(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7446783号
(P7446783)

(45)発行日　令和6年3月11日(2024.3.11)

(24)登録日　令和6年3月1日(2024.3.1)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３１５Ａ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全240頁）

(21)出願番号　特願2019-205866(P2019-205866)
(22)出願日　令和1年11月13日(2019.11.13)
(65)公開番号　特開2021-74470(P2021-74470A)
(43)公開日　令和3年5月20日(2021.5.20)
審査請求日　令和4年11月8日(2022.11.8)

(73)特許権者　391010943
株式会社藤商事
大阪府大阪市中央区内本町一丁目１番４号
(74)代理人　100132805
弁理士　河合 貴之
(72)発明者　矢次 譲
大阪市中央区内本町一丁目１番４号 株式会社藤商事内
審査官　小河 俊弥

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

所定の変動パターンに基づく複数の装飾図柄の変動表示を実行可能に構成され、遊技結果に応じた表示態様で前記複数の装飾図柄を停止表示可能な図柄表示手段と、

演出モードを制御可能な演出制御手段と、

大入賞口を開閉可能に構成された特別電動役物と、を備え、

前記大入賞口を開閉する当り状態を制御可能な遊技機であって、

前記当り状態を経由して移行可能な特別状態と、

前記当り状態を経由することなく移行可能な特定状態を有し、

前記特定状態は、有利度がそれぞれ異なる第１特定状態と第２特定状態とを含み、

前記演出制御手段は、前記特別状態の場合および前記第１特定状態の場合のいずれの場合も第１演出モードに制御し、前記第２特定状態の場合には前記第１演出モードとは異なる第２演出モードに制御するように構成され、

前記複数の装飾図柄の変動表示として、前記装飾図柄が高透過率状態で表示される第１変動表示と、前記第１変動表示が実行された後に前記高透過率状態よりも低い低透過率状態で表示される第２変動表示とを実行可能であり、

前記変動パターンに応じて、最初に停止動作を開始する装飾図柄の前記第１変動表示の実行時間が異なるように構成されるとともに、当該最初に停止動作を開始する装飾図柄が停止動作を開始してから全装飾図柄が停止するまでの停止動作期間が異なる複数の停止動作パターンを実行可能に構成され、

前記当り状態に制御されることが予定されている場合および前記第１特定状態に制御されることが予定されている場合のいずれの場合も特定演出を実行可能であり、前記第２特定状態に制御されることが予定されている場合には前記特定演出を実行しないように構成した、

ことを特徴する遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【０００２】

遊技機、たとえば、弾球遊技機は、始動口への入球を契機に、大当り抽選を行うとともに、図柄変動表示ゲームを行い、その図柄変動表示ゲーム中において、抽選結果を反映させた種々の予告演出を表示させて遊技を楽しませる構成となっている。この種の遊技機では、大当りに当選すると、その大当り遊技が終了した後に、たとえば、時短状態などの遊技者に有利な遊技状態に移行させるものが知られている（たとえば、下記特許文献１）

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【文献】特開２０１０－２３９９８６号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかし上記従来の遊技機においては、大当りを経由しなければ時短状態に移行せず、遊技性や演出性の自由度が狭く、遊技の面白みに欠けるものであった。

【０００５】

そこで本発明の目的は、大当りを経由せずに時短状態に移行可能な新たな当選種別を設け、遊技の面白みを向上させうる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

本発明の上記目的は、下記の手段によって達成される。

（１）　所定の変動パターンに基づく複数の装飾図柄の変動表示を実行可能に構成され、遊技結果に応じた表示態様で前記複数の装飾図柄を停止表示可能な図柄表示手段と、

演出モードを制御可能な演出制御手段と、

大入賞口を開閉可能に構成された特別電動役物と、を備え、

前記大入賞口を開閉する当り状態を制御可能な遊技機であって、

前記当り状態を経由して移行可能な特別状態と、

前記当り状態を経由することなく移行可能な特定状態を有し、

前記特定状態は、有利度がそれぞれ異なる第１特定状態と第２特定状態とを含み、

前記演出制御手段は、前記特別状態の場合および前記第１特定状態の場合のいずれの場合も第１演出モードに制御し、前記第２特定状態の場合には前記第１演出モードとは異なる第２演出モードに制御するように構成され、

前記複数の装飾図柄の変動表示として、前記装飾図柄が高透過率状態で表示される第１変動表示と、前記第１変動表示が実行された後に前記高透過率状態よりも低い低透過率状態で表示される第２変動表示とを実行可能であり、

前記変動パターンに応じて、最初に停止動作を開始する装飾図柄の前記第１変動表示の実行時間が異なるように構成されるとともに、当該最初に停止動作を開始する装飾図柄が停止動作を開始してから全装飾図柄が停止するまでの停止動作期間が異なる複数の停止動作パターンを実行可能に構成され、

前記当り状態に制御されることが予定されている場合および前記第１特定状態に制御さ

れることが予定されている場合のいずれの場合も特定演出を実行可能であり、前記第２特定状態に制御されることが予定されている場合には前記特定演出を実行しないように構成した、

ことを特徴する遊技機。

【発明の効果】

【０００７】

本発明によれば、遊技の面白みを向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】本発明の一実施形態に係る遊技機の外観図である。

【図２】遊技盤と演出ボタンを示す図である。

【図３】制御装置を示すブロック図である。

【図４】当選種別、遊技状態遷移の説明に供する説明図である。

【図５Ａ】液晶表示装置の画面表示の説明に供する説明図である。

【図５Ｂ】先読み予告演出の説明に供する説明図である。

【図６】遊技内容（通常、時短、確変モード）の説明に供する遊技フローである。

【図７Ａ】連荘回数に応じた確変モードの演出例を示す図である。

【図７Ｂ】残り時短回数に応じた時短モードの演出例を示す図である。

【図８】主制御側メイン処理を示すフローチャートである。

【図９】主制御側タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図１０】図９中の特別図柄管理処理を示すフローチャートである。

【図１１】図１０中の特図１始動口チェック処理を示すフローチャートである。

【図１２】図１０中の特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図１３】図１０中の特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図１４Ａ】図１０中の特別図柄確認時間中処理の前半部を示すフローチャートである。

【図１４Ｂ】図１０中の特別図柄確認時間中処理の後半部を示すフローチャートである。

【図１５】図１０中の特別電動役物管理処理を示すフローチャートである。

【図１６】演出制御側メイン処理を示すフローチャートである。

【図１７】演出制御側タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図１８】図１６中のコマンド解析処理における保留加算コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図１９】図１６中のコマンド解析処理における装飾図柄指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図２０】当り乱数判定テーブル（当落抽選対象抽選形態）を示す図である。

【図２１】図柄テーブル選択テーブル（当落抽選対象抽選形態）を示す図である。

【図２２】大当り図柄テーブル（当落抽選対象抽選形態）を示す図である。

【図２３】支援時短図柄テーブル（当落抽選対象抽選形態）を示す図である。

【図２４】ハズレ図柄テーブル（当落抽選対象抽選形態）を示す図である。

【図２５】当り種別対象抽選形態（抽選形態の変形例１）に係る当選種別、遊技状態遷移の説明に供する説明図である。

【図２６】当り乱数判定テーブル（当り種別対象抽選形態）を示す図である。

【図２７】図柄テーブル選択テーブル（当り種別対象抽選形態、ハズレ種別対象抽選形態）を示す図である。

【図２８】大当り図柄テーブル（当り種別対象抽選形態）を示す図である。

【図２９】ハズレ種別対象抽選形態（抽選形態の変形例２）に係る当選種別、遊技状態遷移の説明に供する説明図である。

【図３０】ハズレ図柄テーブル（ハズレ種別対象抽選形態）を示す図である。

【図３１】通常中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル（当落抽選対象抽選形態）を示す図である。

【図３２】通常中ハズレ変動パターン振分テーブル（当落抽選対象抽選形態）を示す図で

ある。
【図３３】確変中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル（当落抽選対象抽選形態）を示す図である。
【図３４】確変中ハズレ変動パターン振分テーブル（当落抽選対象抽選形態）を示す図である。
【図３５】図３３の確変中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブルの変形例（変形例Ａ）を示す図である。
【図３６】図３４の確変中ハズレ変動パターン振分テーブルの変形例（変形例Ａ）を示す図である。
【図３７】図３３の確変中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブルの変形例（変形例Ｂ）を示す図である。
【図３８】図３４の確変中ハズレ変動パターン振分テーブルの変形例（変形例Ｂ）を示す図である。
【図３９】時短中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル（当落抽選対象抽選形態）を示す図である。
【図４０】時短中ハズレ変動パターン振分テーブル（当落抽選対象抽選形態）を示す図である。
【図４１】通常中ハズレ変動パターン振分テーブル（ハズレ種別対象抽選形態）を示す図である。
【図４２】遊技状態移行テーブルを示す図である。
【図４３】変動パターン振分指定番号表を示す図である。
【図４４】通常変動１３ｓに係る装飾図柄演出を示すタイミングチャートである。
【図４５】装飾図柄の停止動作パターンに注目したタイミングチャートである。
【図４６】実行される演出に応じて、装飾図柄演出の停止動作パターンが異なる例を示す図である
【図４７】変動時間が異なる変動パターンで同じ演出を実行する場合に、装飾図柄演出の停止動作パターンが異なる例を示す図である。
【図４８】変動時間が異なる変動パターンで同じ演出を実行する場合に、装飾図柄演出の停止動作パターンが異なる例を示す図である。
【図４９】図３１および図３２に示す装飾図柄演出を比較するための参考図である。
【図５０】実行する演出種別やその有無に応じて、停止動作パターンが異なる例を示す図である。
【図５１】演出ステージに応じて、停止動作パターンが異なる例を示す図である。
【図５２】実行する演出種別やその有無に応じて、リーチ停止動作パターンが異なる例を示す図である。
【図５３】演出ステージに応じて、リーチ停止動作パターンが異なる例を示す図である。
【図５４】停止動作パターンの変形例を示す図である。
【図５５】停止動作パターンの変形例を示す図である。
【図５６】停止動作パターンの変形例を示す図である。
【図５７】停止動作パターンの変形例を示す図である。
【図５８】支援時短が当選した場合の時短突入報知演出の説明に供する図である。
【図５９】時短突入報知演出の演出例１を示す図である。
【図６０】時短突入報知演出の演出例２を示す図である
【図６１Ａ】遊技内容（通常、時短、確変モード）の説明に供する遊技フローの前半部である。
【図６１Ｂ】遊技内容（前兆、天井、天国モード）の説明に供する遊技フローの後半部である。
【図６２】本発明の一実施形態に係る先読み予告の説明に供する説明図である。
【図６３】第２実施形態に係る特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６４】第２実施形態に係る天井機能管理処理を示すフローチャートである。

【図６５】第２実施形態に係る天井発動管理処理を示すフローチャートである。
【図６６】第２実施形態に係る遊技状態移行準備処理を示すフローチャートである。
【図６７】第２実施形態に係る特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図６８Ａ】第２実施形態に係る特別図柄確認時間中処理の前半部を示すフローチャートである。
【図６８Ｂ】第２実施形態に係る特別図柄確認時間中処理の後半部を示すフローチャートである。
【図６９】第２実施形態に係る遊技状態移行テーブルを示す図である。
【図７０】第２実施形態に係る当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル（一般、前兆用）を示す図である。
【図７１】第２実施形態に係る当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル（天井、天国用）を示す図である。
【図７２】第２実施形態に係るハズレ変動パターン振分テーブル（一般用）を示す図である。
【図７３】第２実施形態に係るハズレ変動パターン振分テーブル（前兆、天井、天国（天国時短）用）を示す図である。
【図７４】第２実施形態に係る変動パターン振分指定番号表を示す図である。
【図７５】特典付与形態の変形例の説明に供する説明図である。
【図７６】特典付与形態の変形例の説明に供する説明図である。
【図７７】天井時短状態中に天井機能が発動するケース（天井ゲーム開始時発動型の場合）を示す図である。
【図７８】大当り時短状態中に天井機能が発動するケース（天井ゲーム開始時発動型の場合）を示す図である。
【図７９】支援時短状態中に天井機能が発動するケース天井ゲーム開始時発動型の場合）を示す図である。
【図８０】天井時短状態中に天井機能が発動するケース（天井ゲーム終了時発動型の場合）を示す図である。
【図８１】大当り時短状態中に天井機能が発動するケース（天井ゲーム終了時発動型の場合）を示す図である。
【図８２】支援時短状態中に天井機能が発動するケース天井ゲーム終了時発動型の場合）を示す図である。
【図８３】外端信号の出力形態の一例を示す図である。
【図８４】外端信号の出力形態の一例を示す図である。
【図８５】外端信号の出力形態の一例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
［第１実施形態］
以下、図面を参照しながら、本発明の第１実施形態に係る遊技機の好ましい実施形態について詳細に説明する。なお、以下に述べる実施形態では、本発明に係る遊技機として、弾球遊技機を例にとり説明する。
【００１０】
［第１の実施形態］
＜１．構成の概要：図１および図２＞
図１および図２を参照して、本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機の構成の概要を説明する。図１は本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機の外観を示す正面側の斜視図を、図２は遊技盤の正面側を示した図である。
【００１１】
図１に示すパチンコ遊技機１（以下、「遊技機１」と略す）は、木製の外枠４の前面に額縁状の前枠２を開閉可能に取り付け、前枠２の裏面に取り付けた遊技盤収納フレーム（図示せず）内に遊技盤３（図２参照）を装着し、この遊技盤３の表面に形成した遊技領域

３ａを前枠２の開口部に臨ませた構成を有する。この遊技領域３ａの前側には、透明ガラスを支持したガラス扉６が設けられている。また遊技盤３の背面側には、遊技動作を制御するための各種制御基板（図３参照）が配設されている。

【００１２】

ガラス扉６の前側には扉ロック解除用のキーシリンダ（図示せず）が設けられており、このキーシリンダにキーを差し込んで一方側に操作すれば前枠２に対するガラス扉６のロック状態を、他方側に操作すれば外枠４に対する前枠２のロック状態をそれぞれ解除して前側に開放できるようになっている。

【００１３】

ガラス扉６の下側には、ヒンジ（図示せず）により前枠２に開閉自在に枢支された前面操作パネル７が配置されている。前面操作パネル７には、上受け皿ユニット８が設けられ、この上受け皿ユニット８には、排出された遊技球を貯留する上受け皿９が形成されている。

【００１４】

また上受け皿ユニット８には、上受け皿９に貯留された遊技球を遊技機１の下方に抜くための球抜きボタン１４と、島設備側の遊技球貸出装置（図示せず）に対して遊技球の払い出しを要求するための球貸しボタン１１と、遊技球貸出装置に挿入した有価価値媒体の返却を要求するためのカード返却ボタン１２とが設けられている。

【００１５】

また上受け皿ユニット８には、押しボタン式の演出ボタン１３（第１の操作手段）の他、上方向を指し示すボタン７５ａ、右ボタン７５ｂ、下ボタン７５ｃ、および左ボタン７５ｄから構成され、上下左右方向に入力操作可能な十字形の方向キー７５（第２の操作手段）とが設けられている。演出ボタン１３や方向キー７５は、遊技者が操作可能な操作手段として機能し、特定の予告演出（たとえば、後述の「遊技者参加型演出」など）における所定の操作有効受付期間（ボタン有効期間）中に操作入力の受付が有効化され、この有効期間中に所定の操作（たとえば、１回押し、長押し、連打など）がなされると、その操作の前後で演出に変化をもたらすことが可能となっている。また、これらの操作手段は、客待ち待機中（後述の「客待ち前演出（デモ開始待ち表示）」または「客待ち演出（デモ表示）」）に係る「遊技設定画面（メニュー画面：たとえば、図５８～図６０参照）」において、遊技者が好みの遊技設定を行う際にも利用される。この遊技設定では、たとえば、遊技者が所定の範囲内において、好みの音量調整や光量調整などの遊技環境の設定が可能となっている（たとえば、図５８参照）。なお、演出ボタン１３には、その内部にボタンＬＥＤ１３ｂが設けられており、このＬＥＤの発光態様の違いにより、操作受付有効期間（所定色で点灯または点滅）と、操作受付無効期間（たとえば、消灯中）とが報知可能となっている。

【００１６】

また前面操作パネル７の右端部側には、発射装置３２（図３参照）を作動させるための発射操作ハンドル１５が設けられている。本実施形態に係る発射装置３２は、毎分１００発程度の発射性能を有する。

【００１７】

また前枠２の上部の両側と発射操作ハンドル１５の上側とには、音響により音演出効果（効果音）を発揮するスピーカ４６が設けられている。また、遊技機の適所、たとえば、ガラス扉６の前枠周縁の装飾部材やセンター飾り体４８（図２参照）の内部には、光の装飾により光演出効果を発揮する装飾ランプ４５（演出用ＬＥＤ）が複数設けられている。

【００１８】

（遊技盤：図２）

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

【００１９】
この遊技領域３ａの略中央部には、液晶表示装置（ＬＣＤ）３６が設けられている。この液晶表示装置３６は、後述する演出制御部２４の制御の下、所定の表示領域（図柄変動表示領域）において、独立して数字やキャラクタや記号などによる複数種類の装飾図柄（たとえば、左図柄、中図柄、右図柄の３つの装飾図柄（たとえば、図５Ａ参照））の変動表示動作（変動表示および停止表示）を含む、種々の演出を画像により表示する。
【００２０】
また遊技領域３ａ内には、液晶表示装置３６の表示面の周りを遠巻きに囲繞する形でセンター飾り体４８が設けられている。センター飾り体４８は、遊技盤３の前面側に沿って設けられ、遊技盤３に固定される前面装着板４８ａと、センター飾り体４８の外周囲を形成し液晶表示装置３６の表示画面を取り囲む鎧枠部４８ｂとを一体に備えており、周囲の遊技球から液晶表示装置３６の表示面を保護するとともに、遊技球の打ち出しの強さまたはストローク長により、遊技球の流路を左右に振り分けることを可能とする流路振分手段として働く。本実施形態では、センター飾り体４８の上面と球誘導レール５との間に遊技球が通過可能な遊動領域が形成されており、発射装置３２により遊技領域３ａの上部側に打ち込まれた遊技球は、鎧枠部４８ｂの上部側で左右に振り分けられ、センター飾り体４８の左側の左流下経路３ｂと右側の右流下経路３ｃとのいずれかを流下する。
【００２１】
また遊技盤３の右上縁付近（右上隅）の非遊技領域は各種機能表示部となっており、７セグメント表示器（ドット付）を上始動口３４（第１の特別図柄用）と、下始動口３５（第２の特別図柄用）に対応させて横に並べて構成される特別図柄表示装置３８ａ（第１の特別図柄表示装置：第１の特別図柄表示手段）と特別図柄表示装置３８ｂ（第２の特別図柄表示装置：第２の特別図柄表示手段）とが設けられている。特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂでは、７セグにより表現される「特別図柄」の変動表示動作（変動表示および停止表示）による‘特別図柄変動表示ゲーム’が実行されるようになっている。そして上記の液晶表示装置３６では、この特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂによる特別図柄の変動表示と時間的に同調して、画像による装飾図柄を変動表示するもので、種々の予告演出（演出画像）とともに‘装飾図柄変動表示ゲーム’が実行されるようになっている。なお、特別図柄変動表示ゲーム、装飾図柄変動表示ゲームについての詳細は追って説明する。
【００２２】
また各種機能表示部には、特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂの隣りに、７セグメント表示器（ドット付）からなる複合表示装置（保留複合表示用ＬＥＤ表示器）３８ｃが配設されている。複合と称したのは、特別図柄１の作動保留球数の表示、特別図柄２の作動保留球数の表示、普通図柄の作動保留球数の表示、右打ち有利の状態報知、変動時間短縮機能作動中（時短中）および高確率状態中（高確中）の状態報知などの遊技状態情報という、複数の表示機能を有する保留・時短・高確複合表示装置（以下単に「複合表示装置」と称する）であるからである。
【００２３】
また各種機能表示部には、複合表示装置３８ｃの隣りに、複数個（この実施形態では２個）のＬＥＤを配置してなる普通図柄表示装置３９ａ（普通図柄表示手段）が設けられている。本実施形態に係る普通図柄表示装置３９ａでは、２個のＬＥＤにより表現される普通図柄の変動表示動作により普通図柄変動表示ゲームが実行される。たとえば、変動表示動作として、ＬＥＤによる普通図柄がシーソー的に交互に点灯と消灯を繰り返し、いずれかの側が点灯した状態で停止することで、普通図柄変動表示ゲームの当否が判明するようになっている。
【００２４】
また普通図柄表示装置３９ａに隣接して、右打ち表示装置３９ｂが設けられている。この右打ち表示装置３９ｂは、ＬＥＤの点灯・消灯状態の組合せにより、遊技球が右流下経路３ｃを通過（流下）するように狙いを定める「右打ち」が有利であるのか、遊技球が左流下経路３ｂを通過（流下）するように狙いを定める「左打ち」が有利であるのかを報知

する。たとえば、ＬＥＤの発光状態が、点灯した状態であれば右打ち有利、消灯状態であれば左打ち有利であることが報知される。

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

また普通変動入賞装置４１の両側には、一般入賞口４３が左側に４つ（４３ａ～４３ｄ）、右側に１つ（４３ｅ）、計５つ配設されており、それぞれの内部には、遊技球の通過を検出する一般入賞口センサ４３ｈ（各一般入賞口４３ａ～４３ｅの個々に対応）が形成されている。

【００３１】

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

【００３２】
右流下経路３ｃ内の普通図柄始動口３７から普通変動入賞装置４１へかけての経路途中には、突没式の開放扉５２ｂにより大入賞口５０を開放または拡大可能に構成された特別変動入賞装置５２（特別電動役物）が設けられており、その内部には大入賞口５０に入球した遊技球を検出する大入賞口センサ５２ａ（図３参照）が形成されている。
【００３３】
大入賞口５０の周囲は、遊技盤３の表面から膨出した膨出部（装飾部材）５５となっており、この膨出部５５の上辺５５ａが右流下経路３ｃの下流案内部を形作っている。そして開放扉５２ｂにより大入賞口５０が閉鎖状態（大入賞口閉状態）であれば、この膨出部５５の上辺５５ａと連続する面を形成することによって、右流下経路３ｃの下流案内部（上辺５５ａ）の一部を形作るようになっている。また右流下経路３ｃの下流域には、膨出部５５の上辺５５ａの上方の領域、正確には大入賞口５０の上方の遊技領域において、遊技球の流下方向にほぼ平行に流路修正板５１ｄが突設されており、流下する遊技球を大入賞口５０の方向に寄せる働きをするようになっている。
【００３４】
大入賞口５０への遊技球の入球過程は次のようになる。センター飾り体４８の上面と球誘導レール５との間の遊動領域を通過した遊技球は、遊技盤３より突出していて遊技球のガイドとして機能する膨出部５５の頂面（上辺）５５ａ上に沿って流下して来る。そして、その遊技球が遊技盤３面から突出している流路修正板５１ｄの右端に接触し、これにより、遊技球の流下方向は大入賞口５０の方向（下方向）に修正される。このとき、突没式の開放扉５２ｂにより大入賞口５０が蓋をされている状態（大入賞口閉状態）であれば、この上を遊技球が転動して、さらに不図示のゲージ構成（遊技くぎの配列）により、チューリップ式の普通変動入賞装置４１（下始動口３５）の方向に導かれる。このとき、下始動口３５が入賞可能状態（始動口開状態）であれば、下始動口３５に遊技球が入賞しうるが、開放扉５２ｂが遊技盤面内に後退していて大入賞口５０が開いている状態（大入賞口開状態）であれば、遊技球が大入賞口５０内に導かれるようになっている。
【００３５】
本実施形態の場合、遊技者が特別変動入賞装置５２側に発射位置を狙い定めた場合（遊技球が右流下経路３ｃを通過するように狙いを定めた場合）、上始動口３４側には遊技球が誘導され難い、または誘導されない構成となっている。したがって「大入賞口閉状態」であれば、普通変動入賞装置４１の可動翼片４７が作動しない限り、各始動口３４、３５への入賞が困難または不可能とされる。
【００３６】
上記した入賞手段が左右の流下経路のいずれに属するか、つまり左流下経路３ｂまたは右流下経路３ｃのいずれを流下する遊技球が入賞可能であるかについて分類すると、左流下経路３ｂに属する入賞手段には、上始動口３４、下始動口３５、および左側の一般入賞口４３ａ～４３ｄがあり、右流下経路３ｃに属する入賞手段には、上始動口３４、下始動口３５、普通図柄始動口３７、大入賞口５０、および右側の一般入賞口４３ｅがある。なお、下始動口３５は、可動翼片４７が開いた状態（始動口開状態）であれば、左流下経路３ｂおよび右流下経路３ｃの双方に属し、左右のいずれの流下経路からも入賞が可能となっている。しかし、下始動口３５の可動翼片４７は、遊技領域３ａの右側に位置する普通図柄始動口３７に遊技球の通過（入賞）がその作動条件となっているので、実質的には右流下経路３ｃにのみに属する入賞手段といえる。また大入賞口５０については右流下経路３ｃのみに属し、右流下経路３ｃからの遊技球だけが入賞可能となっている。
【００３７】
（特定条件下における右打ち有利の構成）
本実施形態の遊技機１では、遊技球が右流下経路３ｃを通過するように狙いを定めた「右打ち」をした場合、普通図柄始動口３７に遊技球は入賞し易いが、上始動口３４側には遊技球が誘導され難い、または誘導されない構成となっている。したがって「大入賞口閉状態」であれば、普通変動入賞装置４１の可動翼片４７が作動しない限り、各始動口３４

、３５への入賞が困難または不可能とされる。しかし、この可動翼片４７は、後述の「電サポ状態（電サポ状態）」が生起すると、少なくとも通常状態（通常遊技状態）よりも有利な開閉パターンで動作するようになっている。したがって、この電サポ状態下であれば、遊技球が左流下経路３ｂを通過するように狙いを定める「左打ち」ではなく、遊技球が右流下経路３ｃを通過するように狙いを定める「右打ち」が有利とされる。一方、後述の「電サポ無し状態（非電サポ中）」であれば、その逆に、遊技球が右流下経路３ｃを通過するように狙いを定める「右打ち」ではなく、遊技球が左流下経路３ｂを通過するように狙いを定める「左打ち」が有利とされる。すなわち、遊技状態に応じて、左流下経路３ｂおよび右流下経路３ｃのいずれの流下経路に遊技球を流下させるかにより遊技進行が遊技者にとって有利または不利に作用するようになっている。詳細は後述するが、電サポ状態を伴う遊技状態には「時短状態」や「確変状態」があり、電サポ無し状態を伴う遊技状態には「通常状態」や「潜確状態」がある。

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

＜可動体役物＞

また遊技領域３ａ内には、遊技球の流下を妨害しない位置に複数の可動体役物が配設されている。本実施形態では、センター飾り体４８内の右上側に第１の可動体役物８０が配設され、その右斜め下側に第２の可動体役物９０が配設されている。第１の可動体役物８０は、ローマ文字「Ｉ」から「ＸＩＩ」の数字が付されて１２の数字セクターに区画された数字表示部からなる時計盤部８１と、この時計盤部８１上を回動可能に形成された短針および長針からなる時計針８２とを有し、全体として「掛時計部」を形作る。この意味で、第１の可動体役物８０を「時計型役物」とも称する。時計盤部８１は、短針が示すセクター区画場所毎に裏側又は内部にフルカラーＬＥＤを有し、または数字セクター自体がフルカラーＬＥＤで構成されていて、各数字セクターが個々に独立して異なった色で発光可能な構成となっている。

【００４１】

また、第２の可動体役物９０は、花心の周りに複数枚の花弁からなる花冠を配し、更にその外側周囲に萼を配して花被を二重にし、以て花の形とした花型部９１（第１可動体９１）を、スイング動作が可能なアーム９２（第２可動体９２）の先端に取り付け、全体として花型役物９０として構成されている。なお、花型部９１は、花心を中心軸として複数

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

【００４２】

＜２．制御装置：図３＞

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

【００４３】

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

【００４４】

（２－１．主制御部２０）

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

【００４５】

また図示はしていないが、主制御部２０は、Ｚ８０システムに周期的割込みや一定周期のパルス出力作成機能（ビットレートジェネレータ）や時間計測の機能を付与するＣＴＣ、ＣＰＵに割込み信号を付与するタイマ割込みなどの割込許可／割込禁止機能を発揮する割込みコントローラ回路、電源投入時や遮断時や電源異常などを検知し、システムリセット信号を出力してＣＰＵをリセット可能なリセット回路、制御プログラムの動作異常を監視するウォッチドッグタイマ（ＷＤＴ）回路、あらかじめ設定したアドレス範囲内でプログラムが正しく実行されているか否かを監視する指定エリア外走行禁止（ＩＡＴ）回路、ハードウェア的に一定範囲の乱数（ハード乱数）を生成するためのカウンタ回路なども備えている。なお、少なくとも主制御部（主制御基板）２０と払出制御基板２９は、不図示の電源基板から電圧降下信号（電源異常信号）を受けることによって、電源遮断に先立ち、バックアップ処理を開始して、電源遮断前の遊技動作を電源復帰後に再開できるようになっている（バックアップ機能）。この遊技機１では少なくとも数日は、ＲＡＭの各記憶内容を保持することが可能となっている。

【００４６】

上記カウンタ回路は、乱数を生成する乱数生成回路と、その乱数生成回路から所定のタ

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

また主制御部２０には、複合表示装置３８ｃと、右打ち表示装置３９ｂと、ラウンド数表示装置３９ｃとが接続され、主制御部２０は、これらに表示される各種情報を表示制御可能となっている。

【００５３】

また主制御部２０には、枠用外部端子基板２１が接続され、主制御部２０は、枠用外部端子基板２１を介して、所定の遊技情報（外端信号）を遊技機の外部に設けられた、「データカウンタＤＴ」や「ホールコンピュータＨＣ」などの外部装置に送信可能となっている。所定の遊技情報としては、たとえば、当り遊技開始／終了情報、入賞情報、特別図柄の変動開始／変動停止情報、賞球数情報、各種セキュリティ情報（不正行為検出情報や、ＲＡＭクリア、扉開放、設定変更などの発生情報）などがある。上記「データカウンタＤＴ」とは、外端信号に含まれる遊技情報に基づき、大当り回数、図柄変動表示ゲームの実

行回数（図柄変動回数）、大当り間のゲーム実行回数など、遊技機に関する特定情報を報知可能な遊技情報報知装置であり、通常、遊技機の上部に設置される。また、ホールコンピュータＨＣとは、いわゆる「ホールコン」と称されるものであり、外端信号に含まれる遊技情報に基づき、遊技機の遊技進行状態を監視・収集し、パチンコホールに設置された遊技機の稼働状況を統括的に管理するホール専用の管理コンピュータである。データカウンタＤＴやホールコンピュータＨＣは、いずれもその装置自体は、従来から知られている周知の装置である。

