画像が存在する状況下では、基本的に演出モードの切り替えが許容されず、制限されることになる。

【０９３５】

上記ステップＳａ７２０７で肯定判定した場合（先読み結果が大当たり結果である場合）は、ステップＳａ７２０９に進み、モード切替の再抽選を行う第２モード切替抽選を実行する。本ステップでは、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）と、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａに記憶された第２モード切替抽選用テーブルとに基づいて上記抽選を行う。第２モード切替抽選用テーブルは、第１モード切替抽選用テーブルと同様に、演出モードを切り替えるか否かを抽選するための抽選用テーブルである。第２モード切替抽選用テーブルでの当選確率は、第１モード切替抽選用テーブルでの当選確率と同じでもよいし、異なっていてもよい。

【０９３６】
ステップＳａ７２１０では、ステップＳａ７２０９の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。抽選結果が外れ結果である場合は、ステップＳａ７２０８に進み、演出モード切替を許容しないと判定する。
【０９３７】
抽選結果が当選結果である場合は、ステップＳａ７２０３に進み、演出モード切替を許容すると判定する。すなわち、先読み結果が大当たり結果である場合の一部については、特定表示態様の保留用画像が表示された状況であっても、例外的に演出モードの切り替えが許容される。
【０９３８】
既に説明したように、特定表示態様の保留用画像が存在する状況で大当たりの先読み保留が存在しない場合は、演出モードの切り替えが許容されず、また、大当たりの先読み保留が存在する場合であっても第２モード切替抽選に外れた場合は、演出モードの切り替えが許容されない。すなわち、特定表示態様の保留用画像が存在する状況において演出モードの切り替えが許容されるのは稀なケースとなるため、遊技者には法則崩れと認識され、大当たりが確定する演出となる。
【０９３９】
上記ステップＳａ７２０６で否定判定した場合（演出モードＢから演出モードＡへの切り替えである場合）、すなわち、保留予告演出の発生頻度が低い側の演出モードから高い側の演出モードへの切り替えである場合（換言すれば、保留予告演出の大当たり期待度が高い側の演出モードから低い側の演出モードへの切り替えである場合）は、ステップＳａ７２１１にて、特定表示態様で表示されている保留用画像の表示態様が所定態様（例えば、緑色表示態様ＨＭｃ）以上のものであるか否かを判定する。
【０９４０】
表示態様が所定態様より下位の態様（例えば、青色表示態様ＨＭｂ）である場合は、ステップＳａ７２０３に進み、演出モード切替を許容すると判定する。すなわち、演出モードＡへの切り替えである場合は、特定表示態様の保留用画像が表示されている状況であっても、所定態様より下位の表示態様であれば、演出モードの切り替えが許容される。この場合は、その保留用画像の特定表示態様が維持された状態で演出モードの切り替えが行われる。なお、演出モードによって保留用画像の形態が変化する場合は、当該形態が変更されつつ、その表示色がモード切替前と同じ表示色に設定される。
【０９４１】
上記ステップＳａ７２１１で肯定判定した場合（表示態様が所定態様以上である場合）は、ステップＳａ７２０７にて、表示態様が所定態様以上である保留用画像について、その保留情報の先読み結果が大当たり結果であるか否かを判定する。その後は、ステップＳａ７２０８～ステップＳａ７２１０の処理を実行し、第２モード切替抽選に当選したことを条件として演出モードの切り替えを許容する。
【０９４２】
演出モード切替用処理（図９２）の説明に戻り、ステップＳａ７１０４のモード切替用判定処理を実行した後は、ステップＳａ７１０５にて、ステップＳａ７１０４の判定処理の結果がモード切替を許容するものであるか否かを判定する。モード切替を許容しない結果である場合は、現状の演出モードを維持すべく、そのまま演出モード切替用処理を終了する。
【０９４３】
モード切替を許容する結果である場合は、ステップＳａ７１０６に進み、演出モードを切り替えるための切替処理を実行する。例えば、現在の演出モードが演出モードＡである場合は、演出モードＢに切り替わるように演出データを設定する。なお、演出モードの切り替えは、遊技回の開始タイミングに行ってもよいし、遊技回の途中で行ってもよい。
【０９４４】
ステップＳａ７１０７では、切替後の演出モードに対応する演出モードフラグをＲＡＭ

３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄにセットし、その後、演出モード切替用処理を終了する。

【０９４５】

なお、本変形例では、シフト時コマンド対応処理（図４０）におけるステップＳａ１７０２の保留予告の第２実行用処理や、特図変動表示用処理（図４１）におけるステップＳａ１８０８の第３実行用処理、それらに付随する処理等は実行されない。

【０９４６】

＜演出モードの切替制限について＞

演出モードの切替制限の態様について図９４を参照しながら説明する。先ず、演出モードＡから演出モードＢに切り替える場合について図９４（ａ）を参照しながら説明する。

【０９４７】

演出モードの切替タイミングとなった場合において、保留が存在しない場合、保留が存在しても特定表示態様の保留用画像が存在しない場合は、演出モードの切り替わりが許容される。

【０９４８】

特定表示態様の保留用画像が存在する場合は、基本的に演出モードの切り替わりが許容されない。すなわち、保留予告演出の発生頻度が相対的に高い演出モードＡ（保留予告演出の大当たり期待度が相対的に低い演出モード）から相対的に低い演出モードＢ（保留予告演出の大当たり期待度が相対的に高い演出モード）に切り替える場合は、特定表示態様の保留用画像が存在することを条件として演出モードの切り替わりが制限される。

【０９４９】

但し、特定表示態様の保留用画像が存在する場合でも、その中に大当たり結果が先読みされたものが存在する場合は、例外的に演出モードの切り替わりが許容される。この場合は、既に説明したように、演出矛盾で大当たりが確定する演出となる。なお、大当たり結果が先読みされた保留情報が存在する場合において、その表示態様が通常表示態様ＨＭａである場合は、特定表示態様の保留用画像が存在しないとして演出モードの切り替わりが許容される。

【０９５０】

次に、演出モードＢから演出モードＡに切り替える場合について図９４（ｂ）を参照しながら説明する。

【０９５１】

演出モードの切替タイミングとなった場合において、保留が存在しない場合、保留が存在しても特定表示態様の保留用画像が存在しない場合は、演出モードＡから演出モードＢに切り替える場合と同様に、演出モードの切り替わりが許容される。

【０９５２】

特定表示態様の保留用画像が存在する場合は、その表示態様によってモード切替が許容されるか否かが異なる。具体的には、特定表示態様で表示された保留用画像の表示態様が所定表示態様より下位の表示態様（青色表示態様ＨＭｂ）である場合は、演出モードの切り替わりが許容される。すなわち、保留予告演出の発生頻度が相対的に低い演出モードＢ（保留予告演出の大当たり期待度が相対的に高い演出モード）から相対的に高い演出モードＡ（保留予告演出の大当たり期待度が相対的に低い演出モード）に切り替える場合は、その逆である場合よりも切替制限が緩和される。この場合、保留用画用の表示態様は、通常表示態様ＨＭａに変更されることなく、モード切替前の特定表示態様が維持される。

【０９５３】

一方、保留用画像の表示態様が所定表示態様以上の表示態様である場合は、大当たり結果が先読みされたものが存在する場合を除き、演出モードの切り替わりが許容されない。つまり、保留予告演出により、ある程度の期待度を遊技者に報知している場合は、演出モードの切り替わりが制限される。

【０９５４】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【０９５５】
保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出の実行中である場合、演出モードの切り替えを制限する構成とした。
【０９５６】
本変形例では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出が実行されるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。また、演出モードＡと演出モードＢとでモード切替が行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、例えば、保留予告演出の実行中に演出モードが切り替えられると、演出モードの変更に気を取られて保留予告演出への注目度が低下したり、逆に保留予告演出に集中していた結果、遊技者が気付かないまま演出モードが変更され、混乱を招いたりする懸念がある。
【０９５７】
この点、本構成では、保留予告演出の実行中である場合は演出モードの切り替えを制限するため、保留予告演出の実行と演出モードの切り替えとが重複することを抑制できる。これにより、保留予告演出の実行と演出モードの切り替えとのそれぞれについて遊技者が注目しやすいように実施することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。また、切替後の演出モードが実行中の保留予告演出に適さないものである場合、演出設計に際して両者を適合させるための事前調整が必要となるが、本構成によれば、そのような調整が不要となり、設計時の負担を軽減できるという利点もある。
【０９５８】
演出モードＡと演出モードＢとで保留予告演出の実行されやすさが異なる構成とした。
【０９５９】
かかる構成の場合、演出モードが切り替わることで、大当たり期待度の示唆に関する演出特性が変化するため、背景画像やキャラクタ画像の変更等による見た目だけの変更に留まる場合に比べ、演出モードの違いを遊技者に強く印象付けることができる。しかしながらその反面、保留予告演出を実行したままで演出モードを切り替えると、その保留予告演出により示唆される期待度が演出モードの切替前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、切替後の演出モードにおいて保留予告演出により示唆される期待度と実際に報知される当否判定の結果とが食い違い、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。このような構成に対し、本変形例（保留予告演出の実行中である場合、演出モードの切り替えを制限する構成）を適用することで、上記食い違いの発生が回避され、遊技者に不愉快な印象を与えることを好適に抑制可能となる。
【０９６０】
演出モードＢは、演出モードＡよりも保留予告演出が実行されにくい演出モードであり、演出モードＡで保留予告演出が実行されている場合に演出モードＢへの切替を制限する構成とした。
【０９６１】
演出モードＢにおける保留予告演出の実行されやすさが演出モードＡのそれよりも低い場合において、保留予告演出を実行したままで演出モードＡから演出モードＢに切り替えると、見かけ上の期待度が高まってしまい、実際よりも高い期待度を遊技者に示してしまう懸念がある。この点、本構成では、保留予告演出が実行されやすい（保留予告演出が対応する期待度が相対的に低い）演出モードＡから保留予告演出が実行されにくい（特定報知が対応する期待度が相対的に高い）演出モードＢへの切替に際し、保留予告演出の実行中である場合は当該切替の実行を制限するため、実際よりも高い期待度が示唆されることを好適に抑制することが可能になる。
【０９６２】
演出モードＡで保留予告演出が実行中である場合は基本的に演出モードＢへの切替を制限しつつ、その保留予告演出と契機となった保留先読み結果が大当たり結果である場合は例外的に演出モードＢへの切替を許容する構成とした。

【０９６３】
この場合、本来は演出モードの切り替えが行われない状況であるにもかかわらず、当該切り替えが生じることで、遊技者から見て法則崩れとなり、大当たりを示唆することができる。つまり、演出モードの切り替えを期待度示唆演出の１つとして活用することが可能になる。
【０９６４】
演出モードＢで保留予告演出が実行中である場合において演出モードＡへの切替条件が成立した場合、切替条件が成立したときの特定表示態様の種類によって、演出モードＡへの切替を制限するか否かを異ならせる構成とした。
【０９６５】
保留予告演出が実行中である場合、画一的に演出モードの切替を制限する構成すると、演出モードの切り替えが過剰に制限されたり、保留予告演出の実行頻度が少なく抑えられたりするおそれがあり、複数種類の演出モードを設けた意義や保留予告演出の実行機能を搭載した意義が薄れてしまう懸念がある。この点、本構成では、保留予告演出が対応する期待度が高い演出モードＢから保留予告演出が対応する期待度が低い演出モードＡへの切替の場合は、モード切替の制限を緩和し、切替条件が成立したときの特定表示態様が所定態様（緑色表示態様ＨＭｃ）以下であることを条件として切替を許容する。このため、演出モードの切り替えや保留予告演出の実行が過度に制限されることを抑制でき、それらの機会を好適に確保することが可能になる。
【０９６６】
＜変形例８＞
本変形例では、演出モードが切り替えられる場合に保留予告演出の実行が制限されるように構成されている。以下、本変形例について図９５～図９９を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第１の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。
【０９６７】
本変形例では、演出モードの切替有効期間において切替案内報知が行われ、当該報知が行われている状況で遊技者が演出用操作部３６を操作すると、次の遊技回から演出モードが切り替わるように構成されている。ここで、そのようなモード切替の一例について説明する。
【０９６８】
図９５（ａ）に示すように、演出モードの切替有効期間中の所定遊技回において、図柄表示装置７５の表示画面Ｇ上に切替案内報知としての切替案内画像４５１が表示される。この切替案内画像４５１は、所定期間（例えば、その遊技回が終了するまでの期間）に亘って表示される。
【０９６９】
図９５（ａ）では、切替案内画像４５１の表示例として、表示画面Ｇにおいて図柄列Ｚ１～Ｚ３の上方に、「演出ボタンを押すと演出モードが切り替わるよ」といった文字表示がテロップ表示される構成を示している。なお、切替案内報知は、これに限定されるものではなく、上記文字表示が行われたウィンドウが表示されたり、切替案内に対応させた所定の発光部を発光させたりするものでもあってもよい。また、必ずしも視覚的な報知に限らず、スピーカ部２９を用いた音声案内であってもよい。
【０９７０】
そのような状態で、遊技者が演出用操作部３６により所定操作を行うと、切替待機報知が行われる。切替待機報知は、演出モードの切り替えが待機されている状態であることを報知するものである。切替待機報知の具体的態様は特に限定されるものではないが、例えば、図９５（ｂ）に示すように、表示画面Ｇにて「モードチェンジ準備中」などの文字が表示された切替待機中画像４５２を表示するものが考えられる。
【０９７１】
切替待機中画像４５２が表示された遊技回が終了し、次の遊技回に移行すると、図９５

（ｃ）に示すように、切替待機中画像４５２の表示が消去されるとともに、演出モードが切り替わる。

【０９７２】

また、図９５（ａ）の切替案内画像４５１の表示期間において遊技者により演出用操作部３６が操作されなかった場合は、演出モードが切り替えられることなく、次の遊技回に移行しても現状の演出モードが維持される。

【０９７３】

なお、演出モードとしては演出モードＡと演出モードＢとを有し、これらは、上記第１の実施の形態と同様に、保留予告演出の発生頻度が相違するものとなっている。具体的には、演出モードＡについては、保留予告演出が実行されやすく、当該演出を楽しみやすいモードとして機能し、演出モードＢについては、保留予告演出が実行されにくいものの、実行された場合の大当たり期待度が高いモードとして機能するように構成されている。

【０９７４】

＜演出モード切替用処理＞

本変形例に係る演出モード切替用処理について図９６を参照しながら説明する。この処理は、演出設定処理（図３０）のステップＳａ１３０７で実行されるものであり、図４２の演出モード切替用処理に代えて実行されるものである。

【０９７５】

先ずステップＳａ８１０１では、演出モードの切替有効期間中であるか否かを判定する。本変形例においても、上記変形例７と同様に、所定状態（例えば、通常遊技状態であり且つ連続演出等の複数の遊技回を跨いで行われる演出が行われていない状態）である期間を演出モードの切替有効期間として設定している。演出モードの切替有効期間中でない場合は、現状の演出モードを維持すべく演出モード切替用処理を終了する。

【０９７６】

演出モードの切替有効期間中である場合は、ステップＳａ８１０２に進み、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに切替待機フラグが格納されているか否かを判定する。切替待機フラグは、モード切替を待機している状態であること、換言すれば、その後に演出モードが切り替わることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【０９７７】

切替待機フラグが格納されていない場合、すなわち、モード切替の待機状態でない場合は、ステップＳａ８１０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに案内表示フラグが格納されているか否かを判定する。案内報知フラグは、切替案内報知の実行中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【０９７８】

案内報知フラグが格納されていない場合、すなわち、切替案内報知の実行中でない場合は、ステップＳａ８１０４に進み、切替案内報知の実行抽選の実行タイミングであるか否かを判定する。切替案内報知の実行抽選は、切替案内報知を実行するか否かを抽選する処理である。切替案内報知の抽選タイミングは特に限定されるものではないが、本変形例では、遊技回の開始タイミングを上記抽選タイミングに設定している。抽選タイミングでない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

【０９７９】

抽選タイミングである場合は、ステップＳａ８１０５に進み、切替案内報知の実行抽選を行う。本ステップでは、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）と、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａに記憶された切替案内抽選用テーブルとに基づいて上記抽選を行う。ステップＳａ８１０６では、ステップＳａ８１０５の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。抽選結果が外れ結果である場合は、切替案内報知を不実行とすべく演出モード切替用処理を終了する。

【０９８０】

抽選結果が当選結果である場合は、ステップＳａ８１０７に進み、切替案内報知としての切替案内画像４５１を表示すべく、表示制御装置３５０を制御する。具体的には、表示

制御装置３５０への送信コマンドとして切替案内画像４５１を表示すべき旨のコマンドを設定する。これにより、表示画面Ｇに切替案内画像４５１が表示される。ステップＳａ８１０８では、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに案内報知フラグをセットし、その後、演出モード切替用処理を終了する。

【０９８１】

上記ステップＳａ８１０３で肯定判定した場合（案内報知フラグが格納されている場合）、すなわち、切替案内報知の実行中である場合は、ステップＳａ８１０９に進み、演出用操作部３６にて演出モードを切り替えるための所定操作が行われたか否かを判定する。所定操作が行われた場合は、ステップＳａ８１１０に進み、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに格納されている案内報知フラグを消去する。

【０９８２】

ステップＳａ８１１１では、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに切替待機フラグをセットする。これにより、モード切替の待機状態に移行する。ステップＳａ８１１２では、切替待機報知としての切替待機中画像４５２を表示すべく、表示制御装置３５０を制御する。具体的には、表示制御装置３５０への送信コマンドとして切替待機中画像４５２を表示すべき旨のコマンドを設定する。これにより、表示画面Ｇに切替待機中画像４５２が表示される。ステップＳａ８１１２の実行後は、演出モード切替用処理を終了する。

【０９８３】

上記ステップＳａ８１０９で否定判定した場合（所定操作が行われていない場合）は、ステップＳａ８１１３に進み、切替案内画像４５１の表示期間（切替案内報知の報知期間）が経過したか否かを判定する。表示期間が経過していない場合は、切替案内画像４５１の表示を継続すべく演出モード切替用処理を終了する。

【０９８４】

表示期間が経過している場合は、ステップＳａ８１１４に進み、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに格納されている案内報知フラグを消去する。これにより、演出モードの切替操作の受付期間が終了する。また、ステップＳａ８１１４では、切替案内画像４５１を消去するように表示制御装置３５０を制御する。ステップＳａ８１１４の実行後は、演出モード切替用処理を終了する。

【０９８５】

上記ステップＳａ８１０２で肯定判定した場合（切替待機フラグが格納されている場合）、すなわち、モード切替の待機状態である場合は、ステップＳａ８１１５に進み、モード切替の実行タイミングであるか否かを判定する。演出モードの切替タイミングは待機状態への移行後におけるタイミングであれば特に限定されるものではないが、本変形例では、切替操作がなされた遊技回の終了後に行われる次の遊技回の開始タイミングを上記切替タイミングに設定している。切替タイミングでない場合は、モード切替の待機状態を継続すべく演出モード切替用処理を終了する。

【０９８６】

切替タイミングである場合は、ステップＳａ８１１６に進み、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに格納されている切替待機フラグを消去する。これにより、モード切替の待機状態が終了する。ステップＳａ８１１７では、演出モードを切り替えるための切替処理を実行する。例えば、現在の演出モードが演出モードＡである場合は、演出モードＢに切り替わるように演出データを設定する。

【０９８７】

ステップＳａ８１１８では、切替後の演出モードに対応する演出モードフラグを上記各種フラグ格納エリア３４４ｄにセットする。ステップＳａ８１１９では、保留予告の第２設定処理を実行し、その後、演出モード切替用処理を終了する。保留予告の第２設定処理は、モード切替の待機期間中に発生した保留情報を対象として保留予告演出の実行設定を行うものである。当該設定処理の詳細については後述する。

【０９８８】

＜保留コマンド対応処理＞

本変形例に係る保留コマンド対応処理について図９７のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からの保留コマンドを受信した場合に実行される（演出設定処理（図３０）のステップＳａ１３０２で実行される）ものであり、図３１の保留コマンド対応処理に代えて実行されるものである。図９７において図３１と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【０９８９】

ステップＳａ１４０２にて、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数ＳＮ）を１インクリメントした後は、ステップＳａ８２０１に進み、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに切替待機フラグが格納されているか否かを判定する。切替待機フラグが格納されていない場合、すなわち、モード切替の待機状態でない場合は、ステップＳａ１４０３に進み、保留予告用の設定処理（図３４）を実行する。保留予告用の設定処理では、発生した保留情報を対象として保留予告演出を実行するための設定を行う。

【０９９０】

切替待機フラグが格納されている場合（モード切替の待機状態である）場合は、ステップＳａ８２０２に進み、発生した保留情報に対応する保留用画像の表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する。すなわち、本変形例では、モード切替の待機期間中に新たな保留情報が発生した場合、その保留情報を契機とする保留予告演出の実行を制限する。

【０９９１】

なお、その保留情報に対する先読みについては、他の保留情報と同様に、主制御装置１６２の保留先読み処理（図２６）にて行われる。よって、演出制御装置１４３では、ステップＳａ１４０３の保留予告用の設定処理を実行せず、保留用画像の表示態様を強制的に通常表示態様ＨＭａとするものの、変動パターン等の先読み結果については主制御装置１６２からの保留コマンドにより取得した状態となっている。

【０９９２】

ステップＳａ８２０３では、発生した保留情報に対応させて待機期間中に発生した保留情報であることを示す待機中発生情報を記憶する。この処理は、例えば、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃに設けられた第１エリア～第４エリア（図３２）に、上記待機中発生情報を記憶することで行う。このため、シフト時コマンド対応処理（図４０）におけるステップＳａ１７０４のシフト処理を実行した場合、待機中発生情報は保留情報（変動パターン情報等）に付随して下位エリア側にシフトされる。これにより、シフト処理が行われて保留用画像の表示エリアがシフトされた場合でも、いずれの保留用画像が待機期間中に発生したものであるかを把握することができる。なお、待機中発生情報は、いずれの保留情報を対象とするかを認識できるものであれば、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃ以外の記憶領域に記憶されてもよい。

【０９９３】

ステップＳａ８２０３の実行後はステップＳａ１４０５にて、表示画面Ｇの保留表示部２００に保留用画像を表示するための処理を実行する。上述のように、ステップＳａ８２０２で表示態様が通常表示態様ＨＭａに設定されているため、待機期間中に発生した保留情報の保留用画像は、通常表示態様ＨＭａにて表示される。

【０９９４】

＜保留予告用の第２設定処理＞

ステップＳａ８１１９の保留予告用の第２設定処理について図９８のフローチャートを参照しながら説明する。保留予告用の第２設定処理は、モード切替の待機期間中に発生した保留情報を対象として保留予告演出の実行設定を行うものである。

【０９９５】

先ずステップＳａ８３０１では、モード切替の待機期間中に発生した保留情報を把握する。すなわち、待機中発生情報に基づき、その時点で存在している保留情報のうち、いずれの保留情報が待機期間中に発生した保留情報であるかを特定する。

【０９９６】

ステップＳａ８３０１の処理を実行した後は、把握した待機期間中の発生保留を対象としてステップＳａ８３０２以降の処理を実行する。なお、ステップＳａ８３０２以降の処理は、その多くが保留予告用の設定処理（図３４）における各処理と同様のものであるため、共通の処理については説明を簡略化し、異なる処理について詳細に説明する。

【０９９７】

ステップＳａ８３０２～ステップＳａ８３０４では、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃを参照して待機期間中の発生保留における変動パターンを把握したり、大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳａ８３０５では、切替後の演出モードを把握する。例えば、今回のモード切替が演出モードＡから演出モードＢへの切り替えである場合は、切替後の演出モードとして演出モードＢを把握する。

【０９９８】

ステップＳａ８３０６～ステップＳａ８３０８では、ステップＳａ８３０５で把握した切替後の演出モードに対応する保留予告実行抽選テーブルを取得し、保留予告演出の実行抽選を行う。当該実行抽選に当選した場合には、ステップＳａ８３０９～ステップＳａ８３１４にて、保留予告演出における保留用画像の最終表示態様を決定したり、演出シナリオを決定したりする。その際、最終表示態様を抽選するための最終表示態様抽選テーブルや、演出シナリオを抽選するための演出シナリオ抽選テーブルとして各演出モードで異なるテーブルが設定されている場合には、ステップＳａ８３０５で把握した切替後の演出モードに対応するテーブルを取得して抽選を行う。

【０９９９】

このように本変形例では、モード切替の待機期間中に発生した保留情報については、待機状態が解除された場合に保留予告演出の設定（先読み結果に基づく表示態様の設定処理）を行う。その際、待機期間中の発生保留は切替前の演出モード中に発生したものであるものの、保留予告演出の実行抽選や最終表示態様の抽選等については、切替後の演出モードに対して設定された条件を適用し、切替後の演出モードに対応させて行う。

【１０００】

ステップＳａ８３１５では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに保留予告フラグをセットし、その後、保留予告用の第２設定処理を終了する。このようにして保留予告フラグがセットされた後は、シフト時コマンド対応処理（図３８（ａ））におけるステップＳａ１７０１の保留予告の第１実行用処理や、特図変動表示用処理（図４１）におけるステップＳａ１８０７の保留予告の第１実行用処理にて、保留用画像の表示態様を特定表示態様に変更する処理が実行される。すなわち、モード切替の待機期間中に発生した保留情報についての保留予告演出は、演出モードが切り替えられた後に行われる。

【１００１】

＜演出モードが切り替わる場合の保留用画像の表示態様について＞

演出モードが切り替わる場合の保留用画像の表示態様について図９５及び図９９を参照しながら説明する。ここでは、演出モードＡから演出モードＢに切り替わる場合を例にとって説明する。

【１００２】

モード切替の切替有効期間中において切替案内報知の実行抽選に当選すると、図９５（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに切替案内画像４５１が表示される。その状態で遊技者が演出用操作部３６によりモード切替操作を行うと、モード切替の待機状態（後にモード切替が行われることを把握している状態）に移行し、図９９（ａ）に示すように、表示画面Ｇに切替待機中画像４５２が表示される。なお、モード切替の待機状態は、モード切替タイミング（次の遊技回の開始タイミング）となることで終了する。

【１００３】

待機期間中において新たな保留情報が２個発生したとすると、主制御装置１６２では、待機期間中ではない状況で発生した保留情報と同様に保留先読み処理（ステップＳａ３０５）を実行し、それら各保留情報についての変動パターン等を先読みする。また、演出制御装置１４３では、それら各保留情報を対象とした保留予告用の設定処理（ステップＳａ

１４０３）を実行せず、それらに対応する保留用画像ＨＷ１，ＨＷ２の表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する。

【１００４】

これにより、図９９（ｂ）に示すように、第１保留表示領域Ｇａの第２単位保留表示領域Ｇａ２及び第３単位保留表示領域Ｇａ３に通常表示態様ＨＭａとされた保留用画像ＨＷ１，ＨＷ２が表示される。保留用画像ＨＷ１，ＨＷ２の表示態様を通常表示態様ＨＭａとする状態は、少なくも待機状態が終了するまで継続される。

【１００５】

次の遊技回が開始されることに伴いモード切替タイミングとなると、モード切替の待機状態が終了し、図９９（ｃ）に示すように、演出モードが演出モードＡから演出モードＢに切り替わる。この際、演出制御装置１４３では、待機期間中に発生した保留情報（保留用画像ＨＷ１，ＨＷ２）を対象として保留予告用の第２設定処理（ステップＳａ８１１９）を実行する。

【１００６】

保留予告用の第２設定処理では、それら保留情報が取得された際に実行された保留先読み処理の結果に基づき、保留予告演出を実行するための各種抽選（保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等）を行う。その際、それらの抽選には、切替後の演出モードである演出モードＢ用に設定された抽選テーブルを用いる。

【１００７】

保留予告用の第２設定処理の結果、保留用画像ＨＷ１については保留予告演出を実行せず、保留用画像ＨＷ２については次のシフトタイミングで青色表示態様ＨＭｂに変更する結果が抽選されたとすると、図９９（ｄ）に示すように、保留用画像ＨＷ２が第２単位保留表示領域Ｇａ２から第１単位保留表示領域Ｇａ１にシフトされる際に、その表示態様が通常表示態様ＨＭａから青色表示態様ＨＭｂに変更される。すなわち、モード切替の待機期間中に発生した保留情報を契機とする保留予告演出がモード切替後に実行される。

【１００８】

なお、保留予告演出の実行中に切替案内報知の実行抽選に当選し、保留予告演出が実行されている状況で切替案内画像４５１（図９５（ａ））が表示される場合もある。この場合の保留予告演出は実行制限の対象とならず、当該保留予告演出が継続された状態で待機状態に移行する。

【１００９】

また、切替案内画像４５１が表示されてから切替操作が行われるまでの間（待機状態に移行するまでの間）において保留情報が発生し、当該保留情報を契機として保留予告演出が実行される場合もある。すなわち、切替案内画像４５１の表示後に取得された保留情報の保留用画像が特定表示態様とされた状態で待機状態に移行する場合もある。この場合も当該保留予告演出は実行制限の対象とならず、当該保留予告演出が継続された状態で待機状態に移行する。

【１０１０】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【１０１１】

演出モードの切替条件が成立して待機状態に移行し、その後、切替タイミングとなった場合に演出モードを切り替える構成において、待機状態である間、保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出の実行を制限する構成とした。

【１０１２】

本変形例では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出が実行されるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。また、演出モードＡと演出モードＢとでモード切替が行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、例えば、保留予告演出の実行中に演出モードが切り替えられると、演出モードの変更に気を取られて保留予告演出への注目度が低下したり、

逆に保留予告演出に集中していた結果、遊技者が気付かないまま演出モードが変更され、混乱を招いたりする懸念がある。

【１０１３】

この点、本構成によれば、後に演出モードが切り替わることを把握している状態（モード切り替えの待機状態）では、保留予告演出の実行を制限するため、保留予告演出の実行中に演出モードが切り替わることを抑制できる。これにより、保留予告演出の実行と演出モードの切り替えとのそれぞれについて遊技者が注目しやすいように実施することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。また、切替後の演出モードが実行中の保留予告演出に適さないものである場合、演出設計に際して両者を適合させるための事前調整が必要となるが、本構成によれば、そのような調整が不要となり、設計時の負担を軽減できるという利点もある。

【１０１４】

待機状態中に取得された保留情報を対象として保留予告演出の実行を制限する構成とした。

【１０１５】

上記構成により、保留予告演出の制限対象となる特別状態の範囲が広くなり、保留予告演出の実行が過度に制限されることを抑制できる。特に、切替案内画像４５１の表示後、待機状態に移行するまでの間に取得された保留情報を保留予告演出の実行制限の対象とすると、演出モードの切り替えが実際になされるのか不確定な状況で取得された保留情報についてまで保留予告演出の実行が制限されることになる。この場合、遊技者が切替操作を実行せず、演出モードの切り替えがなされなかった場合には、結果的に、制限する必要がなかった保留情報について保留予告演出の実行を制限してしまうことになるが、本構成によれば、そのような無駄な制限を抑制することが可能になる。

【１０１６】

保留先読み処理の結果にかかわらず、保留予告演出の実行を制限する構成とした。

【１０１７】

上記構成によれば、保留先読み処理の結果とは無関係に保留予告演出の実行を強制的に制限することができる。これにより、保留予告演出の実行中に演出モードが切り替わることを好適に抑制できる。また、保留予告演出の実行制限が保留先読み処理の結果に影響されないことから、待機状態（保留予告演出の制限期間中）であっても、非待機状態である場合と同様に保留先読み処理を進めることができる。すなわち、保留先読み処理の構成を変更する必要がないため、構成が複雑化することを抑制しながら、待機状態中の保留予告演出の実行を制限することができる。

【１０１８】

演出モードＡと演出モードＢとで保留予告演出の実行されやすさが異なる構成とした。

【１０１９】

かかる構成の場合、演出モードが切り替わることで、大当たり期待度の示唆に関する演出特性が変化するため、背景画像やキャラクタ画像の変更等による見た目だけの変更に留まる場合に比べ、演出モードの違いを遊技者に強く印象付けることができる。しかしながらその反面、保留予告演出を実行したままで演出モードを切り替えると、その保留予告演出により示唆される期待度が演出モードの切替前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、切替後の演出モードにおいて保留予告演出により示唆される期待度と実際に報知される当否判定の結果とが食い違い、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。このような構成に対し、本変形例（演出モードの切替準備中である待機状態である場合において、保留予告演出の実行を制限する構成）を適用することで、上記食い違いの発生が回避され、遊技者に不愉快な印象を与えることを好適に抑制可能となる。

【１０２０】

演出モードＢは、演出モードＡよりも保留予告演出が実行されにくい演出モードであり、演出モードＡで保留予告演出が実行されている場合に演出モードＢへの切替を制限する構成とした。

【１０２１】
演出モードＢにおける保留予告演出の実行されやすさが演出モードＡのそれよりも低い場合において、保留予告演出を実行したままで演出モードＡから演出モードＢに切り替えると、見かけ上の期待度が高まってしまい、実際よりも高い期待度を遊技者に示してしまう懸念がある。この点、本構成では、保留予告演出が実行されやすい（保留予告演出が対応する期待度が相対的に低い）演出モードＡから保留予告演出が実行されにくい（特定報知が対応する期待度が相対的に高い）演出モードＢへの切替に際し、当該モードへの切替準備中である場合は保留予告演出の実行を制限する。これにより、保留予告演出の実行中に演出モードＡから演出モードＢに切り替わることが抑制され、実際よりも高い期待度が示唆されることを好適に抑制することが可能になる。

【１０２２】
待機状態中に取得された保留情報に対応する保留予告演出を演出モードの切り替え後に実行する構成とした。これにより、待機状態中に取得された保留情報について保留予告演出の実行が制限されたままとなり、期待度示唆が行えなくなることを抑制できる。

【１０２３】
上記の際、モード切替後の保留予告演出を待機状態中に行われた保留先読み処理（保留情報が取得されたときの保留先読み処理）の結果に基づいて実行する構成とした。この場合、演出モードの切り替わり後に改めて保留先読み処理を実行しなくても、待機状態中に取得された保留情報に対応する保留予告演出を実行することができる。これにより、主制御装置１６２の保留先読み処理について既存の構成をそのまま用いることができ、構成が複雑化することを抑制できる。

【１０２４】
待機状態中に取得された保留情報について演出モードの切替後に保留予告演出を実行するか否かの実行抽選を行う構成とした上で、当該実行抽選の抽選条件（当選確率等）として切替後の演出モードに対応させて設定された条件を適用する構成とした。

【１０２５】
上記構成では、演出モードの切替後に保留予告演出を実行するか否かを抽選するに際し、対象となる保留情報が取得されたときの抽選条件（切り替わり前の演出モードに対応させて設定された抽選条件）ではなく、切り替わり後の演出モードに対応させて設定された抽選条件が適用される。これにより、待機状態中（演出モードの切り替わり前）に取得された保留情報であっても、切り替わり後の演出モードに対応させて保留予告演出を行うことが可能になる。

【１０２６】
待機状態中に保留情報が取得された場合、その保留情報が待機状態中に取得されたものであることを示す待機中発生情報をＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃに記憶する構成とした。

【１０２７】
上記構成によれば、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃに記憶された待機中発生情報に基づき、その保留情報が待機状態中に取得されたものであることを待機状態後に把握することができる。このため、待機状態の終了後において、待機状態となる前に取得された保留情報と待機状態中に取得された保留情報とが混在する場合でも、待機状態中に取得された保留情報を簡単に特定することができる。これにより、モード切替後に保留予告演出を実行する場合において、待機状態中に取得された保留情報と、そうではない保留情報とを識別し、待機状態中に取得された保留情報のみを対象として処理を行うことが可能になる。

【１０２８】
＜その他の変形例＞
なお、上述した第１の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第１の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記第１の実施の形態や各変形例に対

して適用してもよい。また、上記第１の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【１０２９】

（１）上記第１の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報が４個を上限として記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、各作動口６２，６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【１０３０】

（２）上記第１の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報のほうが、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【１０３１】

（３）上記第１の実施の形態や各変形例では、右ルートを流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを流下する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。

【１０３２】

（４）上記第１の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに保留用画像を表示することで、遊技者が保留数を認識することが可能な保留用報知を行ったが、図柄表示装置７５とは別の表示部に保留用画像を表示してもよいし、上限記憶数に対応した数で設けられた保留ランプ部（発光部）を発光させ、発光した保留ランプ部の数により保留数を報知したりする構成としてもよい。保留ランプ部を発光させる場合にあっては、保留先読み処理の結果に基づいて発光態様（例えば発光色）を通常発光態様とは異なる特定発光態様とすることで、保留予告演出を行う構成とすることができる。

【１０３３】

（５）上記第１の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる１種２種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にＶ入賞口を有する又はＶ入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてＶ入賞口（Ｖ入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【１０３４】

なお、本発明における「付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能」や、「付与対応結果となったことに基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、Ｖ入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

【１０３５】

（６）上記第１の実施の形態や各変形例では、特定報知として、保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出を実行したが、保留用画像を用いた保留予告演出に代えて、保留先読み処理の結果に基づいて複数回の遊技回に亘って実行される遊技回演出（いわゆる連続予告演出や先読みゾーン演出）を対象として各第１の実施の形態や各変形例の構成を適用してもよい。

【１０３６】
（７）上記第１の実施の形態や各変形例では、特定報知として遊技回を跨ぐ演出を実行したが、特定報知は必ずしも遊技回を跨ぐものである必要はなく、１回の遊技回の中で行われるものであってもよい。例えば、上記第１の実施の形態であれば、遊技回の途中で演出モードが複数回に亘って切り替えられることが想定されるためである。この場合、当該１回の遊技回の中で行われる演出は、必ずしも保留先読み処理の結果を契機とするものである必要はなく、当該遊技回の開始時に行われる当否判定等の結果に基づくものであってもよい。
【１０３７】
（８）上記第１の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても３個に限定されるものではなく、２個であってもよいし、４個以上であってもよい。
【１０３８】
（９）上記第１の実施の形態や各変形例では、保留されていた遊技回の実行を遊技者が認識可能となる報知を行うものとして実行表示領域Ｄを設けたが、実行表示領域Ｄを備えない構成としてもよい。
【１０３９】
（１０）上記第１の実施の形態や各変形例では、保留予告演出を実行する場合、実行表示領域Ｄでの報知期間を含めて演出シナリオを設定する構成としたが、対象保留用画像ＨＷが実行表示領域Ｄに表示される前の期間（対象保留用画像ＨＷの遊技回が保留中である期間）を対象として演出シナリオを設定する構成としてもよい。
【１０４０】
（１１）上記第１の実施の形態や各変形例では、保留予告演出を実行する場合、保留用画像の最終表示態様を決定してから演出シナリオを設定するといった具合に段階的に設定を行う構成としたが、１の処理で最終表示態様及び演出シナリオを設定する構成としてもよい。例えば、１のテーブルにより最終表示態様と演出シナリオとの両方を決定する構成としてもよい。
【１０４１】
（１２）上記第１の実施の形態や各変形例では、主制御装置１６２で実行した保留先読み処理の結果を演出制御装置１４３に通知する場合に変動パターンの情報を送信する構成としたが、送信コマンドのデータ容量が大きくなることを抑制すべく、当該変動パターンよりもデータ量の小さい所定情報（変動パターンに対応する識別子や、変動パターンを期待度に応じてランク分けした場合のランク情報等）を送信する構成としてもよい。このことは、第１の実施の形態の変形例５における復電時保留コマンド等においても同様である。
【１０４２】
（１３）上記第１の実施の形態や各変形例では、変動パターンに基づいて遊技回演出（演出パターン）を決定するが、変動種別カウンタＣＳや大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて遊技回演出を決定する構成としてもよい。この場合、主制御装置１６２にて保留先読み処理を実行せず、主制御装置１６２からの保留コマンド（変動種別カウンタＣＳや大当たり乱数カウンタＣ１の値を示す情報）に基づき、演出制御装置１４３にて保留先読み処理（当否判定の結果や遊技回演出を先読みする処理）を実行する構成とするとよい。
【１０４３】
（１４）上記第１の実施の形態や各変形例では、保留先読み処理により特定された変動パターンに基づいて保留予告演出の態様（保留用画像の表示態様）を設定するが、演出制御装置１４３において、主制御装置１６２から送信される変動パターン（保留先読み処理により特定された変動パターン）の情報に基づいて演出パターン（遊技回演出）を先読み

し、その結果に基づいて保留予告演出の態様を設定する構成としてもよい。このような構成は、例えば、１の変動パターンに対して複数種類の演出パターン（遊技回演出）が対応する場合に特に有効となる。

【１０４４】

（１５）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例３、変形例５～変形例８では、保留先読み処理を主制御装置１６２で行う構成としたが、演出制御装置１４３や表示制御装置３５０で行う構成としてもよい。演出制御装置１４３にて保留先読み処理を実行する場合、第１の実施の形態の変形例４のように、大当たり乱数カウンタＣ１や変動種別カウンタＣＳの値（取得乱数）に対応する情報を主制御装置１６２から演出制御装置１４３に送信し、演出制御装置１４３にて当否判定の結果や変動パターンの抽選結果等を先読みする構成とするとよい。また、上記変形例４において、第１保留先読み処理及び第２保留先読み処理の少なくとも一方を主制御装置１６２にて行う構成としてもよい。

【１０４５】

（１６）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例４では、対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の特定表示態様に復帰させてから上位の表示態様に昇格させる構成としたが、元の特定表示態様に復帰させることなく、上位の表示態様に昇格させる構成としてもよい。また、元の特定表示態様に復帰させてから上位の表示態様に昇格させる場合と、元の特定表示態様に復帰させることなく、上位の表示態様に昇格させる場合との両方が生じ得る構成としてもよい。

【１０４６】

（１７）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例４では、対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる場合に、対象保留用画像ＨＷの表示態様を段階的に復帰させる場合が生じる構成としたが、段階的な復帰態様が生じない構成としてもよい。すなわち、一律に表示態様の１回の変化で元の特定表示態様に復帰させる構成としてもよい。

【１０４７】

（１８）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例４では、実行表示領域Ｄでの表示期間も含めて復帰シナリオを設定する構成としたが、第１保留表示領域Ｇａ又は第２保留表示領域Ｇｂの表示期間のみを対象として（実行表示領域Ｄでの表示期間を含めないで）復帰シナリオを設定する構成としてもよい。

【１０４８】

（１９）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例４において、対象保留用画像ＨＷの昇格処理を実行しない構成としてもよい。

【１０４９】

（２０）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例４では、対象保留用画像ＨＷが第１保留表示領域Ｇａ又は第２保留表示領域Ｇｂに表示されている期間（保留期間）にて元の特定表示態様に復帰させ、その後、対象保留用画像ＨＷの遊技回にて上位の表示態様に昇格させる構成としたが、必ずしも対象保留用画像ＨＷの遊技回まで昇格を待機する必要はなく、上記保留期間にて昇格が行われ得る構成としてもよい。遊技回が開始される前に昇格処理を行う場合には、変動開始時に主制御装置１６２から送信される変動開始コマンドではなく、対象保留用画像ＨＷ（保留情報）について行われた保留先読み処理の結果を参照するとよい。

【１０５０】

（２１）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例４では、対象保留用画像ＨＷの遊技回にて上位の表示態様に昇格させる場合に、変動開始時に主制御装置１６２から送信される変動開始コマンドを参照する構成としたが、対象保留用画像ＨＷ（保留情報）について行われた保留先読み処理の結果に基づいて上記昇格を行う構成としてもよい。

【１０５１】

（２２）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例２では、遊技者の操作（手動）により演出モードが切り替わる構成としたが、上記変形例７のように、遊技者の操作によらずに自動で演出モードが切り替わる構成としてもよい。

【１０５２】

（２３）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例２では、遊技回中に演出モードが切り替わる構成としたが、開閉実行モード（大当たり遊技）を介して演出モードが切り替わる構成としてもよい。例えば、高確遊技状態用の演出モードとして複数の演出モードが設定されており、いずれの演出モードで遊技するかをその直前の開閉実行モードにて遊技者が選択可能となっている構成に対し、第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例２に係る構成を適用してもよい。

【１０５３】

例えば、第１の実施の形態に係る構成を適用する場合には、次の構成とすることができる。高確遊技状態中の演出モードＡにおいて対象保留用画像ＨＷの表示態様が特定表示態様とされ、対象保留用画像ＨＷよりも前の保留情報の遊技回で確変大当たりとなって開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モード中に演出モードＡとは異なる演出モードＢが選択されると、当該開閉実行モード後の演出モードＢ（高確遊技状態）で対象保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａに設定される。そして、対象保留用画像ＨＷよりも前の保留情報の遊技回で再び確変大当たりとなって開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モード中に演出モードＡが選択されると、当該開閉実行モード後の演出モードＡ（高確遊技状態）で対象保留用画像ＨＷの表示態様が元の特定表示態様に設定される。

【１０５４】

なお、上記の構成において、遊技者の操作（手動）により演出モードが切り替わる場合に限らず、遊技者の操作によらずに自動で演出モードが切り替わる構成としてもよい。

【１０５５】

（２４）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例２では、演出モードＡと演出モードＢで保留予告演出の実行されやすさ（実行確率）が異なる構成としたが、これらの演出モードにおいて保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよい。

【１０５６】

（２５）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例２では、複数種類の演出状態として演出モードＡと演出モードＢの２種類の演出モードを備える構成としたが、３種類以上の演出モードを備える構成としてもよい。その際、例えば、３種類以上の演出状態として演出モードＡ～演出モードＣを備える構成において、演出モードＡ＞演出モードＢ＞演出モードＣの順で保留予告演出が実行されにくくなるなど、それら各演出モードにおいて保留予告演出の実行されやすさが相互に異なる構成としてもよいし、演出モードＡ～演出モードＣでいずれも保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよいし、演出モードＡと演出モードＣは保留予告演出の実行されやすさが同じであるものの、演出モードＢは保留予告演出が実行されにくいなど、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成としてもよい。

【１０５７】

なお、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成にあっては、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えにおいても、異なる演出モード間での切り替えと同様に、演出モードの切替に伴って対象保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａとされる構成としてもよい。つまり、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えと、異なる演出モード間での切り替えとを区別しない構成としてもよい。

【１０５８】

また、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えにおいては、異なる演出モード間での切り替えとは異なり、演出モードが切り替わっても通常表示態様ＨＭａに変更

されず、モード切替前の特定表示態様が維持される構成としてもよい。つまり、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えと、異なる演出モード間での切り替えとを区別し、両者で保留予告演出の取り扱いを異ならせる構成としてもよい。

【１０５９】

（２６）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例２では、保留予告演出が実行されにくい演出モードＢにおいて保留予告演出が実行され得る構成としたが、演出モードＢにおいて保留予告演出が実行されない構成としてもよい。すなわち、本発明の「特定報知が実行されにくい演出状態」には、保留予告演出の実行確率が低い演出モードだけでなく、保留予告演出が不実行とされる演出モードも含まれると解することができる。

【１０６０】

（２７）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例２では、保留情報が外れに対応する場合の保留予告演出の実行確率を異ならせることで、演出モードＡと演出モードＢでの保留予告演出の実行されやすさを異ならせる構成としたが、保留情報が大当たりに対応する場合の保留予告演出の実行確率を異ならせたり、外れに対応する場合及び当たりに対応する場合の両方の実行確率を異ならせることで、それら演出モードでの保留予告演出の実行されやすさを異ならせる構成としてもよい。

【１０６１】

（２８）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例２では、保留予告演出の実行中に演出モードが切り替わる場合、実行表示領域Ｄに表示されている保留用画像も対象として通常表示態様ＨＭａに変更する構成としたが、第１保留表示領域Ｇａ及び第２保留表示領域Ｇｂと実行表示領域Ｄとを区別し、実行表示領域Ｄに表示されている保留用画像を通常表示態様ＨＭａに変更しない構成としてもよい。

【１０６２】

（２９）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例２では、対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる場合に変化示唆演出の実行を制限する構成としたが、復帰させることに対応した専用演出（変化示唆演出とは異なるもの）を実行する構成としてもよい。このような構成とすることで、保留用画像の表示態様が純粋に上位の表示態様に変更される場合と、復帰処理に伴い保留用画像が元の特定表示態様に復帰される場合とを遊技者が識別しやすくすることができる。

【１０６３】

（３０）上記第１の実施の形態では、保留予告演出の実行中に演出モードＡから演出モードＢに移行し、その後、再び演出モードＡに移行した場合（保留予告演出が実行されていた元の演出モードに戻った場合）に対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成としたが、例えば、演出モードとして演出モードＡ～Ｃを備えた構成において、演出モードＡで保留予告演出が実行中である状況で演出モードＢに切り替わって対象保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａとされ、その後、対象保留用画像ＨＷの遊技回が終了する前に演出モードＣ（演出モードＡとは異なる演出モード）に切り替わった場合に、元の特定表示態様に復帰される構成としてもよい。

【１０６４】

上記の場合、演出モードＡと演出モードＣとで保留予告演出の実行されやすさが同じであったり、演出モードＣが演出モードＡよりも保留予告演出が実行されやすい（保留予告演出に対する期待度が低い）演出モードであったりすることが好ましい。但し、これらに限定されるものではなく、演出モードＣが演出モードＡよりも保留予告演出が実行されにくい構成であってもよい。その際、演出モードＣは、演出モードＢよりも保留予告演出が実行されやすい演出モードであってもよいし、実行されにくい演出モードであってもよいし、演出モードＢと保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードであってもよい。また、演出モードＡ、演出モードＢ及び演出モードＣで保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよい。

【１０６５】

（３１）上記第１の実施の形態では、保留予告演出の実行中に演出モードＡから演出モードＢに切り替わる場合と、保留予告演出の実行中に演出モードＢから演出モードＡに切り替わる場合との双方で、対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａに変更する構成としたが、後者の場合、すなわち、保留予告演出に対応する期待度が高い演出モードから期待度が低い演出モードに切り替わる場合は、対象保留用画像ＨＷの表示態様が特定表示態様に維持される（通常表示態様ＨＭａに変更されない）構成としてもよい。

【１０６６】

（３２）上記第１の実施の形態では、保留予告演出の実行中に演出モードＡから演出モードＢに切り替わり、その後、保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回が終了する前に演出モードＡに切り替わった場合に、対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成としたが、保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回が開始される前に演出モードＡに切り替わった場合に、対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成としてもよい。すなわち、保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回が開始された後に演出モードＡに切り替わった場合は、対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の特定表示態様に復帰させない構成としてもよい。

【１０６７】

（３３）上記第１の実施の形態では、保留予告演出の実行中に演出モードＡから演出モードＢに切り替わり、演出モードＢに滞在している状況で新たな保留情報が発生した場合に、演出モードＢにおいてその保留情報を契機とする保留予告演出を実行しない構成としたが、演出モードＢに対応して設定された条件にて保留予告演出の実行抽選を行い、当該抽選に当選することで保留予告演出を実行する構成としてもよい。

【１０６８】

但し、演出モードＢに切り替わる前の演出モードＡにおいて特定表示態様とされていた保留用画像が演出モードＢへの切り替わりにより通常表示態様ＨＭａに変更される一方で、演出モードＢで発生した保留情報について保留予告演出が行われると、通常表示態様ＨＭａとされた保留用画像（保留情報）について大当たりや期待度まで消失してしまったのではないかとの遊技者の不安感をより一層煽ってしまう懸念がある。また、演出モードＢで開始された保留予告演出の実行中に再び演出モードＡに切り替えられた場合、その保留予告演出をどう扱うべきかの問題も生じ、全体として処理が煩雑化する懸念がある。

【１０６９】

そのような意味では、上記第１の実施の形態のように、演出モードＢに滞在している状態（換言すれば、先の演出モードＡにて特定表示態様とされた対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の表示態様に復帰させる復帰処理を待機している状態）で新たに発生した保留情報については、保留予告演出の実行を制限するのが好ましい。なお、保留予告演出の実行中ではない状況で演出モードＡから演出モードＢに切り替えられた場合については、演出モードＢで新たに発生した保留情報を契機とする保留予告演出の実行を制限しなくてもよい。

【１０７０】

（３４）上記第１の実施の形態では、ステップＳａ１５０８にて今回の保留情報を含めた保留数を把握するが、今回の保留情報よりも前の保留情報を対象として保留数を把握する構成としてもよい。

【１０７１】

（３５）上記第１の実施の形態の変形例１では、制限状態における対象保留用画像ＨＢ１，ＨＢ２（制限状態中に発生した保留情報の保留用画像）を通常表示態様ＨＭａとするが、通常表示態様ＨＭａ及び特定表示態様のいずれとも異なる所定表示態様（例えば黒色表示態様）とする構成としてもよい。この場合、保留予告演出の制限状態であることを遊技者に分かりやすくすることができ、換言すれば、当該制限状態が終了することで特定表示態様に変更される可能性があることを遊技者に知らせることが可能になる。

【１０７２】

（３６）上記第１の実施の形態の変形例１において、保留予告演出の実行中に演出モー

ドＡから演出モードＢに切り替わった場合、すなわち、保留予告演出の制限状態に移行した場合に、制限状態であることに対応するものであって保留用画像とは異なる報知（例えば、制限状態中であることを教示する所定表示等）を行う構成としてもよい。

【１０７３】

（３７）上記第１の実施の形態の変形例１において、制限状態中に保留用画像の表示を不実行とする構成としてもよい。より詳しくは、演出モードＡで特定表示態様とされた保留用画像ＨＡや演出モードＢで発生した保留情報の保留用画像ＨＢ１，ＨＢ２だけでなく、他の保留用画像を含む全ての保留用画像についてその表示を不実行とする構成としてもよい。

【１０７４】

その際、遊技者が保留数を認識できなくなることを抑制するため、数字表示等の別表示（保留用画像とは別の保留数報知）により保留数を報知する構成としてもよい。但し、唐突に上記別表示に切り替わると、遊技者にとって分かりにくくなるため、例えば、保留用画像と数字表示等の別表示との両方によって保留数を報知する構成としておき、保留予告の実行中に演出モードＡから演出モードＢに切り替わった場合は、演出モードＢにおいて、保留用画像の表示だけを消去する構成とするとよい。この場合、遊技者が別表示を見失うことを抑制すべく、当該別表示の表示箇所を変更しないことが好ましい。

【１０７５】

（３８）上記第１の実施の形態の変形例１では、制限状態中に発生した保留情報を契機とする保留予告演出の態様を制限期間の終了時に設定する構成としたが（ステップＳａ２７０２）、制限期間中に設定してもよいし、制限期間の終了後に設定してもよい。

【１０７６】

（３９）上記第１の実施の形態の変形例１では、制限状態中に保留情報が取得された場合に保留先読み処理を実行し、制限状態の終了後、制限状態中に行った保留先読み処理の結果に基づいて対象保留用画像ＨＢ１，ＨＢ２の表示態様を設定する構成としたが、制限状態中に取得された保留情報についての保留先読み処理を制限状態後に実行し、その結果に基づいて制限状態後における対象保留用画像ＨＢ１，ＨＢ２の表示態様を設定する構成としてもよい。この際、当該保留先読み処理は、主制御装置１６２にて行ってもよいし、演出制御装置１４３にて行ってもよい。また、制限状態中に保留情報が取得された場合の保留先読み処理を不実行としてもよいし、実行する構成としてもよい。

【１０７７】

（４０）上記第１の実施の形態の変形例２では、保留予告演出の実行中に演出モードＡから演出モードＢに切り替わった場合、演出モードＢにおいて演出モードＡのときと同じ表示態様とする構成としたが、演出モードＡと演出モードＢとで保留用画像の報知態様が区別されている場合等においては、必ずしも同じ特定表示態様に復帰させる必要はなく、遊技者が同格の表示態様であると認識することが可能な表示態様に変更する構成としてもよい。例えば、演出モードＡでは、青色表示態様ＨＭｂ＜緑色表示態様ＨＭｃ＜赤色表示態様ＨＭｄ＜虹色表示態様ＨＭｅの順番で順位付けされている一方で、演出モードＢでは、黄色表示態様＜茶色表示態様＜紫色表示態様＜虹色表示態様の順番で順位付けされている構成において、対象保留用画像ＨＷの表示態様が緑色表示態様ＨＭｃとされた状態で演出モードＡから演出モードＢに切り替わった場合に、演出モードＢにおいて対象保留用画像ＨＷの表示態様を茶色表示態様とする構成としてもよい。

【１０７８】

また、保留用画像を所定のキャラクタ画像に変更することで期待度を示唆する遊技機において、演出モードによりキャラクタの衣装やポーズ、表情等が異なるように設定された構成にあっては、対象保留用画像ＨＷが演出モードＡに対応する衣装等のキャラクタ画像に変更されている状態（保留予告演出が実行されている状態）で演出モードＡから演出モードＢに切り替わった場合、演出モードＢにおいて対象保留用画像ＨＷを演出モードＡのときと同じキャラクタ画像に復帰させつつ、衣装等については演出モードＢに対応するものとしてもよい。

【１０７９】
要は、演出モードＢでの対象保留用画像ＨＷの表示態様が演出モードＡでの表示態様と同格であると遊技者が認識できるものであればよい。このことは、演出モードＢにおいて対象保留用画像ＨＷの表示態様を上位の表示態様に昇格させる場合についても同様である。すなわち、遊技者から見て上位の表示態様であると認識できるものであればよい。上記の例でいえば、対象保留用画像ＨＷの表示態様を茶色表示態様とした後、紫色表示態様に昇格させるといった具合である。
【１０８０】
なお、上記第１の実施の形態やその変形例１における、元の演出モードＡに戻ることを契機として対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成や、第１の実施の形態の変形例３における、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態が同じである場合に、開閉実行モード後の対象保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード前と同じ特定表示態様とする構成、第１の実施の形態の変形例４における、開閉実行モード前の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの特定表示態様が第２保留先読み処理により特定された変動パターンに対応する上限表示態様以下の態様である場合、開閉実行モード後の対象保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード前と同じ特定表示態様とする構成、第１の実施の形態の変形例５における、復電後において対象保留用画像ＨＷの表示態様を電断時の表示態様と同じ特定表示態様とする構成等についても、対象保留用画像ＨＷの表示態様を遊技者が同格であると認識することが可能な表示態様に復帰させる具体例といえるものである。
【１０８１】
（４１）上記第１の実施の形態の変形例２では、保留予告演出の実行中に演出モードＡから演出モードＢへの切り替わった場合に、一旦、対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａに変更したが、通常表示態様ＨＭａに変更しない構成としてもよい。すなわち、演出モードＢにおいて同格の表示態様を表示する旨の判定結果となった場合（ステップＳａ３１０７で肯定判定した場合）に、対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａとすることなく（ステップＳａ３１１０の処理を実行することなく）、同格の表示態様とする構成としてもよい。
【１０８２】
（４２）上記第１の実施の形態の変形例２では、演出モードＢにおいて同格の表示態様を表示しない旨の判定結果となった場合（ステップＳａ３１０７で否定判定した場合）に、対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する構成としたが、実際の期待度を超えない範囲で特定表示態様に設定してもよい。具体的には、演出モード切替前の対象保留用画像ＨＷの特定表示態様が復帰判定用テーブルに設定された上限表示態様よりも上位の態様である場合に、その上限表示態様以下となる表示態様（演出モード切替前の特定表示態様よりも下位の表示態様）で特定表示態様とする構成としてもよい。
【１０８３】
（４３）上記第１の実施の形態の変形例３～変形例４では、遊技状態として通常遊技状態、高確遊技状態及び時短遊技状態の３種類の遊技状態を備えるが、例えば、通常遊技状態及び高確遊技状態の２種類の遊技状態を備えるなど、３種類以外の遊技状態を備える構成であってもよい。すなわち、複数種類の遊技状態を備えるものであれば足りる。
【１０８４】
（４４）上記第１の実施の形態の変形例３～変形例４では、開閉実行モード中に保留用画像の表示を不実行とする構成としたが、保留用画像を表示する構成としてもよい。この場合、開閉実行モード中での保留用画像の表示態様が通常表示態様ＨＭａとされる構成としてもよいし、開閉実行モード前の特定表示態様とされる構成としてもよい。また、通常表示態様ＨＭａ及び特定表示態様のいずれとも異なる所定表示態様（例えば黒色表示態様）とされる構成としてもよい。この場合の所定表示態様は、各保留情報の大当たり期待度等に対応しないもの（期待度等を示唆しないもの）としてもよい。
【１０８５】

（４５）上記第１の実施の形態の変形例３～変形例４では、エンディング期間中に保留用画像の表示が再開される構成としたが、エンディング期間の開始前に保留用画像の表示が再開される構成としてもよいし、エンディング期間の終了後（例えば、開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回が開始される場合）に保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。

【１０８６】

（４６）上記第１の実施の形態の変形例３～変形例４では、開閉実行モード後の遊技状態において対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａから特定表示態様に変更する構成としたが、通常表示態様ＨＭａとすることなく、特定表示対象で表示する構成としてもよい。すなわち、対象保留用画像ＨＷの表示態様が特定表示態様とされた状態で保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。

【１０８７】

（４７）上記第１の実施の形態の変形例３～変形例４では、適用対象となる構成として、複数回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードを介して遊技状態（変動パターンテーブル）が変更される構成を例示したが、小当たり遊技（１回のラウンド遊技が実行される開閉実行モード）を介して変動パターンテーブルが変更される構成についても適用することが可能である。なお、変動パターンテーブルの変更は、当否判定の結果が当たり結果となることや開閉実行モード（可変入賞装置６５を開閉する遊技状態）が実行されることを契機とするものに限らず、例えば、当否判定の結果が外れ結果となった遊技回の回数が所定回数に達したなどの予め定められた所定条件が成立したことに基づいて行われてもよい。

【１０８８】

（４８）上記第１の実施の形態の変形例３～変形例４では、大当たり乱数カウンタＣ１や変動種別カウンタＣＳの値が同じであっても抽選により得られる結果に差異が生じる構成として、開閉実行モードを契機として遊技状態が変更されるものを例示したが、開閉実行モード以外の事象を契機として上記差異が生じるものであってもよい。そのような事象としては、例えば、当否判定の結果が外れ結果となった遊技回の回数が所定回数に達したことや、何らかの抽選に当選したことなどが考えられる。つまり、如何なるものが契機であるかは任意であり、要は何らかの事象の発生により上記差異が生じる状態となるものであればよい。また、上記差異は、遊技状態の変更により生じるものに限られず、例えば、大当たり確率の変動等を伴わない演出状態の変更により生じるものであってもよい。

【１０８９】

（４９）上記第１の実施の形態の変形例３では、開閉実行モードが開始される場合に保留用画像の表示態様を記憶するが、表示態様の記憶タイミングは特に限定されるものではない。例えば、当該開閉実行モードの契機となる当選遊技回で記憶する構成としてもよい。

【１０９０】

但し、保留予告演出において保留用画像の表示態様を段階的に昇格させる構成とした場合には、当選遊技回の実行中に保留用画像の表示態様が変化する可能性があるため、表示態様が確定した状態、換言すれば、表示態様の変化が制限された状態となってから表示態様を記憶することが好ましい。具体的には、上記変形例３のように開閉実行モードが開始される場合（当選遊技回が終了する場合）に記憶することが好ましい。

【１０９１】

（５０）上記第１の実施の形態の変形例３では、エンディング期間中に復帰判定や復帰処理の設定（ステップＳａ３４１６）を実行するが、これらの処理は開閉実行モードの終了後に行ってもよい。また、開閉実行モードの開始後、エンディング期間の開始前に行ってもよい。

【１０９２】

なお、上記各処理を開閉実行モード中に行う場合は、オープニング期間やエンディング期間、ラウンドインターバル期間等の可変入賞装置６５が閉鎖状態とされている期間にて

行うのがよい。開閉実行モードにおいて可変入賞装置６５が開放状態となっている場合、可変入賞装置６５への入賞発生に基づく入賞演出を行うための処理を行う必要があるなど処理負荷が比較的高い状態となっていることが想定される。そのような期間を利用して復帰判定や復帰処理の設定を行うと、一層の高負荷を招く懸念がある。この点、可変入賞装置６５が閉鎖状態とされている期間を利用して上記各処理を行う構成とすることで、処理負荷の軽減を図ることが可能になる。

【１０９３】

（５１）上記第１の実施の形態の変形例３では、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態であり、開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態である場合において、保留先読み処理の結果が通常大当たり結果である場合に対象保留用画像ＨＷの表示態様を復帰させる構成としたが、通常大当たり結果であるか、確変大当たり結果であるかを問わず、保留用先読み処理により大当たり結果が先読みされた場合、対象保留用画像ＨＷの表示態様を復帰させる構成としてもよい。

【１０９４】

（５２）上記第１の実施の形態の変形例４では、大当たり乱数カウンタＣ１や変動種別カウンタＣＳの値等の取得乱数自体を主制御装置１６２から演出制御装置１４３に送信する構成としたが、送信コマンドのデータ容量が大きくなることを抑制すべく、それらの取得乱数よりもデータ量の小さい所定情報（乱数に対応する識別子等）を送信する構成としてもよい。

【１０９５】

（５３）上記第１の実施の形態の変形例４では、第２保留先読み処理を開閉実行モードの終了時に行うが、開閉実行モードの終了後に行う構成としてもよい。また、開閉実行モードの実行中に行ったり、開閉実行モードの開始前（当選遊技回の開始されてから開閉実行モードが開始されるまでの期間）に行ったりする構成としてもよい。

【１０９６】

（５４）上記第１の実施の形態の変形例４では、第１保留先読み処理及び第２保留先読み処理において変動パターンを先読みする構成としたが、演出パターン（遊技回演出）を先読みする構成としてもよい。このような構成は、例えば、１の変動パターンに対して複数種類の演出パターン（遊技回演出）が対応する場合に特に有効となる。

【１０９７】

（５５）上記第１の実施の形態の変形例４では、上限表示態様テーブルにおいて変動パターンに対応させて上限表示態様を設定するが、変動種別カウンタＣＳの値に対応させて上限表示態様を設定する構成としてもよい。

【１０９８】

（５６）上記第１の実施の形態の変形例４では、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とにおいて、取得された大当たり乱数カウンタＣ１に対する当否結果が変動する場合でも、対象保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード後に特定表示態様とする構成としたが、特定表示態様としない構成としてもよい。具体的には、第１保留先読み処理の結果が大当たりであり、第２保留先読み処理の結果が外れ結果である場合には、対象保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード後に特定表示態様としない構成としてもよい。

【１０９９】

（５７）上記第１の実施の形態の変形例４では、開閉実行モード前の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの特定表示態様と、第２保留先読み処理により特定された変動パターンに対応する上限表示態様とを比較し、その結果に基づいて開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定する構成としたが、上記比較を行わず（開閉実行モード前の表示態様にかかわらず）、第２保留先読み処理の結果に基づいて表示態様を設定する構成としてもよい。

【１１００】

（５８）上記第１の実施の形態の変形例４では、開閉実行モード前の遊技状態における

対象保留用画像ＨＷの特定表示態様が、第２保留先読み処理により特定された変動パターンに対応する上限表示態様よりも上位の態様である場合に、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する構成としたが、実際の期待度を超えない範囲で特定表示態様に設定してもよい。具体的には、開閉実行モード前の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの特定表示態様が、第２保留先読み処理により特定された変動パターンに対応する上限表示態様よりも上位の態様である場合に、上限表示態様以下となる表示態様（開閉実行モード前の特定表示態様よりも下位の表示態様）で特定表示態様とする構成としてもよい。

【１１０１】

（５９）上記第１の実施の形態の変形例４では、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態との異同にかかわらず、第２保留先読み処理を実行する構成としたが、上記各遊技状態が同じである場合は、第２保留先読み処理を実行せず、開閉実行モード後における対象保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード前の表示態様に基づいて設定する構成としてもよい。具体的には、開閉実行モード後の表示態様を開閉実行モード前の表示態様と同じ態様に設定してもよい。この場合、一旦、通常表示態様ＨＭａとしてから開閉実行モード前の表示態様に変化させてもよいし、当初から開閉実行モード前の表示態様で表示させてもよい。

【１１０２】

（６０）上記第１の実施の形態の変形例５～変形例６では、所定の異常として電断異常を例示したが、例えば、磁気センサ異常や振動センサ異常等の他の異常であってもよい。その際、所定の異常は、遊技進行が停止するものに限らず、遊技進行が継続されるものであってもよい。

【１１０３】

（６１）上記第１の実施の形態の変形例５～変形例６では、電断異常が解消されて復電した場合に、対象保留用画像ＨＷが特定表示態様とされた状態で保留用画像の表示が再開されるが、復電時における初期段階では対象保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａとされ、その後、電断状態の発生前における表示態様や電断前に行われた保留先読み処理の結果に基づいて設定された特定表示態様に変更される構成としてもよい。

【１１０４】

また、復電時における初期段階では対象保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａ及び特定表示態様のいずれとも異なる所定表示対象（復電時専用の表示態様であって、例えば紫色表示態様）とされ、その後、電断状態の発生前における表示態様や電断前に行われた保留先読み処理の結果に基づいて設定された特定表示態様に変更される構成としてもよい。その際、所定表示態様とされた保留用画像を一旦通常表示態様ＨＭａとしてから特定表示態様に変更する構成としてもよい。

【１１０５】

（６２）上記第１の実施の形態の変形例５～変形例６では、電断異常が解消されて復電した場合に、図柄表示装置７５の画面状態が復帰待機画面（「まもなく画面が復帰します」などの文字表示４６１が表示された画面）となっている状況で保留用画像の表示が再開される構成としたが、復帰待機画面状態では保留用画像の表示を行わず、画面復帰（図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄変動表示の復帰）される場合（又は画面復帰された場合）に保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。かかる場合には、保留用画像の表示数を更新した状態（各保留用画像を下位側にシフトさせ、保留数を１個減らした状態）で保留用画像の表示を再開する。

【１１０６】

また、電断異常が遊技回の非実行中に発生した場合と、遊技回の実行中に発生した場合とで保留用画像の表示タイミングを異ならせる構成としてもよい。具体的には、電断異常が遊技回の非実行中に発生した場合は、電源投入画面（「電源が投入されました」などの文字表示が表示された画面）となっている状況で保留用画像の表示が再開され、電断異常が遊技回の実行中に発生した場合には、復帰待機画面状態では保留用画像の表示が行われ

ず、画面復帰に合わせて保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。つまり、電断異常が遊技回の非実行中に発生した場合は、遊技回の実行中に発生した場合よりも早いタイミング（電力供給の開始からの経過時間が短いタイミング）で保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。

【１１０７】

（６３）上記第１の実施の形態の変形例５～変形例６では、遊技回の実行中や非実行中に電断異常が発生した場合を例示したが、開閉実行モードの実行中に電断異常が発生した場合にも適用することが可能である。その際、電源投入画面状態や復帰待機画面状態にて対象保留用画像の表示が再開される構成としてもよいし、復電後において続きの開閉実行モードが行われている期間は保留用画像の表示が不実行とされ、開閉実行モード後における最初の遊技回の開始タイミングに合わせて対象保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。また、復帰待機画面状態とされている期間において保留用画像の表示が不実行とされ、画面復帰に合わせて保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。

【１１０８】

（６４）上記第１の実施の形態の変形例５～変形例６では、停電監視部３１５を電源及び発射制御装置１９１に設けたが、主制御装置１６２や演出制御装置１４３に設ける構成としてもよい。この場合、変形例５においては、上記停電監視部３１５を主制御装置１６２と演出制御装置１４３のそれぞれに設けてもよいし、主制御装置１６２と演出制御装置１４３の一方に設け、当該停電監視部３１５からの停電信号又は一方の制御装置からの停電コマンド（電断状態の発生を示すコマンド）を他方の制御装置に送信する構成としてもよい。

【１１０９】

（６５）上記第１の実施の形態の変形例５～変形例６では、復電後における対象保留用画像ＨＷの表示態様の設定処理（ステップＳａ５２０２の保留予告の復帰用処理やステップＳａ６２０４の表示態様の設定処理）を復電時に実行するが、復電後に実行してもよい。具体的には、復電後において対象保留用画像ＨＷの遊技回が開始されるまでの期間における所定タイミングで実行する構成としてもよい。

【１１１０】

（６６）上記第１の実施の形態の変形例５では、対象保留用画像ＨＷの表示態様を示す情報をバックアップし、復電後にその情報に基づいて電断発生前の表示態様を把握して復電後の対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定し、第１の実施の形態の変形例６では、先読み結果を示す情報をバックアップし、復電後にその情報に基づいて電断発生前の先読み結果を把握して復電後の対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定したが、復電後に改めて先読み処理を実行し、その結果に基づいて復電後の対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定してもよい。その際、復電後の先読み処理は主制御装置１６２にて行ってもよいし、演出制御装置１４３にて行ってもよい。

【１１１１】

上記の場合、複数の保留用画像が表示されている状況においていずれの保留用画像が特定表示態様とされているかを把握することが可能な変化箇所情報を記憶し、電断状態が発生してもその変化箇所情報をバックアップ（記憶保持）する構成とするとよい。このような構成とすることで、電断発生前にいずれの保留用画像が特定表示態様で表示されていたかを復電後に把握することが可能になる。変化箇所情報は、主制御装置１６２のＲＡＭ３１４に記憶して主制御装置１６２がバックアップする構成としてもよいし、演出制御装置１４３のＲＡＭ３４４又はバックアップＲＡＭ３４５に記憶して演出制御装置１４３がバックアップする構成としてもよい。

【１１１２】

上記の際、電断前に特定表示態様とされていたと把握された保留用画像（保留情報）を対象にして復電後の先読み処理を実行するとよい。この場合、電断前に特定表示態様とされていなかった保留用画像まで復電後の先読み処理により特定表示態様とされ、遊技者に不自然な印象を与えることを抑制することができる。さらに、復電後に存在する全ての保

留情報を対象として再度の先読み処理を行う場合に比べ、先読み処理の実行回数を少なく抑えることができ、復電時の処理負荷を軽減することが可能になる。

【１１１３】

ここで、電断前にいずれの保留用画像が特定表示態様で表示されていたかを把握するとは、電断前にいずれの保留用画像が特定表示態様で表示されていなかったかを把握するとも言い換えることができるが、その把握により、特定表示態様で表示されていなかったとして把握された保留用画像について、その表示態様を通常表示態様に設定する構成としてもよい。この場合の処理は、復電後の先読み処理の対象とならなかった保留用画像について、その表示態様を通常表示態様に設定するものでもよいし、全ての保留用画像を対象に復電後の先読み処理を行った上で、特定表示態様で表示されていなかったとして把握された保留用画像については、その先読み処理の結果にかかわらず、その表示態様を通常表示態様に強制設定するものでもよい。

【１１１４】

また、復電後の先読み結果に基づいて対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定する構成において、第１の実施の形態の変形例５や変形例６と同様に、その表示態様を一定以下の特定表示態様（例えば緑色表示態様ＨＭｃや青色表示態様ＨＭｂ）に制限して設定する構成としてもよい。

【１１１５】

なお、復電後の先読み処理は、復電時に行われてもよいし、電断前に特定表示態様とされていた保留用画像（保留情報）の遊技回が開始される前であれば、復電後に行われてもよい。

【１１１６】

また、復電後の先読み処理を実行せず、電断前に特定表示態様とされていたと把握された保留用画像について、その表示態様を予め定められた所定の特定表示態様（例えば青色表示態様ＨＭｂ）に設定する構成としてもよい。

【１１１７】

（６７）上記第１の実施の形態の変形例５では、バックアップＲＡＭ３４５を設け、保留用画像に関する情報をバックアップ（記憶保持）する構成としたが、バックアップＲＡＭ３４５を設けることなく、ＲＡＭ３４４に記憶された全ての情報を対象としてバックアップする構成としてもよい。また、バックアップＲＡＭ３４５を設けることなく、ＲＡＭ３４４に記憶された一部の情報（保留用画像に関する情報）をバックアップする構成としてもよい。

【１１１８】

（６８）上記第１の実施の形態の変形例５では、停電監視部３１５からの停電信号を主制御装置１６２と演出制御装置１４３に送信する構成としたが、主制御装置１６２のみに送信する構成としてもよい。かかる構成では、停電監視部３１５からの停電信号が主制御装置１６２に入力された場合に、主制御装置１６２から演出制御装置１４３に停電コマンドを送信し、演出制御装置１４３では停電コマンドを受信することを契機として停電処理（ステップＳａ１１～ステップＳａ１３の処理等）を実行する構成とするとよい。

【１１１９】

（６９）上記第１の実施の形態の変形例５では、電断前における対象保留用画像ＨＷの特定表示態様が所定表示態様（緑色表示態様ＨＭｃ）以上の表示態様である場合（ステップＳａ５４０４で肯定判定した場合）に、復電後における対象保留用画像ＨＷの表示態様を所定表示態様より下位の特定表示態様に制限する構成としたが、対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａとする（特定表示態様を解除する）構成としてもよい。

【１１２０】

（７０）上記第１の実施の形態の変形例５では、復電後における対象保留用画像ＨＷの表示態様を電断前の特定表示態様よりも下位の特定表示態様に設定した場合を対象として、対象保留用画像ＨＷの遊技回での昇格処理を実行する構成としたが（ステップＳａ５４０９，ステップＳａ５６０１）、復電後における対象保留用画像ＨＷの表示態様を電断前

の特定表示態様とした場合にも、対象保留用画像ＨＷの遊技回での昇格処理を実行する構成としてもよい。また、復電後における対象保留用画像ＨＷの表示態様にかかわらず、遊技回での昇格処理を実行する構成としてもよい。

【１１２１】

（７１）上記第１の実施の形態の変形例６では、電断前の保留先読み処理により大当たり結果が先読みされている場合（ステップＳａ６３０２で肯定判定した場合）に、復電後における対象保留用画像ＨＷの表示態様を画一的に第１特定表示態様（緑色表示態様ＨＭｃ）に設定する構成としたが、第１特定表示態様に設定されやすい構成としてもよい。具体的には、電断前の保留先読み処理により大当たり結果が先読みされている場合に、復電後における対象保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａや、第１特定表示態様よりも下位の特定表示態様に設定される場合も生じ得る構成とした上で、それらの表示態様となる確率よりも第１特定表示態様とされる確率が高く設定された構成としてもよい。

【１１２２】

また、第１特定表示態様といった制限を設けることなく、把握された保留先読み結果（電断前に行われた保留先読み処理の結果）に基づいて電断前と同様の保留予告用の設定処理を実行し、保留予告演出の実行抽選や保留用画像の表示態様の抽選処理を行う構成としてもよい。

【１１２３】

これらのことは、期待度が高い外れ結果が先読みされた場合（ステップＳａ６３０５で肯定判定した場合）についても同様である。

【１１２４】

（７２）上記第１の実施の形態の変形例６では、電断前の保留先読み処理が大当たり結果であるか、外れ結果であるかにより、復電後における対象保留用画像ＨＷの上限表示態様を異ならせる構成としたが、そのような区別を行わない構成としてもよい。具体的には、当否にかかわらず、復電後における対象保留用画像ＨＷの上限表示態様を一律に所定の特態表示態様に設定する構成としてもよい。

【１１２５】

（７３）上記第１の実施の形態の変形例６では、電断前の保留先読み処理により特定された変動パターンを把握できない場合（ステップＳａ６３０８で否定判定した場合）に、その保留情報に対応する保留用画像を通常表示態様ＨＭａに設定して表示する構成としたが、エラー扱いとして保留用画像の表示を不実行とする構成としてもよい。その際、変動パターンを把握できない保留情報に対応する保留用画像を非表示としてもよいし、他の保留用画像も含めて全ての保留用画像を表示しない構成としてもよい。

【１１２６】

（７４）上記第１の実施の形態の変形例６では、電断前の保留先読み処理により大当たり結果が先読みされている場合（ステップＳａ６３０２で肯定判定した場合）に、復電後における対象保留用画像ＨＷの表示態様を第１特定表示態様に設定するが、通常表示態様ＨＭａに設定する構成としてもよい。すなわち、電断前に大当たり結果が先読みされていたことに基づいて復電後に期待度が高めの特定表示態様に設定すると、電断異常の影響により保留先読み結果と遊技回での当否判定の結果とに不整合が生じた場合に、遊技者に与える影響が大きいことが想定される。この点、復電後における保留用画像の表示態様をひとまず通常表示態様ＨＭａとしておき、遊技回の開始時に送信される変動開始コマンドに基づいて表示態様を変更する構成とすることで、復電後における保留用画像の表示態様を安全に設定することが可能になる。このことは、期待度が高い外れ結果が先読みされた場合（ステップＳａ６３０５で肯定判定した場合）についても同様である。

【１１２７】

（７５）上記第１の実施の形態の変形例６では、電断前の保留先読み処理により大当たり結果が先読みされている場合や、ＳＰＳＰリーチ外れ以上のリーチ外れ演出に対応する変動パターンが先読みされている場合を対象として、対象保留用画像ＨＷの遊技回での昇格処理を実行する構成としたが（ステップＳａ６３０４，ステップＳａ６３０７）、他の

先読み結果である場合（ＳＰリーチ外れのリーチ外れ演出等）にも、対象保留用画像ＨＷの遊技回での昇格処理を実行する構成としてもよい。また、先読み結果にかかわらず、遊技回での昇格処理を実行する構成としてもよい。

【１１２８】

（７６）上記第１の実施の形態の変形例６において、電断前に行われた保留先読み処理の結果に対応する情報だけでなく、電断前における対象保留用画像ＨＷの特定表示態様に対応する情報もバックアップし、それら両方の情報に基づいて復電後における対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定する構成としてもよい。例えば、復電後における特定表示態様の上限（上限表示態様）を変動パターンに対応させて複数種類設定しておき、電断前における対象保留用画像ＨＷの特定表示態様（バックアップされた特定表示態様）が電断前の保留先読み処理で先読みされた変動パターン（バックアップされた保留先読み結果）に対応する上限表示態様以下の態様である場合に、復電後における対象保留用画像ＨＷの表示態様を電断前の特定表示態様と同じ態様に設定する構成としてもよい。

【１１２９】

（７７）上記第１の実施の形態の変形例６では、電断前に行われた保留先読み処理の結果に対応する情報を主制御装置１６２にてバックアップする構成としたが、演出制御装置１４３や表示制御装置３５０にてバックアップする構成としてもよい。演出制御装置１４３にてバックアップする場合には、第１の実施の形態の変形例５のように、演出制御装置１４３にバックアップＲＡＭを設けるなどしてバックアップ機能を搭載した上で、主制御装置１６２から送信される保留先読み処理の結果に対応する情報を演出制御装置１４３のＲＡＭ３４４に記憶し、電断状態が発生した場合には当該情報をバックアップＲＡＭに書き込んだり、ＲＡＭ３４４に記憶された上記情報が電断中も保持されたりする構成とするとよい。かかる構成では、電断状態が解消されて復電した場合に、演出制御装置１４３に保持されている情報（保留先読み処理の結果に対応する情報）に基づき、電断前に行われた保留先読み処理の結果を把握することができる。

【１１３０】

上記の際、主制御装置１６２における保留先読み処理の結果に対応する情報のバックアップは行ってもよいし、行わなくてもよい。ちなみに、主制御装置１６２と演出制御装置１４３の両方で保留先読み処理の結果に対応する情報をバックアップする構成とした場合には、両制御装置１６２，１４３でバックアップされた各情報の比較結果に基づいて当該情報の正常性を判定する構成をさらに備えてもよい。具体的には、電断状態が解消されて復電した場合に、主制御装置１６２でバックアップされた保留先読み処理の結果に対応する情報を演出制御装置１４３に送信し、演出制御装置１４３にて、自らがバックアップする情報（保留先読み処理の結果に対応する情報）と、主制御装置１６２から送信された情報とを比較する。その結果、両情報が対応するものである場合は、バックアップされた情報が正常であると判定し、当該情報を有効なものと認識して復電後における保留予告演出の設定（復帰）に利用する。逆に、両情報が対応しないものである場合は、バックアップされた情報が正常ではないと判定し、当該情報を無効なものとして保留予告演出の復帰処理（当該情報を利用した保留予告演出の設定）を実行しない。

【１１３１】

ここで、主制御装置１６２から送信された情報と、演出制御装置１４３でバックアップされた情報とが対応するとは、それら両情報の値が一致する場合のほか、記憶時における情報の形態（例えば値）が両制御装置１６２，１４３で異なるなど、情報そのものの対比では一致しないものの、それら各情報が実質的に意味する内容は同じである場合などが考えられる。

【１１３２】

なお、情報の対比は、演出制御装置１４３に限らず、主制御装置１６２や表示制御装置３５０にて行ってもよい。主制御装置１６２にて対比を行う場合は、電断状態が解消されて復電した際に、演出制御装置１４３でバックアップされた情報を主制御装置１６２に送信する。

【１１３３】
　また、主制御装置１６２と演出制御装置１４３のそれぞれでバックアップした結果の対比（照合）により正常性を判定する情報は、必ずしも保留先読み処理の結果に限定されるものではなく、例えば、当否判定の結果や保留数に関する情報など、他の情報であってもよい。ちなみに、主制御装置１６２でバックアップされた保留数に関する情報と、演出制御装置１４３でバックアップされた保留数に関する情報とが対応しない場合は、異常であるとしてエラー報知を実行してもよいし、それに代えて又は加えて、主制御装置１６２でバックアップされた情報に基づいて保留数を報知する（主制御装置１６２でバックアップされた情報を優先する）構成としてもよい。
【１１３４】
　（７８）上記第１の実施の形態の変形例７～変形例８では、演出モードＡと演出モードＢで保留予告演出の実行されやすさ（実行確率）が異なる構成としたが、これらの演出モードにおいて保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよい。
【１１３５】
　（７９）上記第１の実施の形態の変形例７～変形例８では、保留予告演出が実行されにくい演出モードＢにおいて保留予告演出が実行され得る構成としたが、演出モードＢにおいて保留予告演出が実行されない構成としてもよい。すなわち、本発明の「特定報知が実行されにくい演出状態」には、保留予告演出の実行確率が低い演出モードだけでなく、保留予告演出が不実行とされる演出モードも含まれると解することができる。
【１１３６】
　（８０）上記第１の実施の形態の変形例７では、遊技者の操作によらずに自動で演出モードが切り替わる構成としたが、遊技者の操作（手動）により演出モードが切り替わる構成としてもよい。この場合、保留予告演出の実行中は演出モードの切替操作が無効化される構成とするとよい。
【１１３７】
　（８１）上記第１の実施の形態の変形例７では、複数種類の演出状態として演出モードＡと演出モードＢの２種類の演出モードを備える構成としたが、３種類以上の演出モードを備える構成としてもよい。その際、例えば、３種類以上の演出状態として演出モードＡ～演出モードＣを備える構成において、演出モードＡ＞演出モードＢ＞演出モードＣの順で保留予告演出が実行されにくくなるなど、それら各演出モードにおいて保留予告演出の実行されやすさが相互に異なる構成としてもよいし、演出モードＡ～演出モードＣでいずれも保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよいし、演出モードＡと演出モードＣは保留予告演出の実行されやすさが同じであるものの、演出モードＢは保留予告演出が実行されにくいなど、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成としてもよい。
【１１３８】
　なお、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成にあっては、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えにおいても、異なる演出モード間での切り替えと同様に、保留予告演出の実行中は演出モードの切り替えを制限する構成としてもよいし、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えの場合は、保留予告演出の実行中であっても演出モードの切り替えを許容する構成としてもよい。
【１１３９】
　（８２）上記第１の実施の形態の変形例７では、切替抽選タイミングとなった場合（ステップＳａ７１０１で肯定判定した場合）に演出モードの切替抽選（ステップＳａ７１０２の第１モード切替抽選）を実行し、当該抽選で当選した場合に保留予告演出の実行中であるか否かを判定し、実行中である場合に演出モードの切替処理を実行しない構成としたが、切替抽選タイミングとなった場合（ステップＳａ７１０１で肯定判定した場合）に保留予告演出を実行中であるか否かを判定し、実行中である場合に演出モードの切替抽選を行わずにモード切替を不実行とする構成としてもよい。

【１１４０】
（８３）上記第１の実施の形態の変形例７では、保留予告演出が実行されやすい演出モードＡから保留予告演出が実行されにくい演出モードＢへの切り替えだけでなく、演出モードＢから演出モードＡへの切り替えについても、保留予告演出の実行中は演出モードの切り替えを制限する構成としたが、演出モードＢから演出モードＡへの切り替えについては保留予告演出の実行中であっても許容する構成としてもよい。
【１１４１】
（８４）上記第１の実施の形態の変形例７では、演出モードＢから演出モードＡへの切り替えの場合に、保留予告演出が実行されている対象保留用画像ＨＷの表示態様が所定表示態様（緑色表示態様ＨＭｃ）以上の表示態様であるか否かを判定し、その結果に基づいて演出モードの切り替えを許容するか否かを振り分ける構成としたが、演出モードＡから演出モードＢへの切り替えの場合と同様に、対象保留用画像ＨＷの表示態様にかかわらず、保留予告演出の実行中であれば演出モードの切り替えを制限する構成としてもよい。
【１１４２】
（８５）上記第１の実施の形態の変形例７では、演出モードＡから演出モードＢへの切り替えの場合に、対象保留用画像ＨＷの表示態様にかかわらず、保留予告演出の実行中であれば演出モードの切り替えを制限する構成としたが、演出モードＢから演出モードＡへの切り替えの場合と同様に、対象保留用画像ＨＷの表示態様に基づいて演出モードの切り替えを許容するか否かを振り分ける構成としてもよい。
【１１４３】
上記の際、演出モードの切り替えを許容するか否かの基準（境界）となる所定表示態様は、演出モードＢから演出モードＡへの切り替えの場合と同格の表示態様としてもよいし、演出モードＢから演出モードＡへの切り替えの場合とは異なる表示態様としてもよい。異なる表示態様とする場合は、演出モードＢから演出モードＡへの切り替えの場合よりも上位の表示態様とすることが好ましい。
【１１４４】
（８６）上記第１の実施の形態の変形例７では、保留予告演出の実行中に演出モードＢから演出モードＡへの切り替えを許容する場合に、対象保留用画像ＨＷの表示態様が特定表示態様に維持されたまま、演出モードが切り替えられる構成としたが、演出モードの切り替えに伴い対象保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａに変更される構成としてもよい。この場合、対象保留用画像ＨＷの遊技回が開始されるまで又は終了するまで通常表示態様ＨＭａに維持される構成としてもよいし、第１の実施の形態やその変形例１～変形例２のように、対象保留用画像ＨＷの遊技回が開始される前又は終了する前に特定表示態様に変更される構成としてもよい。
【１１４５】
（８７）上記第１の実施の形態の変形例７において、保留先読み処理の結果に基づいて演出モードの切り替えを制限する構成としてもよい。例えば、保留先読み処理により所定結果（例えば、大当たり結果やＳＰＳＰリーチ演出以上の外れ結果）が先読みされた場合に、その保留情報の遊技回が終了するまで演出モードの切り替えを制限する構成としてもよい。
【１１４６】
例えば、大当たり結果や、ＳＰＳＰリーチ演出等の期待度が高い外れ結果が先読みされた場合、その保留情報の遊技回が開始される前から遊技者の期待感を煽る予告演出等の煽り演出（保留用画像を用いた保留予告演出とは別の演出）が行われることが想定される。その煽り演出の実行中に演出モードの切り替えを挟むと、遊技者から見て当該煽り演出が分かりにくくなったりするおそれがある。この際、保留予告演出の実行中であるか否かにかかわらず、保留予告演出の契機となる保留先読み処理の結果に基づいて演出モードの切り替えを制限する構成とした場合には、煽り演出の途中で演出モードが切り替わることを好適に抑制可能となる。また、保留予告演出の実行前に演出モード切替を制限することができるため、演出モードの切り替えタイミングと、保留予告演出の開始タイミングとが重

複した場合でも、演出モードの切り替えと保留予告演出の実行とが同時に行われることを抑制できる。

【１１４７】

（８８）上記第１の実施の形態の変形例７では、保留予告演出の実行中に演出モードの切替条件が成立した場合（演出モードの切替タイミングとなり、第１モード切替抽選に当選した場合）において、保留予告演出が実行されている保留用画像（保留情報）の先読み結果が大当たり結果である場合に演出モードの切り替えを許容する構成としたが、これに代えて又は加えて、所定の外れ結果（例えば、ＳＰＳＰリーチ演出以上の外れ結果）が先読みされた場合に演出モードの切り替えを許容する構成としてもよい。すなわち、保留予告演出の実行中は原則として演出モードが切り替えられないものの、演出モードが切り替えられた場合には、その保留予告演出の対象となっている保留情報の期待度が高いことを示唆することができる。

【１１４８】

なお、上記のような例外的に演出モード切替を許容する構成は必須のものではなく、第１の実施の形態の変形例７において、保留先読み処理の結果を参照せず、保留予告演出が実行中であるか否かやそのときの特定表示態様の種類を判断材料として演出モードの切り替えを許容するか否かを振り分ける構成としてもよい。

【１１４９】

（８９）上記第１の実施の形態の変形例７では、第２モード切替抽選に当選したことを条件として演出モードの切り替えを許容する構成としたが、そのような抽選を経ないでモード切替を許容する構成としてもよい。すなわち、保留予告演出の実行中に演出モードの切替条件が成立した場合においてその保留情報の先読み結果が大当たり結果である場合には、必ず演出モードの切り替えが許容させる構成としてもよい。

【１１５０】

（９０）上記第１の実施の形態の変形例８では、遊技者の操作（手動）により演出モードが切り替わる構成としたが、遊技者の操作によらずに自動で演出モードが切り替わる構成としてもよい。このような構成としては、例えば、保留先読み処理により所定結果が先読みされたことに基づいて演出モードの切り替えが事前設定され、その後、切替実行条件が成立することで演出モードの自動切替が行われるものが考えられる。なお、切替実行条件としては、例えば、所定結果が先読みされた保留情報の遊技回が開始されることや、当該遊技回に対して所定回前の遊技回が開始されることなどが考えられる。

【１１５１】

（９１）上記第１の実施の形態の変形例８では、複数種類の演出状態として演出モードＡと演出モードＢの２種類の演出モードを備える構成としたが、３種類以上の演出モードを備える構成としてもよい。その際、例えば、３種類以上の演出状態として演出モードＡ～演出モードＣを備える構成において、演出モードＡ＞演出モードＢ＞演出モードＣの順で保留予告演出が実行されにくくなるなど、それら各演出モードにおいて保留予告演出の実行されやすさが相互に異なる構成としてもよいし、演出モードＡ～演出モードＣでいずれも保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよいし、演出モードＡと演出モードＣは保留予告演出の実行されやすさが同じであるものの、演出モードＢは保留予告演出が実行されにくいなど、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成としてもよい。

【１１５２】

なお、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成にあっては、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えにおいても、異なる演出モード間での切り替えと同様に、演出モード切替の待機状態である間は保留予告演出の実行を制限する構成としてもよいし、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えの場合は、演出モード切替の待機状態であっても保留予告演出の実行を許容する構成としてもよい。

【１１５３】

（９２）上記第１の実施の形態の変形例８では、演出モード切替の待機状態である場合に一律に保留予告演出の実行を制限する構成としたが、所定以上の特定表示態様を表示する保留予告演出の実行を制限する構成としてもよい。例えば、演出モード切替の待機状態である場合において、保留用画像の表示態様を青色表示態様ＨＭｂとする保留予告演出の実行を許容する一方で、保留用画像の表示態様を緑色表示態様ＨＭｃ以上の表示態様とする保留予告演出が実行されないようにする構成としてもよい。

【１１５４】

（９３）上記第１の実施の形態の変形例８では、切替先の演出モードにかかわらず、演出モード切替の待機状態である場合は保留予告演出の実行を制限する構成としたが、切替先の演出モードによって制限態様を異ならせてもよい。例えば、保留予告演出が実行されにくい演出モードＢから保留予告演出が実行されやすい演出モードＡへの切り替えの場合は、演出モード切替の待機状態において一律に保留予告演出の実行を制限する一方で、演出モードＡから演出モードＢへの切り替えの場合は、演出モード切替の待機状態であっても保留予告演出の実行を許容したり、所定表示態様（例えば青色表示態様ＨＭｂ）よりも上位の特定表示態様とする保留予告演出の実行は制限するものの、所定表示態様以下の特定表示態様とする保留予告演出の実行については許容したりする構成としてもよい。

【１１５５】

（９４）上記第１の実施の形態の変形例８では、演出モード切替後の対象保留用画像ＨＷの表示態様を待機状態が終了する場合に設定する構成としたが、待機状態が終了した後（演出モードが切り替わった後）であって対象保留用画像ＨＷの遊技回が開始又は終了するまでの期間における所定タイミングで設定する構成としてもよい。なお、対象保留用画像ＨＷの遊技回中に設定する場合は、対象保留用画像ＨＷの保留先読み処理の結果に基づいて表示態様を設定してもよいし、対象保留用画像ＨＷの遊技回の開始時に送信される変動開始コマンドに基づいて表示態様を設定してもよい。

【１１５６】

（９５）上記第１の実施の形態の変形例８では、切替案内画像４５１の表示前に取得された保留情報について保留予告演出の実行を制限しない構成としたが、保留予告演出の実行を制限する構成としてもよい。すなわち、待機状態中に限らず、待機状態に移行する前も保留予告演出の実行を制限する構成としてもよい。

【１１５７】

具体的には、保留予告演出の実行中に切替案内画像４５１が表示された場合に、切替案内画像４５１が表示されてから演出モードが切り替えられるまでの期間における所定タイミングで、保留予告演出の実行対象である保留用画像の表示態様が特定表示態様から通常表示態様ＨＭａに変更される構成とすることが考えられる。なお、特定表示態様から通常表示態様ＨＭａへの具体的な変更タイミングとしては、切替案内画像４５１の表示タイミングや、待機状態への移行タイミング、演出モードの切替タイミングなどが想定される。

【１１５８】

（９６）上記第１の実施の形態の変形例８では、切替案内画像４５１の表示後、待機状態への移行前に取得された保留情報について保留予告演出の実行を制限しない構成としたが、保留予告演出の実行を制限する構成としてもよい。

【１１５９】

この場合、切替案内画像４５１が表示されること（切替案内状態に移行する）ことに基づき、待機状態への移行に先立って保留予告演出の実行制限が開始される構成としてもよい。すなわち、切替案内画像４５１の表示後、待機状態への移行前に取得された保留情報を契機とする保留予告演出が、待機状態への移行前や待機状態において実行されない構成としてもよい。

【１１６０】

また、待機状態への移行前に一時的に保留予告演出が実行されるものの、待機状態に移行した場合に当該保留予告演出の実行が解除される構成としてもよい。具体的には、切替案内画像４５１の表示後、待機状態への移行前に取得された保留情報を契機とする保留予

告演出が待機状態への移行前に実行された後、保留予告演出の実行対象である保留用画像の表示態様が特定表示態様から通常表示態様ＨＭａに変更される構成としてもよい。なお、特定表示態様から通常表示態様ＨＭａへの具体的な変更タイミングとしては、待機状態への移行タイミングや演出モードの切替タイミングなどが考えられる。

【１１６１】

（９７）上記第１の実施の形態の変形例８では、待機状態中に保留情報が取得された場合に保留先読み処理を実行し、待機状態の終了後、待機状態中に行った保留先読み処理の結果に基づいて対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定する構成としたが、待機状態中に取得された保留情報についての保留先読み処理を待機状態後に実行し、その結果に基づいて待機状態後における対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定する構成としてもよい。この際、当該保留先読み処理は、主制御装置１６２にて行ってもよいし、演出制御装置１４３にて行ってもよい。また、待機状態中に保留情報が取得された場合の保留先読み処理を不実行としてもよいし、実行する構成としてもよい。

【１１６２】

（９８）上記第１の実施の形態の変形例８において、第１の実施の形態の変形例７に係る構成を適用し、保留予告演出の実行中は切替案内状態への移行を制限する構成としてもよい。具体的には、保留予告演出の実行中は、切替案内抽選の実行タイミングとなっても当該抽選を行わない構成としたり、当該抽選に当選しても切替案内画像４５１の表示や案内報知フラグのセットを行わない構成としたり、切替案内抽選の実行タイミングであるか否かを判定しない構成としたりしてもよい。

【１１６３】

（９９）上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【１１６４】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【１１６５】

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

【１１６６】

＜第２の実施の形態＞

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第１の実施の形態において図１～図１０を参照して説明したパチンコ機１０の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【１１６７】

＜主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞

主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的な構成について図１００を用いて説明する。

【１１６８】

ＭＰＵ３１２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部４３の表示の設定、普図用表示部４４の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図１００に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当

たり種別カウンタＣ２と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図用表示部４３における各特図表示部ＡＳ，ＢＳでの変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。さらに、第２作動口６３の普電役物６３ａをサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタＣ３を用いることとしている。

【１１６９】

各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳは、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ３１４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ３１４ａに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ３１４ａにおいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳに対応した情報は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア３１４ｂに格納される。

【１１７０】

保留球格納エリア３１４ｂは、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂからなる保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留エリアＲａ，Ｒｂは、それぞれ、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアを備えており、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ３１４ａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各数値情報が、保留情報（特別情報）としていずれかのエリアに格納される。

【１１７１】

この場合、第１エリア～第４エリアには、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ４つのエリアが設けられていることにより、第１作動口６２又は第２作動口６３への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大４個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア３１４ｂには総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【１１７２】

実行エリアＡＥは、特図用表示部４３の変動表示を開始する際に、保留エリアＲＥの第１エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【１１７３】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～２９９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～２９９９）。

【１１７４】

大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【１１７５】

大当たり乱数カウンタＣ１は、大当たりであるか否かを抽選する当否抽選に用いられるものであり、大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されている当否テーブルにて設定されている。図１０１に示すように、当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブルと、高確率モード用の当否テーブルと

が設定されている。本パチンコ機１０では、当否抽選における抽選モードとして、大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モード（低確率状態）と、大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モード（高確率状態）とが設けられている。当否抽選に際して抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブルが参照される。

【１１７６】

図１０１（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「０」～「９」の計１０個が設定されている。すなわち、低確率モードでの大当たり当選確率は１／３００に設定されている。

【１１７７】

図１０１（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定されている。すなわち、高確率モードでの大当たり当選確率は１／６０に設定されている。

【１１７８】

各抽選モードにおいて、大当たり当選となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となる。なお、各確率モードでの大当たり当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。すなわち、高確率モードにおいて低確率モードよりも大当たりの当選確率が高くなるのであれば、大当たりに対応する乱数の数及び値は任意である。

【１１７９】

大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【１１８０】

大当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ３１３の種別テーブル記憶エリア３１３ｂに大当たり種別テーブルとして記憶されている。図１０２に示すように、大当たり種別テーブルとしては、第１特図用の大当たり種別テーブルと第２特図用の大当たり種別テーブルとが設定されている。第１作動口６２への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第１特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第２作動口６３への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第２特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【１１８１】

図１０２（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、４Ｒ確変大当たり結果Ａと、４Ｒ確変大当たり結果Ｂと、４Ｒ通常大当たり結果Ａと、４Ｒ通常大当たり結果Ｂとが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が４回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置６５を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも１回実行されるものである。本実施の形態では、１のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が１回実行されるように構成されている。

【１１８２】

４Ｒ確変大当たり結果Ａは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第１上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。第１上限回数に達した場合は、高確率モードが終了し、抽選モードが低確率モードに変更される。

【１１８３】

また、４Ｒ確変大当たり結果Ａでは、開閉実行モードの終了後、第２作動口６３の普電

役物６３ａにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数よりも大きい第２上限回数（例えば１１００回）に達するまで継続される。第２上限回数に達した場合は、高頻度サポートモードが終了し、サポートモードが低頻度サポートモードに変更される。

【１１８４】

すなわち、大当たり種別が４Ｒ確変大当たり結果Ａになった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数に達するまで高確率モード且つ高頻度サポートの状態（高確遊技状態、確変遊技状態）となり、第１上限回数に達した後は第２上限回数に達するまで低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（時短遊技状態）となる。第２上限回数に達した後は、低確率モード且つ低頻度サポートの状態（通常遊技状態）に移行する。

【１１８５】

ここで、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードについて説明する。高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域ＰＥに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口６３への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物６３ａの駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普図当たり乱数カウンタＣ３を用いた普図当否抽選の当選確率が低頻度サポートモードよりも高くなっており、普図当否抽選に当選した場合の普電役物６３ａの開放回数についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が多く、さらには１回の開放時間についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が長くなっている。

【１１８６】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動口６３よりも第１作動口６２への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動口６２よりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口６３への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【１１８７】

なお、高頻度サポートモードを実現するための構成は、上記のものに限定されるものではなく、例えば、両モードで普図当否抽選の当選確率を等しくした上で、高頻度サポートモードにおける普電役物６３ａの開放回数や１回の開放時間を低頻度サポートモードよりも優遇する構成としてもよい。要は、低頻度サポートモードよりも単位時間当たりの第２作動口６３への入賞頻度が高くなるものであれば足り、普図当否抽選、開放回数及び開放時間のうちいずれか１条件又は任意の組合せの条件を相違させることで、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとの設定を行う構成とすればよい。

【１１８８】

４Ｒ確変大当たり結果Ｂは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。また、４Ｒ確変大当たり結果Ｂでは、開閉実行モードの終了後、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が４Ｒ確変大当たり結果Ｂになった場合、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数に達するまでは高確遊技状態となり、第１上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。

【１１８９】

４Ｒ通常大当たり結果Ａは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果で

ある。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第３上限回数（例えば１０００回）に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が４Ｒ通常大当たり結果Ａになった場合、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第３上限回数に達するまでは時短遊技状態となり、第３上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。

【１１９０】

４Ｒ通常大当たり結果Ｂは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第３上限回数よりも少ない第４上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が４Ｒ通常大当たり結果Ｂになった場合、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第４上限回数に達するまでは時短遊技状態となり、第４上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。

【１１９１】

本実施の形態では、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「１」が４Ｒ確変大当たり結果Ａに対応し、「２」～「４９」が４Ｒ確変大当たり結果Ｂに対応し、「５０」～「５１」が４Ｒ通常大当たり結果Ａに対応し、「５２」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果Ｂに対応している。すなわち、４Ｒ確変大当たり結果Ａに振り分けられる確率は２％、４Ｒ確変大当たり結果Ｂに振り分けられる確率は４８％、４Ｒ通常大当たり結果Ａに振り分けられる確率は２％、４Ｒ通常大当たり結果Ｂに振り分けられる確率は４８％に設定されている。

【１１９２】

図１０２（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として１０Ｒ確変大当たり結果Ａと１０Ｒ確変大当たり結果Ｂとが設定されている。これら各大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものである。

【１１９３】

１０Ｒ確変大当たり結果Ａは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。また、１０Ｒ確変大当たり結果Ａでは、開閉実行モードの終了後、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第２上限回数（例えば１１００回）に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果Ａになった場合、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数に達するまでは高確遊技状態となり、その後は第２上限回数に達するまでは時短遊技状態となる。

【１１９４】

１０Ｒ確変大当たり結果Ｂは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。また、１０Ｒ確変大当たり結果Ｂでは、開閉実行モードの終了後、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果Ｂになった場合、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数に達するまでは高確遊技状態となり、第１上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。

【１１９５】

本実施の形態では、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「１９」が１０Ｒ確変大当たり結果Ａに対応し、「２０」～「９９」が１０Ｒ通常大当たり結果Ｂに対応している。すなわち、１０Ｒ確変大当たり結果Ａに振り分けられる確率は２０％、１０Ｒ通常大当たり

結果Ｂに振り分けられる確率は８０％に設定されている。
【１１９６】
なお、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として通常大当たり結果が設定されていない。つまり、第２作動口６３への入賞に基づく第２特図の当否抽選で大当たりに当選した場合は、開閉実行モードの終了後、１００％の確率で確変大当たり結果が選ばれる構成となっている。このため、第２作動口６３への入賞が可能となる高確遊技状態又は時短遊技状態で大当たりになった場合には、必ず高確遊技状態に移行することとなる。加えて、第２特図の当否抽選で大当たりに当選した場合は、第１特図の当否抽選で大当たりに当選した場合よりも開閉実行モードで行われるラウンド遊技の回数が多く、より多くの遊技球の獲得を期待できるものとなっている。よって、第１作動口６２に遊技球を入賞させる遊技よりも第２作動口６３に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。
【１１９７】
このように、第１作動口６２と第２作動口６３とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第１作動口６２及び第２作動口６３のうち、第２作動口６３への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、第２作動口６３への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。
【１１９８】
ここで、本実施の形態では、通常大当たり結果になったことを契機として移行する時短遊技状態とは別に、当否抽選結果が外れ結果となった特図遊技回（外れ遊技回）の累積回数（所謂ハマリ回数）が予め定められた天井回数（例えば１０００回）になったことを契機として移行する時短遊技状態が設けられている（図１０２（ｃ））。以下においては、大当たりを契機として移行する時短遊技状態と、天井回数への到達を契機として移行する時短遊技状態とを区別すべく、前者を第１時短遊技状態といい、後者を第２時短遊技状態ということがある。
【１１９９】
外れ遊技回の計数においては、天井回数への到達前に大当たり結果になると、天井回数までの残り回数が初期値（例えば１０００回）に再設定され、それまでの外れ回数が破棄される。また、高確遊技状態中の外れ遊技回は計数の対象外とされる。よって、第２時短遊技状態に移行するには、開閉実行モードが終了してからの外れ遊技回の回数が天井回数に到達することが必要となり、また、開閉実行モード後に高確遊技状態に移行した場合は、高確遊技状態が終了してからの外れ遊技回の回数が天井回数に到達することが必要となる。
【１２００】
第２時短遊技状態への移行契機は外れ結果であるため、第２時短遊技状態には開閉実行モードを経由せずに移行する。すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した特図遊技回が終了した後、直ちに第２時短遊技状態での特図遊技回を遊技することが可能である。第２時短遊技状態は、第２時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が予め定められた第５上限回数（例えば９００回）に達するまで継続される。第２時短遊技状態が終了した後は通常遊技状態に移行する。
【１２０１】
なお、大当たり種別カウンタＣ２は、作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタＣ２の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタＣ２に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と大当たり種別の

決定とにはいずれも同じ大当たり種別カウンタＣ２を用いるため、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは相関を有するものとなる。

【１２０２】

変動種別カウンタＣＳは、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図用表示部４３の第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳにおける変動表示時間をＭＰＵ３１２において決定する上で用いられる。

【１２０３】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタＣＳは、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【１２０４】

変動種別カウンタＣＳに対する変動表示時間の振分先は、ＲＯＭ３１３の変動表示時間テーブル記憶エリア３１３ｃに変動表示時間テーブルとして記憶されている。変動表示時間テーブルの詳細については後述する。

【１２０５】

普図当たり乱数カウンタＣ３は、例えば、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、スルーゲート６４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の普図保留エリア３１４ｃに格納される。

【１２０６】

普図当たり乱数カウンタＣ３は、普図当たり（サポート当選）であるか否かを抽選する普図当否抽選（サポート抽選）に用いられるものであり、サポート当選結果になった場合には、普電役物６３ａを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする役物開閉遊技が少なくとも１回行われる。

【１２０７】

サポート当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されたサポート抽選テーブルにて設定されている。図１０３に示すように、サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルと、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルとが設定されている。サポート抽選に際してサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、高頻度サポートモードである場合は高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照される。

【１２０８】

図１０３（ａ）に示すように、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「７」の計１個が設定されている。すなわち、低頻度サポートモードでのサポート当選確率は１／１００に設定されている。

【１２０９】

図１０３（ｂ）に示すように、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、「０」～「９８」の計９９個が設定されている。すなわち、高頻度サポートモードでのサポート当選確率は９９／１００に設定されており、各回のサポート抽選の殆どがサポート当選結果となる。

【１２１０】

各サポートモードにおいて、サポート当選となる乱数の値以外は、抽選結果が普図外れ結果となる。なお、各サポートモードでのサポート当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。すなわち、高頻度サポートモードにおいて低頻度サ

ポートモードよりもサポート当選の確率が高くなるのであれば、サポート当選となる乱数の数及び値は任意である。また、各サポートモードでのサポート抽選テーブルを共通化し、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとでサポート当選確率が等しくなる構成としてもよい。

【１２１１】

＜主制御装置１６２にて実行される各種処理について＞

次に、主制御装置１６２内のＭＰＵ３１２にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ３１２では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理とＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

【１２１２】

＜タイマ割込み処理＞

タイマ割込み処理について図１０４のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はＭＰＵ３１２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。

【１２１３】

ステップＳｂ１０１では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置１６２に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第１作動口６２への入賞が発生したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１特図用の入賞検知フラグを格納し、第２作動口６３への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート６４を遊技球が通過したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。

【１２１４】

ステップＳｂ１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【１２１５】

ステップＳｂ１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ３の更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【１２１６】

ステップＳｂ１０４では、スルーゲート６４への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア３１４ｃに記憶されている役物保留記憶数が４未満であることを条件として、前記ステップＳｂ１０３にて更新した普図当たり乱数カウンタＣ３の値を普図保留エリア３１４ｃに格納する。また、各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【１２１７】

ステップＳｂ１０５では、作動口６２，６３への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、その後、タイマ割込み処理を終了する。

【１２１８】

＜作動口用の入賞処理＞

ステップＳｂ１０５の作動口用の入賞処理について図１０５のフローチャートを参照しながら説明する。

【１２１９】

先ずステップＳｂ２０１にて、遊技球が第１作動口６２に入賞（始動入賞）したか否かを第１作動口用入賞センサ６２ａの検知状態により判定する。遊技球が第１作動口６２に入賞したと判定すると、ステップＳｂ２０２にて払出制御装置１８１に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【１２２０】

ステップＳｂ２０３では、第１作動口６２に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳｂ２０４では、第１特図用保留エリアＲａの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第１特図用保留エリアＲａに保留記憶されている始動保留記憶数ＲａＮをセットする（以下、第１始動保留記憶数ＲａＮともいう）。その後、ステップＳｂ２０５では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【１２２１】

また、ステップＳｂ２０１で否定判定した場合（第１作動口６２への入賞が発生していない場合）は、ステップＳｂ２０６に進み、遊技球が第２作動口６３に入賞（始動入賞）したか否かを第２作動口用入賞センサ６３ｃの検知状態により判定する。遊技球が第２作動口６３に入賞したと判定すると、ステップＳｂ２０７にて払出制御装置１８１に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【１２２２】

ステップＳｂ２０８では、第２作動口６３に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳｂ２０９では、第２特図用保留エリアＲｂの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている始動保留記憶数ＲｂＮをセットする（以下、第２始動保留記憶数ＲｂＮともいう）。その後、ステップＳｂ２０５にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【１２２３】

また、ステップＳｂ２０６で否定判定した場合（第２作動口６３への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。

【１２２４】

なお、上記ステップＳｂ２０２又はステップＳｂ２０７にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置１８１に対して送信される。

【１２２５】

ここで、ステップＳｂ２０５の情報取得処理について図１０６のフローチャートを参照しながら説明する。

【１２２６】

先ずステップＳｂ３０１にて、上述したステップＳｂ２０４又はステップＳｂ２０９にてセットした始動保留記憶数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Ｎが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップＳｂ３０２にて対応する特図用保留エリアＲａ，Ｒｂの始動保留記憶数Ｎを１加算する。ステップＳｂ３０３では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数ＣＲＮと言う）を１加算する。

【１２２７】

ステップＳｂ３０４では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する特図表示部用保留エリアの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｂ３０２にて１加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

【１２２８】

つまり、第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第１特図用保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｂ３０２にて１加算した第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮと対応する保留エリアＲａに格納する。

【１２２９】

また、第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第２特図用の保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｂ３０２にて１加算した第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮと対応する保留エリアＲｂに格納する。

【１２３０】

ステップＳｂ３０５では、主表示ユニット８１の特図保留数表示部ＡＭについて表示更新処理を実行する。特図保留数表示部ＡＭでは、第１特図用の保留数と第２特図用の保留数とを各別に表示することが可能となっている。ステップＳｂ３０５の表示更新処理では、今回の入球先（入賞先）が第１作動口６２の場合には第１特図用の保留数の表示を更新し、今回の入球先（入賞先）が第２作動口６３の場合には第２特図用の保留数の表示を更新する。

【１２３１】

ステップＳｂ３０６では、演出制御装置１４３への送信対象として保留コマンドを設定する。保留コマンドには、第１特図又は第２特図のいずれの始動入賞であるかを示す情報や、保留数を示す情報等が含まれる。ステップＳｂ３０６の実行後は、本情報取得処理を終了する。

【１２３２】

＜通常処理＞

次に、通常処理の流れを図１０７のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳｂ４０１～ステップＳｂ４０８の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳｂ４０９～ステップＳｂ４１１のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【１２３３】

通常処理においては先ず、ステップＳｂ４０１にて外部信号出力処理を実行する。ステップＳｂ４０１の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置１８１に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置１４３に対して送信する。

【１２３４】

ステップＳｂ４０２では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【１２３５】

ステップＳｂ４０３では、各特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部４３の表示制御などを行う。ステップＳｂ４０４では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。ステップＳｂ４０３の特図遊技回制御処理及びステップＳｂ４０４の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【１２３６】

ステップＳｂ４０５では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選（普図当否抽選）、普図用表示部４４の表示制御などを行う。ステップＳｂ４０６では、第２作動口６３に設けられた普電役物６３ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップＳｂ４０５の普図遊技回制御処理及びステップＳｂ４０６の電役サポート用処理についての詳細は後述する。

【１２３７】

ステップＳｂ４０７では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置１９１から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。

【１２３８】

ステップＳｂ４０８では、ＲＡＭ３１４のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行されるＮＭＩ割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１２３９】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップＳｂ４０９にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。今回の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップＳｂ４１０にて、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。

【１２４０】

ステップＳｂ４１１では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。

【１２４１】

ステップＳｂ４０９で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップＳｂ４０１に処理を戻り、ステップＳｂ４０１以降の処理を実行する。

【１２４２】

このように、ステップＳｂ４０８の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。ここで、ステップＳｂ４０１～ステップＳｂ４０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。

【１２４３】

ステップＳｂ４０８で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、ステップＳｂ４１２に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップＳｂ４１３では、ＭＰＵ３１２のスタックポインタの値をＲＡＭ３１４のバックアップエリアに記憶し、ステップＳｂ４１４では、演出制御装置１４３への送信対象として停電コマンドを設定する。停電コマンドが送信されることにより、電断状態の発生が演出制御装置１４３に通知される。

【１２４４】

ステップＳｂ４１５ではＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ３１４の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップＳｂ４１６では、ＲＡＭ３１４へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置１９１からＲＡＭ３１４のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前にＲＡＭ３１４に記憶されていた情報はそのままの状態で所定の期間内（例えば、１日や２日）保持される。

【１２４５】

＜特図遊技回制御処理＞

ステップＳｂ４０３の遊技回制御処理について図１０８のフローチャートを参照しながら説明する。

【１２４６】

先ずステップＳｂ５０１にて、可変入賞装置６５を用いた開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグがセットされているか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１２４７】

開閉実行モード中でない場合には、ステップＳｂ５０２にて、特図用表示部４３が確定表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに確定表示フラグがセットされているか否かを判定する。確定表示フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳで確定表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１２４８】

特図用表示部４３が確定表示中でない場合は、ステップＳｂ５０３にて、特図用表示部４３が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示中フラグがセットされているか否かを判定する。変動表示中フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳで変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１２４９】

特図用表示部４３が変動表示中でない場合は、ステップＳｂ５０４にて、共通保留数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１作動口６２及び第２作動口６３のいずれについても始動保留記憶数ＲａＮ，ＲｂＮが「０」であることを意味する。よって、共通保留数ＣＲＮが「０」である場合は、実行対象となる保留情報が存在しないことになるため、そのまま特図遊技回制御処理を終了する。

【１２５０】

共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合には、ステップＳｂ５０５にて第１特図用保留エリアＲａ又は第２特図用保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップＳｂ５０６にて特図用表示部４３における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【１２５１】

ここで、ステップＳｂ５０５のデータ設定処理及びステップＳｂ５０６の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。

【１２５２】

先ず、データ設定処理について図１０９のフローチャートを参照して説明する。

【１２５３】

先ずステップＳｂ６０１では、第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定する。第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」である場合にはステップＳｂ６０２～ステップＳｂ６０８の第１特図（第１作動口６２）用のデータ設定処理を実行し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」でない場合にはステ

ップＳｂ６０９～ステップＳｂ６１５の第２特図（第２作動口６３）用のデータ設定処理を実行する。

【１２５４】

既に説明したように、共通保留数ＣＲＮが１以上である場合にデータ設定処理が行われるところ、データ設定処理が実行される状況とは、第１始動保留記憶数ＲａＮ及び第２始動保留記憶数ＲｂＮの少なくとも一方が１以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、先ず第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であること、すなわち、第２特図用の保留情報が存在しないことを条件として第１特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、第２特図用保留エリアＲｂに記憶されている第２特図（第２作動口６３）用の保留情報が優先して処理されることになる。

【１２５５】

第１特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｂ６０２にて、第１特図用保留エリアＲａの第１始動保留記憶数ＲａＮを１減算する。ステップＳｂ６０３では共通保留数ＣＲＮを１減算する。ステップＳｂ６０４では、第１特図用保留エリアＲａの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【１２５６】

ステップＳｂ６０５では、第１特図用保留エリアＲａの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第１エリアのデータをクリアするとともに、第２エリア～第４エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

【１２５７】

ステップＳｂ６０６では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグは、第２作動口６３の保留情報が存在することをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。第２特図フラグが格納されている場合は、ステップＳｂ６０７にて第２特図フラグを消去する。

【１２５８】

ステップＳｂ６０７の実行後又はステップＳｂ６０６で否定判定した場合（第２特図フラグが格納されていない場合）は、ステップＳｂ６０８に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置１４３に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１特図用保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１作動口６２に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【１２５９】

ステップＳｂ６０８にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第１保留表示領域Ｇａにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【１２６０】

第２特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｂ６０９にて、第２特図用保留エリアＲｂの第２始動保留記憶数ＲｂＮを１減算する。ステップＳｂ６１０では共通保留数ＣＲＮを１減算する。ステップＳｂ６１１では、第２特図用保留エリアＲｂの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【１２６１】

ステップＳｂ６１２では、第２特図用保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップＳｂ６１３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか

否かを判定する。第２特図フラグが格納されていない場合は、ステップＳｂ６１４にて第２特図フラグをセットする。

【１２６２】

ステップＳｂ６１４の実行後又はステップＳｂ６１３で肯定判定した場合（第２特図フラグが格納されている場合）は、ステップＳｂ６１５に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置１４３に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第２特図用保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２作動口６３に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【１２６３】

ステップＳｂ６１５にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第２保留表示領域Ｇｂにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【１２６４】

次に、変動開始処理について図１１０のフローチャートを参照して説明する。

【１２６５】

先ずステップＳｂ７０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグは、高確率モード中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高確率モードに移行する場合にセットされる。

【１２６６】

高確率モードでない場合には、ステップＳｂ７０２にて低確率モード用の当否テーブル（図１０１（ａ））を参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、低確率モード用の大当たり当選として設定されている値（例えば「０」～「９」）と一致しているか否かを判定する。一方、高確率モードである場合には、ステップＳｂ７０３にて高確率モード用の当否テーブル（図１０１（ｂ））を参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、高確率モード用の大当たり当選として設定されている値（例えば「０」～「４９」）と一致しているか否かを判定する。

【１２６７】

ステップＳｂ７０２又はステップＳｂ７０３の実行後は、ステップＳｂ７０４にて、ステップＳｂ７０２又はステップＳｂ７０３における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップＳｂ７０５にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグが格納されていない場合には、ステップＳｂ７０６にて、第１特図用の種別テーブル（図１０２（ａ））を参照して大当たり種別の抽選を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、４Ｒ確変大当たり結果Ａ、４Ｒ確変大当たり結果Ｂ、４Ｒ通常大当たり結果Ａ、４Ｒ通常大当たり結果Ｂのいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

【１２６８】

一方、第２特図フラグが格納されている場合には、ステップＳｂ７０７にて、第２特図用の種別テーブル（図１０２（ｂ））を参照して大当たり種別の抽選を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１０Ｒ確変大当たり結果Ａ、１０Ｒ確変大当たり結果Ｂのいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

【１２６９】

ステップＳｂ７０６又はステップＳｂ７０７の実行後は、ステップＳｂ７０８にて、ス

テップＳｂ７０６又はステップＳｂ７０７の抽選により選択された大当たり種別を示す種別フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納する。例えば、抽選により選択された大当たり種別が４Ｒ確変大当たり結果Ａである場合は、４Ｒ確変大当たりＡフラグを格納する。

【１２７０】

ステップＳｂ７０９では、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【１２７１】

上記ステップＳｂ７０４で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップＳｂ７１０に進み、外れ用の停止結果を設定する。本実施の形態では、外れ用の停止結果が１種類のみ設けられており、ステップＳｂ７１０ではその停止結果を設定する。

【１２７２】

ステップＳｂ７０９又はステップＳｂ７１０の実行後は、ステップＳｂ７１１にて、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。

【１２７３】

ここで、変動表示時間の設定処理について図１１１のフローチャートを参照しながら説明する。

【１２７４】

先ずステップＳｂ８０１では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、高確率フラグ、高頻度サポートフラグのうちいずれのフラグがＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているかを把握し、その結果に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態のいずれであるかを特定する。高頻度サポートフラグは、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。高確率フラグと高頻度サポートモードの両方がセットされている場合は高確遊技状態であると特定し、高頻度サポートモードのみがセットされている場合は時短遊技状態であると特定し、高確率フラグと高頻度サポートモードのいずれもセットされていない場合は通常遊技状態であると特定する。

【１２７５】

ステップＳｂ８０２では、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。大当たりである場合には、ステップＳｂ８０３に進み、変動表示時間（変動パターン）を抽選するためのテーブルとして大当たり用変動表示時間テーブルを取得する。この際、ステップＳｂ８０１の把握結果に基づき、現在の遊技状態に対応する変動表示時間テーブルを取得する。

【１２７６】

ここで、変動表示時間テーブルについて図１１２及び図１１３を参照しながら説明する。

【１２７７】

変動表示時間テーブルとしては、通常遊技状態用の変動表示時間テーブルと、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルと、時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとが設定されている。また、各遊技状態に対応する変動表示時間テーブルでは、大当たり用のものと外れ用のものとが設定されている。

【１２７８】

各変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの数値範囲と、変動パターンの情報とが対応付けられて設定されている。なお、図１１２及び図１１３では、理解の容易化を図るため、変動パターンとともに変動表示時間の情報を記載しているが、変動表示時間の情報は、各変動パターンに対応する時間情報として変動表示時間テーブルとは別にＲＯＭ３１３に記憶されている。

【１２７９】
図１１２（ａ）に示すように、通常遊技状態に対応する大当たり用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ａ（１５ｓｅｃ）と、変動パターン２Ａ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン３Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。変動種別カウンタＣＳを用いて変動パターンが選択された場合には、選択された変動パターンに対応する変動表示時間にて第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳでの絵柄の変動表示が行われる。
【１２８０】
また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置１６２で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて上記各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が行われるように表示制御装置３５０を制御する。これにより、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳでの絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置７５にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示される。
【１２８１】
また、各変動パターンは、図柄表示装置７５で行われるリーチ演出等の遊技回用演出にも対応している。具体的には、変動パターン１Ａはノーマルリーチ当たり演出に対応し、変動パターン２ＡはＳＰリーチ（スーパーリーチ）当たり演出に対応し、変動パターン３ＡはＳＰＳＰリーチ当たり演出に対応している。すなわち、演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回用演出が図柄表示装置７５で行われるように表示制御装置３５０を制御する。
【１２８２】
上記各リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置７５を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり結果）になった場合に、遊技状態が遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）となる遊技機において、図柄表示装置７５における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。
【１２８３】
換言すれば、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面Ｇ内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。
【１２８４】
ノーマルリーチ当たり演出は、上記リーチ表示が行われた後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。ＳＰリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、リーチラインの形成後にキャラクタ等が登場する所定演出が行われ、当該所定演出の後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。ＳＰＳＰリーチ演出は、ＳＰリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、ＳＰリーチ演出から発展する発展演出が行われた後、大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。
【１２８５】
なお、図１１２（ａ）における「備考（演出態様）」欄の項目は、便宜上付したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

【１２８６】
図１１２（ｂ）に示すように、通常遊技状態に対応する外れ用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ｈと、変動パターン２Ｈ（１５ｓｅｃ）と、変動パターン３Ｈ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン４Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。各変動パターンに対応して変動表示時間が定められている点は大当たり用の変動表示時間テーブルと同様であるが、変動パターン１Ｈに対応する変動表示時間については、そのときの第１特図又は第２特図の保留数によって変動するようになっている。具体的には、保留数が２個以下である状況で変動パターン１Ｈが選択された場合には変動表示時間が８ｓｅｃとなり、保留数が３個以上である状況で変動パターン１Ｈが選択された場合には変動表示時間が８ｓｅｃよりも短い４ｓｅｃとなるように構成されている。
【１２８７】
変動パターン１Ｈは図柄表示装置７５での完全外れ演出に対応し、変動パターン２Ｈはノーマルリーチ外れ演出に対応し、変動パターン３ＨはＳＰリーチ外れ演出に対応し、変動パターン４ＨはＳＰＳＰリーチ外れ演出に対応している。
【１２８８】
完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、上記各リーチ外れ演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄がリーチ外れの図柄組み合わせ（リーチライン上に停止表示する最終停止列の図柄が、リーチ図柄との組み合わせにより大当たりを形成する図柄以外の図柄となる状態）で停止表示されるものである。なお、ＳＰリーチ外れ演出は、ＳＰリーチ当たり演出に対応するものであり、ＳＰリーチ当たり演出と同種の所定演出が行われた後、リーチ外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、ＳＰＳＰリーチ外れ演出についてもＳＰＳＰリーチ当たり演出に対応するものである。
【１２８９】
大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」が変動パターン１Ａに対応し、「１」～「２９」が変動パターン２Ａに対応し、「３０」～「９９」が変動パターン３Ａに対応している。一方、外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」～「６４」が変動パターン１Ｈに対応し、「６５」～「８４」が変動パターン２Ｈに対応し、「８５」～「９４」が変動パターン３Ｈに対応し、「９５」～「９９」が変動パターン４Ｈに対応している。
【１２９０】
作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり結果である場合には、ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターン３Ａが最も選ばれやすく、上記当否抽選の結果が外れ結果である場合には、ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターン４Ｈが最も選ばれにくくなっている。つまり、ＳＰＳＰリーチ演出は、大当たりである場合に最も実行されやすく、外れである場合に最も実行されにくいリーチ演出となるため、大当たりの期待度が最も高い最上位のリーチ演出として機能することになる。
【１２９１】
変動パターン３Ａや変動パターン４Ｈ以外の変動パターンについても、上位リーチ演出に対応する変動パターンほど大当たりである場合に選ばれやすく、外れである場合に選ばれにくくなっている。すなわち、ノーマルリーチ演出＜ＳＰリーチ演出＜ＳＰＳＰリーチ演出の順で大当たりの期待度が高くなっている。
【１２９２】
図１１３（ａ）に示すように、高確遊技状態に対応する大当たり用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン１１Ａ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン１２Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。
【１２９３】
また、図１１３（ｂ）に示すように、高確遊技状態に対応する外れ用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン１１Ｈと、Ｓ

Ｐリーチ外れに対応する変動パターン１２Ｈ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ外れに対応する変動パターン１３Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。高確遊技状態での外れ用変動表示時間テーブルでは、完全外れに対応する変動種別カウンタＣＳの範囲が通常遊技状態での外れ用変動表示時間テーブルよりも広く、リーチ演出が発生しにくくなっており、スピーディに遊技を進められるようになっている。

【１２９４】

なお、完全外れに対応する変動パターン１１Ｈの変動表示時間については、通常遊技状態での外れ用変動表示時間テーブルよりも早く変動表示時間の短縮機能が発動するものとなっている。具体的には、保留数が１個以下である場合は８ｓｅｃとなり、保留数が２個以上である場合は４ｓｅｃとなるように構成されている。

【１２９５】

図１１３（ｃ）に示すように、時短遊技状態に対応する大当たり用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてノーマルリーチ当たりに対応する変動パターン２１Ａ（１５ｓｅｃ）と、ＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン２２Ａ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン２３Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。

【１２９６】

また、図１１３（ｄ）に示すように、時短遊技状態に対応する外れ用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン２１Ｈと、ノーマルリーチ外れに対応する変動パターン２２Ｈ（１５ｓｅｃ）と、ＳＰリーチ外れに対応する変動パターン２３Ｈ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ外れに対応する変動パターン２４Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。時短遊技状態の外れ用変動表示時間テーブルでは、通常遊技状態の外れ用変動表示時間テーブルに比べて完全外れの割合が少なくなっているが、これは、リーチ演出の発生頻度を高めることで、リーチ演出が発生しないまま時短遊技状態が終了してしまうことを抑制するためである。なお、完全外れに対応する変動パターン２１Ｈの変動表示時間については、高確遊技状態の外れ用変動表示時間テーブルと同様に、保留数が１個以下である場合は８ｓｅｃとなり、保留数が２個以上である場合には４ｓｅｃとなるように構成されている。

【１２９７】

なお、図１１２及び図１１３に示す各変動表示時間テーブルは一例に過ぎず、変動パターンの種類数や各変動パターンに対応する変動種別カウンタＣＳの数値範囲は任意に設定することができる。

【１２９８】

変動表示時間の設定処理（図１１１）の説明に戻り、ステップＳｂ８０３において、例えば、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、図１１２（ａ）に示す通常遊技状態の大当たり用変動表示時間テーブルを取得する。

【１２９９】

ステップＳｂ８０２で否定判定した場合（大当たりでない場合）は、ステップＳｂ８０４にて、変動表示時間を抽選するためのテーブルとして現在の遊技状態に対応する外れ用変動表示時間テーブルを取得する。例えば、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合は、図１１３（ｄ）に示す時短遊技状態の外れ用変動表示時間テーブルを取得する。

【１３００】

ステップＳｂ８０３又はステップＳｂ８０４の実行後は、ステップＳｂ８０５にて、ステップＳｂ８０３又はステップＳｂ８０４で取得した変動表示時間テーブルを用い、変動表示時間（変動パターン）の抽選処理を実行する。具体的には、変動表示時間テーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳに対応する１の変動パターンを特定する。

【１３０１】

ステップＳｂ８０６では、上記ステップＳｂ８０５で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。本ステップで

は、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が１５ｓｅｃである場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに７５００をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理（図１０４）が起動される度に、１減算される。ステップＳｂ８０６の実行後は変動表示時間の設定処理を終了する。

【１３０２】

変動開始処理（図１１０）の説明に戻り、ステップＳｂ７１１の変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップＳｂ７１２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグをセットする。続くステップＳｂ７１３では、演出制御装置１４３への送信対象として変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには変動パターンの情報が含まれる。図１１２及び図１１３に示すように、遊技状態ごとに各別の変動パターンが設定され、また、大当たりであるか外れであるかによっても各別の変動パターンが設定される。よって、演出制御装置１４３では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することで、変動表示時間の情報だけでなく、大当たりの有無や現在の遊技状態についても把握することが可能になる。また、種別コマンドには大当たり種別の情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たりである場合にのみ設定される。

【１３０３】

ステップＳｂ７１３にて設定された変動開始コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置７５での図柄の変動表示態様が含まれており、この決定された図柄の変動表示態様は演出制御装置１４３から表示制御装置３５０に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置３５０では、演出制御装置１４３から受信した表示内容コマンドに基づいて、各遊技回に対応した図柄の変動表示が行われるように図柄表示装置７５を表示制御する。

【１３０４】

ステップＳｂ７１４では、特図用表示部４３の変動表示を開始する。その際、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅを参照し、第２特図フラグが格納されている場合には、今回の遊技回が第２特図に対応するとして第２特図表示部ＢＳの絵柄を変動表示させる。一方、第２特図フラグが格納されていない場合には、今回の遊技回が第１特図に対応するとして第１特図表示部ＡＳの絵柄を変動表示させる。ステップＳｂ７１４の実行後は本変動開始処理を終了する。

【１３０５】

特図遊技回制御処理（図１０８）の説明に戻り、ステップＳｂ５０６の実行後は、特図遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｂ５０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中）である場合は、ステップＳｂ５０２以降の処理を実行することなく特図遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合は、保留情報が存在していても特図用表示部４３での変動表示は行われない。

【１３０６】

ステップＳｂ５０３で肯定判定した場合（特図用表示部４３が変動表示中である場合）は、ステップＳｂ５０７に進み、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリアに設けられた変動表示時間カウンタエリアの値が「０」となったか否かを判定する。

【１３０７】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳｂ５０８にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御（各表示用セグメントを発光制御）する。ステップＳｂ５０８の実行後は特図遊技回制御処理を終了す

る。
【１３０８】
変動表示時間が経過している場合には、ステップＳｂ５０９に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップＳｂ５１０では、高確率モード更新・終了用処理を実行する。高確率モード更新・終了用処理では、高確率モードの残り回数を更新したり、高確率モードを終了させたりするための処理を行う。ステップＳｂ５１１では、高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する。高頻度サポートモード更新・終了用処理では、高頻度サポートモードの残り回数を更新したり、高頻度サポートモードを終了させたりするための処理を行う。
【１３０９】
ステップＳｂ５１２では、第２時短遊技状態（図１０２（ｃ））への移行制御を行う第２時短遊技状態移行用処理を実行する。ステップＳｂ５１３では、特図用表示部４３での確定表示を開始させるための確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。ステップＳｂ５１０～ステップＳｂ５１３における各処理の詳細については後述する。
【１３１０】
ステップＳｂ５０２で肯定判定した場合（特図用表示部４３が確定表示中である場合）は、ステップＳｂ５１４に進み、特図用表示部４３での確定表示を終了させるための確定表示終了用処理を実行する。ステップＳｂ５１４の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。なお、ステップＳｂ５１４の確定表示終了用処理の詳細については後述する。
【１３１１】
＜遊技状態移行処理＞
ステップＳｂ４０４（図１０７）の遊技状態移行処理について、図１１４のフローチャートを参照しながら説明する。
【１３１２】
先ずステップＳｂ９０１では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップＳｂ９０２に進み、特図遊技回が終了したタイミングであるか否か（特図用表示部４３での確定表示が終了したタイミングであるか否か）を判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【１３１３】
特図遊技回の終了タイミングである場合には、ステップＳｂ９０３にて、今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに種別フラグ（図１１０のステップＳｂ７０８）が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【１３１４】
ステップＳｂ９０３で肯定判定した場合（今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合）は、ステップＳｂ９０４に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグをセットする。また、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグや高頻度サポートフラグがセットされている場合は、これらのフラグをクリアする。
【１３１５】
ステップＳｂ９０５では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応する

ラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

【１３１６】

ステップＳｂ９０６では、今回の大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果であるか否かを判定する。１０Ｒ確変大当たり結果でない場合、すなわち、４Ｒ確変大当たり又は４Ｒ通常大当たり結果のいずれかである場合は、ステップＳｂ９０７にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたラウンドカウンタエリアＲＣ１に「４」をセットする。一方、今回の大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果である場合は、ステップＳｂ９０８にて、上記ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１０」をセットする。

【１３１７】

ステップＳｂ９０７又はステップＳｂ９０８の実行後は、ステップＳｂ９０９にて、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置１４３に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。

【１３１８】

ステップＳｂ９１０では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて大当たりが発生したことを把握することができる。

【１３１９】

ステップＳｂ９０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップＳｂ９１１に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップＳｂ９１２にて大入賞口開閉処理を実行する。

【１３２０】

ここで、大入賞口開閉処理について図１１５のフローチャートを参照しながら説明する。

【１３２１】

先ずステップＳｂ１００１では、大入賞口６５ａを開放中であるか否かを判定する。この判定は駆動部６５ｄの駆動状態に基づいて行う。大入賞口６５ａを開放中でない場合には、ステップＳｂ１００２にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｂ１００３にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。

【１３２２】

タイマエリアＴ１の値が「０」である場合は、ステップＳｂ１００４に進み、１回のラウンド遊技での可変入賞装置６５の上限開放時間（３０ｓｅｃ）に対応する値として上記タイマエリアＴ１に「１５０００」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図１０４）が起動される都度、１減算される。ステップＳｂ１００５では、１回のラウンド遊技における可変入賞装置６５への上限入賞個数（１０個）に対応する値として、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた入賞カウンタエリアＰＣ１に「１０」をセットする。

【１３２３】

ステップＳｂ１００６では、大入賞口６５ａを開放すべく駆動部６５ｄを駆動状態とする。ステップＳｂ１００７では、大入賞口６５ａ（可変入賞装置６５）の開放が開始されたことを演出制御装置１４３に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞

口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【１３２４】

ステップＳｂ１１０２で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が０である場合）又はステップＳｂ１１０３で否定判定した場合（タイマエリアＴ１の値が「０」でない場合）は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【１３２５】

ステップＳｂ１００１で肯定判定した場合（大入賞口６５ａの開放中である場合）は、ステップＳｂ１００８に進み、タイマエリアＴ１の値が「０」か否かを判定する。この処理は、ステップＳｂ１００４で設定した可変入賞装置６５の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【１３２６】

タイマエリアＴ１の値が「０」でない場合は、ステップＳｂ１００９に進み、大入賞口用入賞センサ６５ｃの検知状態に基づいて大入賞口６５ａへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップＳｂ１０１０にて入賞カウンタエリアＰＣ１の値を１減算し、その後、ステップＳｂ１０１１にて入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【１３２７】

ステップＳｂ１００８で肯定判定した場合（タイマエリアＴ１の値が「０」である場合）又はステップＳｂ１０１１で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」である場合）は、ステップＳｂ１０１２に進み、駆動部６５ｄを非駆動状態に切り替えて大入賞口６５ａを閉鎖する。ステップＳｂ１０１３では、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算し、ステップＳｂ１０１４では、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。

【１３２８】

ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｂ１０１５に進み、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間（２ｓｅｃ）に対応する値として、上記タイマエリアＴ１に「１０００」をセットする。

【１３２９】

ステップＳｂ１０１６では、可変入賞装置６５を閉鎖したこと（ラウンド遊技が終了したこと）を演出制御装置１４３に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【１３３０】

ステップＳｂ１０１４で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合）、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップＳｂ１０１７に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次の遊技回（開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップＳｂ１０１８では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置１４３に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【１３３１】

遊技状態移行処理（図１１４）の説明に戻り、ステップＳｂ９１２の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップＳｂ９１３にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合は、開閉

実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【１３３２】
ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合は、ステップＳｂ９１４に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、エンディングが終了している場合は、ステップＳｂ９１５に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。
【１３３３】
ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図１１６のフローチャートを参照しながら説明する。
【１３３４】
先ずステップＳｂ１１０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされた種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップＳｂ１１０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。
【１３３５】
ステップＳｂ１１０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた確変カウンタエリアＫＣに第１上限回数に対応する値（例えば１００）をセットする。確変カウンタエリアＫＣは、高確率モードの残り回数（高確率モードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高確率モードである状況で特図遊技回が行われるごとに１ずつ減算される。
【１３３６】
ステップＳｂ１１０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグをセットする。第１サポートフラグは、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、第１サポートフラグがセットされることにより、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。
【１３３７】
ステップＳｂ１１０５では、今回の大当たり結果が４Ｒ確変大当たり結果Ａ又は１０Ｒ確変大当たり結果Ａであるか否かを判定する。４Ｒ確変大当たり結果Ａ又は１０Ｒ確変大当たり結果Ａである場合は、ステップＳｂ１１０６に進み、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに第２上限回数に対応する値（例えば１１００）をセットする。一方、４Ｒ確変大当たり結果Ａ又は１０Ｒ確変大当たり結果Ａでない場合、すなわち、４Ｒ確変大当たり結果Ｂ又は１０Ｒ確変大当たり結果Ｂである場合は、ステップＳｂ１１０７に進み、上記サポートカウンタエリアＳＣに第１上限回数に対応する値（例えば１００）をセットする。サポートカウンタエリアＳＣは、高頻度サポートモードの残り回数（高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに１ずつ減算される。
【１３３８】
ステップＳｂ１１０６又はステップＳｂ１１０７の実行後は、ステップＳｂ１１０８にて、演出制御装置１４３への送信対象として高確遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップＳｂ１１０８で設定された高確遊技状態開始コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。高確遊技状態開始コマンドが送信されることにより、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）の開始が演出制御装置１４３に通知される。
【１３３９】
ステップＳｂ１１０１で否定判定した場合（今回の大当たり結果が通常大当たり結果である場合）は、ステップＳｂ１１０９に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１

サポートフラグをセットする。これにより、抽選モードが低確率モードとされた状態でサポートモードが高頻度サポートモードとなり、第１時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する。

【１３４０】

ステップＳｂ１１１０では、今回の大当たり結果が４Ｒ通常大当たり結果Ａであるか否かを判定する。４Ｒ通常大当たり結果Ａである場合は、ステップＳｂ１１１１に進み、上記サポートカウンタエリアＳＣに第３上限回数に対応する値（例えば１０００）をセットする。一方、４Ｒ通常大当たり結果Ａでない場合、すなわち、４Ｒ通常大当たり結果Ｂである場合は、ステップＳｂ１１１２に進み、上記サポートカウンタエリアＳＣに第４上限回数に対応する値（例えば１００）をセットする。

【１３４１】

ステップＳｂ１１１１又はステップＳｂ１１１２の実行後は、ステップＳｂ１１１３にて、演出制御装置１４３への送信対象として第１時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップＳｂ１１１３で設定された第１時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。第１時短遊技状態開始コマンドが送信されることにより、第１時短遊技状態の開始が演出制御装置１４３に通知される。

【１３４２】

遊技状態移行処理（図１１４）の説明に戻り、ステップＳｂ９１５の開閉実行モード終了時の移行処理が終了した後は、ステップＳｂ９１６にて、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部４３におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【１３４３】

ステップＳｂ９１７では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

【１３４４】

次に、図１０８のステップＳｂ５１０の高確率モード更新・終了処理、ステップＳｂ５１１の高頻度サポートモード更新・終了処理、ステップＳｂ５１２の第２時短遊技状態移行用処理についてそれぞれ説明する。これらの処理は、変動表示時間が経過した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図用表示部４３での確定表示が開始される場合に実行されるものである。

【１３４５】

＜高確率モード更新・終了用処理＞

ステップＳｂ５１０の高確率モード更新・終了処理について図１１７のフローチャートを参照しながら説明する。

【１３４６】

先ずステップＳｂ１２０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされている場合、すなわち、現在の抽選モードが高確率モードである場合は、ステップＳｂ１２０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた確変カウンタエリアＫＣの値を更新する。具体的には、確変カウンタエリアＫＣの値を１減算する。

【１３４７】

ステップＳｂ１２０３では、上記確変カウンタエリアＫＣの値が「０」であるか否かを判定する。確変カウンタエリアＫＣの値が「０」である場合、すなわち、高確率モードに滞在可能な特図遊技回の残り回数が０回になった場合は、ステップＳｂ１２０４にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている高確率フラグをクリアする。これにより、抽選モードが低確率モードに移行する。

【１３４８】

その際、サポートカウンタエリアＳＣの値が０となっている場合には、サポートモード

が低頻度サポートモードとなり、通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。サポートカウンタエリアＳＣの値が０となっていない場合には、サポートモードが高頻度サポートモードに維持され、第１時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する。

【１３４９】

ステップＳｂ１２０５では、演出制御装置１４３への送信対象として高確率遊技状態終了コマンドを設定し、その後、高確率モード更新・終了用処理を終了する。ステップＳｂ１２０４で設定された高確率遊技状態終了コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。高確率遊技状態終了コマンドが送信されることにより、高確遊技状態の終了が演出制御装置１４３に通知される。

【１３５０】

ステップＳｂ１２０１で否定判定した場合（高確率フラグがセットされていない場合）、すなわち、現在の抽選モードが低確率モードである場合は、ステップＳｂ１２０２以降の処理を実行することなく高確率モード更新・終了用処理を終了する。また、ステップＳｂ１２０３で否定判定した場合（確変カウンタエリアＫＣの値が「０」でない場合）は、高確率モードを継続させるべく、ステップＳｂ１２０４以降の処理を実行せずに高確率モード更新・終了用処理を終了する。

【１３５１】

＜高頻度サポートモード更新・終了用処理＞

ステップＳｂ５１１の高頻度サポートモード更新・終了処理について図１１８のフローチャートを参照しながら説明する。

【１３５２】

先ずステップＳｂ１３０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ又は第２サポートフラグがセットされているか否かを判定する。これらのフラグがセットされている場合は、サポートモードが高頻度サポートモードとなっており、高確遊技状態、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態のいずれかであることを意味する。

【１３５３】

この場合はステップＳｂ１３０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリアＳＣの値を１減算する。

【１３５４】

ステップＳｂ１３０３では、上記サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」である場合、すなわち、高頻度サポートでの遊技回の実行回数が上限回数に到達している場合には、ステップＳｂ１３０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高確遊技状態、第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態が終了する。

【１３５５】

ステップＳｂ１３０５では、演出制御装置１４３への送信対象として、対応する遊技状態終了コマンドを設定する。この際、確変遊技状態又は第１時短遊技状態が終了する場合には第１時短遊技状態終了コマンドを設定し、第２時短遊技状態が終了する場合には第２時短遊技状態終了コマンドを設定する。

【１３５６】

設定された遊技状態終了コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、高確遊技状態終了コマンド（図１１７のステップＳｂ１２０５）と併せて第１時短遊技状態終了コマンドを受信した場合には、高確遊技状態の終了に伴い通常遊技状態に移行することを把握する。また、第１時短遊技状態終了コマンドのみを受信した場合には第１時短遊技状態が終了することを把握し、第２時短遊技状態終了コマンドを受信した場合には第２時短遊技状態が終

了することを把握する。
【１３５７】
　ステップＳｂ１３０５の実行後は高頻度サポートモード更新・終了用処理を終了する。また、ステップＳｂ１３０１で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）、すなわち、通常遊技状態である場合は、ステップＳｂ１３０２以降の処理を実行することなく高頻度サポートモード更新・終了用処理を終了する。また、ステップＳｂ１３０３で否定判定した場合（サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」でない場合）は、高頻度サポートモードを継続すべく、ステップＳｂ１３０４以降の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新・終了用処理を終了する。
【１３５８】
　＜第２時短遊技状態移行用処理＞
　ステップＳｂ５１２の第２時短遊技状態移行用処理について図１１９のフローチャートを参照しながら説明する。
【１３５９】
　先ずステップＳｂ１４０１では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合には、ステップＳｂ１４０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた外れ回数カウンタエリアＨＣに天井回数に対応する値（例えば１０００）をセットする。外れ回数カウンタエリアＨＣは、天井回数までの残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。ステップＳｂ１４０２の実行後は第２時短遊技状態移行用処理を終了する。
【１３６０】
　ステップＳｂ１４０１で否定判定した場合（特図当否抽選の結果が外れ結果である場合）は、ステップＳｂ１４０３に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第２サポートフラグは、遊技状態が第２時短遊技状態であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【１３６１】
　第２サポートフラグがセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が第２遊技状態でない場合は、ステップＳｂ１４０４にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされていない場合、すなわち、現在の抽選モードが低確率モードである場合は、ステップＳｂ１４０５に進み、上記外れ回数カウンタエリアＨＣの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアＨＣの値を１減算する。
【１３６２】
　ステップＳｂ１４０６では、上記外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップＳｂ１４０７に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２サポートフラグをセットする。これにより、第２時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する。
【１３６３】
　ここで、ステップＳｂ５１１の高頻度サポートモード更新・終了用処理には、高頻度サポートモードの残り回数を減算する処理と、その結果に基づいて高頻度サポートモードを終了させる処理とが含まれているところ（図１１８）、本実施の形態では、それらの処理を行ってからステップＳｂ５１２の第２時短遊技状態移行用処理を行うものとしている。このため、第１時短遊技状態の最終遊技回で外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」となる場合、換言すれば、第１時短遊技状態の終了が判定される遊技回と、第２時短遊技状態への移行が判定される遊技回とが同じ遊技回になる場合には、その遊技回の中で第１時短遊技状態が終了してから第２時短遊技状態に移行するものとなる。
【１３６４】
　なお、外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」に達する前に特図遊技回の当否判定の結果が大当たり結果になった場合には、ステップＳｂ１４０２の処理が実行されることで

、外れ回数カウンタエリアＨＣの値が天井回数に対応する値に再セットされる。よって、その大当たり結果に対応する開閉実行モードの終了後は、第２時短遊技状態に移行するまでの外れ遊技回の残り回数が天井回数に設定された状態で遊技が開始されることになる。

【１３６５】

ステップＳｂ１４０８では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに第５上限回数に対応する値（例えば９００）をセットする。ステップＳｂ１４０９では、演出制御装置１４３への送信対象として第２時短遊技状態開始コマンドを設定する。設定された第２時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。第２時短遊技状態開始コマンドが送信されることにより、第２時短遊技状態の開始が演出制御装置１４３に通知される。

【１３６６】

ステップＳｂ１４１０では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグがセットされているか否か、すなわち、天井回数に到達した特図遊技回が第２特図の遊技回であるか否かを判定する。天井回数に到達した特図遊技回が第２特図の遊技回である場合とは、第１時短遊技状態の最終遊技回（１０００回目の特図遊技回）で天井回数に到達した場合であることを意味する。一方、天井回数に到達した特図遊技回が第１特図の遊技回である場合とは、通常遊技状態での特図遊技回で天井回数に到達したことを意味する。

【１３６７】

第２特図フラグがセットされていない場合（天井回数に到達した特図遊技回が第１特図の遊技回である場合）は、ステップＳｂ１４１１に進み、普図遊技回が変動表示中であるか否かを判定する。普図遊技回が変動表示中である場合は、ステップＳｂ１４１２に進み、その普図遊技回におけるサポート抽選結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。

【１３６８】

サポート当選結果である場合は、ステップＳｂ１４１３に進み、変動表示中である普図遊技回の当否結果を外れ結果に変更する。続くステップＳｂ１４１４では、普図遊技回の停止結果として外れ結果用の停止結果を設定する。

【１３６９】

ステップＳｂ１４１４の実行後又はステップＳｂ１４１２で否定判定した場合（変動表示中である普図遊技回の当否結果が外れ結果である場合）は、ステップＳｂ１４１５にて普図遊技回の変動表示を強制終了させる。すなわち、変動表示時間の経過前であっても変動表示を終了させるように普図用表示部４４を制御する。その後、所定の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）にて外れ結果に対応する停止結果を普図用表示部４４に確定表示させる。ステップＳｂ１４１５の実行後は第２時短遊技状態移行用処理を終了する。

【１３７０】

ステップＳｂ１４１０で肯定判定した場合（第２特図フラグがセットされている場合）は、普図遊技回の強制終了等を行わないとして、ステップＳｂ１４１１～ステップＳｂ１４１５の処理を実行せずに第２時短遊技状態移行用処理を終了する。

【１３７１】

ステップＳｂ１４０３で肯定判定した場合（第２時短遊技状態中である場合）や、ステップＳｂ１４０４で肯定判定した場合（高確率モード中である場合）は、第２時短遊技状態に関する処理を実行しないとして、ステップＳｂ１４０５以降の処理を実行せずに第２時短遊技状態移行用処理を終了する。また、ステップＳｂ１４０６で否定判定した場合（外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」でない場合）は、その時点での遊技状態を維持すべく、ステップＳｂ１４０７以降の処理を実行せずに第２時短遊技状態移行用処理を終了する。

【１３７２】

ステップＳｂ１４１１で否定判定した場合、すなわち、普図遊技回の変動表示が行われていない場合（普図遊技回の確定表示が行われている場合も含む）は、ステップＳｂ１４

１２以降の処理を実行することなく、第２時短遊技状態移行用処理を終了する。
【１３７３】
＜確定表示開始用処理＞
ステップＳｂ５１３（図１０８）の確定表示開始用処理について図１２０（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。
【１３７４】
先ずステップＳｂ１５０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグがセットされているか否かを判定する。第２特図フラグがセットされていない場合、すなわち、今回の特図遊技回が第１特図の遊技回である場合は、ステップＳｂ１５０２にて、今回の特図遊技回が天井到達の外れ遊技回であるか否かを判定する。すなわち、第２時短遊技状態に移行してから最初に行われる特図遊技回から見て今回の特図遊技回がその直前遊技回に該当するか否かを判定する。
【１３７５】
ステップＳｂ１５０１で肯定判定した場合（第２特図フラグがセットされている場合）又はステップＳｂ１５０２で否定判定した場合（天井到達の外れ遊技回でない場合）は、ステップＳｂ１５０３に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）を設定する。
【１３７６】
なお、通常確定表示時間は必ずしも１種類である必要はなく、例えば、低頻度サポートモード（通常遊技状態）用の第１時間（例えば０．５ｓｅｃ）と、高頻度サポートモード（確変遊技状態、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態）用の第２時間（例えば０．３ｓｅｃ）とがあるなど、長さが異なる複数種類が設けられてもよい。
【１３７７】
ステップＳｂ１５０２で肯定判定した場合（天井到達の外れ遊技回である場合）は、ステップＳｂ１５０４に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時間とは異なる特定確定表示時間（例えば０．８ｓｅｃ）を設定する。この特定確定表示時間は、通常確定表示時間よりも長いものである。なお、通常確定表示時間として低頻度サポートモード用と高頻度サポートモード用とが設けられる場合は、低頻度サポートモード用の通常確定表示時間よりも長いものとする。
【１３７８】
既に説明したように、天井到達の外れ遊技回（第１特図の遊技回）における確定表示開始タイミングで普図遊技回が変動表示中であった場合は、その変動表示が強制終了され、普図遊技回の停止結果として外れ結果が停止表示される。上記特定確定表示時間は、その際の普図遊技回の確定表示時間（０．５ｓｅｃ）よりも長いものとなっている。
【１３７９】
このため、普図遊技回の確定表示の終了時において、保留中の次の普図遊技回が存在すれば、当該次の普図遊技回は、天井到達したときの特図遊技回の確定表示が終了するよりも早く開始される。この場合、内部的な遊技状態としては既に第２時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行しているため、当該次の普図遊技回は、第２時短遊技状態に対応した態様で行われる。つまり、外れ回数が天井回数に到達した際には、普図遊技回の方が特図遊技回よりも先行して第２時短遊技状態に対応した態様での遊技が開始される。
【１３８０】
ステップＳｂ１５０３又はステップＳｂ１５０４の実行後はステップＳｂ１５０５にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに確定表示フラグをセットする。確定表示フラグは、特図遊技回の確定表示を実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【１３８１】
ステップＳｂ１５０６では確定表示の開始処理を実行する。確定表示の開始処理では、変動表示されている絵柄がステップＳｂ７０９（図１１０）又はステップＳｂ７１０で設定された停止結果で停止表示されるように特図用表示部４３を制御する。

【１３８２】
ステップＳｂ１５０７では、演出制御装置１４３への送信対象として変動終了コマンドを設定し、その後、確定表示開始用処理を終了する。ステップＳｂ１５０７で設定された変動終了コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信した変動終了コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置３５０に送信する。表示制御装置３５０では、当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊技回における最終停止図柄の組み合わせを確定表示（最終停止表示）させる。
【１３８３】
＜確定表示終了用処理＞
ステップＳｂ５１４（図１０８）の確定表示終了用処理について図１２０（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。
【１３８４】
先ずステップＳｂ１６０１では、ステップＳｂ１５０３又はステップＳｂ１５０４で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定する。確定表示時間が経過していない場合は、特図用表示部４３での停止結果の停止表示を継続させるべく、そのまま確定表示終了用処理を終了する。
【１３８５】
確定表示時間が経過している場合は、ステップＳｂ１６０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている確定表示フラグをクリアし、その後、確定表示終了用処理を終了する。このように確定表示フラグがクリアされた場合は、次の処理回における特図遊技回制御処理（図１０８）のステップＳｂ５０２で否定判定することになる。よって、保留中の次の特図遊技回（遊技回の実行がまだ行われていない保留情報）が存在する場合は、当該次の特図遊技回に係る変動表示が開始される。一方、保留中の次の特図遊技回（未処理の保留情報）が存在しない場合は、新たな始動入賞が発生して保留情報が取得されるまで、確定表示されていた停止結果が表示され続ける。
【１３８６】
＜普図遊技回制御処理＞
ステップＳｂ４０５（図１０７）の普図遊技回制御処理について図１２１のフローチャートを参照しながら説明する。
【１３８７】
先ずステップＳｂ１７０１では、普電役物６３ａを用いた役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグが格納されているか否かを判定する。役物開閉中フラグは、役物開閉遊技の実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、役物開閉遊技が実行される場合にセットされる。
【１３８８】
役物開閉遊技中である場合は、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。一方、役物開閉遊技中でない場合は、ステップＳｂ１７０２にて、普図用表示部４４において普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。この場合における普図遊技回は、普図用表示部４４における絵柄の変動表示と、普図用表示部４４における絵柄の停止表示（確定表示）とを含む概念であり、ステップＳｂ１７０２では上記変動表示又は停止表示のいずれかを実行中であるか否かを判定する。
【１３８９】
なお、特図用表示部４３における特図遊技回では、可変入賞装置６５を用いた開閉実行モードの実行中であると変動表示の実行が制限されるが、普図遊技回では開閉実行モード中であっても変動表示が許容される。また、普図遊技回では、普電役物６３ａを用いた役物開閉遊技中であると変動表示の実行が制限されるが、特図遊技回では役物開閉遊技中であっても変動表示が許容される。
【１３９０】

ステップＳｂ１７０２で否定判定した場合（普図遊技回の実行中でない場合）は、ステップＳｂ１７０３に進み、普図保留記憶数ＦＮが「０」であるか否かを判定する。普図保留記憶数ＦＮが「０」である場合には、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。

【１３９１】

普図保留記憶数ＦＮが「０」でない場合には、ステップＳｂ１７０４にて電役用保留エリアＲｃに記憶されているデータを変動表示用に設定するための普図データ設定処理を実行する。普図データ設定処理では、普図保留記憶数ＦＮを１減算するとともに、電役用保留エリアＲｃの第１エリアに格納されたデータを普図用の実行エリアに移動する。その後、電役用保留エリアＲｃの各記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行し、さらに、普図側の保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置１４３に認識させるための情報である普図シフトコマンドを設定する。

【１３９２】

ステップＳｂ１７０５では普図変動開始処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。ここで、普図変動開始処理について図１２２のフローチャートを参照しながら説明する。

【１３９３】

先ずステップＳｂ１８０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ又は第２サポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は、ステップＳｂ１８０２にて低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図１０３（ａ））を参照してサポート抽選（普図当否判定）を行う。一方、いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップＳｂ１８０３にて高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図１０３（ｂ））を参照してサポート抽選を行う。既に説明したとおり、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルよりもサポート当選確率が高く設定されており、サポート当選結果になりやすくなっている。

【１３９４】

ちなみに天井到達したときの特図遊技回の確定表示中に実行される普図遊技回では、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照されてサポート抽選が行われる。よって、この場合のサポート抽選はサポート当選結果になりやすくなっており、本実施の形態のようにサポート当選確率が９５／１００に設定されている状況では、非常に高い確率でサポート当選結果となる。

【１３９５】

ステップＳｂ１８０２又はステップＳｂ１８０３の実行後は、ステップＳｂ１８０４にて、ステップＳｂ１８０２又はステップＳｂ１８０３における抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合には、ステップＳｂ１８０５に進み、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図当たり用の停止結果を設定する。サポート当選結果でない場合、すなわち、普図外れ結果である場合には、ステップＳｂ１８０６に進み、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図外れ用の停止結果を設定する。

【１３９６】

ステップＳｂ１８０５又はステップＳｂ１８０６の実行後は、ステップＳｂ１８０７にて普図変動表示時間の設定処理を実行する。当該設定処理では、普図用表示部４４における今回の普図遊技回の変動表示時間を設定する。その際、サポートモードが低頻度サポートモードである場合は相対的に長い変動表示時間を設定し、サポートモードが高頻度サポートモードである場合は相対的に短い変動表示時間を設定する。

【１３９７】

具体的には、サポートモードが低頻度サポートモードであり、サポート抽選の結果が普

図外れ結果である場合は、変動表示時間として例えば３０ｓｅｃを設定し、低頻度サポートモードであり、サポート当選結果である場合は、変動表示時間として例えば０．５ｓｅｃを設定する。また、高頻度サポートモードであり、普図外れ結果である場合は、変動表示時間として例えば０．５ｓｅｃを設定し、高頻度サポートモードであり、サポート当選結果である場合は、変動表示時間として例えば０．５ｓｅｃを設定する。

【１３９８】

ちなみに天井到達したときの特図遊技回の確定表示中に実行される普図遊技回は、内部的に第２時短遊技状態に移行した状態で開始されるため、高頻度サポートモード用の変動表示時間が適用される。つまり、当該普図遊技回は短い変動表示時間で行われる。

【１３９９】

なお、上記の各変動表示時間は一例に過ぎず、例えば、高頻度サポートモードである状況でサポート当選結果になった場合の変動表示時間として例えば０．５ｓｅｃ、１ｓｅｃといった複数種類の時間を選択可能となっているなど、他の構成となっていてもよい。

【１４００】

ステップＳｂ１８０８では、演出制御装置１４３への送信対象として普図変動開始コマンドを設定する。普図変動開始コマンドには、普図変動パターンの情報（普図当否結果及び変動表示時間を示す情報）が含まれる。設定された普図変動開始コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【１４０１】

ステップＳｂ１８０９では、普図用表示部４４において絵柄の変動表示を開始させる処理を実行し、その後、本普図変動開始処理を終了する。

【１４０２】

普図遊技回制御処理（図１２１）の説明に戻り、ステップＳｂ１７０２で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｂ１７０６に進み、ステップＳｂ１８０７で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合は、ステップＳｂ１７０７に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、普図用表示部４４において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該普図用表示部４４を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）する。その後、普図遊技回制御処理を終了する。

【１４０３】

ステップＳｂ１７０６で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップＳｂ１７０８にて普図確定表示用処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。普図確定表示用処理では、ステップＳｂ１８０５又はステップＳｂ１８０６で設定した停止結果にて絵柄が停止表示されるように普図用表示部４４を制御する。その際、確定表示時間を予め定められた所定時間（例えば０．５ｓｅｃ）に設定する。また、普図確定表示用処理では、演出制御装置１４３への送信対象として普図変動終了コマンドを設定する。普図変動終了コマンドには、今回の普図遊技回の確定表示時間の情報が含まれる。

【１４０４】

＜電役サポート用処理＞

ステップＳｂ４０６（図１０７）の電役サポート用処理について図１２３のフローチャートを参照しながら説明する。

【１４０５】

先ずステップＳｂ１９０１では、役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグがセットされているか否かを判定する。

【１４０６】

役物開閉遊技中でない場合は、ステップＳｂ１９０２に進み、普図遊技回が終了したタイミングか否かを判定する。普図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【１４０７】
普図遊技回の終了タイミングである場合は、ステップＳｂ１９０３に進み、今回の普図遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。
【１４０８】
サポート当選結果である場合は、ステップＳｂ１９０４に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ又は第２サポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、サポートモードが低頻度サポートモードである場合は、ステップＳｂ１９０５にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた開放回数カウンタエリアＲＣ２に「１」をセットする。開放回数カウンタエリアＲＣ２は、役物開閉遊技における普電役物６３ａの開放回数をカウントするためのものであり、普電役物６３ａが閉鎖状態から開放状態に切り替えられるごとに１ずつ減算される。
【１４０９】
第１サポートフラグ又は第２サポートフラグがセットされている場合、すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップＳｂ１９０６にて、上記開放回数カウンタエリアＲＣ２に「２」をセットする。すなわち、低頻度サポートモードでの役物開閉遊技では普電役物６３ａの開放回数が１回に設定され、高頻度サポートモードでの役物開閉遊技では普電役物６３ａの開放回数が２回に設定される。
【１４１０】
ステップＳｂ１９０７では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグをセットする。続くステップＳｂ１９０８では、外部信号設定処理を実行し、その後、電役サポート用処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた役物開放信号用の出力端子の信号出力状態を開放信号出力状態とする。
【１４１１】
ステップＳｂ１９０１で肯定判定した場合（役物開閉遊技中である場合）は、ステップＳｂ１９０９にて役物開閉処理を実行する。ここで、役物開閉処理について図１２４のフローチャートを参照しながら説明する。
【１４１２】
先ずステップＳｂ２１０１では、普電役物６３ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、駆動部６３ｂの駆動状態に基づいてかかる判定を行う。普電役物６３ａを開放中でない場合は、ステップＳｂ２１０２にて開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。
【１４１３】
開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合は、ステップＳｂ２１０３に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、役物開閉遊技にて普電役物６３ａを複数回開放する場合において、各開放間の待機期間が経過したか否かを判定するものである。
【１４１４】
タイマエリアＴ２の値が「０」である場合は、ステップＳｂ２１０４に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ又は第２サポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、サポートモードが低頻度サポートモードである場合は、ステップＳｂ２１０５にて、上記タイマエリアＴ２に「５０」（０．１ｓｅｃに相当）をセットする。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップＳｂ２１０６にて、上記タイマエリアＴ２に「１０００」（２ｓｅｃに相当）をセットする。ステップＳｂ２１０５又はステップＳｂ２１０６でセットされる値は、役物開閉遊技における１開放当たりの上限開放時間に対応するものである。
【１４１５】

ステップＳｂ２１０５又はステップＳｂ２１０６の実行後はステップＳｂ２１０７にて、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた入賞カウンタエリアＰＣ２に「６」をセットする。この値は、役物開閉遊技における普電役物６３ａ（第２作動口６３）への上限入賞個数（６個）に対応するものである。

【１４１６】

ステップＳｂ２１０８では、普電役物６３ａを開放すべく駆動部６３ｂを駆動状態とする。ステップＳｂ２１０９では、演出制御装置１４３への送信対象として役物開放コマンドを設定する。設定された役物開放コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。これにより、普電役物６３ａの閉鎖状態から開放状態への切り替えが演出制御装置１４３に通知される。

【１４１７】

ステップＳｂ２１０９の実行後は役物開閉処理を終了する。また、ステップＳｂ２１０２で肯定判定した場合（開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合）又はステップＳｂ２１０３で否定判定した場合（タイマエリアＴ２の値が「０」でない場合）は、普電役物６３ａを開放しないとして、ステップＳｂ２１０４以降の処理を実行せずに役物開閉処理を終了する。

【１４１８】

ステップＳｂ２１０１で肯定判定した場合（普電役物６３ａが開放中である場合）は、ステップＳｂ２１１０に進み、上記タイマエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、ステップＳｂ２１０５又はステップＳｂ１２０６で設定した普電役物６３ａの上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【１４１９】

タイマエリアＴ２の値が「０」でない場合、すなわち、普電役物６３ａの上限開放時間が経過していない場合は、ステップＳｂ２１１１にて、第２作動口６３に遊技球が入賞したか否かを判定する。入賞が発生している場合は、ステップＳｂ２１１２にて、上記入賞カウンタエリアＰＣ２の値を１減算する。ステップＳｂ２１１３では、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」であるか否か、すなわち、第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達したか否かを判定する。

【１４２０】

ステップＳｂ２１１１で否定判定した場合（第２作動口６３への入賞が発生していない場合）又はステップＳｂ２１１３で否定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」でない場合）は、普電役物６３ａの開放状態を継続すべく、そのまま役物開閉処理を終了する。

【１４２１】

ステップＳｂ２１１０で肯定判定した場合（タイマエリアＴ２の値が「０」であり、普電役物６３ａの上限開放時間が経過している場合）又はステップＳｂ２１１３で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」であり、第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達している場合）は、ステップＳｂ２１１４にて、普電役物６３ａを閉鎖すべく駆動部６３ｂを非駆動状態とする。

【１４２２】

ステップＳｂ２１１５では、演出制御装置１４３への送信対象として役物閉鎖コマンドを設定する。設定された役物閉鎖コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。これにより、普電役物６３ａの開放状態から閉鎖状態への切り替えが演出制御装置１４３に通知される。

【１４２３】

ステップＳｂ２１１６では、上記開放回数カウンタエリアＲＣ２の更新処理を実行する。当該更新処理では、入賞カウンタエリアＰＣ２の値を参照し、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」でない場合（第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達していない場合）は、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値を１減算する。一方、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」である場合（第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達してい

る場合）は、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値に「０」をセットする。
【１４２４】
ステップＳｂ２１１７では、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合は、そのまま役物開閉処理を終了する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合、すなわち、普電役物６３ａの残り開放が存在する場合は、ステップＳｂ２１１８にて、上記タイマエリアＴ２に「１００」（０．２ｓｅｃに相当）をセットし、その後、役物開閉処理を終了する。ステップＳｂ２１１８でセットされる値は、普電役物６３ａを閉鎖状態として次の開放を待機する待機時間に対応するものである。
【１４２５】
電役サポート用処理（図１２３）の説明に戻り、ステップＳｂ１９０９の役物開閉処理を実行した後はステップＳｂ１９１０にて、上記開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合、すなわち、役物開閉遊技が終了した場合は、ステップＳｂ１９１１にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている役物開閉中フラグをクリアし、その後、電役サポート用処理を終了する。
【１４２６】
＜演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について＞
本実施の形態に係る演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について、図１２５のブロック図を参照して以下に説明する。
【１４２７】
演出制御装置１４３に設けられた演出制御基板３４１には、ＭＰＵ３４２が搭載されている。ＭＰＵ３４２には、当該ＭＰＵ３４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３４３と、そのＲＯＭ３４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。
【１４２８】
ＭＰＵ３４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３４２の入力側には主制御装置１６２が接続されている。主制御装置１６２からは、シフトコマンド、保留コマンドといった保留表示制御用コマンドや、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。
【１４２９】
ＭＰＵ３４２の出力側には、既に説明したように、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９が接続されているとともに、表示制御装置３５０が接続されている。
【１４３０】
また、ＭＰＵ３４２の入力側には、前扉枠１４に設けられた演出用操作部３６が接続されている。演出用操作部３６には、当該演出用操作部３６の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。ＭＰＵ３４２では、当該検知情報に基づいて演出用操作部３６が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。
【１４３１】
表示制御装置３５０は、プログラムＲＯＭ３７３及びワークＲＡＭ３７４が複合的にチップ化されたＭＰＵ３７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）３７５と、キャラクタＲＯＭ３７６と、ビデオＲＡＭ３７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板３５１を備えている。
【１４３２】
ＭＰＵ３７２は、演出制御装置１４３から受信したコマンドを解析し又は受信したコマ

ンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ３７５の制御（具体的にはＶＤＰ３７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【１４３３】

プログラムＲＯＭ３７３は、ＭＰＵ３７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。

【１４３４】

ワークＲＡＭ３７４は、ＭＰＵ３７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ３７４の各エリアに記憶される。

【１４３５】

ＶＤＰ３７５は、図柄表示装置７５に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ３７５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ３７５は、ＭＰＵ３７２、ビデオＲＡＭ３７７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ３７７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ３７６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置７５に表示させる。

【１４３６】

キャラクタＲＯＭ３７６は、図柄表示装置７５に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ３７６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【１４３７】

なお、キャラクタＲＯＭ３７６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ３７６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムＲＯＭ３７３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ３７６に記憶する構成とすることも可能である。

【１４３８】

ビデオＲＡＭ３７７は、図柄表示装置７５に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ３７７の内容を書き替えることにより図柄表示装置７５の表示内容が変更される。

【１４３９】

＜演出制御装置１４３にて実行される各種処理について＞

次に、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行される各制御処理を説明する。

【１４４０】

＜演出設定処理＞

演出設定処理について図１２６のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、ＭＰＵ３４２により所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で起動される処理である。

【１４４１】

先ずステップＳｂ２３０１では、主制御装置１６２からのエンディングコマンド（図１１５のステップＳｂ１０１８）を受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドは、特図遊技回での当否判定結果が大当たりになった場合に行われる開閉実行モードにおいてエンディングが開始される場合に送信されるものである。

【１４４２】

なお、主制御装置１６２から受信する各種コマンドは、演出制御装置１４３のＲＡＭ３４４に設けられたコマンド格納エリア３４４ａに格納される。コマンド格納エリア３４４ａは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。

【１４４３】
ステップＳｂ２３０１の判定に際しては、コマンド格納エリア３４４ａにおける今回の読み出し対象のエリアにエンディングコマンドが格納されているか否かを判定する。エンディングコマンドが格納されている場合（エンディングコマンドを受信している場合）には、ステップＳｂ２３０２にて、高確遊技状態や第１時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第１移行用演出設定処理を実行する。第１移行用演出設定処理の詳細については後述する。
【１４４４】
ステップＳｂ２３０２の実行後又はステップＳｂ２３０１で否定判定した場合（エンディングコマンドを受信していない場合）は、ステップＳｂ２３０３にて、主制御装置１６２からの第２時短遊技状態開始コマンド（図１１９のステップＳｂ１４０９）を受信しているか否かを判定する。第２時短遊技状態開始コマンドは、特図遊技回における外れ遊技回の回数が天井回数に到達したことを契機とする第２時短遊技状態への移行時に送信されるものである。
【１４４５】
第２時短遊技状態開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｂ２３０４にて、第２時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第２移行用演出設定処理を実行する。第２移行用演出設定処理の詳細については後述する。
【１４４６】
ステップＳｂ２３０４の実行後又はステップＳｂ２３０３で否定判定した場合（第２時短遊技状態開始コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｂ２３０５にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、高確遊技状態終了コマンド（図１１７のステップＳｂ１２０５）、第１時短遊技状態終了コマンド又は第２時短遊技状態終了コマンド（図１１８のステップＳｂ１３０５）のいずれかを受信しているか否かを判定する。
【１４４７】
これらのコマンドのいずれかを受信している場合は、ステップＳｂ２３０６にて、高確遊技状態、第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する。終了用演出設定処理の詳細については後述する。
【１４４８】
ステップＳｂ２３０６の実行後又はステップＳｂ２３０５で否定判定した場合（いずれの遊技状態終了コマンドも受信していない場合）は、ステップＳｂ２３０７にて、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。
【１４４９】
ステップＳｂ２３０８では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおける映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。
【１４５０】
＜第１移行用演出設定処理＞
ステップＳｂ２３０２の第１移行用演出設定処理について図１２７のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からのエンディングコマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、開閉実行モードのエンディング開始タイミングに合わせて実行されるものである。
【１４５１】
先ずステップＳｂ２４０１では、高確遊技状態又は第１時短遊技状態への移行が生じる状況であるか否かを判定する。すなわち、エンディングコマンドが送信された開閉実行モードが高確遊技状態又は第１時短遊技状態への移行を生じさせる大当たり結果に対応する

ものであるか否かを判定する。この判定は、主制御装置１６２から送信される種別コマンドに基づいて行う。

【１４５２】

なお、本実施の形態のように開閉実行モードの終了後、高確遊技状態又は第１時短遊技状態のいずれかに必ず移行する大当たり種別しか存在しない場合は、ステップＳｂ２４０１の処理を省略することが可能である。

【１４５３】

高確遊技状態又は第１時短遊技状態への移行が生じる状況である場合は、ステップＳｂ２４０２にて各遊技状態に対応した開始演出を設定する。例えば、高確遊技状態への移行が生じる場合であれば、上記開始演出として高確遊技状態用の開始演出を設定する。高確遊技状態用の開始演出では、図１２８（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて、例えば「ラッキータイム」等の高確遊技状態に対応したタイトル画像４７１と、残り回数画像４７２とが表示される。残り回数画像４７２は、高確遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

【１４５４】

第１時短遊技状態のうち残り回数が１００回である時短遊技状態用の開始演出では、図１２８（ｂ）に示すように、例えば「チャンスタイム」等の残り回数１００回の時短遊技状態に対応したタイトル画像４７３と、残り回数画像４７２とが表示される。この場合の残り回数画像４７２は、第１時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

【１４５５】

第１時短遊技状態のうち残り回数が１０００回である時短遊技状態用の開始演出では、図１２８（ｃ）に示すように、例えば「スーパーチャンスタイム」等の上位の時短遊技状態に対応したタイトル画像４７４と、残り回数画像４７２とが表示される。

【１４５６】

また、各時短遊技状態用の開始演出では、特図当否判定の結果が外れ結果になった外れ遊技回の回数を報知する外れ回数画像４７５が表示される。この外れ回数画像４７５は、第１時短遊技状態において表示が継続されるとともに、外れ遊技回の終了ごとにその表示回数が更新される。このため、当該画像４７５を遊技者が見ることで、天井到達までの過程における途中経過を知ることができる（図１２８（ｄ））。具体的には、現在の外れ遊技回の回数を把握したり、天井回数を知っている遊技者であれば、天井回数までの残り回数を把握したりすることができる。

【１４５７】

なお、図１２８（ｄ）は、第１時短遊技状態への滞在中に実行される時短中演出を示すものである。時短中演出は、図１２８（ｂ）、（ｃ）の開始演出の終了後、第１時短遊技状態が終了するまで行われる。この時短中演出では、例えば、通常遊技状態中の通常時演出とは背景画像等が異なるなど、通常時演出との識別が可能な構成となっている。

【１４５８】

ちなみに、外れ回数画像４７５は、第１時短遊技状態が終了しても消去されず、通常遊技状態に移行した後も継続して表示される。なお、第１時短遊技状態の終了時に外れ回数画像４７５が一時的に消去され、通常遊技状態の開始時又は通常遊技状態への移行後に再び表示される構成としてもよい。

【１４５９】

ステップＳｂ２４０２では、開閉実行モードのエンディング期間にて上記各種開始演出が表示画面Ｇに表示されるように設定する。この場合、それら開始演出がエンディング期間の全体で表示される構成としてもよいし、エンディング期間の一部で表示される構成としてもよい。

【１４６０】

ステップＳｂ２４０３では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた残り回数カウンタエリアに所定値を設定する。残り回数カウンタエリアは、高確遊技状態

又は第１時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数をＭＰＵ３４２が把握するためのものであり、それら各遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに１ずつ減算される。本ステップでは、移行する遊技状態が高確遊技状態である場合は、上記所定値として第１上限回数（例えば１００回）及び第２上限回数（例えば１１００回）に対応した値をそれぞれセットし、第１時短遊技状態である場合は第３上限回数（例えば１０００回）又は第４上限回数（例えば１００回）に対応した値をセットする。

【１４６１】

本実施の形態では、演出制御装置１４３にて主制御装置１６２とは別に各遊技状態の残り回数をカウントする構成としているが、主制御装置１６２での更新結果に基づいて演出制御装置１４３が各遊技状態の残り回数を把握する構成としてもよい。例えば、確変カウンタエリアＫＣの更新結果（図１１７のステップＳｂ１２０２）やサポートカウンタエリアＳＣの更新結果（図１１８のステップＳｂ１３０２）を所定コマンドの送信により主制御装置１６２から演出制御装置１４３に通知し、演出制御装置１４３が当該コマンドを解析して上記各更新結果を把握する構成としてもよい。その際、変動終了コマンド（図１２０（ａ）のステップＳｂ１５０６）等の既存コマンドに上記各更新結果の情報を含ませて上記所定コマンドとしてもよいし、上記各更新結果を通知するための専用コマンドにより上記所定コマンドを構成してもよい。

【１４６２】

ステップＳｂ２４０４では、残り回数画像４７２の表示を開始するように設定する。その際、ステップＳｂ２４０２で設定した各開始演出（エンディング期間を利用して行われる演出）にて残り回数画像４７２の表示が開始されるように設定してもよいし、開始演出の終了後、高確遊技状態等に移行してから残り回数画像４７２の表示が開始されるように設定してもよい。

【１４６３】

ステップＳｂ２４０５では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに残り回数表示フラグをセットする。残り回数表示フラグは、残り回数画像４７２の表示中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【１４６４】

ステップＳｂ２４０６では、開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態であるか否かを判定する。開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態でない場合、すなわち、第１時短遊技状態である場合は、ステップＳｂ２４０７に進み、外れ回数画像４７５の表示を開始するように設定する。その際、ステップＳｂ２４０２で設定した各開始演出にて外れ回数画像４７５の表示が開始されるように設定してもよいし、開始演出の終了後、第１時短遊技状態に移行してから外れ回数画像４７５の表示が開始されるように設定してもよい。なお、ステップＳｂ２４０６により表示が開始されるときの外れ回数画像４７５の初期値は０回である。

【１４６５】

また、ステップＳｂ２４０１で否定判定した場合（開閉実行モード後の遊技状態が通常遊遊技状態である場合）も、ステップＳｂ２４０７に進み、外れ回数画像４７５の表示設定を行う。

【１４６６】

ステップＳｂ２４０７の実行後はステップＳｂ２４０８にて、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに外れ回数表示フラグをセットする。外れ回数表示フラグは、外れ回数画像４７５の表示中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【１４６７】

ステップＳｂ２４０８の実行後は第１移行用演出設定処理を終了する。また、ステップＳｂ２４０６で肯定判定した場合（開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態である場合）は、外れ回数画像４７５を表示しないとして、ステップＳｂ２４０７及びステップＳｂ２４０８の処理を実行せずに第１移行用演出設定処理を終了する。

【１４６８】

＜第２移行用演出設定処理＞
ステップＳｂ２３０４（図１２６）の第２移行用演出設定処理について図１２９のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からの第２時短遊技状態開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、第２時短遊技状態が開始される場合に実行されるものである。
【１４６９】
先ずステップＳｂ２５０１では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた外れ回数カウンタエリアの値をクリアする。外れ回数カウンタエリアは、外れ結果の特図遊技回をカウントするものであり、外れ回数画像４７５を表示する場合に参照される。
【１４７０】
ステップＳｂ２５０２では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示されている外れ回数画像４７５を消去する処理を実行し、ステップＳｂ２５０３では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄにセットされている外れ回数表示フラグをクリアする。
【１４７１】
ステップＳｂ２５０４では、今回の特図遊技回で第１時短遊技状態が終了するか否かを判定する。すなわち、第２時短遊技状態開始コマンドを受信した特図遊技回が第１時短遊技状態での最終回の特図遊技回であるか否かを判定する。本ステップでは、同一遊技回で第１時短遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定することにより、上記判定を行う。
【１４７２】
既に説明したように、本実施の形態では、４Ｒ通常大当たり結果Ａになった場合に移行する第１時短遊技状態の上限回数（第３上限回数（例えば１０００回））と、第２時短遊技状態の移行契機となる天井回数（例えば１０００回）とが同じ回数に設定されている。かかる構成では、大当たりに当選しないまま第１時短遊技状態での消化遊技回の回数が上限回数に達すると、それと同時に外れ回数も天井回数に到達することになり、第１時短遊技状態の終了に対応する第１時短遊技状態終了コマンドと、外れ回数が天井回数に到達したことに対応する第２時短遊技状態開始コマンドとが、同じ特図遊技回で送信される。なお、４Ｒ確変大当たり結果Ａとなって高確遊技状態に移行し、その高確遊技状態の終了後に第１時短遊技状態（残り回数１０００回の第１時短遊技状態）に移行する場合も同様の事象が発生する。ステップＳｂ２５０４では、それらのケースに該当するか否かを判定する。
【１４７３】
ステップＳｂ２５０４で否定判定した場合（今回の特図遊技回で第１時短遊技状態が終了しない場合）、すなわち、通常遊技状態から第２時短遊技状態に移行する場合には、ステップＳｂ２５０５に進み、第２時短遊技状態に対応した開始演出を設定する。第２時短遊技状態用の開始演出では、図１３０（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて、例えば「スーパーチャンスタイム」等の上位の時短遊技状態に対応したタイトル画像４７４と、残り回数画像４７２とが表示される。
【１４７４】
第２時短遊技状態用の開始演出は、外れ回数が天井回数に到達した特図遊技回で実行してもよいし、第２時短遊技状態に移行してから実行してもよい。前者の場合は、天井回数に到達した特図遊技回にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３を外れ結果の組合せで停止表示させた後、上記開始演出を実行するとよい。その際、開始演出は、確定表示時間の一部又は全部を利用して実行してもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで実行してもよい。
【１４７５】
なお、確定表示時間の一部を利用して上記開始演出を実行する場合は、変動表示時間と確定表示時間とを跨いで開始演出を実行する場合を除き、確定表示時間の後半部にて開始演出を実行するとよい。具体的には、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の確定表示を開始した後に開始

演出を実行するとよい。この場合、各図柄列Ｚ１～Ｚ３により特図当否抽選の結果を知らせてから第２時短遊技状態への移行を知らせることができ、特図当否抽選の結果と第２時短遊技状態への移行との両方を遊技者が把握する上で好ましい態様とすることができる。

【１４７６】

ステップＳｂ２５０６では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた残り回数カウンタエリアに第５上限回数に対応した値をセットする。第５上限回数は、第２時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数であり、例えば９００回である。

【１４７７】

ステップＳｂ２５０７では、残り回数画像４７２の表示を開始するように設定する。その際、図１３０（ａ）に示すように、第２時短遊技状態用の開始演出にて残り回数画像４７２の表示が開始されるように設定してもよいし、開始演出の終了後、第２時短遊技状態に移行してから残り回数画像４７２の表示が開始されるように設定してもよい。

【１４７８】

ステップＳｂ２５０８では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに残り回数表示フラグをセットし、その後、第２移行用演出設定処理を終了する。