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

（設定値について）

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

【００５８】

「設定値」とは、たとえば、大当り（後述の条件装置が作動することとなる当り種別）の抽選確率（当選確率）を段階別に規定するもので、設定値が高くなるほど、大当りの抽選確率（大当り当選確率）が高く設定され、遊技者に有利に作用するようになっている。このような設定値は、少なくとも２段階（少なくとも第１設定値と第２設定値）を設けることができる。本実施形態では、設定１～６の６段階の設定値が設けられており、たとえば、低確率時において、設定１で１／２００、設定２で１／１９６、設定３で１／１９２、設定４で１／１８８、設定５で１／１８４、設定６で１／１８０などである。すなわち

、設定値が高くなるほど、大当りに当選し易くなり（機械割が高くなる）、遊技者に有利に作用することになる。このように「設定値」とは、機械割に影響する事象を段階別に規定する値であり、大当りなどの特別な事象の発生し易さに関連する等級についての値を意味する。つまり、低確率時の大当りの抽選確率および／または低確率時の大当りの抽選確率を設定値に応じて異なるように構成することができる。なお、大当り抽選確率が高確率状態の場合（後述の特別図柄確変機能が作動する場合）、その確率が、１０倍を超えない値まで上昇しうる。ただし、その上昇率は、設定値ごとに同一であってもよいし、異なっていてもよい。本実施形態の場合、上昇率は各設定値で同一としてある。上記の例で言えば、低確率時の大当り抽選確率が設定１～６＝１／２００～１／１８０、上昇率が４倍とした場合、高確率時の大当り抽選確率は、設定１～６＝１／５０～１／４５となる。

【００５９】

また、大当りを複数種類設けている場合には、設定値に応じて、１または複数種類の大当りの当選確率を変化させることができる。たとえば、大当り１～４という４種類の大当りがある場合、設定値が相対的に高くなるほど、大当り１～４のすべての当選確率を高くなるように構成してもよいし、一部の大当りである大当り１～３の当選確率だけを高くなるように構成してもよいし（この場合、大当り４については全設定値で共通の当選確率となる）、特定の大当りのみ（たとえば、大当り１のみ）の当選確率だけを高くなるように構成してもよい（この場合、大当り２～４については全設定値で共通の当選確率となる）。また、設定値が相対的に高くなるほど、大当り１～４の合算当選確率を高くなるように構成してもよい。また、条件装置の作動契機とならない小当り種別および／または支援時短種別の当選確率を、前述の大当りのケースと同様に、設定値に応じて変化させてもよいし、全設定で同一の当選確率としてもよい。なお、大当り、小当り、支援時短の詳細については後述する。

【００６０】

（設定値の変更操作について）

本実施形態では、電源投入時に、少なくとも設定キースイッチ９４とＲＡＭクリアスイッチ９８とがＯＮ状態の場合に設定変更許容状態に制御され、それ以外のスイッチ操作にて、電源を投入した場合には、設定変更禁止状態に制御されるようになっている。この設定変更許容状態中において、設定変更スイッチ９５をＯＮ操作すると、設定表示器９７の現在の表示値が「１→２→３→４→５→６→１→２→３→・・・」のように設定１～６の使用範囲で循環式に切り替え表示される。そして希望する設定値が表示された際に、設定変更完了スイッチ９６をＯＮ操作すると（設定確定操作）、現在の表示値が今回の設定値として確定され、その設定値データがＲＡＭ２０３の所定領域（設定値格納領域）に記憶される。そして、設定キースイッチ９４を現在のＯＮ状態からＯＦＦ状態に操作すると、設定変更許容状態が終了され、以後、確定された設定値の下で遊技が開始されることになる。主制御部２０は、大当り抽選（乱数抽選）により当選確率に関する設定値を設定可能な設定機能（設定手段）を備えている。なお本発明は、設定機能を有しない「設定無し遊技機」にも適用することができる。また、設定値が複数段階に切り替え可能ではなく、設定値を１つだけ設けた「１段階設定機能付き遊技機」であってもよい。「１段階設定機能付き遊技機」とは、設定値の設定操作が可能であるが、その設定値が１つだけしかないタイプを意味し、主に、「設定機能付き遊技機」と「設定無し遊技機」との間で、新機種設計の際に設計上の互換性や汎用性を持たせて、設計を容易化するために利用される。この１段階設定機能付き遊技機は、設定値が１段階しかないという点で、実質的には「設定無し遊技機」と同じである。１段階設定遊技機の場合は、設定変更スイッチ９５を操作しても、設定表示器９７の表示値が、たとえば「１→１→１→１→・・・」のように、或る設定値だけが表示され、設定値の設定操作自体は可能なものとなっている。

【００６１】

また主制御部２０は、処理状態に応じて、特別図柄変動表示ゲームに関する情報や、エラー情報などの各種遊技処理情報を、演出制御コマンドにより、演出制御部２４に対して送信可能となっている。ただし、外部からのゴト行為を防止するために、主制御部２０は

演出制御部２４に対して信号を送信するのみで、演出制御部２４からの信号を受信不可能な片方向通信の構成となっている。

【００６２】

（性能表示器９９について）

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

【００６３】

本実施形態では、通常状態（大当り抽選確率が低確率（通常確率）、かつ後述の電サポ無し状態）中の総払出個数（通常時払出個数）と、通常状態中の累計アウト球数（通常時アウト個数）とをリアルタイムで計測し、通常時払出個数を通常時アウト個数で除した値に百を乗じた値（通常時払出個数÷通常時アウト個数×１００で算出されるベース値：通常時ベース値）を、上記「性能情報」として採用し、これを性能表示器９９により所定態様にて表示する。なお、ベース値は、小数点第１位を四捨五入した値が性能表示器９９に表示されるようになっている。ただし、単に永続的に計測してベース値（性能情報）を表示するのではなく、計測中のアウト球数が所定の規定個数（たとえば、６００００個）に達した場合、一旦、計測を終了し、その計測終了時点のベース値を、履歴情報として、ＲＡＭ２０３に格納し（今回のベース値を記憶する）、再度、新たなベース値の計測を開始する。なお、計測終了契機となる上述の「規定個数（６００００個）」とは、本実施形態の場合、通常時アウト個数ではなく、全遊技状態中（当り遊技中を含む）で計測される累計アウト球数（全状態アウト個数）を採用しており、この「全状態アウト個数」もリアルタイムに計測される。なお、性能表示器９９に表示制御およびベース値に関する処理プログラムとそのワーク領域は、ＣＰＵ２０１が通常の遊技進行の際にアクセスする領域（領域内メモリ）とは異なる領域（領域外メモリ）に定められている。また、性能情報は、上述した通常状態のベース値に限らず、有用な遊技実績情報であれば、特に制限はない。

【００６４】

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

【００６５】

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

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

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

【００６９】

また払出制御基板２９には発射制御基板（発射制御部）２８が接続され、発射制御基板２８に対し発射制御信号ＥＳ（発射許可信号ＥＳ）を送信可能になっている。発射制御基板２８は、払出制御基板２９からの発射許可信号ＥＳが出力されていることに基づき、発射装置３２に設けられた発射ソレノイド（図示せず）への通電を制御し、発射操作ハンドル１５の操作による遊技球の発射動作を実現している。具体的には、払出制御基板２９から発射許可信号ＥＳが出力されていること、発射操作ハンドル１５に設けられたタッチセンサ（図示せず）により遊技者がハンドルに触れていることを検出されていること（タッチ状態の検出）、発射操作ハンドル１５に設けられた発射停止スイッチ（図示せず）が操作されていないことを条件に、遊技球の発射動作が許容される。したがって、発射許可信号ＥＳが出力されていない場合には、発射操作ハンドル１５を操作しても発射動作は実行されず、遊技球が発射されることはない。また、遊技球の打ち出しの強さは、発射操作ハンドル１５の操作量に応じて変化可能となっている。

【００７０】

（２－２．演出制御部２４）

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

【００７１】

この演出制御部２４の主な役割は、主制御部２０からの演出制御コマンドの受信、演出制御コマンドに基づく演出の選択決定、液晶表示装置３６の画像表示制御、スピーカ４６の音制御、各種の演出用ＬＥＤ（装飾ランプ４５、ボタンＬＥＤ１３ｂ、その他の演出用

ＬＥＤ）の発光制御、各種の可動体役物（時計型役物８０、花型役物９０）の動作制御などである。

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

なお演出制御コマンドは、１バイト長のモード（ＭＯＤＥ）と、同じく１バイト長のイベント（ＥＶＥＮＴ）からなる２バイト構成により機能を定義し、ＭＯＤＥとＥＶＥＮＴの区別を行うために、ＭＯＤＥのＢｉｔ７はＯＮ、ＥＶＥＮＴのＢｉｔ７をＯＦＦとしている。これらの情報を有効なものとして送信する場合、モード（ＭＯＤＥ）およびイベント（ＥＶＥＮＴ）の各々に対応してストローブ信号が出力される。すなわち、ＣＰＵ２０１（主制御ＣＰＵ）は、送信すべきコマンドがある場合、演出制御部２４にコマンドを送

信するためのモード（ＭＯＤＥ）情報の設定および出力を行い、この設定から所定時間経過後に１回目のストローブ信号の送信を行う。さらに、このストローブ信号の送信から所定時間経過後にイベント（ＥＶＥＮＴ）情報の設定および出力を行い、この設定から所定時間経過後に２回目のストローブ信号の送信を行う。ストローブ信号は、ＣＰＵ２４１（演出制御ＣＰＵ）が確実にコマンドを受信可能とする所定期間、ＣＰＵ２０１によりアクティブ状態に制御される。

【００７８】

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

【００７９】

＜３．動作の概説＞

次に、上記制御装置（図３）を用いた遊技機１に係る遊技動作について説明する。

【００８０】

（３－１．図柄変動表示ゲーム）

（３－１－１．特別図柄変動表示ゲーム、装飾図柄変動表示ゲーム）

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

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】

また上述の特別図柄変動表示ゲームが開始されると、これに伴って、液晶表示装置３６

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

【００８４】

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

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

上記の装飾図柄変動表示ゲームの実行に必要な情報に関しては、まず主制御部２０が、上始動口３４または下始動口３５に遊技球が入球（入賞）したことに基づき、具体的には、上始動口センサ３４ａまたは下始動口センサ３５ａにより遊技球が検出されて始動条件（特別図柄に関する始動条件）が成立したことを条件に、「大当り」、「小当り」、または「ハズレ」のいずれであるかを抽選する‘当落抽選’と、「大当り」であったならばその大当り種別を、「小当り」であったならばその小当り種別を、「ハズレ」であったならばそのハズレ種別を抽選する‘図柄抽選（当選種別抽選）’とを含む大当り抽選を行い（大当り、小当りまたはハズレが１種類の場合は、図柄抽選を行う必要がないため、その抽選を省略することができる）、その抽選結果情報に基づき、特別図柄の変動パターンや、最終的に停止表示させる特別図柄（特別停止図柄）を決定する（なお、支援時短については、

種々の大当り抽選形態（図４、図２５、図２９等）があり、これについては追って説明する）。そして、処理状態を特定する演出制御コマンドとして、少なくとも特別図柄の変動パターン情報（たとえば、大当り抽選結果や、特別図柄の変動時間に関する情報など）を含む「変動パターン指定コマンド」を、演出制御部２４側に送信する。これにより、装飾図柄変動表示ゲームに必要とされる基本情報が演出制御部２４に送られる。なお本実施形態では、演出のバリエーションを豊富なものとするべく、特別停止図柄に関する情報（図柄抽選結果情報）を含む「装飾図柄指定コマンド」も演出制御部２４に送信するようになっている。

【００８８】

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

【００８９】

演出制御部２４は、主制御部２０から送られてくる演出制御コマンド（ここでは、変動パターン指定コマンドと装飾図柄指定コマンド）に含まれる情報に基づいて、装飾図柄変動表示ゲーム中に時系列的に展開させる演出内容（演出シナリオ）や、最終的に停止表示する装飾図柄（装飾停止図柄）などを決定し、特別図柄の変動パターンに基づくタイムスケジュールに従い、装飾図柄変動表示ゲーム中の予告演出や装飾図柄の変動表示演出を制御する。これにより、特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂによる特別図柄の変動表示と時間的に同調して、液晶表示装置３６による装飾図柄が変動表示され、特別図柄変動表示ゲームの期間と装飾図柄変動表示ゲーム中の期間とが、実質的に同じ時間幅となる。また演出制御部２４は、演出シナリオに対応するように、液晶表示装置３６または光表示装置４５ａ或いは音響発生装置４６ａをそれぞれ制御し、装飾図柄変動表示ゲームにおける各種演出を展開させる。これにより、液晶表示装置３６での画像の再生（画像演出）と、効果音の再生（音演出）と、装飾ランプ４５などの演出用ＬＥＤの点灯点滅駆動（光演出）とが実現される。

【００９０】

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

【００９１】

（３－１－２．普通図柄変動表示ゲーム）

また遊技機１においては、普通図柄始動口３７に遊技球が通過（入賞）したことに基づき、主制御部２０において乱数抽選による「補助当り抽選」が行なわれる。この抽選結果に基づき、ＬＥＤにより表現される普通図柄を普通図柄表示装置３９ａに変動表示させて普通図柄変動表示ゲームを開始し、所定の変動時間経過後に、その結果をＬＥＤの点灯と

非点灯の組合せにて停止表示するようになっている。たとえば、普通図柄変動表示ゲームの結果が「補助当り」であった場合、普通図柄表示装置３９ａの表示部を特定の点灯状態（たとえば、２個のＬＥＤ３９が全て点灯状態）にて停止表示させる。

【００９２】

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

【００９３】

（３－１－３．作動保留球）

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

【００９４】

また本実施形態では、特別図柄１、特別図柄２、および普通図柄に関する作動保留球をそれぞれ最大４個までＲＡＭ２０３の該当記憶領域に保留記憶し、特別図柄または普通図柄の変動確定回数として保留する。なお、特別図柄１、特別図柄２、および普通図柄に関する各作動保留球数の最大記憶数（最大保留記憶数）は特に制限されない。また各図柄の最大保留記憶数の全部または一部が異なっていてもよく、その数は遊技性に応じて適宜定めることができる。本明細書中では説明の便宜のために、特別図柄１、特別図柄２、および普通図柄の各作動保留球をそれぞれ、「特図１作動保留球」、「特図２作動保留球」、「普図作動保留球」とも称する。

【００９５】

（３－２．遊技状態）

次に、遊技状態について説明する。本実施形態に係る遊技機１では、特別遊技状態である上記大当りの他、複数種類の遊技状態を発生可能に構成されている。本発明の理解を容易なものとするために、先ず、種々の遊技状態の発生に関連する機能（手段）について説明する。

【００９６】

本実施形態の遊技機１は、主制御部２０（ＣＰＵ２０１）がその機能部を担う「確率変動機能（確変機能）」を備えている。これには特別図柄に係る確変機能（以下、「特別図柄確変機能」と称する）と普通図柄に係る確変機能（以下、「普通図柄確変機能」と称する）の２種類がある。

【００９７】

特別図柄確変機能は、大当り抽選確率を所定確率（通常確率）の低確率から高確率に変動させて、通常状態よりも有利な「高確率状態（大当り高確率状態）」を発生させる機能である。この特別図柄確変機能が作動中の遊技状態（高確率状態）下では、大当り抽選確

率が高確率となることから、大当りが生起され易くなる。なお、既に説明したように、本実施形態の場合、設定値に応じて低確率時および高確率時の大当り抽選確率が異なる（図４参照）。

【００９８】

普通図柄確変機能は、補助当り抽選確率が所定確率（通常確率）である低確率から高確率に変動させて（たとえば、１／２５６から２５５／２５６に変動させる）、通常状態よりも有利な「補助当り確変状態」を発生させる機能である。この普通図柄確変機能が作動中の遊技状態（補助当り確変状態）下では、補助当り抽選確率が高確率状態となることから補助当りが生起され易くなり、普電開放遊技が頻繁に発生して、通常状態よりも単位時間当りの可動翼片４７の作動率が向上する作動率向上状態となる。

【００９９】

また本実施形態の遊技機１は、主制御部２０がその機能部を担う「変動時間短縮機能（時短機能）」を備えている。これには特別図柄に係る時短機能（以下、「特別図柄時短機能」と称する）と普通図柄に係る時短機能（以下、「普通図柄時短機能」と称する）の２種類がある。

【０１００】

特別図柄時短機能は、１回の特別図柄変動表示ゲームに要する平均的な時間（特別図柄が変動を開始してから停止表示される迄の平均時間）を短縮する「特別図柄時短状態」を発生させる機能である。この特別図柄時短機能が作動中の遊技状態（特別図柄時短状態）下では、１回の特別図柄変動表示ゲームにおける特別図柄の平均的な変動時間が短縮され（たとえば、リーチなしハズレ変動に要する平均時間が８秒から２秒に短縮される）、通常状態よりも単位時間あたりの大当り抽選回数が向上する抽選回数向上状態となる。

【０１０１】

普通図柄時短機能は、１回の普通図柄変動表示ゲームに要する平均的な時間（普通図柄が変動を開始してから停止表示される迄の平均時間）を短縮する「普通図柄時短状態」を発生させる機能である。普通図柄時短機能が作動中の遊技状態（普通図柄時短状態）下では、１回の普通図柄変動表示ゲームにおける普通図柄の平均的な変動時間が短縮され（たとえば、２０秒から０．６秒に短縮される）、通常状態よりも単位時間あたりの補助当り抽選回数が向上する抽選回数向上状態となる。

【０１０２】

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

【０１０３】

以上のような各機能を１または複数種類作動させることにより、遊技機の内部的な遊技状態（内部遊技状態）に変化をもたらすことができる。以下では、説明の便宜上、特別図柄確変機能、特別図柄時短機能、普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能が作動する遊技状態を「確変状態」と称し、これらの機能のうちから特別図柄確変機能を除去した遊技状態を「時短状態」と称し、少なくとも特別図柄確変機能が作動し、開放延長機能が作動しない遊技状態（本実施形態では、特別図柄確変機能のみが作動する遊技状態）を「潜確状態」と称し、全機能が作動中でない（非作動）状態を「通常状態」と

称する。したがって、これらの遊技状態における大当り抽選確率に着目すれば、遊技状態が「時短状態」または「通常状態」である場合には大当り抽選確率が‘低確率状態（通常確率）’となり、遊技状態が「潜確状態」または「確変状態」の場合においては大当り抽選確率が‘高確率状態’となる。なお、条件装置作動に係る大当り中は大入賞口が開閉される当り遊技が発生するが、上記各機能については全ての機能が非作動とされ、基本的には、上記通常状態と同じ遊技状態下に置かれまた特別図柄の変動表示は中断される。

【０１０４】

（高ベース遊技状態）

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

【０１０５】

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

【０１０６】

本実施形態では上記「高ベース遊技状態」の一例として、少なくとも開放延長機能が付与された電チューサポート状態を「高ベース遊技状態」として扱う。この電チューサポート状態下では、普通変動入賞装置４１の可動翼片４７の作動率（開放時間や開放回数）が向上して下始動口３５への入賞率が高まり、単位時間当りの入賞頻度が上昇することから、電チューサポート状態でない場合（低ベース遊技状態）と比較して、遊技者にとって有利な遊技状態になる。この電チューサポート状態の有無に着目した場合、遊技状態が「通常状態」または「潜確状態」の場合には‘電チューサポート状態無し’となり、遊技状態が「時短状態」または「確変状態」である場合には‘電チューサポート状態有り’となる。本明細書中では、「電チューサポート状態無し」を、「電サポ無し状態」または「非電サポ状態」と称し、「電チューサポート状態有り」を、「電サポ状態」または「電サポ状態」と称する。

【０１０７】

（３－２－１．内部遊技状態（遊技状態判定番号ＹＪ）：図４３）

遊技状態を定める上記各機能（特別図柄確変機能、特別図柄時短機能、普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能）の作動状況については、主制御部２０側において、これらの機能に対応したフラグのＯＮ／ＯＦＦ状態により、その作動（５ＡＨ）／未作動（００Ｈ）が管理される。この各機能の作動状況に着目した遊技状態を「内部遊技状態」とも称する。現在の内部遊技状態が如何なる内部遊技状態であるかについては、「遊技状態判定番号ＹＪ」という識別子を用いて管理される。たとえば、遊技状態判定番号ＹＪが「００Ｈ」の場合は‘通常状態（通常）’を指定し、「０１Ｈ」の場合は‘確変状態（確変）’を指定し、「０２Ｈ」の場合は‘時短状態（時短）’を指定し、「０３Ｈ」の場合は‘潜確状態（潜確）’を指定する。

【０１０８】

（３－２－２．変動パターン選択モード（変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ）：図４３）

ここで本実施形態では、上述の内部遊技状態に関連した多様な演出を実現するために、一の内部遊技状態をさらに細かく分類して管理可能な構成となっている。詳細は追って説明するが、たとえば、確変状態には「確変モード１～３」といった複数種類の確変状態が含まれ、また、時短状態には「時短モード１～３」といった複数種類の時短状態が含まれ、これらは“変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ”という識別子を用いて、それぞれ異なる遊技状態として管理されている。この「変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ」の実体は、現在の遊技状態に対応する「変動パターン振分テーブル（図３１～図４１参照）」を選択する際に利用される識別子（変動パターン選択モードを特定するデータ）である。たとえば、確変状態（遊技状態判定番号ＹＪ＝０１Ｈ）を「確変モード１～３」に区分する場合、確変状態（ＹＪ＝０１Ｈ）に対応する変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅとして、それぞれ「０１Ｈ（確変モード１）」、「０２Ｈ（確変モード２）」、「０３Ｈ（確変モード３）と定めれば、確変モード１～３のそれぞれで異なる変動パターン振分テーブルを選択することが可能となる。

【０１０９】

上記「変動パターン振分テーブル」は、図柄変動表示ゲームに係る特別図柄の変動パターンを決定する際に利用されるものであり、１または複数種類の変動パターン（特別図柄の変動パターン）が、少なくとも現在の遊技状態（変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ）と大当り抽選結果とに関連付けて定められている（後述の図１２のＳ４１３、図３１～図４１等参照）。たとえば、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅが「０１Ｈ」である場合は、確変モード１用の変動パターン振分テーブルが指定され、「０２Ｈ」である場合は、確変モード２用の変動パターン振分テーブルが指定され、「０３Ｈ」である場合は、確変モード３用の変動パターン振分テーブルが指定される。すなわち、内部遊技状態は同一の「確変状態」であっても、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅが「０１Ｈ」～「０３Ｈ」に応じて、異なる変動パターン振分テーブルに係る変動パターンが選択されることになる。

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

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

【０１１３】

本実施形態の場合、図４３に示す通り、上記「内部遊技状態」の種類には、通常状態、

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

【０１１４】

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

【０１１５】

＜４．当りについて＞

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

【０１１６】

（４－１．当り種別について）

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

【０１１７】

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

【０１１８】

小当り遊技の動作態様は、ラウンド遊技が実行されない点を除き、基本的には、大当り

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

【０１１９】

（４－２．当り遊技について）

次に、上記した各当りによる当り遊技の内容について説明する。

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

（４－３．当り遊技後の移行先遊技状態について）

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

【０１２３】

（１０Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当りに当選した場合）

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

【０１２４】

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

２の合計実行回数（特図１、２の合計変動回数）が規定回数分終了すると確変状態が終了される。

【０１２５】

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

【０１２６】

したがって、確変状態に移行された場合には、本実施形態のように、ＳＴ回数が終了した場合に確変状態が終了して通常状態（ＹＪ＝００Ｈ）に移行されるケース（確変→通常）と、本実施形態とは異なり、ＳＴ回数が終了した場合に高確率状態だけが終了するケース、詳しくは「特別図柄確変機能、特別図柄時短機能、普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能」のうちから「特別図柄確変機能」だけが終了して「時短状態（ＹＪ＝０２Ｈ）」に移行されるケース（確変→時短）とがある。本実施形態の場合、ＳＴ回数が６５５３５回に設定され（図４の備考（３）参照）、大当り抽選確率の関係上、実質的に次回の大当りが当選するまで確変状態が保障される“無限確変”の扱いとなるが、実際には、大当りに当選することなくＳＴ回数６５５３５回が終了した場合には、通常状態に移行されることになる。

【０１２７】

なお、ＳＴ回数を無限（実質的に次回大当り当選まで継続しうるＳＴ回数を含む）とするか有限とするかは遊技性に応じて適宜定めることができる。ＳＴ回数を有限値とする場合には、「次回大当り当選まで継続しうるＳＴ回数ではない」という点を考慮し、たとえば、高確率時の大当り当選確率の分母（確率分母の値）を「Ｆ１」、ＳＴ回数を「Ｆ２（自然数）」とした場合、「０＜Ｆ２＜Ｆ１（確率分母未満の任意のＳＴ回数）」または「Ｆ１≦Ｆ２≦５×Ｆ１（確率分母の１倍～５倍以内）：連荘率約６３％～９９％）の任意のＳＴ回数）」を満たすＳＴ回数とすることが好ましい。

【０１２８】

（４Ｒ時短大当りに当選した場合）

「４Ｒ時短大当り」の場合は、その当り当選時の遊技状態にかかわらず、大当り遊技後は「時短状態」に移行される。これらの大当りは、時短状態への移行契機となる大当りである点で「時短大当り」と称する。

【０１２９】

上記「時短状態」に移行された場合、特別図柄変動表示ゲームの実行回数が、所定の規定回数を終了するまで継続され、その規定回数内で大当り（ただし、内部遊技状態の移行契機とならない小当りを除く）に当選することなく特別図柄変動表示ゲームが終了したときには、当該時短状態が終了して、次ゲームから通常状態に移行されるようになっている。本実施形態の場合、時短状態に係る規定回数（時短回数）には、後述の「支援時短」に係る時短状態を含め、「１００回（支援時短Ａ、時短大当り：有限時短）」、「２００回（支援時短Ｂ：有限時短）」、「６５５３５回（支援時短Ｃ：実質次回大当り当選まで継続しうる無限時短」などがある（図４の備考（２）参照）。ここでは、時短大当りとして、４Ｒ時短大当りの１種類を設けているが、本発明はこれに限定されず、時短回数が異なる複数種類の時短大当りを設けてもよい。この場合、少なくとも１つの時短大当りは支援時短による時短回数と同じとし、それ以外の時短大当りは支援時短による時短回数と異なる時短回数としてもよい。また、すべての時短大当りが、支援時短による時短回数と異なっていてもよい。

【０１３０】

なお、時短大当りに係る時短回数は、無限（実質的に次回大当り当選まで継続しうる時

短回数を含む）とするか有限とするかは遊技性に応じて適宜定めることができる。時短回数を有限値とする場合には、「実質的に次回大当り当選まで継続しうる時短回数ではない」という点を考慮し、たとえば、低確率時の大当り当選確率の分母（確率分母の値）をＦ３、時短回数Ｆ４（自然数）とした場合、「０＜Ｆ３＜Ｆ４（確率分母未満の任意の時短回数）」または「Ｆ３≦Ｆ４≦５×Ｆ３（確率分母の１倍～５倍以内：連荘率約６３％～９９％）の任意の時短回数）」を満たす時短回数とすることが好ましい。

【０１３１】

（ハズレについて）

また図示のように、特図１側には、図柄抽選率がそれぞれ異なるハズレＡ、Ｂ、Ｃという複数種類のハズレ種別が設けられている。この実施形態の場合、「ハズレＡ＞ハズレＢ＞ハズレＣ」を満たす関係であり、たとえば、ハズレＡが９５％、ハズレＢが４％、ハズレＣが１％となっている。なお、特図２側はハズレＡが１種類設けられている例を示しているが本発明はこれに限定されず、複数種類のハズレを設けてもよい。

【０１３２】

（支援時短について）

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

【０１３３】

（Ａ．特電作動型支援時短）

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

【０１３４】

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

【０１３５】

（小当りと特電作動型支援時短とを設ける場合）

「小当り（ここでは、時短状態を付与しない“単なる小当り（以下「通常小当り」と称する）”を意味する）」と、「特電作動型支援時短」とを設けた場合、小当り遊技と支援時短開閉遊技の態様（大入賞口の開閉パターンと、遊技中の演出（オープニング演出（開始ＩＮＴ中演出）、エンディング演出（終了ＩＮＴ中演出）、右打ち指示演出（発射誘導報知

演出）など））を、同一または類似するものとすれば、どちらに当選したのかを秘匿状態（支援時短当選秘匿状態）とすることができる。これにより、通常小当りに当選したのか、それとも支援時短に当選したのか、という期待感を遊技者に与えることができる。特に、小当りに当選した場合と、特電作動型支援時短に当選した場合とにおける図柄変動中における演出（変動中演出）の少なくとも一部を共通の演出とし、演出上、小当り当選と支援時短当選のいずれが当選したのかを、所定期間、秘匿可能に構成することが好ましい。たとえば、変動中の期間および当り遊技期間（小当り遊技と支援時短開閉遊技）の少なくとも一部の期間において、演出上、どちらに当選したのかを秘匿状態にする。より好ましくは、小当りに当選した場合と支援時短に当選した場合とで、共通の当り変動パターンを選択可能な構成とし、その変動中の演出を共通の演出態様とする。そして、当り変動終了後に実行される当り遊技の期間中において、小当りか支援時短のどちらに当選したのかを報知可能な演出態様とする。なお、ここでいう「共通の演出」には、停止装飾図柄の組合せも含むことができる。たとえば、小当り当選に係る装飾図柄が「１２３」の場合、支援時短当選に係る装飾図柄も「１２３」とし、装飾図柄の停止形からも、いずれに当選したかを秘匿することが好ましい。勿論、変動中の演出を異ならせる、大入賞口の開放パターンを異ならせる、または開始ＩＮＴおよび／または終了ＩＮＴ（オープニング演出および／またはエンディング演出）を異ならせるなどにより、外見的または演出的にどちらに当選したのかを報知可能（遊技者に認識可能）な構成としてもよい。

【０１３６】

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

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

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

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

として処理することができる）、残余時短回数から今回のゲーム分が減算（残余時短回数－１）されることになる。

【０１３７】

（Ｂ．特電非作動型支援時短）

また、特別電動役物を作動させることなく、当選ゲーム終了した後（特別図柄の変動時間終了後、または特別図柄の確定表示時間経過後）、またはその次ゲームの開始を契機に時短状態に移行させてもよい。本明細書中では、このような支援時短を「特電非作動型支援時短」と称する。