【１４７９】

ステップＳｂ２５０４で肯定判定した場合（今回の特図遊技回で第１時短遊技状態が終了する場合）、すなわち、第１時短遊技状態から第２時短遊技状態に移行する場合は、ステップＳｂ２５０９に進み、残り回数の上乗せ演出を実行するように設定する。ここで、当該上乗せ演出について図１３０（ｂ）、（ｃ）を参照しながら説明する。

【１４８０】

上記上乗せ演出を行うにあたっては、図１３０（ｂ）に示すように、第１時短遊技状態での最終遊技回において図柄表示装置７５の表示画面Ｇに図柄列Ｚ１～Ｚ３を外れ結果の組み合わせで停止表示させる。この場合の停止表示は、特殊な停止形態を取るものではなく、外れ結果を報知するものとして、第１時短遊技状態における他の特図遊技回と同様に各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順番に停止表示させるものである。

【１４８１】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させた後、図１３０（ｃ）に示すように、それら図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させた特図遊技回にて、例えば「＋９００回！！」等の文字からなる上乗せ画像４７６を表示する。これにより、時短遊技状態の残り回数が追加されたことが遊技者に報知される。この上乗せ画像は、確定表示時間の一部又は全部を利用して表示してもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで表示してもよい。その際、停止表示された図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去した上で上乗せ画像４７６を表示してもよいし、図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去せず、図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に上乗せ画像４７６が配置されるようにして表示してもよい。

【１４８２】

ステップＳｂ２５０９の実行後はステップＳｂ２５１０にて、残り回数カウンタエリアの値に第５上限回数に対応した値を加算する。これにより、第２時短遊技状態に移行した後の遊技では、図１３０（ｄ）に示すように、第５上限回数が反映された残り回数画像４７２が表示される。ステップＳｂ２５１０の実行後は第２移行用演出設定処理を終了する。

【１４８３】

＜終了用演出設定処理＞

ステップＳｂ２３０６（図１２６）の終了用演出設定処理について図１３１を参照しながら説明する。この処理は、高確遊技状態、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態の各遊技状態の終了コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、それら各遊技状態が終了する場合に実行されるものである。

【１４８４】

ステップＳｂ２６０１では、今回の遊技状態の終了が第１時短遊技状態の終了であるか

否かを判定する。具体的には、主制御装置１６２からの第１時短遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。

【１４８５】

今回の遊技状態の終了が第１時短遊技状態の終了である場合は、ステップＳｂ２６０２に進み、外れ回数が天井回数に到達しているか否かを判定する。すなわち、第２時短遊技状態への移行条件が成立しているか否かを判定する。

【１４８６】

ステップＳｂ２６０２で否定判定した場合（外れ回数が天井回数に到達しておらず、第２時短遊技状態に移行しない場合）又はステップＳｂ２６０１で否定判定した場合（高確遊技状態又は第２時短遊技状態の終了である場合）は、ステップＳｂ２６０３にて、終了対象の遊技状態に対応した終了演出を設定する。例えば、高確遊技状態の終了である場合には、高確遊技状態用の終了演出が実行されるように設定する。

【１４８７】

ステップＳｂ２６０４では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた残り回数カウンタの値をクリア（初期化）し、ステップＳｂ２６０５では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示されている残り回数画像４７２を消去する。

【１４８８】

ステップＳｂ２６０６では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄにセットされている残り回数表示フラグをクリアし、その後、終了用演出設定処理を終了する。また、ステップＳｂ２６０２で肯定判定した場合（外れ回数が天井回数に到達しており、第２時短遊技状態に移行する場合）は、残り回数の更新及び表示を継続すべく、ステップＳｂ２６０３以降の処理を実行せずに終了用演出設定処理を終了する。

【１４８９】

＜特図変動表示用処理＞

ステップＳｂ２３０７の特図変動表示用処理について図１３２のフローチャートを参照しながら説明する。

【１４９０】

先ずステップＳｂ２７０１では、遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、第１特図又は第２特図のいずれかの遊技回の実行中であるか否かを判定する。いずれの遊技回も実行中でない場合は、ステップＳｂ２７０２に進み、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【１４９１】

変動開始コマンドには、主制御装置１６２における変動表示時間の設定処理（図１１１）で抽選された変動パターンの情報が含まれる。この変動パターンの情報を参照することで、主制御装置１６２にて表示制御される特図用表示部４３での特図遊技回がいずれの変動表示時間で行われるのかを把握することができる。また、既に説明したように、大当たり用の変動パターンと外れ用の変動パターンとが各別に設定されるため、変動パターンから当否判定の結果を判別することもできる。

【１４９２】

変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、変動開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｂ２７０３に進み、遊技回用の演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。

【１４９３】

変動開始用処理では、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを特定する。さらに特定した変動パターンに基づいて今回の特図遊技回における変動表示時間を把握する。ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａには、各変動パターンと対応付けて変動表示時間が定められた演出パターンテーブルが記憶されている。演出パターンテーブルで定められる変動表示時間は、主制御装置１６２において各変動パターン（図１１２、図１１３）が対応する変動表示時間に対応しており、演出制御装置１４３と主制御装置１６２とでは、１つの変動パターンに対して共通

の変動表示時間が割り当てられている。例えば、変動パターンが変動パターン１Ａである場合、それに対応する変動表示時間は、演出制御装置１４３及び主制御装置１６２のいずれも１５ｓｅｃとなる。変動開始用処理では、演出パターンテーブルを参照して変動開始コマンドから解析した変動パターンに対応する変動表示時間を特定し、これを今回の特図遊技回の変動表示時間として設定する。

【１４９４】

また、演出パターンテーブルには、各変動パターンと対応付けて遊技回演出用の演出パターンが対応付けられている。それら各演出パターンとしては、変動表示時間テーブルの説明の際に述べたノーマルリーチ当たり、ＳＰリーチ当たり、ＳＰＳＰリーチ当たり、完全外れ、ノーマルリーチ外れ、ＳＰリーチ外れ、ＳＰＳＰリーチ外れが設定されている。変動パターンと演出パターンとの対応関係については、図１１２を参照して既に述べているため、説明を省略する。変動用開始処理では、演出パターンテーブルを参照して今回の変動パターンに対応する演出パターンを特定し、これを今回の特図遊技回の演出パターンとして設定する。

【１４９５】

また、変動開始用処理では、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が大当たりである場合、主制御装置１６２からの種別コマンドに基づいて大当たり種別を特定する。大当たり種別が確変大当たりである場合は、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果として確変大当たり用の停止結果を設定する。逆に、大当たり種別が通常大当たりである場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果として通常大当たり用の停止結果を設定する。これらの場合、大当たり用の停止結果が停止表示される有効ラインＬ１～Ｌ５は抽選等によってランダムに決定される。

【１４９６】

また、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が外れである場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各停止図柄をランダムに決定する。但し、変動パターンに対応する演出パターンがリーチ演出を行うものである場合は、抽選で決定した有効ラインＬ１～Ｌ５にリーチが形成されるように各停止図柄を決定する。すなわち、少なくも１つの有効ラインＬ１～Ｌ５上に外れリーチ図柄の組合せが成立する停止結果を、今回の停止結果として設定する。

【１４９７】

変動開始用処理では、上記各処理を実行した後、表示制御装置３５０への出力対象として、今回の停止図柄の情報や演出パターンの情報を含むコマンドを設定する。表示制御装置３５０では、受信したコマンドに従い、演出制御装置１４３にて決定された停止結果で各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が停止したり、演出制御装置１４３にて決定された演出パターンで遊技回用演出が行われたりするように図柄表示装置７５を制御する。

【１４９８】

ステップＳｂ２７０３の実行後はステップＳｂ２７０４にて残り回数表示の更新用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。ここで、残り回数表示の更新用処理について図１３３（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【１４９９】

先ずステップＳｂ２８０１では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに残り回数表示フラグがセットされているか否か、すなわち、残り回数画像４７２の表示中であるか否かを判定する。なお、残り回数表示フラグは、高確遊技状態、第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態である場合にセットされるため、ステップＳｂ２８０１の判定処理は、現在の遊技状態がそれら各遊技状態のいずれかであるか否かを判定するものともいえる。

【１５００】

残り回数表示フラグがセットされていない場合はそのまま残り回数表示の更新用処理を終了する。一方、残り回数表示フラグがセットされている場合は、ステップＳｂ２８０２に進み、残り回数カウンタエリアの値を更新する。具体的には、残り回数カウンタエリアの値を１減算する。続くステップＳｂ２８０３では、ステップＳｂ２８０２の更新結果を

参照して残り回数画像４７２の表示内容を更新する。これにより、残り回数画像４７２により報知される残り回数が１減算される。ステップＳｂ２８０３の実行後は残り回数表示の更新用処理を終了する。

【１５０１】

特図変動表示用処理（図１３２）の説明に戻り、ステップＳｂ２７０１で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｂ２７０５に進み、主制御装置１６２から変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の特図遊技回において変動表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップＳｂ２７０６にて、変動中用処理を実行する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示を継続したり、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

【１５０２】

ステップＳｂ２７０５で肯定判定した場合（変動終了コマンドを受信している場合）は、ステップＳｂ２７０７に進み、変動終了用処理を実行する。変動終了用処理では、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示や実行されている演出を終了させる。また、ステップＳｂ２７０７では、主制御装置１６２で設定された確定表示時間にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を確定停止させるように制御する。

【１５０３】

ステップＳｂ２７０８では外れ回数表示の更新用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。ここで、外れ回数表示の更新用処理について図１３３（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【１５０４】

先ずステップＳｂ２９０１では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに外れ回数表示フラグがセットされているか否か、すなわち、外れ回数画像４７５の表示中であるか否かを判定する。なお、外れ回数表示フラグは通常遊技状態や第１時短遊技状態である場合にセットされるため、ステップＳｂ２９０１の判定処理は、現在の遊技状態がそれら各遊技状態のいずれかであるか否かを判定するものともいえる。

【１５０５】

外れ回数表示フラグがセットされている場合は、ステップＳｂ２９０２にて、今回の特図当否抽選の結果が外れ結果であるか否かを判定する。外れ結果である場合は、ステップＳｂ２９０３に進み、外れ回数カウンタエリアの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアの値を１加算する。続くステップＳｂ２９０４では、ステップＳｂ２９０３の更新結果を参照して外れ回数画像４７５の表示内容を更新する。これにより、外れ回数画像４７５により報知される外れ回数が１加算される。

【１５０６】

ステップＳｂ２９０３における外れ回数カウンタの更新処理は確定表示の開始タイミングにて実行されるが、ステップＳｂ２９０４では、確定表示時間が経過した以後に外れ回数画像４７５が更新されるように設定する。この場合における外れ回数画像４７５の更新タイミングは、確定表示の終了タイミングであってもよいし、次の特図遊技回が開始されてからのタイミングであってもよい。

【１５０７】

ステップＳｂ２９０４の実行後は外れ回数表示の更新用処理を終了する。また、ステップＳｂ２９０１で否定判定した場合（外れ回数表示フラグがセットされていない場合）又はステップＳｂ２９０２で否定判定した場合（今回の特図遊技回の当否結果が大当たり結果である場合）は、ステップＳｂ２９０３以降の処理を実行することなく外れ回数表示の更新用処理を終了する。

【１５０８】

＜第２時短遊技状態への移行の流れについて＞

第２時短遊技状態への移行の流れについて説明する。ここでは、４Ｒ通常大当たり結果

Ａになったことを契機として第３上限回数（例えば１０００回）の第１時短遊技状態に移行した後、外れ回数が天井回数（例えば１０００回）に到達したことを契機として第２時短遊技状態に移行する場合について図１３４を参照しながら説明する。

【１５０９】

タイミングｔ１において４Ｒ通常大当たり結果Ａに対応した開閉実行モードが終了すると、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグがセットされる。これにより、低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態である第１時短遊技状態に移行する（図１３４（ａ）、（ｂ））。

【１５１０】

また、上記タイミングｔ１では、主制御装置１６２においてＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに第３上限回数（例えば１０００回）がセットされる（図１３４（ｃ））。サポートカウンタエリアＳＣの値は、第１時短遊技状態において当否判定の結果が外れ結果になった特図遊技回（外れ遊技回）が行われる都度、１ずつ減算され、当該値が「０」になることで第１時短遊技状態が終了する（図１０８、図１１８）。つまり、サポートカウンタエリアＳＣの値は、第１時短遊技状態を遊技可能な特図遊技回の残り回数に相当する。

【１５１１】

演出制御装置１４３では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた残り回数カウンタエリアにより上記残り回数がカウントされる（図１３３（ａ））。図柄表示装置７５には当該残り回数カウンタエリアの値に基づく残り回数画像４７２（図１２８（ｄ））が表示され、これにより、第１時短遊技状態の残り回数が報知される。

【１５１２】

なお、第１時短遊技状態の途中で大当たり結果になった場合には、開閉実行モードに移行することに伴い第１時短遊技状態が終了し、サポートカウンタエリアＳＣ及び残り回数カウンタエリアの各値がクリアされる。

【１５１３】

なお、４Ｒ通常大当たり結果Ａになった特図遊技回の確定表示の開始タイミングでは、主制御装置１６２において上記各種カウンタエリア３１４ｄの外れ回数カウンタエリアＨＣに天井回数（例えば１０００回）に対応した値がセットされる（図１３４（ｄ））。外れ回数カウンタエリアＨＣの値は、開閉実行モードの終了後において外れ遊技回が行われる都度、１ずつ減算される（図１０８、図１１９）。これにより、天井回数までの残り回数がカウントされる。

【１５１４】

演出制御装置１４３では、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた外れ回数カウンタエリアにより外れ遊技回の回数がカウントされる（図１３３（ｂ））。演出制御装置１４３の外れ回数カウンタエリアの値は、外れ遊技回が行われる都度、１ずつ加算される。つまり、演出制御装置１４３の外れ回数カウンタエリアの値は、大当たり結果になった後（開閉実行モードが行われた後）のそれまでの外れ回数に相当する。図柄表示装置７５には当該外れ回数カウンタエリアの値に基づく外れ回数画像４７５が表示され（図１２８（ｄ））、これにより、外れ遊技回の累積回数が報知される。

【１５１５】

主制御装置１６２による外れ回数カウンタエリアＨＣの更新は、当否判定で外れ結果になった特図遊技回において確定表示が開始される場合に行われるが、外れ回数画像４７５により表示される外れ回数の更新は、その特図遊技回の確定表示時間が経過するのを待って行われる。但し、この構成は必須のものではなく、確定表示時間が経過する前に外れ回数画像４７５の更新が行われてもよい。すなわち、確定表示の開始時や確定表示の途中で外れ回数が更新されてもよい。

【１５１６】

ちなみに、再抽選演出（図柄列Ｚ１～Ｚ３を一旦仮停止表示させた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３を再変動させ、その後、先の停止表示時とは異なる図柄組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３を停

止表示させる演出）の実行機能を備えるパチンコ機にあっては、変動表示が終了して確定表示が開始された後も遊技者が図柄列Ｚ１～Ｚ３の再変動を期待して図柄表示装置７５に注目していることが想定される。そのような構成において期待感を持続させる上では、確定表示中のいずれかのタイミングで外れ回数画像４７５を更新するよりも、確定表示時間が経過してから更新する方が好ましい。

【１５１７】

タイミングｔ２において第１時短遊技状態での外れ遊技回の回数が第３上限回数に達し、サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」になると、第１サポートフラグがクリアされ、第１時短遊技状態が終了する（図１３４（ｂ）、（ｃ））。また、本実施の形態では、第３上限回数と天井回数とが同じ値に設定されているため、サポートカウンタエリアＳＣが「０」になると同時に外れ回数カウンタエリアＨＣの値も「０」となる。これに応じて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２サポートフラグがセットされ、低確率モード且つ高頻度サポートモードである第２時短遊技状態に移行する（図１３４（ｅ））。

【１５１８】

この際、サポートカウンタエリアＳＣの値が第２時短遊技状態の継続期間に対応した第５上限回数（例えば９００回）にセットし直される。また、図柄表示装置７５では、時短遊技状態の残り回数が上乗せされるようにして上乗せ演出（図１３０（ｂ）～（ｄ））が実行される。

【１５１９】

ここで、本実施の形態では、時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第２時短遊技状態の移行判定が行われるように構成されている（図１０８、図１１８、図１１９）。そのような構成の利点について図１３５を参照しながら説明する。

【１５２０】

ここでは、理解の容易化を図るため、第２時短遊技状態の移行判定が行われてから時短遊技状態の残り回数の更新が行われる構成を比較例とし、本実施の形態に係る構成との違いを説明する。また、両者を比較しやすくするため、比較例及び本実施の形態に係る構成の双方において、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態の重複実施を規制する制限がなされていると仮定する。

【１５２１】

上記のように大当たりを契機とする第１時短遊技状態の最終遊技回で外れ遊技回の累積回数が天井回数となる場合において、比較例の構成では、先ず第２時短遊技状態の移行判定が行われることにより、内部的には第２時短遊技状態に移行すべきと認識される。しかしながら、その時点では未だ第１時短遊技状態に滞在しているため、第２時短遊技状態への移行が制限され、結果的に天井到達が無効化されてしまう。

【１５２２】

そのような天井到達の無効化を回避するには、天井回数を第３上限回数よりも多くして第１時短遊技状態の最終遊技回より後の特図遊技回で外れ回数の累積値が天井回数となるようにすることが考えられる。第１時短遊技状態の終了後、直ちに第２時短遊技状態へ移行させたいのであれば、天井回数を１００１回とするか又は第３上限回数を９９９回とし、上記最終遊技回の次の特図遊技回で外れ回数の累積値が天井回数に到達するようにすればよい。

【１５２３】

しかしながら、この場合は第１時短遊技状態と第２時短遊技状態との間に通常遊技状態に滞在する期間が介在することになる。例えば、時短遊技状態の残り回数の更新と第２時短遊技状態の移行判定とを特図遊技回における確定表示の開始タイミングで行う場合であれば、先の特図遊技回の確定表示の開始タイミングで第１時短遊技状態が終了し、後の特図遊技回の確定表示の開始タイミングで第２時短遊技状態に移行するまでの間、すなわち、後の特図遊技回で変動表示が行われる期間において通常遊技状態に移行することになる。

【１５２４】

その際、その通常遊技状態において普図遊技回での変動表示が開始されることがあると、その普図遊技回での変動表示時間は通常遊技状態用の長い時間に設定され、また、その当否判定の確率も通常遊技状態用の低い当選確率が適用される。この場合、その普図遊技回の当否判定が外れ結果になったとすると、普電役物６３ａが開放状態とされるのは、その長い変動表示時間の普図遊技回が終了して次の普図遊技回にてサポート当選結果（普図当たり結果）となり、さらにその普図遊技回が終了してからとなる。このため、後の特図遊技回の確定表示の開始タイミングとなって第２時短遊技状態に移行しても、普電役物６３ａが開放状態とされるまでに長い期間を要し、高頻度サポートモードの恩恵を遊技者が実際に受けられるようになるまでに遅れが生じる懸念がある。

【１５２５】

これに対し、本実施の形態では、時短遊技状態の残り回数の更新が先に行われるため、第１時短遊技状態の最終遊技回において先ず第３上限回数への到達が認識されて第１時短遊技状態が終了し、その後に天井回数への到達に基づく第２時短遊技状態への移行が認識される。よって、同じ特図遊技回の中で第１時短遊技状態から第２時短遊技状態への切り替えが行われ、天井到達が無効化されることもなければ、通常遊技状態に滞在する期間の介在も生じない。つまり、当たりを契機とする第１時短遊技状態の最終遊技回で外れ回数の累積値が天井回数となる場合において、第１時短遊技状態から第２時短遊技状態への移行をスムーズに行うことが可能になる。

【１５２６】

次に、通常遊技状態から第２時短遊技状態に移行する場合について図１３６を参照しながら説明する。ここでは、外れ回数が天井回数に到達する特図遊技回の変動表示が図１３６のタイミングｔ１～タイミングｔ３に亘って行われ、その途中タイミングであるタイミングｔ３にて普図遊技回の変動表示が開始されたものとする。

【１５２７】

通常遊技状態において外れ回数が天井回数に到達する特図遊技回（第１特図の特図遊技回）が開始されると、タイミングｔ１～タイミングｔ３においてその変動表示が行われる。タイミングｔ３にて変動表示時間が経過すると、特図遊技回の確定表示が開始される。この場合の確定表示時間は、通常確定表示時間よりも長い特定確定表示時間（例えば０．８ｓｅｃ）が設定される（図１２０（ａ））。

【１５２８】

また、タイミングｔ３では、天井回数への到達に基づいて第２サポートフラグがセットされ、第２時短遊技状態への移行が行われる（図１３６（ａ）、（ｂ））。この際、サポートカウンタエリアＳＣの値が第２時短遊技状態の継続期間に対応した第５上限回数（例えば９００回）にセットされる。

【１５２９】

図柄表示装置７５では、第２時短遊技状態への移行に対応した開始演出（図１３０（ａ））が実行される。この開始演出は、例えば、天井回数に到達した特図遊技回で実行される。その際、確定表示時間の一部又は全部にて開始演出が実行されてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで開始演出が実行されてもよい。

【１５３０】

一方、上記特図遊技回での変動表示の途中タイミングであるタイミングｔ２において普図遊技回が開始されると、この時点での遊技状態は通常遊技状態であるため、当該普図遊技回での変動表示時間は通常遊技状態用の変動表示時間（例えば３０ｓｅｃ）に設定される。

【１５３１】

タイミングｔ３において、天井到達の特図遊技回における確定表示が開始され、第２時短遊技状態への移行が行われると、上記普図遊技回の変動表示が強制終了される（図１３６（ｃ））。これにより、タイミングｔ２で設定された変動表示時間が経過するよりも早く変動表示が終了される。上記の際、当該普図遊技回でのサポート判定結果がサポート当

選結果（普図当たり結果）であった場合には、外れ結果への判定結果の書き換えが行われる。このため、上記強制終了の後は、外れ結果に対応する停止結果にて確定表示が行われる。

【１５３２】

なお、上記サポート判定結果が外れ結果であった場合にはその結果が維持され、普図遊技回の開始時に設定された停止結果にて確定表示が行われる。また、タイミングｔ３にて普図遊技回が確定表示中であったり、普電役物６３ａによる役物開閉遊技の実行中であったりした場合は、強制終了が実行されず、それらの状態が継続される。

【１５３３】

その後、タイミングｔ４において確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）が経過すると、上記のとおり外れ結果への書き換えが行われているため、普電役物６３ａによる役物開閉遊技は実行されず、直ちに次の普図遊技回が開始される。この時点での遊技状態は第２時短遊技状態であるため、当該遊技回での変動表示は第２時短遊技状態用の短い変動表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）にて行われる。また、この場合のサポート判定は第２時短遊技状態用の高い当選確率の下で行われる。ここでは、上記サポート判定の結果がサポート当選結果であったとする。

【１５３４】

ここで、天井到達に基づいて変動表示が強制終了された普図遊技回の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）は、天井到達した特図遊技回の確定表示時間（例えば０．８ｓｅｃ）よりも短くなっている。このため、普図遊技回において特図遊技回よりも早く第２時短遊技状態での遊技回が実施されることになる（図１３６（ｃ））。

【１５３５】

タイミングｔ６において上記普図遊技回の変動表示時間が経過すると、その後、設定された確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）に亘って確定表示が行われる。なお、普図遊技回の変動表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）と確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）との合計時間（例えば１ｓｅｃ）は、天井到達した特図遊技回の確定表示時間（例えば０．８ｓｅｃ）よりも長くなっている。このため、普図遊技回の確定表示の途中で特図遊技回の確定表示が終了する（タイミングｔ５）。

【１５３６】

その際、第１特図の保留情報が存在していた場合は、次の特図遊技回（第１特図の遊技回）が開始される。この場合の特図遊技回は第２時短遊技状態の下で行われる遊技回となる。ちなみに、この時点では普電役物６３ａによる役物開閉遊技が未だ実行されていないため、第２作動口６３への入賞が発生せず、第２特図の遊技回は実行されない。

【１５３７】

タイミングｔ７において上記普図遊技回の確定表示時間が経過すると、役物開閉遊技が実行される。これにより、第２作動口６３に遊技球が入賞しやすい状態となる。

【１５３８】

以上のような構成であることで、普図遊技回の強制終了や外れ結果への書き換えを行わない場合に比べ、第２時短遊技状態に移行してからの役物開閉遊技の開始タイミングを早めることができる。これにより、第２作動口６３への入賞が可能となる期間の開始を早め、延いては、第２特図の保留情報を早く取得させることが可能になる。

【１５３９】

例えば、第２特図の保留情報の取得タイミングが遅れると、その分、第２時短遊技状態において第１特図の遊技回が行われやすくなる。第２特図の当否抽選で大当たり結果となった場合の種別判定は、第１特図の場合よりも優遇されているため（図１０２（ａ）、（ｂ））、第１特図の遊技が行われるほど遊技者にとって不利となる。特に、第１特図の遊技回における変動表示時間を第２時短遊技状態の下で短縮する構成の場合は、第２時短遊技状態に移行してから行われる第１特図の遊技回の回数が増えやすくなる懸念がある。

【１５４０】

この点、本実施の形態によれば、第２特図の保留情報を発生させ得る期間の開始を早め

ることができるため、第２時短時遊技状態に移行してからの第１特図の遊技回の回数が嵩むことを抑制することができる。よって、遊技者にとって好ましい態様で第２時短遊技状態での遊技を行うことが可能になる。

【１５４１】

なお、本実施の形態のように、通常遊技状態で左打ち遊技となり、また、左打ち遊技の下ではスルーゲート６４への入賞が発生しない構成の下では、通常遊技状態から第２時短遊技状態への移行時に普図遊技回が実行中となる事象は基本的には発生しない。しかしながら、天井到達を認識した遊技者が慌てて右打ち遊技に切り替えてしまった場合には、普図遊技回が実行中の状態で第２時短遊技状態への移行が行われ得るものとなる。特に外れ回数画像４７５によりそれまでの外れ回数が報知される構成では、遊技者が比較的に早い段階から第２時短遊技状態への移行を意識しがちとなり、そのような操作ミスが起こりやすくなることが想定される。このような場合、普図遊技回における通常遊技状態用の変動表示時間が長ければ長いほど、第２特図の遊技回を遊技できるタイミングが遅れることになり、本構成が有効に機能する。

【１５４２】

また、遊技球の発射強度が強すぎて遊技球が右ルートに流れてしまい、意図せずスルーゲート６４を通過してしまった場合や、第１時短遊技状態が終了してから第２時短遊技状態に移行するまでの間に通常遊技状態での特図遊技回を１回又は数回介在させる構成とした場合等においても、普図遊技回が実行中の状態で第２時短遊技状態への移行が行われ得るものとなる。このようなケースに対しても本構成は有効となる。

【１５４３】

その他、左打ち遊技で遊技球がスルーゲート６４に入賞可能な構成（換言すれば、通常遊技状態でスルーゲート６４への入賞が普通に生じ得る構成）にあっては、通常遊技状態から第２時短遊技状態への移行時に普図遊技回が実行中であることが自然と生じ得るため、そのようなパチンコ機に対しても本構成は有効である。

【１５４４】

上記のように通常遊技状態から第２時短遊技状態に移行する場合には普図遊技回の強制終了や外れ結果への書き換えを実行するが、第１時短遊技状態から第２時短遊技状態への移行時には、そのような処理を実行しない。第１時短遊技状態から第２時短遊技状態への移行時においては、当該移行の前から既に普図遊技回が高頻度サポートモードに対応した態様で行われているところ、そのような状況で普図遊技回の変動表示を途中終了させたり、外れ結果への書き換えを行ったりすると、却って役物開閉遊技の開始タイミングを遅延させる結果を招くおそれがあるためである。

【１５４５】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【１５４６】

１の特図遊技回において、時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第２時短遊技状態の移行判定が行われるように構成した。

【１５４７】

この構成によれば、第１時短遊技状態の最終遊技回で外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達した場合に、第１時短遊技状態を終了させてから第２時短遊技状態に移行させることができる。これにより、第１時短遊技状態であることを理由に第２時短遊技状態への移行が制限されることを抑制でき、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。そればかりか、第１時短遊技状態の終了と第２時短遊技状態への移行とを同じ遊技回の中で行うことができるため、通常遊技状態での特図遊技回を介在させることなく、第１時短遊技状態から第２時短遊技状態へのシームレスな移行を実現することができる。これにより、時短遊技状態の残り回数が追加されたのと同等の状態とすることができ、遊技者の喜びを好適に喚起することが可能になる。

【１５４８】

なお、本実施の形態は、１の特図遊技回において、第１時短遊技状態の終了判定が行わ

れてから第２時短遊技状態の移行判定が行われるように構成されたものと見ることもできる。この場合も上記と同様の効果を奏することができる。

【１５４９】

第１時短遊技状態として、その上限回数が天井回数と同じ回数に設定された所定の第１時短遊技状態（４Ｒ確変大当たり結果Ａに対応する時短遊技状態、４Ｒ通常大当たり結果Ａに対応する時短遊技状態）を含む構成とした。

【１５５０】

この場合、第１時短遊技状態として上記所定の第１時短遊技状態が実施されれば、その最終遊技回において自ずと外れ遊技回の回数が天井回数に到達し、第１時短遊技状態から第２時短遊技状態に移行させることができる。すなわち、大当たり結果を引き当てることができないまま第１時短遊技状態が終了したとしても、天井回数への到達を契機とする第２時短遊技状態への移行により時短遊技状態の残り回数が追加されることになり、遊技者からすると、そのような残り回数の追加がない場合に比べ、時短遊技状態の中で大当たり結果を引き当てるチャンスが格段に高められるものとなる。これにより、時短遊技状態として所定の時短遊技状態が選ばれることを期待する楽しみを付与できるばかりか、所定の時短遊技状態の魅力（遊技者への訴求力）を高めることができ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。

【１５５１】

第２時短遊技状態への移行が行われる状況で普図遊技回が実行中である場合にその普図遊技回を終了させることが可能な構成とした。

【１５５２】

例えば、第２時短遊技状態に移行する直前にスルーゲート６４への入賞が発生すると、それを契機とする普図遊技回や役物開閉遊技は通常遊技状態に対応した不利な態様で行われることになる。その際、例えば、従来の時短遊技状態のように開閉実行モードを経由してから移行するものであれば、そのような状況で発生した普図遊技回等を開閉実行モードの中で終了させることができるため、その影響が第２時短遊技状態に及ぶことを抑制できる。しかしながら、開閉実行モードを経由しないで移行する第２時短遊技状態の場合は、その移行前に開始された普図遊技回等を吸収する期間を確保することができないため、通常遊技状態に対応した不利な態様の普図遊技回等が第２時短遊技状態への移行後も継続して行われる懸念がある。この点、第２時短遊技状態への移行が行われる状況で普図遊技回が実行中である場合にその普図遊技回を終了させられることで、通常遊技状態に対応した不利な態様の普図遊技回等が第２時短遊技状態に移行してからも継続することを抑制できる。これにより、第２時短遊技状態の恩恵を遊技者が速やかに享受することが可能になる。

【１５５３】

終了の対象となった普図遊技回のサポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）である場合に外れ結果に変更する構成とした。

【１５５４】

この構成によれば、普図遊技回の終了後、役物開閉遊技を介さずに次の普図遊技回を開始させることができる。その分、第２時短遊技状態に対応した有利な態様の普図遊技回や役物開閉遊技の開始タイミングを早めることができ、第２時短遊技状態の恩恵を遊技者がより迅速に享受することが可能となる。

【１５５５】

第２時短遊技状態への移行が行われる状況で普図遊技回が実行中である場合において、その普図遊技回が確定表示の実行中である場合は、終了処理の実行を制限する構成とした。

【１５５６】

例えば、確定表示が実行されている状況でその表示を強制終了させると、停止結果（サポート抽選の報知結果）の報知期間が短縮される。その結果、停止結果の視認性が低下し、遊技者がサポート抽選の結果を把握しにくくなる懸念がある。この点、確定表示中であ

る場合は強制終了の実行を制限することで、適切な報知期間を確保し、停止結果の視認性が低下することを抑制できる。

【１５５７】

また、サポート抽選の結果を外れ結果に変更する構成では、次の効果を奏することができる。例えば、第２時短遊技状態への移行が行われる状況で確定表示の実行中である普図遊技回のサポート抽選結果がサポート当選結果である場合において、第２時短遊技状態への移行に対応させて確定表示の強制終了とともに外れ結果への書き換えを行うと、先ず、第２時短遊技状態への移行前から行われていたサポート当選結果に対応した確定表示が行われ、その後、第２時短遊技状態への移行に伴う強制終了によりその確定表示が終了することになる。すなわち、内部的に外れ結果への書き換えが行われるものの、それが停止結果に反映されることなく確定表示自体が終了するため、変更後の外れ結果に対応した停止結果が表示されず、変更前のサポート当選結果に対応した停止結果だけが表示される状態となる。この場合、サポート当選結果が報知されたにもかかわらず役物開閉遊技が行われないことで、遊技者が不信感を抱き、パチンコ機や遊技ホールへの信頼を低下させるおそれがある。この点、確定表示中である場合は強制終了の実行を制限することで、報知される結果と変更後のサポート抽選の結果との不整合が発生することを抑制でき、延いては、サポート当選結果が報知された状況で役物開閉遊技が行われない事象の発生を抑制することが可能になる。

【１５５８】

外れ回数が天井回数に到達した場合に、当該到達が成立した特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて第２時短遊技状態に移行させる構成とした。

【１５５９】

外れ回数が天井回数に到達した特図遊技回において確定表示が終了することにより、次の特図遊技回として第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始される。その際、本構成では、外れ回数が天井回数に到達した特図遊技回の確定表示の開始タイミングにて第２時短遊技状態への移行を行うため、第２時短遊技状態への移行後、最初の特図遊技回が行われるまでの間に猶予期間（遊技状態としては第２時短遊技状態に移行しているが、第２時短遊技状態に移行してからの特図遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保することができる。第２時短遊技状態への移行に対応させて普図遊技回を終了させた場合に、その猶予期間において次の普図遊技回を開始させれば、第２時短遊技状態への移行後、特図遊技回よりも先行して普図遊技回を開始させることができる。その結果、普電役物６３ａによる役物開閉遊技の開始タイミングが早められ、第２時短遊技状態への移行後において第２作動口６３への入賞が生じやすくなる状況を早期に生じさせることが可能になる。

【１５６０】

終了処理の対象となった普図遊技回の確定表示時間よりも上記猶予期間が長くなるように構成した。

【１５６１】

この構成によれば、終了処理により変動表示が終了される普図遊技回の確定表示が上記猶予期間の途中で終了するため、その猶予期間が終了する前に次の普図遊技回を開始させることが可能になる。その次の普図遊技回は第２時短遊技状態の下で行われるため、第２時短遊技状態に移行してからの最初の普図遊技回を第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回よりも先行して開始させることができる。これにより、第２時短遊技状態への移行後における役物開閉遊技の開始タイミングを早め、第２作動口６３への入賞が生じやすくなる状況を早期に生じさせることが可能になる。

【１５６２】

時短遊技状態への移行に対応させた普図遊技回の終了処理を、通常遊技状態から時短遊技状態（第２時短遊技状態）に移行する場合を対象として行う構成とした。

【１５６３】

この構成では、普図遊技回や役物開閉遊技が不利な態様で行われる状況から有利な態様

で行われる状況に切り替わることに対応させて普図遊技回の終了処理が実行されるため、上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【１５６４】

時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合（第１時短遊技状態の最終遊技回で、第２時短遊技状態への移行条件である天井回数への到達が成立した場合）は、上記終了処理の実行を制限する構成とした。

【１５６５】

時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合は、当該移行条件が成立する前から既に普図遊技回や役物開閉遊技が時短遊技状態に対応した態様で実行されている。このため、このような状況で上記終了処理を行うと、当該終了処理により途中状態で普図遊技回が強制終了され、その後、役物開閉遊技が行われることなく、次の普図遊技回が開始され、その普図遊技回が終了してから役物開閉遊技が行われることになる。つまり、強制終了を行わずにそのまま普図遊技回を継続させる場合よりも役物開閉遊技の開始タイミングが遅れるおそれがある。よって、通常遊技状態から時短遊技状態に移行する場合と時短遊技状態から時短遊技状態に移行する場合とで、上記終了処理の有無を使い分けることで、いずれの移行の場合であっても役物開閉遊技の迅速な開始を実現することができる。

【１５６６】

第２時短遊技状態への移行条件（外れ回数の天井回数への到達）が成立した特図遊技回の確定表示時間を特定確定表示時間に設定し、上記移行条件が成立しない他の特図遊技回の確定表示時間（通常確定表示時間）よりも長くする構成とした。

【１５６７】

時短遊技状態での遊技を遊技者がスムーズに始められるようにする上では、時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるよりも前に、時短遊技状態への移行を遊技者に知らせることが好ましい。この場合、従来の時短遊技状態のように開閉実行モードを経由して移行する場合であれば、開閉実行モードの期間（例えばエンディング期間等）を利用して特定遊技状態への移行等に対応した報知を行うことが可能であるが、本実施の形態に係る第２時短遊技状態のように開閉実行モードを経由することなく移行する時短遊技状態の場合は、移行条件が成立した特図遊技回が終了した後、第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が直ちに行われるため、そのような報知の実行期間を確保することが困難となる。この点、第２時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回の確定表示時間を長くすることで、第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるタイミングを遅らせることができ、第２時短遊技状態への移行を知らせる報知の実行期間を好適に確保することが可能になる。

【１５６８】

また、第２時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回の確定表示時間を長くする構成は、終了処理の対象となった普図遊技回の確定表示時間よりも上記猶予期間が長くなるようにする上でも利点がある。そのような関係を構築するに際しては、終了処理の対象となった普図遊技回の確定表示時間を通常の確定表示時間よりも短くすることが考えられる。しかしながら、この場合、停止結果の表示時間が短くなることで、その視認性が低下し、サポート抽選の結果を遊技者に適切に把握できなくなる懸念がある。この点、特図遊技回の確定表示時間を長くすることで、普図遊技回における確定表示時間の無理な短縮化を回避することができ、停止結果の視認性を損なうことなく上記関係を構築することが可能になる。

【１５６９】

通常遊技状態から時短遊技状態（第２時短遊技状態）に移行する場合を対象として、移行条件が成立した特図遊技回の確定表示時間を長くする構成とした。

【１５７０】

この構成によれば、移行条件が成立した遊技回における長めの確定表示時間により、時短遊技状態に切り替わることへの遊技者の準備期間を確保することが可能になる。特に本

実施の形態では、通常遊技状態では左打ち遊技が推奨される一方で、時短遊技状態では右打ち遊技が推奨されるため、通常遊技状態から時短遊技状態への移行に際しては遊技球の発射強度を切り替える操作が求められる。本構成によれば、そのような発射強度の切り替え操作のための時間を好適に確保することが可能になる。

【１５７１】

＜変形例１＞

上記第２の実施の形態の変形例１について図１３７～図１３８を参照しながら説明する。これらの図において上記第２の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１５７２】

上記第２の実施の形態では、第１特図の遊技回で天井回数に到達し、第２時短遊技状態に移行した場合において、普図遊技回の方が特図遊技回よりも先行して行われるが、本変形例では、第２時短遊技状態に対応した態様の役物開閉遊技が特図遊技回よりも先行して行われるように構成されている。

【１５７３】

＜特定確定表示時間について＞

本変形例では、第１特図の遊技回で天井回数に到達した場合に設定される特定確定表示時間の長さが上記第２の実施の形態の場合よりも長くなっている。具体的には、特定確定表示時間が、強制終了される普図遊技回の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）と、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示期間（例えば０．５ｓｅｃ）と、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）との合計期間（例えば１．５ｓｅｃ）よりも長い時間（例えば４ｓｅｃ）に設定されている。

【１５７４】

＜第２時短遊技状態への移行の流れについて＞

通常遊技状態から第２時短遊技状態に移行する場合について図１３７を参照しながら説明する。ここでは、外れ回数が天井回数に到達する特図遊技回の変動表示がタイミングｔ１～タイミングｔ３に亘って行われ、その途中タイミングであるタイミングｔ２にて普図遊技回の変動表示が開始されたものとする。

【１５７５】

通常遊技状態において外れ回数が天井回数に到達する特図遊技回（第１特図の特図遊技回）が開始されると、タイミングｔ１～タイミングｔ３においてその変動表示が行われる。タイミングｔ３にて変動表示時間が経過すると、特図遊技回の確定表示が開始される。この場合の確定表示時間には上記の特定確定表示時間（例えば４ｓｅｃ）が設定される。

【１５７６】

また、タイミングｔ３では、天井回数への到達に基づいて第２サポートフラグがセットされ、第２時短遊技状態への移行が行われる（図１３７（ａ）、（ｂ））。この際、サポートカウンタエリアＳＣの値が第２時短遊技状態の継続期間に対応した第５上限回数（例えば９００回）にセットされる。

【１５７７】

一方、上記特図遊技回での変動表示の途中タイミングであるタイミングｔ２において普図遊技回が開始されると、この時点での遊技状態は通常遊技状態であるため、当該普図遊技回での変動表示時間は通常遊技状態用の変動表示時間（例えば３０ｓｅｃ）に設定される。

【１５７８】

タイミングｔ３において、天井到達の特図遊技回における確定表示が開始され、第２時短遊技状態への移行が行われると、上記普図遊技回の変動表示が強制終了される（図１３７（ｃ））。これにより、タイミングｔ２で設定された変動表示時間が経過するよりも早く変動表示が終了される。上記の際、当該普図遊技回でのサポート判定結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であった場合には、外れ結果への判定結果の書き換えが行われる。このため、上記強制終了の後は、外れ結果に対応する停止結果にて確定表示が行われ

る。
【１５７９】
その後、タイミングｔ４において確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）が経過すると、上記のとおり外れ結果への書き換えが行われているため、普電役物６３ａによる役物開閉遊技は実行されず、直ちに次の普図遊技回が開始される。この時点での遊技状態は第２時短遊技状態であるため、当該遊技回での変動表示は第２時短遊技状態用の短い変動表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）にて行われる。また、この場合のサポート判定は第２時短遊技状態用の高い当選確率の下で行われる。ここでは、上記サポート判定の結果がサポート当選結果であったとする。
【１５８０】
タイミングｔ５において上記普図遊技回の変動表示時間が経過すると、その後、設定された確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）に亘って確定表示が行われる。そして、タイミングｔ６においてその確定表示時間が経過すると、普電役物６３ａによる役物開閉遊技が実行される（図１３７（ｄ））。これにより、第２作動口６３に遊技球が入賞しやすい状態となる。
【１５８１】
ここで、タイミングｔ３から開始された特図遊技回の確定表示が継続される期間（特定確定表示時間）は、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの普図遊技回の確定表示時間と、タイミングｔ４からタイミングｔ５までの普図遊技回の変動表示時間と、タイミングｔ５からタイミングｔ６までの普図遊技回の確定表示時間との合計期間（例えば１．５ｓｅｃ）よりも長くなっている。このため、上記特図遊技回の確定表示の途中で役物開閉遊技が開始されることになる。
【１５８２】
タイミングｔ７において上記特定確定表示時間が経過すると、第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が実行される。前述のとおり、本変形例では、最初の特図遊技回に先行して役物開閉遊技が開始されるため、当該最初の特図遊技回が開始される前の期間において、第２作動口６３への入賞を発生させ、第２特図の保留情報を取得する期間を確保することができる。よって、第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始される時点において第２特図の保留情報を存在させることができる。これにより、上記最初の特図遊技回として、第１特図よりも優遇されている第２特図の遊技回を実施させることが可能になる。
【１５８３】
上記の際、タイミングｔ６からタイミングｔ７までの期間Ｔにおいて第２特図の保留情報の取得を促進する上では、第２作動口６３への入賞を促す所定報知を行うことが好ましい。所定報知の具体的態様は特に限定されるものではないが、例えば、図１３８に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて右打ち報知画像４７７ａと、例えば「電チューを狙え！」等の文字表示を含む目標案内画像４７７ｂとを表示するとよい。右打ち報知画像４７７ａは、遊技領域ＰＥにおける右ルートへの遊技球の発射を促すものであり、目標案内画像４７７ｂは、遊技球を入賞させるべき目標を案内するものである。
【１５８４】
上記所定報知は、第２時短遊技状態への移行が行われるタイミングｔ３以降に行えばよいが、その際、少なくとも第２時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回の確定表示が終了するタイミングｔ７よりも前の所定タイミングにて行うことが好ましい。この所定タイミングは、役物開閉遊技が開始されるタイミングｔ６以前におけるいずれかのタイミングであってもよいし、タイミングｔ６からタイミングｔ７（特定確定表示時間の経過タイミング）までの期間におけるいずれかのタイミングであってもよい。遊技者が発射強度を調整するための操作期間を踏まえると、役物開閉遊技が開始される前（普電役物６３ａが開放状態とされる前）から上記報知が行われる方が好ましく、タイミングｔ３からタイミングｔ６までの期間におけるタイミングを所定タイミングとすることが好ましい。
【１５８５】

なお、第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるタイミングｔ７において、第２特図の保留情報だけでなく、第１特図の保留情報も存在する場合がある。この点、本変形例では、第１特図及び第２特図の両方の保留情報が存在する場合に第２特図の遊技回が優先して行われるため（図１０９）、そのような場合でも上記最初の特図遊技回として第２特図の遊技回を実施させることが可能になる。

【１５８６】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【１５８７】

第２時短遊技状態に移行してからの最初の普図遊技回における確定表示を、第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるよりも前に終了させることが可能な構成とした。

【１５８８】

この場合、第２時短遊技状態に移行してからの最初の普図遊技回のサポート抽選結果がサポート当選結果であれば、第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるよりも前に、役物開閉遊技を開始させて普電役物６３ａを開放状態とすることができる。これにより、第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるよりも前に、第２作動口６３への入賞を発生させて第２特図の保留情報を貯めることができ、上記最初の特図遊技回として第２特図の遊技回を実施させることが可能になる。

【１５８９】

移行条件が成立した特図遊技回の確定表示の開始に合わせて第２時短遊技状態に移行させるとともに、第２作動口６３への入賞を促す所定報知を少なくとも上記特図遊技回の確定表示が終了する前に実行する構成とした。

【１５９０】

移行条件が成立した特図遊技回の確定表示の開始に合わせて第２時短遊技状態に移行させることで、第２時短遊技状態への移行後、最初の特図遊技回が行われるまでの間に猶予期間（遊技状態としては第２時短遊技状態に移行しているが、第２時短遊技状態に移行してからの特図遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保することができる。第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始される前に役物開閉遊技を開始させることが可能な構成において、上記猶予期間において第２作動口６３への入賞を促す報知を行うことにより、遊技者が上記最初の特図遊技回の開始前に第２特図の保留情報を貯めやすくすることが可能になる。

【１５９１】

＜変形例２＞

上記第２の実施の形態の変形例２について図１３９～図１４０を参照しながら説明する。これらの図において上記第２の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１５９２】

本変形例では、第１時短遊技状態の途中で外れ回数が天井回数に到達した場合に第２時短遊技状態に移行するように構成されている。以下、そのための具体的な構成について説明する。

【１５９３】

＜第２時短遊技状態について＞

本変形例の第２時短遊技状態について図１３９を参照しながら説明する。本変形例においても、通常大当たり結果となったことを契機として移行する第１時短遊技状態とは別に、外れ遊技回の回数が天井回数に到達したことを契機として移行する第２時短遊技状態が設けられている。

【１５９４】

本変形例の第２時短遊技状態での天井回数は、第１時短遊技状態での第３上限回数（例えば１０００回）よりも少ない回数（例えば８００回）に設定されている。このため、４Ｒ通常大当たり結果Ａとなって開閉実行モードの終了後に第１時短遊技状態に移行した場

合において第１時短遊技状態で外れ遊技回を重ねた場合に、その外れ遊技回の累積回数が当該第１時短遊技状態の終了回数に到達する前に天井回数に到達することになる。なお、第２時短遊技状態に移行した場合の継続期間は、上記第１の実施の形態と同様に、第２時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が予め定められた第５上限回数（例えば９００回）に達するまでとなっている。

【１５９５】

＜第２時短遊技状態移行用処理＞

本変形例に係る第２時短遊技状態移行用処理について図１４０のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２における特図遊技回制御処理（図１０８）のステップＳｂ５１２で実行されるものであり、図１１９の第２時短遊技状態移行用処理に代えて実行されるものである。図１４０において図１１９と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【１５９６】

ステップＳｂ１４０４で否定判定した場合（高確率フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｂ１４０５にて、ＲＡＭ３１４の外れ回数カウンタエリアＨＣの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアＨＣの値を１減算する。

【１５９７】

ステップＳｂ１４０６では、上記外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」である場合、すなわち、外れ結果の特図遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップＳｂ３１０１に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第１サポートフラグは、第１時短遊技状態であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１５９８】

第１サポートフラグがセットされている場合、すなわち、第１時短遊技状態中である場合は、ステップＳｂ３１０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている第１サポートフラグをクリアする。続くステップＳｂ１４０７では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２サポートフラグをセットし、第２時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）を開始させる。すなわち、本変形例では、第１時短遊技状態の途中で外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」になった場合、第１時短遊技状態から第２時短遊技状態に切り替え、第２時短遊技状態を強制発動させる。

【１５９９】

ステップＳｂ３１０１で否定判定した場合（第１サポートフラグがセットされていない場合）、すなわち、第１時短遊技状態でない場合は、ステップＳｂ３１０２の処理を実行することなく、ステップＳｂ１４０７にて第２サポートフラグをセットする。

【１６００】

ステップＳｂ１４０７の実行後はステップＳｂ１４０８にて、ＲＡＭ３１４のサポートカウンタエリアＳＣに第５上限回数（例えば９００回）に対応する値をセットする。第１時短遊技状態の途中で第２時短遊技状態に移行させた場合も、通常遊技状態（第１時短遊技状態ではない状況）から第２時短遊技状態に移行させた場合と同様の値をセットする。つまり、第１時短遊技状態の途中で第２時短遊技状態に移行させた場合は、その時点での第１時短遊技状態の残り回数にかかわらず、その後の高頻度サポートモードの残り回数として第２時短遊技状態の第５上限回数に書き換える。

【１６０１】

ステップＳｂ１４０９では、演出制御装置１４３への送信対象として第２時短遊技状態開始コマンドを設定する。設定された第２時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。その後はステップＳｂ１４１０に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグがセットされているか否かを判定する。

【１６０２】

＜第２時短遊技状態への流れについて＞
第２時短遊技状態への移行の流れについて説明する。ここでは、４Ｒ通常大当たり結果Ａになったことを契機として第３上限回数（例えば１０００回）の第１時短遊技状態に移行した後、外れ回数が天井回数（例えば８００回）に到達したことを契機として第２時短遊技状態に移行する場合について説明する。
【１６０３】
４Ｒ通常大当たり結果Ａに対応した開閉実行モードが終了すると、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグがセットされる。これにより、低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態である第１時短遊技状態に移行する。この際、ＲＡＭ３１４のサポートカウンタエリアＳＣに第３上限回数（例えば１０００回）に対応する値がセットされる。
【１６０４】
そして、その第１時短遊技状態での外れ遊技回の累積回数が８００回となり、天井回数に到達すると、天井到達した特図遊技回にて第１サポートフラグがクリアされるとともに、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２サポートフラグがセットされる。この際、第１時短遊技状態での実行遊技回の回数が第３上限回数に達しておらず、２００回の残り回数が存在するが、第１時短遊技状態から第２時短遊技状態への切り替えが行われる。そして、上記サポートカウンタエリアＳＣに第５上限回数（例えば９００回）に対応する値がセットされる。
【１６０５】
図柄表示装置７５では、上記第１の実施の形態と同様に、時短遊技状態の残り回数が上乗せされるようにして上乗せ演出（図１３０（ｂ）～（ｄ））が実行される。但し、当該上乗せ演出により報知される上乗せ回数は、第５上限回数から第１時短遊技状態の残り回数を差し引いた回数（例えば７００回）とされる。すなわち、高頻度サポートモードの継続期間として内部的には２００回分の残り回数がキャンセルされて新たに９００回がセットし直されるものとなるが、遊技者の目線では７００回分が増えたように演出される。
【１６０６】
ここで、本変形例では、時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第２時短遊技状態の移行判定が行われるように構成されている（図１０８、図１１８、図１４０）。そのような構成の利点について図１４１を参照しながら説明する。
【１６０７】
ここでは、理解の容易化を図るため、第２時短遊技状態の移行判定が行われてから時短遊技状態の残り回数の更新が行われる構成を比較例とし、本変形例に係る構成との違いを説明する。また、両者を比較しやすくするため、比較例においても第１時短遊技状態中の第２時短遊技状態への移行が許容されているものとする。
【１６０８】
第１時短遊技状態の途中で外れ遊技回の累積回数が天井回数になる場合において、比較例の構成では、先ず第２時短遊技状態の移行判定が行われることにより、第１時短遊技状態から第２時短遊技状態への切り替えが行われる。その後、同じ特図遊技回の中で時短遊技状態の残り回数が更新されるため、実際には第２時短遊技状態での特図遊技回が実行されていないにもかかわらず、当該第２時短遊技状態の残り回数が１減算される。このため、第２時短遊技状態の下で遊技可能な特図遊技回の回数が８９９回となり、１回分少なくなる。
【１６０９】
これに対し、本変形例では、時短遊技状態の残り回数の更新が終了してから第２時短遊技状態の移行判定が行われるため、第１時短遊技状態から第２時短遊技状態への切り替えが行われた後、その特図遊技回では第２時短遊技状態の残り回数が減算されない。すなわち、次の特図遊技回（第２時短遊技状態への移行後に実行された特図遊技回）が開始されてから第２時短遊技状態の残り回数が減算されるため、第２時短遊技状態の下で遊技可能な特図遊技回の回数が９００回となる。つまり、第２時短遊技状態の下で遊技可能な特図

遊技回の回数を好適に確保することが可能になる。
【１６１０】
以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【１６１１】
第１時短遊技状態の途中で移行条件が成立した場合に第２時短遊技状態への移行が許容されるとともに、１の特図遊技回において、時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第２時短遊技状態の移行判定が行われるように構成した。
【１６１２】
この構成によれば、ある特図遊技回で第２時短遊技状態に移行した直後にその特図遊技回の中で残り回数の更新が実行されることを抑制できる。これにより、第２時短遊技状態に移行してからの残り回数を適切に確保することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。
【１６１３】
＜変形例３＞
上記第２の実施の形態の変形例３について図１４２～図１５６を参照しながら説明する。これらの図において上記第２の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。
【１６１４】
本変形例では、特図遊技回の当否抽選での外れ結果として通常外れ結果と特殊外れ結果とが含まれており、上記当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に、開閉実行モードに移行することなく、第３時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行するように構成されている。なお、通常外れ結果は上記第２の実施の形態にかかる外れ結果と同様のものである。また、本変形例において第２時短遊技状態の機能は搭載されていない。
【１６１５】
＜特図遊技回の当否テーブル＞
本変形例では、特図遊技回での当否抽選に用いる当否テーブルとして第１特図用の当否テーブルと第２特図用の当否テーブルとを備えている。第１特図用の当否テーブルは、第１作動口６２（第１特図の始動口）への始動入賞に基づく当否抽選にて参照されるものであり、第２特図用の当否テーブルは、第２作動口６３（第２特図の始動口）への始動入賞に基づく当否抽選にて参照されるものである。なお、第１特図用の当否テーブルについては、上記第２の実施の形態に係る当否テーブル（図１０１）と同様であるため、その説明を省略する。
【１６１６】
第２特図用の当否テーブルはＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されている。図１４２に示すように、第２特図用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブルと、高確率モード用の当否テーブルとが設けられている。当否抽選に際して抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブルが参照される。
【１６１７】
図１４２（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタＣ１の値）として「０」～「９」の計１０個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は１／３００に設定されている。また、特殊外れ結果となる乱数の値として「１０」～「３０９」の計３００個が設定されている。すなわち、低確率モードでの特殊外れ結果となる確率は１／１０に設定されている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は２６９０／３０００に設定されている。
【１６１８】
なお、第１特図に対応する低確率モード用の当否テーブルでは、抽選結果として特殊外れ結果が設定されていない。つまり、特殊外れ結果は、第２作動口６３への入賞が可能な

状況で右打ち遊技を行った場合にのみ当選可能な結果となっている。
【１６１９】
図１４２（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定され、高確率モードでの大当たり当選確率は１／６０に設定されている。なお、高確率モード用の当否テーブルでは、抽選結果として特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり用の乱数値以外はいずれも通常外れ結果に割り当てられている。高確率モードでの通常外れ結果となる確率は５９／６０に設定されている。
【１６２０】
＜特図遊技回の種別テーブル＞
大当たり種別テーブルとしては、第１特図用の大当たり種別テーブル（図１４３（ａ））と第２特図用の大当たり種別テーブル（図１４３（ｂ））とが設定されている。
【１６２１】
図１４３（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として４Ｒ確変大当たり結果と４Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が４回となるものである。
【１６２２】
４Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第１上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。第１上限回数に達した場合は、高確遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。
【１６２３】
４Ｒ通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第１時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の第１時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第２上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。第２上限回数に達した場合は、第１時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行する。
【１６２４】
第１特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６４」が４Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、４Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は６５％、４Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は３５％に設定されている。
【１６２５】
図１４３（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として１０Ｒ確変大当たり結果と１０Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものである。
【１６２６】
１０Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第３上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。また、１０Ｒ通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第１時短遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の第１時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第４上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。
【１６２７】
第２特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６４」が１０Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６５」～「９９」が１０Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、１０Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は６５％、１０Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は３５％に設定されている。

【１６２８】
　また、本変形例では、他の種別テーブルとして特殊外れ用の種別テーブルを備えている。特殊外れ用の種別テーブルは、当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照される種別テーブルであり、ＲＯＭ３１３の種別テーブル記憶エリア３１３ｂに記憶されている。
【１６２９】
　図１４４（ａ）に示すように、特殊外れ用の種別テーブルでは、選択可能な特殊外れ種別として特殊外れ結果Ａと特殊外れ結果Ｂとが設定されている。特殊外れ結果Ａは第３時短遊技状態Ａに移行する特殊外れ結果であり、特殊外れ結果Ｂは第３時短遊技状態Ｂに移行する特殊外れ結果である。
【１６３０】
　図１４４（ｂ）に示すように、第３時短遊技状態Ａは、低確率モード且つ高頻度サポートモードの遊技状態であり、第３時短遊技状態Ａに移行してからの特図遊技回の実行回数が予め定められた第５上限回数（例えば９００回）に達するまで継続される。第３時短遊技状態Ｂも同じく低確率モード且つ高頻度サポートモードの遊技状態であり、第３時短遊技状態Ｂは、第３時短遊技状態Ｂに移行してからの特図遊技回の実行回数が第５上限回数よりも少ない第６上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。すなわち、第３時短遊技状態Ｂよりも第３時短遊技状態Ａの方が遊技者にとって有利となっている。
【１６３１】
　なお、特殊外れ結果Ａ、Ｂはいずれも外れ結果の１つであるため、開閉実行モードは実行されない。すなわち、これらの結果になった場合、開閉実行モードを介することなく、第３時短遊技状態Ａ、Ｂに移行する。
【１６３２】
　特殊外れ用の種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「９」が特殊外れ結果Ａに対応し、「１０」～「９９」が特殊外れ結果Ｂに対応している。すなわち、特殊外れ結果Ａに振り分けられる確率は１０％、特殊外れ結果Ｂに振り分けられる確率は９０％に設定されている。
【１６３３】
　特殊外れ種別の抽選に用いる乱数値（大当たり種別カウンタＣ２）は、当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタＣ２の値と対応させて、特殊外れ結果である場合の停止結果（各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される特殊外れ絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタＣ２に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と特殊外れ種別の決定とにはいずれも同じ大当たり種別カウンタＣ２を用いるため、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される特殊外れ絵柄と、その特殊外れ時に決定される特殊外れ種別とは相関を有するものとなる。
【１６３４】
　なお、本変形例では、大当たり種別カウンタＣ２を用いて特殊外れ種別を抽選するが、特殊外れ結果に対応する専用カウンタ値（抽選用乱数）を準備し、その専用カウンタ値を用いて特殊外れ種別を抽選してもよい。
【１６３５】
　また、変動種別カウンタＣＳ等の大当たり種別カウンタＣ２以外の既存のカウンタ値により代用して特殊外れ種別を抽選してもよい。その際、特殊外れ結果の種別数は変動パターン等の種別数に比べて少なくなると想定されるため、変動種別カウンタＣＳ等の一部（一部のビット値）を用いて上記抽選を行う構成としてもよい。
【１６３６】
　＜特図遊技回制御処理＞

本変形例に係る特図遊技回制御処理について図１４５のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による通常処理（図１０７）のステップＳｂ４０３で実行されるものであり、図１０８の特図遊技回制御処理に代えて実行されるものである。図１４５において図１０８と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【１６３７】

ステップＳｂ５０３で否定判定した場合（特図用表示部４３が変動表示中でない場合）は、ステップＳｂ５０４にて共通保留数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合、すなわち、第１特図又は第２特図のいずれかの保留情報が存在する場合は、ステップＳｂ５０５に進み、データ設定処理を実行する。データ設定処理では、第１特図用保留エリアＲａ又は第２特図用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動表示用として実行エリアＡＥに移動させる。

【１６３８】

ステップＳｂ３２０１では、特図用表示部４３における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。ここで、ステップＳｂ３２０１の変動開始処理について図１４６のフローチャートを参照しながら説明する。なお、図１４６において図１１０の変動開始処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【１６３９】

先ずステップＳｂ３３０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグがセットされているか否かを判定する。第２特図フラグは今回の特図遊技回が第２特図の特図遊技回であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１６４０】

第２特図フラグがセットされていない場合、すなわち、今回の特図遊技回が第１特図の特図遊技回である場合は、ステップＳｂ３３０２にて第１特図用の当否テーブル（図１０１）を参照して当否判定を行う。その際、その時点での抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブル（図１０１（ａ））を参照し、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブル（図１０１（ｂ））を参照する。

【１６４１】

第２特図フラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図遊技回が第２特図の特図遊技回である場合は、ステップＳｂ３３０３にて第２特図用の当否テーブル（図１４２）を参照して当否判定を行う。その際、その時点での抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブル（図１４２（ａ））を参照し、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブル（図１４２（ｂ））を参照する。

【１６４２】

ステップＳｂ３３０２又はステップＳｂ３３０３の実行後は、ステップＳｂ３３０４にて、ステップＳｂ３３０２又はステップＳｂ３３０３における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合は、ステップＳｂ３３０５に進み、対応する大当たり用の種別テーブル（図１４３）を参照して大当たり種別を抽選する。

【１６４３】

ステップＳｂ３３０６では、ステップＳｂ３３０５の種別判定により選択された大当たり種別を示す種別フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納する。例えば、抽選により選択された大当たり種別が４Ｒ確変大当たり結果である場合は、４Ｒ確変大当たりフラグを格納する。

【１６４４】

ステップＳｂ３３０７では、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【１６４５】

ステップＳｂ３３０４で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップＳｂ３３０８に進み、ステップＳｂ３３０２又はステップＳｂ３３０３における当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップＳｂ３３０９にて、特殊外れ用の種別テーブル（図１４４（ａ））を参照して特殊外れ種別を抽選する。

【１６４６】

ステップＳｂ３３１０では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグをセットする。特殊外れフラグは、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。特殊外れフラグとしては特殊外れの種別に応じた複数種類のフラグが準備されており、ステップＳｂ３３１０では、ステップＳｂ３３０９で選択された種別に対応する特殊外れフラグをセットする。例えば、選択された特殊外れ種別が特殊外れ結果Ａである場合は、特殊外れフラグＡをセットする。

【１６４７】

ステップＳｂ３３１１では、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して特殊外れ用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【１６４８】

ステップＳｂ３３０８で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、今回の当否抽選の結果が通常外れ結果であることを意味する。この場合はステップＳｂ３３１２に進み、通常外れ用の停止結果を設定する。本変形例では、外れ用の停止結果が１種類のみ設けられており、ステップＳｂ３３１２ではその停止結果を設定する。

【１６４９】

ステップＳｂ３３０７、ステップＳｂ３３１１又はステップＳｂ３３１２の実行後は、ステップＳｂ３３１３にて、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、変動種別カウンタＣＳと変動表示時間テーブルとを用いて変動表示時間を抽選する。ここで、本変形例に係る変動表示時間テーブルについて図１４７を参照しながら説明する。

【１６５０】

本変形例での変動表示時間テーブルとしては、少なくとも、第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブルと、第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブルとが設定されている。また、それら各変動表示時間テーブルでは、第１時短遊技状態用のものと、第１時短遊技状態後の保留分における通常遊技状態用のものとが設定されている。ここでの保留分とは、第１時短遊技状態の終了時に存在する第２特図の保留情報に基づき、第１時短遊技状態が終了した後の通常遊技状態で実行される特図遊技回に相当するものである。第２特図の保留上限数は４個であるため、上記保留分の特図遊技回は最大で４回実行される。

【１６５１】

第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態用）は、第１時短遊技状態である状況で第２特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図１４７（ａ）に示すように、第１時短遊技状態に移行してから（換言すれば、開閉実行モードが行われてから）の特図遊技回の実行回数によって変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。具体的には、第１時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が１回目～９９回目である状況で特殊外れ結果になった場合には変動パターンＺ１（例えば８ｓｅｃ又は４ｓｅｃ）が選択され、第１時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が１００回目、すなわち、第１時短遊技状態での最終遊技回にて特殊外れ結果になった場合には変動パターンＺ２（例えば１５ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。

【１６５２】

変動パターンＺ１は完全外れ演出に対応し、変動パターンＺ２は特殊リーチ外れ演出に対応する。すなわち、変動パターンＺ１に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として完全外れ演出が実行され、変動パターンＺ２に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が実行される。完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、特殊リーチ外れ演出については後に詳述する。

【１６５３】

第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態用）は、第１時短遊技状態である状況で第２特図での当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでも、図１４７（ｂ）に示すように、第１時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数によって変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。

【１６５４】

このうち第１時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が１回目～９９回目である状況で通常外れ結果になった場合については、上記第２の実施の形態で説明した図１１３（ｄ）の場合と同様であるため、説明を省略する。また、第１時短遊技状態での最終遊技回にて通常外れ結果になった場合は、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、変動パターンＺ３（８ｓｅｃ又は４ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターンＺ３は完全外れ演出に対応する。

【１６５５】

第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（保留分の通常遊技状態）は、上記保留分の特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図１４７（ｃ）に示すように、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、変動パターンＺ４（１５ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターンＺ４は特殊リーチ外れ演出に対応する。

【１６５６】

第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（保留分の通常遊技状態）は、上記保留分の特図遊技回にて通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図１４７（ｄ）に示すように、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、変動パターンＺ５（８ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターンＺ５は完全外れ演出に対応する。

【１６５７】

上記のように各変動表示時間テーブルが構成されているため、最終遊技回～保留分の遊技回においては、特図当否抽選の結果が大当たり結果又は特殊外れ結果であるとリーチ演出が実行され、特図当否抽選の結果が通常外れ結果であるとリーチ演出の実行が制限される。よって、最終遊技回～保留分の遊技回にてリーチ演出が実行された場合は、大当たり結果又は特殊外れ結果が確定することになり、図柄列Ｚ１～Ｚ３が全停止される前に遊技者が通常外れ結果でないことを予測することが可能になる。つまり、これらの遊技回では、遊技者はリーチ演出が発生することを強く期待して遊技するものとなり、図柄列Ｚ１～Ｚ３の挙動に対する注目度を大いに高めることが可能になる。

【１６５８】

これら各変動表示時間テーブルは、ＲＯＭ３１３の変動表示時間テーブル記憶エリア３１３ｃに記憶されている。なお、図１４７における「備考（演出態様）」欄の項目は、便宜上付したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

【１６５９】

その他、通常遊技状態（保留分以外）用の変動表示時間テーブルや高確遊技状態用の変動表示時間テーブルも設けられるが、これらは上記第２の実施の形態で説明した図１１２及び図１１３の場合と同様であるため、説明を省略する。

【１６６０】

また、第３時短遊技状態用の変動表示時間テーブルは、図１１３（ｃ）、（ｄ）に示す時短遊技状態用の変動表示時間テーブルと同様である。なお、第３時短遊技状態では右打ち遊技が行われるため、特図遊技回の当否抽選にて特殊外れ結果となることがあるが、この場合は図１１３（ｄ）に示す外れ用の変動表示時間テーブル（時短遊技状態用）が参照され、通常外れ結果と区別することなく変動表示時間が抽選される。

【１６６１】

変動開始処理（図１４６）の説明に戻り、ステップＳｂ３３１３の変動表示時間の設定処理では、現在の遊技状態や当否抽選の結果、特図遊技回の実行回数等を把握し、それら把握結果に対応した変動表示時間テーブルを参照して変動表示時間（変動パターン）の抽選を行う。そして、抽選された変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてＲＡＭ３１４の変動表示時間カウンタエリアにセットする。

【１６６２】

続くステップＳｂ７１２では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。ステップＳｂ７１２の実行後は、ステップＳｂ７１３以降の処理を実行する。

【１６６３】

特図遊技回制御処理（図１４５）の説明に戻り、ステップＳｂ５０７で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップＳｂ５０９に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている変動表示フラグをクリアする。ステップＳｂ５１０では、高確率モードの残り回数を更新したり、高確率モードを終了させたりするための高確率モード更新・終了用処理を実行する。

【１６６４】

ステップＳｂ５１１では、高頻度サポートモードの残り回数を更新したり、高頻度サポートモードを終了させたりするための高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する。ステップＳｂ３２０２では、第３時短遊技状態（図１４４（ｂ））への移行制御を行う第３時短遊技状態移行用処理を実行する。ステップＳｂ３２０３では、特図用表示部４３での確定表示を開始させるための確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。

【１６６５】

＜第３時短遊技状態移行用処理＞

ステップＳｂ３２０２の第３時短遊技状態移行用処理について図１４８のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、ステップＳｂ５１１の高頻度サポートモード更新・終了用処理の後に実行されるものである。

【１６６６】

先ずステップＳｂ３４０１では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合には、ステップＳｂ３４０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグは現在の遊技状態が高確遊技状態であることを示すものである。

【１６６７】

高確率フラグがセットされていない場合、すなわち、高確遊技状態でない場合は、ステップＳｂ３４０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ又は第３サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第１サポートフラグは現在の遊技状態が第１時短遊技状態であることを示し、第３サポートフラグは現在の遊技状態が第３時短遊技状態であることを示すものである。

【１６６８】

第１サポートフラグ又は第３サポートフラグのいずれもセットされていない場合、すなわち、第１時短遊技状態又は第３時短遊技状態のいずれでもない場合は、ステップＳｂ３

４０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３サポートフラグをセットする。これにより、第３時短遊技状態に移行する。

【１６６９】

ステップＳｂ３４０５では、今回の特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ａであるか否かを判定する。この判定は、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている特殊外れフラグの種別を把握することにより行う。

【１６７０】

特殊外れ結果Ａである場合は、ステップＳｂ３４０６に進み、ＲＡＭ３１４のサポートカウンタエリアＳＣに第５上限回数に対応する値（例えば９００）をセットする。これにより、移行する第３時短遊技状態が第３時短遊技状態Ａに設定される。

【１６７１】

ステップＳｂ３４０５で否定判定した場合（特殊外れ結果Ａでない場合）、すなわち、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ｂである場合は、ステップＳｂ３４０７に進み、上記サポートカウンタエリアＳＣに第６上限回数に対応する値（例えば１００）をセットする。これにより、移行する第３時短遊技状態が第３時短遊技状態Ｂに設定される。

【１６７２】

ステップＳｂ３４０６又はステップＳｂ３４０７の実行後は、ステップＳｂ３４０８にて、演出制御装置１４３への送信対象として第３時短遊技状態開始コマンドを設定する。その際、第３時短遊技状態Ａに移行する場合は、第３時短遊技状態Ａに対応した開始コマンドを設定し、第３時短遊技状態Ｂに移行する場合は、第３時短遊技状態Ｂに対応した開始コマンドを設定する。それら各開始コマンドには上限回数を示す情報が含まれる。

【１６７３】

設定された第３時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。第３時短遊技状態開始コマンドが送信されることにより、第３時短遊技状態の開始が演出制御装置１４３に通知される。ステップＳｂ３４０８の実行後は第３時短遊技状態移行用処理を終了する。

【１６７４】

ステップＳｂ３４０２で肯定判定した場合（高確率フラグがセットされている場合）又はステップＳｂ３４０３で肯定判定した場合（第１サポートフラグ又は第３サポートフラグのいずれかがセットされている場合）には、ステップＳｂ３４０４～ステップＳｂ３４０８の処理を実行することなく、第３時短遊技状態移行用処理を終了する。すなわち、高確遊技状態、第１時短遊技状態又は第３時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合には、第３時短遊技状態への移行が制限され、今回の特図遊技回における特殊外れ結果が無効化される。

【１６７５】

ステップＳｂ３４０１で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされてない場合）は、その時点での遊技状態を継続すべく、ステップＳｂ３４０２以降の処理を実行せずに第３時短遊技状態移行用処理を終了する。

【１６７６】

＜確定表示開始用処理＞

ステップＳｂ３２０３の確定表示開始用処理について図１４９のフローチャートを参照しながら説明する。図１４９において図１２０（ａ）の確定表示開始用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【１６７７】

先ずステップＳｂ３５０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｂ３５０２に進み、特殊外れフラグをクリアする処理を実行する。続くステップＳｂ３５０３では、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）を設定する。

【１６７８】
ステップＳｂ３５０１で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果でない場合は、ステップＳｂ３５０４にて、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合は、ステップＳｂ３５０３に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として上記通常確定表示時間を設定する。
【１６７９】
大当たり結果でない場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が通常外れ結果である場合は、ステップＳｂ３５０５にて、今回の特図遊技回が第１時短遊技状態での最終遊技回（１００回目の遊技回）であるか否かを判定する。最終遊技回でない場合はステップＳｂ３５０３に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として上記通常確定表示時間を設定する。
【１６８０】
一方、最終遊技回である場合はステップＳｂ３５０６に進み、普図遊技回が変動表示中であるか否かを判定する。なお、この場合の普図遊技回は、第１時短遊技状態での最終遊技回における確定表示の開始よりも前に変動表示が開始されたものであり、第１時短遊技状態の下でサポート抽選が行われたもの（当選確率が高い状態で当否が抽選されたもの）である。
【１６８１】
普図遊技回が変動表示中である場合は、ステップＳｂ３５０７に進み、変動表示中である普図遊技回の当否結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合は、ステップＳｂ３５０８に進み、変動表示中である普図遊技回の当否結果を外れ結果に変更する。続くステップＳｂ３５０９では、普図遊技回の停止結果として外れ結果用の停止結果を設定する。
【１６８２】
ステップＳｂ３５０９の実行後又はステップＳｂ３５０７で否定判定した場合（変動表示中である普図遊技回の当否結果が外れ結果である場合）は、ステップＳｂ３５１０にて普図遊技回の変動表示を強制終了させる。その後、所定の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）にて外れ結果に対応する停止結果を普図用表示部４４に確定表示させる。
【１６８３】
ステップＳｂ３５１０の実行後はステップＳｂ３５１１にて、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時間よりも長い特定確定表示時間を設定する。この特定確定表示時間は、図１０３（ｃ）に示す第１時短遊技状態（高頻度サポートモード）での役物開閉遊技の実行期間（開放時間２ｓｅｃ＋インターバル期間０．２ｓｅｃ＋開放時間２ｓｅｃ＝４．２ｓｅｃ）よりも長い期間とされ、より詳しくは、普図遊技回の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）と上記役物開閉遊技の実行期間との合計期間である４．７ｓｅｃよりも長い期間とされる。本変形例では、特定確定表示時間として例えば５ｓｅｃを設定する。なお、第１時短遊技状態での役物開閉遊技として開放回数や開放時間等が異なる複数種類の役物開閉遊技を設ける構成にあっては、それらのうちの最長時間よりも長い時間を特定確定表示時間として設定する。
【１６８４】
また、ステップＳｂ３５０６で否定判定した場合（普図遊技回が変動表示中でない場合）は、ステップＳｂ３５０７～ステップＳｂ３５１０の処理を実行することなくステップＳｂ３５１１に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として上記特定確定表示時間を設定する。
【１６８５】
ステップＳｂ３５１１又はステップＳｂ３５０３の実行後はステップＳｂ１５０４にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに確定表示フラグをセットする。ステップＳｂ１５０５では、確定表示が開始されるように特図用表示部４３を制御し、ステップＳｂ１５０６では、演出制御装置１４３への送信対象として変動終了コマンドを設定する

。
【１６８６】
ステップＳｂ３５１２では、特図遊技回の実行（より詳しくは変動表示が終了したこと）を通知するための遊技回実行信号を遊技ホール側の管理制御装置に対して出力するための外部信号設定処理を行う。遊技回実行信号は、遊技ホール側で特図遊技回の実行回数を把握したり、大当たり後の特図遊技回の実行回数を遊技島のデータカウンタ等に表示したりするために用いられる。外部信号設定処理では、上記遊技回実行信号が所定期間に亘ってオン状態となるように設定する。
【１６８７】
また、ステップＳｂ３５１２の外部信号設定処理では、今回の特図当否抽選の結果を通知するための抽選結果信号を遊技ホール側の管理制御装置に対して出力するための設定処理を行う。具体的には、当否抽選の結果が大当たり結果であった場合は大当たりに対応した抽選結果信号が出力され、通常外れ結果であった場合には通常外れに対応した抽選結果信号が出力され、特殊外れ結果であった場合は特殊外れに対応した抽選結果信号が出力されるように設定する。
【１６８８】
これら複数の抽選結果信号は、信号ごとに信号配線（外部出力端子２１３の出力端子）が割り当てられるものであってもよいし、一の信号配線を共有してそれら各抽選結果信号が出力されるものであってもよい。後者の場合にあっては、一の信号配線を伝送される抽選結果信号の信号態様（オン状態である場合の出力レベルや出力期間、出力タイミング等）を当否抽選の結果ごとに異ならせるとよい。この場合、抽選結果信号を受信した遊技ホール側の管理制御装置では、信号態様の違いに基づいて当否抽選の結果を把握することができる。
【１６８９】
ここで、本変形例では、当否抽選の結果が特殊外れ結果であった場合において、その後に第３時短遊技状態への移行が生じる場合と、当該移行が生じない場合（第３時短遊技状態移行用処理（図１４８）のステップＳｂ３４０２やステップＳｂ３４０３で肯定判定する場合）とがあるが、ステップＳｂ３５１２の外部信号設定処理では、それらいずれの場合においても特殊外れに対応した抽選結果信号が出力されるように設定する。
【１６９０】
第３時短遊技状態への移行が生じない場合には、通常外れ結果として扱い、通常外れに対応した態様の抽選結果信号を出力することも考えられる。その後の遊技状態（第３時短遊技状態に移行しない状態）との整合を図る観点では、本変形例のように特殊外れに対応した信号を出力するよりも、通常外れに対応した信号を出力する方がむしろ理に適ったものといえる。
【１６９１】
しかしながら、通常外れに対応した抽選結果信号を出力する構成では、遊技において特殊外れ結果になった実際の回数を遊技ホール側で把握できなくなり、特殊外れ結果への当選が概ね設計確率通りに推移しているかの特定が困難となる懸念がある。特に遊技ホール側に通知される特殊外れ結果の回数が間引かれて実際の回数よりも少なくなるため、例えば、特殊外れ結果の確率を不正に高めるような行為が行われていても、その発見に遅れが生じたりするおそれがある。
【１６９２】
この点、第３時短遊技状態への移行が生じるか否かにかかわらず、当否抽選の結果が特殊外れ結果となった場合に特殊外れ用の外部信号を出力することで、特殊外れ結果になった実際の回数を遊技ホール側が適切に把握することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。
【１６９３】
＜演出設定処理＞
本変形例に係る演出設定処理について図１５０のフローチャートを参照しながら説明す

る。この処理は演出制御装置１４３にて所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で起動されるものであり、図１２６の演出設定処理に代えて実行されるものである。図１５０において図１２６と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【１６９４】

先ずステップＳｂ２３０１では、主制御装置１６２からのエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドを受信している場合は、ステップＳｂ２３０２にて、高確遊技状態や第１時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第１移行用演出設定処理を実行する。

【１６９５】

ステップＳｂ２３０２の実行後又はステップＳｂ２３０１で否定判定した場合（エンディングコマンドを受信していない場合）は、ステップＳｂ２３０５にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。遊技状態終了コマンドを受信している場合は、ステップＳｂ２３０６にて、高確遊技状態、第１時短遊技状態又は第３時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する。

【１６９６】

ステップＳｂ２３０６の実行後又はステップＳｂ２３０５で否定判定した場合（いずれの遊技状態終了コマンドも受信していない場合）は、ステップＳｂ３６０１にて、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。ステップＳｂ２３０８では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。

【１６９７】

＜特図変動表示用処理＞

ステップＳｂ３６０１の特図変動表示用処理について図１５１のフローチャートを参照しながら説明する。図１５１において図１３２の特図変動表示用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【１６９８】

先ずステップＳｂ２７０１では、遊技回の実行中であるか否かを判定する。遊技回の実行中でない場合は、ステップＳｂ２７０２に進み、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【１６９９】

変動開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｂ３７０１に進み、遊技回用の演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。ここで、変動開始用処理について図１５２のフローチャートを参照しながら説明する。

【１７００】

先ずステップＳｂ３８０１では、今回の特図遊技回が第１時短遊技状態での最終遊技回であるか否かを判定する。最終遊技回である場合は、ステップＳｂ３８０２に進み、今回の特図遊技回にてチャンス報知が行われるように設定する。チャンス報知では、図１５３（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにチャンス報知画像４７８が表示される。チャンス報知画像４７８では、例えば、表示画面Ｇにおける図柄列Ｚ１～Ｚ３の上方にて、「リーチがかかればチャンス」等の文字表示が付されたテロップ画像が表示される。チャンス報知は、第１時短遊技状態での最終遊技回にて開始され、第１時短遊技状態が終了した後の第２特図の保留分の特図遊技回が終了するまで継続される。

【１７０１】

なお、チャンス報知は、上記文字表示が行われたウィンドウが表示されたり、チャンス報知に対応させた所定の発光部を発光させたりするものであってもよい。また、必ずしも視覚的な報知に限らず、スピーカ部２９を用いた音声案内であってもよい。

【１７０２】

ステップＳｂ３８０２の実行後又はステップＳｂ３８０１で否定判定した場合（第１時短遊技状態での最終遊技回でない場合）は、ステップＳｂ３８０３にて、主制御装置１６

２からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを把握する。ステップＳｂ３８０４では、把握した変動パターンが変動パターンＺ２又は変動パターンＺ４のいずれかであるか否かを判定する。変動パターンＺ２は、第１時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果になった場合に選択されるものであり（図１４７（ｂ））、変動パターンＺ４は、保留分の通常遊技状態における特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に選択されるものである（図１４７（ｃ））。

【１７０３】

把握した変動パターンが変動パターンＺ２又は変動パターンＺ４のいずれかである場合は、ステップＳｂ３８０５に進み、今回の特図遊技回での遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が実行されるように設定する。ここで、特殊リーチ外れ演出について図１５３（ｂ）～（ｄ）を参照しながら説明する。

【１７０４】

特殊リーチ外れ演出では先ず、図１５３（ｂ）に示すように、表示画面Ｇ上の有効ラインＬ１～Ｌ５のいずれかに上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３をリーチの組み合わせで停止表示させ、リーチ表示を行う。その後、中図柄列Ｚ２（最終停止列の図柄列）を高速変動表示から低速変動表示に切り替えるが、その際、図１５３（ｃ）に示すように、大当たりの組合せとなる図柄とは異なる図柄の位置に、例えば「ＬＵＣＫＹ」等の文字が付された特殊図柄４７９を配置した状態で低速変動表示させる。図１５３（ｃ）には、大当たりの組合せとなる「３」図柄に対して次の図柄となる「４」図柄の位置に特殊図柄４７９を配置させた例を示している。

【１７０５】

そして、図１５３（ｄ）に示すように、低速変動表示している特殊図柄４７９をリーチライン上に停止表示させ、特殊外れ結果を報知する。すなわち、本変形例では、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によりリーチラインが形成された後、そのリーチライン上に中図柄列Ｚ２の特殊図柄４７９が停止表示される図柄組合せが特殊外れ結果に対応する図柄組合せとなっている。

【１７０６】

特図変動表示用処理（図１５２）の説明に戻り、ステップＳｂ３８０４で否定判定した場合（変動パターンＺ２又は変動パターンＺ４のいずれでもない場合）は、ステップＳｂ３８０６にて、把握した変動パターンが変動パターンＺ１、変動パターンＺ３又は変動パターンＺ５のいずれかであるか否かを判定する。変動パターンＺ１は、第１時短遊技状態における１回目～９９回目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に選択されるものであり（図１４７（ａ））、変動パターンＺ３は、第１時短遊技状態の最終遊技回で通常外れ結果になった場合に選択されるものである（図１４７（ｂ））。また、変動パターンＺ５は、保留分の通常遊技状態における特図遊技回で通常外れ結果になった場合に選択されるものである（図１４７（ｄ））。

【１７０７】

把握した変動パターンが変動パターンＺ１、変動パターンＺ３又は変動パターンＺ５のいずれかである場合は、ステップＳｂ３８０７にて、今回の特図遊技回での遊技回用演出として完全外れ演出が実行されるように設定する。ここで、把握した変動パターンが変動パターンＺ３又は変動パターンＺ５であった場合だけでなく、変動パターンＺ１であった場合、すなわち、特図遊技回での抽選結果が特殊外れ結果になった場合も完全外れ演出の実行を設定するが、これは、第１時短遊技状態中に特殊外れ結果となっても無効化されることに対応させたものである。

【１７０８】

すなわち、第１時短遊技状態での１回目～９９回目の特図遊技回においては、その当否抽選の結果が特殊外れ結果となっても、図柄表示装置７５に表示される各図柄列Ｚ１～Ｚ３を完全外れの組み合わせで停止表示させる。これにより、遊技者に対して単なる外れ結果として報知し、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になったことを識別不可又は識別困難とする。

【１７０９】
その際、特図用表示部４３での停止結果については、特殊外れ結果に対応した停止結果を表示する（図１４６）。図柄表示装置７５では当否抽選の実際の結果とは異なる結果が報知されるため、不正が行われていても遊技ホールの従業員がそれを把握しにくくなることが想定されるが、特図用表示部４３での表示態様には無効化を反映させない構成とすることで、特図用表示部４３を視認することにより実際の抽選結果を把握可能となり、不正行為を発見しやすくすることができる。
【１７１０】
ステップＳｂ３８０６で否定判定した場合（変動パターンＺ１、変動パターンＺ３又は変動パターンＺ５のいずれでもない場合）は、ステップＳｂ３８０８に進み、ステップＳｂ３８０３で把握した変動パターンに対応する遊技回用演出が実行されるように設定する。例えば、把握した変動パターンが変動パターン２３Ａ（図１１３（ｃ））であった場合はＳＰＳＰリーチ当たり演出が実行されるように設定する。
【１７１１】
ステップＳｂ３８０５、ステップＳｂ３８０７又はステップＳｂ３８０８の実行後はステップＳｂ３８０９にて、表示制御装置３５０への出力対象として停止結果コマンド及びパターンコマンドを送信する。停止結果コマンドは、図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果を指定するコマンドであり、パターンコマンドは、実行すべき遊技回用演出を指定する演出パターンコマンドである。表示制御装置３５０では、受信したコマンドに従い、指定された停止結果で各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が停止したり、指定された演出パターンで遊技回用演出が行われたりするように図柄表示装置７５を制御する。ステップＳｂ３８０９の実行後は変動開始用処理を終了する。
【１７１２】
特図変動表示用処理（図１５１）の説明に戻り、ステップＳｂ３７０１の変動開始用処理を実行した後はステップＳｂ２７０４にて残り回数表示の更新用処理を実行する。残り回数表示の更新用処理では、第１時短遊技状態等の残り回数を更新したり、残り回数画像４７２の表示内容を更新したりする。
【１７１３】
＜第３時短遊技状態への流れについて＞
本変形例における第３時短遊技状態への移行の流れについて図１５４及び図１５５を参照しながら説明する。ここでは、４Ｒ通常大当たり結果に対応する開閉実行モードが行われた後、残り回数が１００回の第１時短遊技状態に移行しているものとする。
【１７１４】
タイミングｔ１において、第１時短遊技状態に移行してからの例えば３回目の特図遊技回にてその当否抽選結果が通常外れ結果になった場合には、第３サポートフラグはオフ状態のままとされ、第３時短遊技状態への移行は生じない（図１５４（ｄ））。図１５５に示すように、その特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出が実行され、遊技者に対して通常外れ結果が報知される。
【１７１５】
タイミングｔ２において、第１時短遊技状態に移行してからの例えば１０回目の特図遊技回にてその当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合には、第１時短遊技状態中であることに基づいて第３時短遊技状態への移行が制限され、特殊外れ結果が無効化される（タイミングｔ３）。図１５５に示すように、その特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出が実行される。この場合の完全外れ演出は、当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合と同様のものであり、また、演出時間（変動表示時間）も同じになっている。このため、図柄表示装置７５を見ている限りは通常外れ結果との見分けが付かず、遊技者から見て特殊外れ結果になったことが分かりにくくなっている。
【１７１６】
なお、本変形例では、特殊外れ結果の当選確率を比較的軽め（１／１０）に設定しているため、第１時短遊技状態を遊技する過程で複数回に亘り特殊外れ結果に当選することが

想定される（タイミングｔ４）。この場合も、特殊外れ結果への当選が遊技状態の切り替えに反映されることがなく、第３時短遊技状態への移行が無効化される（タイミングｔ５）。また、図柄表示装置７５では完全外れ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが明示されないようにして遊技回用演出が行われる。

【１７１７】

タイミングｔ６において、第１時短遊技状態での最終遊技回（１００回目の特図遊技回）でその当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合には、第３サポートフラグがオン状態とされ、第３時短遊技状態に移行する（タイミングｔ７）。すなわち、本変形例では、時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第３時短遊技状態の移行判定が行われるところ（図１４５、図１４８）、第１時短遊技状態での最終遊技回では、時短遊技状態の残り回数の更新により第１時短遊技状態が終了した後、特殊外れ結果への当選に基づく第３時短遊技状態への移行決定が行われるためである。

【１７１８】

つまり、本変形例では、第１時短遊技状態での最終遊技回以外の特図遊技回（１回目～９９回目の特図遊技回）で特殊外れ結果を引き当てても第１時短遊技状態中であることにより第３時短遊技状態への移行が行われない一方で、最終遊技回で特殊外れ結果を引き当てた場合は、特殊外れ結果への当選が遊技状態の切り替えに反映され、第３時短遊技状態への移行が生じる構成となっている。このため、最終遊技回は、第１時短遊技状態における他の特図遊技回よりも遊技者にとって有利な遊技回となっており、いわばチャンス状態の遊技回となっている。

【１７１９】

上記のように第３時短遊技状態に移行した場合には、低確率モード且つ高頻度サポートモードに設定される状態の残り回数が第３時短遊技状態の残り回数分だけ増加する。具体的には、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ａになった場合は残り回数が９００回増加し、特殊外れ結果Ｂになった場合は残り回数が１００回増加する（図１４４）。

【１７２０】

ここで、本変形例では、実行遊技回の回数が上限回数に到達したことによる第１時短遊技状態の終了と、特殊外れ結果への当選に基づく第３時短遊技状態への移行とが同じ遊技回の中で行われる。すなわち、第１時短遊技状態の終了を遊技者に体感させないようにして第３時短遊技状態に移行させることができるため、実質的に第１時短遊技状態の最後で残り回数の追加（上乗せ）が生じた状態とすることができる。なお、第３時短遊技状態への移行は、最終遊技回での確定表示の開始タイミング（厳密には確定表示開始の直前）にて行われる。

【１７２１】

上記の際、その特図遊技回では、図１５５に示すように、図柄表示装置７５にて特殊外れリーチ演出が実行される。これにより、遊技者に対して特殊外れ結果の報知が行われる。また、特殊外れリーチ演出の実行後は、時短遊技状態の残り回数が上乗せされるようにして上乗せ演出（図１３０（ｃ））が実行される。この上乗せ演出は、最終遊技回の確定表示時間の一部又は全部を利用して行われてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とに跨って行われてもよいし、次の特図遊技回にて行われてもよい。

【１７２２】

なお、上記最終遊技回での当否抽選結果が通常外れ結果になった場合には、第１時短遊技状態が終了する一方で、第３時短遊技状態への移行は生じない。すなわち、低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。図１５５に示すように、その特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出が実行される。

【１７２３】

ちなみに、本変形例では、最大で４個の保留情報を貯めることが可能な第２特図の保留機能を有しているため、第１時短遊技状態の最終遊技回で通常外れ結果となり、低確率モ

ード且つ高頻度サポートモードの状態が終了する場合において、第２特図の保留情報が存在していれば、それらの保留分に対応した回数の第２特図の遊技回を実行させることができる。これらの遊技回は通常遊技状態の下で行われるため、特殊外れ結果となると、第１時短遊技状態での最終遊技回と同様に第３時短遊技状態への移行が生じる。

【１７２４】

つまり、第１時短遊技状態での最終遊技回だけでなく、第１時短遊技状態の終了後における保留分の遊技回においてもチャンス遊技回となる。保留分の特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合には、図１５５に示すように、図柄表示装置７５にて特殊外れリーチ演出が実行され、特殊外れ結果が報知される。また、保留分の特図遊技回にて通常外れ結果になった場合には、図柄表示装置７５にて完全外れ演出が実行される。

【１７２５】

＜最終遊技回における普図遊技回の流れについて＞

第１時短遊技状態での最終遊技回における普図遊技回の流れについて図１５６を参照しながら説明する。ここでは、上記最終遊技回での当否抽選結果が通常外れ結果になったものとする。先ず、上記最終遊技回での確定表示の開始タイミングにて普図遊技回が変動表示中である場合について図１５６（ａ）を参照しながら説明する。

【１７２６】

タイミングｔ１において普図遊技回の変動表示が開始された後、その変動表示時間が経過する前に、タイミングｔ２において第１時短遊技状態の最終遊技回における確定表示の開始タイミングになると、上記普図遊技回の変動表示が強制終了される（図１５６（ａ１）、（ａ４）、図１４９）。この強制終了の対象になった普図遊技回は第１時短遊技状態の下で当否抽選が行われたものであり、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図１０３（ｂ））が適用されたものである。この普図遊技回のサポート抽選結果がサポート当選結果であった場合は、上記強制終了に合わせて外れ結果に変更される（図１４９）。

【１７２７】

タイミングｔ２で普図遊技回の変動表示が強制終了されると、その後、所定の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）に亘って外れ結果が普図用表示部４４に停止表示される（タイミングｔ３）。また、タイミングｔ２では最終遊技回（特図遊技回）の確定表示も開始されるが、この場合の確定表示時間は通常確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）よりも長い特定確定表示時間（例えば６ｓｅｃ）が設定される（図１４９）。

【１７２８】

この際、最終遊技回の確定表示時間は、強制終了された普図遊技回の確定表示時間よりも長くなっている。また、強制終了された普図遊技回では当否抽選の結果が外れ結果とされるため、その後に普電役物６３ａによる役物開閉遊技が実行されず、強制終了された普図遊技回の確定表示が終了した後は直ちに次の普図遊技回が開始される。よって、上記次の普図遊技回は、上記最終遊技回の確定表示時間が経過するタイミングｔ４よりも前に開始される（タイミングｔ３）。

【１７２９】

第１時短遊技状態は、上記最終遊技回の確定表示の開始タイミングで終了しているため、上記次の普図遊技回は通常遊技状態の下で行われる。よって、この普図遊技回では、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図１０３（ａ））により当否抽選が行われて外れ結果となりやすく、また、その変動表示時間も低頻度サポートモード用の長めの変動表示時間（例えば３０ｓｅｃ）が設定される。

【１７３０】

このため、次の特図遊技回（保留分の第２特図の遊技回）が開始されるタイミングｔ４だけでなく、その後もしばらくの間は、普電役物６３ａが閉鎖状態に維持され、第２作動口６３への入賞が不可又は困難な状態となる。これにより、保留分の第２特図の遊技回が実施されて第２特図の保留個数に空きが生じても、新たな保留情報が補充されることを抑制できる。

【１７３１】
次に、上記最終遊技回での確定表示の開始タイミングにて役物開閉遊技の実行中である場合（普図遊技回の変動表示中でない場合）について図１５６（ｂ）を参照しながら説明する。
【１７３２】
普電役物６３ａによる役物開閉遊技が開始された後、その実行期間（例えば４．２ｓｅｃ）が経過する前に、第１時短遊技状態の最終遊技回にて確定表示の開始タイミングになったとする（タイミングｔ１１）。この際、普図遊技回の変動表示中ではないため、強制終了が実行されず、その後も役物開閉遊技の続きが実行される。
【１７３３】
タイミングｔ１１から開始される最終遊技回の確定表示は、前述のとおり、通常確定表示時間よりも長い特定確定表示時間（例えば６ｓｅｃ）にて行われる。この特定確定表示時間は、役物開閉遊技の実行期間よりも長い時間となっているため、上記最終遊技回の確定表示が終了するタイミングｔ１３よりも前に役物開閉遊技が終了する（タイミングｔ１２）。つまり、最終遊技回の確定表示の開始タイミングで役物開閉遊技が行われていても、最終遊技回の確定表示時間の中で吸収され、次の特図遊技回（保留分の第２特図の遊技回）が開始されるタイミングｔ１３では、役物開閉遊技が終了した状態となっている。
【１７３４】
タイミングｔ１２において上記役物開閉遊技が終了すると、次の普図遊技回が開始されるが、この普図遊技回は通常遊技状態の下で行われるものとなる。このため、外れ結果となりやすく、また、その変動表示時間も低頻度サポートモード用の長めの変動表示時間（例えば３０ｓｅｃ）が設定される。
【１７３５】
よって、図１５６（ａ）の場合と同様に、次の特図遊技回（保留分の第２特図の遊技回）が開始されるタイミングｔ１３だけでなく、その後もしばらくの間は、普電役物６３ａが閉鎖状態に維持され、第２作動口６３への入賞が不可又は困難な状態となる。これにより、保留分の第２特図の遊技回が実施されて第２特図の保留個数に空きが生じても、新たな保留情報が補充されることを抑制できる。
【１７３６】
なお、上記最終遊技回での確定表示の開始タイミングで普図遊技回が確定表示中であることもあり得る。その際、その普図遊技回のサポート抽選結果がサポート当選結果であり、その後に役物開閉遊技が実行されるとしても、普図遊技回の確定表示時間と役物開閉遊技の実行期間との合計期間（例えば４．７ｓｅｃ）よりも上記最終遊技回の特定確定表示時間が長くなっていることで、次の特図遊技回（保留分の第２特図の遊技回）が開始される前に役物開閉遊技を終了させることができる。
【１７３７】
以上のように本変形例では、最終遊技回が終了してからの保留情報の補充が抑制されるため、第１時短遊技状態後に実行可能な遊技回（第２特図の遊技回）の回数を上限保留数に対応した回数（４回）に制限することができる。既に説明したように、保留分の第２特図の遊技回は、第１時短遊技状態の最終遊技回と同様に、特殊外れ結果に当選した場合に第３時短遊技状態への移行が生じる有利な遊技回になるところ、上記のような構成であることで、過度に遊技者有利となることを抑制できる。
【１７３８】
また、例えば、第１時短遊技状態の終了後における保留情報の補充を許容した場合、実際の遊技で何個の保留情報が補充されるかをパチンコ機の設計段階で正確に予測することは容易でないと想定される。その結果、確率設計の手間が増大し、設計作業の負担増を招く懸念があるが、本変形例によれば、第１時短遊技状態の終了後に実行可能な遊技回（第２特図の遊技回）の回数を固定化できるため、設計時の負担を軽減できるという利点もある。
【１７３９】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【１７４０】

第１時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果となることにより、第１時短遊技状態の終了後に第３時短遊技状態に移行する一方で、第１時短遊技状態における他の特図遊技回で特殊外れ結果となっても第３時短遊技状態への移行が生じない構成とした。

【１７４１】

この構成によれば、第１時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果を引き当てることで、第１時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行し、時短遊技状態の残り回数が増加されたのと同等の状態とすることができる。このため、時短遊技状態を遊技できる期間が延長され、時短遊技状態の中で大当たり結果を引き当てるチャンスを高めることができる。これにより、第１時短遊技状態において大当たり結果を引き当てることだけでなく、その最終遊技回にて特殊外れ結果を引き当てることを目指す遊技を付加することができ、楽しみ方の幅を拡げて興趣性を向上させることが可能になる。

【１７４２】

また、第１時短遊技状態における他の特図遊技回で特殊外れ結果となっても第３時短遊技状態への移行が制限されるため、第３時短遊技状態への移行を実現するには、特殊外れ結果を引き当てることだけでなく、そのタイミングも要求されるものとなる。これにより、第３時短遊技状態に移行させる難易度を適度に高め、実現することができた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に引き出すことが可能になる。さらに本構成によれば、第１時短遊技状態への最終遊技回についてチャンス遊技回としての優位性を強調することができ、当該遊技回への注目度を好適に高めることも可能になる。

【１７４３】

第１時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果となった場合に、第１時短遊技状態の終了と第３時短遊技状態への移行とがその最終遊技回の中で行われる構成とした。

【１７４４】

この構成によれば、通常遊技状態での特図遊技回を介在させることなく、第１時短遊技状態から第３時短遊技状態への切り替えを行うことができる。これにより、時短遊技状態の残り回数が上乗せされたのと同様の状態とすることが可能になる。

【１７４５】

その場合において図柄表示装置７５にて上乗せ演出を実行するため、残り回数が上乗せされたと遊技者が感受しやすくすることができる。

【１７４６】

第３時短遊技状態への移行が開閉実行モードを経由することなく行われる構成とした。

【１７４７】

上記構成によれば、第３時短遊技状態への移行に対して大当たり結果への当選を要しないため、当該移行が行われる確率を大当たり当選確率から独立して設定することができる。これにより、大当たり当選確率に依存することなく、第３時短遊技状態への移行確率を自由に設定することが可能になる。また、開閉実行モードを経由することなく第３時短遊技状態に移行することで、第１時短遊技状態と第３時短遊技状態とが大きく分断されることを抑制できる。これにより、両者の時短遊技状態について遊技者が一体感を感受しやすくなり、時短遊技状態が延長された印象を与えやすくすることが可能になる。

【１７４８】

その際、特殊外れ結果の当選確率を大当たり当選確率よりも高くする構成としたため、第３時短遊技状態に移行しやすい印象を遊技者に与えることができる。これにより、第１時短遊技状態の最終遊技回に差し掛かった段階であっても遊技者が期待感を抱きやすくなり、第１時短遊技状態が終了してしまう寸前での活路として遊技を楽しむ要素を拡充することが可能になる。

【１７４９】

第３時短遊技状態への移行条件を特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になることとした。

【１７５０】
この構成によれば、特図当否抽選の結果が大当たり結果になるか否かの遊技と、特殊外れ結果となって第３時短遊技状態への移行条件が成立するか否かの遊技との両方を１の特図遊技回の中で実行させることができる。これにより、第３時短遊技状態への移行が許容される最終遊技回について、それら両方の遊技を行うことができるチャンス遊技回（他の特図遊技回よりも有利な遊技回）として機能させることができ、当該遊技回への期待感や注目度を好適に高めることが可能になる。
【１７５１】
特殊外れ結果となった場合に、それを通知するための外部信号をパチンコ機１０の外部に出力するようにした上で、第１時短遊技状態において最終遊技回以外の特図遊技回で特殊外れ結果となった場合（第３時短遊技状態への移行が制限される状況で特殊外れ結果となった場合）にも、特殊外れ結果になったことを通知するための上記外部信号を出力する構成とした。
【１７５２】
この構成では、特殊外れ結果に対応した外部信号が出力されるため、遊技ホールの管理制御装置において第３時短遊技状態への移行契機が成立したことを把握することが可能になる。この場合において、第３時短遊技状態への移行が制限される状況では、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になっても上記外部信号を出力しない構成とすることが考えられる。その後に第３時短遊技状態への移行が生じないことを踏まえれば、外部信号を出力するよりもしない方がむしろ理に適うといえる。
【１７５３】
しかしながら、そのような構成では、遊技において特殊外れ結果になった実際の回数を遊技ホール側で把握できなくなり、例えば、特殊外れ結果の当選確率を不正に高めるような行為が行われていても、その発見に遅れが生じたりするおそれがある。この点、本構成では、第３時短遊技状態への移行が制限される場合であっても敢えて上記外部信号を出力するため、特殊外れ結果になった実際の回数を遊技ホール側が適切に把握することができる。これにより、特殊外れ結果の当選確率が不正に高められている場合にその発見を容易化することができ、不正抑止効果を高めることが可能になる。
【１７５４】
大当たり結果や通常外れ結果を通知するための抽選結果信号の出力態様を異ならせて特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成とした。
【１７５５】
この構成によれば、大当たり結果等を通知するための既存端子や既存配線を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力することができるため、専用信号を出力する場合に比べ、パチンコ機１０における出力端子数等を少なく抑えることができる。また、遊技ホール側の管理制御装置においても、大当たり結果等について通知を受けるための入力端子等を従前から備えている場合は、それを利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を受信することができる。仮に抽選結果信号について出力態様の違いを識別（認識）するための機能の追加が必要になったとしても、制御プログラムのみの小規模な変更で対応できるため、導入コストを低く抑えることが可能になる。
【１７５６】
なお、特殊外れに対応した抽選結果信号を出力するにあたっては、第３時短遊技状態への移行が生じる場合と当該移行が生じない場合とで共通の抽選結果信号を出力してもよいし、それらの場合を区別して別個の抽選結果信号を出力してもよい。後者の構成とした場合には、遊技ホール側の管理制御装置において、特殊外れ結果になったことだけでなく、第３時短遊技状態に移行すべき状態であるか否かについてまで、１の外部信号から把握することができる。これにより、特殊外れ結果になったにもかかわらず第３時短遊技状態に移行しないことに対してパチンコ機１０の異常ではないことを即座に判断することが可能になる。
【１７５７】

第３時短遊技状態への移行が生じる場合と当該移行が生じない場合とで別個の抽選結果信号を出力する場合には、移行が生じる場合に出力される信号と生じない場合に出力される信号とで各別の信号配線（外部出力端子２１３の出力端子）が割り当てられてもよいし、１の信号配線を共有するものであってもよい。信号配線を共有する場合にあっては、移行が生じる場合と生じない場合とで、特殊外れに対応した抽選結果信号の信号態様（オン状態である場合の出力レベルや出力期間、出力タイミング等）を異ならせるとよい。

【１７５８】

また、必要な信号配線（外部出力端子２１３の出力端子）の数を低減するため、遊技回ごとに出力される遊技回実行信号を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としてもよい。すなわち、遊技回実行信号の信号態様を当否抽選の結果ごとに異ならせる構成としてもよい。

【１７５９】

具体的には、当否抽選の結果が大当たり結果であった場合は大当たりに対応した態様の遊技回実行信号が出力され、通常外れ結果であった場合には通常外れに対応した態様の遊技回実行信号が出力され、特殊外れ結果であった場合は特殊外れに対応した態様の遊技回実行信号が出力されるように設定する。この場合、抽選結果信号としての専用信号は出力しない。

【１７６０】

このような構成とすることで、抽選結果信号用の信号端子や信号配線を省略して構成を簡略化することができるほか、遊技ホール側の管理制御装置においても入力端子の追加等を回避することができる。加えて、遊技回実行信号と同時に抽選結果信号を出力できることから、パチンコ機からの信号出力回数を低減させることもでき、パチンコ機と遊技ホール側の管理制御装置との双方において信号授受に要する処理負荷を軽減することが可能になる。

【１７６１】

上記の際、大当たり結果であった場合と通常外れ結果であった場合とについては、同じ態様の遊技回実行信号が出力されるようにしてもよい。このような場合でも、開閉実行モードに対応した外部信号が事後的に出力されることで、大当たり結果であることを遊技ホール側の管理制御装置が把握できるためである。

【１７６２】

遊技回実行信号の信号態様を当否抽選ごとに異ならせる構成としては、オン状態である場合の出力レベルや出力期間、出力タイミング等を異ならせるものが考えられる。それらの中でも実現や導入の容易性の観点からすると、オン状態の出力期間を異ならせるものが好ましい。例えば、当否抽選の結果が大当たり結果であった場合はオン期間が０．３ｓｅｃの遊技回実行信号が出力され、通常外れ結果であった場合はオン期間が０．５ｓｅｃ（又は０．３ｓｅｃ）の遊技回実行信号が出力され、特殊外れ結果であった場合はオン期間が０．８ｓｅｃの遊技回実行信号が出力されるといった具合である。

【１７６３】

特殊外れ対応の遊技回実行信号を出力するに際しては、上記と同様に、第３時短遊技状態への移行が生じる場合と当該移行が生じない場合とで同じ態様の遊技回実行信号を出力してもよいし、異なる態様の遊技回実行信号を出力してもよい。

【１７６４】

なお、各遊技回において遊技回の開始を通知するための外部信号（遊技回開始信号）をパチンコ機１０の外部に出力する機能を備える場合は、遊技回実行信号に代えて又は加えて、遊技回開始信号を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としてもよい。すなわち、遊技回開始信号の信号態様を当否抽選の結果ごとに異ならせる構成としてもよい。

【１７６５】

また、遊技回実行信号や遊技回開始信号以外にも各回の遊技回で外部出力される外部信号がある場合は、その信号を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成と

してもよい。
【１７６６】
＜変形例４＞
上記変形例３では、第１時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態への移行が制限されるが、本変形例では、当該移行が許容されるように構成されている。以下、本変形例の構成について図１５７～図１６８を参照しながら説明する。これらの図において上記第２の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。
【１７６７】
＜特図遊技回の当否テーブル＞
本変形例に係る第１特図用の当否テーブル（低確率モード用）と、第２特図用の当否テーブル（低確率モード用）と、第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）とについて図１５７を参照しながら説明する。これら各当否テーブルは、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されている。
【１７６８】
第１特図用の当否テーブル（低確率モード用）は、抽選モードが低確率モードである状況で第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この第１特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、図１５７（ａ）に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタＣ１の値）として「０」～「９」の計１０個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は１／３００に設定されている。また、特殊外れ結果となる乱数の値として「１０」～「１９」の計１０個が設定され、低確率モードでの特殊外れ結果となる確率は１／３００に設定されている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は２９８０／３０００に設定されている。
【１７６９】
第２特図用の当否テーブル（低確率モード用）は、抽選モードが低確率モードである状況で第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この第２特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、図１５７（ｂ）に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタＣ１の値）として「０」～「９」の計１０個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は１／３００に設定されている。また、特殊外れ結果となる乱数の値として「１０」～「３９」の計３０個が設定されている。すなわち、低確率モードでの特殊外れ結果となる確率は１／１００に設定されており、第１特図とは異なる確率に設定されている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は２９６０／３０００に設定されている。
【１７７０】
第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）は、抽選モードが高確率モードである状況で第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、図１５７（ｃ）に示すように、大当たりとなる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定され、高確率モードでの大当たり当選確率は１／６０に設定されている。なお、第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、抽選結果として特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり用の乱数値以外はいずれも通常外れ結果に割り当てられている。通常外れ結果となる確率は５９／６０に設定されている。
【１７７１】
＜特図遊技回の種別テーブル＞
本変形例に係る特図遊技回の種別テーブルについて図１５８を参照しながら説明する。
【１７７２】
大当たり種別テーブルとしては、第１特図用の大当たり種別テーブル（図１５８（ａ））と第２特図用の大当たり種別テーブル（図１５８（ｂ））とが設定されている。

【１７７３】
図１５８（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として４Ｒ確変大当たり結果と４Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が４回となるものである。
【１７７４】
４Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第１上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。第１上限回数に達した場合は、高確遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。
【１７７５】
４Ｒ通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第１時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の第１時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第２上限回数（例えば１０００回）に達するまで継続される。第２上限回数に達した場合は、第１時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行する。
【１７７６】
第１特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６４」が４Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、４Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は６５％、４Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は３５％に設定されている。
【１７７７】
図１５８（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として１０Ｒ確変大当たり結果と１０Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものである。
【１７７８】
１０Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第３上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。また、１０Ｒ通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第１時短遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の第１時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第４上限回数（例えば１０００回）に達するまで継続される。
【１７７９】
第２特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６４」が１０Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６５」～「９９」が１０Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、１０Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は６５％、１０Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は３５％に設定されている。
【１７８０】
なお、本変形例では、特殊外れ用の種別テーブルは設定されていない。すなわち、第１特図及び第２特図のいずれにおいても特殊外れ結果の種別は１種類となっている。但し、第１特図の当否抽選で特殊外れ結果になった場合と、第２特図の当否抽選で特殊外れ結果になった場合とで、特殊外れ結果への当選を契機として移行する第３時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）の態様が異なるように構成されている。
【１７８１】
具体的には、図１５８（ｃ）に示すように、第１特図の当否抽選で特殊外れ結果になった場合には第３時短遊技状態Ａに移行し、第２特図の当否抽選で特殊外れ結果になった場合には第３時短遊技状態Ｂに移行する。第３時短遊技状態Ａは、第３時短遊技状態Ａに移行してからの特図遊技回の実行回数が予め定められた第５上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。第３時短遊技状態Ｂは、第３時短遊技状態Ｂに移行してからの特

図遊技回の実行回数が第５上限回数よりも少ない第６上限回数（例えば１０回）に達するまで継続される。なお、特殊外れ結果は外れ結果の１つであるため、開閉実行モードは実行されない。すなわち、特殊外れ結果になった場合、開閉実行モードを介することなく、第３時短遊技状態Ａ、Ｂに移行する。

【１７８２】

＜第３時短遊技状態移行用処理＞

本変形例に係る第３時短遊技状態移行用処理について図１５９のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による特図遊技回制御処理（図１４５）のステップＳｂ３２０２で実行されるものであり、図１４８の第３時短遊技状態移行用処理に代えて実行されるものである。図１５９において図１４８と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。なお、第３時短遊技状態移行用処理は、ステップＳｂ５１１の高頻度サポートモード更新・終了用処理の後に実行される。

【１７８３】

先ずステップＳｂ３４０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｂ３４０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。

【１７８４】

高確率フラグがセットされていない場合には、ステップＳｂ４１０１にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第３サポートフラグは、第３時短遊技状態であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。第３サポートフラグがセットされていない場合、すなわち、第３時短遊技状態でない場合には、ステップＳｂ４１０２にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第１サポートフラグは、第１時短遊技状態であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１７８５】

第１サポートフラグがセットされている場合、すなわち、第１時短遊技状態である場合は、ステップＳｂ４１０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている第１サポートフラグをクリアする。これにより、第１時短遊技状態が終了する。

【１７８６】

ステップＳｂ４１０３の実行後又はステップＳｂ４１０２で否定判定した場合（第１サポートフラグがセットされておらず、第１時短遊技状態でない場合）は、ステップＳｂ４１０４にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３サポートフラグをセットする。これにより、第３時短遊技状態に移行する。

【１７８７】

ステップＳｂ４１０５では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグがセットされているか否かを判定する。第２特図フラグがセットされていない場合、すなわち、今回の特殊外れ結果が第１特図の特殊外れ結果である場合は、第３時短遊技状態Ａ（図１５８（ｃ））に移行させるべく、ステップＳｂ４１０６にて、ＲＡＭ３１４のサポートカウンタエリアＳＣに第５上限回数（例えば１００回）に対応した値をセットする。

【１７８８】

ステップＳｂ４１０７では普図終了用処理を実行する。この処理は、図１１９の第２時短遊技状態移行用処理におけるステップＳｂ１４１１～ステップＳｂ１４１５の処理と同様のものである。その際、特図遊技回では、確定表示時間として通常確定表示時間よりも長い特定確定表示時間を設定するが（図１４９）、この特定確定表示時間は、上記第２の実施の形態のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）よりも長い時間（例えば０．８ｓｅｃ）としてもよいし、上記変形例２のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間と、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表

示期間（例えば０．５ｓｅｃ）と、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）との合計期間（例えば１．５ｓｅｃ）よりも長い時間（例えば４ｓｅｃ）としてもよい。

【１７８９】

ステップＳｂ４１０５で肯定判定した場合（第２特図フラグがセットされている場合）、すなわち、今回の特殊外れ結果が第２特図の特殊外れ結果である場合は、第３時短遊技状態Ｂ（図１５８（ｃ））に移行させるべく、ステップＳｂ４１０８にて、上記サポートカウンタエリアＳＣに第６上限回数（例えば１０回）に対応した値をセットする。

【１７９０】

ここで、本変形例では、第１サポートフラグがセットされている状況でも第３サポートフラグがセットされ、第１時短遊技状態の途中で特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態への移行が許容されている。また、第１時短遊技状態は、第２特図に対応する第２作動口６３への入賞が可能又は容易となる遊技状態であるため、第１時短遊技状態中に引き当てる特殊外れ結果は、第２特図の特殊外れ結果となる。よって、第１時短遊技状態の途中で移行する第３時短遊状態は、残り回数が第６上限回数（例えば１０回）に設定された第３時短遊技状態Ｂとなる。

【１７９１】

このように、第１時短遊技状態の残り回数が残存している状況で第３時短遊技状態Ｂに移行し得るものとなっているが、その際、上記ステップＳｂ４１０８では、サポートカウンタエリアＳＣの値を、その時点での値（第１時短遊技状態の残り回数）にかかわらず、第３時短遊技状態Ｂの残り回数に対応した値に書き換える。このため、第１時短遊技状態におけるいずれの特図遊技回で第３時短遊技状態に移行しても、その後の残り回数は第６上限回数に変更される。

【１７９２】

第６上限回数（例えば１０回）は、第１時短遊技状態の当初に設定される残り回数である第１上限回数（例えば１０００回）よりも少ない回数となっているため、第１時短遊技状態の残り回数が第６上限回数未満の状態で第３時短遊技状態Ｂに移行しない限り、時短遊技状態の残り回数が減少することになる。すなわち、特殊外れ結果への当選を回避し続けるほど、時短遊技状態を長く継続させることができ、遊技を有利に進められるようになっている。つまり、第１時短遊技状態において特殊外れ結果になる場合とならない場合とを比較すると、前者の方が後者よりも遊技者にとって不利となるように構成されている。

【１７９３】

なお、本変形例では、第１特図にも特殊外れ結果が設定されているため、通常遊技状態の途中で特殊外れ結果になることがある。この場合は、第３時短遊技状態Ａに移行してサポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わる。つまり、通常遊技状態で特殊外れ結果になった場合には、特殊外れ結果にならない場合よりも遊技者にとって有利となる。

【１７９４】

ステップＳｂ４１０７又はステップＳｂ４１０８の実行後はステップＳｂ３４０８にて、演出制御装置１４３への送信対象として第３時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、第３時短遊技状態移行用処理を終了する。

【１７９５】

また、ステップＳｂ４１０１で肯定判定した場合（第３サポートフラグがセットされている場合）は、ステップＳｂ４１０２～ステップＳｂ３４０８の処理を実行することなく、第３時短遊技状態移行用処理を終了する。すなわち、第３時短遊技状態で特殊外れ結果になっても第３時短遊技状態への再移行が制限され、その時点での残り回数が維持される。

【１７９６】

＜特図遊技回の変動表示時間テーブル＞

主制御装置１６２にて行う特図遊技回制御処理や変動開始処理については上記変形例３

の場合（図１４５、図１４６）と同様であるが、上記のとおり本変形例では、第１時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合に時短遊技状態の残り回数が少なくなるように構成されており、それに合わせて変動表示時間テーブルが設定されている。以下、本変形例に係る変動表示時間テーブルについて図１６０及び図１６１を参照しながら説明する。

【１７９７】

本変形例での変動表示時間テーブルとしては、少なくとも、第１特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用）と、第２特図における大当たり用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態用）と、第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態用）と、第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態用）と、第２特図における大当たり用の変動表示時間テーブル（第３時短遊技状態Ｂ用）と、第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第３時短遊技状態Ｂ用）と、第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第３時短遊技状態Ｂ用）とが設定されている。

【１７９８】

第１特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用）は、通常遊技状態である状況で第１特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図１６０（ａ）に示すように、変動パターンＹ１（例えば１５ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターンＹ１は特殊リーチ外れ演出に対応する。すなわち、変動パターンＹ１に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が実行される。特殊リーチ外れ演出は特殊外れ結果を報知するものであり、上記変形例３に係る特殊リーチ外れ演出（図１５３（ｂ）～（ｄ））と同様のものである。

【１７９９】

第２特図における大当たり用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態用）は、第１時短遊技状態である状況で第２特図での当否抽選の結果が大当たり結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図１６０（ｂ）に示すように、変動種別カウンタＣＳの値が「０」～「７９」である場合に変動パターン２１Ａ～変動パターン２３Ａのいずれかが選択され、変動種別カウンタＣＳの値が「８０」～「９９」である場合に変動パターンＹ２（例えば６０ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターン２１Ａ～変動パターン２３Ａは図１１３（ｃ）の変動パターン２１Ａ～変動パターン２３Ａと同様のものである。変動パターンＹ２は遊技回用演出としての特定演出Ａに対応する。特定演出Ａの詳細については後述する。

【１８００】

第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態用）は、第１時短遊技状態である状況で第２特図での当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図１６０（ｃ）に示すように、変動種別カウンタＣＳの値が「０」～「７９」である場合に変動パターン２１Ｈ～変動パターン２４Ｈのいずれかが選択され、変動種別カウンタＣＳの値が「８０」～「９９」である場合に変動パターンＹ３（例えば６０ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターン２１Ｈ～変動パターン２４Ｈは、図１１３（ｄ）の変動パターン２１Ｈ～変動パターン２４Ｈと同様のものである。変動パターンＹ３は遊技回用演出としての特定演出Ｂに対応する。特定演出Ｂの詳細については後述する。

【１８０１】

第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態用）は、第１時短遊技状態である状況で第２特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図１６０（ｄ）に示すように、変動パターンＹ４（例えば６０ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターンＹ４は遊技回用演出としての特定演出Ｃに対応する。特定演出Ｃの詳細については後述する。

【１８０２】
第２特図における大当たり用の変動表示時間テーブル（第３時短遊技状態Ｂ用）は、第３時短遊技状態Ｂである状況で第２特図での当否抽選の結果が大当たり結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図１６１（ａ）に示すように、変動パターンとして変動パターンＹ５（例えば６０ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターンＹ５は遊技回用演出としての特定演出Ｄに対応する。特定演出Ｄの詳細については後述する。
【１８０３】
第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第３時短遊技状態Ｂ用）は、第３時短遊技状態Ｂである状況で第２特図での当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図１６１（ｂ）に示すように、第３時短遊技状態Ｂに移行してからの１回目～９回目の特図遊技回で通常外れ結果になった場合に変動パターンＹ６（例えば８ｓｅｃ又は４ｓｅｃ）が選択され、第３時短遊技状態Ｂの最終遊技回（１０回目）で通常外れ結果になった場合に変動パターンＹ７（例えば６０ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターンＹ６は完全外れ演出に対応し、変動パターンＹ７は遊技回用演出としての特定演出Ｅに対応する。特定演出Ｅの詳細については後述する。
【１８０４】
第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第３時短遊技状態Ｂ用）は、第３時短遊技状態Ｂである状況で第２特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図１６１（ｃ）に示すように、第３時短遊技状態Ｂに移行してからの１回目～９回目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に変動パターンＹ８（例えば８ｓｅｃ又は４ｓｅｃ）が選択され、第３時短遊技状態Ｂの最終遊技回（１０回目）で通常外れ結果になった場合に変動パターンＹ９（例えば６０ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターンＹ８は完全外れ演出に対応し、変動パターンＹ９は遊技回用演出としての特定演出Ｅに対応する。
【１８０５】
＜演出設定処理＞
本変形例に係る演出設定処理について図１６２のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は演出制御装置１４３にて所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で起動されるものであり、図１２６の演出設定処理に代えて実行されるものである。図１６２において図１２６と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【１８０６】
先ずステップＳｂ２３０１では、主制御装置１６２からのエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドを受信している場合は、ステップＳｂ４２０１にて、高確遊技状態や第１時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第１移行用演出設定処理を実行する。
【１８０７】
ステップＳｂ４２０１の実行後又はステップＳｂ２３０１で否定判定した場合（エンディングコマンドを受信していない場合）は、ステップＳｂ４２０２にて、主制御装置１６２からの第３時短遊技状態開始コマンドを受信しているか否かを判定する。第３時短遊技状態開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｂ４２０３にて、第３時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第３移行用演出設定処理を実行する。
【１８０８】
ステップＳｂ４２０３の実行後又はステップＳｂ４２０２で否定判定した場合（第３時短遊技状態コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｂ２３０５にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。遊技状態終了コマンドを受信している場合は、ステップＳｂ２３０６にて、高確遊技状態、第１時短遊技状態又は第３時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する

。
【１８０９】
ステップＳｂ２３０６の実行後又はステップＳｂ２３０５で否定判定した場合（いずれの遊技状態終了コマンドも受信していない場合）は、ステップＳｂ４２０４にて、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。ステップＳｂ２３０８では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。
【１８１０】
＜第１移行用演出設定処理＞
ステップＳｂ４２０１の第１移行用演出設定処理について図１６３（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。
【１８１１】
先ずステップＳｂ４３０１では、高確遊技状態への移行が生じる状況であるか否かを判定する。すなわち、エンディングコマンドが送信された開閉実行モードが高確遊技状態への移行を生じさせる大当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。この判定は、主制御装置１６２から送信される種別コマンドに基づいて行う。
【１８１２】
高確遊技状態への移行が生じる状況である場合は、ステップＳｂ４３０２にて高確遊技状態用の演出設定処理を実行する。この処理では、例えば図１２８（ａ）と同様の高確遊技状態用の開始演出が実行された後、高確遊技状態中であることに対応した遊技回用演出が実行されるように設定する。高確遊技状態用の遊技回用演出は、通常遊技状態用の遊技回用演出とは異なる態様を有するものであり、例えば、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の奥側に表示される背景画像が通常遊技状態用のものとは異なる表示色や表示内容に設定される。
【１８１３】
ステップＳｂ４３０３では、ＲＡＭ３４４の残り回数カウンタエリアに第１上限回数（例えば１００回）に対応した値をセットする。ステップＳｂ４３０４では、残り回数画像４７２（図１２８（ａ）等）の表示を開始するように設定する。ステップＳｂ４３０５では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに残り回数表示フラグをセットし、その後、第１移行用演出設定処理を終了する。
【１８１４】
ステップＳｂ４３０１で否定判定した場合（高確遊技状態への移行が生じる状況でない場合）は、ステップＳｂ４３０６に進み、第１時短遊技状態への移行が生じる状況であるか否かを判定する。すなわち、エンディングコマンドが送信された開閉実行モードが第１時短遊技状態への移行を生じさせる大当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。
【１８１５】
第１時短遊技状態への移行が生じる状況である場合は、ステップＳｂ４３０７にて、第１時短遊技状態用の演出設定処理を実行する。この処理では、例えば図１２８（ｂ）と同様の第１時短遊技状態用の開始演出が実行された後、第１時短遊技状態中であることに対応した遊技回用演出が実行されるように設定する。第１時短遊技状態用の遊技回用演出は、通常遊技状態用や高確遊技状態用の遊技回用演出とは異なる態様を有するものであり、例えば、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の奥側に表示される背景画像が通常遊技状態用や高確遊技状態用のものとは異なる表示色や表示内容に設定される。
【１８１６】
なお、本変形例に係る第１時短遊技状態用の開始演出や遊技回用演出では、図１６３（ｂ）に示すように、残り回数画像４７２に代えて、チャンスタイム（第１時短遊技状態）中であることを報知する状態報知画像４５０が表示される。すなわち、第１時短遊技状態である場合はその残り回数が非明示とされる。
【１８１７】
ステップＳｂ４３０７の実行後又はステップＳｂ４３０６で否定判定した場合（第１時

短遊技状態への移行が生じる状況でない場合）は、第１移行用演出設定処理を終了する。
【１８１８】
＜第３移行用演出設定処理＞
ステップＳｂ４２０３の第３移行用演出設定処理について図１６４（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。
【１８１９】
先ずステップＳｂ４４０１では、第３時短遊技状態用の演出設定処理を実行する。この処理では、第３時短遊技状態用の開始演出が実行された後、第３時短遊技状態中であることに対応した遊技回用演出が実行されるように設定する。第３時短遊技状態用の遊技回用演出は、通常遊技状態用や高確遊技状態用、第１時短遊技状態用の遊技回用演出とは異なる態様を有するものである。
【１８２０】
ステップＳｂ４４０２では、移行する第３時短遊技状態の上限回数に対応した値をＲＡＭ３４４の残り回数カウンタエリアにセットする。具体的には、第３時短遊技状態Ａへの移行である場合は第５上限回数（例えば１００回）に対応した値をセットし、第３時短遊技状態Ｂへの移行である場合は第６上限回数（例えば１０回）に対応した値をセットする。
【１８２１】
ステップＳｂ４４０３では、残り回数画像４７２（図１２８（ａ）等）の表示を開始するように設定する。なお、第１時短遊技状態の途中で第３時短遊技状態に移行する場合は、図１６４（ｂ）に示すように、第３時短遊技状態への移行に合わせて状態報知画像４５０から残り回数画像４７２への変更を行う。すなわち、残り回数を非明示とした状態から明示した状態へと切り替える。
【１８２２】
ステップＳｂ４４０４では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに残り回数表示フラグをセットし、その後、第３移行用演出設定処理を終了する。
【１８２３】
＜特図変動表示用処理＞
ステップＳｂ４２０４の特図変動表示用処理について図１６５のフローチャートを参照しながら説明する。図１６５において図１３２の特図変動表示用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【１８２４】
先ずステップＳｂ２７０１では、遊技回の実行中であるか否かを判定する。遊技回の実行中でない場合は、ステップＳｂ２７０２に進み、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。
【１８２５】
変動開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｂ４５０１に進み、図柄表示装置７５にて遊技回用演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。ここで、変動開始用処理について図１６６（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。
【１８２６】
先ずステップＳｂ４６０１では、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを把握する。ステップＳｂ４６０２では、把握した変動パターンに対応する遊技回用演出が実行されるように設定する。変動パターンと遊技回用演出との対応関係について図１６６（ｂ）を参照しながら説明する。
【１８２７】
把握した変動パターンが変動パターンＹ１である場合は特殊リーチ外れ演出が実行されるように設定する。変動パターンＹ１は、第１特図で特殊外れ結果になった場合（通常遊技状態中に特殊外れ結果になった場合）に設定されるものである。また、特殊リーチ外れ演出は、上記変形例３に係る特殊リーチ外れ演出（図１５３（ｂ）～（ｄ））と同様のものである。

【１８２８】
把握した変動パターンが変動パターンＹ２である場合は特定演出Ａが実行されるように設定する。変動パターンＹ２は、第１時短遊技状態中に大当たり結果となった場合の一部で設定されるものである。特定演出Ａは、大当たり結果を報知する演出であり、例えば、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によりリーチ表示が行われた後、戦士キャラクタが敵キャラクタを倒すことができるか否かの所定のバトル演出が行われるように構成される（図１６７（ａ））。特定演出Ａでは、上記バトル演出において戦士キャラクタが勝利する結末が表示され、その後、図柄列Ｚ１～Ｚ３が大当たりの組み合わせで停止表示される。
【１８２９】
把握した変動パターンが変動パターンＹ３である場合は特定演出Ｂが実行されるように設定する。変動パターンＹ３は、第１時短遊技状態中に通常外れ結果となった場合の一部で設定されるものである。特定演出Ｂは、外れ結果を報知する演出であり、特定演出Ａに関連した演出となっている。特定演出Ｂでは、リーチ表示後の上記バトル演出にて戦士キャラクタと敵キャラクタとが引き分ける結末が表示され（図１６７（ｂ））、その後、図柄列Ｚ１～Ｚ３がリーチ外れの組み合わせで停止表示される。
【１８３０】
把握した変動パターンが変動パターンＹ４である場合は特定演出Ｃが実行されるように設定する。変動パターンＹ４は、第１時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合に設定されるものである。特定演出Ｃは、第３時短遊技状態への移行を報知する演出であり、特定演出Ａ、Ｂに関連するものとなっている。特定演出Ｃでは、リーチ表示後の上記バトル演出にて戦士キャラクタが敗北する結末が表示され（図１６７（ｃ））、その後、図柄列Ｚ１～Ｚ３がリーチ外れの組み合わせで停止表示される。
【１８３１】
把握した変動パターンＹ５である場合は特定演出Ｄが実行されるように設定する。変動パターンＹ５は、第３時短遊技状態中に大当たり結果になった場合に設定されるものである。特定演出Ｄは、大当たり結果を報知する演出であり、例えば、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によるリーチ表示が行われた後、特定演出Ｃで敗北した敵キャラクタに戦士キャラクタが再び勝負を挑むリベンジバトル演出が行われるように構成されている（図１６７（ｄ））。特定演出Ｄでは、上記リベンジバトル演出にて戦士キャラクタが勝利する結末が表示され、その後、図柄列Ｚ１～Ｚ３が大当たりの組み合わせで停止表示される。
【１８３２】
把握した変動パターンが変動パターンＹ７又は変動パターンＹ９である場合は特定演出Ｅが実行されるように設定する。変動パターンＹ７は、第３時短遊技状態の最終遊技回（１０回目の特図遊技回）で通常外れ結果になった場合に設定されるものであり、変動パターンＹ９は、第３時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果になった場合に設定されるものである。特定演出Ｅは、外れ結果と第３時短遊技状態の終了とを報知する演出であり、特定演出Ｄに関連するものとなっている。特定演出Ｅでは、リーチ表示後の上記リベンジバトル演出にて戦士キャラクタが敗北する結末が表示され（図１６７（ｄ））、その後、図柄列Ｚ１～Ｚ３がリーチ外れの組み合わせで停止表示される。
【１８３３】
把握した変動パターンが変動パターンＹ６又は変動パターンＹ８である場合は完全外れ演出が実行されるように設定する。変動パターンＹ６は、第３時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回（１回目～９回目の特図遊技回）で通常外れ結果になった場合に設定されるものであり、変動パターンＹ８は、第３時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果になった場合に設定されるものである。
【１８３４】
変動開始用処理（図１６６（ａ））の説明に戻り、ステップＳｂ４６０２の実行後はステップＳｂ４６０３にて、表示制御装置３５０への送信対象として停止結果コマンド及びパターンコマンドを送信する。パターンコマンドは、実行すべき遊技回用演出を指定する演出パターンコマンドである。表示制御装置３５０では、受信したコマンドに従い、指定

された停止結果で各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が停止したり、指定された演出パターンで遊技回用演出が行われたりするように図柄表示装置７５を制御する。ステップＳｂ４６０３の実行後は変動開始用処理を終了する。

【１８３５】

特図変動表示用処理（図１６５）の説明に戻り、ステップＳｂ４５０１の変動開始用処理を実行した後はステップＳｂ４５０２にて、現在の遊技状態が高確遊技状態又は第３時短遊技状態であるか否かを判定する。高確遊技状態又は第３時短遊技状態である場合は、ステップＳｂ２７０４にて残り回数表示の更新用処理を実行する。残り回数表示の更新用処理では、第１時短遊技状態等の残り回数を更新したり、残り回数画像４７２の表示内容を更新したりする。ステップＳｂ２７０４の実行後又はステップＳｂ４５０２で否定判定した場合（高確遊技状態又は第３時短遊技状態でない場合）は、特図変動表示用処理を終了する。

【１８３６】

＜遊技状態の流れについて＞

本変形例における遊技状態の流れについて図１６８を参照しながら説明する。先ずは通常遊技状態から第３時短遊技状態への流れについて図１６８（ａ）を参照しながら説明する。

【１８３７】

通常遊技状態では左打ち遊技となり、主として第１作動口６２への入賞を契機とする第１特図の当否抽選により遊技が行われる。通常遊技状態において第１特図の当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合は、第３時短遊技状態Ａに移行し、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替えられる。高頻度サポートモードでは第２作動口６３への入賞が可能又は容易となり、持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技することができるほか、大当たり種別が優遇された種別抽選を受けることができる。よって、通常遊技状態では、特殊外れ結果となることで遊技者にとって有利な遊技状態に移行することになる。

【１８３８】

第３時短遊技状態Ａの上限回数（第５上限回数）は１００回に設定されている。ここで、本変形例では、時短遊技状態の残り回数の更新が終了してから第３時短遊技状態の移行判定が行われるため、第３時短遊技状態への切り替えが行われた後、次の特図遊技回となってから残り回数を減算させることができる。よって、第３時短遊技状態Ａに移行した後において、当該遊技状態を遊技可能な特図遊技回の回数として１００回を好適に確保することができる。

【１８３９】

以上のように、通常遊技状態において特殊外れ結果となった場合は遊技者にとって有利となるため、通常遊技状態では、大当たりだけでなく、特殊外れ結果となることも目指しながら遊技することが可能になる。

【１８４０】

次に、第１時短遊技状態からの遊技状態の流れについて図１６８（ｂ）を参照しながら説明する。

【１８４１】

第１時短遊技状態では右打ち遊技となり、主として第２作動口６３への入賞を契機とする第２特図の当否抽選により遊技が行われる。第１時短遊技状態において第２特図の当否抽選結果が大当たり結果になった場合は、開閉実行モードに移行する。この場合、図柄表示装置７５では、特定演出Ａを通じて大当たり結果が報知され、戦士キャラクタが敵キャラクタに勝利する結末のバトル演出とともに図柄列Ｚ１～Ｚ３が大当たりの組合せで停止表示される演出が実行される。

【１８４２】

第１時短遊技状態において第２特図の当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合は、第１時短遊技状態から第３時短遊技状態Ｂに移行する。その結果、時短遊技状態の残り回数

が第３時短遊技状態Ｂの上限回数である第６上限回数（例えば１０回）に変更される。この第６上限回数は、第１時短遊技状態の上限回数である第１上限回数（例えば１０００回）よりもはるかに少ないため、時短遊技状態の残り回数が減少することになる。つまり、第１時短遊技状態への移行当初は、時短遊技状態での遊技が１０００回まで許容されるものの、その途中で特殊外れ結果を引き当てた場合は残り１０回までに減らされるものとなる。このため、第１時短遊技状態において特殊外れ結果になった場合は遊技者にとって不利となる。

【１８４３】

また、第３時短遊技状態Ｂへの移行時は、その時点での第１時短遊技状態の残り回数にかかわらず、第３時短遊技状態の上限回数がその後の時短遊技状態の残り回数として設定される。そうすると、第２特図の当否抽選結果で特殊外れ結果となるのが第１時短遊技状態に移行してからの何回目の特図遊技回であろうが、時短遊技状態の残り回数は１０回となるため、第１時短遊技状態に移行してからの遅い段階で特殊外れ結果となるほど、時短遊技状態の継続期間を長く延ばせることになる。このため、遊技者としては特殊外れ結果を全く引かないか、引いたとしてもできるだけ遅いタイミングとなることを期待しながら遊技することができる。

【１８４４】

第１時短遊技状態において特殊外れ結果になった場合、図柄表示装置７５では、特定演出Ｃを通じて特殊外れ結果が報知され、戦士キャラクタが敵キャラクタに敗北する結末のバトル演出とともに図柄列Ｚ１～Ｚ３がリーチ外れの組合せで停止表示される演出が実行される。また、図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示された後、敗北した敵キャラクタとの勝負に再挑戦するリベンジバトル演出モードへの移行演出が実行される。

【１８４５】

第１時短遊技状態において第２特図の当否抽選結果が通常外れ結果になった場合は、遊技状態の移行は生じず、第１時短遊技状態が維持される。この場合、図柄表示装置７５では、完全外れ演出や各種リーチ外れ演出のほか、特定演出Ｂが実行される。

【１８４６】

特定演出Ｂでは、戦士キャラクタと敵キャラクタが引き分ける結末のバトル演出とともに図柄列Ｚ１～Ｚ３がリーチ外れの組合せで停止表示される演出が実行される。この特定演出Ｂは、その結末が表示されるまでは、特定演出Ａや特定演出Ｂとの識別が不可又は困難となるように構成されており、その途中段階では、大当たり結果かもしれないという期待感とともに、特殊外れ結果となって時短遊技状態の残り回数が減ってしまうかもしれないというドキドキ感を煽るものとなっている。

【１８４７】

なお、特殊外れ結果の場合に実行される特定演出Ｃの結末を敗北とする一方で、通常外れ結果の場合に実行される特定演出Ｂの結末を引分けとし、前者を後者よりも不利な印象の演出とするのは、本変形例では、特図当否抽選の結果が通常外れ結果となるよりも特殊外れ結果となる方が遊技者にとって不利となるためである。

【１８４８】

第３時短遊技状態Ｂにおいて第２特図の当否抽選結果が大当たり結果になった場合は、開閉実行モードに移行する。この場合、図柄表示装置７５では、特定演出Ｄを通じて大当たり結果が報知され、戦士キャラクタが敵キャラクタに勝利する結末のリベンジバトル演出とともに図柄列Ｚ１～Ｚ３が大当たりの組合せで停止表示される演出が実行される。

【１８４９】

なお、第３時短遊技状態Ｂにおいてリベンジバトル演出を行うのは、通常遊技状態に降格したわけではなく、残り１０回の少ない数とはいえ、まだ時短遊技状態が継続していることに対応させたものである。このような構成とすることで、遊技者に対してチャンスが残されている印象を与え、落胆を軽減したり、奮起させたりすることができる。

【１８５０】

第３時短遊技状態Ｂにおける１回目～９回目の特図遊技回で第２特図の当否抽選結果が

通常外れ結果又は特殊外れ結果になった場合は、遊技状態の移行は生じず、第３時短遊技状態が維持される。この場合、図柄表示装置７５では完全外れ演出が実行される。

【１８５１】

第３時短遊技状態における最終遊技回（１０回目の特図遊技回）で第２特図の当否抽選結果が通常外れ結果又は特殊外れ結果になった場合は、第３時短遊技状態が終了する。この場合、図柄表示装置７５では、特定演出Ｅを通じて外れ結果及び第３時短遊技状態の終了が報知される。特定演出Ｅでは、戦士キャラクタが敵キャラクタに敗北する結末のリベンジバトル演出とともに図柄列Ｚ１～Ｚ３がリーチ外れの組合せで停止表示される演出が実行される。

【１８５２】

また、それらの演出後、その特図遊技回では、時短遊技状態で実行した特図遊技回のトータル回数（第１時短遊技状態及び第３時短遊技状態を通じて実行した特図遊技回の総数）を報知する回数報知演出を実行する。当該演出を視認することで、今回の時短遊技状態での実績を遊技者が把握することが可能になる。

【１８５３】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【１８５４】

第１時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態への移行を許容する構成とした上で、第３時短遊技状態に移行せずに第１時短遊技状態が継続されるよりも第３時短遊技状態に移行する方が遊技者にとって不利となるように構成した。

【１８５５】

この構成によれば、開閉実行モードを経て第１時短遊技状態に移行した場合に、その後の遊技展開によっては不利な状態に降格してしまうかもしれないスリルを味合わせることができ、大当たり結果への当選を目指すだけに留まらない面白み付加することができる。しかしながら、そのようなスリルを提供できる反面、不利な状態に降格した場合の遊技者の落胆があまりにも激しいと、その後の遊技意欲を減衰させてしまい、逆効果となる懸念がある。この点、本構成では、残り回数が少ない第３時短遊技状態への移行により不利な状態への降格が果たされるため、そのような降格が生じた場合でも時短遊技状態の中で大当たりを引き当てるチャンスを残すことができる。これにより、通常遊技状態に移行してしまう場合に比べて遊技者の落胆を軽減することができる。特に第２特図の当否抽選で大当たり結果となった場合の種別判定が第１特図の場合よりも優遇されている構成にあっては、不利な状態に降格しても第２特図での遊技期間が確保されるため、上記効果を良好に発揮させることができる。よって、遊技意欲が大きく損なわれることを抑制しながら、上記スリルを味合わうことができる遊技を提供することが可能になる。

【１８５６】

第１時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に、その時点での第１時短遊技状態の残り回数にかかわらず、時短遊技状態の残り回数として一律に第３時短遊技状態の上限回数を設定する構成とした。

【１８５７】

この構成によれば、第１時短遊技状態において特殊外れ結果となるタイミングが遅くなるほど、時短遊技状態を遊技できるトータルの回数が多くなり、遊技者にとって有利となる。これにより、第１時短遊技状態での遊技を進めるにあたって特殊外れ結果への当選を回避する面白みを増強することができ、遊技の興趣性を高めることが可能になる。

【１８５８】

第１時短遊技状態である場合にその残り回数を非明示とする構成とした。

【１８５９】

例えば、第１時短遊技状態の残り回数を明示する構成であると、特殊外れ結果となる前の残り回数が何回であったのかを遊技者が把握できるため、特殊外れ結果となり、時短遊技状態の残り回数として第３時短遊技状態の上限回数が設定された場合に、結果的に何回分が減少したのかを遊技者が簡単に特定できるようになる。この点、第１時短遊技状態の

残り回数を非明示することで、特殊外れ結果となる前の残り回数を遊技者が把握できない又は把握しにくくすることができる。これにより、第３時短遊技状態に移行した場合の残り回数の減少分を遊技者が特定しにくくなり、仮に当該減少分が大きくなる場合でも遊技者が大きく落胆して遊技意欲が低下してしまうことを抑制できる。

【１８６０】

上記の際、第３時短遊技状態に移行した場合には残り回数を明示する構成とした。これにより、第３時短遊技状態に移行したことや、第３時短遊技状態に移行してからの時短遊技状態の残り回数を遊技者が容易に把握することができる。

【１８６１】

なお、本変形例では、第１時短遊技状態を１種類のみとしたが、第１時短遊技状態の残り回数を非明示とし、特殊外れ結果となる前の残り回数を遊技者が把握しにくくする上では、上限回数の異なる複数種類の第１時短遊技状態を備えることが好ましい。このような構成とすることで、第１時短遊技状態のそもそもの上限回数を遊技者が把握又は予測しにくくなり、上記効果をより好適に発揮させることができる。その際、さらにそれら各第１時短遊技状態を遊技者が判別できない又は判別することが困難な構成とすることで、上記効果を一層強化することが可能になる。

【１８６２】

外れ結果について特殊外れ結果と通常外れ結果とを設け、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果となることにより不利な状態への降格（第３時短遊技状態への移行）が生じる構成とした。

【１８６３】

この構成によれば、不利な状態に降格するか否かが毎回の遊技回で判定される構成とすることができる。これにより、上記降格が発生するかもしれないスリルを各回の遊技回で味合わせることができ、そのようなスリルを楽しむ遊技を強化することが可能になる。

【１８６４】

通常遊技状態においても特殊外れ結果への当選が生じ得るとともに、特殊外れ結果になった場合には第３時短遊技状態に移行させる構成とすることで、通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には、第１時短遊技状態中に特殊外れ結果となった場合とは異なり、遊技者にとって有利となるように構成した。

【１８６５】

この構成によれば、同じ特殊外れ結果への当選であっても成立させたときの遊技状態によって有利不利が逆転するため、意外性を付与することができる。また、特殊外れ結果についてその成立を回避するだけの遊技に固定化されることを抑制でき、遊技の多様化を図ることが可能になる。

【１８６６】

その際、通常遊技状態で特殊外れ結果になった場合に移行する第３時短遊技状態の上限回数を、第１時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合に移行する第３時短遊技状態の上限回数よりも多くした。これにより、通常遊技状態から移行する第３時短遊技状態の優位性を際立たせることができ、通常遊技状態において特殊外れ結果への当選を目指す面白みを増強することが可能になる。

【１８６７】

＜変形例５＞

本変形例では、第１時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合に第１時短遊技状態と第３時短遊技状態とのいずれを優先させるかを判定するように構成されている。以下、本変形例の構成について図１６９～図１７７を参照しながら説明する。

【１８６８】

＜特図遊技回の当否テーブル＞

本変形例に係る第１特図用の当否テーブル（低確率モード用）と、第２特図用の当否テーブル（低確率モード用）と、第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）とについて図１６９を参照しながら説明する。これら各当否テーブルは、ＲＯＭ３１３

の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されている。
【１８６９】
第１特図用の当否テーブル（低確率モード用）は、抽選モードが低確率モードである状況で第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものある。この第１特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、図１６９（ａ）に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタＣ１の値）として「０」～「９」の計１０個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は１／３００に設定されている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は２９９０／３０００に設定されている。なお、第１特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、抽選結果として特殊外れ結果が設定されていない。
【１８７０】
第２特図用の当否テーブル（低確率モード用）は、抽選モードが低確率モードである状況で第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものある。この第２特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、図１６９（ｂ）に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタＣ１の値）として「０」～「９」の計１０個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は１／３００に設定されている。また、特殊外れ結果となる乱数の値として「１０」～「３９」の計３０個が設定され、低確率モードでの特殊外れ結果となる確率は１／１００に設定されている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は２９６０／３０００に設定されている。
【１８７１】
第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）は、抽選モードが高確率モードである状況で第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものある。この第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、図１６９（ｃ）に示すように、大当たりとなる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定され、高確率モードでの大当たり当選確率は１／６０に設定されている。なお、第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、抽選結果として特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり用の乱数値以外はいずれも通常外れ結果に割り当てられている。通常外れ結果となる確率は５９／６０に設定されている。
【１８７２】
＜特図遊技回の種別テーブル＞
本変形例に係る特図遊技回の種別テーブルについて図１７０を参照しながら説明する。
【１８７３】
大当たり種別テーブルとしては、第１特図用の大当たり種別テーブル（図１７０（ａ））と第２特図用の大当たり種別テーブル（図１７０（ｂ））とが設定されている。
【１８７４】
図１７０（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として４Ｒ確変大当たり結果と４Ｒ通常大当たり結果Ａと４Ｒ通常大当たり結果Ｂとが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が４回となるものである。
【１８７５】
４Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第１上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。第１上限回数に達した場合は、高確遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。
【１８７６】
４Ｒ通常大当たり結果Ａは、開閉実行モードの終了後、第１時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の第１時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第２上限回数（例えば７

０回）に達するまで継続される。第２上限回数に達した場合は、第１時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行する。

【１８７７】

４Ｒ通常大当たり結果Ｂは、開閉実行モードの終了後、第１時短遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の第１時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が第２上限回数よりも多い第３上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。第３上限回数に達した場合は、第１時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行する。

【１８７８】

第１特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６９」が４Ｒ確変大当たり結果に対応し、「７０」～「８９」が４Ｒ通常大当たり結果Ａに対応し、「９０」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果Ｂに対応している。すなわち、４Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は７０％、４Ｒ通常大当たり結果Ａに振り分けられる確率は２０％、４Ｒ通常大当たり結果Ｂに振り分けられる確率は１０％に設定されている。

【１８７９】

図１７０（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として１０Ｒ確変大当たり結果と１０Ｒ通常大当たり結果Ａと１０Ｒ通常大当たり結果Ｂとが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものである。

【１８８０】

１０Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第４上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。

【１８８１】

１０Ｒ通常大当たり結果Ａは、開閉実行モードの終了後、第１時短遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の第１時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第５上限回数（例えば７０回）に達するまで継続される。

【１８８２】

１０Ｒ通常大当たり結果Ｂは、開閉実行モードの終了後、第１時短遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の第１時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が第５上限回数よりも多い第６上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。

【１８８３】

第２特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６９」が１０Ｒ確変大当たり結果に対応し、「７０」～「８９」が１０Ｒ通常大当たり結果Ａに対応し、「９０」～「９９」が１０Ｒ通常大当たり結果Ｂに対応している。すなわち、１０Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は７０％、１０Ｒ通常大当たり結果Ａに振り分けられる確率は２０％、１０Ｒ通常大当たり結果Ｂに振り分けられる確率は１０％に設定されている。

【１８８４】

なお、本変形例では、特殊外れ用の種別テーブルは設定されていない。すなわち、第２特図における特殊外れ結果の種別は１種類となっている。特殊外れ結果となった場合には、開閉実行モードを介することなく第３時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する。本変形例での第３時短遊技状態は、図１７０（ｃ）に示すように、第３時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が上記第２上限回数（例えば７０回）、第３上限回数（例えば１００回）、第５上限回数（例えば７０回）及び第６上限回数（例えば１００回）よりも少ない第７上限回数（例えば５０回）に達するまで継続される。

【１８８５】

＜第３時短遊技状態移行用処理＞

本変形例に係る第３時短遊技状態移行用処理について図１７１のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による特図遊技回制御処理（図１４５）のステップＳｂ３２０２で実行されるものであり、図１４８の第３時短遊技状態移行用処理に代えて実行されるものである。図１７１において図１４８と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。なお、本変形例においても、ステップＳｂ５１１の高頻度サポートモード更新・終了用処理が実行された後に第３時短遊技状態移行用処理が実行される。

【１８８６】

先ずステップＳｂ３４０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合には、ステップＳｂ３４０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。

【１８８７】

高確率フラグがセットされていない場合には、ステップＳｂ４８０１にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第３サポートフラグは、第３時短遊技状態であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１８８８】

第３サポートフラグがセットされていない場合、すなわち、第３時短遊技状態でない場合には、ステップＳｂ４８０２にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第１サポートフラグは、第１時短遊技状態であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１８８９】

第１サポートフラグがセットされている場合、すなわち、第１時短遊技状態である場合は、ステップＳｂ４８０３に進み、特殊外れ結果への当選を契機として移行する第３時短遊技状態の上限回数が第１時短遊技状態における現在の残り回数よりも多いか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４のサポートカウンタエリアＳＣの値を参照して、滞在中の第１時短遊技状態における現在の残り回数を把握し、その把握した残り回数よりも第３時短遊技状態の上限回数（第７上限回数）の方が多いか否かを判定する。本変形例では、第３時短遊技状態の第７上限回数を５０回としているところ、サポートカウンタエリアＳＣの値が５０以下である場合は本ステップを肯定判定し、５０よりも大きい場合は本ステップを否定判定する。

【１８９０】

第３時短遊技状態の上限回数が第１時短遊技状態における現在の残り回数よりも多い場合は、第３時短遊技状態を現在の第１時短遊技状態よりも優先して適用すべく、ステップＳｂ４８０４～ステップＳｂ３４０８の処理を実行する。

【１８９１】

ステップＳｂ４８０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている第１サポートフラグをクリアする。これにより、第１時短遊技状態が終了する。続くステップＳｂ４８０５では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３サポートフラグをセットする。これにより、第３時短遊技状態に移行する。

【１８９２】

ステップＳｂ４８０６では、ＲＡＭ３１４のサポートカウンタエリアＳＣに第７上限回数（例えば５０回）に対応した値をセットする。その際、その時点でのサポートカウンタエリアＳＣの値（第１時短遊技状態の残り回数）にかかわらず、第７上限回数に対応した値に書き換える。このため、第１時短遊技状態中のいずれのタイミングで第３時短遊技状態に移行しても、第３時短遊技状態に移行してからの時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートの状態）の残り回数は第７上限回数になる。

【１８９３】

ステップＳｂ３４０８では、演出制御装置１４３への送信対象として第３時短遊技状態開始コマンドを設定する。これにより、第３時短遊技状態への移行が演出制御装置１４３に通知される。

【１８９４】

ステップＳｂ４８０３で否定判定した場合（第３時短遊技状態の上限回数が第１時短遊技状態における現在の残り回数よりも少ない場合）は、現在の第１時短遊技状態を第３時短遊技状態よりも優先して適用する。具体的には、ステップＳｂ４８０４～ステップＳｂ３４０８の処理を行うことなく、第３時短遊技状態移行用処理を終了する。

【１８９５】

このように本変形例では、特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態の上限回数と第１時短遊技状態の残り回数とを比較し、回数が多い側の時短遊技状態を優先するように構成されている。例えば、常に第３時短遊技状態に移行させる構成であると、第１時短遊技状態の残り回数よりも第３時短遊技状態の上限回数が少ない状況では、第３時短遊技状態への移行により時短遊技状態の残り回数が実質的に減少することになる。すなわち、遊技者にとって不利な状態への移行となるが、本変形例によれば、そのような不利状態への移行を抑制することが可能になる。

【１８９６】

なお、本変形例では、第１時短遊技状態として上限回数の異なる複数種類の第１時短遊技状態を有しているところ、第１時短遊技状態において第３時短遊技状態との優先順位が反転する遊技回数は、第１時短遊技状態の種別ごとに相違する。具体的には、４Ｒ通常大当たり結果Ａへの当選を契機として移行する第１時短遊技状態Ａ（上限回数が７０回の第１時短遊技状態）では、１回目～２０回目の特図遊技回で特殊外れ結果になると第１時短遊技状態Ａの継続が優先され、２１回目以降は第３時短遊技状態への移行が優先される。また、４Ｒ通常大当たり結果Ｂへの当選を契機として移行する第１時短遊技状態Ｂ（上限回数が１００回の第１時短遊技状態）では、１回目～５０回目の特図遊技回で特殊外れ結果になると第１時短遊技状態Ｂの継続が優先され、５１回目以降は第３時短遊技状態への移行が優先される。

【１８９７】

このような関係は、１０Ｒ通常大当たり結果Ａへの当選を契機として移行する第１時短遊技状態と、１０Ｒ通常大当たり結果Ｂへの当選を契機として移行する第１時短遊技状態とにおいても同様である。

【１８９８】

ステップＳｂ４８０２で否定判定した場合（第１サポートフラグがセットされていない場合）、すなわち、通常遊技状態中である場合は、ステップＳｂ４８０７にて普図終了用処理を実行する。この処理は、図１１９の第２時短遊技状態移行用処理におけるステップＳｂ１４１１～ステップＳｂ１４１５の処理と同様のものである。その際、特図遊技回では、確定表示時間として通常確定表示時間よりも長い特定確定表示時間を設定するが（図１４９）、この特定確定表示時間は、上記第２の実施の形態のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）よりも長い時間（例えば０．８ｓｅｃ）としてもよいし、上記変形例２のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間と、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示期間（例えば０．５ｓｅｃ）と、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）との合計期間（例えば１．５ｓｅｃ）よりも長い時間（例えば４ｓｅｃ）としてもよい。

【１８９９】

ステップＳｂ４８０７の実行後は、ステップＳｂ４８０５に進み、第３サポートフラグをセットする処理を実行する。その後、ステップＳｂ４８０６以降の処理を実行する。

【１９００】

ステップＳｂ４８０１で肯定判定した場合（第３サポートフラグがセットされている場合）は、ステップＳｂ４８０２～ステップＳｂ３４０８の処理を実行することなく、第３時短遊技状態移行用処理を終了する。すなわち、第３時短遊技状態で特殊外れ結果になっ

ても第３時短遊技状態への再移行が制限され、その時点での残り回数が維持される。
【１９０１】
＜特図遊技回の変動表示時間テーブル＞
主制御装置１６２にて行う特図遊技回制御処理や変動開始処理については上記変形例３の場合（図１４５、図１４６）と同様であるが、上記のとおり本変形例では、第１時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合に第１時短遊技状態の継続と第３時短遊技状態への移行とのいずれを優先するかを判定するように構成されており、それに合わせて変動表示時間テーブルが設定されている。以下、本変形例に係る変動表示時間テーブルについて図１７２及び図１７３を参照しながら説明する。
【１９０２】
本変形例での変動表示時間テーブルとしては、少なくとも、第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態Ａ用）と、第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態Ｂ用）と、第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態Ａ用）と、第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態Ｂ用）とが設定されている。
【１９０３】
第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態Ａ用）は、第１時短遊技状態Ａ（上限回数が７０回の第１時短遊技状態）である状況で第２特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、特殊外れ結果になったときの状況が第１時短遊技状態Ａの継続が優先される状況である場合と第３時短遊技状態への移行が優先される状況である場合とで変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。
【１９０４】
具体的には、図１７２（ａ）に示すように、第１時短遊技状態Ａの継続が優先される１回目～２０回目の特図遊技回では変動パターンＷ１（例えば８ｓｅｃ又は４ｓｅｃ）が選択され、第３時短遊技状態への移行が優先される２１回目～７０回目の特図遊技回では変動パターンＷ２（例えば１５ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターンＷ１は完全外れ演出に対応し、変動パターンＷ２は特殊リーチ外れＡ演出に対応している。すなわち、変動パターンＷ１に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として完全外れ演出が実行され、変動パターンＷ２に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出が実行される。
【１９０５】
特殊リーチ外れＡ演出は上記変形例３に係る特殊リーチ外れ演出と同様のものである。すなわち、図１７４（ａ）、（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によるリーチ表示を行った後、特殊図柄４７９を含む状態で中図柄列Ｚ２を低速変動表示させ、その後、リーチライン上に特殊図柄４７９を停止表示させるように構成されている。特殊リーチ外れＡ演出が行われた後は、上記第２の実施の形態と同様の上乗せ演出（図１３０（ｃ））が実行される。その際に報知される上乗せ回数は、第３時短遊技状態の上限回数（第７上限回数）である５０回である。
【１９０６】
第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態Ｂ用）は、第１時短遊技状態Ｂ（上限回数が１００回の第１時短遊技状態）である状況で第２特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルにおいても、特殊外れ結果になったときの状況が第１時短遊技状態Ｂの継続が優先される状況である場合と第３時短遊技状態への移行が優先される状況である場合とで変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。具体的には、図１７２（ｂ）に示すように、第１時短遊技状態Ｂの継続が優先される１回目～５０回目の特図遊技回では変動パターンＷ１が選択され、第３時短遊技状態への移行が優先される５１回目～１００回目の特図遊技回では変動パターンＷ２が選択されるように構成されている。

【１９０７】
第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態Ａ用）は、第１時短遊技状態Ａである状況で第２特図での当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図１７３（ａ）に示すように、第１時短遊技状態Ａに移行してからの特図遊技回の実行回数によって変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。
【１９０８】
具体的には、１回目～２０回目の特図遊技回では、変動パターン２１Ｈ～変動パターン２４Ｈのいずれかが選択される。変動パターン２１Ｈ～変動パターン２４Ｈは、図１１３（ｄ）の変動パターン２１Ｈ～変動パターン２４Ｈと同様のものである。また、２１回目～６０回目の特図遊技回では、変動種別カウンタＣＳの値が「０」～「７９」である場合に変動パターン２１Ｈ～変動パターン２４Ｈのいずれかが選択され、変動種別カウンタＣＳの値が「８０」～「９９」である場合に変動パターンＷ３（例えば１４ｓｅｃ）が選択される。
【１９０９】
変動パターンＷ３は特殊リーチ外れＢ演出に対応するものである。特殊リーチ外れＢ演出は、特殊リーチ外れＡ演出との対をなす所謂ガセ演出であり、特殊外れへの期待感を煽った上で特殊外れ組合せとは異なる組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させるものである。具体的には、図１７４（ａ）、（ｃ）に示すように、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によるリーチ表示を行った後、特殊図柄４７９を含む状態で中図柄列Ｚ２を低速変動表示させ、その後、リーチライン上に特殊図柄４７９が停止しないようにして中図柄列Ｚ２を停止表示させるように構成されている。
【１９１０】
６１回目～７０回目の特図遊技回では、変動種別カウンタＣＳの値が「０」～「３９」である場合に変動パターン２１Ｈ～変動パターン２４Ｈのいずれかが選択され、変動種別カウンタＣＳの値が「４０」～「９９」である場合に変動パターンＷ３が選択される。２１回目～６０回目の特図遊技回の場合と比較すると、変動パターンＷ３の比率が高くなっている。すなわち、６１回目～７０回目の特図遊技回では、２１回目～６０回目の特図遊技回よりも特殊リーチ外れＢ演出が実行されやすくなっており、特殊外れ（第３時短遊技状態）への煽りが強められるようになっている。
【１９１１】
なお、１回目～２０回目の特図遊技回は、第１時短遊技状態Ａにおいて特殊外れ結果になっても第３時短遊技状態に移行しない状況であり、２１回目～６０回目は第１時短遊技状態Ａの中盤に相当し、６９～７０回目は第１時短遊技状態Ａの終盤に相当するものである。ちなみに、１回目～２０回目の特図遊技回で選択可能な変動パターンには変動パターンＷ３が含まれておらず、これらの特図遊技回では特殊リーチ外れＢ演出が実行されない。
【１９１２】
第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態Ｂ用）は、第１時短遊技状態Ｂである状況で第２特図での当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでも、図１７３（ｂ）に示すように、第１時短遊技状態Ａに移行してからの特図遊技回の実行回数によって変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。
【１９１３】
このうち１回目～７０回目の特図遊技回での選択態様は、図１７３（ａ）の第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態Ａ用）の場合と同様である。すなわち、第１時短遊技状態Ｂにおいて１回目～７０回目の特図遊技回では、第１時短遊技状態Ａの場合と同態様の抽選テーブルを用いて変動パターンが選択される。このため、変動表示時間（遊技回用演出）の選択傾向が第１時短遊技状態Ａのときと似通りやすくなる。これにより、第１時短遊技状態Ａ又は第１時短遊技状態Ｂのいずれであるか（換言

すれば、滞在中の第１時短遊技状態の上限回数がいくつであるか）を、変動表示時間や遊技回用演出の挙動から遊技者が判別することが不可又は困難となっている。

【１９１４】

なお、変動パターンの選択態様を必ずしも完全同一とする必要はなく、同程度の選択態様を有するものであってもよい。例えば、第１時短遊技状態Ｂ用の変動表示時間テーブルにおいて、６１～７０回目の特図遊技回では変動パターンＷ３の選択比率が高くなるなど、第１時短遊技状態Ａ用の変動表示時間テーブルと共通の傾向を持たせているなどすれば、細かい選択確率や対象遊技回等が相違するものであってもよい。

【１９１５】

図１７３（ｂ）に示すように、７１回目～９０回目の特図遊技回では、変動種別カウンタＣＳの値が「０」～「７９」である場合に変動パターン２１Ｈ～変動パターン２４Ｈのいずれかが選択され、変動種別カウンタＣＳの値が「８０」～「９９」である場合に変動パターンＷ３が選択される。また、９１回目～１００回目の特図遊技回では、変動種別カウンタＣＳの値が「０」～「３９」である場合に変動パターン２１Ｈ～変動パターン２４Ｈのいずれかが選択され、変動種別カウンタＣＳの値が「４０」～「９９」である場合に変動パターンＷ３が選択される。すなわち、第１時短遊技状態Ｂの場合も終盤において特殊リーチ外れＢ演出が実行されやすくなり、特殊外れ（第３時短遊技状態）への煽りが強められるようになっている。

【１９１６】

＜遊技状態の流れについて＞

本変形例における遊技状態の流れについて説明する。先ずは第１時短遊技状態Ａ（上限回数が７０回の第１時短遊技状態）である状況で特図当否抽選の結果が特殊外れ結果となった場合について図１７５を参照しながら説明する。

【１９１７】

特殊外れ結果への当選を契機として移行する第３時短遊技状態の上限回数は５０回に設定されているところ、第１時短遊技状態Ａに移行してからの特図遊技回の回数が１回目～２０回目においては、第３時短遊技状態の上限回数よりも第１時短遊技状態Ａの残り回数の方が多くなり、上記特図遊技回の回数が２１回目～７０回目においては、第１時短遊技状態Ａの残り回数よりも第３時短遊技状態の上限回数の方が多くなる。

【１９１８】

ここで、本変形例では、第１時短遊技状態中に特殊外れ結果となって第３時短遊技状態への移行契機が成立した場合に、第１時短遊技状態Ａの継続と第３時短遊技状態への移行とのうち、時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態）の残り回数が多くなる側（遊技者にとって有利となる側）が優先されるように構成されている。このため、図１７５（ａ）、（ｂ）に示すように、１回目～２０回目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合は第１時短遊技状態Ａが継続され、２１回目～７０回目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合は第３時短遊技状態に移行する。

【１９１９】

第３時短遊技状態に移行した際、時短遊技状態の残り回数は、その時点での第１時短遊技状態Ａの残り回数にかかわらず、第３時短遊技状態の残り回数に変更される。このため、例えば３０回目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合には、その時点から５０回分の時短遊技状態が設定されることになり（図１７５（ｃ）、（ｄ））、同様に、例えば６５回目の特図遊技回で特図遊技回で特殊外れ結果になった場合も、その時点から５０回分の時短遊技状態が設定されることになる（図１７５（ｅ）、（ｆ））。但し、第１時短遊技状態Ａと第３時短遊技状態との両方を踏まえた遊技回のトータル回数は、前者の場合が８０回となるのに対して後者の場合は１１５回となる。つまり、第３時短遊技状態への移行が許容される２１回目～７０回目の特図遊技回においては、特殊外れ結果となる特図遊技回が遅くなるほど、時短遊技状態を遊技できる特図遊技回のトータル回数が多くなり、遊技者にとって有利となる。

【１９２０】

その反面、第１時短遊技状態Ａには上限回数が設定されており、第３時短遊技状態への移行機会が無期限に確保されているわけではない。特に本変形例では、通常遊技状態である場合には、第２作動口６３への入賞が制限される結果、第１作動口６２に入賞させて大当たり当選を狙う遊技形態となり、第１作動口６２への入賞により行われる第１特図の当否抽選では、その結果種別に特殊外れ結果が含まれていない。このため、第３時短遊技状態への移行が生じないまま第１時短遊技状態Ａが終了した場合には、第３時短遊技状態への移行機会が消失することになる。この場合、時短遊技状態を遊技できる特図遊技回のトータル回数は７０回となり、結果的に特殊外れ結果になった場合よりもトータル回数が少なく留まることになる。

【１９２１】

つまり、第１時短遊技状態Ａの終盤に近付くほど、特殊外れ結果に当選した場合の利益が大きくなるものの、その分、そのまま第１時短遊技状態Ａが終了して残り回数を増やせないリスクも高まることになる。これにより、特殊外れ結果の当選タイミングが早いよりも遅いことを願う期待感と、第１時短遊技状態Ａの終了前に特殊外れ結果を引き当てなければならない焦燥感とのせめぎ合いの中で遊技を楽しませることができ、第１時短遊技状態Ａにおける遊技の興趣性を高めることが可能になる。

【１９２２】

なお、本変形例では、時短遊技状態の残り回数の更新が終了してから第３時短遊技状態の移行判定が行われるため、第１時短遊技状態Ａから第３時短遊技状態に切り替えられた場合において、当該切り替えが行われた後、次の特図遊技回となってから残り回数を減算させることができる。よって、第３時短遊技状態に移行してからの残り回数として５０回を好適に確保することができる。

【１９２３】

次に、第１時短遊技状態Ｂ（上限回数が１００回の第１時短遊技状態）も踏まえた遊技状態の流れについて図１７６及び図１７７を参照しながら説明する。

【１９２４】

本変形例では、大当たり結果への当選を契機として移行する第１時短遊技状態の種別として、上述した第１時短遊技状態Ａのほか、第１時短遊技状態Ｂが設定されている。この第１時短遊技状態Ｂでは、上限回数が第１時短遊技状態Ａよりも多い１００回とされるため、特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態への移行が生じる特図遊技回の範囲が第１時短遊技状態Ａとは異なるものとなる。具体的には、１回目～５０回目の特図遊技回で特殊外れ結果になっても第３時短遊技状態に移行せず、５１回目～１００回目の特図遊技回で特殊外れ結果になると、第３時短遊技状態に移行して残り回数が５０回に書き換えられる（図１７６（ｃ）、（ｄ））。

【１９２５】

例えば、第１時短遊技状態Ａのみが設定され、特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態への移行が生じる特図遊技回の範囲が固定化される構成であると、どのタイミングで特殊外れ結果を引き当てれば自身にとっての利益度が高くなるのかを遊技者が事前に把握できてしまい、他の遊技回への関心が薄れてしまうおそれがある。この点、本変形例では、特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態への移行が生じる特図遊技回の範囲が多様化されるため、どのタイミングで特殊外れ結果を引き当てれば遊技者にとっての利益度が高くなるのかが一律に定まらなくなる。これにより、各回の第１時短遊技状態において遊技者の関心が同じ遊技回に集中することが抑制され、第１時短遊技状態の全体を通して遊技への注目度を高めることが可能になる。

【１９２６】

ここで、本変形例においては、遊技者が第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂとを判別することが不可又は困難となるように構成されている。具体的には、既に説明したように変動表示時間（変動表示パターン）の選択態様が第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂとで共通化されているほか、それら各時短遊技状態に移行する場合の開始演出として共通の演出が実行されるように構成されている。

【１９２７】
例えば、図１２８（ｂ）に示すように、開始演出において「チャンスタイム」等のタイトル画像４７３とともに残り回数画像４７２を図柄表示装置７５に表示する構成の場合には、第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂとの双方において同じ内容のタイトル画像４７３及び残り回数画像４７２を表示する。つまり、移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ｂである場合にも、初期の残り回数としては第１時短遊技状態Ａの場合と同じ回数を報知する。
【１９２８】
残り回数画像４７２については、開始演出時だけでなく、第１時短遊技状態Ｂにおけるその後の特図遊技回においても、第１時短遊技状態Ａの場合と同じ表示内容となる。なお、第１時短遊技状態Ｂである場合において特図遊技回の回数が７０回目に達した場合には、所定の上乗せ演出（例えば、図１３０（ｃ）の上乗せ演出）を実行する。これにより、第１時短遊技状態Ａとの差分（３０回）に対応した回数の残り回数の増加を報知し、実際の残り回数との整合を図る。
【１９２９】
その他、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおける背景画像として通常遊技状態用とは異なる第１時短遊技状態用の背景画像を設定する構成の場合は、当該背景画像を第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂとで共通化してもよい。また、図柄列Ｚ１～Ｚ３における各図柄の表示態様を遊技状態の種別に応じて複数種設定する構成の場合は、第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂとで同じ表示態様の各図柄を表示する構成としてもよい。
【１９３０】
なお、第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂとの判別を不可又は困難とするにあたっては、必ずしも上記各構成の全てを実施する必要はなく、それらのうちの少なくとも１つを実施すればよい。
【１９３１】
上記のように、上限回数が異なる複数種類の第１時短遊技状態を備えることにより、特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態への移行が生じる特図遊技回の範囲が一律に定まらず、それら各第１時短遊技状態の判別が不可又は困難となっていることで、次のように、第１時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数に応じた多様な楽しみ方を付与することができる。
【１９３２】
先ず１回目～２０回目の特図遊技回が行われるゾーンＡ（図１７６（ｅ））は、開閉実行モード後に移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ａ又は第１時短遊技状態Ｂのいずれであっても、特殊外れ結果に当選した場合に第３時短遊技状態への移行が生じない状態となる。このゾーンＡでは、残り回数の上乗せが発生しないため、遊技者としては大当たり結果になることだけを目指して楽しめる状態となる。これに合わせ、図柄表示装置７５にて行われる遊技回用演出では、特殊外れ結果への当選（上乗せの発生）を報知する特殊リーチ外れＡ演出と、そのガセ演出である特殊リーチ外れＢ演出とのいずれも実行しない（図１７２、図１７３）。
【１９３３】
２１回目～５０回目の特図遊技回が行われるゾーンＢ（図１７６（ｅ））は、移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ａであった場合には、特殊外れ結果への当選により第３時短遊技状態に移行し、第１時短遊技状態Ｂであった場合には、特殊外れ結果に当選しても第３時短遊技状態への移行が生じない状態となる。このため、ゾーンＢは、残り回数の上乗せが発生することで、第１時短遊技状態Ａが確定するゾーンとなる。
【１９３４】
その結果、遊技者からすると、上乗せが発生することにより、時短遊技状態を遊技できる特図遊技回のトータル回数が第１時短遊技状態Ａの上限回数よりも多くなるものの、逆に上乗せが発生しないことで、時短遊技状態を遊技できる特図遊技回のトータル回数としてより多くの回数を狙うことができる第１時短遊技状態Ｂの可能性が残る状態となる。よ

って、トータル回数がどの程度増えたかまでは問わず、トータル回数が増えることを期待する遊技者にとっては、大当たり結果になることや特殊外れ結果になることを目指して楽しめる状態となる。また、トータル回数が少しでも多くなることを望む遊技者にとっては、特殊外れ結果になることを回避しつつ、大当たり結果になることを目指して楽しめる状態となる。

【１９３５】

ゾーンＢでは、図柄表示装置７５の遊技回用演出において、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合には特殊リーチ外れＡ演出が実行され、通常外れ結果である場合の一部において特殊リーチ外れＢ演出が実行される（図１７２、図１７３）。

【１９３６】

５１回目～６０回目の特図遊技回が行われるゾーンＣ（図１７６（ｅ））は、移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ａ又は第１時短遊技状態Ｂのいずれであっても特殊外れ結果への当選により第３時短遊技状態に移行するが、第１時短遊技状態Ｂであったとすると、特殊外れ結果への当選タイミング（第３時短遊技状態への移行タイミング）が早めとなり、トータル回数の増加分が少なく留まる状態となる。このため、トータル回数が少しでも多くなることを望む遊技者にとっては、特殊外れ結果になることを望まない状態となり、特殊外れ結果になることを回避しつつ、大当たり結果になることを目指して楽しめる状態となる。

【１９３７】

６１回目～７０回目の特図遊技回が行われるゾーンＤ（図１７６（ｅ））は、移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ａ又は第１時短遊技状態Ｂのいずれであっても特殊外れ結果への当選により第３時短遊技状態に移行するが、移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ａであったとすると、終盤となるため、第１時短遊技状態Ａが終了する可能性が高まっている状態となる。残り回数の上乗せがないまま時短遊技状態が終了することを避けたい遊技者にとっては、時短遊技状態が終了しそうなスリルを味わいながら、大当たり結果になることや特殊外れ結果になることを目指して楽しめる状態となる。

【１９３８】

ゾーンＤでは、特図当否抽選の結果が通常外れ結果である場合に特殊リーチ外れＢ演出が実行される確率が高められる（図１７３）。これにより、特殊外れ結果に当選して残り回数が上乗せされるのか、それとも、特殊外れ結果に当選しておらず、そのまま時短遊技状態が終了してしまうのかで遊技者がハラハラしながら演出を見る機会を増やすことができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【１９３９】

なお、移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ｂであったとすると、特殊外れ結果への当選タイミングとして依然として早めの部類に属することになり、トータル回数の増加分が少なく留まる状態となる。このため、より多くのトータル回数を望む遊技者にとっては、特殊外れ結果になることを回避しつつ、時短遊技状態が終了しないこと（移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ｂであること）を望む状態となる。

【１９４０】

７１回目～９０回目の特図遊技回が行われるゾーンＥ（図１７６（ｅ））は、移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ｂであることが確定する状態となる。遊技者にとっては、大当たり結果になることや特殊外れ結果になることを目指して楽しめる状態となる。

【１９４１】

なお、移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ｂであった場合において７０回目の特図遊技回に到達した場合には、既に述べたように、第１時短遊技状態Ａの上限回数との差分に対応した上乗せ演出を実行する。この場合、残り回数画像４７２による報知回数を第１時短遊技状態Ｂの残り回数に整合させられる効果があるほか、移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ａであると思っている遊技者や、遊技性を事前把握していない遊技者に対しては、７１回目以降の特図遊技回を残り回数が上乗せされた遊技回のように

認識させることができるという利点もある。

【１９４２】

その際、上乗せ演出の実行前に、第１時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を実行してもよい。これにより、第１時短遊技状態が終了したとより強く印象付けることができる。

【１９４３】

９１回目～１００回目の特図遊技回が行われるゾーンＦ（図１７６（ｅ））は、第１時短遊技状態Ｂの終盤となり、第１時短遊技状態Ｂが終了する可能性が高まっている状態となる。遊技者にとっては、このタイミングで特殊外れ結果に当選できれば（残り回数の上乗せを発生することができれば）、トータル回数として最大限の回数を獲得できたことになり、第１時短遊技状態Ｂが終了しそうなスリルを味わいながら、大当たり結果になることや特殊外れ結果になることを目指して楽しめる状態となる。ゾーンＦにおいても、ゾーンＤの場合と同様に、特図当否抽選の結果が通常外れ結果である場合に特殊リーチ外れＢ演出が実行される確率が高められる（図１７３）。

【１９４４】

以上のような構成であることで、移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ａ又は第１時短遊技状態Ｂのいずれであるのかを予測したり、どのタイミングで特殊外れ結果を引き当てればトータル回数を多く増やせるのかを予測したりしながら遊技を楽しむことができ、遊技の興趣性を好適に高めることが可能になる。

【１９４５】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【１９４６】

第１時短遊技状態として、特殊外れ結果となった場合に時短遊技状態の残り回数の増加が許容される特図遊技回の範囲が異なる第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂを備える構成とした。

【１９４７】

例えば、特殊外れ結果となった場合に残り回数の増加（第３時短遊技状態への移行）が許容される特図遊技回が固定化される構成であると、どのタイミングで特殊外れ結果となれば残り回数が増加するのかを遊技者が事前に把握できてしまい、他の特図遊技回への関心が薄れてしまうおそれがある。この点、特殊外れ結果となった場合に時短遊技状態の残り回数の増加が許容される特図遊技回の範囲が異なる複数の第１時短遊技状態が設けられているため、どのタイミングで特殊外れ結果となれば残り回数が増加するのかが一律に定まらなくなる。これにより、各回の第１時短遊技状態において遊技者の関心が同じ特図遊技回に集中することが抑制され、第１時短遊技状態の全体を通して遊技への注目度を高めることが可能になる。

【１９４８】

第１時短遊技状態の種別を明示せず、移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ａであるのか、それとも第１時短遊技状態Ｂであるのかを遊技者が判別できない又は判別しにくい構成とした。

【１９４９】

例えば、許容状態（残り回数の増加が許容される状態）の特図遊技回が明確化される構成であると、仮にそのような状態となる特図遊技回の範囲が異なる複数の第１時短遊技状態が設けられていても、それぞれの第１時短遊技状態において注目すべき特図遊技回が明確になってしまい、遊技者の関心が特定の遊技回に偏ってしまう懸念がある。この点、遊技者による第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂの判別を不可又は困難な構成とすることで、許容状態となる特図遊技回の範囲を遊技者が識別不可又は識別困難とすることができる。これにより、それぞれの第１時短遊技状態においていずれの特図遊技回が許容状態であるかを遊技者に予測させながら遊技を楽しませることができ、第１時短遊技状態の全体を通して遊技への注目度を高めることが可能になる。

【１９５０】

第１時短遊技状態Ｂの上限回数（例えば１００回）を第１時短遊技状態Ａの上限回数（例えば７０回）よりも多くした上で、第１時短遊技状態Ｂにおいて、第１時短遊技状態Ａの上限回数よりも後の特図遊技回（例えば７１回目～１００回目の特図遊技回）にて許容状態が含まれる構成とした。

【１９５１】

この構成では、時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が第１時短遊技状態Ａの上限回数に対応した回数（例えば７０回）となると、移行した第１時短遊技状態について遊技者が第１時短遊技状態Ａであると予測すれば、上限回数への到達により時短遊技状態が終了してしまうことになるが、その反面、第１時短遊技状態Ｂであると予測すれば、上記対応した回数を超えてから特殊外れ結果となることで時短遊技状態の残り回数を増やすことができ、遊技者にとって望ましい状況となる。このため、第１時短遊技状態において特図遊技回の回数が上記対応した回数に近付いた段階では、時短遊技状態が終了してしまうことの不安感と、その回数を超えてからの特殊外れ結果への当選により効率的な残り回数の増加が果たされることへの期待感とのせめぎ合いの中で遊技させることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

【１９５２】

第１時短遊技状態Ａ及び第１時短遊技状態Ｂにおいて特殊外れ結果となっても残り回数が上乗せされない共通の特図遊技回（１回目～２０回目）を設けた。

【１９５３】

この構成によれば、上記共通の特図遊技回では、移行した時短遊技状態が第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂのいずれであっても残り回数の上乗せが生じないため、遊技者が時短遊技状態の種類や特殊外れ結果への当選を気にせずに、大当たり結果となることを目指す遊技に集中できる期間を確保することが可能になる。

【１９５４】

なお、上記の場合においては、特殊外れ結果となっても残り回数が上乗せされない上記共通の特図遊技回と、特殊外れ結果となった場合に残り回数が上乗せされる他の特図遊技回とを遊技者が判別可能な構成としてもよい。例えば、上記共通の特図遊技回と上記他の特図遊技回とで図柄表示装置７５での背景画像等を異ならせることなどが考えられる。

【１９５５】

第１時短遊技状態Ａ又は第１時短遊技状態Ｂにて特殊外れ結果となり、残り回数が上乗せされた場合において、上乗せ後の時短遊技状態において再び特殊外れ結果となっても残り回数の上乗せが制限される構成とした。

【１９５６】

この構成では、特殊外れ結果への当選に基づく残り回数の上乗せが、移行した時短遊技状態の中で１度だけに限定されるため、移行した時短遊技状態にて上乗せが早くに発生する場合と遅くに発生する場合とで、時短遊技状態を遊技できる遊技回のトータル回数に大きな違いをもたらすことができる。これにより、特殊外れ結果となるタイミングの重要性を高めることができ、上記各構成の各効果を好適に引き立てることが可能になる。

【１９５７】

第１時短遊技状態にて特殊外れ結果となった場合に、その時点での第１時短遊技状態の残り回数と、第３時短遊技状態の上限回数とを比較し、回数が多い側の時短遊技状態を優先させる構成とした。

【１９５８】

この構成によれば、特殊外れ結果となった場合（第３時短遊技状態への移行契機が成立した場合）に、その時点での残り回数の方が多ければ、第１時短遊技状態が継続され、逆に第３時短遊技状態の上限回数の方が多ければ、第１時短遊技状態から第３時短遊技状態への切り替えが行われる。これにより、いずれのタイミングで特殊外れ結果となっても、常に遊技者にとって有利な側の時短遊技状態に移行させることができる。

【１９５９】

また、上記構成とすることにより、特殊外れ結果となった場合に時短遊技状態の残り回

数の増加が許容される遊技回の範囲が異なる複数の時短遊技状態を有するパチンコ機を、簡単な構成で且つ簡単な制御により実現することができる。すなわち、上限回数が異なる複数の時短遊技状態（第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂ）についての終了管理を既存の制御方法で行いつつ、上記比較及び優先化の処理（ステップＳｂ４８０３）を加えるだけで足りるため、構成や制御処理が複雑化することを抑制できる。

【１９６０】

＜変形例６＞

上記第２の実施の形態及びその各変形例では、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態のいずれかを備えているが、本変形例では、それら各時短遊技状態の両方を備えている。また、本変形例では、いずれの時短遊技状態中である場合に第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行が制限されるように構成されている。以下、本変形例の構成について図１７８～図１９０を参照しながら説明する。

【１９６１】

＜特図遊技回の当否テーブル＞

本変形例では、特図遊技回の当否テーブルとして第１特図及び第２特図用の当否テーブル（低確率モード用）と、第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）とを備えている。これら各当否テーブルは、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されている。

【１９６２】

第１特図及び第２特図用の当否テーブル（低確率モード用）は、抽選モードが低確率モードである状況で第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものある。この第１特図及び第２特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、図１７８（ａ）に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタＣ１の値）として「０」～「９」の計１０個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は１／３００に設定されている。また、特殊外れ結果となる乱数の値として「１０」～「１９」の計１０個が設定され、低確率モードでの特殊外れ結果となる確率は１／３００に設定されている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は２９８０／３０００に設定されている。

【１９６３】

第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）は、抽選モードが高確率モードである状況で第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものある。この第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、図１７８（ｂ）に示すように、大当たりとなる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定され、高確率モードでの大当たり当選確率は１／６０に設定されている。なお、第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、抽選結果として特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり用の乱数値以外はいずれも通常外れ結果に割り当てられている。通常外れ結果となる確率は５９／６０に設定されている。

【１９６４】

＜特図遊技回の種別テーブル＞

本変形例に係る特図遊技回の種別テーブルについて図１７９を参照しながら説明する。

【１９６５】

大当たり種別テーブルとしては、第１特図用の大当たり種別テーブル（図１７９（ａ））と第２特図用の大当たり種別テーブル（図１７９（ｂ））とが設定されている。

【１９６６】

図１７９（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として４Ｒ確変大当たり結果と４Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が４回となるものである。

【１９６７】

４Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開

閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第１上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。第１上限回数に達した場合は、高確遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。

【１９６８】

４Ｒ通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第１時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の第１時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第２上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。第２上限回数に達した場合は、第１時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行する。

【１９６９】

第１特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６４」が４Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、４Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は６５％、４Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は３５％に設定されている。

【１９７０】

図１７９（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として１０Ｒ確変大当たり結果と１０Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものである。

【１９７１】

１０Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第３上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。

【１９７２】

１０Ｒ通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第１時短遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の第１時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第４上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。

【１９７３】

第２特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６４」が１０Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６５」～「９９」が１０Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、１０Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は６５％、１０Ｒ通常大当たり結果は３５％に設定されている。

【１９７４】

ここで、本変形例では、大当たりを契機として移行する第１時短遊技状態とは別に、大当たりを契機とせずに移行する第２時短遊技状態と第３時短遊技状態とが設けられている。

【１９７５】

このうち第２時短遊技状態は、外れ結果となる遊技回（外れ遊技回）の回数が予め定められた天井回数（例えば８００回）に到達したことを契機として移行する時短遊技状態である。この第２時短遊技状態は、図１７９（ｃ）に示すように、第２時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が予め定められた第５上限回数（例えば５００回）に達するまで継続される。

【１９７６】

本変形例における天井回数は、４Ｒ通常大当たり結果又は１０Ｒ通常大当たり結果になったことを契機として移行する第１時短遊技状態の上限回数（継続回数）よりも多い数に設定されている。よって、第１時短遊技状態中に外れ遊技回の回数が天井回数に達することが回避されている。

【１９７７】

第３時短遊技状態は、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になったことを契機として移行する時短遊技状態である。この第３時短遊技状態は、図１７９（ｄ）に示すように、第

３時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が上記第５上限回数よりも少ない第６上限回数（例えば３００回）に達するまで継続される。すなわち、第３時短遊技状態は第２時短遊技状態よりも継続回数が少なく、遊技者にとって第２時短遊技状態の方が有利な時短遊技状態となっている。本変形例において第３時短遊技状態は１種類となっている。

【１９７８】

＜開閉実行モード終了時の移行処理＞

本変形例に係る開閉実行モード終了時の移行処理について図１８０のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による遊技状態移行処理（図１１４）のステップＳｂ９１５で実行されるものであり、図１１６の開閉実行モード終了時の移行処理に代えて実行されるものである。図１８０において図１１６と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【１９７９】

先ずステップＳｂ１１０１では、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップＳｂ１１０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。

【１９８０】

ステップＳｂ１１０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた確変カウンタエリアＫＣに第１上限回数に対応する値（例えば１００）をセットする。ステップＳｂ１１０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグをセットする。

【１９８１】

ステップＳｂ５１０１では、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに第１上限回数に対応する値（例えば１００）をセットする。ステップＳｂ１１０８では、演出制御装置１４３への送信対象として高確遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【１９８２】

ステップＳｂ１１０１で否定判定した場合（今回の大当たり結果が通常大当たり結果である場合）は、ステップＳｂ１１０９に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグをセットする。これにより、第１時短遊技状態に移行する。

【１９８３】

ステップＳｂ５１０２では、上記サポートカウンタエリアＳＣに第２上限回数に対応する値（例えば１００）をセットする。ステップＳｂ１１１３では、演出制御装置１４３への送信対象として第１時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【１９８４】

＜特図遊技回制御処理＞

本変形例に係る特図遊技回制御処理について図１８１を参照しながら説明する。この処理は、通常処理（図１０７）のステップＳｂ４０３で実行されるものであり、図１０８の特図遊技回制御処理に代えて実行されるものである。図１８１において図１０８と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【１９８５】

ステップＳｂ５０３で否定判定した場合（特図用表示部４３が変動表示中でない場合）は、ステップＳｂ５０４にて共通保留数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合、すなわち、第１特図又は第２特図のいずれかの保留情報が存在する場合は、ステップＳｂ５０５に進み、データ設定処理を実行する。データ設定処理では、第１特図用保留エリアＲａ又は第２特図用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動表示用として実行エリアＡＥに移動させる。

【１９８６】

ステップＳｂ５２０１では、特図用表示部４３における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。ステップＳｂ５２０１の変動開始処理の詳細については後述する。

【１９８７】

ステップＳｂ５０７で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップＳｂ５０９にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている変動表示フラグをクリアする。ステップＳｂ５１０では、高確率モードの残り回数を更新したり、高確率モードを終了させたりするための高確率モード更新・終了用処理を実行する。

【１９８８】

続くステップＳｂ５２０２では、高頻度サポートモードを終了させるための高頻度サポートモード終了用処理を実行する。ステップＳｂ５２０３では、第２時短遊技状態や第３時短遊技状態への移行処理を行うための時短遊技状態移行用処理を実行する。ステップＳｂ５２０４では、特図用表示部４３での確定表示を開始させるための確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。ステップＳｂ５２０２～ステップＳｂ５２０４の詳細については後述する。

【１９８９】

＜変動開始処理＞

ステップＳｂ５２０１の変動開始処理について図１８２のフローチャートを参照しながら説明する。なお、図１８２において図１４６の変動開始処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【１９９０】

ステップＳｂ３３０２又はステップＳｂ３３０３の処理を実行した後は、ステップＳｂ３３０４にて、ステップＳｂ３３０２又はステップＳｂ３３０３における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合は、ステップＳｂ３３０５に進み、対応する種別テーブル（図１７９）を参照して大当たり種別を抽選する。

【１９９１】

ステップＳｂ３３０６では、ステップＳｂ３３０５の種別判定により選択された大当たり種別を示す種別フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。ステップＳｂ３３０７では、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。

【１９９２】

ステップＳｂ３３０４で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップＳｂ３３０８に進み、ステップＳｂ３３０２又はステップＳｂ３３０３における当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップＳｂ３３１０にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグをセットする。ステップＳｂ３３１１では、特図用表示部４３にて変動表示される絵柄の停止結果として特殊外れ用の停止結果を設定する。

【１９９３】

ステップＳｂ３３０８で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、今回の当否抽選の結果が通常外れ結果であることを意味する。この場合はステップＳｂ３３１２に進み、通常外れ用の停止結果を設定する。

【１９９４】

ステップＳｂ３３０７、ステップＳｂ３３１１又はステップＳｂ３３１２の実行後は、ステップＳｂ５３０１にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。ステップＳｂ５３０２では、第２時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行し、ステップＳｂ５３０３では、第３時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップＳｂ５３０１～ステップＳｂ５３０３の詳細については後述する。

【１９９５】
ステップＳｂ３３１３では、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、変動種別カウンタＣＳと変動表示時間テーブルとを用いて変動表示時間を抽選する。
【１９９６】
本変形例では、第１特図の当否抽選にて外れ結果（特殊外れ結果又は通常外れ結果）になった場合の変動パターンとして、通常外れ結果になった場合の完全外れ演出や各種リーチ外れ演出に対応する変動パターンのほか、図１８３に示すように、天井到達時用の変動パターンＲ１（例えば１８ｓｅｃ）と、特殊外れ結果用の変動パターンＲ２（例えば１５ｓｅｃ）とが設定されている。
【１９９７】
変動パターンＲ１は、特図当否抽選の結果が外れ結果であり且つ外れ回数が天井回数に到達した遊技回にて選択されるものである。変動パターンＲ１に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として天井到達用演出が実行される。天井到達用演出では、図柄列Ｚ１～Ｚ３を用いた完全外れ演出により外れ結果が報知された後、天井回数への到達を報知する到達報知演出が実行される。なお、到達報知演出に代えて又は加えて、第２時短遊技状態への移行に対応した開始演出（例えば図１３０（ａ）の開始演出）の少なくとも一部が行われてもよい。
【１９９８】
変動パターンＲ２は、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に選択されるものである。変動パターンＲ２に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が実行される。特殊リーチ外れ演出は、特殊外れ結果になったことを報知するものであり、上記変形例３に係る図１５３の特殊リーチ外れ演出と同様のものである。
【１９９９】
なお、本変形例では、当否抽選の結果が特殊外れ結果となっても第３時短遊技状態への移行が制限される場合がある。上記変動パターンＲ２は、特殊外れ結果になった場合のうち第３時短遊技状態への移行が生じる場合に選択され、第３時短遊技状態への移行が制限される場合は、上記変形例３のように完全外れ演出に対応した変動パターンが選択される。
【２０００】
変動開始処理（図１８２）の説明に戻り、ステップＳｂ３３１３の実行後はステップＳｂ７１２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。ステップＳｂ７１２の実行後は、ステップＳｂ７１３以降の処理を実行する。
【２００１】
次に、ステップＳｂ５３０１の高頻度サポートモード更新用処理、ステップＳｂ５３０２の第２時短遊技状態の移行判定用処理、ステップＳｂ５３０３の第３時短遊技状態の移行判定用処理について説明する。これらの処理は、変動開始処理にて実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での変動表示が開始される場合に実行されるものである。
【２００２】
＜高頻度サポートモード更新用処理＞
ステップＳｂ５３０１の高頻度サポートモード更新用処理について図１８４のフローチャートを参照しながら説明する。
【２００３】
先ずステップＳｂ５４０１では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合は、ステップＳｂ５４０２にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ、第２サポートフラグ又は第３サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。第１サポートフラグは現在

の遊技状態が第１時短遊技状態であることを示し、第２サポートフラグは現在の遊技状態が第２時短遊技状態であることを示し、第３サポートフラグは現在の遊技状態が第３時短遊技状態であることを示すものである。

【２００４】

これらのフラグがセットされている場合は、ステップＳｂ５４０３に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリアＳＣの値を１減算する。これにより、各時短遊技状態の残り回数が１減算される。

【２００５】

ステップＳｂ５４０４では、上記サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」である場合、すなわち、各時短遊技状態での遊技回の実行回数が上限回数に到達している場合には、ステップＳｂ５４０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグをセットする。時短終了用フラグは、各時短遊技状態を終了すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２００６】

ステップＳｂ５４０５の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。ステップＳｂ５４０１で肯定判定した場合（大当たり結果である場合）又はステップＳｂ５４０２で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、各時短遊技状態の残り回数を更新しないとして、ステップＳｂ５４０３以降の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップＳｂ５４０４で否定判定した場合（サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」でない場合）は、各時短遊技状態を終了すべきではないとして、ステップＳｂ５４０５の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

【２００７】

＜第２時短遊技状態の移行判定用処理＞

ステップＳｂ５３０２の第２時短遊技状態の移行判定用処理について図１８５のフローチャートを参照しながら説明する。

【２００８】

先ずステップＳｂ５５０１では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合には、ステップＳｂ５５０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。到達済みフラグは、外れ遊技回の回数が天井回数に到達済みであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２００９】

到達済みフラグがセットされていない場合は、ステップＳｂ５５０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされていない場合、すなわち、現在の抽選モードが低確率モードである場合は、ステップＳｂ５５０４に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた外れ回数カウンタエリアＨＣの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアＨＣの値を１減算する。外れ回数カウンタエリアＨＣは、天井回数までの残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２０１０】

ステップＳｂ５５０５では、上記外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップＳｂ５５０６に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグをセットする。

【２０１１】

ステップＳｂ５５０７では、第１サポートフラグ、第２サポートフラグ又は第３サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセ

ットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップＳｂ５５０８にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２時短開始用フラグをセットし、その後、第２時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。第２時短開始用フラグは、第２時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２０１２】

ステップＳｂ５５０７で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）は、ステップＳｂ５５０９に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグがセットされている場合は、各時短遊技状態の最終遊技回であることを意味する。この場合は、ステップＳｂ５５０８に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２時短開始用フラグをセットする。すなわち、各時短遊技状態の最終遊技回で天井回数に到達した場合は、第２時短遊技状態に移行すべきとして処理する。

【２０１３】

ステップＳｂ５５０９で否定判定した場合（時短終了用フラグがセットされていない場合）、すなわち、他の時短遊技状態に滞在中であって且つその最終遊技回でない場合は、第２時短遊技状態に移行すべきではないとして、ステップＳｂ５５０８の処理を実行せずに第２時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。これにより、第２時短遊技状態への移行が制限される。

【２０１４】

ステップＳｂ５５０２で肯定判定した場合（到達済みフラグがセットされている場合）又はステップＳｂ５５０３で肯定判定した場合（高確率フラグがセットされている場合）は、ステップＳｂ５５０４以降の処理を実行することなく、第２時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。また、ステップＳｂ５５０５で否定判定した場合（外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」でない場合）は、ステップＳｂ５５０６以降の処理を実行することなく、第２時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【２０１５】

ステップＳｂ５５０１で肯定判定した場合（大当たり結果である場合）は、ステップＳｂ５５１０に進み、上記カウンタエリアＨＣの値に天井回数に対応した値（例えば８００）をセットする。ステップＳｂ５５１１では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。

【２０１６】

到達済みフラグがセットされている場合は、ステップＳｂ５５１２にて、その到達済みフラグをクリアする処理を実行する。ステップＳｂ５５１２の実行後又はステップＳｂ５５１１で否定判定した場合（到達済みフラグがセットされていない場合）は、第２時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【２０１７】

＜第３時短遊技状態の移行判定用処理＞

ステップＳｂ５３０３の第３時短遊技状態の移行判定用処理について図１８６のフローチャートを参照しながら説明する。

【２０１８】

先ずステップＳｂ５６０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合には、ステップＳｂ５６０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。

【２０１９】

高確率フラグがセットされていない場合、すなわち、高確遊技状態でない場合は、ステップＳｂ５６０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ、第２サポートフラグ又は第３サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する

。これらサポートフラグのいずれかがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が第１時短遊技状態、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態のいずれかである場合は、ステップＳｂ５６０４にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。

【２０２０】

ステップＳｂ５６０３で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされておらず、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合）又はステップＳｂ５６０４で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされ、各時短遊技状態の最終遊技回である場合）は、ステップＳｂ５６０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。

【２０２１】

第２時短開始用フラグがセットされていない場合、すなわち、第２時短遊技状態に移行すべき状況でない場合は、ステップＳｂ５６０６にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３時短開始用フラグをセットし、その後、第３時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。第３時短開始用フラグは、第３時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２０２２】

ステップＳｂ５６０５で肯定判定した場合（第２時短開始用フラグがセットされている場合）は、ステップＳｂ５６０６の処理を実行することなく、第３時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。すなわち、特殊外れ結果になった場合であっても、第２時短遊技状態に移行すべき状態である場合は、第３時短遊技状態への移行が制限される。

【２０２３】

このため、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選とが同一の遊技回で成立した場合には、遊技状態が第２時短遊技状態に移行することになる。第２時短遊技状態は、第３時短遊技状態よりも上限回数が多く、遊技者にとって有利な時短遊技状態であるところ、上記のような構成であることで、両方の移行契機が同時に成立した場合に有利な側の時短遊技状態に移行させることができる。

【２０２４】

ここで、ステップＳｂ５３０２の第２時短遊技状態の移行判定用処理（図１８５）、ステップＳｂ５３０３の第３時短遊技状態の移行判定用処理（図１８６）は、特図遊技回の変動表示が開始される場合（より詳しくは、ステップＳｂ３３１３における変動表示時間の設定処理の前）に行われる（図１８２）。

【２０２５】

これらの処理は、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行制限に関するものであるため、本来は、それら各時短遊技状態への移行タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング）で行うのが自然である。しかしながら、そのような構成では、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選との両方が同一の遊技回で成立した場合に、その遊技回での変動表示時間（変動パターン）の設定に際して、ＭＰＵ３１２が特殊外れ結果のみを認識し、天井到達を認識していない状態となる。このため、その遊技回の変動パターンとしては、必然的に特殊外れ結果に対応した変動パターンＲ２（図１８３）が設定されることになる。

【２０２６】

その後のステップＳｂ７１３（図１８２）における変動開始コマンドの設定処理では、変動パターンＲ２に対応した変動開始コマンドが設定されるため、演出制御装置１４３では、実行すべき遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出を認識することになる。つまり、遊技状態の制御では、特殊外れ結果よりも天井到達を優先採用して第２時短遊技状態に移行させるにもかかわらず、遊技回用演出では、第２時短遊技状態に対応した演出（天井到達に対応した演出）ではなく、第３時短遊技状態への移行に対応した演出（特殊外れ結果への当選を報知する演出）が行われることになる。すなわち、遊技回用演出の内容と移行する時短遊技状態との不整合が生じ、遊技回用演出を見た遊技者が移行する時短遊技状

態を誤解したりするなどの不都合を招く懸念がある。
【２０２７】
このような場合、天井到達した場合と特殊外れ結果に当選した場合とで全く同じ遊技回用演出を行うようにすれば、上記のような不整合を解消できるが、それでは、せっかく性能の異なる複数種類の時短遊技状態を設けているにもかかわらず、それを演出に活かせないことになり、好ましくない。
【２０２８】
この点、本変形例では、特図遊技回の変動表示が開始される場合にステップＳｂ５３０２、ステップＳｂ５３０３の処理を実行するため、天井到達の成立や優先採用をＭＰＵ３１２が把握した状態で変動表示時間を設定することができる。よって、天井到達と特殊外れ結果の両方が成立した遊技回において、特殊外れ結果に対応した変動パターンＲ２の設定を取り止め、天井到達に対応した変動パターンＲ１（図１８３）を設定することができる。これにより、天井到達に対応した遊技回用演出と、特殊外れ結果に対応した遊技回用演出とを各別に設けていても、実際に移行する遊技状態に整合した遊技回用演出を実行することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。
【２０２９】
ステップＳｂ５６０１で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）又はステップＳｂ５６０２で肯定判定した場合（高確率フラグがセットされている場合）は、ステップＳｂ５６０３以降の処理を実行することなく、第３時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。
【２０３０】
次に、ステップＳｂ５２０２（図１８１）の高頻度サポートモード終了用処理、ステップＳｂ５２０３の時短遊技状態移行用処理、ステップＳｂ５２０４の確定表示開始用処理について説明する。これらの処理は、特図遊技回において変動表示時間が経過した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での確定表示が開始される場合に実行されるものである。
【２０３１】
＜高頻度サポートモード終了用処理＞
ステップＳｂ５２０２（図１８１）の高頻度サポートモード終了用処理について図１８７のフローチャートを参照しながら説明する。
【２０３２】
先ずステップＳｂ５７０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ、第２サポートフラグ又は第３サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態のいずれかに滞在中である場合は、ステップＳｂ５７０２に進み、時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグは、滞在中の時短遊技状態を終了すべきであることを示すものであり、換言すれば、今回の特図遊技回が、滞在中の時短遊技状態における最終回の特図遊技回であることを示すものである。
【２０３３】
時短終了用フラグがセットされている場合は、ステップＳｂ５７０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態が終了する。続くステップＳｂ５７０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている時短終了用フラグをクリアする。
【２０３４】
ステップＳｂ５７０５では、演出制御装置１４３への送信対象として、対応する遊技状態終了コマンドを設定し、その後、高頻度サポートモード終了用処理を終了する。また、ステップＳｂ５７０１で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）又はステップＳｂ５７０２で否定判定した場合（時短終了用フラグがセットされ

ていない場合）は、ステップＳｂ５７０３以降の処理を実行することなく、高頻度サポートモード終了用処理を終了する。

【２０３５】

＜時短遊技状態移行用処理＞

ステップＳｂ５２０３（図１８１）の時短遊技状態移行用処理について図１８８のフローチャートを参照しながら説明する。

【２０３６】

先ずステップＳｂ５８０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第２時短開始用フラグは、第２時短遊技状態に移行すべきことを示すものである。

【２０３７】

第２時短開始用フラグがセットされている場合は、ステップＳｂ５８０２にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２サポートフラグをセットする。これにより、第２時短遊技状態に移行する。

【２０３８】

ここで、本変形例では、ステップＳｂ５２０２の高頻度サポートモード終了用処理（時短遊技状態を終了させる処理）を実行してからステップＳｂ５２０３の時短遊技状態移行用処理（時短遊技状態に移行させる処理）を実行する構成となっている。このため、他の時短遊技状態における最終遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、先行する時短遊技状態から第２時短遊技状態へと通常遊技状態を介することなく移行させることができる。

【２０３９】

ステップＳｂ５８０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに第５上限回数に対応する値（例えば５００）をセットする。サポートカウンタエリアＳＣは、高頻度サポートモードの残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２０４０】

ステップＳｂ５８０４では、演出制御装置１４３への送信対象として第２時短遊技状態開始コマンドを設定する。設定された第２時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【２０４１】

ステップＳｂ５８０１で否定判定した場合（第２時短開始用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｂ５８０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第３時短開始用フラグは、第３時短遊技状態に移行すべきことを示すものである。

【２０４２】

第３時短開始用フラグがセットされている場合は、ステップＳｂ５８０６にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３サポートフラグをセットする。これにより、第３時短遊技状態に移行する。なお、他の時短遊技状態における最終遊技回で特殊外れ結果になった場合には、通常遊技状態を介在させることなく、先行する時短遊技状態から第３時短遊技状態へシームレスに移行させることができる。

【２０４３】

ステップＳｂ５８０７では、上記サポートカウンタエリアＳＣに第６上限回数に対応する値（例えば３００）をセットする。ステップＳｂ５８０８では、演出制御装置１４３への送信対象として第３時短遊技状態開始コマンドを設定する。

【２０４４】

ステップＳｂ５８０４又はステップＳｂ５８０８の実行後はステップＳｂ５８０９にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている時短開始用フラグをクリアする。ステップＳｂ５８１０では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグがセットされているか否かを判定する。

【２０４５】
　第２特図フラグがセットされていない場合、すなわち、今回の特図遊技回が第１特図の遊技回であり、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行が通常遊技状態からの移行である場合は、ステップＳｂ５８１１にて普図終了用処理を実行する。この処理は、図１１９の第２時短遊技状態移行用処理におけるステップＳｂ１４１１～ステップＳｂ１４１５の処理と同様のものである。
【２０４６】
　ステップＳｂ５８１１の実行後は時短遊技状態移行用処理を終了する。また、ステップＳｂ５８１０で肯定判定した場合（第２特図フラグがセットされている場合）は、ステップＳｂ５８１１の処理を実行することなく、時短遊技状態移行用処理を終了する。また、ステップＳｂ５８０５で否定判定した場合（第３時短開始用フラグがセットされていない場合）、すなわち、時短遊技状態に移行させるべき状況でない場合は、そのまま時短遊技状態移行用処理を終了する。
【２０４７】
　ここで、本変形例では、時短遊技状態の終了制御や移行制御において、遊技回の回数の更新処理や第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態に移行させるべきか否かの移行判定処理を変動表示の開始時に行う一方で、実際に時短遊技状態を終了させる処理や移行させる処理は変動表示が終了してから行う構成としている。
【２０４８】
　前者の回数更新や移行判定を変動表示の開始時に行う場合にあっては、後者の終了処理や移行処理の処理タイミングを敢えて変動終了後に設定せず、前者と同じタイミング（処理回）に設定することが考えられる。処理効率の観点からすると、処理を分けて実行タイミングを分散させるよりも、寧ろ処理をまとめて同じタイミングで実行する方が好ましいといえる。
【２０４９】
　しかしながら、終了処理や移行処理を変動表示の開始時に行う構成であると、特図遊技回において当否抽選結果が報知される前に、普図遊技回や普電役物６３ａが時短遊技状態に対応した態様で動作し、遊技者がこれらの挙動を見ることで、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行を推認できるおそれがある。第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態は当否抽選の結果が外れ結果になることを契機に移行するため、上記の場合、当否抽選結果の報知前に遊技者が外れ結果を把握できてしまうことに繋がる。その結果、特図遊技回において大当たりの期待感が早期に消失する事態の発生を招き、遊技回への注目度向上を図る上で好ましくない。
【２０５０】
　この点、本変形例によれば、変動表示が終了してから第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行が生じるため、当否抽選結果を報知してから普図遊技回や普電役物６３ａを時短遊技状態に対応した態様で動作させることができる。これにより、当否抽選結果の報知前に外れ結果を判別できてしまうことが抑制され、大当たりへの期待感を好適に持続させることが可能になる。
【２０５１】
　＜確定表示開始用処理＞
　ステップＳｂ５２０４（図１８１）の確定表示開始用処理について図１８９のフローチャートを参照しながら説明する。図１８９において図１４９の確定表示開始用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【２０５２】
　先ずステップＳｂ５９０１では、今回の特図遊技回が天井到達の外れ遊技回であるか否かを判定する。天井到達の外れ遊技回でない場合は、ステップＳｂ５９０２にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。
【２０５３】

特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｂ５９０３にて、その特殊外れフラグをクリアする処理を実行する。ステップＳｂ５９０３の実行後又はステップＳｂ５９０１で肯定判定した場合（天井到達の外れ遊技回である場合）は、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行が生じる状況であることを意味する。

【２０５４】

この場合はステップＳｂ５９０４にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグがセットされているか否かを判定する。第２特図フラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図遊技回が第２特図の遊技回である場合は、ステップＳｂ５９０５にて、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）を設定する。また、ステップＳｂ５９０２で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果又は通常外れ結果である場合もステップＳｂ５９０５に進み、今回の確定表示時間として上記通常確定表示時間を設定する。

【２０５５】

ステップＳｂ５９０４で否定判定した場合（第２特図フラグがセットされていない場合）、すなわち、今回の特図遊技回が第１特図の遊技回である場合は、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行が通常遊技状態からの移行であることを意味する。この場合はステップＳｂ５９０６に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時よりも長い特定確定表示時間を設定する。この際の特定確定表示時間は、上記第２の実施の形態のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）よりも長い時間（例えば０．８ｓｅｃ）としてもよいし、上記変形例２のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間と、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示期間（例えば０．５ｓｅｃ）と、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）との合計期間（例えば１．５ｓｅｃ）よりも長い時間（例えば４ｓｅｃ）としてもよい。

【２０５６】

ステップＳｂ５９０５又はステップＳｂ５９０６の実行後はステップＳｂ１５０４にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに確定表示フラグをセットし、その後、ステップＳｂ１５０５及びステップＳｂ１５０６の処理を順次実行する。

【２０５７】

ステップＳｂ３５１２では、特図遊技回の実行を通知するための遊技回実行信号や、今回の特図当否抽選の結果を通知するための抽選結果信号を遊技ホール側の管理制御装置に対して出力するための外部信号設定処理を行う。なお、本変形例では、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合、第３時短遊技状態への移行が制限されるが、外部信号設定処理では、そのような場合でも特殊外れ結果に対応した外部信号が出力されるように設定する。

【２０５８】

＜遊技状態の流れについて＞

本変形例における遊技状態の流れについて図１９０を参照しながら説明する。

【２０５９】

通常遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象Ａ）は、通常遊技状態から第２時短遊技状態に移行する。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出（図１８３）が図柄表示装置７５にて実行される。天井到達用演出では、図柄列Ｚ１～Ｚ３による完全外れ演出と、天井回数への到達を報知する到達報知演出とが実行される。

【２０６０】

ここで、本変形例では、外れ回数カウンタエリアＨＣの更新（外れ遊技回の回数の更新）が特図遊技回における変動表示の開始時に行われるが（図１８２、図１８５）、外れ回数画像４７５（図１２８）における外れ回数の更新は、上記第２の実施の形態と同様に、

その特図遊技回において確定表示時間が経過してから行われる。
【２０６１】
例えば、外れ回数カウンタエリアＨＣの更新タイミングで外れ回数画像４７５の表示回数を更新すると、図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示される前に外れ回数画像４７５の表示回数が１加算されることになる。この場合、図柄列Ｚ１～Ｚ３により当否抽選結果が報知される前に遊技者が外れ結果を予測できてしまい、その特図遊技回において大当たりへの期待感を持続させることが困難となる懸念がある。
【２０６２】
この点、本変形例のように、外れ回数カウンタエリアＨＣの更新タイミングに対して外れ回数画像４７５の更新タイミングを遅らせ、確定表示時間が経過してから外れ回数画像４７５を更新することで、図柄列Ｚ１～Ｚ３により外れ結果が報知されてから外れ回数画像４７５の表示回数が１加算される流れとすることができる。これにより、遊技者が外れ結果を事前予測できてしまうことが抑制され、大当たりへの期待感を持続させることが可能になる。
【２０６３】
上記構成では、次の特図遊技回に対応する保留情報が存在する場合は、その特図遊技回が開始される場合に外れ回数画像４７５が更新されることになり、次の特図遊技回に対応する保留情報が存在しない場合は、外れ回数カウンタエリアＨＣが更新された特図遊技回が終了してから外れ回数画像４７５が更新されることになる。
【２０６４】
なお、外れ回数画像４７５の更新は、必ずしも確定表示時間の経過時に行われる必要はなく、他のタイミングであってもよい。すなわち、外れ結果の事前予測を回避する上では、図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止表示により当否抽選結果が報知されてから外れ回数画像４７５が更新されれば足りるため、外れ回数カウンタエリアＨＣが更新された特図遊技回において変動表示が終了してから確定表示が終了するまでの期間におけるいずれかのタイミングで外れ回数画像４７５が更新される構成としてもよい。
【２０６５】
通常遊技状況である状況で特殊外れ結果になった場合（事象Ｂ）は、通常遊技状態から第３時短遊技状態に移行する。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、特殊リーチ外れ演出（図１８３）が図柄表示装置７５にて実行される。
【２０６６】
第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果になった場合（事象Ｃ）は、第３時短遊技状態への移行が制限され、第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態が継続される。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置７５にて実行される。なお、特図用表示部４３では、特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。
【２０６７】
第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果になった場合（事象Ｄ）は、第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行する。なお、特殊外れ結果になった遊技回が各時短遊技状態の最終遊技回である場合に第３時短遊技状態への移行が許容されるのは、高頻度サポートモードの残り回数の更新処理（ステップＳｂ５３０１の高頻度サポートモード更新用処理）を実行して時短遊技状態の終了を認識し、その後に第３時短遊技状態の移行判定処理（ステップＳｂ５３０３の第３時短遊技状態の移行判定用処理）を実行するためである。
【２０６８】
上記の場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が図柄表示装置７５にて実行される。また、その特図遊技回における確定表示時間の少なくとも一部において、高頻度サポートモードの残り回数が増えたことを報知する上乗せ演出（例えば図１３０（ｃ）の上乗せ演出）が実行される。この際、上乗せ演出により報知される上乗せ回数は、第３時短遊技状態の上限回数に対応した回数（例えば３００

回）となる。
【２０６９】
第３時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象Ｅ）は、第２時短遊技状態への移行が制限され、第３時短遊技状態が継続される。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置７５にて実行される。
【２０７０】
第３時短遊技状態の最終遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象Ｆ）は、第３時短遊技状態から第２時短遊技状態に移行する。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置７５にて実行される。また、その特図遊技回における確定表示時間の少なくとも一部において上記上乗せ演出が実行される。
【２０７１】
なお、本変形例では第１時短遊技状態の上限回数が天井回数よりも少ない数に設定されているため、第１時短遊技状態の途中や最終遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達することはないが、上記第２の実施の形態のように第１時短遊技状態の上限回数と天井回数とを同じ回数に設定した場合には、第１時短遊技状態の最終遊技回で外れ結果となることで第１時短遊技状態から第２時短遊技状態に移行する。
【２０７２】
通常遊技状態における同一の特図遊技回で天井到達と特殊外れ結果とが成立した場合（事象Ｇ）は、第２時短遊技状態の移行判定（ステップＳｂ５３０２の第２時短遊技状態の移行判定用処理）→第３時短遊技状態の移行判定（ステップＳｂ５３０３の第３時短遊技状態の移行判定用処理）の順で処理が実行されることにより、第２時短遊技状態への移行が優先される。すなわち、時短遊技状態中である場合は第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行が制限されるため、先の第２時短遊技状態の移行判定で第２時短遊技状態への移行が決定されることにより、後の第３時短遊技状態の移行判定において第３時短遊技状態への移行が制限される。これにより、遊技者にとって不利な側の第３時短遊技状態への移行を回避し、有利な側の第２時短遊技状態に移行させることができる。
【２０７３】
この場合、天井到達と特殊外れ結果との両方が成立した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置７５にて実行される。なお、特図用表示部４３では、特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。
【２０７４】
以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【２０７５】
外れ遊技回の回数が天井回数となることを契機として移行する第２時短遊技状態と、第２時短遊技状態よりも遊技者にとって不利な時短遊技状態であって、特殊外れ結果となることを契機として移行する第３時短遊技状態とを有する構成において、第２時短遊技状態の途中で特殊外れ結果となっても第３時短遊技状態への移行が制限されるようにした上で、１の特図遊技回において、第２時短遊技状態の移行判定が行われてから第３時短遊技状態の移行判定が行われる構成とした。
【２０７６】
この構成によれば、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合に、第２時短遊技状態の移行判定にて第２時短遊技状態への移行条件の成立が判定された後、第３時短遊技状態の移行判定にて第３時短遊技状態への移行条件の成立が判定されても、上記制限により第３時短遊技状態への移行が回避される。これにより、有利な側の第２時短遊技状態への移行が実施され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。
【２０７７】
第２時短遊技状態の移行判定及び第３時短遊技状態の移行判定を特図遊技回の開始時に

行う構成とした。

【２０７８】

上記構成では、第２時短遊技状態の移行判定及び第３時短遊技状態の移行判定を特図遊技回の開始時に行うため、遊技回用演出として、天井回数の到達に対応した天井到達用演出や、特殊外れ結果となったことに対応した特殊リーチ外れ演出の実行が設定されるよりも前に、それら各移行判定を行うことができる。例えば、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合は、上記天井到達用演出と特殊リーチ外れ演出のいずれもが遊技回用演出の実行対象として成立することになるが、本構成によれば、第３時短遊技状態への移行が回避され、第２時短遊技状態への移行が優先されることを踏まえて上記各演出の選択を行うことができる。これにより、移行先の時短遊技状態がいずれか一方に調整される場合において、調整された移行先の時短遊技状態と整合する遊技回用演出を好適に実行することが可能になる。

【２０７９】

第２時短遊技状態の移行判定及び第３時短遊技状態の移行判定を特図遊技回の開始時に行う一方で、それら各時短遊技状態への移行は確定表示の開始に合わせて行う構成とした。

【２０８０】

第２時短遊技状態の移行判定や第３時短遊技状態の移行判定を実行し、それら各時短遊技状態に移行させることや移行先の時短遊技状態を決定した場合は、あとはその決定結果に従って時短遊技状態に移行させるだけ（ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに対応する時短フラグをセットするだけ）の状態となる。このため、それら各移行判定を特図遊技回の開始時に行う構成では、時短遊技状態への移行についても特図遊技回の開始時に行うことが自然となる。

【２０８１】

しかしながら、特図遊技回の開始時に時短遊技状態への移行を行うと、特図当否抽選の結果が報知される前であるにもかかわらず、時短遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、時短遊技状態への移行を確定表示の開始を待ってから行うことで、普電役物６３ａの挙動から遊技者が時短遊技状態に気付くことがあったとしても、特図当否抽選の結果が報知されるまで遊技回に注目させてから時短遊技状態への移行に関心が移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記各移行判定を特図遊技回の開始時に実行し、調整された移行先の時短遊技状態と整合する遊技回用演出を実行することが可能になる。

【２０８２】

また、第２時短遊技状態への移行条件及び第３時短遊技状態への移行条件は、いずれも特図当否抽選の結果が外れ結果となる場合に成立するものとなっている。このため、時短遊技状態への移行を特図遊技回の開始時に行うと、特図当否抽選の結果が報知される前であるにもかかわらず、遊技者が時短遊技状態への気付きから外れ結果を事前判別できてしまう不都合もある。この点、時短遊技状態への移行を確定表示の開始を待ってから行うことで、そのような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【２０８３】

時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第２時短遊技状態の移行判定及び第３時短遊技状態の移行判定が行われる構成とした。

【２０８４】

この構成によれば、例えば、第２時短遊技状態の最終遊技回にて特殊外れ結果となった場合に、その最終遊技回の中で第２時短遊技状態を終了させてから第３時短遊技状態に移行させることができる。これにより、特殊外れ結果への当選が無効化されて第３時短遊技状態への移行が制限されることを抑制できるほか、通常遊技状態での特図遊技回を介在させることなく、第２時短遊技状態から第３時短遊技状態への切り替えを行うことが可能になる。

【２０８５】
第３時短遊技状態への移行に関するものとして特図当否抽選の結果に基づいて特殊リーチ外れ演出（特殊外れ結果になったこと又は第３時短遊技状態への移行に対応した報知）の実行を設定する処理（ステップＳｂ３３１３）と、第２時短遊技状態への移行に関するものとして外れ遊技回の回数を更新する処理（ステップＳｂ５５０４）とを備える場合において、１の遊技回（特殊外れ結果になった特図遊技回）において、前者の設定処理が行われるよりも前に後者の更新処理が行われるように構成した。
【２０８６】
例えば、後者の更新処理に先立って前者の設定処理を実行する構成であると、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選との両方が成立する特図遊技回において、設定処理の段階では、パチンコ機１０が特殊外れ結果への当選のみを認識し、天井回数への到達を認識していない状態となる。この場合、必然的に特殊リーチ外れ演出を実行するという設定結果になるが、実際に移行する時短遊技状態は第２時短遊技状態に調整されるため、調整先の時短遊技状態と整合しない報知が行われることになる。この点、前者の設定処理に先立って後者の更新処理を実行することで、設定処理の段階でパチンコ機１０が天井回数への到達を認識可能となり、特殊リーチ外れ演出の実行を取り止めることができる。これにより、実際に移行する時短遊技状態の種別と整合しない報知が特図遊技回にて行われることを抑制しながら移行先の時短遊技状態を調整することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。
【２０８７】
なお、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達しない特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合は、外れ遊技回の回数が更新された後に特殊リーチ外れ演出の実行が設定される。すなわち、第３時短遊技状態への移行条件のみが成立した場合は、それに対応した報知が適切に行われるようにすることができる。
【２０８８】
図柄表示装置７５にて外れ回数画像４７５を表示するとともに、その表示内容の更新を確定表示時間が経過してから行う構成とした。
【２０８９】
上記構成では、外れ回数画像４７５が表示されることにより、累積回数の途中経過や天井回数までの残り回数等を遊技者が把握することができ、その後の遊技を進める上で有用な情報として活用することができる。この場合において特殊外れ結果に対応した報知の設定に先立ち外れ回数の更新処理を行う構成では、特図遊技回における比較的早い段階で当該更新処理が行われるものとなる。このような場合に、外れ回数が更新されたことに対応して直ちに外れ回数画像４７５の表示内容を更新すると、特図当否抽選の結果を報知する前であるにもかかわらず、遊技者が外れ結果であることを判別できてしまう懸念がある。この点、外れ回数画像４７５の更新を確定表示の終了まで待って行うことで、外れ結果の事前判別が可能となることが抑制される。これにより、大当たりへの期待感を持続させることができ、遊技回への注目度の低下を抑制することが可能になる。
【２０９０】
＜変形例７＞
上記変形例６では、時短遊技状態中に天井到達や特殊外れ結果となっても第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行が制限されるが、本変形例では、これらの移行が許容されるように構成されている。以下、本変形例の構成について図１９１～図１９４を参照しながら説明する。これらの図において上記第２の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。
【２０９１】
本変形例における特図遊技回の当否テーブルや種別テーブルの構成は、図１７８～図１７９に示す上記変形例６の当否テーブルや種別テーブルと同様である。また、第２時短遊技状態や第３時短遊技状態についても、図１７９に示す上記変形例６の第２時短遊技状態や第３時短遊技状態と同様である。すなわち、第３時短遊技状態よりも第２時短遊技状態

の方が継続回数が多く、遊技者にとって第２時短遊技状態の方が有利な時短遊技状態となっている。

【２０９２】

＜変動開始処理＞

本変形例に係る変動開始処理について図１９１のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図１８１）のステップＳｂ５２０１で実行されるものであり、図１８２の変動開始処理に代えて実行されるものである。図１９１において図１８２と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２０９３】

ステップＳｂ３３０７、ステップＳｂ３３１１又はステップＳｂ３３１２の実行後、すなわち、各当否抽選結果に対応する停止結果を設定した後は、ステップＳｂ５３０１にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。ステップＳｂ６１０１では、第３時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行し、ステップＳｂ６１０２では、第２時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。すなわち、上記変形例６では、第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行してから第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行したが、本変形例では、第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行してから第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップＳｂ６１０１、ステップＳｂ６１０２の詳細については後述する。

【２０９４】

ステップＳｂ６１０２の実行後はステップＳｂ３３１３にて、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。本変形例においても、上記変形例６と同様に、天井到達時用の変動パターンＲ１（例えば１８ｓｅｃ）と、特殊外れ結果用の変動パターンＲ２（例えば１５ｓｅｃ）とが設定されている（図１８３）。ステップＳｂ３３１３の実行後はステップＳｂ７１２以降の処理を実行する。

【２０９５】

＜第３時短遊技状態の移行判定用処理＞

ステップＳｂ６１０１の第３時短遊技状態の移行判定用処理について図１９２のフローチャートを参照しながら説明する。図１９２において図１８６の第３時短遊技状態の移行判定用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２０９６】

先ずステップＳｂ５６０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合は、ステップＳｂ５６０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。

【２０９７】

高確率フラグがセットされていない場合は、ステップＳｂ６２０１にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ、第２サポートフラグ又は第３サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。これらサポートフラグのいずれかがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が第１時短遊技状態、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態のいずれかである場合は、ステップＳｂ６２０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグをセットする。すなわち、本変形例では、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合、滞在中の時短遊技状態を終了させるように構成されている。

【２０９８】

ステップＳｂ６２０２の実行後又はステップＳｂ６２０１で否定判定した場合（いずれ

のサポートフラグもセットされていない場合）は、ステップＳｂ６２０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３時短開始用フラグをセットし、その後、第３時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。第３時短開始用フラグは、第３時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２０９９】

＜第２時短遊技状態の移行判定用処理＞

ステップＳｂ６１０２の第２時短遊技状態の移行判定用処理について図１９３のフローチャートを参照しながら説明する。図１９３において図１８５の第２時短遊技状態の移行判定用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２１００】

ステップＳｂ５５０３で否定判定した場合（高確率フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｂ５５０４にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた外れ回数カウンタエリアＨＣの値を更新する。ステップＳｂ５５０５では、上記外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップＳｂ５５０６に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグをセットする。

【２１０１】

ステップＳｂ６３０１では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ、第２サポートフラグ又は第３サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。これらサポートフラグのいずれかがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が第１時短遊技状態、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態のいずれかである場合は、ステップＳｂ６３０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグをセットする。

【２１０２】

ステップＳｂ６３０２の実行後又はステップＳｂ６３０１で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、ステップＳｂ６３０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第３時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、天井到達した特図遊技回で特殊外れ結果となっている場合は、ステップＳｂ６３０４に進み、上記第３時短開始用フラグをクリアする処理を実行する。これにより、第３時短遊技状態への移行がキャンセルされる。

【２１０３】

ステップＳｂ６３０４の実行後又はステップＳｂ６３０３で否定判定した場合（第３時短開始用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｂ６３０５にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２時短開始用フラグをセットし、その後、第２時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。第２時短開始用フラグは、第２時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２１０４】

このように本変形例では、天井到達と特殊外れ結果との両方が同一の遊技回で成立した場合に、先ずは、特殊外れ結果への当選に基づいて第３時短遊技状態に移行すべきと設定され、その後、天井到達の成立に基づいて第２時短遊技状態に移行すべきと書き換えられる。第２時短遊技状態は、第３時短遊技状態よりも上限回数が多く、遊技者にとって有利な時短遊技状態であるところ、上記のような構成であることで、両方の移行契機が同時に成立した場合に有利な側の時短遊技状態に移行させることができる。

【２１０５】

また、ステップＳｂ５３０１の高頻度サポートモード更新用処理、ステップＳｂ６１０１の第３時短遊技状態の移行判定用処理、ステップＳｂ６１０２の第２時短遊技状態の移行判定用処理は、ステップＳｂ３３１３の変動表示時間の設定処理に先立って実行される

。このため、天井到達と特殊外れ結果との両方が成立した特図遊技回において、第２時短遊技状態への移行を優先する決定結果を変動表示時間（変動パターン）の選択に反映させることができる。具体的には、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した特図遊技回において同時に特殊外れ結果にもなっている場合に、その遊技回の変動パターンとして天井到達に対応した変動パターンＲ１（図１８３）を設定することができる。これにより、移行する遊技状態に整合した遊技回用演出を実行することが可能になる。

【２１０６】

＜遊技状態の流れについて＞

本変形例における遊技状態の流れについて図１９４を参照しながら説明する。なお、事象Ａ～事象Ｂについては上記変形例６における事象Ａ～事象Ｂの場合と同様であるため、説明を省略する。

【２１０７】

第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合（事象Ｃ）は、それらの各時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行する。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が図柄表示装置７５にて実行される。

【２１０８】

第３時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象Ｄ）は、第３時短遊技状態から第２時短遊技状態に移行する。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置７５にて実行される。

【２１０９】

通常遊技状態における同一の特図遊技回で天井到達と特殊外れ結果とが成立した場合（事象Ｅ）は、第３時短遊技状態の移行判定（ステップＳｂ６１０１の第３時短遊技状態の移行判定用処理）→第２時短遊技状態の移行判定（ステップＳｂ６１０２の第２時短遊技状態の移行判定用処理）の順で処理が実行されることにより、第２時短遊技状態への移行が優先される。すなわち、時短遊技状態中に移行契機が成立した場合に第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行が許容されるため、先の第３時短遊技状態の移行判定で第３時短遊技状態への移行が決定されても、後の第２時短遊技状態の移行判定で第２時短遊技状態に移行するように決定結果が変更されるからである。これにより、遊技者にとって不利な側の第３時短遊技状態への移行を回避し、有利な側の第２時短遊技状態に移行させることができる。

【２１１０】

この場合、天井到達と特殊外れ結果との両方が成立した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置７５にて実行される。なお、特図用表示部４３では、特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

【２１１１】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【２１１２】

外れ遊技回の回数が天井回数となることを契機として移行する第２時短遊技状態と、第２時短遊技状態よりも遊技者にとって不利な時短遊技状態であって、特殊外れ結果となることを契機として移行する第３時短遊技状態とを有する構成において、第２時短遊技状態の途中で特殊外れ結果となった場合に第３時短遊技状態への移行が許容されるようにした上で、１の特図遊技回において、第３時短遊技状態の移行判定が行われてから第２時短遊技状態の移行判定が行われる構成とした。

【２１１３】

この構成によれば、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合に、第３時短遊技状態の移行判定にて第３時短遊技状態への移行が判定されても、その後、第２時短遊技状態の移行判定にて第２時短遊技状態への移行が判定されることで、先の第３時短遊技状態の移行判定の結果をキャンセルすることができる。これにより、有利な側の第２時短遊技状態への移行が実施され、遊技状態の制御を好適に行うこと

が可能になる。
【２１１４】
＜変形例８＞
上記変形例６及び変形例７では、第２時短遊技状態の移行判定用処理と第３時短遊技状態の移行判定用処理との順序を固定化したが、本変形例では、これらの順序を切り替え可能に構成されている。以下、本変形例の構成について図１９５～図２００を参照しながら説明する。これらの図において上記第２の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。
【２１１５】
本変形例では、上記変形例６と同様に、時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達したり、当否抽選結果が特殊外れ結果になったりした場合に、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行が制限されるように構成されている。
【２１１６】
また、本変形例における特図遊技回の当否テーブルや種別テーブルの構成は、図１７８～図１７９に示す上記変形例６の当否テーブルや種別テーブルと同様である。また、外れ遊技回の回数が天井回数に到達したことを契機として移行する第２時短遊技状態についても図１７９に示す上記変形例６の第２時短遊技状態と同様である。
【２１１７】
但し、本変形例では、特殊外れ結果の種別が複数設定され、第３時短遊技状態の種別も複数設定されている。
【２１１８】
＜特殊外れ用の種別テーブル及び第３時短遊技状態＞
本変形例に係る特殊外れ用の種別テーブル及び第３時短遊技状態について図１９５を参照しながら説明する。
【２１１９】
本変形例では、大当たり用の種別テーブルとは別の種別テーブルとして、特殊外れ用の種別テーブル（第１特図用）を備えている。特殊外れ用の種別テーブル（第１特図用）は、第１特図の当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合に参照される種別テーブルであり、ＲＯＭ３１３の種別テーブル記憶エリア３１３ｂに記憶されている。
【２１２０】
図１９５（ａ）に示すように、特殊外れ用の種別テーブル（第１特図用）では、選択可能な特殊外れ種別として特殊外れ結果Ａと特殊外れ結果Ｂとが設定されている。特殊外れ結果Ａは第３時短遊技状態Ａに移行する特殊外れ結果であり、特殊外れ結果Ｂは第３時短遊技状態Ｂに移行する特殊外れ結果である。
【２１２１】
図１９５（ｂ）に示すように、第３時短遊技状態Ａは、特図遊技回の実行回数が予め定められた第６上限回数（例えば３００回）に達するまで継続される時短遊技状態である。第６上限回数は第２時短遊技状態の第５上限回数（例えば５００回）よりも少ない回数であり、第３時短遊技状態Ａよりも第２時短遊技状態の方が遊技者にとって有利な時短遊技状態となっている。
【２１２２】
第３時短遊技状態Ｂは、特図遊技回の実行回数が予め定められた第７上限回数（例えば７００回）に達するまで継続される時短遊技状態である。第７上限回数は第２時短遊技状態の第５上限回数よりも多い回数であり、第２時短遊技状態よりも第３時短遊技状態Ｂの方が遊技者にとって有利な時短遊技状態となっている。
【２１２３】
特殊外れ用の種別テーブル（第１特図用）では、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「８９」が特殊外れ結果Ａに対応し、「９０」～「９９」が特殊外れ結果Ｂに対応している。すなわち、特殊外れ結果Ａに振り分けられる確率は９０％、特殊外れ結果Ｂに振り分けられる確率は１０％に設定されている。

【２１２４】
第２特図の当否抽選においても特殊外れ結果が設定されているが（図１７８（ａ））、第２特図の特殊外れ結果については１種類のみが設定されている。すなわち、第２特図に対応する特殊外れ用の種別テーブルは設定されていない。第２特図の当否抽選で特殊外れ結果になった場合には第３時短遊技状態Ａに移行する。なお、この構成は、理解や説明の容易化を図るための便宜上のものであり、第２特図の特殊外れ結果の種別を複数設定しても構わない。
【２１２５】
＜変動開始処理＞
本変形例に係る変動開始処理について図１９６のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図１８１）のステップＳｂ５２０１で実行されるものであり、図１８２の変動開始処理に代えて実行されるものである。図１９６において図１８２と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【２１２６】
ステップＳｂ３３０７、ステップＳｂ３３１１又はステップＳｂ３３１２の実行後、すなわち、各当否抽選結果に対応する停止結果を設定した後は、ステップＳｂ５３０１にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。
【２１２７】
ステップＳｂ６５０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｂ６５０２に進み、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ｂであるか否かを判定する。特殊外れ結果Ｂは、第３時短遊技状態Ｂの移行契機となるものであり、第３時短遊技状態Ｂは、天井到達を契機とする第２時短遊技状態よりも遊技者にとって有利な時短遊技状態である。
【２１２８】
特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ｂでない場合は、特殊外れ結果Ａであることを意味する。特殊外れ結果Ａは、第３時短遊技状態Ａの移行契機となるものであり、第３時短遊技状態Ａは、第２時短遊技状態よりも遊技者にとって不利な時短遊技状態である。この場合はステップＳｂ６５０３に進み、第２時短遊技状態の移行用判定処理Ａを実行し、その後、ステップＳｂ６５０４にて、第３時短遊技状態の移行用判定処理Ａを実行する。
【２１２９】
ステップＳｂ６５０３の第２時短遊技状態の移行用判定処理Ａとステップ Ｓｂ６５０４の第３時短遊技状態の移行用判定処理Ａとは、上記変形例６に係るステップＳｂ５３０２の第２時短遊技状態の移行用判定処理（図１８５）とステップＳｂ５３０３の第３時短遊技状態の移行用判定処理（図１８６）と同様のものである。よって、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選が同一の遊技回で成立した場合において特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ａである場合は、天井回数への到達を反映させて時短遊技状態への移行処理が行われる。すなわち、第３時短遊技状態Ａへの移行が制限され、第２時短遊技状態に移行する旨が決定される。
【２１３０】
また、ステップＳｂ６５０１で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）、すなわち、今回の特図当否抽選結果が通常外れ結果である場合も、ステップＳｂ６５０３に進む。
【２１３１】
ステップＳｂ６５０２で肯定判定した場合（特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ｂである場合）は、ステップＳｂ６５０５にて第３時短遊技状態の移行用判定処理Ｂを実行し、その後、ステップＳｂ６５０６にて第２時短遊技状態の移行用判定処理Ｂを実行する。すなわち、ステップＳｂ６５０２で否定判定した場合とは逆の順序で処理を行う。

【２１３２】
ここで、ステップＳｂ６５０５の第３時短遊技状態の移行用判定処理Ｂについて図１９７のフローチャートに基づいて説明する。図１９７において図１８６の第３時短遊技状態の移行用判定処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【２１３３】
図１９７に示すように、ステップＳｂ６５０５の第３時短遊技状態の移行用判定処理Ｂは、基本的に図１８６の第３時短遊技状態の移行用判定処理と同様であるが、ステップＳｂ５６０５の処理を備えていない点で異なっている。ステップＳｂ５６０５は、第２時短開始用フラグがセットされている場合（第２時短遊技状態に移行すべき状況である場合）に第３時短遊技状態への移行を制限するものであるが、ステップＳｂ６５０５の第３時短遊技状態の移行用判定処理Ｂでは、このような処理を実行しない。すなわち、第２時短遊技状態に移行すべき状況であるか否かを考慮することなく、他の時短遊技状態の滞在中でなければ、第３時短遊技状態に移行すべきとして第３時短開始用フラグをセットする。
【２１３４】
次に、ステップＳｂ６５０６の第２時短遊技状態の移行用判定処理Ｂについて図１９８のフローチャートを参照しながら説明する。図１９８において図１８５の第２時短遊技状態の移行用判定処理と同一の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【２１３５】
図１９８に示すように、ステップＳｂ６５０６の第３時短遊技状態の移行用判定処理Ｂは、基本的に図１８５の第２時短遊技状態の移行用判定処理と同様であるが、ステップＳｂ６６０１の処理を備えている点で異なっている。ステップＳｂ６６０１は、第３時短開始用フラグがセットされている場合に第２時短遊技状態への移行を制限するものである。よって、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選が同一の遊技回で成立した場合において特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ｂである場合には、特殊外れ結果への当選を反映させて時短遊技状態への移行処理が行われる。すなわち、第２時短遊技状態への移行が制限され、第３時短遊技状態Ｂに移行する旨が決定される。
【２１３６】
変動開始処理（図１９６）の説明に戻り、ステップＳｂ６５０４又はステップＳｂ６５０６の実行後は、ステップＳｂ３３１３にて変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、外れ遊技回の回数が天井回数に到達している場合は、天井到達に対応した変動パターンＲ１（図１８３）を設定し、当否抽選結果が特殊外れ結果である場合は、特殊外れ結果に対応した変動パターンＲ２を設定する。但し、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選との両方が同一の遊技回で成立している場合は、いずれの時短遊技状態に移行させるかの決定結果を加味して変動パターンを設定する。具体的には、第２時短遊技状態に移行する旨を決定している場合は、天井到達に対応した変動パターンＲ１を設定し、第３時短遊技状態Ｂに移行する旨を決定している場合は、特殊外れ結果に対応した変動パターンＲ２を設定する。ステップＳｂ３３１３の実行後はステップＳｂ７１２以降の処理を実行する。
【２１３７】
＜時短遊技状態移行用処理＞
本変形例に係る時短遊技状態移行用処理について図１９９のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図１８１）のステップＳｂ５２０３で実行されるものであり、図１８８の時短遊技状態移行用処理に代えて実行されるものである。図１９９において図１８８と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【２１３８】
ステップＳｂ５８０１で否定判定した場合（第２時短開始用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｂ５８０５にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅ

に第３時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第３時短開始用フラグがセットされている場合は、ステップＳｂ５８０６にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３サポートフラグをセットする。これにより、第３時短遊技状態に移行する。

【２１３９】

ステップＳｂ６７０１では、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ｂであるか否かを判定する。特殊外れ結果Ｂでない場合、すなわち、特殊外れ結果Ａである場合は、ステップＳｂ６７０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに第６上限回数に対応する値（例えば３００）をセットする。これにより、移行する第３時短遊技状態が第３時短遊技状態Ａに設定される。

【２１４０】

ステップＳｂ６７０１で肯定判定した場合（特殊外れ結果Ｂである場合）は、ステップＳｂ６７０３に進み、上記サポートカウンタエリアＳＣに第７上限回数に対応する値（例えば７００）をセットする。これにより、移行する第３時短遊技状態が第３時短遊技状態Ｂに設定される。

【２１４１】

ステップＳｂ６７０２又はステップＳｂ６７０３の実行後はステップＳｂ６７０４にて、演出制御装置１４３への送信対象として第３時短遊技状態開始コマンドを設定する。その際、第３時短遊技状態Ａに移行する場合は、第３時短遊技状態Ａに対応した開始コマンドを設定し、第３時短遊技状態Ｂに移行する場合は、第３時短遊技状態Ｂに対応した開始コマンドを設定する。それら各開始コマンドには上限回数を示す情報が含まれる。

【２１４２】

ステップＳｂ５８０４又はステップＳｂ６７０４の実行後はステップＳｂ５８０９にて、時短開始用フラグをクリアする処理を実行する。その後、ステップＳｂ５８１０以降の処理を実行する。

【２１４３】

＜遊技状態の流れについて＞

本変形例における遊技状態の流れについて図２００を参照しながら説明する。なお、事象Ａについては上記変形例６における事象Ａの場合と同様であるため、説明を省略する。

【２１４４】

通常遊技状況である状況で特殊外れ結果Ａ又は特殊外れ結果Ｂになった場合（事象Ｂ）には、通常遊技状態から第３時短遊技状態Ａ又は第３時短遊技状態Ｂに移行する。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出（図１８３）が図柄表示装置７５にて実行される。

【２１４５】

第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果Ａ又は特殊外れ結果Ｂになった場合（事象Ｃ）は、第３時短遊技状態Ａ又は第３時短遊技状態Ｂへの移行が制限され、第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態が継続される。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置７５にて実行される。なお、特図用表示部４３では、特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

【２１４６】

第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果Ａ又は特殊外れ結果Ｂになった場合（事象Ｄ）は、それら各時短遊技状態から第３時短遊技状態Ａ又は第３時短遊技状態Ｂに移行する。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が図柄表示装置７５にて実行される。

【２１４７】

第３時短遊技状態Ａ又は第３時短遊技状態Ｂの最終遊技回以外の遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象Ｅ）は、第２時短遊技状態への移行が制限され、第３時短遊技状態Ａ又は第３時短遊技状態Ｂが継続される。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置７５にて実行される。

【２１４８】
第３時短遊技状態Ａ又は第３時短遊技状態Ｂの最終遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象Ｆ）は、それらの各第３時短遊技状態から第２時短遊技状態に移行する。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置７５にて実行される。
【２１４９】
通常遊技状態における同一の特図遊技回で天井到達と特殊外れ結果Ａとが成立した場合（事象Ｇ）は、第２時短遊技状態の移行判定（ステップＳｂ６５０３の第２時短遊技状態の移行判定用処理Ａ）→第３時短遊技状態の移行判定（ステップＳｂ６５０４の第３時短遊技状態の移行判定用処理Ａ）の順で処理が実行されることにより、第２時短遊技状態への移行が優先される。すなわち、時短遊技状態中である場合は第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態Ａへの移行が制限されるため、先の第２時短遊技状態の移行判定で第２時短遊技状態への移行が決定されることにより、後の第３時短遊技状態の移行判定において第３時短遊技状態Ａへの移行が制限される。これにより、遊技者にとって不利な側の第３時短遊技状態Ａへの移行を回避し、有利な側の第２時短遊技状態に移行させることができる。
【２１５０】
この場合、天井到達と特殊外れ結果との両方が成立した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置７５にて実行される。なお、特図用表示部４３では、特殊外れ結果Ａに対応した絵柄が停止表示される。
【２１５１】
通常遊技状態における同一の特図遊技回で天井到達と特殊外れ結果Ｂとが成立した場合（事象Ｈ）は、第３時短遊技状態の移行判定（ステップＳｂ６５０５の第３時短遊技状態の移行判定用処理Ｂ）→第２時短遊技状態の移行判定（ステップＳｂ６５０６の第２時短遊技状態の移行判定用処理Ｂ）の順で処理が実行されることにより、第３時短遊技状態Ｂへの移行が優先される。すなわち、時短遊技状態中である場合は第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態Ｂへの移行が制限されるため、先の第３時短遊技状態の移行判定で第３時短遊技状態Ｂへの移行が決定されることにより、後の第２時短遊技状態の移行判定において第２時短遊技状態への移行が制限される。これにより、遊技者にとって不利な側の第２時短遊技状態への移行を回避し、有利な側の第３時短遊技状態Ｂに移行させることができる。この場合、天井到達と特殊外れ結果との両方が成立した特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が図柄表示装置７５にて実行される。
【２１５２】
以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【２１５３】
外れ遊技回の回数が天井回数となることを契機として移行する第２時短遊技状態と、第２時短遊技状態よりも遊技者にとって有利な時短遊技状態であって、特殊外れ結果となることを契機として移行する第３時短遊技状態Ｂとを有する構成において、第２時短遊技状態の途中で特殊外れ結果となっても第３時短遊技状態Ｂへの移行が制限されるようにした上で、１の特図遊技回において、第３時短遊技状態Ｂの移行判定（ステップＳｂ６５０５）が行われてから第２時短遊技状態の移行判定（ステップＳｂ６５０６）が行われる構成とした。
【２１５４】
この構成によれば、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合に、第３時短遊技状態Ｂの移行判定にて第３時短遊技状態Ｂへの移行条件の成立が判定された後、第２時短遊技状態の移行判定にて第２時短遊技状態への移行条件の成立が判定されても、上記制限により第２時短遊技状態への移行が回避される。これにより、有利な側の第３時短遊技状態Ｂへの移行が実施され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。
【２１５５】

第２時短遊技状態よりも不利な第３時短遊技状態Ａと、第２時短遊技状態よりも有利な第３時短遊技状態Ｂとを有し、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合に、特殊外れ結果の種別（移行先の第３時短遊技状態の種別）を参照し、その結果に基づいて移行判定の順序を切り替える構成とした。

【２１５６】

この構成によれば、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合において、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ａ（第２時短遊技状態よりも不利な第３時短遊技状態Ａへの移行に対応する種別）である場合には、第２時短遊技状態の移行判定（ステップＳｂ６５０３）→第３時短遊技状態Ａの移行判定（ステップＳｂ６５０４）の順で処理を実行し、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ｂ（第２時短遊技状態よりも有利な第３時短遊技状態Ｂへの移行に対応する種別）である場合には、第３時短遊技状態Ｂの移行判定（ステップＳｂ６５０５）→第２時短遊技状態の移行判定（ステップＳｂ６５０６）の順で処理を実行することができる。このような構成であることで、複数の第３時短遊技状態を有し、第２時短遊技状態よりも不利なものと有利なものとが混在する状況であっても、常に有利な側の時短遊技状態への移行を優先させることができる。

【２１５７】

＜変形例９＞

本変形例では、外れ遊技回の回数が天井回数に到達し、第２時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回において、第３時短遊技状態に移行させるか否かの判定処理を実行しないように構成されている。以下、本変形例の構成について図２０１及び図２０２を参照しながら説明する。

【２１５８】

本変形例では、上記変形例８と同様に、時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達したり、当否抽選結果が特殊外れ結果になったりした場合に、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行が制限されるように構成されている。

【２１５９】

本変形例における特図遊技回の当否テーブルや大当たり種別テーブル、第２時短遊技状態については、図１７８～図１７９に示す上記変形例６の当否テーブルや大当たり種別テーブル、第２時短遊技状態と同様である。また、本変形例における特殊外れ種別テーブルや第３時短遊技状態については、図１９５に示す上記変形例８の特殊外れ種別テーブルや第３時短遊技状態と同様である。すなわち、第３時短遊技状態として第３時短遊技状態Ａと第３時短遊技状態Ｂとを有し、第３時短遊技状態Ａは第２時短遊技状態よりも上限回数が少なく、第３時短遊技状態Ｂは第２時短遊技状態よりも上限回数が多い時短遊技状態となっている。

【２１６０】

＜変動開始処理＞

本変形例に係る変動開始処理について図２０１のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による特図遊技回制御処理（図１８１）のステップＳｂ５２０１で実行されるものであり、図１９６の変動開始処理に代えて実行されるものである。図２０１において図１９６と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２１６１】

ステップＳｂ３３０７、ステップＳｂ３３１１又はステップＳｂ３３１２の実行後、すなわち、各当否抽選結果に対応する停止結果を設定した後は、ステップＳｂ５３０１にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。

【２１６２】

ステップＳｂ７２０１では、第２時短遊技状態に移行させるか否かを判定するための第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。この処理は、上記変形例６に係る図１８５の第２時短遊技状態の移行判定用処理と同様のものである。

【２１６３】
図１８５を援用してステップＳｂ７２０１の第２時短遊技状態の移行判定用処理について説明すると、先ずステップＳｂ５５０１では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合には、ステップＳｂ５５０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。
【２１６４】
到達済みフラグがセットされていない場合は、ステップＳｂ５５０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされていない場合は、ステップＳｂ５５０４に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた外れ回数カウンタエリアＨＣの値を更新する。
【２１６５】
ステップＳｂ５５０５では、上記外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップＳｂ５５０６に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグをセットする。
【２１６６】
ステップＳｂ５５０７では、第１サポートフラグ、第２サポートフラグ又は第３サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。いずれかのサポートフラグがセットされている場合は、ステップＳｂ５５０９にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。
【２１６７】
ステップＳｂ５５０７で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）又はステップＳｂ５５０９で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされている場合）は、ステップＳｂ５５０８にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２時短開始用フラグをセットする。第２時短開始用フラグは、第２時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【２１６８】
変動開始処理（図２０１）の説明に戻り、ステップＳｂ７２０１の第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行した後は、ステップＳｂ７２０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第２時短開始用フラグがセットされていない場合、すなわち、第２時短遊技状態に移行すべき状況でない場合は、ステップＳｂ７２０３にて、第３時短遊技状態に移行させるか否かを判定するための第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。この処理は、上記変形例８に係る図１９７の第３時短遊技状態の移行判定用処理Ｂと同様のものである。
【２１６９】
図１９７を援用してステップＳｂ７２０３の第３時短遊技状態の移行判定用処理について説明すると、先ずステップＳｂ５６０１では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果（特殊外れ結果Ａ又は特殊外れ結果Ｂ）となった場合は、ステップＳｂ５６０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。
【２１７０】
高確率フラグがセットされていない場合は、ステップＳｂ５６０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ、第２サポートフラグ又は第３サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。これらサポートフラグのいずれかがセットされている場合は、ステップＳｂ５６０４にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。
【２１７１】
ステップＳｂ５６０３で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされてお

らず、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合）又はステップＳｂ５６０４で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされており、各時短遊技状態の最終遊技回である場合）は、ステップＳｂ５６０６にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３時短開始用フラグをセットする。第３時短開始用フラグは、第３時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２１７２】

変動開始処理（図２０１）の説明に戻り、ステップＳｂ７２０２で肯定判定した場合（第２時短開始用フラグがセットされている場合）は、ステップＳｂ７２０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｂ７２０５にて、セットされている特殊外れフラグをクリアする処理を実行する。

【２１７３】

ステップＳｂ７２０３、ステップＳｂ７２０５の実行後又はステップＳｂ７２０４で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）はステップＳｂ３３１３にて、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。本変形例においても、上記変形例６と同様に、天井到達時用の変動パターンＲ１（例えば１８ｓｅｃ）と、特殊外れ結果用の変動パターンＲ２（例えば１５ｓｅｃ）とが設定されている（図１８３）。ステップＳｂ３３１３の実行後はステップＳｂ７１２以降の処理を実行する。

【２１７４】

＜遊技状態の流れについて＞

本変形例における遊技状態の流れについて図２０２を参照しながら説明する。なお、事象Ａ～事象Ｆについては上記変形例８における事象Ａ～事象Ｆの場合と同様であるため、説明を省略する。

【２１７５】

本変形例では、第２時短遊技状態の移行判定用処理（ステップＳｂ７２０１）→第３時短遊技状態の移行判定用処理（ステップＳｂ７２０３）の順で処理が実行され、第２時短遊技状態の移行判定用処理において第２時短開始用フラグがセットされた場合には、第３時短遊技状態の移行判定用処理の実行が回避される。よって、通常遊技状態における同一の特図遊技回で天井到達と特殊外れ結果Ａ又はＢとが成立した場合（事象Ｇ）は、第３時短遊技状態Ａ又はＢへの移行が制限され、通常遊技状態から第２時短遊技状態に移行する。

【２１７６】

この場合、天井到達と特殊外れ結果Ａ又はＢとの両方が成立した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置７５にて実行される。この際、特図用表示部４３では、特殊外れ結果Ａ又はＢに対応した絵柄が停止表示される。

【２１７７】

なお、第３時短遊技状態Ａは第２時短遊技状態よりも遊技者にとって不利な時短遊技状態であるのに対し、第３時短遊技状態Ｂは第２時短遊技状態よりも遊技者にとって有利な時短遊技状態であり、それら各第３時短遊技状態は第２時短遊技状態との関係において有利不利が異なる構成となっている。本変形例では、そのような有利関係の相違にかかわらず、天井到達と同時に成立した特殊外れ結果の種別がいずれであっても、第２時短遊技状態への移行を優先する構成としている。このような構成とすることで、次の効果を期待することができる。

【２１７８】

第２時短遊技状態は、外れ遊技回の累積回数により移行するため、外れ遊技回が天井回数に到達する前（移行契機が成立する前）から遊技者が第２時短遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、実際に外れ遊技回が天井回数に到達して移行契機が成立しているにもかかわらず、第２時短遊技状態に移行させないでいると、第２時短遊技

状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい。この場合、天井到達は一体どうなってしまったのかと困惑するおそれがあり、他の時短遊技状態に移行させるにしても、第２時短遊技状態ではないことについて不自然な印象を与える懸念がある。

【２１７９】

一方、第３時短遊技状態は特殊外れ結果への当選を移行契機とし、１の遊技回の中で成立する条件に基づいて移行するため、当該移行契機が成立する前の段階から遊技者が第３時短遊技状態への移行を予測することができない。このため、内部的に特殊外れ結果への当選状態となっていても、それを積極的に報知しなければ、遊技者が第３時短遊技状態への移行を意識することを回避できる。

【２１８０】

これらのことより、第２時短遊技状態への移行契機と第３時短遊技状態への移行契機とが同時に成立し、いずれかの時短遊技状態を選ばざるを得ない場合にあっては、第３時短遊技状態への移行を制限し、第２時短遊技状態への移行を優先させる方が、移行の制限を遊技者に気付かれにくくすることができると考えられる。よって、本変形例のように、有利不利を問わず一律に第２時短遊技状態を優先させることで、遊技者の気付きを抑制しながら移行先の時短遊技状態を調整することが可能になる。

【２１８１】

なお、第３時短遊技状態として第２時短遊技状態よりも遊技者にとて不利なものしか存在しない上記変形例６や変形例７においても、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選とが同一の遊技回で成立した場合に第２時短遊技状態への移行を優先させる点では、本変形例と同様であるため、上記の効果は、それら変形例６や変形例７の構成においても期待することができる。

【２１８２】

＜変形例１０＞

本変形例では、当否抽選結果が特殊外れ結果となり、第３時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回において、第２時短遊技状態に移行させるか否かの判定処理を実行しないように構成されている。以下、本変形例の構成について図２０３～図２０６を参照しながら説明する。

【２１８３】

本変形例では、上記変形例８と同様に、時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達したり、当否抽選結果が特殊外れ結果になったりした場合に、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行が制限されるように構成されている。

【２１８４】

本変形例における特図遊技回の当否テーブルや大当たり種別テーブル、第２時短遊技状態については、図１７８～図１７９に示す上記変形例６の当否テーブルや大当たり種別テーブル、第２時短遊技状態と同様である。また、本変形例における特殊外れ種別テーブルや第３時短遊技状態については、図１９５に示す上記変形例８の特殊外れ種別テーブルや第３時短遊技状態と同様である。すなわち、第３時短遊技状態として第３時短遊技状態Ａと第３時短遊技状態Ｂとを有し、第３時短遊技状態Ａは第２時短遊技状態よりも上限回数が少なく、第３時短遊技状態Ｂは第２時短遊技状態よりも上限回数が多い時短遊技状態となっている。

【２１８５】

＜変動開始処理＞

本変形例に係る変動開始処理について図２０３のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による特図遊技回制御処理（図１８１）のステップＳｂ５２０１で実行されるものであり、図１９６の変動開始処理に代えて実行されるものである。図２０３において図１９６と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２１８６】

ステップＳｂ３３０７、ステップＳｂ３３１１又はステップＳｂ３３１２の実行後、す

なわち、各当否抽選結果に対応する停止結果を設定した後は、ステップＳｂ５３０１にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。

【２１８７】

ステップＳｂ７５０１では、第３時短遊技状態に移行させるか否かを判定するための第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。この処理は、上記変形例８に係る図１９７の第３時短遊技状態の移行判定用処理Ｂと同様のものである。

【２１８８】

図１９７を援用してステップＳｂ７５０１の第３時短遊技状態の移行判定用処理について説明すると、先ずステップＳｂ５６０１では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果（特殊外れ結果Ａ又は特殊外れ結果Ｂ）となった場合は、ステップＳｂ５６０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。

【２１８９】

高確率フラグがセットされていない場合は、ステップＳｂ５６０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ、第２サポートフラグ又は第３サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。これらサポートフラグのいずれかがセットされている場合は、ステップＳｂ５６０４にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。

【２１９０】

ステップＳｂ５６０３で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされておらず、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合）又はステップＳｂ５６０４で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされており、各時短遊技状態の最終遊技回である場合）は、ステップＳｂ５６０６にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３時短開始用フラグをセットする。第３時短開始用フラグは、第３時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２１９１】

変動開始処理（図２０３）の説明に戻り、ステップＳｂ７５０１の第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行した後は、ステップＳｂ７５０２にて、第２時短遊技状態に移行させるか否かを判定するための第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップＳｂ７５０２の詳細については後述する。

【２１９２】

続くステップＳｂ３３１３では、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。本変形例においても、上記変形例６と同様に、天井到達時用の変動パターンＲ１（例えば１８ｓｅｃ）と、特殊外れ結果用の変動パターンＲ２（例えば１５ｓｅｃ）とが設定されている（図１８３）。ステップＳｂ３３１３の実行後はステップＳｂ７１２以降の処理を実行する。

【２１９３】

＜第２時短遊技状態の移行判定用処理＞

ステップＳｂ７５０２の第２時短遊技状態の移行判定用処理について図２０４のフローチャートを参照しながら説明する。図２０４において図１８５の第２時短遊技状態の移行判定用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２１９４】

ステップＳｂ５５０３で否定判定した場合（高確率フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｂ７６０１にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第３時短開始用フラグがセットされていない場合、すなわち、第３時短遊技状態に移行すべき状況でない場合は、ステップ

Ｓｂ７６０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３サポートフラグがセットされているか否かを判定する。

【２１９５】

第３サポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が第３時短遊技状態である場合は、ステップＳｂ７６０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグがセットされている場合は、今回の特図遊技回が第３時短遊技状態での最終遊技回であることを意味する。

【２１９６】

ステップＳｂ７６０２で否定判定した場合（第３サポートフラグがセットされていない場合）又はステップＳｂ７６０３で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされている場合）は、ステップＳｂ７６０４にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた外れ回数カウンタエリアＨＣの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアＨＣの値を１減算する。外れ回数カウンタエリアＨＣは、天井回数までの残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２１９７】

ステップＳｂ７６０５では、上記外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップＳｂ７６０６に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグをセットする。

【２１９８】

ステップＳｂ７６０７では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第１サポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が第１時短遊技状態である場合は、ステップＳｂ７６０８に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグがセットされている場合は、今回の特図遊技回が第１時短遊技状態での最終遊技回であることを意味する。

【２１９９】

なお、本変形例では、第１時短遊技状態の上限回数が天井回数（例えば８００回）よりも少ない回数（例えば１００回）に設定されているとともに、大当たり結果となることで、外れ回数カウンタエリアＨＣの値が天井回数に対応した値（例えば８００）に設定し直されるように構成されている。このため、第１時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達することがなく、ステップＳｂ７６０７の判定処理では必ず否定判定することになる。但し、第１時短遊技状態の上限回数を天井回数よりも少なくするか否かは任意であり、天井回数以上の回数に設定しても構わないため、そのような構成では、ステップＳｂ７６０７の判定処理で否定判定する場合もあれば、肯定判定する場合もあることになる。

【２２００】

ステップＳｂ７６０７で否定判定した場合（第１サポートフラグがセットされていない場合）又はステップＳｂ７６０８で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされている場合）は、ステップＳｂ５５０８に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２時短開始用フラグをセットする。第２時短開始用フラグは、第２時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２２０１】

ステップＳｂ７６０１で肯定判定した場合（第３時短開始用フラグがセットされている場合）、すなわち、第３時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップＳｂ７６０２以降の処理を実行することなく、第２時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。すなわち、ステップＳｂ７６０４の処理を実行せず、外れ回数カウンタエリアＨＣの値を更新しない。このため、外れ遊技回の回数が天井回数目となる特図遊技回において当否抽選の結果が特殊外れ結果となった場合は、外れ遊技回の回数更新が制限され、天井回数への

到達が保留される。
【２２０２】
　また、ステップＳｂ７６０３で否定判定した場合（時短終了フラグがセットされていない場合）、すなわち、第３時短遊技状態中（最終遊技回を除く）である場合は、ステップＳｂ７６０４以降の処理を実行することなく、第２時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。つまり、第３時短遊技状態中（最終遊技回を除く）である場合も、外れ回数カウンタエリアＨＣの値を更新しない。よって、第３時短遊技状態に滞在している間は、特図当否抽選の結果が外れ結果となっても外れ遊技回の回数が更新されず、同じ値が保持され続ける。
【２２０３】
　なお、第３サポートフラグがクリアされて第３時短遊技状態が終了した場合には、ステップＳｂ７６０２で否定判定し、ステップＳｂ７６０４の処理を実行する。すなわち、外れ遊技回の回数更新が制限される状態は、第３時短遊技状態が終了することにより解除される。
【２２０４】
　ちなみに、ステップＳｂ７６０２で否定判定する場合（第３サポートフラグがセットされていないと判定する場合）としては、第３サポートフラグと第１サポートフラグの両方がセットされておらず、その時点での遊技状態が通常遊技状態である場合のほか、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグがセットされ、その時点での遊技状態が第１時短遊技状態である場合もある。この場合は、ステップＳｂ７６０４の処理を実行し、外れ回数カウンタエリアＨＣの値を更新する。つまり、第１時短遊技状態中である場合は、第３時短遊技状態中である場合とは異なり、特図当否抽選の結果が外れ結果となることに応じて外れ遊技回の回数を更新する。
【２２０５】
　＜遊技状態の流れについて＞
　本変形における遊技状態の流れについて図２０５を参照しながら説明する。
【２２０６】
　図２０５（ａ）に示すように、第３時短遊技状態Ａ又は第３時短遊技状態Ｂである状況（最終遊技回を除く）では、外れ遊技回の回数更新が制限される。この場合について図２０６を参照しながら説明する。ここでは、４Ｒ通常大当たり結果となって第１時短遊技状態に移行し、その後、特殊外れ結果Ａとなって第３時短遊技状態Ａに移行する場合を例にとって説明する。
【２２０７】
　タイミングｔ１において４Ｒ通常大当たり結果に対応した開閉実行モードが終了すると、第１サポートフラグがセットされて第１時短遊技状態に移行する（図２０６（ａ）、（ｂ））。この際、サポートカウンタエリアＳＣの値が第２上限回数（例えば１００回）に対応した値にセットされる。なお、外れ回数カウンタエリアＨＣについては、４Ｒ通常大当たり結果になった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて天井回数（例えば８００回）に対応した値にセットされる（図２０６（ｄ）、（ｅ））。
【２２０８】
　タイミングｔ２においてサポートカウンタエリアＳＣの値が「０」になると、第１サポートフラグがクリアされて第１時短遊技状態が終了し、通常遊技状態に移行する。第１時短遊技状態の開始から終了までの間（タイミングｔ１～タイミングｔ２）にあっては、各特図遊技回において当否抽選結果が外れ結果（特殊外れ結果又は通常外れ結果）になることに基づき、外れ回数カウンタエリアＨＣの値が更新される（図２０６（ｅ））。
【２２０９】
　タイミングｔ３において当否抽選の結果が特殊外れ結果Ａになると、第３サポートフラグがセットされ、通常遊技状態から第３時短遊技状態Ａに移行する（図２０６（ｃ））。この際、サポートカウンタエリアＳＣの値が第６上限回数（例えば３００回）に対応した値にセットされる。

【２２１０】
　また、第３時短遊技状態Ａに移行したタイミングｔ３では、外れ回数カウンタエリアＨＣの更新が制限される制限状態に移行する。この制限状態は、第３時短遊技状態Ａが終了するまで継続される（図２０６（ｅ））。これにより、第３時短遊技状態の途中で外れ回数が天井回数となり、第２時短遊技状態への移行が制限されること、換言すれば、天井到達が無効化されることを抑制できる。
【２２１１】
　タイミングｔ４においてサポートカウンタエリアＳＣの値が「０」になると、第３サポートフラグがクリアされて第３時短遊技状態Ａが終了し、通常遊技状態に移行する。これに伴い、上記制限状態が解除され、外れ回数カウンタエリアＨＣの更新が再開される。
【２２１２】
　その後、タイミングｔ５において外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」になると、第２サポートフラグがセットされ、第２時短遊技状態に移行する（図２０６（ｆ））。
【２２１３】
　上記構成において、外れ回数カウンタエリアＨＣの更新が制限されるタイミングｔ３～タイミングｔ４においては、図柄表示装置７５に表示される外れ回数画像４７５においても外れ回数が更新されない。すなわち、第３時短遊技状態Ａに移行する直前の外れ回数が保持された状態となる。その際、図２０６（ｇ）に示すように、外れ回数が保持されていることに対応した保持用画像４８１が表示され、外れ回数の更新が停止されていることが報知される。この保持用画像４８１は、タイミングｔ４で外れ回数カウンタエリアＨＣの更新が再開されることに合わせて消去される。
【２２１４】
　外れ回数カウンタエリアＨＣの値が更新されるタイミングｔ１～タイミングｔ３、タイミングｔ４～タイミングｔ５においては、上記第２の実施の形態と同様に、特図当否抽選の結果が外れ結果となることに応じて表示回数が増えるように外れ回数画像４７５が表示される。本変形例では、外れ回数カウンタエリアＨＣの更新（外れ遊技回の回数の更新）が特図遊技回の開始時に行われるが（図２０３、図２０４）、外れ回数画像４７５おける外れ回数の更新は、上記第２の実施の形態と同様に、その特図遊技回において確定表示時間が経過してから行われる。なお、外れ回数画像４７５の更新は、必ずしも確定表示時間の経過時に行われる必要はなく、外れ回数カウンタエリアＨＣが更新された特図遊技回において変動表示が終了してから確定表示が終了するまでの期間におけるいずれかのタイミングで外れ回数画像４７５が更新される構成としてもよい。
【２２１５】
　次に、図２０５（ｂ）に示す各事象Ａ～Ｅが発生した場合の遊技状態の流れについて説明する。このうち事象Ａ～事象Ｄについては上記変形例８における事象Ａ～事象Ｄの場合と同様であるため、説明を省略する。
【２２１６】
　外れ遊技回の回数が天井回数に到達する特図遊技回（天井回数目の遊技回）で当否抽選結果が特殊外れ結果Ａ又は特殊外れ結果Ｂになった場合（事象Ｅ）は、外れ回数カウンタエリアＨＣの更新が制限される（図２０４のステップＳｂ７６０１）。その結果、外れ回数カウンタエリアＨＣの値が天井到達の直前値である「１」に保持され、天井到達が保留される。よって、ＭＰＵ３１２において特殊外れ結果への当選のみが認識され、遊技状態が第３時短遊技状態Ａ又は第３時短遊技状態Ｂに移行する。この場合、その特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出（図１５３）が図柄表示装置７５にて実行される。
【２２１７】
　本変形例では、当否抽選結果が特殊外れ結果になった遊技回だけでなく、第３時短遊技状態である場合も外れ回数カウンタエリアＨＣの更新が制限される。このため、外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「１」とされた状態は、第３時短遊技状態である間も維持される。

【２２１８】
そして、第３時短遊技状態が終了すると、外れ回数カウンタエリアＨＣの更新制限が解除される。その際、本変形では、高頻度サポートモードの残り回数の更新処理（ステップＳｂ５３０１の高頻度サポートモード更新用処理）→外れ回数の更新処理（ステップＳｂ７５０２の第２時短遊技状態の移行判定用処理）の順で処理が実行されるため、第３時短遊技状態の最終遊技回にて第３時短遊技状態の終了処理が行われた後、その特図遊技回の中で外れ回数の更新が再開される。
【２２１９】
つまり、それまで「１」に保持されていた外れ回数カウンタエリアＨＣの値が第３時短遊技状態の最終遊技回で１減算されて「０」となり、その結果、第２サポートフラグがセットされて第２時短遊技状態に移行する。このように、第３時短遊技状態の終了と天井到達の保留状態の解除とが同じ遊技回の中で行われ、第３時短遊技状態から第２時短遊技状態へと通常遊技状態を介することなく移行する。この場合、図柄表示装置７５では、高頻度サポートモードの残り回数が増えたことを報知する上乗せ演出（例えば図１３０（ｃ）の上乗せ演出）が実行される。この際、上乗せ演出により報知される上乗せ回数は、第２時短遊技状態の上限回数に対応した回数（例えば５００回）となる。
【２２２０】
なお、上記上乗せ演出は、最終遊技回の確定表示時間の一部又は全部を利用して行われてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とに跨って行われてもよい。
【２２２１】
以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【２２２２】
外れ遊技回の回数が天井回数となることを契機として移行する第２時短遊技状態と、特殊外れ結果となることを契機として移行する第３時短遊技状態とを有する構成において、第３時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数の更新を制限する構成とした。
【２２２３】
第３時短遊技状態は特図当否抽選の結果が特殊外れ結果となることに基づいて移行し、第３時短遊技状態の移行はランダムに発生するため、第３時短遊技状態である状況で外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達することが生じ得る。この場合、第２時短遊技状態への移行を制限して第３時短遊技状態を継続すれば、複数の時短遊技状態が重複して処理が複雑化することを回避できるが、その反面、天井回数への到達を目指して重ねた遊技が無に帰す結果を招いてしまう。特に天井回数への到達は遊技者が事前に予測することができるため、天井回数への到達が無効化された場合に、遊技者がそのことに気付きやすく、不愉快な気分にさせる懸念がある。この点、第３時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数の更新を制限することで、第３時短遊技状態の途中で外れ遊技回の累積回数（パチンコ機１０が認識する回数）が天井回数に到達することを抑制できる。これにより、天井回数への到達が無効化されることが抑制され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。
【２２２４】
第３時短遊技状態が終了することに基づいて上記制限を解除する構成とした。この構成によれば、第３時短遊技状態が終了することで、外れ遊技回の回数の更新が再開される。これにより、遊技者は、第３時短遊技状態に移行する前の累積回数の続きから再び天井回数への到達を目指して遊技を行うことが可能になる。
【２２２５】
特図当否抽選の結果が特殊外れ結果となった場合に外れ遊技回の回数の更新を制限する構成とした。
【２２２６】
この構成によれば、外れ遊技回の累積回数が天井回数目となる遊技回で特殊外れ結果となった場合に、特殊外れ結果への当選を優先しつつ、天井回数への到達を留保して持ち越

すことができる。よって、第２時短遊技状態への移行を回避して第３時短遊技状態に移行させることができ、複数の時短遊技状態が重複することを抑制できる。そして、第３時短遊技状態が終了した後は、外れ遊技回の回数の更新が再開されることで、更新結果が自ずと天井回数に到達し、第２時短遊技状態に移行することになる。つまり、外れ遊技回の累積回数が天井回数目となる遊技回で特殊外れ結果となった場合は、第３時短遊技状態及び第２時短遊技状態に順次に移行させることができ、それら各時短遊技状態における両方の恩恵を遊技者が享受し得る構成とすることが可能になる。

【２２２７】

１の遊技回において、第３時短遊技状態への移行判定を実行した後、外れ遊技回の回数の更新を実行する構成とした。

【２２２８】

この構成によれば、外れ遊技回の累積回数が天井回数目となる遊技回で特殊外れ結果となった場合に、第３時短遊技状態への移行判定の結果を踏まえて外れ遊技回の回数を更新するか否かを切り替えることができる。よって、上記のように特殊外れ結果への当選を優先し、天井回数への到達を留保する構成を実現する上で好ましい態様とすることができる。

【２２２９】

第１時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数の更新を許容する構成とした。

【２２３０】

開閉実行モードを経由して移行する第１時短遊技状態については、パチンコ機の設計段階において、第１時短遊技状態中に外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達しないように調整することができる。具体的には、第１時短遊技状態の上限回数を天井回数よりも少ない回数とすればよい。このような特性を踏まえ、第３時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数更新を制限する一方で、その途中での天井回数への到達を事前回避することが可能な第１時短遊技状態については外れ遊技回の回数更新を許容することで、設計段階での事前予測ができない第３時短遊技状態中での天井到達を回避しながらも、外れ遊技回の回数更新が過度に停滞して第２時短遊技状態への移行に大きな遅れが生じることを抑制できる。

【２２３１】

外れ遊技回の回数の更新が制限される場合に外れ回数画像４７５の表示内容を当該制限が行われる直前の状態にて保持する構成とした。

【２２３２】

第３時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数更新が制限される構成では、遊技における実際の外れ累積回数と、パチンコ機１０が認識する内部的な外れ累積回数とにずれが生じる。このため、天井回数との関係において内部的に認識されている累積回数が何回であるのかを遊技者が把握しにくくなる懸念があり、このような傾向は第３時短遊技状態での遊技が進んで上記ずれが大きくなるほど顕著となる。この点、回数更新の制限が行われる場合に、その直前の状態が保持された態様で外れ回数画像４７５が表示されることで、内部的な認識回数を遊技者が容易に理解することができる。これにより、遊技者の困惑を好適に抑制することが可能になる。

【２２３３】

＜変形例１１＞

本変形例は、特殊外れ結果になった場合の外部信号の出力態様が上記変形例３とは異なる。

【２２３４】

従来のパチンコ機では、開閉実行モードを経由して移行する第１時短遊技状態しか備えなかったため、遊技ホールのホールコンピュータ（管理制御装置）や遊技島に設置される報知部（データカウンタ等）のホール機器においても、それのみに対応した構成となっていることが想定される。このため、開閉実行モードを経由せずに移行する第３時短遊技状態（特殊外れ結果になった場合に移行する時短遊技状態）を備えたパチンコ機において専

用の外部信号を出力する構成としても、ホール機器がそれに対応することができず、特殊外れ結果や第３時短遊技状態の発生を遊技ホール側が把握できない懸念がある。この場合、ホール機器を入れ替えれば対応することができるが、それでは遊技ホールの負担が大きくなってしまう。

【２２３５】

本変形例は、そのような事情を踏まえて構成を工夫したものであり、以下、本変形例の構成について図２０７を参照しながら説明する。

【２２３６】

先ず、特図当否抽選にて通常大当たり結果となり、開閉実行モードを経由して第１時短遊技状態に移行する場合の外部信号について図２０７（ａ）を参照しながら説明する。本変形例では、この場合に使用する外部信号として第１外部信号（図２０７（ａ４））と第２外部信号（図２０７（ａ５））とを有している。第１外部信号と第２外部信号とは外部出力端子２１３における各別の出力端子を用いて遊技機外部に出力される。

【２２３７】

第１外部信号は、開閉実行モードに対応して出力される信号であり、図２０７（ａ４）に示すように、開閉実行モード（図２０７（ａ２））の開始から終了までの期間（タイミングｔ２～タイミングｔ３）にてオン状態とされる。第２外部信号は、開閉実行モード及び時短遊技状態（第１時短遊技状態）に対応して出力される信号であり、図２０７（ａ５）に示すように、開閉実行モードの開始から時短遊技状態（図２０７（ａ３））の終了までの期間（タイミングｔ２～タイミングｔ４）にてオン状態とされる。

【２２３８】

ちなみに特図遊技回の期間では通常大当たり結果に対応した直接の外部信号（大当たり当選信号等）は出力されず、特図遊技回が実行されたことを示す遊技回実行信号が出力されるのみである。遊技回実行信号は、特図遊技回における確定表示の開始時や終了時に出力される。

【２２３９】

ホールコンピュータや報知部等では、遊技回実行信号を受信することで特図遊技回の実行（終了）を認識し、その後、第１外部信号を受信することで、大当たりの発生や大当たり遊技（開閉実行モード）の発生を認識する。また、第１外部信号がオフ状態となった後、第２外部信号がオン状態とされていることで、時短遊技状態への移行（時短遊技状態の発生）を認識する。

【２２４０】

次に、特図当否抽選にて特殊外れ結果となり、開閉実行モードを経由しないで第３時短遊技状態に移行する場合の外部信号について図２０７（ｂ）を参照しながら説明する。

【２２４１】

特図当否抽選にて特殊外れ結果となった場合、特図遊技回の期間では、特殊外れ結果に対応した直接の外部信号（特殊外れ結果当選信号等）は出力されず、特図遊技回が実行されたことを示す遊技回実行信号のみが出力される。

【２２４２】

その後、第３時短遊技状態への移行タイミングにて第１外部信号が出力される（図２０７（ｂ４））。本変形例では、特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて第３時短遊技状態に移行するため、第１外部信号は、上記確定表示の開始タイミングにて出力される。

【２２４３】

前述のとおり、第１外部信号はホール機器に対して開閉実行モード中であることを通知する大当たり信号であるが、第３時短遊技状態への移行に際しては開閉実行モードが行われないため、図２０７（ｂ４）の第１外部信号は、開閉実行モードに対応していない疑似的な大当たり信号となる。そこで、実際に開閉実行モードに対応する場合（通常大当たり結果になった場合）との区別が可能なように、そのような場合よりも短い期間にてオン状態とされる（タイミングｔ１２～タイミングｔ１３）。

【２２４４】
第１外部信号の具体的な出力期間は、通常大当たり結果となった場合の第１外部信号との区別が可能であれば特に限定されないが、開閉実行モードでの１ラウンド分の最短期間（遊技球の発射周期×可変入賞装置６５への上限入賞個数）よりも短い期間であることが好ましい。このような構成とすることで、第３時短遊技状態への移行の場合に出力される第１外部信号の出力期間が、実際に開閉実行モードが行われる場合の出力期間以上となることを抑制でき、両者の区別を好適に行うことが可能なる。本変形例では、第１外部信号の出力期間が例えば２００ｍｓｅｃとされる。
【２２４５】
また、特殊外れ結果となった場合には、上記移行タイミングに対応させて第２外部信号が出力される（図２０７（ｂ５））。この第２外部信号は、上記移行タイミングから時短遊技状態の終了までの期間（タイミングｔ１２～タイミングｔ１４）にてオン状態とされる。
【２２４６】
上記のように、特殊外れ結果への当選により第３時短遊技状態に移行する場合において、通常大当たり結果への当選により第１時短遊技状態に移行する場合に使用する外部信号と同じ外部信号（同じ外部端子から出力される信号）を用いるため、ホール機器において受信端子の増設等を行わなくても第３時短遊技状態に移行する場合の外部信号を受信することが可能となる。
【２２４７】
その際、ホール機器において第１外部信号の出力期間（長さの違い）を判別できる機能を備えている場合は、短い出力期間の第１外部信号を受信することで、特殊外れ結果の発生を認識できる。よって、ホールコンピュータにおいて特殊外れ結果の発生を管理したり、特殊外れ結果への当選に対応した報知をデータカウンタ等にて実施したりすることが可能となる。
【２２４８】
仮に出力期間の違いを判別できない場合でも、特殊外れ結果となった場合の外部信号の挙動が通常大当たり結果の場合と共通化されているため、時短遊技状態への移行や発生をホール機器が把握することができる。すなわち、特殊外れ結果となった場合についても、通常大当たり結果の場合と同じく、第１外部信号及び第２外部信号がオン状態となり、その後、第１外部信号がオフ状態で且つ第２外部信号がオン状態となる流れとしたため、通常大当たり結果と特殊外れ結果との区別が困難であるとしても、時短遊技状態への移行については認識することができる。
【２２４９】
また、データカウンタ等の種類によっては、第１外部信号に基づいて開閉実行モードに対応した発光演出を行う構成となっていることも想定される。この点、本変形例では、特殊外れ結果となった場合の第１外部信号が時短遊技状態（第３時短遊技状態）に移行してから出力される構成となっている。よって、特殊外れ結果となった場合において、時短遊技状態への移行前に開閉実行モードに対応した発光演出が実行されることを抑制できる。
【２２５０】
その際、時短遊技状態への開始時に上記発光演出が行われ得るが、特殊外れ結果となった場合における第１外部信号の出力期間が短くされているため、かかる発光演出を短時間で終了させることができる。よって、当該発光演出を目立ちにくくすることができ、遊技者に不自然な印象を与えることを抑制可能となる。
【２２５１】
なお、上記説明では、開閉実行モードを経由することなく移行する時短遊技状態として、特殊外れ結果への当選を契機とする第３時短遊技状態を例示したが、本変形例の構成は、天井回数への到達を契機として移行する第２時短遊技状態についても適用することが可能である。具体的には、図２０７（ｂ１）における特殊外れ結果の特図遊技回（タイミングｔ１１～タイミングｔ１２）を天井回数に到達した特図遊技回に置き換えればよい。す

なわち、天井回数への到達を契機として第２時短遊技状態に移行する場合に、当該時短遊技状態への移行タイミングに対応させて図２０７（ｂ４）、（ｂ５）の第１外部信号及び第２外部信号を出力する構成とすればよい。

【２２５２】

＜変形例１２＞

本変形例は、特殊外れ結果になった場合の外部信号の出力態様が上記変形例３や上記変形例１１とは異なる。本変形例の構成について図２０８～図２１０を参照しながら説明する。

【２２５３】

本変形例では、図２０８に示すように、外部信号として、第１外部信号Ａ、第１外部信号Ｂ、第２外部信号Ａ、第２外部信号Ｂ及び第３外部信号を出力可能となっている。このうち第１外部信号Ａ及び第２外部信号Ａは、変形例１１の第１外部信号及び第２外部信号と同様のものであるため、説明を省略する。すなわち、本変形例は、変形例１１の構成に対して第１外部信号Ｂ、第２外部信号Ｂ及び第３外部信号が追加された構成を有している。

【２２５４】

第１外部信号Ｂは、開閉実行モードに対応して出力される信号であり、特図当否抽選にて通常大当たり結果となり、開閉実行モードを経由して第１時短遊技状態に移行する場合には、図２０８（ｅ）に示すように、開閉実行モードの開始から終了までの期間（タイミングｔ２～タイミングｔ３）にてオン状態とされる。つまり、第１外部信号Ａと同様の出力態様とされる。

【２２５５】

但し、図２０９（ｅ）に示すように、特図当否抽選にて特殊外れ結果となり、開閉実行モードを経由しないで第３時短遊技状態に移行する場合は、オン状態とされず、開閉実行モードが実行されないことに対応してオフ状態が維持される。すなわち、第１外部信号Ａ（図２０９（ｄ））では、第３時短遊技状態への移行である場合に、疑似的な大当たり信号として所定期間（タイミングｔ１２～タイミングｔ１３）に亘りオン状態とされるが、第１外部信号Ｂではこのようなオン状態への切り替えが行われない。

【２２５６】

第２外部信号Ｂは、開閉実行モード及び時短遊技状態に対応して出力される信号であり、第１時短遊技状態への移行の場合は、図２０８（ｇ）に示すように、開閉実行モードの開始から時短遊技状態の終了までの期間（タイミングｔ２～タイミングｔ４）にてオン状態とされる。つまり、第２外部信号Ａと同様の出力態様とされる。

【２２５７】

但し、図２０９（ｇ）に示すように、第３時短遊技状態への移行の場合は、時短遊技状態である期間においてオフ状態とされる。すなわち、第２外部信号Ａ（図２０９（ｆ））では、時短遊技状態においてオン状態とされたが、第２外部信号Ｂではこのようなオン状態への切り替えが行われない。

【２２５８】

第３外部信号は、時短遊技状態に対応して出力される信号であり、時短遊技状態の開始から終了までの期間にてオン状態とされる。このことは、移行対象の時短遊技状態が第１時短遊技状態又は第３時短遊技状態のいずれであっても同様である（図２０８（ｈ）、図２０９（ｈ））。

【２２５９】

上記第１外部信号Ｂ、第２外部信号Ｂ及び第３外部信号は、それぞれ異なる出力端子から遊技機外部に出力されるものである。

【２２６０】

パチンコ機の機能として第３時短遊技状態（開閉実行モードを経由することなく時短遊技状態）が追加された場合、遊技ホールでは、そのような機能に対処すべく、第３時短遊技状態に対応した新設のホール機器（ホールコンピュータやデータカウンタ等）を導入し

たり、既存のホール機器に対して機能追加を行ったりすることが考えられる。
【２２６１】
しかしながら、すべての遊技ホールがそのような対応を取るとは限らず、従前からのホール機器を継続使用する可能性も見込まれる。すなわち、外部信号の受信が想定されるホール機器として第３時短遊技状態に対応していない非対応機器と、第３時短遊技状態に対応している対応機器とが混在した状態となる可能性がある。
【２２６２】
本変形例の構成は、このような混在状態を踏まえて構成を工夫したものである。なお、上記対応機器としては、上記第３外部信号から時短遊技状態を認識できる機能を備えたものを想定している。
【２２６３】
パチンコ機１０からの外部信号をデータカウンタ等が受信するには、データカウンタ等からの配線をパチンコ機１０における外部出力端子２１３の各端子に接続する必要がある。この際、本変形例では、遊技ホール側のホール機器が非対応機器であるか、対応機器であるかによって外部出力端子２１３における各端子への接続態様を異ならせるようにする。
【２２６４】
具体的には、パチンコ機１０に接続されるホール機器が非対応機器である場合は、図２１０（ａ）に示すように、外部出力端子２１３に設けられた第１外部信号Ａ用の出力端子及び第２外部信号Ａ用の出力端子に上記配線を接続する。これにより、ホール機器は、パチンコ機１０から外部出力される第１外部信号Ａ及び第２外部信号Ｂを受信可能な状態となる。この場合、ホール機器では、変形例１１にて説明した態様にて第１時短遊技状態や第３時短遊技状態の移行等を認識する。
【２２６５】
一方、パチンコ機１０に接続されるホール機器が対応機器である場合は、外部出力端子２１３に設けられた第１外部信号Ｂ用の出力端子及び第３外部信号用の出力端子に上記配線を接続する。これにより、ホール機器は、パチンコ機１０から外部出力される第１外部信号Ｂ及び第３外部信号を受信可能な状態となる。
【２２６６】
前述のとおり、第１時短遊技状態への移行である場合は、第１外部信号Ｂが開閉実行モードにてオン状態となり、第３外部信号が時短遊技状態にてオン状態となる（図２１０（ｂ））。この場合、ホール機器では、開閉実行モードの認識を経てから時短遊技状態を認識することで、開閉実行モードを経由して時短遊技状態に移行したこと、すなわち、第１時短遊技状態に移行したことを把握できる。
【２２６７】
また、第３時短遊技状態への移行である場合は、第１外部信号Ｂがオン状態となることなく第３外部信号が時短遊技状態にてオン状態となる（図２１０（ｂ））。この場合、ホール機器では、開閉実行モードの認識を経ずに時短遊技状態を認識することで、開閉実行モードを経由することなく時短遊技状態に移行したこと、すなわち、第３時短遊技状態に移行したことを把握できる。
【２２６８】
なお、データカウンタ等において第１外部信号（大当たり信号）がオン状態となることに基づいて自動的に大当たり回数を加算する機能が搭載されていることがあり得る。この場合、第３時短遊技状態への移行である場合（開閉実行モードを経由しない時短遊技状態への移行である場合）において、第１外部信号Ａのように所定期間のオン状態が設けられると、特殊外れ結果であるにもかかわらず、データカウンタ等にて報知される大当たり回数が増える結果を招くおそれがある。この点、第３外部信号から時短遊技状態を認識できる対応機器がパチンコ機１０に接続される場合であれば、オフ状態に維持される第１外部信号Ｂを用いることで、特殊外れ結果になる都度、報知される大当たり回数が増加することを抑制できる。

【２２６９】
なお、上記説明では、パチンコ機１０に接続されるホール機器が対応機器である場合の接続端子として第１外部信号Ｂ用の出力端子及び第３外部信号用の出力端子を例示したが、これに代えて、第２外部信号Ｂ用の出力端子及び第３外部信号用の出力端子を接続端子としてもよい。この場合、ホール機器では、第２外部信号Ｂ及び第３外部信号の両方がオン状態となることで第１時短遊技状態への移行を認識することができ、第２外部信号Ｂがオフ状態とされた状態で第３外部信号がオン状態となることで第３時短遊技状態への移行を認識することができる。第１外部信号Ｂと第２外部信号Ｂとのいずれの出力端子にホール機器を接続するかは、ホール機器の仕様等に応じて任意に選択することができる。
【２２７０】
また、開閉実行モードを経由することなく移行する時短遊技状態として、特殊外れ結果への当選を契機とする第３時短遊技状態を例示したが、本変形例の構成は、天井回数への到達を契機として移行する第２時短遊技状態についても適用することが可能である。具体的には、図２０９（ａ）における特殊外れ結果の特図遊技回（タイミングｔ１１～タイミングｔ１２）を天井回数に到達した特図遊技回に置き換えればよい。
【２２７１】
＜その他の変形例＞
なお、上述した第２の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第２の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記第２の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第２の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。
【２２７２】
（１）上記第２の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報が４個を上限として記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、各作動口６２，６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。
【２２７３】
また、第１作動口６２（第１特図）又は第２作動口６３（第２特図）の少なくとも一方について保留機能を備えない構成としてもよい。特に変形例３については、第２作動口６３への入賞に対する保留機能を備えない構成とすることで、最終遊技回（特殊外れ結果となった場合に残り回数の増加が許容される特図遊技回）の優位性を際立たせることが可能になる。
【２２７４】
（２）上記第２の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報のほうが、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。
【２２７５】
（３）上記第２の実施の形態や各変形例では、右ルートを流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを流下する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。

【２２７６】
（４）上記第２の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる１種２種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にＶ入賞口を有する又はＶ入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてＶ入賞口（Ｖ入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。
【２２７７】
なお、本発明における本発明における「特別判定の結果が特定結果となることに基づいて遊技者に所定の特典を付与可能」や「第１判定の結果が特定結果となることに基づいて遊技者に所定の特典を付与可能」、「特別判定の結果が特定結果となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、Ｖ入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。
【２２７８】
（５）上記第２の実施の形態や各変形例では、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態及び第３時短遊技状態について第１サポートフラグ、第２サポートフラグ及び第３サポートフラグといった具合に異なるサポートフラグを対応付ける構成としたが、このような区別を行わず、それら各時短遊技状態に共通するフラグとして１のサポートフラグを設ける構成としてもよい。
【２２７９】
このような構成とした場合、例えば、上記第２の実施の形態では、第１時短遊技状態への移行に対応させてサポートフラグをセットし、その第１時短遊技状態での最終遊技回で外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達した際には、第１時短遊技状態に移行してからの遊技回の回数が上限回数に到達したことに応じて上記サポートフラグを一旦クリアし、その後、第２時短遊技状態への移行判定により第２時短遊技状態への移行が判定されることに応じて上記サポートフラグを再セットする構成とすればよい。
【２２８０】
（６）上記第２の実施の形態や各変形例では、ＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅに各種サポートフラグがセットされた場合に高頻度サポートモード（時短遊技状態）に移行し、各種フラグ格納エリア１１４ｅから各種サポートフラグが消去された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としたが、各種フラグ格納エリア１１４ｅに設けられた特定の記憶領域に第１の値に対応する情報（例えば、サポート中フラグ）が記憶された場合に高頻度サポートモードに移行し、上記特定の記憶領域に第１の値とは異なる第２の値に対応する情報（例えば、非サポート中フラグ）が記憶された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。すなわち、高頻度サポートモード中であることに対応した情報と、高頻度サポートモード中でないことに対応した情報とが設けられ、いずれの情報が記憶（セット）されるかにより、高頻度サポートモードへの移行や高頻度サポートモードの終了が制御される構成としてもよい。
【２２８１】
また、上記特定の記憶領域とは異なる記憶領域に上記第１の値と同一又は異なる第２の値に対応する情報が記憶された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。すなわち、高頻度サポートモード中であることに対応した記憶領域と、高頻度サポートモード中でないことに対応した記憶領域とが設けられ、いずれの記憶領域に情報が記憶（セット）されるかにより、高頻度サポートモードへの移行や高頻度サポートモードの終了が制御される構成としてもよい。
【２２８２】
（７）上記第２の実施の形態や各変形例では、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達したり、特殊外れ結果になったりしたことを契機として時短遊技状態に移行する構成としたが、高確遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合、高確遊技状態でのサポート

モードは高頻度サポートモードであってもよいし、低頻度サポートモードであってもよい。

【２２８３】

また、時短遊技状態や高確遊技状態に移行する構成に代えて、通常遊技状態では見ることができない特殊な演出が行われたり、特殊なキャラクタ等が登場したりする特定の演出モードに移行するものであってもよい。また、通常遊技状態では行われない特殊な抽選が行われる状態に移行するものであってもよい。これらの場合、特殊な演出等を見ることができたり、特殊な抽選が受けられたりする点で通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な状態となる。なお、特殊な抽選の一例としてはポイント抽選が考えられる。当該ポイント抽選にて付与されたポイントやその合計数により時短遊技状態や高確遊技状態、開閉実行モードに移行したりする構成としてもよい。また、特殊な演出（例えばキャラクタの衣装等）が解放されたり、パチンコ機１０に関する開発秘話が表示されたりしてもよい。

【２２８４】

（８）上記第２の実施の形態や各変形例では、第２時短遊技状態や第３時短遊技状態とは別に、開閉実行モードを経由して移行する第１時短遊技状態を有する構成としたが、第１時短遊技状態を備えない構成としてもよい。また、高確遊技状態を備えない構成としてもよい。

【２２８５】

（９）上記第２の実施の形態や各変形例では、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達したり、特殊外れ結果になったりしたことを契機として、開閉実行モードを経由しない時短遊技状態に移行する構成としたが、それら以外の事象を契機として当該時短遊技状態に移行する構成としてもよい。例えば、遊技領域ＰＥや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて上記時短遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合、上記入球又は通過に基づく賞球の払い出しは行われてもよいし、行われなくてもよい。

【２２８６】

なお、特定の入球部について、開閉機構を備えず、常時開放しているタイプの入球部としてもよいし、開閉機構を備え、遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態と、遊技球が入球不可又は開状態よりも入球しにくい閉状態とに切り替わり可能な可変タイプの入球部としてもよい。このことは上記所定入球部についても同様である。

【２２８７】

また、特定の入球部や通過部が所定入球部内に設けられる構成では、当該所定入球部内に特定の入球部や通過部のみが設けられ、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部や通過部に必ず入球又は通過する構成としてもよいし、所定入球部内に特定の入球部や通過部とは異なる１又は複数の他の入球部や通過部が設けられ、所定入球部に入球した遊技球が振り分けられることにより、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球しなかったり、特定の通過部を通過しなかったりする場合が生じる構成としてもよい。後者の構成では、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球したり、特定の通過部を通過したりすることにより、時短遊技状態への移行契機が成立する一方で、所定入球部に入球した遊技球が上記他の入球部に入球したり、他の通過部を通過したりしても、時短遊技状態への移行契機が成立しない構成とすることができる。

【２２８８】

（１０）上記第２の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態の残り回数の上乗せが行われる場合に、先行する時短遊技状態の終了と後続の時短遊技状態への移行とを伴う構成としたが、時短遊技状態が継続したまま残り回数が増加される構成としてもよい。例えば、変形例３のように、第１時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果になることで、時短遊技状態の残り回数が増加する場合であれば、時短遊技状態の終了処理（サポートフラグのクリア）が行われることなく、残り回数の書き換え（サポートカウンタエリアＳＣに第３時短遊技状態の上限回数に対応した値をセットする処理）が実行される構成としてもよい。

【２２８９】
なお、上記のように時短遊技状態の残り回数の増加に際して時短遊技状態の終了を介さない場合には、上記（５）で述べたように、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態及び第３時短遊技状態に共通する１つのフラグとしてサポートフラグを対応付ける構成とすることが好ましい。このような構成とすることで、残り回数の書き換えに合わせてサポートフラグの種類を書き換える処理を不要化することができる。
【２２９０】
（１１）上記第２の実施の形態や各変形例では、特図遊技回の確定表示時間が変動表示時間とは別に選択されるように構成したが、変動表示時間とセットで選択されるようにしてもよい。例えば、予め各変動表示時間（変動パターン）に対して確定表示時間が紐付けられており、変動表示時間を選択することで、同時に確定表示時間も選択される構成とすることができる。その場合、選択した確定表示時間の設定は、確定表示の開始時に行われてもよいし、変動表示時間の設定と併せて変動表示の開始時に行われてもよい。
【２２９１】
（１２）上記第２の実施の形態や確変例では、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態及び第３時短遊技状態において普図遊技回や役物開閉遊技の態様を共通させたが、普図遊技回及び役物開閉遊技の少なくとも一方において態様が異なる構成してもよい。例えば、第１時短遊技状態では、普図遊技回におけるサポート抽選が通常遊技状態よりも高い当選確率で行われる一方で、第２時短遊技状態や第３時短遊技状態では上記サポート抽選が通常遊技状態と同じ当選確率で行われる構成としてもよい。また、第３時短遊技状態では、例えば普電役物６３ａの開放時間が長いなど第２時短遊技状態よりも有利な態様で役物開閉遊技が行われてもよい。また、第３時短遊技状態として第３時短遊技状態Ａと第３時短遊技状態Ｂとを含む複数の状態を有し、第３時短遊技状態Ａでは第３時短遊技状態Ｂよりも有利な態様で役物開閉遊技が行われてもよい。
【２２９２】
（１３）上記第２の実施の形態や各変形例では、天井回数が１種類のみ設定されるが、回数が異なる複数種類が設定されてもよい。また、第２時短遊技状態についても上限回数が異なる複数種類が設定されてもよい。この場合、複数種類の天井回数が設定され、各天井回数に対して第２時短遊技状態の種別が対応付けられる構成としてもよいし、１の天井回数が設定され、その天井回数に到達した場合にいずれの第２時短遊技状態に移行するかが抽選される構成としてもよい。
【２２９３】
（１４）上記第２の実施の形態や各変形例では、外れ回数が天井回数に到達して第２時短遊技状態に移行し、大当たり結果となることなく当該第２時短遊技状態が終了した場合は、その後の外れ回数に関係なく２回目の天井到達が発生しない構成としたが、大当たり結果となることなく第２時短遊技状態が終了した場合に外れ回数カウンタエリアＨＣに天井回数に対応した値が再セットされ、２回目以降の天井到達が生じる構成としてもよい。その場合、天井到達回数（第２時短遊技状態への移行回数）に所定の上限回数（例えば３回）を設けてもよいし、そのような上限回数を設けない構成としてもよい。
【２２９４】
なお、天井到達が１回のみ許容される構成では、天井到達する前（第２時短遊技状態に移行する前）の通常遊技状態と、大当たり結果となることなく第２時短遊技状態が終了した後の通常遊技状態とで、遊技状態としては同じ通常遊技状態であっても、前者の通常遊技状態では、第２時短遊技状態への移行し得る点で後者の通常遊技状態に比べて有利なものであるということもできる。本明細書では、前者の通常遊技状態と後者の通常遊技状態とを区別せず、それらの状態をまとめて例えば所定遊技状態ということがあるし、前者の通常遊技状態と後者の通常遊技状態とを区別し、それらの一方を例えば所定遊技状態といい、他方を例えば所定遊技状態とは遊技者にとっての有利度合が異なる遊技状態ということがある。
【２２９５】

（１５）上記第２の実施の形態や各変形例では、変動パターンと遊技回用演出とが１対１の関係で対応するが、１対複数の関係で対応してもよい。この場合、演出制御装置１４３にて演出抽選用の乱数を取得し、１の変動パターンに対応付けられている複数の遊技回用演出の中から上記取得した乱数を用いて１の遊技回用演出が選択される構成とすることができる。

【２２９６】

（１６）上記第２の実施の形態や各変形例では、第２時短遊技状態や第３時短遊技状態への移行に対応させて普図遊技回を終了させるに際し、各サポートフラグがセットされてから普図遊技回が終了されるが、各時短遊技状態への移行条件が成立したことや移行先の時短遊技状態が決定されたことに基づいて普図遊技回が終了され、その後、各サポートフラグがセットされる構成としてもよい。

【２２９７】

（１７）上記第２の実施の形態や各変形例では、通常遊技状態から第２時短遊技状態に移行する場合（第２の実施の形態等）、通常遊技状態から第３時短遊技状態に移行する場合（変形例４、変形例６等）、第１時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合（変形例３等）に普図遊技回を終了させる構成としたが、第２時短遊技状態や第３時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に移行させる構成としてもよい。

【２２９８】

また、例えば、第１時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行する場合や、第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行する場合、第３時短遊技状態Ａから第３時短遊技状態Ｂに移行する場合など、所定の時短遊技状態から他の時短遊技状態に移行する場合に普図遊技回を終了させる構成としてもよい。これらの場合、上記（１２）のように各時短遊技状態で普図遊技回や役物開閉遊技の態様が異なる構成において有益となることが期待される。

【２２９９】

（１８）上記第２の実施の形態や各変形例では、第２時短遊技状態や第３時短遊技状態への移行タイミングに対応させ、それら各時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回の確定表示の開始タイミングで普図遊技回が終了されるが、確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミングで普図遊技回が終了されてもよい。なお、猶予期間（遊技状態としては第２時短遊技状態に移行しているが、第２時短遊技状態に移行してからの特図遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保する観点では、確定表示の終了タイミングよりも前のタイミングで普図遊技回が終了されることが好ましい。

【２３００】

（１９）上記第２の実施の形態や各変形例では、普図遊技回の終了処理に際して終了対象の普図遊技回のサポート抽選結果がサポート当選結果である場合に外れ結果に変更される構成としたが、外れ結果への変更処理を行わない構成としてもよい。通常遊技状態で行われるサポート抽選は外れ結果となる確率が高く、時短遊技状態への移行時に実行中の普図遊技回においてそのサポート抽選の結果がサポート当選結果となるケースは稀になると想定されるためである。

【２３０１】

（２０）上記第２の実施の形態や各変形例では、第２時短遊技状態や第３時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回が第２特図の遊技回である場合（時短遊技状態である状況で第２時短遊技状態や第３時短遊技状態への移行条件が成立した場合）に、普図遊技回の終了処理が実行されない構成としたが、第１特図、第２特図を区別しないで上記終了処理が実行される構成としてもよい。すなわち、時短遊技状態である状況で第２時短遊技状態や第３時短遊技状態への移行条件が成立した場合にも当該終了処理が実行される構成としてもよい。

【２３０２】

（２１）上記第２の実施の形態や各変形例では、第２時短遊技状態や第３時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回が第２特図の遊技回である場合に一律に普図遊技回の

終了処理が実行されない構成としたが、その第２特図の遊技回が時短遊技状態中の特図遊技回であるか、時短遊技状態が終了した後の残り保留の特図遊技回であるかを識別し、後者の特図遊技回である場合は普図遊技回の終了処理を実行する構成としてもよい。時短遊技状態の終了時に保留されていた第２特図の遊技回は通常遊技状態の下で行われるため、これらの特図遊技回の実行中に開始された普図遊技回は通常遊技状態に対応した態様で行われる。この場合に普図遊技回の終了処理を行うことで、上記第２の実施の形態や変形例１で述べた効果と同様の効果を期待することができる。

【２３０３】

（２２）上記第２の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアＳＣに上限回数に対応した値をセットし、特図遊技回が行われるごとにその値を１ずつ減算することで、時短遊技状態の残り回数を更新する構成としたが、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアＳＣへの上限回数に対応した値をセットせず、特図遊技回が行われるごとにサポートカウンタエリアＳＣの値を１ずつ加算することで、時短遊技状態において実行された特図遊技回の回数を更新する構成としてもよい。この場合、その更新されたカウント値が上限回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とすればよい。

【２３０４】

（２３）上記第２の実施の形態や各変形例では、特図遊技回の確定表示時間が経過してから外れ回数画像４７５の表示内容が更新される構成としたが、特図遊技回の変動表示時間が経過してから外れ回数画像４７５の表示内容が更新される構成としてもよい。このような構成でも、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止表示により特図当否抽選の結果が報知される前に、外れ回数画像４７５の表示内容が更新されることを抑制できる。また、次の特図遊技回の開始時又は開始後に外れ回数画像４７５の表示内容が更新される構成としてもよい。

【２３０５】

（２４）上記第２の実施の形態や各変形例では、天井回数への到達や特殊外れ結果への当選に対応した報知が図柄表示装置７５にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、ＬＥＤ等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部２９からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、時短回数の残り回数の報知や外れ回数の報知、右打ち報知等についても同様である。

【２３０６】

（２５）上記第２の実施の形態、変形例１、変形例２、変形例６～変形例１０（天井回数への到達を契機として移行する第２時短遊技状態を備える構成）では、時短遊技状態の残り回数の更新処理が実行された後に外れ遊技回の回数（外れ回数カウンタエリアＨＣ）の更新処理（第２の実施の形態であればステップＳｂ１４０５の処理）が実行される構成としたが、第２時短遊技状態に移行させるか否かの判定処理（第２の実施の形態であればステップＳｂ１４０６の処理）が時短遊技状態の残り回数の更新処理よりも後に行われるものであれば、残り回数の更新処理に先行して外れ遊技回の回数の更新処理が行われてもよい。このような構成としては、例えば、特図遊技回の開始時に外れ遊技回の回数の更新処理を実行することが考えられる。この場合、天井回数への到達をパチンコ機が特図遊技回の開始時に認識することができ、上記到達に対応した遊技回用演出を特図遊技回の開始時から実行したい場合や、上記到達に対応した専用の変動表示時間（変動パターン）を設定したい場合等に対して有効となる。

【２３０７】

（２６）上記第２の実施の形態、変形例１、変形例２、変形例６～変形例１０では、第２時短遊技状態への移行が、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達した特図遊技回における確定表示の開始時に実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、天井回数に到達した特図遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて第２時短遊技状

態への移行が実行されてもよい。但し、普図遊技回の終了処理に際して猶予期間（遊技状態としては第２時短遊技状態に移行しているが、第２時短遊技状態に移行してからの特図遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保する上では、天井回数に到達した特図遊技回の確定表示が終了する前に第２時短遊技状態に移行させるとよい。

【２３０８】

なお、確定表示の終了タイミングで第２時短遊技状態に移行させる場合において、普図遊技回の終了処理を当該終了タイミングで実行する構成としてもよい。

【２３０９】

その場合、通常処理（図１０７）において第２時短遊技状態移行用処理（ステップＳｂ５１２）→普図遊技回制御処理（ステップＳｂ４０５）の順で処理が行われることで、第２時短遊技状態での最初の特図遊技回が開始されるよりも前に第２時短遊技状態での最初の普図遊技回が開始される構成とすることができる。すなわち、第２時短遊技状態への移行処理が行われた処理回（通常処理における１の定期処理）において、第２時短遊技状態への移行後（サポートフラグのセット後）、普図遊技回制御処理が実行されることで、第２時短遊技状態での最初の普図遊技回を開始させ、その後、次の処理回において第２時短遊技状態での最初の特図遊技回を開始させることができる。

【２３１０】

また、普図遊技回制御処理の後に第２時短遊技状態移行用処理が行われる構成であっても、通常処理においてステップＳｂ４０５の普図遊技回制御処理がステップＳｂ４０３の特図遊技回制御処理に先行して行われる構成とすれば、第２時短遊技状態への移行後において特図遊技回に先行して普図遊技回を開始させることができる。すなわち、第２時短遊技状態への移行が行われた次の処理回において、普図遊技回の変動開始→特図遊技回の変動開始の順で処理を行うことができ、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回を早く開始させることができる。

【２３１１】

（２７）上記第２の実施の形態、変形例１、変形例２、変形例６～変形例１０では、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達することに基づいて第２時短遊技状態に移行する構成としたが、内部ポイント情報等のポイント数の合計が所定ポイント数に到達することに基づいて第２時短遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合におけるポイント数の付与は、例えば、外れ遊技回の回数が予め定められた回数に到達することに基づいて行われてもよいし、特図当否抽選の結果が外れ結果となった場合や、取得した大当たり乱数カウンタＣ１や変動種別カウンタＣＳの値が予め定められた所定値になった場合に所定のポイント抽選が実行され、その抽選に当選することによりポイント数が付与される構成としてもよい。また、付与されるポイント数は付与契機が成立することに基づいて一定数が付与されるものであってもよいし、付与可能なポイント数として複数のポイント数が準備され、それらの中からポイント数抽選により選ばれたポイント数が付与されるものであってもよい。なお、ポイントの付与及び付与されたポイント数は、報知により遊技者に教示又は示唆されてもよいし、報知が行われず、遊技者が識別不可又は識別困難な構成としてもよい。

【２３１２】

（２８）上記第２の実施の形態、変形例１、変形例２、変形例６～変形例１０では、特図当否抽選の結果が大当たり結果となった特図遊技回にて外れ回数カウンタエリアＨＣの値が天井回数にセットされる構成としたが、開閉実行モードの開始時や終了時、開閉実行モードの途中タイミング、第１時短遊技状態への移行時にセットされてもよい。

【２３１３】

また、上記第２の実施の形態、変形例１、変形例２、変形例６～変形例１０では、天井回数までの残り回数を更新する構成としたが、外れ回数カウンタエリアＨＣの値を天井回数にセットせず、開閉実行モードの終了後において外れ遊技回が実行されるごとに外れ回数カウンタエリアＨＣの値を１ずつ加算し、その合計値が天井回数に達することに基づいて第２時短遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合、天井回数に達する前に特図

当否抽選の結果が大当たり結果となった場合には、その特図遊技回や開閉実行モード等にて、外れ結果の更新結果がクリア（初期化）される構成とするとよい。

【２３１４】

（２９）上記第２の実施の形態や変形例１では、大当たり結果となった特図遊技回にて外れ回数カウンタエリアＨＣに天井回数に対応する値をセットする構成としたが、開閉実行モードの開始時や開閉実行モード中、開閉実行モードの終了時、第１時短遊技状態への移行時に上記セットを実行する構成としてもよい。なお、上記（２８）のように、外れ回数カウンタエリアＨＣの値を１ずつ加算する構成とする場合は、開閉実行モードの開始時や開閉実行モード中、開閉実行モードの終了時、第１時短遊技状態への移行時にて外れ回数カウンタエリアＨＣの値を０に初期化する構成とするとよい。

【２３１５】

（３０）上記第２の実施の形態、変形例１及び変形例２では、第２時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定が特図遊技回における確定表示の開始時に実行される構成としたが、変形例６～変形例１０のように特図遊技回の開始時に実行されてもよい。その場合、移行判定は特図遊技回の開始時に行う一方で、第２時短遊技状態への移行は確定表示の開始時に行う構成としてもよいし、第２時短遊技状態への移行についても特図遊技回の開始時に行う構成としてもよい。

【２３１６】

また、上記移行判定は、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達した特図遊技回における変動表示の途中タイミングで実行されてもよい。また、確定表示の開始後に第２時短遊技状態に移行させる場合は、上記移行判定が確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。

【２３１７】

（３１）上記第２の実施の形態において、変形例１のように、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した特図遊技回の確定表示時間にて、右打ち報知（第２作動口６３への入賞を促す報知）が行われる構成としてもよい。この場合、確定表示時間の全般で上記報知が行われてもよいし、確定表示時間の少なくとも一部で上記報知が行われてもよい。また、変形例１において、右打ち報知が確定表示時間の全般で行われる構成としてもよい。

【２３１８】

（３２）上記第２の実施の形態の変形例１では、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した特図遊技回の確定表示時間を、強制終了される普図遊技回の確定表示時間と、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示時間と、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間との合計期間よりも長くしたが、強制終了される普図遊技回の確定表示時間を含めず、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示時間と、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間との合計期間よりも長くする構成としてもよい。通常遊技状態（左打ち遊技）ではスルーゲート６４への入賞が基本的に発生せず、多くの場合で普図遊技回の強制終了が行われないと想定されるため、上記のような構成でも、第２時短遊技状態に移行してからの最初の普図遊技回の終了（第２時短遊技状態に移行してからの最初の役物開閉遊技の開始）が、第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回の開始よりも先行して行われる構成を実現できると考えられるためである。

【２３１９】

（３３）上記第２の実施の形態の変形例１では、第２時短遊技状態に移行してからの最初の普図遊技回の終了（確定表示の終了）が、第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回の開始よりも先行して行われる構成としたが、上記最初の普図遊技回における変動表示の終了が上記最初の特図遊技回の開始よりも先行して行われる構成としてもよい。この場合、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した特図遊技回の確定表示時間を、強制終了される普図遊技回の確定表示時間と、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示時間との合計期間よりも長くするか、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示時間よりも長くすればよい。このような構成でも、上記最初の特図遊技回が開始された後に上記最初の普図遊技回の変動表示が終了する構成と比べれば、第２時短遊技状態に

移行してからの最初の役物開閉遊技が早く開始されるものとなり、普電役物６３ａが開放状態とされるタイミングを早める効果を期待することができる。

【２３２０】

（３４）上記第２の実施の形態の変形例３～変形例１０では、特図当否抽選の結果の一部として特殊外れ結果が設けられる構成としたが、特図当否抽選では大当たり結果であるか、それとも外れ結果であるかの抽選のみを行い、その結果が外れ結果となった場合に別抽選（外れ結果の種別抽選）にて特殊外れ結果であるか否かを抽選する構成としてもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタＣ２や変動種別カウンタＣＳ等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【２３２１】

また、外れ結果の種別抽選に代えて第３時短遊技状態への移行条件を成立させるか否かの移行抽選が行われる構成としてもよい。この場合の抽選は、大当たり種別カウンタＣ２や変動種別カウンタＣＳ等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、移行条件の成立有無を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【２３２２】

（３５）上記第２の実施の形態の変形例３～変形例１０では、特殊外れ結果に対応した報知として特殊リーチ演出が実行される構成としたが、リーチ演出を伴わない遊技回用演出により特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、図柄列Ｚ１～Ｚ３を用いた報知でなくてもよく、例えば、図柄表示装置７５に所定キャラクタ等の所定絵柄が表示されることにより、特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【２３２３】

また、特図用表示部４３に変動表示される特図絵柄と完全同期するものであって、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄よりも小サイズで表示される図柄（いわゆる第４図柄）が図柄表示装置７５に表示されるパチンコ機にあっては、その第４図柄が通常態様とは異なる特定態様で表示されることにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、停止表示される上記第４図柄の態様と、停止表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の少なくとも一部の図柄列との組合せにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【２３２４】

なお、特殊外れ結果に対応した報知は、特図遊技回の全般で行われてもよいし、特図遊技回における一部の期間にて行われてもよい。ちなみに、上記第２の実施の形態の変形例３～変形例１０で例示した特殊リーチ演出は、特図遊技回の開始時には特殊外れ結果であるか否かを遊技者が判別できず、特図遊技回の終盤で特殊外れ結果であることを遊技者が判別できる構成としているため、特図遊技回における一部の期間で特殊外れ結果に対応した報知を実行するものといえる。

【２３２５】

（３６）上記第２の実施の形態の変形例３～変形例１０では、特殊外れ結果となった場合に特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としたが、当該外部信号を出力しない構成としてもよい。

【２３２６】

また、当該外部信号を出力するか否かを切り替え可能な構成としてもよい。例えば、切り替えスイッチ等の切替操作部をパチンコ機１０に設け、当該切替操作部を操作することで上記外部信号の出力可否を切り替えられる構成とするとよい。その際、前扉枠１４の裏面側や遊技盤６０の背面側など、前扉枠１４や内枠１３を開放した場合に操作可能となる位置に上記切替操作部を配置するとよい。このような構成とすることで、ホール従業員に限定して切り替え操作が許容されるものとなり、不正行為への悪用を抑制することができる。

【２３２７】

（３７）上記第２の実施の形態の変形例３～変形例１０では、第１時短遊技状態において最終遊技回以外の特図遊技回で特殊外れ結果となった場合（第３時短遊技状態への移行

が制限される状況で特殊外れ結果となった場合）にも、特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としたが、当該外部信号を出力しない構成としてもよい。この場合、特殊外れ結果に対応した外部信号を出力しないだけの構成としてもよいし、特殊外れ結果に対応した外部信号に代えて通常外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としてもよい。

【２３２８】

例えば、パチンコ機から出力される特殊外れ結果用の外部信号に基づいて、特殊外れ結果に関する遊技実績（例えば、特殊外れ結果になったことや実遊技における特殊外れ結果の当選確率等）を遊技ホールの所定報知部（例えば、遊技島において各パチンコ機の上方にそれぞれ設置されるデータカウンタやその発光部等）にて報知する構成においては、第３時短遊技状態への移行が制限される状況で特殊外れ結果用の外部信号が出力されると、第３時短遊技状態への移行が生じないにもかかわらず、特殊外れ結果への当選に対応した報知等が上記所定報知部にて行われ、遊技者やホール従業員の誤解や混乱を招く懸念がある。この点、（３７）の構成とすることで、第３時短遊技状態への移行が制限される状況で特殊外れ結果になった場合に、それが所定報知部での報知に反映されないようにすることができ、誤解等の発生を好適に抑制することができる。

【２３２９】

（３８）上記第２の実施の形態の変形例３～変形例１０では、第３時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態への再移行（残り回数の再度の上乗せ）を制限する構成としたが、再移行が許容される構成としてもよい。その際、再移行の契機である特殊外れ結果について当該特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としてもよい。

【２３３０】

また、上記特殊外れ結果について、第３時短遊技状態への移行が生じるものの、当該特殊外れ結果に対応した外部信号を出力しない構成としてよい。このような構成とすることで、遊技ホールの所定報知部において、初回移行時における特殊外れ結果について報知を行う一方で、再移行時の特殊外れ結果については報知を行わないようにすることができる。

【２３３１】

（３９）上記第２の実施の形態の変形例３～変形例１０では、第３時短遊技状態への移行が特殊外れ結果になった特図遊技回における確定表示の開始時に実行される構成としたが、確定表示が開始された後に実行される構成としてもよい。具体的には、特殊外れ結果になった特図遊技回における確定表示中の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて第３時短遊技状態への移行が実行される構成としてもよい。

【２３３２】

なお、確定表示の終了タイミングで第３時短遊技状態に移行させる場合において、普図遊技回の終了処理を当該終了タイミングで実行する構成としてもよい。

【２３３３】

その場合、通常処理（図１０７）において第３時短遊技状態移行用処理（ステップＳｂ３２０２）→普図遊技回制御処理（ステップＳｂ４０５）の順で処理が行われることで、第３時短遊技状態での最初の特図遊技回が開始されるよりも前に第３時短遊技状態での最初の普図遊技回が開始される構成とすることができる。すなわち、第３時短遊技状態への移行処理が行われた処理回（通常処理における１の定期処理）において、第３時短遊技状態への移行後（サポートフラグのセット後）、普図遊技回制御処理が実行されることで、第３時短遊技状態での最初の普図遊技回を開始させ、その後、次の処理回において第３時短遊技状態での最初の特図遊技回を開始させることができる。

【２３３４】

また、普図遊技回制御処理の後に第３時短遊技状態移行用処理が行われる構成であっても、通常処理においてステップＳｂ４０５の普図遊技回制御処理がステップＳｂ４０３の特図遊技回制御処理に先行して行われる構成とすれば、第３時短遊技状態への移行後にお

いて特図遊技回に先行して普図遊技回を開始させることができる。すなわち、第３時短遊技状態への移行が行われた次の処理回において、普図遊技回の変動開始→特図遊技回の変動開始の順で処理を行うことができ、第３時短遊技状態に対応した普図遊技回を早く開始させることができる。

【２３３５】

（４０）上記第２の実施の形態の変形例３～変形例１０において、時短遊技状態であることに対応した外部信号がパチンコ機１０の外部に出力される構成としてもよい。この場合の外部信号は、例えば、時短遊技状態である場合にオン状態又はオフ状態の一方（例えばオン状態）となり、時短遊技状態でない場合にオン状態又はオフ状態の他方（例えばオフ状態）となるものであればよい。上記外部信号を出力することで、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かを遊技ホールの管理制御装置に把握させることが可能になる。また、時短遊技状態である状況で時短遊技状態の移行条件が成立しても移行を制限する構成の下では、上記外部信号を出力することで、時短遊技状態への移行が制限されている状況であることを遊技ホールの管理制御装置に把握させることも可能になる。なお、上記外部信号は、必ずしも時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態）を示すものである必要はなく、サポートモードが高頻度サポートモードであることに対応した信号であってもよい。

【２３３６】

また、時短遊技状態であることに対応した外部信号を出力する構成にあっては、時短遊技状態の最終遊技回（時短遊技状態が終了する特図遊技回）にて特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に、時短遊技状態に対応した外部信号がオフ状態とされてから、特殊外れ結果に対応した外部信号（抽選結果信号や遊技回実行信号）がオン状態とされる構成とするとよい。

【２３３７】

上記の場合、特殊外れ結果になったことを契機として後続の時短遊技状態に移行するが、例えば、特殊外れ結果に対応した外部信号のオン→時短遊技状態に対応した外部信号のオフの順で処理を実行すると、遊技ホール側の管理制御装置では、時短遊技状態への移行が制限される状況であるにもかかわらず時短遊技状態に移行したとして認識される懸念がある。この点、時短遊技状態に対応した外部信号のオフ→特殊外れ結果に対応した外部信号のオンの順とすることで、上記管理制御装置に対して時短遊技状態が終了してから特殊外れ結果になったと把握させることができ、その後に時短遊技状態に移行しても不自然な挙動として認識されることを抑制可能となる。

【２３３８】

（４１）上記第２の実施の形態の変形例３～変形例１０では、特殊外れ結果に対応した外部信号が特図遊技回にて確定表示が開始される場合に出力される構成としたが、確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミングで出力されてもよい。また、特殊外れ結果になった特図遊技回における変動表示の途中タイミングで出力されてもよい。

【２３３９】

（４２）上記第２の実施の形態の変形例３～変形例１０では、第３時短遊技状態への移行が制限される状況で特殊外れ結果となった場合に、特殊外れ結果に対応する停止結果を特図用表示部４３に停止表示させる構成としたが、通常外れ結果に対応する停止結果を停止表示させる構成としてもよい。また、第３時短遊技状態への移行が制限される状況で特殊外れ結果となったことに対応する停止結果（特殊外れ結果に対応するが、上記移行が制限されない状況で特殊外れ結果になった場合に停止表示される停止結果とは異なるもの）が停止表示される構成としてもよい。

【２３４０】

（４３）上記第２の実施の形態の変形例３～変形例５では、第３時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定が特図遊技回における確定表示の開始時に実行される構成としたが、変形例６～変形例１０のように特図遊技回が開始される場合に実行されてもよい。その場合、移行判定は特図遊技回の開始時に行う一方で、第３時短遊技状態への移行は確定表

示の開始時に行う構成としてもよいし、第３時短遊技状態への移行についても特図遊技回の開始時に行う構成としてもよい。

【２３４１】

また、上記移行判定は、特殊外れ結果になった特図遊技回における変動表示の途中タイミングで行われてもよい。また、確定表示の開始後に第３時短遊技状態に移行させる場合は、上記移行判定が確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。

【２３４２】

（４４）上記第２の実施の形態の変形例３では、第１時短遊技状態における最終遊技回でのみ第３時短遊技状態への移行が許容される構成としたが、最終遊技回以外の特図遊技回で第３時短遊技状態への移行が許容される構成としてもよい。例えば、特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態への移行を許容することを示す許容フラグを備える構成とした上で、その許容フラグを最終遊技回以外の特図遊技回（例えば７０回目～８０回目の特図遊技回）でセットしたり、最終遊技回以外の特図遊技回が実行される期間（例えば、第１時短遊技状態に移行してから所定期間が経過するまでの間）でセットしたりして許容状態とする構成が考えられる。この構成では、許容フラグがセットされている特図遊技回や期間で特殊外れ結果になった場合には第３時短遊技状態への移行が許容され、許容フラグがセットされていない特図遊技回や期間で特殊外れ結果になった場合には第３時短遊技状態への移行が制限される。

【２３４３】

なお、許容フラグに代えて又は加えて、特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態への移行を制限することを示す制限フラグを備える構成としてもよい。この場合、特殊外れ結果になっても第３時短遊技状態に移行させない特図遊技回や期間にて、上記制限フラグをセットして非許容状態となるように構成する。

【２３４４】

最終遊技回以外の特図遊技回で第３時短遊技状態への移行を許容する場合は、第１時短遊技状態における後半側の特図遊技回に第３時短遊技状態への移行が許容される遊技回が含まれる構成とするとよい。時短遊技状態の残り回数が少なくなるほど時短遊技状態の中で大当たり結果に当選する期待値が低下するため、時短遊技状態の後半側の遊技では、前半側の遊技よりも遊技者の期待感が持続されにくくなる。そのような状況で特殊外れ結果による第３時短遊技状態への移行を許容することで、期待感を好適に持続させることが可能になる。

【２３４５】

（４５）上記第２の実施の形態の変形例３において、第１時短遊技状態の最終遊技回と、残り保留分の第２特図の遊技回（通常遊技状態の下で行われる第２特図の遊技回）とで異なる遊技回用演出が行われる構成としてもよい。例えば、図柄表示装置７５での背景画像等を異ならせることなどが考えられる。

【２３４６】

（４６）上記第２の実施の形態の変形例３において、第１時短遊技状態の最終遊技回や残り保留分の第２特図の遊技回で特殊外れ結果になった場合の確定表示時間が通常確定表示よりも短い時間に設定される構成としてもよい。このような構成によれば、第３時短遊技状態に移行してからの遊技（特図遊技回）を迅速に開始させることが可能になる。

【２３４７】

（４７）上記第２の実施の形態の変形例３、変形例５、変形例６～１０において、変形例４のように第１特図に特殊外れ結果を有する構成としてもよい。第１特図及び第２特図の両方に特殊外れ結果を有する場合において第１特図での特殊外れ結果の当選確率は、第２特図での特殊外れ結果の当選確率と同じであってもよいし、異なるものであってもよい。また、第１特図で特殊外れ結果になった場合に移行する第３時短遊技状態の上限回数は、第２特図で特殊外れ結果になった場合に移行する第３時短遊技状態の上限回数と同じであってもよいし、異なるものであってもよい。

【２３４８】

また、上記第２の実施の形態の変形例４において、他の変形例のように第１特図に特殊外れ結果が設けられない構成としてもよい。

【２３４９】

（４８）上記第２の実施の形態の変形例３、変形例４、変形例６～１０において、変形例５のように特殊リーチ外れ演出（ガセ演出）が実行される構成としてもよい。

【２３５０】

（４９）上記第２の実施の形態の変形例４では、第１時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合に遊技者にとって不利となる構成としたが、不利になりやすい構成としてもよい。具体的には、上限回数が相対的に少ない第３時短遊技状態（例えば上限回数が１０回の第３時短遊技状態）と、上限回数が相対的に多い第３時短遊技状態（例えば上限回数が１０００回の第３時短遊技状態）とを有し、特殊外れ結果となった場合に前者の第３時短遊技状態の方が選ばれやすい構成としてもよい。

【２３５１】

（５０）上記第２の実施の形態の変形例４では、第１時短遊技状態で特殊外れ結果になることで、時短遊技状態の残り回数が少なくなる構成としたが、これに加えて、第３時短遊技状態における普図遊技回や役物開閉遊技の態様が第１時短遊技状態のそれよりも不利な態様に設定されてもよい。例えば、普図遊技回の変動表示時間が長くなったり、普電役物６３ａの開放時間が短くなったり、１回の役物開閉遊技における普電役物６３ａの開放回数が少なくなったりするものが考えられる。

【２３５２】

（５１）上記第２の実施の形態の変形例４では、第１時短遊技状態の全般で時短遊技状態の残り回数を非明示としたが、第１時短遊技状態の残り回数が所定回数（例えば１０回）よりも多い状況で残り回数を非明示とし、所定回数以下となったら明示する構成としてもよい。このような構成とすることで、第１時短遊技状態の最後まで特殊外れ結果とならない場合に、その終了前に残り回数を遊技者に知らせることができ、時短遊技状態が突然終了した印象になることを抑制できる。

【２３５３】

（５２）上記第２の実施の形態の変形例５では、第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂとの２種類の第１時短遊技状態を備える構成としたが、第1時短遊技状態の種類数は３種類以上であってもよい。

【２３５４】

（５３）上記第２の実施の形態の変形例５では、第１時短遊技状態の残り回数と第３時短遊技状態の上限回数とを比較して多い側を優先することで、第３時短遊技状態への移行が許容される遊技回の範囲が異なる複数の第１時短遊技状態が設けられる構成としたが、残り回数の比較に基づく優先処理を用いないで、第３時短遊技状態への移行が許容される遊技回の範囲が異なる複数の第１時短遊技状態が設けられる構成としてもよい。例えば、特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態への移行を許容することを示す許容フラグを備える構成とした上で、その許容フラグがセットされて許容状態となる遊技回の範囲が各第１時短遊技状態で異なる構成とすることが考えられる。

【２３５５】

この場合、特図遊技回の範囲を対象として許容フラグがセットされる場合に限らず、１の特図遊技回や、範囲としての連続性がない複数回の特図遊技回を対象として許容フラグがセットされる構成としてもよい。例えば、第１時短遊技状態Ａでは６０回目の特図遊技回が許容状態の特図遊技回として設定されたり、４０回目、５０回目、６０回目の特図遊技回が許容状態の特図遊技回として設定されたりする一方で、第１時短遊技状態Ｂでは８０回目の特図遊技回が許容状態の特図遊技回として設定されたり、８０回目、９０回目、１００回目の特図遊技回が許容状態の特図遊技回として設定されたりするといった具合である。

【２３５６】

また、期間を対象として許容フラグがセットされてもよい。例えば、第１時短遊技状態

Ａでは、時短遊技状態に移行してから所定回数目（例えば２０回目）の特図遊技回が開始されてからの第１期間（例えば５分）が許容状態とされる一方で、第１時短遊技状態Ｂでは、時短遊技状態に移行してから特定回数目（例えば２０回目や２５回目）の特図遊技回が開始されてからの第２期間（例えば１０分）が許容状態とされるといった具合である。

【２３５７】

上記のように許容フラグを用いて許容状態を設定する場合も、変形例５のように、第１時短遊技状態Ｂでの許容状態は７０回目以降の特図遊技回に含まれたり、第１時短遊技状態と第２時短遊技状態とで第３時短遊技状態への移行が制限される特図遊技回、特図遊技回の範囲又は期間が共通に設定されたりするなどの構成とすれば、変形例５で述べた各効果を奏することができる。

【２３５８】

なお、許容フラグを用いて許容状態を設定する場合は、第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂとで共通の上限回数が設定される構成としてもよい。また、許容フラグに代えて又は加えて、特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態への移行を制限することを示す制限フラグを備える構成としてもよい。

【２３５９】

（５４）上記第２の実施の形態の変形例６～変形例１０において、天井到達した特図遊技回や特殊外れ結果になった特図遊技回にて、変動表示の終了タイミングに対して他の特図遊技回よりも早く各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示（仮停止表示と本停止表示のいずれでも構わない）される構成としておき、その停止表示後、変動表示が終了するまでの残り期間を利用して天井到達や特殊外れ結果に対応する報知の少なくとも一部が行われる構成としてもよい。

【２３６０】

（５５）上記第２の実施の形態の変形例６～変形例１０では、第２時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定と第３時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定とが特図遊技回の開始時に実行される構成としたが、第２の実施の形態や変形例1～変形例５のように確定表示の開始時（各時短遊技状態への移行タイミング）に実行されてもよい。また、上記各移行判定は、各時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回における変動表示の途中タイミングで実行されてもよい。また、確定表示の開始後に各時短遊技状態に移行させる場合は、上記移行判定が確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。

【２３６１】

（５６）上記第２の実施の形態の変形例６～変形例１０では、第２時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定が変動パターンの設定処理（遊技回用演出の設定処理）の前に実行される構成としたが、天井到達や特殊外れ結果に対応した報知の実行前であれば、上記移行判定が変動パターンの設定処理の後に実行されてもよい。このような構成では、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選との両方が１の特図遊技回で成立した場合に、先ず、特殊外れ結果に当選したことの把握に基づき、特殊外れ結果に対応した報知が実行されるように設定されるが、その後、第２時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定にて天井回数への到達が把握されることに基づき、実行対象の報知が特殊外れ結果に対応した報知から天井到達に対応した報知に変更されるようにするとよい。

【２３６２】

（５７）上記第２の実施の形態の変形例６～変形例１０では、第２時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定が変動パターンの設定処理の前に実行される構成としたが、移行判定については変動パターンの設定処理の後に実行され、外れ遊技回の回数を更新する処理のみが変動パターンの設定処理の前に実行される構成としてもよい。このような構成でも、変動パターンを設定する前に特殊外れ結果への当選と天井回数への到達との両方が成立したことを把握し、天井到達に対応した報知が実行されるように変動パターンの設定を行うことができるためである。

【２３６３】

（５８）上記第２の実施の形態の変形例６～変形例１０では、第２時短遊技状態と第３

時短遊技状態との有利不利が上限回数の大小により生じる構成としたが、これに代えて又は加えて、時短遊技状態における普図遊技回や役物開閉遊技の態様により有利不利が生じる構成としてもよい。例えば、第２時短遊技状態が第３時短遊技状態よりも遊技者にとって有利となる場合は、第２時短遊技状態での普図遊技回の変動表示時間が第３時短遊技状態のそれよりも短くなったり、第２時短遊技状態での１回の役物開閉遊技における普電役物６３ａの開放回数が第３時短遊技状態のそれよりも多くなったりするなどの構成が考えられる。

【２３６４】

（５９）上記第２の実施の形態の変形例７では、第２時短遊技状態の方が第３時短遊技状態よりも遊技者にとって有利となる構成としたが、第３時短遊技状態の方が第２時短遊技状態よりも遊技者にとって有利となる構成としてもよい。この場合、特殊外れ結果への当選と天井回数への到達とが同一の特図遊技回で成立した際に有利な側の第３時短遊技状態に移行させる上では、第２時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定→第３時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定の順で処理が実行される構成とするとよい。

【２３６５】

（６０）上記第２の実施の形態の変形例７において、変形例５のように、時短遊技状態である状況で他の時短遊技状態への移行条件が成立した場合（天井回数への到達又は特殊外れ結果への当選が成立した場合）に、その時点での時短遊技状態の残り回数と、移行予定である他の時短遊技状態の上限回数とを比較し、回数が多い側の時短遊技状態が優先される構成としてもよい。

【２３６６】

（６１）上記第２の実施の形態の変形例８では、時短遊技状態である状況で他の時短遊技状態への移行条件が成立した場合に他の時短遊技状態への移行が制限される構成としたが、変形例７のように当該移行が許容される構成としてもよい。この場合、特殊外れ結果への当選と天井回数への到達とが同一の特図遊技回で成立した際に有利な側の時短遊技状態に移行させる上では、第２時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定と第３時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定との順序が変形例８の場合と逆の順序となるように構成するとよい。

【２３６７】

（６２）上記第２の実施の形態の変形例１０では、外れ遊技回の回数が天井回数目となる特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に外れ回数の更新が制限されるように構成したが、当該更新が許容される構成としてもよい。すなわち、天井回数目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合には天井回数への到達が無効化され、第２時短遊技状態への移行が制限される構成としてもよい。

【２３６８】

（６３）上記第２の実施の形態の変形例１０では、第３時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数の更新が制限される一方で、その最終遊技回では当該更新が実行される構成としたが、最終遊技回でも外れ遊技回の回数の更新が制限される構成としてもよい。すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数目となる特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に、先ず第３時短遊技状態に移行し、その第３時短遊技状態が終了してから行われる特図遊技回（通常遊技状態での特図遊技回）で外れ遊技回の回数の更新が再開される構成としてもよい。この場合、通常遊技状態での特図遊技回が介在するものの、第３時短遊技状態と第２時短遊技状態のそれぞれに移行させることができる。

【２３６９】

（６４）上記第２の実施の形態の変形例１０において、第３時短遊技状態の一部で外れ遊技回の回数の更新が許容される構成としてもよい。例えば、第３時短遊技状態である状況で、外れ遊技回の回数が天井回数よりも小さい所定値（例えば、天井回数の直前値）になるまでは外れ遊技回の回数の更新が許容され、所定値に到達した後は更新が制限される構成としてもよい。この場合でも、第３時短遊技状態の途中で天井回数に到達する事象の発生を抑制することができる。

【２３７０】
（６５）上記第２の実施の形態の変形例１０において、天井回数までの残り回数を参照して外れ回数の更新を制限するか否かを切り替える構成としてもよい。具体的には、天井回数までの残り回数が第３時短遊技状態の上限回数よりも少ない場合は、第３時短遊技状態において外れ回数の更新が制限され、多い場合は、第３時短遊技状態において当該更新が許容される構成としてもよい。
【２３７１】
（６６）上記第２の実施の形態の変形例１０では、第２時短遊技状態が第１時短遊技状態や第３時短遊技状態よりも上限回数が多く、遊技者にとって有利な構成としたが、第２時短遊技状態が第１時短遊技状態や第３時短遊技状態よりも上限回数が少なく、遊技者にとって不利な構成としてもよい。
【２３７２】
（６７）上記第２の実施の形態の変形例１０では、第１時短遊技状態である場合に外れ回数の更新が許容される構成としたが、第１時短遊技状態である場合に当該更新が制限される構成としてもよい。この場合、第１時短遊技状態の上限回数として天井回数以上の回数を設定しても、第１時短遊技状態である場合に天井回数に到達することを抑制できる。
【２３７３】
なお、上限回数が天井回数以上である第１時短遊技状態と、上限回数が天井回数未満である第１時短遊技状態との両方を有するパチンコ機にあっては、前者の場合に外れ回数の更新が制限され、後者の場合に外れ回数の更新が許容される構成としてもよい。
【２３７４】
（６８）上記第２の実施の形態の変形例１０では、外れ回数の更新が制限される場合に、当該制限が行われる直前の状態を保持して外れ回数画像４７５が表示される構成としたが、外れ回数画像４７５が表示されない構成としてもよい。この場合、保持用画像４８１のみが表示される構成としてもよいし、「チャンスタイム中」などの第３時短遊技状態に関する他の画像が表示される構成としてもよい。また、制限状態に移行することに伴い外れ回数画像４７５が消去されるのみで、外れ回数画像４７５の表示箇所に他の画像が表示されない構成としてもよい。
【２３７５】
（６９）上記第２の実施の形態の変形例１０において、外れ回数の更新の制限が開始される場合や制限中である場合に所定の外部信号がパチンコ機１０の外部に出力される構成としてもよい。このような構成によれば、パチンコ機１０において外れ遊技回の回数が更新されていないことを遊技ホール側の管理制御装置に把握させることができ、外れ遊技回の回数が天井回数を超えても第２時短遊技状態に移行しないことに対してパチンコ機１０の異常でないことを即座に判断することが可能になる。
【２３７６】
（７０）上記第２の実施の形態の変形例１１では第２外部信号を備えるが、これを省略してもよい。すなわち、出力期間の違いを判別できるホール機器であれば、第１外部信号に基づいて特殊外れ結果の発生を判別できるためである。なお、通常大当たり結果である場合と特殊外れ結果である場合との第１外部信号の違いは、出力期間（オン状態の期間）に限定されるものではなく、例えば出力レベル等であってもよい。
【２３７７】
（７１）上記第２の実施の形態の変形例１１では第２外部信号を開閉実行モード及び時短遊技状態である期間中にオン状態とする構成としたが、開閉実行モード中にオフ状態とし、時短遊技状態中にオン状態とする構成としてもよい。このことは変形例１２における第２外部信号Ａ、Ｂについても同様である。
【２３７８】
（７２）上記第２の実施の形態の変形例１１、変形例１２では、特殊外れ結果になった場合の第１外部信号及び第２外部信号を時短遊技状態への移行タイミングでオン状態としたが、時短遊技状態に移行する前（例えば移行する直前）や移行した後（例えば移行した

直後）にオン状態としてもよい。要は時短遊技状態への移行に対応させてそれらの外部信号がオン状態とされればよい。

【２３７９】

（７３）上記第２の実施の形態の変形例１１、変形例１２では、通常大当たり結果になった場合の第１外部信号を開閉実行モード中にオン状態とする構成としたが、開閉実行モードに移行する前（例えば移行する直前）や移行した後（例えば移行した直後）にオン状態としてもよい。すなわち、開閉実行モードへの移行に対応させて第１外部信号をオン状態としてもよい。

【２３８０】

（７４）上記第２の実施の形態の変形例１２では、第１外部信号Ｂと第２外部信号Ｂの両方を出力可能な構成としたが、これらのうちの一方を出力しない構成としてもよい。

【２３８１】

（７５）上記第２の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても３個に限定されるものではなく、２個であってもよいし、４個以上であってもよい。

【２３８２】

（７６）上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【２３８３】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【２３８４】

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

【２３８５】

＜第３の実施の形態＞

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第１の実施の形態において図１～図１０を参照して説明したパチンコ機１０の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【２３８６】

＜主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞

主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的な構成について図２１１を用いて説明する。

【２３８７】

ＭＰＵ３１２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部４３の表示の設定、普図用表示部４４の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図２１１に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図用表示部４３における各特図表示部ＡＳ，ＢＳでの変動表示時

間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。さらに、第２作動口６３の普電役物６３ａをサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタＣ３を用いることとしている。

【２３８８】

各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳは、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ３１４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ３１４ａに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ３１４ａにおいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳに対応した情報は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア３１４ｂに格納される。

【２３８９】

保留球格納エリア３１４ｂは、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂからなる保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留エリアＲａ，Ｒｂは、それぞれ、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアを備えており、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ３１４ａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各数値情報が、保留情報（特別情報）としていずれかのエリアに格納される。

【２３９０】

この場合、第１エリア～第４エリアには、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ４つのエリアが設けられていることにより、第１作動口６２又は第２作動口６３への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大４個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア３１４ｂには総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【２３９１】

実行エリアＡＥは、特図用表示部４３の変動表示を開始する際に、保留エリアＲＥの第１エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【２３９２】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～２９９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～２９９９）。

【２３９３】

大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【２３９４】

大当たり乱数カウンタＣ１は、大当たりであるか否かを抽選する当否抽選に用いられるものであり、大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されている当否テーブルにて設定されている。図２１２に示すように、当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブルと、高確率モード用の当否テーブルとが設定されている。本パチンコ機１０では、当否抽選における抽選モードとして、大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モード（低確率状態）と、大当たりとなる確率が相対

的に高い高確率モード（高確率状態）とが設けられている。当否抽選に際して抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブルが参照される。

【２３９５】

図２１２（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「０」～「９」の計１０個が設定されている。すなわち、低確率モードでの大当たり当選確率は１／３００に設定されている。

【２３９６】

大当たり当選となる乱数の値以外は抽選結果が外れ結果となるが、本実施の形態では外れ結果として特殊外れ結果と通常外れ結果とが含まれている。上記低確率モード用の当否テーブルにおいて特殊外れ結果となる乱数の値としては「１０」～「２９」の計２０個が設定されており、特殊外れ結果となる確率は１／１５０となっている。

【２３９７】

図２１２（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定されている。すなわち、高確率モードでの大当たり当選確率は１／６０に設定されている。高確率モード用の当否テーブルには特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり当選となる乱数の値以外はすべて通常外れ結果となる。

【２３９８】

なお、各確率モードでの大当たり当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。すなわち、高確率モードにおいて低確率モードよりも大当たりの当選確率が高くなるのであれば、大当たりに対応する乱数の数及び値は任意である。また、低確率モード用の当否テーブルでの特殊外れ結果の確率についても上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。この場合において特殊外れ結果の確率を必ずしも大当たり当選確率よりも高くする必要はなく、大当たり当選確率と同じとしてもよい。また、特殊外れ結果の確率を大当たり当選確率よりも低くしてもよい。

【２３９９】

大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【２４００】

大当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ３１３の種別テーブル記憶エリア３１３ｂに大当たり種別テーブルとして記憶されている。図２１３に示すように、大当たり種別テーブルとしては、第１特図用の大当たり種別テーブルと第２特図用の大当たり種別テーブルとが設定されている。第１作動口６２への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第１特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第２作動口６３への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第２特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【２４０１】

図２１３（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、４Ｒ確変大当たり結果と、４Ｒ通常大当たり結果Ａと、４Ｒ通常大当たり結果Ｂとが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が４回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置６５を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも１回実行されるものである。本実施の形態では、１のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が１回実行されるように構成されている。

【２４０２】
４Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、４Ｒ確変大当たり結果となった場合は、開閉実行モード終了後の遊技状態が高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（高確遊技状態、確変遊技状態）となる。この場合の高確遊技状態は次回の大当たりが発生するまで（次回の開閉実行モードが開始されるまで）継続される。ちなみに、開閉実行モードの実行中は抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される。
【２４０３】
高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域ＰＥに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口６３への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物６３ａの駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普電役物６３ａが開放状態とされる頻度が低頻度サポートモードよりも高く、また、１回の開放における開放期間についても低頻度サポートモードよりも長くなるようになっている。
【２４０４】
このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動口６３よりも第１作動口６２への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動口６２よりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口６３への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。
【２４０５】
なお、本実施の形態では、高頻度サポートモードとして第１高頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとが設けられている。このうち４Ｒ確変大当たり結果となった場合に移行するのは第１高頻度サポートモードである。第１高頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとの違いについては後に説明する。
【２４０６】
４Ｒ通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが第１高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、４Ｒ通常大当たり結果となった場合は、開閉実行モード終了後の遊技状態が低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（時短遊技状態）となる。
【２４０７】
４Ｒ通常大当たり結果Ａになった場合の時短遊技状態は、外れ結果の特図遊技回（外れ遊技回）の回数が予め定められた第１上限回数（例えば５０回）に達するまで継続される。この場合の外れ遊技回の回数は、開閉実行モードが終了した後の特図遊技回を対象としてカウントされる。また、４Ｒ通常大当たり結果Ｂになった場合の時短遊技状態は、開閉実行モード後の外れ遊技回の回数が予め定められた第２上限回数（例えば２００回）に達するまで継続される。第１上限回数又は第２状態回数に達した場合は、時短遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。なお、各上限回数に達する前に大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って時短遊技状態が終了する。
【２４０８】
本実施の形態では、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６４」が４Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６５」～「９４」が４Ｒ通常大当たり結果Ａに対応し、「９５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果Ｂに対応している。すなわち、４Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は６５％、４Ｒ通常大当たり結果Ａに振り分けられる確率は３０％、４Ｒ

通常大当たり結果Ｂに振り分けられる確率は５％に設定されている。
【２４０９】
図２１３（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として１０Ｒ確変大当たり結果と、４Ｒ通常大当たり結果Ａと、４Ｒ通常大当たり結果Ｂとが設定されている。
【２４１０】
１０Ｒ確変大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものであり、また、開閉実行モード終了後の遊技状態が高確遊技状態となる大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は次回の大当たりが発生するまで継続される。４Ｒ通常大当たり結果Ａ,Ｂは、第１特図用の大当たり種別テーブルにおける４Ｒ通常大当たり結果Ａ,Ｂと同様のものである。
【２４１１】
本実施の形態では、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６４」が４Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６５」～「９４」が４Ｒ通常大当たり結果Ａに対応し、「９５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果Ｂに対応している。すなわち、１０Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は６５％、４Ｒ通常大当たり結果Ａに振り分けられる確率は３０％、４Ｒ通常大当たり結果Ｂに振り分けられる確率は５％に設定されている。
【２４１２】
このように、第１特図表示部の種別テーブルと第２特図表示部の種別テーブルとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第２特図表示部の種別テーブルでは１０Ｒ大当たり結果となるのに対して、第１特図表示部の種別テーブルでは４Ｒ大当たり結果となるように設定されている。つまり、第２作動口６３への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第１作動口６２への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第１作動口６２に遊技球を入賞させる遊技よりも第２作動口６３に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。
【２４１３】
以上のとおり、第１作動口６２と第２作動口６３とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第１作動口６２及び第２作動口６３のうち、第２作動口６３への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、第２作動口６３への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。
【２４１４】
なお、本実施の形態では、第１特図表示部の種別テーブルと第２特図表示部の種別テーブルとで確変大当たり結果に振り分けられる確率を同一としているが、異なる確率としてもよい。具体的には、第２特図表示部の種別テーブルにおいて、第１特図表示部の種別テーブルよりも確変大当たり結果に振り分けられる確率が高くなる構成としてもよい。このような構成によっても、第１作動口６２に入賞させるよりも第２作動口６３に入賞させる方が遊技者にとって有利な構成とすることができる。その際、必ずしも開閉実行モードでのラウンド数と確変大当たり結果への振分確率との両方について第１作動口６２よりも第２作動口６３の方が優遇される構成とする必要はなく、確変大当たり結果への振分確率のみが優遇される構成としてもよい。
【２４１５】
大当たり種別カウンタＣ２は、作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタＣ２の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の

決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタＣ２に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と大当たり種別の決定とにはいずれも同じ大当たり種別カウンタＣ２を用いるため、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。

【２４１６】

ここで、本実施の形態では、通常大当たり結果になったことを契機として移行する時短遊技状態とは別に、大当たり乱数カウンタＣ１を用いた当否抽選の結果が特殊外れ結果になったことを契機として移行する時短遊技状態が設けられている。この場合の時短遊技状態は、抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが第２高頻度サポートモードとなる状態である。

【２４１７】

なお、特殊外れ結果は外れ結果の一種であるため、上記時短遊技状態へは開閉実行モードを経由せずに移行する。すなわち、特殊外れ結果になった場合、その特図遊技回が終了するのに合わせて遊技状態が時短遊技状態に移行する。以下においては、通常大当たり結果を契機とする時短遊技状態と、特殊外れ結果を契機とする時短遊技状態とを区別する場合に、前者を「通常時短遊技状態」、後者を「突然時短遊技状態」ということがある。

【２４１８】

図２１４（ａ）に示すように、特殊外れ結果には複数種類の結果が設けられている。具体的には、特殊外れ結果Ａ～特殊外れ結果Ｃの３種類の特殊外れ結果が設けられている。これら各特殊外れ結果は、大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応付けられている。詳しくは、特殊外れ結果となる大当たり乱数カウンタＣ１の値「１０」～「２９」のうち、「１０」～「１７」が特殊外れ結果Ａに対応し、「１８」～「２７」が特殊外れ結果Ｂに対応し、「２８」～「２９」が特殊外れ結果Ｃに対応する。すなわち、特殊外れ結果となる場合において特殊外れ結果Ａとなる確率は４０％、特殊外れ結果Ｂとなる確率は５０％、特殊外れ結果Ｃとなる確率は１０％に設定されている。

【２４１９】

なお、各種特殊外れ結果に対応する乱数の数及び値は一例に過ぎず、各種特殊外れ結果の確率や対応する乱数等は任意に設定することができる。

【２４２０】

図２１４（ｂ）に示すように、特殊外れ結果Ａは、突然時短遊技状態Ａ（低確率モード且つ第２高頻度サポートモード）の移行契機となる特殊外れ結果である。突然時短遊技状態Ａは、突然時短遊技状態Ａに移行してからの外れ遊技回の回数が予め定められた第３上限回数（例えば５０回）に達するまで継続される。

【２４２１】

特殊外れ結果Ｂは、突然時短遊技状態Ｂ（低確率モード且つ第２高頻度サポートモード）の移行契機となる特殊外れ結果である。突然時短遊技状態Ｂは、突然時短遊技状態Ｂに移行してからの外れ遊技回の回数が予め定められた第４上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。

【２４２２】

特殊外れ結果Ｃは、突然時短遊技状態Ｃ（低確率モード且つ第２高頻度サポートモード）の移行契機となる特殊外れ結果である。突然時短遊技状態Ｃは、突然時短遊技状態Ｃに移行してからの外れ遊技回の回数が予め定められた第５上限回数（例えば２００回）に達するまで継続される。

【２４２３】

突然時短遊技状態Ａ～Ｃにおいて外れ遊技回の回数が各上限回数に達した場合は、滞在中の突然時短遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。なお、各上限回数に達する前に大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って各突然時短遊技状態が終了する。

【２４２４】

図２１１の説明に戻り、変動種別カウンタＣＳは、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図用表示部４３の第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳにおける変動表示時間をＭＰＵ３１２において決定する上で用いられる。

【２４２５】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタＣＳは、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【２４２６】

変動種別カウンタＣＳに対する変動表示時間の振分先は、ＲＯＭ３１３の変動表示時間テーブル記憶エリア３１３ｃに変動表示時間テーブルとして記憶されている。変動表示時間テーブルの詳細については後述する。

【２４２７】

普図当たり乱数カウンタＣ３は、例えば、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、スルーゲート６４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の普図保留エリア３１４ｃに格納される。

【２４２８】

普図当たり乱数カウンタＣ３は、普図当たり（サポート当選）であるか否かを抽選する普図当否抽選（サポート抽選）に用いられるものであり、サポート当選結果になった場合には、普電役物６３ａを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする開閉制御が少なくとも１回行われる役物開閉遊技が実行される。

【２４２９】

サポート当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されたサポート抽選テーブルにて設定されている。図２１５に示すように、サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルと、第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルと、第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルとが設定されている。サポート抽選に際してサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第１高頻度サポートモードである場合は第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第２高頻度サポートモードである場合は第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照される。

【２４３０】

図２１５（ａ）に示すように、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「０」～「９」の計１０個が設定されており、サポート当選確率は１／１０となっている。

【２４３１】

図２１５（ｂ）に示すように、第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、「０」～「８９」の計９０個が設定されており、サポート当選確率は９／１０となっている。すなわち、第１高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが高確率モードとなり、低頻度サポートモードの場合よりもサポート当選となりやすくなっている。

【２４３２】

図２１５（ｃ）に示すように、第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「０」～「９」の計１０個が設定されており、サポート当選確率は１／１０となっている。すなわち、第２高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが低確率モードとされ、第１高頻度サポートモー

ドである場合よりもサポート当選確率が低い状態でサポート抽選が行われる。
【２４３３】
各サポートモードにおいて、サポート当選となる乱数の値以外は、抽選結果が普図外れ結果となる。この場合は役物開閉遊技が実行されない。
【２４３４】
なお、各サポートモードでのサポート当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。例えば、第１高頻度サポートモードにおいて低頻度サポートモードよりもサポート当選の確率が高くなるのであれば、サポート当選となる乱数の数及び値は任意である。また、上記構成では、第２高頻度サポートモードでのサポート当選確率を低頻度サポートモードの場合と同じ確率としているが、第２高頻度サポートモードでのサポート当選確率が低頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くなる構成であってもよい。その場合、第２高頻度サポートモードでのサポート当選確率を第１高頻度サポートモードでのサポート当選確率と同じにしてもよいし、第１高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも低くしてもよいし、第１高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くしてもよい。また、低頻度サポートモード、第１高頻度サポートモード及び第２高頻度サポートモードでサポート当選確率が等しくなる構成としてもよい。
【２４３５】
ちなみに本実施の形態のように、低頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとでサポート当選確率を等しくする場合、すなわち、これら各モード間でサポート当選の確率変動を生じさせない場合は、これら各モード用のサポート抽選テーブルを共通化し、１の抽選テーブルを備える構成としてもよい。
【２４３６】
＜主制御装置１６２にて実行される各種処理について＞
次に、主制御装置１６２内のＭＰＵ３１２にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ３１２では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理とＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。
【２４３７】
＜タイマ割込み処理＞
タイマ割込み処理について図２１６のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はＭＰＵ３１２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。
【２４３８】
ステップＳｃ１０１では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置１６２に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第１作動口６２への入賞が発生したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１特図用の入賞検知フラグを格納し、第２作動口６３への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート６４を遊技球が通過したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。
【２４３９】
ステップＳｃ１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【２４４０】
ステップＳｃ１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１

、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ３の更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【２４４１】

ステップＳｃ１０４では、スルーゲート６４への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア３１４ｃに記憶されている役物保留記憶数が４未満であることを条件として、前記ステップＳｃ１０３にて更新した普図当たり乱数カウンタＣ３の値を普図保留エリア３１４ｃに格納する。また、各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【２４４２】

ステップＳｃ１０５では、作動口６２，６３への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、その後、タイマ割込み処理を終了する。

【２４４３】

＜作動口用の入賞処理＞

ステップＳｃ１０５の作動口用の入賞処理について図２１７のフローチャートを参照しながら説明する。

【２４４４】

先ずステップＳｃ２０１にて、遊技球が第１作動口６２に入賞（始動入賞）したか否かを第１作動口用入賞センサ６２ａの検知状態により判定する。遊技球が第１作動口６２に入賞したと判定すると、ステップＳｃ２０２にて払出制御装置１８１に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【２４４５】

ステップＳｃ２０３では、第１作動口６２に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳｃ２０４では、第１特図用保留エリアＲａの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第１特図用保留エリアＲａに保留記憶されている始動保留記憶数ＲａＮをセットする（以下、第１始動保留記憶数ＲａＮともいう）。その後、ステップＳｃ２０５では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【２４４６】

また、ステップＳｃ２０１で否定判定した場合（第１作動口６２への入賞が発生していない場合）は、ステップＳｃ２０６に進み、遊技球が第２作動口６３に入賞（始動入賞）したか否かを第２作動口用入賞センサ６３ｃの検知状態により判定する。遊技球が第２作動口６３に入賞したと判定すると、ステップＳｃ２０７にて払出制御装置１８１に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【２４４７】

ステップＳｃ２０８では、第２作動口６３に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳｃ２０９では、第２特図用保留エリアＲｂの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている始動保留記憶数ＲｂＮをセットする（以下、第２始動保留記憶数ＲｂＮともいう）。その後、ステップＳｃ２０５にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【２４４８】

また、ステップＳｃ２０６で否定判定した場合（第２作動口６３への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。

【２４４９】

なお、上記ステップＳｃ２０２又はステップＳｃ２０７にてセットした賞球コマンドは

、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置１８１に対して送信される。
【２４５０】
ここで、ステップＳｃ２０５の情報取得処理について図２１８のフローチャートを参照しながら説明する。
【２４５１】
先ずステップＳｃ３０１にて、上述したステップＳｃ２０４又はステップＳｃ２０９にてセットした始動保留記憶数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Ｎが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップＳｃ３０２にて対応する特図用保留エリアＲａ，Ｒｂの始動保留記憶数Ｎを１加算する。ステップＳｃ３０３では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数ＣＲＮと言う）を１加算する。
【２４５２】
ステップＳｃ３０４では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する特図表示部用保留エリアの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｃ３０２にて１加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。
【２４５３】
つまり、第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第１特図用保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｃ３０２にて１加算した第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮと対応する保留エリアＲａに格納する。
【２４５４】
また、第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第２特図用の保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｃ３０２にて１加算した第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮと対応する保留エリアＲｂに格納する。
【２４５５】
ステップＳｃ３０５では、主表示ユニット８１の特図保留数表示部ＡＭについて表示更新処理を実行する。特図保留数表示部ＡＭでは、第１特図用の保留数と第２特図用の保留数とを各別に表示することが可能となっている。ステップＳｃ３０５の表示更新処理では、今回の入球先（入賞先）が第１作動口６２の場合には第１特図用の保留数の表示を更新し、今回の入球先（入賞先）が第２作動口６３の場合には第２特図用の保留数の表示を更新する。
【２４５６】
ステップＳｃ３０６では、演出制御装置１４３への送信対象として保留コマンドを設定する。保留コマンドには、第１特図又は第２特図のいずれの始動入賞であるかを示す情報や、保留数を示す情報等が含まれる。ステップＳｃ３０６の実行後は、本情報取得処理を終了する。
【２４５７】
＜通常処理＞
次に、通常処理の流れを図２１９のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳｃ４０１～ステップＳｃ４０８の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳｃ４０９～ステップＳｃ４１１のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。
【２４５８】
通常処理においては先ず、ステップＳｃ４０１にて外部信号出力処理を実行する。ステップＳｃ４０１の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定し

たコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置１８１に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置１４３に対して送信する。

【２４５９】

ステップＳｃ４０２では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【２４６０】

ステップＳｃ４０３では、各特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部４３の表示制御などを行う。ステップＳｃ４０４では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。ステップＳｃ４０３の特図遊技回制御処理及びステップＳｃ４０４の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【２４６１】

ステップＳｃ４０５では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選（普図当否抽選）、普図用表示部４４の表示制御などを行う。ステップＳｃ４０６では、第２作動口６３に設けられた普電役物６３ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップＳｃ４０５の普図遊技回制御処理及びステップＳｃ４０６の電役サポート用処理についての詳細は後述する。

【２４６２】

ステップＳｃ４０７では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置１９１から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。

【２４６３】

ステップＳｃ４０８では、ＲＡＭ３１４のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行されるＮＭＩ割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２４６４】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップＳｃ４０９にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。今回の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップＳｃ４１０にて、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。

【２４６５】

ステップＳｃ４１１では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。

【２４６６】

ステップＳｃ４０９で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップＳｃ４０１に処理を戻り、ステップＳｃ４０１以降の処理を実行する。

【２４６７】
このように、ステップＳｃ４０８の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。ここで、ステップＳｃ４０１～ステップＳｃ４０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。
【２４６８】
ステップＳｃ４０８で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、ステップＳｃ４１２に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップＳｃ４１３では、ＭＰＵ３１２のスタックポインタの値をＲＡＭ３１４のバックアップエリアに記憶し、ステップＳｃ４１４では、演出制御装置１４３への送信対象として停電コマンドを設定する。停電コマンドが送信されることにより、電断状態の発生が演出制御装置１４３に通知される。
【２４６９】
ステップＳｃ４１５ではＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ３１４の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップＳｃ４１６では、ＲＡＭ３１４へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置１９１からＲＡＭ３１４のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前にＲＡＭ３１４に記憶されていた情報はそのままの状態で所定の期間内（例えば、１日や２日）保持される。
【２４７０】
＜特図遊技回制御処理＞
ステップＳｃ４０３の遊技回制御処理について図２２０のフローチャートを参照しながら説明する。
【２４７１】
先ずステップＳｃ５０１にて、可変入賞装置６５を用いた開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグがセットされているか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【２４７２】
開閉実行モード中でない場合には、ステップＳｃ５０２にて、特図用表示部４３が確定表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに確定表示フラグがセットされているか否かを判定する。確定表示フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳで確定表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【２４７３】
特図用表示部４３が確定表示中でない場合は、ステップＳｃ５０３にて、特図用表示部４３が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示中フラグがセットされているか否かを判定する。変動表示中フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳで変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【２４７４】
特図用表示部４３が変動表示中でない場合は、ステップＳｃ５０４にて、共通保留数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１作動口６２及び第２作動口６３のいずれについても始動保留記憶数ＲａＮ，ＲｂＮが「０」であることを意味する。よって、共通保留数ＣＲＮが「０」である場合は、実行対象と

なる保留情報が存在しないことになるため、そのまま特図遊技回制御処理を終了する。
【２４７５】
共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合には、ステップＳｃ５０５にて第１特図用保留エリアＲａ又は第２特図用保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップＳｃ５０６にて特図用表示部４３における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。
【２４７６】
ここで、ステップＳｃ５０５のデータ設定処理及びステップＳｃ５０６の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。
【２４７７】
先ず、データ設定処理について図２２１のフローチャートを参照して説明する。
【２４７８】
先ずステップＳｃ６０１では、第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定する。第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」である場合にはステップＳｃ６０２～ステップＳｃ６０８の第１特図（第１作動口６２）用のデータ設定処理を実行し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」でない場合にはステップＳｃ６０９～ステップＳｃ６１５の第２特図（第２作動口６３）用のデータ設定処理を実行する。
【２４７９】
既に説明したように、共通保留数ＣＲＮが１以上である場合にデータ設定処理が行われるところ、データ設定処理が実行される状況とは、第１始動保留記憶数ＲａＮ及び第２始動保留記憶数ＲｂＮの少なくとも一方が１以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、先ず第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であること、すなわち、第２特図用の保留情報が存在しないことを条件として第１特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、第２特図用保留エリアＲｂに記憶されている第２特図（第２作動口６３）用の保留情報が優先して処理されることになる。
【２４８０】
第１特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｃ６０２にて、第１特図用保留エリアＲａの第１始動保留記憶数ＲａＮを１減算する。ステップＳｃ６０３では共通保留数ＣＲＮを１減算する。ステップＳｃ６０４では、第１特図用保留エリアＲａの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。
【２４８１】
ステップＳｃ６０５では、第１特図用保留エリアＲａの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第１エリアのデータをクリアするとともに、第２エリア～第４エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。
【２４８２】
ステップＳｃ６０６では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグは、第２作動口６３の保留情報が存在することをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。第２特図フラグが格納されている場合は、ステップＳｃ６０７にて第２特図フラグを消去する。
【２４８３】
ステップＳｃ６０７の実行後又はステップＳｃ６０６で否定判定した場合（第２特図フラグが格納されていない場合）は、ステップＳｃ６０８に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置１４３に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１特図用保留エリアＲａに対応して

いることの情報、すなわち第１作動口６２に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【２４８４】

ステップＳｃ６０８にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第１保留表示領域Ｇａにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【２４８５】

第２特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｃ６０９にて、第２特図用保留エリアＲｂの第２始動保留記憶数ＲｂＮを１減算する。ステップＳｃ６１０では共通保留数ＣＲＮを１減算する。ステップＳｃ６１１では、第２特図用保留エリアＲｂの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【２４８６】

ステップＳｃ６１２では、第２特図用保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップＳｃ６１３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグが格納されていない場合は、ステップＳｃ６１４にて第２特図フラグをセットする。

【２４８７】

ステップＳｃ６１４の実行後又はステップＳｃ６１３で肯定判定した場合（第２特図フラグが格納されている場合）は、ステップＳｃ６１５に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置１４３に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第２特図用保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２作動口６３に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【２４８８】

ステップＳｃ６１５にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第２保留表示領域Ｇｂにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【２４８９】

次に、変動開始処理について図２２２のフローチャートを参照して説明する。

【２４９０】

先ずステップＳｃ７０１では、現在の遊技状態に対応する当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、現在の抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブル（図２１２（ａ））を参照して当否判定を行い、現在の抽選モードが高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブル（図２１２（ｂ））を参照して当否判定を行う。本ステップでは、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、参照する当否テーブルにて大当たり用の乱数として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【２４９１】

ステップＳｃ７０２では、ステップＳｃ７０１における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップＳｃ７０３にて、対応する大当たり種別テーブルを参照して大当たり種別判定（大当たり種別の抽選）を行う。具体的には、今回の大当たり結果が第１特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第１特図用の大当たり種別テーブル（図２１３（ａ））を参照して種別判定を行い、今回

の大当たり結果が第２特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第２特図用の大当たり種別テーブル（図２１３（ｂ））を参照して種別判定を行う。例えば、第１特図用の大当たり種別テーブルを参照した種別判定の場合であれば、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、４Ｒ確変大当たり結果、４Ｒ通常大当たり結果Ａ、４Ｒ通常大当たり結果Ｂのいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

【２４９２】

ステップＳｃ７０４では、ステップＳｃ７０３の種別判定により選択された大当たり種別に対応した大当たり種別フラグをＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、選択された大当たり種別が４Ｒ通常大当たり結果Ａである場合は、４Ｒ通常大当たりＡフラグをセットする。

【２４９３】

ステップＳｃ７０５では、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【２４９４】

ステップＳｃ７０２で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップＳｃ７０６に進み、ステップＳｃ７０１の当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップＳｃ７０７にて、特殊外れ結果の種別に対応した特殊外れ種別フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ａである場合は、特殊外れＡフラグをセットする。

【２４９５】

ステップＳｃ７０８では、上記停止結果テーブルを参照して特殊外れ用の停止結果を設定する。停止結果テーブルでは、特殊外れ結果の種別ごとに固有の停止結果が設定されており、具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１の値と対応づけて各種特殊外れ結果ごとの停止結果が設定されている。本ステップでは、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１に対応する特殊外れ用の停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。既に説明したように、特殊外れ結果の種別は突然時短遊技状態の種別に対応するため、特図用表示部４３に停止表示される特殊外れ結果用の停止結果と突然時短遊技状態の種別とは対応したものとなる。

【２４９６】

ステップＳｃ７０６で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、ステップＳｃ７０９に進み、今回の遊技回の停止結果として通常外れ用の停止結果を設定する。本実施の形態では、通常外れ用の停止結果が１種類のみ設けられており、ステップＳｃ７０９ではその停止結果を設定する。

【２４９７】

ステップＳｃ７０５、ステップＳｃ７０８又はステップＳｃ７０９の実行後は、ステップＳｃ７１０にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。ステップＳｃ７１１では、突然時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップＳｃ７１２では、変動パターンを抽選して変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。ステップＳｃ７１０～ステップＳｃ７１２の詳細については後述する。

【２４９８】

ステップＳｃ７１３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２４９９】

ステップＳｃ７１４では、演出制御装置１４３への送信対象として変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには変動パターンの情報が含まれるところ

、遊技状態ごとに各別の変動パターンが設定され、また、大当たりであるか外れであるかによっても各別の変動パターンが設定される。よって、演出制御装置１４３では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することで、変動表示時間の情報だけでなく、大当たりの有無や現在の遊技状態についても把握することが可能になる。また、種別コマンドには大当たり種別の情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たりである場合にのみ設定される。

【２５００】

ステップＳｃ７１５では、特図用表示部４３の変動表示を開始する。その際、今回の特図遊技回が第１作動口６２への入賞に基づくものである場合は第１特図表示部ＡＳの絵柄を変動表示させ、第２作動口６３への入賞に基づくものである場合は第２特図表示部ＢＳの絵柄を変動表示させる。ステップＳｃ７１５の実行後は変動開始処理を終了する。

【２５０１】

特図遊技回制御処理（図２２０）の説明に戻り、ステップＳｃ５０６の実行後は、特図遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｃ５０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中）である場合は、ステップＳｃ５０２以降の処理を実行することなく特図遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合は、保留情報が存在していても特図用表示部４３での変動表示は行われない。

【２５０２】

ステップＳｃ５０３で肯定判定した場合（特図用表示部４３が変動表示中である場合）は、ステップＳｃ５０７に進み、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳｃ５０８にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御（各表示用セグメントを発光制御）する。ステップＳｃ５０８の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。

【２５０３】

変動表示時間が経過している場合には、ステップＳｃ５０９に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップＳｃ５１０では、高頻度サポートモードを終了させるための高頻度サポートモード終了用処理を実行する。ステップＳｃ５１１では突然時短遊技状態の第１移行用処理を実行する。突然時短遊技状態の第１移行用処理は、遊技状態を突然時短遊技状態に移行させるためのものである。ステップＳｃ５１０及びステップＳｃ５１１の詳細については後述する。

【２５０４】

ステップＳｃ５１２では、確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。確定表示開始用処理では、ステップＳｃ７０５、ステップＳｃ７０８又はステップＳｃ７０９で設定した停止結果にて絵柄の停止表示を行うように特図用表示部４３を制御する。また、ステップＳｃ５１２では、上記停止表示を継続する確定表示時間の設定も行う。

【２５０５】

ステップＳｃ５０２で肯定判定した場合（特図用表示部４３が確定表示中である場合）は、ステップＳｃ５１３に進み、確定表示終了用処理を実行する。確定表示終了用処理では、ステップＳｃ５１２で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過している場合は絵柄の停止表示を終了させるように特図用表示部４３を制御する。なお、確定表示時間の経過時において次の保留情報が存在しない場合は、作動口６２,６３への入賞が発生するまで、そのまま上記停止表示を継続するように制御する。ステップＳｃ５１３の終了後は特図遊技回制御処理を終了する。

【２５０６】

＜遊技状態移行処理＞

ステップＳｃ４０４（図２１９）の遊技状態移行処理について、図２２３のフローチャートを参照しながら説明する。

【２５０７】
先ずステップＳｃ９０１では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップＳｃ９０２に進み、特図遊技回が終了したタイミングであるか否か（特図用表示部４３での確定表示が終了したタイミングであるか否か）を判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２５０８】
特図遊技回の終了タイミングである場合には、ステップＳｃ９０３にて、今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに大当たり種別フラグ（ステップＳｃ７０５）が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２５０９】
ステップＳｃ９０３で肯定判定した場合（今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合）は、ステップＳｃ９０４に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグをセットする。また、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、後述する高確率フラグやサポートフラグ、留保用フラグが上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている場合は、これらのフラグをクリアする。

【２５１０】
ステップＳｃ９０５では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

【２５１１】
ステップＳｃ９０６では、今回の大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果であるか否かを判定する。１０Ｒ確変大当たり結果でない場合、すなわち、４Ｒ確変大当たり又は４Ｒ通常大当たり結果のいずれかである場合は、ステップＳｃ９０７にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたラウンドカウンタエリアＲＣ１に「４」をセットする。一方、今回の大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果である場合は、ステップＳｃ９０８にて、上記ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１０」をセットする。

【２５１２】
ステップＳｃ９０７又はステップＳｃ９０８の実行後は、ステップＳｃ９０９にて、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置１４３に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。

【２５１３】
ステップＳｃ９１０では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて大当たりが発生したことを把握することができる。

【２５１４】
ステップＳｃ９０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップＳｃ９１１に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が

経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップＳｃ９１２にて大入賞口開閉処理を実行する。

【２５１５】

ここで、大入賞口開閉処理について図２２４のフローチャートを参照しながら説明する。

【２５１６】

先ずステップＳｃ１００１では、大入賞口６５ａを開放中であるか否かを判定する。この判定は駆動部６５ｄの駆動状態に基づいて行う。大入賞口６５ａを開放中でない場合には、ステップＳｃ１００２にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｃ１００３にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。