【０１３８】

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

【０１３９】

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

【０１４０】

（支援時短性能）

本実施形態では、図４に示す通り、特図１側に、複数種類の支援時短Ａ、Ｂ、Ｃが、特図２側には複数種類の支援時短Ｂ、Ｃが設けられており、図柄抽選によりいずれかの支援時短が、所定の図柄抽選率に基づき決定される（図４の図柄抽選率の欄参照）。また、支援時短Ａ～Ｃはそれぞれ時短性能が異なる。具体的には下記の通りである。

【０１４１】

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

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

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

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

【０１４２】

なお、支援時短Ａ～Ｃのうち、１または複数種類の支援時短を採用するかは自由である。また、いずれの特図側にどのような支援時短を設けるかも特に制限されない。たとえば、特図１側および／または特図２側に支援時短Ａ～Ｃの少なくとも１つを設けてもよいし、一方の特図側のみに支援時短Ａ～Ｃの少なくとも１つを設けてもよい。

【０１４３】

本実施形態の場合、図示の通り、特図１側（上始動口３４側）よりも特図２側（下始動口３５側）の方が、時短性能が高い支援時短が当選し易く、また、１０Ｒ確変大当りも当選し易くとなっている。したがって、特図２側の抽選を受ける方が遊技者にとり有利度合

が高くなる。

【０１４４】

なお、図示では、当選時の遊技状態によらず、支援時短Ａ、Ｂ、Ｃに当選した場合は、それぞれ時短回数１００回（有限時短）、２００回（有限時短）、６５５３５回（無限時短）の時短状態に移行されるものとなっているが、“支援時短”という特殊性を生かして下記（構Ａ）～（構Ｇ）のように構成してもよい。

【０１４５】

（構Ａ：転落移行回避機能）

利益度合の低い時短状態に移行してしまうといった「転落移行」的な状況が発生してしまうことを防止するために、下記（α１）～（α４）の構成とすることができる。

（α１）無限時短が付与された後、有限時短（たとえば、１００回や２００回）を付与する支援時短に当選した場合、無限時短のままとする。たとえば、無限時短中に支援時短Ａ（時短１００回）または支援時短Ｂ（２００回）に当選した場合、時短回数に更新しないように制御する。

（α２）電サポを伴う遊技状態（時短状態、確変状態）中は、支援時短を抽選対象から除外する。具体的には、電サポを伴う遊技状態（時短状態、確変状態）中に支援時短が当選した場合、その当選を無効扱いとして支援時短による時短状態（以下、支援時短による時短状態を「支援時短状態」とも称する）を付与しない、または支援時短を抽選対象から除外した大当り抽選を実行することにより支援時短を無効扱いとし、支援時短による時短状態を付与しないように構成することができる。前者の場合、支援時短の当選は、ハズレ当選時と同様の処理を行うことができる（ハズレが複数種類設けられている場合には、いずれかのハズレが当選したときと同様の処理を行うことができる）。なお、高確率状態を伴う遊技状態（確変状態または潜確状態）に限り、支援時短を抽選対象から除外してもよい。また、確変状態に限り、支援時短を抽選対象から除外してもよい。

（α３）確変状態中に限り、支援時短による時短状態（支援時短状態）を付与しないように構成してもよい。確変状態（高確率状態＋電サポ状態）は時短状態（低確率状態＋電サポ状態）よりも有利な遊技状態のため、確変状態中に支援時短状態を無闇に付与すると、遊技状態が転落してしまうからである。なお、ＳＴ回数が無限回数でなく有限回数（たとえば、ＳＴ回数１００回やＳＴ回数５０回などの有限確変）である場合、ＳＴ回数によってはＳＴ回数中に次回大当りが約束されない、すなわち、ＳＴ中の大当りの連荘確率が低確率（たとえば、ＳＴ中連荘率が３０％～５０％程度）となる場合がある。このような場合には、支援時短による時短回数と、有限確変との利益度合（遊技者に対する有利度（遊技者に付与する利益状態（利益度合））を考慮し、確変状態中であっても、支援時短状態を付与可能に構成してもよい。たとえば、大当り抽選確率を考慮し（いわゆる「ＴＳ」値を考慮する）、時短状態となっても、その時短状態中に次回大当りの当選が大きく期待できる（たとえば、連荘率が９５％～９９％程度）の時短回数を付与しうる支援時短の当選は無効扱いとしなくてもよい。たとえば、本実施形態であれば、低確率時の大当り当選確率が１／１８９～１／２４０（設定６～設定１）であり、支援時短Ａ（時短回数１００回）、支援時短Ｂ（時短回数２００回）、無限時短（時短回数６５５３５回）が付与された場合における各時短態中の各連荘率は、それぞれ約４１．２％～３４．１％（時短回数１００回）、約６５．４％～５６．６％（時短回数２００回）、約１００％（時短回数６５５３５回）である。無限時短を付与する支援時短Ｃは連荘率約１００％、すなわち、時短状態中に、実質的に次回大当り当選が約束されうる特典を付与するものであるため、確変状態中であっても、支援時短Ｃは無効扱いとしなくてもよい。また先述したように、その時短状態中に次回大当りの当選が大きく期待できる時短回数を付与しうる支援時短、たとえば、設定１のＴＳ（１／２４０）の３倍以上の時短回数（時短回数７２０回以上）であれば、設定１～６において約９５％以上の連荘率を付与することができる。斯様な有限時短を付与する支援時短は、確変状態中であっても、これを無効扱いとしなくてもよい。

（α４）本実施形態は、電サポ状態になると「右打ち」して特図２側の抽選を受け、大当りの連荘状態が狙える状況が発生しうる。そこで、特図２側の抽選を受ける場合に転落

移行が生じないように、特図２側には、（１）支援時短を設けない、（２）無限時短を付与する支援時短を設ける、または（３）時短大当りよりも多い時短回数を付与する支援時短を設ける（本実施形態の場合は１００回より多い時短回数）、とすることが好ましい。

【０１４６】

（構Ｂ：上乗せ機能）

（伊２０）時短状態中に、支援時短に当選した場合、現在の残余時短回数に上乗せする（現在の時短回数カウンタに支援時短による時短回数の上乗せ処理を可能な構成とする）。たとえば、残余時短回数が５０回のときに支援時短Ａに当選した場合、「残余時短回数５０回＋１００回＝１５０回」に更新する。また、上乗せ可能な支援時短と、上乗せしない支援時短とを設けてもよい。たとえば、支援時短Ａに当選した場合は上乗せするが、支援時短Ｂに当選した場合には上乗せしないようにすることができる。上乗せ機能により、遊技性の幅が広がり、遊技の面白みを向上させることができる。また、遊技者の遊技興趣を高めることができる。

（時短回数上乗せ制限手段）

なお、過度な上乗せが生じることを防止するため、所定回数を超える上乗せはしない構成としてもよい（時短回数上乗せ制限手段）。たとえば、上乗せによる時短回数の上限回数を「３００回」とすることができる。残余時短回数１５０回のときに、支援時短Ｂ（時短２００回）が当選した場合、「残余時短回数１５０回＋２００回＝３５０回」とするのではなく、上限回数の「３００回」に制限される。なお、上乗せ制限をした場合であっても、無限時短を付与する支援時短Ｃに当選した場合には、遊技者に引き損感を与えないようにするべく、その制限を解除して、無限時短（６５５３５回）を付与してもよい。また、上乗せがあった場合には、残余時短回数を演出的に報知する後述の「残余時短回数報知演出（たとえば、カウントダウン表示）」による報知（表示）回数に対して、「＋５０！」「＋１００！」など、時短回数が上乗せ（増加）されたことを報知する「上乗せ報知演出」を実行することが好ましい。

【０１４７】

（構Ｃ：無限／有限時短昇格機能）

時短状態中に、支援時短に当選した場合に、無限時短を付与可能に構成する（時短状態昇格手段）。なお、時短状態が無限時短によるものであった場合には、支援時短に当選しても時短回数を更新しなくてもよいし、更新してもよい。また、無限時短を付与するのではなく、所定の時短回数を付与可能に構成してもよい。たとえば、時短状態中に支援時短Ｂに当選した場合、本来は時短２００回が付与されるところであるが、時短状態中に当選した場合には、それよりも多い時短回数、たとえば、時短３００回を付与してもよい。また、大当りおよび／または支援時短により付与される最大時短回数を付与してもよい。本実施形態の場合は、無限時短（６５５３５回）が最大時短回数であるため、無限時短が付与されることになる。また、時短状態中に特定の支援時短に当選した場合に限り、無限時短や所定の時短回数を付与するように構成してもよい。たとえば、支援時短Ａ（当選確率高）に当選した場合は時短１００回を付与するだけであるが、支援時短Ｂ（当選確率低）が当選した場合には無限時短を付与するように構成してもよい。なお、時短回数が増加した場合には、上述の「上乗せ報知演出」を現出させることが好ましい。

【０１４８】

（構Ｄ：特別図柄に応じた時短大当りと支援時短について）

特図１側の支援時短の種類数を「Ｘ」、特図２側の支援時短の種類数を「Ｙ」とした場合、下記関係式（イ）を満たす。

「Ｘ」＝「Ｙ」、「Ｘ」＜「Ｙ」、または「Ｘ」＞「Ｙ」・・（イ）

なお、上記関係式（イ）を満たすものであれば「Ｘ＝０（特図１側の支援時短を設けない）」または「Ｙ＝０（特図１側の支援時短を設けない）」としてもよい。

また、特図１側と特図２側とで、時短性能（時短回数）が同一の支援時短を１または複数種類設けてもよいし（たとえば、特図１、２に支援時短Ｂを設ける）、時短性能が異なる支援時短（たとえば、特図１に支援時短Ｃ、特図２に支援時短Ｂを設ける）を１または

複数種類設けてもよい。また支援時短は、有限時短であってもよいし、無限時短であってもよく、その種類数は特に制限はない。また、特図１側および／または特図２側に、時短大当りを設ける場合、支援時短と時短性能が同一の時短大当りを設けてもよいし、時短性能が異なる時短大当りを設けてもよい（たとえば、一の特図側の時短大当りと支援時短とを設ける場合、これらが同一の時短性能であってもよいし、異なる時短性能であってもよい）。なお本実施形態の場合、電サポ中は「右打ち有利」、すなわち特図２側の抽選を受け易くなるため、特図２側に設けられる支援時短は、特図１側よりも時短性能が高い支援時短を定めることが好ましい。なお、無限時短を付与する支援時短と無限時短大当りとを設ける場合、無限時短として設定される時短回数（たとえば、６５５３５回）を共通化して、制御負担を軽減することが好ましい。

【０１４９】

（構Ｅ、構Ｆ：支援時短の抽選確率について）

（構Ｅ）設定値に応じた支援時短の当選確率を定めることができる。たとえば、設定値が相対的に低いほど、支援時短の当選確率を高くすることができる。この場合、低設定になるほど、支援時短の恩恵を受けることができるようになり、ハマり回避に寄与することができる。また、設定値が相対的に高いほど、支援時短の当選確率を高くすることができる。この場合、設定値に応じて大当りの当選確率に差を付けることなく、高設定ほど出玉率を高くすることができる。

（構Ｆ）支援時短の当選確率（支援時短が複数有る場合には合算当選確率でもよい）は、低確率時の大当りの当選確率と同一（略同一）、好ましくは、それよりも低確率とすることが好ましい。支援時短は“サポート的な特典”であるため、無闇に高確率で当選させないことが好ましいからである。たとえば、設定１であれば、大当りの当選確率は約１／２００であるので（図４参照）、支援時短の当選確率を１／２００と同一または略同一に定めるか、それよりも低確率に定めることが好ましい（本実施形態では、約１／５００に定めてある）。なお、遊技機で設定可能な設定値の大当り当選確率と同一または略同一、或いはそれよりも低確率であれば、支援時短の当選確率が過度に高確率となることがないため、必ずしも特定の設定値の大当り当選確率、たとえば、最低設定１や最高設定６の大当り当選確率を基準としなくてもよい。

【０１５０】

（構Ｇ：特電作動型支援時短による支援時短開閉遊技について）

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

【０１５１】

（支援時短による時短回数の付与形態について）

ここで、支援時短による有限時短・無限時短を付与する場合には、下記のような付与形態（Ω１）～（Ω４）とすることができる。

【０１５２】

（有限時短付与形態Ω１）

大当りによる時短回数（大当り当選に起因して付与される時短回数（時短状態））が複数種類（種類数Ａ）ある場合、支援時短による時短回数（支援時短状態）の種類を、それよりも少ない種類（種類数Ｂ）に定める。具体的には「種類数Ｂ＜種類数Ａ」の関係を満たすように構成する。たとえば、大当りによる時短回数として、１００回（時短回数Ａ）と５０回（時短回数Ｂ）の２種類（種類数Ａ）を設けた場合、支援時短による時短回数を１種類（たとえば、時短１００回）だけを付与するように構成する。なお、「種類数Ｂ＜

種類数Ａ」の関係を満たすのであれば、支援時短は、大当りによる時短回数とは異なる時短回数（たとえば、１５０回）を付与してもよい。また、支援時短による時短回数（時短状態）の種類を２種類以上設けてもよい（この場合は「２≦種類数Ｂ＜種類数Ａ」の関係とする）。

【０１５３】

（有限時短付与形態Ω２）

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

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

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

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

【０１５４】

（有限時短付与形態Ω３）

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

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

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

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

【０１５５】

（有限時短付与形態Ω４）

大当りまたは支援時短に関し、低確率時の大当り抽選確率の確率分母よりも多い時短回数を付与することができる。また、低確率時の大当り抽選確率の確率分母と同一または略同一の時短回数を付与するように構成してもよい。なお、確率分母が自然数ではない場合

は、小数点以下を切り捨てた値を時短回数としてもよい。たとえば、大当り抽選確率が、１／３００．１５であれば、小数点以下を切り捨てた値である「３００回」である。また、確率分母が１００未満の場合は「十の位の値×１０」、１０００未満の場合は「百の位の値×１００」により算出した値を時短回数として採用してもよい。

このように、確率分母と同一または略同一或いは近似値を採用することにより、支援時短による時短状態中に、適度な連荘を生起させることができる。具体的には、約６３％～６４％程度の連荘率とすることができるため、過度な特典ともならず、遊技者側、ホール側にとって双方の利益バランスを図った時短回数とすることができる。

【０１５６】

（支援時短状態に係る普電開放遊技と、大当りによる時短状態または確変状態に係る普電開放遊技について）

支援時短状態に係る普電開放遊技の動作態様（以下、「支援時短普電開放遊技」と略す）と、大当りによる時短状態または確変状態に係る普電開放遊技（以下、「大当り普電開放遊技」と略す）との関係を下記の構成とすることができる。普電開放遊技の動作態様とは、主に、補助当りとなった場合の可動翼片４７の開閉動作パターンを意味する。

（伊４）少なくとも支援時短普電開放遊技と大当り普電開放遊技とが共通である。普電開放遊技を共通化することにより、普電開放遊技に係るプログラムを削減することができる。また、開発段階において、電サポ状態中の出玉率計算が容易となる。また、演出の見せ方次第では、大当り時短状態中なのか支援時短状態中なのかを遊技者にわかりにくくすることができる。

（伊５）少なくとも支援時短普電開放遊技と大当り普電開放遊技とが異なる。本構成によれば、支援時短状態と大当り時短状態とで入賞率に差を持たせることができるため、遊技性が向上する。

【０１５７】

＜５．演出について＞

（５－１．演出モード）

次に、演出モード（演出状態）について説明する。本実施形態では、遊技状態に関連する演出をなす複数種類の演出モードが設けられており、遊技状態の移行（更新）に対応して、各演出モード間を移行制御可能に構成されている。具体的には、内部遊技状態や変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）が更新（変更）されたことを契機に、演出モードが移行されうる。演出モードには、「通常状態」に関連する「通常演出モード」、確変状態に関連する「確変演出モード」、時短状態に関連する「時短演出モード」、当り遊技中に関連する「当り中演出モード」など、各遊技状態に応じた複数種類の演出モードが設けられている。また各演出モードでは、遊技者がどのような遊技状態に対応した演出モード下に滞在しているのかを把握できるように、装飾図柄の変動表示画面のバックグラウンドとしての背景表示（背景演出）が、遊技状態に関連する演出態様にそれぞれ変更される。

【０１５８】

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

【０１５９】

（５－１－１．演出ステージ）

また、少なくとも１つの演出モードには、複数種類の「演出ステージ」が含まれ、これら演出ステージ間を移行可能となっている。この演出ステージは、演出モードと同じく、

遊技状態に関連する演出をなす演出モードの一態様である。たとえば、通常状態であれば、通常演出モードに属する演出ステージとして、桜の木の背景画像を表示する「桜ステージ（演出ステージＡ）」、菜の花の背景画像が表示される「菜の花ステージ（演出ステージＢ）」、蒲公英の背景画像が表示される「蒲公英ステージ（演出ステージＣ）」などがあり、各演出ステージ応じた演出が現出される。これら演出ステージＡ～Ｃは、たとえば、或る予告演出（たとえば、後述のステージチェンジ演出）の実行を契機に移行される場合がある。なお、上述した演出ステージＡ～Ｃは通常演出モードに属するものであり、各演出ステージの変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）自体は同じである。したがって、演出ステージＡ～Ｃのいずれにおいても、変動パターンを選択する際に用いられる変動パターン振分テーブルは同一である。

【０１６０】

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

【０１６１】

（５－２．予告演出）

次に、予告演出について説明する。演出制御部２４は、少なくとも変動パターン指定コマンドに含まれる変動パターン情報（具体的には、変動パターン指定コマンドおよび／または装飾図柄指定コマンド、後述の入賞時コマンドに含まれる情報など）に基づき、大当り抽選結果に関連した様々な「予告演出」を実行制御可能に構成されている（予告演出実行制御手段）。予告演出の主な役割は、当り種別（支援時短を含む）に当選したか否かの期待度（周知の「当選期待度」）の示唆（予告）や、特定の予告演出の発生期待度（特定予告発生期待度）の示唆などである。具体的には、少なくとも上記演出モード（後述の演出ステージを含む）と、大当り抽選結果（少なくとも当落抽選結果）とに関連した演出を実行可能に構成されている。予告演出の多くは、遊技者の当選期待感を煽るための「煽り演出」として働く。予告演出として代表的なものには、「リーチ演出」、「疑似連演出」、「遊技者参加型演出」、「ステップアップ演出」、「ステージチェンジ演出」、「先読み予告演出」などがあり、これらの演出に付随して複合的（同時的、重複的）に、または単独的に発生する種々の予告演出（カットイン演出など）がある。

【０１６２】

（５－２－１．リーチ演出）

上記「リーチ演出」とは、リーチ状態を伴う演出態様（リーチ状態を伴う変動表示態様）をいい、具体的には、リーチ状態を経由してゲーム結果を導出表示するような演出態様をいう。「リーチ状態」とは、装飾図柄変動表示ゲームの結果が導出される前段階において、当該装飾図柄変動表示ゲームの途中で導出表示される一部の装飾図柄が、大当り発生（大当り当選）を示す表示態様の一部を構成している状態で、未だ導出表示されていない装飾図柄の変動表示が行われている表示態様であり、演出的な装飾図柄の変動表示態様を利用して大当り発生を示す表示態様が導出され易いこと（大当りの当選可能性があること）を示唆し、遊技者に大当り当選を期待させうるような変動表示態様をいう。たとえば、大当り当選（大当り発生）を示す装飾図柄の組合せ（大当り図柄）が「７（左図柄）」「

７（中図柄）」「７（右図柄）」などの図柄揃いである場合、所定の当り有効ライン上において、装飾図柄の一部が図柄揃いの一部である左図柄と右図柄とが「７」を表示し（所謂、テンパイ状態）、中図柄（テンパイ状態を構成していない残りの図柄）が、高速変動、コマ送り、揺動、拡大縮小、変形などしながら変動表示を行っている状態である。したがって、たとえリーチ状態が形成されたからといって、装飾図柄変動表示ゲームの結果が必ずしも「大当り」になるとは限らず、最終的に導出された結果が大当りを示す停止表示態様（大当り図柄）でない場合は、今回のゲーム結果は「ハズレ」となる。なお、上述の例で、テンパイ状態（リーチ図柄）を構成している左図柄と右図柄は、リーチ状態を構成する図柄であり「リーチ構成図柄」とも称する。また、リーチ状態となるタイミングを「リーチタイミング」または「テンパイタイミング」とも称する。

【０１６３】

上記の「リーチ演出」は、当選期待度に関連付けられた複数種類のリーチ演出が含まれる。たとえば、従来から知られている「Ｎリーチ（ノーマルリーチ）」や、Ｎリーチが出現した場合よりも当選期待度が相対的に高まる「ＳＰリーチ（スーパーリーチ）」などが含まれ、この「ＳＰリーチ」の多くは、大当りへの当選期待感を煽るべく、Ｎリーチによりも相対的に長い演出時間（変動時間）を持つ。また、ＳＰリーチには、「ＳＰリーチ」、「ＳＰリーチ＋ＳＰＳＰリーチ」、「ＳＰＳＰリーチ」などの特殊なＳＰリーチが含まれる。以下に、各リーチの内容を説明する。

【０１６４】

（ｒ１）「Ｎリーチ」は、通常変動をした後、ノーマルリーチ状態を経由するだけで、ＳＰリーチが発生することなくゲーム結果（当りまたはハズレ（大当り抽選結果に関連する情報））を報知して終了する場合の変動態様であり、当選期待度が最も低いリーチ演出となっている。Ｎリーチには、当選期待度の異なるＮリーチ１、Ｎリーチ２があり、当選期待度の関係は「Ｎリーチ１＜Ｎリーチ２」となっている。

（ｒ２）「ＳＰリーチ（通常ＳＰリーチ）」は、ノーマルリーチ（Ｎリーチ１またはＮリーチ２）を経由して第１リーチ演出（ＳＰリーチ）が発生し、その後、ゲーム結果を報知して終了する場合のリーチ変動態様である。

（ｒ３）「ＳＰリーチ＋ＳＰＳＰリーチ」は、通常変動をした後、ノーマルリーチを経由して第１リーチ演出（ＳＰリーチ）が発生し、一旦ハズレが報知された後、上記第１リーチ演出よりも当選期待度の高い第２リーチ演出（ＳＰＳＰリーチ）が発生し（他のＳＰリーチ系に発展）、ゲーム結果を報知して終了する場合のリーチ変動態様である（以下「発展型ＳＰＳＰリーチ」とも称する）。

（ｒ４）「ＳＰＳＰリーチ」は、通常変動をした後、ノーマルリーチ状態を経由するが、第１リーチ演出（ＳＰリーチ）は経由せずに、つまり省略されて、直ちに第２リーチ演出（ＳＰＳＰリーチ）が発生し（直接、ＳＰＳＰリーチに発展）、ゲーム結果を報知して終了する場合のリーチ変動態様である（以下「直撃型ＳＰＳＰリーチ」とも称する）。

【０１６５】

リーチ演出における当選期待度は、主として、リーチ演出の選択率の高低に応じて変化する。たとえば、通常中のリーチ間では「Ｎリーチ１＜リーチＮ２＜ＳＰリーチ＜発展型ＳＰＳＰリーチ＜直撃型ＳＰＳＰリーチ」の当選期待度の関係となるように、大当り抽選結果に関連してその選択率が定められている。またたとえば、図３３や図３４に示す確変中のリーチ間では「中連荘中リーチＡ＜中連荘中リーチＢ」、「大連荘中リーチＡ＜大連荘中リーチＢ＜大連荘中リーチＣ」の当選期待度の関係、図３９や図４０に示す時短中のリーチ間では「時短中リーチＡ＜時短中リーチＢ＜時短中リーチＣ」の当選期待度の関係となるように、大当り抽選結果に関連してその選択率が定められている。

【０１６６】

なお、実際の当選期待度は、他の予告演出（たとえば、疑似連演出）が伴うか否かに応じて変化する。たとえば、発展型ＳＰＳＰリーチが出現した場合であっても、当選期待度の高い予告演出が絡めば、直撃型ＳＰＳＰリーチと同等もしくはそれ以上の当選期待度となりうる。なお本明細書では、説明の便宜上、中連荘中リーチＡ、中連荘中リーチＢ、大

連荘中リーチＡ、大連荘中リーチＢ、大連荘中リーチＣ、時短中リーチＡ、時短中リーチＢ、時短中リーチＣは、「ＳＰリーチ」に属するリーチと同列に扱うが、場合により、当選期待度が低い中連荘中リーチＡ、時短中リーチＡを「Ｎリーチ」と同列に扱うことができる。

【０１６７】

本実施形態では、大当りを示す装飾図柄の組合せが導出表示される過程で上記リーチ演出を経由するようになっている。このため、遊技者にとってリーチ発生の有無が大当りの可能性を知る手がかりとなる。そこで、リーチの発生可能性を予告（示唆）する演出態様、換言すれば、当選期待度をさらに明確に予告しうる演出態様として、複数種類の「期待予告演出」が設けられている。この「期待予告演出」は、当選期待度を予告する煽り演出としての役割を担うものであるが、特定の演出（たとえば、リーチ演出）が発生する可能性があることを予告したり、特定の演出の発生が確定的であることを予告したりする役割も担う。したがって、たとえば、リーチ演出シナリオでは、リーチ演出が発生する前段階で或る予告演出が発生し、リーチ演出の発生可能性を予告するとともに、当選期待度を予告する場合がある。つまり、リーチ演出が単独で発生する場合よりも、１または複数の期待予告演出が伴えば、当選期待度がより明確化され、また当選期待度も高まる場合がある。斯様な期待予告演出には、リーチ演出の前段階で発生しうる「前予告演出」と、リーチ演出中に発生しうる「後予告演出」がある。

【０１６８】

（５－２－２．疑似連演出（疑似連））

本実施形態では、期待予告演出の一つとして、「疑似連演出（以下、「疑似連」と略す）」がある。「疑似連」とは、装飾図柄の疑似的な連続変動表示状態（いわゆる「疑似変動」）を伴う演出態様をいう。この「疑似変動」とは、１回の装飾図柄変動表示ゲーム中において、装飾図柄の一部または全部を一旦仮停止状態とし（通常の装飾図柄ではなく、１または複数の疑似連専用図柄を利用してもよい）、その仮停止状態から装飾図柄の再変動表示動作を実行する、といった表示動作を１または複数回繰り返す変動表示態様をいう。この点、複数回の図柄変動表示ゲームに跨って実行されうる後述の「先読み予告演出」とは異なる。

【０１６９】

「疑似連」は、基本的には、疑似変動回数が多くなるほど当選期待度が高まるように、その発生率が定められている。たとえば、疑似変動回数１回よりも２回の方が、当選期待度の高い予告演出、たとえば、ＳＰリーチの発生期待度が高まるようになっている。したがって、リーチ演出を含む演出シナリオの場合、主に、リーチ状態が形成される前段階（リーチ演出の前段階）に発生され、１または複数回の疑似変動を行った後、本変動であるリーチ演出が実行され、最終的なゲーム結果が導出表示されることになる。本明細書中で、「疑似Ｎ」と称する場合、疑似変動Ｍ回と本変動とを合わせた回数を意味する。たとえば、「疑似２」と表記する場合は「疑似変動１回＋本変動」、「疑似３」と表記する場合は「疑似変動２回＋本変動」を意味する（たとえば、図３２中の疑似２＋ＳＰリーチ、疑似３＋ＳＰリーチなど）。また、疑似２～３が付されていない場合は「疑似連無し」の意であり、疑似連は発生しない（たとえば、図３２中のＮリーチ２、ＳＰリーチなど）。

【０１７０】

（５－２－３．遊技者参加型演出）

また本実施形態では、期待予告演出の一つとして、「遊技者参加型演出」がある。「遊技者参加型演出」とは、所謂「ボタン予告演出」に属するもので、操作手段（演出ボタン１３および／または方向キー７５）に対して所定の操作（たとえば、１回押し、長押し、連打など）がなされた場合、その操作内容に基づき、演出の内容が変化しうる予告演出態様である。遊技者参加型演出では、所定のボタン有効期間中になると、操作手段に対して所定の操作を指示する「操作指示演出」が実行され、そのボタン有効期間中に、遊技者が操作手段を操作すると、その操作内容に基づき、現出中の演出が他の演出（操作時演出）に変化し、操作前後の演出態様（演出内容）に応じて、当選期待度、当落結果、または設

定示唆情報などが報知可能となっている。演出制御部２４は、所定の設定条件に基づき（たとえば、遊技者参加型演出中の所定のタイミング）、操作手段の操作が有効となる操作有効期間（ボタン有効期間）を設定する操作有効期間設定手段と、ボタン有効期間中に所定の操作前演出を制御する操作前演出制御手段と、当該操作有効期間に演出ボタンが操作されたことに基づき、所定の操作後演出を制御する操作後演出制御手段とを備えている。

【０１７１】

（５－２－４．ステップアップ演出）

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

【０１７２】

（５－２－５．ステージチェンジ演出）

また本実施形態では、期待予告演出の一つとして、「ステージチェンジ演出」が発生する場合がある。「ステージチェンジ演出」とは、図柄変動表示ゲーム中（たとえば、図柄変動表示ゲームの開始を契機に、または図柄変動表示ゲーム中の所定のタイミングなど）において、現在の演出ステージを他の演出ステージに移行させることにより、当選期待度を示唆する予告演出態様である。「ステージチェンジ演出」では、現在の演出ステージがいずれの演出ステージに移行するかに応じて当選期待度を示唆する演出態様や、演出ステージ移行時に発生するカットイン演出の種別（たとえば、青色背景後に演出ステージ移行は当選期待度低、赤色背景後に演出ステージ移行は当選期待度高など）により当選期待度を示唆するといった予告演出態様である。ただし、このステージチェンジ演出は、予告演出として「演出ステージ」が変化するという演出態様であり、ステージチェンジ演出が発生しても、遊技状態（ＹＪ、Ｔｃｏｄｅ）の移行（変更）が生じて背景表示などが変化している訳ではない。また、ステージチェンジ演出には、予告演出としてではなく、同じ演出モードが続いてしまうことによる演出の単調化を防止するために、一の演出ステージから他の演出ステージに移行させる場合もある（たとえば、後述の図５１の演出ステージ参照）。

【０１７３】

（５－２－４．先読み予告演出：図５Ａ、図５Ｂ）

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

【０１７４】

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

【０１７５】

液晶表示装置３６の画面内の一部に（図示では、装飾図柄の表示エリアの下方）、特図１作動保留球の個数を表示する保留表示領域７６と、特図２作動保留球の個数を表示する

保留表示領域７７とが設けられており、作動保留球の有無に関して、その旨を点灯状態（作動保留球あり：図示の「○（白丸印）」）あるいは消灯状態（作動保留球なし：図示の破線の丸印）にて、現在の作動保留球数に関する情報が報知される。

【０１７６】

この作動保留球の有無に関する表示（以下「保留表示」と称する）は、その発生順（入賞順）に順次表示され、各保留表示領域７６、７７において、一番左側の作動保留球が、当該保留表示内の全作動保留球のうち時間軸上で一番先に生じた（つまり最も古い）作動保留球として表示される。本実施形態では、図示のように、液晶表示装置３６の画面内の一部に、最大保留記憶数と同数（４個）だけ設けた保留アイコン（アイコン画像）からなる保留表示部ａ１～ｄ１（特別図柄１側に対応）、ａ２～ｄ２（特別図柄２側に対応）が設けられている。これらの保留表示部ａ１～ｄ１、ａ２～ｄ２は、通常は、先読み判定する際に存在する作動保留球数と同数、たとえば３個だけ、その表示態様が作動状態（点灯状態）に切り替える。したがって、この保留表示部が作動保留球数を表示する保留表示手段として働く。しかし、後述の先読み予告を実行する場合は、保留表示部ａ１～ｄ１、ａ２～ｄ２のうち該当する一の保留表示部の保留表示態様を所定の先読み予告表示態様（特別保留表示態様）に変更し、これにより先読み予告を発生させる手段として働く。

【０１７７】

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

【０１７８】

また、図５Ａに示す液晶画面内の右下隅には、装飾図柄や予告演出などのメイン演出とは別のサブ的な演出（サブ演出）の表示領域として、特図１、２の作動保留球、普図作動保留球数、特図１、２の変動表示動作に関する情報、普図の変動表示動作に関する情報を表示可能なサブ表示領域７９を設けてある。このサブ表示領域７９の情報は、予告演出を表示する上で、装飾図柄の表示および／または保留表示部が非表示となった場合でも表示され続ける。したがって、現在、図柄変動表示ゲーム中であるか否か、作動保留球が幾つあるかについては、サブ表示領域７９の情報により識別可能となっている。

【０１７９】

なお、遊技状態（遊技モードまたは内部遊技状態）に応じて、保留表示領域７６を保留表示領域７７よりも強調的に表示したり、逆に保留表示領域７７を保留表示領域７６よりも強調的に表示したりできる。たとえば、第１の遊技状態中（通常状態（通常モードに属する演出モード）中）は、保留表示領域７６を強調的に表示することができる。保留表示領域７６を強調的に表示する場合には、たとえば、保留表示領域７６を優先的に表示する、保留表示領域７６を大きく表示する、保留表示領域７７側を非表示にするなどがある。保留表示領域７７を強調的に表示する場合も同様であり、保留表示領域７７を優先的に表示する、保留表示領域７７を大きく表示する、保留表示領域７６側を非表示にするなどがある。

【０１８０】

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

【０１８１】

（先読み予告について）

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

【０１８２】

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

【０１８３】

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

【０１８４】

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

【０１８５】

具体的には、演出制御部２４が保留加算コマンドと入賞時コマンドとを受信すると、先読み変動パターン情報に基づき、先読み予告を実行（現出）するか否かに関する「先読み予告抽選」を行う。そして、先読み予告を実行する場合には先読み予告に係る演出シナリオを作成し、その演出シナリオに従い、先読み予告を現出させる（図５Ａ、図５Ｂ参照）。先読み予告は、「ハズレ」よりも「大当り」の方が、また、当選期待度が相対的に高い先読み変動パターンの方が高確率で実行されるようになっている。よって、先読み予告が発生するか否かにより当選期待度が示される。先読み予告は、作動保留球の発生したタイミング、または時系列的に先に行われる図柄変動表示ゲームの開始と同時に、あるいはそのゲーム中の所定のタイミングで、今回の作動保留球を対象とした先読み予告が現出される場合がある。

【０１８６】

上述の保留加算コマンドは、特図種別情報（特図１、２の別）を特定可能とする上位バイト側のデータと、先読み判定時の作動保留球数情報と特定可能とする下位バイト側データとの２バイトで構成される。また、入賞時コマンドは、当落結果を指定する上位バイト側のデータ（ＭＯＤＥ１）と、先読み判定情報として先読み変動パターンの内容を特定可

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

【０１８７】

（入賞時系先読み予告：保留変化予告）

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

【０１８８】

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

【０１８９】

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

【０１９０】

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

【０１９１】

保留変化予告に係る特別保留表示は、（Ａ）入賞を契機に現出させるケース、換言すれば、保留表示のタイミングで現出させるケース、（Ｂ）入賞時は通常保留表示（白色）であるが、通常保留表示から特別保留表示（青色など）に変化させるケース、（Ｃ）現在の特別保留表示よりも当選期待度が相対的に高い特別保留表示に変化（たとえば、青色から黄色以上の保留色にステップアップ的に変化）させるケースなどもある。この（Ｂ）また

は（Ｃ）のケースでは、シフト表示中の所定のタイミング、先に実行されている図柄変動表示ゲーム中の所定のタイミング、特定の予告演出の現出中の所定のタイミング、保留変化予告用の遊技者参加型演出中（たとえば、ボタン操作有効期間中）などにおいて、一の保留表示態様から他の保留表示態様に変化させることができる。なお、上記（Ｂ）または（Ｃ）のような当選期待度がより高い保留表示に変化する保留変化予告を「ステップアップ保留変化予告」と称する。

【０１９２】

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

【０１９３】

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

【０１９４】

（図柄変動中系先読み予告：変動中先読み予告）

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

【０１９５】

この「変動中先読み予告」とは、たとえば、液晶表示装置３６の画面に先読み専用の予告画像を表示させ、これを１または複数回の図柄変動表示ゲームにて実行（単発的にまたは連続表示させる）といった先読み予告である。すなわち、変動中先読み予告は、或る図柄変動表示ゲーム中に始動口に遊技球が入賞して始動条件が成立した場合、その始動条件成立に係る図柄変動表示ゲームを実行する権利を一旦保留記憶するとともに、先読み予告演出を実行するか否かに関し先読み予告抽選を行い、この先読み予告抽選を実行する場合には、その時点で現存する作動保留球（保留記憶）が複数個存在する場合には、それら全てまたは一部の保留記憶について、それらの図柄変動表示ゲームを何らかの関連性を有した表現にすることができる。たとえば、記憶順にみて最も古い作動保留球から先読み予告対象の作動保留球までの現存する作動保留球に係る全てまたは一部の図柄変動表示ゲーム中において、液晶表示装置３６の画面に先読み専用予告画像（たとえば、図５Ｂの稲妻を模した予告画像）を表示させる。この場合、各図柄変動表示ゲームにおいて、その全部または一部が異なる先読み予告を現出させてもよい。たとえば、３回の図柄変動表示ゲームにわたり現出させる場合、１回目の図柄変動表示ゲームは雷雲画像、２回目の図柄変動表示ゲームは雨画像（雷雲から雨が降る様を表現した画像表示）または雷雲画像、３回目の図柄変動表示ゲームは稲妻画像とすることができる。また、予告画像に応じて当選期待度が異なるものとしてもよい。上述の例でいえば、雷雲画像は低期待度、雨画像は中期待度、稲妻画像は高期待度とすることができる。この場合、雷雲画像だけで終了した場合は当選期待感が低いが、稲妻画像が表示されれば、当選期待感が飛躍的に高まるといった演出効果を奏することができる。また、図柄変動表示ゲームの実行ごとに「雷雲画像→雨画像

→稲妻画像」と期待度が段階的に発展（期待度が増す）するステップアップ系の先読み予告としてもよい。

【０１９６】

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

【０１９７】

（先読み予告演出態様例：図５Ｂ）

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

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

遊技進行は同図（２）に移り、主制御部２０は、上記第１番目（最も古い作動保留球）であった特別図柄１側の作動保留球に基づく特別図柄変動表示ゲームを開始してその作動保留球を消化（１つ消化）し、演出制御部２４は、その特別図柄変動表示ゲームの開始とともに、各作動保留球に対応する保留表示態様をそれぞれ左へシフトさせ、作動保留球が１つ消化された状態を示す保留表示態様とし、当該第１番目であった作動保留球に基づく装飾図柄変動表示ゲームを開始させる。このとき、変動中先読み予告として、液晶表示装置３６の画面内に専用の背景画像（稲妻画像表示による稲妻演出）を表示させる。これにより、液晶表示装置３６の画面は、同図（２）に示すような表示態様となる。

【０２０１】

そして遊技進行は同図（３）に移り、現在実行中であった図柄変動表示ゲームが終了して装飾図柄がハズレ対応の「３５１」で停止表示されたとする。

【０２０２】

続いて遊技進行は同図（４）に移り、主制御部２０は、上記第２番目であった作動保留球、つまり先読み予告演出の対象となった作動保留球に基づく特別図柄変動表示ゲームを開始してその作動保留球を消化し、演出制御部２４は、その特別図柄変動表示ゲームの開始とともに、各作動保留球に対応する保留表示態様をそれぞれ左へシフトさせ、当該第２番目であった作動保留球に基づく装飾図柄変動表示ゲームを開始させる。このとき、保留変化予告の特別保留表示は上記シフト時に画面から消え、今回の図柄変動表示ゲームの開始を契機（その作動保留球の消化とともに）に終了され、その後は、ゲーム実行保留Ｋと

して表示される。また変動中先読み予告（ここでは稲妻演出）も今回の図柄変動表示ゲーム中の発生を最後に終了される。この同図（４）は、図柄変動表示ゲーム開始直後の液晶表示装置３６の画面表示を例示したものである。なお同図（４）において、変動中先読み予告の稲妻演出（変動中先読み予告）が、今回の図柄変動表示ゲーム（先読み予告対象の作動保留球（第２番目）に係る図柄変動表示ゲーム）の中の発生を最後に終了されると説明したが、これに限らず、前回の図柄変動表示ゲーム中の発生を最後に終了してもよい。この場合、変動中先読み予告は、保留変化予告の「特別保留表示」が図柄変動表示ゲームの実行に供されるとともに終了されることになる。

【０２０３】

（５－２－６．設定示唆演出）

また本実施形態では、上記「設定値」に関する情報を示唆する演出態様（設定示唆演出）を現出可能となっている。たとえば下記（ア）～（シ）のような設定示唆演出である。

（ア）低設定域（設定１～３、１～２、２～３など）を示唆する「低設定示唆演出」。

（サ）高設定域（設定４～６、４～５、５～６など）を示唆する「高設定示唆演出」。

（キ）偶数設定（設定２、４、６）を示唆する「偶数設定示唆演出」。

（ユ）奇数設定（設定１、３、５）を示唆する「奇数設定示唆演出」。

（メ）特定の設定値（設定１～６のいずれでもよい）を確定的に報知する「特定設定確定演出」。たとえば「設定Ｎ」を確定的に報知する「設定Ｎ確定演出」。ただし、無闇に内部的な設定値を確定的に報知するのは、好ましくない。その理由は、設定１や設定２確定などのように、低設定領域を確定的に示唆するものは、遊技者の遊技意欲を減退させてしまうからである。そこで、高設定領域の設定４～６のいずれかを確定的に報知させることが好ましい。特に、設定５確定や設定６確定などの高設定が確定する設定示唆演出が出現すれば、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

（ミ）特定の設定値（設定１～６のいずれでもよい）でないことを確定的に報知する「特定設定否定演出」。

（シ）特定範囲の設定値を示唆する「特定範囲示唆演出」。たとえば、設定３～５（α≦設定値≦β）を示唆、設定４以上（α≦設定値）を示唆、「設定１、３、５、６」の複数の特定値を示唆するなどがある。また、設定値に応じて出現率を異ならせて、たとえば特定の演出が設定１では出にくい、設定４ではそこそこ出る、設定６では出やすいなどのように、或る設定値の可能性が高い／低いを示唆することも可能である。

【０２０４】

なお、設定示唆演出の現出率（実行確率）は、設定値に応じて適宜定めることができる。たとえば、設定値が相対的に低いほど設定示唆演出の出現率が低くなるように定めてもよい。また、設定示唆演出の演出態様には特に制限はなく、音演出、光演出、画像表示演出、可動体演出のうち、１または複数の演出を利用することができる。

【０２０５】

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

【０２０６】

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

速点滅した場合は高設定濃厚、保留アイコンの１または全部が専用の保留アイコン（専用のキャラクタやアイテム画像）に変化した場合は“高設定濃厚”示唆などである。

【０２０７】

（支援時短状態中の設定示唆演出について）

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

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

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

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

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

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

【０２０８】

（支援時短状態中の装飾図柄について）

支援時短状態の装飾図柄の表示態様について下記のように構成することができる。

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

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

【０２０９】

（支援時短状態に係る保留表示領域について）

（伊１１）支援時短の当選ゲーム終了後（図柄の変動時間終了時（図１３参照）、または図柄の確定表示時間中、或いは図柄の確定表示時間経過時（図１４参照））を契機に、保留表示領域７７（特図２側の保留表示領域）を上記強調的（優先的）に表示することができる。保留表示領域７７を強調的に表示する場合には、既に説明したように、保留表示領域７７を優先的に表示する、保留表示領域７７を大きく表示する、保留表示領域７６側を非表示にするなどがある。

特図１側の図柄変動表示ゲーム１で支援時短に当選した場合、当該当選ゲームが終了したタイミングで、保留表示の優先順位を、特図１側から特図２側に変更することが好まし

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

【０２１０】

（支援時短状態と大当り時短状態の管理形態について）

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

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

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

【０２１１】

（支援時短状態の発動条件について）

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

（伊１５）特定の支援時短が当選した場合、その当選ゲームから所定のゲーム数（たとえば、３ゲーム）が実行された場合に、そのゲーム終了後（３ゲーム目のゲーム終了後）、支援時短状態に移行させることができる。本構成によれば、支援時短に当選したゲームよりも後に実行されるゲームにて、支援時短状態の突入を予定する、という斬新な遊技性を創出でき、遊技性の自由度が広がる。

【０２１２】

（支援時短を利用した特殊な遊技性について）

（伊１７）通常状態中に支援時短に当選した場合、所定の時短回数を付与する一方、通常状態よりも有利な遊技状態（時短状態、確変状態、または潜確状態など）で支援時短に当選した場合には、時短回数０回を付与する。たとえば、仮想の遊技機として、特図１側に当選種別に、少なくとも支援時短Ｄ（１／５０００の低確率当選）を設け、特図２側の大当り種別に「時短回数１０００回を付与する１０Ｒ時短大当り（１／１００で当選）」と「時短回数０回の特殊支援時短（１／２００で当選）」だけを設けるとする。通常状態中は、特図１側の大当り抽選を受けながらゲームを進行させる。そして、極めて低確率の支援時短Ｄに当選した場合には、時短状態に移行され、特図２側の大当り抽選を受けながらゲームを進行させることになる。特図２側には「１０Ｒ時短大当り」と「時短回数０の

特殊支援時短」が大当り抽選対象であるため、時短回数が０回の特殊支援時短に当選する前に、１０Ｒ時短大当りが当選すれば、大当り連荘となるが、１０Ｒ時短大当りが当選する前に特殊支援時短に当選してしまうと、時短回数０回が付与されて時短状態が強制終了し、通常状態に転落移行され、連荘チャンスが終了する。つまり、特殊支援時短さえ当選しなければ、通常状態への転落移行が回避され、大当りの連荘可能性が残る、といった疑似的な「転落抽選タイプ（後述の（機３）を参照）」の遊技機を作り出すことが可能となる。時短回数０回という特殊支援時短を設けることにより、遊技性の幅が広がり、斬新な遊技性が期待できる。

【０２１３】

（支援時短状態の終了条件について）

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

【０２１４】

＜６．演出手段＞

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

【０２１５】

＜７．遊技モードの遷移形態：図６＞

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

【０２１６】

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

【０２１７】

（７－１．「通常モード」について）

通常モードは、内部遊技状態が通常状態（ＹＪ＝００Ｈ）に関連する遊技モードであり、この通常モードは、ＲＡＭクリア操作や設定変更操作により、領域内ＲＡＭがクリアさ

れた場合に開始される初期の遊技モードとなっている。。

【０２１８】

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

【０２１９】

（７－１．通常モードについて）

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

【０２２０】

（７－２．「確変モード」について）

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

【０２２１】

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

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】

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

【０２２５】

＜（Ａ－１）時短大当りをカウント対象外（ノーカウント）とするケース＞

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

【０２２６】

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

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

【０２２７】

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

【０２２８】

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

【０２２９】

なお「連荘回数」は、主制御部２０がその機能部を担う「連荘回数カウント手段」によりカウントされる。連荘回数カウント手段は、当りに当選したことを条件に、特定の遊技期間における連荘回数をカウントする機能部として働く。なお、主制御部２０に連荘回数カウント手段を「連荘回数」は、カウント対象となる大当りの当選回数（大当りの当選ごとに＋１）またはその大当り遊技の実行回数（たとえば、大当り遊技の実行ごとに＋１）、或いは、カウント対象となる大当りに係る条件装置または連続役物作動装置の作動回数（たとえば、条件装置または連続役物作動装置のＯＮ（作動）／ＯＦＦ（非作動）を監視し、ＯＮされるごとに＋１）としてもよい。なお、本実施形態の場合、大当りの当選ゲームにて、大当り遊技後の遊技状態を指定する処理が行われるため（後述の図１２の「特別図柄変動開始処理中の遊技状態移行準備処理（ステップＳ４１２）」参照）、連荘回数は大当りの当選回数をカウントするようになっている。

【０２３０】

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

【０２３１】

（７－２－１．確変モードの特徴点）

次に、本実施形態に係る確変モード（確変モード１～３）の特徴点について説明する。既に説明したように、確変モード１～３は、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）がそれぞれ異なる遊技モードであり（図４３参照）、確変モード１～３に対応した変動パターン振分テーブル（図３３、図３４参照）が選択される。これを利用して、確変モード１～３がそれぞれ特徴有る確変モードを作り出すことができる。

たとえば、確変モード１用の変動パターン振分テーブルでは、変動時間が２秒の変動パ

ターン（たとえば、通常変動）が高確率で選択されるようにし、確変モード２用の変動パターン振分テーブルでは、変動時間が３秒の変動パターンが高確率で選択されるようにし、確変モード３用の変動パターン振分テーブルでは、変動時間が４秒の変動パターンが高確率で選択されるようにする（図３４のＦＨ１１、ＦＨ１５、ＦＨ１９参照）。このようにすれば、各確変モードに係る特別図柄の平均的な変動時間、換言すれば、図柄変動表示ゲームの平均的な消化時間（１ゲームあたりの図柄変動表示ゲームの平均実行時間または単位時間あたりの図柄変動表示ゲームの実行回数：以下、「平均消化時間」とも称する）に緩急を付けることができる。なお、上述の図柄変動表示ゲームの平均消化時間とは、少なくともハズレ時における平均消化時間、つまり、各確変モードにおける「ハズレ変動パターンの平均変動時間」である。

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

近年では、射幸心を煽ることを適度に抑制するため、法的要請により、遊技機の出玉性能について規制が設けられている。たとえば、上記型式試験に係る短期試験（１時間）による出玉率（セーフ球／アウト球）が、上限出玉率「３００％（旧基準）」から「２２０％（新基準）」に制限される（遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則　別表第４　ぱちんこ遊技機に係る技術上の規格（第６条関係）（１）性能に関する規格　ロ（ハ）など）。この規制は出玉性能、特に連荘時の出玉性能に大きく影響し、これを遵守すると出玉の「時速」が従来の２／３程度の出玉性能までダウンしうる。詳しくは、発射時間が１時間であれば、アウト球は６０００発（発射装置３２の発射性能１００発／分×６０分＝６０００発）であり、旧基準であれば、上限出玉率「３００％」であるからセーフ球は１時間あたり１８０００発（６０００発×３００％＝１８０００発／ｈ）まで許容されることになる。ところが、新基準では上限出玉率が「２２０％」に制限されるため、セーフ球の上限が１時間あたり１３２００発（６０００発×２２０％＝１３２００発／ｈ）までダウンする。特に時短状態中や確変状態中では、高ベース状態下（電サポ状態下）となるため、大当りが過度に連荘してしまうと、上限出玉率２２０％（１３２００発）を簡単に超えてしまい、型式試験で不適合となってしまう。たとえば、電サポ状態下のベース値が７０（ＢＡ７０）である場合、普電開放遊技によるセーフ球は、１時間で４２００発（ＢＡ７０×１００発／分×６０分＝４２００発）となる。したがって、旧基準であれば、「１８０００発－４２００発」の“１３８００発分”を大当り遊技により払い出すことが可能であるが、新基準では「１３２００発－４２００発」の“９０００発分”しか払い出すことができなくなる。そこで上記規制の下で、出玉感をなるべく損なうことなく、型式試験を通過（適合）し易くしうるように、出玉性能をコントロールする工夫が求められる。

【０２３５】

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

【０２３６】

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

【０２３７】

上記のように、図柄変動表示ゲームの平均消化時間に関し、「確変モード３（低速変動状態）＜確変モード２（中速変動状態）＜確変モード１（高速変動状態）」の関係性を持たせるために、特に、遊技進行上、最も多く遭遇しうるハズレ時に参照される「ハズレ変動パターン振分テーブル（図３４）」に関し、下記（Ｔ１）～（Ｔ１９）のような構成とすることが好ましい。なお本発明は、必ずしも、３つの確変モード１～３の関係性に限定されるものではない。すなわち本発明は、連荘回数が所定回数未満に係る確変モード（以下「確変モードＡ」と称する）と、連荘回数が当該所定回数以上に係る確変モード（以下「確変モードＢ」と称する）とを少なくとも設け、確変モードＡと確変モードＢとの平均消化時間を比較した場合に、「確変モードＡ＜確変モードＢ」の関係を満たす構成であればよい（後述の変形例Ａおよび変形例Ｂも同様）。以下、“「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に”と称する場合は、“「確変モード１⇒確変モード２⇒確変モード３」の順に”の意味も含まれる。

【０２３８】

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

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

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

（Ｔ４）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、選択率が最も高いリーチ変動の変動時間を長くする。

（Ｔ５）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、通常変動の選択率を低くする。なお、通常変動は、１または複数設けることができる。

（Ｔ６）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、リーチ変動の選択率を高くする。なお、リーチ変動は、１または複数設けることができる。

（Ｔ７）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、各モードにおける最短の通常変動の変動時間を長くする。

（Ｔ８）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、各モードにおける最短のリーチ変動の変動時間を長くする。

（Ｔ９）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、通常変動の種類を少なくする。

（Ｔ１０）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、リーチ変動の種類を多くする。

（Ｔ１１）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、第２変動時間以上の変動パターンの種類を多くする。「第２変動時間以上の変動パターン」は、通常変動であってもよいし、リーチ変動であってもよい（以下同様）。

（Ｔ１２）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、第１変動時間以下の変動パターンの種類を少なくする。「第１変動時間以下の変動パターン」は、通常変動であってもよいし、リーチ変動であってもよい（以下同様）。

（Ｔ１３）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、確変モードＡには第２変動時間以上の変動パターンが無く、確変モードＢには第２変動時間以上の変動パターンがある。

（Ｔ１４）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、確変モードＡには第１変動時間以下の変動パターンがあり、確変モードＢには第１変動時間以下の変動パターンが無い。

（Ｔ１５）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、確変モード１および確変モード２には、第２変動時間以上の変動パターンが無く、確変モード３には第２変動時間以上の変動パターンがある。

（Ｔ１６）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、確変モード１および確変モード２には、第１変動時間以下の変動パターンがあり、確変モード３には第１変動時間以下の変動パターンが無い。

（Ｔ１７）確変モードＡと確変モードＢにおいて、変動開始時における作動保留球（今回の変動表示動作に供される作動保留球を除く、現存する作動保留球数）が０ときに選択される変動パターンの変動時間を共通（同一または略同一でもよい）の変動時間とし、作動保留球が０以外の場合には変動時間が異なる変動パターンを選択可能に構成する。たとえば、確変モード１～３において、作動保留球数が０の場合には、通常変動８ｓ種別（本例の場合、小連荘中通常変動８ｓ、中連荘中通常変動８ｓ、大連荘中通常変動８ｓ）のみが選択されるようにし、作動保留球が０以外の場合には、変動時間が異なる変動パターンを選択可能に構成する。この場合において、「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、作動保留球が０以外の場合に選択され易い変動パターンの変動時間を長くする。

（Ｔ１８））確変モードＡと確変モードＢにおいて通常変動は共通とし、「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、リーチ変動の選択率を高確率とする。たとえば、確変モード１～３において通常変動は共通とし、「確変モード１⇒確変モード２⇒確変モード３」の順に、リーチ変動の選択率を高確率とする。

（Ｔ１９）確変モードＡと確変モードＢとにおいて通常変動は共通とし、「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、変動時間が相対的に長いリーチ変動の選択率を高確率とする。たとえば、確変モード１～３において通常変動は共通とし、「確変モード１⇒確変モード２⇒確変モード３」の順に、変動時間が相対的に長いリーチ変動の選択率を高確率とする。

【０２３９】

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

【０２４０】

また、図３３に示す当選系の変動パターン振分テーブルについて、下記（Ｔ２０）～（Ｔ２７）のように構成することができる。

【０２４１】

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

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

当該リーチ変動の変動時間を長くすることができる。
（Ｔ２２）有利度合（利益度合）が「第１当選種別＜第２当選種別」である場合、第１当選種別が当選した場合のリーチ変動が共通（リーチ変動の変動時間が同じ）であり、第２当選種別が当選した場合に選択され易いリーチ変動が異なる（リーチ変動の変動時間が異なる）。この場合において、「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、当該リーチ変動の変動時間を長くすることができる。
（Ｔ２３）確変モードＡにおける当選時に選択されうる最長のリーチ変動（第１当選最長リーチ変動）の変動時間を「Ｒ秒」とし、確変モードＢにおける当選時に選択されうる最長のリーチ変動（第２当選最長リーチ変動）の変動時間を「Ｓ秒」とした場合、
Ｒ／Ｓの値（当選時変動時間延長率）と、
確変モードＡにおけるハズレ時に選択されうる最長のリーチ変動（第１ハズレ最長リーチ変動）の変動時間を「Ｔ秒」とし、確変モードＢにおけるハズレ時に選択されうる最長のリーチ変動（第２ハズレ最長リーチ変動）の変動時間を「Ｕ秒」とした場合、
Ｔ／Ｕの値（ハズレ時変動時間延長率）と、が異なる。この場合、“「Ｔ／Ｕ」＜「Ｒ／Ｓ」”とすることができる。また、有利度合（利益度合）が「第１当選種別＜第２当選種別」である場合、第１当選種別よりも第２当選種別の方が、「Ｒ／Ｓ」の値が大である。
（Ｔ２４）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、最高利益度の当選種別（本実施形態では、１０Ｒ確変大当り）に当選時に選択されうるリーチ変動の変動時間を少なくとも長くする。
（Ｔ２５）「確変モードＡ⇒確変モードＢ」の順に、最高利益度の当選種別（本実施形態では、１０Ｒ確変大当り）に当選時に選択されうるリーチ変動のうち、最長のリーチ変動の変動時間を少なくとも長くする。
（Ｔ２６）確変モードＡと確変モードＢとを比較した場合、ハズレの場合に選択されうる変動パターンの変動時間は変化しないが、当選の場合に選択されうる変動パターンの変動時間が相対的に長くなる。図示はしていないが、たとえば、ハズレ時に各確変モード１～３で参照される変動パターン振分テーブルを図３４の確変モード２対応の「ハズレ変動パターン振分テーブル（中連荘用）」とし、当りの場合には、連荘回数に応じて図３３に示す「確変中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル」を用いる。なお「当選」とは、「当り当選」および／または「支援時短当選」を意味する（次に述べる（Ｔ２７）も同様）。
（Ｔ２７）確変モードＡと確変モードＢとを比較した場合、当選の場合に選択されうる変動パターンの変動時間は変化しないが、ハズレの場合に選択されうる変動パターンの変動時間が相対的に長くなる。図示はしていないが、たとえば、当選時に各確変モード１～３で参照される変動パターン振分テーブルを図３２の確変モード２対応の「確変中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル（中連荘用）」とし、ハズレの場合には、連荘回数に応じて図３４に示す「確変中ハズレ変動パターン振分テーブル」を用いる。
【０２４２】
なお、本実施形態の場合、確変モード３に移行された後は、大当りに当選またはＳＴ回数を消化するまで、確変モード３から他の遊技モードに移行されない。しかし、本発明はこれに限らず、確変モード３中に所定のゲーム回数（変動回数）が実行された場合、他の遊技モード（確変モード１または確変モード２）に移行させてもよい。低速変動状態の確変モード３が長期間にわたり継続してしまうと、遊技者に倦怠感を与えてしまったり、遊技が単調化したりしてしまうからである。遊技モードの移行は、「確変モード３⇒確変モード２または確変モード１」という移行形態に限らず、「確変モード３（第１変動回数消化）⇒確変モード２（第２変動回数消化）⇒確変モード１」や、「確変モード３（第１変動回数消化）⇒確変モード１（第２変動回数消化）⇒確変モード２」としてもよい。なお、第１変動回数Ｋ回とし、第２変動回数Ｌ回とした場合、「Ｋ回」＝「Ｌ回」、「Ｋ回＜Ｌ回」、または「Ｋ回＞Ｌ回」とすることができる。
【０２４３】
（変形例Ａ）

本実施形態では、上記したように、確変モード１～３のそれぞれに対応したハズレ変動パターン振分テーブル（図３４）を利用して、上記「確変モード３（低速変動状態）＜確変モード２（中速変動状態）＜確変モード１（高速変動状態）」の関係を実現しているが、本発明はこれに限られない。たとえば、図３５および図３６に示すように、一の確変モード（一のＴｃｏｄｅ）に対応する変動パターン振分テーブルを利用して、上記「確変モード３（低速変動状態）＜確変モード２（中速変動状態）＜確変モード１（高速変動状態）」の関係と同事象の変動状態を実現することができる。図３５は、変形例Ａに係る確変中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル（当選系の変動パターン振分テーブル）の一例を示したものであり、図３６は、変形例Ａに係るハズレ変動パターン振分テーブルの一例を示したものである。

【０２４４】

先ず、図３６に示すハズレ変動パターン振分テーブルを参照して本例の概要を説明しておく。本例では、小連荘（連荘回数１～３回目）のときに用いられるハズレ変動パターン振分テーブルを基準テーブルとし（図３６（イ）参照）、中連荘（連荘回数４～６回目）のときには、この基準テーブルに定められた変動パターンの変動時間に対して、第１加算時間（たとえば、５秒）を加えたものを今回の変動開始時の変動パターンを取得する（図３６（ロ）参照）。また、大連荘（連荘回数７回目以降）のときには、上記基準テーブルに定められた変動パターンの変動時間に対して、第２加算時間（たとえば、１０秒）を加えたものを今回の変動開始時の変動パターンとして取得する（図３６（ハ）参照）。すなわち、１つの遊技モードに対応する変動パターン振分テーブルを利用して、複数の遊技モードに対応する変動パターンを取得する、という変動パターン選択技術である。本例の場合、所定時間を加算したものを取得するため、図３６（イ）～（ロ）に示す通り、変動パターンの選択率は変化しない。なお、図３５（イ）～（ロ）に示す「当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル」も同様である。