【２５１７】

タイマエリアＴ１の値が「０」である場合は、ステップＳｃ１００４に進み、１回のラウンド遊技での可変入賞装置６５の上限開放時間（３０ｓｅｃ）に対応する値として上記タイマエリアＴ１に「１５０００」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図２１６）が起動される都度、１減算される。ステップＳｃ１００５では、１回のラウンド遊技における可変入賞装置６５への上限入賞個数（１０個）に対応する値として、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた入賞カウンタエリアＰＣ１に「１０」をセットする。

【２５１８】

ステップＳｃ１００６では、大入賞口６５ａを開放すべく駆動部６５ｄを駆動状態とする。ステップＳｃ１００７では、大入賞口６５ａ（可変入賞装置６５）の開放が開始されたことを演出制御装置１４３に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【２５１９】

ステップＳｃ１１０２で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が０である場合）又はステップＳｃ１１０３で否定判定した場合（タイマエリアＴ１の値が「０」でない場合）は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【２５２０】

ステップＳｃ１００１で肯定判定した場合（大入賞口６５ａの開放中である場合）は、ステップＳｃ１００８に進み、タイマエリアＴ１の値が「０」か否かを判定する。この処理は、ステップＳｃ１００４で設定した可変入賞装置６５の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【２５２１】

タイマエリアＴ１の値が「０」でない場合は、ステップＳｃ１００９に進み、大入賞口用入賞センサ６５ｃの検知状態に基づいて大入賞口６５ａへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップＳｃ１０１０にて入賞カウンタエリアＰＣ１の値を１減算し、その後、ステップＳｃ１０１１にて入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【２５２２】

ステップＳｃ１００８で肯定判定した場合（タイマエリアＴ１の値が「０」である場合）又はステップＳｃ１０１１で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」である場合）は、ステップＳｃ１０１２に進み、駆動部６５ｄを非駆動状態に切り替えて大入賞口６５ａを閉鎖する。ステップＳｃ１０１３では、ラウンドカウンタエリアＲＣ

１の値を１減算し、ステップＳｃ１０１４では、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。

【２５２３】

ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｃ１０１５に進み、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間（２ｓｅｃ）に対応する値として、上記タイマエリアＴ１に「１０００」をセットする。

【２５２４】

ステップＳｃ１０１６では、可変入賞装置６５を閉鎖したこと（ラウンド遊技が終了したこと）を演出制御装置１４３に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【２５２５】

ステップＳｃ１０１４で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合）、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップＳｃ１０１７に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次の遊技回（開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップＳｃ１０１８では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置１４３に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【２５２６】

遊技状態移行処理（図２２３）の説明に戻り、ステップＳｃ９１２の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップＳｃ９１３にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２５２７】

ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合は、ステップＳｃ９１４に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、エンディングが終了している場合は、ステップＳｃ９１５に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

【２５２８】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図２２５のフローチャートを参照しながら説明する。

【２５２９】

先ずステップＳｃ１２０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされた大当たり種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップＳｃ１２０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。

【２５３０】

ステップＳｃ１２０３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＡフラグをセットする。サポートＡフラグは第１高頻度サポートモードに対応するものであり、ステップＳｃ１２０３の処理によりサポートモードが第１高頻度サポートモードに移行する。

【２５３１】

なお、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＡフラグがセットされている状況で大当たり結果となった場合、その大当たり結果に対応する開閉実行モードの開始に際してサポートＡフラグがクリアされる（ステップＳ９０４）。また、上記各種フラグ格納エ

リア３１４ｅに高確率フラグがセットされている状況で大当たり結果となった場合も、その大当たり結果に対応する開閉実行モードの開始に際して高確率フラグがクリアされる（ステップＳ９０４）。このため、開閉実行モードでは、抽選モードが低確率モードで且つサポートモードが低頻度サポートモードの状態となる。この状態は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

【２５３２】

ステップＳｃ１２０４では、演出制御装置１４３への送信対象として高確遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップＳｃ１２０４で設定された高確遊技状態開始コマンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。高確遊技状態開始コマンドが送信されることにより、高確遊技状態（高確率モード且つ第１高頻度サポートモード）の開始が演出制御装置１４３に通知される。

【２５３３】

ステップＳｃ１２０１で否定判定した場合（今回の大当たり結果が通常大当たり結果である場合）は、ステップＳｃ１２０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＡフラグをセットする。これにより、サポートモードが第１高頻度サポートモードに移行する。

【２５３４】

ステップＳｃ１２０６では、今回の大当たり結果に対応する上限回数をセットする。例えば、今回の大当たり結果が４Ｒ通常大当たり結果Ａである場合は、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに第１上限回数に対応する値（例えば５０）をセットする。サポートカウンタエリアＳＣは、高頻度サポートモードの残り回数（高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに１ずつ減算される。

【２５３５】

ステップＳｃ１２０７では、演出制御装置１４３への送信対象として時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップＳｃ１２０７で設定された時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。時短遊技状態開始コマンドが送信されることにより、時短遊技状態（低確率モード且つ第１高頻度サポートモード）の開始が演出制御装置１４３に通知される。

【２５３６】

遊技状態移行処理（図２２３）の説明に戻り、ステップＳｃ９１５の開閉実行モード終了時の移行処理が終了した後は、ステップＳｃ９１６にて、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部４３におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【２５３７】

ステップＳｃ９１７では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

【２５３８】

次に、ステップＳｃ７１０の高頻度サポートモード更新用処理、ステップＳｃ７１１の突然時短遊技状態の移行判定用処理について説明する。これらの処理は、変動開始処理（図２２２）にて実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での変動表示が開始される場合に実行されるものである。

【２５３９】

＜高頻度サポートモード更新用処理＞

ステップＳｃ７１０の高頻度サポートモード更新用処理について図２２６のフローチャートを参照しながら説明する。

【２５４０】
先ずステップＳｃ１３０１では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合は、ステップＳｃ１３０２にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。具体的には、サポートＡフラグ、サポートＢ１フラグ、サポートＢ２フラグ、サポートＢ３フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。サポートＢ１フラグ～サポートＢ３フラグは第２高頻度サポートモード（突然時短遊技状態）に対応するものである。
【２５４１】
いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、高頻度サポートモード中である場合は、ステップＳｃ１３０３に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリアＳＣの値を１減算する。これにより、各時短遊技状態の残り回数が１減算される。
【２５４２】
ステップＳｃ１３０４では、上記サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」である場合、すなわち、各時短遊技状態での遊技回の実行回数が上限回数に到達している場合には、ステップＳｃ１３０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグをセットする。時短終了用フラグは、各時短遊技状態を終了すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【２５４３】
ステップＳｃ１３０５の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。ステップＳｃ１３０１で肯定判定した場合（大当たり結果である場合）又はステップＳｃ１３０２で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、各時短遊技状態の残り回数を更新しないとして、ステップＳｃ１３０３以降の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップＳｃ１３０４で否定判定した場合（サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」でない場合）は、各時短遊技状態を終了すべきではないとして、ステップＳｃ１３０５の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。
【２５４４】
＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞
ステップＳｃ７１１の突然時短遊技状態の移行判定用処理について図２２７（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。
【２５４５】
先ずステップＳｃ１４０１では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れ種別フラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れ種別フラグは、ステップＳｃ７０１の当否判定で特殊外れ結果と判定された場合にセットされるものである（ステップＳｃ７０７）。
【２５４６】
特図当否抽選の結果が特殊外れ結果でない場合（特殊外れ種別フラグがセットされていない場合）は、そのまま突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。一方、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｃ１４０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。
【２５４７】
いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップＳｃ１４０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグをセットする。突然時短開始用フラグは、突然時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。ステップＳｃ１４０３

の実行後は、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。
【２５４８】
ステップＳｃ１４０２で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、現在の遊技状態が通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は、ステップＳｃ１４０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに留保用フラグがセットされているか否かを判定する。留保用フラグは、時短遊技状態への移行が留保されている状態であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。なお、時短遊技状態の留保については後に詳細に説明する。
【２５４９】
留保用フラグがセットされていない場合は、留保状態とされた時短遊技状態が存在しないことを意味する。この場合は、ステップＳｃ１４０５に進んで留保用処理を実行し、その後、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。留保用処理は時短遊技状態への移行を留保（待機）するためのものである。
【２５５０】
ステップＳｃ１４０４で肯定判定した場合（留保用フラグがセットされている場合）は、ステップＳｃ１４０６にて時短遊技状態の留保数が留保上限値に達しているか否かを判定する。本実施の形態では留保上限値として１が設定されている。留保数が留保上限値に達していない場合は、ステップＳｃ１４０５に進んで留保用処理を実行する。移行留保数が留保上限値に達している場合は、ステップＳｃ１４０５の処理を実行することなく突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。
【２５５１】
＜留保用処理＞
ステップＳｃ１４０５の留保用処理について図２２８のフローチャートを参照しながら説明する。
【２５５２】
先ずステップＳｃ１５０１では、滞在中の時短遊技状態（滞在時短）における残り回数を把握する。この処理は、サポートカウンタエリアＳＣの値を参照することで行う。ステップＳｃ１５０２では、今回の特殊外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態（対応時短）の上限回数を把握する。例えば、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ｂである場合は、上記上限回数として突然時短遊技状態Ｂの第４上限回数（例えば１００回）を把握する。
【２５５３】
ステップＳｃ１５０３では、ステップＳｃ１５０１で把握した残り回数とステップＳｃ１５０２で把握した上限回数との差分回数を算出する。具体的には、ステップＳｃ１５０２で把握した上限回数からステップＳｃ１５０１で把握した残り回数を減算する。
【２５５４】
ステップＳｃ１５０４では、ステップＳｃ１５０３で算出した差分回数（減算結果）が１以上であるか否かを判定する。すなわち、ステップＳｃ１５０２で把握した上限回数がステップＳｃ１５０１で把握した残り回数よりも多いか否かを判定する。差分回数が１以上である場合（上限回数が残り回数よりも多い場合）は、ステップＳｃ１５０５に進み、今回の特殊外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態を示す種別情報と、ステップＳｃ１５０３で算出した差分回数を示す差分回数情報とを記憶（保存）する。
【２５５５】
本実施の形態では、図２２７（ｂ）に示すように、ＲＡＭ３１４において、移行が留保された突然時短遊技状態に関する情報の記憶領域として留保用エリア３１４ｆが設けられている。ステップＳｃ１５０５では、上記種別情報及び差分回数情報を留保用エリア３１４ｆに記憶する。
【２５５６】
続くステップＳｃ１５０６では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに留保用フラグをセットする。これにより、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態へ

の移行が留保（待機）される。このようにして移行を留保した場合は、その後、留保解除タイミングが到来することに応じて、留保対象となった突然時短遊技状態への移行を実行する。この処理の詳細については後に説明する。

【２５５７】

なお、留保用フラグがセットされた後、滞在中の時短遊技状態において再び特殊外れ結果となる場合もある。この場合、突然時短遊技状態の移行判定用処理（図２２７（ａ））のステップＳｃ１４０１、ステップＳｃ１４０２、ステップＳｃ１４０４で肯定判定した後、ステップＳｃ１４０６の処理を実行するが、本実施の形態では留保上限値が１とされているため、ステップＳｃ１４０６でも肯定判定し、突然時短開始用フラグのセット処理（ステップＳｃ１４０３）と留保用処理（ステップＳｃ１４０５）とのいずれも実施することなく、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【２５５８】

すなわち、留保後における再度の特殊外れ結果の場合、その特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態は留保の対象外となり、当該突然時短遊技状態への移行がキャンセル（無効化）される。このように本実施の形態では、時短遊技状態中に特殊外れ結果に当選すると突然時短遊技状態の留保（ストック）が発生するものの、その対象は初回目当選の場合に制限されるように構成されている。

【２５５９】

ステップＳｃ１５０７では、演出制御装置１４３への送信対象として留保コマンドを設定し、その後、留保用処理を終了する。留保コマンドは時短遊技状態の留保が発生したことを通知するものであり、当該コマンドには留保状態とされた時短遊技状態の種別や差分回数を示す情報が含まれる。ステップＳｃ１５０７の実行後は留保用処理を終了する。

【２５６０】

ステップＳｃ１５０４で否定判定した場合（差分回数が１未満である場合）は、ステップＳｃ１５０５～ステップＳｃ１５０７の処理を実行することなく、留保用処理を終了する。すなわち、今回の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の上限回数が滞在中の時短遊技状態の残り回数以下である場合は、当該突然時短遊技状態を留保状態としない。この場合、滞在中の時短遊技状態において再度の特殊外れ結果が発生し、それに対応する突然時短遊技状態の上限回数がその時点での残り回数よりも多ければ、その突時時短遊技状態を留保状態とする。

【２５６１】

＜変動表示時間の設定処理＞

ステップＳｃ７１２の変動表示時間の設定処理について図２２９のフローチャートを参照しながら説明する。

【２５６２】

先ずステップＳｃ１６０１では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、高確率フラグや各種サポートフラグのいずれがＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているかを把握し、その結果に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態のいずれであるかを特定する。本ステップでは、高確率フラグ及び第１高頻度サポートモードがセットされている場合に高確遊技状態であると特定し、第１高頻度サポートモードのみがセットされている場合に通常時短遊技状態であると特定し、第２高頻度サポートモードのみがセットされている場合に突然時短遊技状態であると特定し、いずれのフラグもセットされていない場合に通常遊技状態であると特定する。

【２５６３】

ステップＳｃ１６０２では、ステップＳｃ１６０１で把握した遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合は、ステップＳｃ１６０３に進み、通常遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。変動表示時間テーブルは、変動種別カウンタＣＳの値に基づいて変動表示時間（変動パターン）を選択するために用いられるものである。

【２５６４】
ここで、通常遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図２３０を参照しながら説明する。通常遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図２３０（ａ））と、特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図２３０（ｂ））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図２３０（ｃ））とが設定されている。
【２５６５】
各変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの数値範囲と、変動パターンの情報とが対応付けられて設定されている。なお、図２３０では、理解の容易化を図るため、変動パターンとともに変動表示時間の情報を記載しているが、変動表示時間の情報は、各変動パターンに対応する時間情報として変動表示時間テーブルとは別にＲＯＭ３１３に記憶されている。
【２５６６】
図２３０（ａ）に示すように、通常遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ａ（１５ｓｅｃ）と、変動パターン２Ａ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン３Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。変動種別カウンタＣＳを用いて変動パターンが選択された場合には、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳにおける絵柄の変動表示時間として、選択された変動パターンに対応する変動表示時間が設定される。
【２５６７】
また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置１６２で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が行われるように表示制御装置３５０を制御する。これにより、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳでの絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置７５にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示される。
【２５６８】
また、各変動パターンは、図柄表示装置７５で行われるリーチ演出等の遊技回用演出にも対応している。具体的には、変動パターン１Ａはノーマルリーチ当たり演出に対応し、変動パターン２ＡはＳＰリーチ（スーパーリーチ）当たり演出に対応し、変動パターン３ＡはＳＰＳＰリーチ当たり演出に対応している。すなわち、演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回用演出が図柄表示装置７５で行われるように表示制御装置３５０を制御する。
【２５６９】
上記各リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置７５を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり結果）になった場合に、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）となる遊技機において、図柄表示装置７５における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。
【２５７０】
換言すれば、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面Ｇ内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

【２５７１】
ノーマルリーチ当たり演出は、上記リーチ表示が行われた後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。ＳＰリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、リーチラインの形成後にキャラクタ等が登場する所定演出が行われ、当該所定演出の後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。ＳＰＳＰリーチ演出は、ＳＰリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、ＳＰリーチ演出から発展する発展演出が行われた後、大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。なお、図２３０（ａ）における「備考（演出態様）」欄の項目は、便宜上付したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

【２５７２】
図２３０（ｂ）に示すように、通常遊技状態に対応する特殊外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ１（１５ｓｅｃ）が設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、常に変動パターンＺ１が選択される。既に説明したように、特殊外れ結果は突然時短遊技状態への移行契機となるものである。

【２５７３】
変動パターンＺ１は特殊リーチ外れＡ演出に対応しており、変動パターンＺ１に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出が実行される。ここで、特殊リーチ外れＡ演出について図２３３を参照しながら説明する。

【２５７４】
特殊リーチ外れＡ演出では先ず、図２３３（ａ）に示すように、表示画面Ｇ上の有効ラインＬ１～Ｌ５のいずれかに上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３がリーチの組み合わせで停止表示され、リーチ表示が実行される。その後、中図柄列Ｚ２（最終停止列の図柄列）が高速変動表示から低速変動表示に切り替えられるが、その際、図２３３（ｂ）に示すように、大当たりの組合せとなる図柄とは異なる図柄の位置に、例えば「ＬＵＣＫＹ」等の文字が付された特殊図柄５１１が配置された状態で低速変動表示が行われる。これにより、特殊図柄５１１の存在を遊技者が把握できるようにして変動表示が行われる。なお、図２３３（ｂ）には、大当たりの組合せとなる「３」図柄に対して次の図柄となる「４」図柄の位置に特殊図柄５１１が配置された例を示している。

【２５７５】
次いで、図２３３（ｃ）に示すように、低速変動表示している特殊図柄５１１がリーチライン上に停止表示される。本実施の形態では、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によりリーチラインが形成された後、そのリーチライン上に中図柄列Ｚ２の特殊図柄５１１が停止表示される図柄組合せが特殊外れ結果に対応する図柄組合せとなっており、これにより、特殊外れ結果になったことが報知される。

【２５７６】
図２３０（ｃ）に示すように、通常遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ｈと、変動パターン２Ｈ（１５ｓｅｃ）と、変動パターン３Ｈ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン４Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。各変動パターンに対応して変動表示時間が定められている点は大当たり用の変動表示時間テーブルと同様であるが、変動パターン１Ｈに対応する変動表示時間については、そのときの第１特図又は第２特図の保留数によって変動するようになっている。具体的には、保留数が２個以下である状況で変動パターン１Ｈが選択された場合には変動表示時間が８ｓｅｃとなり、保留数が３個以上である状況で変動パターン１Ｈが選択された場合には変動表示時間が８ｓｅｃよりも短い４ｓｅｃとなるように構成されている。

【２５７７】
変動パターン１Ｈは図柄表示装置７５での完全外れ演出に対応し、変動パターン２Ｈはノーマルリーチ外れ演出に対応し、変動パターン３ＨはＳＰリーチ外れ演出に対応し、変

動パターン４ＨはＳＰＳＰリーチ外れ演出に対応している。

【２５７８】

完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、上記各リーチ外れ演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄がリーチ外れの図柄組み合わせ（リーチライン上に停止表示する最終停止列の図柄が、リーチ図柄との組み合わせにより大当たりを形成する図柄以外の図柄となる状態）で停止表示されるものである。なお、ＳＰリーチ外れ演出は、ＳＰリーチ当たり演出に対応するものであり、ＳＰリーチ当たり演出と同種の所定演出が行われた後、リーチ外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、ＳＰＳＰリーチ外れ演出についてもＳＰＳＰリーチ当たり演出に対応するものである。

【２５７９】

大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」が変動パターン１Ａに対応し、「１」～「２９」が変動パターン２Ａに対応し、「３０」～「９９」が変動パターン３Ａに対応している。一方、通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」～「６４」が変動パターン１Ｈに対応し、「６５」～「８４」が変動パターン２Ｈに対応し、「８５」～「９４」が変動パターン３Ｈに対応し、「９５」～「９８」が変動パターン４Ｈに対応している。

【２５８０】

作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり結果である場合には、ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターン３Ａが最も選ばれやすく、上記当否抽選の結果が通常外れ結果である場合には、ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターン４Ｈが最も選ばれにくくなっている。つまり、ＳＰＳＰリーチ演出は、大当たりである場合に最も実行されやすく、通常外れである場合に最も実行されにくいリーチ演出となるため、大当たりの期待度が最も高い最上位のリーチ演出として機能することになる。

【２５８１】

変動パターン３Ａや変動パターン４Ｈ以外の変動パターンについても、上位リーチ演出に対応する変動パターンほど大当たりである場合に選ばれやすく、通常外れである場合に選ばれにくくなっている。すなわち、ノーマルリーチ演出＜ＳＰリーチ演出＜ＳＰＳＰリーチ演出の順で大当たりの期待度が高くなっている。

【２５８２】

また、図２３０（ｃ）に示すように、通常遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ２が設定されている。変動パターンＺ２は、変動種別カウンタの値が「９９」である場合に選択されるものである。

【２５８３】

変動パターンＺ２は特殊リーチ外れＢ演出に対応しており、変動パターンＺ２に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、演出制御装置１４３では、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＢ演出が実行されるように制御する。特殊リーチ外れＢ演出は、特殊リーチ外れＡ演出と対をなす所謂ガセ演出であり、特殊外れへの期待感を煽った上でそれとは異なる図柄組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させるものである。

【２５８４】

特殊リーチ外れＢ演出では、図２３３（ａ）、（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によるリーチ表示が実行された後、特殊図柄５１１を含む状態で中図柄列Ｚ２が低速変動表示される。すなわち、特殊リーチ外れＡ演出と同様の態様にて図柄変動演出の途中までが実行される。その後、例えば、特殊図柄５１１がリーチラインを通り過ぎるなどして、図２３３（ｄ）に示すように、中図柄列Ｚ２において特殊図柄５１１とは異なる図柄がリーチライン上に停止表示される。つまり、特殊外れ結果に対応する図柄組合せが成立するかのように見せかけつつ、最終的には当該組合せが成立しないようにして図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示される。

【２５８５】
変動表示時間の設定処理（図２２９）の説明に戻り、ステップＳｃ１６０３では、通常遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中から今回の特図当否判定（ステップＳｃ７０１）の結果に対応したものを取得する。具体的には、今回の特図当否判定の結果が大当たり結果である場合は大当たり用の変動表示時間テーブルを取得し、今回の特図当否判定の結果が特殊外れ結果である場合は特殊外れ用の変動表示時間テーブルを取得し、今回の特図当否判定の結果が通常外れ結果である場合は通常外れ用の変動表示時間テーブルを取得する。
【２５８６】
ステップＳｃ１６０２で否定判定した場合（通常遊技状態でない場合）は、ステップＳｃ１６０４に進み、ステップＳｃ１６０１で把握した現在の遊技状態が高確遊技状態であるか否かを判定する。高確遊技状態である場合はステップＳｃ１６０５にて、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。
【２５８７】
高確遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図２３１を参照しながら説明する。高確遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図２３１（ａ））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図２３１（ｂ））とが設定されている。
【２５８８】
図２３１（ａ）に示すように、高確遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン１１Ａ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン１２Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。
【２５８９】
また、図２３１（ｂ）に示すように、高確遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン１１Ｈと、ＳＰリーチ外れに対応する変動パターン１２Ｈ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ外れに対応する変動パターン１３Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。高確遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、完全外れに対応する変動種別カウンタＣＳの範囲が通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも広くなっている。すなわち、リーチ外れ演出が発生しにくくなっており、スピーディに遊技を進められるようになっている。
【２５９０】
なお、完全外れに対応する変動パターン１１Ｈの変動表示時間については、通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも早く変動表示時間の短縮機能が発動するものとなっている。具体的には、保留数が１個以下である場合は８ｓｅｃとなり、保留数が２個以上である場合は４ｓｅｃとなるように構成されている。
【２５９１】
ステップＳｃ１６０５では、高確遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中から今回の特図当否判定の結果に対応したものを取得する。なお、高確遊技状態用の当否テーブルには特殊外れ結果が設定されていないため（図２１２（ｂ））、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルにおいても特殊外れ結果に対応するものは設定されていない。
【２５９２】
ステップＳｃ１６０４で否定判定した場合（高確遊技状態でない場合）は、現在の遊技状態が時短遊技状態（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）であることを意味する。この場合はステップＳｃ１６０６にて、時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。
【２５９３】
時短遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図２３２を参照しながら説明する。時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図

２３２（ａ））と、特殊外れ用の変動表示時間テーブルＡ（図２３２（ｂ））と、特殊外れ用の変動表示時間テーブルＢ（図２３２（ｃ））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図２３２（ｄ））とが設定されている。

【２５９４】

図２３２（ａ）に示すように、時短遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてノーマルリーチ当たりに対応する変動パターン２１Ａ（１５ｓｅｃ）と、ＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン２２Ａ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン２３Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。

【２５９５】

特殊外れ用の変動表示時間テーブルＡは、今回の特図当否判定の結果が特殊外れ結果である場合において、突然時短遊技状態に移行する場合や、突然時短遊技状態が留保状態とされる場合に用いられるものである。突然時短遊技状態に移行する場合とは、通常遊技状態において特殊外れ結果となり、特殊外れ結果になった特図遊技回の終了に合わせて通常遊技状態から突然時短遊技状態への切り替えが行われる場合である。また、突然時短遊技状態が留保状態とされる場合とは、時短遊技状態（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）の滞在中に特殊外れ結果となったことに応じて、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態への移行が留保（待機又はストック）される場合である。なお、本実施の形態では、留保上限値が１に設定されているため、留保がない状態で特殊外れ結果になった場合が留保状態とされる場合に該当する。但し、差分回数が１未満である場合は留保が回避されるため、この場合は該当しない。

【２５９６】

図２３２（ｂ）に示すように、時短遊技状態に対応する特殊外れ用の変動表示時間テーブルＡでは、選択可能な変動パターンとして特殊リーチ外れＡ演出に対応する変動パターンＺ１（１５ｓｅｃ）が設定されている。すなわち、突然時短遊技状態への移行や留保が生じる状況で特殊外れ結果になった場合には、特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。

【２５９７】

特殊外れ用の変動表示時間テーブルＢは、今回の特図当否判定の結果が特殊外れ結果である場合において、突然時短遊技状態への移行が留保されない場合に用いられるものである。突然時短遊技状態への移行が留保されない場合とは、時短遊技状態（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）の滞在中において、移行留保数が留保上限数に達している状況で特殊外れ結果になった場合や、留保上限数に達していなくても差分回数が１未満である場合である。

【２５９８】

図２３２（ｃ）に示すように、時短遊技状態に対応する特殊外れ用の変動表示時間テーブルＢでは、選択可能な変動パターンとして完全外れ演出に対応する変動パターン２１Ｈ（８ｓｅｃ又は４ｓｅｃ）と、特殊リーチ外れＢ演出に対応する変動パターンＺ２（１５ｓｅｃ）とが設定されている。すなわち、突然時短遊技状態への移行が留保されない状況で特殊外れ結果になった場合には、完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出のいずれかが実行され、特殊外れ結果になったことが報知されない。これにより、特殊外れ結果への当選を遊技者が認識不可又は認識困難とされる。

【２５９９】

図２３２（ｄ）に示すように、時短遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン２１Ｈと、ノーマルリーチ外れに対応する変動パターン２２Ｈ（１５ｓｅｃ）と、ＳＰリーチ外れに対応する変動パターン２３Ｈ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ外れに対応する変動パターン２４Ｈ（１２０ｓｅｃ）と、特殊リーチ外れＢ演出に対応する変動パターンＺ２（１５ｓｅｃ）とが設定されている。時短遊技状態の通常外れ用変動表示時間テーブルでは、通常遊技状態の通常外れ用変動表示時間テーブルに比べて完全外れの割合が少なくなってい

るが、これは、リーチ演出の発生頻度を高めることで、リーチ演出が発生しないまま時短遊技状態が終了してしまうことを抑制するためである。なお、完全外れに対応する変動パターン２１Ｈの変動表示時間については、高確遊技状態の通常外れ用変動表示時間テーブルと同様に、保留数が１個以下である場合は８ｓｅｃとなり、保留数が２個以上である場合には４ｓｅｃとなるように構成されている。

【２６００】

変動表示時間の設定処理（図２２９）の説明に戻り、ステップＳｃ１６０６では、時短遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中からその時点での状況に対応したものを取得する。具体的には、今回の特図当否判定の結果と、当該結果に基づく突然時短遊技状態への移行又は留保の有無とを参照し、それらに対応したテーブルを取得する。

【２６０１】

なお、図２３０～図２３２に示す各変動表示時間テーブルは一例に過ぎず、変動パターンの種類数や各変動パターンに対応する変動種別カウンタＣＳの数値範囲は任意に設定することができる。

【２６０２】

ステップＳｃ１６０３、ステップＳｃ１６０５又はステップＳｃ１６０６の実行後は、ステップＳｃ１６０７にて、それら各ステップで取得した変動表示時間テーブルを用い、変動表示時間（変動パターン）の抽選処理を実行する。具体的には、変動表示時間テーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳに対応する１の変動パターンを特定する。

【２６０３】

ステップＳｃ１６０８では、上記ステップＳｃ１６０７で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が１５ｓｅｃである場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに７５００をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理（図２１６）が起動される度に１減算される。

【２６０４】

ステップＳｃ１６０９では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れ種別フラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れ種別フラグがセットされている場合は、ステップＳｃ１６１０に進み、当該フラグをクリアする処理を実行する。ステップＳｃ１６１０の実行後又はステップＳｃ１６０９で否定判定した場合（特殊外れ種別フラグがセットされていない場合）は変動表示時間の設定処理を終了する。

【２６０５】

次に、ステップＳｃ５１０（図２２０）の高頻度サポートモード終了用処理、ステップＳｃ５１１の突然時短遊技状態の第１移行用処理について説明する。これらの処理は、特図遊技回において変動表示時間が経過した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での確定表示が開始される場合に実行されるものである。

【２６０６】

＜高頻度サポートモード終了用処理＞

ステップＳｃ５１０の高頻度サポートモード終了用処理について図２３４のフローチャートを参照しながら説明する。

【２６０７】

先ずステップＳｃ１７０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態のいずれかに滞在中である場合は、ステップＳｃ１７０２に進み、時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグは、滞在中の時短遊技状態を終了すべきであることを示すものであり、換言すれば、今回の特図遊技回が、滞在中の時短遊技状態におけ

る最終回の特図遊技回であることを示すものである。
【２６０８】
時短終了用フラグがセットされている場合は、ステップＳｃ１７０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、滞在中の時短遊技状態が終了する。すなわち、本実施の形態では、今回の特図遊技回が時短遊技状態の最終遊技回である場合にその遊技回における確定表示の開始タイミングにて時短遊技状態が終了するように構成されている。
【２６０９】
ステップＳｃ１７０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている時短終了用フラグをクリアする。続くステップＳｃ１７０５では、演出制御装置１４３への送信対象として、対応する時短遊技状態終了コマンドを設定する。例えば、通常時短遊技状態を終了させた場合には、通常遊技状態の終了に対応した時短遊技状態終了コマンドを設定する。
【２６１０】
ステップＳｃ１７０５の実行後は高頻度サポートモード終了用処理を終了する。また、ステップＳｃ１７０１で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）又はステップＳｃ１７０２で否定判定した場合（時短終了用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｃ１７０３以降の処理を実行することなく、高頻度サポートモード終了用処理を終了する。
【２６１１】
＜突然時短遊技状態の第１移行用処理＞
ステップＳｃ５１１の突然時短遊技状態の第１移行用処理について図２３５のフローチャートを参照しながら説明する。
【２６１２】
先ずステップＳｃ１８０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに留保用フラグがセットされているか否かを判定する。留保用フラグがセットされていない場合は、ステップＳｃ１８０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。突然時短開始用フラグは、変動開始時におけるステップＳｃ７１１の移行判定処理でセットされるものであり（ステップＳｃ１４０３）、突然時短遊技状態に移行すべきであることを示すものである。
【２６１３】
突然時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップＳｃ１８０３に進み、その種別に対応したサポートＢフラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、移行すべき突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａである場合はサポートＢ１フラグをセットする。これにより、突然時短遊技状態Ａに移行する。
【２６１４】
ステップＳｃ１８０４では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに、対応する上限回数をセットする。例えば、移行すべき突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａである場合は、サポートカウンタエリアＳＣに第３上限回数に対応する値（例えば５０）をセットする。サポートカウンタエリアＳＣは、高頻度サポートモード（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）の残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【２６１５】
ステップＳｃ１８０５では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている突然時短開始用フラグをクリアし、ステップＳｃ１８０６では、演出制御装置１４３への送信対象として突然時短遊技状態開始コマンドを設定する。突然時短遊技状態開始コマンドは、突然時短遊技状態に移行することを通知するためのものであり、当該コマンドには、移行する突然時短遊技状態の種別を示す情報が含まれる。ステップＳｃ１８０６で設定された突然時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０

１にて演出制御装置１４３に送信される。
【２６１６】
ステップＳｃ１８０６の実行後は突然時短遊技状態の第１移行用処理を終了する。また、ステップＳｃ１８０２で否定判定した場合（突然時短開始用フラグがセットされていない場合）は、突然時短遊技状態への移行を実行しないとしてステップＳｃ１８０３以降の処理を実行することなく突然時短遊技状態の第１移行用処理を終了する。
【２６１７】
ステップＳｃ１８０１で肯定判定した場合（留保用フラグがセットされている場合）、すなわち、突然時短遊技状態の留保中である場合は、ステップＳｃ１８０７にて突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する。突然時短遊技状態の第２移行用処理は、留保状態とされた突然時短遊技状態について移行を実施するための処理である。
【２６１８】
＜突然時短遊技状態の第２移行用処理＞
ステップＳｃ１８０７の突然時短遊技状態の第２移行用処理について図２３６のフローチャートを参照しながら説明する。
【２６１９】
先ずステップＳｃ１９０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。突然時短遊技状態の第２移行用処理は突然時短遊技状態が留保されている場合、すなわち、少なくとも現在の遊技状態が時短遊技状態である場合に実行されるため、ステップＳｃ１９０１の処理は、実質的に滞在中の時短遊技状態が終了したか否かを判定するものとなる。
【２６２０】
いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、滞在中の時短遊技状態が終了した場合は、ステップＳｃ１９０２にて、ＲＡＭ３１４の留保用エリア３１４ｆに記憶されている種別情報を読み出す。ステップＳｃ１９０３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに、ステップＳｃ１９０２で読み出した種別情報に対応するサポートＢフラグをセットする。例えば、種別情報により示される突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Ｂである場合は、対応するフラグとしてサポートＢ２フラグをセットする。
【２６２１】
ステップＳｃ１９０４では、上記留保用エリア３１４ｆに記憶されている差分回数情報を読み出す。ステップＳｃ１９０５では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに対し、今回の上限回数（移行する突然時短遊技状態の上限回数）として、ステップＳｃ１９０４で読み出した差分回数情報に対応する値をセットする。例えば、差分回数情報により示される差分回数が７３回である場合は、サポートカウンタエリアＳＣに７３をセットする。
【２６２２】
なお、差分回数は、留保契機となった特殊外れ結果の発生タイミングにおいて、その特殊外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態の本来の上限回数（突然時短遊技状態Ｂであれば１００回）から滞在中の時短遊技状態における残り回数を減算したものである。すなわち、本実施の形態では、滞在中の時短遊技状態と、その途中で発生した特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態とにおいて、両者が重複する期間では滞在中の時短遊技状態（先行する時短遊技状態）を優先させて継続し、その時短遊技状態の終了後、途中発生した特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態について残り分を実施するように構成されている。
【２６２３】
ステップＳｃ１９０６では、演出制御装置１４３への送信対象として、留保状態が解除された突然時短遊技状態に対応する突然時短遊技状態開始コマンドを設定する。ステップＳｃ１９０７では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている留保用フラグをクリアし、その後、突然時短遊技状態の第２移行用処理を終了する。ステップＳｃ１９０２～ステップＳｃ１９０７の処理が実行されることにより、留保中の突然時短遊技状態

について留保状態が解除され、その突然時短遊技状態への移行が実行される。
【２６２４】
ステップＳｃ１９０１で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）は、留保状態を継続すべきとしてステップＳｃ１９０２以降の処理を実行することなく突然時短遊技状態の第２移行用処理を終了する。
【２６２５】
＜普図遊技回制御処理＞
ステップＳｃ４０５（図２１９）の普図遊技回制御処理について図２３７のフローチャートを参照しながら説明する。
【２６２６】
先ずステップＳｃ２００１では、普電役物６３ａを用いた役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグが格納されているか否かを判定する。役物開閉中フラグは、役物開閉遊技の実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、役物開閉遊技が実行される場合にセットされる。
【２６２７】
役物開閉遊技中である場合は、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。一方、役物開閉遊技中でない場合は、ステップＳｃ２００２にて、普図用表示部４４において普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。この場合における普図遊技回は、普図用表示部４４における絵柄の変動表示と、普図用表示部４４における絵柄の停止表示（確定表示）とを含む概念であり、ステップＳｃ２００２では上記変動表示又は停止表示のいずれかを実行中であるか否かを判定する。
【２６２８】
なお、特図用表示部４３における特図遊技回では、可変入賞装置６５を用いた開閉実行モードの実行中であると変動表示の実行が制限されるが、普図遊技回では開閉実行モード中であっても変動表示が許容される。また、普図遊技回では、普電役物６３ａを用いた役物開閉遊技中であると変動表示の実行が制限されるが、特図遊技回では役物開閉遊技中であっても変動表示が許容される。
【２６２９】
ステップＳｃ２００２で否定判定した場合（普図遊技回の実行中でない場合）は、ステップＳｃ２００３に進み、普図保留記憶数ＦＮが「０」であるか否かを判定する。普図保留記憶数ＦＮが「０」である場合には、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。
【２６３０】
普図保留記憶数ＦＮが「０」でない場合には、ステップＳｃ２００４にて電役用保留エリアＲｃに記憶されているデータを変動表示用に設定するための普図データ設定処理を実行する。普図データ設定処理では、普図保留記憶数ＦＮを１減算するとともに、電役用保留エリアＲｃの第１エリアに格納されたデータを普図用の実行エリアに移動する。その後、電役用保留エリアＲｃの各記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行し、さらに、普図側の保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置１４３に認識させるための情報である普図シフトコマンドを設定する。
【２６３１】
ステップＳｃ２００５では普図変動開始処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。ここで、普図変動開始処理について図２３８（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。
【２６３２】
先ずステップＳｃ２１０１では、現在のサポートモードに対応するサポート抽選テーブルを参照してサポート抽選を行う。具体的には、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図２１５（ａ））を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第１高頻度サポートモードである場合は第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図２１５（ｂ））を参照

してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第２高頻度サポートモードである場合は第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図２１５（ｃ））を参照してサポート抽選を行う。

【２６３３】

ステップＳｃ２１０２では、ステップＳｃ２１０１のサポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合には、ステップＳｃ２１０３に進み、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図当たり用の停止結果を設定する。サポート当選結果でない場合、すなわち、普図外れ結果である場合には、ステップＳｃ２１０４に進み、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図外れ用の停止結果を設定する。

【２６３４】

ステップＳｃ２１０３又はステップＳｃ２１０４の実行後は、ステップＳｃ２１０５にて普図変動表示時間の設定処理を実行する。当該設定処理では、普図用表示部４４における今回の普図遊技回の変動表示時間を設定する。本実施の形態では、ステップＳｃ２１０５で設定可能な変動表示時間として、サポートモードの種別に応じて長さの異なる複数の変動表示時間が設けられている。具体的には、図２３８（ｂ）に示すように、低頻度サポートモード用として最も長い変動表示時間（例えば１００ｓｅｃ）が設けられ、第２高頻度サポートモード用として最も短い変動表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）が設けられ、第１高頻度サポート用として低頻度サポートモード用より短く、第２高頻度サポートモード用より長い変動表示時間（例えば２ｓｅｃ）が設けられている。ステップＳｃ２１０５では、今回の変動表示時間として現在のサポートモードに対応した変動表示時間を設定する。

【２６３５】

なお、上記構成では、各サポートモードに１つずつ変動表示時間が対応付けられているが、上記各サポートモードの少なくとも１つにおいて複数の変動表示時間が対応付けられてもよい。例えば、低頻度サポートモード用、第２高頻度サポートモード用及び第１高頻度サポート用のそれぞれにおいて、複数の変動表示時間の中から１の時間を選択可能となっている場合には、各サポートモードでの変動表示時間の期待値（「変動表示時間×その変動表示時間の選択確率」の和）が上記長短関係となるようにするとよい。

【２６３６】

ステップＳｃ２１０６では、演出制御装置１４３への送信対象として普図変動開始コマンドを設定する。普図変動開始コマンドには、普図変動パターンの情報（普図当否結果及び変動表示時間を示す情報）が含まれる。設定された普図変動開始コマンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【２６３７】

ステップＳｃ２１０７では、普図用表示部４４において絵柄の変動表示を開始させる処理を実行し、その後、本普図変動開始処理を終了する。

【２６３８】

普図遊技回制御処理（図２３７）の説明に戻り、ステップＳｃ２００２で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｃ２００６に進み、ステップＳｃ２１０５で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合は、ステップＳｃ２００７に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、普図用表示部４４において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該普図用表示部４４を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）する。その後、普図遊技回制御処理を終了する。

【２６３９】

ステップＳｃ２００６で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップＳｃ２００８にて普図確定表示用処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。普図確定表示用処理では、ステップＳｃ２１０３又はステップＳｃ２１０４で設

定した停止結果にて絵柄が停止表示されるように普図用表示部４４を制御する。その際、確定表示時間を予め定められた所定時間（例えば０．５ｓｅｃ）に設定する。また、普図確定表示用処理では、演出制御装置１４３への送信対象として普図変動終了コマンドを設定する。普図変動終了コマンドには、今回の普図遊技回の確定表示時間の情報が含まれる。

【２６４０】

＜電役サポート用処理＞

ステップＳｃ４０６（図２１９）の電役サポート用処理について図２３９（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【２６４１】

先ずステップＳｃ２２０１では、役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグがセットされているか否かを判定する。

【２６４２】

役物開閉遊技中でない場合は、ステップＳｃ２２０２に進み、普図遊技回が終了したタイミングか否かを判定する。普図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【２６４３】

普図遊技回の終了タイミングである場合は、ステップＳｃ２２０３に進み、今回の普図遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【２６４４】

サポート当選結果である場合は、ステップＳｃ２２０４にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた開放回数カウンタエリアＲＣ２に対し、サポートモードの種別に対応した開放回数をセットする。例えば、図２３９（ｂ）に示すように、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は１回をセットし、現在のサポートモードが第１高頻度サポートモード又は第２高頻度サポートモードである場合は２回をセットする。

【２６４５】

ステップＳｃ２２０５では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグをセットする。続くステップＳｃ２２０６では、外部信号設定処理を実行し、その後、電役サポート用処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた役物開放信号用の出力端子の信号出力状態を開放信号出力状態とする。

【２６４６】

ステップＳｃ２２０１で肯定判定した場合（役物開閉遊技中である場合）は、ステップＳｃ２２０７にて役物開閉処理を実行する。ここで、役物開閉処理について図２４０のフローチャートを参照しながら説明する。

【２６４７】

先ずステップＳｃ２３０１では、普電役物６３ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、駆動部６３ｂの駆動状態に基づいてかかる判定を行う。普電役物６３ａを開放中でない場合は、ステップＳｃ２３０２にて開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。

【２６４８】

開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合は、ステップＳｃ２３０３に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、役物開閉遊技にて普電役物６３ａを複数回開放する場合において、各開放間の待機期間が経過したか否かを判定するものである。

【２６４９】

タイマエリアＴ２の値が「０」である場合は、ステップＳｃ２３０４にて、上記タイマエリアＴ２に対し、現在のサポートモードに対応した上限開放時間をセットする。例えば

、図２３９（ｂ）に示すように、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は最短の開放時間（例えば０．１ｓｅｃ）をセットし、現在のサポートモードが第１高頻度サポートモードである場合は最長の開放時間（例えば２ｓｅｃ）をセットし、現在のサポートモードが第２高頻度サポートモードである場合は中間の開放時間（例えば１ｓｅｃ）をセットする。なお、ステップＳｃ２３０４でセットされる値は、役物開閉遊技における１開放当たりの上限開放時間に対応するものである。

【２６５０】

ステップＳｃ２３０５では、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた入賞カウンタエリアＰＣ２に「６」をセットする。この値は、役物開閉遊技における普電役物６３ａ（第２作動口６３）への上限入賞個数（６個）に対応するものである。

【２６５１】

ステップＳｃ２３０６では、普電役物６３ａを開放すべく駆動部６３ｂを駆動状態とする。ステップＳｃ２３０７では、演出制御装置１４３への送信対象として役物開放コマンドを設定する。設定された役物開放コマンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。これにより、普電役物６３ａの閉鎖状態から開放状態への切り替えが演出制御装置１４３に通知される。

【２６５２】

ステップＳｃ２３０７の実行後は役物開閉処理を終了する。また、ステップＳｃ２３０２で肯定判定した場合（開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合）又はステップＳｃ２３０３で否定判定した場合（タイマエリアＴ２の値が「０」でない場合）は、普電役物６３ａを開放しないとして、ステップＳｃ２３０４以降の処理を実行せずに役物開閉処理を終了する。

【２６５３】

ステップＳｃ２３０１で肯定判定した場合（普電役物６３ａが開放中である場合）は、ステップＳｃ２３０８に進み、上記タイマエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、ステップＳｃ２３０４で設定した普電役物６３ａの上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【２６５４】

タイマエリアＴ２の値が「０」でない場合、すなわち、普電役物６３ａの上限開放時間が経過していない場合は、ステップＳｃ２３０９にて、第２作動口６３に遊技球が入賞したか否かを判定する。入賞が発生している場合は、ステップＳｃ２３１０にて、上記入賞カウンタエリアＰＣ２の値を１減算する。ステップＳｃ２３１１では、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」であるか否か、すなわち、第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達したか否かを判定する。

【２６５５】

ステップＳｃ２３０９で否定判定した場合（第２作動口６３への入賞が発生していない場合）又はステップＳｃ２３１１で否定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」でない場合）は、普電役物６３ａの開放状態を継続すべく、そのまま役物開閉処理を終了する。

【２６５６】

ステップＳｃ２３０８で肯定判定した場合（普電役物６３ａの上限開放時間が経過している場合）又はステップＳｃ２３１１で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」である場合）は、ステップＳｃ２３１２にて、普電役物６３ａを閉鎖すべく駆動部６３ｂを非駆動状態とする。

【２６５７】

ステップＳｃ２３１３では、演出制御装置１４３への送信対象として役物閉鎖コマンドを設定する。設定された役物閉鎖コマンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。これにより、普電役物６３ａの開放状態から閉鎖状態への切り替えが演出制御装置１４３に通知される。

【２６５８】

ステップＳｃ２３１４では、上記開放回数カウンタエリアＲＣ２の更新処理を実行する。当該更新処理では、入賞カウンタエリアＰＣ２の値を参照し、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」でない場合（第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達していない場合）は、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値を１減算する。一方、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」である場合（第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達している場合）は、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値に「０」をセットする。

【２６５９】

ステップＳｃ２３１５では、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合は、そのまま役物開閉処理を終了する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合、すなわち、普電役物６３ａの残り開放が存在する場合は、ステップＳｃ２３１６にて、上記タイマエリアＴ２にインターバル時間（例えば０．２ｓｅｃ）をセットし、その後、役物開閉処理を終了する。ステップＳｃ２３１６でセットされる値は、普電役物６３ａを閉鎖状態として次の開放を待機する待機時間に対応するものである。

【２６６０】

電役サポート用処理（図２３９（ａ））の説明に戻り、ステップＳｃ２２０７の役物開閉処理を実行した後はステップＳｃ２２０８にて、上記開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合、すなわち、役物開閉遊技が終了した場合は、ステップＳｃ２２０８にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている役物開閉中フラグをクリアし、その後、電役サポート用処理を終了する。

【２６６１】

＜演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について＞

本実施の形態に係る演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について、図２４１のブロック図を参照して以下に説明する。

【２６６２】

演出制御装置１４３に設けられた演出制御基板３４１には、ＭＰＵ３４２が搭載されている。ＭＰＵ３４２には、当該ＭＰＵ３４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３４３と、そのＲＯＭ３４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【２６６３】

ＭＰＵ３４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３４２の入力側には主制御装置１６２が接続されている。主制御装置１６２からは、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンドや、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。

【２６６４】

ＭＰＵ３４２の出力側には、既に説明したように、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９が接続されているとともに、表示制御装置３５０が接続されている。

【２６６５】

また、ＭＰＵ３４２の入力側には、前扉枠１４に設けられた演出用操作部３６が接続されている。演出用操作部３６には、当該演出用操作部３６の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。ＭＰＵ３４２では、当該検知情報に基づいて演出用操作部３６が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。

【２６６６】

表示制御装置３５０は、プログラムＲＯＭ３７３及びワークＲＡＭ３７４が複合的にチ

ップ化されたＭＰＵ３７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）３７５と、キャラクタＲＯＭ３７６と、ビデオＲＡＭ３７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板３５１を備えている。

【２６６７】

ＭＰＵ３７２は、演出制御装置１４３から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ３７５の制御（具体的にはＶＤＰ３７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【２６６８】

プログラムＲＯＭ３７３は、ＭＰＵ３７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。

【２６６９】

ワークＲＡＭ３７４は、ＭＰＵ３７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ３７４の各エリアに記憶される。

【２６７０】

ＶＤＰ３７５は、図柄表示装置７５に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ３７５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ３７５は、ＭＰＵ３７２、ビデオＲＡＭ３７７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ３７７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ３７６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置７５に表示させる。

【２６７１】

キャラクタＲＯＭ３７６は、図柄表示装置７５に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ３７６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【２６７２】

なお、キャラクタＲＯＭ３７６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ３７６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムＲＯＭ３７３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ３７６に記憶する構成とすることも可能である。

【２６７３】

ビデオＲＡＭ３７７は、図柄表示装置７５に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ３７７の内容を書き替えることにより図柄表示装置７５の表示内容が変更される。

【２６７４】

＜演出制御装置１４３にて実行される各種処理について＞

次に、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行される各制御処理を説明する。

【２６７５】

＜演出設定処理＞

演出設定処理について図２４２のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、ＭＰＵ３４２により所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で起動される処理である。

【２６７６】

先ずステップＳｃ２５０１では、主制御装置１６２からのエンディングコマンド（ステップＳｃ１０１８）を受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドは、特図遊技回での当否判定結果が大当たりになった場合に行われる開閉実行モードにおいてエンディングが開始される場合に送信されるものである。

【２６７７】

なお、主制御装置１６２から受信する各種コマンドは、演出制御装置１４３のＲＡＭ３４４に設けられたコマンド格納エリア３４４ａに格納される。コマンド格納エリア３４４ａは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。

【２６７８】

ステップＳｃ２５０１の判定に際しては、コマンド格納エリア３４４ａにおける今回の読み出し対象のエリアにエンディングコマンドが格納されているか否かを判定する。エンディングコマンドが格納されている場合（エンディングコマンドを受信している場合）には、ステップＳｃ２５０２にて、高確遊技状態や通常時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第１移行用演出設定処理を実行する。第１移行用演出設定処理の詳細については後述する。

【２６７９】

ステップＳｃ２５０２の実行後又はステップＳｃ２５０１で否定判定した場合（エンディングコマンドを受信していない場合）は、ステップＳｃ２５０３にて、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。

【２６８０】

ステップＳｃ２５０４では、主制御装置１６２からの突然時短遊技状態開始コマンド（ステップＳｃ１８０６、ステップＳｃ１９０６）を受信しているか否かを判定する。突然時短遊技状態開始コマンドは、突然時短遊技状態への移行を演出制御装置１４３に通知するものであり、突然時短遊技状態への移行タイミングにて送信されるものである。なお、本実施の形態では、突然時短遊技状態への移行が特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて行われるため、当該開始タイミングにて突然時短遊技状態開始コマンドが送信される。

【２６８１】

突然時短遊技状態開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｃ２５０５にて、突然時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第２移行用演出設定処理を実行する。第２移行用演出設定処理の詳細については後述する。

【２６８２】

ステップＳｃ２５０５の実行後又はステップＳｃ２５０４で否定判定した場合（突然時短遊技状態開始コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｃ２５０６にて、主制御装置１６２からの留保コマンド（ステップＳｃ１５０７）を受信しているか否かを判定する。留保コマンドは、時短遊技状態中の特図遊技回で特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態への移行が留保されたことを演出制御装置１４３に通知するものであり、当該留保が発生した場合に送信されるものである。

【２６８３】

留保コマンドを受信している場合は、ステップＳｃ２５０７にて留保用演出設定処理を実行する。留保用演出設定処理では、突然時短遊技状態の留保が発生した場合の演出として留保用演出が実行されるように設定する。留保用演出設定処理の詳細については後述する。

【２６８４】

ステップＳｃ２５０７の実行後又はステップＳｃ２５０６で否定判定した場合（留保コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｃ２５０８にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、高確遊技状態終了コマンド、時短遊技状態終了コマンド（ステップＳｃ１７０５）のいずれかを受信しているか否かを判定する。

【２６８５】

これらのコマンドのいずれかを受信している場合は、ステップＳｃ２５０９にて、高確遊技状態又は各時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設

定処理を実行する。終了用演出設定処理の詳細については後述する。
【２６８６】
ステップＳｃ２５１０では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおける映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。
【２６８７】
＜第１移行用演出設定処理＞
ステップＳｃ２５０２の第１移行用演出設定処理について図２４３のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からのエンディングコマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、開閉実行モードのエンディング開始タイミングに合わせて実行されるものである。
【２６８８】
先ずステップＳｃ２６０１では、高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じる状況であるか否かを判定する。すなわち、エンディングコマンドが送信された開閉実行モードが高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行を生じさせる大当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。この判定は、主制御装置１６２から送信される種別コマンドに基づいて行う。
【２６８９】
高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じない場合は、そのまま第１移行用演出設定処理を終了する。なお、本実施の形態のように開閉実行モードの終了後、高確遊技状態又は通常時短遊技状態のいずれかに必ず移行する大当たり種別しか存在しない場合は、ステップＳｃ２６０１の処理を省略することが可能である。
【２６９０】
高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じる場合は、ステップＳｃ２６０２にて各遊技状態に対応した開始演出を設定する。具体的には、高確遊技状態への移行が生じる場合であれば、上記開始演出として高確遊技状態用の開始演出を設定し、通常時短遊技状態への移行が生じる場合であれば、上記開始演出として通用時短遊技状態用の開始演出を設定する。
【２６９１】
高確遊技状態用の開始演出では、図２４４（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて、例えば「ラッキータイム」等の高確遊技状態に対応したタイトル画像５２１が表示される。また、通常時短遊技状態用の開始演出では、図２４４（ｂ）に示すように、例えば「チャンスタイム」等の通常時短遊技状態に対応したタイトル画像５２２と、残り回数画像５２３とが表示される。残り回数画像５２３は、通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。
【２６９２】
なお、図２４４（ｃ）は、通常時短遊技状態への滞在中に実行される時短中演出を示すものである。時短中演出は、図２４４（ｂ）の開始演出の終了後、通常時短遊技状態が終了するまで行われる。この時短中演出では、例えば、通常遊技状態中の通常時演出とは背景画像等が異なるなど、通常時演出との識別が可能な構成となっている。
【２６９３】
ステップＳｃ２６０２では、開閉実行モードのエンディング期間にて上記各種開始演出が表示画面Ｇに表示されるように設定する。この場合、それら開始演出がエンディング期間の全体で表示される構成としてもよいし、エンディング期間の一部で表示される構成としてもよい。
【２６９４】
ステップＳｃ２６０３では、今回の移行が通常時短遊技状態への移行であるか否かを判定する。ステップＳｃ２６０３で肯定判定した場合は、ステップＳｃ２６０４にて、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた残り回数カウンタエリアに上限回数

に対応した値を設定する。残り回数カウンタエリアは、通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数をＭＰＵ３４２が把握するためのものであり、それら各遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに１ずつ減算される。

【２６９５】

本実施の形態では、演出制御装置１４３にて主制御装置１６２とは別に各遊技状態の残り回数をカウントする構成としているが、主制御装置１６２での更新結果に基づいて演出制御装置１４３が各遊技状態の残り回数を把握する構成としてもよい。例えば、サポートカウンタエリアＳＣの更新結果（ステップＳｃ１３０３）を所定コマンドの送信により主制御装置１６２から演出制御装置１４３に通知し、演出制御装置１４３が当該コマンドを解析して上記各更新結果を把握する構成としてもよい。その際、変動開始コマンド（ステップＳｃ７１４）等の既存コマンドに上記各更新結果の情報を含ませて上記所定コマンドとしてもよいし、上記各更新結果を通知するための専用コマンドにより上記所定コマンドを構成してもよい。

【２６９６】

ステップＳｃ２６０５では、残り回数画像５２３の表示を開始するように設定する。その際、ステップＳｃ２６０２で設定した各開始演出（エンディング期間を利用して行われる演出）にて残り回数画像５２３の表示が開始されるように設定してもよいし、開始演出の終了後、通常時短遊技状態に移行してから残り回数画像５２３の表示が開始されるように設定してもよい。

【２６９７】

ステップＳｃ２６０６では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに残り回数表示フラグをセットし、その後、第１移行用演出設定処理を終了する。残り回数表示フラグは、残り回数画像５２３の表示中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【２６９８】

ステップＳｃ２６０３で否定判定した場合、すなわち、今回の移行が高確遊技状態への移行である場合は、残り回数画像５２３を表示しないとしてステップＳｃ２６０４以降の処理を実行することなく第１移行用演出設定処理を終了する。

【２６９９】

＜特図変動表示用処理＞

ステップＳｃ２５０３の特図変動表示用処理について図２４５のフローチャートを参照しながら説明する。

【２７００】

先ずステップＳｃ２７０１では、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、第１特図又は第２特図のいずれかの遊技回の実行中であるか否かを判定する。いずれの遊技回も実行中でない場合は、ステップＳｃ２７０２に進み、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【２７０１】

変動開始コマンドには、主制御装置１６２における変動表示時間の設定処理で抽選された変動パターンの情報が含まれる。この変動パターンの情報を参照することで、主制御装置１６２にて表示制御される特図用表示部４３での特図遊技回がいずれの変動表示時間で行われるのかを把握することができる。また、既に説明したように、大当たり用の変動パターンと外れ用の変動パターンとが各別に設定されるため、変動パターンから当否判定の結果を判別することもできる。

【２７０２】

変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、変動開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｃ２７０３に進み、遊技回用の演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。

【２７０３】

変動開始用処理では、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図

遊技回に関する変動パターンを特定する。さらに特定した変動パターンに基づいて今回の特図遊技回における変動表示時間を把握する。ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａには、各変動パターンと対応付けて変動表示時間が定められた演出パターンテーブルが記憶されている。

【２７０４】

演出パターンテーブルで定められる変動表示時間は、主制御装置１６２において各変動パターン（図２３０～図２３２）が対応する変動表示時間に対応しており、演出制御装置１４３と主制御装置１６２とでは、１つの変動パターンに対して共通の変動表示時間が割り当てられている。例えば、変動パターンが変動パターン１Ａである場合、それに対応する変動表示時間は、演出制御装置１４３及び主制御装置１６２のいずれも１５ｓｅｃとなる。変動開始処理では、演出パターンテーブルを参照して変動開始コマンドから解析した変動パターンに対応する変動表示時間を特定し、これを今回の特図遊技回の変動表示時間として把握する。

【２７０５】

また、演出パターンテーブルには、各変動パターンと対応付けて遊技回演出用の演出パターンが対応付けられている。それら各演出パターンとしては、変動表示時間テーブルの説明の際に述べたノーマルリーチ当たり、ＳＰリーチ当たり、ＳＰＳＰリーチ当たり、完全外れ、ノーマルリーチ外れ、ＳＰリーチ外れ、ＳＰＳＰリーチ外れ、特殊リーチ外れＡ演出、特殊リーチ外れＢ演出が設定されている。変動パターンと演出パターンとの対応関係については、図２３０～図２３２を参照して既に述べているため、説明を省略する。変動用開始処理では、演出パターンテーブルを参照して今回の変動パターンに対応する演出パターンを特定し、これを今回の特図遊技回の演出パターンとして設定する。

【２７０６】

また、変動開始用処理では、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が大当たりである場合、主制御装置１６２からの種別コマンドに基づいて大当たり種別を特定する。大当たり種別が確変大当たりである場合は、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果として確変大当たり用の停止結果を設定する。逆に、大当たり種別が通常大当たりである場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果として通常大当たり用の停止結果を設定する。これらの場合、大当たり用の停止結果が停止表示される有効ラインＬ１～Ｌ５は抽選等によってランダムに決定される。

【２７０７】

また、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が通常外れ結果である場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各停止図柄をランダムに決定する。但し、変動パターンに対応する演出パターンがリーチ演出を行うものである場合は、抽選で決定した有効ラインＬ１～Ｌ５にリーチが形成されるように各停止図柄を決定する。すなわち、少なくも１つの有効ラインＬ１～Ｌ５上に外れリーチ図柄の組合せが成立する停止結果を、今回の停止結果として設定する。

【２７０８】

また、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が特殊外れ結果である場合も、抽選で決定した有効ラインＬ１～Ｌ５にリーチが形成されるように上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３の停止図柄を決定し、さらに、リーチライン上の中図柄列Ｚ２に特殊図柄５１１が停止表示されるように停止図柄を決定する。すなわち、少なくも１つの有効ラインＬ１～Ｌ５上に特殊外れ結果の図柄組み合わせが成立する停止結果を、今回の停止結果として設定する。

【２７０９】

変動開始用処理では、上記各処理を実行した後、表示制御装置３５０への出力対象として、今回の停止図柄の情報や演出パターンの情報を含むコマンドを設定する。表示制御装置３５０では、受信したコマンドに従い、演出制御装置１４３にて決定された停止結果で各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が停止したり、演出制御装置１４３にて決定された演出パターンで遊技回用演出が行われたりするように図柄表示装置７５を制御する。

【２７１０】
ステップＳｃ２７０３の実行後はステップＳｃ２７０４にて残り回数表示の更新用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。残り回数表示の更新用処理では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに残り回数表示フラグがセットされているか否かを判定し、残り回数表示フラグがセットされている場合（残り回数画像５２３の表示中である場合）は、残り回数カウンタエリアの値を１減算して更新する。さらに、残り回数カウンタエリアの更新結果を参照して残り回数画像５２３の表示内容を更新する。これにより、残り回数画像５２３により報知される残り回数が１減算される。
【２７１１】
ステップＳｃ２７０１で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｃ２７０５に進み、主制御装置１６２から変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の特図遊技回において変動表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップＳｃ２７０６にて、変動中用処理を実行する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示を継続したり、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。
【２７１２】
ステップＳｃ２７０５で肯定判定した場合（変動終了コマンドを受信している場合）は、ステップＳｃ２７０７にて変動終了用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。変動終了用処理では、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示や実行されている演出を終了させる。また、ステップＳｃ２７０７では、主制御装置１６２で設定された確定表示時間にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を確定停止させるように制御する。
【２７１３】
＜第２移行用演出設定処理＞
ステップＳｃ２５０５（図２４２）の第２移行用演出設定処理について図２４６（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からの突然時短遊技状態開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、突然時短遊技状態が開始される場合に実行されるものである。
【２７１４】
先ずステップＳｃ２８０１では、突然時短遊技状態用の開始演出を設定する。突然時短遊技状態用の開始演出では、図２４６（ｂ）に示すように、例えば「突然チャンスタイム」等の突然時短遊技状態に対応したタイトル画像５２５と、残り回数画像５２３とが表示される。残り回数画像５２３は、突然時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。
【２７１５】
本ステップでは、上記突然時短遊技状態用の開始演出が特図遊技回における確定表示時間にて実行されるように当該開始演出の設定処理を行う。その際、開始演出のすべてが上記確定表示時間にて実行されてもよいし、開始演出の一部が上記確定表示時間にて実行されてもよい。なお、開始演出の一部が確定表示時間内に実行される場合は、当該確定表示時間と次の特図遊技回とを跨いで上記開始演出が実行される。
【２７１６】
ステップＳｃ２８０２では、移行する突然時短遊技状態の上限回数に対応した値をＲＡＭ３４４の残り回数カウンタエリアにセットする。具体的には、移行する突然時短遊技状態の種別が第３時短遊技状態Ａである場合は第３上限回数（例えば５０回）に対応した値をセットし、第３時短遊技状態Ｂである場合は第４上限回数（例えば１００回）に対応した値をセットし、第３時短遊技状態Ｃである場合は第５上限回数（２００回）に対応した値をセットする。
【２７１７】
ステップＳｃ２８０３では、残り回数画像５２３の表示を開始するように設定する。その際、ステップＳｃ２８０１で設定した開始演出にて残り回数画像５２３の表示が開始さ

れるように設定してもよいし、開始演出の終了後、通常時短遊技状態に移行してから残り回数画像５２３の表示が開始されるように設定してもよい。

【２７１８】

ステップＳｃ２８０４では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに残り回数表示フラグをセットし、その後、第２移行用演出設定処理を終了する。

【２７１９】

＜留保用演出設定処理＞

ステップＳｃ２５０６の留保用演出設定処理について図２４７（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からの留保コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、突然時短遊技状態への移行が留保される場合に実行されるものである。

【２７２０】

先ずステップＳｃ２９０１では、主制御装置１６２からの留保コマンドを解析し、主制御装置１６２の留保用処理（図２２８）で導出された差分回数を把握する。差分回数は、時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合において、当該特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の本来の上限回数から滞在中の時短遊技状態における残り回数を減算したものである。すなわち、差分回数は、特殊外れ結果になったタイミングで突然時短遊技状態が開始されたと仮定した場合において、滞在中の時短遊技状態が終了した後の残り分に相当するものである。

【２７２１】

ステップＳｃ２９０２では、留保用画像の表示態様を抽選する。留保用画像は突然時短遊技状態への移行が留保されたことを報知するものであり、遊技者の目線では、時短遊技状態がストックされ、滞在中の時短遊技状態が終了した後（換言すれば、残り回数画像５２３により示される回数が０回になった後）も時短遊技状態が続くことを意味するものとなる。

【２７２２】

留保用画像は表示画面Ｇ上の所定領域（例えば右下部）に表示されて遊技者により視認可能とされるが、その表示態様により上記差分回数（ストックされた時短遊技状態が発動した場合の残り回数）が示唆又は報知されるように構成されている。留保用画像の表示態様としては、差分回数の示唆等が行われない場合の通常表示態様と、差分回数の示唆等が行われる場合の特定表示態様とが設定されており、さらに特定表示態様には複数種類の表示態様が設定されている。

【２７２３】

本実施の形態では、留保用画像の表示色（色彩）により差分回数を示唆等するものとしている。具体的には、図２４７（ｂ）に示すように、通常表示態様として主たる表示色が通常色（例えば白色）とされる通常表示態様ＳＭｗと、特定表示態様として、主たる表示色が青色とされる青色表示態様ＳＭｂと、主たる表示色が緑色とされる緑色表示態様ＳＭｇと、主たる表示色が赤色とされる赤色表示態様ＳＭｒとの３種類が設定されている。

【２７２４】

特定表示態様では、青色表示態様ＳＭｂ＜緑色表示態様ＳＭｇ＜赤色表示態様ＳＭｒの順で差分回数が多いことを示唆等している。図２４７（ｂ）では、表示色の違いに合わせて異なるハッチングを付している。なお、差分回数の示唆等は表示色以外の態様を用いて行うこともでき、例えば、留保用画像の種類、形状、表示サイズ等を用いることができる。

【２７２５】

留保用画像は、特図遊技回の保留数を示す保留用画像との混同を避けるため、当該保留用画像とは異なる態様（例えば形状や大きさ）で表示される。例えば、保留用画像が球状画像とされる場合には、留保用画像をハート形状の画像で表示することができる。

【２７２６】

ステップＳｃ２９０２では、今回の留保に対応する留保用画像を特定表示態様で表示す

るか否かを抽選し、特定表示態様で表示する場合にはその種別抽選を行う。具体的には、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａから取得した表示態様抽選テーブルと、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とを用いて通常表示態様と特定表示態様のいずれで表示するかを抽選する。また、特定表示態様で表示するとの抽選結果になった場合には、ステップＳｃ２９０１で把握した差分回数と、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａから取得した種別テーブルと、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とを用い、青色表示態様ＳＭｂ、緑色表示態様ＳＭｇ、赤色表示態様ＳＭｒのいずれで表示するかを抽選する。種別抽選テーブルでは、例えば、差分回数が５０回以下の場合は青色表示態様ＳＭｂが最も選ばれやすく、差分回数が５０回よりも多く１００回以下である場合は緑色表示態様ＳＭｇが最も選ばれやすく、差分回数が１００回よりも多い場合は赤色表示態様ＳＭｒが最も選ばれやすいように、差分回数と各表示色の数値範囲との関係が設定されている。

【２７２７】

ステップＳｃ２９０３では、留保用演出を実行するための設定処理を行い、その後、留保用演出設定処理を終了する。留保用演出は、突然時短遊技状態への移行留保の契機となった特図遊技回（時短遊技状態の途中で特殊外れ結果になった遊技回）にて実行されるものである。具体的には、図２４８（ａ）に示すように、図柄列Ｚ１～Ｚ３が特殊外れ結果の図柄組合せで停止表示された後、図２４８（ｂ）に示すように、例えば「ストック！！」等の文字画像５２７と第１留保用画像５２８とが表示画面Ｇに表示されるようにして行われる。これにより、突然時短遊技状態の留保（ストック）の発生が報知される。

【２７２８】

上記のような表示が行われた後、次の特図遊技回からは、第１留保用画像５２８よりも小サイズの第２留保用画像５２９が表示画面Ｇの隅部に表示され、留保状態であることが報知される（図２４８（ｃ））。第２留保用画像５２９は、表示画面Ｇ上で変動表示又は停止表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３と重ならないように表示され、滞在中の時短遊技状態が終了するまで継続して表示される。

【２７２９】

ステップＳｃ２９０３では、文字画像５２７、第１留保用画像５２８及び第２留保用画像５２９が上記各タイミングで表示されるように設定処理を行うほか、第１留保用画像５２８及び第２留保用画像５２９における表示色の設定処理を行う。この際、ステップＳｃ２９０２で抽選した表示態様にて各留保用画像５２８,５２９を表示するように設定する。

【２７３０】

なお、特定表示態様での表示に際しては、上記のように当初から抽選された表示態様で表示する場合に限らず、通常表示態様で第１留保用画像５２８を表示した後、第２留保用画像５２９の表示期間にて特定表示態様に変更する場合が生じる構成としてもよい。また、当初は下位の特定表示態様（例えば青色表示態様ＳＭｂ）で表示し、その後、上位の特定表示態様（例えば緑色表示態様ＳＭｇ）に変更する場合が生じる構成としてもよい。

【２７３１】

これらの構成とする場合は、ステップＳｃ２９０２において留保用画像の最終表示態様を抽選するとよい。例えば、最終表示態様として緑色表示態様ＳＭｇが抽選された場合は、第１留保用画像５２８を通常表示態様、青色表示態様ＳＭｂ、緑色表示態様ＳＭｇのいずれで表示するかを選択し、通常表示態様又は青色表示態様ＳＭｂで第１留保用画像５２８を表示すると決定した場合は、第２留保用画像５２９をいずれのタイミングで上位の表示態様に昇格させるかを選択する。このような選択・決定は、演出シナリオを抽選するためのシナリオ抽選テーブルを用いて行うことができる。

【２７３２】

＜終了用演出設定処理＞

ステップＳｃ２５０９の終了用演出設定処理について図２４９（ａ）を参照しながら説明する。この処理は、高確遊技状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態の各遊技状態

の終了コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、それら各遊技状態が終了する場合に実行されるものである。

【２７３３】

ステップＳｃ３１０１では、突然時短遊技状態の留保中であるか否かを判定する。留保中でない場合は、ステップＳｃ３１０２にて、終了対象の遊技状態に対応した終了演出を設定する。例えば、通常時短遊技状態の終了である場合には、通常時短遊技状態用の終了演出が実行されるように設定する。

【２７３４】

ステップＳｃ３１０３では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた残り回数カウンタの値をクリア（初期化）する。この際、残り回数カウンタの値が既に０（初期値）となっている場合はその状態のままとする。

【２７３５】

ステップＳｃ３１０４では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示されている残り回数画像５２３を消去する。続くステップＳｃ３１０５では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄにセットされている残り回数表示フラグをクリアし、その後、終了用演出設定処理を終了する。

【２７３６】

ステップＳｃ３１０１で肯定判定した場合（留保中である場合）は、ステップＳｃ３１０６にて放出用演出の実行設定を行い、その後、終了用演出設定処理を終了する。放出用演出は、留保されていた突然時短遊技状態の移行が発動されることを報知するものであり、例えば、図２４９（ｂ）に示すように、「ストック放出！！」等の文字表示５３１が表示されるようにして行われる。

【２７３７】

なお、放出用演出の実行設定を行う場合は、ステップＳｃ３１０２の処理を実行しない。すなわち、時短遊技状態の終了演出を実行しないように処理する。よって、突然時短遊技状態への移行が留保されている状況で滞在中の時短遊技状態が終了した場合は、滞在中の時短遊技状態における最終遊技回にて放出用演出が実行された後、当該最終遊技回又は次の特図遊技回にて突然時短遊技状態の開始演出が実行される。

【２７３８】

＜時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて＞

時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて図２５０を参照しながら説明する。ここでは、４Ｒ通常大当たり結果Ａになったことを契機として第１上限回数（例えば５０回）の通常時短遊技状態に移行し、その時短遊技状態が終了する前に特殊外れ結果になった場合を例示する。

【２７３９】

例えば、上記通常時短遊技状態における２９回目の特図遊技回（タイミングｔ１）において例えば特殊外れ結果Ｂになると、特殊外れ結果Ｂが対応する突然時短遊技状態Ｂの第４上限回数（例えば１００回）から滞在中の時短遊技状態の残り回数（２１回）が減算され、その結果が１以上であるか否かが判定される。本例では減算結果が１以上となるところ、このような場合には、滞在中の通常時短遊技状態が継続されつつ（図２５０（ａ））、留保用フラグがセットされ（図２５０（ｃ））、途中当選した突然時短遊技状態Ｂへの移行が留保される。

【２７４０】

この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、図柄表示装置７５（表示画面Ｇ）において特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される（図２５０（ｅ））。また、特殊リーチ外れＡ演出の終了後、同一の遊技回にて、例えば「ストック！！」等の文字画像５２７と第１留保用画像５２８とが表示される留保用演出が実行される（図２５０（ｆ））。留保用演出の実行により、時短遊技状態の留保（ストック）が発生したことが報知される。これらの際、特図用表示部４３では特殊外れ結果に対応した停止結果が停止表示される。

【２７４１】
上記の後、次の特図遊技回からは第２留保用画像５２９が表示され、時短遊技状態の留保中であることが報知される（図２５０（ｇ））。第１留保用画像５２８及び第２留保用画像５２９の表示に際しては、それら各保留用画像５２８,５２９を特定表示態様で表示するか否かが抽選されるとともに、特定表示態様で表示する場合には、上記減算結果（差分回数）が参照されてその種別が抽選される。
【２７４２】
その後、例えば、上記通常時短遊技状態における４０回目の特図遊技回（タイミングｔ２）において再び特殊外れ結果になると、この場合は、時短遊技状態の留保数が留保上限値に達しているとして突然時短遊技状態が留保されない。すなわち、再当選した特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態への移行が無効化される。
【２７４３】
この場合、特殊外れ結果に再当選した特図遊技回では、図柄表示装置７５において完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行される。すなわち、通常外れ結果になったように報知され、特殊外れ結果への当選を遊技者が認識不可又は認識困難な状態とされる。但し、特図用表示部４３では特殊外れ結果に対応した停止結果が停止表示される。なお、図２５０（ｈ）には完全外れ演出が実行される場合を示している。
【２７４４】
その後、５０回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ３）になると、滞在していた通常時短遊技状態が終了する。これに伴い、突然時短遊技状態Ｂの留保状態が解除され、当該時短遊技状態への移行が実施される（図２５０（ａ）、（ｄ））。この際、移行が実施される突然時短遊技状態Ｂの残り回数は、上記減算結果に対応した差分回数（７９回）となる。
【２７４５】
上記の際、５０回目の特図遊技回（滞在していた通常時短遊技状態の最終遊技回）では、図柄表示装置７５において放出用演出が実行された後、突然時短遊技状態の開始演出が実行される（図２５０（ｉ）、（ｊ））。これにより、ストックされていた時短遊技状態の発動が報知される。放出用演出及び開始演出は上記最終遊技回の確定表示時間を利用して実行される。なお、それら各演出の少なくとも一方が次の特図遊技回（突然時短遊技状態の初回遊技回）が開始されてから実行されてもよい。
【２７４６】
突然時短遊技状態Ｂへの移行後、７９回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ４）になると、突然時短遊技状態Ｂが終了する。この場合、図柄表示装置７５では時短遊技状態の終了演出が実行される。
【２７４７】
ちなみに、突然時短遊技状態Ｂへの移行後、当該時短遊技状態が終了する前に特殊外れ結果になった場合は、その特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態が再び留保（ストック）される。この際、上記タイミングｔ１の場合と同様に、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＡ演出や留保用演出が実行され、特殊外れ結果になったこと等が報知される。
【２７４８】
以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【２７４９】
特殊外れ結果となった場合に突然時短遊技状態への移行を留保し、その後、その実行条件が成立することに基づいてその留保した突然時短遊技状態への移行を実施する構成とした。この構成によれば、特殊外れ結果への当選に応じて直ちに突然時短遊技状態に移行する場合だけでなく、特殊外れ結果への当選から遅れて突然時短遊技状態に移行する場合が生じる。このため、突然時短遊技状態に移行するか否かに留まらず、突然時短遊技状態が留保（ストック）されているか否かについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

【２７５０】
時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、その特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態が留保される構成とした。この構成によれば、時短遊技状態の複数獲得が可能となるため、さらなる時短遊技状態の獲得にチャレンジする楽しみを付与することができ、興趣性を大きく向上させることが可能になる。
【２７５１】
留保を経由して移行する時短遊技状態の上限回数が留保を経由しないで移行する場合の上限回数よりも少なくなる構成とした。上記のとおり、時短遊技状態の複数獲得が可能となることで興趣の向上が期待されるが、その反面、時短遊技状態の期間が占める割合が高くなりやすく、遊技者に有利となりがちになる。この点、留保される時短遊技状態、すなわち、２個目の獲得となる時短遊技状態については、当該時短遊技状態への移行が実施された場合の上限回数を少なく抑えるため、遊技者に過度に有利となることが抑制され、バランスを取ることが可能になる。
【２７５２】
その際、留保を経由して移行する時短遊技状態（留保時短）の上限回数を、当該時短遊技状態の本来の上限回数（留保を経由しない場合の上限回数）から特殊外れ結果となったときの滞在時短の残り回数を減算した差分回数とする構成とした。この場合、上記のように遊技者に過度に有利となることを抑制できるが、それとは別に、特殊外れ結果となったタイミングによって留保時短の上限回数を変動させられるという特性を発揮させることができる。すなわち、同じ種別の特殊外れ結果であっても、その当選タイミングが遅い方が留保時短の上限回数（差分回数）が多くなるため、留保が生じるか否かだけでなく、その発生タイミングについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を一層好適に高めることが可能になる。
【２７５３】
時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に特殊リーチ外れＡ演出を実行し、特殊外れ結果となったことを報知し、さらに留保用画像５２９を表示するため、突然時短遊技状態の留保発生を遊技者に明確に認識させることが可能になる。その際、留保用画像５２９の態様を差分回数に基づいて設定する構成としため、留保用画像５２９の態様により差分回数を示唆することができる。これにより、留保用画像５２９を参照して留保時短の有利度合を推測する遊技を付与することができる。
【２７５４】
突然時短遊技状態の留保数の上限を１個とした。例えば、留保数が多大になると、その管理や制御が複雑化して処理負荷が高まる懸念がある。この点、本構成では、留保可能な時短遊技状態の数を１個に制限したため、処理負荷の増大を抑制することが可能になる。また、時短遊技状態を一時的に留保状態としてから移行を実施するには、その留保時において対象となった時短遊技状態の情報（種別や上限回数を示す情報等）を記憶し、移行時においてその情報を利用することになる。このため、そのための記憶領域を確保する必要があるが、本構成によれば、留保した特定遊技状態の情報を記憶するための領域数を少なく抑えることもできる。さらに、留保上限数が突然時短遊技状態の種別数（例えば３個）よりも少ない数であることで、全ての突然時短遊技状態を同時に留保することができず、一部に制限して留保されることになる。これにより、いずれの突然時短遊技状態が留保されるかについて遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。
【２７５５】
時短遊技状態の留保数が上限数に到達している状況で特殊外れ結果となった場合に、完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出を実行し、特殊外れ結果になったことを報知しない構成とした。これにより、特殊外れ結果となったことに気づかせにくくすることができ、特殊外れ結果になったにもかかわらず留保が生じないことに遊技者が不快感を抱くことを抑制可能となる。
【２７５６】
＜変形例１＞

上記第３の実施の形態の変形例１について図２５１～図２５５を参照しながら説明する。これらの図において第３の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２７５７】

上記第３の実施の形態では、突然時短遊技状態の留保中に特殊外れ結果となった場合に、その特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態が留保の対象外とされる構成としたが、本変形例では、突然時短遊技状態の留保中に特殊外れ結果となった場合に、その特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態が留保対象となるように構成されている。なお、本変形例において留保上限値は上記第３の実施の形態と同様に１となっており、時短遊技状態を１個のみ留保可能となっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【２７５８】

＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞

本変形例に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理について図２５１のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による変動開始処理（図２２２）のステップＳｃ７１１で実行されるものであり、図２２７（ａ）の突然時短遊技状態の移行判定用処理に代えて実行されるものである。図２５１において図２２７（ａ）と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２７５９】

先ずステップＳｃ１４０１では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｃ１４０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップＳｃ１４０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグをセットする。

【２７６０】

ステップＳｃ１４０２で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、現在の遊技状態が通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は、ステップＳｃ１４０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに留保用フラグがセットされているか否かを判定する。留保用フラグがセットされていない場合、すなわち、時短遊技状態の留保状態でない場合は、ステップＳｃ１４０５にて留保用処理を実行する。留保用処理は、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態を留保状態とするためのものである。

【２７６１】

ステップＳｃ１４０４で肯定判定した場合（留保用フラグがセットされている場合）は、ステップＳｃ１４０６にて時短遊技状態の留保数が留保上限値に達しているか否かを判定する。本実施の形態では留保上限値として１が設定されている。留保数が留保上限値に達していない場合は、ステップＳｃ１４０５に進んで留保用処理を実行する。

【２７６２】

移行留保数が留保上限値に達している場合は、ステップＳｃ３３０１にて留保更新用処理を実行する。留保更新用処理は、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態と留保中の突然時短遊技状態とを比較し、いずれを留保状態とするかを判別するための処理である。ステップＳｃ３３０１の実行後は突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【２７６３】

＜留保更新用処理＞

ステップＳｃ３３０１の留保更新用処理について図２５２のフローチャートを参照しながら説明する。

【２７６４】

先ずステップＳｃ３４０１では、滞在中の時短遊技状態における残り回数を把握する。この処理は、サポートカウンタエリアＳＣの値を参照することで行う。ステップＳｃ３４０２では、今回の特殊外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態の上限回数を把握する

。例えば、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ａである場合は、上記上限回数として突然時短遊技状態Ａの第３上限回数（例えば５０回）を把握する。

【２７６５】

ステップＳｃ３４０３では、ステップＳｃ３４０１で把握した残り回数とステップＳｃ３４０２で把握した上限回数との差分回数を算出する。具体的には、ステップＳｃ３４０２で把握した上限回数からステップＳｃ３４０１で把握した残り回数を減算する。

【２７６６】

ステップＳｃ３４０４では、ステップＳｃ３４０３で算出した差分回数（減算結果）が１以上であるか否かを判定する。すなわち、ステップＳｃ３４０２で把握した上限回数がステップＳｃ３４０１で把握した残り回数よりも多いか否かを判定する。差分回数が１以上である場合（上限回数が残り回数よりも多い場合）は、ステップＳｃ３４０５に進み、今回の差分回数と、留保されている突然時短遊技状態（留保時短）の差分回数とを比較する。具体的には、ＲＡＭ３１４の留保用エリア３１４ｆに記憶されている留保時短の差分回数を読み出し、当該読み出した差分回数よりもステップＳｃ３４０３で導出した今回の差分回数の方が多いか否かを判定する。

【２７６７】

ステップＳｃ３４０５で肯定判定した場合（今回の差分回数の方が多い場合）はステップＳｃ３４０６に進み、留保用エリア３１４ｆの種別情報・差分回数情報を更新する。具体的には、留保時短の種別情報及び差分回数情報が記憶されている留保用エリア３１４ｆにおいて、今回の特殊外れ結果に対応する種別情報と今回の差分回数に対応する差分回数情報とを上書きする。これにより、それまでの留保状態がキャンセル（中止）され、今回の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態が新たに留保状態とされる。

【２７６８】

このように留保時短を変更した場合、ステップＳｃ７１２の変動表示時間の設定処理（図２２２）では、特殊外れ用の変動表示時間テーブルＡ（図２３２（ｂ））を参照して変動表示時間（変動パターン）の抽選を行う。すなわち、突然時短遊技状態の留保中において特殊外れ結果になったことにより別の突然時短遊技状態が留保された場合には、その特図遊技回にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。

【２７６９】

ステップＳｃ３４０７では、演出制御装置１４３への送信対象として留保更新コマンドを設定し、その後、留保更新用処理を終了する。留保更新コマンドは留保状態の突然時短遊技状態が変更されたことを通知するためのものであり、当該コマンドには新たに留保状態とされた突然時短遊技状態の種別や差分回数を示す情報が含まれる。

【２７７０】

ステップＳｃ３４０４で否定判定した場合（差分回数が１未満である場合）は、ステップＳｃ３４０５以降の処理を実行することなく留保更新用処理を終了する。

【２７７１】

また、ステップＳｃ３４０５で否定判定した場合（今回の差分回数が留保時短の差分回数以下である場合）は、留保時短の変更（更新）を行わないとして、ステップＳｃ３４０６以降の処理を実行せずに留保更新用処理を終了する。留保時短を変更しない場合、ステップＳｃ７１２の変動表示時間の設定処理では、特殊外れ用の変動表示時間テーブルＢ（図２３２（ｃ））を参照して変動表示時間（変動パターン）の抽選を行う。すなわち、特殊外れ結果になっても留保中の突然時短遊技状態が引き続き留保される場合は、その特図遊技回にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知されない。

【２７７２】

＜演出設定処理＞

本変形例に係る演出設定処理について図２５３（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は演出制御装置１４３にて所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で起動

されるものであり、図２４２の演出設定処理に代えて実行されるものである。図２５３（ａ）において図２４２と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２７７３】

ステップＳｃ２５０６では、主制御装置１６２からの留保コマンドを受信しているか否かを判定する。留保コマンドを受信している場合は、ステップＳｃ２５０７にて留保用演出設定処理を実行する。留保用演出設定処理では、突然時短遊技状態の留保が発生した場合の演出として留保用演出が実行されるように設定する。

【２７７４】

ステップＳｃ２５０６で否定判定した場合（留保コマンドを受信していない場合）又はステップＳｃ２５０７の実行後は、ステップＳｃ３５０１にて、主制御装置１６２からの留保更新コマンドを受信しているか否かを判定する。留保更新コマンドを受信している場合、すなわち、留保状態の突然時短遊技状態が変更された場合は、ステップＳｃ３５０２に進み、留保用画像の更新処理を実行する。留保用画像の更新処理は、図柄表示装置７５（表示画面Ｇ）に表示される留保用画像５２９（図２４８（ｃ））の表示態様を更新するための処理である。

【２７７５】

ここで、ステップＳｃ３５０２の留保用画像の更新処理について図２５３（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【２７７６】

当該更新処理では先ずステップＳｃ３６０１にて、更新後の差分回数、すなわち、変更後の留保時短の差分回数を把握する。この処理は、受信した今回の留保更新コマンドを解析することで行う。

【２７７７】

ステップＳｃ３６０２では、ステップＳｃ３６０１で把握した差分回数を加味し、留保用画像の表示態様を抽選する。この処理は、既に説明したステップＳｃ２９０２の抽選処理と同様のものであり、今回の留保に対応する留保用画像を特定表示態様で表示するか否かを抽選し、特定表示態様で表示する場合にはその種別抽選を行う。

【２７７８】

ステップＳｃ３６０３では、ステップＳｃ３６０２で抽選した表示態様が、現在の表示態様（変更前の留保時短に対応して実行された留保用画像の表示態様）よりも上位の表示態様であるか否かを判定する。例えば、現在の表示態様が青色表示態様ＳＭｂであり、ステップＳｃ３６０２で抽選した表示態様が緑色表示態様ＳＭｇである場合は、上位の表示態様であるとして本ステップを肯定判定する。

【２７７９】

ステップＳｃ３６０３で肯定判定した場合は、ステップＳｃ３６０４に進み、表示されている留保用画像５２９の表示態様を変更するための設定処理を実行する。本ステップでは、留保用画像５２９の表示態様がステップＳｃ３６０２で抽選した表示態様に変更されるように設定する。表示態様の変更は特殊外れ結果になった特図遊技回（上記表示態様の抽選が行われた遊技回）で行われ、これにより、留保用画像５２９の表示態様が昇格されるようにして変更後の留保時短の差分回数が示唆又は報知される。

【２７８０】

なお、表示態様の変更は、特殊外れ結果になった特図遊技回に限らず、次の特図遊技回で行われてもよいし、それよりも後の特図遊技回で行われてもよい。また、複数回に亘って段階的に行われてもよい。

【２７８１】

ステップＳｃ３６０４の実行後又はステップＳｃ３６０３で否定判定した場合（上位の表示態様でない場合）は留保用画像の更新処理を終了する。

【２７８２】

演出設定処理（図２５３（ａ））の説明に戻り、ステップＳｃ３５０２の実行後又はス

テップＳｃ３５０１で否定判定した場合（留保更新コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｃ２５０８にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。

【２７８３】

＜時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて＞

時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて図２５４を参照しながら説明する。ここでは、通常時短遊技状態において特殊外れ結果Ａになり、その後、同一の通常時短遊技状態の中で特殊外れ結果Ｂになった場合を例示する。

【２７８４】

例えば、通常時短遊技状態における２９回目の特図遊技回（タイミングｔ１）において特殊外れ結果Ａになると、特殊外れ結果Ａが対応する突然時短遊技状態Ａの第３上限回数（例えば５０回）から滞在中の時短遊技状態の残り回数（２１回）が減算され、差分回数Ａ（２９回）が導出される。また、留保用フラグがセットされ、突然時短遊技状態Ａが留保状態とされる（図２５４（ｂ）、（ｃ））。

【２７８５】

この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。この際、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ａに対応した停止結果が停止表示される。

【２７８６】

また、特殊リーチ外れＡ演出の終了後、同一の遊技回にて、例えば「ストック！！」等の文字画像５２７と第１留保用画像５２８とが表示される留保用演出が実行される。留保用演出の実行により、時短遊技状態の留保（ストック）が発生したことが報知される。次の特図遊技回からは第２留保用画像５２９が表示され、時短遊技状態の留保中であることが報知される。

【２７８７】

その後、例えば、上記通常時短遊技状態における４０回目の特図遊技回（タイミングｔ２）において特殊外れ結果Ｂになると、特殊外れ結果Ｂが対応する突然時短遊技状態Ｂの第４上限回数（例えば１００回）から滞在中の時短遊技状態の残り回数（１０回）が減算され、差分回数Ｂ（９０回）が導出される。そして、導出された今回の差分回数Ｂと、留保中の突然時短遊技状態Ａに対応した差分回数Ａとが比較される。

【２７８８】

その結果、差分回数Ａよりも差分回数Ｂが多いことにより、留保状態の時短遊技状態を突然時短遊技状態Ａから突然時短遊技状態Ｂに切り替える旨が判定される。この判定に基づき、ＲＡＭ３１４の留保用エリア３１４ｆに記憶されている種別情報及び差分回数情報が突然時短遊技状態Ａに対応する値から突然時短遊技状態Ｂに対応する値に更新される。

【２７８９】

このようにして留保時短が更新されることにより、通常時短遊技状態の終了後に実施される突然時短遊技状態の残り回数が増加することになる。本変形例では、突然時短遊技状態Ａと突然時短遊技状態Ｂにおいて普図遊技回や役物開閉遊技の態様が共通とされるため、残り回数の増加により、第２作動口６３への入賞が発生しやすい状態がそのまま延長されることになり、遊技者にとって有利となる。

【２７９０】

特殊外れ結果Ｂになった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。この際、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ｂに対応した停止結果が停止表示される。なお、時短遊技状態の留保数が追加されたとの誤解を避けるため、文字画像５２７及び第１留保用画像５２８は表示されない。

【２７９１】

また、上記特図遊技回では、表示中の第２留保用画像５２９について差分回数Ｂを加味した表示態様の抽選が実行される。その結果、現在の表示態様よりも上位の表示態様が抽

選された場合には、次の特図遊技回にて第２留保用画像５２９の表示態様が昇格される。
【２７９２】
図２５５（ａ）に示すように、留保用画像５２９が青色表示態様ＳＭｂで表示されている状況で特殊外れ結果Ｂになり、上記表示態様の抽選にて緑色表示態様ＳＭｇが選ばれた場合を例にとると、先ず、特殊外れ結果Ｂになった特図遊技回で図柄列Ｚ１～Ｚ３が特殊外れ結果の組合せで停止表示され、特殊外れ結果になったことが報知される（図２５５（ｂ））。その後、その特図遊技回の確定表示時間の少なくとも一部を利用して、留保用画像５２９の表示態様が青色表示態様ＳＭｂから緑色表示態様ＳＭｇに変更される（図２５５（ｃ））。これにより、留保状態の突然時短遊技状態についてその移行後の残り回数が増えたことが示唆又は報知される。
【２７９３】
なお、表示態様の変更は変動表示時間の残りを利用して行われてもよいし、変動表示時間及び確定表示時間を跨いで行われてもよい。また、次の特図遊技回で行われてもよいし、それよりも後の特図遊技回で行われてもよい。
【２７９４】
その後、５０回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ３）になると、滞在していた通常時短遊技状態が終了するとともに、留保状態が解除され、突然時短遊技状態Ｂへの移行が実施される（図２５４（ａ）、（ｅ））。この際、突然時短遊技状態Ｂの残り回数は上記タイミングｔ２で更新された差分回数Ｂ（９０回）となる。
【２７９５】
上記の際、５０回目の特図遊技回（滞在していた通常時短遊技状態の最終遊技回）では、図柄表示装置７５において放出用演出（図２４９（ｂ））が実行された後、突然時短遊技状態の開始演出が実行される。これにより、ストックされていた時短遊技状態の発動が報知される。
【２７９６】
突然時短遊技状態Ｂへの移行後、９０回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ４）になると、突然時短遊技状態Ｂが終了する。この場合、図柄表示装置７５では時短遊技状態の終了演出が実行される。
【２７９７】
以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【２７９８】
時短遊技状態の留保数が上限数に到達している状況で特殊外れ結果になった場合に留保時短を更新する構成とした。すなわち、留保中の時短遊技状態との入れ替えで特殊外れ結果への当選に対応した時短遊技状態が留保されるため、上限数への到達後における特殊外れ結果への当選を留保される時短遊技状態の種別に反映させることができる。これにより、留保数が上限数に到達した後も特殊外れ結果になることを期待して遊技することができ、期待感を長く持続させることが可能になる。
【２７９９】
時短遊技状態の留保数が上限数に到達している状況で特殊外れ結果になった場合に、留保時短を更新するか否かを判定し、その上で当該更新を行う構成とした。留保中の時短遊技状態と上限到達後に当選した特殊外れ結果に対応する時短遊技状態との組合せによっては、留保時短の変更（更新）が却って遊技者に不利な状況を招く懸念がある。この点、上記組合せを参照して更新を実行するか否かを判別する構成としたため、いたずらに変更が行われることがなく、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。特に、途中当選した特殊外れ結果が対応する時短遊技状態の差分回数が、留保中の時短遊技状態の差分回数よりも多い場合に更新を行うと判定するため、時短遊技状態の遊技回の残り回数が増える場合を対象に留保時短を更新することが可能となる。
【２８００】

留保時短の更新が行われた場合に、更新後の差分回数に基づいて留保用画像５２９の態様を変更する構成とした。すなわち、留保用画像５２９における変更後の態様によって更新後の差分回数が示唆されるため、当該画像５２９の変化から留保時短の昇格（留保時短の変更や残り回数の増加等）を推測する面白みを付与することが可能になる。

【２８０１】

＜変形例２＞

上記第３の実施の形態の変形例２について図２５６～図２５９を参照しながら説明する。これらの図において第３の実施の形態や変形例１と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２８０２】

上記変形例１では、突然時短遊技状態の留保中に特殊外れ結果になった場合に差分回数を加味して留保時短の更新が行われるが、本変形例では、突然時短遊技状態の種別ごとに優先度が設定されており、突然時短遊技状態の留保中に特殊外れ結果となった場合に、その優先度を踏まえて留保時短の更新が行われるように構成されている。なお、本変形例において留保上限値は上記第３の実施の形態と同様に１となっており、時短遊技状態を１個のみ留保可能となっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【２８０３】

＜突然時短遊技状態について＞

本変形例に係る突然時短遊技状態について図２５６及び図２５７を参照しながら説明する。本変形例では、図２５６（ａ）に示すように、第２作動口６３への入賞期待値が異なるように突然時短遊技状態Ａ～Ｃが構成されている。具体的には、突然時短遊技状態Ｃ＜突然時短遊技状態Ｂ＜突然時短遊技状態Ａの順で入賞期待値が高くなるように構成されている。入賞期待値をこのような関係とする構成は特に限定されるものではないが、例えば、各突然時短遊技状態における普図遊技回及び役物開閉遊技の態様を図２５７に示す構成とすることで実現することができる。

【２８０４】

図２５７（ａ）に示すように、突然時短遊技状態Ａ及び突然時短遊技状態Ｂにおける普図遊技回の変動表示時間を突然時短遊技状態Ｃのそれよりも短くし、突然時短遊技状態Ａ及び突然時短遊技状態Ｂにおける単位時間当たりのサポート当選回数（サポート抽選の実行回数）が突然時短遊技状態Ｃのそれよりも多くなるようにする。また、図２５７（ｂ）に示すように、突然時短遊技状態Ａでの普電役物６３ａの開放期間を突然時短遊技状態Ｂ及び突然時短遊技状態Ｃのそれよりも長くし、役物開閉遊技が実施された場合の第２作動口６３への入賞可能期間について、突然時短遊技状態Ｂ及び突然時短遊技状態Ｃよりも突然時短遊技状態Ａの方が長くなるようにする。

【２８０５】

上記の構成により、第２作動口６３への入賞について突然時短遊技状態Ａが最も発生しやすく、突然時短遊技状態Ｃが最も発生しにくくなる。また、突然時短遊技状態Ｂがその中間の発生しやさとなる。つまり、突然時短遊技状態Ａが遊技者にとって最も有利な突然時短遊技状態となる。

【２８０６】

なお、各突然時短遊技状態の上限回数は共通となっており、例えば１００回に設定されている（図２５６（ａ））。また、役物開閉遊技における普電役物６３ａの開放回数やインターバル期間（１回目開放と２回目開放との間の閉鎖期間）についても各突然時短遊技状態で共通となっている（図２５７（ｂ））。但し、この構成に限定されるものではなく、上限回数や開放回数を各突然時短遊技状態で異ならせる構成としてもよい。

【２８０７】

図２５６（ａ）に示すように、本変形例では各突然時短遊技状態に対して優先度が設定されている。図２５６（ａ）では数値が小さいほど優先度が高いことを示しており、突然時短遊技状態Ｃ＜突然時短遊技状態Ｂ＜突然時短遊技状態Ａの順で順位が高くなるように優先度が設定されている。本変形例では、図２５６（ｂ）に示すように、ＲＯＭ３１３に

優先度情報記憶エリア５５１が設けられており、優先度を示す優先度情報は、突然時短遊技状態の種別と対応付けて優先度情報記憶エリア５５１に記憶されている。

【２８０８】

＜留保更新用処理＞

本変形例に係る留保更新用処理について図２５８のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による突然時短遊技状態の移行判定用処理（図２５１）のステップＳｃ３３０１で実行されるものであり、詳しくは、突然時短遊技状態が留保されている状態で特殊外れ結果になった場合に実行されるものである。この処理は、図２５２の留保更新用処理に代えて実行されるものであり、図２５８において図２５２と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２８０９】

先ずステップＳｃ３４０１では、滞在中の時短遊技状態における残り回数を把握する。ステップＳｃ３４０２では、今回の特殊外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態の上限回数を把握する。ステップＳｃ３４０３では、ステップＳｃ３４０２で把握した上限回数からステップＳｃ３４０１で把握した残り回数を減算し、差分回数を導出する。

【２８１０】

ステップＳｃ３４０４では、ステップＳｃ３４０３で導出した差分回数が１以上であるか否かを判定する。差分回数が１以上である場合は、ステップＳｃ４１０１に進み、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態（今回時短）の優先度を把握する。この処理は、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている特殊外れ種別フラグと、ＲＯＭ３１３の優先度情報記憶エリア５５１に記憶されている優先度情報とを参照して行う。

【２８１１】

ステップＳｃ４１０２では、留保されている突然時短遊技状態（留保時短）の優先度を把握する。具体的には、ＲＡＭ３１４の留保用エリア３１４ｆに記憶されている種別情報に基づいて、留保されている突然時短遊技状態の種別を特定するとともに、その特定した突然時短遊技状態の優先度を上記優先度情報記憶エリア５５１の優先度情報を参照して特定する。

【２８１２】

ステップＳｃ４１０３では、ステップＳｃ４１０１で把握した今回時短の優先度とステップＳｃ４１０２で把握した留保時短の優先度とを比較し、今回時短の優先度が留保時短の優先度よりも上位であるか否かを判定する。ステップＳｃ４１０３で肯定判定した場合は、ステップＳｃ４１０４に進み、留保用エリア３１４ｆの種別情報・差分回数情報を更新する。具体的には、留保時短の種別情報及び差分回数情報が記憶されている留保用エリア３１４ｆにおいて、今回の特殊外れ結果に対応する種別情報と今回の差分回数（ステップＳｃ３４０３で導出した差分回数）に対応する差分回数情報とを上書きする。これにより、それまでの留保状態がキャンセル（中止）され、今回の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態が新たに留保状態とされる。

【２８１３】

このように留保時短を変更した場合、ステップＳｃ７１２の変動表示時間の設定処理（図２２２）では、特殊外れ用の変動表示時間テーブルＡ（図２３２（ｂ））を参照して変動表示時間（変動パターン）の抽選を行う。すなわち、突然時短遊技状態の留保中において特殊外れ結果になったことにより別の突然時短遊技状態が留保された場合には、その特図遊技回にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。

【２８１４】

ステップＳｃ４１０５では、演出制御装置１４３への送信対象として留保更新コマンドを設定し、その後、留保更新用処理を終了する。留保更新コマンドは留保状態の突然時短遊技状態が変更されたことを通知するためのものであり、当該コマンドには新たに留保状態とされた突然時短遊技状態の種別や差分回数を示す情報が含まれる。

【２８１５】
ステップＳｃ４１０３で否定判定した場合（今回時短の優先度が下位である場合）は、それまでの留保状態を維持し、留保されている突然時短遊技状態を変更しないとして、ステップＳｃ４１０４以降の処理を実行せずに留保更新用処理を終了する。留保時短を変更しない場合、ステップＳｃ７１２の変動表示時間の設定処理では、特殊外れ用の変動表示時間テーブルＢ（図２３２（ｃ））を参照して変動表示時間（変動パターン）の抽選を行う。すなわち、特殊外れ結果になっても留保中の突然時短遊技状態が引き続き留保される場合は、その特図遊技回にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが明示されない。
【２８１６】
＜時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて＞
時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて図２５９を参照しながら説明する。ここでは、通常時短遊技状態において特殊外れ結果Ｂ、特殊外れ結果Ｃ、特殊外れ結果Ａの順で複数回、特殊外れ結果になった場合を例示する。
【２８１７】
例えば、通常時短遊技状態における２０回目の特図遊技回（タイミングｔ１）において特殊外れ結果Ｂになると、特殊外れ結果Ｂが対応する突然時短遊技状態Ｂの上限回数（例えば１００回）から滞在中の時短遊技状態の残り回数（３０回）が減算され、差分回数Ｂ（７０回）が導出される。この場合、差分回数Ｂは１以上であるため、留保用フラグがセットされ、突然時短遊技状態Ｂが留保状態とされる（図２５９（ｂ）、（ｃ））。
【２８１８】
特殊外れ結果Ｂになった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。この際、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ｂに対応した停止結果が停止表示される。
【２８１９】
また、特殊リーチ外れＡ演出の終了後、同一の遊技回にて、例えば「ストック！！」等の文字画像５２７と第１留保用画像５２８とが表示される留保用演出が実行される。留保用演出の実行により、時短遊技状態の留保（ストック）が発生したことが報知される。次の特図遊技回からは第２留保用画像５２９が表示され、時短遊技状態の留保中であることが報知される。
【２８２０】
その後、例えば、上記通常時短遊技状態における３０回目の特図遊技回（タイミングｔ２）において特殊外れ結果Ｃになると、特殊外れ結果Ｃが対応する突然時短遊技状態Ｃの上限回数（例えば１００回）から滞在中の時短遊技状態の残り回数（２０回）が減算され、差分回数Ｃ（８０回）が導出される。この場合、差分回数Ｃが１以上となり、また、突然時短遊技状態Ｂを留保済みの状態であるため、突然時短遊技状態Ｃの優先度と突然時短遊技状態Ｂの優先度とがＲＯＭ３１３の優先度情報記憶エリア５５１から読み出されて比較される。突然時短遊技状態Ｃの優先度は突然時短遊技状態Ｂの優先度よりも低いため、留保対象として突然時短遊技状態Ｂが優先される。
【２８２１】
すなわち、突然時短遊技状態Ｃの留保が無効化され、突然時短遊技状態Ｂの留保状態が維持される。このような構成であることで、留保されている時短遊技状態が、第２作動口６３への入賞が相対的に発生しやすい突然時短遊技状態Ｂから第２作動口６３への入賞が相対的に発生しにくい突然時短遊技状態Ｃに切り替えられることを抑制できる。
【２８２２】
上記の際、特殊外れ結果Ｃになった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行される。すなわち、通常外れ結果になったように報知され、特殊外れ結果への当選を遊技者が認識不可又は認識困難な状態とされる。但し、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ｃに対応した停止結果が停止表示される。
【２８２３】

その後、例えば、上記通常時短遊技状態における４０回目の特図遊技回（タイミングｔ３）において特殊外れ結果Ａになると、特殊外れ結果Ａが対応する突然時短遊技状態Ａの上限回数（例えば１００回）から滞在中の時短遊技状態の残り回数（１０回）が減算され、差分回数Ａ（９０回）が導出される。この場合、差分回数Ａは１以上となり、また、突然時短遊技状態Ｂを留保済みの状態であるため、突然時短遊技状態Ａの優先度と突然時短遊技状態Ｂの優先度とが上記優先度情報記憶エリア５５１から読み出されて比較される。突然時短遊技状態Ａの優先度は突然時短遊技状態Ｂの優先度よりも高いため、留保対象として突然時短遊技状態Ａが優先される。

【２８２４】

この場合、ＲＡＭ３１４の留保用エリア３１４ｆに記憶されている種別情報及び差分回数情報が突然時短遊技状態Ｂに対応する値から突然時短遊技状態Ａに対応する値に更新される。具体的には、留保用エリア３１４ｆの種別情報が突然時短遊技状態Ａに対応する値に書き換えられるとともに、差分回数情報が差分回数Ａに対応する値に書き換えられる。

【２８２５】

これにより、突然時短遊技状態Ｂの留保状態がキャンセル（中止）され、突然時短遊技状態Ａが新たに留保される。すなわち、留保状態の突然時短遊技状態が、突然時短遊技状態Ｂから第２作動口６３への入賞がより発生しやすい突然時短遊技状態Ａに切り替えられ、遊技者にとってより有利な時短遊技状態がストックされる状態となる。

【２８２６】

また、留保時短の上記変更により、通常時短遊技状態の終了後に実施される突然時短遊技状態の残り回数（差分回数）が増加することになる。すなわち、第２作動口６３への入賞が発生しやすい状態が変更前よりも延長されることになり、遊技者にとって有利となる。

【２８２７】

なお、本変形例では、各突然時短遊技状態の上限回数を共通化しているため、突然時短遊技状態の留保状態で特殊外れ結果となった場合に、その差分回数が留保中の突然時短遊技状態の差分回数よりも必然的に大きくなるが、各突然時短遊技状態で上限回数を異ならせた場合、後の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の方が留保中の突然時短遊技状態よりも差分回数が少ないことがあり得る。このような場合でも、後の突然時短遊技状態に対応する優先度の方が留保中の突然時短遊技状態に対応する優先度よりも上位であれば、留保時短の変更が行われる。

【２８２８】

特殊外れ結果Ａになった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。この際、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ａに対応した停止結果が停止表示される。なお、時短遊技状態の留保数が追加されたとの誤解を避けるため、文字画像５２７及び第１留保用画像５２８は表示されない。

【２８２９】

また、上記特図遊技回では、表示中の第２留保用画像５２９について差分回数Ａを加味した表示態様の抽選が実行される。その結果、現在の表示態様よりも上位の表示態様が抽選された場合には、次の特図遊技回にて第２留保用画像５２９の表示態様が昇格される。これにより、変更後の留保時短についての残り回数が示唆又は報知される。

【２８３０】

なお、表示態様の変更は変動表示時間の残りを利用して行われてもよいし、変動表示時間及び確定表示時間を跨いで行われてもよい。また、次の特図遊技回で行われてもよいし、それよりも後の特図遊技回で行われてもよい。

【２８３１】

その後、５０回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ４）になると、滞在していた通常時短遊技状態が終了するとともに、留保状態が解除され、突然時短遊技状態Ａへの移行が実施される

（図２５９（ａ）、（ｅ））。この際、突然時短遊技状態Ａの残り回数は上記タイミングｔ３で更新された差分回数Ａ（９０回）となる。

【２８３２】

上記の際、５０回目の特図遊技回（滞在していた通常時短遊技状態の最終遊技回）では、図柄表示装置７５において放出用演出（図２４９（ｂ））が実行された後、突然時短遊技状態の開始演出が実行される。これにより、ストックされていた時短遊技状態の発動が報知される。

【２８３３】

突然時短遊技状態Ａへの移行後、９０回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ４）になると、突然時短遊技状態Ａが終了する。この場合、図柄表示装置７５では時短遊技状態の終了演出が実行される。

【２８３４】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【２８３５】

留保時短の更新を行うか否かの判定を時短遊技状態の種別に基づいて行う構成とした。すなわち、留保中の時短遊技状態の種別と、上限到達後に当選した特殊外れ結果が対応する時短遊技状態の種別との比較により更新（変更）の有無が判定されるため、それら両特定遊技状態における特性の違いを踏まえて変更すべきか否かを判別することが可能になる。

【２８３６】

突然時短遊技状態Ａ～Ｃ（留保が可能な複数種の時短遊技状態）のそれぞれに予め優先度を設定し、その優先度に基づいて更新の有無を判定する構成とした。この場合、第２作動口６３への入賞期待値が高い側の突然時短遊技状態（例えば突然時短遊技状態Ａ）に対して低い側の突然時短遊技状態（例えば突然時短遊技状態Ｃ）よりも上位の優先度を設定しておけば、留保時短の更新により、第２作動口６３への入賞が発生しにくくなる方向への切り替えが発生することを抑制できる。これにより、遊技者が留保時短の格下げを気にせずに特殊外れ結果への当選を狙うことができ、特殊外れ結果への当選により留保時短を昇格させる遊技を楽しみやすくすることが可能になる。

【２８３７】

また、遊技機設計時の作業負担を軽減できるという効果も期待できる。すなわち、留保中の時短遊技状態と上限到達後に当選した特殊外れ結果が対応する時短遊技状態との全ての組合せを前提とし、例えば、突然時短遊技状態Ａを留保中の状態で特殊外れ結果Ｂ（突然時短遊技状態Ｂに対応）となった場合は留保を実行しないなど、それぞれの組合せについて更新の有無を制御プログラムの中で規定しようとすると、組合せの数が増えるほど、制御プログラムが複雑化して作業負担の増大を招く懸念がある。この点、優先度を利用して更新の有無を判定することで、各時短遊技状態に対して優先度を設定するだけで足り、制御プログラムを簡単化することができる。さらには、事後的に設計変更が求められる場合でも、制御プログラムの全面的な変更が強いられず、優先度の設定を変更するだけで足りる。すなわち、設計変更を容易に行えるという利点もある。

【２８３８】

＜変形例３＞

上記第３の実施の形態の変形例３について図２６０～図２６８を参照しながら説明する。これらの図において第３の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２８３９】

上記第３の実施の形態や各変形例では、留保上限値が１とされ、突然時短遊技状態を１個留保することが可能な構成としたが、本変形例では、複数個の突然時短遊技状態を留保することが可能に構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【２８４０】

＜突然時短遊技状態について＞

本変形例に係る突然時短遊技状態について図２６０（ａ）を参照しながら説明する。本変形例では、図２６０（ａ）に示すように、第２作動口６３への入賞期待値が異なるように突然時短遊技状態Ａ～Ｃが構成されている。具体的には、上記変形例２と同様に、突然時短遊技状態Ｃ＜突然時短遊技状態Ｂ＜突然時短遊技状態Ａの順で入賞期待値が高くなるように構成されている。なお、入賞期待値をこのような関係にするための構成例については上記変形例２で述べたため、説明を省略する。

【２８４１】

また、本変形例では、突然時短遊技状態Ａ～Ｃの上限回数が異なるように構成されている。具体的には、突然時短遊技状態Ｃ＜突然時短遊技状態Ｂ＜突然時短遊技状態Ａの順で上限回数が多くなるように構成されている。なお、上限回数を相違させることは必須の構成ではなく、上記変形例２のように突然時短遊技状態Ａ～Ｃで上限回数が等しい構成としてもよい。

【２８４２】

＜各種カウンタエリア３１４ｄについて＞

本変形例に係るＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄについて図２６０（ｂ）を参照しながら説明する。

【２８４３】

ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄは、ＲＡＭ３１４における記憶領域の一部に設定されるものであり、遊技の制御に関わる各種カウンタ値がセットされ、所定の更新タイミングの都度、１ずつディクリメントするように値が書き換えられることで、ソフトカウンタとして使用されるものである。本変形例では、当該カウンタエリア３１４ｄに時短遊技状態用カウンタエリア５６０が含まれるように構成されている。この時短遊技状態用カウンタエリア５６０は時短遊技状態の残り回数をカウントするための領域として使用されるものである。

【２８４４】

時短遊技状態用カウンタエリア５６０には、滞在中の時短遊技状態における残り回数をカウントするための実行時短用エリア５６１と、留保中の時短遊技状態における残り回数をカウントするための留保時短用エリア５６２とが設けられている。このうち留保時短用エリア５６２には複数のカウンタエリアが設定され、具体的には、突然時短遊技状態の種別数に対応した数のカウンタエリアが確保されている。すなわち、第１留保時短用エリア５６２ａ、第２留保時短用エリア５６２ｂ、第３留保時短用エリア５６２ｃからなる３つのカウンタエリアが設定された状態となっている。

【２８４５】

＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞

本変形例に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理について図２６１（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による変動開始処理（図２２２）のステップＳｃ７１１で実行されるものであり、図２２７（ａ）の突然時短遊技状態の移行判定用処理に代えて実行されるものである。図２６１（ａ）において図２２７（ａ）と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２８４６】

先ずステップＳｃ１４０１では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｃ１４０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップＳｃ１４０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグをセットする。

【２８４７】

ステップＳｃ１４０２で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされて

いる場合）、すなわち、現在の遊技状態が通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は、ステップＳｃ４３０１にて留保用処理を実行し、その後、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。留保用処理は、時短遊技状態の途中で特殊外れ結果になった場合に、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態を留保状態とするための処理である。

【２８４８】

＜留保用処理＞

ステップＳｃ４３０１の留保用処理について図２６２のフローチャートを参照しながら説明する。

【２８４９】

先ずステップＳｃ４４０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。本変形例では、突然時短遊技状態Ａ～Ｃに対応して留保用フラグＡ～Ｃが設定されており、例えば、留保用フラグＣが上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている場合には突然時短遊技状態Ｃの留保中であることを示すものとなっている。

【２８５０】

いずれの留保用フラグもセットされていない場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保中でない場合は、ステップＳｃ４４０２に進み、今回の特殊外れ結果に対応する留保用フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ａである場合は留保用フラグＡをセットする。

【２８５１】

ステップＳｃ４４０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄにおける留保時短用エリア５６２に、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態の上限回数に対応する値をセットする。より詳しくは、第１留保時短用エリア５６２ａ～第３留保時短用エリア５６２ｃのうち空き領域となっているエリアの最上位エリアに上記値をセットする。ステップＳｃ４４０１で否定判定した状況（突然時短遊技状態の留保中でない状況）で本ステップの処理を実行する場合、すべてのエリアが空き領域となっているため、第１留保時短用エリア５６２ａに上記値をセットする。

【２８５２】

ステップＳｃ４４０４では、今回の特殊外れ結果についてその発生順を記憶する。本変形例においてＲＡＭ３１４には、図２６１（ｂ）に示すように、上記発生順の情報を記憶するための記憶領域として発生順情報記憶エリア５６５が設定されている。この発生順情報記憶エリア５６５には、第１エリア５６５ａ、第２エリア５６５ｂ、第３エリア５６５ｃからなる複数の記憶領域が設定されている。これら第１エリア５６５ａ～第３エリア５６５ｃは特殊外れ結果の当選順（留保時短の発生順）に対応しており、具体的には、第１エリア５６５ａが最も早い当選順に対応し、第３エリア５６５ｃが最も遅い当選順に対応している。

【２８５３】

本ステップでは、第１エリア５６５ａ～第３エリア５６５ｃのうち空き領域となっているエリアの最上位エリアに今回の特殊外れ結果の種別に対応した種別情報を記憶する。いずれの突然時短遊技状態も留保しておらず、今回の特殊外れ結果への当選が時短遊技状態において最初の当選である場合は、第１エリア５６５ａに上記種別情報を記憶する。

【２８５４】

ステップＳｃ４４０５では、演出制御装置１４３への送信対象として留保コマンドを設定し、その後、留保用処理を終了する。留保コマンドは時短遊技状態の留保が発生したことを通知するものであり、当該コマンドには留保状態とされた時短遊技状態の種別を示す情報が含まれる。

【２８５５】

ステップＳｃ４４０１で肯定判定した場合（いずれかの留保用フラグがセットされている場合）、すなわち、突然時短遊技状態の留保状態である場合は、ステップＳｃ４４０６

に進み、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態と同種の時短遊技状態を留保中であるか否かを判定する。この判定はＲＡＭ３１４の発生順情報記憶エリア５６５を参照して行ってもよいし、各種フラグ格納エリア３１４ｅの留保用フラグを参照して行ってもよい。例えば、発生順情報記憶エリア５６５を参照する場合であれば、第１エリア５６５ａ～第３エリア５６５ｃのいずれかに今回の特殊外れ結果の種別に対応した種別情報が記憶されているか否かを判定し、当該種別情報が記憶されている場合は同種の時短遊技状態を留保中であると認識する。

【２８５６】

同種の時短遊技状態を留保中でない場合は、ステップＳｃ４４０２に進み、今回の特殊外れ結果に対応する留保用フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。続くステップＳｃ４４０３では、上記留保時短用エリア５６２の第１留保時短用エリア５６２ａ～第３留保時短用エリア５６２ｃにおいて空き領域のエリアのうち最上位のエリアに上限回数に対応する値をセットする。例えば、第２留保時短用エリア５６２ｂ、第３留保時短用エリア５６２ｃが空き領域となっている場合は第２留保時短用エリア５６２ｂに上記値をセットする。

【２８５７】

ステップＳｃ４４０４では、発生順情報記憶エリア５６５の第１エリア５６５ａ～第３エリア５６５ｃにおいて空き領域のエリアのうち最上位のエリアに今回の特殊外れ結果の種別に対応した種別情報を記憶する。

【２８５８】

ステップＳｃ４４０６で肯定判定した場合（同種の時短遊技状態を留保中である場合）は、ステップＳｃ４４０２～ステップＳｃ４４０５の処理を実行することなく留保用処理を終了する。すなわち、同種の時短遊技状態を既に留保している場合は、その時短遊技状態の留保を継続しつつ、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態の留保を実行しない。

【２８５９】

＜変動表示時間の設定処理＞

本変形例に係る変動表示時間の設定処理について図２６３のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図２２２）のステップＳｃ７１２で実行されるものであり、図２２９の変動表示時間の設定処理に代えて実行されるものである。図２６３において図２２９と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２８６０】

ステップＳｃ１６０４で否定判定した場合（高確遊技状態でない場合）は、現在の遊技状態が時短遊技状態（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）であることを意味する。この場合はステップＳｃ４５０１にて今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合はステップＳｃ４５０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。

【２８６１】

いずれの留保用フラグもセットされていない場合は、ステップＳｃ４５０３に進み、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブルＡ（図２３２（ｂ））を取得する。この変動表示時間テーブルＡには選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ１（特殊リーチ外れＡ演出）のみが設定されている。すなわち、留保時短が存在しない状況で特殊外れ結果になった場合は、特殊リーチ外れＡ演出の実行に対応した変動パターンが選択されるように変動表示時間の抽選処理（ステップＳｃ１６０７）が実行される。

【２８６２】

ステップＳｃ４５０２で肯定判定した場合（いずれかの留保用フラグが設定されている場合）は、ステップＳｃ４５０４に進み、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用

の変動表示時間テーブルＢ（図２３２（ｃ））を取得する。この変動表示時間テーブルＢには選択可能な変動パターンとして変動パターン２１Ｈ（完全外れ演出）又は変動パターンＺ２（特殊リーチ外れＢ演出）が設定されている。すなわち、留保時短が存在する状況で特殊外れ結果になった場合は、完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出に対応した変動パターンが選択されるように変動表示時間の抽選処理（ステップＳｃ１６０７）が実行される。

【２８６３】

なお、留保時短が存在する状況で特殊外れ結果となった場合に該当する事象としては、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態と同種の時短遊技状態が留保されておらず、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態が留保状態とされるものと、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態と同種の時短遊技状態が既に留保されており、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態が留保状態とされないものとがある。本変形例では、そのいずれにおいても上記変動表示時間テーブルＢを用いて変動表示時間（変動パターン）の抽選が行われる。すなわち、時短遊技状態への滞在中において最初の特殊外れ結果への当選については、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知されるものの、２度目以降の当選については留保の有無にかかわらず、図柄表示装置７５にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知されない。

【２８６４】

ステップＳｃ４５０１で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、ステップＳｃ４５０５に進み、対応する時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。具体的には、今回の当否抽選の結果が大当たり結果である場合は大当たり用の変動表示時間テーブル（図２３２（ａ））を取得し、今回の当否抽選の結果が通常外れ結果である場合は通常外れ用の変動表示時間テーブル（図２３２（ｄ））を取得する。

【２８６５】

＜高頻度サポートモード更新用処理＞

本変形例に係る高頻度サポートモード更新用処理について図２６４のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図２２２）のステップＳｃ７１０で実行されるものであり、図２２６の高頻度サポートモード更新用処理に代えて実行されるものである。図２６４において図２２６と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２８６６】

ステップＳｃ１３０２で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、現在の遊技状態が時短遊技状態（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）である場合は、ステップＳｃ４６０１に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた実行時短用エリア５６１のカウンタ値ＳＣを更新する。具体的には、カウンタ値ＳＣを１減算する。これにより、滞在中の時短遊技状態の残り回数が１減算される。この場合の残り回数は、その時短遊技状態に滞在することが可能な特図遊技回の残回数ということができる。

【２８６７】

ステップＳｃ４６０２では、更新後のカウンタ値ＳＣが「０」であるか否かを判定する。カウンタ値ＳＣが「０」である場合、すなわち、滞在中の時短遊技状態での遊技回の実行回数が上限回数に到達している場合には、ステップＳｃ１３０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグをセットする。

【２８６８】

ステップＳｃ１３０５の実行後又はステップＳｃ４６０２で否定判定した場合（カウンタ値ＳＣが「０」でない場合）は、ステップＳｃ４６０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかの留保用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保中である場合は、ステップＳｃ４６０４に進み、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた留保時

短用エリア５６２のカウンタ値ＹＣを更新する。
【２８６９】
ステップＳｃ４６０４について詳しくは、第１留保時短用エリア５６２ａ～第３留保時短用エリア５６２ｃのうち上限回数がセットされているエリア（値が「０」でないエリア）についてカウンタ値ＹＣを１減算する。例えば、カウンタ値ＹＣが「０」ではないエリアとして第１留保時短用エリア５６２ａ及び第２留保時短用エリア５６２ｂがある場合、それら各エリアについてそれぞれのカウンタ値ＹＣを更新する。これにより、留保中の各時短遊技状態についてその残り回数が１減算される。
【２８７０】
ステップＳｃ４６０５では、ステップＳｃ４６０４でカウンタ値ＹＣを更新したエリアのうち更新後の値が「０」となったエリアがあるか否かを判定する。更新後の値が「０」となったエリアがある場合は、ステップＳｃ４６０６に進み、そのエリアに対応する突然時短遊技状態の留保用フラグをクリアする。
【２８７１】
例えば、時短遊技状態中に特殊外れ結果Ｃとなって突然時短遊技状態Ｃを留保した後、特殊外れ結果Ａとなって突然時短遊技状態Ａを留保した場合において、ステップＳｃ４６０４の更新処理の結果、突然時短遊技状態Ｃの上限回数がセットされている第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値ＹＣが「０」となった場合には、突然時短遊技状態Ｃに対応する留保用フラグＣをクリアする。これにより、突然時短遊技状態Ｃの留保が終了する。なお、カウンタ値ＹＣが「０」になることで留保状態が終了する点において、上記ステップＳｃ４６０４で更新される留保時短の残り回数は、留保状態を継続することが可能な特図遊技回の残回数ということができる。
【２８７２】
ステップＳｃ４６０７では、発生順情報記憶エリア５６５に記憶されている発生順を更新する。上記の例であれば、第１エリア５６５ａに記憶されている突然時短遊技状態Ｃの種別情報を消去し、第２エリア５６５ｂに記憶されている突然時短遊技状態Ａの種別情報を第１エリア５６５ａにシフトさせる。これにより、後発の突然時短遊技状態Ａの発生順が繰り上がり、最先の留保時短として把握される。
【２８７３】
ステップＳｃ４６０８では、留保時短用エリア５６２における第１留保時短用エリア５６２ａ～第３留保時短用エリア５６２ｃのうち更新後のカウンタ値ＹＣが「０」となったエリアよりも下位のエリアについてカウンタ値を上位のエリアにシフトさせる。上記の例であれば、第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値が「０」となるため、第２留保時短用リア５６２ｂのカウンタ値（突然時短遊技状態Ａの残り回数に対応する値）を第１留保時短用エリア５６２ａにシフトさせる。この際、第３留保時短用エリア５６２ｃの値が「０」でない場合には、当該エリアのカウンタ値を第２留保時短用リア５６２ｂにシフトさせる。ステップＳｃ４６０８の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。
【２８７４】
ステップＳｃ４６０３で否定判定した場合（いずれの留保用フラグもセットされていない場合）は、留保時短用エリアを更新する必要がないため、ステップＳｃ４６０４以降の処理を実行することなく高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップＳｃ４６０５で否定判定した場合（更新後の値が「０」となったエリアがない場合）は、その時点での留保状況を維持するとしてステップＳｃ４６０６以降の処理を実行することなく高頻度サポートモード更新用処理を終了する。
【２８７５】
＜突然時短遊技状態の第１移行用処理＞
本変形例に係る突然時短遊技状態の第１移行用処理について図２６５のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図２２０）のステップＳｃ５１１で実行されるものであり、図２３５の突然時短遊技状態の第１移行用処理に代えて実行されるものである。図２６５において図２３５と同様の処理については同一のステッ

プ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【２８７６】
先ずステップＳｃ４７０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。いずれの留保用フラグもセットされていない場合、すなわち、留保時短が存在しない場合は、ステップＳｃ１８０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。
【２８７７】
突然時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップＳｃ１８０３に進み、その種別に対応したサポートＢフラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、移行すべき突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａである場合はサポートＢ１フラグをセットする。
【２８７８】
ステップＳｃ４７０２では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた実行時短用エリア５６１に上限回数に対応する値をセットする。実行時短用エリア５６１は、滞在中の時短遊技状態における残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのカウンタ領域である。ステップＳｃ１８０５では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている突然時短開始用フラグをクリアし、ステップＳｃ１８０６では、演出制御装置１４３への送信対象として突然時短遊技状態開始コマンドを設定する。
【２８７９】
ステップＳｃ４７０１で肯定判定した場合（いずれかの留保用フラグがセットされている場合）、すなわち、留保時短が存在する場合は、ステップＳｃ４７０３にて突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する。突然時短遊技状態の第２移行用処理は、留保状態とされた突然時短遊技状態について移行を実施するための処理である。
【２８８０】
＜突然時短遊技状態の第２移行用処理＞
ステップＳｃ４７０３の突然時短遊技状態の第２移行用処理について図２６６のフローチャートを参照しながら説明する。
【２８８１】
先ずステップＳｃ４８０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。突然時短遊技状態の第２移行用処理は突然時短遊技状態が留保されている場合、すなわち、少なくとも現在の遊技状態が時短遊技状態である場合に実行されるため、ステップＳｃ４８０１の処理は、実質的に滞在中の時短遊技状態が終了したか否かを判定するものとなる。
【２８８２】
いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、滞在中の時短遊技状態が終了した場合は、ステップＳｃ４８０２にて最先の留保時短を把握する。具体的には、ＲＡＭ３１４の発生順記憶エリア５６５における第１エリア５６５ａに記憶されている種別情報を読み出して最初に当選した特殊外れ結果の種別を把握し、その把握した種別に対応する突然時短遊技状態を特定する。
【２８８３】
ステップＳｃ４８０３では、ステップＳｃ４８０２で把握した留保時短に対応するサポートＢフラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、最先の留保時短が突然時短遊技状態Ｂである場合はサポートＢ２フラグをセットする。
【２８８４】
ステップＳｃ４８０４では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値ＹＣを実行時短用エリア５６１にシフトさせる。ここで、第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値ＹＣは、滞在中の時短遊技状態において実行時短用エリア５６１のカウンタ値ＳＣとともに更新され、特図遊技回ごとに１ずつ減算されている。よって、上記シフトが行われるときのカウンタ値ＹＣは、滞在中

の時短遊技状態において特殊外れ結果に当選した際の残り回数を、当該当選を契機として留保された突然時短遊技状態の本来の上限回数から差し引いたものとなる。つまり、上記第３の実施の形態や変形例１等における差分回数と同様のものとなる。

【２８８５】

ステップＳｃ４８０５では、第２留保時短用エリア５６２ｂ、第３留保時短用エリア５６２ｃに格納されている値をそれぞれ上位エリアにシフトさせる。すなわち、第２留保時短用エリア５６２ｂの値を第１留保時短用エリア５６２ａにシフトさせるとともに、第３留保時短用エリア５６２ｃの値を第２留保時短用エリア５６２ｂにシフトさせる。

【２８８６】

ステップＳｃ４８０６では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている留保用フラグのうち、ステップＳｃ４８０２で把握した留保時短に対応する留保用フラグをクリアする。続くステップＳｃ４８０７では、発生順情報記憶エリア５６５に記憶されている発生順を更新する。具体的には、第１エリア５６５ａに記憶されている種別情報を消去し、第２エリア５６５ｂ及び第３エリア５６５ｃに記憶されている種別情報をそれぞれ第１エリア５６５ａ及び第２エリア５６５ｂにシフトさせる。

【２８８７】

ステップＳｃ４８０８では、演出制御装置１４３への送信対象として突然時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、突然時短遊技状態の第２移行用処理を終了する。

【２８８８】

ステップＳｃ４８０１で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、時短遊技状態に滞在中である場合は、留保時短についての移行を実施しないとしてステップＳｃ４８０２以降の処理を実行することなく突然時短遊技状態の第２移行用処理を終了する。

【２８８９】

＜時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて＞

時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて図２６７及び図２６８を参照しながら説明する。ここでは、通常時短遊技状態において特殊外れ結果Ａ、特殊外れ結果Ｃ、特殊外れ結果Ａ、特殊外れ結果Ｂの順で複数回、特殊外れ結果になった場合を例示する。便宜上、通常時短遊技状態の上限回数が１００回であるとして説明を行う。

【２８９０】

通常時短遊技状態において突然時短遊技状態の留保中でない状況で、例えば、３０回目の特図遊技回（タイミングｔ１）にて特殊外れ結果Ａになると、留保用フラグＡがセットされ、突然時短遊技状態Ａが留保状態とされる（図２６７（ｂ）、（ｃ））。この際、特殊外れ結果Ａ（突然時短遊技状態Ａ）の種別情報が発生順情報記憶エリア５６５の第１エリア５６５ａに記憶され、突然時短遊技状態Ａが最初に発生した留保時短として記憶される。

【２８９１】

また、図２６８（ａ）に示すように、突然時短遊技状態Ａの上限回数（例えば１００回）に対応する値が時短遊技状態用カウンタエリア５６０の第１留保時短用エリア５６２ａにセットされる。第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値は、滞在中の通常時短遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに更新される（図２６７（ｄ））。すなわち、上記カウンタ値（留保時短の残り回数）は、実行時短用エリア５６１のカウンタ値ＳＣ（滞在中の通常時短遊技状態の残り回数に対応）と並行して減数されていく。

【２８９２】

特殊外れ結果Ａになった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。この際、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ａに対応した停止結果が停止表示される。

【２８９３】

また、特殊リーチ外れＡ演出の終了後、同一の遊技回にて、例えば「ストック！！」等の文字画像５２７と第１留保用画像５２８とが表示される留保用演出が実行される。留保

用演出の実行により、時短遊技状態の留保（ストック）が発生したことが報知される。次の特図遊技回からは第２留保用画像５２９が表示され、時短遊技状態の留保中であることが報知される。

【２８９４】

その後、例えば、上記通常時短遊技状態における６０回目の特図遊技回（タイミングｔ２）において特殊外れ結果Ｃになると、留保用フラグＣがセットされ、突然時短遊技状態Ｃが留保状態とされる（図２６７（ｂ）、（ｅ））。この際、特殊外れ結果Ｃ（突然時短遊技状態Ｃ）の種別情報が発生順情報記憶エリア５６５の第２エリア５６５ｂに記憶され、突然時短遊技状態Ｃが２番目に発生した留保時短として記憶される。

【２８９５】

また、図２６８（ｂ）に示すように、突然時短遊技状態Ｃの上限回数（例えば５０回）に対応する値が時短遊技状態用カウンタエリア５６０の第２留保時短用エリア５６２ｂにセットされる。第２留保時短用エリア５６２ｂのカウンタ値についても、滞在中の通常時短遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに更新される（図２６７（ｆ））。

【２８９６】

上記の際、特殊外れ結果への当選に対応して突然時短遊技状態が留保されるものの、特殊外れ結果Ｃになった特図遊技回において図柄表示装置７５では完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行される。すなわち、特殊外れ結果になったことが明示されず、新たな留保が発生したことを遊技者が認識不可又は認識困難な状態とされる。なお、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ｃに対応した停止結果が停止表示される。

【２８９７】

その後、例えば、上記通常時短遊技状態における７０回目の特図遊技回（タイミングｔ３）において再び特殊外れ結果Ａになったとする。この場合、既に突然時短遊技状態Ａが留保されていることにより、今回の特殊外れ結果Ａに対応する突然時短遊技状態Ａの留保が無効化される。すなわち、発生順情報記憶エリア５６５の情報や各留保時短用エリア５６２ａ～５６２ｃに格納されている値の書き換えは行われない。

【２８９８】

特殊外れ結果Ａに再当選した特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが非明示とされる。なお、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ａに対応した停止結果が停止表示される。

【２８９９】

その後、上記通常時短遊技状態における８５回目の特図遊技回（タイミングｔ４）において特殊外れ結果Ｂになると、留保用フラグＢがセットされ、突然時短遊技状態Ｂが留保状態とされる（図２６７（ｂ）、（ｇ））。この際、特殊外れ結果Ｂ（突然時短遊技状態Ｂ）の種別情報が発生順情報記憶エリア５６５の第３エリア５６５ｃに記憶され、突然時短遊技状態Ｂが３番目に発生した留保時短として記憶される。

【２９００】

また、図２６８（ｃ）に示すように、突然時短遊技状態Ｂの上限回数（例えば８０回）に対応する値が時短遊技状態用カウンタエリア５６０の第３留保時短用エリア５６２ｃにセットされる。第３留保時短用エリア５６２ｃのカウンタ値についても、滞在中の通常時短遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに更新される（図２６７（ｈ））。特殊外れ結果Ｂになった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知されない。

【２９０１】

その後、１００回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ５）になると、実行時短用エリア５６１の値が「０」であることに基づいてサポートフラグがクリアされ、滞在していた通常時短遊技状態が終了する。この場合、発生順情報記憶エリア５６５の第１エリア５６５ａが参照され、突然時短遊技状態Ａが最先の留保時短として把握される。そして、その把握した突然時短遊技状態Ａに対応するサポートＢ１フラグがセットされ、突然時短遊技状態Ａへの

移行が実施される（図２６７（ｉ））。
【２９０２】
　また、図２６８（ｄ）に示すように、時短遊技状態用カウンタエリア５６０において第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値（突然時短遊技状態Ａの残り回数に対応）が実行時短用エリア５６１にシフトされる。これにより、突然時短遊技状態Ａに滞在可能な特図遊技回の回数として、通常時短遊技状態の終了時における第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値がセットされる。この値は、突然時短遊技状態Ａの上限回数（１００回）から特殊外れ結果Ａへの当選時における通常時短遊技状態の残り回数（７０回）を減算した差分回数Ａ（３０回）となる（図２６７（ｉ））。
【２９０３】
　さらに時短遊技状態用カウンタエリア５６０では、上記シフトに伴い、第２留保時短用エリア５６２ｂ及び第３留保時短用エリア５６２ｃの各カウンタ値がそれぞれ第１留保時短用エリア５６２ａ及び第２留保時短用エリア５６２ｂにシフトされる（図２６８（ｄ））。また、発生順情報記憶エリア５６５において第１エリア５６５ａの種別情報が消去され、第２エリア５６５ｂ及び第３エリア５６５ｃの各種別情報がそれぞれ第１エリア５６５ａ及び第２エリア５６５ｂにシフトされる。
【２９０４】
　上記の際、１００回目の特図遊技回（滞在していた通常時短遊技状態の最終遊技回）では、図柄表示装置７５において放出用演出（図２４９（ｂ））が実行され、その後、突然時短遊技状態の開始演出が実行される。これにより、ストックされていた時短遊技状態の発動が報知される。
【２９０５】
　突然時短遊技状態Ａへの移行後、当該状態Ａの終了前であるタイミングｔ６において、第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値（突然時短遊技状態Ｃの残り回数に対応）が「０」になると、留保用フラグＣがクリアされる（図２６７（ｅ）、（ｆ））。これにより、突然時短遊技状態Ｃの留保状態が終了する。この場合、その時点で突然時短遊技状態Ａに滞在中となっているため、突然時短遊技状態Ｃへの移行は行われない。すなわち、突然時短遊技状態Ｃへの移行が生じないまま、その留保状態が終了することになる。この際、かかる留保状態の終了に対応した報知は行われず、遊技者が当該終了を認識不可又は認識困難な状態とされる。
【２９０６】
　上記留保状態の終了に伴い時短遊技状態用カウンタエリア５６０では、図２６８（ｅ）に示すように、第２留保時短用エリア５６２ｂのカウンタ値（突然時短遊技状態Ｂの残り回数に対応）が第１留保時短用エリア５６２ａにシフトされる。また、発生順情報記憶エリア５６５では、第１エリア５６５ａの種別情報（突然時短遊技状態Ｃに対応）が消去され、第２エリア５６５ａの種別情報（突然時短遊技状態Ｂに対応）が第１エリア５６５ａにシフトされる。
【２９０７】
　タイミングｔ７において突然時短遊技状態Ａが終了すると、発生順情報記憶エリア５６５の第１エリア５６５ａが参照され、突然時短遊技状態Ｂが最先の留保時短として把握される。そして、その把握した突然時短遊技状態Ｂに対応するサポートＢ２フラグがセットされ、突然時短遊技状態Ｂへの移行が実施される（図２６７（ｊ））。
【２９０８】
　また、図２６８（ｆ）に示すように、時短遊技状態用カウンタエリア５６０において第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値（突然時短遊技状態Ｂの残り回数に対応）が実行時短用エリア５６１にシフトされる。これにより、突然時短遊技状態Ｂに滞在可能な特図遊技回の回数として、突然時短遊技状態Ａの終了時における第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値がセットされる。この値は、特殊外れ結果Ｂへの当選時における通常時短遊技状態の残り回数（１５回）と上記差分回数Ａ（３０回）との合計回数を突然時短遊技状態Ｂの上限回数（８０回）から減算した差分回数Ｂ（３５回）となる。

【２９０９】
上記の際、突然時短遊技状態Ａの最終遊技回では、図柄表示装置７５において放出用演出が実行された後、突然時短遊技状態の開始演出が実行される。これにより、ストックされていた時短遊技状態の発動が報知される。なお、本変形例では、突然時短遊技状態Ｂへの移行前において当該状態Ｂの留保（ストック）発生が明示されないため、放出用演出に代えて突然時短遊技状態Ａの終了演出が実行され、その後、突然時短遊技状態Ｂの開始演出が実行されてもよい。
【２９１０】
突然時短遊技状態Ｂへの移行後、３５回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ８）になると、突然時短遊技状態Ｂが終了する。この場合、図柄表示装置７５では時短遊技状態の終了演出が実行される。
【２９１１】
以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【２９１２】
複数の留保時短用エリア５６２ａ～５６２ｃを設け、時短遊技状態の留保を複数行うことが可能な構成とした。複数の留保が行われた場合、それら留保された時短遊技状態について順次に移行が果たされるため、多くの留保を生じさせるほど遊技者にとって有利になる。これにより、留保が生じるか否かだけでなく、いくつ留保できるかについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。
【２９１３】
突然時短遊技状態（留保が可能な時短遊技状態）の種別数に対応した数の留保時短用エリア５６２ａ～５６２ｃを設け、留保数の上限数を上記種別数と同数に設定した。この場合、留保数が多大となって処理負荷の増大や記憶領域の逼迫を招いたりすることを抑制しながら、全ての突然時短遊技状態を同時に留保可能とすることができる。
【２９１４】
時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、当該結果に基づく留保時短の上限回数に対応するカウンタ値を留保時短用エリア５６２にセットし、遊技回が実行されるごとに、留保時短用エリア５６２のカウンタ値を実行時短用エリア５６１のカウンタ値とともに更新する構成とした。この場合、実行中の時短遊技状態の残り回数と留保状態の時短遊技状態の残り回数とを並行して更新することができ、それら両時短遊技状態の残り回数を同時に管理することが可能になる。
【２９１５】
特に留保された時短遊技状態について移行後の残り回数を差分回数とする構成において複数の留保を許容すると、それぞれの留保時短において移行タイミングが異なるため、差分回数が多様化し、その導出処理が複雑化することが懸念される。この点、本構成であることで、各留保時短の差分回数を簡単に導出することが可能になる。
【２９１６】
留保時短用エリア５６２で更新されるカウンタ値の更新結果が終了値となり、残り回数が０となることに応じて、当該カウンタ値が対応する留保時短の留保状態を終了させる構成とした。この場合、特殊外れ結果への当選時に滞在していた時短遊技状態の残り回数よりも、当該当選に対応する留保時短の残り回数（本来の上限回数）が少ない場合には、当該留保時短への移行を実施させずに留保状態を自動解除することができる。よって、特殊外れ結果への当選時において滞在時短の残り回数と留保時短の残り回数との比較や、その結果に基づく留保の有無判断を要することなく、留保時短用エリア５６２のカウンタ値をセットすることができ、処理構成を簡単化することが可能になる。
【２９１７】
複数の留保時短用エリア５６２ａ～５６２ｃを特殊外れ結果の当選順に対応させ、滞在時短が終了することに応じて、最も早い当選順に対応する第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値を滞在時短の残り回数を管理するための実行時短用エリア５６１にシフトさ

せる構成とした。このような構成であることにより、複数の留保が行われた場合において、それら留保の発生順に対応する順番で各留保時短への移行を順次に実行することができる。すなわち、留保の順番がそのまま移行の順番に反映されるため、第２作動口６３への入賞期待値が高い時短遊技状態を早い順番で留保させることで、特図当否抽選を受けやすく且つ持ち球の減りも抑えやすい状態を早く到来させることができ、遊技者が有利に遊技を進めることが可能になる。つまり、留保される時短遊技状態の順番によって、その後の遊技の展開に差異が生じるため、どのような順番で留保が発生するかに対しても遊技者を注目させることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【２９１８】

時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合において、特殊リーチ外れＡ演出を実行して特殊外れ結果になったことを報知するものの、留保された突然時短遊技状態の種別については遊技者が認識不可又は認識困難な構成とした。このような構成とすることで、移行順に関する規則性を遊技者が仮に知っていたとしても、実際の移行順を分かりにくくすることができ、いずれの時短遊技状態に移行するのかを予測して楽しませることが可能になる。

【２９１９】

留保時短がない状態で特殊外れ結果となった場合に特殊リーチ外れＡ演出を実行して特殊外れ結果になったことを報知する一方で、留保時短がある状態で特殊外れ結果となった場合は完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出を実行して特殊外れ結果になったことを報知しない構成とした。すなわち、２回目以降の留保発生については非報知の状態とされるため、複数の留保が発生したこと自体、遊技者が分からないようにすることができ、留保の数や移行順を予測して楽しませることが可能になる。

【２９２０】

＜変形例４＞

上記第３の実施の形態の変形例４について図２６９～図２７４を参照しながら説明する。これらの図において第３の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２９２１】

上記変形例３では、突然時短遊技状態の留保上限数が突然時短遊技状態の種別数と同数となるように構成したが、本変形例では、突然時短遊技状態の留保可能数が突然時短遊技状態の種別数よりも多い数となるように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細について説明する。なお、本変形例に係る突然時短遊技状態は上記変形例３に係る突然時短遊技状態と同様である。

【２９２２】

＜各種カウンタエリア３１４ｄについて＞

本変形例に係るＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄについて図２６９を参照しながら説明する。図２６９（ａ）に示すように、上記各種カウンタエリア３１４ｄには、時短遊技状態の残り回数をカウントするための領域として時短遊技状態用カウンタエリア５６０が設定されている。時短遊技状態用カウンタエリア５６０には、滞在中の時短遊技状態における残り回数をカウントするための実行時短用エリア５６１と、留保中の時短遊技状態における残り回数をカウントするための留保時短用エリア５６２とが設けられている。

【２９２３】

留保時短用エリア５６２には複数のカウンタエリアが設定されている。詳しくは、突然時短遊技状態の種別数（３）より多い数のカウンタエリアが設定され、具体的には第１留保時短用エリア５６２ａ～第１０留保時短用エリア５６２ｊを有する１０個のカウンタエリアが設定されている。なお、カウンタエリアの数は１０個に限定されるものではなく、突然時短遊技状態の種別数より多い数であれば他の数であってもよい。

【２９２４】

また、図２６９（ｂ）に示すように、ＲＡＭ３１４には発生順情報記憶エリア５６５が

設けられている。発生順情報記憶エリア５６５には、留保時短用エリア５６２のエリア数と同数の第１エリア５６５ａ～第１０エリア５６５ｊが設定されており、これら第１エリア５６５ａ～第１０エリア５６５ｊは特殊外れ結果の当選順（留保時短の発生順）に対応している。具体的には、第１エリア５６５ａが最も早い当選順に対応し、第１０エリア５６５ｊが最も遅い当選順に対応している。

【２９２５】

＜留保用処理＞

本変形例に係る留保用処理について図２７０のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による突然時短遊技状態の移行判定用処理（図２６１）のステップＳｃ４３０１で実行されるものであり、図２６２の留保用処理に代えて実行されるものである。

【２９２６】

先ずステップＳｃ５１０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。本変形例では、突然時短遊技状態Ａ～Ｃに対応して留保用フラグＡ～Ｃが設定されており、例えば、留保用フラグＣが上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている場合には突然時短遊技状態Ｃの留保中であることを示すものとなっている。

【２９２７】

いずれの留保用フラグもセットされていない場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保中でない場合は、ステップＳｃ５１０２に進み、今回の特殊外れ結果に対応する留保用フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ａである場合は留保用フラグＡをセットする。

【２９２８】

ステップＳｃ５１０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄにおける留保時短用エリア５６２に、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態の上限回数に対応する値をセットする。より詳しくは、第１留保時短用エリア５６２ａ～第１０留保時短用エリア５６２ｊのうち空き領域となっているエリアの最上位エリアに上記値をセットする。ステップＳｃ５１０１で否定判定した状況（突然時短遊技状態の留保中でない状況）で本ステップの処理を実行する場合、すべてのエリアが空き領域となっているため、第１留保時短用エリア５６２ａに上記値をセットする。

【２９２９】

ステップＳｃ５１０４では、今回の特殊外れ結果についてその発生順を記憶する。本ステップでは、発生順情報記憶エリア５６５の第１エリア５６５ａ～第１０エリア５６５ｊのうち空き領域となっているエリアの最上位エリアに今回の特殊外れ結果の種別に対応した種別情報を記憶する。ステップＳｃ５１０１で否定判定した状況（突然時短遊技状態の留保中でない状況）で本ステップの処理を実行する場合、すべてのエリアが空き領域となっているため、第１エリア５６５ａに上記種別情報を記憶する。

【２９３０】

ステップＳｃ５１０５では、演出制御装置１４３への送信対象として留保コマンドを設定し、その後、留保用処理を終了する。留保コマンドは時短遊技状態の留保が発生したことを通知するものであり、当該コマンドには留保状態とされた時短遊技状態の種別を示す情報が含まれる。

【２９３１】

ステップＳｃ５１０１で肯定判定した場合（いずれかの留保用フラグがセットされている場合）、すなわち、突然時短遊技状態の留保状態である場合は、ステップＳｃ５１０６に進み、上記留保時短用エリア５６２の第１留保時短用エリア５６２ａ～第１０留保時短用エリア５６２ｊにおいて空き領域のエリアが存在するか否かを判定する。空き領域のエリアが存在する場合は、ステップＳｃ５１０２に進み、今回の特殊外れ結果に対応する留保用フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。

【２９３２】

ステップＳｃ５１０３では、第１留保時短用エリア５６２ａ～第１０留保時短用エリア５６２ｊにおいて空き領域のエリアのうち最上位のエリアに上限回数に対応する値をセットする。例えば、第６留保時短用エリア５６２ｆ～第１０留保時短用エリア５６２ｊが空き領域となっている場合は第６留保時短用エリア５６２ｆに上記値をセットする。

【２９３３】

ステップＳｃ５１０４では、発生順情報記憶エリア５６５の第１エリア５６５ａ～第３エリア５６５ｃにおいて空き領域のエリアのうち最上位のエリアに今回の特殊外れ結果の種別に対応した種別情報を記憶する。

【２９３４】

ステップＳｃ５１０６で否定判定した場合（空き領域のエリアが存在しない場合）は、ステップＳｃ５１０２～ステップＳｃ５１０５の処理を実行することなく留保用処理を終了する。すなわち、突然時短遊技状態の留保数が既に留保上限値に到達している場合は、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態の留保を実行しない。

【２９３５】

本変形例において変動表示時間の設定処理は、上記変形例３に係る変動表示時間の設定処理（図２６３）と同様である。

【２９３６】

＜高頻度サポートモード更新用処理＞

本変形例に係る高頻度サポートモード更新用処理について図２７１のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図２２２）のステップＳｃ７１０で実行されるものであり、図２６４の高頻度サポートモード更新用処理に代えて実行されるものである。図２７１において図２６４と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２９３７】

ステップＳｃ４６０２で否定判定した場合（実行時短用エリア５６１のカウンタ値ＳＣが「０」でない場合）又はステップＳｃ１３０５（時短終了用フラグのセット）の実行後は、ステップＳｃ４６０３にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかの留保用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保中である場合は、ステップＳｃ４６０４に進み、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた留保時短用エリア５６２のカウンタ値ＹＣを更新する。

【２９３８】

ステップＳｃ４６０５では、ステップＳｃ４６０４でカウンタ値ＹＣを更新したエリアのうち更新後の値が「０」となったエリアがあるか否かを判定する。更新後の値が「０」となったエリアがある場合は、ステップＳｃ５２０１に進み、更新後の値が「０」となったエリアの突然時短遊技状態と同種の時短遊技状態を留保中であるか否かを判定する。例えば、第４留保時短用エリア５６２ｄに突然時短遊技状態Ｃの上限回数がセットされた状態において、当該エリア５６２ｄのカウンタ値ＹＣがステップＳｃ４６０４の更新により「０」になった場合は、発生順情報記憶エリア５６５を参照し、他の留保として突然時短遊技状態Ｃの留保が存在するか否かを判定する。

【２９３９】

同種の時短遊技状態を留保中でない場合は、ステップＳｃ４６０６に進み、そのエリアに対応する突然時短遊技状態の留保用フラグをクリアする。上記の例であれば、突然時短遊技状態Ｃに対応する留保用フラグＣをクリアする。これにより、突然時短遊技状態Ｃの留保が終了する。

【２９４０】

ステップＳｃ４６０６の実行後又はステップＳｃ５２０１で肯定判定した場合（同種の時短遊技状態を留保中である場合）は、ステップＳｃ４６０７にて、留保が終了した突然時短遊技状態の種別情報が削除されるように発生順情報記憶エリア５６５の情報を更新する。続くステップＳｃ４６０８では、留保時短用エリア５６２において更新後のカウンタ

値ＹＣが「０」となったエリアよりも下位のエリアについてカウンタ値を上位のエリアにシフトさせる。ステップＳｃ４６０８の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

【２９４１】

＜突然時短遊技状態の第２移行用処理＞

本変形例に係る突然時短遊技状態の第２移行用処理について図２７２を参照しながら説明する。この処理は、突然時短遊技状態の第１移行用処理（図２６５）のステップＳｃ４７０３で実行されるものであり、図２６６の突然時短遊技状態の第２移行用処理に代えて実行されるものである。図２７２において図２６６と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２９４２】

先ずステップＳｃ４８０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。突然時短遊技状態の第２移行用処理は突然時短遊技状態が留保されている場合に実行されるものであるところ（ステップＳｃ４７０１でＹＥＳ）、かかる留保は時短遊技状態への滞在中に生じるため、ステップＳｃ４８０１の処理は、実質的に滞在中の時短遊技状態が終了したか否かを判定するものとなる。

【２９４３】

いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、滞在中の時短遊技状態が終了した場合は、ステップＳｃ４８０２にて最先の留保時短を把握する。具体的には、ＲＡＭ３１４の発生順記憶エリア５６５における第１エリア５６５ａに記憶されている種別情報を読み出して最初に当選した特殊外れ結果の種別を把握し、その把握した種別に対応する突然時短遊技状態を特定する。ステップＳｃ４８０３では、ステップＳｃ４８０２で把握した留保時短に対応するサポートＢフラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。

【２９４４】

ステップＳｃ４８０４では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値ＹＣを実行時短用エリア５６１にシフトさせる。ここで、第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値は、滞在中の時短遊技状態において実行時短用エリア５６１のカウンタ値ＳＣとともに更新され、特図遊技回ごとに１ずつ減算されている。よって、上記シフトが行われるときのカウンタ値ＹＣは、滞在中の時短遊技状態において特殊外れ結果に当選した際の残り回数を、当該当選を契機として留保された突然時短遊技状態の本来の上限回数から差し引いたものとなる。つまり、上記第３の実施の形態や変形例１等における差分回数と同様のものとなる。ステップＳｃ４８０５では、第２留保時短用エリア５６２ｂ～第１０留保時短用エリア５６２ｊのカウンタ値ＹＣをそれぞれ上位エリアにシフトさせる。

【２９４５】

ステップＳｃ５３０１では、ステップＳｃ４８０２で把握した留保時短と同種の時短遊技状態を留保中であるか否かを判定する。例えば、ステップＳｃ４８０２で把握した留保時短が突然時短遊技状態Ｂである場合は、発生順情報記憶エリア５６５を参照し、他の留保として突然時短遊技状態Ｂの留保が存在するか否かを判定する。

【２９４６】

同種の時短遊技状態を留保中でない場合は、ステップＳｃ４８０６に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている留保用フラグのうち、ステップＳｃ４８０２で把握した留保時短に対応する留保用フラグをクリアする。

【２９４７】

ステップＳｃ４８０６の実行後又はステップＳｃ５３０１で肯定判定した場合（同種の時短遊技状態を留保中である場合）は、ステップＳｃ４８０７にて、発生順情報記憶エリア５６５の情報を更新する。具体的には、第１エリア５６５ａの種別情報を削除し、第２エリア５６５ｂ以降の種別情報をそれぞれ上位エリアにシフトさせる。

【２９４８】
＜終了用演出設定処理＞
本変形例に係る終了用演出設定処理について図２７３のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置１４３による演出設定処理（図２４２）のステップＳｃ２５０９で実行されるものであり、図２４９（ａ）の終了用演出設定処理に代えて実行されるものである。図２７３において図２４９（ａ）と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【２９４９】
なお、終了用演出設定処理は、主制御装置１６２から時短遊技状態終了コマンドを受信した場合に実行されるものであり、時短遊技状態の終了に合わせて実行されるものである。
【２９５０】
ステップＳｃ３１０１では、突然時短遊技状態の留保中であるか否かを判定する。留保中である場合は、ステップＳｃ５４０１に進み、終了する今回の時短遊技状態（終了時短）と移行する次回の時短遊技状態（移行時短）とが同種の時短遊技状態であるか否かを判定する。例えば、主制御装置１６２にて終了処理が実行される今回の時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａである場合には、最先の留保時短として移行が実施される時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａであるか否かを判定する。この判定は、例えば主制御装置１６２からの時短遊技状態終了コマンド及び留保コマンドに含まれる時短遊技状態の種別情報を参照することで行うことができる。
【２９５１】
終了時短と移行時短とが同種の時短遊技状態である場合は、ステップＳｃ５４０２に進み、残り回数の上乗せ演出を実行するように設定する。ここで、当該上乗せ演出について図２７４を参照しながら説明する。
【２９５２】
上記上乗せ演出を行うにあたっては、図２７４（ａ）に示すように、滞在時短の最終遊技回において図柄表示装置７５の表示画面Ｇに図柄列Ｚ１～Ｚ３を外れ結果の組み合わせで停止表示させる。この場合の停止表示は、特殊な停止形態を取るものではなく、外れ結果を報知するものとして、滞在時短における他の特図遊技回と同様に各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順番に停止表示させるものである。
【２９５３】
各図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させた後、図２７４（ｂ）に示すように、それら図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させた特図遊技回にて、例えば「＋３０回！！」等の文字からなる上乗せ画像５８１を表示する。これにより、時短遊技状態の残り回数が追加されたことが遊技者に報知される。なお、上乗せ画像５８１により報知される上乗せ回数は、差分回数（例えば３０回）に対応した回数である。
【２９５４】
上乗せ画像５８１は、確定表示時間の一部又は全部を利用して表示してもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで表示してもよい。その際、停止表示された図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去した上で上乗せ画像５８１を表示してもよいし、図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去せず、図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に上乗せ画像５８１が配置されるようにして表示してもよい。
【２９５５】
ステップＳｃ５４０２の実行後はステップＳｃ５４０３にて、残り回数カウンタエリアの値に差分回数に対応した値を加算する。これにより、次の突然時短遊技状態に移行した後の遊技では、図２７４（ｃ）に示すように、加算分が反映された残り回数画像５２３が表示される。
【２９５６】
ステップＳｃ５４０３の実行後は終了用演出設定処理を終了する。また、ステップＳｃ５４０１で否定判定した場合（終了時短と移行時短とが同種の時短遊技状態でない場合）

は、ステップＳｃ３１０６にて放出用演出の設定処理を実行し、その後、終了用演出設定処理を終了する。

【２９５７】

＜時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて＞

時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて説明する。本変形例では、突然時短遊技状態の留保可能数が突然時短遊技状態の種別数よりも多い数に設定されている。このため、時短遊技状態への滞在中において同種の特別外れ結果に複数回当選した場合、それら各当選に対応する突然時短遊技状態がそれぞれ留保される。すなわち、同種の突然時短遊技状態について複数留保することができる。

【２９５８】

また、本変形例では、時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合に、その種別と当選順を認識できるようにして発生順情報記憶エリア５６５に情報が記憶され、留保時短の移行が実施される場合は、その記憶された当選順（留保時短の発生順）に従って当該移行が実施される。このため、滞在中の時短遊技状態が終了する場合において、その終了する時短遊技状態と、その直後に移行が実施される留保状態の時短遊技状態との種別が同じとなる事象が生じ得る。そのような場合、図柄表示装置７５では上乗せ演出（図２７４）が実行される。これにより、滞在中の時短遊技状態が延長されたかのような印象を遊技者に与えることができる。

【２９５９】

なお、終了時短と移行時短との種別が異なる場合は、上記第３の実施の形態や変形例１等の場合と同様に、放出用演出が実行される。その後、突然時短遊技状態の開始演出が実行され、ストックされていた時短遊技状態の発動が報知される。

【２９６０】

＜変形例５＞

上記第３の実施の形態の変形例５について図２７５～図２８２を参照しながら説明する。これらの図において第３の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２９６１】

上記変形例３及び変形例４では、時短遊技状態中に発生した複数の留保時短についてその発生順に対応する順番で移行を実施する構成としたが、本変形例では、それとは異なる順番で移行を実施するように構成されている。なお、突然時短遊技状態の留保上限数は、上記変形例３と同様に突然時短遊技状態の種別数と同数に設定されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【２９６２】

＜突然時短遊技状態について＞

本変形例に係る突然時短遊技状態は、上記変形例２に係る突然時短遊技状態（図２５６（ａ））と同様になっている。図２５６（ａ）を援用して説明すると、本変形例に係る突然時短遊技状態Ａ～Ｃは第２作動口６３への入賞期待値が異なるものとなっており、具体的には、突然時短遊技状態Ｃ＜突然時短遊技状態Ｂ＜突然時短遊技状態Ａの順で入賞期待値が高くなるように構成されている。なお、入賞期待値をこのような関係とするための構成例については上記変形例２で述べたため、説明を省略する。

【２９６３】

また、突然時短遊技状態Ａ～Ｃの上限回数は共通となっており、例えば１００回に設定されている。なお、上限回数を共通化させることは必須の構成ではなく、上記変形例３のように突然時短遊技状態Ａ～Ｃで上限回数が相違する構成としてもよい。

【２９６４】

＜各種カウンタエリア３１４ｄについて＞

本変形例に係るＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄについて図２７５を参照しながら説明する。図２７５（ａ）に示すように、上記各種カウンタエリア３１４ｄには、時短遊技状態の残り回数をカウントするための領域として時短遊技状態用カウンタエリア

６１０が設定されている。この時短遊技状態用カウンタエリア６１０には、滞在中の時短遊技状態における残り回数をカウントするための実行時短用エリア６１１と、留保中の時短遊技状態における残り回数をカウントするための留保時短用エリア６１２とが設けられている。

【２９６５】

留保時短用エリア６１２には複数のカウンタエリアが設定され、具体的には、突然時短遊技状態の種別数に対応した数のカウンタエリアが確保されている。すなわち、第１留保時短用エリア６１２ａ、第２留保時短用エリア６１２ｂ、第３留保時短用エリア６１２ｃからなる３つのカウンタエリアが設定された状態となっている。

【２９６６】

これら各留保時短用エリア６１２ａ～６１２ｃには、図２７５（ｂ）に示すように、突然時短遊技状態の種別が対応付けられている。具体的には、第１留保時短用エリア６１２ａは突然時短遊技状態Ａ用のカウンタエリアとなっており、第２留保時短用エリア６１２ｂは突然時短遊技状態Ｂ用のカウンタエリアとなっており、第３留保時短用エリア６１２ｃは突然時短遊技状態Ｃ用のカウンタエリアとなっている。

【２９６７】

また、各留保時短用エリア６１２ａ～６１２ｃには優先度が設定されている。図２７５（ｂ）では数値が小さいほど優先度が高いことを示しており、突然時短遊技状態Ｃ用の第３留保時短用エリア６１２ｃ＜突然時短遊技状態Ｂ用の第２留保時短用エリア６１２ｂ＜突然時短遊技状態Ａ用の第１留保時短用エリア６１２ａの順で順位が高くなるように優先度が設定されている。

【２９６８】

各留保時短用エリア６１２ａ～６１２ｃに対する時短遊技状態の種別の対応付けや優先度の設定を行うための構成は特に限定されるものではないが、例えば、そのような対応付けや優先度の情報をＲＯＭ３１３の所定領域に記憶したり、制御プログラムに組み込んだりすることで行うことができる。

【２９６９】

なお、上記構成は、第１留保時短用エリア６１２ａ～第３留保時短用エリア６１２ｃ（各種カウンタエリア３１４ｄの記憶領域）に優先度を設定するものであるが、これら各エリアは突然時短遊技状態の種別と１対１で対応しているため、突然時短遊技状態Ａ～Ｃについて優先度を設定したものということもできる。

【２９７０】

＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞

本変形例に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理について図２７６（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による変動開始処理（図２２２）のステップＳｃ７１１で実行されるものであり、図２２７（ａ）の突然時短遊技状態の移行判定用処理に代えて実行されるものである。図２７６（ａ）において図２２７（ａ）と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２９７１】

先ずステップＳｃ１４０１では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｃ１４０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップＳｃ１４０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグをセットする。

【２９７２】

ステップＳｃ１４０２で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、現在の遊技状態が通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は、ステップＳｃ６１０１にて留保用処理を実行し、その後、突然時短遊技状態の移

行判定用処理を終了する。留保用処理は、時短遊技状態の途中で特殊外れ結果になった場合に、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態を留保状態とするための処理である。

【２９７３】

＜留保用処理＞

ステップＳｃ６１０１の留保用処理について図２７７（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【２９７４】

先ずステップＳｃ６２０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。本変形例では、突然時短遊技状態Ａ～Ｃに対応して留保用フラグＡ～Ｃが設定されており、例えば、留保用フラグＣが上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている場合には突然時短遊技状態Ｃの留保中であることを示すように構成されている。

【２９７５】

いずれの留保用フラグもセットされていない場合、すなわち、留保時短が存在しない場合は、ステップＳｃ６２０２に進み、今回の特殊外れ結果に対応する留保用フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ａである場合は留保用フラグＡをセットする。

【２９７６】

ステップＳｃ６２０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄにおける留保時短用エリア６１２に今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態の上限回数に対応する値をセットする。具体的には、第１留保時短用エリア６１２ａ～第３留保時短用エリア６１２ｃのうち今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態用のエリアに上記値をセットする。例えば、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ｃである場合は、図２７６（ｂ）に示すように、突然時短遊技状態Ｃ用の第３留保時短用エリア６１２ｃに突然時短遊技状態Ｃの上限回数（例えば１００回）に対応する値をセットする。

【２９７７】

ステップＳｃ６２０４では、演出制御装置１４３への送信対象として留保コマンドを設定し、その後、留保用処理を終了する。留保コマンドは時短遊技状態の留保が発生したことを通知するものであり、当該コマンドには留保状態とされた時短遊技状態の種別を示す情報が含まれる。

【２９７８】

ステップＳｃ６２０１で肯定判定した場合（いずれかの留保用フラグがセットされている場合）、すなわち、留保時短が存在する場合は、ステップＳｃ６２０５に進み、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態と同種の時短遊技状態を留保中であるか否かを判定する。本ステップでは、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅを参照し、今回の特殊外れ結果の種別に対応した留保用フラグが既にセットされている状況であれば、同種の時短遊技状態を留保中であると認識する。

【２９７９】

同種の時短遊技状態を留保中でない場合は、ステップＳｃ６２０２～ステップＳｃ６２０４の処理を実行する。すなわち、今回の特殊外れ結果に対応する留保用フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットするとともに、第１留保時短用エリア６１２ａ～第３留保時短用エリア６１２ｃのうち対応するエリアに今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態の上限回数に対応する値をセットする。

【２９８０】

ステップＳｃ６２０５で肯定判定した場合（同種の時短遊技状態を留保中である場合）は、ステップＳｃ６２０６に進み、対応する留保時短用エリア６１２の値を書き換える。すなわち、対応する留保時短用エリア６１２のカウンタ値として上限回数に対応する値を再セットする。例えば、突然時短遊技状態Ｃを留保中である状況で今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ｃとなった場合は、図２７７（ｂ１），（ｂ２）に示すように、第３留保時

短用エリア６１２ｃのカウンタ値を上限回数に対応した値に変更する。これにより、留保状態とされている突然時短遊技状態Ｃの残り回数が増大され、換言すれば、突然時短遊技状態Ｃの留保可能期間が延長される。ステップＳｃ６２０６の実行後は留保用処理を終了する。

【２９８１】

＜変動表示時間の設定処理＞

本変形例に係る変動表示時間の設定処理は上記変形例３に係る変動表示時間の設定処理と同様になっている。図２６３を参照して説明すると、いずれの留保用フラグもセットされていない場合（ステップＳｃ４５０２で否定判定した場合）、すなわち、突然時短遊技状態の留保中でない状況で特殊外れ結果となった場合は、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブルＡ（図２３２（ｂ））を取得する。この変動表示時間テーブルＡには選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ１（特殊リーチ外れＡ演出）のみが設定されており、特殊リーチ外れＡ演出の実行に対応した変動パターンが選択されるように変動表示時間の抽選処理（ステップＳｃ１６０７）が実行される。

【２９８２】

また、いずれかの留保用フラグがセットされている場合（ステップＳｃ４５０２で肯定判定した場合）、すなわち、突然時短遊技状態の留保中である状況で特殊外れ結果となった場合は、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブルＢ（図２３２（ｃ））を取得する。この変動表示時間テーブルＢには選択可能な変動パターンとして変動パターン２１Ｈ（完全外れ演出）又は変動パターンＺ２（特殊リーチ外れＢ演出）が設定されており、完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出に対応した変動パターンが選択されるように変動表示時間の抽選処理（ステップＳｃ１６０７）が実行される。

【２９８３】

なお、突然時短遊技状態の留保中である状況で特殊外れ結果となる場合には、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態と同種の時短遊技状態が留保されておらず、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態が留保される場合と、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態と同種の時短遊技状態が既に留保されており、対応する留保時短用エリア６１２に上限回数に対応する値が再セットされる場合とがある。本変形例では、そのいずれの場合も上記変動表示時間テーブルＢを用いて変動表示時間（変動パターン）の抽選が行われる。すなわち、時短遊技状態への滞在中において最初の特殊外れ結果への当選については、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが明示されるものの、２度目以降の当選については図柄表示装置７５にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが非明示とされる。

【２９８４】

＜高頻度サポートモード更新用処理＞

本変形例に係る高頻度サポートモード更新用処理について図２７８のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図２２２）のステップＳｃ７１０で実行されるものであり、図２２６の高頻度サポートモード更新用処理に代えて実行されるものである。図２７８において図２２６と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２９８５】

ステップＳｃ１３０２で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、現在の遊技状態が時短遊技状態（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）である場合は、ステップＳｃ６３０１に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた実行時短用エリア５６１のカウンタ値ＳＣを更新する。具体的には、カウンタ値ＳＣを１減算する。これにより、滞在中の時短遊技状態の残り回数が１減算される。この場合の残り回数は、その時短遊技状態に滞在することが可能な特図遊技回の残回数ということができる。

【２９８６】

ステップＳｃ６３０２では、更新後のカウンタ値ＳＣが「０」であるか否かを判定する。カウンタ値ＳＣが「０」である場合、すなわち、滞在中の時短遊技状態での遊技回の実行回数が上限回数に到達している場合には、ステップＳｃ１３０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグをセットする。

【２９８７】

ステップＳｃ１３０５の実行後又はステップＳｃ６３０２で否定判定した場合（カウンタ値ＳＣが「０」でない場合）は、ステップＳｃ６３０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかの留保用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保中である場合は、ステップＳｃ６３０４に進み、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた留保時短用エリア６１２のカウンタ値ＹＣを更新する。

【２９８８】

ステップＳｃ６３０４について詳しくは、第１留保時短用エリア６１２ａ～第３留保時短用エリア６１２ｃのうち上限回数がセットされているエリア（値が「０」でないエリア）を対象としてカウンタ値ＹＣを１減算する。例えば、カウンタ値ＹＣが「０」ではないエリアとして第１留保時短用エリア６１２ａ及び第２留保時短用エリア６１２ｂが存在する場合は、それら各エリアについてそれぞれカウンタ値ＹＣを更新する。これにより、留保中の各時短遊技状態についてその残り回数が１減算される。なお、ステップＳｃ６３０４の実行タイミングにて既にカウンタ値が「０」となっているエリア（上記例では第３留保時短用エリア６１２ｃ）についてはカウンタ値ＹＣを「０」のままで維持する。

【２９８９】

ステップＳｃ６３０５では、ステップＳｃ６３０４でカウンタ値ＹＣを更新したエリアのうち更新後の値が「０」となったエリアがあるか否かを判定する。更新後の値が「０」となったエリアがある場合は、ステップＳｃ６３０６に進み、そのエリアに対応する突然時短遊技状態の留保用フラグをクリアする。

【２９９０】

例えば、第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値を更新した結果、その値が「０」になった場合には、突然時短遊技状態Ａに対応する留保用フラグＡをクリアする。これにより、突然時短遊技状態Ａの留保が終了する。なお、カウンタ値ＹＣが「０」になることで留保状態が終了する点において、上記ステップＳｃ６３０４で更新されるカウンタ値ＹＣ（留保時短の残り回数）は、留保状態を継続することが可能な特図遊技回の残回数ということができる。ステップＳｃ６３０６の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

【２９９１】

ステップＳｃ６３０３で否定判定した場合（いずれの留保用フラグもセットされていない場合）は、留保時短用エリアを更新する必要がないため、ステップＳｃ６３０４以降の処理を実行することなく高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップＳｃ６３０５で否定判定した場合（更新後の値が「０」となったエリアがない場合）は、留保中の突然時短遊技状態について留保を継続するとしてステップＳｃ６３０６の処理を実行することなく高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

【２９９２】

＜突然時短遊技状態の第１移行用処理＞

本変形例に係る突然時短遊技状態の第１移行用処理について図２７９のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図２２０）のステップＳｃ５１１で実行されるものであり、図２３５の突然時短遊技状態の第１移行用処理に代えて実行されるものである。図２７９において図２３５と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２９９３】

先ずステップＳｃ６４０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。いずれの留保用フラグもセッ

トされていない場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保中でない場合は、ステップＳｃ１８０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。

【２９９４】

突然時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップＳｃ１８０３に進み、その種別に対応したサポートＢフラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、移行すべき突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａである場合はサポートＢ１フラグをセットする。

【２９９５】

ステップＳｃ６４０２では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた実行時短用エリア６１１に上限回数に対応する値をセットする。実行時短用エリア６１１は、滞在中の時短遊技状態における残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのカウンタ領域である。ステップＳｃ１８０５では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている突然時短開始用フラグをクリアし、ステップＳｃ１８０６では、演出制御装置１４３への送信対象として突然時短遊技状態開始コマンドを設定する。

【２９９６】

ステップＳｃ６４０１で肯定判定した場合（いずれかの留保用フラグがセットされている場合）、すなわち、突然時短遊技状態の留保中である場合は、ステップＳｃ６４０３にて突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する。突然時短遊技状態の第２移行用処理は、留保状態とされていた突然時短遊技状態について移行を実施するための処理である。

【２９９７】

＜突然時短遊技状態の第２移行用処理＞

ステップＳｃ６４０３の突然時短遊技状態の第２移行用処理について図２８０（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【２９９８】

先ずステップＳｃ６５０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。突然時短遊技状態の第２移行用処理は突然時短遊技状態が留保されている場合に実行されるものであるところ（ステップＳｃ６４０１でＹＥＳ）、かかる留保は時短遊技状態への滞在中に生じるため、ステップＳｃ６５０１の処理は、実質的に滞在中の時短遊技状態が終了したか否かを判定するものとなる。

【２９９９】

いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、滞在中の時短遊技状態が終了した場合は、ステップＳｃ６５０２に進み、留保状態の突然時短遊技状態のうち最上位の優先度に対応する突然時短遊技状態を把握する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた第１留保時短用エリア６１２ａ～第３留保時短用エリア６１２ｃにおいて、そのカウンタ値が「０」でないエリア（残り回数をカウント中のエリア）を対象として優先度が最も高いエリアを把握し、その把握したエリアに対応する突然時短遊技状態を最上位の優先度に対応する突然時短遊技状態として特定する。例えば、第２留保時短用エリア６１２ｂ及び第３留保時短用エリア６１２ｃにてカウンタ値が「０」でない場合であれば、優先度が上位の第２留保時短用エリア６１２ｂに対応する突然時短遊技状態Ｂを優先度が最も高い突然時短遊技状態として特定する。

【３０００】

なお、留保用フラグに優先度を設定しておき、その優先度に基づいて最上位の優先度に対応する突然時短遊技状態を把握する構成としてもよい。例えば、留保用フラグＡ～Ｃに対して第１留保時短用エリア６１２ａ～第３留保時短用エリア６１２ｃと同順位の優先度を設定しておき、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている留保用フラグのうちから最上位の優先度が設定された留保用フラグを把握することで、最上位の優先度に対応する突然時短遊技状態を特定することができる。

【３００１】

ステップＳｃ６５０３では、ステップＳｃ６５０２で把握した突然時短遊技状態に対応するＢフラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、把握した突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Ｂである場合はサポートＢ２フラグをセットする。

【３００２】

ステップＳｃ６５０４では、第１留保時短用エリア６１２ａ～第３留保時短用エリア６１２ｃにおいてそのカウンタ値が「０」でないエリアを対象とし、優先度が最も高いエリアのカウンタ値を実行時短用エリア６１１にシフトさせる。例えば、図２８０（ｂ）に示すように、第２留保時短用エリア６１２ｂ及び第３留保時短用エリア６１２ｃにてカウンタ値が「０」でない場合であれば、第２留保時短用エリア６１２ｂのカウンタ値を実行時短用エリア６１１にシフトさせる。

【３００３】

このように本変形例では、滞在中の時短遊技状態が終了した場合に、その時点で留保されている突然時短遊技状態のうち最上位の優先度が設定された突然時短遊技状態のサポートＢフラグがセットされるとともに、最上位の優先度が設定された留保時短用エリア６１２のカウンタ値が実行時短用エリア６１１にセットされる。すなわち、複数の突然時短遊技状態が留保されている場合、予め定められた優先度に基づいて移行の順番が決定されるものとなっている。

【３００４】

ここで、第２留保時短用エリア６１２ｂａのカウンタ値ＹＣは、滞在中の時短遊技状態において実行時短用エリア６１１のカウンタ値ＳＣとともに更新され、特図遊技回ごとに１ずつ減算されている。よって、上記シフトが行われるときのカウンタ値ＹＣは、滞在中の時短遊技状態において特殊外れ結果に当選した際の残り回数を、当該当選を契機として留保された突然時短遊技状態の本来の上限回数から差し引いたものとなる。つまり、上記第３の実施の形態や変形例１等における差分回数と同様のものとなる。

【３００５】

ステップＳｃ６５０５では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている留保用フラグのうち、ステップＳｃ６５０２で把握した留保時短に対応する留保用フラグをクリアする。続くステップＳｃ６５０６では、演出制御装置１４３への送信対象として突然時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、突然時短遊技状態の第２移行用処理を終了する。

【３００６】

ステップＳｃ６５０１で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、時短遊技状態に滞在中である場合は、留保時短についての移行を実施しないとしてステップＳｃ６５０２以降の処理を実行することなく突然時短遊技状態の第２移行用処理を終了する。

【３００７】

＜時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて＞

時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて図２８１及び図２８２を参照しながら説明する。ここでは、通常時短遊技状態において特殊外れ結果Ｃ、特殊外れ結果Ｂ、特殊外れ結果Ａ、特殊外れ結果Ｂの順で複数回、特殊外れ結果になった場合を例示する。便宜上、通常時短遊技状態の上限回数が１００回であるとして説明を行う。

【３００８】

通常時短遊技状態において留保時短がない状況で、例えば１０回目の特図遊技回（タイミングｔ１）にて特殊外れ結果Ｃになると、留保用フラグＣがセットされ、突然時短遊技状態Ｃが留保状態とされる（図２８１（ｂ）、（ｃ））。また、図２８２（ａ）に示すように、突然時短遊技状態Ｃの上限回数（例えば１００回）に対応する値が時短遊技状態用カウンタエリア６１０の第３留保時短用エリア６１２ｃにセットされる。第３留保時短用エリア６１２ｃのカウンタ値は、滞在中の通常時短遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに更新される（図２８１（ｄ））。すなわち、上記カウンタ値（留保時短の残り回数）は、実行時短用エリア６１１のカウンタ値ＳＣ（滞在中の通常時短遊技状態の残り

回数に対応）と並行して減数されていく。
【３００９】
特殊外れ結果Ｃになった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。この際、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ｃに対応した停止結果が停止表示される。
【３０１０】
また、特殊リーチ外れＡ演出の終了後、同一の遊技回にて、例えば「ストック！！」等の文字画像５２７と第１留保用画像５２８とが表示される留保用演出が実行される。留保用演出の実行により、時短遊技状態の留保（ストック）が発生したことが報知される。次の特図遊技回からは第２留保用画像５２９が表示され、時短遊技状態の留保中であることが報知される。
【３０１１】
その後、例えば、上記通常時短遊技状態における３０回目の特図遊技回（タイミングｔ２）にて特殊外れ結果Ｂになると、留保用フラグＢがセットされ、突然時短遊技状態Ｂが留保状態とされる（図２８１（ｂ）、（ｅ））。また、図２８２（ｂ）に示すように、突然時短遊技状態Ｂの上限回数（例えば１００回）に対応する値が時短遊技状態用カウンタエリア６１０の第２留保時短用エリア６１２ｂにセットされる。第２留保時短用エリア６１２ｂのカウンタ値についても、滞在中の通常時短遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに更新される（図２８１（ｆ））。
【３０１２】
上記の際、特殊外れ結果への当選に対応して突然時短遊技状態が留保されるものの、特殊外れ結果Ｂになった特図遊技回において図柄表示装置７５では完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行される。すなわち、特殊外れ結果になったことが明示されず、新たな留保が発生したことを遊技者が認識不可又は認識困難な状態とされる。なお、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ｂに対応した停止結果が停止表示される。
【３０１３】
その後、例えば、上記通常時短遊技状態における６０回目の特図遊技回（タイミングｔ３）において特殊外れ結果Ａになると、留保用フラグＡがセットされ、突然時短遊技状態Ａが留保状態とされる（図２８１（ｂ）、（ｇ））。また、図２８２（ｃ）に示すように、突然時短遊技状態Ａの上限回数（例えば１００回）に対応する値が時短遊技状態用カウンタエリア６１０の第１留保時短用エリア６１２ａにセットされる。第１留保時短用エリア６１２ａのカウンタ値についても、他のエリアと同様に滞在中の通常時短遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに更新される（図２８１（ｈ））。
【３０１４】
上記の際、特殊外れ結果Ａになった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが非明示とされる。なお、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ａに対応した停止結果が停止表示される。
【３０１５】
その後、例えば、上記通常時短遊技状態における８０回目の特図遊技回（タイミングｔ４）において特殊外れ結果Ｂになったとする。突然時短遊技状態Ｂを既に留保している状態で再び特殊外れ結果Ｂとなったことになるが、この場合は、突然時短遊技状態Ｂの留保状態が継続されつつ（図２８１（ｅ））、第２留保時短用エリア６１２ｂに上限回数（例えば１００回）に対応する値が再セットされる（図２７８（ｄ））。すなわち、第２留保時短用エリア６１２ｂのカウンタ値が上限回数に対応する値に復帰され、留保されている突然時短遊技状態Ｂの残り回数が増大する。
【３０１６】
特殊外れ結果Ｂに再当選した特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが非明示とされる。なお、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ｂに対応した停止結果が停止表示される。
【３０１７】

その後、１００回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ５）になると、実行時短用エリア６１１の値が「０」であることに基づいてサポートフラグがクリアされ、滞在していた通常時短遊技状態が終了する。この場合、各種カウンタエリア３１４ｄの留保時短用エリア６１２が参照され、留保状態の突然時短遊技状態のうち優先度が最も高い突然時短遊技状態への移行が実施される。

【３０１８】

具体的には、突然時短遊技状態Ａに対応するサポートＢ１フラグがセットされるとともに、時短遊技状態用カウンタエリア６１０において第１留保時短用エリア６１２ａのカウンタ値（突然時短遊技状態Ａの残り回数に対応）が実行時短用エリア６１１にシフトされる（図２８２（ｅ））。つまり、特殊外れ結果への当選順としては最先ではないものの、優先度が最上位の突然時短遊技状態Ａへの移行が他の突然時短遊技状態よりも先行して実施される（図２８１（ｉ））。

【３０１９】

突然時短遊技状態Ａへの移行後、当該状態Ａの終了前であるタイミングｔ６において、第３留保時短用エリア６１２ｃのカウンタ値（突然時短遊技状態Ｃの残り回数に対応）が「０」になると、留保用フラグＣがクリアされる（図２８１（ｃ）、（ｄ））。これにより、突然時短遊技状態Ｃの留保状態が終了する。この場合、その時点で突然時短遊技状態Ａに滞在中となっているため、突然時短遊技状態Ｃへの移行は行われない。すなわち、突然時短遊技状態Ｃへの移行が生じないまま、その留保状態が終了することになる。この際、かかる留保状態の終了に対応した報知は行われず、遊技者が当該終了を認識不可又は認識困難な状態とされる。

【３０２０】

タイミングｔ７において突然時短遊技状態Ａが終了すると、各種カウンタエリア３１４ｄの留保時短用エリア６１２が参照され、留保状態の突然時短遊技状態のうち優先度が最も高い突然時短遊技状態への移行が実施される。この際、突然時短遊技状態Ｂの優先度が最上位となるため、突然時短遊技状態Ｂへの移行が実施される。

【３０２１】

すなわち、突然時短遊技状態Ｂに対応するサポートＢ２フラグがセットされるとともに、時短遊技状態用カウンタエリア６１０において第２留保時短用エリア６１２ｂのカウンタ値（突然時短遊技状態Ａの残り回数に対応）が実行時短用エリア６１１にシフトされる（図２８２（ｆ））。第２留保時短用エリア６１２ｂのカウンタ値は、特殊外れ結果Ｂへの再当選時における通常時短遊技状態の残り回数（２０回）と上記差分回数Ａ（６０回）との総和を突然時短遊技状態Ｂの上限回数（１００回）から減算した差分回数Ｂ（２０回）となる。

【３０２２】

突然時短遊技状態Ｂへの移行後、２０回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ８）になると、突然時短遊技状態Ｂが終了する。この場合、図柄表示装置７５では時短遊技状態の終了演出が実行される。

【３０２３】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【３０２４】

突然時短遊技状態Ａ～Ｃ（留保が可能な複数種の時短遊技状態）のそれぞれに予め優先度を設定し、複数の留保が行われた場合にその優先度に対応した順序で移行が行われるように構成した。この場合、特殊外れ結果への当選順にかかわらず、突然時短遊技状態の種別に対応した順番に移行させることができ、各突然時短遊技状態の特性を踏まえて移行順を設定することが可能になる。例えば、本変形例のように、第２作動口６３への入賞期待値が高い突然時短遊技状態Ａの優先度を高くすることで、複数の留保時短が存在する場合に突然時短遊技状態Ａの発動順を早めることができる。これにより、特図当否抽選を受け

やすく且つ持ち球の減りも抑えやすい状態を早く到来させることができ、遊技者にとって遊技しやすい構成とすることができる。

【３０２５】

また、遊技機設計時の作業負担を軽減できるという効果も期待できる。すなわち、留保が可能な時短遊技状態の全ての組合せについてその移行順を１つ１つ制御プログラムの中で規定しようとすると、組合せの数が増えるほど、制御プログラムが複雑化して作業負担の増大を招く懸念がある。この点、優先度を利用して移行順を制御することで、各時短遊技状態に対して優先度を設定するだけで足り、制御プログラムを簡単化することができる。さらには、事後的に設計変更が求められる場合でも、制御プログラムの全面的な変更が強いられず、優先度の設定を変更するだけで足りる。すなわち、移行順の変更や時短遊技状態の追加等の設計変更の要望が生じても簡単に対応できるという利点もある。

【３０２６】

時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、当該結果に基づく留保時短の上限回数に対応するカウンタ値を留保時短用エリア６１２にセットし、遊技回が実行されるごとに、留保時短用エリア６１２のカウンタ値を実行時短用エリア６１１のカウンタ値とともに更新する構成とした。この場合、実行中の時短遊技状態の残り回数と留保状態の時短遊技状態の残り回数とを並行して更新することができ、それら両時短遊技状態の残り回数を同時に管理することが可能になる。

【３０２７】

特に優先度に基づいて移行順を制御する構成では、留保中の時短遊技状態よりも優先度が上位の時短遊技状態に対応する特殊外れ結果に当選することで、移行順の入れ替わりが生じて移行タイミングが変動するため、各留保時短の差分回数の導出処理が複雑化することが懸念される。この点、本構成であることで、各留保時短の差分回数を簡単に導出することが可能になる。

【３０２８】

留保時短用エリア６１２ａ～６１２ｃに突然時短遊技状態Ａ～Ｃの種別を対応させるとともに、それら留保時短用エリア６１２ａ～６１２ｃに優先度を設定する構成とした。この場合、滞在時短の終了時においてカウンタ値がセットされている留保時短用エリア６１２のうち優先度が最上位のエリアの更新結果を実行時短用エリア６１１にシフトさせることで、優先度に応じた順番での移行制御を簡単に行うことができる。

【３０２９】

＜変形例６＞

上記第３の実施の形態の変形例６について図２８３～図２９１を参照しながら説明する。これらの図において第３の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３０３０】

上記変形例５では、突然時短遊技状態（留保が可能な時短遊技状態）を対象に優先度が設定されるが、本変形例では、他の時短遊技状態も含めて優先度が設定されている。なお、突然時短遊技状態の留保上限数は、上記変形例５と同様に突然時短遊技状態の種別数と同数に設定されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【３０３１】

＜時短遊技状態について＞

本変形例に係る時短遊技状態について図２８３及び図２８４を参照しながら説明する。図２８３（ａ）に示すように、本変形例では時短遊技状態として、通常時短遊技状態と突然時短遊技状態Ａと突然時短遊技状態Ｂとが設定されている。なお、通常時短遊技状態を１種類にしたり、突然時短遊技状態を２種類にしたりすることは必須の構成ではなく、上記変形例１等のように通常時短遊技状態を２種類以上にしたり、突然時短遊技状態を３種類以上にしたりしてもよい。

【３０３２】

上記各時短遊技状態では第２作動口６３への入賞期待値に差異が設けられている。具体

的には、突然時短遊技状態Ａにおける第２作動口６３への入賞期待値が、通常時短遊技状態及び突然時短遊技状態Ｂよりも高くなるように構成されている。入賞期待値をこのような関係とする構成は特に限定されるものではなく、例えば、各時短遊技状態における普図遊技回及び役物開閉遊技の態様を図２８４に示す構成とすることで実現することができる。

【３０３３】

図２８４（ａ）に示すように、各時短遊技状態でのサポート当選確率を等しくした上で、突然時短遊技状態Ａにおける普図遊技回の変動表示時間を通常時短遊技状態及び突然時短遊技状態Ｂのそれよりも短くし、突然時短遊技状態Ａにおいて単位時間当たりのサポート当選回数（サポート抽選の実行回数）が他の時短遊技状態よりも多くなるようにする。また、図２８４（ｂ）に示すように、突然時短遊技状態Ａでの普電役物６３ａの開放期間を通常時短遊技状態及び突然時短遊技状態Ｂのそれよりも長くし、突然時短遊技状態Ａにおいて役物開閉遊技が実施された場合の第２作動口６３への入賞可能期間が他の時短遊技状態よりも長くなるようにする。

【３０３４】

上記の構成により、第２作動口６３への入賞について突然時短遊技状態Ａが最も発生しやすくなる。この場合、第２作動口６３への入賞に基づく賞球の払い出しを頻繁に受けやすくなるため、持ち球の減りを好適に抑えつつ、第２作動口６３に対応する第２特図の当否抽選を受けることができ、遊技者にとって最も有利な時短遊技状態（最も望ましい時短遊技状態）となる。

【３０３５】

また、図２８３（ａ）に示すように、通常時短遊技状態の上限回数が突然時短遊技状態Ａ及び突然時短遊技状態Ｂのそれよりも多くなるように構成されている。例えば、通常時短遊技状態の上限回数が１５０回に設定され、突然時短遊技状態Ａ及び突然時短遊技状態Ｂの上限回数が１００回に設定されている。なお、上限回数を相違させることは必ずしも必要ではなく、これら時短遊技状態において上限回数が等しい構成としてもよい。

【３０３６】

図２８３（ｂ）に示すように、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態Ａ及び突然時短遊技状態Ｂにおいて、それぞれに対し優先度が設定されている。図２８３（ｂ）では数値が小さいほど優先度が高いことを示しており、突然時短遊技状態Ｂ＜通常時短遊技状態＜突然時短遊技状態Ａの順で順位が高くなるように優先度が設定されている。これら優先度を示す優先度情報は、ＲＯＭ３１３の優先度情報記憶エリア５５１（図２５６（ｂ））に時短遊技状態の種別と対応付けて記憶されている。

【３０３７】

＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞

本変形例に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理について図２８５のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による変動開始処理（図２２２）のステップＳｃ７１１で実行されるものであり、図２７６（ａ）の突然時短遊技状態の移行判定用処理に代えて実行されるものである。図２８５において図２７６（ａ）と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【３０３８】

先ずステップＳｃ１４０１では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｃ１４０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。

【３０３９】

いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合は、ステップＳｃ６８０１に進み、今回の特殊外れ結果が対応する時短遊技状態（対応時短）が滞在中の時短遊技状態（滞在時短）と同種であるか否かを判定する。より詳しくは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている特殊外れ種

別フラグ及びサポートフラグに基づいて対応時短及び滞在時短の種別を把握するとともに、それら把握した種別が合致するか否かを判定する。例えば、通常時短遊技状態に滞在している状況で特殊外れ結果Ａ（突然時短遊技状態Ａに対応する特殊外れ結果）になった場合は本ステップを否定判定し、突然時短遊技状態Ｂに滞在している状況で特殊外れ結果Ｂ（突然時短遊技状態Ｂに対応する特殊外れ結果）になった場合は本ステップを肯定判定する。

【３０４０】

対応時短が滞在時短と同種の時短遊技状態でない場合は、ステップＳｃ６８０２にて滞在時短の優先度を把握する。具体的には、ＲＡＭ３１４の優先度情報記憶エリア５５１を参照し、上記ステップＳｃ６８０１で把握した滞在時短の種別に基づいて滞在時短の優先度を特定する。

【３０４１】

ステップＳｃ６８０３では対応時短の優先度を把握する。具体的には、上記優先度情報記憶エリア５５１を参照し、上記ステップＳｃ６８０１で把握した対応時短の種別に基づいて対応時短の優先度を特定する。

【３０４２】

ステップＳｃ６８０４では、ステップＳｃ６８０２で把握した滞在時短の優先度とステップＳｃ６８０３で把握した滞在時短の優先度とを比較し、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位であるか否かを判定する。対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位である場合は、ステップＳｃ１４０３にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグをセットし、その後、突然時短遊技状態の移行判定用を終了する。突然時短開始用フラグは、突然時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、この場合は対応時短への移行を実施すべきであることを示すものとなる。

【３０４３】

ステップＳｃ６８０４で否定判定した場合（対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位でない場合）は、ステップＳｃ６１０１にて留保用処理を実行し、その後、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。留保用処理は、時短遊技状態の途中で特殊外れ結果になった場合に、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態を留保状態とするための処理である。

【３０４４】

ステップＳｃ６８０１で肯定判定した場合（対応時短が滞在時短と同種の時短遊技状態である場合）は、ステップＳｃ６１０１に進み、留保用処理を実行する。すなわち、滞在時短と同種の時短遊技状態に対応する特殊外れ結果になった場合は、当該特殊外れ結果が対応する時短遊技状態（対応時短）を留保状態とするように制御する。

【３０４５】

＜変動表示時間の設定処理＞

本変形例に係る変動表示時間の設定処理について図２８６のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図２２２）のステップＳｃ７１２で実行されるものであり、図２６３の変動表示時間の設定処理に代えて実行されるものである。図２８６において図２６３と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【３０４６】

ステップＳｃ１６０４で否定判定した場合（高確遊技状態でない場合）は、現在の遊技状態が時短遊技状態（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）であることを意味する。この場合はステップＳｃ６９０１にて今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合はステップＳｃ６０２に進み、ＲＡＭ３１４の上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。

【３０４７】

現在の遊技状態が時短遊技状態である状況で突然時短開始用フラグがセットされている場合とは、滞在時短の途中で当選した特殊外れ結果に対応する時短遊技状態（対応時短）に移行すべき状況であることを意味する。この場合は、ステップＳｃ６９０３に進み、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブルＡ（図２３２（ｂ））を取得する。この変動表示時間テーブルＡには選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ１（特殊リーチ外れＡ演出）のみが設定されている。

【３０４８】

よって、滞在時短の途中で当該滞在時短よりも優先度が上位の時短遊技状態に対応する特殊外れ結果に当選した場合には、特殊リーチ外れＡ演出の実行に対応した変動パターンが選択されるように変動表示時間の抽選処理（ステップＳｃ１６０７）が実行される。すなわち、当該特殊外れ結果に当選した特図遊技回にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知されるように制御される。

【３０４９】

ステップＳｃ６９０２で否定判定した場合（突然時短開始用フラグがセットされていない場合）、すなわち、滞在時短の途中で当選した特殊外れ結果に対応する時短遊技状態（対応時短）の優先度が滞在時短と同位であるか、滞在時短よりも下位である場合は、ステップＳｃ６９０４に進み、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブルＢ（図２３２（ｃ））を取得する。この変動表示時間テーブルＢには選択可能な変動パターンとして変動パターン２１Ｈ（完全外れ演出）又は変動パターンＺ２（特殊リーチ外れＢ演出）が設定されており、今回の特殊外れ結果が対応する対応時短の優先度が滞在時短の優先度以下である場合は、完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出に対応した変動パターンが選択されるように変動表示時間の抽選処理（ステップＳｃ１６０７）が実行される。つまり、特殊外れ結果になったことが非明示とされる。

【３０５０】

ステップＳｃ６９０１で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、大当たり結果又は通常外れ結果であることを意味する。この場合はステップＳｃ４５０５に進み、対応する時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。具体的には、今回の当否抽選の結果が大当たり結果である場合は大当たり用の変動表示時間テーブル（図２３２（ａ））を取得し、今回の当否抽選の結果が通常外れ結果である場合は通常外れ用の変動表示時間テーブル（図２３２（ｄ））を取得する。

【３０５１】

ステップＳｃ６９０３、ステップＳｃ６９０４又はステップＳｃ４５０５の実行後はステップＳｃ１６０７にて、それら各ステップで取得した動表示時間テーブルを用い、変動表示時間（変動パターン）の抽選処理を実行する。その後、ステップＳｃ１６０８以降の処理を実行する。

【３０５２】

＜突然時短遊技状態の第１移行用処理＞

本変形例に係る突然時短遊技状態の第１移行用処理について図２８７のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図２２０）のステップＳｃ５１１で実行されるものであり、図２７９の突然時短遊技状態の第１移行用処理に代えて実行されるものである。図２８７において図２７９と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【３０５３】

先ずステップＳｃ７１０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。突然時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップＳｃ７１０２にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。

【３０５４】

いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が時短

遊技状態である場合は、時短遊技状態である状況で優先度が上位の時短遊技状態に対応する特殊外れ結果に当選したことを意味する。この場合は、ステップＳｃ７１０３に進み、そのセットされているサポートフラグ、すなわち、滞在時短のサポートフラグをクリアする。これにより滞在時短が終了する。このように、滞在時短の途中で優先度が上位の対応時短に対応する特殊外れ結果に当選した場合、言い換えれば、途中当選の対応時短よりも滞在時短の優先度が下位である場合は、その滞在時短を途中で強制終了させる。

【３０５５】

ステップＳｃ７１０３の実行後又はステップＳｃ７１０２で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされておらず、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合）は、ステップＳｃ１８０３に進み、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態のサポートＢフラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、移行すべき突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａである場合はサポートＢ１フラグをセットする。

【３０５６】

なお、今回の特殊外れ結果が時短遊技状態である状況で発生したものである場合（ステップＳｃ７１０２で肯定判定した場合）は、滞在時短を途中終了させた後、直ちに今回の特殊外れ結果が対応する時短遊技状態が開始されることになる。すなわち、優先度が上位の時短遊技状態に対応する特殊外れ結果に途中当選した場合は、その対応時短が滞在時短に割り込んで実施される。

【３０５７】

ステップＳｃ６４０２では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた実行時短用エリア６１１に上限回数に対応する値をセットする。実行時短用エリア６１１は、滞在中の時短遊技状態における残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのカウンタ領域である。ステップＳｃ１８０５では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている突然時短開始用フラグをクリアし、ステップＳｃ１８０６では、演出制御装置１４３への送信対象として突然時短遊技状態開始コマンドを設定する。

【３０５８】

ステップＳｃ１８０６の実行後又はステップＳｃ７１０１で否定判定した場合（突然時短開始用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｃ７１０４にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかの留保用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保中である場合は、ステップＳｃ６４０３にて突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する。突然時短遊技状態の第２移行用処理は、留保状態とされていた突然時短遊技状態について移行を実施するための処理である。

【３０５９】

ステップＳｃ６４０３の実行後又はステップＳｃ７１０４で否定判定した場合（いずれの留保用フラグもセットされていない場合）は、突然時短遊技状態の第１移行用処理を終了する。

【３０６０】

＜時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて＞

時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて図２８８～図２９２を参照しながら説明する。

【３０６１】

先ず、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ａ（突然時短遊技状態Ａに対応）になった場合について図２８８及び図２８９を参照しながら説明する。例えば、通常時短遊技状態における１１０回目の特図遊技回（タイミングｔ１）において特殊外れ結果Ａになると、滞在時短である通常時短遊技状態の優先度と、対応時短である突然時短遊技状態Ａの優先度とが比較される。この場合、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位であるため、対応時短への移行が優先される。すなわち、通常時短遊技状態が途中終了され、突然時短遊技状態Ａへの移行が実施される。

【３０６２】

特殊外れ結果Ａになった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される（図２８９（ａ））。この際、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ａに対応した停止結果が停止表示される。

【３０６３】

また、それまでの時短遊技状態（通常時短遊技状態）よりも第２作動口６３への入賞期待値が高い時短遊技状態（突然時短遊技状態Ａ）に切り替わったことに対応させて、図柄表示装置７５にて昇格演出が実行される。本変形例では、上記入賞期待値又はその高低を示唆する指標として時短遊技状態のレベル値が設定されており、時短遊技状態においては、当該レベル値に対応する報知としてのレベル報知画像６２１が図柄表示装置７５に表示されるように構成されている。図２８９（ａ）には、一例として通常時短遊技状態にレベル１が対応付けられている場合を示している。

【３０６４】

上記昇格演出では、図２８９（ｂ）に示すように、例えば「レベルアップ」の文字表示等からなる昇格報知画像６２２が図柄表示装置７５に表示されるとともに、レベル報知画像６２１により示されるレベル値がレベル１からレベル２（上位レベル）に変更される。これにより、時短遊技状態の格上げが遊技者に報知される。

【３０６５】

昇格演出は、特殊外れ結果Ａになった特図遊技回における変動表示時間の残りを利用して実行されてもよいし、確定表示時間の一部又は全部を利用して実行されてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで実行されてもよい。その際、停止表示された図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去した上で昇格演出が実行されてもよいし、図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去せず、図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に昇格報知画像６２２が配置されるようにして実行されてもよい。なお、変動表示時間を利用して昇格演出を実行する場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３が特殊外れ結果の組合せで停止表示された後に昇格演出が開始されるようにするとよい。

【３０６６】

上記のように昇格演出が実行された後は、次回以降の特図遊技回においても、引き続きレベル２を示す状態のレベル報知画像６２１が表示される（図２８９（ｃ））。レベル２を示す状態のレベル報知画像６２１の表示は、突然時短遊技状態Ａに滞在中において継続して実行される。

【３０６７】

上記の際、時短遊技状態の残り回数を報知する残り回数画像５２３については、突然時短遊技状態Ａの残り回数には対応しない値を報知するように表示される。詳しくは、通常時短遊技状態の上限回数を基準とし、通常時短遊技状態が途中終了されずに継続していたと仮定した場合の残り回数に対応する値を報知するように表示される。

【３０６８】

例えば、通常時短遊技状態における１１０回目（残り４０回）の特図遊技回で突然時短遊技状態Ａへの移行が行われた場合は、突然時短遊技状態Ａの初回目の特図遊技回（通常時短遊技状態の開始から見て１１１回目の特図遊技回）において「残り３９回」を報知するように残り回数画像５２３が表示される。これにより、通常時短遊技状態がその途中でレベルアップし、そのレベルアップした状態が通常時短遊技状態の上限回数の範囲内で継続可能なように遊技者に感受させる。

【３０６９】

その後、通常遊技状態の開始から見て１５０回目の特図遊技回（タイミングｔ２）になると、残り回数画像５２３が「ラスト」と表示され、その特図遊技回が時短遊技状態の最終遊技回であるかのように報知される（図２８９（ｄ））。また、当該遊技回の特図当否抽選の結果が通常外れ結果である場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３が完全外れの組合せで停止表示され、通常外れ結果が報知される。

【３０７０】

但し、上記特図遊技回は内部的に突然時短遊技状態Ａの途中遊技回（突然時短遊技状態

Ａの開始から見て４０回目の特図遊技回）であり、その後も時短遊技状態が継続する状態となっている。これに対応させて図柄表示装置７５では、図柄列Ｚ１～Ｚ３が完全外れの組合せで停止表示された後、継続演出が実行される。継続演出では、例えば「まだまだ！」の表示画像等からなる継続報知画像６２３が図柄表示装置７５に表示され、これにより時短遊技状態の継続が報知される（図２８９（ｅ））。

【３０７１】

継続演出は、上記特図遊技回における変動表示時間の残りを利用して実行されてもよいし、確定表示時間の一部又は全部を利用して実行されてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで実行されてもよい。その際、停止表示された図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去した上で昇格演出が実行されてもよいし、図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去せず、図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に昇格報知画像６２２が配置されるようにして実行されてもよい。

【３０７２】

その後、次の特図遊技回では、残り回数画像５２３が「残り？回」と表示され、残り回数を遊技者が認識不可又は認識困難な状態とされる（図２８９（ｆ））。すなわち、滞在している突然時短遊技状態Ａの残り回数が報知されず、当該回数が非明示な状態とされる。この状態はその後の特図遊技回においても継続される。これにより、時短遊技状態の終了タイミングが分からないようにして遊技者のドキドキ感を煽ったり、時短遊技状態がいつまで続くかを予測しながら遊技する楽しみを付加したりすることができる。

【３０７３】

なお、突然時短遊技状態Ａの残り回数を非明示な状態とするに際しては、残り回数画像５２３が表示されない構成としてもよい。つまり、残り回数画像５２３が「ラスト」と表示された特図遊技回の後、その次の特図遊技回において残り回数画像５２３が消去される構成としてもよい。

【３０７４】

その後、例えば、突然時短遊技状態における７０回目の特図遊技回（タイミングｔ３）において特殊外れ結果Ａになると、留保用フラグＡがセットされ、その特殊外れ結果Ａへの当選に対応した突然時短遊技状態Ａが留保状態とされる（図２８８（ｂ）、（ｃ））。この場合、図柄表示装置７５では完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが明示されない。なお、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ａに対応した停止結果が停止表示される。

【３０７５】

その後、突然時短遊技状態Ａの最終遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ４）になると、滞在中の突然時短遊技状態Ａが終了する。これに伴い、留保されていた後発の突然時短遊技状態Ａの留保状態が解除され、当該時短遊技状態への移行が実施される。つまり、実質的に突然時短遊技状態Ａが継続する状態となる。

【３０７６】

上記の際、移行が実施される突然時短遊技状態Ａの残り回数は、その突然時短遊技状態Ａの上限回数（例えば１００回）から先行の突然時短遊技状態Ａの残り回数（３０回）を減算した差分回数（７０回）となる。この場合も残り回数画像５２３において「残り？回」の表示が継続され、残り回数が非明示とされる。

【３０７７】

後発の突然時短遊技状態Ａへの移行後、当該遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数が所定回数（例えば１０回）になると（タイミングｔ５）、「残り１０回」の残り回数画像５２３が表示され、滞在時短の残り回数が報知される（図２８９（ｇ））。このように滞在時短の残り回数が所定回数以下になることに応じて、滞在時短の残り回数を明示する状態に切り替えることで、時短遊技状態が突然終了した印象となって遊技者が困惑することを好適に抑制することができる。

【３０７８】

そして、後発の突然時短遊技状態Ａにおいて最終遊技回が終了すると（タイミングｔ５）、当該突然時短遊技状態Ａが終了する。この場合、図柄表示装置７５では時短遊技状態の終了演出が実行される。

【３０７９】

なお、上記では、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ａになった場合を例示したが、突然時短遊技状態Ｂである状況で特殊外れ結果Ａになった場合も同様の流れとなる。すなわち、特殊外れ結果Ａになった特図遊技回において突然時短遊技状態Ｂが途中終了され、突然時短遊技状態Ａへの移行が実施される。

【３０８０】

次に、突然時短遊技状態Ａである状況で特殊外れ結果Ｂ（突然時短遊技状態Ｂに対応）になった場合について図２９０を参照しながら説明する。

【３０８１】

本例では、滞在中の時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａであるため、図柄表示装置７５では、Ｌｖ２のレベル報知画像６２１が表示される（図２９０（ｅ））。そして、例えば、突然時短遊技状態Ａにおける７０回目の特図遊技回（タイミングｔ１）において特殊外れ結果Ｂになると、滞在時短である突然時短遊技状態Ａの優先度と、対応時短である突然時短遊技状態Ｂの優先度とが比較される。この場合、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも下位であるため、滞在時短の継続が優先される。すなわち、突然時短遊技状態Ａが継続され、突然時短遊技状態Ｂが留保状態とされる（図２９０（ａ）～（ｄ））。

【３０８２】

特殊外れ結果Ｂになった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行される（図２９０（ｆ））。すなわち、通常外れ結果になったように報知され、特殊外れ結果になったことが明示されない。但し、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ｂに対応した停止結果が停止表示される。なお、図２９０（ｆ）には特殊リーチ外れＢ演出が実行された場合を示している。

【３０８３】

その後、突然時短遊技状態Ａの最終遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ２）になると、滞在していた突然時短遊技状態Ａが終了し、留保されていた突然時短遊技状態Ｂへの移行が実施される（図２９０（ａ）～（ｄ））。この場合の突然時短遊技状態Ｂの残り回数は、突然時短遊技状態Ｂの上限回数（例えば１００回）から突然時短遊技状態Ａの残り回数（３０回）を減算した差分回数（７０回）となる。

【３０８４】

上記の際、それまでの時短遊技状態（突然時短遊技状態Ａ）よりも第２作動口６３への入賞期待値が低い時短遊技状態（突然時短遊技状態Ｂ）に切り替わったことに対応させて、図柄表示装置７５にて降格演出が実行される。この降格演出では、図２９０（ｈ）に示すように、例えば「レベルダウン」の文字表示等からなる降格報知画像６２４が図柄表示装置７５に表示されるとともに、レベル報知画像６２１により示されるレベル値がレベル２からレベル１（下位レベル）に変更される。これにより、時短遊技状態の格下げが遊技者に報知される。

【３０８５】

降格演出は、特殊外れ結果Ｂになった特図遊技回における変動表示時間の残りを利用して実行されてもよいし、確定表示時間の一部又は全部を利用して実行されてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで実行されてもよい。その際、停止表示された図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去した上で降格演出が実行されてもよいし、図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去せず、図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に降格報知画像６２４が配置されるようにして実行されてもよい。なお、変動表示時間を利用して降格演出を実行する場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３により通常外れ結果が報知された後に降格演出が開始されるようにするとよい。

【３０８６】

上記のように降格演出が実行された後は、次回以降の特図遊技回においても、引き続きレベル１を示す状態のレベル報知画像６２１が表示される（図２９０（ｉ））。また、残り回数画像５２３が「残り？回」と表示され、突然時短遊技状態Ｂの残り回数が非明示とされる。そして、突然時短遊技状態Ｂの残り回数が所定回数（例えば１０回）になると、「残り１０回」の残り回数画像５２３が表示され、滞在時短の残り回数が報知される。

【３０８７】

その後、突然時短遊技状態Ｂの最終遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ３）になると、突然時短遊技状態Ｂが終了する。この場合、図柄表示装置７５では時短遊技状態の終了演出が実行される。

【３０８８】

次に、通常遊技状態である状況で特殊外れ結果Ｂ（突然時短遊技状態Ｂに対応）になった場合について図２９１を参照しながら説明する。

【３０８９】

本例では、滞在中の時短遊技状態が突然時短遊技状態Ｂであるため、図柄表示装置７５では、Ｌｖ１のレベル報知画像６２１が表示される（図２９１（ｅ））。そして、例えば、通常時短遊技状態における６８回目の特図遊技回（タイミングｔ１）において特殊外れ結果Ｂになると、滞在時短である通常時短遊技状態の優先度と、対応時短である突然時短遊技状態Ｂの優先度とが比較される。この場合、対応時短の優先度と滞在時短の優先度とが同位であるため、滞在時短の継続が優先される。すなわち、通常時短遊技状態が継続され、突然時短遊技状態Ｂが留保状態とされる（図２９１（ａ）～（ｄ））。

【３０９０】

特殊外れ結果Ｂになった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行される（図２９１（ｆ））。すなわち、通常外れ結果になったように報知され、特殊外れ結果になったことが明示されない。但し、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ｂに対応した停止結果が停止表示される。なお、図２９１（ｆ）には特殊リーチ外れＢ演出が実行された場合を示している。

【３０９１】

その後、通常時短遊技状態の最終遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ２）になると、滞在していた通常時短遊技状態が終了し、留保されていた突然時短遊技状態Ｂへの移行が実施される（図２９１（ａ）～（ｄ））。この場合の突然時短遊技状態Ｂの残り回数は、突然時短遊技状態Ｂの上限回数（例えば１００回）から通常時短遊技状態の残り回数（８２回）を減算した差分回数（１８回）となる。

【３０９２】

次の特図遊技回（突然時短遊技状態Ｂの初回目遊技回）では、残り回数画像５２３が「残り？回」と表示され、突然時短遊技状態Ｂの残り回数が非明示とされる。そして、突然時短遊技状態Ｂの残り回数が所定回数（例えば１０回）になると、「残り１０回」の残り回数画像５２３が表示され、滞在時短の残り回数が報知される。

【３０９３】

その後、突然時短遊技状態Ｂの最終遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ３）になると、突然時短遊技状態Ｂが終了する。この場合、図柄表示装置７５では時短遊技状態の終了演出が実行される。

【３０９４】

上記の際、それまでの時短遊技状態（突然時短遊技状態Ａ）よりも第２作動口６３への入賞期待値が低い時短遊技状態（突然時短遊技状態Ｂ）に切り替わったことに対応させて、図柄表示装置７５にて降格演出が実行される。この降格演出では、図２９１（ｈ）に示すように、例えば「レベルダウン」の文字表示等からなる降格報知画像６２４が図柄表示装置７５に表示されるとともに、レベル報知画像６２１により示されるレベル値がレベル２からレベル１（下位レベル）に変更される。これにより、時短遊技状態の格下げが遊技者に報知される。

【３０９５】
降格演出は、特殊外れ結果Ｂになった特図遊技回における変動表示時間の残りを利用して実行されてもよいし、確定表示時間の一部又は全部を利用して実行されてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで実行されてもよい。その際、停止表示された図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去した上で降格演出が実行されてもよいし、図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去せず、図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に降格報知画像６２４が配置されるようにして実行されてもよい。なお、変動表示時間を利用して降格演出を実行する場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３により通常外れ結果が報知された後に降格演出が開始されるようにするとよい。
【３０９６】
上記のように降格演出が実行された後は、次回以降の特図遊技回においても、引き続きレベル１を示す状態のレベル報知画像６２１が表示される（図２９１（ｉ））。また、残り回数画像５２３が「残り？回」と表示され、突然時短遊技状態Ｂの残り回数が非明示とされる。
【３０９７】
その後、突然時短遊技状態Ｂへの移行後、その最終遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ３）になると、突然時短遊技状態Ｂが終了する。この場合、図柄表示装置７５では時短遊技状態の終了演出が実行される。
【３０９８】
なお、上記では、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ｂになった場合を例示したが、突然時短遊技状態Ｂである状況で特殊外れ結果Ｂになった場合も同様の流れとなる。すなわち、特殊外れ結果Ｂになった特図遊技回において滞在中の突然時短遊技状態Ｂが継続され、後発の突然時短遊技状態Ｂが留保状態とされる。
【３０９９】
ここで、本変形例に係る構成において時短遊技状態の継続や切り替えについてまとめると、図２９２に示すとおりとなる。
【３１００】
通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ａになった場合（事象Ａ）は、特殊外れ結果Ａが対応する突然時短遊技状態Ａの優先度が通常時短遊技状態の優先度よりも上位であることにより、通常時短遊技状態が途中終了され、突然時短遊技状態Ａへの移行が実行される。
【３１０１】
通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ｂになった場合（事象Ｂ）は、特殊外れ結果Ｂが対応する突然時短遊技状態Ｂの優先度が通常時短遊技状態の優先度よりも下位であることにより、通常時短遊技状態が継続され、突然時短遊技状態Ｂが留保状態とされる。この場合、上限回数への到達により通常時短遊技状態が終了した後、突然時短遊技状態Ｂへの移行が実施される。
【３１０２】
突然時短遊技状態Ａである状況で特殊外れ結果Ｂになった場合（事象Ｃ）は、突然時短遊技状態Ｂの優先度が突然時短遊技状態Ａの優先度よりも下位であることにより、突然時短遊技状態Ａが継続され、突然時短遊技状態Ｂが留保状態とされる。この場合、上限回数への到達により突然時短遊技状態Ａが終了した後、突然時短遊技状態Ｂへの移行が実施される。
【３１０３】
突然時短遊技状態Ｂである状況で特殊外れ結果Ａになった場合（事象Ｄ）は、突然時短遊技状態Ａの優先度が突然時短遊技状態Ｂの優先度よりも上位であることにより、突然時短遊技状態Ｂが途中終了され、突然時短遊技状態Ａへの移行が実行される。
【３１０４】
ちなみに突然時短遊技状態Ａである状況や突然時短遊技状態Ｂである状況で通常大当た

り結果になった場合は、それら各突然時短遊技状態と通常時短遊技状態との優先度にかかわらず開閉実行モードへの移行が実行され、当該モードの終了後、通常時短遊技状態への移行が実行される。

【３１０５】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【３１０６】

突然時短遊技状態Ｂ＜通常時短遊技状態＜突然時短遊技状態Ａの順で順位が高くなるように優先度を設定し、通常遊技状態である状況で特殊外れ結果Ｂになった場合には、突然時短遊技状態Ｂへの移行に対する制限として当該移行を留保し、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ａになった場合には、上記制限を付加することなく突然時短遊技状態Ａへの移行を直ちに行う構成とした。すなわち、滞在時短の種別と途中当選した特殊外れ結果が対応する時短遊技状態との組合せによって移行に制限を加えたり、加えなかったりするため、当該組合せに応じてその後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、特定遊技状態に移行するか否かだけでなく、どの組合せとなるかについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【３１０７】

上記の際、第２作動口６３への入賞期待値が高い突然時短遊技状態Ａの優先度を高くすることで、滞在中の時短遊技状態と途中当選した特殊外れ結果に対応する時短遊技状態との組合せが２作動口６３への入賞しやすさが高まる方向の組合せである場合は、制限を付さずに突然時短遊技状態Ａへの移行を実施させることができる。すなわち、特図当否抽選を受けやすく且つ持ち球の減りも抑えやすい状態を早く到来させることができ、遊技者にとって遊技しやすい構成とすることができる。

【３１０８】

通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ａとなり、突然時短遊技状態Ａに移行した場合において、残り回数画像５２３として、通常時短遊技状態が継続していたと仮定した場合の残り回数を表示する構成とした。これにより、突然時短遊技状態Ａへの移行後も通常時短遊技状態が継続しているように見せることができ、それまでの時短遊技状態が特殊外れ結果への当選により昇格したような印象を与えることができる。また、その後の残り回数画像５２３として「残り？回」を表示することで、そのような昇格状態が終了するかもしれないドキドキ感を与えながら遊技させることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

【３１０９】

＜変形例７＞

上記第３の実施の形態の変形例６について図２９３～図２９８を参照しながら説明する。これらの図において第３の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３１１０】

上記変形例５や変形例６では、時短遊技状態として通常時短遊技状態と突然時短遊技状態とが設定されているが、本変形例ではさらに天井時短遊技状態が設定されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【３１１１】

＜時短遊技状態について＞

本変形例に係る時短遊技状態について図２９３を参照しながら説明する。上述したように本変形例では、時短遊技状態の一種として天井時短遊技状態を備えている。この天井時短遊技状態は、図２９３（ａ）に示すように、当選抽選結果が外れ結果となった特図遊技回（外れ遊技回）の累積回数（所謂ハマリ回数）が予め定められた天井回数（例えば８００回）になったことを契機として移行するものである。

【３１１２】

外れ遊技回の計数においては、天井回数への到達前に大当たり結果になると、天井回数までの残り回数が初期値（例えば８００回）に再設定され、それまでの外れ回数が破棄さ

れる。また、高確遊技状態中の外れ遊技回は計数の対象外とされる。よって、天井時短遊技状態に移行するには、開閉実行モードが終了してからの外れ遊技回の回数が天井回数に到達することが必要となり、また、開閉実行モード後に高確遊技状態に移行した場合は、高確遊技状態が終了してからの外れ遊技回の回数が天井回数に到達することが必要となる。

【３１１３】

天井時短遊技状態は、突然時短遊技状態と同様に、抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが第２高頻度サポートモードとなる状態である。なお、天井時短遊技状態への移行契機は外れ結果であるため、天井時短遊技状態には開閉実行モードを経由せずに移行する。すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合、その特図遊技回が終了するのに合わせて遊技状態が天井時短遊技状態に移行する。天井時短遊技状態は、天井時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が予め定められた上限回数に達するまで継続される。

【３１１４】

図２９３（ｂ）に示すように、天井時短遊技状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態Ａ及び突然時短遊技状態Ｂについて、第２作動口６３への入賞期待値に差異が設けられている。具体的には、突然時短遊技状態Ａにおける第２作動口６３への入賞期待値が、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態及び突然時短遊技状態Ｂよりも高くなるように構成されている。

【３１１５】

入賞期待値をこのような関係とする構成は特に限定されるものではなく、通常時短遊技状態、突然時短状態Ａ及び突然時短遊技状態Ｂについては、例えば上記変形例６にて説明した普図遊技回及び役物開閉遊技の態様（図２８４）を有する構成とすることができる。また、天井時短遊技状態についても、例えば突然時短遊技Ｂと同様の普図遊技回及び役物開閉遊技の態様を有する構成とすればよい。

【３１１６】

また、天井時短遊技状態の上限回数が通常時短遊技状態、突然時短遊技状態Ａ及び突然時短遊技状態Ｂのそれよりも多くなるように構成されている。例えば、天井時短遊技状態の上限回数が５００回に設定され、通常時短遊技状態の上限回数が１５０回に設定され、突然時遊技状態Ａ及び突然時短遊技状態Ｂの上限回数が１００回に設定されている。なお、上限回数を相違させることは必ずしも必要ではなく、これら時短遊技状態において上限回数が等しい構成としてもよい。

【３１１７】

図２９３（ｃ）に示すように、天井時短遊技状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態Ａ及び突然時短遊技状態Ｂにおいて、それぞれに対し優先度が設定されている。図２９３（ｃ）では数値が小さいほど優先度が高いことを示しており、突然時短遊技状態Ｂ＜通常時短遊技状態＜突然時短遊技状態Ａ＜天井時短遊技状態の順で順位が高くなるように優先度が設定されている。これら優先度を示す優先度情報は、ＲＯＭ３１３の優先度情報記憶エリア５５１（図２５６（ｂ））に時短遊技状態の種別と対応付けて記憶されている。

【３１１８】

＜変動開始処理＞

本変形例に係る変動開始処理について図２９４（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による特図遊技回制御処理（図２２０）のステップＳｃ５０６で実行されるものであり、図２２２の変動開始処理に代えて実行されるものである。図２９４（ａ）において図２２２と同様の処理のついては同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【３１１９】

ステップＳｃ７１０で高頻度サポートモード更新用処理を実行した後は、ステップＳｃ７４０１にて、天井時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。天井時短遊技状態の移行判定用処理は、天井時短遊技状態への移行契機が成立したか否かを判定するものである。

ここで、ステップＳｃ７４０１の天井時短遊技状態の移行判定用処理について図２９５のフローチャートを参照しながら説明する。

【３１２０】

先ずステップＳｃ７５０１では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合には、ステップＳｃ７５０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。到達済みフラグは、外れ遊技回の回数が天井回数に到達済みであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【３１２１】

到達済みフラグがセットされていない場合は、ステップＳｃ７５０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされていない場合、すなわち、現在の抽選モードが低確率モードである場合は、ステップＳｃ７５０４に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた外れ回数カウンタエリアＨＣの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアＨＣの値を１減算する。外れ回数カウンタエリアＨＣは、天井回数までの残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【３１２２】

なお、天井回数までの残り回数は直接的には遊技者に報知されないものの、それまでの外れ回数を報知することによって間接的に報知される。具体的には、図２９６に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに外れ回数画像６５１が表示され、この外れ回数画像６５１により開閉実行モード後（大当たり後）の外れ遊技回の回数が報知されるように構成されている。

【３１２３】

外れ回数画像６５１は、天井回数までの残り回数が計数されている場合において表示が継続され、外れ遊技回が終了するごとにその報知回数が加算更新される。このため、当該画像６５１を遊技者が見ることで、天井到達までの過程における途中経過を知ることができ、さらに、天井回数を知っている遊技者であれば、外れ回数画像６５１により示される外れ回数の累積値を参照することで、天井回数までの残り回数を把握することができる。

【３１２４】

ちなみに本変形例では、外れ回数カウンタエリアＨＣの更新処理（ステップＳｃ７５０４）が変動開始処理に組み込まれ、天井回数までの残り回数の更新が外れ遊技回の変動開始時に実行されるが、外れ回数画像６５１の更新は、図柄列Ｚ１～Ｚ３により外れ結果を報知してから行われる（図２９６（ｂ））。これにより、図柄列Ｚ１～Ｚ３による結果報知が行われる前に、外れ回数画像６５１の更新から外れ結果を遊技者が判別可能となってしまうことを抑制できる。具体的な外れ回数画像６５１の更新タイミングは、確定表示の開始時や確定表示中、確定表示時間の経過時等の外れ遊技回の終了時や、次の遊技回の開始時等とすることができる。

【３１２５】

なお、上記構成では、それまでの外れ遊技回の累積回数を報知するが、これに代えて天井回数までの残り回数を報知する構成としてもよい。

【３１２６】

天井時短遊技状態の移行判定用処理（図２９５）の説明に戻り、ステップＳｃ７５０４の実行後はステップＳｃ７５０５にて、上記外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップＳｃ７５０６に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグをセットする。

【３１２７】

ステップＳｃ７５０７では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに天井時短開始用フラグをセットする。天井時短開始用フラグは、天井時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。ステップＳｃ７５０７の実行後は、天井時短

遊技状態の移行判定用処理を終了する。
【３１２８】
ステップＳｃ７５０２で肯定判定した場合（到達済みフラグがセットされている場合）又はステップＳｃ７５０３で肯定判定した場合（高確率フラグがセットされている場合）は、ステップＳｃ７５０４以降の処理を実行することなく、天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。また、ステップＳｃ７５０５で否定判定した場合（外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」でない場合）は、ステップＳｃ７５０６以降の処理を実行することなく、天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。
【３１２９】
ステップＳｃ７５０１で肯定判定した場合（大当たり結果である場合）は、ステップＳｃ７５０８に進み、上記カウンタエリアＨＣの値に天井回数に対応した値（例えば８００）をセットする。ステップＳｃ７５０９では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。
【３１３０】
到達済みフラグがセットされている場合は、ステップＳｃ７５１０にて、その到達済みフラグをクリアする処理を実行する。ステップＳｃ７５１０の実行後又はステップＳｃ７５０９で否定判定した場合（到達済みフラグがセットされていない場合）は、第２時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。
【３１３１】
変動開始処理（図２９４（ａ））の説明に戻り、ステップＳｃ７４０１の実行後はステップＳｃ７１１にて突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。当該処理は上記変形例６に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理（図２８５）と同様のものである。
【３１３２】
ステップＳｃ７１１の突然時短遊技状態の移行判定用処理について図２８５を援用して説明すると、先ずステップＳｃ１４０１では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｃ１４０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。
【３１３３】
いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合は、ステップＳｃ６８０１に進み、今回の特殊外れ結果に対応する時短遊技状態（対応時短）が滞在中の時短遊技状態（滞在時短）と同種であるか否かを判定する。対応時短が滞在時短と同種の時短遊技状態でない場合は、ステップＳｃ６８０２にて滞在時短の優先度を把握し、その後、ステップＳｃ６８０３にて対応時短の優先度を把握する。
【３１３４】
ステップＳｃ６８０４では、ステップＳｃ６８０２で把握した滞在時短の優先度とステップＳｃ６８０３で把握した滞在時短の優先度とを比較し、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位であるか否かを判定する。対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位である場合は、ステップＳｃ１４０３にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグをセットする。突然時短開始用フラグは、突然時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、この場合は対応時短への移行を実施すべきであることを示すものとなる。
【３１３５】
ステップＳｃ６８０４で否定判定した場合（対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位でない場合）は、ステップＳｃ６１０１にて留保用処理を実行する。留保用処理は、時短遊技状態の途中で特殊外れ結果になった場合に、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態を留保状態とするための処理である。
【３１３６】
なお、天井時短遊技状態の移行判定用処理（図２９５）では、各時短遊技状態の優先度

を比較し、その結果に基づいて移行又は留保を切り替える処理が存在しないが、これは天井時短遊技状態の優先度が最上位に設定されているためである。すなわち、他の時短遊技状態への滞在中に外れ回数が天井回数に到達した場合は、常に天井時短遊技状態への移行が実施される。

【３１３７】

変動開始処理（図２９４（ａ））の説明に戻り、ステップＳｃ７１１の実行後はステップＳｃ７１２にて変動表示時間の設定処理を実行する。この処理は上記変形例６に係る変動表示時間の設定処理（図２８５）と同様のものである。

【３１３８】

続くステップＳｃ７１３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【３１３９】

＜特図遊技回制御処理＞

本変形例に係る変動開始処理について図２９４（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、通常処理（図２１９）のステップＳｃ４０３で実行されるものであり、図２２０の特図遊技回制御に代えて実行されるものである。図２９４（ｂ）において図２２０と同様の処理のついては同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【３１４０】

ステップＳｃ５０７で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップＳｃ５０９にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップＳｃ５１０では、高頻度サポートモードを終了させるための高頻度サポートモード終了用処理を実行する。

【３１４１】

ステップＳｃ７４０２では天井時短遊技状態の移行用処理を実行する。天井時短遊技状態の移行用処理は、遊技状態を天井時短遊技状態に移行させるためのものである。ここで、ステップＳｃ７４０２の天井時短遊技状態の移行用処理について図２９７のフローチャートを参照しながら説明する。

【３１４２】

先ずステップＳｃ７６０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに天井時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。天井時間開始用フラグがセットされていない場合はそのまま天井時短遊技状態の移行用処理を終了する。

【３１４３】

天井時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップＳｃ７６０２にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合は、時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達したことを意味する。

【３１４４】

この場合は、ステップＳｃ７６０３に進み、そのセットされているサポートフラグ、すなわち、滞在時短のサポートフラグをクリアする。これにより滞在時短が終了する。このように、時短遊技状態の途中で天井回数への到達が成立した場合は、滞在中の時短遊技状態が途中で強制終了される。

【３１４５】

ステップＳｃ７６０３の実行後又はステップＳｃ７６０２で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされておらず、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合）は、ステップＳｃ７６０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＣフラグをセットする。サポートＣフラグは天井時短遊技状態に対応するものであり、当該フラグがセットされることにより天井時短遊技状態への移行が実施される。

【３１４６】
ステップＳｃ７６０５では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた実行時短用エリア６１１に天井時短遊技状態の上限回数（例えば５００回）に対応する値をセットする。ステップＳｃ７６０６では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている天井時短開始用フラグをクリアする。
【３１４７】
ステップＳｃ７６０７では、演出制御装置１４３への送信対象として天井時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、天井時短遊技状態の移行用処理を終了する。天井時短遊技状態開始コマンドは、天井時短遊技状態への移行を演出制御装置１４３に通知するためのものである。
【３１４８】
＜時短遊技状態中の遊技の流れについて＞
時短遊技状態中に外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合や特殊外れ結果になった場合の流れについて図２９８を参照しながら説明する。
【３１４９】
天井時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ａになった場合（事象Ａ）は、特殊外れ結果Ａが対応する突然時短遊技状態Ａの優先度が天井時短遊技状態の優先度よりも下位であることにより、天井時短遊技状態が継続され、突然時短遊技状態Ａが留保状態とされる。この場合、上限回数への到達により天井時短遊技状態が終了した後、突然時短遊技状態Ａへの移行が実施される。この際、突然時短遊技状態Ａの残り回数は、突然時短遊技状態Ａの本来の上限回数（例えば１００回）から突然時短遊技状態Ａが留保されたときの天井時短遊技状態の残り回数を減算した差分回数とされる。
【３１５０】
突然時短遊技状態Ｂである状況で特殊外れ結果Ａになった場合（事象Ｂ）は、突然時短遊技状態Ａの優先度が突然時短遊技状態Ｂの優先度よりも上位であることにより、突然時短遊技状態Ｂが途中終了され、突然時短遊技状態Ａへの移行が実行される。すなわち、滞在時短が天井時短遊技状態であった場合のような制限（留保）が課されることなく、突然時短遊技状態Ａへの移行が速やかに実施される。この場合の突然時短遊技状態Ａの残り回数は、当該状態Ａの本来の上限回数（例えば１００回）となる。
【３１５１】
天井時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ｂになった場合（事象Ｃ）は、特殊外れ結果Ｂが対応する突然時短遊技状態Ｂの優先度が天井時短遊技状態の優先度よりも下位であることにより、天井時短遊技状態が継続され、突然時短遊技状態Ｂが留保状態とされる。この場合、上限回数への到達により天井時短遊技状態が終了した後、突然時短遊技状態Ｂへの移行が実施される。この際、突然時短遊技状態Ｂの残り回数は、本来の上限回数（例えば１００回）よりも少ない差分回数とされる。
【３１５２】
突然時短遊技状態Ａである状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象Ｄ）は、天井時短遊技状態の優先度が突然時短遊技状態Ａの優先度よりも上位であることにより、突然時短遊技状態Ａが途中終了され、天井時短遊技状態への移行が実行される。
【３１５３】
突然時短遊技状態Ｂである状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象Ｅ）は、天井時短遊技状態の優先度が突然時短遊技状態Ｂの優先度よりも上位であることにより、突然時短遊技状態Ｂが途中終了され、天井時短遊技状態への移行が実行される。
【３１５４】
なお、天井時短遊技状態の天井回数（例えば８００回）が通常時短遊技状態の上限回数（例えば１５０回）よりも多い回数に設定されているため、通常時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達することはない。すなわち、通常時短遊技状態と天井時短遊技状態との競合については生じない構成となっている。
【３１５５】

また、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ａになった場合や特殊外れ結果Ｂになった場合の流れについては、上記変形例６と同様であるため、説明を省略する。

【３１５６】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【３１５７】

突然時短遊技状態Ｂ＜突然時短遊技状態Ａ＜天井時短遊技状態の順で順位が高くなるように優先度を設定し、天井時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ａになった場合には、突然時短遊技状態Ａへの移行に対する制限として当該移行を留保し、突然時短遊技状態Ｂである状況で特殊外れ結果Ａになった場合には、上記制限を付加することなく突然時短遊技状態Ａへの移行を直ちに行う構成とした。すなわち、滞在時短の種別と途中当選した特殊外れ結果が対応する時短遊技状態との組合せによって移行に制限を加えたり、加えなかったりするため、当該組合せに応じてその後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、特定遊技状態に移行するか否かだけでなく、どの組合せとなるかについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【３１５８】

天井時短遊技状態の優先度を他の時短遊技状態よりも高くし、突然時短遊技状態Ａ、Ｂのいずれで天井回数への到達が成立しても天井時短遊技状態への移行が優先される構成とした。より詳しくは、第２作動口６３への入賞期待値が天井時短遊技状態よりも高い突然時短遊技状態Ａである状況で天井回数への到達が成立しても、天井時短遊技状態への切り替えが行われるように構成した。

【３１５９】

天井時短遊技状態は、外れ遊技回の累積回数により移行するため、外れ遊技回が天井回数に到達する前（移行契機が成立する前）から遊技者が天井時短遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、実際に外れ遊技回が天井回数に到達して移行契機が成立しているにもかかわらず、天井時短遊技状態に移行させないでいると、天井時短遊技状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい。この場合、天井到達は一体どうなってしまったのかと困惑し、遊技意欲の減退を招く懸念がある。この点、突然時短遊技状態Ａの継続よりも天井時短遊技状態への移行を優先させることで、そのような困惑の発生を回避し、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。

【３１６０】

＜変形例８＞

上記第３の実施の形態の変形例６について図２９９～図３０８を参照しながら説明する。これらの図において第３の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３１６１】

本変形例では、時短遊技状態中の特殊外れ結果への当選により留保状態とされた突然時短遊技状態について、その移行タイミングとなる前に所定の解除条件が成立すると、その留保状態が解除されるように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細について説明する。

【３１６２】

なお、本変形例に係る突然時短遊技状態は、上記変形例３に係る突然時短遊技状態（図２６０（ａ））と同様である。また、突然時短遊技状態の留保上限数は、上記変形例３と同様に突然時短遊技状態の種別数と同数（例えば３個）に設定されている。また、ＲＡＭ３１４に時短遊技状態用カウンタエリア５６０及び発生順情報記憶エリア５６５が設けられており、上記変形例３と同様に時短遊技状態中に発生した複数の留保時短についてその発生順に対応する順番で移行を実施するように構成されている。

【３１６３】

＜低確率モード用の特図当否テーブル及び特殊外れ結果について＞

本変形例に係る低確率モード用の特図当否テーブル及び特殊外れ結果について図２９９及び図３００を参照しながら説明する。

【３１６４】
図２９９（ａ）に示すように、本変形例に係る低確率モード用の特図当否テーブルでは、取り得る結果として大当たり結果、特殊外れ結果及び通常外れ結果が設定されている。そのうち特殊外れ結果については、上記第３の実施の形態に係る低確率モード用の特図当否テーブル（図２１５（ａ））よりもその割合が高くなっている。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１として取り得る「０」～「２９９９」の値のうち「１０」～「４９」の計４０個が特殊外れ結果に割り当てられ、特殊外れ結果となる確率は４０／３０００に設定されている。
【３１６５】
図２９９（ｂ）に示すように、本変形例では特殊外れ結果の種別として特殊外れ結果Ａ～Ｆの６種類が設定されている。このうち特殊外れ結果Ａ～Ｃの３種類は、上記第３の実施の形態や変形例１等の特殊外れ結果Ａ～Ｃと同様であり、突然時短遊技状態Ａ～Ｃへの移行や留保の発生に対応している。但し、特殊外れ結果Ａ～Ｃのいずれかに当選する確率は上記第３の実施の形態や変形例１等の場合（１／３００）よりも高くなっており、１／１００に設定されている。
【３１６６】
図３００（ａ）に示すように、特殊外れ結果Ａ～Ｃの各割合は、特殊外れ結果Ｃ＜特殊外れ結果Ａ＜特殊外れ結果Ｂの順で高くなっている。すなわち、特殊外れ結果Ａ～Ｃのうち特殊外れ結果Ｃが最も当選しやすく、時短遊技状態に滞在中の場合は突然時短遊技状態Ｂの留保が最も発生しやすくなっている。
【３１６７】
図２９９（ｂ）において残りの特殊外れ結果Ｄ～Ｆの３種類は、留保状態の取り消し（解除）に対応する結果となっている。すなわち、時短遊技状態の留保中である状況で特図当否抽選の結果が特殊外れ結果Ｄ～Ｆになると、その時短遊技状態への移行が実行されることなく留保状態だけが解除される。
【３１６８】
図３００（ｃ）に示すように、特殊外れ結果Ｄ～Ｆは突然時短遊技状態の種別と対応しており、具体的には、特殊外れ結果Ｄが突然時短遊技状態Ａに対応し、特殊外れ結果Ｅが突然時短遊技状態Ｂに対応し、特殊外れ結果Ｆが突然時短遊技状態Ｃに対応している。すなわち、特殊外れ結果Ｄになると突然時短遊技状態Ａの留保が取り消され、特殊外れ結果Ｅになると突然時短遊技状態Ｂの留保が取り消され、特殊外れ結果Ｆになると突然時短遊技状態Ｃの留保が取り消されるように構成されている。
【３１６９】
但し、例えば、突然時短遊技状態Ａが留保されていない状況で特殊外れ結果Ｄになるなど、対応する留保時短が存在しない状況で特殊外れ結果Ｄ～Ｆになった場合は留保状態の取り消しは実行されない。つまり、大当たり遊技状態への移行が生じない抽選結果として機能するに留まり、通常外れ結果と同等のものになる。
【３１７０】
図２９９（ｂ）に示すように、特殊外れ結果Ｄ～Ｆのいずれかに当選する確率は、特殊外れ結果Ａ～Ｃのいずれかに当選する確率（１／１００）よりも低くなっており、具体的には１／３００に設定されている。つまり、留保よりも取り消しの方が発生しにくい構成となっている。
【３１７１】
また、図３００（ｂ）に示すように、特殊外れ結果Ｄ～Ｆの各割合は異なっており、具体的には、特殊外れ結果Ｅ、Ｆよりも特殊外れ結果Ｄの割合が少なくなっている。すなわち、特殊外れ結果Ｄとなる確率は特殊外れ結果Ｅ、Ｆとなる確率よりも低くなっており、突然時短遊技状態Ａは一旦留保されると、他の突然時短遊技状態Ｂ、Ｃよりも取り消しが発生しにくいものとなっている。
【３１７２】
なお、図２９９、図３００に示す乱数の数及び値は一例に過ぎず、例えば、特殊外れ結

果Ａ～Ｃのいずれかに当選する確率よりも特殊外れ結果Ｄ～Ｆのいずれかに当選する確率の方が高いなど、各種結果の確率や対応する乱数等は任意に設定することができる。

【３１７３】

＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞

本変形例に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理について図３０１のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による変動開始処理（図２２２）のステップＳｃ７１１で実行されるものであり、図２６１（ａ）の突然時短遊技状態の移行判定用処理に代えて実行されるものである。図３０１において図２６１（ａ）と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【３１７４】

先ずステップＳｃ１４０１では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｃ８１０１に進み、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ａ～Ｃのいずれかであるか、すなわち、突然時短遊技状態への移行や留保の発生に対応したものであるか否かを判定する。この判定はＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされる特殊外れ種別フラグ（ステップＳｃ７０７）を参照して行う。

【３１７５】

今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ａ～Ｃのいずれかである場合は、ステップＳｃ１４０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップＳｃ１４０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグをセットする。

【３１７６】

ステップＳｃ１４０２で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、現在の遊技状態が通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は、ステップＳｃ４３０１にて留保用処理を実行し、その後、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。留保用処理は、時短遊技状態の途中で特殊外れ結果になった場合に、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態を留保状態とするための処理である。

【３１７７】

ステップＳｃ８１０１で否定判定した場合（特殊外れ結果Ａ～Ｃのいずれでもない場合）、すなわち、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ｄ～Ｆのいずれかであり、留保状態の取り消し（解除）に対応するものである場合は、ステップＳｃ８１０２に進み、留保解除用処理を実行する。留保解除用処理は留保状態を取り消すためのものである。ステップＳｃ８１０２の実行後は突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【３１７８】

＜留保解除用処理＞

ステップＳｃ８１０２の留保解除用処理について図３０２のフローチャートを参照しながら説明する。

【３１７９】

先ずステップＳｃ８２０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかの留保用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保状態である場合は、ステップＳｃ８２０２に進み、今回の特殊外れ結果の種別を把握する。留保解除用処理は今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ｄ～Ｆである場合に実行されるところ、ステップＳｃ８２０２では今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ｄ～Ｆのうちのいずれであるかを特定する。

【３１８０】

ステップＳｃ８２０３では、対応する留保時短が存在するか否かを判定する。具体的には、ステップＳｃ８２０２で把握した特殊外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態が留保中であるか否かを判定する。例えば、ステップＳｃ８２０２で把握した特殊外れ結果

の種別が特殊外れ結果Ｄである場合は、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅを参照し、突然時短遊技状態Ａが留保中であることを示す留保用フラグＡがセットされているか否かを判定する。

【３１８１】

対応する留保時短が存在する場合はステップＳｃ８２０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにおいて対応する留保用フラグをクリアする。これにより、今回の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の留保が取り消される（解除される）。

【３１８２】

ステップＳｃ８２０５では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに留保解除用フラグをセットする。留保解除用フラグは留保状態の取り消しを行ったことをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【３１８３】

ステップＳｃ８２０６では、演出制御装置１４３への送信対象として留保解除コマンドを設定する。留保解除コマンドは留保状態を取り消したことを通知するものであり、当該コマンドには留保状態が取り消された時短遊技状態の種別を示す情報が含まれる。

【３１８４】

ステップＳｃ８２０７では、発生順情報記憶エリア５６５に記憶されている発生順を更新する。例えば、突然時短遊技状態Ｃ、突然時短遊技状態Ｂ、突然時短遊技状態Ａの順で発生順が記憶されている場合において突然時短遊技状態Ｂの留保が取り消された場合は、突然時短遊技状態Ａの発生順を繰り上げるように発生順情報記憶エリア５６５の記憶内容を変更する。

【３１８５】

ステップＳｃ８２０７の実行後は留保解除用処理を終了する。また、ステップＳｃ８２０１で否定判定した場合（いずれの留保用フラグもセットされていない場合）やステップＳｃ８２０３で否定判定した場合（対応する留保時短が存在しない場合）は、留保状態の取り消し（解除）を実行しないとしてステップＳｃ８２０４以降の処理を実行せずに留保解除用処理を終了する。

【３１８６】

＜変動表示時間の設定処理＞

本変形例に係る変動表示時間の設定処理について図３０３のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図２２２）のステップＳｃ７１２で実行されるものであり、図２６３の変動表示時間の設定処理に代えて実行されるものである。図３０３において図２６３と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【３１８７】

ステップＳｃ１６０４で否定判定した場合（高確遊技状態でない場合）は、現在の遊技状態が時短遊技状態（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）であることを意味する。この場合はステップＳｃ８３０１にて今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合はステップＳｃ８３０２に進み、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ａ～Ｃのいずれかであるか、すなわち、突然時短遊技状態への移行や留保の発生に対応したものであるか否かを判定する。

【３１８８】

特殊外れ結果Ａ～Ｃのいずれかである場合は、ステップＳｃ８３０３にて、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブルＡ（図２３２（ｂ））を取得する。この変動表示時間テーブルＡには選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ１（特殊リーチ外れＡ演出）のみが設定されている。よって、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ａ～Ｃのいずれかである場合は、特殊リーチ外れＡ演出の実行に対応した変動パターンが選択されるように変動表示時間の抽選処理（ステップＳｃ１６０７）が実行される。すなわち、突然時短遊技状態への移行や留保の発生に対応した特殊外れ結果となった場合は、その都度、そのような抽選結果になったことが図柄表示装置７５にて報知される。

【３１８９】
ステップＳｃ８３０２で否定判定した場合、すなわち、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ｄ～Ｆのいずれかである場合は、ステップＳｃ８３０４にてＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに留保解除用フラグがセットされているか否かを判定する。留保解除用フラグがセットされている場合、すなわち、今回の遊技回で留保の取り消しを行う場合は、ステップＳｃ８３０５に進み、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブルＣを取得する。
【３１９０】
図３０４（ａ）に示すように、変動表示時間テーブルＣには選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ３（２０ｓｅｃ）のみが設定されている。変動パターンＺ３は特殊リーチ外れＣ演出に対応しており、変動パターンＺ３に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として特殊リーチ外れＣ演出が実行される。ここで、特殊リーチ外れＣ演出について図３０５を参照しながら説明する。
【３１９１】
特殊リーチ外れＣ演出では先ず、図３０５（ａ）に示すように、表示画面Ｇ上の有効ラインＬ１～Ｌ５のいずれかに上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３がリーチの組み合わせで停止表示され、リーチ表示が実行される。その後、中図柄列Ｚ２（最終停止列の図柄列）が高速変動表示から低速変動表示に切り替えられるが、その際、図３０５（ｂ）に示すように、大当たりの組合せとなる図柄とは異なる図柄の位置に、例えば「ＢＡＤ」等の文字が付された特殊図柄７２１が配置された状態で低速変動表示が行われる。これにより、特殊図柄７２１の存在を遊技者が把握できるようにして変動表示が行われる。なお、図３０５（ｂ）には、大当たりの組合せとなる「４」図柄に対して次の図柄となる「５」図柄の位置に特殊図柄７２１が配置された例を示している。
【３１９２】
次いで、図３０５（ｃ）に示すように、低速変動表示している特殊図柄７２１がリーチライン上に停止表示される。本実施の形態では、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によりリーチラインが形成された後、そのリーチライン上に中図柄列Ｚ２の特殊図柄７２１が停止表示される図柄組合せが特殊外れ結果Ｄ～Ｆに対応する図柄組合せとなっている。よって、かかる図柄組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示されることにより、特殊外れ結果Ｄ～Ｆのいずれかになったこと、換言すれば、抽選の結果として留保の取り消しに対応した結果を引き当ててしまったことが報知される。
【３１９３】
なお、特殊リーチ外れＣ演出に対応する変動パターンＺ３（２０ｓｅｃ）は、特殊外れ結果Ａ～Ｃのいずれかになった場合に実行される特殊リーチ外れＡ演出に対応する変動パターンＺ１（１５ｓｅｃ）よりも変動表示時間が長くなっている。これは後述する解除用演出の実行期間を確保するためである。
【３１９４】
変動表示時間の設定処理（図３０３）の説明に戻り、ステップＳｃ８３０５の実行後はステップＳｃ８３０６にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている留保解除用フラグをクリアする。
【３１９５】
ステップＳｃ８３０４で否定判定した場合（留保解除用フラグがセットされていない場合）、すなわち、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ｄ～Ｆのいずれかであるものの、留保の取り消しを行わない場合は、ステップＳｃ８３０７に進み、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブルＤを取得する。
【３１９６】
図３０４（ｂ）に示すように、特殊外れ用の変動表示時間テーブルＤには選択可能な変動パターンとして変動パターン２１Ｈ（完全外れ演出）と変動パターンＺ４とが設定されている。変動パターンＺ４は特殊リーチ外れＤ演出に対応しており、変動パターンＺ４に

対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として特殊リーチ外れＤ演出が実行される。特殊リーチ外れＤ演出は、特殊リーチ外れＣ演出と対をなす所謂ガセ演出であり、特殊外れＤ～Ｆ（留保の取り消し）への危機感を煽った上でそれとは異なる図柄組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させるものである。

【３１９７】

特殊リーチ外れＤ演出では、図３０５（ａ）、（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によるリーチ表示が実行された後、特殊図柄７２１を含む状態で中図柄列Ｚ２が低速変動表示される。すなわち、特殊リーチ外れＣ演出と同様の態様にて図柄変動演出の途中までが実行される。その後、例えば、特殊図柄７２１がリーチラインを通り過ぎるなどして、図３０５（ｄ）に示すように、中図柄列Ｚ２において特殊図柄７２１とは異なる図柄がリーチライン上に停止表示される。つまり、特殊外れ結果Ｄ～Ｆに対応する図柄組合せが成立するかのように見せかけつつ、最終的には当該組合せが成立しないようにして図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示される。

【３１９８】

変動表示時間の設定処理（図３０３）の説明に戻り、ステップＳｃ８３０１で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、大当たり結果又は通常外れ結果であることを意味する。この場合はステップＳｃ４５０５に進み、対応する時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。具体的には、今回の当否抽選の結果が大当たり結果である場合は大当たり用の変動表示時間テーブル（図２３２（ａ））を取得し、今回の当否抽選の結果が通常外れ結果である場合は通常外れ用の変動表示時間テーブル（図３０４（ｃ））を取得する。なお、通常外れ用の変動表示時間テーブルには、選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ４（特殊リーチ外れＤ演出）が含まれている。

【３１９９】

ステップＳｃ８３０３、ステップＳｃ８３０６、ステップＳｃ８３０７又はステップＳｃ４５０５の実行後はステップＳｃ１６０７にて、それら各ステップで取得した動表示時間テーブルを用い、変動表示時間（変動パターン）の抽選処理を実行する。その後、ステップＳｃ１６０８以降の処理を実行する。

【３２００】

＜演出設定処理＞

本変形例に係る演出設定処理について図３０６のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は演出制御装置１４３にて所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で起動されるものであり、図２４２の演出設定処理に代えて実行されるものである。図３０６において図２４２と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【３２０１】

ステップＳｃ２５０６では、主制御装置１６２からの留保コマンドを受信しているか否かを判定する。留保コマンドを受信している場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保が行われる場合は、ステップＳｃ８４０１にて、留保される時短遊技状態（留保時短）を把握する。本ステップでは、主制御装置１６２からの留保コマンドを解析し、突然時短遊技状態Ａ～Ｃのいずれについて留保が発生したかを特定する。

【３２０２】

ステップＳｃ８４０２では、ステップＳｃ８４０１の把握結果に基づいて留保表示部７３１の表示設定を行う。ここで、図３０７を参照して留保表示部７３１について説明する。

【３２０３】

図３０７（ａ）に示すように、本変形例では、時短遊技状態において表示画面Ｇに留保表示部７３１が表示されるように設定されている。留保表示部７３１は、留保時短の有無やいずれの突然時短遊技状態が留保されているかなどを報知する報知部として機能するものである。この留保表示部７３１は、表示画面Ｇにおいて図柄列Ｚ１～Ｚ３と重ならない

ように表示され、また、保留数を示す保留用画像が表示画面Ｇに表示される場合は、それら保留用画像の表示領域とも重ならないように表示される。なお、図３０７（ａ）では、留保表示部７３１が表示画面Ｇの右下部に配置されているが、例えば右上部や左上部など他の領域に配置されてもよい。

【３２０４】

図３０７（ｂ１）に示すように、留保表示部７３１には、突然時短遊技状態Ａに対応した第１留保表示領域７３１ａと、突然時短遊技状態Ｂに対応した第２留保表示領域７３１ｂと、突然時短遊技状態Ｃに対応した第３留保表示領域７３１ｃとが設定されている。これら各表示領域７３１ａ～７３１ｃには、各突然時短遊技状態について留保の有無を示す留保用画像７３２ａ～７３２ｃが表示される。

【３２０５】

図３０７（ｂ１）には、留保の有無のほか、対応する突然時短遊技状態を容易に認識できるように、時短遊技状態の種別を文字により示す画像で各留保用画像７３２ａ～７３２ｃを構成した例を示している。但し、留保用画像７３２ａ～７３２ｃの具体的態様はこれに限定されるものではなく、例えば記号やキャラクタ等の所定の絵柄画像等により留保用画像７３２ａ～７３２ｃを構成するなど、遊技者が留保の有無を認識できるものであれば任意の態様とすることができる。

【３２０６】

留保表示部７３１において各留保用画像７３２ａ～７３２ｃは、対応する突然時短遊技状態が留保されていない状況では半透明の状態で表示される。

【３２０７】

ステップＳｃ８４０２では、留保用画像７３２ａ～７３２ｃのうち、ステップＳｃ８４０１で把握した種別に対応するものについて留保状態に対応した表示態様とするように設定する。例えば、ステップＳｃ８４０１で把握した突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａである場合は、図３０７（ｂ２）に示すように留保用画像７３２ａを半透明な状態から不透明な状態に変更するように設定する。これにより、突然時短遊技状態Ａの留保が発生したことが報知される。この不透明な状態の留保用画像７３２ａは、時短遊技状態において突然時短遊技状態Ａの留保中である期間に亘り継続して表示される。

【３２０８】

また、ステップＳｃ８４０２では、各留保用画像７３２ａ～７３２ｃの表示態様を変更する上記演出が特殊外れ結果Ａ～Ｃとなった遊技回にて実行されるように設定する。この際、当該演出がその遊技回の変動表示時間の少なくとも一部にて実行されてもよいし、確定表示時間の少なくとも一部にて実行されてもよいし、変動表示時間と確定表示時間を跨いで実行されてもよい。なお、変動表示時間を利用する場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３が特殊外れ結果Ｄ～Ｆに対応する図柄組合せで停止表示されてから上記演出が開始されるように構成する。

【３２０９】

ステップＳｃ８４０２の実行後又はステップＳｃ２５０６で否定判定した場合（留保コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｃ８４０３にて、主制御装置１６２からの留保解除コマンドを受信しているか否かを判定する。留保解除コマンドを受信している場合、すなわち、留保の取り消し（解除）が行われる場合は、ステップＳｃ８４０４にて、留保状態が解除される時短遊技状態（解除時短）を把握する。本ステップでは、主制御装置１６２からの留保解除コマンドを解析し、突然時短遊技状態Ａ～Ｃのいずれについて解除が発生したかを特定する。

【３２１０】

ステップＳｃ８４０５では、ステップＳｃ８４０４の把握結果に基づいて留保表示部７３１の表示設定を行う。具体的には、留保用画像７３２ａ～７３２ｃのうち、ステップＳｃ８４０４で把握した種別に対応するものについて非留保状態に対応した表示態様となるように設定する。例えば、ステップＳｃ８４０４で把握した突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Ｃである場合は、図３０７（ｃ１）、（ｃ２）に示すように留保用画像７３２ｃ

を不透明な状態から半透明な状態に変更するように設定する。これにより、突然時短遊技状態Ｃの留保が取り消されたことが報知される。

【３２１１】

留保表示部７３１の表示設定では、各留保用画像７３２ａ～７３２ｃの表示態様を変更する上記演出が特殊外れ結果Ａ～Ｃとなった遊技回にて実行されるように設定する。この際、当該演出がその遊技回の変動表示時間の一部にて実行されるように設定し、留保の取り消しがより分かりやすくなるように次の態様で行われるようにする。

【３２１２】

図３０８に示すように、上記変動表示時間内のタイミングｔ３にて図柄列Ｚ１～Ｚ３を特殊外れ結果Ｄ～Ｆに対応する図柄組合せで停止表示した後、図３０８（ｄ）に示すように留保表示部７３１を拡大表示する。次いで、リーチライン上に表示されている特殊図柄７２１を第３留保表示領域７３１ｃ（留保状態が解除される突然時短遊技状態に対応する領域）に移動させ、不透明な状態で表示された留保用画像７３２ｃの前方を通過させるように表示する。

【３２１３】

特殊図柄７２１の通過に伴い、第３留保表示領域７３１ｃの留保用画像７３２ｃを半透明な状態に変更し、留保されていない状態に対応した表示態様に切り替える（図３０８（ｅ））。その後、留保表示部７３１を元の表示サイズに縮小表示するとともに、リーチライン上の中図柄列Ｚ２にリーチ外れの組合せを構成する図柄を表示し、外れ結果であることを報知する（図３０８（ｆ））。

【３２１４】

上記構成とすることで、特殊図柄７２１を含む態様で図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示されたが故に留保が取り消されたかのような印象を遊技者に与えることができる。これにより、留保が取り消されたことや、停止表示された図柄組合せが留保の取り消しに対応することを分かりやすくできる。また、上記構成とすることで、遊技者において特殊図柄７２１と留保の取り消しとが強く関連付けられ、特殊図柄７２１を視認できる態様で図柄列Ｚ２を低速変動表示させたり、ガセ演出としての特殊リーチ外れＤ演出を実行したりした場合に遊技者の危機感を好適に煽ることができ、演出効果を高めることが可能になる。なお、図３０８（ｄ）～図３０８（ｆ）の演出は、変動表示時間の残り分、すなわち、確定表示が開始されるまでの期間（タイミングｔ３～タイミングｔ４）を利用して行うとよい。

【３２１５】

演出設定処理（図３０６）の説明に戻り、ステップＳｃ８４０５の実行後又はステップＳｃ８４０３で否定判定した場合（留保解除コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｃ２５０８に進み、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。

【３２１６】

＜時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて＞

時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて説明する。ここでは、突然時短遊技状態Ｃを留保済みの状況で特殊外れ結果になった場合を例にとって説明する。

【３２１７】

時短遊技状態において突然時短遊技状態Ｃを留保中である状況で特殊外れ結果Ａになると、突然時短遊技状態Ａが留保状態とされる。この場合、特殊外れ結果Ａになった特図遊技回では、特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果Ａに対応した停止態様（特殊図柄５１１を含むリーチ外れの図柄組合せ）で図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示される（図２３３（ｃ））。

【３２１８】

また、当該遊技回では、表示画面Ｇ上の留保表示部７３１において突然時短遊技状態Ａに対応する第１留保表示領域７３１ａが留保状態に対応した表示態様とされる。具体的には、第１留保表示領域７３１ａの留保用画像７３２ａが半透明な状態から不透明な状態に変更される。これにより、遊技者に対して突然時短遊技状態Ａの留保を獲得したことが報

知される。
【３２１９】
その後、突然時短遊技状態Ｃ、突然時短遊技状態Ａをそれぞれ留保中である状況で特殊外れ結果Ｆになると、突然時短遊技状態Ｃの留保状態が取り消される。つまり、突然時短遊技状態Ｃと突然時短遊技状態Ａを留保中であった状態から突然時短遊技状態Ａのみを留保中である状態に変更される。
【３２２０】
この場合、特殊外れ結果Ｆになった特図遊技回では、特殊リーチ外れＣ演出が実行され、特殊外れ結果Ｆに対応した停止態様（特殊図柄７２１を含むリーチ外れの図柄組合せ）で図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示される（図３０５（ｃ））。また、当該遊技回では、留保表示部７３１において突然時短遊技状態Ｃに対応する第３留保表示領域７３１ｃが非留保状態に対応した態様に変更される。具体的には、第３留保表示領域７３１ｃの留保用画像７３２ｃが不透明な状態から半透明な状態に変更される。これにより、突然時短遊技状態Ｃの留保が取り消されたこと（消失したこと）が報知される。
【３２２１】
ここで、特殊外れ結果Ｄ～Ｆはいずれも留保の取り消しに対応する結果であるところ、それら各結果の当選確率に差異が設けられており、具体的には特殊外れ結果Ｄになる確率が特殊外れ結果Ｅ、Ｆになる確率よりも低くなっている。このため、突然時短遊技状態Ａは、他の突然時短遊技状態に比べて留保状態の取り消しが生じにくく、遊技者にとって移行の実施を期待しやすいものとなっている。このように取り消しの発生しやすさに差異を設けることで、遊技者にとって特に留保を獲得したい突然時短遊技状態を創出することができ、留保の獲得を目指す上で興趣性を高めることが可能になる。
【３２２２】
なお、特殊外れ結果Ｆになった場合において突然時短遊技状態Ｃを留保中でない場合は、留保の取り消しが実行されない。この場合は、完全外れ演出又は特殊リーチ外れＤ演出が実行され、通常外れ結果又はリーチ外れ結果の図柄組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示される。すなわち、留保の取り消しに対応した抽選結果となったことが明示されない。
【３２２３】
以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【３２２４】
時短遊技状態を留保中である状況で特殊外れ結果Ｄ～Ｆのいずれになると、留保の取り消しが実行される構成とした。この場合、時短遊技状態を留保させたとしても遊技者としては安心することができず、留保が消失してしまうかもしれないスリルを味合わせながら遊技させることができる。さらに、留保の実行後、それを事後的に取り消し可能な構成としたことで、そのような取り消し機能を備えない場合に比べてそもそもの留保発生確率を高く設定することができる。よって、留保の発生頻度を高めることができ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。
【３２２５】
留保取り消しに対応した特殊外れ結果として特殊外れ結果Ｄ～Ｆを設定し、それら各特殊外れ結果に対して留保が取り消される突然時短遊技状態の種別を対応させる構成とした。この場合、留保の取り消しが実行されるか否かだけでなく、いずれの時短遊技状態の留保が取り消されるかについて遊技者をドキドキさせることができる。
【３２２６】
留保取り消しの実行条件を特殊外れ結果Ｄ～Ｆへの当選とし、留保を取り消すか否かの判定と留保を発生させるか否かの判定とが同一の抽選処理（特図当否抽選）により実行される構成とした。これにより、時短遊技状態の留保と留保の取り消しとが同時に成立することが回避され、処理が複雑化したり、遊技者から見て分かりにくくなったりすることを抑制できる。また、複数の判定が一の抽選処理にまとめられることにより、それら各判定を各別に行う場合に比べて処理構成を簡単化することが可能になる。
【３２２７】

突然時短遊技状態の種別により留保取り消しの発生確率が異なる構成とした。この場合、留保が取り消されやすい時短遊技状態と、留保が取り消されにくい時短遊技状態とを創出することができる。これにより、留保の発生時において、留保された時短遊技状態の有利度合（例えば第２作動口６３への入賞期待値）だけでなく、取り消しの発生しやすさによっても、遊技者の嬉しさに差異を生じさせることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【３２２８】

特殊外れ結果Ｄ～Ｆになった場合に特殊リーチ外れＣ演出を実行し、停止表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の組合せにより留保の取り消しを報知する構成とした。図柄列Ｚ１～Ｚ３は大当たりであるか否かの結果報知に用いられるため、遊技者の注目度が高く、本構成とすることで、取り消し報知の見落とし等を好適に抑制することが可能になる。また、留保の取り消し対応した組合せが追加されることにより、遊技者の関心が高い図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止パターンが多様化されることになり、図柄遊技の面白みを高めることも可能になる。

【３２２９】

特殊図柄７２１を留保表示部７３１に移動表示させ、停止表示された図柄列Ｚ１～Ｚ３の一部を用いて留保の取り消し演出（図３０８（ｄ）～（ｅ））を実行する構成とした。この場合、特殊図柄７２１と留保の取り消しとが直接的に結び付けられるため、変動表示において特殊図柄７２１が視認された際や特殊図柄７２１が停止表示されそうになった際のドキドキ感を強烈に煽ることができる。これにより、留保の取り消しに対応した組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示されることを回避する遊技を好適に盛り上げることが可能になる。

【３２３０】

＜その他の変形例＞

なお、上述した第３の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第３の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記第３の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第３の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【３２３１】

また、理解の容易のため、例えば「第３の実施の形態の変形例１では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施の形態や変形例に対しても適用することが可能である。

【３２３２】

（１）上記第３の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が上限回数に達することで時短遊技状態が終了するように構成したが、これに代えて又は加えて、時短遊技状態に移行してからの小当たり結果の回数が予め定められた特定回数（例えば５回）に達することで時短遊技状態が終了するように構成してもよい。

【３２３３】

上記の際、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となり、その特殊外れ結果に対応した時短遊技状態への移行が留保される場合は、その留保時短の本来の残り小当たり回数（例えば５回）から滞在時短の残り小当たり回数（例えば２回）を減算した差分回数（例えば３回）を留保時短の実際の残り小当たり回数（例えば３回）とすることができる。

【３２３４】

なお、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、小当たり結果の回数が特定回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら時短遊技状態が終了する構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら時短遊技状態が終了する構成としてもよい。

【３２３５】
（２）上記第３の実施の形態や各変形例では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに各種サポートフラグがセットされた場合に高頻度サポートモード（時短遊技状態）に移行し、各種フラグ格納エリア３１４ｅから各種サポートフラグが消去された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としたが、各種フラグ格納エリア３１４ｅに設けられた特定の記憶領域に第１の値に対応する情報（例えば、サポート中フラグ）が記憶された場合に高頻度サポートモードに移行し、上記特定の記憶領域に第１の値とは異なる第２の値に対応する情報（例えば、非サポート中フラグ）が記憶された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。すなわち、高頻度サポートモード中であることに対応した情報と、高頻度サポートモード中でないことに対応した情報とが設けられ、いずれの情報が記憶（セット）されるかにより、高頻度サポートモードへの移行や高頻度サポートモードの終了が制御される構成としてもよい。
【３２３６】
また、上記特定の記憶領域とは異なる記憶領域に上記第１の値と同一又は異なる第２の値に対応する情報が記憶された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。すなわち、高頻度サポートモード中であることに対応した記憶領域と、高頻度サポートモード中でないことに対応した記憶領域とが設けられ、いずれの記憶領域に情報が記憶（セット）されるかにより、高頻度サポートモードへの移行や高頻度サポートモードの終了が制御される構成としてもよい。
【３２３７】
（３）上記第３の実施の形態や各変形例では、変動パターンと遊技回用演出とが１対１の関係で対応するが、１対複数の関係で対応してもよい。この場合、演出制御装置１４３にて演出抽選用の乱数を取得し、１の変動パターンに対応付けられている複数の遊技回用演出の中から上記取得した乱数を用いて１の遊技回用演出が選択される構成とすることができる。
【３２３８】
（４）上記第３の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアＳＣに上限回数に対応した値をセットし、特図遊技回が行われるごとにその値を１ずつ減算することで、時短遊技状態の残り回数を更新する構成としたが、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアＳＣへの上限回数に対応した値をセットせず、特図遊技回が行われるごとにサポートカウンタエリアＳＣの値を１ずつ加算することで、時短遊技状態において実行された特図遊技回の回数を更新する構成としてもよい。この場合、その更新されたカウンタ値が上限回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とすればよい。
【３２３９】
（５）上記第３の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に時短遊技状態が留保される構成としたが、高確遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に時短遊技状態が留保される構成としてもよい。また、開閉実行モード中に特図当否抽選が実行され、当該モードである状況で特殊外れ結果になった場合に、その特殊外れ結果に対応する時短遊技状態への移行が留保される構成としてもよい。この場合、その留保された時短遊技状態は、開閉実行モードの終了後に移行が実施される構成としてもよいし、他の時短遊技状態の終了後に移行が実施される構成としてもよい。
【３２４０】
（６）上記第３の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として、時短遊技状態の留保や移行が行われる構成としたが、高確遊技状態の留保や移行が行われる構成としてもよい。この場合、高確遊技状態でのサポートモードは高頻度サポートモードであってもよいし、低頻度サポートモードであってもよい。
【３２４１】
また、時短遊技状態や高確遊技状態の留保や移行が行われる構成に代えて、通常の演出モードでは見ることができない特殊な演出が行われたり、特殊なキャラクタ等が登場した

りする特定の演出モードの留保や移行が行われるものであってもよい。また、通常遊技状態では行われない特殊な抽選が行われる状態の留保や移行が行われるものであってもよい。これらの場合、特殊な演出等を見ることができたり、特殊な抽選が受けられたりする点で遊技者にとって有利な状態となる。なお、特殊な抽選の一例としてはポイント抽選が考えられる。当該ポイント抽選にて付与されたポイントやその合計数により時短遊技状態や高確遊技状態、開閉実行モードに移行したりする構成としてもよい。また、特殊な演出（例えばキャラクタの衣装等）が解放されたり、パチンコ機１０に関する開発秘話が表示されたりしてもよい。

【３２４２】

（７）上記第３の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態が留保される構成としたが、これに代えて又は加えて、時短遊技状態である状況で外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達した場合に天井時短遊技状態が留保状態とされる構成としてもよい。

【３２４３】

（８）上記第３の実施の形態や各変形例では、特図当否抽選の結果の一部として特殊外れ結果が設けられる構成としたが、特図当否抽選では大当たり結果であるか、それとも外れ結果であるかを抽選し、その結果が外れ結果となった場合に別抽選（外れ結果の種別抽選）にて特殊外れ結果であるか否かを抽選する構成としてもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタＣ２や変動種別カウンタＣＳ等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【３２４４】

また、外れ結果の種別抽選に代えて第３時短遊技状態への移行条件を成立させるか否かの移行抽選が行われる構成としてもよい。この場合の抽選は、大当たり種別カウンタＣ２や変動種別カウンタＣＳ等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、移行条件の成立有無を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【３２４５】

また、特図当否抽選において大当たり結果であるか、特殊外れ結果であるか、それとも通常外れ結果であるかを抽選し、その結果が特殊外れ結果になった場合に別抽選にて特殊外れ結果の種別を抽選してもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタＣ２や変動種別カウンタＣＳ等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、特殊外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【３２４６】

（９）上記第３の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態や天井時短遊技状態とは別に、開閉実行モードを経由して移行する通常時短遊技状態を有する構成としたが、通常時短遊技状態を備えない構成としてもよい。また、高確遊技状態を備えない構成としてもよい。

【３２４７】

（１０）上記第３の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として突然時短遊技状態の留保や移行が行われる構成としたが、他の事象を契機として当該時短遊技状態の留保や移行が行われる構成としてもよい。例えば、遊技領域ＰＥや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて上記時短遊技状態の留保や移行が行われる構成としてもよい。この場合、上記入球又は通過に基づく賞球の払い出しは行われてもよいし、行われなくてもよい。

【３２４８】

なお、特定の入球部について、開閉機構を備えず、常時開放しているタイプの入球部としてもよいし、開閉機構を備え、遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態と、遊技球が入球不可又は開状態よりも入球しにくい閉状態とに切り替わり可能な可変タイプの入球部としてもよい。このことは上記所定入球部についても同様である。

【３２４９】

また、特定の入球部や通過部が所定入球部内に設けられる構成では、当該所定入球部内

に特定の入球部や通過部のみが設けられ、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部や通過部に必ず入球又は通過する構成としてもよいし、所定入球部内に特定の入球部や通過部とは異なる１又は複数の他の入球部や通過部が設けられ、所定入球部に入球した遊技球が振り分けられることにより、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球しなかったり、特定の通過部を通過しなかったりする場合が生じる構成としてもよい。後者の構成では、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球したり、特定の通過部を通過したりすることにより、時短遊技状態への移行契機が成立する一方で、所定入球部に入球した遊技球が上記他の入球部に入球したり、他の通過部を通過したりしても、時短遊技状態への移行契機が成立しない構成とすることができる。

【３２５０】

（１１）上記第３の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になった場合の突然時短遊技状態として普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態と同じ確率とされる第２高頻度サポートモードが実施される構成としたが、普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態よりも高確率となる第１高頻度サポートモードが実施される構成としてもよい。この場合、突然時短遊技状における普図サポート抽選の当選確率について、開閉実行モードを経由する通常時短遊技状態と同じ確率としてもよいし、異なる確率としてもよい。例えば、開閉実行モード後の遊技状態における優位性を確保する上では、通常時短遊技状態よりも突然時短遊技状態のサポート当選確率を低くするとよい。

【３２５１】

また、開閉実行モードを経由する通常時短遊技状態について、普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態と同じ確率とされる第２高頻度サポートモードが実施される構成としてもよい。

【３２５２】

（１２）上記第３の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態の種別と特殊外れ結果の種別とが１対１で対応するが、１対複数の関係で対応してもよい。この場合、１の突然時短遊技状態に対応する特殊外れ結果の数が各突然時短遊技状態で同じである構成としてもよいし、異なる構成としてもよい。

【３２５３】

（１３）上記第３の実施の形態や各変形例では、途中当選した特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態（対応時短）の上限回数から滞在時短の残り回数を減算した差分回数が１以上である場合に対応時短を留保状態とする構成としたが、上記差分回数が１よりも大きい所定値（例えば１０）以上である場合に対応時短を留保状態とする構成としてもよい。例えば、滞在時短の終了後、留保時短（対応時短）への移行が実施された場合において、その時短遊技状態がすぐに終了してしまうと、物足りない印象が強調されてしまい、寧ろ逆効果となる懸念がある。この点、上記構成であることで、移行した際の残り回数（差分回数）が少ない場合は留保が不実行とされるため、留保時短への移行後、早期に時短遊技状態が終了する事象の発生が抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【３２５４】

（１４）上記第３の実施の形態や各変形例では、滞在時短の終了時に留保時短の移行が実行される構成としたが、滞在時短の途中における所定タイミングにて留保時短の移行が実行されてもよい。例えば、留保の発生から所定回数の遊技回（例えば３回の特図遊技回）が実行された後、上記移行が実行される構成としてもよい。この際、当該留保の期間を利用して、留保発生の有無等を報知するための連続演出（複数の遊技回に亘って行う一連の演出）を実行する構成としてもよい。

【３２５５】

また、滞在時短の終了前に所定の実行条件が成立することで上記移行が実行される構成としてもよい。所定の実行条件としては、同種の特殊外れ結果や移行用の特殊外れ結果に当選したことや、遊技領域ＰＥや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することなどが考えられる。なお、滞在時短が終了するまで

の間に上記実行条件が成立しない場合は、留保状態の取り消し（無効化）が行われてもよいし、滞在時短の終了に応じて留保時短への移行が行われてもよい。

【３２５６】

また、留保時短への移行タイミングが抽選により決定される構成としてもよい。当該抽選は、留保の発生時に行われてもよいし、留保の発生後、滞在時短中の各遊技回にて行われてもよい。

【３２５７】

（１５）上記第３の実施の形態や各変形例では、留保時短に移行した場合の残り回数が差分回数（留保時短の本来の上限回数から特殊外れ結果になったときの滞在時短の残り回数を減算した回数）に設定される構成としたが、本来の上限回数よりも少ない所定回数（留保用上限回数）が設定される構成としてもよい。例えば、特殊外れの当選タイミング（滞在時短の残り回数）にかかわらず、本来の上限回数よりも少ない１の回数（例えば本来の上限回数が５０回である場合は３０回）が設定される構成としてもよい。また、本来の上限回数よりも少ない複数の回数から１の回数が選ばれる構成としてもよい。

【３２５８】

また、上記第３の実施の形態や各変形例において、留保時短に移行した場合の残り回数として本来の上限回数が設定される構成としてもよい。また、留保用上限回数として本来の上限回数よりも多い回数（例えば本来の上限回数が５０回である場合は８０回）が設定される構成としてもよい。

【３２５９】

（１６）上記第３の実施の形態や各変形例では、留保時短に移行した場合の残り回数を導出するに際し、留保時短の本来の上限回数から特殊外れ結果になったときの滞在時短の残り回数が減算される構成としたが、当該残り回数が本来の上限回数に加算される構成としてもよい。また、滞在時短の残り回数の一部が減算されたり、当該残り回数の一部が加算されたりする構成であってもよい。

【３２６０】

（１７）上記第３の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったものの留保が実行されない場合に、留保される場合よりも長い変動表示時間が選択されて完全外れ演出が実行される構成としたが、留保される場合と同じ長さの変動表示時間が選択されて完全外れ演出が実行される構成としてもよい。また、留保が実行されない場合に、留保される場合と同じ長さの変動表示時間が選択されて特殊リーチ外れＢ演出が実行される構成としたが、留保される場合と異なる長さの変動表示時間（例えば留保される場合よりも短い変動表示時間）が選択されて特殊リーチ外れＢ演出が実行される構成としてもよい。また、特殊リーチ外れＢ演出に代えて特殊リーチ外れＡ演出に対応しない演出（例えばリーチを伴わない所定の演出）が実行される構成としてもよい。また、留保が実行されない場合に特殊リーチ外れＡ演出（留保が実行される場合と同種又は同様の演出）が実行される構成としてもよい。この場合、留保される場合と同じ長さの変動表示時間が選択される構成としてもよいし、異なる長さ（例えば留保される場合よりも短い変動表示時間）の変動表示時間が選択される構成としてもよい。

【３２６１】

（１８）上記第３の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果への当選に対応した報知が図柄表示装置７５にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、ＬＥＤ等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部２９からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、時短回数の残り回数の報知や留保発生の報知、留保時短の移行実施の報知等についても同様である。

【３２６２】

（１９）上記第３の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果に対応した報知として特殊リーチ外れ演出が実行される構成としたが、リーチ演出を伴わない遊技回用演出により

特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、図柄列Ｚ１～Ｚ３を用いた報知でなくてもよく、例えば、図柄表示装置７５に所定キャラクタ等の所定絵柄が表示されることにより、特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【３２６３】

また、特図用表示部４３に変動表示される特図絵柄と完全同期するものであって、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄よりも小サイズで表示される図柄（いわゆる第４図柄）が図柄表示装置７５に表示されるパチンコ機にあっては、その第４図柄が通常態様とは異なる特定態様で表示されることにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、停止表示される上記第４図柄の態様と、停止表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の少なくとも一部の図柄列との組合せにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【３２６４】

なお、特殊外れ結果に対応した報知は、特図遊技回の全般で行われてもよいし、特図遊技回における一部の期間にて行われてもよい。ちなみに、上記第３の実施の形態や各変形例で例示した特殊リーチ演出は、特図遊技回の開始時には特殊外れ結果であるか否かを遊技者が判別できず、特図遊技回の終盤で特殊外れ結果であることを遊技者が判別できる構成としているため、特図遊技回における一部の期間で特殊外れ結果に対応した報知を実行するものといえる。

【３２６５】

（２０）上記第３の実施の形態や各変形例では、図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止態様から特殊外れ結果になったことを遊技者が認識できるに留まり、特殊外れ結果の種別（突然時短遊技状態の種別）までは認識できない又は認識することが困難な構成としたが、これに代えて又は加えて、当該種別を図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止態様から認識可能又は認識容易な構成としてもよい。例えば、突然時短遊技状態Ａが留保される場合は、特殊リーチ外れＡ演出におけるリーチ図柄として７図柄が設定されたり、他の突然時短遊技状態（例えば突然時短遊技状態Ｂ）よりも７図柄が設定されやすくなったりする構成が考えられる。また、突然時短遊技状態Ａが留保される場合は、ダブルリーチが設定されたり、他の突然時短遊技状態（例えば突然時短遊技状態Ｂ）よりもダブルリーチが設定されやすくなったりする構成が考えられる。

【３２６６】

（２１）上記第３の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態の留保が行われる遊技回において留保用演出（図２４８）が実行され、留保の発生が報知されるように構成したが、これに代えて又は加えて、留保が行われる遊技回では留保の発生が報知されず、当該遊技回よりも後の遊技回（特殊外れ結果ではない遊技回）において留保の発生が報知される構成としてもよい。すなわち、留保の発生が直ちに報知される場合と遅れて報知される場合とが生じる構成としてもよい。なお、上記後の遊技回としては、滞在時短の最終遊技回としてもよいし、滞在時短における途中の遊技回（最終遊技回以外の遊技回）としてもよい。

【３２６７】

（２２）上記第３の実施の形態や各変形例では、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である状況で完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出を実行して特殊外れ結果への当選を非明示とした場合に、特図用表示部４３にて特殊外れ結果に対応する停止結果を表示したが、通常外れ結果に対応する停止結果を表示する構成としてもよい。このような構成とすることで、特殊外れ結果になったことを一層分かりにくくすることができる。

【３２６８】

（２３）上記第３の実施の形態や各変形例では、留保時短への移行が実施される場合に放出用演出（図２４９（ｂ））が実行される構成としたが、これに代えて又は加えて、残り回数の追加を報知する上乗せ演出が実行される構成としてもよい。なお、上乗せ演出は、残り回数の追加を報知することができれば特に限定されるものではないが、例えば、変形例４における図２７４の上乗せ演出を実行することができる。

【３２６９】

また、留保時短の残り回数（差分回数）に応じて留保時短への移行が実施される場合の演出を異ならせる構成としてもよい。例えば、上記残り回数が所定回数（例えば２０回）以上である場合に放出演出が実行され、所定回数未満の場合に上乗せ演出が実行される構成としたり、所定回数以上の場合に所定回数未満の場合よりも放出演出が実行されやすく、所定回数未満の場合に所定回数以上の場合よりも上乗せ演出が実行されやすい構成としたりするとよい。残り回数が少ない中で放出演出を実行すると、遊技者が演出インパクトの大きさに対して残り回数に物足りなさを感じる懸念があるが、上記構成とすることで、そのような不都合を好適に解消することができる。

【３２７０】

（２４）上記第３の実施の形態や各変形例では、留保時短の残り回数がその移行時に報知される構成としたが、当該残り回数の全部又は一部が移行後に報知される構成としてもよい。例えば、残り回数（差分回数）の一部が留保時短への移行時に報知され、当該時短遊技状態の途中で上乗せ演出により回数が追加されるように報知される構成とすることができる。

【３２７１】

（２５）上記第３の実施の形態や各変形例では、留保可能数に上限数が設定される構成としたが、当該上限数が設定されない構成としてもよい。具体的には、時短遊技状態の上限回数が１００回の場合は１００個の留保時短用エリア５６２,６１２を有するなど、時短遊技状態に滞在可能な遊技回の回数に対応した数の留保時短用エリア５６２,６１２が設定される構成としてもよい。この場合、滞在時短における各回の遊技回で特殊外れ結果になったとしても、そのすべてについて時短遊技状態を留保させることが可能になる。なお、時短遊技状態の種別によって上限回数が異なる場合は、そのうちの最大回数に対応する数の留保時短用エリア５６２,６１２が設定される構成とすればよい。

【３２７２】

（２６）上記第３の実施の形態や各変形例では、留保可能数の上限数として１の上限値が設定される構成としたが、複数の上限値が設定される構成としてもよい。例えば、滞在時短が通常時短遊技状態の場合は１個、突然時短遊技状態Ａの場合は２個等のように、滞在時短の種別により上限値が異なる構成としてもよい。時短遊技状態に滞在可能な遊技回の回数が多いほど留保の発生頻度が高くなりやすいため、滞在時短の上限回数が相対的に多い時短遊技状態と相対的に少ない時短遊技状態とを比較した場合、前者の方が留保可能数の上限値が大きい構成とすることが好ましい。

【３２７３】

（２７）上記第３の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態への移行が特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の開始時に実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて突然時短遊技状態への移行が実行されてもよい。

【３２７４】

（２８）上記第３の実施の形態や各変形例において、時短遊技状態中に特殊外れ結果となったことを契機として移行する突然時短遊技状態について、通常遊技状態中に特殊外れ結果となったことを契機として移行する突然時短遊技状態よりも、遊技者にとって有利となる構成としてもよい。例えば、通常遊技状態中に特殊外れ結果になった場合に、上限回数が相対的に少ない第１所定回数の突然時短遊技状態に移行し、その突然時短遊技状態の中でさらに特殊外れ結果になると、上限回数が相対的に多い（第１所定回数よりも多い）第２所定回数の突然時短遊技状態に移行する構成とすることが考えられる。

【３２７５】

その際、特殊外れ結果の種別にかかわらず、突然時短遊技状態への滞在中に特殊外れ結果となれば、上限回数が上記第２所定回数の突然時短遊技状態に移行する構成としてもよいし、突然時短遊技状態中の特殊外れ結果であっても、その種別により、上限回数が上記第２所定回数の突然時短遊技状態に移行する場合と、上限回数がそれよりも少ない特定回

数（例えば上記第１所定回数又はそれとは異なる第３所定回数）の突然時短遊技状態に移行する場合とが生じる構成としてもよい。また、通常遊技状態中の特殊外れ結果の種別により、第１所定回数の突然時短遊技状態を介さずに第２所定回数の突然時短遊技状態に移行する場合がある構成としてもよい。なお、上限回数に代えて又は加えて、第２作動口６３への入賞期待値を異ならせることにより、突然時短遊技状態の有利度合を異ならせる構成としてもよい。

【３２７６】

（２９）上記第３の実施の形態の変形例１では、当選した特殊外れ結果に対応する時短遊技状態の残り回数（差分回数）が留保済みの時短遊技状態の残り回数（差分回数）よりも多い場合に留保時短を更新する構成としたが、残り回数にかかわらず、特殊外れ結果になる都度、留保時短を更新する構成としてもよい。この場合、滞在時短において最後に当選した特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態が最終的な留保時短となり、当該時短遊技状態への移行が実施されるものとなる。

【３２７７】

（３０）上記第３の実施の形態の変形例１では、留保時短の更新が行われる場合に、当該更新が行われる特図遊技回にて特殊リーチ外れＡ演出を実行し、特殊外れ結果になったことを報知する構成としたが、完全外れ演出又は特殊リーチＢ演出を実行し、特殊外れ結果になったことを報知しない構成としてもよい。この場合、留保用画像５２９の更新は行ってもよいし、行わなくてもよい。また、留保時短の更新が行われる場合において、特殊外れ結果になったことを報知する場合と報知しない場合とが生じる構成としてもよい。この際、滞在時短における特殊外れ結果の初回目当選時よりも留保時短の更新が行われる場合の方が特殊外れリーチＡ演出が実行されにくい構成とするとよい。

【３２７８】

（３１）上記第３の実施の形態の変形例１では、留保時短が更新される場合に、留保中の時短遊技状態の残り回数と、当選した特殊外れ結果に対応する時短遊技状態の残り回数とが置換されるように構成したが、それらの加算値（合計値）が残り回数の更新結果とされる構成としてもよい。また、留保時短が更新される場合に、留保時短の種別と残り回数との両方が更新される構成としたが、いずれか一方のみが更新される構成としてもよい。例えば、種別のみが変更され（普図遊技回や役物開閉遊技の態様のみが変更され）、残り回数は変更されない構成としてもよい。これらのことは変形例２においても同様である。

【３２７９】

（３２）上記第３の実施の形態の変形例１では、留保可能数の上限値を１としたが、２以上としてもよい。なお、２以上の留保時短がある状況で特殊外れ結果になった場合は、それら留保時短のうち差分回数が少ない側を対象として今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態の差分回数との比較を行う。なお、２以上の留保時短がある場合の移行順は、変形例３のように特殊外れ結果の当選順としてもよいし、変形例５のように優先度順としてもよい。

【３２８０】

（３３）上記第３の実施の形態の変形例２では、第２作動口６３への入賞期待値が相対的に高い時短遊技状態に対して相対的に低い時短遊技状態よりも上位の優先度が設定される構成としたが、入賞期待値と優先度との関係を逆とし、入賞期待値が相対的に高い時短遊技状態に対して相対的に低い時短遊技状態よりも下位の優先度が設定される構成としてもよい。

【３２８１】

（３４）上記第３の実施の形態の変形例２において、各突然時短遊技状態の上限回数を異ならせ、上限回数に対応させて優先度を設定する構成としてもよい。例えば、上限回数が相対的に多い時短遊技状態に対して上限回数が相対的に少ない時短遊技状態よりも上位の優先度が設定される構成としてもよい。また、上限回数が相対的に多い時短遊技状態に対して上限回数が相対的に少ない時短遊技状態よりも下位の優先度が設定される構成としてもよい。

【３２８２】
（３５）上記第３の実施の形態の変形例２において、滞在中の時短遊技状態と同種の時短遊技状態について異種の時短遊技状態よりも優先度が高くなる構成としてもよい。この場合、滞在時短の終了後、それと同種の時短遊技状態に移行する機会を増加させることができる。その際、変形例４のように上乗せ演出が実行される構成とすれば、当該演出の実行頻度を高めることができ、残り回数の上乗せが生じやすい印象を遊技者に与えることが可能になる。
【３２８３】
（３６）上記第３の実施の形態の変形例２では、留保可能数の上限値を１としたが、２以上としてもよい。なお、２以上の留保時短がある状況で特殊外れ結果になった場合は、それら留保時短のうち優先度が低い側を対象として今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態の優先度との比較を行う。なお、２以上の留保時短がある場合の移行順は、変形例３のように特殊外れ結果の当選順としてもよいし、変形例５のように優先度順としてもよい。
【３２８４】
（３７）上記第３の実施の形態の変形例３において、留保時短の数を報知する構成としてもよい。例えば、留保時短の数に対応した数の留保用画像を表示したり、当該数を数字により報知したりする構成としてもよい。また、留保時短の数に対応しない数の留保用画像を表示する構成（例えば、留保時短の数にかかわらず１個の留保用画像を表示する構成）とした上で、その留保用画像の態様を留保時短の数に基づいて設定する構成としてもよい。この場合、留保用画像の態様により留保時短の数を示唆することができる。この際、留保用画像の態様として第１態様（例えば青色態様）と第２態様（例えば緑色態様）を含む複数の態様を有しており、留保時短の数が所定数（例えば２個）以上の場合に第２態様が設定され、所定数未満の場合に第１態様が設定される構成したり、留保時短の数が所定数以上の場合に所定数未満の場合よりも第２態様が設定されやすく、所定数未満の場合に所定数以上の場合よりも第１態様が設定されやすい構成としたりするとよい。これらのことは他の変形例においても同様である。
【３２８５】
（３８）上記第３の実施の形態の変形例３では、時短遊技状態の滞在中において２回目以降に特殊外れ結果になった場合に特殊外れ結果になったことを報知しない構成としたが、当選回数にかかわらず特殊外れ結果になる都度、特殊外れ結果になったことを報知する構成としてもよい。
【３２８６】
また、留保時短が有効となるか否か（留保時短用エリア５６２にセットされたカウンタ値が「０」となって留保状態が解除される前に移行が実施されるか否か）を判別し、その結果に基づいて特殊外れ結果になったこと（時短遊技状態の留保が発生したこと）を報知するか否かを切り替えてもよい。すなわち、有効となる場合に特殊外れ結果になったことの報知を実行し、有効とならない場合に当該報知を実行しない構成としてもよい。
【３２８７】
（３９）上記第３の実施の形態の変形例３では、複数の留保時短がある状況でその移行順を報知しない構成としたが、これを報知する構成としてもよい。この場合、滞在時短において常に報知する構成としてもよいし、所定の場合に報知する構成としてもよい。所定の場合としては、演出用操作部３６等の遊技者が操作可能な操作手段により所定操作が行われた場合や、始動口への入賞に基づく所定抽選の結果が予め定められた所定結果になった場合等が考えられる。
【３２８８】
（４０）上記第３の実施の形態の変形例３では、時短遊技状態の留保が行われる場合にその時短遊技状態の上限回数に対応する値を留保時短用エリア５６２にセットし、当該エリアにセットしたカウンタ値を実行時短用エリア５６１のカウンタ値と並行して更新することで、移行した場合の残り回数（差分回数）を導出する構成としたが、留保時において

差分回数を算出し、その算出した差分回数により移行した場合の残り回数を設定する構成としてもよい。この場合、第３の実施の形態のようにＲＡＭ３１４に留保用エリア３１４ｆが設定され、その留保用エリア３１４ｆに算出した差分回数の情報が記憶される構成とするとよい。

【３２８９】

（４１）上記第３の実施の形態の変形例３では、第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値が実行時短用エリア５６１にシフトされることで、移行が実施された場合の留保時短の残り回数が設定される構成としたが、参照するカウンタエリアがシフトされることで、上記残り回数が設定される構成としてもよい。例えば、第１留保時短用エリア５６２ａ及び第２留保時短用エリア５６２ｂにカウンタ値がセットされている場合であれば、先ずは第１留保時短用エリア５６２ａが実行時短用エリア５６１として機能し、当該エリア５６２ａのカウンタ値が参照されて滞在時短の残り回数が管理され、その後、第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値が更新されて「０」となることにより滞在時短が終了され、それに伴い、参照エリアが第２留保時短用エリア５６２ｂに切り替えられることで、次の時短遊技状態の残り回数が管理される構成としてもよい。

【３２９０】

（４２）上記第３の実施の形態の変形例３では、複数の留保時短がある場合に特殊外れ結果に対応する順番で移行が実施される構成としたが、残り回数に基づいて移行順が設定される構成としてもよい。例えば、残り回数が少ないものから移行させる構成とすることで、移行が実施されないまま留保時短用エリア５６２のカウンタ値が「０」となる時短遊技状態の数を減らすことができ、無効化の発生を抑制することが可能になる。

【３２９１】

（４３）上記第３の実施の形態の変形例３において、複数の留保時短がある場合の移行順を抽選により決定する構成としてもよい。この場合、複数の留保時短について移行の順番を抽選により決定する構成としてもよいし、次に移行する１つの留保時短を抽選により決定する構成としてもよい。後者の場合には、例えば、滞在時短の終了時において複数の留保時短のうちいずれの留保時短に移行するかを抽選により決定する構成としてもよい。

【３２９２】

（４４）上記第３の実施の形態の変形例４では、滞在時短と同種の留保時短に移行する場合に、滞在時短の終了時に上乗せ演出が実行される構成としたが、滞在時短の途中タイミングで上乗せ演出が実行される構成としてもよい。滞在時短の途中における上乗せ演出の実行タイミングとしては、例えば、特殊外れ結果への当選時や、当該当選後で且つ滞在時短の終了前の所定タイミング等が考えられる。その際、特殊外れ結果になったときの滞在時短の残り回数に応じて各タイミングの選ばれやすさが異なる構成としてもよい。例えば、上乗せ演出の実行タイミングとして特殊外れ結果への当選時と当選後の所定タイミングとがある場合において、滞在時短の残り回数が多い方が当選後のタイミングで上乗せ演出が実行されやすい構成とすることが考えられる。

【３２９３】

（４５）上記第３の実施の形態の変形例４において、突然時短遊技状態の種別ごとに留保上限数が設定される構成としてもよい。例えば、各突然時短遊技状態について所定数ずつ（例えば３個ずつ）留保が許容される構成としてもよい。また、時短遊技状態の種別によって留保上限数が異なる構成としてもよい。例えば、対応する特殊外れ結果の当選確率が相対的に高い時短遊技状態の留保上限数を当該当選確率が相対的に低い時短遊技状態の留保上限数よりも大きい数とすることが考えられる。

【３２９４】

（４６）上記第３の実施の形態の変形例５では、第２作動口６３への入賞期待値が最も高い突然時短遊技状態Ａに対して最上位の優先度が設定される構成としたが、必ずしも入賞期待値の順位と優先度の順位とを対応させる必要はない。例えば、突然時短遊技状態Ａよりも上記入賞期待値が低い突然時短遊技状態Ｂや突然時短遊技状態Ｃに対して最上位の優先度が設定されたり、上記入賞期待値が最も高い突然時短遊技状態Ａに対して最下位の

優先度が設定されたりしてもよい。

【３２９５】

（４７）上記第３の実施の形態の変形例５において、優先度順と特殊外れ結果への当選順とが組み合わされて留保時短の移行順が決定される構成としてもよい。例えば、突然時短遊技状態Ｂ、Ｃについては、特殊外れ結果の当選順に基づいて移行順が調整され、突然時短遊技状態Ａについては、特殊外れ結果の当選順にかかわらず、移行が最初に行われるように最上位の優先度が設定される構成としてもよい。

【３２９６】

（４８）上記第３の実施の形態の変形例５では、留保時短用エリア６１２ａ～６１２ｃに対して優先度が設定されるが、突然時短遊技状態（又は特殊外れ結果）の種別に対して優先度が設定され、留保時短用エリアについては変形例３の留保時短用エリア５６２ａ～５６２ｃのように移行順に対応する構成としてもよい。この場合、滞在時短において初回目の特殊外れ結果への当選時には第１留保時短用エリア５６２ａに上限回数に対応するカウンタ値がセットされ、２回目の当選において初回目よりも優先度が上位の特殊外れ結果となった場合は、第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値が第２留保時短用エリア５６２ｂにシフトされつつ、２回目当選の上限回数に対応するカウンタ値が第１留保時短用エリア５６２ａにシフトされるものとなる。

【３２９７】

（４９）上記第３の実施の形態の変形例５では、留保可能数の上限値を留保が可能な時短遊技状態の種別数と同数にする構成としたが、複数で且つ種別数より少ない数（例えば２個）とする構成としてもよい。この場合、各突然時短遊技状態に設定された優先度を留保するか否かの制御にも用いる構成としてよい。具体的には、２以上の留保時短がある状況で特殊外れ結果になった場合は、それら留保時短のうち優先度が低い側を対象として対応時短（今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態）の優先度との比較を行い、対応時短の優先度の方が高い場合に留保時短を入れ替える構成としてもよい。その際、移行順用の優先度が留保用の優先度としても用いられる構成であってもよいし、それらの優先度が各別に設定される構成であってもよい。

【３２９８】

（５０）上記第３の実施の形態の変形例６では、途中当選した特殊外れ結果が対応する時短遊技状態（対応時短）の優先度が滞在時短の優先度よりも上位である場合に対応時短への移行が直ちに実行され、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも下位である場合に対応時短への移行が留保される構成としたが、前者の場合に対応時短への移行が留保され、後者の場合に対応時短への移行が無効化される構成としてもよい。また、前者の場合に対応時短への移行が直ちに実行され、後者の場合に対応時短への移行が無効化される構成としてもよい。このことは変形例７においても同様である。

【３２９９】

（５１）上記第３の実施の形態の変形例６において、優先度を設定しない構成としてもよい。すなわち、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ａになった場合は突然時短遊技状態Ａの移行を直ちに実行し、特殊外れ結果Ｂになった場合は突然時短遊技状態Ｂを留保状態とするなどの対応について時短遊技状態の組み合わせごとに制御プログラムの中で規定する構成としてもよい。このことは変形例７においても同様である。

【３３００】

（５２）上記第３の実施の形態の変形例６では、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位である場合に、滞在時短が中止されて対応時短への移行が実施される構成としたが、滞在時短が中断されて対応時短への移行が実施される構成としてもよい。すなわち、対応時短の終了後、滞在時短の続きが再開される構成としてもよい。このことは変形例７においても同様である。

【３３０１】

（５３）上記第３の実施の形態の変形例６では、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位である状況で対応時短への移行が行われた場合に対応時短の残り回数が報知さ

れない構成としたが、当該残り回数が報知される構成としてもよい。また、対応時短の残り回数について基本的に報知されない構成としたうえで、所定条件が成立した場合に報知される構成としてもよい。所定条件としては、演出用操作部３６等の遊技者が操作可能な操作手段により所定操作が行われることなどが考えられる。

【３３０２】

（５４）上記第３の実施の形態の変形例６では、残り回数画像５２３として「残り？回」を表示することで、対応時短の残り回数が非明示となる状態とされたが、残り回数画像５２３の表示が不実行とされることにより、対応時短の残り回数が非明示となる状態とされてもよい。また、残り回数画像５２３の手前側に他の所定画像が表示されることで残り回数画像５２３の少なくとも一部が隠れて視認不能又は視認困難な状態となり、それによって対応時短の残り回数が非明示となる構成であってもよい。

【３３０３】

（５５）上記第３の実施の形態の変形例６では、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位である状況で対応時短への移行が行われた場合において、滞在時短が継続していると仮定した場合の残り回数に対応する報知が実行される構成したが、当該報知が実行されることなく、対応時短の残り回数が非明示となる状態とされてもよい。例えば、対応時短への移行後、残り回数画像５２３の表示が直ちに「残り？回」に切り替えられる構成としてもよい。

【３３０４】

（５６）上記第３の実施の形態の変形例７では、天井回数が１種類のみ設定されるが、回数が異なる複数種類が設定されてもよい。また、天井時短遊技状態についても上限回数が異なる複数種類が設定されてもよい。この場合、複数種類の天井回数が設定され、各天井回数に対して天井時短遊技状態の種別が対応付けられる構成としてもよいし、１の天井回数が設定され、その天井回数に到達した場合にいずれの天井時短遊技状態に移行するかが抽選される構成としてもよい。

【３３０５】

（５７）上記第３の実施の形態の変形例８では、特殊外れ結果Ｄ～Ｆになることで留保状態が解除される構成としたが、他の事象を契機として留保状態が解除される構成としてもよい。例えば、遊技領域ＰＥや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて留保状態の解除が行われる構成としてもよい。この場合、留保が可能な時短遊技状態の種別に対応させて複数の入球部を設け、入球が発生した場合に対応する種別の時短遊技状態の留保が解除される構成とするとよい。なお、上記入球又は通過に基づく賞球の払い出しは行われてもよいし、行われなくてもよい。

【３３０６】

（５８）上記第３の実施の形態の変形例８では、留保時短がある場合において常に留保状態の解除が発生し得る構成としたが、解除が発生し得る期間と発生し得ない期間とを有する構成としてもよい。例えば、滞在時短の残り回数が所定回数（例えば１０回）以下の場合は、特殊外れ結果Ｄ～Ｆとなっても留保状態が解除されない構成としてもよい。これにより、留保時短の移行が実施される間際で留保状態が解除され、遊技者を過度に落胆させることを抑制できる。

【３３０７】

（５９）上記第３の実施の形態の変形例８では、留保状態が１つずつ解除される構成としたが、これに代えて又は加えて、複数の留保時短がある状況で解除条件が成立すると、それら留保時短のすべてについて留保状態が解除される構成としてもよい。また、すべての留保状態でなくても、１の解除条件の成立により複数の留保状態が解除される構成としてもよい。

【３３０８】

（６０）上記第３の実施の形態の変形例８では、留保表示部７３１において留保されていない突然時短遊技状態が半透明で表示される構成としたが、表示自体が行われない構成

としてもよい。但し、半透明の状態とすることで、各表示領域７３１ａ～７３１ｃがいずれの突然時短遊技状態に対応するのかや、留保中の時短遊技状態と非留保の時短遊技状態とが混在する場合にいずれの時短遊技状態が非留保であるかが一見して分かりやすくなる。そのような観点では上記変形例８の構成とすることが好ましい。

【３３０９】

（６１）上記第３の実施の形態の変形例８では、特殊外れ結果Ｄ～Ｆになることで留保状態が解除される構成としたが、併せて滞在時短の終了が実行される構成としてもよい。このような構成とすることで、特殊外れ結果Ｄ～Ｆになった場合の落差を拡大することができ、さらにスリリングな遊技性を実現することが可能になる。

【３３１０】

（６２）上記第３の実施の形態の変形例８では、特殊外れ結果Ｄ～Ｆになった遊技回において特殊外れ結果Ａ～Ｃになった遊技回よりも長い変動表示時間が設定される構成としたが、長い変動表示時間が設定されやすい構成としてもよい。例えば、相対的に長い第１変動表示時間と相対的に短い第２変動表示時間とを有しており、特殊外れ結果Ｄ～Ｆになった遊技回では、特殊外れ結果Ａ～Ｃになった遊技回よりも第１変動表示時間が選択されやすく、特殊外れ結果Ａ～Ｃになった遊技回では、特殊外れ結果Ｄ～Ｆになった遊技回よりも第２変動表示時間が選択されやすい構成としてもよい。

【３３１１】

（６３）上記第３の実施の形態の変形例８では、図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止態様から特殊外れ結果Ｄ～Ｆのいずれかになったことを遊技者が認識できるに留まり、いずれの種別になったか（いずれの留保時短が解除されるか）までは図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止態様から認識できない又は認識することが困難な構成としたが、これに代えて又は加えて、当該種別を図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止態様から認識可能又は認識容易な構成としてもよい。例えば、特殊図柄７２１の態様が複数設定されており、それら各態様が特殊外れ結果の種別（留保状態が解除される時短遊技状態の種別）に対応している構成としてもよい。すなわち、いずれの態様の特殊図柄７２１が停止表示されているかを見ることで、特殊外れ結果の種別（留保状態が解除される時短遊技状態の種別）を認識できる構成としてよい。

【３３１２】

（６４）上記第３の実施の形態の変形例８において、可変入賞装置６５が開閉される開閉実行モードとして第１開閉実行モードと第２開閉実行モードとを含む複数の開閉実行モードを有し、留保時短がある状況で第１開閉実行モードに対応する当否抽選結果となった場合に留保時短の留保状態が解除され、留保時短がある状況で第２開閉実行モードに対応する当否抽選結果となった場合に留保時短の留保状態が解除されない構成としてもよい。このような構成とすることで、第１開閉実行モードに対応する当否抽選結果となるか、第２開閉実行モードに対応する当否抽選結果となるかにより、移行する開閉実行モードに差異を生じさせるだけでなく、留保の解除が行われるか否かについても差異を生じさせることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【３３１３】

また、上記構成において、第２開閉実行モードが第１開閉実行モードよりも遊技者にとって不利な開閉実行モードである構成としてよい。この場合、有利な第１開閉実行モードに移行する場合は留保の解除が行われるものの、不利な第２開閉実行モードに移行する場合は留保の解除が回避される。すなわち、開閉実行モードの不利分が留保解除の不実行により補われるため、第２開閉実行モードに移行した場合の遊技者の落胆を軽減することが可能になる。

【３３１４】

なお、第２開閉実行モードが第１開閉実行モードよりも不利になる構成としては、期待される遊技球の総払い出し球数について第２開閉実行モードの方が第１開閉実行モードよりも少なくなる構成がある。このような構成としては、第２開閉実行モードの方が第１開閉実行モードよりもラウンド数が少なかったり、１ラウンドあたりの可変入賞装置６５の開放期間について第２開閉実行モードの方が第１開閉実行モードよりも短かったり、１ラ

ウンドあたりの可変入賞装置６５への上限入賞個数について第２開閉実行モードの方が第１開閉実行モードよりも少なかったりする構成が考えられる。

【３３１５】

（６５）上記第３の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる１種２種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にＶ入賞口を有する又はＶ入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてＶ入賞口（Ｖ入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【３３１６】

なお、本発明における「特別判定の結果が特定結果となることに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、Ｖ入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

【３３１７】

（６６）上記第３の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応した所定の遊技価値（クレジット等の仮想遊技媒体）を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするとよい。

【３３１８】

（６７）上記第３の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報が４個を上限として記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、各作動口６２，６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【３３１９】

（６８）上記第３の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報のほうが、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【３３２０】

（６９）上記第３の実施の形態や各変形例では、右ルートを流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを流下する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。

【３３２１】

（７０）上記第３の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても３個に限定されるものではなく、２個であってもよいし、４個以上であってもよい。

【３３２２】

（７１）上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定

領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【３３２３】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【３３２４】

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

【３３２５】

＜上記実施の形態から抽出される発明群について＞

以下、上述した各実施の形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記各実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【３３２６】

＜特徴ａＡ群～特徴ａＩ群＞

下記の特徴ａＡ群～特徴ａＩ群に記載された発明は、上述した第１の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。これらの特徴群に記載された発明は、「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技演出を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【３３２７】

＜特徴ａＡ群＞

特徴ａＡ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例６に基づいて抽出されるものである。

【３３２８】

特徴ａＡ１．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）と、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画

像）を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段にて行う保留用報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例３、変形例５～変形例６において主制御装置１６２による保留先読み処理を実行する機能、第１の実施の形態の変形例４において主制御装置１６２による保留コマンドの設定処理、演出制御装置１４３による第１保留先読み処理を実行する機能）と、
前記先特定処理の結果に基づいて前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とすることが可能な特定態様手段（第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例６において演出制御装置１４３により保留予告用の設定処理、保留予告の第１実行用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）が設定されており、
前記保留用報知の報知態様が特定態様とされた状態で所定事象が発生した場合（第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例２において演出モードが切り替えられた場合、第１の実施の形態の変形例３～変形例４において開閉実行モードが行われた場合、第１の実施の形態の変形例５～変形例６において電断状態が発生した場合）、少なくとも特定態様とされた保留用報知について特定態様又は保留用報知が不実行とされた特定状態となるように構成されており（第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例２において演出モードの切り替えにより保留用画像の表示態様を通常表示態様ＨＭａに変更する構成、第１の実施の形態の変形例３～変形例４において開閉実行モードの実行により保留用画像を非表示とする構成、第１の実施の形態の変形例５～変形例６において電断状態の発生により保留用画像が消えた状態となる構成）、
前記特定状態の終了後、当該特定状態の対象となった保留用報知の報知態様を前記所定事象が発生する前の報知態様と同格であると遊技者が認識することが可能な所定の第１態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）又は前記所定事象が発生する前の報知態様より上位であると遊技者が認識することが可能な所定の第２態様（上位の特定表示態様等）とすることが可能な特定手段（第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例４において演出制御装置１４３による予告復帰用の設定処理、保留予告の第２実行用処理、保留予告の第３実行用処理を実行する機能、変形例５において演出制御装置１４３による保留予告の復帰用処理、保留予告の第４実行用処理を実行する機能、変形例６において演出制御装置１４３による表示態様の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【３３２９】
上記構成では、いわゆる保留先読みの結果に基づいて保留用報知の報知態様が特定態様とされるため、遊技回の開始前から付与対応結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。さらに、特定態様として付与対応結果の期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されるため、期待度に大小を付与して示唆することができ、遊技者の期待感を喚起する上で有利な構成とすることができる。このような構成において、保留用報知が特定態様とされた状況で所定事象が発生した場合、その特定態様又は保留用報知が不実行とされた特定状態に移行する。この場合、特定態様等の不実行により特定態様により示唆される期待度までが消失したとの誤解や不安を遊技者に与える懸念がある。この点、本構成では、特定状態の終了後において、所定事象の発生前の報知態様と同格の第１態様又はそれよりも上位の第２態様として保留用報知を実施するため、改めて期待度を示唆することができ、付与対応結果となることへの期待感を持続させることが可能になる。
【３３３０】

特徴ａＡ２．少なくとも特定態様とされた保留用報知の報知態様に対応する情報を所定の記憶部（ＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆ）に記憶可能な構成となっており、
前記特定手段は、前記特定状態の対象となった保留用報知の報知態様を前記所定の第１態様とする場合、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記所定の第１態様とする手段（第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例４において演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理を実行する機能、変形例５において表示態様の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＡ１に記載の遊技機。
【３３３１】
上記構成では、特定報知の報知態様に対応する情報が記憶されるとともに、特定状態の終了後、その記憶された情報に基づいて特定報知の報知態様が設定される。これにより、特定状態の終了後において、保留用報知の報知態様を特定状態となる前（所定事象の発生前）と同格の態様に好適に復帰させることが可能になる。
【３３３２】
特徴ａＡ３．保留されていた遊技回の実行を遊技者が認識できるように所定報知（実行表示領域Ｄへの保留用画像の表示）が行われる実行用報知部（実行表示領域Ｄ）を備え、
前記特定手段は、前記特定状態の対象となった保留用報知に対応する特別情報の遊技回において、前記実行用報知部にて行われる所定報知の態様を前記所定の第１態様又は前記所定の第２態様とすることが可能な特定用手段（第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例４において演出制御装置１４３による保留予告の第３実行処理を実行する機能、変形例５～変形例６において演出制御装置１４３による保留予告の第４実行処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＡ１又は特徴ａＡ２に記載の遊技機。
【３３３３】
上記構成では、特定状態の終了後において、所定事象の発生前の報知態様と同格の第１態様又はそれよりも上位の第２態様とする処理を実施する場合に、特定状態の対象となった保留用報知の遊技回までその実施期間に含めることができる。これにより、報知態様を同格の態様等に復帰させるための処理期間を長く確保することができ、例えば、特定態様とされた保留用報知の遊技回が開始される直前に所定事象が発生した場合でも、特定状態の終了後における遊技回の実行期間を利用して復帰処理を行うことができる。よって、特定状態の終了後における期待度の示唆を好適に行うことが可能になる。
【３３３４】
特徴ａＡ４．遊技回が実行される場合、当該遊技回の契機である前記付与判定の対象となった特別情報（保留情報）又は当該特別情報から導出される特定情報（変動パターン）に基づいて前記遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）を設定する遊技回演出設定手段（演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）を備え、
前記特定用手段は、前記所定報知の報知態様を前記所定の第２態様とする場合、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定の第２態様とする手段（第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例４において演出制御装置１４３による保留予告の第３実行処理を実行する機能、変形例５～変形例６において保留予告の第４実行処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＡ３に記載の遊技機。
【３３３５】
例えば、特定状態の終了後に報知態様を同格の態様に戻すだけであると、所定事象の発生前に示唆していた以上の期待度を示唆することができない。かと言って報知態様をいたずらに上位のものに設定すると、遊技回にて実際に行われる遊技回演出と整合しなくなり、却って遊技者の信頼を損なう結果を招くおそれがある。この点、本構成では、特定状態の対象となった保留用報知の遊技回において遊技回演出の設定に用いられる特別情報又は特定情報に基づいて、当該保留用報知に対応する所定報知の報知態様を所定事象の発生前よりも上位の態様に昇格させる。これにより、所定報知の報知態様が遊技回にて実際に行われる遊技回演出と整合しなくなることを抑制しつつ、所定報知の報知態様を昇格させる

ことが可能になる。
【３３３６】
特徴ａＡ５．前記特定用手段は、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を前記所定の第２態様とするか否かを判定する判定手段（第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例４において演出制御装置１４３による保留予告の第３実行処理を実行する機能、変形例５～変形例６において保留予告の第４実行処理を実行する機能）を備え、当該判定手段により前記所定の第２態様とすると判定された場合、前記所定報知の報知態様を前記所定の第２態様とすることを特徴とする特徴ａＡ４に記載の遊技機。
【３３３７】
上記構成では、遊技回演出の設定に用いられる特別情報又は特定情報に基づいて上位の態様とするか否かが判定され、その判定により上位態様への昇格が許容された場合に、昇格処理が行われる。これにより、特定状態の終了後、実際に行われる遊技回演出の期待度を超えない範囲で所定報知の報知態様を昇格させることができる。
【３３３８】
特徴ａＡ６．前記特定手段は、前記特定状態の終了後において、前記特定状態の対象となった保留用報知の報知態様を前記所定の第１態様としてから前記所定の第２態様とする手段を備えていることを特徴とする特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ５のいずれかに記載の遊技機。
【３３３９】
特定状態の終了後において保留用報知の報知態様を元の態様よりも上位の態様とする場合に、いきなり上位の態様に設定すると、遊技者から見て所定事象の発生前になされていた特定態様との対応関係が分かりにくく、混乱を招くおそれがある。この点、本構成では、一旦同格の報知態様としてから上位の報知態様に変更するため、報知態様が復帰したと分かりやすくすることができ、上記混乱を抑制することが可能になる。
【３３４０】
特徴ａＡ７．前記特定態様手段は、保留用報知の報知態様を特定態様とする場合、当該保留用報知の報知態様を特定態様とするための報知シナリオ（演出シナリオ）を設定する第１シナリオ設定手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理を実行する機能）を備え、
前記特定手段は、前記特定状態の終了後において、前記特定状態の対象となった保留用報知の報知態様を前記所定の第１態様又は前記所定の第２態様とする場合、当該保留用報知の報知態様を前記所定の第１態様又は前記所定の第２態様とするための報知シナリオ（復帰シナリオ）を設定する第２シナリオ設定手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ６のいずれかに記載の遊技機。
【３３４１】
例えば、特定状態において遊技が可能な構成にあっては、特定状態中に遊技回が消化されるため、所定事象の発生前に特定態様とされた保留用報知における特定状態後の実行期間（残存期間）が、特定状態への滞在期間の長短により変動することが想定される。この点、本構成では、所定事象の発生前に設定された報知シナリオとは別に、特定状態の終了後において、特定状態の対象となった保留用報知を同格の態様等とするための報知シナリオが再設定されるため、特定状態後における保留用報知の残存期間が変動する中でも保留用報知の報知態様を同格の態様等に好適に変更することができる。
【３３４２】
特徴ａＡ８．前記特定状態の終了後において、前記特定状態の対象となった保留用報知に対応する特別情報以前又はそれより前の遊技回の保留数を把握する保留数把握手段（ステップＳａ２１０３の処理を実行する機能）を備え、
前記第２シナリオ設定手段は、前記保留数把握手段により把握された保留数に基づいて前記所定の第１態様又は前記所定の第２態様とするための報知シナリオを設定することを

特徴とする特徴ａＡ７に記載の遊技機。
【３３４３】
上記構成では、特定状態が終了した場合、保留数を把握し、その結果を加味して同格の態様等とするための報知シナリオが再設定されるため、特定状態への滞在期間にかかわらず、保留用報知の報知態様を同格の態様等に好適に変更することができる。
【３３４４】
特徴ａＡ９．前記特定状態は、少なくとも特定態様とされた保留用報知について、その報知態様が前記通常態様となるものであることを特徴とする特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ８のいずれかに記載の遊技機。
【３３４５】
特定状態への移行に伴って保留用報知の報知態様が特定態様から通常態様に変更（格下げ）された場合、所定事象の発生前において特定態様により示唆されていた期待度が消失したとの誤解や不安を遊技者に与えやすくなる。このような構成に対し、上記特徴ａＡ１から特徴ａＡ８のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【３３４６】
なお、特定状態にて保留用報知を通常態様とする場合、特定状態の終了後において通常態様から同格の態様等に変更（格上げ）する処理が必要となるが、本特徴を特徴ａＡ７又は特徴ａＡ８に適用することで、特定状態後における保留用報知の残存期間が変動する中でも、通常態様から同格の態様等への変更を好適に行うことができる。
【３３４７】
特徴ａＡ１０．前記特定状態中に取得された特別情報に対応する保留用報知について、前記特定状態において前記特定態様の実行が制限されるようにする手段（演出モードＢで取得された保留情報を契機とする保留予告演出の実行を制限する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＡ９に記載の遊技機。
【３３４８】
例えば、特定態様とされていた保留用報知の報知態様を特定状態にて通常態様とする一方で、特定状態中に取得された特別情報については特定態様への変更が行われる構成とすると、特定状態前に取得された特別情報と特定状態中に取得された特別情報とで扱いを区別する必要があるため、処理が煩雑化する懸念がある。また、特定態様から通常態様に変更された保留用報知が存在するにもかかわらず、それよりも後に取得された特別情報の保留用報知が特定態様とされると、先の保留用報知における通常態様への変更について期待度が消失してしまったのではないかとの不安感をより一層煽るおそれもある。この点、本構成では、特定状態中に取得された特別情報に対応する保留用報知について、特定状態において特定態様への変更を制限するため、そのような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。
【３３４９】
特徴ａＡ１１．前記特定態様の実行が制限された保留用報知について、前記特定状態の終了後に前記特定態様手段による処理が行われるようにする手段（第１の実施の形態の変形例１における保留予告用の第２設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＡ１０に記載の遊技機。
【３３５０】
上記特徴ａＡ１０の効果で述べたように、特定状態中に取得された特別情報について特定態様への変更を制限することで、先の保留用報知における通常態様への変更について期待度が消失してしまったのではないかとの不安感を煽ってしまうことを抑制できる。しかしながらその反面、特定状態中に取得された特別情報について期待度示唆の機会が失われてしまう懸念がある。この点、上記構成では、そのような制限を課した保留用報知について特定状態の終了後に特定態様への変更が許容されるため、期待度示唆の機会を確保することができる。
【３３５１】

特徴ａＡ１２．前記特定状態は、少なくとも特定態様とされた保留用報知について、その保留用報知が不実行となるものであることを特徴とする特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ８のいずれかに記載の遊技機。

【３３５２】

特定状態への移行に伴って保留用報知の報知態様が不実行とされた場合、所定事象の発生前において特定態様により示唆されていた期待度が消失したとの誤解や不安を遊技者に与えやすくなる。このような構成に対し、上記特徴ａＡ１から特徴ａＡ８のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【３３５３】

特徴ａＡ１３．前記特定状態が終了した後、当該特定状態の対象となった保留用報知が前記通常態様で実行されるように構成されており、

前記特定手段は、前記通常態様とされた保留用報知の報知態様が前記所定の第１態様又は前記所定の第２態様に変更されるようにする手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＡ１２に記載の遊技機。

【３３５４】

特定状態への移行に伴って保留用報知の報知態様が不実行とされた後、通常態様とされた状態で保留用報知が再開されると、所定事象の発生前において特定態様により示唆されていた期待度が消失してしまったのではないかとの不安感をより一層煽るおそれがある。このような構成に対し、上記特徴ａＡ１から特徴ａＡ８のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【３３５５】

なお、特定状態にて保留用報知を不実行とし、特定状態の終了後に通常態様とされた状態で保留用報知が復帰する構成の場合、特定状態の終了後において通常態様から同格の態様等に変更（格上げ）する処理が必要となるが、本特徴を特徴ａＡ７又は特徴ａＡ８に適用することで、特定状態後における保留用報知の残存期間が変動する中でも、通常態様から同格の態様等への変更を好適に行うことができる。

【３３５６】

なお、本特徴は、「前記特定手段は、前記特定状態の終了後において、特定状態の対象となった保留用報知が前記通常態様で実行された後、前記所定の第１態様又は前記所定の第２態様に変更されるようにする手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えている」と表現することもできる。

【３３５７】

特徴ａＡ１４．保留用報知の報知態様が上位の報知態様に変化することを示唆する特定演出（変化示唆演出）を実行する特定演出手段（ステップＳａ１６０３～ステップＳａ１６０５の処理を実行する機能）と、

前記特定状態の終了後において、特定状態の対象となった保留用報知の報知態様を前記所定の第１態様とする場合、前記特定演出の実行が制限されるようにする手段（変化示唆演出の実行が制限されるようにする機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ１３のいずれかに記載の遊技機。

【３３５８】

上記構成では、特定演出により保留用報知の報知態様が上位の報知態様に変化することが示唆されるため、上位の態様に変化することへの期待感が喚起され、保留用報知への遊技者の注目度を高めることができる。このような構成において、例えば、特定状態の終了後に同格の態様とする場合に特定演出を行うと、実際には同格の態様となるだけにもかかわらず、遊技者が自身の記憶する報知態様（所定事象の発生前の態様）を基準として上位の報知態様を連想してしまうことが想定される。この場合、実際の報知態様が遊技者の連想する態様と一致しなくなるため、特定演出への遊技者の信頼を損なうおそれがある。この点、本構成では、特定状態の終了後に同格の態様とする場合は、特定演出の実行を制限

するため、実際の報知態様よりも上位の態様を遊技者が連想することが抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【３３５９】

なお、上記特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ１４の各構成に対して、特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ１４、特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ１４、特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ９、特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ１０、特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ１９、特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ１２、特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１５、特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ１１、特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１２のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【３３６０】

＜特徴ａＢ群＞

特徴ａＢ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１の実施の形態に基づいて抽出されるものである。

【３３６１】

特徴ａＢ１．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

所定の実行契機（先読み結果）に基づいて、所定の報知手段（図柄表示装置７５、保留ランプ部）にて特定報知（保留予告演出）が行われるようにする特定報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定報知手段は、前記特定報知の報知態様を複数種類の報知態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）のいずれかに設定する第１報知態様設定手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理、保留予告の第１実行用処理を実行する機能）を備え、前記第１報知態様設定手段の設定結果に基づいて前記特定報知を実行するように構成されており、

所定の移行条件が成立した場合（演出用操作部３６により所定操作が行われた場合）、所定演出状態を含む複数種類の演出状態（演出モードＡ、演出モードＢ）のうちの１の演出状態から他の演出状態に移行させる演出状態移行手段（演出制御装置１４３における演出モード切替用処理を実行する機能）と、

前記特定報知（保留用画像ＨＷによる保留予告演出）の実行中に前記所定演出状態から他の演出状態に移行し、その後、前記所定演出状態に移行した場合に、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を先の所定演出状態における特定報知の報知態様に基づいて設定する第２報知態様設定手段（第１の実施の形態において演出制御装置１４３による予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【３３６２】

上記構成では、複数種類の演出状態が設けられ、所定の移行条件が成立することで、演出状態の切り替えが行われる。これにより、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、例えば、特定報知の実行中に演出状態が切り替えられた際に特定報知の実行が解除される構成とした場合、特定報知により報知又は示唆されていたチャンスまで消失したとの誤解や不安を遊技者に与える懸念

がある。このような場合、特定報知の実行中は演出状態の切り替えを制限することが考えられるが、演出状態の切り替え頻度が低下する事態を招き、複数種類の演出状態を設けた意義が損なわれるおそれがある。

【３３６３】

この点、本特徴では、特定報知の実行中に所定演出状態から他の演出状態に移行し、その後、所定演出状態に移行した場合に、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を先の所定演出状態における報知態様に基づいて設定するため、演出状態が元の状態に戻ることで特定報知を元の報知態様に復帰させることができる。これにより、チャンスが消失していないことを遊技者に知らせることができ、演出状態の切り替えに制約を生じさせることなく、特定報知を実行することができる。つまり、特定報知の実行と演出状態の切り替えとを好適に両立させることが可能になる。

【３３６４】

特徴ａＢ２．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知手段は、前記特定報知を遊技回を跨いで実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ａＢ１に記載の遊技機。

【３３６５】

上記構成では、特定報知が比較的長い期間に亘って行われるため、特定報知の実行中に演出状態が切り替わる事象が生じやすくなる。このような構成に対し、上記特徴ａＢ１の構成を適用することで、その特徴を有効に機能させ、上記効果を好適に発揮させることができる。

【３３６６】

なお、本特徴的において「前記演出状態移行手段は、演出状態の切り替えを遊技回の実行に合わせて行う手段を備えている」という特徴を備えていてもよい。特定報知が遊技回を跨いで行われつつ、遊技回の区切りに合わせて演出状態が切り替えられる構成では、特定報知の実行中に演出状態が切り替わる事象が特に生じやすくなるため、特徴ａＢ１の上記効果をより一層好適に発揮させることが可能になる。

【３３６７】

特徴ａＢ３．前記特定報知の報知態様に対応する情報を所定の記憶部（ＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆ）に記憶可能な構成となっており、

前記第２報知態様設定手段は、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて後の所定演出状態での特定報知の報知態様を設定することを特徴とする特徴ａＢ１又は特徴ａＢ２に記載の遊技機。

【３３６８】

上記構成では、特定報知の報知態様が記憶されるとともに、後の所定演出状態に移行した場合に、その記憶された情報に基づいて特定報知の報知態様が設定される。これにより、後の所定演出状態での特定報知を先の所定演出状態で実行されていた元の報知態様に好適に復帰させることができる。

【３３６９】

特徴ａＢ４．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置１６２における保留先読み処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定報知手段は、前記先特定処理の結果に基づいて、当該先特定処理の対象となった特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前に前記特定報知を実行可能に構成されており、

前記特定報知手段は、特定の特別情報（対象保留用画像ＨＷの保留情報）を契機とする特定報知の実行中に先の所定演出状態から前記他の演出状態に移行し、その後、前記特定の特別情報の遊技回が終了する前又は前記特定の特別情報が前記付与判定手段による前記付与判定の対象となる前に後の所定演出状態に移行した場合、後の所定演出状態において、前記特定の特別情報に対応させて特定報知を実行する特定手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理、保留予告の第２実行用処理、保留予告の第３実行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ３のいずれかに記載の遊技機。

【３３７０】

上記構成では、いわゆる保留先読みの結果に基づいて特定報知が実行されるため、特定報知の報知態様によって付与判定の結果が付与対応結果となることへの期待度を示唆し、付与判定が行われる事前に付与対応結果となることへの遊技者の期待感を好適に喚起することができる。このような場合、上述のように演出状態の切り替えに伴って特定報知の実行が解除される構成した場合、遊技者に対して付与対応結果が消失した又はその期待度が低下したとの誤解を与える懸念がある。

【３３７１】

この点、本構成によれば、特定報知の契機となった特別情報の遊技回が終了する前又は当該特別情報が付与判定の対象となる前に元の演出状態に戻った場合、元の報知態様に対応させて特定報知の報知態様を設定する。このため、付与対応結果が消失していないこと等を遊技者に知らせることができるほか、特定報知の契機となった特別情報についての付与判定結果が報知される前に、当該特別情報に対する期待度を改めて示唆することができる。よって、上記懸念に対して好適に対処することができ、特定報知の実行と演出状態の切り替えとを好適に両立させることが可能になる。

【３３７２】

特徴ａＢ５．前記第２報知態様設定手段は、先の所定演出状態での前記先特定処理の結果にかかわらず、先の所定演出状態における特定報知の報知態様に基づいて後の所定演出状態での特定報知の報知態様を設定することを特徴とする特徴ａＢ４に記載の遊技機。

【３３７３】

例えば、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を、先の所定演出状態で行われた保留先読みの結果に基づいて設定する構成であると、先の所定演出状態での特定報知の報知態様とは異なる態様が設定されることが想定される。また、特定報知の報知態様を段階的に変化させる（ランクアップさせる）構成では、同じ先読み結果であっても、演出状態の切替タイミングによって切り替え時における特定報知の報知態様に差異が生じ得るため、保留先読みの結果に基づいて後の所定演出状態での報知態様を設定すると、先の所定演出状態での特定報知の報知態様とは異なる態様が設定されやすくなる。

【３３７４】

この点、本構成では、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を、先の所定演出状態で行われた保留先読みの結果ではなく、当該演出状態から他の演出状態に切り替わるときの特定報知の報知態様に基づいて設定するため、演出状態が元の状態に戻った場合、実際に報知された特定報知と同様の報知態様に設定することができる。これにより、先の所定演出状態での報知態様と後の所定演出状態での報知態様とを好適に整合させることができ、遊技者から見て報知態様が復帰したと認識させやすくすることが可能になる。

【３３７５】

特徴ａＢ６．前記特定報知手段は、

先の所定演出状態において前記特定の特別情報を契機とする特定報知を行う場合、当該特定報知の報知態様を変更するための報知シナリオ（演出シナリオ）を設定する第１シナリオ設定手段（保留予告用の設定処理を実行する機能）と、

後の所定演出状態において前記特定の特別情報に対応させて特定報知を行う場合、当該特定報知の報知態様を変更するための報知シナリオ（復帰シナリオ）を再設定する第２シナリオ設定手段（予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ａＢ４又は特徴ａＢ５に記載の遊技機。
【３３７６】
後の所定演出状態にて特定報知を行う場合において、他の演出状態での滞在期間の長短により、後の所定演出状態に切り替わってから、その特定報知が対応する特別情報の遊技回が開始又は終了するまでの期間、すなわち、特定報知を実行できる期間が変動することが想定される。この点、本構成では、後の所定演出状態にて特定報知を行う場合、報知態様を変更するための報知シナリオが再設定されるため、上記期間が変動する中でも特定報知の報知態様を元の態様に好適に変更することができる。
【３３７７】
特徴ａＢ７．後の所定演出状態に移行した場合、前記特定の特別情報以前又はそれよりも前の遊技回の保留数を把握する保留数把握手段（ステップＳａ２１０３の処理を実行する機能）を備え、
前記第２シナリオ設定手段は、前記保留数把握手段により把握された保留数に基づいて前記報知シナリオを再設定することを特徴とする特徴ａＢ６に記載の遊技機。
【３３７８】
上記構成では、後の所定演出状態に切り替わった場合、保留数を把握し、その結果を加味して特定報知の報知シナリオが再設定されるため、他の演出状態での滞在期間にかかわらず、特定報知の報知態様を元の態様に好適に変更することができる。
【３３７９】
特徴ａＢ８．特定報知の実行中に先の所定演出状態から前記他の演出状態に移行した場合、その特定報知の継続を制限する手段（保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａとする機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ７のいずれかに記載の遊技機。
【３３８０】
上記構成では、演出状態の切り替えに伴いそれまで実行されていた特定報知の継続が制限（規制）されるため、チャンスが消失してしまったとの誤解を遊技者に与えやすい。このような構成に対し、上記特徴ａＢ１から特徴ａＢ７のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【３３８１】
特徴ａＢ９．前記所定演出状態は、前記他の演出状態とは前記特定報知の実行されやすさが異なる演出状態であることを特徴とする特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ８のいずれかに記載の遊技機。
【３３８２】
演出状態によって特定報知の実行されやすさが異なる構成の場合、特定報知を実行したままで演出状態を切り替えると、その特定報知により示唆される期待度等が演出状態の切替前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、演出状態の切り替えに伴い特定報知の実行を解除することで、そのような期待度等の不整合を抑制することができる。しかしながらその反面、特定報知により示唆されていたチャンスが消失してしまったとの誤解や不安を遊技者に与える懸念が生じる。このような構成に対し、上記特徴ａＢ１から特徴ａＢ８のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【３３８３】
なお、本特徴における「前記所定演出状態は、前記他の演出状態とは前記特定報知の実行されやすさが異なる演出状態である」には、他の演出状態が特定報知を実行し得る状態として設定される構成だけでなく、他の演出状態が特定報知を実行しない状態として設定される構成も含まれると解することができる。
【３３８４】

特徴ａＢ１０．前記特定報知における複数種類の報知態様は、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして設定されるものであり、
前記第２報知態様設定手段は、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を先の所定演出状態における特定報知の報知態様と同格であると遊技者が認識することが可能な所定の第１態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）に設定する第１手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理）を備えていることを特徴とする特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ９のいずれかに記載の遊技機。
【３３８５】
上記構成では、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を、先の所定演出状態における報知態様と同格であると遊技者が認識することが可能な態様に設定するため、特定報知が復帰したと遊技者に認識させやすくすることができる。
【３３８６】
特徴ａＢ１１．前記第２報知態様設定手段は、後の所定演出状態において特定報知の報知態様を前記所定の第１態様に設定した後、先の所定演出状態における特定報知の報知態様より上位であると遊技者が認識することが可能な所定の第２態様（上位の特定表示態様等）に設定する第２手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理）を備えていることを特徴とする特徴ａＢ１０に記載の遊技機。
【３３８７】
上記構成では、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を、先の所定演出状態における報知態様より上位の報知態様とすることができるため、後の所定演出状態での報知態様が先の所定演出状態での報知態様までに制限され、示唆可能な期待度等の範囲が狭くなることを抑制できる。その際、いきなり上位の報知態様とすると、先の所定演出状態でなされていた報知態様との対応関係が分かりにくく、演出が分かりにくくなるおそれがある。この点、本構成では、一旦同格の報知態様としてから上位の報知態様に変更するため、報知態様が復帰したと分かりやすくすることができ、遊技者の混乱を抑制することが可能になる。
【３３８８】
特徴ａＢ１２．前記特定報知の報知態様が上位の報知態様に変化することを示唆する特定演出（変化示唆演出）を実行する特定演出手段（ステップＳａ１６０３～ステップＳａ１６０５の処理を実行する機能）と、
後の所定演出状態において特定報知の報知態様を前記所定の第１態様とする場合、前記特定演出の実行が制限されるようにする手段（変化示唆演出の実行が制限されるようにする機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ａＢ１０又は特徴ａＢ１１に記載の遊技機。
【３３８９】
上記構成では、特定演出により特定報知の報知態様が上位の報知態様に変化することが示唆されるため、上位の態様に変化することへの期待感が喚起され、特定報知への遊技者の注目度を高めることができる。このような構成において、例えば、特定報知の報知態様を同格の態様とする場合に特定演出を行うと、実際には同格の態様となるだけにもかかわらず、遊技者が自身の記憶する先の所定演出状態での報知態様を基準として上位の報知態様を連想してしまうことが想定される。この場合、実際の報知態様が遊技者の連想する態様と一致しなくなるため、特定演出への遊技者の信頼を損なうおそれがある。この点、本構成では、上位の報知態様への変更に該当するものであっても、先の所定演出状態での報知態様に戻すだけの場合は、特定演出の実行を制限するため、実際の報知態様よりも上位の態様を遊技者が連想することを抑制することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。
【３３９０】
特徴ａＢ１３．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制

御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）と、
　少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を行う保留用報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、
を備え、
　前記特定報知は、前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とするものであることを特徴とする特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ１２のいずれかに記載の遊技機。
【３３９１】
　保留用報知を利用して特定報知を行う場合、特定報知の実行期間が比較的長く、特定報知の実行中に演出状態が切り替わる事象が生じやすくなる。加えて、特定報知が示唆する期待度等の対象がいずれの特別情報であるかが明確となるため、演出状態の切り替えに伴い特定報知の実行が解除された場合の影響が大きいことが想定される。このような構成に対し、上記特徴ａＢ１から特徴ａＢ１２のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【３３９２】
　特徴ａＢ１４．特定の特別情報（保留用画像ＨＷの保留情報）に対応する前記保留用報知の報知態様を特定態様としている状況で先の所定演出状態から前記他の演出状態に移行した場合、前記特定の特別情報に対応する前記保留用報知の報知態様を前記通常態様に設定する手段（保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａとする機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＢ１３に記載の遊技機。
【３３９３】
　上記構成では、演出状態の切り替えに伴いそれまで特定態様とされていた保留用報知が通常態様に変更されるため、遊技者からすると、格下げされた印象を受けやすく、期待度が低下したとの誤解を与えやすい。このような構成に対し、上記特徴ａＢ１から特徴ａＢ１２のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【３３９４】
　なお、上記特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ１４の各構成に対して、特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ１４、特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ１４、特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ９、特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ１０、特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ１９、特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ１２、特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１５、特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ１１、特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１２のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【３３９５】
　＜特徴ａＣ群＞
　特徴ａＣ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群の特徴であり、主に上記第１の実施の形態の変形例１に基づいて抽出されるものである。
【３３９６】
　特徴ａＣ１．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、
　前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、
　前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、
　前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な

特典付与手段（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、
前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（図柄表示装置７５）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）と、
少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段（図柄表示装置７５、保留ランプ部）にて行う保留用報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置１６２における保留先読み処理を実行する機能）と、
前記先特定処理の結果に基づいて前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とする特定態様処理を実行することが可能な特定態様手段（第１の実施の形態の変形例１において演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理及び保留予告の第１実行用処理を実行する機能）と、
を備え、
予め定められた所定条件が成立した場合（演出モードＡから演出モードＢに切り替えられた場合）、前記特定態様又は前記保留用報知の実行が制限される制限状態に移行するように構成されており、
前記制限状態中に取得された特別情報に対応する前記保留用報知について、前記制限状態後の報知態様を前記制限状態中に実行された前記先特定処理の結果に基づいて設定する設定手段（第１の実施の形態の変形例１において演出制御装置１４３による保留予告用の第２設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【３３９７】

上記構成では、いわゆる保留先読みの結果に基づいて保留用報知の報知態様が特定態様とされるため、遊技回の開始前から付与対応結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。このような構成の下、既に特定態様とされている保留用報知について特定態様又は保留用報知の実行を制限する制限状態を設ける場合がある。しかしながら、その制限状態において新たな特別情報が取得された場合、そうような特別情報についてまで特定態様への変更が行われないものとすると、制限状態中に取得された特別情報について遊技者の期待感を喚起できなくなる懸念がある。

【３３９８】

この点、本構成によれば、制限状態中に取得された特別情報に対応する保留用報知の報知態様を制限状態の終了後に特定態様に変更することができるため、制限状態中に取得された特別情報について遊技者の期待感を喚起することができる。その際、制限状態後における特定態様への変更を制限状態中に実行された先特定処理（保留先読み処理）の結果に基づいて行うため、制限状態ではない場合と同様にして先特定処理を行うことができる。すなわち、先特定処理の構成を変更する必要がないため、構成が複雑化することを抑制しながら、制限状態中に取得された特別情報に対応する保留用報知の報知態様を制限状態後に変更することが可能になる。

【３３９９】

特徴ａＣ２．前記先特定手段は、取得された特別情報についての前記先特定処理を、前記制限状態であるか否かにかかわらず、特別情報の取得タイミングに合わせて行うように構成されていることを特徴とする特徴ａＣ１に記載の遊技機。

【３４００】

上記構成によれば、制限状態である場合とそうではない場合とのいずれにおいても特別情報の取得タイミングに合わせて先特定処理を行うことができるため、前者の場合と後者

の場合とで先特定処理を区別する必要がない。よって、構成が複雑化することを抑制しながら、制限状態中に取得された特別情報に対応する保留用報知の報知態様を制限状態後に変更することが可能になる。

【３４０１】

特徴ａＣ３．前記設定手段は、前記設定を前記制限状態が終了する場合又は前記制限状態が終了した後に実行することを特徴とする特徴ａＣ１又は特徴ａＣ２に記載の遊技機。

【３４０２】

例えば、制限状態中に実行された先特定処理の結果に基づいて制限状態後の報知態様を設定する場合にその設定を制限状態中に行う構成とすると、報知態様を設定した保留用報知に対応する特別情報の遊技回が制限状態中に実行された場合、報知態様の設定が反映されないまま保留用報知が終了し、設定が無駄になるおそれがある。この点、本構成では、報知態様の設定を制限状態の終了時又は終了後に行うため、そのような無駄が発生することを抑制し、効率的な処理を行うことが可能になる。

【３４０３】

特徴ａＣ４．前記制限状態は前記特定態様の実行を制限するものであり、

前記制限状態中に取得された特別情報に対応する前記保留用報知について、前記制限状態中の報知態様を前記通常態様、又は前記通常態様及び前記特定態様のいずれとも異なる所定態様（黒色表示態様）とする手段（保留用画像ＨＢ１，ＨＢ２の表示態様を通常表示態様ＨＭａ又は黒色表示態様に強制設定する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ３のいずれかに記載の遊技機。

【３４０４】

上記構成では、特定態様の実行が制限される制限状態において保留用報知が通常態様、又は通常態様と特定態様のいずれとも異なる所定態様で行われるため、遊技者が遊技回の保留数を認識できるようにしながら特定態様を不実行とすることができる。このような構成に対し、上記特徴ａＣ１から特徴ａＣ３のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【３４０５】

特徴ａＣ５．前記制限状態中に特別情報が取得された場合、その特別情報が前記制限状態中に取得されたものであることを前記制限状態後に把握できるように所定の情報（制限期間中の発生保留であることの情報）を所定の記憶部（ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃ）に記憶可能に構成されていることを特徴とする特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ４のいずれかに記載の遊技機。

【３４０６】

上記構成によれば、制限状態の終了後において、制限状態となる前に取得された特別情報と制限状態中に取得された特別情報とが混在する場合でも、所定の記憶部に記憶された所定の情報に基づいて制限状態中に取得された特別情報を特定することができる。これにより、特徴ａＣ１に係る設定手段において、制限状態中に取得された特別情報と、そうではない特別情報とを識別し、制限状態中に取得された特別情報のみを対象として処理を行うことが可能になる。

【３４０７】

特徴ａＣ６．演出状態として、第１演出状態（演出モードＡ）と第２演出状態（演出モードＢ）とを含む複数の演出状態が設定されており、

所定の移行条件が成立した場合（演出用操作部３６により所定操作が行われた場合）、複数種類の演出状態のうちの１の演出状態から他の演出状態に移行させる演出状態移行手段（演出制御装置１４３における演出モード切替用処理を実行する機能）を備え、

前記第１演出状態から前記第２演出状態に移行した場合、前記制限状態に移行するように構成されていることを特徴とする特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ５のいずれかに記載の遊技機。

【３４０８】

上記構成では、演出状態の切り替えに伴い制限状態に移行する。この場合、切り替え後

の演出状態において遊技者が遊技を行うと考えられるため、制限状態中に特別情報が取得されることが想定される。このような構成に対し、上記特徴ａＣ１から特徴ａＣ５のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【３４０９】

特徴ａＣ７．前記第２演出状態は、前記第１演出状態とは前記特定態様処理の実行されやすさが異なる演出状態であることを特徴とする特徴ａＣ６に記載の遊技機。

【３４１０】

演出状態によって特定態様への変更されやすさが異なる構成の場合、特定態様を維持した状態で演出状態を切り替えると、その切り替え前後で特定態様が示唆する期待度が整合しなくなるおそれがある。この場合、第１演出状態から第２演出状態への移行に伴い特定態様や保留用報知の実行を制限することで、そのような期待度の不整合を抑制することができる。しかしながら、第２演出状態への移行前に特定態様とされていた保留用報知に対して上記制限を適用するとしても、第２演出状態で特別情報が取得されることにより行われる新たな保留用報知についてはどのように扱うべきであるかという懸念が生じる。このような構成に対し、上記特徴ａＣ１から特徴ａＣ６のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【３４１１】

なお、本特徴における「前記第２演出状態は、前記第１演出状態とは前記特定態様処理の実行されやすさが異なる演出状態である」には、第１演出状態と第２演出状態の双方で特定報知が実行され得るものとなっており、それら各演出状態で特定報知の実行頻度（実行確率）が相違する場合だけでなく、第１演出状態と第２演出状態の一方で特定報知が実行されない構成も含まれると解することができる。

【３４１２】

特徴ａＣ８．前記第２演出状態が終了した場合、前記制限状態が終了するように構成されていることを特徴とする特徴ａＣ６又は特徴ａＣ７に記載の遊技機。

【３４１３】

上記構成では、第２演出状態が終了した場合に制限状態が解除されるため、第２演出状態中に取得された特別情報の保留用報知について、第２演出状態中は特定態様又は保留用報知の実行を制限し、その後、第２演出状態の終了に応じて特定態様とすることができる。

【３４１４】

特徴ａＣ９．保留されていた遊技回の実行を遊技者が認識できるように前記保留用報知に対応する所定報知（実行表示領域Ｄに保留用画像を表示すること）が行われる実行用報知部（実行表示領域Ｄ）を備え、

前記制限状態中に取得された特別情報の遊技回が前記制限状態中に行われた場合、その特別情報に対応するものであって前記実行用報知部にて行われる前記所定報知の報知態様を、前記制限状態中に行われた前記先特定処理の結果に基づいて通常態様とは異なる特定態様に設定する手段（ステップＳａ２９０１～ステップＳａ２９０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ８のいずれかに記載の遊技機。

【３４１５】

上記構成によれば、制限状態への移行により報知態様の変更が制限された保留用報知について、その保留用報知の遊技回まで遊技が進むことにより特定態様への変更が許容される。このため、制限状態中に取得された特別情報の遊技回が制限状態中に実行される場合でも、その特別情報についての期待度を示唆することができる。

【３４１６】

なお、上記特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ９の各構成に対して、特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ１４、特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ１４、特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ９、特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ１０、特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ１９、特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ１２、特徴ａＧ１乃至特徴ａ

Ｇ１５、特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ１１、特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１２のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【３４１７】

＜特徴ａＤ群＞

特徴ａＤ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１の実施の形態の変形例２に基づいて抽出されるものである。

【３４１８】

特徴ａＤ１．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定手段の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（図柄表示装置７５）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）と、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段（図柄表示装置７５、保留ランプ部）にて行う保留用報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、

所定の実行契機（先読み結果）に基づいて、前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とする特定態様処理を実行することが可能な特定態様手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理、保留予告の第１実行用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）が設定されており、

第１状態（演出モードＡ）と、前記第１状態とは前記特定態様処理の実行されやすさが異なる第２状態（演出モードＢ）とを含む複数種類の状態が設定されており、

前記第１状態において前記特定態様処理が実行され、前記保留用報知の報知態様が複数種類の態様のうちのいずれかとされた後に前記第２状態に移行した場合、その保留用報知の報知態様を前記第１状態での報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）とするか否かを判定する態様判定手段（第１の実施の形態の変形例２における演出制御装置１４３による演出モード切替用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【３４１９】

上記構成では、保留用報知の報知態様が特定態様とされ、その特定態様には、付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されている。このため、保留用報知をいずれかの特定態様とすることで期待度を示唆することができ、付与対応結果となることへの遊技者の期待感を好適に喚起することができる。また、本構成では

、第１状態と、第１状態とは特定態様への変更されやすさが異なる第２状態とを含む複数種類の状態が設定されている。それら状態間での切り替えが行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。

【３４２０】

そのような構成の下、特定態様の保留用報知が行われている状況で第１状態から第２状態に移行した場合、特定態様を維持すると、その種類によっては、対応する期待度が第２状態への移行前と懸け離れたものとなり、遊技者の誤解を招くおそれがある。この点、本構成では、そのような移行が生じた場合、第２状態への移行後においてその保留用報知の報知態様を第１状態での報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な態様とするか否かを判定する。これにより、期待度の不整合が生じることを抑制でき、第２状態への移行後における保留用報知を好適に行うことが可能になる。

【３４２１】

なお、本特徴における「前記第１状態とは前記特定態様処理の実行されやすさが異なる第２状態」には、第２状態が保留用報知の特定態様への変更を実行し得る状態として設定される構成だけでなく、第２状態が保留用報知の特定態様への変更を実行しない状態として設定される構成も含まれると解することができる。

【３４２２】

特徴ａＤ２．前記第２状態は、前記第１状態よりも前記特定態様処理が実行されにくい状態であることを特徴とする特徴ａＤ１に記載の遊技機。

【３４２３】

上記構成では、第２状態は、第１状態よりも保留用報知が特定態様とされにくくなっているため、保留用報知の報知態様が特定態様に変更された場合の付与対応結果への期待度を比較すると、第１状態よりも第２状態の方が高くなることが想定される。この場合、第１状態から第２状態への移行が、特定態様に対する付与対応結果への期待度が低い状態から高い状態への移行するものとなるが、このような移行に対し、上記特徴ａＤ１の構成を適用することで、期待度の不整合を抑制し、第２状態への移行後における保留用報知を好適に行うことが可能になる。

【３４２４】

なお、本特徴における「前記第２状態は、前記第１状態よりも前記特定態様処理が実行されにくい状態である」には、第２状態において保留用報知が特定態様とされる確率が第１状態のそれよりも低くなるように設定される構成のほか、第２状態が保留用報知の特定態様への変更を実行しない状態として設定される構成も含まれると解することができる。

【３４２５】

特徴ａＤ３．前記態様判定手段は、前記第２状態に移行する場合の前記保留用報知の報知態様が所定の報知態様（上限表示態様）より上位の態様である場合、当該保留用報知の報知態様を前記所定態様とすることを許容しないと判定し、前記第２状態に移行する場合の前記保留用報知の報知態様が前記所定の報知態様以下の態様である場合、当該保留用報知の報知態様を前記所定態様とすることを許容すると判定することを特徴とする特徴ａＤ１又は特徴ａＤ２に記載の遊技機。

【３４２６】

上記構成では、第２状態への移行時における報知態様と第２状態に対応して設定された所定の報知態様との比較により、第１状態での報知態様と同格の態様とすることの可否が判定される。これにより、第２状態において各態様が対応する期待度を踏まえて同格の態様とするか否かを振り分けることができ、第２状態への移行後における保留用報知を好適に行うことが可能になる。

【３４２７】

なお、本特徴において「所定の報知態様」を「前記第２状態に対応して設定される所定の報知態様」と表現することもできる。

【３４２８】

特徴ａＤ４．前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特

別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報（変動パターン等）を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置１６２における保留先読み処理を実行する機能）を備え、
前記特定態様手段は、前記先特定処理の結果に基づいて前記特定態様処理を実行するように構成されており、
前記態様判定手段は、当該態様判定手段の判定対象となる保留用報知が対応する特別情報についての前記先特定処理の結果に基づいて前記判定を行うことを特徴とする特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ３のいずれかに記載の遊技機。
【３４２９】
上記構成では、特定態様への変更が先特定処理の結果（いわゆる先読み結果）に基づいて行われる。そして、態様判定手段により同格の態様とするか否かを判定する場合には、その判定対象である保留用報知の先読み結果に基づいて上記判定が行われる。これにより、その保留用報知の先読み結果、つまりは、その保留用報知の特別情報が付与判定手段の判定対象となった場合に実行される遊技回での報知結果や当該遊技回での遊技回演出を踏まえて、同格の態様とするか否かを判定することができる。
【３４３０】
特徴ａＤ５．前記先特定処理の結果に対応させて複数種類の上限態様（上限表示態様）が設定されており（復帰判定用テーブル）、
前記態様判定手段は、
当該態様判定手段の判定対象となる保留用報知が対応する特別情報について前記先特定処理の結果を把握する把握手段（ステップＳａ３１０５の処理を実行する機能）と、
前記複数種類の態様のうち前記把握手段により把握された結果に対応する上限態様に基づいて前記判定を行う手段（ステップＳａ３１０６の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ａＤ４に記載の遊技機。
【３４３１】
上記構成では、先読み結果に対応させて複数種類の上限態様が設定され、態様判定手段により同格の態様とするか否かを判定する場合には、その判定対象である保留用報知の先読み結果に対応する上限態様が適用されて上記判定が行われる。これにより、第２状態に移行した場合の保留用報知の報知態様が、第１状態で対応する期待度を超えないようにして、同格の態様とするか否かを判定することができる。
【３４３２】
特徴ａＤ６．前記特定態様手段は、前記特定態様処理を実行する場合、前記複数種類の態様のうちのいずれかの態様である第１特定態様（青色表示態様ＨＭｂ）で前記保留用報知を実行した後、当該保留用報知の報知態様を前記第１特定態様より上位の第２特定態様（緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）に変更する手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ５のいずれかに記載の遊技機。
【３４３３】
上記構成では、保留用報知の報知態様が特定態様とされた後、その報知態様が段階的に上位の態様に変更される。このような構成では、第１状態で保留用報知の報知態様を特定態様とする処理が行われた場合において、例えば、特定態様にされてからの序盤で第２状態への移行が生じた場合には、そのときの特定態様は比較的に下位の態様（期待度が低い態様）となることが想定され、逆に終盤で上記移行が生じた場合には、比較的に上位の態様（期待度が高い態様）となることが想定される。つまり、第２状態への移行タイミングによって、保留用報知における特定態様がいずれの態様となっているかに差異が生じる。このように構成に対し、特徴ａＤ１から特徴ａＤ５のいずれかの構成を適用することで、都度の報知態様に応じて同格の態様とするか否かを振り分けることができ、第２状態への移行後における保留用報知を好適に行うことが可能になる。
【３４３４】

なお、本特徴において「前記態様判定手段は、前記第２状態に移行する直前の前記第１態様での報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様とするか否かを判定する手段を備えている」という特徴をさらに備えていてもよい。

【３４３５】

特徴ａＤ７．前記第２状態は、前記第１状態よりも前記特定態様処理が実行されにくい状態であり、

前記第２状態において前記特定態様処理が実行され、前記保留用報知の報知態様が複数種類の態様のうちのいずれかとされた後に前記第１状態に移行した場合、前記態様判定手段による前記判定を不実行とする手段（ステップＳａ３１０４で否定判定した場合にステップＳａ３１０５～ステップＳａ３１０７の処理をスキップする機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ６のいずれかに記載の遊技機。

【３４３６】

上記構成では、保留用報知が相対的に特定態様とされにくい第２状態から、相対的に特定態様とされやすい第１状態への移行、すなわち、特定態様に対する付与対応結果への期待度が高い状態から低い状態への切り替わりである場合、同格の態様するか否かを判定しない構成としている。これにより、保留用報知の報知態様が維持される機会が過度に制限されることを抑制できるほか、処理負荷の軽減を図ることが可能になる。

【３４３７】

特徴ａＤ８．前記態様判定手段により前記所定態様にすると判定された場合、当該判定の対象となった前記保留用報知の報知態様を前記通常態様としてから前記所定態様に変更する変更手段（ステップＳａ３１１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ７のいずれかに記載の遊技機。

【３４３８】

上記構成では、保留用報知の報知態様を同格の態様にする場合に、一旦通常態様としてから同格の態様に変更される。この場合、同格の態様にする場合と同格の態様にしない場合とのいずれにおいても、保留用報知の報知態様が第１状態から第２状態への切り替えに伴って通常態様に切り替わる構成とできる。これにより、同格の態様にしないと判定されたことに起因して特定態様から通常態様に変更される場合の不自然さを軽減することが可能になる。また、通常態様となってから特定態様に変化する構成とすることで、同格の態様にしないと判定された場合も含め、第２状態への移行後、通常態様とされた保留用報知が特定態様に変更されるのではないかとの期待感を喚起することができ、その保留用報知への期待感を持続させることが可能になる。

【３４３９】

特徴ａＤ９．前記保留用報知の報知態様が上位の報知態様に変化することを示唆する特定演出（変化示唆演出）を実行する特定演出手段（ステップＳａ１６０３～ステップＳａ１６０５の処理を実行する機能）と、

前記変更手段により前記保留用報知の報知態様が前記所定態様に変更される場合、前記特定演出の実行が制限されるようにする手段（変化示唆演出の実行が制限されるようにする機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ａＤ８に記載の遊技機。

【３４４０】

上記構成では、特定演出により保留用報知の報知態様が上位の報知態様に変化することが示唆されるため、上位の報知態様に変化することへの期待感が喚起され、保留用報知への遊技者の注目度を高めることができる。このような構成において、例えば、同格の態様に変更する場合に特定演出を行うと、遊技者が記憶している第１状態での報知態様を基準とし、それよりも上位の報知態様を連想してしまうことが想定される。この場合、特定演出が行われたにもかかわらず、元の態様に戻っただけではないかといった不自然な印象を与える懸念がある。この点、本構成では、上位の報知態様に変更されるものであっても、通常態様から同格の態様に変更する場合は、特定演出の実行を制限するため、そのような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【３４４１】
特徴ａＤ１０．前記態様判定手段により前記所定態様にしないと判定された場合、当該判定の対象となった保留用報知の報知態様を前記通常態様とするか、前記所定態様より下位の報知態様とする手段（ステップＳａ３１０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ９のいずれかに記載の遊技機。
【３４４２】
上記構成では、同格の態様にしないと判定された場合、判定対象となった保留用報知の報知態様を通常態様又は下位の報知態様とするため、第２状態に移行した場合の保留用報知の報知態様が第１状態で対応する期待度を超えることを抑制でき、第２状態への移行後おける保留用報知を好適に行うことが可能になる。
【３４４３】
なお、上記特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ１０の各構成に対して、特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ１４、特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ１４、特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ９、特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ１０、特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ１９、特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ１２、特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１５、特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ１１、特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１２のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【３４４４】
＜特徴ａＥ群＞
特徴ａＥ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１の実施の形態の変形例３に基づいて抽出されるものである。
【３４４５】
特徴ａＥ１．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、
前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、
前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態手段（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、
前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（図柄表示装置７５）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）と、
少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段（図柄表示装置７５、保留ランプ部）にて行う保留用報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置１６２における保留先読み処理を実行する機能）と、
前記先特定処理の結果に基づいて前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とすることが可能な特定態様手段（演出制御装置

１４３における保留予告用の設定処理、保留予告の第１実行用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特別遊技状態とは別に、遊技状態として複数種類の遊技状態（通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態）が設定されており、
前記付与判定手段の判定結果が前記付与対応結果となり、前記特別遊技状態が実行された場合、前記複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行させる状態移行手段（主制御装置１６２における開閉実行モード終了時の移行処理を実行する機能）と、
前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが異なる場合に前記特別遊技状態後の報知態様が前記特別遊技状態前の報知態様とは異なる態様となるようにする特定手段（第１の実施の形態の変形例３における演出制御装置１４３による予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【３４４６】
上記構成では、いわゆる保留先読みの結果に基づいて保留用報知の報知態様が特定態様とされるため、付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。また、本構成では、遊技状態として複数種類の遊技状態が設定され、付与判定手段の判定結果が付与対応結果となり、特別遊技状態が実行された場合、それら複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行される。このように複数種類の遊技状態を設けた構成にあっては、付与判定に用いられる特別情報が同じでも遊技状態によって付与判定の結果や遊技回にて行われる遊技回演出等に差異が生じることがある。この点、本構成では、特別遊技状態の実行前に特定態様とされた保留用報知について、特別遊技状態の実行前と実行後の遊技状態が異なる場合に、特別遊技状態後の報知態様が特別遊技状態前の報知態様と異なるものとされるため、遊技状態の違いに起因する付与判定結果や遊技回演出等が変化しても、保留用報知により遊技者に誤解を与えることが抑制され、移行後の遊技状態における保留用報知を好適に行うことが可能になる。
【３４４７】
特徴ａＥ２．前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが異なる場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記通常態様に設定する手段（ステップＳａ３５０４で否定判定した後、ステップＳａ３４１７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＥ１に記載の遊技機。
【３４４８】
上記構成では、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と異なる場合、通常態様に変更されて保留用報知が行われる。これにより、特別遊技状態後において実際の期待度とは整合しない保留用報知が行われ、遊技者の誤解を招くことを好適に抑制できる。また、一律に通常態様とすることで、期待度の変化に合わせた報知態様の細かな調整を不要化することができ、処理構成の簡単化を図ることも可能になる。
【３４４９】
特徴ａＥ３．前記特定手段は、
前記通常態様に設定する手段としての第１手段と、
前記第１手段により前記通常態様とされた後、前記通常態様とされた前記保留用報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定し、その結果に基づいて当該保留用報知の報知態様を設定する第２手段（保留予告の第３実行用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ａＥ２に記載の遊技機。
【３４５０】
特別遊技状態前に特定態様とされた保留用報知の報知態様を、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが異なることに基づき、特別遊技状態後に通常態様に変更することで、遊技状態の変化に起因する付与判定結果や遊技回演出等の変動を吸収できる反面、その保留用報知に対応する特別情報の期待度を報知又は示唆できなくなってしま

う懸念がある。この点、本構成によれば、通常態様とされた保留用報知について、その後に特定態様に変化する機会が付与されるため、事後的に特定態様へと昇格させることができ、期待度を報知等することが可能になる。

【３４５１】

特徴ａＥ４．保留されていた遊技回の実行を遊技者が認識できるように前記保留用報知に対応する所定報知（実行表示領域Ｄに保留用画像を表示すること）が行われる実行用報知部（実行表示領域Ｄ）を備え、

前記特定手段は、

前記通常態様に設定する手段としての第１手段と、

前記第１手段により通常態様とされた保留用報知の遊技回において、当該保留用報知に対応する前記所定報知の報知態様を通常態様とは異なる特定態様とするか否かを判定し、その結果に基づいて前記所定報知の報知態様を設定する第２手段（保留予告の第３実行用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ａＥ２又は特徴ａＥ３に記載の遊技機。

【３４５２】

特別遊技状態前に特定態様とされた保留用報知の報知態様を、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが異なることに基づき、特別遊技状態後に通常態様に変更することで、遊技状態の変化に起因する付与判定結果や遊技回演出等の変動を吸収できる反面、その保留用報知に対応する特別情報の期待度を報知又は示唆できなくなってしまう懸念がある。この点、本構成では、通常態様とされた保留用報知について、その保留用報知の遊技回まで遊技が進むことにより特定態様への変更機会が付与される。このため、報知態様が特定態様から通常態様へと変更された場合であっても、事後的に特定態様へと昇格させることができ、期待度を報知等することが可能になる。

【３４５３】

特徴ａＥ５．遊技回が実行される場合、当該遊技回の契機である前記付与判定の対象となった特別情報（保留情報）又は当該特別情報から導出される特定情報（変動パターン）に基づいて前記遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）を設定する遊技回演出設定手段（演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）を備え、

前記第２手段は、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定することを特徴とする特徴ａＥ４に記載の遊技機。

【３４５４】

上記構成では、遊技回演出設定手段にて遊技回演出の設定に用いられる特別情報又は特定情報に基づき、所定報知の報知態様を特定態様とするか否かが判定される。これにより、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが異なる場合において、特別遊技状態後の遊技回にて実際に行われる遊技回演出に適合させながら、所定報知の報知態様を特定態様に変更することができる。

【３４５５】

なお、本特徴を上記特徴ａＥ２に適用する場合、「前記第２手段は、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定する」を「前記第２手段は、前記所定の記憶部に記憶された情報にかかわらず、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定する」と表現することができる。

【３４５６】

特徴ａＥ６．前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）が設定されており、

前記特別遊技状態の実行前に特定態様とされた前記保留用報知の報知態様に対応する情報を所定の記憶部（ＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆ）に記憶可能な構成となってお

り、
前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ５のいずれかに記載の遊技機。
【３４５７】
例えば、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前に行われた保留先読みの結果に基づいて設定する構成であると、特別遊技状態前の報知態様とは異なる報知態様に設定される懸念がある。この点、本構成では、特定態様の保留用報知が存在する状況で特別遊技状態が実行された場合、そのときの報知態様の情報を記憶し、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と同じである場合、その記憶された情報に基づいて特別遊技状態後の報知態様を設定する。これにより、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の元の態様に好適に復帰させることが可能になる。
【３４５８】
なお、本特徴において「前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段」を「前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記先特定処理の結果にかかわらず、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段」と表現することもできる。
【３４５９】
特徴ａＥ７．前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）が設定されており、
前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）に設定する態様設定手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ６のいずれかに記載の遊技機。
【３４６０】
上記構成では、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と同じである場合、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な態様とするため、特別遊技状態前において特定態様への変更により遊技者の期待感を喚起した保留用報知について、特別遊技状態後においても同じように期待感を喚起することができる。
【３４６１】
特徴ａＥ８．前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）が設定されており、
前記特定手段は、
前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが異なる場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記通常態様に設定する第１手段（ステップＳａ３５０４で否定判定した後、ステップＳａ３４１７の処理を実行する機能）と、
前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）に設定する第２手

段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、
を備え、
前記第２手段は、前記特別遊技状態後の報知態様を前記通常態様に設定した後、前記所定態様に設定することが可能な手段（ステップＳａ３５０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ７のいずれかに記載の遊技機。
【３４６２】
上記構成では、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の報知態様と同格の態様にする場合に、一旦通常態様としてから同格の態様に変更する。この場合、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが同じであるか否かにかかわらず、特別遊技状態が実行されることに伴い、保留用報知の報知態様が特定態様から通常態様に変更される。これにより、遊技状態が相違することに起因して通常態様に変更される場合の不自然さを軽減することが可能になる。また、通常態様となってから特定態様に変化する構成とすることで、遊技状態が相違する場合も含め、特別遊技状態後の遊技状態において、通常態様とされた保留用報知が特定態様に変更されるのではないかとの期待感を喚起することができ、その保留用報知への期待感を持続させることが可能になる。
【３４６３】
特徴ａＥ９．前記特定手段は、前記特別遊技状態において又は前記特別遊技状態が終了する場合に、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じであるか否かを判定する遊技状態判定手段（ステップＳａ３４１６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ８のいずれかに記載の遊技機。
【３４６４】
上記構成では、遊技状態が同じであるか否かの同否判定が特別遊技状態の実行中又は特別遊技状態が終了する場合に行われる。これにより、特別遊技状態前に特定態様とされた保留用報知の報知態様を特別遊技状態後に如何なる態様とするかについて、特別遊技状態後に速やかに対応することができる。よって、特別遊技状態後において、その保留用報知よりも前の保留数が少ない状況であっても、当該保留用報知の報知態様を好適に調整することができる。
【３４６５】
特徴ａＥ１０．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１状態よりも入球しにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（可変入賞装置６５）と、
前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態とし、その後、前記第２状態とする切替制御を実行する切替制御手段（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特別遊技状態は、少なくとも１回の前記切替制御が行われる状態であり、
前記遊技状態判定手段は、前記判定を前記可変入球手段が前記第２状態とされている期間において行うものであることを特徴とする特徴ａＥ９に記載の遊技機。
【３４６６】
特別遊技状態において可変入球手段が第１状態となっている場合、可変入球手段への遊技球の入球に基づく演出等を行う必要があるなど処理負荷が比較的高い状態となっていることが想定される。そのような期間を利用して同否判定を行うと、一層の高負荷を招く懸念がある。この点、本構成では、可変入球手段が第２状態とされている期間を利用して同否判定を行うため、処理負荷の軽減を図ることが可能になる。
【３４６７】
特徴ａＥ１１．前記付与判定手段は、特別情報に含まれる第１情報（大当たり乱数カウンタＣ１の値）に基づいて前記付与判定を行うものであり、
前記特別情報に含まれる第２情報（変動種別カウンタＣＳの値）又は当該第２情報から導出される特定情報（変動パターン）に基づいて前記遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出）を設定する遊技回演出設定手段（演出制御装置１４３における特図変動表示用

処理を実行する機能）を備え、
前記先特定処理は、前記情報取得手段により取得された所定の特別情報に含まれる前記第２情報又は当該第２情報に対応する前記特定情報を、前記所定の特別情報に含まれる前記第１情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定するものであり、
前記複数種類の遊技状態は、第１遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、高確遊技状態のいずれか）と、所定の第２情報（値が８０である変動種別カウンタＣＳ）に対応する遊技回演出又は特定情報が前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、高確遊技状態のいずれかであって第１遊技状態とは異なる遊技状態）とを含むものであることを特徴とする特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ９のいずれかに記載の遊技機。
【３４６８】
上記構成では、特別情報に含まれる第２情報に基づいて遊技回演出が設定されるとともに、第１遊技状態と第２遊技状態とでは、第２情報の値が同じであっても対応する遊技回演出が相違するように構成されている。このため、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と異なる場合に、保留用報知における特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の報知態様と同じにすると、特別遊技状態前と特別遊技状態後とで保留用報知により示唆される遊技回演出が整合しなくなるおそれがある。このような構成に対し、上記特徴ａＥ１から特徴ａＥ９のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【３４６９】
特徴ａＥ１２．前記特別遊技状態において前記保留用報知を不実行とする手段（ステップＳａ３４１１の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ１０のいずれかに記載の遊技機。
【３４７０】
特別遊技状態の終了に伴い保留用報知の報知態様を変更する場合に、それまで行われていた保留用報知を特別遊技状態の終了時に突然、他の態様に変更すると、遊技者が不自然な印象を受ける懸念がある。例えば、保留用報知の報知態様を通常態様や下位の報知態様に格下げする場合等は遊技者の目に付きやすく、不自然な印象を与えやすいことが想定される。この点、本構成では、特別遊技状態において保留用報知が不実行とされるため、報知態様を変更するにあたり、他の保留用報知も含めて保留用報知自体が行われない期間を介在させることができる。これにより、報知態様の変更が目立つことが抑制され、不自然さを緩和することが可能になる。また、特定報知が不実行とされることで、特別遊技状態用の演出に遊技者を注目させやすくなるというメリットもある。
【３４７１】
特徴ａＥ１３．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、
前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、
前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態手段（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、
前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（図柄表示装置７５）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）と、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段（図柄表示装置７５、保留ランプ部）にて行う保留用報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置１６２における保留先読み処理を実行する機能）と、
前記先特定処理の結果に基づいて前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とすることが可能な特定態様手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理、保留予告の第１実行用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特別遊技状態とは別に、遊技状態として複数種類の遊技状態（通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態）が設定されており、
前記付与判定手段の判定結果が前記付与対応結果となり、前記特別遊技状態が実行された場合、前記複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行させる状態移行手段（主制御装置１６２における開閉実行モード終了時の移行処理を実行する機能）と、
前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合とそうでない場合とで異ならせる特定手段（第１の実施の形態の変形例３における演出制御装置１４３による予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【３４７２】
上記構成では、いわゆる保留先読みの結果に基づいて保留用報知の報知態様が特定態様とされるため、付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。また、本構成では、遊技状態として複数種類の遊技状態が設定され、付与判定手段の判定結果が付与対応結果となり、特別遊技状態が実行された場合、それら複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行される。このように複数種類の遊技状態を設けた構成にあっては、付与判定に用いられる特別情報が同じでも遊技状態によって付与判定の結果や遊技回にて行われる遊技回演出等に差異が生じることがある。この点、本構成では、特別遊技状態の実行前に特定態様とされた保留用報知について、特別遊技状態後の遊技状態での報知態様を、特別遊技状態の実行前と実行後の遊技状態が同じであるか否かによって異ならせるため、遊技状態の違いに起因する付与判定結果や遊技回演出等の変化を踏まえて報知態様を設定することができ、移行後の遊技状態における保留用報知を好適に行うことが可能になる。
【３４７３】
特徴ａＥ１４．前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）が設定されており、
前記特別遊技状態の実行前に特定態様とされた前記保留用報知の報知態様に対応する情報を所定の記憶部（ＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆ）に記憶可能な構成となっており、
前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＥ１３に記載の遊技機。
【３４７４】
例えば、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前に行われた保留先読みの結果に基づいて設定する構成であると、特別遊技状態前の報知態様とは異なる報知態様に設定され

る懸念がある。この点、本構成では、特定態様の保留用報知が存在する状況で特別遊技状態が実行された場合、そのときの報知態様の情報を記憶し、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と同じである場合、その記憶された情報に基づいて特別遊技状態後の報知態様を設定する。これにより、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の元の態様に好適に復帰させることが可能になる。

【３４７５】

なお、本特徴において「前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段」を「前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記先特定処理の結果にかかわらず、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段」と表現することもできる。

【３４７６】

特徴ａＥ１５．前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）が設定されており、

前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）に設定する態様設定手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＥ１３又は特徴ａＥ１４に記載の遊技機。

【３４７７】

上記構成では、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と同じである場合、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な態様とするため、特別遊技状態前において特定態様への変更により遊技者の期待感を喚起した保留用報知について、特別遊技状態後においても同じように期待感を喚起することができる。

【３４７８】

特徴ａＥ１６．前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが異なる場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記通常態様に設定する手段（ステップＳａ３５０４で否定判定した後、ステップＳａ３４１７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＥ１３乃至特徴ａＥ１５のいずれかに記載の遊技機。

【３４７９】

上記構成では、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と異なる場合、通常態様に変更されて保留用報知が行われる。これにより、特別遊技状態後において実際の期待度とは整合しない保留用報知が行われ、遊技者の誤解を招くことを好適に抑制できる。また、一律に通常態様とすることで、期待度の変化に合わせた報知態様の細かな調整を不要化することができ、処理構成の簡単化を図ることも可能になる。

【３４８０】

特徴ａＥ１７．保留されていた遊技回の実行を遊技者が認識できるように前記保留用報知に対応する所定報知（実行表示領域Ｄに保留用画像を表示すること）が行われる実行用報知部（実行表示領域Ｄ）を備え、

前記特定手段は、

前記通常態様に設定する手段としての第１手段と、

前記第１手段により通常態様とされた保留用報知の遊技回において、当該保留用報知に対応する前記所定報知の報知態様を通常態様とは異なる特定態様とするか否かを判定し、その結果に基づいて前記所定報知の報知態様を設定する第２手段（保留予告の第３実行用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ａＥ１６に記載の遊技機。