【０２４５】

図３６（イ）は、連荘回数１～３回目のときに用いられるハズレ変動パターン振分テーブルを示したものである。ここでは、説明の便宜上、選択対象となる変動パターン種別として、確変中通常変動１～４（変動時間１秒、２秒、３秒、３秒）、確変中Ｎリーチ、確変中ＳＰリーチＡ（当選期待度低）、確変中ＳＰリーチＢ（当選期待度高）を設けたものを代表例として示してある。

【０２４６】

図３６（イ）～（ハ）から分かる通り、各変動パターンの選択率は同一でありながらも、連荘回数が多くなるほど、変動時間が相対的に長い変動パターンが選択されるようになっている（図３５（イ）～（ハ）も同様）。これにより、上記「確変モード３（低速変動状態）＜確変モード２（中速変動状態）＜確変モード１（高速変動状態）」の関係と同事象の変動状態、つまり「小連荘（高速変動状態）＜中連荘（中速変動状態）＜大連荘（低速変動状態）」となる変動状態を実現することができる。

【０２４７】

なお、図３６（ロ）は、基準テーブルの各変動パターンにそれぞれ５秒（第１加算時間）加算したもの、図３６（ハ）は、基準テーブルの各変動パターンにそれぞれ１０秒（第２加算時間）加算したものが取得されるように構成している。しかし本発明はこれに限らず、下記（Ｓ１）～（Ｓ７）のように構成することができる。

【０２４８】

（Ｓ１）通常変動（確変中通常変動１～４）に対して、所定時間を加算すること（以下、単に「加算」と略す）は行わず、少なくとも１つのリーチ変動（確変中Ｎリーチ、確変中ＳＰリーチＡ、確変中ＳＰリーチＢ）に対して加算していく。たとえば、中連荘のときは基準テーブル（図３６（イ））の確変中Ｎリーチに対して５秒（第１加算時間）加算、大連荘のときは確変中Ｎリーチに対し１０秒（第２加算時間）加算する。なお、相対的に選択され易いリーチ変動（ここでは、リーチ変動中、最も選択率の高い確変中Ｎリーチ）を加算対象とすることが好ましい。また、第１加算時間と第２加算時間は、「第１加算時

間＜第２加算時間」の関係を満たすものであればよい（後述の（Ｓ２）～（Ｓ５）も同様）。

（Ｓ２）少なくとも１つの通常変動（確変中通常変動１～４）に対して加算を行い、リーチ変動（確変中Ｎリーチ、確変中ＳＰリーチＡ、確変中ＳＰリーチＢ）に対して加算は行わない。たとえば、中連荘のときは基準テーブル（図３６（イ））の確変中通常変動１に対して５秒（第１加算時間）加算、大連荘のときは確変中通常変動１に対し１０秒（第２加算時間）加算する。なお、相対的に選択され易い通常変動（ここでは、通常変動中、最も選択率の高い確変中通常変動１）を加算対象とすることが好ましい。

（Ｓ３）ハズレの場合は加算せず、当選の場合は加算する。たとえば、当選の場合は、図３６（ロ）、（ハ）のように、５秒（第１加算時間）加算、１０秒（第２加算時間）加算するが、ハズレの場合には加算はしない（ハズレの場合は基準テーブル：図３６（イ）を利用する）。つまり、ハズレの場合に選択されうる変動パターンの変動時間は変化しないが、当選の場合に選択されうる変動時間が相対的に長くなる。なお「当選」とは、「当り当選」および／または「支援時短当選」を意味する（後述の（Ｓ４）も同様）。

（Ｓ４）ハズレの場合は加算し、当選の場合は加算しない。たとえば、ハズレの場合は図３６（ロ）、（ハ）のように、５秒（第１加算時間）加算、１０秒（第２加算時間）加算するが、当選の場合には加算しない（当選の場合は基準テーブル：図３５（イ）を利用する）。つまり、当選の場合に選択されうる変動パターンの変動時間は変化しないが、ハズレの場合に選択されうる変動時間が相対的に長くなる。

（Ｓ５）少なくとも最長の変動パターンは加算しない。たとえば、確変中ＳＰリーチＢを加算対象外とし、これよりも変動時間が短い変動パターンのうち、少なくとも１つの変動パターンは加算対象とする（加算内容は、上記（Ｔ７）または（Ｔ８）とすることができる）。最長の変動パターンは、もともとの変動時間が長いためである。「最長の変動パターン」は、ハズレ変動（図３６）うちで最長のもの（本例の場合は確変中ＳＰリーチＢ）であってもよいし、当選変動（図３５）のうちテーブルのうちで最長のもの（本例の場合は確変中ＳＰリーチＢ）であってもよい。

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

（Ｓ７）変動開始時における作動保留球数（今回の変動表示動作に供される作動保留球を除く、現存する作動保留球数）が０の場合は加算せず、作動保留球数が０以外は加算する。作動保留球数が０の場合は、変動時間が比較的長い変動パターンが選択されるため（本例では、リーチ変動のみが選択される）、無闇に加算することは好ましくないからである。なお、通常変動種別のうち最長の変動パターン（本例の場合は、確変中通常変動３または確変中通常変動４）が選択され易い構成としてもよい。

【０２４９】

（変形例Ｂ）

また、上記「確変モード３（低速変動状態）＜確変モード２（中速変動状態）＜確変モード１（高速変動状態）」の関係は、上記変形例Ａに限らず、たとえば、図３７および図３８に示すように、連荘回数に応じて、変動パターンの選択率（振分値）を変化させる変動パターン振分テーブルを利用して実現することもできる。

【０２５０】

先ず、図３８を参照して本例の概要を説明しておく。本例では、小連荘（連荘回数１～３回目）のときに用いられるハズレ変動パターン振分テーブルを基準テーブルとし（図３８（イ）参照）、中連荘（連荘回数４～６回目）のときには、この基準テーブルに定められた変動パターンの選択率を変化させた「第１選択率変動テーブル（図３８（ロ）」を参照する。

また、大連荘（連荘回数７回目以降）のときには、上記基準テーブルに定められた変動パターンの選択率を変化させたものであるが、「第１選択率変動テーブル（図３８（ロ）」とは異なる選択率の「第２選択率変動テーブル（図３８（ハ）」を参照する。

ここで、小連荘（連荘回数１～３回目）のときに用いられる基準テーブル（図３８（イ））と、

中連荘（連荘回数４～６回目）のときに用いられる上記「第１選択率変動テーブル（図３８（ロ））」と、

大連荘（連荘回数７回目以降）のときには用いられる上記「第２選択率変動テーブル（図３８（ハ））」の平均変動時間の関係が、

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

本例の場合、基準テーブルの変動パターンの選択率を変化させたものを取得するため、図３８（イ）～（ロ）に示す通り、各変動パターン振分テーブルに係る変動パターンの変動時間は変化しない（変動パターン指定コマンド（ＭＯＤＥ２＋ＥＶＥＮＴ１）も変化しない）（図３７の「当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル」も同様）。この点、各変動パターン振分テーブルに係る変動パターンの変動時間が変化するが選択率は変化しない上記変形例Ａとは大きく異なる。

【０２５１】

図３８（イ）は、連荘回数１～３回目のときに用いられるハズレ変動パターン振分テーブルを示したものである。ここでは、説明の便宜上、上記変形例Ａと同じく、選択対象となる変動パターン種別として、確変中通常変動１～４（変動時間１秒、２秒、３秒、３秒）、確変中Ｎリーチ、確変中ＳＰリーチＡ（当選期待度低）、確変中ＳＰリーチＢ（当選期待度高）を設けたものを代表例として示してある。

【０２５２】

図３８（イ）～（ハ）から分かる通り、各変動パターンの変動時間は同一でありながらも、連荘回数に応じて変動パターンの選択率が変化し、連荘回数が多くなるに従い、変動時間が相対的に長い変動パターンが選択さ易いようになっている（図３８（イ）～（ハ）も同様）。これにより、上記「確変モード３（低速変動状態）＜確変モード２（中速変動状態）＜確変モード１（高速変動状態）」の関係と同事象の変動状態、つまり「小連荘（高速変動状態）＜中連荘（中速変動状態）＜大連荘（低速変動状態）」となる変動状態を実現することができる。

【０２５３】

なお、本変形例は下記（Ｐ１）～（Ｐ１５）のように構成することができる。

【０２５４】

（Ｐ１）「基準テーブル」の平均変動時間を「Ｘ秒」、「第１選択率変動テーブル」の平均変動時間を「Ｙ秒」、および「第２選択率変動テーブル」の平均変動時間を「Ｚ秒」とした場合、下記関係式（α）を満たす。

「Ｙ／Ｘ」＜「Ｚ／Ｙ」・・（α）

「確変モード１⇒確変モード２」の平均変動時間の延長率よりも「確変モード２⇒確変モード３」の平均変動時間の延長率の方が大きい。

【０２５５】

（Ｐ２）「基準テーブル」の最長変動パターンの変動時間を「Ｘ秒」、「第１選択率変動テーブル」の最長変動パターンの変動時間をを「Ｙ秒」、および「第２選択率変動テーブル」の最長変動パターンの変動時間を「Ｚ秒」とした場合、下記関係式（β）を満たす。

「Ｙ／Ｘ」＜「Ｚ／Ｙ」・・（β）

「確変モード１⇒確変モード２」の最長変動パターンの変動時間の延長率よりも「確変モード２⇒確変モード３」の最長変動パターンの変動時間の延長率の方が大きい。

【０２５６】

（Ｐ３）「基準テーブル」、「第１選択率変動テーブル」および「第２選択率変動テーブル」の通常変動の合算選択率を「Ｘ１」、「Ｙ１」、「Ｚ１」とし、

「基準テーブル」、「第１選択率変動テーブル」および「第２選択率変動テーブル」のリーチ変動の合算選択率を「Ｘ２」、「Ｙ２」、「Ｚ２」とした場合、下記関係式（γ）を満たす。

「Ｘ２」＜「Ｘ１」、「Ｙ２」＜「Ｙ１」、および「Ｚ２」＜「Ｚ１」・・（γ）

この場合、ゲーム時間が無闇長くなってしまうことを防止することができる。ただし、基準テーブルを除くテーブルで、逆の合算選択率としてもよい（「Ｙ２」＞「Ｙ１」または「Ｚ２」＞「Ｚ１」としてもよい）。

【０２５７】

（Ｐ４）「基準テーブル」、「第１選択率変動テーブル」および「第２選択率変動テーブル」のリーチ変動の合算選択率を「Ｘ２」、「Ｙ２」、「Ｚ２」とした場合、下記関係式（ε）を満たす。

「Ｘ２」＜「Ｙ２」＜Ｚ２」・・（γ）

【０２５８】

（Ｐ５）「第１選択率変動テーブル」、「第２選択率変動テーブル」のＮリーチ変動の合算選択率を「Ｙ３」、「Ｚ３」、ＳＰリーチの合算選択率を「Ｙ４」、「Ｚ４」、とした場合、「第１選択率変動テーブル」および／または「第２選択率変動テーブル」において、下記関係式（ε）を満たす。

「Ｙ４」≦「Ｙ３」、「Ｚ４」≦「Ｚ３」・・（γ）

【０２５９】

（Ｐ６）「第１選択率変動テーブル」および／または「第２選択率変動テーブル」において、１または複数種類の特定の変動パターンが選択されない（選択率０：抽選対象であるが、選択率が０のために選択されない）。

（Ｐ７）「基準テーブル」における最短の通常変動が、「第１選択率変動テーブル」および／または「第２選択率変動テーブル」では選択されない（選択率０）。

（Ｐ７）「第１選択率変動テーブル」および／または「第２選択率変動テーブル」における最長のリーチ変動が、「基準テーブル」では選択されない（選択率が０）。

【０２６０】

（Ｐ８）「第１選択率変動テーブル」および／または「第２選択率変動テーブル」では、最長の通常変動の選択率が一番高い。或る変動パターンの「選択率」と称する場合、当該変動パターンが複数ある場合には、これらの合算選択率の意を含む（以下同様）。

（Ｐ９）「第１選択率変動テーブル」および／または「第２選択率変動テーブル」では、Ｎリーチ変動の選択率が一番高い。

（Ｐ１０）「第１選択率変動テーブル」および／または「第２選択率変動テーブル」では、ＳＰリーチ変動の選択率が一番高い。

【０２６１】

（Ｐ１１）「第１選択率変動テーブル」および／または「第２選択率変動テーブル」は「基準テーブル」における通常変動の選択率が低く、「基準テーブル」における通常変動の選択率を下げた分が、少なくとも１つのリーチ変動の選択率を高確率にするために振り分けられる。この場合、「第１変動時間＜第２変動時間＜第３変動時間」の複数種類のリーチ変動が少なくともある場合、第３変動時間のリーチ変動を高確率に変動させ、第１変動時間および第２変動時間のリーチ変動の選択率は変動させない。または、第１変動時間のリーチ変動の選択率は変動させず、第２変動時間および第３変動時間のリーチ変動の選択率を変動させる（この場合、「第２変動時間のリーチ変動の選択率の上昇幅≦第３変動時間のリーチ変動の選択率の上昇幅」または「第３変動時間のリーチ変動の選択率の上昇幅≦第２変動時間のリーチ変動の選択率の上昇幅」とすることができる）。

【０２６２】

（Ｐ１２）基準テーブル」の平均変動時間を「Ｘ秒」、「第１選択率変動テーブル」の平均変動時間を「Ｙ秒」、および「第２選択率変動テーブル」の平均変動時間を「Ｚ秒」

とした場合、最長の変動パターン以外の変動パターンの選択率を変化させて、
「Ｘ秒」＜「Ｙ秒」＜「Ｚ秒」を満たすように構成する。
この場合、選択率を変化させる変動パターン（最長の変動パターン以外の変動パターン）を、「通常変動」であってもよいし、リーチ変動であってもよい。
【０２６３】
（Ｐ１３）「第１選択率変動テーブル」は、基準テーブルにおける１または複数の変動パターンの選択率を変化させたものとし、「第２選択率変動テーブル」は、基準テーブルとは別のテーブルを利用する。
この場合、下記（Ｐ１３－１）～（Ｐ１３－７）の構成とすることができる。
（Ｐ１３－１）「第２選択率変動テーブル」は、基準テーブル（第１選択率変動テーブル）よりも、変動パターン（通常変動および／またはリーチ変動）の種類が多い。
（Ｐ１３－２）「第２選択率変動テーブル」は、基準テーブル（第１選択率変動テーブル）よりも、変動パターン（通常変動および／またはリーチ変動）の種類が少ないが、平均変動時間が長い。
（Ｐ１３－３）「第２選択率変動テーブル」の最長の変動パターンは、基準テーブル（第１選択率変動テーブル）の最長の変動パターンよりも長い。
（Ｐ１３－４）「第２選択率変動テーブル」の最短の変動パターンは、基準テーブル（第１選択率変動テーブル）の最短の変動パターンよりも長い。
（Ｐ１３－５）「第２選択率変動テーブル」は、通常変動よりもリーチ変動が選択され易い。
（Ｐ１３－６）「第２選択率変動テーブル」と「基準テーブル（第１選択率変動テーブル）」とは、作動保留球数が０の場合に選択対象となる変動パターンが共通である（作動保留球数が０以外の場合に選択対象となる変動パターンが異なる）。
（Ｐ１３－７）「第２選択率変動テーブル」と「基準テーブル（第１選択率変動テーブル）」とは、作動保留球数が０～２個の場合に選択対象となる変動パターンが共通である（作動保留球数が３個の場合に選択対象となる変動パターンが異なる）。
【０２６４】
（Ｐ１４）ハズレ時は、基準テーブルの選択率を変化させたテーブルを用いるが、当選時（大当りおよび／または支援時短当選時）は、共通のテーブルを用いる。
（Ｐ１５）当選時（大当りおよび／または支援時短当選時）は、基準テーブルの選択率を変化させたテーブルを用いるが、ハズレ時は、共通のテーブルを用いる。
【０２６５】
（７－２－２．確変モード中の演出について）
次に、確変モード中の演出について説明する。本実施形態では、確変演出モードとして、確変モード１～３に対応する確変演出モード１～３が設けられている。図７Ａ（ハ）に、確変演出モード１～３中の演出例を示す。
【０２６６】
図７を参照して、確変演出モード１は、敵機を迎撃する様を表現した演出をなす“迎撃モード”、確変演出モード２は、敵艦隊や敵基地を急降下爆撃により空襲する様を表現した演出をなす“降爆モード”、確変演出モード３は、戦略爆撃機が敵都市を空襲する様を表現した演出をなす“戦爆モード”となっている。換言すれば、確変モード期間は、連荘回数に応じて、小連荘用演出モード、中連荘用演出モード、大連荘用演出モードの３つに区分され、この３つの区分のいずれに滞在しているかは連荘区分演出として、主に、変動パターンのダイナミックな変化（高速、中速、低速という変動状態の変化）、これに伴う演出（背景演出の切り替わり、予告演出など）とにより遊技者に報知される。なお、図示の「右打ち⇒」の表示は、遊技者に右打ちを促す「右打ち指示演出（発射誘導報知演出）」である。また、保留アイコンについては、図示を省略してあるが、確変演出モード１～３に対応する保留アイコンが表示される。また図示では、装飾図柄が変動表示中の状態、つまり、今回のゲームが実行中であることを示しており、今回のゲームの終了後に作動保留球があれば、現在の演出モード下において装飾図柄変動表示ゲームが順次実行されていく。

【０２６７】
　なお、時短大当りに当選した場合は、後述の図７Ｂに示す「時短演出モード」に移行されるが、連荘中に時短大当りに当選した場合には、連荘中専用の時短モード（たとえば、図４３に示す時短モード４（Ｔｃｏｄｅ＝「０７Ｈ」））に移行させ、これに対応する演出モードとして、図７Ａ（ロ）に示すような「連荘中専用の時短演出モード（特殊時短演出モード：雷撃モード）」に移行可能に構成してもよい。
【０２６８】
　この特殊時短演出モードは、連荘中専用という点で、たとえば、初当り以外に時短大当りに当選した場合、または所定の連荘回数（たとえば、４連荘（中連荘））以上のときに当選した場合に、移行させることが好ましい。具体的には、図７Ａ（Ａ－１）の「時短大当りはカウント対象外」とするのケースの時短大当り後の時短状態や、図７Ａ（Ｂ）の「全大当りをカウント」するケースの３連荘目乃至４連荘目の時短大当り後の時短状態に関連する演出モードとして利用可能である。なお、図７Ａ（Ｂ）のケースでは時短大当りがカウント対象となるため、「〇連荘中！」など、現在の連荘回数を報知する演出画像７６１を表示することが好ましく、図７Ａ（Ａ－１）のケースでは、時短大当りがカウント対象外（ノーカウント）であるため、連荘回数を報知するのではなく、「連荘チャレンジ中」などの演出画像７６１を表示することが好ましい。図７Ａ（Ａ－２）の「時短大当りの当選で連荘回数をクリア」するケースの場合は、通常通り、時短演出モードに移行させることが好ましい。
【０２６９】
　（リザルト演出）
　なお、連荘中に時短大当り（４Ｒ時短大当り）に当選して、その時短回数が終了する最終変動（１００回転目）において、リザルト演出を現出させることができる。この「リザルト演出」とは、時短状態が終了となる図柄変動時に所定の遊技情報として、たとえば、それまで獲得した大当りの連荘回数や当り遊技で獲得した総獲得球数（総賞球数）などの最終結果を報知する演出である（たとえば、特開２０１７－０８６１０２号公報：図５０図５４～図５６等）。ここで、初当りを経由することなく、支援時短が当選して時短状態（支援時短状態）に突入（移行）した場合、具体的には、有限時短を付与する支援時短Ａまたは支援時短Ｂによる時短状態に突入した場合には、その時短回数が終了する最終変動において（支援時短Ｃは無限時短のため、最終変動には実質的に到達し得ないため、ここでは除外する）、リザルト演出を実行してもよいが、実行しないことが好ましいといえる。その理由は、大当りに１度も当選することなく時短状態に突入し、かつ大当りに当選することなくその時短状態が終了してしまう場合は、総賞球数も非常に少なく、リザルト演出を現出する必要性に乏しいためである。また、後述の天井特典による天井時短（有限時短）が発動して時短状態に突入した場合も同様である。なお、一般的な遊技機では、電サポ無し状態（通常状態または潜確状態）中の出玉率（低ベース時出玉率）は概ね３０％～４０％、電サポ状態（時短状態または確変状態）中の出玉率（高ベース時出玉率）は概ね８０％～９５％で、いずれも出玉率が１００％未満であるため（打ちっぱなしにしていた場合）、この点から、初当りを経由することなく支援時短状態に突入した場合や、後述の天井特典による天井時短（有限時短）が発動して時短状態に突入した場合において、大当りに当選することなくその時短状態が終了してしまう場合には、リザルト演出を現出する必要性に乏しい。
【０２７０】
　しかし、初当りを経由する場合には、連荘回数や獲得した総獲得球数（総賞球数）を報知する意義が高まる。よって、初当り以降において、支援時短Ａまたは支援時短Ｂに当選した場合は、その最終変動において、リザルト演出を実行することが好ましいといえる。たとえば、図４０の備考欄（３）（４）に示すように、最終変動をリザルト演出用の変動パターンとして、時短モード１の場合は、時短モード１中で最長の通常変動（たとえば、通常変動４０ｓ）、時短モード２の場合は、時短モード２中で最長の通常変動（たとえば、通常変動４５ｓ）を選択可能に構成し、その演出時間幅（変動時間）を利用してリザル

ト演出を現出させることができる。この場合、時短モード１と時短モード２とで、異なるリザルト演出（たとえば、遊技情報の表示態様や背景画像などが異なる）を現出することができる。勿論、当該最長の通常変動は、時短モード１および時短モード２で、同一の変動時間または同一の変動パターンとして、同一のリザルト演出（たとえば、遊技情報の表示態様や背景画像などが同一）を現出させてもよい。

【０２７１】

（その他の演出について）

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

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

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

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

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

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

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

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

この場合、「第３変動時間＜第２変動時間＜第１変動時間」の関係を満たすように構成することが好ましい。たとえば、確変モード３は、発展型ＳＰＳＰリーチ（ＳＰリーチ＋ＳＰＳＰリーチ）の後、全回転演出を行う「発展型特殊リーチ変動」を少なくとも含み、確変モード２は「発展型ＳＰＳＰリーチ」を少なくとも含むが「発展型特殊リーチ変動」は含まず、確変モード１は少なくともＳＰリーチを含むが、は「発展型ＳＰＳＰリーチ」および「発展型特殊リーチ変動」を含まない。この場合、前半区間にて実行されるＳＰリーチ演出が共通化されたものとなり、ＳＰリーチ演出が現出された際、確変モードの違いによりリーチ演出がどこまで発展するかを楽しむことができるようになる。

またたとえば、確変モード３は、直撃型ＳＰＳＰリーチ（ＳＰＳＰリーチ）の後、全回転演出を行う「直撃型特殊リーチ変動」を少なくとも含み、確変モード２は「特定の予告演出の実行を含むＳＰリーチ」を少なくとも含むが「直撃型特殊リーチ変動」は含まず、確変モード１は少なくともＳＰリーチを含むが、「特定の予告演出の実行を含むＳＰリーチ」および「直撃型特殊リーチ変動」を含まない。この場合も同様に、確変モードの違いによりどこまでリーチ演出が発展するかを楽しむことができる。

【０２７２】

（７－３．時短モードについて）

次に、「時短モード」について説明する。時短モードは、図示のように、内部遊技状態が確変状態（ＹＪ＝０１Ｈ）に関連する遊技モードであり、変動パターン選択モードが異なる時短モード１～３（Ｔｃｏｄｅ＝「０４Ｈ」～「０６Ｈ」）が含まれる。なお、上述した「特殊時短演出モード」を設ける場合には、時短モード４（Ｔｃｏｄｅ＝「０７Ｈ」）を設けることができる（図７Ａ（ロ）、図４２備考欄、図４３参照）。この時短モードには、４Ｒ時短大当りまたは支援時短Ａ～Ｃに当選した場合に移行される（図４参照）。

【０２７３】

本実施形態では、４Ｒ時短大当り、支援時短Ａ～Ｃのいずれかに当選した場合、まず時短モード１に移行されるようになっており、付与される時短回数に応じて時短モード２、時短モード３に移行されうる。すなわち、時短状態における実行ゲーム数に応じて、一の

時短モードから他の時短モードに移行される。換言すれば、残余時短回数に応じて、一の時短モードから他の時短モードに移行される。具体的には、図６の「時短モード」のブロック枠および図７Ｂを参照して、時短回数が１００回までは時短モード１に滞在し、時短回数が１０１回～２００回までは時短モード２に滞在し、時短回数２５１回以上は時短モード３に滞在するようになっている。

【０２７４】

したがって、時短回数１００回が付与される４Ｒ時短大当りまたは支援時短Ａに当選した場合は、時短モード１にのみ滞在し、時短回数２００回が付与される支援時短Ｂに当選した場合には時短モード１および時短モード２に滞在し、無限時短（時短回数６５５３５回）が付与される支援時短Ｃに当選した場合には、時短モード１～３に滞在することになる。なお、上記した「上乗せ機能」などにより時短回数が増加しうる場合には、支援時短Ａや支援時短Ｂなどに当選した場合であっても、時短モード２や時短モード３に滞在するケースがあるが、ここでは特に必要のない限り、上乗せ等が無い構成を中心に説明する。

【０２７５】

（７－３－１．時短モードの特徴点）

次に、本実施形態に係る時短モード（確変モード１～３）の特徴点について説明する。既に説明したように、時短モード１～３は、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）がそれぞれ異なる遊技モードであり（図３９～図４０、図４３参照）、時短モード１～３に対応した変動パターン振分テーブル（図３９、図４０参照）が選択される。これを利用して、時短モード１～３がそれぞれ特徴有る時短モードを作り出すことができる。この点は、既に説明した確変モードと同様の手法による。

【０２７６】

本実施形態の時短モードは、平均消化時間の関係が、「時短モード１＜時短モード２＜時短モード３」を満たすように定められている（図７Ｂの備考２を参照）。つまり、時短回数が相対的に多くなるほど、換言すれば、遊技モードがステップアップするごとに、平均消化時間が短時間に制御されるようになっている。この点、遊技モードがステップアップするごとに平均消化時間が長時間に制御される確変モードとは異なる。時短モードに係る平均消化時間（ゲーム消化スピード）の関係を、「時短モード１＜時短モード２＜時短モード３」に定める理由は、次の通りである。

【０２７７】

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

【０２７８】

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

【０２７９】

具体的には、図４０の「時短中ハズレ変動パターン振分テーブル」を参照して、時短モード１では通常変動４ｓが選択され易いようにし、時短モード２では、通常変動２ｓが選

択され易いようにし、時短モード３では、通常変動１ｓ（最短通常変動）が選択され易いようにする。これにより、「時短モード１⇒時短モード２⇒時短モード３」の順に、ゲーム消化スピードを上昇させることを実現している。

【０２８０】

上記のように、図柄変動表示ゲームの平均消化時間に関し、「時短モード１（低速変動状態）＜時短モード２（中速変動状態）＜時短モード３（高速変動状態）」の関係性を持たせるために、本実施形態の時短モード１、２、３では、特に、遊技進行上、最も多く遭遇しうるハズレ時に参照される「ハズレ変動パターン振分テーブル（図４０）」に関し、下記（Ｊ１）～（Ｊ２０）のような構成とすることが好ましい。なお本発明は、必ずしも、３つの時短モード１～３の関係性に限定されるものではない。すなわち本発明は、時短状態のゲーム実行回数（変動回数）が所定回数未満に係る時短モード（以下「時短モードＡ」と称する）と、当該所定回数以上に係る時短モード（以下「時短モードＢ」と称する）とを少なくとも設け、時短モードＡと時短モードＢとの平均消化時間を比較した場合に、「時短モードＡ＜時短モードＢ」の関係を満たす構成であればよい。以下、“「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に”と称する場合は、“「時短モード１⇒時短モード２⇒時短モード３」の順に”の意味も含まれる。

【０２８１】

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

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

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

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

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

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

（Ｊ７）「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、各モードにおける最短の通常変動の変動時間を短くする。

（Ｊ８）「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、各モードにおける最短のリーチ変動の変動時間を短くする。

（Ｊ９）「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、通常変動の種類を多くする。

（Ｊ１０）「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、リーチ変動の種類を少なくする。

（Ｊ１１）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、第２変動時間以上の変動パターンの種類を少なくする。「第２変動時間以上の変動パターン」は、通常変動であってもよいし、リーチ変動であってもよい（以下同様）。

（Ｊ１２）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、第１変動時間以下の変動パターンの種類を多くする。「第１変動時間以下の変動パターン」は、通常変動であってもよいし、リーチ変動であってもよい（以下同様）。

（Ｊ１３）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、時短モードＡには第２変動時間以上の変動パターンがあり、時短モードＢには第２変動時間以上の変動パターンが無い。

（Ｊ１４）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、時短モードＡには第１変動時間以下の変動パターンが無く、時短モードＢには第１変動時間以下の変動パターンがある。

（Ｊ１５）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、時短モード１および時短モード２には、第２変動時間以上の変動パターンがあり、時短モード３には第２変動時間以上の変動パターンが無い。

（Ｊ１６）「第１変動時間＜第２変動時間」とした場合、時短モード１および時短モー

ド２には、第１変動時間以下の変動パターンが無く、時短モード３には第１変動時間以下の変動パターンがある。

（Ｊ１７）時短モードＡと時短モードＢにおいて、変動開始時における作動保留球が０ときに選択される変動パターンの変動時間を共通（同一または略同一でもよい）の変動時間とし、作動保留球が０以外の場合には変動時間が異なる変動パターンを選択可能に構成する。たとえば、時短モード１～３において、作動保留球数が０の場合には、通常変動８ｓ種別（本例の場合、時短中通常変動８ｓ、時短中通常変動８ｓ、時短中通常変動８ｓ）のみが選択されるようにし、作動保留球が０以外の場合には、変動時間が異なる変動パターンを選択可能に構成する。この場合において、「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、作動保留球が０以外の場合に選択され易い変動パターンの変動時間を長くする。

（Ｊ１８））時短モードＡと時短モードＢにおいて通常変動は共通とし、「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、リーチ変動の選択率を低確率とする。たとえば、時短モード１～３において通常変動は共通とし、「時短モード１⇒時短モード２⇒時短モード３」の順に、リーチ変動の選択率を低確率とする。

（Ｊ１９）時短モードＡと時短モードＢとにおいて通常変動は共通とし、「時短モードＡ⇒時短モードＢ」の順に、変動時間が相対的に長いリーチ変動の選択率を低確率とする。たとえば、時短モード１～３において通常変動は共通とし、「時短モード１⇒時短モード２⇒時短モード３」の順に、変動時間が相対的に長いリーチ変動の選択率を低確率とする。

（Ｊ２０）時短モードＡと時短モードＢとを比較した場合、ハズレの場合に選択されうる変動パターンの変動時間は変化しないが、当選の場合に選択されうる変動時間が相対的に長くなる。また、当選の場合に選択されうる変動パターンの変動時間は変化しないが、ハズレの場合に選択されうる変動時間が相対的に長くなる。なお「当選」とは、「当り当選」および／または「支援時短当選」を意味する。

【０２８２】

なお、本実施形態では、時短モード１～３で共通の時短中リーチＡ、時短モード１と時短モード２で、共通の時短中リーチＡ、Ｂが選択可能となっているが、本発明はこれに限らず、図柄変動表示ゲームの平均消化時間に関して「時短モード１（低速変動状態）＜時短モード２（中速変動状態）＜時短モード３（高速変動状態）」の関係性があれば、時短モード１～３の少なくとも１つの時短モードにおいて、他の時短モードとは異なるリーチ変動が選択されるように構成してもよい。

【０２８３】

なお、本実施形態の場合、時短モード３に移行された後は、大当りに当選または時短回数を消化するまで、時短モード３から他の遊技モードに移行されない。しかし、本発明はこれに限らず、時短モード３中に所定のゲーム回数（変動回数）が実行された場合、他の遊技モード（時短モード１または時短モード２）に移行させてもよい。時短モード３は「高速変動状態」であるためゲーム消化スピードがテンポよく進むが、同じ遊技モードが長期間にわたり継続してしまうと、遊技者に倦怠感を与えてしまったり、遊技が単調化したりしてしまう。したがって、時短モード３中に所定のゲーム回数が実行された場合、他の時短モードに移行させることが好ましいといえる。遊技モードの移行は、「時短モード３⇒時短モード２または時短モード１」という移行形態に限らず、「時短モード３（第１変動回数消化）⇒時短モード２（第２変動回数消化）⇒時短モード１」や、「時短モード３（第１変動回数消化）⇒時短モード１（第２変動回数消化）⇒時短モード２」としてもよい。なお、第１変動回数Ｇ回とし、第２変動回数Ｈ回とした場合、「Ｇ回」＝「Ｈ回」、「Ｇ回＜Ｈ回」、または「Ｇ回＞Ｈ回」とすることができる。

【０２８４】

（７－３－２．時短モード中の演出について）

本実施形態では、時短演出モードとして、時短モード１～３に対応する時短演出モード１～３が設けられている。図７Ｂに、時短演出モード１～３中の演出例を示す。

【０２８５】

図７Ｂを参照して、時短演出モード１は、潜水艦同士が戦う様を表現した演出をなす“水中音響戦モード”、時短演出モード２は、艦隊同士の戦う様を表現した演出をなす“水上戦モード”、時短演出モード３は、戦車同士が戦う様を表現した演出をなす“陸戦モード”となっている。換言すれば、時短モード期間は、時短状態中のゲーム実行回数に応じて、時短モード１～３の３つに区分され、この３つの区分のいずれに滞在しているかは、上記した確変モードと同じく、主に、変動パターンのダイナミックな変化（高速、中速、低速という変動状態の変化）、これに伴う演出（背景演出の切り替わり、予告演出など）とにより遊技者に報知される。

【０２８６】

また、時短大当りにより時短モードに移行した場合と、支援時短により時短モードに移行した場合とで、演出ステージを異なるものとしてもよい。この場合、時短大当りと支援時短とで同じ時短モード（Ｔｃｏｄｅが同一）でありながら、それぞれの演出ステージに応じた背景演出、装飾図柄、保留アイコン、発射誘導報知演出（右打ち指示演出）、各種の予告演出、および先読み予告（変動中先読み予告および／または保留変化予告）などの演出の少なくとも１つの演出を異なる演出態様とすることができる。これにより、時短大当りと支援時短とで同一の時短モードに移行させながらも、大当り時短状態なのか、支援時短状態なのかを演出的に区別して報知することができる。

【０２８７】

（支援時短当選に係る予告演出について）

支援時短には、既に説明したように、「特電作動型支援時短」と「特電非作動型支援時短」とがあるが、いずれにしても、大当り遊技のようなラウンド遊技が実行されず、無限時短のような高時短回数を付与する支援時短などの例外はあるが、基本的には、大当りよりも利益度合が低いものである。このため、支援時短の当選した図柄変動表示ゲーム中の予告演出などで、大当り当選時のような派手な煽り演出を現出させてしまうと、遊技者の期待感を過度に煽ってしまう。そこで、支援時短が当選した場合には、予告演出として、大当り当選を確定的に報知する「当確演出」は現出させないことが好ましい。たとえば、保留変化予告であれば、プレミアム保留の虹色保留は現出させない（プレミアム保留を実行しない遊技機の場合は、大当り当選時における最高当選期待度の保留変化予告を現出させない）、変動中の予告演出であれば、当確を示す特定のキャラクタやアイテムを表示しない、などである。換言すれば、支援時短が当選した場合、少なくとも大当り当選時における最高期待度を示す高期待度予告演出を除く、高期待度予告演出を現出させることができる。ただし、支援時短の中でも最高利益を持つ無限時短を付与する支援時短（本実施形態では、支援時短Ｃ）に限り、大当りと同じ当確演出を実行可能に構成してもよい。また、支援時短が当選した場合に、大当りと同じ当確演出は現出しないが、支援時短用の当確演出を実行してもよい。

【０２８８】

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

【０２８９】

（始動口に係る入賞演出について）

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

【０２９０】

（残余時短回数報知演出）

また、時短モード（時短状態）中は、残りの時短回数を演出的に報知する「残余時短回数報知演出（たとえば、カウントダウン表示）」を現出可能に構成されている。残余時短

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

【０２９１】

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

【０２９２】

（秘匿型残余時短回数報知演出）

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

【０２９３】

なお、上記「残り回数〇〇回」などと表示をし、カウントダウン表示を実行する場合には、次に述べるような残余時短回数報知演出とすることが好ましい。たとえば、支援時短Ａ～Ｃのいずれが当選した場合も、時短回数が最も少ない「１００回」を表示する。そのカウントがゼロになったときに、１００回よりも多い時短回数が付与される支援時短Ｂまたは支援時短Ｃに当選していた場合は「＋５０回！」「＋１００！」などの上乗せ表示演出を行い、さらに時短状態が続くことを報知する。一方、カウントアップ表示の場合は、いずれの支援時短が当選した場合も、ゼロ表示からカウントアップ表示をしていき、所定回数に到達した場合、または所定回数に到達する毎に「まだまだ続くよ！」「あと残り５０！」「無限時短確定！」などの上乗せ表示演出を行い、さらに時短状態が続くことを報知する。いずれの場合も、時短終了か否かを煽る演出を行った後、上乗せ表示演出を行うことが、遊技者の緊張感を煽る上で好ましい。

【０２９４】

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

【０２９５】

（支援時短の当選ゲーム（当り変動パターン）に係る演出について）

また、通常モード（通常状態）において、今回のゲームで支援時短に当選した場合、今回のゲーム終了後に「電サポ状態」が生起する点を考慮し、当該ゲーム中で支援時短当選を報知する当選演出として、たとえば、図６（イ）に示すような「時短突入報知演出７７０」を現出させる。この時短突入報知演出は、現在の遊技状態（通常状態）よりも有利な遊技状態(時短状態）へと移行することを報知（示唆）する遊技状態移行報知演出の一態様

である。図示の演出例では、時短突入報知演出７７０として、「時短に突入するよ」をいう文字画像７７８を表示し、装飾図柄７７５の背景表示として、専用のキャラクタ画像７７７を表示し、装飾図柄７７５が、支援時短当選専用図柄“「時」「☆」「短」”で停止表示している状態（通常は、たとえば、数字図柄）を示している。これにより、今回のゲーム終了後、時短状態に突入する旨が事前報知される。

【０２９６】

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

【０２９７】

一方、「特電作動型支援時短」の場合は、支援時短開閉遊技（小当り当選型支援時短の場合は、小当り遊技）が実行された後に時短状態に突入するため、その支援時短開閉遊技中（たとえば、開始ＩＮＴ中）に、発射誘導報知演出（右打ち指示演出）を現出すればよく、特に問題は生じない。特電作動型支援時短の場合は、支援時短開閉遊技の期間として、概ね数秒以上とすることが好ましい。

【０２９８】

（支援時短の当選ゲームに係る確定表示時間について）

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

【０２９９】

＜時短突入報知演出の演出例：図５９、図６０＞

次に、支援時短が「特電非作動型支援時短」である場合の時短突入報知演出の演出例について説明する。先ず、本演出例の理解を容易なものとするために、図５８を用いて、ゲーム終了後に作動保留球がゼロであった場合における演出の推移について説明しておく。

【０３００】

図５８のタイムチャートは、今回のゲームが「ハズレ（大当り、小当り、および支援時短に非当選）」で終了後、しばらくの間、作動保留球がゼロ（特図１作動保留球および特図２作動保留球がゼロ）の状態が継続したケースを示したものである。

【０３０１】

図５８のタイムチャートを参照して、今回の特図の変動表示が終了すると（時刻Ｔ２）、大当り抽選結果に応じた表示態様で特別図柄が停止表示され（ここでは、ハズレ対応の

特別図柄が停止表示）、今回のゲームが終了される（時刻Ｔ３）。このとき、作動保留球があれば、直ちに次ゲーム（特図の変動表示）が開始されるが、作動保留球がゼロ（作動保留球なし）の場合には、確定表示時間Ｔｂの経過後、次ゲームが開始されるまで（新たな作動保留球が発生するまで）、演出状態が「客待ち中（客待ち待機中）」に移行されるようになっている（時刻Ｔ３～Ｔ５）。

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

図（Ｃ）に、客待ち演出の一例を示す。図（Ｃ）の例は、客待ち演出として、デモムービーの一部を示したものであり、ここでは、画面中央に遊技機の名称（「ＣＲ　藤丸くん戦記」）が大きく表示され、画面右上隅部に特定キャラクタ（藤丸くん）が表示されている。客待ち演出期間中は、所定のデモムービーが繰り返し再生表示され、遊技台の魅力を効果的にアピールするようになっている。

【０３０５】

ただし、客待ち演出が開始するまでの期間（所定時間Ｔｄが経過するまで）は、「客待ち前演出（デモ開始待ち表示）」を現出させるようになっている（時刻Ｔ３～Ｔ４）。たとえば、液晶表示装置３６に、遊技状態に応じた背景演出（背景画像）と、今回のゲームにて停止された装飾図柄（装飾停止図柄）とを含む表示状態とし、客待ち演出の開始（デモムービー開始）までこの表示状態を維持する。

【０３０６】

図（Ａ）に、客待ち前演出の一例を示す。図（Ａ）の例では、通常演出モード（空戦モード）中に、直近のゲーム結果であるハズレ対応の装飾図柄（ハズレ対応装飾停止図柄）が停止した表示状態を示している。本実施形態では、客待ち前演出の開始後（客待ちコマンド受信後）、所定時間（たとえば、１０秒）が経過すると（時刻Ｔｍが到来した場合）、画面下に「メニュー画面表示→」の文字表示とボタン画像（ここでは、演出ボタン１３を模した画像）を含む「メニュー表示可能報知演出８１１」が現出される。このメニュー表示可能報知演出８１１の役割は、演出ボタン１３を操作すると、メニュー画面（遊技設定画面）を開くことができる旨の報知、換言すれば、メニュー操作可能期間中である旨の報知である。メニュー操作可能期間中に演出ボタン１３が押下されると、図示のような「メニュー画面」が表示され、音量や光量などの各種の遊技環境の設定が可能となっている。

【０３０７】

図（Ｂ）に、メニュー画面の一例を示す。ここでは、メニュー画面８１１ａの上部に遊技機の名称「ＣＲ藤丸くん戦記」の文字画像、画面の右側中央部に特定キャラクタ８１３などが表示され、メニュー項目の一例として、「キャラクタ選択」、「音量調整」、「光

量調整」、「ＢＧＭ選択」、「戻る」などのメニュー項目が表示されている。このメニュー画面８１１ａにおいて、遊技者が方向キー７５によりカーソル８１２を操作して所望のメニュー項目を選択し、カーソル８１２がメニュー項目を指し示した状態で演出ボタン１３を押下すると、メニュー項目を決定され、対応する遊技設定ができるようになっている。

【０３０８】

たとえば、メニュー項目として「音量調整」を選択決定した場合、図（Ｄ）に示すような音量調整画面８１１ｂが表示される。この音量調整画面では、十字キー７５により、所望する音量レベルを選択し、演出ボタン１３により決定可能となっている。音量レベルを決定すると、図（Ａ）の客待ち前演出の画面に戻る。図（Ｄ）の例は、基準音量値（ＭＩＮ）から所定の最大音量値（ＭＡＸ）まで、５段階の調整が可能となっている。

なお、図示はしていないが、「光量調整」を選択決定した場合も、音量調整画面と類似する光量調整画面が表示され、この光量調整についても複数段階（たとえば、４段階）の調整が可能となっている。また、「キャラクタ選択」を選択決定した場合、現在の演出モード中に関連する味方キャラクタまたは敵キャラクタを選択することができるようになっている。これにより、好みのキャラクタを予告演出（特定のリーチなど）や当り中演出で登場させることができる。また、「ＢＧＭ選択」を選択決定した場合、現在の演出モードに関連するＢＧＭを、複数種類のＢＧＭから選択することができるようになっている。

【０３０９】

本例では「キャラクタ選択」、「音量調整」、「光量調整」および「ＢＧＭ選択」の４つの遊技設定が可能となっているが、少なくとも音量調整が可能な音量調整手段を有する遊技機としてもよい。たとえば、音量調整だけが可能な遊技機とした場合には、図（Ｂ）のようなメニュー画面（メニュー項目）８１１ａを表示する必要がないため、直接、図（Ｄ）の音量調整画面（図示の調整画面８１１ｂ）を表示することができる。調整画面８１１ｂを表示する場合には、たとえば、図（Ｅ）に示す調整画面８１１ｃのように、背景演出に、現在の演出モードに関連する背景画像を含む調整画面８１１ｃを表示することができる。図示の例では、通常演出モードに関連する背景画像を表示し、５段階の音量調整画面が、背景画像よりも優先表示される例を示してある。この調整画面８１１ｃの場合は、現在の演出モードを報知可能な遊技設定画面であるため、音量調節や光量調整の際に、現在の遊技状態（遊技モード）を報知することができるという利点がある。以下、メニュー画面８１１ａを表示せずに、調整画面８１１ｂまたは調整画面８１１ｃを表示する形態を「調整画面直接表示形態」と称する。

【０３１０】

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

【０３１１】

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

【０３１２】

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

【０３１３】

＜演出例：図５９、図６０＞

次に、図５９～図６０を参照して、今回のゲームが「特電非作動型支援時短」の当選ゲームである場合の演出例について説明する。図５９～図６０は、今回のゲーム終了後、し

ばらくの間、作動保留球がゼロである場合の演出の推移を説明するための説明図であり、演出の推移がそれぞれ異なる演出例１と演出例２を示したものである。また以下では、説明の便宜のために、適宜、前述した図５８も用いて説明する。

【０３１４】

（演出例１：図５９）

まず、図５９を参照しながら、演出例１について説明する。

【０３１５】

（１－１．時短突入報知演出の実行開始タイミング）

図５９に示す演出例１の場合、図柄変動中の所定のタイミングまたは図柄変動終了時に（符号８０１は装飾図柄（左図柄、中図柄、右図柄を示す）、たとえば、図（β）に示すような時短突入報知演出８７１を現出させる。具体的には、図柄変動中の所定のタイミング（たとえば、図５８の時刻Ｔ１）の到来を契機に、または確定表示期間（図５８の時刻Ｔ２）の到来を契機に、時短突入報知演出８７１を現出させる。本演出例の時短突入報知演出８７１は、時短モード（時短状態）の移行することを報知（示唆）する「音響戦モード突入」という文字画像８０２と、キャラクタ画像８０３などを含んだ演出画像となっている。また、図（β）では、３つの装飾図柄が液晶画面右隅部に小さく退避表示され（図示の装飾図柄８０１ａ）、今回のゲーム結果を示す装飾停止図柄（支援時短当選対応図柄）が表示されている例を示してある。ここでは、装飾図柄８０１ａが「３」「５」「７」で停止表示している例を示してあるが、図６（イ）に示す“「時」「☆」「短」”であってもよい。なお、確定表示時間経過後は、装飾図柄８０１ａを表示しなくてもよい。

【０３１６】

（１－２．時短突入報知演出の表示期間）

上記時短突入報知演出８７１は、図柄変動が終了し確定表示時間が経過した後も（図５８の時刻Ｔ３以降）、所定期間（所定時間）、継続して現出される（図（γ））。ただし、確定表示時間が経過した後は「時短状態」に突入するため、時短突入報知演出８７１は、図（γ）に示すように、発射誘導報知演出（右打ち指示演出）８５１が追加表示された時短突入報知演出８７２となる。これにより、時短状態に突入した旨および右打ち有利な状況下に突入した旨が報知される。なお、ここでの時短突入報知演出８７２は、客待ち前演出の一環として表示されることになる。

【０３１７】

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

【０３１８】

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

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

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

異なる右打ち指示演出（支援時短状態専用の右打ち指示演出：第３右打ち報知）とする。
（指示演出３）少なくとも時短状態中と支援時短状態中とにおいて、共通の右打ち指示演出（第２右打ち報知）とする。
（指示演出４）時短状態中および支援時短状態中は共通の右打ち指示演出（時短用右打ち報知：たとえば、電サポ用第１右打ち報知（第２右打ち報知））とし、確変状態はそれとは異なる右打ち指示演出（確変用右打ち報知：たとえば、電サポ用第２右打ち報知（第３右打ち報知））とする。
（指示演出５）時短状態中、確変状態中、支援時短状態中において、それぞれ異なる右打ち指示演出とする。
（指示演出６）支援時短当選ゲームにおける確定表示時間経過後、所定時間だけ実行される第１右打ち指示演出（上記第１右打ち報知）と、支援時短中における第２右打ち指示演出と、少なくとも時短大当りによる大当り遊技中における当り中右打ち指示演出（大当り遊技中の少なくとも一部の期間で実行される右打ち指示演出）を実行可能であり、当該第１右打ち指示演出と、当該当り中右打ち指示演出とを異なる演出態様とする。この場合、当該大当り遊技後の時短状態中における右打ち指示演出と、当該第２右打ち指示演出とが共通の右打ち指示演出とする。
（指示演出７）支援時短当選ゲームにおける確定表示時間経過後、所定時間だけ実行される第１右打ち指示演出（上記第１右打ち報知）と、支援時短中における第２右打ち指示演出と、少なくとも時短大当りによる大当り遊技中における当り中右打ち指示演出（大当り遊技中の少なくとも一部の期間で実行される右打ち指示演出）を実行可能であり、当該第１右打ち指示演出と、当該当り中右打ち指示演出とを同じ演出態様とする。この場合、大当り遊技後の時短状態中における右打ち指示演出と、当該第２右打ち指示演出とを異なる右打ち指示演出とする。
【０３１９】
なお、小当り（小当り当選型支援時短を含む）を設けた場合については、下記（指示演出８）とすることができる。
（指示演出８）支援時短当選ゲームにおける確定表示時間経過後、所定時間だけ実行される第１右打ち指示演出（上記第１右打ち報知）と、支援時短中における第２右打ち指示演出と、小当り遊技中における当り中右打ち指示演出（小当り遊技中の少なくとも一部の期間で実行される右打ち指示演出）とを実行可能であり、少なくとも当該第１右打ち指示演出と、当該当り中右打ち指示演出とを同じ演出態様とする。
【０３２０】
なお、上記では、特電非作動型支援時短ついて説明したが、支援時短が「特電作動型支援時短」である場合、その支援時短開閉遊技中（小当り当選型支援時短の場合は、その小当りに係る小当り遊技中）における右打ち指示演出（支援時短開閉遊技中の少なくとも一部の期間で実行される右打ち指示演出）と、小当り遊技中（ここでは、通常小当りによる小当り遊技）における当り中右打ち指示演出（小当り遊技中の少なくとも一部の期間で実行される右打ち指示演出）とは、同じ演出態様とすることが好ましいが、異なる演出態様であってもよい。
【０３２１】
図５９（δ）の説明に戻り、またここでは、メニュー操作可能期間中である旨の報知するためのメニュー表示可能報知演出８１１も現出される。なお、メニュー操作可能期間中にメニュー表示操作をした場合には、図（η）に示すメニュー画面や、図（η－１）に示す調整画面８１１ｃ（ここでは、時短演出モードに関連する背景画像（たとえば、水中音響戦モード：図７Ｂ参照）を含む調整画面）または図（η－２）に示す調整画面８１１ｂを表示することができる。
【０３２２】
（１－３．右打ち指示演出８５１（第１右打ち報知）の終了タイミングについて）
なお、本演出例では、右打ち指示演出８５１（第１右打ち報知）の終了タイミングを、通常の客待ち前演出に切り替わったタイミングであると説明した。しかし本発明はこれに

限らず、下記（Ｔｉｍ１）～（Ｔｉｍ４）としてもよい。
（Ｔｉｍ１）第１右打ち報知を、メニュー表示可能報知演出８１１が実行（現出）されるよりも前に終了させてもよい。
（Ｔｉｍ２）第１右打ち報知を、メニュー操作可能期間が開始されるよりも前に終了させてもよい。具体的には、メニュー操作可能期間Ｂを採用したケースにおいて、たとえば、時刻Ｔｍ（図５８）の到来よりも前に終了させる。
（Ｔｉｍ３）第１右打ち報知を、メニュー表示可能報知演出８１１が実行（現出）されるよりも前であって、メニュー操作可能期間中に終了させることができる。たとえば、メニュー操作可能期間の開始よりも所定時間遅延して、メニュー表示可能報知演出８１１が開始されるケースにおいて、メニュー表示可能報知演出８１１が実行される前に終了させることができる。
（Ｔｉｍ４）第１右打ち報知を、メニュー操作（遊技設定操作）がされた場合に終了させてもよい。たとえば、メニュー操作のために操作手段が操作されたことを契機に終了させることができる。たとえば、図（η）に示すメニュー画面８１１ａ、図（η－１）に示す調整画面８１１ｂ、または図（η－２）に示す調整画面８１１ｃが表示させる場合に、第１右打ち報知を終了させることができる。また、調整画面８１１ｂまたは調整画面８１１ｃが表示された後、調整操作（遊技設定操作：たとえば、音量のレベルを変更または決定する操作）をした場合に第１右打ち報知を終了させてもよい。つまり、調整画面８１１ｂまたは調整画面８１１ｃが表示された段階では第１右打ち報知を終了させずに、調整操作がなされた場合に第１右打ち報知を終了させることができる。
なお、第１右打ち報知が終了した場合（第１右打ち報知が終了したことを契機に）、第２右打ち報知を開始させる。
【０３２３】
（１－４．客待ち演出（デモ表示））
そして、客待ち演出開始条件を満たした場合、つまり、メニュー表示操作がされることなく、時短突入報知演出８７２が開始されてから（客待ちコマンドを受信してから）所定の待機時間（１２０秒）経過した場合、または、遊技者による遊技設定に関する操作を検出した場合には、その検出後に待機時間（１２０秒）経過した場合（遊技設定が終了され、客待ち前演出に戻ってから待機時間（１２０秒）が経過した場合でもよい）、客待ち演出を現出させる（図（ε））。客待ち前演出中または客待ち演出中（客待ち待機中（遊技設定画面表示中を含む））に、作動保留球が発生した場合は、時短モード（時短演出モード）における図柄変動表示ゲームが実行されることになる（図（ζ））。
【０３２４】
（１－５．作動保留球がある場合の右打ち指示演出８５１（第１右打ち報知）の終了タイミングについて）
上記では、支援時短の当選ゲーム後、しばらくの間、作動保留球がゼロである場合の右打ち指示演出８５１（第１右打ち報知）の終了タイミングについて説明した。以下では、支援時短の当選ゲーム中に作動保留球が存在する場合、または支援時短の当選ゲーム後、短時間（たとえば、通常の客待ち演出８９０が表示される前）の間に作動保留球が発生した場合の右打ち指示演出８５１（第１右打ち報知）の終了タイミングについて説明する。この場合の右打ち指示演出８５１（第１右打ち報知）は、下記（Ｔｉｍ５）～（Ｔｉｍ１２）とすることができる。
（Ｔｉｍ５）第１右打ち報知を、次ゲームの図柄変動が開始するまで、または次ゲームの図柄変動開始時に終了させることができる。たとえば、“図（β）または図（γ）→図（ζ）”という演出推移である。なお、支援時短の当選ゲーム中に作動保留球が存在する場合は、直ぐに次ゲームが開始されるが、時短突入報知演出８７１は、次ゲームに跨って表示してもよい。たとえば、次ゲーム開始から所定時間表示してもよいし、次ゲームの装飾図柄の高速変動（高速変動については後述の図４４等参照）が開始されるまで表示してもよい。この場合、時短突入報知演出８７１をそのまま表示しておくのではなく、表示の一部、たとえば、文字画像８０２またはキャラクタ画像８０３だけを表示してもよい。

（Ｔｉｍ６）第１右打ち報知を、次ゲームにおける各装飾図柄の少なくとも１つの装飾図柄の高速変動（後述の図４４等参照）が開始するまでに終了させることができる。

（Ｔｉｍ７）第１右打ち報知を、次ゲームにおける各装飾図柄の少なくとも１つの装飾図柄の停止動作（後述の図４４～図５７等を参照）が開始するまでに終了させることができる。

（Ｔｉｍ８）第１右打ち報知を、次ゲームにおける各装飾図柄の少なくとも１つの装飾図柄が停止表示するまでに終了させることができる。

（Ｔｉｍ９）第１右打ち報知を、次ゲームにおける各装飾図柄の少なくとも１つの装飾図柄の停止表示後に終了させることができる。

（Ｔｉｍ１０）第１右打ち報知を、次ゲームにおける特別図柄（または装飾図柄）の変動時間が終了(変動時間経過)するまでに終了させることができる。

（Ｔｉｍ１１）第１右打ち報知を、少なくとも次ゲームにおける特別図柄（または装飾図柄）の変動時間終了後（変動時間経過後）に終了させることができる。

（Ｔｉｍ１２）第１右打ち報知を、次ゲームにおける確定表示時間中に終了させることができる。第１右打ち報知を、たとえば、確定表示時間の開始、途中または終了を契機に終了させることができる。

なお、第１右打ち報知が終了した場合（第１右打ち報知が終了したことを契機に）、第２右打ち報知を開始させる。

【０３２５】

（演出例２：図６０）

次に、図６０を参照して、上記演出例１の変形例（演出例２）について説明する。図５９の演出例１と、図６０の演出例２とが異なる点は、主に、時短突入報知演出の表示期間が異なる点、それに伴う演出態様が異なる点である。

【０３２６】

図６０に示す演出例２の場合、時短突入報知演出８７１が、次ゲームが開始されるまで、または客待ち演出が開始されるまで表示されるようになっている。具体的には、次ゲームが開始されずに所定時間経過した場合、客待ち前演出が現出されることなく客待ち演出が現出される。

【０３２７】

本演出例の時短突入報知演出８７１は、図柄変動が終了し確定表示時間が経過した後も（図５８の時刻Ｔ３以降）、所定期間（所定時間）継続して現出される点、および確定表示時間が経過した後に発射誘導報知演出（右打ち指示演出）８５１が追加表示された時短突入報知演出８７２が現出される点は、上記した演出例１（図５９）と実質的に同じである。しかし本演出例の場合、所定時間（たとえば、１０秒）経過しても通常の客待ち前演出８９０が現出されず、時短突入報知演出８７２がそのまま継続して表示される。この点、演出例１と決定的に異なる。また、本演出例では、時短突入報知演出８７２が所定時間現出された後、右打ち指示演出については、図（δ）に示すように、右打ち指示演出８５１（第１右打ち報知）から、右打ち指示演出８５２（第２右打ち報知）に切り替え表示される（図（δ）の時短突入報知演出８７３）。

【０３２８】

また本演出例では、時短突入報知演出８７３の現出中に、メニュー表示可能報知演出８１１が表示される。このとき、時短突入報知演出８７３の少なくとも一部の演出表示（ここでは、文字画像８０２、キャラクタ画像８０３、右打ち指示演出８５２および装飾図柄８０１ａの少なくともいずれか１つの演出表示）の透過率を、メニュー表示可能報知演出８１１よりも高くする（メニュー表示可能報知演出８１１を、時短突入報知演出８７３よりも優先表示する）ことが好ましい。特に、メニュー表示可能報知演出８１１と重畳する演出表示（ここでは、キャラクタ画像８０３）の透過率を高くして、メニュー表示可能報知演出８１１を目立たせることが好ましい。また、右打ち有利状態を強調するために、少なくとも右打ち指示演出８５２の透過率は高くしない（メニュー表示可能報知演出８１１と同じ透過率とする）ことが好ましい。