【３４８１】
特別遊技状態前に特定態様とされた保留用報知の報知態様を、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが異なることに基づき、特別遊技状態後に通常態様に変更することで、遊技状態の変化に起因する付与判定結果や遊技回演出等の変動を吸収できる反面、その保留用報知に対応する特別情報の期待度を報知又は示唆できなくなってしまう懸念がある。この点、本構成では、通常態様とされた保留用報知について、その保留用報知の遊技回まで遊技が進むことにより特定態様への変更機会が付与される。このため、報知態様が特定態様から通常態様へと変更された場合であっても、事後的に特定態様へと昇格させることができ、期待度を報知等することが可能になる。
【３４８２】
特徴ａＥ１８．遊技回が実行される場合、当該遊技回の契機である前記付与判定の対象となった特別情報（保留情報）又は当該特別情報から導出される特定情報（変動パターン）に基づいて前記遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）を設定する遊技回演出設定手段（演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）を備え、
前記第２手段は、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定することを特徴とする特徴ａＥ１７に記載の遊技機。
【３４８３】
上記構成では、遊技回演出設定手段にて遊技回演出の設定に用いられる特別情報又は特定情報に基づき、所定報知の報知態様を特定態様とするか否かが判定される。これにより、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが異なる場合において、特別遊技状態後の遊技回にて実際に行われる遊技回演出に適合させながら、所定報知の報知態様を特定態様に変更することができる。
【３４８４】
なお、本特徴を上記特徴ａＥ２に適用する場合、「前記第２手段は、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定する」を「前記第２手段は、前記所定の記憶部に記憶された情報にかかわらず、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定する」と表現することができる。
【３４８５】
特徴ａＥ１９．前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）が設定されており、
前記特定手段は、
前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）に設定する第１手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、
前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが異なる場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記通常態様に設定する第２手段（ステップＳａ３５０４で否定判定した後、ステップＳａ３４１７の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記第１手段は、前記特別遊技状態後の報知態様を前記通常態様に設定した後、前記所定態様に設定することが可能な手段（ステップＳａ３５０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＥ１３乃至特徴ａＥ１８のいずれかに記載の遊技機。
【３４８６】
上記構成では、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の報知態様と同格の態様に

する場合に、一旦通常態様としてから同格の態様に変更する。この場合、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが同じであるか否かにかかわらず、特別遊技状態が実行されることに伴い、保留用報知の報知態様が特定態様から通常態様に変更される。これにより、遊技状態が相違することに起因して通常態様に変更される場合の不自然さを軽減することが可能になる。また、通常態様となってから特定態様に変化する構成とすることで、遊技状態が相違する場合も含め、特別遊技状態後の遊技状態において、通常態様とされた保留用報知が特定態様に変更されるのではないかとの期待感を喚起することができ、その保留用報知への期待感を持続させることが可能になる。

【３４８７】

なお、上記特徴ａＥ１３から特徴ａＥ１９に対して上記特徴ａＥ９から特徴ａＥ１２の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【３４８８】

なお、上記特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ１９の各構成に対して、特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ１４、特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ１４、特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ９、特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ１０、特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ１９、特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ１２、特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１５、特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ１１、特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１２のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【３４８９】

＜特徴ａＦ群＞

特徴ａＦ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１の実施の形態の変形例４に基づいて抽出されるものである。

【３４９０】

特徴ａＦ１．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報（保留情報）を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報に対応する特定報知（保留用画像の表示）を当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前に実行する特定報知手段（演出制御装置１４３における保留予告の第１実行用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報（変動パターン等）を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前の所定タイミング（保留情報の取得タイミング）において特定する第１先特定手段（第１の実施の形態の変形例４において演出制御装置１４３による第１保留先読み処理を実行する機能）と、

前記所定の特別情報に対応する特定報知の実行中に所定事象（開閉実行モード等）が発生した場合、前記所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報（変動パターン等）を、前記所定事象後である特定タイミング（開閉実行モードの終了タイミング等）において特定する第２先特定手段（第１の実施の形態の変形例４において演出制御装置１４３による第２保留先読み処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定報知手段は、

前記第１先特定手段の特定結果に基づいて前記所定事象前における前記所定の特別情報に対応する特定報知の報知態様を設定する第１手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理を実行する機能）と、
前記第２先特定手段の特定結果に基づいて前記所定事象後における前記所定の特別情報に対応する特定報知の報知態様を設定する第２手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【３４９１】
上記構成では、いわゆる先読み処理の結果に基づいて特定報知が行われるため、特定報知により付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。このような構成において、所定事象の発生に伴い状態が変化し、付与判定に用いる特別情報の値が同じであっても、所定事象の前後で付与判定の結果等に差異が生じることがある。この点、本構成では、特定報知の実行中に所定事象が発生した場合、その特定報知の契機となった特別情報を対象として所定事象後に改めて先読み処理を実行し、その結果に基づいて特定報知の報知態様を設定する。このため、所定事象前に行われていた特定報知の報知態様を所定事象後に適した態様となるように調整することができ、所定事象後における特定報知を好適に行うことが可能になる。
【３４９２】
特徴ａＦ２．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、
前記特定報知手段は、前記特定報知を遊技回を跨いで実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ａＦ１に記載の遊技機。
【３４９３】
上記構成では、特定報知が比較的長い期間に亘って行われるため、特定報知の実行中に所定事象が発生する事態を招きやすい。このような構成に対し、上記特徴ａＦ１の構成を適用することで、その特徴を有効に機能させ、上記効果を好適に発揮させることができる。
【３４９４】
特徴ａＦ３．前記所定事象前と前記所定事象後とで、前記付与情報（大当たりに対応する乱数値）又は前記付与判定手段での判定条件（当選確率）が異なり得るように構成されていることを特徴とする特徴ａＦ１又は特徴ａＦ２に記載の遊技機。
【３４９５】
上記構成では、特別情報の値が同じであっても、所定事象前と所定事象後とで付与判定の結果に差異が生じ得る。このため、所定事象前の報知態様で所定事象後の特定報知を行うと、遊技回で実際に報知される報知結果（付与判定の結果）とは異なる結果を示唆する事態を招く懸念がある。このような構成に対し、上記特徴ａＦ１又は特徴ａＦ２の構成を適用することで、遊技回での実際の報知結果と整合するように報知態様を調整して所定事象後の報知を行うことができ、所定事象後における特定報知を好適に行うことが可能になる。
【３４９６】
特徴ａＦ４．前記第２先特定手段は、前記所定事象後に対応する前記付与情報又は前記判定条件を適用して前記特定を行うことを特徴とする特徴ａＦ３に記載の遊技機。
【３４９７】
上記構成では、特定報知の契機となった特別情報を対象として所定事象後に改めて先読み処理を実行する場合に、所定事象後の状態に対応する付与情報や判定条件が適用されて先読み処理が行われる。これにより、所定事象前に行われていた特定報知について、遊技回での実際の報知結果と整合するように報知態様を調整して所定事象後の報知を行うことができ、所定事象後における特定報知を好適に行うことが可能になる。

【３４９８】
特徴ａＦ５．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）と、
特別情報（保留情報）又は当該特別情報から導出される特定情報（変動パターン）に基づいて遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）を設定する遊技回演出設定手段（演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
を備え、
所定の特別情報又は当該所定の特別情報から導出される所定の特定情報（値が８０の変動パターン）に対応する遊技回演出が前記所定事象前と前記所定事象後とで異なり得るように構成されていることを特徴とする特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ４のいずれかに記載の遊技機。
【３４９９】
上記構成では、特別情報又は特定情報の値が同じであっても、所定事象前と所定事象後とで遊技回設定手段により設定される遊技回演出に差異が生じ得る。このため、所定事象前の報知態様で所定事象後の特定報知を行うと、遊技回で実際に行われる遊技回演出とは別の演出を示唆する事態を招く懸念がある。このような構成に対し、上記特徴ａＦ１から特徴ａＦ４のいずれかに記載の構成を適用することで、所定事象前に行われていた特定報知について、実際の遊技回演出と整合するように報知態様を調整して所定事象後の報知を行うことができ、所定事象後における特定報知を好適に行うことが可能になる。
【３５００】
特徴ａＦ６．前記第１先特定手段及び前記第２先特定手段は、前記判定結果に対応する情報として、前記所定の特別情報に対応する遊技回演出又は前記所定の特別情報に対応する特定情報を特定する手段を備え、
前記第２先特定手段は、前記所定事象後に対応させて前記所定の特別情報に対応する遊技回演出又は前記所定の特別情報に対応する特定情報を特定することを特徴とする特徴ａＦ５に記載の遊技機。
【３５０１】
上記構成では、特定報知の契機となった特別情報を対象として所定事象後に改めて先読み処理を実行する場合に、所定事象後の状態に対応させて遊技回演出や特定情報が先読みされる。これにより、所定事象前に行われていた特定報知について、実際の遊技回演出と整合するように報知態様を調整して所定事象後の報知を行うことができ、所定事象後における特定報知を好適に行うことが可能になる。
【３５０２】
特徴ａＦ７．前記第２手段は、前記所定事象前の報知態様と前記第２先特定手段の特定結果とに基づいて前記所定事象後の報知態様を設定することを特徴とする特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ６のいずれかに記載の遊技機。
【３５０３】
例えば、所定事象の発生に伴い特定報知の報知態様が頻繁に変化する構成であると、遊技者が違和感を抱く懸念がある。この点、本構成では、第２先特定手段の特定結果だけではなく、所定事象前の報知態様も加味して所定事象後の報知態様を設定するため、例えば、所定事象前の報知態様を第２先特定手段の特定結果に照らし、所定事象後も同じ態様としても支障がなければ、所定事象前の報知態様を引き継いで特定報知を行うことができる。これにより、所定事象を境として報知態様が過度に変化することを抑制でき、自然な態様で所定事象後の特定報知を実行することが可能になる。
【３５０４】
特徴ａＦ８．前記特定報知には、前記付与判定の結果が前記付与情報に対応しているとする付与判定結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（通常表示態様ＨＭａ、青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態

様ＨＭｅ）が設定されており、
前記第２手段は、前記所定事象前の報知態様と前記第２先特定手段の特定結果とに基づいて、前記所定事象後の報知態様を前記所定事象前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）とするか否かを判定する態様判定手段（ステップＳａ４７０３～ステップＳａ４７０５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＦ７に記載の遊技機。
【３５０５】
上記構成では、特定報知の報知態様として、付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されている。このように期待度を段階的に設定して多数の報知態様を設けた構成にあっては、１の報知態様が対応する期待度の範囲が狭くなるため、所定事象前の報知態様で所定事象後の特定報知を行うと、所定事象の前後で示唆する期待度に差異が生じやすい。この点、本構成では、所定事象前の報知態様と第２先特定手段の特定結果とに基づいて、所定事象後の報知態様を所定事象前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な態様とするか否かを判定するため、多数の報知態様が設定されている状況でも、期待度を整合させて所定事象後の特定報知を好適に行うことが可能になる。
【３５０６】
特徴ａＦ９．前記第２手段は、前記態様判定手段により前記所定態様にしないと判定された場合、前記所定事象後の報知態様を通常態様（通常表示態様ＨＭａ）又は前記所定事象前の報知態様より下位の報知態様に設定する手段（ステップＳａ４７０６で否定判定した後、ステップＳａ３４１７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＦ８に記載の遊技機。
【３５０７】
上記構成では、同格の態様としないと判定された場合、判定対象となった特定報知の報知態様を通常態様又は下位の報知態様とするため、所定事象後の報知態様が所定事象前で対応する期待度を超えることを抑制でき、所定事象後の特定報知を好適に行うことが可能になる。
【３５０８】
特徴ａＦ１０．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）と、
少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を行う保留用報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特定報知は前記保留用報知であることを特徴とする特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ９のいずれかに記載の遊技機。
【３５０９】
保留用報知を利用して特定報知を行う場合、特定報知の実行期間が比較的長く、特定報知の実行中に所定事象が発生する事態が生じやすくなる。加えて、特定報知が示唆する期待度の対象がいずれの特別情報であるかが明確となるため、所定事象の前後で期待度に差異が生じる場合の影響が大きいことが想定される。このような構成に対し、上記特徴ａＦ１から特徴ａＦ９のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【３５１０】
特徴ａＦ１１．前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記特別遊技状態とは別に、遊技状態として複数種類の遊技状態（通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態）が設定されており、
前記付与判定手段の判定結果が前記付与対応結果となり、前記特別遊技状態が実行された場合、前記複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行させる状態移行手段（主制御装置１６２における開閉実行モード終了時の移行処理を実行する機能）と、
を備え、
前記所定事象は前記特別遊技状態であることを特徴とする特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ１０のいずれかに記載の遊技機。
【３５１１】
特別遊技状態への移行を契機として、通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態等の遊技状態に移行する遊技機がある。このような遊技機では、特別遊技状態前の遊技状態と特別遊技状態後の遊技状態とで、付与判定に用いる特別情報の値が同じであっても、特別遊技状態の前後で付与判定の結果等に差異が生じることがある。このような構成に対し、上記特徴ａＦ１から特徴ａＦ１０のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【３５１２】
特徴ａＦ１２．特定報知の実行中に前記特別遊技状態に移行した場合、当該特別遊技状態において前記特定報知を不実行とする手段（ステップＳａ３４１１の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＦ１１に記載の遊技機。
【３５１３】
特別遊技状態の終了に伴い特定報知の報知態様を変更する場合に、それまで行われていた特定報知を特別遊技状態の終了時に突然、他の態様に変更すると、遊技者が不自然な印象を受ける懸念がある。例えば、特定報知の報知態様を通常態様や下位の報知態様に格下げする場合等は遊技者の目に付きやすく、不自然な印象を与えやすいことが想定される。この点、本構成では、特別遊技状態において特定報知が不実行とされるため、報知態様を変更するにあたって特定報知自体が行われない期間を介在させることができる。これにより、報知態様の変更が目立つことが抑制され、不自然さを緩和することが可能になる。また、特定報知が不実行とされることで、特別遊技状態用の演出に遊技者を注目させやすくなるというメリットもある。
【３５１４】
なお、上記特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ１２の各構成に対して、特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ１４、特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ１４、特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ９、特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ１０、特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ１９、特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ１２、特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１５、特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ１１、特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１２のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【３５１５】
＜特徴ａＧ群＞
特徴ａＧ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１の実施の形態の変形例５～変形例６に基づいて抽出されるものである。
【３５１６】
特徴ａＧ１．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、
前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置１６２における保留先読み処理を実行する機能）と、
前記先特定処理の結果に基づいて所定の報知手段（図柄表示装置７５）にて特定報知（保留予告演出）が実行されるようにする第１特定報知手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理、保留予告の第１実行用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記第１特定報知手段は、前記特定報知の報知態様を複数種類の報知態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）のいずれかの態様に設定する第１報知態様設定手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理を実行する機能）を備え、前記第１報知態様設定手段の設定結果に基づいて前記特定報知を実行するように構成されており、
前記特定報知の実行中に所定の異常（電断状態）が発生した場合、前記所定の異常が解消された後に前記特定報知を再実行する第２特定報知手段（第１の実施の形態の変形例５において演出制御装置１４３による保留予告の復帰用処理を実行する機能、第１の実施の形態の変形例６において演出制御装置１４３による演出設定処理を実行する機能）を備え、
前記第２特定報知手段は、所定の異常が解消した後に再実行される前記特定報知の報知態様を、所定の異常が発生する前の前記特定報知の報知態様、所定の異常が発生する前に実行された前記先特定処理の結果、又は所定の異常が解消した後に行われる前記先特定処理の結果に基づいて設定する第２報知態様設定手段（第１の実施の形態の変形例５～変形例６において演出制御装置１４３による表示態様の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【３５１７】

上記構成では、いわゆる先読み処理の結果に基づいて特定報知が行われるため、特定報知により付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。その際、特定報知の報知態様として複数種類の態様が設定されるため、それら複数種類の態様のいずれかに設定して特定報知を実行することにより、上記期待度に大小を付与して示唆することができる。このような構成の下、特定報知が行われている状況で所定の異常が発生し、その後、当該異常が解消された場合には、異常発生前に実行されていた特定報知が再実行される。これにより、異常解消後に特定報知を復帰させることができ、異常の発生により特定報知が消滅してしまうことが抑制される。その際、再実行される特定報知の報知態様が異常発生前の報知態様、異常発生前に行われた先読み結果又は異常発生後に改めて行われる先読み結果に基づいて設定されるため、異常発生前に行われていた特定報知を好適に復帰させることが可能になる。

【３５１８】

特徴ａＧ２．特定報知の実行中に前記所定の異常が発生した場合、当該特定報知が不実行となるように構成されていることを特徴とする特徴ａＧ１に記載の遊技機。

【３５１９】

異常の発生により特定報知が不実行となる構成では、特定報知だけでなく、その特定報知に付随する期待度までが消滅してしまったのではないかとの遊技者の不安感を招きやすい。このような構成に対し、上記特徴ａＧ１の構成を適用することで、その特徴を有効に機能させ、上記効果を好適に発揮させることができる。

【３５２０】

特徴ａＧ３．前記第２報知態様設定手段は、前記所定の異常が解消してから前記特定報知の契機となった特別情報が前記付与判定手段による前記付与判定の対象となるまでの期

間における所定タイミングで前記設定を行うことを特徴とする特徴ａＧ１又は特徴ａＧ２に記載の遊技機。

【３５２１】

上記構成では、再実行される特定報知の報知態様が異常解消から当該特定報知の契機となった特別情報の遊技回が開始されるまでの期間において設定される。このため、特別情報の遊技回が開始される前に特定報知の報知態様を異常発生前の態様に復帰させることができ、当該遊技回の前に期待度を示唆することが可能になる。

【３５２２】

特徴ａＧ４．前記第２特定報知手段は、前記再実行される前記特定報知の報知態様を所定の異常が発生する前の前記特定報知の報知態様に基づいて設定するものであり、

特定報知の報知態様に対応する情報（保留用画像に関する情報）を所定の記憶部（バックアップＲＡＭ３４５）に記憶可能な構成とされており、

前記所定の異常が発生した場合、前記所定の記憶部に記憶された情報を保持可能に構成されていることを特徴とする特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ３のいずれかに記載の遊技機。

【３５２３】

上記構成では、特定報知の報知態様に対応する情報が所定の記憶部に記憶されるとともに、当該記憶部に記憶された情報が異常発生時に消失せずに保持される。このため、異常解消後において上記記憶部の情報に基づいて特定報知の報知態様を決定することができ、異常解消後の特定報知を好適に行うことが可能になる。

【３５２４】

特徴ａＧ５．前記第２特定報知手段は、前記再実行される前記特定報知の報知態様を所定の異常が発生する前の前記特定報知の報知態様に基づいて設定するものであり、

前記特定報知は、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして前記複数種類の報知態様が設定されており、

所定の異常が発生する前の前記特定報知の報知態様が予め定められた所定態様（緑色表示態様ＨＭｃ）より上位の報知態様である場合、前記再実行される前記特定報知の報知態様を前記所定態様以下の報知態様に設定するか（ステップＳａ５４０７の処理を実行する機能）、又は前記特定報知を不実行とする（異常解消後の保留予告演出を不実行とする機能）特定手段を備えていることを特徴とする特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ４のいずれかに記載の遊技機。

【３５２５】

例えば、異常の影響により取得情報記憶手段に記憶されていた特別情報に変化が生じた場合、異常発生前に行われた先読み結果と、異常解消後に行われる付与判定の結果とに不整合が生じる。このような場合に、異常発生前において特定報知により高い期待度を示唆しており、異常解消後もそれをそのまま再実行すると、遊技回での報知結果（付与判定の結果）や遊技回で行われる遊技回演出が、特定報知により示唆される期待度と整合しないものとなり、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。この点、上記構成では、異常発生時に行われていた特定報知の報知態様が所定以上の態様であり、ある程度の期待度を示唆していた場合は、下位の報知態様に制限して特定報知を再実行するか、特定報知自体を不実行とする。これにより、遊技回での報知結果等に適合しない期待度が特定報知により示唆されることが抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【３５２６】

特徴ａＧ６．前記所定の異常が発生した場合、前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報を保持可能に構成されており、

前記所定の異常が解消された後に前記特定報知の契機となった特別情報が前記付与判定手段による前記付与判定の対象となった場合、前記特定手段により前記所定態様以下の報知態様に設定された特定報知又は不実行とされた特定報知の報知態様を前記付与判定手段の判定結果に基づいて設定する設定手段（演出制御装置１４３における保留予告の第４実行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＧ５に記載の遊技機。

【３５２７】

上記構成では、所定解消後において下位の報知態様に制限されて特定報知が再実行されたり、特定報知が不実行とされたりした場合でも、特定報知の契機となった特別情報が付与判定の対象となることで、特定報知の報知態様が再設定されたり、不実行とされた特定報知が実行されたりする。このため、示唆される期待度が低く抑えられた状態のままとなったり、特定報知が完全に消失してしまったりすることが回避される。その際、付与判定の結果に基づいて報知態様の再設定等が行われるため、遊技回での報知結果等と整合する適切な態様とされた状態で特定報知を実行することができる。

【３５２８】

特徴ａＧ７．前記第２特定報知手段は、前記再実行される前記特定報知の報知態様を所定の異常が発生する前に実行された前記先特定処理の結果に基づいて設定するものであり、

前記先特定処理の結果に対応する情報（変動パターン等）を所定の記憶部（ＲＡＭ３４４）に記憶可能な構成とされており、

前記所定の異常が発生した場合、前記所定の記憶部に記憶された情報を保持可能に構成されていることを特徴とする特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ６のいずれかに記載の遊技機。

【３５２９】

上記構成では、先読み結果に対応する情報が所定の記憶部に記憶されるとともに、当該記憶部に記憶された情報が異常発生時に消失せずに保持される。このため、異常解消後において上記記憶部の情報に基づいて特定報知の報知態様を決定することができ、異常解消後の特定報知を好適に行うことが可能になる。

【３５３０】

特徴ａＧ８．前記第２特定報知手段は、前記再実行される前記特定報知の報知態様を所定の異常が発生する前に実行された前記先特定処理の結果に基づいて設定するものであり、

前記特定報知は、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして前記複数種類の報知態様が設定されており、

前記所定の異常の発生前において前記先特定手段の特定結果が所定結果（当たり結果）となった場合、前記特定報知の報知態様を所定態様（緑色表示態様ＨＭｃ）より上位の報知態様（赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）とすることが許容されており、

前記再実行される前記特定報知の報知態様を前記所定態様以下の報知態様に制限して設定するか（ステップＳａ６３０３の処理を実行する機能）、又は所定の異常が発生する前に実行された前記先特定処理の結果が所定結果である場合、前記特定報知を不実行とする（異常解消後の保留予告演出を不実行とする機能）特定手段を備えていることを特徴とする特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ７のいずれかに記載の遊技機。

【３５３１】

例えば、異常の影響により取得情報記憶手段に記憶されていた特別情報に変化が生じた場合、異常発生前に行われた先読み結果と、異常解消後に行われる付与判定の結果とに不整合が生じる。このような場合に、異常発生前において特定報知により高い期待度を示唆しており、異常解消後もそれをそのまま再実行すると、遊技回での報知結果（付与判定の結果）や遊技回で行われる遊技回演出が、特定報知により示唆される期待度と整合しないものとなり、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。この点、上記構成では、異常解消後の特定報知を所定態様以下に制限して実行するか、異常発生前の先読み結果が所定結果である場合、異常解消後の特定報知を不実行とするため、遊技回での報知結果等に適合しない期待度が特定報知により示唆されることが抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【３５３２】

特徴ａＧ９．前記所定の異常が発生した場合、前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報を保持可能に構成されており、

前記所定の異常が解消された後に前記特定報知の契機となった特別情報が前記付与判定手段による前記付与判定の対象となった場合、前記特定手段により前記所定態様以下の報

知態様に設定された特定報知又は不実行とされた特定報知の報知態様を前記付与判定手段の判定結果に基づいて設定する設定手段（演出制御装置１４３における保留予告の第４実行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＧ８に記載の遊技機。

【３５３３】

上記構成では、所定解消後において下位の報知態様に制限されて特定報知が再実行されたり、特定報知が不実行とされたりした場合でも、特定報知の契機となった特別情報が付与判定の対象となることで、特定報知の報知態様が再設定されたり、不実行とされた特定報知が実行されたりする。このため、示唆される期待度が低く抑えられた状態のままとなったり、特定報知が完全に消失してしまったりすることが回避される。その際、付与判定の結果に基づいて報知態様の再設定等が行われるため、遊技回での報知結果等と整合する適切な態様とされた状態で特定報知を実行することができる。

【３５３４】

特徴ａＧ１０．前記特定報知の実行中に所定の異常が発生した場合において、当該所定の異常が解消された後に異常発生前に行われた前記先特定処理の結果を特定できない場合、異常解消後の前記特定報知の実行が制限されるようにする手段（ステップＳａ６３０８で否定判定した場合、ステップＳａ６３１１に移行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ９のいずれかに記載の遊技機。

【３５３５】

上記構成では、特定報知の実行中に異常が発生した場合において、当該報知の基となった先読み結果を異常解消後に特定できない場合、異常解消後における特定報知の実行を制限するため、誤った期待度が示唆されることを抑制できる。

【３５３６】

特徴ａＧ１１．前記第２特定報知手段は、前記再実行される前記特定報知の報知態様を所定の異常が解消した後に行われる前記先特定処理の結果に基づいて設定するものであり、

前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

実行が保留されている遊技回の数に対応させて保留用報知（保留用画像）を行う保留用報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）を備え、

前記第１特定報知手段は、前記特定報知として、前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とするものであり、

複数の前記保留用報知が行われている状況において前記特定報知が行われている前記保留用報知を把握することが可能な特定情報（変化箇所情報）を所定の記憶部（ＲＡＭ３１４、ＲＡＭ３４４、バックアップＲＡＭ３４５）に記憶可能な構成とされており、

前記所定の異常が発生した場合、前記所定の記憶部に記憶された情報を保持可能に構成されていることを特徴とする特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１０のいずれかに記載の遊技機。

【３５３７】

上記構成では、いずれの保留用報知にて特定報知が行われているかが所定の記憶部に記憶され、その情報が異常発生時にバックアップされるため、異常解消後において、異常発生前にいずれの保留用報知にて特定報知が行われていたかを好適に把握することができる。

【３５３８】

特徴ａＧ１２．所定の異常が解消した後、前記所定の記憶部に保持される前記特定情報に基づいて、所定の異常が発生する前に前記特定報知が行われていた前記保留用報知を把握し、その把握した前記保留用報知を対象として前記特定処理を実行することを特徴とする特徴ａＧ１１に記載の遊技機。

【３５３９】

上記構成では、異常発生前に特定報知が行われていた保留用報知を対象として異常解消

後の先特定処理が実行されるため、異常発生前に特定報知が行われていなかった保留用報知まで異常解消後に特定報知が行われ、遊技者に不自然な印象を与えることを抑制することができる。さらに、異常解消後に行われる全ての保留用報知を対象に先特定処理を行う場合に比べ、先特定処理の実行回数を少なく抑えることができ、復帰時の処理負荷を軽減することが可能になる。

【３５４０】

特徴ａＧ１３．所定の異常が解消した後、前記所定の記憶部に保持される前記特定情報に基づいて、所定の異常が発生する前に前記特定報知が行われていなかった前記保留用報知を把握し、その把握した前記保留用報知の報知態様を通常態様に設定する手段を備えていることを特徴とする特徴ａＧ１１又は特徴ａＧ１２に記載の遊技機。

【３５４１】

上記構成によれば、異常発生前に特定報知が行われていなかった保留用報知について異常解消後に特定報知が行われることが抑制され、異常発生の前後において報知態様の整合を図ることが可能になる。

【３５４２】

特徴ａＧ１４．前記所定の異常は電断状態であることを特徴とする特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１３のいずれかに記載の遊技機。

【３５４３】

特定報知の実行中に電断状態が発生した場合、遊技機への電力供給が断たれるため、それまで行われていた特定報知が突然消える状態となる。この場合、遊技者としては、電断状態からの復帰後において、電断前に示唆された期待度が消失せずに復電後も残存しているのか不安になることが想定される。このような構成に対し、上記特徴ａＧ１から特徴ａＧ１１３のいずれかの構成を適用することで、復電後における特定報知の再実行を好適に行うことができ、それら各特徴を有効に機能させることができる。

【３５４４】

なお、本特徴の「電断状態」は、「外部電源（商用電源）から遊技機に電力が供給されていない電断状態」と表現することもできる。

【３５４５】

特徴ａＧ１５．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を行う保留用報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知は、前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とするものであり、

前記特定態様には前記複数種類の報知態様が設定されていることを特徴とする特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１４のいずれかに記載の遊技機。

【３５４６】

保留用報知を利用して特定報知を行う場合、特定報知の実行期間が比較的長く、特定報知の実行中に異常が発生する事象が生じやすくなる。加えて、特定報知が示唆する期待度等の対象がいずれの特別情報であるかが明確となるため、異常の発生に伴い特定報知を継続できなくなった場合の影響が大きいことが想定される。このような構成に対し、上記特徴ａＧ１から特徴ａＧ１４のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【３５４７】

なお、上記特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１５の各構成に対して、特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ１４、特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ１４、特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ９、特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ１０、特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ１９、特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ１２、特徴ａＧ１乃至特徴

ａＧ１５、特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ１１、特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１２のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【３５４８】

＜特徴ａＨ群＞

特徴ａＨ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１の実施の形態の変形例７に基づいて抽出されるものである。

【３５４９】

特徴ａＨ１．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置１６２における保留先読み処理を実行する機能）と、

前記先特定処理の結果に基づいて所定の報知手段（図柄表示装置７５、保留ランプ部）にて特定報知（保留予告演出）を実行することが可能な特定報知手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理、保留予告の第１実行用処理を実行する機能）と、

予め定められた所定条件が成立した場合（変形例７において第１モード切替抽選に当選した場合）、複数種類の演出状態（演出モードＡ、演出モードＢ）のうちの１の演出状態から他の演出状態に切り替えるための処理を実行する演出状態切替手段（第１の実施の形態の変形例７において演出制御装置１４３による演出モードの切替処理を実行する機能）と、

特定報知の実行中である場合に前記演出状態切替手段による演出状態の切り替えが制限されるようにすることが可能な切替制限手段（第１の実施の形態の変形例７において演出制御装置１４３によるモード切替用判定処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【３５５０】

上記構成では、いわゆる先読み処理の結果に基づいて特定報知が行われるため、特定報知により付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。また、複数種類の演出状態が設けられ、それら演出状態間での切り替えが行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、例えば、特定報知の実行中に演出状態が切り替えられた場合、演出状態の変更に気を取られて特定報知への注目度が低下したり、逆に特定報知に集中していた結果、遊技者が気付かないまま演出状態が変更され、混乱を招いたりする懸念がある。

【３５５１】

この点、本構成では、特定報知の実行中である場合は演出状態の切り替えを制限するため、特定報知の実行と演出状態の切り替えとが重複することを抑制できる。これにより、特定報知の実行と演出状態の切り替えとのそれぞれについて遊技者が注目しやすいように実施することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。また、切替

後の演出状態が実行中の特定報知に適さないものである場合、演出設計に際して両者を適合させるための事前調整が必要となるが、本構成によれば、そのような調整が不要となり、設計時の負担を軽減できるという利点もある。

【３５５２】

特徴ａＨ２．複数種類の演出状態には、第１演出状態（演出モードＡ）と、前記第１演出状態とは特定報知の実行されやすさが異なる第２演出状態（演出モードＢ）とが含まれており、

前記切替制限手段は、前記第１演出状態で特定報知の実行中である場合、前記第２演出状態への切り替えを制限する手段を備えていることを特徴とする特徴ａＨ１に記載の遊技機。

【３５５３】

演出状態によって特定報知の実行されやすさが異なる構成の場合、特定報知を実行したままで演出状態を切り替えると、その特定報知により示唆される期待度が演出状態の切替前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、切替後の演出状態において特定報知により示唆される期待度と実際に報知される付与判定の結果とが食い違い、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。このような構成に対し、上記特徴ａＨ１の構成を適用することで、上記食い違いの発生が回避され、遊技者に不愉快な印象を与えることを好適に抑制可能となる。

【３５５４】

なお、本特徴における「前記第１演出状態とは特定報知の実行されやすさが異なる第２演出状態」には、第２演出状態が特定報知を実行し得る演出状態として設定される構成だけでなく、第２状態が特定報知を実行しない演出状態として設定される構成も含まれると解することができる。

【３５５５】

特徴ａＨ３．前記第２演出状態は、前記第１演出状態より特定報知が実行されにくいように設定された演出状態であることを特徴とする特徴ａＨ２に記載の遊技機。

【３５５６】

第２演出状態における特定報知の実行されやすさが第１演出状態のそれよりも低い場合において、特定報知を実行したままで第１演出状態から第２演出状態に切り替えると、見かけ上の期待度が高まってしまい、実際よりも高い期待度を遊技者に示してしまう懸念がある。この点、本構成では、特定報知の実行されやすさが相対的に高い（特定報知が対応する期待度が相対的に低い）第１演出状態から特定報知の実行されやすさが低い（特定報知が対応する期待度が相対的に高い）第２演出状態の切替に際し、特定報知の実行中である場合は当該切替の実行を制限するため、実際よりも高い期待度が示唆されることを好適に抑制することが可能になる。

【３５５７】

なお、本特徴における「前記第２演出状態は、前記第１演出状態より特定報知が実行されにくいように設定された演出状態である」には、第２演出状態において特定報知が実行される確率が第１演出状態のそれよりも低くなるように設定される構成のほか、第２演出状態が特定報知を実行しない演出状態として設定される構成も含まれると解することができる。

【３５５８】

特徴ａＨ４．前記切替制限手段は、特定報知の契機となった前記先特定処理の結果に基づいて演出状態の切り替えを制限する手段（ステップＳａ７２０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ３のいずれかに記載の遊技機。

【３５５９】

上記構成では、特定報知の契機となった先読み処理の結果に基づいて演出状態の切り替えを制限する。例えば、大当たりが先読みされた場合等の特定報知が行われる可能性が高い場合に、当該先読みが行われたことに基づいて、その先読みが行われた特別情報の遊技回が終了するまで演出状態の切り替えを制限する構成とすることができる。この場合、切

り替えの制限を迅速に行うことができ、特定報知の実行と演出状態の切り替えとが重複することを好適に抑制できる。また、かかる構成とすることで、次の効果を期待することもできる。先読み結果が大当たり等である場合、その特別情報が付与判定の対象となる前から遊技者の期待感を煽る予告演出等の煽り演出が行われることが想定される。その煽り演出の実行中に演出状態の切り替えを挟むと、遊技者から見て当該煽り演出が分かりにくくなったりするおそれがある。この際、大当たり等が先読みされたことに基づいて演出状態の切り替えを制限することで、煽り演出の途中で演出状態が切り替わることを抑制でき、当該演出が分かりにくくなることを好適に抑制可能となる。

【３５６０】

また、例えば、特定報知の実行中は基本的に演出状態の切り替えを許容しないものとしつつ、大当たりが先読みされた場合等の特別な場合に演出状態の切り替えを許容する構成とすることもできる。この場合、本来は演出状態の切り替えが行われない状況であるにもかかわらず、当該切り替えが生じることで、遊技者から見て法則崩れとなり、大当たり等を示唆することができる。つまり、演出状態の切り替えを期待度示唆演出の１つとして活用することが可能になる。

【３５６１】

なお、本特徴の「切り替えを制限する手段」は、「切り替えを制限するか否かを異ならせる手段」と表現することもできる。

【３５６２】

特徴ａＨ５．前記切替制限手段は、特定報知の契機となった前記先特定処理の結果が前記付与対応結果に対応する所定の第１結果（大当たりの先読み結果）又は前記付与対応結果となる期待度として所定の期待度に対応する所定の第２結果（ＳＰＳＰリーチ演出の先読み結果）であるか否かに基づいて演出状態の切り替えを制限する手段（ステップＳａ７２０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＨ４に記載の遊技機。

【３５６３】

先読み結果が大当たり結果（第１結果）や高期待度の結果（第２結果）である場合に演出状態の切り替えを制限したり、逆に許容したりすることで、特徴ａＨ４の上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【３５６４】

特徴ａＨ６．前記特定報知には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の報知態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）が設定されており、

前記切替制限手段は、特定報知の報知態様に基づいて演出状態の切り替えを制限する手段（ステップＳａ７２１１）を備えていることを特徴とする特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ５のいずれかに記載の遊技機。

【３５６５】

例えば、特定報知の実行中は画一的に演出状態の切り替えを制限する構成とした場合、演出状態の切り替えが過剰に制限されたり、特定報知の実行頻度が少なく抑えられたりするおそれがあり、複数種類の演出状態を設けた意義や特定報知の実行機能を搭載した意義が薄れてしまう懸念がある。この点、上記構成では、実行中の特定報知の報知態様に基づいて演出状態の切り替えを制限するため、例えば、一定以下の期待度に対応する特定報知の場合は演出状態の切り替えを制限せず、当該切り替えを許容するといった運用が可能となる。これにより、演出状態の切り替えや特定報知の実行が過度に制限されることを抑制でき、それらの機会を好適に確保することが可能になる。

【３５６６】

特徴ａＨ７．前記制限する手段は、特定報知の報知態様が所定態様（緑色表示態様ＨＭｃ）より上位の報知態様である場合、演出状態の切り替えを制限し、特定報知の報知態様が所定態様以下の態様である場合、演出状態の切り替えを許容するものであることを特徴とする特徴ａＨ６に記載の遊技機。

【３５６７】
上記構成によれば、所定態様以上の特定報知が実行されている場合に限定して演出状態の切り替えを制限することができる。これにより、演出状態の切り替えや特定報知の実行が過度に制限されることを抑制でき、それらの機会を好適に確保することが可能になる。
【３５６８】
特徴ａＨ８．複数種類の演出状態には、第１演出状態（演出モードＡ）と、前記第１演出状態より特定報知の実行頻度が低くなるように設定された第２演出状態（演出モードＢ）とが含まれており、
前記特定報知には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の報知態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）が設定されており、
前記切替制限手段は、
前記第１演出状態で特定報知の実行中である場合、特定報知の報知態様にかかわらず、前記第２演出状態への切り替えを制限する第１手段（ステップＳａ７２０６で肯定判定した場合の処理を実行する機能）と、
前記第２演出状態で特定報知の実行中である場合、特定報知の報知態様に基づいて前記第１演出状態への切り替えを制限する第２手段（ステップＳａ７２０６で否定判定し、ステップＳａ７２１１の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ７のいずれかに記載の遊技機。
【３５６９】
上記構成では、特定報知が対応する期待度が相対的に低くなる演出状態（第１演出状態）から特定報知が対応する期待度が相対的に高くなる演出状態（第２演出状態）への切り替えの場合は、一律に演出状態の切り替えを制限するため、実際よりも高い期待度が示唆されることを好適に抑制できる。逆に、特定報知が対応する期待度が相対的に高くなる演出状態（第２演出状態）から特定報知が対応する期待度が相対的に低くなる演出状態（第１演出状態）への切り替えの場合は、一部の報知態様に限定して演出状態の切り替えを制限するため、演出状態の切り替えが過度に制限されることが抑制され、当該切り替えの機会を好適に確保することが可能になる。
【３５７０】
特徴ａＨ９．前記演出状態切替手段は、
所定契機（切替抽選タイミングとなること）に基づいて演出状態を切り替えるか否かを判定する切替判定手段（ステップＳａ７１０２の処理を実行する機能）と、
前記切替判定手段により切り替えると判定された場合、演出状態の切り替えを実行する切替実行手段（ステップＳａ７１０６の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記切替制限手段は、前記切替判定手段による前記判定と前記切替実行手段による前記実行との少なくとも一方を制限することを特徴とする特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ８のいずれかの遊技機。
【３５７１】
上記構成では、演出状態の切り替えを制限する場合に、演出状態を切り替えるか否かの切替判定と、切り替えを実行するか否かの実行処理との少なくとも一方を制限するため、演出状態の切り替えを好適に制限することが可能になる。
【３５７２】
特徴ａＨ１０．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、
前記特定報知手段は、前記特定報知を遊技回を跨いで実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ９のいずれかに記載の遊技機。
【３５７３】

上記構成では、特定報知が比較的長い期間に亘って行われるため、特定報知の実行中に演出状態が切り替わる事象が生じやすくなる。このような構成に対し、上記特徴ａＨ１から特徴ａＨ９のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【３５７４】

特徴ａＨ１１．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を行う保留用報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知は、前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とするものであることを特徴とする特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ１０のいずれかに記載の遊技機。

【３５７５】

保留用報知を利用して特定報知を行う場合、特定報知の実行期間が比較的長く、特定報知の実行中に演出状態の切り替わる事象が生じやすくなる。加えて、特定報知が示唆する期待度等の対象がいずれの特別情報であるかが明確となるため、演出状態の切り替えに伴い示唆する期待度が変動する場合の影響が大きいことが想定される。このような構成に対し、上記特徴ａＨ１から特徴ａＨ１０のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【３５７６】

なお、上記特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ１１の各構成に対して、特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ１４、特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ１４、特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ９、特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ１０、特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ１９、特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ１２、特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１５、特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ１１、特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１２のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【３５７７】

＜特徴ａＩ群＞

特徴ａＩ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１の実施の形態の変形例８に基づいて抽出されるものである。

【３５７８】

特徴ａＩ１．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置１６２における保留先読み処理を実行する機能）と、

前記先特定処理の結果に基づいて所定の報知手段（図柄表示装置７５、保留ランプ部）にて特定報知（保留予告演出）を実行することが可能な特定報知手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理、保留予告の第１実行用処理を実行する機能）と、
複数種類の演出状態（演出モードＡ、演出モードＢ）のうちの１の演出状態から他の演出状態への演出状態の切り替えを行う演出状態切替手段（第１の実施の形態の変形例８において演出制御装置１４３による演出モードの切替処理を実行する機能）と、
を備え、
前記演出状態切替手段は、
予め定められた所定の第１条件が成立した場合（第１の実施の形態の変形例８においてステップＳａ８１０９の判定処理で肯定判定した場合）、その後に演出状態が切り替わることを把握している特定状態（待機状態）とする第１手段（第１の実施の形態の変形例８においてステップＳａ８１１１の処理を実行する機能）と、
前記特定状態である状況で前記所定の第１条件とは異なる所定の第２条件が成立した場合（第１の実施の形態の変形例８においてステップＳａ８１１５の判定処理で肯定判定した場合）、演出状態の切り替えを実行する第２手段（第１の実施の形態の変形例８においてステップＳａ８１１７の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特定状態である場合に特定報知の実行が制限されるようにすることが可能な制限手段（第１の実施の形態の変形例８においてステップＳａ８２０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【３５７９】
上記構成では、いわゆる先読み処理の結果に基づいて特定報知が行われるため、特定報知により付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。また、複数種類の演出状態が設けられ、それら演出状態間での切り替えが行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、例えば、特定報知の実行中に演出状態が切り替えられた場合、演出状態の変更に気を取られて特定報知への注目が低下したり、逆に特定報知に集中していた結果、遊技者が気付かないまま演出状態が変更され、混乱を招いたりする懸念がある。

【３５８０】
この点、本構成によれば、その後に演出状態が切り替わることを把握している特定状態の下では特定報知の実行を制限するため、特定報知の実行中に演出状態が切り替わることを抑制できる。これにより、特定報知の実行と演出状態の切り替えとのそれぞれについて遊技者が注目しやすいように実施することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。また、切替後の演出状態が実行中の特定報知に適さないものである場合、演出設計に際して両者を適合させるための事前調整が必要となるが、本構成によれば、そのような調整が不要となり、設計時の負担を軽減できるという利点もある。

【３５８１】
特徴ａＩ２．前記制限手段は、前記特定状態中に取得された特別情報に対応する特定報知の実行を制限可能な手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＩ１に記載の遊技機。

【３５８２】
上記構成では、演出状態の切り替えが待機される特定状態である期間に取得された特別情報を対象として特定報知の実行を制限することができる。これにより、特定報知の制限対象となる特別情報の範囲が広くなり、特定報知の実行機会が過度に制限されることを抑制できる。

【３５８３】
特徴ａＩ３．前記制限手段は、前記特定状態中に取得された特別情報に対する前記先特定処理の結果にかかわらず、当該特別情報に対応する特定報知の実行を制限可能であることを特徴とする特徴ａＩ１又は特徴ａＩ２に記載の遊技機。

【３５８４】
上記構成によれば、先読み処理の結果とは無関係に特定報知の実行を強制的に制限することができる。これにより、特定報知の実行中に演出状態が切り替わることを好適に抑制できる。また、特定報知の実行制限が先読み処理の結果に影響されないことから、特定状態（特定報知の待機期間中）であっても、非特定状態である場合と同様に先読み処理を進めることができる。すなわち、先読み処理（先特定処理）の構成を変更する必要がないため、構成が複雑化することを抑制しながら、特定状態中の特定報知を制限することができる。
【３５８５】
特徴ａＩ４．複数種類の演出状態には、第１演出状態（演出モードＡ）と、前記第１演出状態とは特定報知の実行されやすさが異なる第２演出状態（演出モードＢ）とが含まれており、
前記制限手段は、少なくとも前記第１演出状態から前記第２演出状態への切り替えについて前記特定状態である場合、特定報知の実行を制限可能なものであることを特徴とする特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ３のいずれかに記載の遊技機。
【３５８６】
演出状態によって特定報知の実行されやすさが異なる構成の場合、特定報知を実行したままで演出状態を切り替えると、その特定報知により示唆される期待度が演出状態の切替前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、切替後の演出状態において特定報知により示唆される期待度と実際に報知される付与判定の結果とが食い違い、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。このような構成に対し、上記特徴ａＩ１から特徴ａＩ３のいずれかの構成を適用することで、上記食い違いの発生が回避され、遊技者に不愉快な印象を与えることを好適に抑制可能となる。
【３５８７】
なお、本特徴における「前記第１演出状態とは特定報知の実行されやすさが異なる第２演出状態」には、第２演出状態が特定報知を実行し得る演出状態として設定される構成だけでなく、第２演出状態が特定報知を実行しない演出状態として設定される構成も含まれると解することができる。
【３５８８】
特徴ａＩ５．前記第２演出状態は、前記第１演出状態より特定報知が実行されにくいように設定された演出状態であることを特徴とする特徴ａＩ４に記載の遊技機。
【３５８９】
第２演出状態における特定報知の実行されやすさが第１演出状態のそれよりも低い場合において、特定報知を実行したままで第１演出状態から第２演出状態に切り替えると、見かけ上の期待度が高まってしまい、実際よりも高い期待度を遊技者に示してしまう懸念がある。この点、本構成では、特定報知の実行されやすさが相対的に高い（特定報知が対応する期待度が相対的に低い）第１演出状態から特定報知の実行されやすさが低い（特定報知が対応する期待度が相対的に高い）第２演出状態に切り替えるための特定状態である場合に特定報知の実行を制限する。これにより、特定報知の実行中に第１演出状態から第２演出状態に切り替わることが抑制され、実際よりも高い期待度が示唆されることを好適に抑制することが可能になる。
【３５９０】
なお、本特徴における「前記第２演出状態は、前記第１演出状態より特定報知が実行されにくいように設定された演出状態である」には、第２演出状態において特定報知が実行される確率が第１演出状態のそれよりも低くなるように設定される構成のほか、第２演出状態が特定報知を実行しない演出状態として設定される構成も含まれると解することができる。
【３５９１】
特徴ａＩ６．前記特定状態中に取得された特別情報に対応する特定報知が前記制限手段により制限された場合、当該特別情報に対応する特定報知を特定状態後又は演出状態の切

り替わり後に実行する特定手段（演出制御装置１４３における保留予告用の第２設定処理、保留予告の第１実行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ５のいずれかに記載の遊技機。

【３５９２】

上記構成では、特定状態に起因して実行が制限された特定報知を特定状態後又は演出状態の切り替え後に実行するため、特定状態中に取得された特別情報について特定報知の実行が制限されたままとなり、期待度示唆が行えなくなることを抑制できる。

【３５９３】

特徴ａＩ７．前記特定手段は、前記制限手段により特定報知の実行が制限された特別情報について、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を前記特定状態中に行われた前記先特定処理の結果に基づいて実行する手段（ステップＳａ８３０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＩ６に記載の遊技機。

【３５９４】

上記構成によれば、演出状態の切り替わり後の特定報知が特定状態中に行われた先読み結果に基づいて行われるため、演出状態の切り替わり後に改めて先読み処理を実行しなくても特定報知を実行することができる。これにより、先読み処理（先特定処理）について既存の構成をそのまま用いることができ、構成が複雑化することを抑制できる。

【３５９５】

特徴ａＩ８．前記特定手段は、前記制限手段により特定報知の実行が制限された特別情報について、前記特定状態中に行われた前記先特定処理の結果に基づいて特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を実行するか否かを判定する特定判定手段（ステップＳａ８３０７の処理を実行する機能）を備え、前記特定判定手段により実行すると判定された場合、特定報知を実行するように構成されており、

前記特定判定手段は、切り替わり後の演出状態に対応させて設定された判定条件（実行当選確率）を適用して前記判定を行うことを特徴とする特徴ａＩ６又は特徴ａＩ７に記載の遊技機。

【３５９６】

上記構成では、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を実行するか否かが判定され、実行すると判定された場合に当該特定報知が実行される。その際、上記判定に際しては、特別情報が取得されたときの判定条件（切り替わり前の演出状態に対応させて設定された判定条件）ではなく、切り替わり後の演出状態に対応させて設定された判定条件が適用される。これにより、切替前の演出状態と切替後の演出状態とで特定報知の実行されやすさが異なる場合でも、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を好適に行うことが可能になる。

【３５９７】

特徴ａＩ９．前記特定報知の報知態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）が設定されており、

前記特定手段は、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を実行する場合、切り替わり後の演出状態に対応させて設定された抽選条件（シナリオ抽選テーブル等）を適用して前記複数種類の態様からいずれかの態様を抽選する手段（ステップＳａ８３１０～ステップＳａ８３１３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＩ６乃至特徴ａＩ８のいずれかに記載の遊技機。

【３５９８】

上記構成では、特定報知の報知態様として複数種類の態様が設定されるため、期待度に大小を付与して示唆することができ、遊技者の期待感をより好適に喚起することができる。そのような構成の下、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を実行する場合に、切り替わり後の演出状態に対応させて設定された抽選条件を適用して報知態様を抽選するため、切替前の演出状態と切替後の演出状態とで各報知態様が対応する期待度が相違する場合でも、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を好適に行うことが

可能になる。
【３５９９】
特徴ａＩ１０．前記特定状態中に特別情報が取得された場合、当該取得された特別情報が前記特定状態中に取得されたものであることを前記特定状態後に把握できるように所定の情報（待機中発生情報）を所定の記憶部（ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃ）に記憶するように構成されていることを特徴とする特徴ａＩ６乃至特徴ａＩ９のいずれかに記載の遊技機。
【３６００】
上記構成によれば、特定状態後や演出状態の切り替わり後において、特定状態となる前に取得された特別情報と特定状態中に取得された特別情報とが混在する場合でも、所定の記憶部に記憶された所定の情報に基づいて特定状態中に取得された特別情報を特定することができる。これにより、特定状態中に取得された特別情報と、そうではない特別情報とを識別し、特定状態中に取得された特別情報のみを対象として処理を行うことが可能になる。
【３６０１】
特徴ａＩ１１．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、
前記特定報知手段は、前記特定報知を遊技回を跨いで実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１０のいずれかに記載の遊技機。
【３６０２】
上記構成では、特定報知が比較的長い期間に亘って行われるため、特定報知の実行と演出状態の切り替えとが重複しやすくなる。このような構成に対し、上記特徴ａＩ１から特徴ａＩ１０のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【３６０３】
特徴ａＩ１２．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、
少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を行う保留用報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）を備え、
前記特定報知は、前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とするものであることを特徴とする特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１１のいずれかに記載の遊技機。
【３６０４】
保留用報知を利用して特定報知を行う場合、特定報知の実行期間が比較的長く、特定報知の実行と演出状態の切り替えとが重複しやすくなる。加えて、特定報知が示唆する期待度等の対象がいずれの特別情報であるかが明確となるため、演出状態の切り替えに伴い示唆する期待度が変動する場合の影響が大きいことが想定される。このような構成に対し、上記特徴ａＩ１から特徴ａＩ１１のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【３６０５】
なお、上記特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１２の各構成に対して、特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ１４、特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ１４、特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ９、特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ１０、特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ１９、特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ１２、特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１５、特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ１１、特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１２のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術

的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【３６０６】

なお、以上詳述した特徴ａＡ群乃至特徴ａＩ群の各構成に対して、他の特徴群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【３６０７】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【３６０８】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【３６０９】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【３６１０】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【３６１１】

＜特徴ｂＡ群～特徴ｂＮ群＞

下記の特徴ｂＡ群～特徴ｂＮ群に記載された発明は、上述した第２の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【３６１２】

＜特徴ｂＡ群＞

特徴ｂＡ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例１０に基づいて抽出されるものである。

【３６１３】

なお、特徴ｂＡ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【３６１４】

特徴ｂＡ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よ

りも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１及び変形例２に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例３～変形例５に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理、第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能）と、

前記移行判定の結果が特定遊技状態への移行に対応した移行対応結果となった場合に、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１及び変形例２に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例３～変形例５に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、

を備え、

特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数又は特定遊技状態における遊技回の残り回数を更新する回数更新手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例５に係る主制御装置１６２により高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能等）を備え、

１の遊技回において、前記回数更新手段による前記更新が行われた後、前記移行判定手段による前記移行判定が行われるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【３６１５】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。この特定遊技状態は、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が上限回数に達することを条件として終了するため、遊技回の実行期間にて行われる制御では、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数や特定遊技状態における遊技回の残り回数を更新する処理が行われる。

【３６１６】

また、上記構成では、特別遊技状態を経由することなく移行する特定遊技状態を有している。従来の特定遊技状態は特別遊技状態を経由して移行するため、特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定を特別遊技状態の中で処理することが可能であった。すなわち、移行判定を遊技回から切り離して実施することができたが、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行する場合は、特定遊技状態に移行する直前の状態が遊技回であるため、遊技回の実行期間にて行われる制御の中に移行判定の処理を盛り込まざるを得ない。

【３６１７】

つまり、遊技回の実行期間にて行われる制御において、特定遊技状態を終了させるための回数更新と、特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定との両方を行う必要があるが

、これらの処理順序によっては特定遊技状態の制御を好適に実施できない懸念がある。この点、本構成では、回数更新を実行してから移行判定を実行する順序とするため、ある遊技回で特定遊技状態に移行した直後に、同じ遊技回の中で回数更新が実行されることを抑制できる。すなわち、ある遊技回で特定遊技状態への移行が行われた場合に、次の遊技回から回数更新が開始されるように制御できるため、特定遊技状態に移行してからの残り回数を適切に確保することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【３６１８】

特徴ｂＡ２．前記移行判定手段は、所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等）が成立したか否かに基づいて前記移行判定を実行し、前記移行条件が成立している場合に当該移行判定の結果を前記移行対応結果とするように構成されており、

特定遊技状態中の遊技回において前記移行条件が成立可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＡ１に記載の遊技機。

【３６１９】

本構成では、特定遊技状態への滞在中に特定遊技状態への移行契機が成立し得る構成となっている。このような場合、回数更新を実行してから移行判定を実行する順序であることで、上記特徴ｂＡ１で述べた特定遊技状態に移行してからの残り回数を適切に確保できるという効果のほか、移行契機が成立した遊技回が先行する特定遊技状態の最終遊技回（上限回数に達した遊技回）であれば、先行する特定遊技状態を終了させてから、移行契機の成立に基づく後続の特定遊技状態へ移行させることができるという効果を期待できる。

【３６２０】

しかも、先行する特定遊技状態の終了と後続の特定遊技状態への移行とを同じ遊技回の中で行うことができるため、通常遊技状態での遊技回を介在させることなく、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態へのシームレスな移行を実現することができる。これにより、特定遊技状態の残り回数が追加されたのと同等の状態とすることができ、遊技者が後続の特定遊技状態への移行を達成できた場合に、その喜びを好適に喚起することが可能になる。

【３６２１】

特徴ｂＡ３．特定遊技状態に対応する所定情報（第１サポートフラグ、第２サポートフラグ、第３サポートフラグ等）を所定の記憶手段（ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅ）に記憶可能な構成となっており、

前記所定情報が第１状態（上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされた状態等）とされることに基づいて特定遊技状態に移行し、前記第１状態とされた前記所定情報が前記第１状態とは異なる第２状態（上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされていない状態等）とされることに基づいて特定遊技状態が終了するように構成されており、

前記終了条件が成立したか否かを判定する終了判定手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例５に係る主制御装置１６２により高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能等）と、

前記終了判定手段の判定結果に基づいて前記所定情報を前記第２状態とする又は前記所定情報を前記第２状態とすべきであると認識する終了用処理実行手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例５に係る主制御装置１６２により高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能等）と、

を備え、

前記終了用処理実行手段による処理が前記回数更新手段による前記更新よりも後であって前記移行判定手段による前記移行判定よりも先に行われるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＡ１又は特徴ｂＡ２に記載の遊技機。

【３６２２】

上記構成では、回数更新が行われた後、その結果に基づいて特定遊技状態を内部的に終

了又は終了すべきと認識し、その後、特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定が行われる。これにより、移行契機が成立した遊技回が先行する特定遊技状態の最終遊技回である場合において、先行する特定遊技状態を終了させた後、同じ遊技回の中で後続の特定遊技状態に移行させることができる。

【３６２３】

また、移行契機が成立した遊技回が先行する特定遊技状態の終了遊技回でない場合でも、先行する特定遊技状態の途中で後続の特定遊技状態への移行が許容される構成にあっては、内部的に先行する特定遊技状態を終了させてから後続の特定遊技状態に移行させることができる。これにより、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態への切り替えを円滑に行うことが可能になる。

【３６２４】

特徴ｂＡ４．特定遊技状態に対応する所定情報（第１サポートフラグ、第２サポートフラグ、第３サポートフラグ）を所定の記憶手段（ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅ）に記憶可能な構成となっており、

前記所定情報が第１状態（上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされた状態等）とされることに基づいて特定遊技状態に移行し、前記第１状態とされた前記所定情報が前記第１状態とは異なる第２状態（上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされていない状態等）とされることに基づいて特定遊技状態が終了するように構成されており、

前記終了条件の成立に基づいて前記所定情報を前記第２状態とする又は前記所定情報を前記第２状態とすべきであると認識する終了用処理実行手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例５に係る主制御装置１６２により高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能等）と、

前記所定情報が前記第１状態とされている状況において前記特定遊技状態用移行手段による前記移行を制限する制限手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１、変形例３、変形例６、変形例８～変形例１０における主制御装置１６２により第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行を制限する機能等）を備えていることを特徴とする特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ３のいずれかに記載の遊技機。

【３６２５】

上記構成では、先行する特定遊技状態の途中で後続の特定遊技状態に移行することが制限される。これにより、先行する特定遊技状態の継続を優先することができ、頻繁に遊技状態の移行が生じ、遊技性が複雑化して遊びやすさが低下することを抑制できる。しかしながら、その反面、特定遊技状態への移行機会が少なく抑えられるおそれがある。この点、回数更新を実行してから移行判定を実行する順序であることで、先行する特定遊技状態の最終遊技回（上限回数に達した遊技回）については、後続の特定遊技状態への移行を許容することができる。これにより、特定遊技状態の全般で後続の特定遊技状態への移行が制限される場合に比べ、特定遊技状態への移行機会を増加させることが可能になる。

【３６２６】

特徴ｂＡ５．前記移行判定手段は、所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等）が成立したか否かに基づいて前記移行判定を実行し、前記移行条件が成立している場合に当該移行判定の結果を前記移行対応結果とするように構成されており、

前記移行条件として、前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回の回数が特定回数（天井回数）となることを含み、

特定遊技状態として、前記上限回数に到達する遊技回が前記特定回数に到達する遊技回と同じ遊技回となり得るように設定された所定の特定遊技状態（第２の実施の形態において４Ｒ確変大当たり結果Ａを契機として移行する高確遊技状態、４Ｒ通常大当たり結果Ａを契機として移行する第１時短遊技状態等）を含むことを特徴とする特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ４のいずれかに記載の遊技機。

【３６２７】

上記構成では、特別判定において特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（いわゆる外れ結果）となった累積回数が特定回数に到達することに基づいて移行する特定遊技状態を有しているとともに、上限回数に到達する遊技回が特定回数に到達する遊技回と同じ遊技回となり得るように設定された所定の特定遊技状態を有している。この場合、先行する特定遊技状態として所定の特定遊技状態が実施されれば、その最終遊技回において自ずと非特定結果の累積回数が特定回数に到達し、所定の特定遊技状態から特定回数への到達を契機とする特定遊技状態に移行させることができる。すなわち、特定結果を引き当てることができないまま所定の特定遊技状態が終了したとしても、特定回数への到達を契機とする特定遊技状態への移行により特定遊技状態の残り回数が追加されることになり、遊技者からすると、そのような残り回数の追加がない場合に比べ、特定遊技状態の中で特定結果を引き当てるチャンスが格段に高められるものとなる。これにより、特定遊技状態として所定の特定遊技状態が選ばれることを期待する楽しみを付与できるばかりか、所定の特定遊技状態の魅力（遊技者への訴求力）を高めることができ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。

【３６２８】

特徴ｂＡ６．所定の特定遊技状態は、特別遊技状態を経由して移行する特定遊技状態（第１時短遊技状態）であることを特徴とする特徴ｂＡ５に記載の遊技機。

【３６２９】

本構成によれば、特別遊技状態の終了後、所定の特定遊技状態に移行した場合において、特定結果を引き当てることができないままその所定の特定遊技状態が終了しても、特定回数への到達を契機とする特定遊技状態への移行により特定遊技状態の残り回数を増加させることができる。これにより、特別遊技状態が終了した後に、有利な特定遊技状態を保ったまま、特定結果を引き当てて再び特別遊技状態に移行させるチャンスを高めることができ、興趣性を向上させることが可能になる。

【３６３０】

特徴ｂＡ７．前記移行判定手段は、所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等）が成立したか否かに基づいて前記移行判定を実行し、前記移行条件が成立している場合に当該移行判定の結果を前記移行対応結果とするように構成されており、

前記移行条件として、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定結果（特殊外れ結果、移行抽選の当選結果等）となることを含むことを特徴とする特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ４のいずれかに記載の遊技機。

【３６３１】

上記構成では、特別判定で特定結果（いわゆる大当たり結果）とは異なる所定結果となること又は特別判定で非特定結果（いわゆる外れ結果）となった遊技回にて行われる特定判定で所定結果となることに基づいて移行する特定遊技状態を有している。この場合、特別判定又は特定判定で所定結果となった遊技回が特定遊技状態の最終遊技回であれば、所定結果への当選を契機とする特定遊技状態への移行が許容されるものとなる。つまり、特定遊技状態の最終遊技回において特別判定又は特定判定で所定結果を引き当てることができれば、特定遊技状態の残り回数が追加されるものとすることができる。一般に特定遊技状態の最終遊技回における遊技者の心理としては、特定遊技状態が終了することへの不安感が強く、落胆した気分になりがちであるが、本構成であることで、特定遊技状態の最終遊技回をチャンス遊技回として機能させることができ、遊技意欲を好適に掻き立てることが可能になる。これにより、特定遊技状態の最後まで遊技を楽しむことができ、興趣性を向上させることが可能になる。

【３６３２】

特徴ｂＡ８．前記移行判定手段は、所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等）が成立したか否かに基づいて前記移行判定を実行し、

前記移行条件が成立している場合に当該移行判定の結果を前記移行対応結果とするように構成されており、
特定遊技状態に移行した場合に前記上限回数を設定する手段（第２の実施の形態の変形例２～変形例１０に係る主制御装置１６２により開閉実行モード終了時の移行処理を実行する機能）と、
特定遊技状態である状況で前記移行条件が成立した場合に前記上限回数を再設定する手段（第２の実施の形態の変形例２に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例４、変形例５に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例７に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理、第３時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ７のいずれかに記載の遊技機。

【３６３３】
上記構成では、特定遊技状態の途中で移行条件が成立した場合に特定遊技状態の上限回数が再設定される。すなわち、先行する特定遊技状態の途中で移行条件が成立した際に後続の特定遊技状態への移行が許容されるところ、上記特徴ｂＡ１のように回数更新を実行してから移行判定を実行する順序であることで、後続の特定遊技状態に移行してからの残り回数を適切に確保することが可能になる。

【３６３４】
特徴ｂＡ９．予め定められた周期で定期処理（主制御装置１６２による通常処理等）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御するように構成されており、
前記定期処理の１処理回において前記回数更新手段による前記更新と前記移行判定手段による前記移行判定とを実行可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ８のいずれかに記載の遊技機。

【３６３５】
上記構成では、定期処理を繰り返し実行することで遊技の進行が制御される構成の下、回数更新と移行判定が同じ処理回の中で行われるため、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態に移行する場合に、通常遊技状態での遊技回が介在することを好適に抑制することができる。

【３６３６】
特徴ｂＡ１０．遊技球が入球可能な所定入球手段（第２作動口６３）を備え、
特定遊技状態は、通常遊技状態よりも前記所定入球手段への入球が生じやすいものであり、
前記特別判定手段は、前記所定入球手段への入球に基づいて前記特別判定を実行することが可能であることを特徴とする特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ９のいずれかに記載の遊技機。

【３６３７】
上記構成では、特定遊技状態に移行すると、通常遊技状態よりも所定入球手段への入球が発生しやすくなり、特別判定を受けやすくなるように構成されている。このような構成に対し、上記特徴ｂＡ１から特徴ｂＡ９のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【３６３８】
特徴ｂＡ１１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御す

る遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
を備え、
遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、
特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１及び変形例２に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例３～変形例５に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理、第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能）と、
前記移行判定の結果が特定遊技状態への移行に対応した移行対応結果となった場合に、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１及び変形例２に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例３～変形例５に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、
所定の終了条件（上限回数に到達したこと）が成立した場合に特定遊技状態を終了させる又は特定遊技状態を終了すべきと認識する終了用処理実行手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例５に係る主制御装置１６２により高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能等）と、
を備え、
１の遊技回において、前記終了用処理実行手段による処理が行われた後、前記移行判定手段による前記移行判定が行われるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【３６３９】
上記構成においては、特定遊技状態として、特別遊技状態を経由することなく移行する特定遊技状態を有している。従来の特定遊技状態は特別遊技状態を経由して移行するため、特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定を特別遊技状態の中で処理することが可能であった。すなわち、移行判定を遊技回から切り離して実施することができたが、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行する場合は、特定遊技状態に移行する直前の状態が遊技回であるため、遊技回の実行期間にて行われる制御の中に移行判定の処理を盛り込まざるを得ない。
【３６４０】
また、遊技回の実行期間にて行われる制御では、特定遊技状態の終了に対応した所定の終了条件が成立しているか否かを把握し、特定遊技状態を終了させたり、終了すべきと認識したりするための終了用処理を行う必要もある。つまり、遊技回の実行期間にて行われる制御において、特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定と、特定遊技状態を終了させるための終了用処理との両方を行う必要があるが、これらの処理順序によっては特定遊技状態の制御を好適に実施できない懸念がある。
【３６４１】
この点、本構成では、終了用処理を実行してから移行判定を実行する順序とするため、特定遊技状態中に後続の特定遊技状態への移行契機が成立した場合に、先行する特定遊技状態を終了させてから後続の特定遊技状態に移行させることができる。これにより、複数の特定遊技状態が重複することが抑制され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。しかも、先行する特定遊技状態の終了と後続の特定遊技状態への移行とを同じ遊技回の中で処理することができるため、通常遊技状態への移行を介在させることなく、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態への切り替えを行うことができる。これにより、上記切り替えが生じる状況下でも、遊技者にとって有利な状態である特定遊技状態を保ち続けることができ、遊技しやすさに優れた構成を実現することが可能になる。

【３６４２】
特徴ｂＡ１２．前記移行判定手段は、所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等）が成立したか否かに基づいて前記移行判定を実行し、前記移行条件が成立している場合に当該移行判定の結果を前記移行対応結果とするように構成されており、
特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、
特定遊技状態に移行した場合に前記上限回数を設定する手段（第２の実施の形態の変形例２～変形例１０に係る主制御装置１６２により開閉実行モード終了時の移行処理を実行する機能）と、
特定遊技状態である状況で前記移行条件が成立した場合に前記上限回数を再設定する手段（第２の実施の形態の変形例２に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例４、変形例５に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例７に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理、第３時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｂＡ１１に記載の遊技機。
【３６４３】
上記構成では、特定遊技状態の途中で移行条件が成立した場合に特定遊技状態の上限回数が再設定される。すなわち、先行する特定遊技状態の途中で移行条件が成立した際に後続の特定遊技状態への移行が許容されるため、先行する特定遊技状態の途中から後続の特定遊技状態に切り替える処理が必要となる。このような構成において、上記特徴ｂＡ１１のように終了用処理を実行してから移行判定を実行する順序であることで、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態への切り替えを円滑に行うことが可能になる。
【３６４４】
なお、上記特徴ｂＡ１１又は特徴ｂＡ１２に対して上記特徴ｂＡ１から特徴ｂＡ１０のいずれかの構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。
【３６４５】
なお、上記特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【３６４６】
＜特徴ｂＢ群＞
特徴ｂＢ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例１０に基づいて抽出されるものである。
【３６４７】
なお、特徴ｂＢ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【３６４８】
特徴ｂＢ１．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１態様（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１態様よりも入球しにくい第２態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第２作動口６３）と、
前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて第１判定（特図当否判定）を実行する第１判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記第１判定の結果が特定結果（大当たり結果等）となることに基づいて遊技者に所定の特典（開閉実行モード等）を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能等）と、
予め定められた判定条件（スルーゲート６４の遊技球の通過）の成立に基づいて第２判定（普図当否判定）を実行する第２判定手段（主制御装置１６２における普図当否判定を実行する機能）と、
前記第２判定の結果が所定結果（サポート当選結果）となることに基づいて、前記可変入球手段を前記第２態様から前記第１態様とし、その後、前記第２態様とする切替制御が少なくとも１回行われる可変入球制御（役物開閉遊技）を実行する可変入球制御手段（主制御装置１６２における電役サポート用処理を実行する機能）と、
前記第２判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記第２判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回（普図遊技回）の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における普図遊技回制御処理を実行する機能）と、
を備え、
遊技状態として第１遊技状態（通常遊技状態等）及び第２遊技状態（第２時短遊技状態等）を含む複数の遊技状態を有しており、
第１遊技状態から第２遊技状態に変化する状況（通常遊技状態から第２時短遊技状態に変化する状況、通常遊技状態から第３時短遊技状態に変化する状況、第２時短遊技状態から通常遊技状態に変化する状況、第３時短遊技状態から通常遊技状態に変化する状況、第１時短遊技状態から通常遊技状態に変化する状況、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態の一方からそれら各時短遊技状態の他方に変化する状況等）で遊技回が実行中である場合に当該実行中の遊技回を終了させることが可能な特定終了手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ１３１１～ステップＳｂ１３１５、ステップＳｂ３５０９、ステップＳｂ４１０７、ステップＳｂ５８１１の処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。
【３６４９】
上記構成では、可変入球手段への入球に基づいて第１判定が行われ、その結果が特定結果となることで所定の特典が付与される。また、第１判定とは別に第２判定が行われ、その結果を報知するための遊技回が実行されるとともに、上記第２判定の結果が所定結果となることで可変入球手段が第１態様となる可変入球制御が実行される。ここで、そのような構成の遊技機においては、遊技状態の種別によって上記遊技回や可変入球制御の態様が異なり、例えば、変化後の遊技状態での遊技回等が変化前の遊技状態よりも遊技者にとって有利な態様で実行されるものがある。このような場合において、例えば、遊技状態が変化する直前に第２判定が行われると、当該判定は変化前の遊技状態の下で開始されるため、当該判定結果に基づく遊技回等は遊技者にとって不利な態様で行われることになる。この点、本構成では、第１遊技状態から第２遊技状態に変化する状況で遊技回が実行中であると、その遊技回が強制終了されるため、第２遊技状態下での第２判定を速やかに実行させることができる。これにより、第２遊技状態に対応した遊技回等の開始タイミングを迅速化することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。
【３６５０】
なお、本特徴の「第１遊技状態から第２遊技状態に変化する状況で遊技回が実行中である場合に」は、「第１遊技状態から第２遊技状態に変化する状況において第１遊技状態中に開始された遊技回が実行中である場合に」と表現することもできる。

【３６５１】
特徴ｂＢ２．前記特典付与手段として、前記第１判定の結果が特定結果となることに基づいて遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、
前記特定終了手段は、特別遊技状態を経由することなく第１遊技状態から第２遊技状態に変化する状況で遊技回が実行中である場合に当該実行中の遊技回を終了させることが可能であることを特徴とする特徴ｂＢ１に記載の遊技機。
【３６５２】
例えば、第１遊技状態→特別遊技状態→第２遊技状態といった具合に特別遊技状態を経由して遊技状態が変化する場合であれば、第１遊技状態で開始された遊技回や可変入球制御を特別遊技状態の中で終了させることができるため、その影響が第２遊技状態に及ぶことを抑制できる。しかしながら、特別遊技状態を経由することなく第１遊技状態から第２遊技状態への変化が行われる場合は、第１遊技状態で開始された遊技回等を吸収する期間を確保できないため、第１遊技状態に対応した遊技回等が第２遊技状態において継続しやすくなる懸念がある。このような場合に対して上記特徴ｂＢ１の構成を適用することで、上記効果を好適に発揮させることが可能になる。
【３６５３】
特徴ｂＢ３．前記特定終了手段により前記終了が行われる場合において、終了対象の遊技回における前記第２判定の結果が前記所定結果である場合に当該所定結果とは異なる結果（普図外れ結果）に変更する手段（主制御装置１６２によりステップＳｂ１３１３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＢ１又は特徴ｂＢ２に記載の遊技機。
【３６５４】
上記構成では、遊技状態の変化に伴って遊技回を強制終了させる場合に、その遊技回の契機となった第２判定の結果が、可変入球制御を実行させることに対応した所定結果である場合には、可変入球制御を実行させない他の結果に変更される。これにより、遊技回の強制終了後、可変入球制御を介さずに次の遊技回を開始させることができる。その分、だ２遊技状態（変化後の遊技状態）に対応した遊技回等の開始タイミングを早めることができ、遊技状態の変化に対してより迅速に対応させることが可能になる。
【３６５５】
特徴ｂＢ４．前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記第２判定の結果に対応した報知結果として特定報知（普図の停止表示）が行われるように遊技回を制御するものであり、
遊技状態が変化する状況で特定報知の実行中である場合に、前記特定終了手段による前記終了を制限することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ３のいずれかに記載の遊技機。
【３６５６】
例えば、特定報知（特定判定の結果報知）が実行されている状況でその報知を強制終了させると、報知期間の短縮化を招く。その結果、特定報知の視認性が低下し、第２判定の結果を把握しにくくなる懸念がある。この点、本構成では、特定報知の実行中である場合は遊技状態の変化に伴う強制終了が制限される。これにより、適切な報知期間を確保することができ、特定報知の視認性が損なわれることを抑制できる。
【３６５７】
なお、本特徴を上記特徴ｂＢ３に適用した場合には、次の効果を奏することができる。例えば、特定報知の実行中であっても遊技状態の変化に伴う強制終了を実行する構成においては、第２判定の結果を所定結果から異なる結果に変更させた場合に、変更前の結果に対応した特定報知（所定結果になったことの報知）が実行され、その後、強制終了によりその報知が終了される。すなわち、変更前の結果である所定結果が強制終了の実行タイミングまで報知された後、当該強制終了により遊技回自体が終了するため、変更後の結果が

報知されない。このため、所定結果が報知されたにもかかわらず可変入球制御が行われない事態を招き、遊技機や遊技ホールに対する遊技者の信頼を低下させるおそれがある。この点、特徴ｂＢ４では、特定報知の実行中である場合は例外的に強制終了しないため、特定報知により示される結果と変更後の第２判定の結果との不整合が発生することを抑制でき、延いては、所定結果が報知された状態で可変入球制御が行われない事象の発生を抑制することが可能になる。

【３６５８】

特徴ｂＢ５．前記第１判定が行われることに基づいて第１遊技回用動作が開始され、当該第１遊技回用動作の終了後、前記第１判定の結果に対応した所定報知（特図の停止表示）が行われることを第１遊技回（特図遊技回）の１回として、第１遊技回が行われるように制御する第１遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記遊技回としての第２遊技回が行われるように制御する第２遊技回制御手段と、

所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果の当選、特定入球部への入球、上限回数への到達等）が成立した場合に第２遊技状態に移行させる移行手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１及び変形例２に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例３～変形例５に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理、第３時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、

を備え、

前記移行手段は、前記所定の移行条件が成立した第１遊技回において前記所定報知が終了する前の所定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、変動表示の開始タイミング、変動表示中のタイミング等）にて特定遊技状態への移行を行うように構成されていることを特徴とする特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ４のいずれかに記載の遊技機。

【３６５９】

移行条件が成立した第１遊技回において所定報知（特別判定結果の報知）が終了することにより、次の第１遊技回として第２遊技状態に移行してからの最初の第１遊技回が開始される。この際、上記構成では、移行条件が成立した第１遊技回において所定報知が終了する前に第２遊技状態への移行が行われるため、第２遊技状態への移行後、最初の第１遊技回が行われるまでの間に猶予期間（遊技状態としては第２遊技状態に移行しているが、第２遊技状態に移行してからの第１遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保することができる。第２遊技状態への移行に対応させて第２遊技回を終了させた場合に、その猶予期間において次の第２遊技回を開始させれば、第２遊技状態への移行後、第１遊技回よりも先行して第２遊技回を開始させることができる。その結果、可変入球制御の開始タイミングが早められ、第２遊技状態への移行後において可変入球手段への入球が生じやすくなる状況を早期に生じさせることが可能になる。

【３６６０】

特徴ｂＢ６．前記第２遊技回制御手段は、前記第２判定が行われることに基づいて第２遊技回用動作が開始され、当該第２遊技回用動作の終了後、前記第２判定の結果に対応した第２報知（普図の停止表示）が行われることを第２遊技回（普図遊技回）の１回として、第２遊技回が行われるように制御するものであり、

前記所定タイミングから第２遊技状態への移行後における最初の第１遊技回が開始されるまでの期間が、前記特定終了手段による前記終了の対象となった第２遊技回における第２報知の期間よりも長くなるようにすることが可能な手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例１０に係る主制御装置１６２により確定表示開始用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴ｂＢ５に記載の遊技機。

【３６６１】

上記構成では、所定タイミングで第２遊技状態への移行が行われてから第２遊技状態へ

の移行後における最初の第１遊技回が開始されるまでの期間（猶予期間）が、特定終了手段による終了の対象となった第２遊技回における第２報知の実行期間よりも長くなるように構成されている。この場合、終了対象となった第２遊技回の第２報知は上記猶予期間の途中で終了するため、次の第２遊技回は当該猶予期間が終了する前に開始されるものとなる。その次の第２遊技回は第２遊技状態の下で行われるため、第２遊技状態に対応した第２遊技回を上記最初の第１遊技回に先行して開始させることができる。これにより、第２遊技状態への移行後における可変入球制御の開始タイミングを早め、可変入球手段への入球が生じやすくなる状況を早期に生じさせることが可能になる。

【３６６２】

なお、本特徴を上記特徴ｂＢ５に適用する場合は上記特徴ｂＢ５における「所定報知」を「第１報知」と読み替えることができる。

【３６６３】

特徴ｂＢ７．前記所定の移行条件が成立した第１遊技回における第１報知の期間を、前記所定の移行条件が成立しない所定の第１遊技回における第１報知の期間よりも長くする手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例１０に係る主制御装置１６２において特定確定表示時間を設定する機能等）を備えていることを特徴とする特徴ｂＢ５又は特徴ｂＢ６に記載の遊技機。

【３６６４】

上記構成では、第２遊技状態への移行条件が成立した第１遊技回における第１報知の期間を他の第１遊技回における第１報知の期間よりも長くするため、猶予期間の長期化を図ることができる。

【３６６５】

なお、本特徴を特徴ｂＢ６に適用した場合は、「猶予期間を第２報知の期間よりも長くする上記特徴ｂＢ６の構成を実現する上で、第２報知の期間についての無理な短縮化を回避することが可能になる。これにより、報知期間の短縮により特定判定の結果が視認しにくくなる不都合の発生を抑制しながら、上記特徴ｂＢ６の構成を実現することが可能になる。」という更なる効果を期待することができる。

【３６６６】

特徴ｂＢ８．前記特典付与手段として、前記第１判定の結果が特定結果となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

第１遊技状態と第２遊技状態の一方が通常遊技状態であり、第１遊技状態と第２遊技状態の他方が特定遊技状態であることを特徴とする特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ７のいずれかに記載の遊技機。

【３６６７】

上記構成では、通常遊技状態と特定遊技状態の間で遊技状態が変化する場合に遊技回の強制終了が実施される。すなわち、遊技回や可変入球制御の態様が変化する場合に対応させて特定終了手段による上記終了が実行されるため、上記特徴ｂＢ１から特徴ｂＢ７における上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【３６６８】

特徴ｂＢ９．前記特典付与手段として、前記第１判定の結果が特定結果となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

第１遊技状態が通常遊技状態であり、第２遊技状態が特定遊技状態であることを特徴と

する特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ７のいずれかに記載の遊技機。
【３６６９】
上記構成では、通常遊技状態から特定遊技状態への移行である場合に特定終了手段による遊技回の終了が実行される。すなわち、遊技回や可変入球制御が不利な態様で行われる状況から有利な態様で行われる状況に切り替わることに対応させて特定終了手段による上記終了が実行されるため、上記特徴ｂＢ１から特徴ｂＢ７における上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。
【３６７０】
なお、上記特徴ｂＢ８又は特徴ｂＢ９の「遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており」は、「遊技状態として、遊技回及び可変入球制御の少なくとも一方が通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な態様で実行される特定遊技状態（高頻度サポートモード）を有しており」と表現することもできる。
【３６７１】
特徴ｂＢ１０．特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（第１時短遊技状態、第２時短遊技状態、第３時短遊技状態等）を有しており、
所定の特定遊技状態から当該所定の特定遊技状態とは異なる他の特定遊技状態に変化する状況で遊技回が実行中である場合に前記特定終了手段による前記終了が制限されるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＢ８又は特徴ｂＢ９に記載の遊技機。
【３６７２】
１の特定遊技状態から他の特定遊技状態への変化の場合は、当該変化の前から既に遊技回や可変入球制御が特定遊技状態に対応した態様で実行されている。このような状況において遊技回を途中終了させると、却って変化後の遊技状態に対応した遊技回等の開始が遅れるおそれがある。この点、本構成では、１の特定遊技状態から他の特定遊技状態に切り替わる場合は特定終了手段による遊技回の終了を制限するため、そのような不都合の発生を抑制することが可能になる。
【３６７３】
なお、上記特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【３６７４】
＜特徴ｂＣ群＞
特徴ｂＣ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例１０に基づいて抽出されるものである。
【３６７５】
なお、特徴ｂＣ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【３６７６】
特徴ｂＣ１．遊技球が入球可能な入球手段（第１作動口６２）と、

遊技球が入球可能又は入球しやすい第１態様（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１態様よりも入球しにくい第２態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第２作動口６３）と、
前記入球手段又は前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記特別判定が行われることに基づいて第１遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを第１遊技回（特図遊技回）の１回として、第１遊技回が行われるように制御する第１遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
予め定められた判定条件（スルーゲート６４の遊技球の通過）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定）を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における普図当否判定を実行する機能）と、
前記特定判定の結果が所定結果（サポート当選結果）となることに基づいて、前記可変入球手段を前記第２態様から前記第１態様とし、その後、前記第２態様とする切替制御が少なくとも１回行われる可変入球制御（役物開閉遊技）を実行する可変入球制御手段（主制御装置１６２における電役サポート用処理を実行する機能）と、
前記特定判定が行われることに基づいて第２遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを第２遊技回（普図遊技回）の１回として、第２遊技回が行われるように制御する第２遊技回制御手段（主制御装置１６２における普図遊技回制御処理を実行する機能）と、
を備え、
遊技状態として、第２遊技回及び前記可変入球制御の少なくとも一方が通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な態様で実行される特定遊技状態（高頻度サポートモード）を有しており、
所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果の当選、特定入球部への入球等）が成立した場合に、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第２の実施の形態の変形例１及び変形例２に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例３～変形例５に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理、第３時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能）と、
特定遊技状態に移行した場合に、特定遊技状態に移行してからの最初の第２遊技回が特定遊技状態に移行してからの最初の第１遊技回に先行して行われるようにすることが可能な特定手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ１３１１～ステップＳｂ１３１５、ステップＳｂ３５０９、ステップＳｂ４１０７、ステップＳｂ５８１１の処理、確定表示開始用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【３６７７】

上記構成では、遊技回及び可変入球制御の少なくとも一方が通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な態様で実行される特定遊技状態を有している。このため、遊技状態が特定遊技状態に移行することにより、可変入球手段への入球が発生しやすくなり、遊技者が特別判定を受けやすくなって有利に遊技を進めることができる。また、上記構成では、特定遊技状態への移行が特別遊技状態を経由することなく実行される。すなわち、ある第１遊

技回にて上記移行条件が成立した場合に、その遊技回の終了後、特定遊技状態に移行してからの最初の第１遊技回として次の遊技回が直ちに開始される。そのような前提の下、上記構成では、特定遊技状態に移行した場合に、特定遊技状態に移行してからの最初の第２遊技回が特定遊技状態に移行してからの最初の第１遊技回に先行して行われるように構成されている。これにより、特定遊技状態への移行後における可変入球制御の開始タイミングを早め、可変入球手段への入球が生じやすくなる状況を早期に生じさせることが可能になる。

【３６７８】

特徴ｂＣ２．前記第１遊技回制御手段は、前記特別判定の結果に対応した報知結果として所定の報知（特図の停止表示）が行われるように制御するものであり、

前記特定遊技状態用移行手段は、前記移行条件が成立した第１遊技回において前記所定の報知が終了する前の所定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、変動表示の開始タイミング、変動表示中のタイミング等）にて特定遊技状態への移行を行うように構成されていることを特徴とする特徴ｂＣ１に記載の遊技機。

【３６７９】

移行条件が成立した第１遊技回において所定の報知（特別判定結果の報知）が終了することにより、次の第１遊技回として特定遊技状態に移行してからの最初の第１遊技回が開始される。この際、上記構成では、移行条件が成立した第１遊技回において所定の報知が終了する前に特定遊技状態への移行が行われるため、特定遊技状態への移行後、最初の第１遊技回が行われるまでの間に猶予期間（遊技状態としては特定遊技状態に移行しているが、特定遊技状態に移行してからの第１遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保することができる。この猶予期間を利用して第２遊技回を開始されれば、特定遊技状態への移行後、第１遊技回よりも先行して第２遊技回を開始させることができ、特徴ｂＣ１の構成を実現する上で好ましい態様とすることができる。

【３６８０】

特徴ｂＣ３．前記入球手段に遊技球が入球した場合よりも前記可変入球手段に入球した場合の方が遊技者にとって有利となるように構成されている（第２特図の大当たり用種別判定を第１特図の大当たり用種別判定よりも優遇した構成）ことを特徴とする特徴ｂＣ１又は特徴ｂＣ２に記載の遊技機。

【３６８１】

上記構成では、入球手段への入球を生じさせるよりも可変入球手段への入球を生じさせる方が遊技者にとって有利であるため、遊技者にとっての特定遊技状態の恩恵は、特別判定を受ける頻度が高まる点に留まらず、可変入球手段への入球に基づく有利な側の遊技が行われやすくなる点にも生じる。この場合、遊技者としては、特定遊技状態への移行後において入球手段への入球に基づく不利な側の遊技が行われることを極力抑えたくなるが、有利な側の可変入球手段への入球タイミングを迅速化できることで、その分、入球手段への入球に基づく遊技が行われる回数や可能性を低減することが可能になる。これにより、特定遊技状態への移行後における遊技が遊技者の要望に応じた態様で行われる構成を好適に実現することが可能になる。

【３６８２】

特徴ｂＣ４．前記入球手段又は前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、

を備え、

前記特別判定手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に基づいて前記特別判定を行うものであり、

前記入球手段への入球に基づいて取得された特別情報と前記可変入球手段への入球に基

づいて取得された特別情報とが前記取得情報記憶手段に記憶されている場合に、前記可変入球手段への入球に基づいて取得された特別情報についての前記特別判定が優先して行われるようにすることが可能な優先手段（主制御装置１６２によりデータ設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ３のいずれかに記載の遊技機。

【３６８３】

上記構成では、入球手段又は可変入球手段への入球により取得される特別情報に基づいて特別判定手段における特別判定が行われるところ、このような構成に対して上記特徴ｂＣ１又は特徴ｂＣ２の構成を適用することで、特別遊技状態への移行後において可変入球手段への入球に対応した特別情報を早期に取得しやすくすることが可能になる。加えて、上記構成では、入球手段への入球に基づく特別情報と可変入球手段への入球に基づく特別情報との両方が取得されている場合に、後者の特別情報についての特別判定が優先して実行されるため、可変入球手段への入球に対応した特別情報が取得された際に、入球手段への入球に対応した特別情報が取得情報記憶手段に残存していることがあっても、可変入球手段への入球に基づく特別判定が実行される。すなわち、本構成によれば、特別遊技状態への移行後において可変入球手段への入球に基づく特別判定の実行タイミングを早めることが可能になる。

【３６８４】

なお、本特徴を上記特徴ｂＣ３に適用した場合には、遊技者にとって有利な可変入球手段への入球に基づく遊技が行われるタイミングを早めることができ、入球手段への入球に基づく不利な側の遊技が行われる回数や可能性を低減することが可能になる。

【３６８５】

特徴ｂＣ５．前記特定手段は、特定遊技状態に移行した場合に、前記最初の第２遊技回における前記第２遊技回用動作が前記最初の第１遊技回が行われるよりも先行して終了するようにすることが可能である（第２の実施の形態の変形例１に係る主制御装置１６２により特定確定表示時間を設定する機能）ことを特徴とする特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ４のいずれかに記載の遊技機。

【３６８６】

上記構成では、特定遊技状態への移行後において最初の第１遊技回が行われる前に最初の第２遊技回における遊技回用動作が終了するため、上記最初の第２遊技回が終了した後の可変入球制御を上記最初の第１遊技回の開始前に実行されやすくすることができる。これにより、特定遊技状態に移行してからの最初の第１遊技回として可変入球手段への入球に基づく遊技回を実施させやすくすることが可能になる。

【３６８７】

特徴ｂＣ６．前記第２遊技回制御手段は、前記特定判定の結果に対応した報知結果として特定の報知（普図の停止表示）が行われるように制御するものであり、

前記特定手段は、特定遊技状態に移行した場合に、前記最初の第２遊技回における前記特定の報知が前記最初の第１遊技回が行われるよりも先行して終了するようにすることが可能である（第２の実施の形態の変形例１に係る主制御装置１６２により特定確定表示時間を設定する機能）ことを特徴とする特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ５のいずれかに記載の遊技機。

【３６８８】

上記構成では、特定遊技状態への移行後において最初の第１遊技回が行われる前に最初の第２遊技回における特定の報知（特定判定結果の報知）が終了するため、上記最初の第２遊技回が終了した後の可変入球制御を上記最初の第１遊技回の開始前に実行させることが可能になる。これにより、特定遊技状態に移行してからの最初の第１遊技回として可変入球手段への入球に基づく遊技回を実施させることが可能になる。

【３６８９】

特徴ｂＣ７．前記第１遊技回制御手段は、前記特別判定の結果に対応した報知結果として所定の報知（特図の停止表示）が行われるように制御するものであり、

前記特定遊技状態用移行手段は、前記移行条件が成立した第１遊技回において前記所定の報知が終了する前の所定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、変動表示の開始タイミング、変動表示中のタイミング等）にて特定遊技状態への移行を行うように構成されており、
前記可変入球手段への入球を促す特定報知（右打ち報知画像４７７ａや目標案内画像４７７ｂの表示）を実行する特定報知実行手段を備え、
前記特定報知実行手段は、前記所定タイミングから前記最初の第１遊技回が行われるまでの期間における特定タイミング（第２時短遊技状態に移行してから役物開閉遊技が開始される前のタイミング、第２時短遊技状態に移行してから確定表示時間が経過するまでの期間におけるいずれかのタイミング等）にて前記特定報知を実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ６のいずれかに記載の遊技機。

【３６９０】

移行条件が成立した第１遊技回において所定の報知（特別判定結果の報知）が終了することにより、次の第１遊技回として特定遊技状態に移行してからの最初の第１遊技回が開始される。この際、上記構成では、移行条件が成立した第１遊技回において所定の報知が終了する前に特定遊技状態への移行が行われるため、特定遊技状態への移行後、最初の第１遊技回が行われるまでの間に猶予期間（遊技状態としては特定遊技状態に移行しているが、特定遊技状態に移行してからの第１遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保することができる。特定遊技状態に移行してからの最初の第２遊技回が特定遊技状態に移行してからの最初の第１遊技回に先行して行われる場合において、上記猶予期間において可変入球手段への入球を促す特定報知を行うことにより、可変入球手段への迅速な入球をより好適に促進することが可能になる。

【３６９１】

特徴ｂＣ８．前記特定手段は、通常遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に前記最初の第２遊技回が前記最初の第１遊技回に先行して行われるようにすることが可能であることを特徴とする特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ７のいずれかに記載の遊技機。

【３６９２】

上記構成では、通常遊技状態から特定遊技状態への移行である場合に特定遊技状態に移行してからの最初の第２遊技回が特定遊技状態に移行してからの最初の第１遊技回に先行して行われるように処理が実行される。すなわち、遊技回や可変入球制御が不利な態様で行われる状況から有利な態様で行われる状況に切り替わることに対応させて上記処理が実行されるため、上記特徴ｂＣ１から特徴ｂＣ７における上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【３６９３】

特徴ｂＣ９．前記入球手段又は前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、
前記情報取得手段の取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、
を備え、
前記特別判定手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に基づいて前記特別判定を行うものであり、
次の第１遊技回に対応する特別情報が前記取得情報記憶手段に記憶されている状況で特定遊技状態に移行した場合に、前記最初の第２遊技回が前記最初の第１遊技回に先行して行われるようにすることが可能であることを特徴とする特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ８のいずれかに記載の遊技機。

【３６９４】

移行条件が成立した第１遊技回に対して次の第１遊技回に対応する特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合は、可変入球手段への新たな入球が生じなくても、移行条件が成立した第１遊技回の終了後、直ちに特定遊技状態に移行してからの最初の第１遊技

回（上記次の第１遊技回）が開始されることになるが、本構成では、そのような場合でも上記最初の第１遊技回が行われる前に最初の第２遊技回が行われるように構成されている。これにより、上記特徴ｂＣ１から特徴ｂＣ９の各構成を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【３６９５】

なお、上記特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【３６９６】

＜特徴ｂＤ群＞

特徴ｂＤ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例１０に基づいて抽出されるものである。

【３６９７】

なお、特徴ｂＤ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【３６９８】

特徴ｂＤ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

絵柄を可変表示することが可能な絵柄表示手段（特図用表示部４３、図柄表示装置７５）と、

前記特別判定が行われることに基づいて前記絵柄表示手段において絵柄の可変表示を開始させ、前記特別判定の結果に対応した停止結果を停止表示することを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果の当選、特定入球部への入球等）が成立した場合に、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１及び変形例２に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例３～変形例５に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理

、第３時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能）と、
前記移行条件が成立した遊技回において前記停止表示を行う停止表示期間を前記移行条件が成立しない所定の遊技回の前記停止表示期間とは異なる期間に設定することが可能な期間設定手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例１０に係る主制御装置１６２により特定確定表示時間を設定する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【３６９９】
上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、上記構成では、そのような特定遊技状態として特別遊技状態を経由することなく移行する遊技状態を有している。この特定遊技状態には所定の移行条件が成立することにより移行するが、特定遊技状態での遊技を遊技者がスムーズに始められるようにする上では、特定遊技状態に移行してからの最初の遊技回が開始されるよりも前に、特定遊技状態への移行を遊技者に知らせることが望ましい。この場合、従来の特定遊技状態のように特別遊技状態を経由して移行する場合であれば、特別遊技状態の期間（例えば、特別遊技状態における終了時演出の期間等）を利用して、特定遊技状態への移行等に対応した報知を行うことが可能であるが、特別遊技状態を経由することなく移行する特定遊技状態の場合は、移行条件が成立した遊技回が終了した後、特定遊技状態に移行してからの最初の遊技回が直ちに行われるため、そのような報知の実行期間を確保することが困難となる。この点、本構成では、移行条件が成立した遊技回において絵柄の停止表示を行う停止表示期間を、移行条件が成立しない他の遊技回の停止表示期間と異ならせるため、特定遊技状態への移行が生じた場合において、その特殊な停止表示期間を利用することで、上記報知の実行期間を好適に確保することが可能になる。
【３７００】
特徴ｂＤ２．前記期間設定手段は、前記移行条件が成立した遊技回の前記停止表示期間を前記移行条件が成立しない所定の遊技回の前記停止表示期間よりも長い期間に設定することが可能であることを特徴とする特徴ｂＤ１に記載の遊技機。
【３７０１】
上記構成では、移行条件が成立した遊技回の停止表示期間を移行条件が成立しない他の遊技回の停止表示期間よりも長くするため、上記報知の実行期間を好適に確保することが可能になる。
【３７０２】
特徴ｂＤ３．前記期間設定手段は、通常遊技状態から特定遊技状態に移行する場合に、前記移行条件が成立した遊技回の前記停止表示期間を前記移行条件が成立しない所定の遊技回の前記停止表示期間よりも長い期間に設定することが可能であることを特徴とする特徴ｂＤ２に記載の遊技機。
【３７０３】
上記構成では、通常遊技状態から特定遊技状態への移行である場合に、移行条件が成立した遊技回の停止表示期間を移行条件が成立しない他の遊技回の停止表示期間よりも長くする。この場合、移行条件が成立した遊技回における長めの停止表示期間により、特定遊技状態に切り替わることへの遊技者の準備期間を確保することができる。このような構成は、例えば、通常遊技状態と特定遊技状態とで推奨される遊技球の発射強度が異なるなど、それら各遊技状態での遊技における遊技者の操作態様が相違する場合に特に有効となる。
【３７０４】
特徴ｂＤ４．前記移行条件の成立又は特定遊技状態への移行に対応した特定報知（第２時短遊技状態や第３時短遊技状態の開始演出、天井到達演出等）を実行する特定報知実行手段（演出制御装置１４３により第２移行用演出設定処理、特図変動表示用処理を実行する機能等）を備え、
前記特定報知実行手段は、前記移行条件が成立した遊技回の前記停止表示期間の少なく

とも一部にて前記特定報知を実行する手段を備えていることを特徴とする特徴ｂＤ２又は特徴ｂＤ３の遊技機。

【３７０５】

特定遊技状態への移行を事前に知らせる上では、移行条件が成立した遊技回において絵柄の可変表示期間を利用し、特定遊技状態への移行等に対応した報知を行うことも考えられる。しかしながら、この構成では、遊技回の途中で遊技者の関心が特定遊技状態への移行に移りがちとなり、遊技回への注目度が損なわれる懸念がある。この点、本構成では、移行条件が成立した遊技回の停止表示期間を移行条件が成立しない他の遊技回の停止表示期間よりも長くし、その期間の少なくとも一部を用いて上記報知を行うため、遊技回への注目度の確保と上記報知のための期間の確保とを好適に両立させることが可能になる。

【３７０６】

特徴ｂＤ５．前記特定報知実行手段は、前記移行条件が成立した遊技回の前記停止表示期間において前記停止表示が開始された後に前記特定報知を実行することが可能であることを特徴とする特徴ｂＤ４に記載の遊技機。

【３７０７】

上記構成によれば、絵柄の停止表示により特別判定の結果を知らせてから特定遊技状態への移行を知らせることができ、特別判定の結果と特定遊技状態への移行との両方を遊技者が把握する上で好ましい態様とすることができる。

【３７０８】

特徴ｂＤ６．遊技球が入球可能な所定入球手段（第２作動口６３）を備え、

特定遊技状態は、通常遊技状態よりも前記所定入球手段への入球が生じやすいものであり、

前記特別判定手段は、前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて前記特別判定を実行することが可能であり、

前記所定入球手段への入球を促す所定報知（右打ち報知画像４７７ａや目標案内画像４７７ｂの表示）を実行する所定報知実行手段を備え、

前記所定報知実行手段は、前記移行条件が成立した遊技回の前記停止表示期間の少なくとも一部にて前記所定報知を実行する手段を備えていることを特徴とする特徴ｂＤ２乃至特徴ｂＤ５のいずれかに記載の遊技機。

【３７０９】

上記構成では、特定遊技状態が所定入球手段への入球が生じやすい遊技状態であるとともに、所定入球手段への入球を促す所定報知が、移行条件が成立した遊技回における長めの停止表示期間の少なく一部を利用して行われる。これにより、特定遊技状態への移行後における最初の遊技回が開始される前に所定入球手段への入球を促すことができ、特定遊技状態での遊技を遊技者が円滑且つ好適に始めることが可能になる。

【３７１０】

なお、上記特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【３７１１】

＜特徴ｂＥ群＞

特徴ｂＥ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態の変形例３に基づいて抽出されるものである。

【３７１２】
なお、特徴ｂＥ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【３７１３】
特徴ｂＥ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
を備え、
遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード）を有しており、
特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、
特定遊技状態における特定の遊技回（最終遊技回、許容遊技回、制限遊技回とは異なる遊技回等）にて予め定められた特定条件（特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等）が成立した場合に、特定遊技状態の終了後に特定遊技状態に再移行されるか、又は、特定遊技状態における遊技回の残り回数が増加されるようにする特定処理を実行することが可能な特定手段（第２の実施の形態の変形例３に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。
【３７１４】
上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。この特定遊技状態は、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が上限回数に達することを条件として終了する。そのような前提の下、上記構成では、特定遊技状態中の特定の遊技回にて特定条件が成立した場合に、特定遊技状態の終了後に特定遊技状態に再移行されるか、又は、特定遊技状態における遊技回の残り回数が増加されるように構成されている。このため、特定の遊技回にて特定条件を成立させることにより、特定遊技状態を遊技できる期間が延長され、有利な特定遊技状態を保ったまま、特定結果を引き当てて特別遊技状態に移行させるチャンスを高めることができる。これにより、特定遊技状態において特定結果を引き当てることだけでなく、特定の遊技回にて特定条件を成立させることを目指す遊技を付加することができ、楽しみ方の幅を拡げて興趣性を向上させることが可能になる。
【３７１５】
特徴ｂＥ２．前記特定手段は、特定遊技状態における特定の遊技回にて特定条件が成立した場合に特定遊技状態の終了後に特定遊技状態に再移行されるようにすることが可能なものであり、
先の特定遊技状態の終了と後の特定遊技状態への移行とを同一の遊技回にて実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＥ１に記載の遊技機。
【３７１６】

上記構成では、特定の遊技回にて特定条件が成立した場合に、特定遊技状態の終了と特定遊技状態への再移行とが同一の遊技回の中で行われる。これにより、通常遊技状態の遊技回を介在させることなく、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態への切り替えを行うことができ、特定遊技状態の残り回数が上乗せされたのと同等の状態とすることが可能になる。

【３７１７】

特徴ｂＥ３．先の特定遊技状態の終了を遊技者が認識することが不可又は前記再移行が行われない場合の特定遊技状態の終了に比べて認識しにくい構成とされており、

前記同一の遊技回又はその次の遊技回にて、特定遊技状態における遊技回の残り回数が増加したように遊技者が認識することが可能な所定報知（上乗せ演出）を実行する所定報知実行手段（演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＥ２に記載の遊技機。

【３７１８】

上記構成では、先行する特定遊技状態の終了を遊技者が認識不可又は困難とされた上で、後続の特定遊技状態への移行が行われる遊技回又はその次の遊技回にて、特定遊技状態の残り回数が増えたように所定報知が行われる。これにより、残り回数が上乗せされたと遊技者が感受しやすくすることが可能になる。

【３７１９】

特徴ｂＥ４．前記特定手段は、特定遊技状態における特定の遊技回にて特定条件が成立した場合に、特別遊技状態を経由することなく、特定遊技状態に再移行されるか又は前記残り回数が増加されるようにする手段（第２の実施の形態の変形例３に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ３のいずれかに記載の遊技機。

【３７２０】

上記構成では、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態への再移行や残り回数の増加（上乗せ）を行うことが可能となっている。すなわち、特定遊技状態への再移行等に対して特定結果への当選を要しないため、上記再移行等が行われる確率（特定条件の成立確率）を特別遊技状態への移行確率（特定結果の当選確率）から独立して設定することができる。これにより、例えば、前者の確率を後者の確率よりも高くするなど、遊技設計の自由度を高めることが可能になる。また、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態への再移行等が行われることで、特定条件が成立する前の特定遊技状態と特定条件が成立した後の特定遊技状態とが大きく分断されることを抑制できる。これにより、両者の特定遊技状態について遊技者が一体感を感受しやすくなり、特定遊技状態が延長された印象を与えやすくすることが可能になる。

【３７２１】

特徴ｂＥ５．特定遊技状態において特定の遊技回とは異なる他の遊技回にて特定条件が成立した場合に前記特定処理の実行が制限されるようにする制限手段（第２の実施の形態の変形例３に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ４のいずれかに記載の遊技機。

【３７２２】

上記構成によれば、特定の遊技回で特定条件を成立させた場合に限り特定遊技状態への再移行等が行われる。すなわち、当該再移行等を実現するには、特定条件を成立させることだけでなく、そのタイミングも要求されるため、当該再移行等の難易度を適度に高め、実現することができた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に引き出すことが可能になる。また、本構成によれば、特定の遊技回への注目度を好適に高めることができる。

【３７２３】

特徴ｂＥ６．特定の遊技回が特定遊技状態における後半側の遊技回であることを特徴とする特徴ｂＥ５に記載の遊技機。

【３７２４】

特定遊技状態での遊技回の残り回数が少なくなるほど、特定遊技状態の中で特定結果を

引き当てる期待値が低下するため、特定遊技状態の終盤に近付くほど遊技者が期待感を抱きにくくなる懸念がある。この点、本構成では、特定の遊技回が特定遊技状態の後半側に設定されるため、特定結果への期待が薄くても特定遊技状態への再移行等を実現させるという活路を遊技者に提供することができる。これにより、特定遊技状態の後半遊技を盛り上げることができ、期待感を持続させることが可能になる。

【３７２５】

特徴ｂＥ７．特定の遊技回において特定報知（チャンス報知画像４７８）を実行する手段（演出制御装置１４３によるステップＳｂ３８０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＥ５又は特徴ｂＥ６に記載の遊技機。

【３７２６】

上記構成では、特定の遊技回において他の遊技回では行われない特定報知が行われるため、遊技者が特定報知を通じて特定の遊技回であることを把握することができる。これにより、特定の遊技回である場合に遊技者が気合を入れて遊技に臨むことができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【３７２７】

なお、本特徴は「特定の遊技回において前記他の遊技回では実行されない特定報知（チャンス報知画像４７８）を実行する手段（演出制御装置１４３によるステップＳｂ３８０２の処理を実行する機能）を備えている」と表現することもでき、また、本特徴において「前記特定報知は前記他の遊技回では実行されないように構成されている」という構成をさらに備えてもよい。

【３７２８】

特徴ｂＥ８．前記特定条件は、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった場合に行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果、移行抽選の当選結果等）となることであることを特徴とする特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ７のいずれかに記載の遊技機。

【３７２９】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること、又は特別判定の結果が非特定結果になった場合に行われる特定判定の結果が所定判定結果となることにより、特定条件が成立するため、特別判定の結果が特定結果となるか否かの判定と、特定条件が成立するか否かの判定とを１の遊技回の中で実行することができる。このため、特定の遊技回をそれら両方の判定を受けられるチャンス遊技回（他の遊技回よりも有利な遊技回）として機能させることができ、当該遊技回への期待感や注目度を好適に高めることが可能になる。

【３７３０】

特徴ｂＥ９．特定遊技状態での前記特別判定又は前記特定判定において前記所定判定結果となる確率が、特定遊技状態での前記特別判定において前記特定結果となる確率よりも高く設定されていることを特徴とする特徴ｂＥ８に記載の遊技機。

【３７３１】

上記構成では、所定判定結果となる確率が特定結果となる確率よりも高く設定されているため、特定条件が成立することへの期待感を高め、特定の遊技回への注目度を向上させることが可能になる。

【３７３２】

特徴ｂＥ１０．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

第１所定状況（第１時短遊技状態での最終遊技回）において前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない所定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記第１所定状況とは異なる第２所定状況（第１時短遊技状態での最終遊技回以外の特図遊技回）において前記特別判定の結果が前記所定結果となった場合よりも遊技者にとって有利となるようにすることが可能な特定手段（第２の実施の形態の変形例３に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【３７３３】
従来の遊技機では、特定結果となるか否かの択一的な遊技であったため、遊技に際して遊技者が特定結果になることに対しての期待感しか抱けず、遊技が単調化する懸念があった。この点、本構成では、特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない所定結果（いわゆる外れ結果）となった場合でも有利になり得るため、特定結果とならなかった場合でも期待感が喚起され、遊技を多様化することができる。その際、外れ結果となっても有利となるのは、そのときの状況が第１所定状況である場合に制限されるため、特定結果となることの優位性が過度に損なわれることを抑制できる。すなわち、特定結果なることを目指す遊技の面白みを担保しつつ、特定結果にならない場合でも落胆だけで終わらない遊技性を実現することができ、興趣性を向上させることが可能になる。
【３７３４】
本特徴に対して上記特徴ｂＥ１から特徴ｂＥ９の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。
【３７３５】
なお、上記特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【３７３６】
＜特徴ｂＦ群＞
特徴ｂＦ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第２の実施の形態の変形例３、変形例６、変形例８～変形例１２に基づいて抽出されるものである。
【３７３７】
なお、特徴ｂＦ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【３７３８】
特徴ｂＦ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、
前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

を備え、
遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、
所定条件（特殊外れ結果になること、天井回数に到達することなど）が成立した場合に特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１及び変形例２に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例３～変形例５に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、
前記所定条件が成立した場合、前記特定遊技状態用移行手段により前記移行が行われる場合又は前記移行が行われた場合に特定信号（変形例３等の特殊外れ結果に対応した外部信号、変形例１１の第１外部信号、変形例１２の第１外部信号Ａ等）を遊技機外部に出力することが可能な外部出力手段（第２の実施の形態の変形例３、変形例６、変形例８～変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ３５１１の処理を実行する機能、変形例１１にて第１外部信号を出力する機能、変形例１２の第１外部信号Ａを出力する機能等）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【３７３９】
上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、上記構成では、特別遊技状態を経由しないで特定遊技状態に移行することが可能となっている。従来の特定遊技状態のように特別遊技状態を経由して移行するものであれば、遊技ホール側においてその発生を把握することができるが、特別遊技状態を経由しないで移行する特定遊技状態については遊技ホール側でその発生を把握できない懸念がある。この点、本特徴では、そのような特定遊技状態への移行契機（所定条件）の成立や当該特定遊技状態への移行に対応させて特定信号を遊技機外部に出力するため、遊技ホール側で上記把握を好適に行うことが可能になる。
【３７４０】
特徴ｂＦ２．所定の状況（第１時短遊技状態中である状況、第２時短遊技状態である状況、制限遊技回である状況等）で前記所定条件が成立した場合に特定遊技状態への移行を制限することが可能な移行制限手段（第２の実施の形態の変形例３に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例６、変形例８～変形例１０に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能）を備え、
前記所定の状況で前記所定条件が成立し、前記移行制限手段により前記制限が行われる状況において、前記外部出力手段による前記特定信号の出力が実行されるようにすることが可能に構成されている（第２の実施の形態の変形例３、変形例６、変形例８～変形例１０に係る主制御装置１６２にてステップＳｂ３５１１の処理が実行されることにより、特殊外れ結果に対応した外部信号が出力されるようにする構成）ことを特徴とする特徴ｂＦ１に記載の遊技機。
【３７４１】
上記構成では、所定条件が成立しても所定の状況である場合には、特定遊技状態への移行が制限されるように構成されている。このような制限が行われる場合においては、特定遊技状態への移行が生じないことに対応させて上記特定信号の出力を取り止めることが考えられる。その後の遊技状態との整合を図る観点では、特定信号を出力するよりもしない方がむしろ理に適ったものといえる。
【３７４２】
しかしながら、そのような構成では、遊技において所定条件が成立した実際の回数を遊技ホール側で把握できなくなり、当該条件の成立確率が概ね設計確率通りに推移しているかの特定が困難となる懸念がある。特に特定信号の出力取り止めにより遊技ホール側に通

知される回数が間引かれる結果、遊技ホール側で把握される回数が実際の回数よりも少なくなるため、例えば、上記移行条件を不正に成立させるような行為が行われていても、その発見に遅れが生じたりするおそれがある。

【３７４３】

この点、本構成では、所定条件が成立した場合において特定遊技状態への移行が制限される場合であっても敢えて特定信号を出力する構成としているため、当該条件が成立した実際の回数を遊技ホール側が適切に把握することができる。これにより、移行条件の成立確率が不正に高められている場合にその発見を容易化することができ、不正抑止効果を高めることが可能になる。

【３７４４】

特徴ｂＦ３．前記外部出力手段は、

前記所定の状況とは異なる特定の状況（第１時短遊技状態中ではない状況等）で前記所定条件が成立した場合に第１態様の特定信号を出力する手段と、

前記所定の状況で前記所定条件が成立した場合に前記第１態様とは異なる第２態様の特定信号を出力する手段と、

を備えていることを特徴とする特徴ｂＦ２に記載の遊技機。

【３７４５】

上記構成では、特定遊技状態への移行が許容される場合と特定遊技状態への移行が制限される場合とで異なる態様の特定信号が出力されるため、遊技ホール側において、所定条件が成立したことだけでなく、特定遊技状態に移行すべき状態であるか否かについてまで、１の特定信号から把握することができる。これにより、所定条件が成立したにもかかわらず特定遊技状態に移行しないことに対して遊技機の異常ではないことを即座に判断することが可能になる。

【３７４６】

特徴ｂＦ４．前記特別判定の結果に関連して前記所定条件が成立可能なように構成されており（当否抽選や外れ種別判定の結果が特殊外れ結果になることで第３時短遊技状態への移行条件が成立する構成）、

前記特別判定の結果に対応した特定外部信号（抽選結果信号）を遊技機外部に出力することが可能な特定外部信号出力手段（主制御装置１６２によりステップＳｂ３５１１の処理を実行する機能）を備え、

前記特定外部信号を利用して前記特定信号を出力することが可能に構成されている（抽選結果信号を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成）ことを特徴とする特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ３のいずれかに記載の遊技機。

【３７４７】

上記構成によれば、特別判定の結果を通知するための既存端子や既存配線を利用して特定信号を出力することができるため、特定信号としての専用信号を出力する場合に比べ、遊技機における出力端子等の数を少なく抑えることができる。また、遊技ホール側の管理制御装置においても、特別判定の結果について通知を受けるための入力端子等を従前から備えている場合は、それを利用して特定信号を受信することができる。

【３７４８】

なお、本特徴の「前記特定外部信号を利用して前記特定信号を出力することが可能に構成されている」は、「前記特定外部信号出力手段は、前記所定条件が成立しない状況で特定外部信号を出力する場合に第１態様の特定外部信号を出力することが可能な第１手段（大当たり用又は通常外れ用の抽選結果信号を出力する機能）と、前記所定条件が成立する状況で特定外部信号を出力する場合に前記第１態様とは異なる第２態様の特定外部信号を前記特定信号として出力することが可能な、前記外部出力手段としての第２手段（特殊外れ用の抽選結果信号を出力する機能）と、を備えている」と表現することも可能である。

【３７４９】

特徴ｂＦ５．前記特別判定の結果に関連して前記所定条件が成立可能なように構成されており（当否抽選や外れ種別判定の結果が特殊外れ結果になることで第３時短遊技状態へ

の移行条件が成立する構成）、
　前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
　各遊技回に対応して所定外部信号（遊技回実行信号、遊技回開始信号等）を遊技機外部に出力することが可能な所定外部信号出力手段（第２の実施の形態の変形例３、変形例６、変形例８～変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ３５１１の処理を実行する機能）と、
を備え、
　前記所定外部信号を利用して前記特定信号を出力することが可能に構成されている（抽選結果信号を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成）ことを特徴とする特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ３のいずれかに記載の遊技機。
【３７５０】
　上記構成によれば、各遊技回に対応して遊技機外部に出力される所定外部信号を利用して特定信号を出力することが可能になる。これにより、特定信号用の信号端子や信号配線を省略して構成を簡略することができるほか、遊技ホール側の管理制御装置においても入力端子の追加等を回避することができる。加えて、所定外部信号と同時に特定信号を出力できることから、遊技機からの信号出力回数を低減させることもでき、遊技機と遊技ホール側の管理制御装置との双方において信号授受に要する処理負荷を軽減することが可能になる。
【３７５１】
　なお、本特徴の「前記所定外部信号を利用して前記特定信号を出力することが可能に構成されている」は、「前記所定外部信号出力手段は、前記所定条件が成立しない状況で所定外部信号を出力する場合に第１態様の所定外部信号を出力することが可能な第１手段と、前記所定条件が成立する状況で所定外部信号を出力する場合に前記第１態様とは異なる第２態様の所定外部信号を前記特定信号として出力することが可能な、前記外部出力手段としての第２手段と、を備えている」と表現することも可能である。
【３７５２】
　特徴ｂＦ６．前記所定の状況である場合に所定出力信号（時短状態信号、高頻度サポート信号等）を遊技機外部に出力することが可能な手段を備えていることを特徴とする特徴ｂＦ２乃至特徴ｂＦ５のいずれかに記載の遊技機。
【３７５３】
　上記構成では、特定遊技状態への移行が制限される所定の状況である場合に所定出力信号が遊技機外部に出力される。これにより、所定条件が成立したことの特定信号が出力された状況で特定遊技状態に移行しない場合において、遊技ホール側の管理制御装置が上記所定出力信号を参照することで、その要因が所定の状況であるか否かを簡単に特定することができる。つまり、遊技ホール側において、所定出力信号を併せて参照することで、特定信号が出力されているにもかかわらず特定遊技状態に移行しないことについて、遊技機の異常であるか否かの判断を容易に行うことが可能になる。
【３７５４】
　特徴ｂＦ７．前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）を備え、
　前記所定の状況は所定の終了条件（上限回数への到達等）の成立に基づいて終了するように構成されており、
　前記外部出力手段は、前記終了条件が成立する遊技回において前記所定条件が成立した場合に前記所定の状況の終了タイミング又は当該終了タイミングより後の所定タイミングにて前記特定信号を出力することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＦ６に

記載の遊技機。
【３７５５】
例えば、所定の状況で所定条件が成立しても特定遊技状態への移行を制限する一方、所定の状況においてその終了遊技回で所定条件が成立した場合は特定遊技状態への移行を許容することが考えられる。このような場合において、所定の状況の終了タイミングよりも早く特定信号を出力すると、遊技ホール側の管理制御装置では、所定の状況で所定条件が成立したにもかかわらず特定遊技状態に移行したとして認識される懸念がある。この点、本構成では、所定の状況の終了タイミング又はその終了タイミングよりも後の所定タイミングにて特定信号が出力されるため、上記管理制御装置に対して所定の状況が終了したことを把握させてから所定条件が成立したことを把握させることができ、その後に特定遊技状態に移行しても不自然な挙動として認識されることを抑制可能となる。
【３７５６】
特徴ｂＦ８．前記外部出力手段は、
特別遊技状態への移行又は特別遊技状態の実行中に対応させて所定の出力端子（第１外部信号用の出力端子）から信号を遊技機外部に出力することが可能な第１手段（通常大当たり結果になった場合に第１外部信号を出力する機能）と、
前記所定条件が成立した場合、前記特定遊技状態用移行手段により前記移行が行われる場合又は前記移行が行われた場合に特定信号を遊技機外部に出力することが可能な第２手段（特殊外れ結果になった場合に第１外部信号を出力する機能）と、
を備え、
前記第２手段は、特定信号を前記所定の出力端子から出力することが可能であることを特徴とする特徴ｂＦ１に記載の遊技機。
【３７５７】
上記構成では、特別遊技状態への移行やその実行中である場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子を用い、所定条件の成立や特定遊技状態への移行に対応した特定信号が出力される。これにより、特別遊技状態を経由して移行する特定遊技状態にしか対応していないホール機器であっても、特別遊技状態を経由しないで移行する特定遊技状態を認識させることが可能になる。
【３７５８】
特徴ｂＦ９．前記第１手段は、所定態様の信号（開閉実行モード中にオン状態となる第１外部信号）で出力することが可能であり、
前記第２手段は、前記特定信号として前記所定態様とは異なる態様の信号（開閉実行モードの期間よりも短い所定期間に亘ってオン状態となる第１外部信号）を出力することが可能であることを特徴とする特徴ｂＦ８に記載の遊技機。
【３７５９】
上記構成では、特別遊技状態への移行等の場合と所定条件の成立等の場合とで、信号態様を異ならせて所定の出力端子からの外部出力が行われる。これにより、それらの各外部信号を同じ出力端子から出力する場合であっても、両外部信号を区別して認識させることが可能になる。
【３７６０】
特徴ｂＦ１０．前記外部出力手段は、少なくとも特定遊技状態に移行する状況又は特定遊技状態である状況で前記所定の出力端子とは異なる出力端子から信号（第２外部信号）を遊技機外部に出力することが可能な第３手段（第２外部信号を出力する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＦ８又は特徴ｂＦ９に記載の遊技機。
【３７６１】
上記構成では、特別遊技状態である場合や所定条件が成立した場合に信号が外部出力される所定の出力端子とは別の出力端子から、特定遊技状態への移行やその実行中に対応させて信号が外部出力される。これにより、ホール機器において特定遊技状態への移行や特定遊技状態であることを認識することが可能になる。
【３７６２】

なお、上記特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【３７６３】

＜特徴ｂＧ群＞

特徴ｂＧ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態の変形例４に基づいて抽出されるものである。

【３７６４】

なお、特徴ｂＧ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【３７６５】

特徴ｂＧ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード）を有しており、

特定遊技状態として、所定の第１条件が成立した場合（第２の実施の形態の変形例４において４Ｒ通常大当たり結果となった場合等）に特別遊技状態を経由して移行し得る第１特定遊技状態（第１時短遊技状態）と、前記第１条件とは異なる所定の第２条件が成立した場合（特殊外れ結果となった場合、特定入球部に入球した場合等）に特別遊技状態を経由することなく移行し得る第２特定遊技状態（第３時短遊技状態）とを含む複数種の特定遊技状態を有しており、

第１特定遊技状態である状況で前記第２条件が成立可能な構成となっており、

第１特定遊技状態において前記第２条件が成立した場合に前記第２条件が成立しない場合よりも遊技者にとって不利となるようにすることが可能な特定手段（第２の実施の形態の変形例４に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【３７６６】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、特別遊技状態を経由して移行する第１特定遊技状態と、特別遊技状態を経由することなく移行する第２特定遊技状態とが設けられている。そして、第１特定遊技状態である状況で第２特定遊技状態への移行契機である第２条件が成立可能となっており、そのような成立が発生して第２特定遊技状態に移行した場

合には、第２特定遊技状態への移行が生じない場合よりも不利となるように構成されている。

【３７６７】

このような構成であることにより、特別遊技状態を経て第１特定遊技状態に移行した場合に、その後の遊技展開によっては不利な状態に降格してしまうかもしれないスリルを味合わせることができ、特定結果への当選を目指すだけに留まらない面白みを付加することができる。しかしながら、そのようなスリルを提供できる反面、不利な状態に降格した場合の遊技者の落胆があまりも激しいと、その後の遊技意欲を減衰させてしまい、逆効果となる懸念がある。この点、本構成では、第２条件が成立した場合に通常遊技状態よりも有利な第２特定遊技状態に移行するため、通常遊技状態に移行してしまう場合に比べ、遊技者の落胆を軽減することができる。よって、遊技意欲が大きく損なわれることを抑制しながら、上記スリルを味合わうことができる遊技を提供することが可能になる。

【３７６８】

特徴ｂＧ２．前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

第２特定遊技状態の上限回数は第１特定遊技状態の上限回数（例えば１０００回）よりも少ない所定回数（例えば１０回）に設定されており、

前記特定手段は、第１特定遊技状態において前記第２条件が成立した場合に第２特定遊技状態に移行させるものであることを特徴とする特徴ｂＧ１に記載の遊技機。

【３７６９】

上記構成では、第１特定遊技状態の途中で第２条件を成立させることにより、特定遊技状態を遊技できる回数が少ない第２特定遊技状態に切り替わるように構成されている。この場合、第２特定遊技状態に移行した場合でも、その上限回数までの範囲で特定遊技状態を継続させることができ、特定遊技状態の中で特定結果を引き当てるチャンスを残すことが可能になる。これにより、第２条件が成立して不利な状態に転落するかもしれないドキドキ感を味合わせつつも、第２条件が成立した場合の遊技者の落胆を軽減することが可能となる。

【３７７０】

特徴ｂＧ３．特定遊技状態への移行に対応して前記上限回数を設定する上限回数設定手段（第２の実施の形態の変形例４に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、

前記上限回数設定手段は、第１特定遊技状態において前記第２条件が成立した場合に、第１特定遊技状態での遊技回の残り回数にかかわらず、第２特定遊技状態に移行する場合の前記上限回数として前記所定回数を設定する手段（主制御装置１６２におけるステップＳｂ４１０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＧ２に記載の遊技機。

【３７７１】

上記構成では、第２条件が成立した場合の特定遊技状態の残り回数が、第１特定遊技状態におけるそれまでの遊技回の回数（第１特定遊技状態の残り回数）にかかわらず、一律に第２特定遊技状態の上限回数に設定される。このため、第１特定遊技状態において第２条件を成立させるタイミングが遅くなるほど、特定遊技状態を遊技できるトータルの回数が多くなり、遊技者にとって有利となる。これにより、第１特定遊技状態での遊技を進めるにあたって第２条件の成立を回避する面白みを増強することができ、遊技の興趣性を高めることが可能になる。

【３７７２】

特徴ｂＧ４．第１特定遊技状態である場合に又は第１特定遊技状態において前記上限回

数までの残り回数が所定回数以上である場合に、当該第１特定遊技状態の残り回数を非明示とすることが可能な手段（残り回数画像４７２に代えて状態報知画像４５０を表示する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＧ２又は特徴ｂＧ３に記載の遊技機。

【３７７３】

例えば、第１特定遊技状態の残り回数を明示する構成であると、第２条件が成立する前の残り回数が何回であったのかを遊技者が把握できるため、第２条件が成立し、特定遊技状態の残り回数として第２特定遊技状態の残り回数が設定された場合に、結果的に何回分が減少したのかを遊技者が簡単に特定できるようになる。この点、上記構成では、第１特定遊技状態の残り回数を非明示とすることで、第２条件が成立する前の残り回数を遊技者が把握できない又は把握しにくくすることができる。これにより、第２特定遊技状態に移行した場合の残り回数の減少分を遊技者が特定しにくくなり、仮に当該減少分が大きくなる場合でも遊技者が大きく落胆して遊技意欲が低下してしまうことを抑制できる。

【３７７４】

特徴ｂＧ５．第１特定遊技状態において前記第２条件が成立し、第２特定遊技状態に移行した場合に、当該第２特定遊技状態の残り回数を遊技者が認識可能となる所定報知（残り回数画像４７２）を実行する手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｂ４４０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＧ４に記載の遊技機。

【３７７５】

上記構成では、第１特定遊技状態への滞在中は残り回数を非明示とする一方で、第２特定遊技状態に移行した場合は残り回数を明示するように構成されている。これにより、第２条件が成立して第２特定遊技状態に移行したことや、第２特定遊技状態に移行してからの特定遊技状態の残り回数を遊技者が容易に把握することができる。

【３７７６】

特徴ｂＧ６．前記第２条件は、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった場合に行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果、移行抽選の当選結果等）となることであることを特徴とする特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ５のいずれかに記載の遊技機。

【３７７７】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること、又は特別判定の結果が非特定結果になった場合に行われる特定判定の結果が所定判定結果となることにより、特定条件が成立するため、不利な状態に降格するか否かが毎回の遊技回で判定される構成とすることができる。これにより、上記降格が発生するかもしれないスリルを各回の遊技回で味合わせることができ、そのようなスリルを楽しむ遊技を強化することが可能になる。

【３７７８】

特徴ｂＧ７．通常遊技状態である状況で前記第２条件が成立可能な構成となっており、

通常遊技状態において前記第２条件が成立した場合に第２特定遊技状態に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における第３時短遊技状態Ａに移行させる機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ６のいずれかに記載の遊技機。

【３７７９】

上記構成では、第１特定遊技状態中だけでなく、通常遊技状態中にも第２条件の成立が可能とされ、通常遊技状態において第２条件が成立した場合は第２特定遊技状態に移行するように構成されている。第２特定遊技状態は通常遊技状態よりも有利な遊技状態であるため、第１特定遊技状態中に第２条件を成立させると不利になる一方で、通常遊技状態中に第２条件を成立させると有利になる構成を実現することができる。すなわち、同じ第２条件であっても成立させたときの遊技状態によって有利不利が逆転するため、第２条件についてその成立を回避するだけの遊技に固定化されることが抑制され、遊技の多様化を図ることが可能になる。

【３７８０】

特徴ｂＧ８．特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、
特定遊技状態への移行に対応して前記上限回数を設定する上限回数設定手段（第２の実施の形態の変形例４に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、
前記上限回数設定手段は、通常遊技状態において前記第２条件が成立した場合に、第１特定遊技状態において前記第２条件が成立した場合よりも多い数の上限回数（例えば１００回）を設定することが可能な手段（主制御装置１６２におけるステップＳｂ４１０６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＧ７に記載の遊技機。
【３７８１】
第２特定遊技状態は通常遊技状態よりも有利な遊技状態であるため、通常遊技状態から第２特定遊技状態への移行が生じるだけでも遊技者にとって有利となるが、上記構成では、それに留まらず、通常遊技状態中に第２条件が成立すると、第１特定遊技状態中に第２条件が成立した場合よりも多い数の上限回数が設定されるように構成されている。これにより、その優位性を際立たせることができ、通常遊技状態において第２条件の成立を目指す面白みを増強することが可能になる。
【３７８２】
なお、上記特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【３７８３】
＜特徴ｂＨ群＞
特徴ｂＨ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態の変形例５に基づいて抽出されるものである。
【３７８４】
なお、特徴ｂＨ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技への注目度を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【３７８５】
特徴ｂＨ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、
前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、
を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、
特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、
特定遊技状態において許容状態（第３時短遊技状態の遊技回の回数が第１時短遊技状態の残り回数よりも多い状態）である状況で特定条件が成立した場合（特殊外れ結果となった場合、特定入球部に入球した場合等）に特定遊技状態における遊技回の残り回数を増加させることが可能な手段（第２の実施の形態の変形例５に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、
特定遊技状態として、前記許容状態に対応する遊技回、遊技回の範囲又は期間が異なる複数種の特定遊技状態（第１時短遊技状態Ａ、第１時短遊技状態Ｂ）を有していることを特徴とする遊技機。

【３７８６】
上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。この特定遊技状態において許容状態である状況で特定条件が成立した場合には、特定遊技状態の残り回数が増加（上乗せ）されるようになっており、遊技者がより有利に遊技を進めることが可能となっている。

【３７８７】
そのような構成において、例えば、特定条件の成立により残り回数が増加する遊技回が固定化される構成であると、どのタイミングで特定条件を成立させれば残り回数が増加するのかを遊技者が事前に把握できてしまい、他の遊技回への関心が薄れてしまうおそれがある。この点、上記構成では、残り回数の増加が許容される許容状態となる遊技回、遊技回の範囲又は期間が異なる複数種の特定遊技状態が設けられているため、どのタイミングで特定条件を成立させれば残り回数が増加するのかが一律に定まらなくなる。これにより、各回の特定遊技状態において遊技者の関心が同じ遊技回に集中することが抑制され、特定遊技状態の全体を通して遊技への注目度を高めることが可能になる。

【３７８８】
特徴ｂＨ２．各特定遊技状態において前記許容状態に対応する遊技回、遊技回の範囲又は期間を遊技者が識別不可又は識別困難な構成とされている（第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂの判別を不可又は困難とする構成）ことを特徴とする特徴ｂＨ１に記載の遊技機。

【３７８９】
例えば、許容状態となる遊技回等が明確化される構成の場合には、仮に許容状態となる遊技回等が異なる複数種の特定遊技状態が設定されていても、それぞれの特定遊技状態において注目すべき遊技回が明確になってしまい、遊技者の関心が特定の遊技回に偏ることを抑止する効果がうまく発揮されない懸念がある。この点、上記構成では、許容状態となる遊技回等を遊技者が識別不可又は識別困難となっているため、それぞれの特定遊技状態においていずれの遊技回等が許容状態であるかを遊技者に予測させながら遊技を楽しませることができ、特定遊技状態の全体を通して遊技への注目度を高めることが可能になる。

【３７９０】
特徴ｂＨ３．特定遊技状態として、前記上限回数が第１回数（例えば７０回）の第１種特定遊技状態（第１時短遊技状態Ａ）と、前記上限回数が前記第１回数よりも多い第２回数（例えば１００回）の第２種特定遊技状態（第１時短遊技状態Ｂ）とを含む複数種の特定遊技状態を有しており、
少なくとも前記第１種特定遊技状態と前記第２種特定遊技状態とにおいて、前記許容状態に対応する遊技回、遊技回の範囲又は期間が異なることを特徴とする特徴ｂＨ１又は特徴ｂＨ２に記載の遊技機。

【３７９１】
上記構成では、許容状態となる遊技回等が異なる特定遊技状態として、上限回数が第１

回数に設定される第１種特定遊技状態と、上限回数がそれよりも多い第２回数に設定される第２種特定遊技状態とが設けられている。これにより、どのタイミングで特定条件を成立させればよいかだけでなく、いつまでに特定条件を成立させればよいかについても特定遊技状態ごとに多様化することができ、興趣性を高めることが可能になる。

【３７９２】

特徴ｂＨ４．前記第２種特定遊技状態において、前記第１回数に対応した遊技回（例えば７０回目の特図遊技回）より後の遊技回（例えば７１回目～１００回目の遊技回）にて前記許容状態に対応する遊技回、遊技回の範囲又は期間を含むことを特徴とする特徴ｂＨ３に記載の遊技機。

【３７９３】

上記構成では、第２種特定遊技状態において許容状態となる遊技回等が第１種特定遊技状態の上限回数（第１回数）よりも後の遊技回に含まれるように構成されている。この場合、移行した特定遊技状態が第１種特定遊技状態であると仮定すると、第１回数への到達により特定遊技状態が終了してしまうことになるが、その反面、移行した特定遊技状態が第２種特定遊技状態であると仮定すると、第１回数を超えてからの遊技で特定条件を成立させれば特定遊技状態の残り回数を増やすことができ、遊技者にとって望ましい状況となる。このため、特定遊技状態に移行した場合において遊技回の回数が第１回数に近付いた段階では、特定遊技状態が終了してしまうことへの不安感と、第１回数を超えてからの特定条件の成立により効率的な残り回数の増加が果たされることへの期待感とのせめぎ合いの中で遊技させることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

【３７９４】

特徴ｂＨ５．特定遊技状態において非許容状態（第３時短遊技状態の遊技回の回数が第１時短遊技状態の残り回数よりも少ない状態）である状況で特定条件が成立した場合に特定遊技状態における遊技回の残り回数の増加が制限されるように構成されており、

前記第１種特定遊技状態及び前記第２種特定遊技状態において、前記非許容状態に対応する遊技回、遊技回の範囲又は期間として共通の遊技回、遊技回の範囲（１回目～２０回目の遊技回）又は期間を含むように構成されていることを特徴とする特徴ｂＨ３又は特徴ｂＨ４に記載の遊技機。

【３７９５】

上記構成では、特定条件が成立しても残り回数が上乗せされない非許容状態として、各特定遊技状態において共通の遊技回、遊技回の範囲又は期間が設定されている。この共通の遊技回等では、移行した特定遊技状態がいずれの特定遊技状態であっても残り回数の上乗せが生じないため、遊技者が特定遊技状態の種類や特定条件の成立を気にせずに、特定結果となることを目指す遊技に集中できる期間を確保することが可能になる。

【３７９６】

特徴ｂＨ６．前記第１種特定遊技状態と前記第２種特定遊技状態とを遊技者が判別不可又は判別困難と構成されている（第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂの判別を不可又は困難とする構成）ことを特徴とする特徴ｂＨ３乃至特徴ｂＨ５のいずれかに記載の遊技機。

【３７９７】

上記構成によれば、移行した特定遊技状態が第１種特定遊技状態であるか、それとも第２種特定遊技状態であるかを遊技者に予測させることができ、上記特徴ｂＨ３から特徴ｂＨ５の上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【３７９８】

特徴ｂＨ７．特定遊技状態の前記許容状態にて特定条件が成立し、遊技回の残り回数が増加された場合において、その特定遊技状態にて再び特定条件が成立した場合に遊技回の残り回数の増加を制限することが可能な手段（主制御装置１６２によりステップＳｂ４８０１の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ６のいずれかに記載の遊技機。

【３７９９】

上記構成では、特定条件の成立に基づく残り回数の上乗せが、移行した特定遊技状態の中で１度だけに限定されるため、どのタイミングで特定条件を成立させるかが、その後の遊技に大きく影響を及ぼすものとなり、上記特徴ｂＨ１から特徴ｂＨ６の上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【３８００】

特徴ｂＨ８．前記特定条件は、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった場合に行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果、移行抽選の当選結果等）となることであることを特徴とする特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ７のいずれかに記載の遊技機。

【３８０１】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること、又は特別判定の結果が非特定結果になった場合に行われる特定判定の結果が所定判定結果となることにより、特定条件が成立するため、特別判定の結果が特定結果となるか否かの判定と、特定条件が成立するか否かの判定とを１の遊技回の中で実行することができる。このため、特定遊技状態において許容状態である状況では、遊技者は、特定結果を引き当てることへのチャレンジと、特定遊技状態の残り回数を増加させることへのチャレンジとの両方で遊技することができ、後者のみに留まる場合に比べて有利な条件で遊技することが可能になる。これにより、特定遊技状態での遊技意欲を好適に高めることが可能になる。

【３８０２】

なお、上記特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【３８０３】

＜特徴ｂＩ群＞

特徴ｂＩ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態の変形例６、変形例８、変形例９に基づいて抽出されるものである。

【３８０４】

なお、特徴ｂＩ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【３８０５】

特徴ｂＩ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果

に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
所定の更新契機（当否抽選の結果が外れ結果となること、ポイント抽選に当選すること等）に基づいて所定の更新情報（外れ遊技回の回数、内部ポイント情報等）を更新することが可能な更新手段（第２の実施の形態の変形例６、変形例８、変形例９に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ５５０４の処理を実行する機能等）と、
を備え、
遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、
特定遊技状態として、前記更新手段の更新結果が所定結果（天井回数、所定ポイント数等）となることに基づいて移行可能な第１特定遊技状態（第２時短遊技状態）と、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果、移行抽選の当選結果等）となることに基づいて移行可能な第２特定遊技状態（第３時短遊技状態）と、を含む複数種の特定遊技状態を有しており、
前記更新手段の更新結果に基づいて第１特定遊技状態に移行させるか否かの第１移行判定を行う第１移行判定手段（第２の実施の形態の変形例６、変形例９に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例８に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態の移行判定用処理Ａを実行する機能等）と、
前記特別判定又は前記特定判定の結果に基づいて第２特定遊技状態に移行させるか否かの第２移行判定を行う第２移行判定手段（第２の実施の形態の変形例６、変形例９に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例８に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理Ａを実行する機能等）と、
を備え、
１の遊技回において、前記第１移行判定手段による前記第１移行判定が行われた後、前記第２移行判定手段による前記第２移行判定が行われるようにすることが可能に構成されている（第２の実施の形態の変形例６においてステップＳｂ５３０２の処理を実行した後にステップＳｂ５３０３の処理を実行する機能、変形例８においてステップＳｂ６５０２で否定判定した場合にステップＳｂ６５０３の処理を実行した後にステップＳｂ６５０４の処理を実行する機能、変形例９においてステップＳｂ７２０１の処理を実行した後にステップＳｂ７２０３の処理を実行する機能等）ことを特徴とする遊技機。
【３８０６】
上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、所定の更新契機により更新される更新情報の結果に基づいて移行する第１特定遊技状態と、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること又は特別判定の結果が非特定結果となった遊技回にて行われる特定判定の結果が所定判定結果となることに基づいて移行する第２特定遊技状態とを有している。このような遊技機では、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立することがあり得る。この点、上記構成では、第１特定遊技状態に移行させるか否かの第１移行判定を行ってから第２特定遊技状態に移行させるか否かの第２移行判定を行うため、第１移行判定の結果を踏まえて第２移行判定の結果を採用するか否かを判断することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。
【３８０７】
特徴ｂＩ２．前記第１移行判定の結果が第１特定遊技状態に移行させることに対応した結果である場合に、前記第２移行判定の結果が第２特定遊技状態に移行させることに対応した結果であっても第２特定遊技状態への移行を制限するか、又は前記第２移行判定の実

行を制限することが可能な手段（第２の実施の形態の変形例６、変形例８に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ５６０５の処理を実行する機能、変形例９に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ７２０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＩ１に記載の遊技機。

【３８０８】

上記構成では、先に行われる第１移行判定にて第１特定遊技状態への移行が判定された場合には、その後に行われる第２移行判定で第２特定遊技状態への移行が判定されてもそれを無効化するか、第２移行判定自体の実行が制限される。これにより、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に、第１特定遊技状態への移行を優先することができる。

【３８０９】

特徴ｂＩ３．前記所定の更新情報が、前記特別判定の結果が前記非特定結果となった回数であることを特徴とする特徴ｂＩ２に記載の遊技機。

【３８１０】

第１特定遊技状態は、特別判定の結果が非特定結果となった回数の更新結果（外れ遊技回の累積回数）に基づいて移行するため、更新結果が所定結果となる前から遊技者が第１特定遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、更新結果が所定結果となったにもかかわらず、第１特定遊技状態に移行させないでいると、第１特定遊技状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい。一方、第２特定遊技状態は、特別判定や特定判定の結果に基づいて移行するため、第２特定遊技状態への移行を遊技者が事前に予測することができない。このような特性を踏まえ、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に第１特定遊技状態への移行を優先することで、遊技者の気付きを抑制しながら移行先の特定遊技状態を調整することが可能になる。

【３８１１】

特徴ｂＩ４．第１特定遊技状態が第２特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＩ２又は特徴ｂＩ３に記載の遊技機。

【３８１２】

上記構成によれば、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に第１特定遊技状態への移行を優先させることで、有利な側の特定遊技状態に移行させることが可能になる。

【３８１３】

特徴ｂＩ５．前記第２移行判定の結果が第２特定遊技状態に移行させることに対応した結果である場合に、前記第１移行判定の結果が第１特定遊技状態に移行させることに対応した結果であっても第２特定遊技状態に移行させることが可能な手段を備えていることを特徴とする特徴ｂＩ１に記載の遊技機。

【３８１４】

上記構成では、後に行われる第２移行判定にて第２特定遊技状態への移行が判定された場合には、先の第１移行判定で第１特定遊技状態への移行が判定されていても、その結果が無効化される。これにより、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に、第２特定遊技状態への移行を優先することができる。

【３８１５】

特徴ｂＩ６．第２特定遊技状態が第１特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＩ５に記載の遊技機。

【３８１６】

上記構成によれば、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に第２特定遊技状態への移行を優先させることで、有利な側の特定遊技状態に移行させることが可能になる。

【３８１７】

特徴ｂＩ７．前記更新手段の更新結果が所定結果となった場合又は第１特定遊技状態に移行する場合に所定の第１報知（天井到達用演出）を実行する第１手段（演出制御装置１４３により天井到達用演出を実行する機能）と、
前記特別判定もしくは前記特定判定の結果が所定判定結果となった場合又は第２特定遊技状態に移行する場合に所定の第２報知（特殊リーチ外れ演出）を実行する第２手段（演出制御装置１４３により特殊リーチ外れ演出を実行する機能）と、
を備え、
前記第１移行判定及び前記第２移行判定が、前記第１報知及び前記第２報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング（変動開始時、変動表示中）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＩ２乃至特徴ｂＩ６のいずれかに記載の遊技機。
【３８１８】
上記構成では、更新手段の更新結果が所定結果となった場合又は第１特定遊技状態に移行する場合に第１報知を実行し、特別判定もしくは特定判定の結果が所定判定結果となった場合又は第２特定遊技状態に移行する場合に第２報知を実行するため、これらの報知を通じて第１特定遊技状態への移行や第２特定遊技状態への移行を遊技者に報知することができる。この場合において、第１移行判定及び第２移行判定を第１報知及び第２報知の実行タイミングよりも前に行うため、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に、移行する特定遊技状態の調整結果を踏まえて上記各報知を実行することができる。これにより、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制可能となる。
【３８１９】
特徴ｂＩ８．前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記報知結果に対応した報知が所定の報知期間（確定表示時間）にて行われるように遊技回を制御するものであり、
前記第１移行判定手段及び前記第２移行判定手段の判定結果に基づいて遊技状態を第１特定遊技状態又は第２特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第２の実施の形態に変形例６、変形例８、変形例９に係る主制御装置１６２により時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、
前記特定遊技状態用移行手段は、前記遊技回用動作が終了してから次の遊技回が開始されるまでの期間におけるいずれかの特定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、確定表示の終了タイミング等）にて前記移行を実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ７のいずれかに記載の遊技機。
【３８２０】
遊技状態が特定遊技状態に移行した場合、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態であることに気付くことが想定される。このため、例えば、遊技回における遊技回用動作の開始時や途中で特定遊技状態への移行を行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、遊技回用動作が終了してから特定遊技状態への移行を行うため、特別判定の結果を報知してから特定遊技状態への移行に気付かせることができる。これにより、遊技回への注目度が損なわれることを抑制可能となる。
【３８２１】
なお、本特徴を上記特徴ｂＩ３に適用した場合は、「第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とはいずれも特別判定の結果が非特定結果（いわゆる外れ結果）となった遊技回で成立するところ、このような構成において、それら各移行条件の成立に基づく特定遊技状態への移行を遊技回の開始時や遊技回用動作の途中で行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、遊技者が特定遊技状態への気付きから外れ結果を事前把握できてしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。このような構成に対して本特徴を適用することで、外れ結果の事前把握が可能となるこ

とを抑制可能となる。」という効果を奏することができる。
【３８２２】
　また、本特徴を上記特徴ｂＩ７に適用した場合は、「上記第１報知や第２報知の実行タイミングよりも前に第１移行判定及び第２移行判定を行う構成では、それらの各移行判定が遊技回における比較的早い段階で行われるものとなる。この場合、それらの各移行判定を実行した時点で直ちに特定遊技状態への移行を行う構成とすると、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、特別判定の結果報知の前に各移行判定が済まされていたとしても、それら各移行判定の結果を踏まえた特定遊技状態への移行は、結果報知の開始を待ってから行う構成としている。これにより、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態に気付くことがあったとしても、結果報知まで遊技回に注目させてから特定遊技状態に関心が移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴ｂＩ７の効果を発揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。
【３８２３】
　特徴ｂＩ９．特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、
　特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数又は特定遊技状態における遊技回の残り回数を更新する回数更新手段（第２の実施の形態の変形例６、変形例８、変形例９に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ５５０４の処理を実行する機能等）を備え、
　１の遊技回において、前記回数更新手段による前記更新が行われた後、前記第１移行判定手段による前記第１移行判定が行われ、その後、前記第２移行判定手段による前記第２移行判定が行われるようにすることが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ８のいずれかに記載の遊技機。
【３８２４】
　上記構成によれば、特定遊技状態での遊技回数や特定遊技状態を遊技可能な遊技回の残り回数を更新してから第１移行判定及び第２移行判定を実行するため、例えば、第１特定遊技状態の最終遊技回にて第２移行条件が成立した場合に、その最終遊技回の中で第１特定遊技状態を終了させてから第２特定遊技状態に移行させることができる。これにより、通常遊技状態での遊技回を介在させることなく、第１特定遊技状態から第２特定遊技状態に移行させることができ、特定遊技状態の残り回数が増加するのと同等の状態とすることが可能となる。
【３８２５】
　特徴ｂＩ１０．予め定められた周期で定期処理（主制御装置１６２による通常処理等）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御するように構成されており、
　前記定期処理の１処理回において前記回数更新手段による前記更新と前記第１移行判定手段による前記第１移行判定と前記第２移行判定手段による前記第２移行判定とを実行可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＩ９に記載の遊技機。
【３８２６】
　上記構成では、定期処理を繰り返し実行することで遊技の進行が制御される構成の下、回数更新と各移行判定とが同じ処理回の中で行われるため、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態に移行する場合に、通常遊技状態での遊技回が介在することを好適に抑制することができる。
【３８２７】
　特徴ｂＩ１１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
　前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と

、
前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
を備え、
遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、
特定遊技状態として、所定の第１移行条件（天井回数への到達、所定ポイント数への到達等、又は特殊外れ結果への当選、移行抽選に当選等）の成立に基づいて移行可能な第１特定遊技状態（第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態Ｂ）と、所定の第２移行条件（特殊外れ結果への当選、移行抽選に当選等、又は天井回数への到達、所定ポイント数への到達等）の成立に基づいて移行可能な第２特定遊技状態（第３時短遊技状態Ａ又は第２時短遊技状態）と、を含む複数種の特定遊技状態を有しており、
第１特定遊技状態に移行させるか否かの第１移行判定を行う第１移行判定手段（第２の実施の形態の変形例６、変形例９に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例８に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態の移行判定用処理Ａを実行する機能等）と、
第２特定遊技状態に移行させるか否かの第２移行判定を行う第２移行判定手段（第２の実施の形態の変形例６、変形例９に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例８に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理Ａを実行する機能等）と、
を備え、
１の遊技回において、前記第１移行判定手段による前記第１移行判定が行われた後、前記第２移行判定手段による前記第２移行判定が行われるようにすることが可能に構成されている（第２の実施の形態の変形例６においてステップＳｂ５３０２の処理を実行した後にステップＳｂ５３０３の処理を実行する機能、変形例８においてステップＳｂ６５０２で否定判定した場合にステップＳｂ６５０３の処理を実行した後にステップＳｂ６５０４の処理を実行する機能、変形例９においてステップＳｂ７２０１の処理を実行した後にステップＳｂ７２０３の処理を実行する機能等）ことを特徴とする遊技機。
【３８２８】
上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、第１移行条件の成立により移行する第１特定遊技状態と、第２移行条件の成立により移行する第２特定遊技状態とを有している。このように、異なる移行条件により移行する複数の特定遊技状態が設けられている遊技機においては、それらの各移行条件が同一の遊技回で成立することがあり得る。この点、上記構成では、第１特定遊技状態に移行させるか否かの第１移行判定を行ってから第２特定遊技状態に移行させるか否かの第２移行判定を行うため、第１移行判定の結果を踏まえて第２移行判定の結果を採用するか否かを判断することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。
【３８２９】
本特徴に対して上記特徴ｂＩ２から特徴ｂＩ１０の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。
【３８３０】
なお、上記特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴

ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【３８３１】

＜特徴ｂＪ群＞

特徴ｂＪ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態の変形例７、変形例８、変形例１０に基づいて抽出されるものである。

【３８３２】

なお、特徴ｂＪ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【３８３３】

特徴ｂＪ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

所定の更新契機（当否抽選の結果が外れ結果となること、ポイント抽選に当選すること等）に基づいて所定の更新情報（外れ遊技回の回数、ポイント数等）を更新することが可能な更新手段（第２の実施の形態の変形例７、変形例８に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ５５０４の処理を実行する機能、変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ７６０４の処理を実行する機能等）と、

を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定遊技状態として、前記更新手段の更新結果が所定結果（天井回数、所定ポイント数等）となることに基づいて移行可能な第１特定遊技状態（第２時短遊技状態）と、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果、移行抽選に当選等）となることに基づいて移行可能な第２特定遊技状態（第３時短遊技状態）と、を含む複数種の特定遊技状態を有しており、

前記更新手段の更新結果に基づいて第１特定遊技状態に移行させるか否かの第１移行判定を行う第１移行判定手段（第２の実施の形態の変形例７、変形例１０に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例８に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理Ｂを実行する機能等）と、

前記特別判定又は前記特定判定の結果に基づいて第２特定遊技状態に移行させるか否かの第２移行判定を行う第２移行判定手段（第２の実施の形態の変形例７、変形例１０に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例８

に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態の移行判定用処理Ｂを実行する機能等）と、
を備え、
１の遊技回において、前記第２移行判定手段による前記第２移行判定が実行された後、前記第１移行判定手段による前記第１移行判定が実行されるようにすることが可能に構成されている（第２の実施の形態の変形例７においてステップＳｂ６１０１の処理を実行した後にステップＳｂ６１０２の処理を実行する機能、変形例８においてステップＳｂ６５０２で肯定判定した場合にステップＳｂ６５０５の処理を実行した後にステップＳｂ６５０６の処理を実行する機能、変形例１０においてステップＳｂ７５０１の処理を実行した後にステップＳｂ７５０２の処理を実行する機能等）ことを特徴とする遊技機。

【３８３４】
上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、所定の更新契機により更新される更新情報の結果に基づいて移行する第１特定遊技状態と、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること又は特別判定の結果が非特定結果となった遊技回にて行われる特定判定の結果が所定判定結果となることに基づいて移行する第２特定遊技状態とを有している。このような遊技機では、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立することがあり得る。この点、上記構成では、第２特定遊技状態に移行させるか否かの第２移行判定を行ってから第１特定遊技状態に移行させるか否かの第１移行判定を行うため、第２移行判定の結果を踏まえて第１移行判定の結果を採用するか否かを判断することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【３８３５】
特徴ｂＪ２．前記第２移行判定の結果が第２特定遊技状態に移行させることに対応した結果である場合に、前記第１移行判定の結果が第１特定遊技状態に移行させることに対応した結果であっても第１特定遊技状態への移行を制限するか、又は前記第１移行判定の実行を制限することが可能な手段（第２の実施の形態の変形例８に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ６６０１の処理を実行する機能、変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ７６０１の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＪ１に記載の遊技機。

【３８３６】
上記構成では、先に行われる第２移行判定にて第２特定遊技状態への移行が判定された場合には、その後に行われる第１移行判定で第１特定遊技状態への移行が判定されてもそれを無効化するか、第１移行判定自体の実行が制限される。これにより、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立し得る場合に、第２特定遊技状態への移行を優先することができる。

【３８３７】
特徴ｂＪ３．前記第２移行判定の結果が第２特定遊技状態に移行させることに対応した結果である場合に、前記更新手段による前記更新を制限することが可能な手段（変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ７６０１の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＪ２に記載の遊技機。

【３８３８】
例えば、同一の遊技回で第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件との両方が成立したことに基づき、第１特定遊技状態への移行を無効化して第２特定遊技状態に移行させる構成であると、遊技者が第１特定遊技状態の恩恵を受けられなくなる懸念がある。この点、上記構成では、第２移行判定にて第２特定遊技状態への移行が判定された場合に、更新手段による更新の実行が制限される。これにより、第２特定遊技状態への移行条件が成立した遊技回において、更新手段の更新結果が所定結果となることが制限され、延いては、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立することが回避される。よって、遊技者が第１特定遊技状態の恩恵を

受けられなくなることを抑制しつつ、第２特定遊技状態への移行を優先させることが可能になる。

【３８３９】

特徴ｂＪ４．第２特定遊技状態である場合に前記更新手段による前記更新を制限することが可能な手段（変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ７６０２、ステップＳｂ７６０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＪ３に記載の遊技機。

【３８４０】

上記構成では、第２移行判定にて第２特定遊技状態への移行が判定されたことに基づいて更新手段による更新が制限された場合に、第２特定遊技状態に移行した後もその制限が継続される。これにより、第２特定遊技状態が終了してから更新手段による更新を再開させることができ、第２特定遊技状態の途中で第１特定遊技状態の移行条件が成立することを抑制できる。

【３８４１】

特徴ｂＪ５．第２特定遊技状態が第１特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＪ２乃至特徴ｂＪ４のいずれかに記載の遊技機。

【３８４２】

上記構成によれば、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に第２特定遊技状態への移行を優先させることで、有利な側の特定遊技状態に移行させることが可能になる。

【３８４３】

特徴ｂＪ６．前記第１移行判定の結果が第１特定遊技状態に移行させることに対応した結果である場合に、前記第２移行判定の結果が第２特定遊技状態に移行させることに対応した結果であっても第１特定遊技状態に移行させることが可能な手段（変形例７に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ６３０３、ステップＳｂ６３０４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＪ１に記載の遊技機。

【３８４４】

上記構成では、後に行われる第１移行判定にて第１特定遊技状態への移行が判定された場合には、先の第２移行判定で第２特定遊技状態への移行が判定されていても、その結果が無効化される。これにより、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立し得る場合に、第１特定遊技状態への移行を優先することができる。

【３８４５】

特徴ｂＪ７．前記所定の更新情報が、前記特別判定の結果が前記非特定結果となった回数であることを特徴とする特徴ｂＪ６に記載の遊技機。

【３８４６】

第１特定遊技状態は、特別判定の結果が非特定結果となった回数の更新結果（外れ遊技回の累積回数）に基づいて移行するため、更新結果が所定結果となる前から遊技者が第１特定遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、更新結果が所定結果となったにもかかわらず、第１特定遊技状態に移行させないでいると、第１特定遊技状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい。一方、第２特定遊技状態は、特別判定や特定判定の結果に基づいて移行するため、第２特定遊技状態への移行を遊技者が事前に予測することができない。このような特性を踏まえ、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に第１特定遊技状態への移行を優先することで、遊技者の気付きを抑制しながら移行先の特定遊技状態を調整することが可能になる。

【３８４７】

特徴ｂＪ８．前記更新手段の更新結果が所定結果となった場合又は第１特定遊技状態に移行する場合に所定の第１報知（天井到達用演出）を実行する第１手段（演出制御装置１

４３により天井到達用演出を実行する機能）と、
前記特別判定もしくは前記特定判定の結果が所定判定結果となった場合又は第２特定遊技状態に移行する場合に所定の第２報知（特殊リーチ外れ演出）を実行する第２手段（演出制御装置１４３により特殊リーチ外れ演出を実行する機能）と、
を備え、
前記第１移行判定及び前記第２移行判定が、前記第１報知及び前記第２報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング（変動開始時、変動表示中）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＪ２乃至特徴ｂＪ７のいずれかに記載の遊技機。
【３８４８】
上記構成では、更新手段の更新結果が所定結果となった場合又は第１特定遊技状態に移行する場合に第１報知を実行し、特別判定もしくは特定判定の結果が所定判定結果となった場合又は第２特定遊技状態に移行する場合に第２報知を実行するため、これらの報知を通じて第１特定遊技状態への移行や第２特定遊技状態への移行を遊技者に報知することができる。この場合において、第１移行判定及び第２移行判定を第１報知及び第２報知の実行タイミングよりも前に行うため、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立し得る場合に、移行する特定遊技状態の調整結果を踏まえて上記各報知を実行することができる。これにより、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制可能となる。
【３８４９】
特徴ｂＪ９．特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、
特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数又は特定遊技状態における遊技回の残り回数を更新する回数更新手段（第２の実施の形態の変形例７、変形例８、変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ５５０４の処理を実行する機能等）を備え、
１の遊技回において、前記回数更新手段による前記更新が行われた後、前記第１移行判定手段による前記第１移行判定が行われ、その後、前記第２移行判定手段による前記第２移行判定が行われるようにすることが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ８のいずれかに記載の遊技機。
【３８５０】
上記構成によれば、特定遊技状態での遊技回数や特定遊技状態を遊技可能な遊技回の残り回数を更新してから第１移行判定及び第２移行判定を実行するため、例えば、第１特定遊技状態の最終遊技回にて第２移行条件が成立した場合に、その最終遊技回の中で第１特定遊技状態を終了させてから第２特定遊技状態に移行させることができる。これにより、通常遊技状態での遊技回を介在させることなく、第１特定遊技状態から第２特定遊技状態に移行させることができ、特定遊技状態の残り回数が増加するのと同等の状態とすることが可能となる。
【３８５１】
特徴ｂＪ１０．予め定められた周期で定期処理（主制御装置１６２による通常処理等）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御するように構成されており、
前記定期処理の同じ処理回において前記回数更新手段による前記更新と前記第１移行判定手段による前記第１移行判定と前記第２移行判定手段による前記第２移行判定とを実行可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＪ９に記載の遊技機。
【３８５２】
上記構成では、定期処理を繰り返し実行することで遊技の進行が制御される構成の下、回数更新と各移行判定とが同じ処理回の中で行われるため、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態に移行する場合に、通常遊技状態での遊技回が介在することを好適に抑制することができる。
【３８５３】
なお、上記特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ

６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【３８５４】

＜特徴ｂＫ群＞

特徴ｂＫ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態の変形例６、変形例８に基づいて抽出されるものである。

【３８５５】

なお、特徴ｂＫ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【３８５６】

特徴ｂＫ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定遊技状態として、所定の第１移行条件（天井回数への到達、所定ポイント数への到達等、又は特殊外れ結果への当選、移行抽選に当選等）の成立に基づいて移行可能な第１特定遊技状態（第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態Ｂ）と、第１特定遊技状態よりも遊技者にとって不利なものであって前記第１移行条件とは異なる所定の第２移行条件（特殊外れ結果への当選、移行抽選に当選等、又は天井回数への到達、所定ポイント数への到達等）の成立に基づいて移行可能な第２特定遊技状態（第３時短遊技状態Ａ又は第２時短遊技状態）と、を含む複数種の特定遊技状態を有しており、

第１特定遊技状態である状況で前記第２移行条件が成立した場合に第２特定遊技状態への移行を制限することが可能に構成されている（ステップＳｂ５６０３で肯定判定し、ステップＳｂ５６０４で否定判定した場合の流れ等）ことを特徴とする遊技機。

【３８５７】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、第１移行条件の成立により移行する第１特定遊技状態と、第１特定遊技状態よりも不利なものであって、第２移行条件の成立により移行する第２特定遊技状態とを有している。このような場合において、第１特定遊技状態である状況で第２移行条件が成立した場合に第２特定遊技状態への移行が制限されるため、遊技者が不利な扱いを受けることを抑制でき、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【３８５８】

特徴ｂＫ２．前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
第１特定遊技状態に移行させるか否かの第１移行判定を行う第１移行判定手段（第２の実施の形態の変形例６、変形例８に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ５３０２、ステップＳｂ６５０３の第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、又は第２の実施の形態の変形例８に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ６５０５の第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能）と、
第２特定遊技状態に移行させるか否かの第２移行判定を行う第２移行判定手段（第２の実施の形態の変形例６、変形例８に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ５３０３、ステップＳｂ６５０４の第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、又は第２の実施の形態の変形例８に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ６５０６の第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等）と、
を備え、
１の遊技回において、前記第１移行判定手段による前記第１移行判定が行われた後、前記第２移行判定手段による前記第２移行判定が行われるようにすることが可能に構成されている（第２の実施の形態の変形例６においてステップＳｂ５３０２の処理を実行した後にステップＳｂ５３０３の処理を実行する機能、変形例８においてステップＳｂ６５０２で否定判定した場合にステップＳｂ６５０３の処理を実行した後にステップＳｂ６５０４の処理を実行する機能、ステップＳｂ６５０２で肯定判定した場合にステップＳｂ６５０５の処理を実行した後ステップＳｂ６５０６の処理を実行する機能等）ことを特徴とする特徴ｂＫ１に記載の遊技機。

【３８５９】

異なる移行条件により移行する複数の特定遊技状態が設けられている遊技機においては、それらの各移行条件が同一の遊技回で成立することがあり得る。そのような状況に鑑み、本特徴では、第１特定遊技状態である状況で第２移行条件が成立した場合に第２特定遊技状態への移行を制限するようにした上で、第１特定遊技状態に移行させるか否かの第１移行判定を行ってから第２特定遊技状態に移行させるか否かの第２移行判定を行うように構成されている。このような構成によれば、第１移行条件及び第２移行条件の両方が同一の遊技回で成立した場合に、第１移行判定により第１特定遊技状態に移行させると判定された後、第２移行判定にて第２移行条件の成立が把握されても、上記制限により第２特定遊技状態への移行が回避される。これにより、有利な側の第１特定遊技状態への移行が実施され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【３８６０】

特徴ｂＫ３．前記第１移行条件の成立又は第１特定遊技状態への移行に対応した所定報知（天井到達用演出、特殊リーチ外れ演出）を遊技回にて実行することが可能な所定報知実行手段（演出制御装置１４３による遊技回用演出を実行する機能）を備え、
前記第１移行判定及び前記第２移行判定が、前記所定報知実行手段による前記所定報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング（変動開始時、変動表示中）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＫ２に記載の遊技機。

【３８６１】

上記構成では、遊技回での所定報知の実施により、第１移行条件の成立又は第１特定遊技状態への移行を遊技者に報知することが可能になる。この場合において、第１移行判定及び第２移行判定を上記所定報知の実行タイミングよりも前に行う構成としたため、第１移行条件及び第２移行条件の両方が成立した遊技回において、それら各移行判定の結果を踏まえて所定報知を実行するか否かを判断することができる。すなわち、同一の遊技回にて第１移行条件及び第２移行条件の両方が成立し、第１特定遊技状態への移行が実施される場合に、上記所定報知を好適に実施することが可能になる。

【３８６２】

特徴ｂＫ４．前記第２移行条件の成立又は第２特定遊技状態への移行に対応した特定報知（特殊リーチ外れ演出、天井到達用演出）を遊技回にて実行することが可能な特定報知実行手段（演出制御装置１４３において主制御装置１６２からの変動パターンに基づいて遊技回用演出を実行する機能）を備え、

前記第１移行判定及び前記第２移行判定が、前記特定報知実行手段による前記特定報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング（変動開始時、変動表示中）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＫ２又は特徴ｂＫ３に記載の遊技機。

【３８６３】

上記構成では、遊技回での特定報知の実施により、第２移行条件の成立又は第２特定遊技状態への移行を遊技者に報知することが可能になる。この場合において、第１移行判定及び第２移行判定を上記特定報知の実行タイミングよりも前に行う構成としたため、第１移行条件及び第２移行条件の両方が成立した遊技回において、それら各移行判定の結果を踏まえて特定報知を実行するか否かを判断することができる。これにより、第２移行条件が成立した場合であっても、同時に第１移行条件も成立して第２特定遊技状態への移行が制限される場合には、上記特定報知の実施を取り止めることができる。よって、同一の遊技回にて第１移行条件及び第２移行条件の両方が成立した場合に、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制できる。

【３８６４】

特徴ｂＫ５．前記第１移行判定及び前記第２移行判定が、遊技回が開始される場合に実行されるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＫ２乃至特徴ｂＫ４のいずれかに記載の遊技機。

【３８６５】

上記構成では、第１移行判定及び第２移行判定が遊技回の開始時に実行されるため、第１移行条件の成立に対応した報知や第２移行条件の成立に対応した報知を遊技回にて行う場合に、上記各移行判定の結果を踏まえてそれら各報知の実施の有無を制御することが可能になる。これにより、同一の遊技回にて第１移行条件及び第２移行条件の両方が成立した場合に、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制できる。また、遊技回の結果により第１移行条件や第２移行条件の成立を報知する場合にも有効となる。

【３８６６】

なお、本特徴を上記特徴ｂＫ３や特徴ｂＫ４に適用した場合は、「上記所定報知や特定報知が遊技回の途中で実行される場合は勿論のこと、それら各報知が遊技回の序盤で実行される場合にも好適に対処することができる。また、遊技回にて実行する遊技回用演出を遊技回の開始時に設定するように構成された遊技機において、その設定される遊技回用演出に上記所定報知や特定報知が組み込まれる場合にも柔軟に対応することができる。」という効果を奏することができる。

【３８６７】

特徴ｂＫ６．前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記報知結果に対応した報知が所定の報知期間（確定表示時間）にて行われるように遊技回を制御するものであり、

前記第１移行判定手段及び前記第２移行判定手段の判定結果に基づいて遊技状態を第１特定遊技状態又は第２特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第２の実施の形態に変形例６、変形例８に係る主制御装置１６２により時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技状態用移行手段は、前記遊技回用動作が終了してから次の遊技回が開始されるまでの期間におけるいずれかの特定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、確定表示の終了タイミング等）にて前記移行を実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＫ２乃至特徴ｂＫ５のいずれかに記載の遊技機。

【３８６８】

遊技状態が特定遊技状態に移行した場合、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態であることに気付くことが想定される。このため、例えば、遊技回における遊技回用動作の開始時や途中で特定遊技状態への移行を行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、遊技回用動作が終了してから特定遊技状態への移行を行うため、特別判定の結果を報知してから特定遊技状態への移行に気付かせることができる。これにより、遊技回への注目度が損なわれることを抑制可能となる。

【３８６９】

なお、本特徴を上記特徴ｂＫ３や特徴ｂＫ４に適用した場合は、「上記所定報知や特定報知の実行タイミングよりも前に第１移行判定及び第２移行判定を行う構成では、それらの各移行判定が遊技回における比較的早い段階で行われることがある。例えば、所定報知を実行するための設定が遊技回の開始時に行われる構成では、上記各移行判定についても遊技回の開始時に行う必要が生じる。このような場合に、それらの各移行判定を実行した時点で直ちに特定遊技状態への移行を行う構成とすると、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、特別判定の結果報知の前に各移行判定が済まされていたとしても、それら各移行判定の結果を踏まえた特定遊技状態への移行は、結果報知の開始を待ってから行う構成としている。これにより、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態に気付くことがあったとしても、結果報知まで遊技回に注目させてから特定遊技状態に関心が移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴ｂＫ３又は特徴ｂＫ４の上記各効果を発揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。

【３８７０】

また、本特徴を上記特徴ｂＫ５に適用した場合は、「第１移行判定及び第２移行判定が終了すれば、あとは特定遊技状態への移行を行うだけの状態となるため、第１移行判定及び第２移行判定を遊技回の開始時に行う構成では、特定遊技状態への移行についても遊技回の開始時に行うのが自然となる。しかしながら、遊技回の開始時に特定遊技状態への移行を行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、上記各移行判定が遊技回の開始時に行われたとしても、それら各移行判定の結果を踏まえた特定遊技状態への移行は、結果報知の開始を待ってから行う構成としている。これにより、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態に気付くことがあったとしても、結果報知まで遊技回に注目させてから特定遊技状態に関心が移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴ｂＫ５の上記効果を発揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。

【３８７１】

特徴ｂＫ７．前記第１移行条件及び前記第２移行条件は、前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて成立し得るものであることを特徴とする特徴ｂＫ６に記載の遊技機。

【３８７２】

上記構成では、特別判定の結果が非特定結果（いわゆる外れ結果）となった遊技回にて第１移行条件及び第２移行条件が成立するところ、このような構成において、それら各移行条件の成立に基づく特定遊技状態への移行を遊技回の開始時や遊技回用動作の途中で行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、遊技者が特定遊技状態への気付きから外れ結果を事前把握できてしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。このような構成に対して上記特徴ｂＫ６を適用することで、外れ結果の事前把握が可能となることを抑制しつつ、上記特徴ｂＫ２から特徴ｂＫ５の上記各効果を発揮させることが可能になる。

【３８７３】

特徴ｂＫ８．特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、
特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数又は特定遊技状態における遊技回の残り回数を更新する回数更新手段（主制御装置１６２におけるステップＳｂ５３０１の処理を実行する機能）を備え、
１の遊技回において、前記回数更新手段による前記更新が行われた後、前記第１移行判定手段による前記第１移行判定が行われ、その後、前記第２移行判定手段による前記第２移行判定が行われるようにすることが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＫ２乃至特徴ｂＫ７のいずれかに記載の遊技機。
【３８７４】
上記構成によれば、特定遊技状態を遊技可能な遊技回の残り回数を更新してから第１移行判定及び第２移行判定を実行するため、例えば、第１特定遊技状態の最終遊技回にて第２移行条件が成立した場合に、その最終遊技回の中で第１特定遊技状態を終了させてから第２特定遊技状態に移行させることができる。これにより、通常遊技状態での遊技回を介在させることなく、第１特定遊技状態から第２特定遊技状態に移行させることができ、実質的に特定遊技状態の残り回数が追加された状態とすることが可能となる。
【３８７５】
特徴ｂＫ９．予め定められた周期で定期処理（主制御装置１６２による通常処理等）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御するように構成されており、
前記定期処理の１処理回において前記回数更新手段による前記更新と前記第１移行判定手段による前記第１移行判定と前記第２移行判定手段による前記第２移行判定とを実行可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＫ８に記載の遊技機。
【３８７６】
上記構成では、定期処理を繰り返し実行することで遊技の進行が制御される構成の下、回数更新と各移行判定とが同じ処理回の中で行われるため、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態に移行する場合に、通常遊技状態での遊技回が介在することを好適に抑制することができる。
【３８７７】
特徴ｂＫ１０．特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、
第１特定遊技状態の上限回数が第２特定遊技状態の上限回数よりも多い回数であることを特徴とする特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ９のいずれかに記載の遊技機。
【３８７８】
上記構成では、第１特定遊技状態の上限回数（残り回数）が第２特定遊技状態の上限回数よりも多くなっており、第１特定遊技状態の方が第２特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となっている。このような構成に対し、上記特徴ｂＫ１から特徴ｂＫ９のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【３８７９】
なお、上記特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【３８８０】
＜特徴ｂＬ群＞

特徴ｂＬ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態の変形例７に基づいて抽出されるものである。

【３８８１】

なお、特徴ｂＬ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【３８８２】

特徴ｂＬ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定遊技状態として、所定の第１移行条件（天井回数への到達、所定ポイント数への到達等）の成立に基づいて移行可能な第１特定遊技状態（第２時短遊技状態）と、第１特定遊技状態よりも遊技者にとって不利なものであって前記第１移行条件とは異なる所定の第２移行条件（特殊外れ結果への当選、移行抽選に当選等）の成立に基づいて移行可能な第２特定遊技状態（第３時短遊技状態）とを含む複数種の特定遊技状態を有しており、

第１特定遊技状態に移行させるか否かの第１移行判定を行う第１移行判定手段（主制御装置１６２による第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等）と、

第２特定遊技状態に移行させるか否かの第２移行判定を行う第２移行判定手段（主制御装置１６２による第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等）と、

を備え、

第２特定遊技状態である状況で前記第１移行条件が成立した場合に第１特定遊技状態への移行を許容することが可能となっており（ステップＳｂ６３０１で肯定判定した場合の流れ）、

１の遊技回において、前記第２移行判定手段による前記第２移行判定が行われた後、前記第１移行判定手段による前記第１移行判定が行われるようにすることが可能に構成されている（第２の実施の形態の変形例７に係る主制御装置１６２においてステップＳｂ６１０１の処理を実行した後にステップＳｂ６１０２の処理を実行する機能等）ことを特徴とする遊技機。

【３８８３】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、第１移行条件の成立により移行する第１特定遊技状態と、第１特定遊技状態よりも不利なものであって、第２移行条件の成立により移行する第２特定遊技状態とを有している。このように、異なる移行条件により移行する複数の特定遊技状態が設けられている遊技機においては、それらの各移行条件が同一の遊

技回で成立することがあり得る。
【３８８４】
そのような状況に鑑み、上記構成では、第２特定遊技状態である状況で第１移行条件が成立した場合に第１特定遊技状態への移行を許容するようにした上で、第２特定遊技状態に移行させるか否かの第２移行判定を行ってから第１特定遊技状態に移行させるか否かの第１移行判定を行うように構成されている。このような構成によれば、第１移行条件及び第２移行条件の両方が同一の遊技回で成立した場合に、第２移行判定により第２特定遊技状態に移行させると判定されても、その後、第１移行判定により第１特定遊技状態に移行させると判定されることで、先の第２移行判定の結果をキャンセルすることができる。これにより、有利な側の第１特定遊技状態への移行が実施され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。
【３８８５】
特徴ｂＬ２．前記第１移行条件の成立又は第１特定遊技状態への移行に対応した所定報知（天井到達用演出、特殊リーチ外れ演出）を遊技回にて実行することが可能な所定報知実行手段（演出制御装置１４３による遊技回用演出を実行する機能）を備え、
前記第１移行判定及び前記第２移行判定が、前記所定報知実行手段による前記所定報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング（変動開始時、変動表示中）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＬ１に記載の遊技機。
【３８８６】
上記構成では、遊技回での所定報知の実施により、第１移行条件の成立又は第１特定遊技状態への移行を遊技者に報知することが可能になる。この場合において、第１移行判定及び第２移行判定を上記所定報知の実行タイミングよりも前に行う構成としたため、第１移行条件及び第２移行条件の両方が成立した遊技回において、それら各移行判定の結果を踏まえて所定報知を実行するか否かを判断することができる。すなわち、同一の遊技回にて第１移行条件及び第２移行条件の両方が成立し、第１特定遊技状態への移行が実施される場合に、上記所定報知を好適に実施することが可能になる。
【３８８７】
特徴ｂＬ３．前記第２移行条件の成立又は第２特定遊技状態への移行に対応した特定報知（特殊リーチ外れ演出、天井到達用演出）を遊技回にて実行することが可能な特定報知実行手段（演出制御装置１４３において主制御装置１６２からの変動パターンに基づいて遊技回用演出を実行する機能）を備え、
前記第１移行判定及び前記第２移行判定が、前記特定報知実行手段による前記特定報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング（変動開始時、変動表示中）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＬ１又は特徴ｂＬ２に記載の遊技機。
【３８８８】
上記構成では、遊技回での特定報知の実施により、第２移行条件の成立又は第２特定遊技状態への移行を遊技者に報知することが可能になる。この場合において、第１移行判定及び第２移行判定を上記特定報知の実行タイミングよりも前に行う構成としたため、第１移行条件及び第２移行条件の両方が成立した遊技回において、それら各移行判定の結果を踏まえて特定報知を実行するか否かを判断することができる。これにより、第２移行条件が成立した場合であっても、同時に第１移行条件も成立して第２特定遊技状態への移行が制限される場合には、上記特定報知の実施を取り止めることができる。よって、同一の遊技回にて第１移行条件及び第２移行条件の両方が成立した場合に、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制できる。
【３８８９】
特徴ｂＬ４．前記第１移行判定及び前記第２移行判定が、遊技回が開始される場合に実行されるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ３のいずれかに記載の遊技機。
【３８９０】
上記構成では、第１移行判定及び第２移行判定が遊技回の開始時に実行されるため、第

１移行条件の成立に対応した報知や第２移行条件の成立に対応した報知を遊技回にて行う場合に、上記各移行判定の結果を踏まえてそれら各報知の実施の有無を制御することが可能になる。これにより、同一の遊技回にて第１移行条件及び第２移行条件の両方が成立した場合に、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制できる。また、遊技回の結果により第１移行条件や第２移行条件の成立を報知する場合にも有効となる。

【３８９１】

なお、本特徴を上記特徴ｂＬ２や特徴ｂＬ３に適用した場合は、「上記所定報知や特定報知が遊技回の途中で実行される場合は勿論のこと、それら各報知が遊技回の序盤で実行される場合にも好適に対処することができる。また、遊技回にて実行する遊技回用演出を遊技回の開始時に設定するように構成された遊技機において、その設定される遊技回用演出に上記所定報知や特定報知が組み込まれる場合にも柔軟に対応することができる。」という効果を奏することができる。

【３８９２】

特徴ｂＬ５．前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記報知結果に対応した報知が所定の報知期間（確定表示時間）にて行われるように遊技回を制御するものであり、

前記第１移行判定手段及び前記第２移行判定手段の判定結果に基づいて遊技状態を第１特定遊技状態又は第２特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第２の実施の形態に変形例７に係る主制御装置１６２により時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技状態用移行手段は、前記遊技回用動作が終了してから次の遊技回が開始されるまでの期間におけるいずれかの特定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、確定表示の終了タイミング等）にて前記移行を実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ４のいずれかに記載の遊技機。

【３８９３】

遊技状態が特定遊技状態に移行した場合、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態であることに気付くことが想定される。このため、例えば、遊技回における遊技回用動作の開始時や途中で特定遊技状態への移行を行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、遊技回用動作が終了してから特定遊技状態への移行を行うため、特別判定の結果を報知してから特定遊技状態への移行に気付かせることができる。これにより、遊技回への注目度が損なわれることを抑制可能となる。

【３８９４】

なお、本特徴を上記特徴ｂＬ２や特徴ｂＬ３に適用した場合は、「上記所定報知や特定報知の実行タイミングよりも前に第１移行判定及び第２移行判定を行う構成では、それらの各移行判定が遊技回における比較的早い段階で行われるものとなる。この場合、それらの各移行判定を実行した時点で直ちに特定遊技状態への移行を行う構成とすると、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、特別判定の結果報知の前に各移行判定が済まされていたとしても、それら各移行判定の結果を踏まえた特定遊技状態への移行は、結果報知の開始を待ってから行う構成としている。これにより、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態に気付くことがあったとしても、結果報知まで遊技回に注目させてから特定遊技状態に関心が移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴ｂＬ２又は特徴ｂＬ３の上記各効果を発揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。

【３８９５】

また、本特徴を上記特徴ｂＬ４に適用した場合は、「第１移行判定及び第２移行判定が終了すれば、あとは特定遊技状態への移行を行うだけの状態となるため、第１移行判定及び第２移行判定を遊技回の開始時に行う構成では、特定遊技状態への移行についても遊技回の開始時に行うのが自然となる。しかしながら、遊技回の開始時に特定遊技状態への移行を行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、上記各移行判定が遊技回の開始時に行わたとしても、それら各移行判定の結果を踏まえた特定遊技状態への移行は、結果報知の開始を待ってから行う構成としている。これにより、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態に気付くことがあったとしても、結果報知まで遊技回に注目させてから特定遊技状態に関心が移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴ｂＬ４の上記各効果を発揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。

【３８９６】

特徴ｂＬ６．前記第１移行条件及び前記第２移行条件は、前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて成立し得るものであることを特徴とする特徴ｂＬ５に記載の遊技機。

【３８９７】

上記構成では、特別判定の結果が非特定結果（いわゆる外れ結果）となった遊技回にて第１移行条件及び第２移行条件が成立するところ、このような構成において、それら各移行条件の成立に基づく特定遊技状態への移行を遊技回の開始時や遊技回用動作の途中で行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、遊技者が特定遊技状態への気付きから外れ結果を事前把握できてしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。このような構成に対して上記特徴ｂＬ５を適用することで、外れ結果の事前把握が可能となることを抑制しつつ、上記特徴ｂＬ１から特徴ｂＬ４の上記各効果を発揮させることが可能になる。

【３８９８】

特徴ｂＬ７．特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数又は特定遊技状態における遊技回の残り回数を更新する回数更新手段（主制御装置１６２におけるステップＳｂ５３０１の処理を実行する機能）を備え、

１の遊技回において、前記回数更新手段による前記更新が行われた後、前記第２移行判定手段による前記第２移行判定が行われ、その後、前記第１移行判定手段による前記第１移行判定が行われるようにすることが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ６のいずれかに記載の遊技機。

【３８９９】

上記構成によれば、特定遊技状態での遊技回数や特定遊技状態を遊技可能な遊技回の残り回数を更新してから第１移行判定及び第２移行判定を実行するため、例えば、第１特定遊技状態の最終遊技回にて第２移行条件が成立した場合に、その最終遊技回の中で第１特定遊技状態を終了させてから第２特定遊技状態に移行させることができる。これにより、通常遊技状態での遊技回を介在させることなく、第１特定遊技状態から第２特定遊技状態に移行させることができ、特定遊技状態の残り回数が増加するのと同等の状態とすることが可能となる。

【３９００】

特徴ｂＬ８．予め定められた周期で定期処理（主制御装置１６２による通常処理等）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御するように構成されており、

前記定期処理の１処理回において前記回数更新手段による前記更新と前記第１移行判定手段による前記第１移行判定と前記第２移行判定手段による前記第２移行判定とを実行可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＬ７に記載の遊技機。

【３９０１】

上記構成では、定期処理を繰り返し実行することで遊技の進行が制御される構成の下、回数更新と各移行判定とが同じ処理回の中で行われるため、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態に移行する場合に、通常遊技状態での遊技回が介在することを好適に抑制することができる。

【３９０２】

特徴ｂＬ９．特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

第１特定遊技状態の上限回数が第２特定遊技状態の上限回数よりも多い回数であることを特徴とする特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ８のいずれかに記載の遊技機。

【３９０３】

上記構成では、第１特定遊技状態の上限回数（残り回数）が第２特定遊技状態の上限回数よりも多くなっており、第１特定遊技状態の方が第２特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となっている。このような構成に対し、上記特徴ｂＬ１から特徴ｂＬ８のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【３９０４】

なお、上記特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【３９０５】

＜特徴ｂＭ群＞

特徴ｂＭ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態の変形例１０に基づいて抽出されるものである。

【３９０６】

なお、特徴ｂＭ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【３９０７】

特徴ｂＭ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる第１遊技状態（第２時短遊技状態）及び第２遊技状態（第３時短遊技状態、第１時短遊技状態）を有しており、

所定の更新契機（当否抽選の結果が外れ結果となること、ポイント抽選に当選すること

等）に基づいて所定の更新情報（外れ遊技回の回数、ポイント数等）を更新することが可能な更新手段（第２の実施の形態の変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ７６０４の処理を実行する機能等）と、
前記更新手段の更新結果が所定結果（天井回数、所定ポイント数等）となることに基づいて第１遊技状態に移行させることが可能な移行手段（主制御装置１６２による第２時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、
第２遊技状態である場合に前記更新手段による前記更新を制限することが可能な更新制限手段（第２の実施の形態の変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ７６０２、ステップＳｂ７６０３の処理を実行する機能等）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【３９０８】
上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として第１遊技状態及び第２遊技状態を有している。このうち第１遊技状態については、所定の更新契機により更新される更新情報の結果が所定結果になることに基づいて移行するものとなっている。
【３９０９】
ここで、第２遊技状態への移行タイミングによっては、第２遊技状態の途中で更新手段の更新結果が所定結果となることがあり得る。この場合、第１遊技状態と第２遊技状態の重複実施を避けるべく、そのような状況下での所定結果への到達を無効化することが考えられる。しかしながら、更新結果が所定結果となることを目指して重ねた遊技が無に帰してしまい、遊技者を不愉快な気分にさせる懸念がある。この点、本構成では、第２遊技状態である場合に更新手段による更新が制限されるため、第２遊技状態の途中で更新手段の更新結果が所定結果となることを抑制できる。これにより、所定結果への到達が無効化されることが抑制され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。
【３９１０】
特徴ｂＭ２．第２遊技状態が終了した場合に前記更新制限手段による前記制限を解除することが可能な手段（第２の実施の形態の変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ７６０２の処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴ｂＭ１に記載の遊技機。
【３９１１】
上記構成によれば、第２遊技状態が終了することで、更新手段による更新が再開される。これにより、遊技者は、第２遊技状態に移行する前の更新結果の続きから再び所定結果を目指して遊技を行うことができる。
【３９１２】
特徴ｂＭ３．前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
所定の移行契機（特殊外れ結果になること）が成立した場合に第２遊技状態に移行させることが可能な第２遊技状態用移行手段（主制御装置１６２による第３時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、
前記所定の移行契機（特殊外れ結果になること）が成立した所定遊技回において前記更新手段による前記更新を制限することが可能な手段（第２の実施の形態の変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ７６０１の処理を実行する機能等）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｂＭ１又は特徴ｂＭ２に記載の遊技機。
【３９１３】
上記構成では、第２遊技状態への移行条件が成立した遊技回では、更新手段による更新の実行が制限される。これにより、第２遊技状態への移行契機と、更新手段の更新結果が所定結果になること（第１遊技状態への移行契機）との両方が同一の遊技回で成立し得る状況となった場合に、第２遊技状態への移行を優先しつつ、所定結果への到達（第１遊技

状態への移行）を持ち越すことができる。よって、第１遊技状態への移行を回避して第２遊技状態に移行させることができ、それら両遊技状態が重複することを抑制できる。

【３９１４】

加えて、上記構成では、第２遊技状態の終了に伴い更新情報の更新が再開されることで、更新結果が所定結果となるため、第２遊技状態の終了後に第１遊技状態に移行させることができる。つまり、それら各遊技状態の移行契機が同一の遊技回で成立し得る状況となった場合には、第２遊技状態及び第１遊技状態に順次に移行させることができ、それら各遊技状態における両方の恩恵を遊技者が享受し得る構成とすることができる。

【３９１５】

特徴ｂＭ４．第２遊技状態に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（第２の実施の形態の変形例１０に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等）を備え、

１の遊技回において、前記移行判定手段による前記移行判定が行われた後に前記更新手段による前記更新が行われるように構成されている（ステップＳｂ７５０１の処理が実行された後にステップＳｂ７６０４の処理が実行される構成）ことを特徴とする特徴ｂＭ３に記載の遊技機。

【３９１６】

上記構成では、第２遊技状態への移行判定が行われた後に更新情報の更新処理が実行されるように構成されている。このため、第２遊技状態への移行契機と、更新手段の更新結果が所定結果になること（第１遊技状態への移行契機）との両方が同一の遊技回で成立し得る状況となった場合に、第２遊技状態への移行判定の結果を踏まえて更新情報を更新するか否かを切り替えることができる。よって、上記特徴ｂＭ３のように第２遊技状態への移行条件が成立した遊技回にて更新情報の更新を制限する構成とする上で好ましい態様とすることができる。

【３９１７】

特徴ｂＭ５．前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）を備え、

前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果）となることに基づいて第２遊技状態に移行させることが可能な第２遊技状態用移行手段（主制御装置１６２による第３時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ４のいずれかに記載の遊技機。