【０３２９】
　また、メニュー操作可能期間中にメニュー表示操作をした場合には、図（η）に示すメニュー画面や、図（η－１）に示す調整画面８１１ｃまたは図（η－２）に示す調整画面８１１ｂを表示される。なお、図（η－１）に示すように時短演出モードに関連する背景画像を含む調整画面８１１ｃとしてもよいが、本演出例の場合、時短突入報知演出が継続的に現出され、客待ち前演出が現出されないという関係上、時短突入報知演出に関連する背景画像を含む調整画面８１１ｃとしてもよい。たとえば、潜水艦画像に替えて、時短突入報知演出に関連する画像（たとえば、キャラクタ画像８０３）または支援時短状態用の特定画像を表示してもよい。また、図（η）に示すメニュー画面における特定キャラクタ８１３に替えて、時短突入報知演出に関連する画像（たとえば、キャラクタ画像８０３）または支援時短状態用の特定画像を表示してもよい。これにより、遊技設定に関する画面表示中であっても、支援時短状態中であることを報知できる。
【０３３０】
　本演出例の利点は、次ゲームが開始されるまで、または客待ち演出が開始されるまで、「時短突入報知演出」が現出されるため、比較的長時間にわたり、支援時短状態であることを明確に報知することができる点にある。
【０３３１】
　（支援時短状態中の客待ち演出）
　なお、演出例１および演出例２において、支援時短による時短状態（支援時短状態）における客待ち演出（デモ画面）を、通常の客待ち演出（支援時短状態以外の他の遊技状態における客待ち演出）とは異なる客待ち演出（支援状態用の客待ち演出）を現出させてもよい。好ましくは、少なくとも通常状態における客待ち演出とは異なる客待ち演出を現出させる。たとえば、客待ち演出に用いる１または複数の演出手段による演出態様の少なくとも一部を異なる演出態様とすることができる。その一例としては、たとえば、図（ε）に示す「ＣＲ　藤丸くん戦記」の表示色が異なる（デモ画面（デモムービー）の少なくとも一部の表示内容が異なる：画像表示演出の一部が異なる）、光演出が異なる（光演出の一部が異なるなどである。この場合、通常とは異なる客待ち演出（デモ画面）を現出させることにより、客待ち演出中も支援時短状態であることを報知することができる。
【０３３２】
　また上記演出例２では、客待ち演出を現出可能な構成について説明したが、客待ち演出自体を現出させない構成としてもよい。具体的には、時短突入報知演出を次ゲームが開始させるまで継続させる。この場合の演出推移は、図６０に示す（α）～（ζ）のうち、（ε）の客待ち演出（デモ表示）を除外したものとなる。
【０３３３】
　（２．イレギュラーパターンについて）
　（Ａ）支援時短当選ゲームに係る変動時間が終了した場合、主制御部２０は、演出制御コマンドとして「変動停止コマンド」を演出制御部２４に送信して、これを受けた演出制御部２４は変動時間が終了したことを把握し、変動表示中の装飾図柄を停止表示する（図１３のステップＳ４５２参照）。しかし、何らかの不具合（ノイズ等）で、この変動停止コマンドが演出制御部２４に正しく送信されなかった場合（演出制御部２４が変動停止コマンドを正しく受信できなかった場合）、装飾図柄をエラー用の特殊変動状態（たとえば、いわゆる「揺れ変動」など）のまま、支援時短状態に突入させる。つまり、装飾図柄は揺れ変動のままであるが、支援時短による電サポ状態は生起させる（普通図柄変動表示ゲームは、通常通り実行する）。なお、揺れ変動のまま、客待ち待機中となった場合（演出制御部２４が客待ちコマンドを受信した場合）、揺れ変動を終了させ、装飾図柄を停止表示（確定停止表示）させるようになっている。具体的には、客待ち前演出が現出されるとともに、装飾図柄が停止表示されることになる。
【０３３４】
　（時短モード移行の変形例）
　また本実施形態では、時短大当りと支援時短とで、先ず共通の「時短モード１」に移行

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

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

【０３３５】

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

【０３３６】

（潜確状態に係る遊技モード）

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

【０３３７】

＜主制御部側の処理：図８～図１５＞

次に図８～図１５を参照して、本実施形態の主制御部２０側における遊技動作処理について説明する。主制御部２０側の処理は、無限ループ状のメイン処理（主制御側メイン処理：図８）と、ＣＴＣからの定時割込みで起動されるタイマ割込処理（主制御側タイマ割込処理：図９）とを中心的に構成される。

【０３３８】

＜１２．主制御側メイン処理：図８＞

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

【０３３９】

主制御側メイン処理の開始契機には、停電状態や電源異常などからの復旧時におけるシ

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

【０３４０】

ステップＳ０１１の初期設定処理を終えると、次いで、設定値を変更可能な設定変更モード移行状態であるか否かを判定する（ステップＳ０１４）。本実施形態では、遊技機１への電源オフおよび扉開放（扉開放センサ６１がＯＮ（開放検出））の状態において、設定キースイッチ９４（設定変更モード側に操作）およびＲＡＭクリアスイッチ９８をＯＮ操作したまま（設定キースイッチ信号と、ＲＡＭクリア信号とが共にＯＮ）、遊技機１の電源を投入すると、設定変更モード移行条件を満たしたとして、設定値の変更操作が可能な設定変更許容状態（設定変更モード移行状態）に制御される。

【０３４１】

設定変更モード移行状態の場合（ステップＳ０１４：ＹＥＳ）、設定値（１～６段階）の変更操作を管理する設定変更処理を実行する（ステップＳ０２３）。この設定変更処理では、まず、領域内ＲＡＭの設定値格納領域に格納されている設定値Ｎｃ（設定値データ）が異常値（設定１～６に対応する００Ｈ～０５Ｈ以外の値）であるか否かを判定する。正常な遊技動作であれば、設定値格納領域には、設定１～６に対応して‘００Ｈ～０５Ｈ（正常値）’のいずれかの設定値データ（設定値Ｎｃ）が格納されている。しかし、何らかの不具合により設定値データが破損して、設定１～６のいずれにも対応しない値が設定されている場合もありうる（設定異常エラー）。そこで、設定値Ｎｃが正常値でない場合には、設定値格納領域をゼロクリアして、初期値の００Ｈ（ここでは、設定１）に戻す。

【０３４２】

初期値に戻した場合か正常値である場合は、現在の設定値を設定表示器９７に表示する。その後、設定変更スイッチ９５のＯＮ／ＯＦＦ操作を監視し、設定変更スイッチ９５のＯＮ操作がある毎に、現在の設定値Ｎｃを変更（更新）する。設定変更中（設定変更操作中）の設定値については、既に説明したように、設定変更スイッチ９５を操作するごとに、設定１～６の範囲で循環式に切り替わり、設定表示器９７に設定変更中における現在の設定値が表示されるようになっている。そして、設定変更完了スイッチ９６のＯＮ操作を確認した場合、設定値が確定されたとして、現在の設定値Ｎｃ（設定作業値）をＲＡＭ２０３の設定値格納領域に格納する。これにより、設定変更処理を抜ける。そして、処理状態を後述の領域内ＲＡＭクリア処理（ステップＳ０３１）に移行させる。

【０３４３】

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

【０３４４】

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

【０３４５】

ＲＡＭの内容に異常がない、つまり正常である場合（ステップＳ０１５：ＮＯ）、次いで、バックアップフラグＢＦがＯＮ状態（５ＡＨ）であるか否かを判定する（ステップＳ

０１６）。このバックアップフラグＢＦは、後述する電源異常チェック処理（図９のステップＳ０８１）の処理にて、正常にバックアップ処理が実行された場合に「５ＡＨ（正常値）」が領域内ＲＡＭのＢＦフラグ格納領域に設定される。したがって、正常時であれば、バックアップフラグＢＦが５ＡＨのはずである。しかし何らかの不具合が生じてバックアップフラグＢＦが正常値（≠５ＡＨ）でない場合もありうる。そこで、バックアップフラグＢＦがＯＮ状態でない場合（ステップＳ０１６：ＮＯ）、電源再投入待ち処理を実行する（ステップＳ０２０）。

【０３４６】

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

【０３４７】

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

【０３４８】

バックアップフラグＢＦがＯＮ状態である場合（ステップＳ０１６：ＹＥＳ）、ＲＡＭクリアモード移行状態であるか否かを判定する（ステップＳ０２５）。本実施形態では、遊技機１への電源オフの状態において、設定キースイッチ９４をＯＦＦ操作し（設定変更モード側に操作しない）、ＲＡＭクリアスイッチ９８をＯＮ操作した状態で（設定キースイッチ信号ＯＦＦ、ＲＡＭクリア信号ＯＮ）遊技機１への電源を投入すると、ＲＡＭクリア移行条件を満たしたとして、ＲＡＭクリアモード移行状態に制御される。

【０３４９】

ＲＡＭクリアモード移行状態である場合（ステップＳ０２５：ＹＥＳ）、領域内ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳ０３１）。この領域内ＲＡＭクリア処理では、ＲＡＭ２０３の記憶領域のうち、少なくとも性能表示に係る領域外ＲＡＭ領域と、領域内ＲＡＭ領域のうち上記設定値格納領域とを除く記憶領域がクリアされる。したがって、電源遮断時にセットされたバックアップフラグＢＦの値やチェックサム値などは、本処理において、共にゼロクリアされる。またここでは、ＲＡＭクリア時に必要な各種のコマンド（たとえば、ＲＡＭクリアされた旨を示す「ＲＡＭクリアコマンド」、「客待ちコマンド」など）を演出制御部２４に送信する。演出制御部２４がＲＡＭクリアコマンドを受けると、ＲＡＭクリアを報知する初期化報知演出を実行し、初期状態の演出モードとして、演出モードを「通常演出モード」に設定する。すなわち、領域内ＲＡＭクリア処理が実行されると、遊技モードが初期モードの通常モードに設定され、演出モードも通常モードに関連する通常演出モード（たとえば、ノーマル（通常Ａ演出モード）、シンプル（通常Ｂ演出モード）、プレミアムモード（通常Ｃ演出モード）のいずれか）に設定されることになる。

【０３５０】

ステップＳ０３１の領域内ＲＡＭクリア処理を終えると、次いで、ＲＡＭクリア時の初期設定処理（電源投入時初期データ設定処理）を実行する（ステップＳ０３２）。電源投入時初期データ設定処理では、たとえば、ＲＡＭクリア信号（セキュリティ信号の一つ）の送信用タイマに３００００ｍｓをセットし、特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂに表示する特別図柄（特図１停止図柄、特図２停止図柄）データとして、ハズレ図柄データを設定する。そして、後述のＣＴＣの設定処理（ステップＳ０３６）を実行する。

【０３５１】

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

【０３５２】

設定確認モード移行状態である場合（ステップＳ０２６：ＹＥＳ）、現在の設定値を確認可能な設定確認状態に制御するための設定確認処理（ステップＳ０２７）が実行され、設定確認処理を終えると、続いて、電断時にバックアップされたバックアップデータから遊技処理を復帰させるバックアップ復帰処理（ステップＳ０２８）を実行する。ステップＳ０２７の設定確認処理では、設定表示器９７に、現在の設定値を表示（設定確認表示）させるための表示処理を行う。設定値の表示は、設定キースイッチがＯＦＦ操作されることで終了されるようになっている。そして、設定キースイッチ９４がＯＦＦ操作された後は、上記バックアップ復帰処理を行い、後述のＣＴＣの設定処理（ステップＳ０３６）を実行する。

【０３５３】

一方、設定確認モード移行状態でない場合（ステップＳ０２６：ＮＯ）、つまり、単に遊技機１に電源を投入した場合は、上記バックアップ復帰処理（ステップＳ０２８）を行い、バックアップデータに基づき、バックアップ時の遊技処理を復帰させる。

【０３５４】

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

【０３５５】

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

【０３５６】

なお、上記ステップＳ０２８のバックアップ復帰処理の実行後、ステップＳ０３６のＣＴＣの設定処理を実行する前段階において、性能表示器９９が正常に動作しているか否かの確認動作を実行するために必要な「動作確認設定処理」を実行可能に構成してもよい。この性能表示器９９の確認動作では、たとえば、４個の７セグ表示器９９ａ～９９ｄの表示態様を、所定時間（たとえば、５秒間）、全点灯と全消灯とを周期的に繰り返す「全点

滅表示（動作確認表示）」態様に制御する（動作確認表示処理）。これにより、セグメント欠け等の不具合をチェックすることが可能になる。この場合、動作確認に関する表示処理は、後述の主制御側タイマ割込処理中の性能表示モニタ処理（ステップＳ１０２：領域外プログラム）で行う。性能表示器９９によるベース値の表示は、ステップＳ０３６のＣＴＣの設定処理後、主制御側タイマ割込処理中の性能表示モニタ処理（ステップＳ１０２）にて実行されるため、設定変更処理（ステップＳ０２３）や設定確認処理（ステップＳ０２７）中は、性能表示器９９によるベース値の表示はこの段階では実行されない。この点を利用して、性能表示器９９の４つのセグ９９ａ～９９ｄのうち、少なくとも１つのセグを設定表示器９７として利用可能に構成し、性能表示器９９を一時的に設定表示器９７として機能させる構成としてもよい。この場合、設定表示器９７を性能表示器９９で代用できるため、制御負担の軽減やコスト削減に寄与することができる。

【０３５７】

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

【０３５８】

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

【０３５９】

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

【０３６０】

＜１３．主制御側タイマ割込処理：図９＞

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

【０３６１】

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

【０３６２】

次いで、タイマ管理処理を実行する（ステップＳ０８２）。遊技機１の遊技動作制御に

用いる各種タイマ（時間）のタイマ値はここで更新される。

【０３６３】

次いで、入力管理処理を実行する（ステップＳ０８３）。入力管理処理では、遊技機１に設けられた各種のセンサやスイッチ類の入力情報（検出情報）に基づき、各種カウンタ（たとえば、各入賞口別に設けられた入賞球カウント用の入賞カウンタ）を更新する（入力データ作成処理）。またここでは、払出制御基板２９からの状態信号の入力情報に基づき、入力データの作成も行う。状態信号が異常を示すものある場合は、後述のエラー管理処理（ステップＳ０８９）にて、状態異常に応じた所定のエラー処理を行う。

【０３６４】

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

【０３６５】

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

【０３６６】

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

【０３６７】

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

【０３６８】

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

【０３６９】

次いで、普通電動役物管理処理を実行する（ステップＳ０９２）。この普通電動役物管理処理では、上記補助当り抽選の抽選結果に基づき、普電開放遊技の実行に必要な処理を実行する。具体的には、普通電動役物ソレノイド４１ｃに対するソレノイド制御用データの生成および設定処理を行う。ここで設定されたデータに基づき、後述のステップＳ１００のソレノイド管理処理にて、ソレノイド制御用データに基づく励磁信号が普通電動役物ソレノイド４１ｃに対して出力され、可動翼片４７の動作パターンが制御される。

【０３７０】

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

【０３７１】

次いで、特別電動役物管理処理を実行する（ステップＳ０９５）。この特別電動役物管理処理では、当り遊技（大当り遊技、小当り遊技）に必要な処理を実行する。特別電動役物管理処理では、主に、大当り抽選結果に基づく当り遊技の実行制御、大当り遊技後の移行先遊技状態の設定などに関する処理を行う。なお、特別電動役物管理処理の詳細は図１５を用いて後述する。

【０３７２】

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

【０３７３】

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

【０３７４】

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

【０３７５】

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

【０３７６】

次いで、全レジスタを退避して（ステップＳ１０１）、領域外プログラムに属する性能表示モニタ処理を実行し（ステップＳ１０２）、その後、全レジスタを復帰する（Ｓ１０３）。性能表示モニタ処理では、性能表示器９９に表示するベース値の算出や表示制御に関しての必要な処理を実行する。またここでは、型式試験信号の作成、出力処理も行う。

【０３７７】

次いで、ＷＤＴのカウント値をクリアする（ステップＳ１０４）。これにより、割込み

ごとにＷＤＴがリセットされ、カウント値が初期値に戻される。

【０３７８】

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

【０３７９】

＜８．特別図柄管理処理：図１０＞

次に、図９中の特別図柄管理処理（ステップＳ０９３）について説明する。図１０は、特別図柄管理処理の詳細を示すフローチャートである。

【０３８０】

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

【０３８１】

ステップＳ３０１～Ｓ３０２の始動口チェック処理を終えると、支援時短開閉遊技中フラグの状態を判定する（ステップＳ３０３）。この「支援時短開閉遊技中フラグ」とは、支援時短開閉遊技中であるか否かを指定するためのフラグで、当該フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）である場合には支援時短開閉遊技中である旨を示し、当該フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）である場合には支援時短開閉遊技中ではない旨を示す。なお、小当り当選型支援時短の場合、上記支援時短開閉遊技中フラグは、小当り遊技中であるか否かを指定する「小当り遊技中フラグ」として機能することができる。

【０３８２】

上記支援時短開閉遊技中フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）の場合（ステップＳ３０３：≠５ＡＨ）、次いで、条件装置作動フラグの状態を判定する（ステップＳ３０４）。この「条件装置作動フラグ」とは、大当り遊技中であるか否かを指定するためのフラグで、当該フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）である場合には大当り遊技中である旨を示し、当該フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）である場合には大当り遊技中ではない旨を示す。

【０３８３】

支援時短開閉遊技中（ステップＳ３０３：＝５ＡＨ）、または大当り遊技中である場合には（ステップＳ３０４：＝５ＡＨ）、ステップＳ３０６～Ｓ３０８の特別図柄の変動表示動作に関する処理を行わずに、そのままステップＳ３０９の特別図柄表示データ更新処理に進む。したがって、支援時短開閉遊技中または大当り遊技中のいずれかである場合には、特別図柄の変動表示動作は行われない。つまり、支援時短開閉遊技中または当り遊技中は、特別図柄の停止表示態様が、支援時短図柄または大当り図柄で確定表示されたまま保持される。

【０３８４】

一方、ステップＳ３０４において、上記条件装置作動フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）の場合（ステップＳ３０４：≠５ＡＨ）、すなわち、支援時短開閉遊技中でもなく大当り遊技中でもない場合（ステップＳ３０３：≠５ＡＨ、かつステップＳ３０４：≠５ＡＨ）、特別図柄動作ステータス（００Ｈ～０３Ｈ）に応じた処理を行う。なお「特別図柄動作ステータス」とは、特別図柄の挙動を示すステータス値であり、このステータス値は処理状態に応じて変更され、ＲＡＭ２０３の特別図柄動作ステータス格納領域に格納される。

【０３８５】

ステップＳ３０５の特別図柄動作ステータス分岐処理では、上記特別図柄動作ステータスが「待機中（００Ｈ、０１Ｈ）」「変動中（０２Ｈ）」「確認中（０３Ｈ）」のいずれのステータス値であるかに応じてステップＳ３０６～Ｓ３０８のいずれかの処理を実行する。具体的には、特別図柄動作ステータスが「待機中（００Ｈ、０１Ｈ）」である場合には、特別図柄変動開始処理（ステップＳ３０６）を、「変動中（０２Ｈ）」である場合には、特別図柄変動中処理（ステップＳ３０７）を、「確認中（０３Ｈ）」である場合には、特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８）を実行する。ここで上述の「待機中」と

は、特別図柄の挙動が次回変動のための待機状態である旨を示し、「変動中」とは特別図柄の挙動が変動（変動表示）中である旨を示し、上記「確認中」とは特別図柄の変動が終了して停止（確定）表示中（特別図柄確認時間中）である旨を示す。これらの処理により、特別図柄の変動表示動作（変動開始および変動停止を一セットする表示動作）が実現されることになる。なお、本発明と関連の深い、ステップＳ３０６～Ｓ３０８についての詳細は、それぞれ図１２、図１３、図１４Ａ～図１４Ｂを用いて後述する。

【０３８６】

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

【０３８７】

＜９．特図１始動口チェック処理：図１１＞

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

【０３８８】

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

【０３８９】

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

【０３９０】

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

【０３９１】

ステップＳ３１４の処理に進むと、今回発生した特図１作動保留球に係る特別図柄変動表示ゲーム１に利用される各種乱数を取得する（ステップＳ３１４）。具体的には、各種の乱数カウンタから大当り判定用乱数、特別図柄判定用乱数、変動パターン用乱数の現在値を取得し、その取得した乱数値を領域内ＲＡＭの保留記憶エリアに格納する。この保留記憶エリアは、図柄変動表示ゲームに係る所定の遊技情報を作動保留球（保留データ）として記憶する領域であり、この保留記憶エリアには、保留データとしての上記の各種乱数

値が特図１の変動表示動作に供されるまで（特別図柄変動表示ゲーム１実行時まで）、始動条件の成立順（入賞順）に保留記憶されていく。なお、上記保留記憶エリアには、特図１側と特図２側とに対応した保留記憶エリア（特図１に対応する特図１保留記憶エリアと、特図２に対応する特図２保留記憶エリア）とが設けられており、それぞれ最大作動保留球数分の保留データを格納可能となっている。

【０３９２】

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

【０３９３】

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

【０３９４】

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

【０３９５】

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

【０３９６】

（設定値コマンド）

上記「設定値コマンド」は、現在の設定値を特定可能な情報が含まれ演出制御部２４側にて、当該設定値に基づく予告演出（後述の設定示唆演出）を現出制御する際に利用され

る。この設定値コマンドは、始動口チェック処理にて、作動保留球が発生するごとに送信されるようになっている。これにより、演出制御部２４側では、正しい設定値情報に基づき、作動保留球に係る予告演出（たとえば、先読み予告演出に関連する設定示唆演出）を現出制御可能となっている。

【０３９７】

ステップＳ３１８の乱数判定処理では、まず「当り乱数判定テーブル」を取得し、次いで、大当り判定用乱数値を取得する。そして、取得した大当り判定用乱数値と当り乱数判定テーブルとに基づき、今回の作動保留球を対象とした当落抽選（先読み当落判定）を実行し、その抽選結果（先読み当落結果）を取得する。

【０３９８】

（Ｔ－１.当り乱数判定テーブル：図２０）

図２０に、本実施形態に係る当り乱数判定テーブルの一例を示す。図２０（Ａ）は、特図２側に支援時短を設けた場合、図２０（Ｂ）は、特図２側に支援時短を設けていない場合（抽選確率が０のため、実質的に設けられていないものと等価的なケースを含む）の当り乱数判定テーブルを示したものである。なお、本実施形態の「支援時短」は当落抽選の対象として定められている。この点から、支援時短に係る抽選形態を「当落抽選対象抽選形態」と称している。

【０３９９】

上記当り乱数判定テーブルには、特図１作動保留球（特別図柄変動表示ゲーム１）を対象とする当り乱数判定テーブル（特図１用当り乱数判定テーブル）と、特図２作動保留球（特別図柄変動表示ゲーム２）に対応した当り乱数判定テーブル（特図２用当り乱数判定テーブル）とが設けられている。すなわち、特図１始動口チェック処理中においては「特図１用当り乱数判定テーブル」が、特図２始動口チェック処理中においては「特図２用当り乱数判定テーブル」が参照される。この当り乱数判定テーブルは、後述の「特別電動役物作動判定用乱数判定処理（図１２のステップＳ４１０）」において、当落抽選を行う際にも利用される。

【０４００】

これらの当り乱数判定テーブルには、大当り抽選確率状態（高確率と低確率）別に、当落種別（大当りか、支援時短か、ハズレかの別（小当りを含んでもよい））を決定するための判定領域（判定値）と、大当り判定用乱数値（大当り判定用乱数の大きさ：６５５３６）とが関連付けて定められており、大当り判定用乱数値がいずれの判定値に属するか否かにより、当落種別が決定されるようになっている。

【０４０１】

本実施形態の場合、上記当り乱数判定テーブルには、設定値（設定１～６）ごとに対応した当り判定テーブル（設定１～６に応じて、少なくとも大当りの抽選確率が異なるテーブル）が設けられている（図示では、設定１、３、６の判定値を代表的に示してある）。また本実施形態の場合、低確率時の大当り抽選確率に対する高確率時の大当り抽選確率の割合は（確率上昇割合：高確率／低確率）、各設定値において同一であり、その割合は１０を超えない値に設定されている。たとえば、設定６「低確率時１／１８０、高確率時１／４５」、設定５「低確率時１／１８４、高確率時１／４６」、・・・、設定２「低確率時１／１９６、高確率時１／４９」、設定１「低確率時１／２００、高確率１／５０」で、大当りに当選するようになっている。なお、確率上昇割合は、各設定値で異なっていてもよい。

【０４０２】

図２０（Ｂ）は、特図２側に支援時短を設けていない場合の特図２用当り乱数判定テーブルであるが、本実施形態では、支援時短当選の判定値（６５４０５～６５５３５）に対応する部分のデータが、すべて「００Ｈ」となっている。つまり、大当り判定用乱数値が「６５４０５～６５５３５」に属するものであっても、当落結果は強制的に「ハズレ」となるようにしている。このようにすれば、仮に後から特図２側に支援時短を設けたい場合に、当該判定値に対応するデータを「５ＡＨ」に変更するだけで済み、再度、データ構造

を全体的に変更する必要が生じず、新機種開発の際や設計開発段階における調整を容易化することができる。

【０４０３】

上記したステップＳ３１８の乱数判定処理を終えると、次いで、特別停止図柄データ作成処理を実行する（ステップＳ３１９）。この特別停止図柄データ作成処理は、‘先読み判定’処理の一環として行われるものであり、ここでは、今回の作動保留球が変動表示動作に供される際に実行される「変動開始時の図柄抽選（後述の図１０のステップＳ４１１）」を事前に判定する‘先読み図柄判定’を行う。

【０４０４】

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

【０４０５】

（Ｔ－２．図柄テーブル選択テーブル：図２１）

この図柄テーブルの選択は、図２１に示す「図柄テーブル選択テーブル」に基づき決定される。図柄テーブル選択テーブルには、図示の通り、特別図柄変動表示ゲーム１と特別図柄変動表示ゲーム２のそれぞれに対応した図柄テーブル選択テーブル（特図１用図柄テーブル選択テーブル、特図２用図柄テーブル選択テーブル）が設けられている。たとえば、今回の変動が特図１側であり、当落抽選の結果が「支援時短」である場合は、「支援時短図柄テーブル１」が選択される。なお、これらの図柄テーブル選択テーブルは、後述の特別停止図柄作成処理（図１２のステップＳ４１１）において、変動開始時の図柄テーブルを選択する際にも利用される。

【０４０６】

上記「図柄テーブル」には、図２１に示すように、大当り種別、支援時短種別、ハズレ種別を決定するための「大当り図柄テーブル」、「支援時短図柄テーブル」、「ハズレ図柄テーブル」が含まれ、各図柄テーブルが特別図柄種別に対応して設けられている。これらの図柄テーブルは、後述の特別停止図柄作成処理（図１２のステップＳ４１１）において、変動開始時の図柄抽選を行う際にも利用される。なお、図２１（イ）（ロ）は特図２側の当落抽選対象に支援時短ある場合、図２１（ロ）（ハ）は、特図２側の当落抽選対象に「支援時短」が無い場合の図柄テーブル選択テーブルを示したものである。また、本実施形態では、小当りを設けていないため「小当り図柄テーブル」は設けられていない。

【０４０７】

そして、ステップＳ３１４で得られた特別図柄判定用乱数値を取得して、選択した図柄テーブルと、取得した特別図柄判定用乱数値とに基づき、今回の作動保留球を対象とした図柄抽選（先読み図柄判定）を実行し、その抽選結果（先読み図柄結果）を取得する。

【０４０８】

（Ｔ－３.図柄テーブル：図２２～図２４）

図２２～図２４に、上記「大当り図柄テーブル」、「支援時短図柄テーブル」、「ハズレ図柄テーブル」を示す。図柄テーブルには、図２２～図２４に示すように、当選種別（図柄種別）を決定するための判定領域（判定値）と、特別図柄判定用乱数値（たとえば、特別図柄判定用乱数値の大きさ：２００）とが関連付けて定められている。具体的には、特別図柄判定用乱数値がいずれの判定値に属するか否かにより、所定の図柄抽選率に従い当選種別が決定され、その抽選結果を示すデータとして、特別図柄判定データ特別停止図柄番号、および変動パターン選択用オフセット値（図示のオフセット値）が取得されるようになっている。本実施形態では、所定の図柄抽選率（たとえば、図４の「図柄抽選率」の欄参照）に従い、当選種別（当選の種類：大当り種別（１０Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当り、４Ｒ時短大当りの別）、支援時短種別（支援時短Ａ、支援時短Ｂ、支援時短Ｃの別）およびハズレ種別（ハズレＡ、ハズレＢ、ハズレＣの別））が決定されるようになっている。

【０４０９】

なお、上記「特別図柄判定データ」とは、上記当選種別を識別するデータであり、具体的には、当り種別（１０Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当り、４Ｒ時短大当り）と、支援時短種別（支援時短Ａ、支援時短Ｂ、支援時短Ｃ）と、ハズレ種別（ハズレＡ、ハズレＢ、ハズレＣ）のいずれに当選したのかを識別するためのデータである。この特別図柄判定データは、当選種別情報が必要とされる処理（たとえば、後述の図１２の遊技状態移行準備処理（ステップＳ４１２）、特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１３）、および大当り遊技の実行制御に関する処理（図１５の特別電動役物管理処理）などにおいて利用される。

【０４１０】

また上記の「特別停止図柄番号」とは、特別図柄表示装置に停止表示する特別停止図柄態様を指定するデータであり、主制御部２０側において特別図柄の停止図柄種（本実施形態では‘７セグ’の表示態様）を特定する際に利用される。本実施形態では、たとえば、当選種別が同じ場合であっても、判定値によっては特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂに表示される特別停止図柄の表示態様（本実施形態では‘７セグ’の表示態様）が異なる場合がある。このように、当選種別が同じであっても、特別図柄判定用乱数値に応じた複数種類の特別停止図柄番号を定めることにより、特別図柄表示装置に表示される特別停止図柄を見ても、遊技者がどのような種類の大当りや支援時短などに当選したかの見分けがつき難いようにすることができる。なお、普通図柄についても特別図柄と同じように、普通図柄判定データや普通停止図柄番号が設けられている。

【０４１１】

また上記の「変動パターン選択用オフセット値」とは、目的とする変動パターン振分テーブルを選択するために用いられるデータである。

【０４１２】

なお図示では、説明の便宜上、特別図柄判定データ特別停止図柄番号、および変動パターン選択用オフセット値の値を「＊＊Ｈ」と表記しているが、ここには各当選種別に対応した適宜な値が定められている。

【０４１３】

（他の大当り抽選形態について）

本実施形態では、大当り判定用乱数を利用する「当落抽選」の対象に、時短状態を付与する１または複数種類の「支援時短（時短付与図柄）」を設け、当落抽選結果と特別図柄判定用乱数値とを利用する「図柄抽選」により一の「支援時短」を抽選する抽選形態としている（当落抽選対象抽選形態）。具体的には、当り乱数判定テーブルに支援時短に係る所定の判定領域（当選領域）を設け、上記図柄テーブルとして、図２３に示す「支援時短図柄テーブル」を設けたケースである。当落抽選対象抽選形態の場合、大当りと支援時短とは独立して抽選されるため、大当りの抽選確率が変動しても支援時短の抽選確率は変動しないという特徴がある（図２０参照）。

【０４１４】

しかし本発明はこれに限らず、他の抽選形態とすることができる。具体的には、下記の「当り種別対象抽選形態（図２５）」、「ハズレ種別対象抽選形態（図２９）」としてもよい。

【０４１５】

（「当り種別対象抽選形態」：図２５）

「当り種別対象抽選形態」とは、図２５に示すように、当り種別（大当りまたは小当りに属する当選種別）に支援時短を設け、支援時短を“当り”に属する当選種別として扱う抽選形態である。具体的には、大当り図柄テーブルまたは小当り図柄テーブルに、１または複数種類の支援時短に係る判定領域を設けたケースである（図２８参照）。支援時短は、特図１側および／または特図２側の当り種別に１または複数種類設けることができる。なお、ここでは、重複記載を避けるために、特図１側に着目して説明し、特図２側については説明を省略する。また、当落抽選および図柄抽選の詳細について、既に説明した内容と実質的に同じ内容については、重複記載を避けるために適宜省略する。