【３９１８】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること又は特別判定の結果が非特定結果となった遊技回にて行われる特定判定の結果が所定判定結果となることに基づいて第２遊技状態に移行するように構成されている。このように特別判定そのものや特別判定の結果に紐づけられた特定判定により第２遊技状態への移行契機が成立する構成では、第２遊技状態への移行タイミングがランダムとなるため、第２遊技状態の途中で更新手段の更新結果が所定結果となる事象が発生し得る。このような場合に対して上記特徴ｂＭ１の構成を適用することで、上記事象の発生が抑制され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【３９１９】

特徴ｂＭ６．通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる第３遊技状態（第１時短遊技状態）を有しており、

第２遊技状態は特別遊技状態を経由することなく移行し得るものであり、第３遊技状態は特別遊技状態を経由して移行し得るものであり、

第３遊技状態である場合に前記更新手段による前記更新が許容されるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ５のいずれかに記載の遊技機。

【３９２０】

特別遊技状態を経由して移行する第３遊技状態については、遊技機の設計段階において、第３遊技状態中に更新手段の更新結果が所定結果とならないように調整することが可能である。このような特性を踏まえ、上記構成では、第２遊技状態である場合は更新情報の更新を制限するものの、第３遊技状態である場合はそのような制限を課さないように構成されている。これにより、更新情報の更新が過度に停滞することを抑制し、第１遊技状態への移行に大きな遅れが生じないようにすることができる。

【３９２１】

なお、本特徴は、「通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる第３遊技状態（第１時短遊技状態）を有しており、前記所定の更新情報が所定の初期値（天井回数に対応する値）とされた状態で第３遊技状態への移行が行われる又は第３遊技状態への移行に対応させて前記所定の更新情報が前記所定の初期値とされるように構成されており、第３遊技状態である場合に前記更新手段による前記更新が許容されるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ５のいずれかに記載の遊技機。」と表現することもできる。

【３９２２】

特徴ｂＭ７．前記第３遊技状態の終了条件として、前記第３遊技状態に移行してからの遊技回の回数が特定回数（第６上限回数又は第７上限回数）となることを含み、

第１遊技状態は、特別遊技状態が終了した後の遊技を対象として行われた前記更新手段による前記更新の結果が所定結果となることに基づいて移行することが可能なものであることを特徴とする特徴ｂＭ６に記載の遊技機。

【３９２３】

上記構成では、第３遊技状態に移行してからの遊技回の回数が特定回数になることで第３遊技状態が終了しつつ、更新手段による更新情報の更新が特別遊技状態が終了した後の遊技を対象として行われるように構成されている。この場合、第３遊技状態の上限回数である特定回数を、更新情報の更新結果が所定結果となるのに要する遊技回の回数よりも少ない数とすることで、第３遊技状態が終了してから更新結果が所定結果に到達する構成とすることができる。すなわち、第３遊技状態の途中で更新手段の更新結果が所定結果となることを回避できるため、上記特徴ｂＭ６の構成を実現する上で好ましい態様とすることができる。

【３９２４】

特徴ｂＭ８．前記更新手段の更新結果に対応した特定報知（外れ回数画像４７５の表示）を実行することが可能な特定報知実行手段（演出制御装置１４３により外れ回数画像４７５を表示する機能）を備え、

前記特定報知実行手段は、前記更新手段による前記更新が制限される場合に前記特定報知の報知内容を前記制限が行われる直前の状態にて保持することが可能な手段を備えていることを特徴とする特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ７のいずれかに記載の遊技機。

【３９２５】

上記構成では、更新手段の更新結果に対応した特定報知が実行されることにより、更新情報の途中経過や所定結果となるまでの残り等を遊技者が把握することができ、その後の遊技を進める上で有用な情報として活用することができる。その際、第２遊技状態であることにより更新が制限される場合には、制限が行われる直前の状態が保持された態様で特定報知が行われるため、更新が行われていないことのほか、制限の解除により更新が再開された場合の残りを遊技者に容易に理解させることができ、遊技者の困惑を好適に抑制することが可能になる。

【３９２６】

特徴ｂＭ９．前記所定の更新情報が、前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった回数であることを特徴とする特徴ｂＭ１乃至特

徴ｂＭ８のいずれかに記載の遊技機。
【３９２７】
第１遊技状態は、特別判定の結果が非特定結果となった回数の更新結果（外れ遊技回の累積回数）に基づいて移行するため、更新結果が所定結果となる前から遊技者が第１遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、第２遊技状態の途中で更新結果が所定結果となった場合に第１遊技状態に移行させないでいると、第１遊技状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい懸念がある。このような構成に対して上記特徴ｂＭ１の構成を適用し、そもそもの要因である第２遊技状態の途中で更新結果が所定結果となる事象の発生を回避できれば、第１遊技状態に移行しないことへの不信感が喚起されることを抑制でき、特徴ｂＭ１の上記効果を好適に発揮させることが可能になる。
【３９２８】
特徴ｂＭ１０．遊技球が入球可能な所定入球手段（第２作動口６３）を備え、
第１遊技状態及び第２遊技状態は、通常遊技状態よりも前記所定入球手段への入球が生じやすいものであり、
前記特別判定手段は、前記所定入球手段への入球に基づいて前記特別判定を実行することが可能であることを特徴とする特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ９のいずれかに記載の遊技機。
【３９２９】
上記構成では、第１遊技状態又は第２遊技状態に移行すると、通常遊技状態よりも所定入球手段への入球が発生しやすくなり、特別判定を受けやすくなるように構成されている。このような構成に対し、上記特徴ｂＭ１から特徴ｂＭ９のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【３９３０】
なお、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【３９３１】
＜特徴ｂＮ群＞
特徴ｂＮ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態の変形例６～変形例１０に基づいて抽出されるものである。
【３９３２】
なお、特徴ｂＮ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【３９３３】
特徴ｂＮ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と

、
前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
所定の更新契機（当否抽選の結果が外れ結果となること、ポイント抽選に当選すること等）に基づいて所定の更新情報（外れ遊技回の回数、ポイント数等）を更新することが可能な更新手段（第２の実施の形態の変形例７～変形例９に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ５５０４の処理を実行する機能、変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ７６０４の処理を実行する機能等）と、
を備え、
遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、
特定遊技状態として、前記更新手段の更新結果が所定結果（天井回数、所定ポイント数等）となることに基づいて移行可能な第１特定遊技状態（第２時短遊技状態）と、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果、移行抽選の当選結果等）となることに基づいて移行可能な第２特定遊技状態（第３時短遊技状態）と、を含む複数種の特定遊技状態を有しており、
前記特別判定もしくは前記特定判定の結果が所定判定結果となった場合又は第２特定遊技状態に移行する場合もしくは移行した場合に所定報知（特殊リーチ外れ演出等）が行われるように設定する報知設定手段（第２の実施の形態の変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ３３１３の処理を実行する機能、演出制御装置１４３により遊技回用演出を設定する機能）と、
を備え、
１の遊技回において、前記報知設定手段による前記設定が行われる前に前記更新手段による前記更新が行われるように構成されている（第２の実施の形態の変形例６～変形例９においてステップＳｂ５５０４の処理を実行した後にステップＳｂ３３１３の処理を実行する構成、第２の実施の形態の変形例１０においてステップＳｂ７６０４の処理を実行した後にステップＳｂ３３１３の処理を実行する構成）ことを特徴とする遊技機。
【３９３４】
上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、所定の更新契機により更新される更新情報の結果に基づいて移行する第１特定遊技状態と、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること又は特別判定の結果が非特定結果となった遊技回にて行われる特定判定の結果が所定判定結果となることに基づいて移行する第２特定遊技状態とを有している。この場合、特別判定又は特定判定の結果が所定判定結果になることと、更新手段の更新結果が所定結果になることとの両方が同一の遊技回で成立することがあり、複数の特定遊技状態が重複するのを避けるべく、移行先の特定遊技状態を第１特定遊技状態に調整することが考えられる。
【３９３５】
この場合に、例えば、更新情報の更新に先立って、第２特定遊技状態への移行又は第２特定遊技状態への移行条件の成立に対応した所定報知の設定を行うように構成すると、移行先の調整により実際には第１特定遊技状態に移行するにもかかわらず、第２特定遊技状態への移行等に対応した上記所定報知が遊技回にて行われるおそれがある。この点、上記構成では、上記所定報知の設定処理に先立って更新情報の更新が行われるため、所定報知の実行設定を行う前に更新結果が所定結果となったことを遊技機が把握可能となり、移行先の調整結果を踏まえて上記所定報知の実行を取り止めることができる。これにより、実

際に移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が遊技回にて行われることを抑制しながら移行先の特定遊技状態を調整することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【３９３６】

なお、更新手段の更新結果が所定結果にならない遊技回にて特別判定又は特定判定の結果が所定判定結果になった場合は、更新情報が更新された後に所定報知の実行が設定される。すなわち、第２特定遊技状態への移行条件のみが成立した場合は、それに対応した報知が適切に行われるようにすることができる。

【３９３７】

特徴ｂＮ２．前記更新手段の更新結果が所定結果となり、且つ、前記特別判定又は前記特定判定の結果が所定判定結果となった場合に、第１特定遊技状態に移行させることが可能な手段（第２の実施の形態の変形例６、変形例８、変形例９に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理、第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＮ１に記載の遊技機。

【３９３８】

上記構成では、特別判定又は特定判定の結果が所定判定結果になることと、更新手段の更新結果が所定結果になることとの両方が同一の遊技回で成立した場合に、第１特定遊技状態への移行が優先されるように構成されている。このような場合に上記特徴ｂＮ１を適用することで、第２特定遊技状態に対応した報知が行われることを回避できる。

【３９３９】

特徴ｂＮ３．前記所定の更新情報が、前記特別判定の結果が前記非特定結果となった回数であることを特徴とする特徴ｂＮ１又は特徴ｂＮ２に記載の遊技機。

【３９４０】

第１特定遊技状態は、特別判定の結果が非特定結果となった回数の更新結果（外れ遊技回の累積回数）に基づいて移行するため、更新結果が所定結果となる前から遊技者が第１特定遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、第２特定遊技状態の途中で更新結果が所定結果となった場合に第１特定遊技状態に移行させないでいると、第１特定遊技状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい懸念がある。このような事情を考慮すると、特別判定又は特定判定の結果が所定判定結果になることと、更新手段の更新結果が所定結果になることとの両方が同一の遊技回で成立し得る状態となった場合は、第１特定遊技状態への移行を優先することが好ましい。このような場合に上記特徴ｂＮ１の構成を適用することで、実際に移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が遊技回にて行われることを抑制しながら、第１特定遊技状態への移行を優先することが可能になる。

【３９４１】

特徴ｂＮ４．第１特定遊技状態が第２特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ３のいずれかに記載の遊技機。

【３９４２】

上記構成によれば、特別判定又は特定判定の結果が所定判定結果になることと、更新手段の更新結果が所定結果になることとの両方が同一の遊技回で成立し得る状態となった場合に、第１特定遊技状態への移行を優先することで、有利な側の特定遊技状態に移行させることができる。このような場合に上記特徴ｂＮ１の構成を適用することで、実際に移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が遊技回にて行われることを抑制しながら、第１特定遊技状態への移行を優先することが可能になる。

【３９４３】

特徴ｂＮ５．遊技回が開始される場合に前記更新手段による前記更新が行われるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ４のいずれかに記載の遊技機。

【３９４４】

上記構成では、更新情報の更新が遊技回の開始時に行われるため、所定報知の実行設定

についても遊技回の開始時に行うことが可能になる。これにより、所定報知を遊技回の序盤で行ったり、遊技回の全般で行ったりするような場合にも対処することができ、所定報知の設計に際しての自由度を高めることが可能になる。

【３９４５】

特徴ｂＮ６．前記更新手段の更新結果に対応した特定報知（外れ回数画像４７５）を実行することが可能な特定報知実行手段（演出制御装置１４３により外れ回数画像４７５を表示する機能）を備え、

前記特定報知実行手段は、前記更新手段により所定の更新情報が更新されたことに基づいて前記特定報知の報知内容を更新する報知更新手段（演出制御装置１４３により外れ回数画像４７５の表示内容を更新する機能）を備え、

前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記報知結果に対応した報知が所定の報知期間（確定表示時間）にて行われるように遊技回を制御するものであり、

前記報知更新手段は、前記更新手段による前記更新が行われる遊技回の前記遊技回用動作が終了してから次の遊技回が開始されるまでの期間におけるいずれかの所定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、確定表示の終了タイミング等）にて前記報知内容の更新を実行することが可能な手段を備えていることを特徴とする特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ５のいずれかに記載の遊技機。

【３９４６】

上記構成では、更新手段の更新結果に対応した特定報知が実行されることにより、更新情報の途中経過や所定結果となるまでの残り等を遊技者が把握することができ、その後の遊技を進める上で有用な情報として活用することができる。この場合において、上記特徴ｂＮ１のように更新情報の更新が行われてから所定報知の設定が行われる構成、言い換えれば、所定報知の設定に必要な第２特定遊技状態への移行条件が成立したか否かの判定が行われるのに先立って更新情報が更新される構成では、更新情報の更新処理が遊技回における比較的早い段階で行われることがある。このような場合に、更新情報が更新されたことに対応して直ちに特定報知の内容を更新すると、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、更新結果に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、更新情報の更新が既に済まされていたとしても、特定報知への反映は、特別判定の結果報知が開始されるのを待ってから行うため、特別判定の結果が報知されるまで遊技回に注目させることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴ｂＮ１の上記効果を発揮させることが可能になる。

【３９４７】

なお、本特徴においてさらに「前記所定の更新情報が、前記特別判定の結果が前記非特定結果となった回数である」という構成を備えていてもよい。この場合には、「更新情報の更新処理が遊技回における比較的早い段階で行われることがある。このような場合に、更新情報が更新されたことに対応して直ちに特定報知の内容を更新すると、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特別判定の結果が非特定結果（いわゆる外れ結果）であることを遊技者が判別可能となる懸念がある。この点、本構成では、更新情報の更新が既に済まされていたとしても、特定報知への反映は、特別判定の結果報知が開始されるのを待ってから行うため、外れ結果であることの事前判別が可能となることを抑制しつつ、上記特徴ｂＮ１の上記効果を発揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。

【３９４８】

特徴ｂＮ７．前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記報知結果に対応した報知が所定の報知期間（確定表示時間）にて行われるように遊技回を制御するものであり、

前記更新手段の更新結果が所定結果となった場合における第１特定遊技状態への移行が、前記遊技回用動作が終了してから次の遊技回が開始されるまでの期間におけるいずれかの特定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイ

ミング、確定表示の終了タイミング等）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ６のいずれかに記載の遊技機。

【３９４９】

上記特徴ｂＮ１のように更新情報の更新が行われてから所定報知の設定が行われる構成、言い換えれば、所定報知の設定に必要な第２特定遊技状態への移行条件が成立したか否かの判定が行われるのに先立って更新情報が更新される構成では、更新情報の更新処理が遊技回における比較的早い段階で行われることがある。このような場合に、更新結果が所定結果となったことに基づいて直ちに第１特定遊技状態に移行させると、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、遊技機の挙動から第１特定遊技状態であることに遊技者が気付き、注意が逸れてしまう結果、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、更新情報の更新が既に済まされていたとしても、第１特定遊技状態への移行は、特別判定の結果報知が開始されるのを待ってから行うため、特別判定の結果が報知されるまで遊技回に注目させることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴ｂＮ１の上記効果を発揮させることが可能になる。

【３９５０】

なお、上記特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【３９５１】

なお、以上詳述した特徴ｂＡ群乃至特徴ｂＮ群の各構成に対して、他の特徴ｂＡ群乃至特徴ｂＮ群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【３９５２】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【３９５３】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【３９５４】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者にとって有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【３９５５】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者にとって有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前

記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【３９５６】

＜特徴ｃＡ群～特徴ｃＩ群＞

下記の特徴ｃＡ群～特徴ｃＩ群に記載された発明は、上述した第３の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【３９５７】

＜特徴ｃＡ群＞

特徴ｃＡ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第３の実施の形態、第３の実施の形態の変形例１～変形例８に基づいて抽出されるものである。

【３９５８】

なお、特徴ｃＡ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【３９５９】

特徴ｃＡ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な第１移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技状態として、所定遊技状態よりも遊技者に有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立を契機として特定遊技状態に移行させることが可能な第２移行手段（第３の実施の形態、変形例１～８に係る主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の第１移行用処理を実行する機能）と、

所定の状況（時短遊技状態中である状況、高確遊技状態中である状況、開閉実行モード中である状況等）で特定条件が成立した場合に当該成立に基づく特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に留保した特定遊技状態について移行を実行することが可能な特定手段（第３の実施の形態、変形例１～８の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【３９６０】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。この特定遊技状態には特定条件の成立を契機として移行することが可能となっている。このような構成の下、所定の状況で特定条件が成立すると、特定遊技状態への移行が留保され、その後、所定条件が成立することにより、その留保された特定遊技状態について移行が実施される。すなわち、特定条件の成立に応じて直ちに特定遊技状態に移行する場合だけでなく、特定条件の成立から遅れて特定遊技状態に移行する場合が生じる。このため、特定遊技状態に移行するか否かに留まらず、特定遊技状態が留保されているか否かについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

【３９６１】
特徴ｃＡ２．前記特定手段は、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合にその成立に対応した特定遊技状態について前記留保を行うことが可能であることを特徴とする特徴ｃＡ１に記載の遊技機。
【３９６２】
上記構成では、特定遊技状態への滞在中に特定条件が成立すると、その成立に対応した特定遊技状態への移行が留保され、この留保された特定遊技状態は、その後の所定条件の成立により移行が実施される。すなわち、特定遊技状態の重複獲得が可能であるため、さらなる特定遊技状態の獲得にチャレンジする楽しみを付与することができ、興趣性を大きく向上させることが可能になる。
【３９６３】
特徴ｃＡ３．前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を設定する回数設定手段（第３の実施の形態、変形例１～２において上限回数、差分回数に対応したカウンタ値をセットする機能、変形例３～８において実行時短用エリア５６１,６１１にカウンタ値をセットする機能等）と、を備え、
前記回数設定手段は、所定の特定遊技状態について前記留保を経由して移行する場合の遊技回の回数が前記留保を経由しないで移行する場合の遊技回の回数（本来の上限回数）と異なる回数となるようにすることが可能な手段（カウンタ値として差分回数、本来の上限回数よりも少ない留保用上限回数、本来の上限回数よりも多い留保用上限回数に対応した値をセットする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＡ１又は特徴ｃＡ２に記載の遊技機。
【３９６４】
上記構成では、留保を経由して移行する場合と経由しないで移行する場合とで特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数が異なるため、同一の特定遊技状態であっても留保の有無によって有利度合に差異を生じさせることができ、興趣性を高めることが可能になる。
【３９６５】
特徴ｃＡ４．前記特定手段は、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合にその成立に対応した特定遊技状態について前記留保を行うことが可能であり、
前記回数設定手段は、所定の特定遊技状態について前記留保を経由して移行する場合の遊技回の回数が前記留保を経由しないで移行する場合の遊技回の回数より少ない数となるようにすることが可能な手段（カウンタ値として差分回数、本来の上限回数よりも少ない留保用上限回数をセットする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＡ３に記載の遊技機。
【３９６６】
上記構成では、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合にその成立に対応した特定遊技状態について留保を行うことが可能であるため、遊技者が特定遊技状態を重複して獲得することが可能となり、興趣性を大きく向上させることができる。その場合において、留保を経由する場合（重複獲得の場合）は、留保を経由しない場合（単独獲得の場合）に比べて特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を少なく抑えるため、遊技者に過度に有利となることを抑制可能となる。
【３９６７】
特徴ｃＡ５．前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を設定する回数設定手段（第３の実施の形態、

変形例１～２の主制御装置１６２における上限回数、差分回数に対応したカウンタ値をセットする機能、変形例３～８に係る主制御装置１６２により実行時短用エリア５６１,６１１にカウンタ値をセットする機能等）と、
を備え、
前記回数設定手段は、特定の特定遊技状態への滞在中に前記特定条件の成立を契機として所定の特定遊技状態の前記留保が行われ、その後、当該所定の特定遊技状態について前記移行が実施される場合に、前記特定条件が成立した場合の前記特定の特定遊技状態の残り回数を加味して前記所定の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を設定することが可能である（留保時短の本来の上限回数から滞在時短の残り回数を減算した差分回数をセットする機能等）ことを特徴とする特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ４のいずれかに記載の遊技機。
【３９６８】
上記構成では、留保が行われた後の特定遊技状態（所定の特定遊技状態）について移行が実施される場合に、その特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数が、特定条件の成立時に滞在していた先の特定遊技状態（特定の特定遊技状態）の残り回数を加味して設定される。この場合、特定条件が成立したときの残り回数によって後の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数が変化するため、特定条件の成立タイミングに応じて有利度合に差異を生じさせることができる。これにより、留保が生じるか否かだけでなく、その発生タイミングについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。
【３９６９】
特徴ｃＡ６．複数の前記留保を行うことが可能に構成されている（第３の実施の形態の変形例３～８の構成）ことを特徴とする特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ５のいずれかに記載の遊技機。
【３９７０】
上記構成では、特定遊技状態の留保を複数行うことが可能となっており、留保された複数の特定遊技状態について移行が順次に果たされるため、多くの留保を生じさせるほど遊技者にとって有利になる。これにより、留保が生じるか否かだけでなく、いくつ留保できるかについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。
【３９７１】
特徴ｃＡ７．前記留保が行われる複数の特定遊技状態について前記移行の実行順が所定順となるようにする所定順手段（変形例３～４において発生順情報記憶エリア５６５に設定した第１エリア５６５ａ～第３エリア５６５ｂ、第１エリア５６５ａ～第１０エリア５６５ｊに特殊外れ結果の当選順に対応させて種別情報を記憶する処理、変形例５～７において最上位優先度の留保時短を把握し、その把握した留保時短を移行対象とする処理、留保時短の移行順を抽選により決定する処理を実行する機能等）を備え、
複数の前記留保が行われている状況で前記所定条件が成立した場合に、前記所定順手段により定められる実行順に基づいて移行が実行されるように構成されていることを特徴とする特徴ｃＡ６に記載の遊技機。
【３９７２】
上記構成では、特定遊技状態の複数留保が行われた場合に、留保された特定遊技状態について移行の実行順序が定められ、その実行順序に従って移行順の制御が行われる。このため、特定遊技状態同士の競合が生じ得る状況において、特定遊技状態の重複実施を避けつつ好適な順序で移行を実施することができる。
【３９７３】
特徴ｃＡ８．前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ、天井時短遊技状態等）を有しており、
それら複数種の特定遊技状態に対して予め優先度が設定されており、
前記所定順手段は、前記優先度に対応した実行順となるようにする手段（変形例５～７の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＡ７に記載の遊技機。

【３９７４】
上記構成では、留保された複数の特定遊技状態について移行が行われる場合に、それら各特定遊技状態に対して予め設定された優先度に対応した順序で移行が行われるように制御される。これにより、特定条件の成立順にかかわらず、特定遊技状態の種別に対応した順番で移行させることが可能になる。また、遊技機設計時の作業負担を軽減できるという効果も期待できる。すなわち、特定遊技状態の全ての組合せについてその移行順番を１つ１つ制御プログラムにて規定する場合であると、制御プログラムが複雑化して作業負担の増大を招く懸念がある。この点、優先度を利用して移行順を制御することで、各特定遊技状態に対して優先度を設定するだけで足り、制御プログラムを簡単化することができる。さらには、事後的に設計変更が求められる場合でも、制御プログラムの全面的な変更が強いられず、優先度の設定を変更するだけで足りる。すなわち、設計変更を容易に行えるという利点もある。
【３９７５】
特徴ｃＡ９．前記所定の状況において特定条件が複数回成立し得る構成となっており、
前記留保が行われる特定遊技状態の数を予め定められた所定数以下に制限することが可能な手段（第３の実施の形態、変形例１～２の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例３～４に係る留保時短用エリア５６２、変形例５に係る留保時短用エリア６１２等）を備えていることを特徴とする特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ８のいずれかに記載の遊技機。
【３９７６】
特定遊技状態の留保数が多大になると、その管理や制御が複雑化して処理負荷が高まる懸念がある。この点、上記構成では、留保される特定遊技状態の数を所定数以下に抑えるように留保の制限が行われるため、処理負荷の増大を抑制することが可能になる。また、特定遊技状態を一時的に留保状態としてから移行を実施するには、その留保時において対象となった特定遊技状態の情報を記憶し、移行時においてその情報を利用することになる。このため、そのための記憶領域を確保する必要があるが、本特徴によれば、留保した特定遊技状態の情報を記憶するための領域数を少なく抑えることもできる。
【３９７７】
特徴ｃＡ１０．前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数に到達することに基づいて当該特定遊技状態を終了させることが可能な終了手段（主制御装置１６２における高頻度サポートモード終了用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特定手段は、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合にその成立に対応した特定遊技状態について前記留保を行うことが可能であり、滞在中の特定遊技状態が前記終了手段により終了された場合に前記留保した特定遊技状態について移行を実行することが可能であることを特徴とする特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ９のいずれかに記載の遊技機。
【３９７８】
上記構成では、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合において、滞在中の特定遊技状態を最後まで実施してから留保した特定遊技状態の移行が実行される。これにより、滞在中の特定遊技状態が途中終了して遊技者に不自然な印象等を与えることが抑制することができる。また、特定遊技状態において当該状態に滞在可能な遊技回の残り回数を報知する場合があるが、その場合でも滞在中の特定遊技状態が最後まで行われることで、特定遊技状態の途中で特定条件が成立しても、残り回数報知をそのまま継続するだけで足り、報知の調整を不要化することが可能になる。
【３９７９】
特徴ｃＡ１１．前記留保が行われた場合に特定報知（留保用画像５２９の表示等）を所

定の報知手段（図柄表示装置７５）にて実行することが可能な特定報知実行手段（演出制御装置１４３における留保用演出設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１０のいずれかに記載の遊技機。

【３９８０】

上記構成では、特定遊技状態の留保が発生した場合に特定報知が実行されるため、留保の発生を遊技者に容易に理解させることができる。

【３９８１】

特徴ｃＡ１２．前記留保が行われた特定遊技状態について、前記移行が実行された場合の滞在可能な遊技回の回数を特定する回数特定手段（演出制御装置１４３によりステップＳｃ２９０１の処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知実行手段は、前記回数特定手段により特定された回数を加味して前記特定報知の態様を設定する態様設定手段（演出制御装置１４３によりステップＳｃ２９０２の処理を実行する機能）を備え、前記態様設定手段により設定された態様にて前記特定報知を実行することが可能であることを特徴とする特徴ｃＡ１１に記載の遊技機。

【３９８２】

上記構成では、留保された特定遊技状態について移行が実行された場合の残り回数（滞在可能な遊技回の回数）が特定され、その結果を加味して特定報知の態様が決定される。このため、特定報知が留保の発生を知らせるだけでなく、上記残り回数を報知又は示唆する役割を果たすものとなる。これにより、特定報知への遊技者の関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能になる。

【３９８３】

特徴ｃＡ１３．遊技球が入球可能な所定入球部（第２作動口６３）を備え、

特定遊技状態は、所定遊技状態よりも前記所定入球部への入球が生じやすいものであり、

前記特別判定手段は、前記所定入球部への入球に基づいて前記特別判定を実行することが可能であることを特徴とする特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１２のいずれかに記載の遊技機。

【３９８４】

上記構成では、特定遊技状態に移行すると、所定遊技状態よりも所定入球部への入球が発生しやすくなり、特別判定を受けやすくなるように構成されている。このような構成に対し、上記特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ１２のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【３９８５】

なお、上記特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１３の各構成に対して、特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１３、特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１４、特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ１２、特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ９、特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ１１、特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ９、特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１４、特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ１０、特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ１１のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【３９８６】

＜特徴ｃＢ群＞

特徴ｃＢ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第３の実施の形態、第３の実施の形態の変形例１～変形例８に基づいて抽出されるものである。

【３９８７】

なお、特徴ｃＢ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をも

ってなされたものである。
【３９８８】
特徴ｃＢ１．遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、前記所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）とを含む複数種の遊技状態を有しており、
特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立を契機として特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第１移行用処理を実行する機能）と、
所定の状況（時短遊技状態中である状況、高確遊技状態中である状況、開閉実行モード中である状況等）で特定条件が成立した場合に当該成立に基づく特定遊技状態への移行を留保することが可能な特定手段（第３の実施の形態、変形例１～８の主制御装置１６２における留保用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記所定の状況において特定条件が複数回成立する状況が生じ得る構成となっており、
前記特定手段により留保が行われる特定遊技状態の数が予め定められた所定数以下となるようにすることが可能な手段（第３の実施の形態、変形例１～２の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例３～４に係る留保時短用エリア５６２、変形例５～８に係る留保時短用エリア６１２等）を備えていることを特徴とする遊技機。
【３９８９】
上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、この特定遊技状態には特定条件の成立を通じて移行するものとなっている。このため、遊技者は、特定条件を成立させ、特定遊技状態に移行させることを目指して遊技を楽しむことができる。このような構成の下、特定条件の成立に応じて直ちに特定遊技状態へ移行させるだけでなく、所定の状況で特定条件が成立した場合にはその成立に対応した特定遊技状態への移行が留保されるように構成されている。このため、特定遊技状態に移行するか否かに留まらず、特定遊技状態が留保されているか否かについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。しかしながらその反面、特定遊技状態の留保数が多大になると、その管理や制御が複雑化して処理負荷が高まる懸念がある。この点、留保される特定遊技状態の数を所定数以下に抑えるように留保の制限が行われるため、処理負荷の増大を抑制しつつ特定遊技状態の留保を行うことができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。
【３９９０】
なお、本特徴の「前記特定手段により留保が行われる特定遊技状態の数を予め定められた所定数以下となるようにすることが可能な手段を備えている」は「前記特定手段は、予め定められた所定数を上限として前記留保を実行することが可能である」と表現することもできる。
【３９９１】
特徴ｃＢ２．前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、
前記所定数が特定遊技状態の種別数以下の特定数（第３の実施の形態、変形例１～２における「１」等）であることを特徴とする特徴ｃＢ１に記載の遊技機。
【３９９２】
上記構成では、留保可能な上限数が特定遊技状態の種別数以下の特定数とされるため、当該上限数を少ない数に抑え、処理負荷の軽減を好適に図ることが可能になる。また、上記特定数を上記種別数よりも少ない数とした場合には、全ての特定遊技状態を同時に留保することができず、一部に制限して留保されることになる。これにより、いずれの特定遊技状態が留保されるかについて遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。
【３９９３】

特徴ｃＢ３．前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、
前記所定数は前記留保が可能な特定遊技状態の種別数（変形例３、変形例５における「３」等）であることを特徴とする特徴ｃＢ１又は特徴ｃＢ２に記載の遊技機。
【３９９４】
上記構成では、留保可能な上限数が特定遊技状態の種別数とされるため、全種の特定遊技状態を同時に留保可能としながら、留保数が多大となることを抑制して処理負荷を軽減することが可能になる。
【３９９５】
特徴ｃＢ４．前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、
前記留保の数が前記所定数に到達している状況で特定条件が成立した場合にその成立に対応した特定遊技状態について前記留保の実行を制限する手段（第３の実施の形態、変形例１～２に係る主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ３のいずれかに記載の遊技機。
【３９９６】
上記構成では、留保数が上限数に到達する前に特定条件が成立した特定遊技状態のみが留保の対象となるため、例えば各種の特定遊技状態に対して有利度合に差異を設けることで、特定遊技状態を留保できるか否かだけでなく、その種別についても遊技者の関心を高めることができる。すなわち、有利な側の特定遊技状態に対応する特定条件を不利な側の特定遊技状態に対応する特定条件よりも早く成立させることができるかにおいて遊技者を大いに楽しませることができ、興趣向上を図ることが可能になる。
【３９９７】
特徴ｃＢ５．前記留保の数が前記所定数に到達していない状況で特定条件が成立した場合に所定の第１報知（特殊リーチ外れＡ演出等）を実行する第１手段（第３の実施の形態、変形例１～２の主制御装置１６２における変動表示時間の設定処理を実行する機能）と、
前記留保の数が前記所定数に到達している状況で特定条件が成立した場合に前記第１報知とは異なる所定の第２報知（完全外れ演出、特殊リーチ外れＢ演出等）を実行する第２手段（第３の実施の形態、変形例１～２の主制御装置１６２における変動表示時間の設定処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ４のいずれかに記載の遊技機。
【３９９８】
上記構成では、留保数が上限数に到達しているか否かに応じて特定条件が成立した場合の報知が異なるため、当該特定条件の成立が上限到達前のものであるか、上限到達後のものであるかを遊技者に認識又は推測させることが可能になる。
【３９９９】
特徴ｃＢ６．前記第１報知は特定条件の成立を遊技者が認識できるものであり、
前記第２報知は特定条件の成立を遊技者が認識不可又は前記第１報知よりも認識しにくいものであることを特徴とする特徴ｃＢ５に記載の遊技機。
【４０００】
上記構成では、留保数が上限数に到達している状況で特定条件が成立した場合に行われる第２報知が、遊技者が特定条件の成立を認識不可又は第１報知よりも認識しにくいものであるため、特定条件の成立自体に気づかせにくくすることができる。これにより、特定条件が成立したにもかかわらず留保が生じないことに遊技者が不快感を抱くことを抑制可能となる。
【４００１】
特徴ｃＢ７．前記留保の数が前記所定数に到達していない状況で特定条件が成立した場合に特定報知（特殊リーチ外れＡ演出等）が実行されるようにする第１手段（第３の実施

の形態、変形例１～２の主制御装置１６２における変動表示時間の設定処理を実行する機能）と、
前記留保の数が前記所定数に到達している状況で特定条件が成立した場合に前記特定報知が実行されないようにする第２手段（第３の実施の形態、変形例１～２において留保数が上限数に達している状況で特殊外れ結果となった場合に、特殊リーチ外れＡ演出を不実行として完全外れ演出や特殊リーチ外れＢ演出を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ６のいずれかに記載の遊技機。
【４００２】
上記構成では、留保数が上限数に到達していない状況では特定条件の成立に応じて特定報知を実行することにより、特定条件の成立を遊技者に知らせることができ、延いては留保の発生を認識させることができる。その一方で、留保数が上限数に到達している状況では特定条件が成立しても特定報知の実行を制限するため、特定条件の成立自体に気づかせにくくし、特定条件が成立したにもかかわらず留保が生じないことに遊技者が不快感を抱くことを抑制可能となる。
【４００３】
特徴ｃＢ８．前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、
前記留保の数が前記所定数に到達している状況で特定条件が成立した場合に、留保中の特定遊技状態又は留保中の特定遊技状態のいずれかに代えて当該成立に対応した特定遊技状態について前記留保が行われるように変更する手段（変形例１～２の主制御装置１６２における留保更新用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ７のいずれかに記載の遊技機。
【４００４】
上記構成では、留保数が上限数に到達している状況で特定条件が成立した場合に、留保中の特定遊技状態との入れ替えで当該成立に対応した特定遊技状態が留保されるため、上限数への到達後に生じた特定条件の成立を留保される特定遊技状態に反映させることができる。これにより、上限数への到達前に留まらず到達後においても特定条件の成立を期待して遊技することができ、当該成立への期待感を長く持続させることが可能になる。
【４００５】
特徴ｃＢ９．前記留保の数が前記所定数に到達している状況で特定条件が成立した場合に前記変更を実行するか否かを判定する変更用判定手段（変形例１～２の主制御装置１６２における留保更新用処理を実行する機能）を備え、前記変更用判定手段により実行すると判定された場合に前記変更を実行することを特徴とする特徴ｃＢ８に記載の遊技機。
【４００６】
留保中の特定遊技状態と上限到達後に成立した特定条件に対応する特定遊技状態との組合せによっては、留保される特定遊技状態の変更が却って遊技者に不利な状況を招く懸念がある。この点、本特徴では、上記変更を実行するか否かを判定し、実行すると判定した場合に限定して当該変更が実行されるため、いたずらに変更が行われることがなく、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。
【４００７】
特徴ｃＢ１０．前記変更用判定手段は、特定遊技状態の種別に基づいて前記判定を行うことを特徴とする特徴ｃＢ９に記載の遊技機。
【４００８】
上記構成では、留保される特定遊技状態の変更を実行するか否かの判定が特定遊技状態の種別に基づいて行われる。すなわち、特定条件の成立に対応した特定遊技状態と留保中の特定遊技状態との比較により変更の有無が判定されるため、それら両特定遊技状態における特性の違いを踏まえて変更すべきか否かを判別することが可能になる。
【４００９】
特徴ｃＢ１１．前記複数種の特定遊技状態に対して予め優先度が設定されており、
前記変更用判定手段は前記優先度に基づいて前記判定を行うことを特徴とする特徴ｃＢ

９又は特徴ｃＢ１０に記載の遊技機。
【４０１０】
上記構成では、留保される特定遊技状態の変更を実行するか否かの判定が、各特定遊技状態に対して予め設定した優先度に基づいて行われるため、変更すべきか否かの判別を好適に行うことができる。また、遊技機設計時の作業負担を軽減できるという効果も期待できる。すなわち、留保中の特定遊技状態と上限到達後に成立した特定条件に対応する特定遊技状態との全ての組合せを前提とし、各組合せについて変更の有無を制御プログラムに組み込むと、制御プログラムが複雑化して作業負担の増大を招く懸念がある。この点、優先度を利用して変更の有無を判定することで、各特定遊技状態に対して優先度を設定するだけで足り、制御プログラムを簡単化することができる。さらには、事後的に設計変更が求められる場合でも、制御プログラムの全面的な変更が強いられず、優先度の設定を変更するだけで足りる。すなわち、設計変更を容易に行えるという利点もある。
【４０１１】
特徴ｃＢ１２．前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、
前記留保が行われている状況で特定条件が成立した場合において、その成立に対応した特定遊技状態と同種の特定遊技状態が留保中の特定遊技状態に含まれる場合に、前記成立に対応した特定遊技状態について前記留保を制限することが可能に構成されている（変形例３の主制御装置１６２における留保用処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１１のいずれかに記載の遊技機。
【４０１２】
上記構成では、特定条件の成立に対応した特定遊技状態と同種の特定遊技状態が既に留保されている場合には、上記成立に対応した留保の実行が制限されるように構成されている。これにより、留保中の特定遊技状態とは異なる種類の特定遊技状態を優先的に留保させることができ、留保される特定遊技状態が同種のものばかりに偏ることを抑制できる。
【４０１３】
特徴ｃＢ１３．前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、
前記所定数は前記留保が可能な特定遊技状態の種別数より大きい特定数（第３の実施の形態の変形例４における「１０」）であることを特徴とする特徴ｃＢ１に記載の遊技機。
【４０１４】
上記構成では、留保可能な上限数が特定遊技状態の種別数より大きい数とされるため、全種の特定遊技状態を同時に留保可能としつつ、同種の特定遊技状態について複数の留保を行うことが可能になる。
【４０１５】
特徴ｃＢ１４．前記留保が可能な特定遊技状態として、第１特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ）と第２特定遊技状態（突然時短遊技状態Ｂ）とを含む複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、
前記第１特定遊技状態の留保上限数と前記第２特定遊技状態の留保上限数とがそれぞれ設定されていることを特徴とする特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１３のいずれかに記載の遊技機。
【４０１６】
上記構成では、留保可能な上限数が特定遊技状態の種別ごとに設定されるため、例えば、第１特定遊技状態に対応した特定条件が成立した場合に、全体としての留保数が上限数に到達していなくても第１特定遊技状態の留保上限数に到達していれば、当該成立に対応した第１特定遊技状態の留保が実行されない。これにより、第２特定遊技状態を留保するための余裕分を確保することができ、留保される特定遊技状態の種別に偏りが生じることを抑制できる。
【４０１７】
なお、上記特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１４の各構成に対して、特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１

３、特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１４、特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ１２、特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ９、特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ１１、特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ９、特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１４、特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ１０、特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ１１のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【４０１８】

＜特徴ｃＣ群＞

特徴ｃＣ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第３の実施の形態、第３の実施の形態の変形例３～変形例８に基づいて抽出されるものである。

【４０１９】

なお、特徴ｃＣ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【４０２０】

特徴ｃＣ１．遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、前記所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）と含む複数種の遊技状態を有しており、

特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立を契機として特定遊技状態に関する所定情報（上限回数、種別情報等）を所定記憶部（ＲＡＭ３１４）に記憶する手段（変形例３～８の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等）を備え、

前記所定情報は、特定遊技状態への移行及び特定遊技状態の進行の少なくとも１つの制御を行うに際して参照されるものであり、

前記所定記憶部には、前記所定情報を記憶するための記憶領域として複数の領域（変形例３～４に係る時短遊技状態用カウンタエリア５６０の実行時短用エリア５６１、留保時短用エリア５６２、発生順情報記憶エリア５６５の各エリア、変形例５～８に係る時短遊技状態用カウンタエリア６１０の実行時短用エリア６１１、留保時短用エリア６１２等）が設定されており、

前記複数の領域のうち所定領域（例えば第１留保時短用エリア５６２ａ）に前記所定情報が記憶されている状況で特定条件が成立した場合に、その成立に対応した特定遊技状態の前記所定情報を前記複数の領域のうち前記所定領域とは異なる他の領域（例えば第２留保時短用エリア５６２ｂ）に記憶する手段（変形例３～８の主制御装置１６２における留保用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【４０２１】

上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、特定条件の成立を契機として特定遊技状態に関する所定情報が記憶され、その記憶された所定状態に基づいて特定遊技状態への移行制御や特定遊技状態の進行制御が行われる。このような構成の下、上記所定情報を記憶するための記憶領域として複数の領域が設けられており、それら領域のいずれかに所定情報が記憶されている状況で特定条件が成立した場合は他の空き領域を利用してその特定条件の成立に対応した特定遊技状態の所定情報が記憶される。このため、複数の特定遊技状態を同時に管理することができ、特定遊技状態への滞在中に特定条件が成立するなど特定遊技状態同士の競合が生じた場合に、それら遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【４０２２】

特徴ｃＣ２．前記所定領域に記憶される所定情報が実行中の特定遊技状態に対応するこ

とを特徴とする特徴ｃＣ１に記載の遊技機。
【４０２３】
上記構成では、実行中である特定遊技状態の情報が所定領域に記憶されている状況で特定条件が成立すると、その成立に対応する特定遊技状態の情報が上記所定領域とは別の他の領域に記憶される。これにより、実行中の特定遊技状態の情報と独立して、その特定遊技状態の途中で発生した特定条件の成立に対応する特定遊技状態の情報を記憶することができ、途中発生の特定遊技状態を有効化することが可能になる。
【４０２４】
特徴ｃＣ３．前記他の領域に所定情報が記憶された場合にその所定情報が対応する特定遊技状態への移行を留保する手段（変形例３～８の主制御装置１６２における留保用処理を実行する機能）と、
所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に前記留保が行われた特定遊技状態について移行を実行する手段（変形例３～８の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｃＣ１又は特徴ｃＣ２に記載の遊技機。
【４０２５】
上記構成では、他の領域に情報が記憶された特定遊技状態を留保状態とするため、実行中の特定遊技状態との競合を好適に回避することができる。また、留保状態とした特定遊技状態について、その後の所定条件の成立により移行を実施するため、実行中の特定遊技状態と、その途中で特定条件が成立した特定遊技状態とをそれぞれ実施させることができる。すなわち、特定遊技状態である状況で特定条件を成立させることで、特定遊技状態を実質的に延長したり、続けて他の特定遊技状態に移行させたりすることが可能な遊技を付与することができ、興趣性を高めることが可能になる。
【４０２６】
特徴ｃＣ４．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記所定情報が特定遊技状態についての遊技回の残り回数に対応した情報であることを特徴とする特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ３のいずれかに記載の遊技機。
【４０２７】
上記構成では、所定領域及び他の領域に記憶される所定情報として特定遊技状態についての遊技回の残り回数に対応した情報が記憶される。よって、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合に、実行中の特定遊技状態の残り回数とは別に、途中発生した特定条件の成立に対応する特定遊技状態の残り回数を記憶することができ、それら両特定遊技状態について遊技回の残数管理を同時に行うことが可能になる。
【４０２８】
特徴ｃＣ５．前記所定領域に記憶される所定情報が実行中の特定遊技状態に対応しており、
所定の更新契機（遊技回の実行、小当たり結果等）に基づいて前記所定領域の所定情報を更新する手段（変形例３～８の主制御装置１６２における高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能）と、
前記所定領域の所定情報の更新結果が所定結果（０）となった場合に前記実行中の特定遊技状態を終了させる手段（第３の実施の形態の変形例３～８に係る主制御装置１６２により高頻度サポートモード終了用処理を実行する機能）と、

所定の更新契機に基づいて前記他の領域の所定情報を更新する手段（変形例３～８の主制御装置１６２における高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ４のいずれかに記載の遊技機。

【４０２９】

上記構成では、所定の更新契機に基づいて所定領域の所定情報と他の領域の所定情報とを更新するため、実行中の特定遊技状態の残り回数と、途中発生した特定条件の成立に対応する特定遊技状態の残り回数とを並行して更新することができる。よって、両特定遊技状態の残り回数について同時に管理することが可能になる。

【４０３０】

特徴ｃＣ６．前記他の領域の所定情報が対応する特定遊技状態への移行が行われる場合に、当該他の領域において更新された所定情報の更新結果を前記所定領域に書き込む手段（変形例３～８の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＣ５に記載の遊技機。

【４０３１】

上記構成では、他の領域の所定情報が対応する特定遊技状態への移行に伴い、当該他の領域でなされた所定情報の更新結果が所定領域に書き込まれ、実行中の特定遊技状態の残り回数に対応する情報として活用される。これにより、途中発生した特定条件の成立に対応する後の特定遊技状態について、その移行後の残り回数を差分回数（後の特定遊技状態についての本来の上限回数から実行中の先の特定遊技状態について特定条件が成立したときの残り回数を減算したもの）とすることができる。この場合、特定条件が成立したタイミングにより、後の特定遊技状態における移行後の残り回数を変化させることができる。よって、特定条件が成立するか否かだけでなく、その成立の発生タイミングについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。さらに、後の特定遊技状態における移行後の残り回数を当該特定遊技状態の本来の上限回数よりも少なく抑えることができるため、遊技者が複数の特定遊技状態を重複して獲得可能な構成において、遊技者に過度に有利となることを抑制可能となる。

【４０３２】

特徴ｃＣ７．前記他の領域に所定情報が記憶された場合にその所定情報が対応する特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に前記留保が行われた特定遊技状態について移行を実行する手段（変形例３～８の主制御装置１６２における留保用処理、突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）と、

前記他の領域に記憶された所定情報が対応する特定遊技状態について前記移行が行われることなく当該他の領域において更新された所定情報の更新結果が所定結果となった場合に前記留保を終了させる手段（変形例３～８の主制御装置１６２における高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｃＣ５又は特徴ｃＣ６に記載の遊技機。

【４０３３】

上記構成では、他の領域に情報が記憶された特定遊技状態を留保状態とし、その後の所定条件の成立により移行を実施するため、実行中の特定遊技状態と、その途中で特定条件が成立した特定遊技状態とをそれぞれ実施させることができる。すなわち、特定遊技状態である状況で特定条件を成立させることで、特定遊技状態を実質的に延長したり、続けて他の特定遊技状態に移行させたりすることが可能な遊技を付与することができ、興趣性を高めることが可能になる。

【４０３４】

また、所定領域の更新結果が所定結果になることで、実行中の特定遊技状態が終了する場合において、留保中の特定遊技状態について他の領域の更新結果が所定結果になると、その留保状態が終了するように構成されている。この場合、実行中の先の特定遊技状態についての残り回数よりも、途中で特定条件が成立した後の特定遊技状態の残り回数（本来の上限回数）が少ない場合には、当該後の特定遊技状態について移行を実施させずに留保

状態を自動解除することができる。よって、先の特定遊技状態の途中で特定条件が成立した場合に、当該先の特定遊技状態の残り回数と上記後の特定遊技状態の残り回数との比較や、その結果に基づく他の領域への情報記憶の可否判断を要することなく、他の領域に所定情報を記憶することができ、処理構成を簡単化することが可能になる。

【４０３５】

特徴ｃＣ８．前記複数の領域には、前記所定領域としての第１領域（例えば第１留保時短用エリア５６２ａ）と、前記他の領域としての第２領域（例えば第２留保時短用エリア５６２ｂ～第３留保時短用エリア５６２ｃ）とが含まれており、

前記第１領域に記憶される前記所定情報が実行中の特定遊技状態に対応しており、

前記第２領域が複数設定されていることを特徴とする特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ７のいずれかに記載の遊技機。

【４０３６】

上記構成では、第２領域が複数設定されているため、特定遊技状態の留保を複数行うことが可能になる。これにより、留保が生じるか否かだけでなく、いくつ留保できるかについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

【４０３７】

特徴ｃＣ９．複数の前記第２領域は、特定条件の成立順に対応して設定されている（変形例３～４において留保時短用エリア５６２の各エリアに特殊外れ結果の当選順が対応付けられている構成）ことを特徴とする特徴ｃＣ８に記載の遊技機。

【４０３８】

上記構成では、複数の第２領域が特定条件の成立順に対応付けられているため、特定条件の成立が複数回発生した場合に、その発生順に整理しながら所定情報を記憶することができる。よって、留保された複数の特定遊技状態について特定条件の成立順に移行を実施させる場合に、その移行制御を好適に行うことが可能となる。

【４０３９】

特徴ｃＣ１０．複数の前記第２領域のうち特定の領域（例えば第１留保時短用エリア５６２ａ）に所定情報が記憶されている状況で特定条件が成立した場合に、その成立に対応した特定遊技状態の所定情報を、複数の前記第２領域のうち前記特定の領域より後の順番に対応する所定の領域（例えば第２留保時短用エリア５６２ｂ）に記憶する手段（変形例３～４の主制御装置１６２における留保用処理を実行する機能）と、

前記特定の領域に記憶された所定情報が対応する特定遊技状態に移行させた後、前記所定の領域に記憶された所定情報が対応する特定遊技状態に移行させる手段（変形例３～４の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｃＣ８又は特徴ｃＣ９に記載の遊技機。

【４０４０】

上記構成によれば、特定条件の成立が複数回発生して特定遊技状態について複数の留保が行われた場合に、それら留保された特定遊技状態について特定条件の成立に対応する順番で順次に移行させることが可能になる。

【４０４１】

特徴ｃＣ１１．特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、

複数の前記第２領域は、特定遊技状態の種別に対応して設定されている（変形例５において留保時短用エリア６１２の各エリアに突然時短遊技状態の種別が対応付けられている構成）ことを特徴とする特徴ｃＣ８に記載の遊技機。

【４０４２】

上記構成では、複数の第２領域が特定遊技状態の種別に対応付けられているため、特定条件の成立が複数回発生した場合に、特定遊技状態の種別ごとに整理しながら所定情報を記憶することができる。よって、留保された複数の特定遊技状態についてその種別に対応した順番で移行を実施させる場合に、その移行制御を好適に行うことが可能となる。

【４０４３】

特徴ｃＣ１２．複数の前記第２領域に前記所定情報が記憶されている場合に、それら所定情報が対応する複数種の特定遊技状態について、特定遊技状態の種別に対応して定められた所定順番（優先度）で移行を実行する手段（変形例５の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴ｃＣ１１に記載の遊技機。

【４０４４】

上記構成によれば、特定条件の成立が複数回発生して特定遊技状態について複数の留保が行われた場合に、それら留保された特定遊技状態について、特定遊技状態の種別に対応して定められた所定順番で順次に移行させることが可能になる。

【４０４５】

なお、上記特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ１２の各構成に対して、特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１３、特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１４、特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ１２、特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ９、特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ１１、特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ９、特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１４、特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ１０、特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ１１のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【４０４６】

＜特徴ｃＤ群＞

特徴ｃＤ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第３の実施の形態の変形例３～変形例８に基づいて抽出されるものである。

【４０４７】

なお、特徴ｃＤ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【４０４８】

特徴ｃＤ１．遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、前記所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）と含む複数種の遊技状態を有しており、

特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立を契機として特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（変形例３～８の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第１移行用処理を実行する機能）と、

所定の状況（時短遊技状態中である状況、高確遊技状態中である状況、開閉実行モード中である状況等）で特定条件が成立した場合に当該成立に基づく特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に留保した特定遊技状態について移行を実行することが可能な特定手段（変形例３～８の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能）と、

を備え、

特定遊技状態の留保を複数分行うことが可能に構成されており、

前記留保が行われる複数の特定遊技状態について移行の実行順が所定順となるようにする所定順手段（変形例３～４において発生順情報記憶エリア５６５に設定した第１エリア５６５ａ～第３エリア５６５ｂ、第１エリア５６５ａ～第１０エリア５６５ｊに特殊外れ結果の当選順に対応させて種別情報を記憶する処理、変形例５において最上位優先度の留保時短を把握し、その把握した留保時短を移行対象とする処理、留保時短の移行順を抽選により決定する処理等を実行する機能等）を備え、

複数の前記留保が行われている状況で前記所定条件が成立した場合に、前記所定順手段により定められる実行順に基づいて移行が実行されるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【４０４９】

上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、この特定遊技状態には特定条件の成立を通じて移行するものとなっている。このため、遊技者は、特定条件を成立させ、特定遊技状態に移行させることを目指して遊技を楽しむことができる。このような構成の下、特定条件の成立に応じて直ちに特定遊技状態へ移行させるだけでなく、所定の状況で特定条件が成立した場合にはその成立に対応した特定遊技状態への移行が留保されるように構成されている。このため、特定遊技状態に移行するか否かに留まらず、特定遊技状態が留保されているか否かについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。加えて、そのような留保を複数行うことが可能であるため、特定遊技状態の留保中において特定条件が成立すれば、重ねて特定遊技状態が留保される構成とすることができる。これにより、興趣性の一層の向上が図られる。しかも、そのような複数留保が行われた場合に、留保された特定遊技状態について移行の実行順序が定められ、その実行順序に従って移行順の制御が行われる。このため、特定遊技状態同士の競合が生じ得る状況において、特定遊技状態の重複実施を避けつつ好適な順序で移行を実施することができる。

【４０５０】

特徴ｃＤ２．前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、

それら複数種の特定遊技状態に対して予め優先度が設定されており、

前記所定順手段は、移行の実行順が優先度に対応した所定順となるようにする（変形例５の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能等）ことを特徴とする特徴ｃＤ１に記載の遊技機。

【４０５１】

上記構成では、留保された複数の特定遊技状態について移行が行われる場合に、それら各特定遊技状態に対して予め設定された優先度に対応した順序で移行が行われるように制御される。これにより、特定条件の成立順にかかわらず、特定遊技状態の種別に対応した順番で移行させることが可能になる。また、遊技機設計時の作業負担を軽減できるという効果も期待できる。すなわち、特定遊技状態の全ての組合せについてその移行順番を１つ１つ制御プログラムにて規定する場合であると、制御プログラムが複雑化して作業負担の増大を招く懸念がある。この点、優先度を利用して移行順を制御することで、各特定遊技状態に対して優先度を設定するだけで足り、制御プログラムを簡単化することができる。さらには、事後的に設計変更が求められる場合でも、制御プログラムの全面的な変更が強いられず、優先度の設定を変更するだけで足りる。すなわち、設計変更を容易に行えるという利点もある。

【４０５２】

特徴ｃＤ３．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球部（第２作動口６３）と、を備え、

複数種の特定遊技状態には、第１特定遊技状態（突然時短遊技状態Ｃ）と、前記第１特定遊技状態よりも前記所定入球部への入球が発生しやすい第２特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ）とが含まれており、

前記第２特定遊技状態に対して前記第１特定遊技状態よりも上位の優先度が設定されていることを特徴とする特徴ｃＤ２に記載の遊技機。

【４０５３】

上記構成では、所定入球部への入球が発生しやすい第２特定遊技状態に対し、当該入球が発生しにくい第１特定遊技状態よりも上位の優先度が設定されるため、それら特定遊技

状態の両方が留保された場合に第２特定遊技状態への移行を先行させることができる。これにより、持ち球の減りを抑えやすい状態を早く到来させることができ、遊技者が有利に遊技を進めやすい構成とすることが可能になる。

【４０５４】

特徴ｃＤ４．前記所定入球部への遊技球の入球に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に有利なものであって特定遊技状態とは異なる特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｃＤ３に記載の遊技機。

【４０５５】

上記構成では、所定入球部が特別判定の始動口となっており、第１特定遊技状態及び第２特定遊技状態の両方が留保された場合に、上記始動口への入球が発生しやすい第２特定遊技状態への移行を先行させることができる。これにより、特別判定を受けやすく且つ持ち球の減りも抑えやすい状態を早く到来させることができ、遊技者が有利に遊技を進めやすい構成とすることが可能となる。

【４０５６】

特徴ｃＤ５．前記所定順手段は、特定条件の成立順に対応した実行順となるようにする手段（変形例３～４の主制御装置１６２における留保用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ４のいずれかに記載の遊技機。

【４０５７】

上記構成では、複数の留保が行われた場合に特定条件の成立順に応じた順序で移行が実施される。すなわち、留保の順番がそのまま移行の順番に反映されるため、複数の特定遊技状態において有利度合に差異が設けられた構成であれば、有利な特定遊技状態に対応する特定条件を早く成立させる方が遊技者にとって有利となる。つまり、留保される特定遊技状態の順番によって、その後の遊技の展開に差異が生じるため、どのような順番で留保が発生するかについても遊技者を注目させることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【４０５８】

特徴ｃＤ６．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球部（第２作動口６３）と、

を備え、

複数種の特定遊技状態には、第１特定遊技状態（突然時短遊技状態Ｃ）と、前記第１特定遊技状態よりも前記所定入球部への入球が発生しやすい第２特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ）とが含まれていることを特徴とする特徴ｃＤ５に記載の遊技機。

【４０５９】

上記構成では、所定入球部への入球の発生しやすさが異なる第１特定遊技状態及び第２特定遊技状態を有し、複数種の特定遊技状態において有利度合に差異が設けられている。このような構成に対して上記特徴ｃＤ５の構成を適用することで、留保される特定遊技状態の順番への遊技者の関心を高めることができ、興趣性を向上させることが可能になる。

【４０６０】

特徴ｃＤ７．所定の状況において特定条件が成立した場合に所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて特定報知（特殊リーチ外れＡ演出等）を実行することが可能な手段（変形例３等においてステップＳｃ４５０２、ステップＳｃ４５０３の処理を実行する機能）を備え、

前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、

前記特定報知は、留保される特定遊技状態の種別を遊技者が認識不可又は認識困難なも

のである（図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止組合せから特殊外れ結果への当選を認識できるものの、特殊外れ結果の種別までは認識不可とした構成等）ことを特徴とする特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ６のいずれかに記載の遊技機。

【４０６１】

上記構成では、特定条件の成立に応じて特定報知が実行されるため、遊技者は当該報知を参照することで留保の発生を認識することができる。その場合において留保された特定遊技状態の種別までは一義的に導出できない構成としたため、仮に遊技者が移行順の規則性（例えば優先度順、特定条件の成立順）を知っていたとしても、実際の移行順を分かりにくくすることができる。これにより、いずれの特定遊技状態に移行するのかを予測して楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【４０６２】

特徴ｃＤ８．所定の状況において特定条件が成立した場合に所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて特定報知（特殊リーチ外れＡ演出等）を実行することが可能な第１手段（変形例３等においてステップＳｃ４５０２、ステップＳｃ４５０３の処理を実行する機能）と、

前記留保が行われている状況で特定条件が成立した場合に前記第１手段による特定報知の実行を制限する第２手段（変形例３等においてステップＳｃ４５０２、ステップＳｃ４５０４の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ７のいずれかに記載の遊技機。

【４０６３】

上記構成では、特定条件の成立に応じて特定報知が実行されるため、遊技者は当該報知を参照することで留保の発生を認識することができる。但し、特定条件が成立した場合であっても、特定遊技状態の留保中である場合は特定報知が実行されない。すなわち、初回目の留保発生については報知されるものの、２回目以降の留保発生については非報知の状態とされる。これにより、複数の留保が発生したこと自体、遊技者が分からないようにすることができ、留保の数や移行順を予測して楽しませることが可能になる。

【４０６４】

特徴ｃＤ９．複数の前記留保が行われ、前記所定順手段により定められる実行順に基づいて移行が実行される所定の場合に、その実行順を遊技者が認識不可又は認識困難であるように構成されている（変形例３等において突然時短遊技状態の留保中にそれら各突然時短遊技状態の移行順を遊技者が認識できないようにした構成）ことを特徴とする特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ８のいずれかに記載の遊技機。

【４０６５】

上記構成では、複数の留保が行われた場合に、それら留保された複数の特定遊技状態についてその移行順を遊技者が認識不可又は認識困難とされるため、移行順を遊技者に予測させて楽しませることが可能になる。

【４０６６】

なお、上記特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ９の各構成に対して、特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１３、特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１４、特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ１２、特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ９、特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ１１、特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ９、特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１４、特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ１０、特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ１１のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【４０６７】

＜特徴ｃＥ群＞

特徴ｃＥ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第３の実施の形態の変形例２、変形例５～変形例７に基づいて抽出されるものである。

【４０６８】

なお、特徴ｃＥ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【４０６９】

特徴ｃＥ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な第１移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技状態として、所定遊技状態よりも遊技者に有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立を契機として特定遊技状態に移行させることが可能な第２移行手段（変形例２、変形例５～７の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の第１移行用処理を実行する機能）を備え、

特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態等）を有しており、それらの特定遊技状態に対して優先度が設定されている（変形例２、変形例５において突然時短遊技状態Ａ～Ｃに優先度が設定される構成、変形例６において通常時短遊技状態、突然時短遊技状態Ａ、Ｂに優先度が設定される構成、変形例７において天井時短遊技状態、突然時短遊技状態Ａ、Ｂに優先度が設定される構成）ことを特徴とする遊技機。

【４０７０】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。この特定遊技状態には特定条件の成立を契機として移行することが可能となっている。また、特定遊技状態として複数種の特定遊技状態が設けられているため、特定遊技状態に移行するか否かだけでなく、いずれの特定遊技状態に移行するかについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。しかしながら、このように複数種の特定遊技状態を設けた場合には、一の特定遊技状態である状況で他の特定遊技状態に対応する特定条件が成立するなど、特定遊技状態の重複が生じる懸念がある。この点、各特定遊技状態に対して優先度が設定されているため、重複が生じた場合の特定遊技状態の切り替えや移行順の決定を優先度に基づいて行うことができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【４０７１】

特徴ｃＥ２．前記複数種の特定遊技状態には、第１特定遊技状態（変形例６における通常時短遊技状態、突然時短遊技状態Ｂ、変形例７における突然時短遊技状態Ａ、Ｂ等）と第２特定遊技状態（変形例６における突然時短遊技状態Ａ、変形例７における天井時短遊技状態等）とが含まれており、

第１特定遊技状態である状況で第２特定遊技状態に対応した特定条件が成立した場合に、それら各特定遊技状態に設定された優先度に基づいて第２特定遊技状態への切り替えを行うか否かを制御する手段（変形例６～７の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の第１移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＥ１に記載の遊技機。

【４０７２】

上記構成によれば、第１特定遊技状態の途中で第２特定遊技状態に対応した特定条件が成立した場合に、それら各特定遊技状態の優先度が比較されて第２特定遊技状態への切り替えを行うか否かが制御される。このため、それら各特定遊技状態に対して予め適切な優先度を付すだけで、第２特定遊技状態への切り替えを行うか、それとも第１特定遊技状態を継続させるかの制御を好適に行うことが可能になる。

【４０７３】

特徴ｃＥ３．前記複数種の特定遊技状態には、第１特定遊技状態（変形例６における通常時短遊技状態、突然時短遊技状態Ｂ、変形例７における突然時短遊技状態Ｂ等）と、第１特定遊技状態よりも優先度が上位の第２特定遊技状態（変形例６における突然時短遊技状態Ａ、変形例７における天井時短遊技状態等）とが含まれており、

第１特定遊技状態である状況で第２特定遊技状態に対応した特定条件が成立した場合に、第１特定遊技状態から第２特定遊技状態に移行させる手段（変形例６～７の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の第１移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＥ１又は特徴ｃＥ２に記載の遊技機。

【４０７４】

上記構成では、第１特定遊技状態の途中で優先度が上位の第２特定遊技状態に対応した特定条件が成立すると、第１特定遊技状態から第２特定遊技状態への切り替えが実行される。例えば、第２特定遊技状態を第１特定遊技状態よりも遊技者に有利なものとすれば、不利な状態から有利な状態への切り替えを行うことができ、特定条件が途中成立した場合の制御を好適に行うことが可能になる。

【４０７５】

特徴ｃＥ４．前記移行させる手段は、第１特定遊技状態を中止又は中断して第２特定遊技状態への移行を実行するものであることを特徴とする特徴ｃＥ３に記載の遊技機。

【４０７６】

上記構成では、第１特定遊技状態に割り込んで第２特定遊技状態に移行させることができる。例えば第２特定遊技状態が第１特定遊技状態よりも有利なものであれば、そのような有利な状態を早く到来させることができ、遊技者が有利に遊技を進めやすい構成とすることが可能になる。

【４０７７】

特徴ｃＥ５．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球部（第２作動口６３）と、を備え、

第２特定遊技状態（変形例６～７における突然時短遊技状態Ａ等）は、第１特定遊技状態（変形例６～７における突然時短遊技状態Ｂ等）よりも前記所定入球部への入球が発生しやすいものであることを特徴とする特徴ｃＥ２乃至特徴ｃＥ４のいずれかに記載の遊技機。

【４０７８】

上記構成において第２特定遊技状態は、第１特定遊技状態よりも所定入球部への入球が発生しやすく、第１特定遊技状態よりも持ち球の減りを少なく抑えて有利に遊技を進めることが可能となっている。このような構成に対して特徴ｃＥ２から特徴ｃＥ４の各構成を適用することで、それら構成の上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【４０７９】

特徴ｃＥ６．前記複数種の特定遊技状態には、第１特定遊技状態（変形例６～７における突然時短遊技状態Ａ等）と、第１特定遊技状態よりも優先度が下位の第３特定遊技状態（変形例６～７における突然時短遊技状態Ｂ等）とが含まれており、

第１特定遊技状態である状況で第３特定遊技状態に対応する特定条件が成立した場合に、第３特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に前記留保した第３特定遊

技状態について移行を実行する手段（変形例６～７の主制御装置１６２における留保用処理、突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ５のいずれかに記載の遊技機。

【４０８０】

上記構成では、第１特定遊技状態である状況で下位の優先度が設定された第３特定遊技状態に対応する特定条件が成立した場合に、第１特定遊技状態を継続させた後、所定条件の成立に応じて第３特定遊技状態への移行が実行される。すなわち、優先度が上位の特定遊技状態の継続を優先させ、優先度が下位の特定遊技状態を後回しにして移行させることができる。

【４０８１】

特徴ｃＥ７．特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に前記留保した特定遊技状態について移行を実行することが可能な手段（変形例２の主制御装置１６２における留保用処理、突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）を備え、

前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、それらの特定遊技状態に対して優先度が設定されており、

特定条件が成立した場合に当該成立に対応した特定遊技状態について前記留保を実行するか否かを優先度に基づいて制御する手段（変形例２の主制御装置１６２における留保更新用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ６のいずれかに記載の遊技機。

【４０８２】

上記構成では、特定条件の成立に応じて直ちに特定遊技状態へ移行させるだけでなく、特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件が成立した場合に移行を実行させることが可能となっている。このため、特定遊技状態に移行するか否かに留まらず、特定遊技状態が留保されているか否かについても遊技者を楽しませることができる。その場合において、各特定遊技状態に対して優先度が設定され、その優先度に基づいて留保が実行されるか否かの制御が行われるため、特定条件が複数回成立した場合に優先度が高い特定遊技状態を優先して留保の実行対象とすることができる。

【４０８３】

特徴ｃＥ８．前記複数種の特定遊技状態には、第１特定遊技状態（変形例２における突然時短遊技状態Ｂ等）と第２特定遊技状態（変形例２における突然時短遊技状態Ａ等）とが含まれており、

第１特定遊技状態について前記留保が行われている状況で第２特定遊技状態に対応した特定条件が成立した場合に、それら各特定遊技状態に設定された優先度に基づいて第２特定遊技状態について前記留保を実行するか否かを制御する手段（変形例２の主制御装置１６２における留保更新用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＥ７に記載の遊技機。

【４０８４】

上記構成では、既に留保されている第１特定遊技状態と新たに特定条件が成立した第２特定遊技状態との優先度の比較により、第２特定遊技状態についての留保を実行するか否かが制御されるため、特定条件が複数回成立した場合の各回について留保の有無を好適に制御することが可能になる。

【４０８５】

特徴ｃＥ９．前記複数種の特定遊技状態には、第１特定遊技状態（変形例２における突然時短遊技状態Ｂ等）と、第１特定遊技状態よりも優先度が上位の第２特定遊技状態（変形例２における突然時短遊技状態Ａ等）とが含まれており、

第１特定遊技状態について前記留保が行われている状況で第２特定遊技状態に対応した特定条件が成立した場合に、前記留保の実行対象を第１特定遊技状態から第２特定遊技状態に変更する手段（変形例２の主制御装置１６２における留保更新用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＥ７又は特徴ｃＥ８に記載の遊技機。

【４０８６】
上記構成では、第１特定遊技状態が留保されている状況で優先度が上位の第２特定遊技状態に対応した特定条件が成立すると、留保の実行対象を第１特定遊技状態から第２特定遊技状態に変更するように構成されている。すなわち、留保される特定遊技状態を入れ替えるように留保の更新が行われるため、留保可能数に上限がある構成において特定条件が複数回成立した場合に、優先度が高い特定遊技状態ほど優先して留保することが可能になる。
【４０８７】
特徴ｃＥ１０．特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に前記留保した特定遊技状態について移行を実行することが可能な手段（変形例５の主制御装置１６２における留保用処理、突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）を備え、
前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、それらの特定遊技状態に対して優先度が設定されており、
複数の前記留保が行われている状況で所定条件が成立した場合に、いずれの特定遊技状態に移行させるかを優先度に基づいて制御する手段（変形例５の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ９のいずれかに記載の遊技機。
【４０８８】
上記構成では、特定条件の成立に応じて直ちに特定遊技状態へ移行させるだけでなく、特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件が成立した場合に移行を実行させることが可能となっている。このため、特定遊技状態に移行するか否かに留まらず、特定遊技状態が留保されているか否かについても遊技者を楽しませることができる。その場合において、各特定遊技状態に対して優先度が設定され、複数の留保が行われている場合に優先度に基づいて移行先の特定遊技状態が制御される。このため、留保されている複数の特定遊技状態についてその移行順を好適に制御することが可能になる。
【４０８９】
特徴ｃＥ１１．前記複数種の特定遊技状態には、第１特定遊技状態（変形例５における突然時短遊技状態Ｂ等）と、第１特定遊技状態よりも優先度が上位の第２特定遊技状態（変形例５における突然時短遊技状態Ａ等）とが含まれており、
第１特定遊技状態と第２特定遊技状態とについて前記留保が行われている場合に、第１特定遊技状態よりも第２特定遊技状態についての前記移行を先行させる手段（変形例５の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＥ１０に記載の遊技機。
【４０９０】
上記構成によれば、複数の特定遊技状態について留保が行われている場合に、特定条件の成立順（留保の発生順）にかかわらず、優先度が高い特定遊技状態ほど移行順を早めることができる。例えば、有利度合が高い特定遊技状態ほど優先度を高くすれば、そのような有利な状態を早く到来させることができ、遊技者が有利に遊技を進めやすい構成とすることが可能になる。
【４０９１】
なお、上記特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ１１の各構成に対して、特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１３、特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１４、特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ１２、特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ９、特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ１１、特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ９、特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１４、特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ１０、特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ１１のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【４０９２】
＜特徴ｃＦ群＞

特徴ｃＦ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第３の実施の形態、第３の実施の形態の変形例１～変形例８に基づいて抽出されるものである。

【４０９３】

なお、特徴ｃＦ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【４０９４】

特徴ｃＦ１．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球部（第１作動口６２、第２作動口６３）と、

前記所定入球部への遊技球の入球を契機として特定判定（特殊外れ結果に当選したか否かの判定）を実行する特定判定手段（主制御装置１６２により特図遊技回制御処理、突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能）と、

所定の状況（時短遊技状態中である状況、高確遊技状態中である状況、開閉実行モード中である状況等）において前記特定判定の結果が特定結果（特殊外れ結果の当選）となった場合に、当該結果を契機として所定の特典（留保時短の実行）を付与することが可能な特典付与手段（第３の実施の形態、変形例１～８の主制御装置１６２における留保用処理を実行する機能等）と、

前記所定の状況において前記特定判定の結果が特定結果となったタイミングに応じて前記所定の特典の有利度合（留保時短への移行が実施された場合の残り回数）を異ならせることが可能な手段（第３の実施の形態、変形例１～８において留保時短への移行が実施された場合の残り回数を、その留保時短の上限回数から滞在時短の残り回数を減算した差分回数に設定する機能等）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【４０９５】

上記構成では、所定入球部への遊技球の入球を契機として特定判定が実行され、所定の状況においてその判定結果が特定結果になると、所定の特典が付与される。その際、所定の状況において特定結果となったタイミングによって特典の有利度合が変化するように構成されている。これにより、特定判定の結果が特典付与に対応した特定結果になることだけでなく、そのタイミングについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【４０９６】

特徴ｃＦ２．前記所定の状況における第１タイミング（例えば通常時短遊技状態における２９回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に比べて前記第１タイミングよりも後の第２タイミング（例えば通常時短遊技状態における４０回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった場合の方が前記所定の特典として有利な特典を付与することが可能であることを特徴とする特徴ｃＦ１に記載の遊技機。

【４０９７】

上記構成では、所定の状況において特定結果となるタイミングが遅いほど、所定の特典として有利な特典が付与される。このため、遊技者にとっては特定結果となるタイミングが遅いほど望ましいものとなるが、同時に特定結果とならないまま所定の状況が終了するリスクが高まることにもなる。よって、所定の状況が終了してしまうかもしれないドキドキ感の中で特定結果を引き当てることを期待して遊技させることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【４０９８】

特徴ｃＦ３．前記所定の状況における第１タイミング（例えば通常時短遊技状態における２９回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった後、前記第１タイミングよりも後の第２タイミング（例えば通常時短遊技状態における４０回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に、前記特典付与手段により付与される所定の特典として前記第２タイミングに対応した特典が付与されるようにする手段（変形例１の主制御装置１６２における留保更新用処理を実行する機能、変形例５の主制御装置１６２における留保用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＦ１又は特徴ｃＦ２に記載の遊技機。

【４０９９】

上記構成では、所定の状況において第１タイミングとそれよりも後の第２タイミングとの両方で特定結果となった場合に第２タイミングに対応した特典が付与される。例えば、特定結果となるタイミングが遅いほど特典が有利となる構成であれば、第１タイミングで特定結果となっても、その後の第２タイミングで特定結果となることで特典を昇格させることができるため、所定の状況が終了するまで特定結果となることへの期待感を持続させることが可能になる。逆に特定結果となるタイミングが遅いほど特典が不利となる構成であれば、第１タイミングで特定結果となった場合に、その後の特定判定で特定結果となることを回避できるかのスリルを楽しむ遊技を付加することができる。

【４１００】

特徴ｃＦ４．前記特典付与手段は、前記特定判定の結果が特定結果となった後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に所定の特典を付与するものであり、

前記所定の状況における第１タイミング（例えば通常時短遊技状態における２９回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった後、所定条件が成立する前に前記第１タイミングよりも後の第２タイミング（例えば通常時短遊技状態における４０回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に、所定条件の成立に応じて付与される所定の特典として前記第２タイミングに対応した特典が付与されるようにする手段（変形例１の主制御装置１６２における留保更新用処理を実行する機能、変形例５の主制御装置１６２における留保用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＦ１又は特徴ｃＦ２に記載の遊技機。

【４１０１】

上記構成では、特定結果となった場合に所定条件の成立により所定の特典が付与される構成において、第１タイミングで特定結果となった後、所定条件の成立前である第２タイミングで特定結果になると、所定条件が成立した際に第２タイミングに対応した特典が付与される。つまり、特定結果となる都度、特典内容が更新されるため、例えば、特定結果となるタイミングが遅いほど特典が有利となる構成であれば、早いタイミングで特定結果となった場合であっても、その後、再び特定結果となることを目指して遊技することができる。よって、所定の状況が終了するまで特定結果となることへの期待感を持続させることができ、最後まで遊技者を楽しませることが可能になる。

【４１０２】

特徴ｃＦ５．前記所定の状況で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に特定報知（特殊リーチ外れＡ演出）を実行することが可能な特定報知実行手段（主制御装置１６２における変動表示時間の設定処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ４のいずれかに記載の遊技機。

【４１０３】

上記構成では、特典付与の対象期間である所定の状況で特定判定の結果が特定結果となった場合に特定報知が実行されるため、特定結果となったタイミングを遊技者が容易に把握することができる。

【４１０４】

特徴ｃＦ６．前記所定の状況における第１タイミング（例えば通常時短遊技状態におけ

る２９回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった後、前記第１タイミングよりも後の第２タイミング（例えば通常時短遊技状態における４０回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に、前記特典付与手段により付与される所定の特典として前記第２タイミングに対応した特典が付与されるようにする手段（変形例１の主制御装置１６２における留保更新用処理を実行する機能、変形例５の主制御装置１６２における留保用処理を実行する機能）と、

前記第１タイミングで前記特定判定の結果が特定結果となった後、前記第２タイミングで前記特定判定の結果が特定結果となった場合に、前記第２タイミングに対応した特定報知が実行されない、又は、前記第２タイミングに対応した特定報知が前記第１タイミングよりも実行されにくくなるようにする手段（特殊外れ結果に再当選した遊技回において特殊リーチ外れＡ演出が不実行となるようにする機能又は特殊リーチ外れＡ演出が実行されにくくなるようにする機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｃＦ５に記載の遊技機。

【４１０５】

上記構成では、第１タイミングで特定結果となった後、第２タイミングで特定結果となった場合に第２タイミングに対応した特典が付与される構成において、第２タイミングで特定結果となったことに対応した特定報知を不実行とするか、実行されにくくするように構成されている。これにより、第２タイミングで特定結果となったことに遊技者が気付きにくく、第１タイミングに対応した特典が付与されると思わせることができる。このため、所定の特典として第２タイミングに対応した特典を付与する場合に遊技者を驚かせることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【４１０６】

特徴ｃＦ７．前記所定の状況で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に所定報知（留保用画像５２８,５２９の表示）を実行することが可能な所定報知実行手段（演出制御装置１４３における留保用演出設定処理を実行する機能）を備え、

前記所定報知実行手段は、前記特典付与手段により付与される所定の特典に基づいて所定報知の態様を設定する態様設定手段（演出制御装置１４３における留保用演出設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ６のいずれかに記載の遊技機。

【４１０７】

上記構成では、所定の状況で特定結果となった場合に所定報知が実行されるとともに、付与される所定の特典に基づいて所定報知の態様が設定される。この場合、所定報知の実行により特定結果になったことを知らせることができるほか、当該報知の態様により特典内容を示唆することができる。これにより、定報知を参照して特典を推測する遊技を付与することができ、興趣性を高めることが可能になる。

【４１０８】

特徴ｃＦ８．前記所定の状況における第１タイミング（例えば通常時短遊技状態における２９回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった後、前記第１タイミングよりも後の第２タイミング（例えば通常時短遊技状態における４０回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に、前記特典付与手段により付与される所定の特典として前記第２タイミングに対応した特典が付与されるようにする手段（変形例１の主制御装置１６２における留保更新用処理を実行する機能、変形例５の主制御装置１６２における留保用処理を実行する機能）と、

前記所定の状況で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に所定報知（留保用画像５２８,５２９の表示）を実行することが可能な所定報知実行手段（演出制御装置１４３における留保用演出設定処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定報知実行手段は、所定報知を前記特典付与手段により所定の特典が付与される前に実行し得るように構成されており（留保時短への移行を実施するのに先立ち留保用画像５２８,５２９を表示する機能）、

所定報知が実行されている状況で前記第２タイミングで前記特定判定の結果が特定結果となった場合に当該所定報知の態様を変更する手段（変形例１の演出制御装置１４３における留保用画像の更新処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ７のいずれかに記載の遊技機。

【４１０９】

上記構成では、第１タイミングで特定結果となった後、第２タイミングで特定結果となった場合に第２タイミングに対応した特典が付与される構成において、所定報知が実行されている状況で第２タイミングにて特定結果になると、その所定報知の態様が変更されるように構成されている。すなわち、変更後の態様によって第２タイミングに対応した特典の内容が示唆されるため、所定報知の変化から実際に付与される特典を推測する面白みを付与することが可能になる。

【４１１０】

特徴ｃＦ９．前記所定の状況とは異なる特定の状況（通常遊技状態である状況等）で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に所定の特典の付与が不実行とされるように構成されている（通常遊技状態である状況で特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態が留保されない構成）ことを特徴とする特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ８のいずれかに記載の遊技機。

【４１１１】

上記構成では、所定の状況とは異なる特定の状況で特定結果となっても所定の特典が付与されず、当該特典を獲得可能となるのが所定の状況に限定される。このため、所定の状況を特別な遊技期間として楽しませることができ、興趣性を向上させることが可能になる。

【４１１２】

なお、上記特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ９の各構成に対して、特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１３、特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１２、特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ１２、特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ９、特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ１１、特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ９、特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１４、特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ１０、特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ１１のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【４１１３】

＜特徴ｃＧ群＞

特徴ｃＧ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第３の実施の形態の変形例８に基づいて抽出されるものである。

【４１１４】

なお、特徴ｃＧ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【４１１５】

特徴ｃＧ１．遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、前記所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）とを含む複数種の遊技状態を有しており、

特定条件（特殊外れ結果Ａ～Ｃの当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立を契機として特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第１移行用処理を実行する機能）と、

所定の状況（時短遊技状態中である状況、高確遊技状態中である状況、開閉実行モード

中である状況等）で特定条件が成立した場合に当該成立に基づく特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定の実行条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に留保した特定遊技状態について移行を実行することが可能な第１手段（変形例８の主制御装置１６２における留保用処理、突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）と、

前記第１手段による留保が行われた場合において前記所定の実行条件が成立する前に所定条件（特殊外れ結果Ｄ～Ｆの当選、特定入球部への入球等）が成立した場合に、前記留保した特定遊技状態について移行を実行することなく留保状態が解除されるようにする第２手段（変形例８の主制御装置１６２における留保解除用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【４１１６】

上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、この特定遊技状態には特定条件の成立を契機として移行することが可能となっている。このような構成の下、特定条件の成立に応じて直ちに特定遊技状態へ移行させるだけでなく、所定の状況で特定条件が成立した場合にはその成立に対応した特定遊技状態への移行が留保されるように構成されている。このため、特定遊技状態に移行するか否かに留まらず、特定遊技状態が留保されているか否かについても遊技者を楽しませることができる。そればかりか、留保された特定遊技状態の実行条件が成立する前に所定条件が成立すると、留保が取り消されるように構成されている。このため、特定遊技状態を留保させたとしても遊技者が安心できず、その留保が消失してしまうかもしれないスリルを味合わせながら遊技させることができる。さらに、留保の実行後、それを事後的に取り消し可能な構成としたことで、留保の発生確率を高めに設定しても遊技者側に偏って有利となることを抑制できる。つまり、留保の取り消し機能を備えない場合に比べ、そもそもの留保発生確率を高く設定し得るため、留保の発生頻度を高めることが可能となる。よって、留保の発生に対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。

【４１１７】

特徴ｃＧ２．前記留保が可能な特定遊技状態として、第１特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ）と第２特定遊技状態（突然時短遊技状態Ｂ）とを含む複数種の特定遊技状態を有しており、

前記所定条件として、第１特定遊技状態についての留保解除に対応した第１所定条件（特殊外れ結果Ｄの当選、突然時短遊技状態Ａに対応した入球部への入球等）と、第２特定遊技状態についての留保解除に対応した第２所定条件（特殊外れ結果Ｅの当選、突然時短遊技状態Ｂに対応した入球部への入球等）とを含む複数種の条件が設定されていることを特徴とする特徴ｃＧ１に記載の遊技機。

【４１１８】

上記構成では、複数種の特定遊技状態を有し、それら各特定遊技状態に対応して各別に解除条件が設定されている。これにより、留保の解除が実行されるか否かだけでなく、いずれの特定遊技状態の留保が解除されるかについて遊技者をドキドキさせることができる。特に特定遊技状態の種別によって有利度合に差異が設けられる場合は、有利な特定遊技状態の留保解除が回避されることへの期待感を喚起することができ、興趣性を好適に向上させることが可能になる。

【４１１９】

なお、本特徴は「前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、前記所定条件として各特定遊技状態に対応した複数種の条件（特殊外れ結果Ｄ～Ｆの当選等）が設定されており、前記第２手段は、前記所定条件が成立した場合に、成立した条件に対応する特定遊技状態の留保を解除する手段（変形例８の主制御装置１６２における留保解除用処理を実行する機能）を備えている」と表現することもできる。

【４１２０】

特徴ｃＧ３．所定の抽選契機（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞等）が成立した場合に所定抽選（特図当否抽選等）を実行する抽選手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能等）を備え、
前記所定抽選の結果として、第１所定結果（特殊外れ結果Ａ～Ｃ）と、前記第１所定結果とは異なる第２所定結果（特殊外れ結果Ｄ～Ｆ）とを含む複数の結果を取り得るように構成されており、
前記所定抽選の結果が前記第１所定結果となった場合に前記特定条件が成立し、前記第２所定結果となった場合に前記所定条件が成立するように構成されていることを特徴とする特徴ｃＧ１又は特徴ｃＧ２に記載の遊技機。
【４１２１】
上記構成では、所定抽選にて取り得る結果のうち第１所定結果を特定条件の成立に対応させ、第２所定結果を所定条件の成立に対応させている。すなわち、特定遊技状態の留保契機となる特定条件が成立したか否かの判定と、留保解除の契機となる所定条件が成立した否かの判定とが同一の抽選処理によって実行される。これにより、特定遊技状態の留保と留保解除とが同時に成立することが回避され、処理が複雑化したり、遊技者から見て分かりにくくなったりすることを抑制できる。また、複数の判定が一の抽選処理にまとめられることにより、それら各判定を各別に行う場合に比べて処理構成を簡単化することが可能になる。
【４１２２】
特徴ｃＧ４．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に有利なものであって特定遊技状態とは異なる特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特別判定の結果として、前記特定結果と、前記特定結果とは異なる所定結果（特殊外れ結果Ｄ～Ｆ）とを含む複数の結果を取り得るように構成されており、
前記特別判定の結果が前記所定結果となった場合に前記所定条件が成立するように構成されていることを特徴とする特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ３のいずれかに記載の遊技機。
【４１２３】
上記構成では、特別判定（当否抽選）にて取り得る結果のうち特定結果を特別遊技状態への移行に対応させ、所定結果を所定条件の成立（留保解除）に対応させている。これにより、特別遊技状態の獲得を狙う遊技と留保の解除を回避する遊技とを遊技者が同時に楽しむことができ、興趣性を高めることが可能になる。
【４１２４】
特徴ｃＧ５．前記特定条件の成立確率（特殊外れ結果Ａ～Ｃのいずれかに当選する確率）と前記所定条件の成立確率（特殊外れ結果Ｄ～Ｆのいずれかに当選する確率）とが異なるように構成されていることを特徴とする特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ４のいずれかに記載の遊技機。
【４１２５】
上記構成によれば、特定遊技状態の留保の発生しやすさと留保の解除されやすさとを各別に設定することができる。
【４１２６】
特徴ｃＧ６．前記特定条件の成立確率（例えば１／１００）が前記所定条件の成立確率（例えば１／３００）よりも高い確率に設定されていることを特徴とする特徴ｃＧ５に記載の遊技機。
【４１２７】
上記構成では、留保発生の確率が留保解除の確率よりも高いため、遊技者に対して留保

の解除よりも留保の発生を強く印象付けることができ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。

【４１２８】

特徴ｃＧ７．前記留保が可能な特定遊技状態として、第１特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ）と第２特定遊技状態（突然時短遊技状態Ｂ）とを含む複数種の特定遊技状態を有しており、

第１特定遊技状態の方が第２特定遊技状態よりも前記第２手段による前記解除が行われにくいように構成されている（変形例８において突然時短遊技状態Ａの留保解除確率を突然時短遊技状態Ｂの留保解除確率よりも低くした構成）ことを特徴とする特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ６のいずれかに記載の遊技機。

【４１２９】

上記構成では、特定遊技状態の種別によって留保の解除されやすさが異なるため、他の特定遊技状態に比べて留保が解除されにくい特定遊技状態を創出することができる。そのような解除が生じにくい特定遊技状態について留保が生じた場合に遊技者を好適に喜ばせることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

【４１３０】

特徴ｃＧ８．前記特定条件が成立した場合又は前記留保が行われる場合に第１特定報知（特殊リーチ外れＡ演出等）を実行する第１手段（変形例８に係る主制御装置１６２により変動表示時間の設定処理を実行する機能）と、

前記所定条件が成立した場合又は前記解除が行われる場合に前記第１特定報知とは異なる第２特定報知（特殊リーチ外れＣ演出等）を実行する第２手段（変形例８に係る主制御装置１６２により変動表示時間の設定処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ７のいずれかに記載の遊技機。

【４１３１】

上記構成では、特定条件の留保が行われる場合と留保の解除が行われる場合とで異なる特定報知が行われるため、留保が発生したのか、それとも留保が解除されたのかを遊技者が明確に識別することが可能になる。

【４１３２】

特徴ｃＧ９．複数の絵柄（図柄列Ｚ１～Ｚ３）を可変表示することが可能な絵柄表示手段（図柄表示装置７５）と、

前記所定条件が成立した場合又は前記解除が行われる場合に、前記絵柄表示手段にて可変表示される複数の絵柄が特定の組合せで停止表示されるように表示制御する手段（特殊図柄７２１を含むリーチ外れの組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させる機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ８のいずれかに記載の遊技機。

【４１３３】

上記構成では、可変表示される絵柄の停止結果により留保の解除を報知するため、遊技者は、如何なる組合せで絵柄が停止されるかを見ていることで、当否結果と同時に留保解除の有無を認識することができ、見落としの発生等が好適に抑制される。また、留保の解除に対応した組合せが追加されることにより、遊技者の関心が高い絵柄の停止パターンが多様化されることになり、絵柄遊技の面白みを高めることも可能になる。

【４１３４】

特徴ｃＧ１０．前記留保の解除に対応した所定報知（留保表示部７３１を用いた表示演出等）を前記絵柄表示手段にて実行する所定報知実行手段（変形例８に係る演出制御装置１４３により留保表示部７３１の表示設定を実行する機能）を備え、

前記特定の組合せで停止表示された複数の絵柄の少なくとも一部（特殊図柄７２１等）を用いて前記所定報知が実行されるように構成されていることを特徴とする特徴ｃＧ９に記載の遊技機。

【４１３５】

上記構成では、第２の絵柄組合せで停止表示された絵柄を用いて、留保の解除に対応した所定報知が実行されるため、遊技者の目線で第２の絵柄組合せと留保の解除とを強く関

連づけることができる。これにより、第２の絵柄組合せで絵柄が停止表示されそうになった際のドキドキ感を強烈に煽ることができ、当該組合せとなることを回避する遊技を好適に盛り上げることが可能となる。

【４１３６】

特徴ｃＧ１１．前記特定条件が成立した場合又は前記留保が行われる場合に、前記絵柄表示手段にて可変表示される複数の絵柄が前記特定の組合せとは異なる所定の組合せで停止表示されるように表示制御する手段（特殊図柄５１１を含むリーチ外れの組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させる機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＧ９又は特徴ｃＧ１０に記載の遊技機。

【４１３７】

上記構成では、特定遊技状態の留保発生と留保の解除とを可変表示される絵柄の停止結果を用いて報知するため、遊技者は、如何なる組合せで絵柄が停止されるかを見ていることで、当否結果のほか、留保の発生や留保の解除についても認識することができる。すなわち、注目すべき箇所が集約されるため、見落としの発生を好適に抑制することが可能になる。また、少なくとも留保の発生と留保の解除との分が追加されることにより、遊技者の関心が高い絵柄の停止組合せを増やすことができ、絵柄遊技の面白みを強化することも可能になる。

【４１３８】

特徴ｃＧ１２．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に有利なものであって特定遊技状態とは異なる特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

前記所定条件が成立した遊技回又は前記解除が行われる遊技回における前記遊技回用動作の動作期間が、前記特定条件が成立した遊技回又は前記留保が行われる遊技回の前記遊技回用動作の動作期間よりも長くなるようにするか又は長くなりやすくなるようにする手段（変形例８に係る主制御装置１６２により変動表示時間の設定処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１１のいずれかに記載の遊技機。

【４１３９】

上記構成では、留保の解除が行われる遊技回の遊技回用動作期間が、留保が行われる遊技回の遊技回用動作期間よりも長くなる又は長くなりやすいため、留保の解除を報知するための期間を十分に確保して遊技回演出を実行することができ、解除の発生を遊技者に分かりやすく伝えることが可能になる。

【４１４０】

特徴ｃＧ１３．所定遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特定遊技状態とは異なる第１遊技状態（第１開閉実行モード）及び第２遊技状態（第２開閉実行モード）を有しており、

第１遊技状態である場合と第２遊技状態である場合とにおいて、可変入球手段（可変入賞装置６５）が開放する可変入球制御を実行する可変入球制御手段（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

第１遊技状態への移行に対応した所定の遊技結果（第１開閉実行モードに対応した当否抽選結果）である場合に前記第２手段による留保状態の解除を実行し、第２遊技状態への移行に対応した特定の遊技結果（第２開閉実行モードに対応した当否抽選結果）である場

合に前記第２手段による留保状態の解除を不実行とする手段と、
を備えていることを特徴とする特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１２のいずれかに記載の遊技機。
【４１４１】
上記構成では、可変入球手段が開閉される複数の遊技状態を有する構成において、第１遊技状態への移行に対応した遊技結果となるか、第２遊技状態への移行に対応した遊技結果となるかにより、移行する遊技状態に差異を生じさせるだけでなく、留保の解除が行われるか否かについても差異を生じさせることができ、興趣性を高めることが可能になる。
【４１４２】
特徴ｃＧ１４．第２遊技状態が第１遊技状態よりも遊技者にとって不利な遊技状態であることを特徴とする特徴ｃＧ１３に記載の遊技機。
【４１４３】
上記構成では、相対的に有利な第１遊技状態に移行する場合は留保の解除が行われるものの、相対的に不利な第２遊技状態に移行する場合は留保の解除が回避される。すなわち、遊技状態の不利分が留保解除の不実行により補われるため、第２遊技状態に移行した場合の遊技者の落胆を軽減することが可能になる。
【４１４４】
なお、上記特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１４の各構成に対して、特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１３、特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１４、特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ１２、特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ９、特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ１１、特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ９、特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１４、特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ１０、特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ１１のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【４１４５】
＜特徴ｃＨ群＞
特徴ｃＨ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第３の実施の形態の変形例６～変形例７に基づいて抽出されるものである。
【４１４６】
なお、特徴ｃＨ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【４１４７】
特徴ｃＨ１．遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、前記所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）とを有しており、
特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立を契機として特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（形例６～７の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の第１移行用処理を実行する機能）を備え、
特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ、天井時短遊技状態、通常時短遊技状態等）を有しており、
前記複数種の特定遊技状態のうち所定の第１特定遊技状態（変形例６における通常時短遊技状態、変形例７における突然時短遊技状態Ａ）である状況で所定の第２特定遊技状態（変形例６における突然時短遊技状態Ｂ、変形例７における突然時短遊技状態Ｂ）に対応した特定条件が成立した場合に所定の第２特定遊技状態の実施について所定の制限（移行の留保、無効化等）を行う第１手段（変形例６～７の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等）と、

所定の第３特定遊技状態（変形例６における通常遊技状態、変形例７における突然時短遊技状態Ａ）である状況で所定の第４特定遊技状態（変形例６における突然時短遊技状態Ａ、変形例７における天井時短遊技状態）に対応した特定条件が成立した場合に、所定の第４特定遊技状態の実施について所定の制限を行うことなく当該実施を許容する第２手段（変形例６の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例７の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理、天井時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【４１４８】

上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、この特定遊技状態には特定条件の成立を通じて移行するものとなっている。よって、遊技者は、特定条件を成立させ、特定遊技状態に移行させることを目指して遊技を楽しむことができる。しかも、特定遊技状態として複数種の特定遊技状態を設け、特定遊技状態への滞在中に特定遊技状態への移行条件が成立した場合に、それらの組合せによって移行に制限を加えたり、加えなかったりするため、当該組合せに応じてその後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、特定遊技状態に移行するか否かだけでなく、どの組合せとなるかについても遊技者を楽しませることができ、より好適に興趣性を向上させることが可能になる。

【４１４９】

特徴ｃＨ２．特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に前記留保した特定遊技状態について移行を実行することが可能に構成されており、
前記所定の制限は前記留保であることを特徴とする特徴ｃＨ１に記載の遊技機。

【４１５０】

上記構成では、所定の制限が移行を留保するものであるため、滞在中の特定遊技状態と、途中成立した特定条件に対応する特定遊技状態との組合せによって、後者の特定遊技状態への移行を遅らせて前者の特定遊技状態を継続させるか、それとも後者の特定遊技状態へ直ちに移行させるかを切り替えることができる。これにより、上記組合せへの遊技者への関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能になる。

【４１５１】

特徴ｃＨ３．前記第１手段により所定の第２特定遊技状態への移行が留保された場合に、所定の第１特定遊技状態が終了した後、所定の第２特定遊技状態についての移行を実行する手段（変形例６～７の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＨ２に記載の遊技機。

【４１５２】

上記構成では、先行する第１特定遊技状態が終了してから第２特定遊技状態に移行させるため、第１特定遊技状態を最後まで実施させることが可能になる。これにより、第１特定遊技状態での遊技を最後まで楽しませてから第２特定遊技状態での遊技を楽しませることが可能になる。

【４１５３】

特徴ｃＨ４．前記所定の制限は特定遊技状態への移行を規制するものである（特殊外れ結果の当選やそれに対応する時短遊技状態への移行を無効化する機能等）ことを特徴とする特徴ｃＨ１に記載の遊技機。

【４１５４】

上記構成では、所定の制限が特定遊技状態への移行を規制するものであるため、滞在中の特定遊技状態と、途中成立した特定条件に対応する特定遊技状態との組合せによって、後者の特定遊技状態を無効化するか、それとも後者の特定遊技状態への移行を実施させて当該遊技状態を遊技できるかを切り替えることができる。これにより、上記組合せへの遊技者への関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能になる。

【４１５５】

特徴ｃＨ５．前記所定の制限は、特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を当該所定の制限を行わない場合よりも少なくするものである（留保時短に移行した場合の遊技回の残り回数として差分回数をセットする構成）ことを特徴とする特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ４のいずれかに記載の遊技機。

【４１５６】

所定の制限が特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を少なくするものであるため、滞在中の特定遊技状態と、途中成立した特定条件に対応する特定遊技状態との組合せにより、後者の特定遊技状態を遊技できる遊技回の回数を変化させることができる。これにより、上記組合せへの遊技者への関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能になる。

【４１５７】

特徴ｃＨ６．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球部（第２作動口６３）と、を備え、

所定の第４特定遊技状態は、所定の発射強度により遊技球を発射した状態で比較した場合において所定の第３特定遊技状態よりも前記所定入球部への入球が生じやすいものであることを特徴とする特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ５のいずれかに記載の遊技機。

【４１５８】

上記構成では、滞在中の特定遊技状態と途中成立した特定条件に対応する特定遊技状態との組合せが、所定入球部への入球しやすさが高まる組合せの場合は、制限を付さずに後者の特定遊技状態が実施されるため、持ち球の減りを抑えやすい状態を早く到来させることができ、遊技者が有利に遊技を進めやすい構成とすることが可能になる。

【４１５９】

特徴ｃＨ７．所定の第１特定遊技状態（変形例６における通常時短遊技状態）と所定の第３特定遊技状態（変形例６における通常時短遊技状態）とが同種の特定遊技状態であり、所定の第２特定遊技状態（変形例６における突然時短遊技状態Ｂ）と所定の第４特定遊技状態（変形例６における突然時短遊技状態Ａ）とが異種の特定遊技状態であることを特徴とする特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ６のいずれかに記載の遊技機。

【４１６０】

上記構成では、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した際、その種別によって、当該成立に対応した特定遊技状態の実施について制限の有無が切り替えられる。これにより、特定遊技状態への滞在中にいずれの特定遊技状態に対応する特定条件が成立するかに遊技者を注目させることができ、特定遊技状態での遊技を好適に盛り上げることが可能になる。

【４１６１】

特徴ｃＨ８．所定の第１特定遊技状態（変形例７における天井時短遊技状態）と所定の第３特定遊技状態（変形例７における突然時短遊技状態Ｂ）とが異種の特定遊技状態であることを特徴とする特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ５のいずれかに記載の遊技機。

【４１６２】

上記構成では、いずれの特定遊技状態に滞在しているかにより、特定条件の成立時における制限の有無が切り替えられる。これにより、特定遊技状態中の遊技を多様化することができ、興趣性を向上させることが可能になる。

【４１６３】

特徴ｃＨ９．所定の第２特定遊技状態（変形例７における突然時短遊技状態Ａ）と所定の第４特定遊技状態（変形例７における突然時短遊技状態Ａ）とが同種の特定遊技状態であることを特徴とする特徴ｃＨ８に記載の遊技機。

【４１６４】

上記構成では、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合に、いずれの特定遊技状態に滞在しているかによって、当該成立に対応した特定遊技状態の実施についての制

限の有無が切り替えられる。これにより、特定遊技状態中の遊技を多様化することができ、興趣性を向上させることが可能になる。

【４１６５】

特徴ｃＨ１０．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に有利なものであって特定遊技状態とは異なる特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

を備え、

少なくとも所定の第２特定遊技状態と所定の第４特定遊技状態とが特別遊技状態を経由することなく移行することが可能な特定遊技状態であることを特徴とする特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ９のいずれかに記載の遊技機。

【４１６６】

上記構成では、第２特定遊技状態と第４特定遊技状態とが特別遊技状態を経由することなく移行することが可能な特定遊技状態となっている。このような構成に対し、上記特徴ｃＨ１から特徴ｃＨ９のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【４１６７】

なお、上記特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ１０の各構成に対して、特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１３、特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１４、特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ１２、特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ９、特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ１１、特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ９、特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１４、特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ１０、特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ１１のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【４１６８】

＜特徴ｃＩ群＞

特徴ｃＩ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第３の実施の形態の変形例６に基づいて抽出されるものである。

【４１６９】

なお、特徴ｃＩ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【４１７０】

特徴ｃＩ１．遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、前記所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）とを含む複数種の遊技状態を有しており、

特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立を契機として特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（主制御装置１６２により突然時短遊技状態の第１移行用処理を実行する機能）と、

特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数に到達することに基づいて当該特定遊技状態を終了させることが可能な特定遊技状態用終了手段（主制御装置１６２により高頻度サポートモード終了用処理を実行する機能）と、

を備え、

先の特定遊技状態（例えば通常時短遊技状態）において特定条件が成立した場合に、当該成立を契機として後の特定遊技状態（例えば突然時短遊技状態Ａ）に移行させることが可能となっており、
前記後の特定遊技状態に滞在中の所定状況において当該後の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の残り回数が非明示の状態とすることが可能な特定手段（変形例６において、残り回数画像５２３として通常時短遊技状態が途中終了しなかったとした場合の残り回数に対応した回数を表示する機能、突然時短遊技状態Ａの途中から残り回数画像５２３の表示を「残り？回」とする機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。
【４１７１】
上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、この特定遊技状態には特定条件の成立を通じて移行するものとなっている。このため、遊技者は、特定条件を成立させ、特定遊技状態に移行させることを目指して遊技を楽しむことができる。このような構成の下、先の特定遊技状態において特定条件が成立すると、その成立に基づいて後の特定遊技状態への移行がなされるとともに、当該後の特定遊技状態において遊技回の残り回数が非明示となるように構成されている。これにより、後の特定遊技状態への移行後も先の特定遊技状態が延長して続いているかのように見せつつ、その状態がいつまで続くかについて遊技者を楽しませることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。
【４１７２】
特徴ｃＩ２．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球部（第２作動口６３）と、を備え、
前記後の特定遊技状態は、所定の発射強度により遊技球を発射した状態で比較した場合において前記先の特定遊技状態よりも前記所定入球部への入球が生じやすいものであることを特徴とする特徴ｃＩ１に記載の遊技機。
【４１７３】
上記構成では、後の特定遊技状態が先の特定遊技状態よりも所定入球部への入球が生じやすいものであるため、後の特定遊技状態を上位の特定遊技状態として機能させることができる。この場合において、後の特定遊技状態における遊技回の残り回数を非明示とすることで、昇格した上位の特定遊技状態（後の特定遊技状態）がいつまで続くかを分かりにくくすることができ、興趣性を高めることが可能になる。
【４１７４】
特徴ｃＩ３．前記先の特定遊技状態において特定条件が成立した場合に、当該先の特定遊技状態の途中で前記後の特定遊技状態に移行させることが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｃＩ１又は特徴ｃＩ２に記載の遊技機。
【４１７５】
上記構成では、先の特定遊技状態において特定条件が成立すると、その特定遊技状態が途中終了されて後の特定遊技状態への移行が行われるため、特定遊技状態の途中で昇格したかのような印象を与えることができ、興趣性を高めることが可能になる。
【４１７６】
特徴ｃＩ４．特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を遊技者が認識できるように所定報知（残り回数画像５２３の表示）を実行する手段（演出制御装置１４３における残り回数画像５２３の表示設定を行う機能）を有しており、
前記後の特定遊技状態に滞在中の所定状況において当該後の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数とは異なる数に対応した特定報知を実行する手段（突然時短遊技状態Ａへの移行後において通常時短遊技状態の残り回数に対応した残り回数画像５２３を表示する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ３のいずれかに記載の遊技機。
【４１７７】

上記構成では、後の特定遊技状態において、当該後の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数とは異なる数に対応した特定報知を実行するように構成されている。特定報知として、例えば、実際の残り回数よりも少ない数の報知を行えば、後の特定遊技状態が終了すると思わせてから当該特定遊技状態を継続させることができ、遊技者の驚きと喜びを好適に誘うことが可能になる。

【４１７８】

特徴ｃＩ５．前記特定報知は、前記先の特定遊技状態の途中で前記後の特定遊技状態への移行が行われた状況において、前記先の特定遊技状態が途中終了されなかったとした場合の遊技回の残り回数に対応するものであることを特徴とする特徴ｃＩ４に記載の遊技機。

【４１７９】

上記構成によれば、後の特定遊技状態において、先の特定遊技状態が途中終了されなかったと仮定した場合の残り回数に対応した報知が行われるため、先の特定遊技状態と後の特定遊技状態とを一連の特定遊技状態として見せることができる。

【４１８０】

特徴ｃＩ６．特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を遊技者が認識できるように所定報知（残り回数画像５２３の表示）を実行する手段（演出制御装置１４３における残り回数画像５２３の表示設定を行う機能）を有しており、

前記所定報知に対応する報知として、前記後の特定遊技状態に滞在中の所定状況において当該後の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を遊技者が認識不可又は認識困難な特定態様の報知（残り？回の表示）を実行する手段（演出制御装置１４３における残り回数画像５２３の表示設定を行う機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ５のいずれかに記載の遊技機。

【４１８１】

上記構成では、後の特定遊技状態において所定報知に対応する報知として、当該後の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を遊技者が認識できない特定態様の報知が実行されるため、あたかも所定報知が行われているかのように見せながら、後の特定遊技状態の残り回数を非明示の状態とすることができる。

【４１８２】

特徴ｃＩ７．特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を遊技者が認識できるように所定報知（残り回数画像５２３の表示）を実行する手段（演出制御装置１４３における残り回数画像５２３の表示設定を行う機能）を有しており、

前記後の特定遊技状態に滞在中の所定状況において前記所定報知を不実行とする手段（残り回数画像５２３の表示を消去する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ５のいずれかに記載の遊技機。

【４１８３】

上記構成では、後の特定遊技状態において所定報知を不実行とすることにより、当該後の特定遊技状態の残り回数を非明示の状態とすることができる。

【４１８４】

特徴ｃＩ８．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に有利なものであって特定遊技状態とは異なる特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

を備え、

前記先の特定遊技状態において特定条件が成立した場合に特別遊技状態を経由せずに前記後の特定遊技状態に移行させることが可能であることを特徴とする特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ７のいずれかに記載の遊技機。

【４１８５】
上記構成では、特別遊技状態を介在させずに先の特定遊技状態から後の特定遊技状態への切り替えを行うことができるため、それら両特定遊技状態の境界を分かりにくくすることができる。このような構成に対し、上記特徴ｃＩ１から特徴ｃＩ７のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【４１８６】
特徴ｃＩ９．特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を遊技者が認識できるように所定報知（残り回数画像５２３の表示）を実行する手段（演出制御装置１４３における残り回数画像５２３の表示設定を行う機能）を有しており、
前記後の特定遊技状態において前記特定手段により前記非明示の状態とされた後、所定の場合（突然時短遊技状態Ａの残り回数が１０回以下となった場合、演出ボタン等の操作手段により所定操作が行われた場合等）に前記後の特定遊技状態における遊技回の残り回数に対応した所定報知を実行することが可能であることを特徴とする特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ８のいずれかに記載の遊技機。
【４１８７】
上記構成によれば、後の特定遊技状態における遊技回の残り回数が非明示な状態とされたまま当該特定遊技状態が終了することを抑制できる。これにより、特定遊技状態が突然終了したかのような印象になって遊技者が困惑することを抑制することができる。
【４１８８】
特徴ｃＩ１０．前記後の特定遊技状態において前記特定手段により前記非明示の状態とされた後、当該後の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の残り回数が所定回数以下になった場合に当該残り回数に対応した前記所定報知を実行可能であることを特徴とする特徴ｃＩ９に記載の遊技機。
【４１８９】
上記構成では、後の特定遊技状態における遊技回の残り回数が所定回数以下になることに基づいて非明示状態から明示状態に切り替えられるため、後の特定遊技状態の終盤で遊技回の残り回数を遊技者に知らせることができ、特定遊技状態が突然終了したかのような印象となることを抑制できる。
【４１９０】
特徴ｃＩ１１．遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン等）を備え、
前記後の特定遊技状態において前記操作手段による所定操作が行われた場合に当該後の特定遊技状態における遊技回の残り回数に対応した所定報知を実行可能であることを特徴とする特徴ｃＩ９又は特徴ｃＩ１０に記載の遊技機。
【４１９１】
上記構成では、遊技者が所定操作を行うことで、後の特定遊技状態における遊技回の残り回数が非明示とされた状態から明示された状態に切り替えられる。このため、当該残り回数を遊技者が認識できるようにするか否かを遊技者の選択に委ねることができ、特定遊技状態がいつまで続くかを早く知りたい遊技者と最後まで知りたくない遊技者とのいずれに対しても対応することが可能になる。
【４１９２】
なお、上記特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ１１の各構成に対して、特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１３、特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１４、特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ１２、特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ９、特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ１１、特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ９、特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１４、特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ１０、特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ１１のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【４１９３】
なお、以上詳述した特徴ｃＡ群乃至特徴ｃＩ群の各構成に対して、他の特徴ｃＡ群乃至

特徴ｃＩ群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【４１９４】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【４１９５】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【４１９６】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【４１９７】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

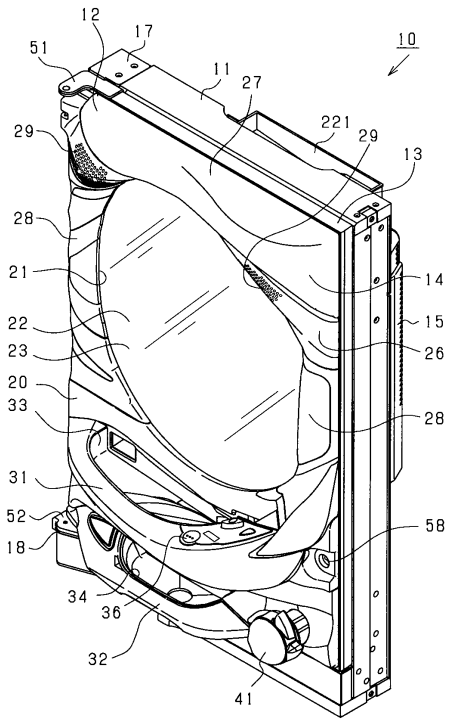
【符号の説明】

【４１９８】

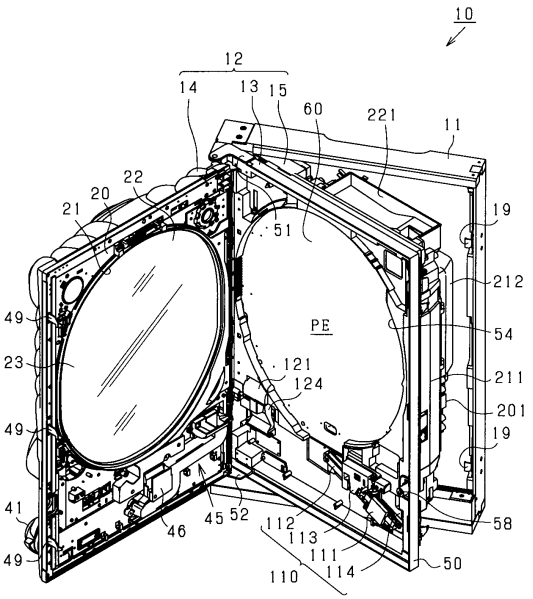
１０…パチンコ機、１４３…演出制御装置、１６２…主制御装置。

【図面】

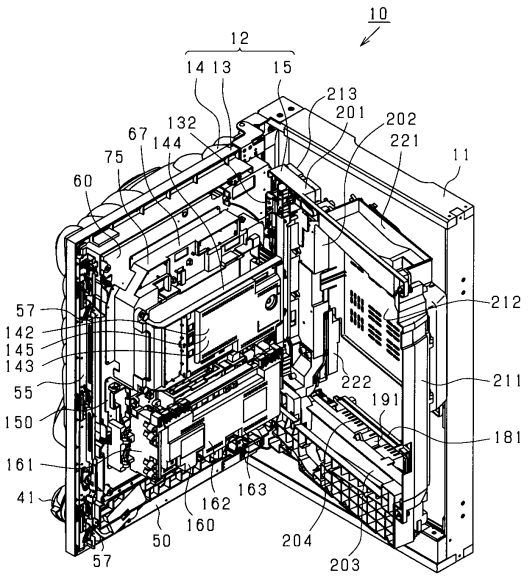
【図１】


10
12
17
51
11
27
221
29
29
13
28
21
14
22
15
23
26
20
33
28
31
52
58
18
34
36
32
41

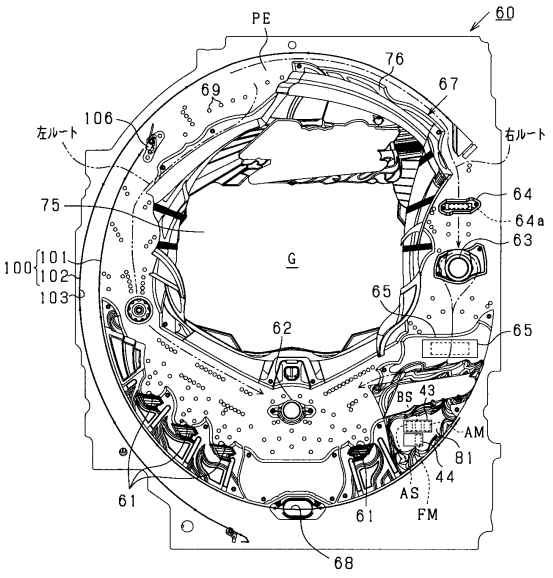
【図２】


10
12
14
13
15
60
221
11
22
20
21
51
19
212
49
PE
54
23
121
211
124
49
201
19
41
46
45
52
112
58
113
111
49
114
50
110

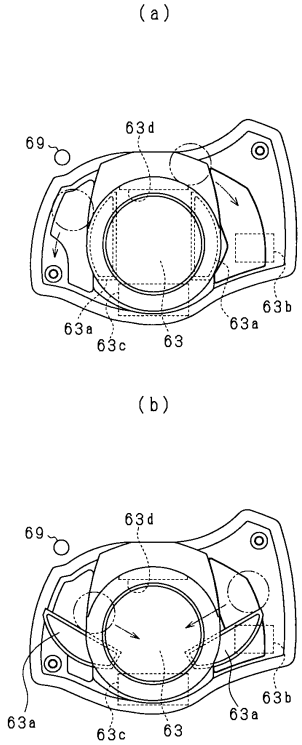
【図３】


10
12
14
13
15
213
201
202
221
11
132
67
144
75
60
212
57
142
145
143
222
211
55
191
150
181
161
41
162
163
160
50
204
57
203

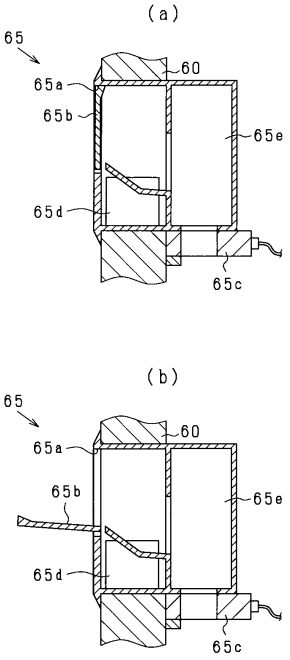
【図４】


PE
60
76
69
67
106
左ルート
右ルート
75
64
64a
63
G
100
101
102
103
65
62
65
BS
43
AM
81
AS
44
61
61
FM
68

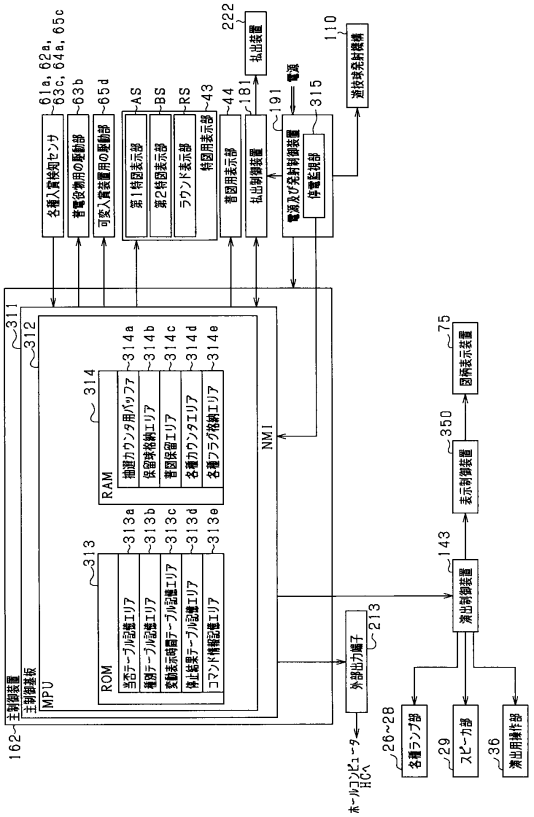
【図５】


(a)
69
63d
63a
63c
63
63a
63b
(b)
69
63d
63a
63c
63
63a
63b

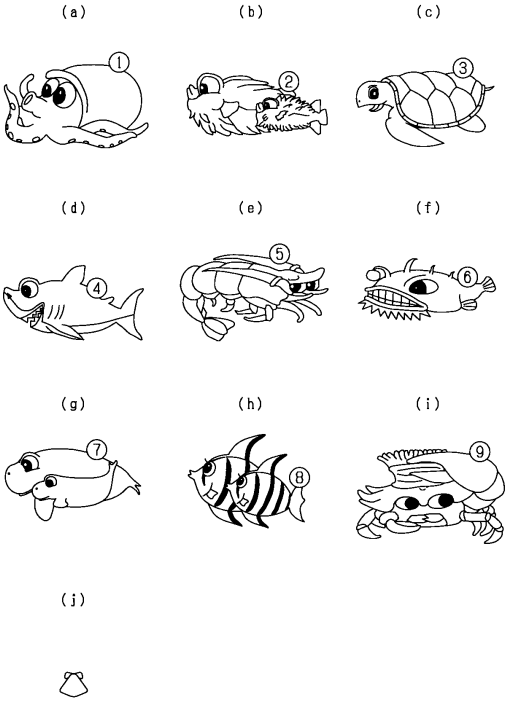
【図６】


(a)
65
60
65a
65b
65e
65d
65c
(b)
65
60
65a
65b
65e
65d
65c

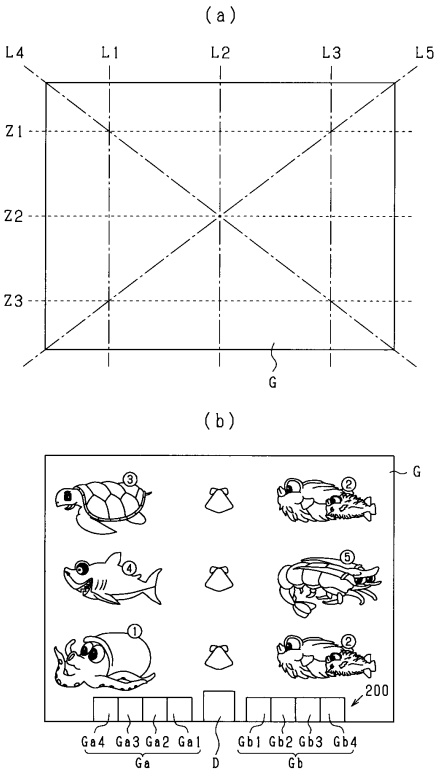
【図７】


主制御装置
主制御基板
MPU
162
311
312
ROM
313
313a 当否テーブル記憶エリア
313b 確変テーブル記憶エリア
313c 変動表示時間テーブル記憶エリア
313d 停止結果テーブル記憶エリア
313e コマンド情報記憶エリア
RAM
314
314a 抽選カウンタ用バッファ
314b 保留情報格納エリア
314c 普図保留エリア
314d 各種カウンタエリア
314e 各種フラグ格納エリア
NM1
外部出力端子
213
ホールコンピュータ
HCA
162
26~28 各種ランプ部
29 スピーカ部
36 演出用構件部
143 演出制御装置
350 表示制御装置
75 図柄表示装置
61a, 62a, 63c, 64a, 65c 各種入賞検知センサ
63b 普電役物用の駆動部
65d 可変入賞装置用の駆動部
AS 第1特図表示部
BS 第2特図表示部
RS ラウンド表示部
43 特図用表示部
44 普図用表示部
181 払出制御装置
191 電源
315 停電監視部
222 払出装置
110 遊技球発射機構

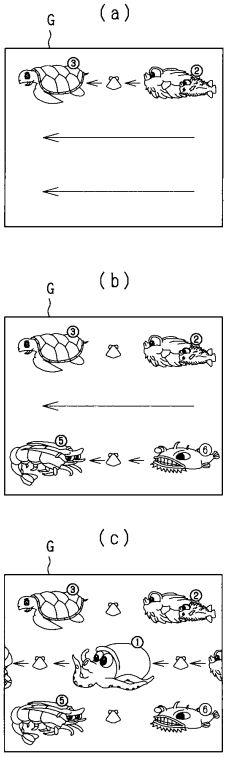
【図８】


(a)
(b)
(c)
(d)
(e)
(f)
(g)
(h)
(i)
(j)

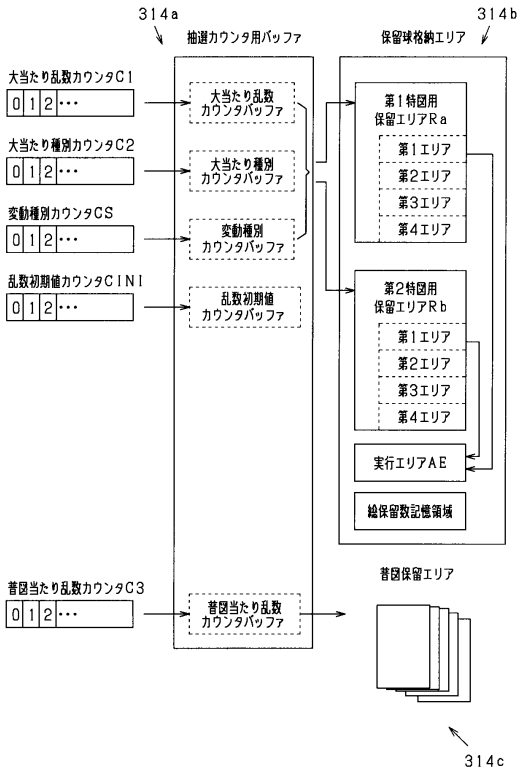
【図９】



【図１０】



【図１１】



【図１２】

当否テーブル

アドレス情報	大当たり数値情報	
1	7	低確率モード
2	17	
3	27	高確率モード
4	37	
5	47	

【図１３】

(a)第1特図用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポート状態
0～64	4R確変大当たり結果	次回の大当たりまで
65～99	4R通常大当たり結果	100回

(b)第2特図用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポート状態
0～64	10R確変大当たり結果	次回の大当たりまで
65～99	4R通常大当たり結果	100回

【図１４】

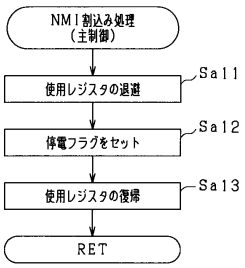
(a)大当たり用の変動表示時間テーブル

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン1A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1～12	変動パターン2A	60sec	SPリーチA当たり
13～28	変動パターン3A	60sec	SPリーチB当たり
29～63	変動パターン4A	120sec	SPSPリーチA当たり
64～99	変動パターン5A	120sec	SPSPリーチB当たり

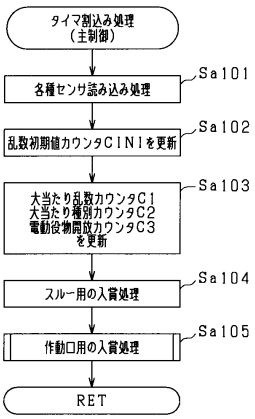
(b)外れ用の変動表示時間テーブル

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～59	変動パターン1H	8sec(保0～保2)	完全外れ
		4sec(保3～保4)	
60～79	変動パターン2H	15sec	ノーマルリーチ外れ
80～89	変動パターン3H	60sec	SPリーチA外れ
90～96	変動パターン4H	60sec	SPリーチB外れ
97～98	変動パターン5H	120sec	SPSPリーチA外れ
99	変動パターン6H	120sec	SPSPリーチB外れ

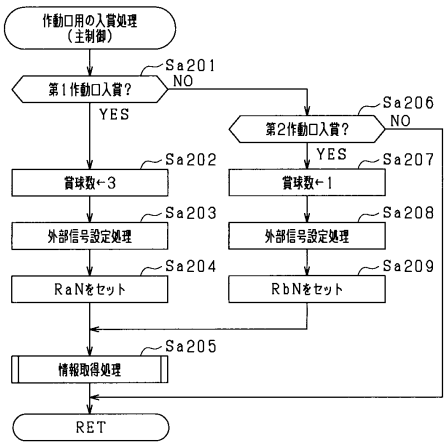
【図１５】



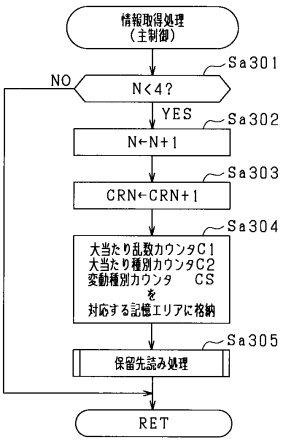
【図１６】



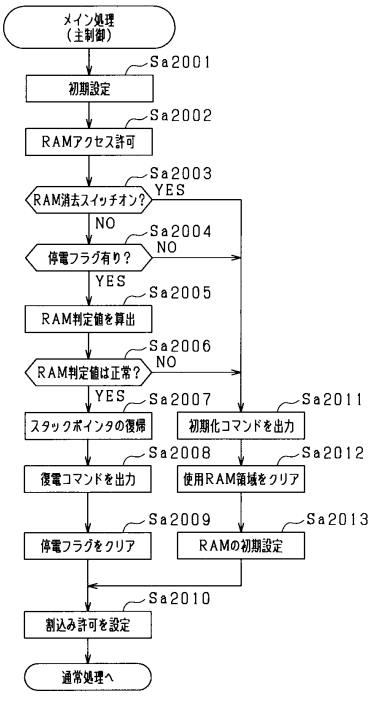
【図１７】



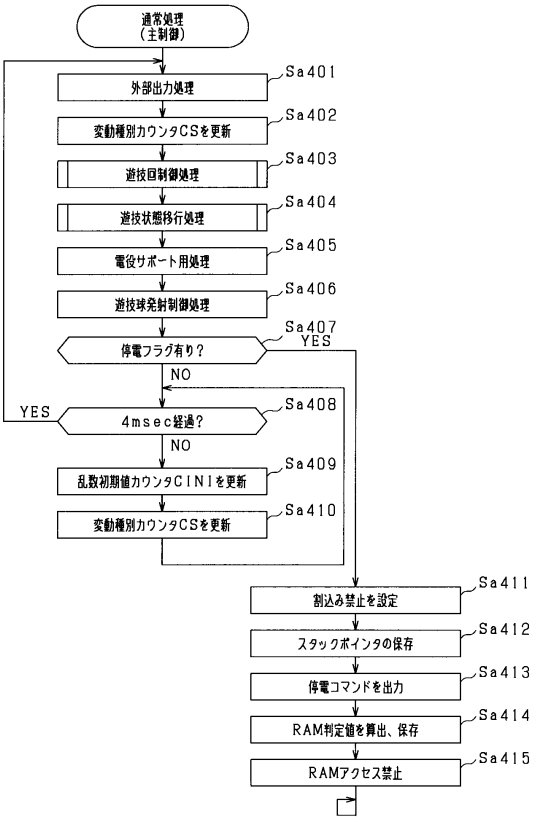
【図１８】



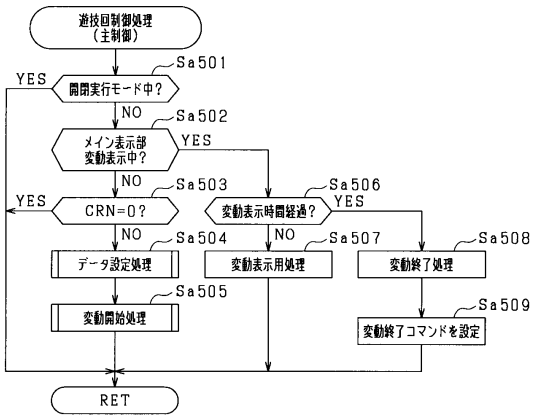
【図１９】



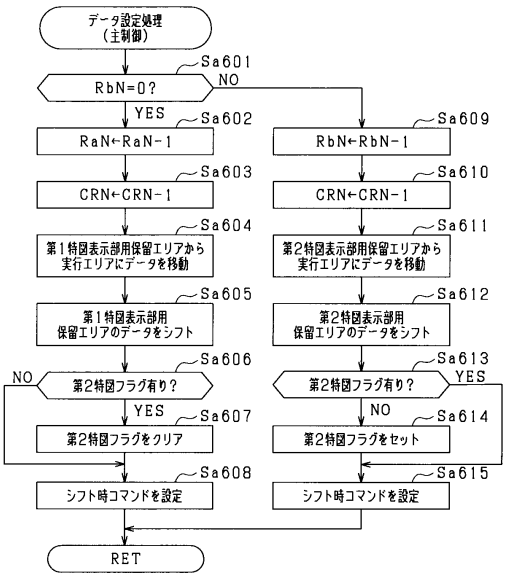
【図２０】



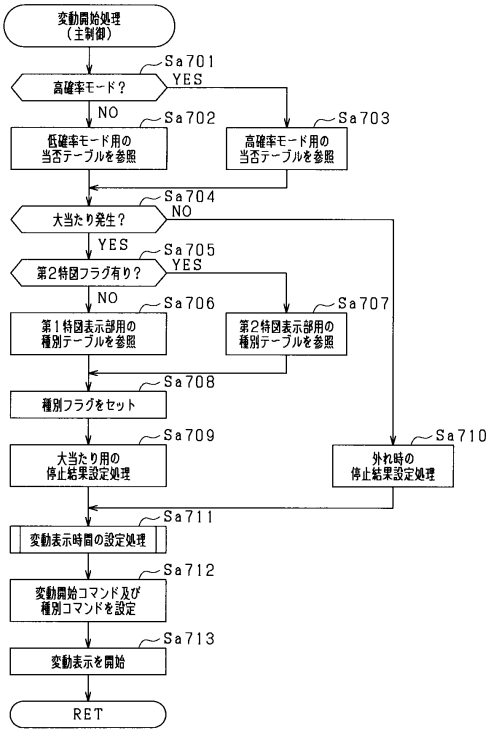
【図２１】



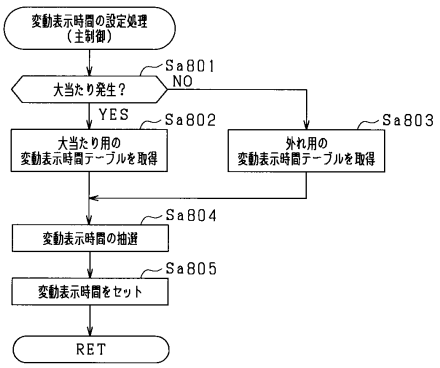
【図２２】



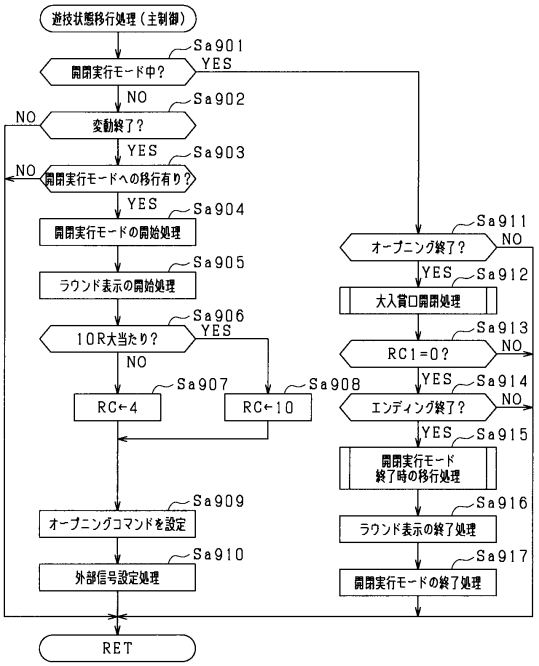
【図２３】



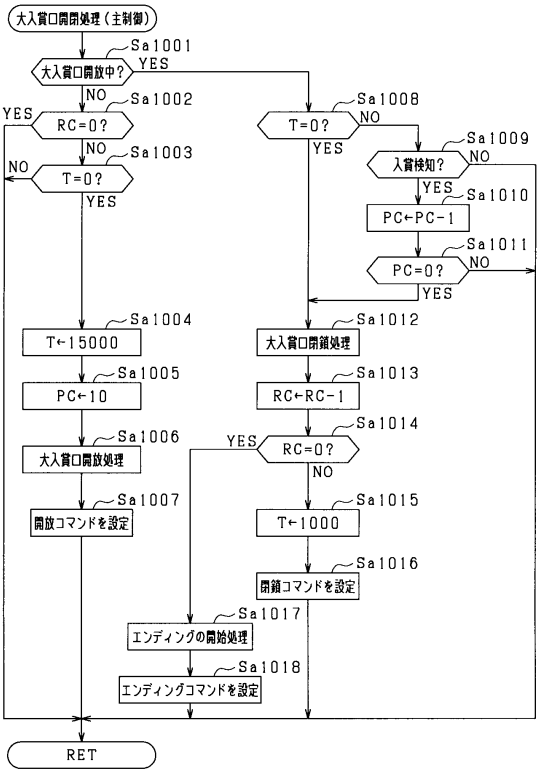
【図２４】



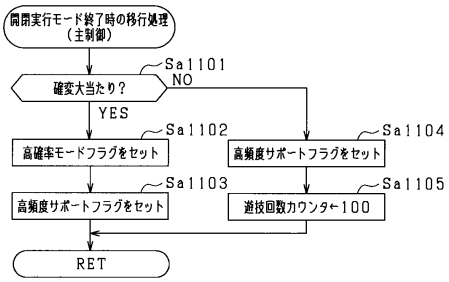
【図２５】



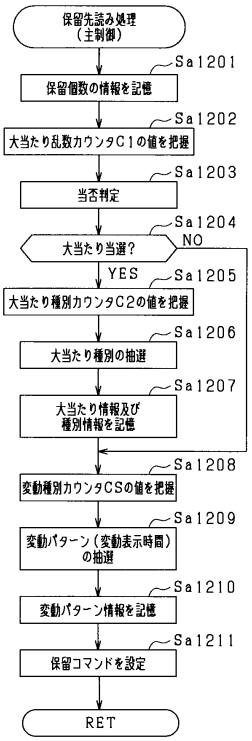
【図２６】



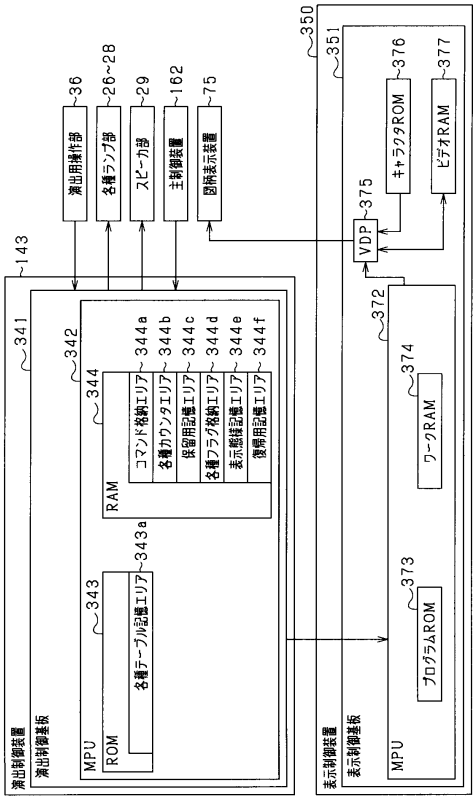
【図２７】



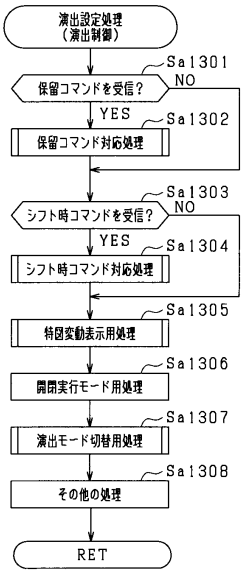
【図２８】



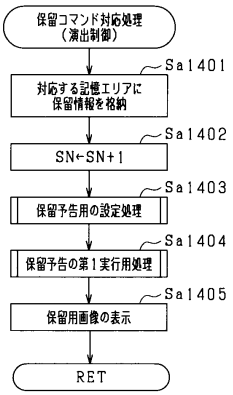
【図２９】



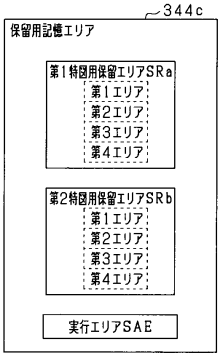
【図３０】



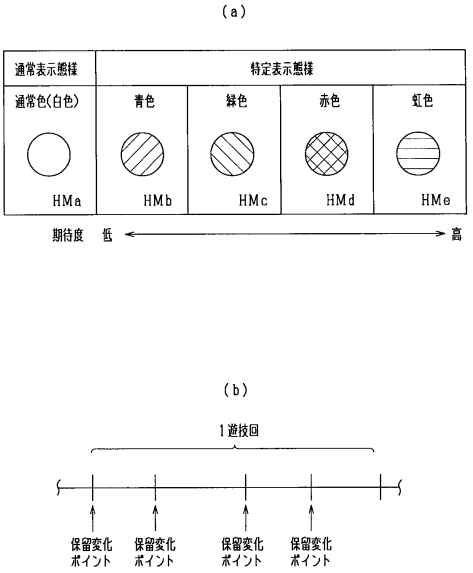
【図３１】



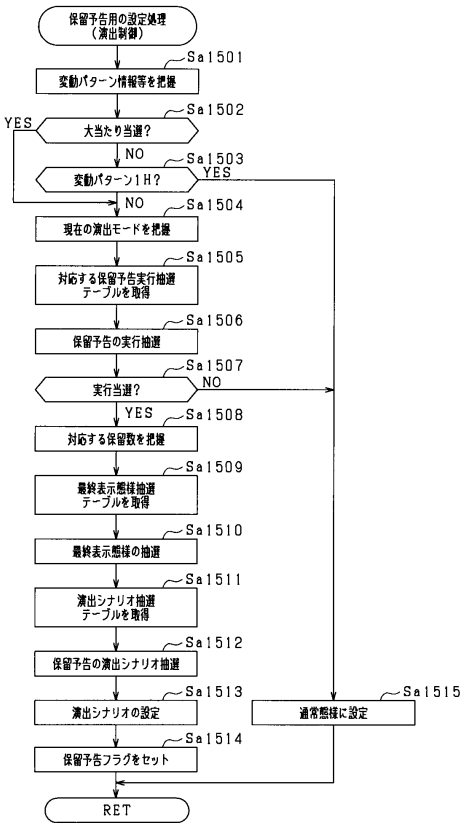
【図３２】



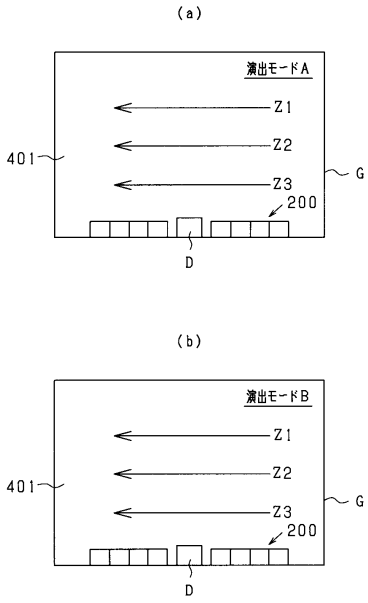
【図３３】



【図３４】



【図３５】



【図３６】

Fig.36

(a)大当たり用の最終表示態様抽選テーブル

変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン1A	ノーマルリーチ当たり	青	95%
		虹	5%
変動パターン2A	SPリーチA当たり	青	5%
		緑	90%
		虹	5%
変動パターン3A	SPリーチB当たり	青	5%
		緑	90%
		虹	5%
変動パターン4A	SPSPリーチA当たり	青	5%
		緑	35%
		赤	55%
		虹	5%
変動パターン5A	SPSPリーチB当たり	青	5%
		緑	25%
		赤	65%
		虹	5%

(b)外れ用の最終表示態様抽選テーブル

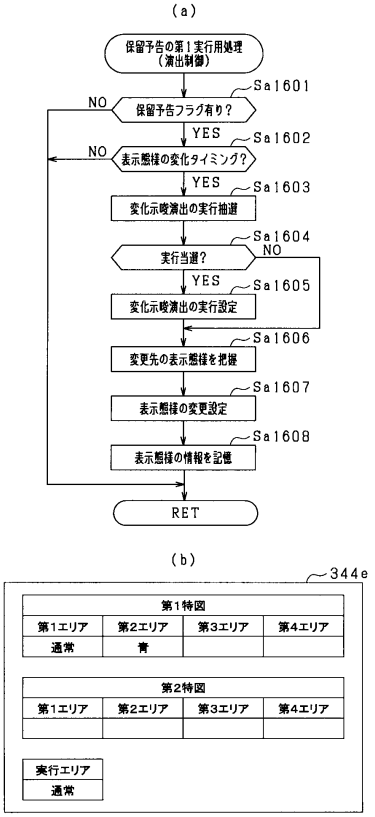
変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン2H	ノーマルリーチ外れ	青	100%
変動パターン3H	SPリーチA外れ	青	80%
		緑	20%
変動パターン4H	SPリーチB外れ	青	70%
		緑	30%
変動パターン5H	SPSPリーチA外れ	青	20%
		緑	70%
		赤	10%
変動パターン6H	SPSPリーチB外れ	青	15%
		緑	70%
		赤	15%

【図３７】

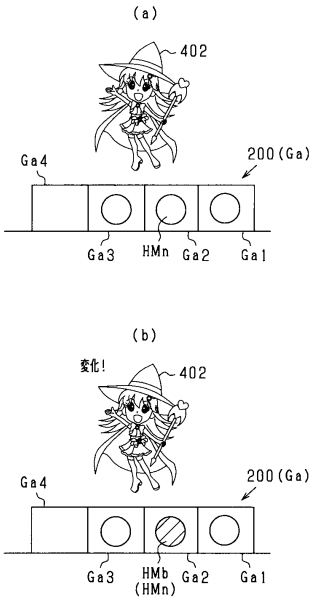
演出シナリオ抽選テーブル（大当たり用）

保留数	最終表示	演出シナリオ	抽選用乱数（カウンタ値）	備考（演出態様） G4（保4）	G3（保3）	G2（保2）	G1（保1）	D（遊技回中）
0	青	演出シナリオ0青（1）	0～49	—	—	—	—	青
		演出シナリオ0青（2）	50～99	—	—	—	—	通→青
	緑	演出シナリオ0緑（1）	0～29	—	—	—	—	緑
		演出シナリオ0緑（2）	30～59	—	—	—	—	青→緑
		演出シナリオ0緑（3）	60～99	—	—	—	—	通→青→緑
	赤	演出シナリオ0赤（1）	⋮	—	—	—	—	赤
		⋮		⋮				
	虹	演出シナリオ0虹（1）	⋮	—	—	—	—	虹
		⋮		⋮				
1	青	演出シナリオ1青（1）	0～29	—	—	—	通	青
		演出シナリオ1青（2）	30～59	—	—	—	青	青
		演出シナリオ1青（3）	60～99	—	—	—	通	青
	緑	演出シナリオ1緑（1）	⋮	—	—	—	緑	緑
		演出シナリオ1緑（2）		—	—	—	通	青→緑
		⋮		⋮				
	赤	演出シナリオ1赤（1）	⋮	—	—	—	赤	赤
		⋮		⋮				
	虹	演出シナリオ1虹（1）	⋮	—	—	—	虹	虹
		⋮		⋮				
2	青	演出シナリオ2A	⋮	—	—	青	青	青
		⋮		⋮				
3	青	演出シナリオ3A	⋮	—	青	青	青	青
		⋮		⋮				
4	青	演出シナリオ4A	⋮	青	青	青	青	青
		⋮		⋮				
	緑	演出シナリオ4緑（1）	⋮	青	緑	緑	緑	緑
		演出シナリオ4緑（2）		青	青	緑	緑	緑
		演出シナリオ4緑（3）		通	青	青	緑	緑
		⋮		⋮				
	赤	演出シナリオ4赤（1）	⋮	青	青	緑	緑	赤
		演出シナリオ4赤（2）		通	青	緑	赤	赤
		演出シナリオ4赤（3）		通	通	青	緑	赤
		⋮		⋮				
	虹	演出シナリオ4虹（1）	⋮	青	青	緑	緑	赤→虹
		⋮		⋮				

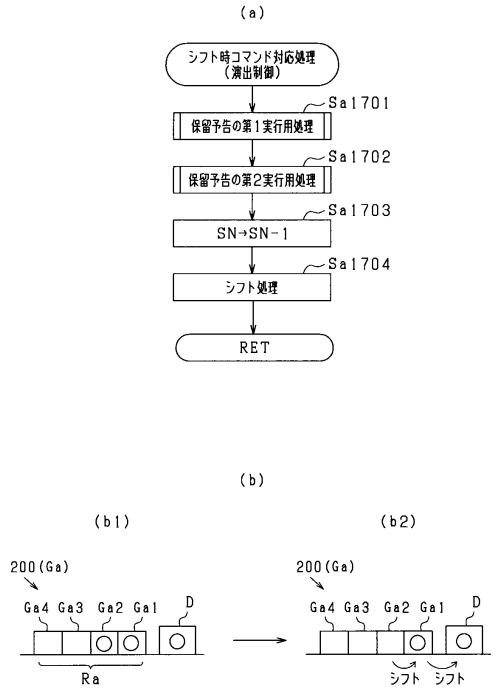
【図３８】



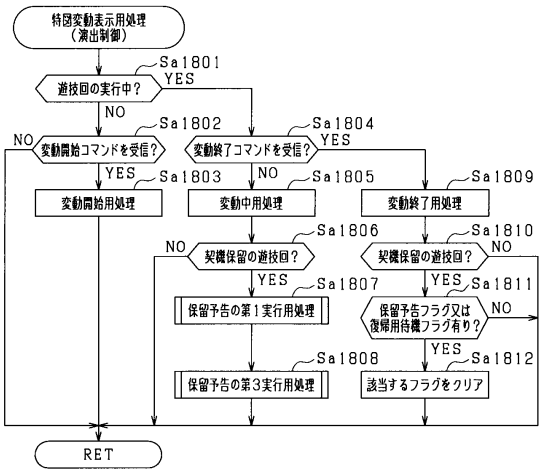
【図３９】



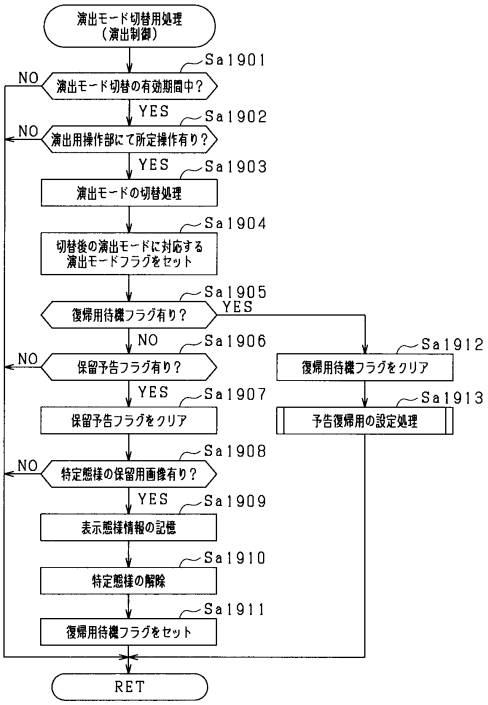
【図４０】



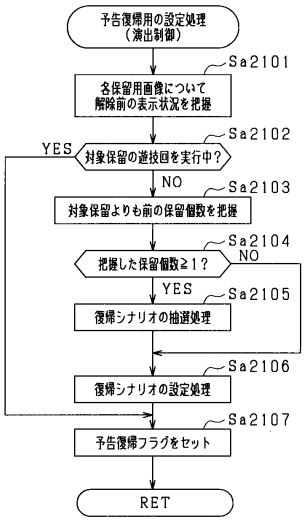
【図４１】



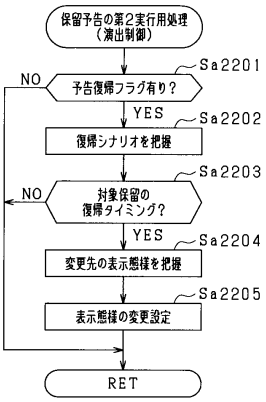
【図４２】



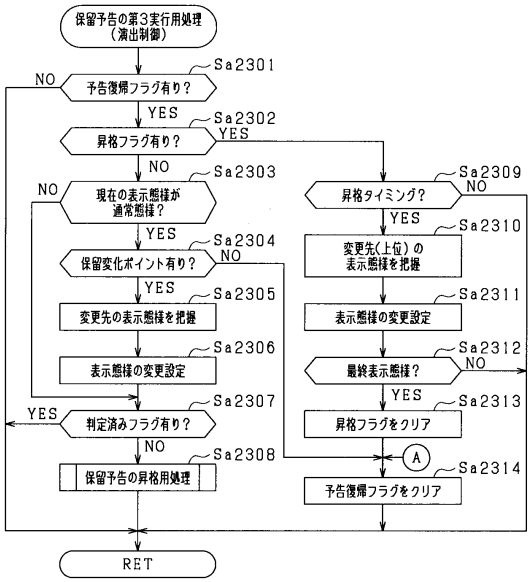
【図４３】



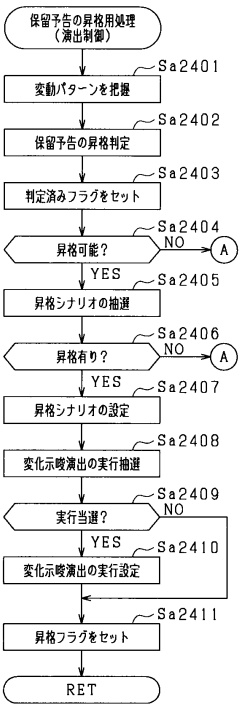
【図４４】



【図４５】



【図４６】

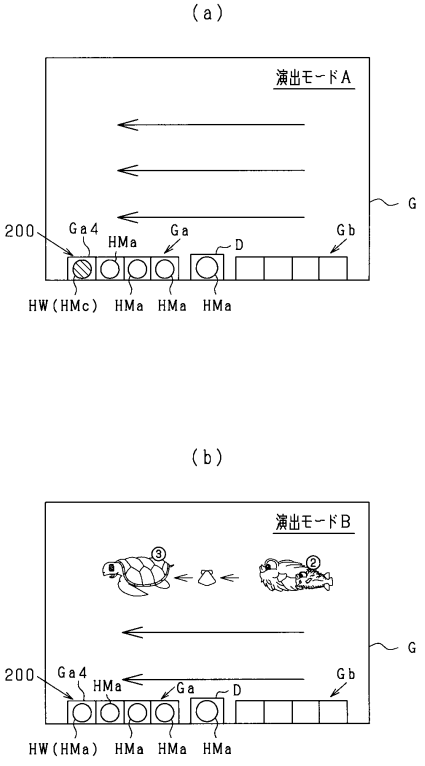


【図４７】

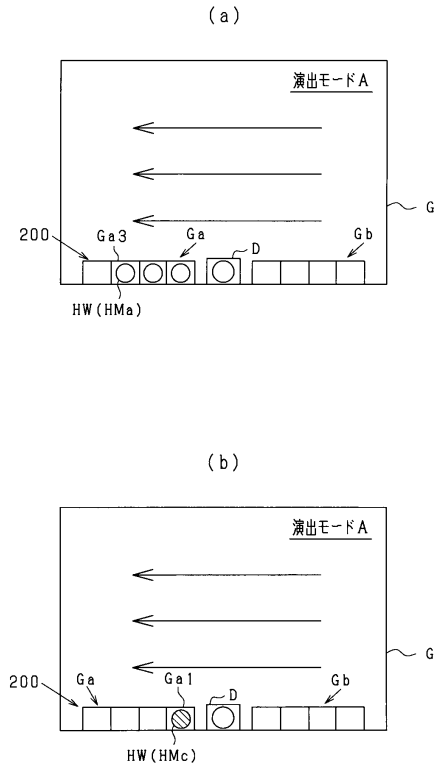
昇格判定用テーブル

変動パターン（演出態様）	上限表示態様
変動パターン1A（ノーマルリーチ当たり）	虹
変動パターン2A（SPリーチA当たり）	虹
変動パターン3A（SPリーチB当たり）	虹
変動パターン4A（SPSPリーチA当たり）	虹
変動パターン5A（SPSPリーチB当たり）	虹
変動パターン2H（ノーマルリーチ外れ）	青
変動パターン3H（SPリーチA外れ）	緑
変動パターン4H（SPリーチB外れ）	緑
変動パターン5H（SPSPリーチA外れ）	赤
変動パターン6H（SPSPリーチB外れ）	赤

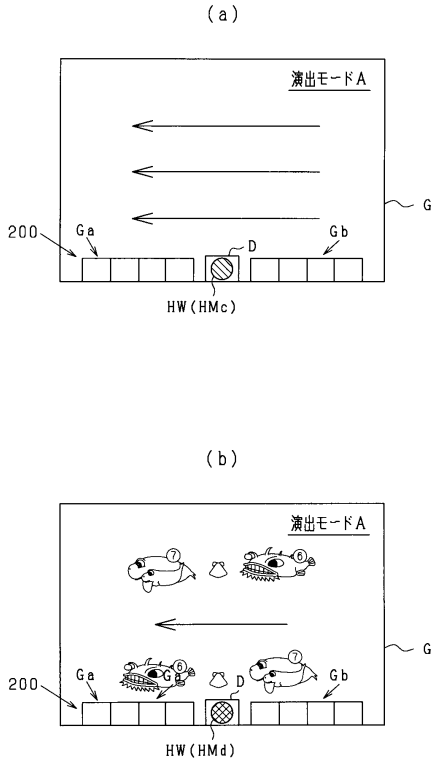
【図４８】



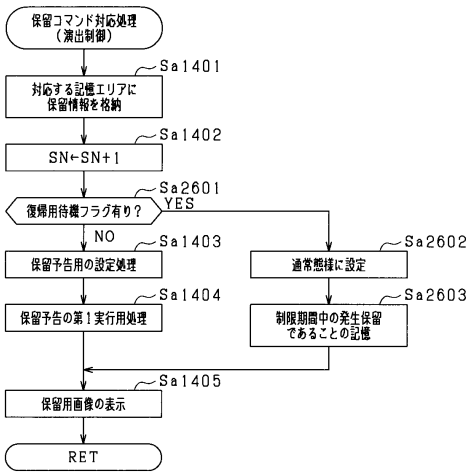
【図４９】



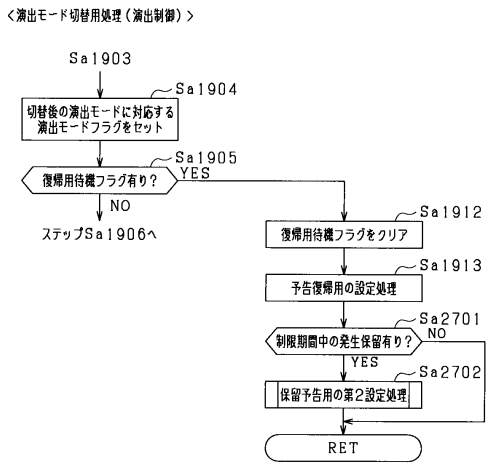
【図５０】



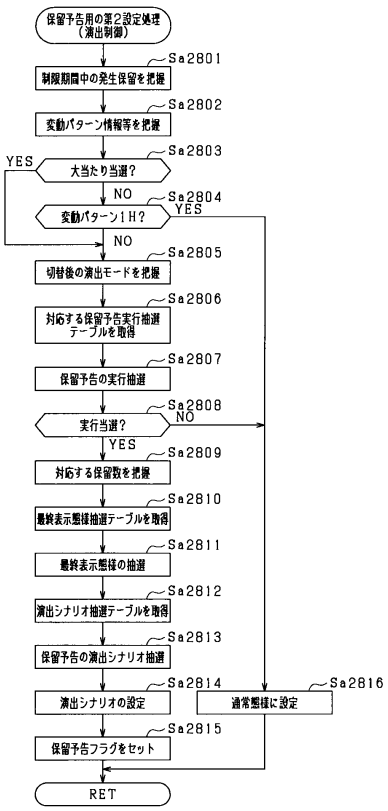
【図５１】



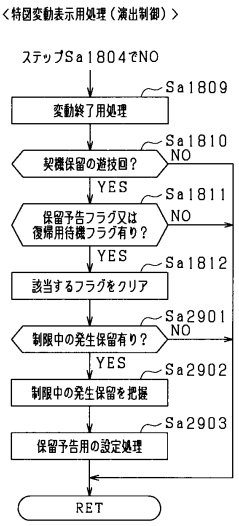
【図５２】



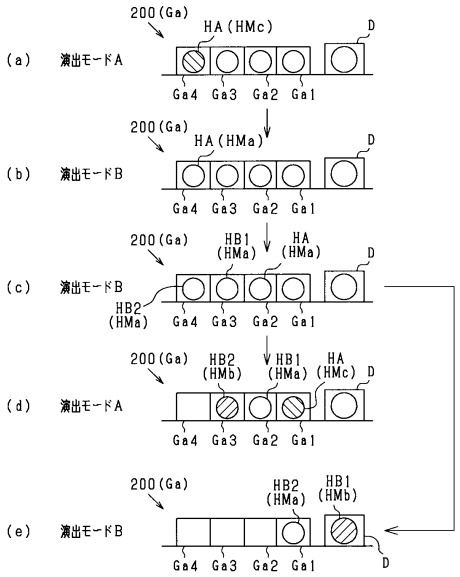
【図５３】



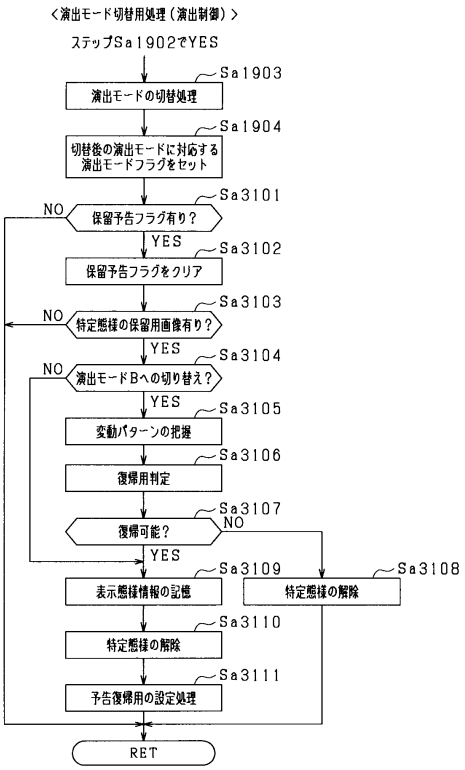
【図５４】



【図５５】



【図５６】

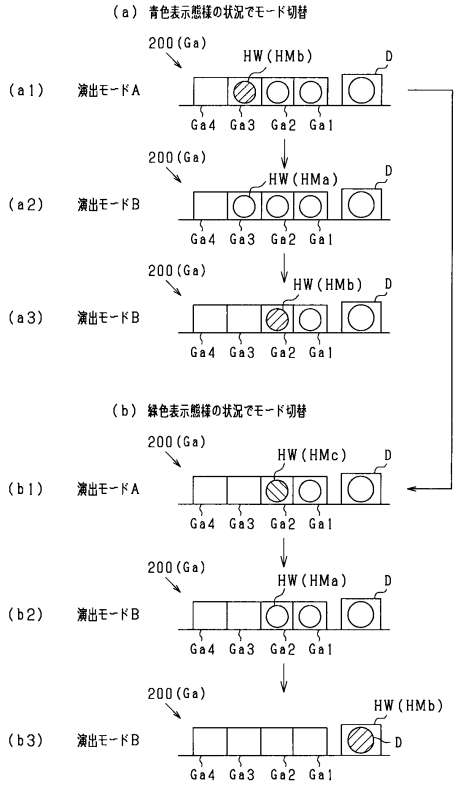


【図５７】

復帰判定用テーブル

変動パターン(演出態様)	上限表示態様
変動パターン1A(ノーマルリーチ当たり)	虹
変動パターン2A(SPリーチA当たり)	虹
変動パターン3A(SPリーチB当たり)	虹
変動パターン4A(SPSPリーチA当たり)	虹
変動パターン5A(SPSPリーチB当たり)	虹
変動パターン2H(ノーマルリーチ外れ)	青
変動パターン3H(SPリーチA外れ)	青
変動パターン4H(SPリーチB外れ)	青
変動パターン5H(SPSPリーチA外れ)	緑
変動パターン6H(SPSPリーチB外れ)	緑

【図５８】



【図５９】

(a)大当たり用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～39	変動パターン11A	120sec	SPSPリーチA当たり
40～99	変動パターン12A	120sec	SPSPリーチB当たり

(b)外れ用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～79	変動パターン11H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
80～94	変動パターン12H	120sec	SPSPリーチA外れ
95～99	変動パターン13H	120sec	SPSPリーチB外れ

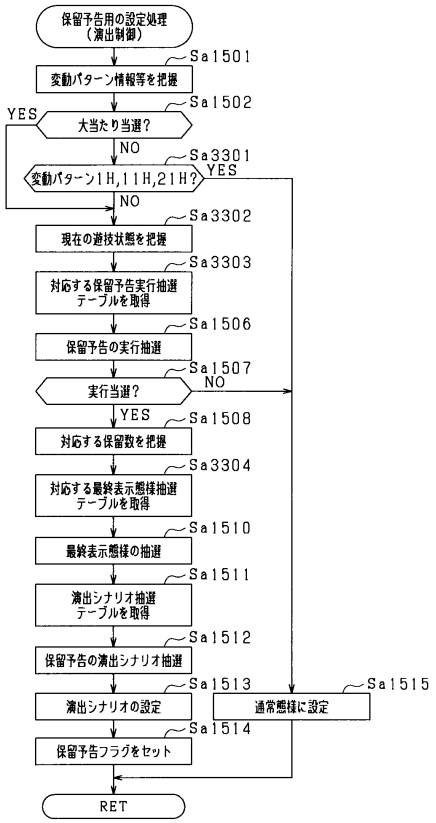
(c)大当たり用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～9	変動パターン21A	60sec	SPリーチA当たり
10～24	変動パターン22A	60sec	SPリーチB当たり
25～54	変動パターン23A	120sec	SPSPリーチA当たり
55～99	変動パターン24A	120sec	SPSPリーチB当たり

(d)外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～39	変動パターン21H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
40～64	変動パターン22H	60sec	SPリーチA外れ
65～89	変動パターン23H	60sec	SPリーチB外れ
90～94	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチA外れ
95～99	変動パターン25H	120sec	SPSPリーチB外れ

【図６０】



【図６１】

(a)大当たり用の最終表示態様抽選テーブル(高確遊技状態用)

変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン11A	SPSPリーチA当たり	青	5%
		緑	35%
		赤	55%
		虹	5%
変動パターン12A	SPSPリーチB当たり	青	5%
		緑	25%
		赤	65%
		虹	5%

(b)外れ用の最終表示態様抽選テーブル(高確遊技状態用)

変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン12H	SPSPリーチA外れ	青	20%
		緑	70%
		赤	10%
変動パターン13H	SPSPリーチB外れ	青	15%
		緑	70%
		赤	15%

【図６２】

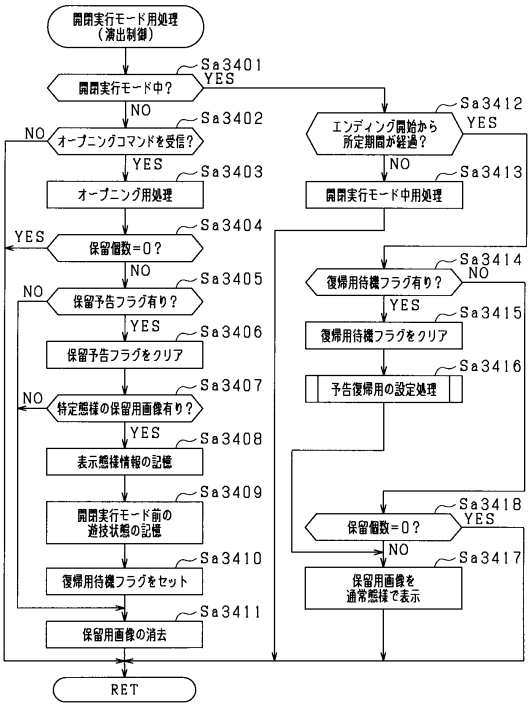
(a)大当たり用の最終表示態様抽選テーブル(時短遊技状態用)

変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン21A	SPリーチA当たり	青	5%
		緑	90%
		虹	5%
変動パターン22A	SPリーチB当たり	青	5%
		緑	90%
		虹	5%
変動パターン23A	SPSPリーチA当たり	青	5%
		緑	35%
		赤	55%
		虹	5%
変動パターン24A	SPSPリーチB当たり	青	5%
		緑	25%
		赤	65%
		虹	5%

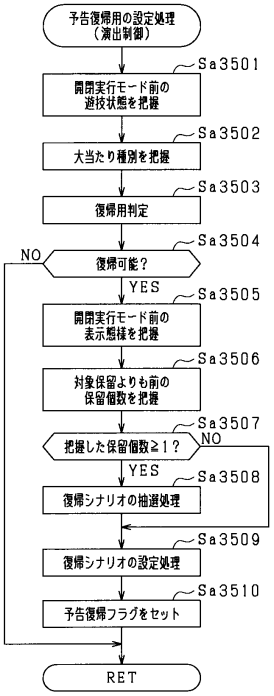
(b)外れ用の最終表示態様抽選テーブル(時短遊技状態用)

変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン22H	SPリーチA外れ	青	80%
		緑	20%
変動パターン23H	SPリーチB外れ	青	70%
		緑	30%
変動パターン24H	SPSPリーチA外れ	青	20%
		緑	70%
		赤	10%
変動パターン25H	SPSPリーチB外れ	青	15%
		緑	70%
		赤	15%

【図６３】



【図６４】

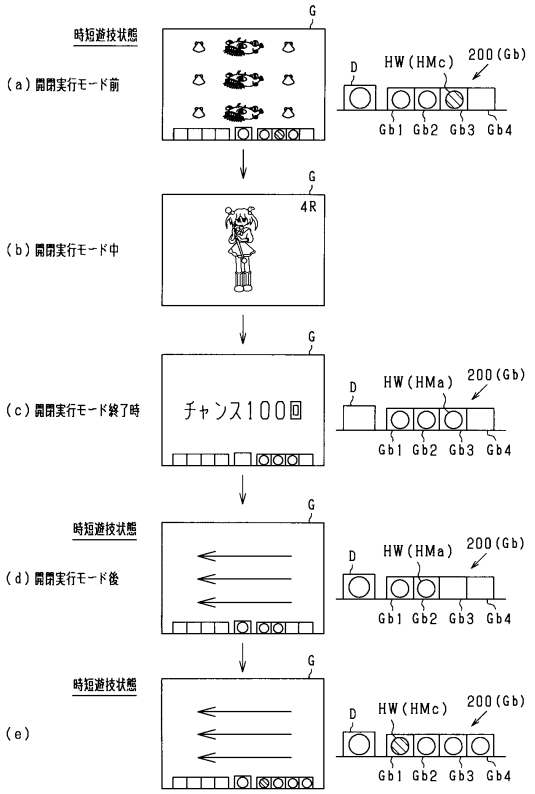


【図６５】

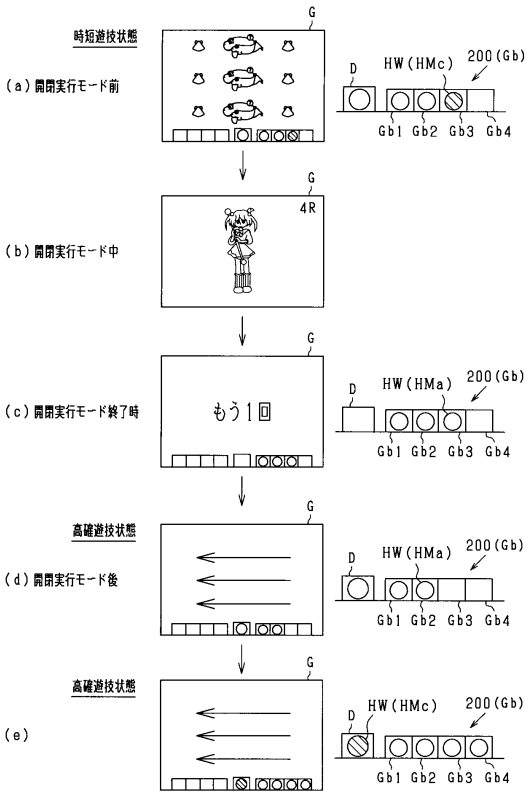
復帰判定用テーブル

開閉実行モード前	大当たり種別	対象保留の先読み結果	開閉実行モード後	保留予告の復帰
時短遊技状態（右打ち）	通常大当たり	—	時短遊技状態（右打ち）	許容
高確遊技状態（右打ち）	確変大当たり	—	高確遊技状態（右打ち）	許容
時短遊技状態（右打ち）	確変大当たり	—	高確遊技状態（右打ち）	不可
高確遊技状態（右打ち）	通常大当たり	—	時短遊技状態（右打ち）	不可
通常遊技状態（左打ち）	通常大当たり	—	時短遊技状態（右打ち）	不可
通常遊技状態（左打ち）	確変大当たり	通常大当たり	高確遊技状態（右打ち）	許容
通常遊技状態（左打ち）	確変大当たり	通常大当たり以外	高確遊技状態（右打ち）	不可

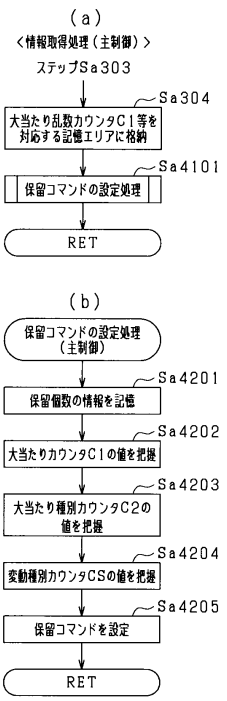
【図６６】



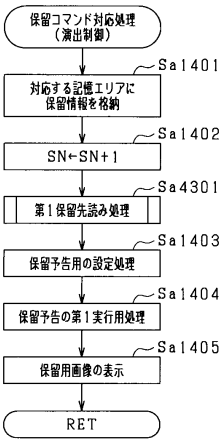
【図６７】



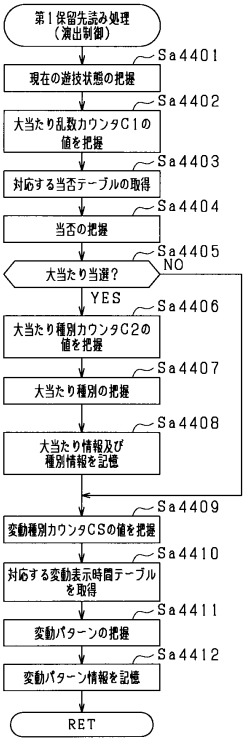
【図６８】



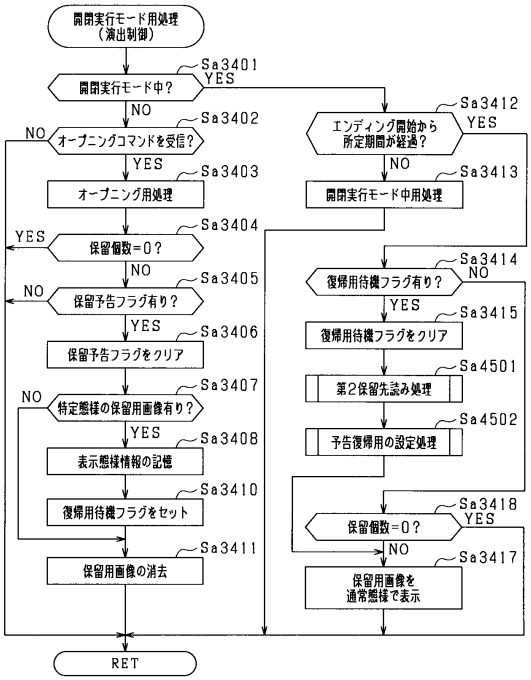
【図６９】



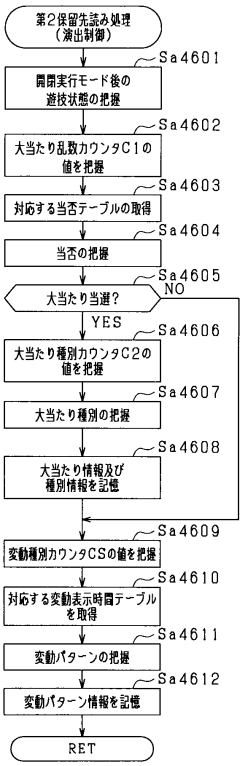
【図７０】



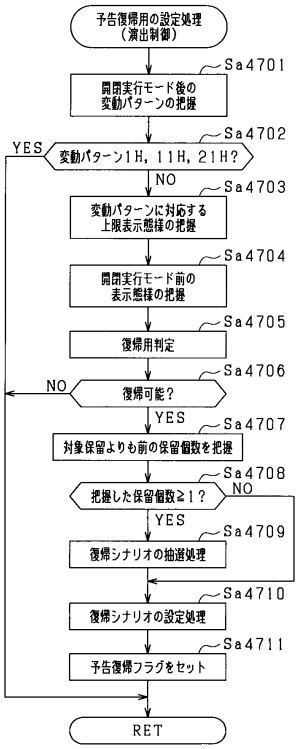
【図７１】



【図７２】



【図７３】

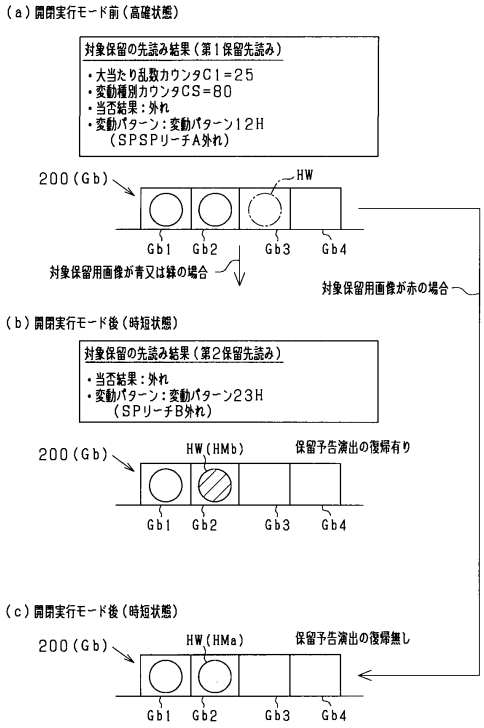


【図７４】

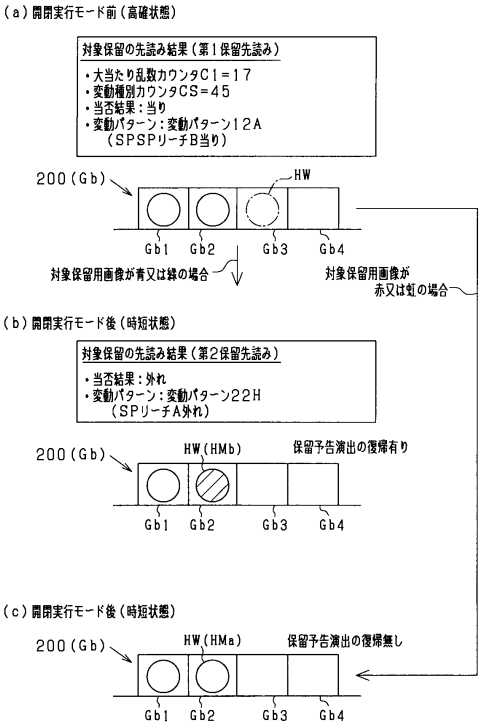
上限表示態様テーブル

変動パターン	備考		上限表示態様
	演出態様	遊技状態	
変動パターン1A～5A	各種リーチ当たり	通常状態	虹
変動パターン11A，12A	各種リーチ当たり	高確状態	虹
変動パターン21A～24A	各種リーチ当たり	時短状態	虹
変動パターン2H	ノーマルリーチ外れ	通常状態	青
変動パターン3H	SPリーチA外れ	通常状態	緑
変動パターン4H	SPリーチB外れ	通常状態	緑
変動パターン5H	SPSPリーチA外れ	通常状態	赤
変動パターン6H	SPSPリーチB外れ	通常状態	赤
変動パターン12H	SPSPリーチA外れ	高確状態	赤
変動パターン13H	SPSPリーチB外れ	高確状態	赤
変動パターン22H	SPリーチA外れ	時短状態	緑
変動パターン23H	SPリーチB外れ	時短状態	緑
変動パターン24H	SPSPリーチA外れ	時短状態	赤
変動パターン25H	SPSPリーチB外れ	時短状態	赤

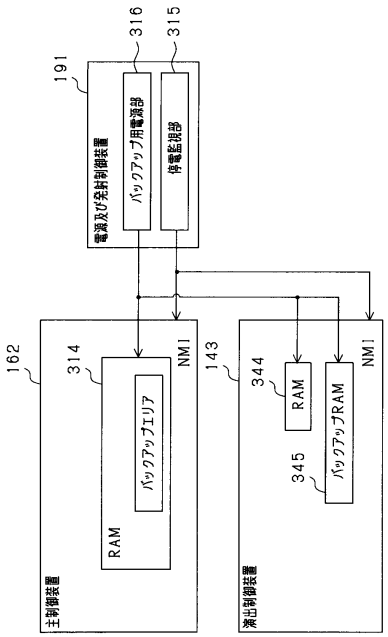
【図７５】



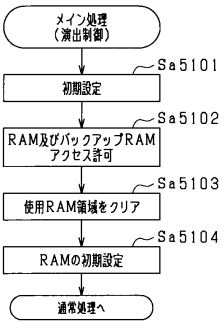
【図７６】



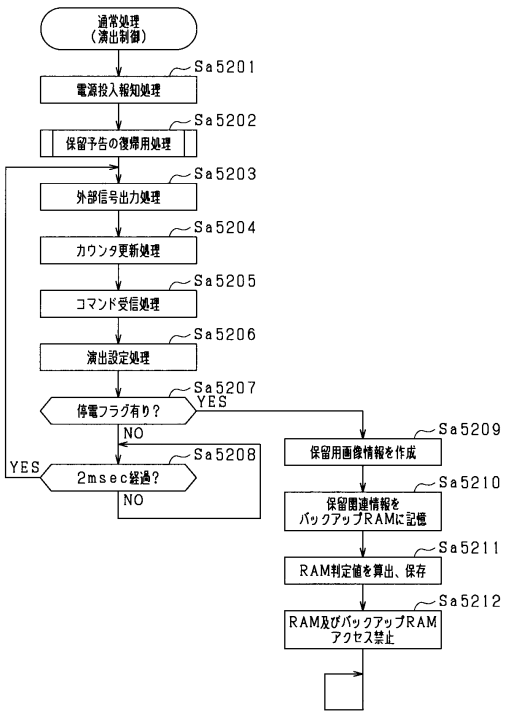
【図７７】



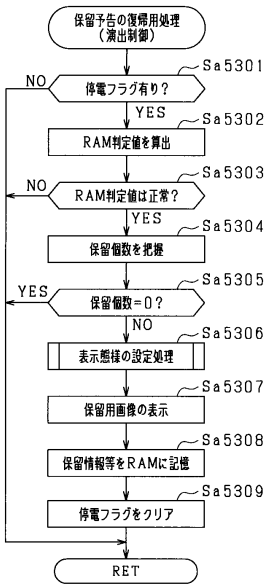
【図７８】



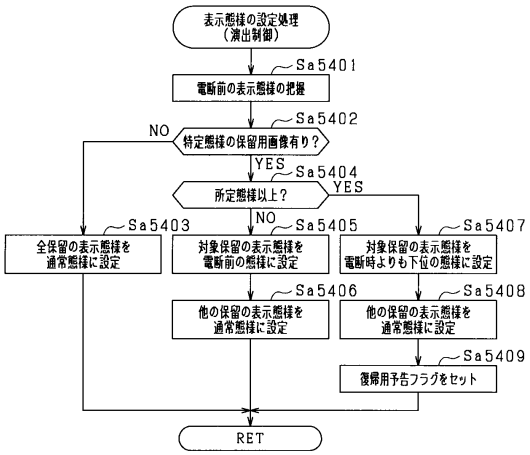
【図７９】



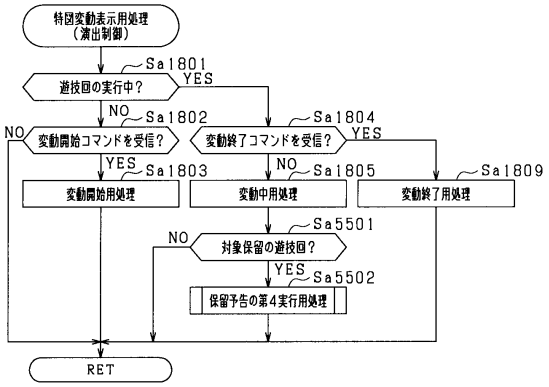
【図８０】



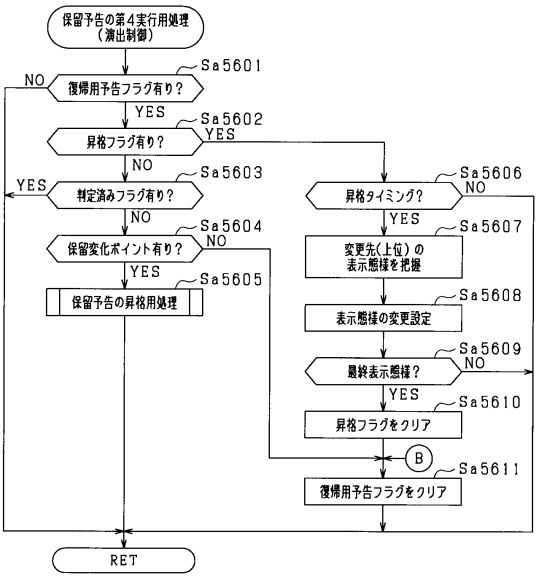
【図８１】



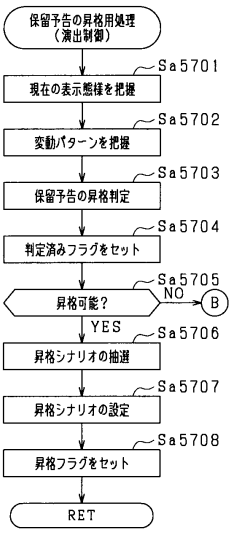
【図８２】



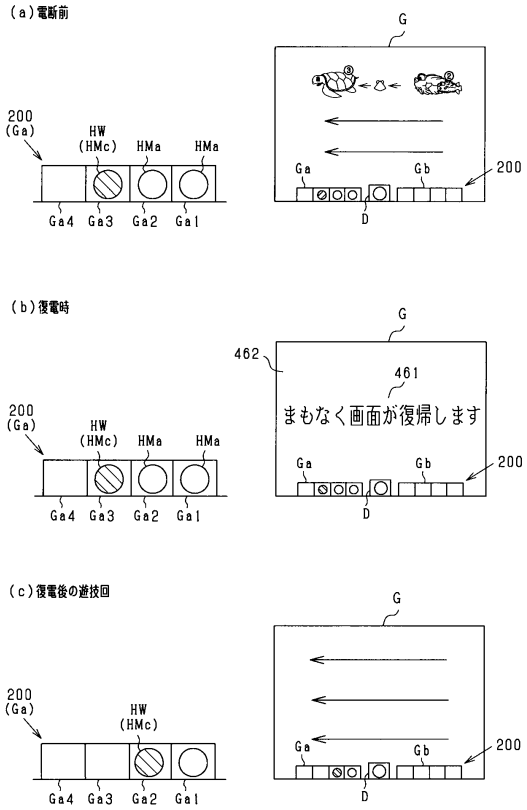
【図８３】



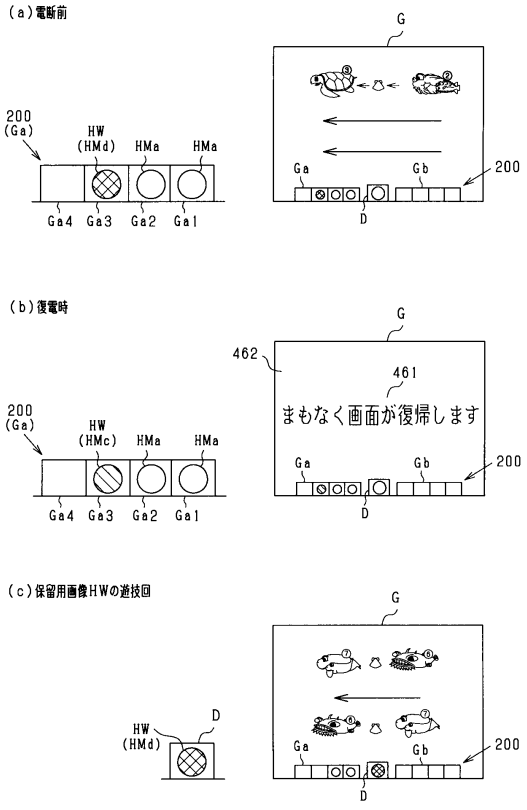
【図８４】



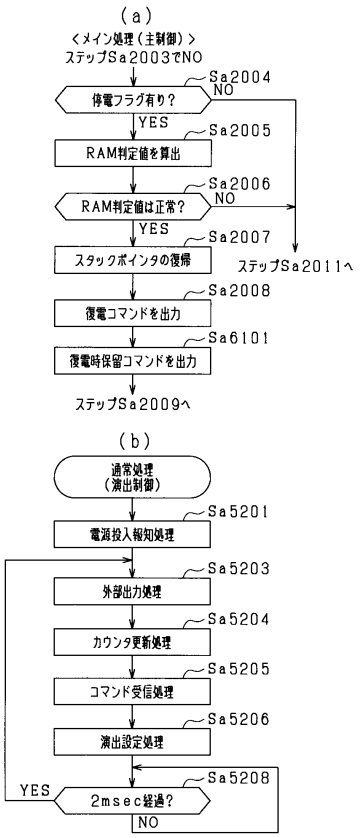
【図８５】



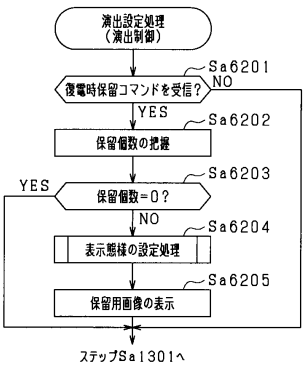
【図８６】



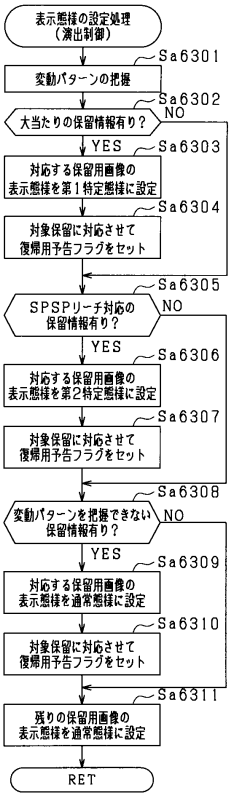
【図８７】



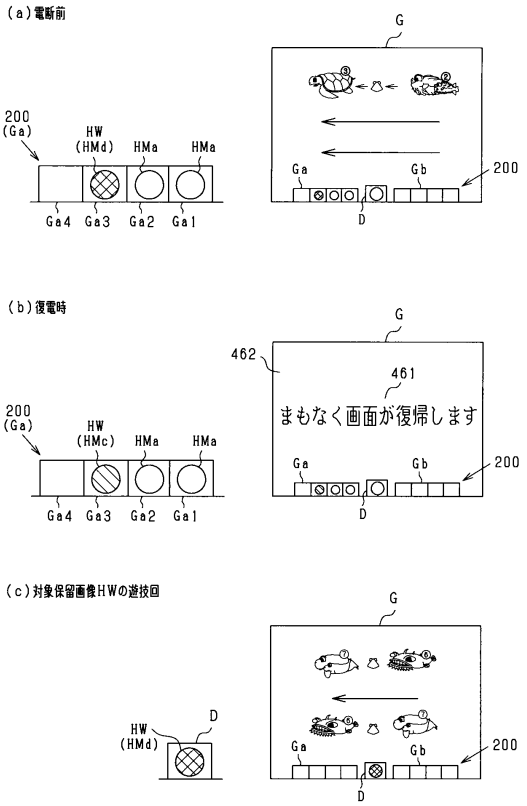
【図８８】



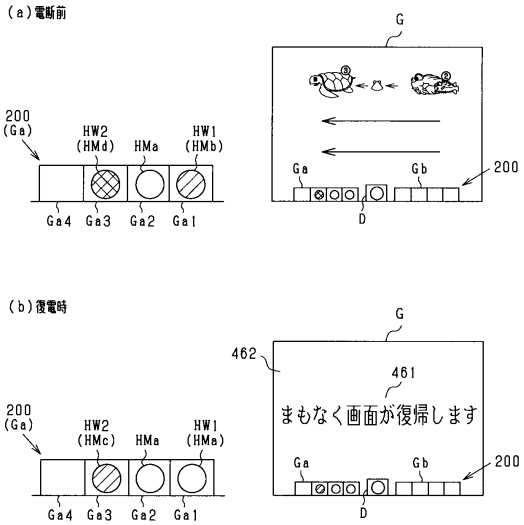
【図８９】



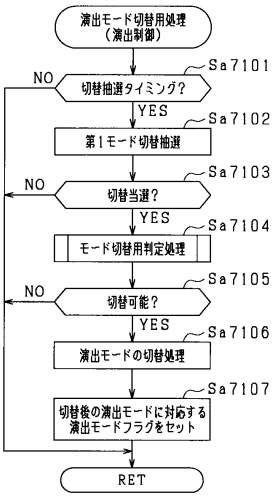
【図９０】



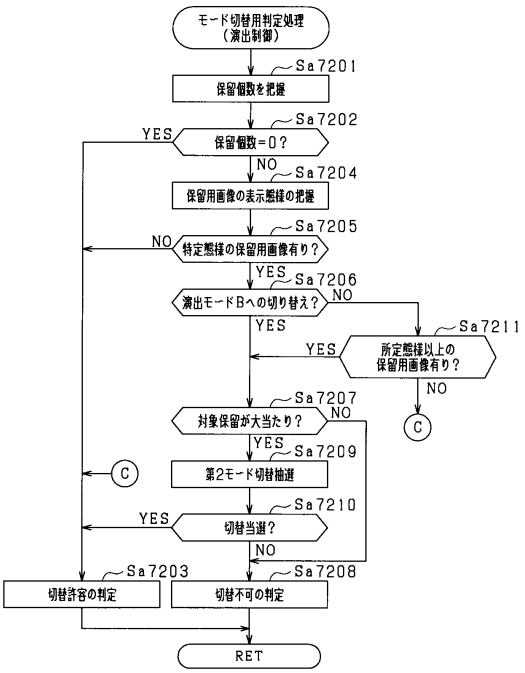
【図９１】



【図９２】



【図９３】



【図９４】

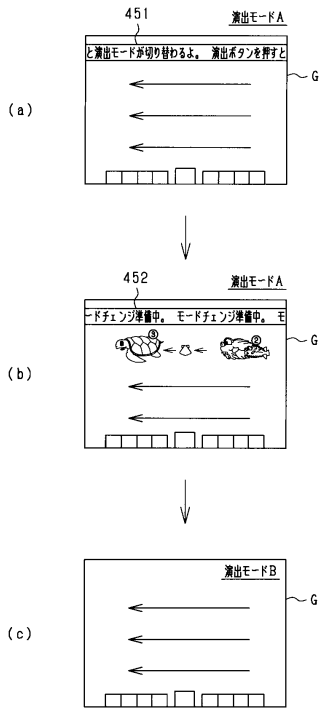
(a)演出モードAから演出モードBへの切り替え

保留用画像の状態	対象保留の先読み結果	モード切替
保留なし	—	可
特定態様の保留用画像無し	—	可
特定態様の保留用画像有り	外れ	不可
	大当たり	可

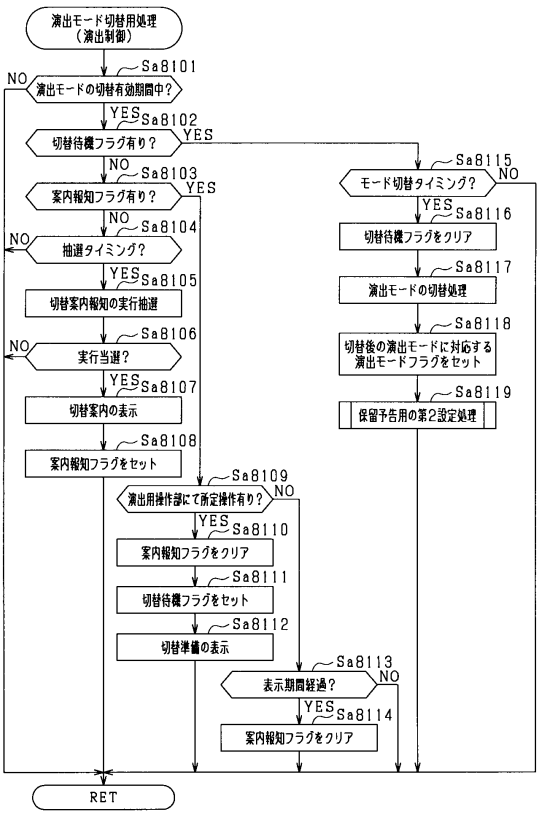
(b)演出モードBから演出モードAへの切り替え

保留用画像の状態	対象保留の先読み結果	モード切替
保留なし	—	可
特定態様の保留用画像無し	—	可
青色態様の保留用画像有り	—	可
緑色態様以上の保留用画像有り	外れ	不可
	大当たり	可

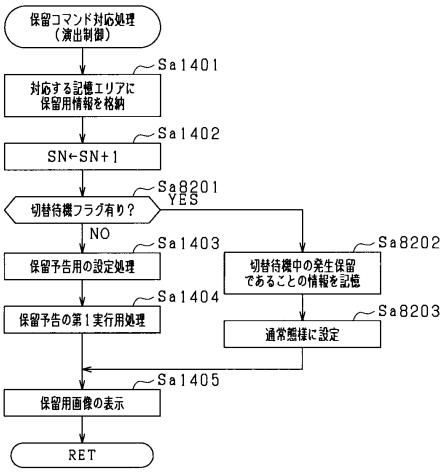
【図９５】



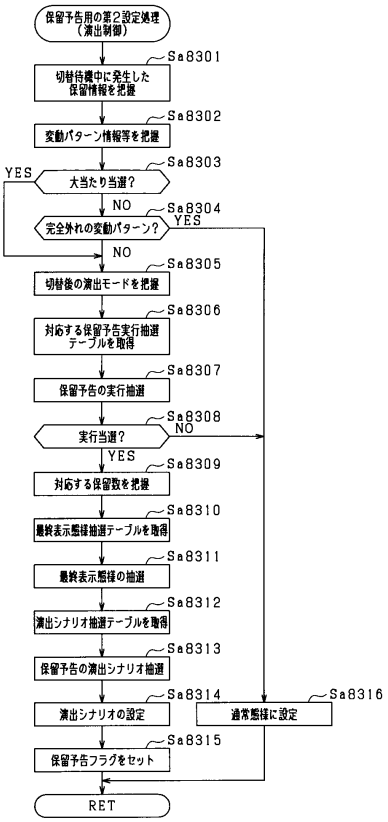
【図９６】



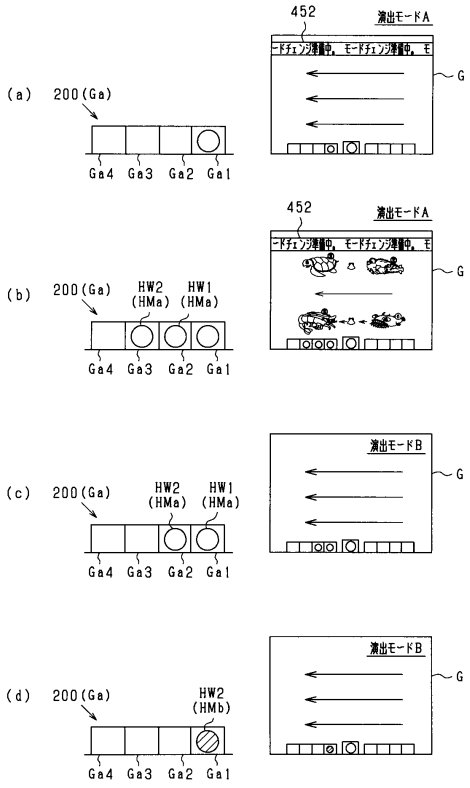
【図９７】



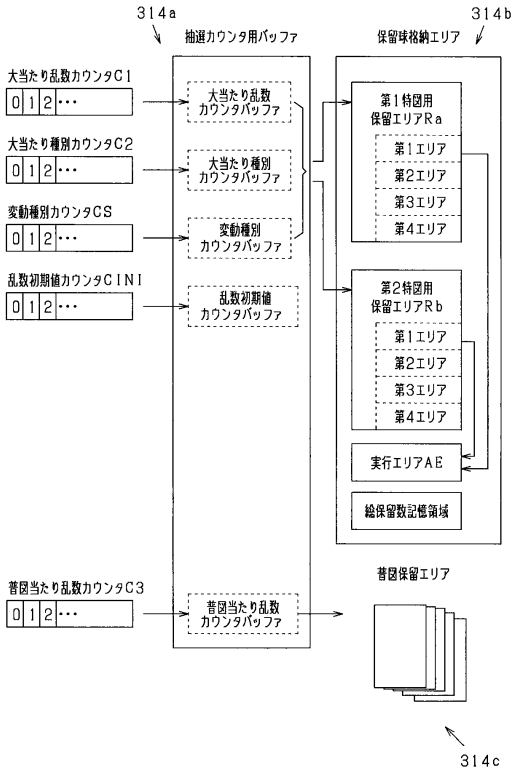
【図９８】



【図９９】



【図１００】



【図１０１】

（ａ）低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~9	大当たり結果	1/300
10~2999	外れ結果	299/300

（ｂ）高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~49	大当たり結果	1/60
50~2999	外れ結果	59/60

【図１０２】

（ａ）第1特図用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0、1	4R確変大当たり結果A	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(1100回)
2~49	4R確変大当たり結果B	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
50、51	4R通常大当たり結果A	低確率モード	高頻度サポートモード(1000回)
52~99	4R通常大当たり結果B	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

（ｂ）第2特図用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0~19	10R確変大当たり結果A	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(1100回)
20~99	10R確変大当たり結果B	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)

（ｃ）第2時短遊技状態

移行条件	抽選モード	サポートモード
外れ遊技回の回数が1000回	低確率モード	高頻度サポートモード(900回)

【図１０３】

（ａ）低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
7	サポート当選結果（普図当たり結果）	1/100
0~6、8~99	普図外れ結果	99/100

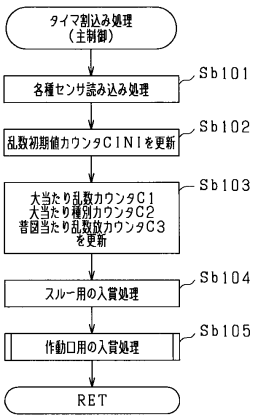
（ｂ）高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0~98	サポート当選結果（普図当たり結果）	99/100
99	普図外れ結果	1/100

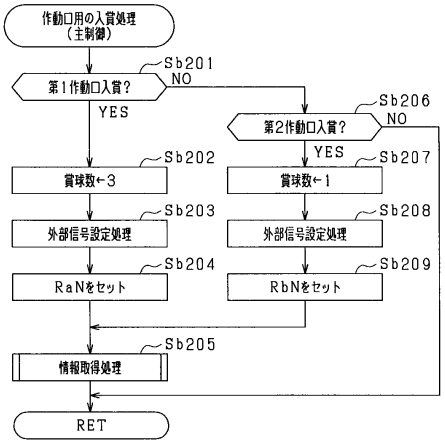
（ｃ）役物開閉遊技の態様

サポートモード	開放期間	開放回数	インターバル期間
低頻度サポートモード	0.1sec	1回	-
高頻度サポートモード	2sec	2回	0.2sec

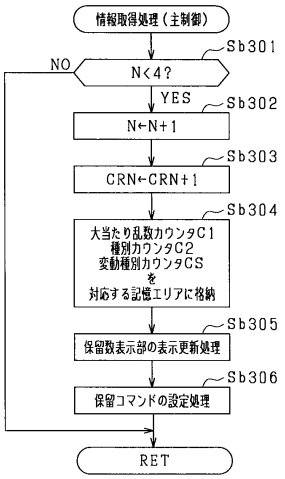
【図１０４】



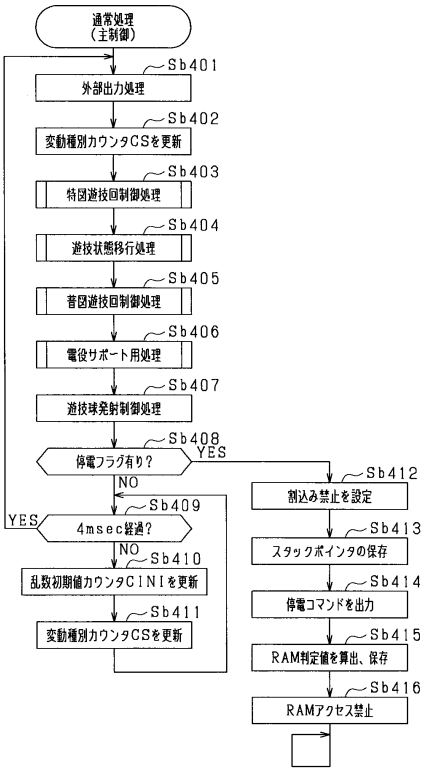
【図１０５】



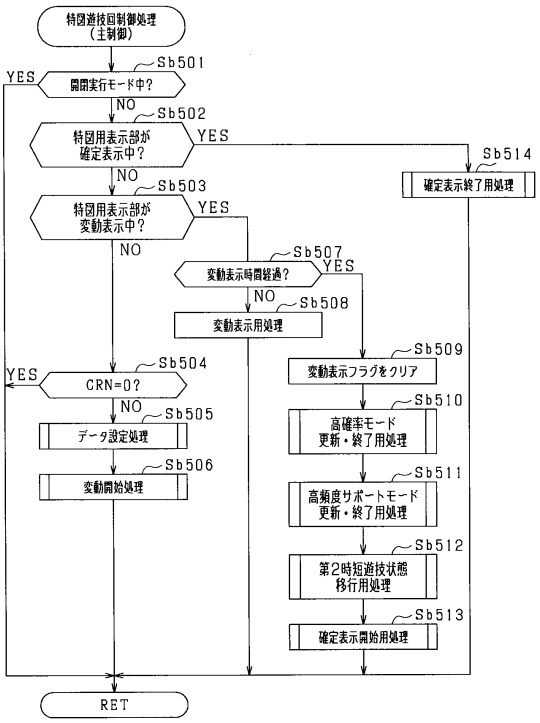
【図１０６】



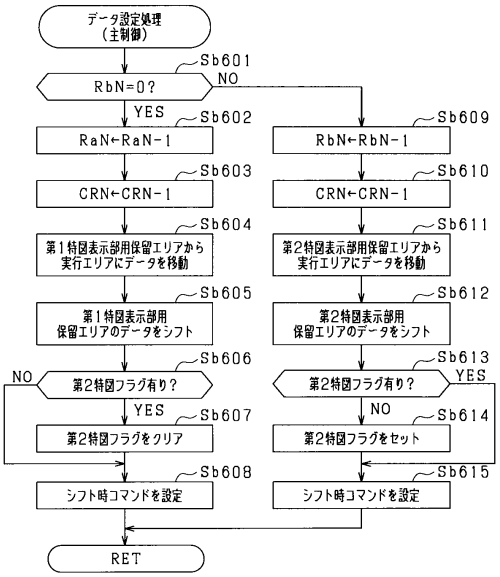
【図１０７】



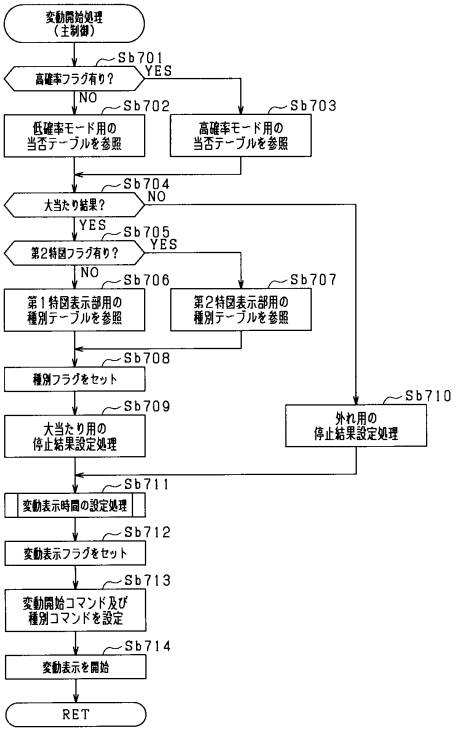
【図１０８】



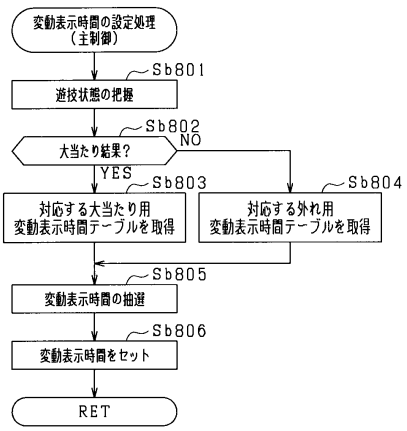
【図１０９】



【図１１０】



【図１１１】



【図１１２】

(a)大当たり用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン1A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1～29	変動パターン2A	60sec	SPリーチ当たり
30～99	変動パターン3A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b)外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～64	変動パターン1H	8sec(保0～保2)	完全外れ
		4sec(保3～保4)	
65～84	変動パターン2H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85～94	変動パターン3H	60sec	SPリーチ外れ
95～99	変動パターン4H	120sec	SPSPリーチ外れ

【図１１３】

(a)大当たり用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～39	変動パターン11A	60sec	SPリーチ当たり
40～99	変動パターン12A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b)外れ用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～79	変動パターン11H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
80～94	変動パターン12H	60sec	SPリーチ外れ
95～99	変動パターン13H	120sec	SPSPリーチ外れ

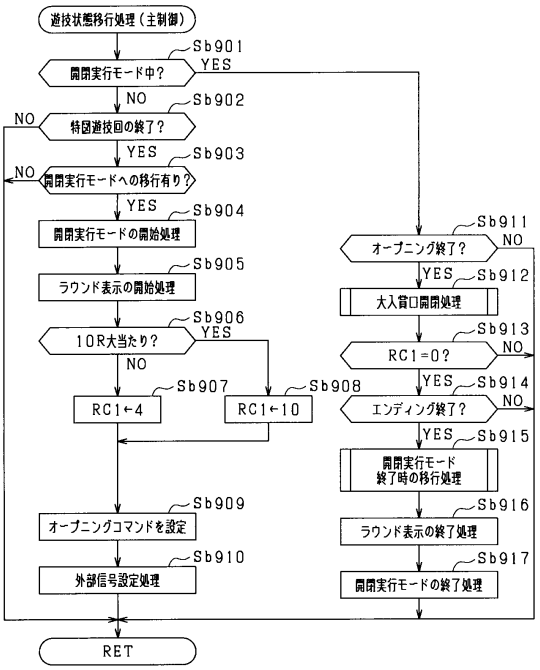
(c)大当たり用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン21A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1～29	変動パターン22A	60sec	SPリーチ当たり
30～99	変動パターン23A	120sec	SPSPリーチ当たり

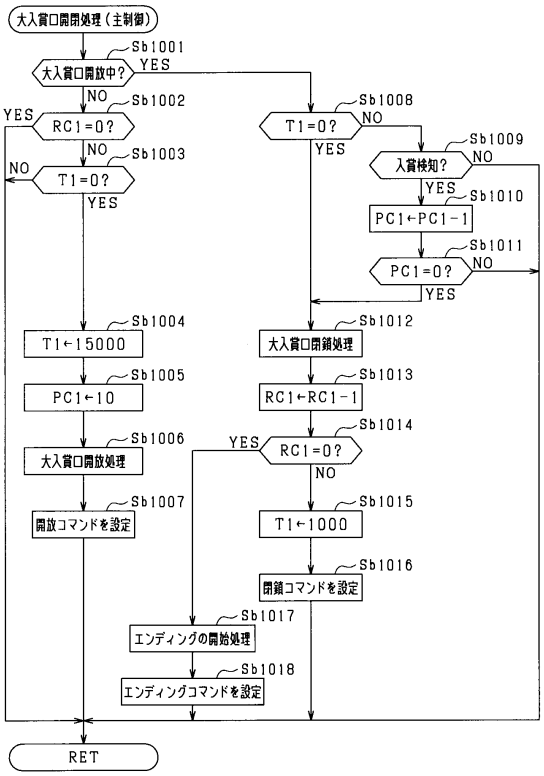
(d)外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～39	変動パターン21H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
40～84	変動パターン22H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85～94	変動パターン23H	60sec	SPリーチ外れ
95～99	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチ外れ

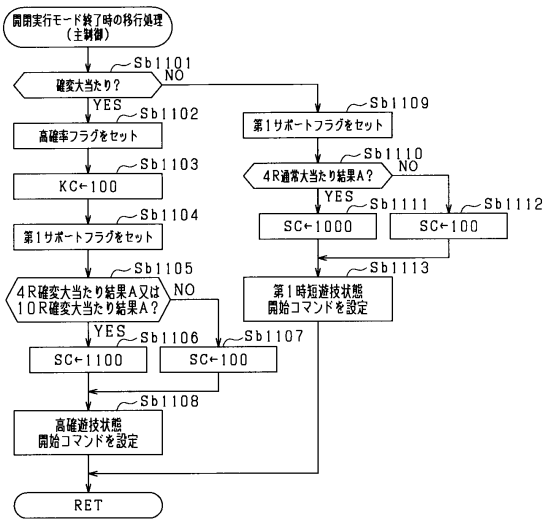
【図１１４】



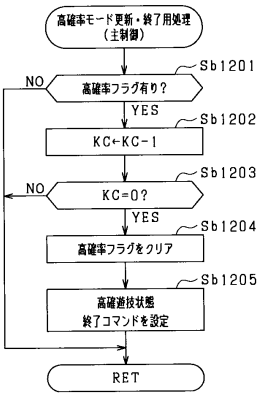
【図１１５】



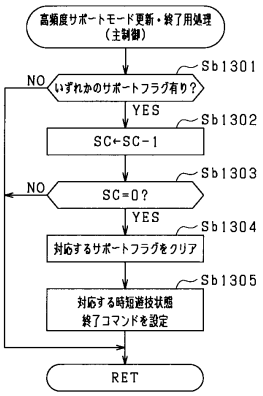
【図１１６】



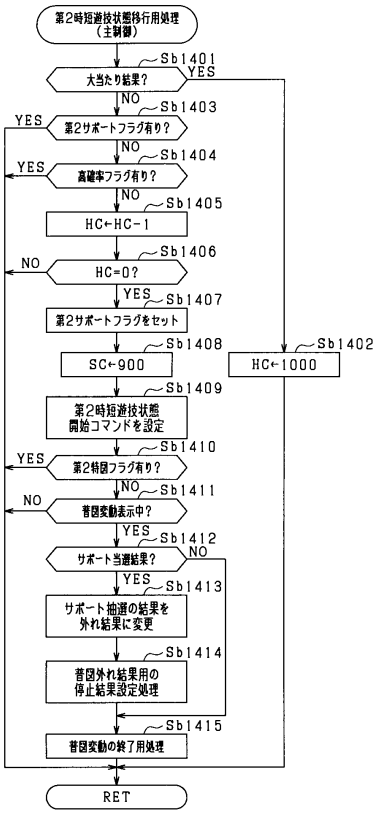
【図１１７】



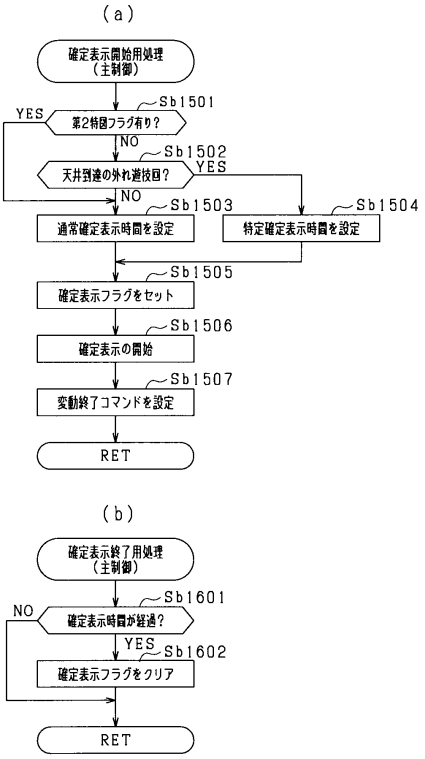
【図１１８】



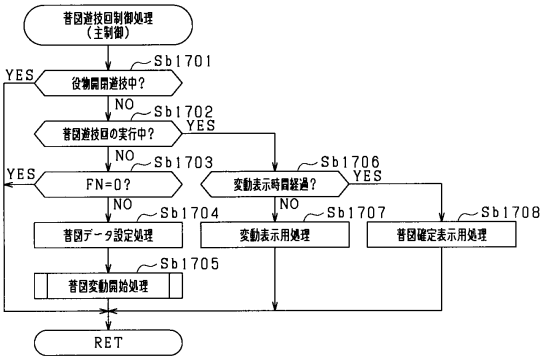
【図１１９】



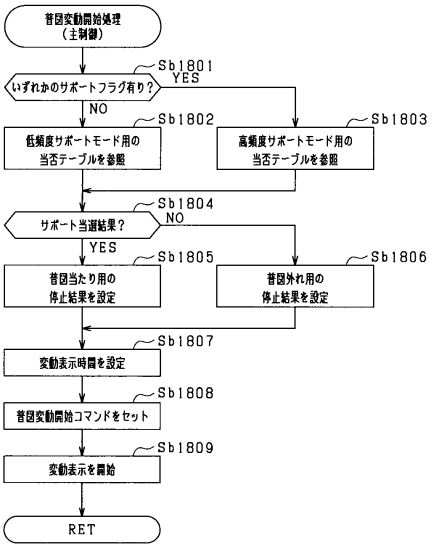
【図１２０】



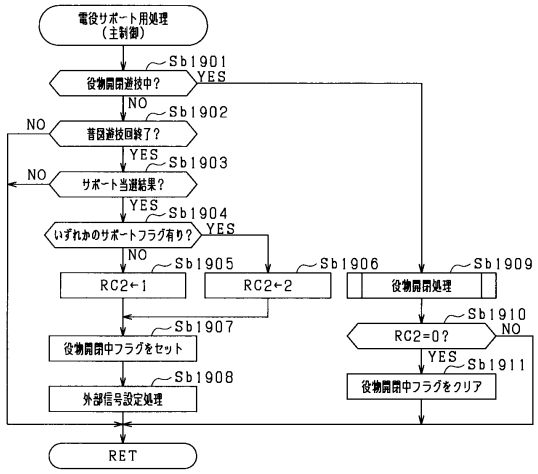
【図１２１】



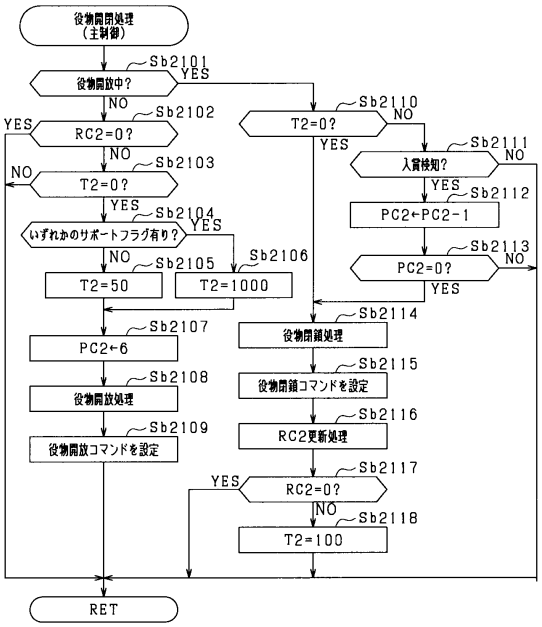
【図１２２】



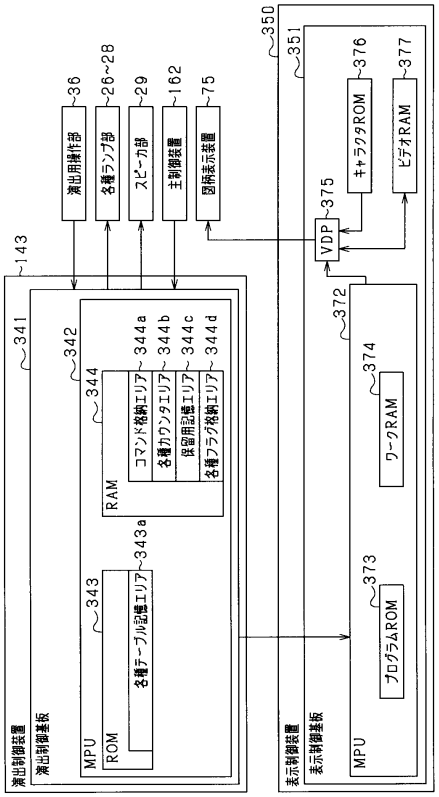
【図１２３】



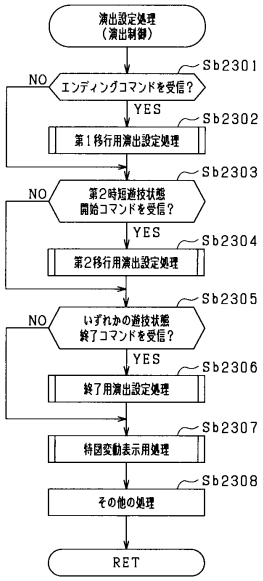
【図１２４】



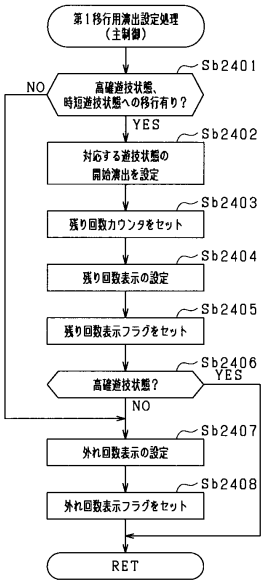
【図１２５】



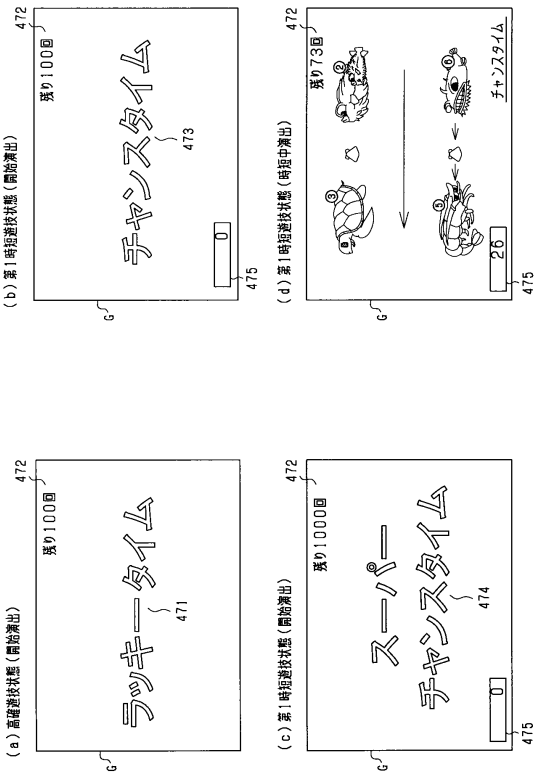
【図１２６】



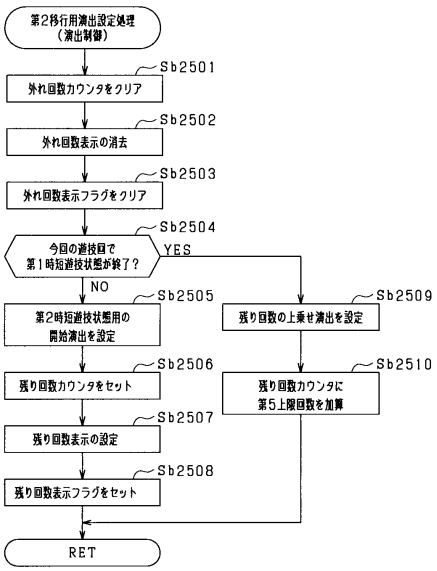
【図１２７】



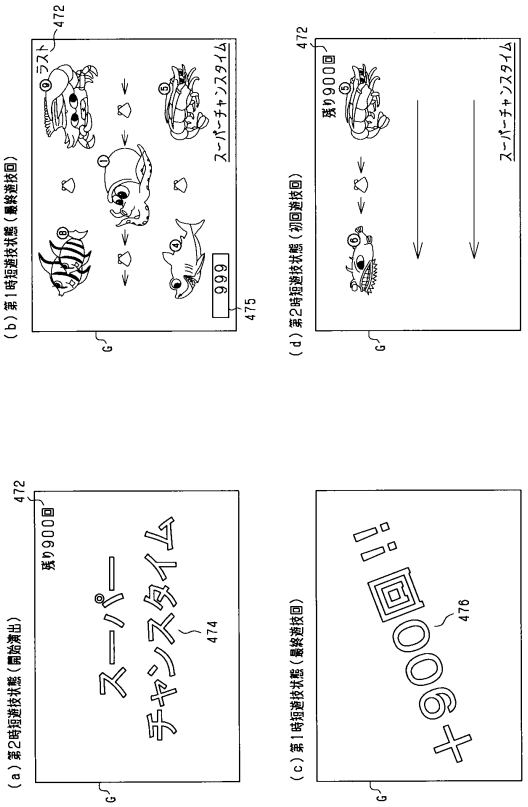
【図１２８】



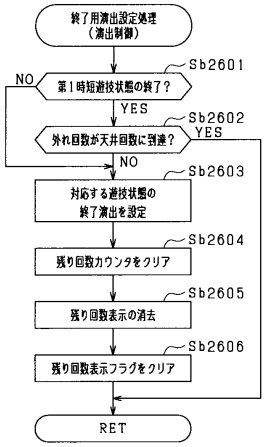
【図１２９】



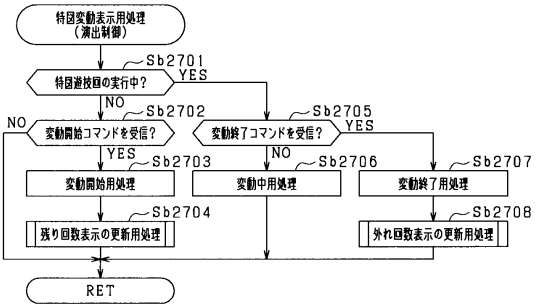
【図１３０】



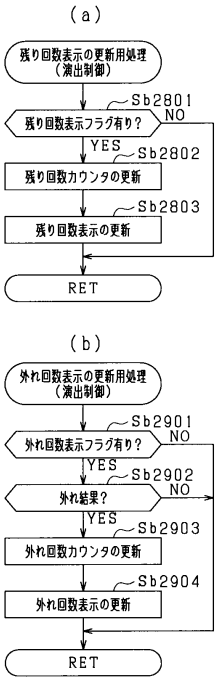
【図１３１】



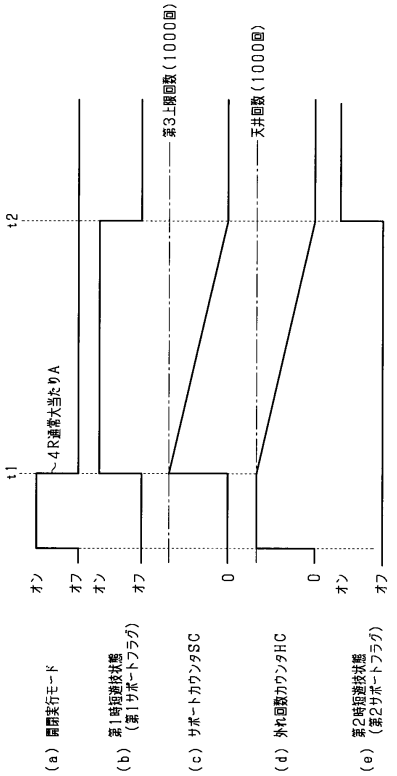
【図１３２】



【図１３３】



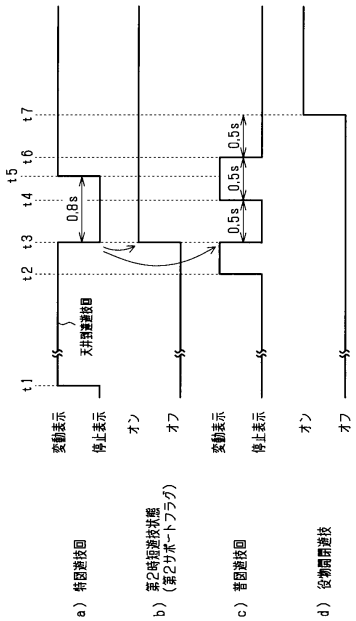
【図１３４】



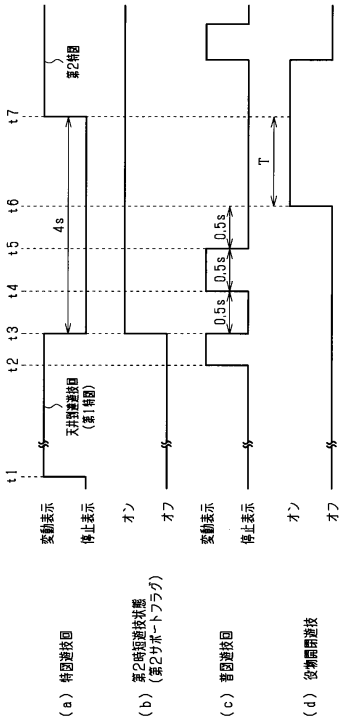
【図１３５】

	比較例	本願構成
第1時短遊技状態中の第2時短遊技状態への移行	不可	不可
処理順序	第2時短遊技状態の移行判定 ↓ 時短遊技状態の残り回数の更新	時短遊技状態の残り回数の更新 ↓ 第2時短遊技状態の移行判定
状態切替の状況	第2時短遊技状態に移行させる旨の判定結果 ↓ 上限回数への到達により第1時短遊技状態が終了	上限回数への到達により第1時短遊技状態が終了 ↓ 第2時短遊技状態に移行させる旨の判定結果
第2時短遊技状態	無効	有効

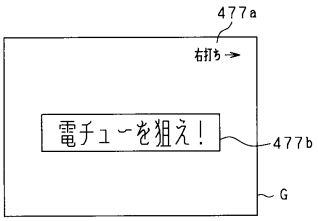
【図１３６】



【図１３７】



【図１３８】

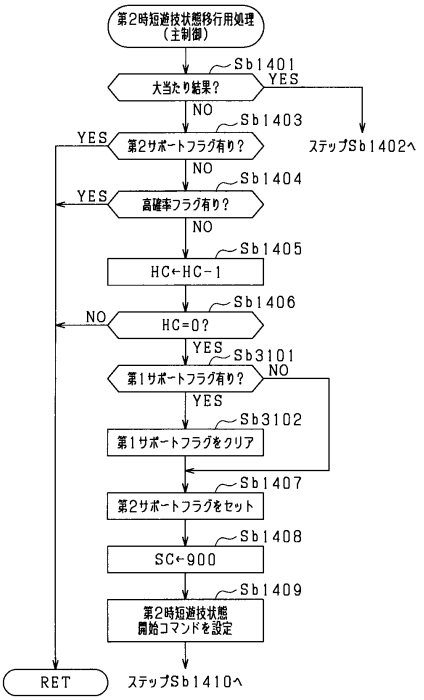


【図１３９】

第2時短遊技状態

移行条件	抽選モード	サポートモード
外れ遊技回の回数が800回	低確率モード	高頻度サポートモード（900回）

【図１４０】



【図１４１】

	比較例	本願構成
第1時短遊技状態中の第2時短遊技状態への移行	可	可
処理順序	第2時短遊技状態の移行判定 ↓ 時短遊技状態の残り回数の更新	時短遊技状態の残り回数の更新 ↓ 第2時短遊技状態の移行判定
状態切替の状況	<天井到達の特図遊技回> 第1時短遊技状態から第2時短遊技状態への切り替え ↓ <天井到達の特図遊技回> 第2時短遊技状態における残り回数の減算	<天井到達の特図遊技回> 第1時短遊技状態から第2時短遊技状態への切り替え ↓ <次の特図遊技回> 第2時短遊技状態における残り回数の減算
第2時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数	899回	900回

【図１４２】

(a)第2特図用の当否テーブル(低確率モード)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1／300
10～309	特殊外れ結果	1／10
310～2999	通常外れ結果	2690／3000

(b)第2特図用の当否テーブル(高確率モード)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～49	大当たり結果	1／60
50～2999	通常外れ結果	59／60

【図１４３】

(a)第1特図用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～64	4R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
65～99	4R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

(b)第2特図用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～64	10R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
65～99	10R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

【図１４４】

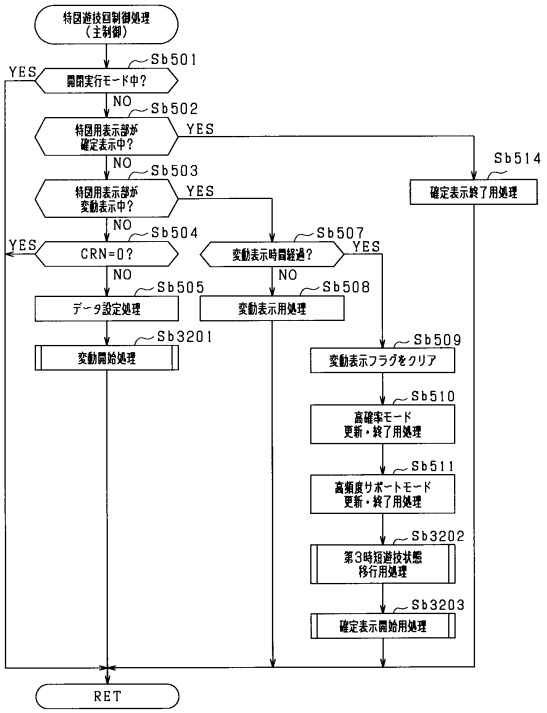
(a)特殊外れ用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	特殊外れ種別
0～9	特殊外れ結果A
10～99	特殊外れ結果B

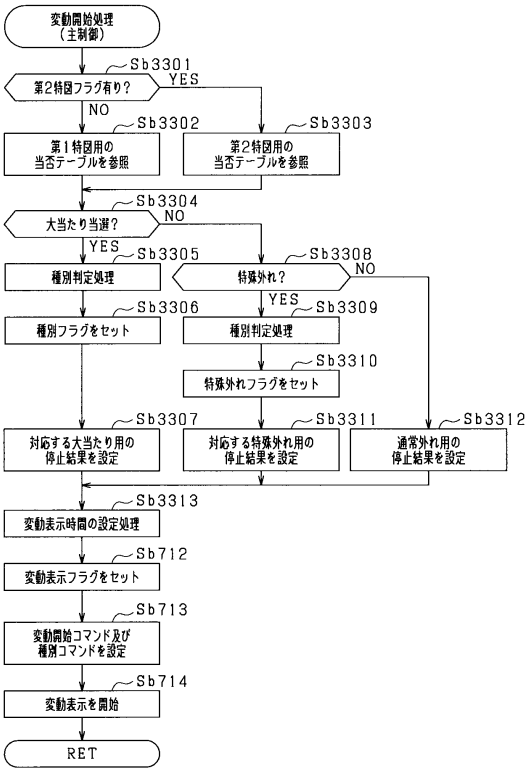
(b)第3時短遊技状態

種別	移行条件	抽選モード	サポートモード
第3時短遊技状態A	特殊外れ結果A	低確率モード	高頻度サポートモード(900回)
第3時短遊技状態B	特殊外れ結果B	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

【図１４５】



【図１４６】



【図１４７】

(a)第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目～99回目	0～99	変動パターンZ1	8sec(保0～保1)	完全外れ
			4sec(保2～保4)	
100回目(最終回)	0～99	変動パターンZ2	15sec	特殊リーチ外れ

(b)第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目～99回目	0～39	変動パターン21H	8sec(保0～保1)	完全外れ
			4sec(保2～保4)	
	40～84	変動パターン22H	15sec	ノーマルリーチ外れ
	85～94	変動パターン23H	60sec	SPリーチ外れ
	95～99	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチ外れ
100回目(最終回)	0～99	変動パターンZ3	8sec(保0～保1)	完全外れ
			4sec(保2～保4)	

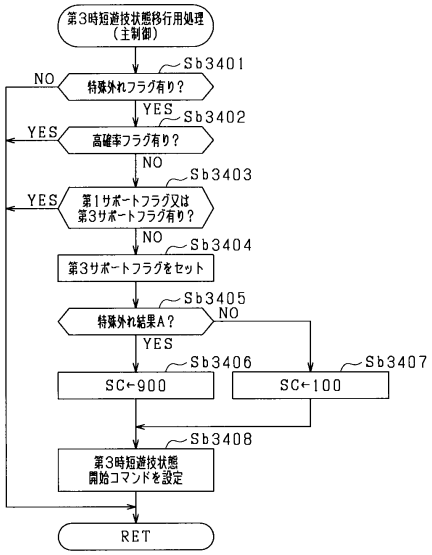
(c)第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(保留分の通常遊技状態用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
101回目～104回目(保留分)	0～99	変動パターンZ4	15sec	特殊リーチ外れ

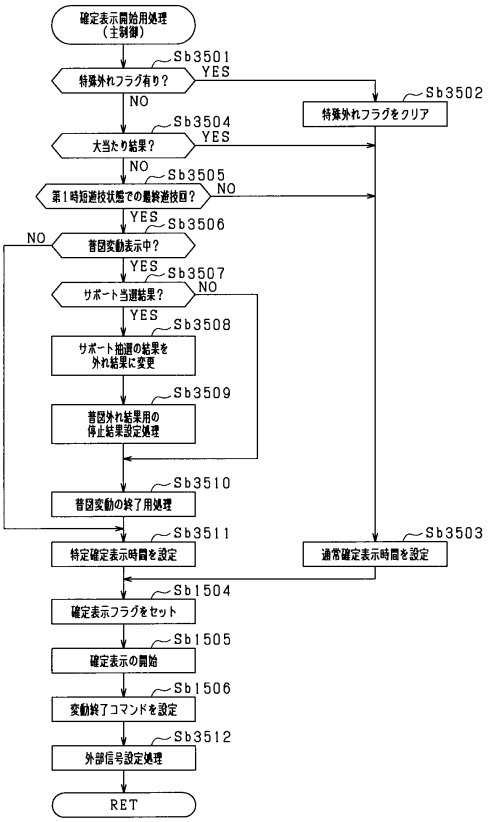
(d)第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(保留分の通常遊技状態用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
101回目～104回目(保留分)	0～99	変動パターンZ5	8sec	完全外れ

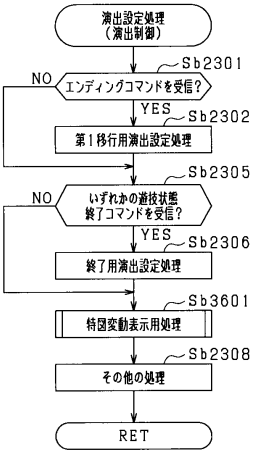
【図１４８】



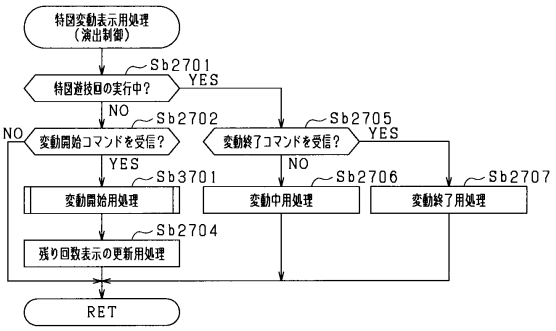
【図１４９】



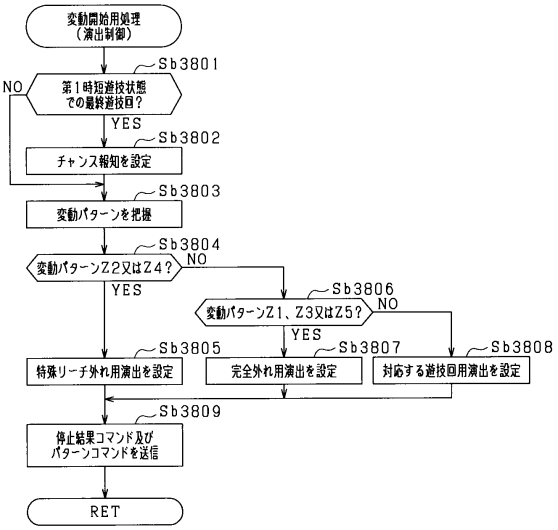
【図１５０】



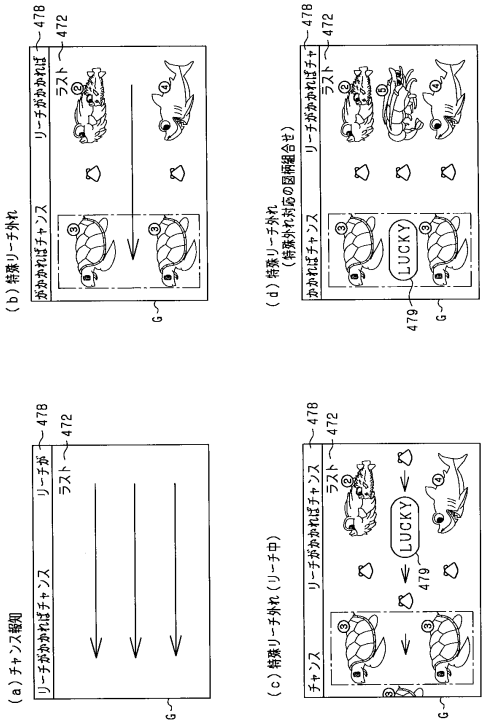
【図１５１】



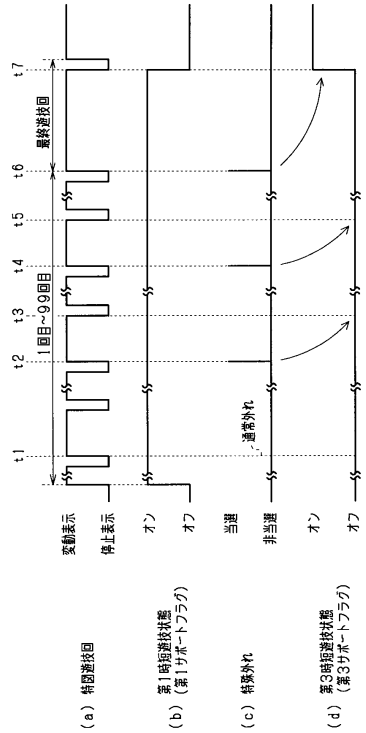
【図１５２】



【図１５３】



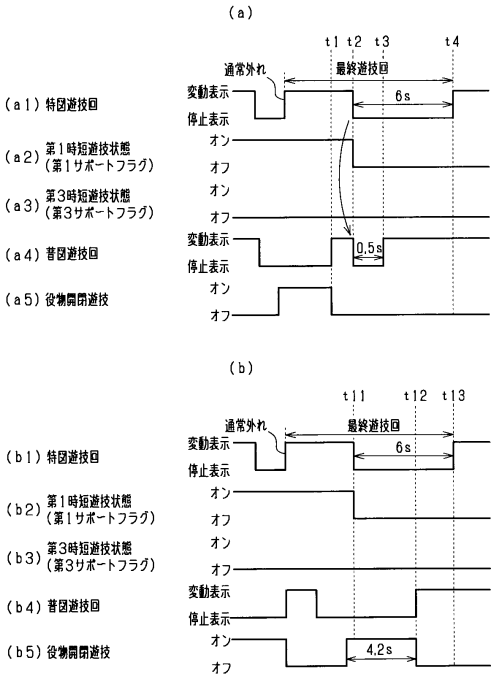
【図１５４】



【図１５５】

対象遊技回	当否結果	遊技回用演出
1回目～99回目	通常外れ結果	完全外れ演出
	特殊外れ結果	完全外れ演出
最終遊技回、保留分	特殊外れ結果	特殊リーチ外れ演出
	通常外れ結果	完全外れ演出

【図１５６】



【図１５７】

(a)第1特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1／300
10～19	特殊外れ結果	1／300
16～2999	通常外れ結果	2980／3000

(b)第2特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1／300
10～39	特殊外れ結果	1／100
40～2999	通常外れ結果	2960／3000

(c)第1特図及び第2特図用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～49	大当たり結果	1／60
50～2999	通常外れ結果	59／60

【図１５８】

(a)第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～64	4R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
65～99	4R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(1000回)

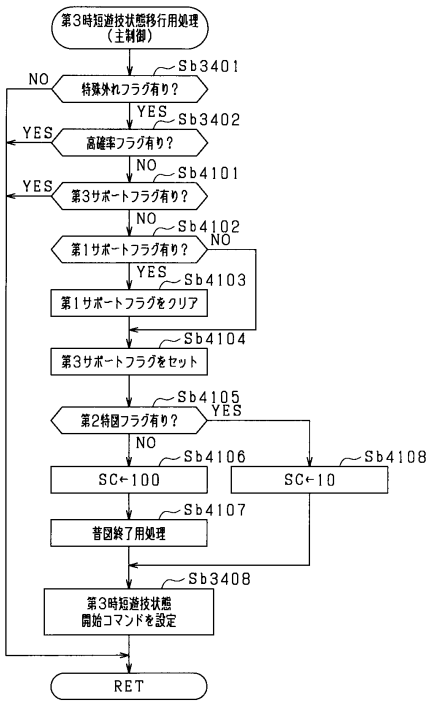
(b)第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～64	10R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
65～99	10R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(1000回)

(c)第3時短遊技状態

種別	移行条件	抽選モード	サポートモード
第3時短遊技状態A	第1特図で特殊外れ結果	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)
第3時短遊技状態B	第2特図で特殊外れ結果	低確率モード	高頻度サポートモード(10回)

【図１５９】



【図１６０】

(a)第1特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンY1	15sec	特殊リーチ外れ

(b)第2特図における大当たり用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～79	変動パターン21A～23A	15～120sec	各種リーチ当たり
80～99	変動パターンY2	60sec	特定演出A

(c)第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～79	変動パターン21H～24H	4～120sec	完全外れ、各種リーチ外れ
80～99	変動パターンY3	60sec	特定演出B

(d)第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンY4	60sec	特定演出C

【図１６１】

(a)第2特図における大当たり用の変動表示時間テーブル(第3時短遊技状態B用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンY5	60sec	特定演出D

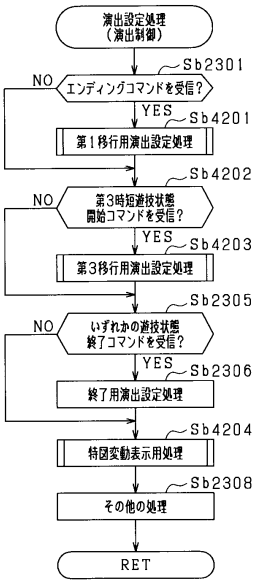
(b)第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(第3時短遊技状態B用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目～9回目	0～99	変動パターンY6	8sec(保0～保1)	完全外れ
			4sec(保2～保4)	
最終遊技回	0～99	変動パターンY7	60sec	特定演出E

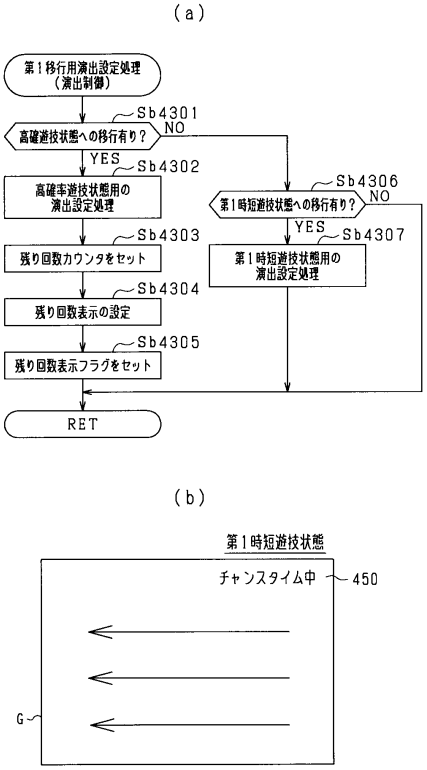
(c)第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(第3時短遊技状態B用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目～9回目	0～99	変動パターンY8	8sec(保0～保1)	完全外れ
			4sec(保2～保4)	
最終遊技回	0～99	変動パターンY9	60sec	特定演出E

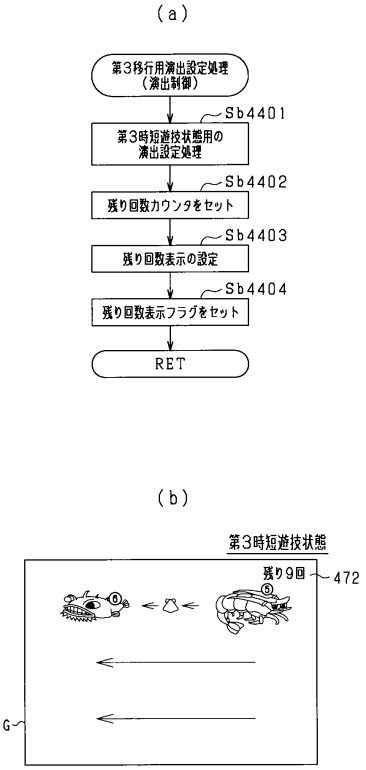
【図１６２】



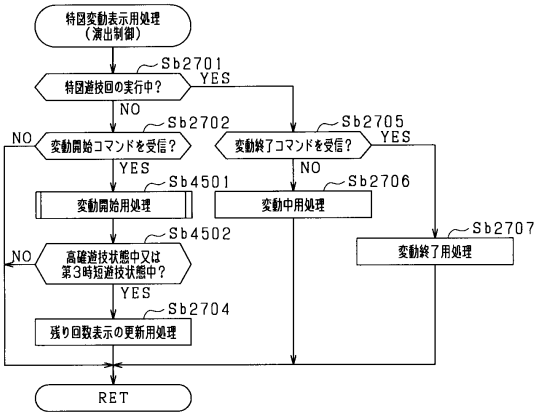
【図１６３】



【図１６４】

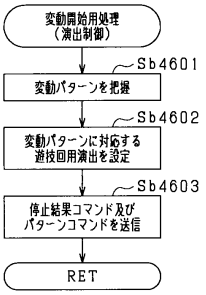


【図１６５】



【図１６６】

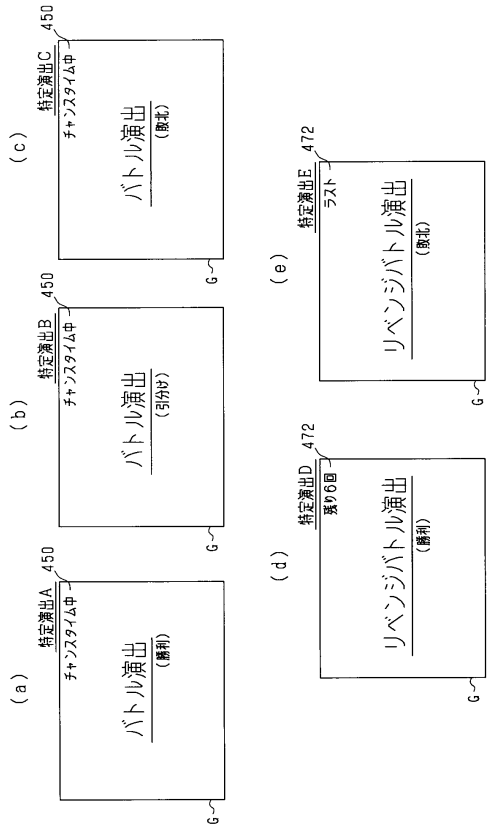
（ａ）



（ｂ）

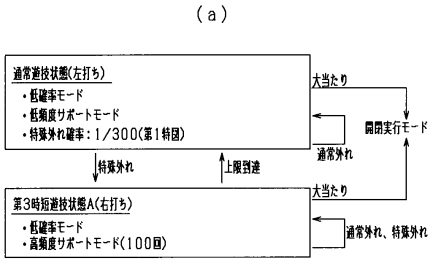
変動パターン	遊技回用演出	備考（状態）
変動パターンＹ１	特殊リーチ外れ	通常遊技状態中の特殊外れ結果
変動パターンＹ２	特定演出Ａ	第１時短遊技状態中の大当たり結果の一部
変動パターンＹ３	特定演出Ｂ	第１時短遊技状態中の通常外れ結果の一部
変動パターンＹ４	特定演出Ｃ	第１時短遊技状態中の特殊外れ結果
変動パターンＹ５	特定演出Ｄ	第３時短遊技状態中の大当たり結果
変動パターンＹ７	特定演出Ｅ	第３時短遊技状態の最終遊技回で 通常外れ結果又は特殊外れ結果
変動パターンＹ９		
変動パターンＹ６	完全外れ	第３時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で 通常外れ結果又は特殊外れ結果
変動パターンＹ８		
その他	対応する遊技回用演出	－

【図１６７】

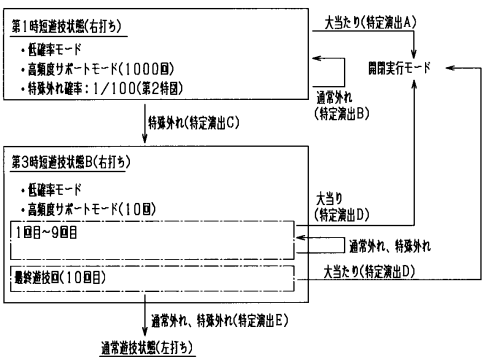


【図１６８】

（ａ）



（ｂ）



【図１６９】

(a)第1特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1／300
10～2999	通常外れ結果	2990／3000

(b)第2特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1／300
10～39	特殊外れ結果	1／100
40～2999	通常外れ結果	2960／3000

(c)第1特図及び第2特図用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～49	大当たり結果	1／60
50～2999	通常外れ結果	59／60

【図１７０】

(a)第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～69	4R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
70～89	4R通常大当たり結果A	低確率モード	高頻度サポートモード(70回)
90～99	4R通常大当たり結果B	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

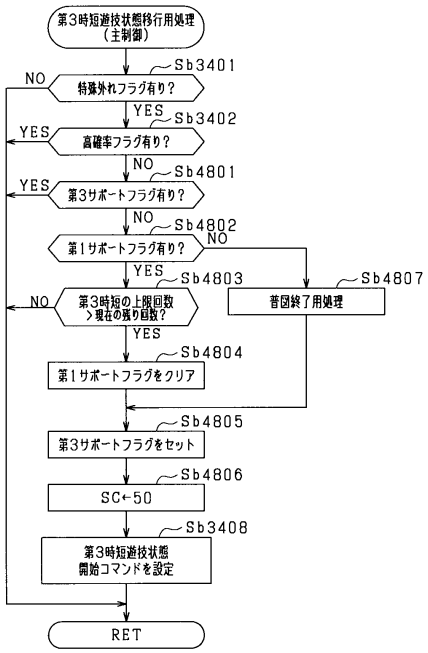
(b)第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～69	10R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
70～89	10R通常大当たり結果A	低確率モード	高頻度サポートモード(70回)
90～99	10R通常大当たり結果B	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

(c)第3時短遊技状態

移行条件	抽選モード	サポートモード
特殊外れ結果	低確率モード	高頻度サポートモード(50回)

【図１７１】



【図１７２】

(a)第2特図における特殊外れ結果用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態A用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目～20回目	0～99	変動パターンW1	4sec又は8sec	完全外れ
21回目～70回目	0～99	変動パターンW2	15sec	特殊リーチ外れA

(b)第2特図における特殊外れ結果用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態B用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目～50回目	0～99	変動パターンW1	4sec又は8sec	完全外れ
50回目～100回目	0～99	変動パターンW2	15sec	特殊リーチ外れA

【図１７３】

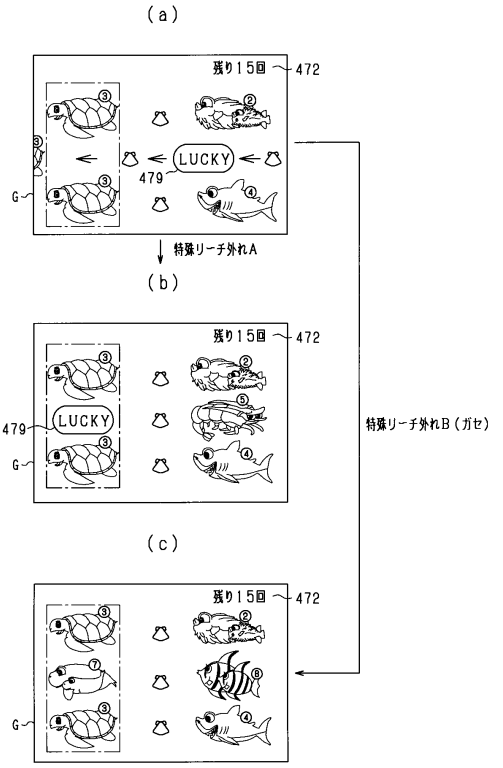
(a)第2特図における通常外れ結果用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態A用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)	変動パターン振分率
1回目～20回目	0～99	変動パターン21H～24H	4sec～120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	無し
21回目～60回目	0～79	変動パターン21H～24H	4sec～120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	低
	80～99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	
61回～70回目	0～39	変動パターン21H～24H	4sec～120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	高
	40～99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	

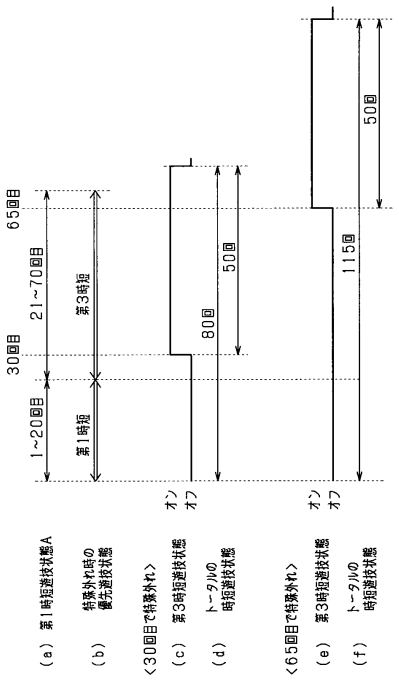
(b)第2特図における通常外れ結果用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態B用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)	変動パターン振分率
1回目～20回目	0～99	変動パターン21H～24H	4sec～120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	無し
21回目～60回目	0～79	変動パターン21H～24H	4sec～120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	低
	80～99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	
61回～70回目	0～39	変動パターン21H～24H	4sec～120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	高
	40～99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	
71回目～90回目	0～79	変動パターン21H～24H	4sec～120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	低
	80～99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	
91回～100回目	0～39	変動パターン21H～24H	4sec～120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	高
	40～99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	

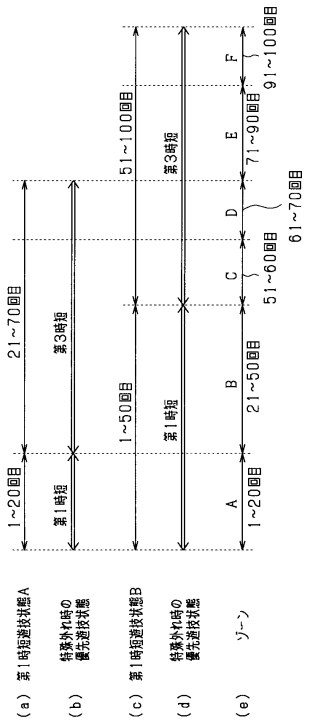
【図１７４】



【図１７５】



【図１７６】



【図１７７】

ゾーン	特図遊技回	第3時短への移行	遊技性
A	1回目～20回目	第1時短A、第1時短Bのいずれも第3時短への移行無し。	上乗せ発生がなく、大当たりを目指して遊技できる状態。
B	21回目～50回目	第1時短Aの場合は第3時短への移行有り。 第1時短Bの場合は第3時短への移行無し。	上乗せ発生によりトータル回数を増やせる状態。但し、上乗せが発生しないことで第1時短Bの可能性が残る。
C	51回目～60回目	第1時短A、第1時短Bのいずれも第3時短への移行有り。	上乗せ発生によりトータル回数を増やせる状態。但し、第1時短Bであったとすると早めの上乗せ発生となり、トータル回数が少なめになる。
D	61回目～70回目	第1時短A、第1時短Bのいずれも第3時短への移行有り。	第1時短Aの場合、上乗せ無しであれば終了する状態。但し、第1時短Bの場合、上乗せ発生であれば早めとなり、トータル回数が少なめになる。
E	71回目～90回目	第3時短への移行有り。	第1時短Bが確定した状態。
F	91回目～100回目	第3時短への移行有り。	上乗せ無しであれば第1時短Bが終了する状態。

【図１７８】

(a)第1特図及び第2特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1／300
10～19	特殊外れ結果	1／300
16～2999	通常外れ結果	2980／3000

(b)第1特図及び第2特図用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～49	大当たり結果	1／60
50～2999	通常外れ結果	59／60

【図１７９】

(a)第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～64	4R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
65～99	4R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

(b)第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～64	10R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
65～99	10R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

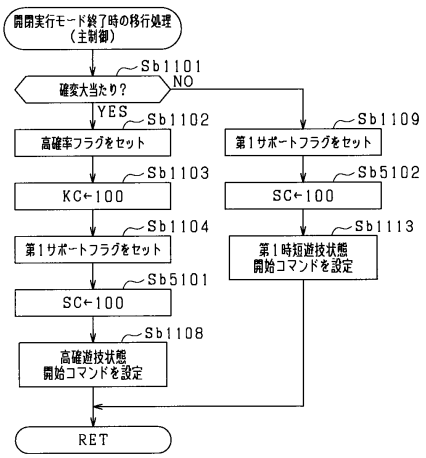
(c)第2時短遊技状態

移行条件	抽選モード	サポートモード
外れ遊技回の回数が800回	低確率モード	高頻度サポートモード(500回)

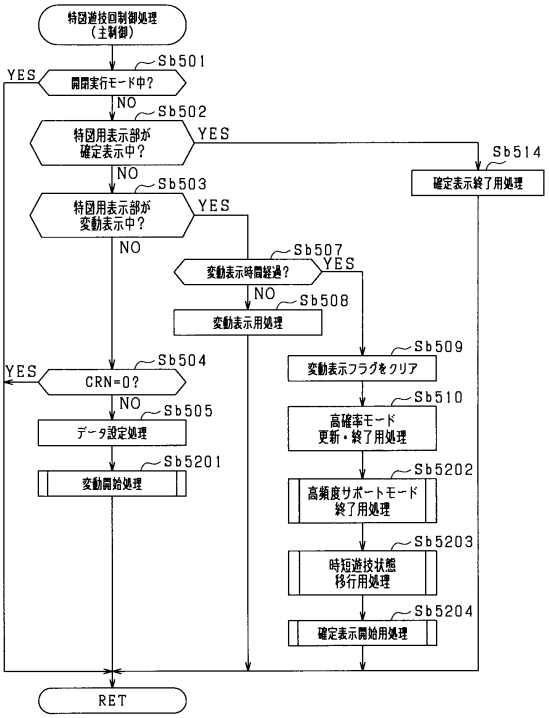
(d)第3時短遊技状態

移行条件	抽選モード	サポートモード
特殊外れ結果	低確率モード	高頻度サポートモード(300回)

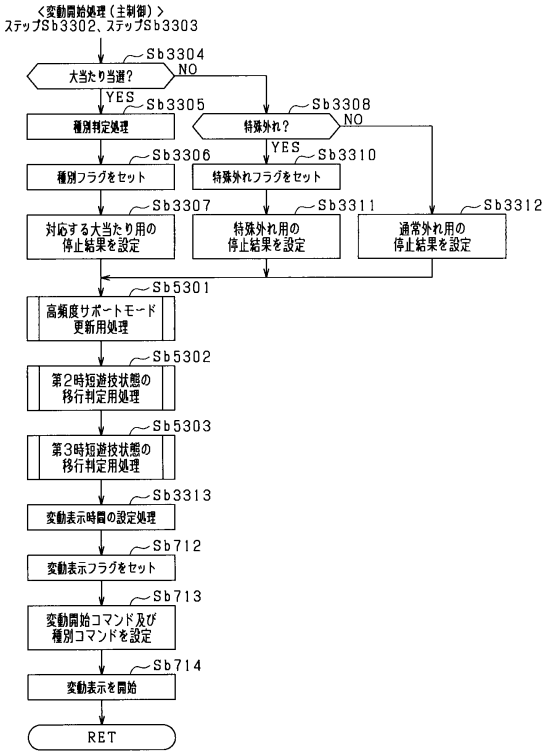
【図１８０】



【図１８１】



【図１８２】

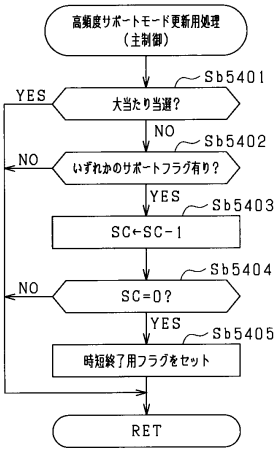


【図１８３】

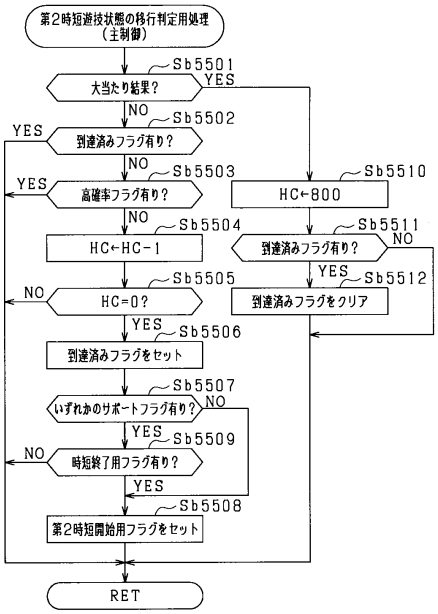
第1特図における外れ用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用）

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
天井到達の遊技回	0～99	変動パターンR1	18sec	天井到達用演出（完全外れ＋到達報知）
特殊外れ結果の遊技回	0～99	変動パターンR2	15sec	特殊リーチ外れ

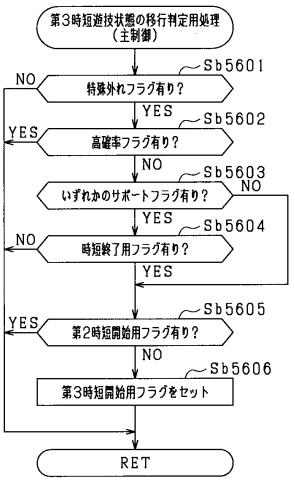
【図１８４】



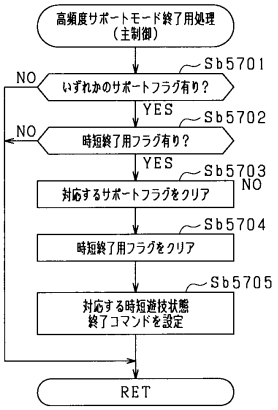
【図１８５】



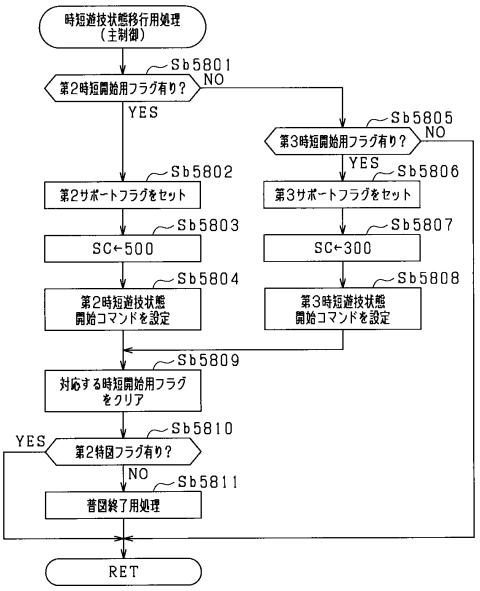
【図１８６】



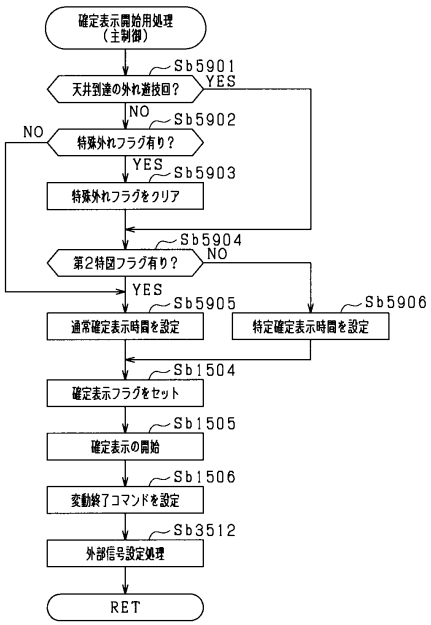
【図１８７】



【図１８８】



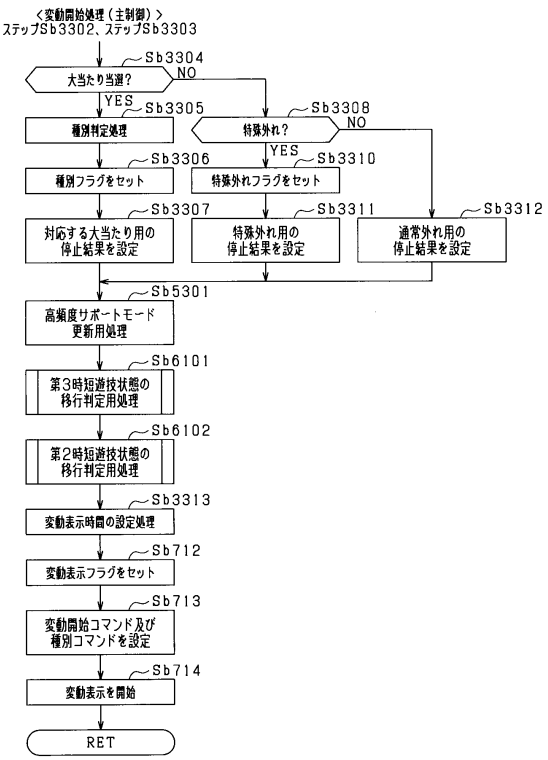
【図１８９】



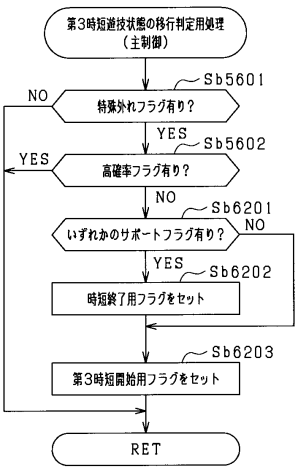
【図１９０】

遊技状態	事象	
通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行	通常遊技状態中に天井到達	A
通常遊技状態から第3時短遊技状態に移行	通常遊技状態中に特殊外れ結果	B
第3時短遊技状態への移行が制限され、第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態が継続	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態において最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果	C
第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果	D
第2時短遊技状態への移行が制限され、第3時短遊技状態が継続	第3時短遊技状態において最終遊技回以外の遊技回で天井到達	E
第3時短遊技状態から第2時短遊技状態に移行	第3時短遊技状態の最終遊技回で天井到達	F
通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行	通常遊技状態中の同一遊技回で天井到達と特殊外れ結果	G

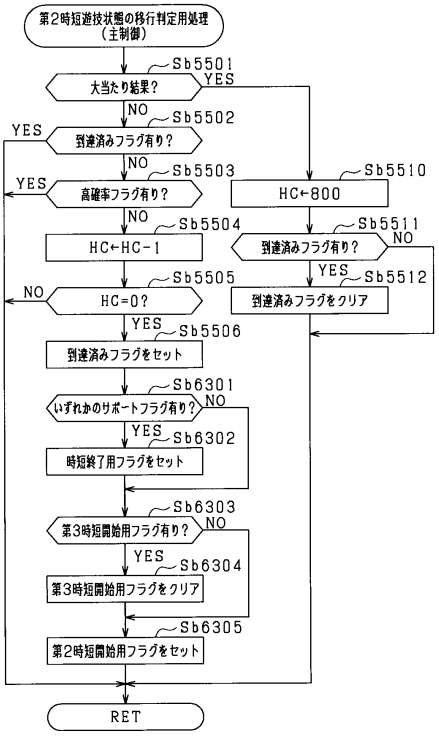
【図１９１】



【図１９２】



【図１９３】



【図１９４】

事象	遊技状態
A 通常遊技状態中に天井到達	通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行
B 通常遊技状態中に特殊外れ結果	通常遊技状態から第3時短遊技状態に移行
C 第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態中に特殊外れ結果	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行
D 第3時短遊技状態中に天井到達	第3時短遊技状態から第2時短遊技状態に移行
E 通常遊技状態中の同一遊技回で天井到達と特殊外れ結果	通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行

【図１９５】

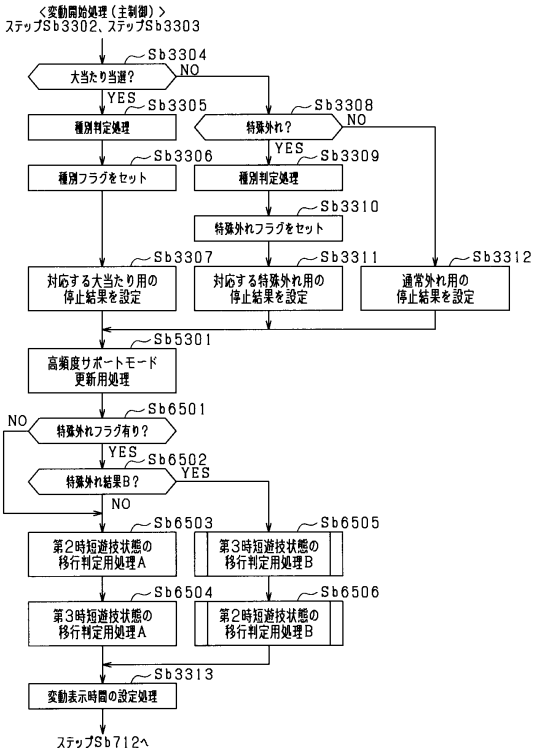
(a)特殊外れ用の種別テーブル(第1特図用)

大当たり種別カウンタC2	特殊外れ種別
0～89	特殊外れ結果A
90～99	特殊外れ結果B

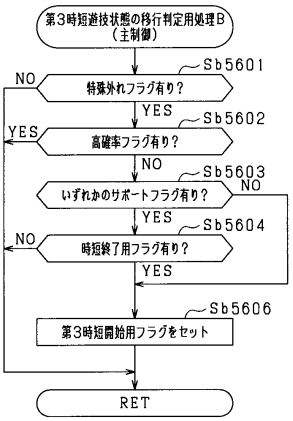
(b)第3時短遊技状態

種別	移行条件	抽選モード	サポートモード
第3時短遊技状態A	特殊外れ結果A 第2特図で特殊外れ結果	低確率モード	高頻度サポートモード(300回)
第3時短遊技状態B	特殊外れ結果B	低確率モード	高頻度サポートモード(700回)

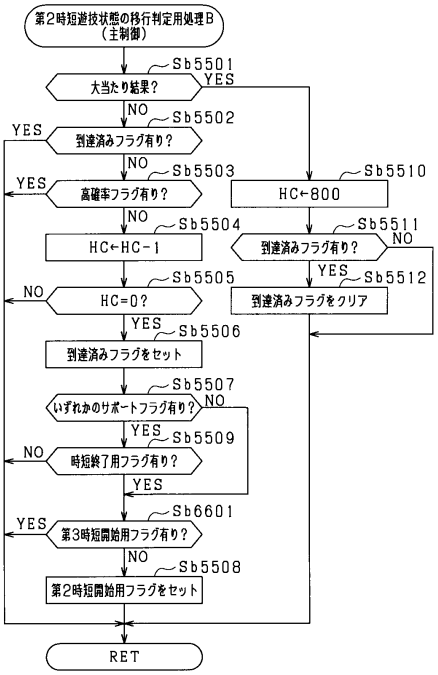
【図１９６】



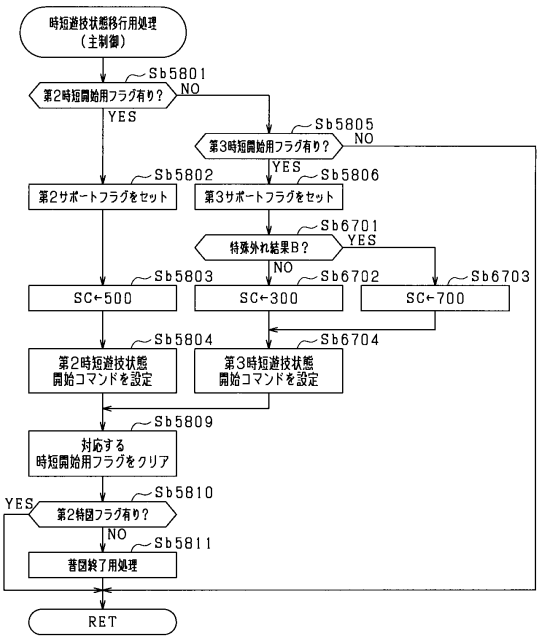
【図１９７】



【図１９８】



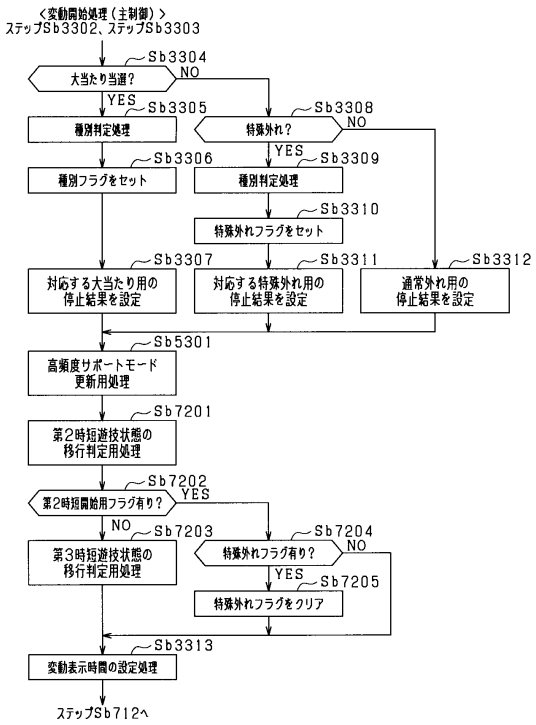
【図１９９】



【図２００】

事象	遊技状態
A 通常遊技状態中に天井到達	通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行
B 通常遊技状態中に特殊外れ結果A又はB	通常遊技状態から第3時短遊技状態A又はBに移行
C 第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果A又はB	第3時短遊技状態A又はBへの移行が制限され、第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態が継続
D 第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果A又はB	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態から第3時短遊技状態A又はBに移行
E 第3時短遊技状態A又はBにおいて最終遊技回以外の遊技回で天井到達	第2時短遊技状態への移行が制限され、第3時短遊技状態A又はBが継続
F 第3時短遊技状態A又はBの最終遊技回で天井到達	第3時短遊技状態A又はBから第2時短遊技状態に移行
G 通常遊技状態中の同一遊技回で天井到達と特殊外れ結果A	通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行
H 通常遊技状態中の同一遊技回で天井到達と特殊外れ結果B	通常遊技状態から第3時短遊技状態Bに移行

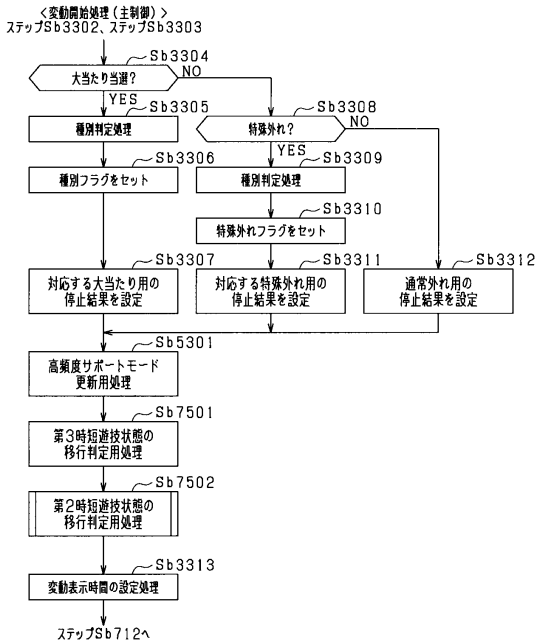
【図２０１】



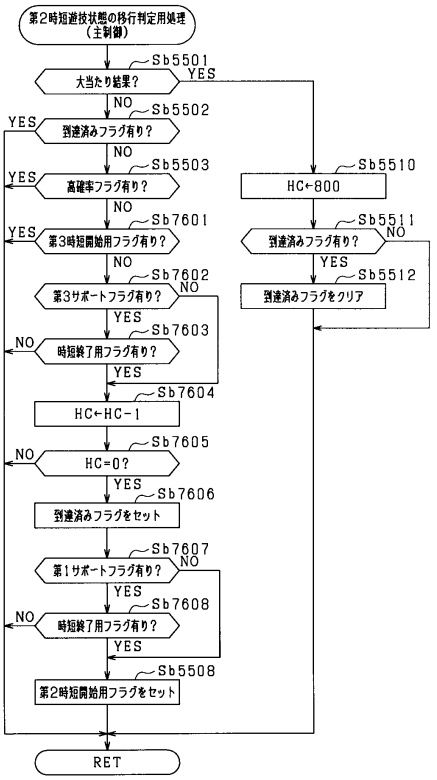
【図２０２】

遊技状態	事象	
通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行	通常遊技状態中に天井到達	A
通常遊技状態から第3時短遊技状態A又はBに移行	通常遊技状態中に特殊外れ結果A又はB	B
第3時短遊技状態A又はBへの移行が制限され、第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態が継続	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態において最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果A又はB	C
第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態から第3時短遊技状態A又はBに移行	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果A又はB	D
第2時短遊技状態へのの移行が制限され、第3時短遊技状態A又はBが継続	第3時短遊技状態A又はBにおいて最終遊技回以外の遊技回で天井到達	E
第2時短遊技状態から第3時短遊技状態A又はBに移行	第3時短遊技状態A又はBの最終遊技回で天井到達	F
通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行	通常遊技状態中の同一遊技回で天井到達と特殊外れ結果A又はB	G

【図２０３】



【図２０４】



【図２０５】

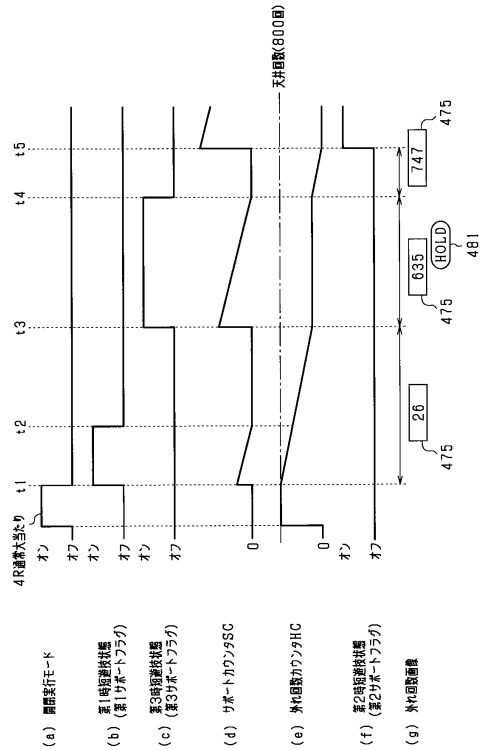
(a)

遊技状態	状態
第3時短遊技状態A又はB中（最終遊技回を除く）	外れ遊技回の回数更新が制限

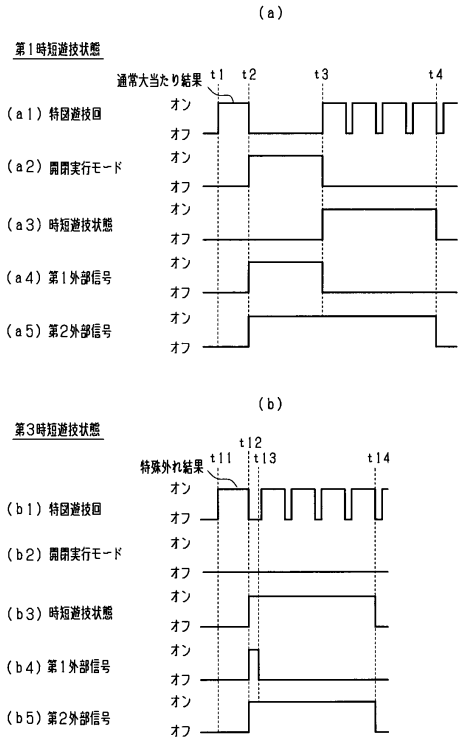
(b)

	事象	遊技状態
A	通常遊技状態中に天井到達	通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行
B	通常遊技状態中に特殊外れ結果A又はB	通常遊技状態から第3時短遊技状態A又はBに移行
C	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態において最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果A又はB	第3時短遊技状態A又はBへの移行が制限され、第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態が継続
D	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果A又はB	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態から第3時短遊技状態A又はBに移行
E	外れ遊技回の回数が天井回数に到達する遊技回で特殊外れ結果A又はB	通常遊技状態から第3時短遊技状態A又はBに移行 天井到達が保留 第3時短遊技状態A又はBの終了に伴い天井到達が成立し、第2時短遊技状態に移行

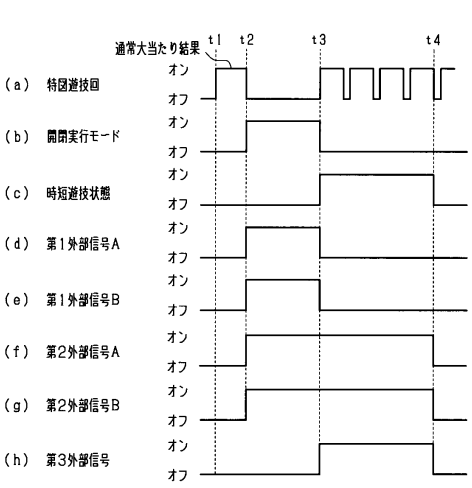
【図２０６】



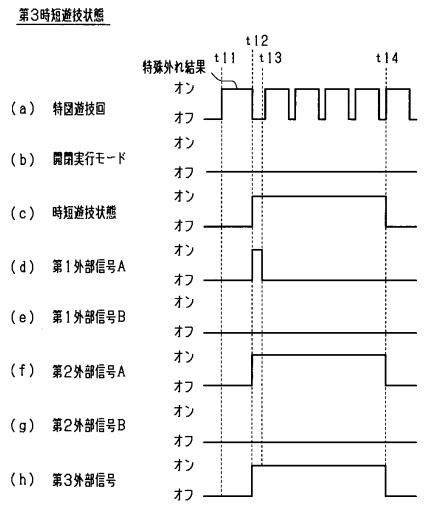
【図２０７】



【図２０８】



【図２０９】



【図２１０】

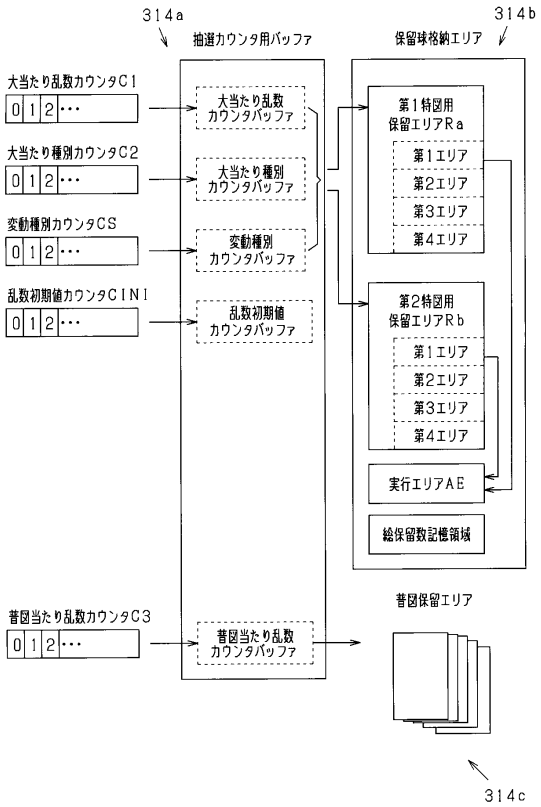
(a)

ホール機器	接続端子
非対応機器	第1外部信号A、第2外部信号A
対応機器	第1外部信号B、第3外部信号
	第2外部信号B、第3外部信号

(b)

外部信号	第1外部信号B	第3外部信号
状態	開閉実行モード	時短遊技状態
第1時短遊技状態	オン(t2～t3)	オン(t3～t4)
第3時短遊技状態	オフ	オン(t12～t14)

【図２１１】



【図２１２】

(a)低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~9	大当たり結果	1/300
10~29	特殊外れ結果	1/150
30~2999	通常外れ結果	2960/3000

(b)高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~49	大当たり結果	1/60
50~2999	通常外れ結果	59/60

【図２１３】

(a)第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～64	4R確変大当たり結果	高確率モード	第1高頻度サポートモード
65～94	4R通常大当たり結果A	低確率モード	第1高頻度サポートモード(50回)
95～99	4R通常大当たり結果B	低確率モード	第1高頻度サポートモード(200回)

(b)第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～64	10R確変大当たり結果	高確率モード	第1高頻度サポートモード
65～94	4R通常大当たり結果A	低確率モード	第1高頻度サポートモード(50回)
95～99	4R通常大当たり結果B	低確率モード	第1高頻度サポートモード(200回)

【図２１４】

(a)特殊外れ結果の種別

大当たり乱数カウンタC1	特殊外れ結果の種別	確率
10～17	特殊外れ結果A	4／10
18～27	特殊外れ結果B	5／10
28～29	特殊外れ結果C	1／10

(b)突然時短遊技状態

種別	移行契機	抽選モード	サポートモード
突然時短遊技状態A	特殊外れ結果A	低確率モード	第2高頻度サポートモード(50回)
突然時短遊技状態B	特殊外れ結果B	低確率モード	第2高頻度サポートモード(100回)
突然時短遊技状態C	特殊外れ結果C	低確率モード	第2高頻度サポートモード(200回)

【図２１５】

(a)低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0～9	サポート当選結果	1／10
10～99	普図外れ結果	9／10

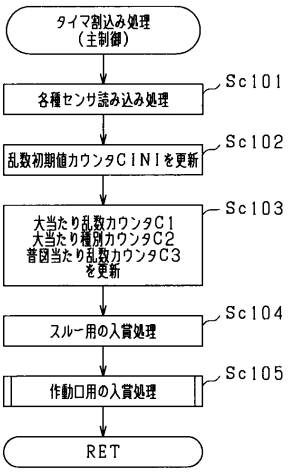
(b)第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0～89	サポート当選結果	9／10
90～99	普図外れ結果	1／10

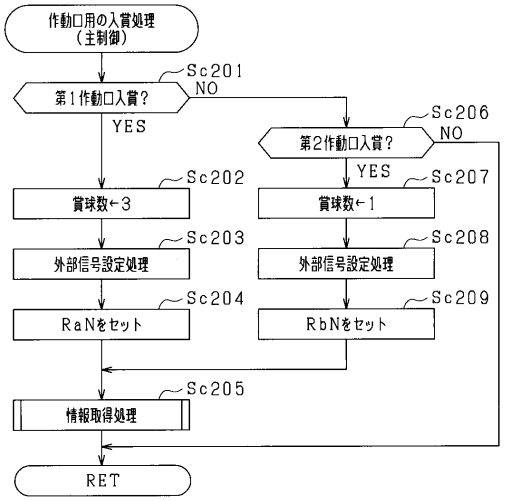
(c)第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0～9	サポート当選結果	1／10
10～99	普図外れ結果	9／10

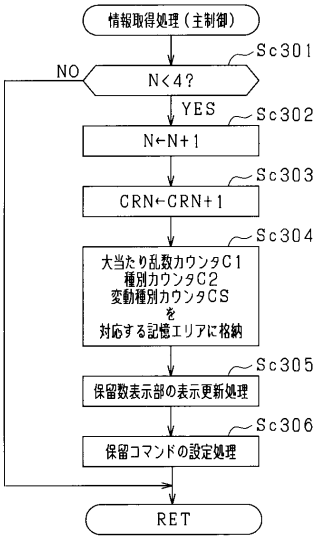
【図２１６】



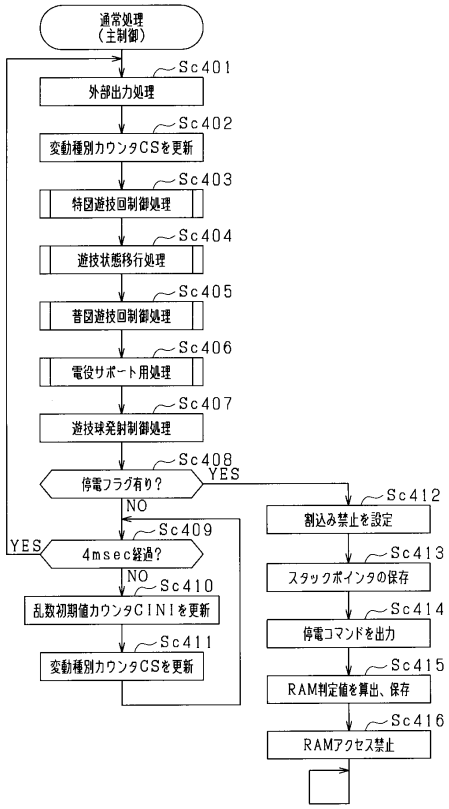
【図２１７】



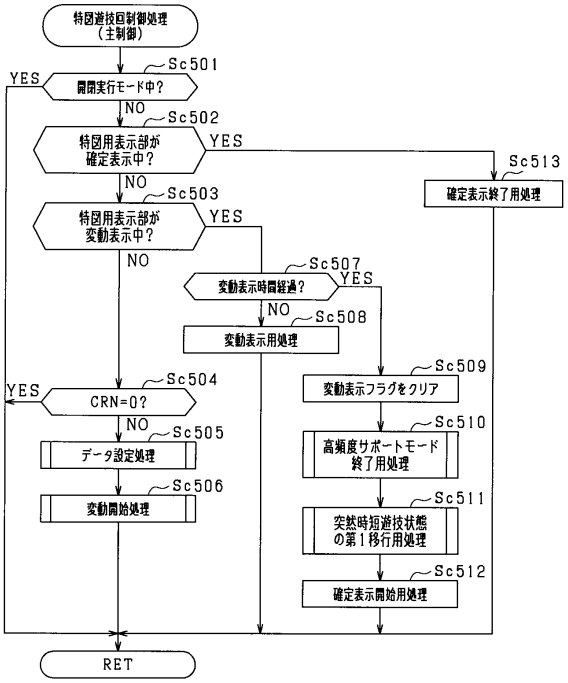
【図２１８】



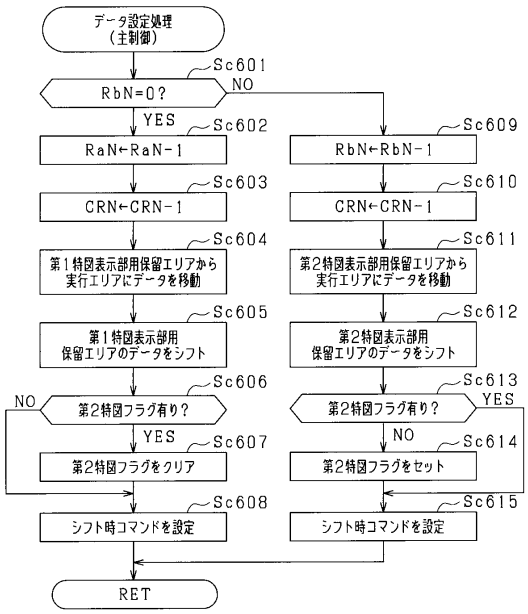
【図２１９】



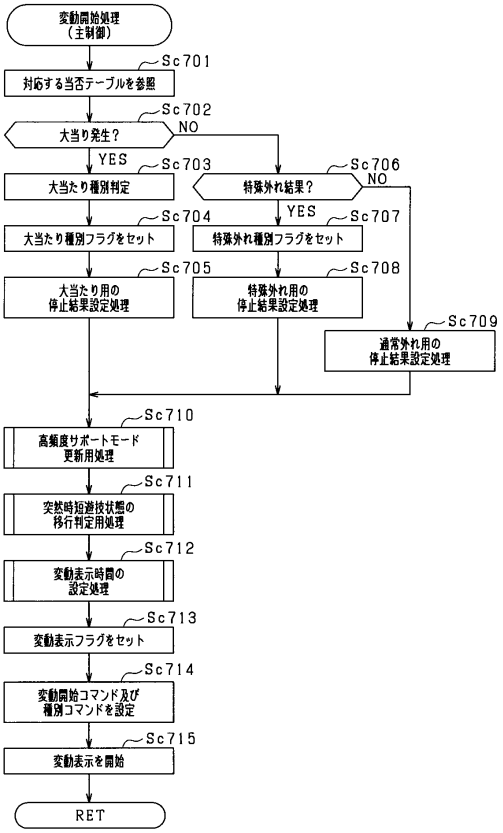
【図２２０】



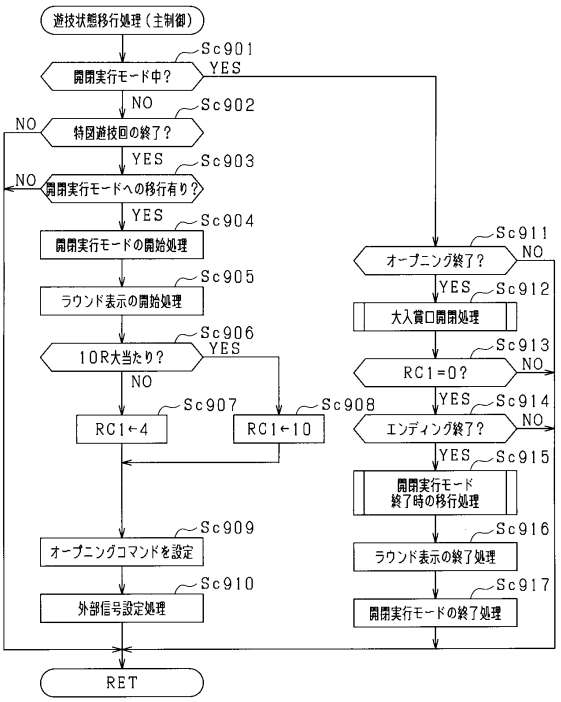
【図２２１】



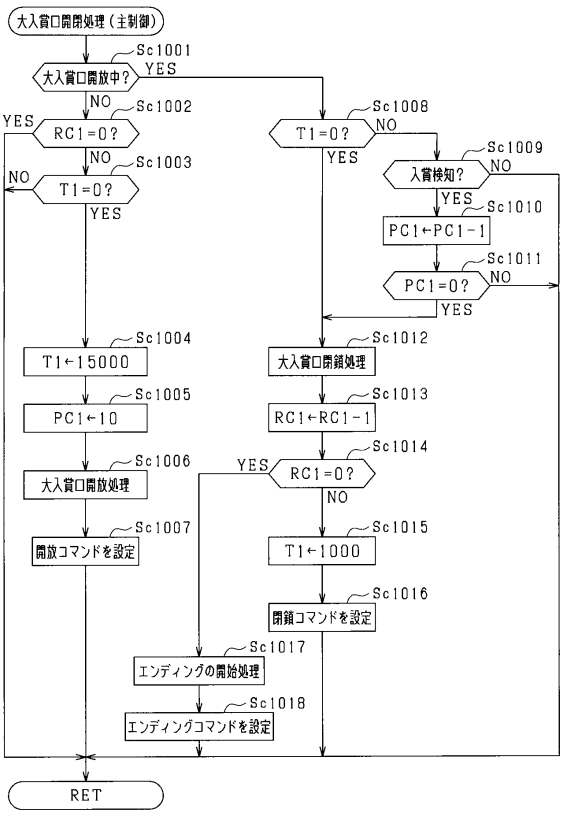
【図２２２】



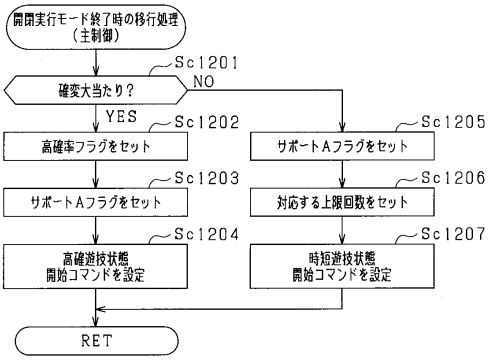
【図２２３】



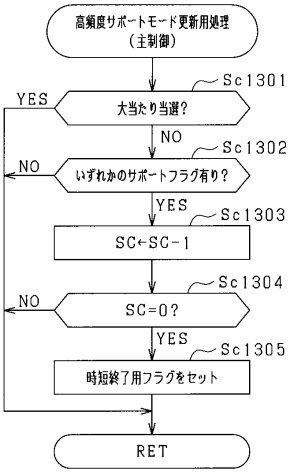
【図２２４】



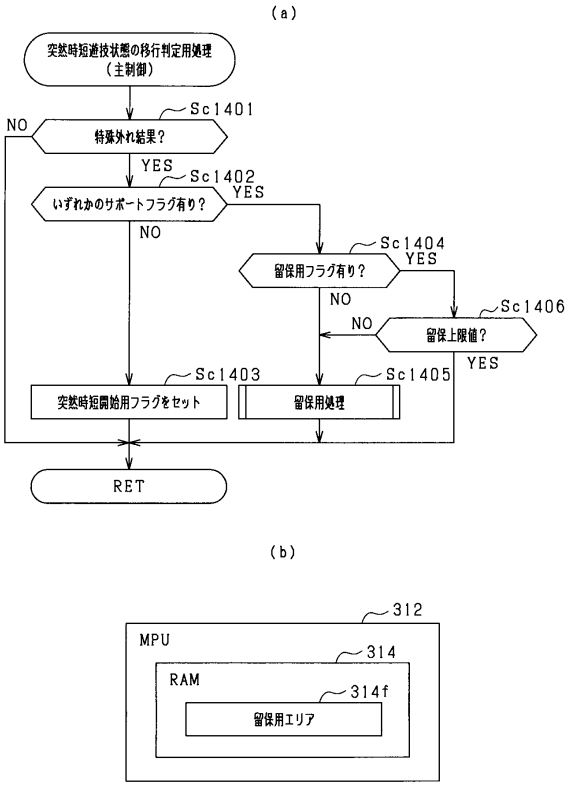
【図２２５】



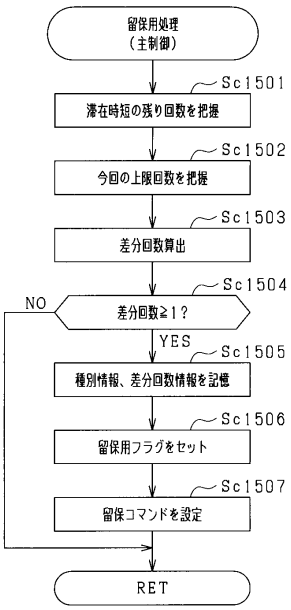
【図２２６】



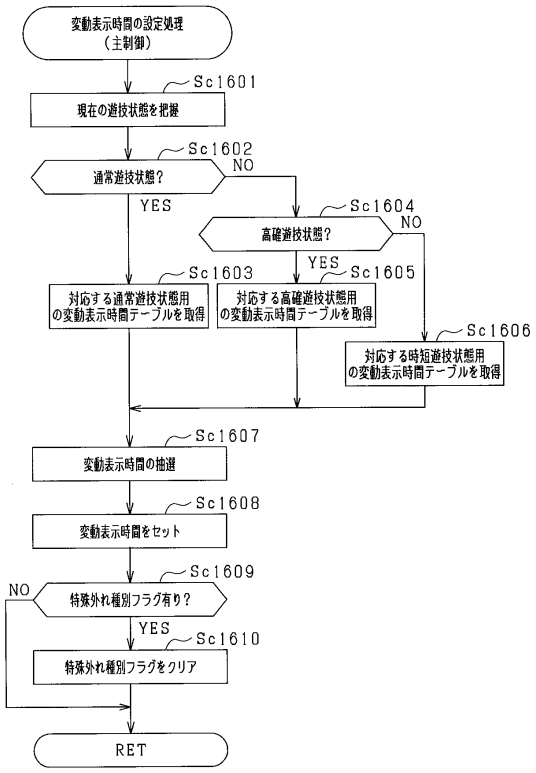
【図２２７】



【図２２８】



【図２２９】



【図２３０】

(a)大当たり用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン1A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1～29	変動パターン2A	60sec	SPリーチ当たり
30～99	変動パターン3A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b)特殊外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンZ1	15sec	特殊リーチ外れA

(c)通常外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～64	変動パターン1H	8sec(保0～保2)	完全外れ
		4sec(保3～保4)	
65～84	変動パターン2H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85～94	変動パターン3H	60sec	SPリーチ外れ
95～98	変動パターン4H	120sec	SPSPリーチ外れ
99	変動パターンZ2	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)

【図２３１】

(a)大当たり用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～39	変動パターン11A	60sec	SPリーチ当たり
40～99	変動パターン12A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b)通常外れ用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～79	変動パターン11H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
80～94	変動パターン12H	60sec	SPリーチ外れ
95～99	変動パターン13H	120sec	SPSPリーチ外れ

【図２３２】

(a)大当たり用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン21A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1～29	変動パターン22A	60sec	SPリーチ当たり
30～99	変動パターン23A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b)特殊外れ用の変動表示時間テーブルA(時短遊技状態用(移行時、留保時))

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンZ1	15sec	特殊リーチ外れA

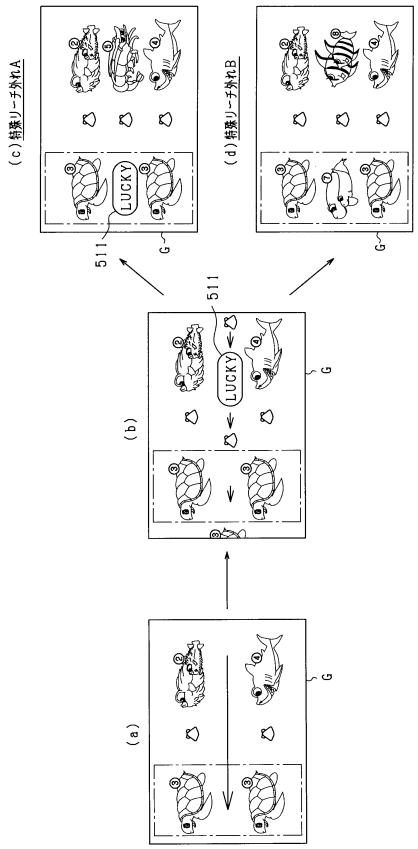
(c)特殊外れ用の変動表示時間テーブルB(時短遊技状態用(非留保時))

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～49	変動パターン21H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
50～99	変動パターンZ2	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)

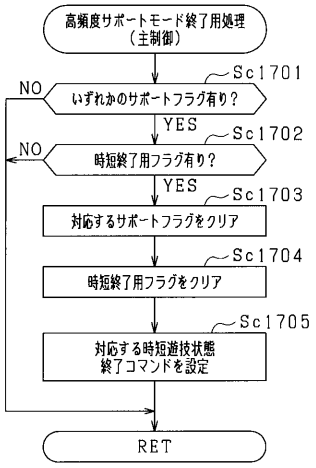
(d)通常外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～39	変動パターン21H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
40～84	変動パターン22H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85～94	変動パターン23H	60sec	SPリーチ外れ
95～98	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチ外れ
99	変動パターンZ2	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)

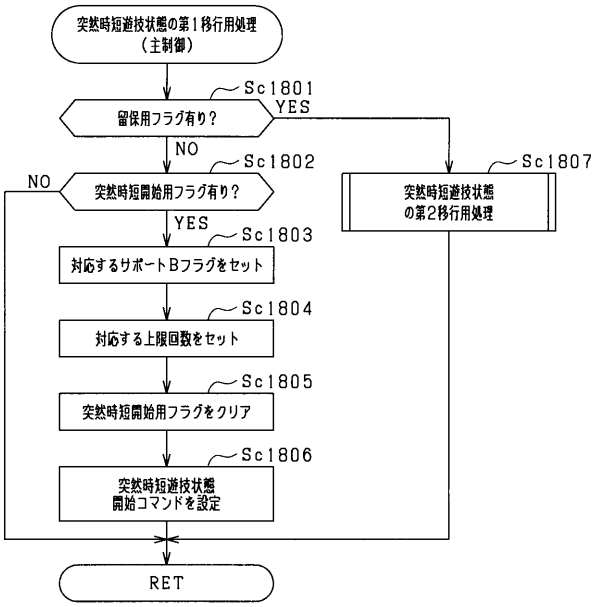
【図２３３】



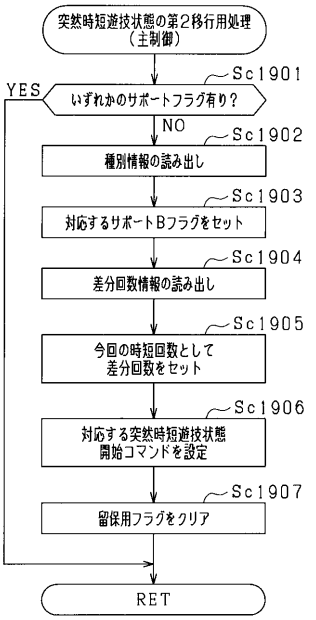
【図２３４】



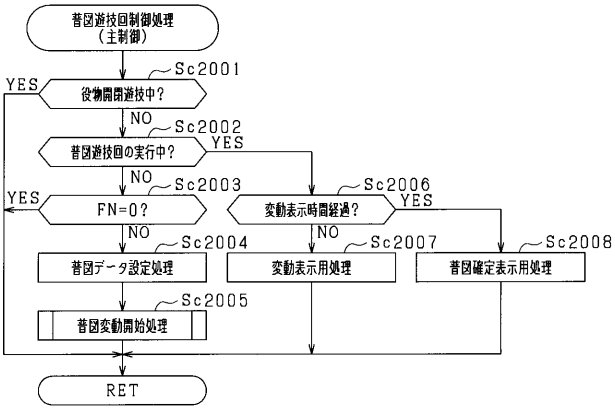
【図２３５】



【図２３６】

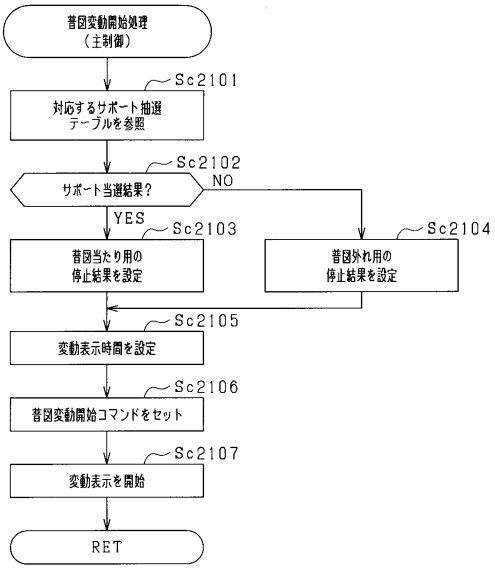


【図２３７】



【図２３８】

(a)

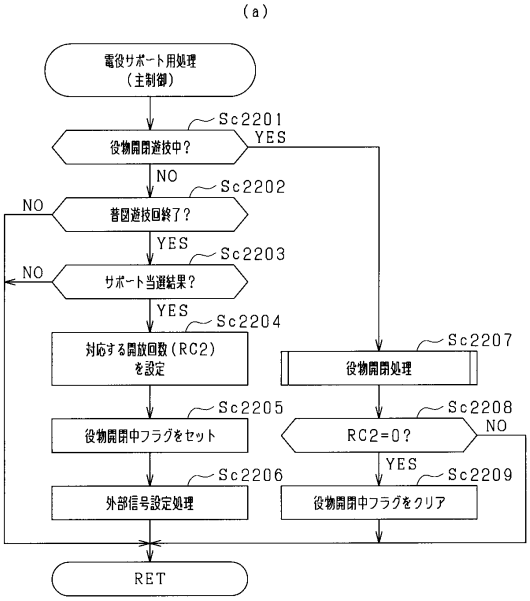


(b)

サポートモード	変動表示時間
低頻度サポートモード	100sec
第1高頻度サポートモード	2sec
第2高頻度サポートモード	0.5sec

【図２３９】

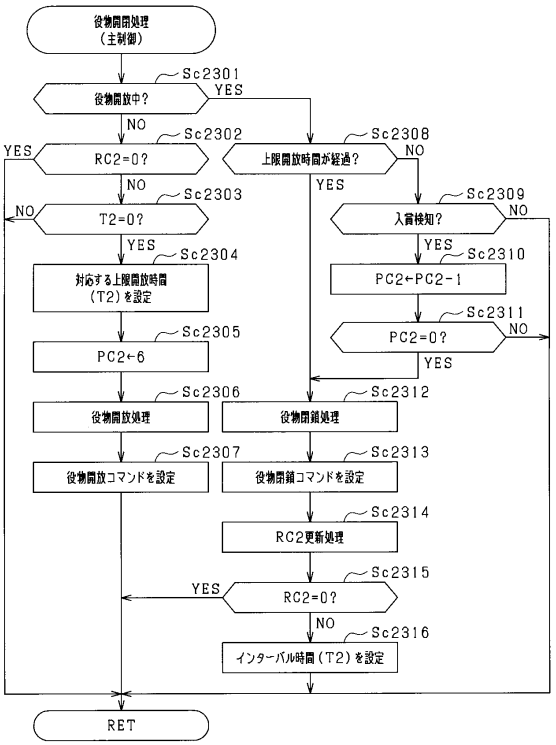
(a)



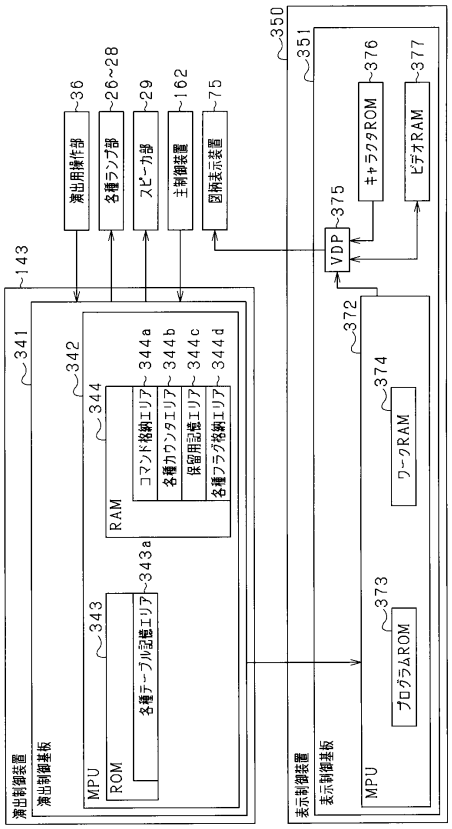
(b)

サポートモード	開放回数	開放期間	インターバル期間
低頻度サポートモード	1回	0.1sec	-
第1高頻度サポートモード	2回	2sec	0.2sec
第2高頻度サポートモード	2回	1sec	0.2sec

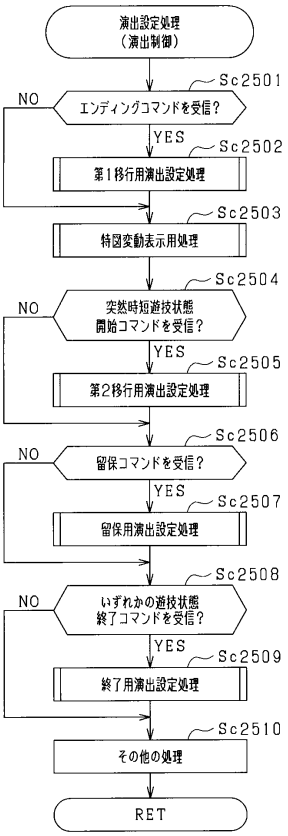
【図２４０】



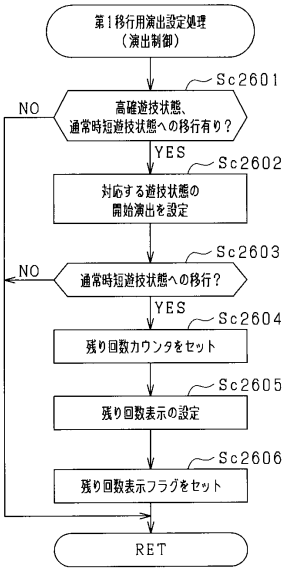
【図２４１】



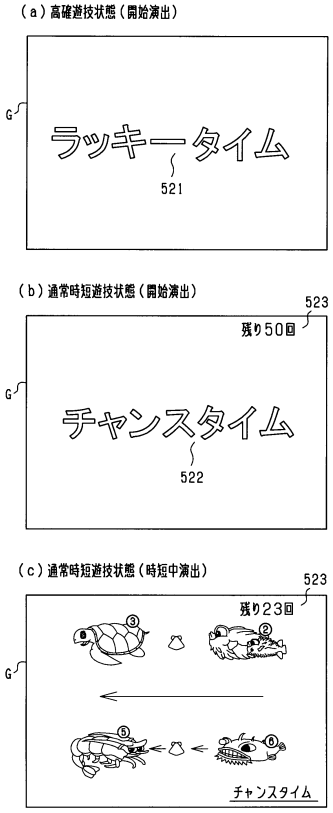
【図２４２】



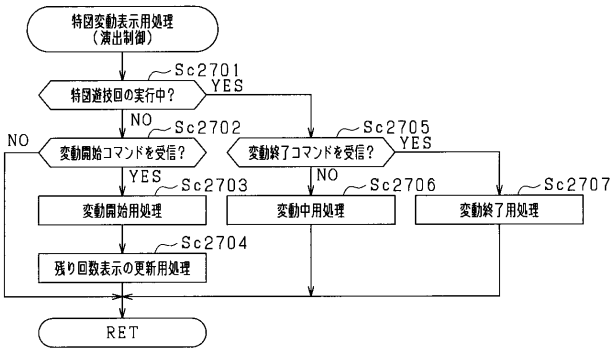
【図２４３】



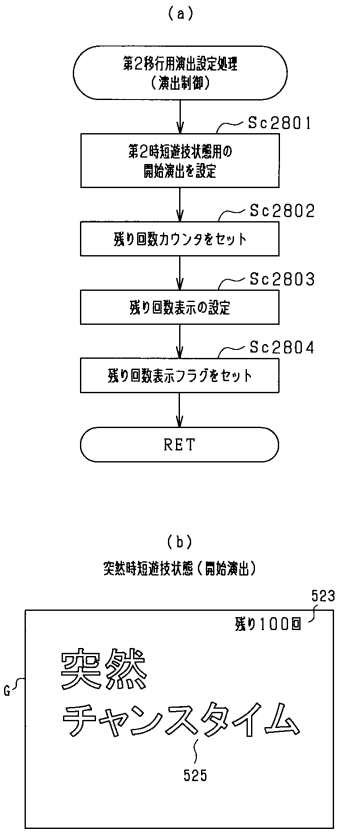
【図２４４】



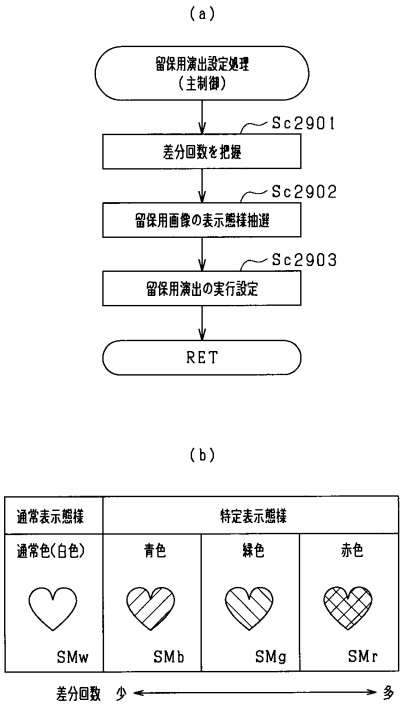
【図２４５】



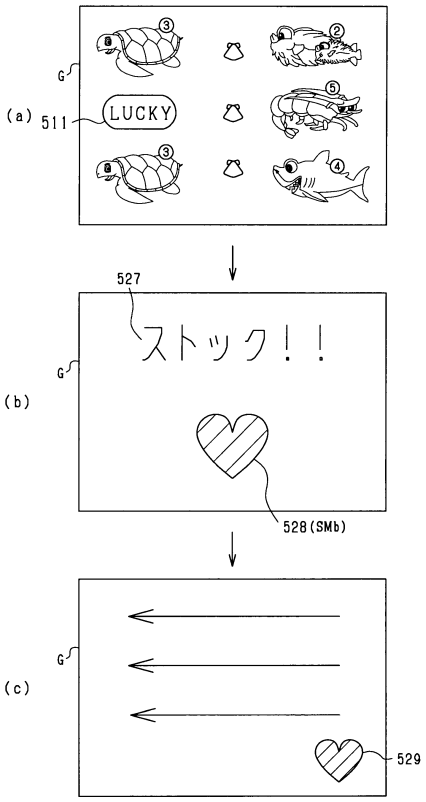
【図２４６】



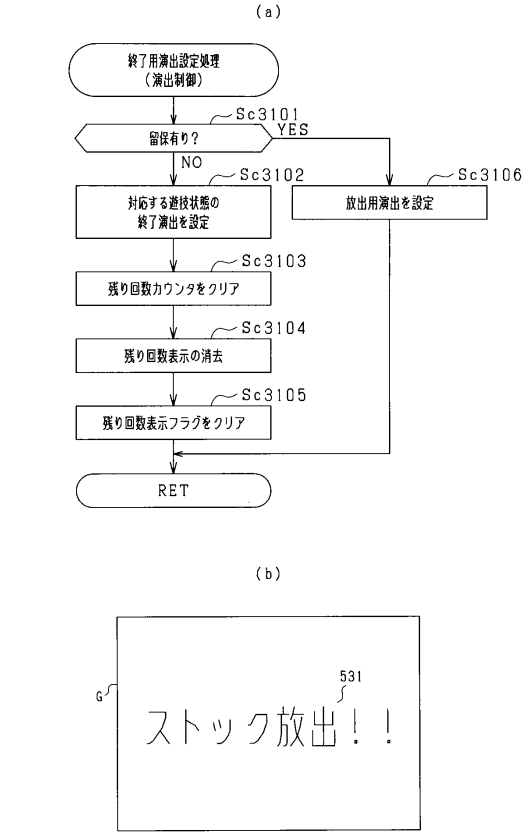
【図２４７】



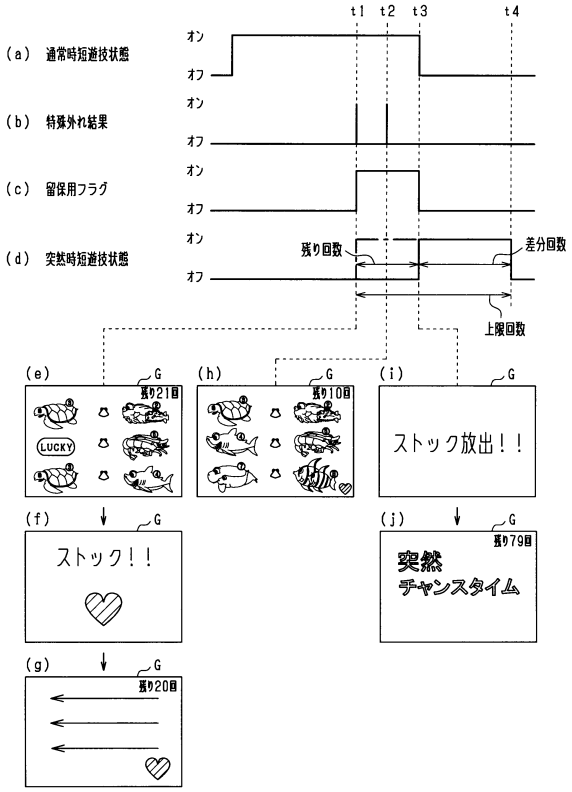
【図２４８】



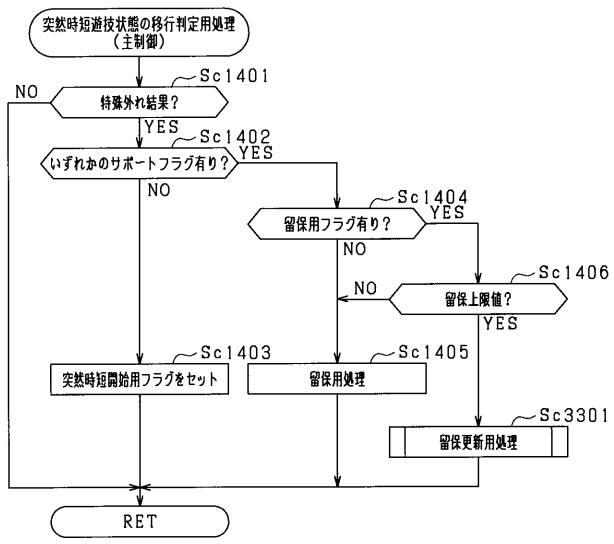
【図２４９】



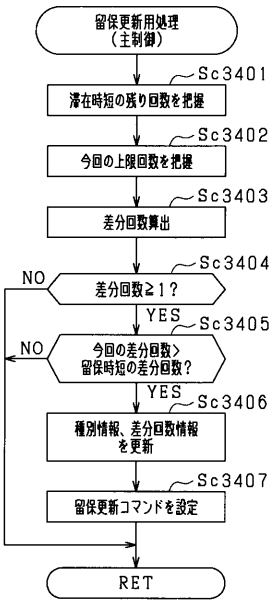
【図２５０】



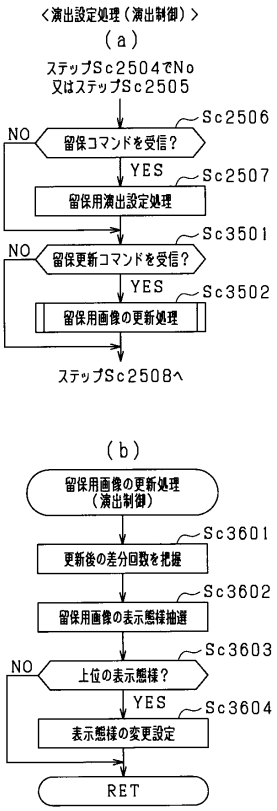
【図２５１】



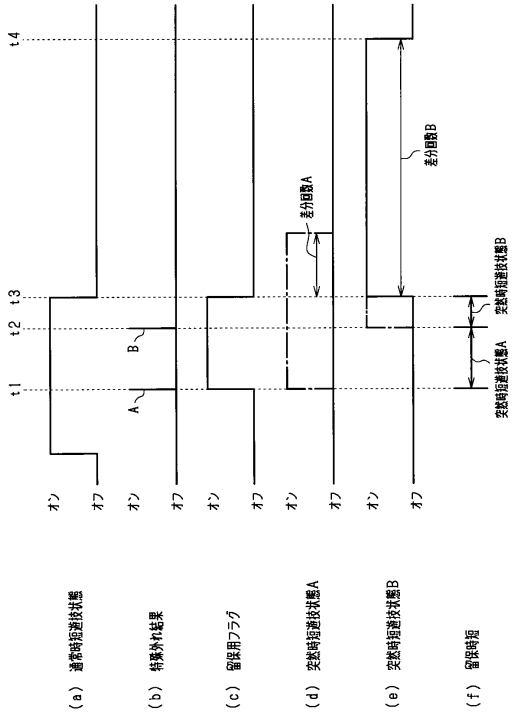
【図２５２】



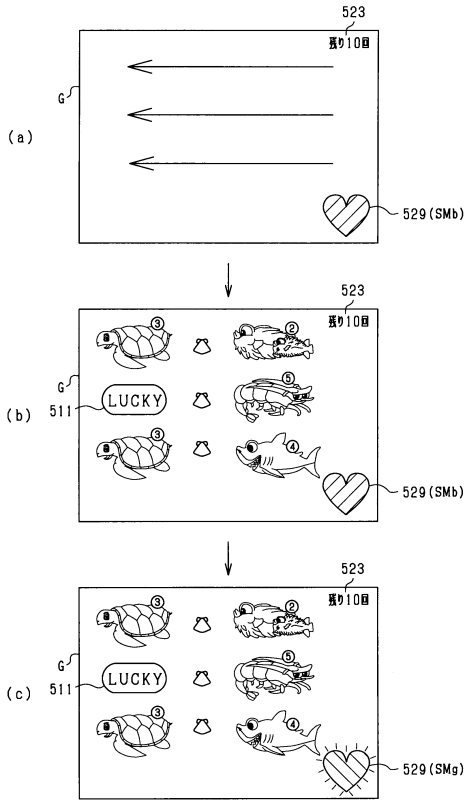
【図２５３】



【図２５４】



【図２５５】

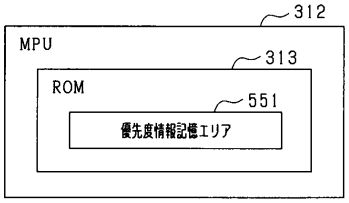


【図２５６】

(a)

時短遊技状態の種別	入賞期待値	上限回数	優先度
突然時短遊技状態A	高	100回	1
突然時短遊技状態B	中	100回	2
突然時短遊技状態C	低	100回	3

(b)



【図２５７】

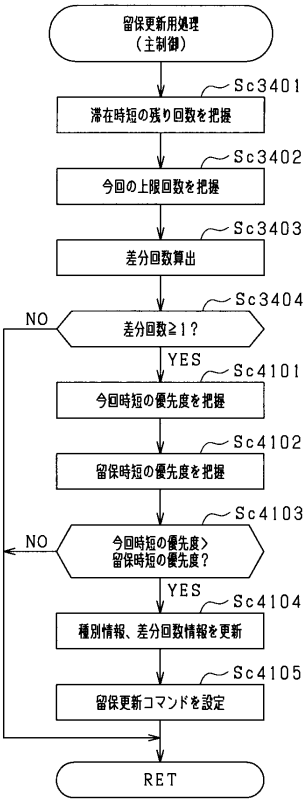
(a)

時短遊技状態の種別	普図遊技回 変動表示時間
突然時短遊技状態A	0.1sec
突然時短遊技状態B	0.1sec
突然時短遊技状態C	1sec

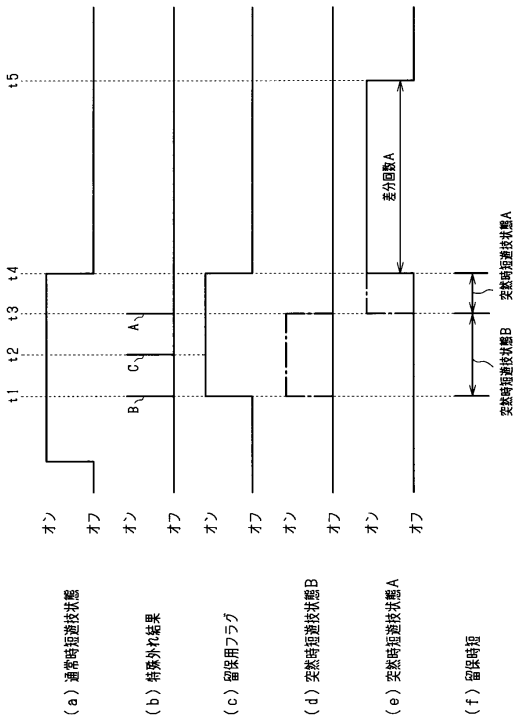
(b)

時短遊技状態の種別	役物開閉遊技 開放回数	開放期間	インターバル期間
突然時短遊技状態A	2回	2sec	0.2sec
突然時短遊技状態B	2回	0.5sec	0.2sec
突然時短遊技状態C	2回	0.5sec	0.2sec

【図２５８】



【図２５９】

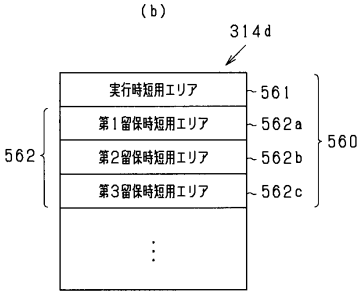


【図２６０】

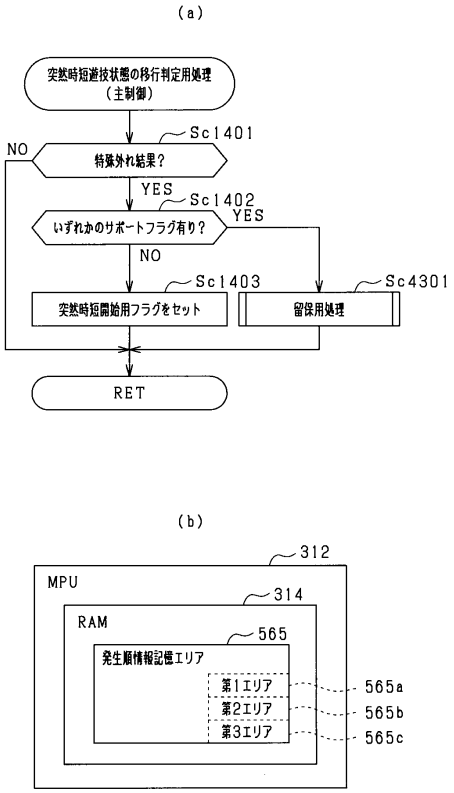
(a)

時短遊技状態の種別	入賞期待値	上限回数
突然時短遊技状態A	高	100回
突然時短遊技状態B	中	80回
突然時短遊技状態C	低	50回

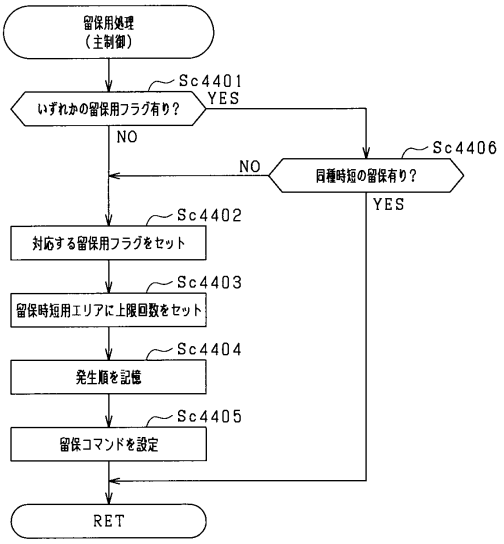
(b)



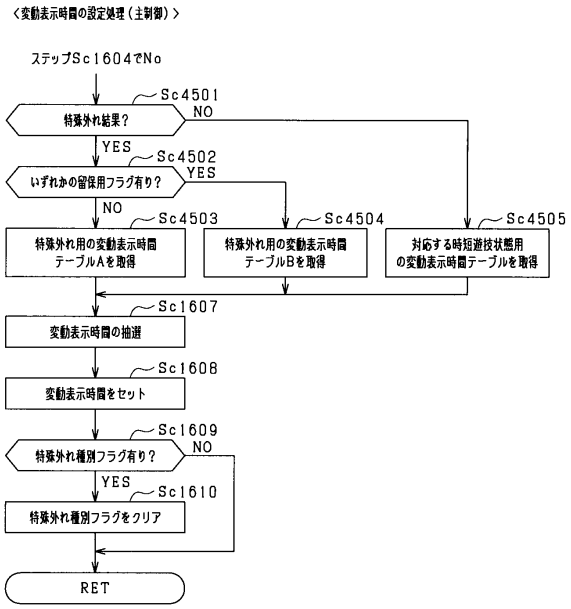
【図２６１】



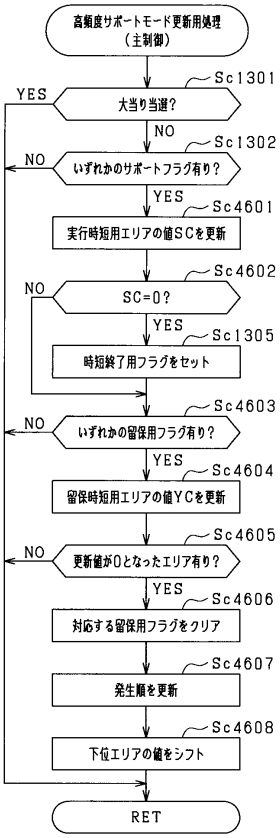
【図２６２】



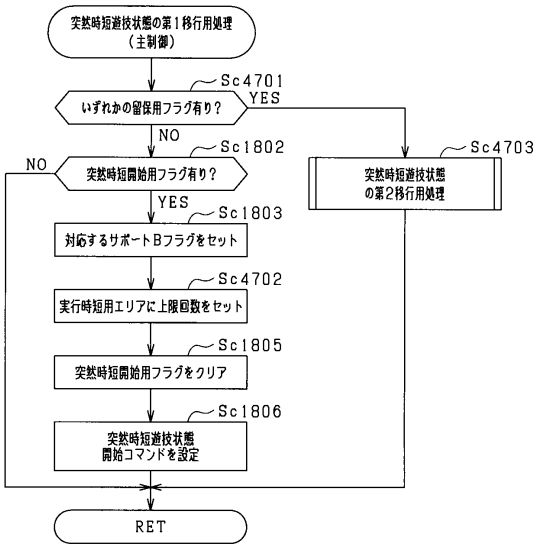
【図２６３】



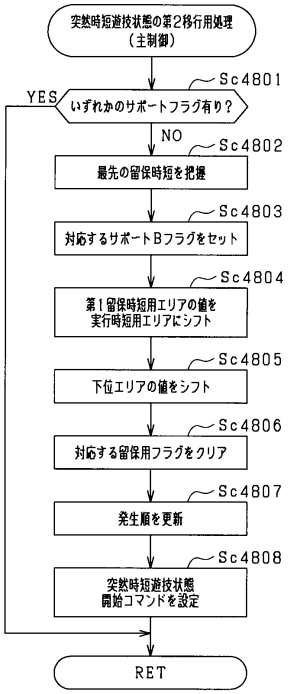
【図２６４】



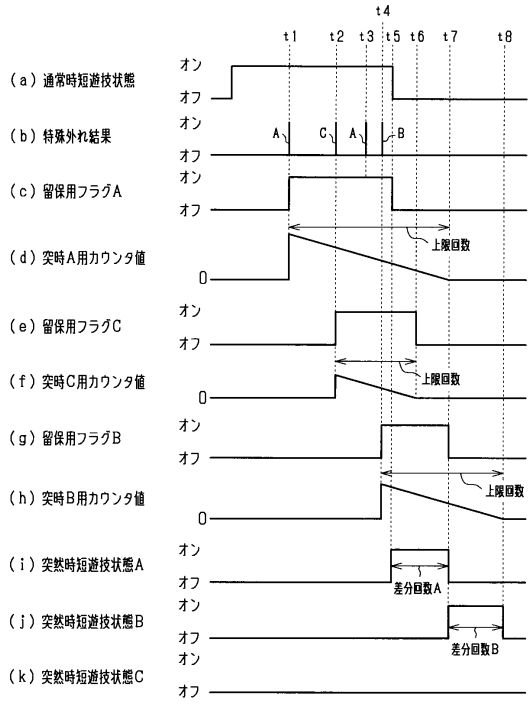
【図２６５】



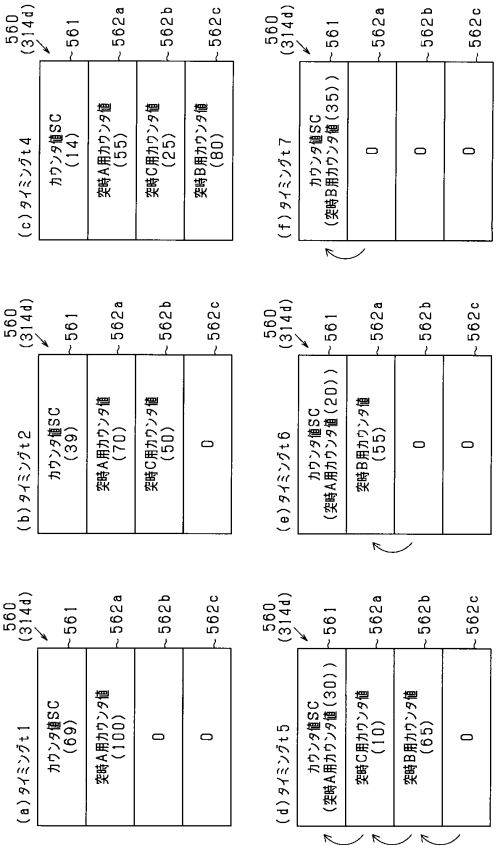
【図２６６】



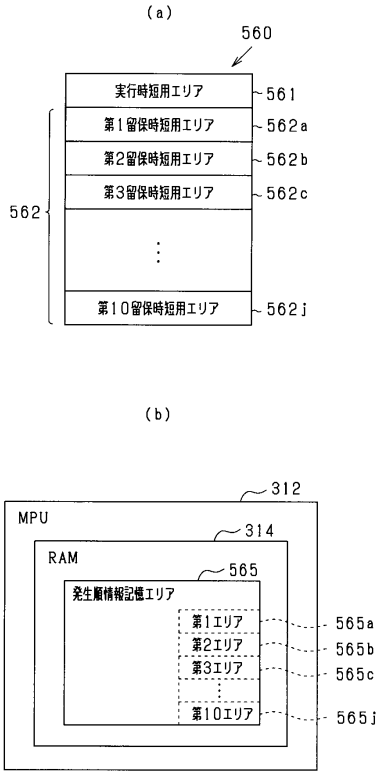
【図２６７】



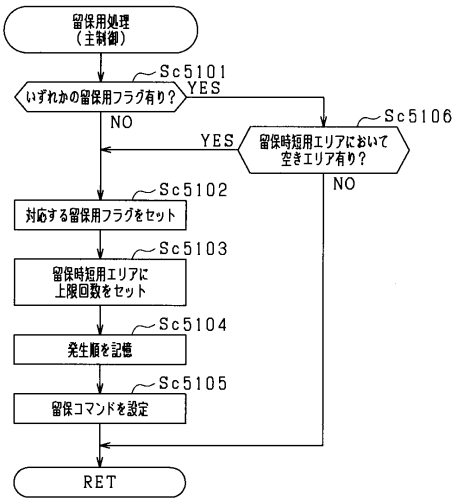
【図２６８】



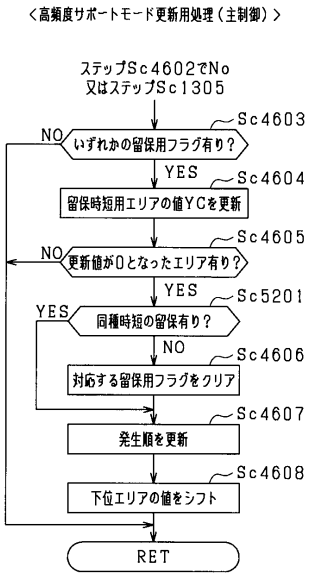
【図２６９】



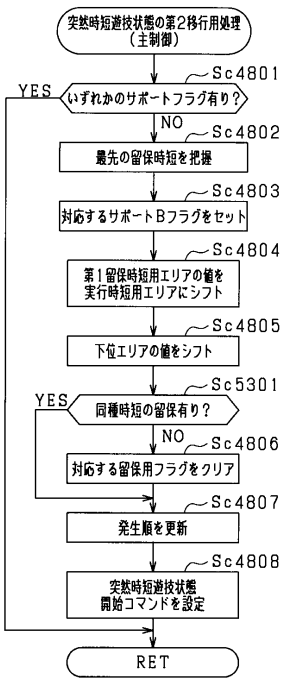
【図２７０】



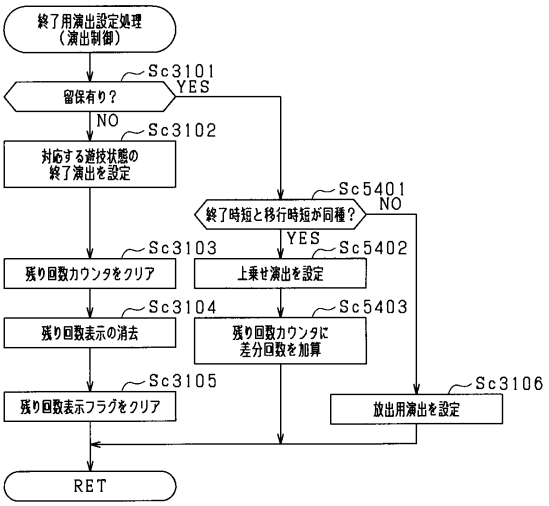
【図２７１】



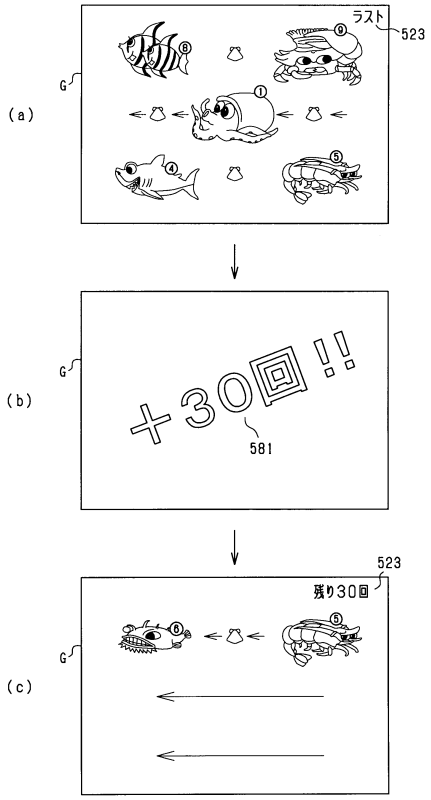
【図２７２】



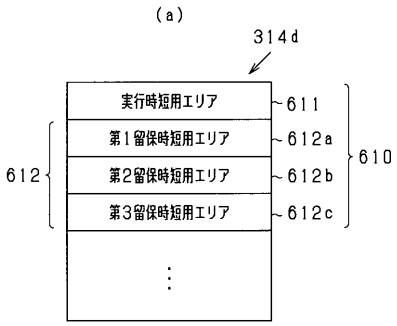
【図２７３】



【図２７４】



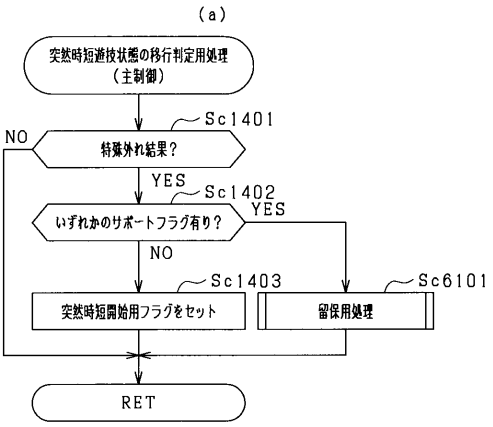
【図２７５】



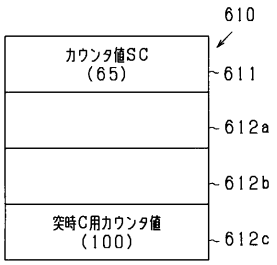
(b)

カウンタエリア	対応する時短遊技状態	優先度
第１留保時短用エリア	突然時短遊技状態A	1
第２留保時短用エリア	突然時短遊技状態B	2
第３留保時短用エリア	突然時短遊技状態C	3

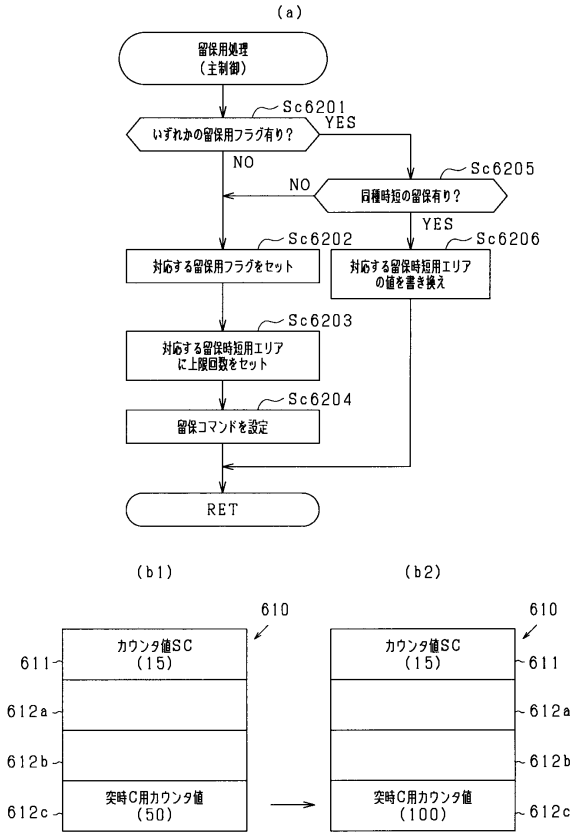
【図２７６】



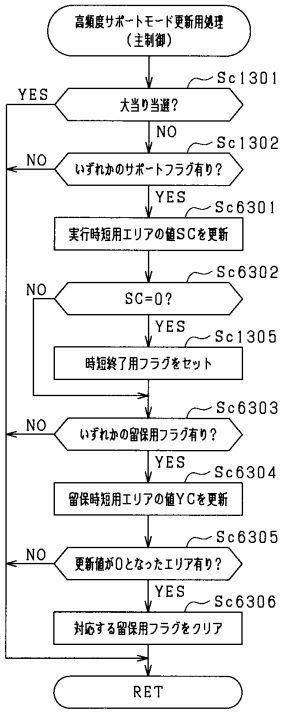
(b)



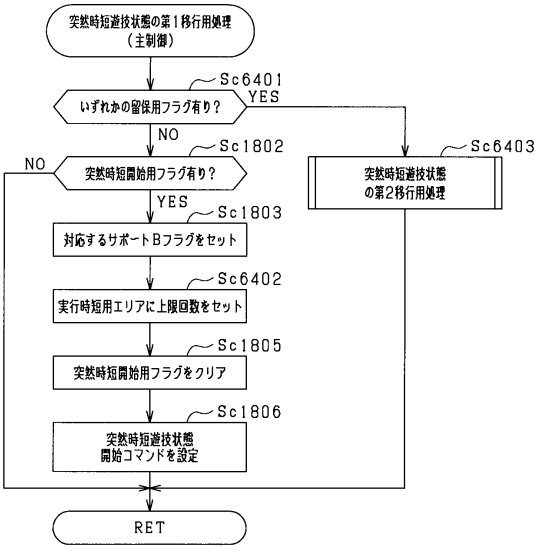
【図２７７】



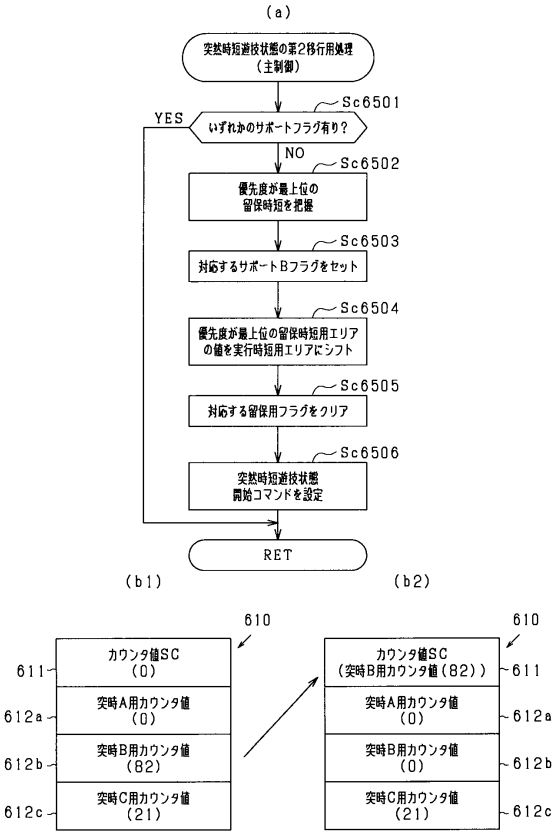
【図２７８】



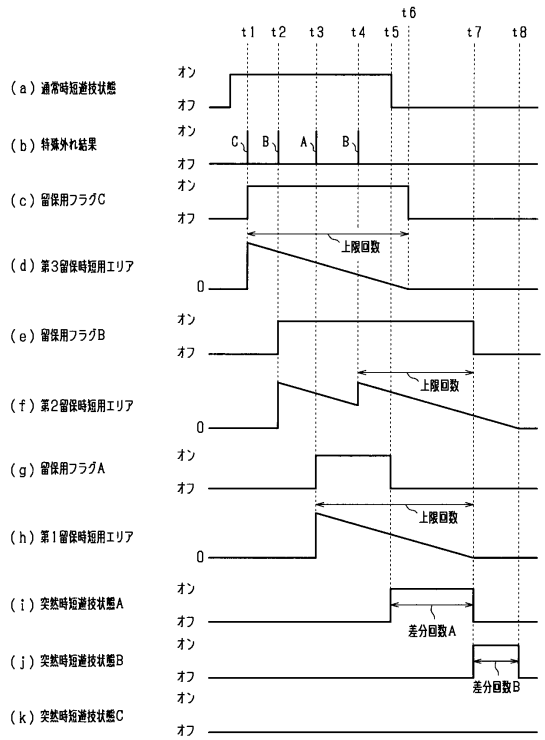
【図２７９】



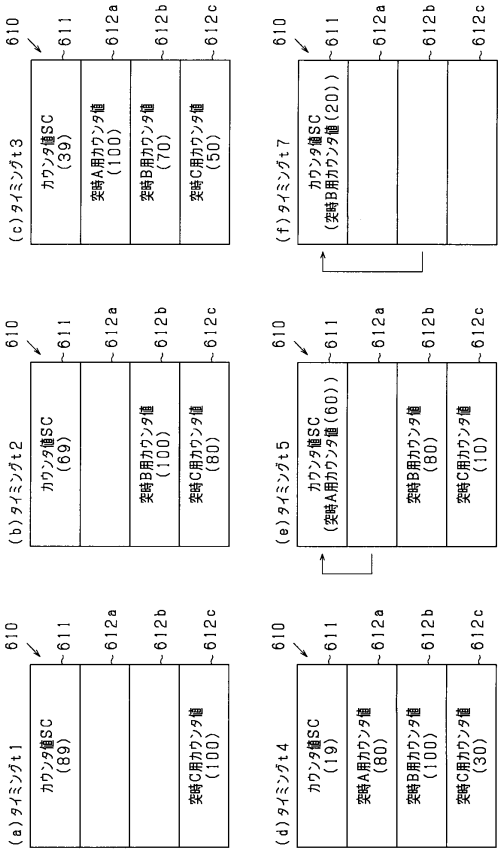
【図２８０】



【図２８１】



【図２８２】



【図２８３】

(a)時短遊技状態の種別

時短遊技状態の種別	入賞期待値	上限回数
通常時短遊技状態	低	150回
突然時短遊技状態A	高	100回
突然時短遊技状態B	低	100回

(b)各時短遊技状態の優先度

時短遊技状態の種別	優先度
突然時短遊技状態A	1
通常時短遊技状態	2
突然時短遊技状態B	3

【図２８４】

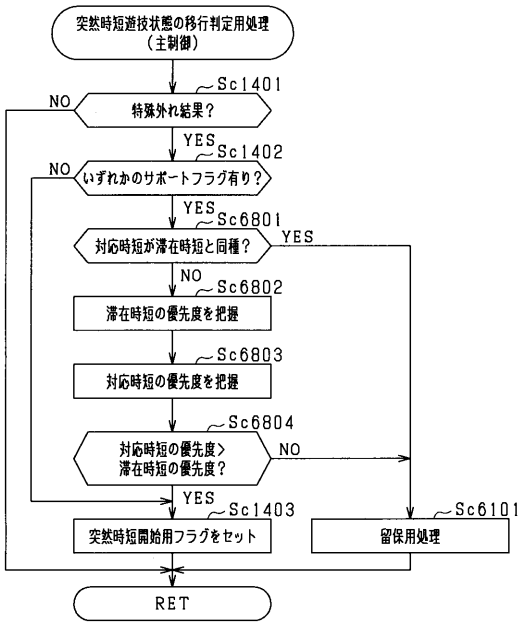
(a)

時短遊技状態の種別	サポート抽選 当選確率	普図遊技回 変動表示時間
突然時短遊技状態A	1／5	0．1sec
通常時短遊技状態、突然時短遊技状態B	1／5	0．5sec

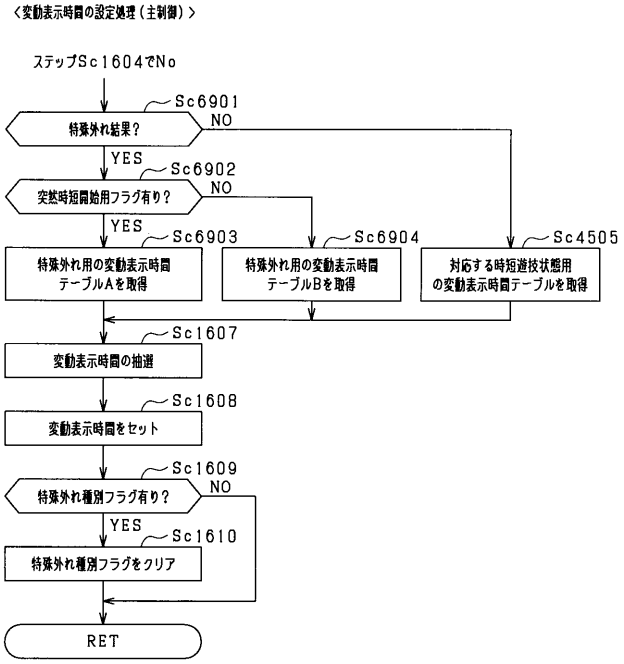
(b)

時短遊技状態の種別	役物開閉遊技		
	開放回数	開放期間	インターバル期間
突然時短遊技状態A	2回	2sec	0．2sec
通常時短遊技状態、突然時短遊技状態B	2回	1sec	0．2sec

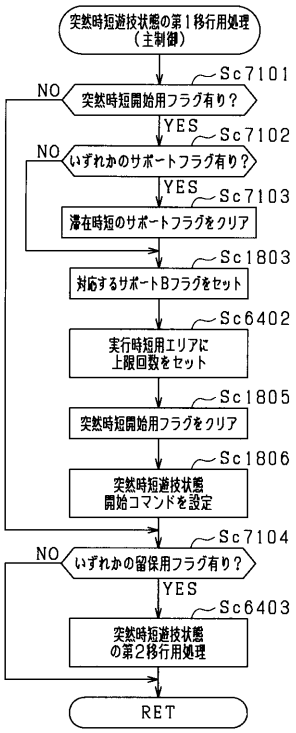
【図２８５】



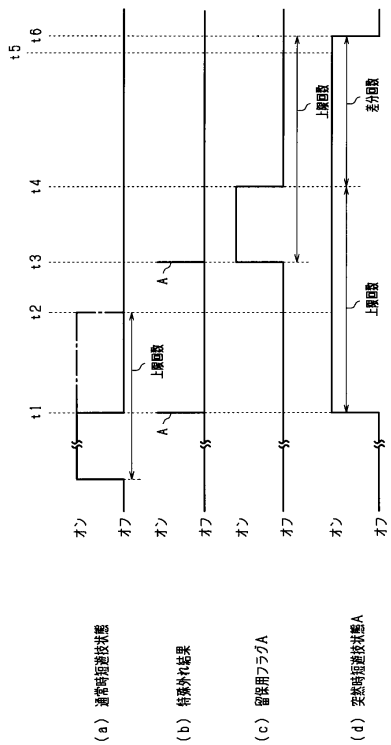
【図２８６】



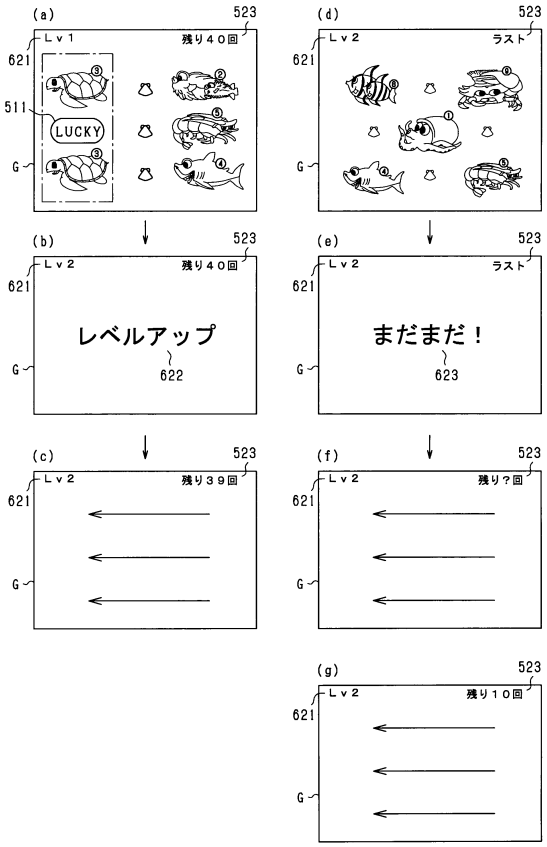
【図２８７】



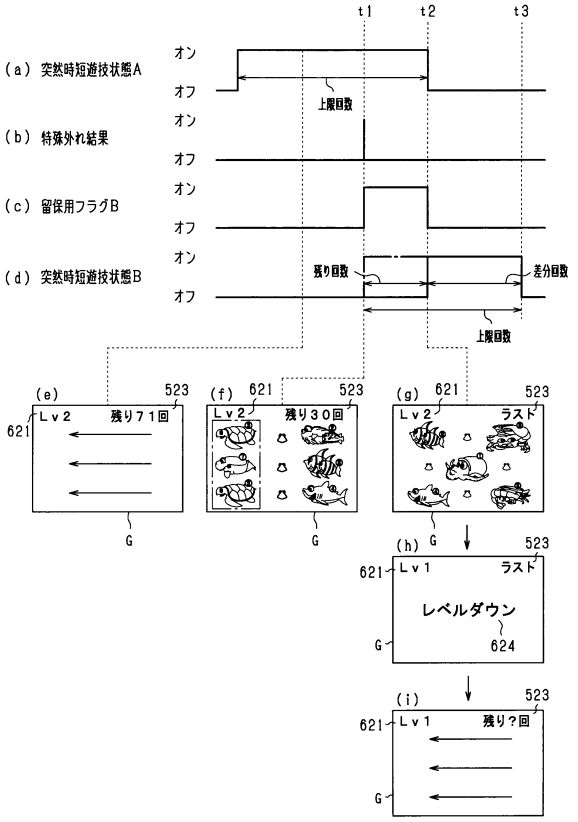
【図２８８】



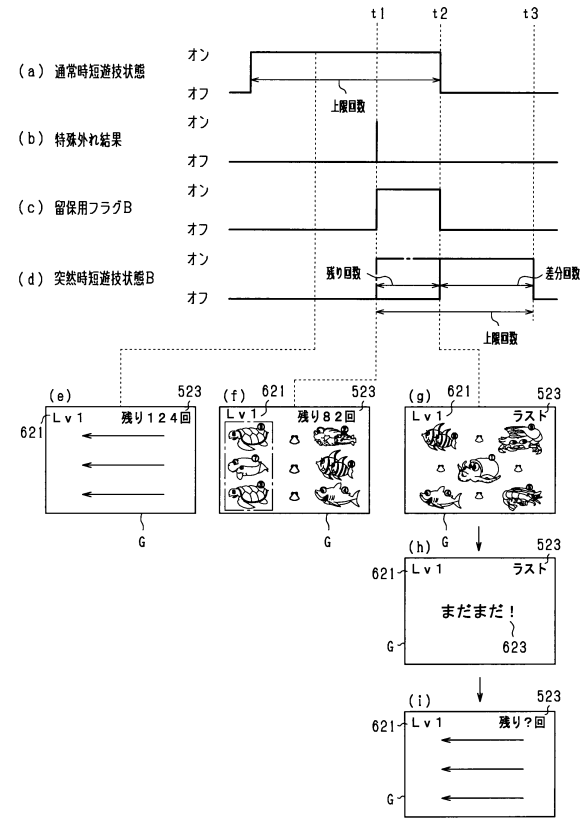
【図２８９】



【図２９０】



【図２９１】



【図２９２】

事象		対応処理
A	通常時短遊技状態中に特殊外れ結果A	突然時短遊技状態Aに移行 （通常時短遊技状態が途中終了）
B	通常時短遊技状態中に特殊外れ結果B	突然時短遊技状態Bが留保 （通常時短遊技状態が継続）
C	突然時短遊技状態A中に特殊外れ結果B	突然時短遊技状態Bが留保 （通常時短遊技状態が継続）
D	突然時短遊技状態B中に特殊外れ結果A	突然時短遊技状態Aに移行 （突然時短遊技状態Bが途中終了）

【図２９３】

(a)天井時短遊技状態

移行条件	抽選モード	サポートモード
外れ遊技回の回数が800回	低確率モード	第2高頻度サポートモード

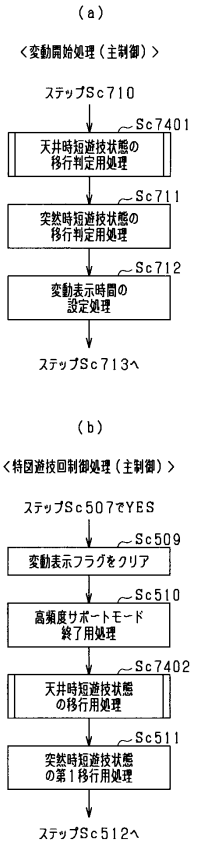
(b)時短遊技状態の種別

時短遊技状態の種別	入賞期待値	上限回数
天井時短遊技状態	低	500回
通常時短遊技状態	低	150回
突然時短遊技状態A	高	100回
突然時短遊技状態B	低	100回

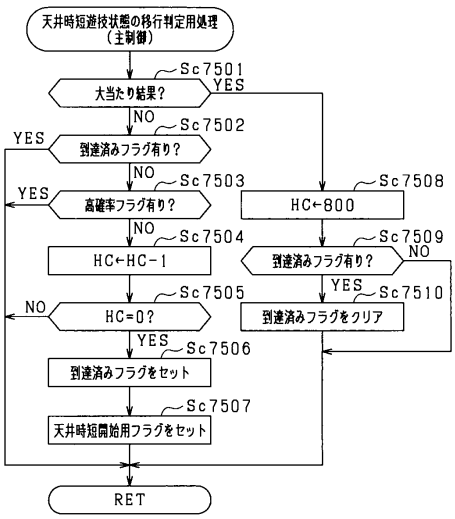
(c)各時短遊技状態の優先度

時短遊技状態の種別	優先度
天井時短遊技状態	1
突然時短遊技状態A	2
通常時短遊技状態	3
突然時短遊技状態B	4

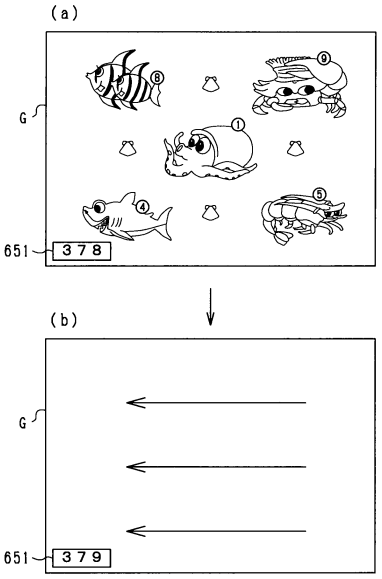
【図２９４】



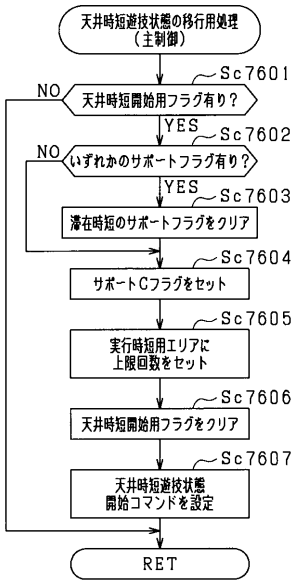
【図２９５】



【図２９６】



【図２９７】



【図２９８】

	事象	対応処理
A	天井時短遊技状態中に特殊外れ結果A	突然時短遊技状態Aが留保 （天井時短遊技状態が継続）
B	突然時短遊技状態B中に特殊外れ結果A	突然時短遊技状態Aに移行 （突然時短遊技状態Bが途中終了）
C	天井時短遊技状態中に特殊外れ結果B	突然時短遊技状態Aが留保 （天井時短遊技状態が継続）
D	突然時短遊技状態A中に天井到達	天井時短遊技状態に移行 （突然時短遊技状態Aが途中終了）
E	突然時短遊技状態B中に天井到達	天井時短遊技状態に移行 （突然時短遊技状態Bが途中終了）

【図２９９】

(a)低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1／300
10～49	特殊外れ結果	40／3000
50～2999	通常外れ結果	2950／3000

(b)特殊外れ結果の種別

大当たり乱数カウンタC1	特殊外れ結果の種別	対応処理	確率
10～39	特殊外れ結果A～C	突然時短遊技状への移行又は留保	1／100(高)
40～49	特殊外れ結果D～F	留保の解除	1／300(低)

【図３００】

(a)特殊外れ結果A～C

大当たり乱数カウンタC1	特殊外れ結果の種別	割合
10～19	特殊外れ結果A	1／3(中)
20～34	特殊外れ結果B	1／2(高)
35～39	特殊外れ結果C	1／6(低)

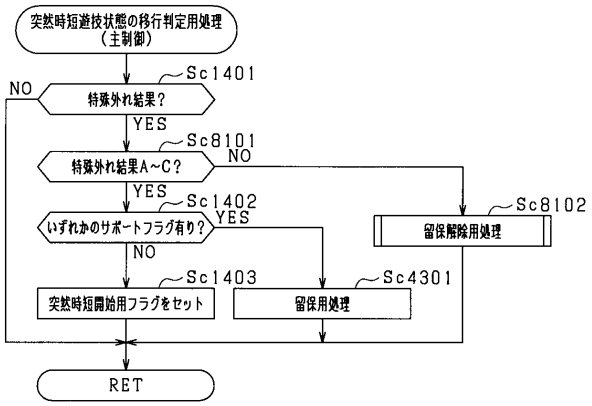
(b)特殊外れ結果D～F

大当たり乱数カウンタC1	特殊外れ結果の種別	割合
40～41	特殊外れ結果D	1／5(低)
42～45	特殊外れ結果E	4／10(高)
46～49	特殊外れ結果F	4／10(高)

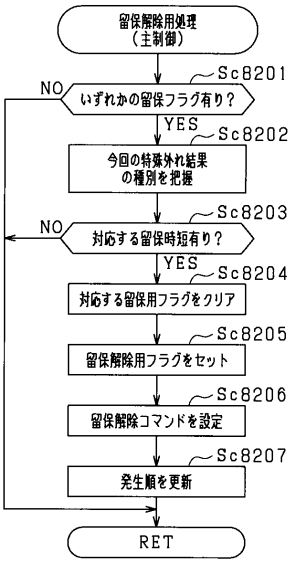
(c)各特殊外れ結果の対応処理

特殊外れ結果の種別	対応処理
特殊外れ結果A	突然時短遊技状態Aへの移行又は留保
特殊外れ結果B	突然時短遊技状態Bへの移行又は留保
特殊外れ結果C	突然時短遊技状態Cへの移行又は留保
特殊外れ結果D	突然時短遊技状態Aの留保取り消し
特殊外れ結果E	突然時短遊技状態Bの留保取り消し
特殊外れ結果F	突然時短遊技状態Cの留保取り消し

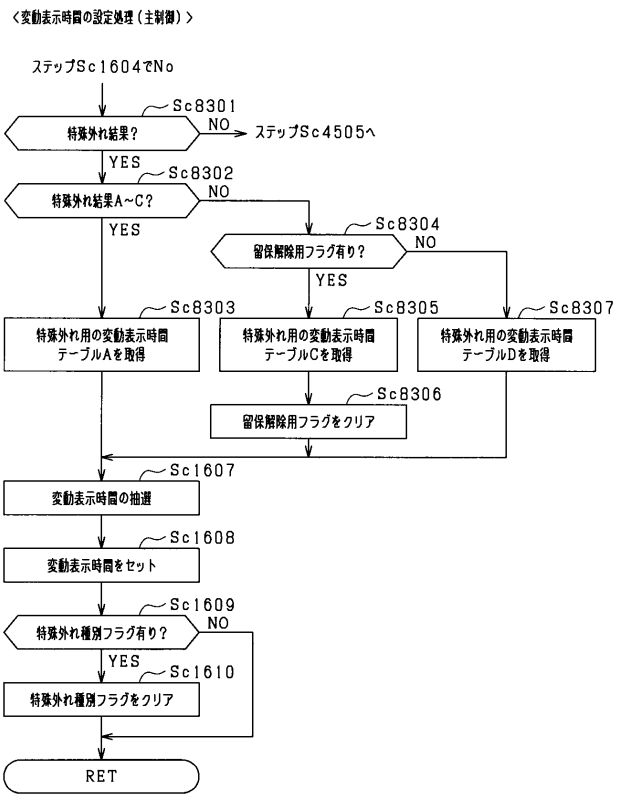
【図３０１】



【図３０２】



【図３０３】



【図３０４】

(a)特殊外れ用の変動表示時間テーブルC(時短遊技状態用(留保解除時))

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンZ3	20sec	特殊リーチ外れC

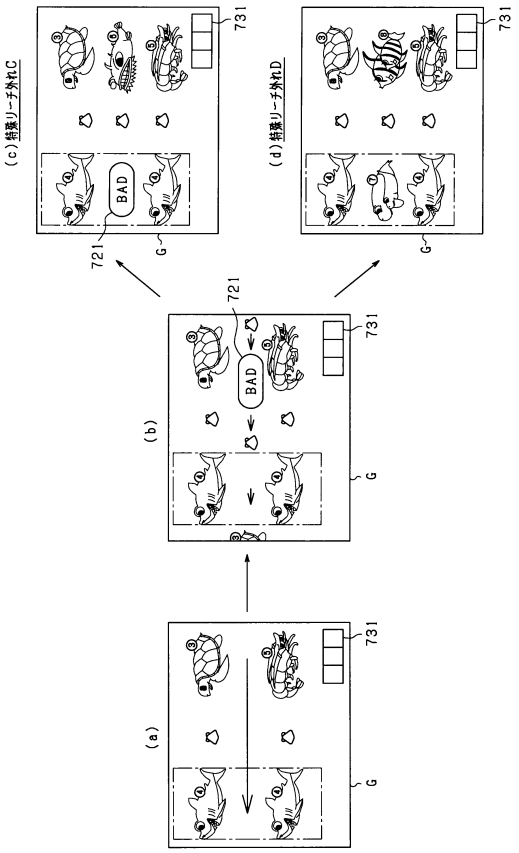
(b)特殊外れ用の変動表示時間テーブルD(時短遊技状態用(非解除時))

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～49	変動パターン21H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
50～99	変動パターンZ4	15sec	特殊リーチ外れD(ガセ)

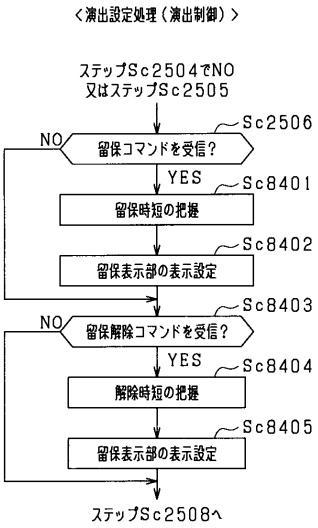
(c)通常外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～39	変動パターン21H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
40～84	変動パターン22H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85～94	変動パターン23H	60sec	SPリーチ外れ
95～97	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチ外れ
98	変動パターンZ2	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)
99	変動パターンZ4	15sec	特殊リーチ外れD(ガセ)

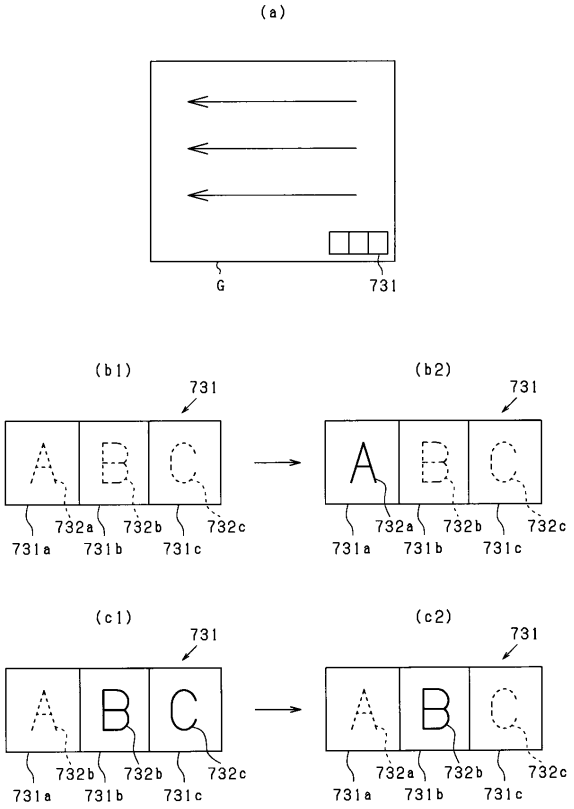
【図３０５】



【図３０６】



【図３０７】



【図３０８】