【０４１６】
　この当り種別対象抽選形態では、まず、当落抽選により「大当り」と「ハズレ」のいずれかを決定する。この当落抽選は、図２６に示す当り乱数判定テーブルと大当り判定用乱数とに基づき行う。本例の当り乱数判定テーブルには、図示の通り、支援時短の当選領域は設けられていない。
【０４１７】
　次いで、当落抽選の結果に基づき、図柄テーブルを選択する。本例では、図２７に示す図柄テーブル選択テーブルが参照され、当落抽選の結果に対応した図柄テーブルが選択される。本例は、当り種別に支援時短が含まれるため、上記実施形態のような「支援時短図柄テーブル」は設けられておらず、大当り当選時用の「大当り図柄テーブル１、２」と、ハズレ当選時用の「ハズレ図柄テーブル１、２」が設けられている。
【０４１８】
　次いで、図柄抽選により、大当りに属する当選種別、たとえば特図１側であれば「１０確変大当り、４Ｒ確変大当り、４Ｒ時短大当り、支援時短Ａ～Ｃ」のうちからいずれかの当選種別（図柄種別）を決定する。この図柄抽選は、図柄テーブルと特別図柄判定用乱数値とに基づき行う。図２８に、本例に係る大当り図柄テーブルを示す（ハズレ図柄テーブルについては、図２４と同様であるため、図示を省略してある）。いずれの当選種別が決定されるかは、図２８に示す「図柄抽選率」に従い決定されるようになっている。
【０４１９】
　当り種別対象抽選形態の場合、支援時短が大当り種別に属するため、その当選確率が大当り抽選確率に依存することになる。すなわち、高確率時（たとえば、確変状態）になると支援時短の抽選確率も上昇（支援時短確率変動状態）することになる。たとえば、大当りの当選確率状態が低確率時（通常状態、時短状態）であれば、支援時短の抽選確率（設定１～６）が約１／１３３３～１／１２００であるが、高確率時（確変状態、潜確状態）になると支援時短の抽選確率も上昇し、約１／３３３～１／３００（大当り抽選確率と同じ上昇幅）となる。
【０４２０】
　（「ハズレ種別対象抽選形態」（抽選形態の変形例２）：図２９）
　次に「ハズレ種別対象抽選形態」について説明する。
【０４２１】
　「ハズレ種別対象抽選形態」とは、図２９に示すように、ハズレ種別に支援時短を設け、支援時短を“ハズレ”に属する当選種別として扱う抽選形態である。具体的には、ハズレ図柄テーブルに、１または複数種類の支援時短に係る判定領域を設けたケースである（図３０参照）。支援時短は、特図１側および／または特図２側の当り種別に１または複数種類設けることができる。
【０４２２】
　このハズレ種別対象抽選形態は、支援時短を“ハズレ”の一態様として扱う点で、上述した「当り種別対象抽選形態」のように、支援時短を“当り”の一態様として扱うケースとは大きく異なる。しかし、抽選処理手順の内容自体は実質的に同じである。
【０４２３】
　このハズレ種別対象抽選形態では、まず、当落抽選により「大当り」および「ハズレ」のいずれかを決定する。この当落抽選は、図２６に示す当り乱数判定テーブルと大当り判定用乱数とに基づき行う。
【０４２４】
　当落抽選により「ハズレ」が抽選された場合、図柄抽選により、ハズレに属する当選種別、たとえば特図１側であれば「ハズレＡ～Ｃおよび支援時短Ａ～Ｃ」のうちからいずれかの当選種別（図柄種別）を決定する。いずれかの当選種別が決定されるかは、図２９に示す「図柄抽選率」に従い決定される。図３０に、本例に係るハズレ図柄テーブルを示す（大当り図柄テーブルについては、上記実施形態（当落抽選対象抽選形態）の図２２と同様であるため、図示を省略してある）。いずれの当選種別が決定されるかは、図２９に示

す「図柄抽選率」に従い決定されるようになっている。

【０４２５】

ただし、ハズレ種別対象抽選形態の場合には、特別図柄判定用乱数の大きさ（乱数が取りうる数値範囲）が小さい場合、たとえば、特別図柄判定用乱数の大きさが２００（０～１９９）の場合には、支援時短の当選確率が、ハズレ当選時の１／２００までしか下げることができず、支援時短の当選確率の調整幅の自由度に欠ける。

【０４２６】

そこで本例では、図示のように、特別図柄判定用乱数の大きさを１６３８４（０～１６３８３）として、支援時短の当選確率の調整幅に自由度を持たせている。ここでは、「大当りの図柄抽選に用いる特別図柄判定用乱数の大きさ（２００）＜ハズレの図柄抽選に用いる特別図柄判定用乱数の大きさ（５０００）」の関係としている。勿論、遊技性に応じて、大当りの図柄抽選に用いる特別図柄判定用乱数を、ハズレの図柄抽選に兼用してもよい。

【０４２７】

上記ハズレ種別対象抽選形態の場合、支援時短がハズレ種別に属するため、その当選確率がハズレ抽選確率に依存することになる。したがって、大当り抽選確率が高確率時になると、その分、ハズレの抽選確率が低下するため、前述の当り種別対象抽選形態の場合とは逆に、支援時短の抽選確率が低下することになる。たとえば、大当りの当選確率状態が低確率時であれば、支援時短の抽選確率（設定１～６）が約１／５００程度であるが、高確率時になると、支援時短の抽選確率が下がり、約１／５００よりも低確率となる。

【０４２８】

ハズレ種別対象抽選形態の場合の特徴点は、「ハズレ」であるにもかかわらず、特典が得られるという点である。たとえば、図４１に示すように、ハズレ変動パターン振分テーブルに支援時短当選に係る変動パターン振分テーブルが含まれる構成（支援時短当選に係る変動パターンを選択可能な構成）とすることができる。なお、「・・・」で省略してある部分は、本実施形態に係る図３２の通常中ハズレ変動パターン振分テーブルと同じ内容であり、説明の便宜のために、図示を省略してある。また、他のハズレ変動パターン振分テーブル（図３４、図３６、図３８、図４０など）についても同様に、支援時短当選に係る変動パターンを選択可能な構成とすることができる。

【０４２９】

図４１に示す例では、支援時短当選時は、当り当選時と同じく、リーチ変動を選択されるようになっている。しかし、変動パターン指定コマンドについては、ハズレに属するコマンドデータが選択されるようにしている。これは、支援時短がハズレに属するためである。これにより、演出面においては、図柄変動表示ゲーム中に、ハズレ時と同じ予告演出（ハズレ演出シナリオに従う演出）を現出させつつも、最終的には「支援時短に当選」という意表を突く演出を現出させることができる。なお、リーチ演出の最終段階で、当りか否かを報知する当落演出において、ハズレであるにもかかわらず、大当り当選時と同じ当落演出（成功演出）を現出させてもよい。また、大当り当選時とは異なる演出態様としてもよい。

【０４３０】

上記した変形例に係る「当り種別対象抽選形態（図２５）」と「ハズレ種別対象抽選形態（図２９）」、および本実施形態の「当落抽選対象抽選形態（図４）」のうち、いずれの抽選形態を採用するか自由であるが、好ましくは「当落抽選対象抽選形態（図４）」を採用することが好ましく、より好ましくは「ハズレ種別対象抽選形態（図２９）」である。その理由は、「当り種別対象抽選形態（図２５）」の場合、支援時短が当り種別に属するものとして扱われるため、特に大当り種別に属するものとした場合には「当落抽選により大当り当選する」ことが支援時短当選の条件となってしまい、遊技者に引き損感（たとえば「大当りを引いているのに利益度合の低い支援時短に当選してしまった」というガッカリ感）を与えてしまうからである。

【０４３１】

なお、いずれの抽選形態も支援時短が１種類の場合は、図柄抽選を実行しなくてもよい。また、複数の特別図柄（特図１、２）に係る大当り抽選のうち、特定の特別図柄（特図１、特図２のいずれでもよい）に係る大当り抽選に基づき、時短状態を付与するように構成してもよい。たとえば、特図１、２のうち、特図１側の大当り抽選の抽選対象だけに「支援時短」を設けることができる。

【０４３２】

また、全設定で共通の図柄テーブルを設けてもよいが、設定値に応じた図柄テーブルを設けてもよい。たとえば、下記（Ａ）、（Ｂ）のように構成することができる。

（Ａ）各設定値の一部または全部において、１または複数の当選種別の図柄選択率が異なる。たとえば、特定の確変大当り（たとえば、１０Ｒ確変大当り）の図柄抽選率を、設定値が高いほど相対的に高確率となるように定めることができる。

（Ｂ）各設定値の全部または一部において、確変突入率（少なくとも高確率状態を伴う大当り（確変大当りおよび／または潜確大当り）の合算図柄抽選率）が異なる。本実施形態の場合、確変突入率が全設定共通の６５％（図４の１０Ｒ確変大当りと４Ｒ確変大当りの図柄抽選確率参照）に定めているが、設定１～６の確変突入率を、たとえば「６０％、６１％、６２％、６３％、６４％、６５％」という具合に、設定値が高いほど相対的に高確率（確変に突入し易い）となるように定めることができる。また、時短突入率（時短大当りの合算図柄選択率）についても同様である。

いずれにしても、設定値が高くなるに従い、出玉性能（機械割）が遊技者にとって有利となるように定めればよい。

【０４３３】

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

【０４３４】

詳しくは、上記特別停止図柄データ作成処理（ステップＳ３１９）で得られた先読み図柄判定の結果（少なくとも乱数判定処理（ステップＳ３１８）で得られた当落抽選結果）と、ステップＳ３１４で取得した変動パターン用乱数（乱数値の大きさ：１００００）とを利用し、今回の作動保留球に係る「変動開始時の変動パターン」を先読み判定する。なお、先読みパターン判定は、変動開始時の変動パターンを事前に判定するものであるため、変動開始時に利用される変動パターン振分テーブルと基本的構成を同じにする別途設けた「先読み判定テーブル」を参照して行う。ただし本実施形態の場合は、プログラム容量の軽減を図るべく、変動パターン振分テーブルが「入賞時（先読み判定時）・変動開始時兼用」として設けられており（図３１、図３２等のＭＯＤＥ１、ＭＯＤＥ２、ＥＶＥＮＴ参照）、入賞時および変動開始時の双方において、この変動パターン振分テーブルと、ステップＳ３１４の処理で取得された変動パターン用乱数値とに基づき、変動開始時の変動パターンを先読み判定する。

【０４３５】

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

【０４３６】

上述した「始動口入賞時乱数判定処理（ステップＳ３２０）」について、本発明の理解を容易なものとするために、図３２に示す変動パターン振分テーブルを代表的に用いて、

入賞時（先読み判定時）だけでなく、変動開始時の内容（図１２の特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１３））にも触れながら説明する。

【０４３７】

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

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

（ｂ）上記（ａ）で決定された「変動パターン振分テーブル」を参照し、ステップＳ３１４の処理で取得された変動パターン用乱数値に基づき、先読み変動パターンに対応する入賞時コマンドデータを決定する“入賞時コマンドデータ決定処理（先読み変動パターン決定処理）”と、を含んで構成される。

【０４３８】

（変動パターン振分テーブル選択テーブル（入賞時）：不図示）

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

【０４３９】

この変動パターン振分テーブル選択テーブルは、入賞時（先読み判定時）の「入賞時コマンド」を決定する際に利用されるだけでなく、変動開始時の「変動パターン指定コマンド」の決定に関する処理（後述の図１２の特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１３））の際においても利用され、入賞時・変動開始時における兼用（共通）の変動パターン振分テーブル選択テーブルとなっている。ただし、先読み判定時（上記「入賞時変動パターン振分テーブル決定処理」）においては、作動保留球数を無視して（作動保留球をゼロとして）、上記変動パターン振分テーブル選択テーブルから、目的の変動パターン振分テーブルを選択するようになっている（これについては後述する）。一方、変動開始時には、現存する作動保留球から今回の変動表示動作に供する作動保留球数分を減算した値（作動保留球数－１）が作動保留球数の情報として参照される（図３２の「作動保留球数」の欄、後述の図１２の特別図柄変動開始処理のステップＳ４０３、Ｓ４１３参照）。

【０４４０】

（変動パターン振分テーブル（入賞時））

次に、変動パターン振分テーブルの内容について説明する。ここでは、説明の便宜上、図３１および図３２の通常中に係る変動パターン振分テーブルを代表例にとり説明する。図３１に、通常モード（通常状態）において、大当りまたは支援時短当選時に参照される「通常中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル」を示し、図３２に、通常モードにおいて、ハズレ時に参照される「通常中ハズレ変動パターン振分テーブル」を示す。

【０４４１】

図３１および図３２を参照して、通常モードに係る変動パターン振分テーブルには、当選用の変動パターン振分テーブル「ＦＢ１～ＦＢ６」と、ハズレ用の変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ７」とが含まれる。これら変動パターン振分テーブルは、先読み判定時・変動開始時兼用のテーブルとして設けられている。したがって、変動パターン振分テーブルには、次のようなデータ群が定められている。

【０４４２】

（イ）変動パターン振分テーブルには、先読み変動パターンを指定する「入賞時コマンド」を構成するための上位バイト（１バイト目）側のコマンドデータ（図示の「ＭＯＤＥ１」）と、下位バイト（２バイト目）側のコマンドデータ（図示の「ＥＶＥＮＴ」）と、変動パターン用乱数値（変動パターン用乱数値の大きさ：１００００）とが関連付けて定

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

【０４４３】

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

【０４４４】

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

【０４４５】

変動パターン用乱数値と判定値との関係は次のようになっている。たとえば、図３２に示すハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」を代表例にとって説明すれば、図面正面上から下の列方向に見て判定値が最初に記載されている箇所から参照すると、判定値「１０」、「８９９０」、「１０００」の順に記載されているが、この内容は、変動パターン用乱数値（ＢＲＮＤ＝０～９９９９）が、判定値０～９の範囲（上記「１０」の記載欄に対応）に属する場合は「通常変動１３ｓ」を指定するコマンドデータが選択され、判定値１０～８９９９の範囲（上記「８９９０」の記載欄に対応）に属する場合は「通常変動１６ｓ」を指定するコマンドデータが選択され、判定値９０００～９９９９の範囲（上記「１０００」の記載欄に対応）に属する場合は「Ｎリーチ１」を指定するコマンドデータが選択されるようになっている。本実施形態の場合、図中の空欄の部分、つまり判定値の記憶先のアドレスには、判定値データが記憶されていないわけではなく、判定値として「０」が記憶されている。これは、新機種開発の際や設計開発段階における選択率の調整を容易化するためである。

【０４４６】

これについて簡単な例をとり説明すれば、たとえば、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」は、通常変動１３ｓ、通常変動１６ｓ、およびＮリーチ１に判定値が振り分けられているが、仮に、通常変動８ｓを追加的に選択対象としたい場合には、再度、そのデータ構造を全体的に変更する必要が生じて、設計をゼロからやり直す事態になりかねない。また、図示はしていないが、設定値ごとの変動パターン振分テーブルを設けている場合

には、これらのすべてのテーブルのデータ構造を変更する必要が生じうる。一般に、新機種開発の際には、種々の判定値を設定して、変動時間のバランス（変動スランプの抑制）やリーチ演出などの演出のバランスを考慮し判定値を調整しながら設計を行っていく。したがって、初期に設定した判定値で想定した設計になる場合もあるし、変更を要する場合もある。

【０４４７】

そこで、設計段階において選択対象外と考える変動パターンの判定値の記憶先のアドレスには、判定値データとして暫定的に「０（ゼロ）」を設定しておき、変更が生じれば適宜その値を変更して、選択対象の変動パターンに、容易にふくませることができるようにしている。たとえば、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」の判定値データには、実際には、通常変動４ｓ「０」、通常変動８ｓ「０」、通常変動１３ｓ「１０」、通常変動１６ｓ「８９９０」、先読み予告用通常変動１６ｓ「０」、先読み予告用Ｎリーチ１「０」、Ｎリーチ１「１０００」というゼロ（図示の空欄の部分）を含めたデータが記憶されている。

【０４４８】

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

【０４４９】

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

【０４５０】

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

【０４５１】

図３２に示す変動パターン振分テーブルは、入賞時・変動開始時兼用のテーブルであるが（他の変動パターン振分テーブルも同様）、実際には、入賞時の作動保留球数と変動開始時の作動保留数とは必ずしも一致しない。そこで、先読み判定時（入賞時）においては、作動保留球をゼロとして、目的の変動パターン振分テーブルを選択する。たとえば、図３２を参照して、現在の遊技状態が通常中（Ｔｃｏｄｅ＝００Ｈ）において、今回の先読み対象となる作動保留球が特図１側であり、当選種別がハズレＡである場合（特図１側ハズレＡ当選）、入賞時の作動保留球数によらず、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」が選択されることになる。

【０４５２】

しかし、先読み判定時の作動保留球数と変動開始時の作動保留数とが一致しないからといって、闇雲に、作動保留球数を無視して先読み変動パターンを判定するのでは、先読み

変動パターンの内容と変動開始時の変動パターンの内容とに大きな違いが生じてしまう可能性がある。詳述するに、入賞時においては、主制御部２０から先読み変動パターン情報を含む「入賞時コマンド」を演出制御部２４に送り、これを受けた演出制御部２４は、その保留加算コマンドに基づき、先読み予告演出に関する演出制御を行う。一方、変動開始時においては、主制御部２０から変動開始時の変動パターン情報を含む「変動パターン指定コマンド」演出制御部２４に送り、これを受けた演出制御部２４は、その変動パターン指定コマンドに基づいて、装飾図柄変動表示ゲーム中における装飾図柄の変動表示動作演出（装飾図柄変動表示演出（後述の装飾図柄演出））と予告演出（変動中予告演出）とを含む演出制御を行う。このような関係から、先読み変動パターンの内容と変動開始時の変動パターンの内容との相違が大きいと、先読み予告の内容と変動中予告の内容との関連性が崩れ、予告演出の信頼性や面白みが低下し、遊技者の遊技意欲を減退させてしまう恐れがある。そこで本実施形態では、先読み判定について、次に述べる特徴的要素（第１の特徴的要素）を持たせてある。

【０４５３】

（第１の特徴的要素）

たとえば、現在の遊技状態が通常中において、今回の先読み対象となる作動保留球が特図１側であり、当選種別がハズレＡ（特図１側ハズレＡ）である場合、前述したように、先読み判定時は作動保留球数によらず、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」が選択される。一方、変動開始時には、作動保留球数に応じて、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」のいずれかが選択される（図３２の「００Ｈ（通常）、特図１、ハズレＡ」の欄参照）。

【０４５４】

ここで、図３２を参照して、変動パターン振分テーブル「ＦＨ３～ＦＨ４」は、通常変動（通常変動パターン）種別に属する“通常変動４ｓ、通常変動８ｓ、通常変動１３ｓ”などが選択可能（決定可能）となっているが、これらは、先読み予告が実行されない「非先読み予告用変動パターン種別」として定められている。この非先読み予告用変動パターンとは、具体的には「先読み予告抽選の対象外」または「先読み予告抽選の対象ではあるが、その当選確率がゼロ（先読み予告非実行）」という先読み変動パターンである。この実施形態の場合、通常変動種別のうちで先読み予告の対象となるものは、ハズレＢの場合に選択されうる「先読み予告用通常変動１６ｓ」だけとなっている（ＦＨ５参照）。

【０４５５】

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

【０４５６】

また、図３２に示す通り、通常中において、特図１側ハズレＢ（通常中特図１側ハズレＢ）に当選した場合か、特図１側のハズレＣ（通常中特図１側ハズレＣ）に当選した場合か、または特図２側でハズレＡに当選した場合（通常中特図２側ハズレ）には、入賞時および変動開始時のいずれも作動保留球数によらず、それぞれ共通のハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ５」、「ＦＨ６」、「ＦＨ７（全ハズレ共通）」が選択される。すなわち、通常中特図１側ハズレＢ、通常中特図１側ハズレＣ、特図２側のハズレＡ当選時の先読み判定の際は、入賞時および変動開始時のいずれも各作動保留球数で共通の変動パターン振分テーブルが参照されるため、変動開始時の変動パターンを正確に先読み判定できることになる。

【０４５７】

（第２の特徴的要素について）

一般的に電サポ無し状態であっても、作動保留球数は比較的短時間で１乃至２個程度変化しうる。これを利用して作動保留球数に応じた変動パターンを選択可能に構成すれば、毎回の図柄変動表示ゲームごとに、演出時間（図柄変動表示ゲームの実行時間）に変化をもたらし、多彩な演出を発生させることが可能である。特に、ハズレ時における１回の図柄変動表示ゲームの平均的な実行時間（図柄変動時間）を短時間（たとえば、数秒程度）としてしまうと、いわゆる「変動スランプ（図柄変動表示ゲームが実行されていない期間）」の発生率が高まり、遊技者が「回らない、面白くない」と感じ易くなり、遊技興趣が減退して、遊技のリピート率が低下してしまう。そこで、１回の図柄変動表示ゲームの平均的な実行時間を長くすれば、作動保留球も貯まり易くなり、変動スランプの発生率を少なくすることができるとも考えられる。

【０４５８】

しかし、図柄変動表示ゲームの実行時間を無闇に長時間としてしまうと、ゲームの進行スピードが緩慢化し、折角の変動中演出が気疎い演出となったり、予告演出による大当り当選への緊張感が途切れたりして、遊技者に退屈感や不満感を与えてしまう。また、図柄変動表示ゲームの実行時間を無闇に長時間にしてしまうと、作動保留球のオーバーフロー（最大保留記憶数（４個）を超える始動入賞）が生じ易くなる、つまり、ゲームの実行権利の多くを喪失してしまい、遊技者の遊技意欲が減退してしまう恐れがある。したがって、バランスのよい図柄変動表示ゲームの実行時間を生起させる工夫が必要である。たとえば、変動開始時における作動保留球数や遊技状態などを考慮した変動パターン選択技術が重要となる。特に、遊技進行上、遊技者が多く遭遇するハズレ時に着目した変動パターン選択技術が重要である。

【０４５９】

このような課題に鑑み、本実施形態では、図３２の「ハズレ変動パターン振分テーブル」に特徴ある構成を持たせてある。以下、ハズレに当選した場合に選択される“ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ７」”に着目して詳細に説明する。

【０４６０】

＜Ａ．通常中ハズレ当選時に係る変動パターン振分テーブルの特徴＞

本実施形態では、ハズレ種別にはハズレＡ～Ｃの複数種類のハズレが含まれ、これらの図柄抽選率は、ハズレＡが９５％、ハズレＢが４％、ハズレＣが１％となっている（図４備考欄参照）。ここで図３２に示す通り、特図１側ハズレＡに当選した場合、作動保留球数に応じて、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」のいずれかが選択される。しかし、特図１側ハズレＢに当選した場合、作動保留球数によらず、共通の変動パターン振分テーブル「ＦＨ５」が選択され、特図１側ハズレＣに当選した場合も作動保留球数によらず、共通の変動パターン振分テーブル「ＦＨ６」が選択される。また、特図２側のハズレ当選時も作動保留球数によらず、共通の変動パターン振分テーブル「ＦＨ７」が選択される。

【０４６１】

これら通常中ハズレ当選時に係る変動パターン振分テーブル（ＦＨ１～ＦＨ７）は、下記（α）～（Δ）の特徴を持つ。以下では説明の便宜のために、作動保留球数によらずに

選択される変動パターン振分テーブルを「共通変動パターン振分テーブル」とも称する。

【０４６２】

（Ａ－１．特図１側通常中ハズレＡ当選時に係る変動パターン振分テーブル（保留数別変動パターン振分テーブル）「ＦＨ１～ＦＨ４」）

（α）ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」のそれぞれは、少なくとも“複数種類の通常変動が選択可能”となっている。具体的には、「ＦＨ１」が選択された場合には、通常変動１３ｓ、通常変動１６ｓ、またはＮリーチ１（変動時間２６ｓ）が選択される可能性があり、「ＦＨ２」が選択された場合は、通常変動１３ｓ、通常変動１６ｓ、またはＮリーチ１が選択される可能性がある。また、「ＦＨ３」が選択された場合には、通常変動８ｓまたは通常変動１３ｓが選択される可能性があり、「ＦＨ４」が選択された場合には、通常変動４ｓまたは通常変動８ｓが選択される可能性がある。通常変動１６ｓは、通常変動種別のうち最も変動時間が長い“最長通常変動（最長通常変動パターン）種別”に属し、通常変動４ｓは通常変動種別のうち最も変動時間が短い“最短通常変動（最短通常変動パターン）種別”に属するものとなっている。本実施形態は、作動保留球数（保留記憶数）に応じて、少なくとも「先読み予告用通常変動１６ｓ」の変動時間と略同一の変動時間を定めた「通常変動１６ｓ」が、異なる選択率で選択(決定）可能な構成となっている。

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

【０４６３】

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

【０４６４】

なお、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」と「ＦＨ２」とにおいて「リーチ変動（リーチ変動）」が選択可能な構成、換言すれば、作動保留球数が相対的に少ない場合にリーチ変動が選択可能な構成となっているが、本発明はこれに限られない。たとえば、

変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」に限りリーチ変動が選択可能な構成、つまり、作動保留球数が最も少ない場合に限りリーチ変動が選択される構成としてもよい。また、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」において、通常変動だけが選択される構成としてもよい。

【０４６５】

本実施形態では、通常変動種別を変動時間の長短で区別した場合、通常変動１６ｓ種別、通常変動１３ｓ種別などの１０秒以上の変動パターンを変動時間が相対的に長い“長変動パターン”として扱う。一方、通常変動４ｓ種別、通常変動８ｓ種別などの１０秒未満の変動パターンを変動時間が相対的に短い“短変動パターン”として扱う。このように区別する理由は、一般的な弾球遊技機では、遊技球を１０秒程度発射し続ければ、作動保留球が高確率で発生しうると考えられるからである。本実施形態の場合、短変動パターンに属するものには、通常中に選択されうる通常変動４ｓや通常変動８ｓの他、確変中に選択されうる通常変動（小連荘中通常変動２ｓ、小連荘中通常変動８ｓなど：図３４参照）、時短中に選択されうる通常変動（時短中通常変動４ｓ、時短中通常変動８ｓなど：図４０参照）などがあるが、このような短変動パターンは、現存の作動保留球数が多い場合、或いは、作動保留球が発生し易い「電サポ状態」を伴う遊技状態下にて選択され易くなっている。

【０４６６】

（β）ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」は、各々が定める変動パターンのうち最も選択率の高い変動パターン（高頻度変動パターン）の変動時間が、それぞれ異なるように定められている（作動保留球数に応じて、高頻度変動パターンの変動時間が異なる）。具体的には、高頻度変動パターンの変動時間に関し、“ＦＨ４（保留３）、ＦＨ３（保留２）、ＦＨ２（保留１）、ＦＨ１（保留０）”のこの順で、変動時間が長時間となるように定められている。つまり、作動保留球数が少なくなるほど、高頻度変動パターンの変動時間が相対的に長時間となるように定められている。本実施形態の場合、上記高頻度変動パターンは“通常変動（通常変動パターン）”であり（高頻度通常変動パターン）、具体的には、図３２に示す通り、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」の場合は“通常変動１６ｓ”、「ＦＨ２」の場合は“通常変動１３ｓ”、「ＦＨ３」の場合は“通常変動８ｓ”、「ＦＨ４」の場合は“通常変動４ｓ”となっている。また、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」が選択された際の平均変動時間（１回の図柄変動表示ゲームの平均実行時間）は、“ＦＨ４（保留３）、ＦＨ３（保留２）、ＦＨ２（保留１）、ＦＨ１（保留０）”のこの順で、当該平均変動時間が長時間となるように定められている。換言すれば、作動保留球数が少なくなるほど、平均変動時間が長時間となるように定められている。

【０４６７】

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

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

【０４６８】

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

（δ）ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ６」は、少なくとも“ＳＰＳＰリーチ種別”が選択可能、すなわち最高期待度リーチ変動種別が選択可能となっている。換言すれば、リーチ変動のうちで変動時間が最長のリーチ変動が選択されるテーブル構成といえる。本実施形態の場合は、図示のように、ＳＰＳＰリーチ種別（発展型ＳＰＳＰリーチ、直撃型ＳＰＳＰリーチ）だけが選択可能となっている。したがって、ハズレ変動パターン振分テ

ーブル「ＦＨ６」が選択された際の平均変動時間は、他の通常中ハズレ当選時に係る変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ５」よりも長時間（最長の平均変動時間）とされる。

【０４６９】

（特図２側通常中ハズレ当選時共通変動パターン振分テーブル：「ＦＨ７」）

（ε）ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ７」は、特図２側ハズレ当選時の変動パターン振分テーブルである。本実施形態では、図示の通り、通常変動種別（ここでは、通常変動１６ｓ）だけが選択される。すなわち、通常中の特別図柄変動表示ゲーム２中（特図２変動中）にリーチが発生すれば、その時点で当選確定が報知される。特図１側よりも特図２側のハズレ当選時の変動パターンの種類を少なくしている理由は、次に述べる通りである。通常中は電サポ無し状態であり、下始動口３５への入賞はほぼ無く、特図２作動保留球が発生するのは稀である。したがって、多種多様な変動パターンが選択可能とする必要性に欠け、また、多種多様な変動パターンを無闇に設けることは、制御負担の増大に繋がってしまうからである。

【０４７０】

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

【０４７１】

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

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

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

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

【０４７２】

（第３の特徴的要素）

また本実施形態では、既に説明したように、「先読み予告用通常変動１６ｓ」と「先読

み予告用Ｎリーチ１」とを設けてある。これら変動パターンは、先読み予告用変動パターンとして定められている他、次のような特徴を有する。
（Ａ）図３２に示す通り、「先読み予告用通常変動１６ｓ」の変動時間は、非先読み予告用変動パターン種別に属する「通常変動１６ｓ」の変動時間と略同一であり、「先読み予告用Ｎリーチ１」の変動時間は、非先読み予告用変動パターン種別に属する「Ｎリーチ１」の変動時間と略同一である。これら変動パターンは、長変動パターンに属する。本実施形態の場合、「先読み予告用通常変動１６ｓ」と「通常変動１６ｓ」とは、通常変動種別の中で最長の変動時間として定めてある（最長通常変動種別に属する）。
（Ｂ）また図３２に示す通り、「先読み予告用通常変動１６ｓ」と「通常変動１６ｓ」とは同系統の変動パターンであるが、それぞれ入賞時コマンドの値が異なる。また、先読み予告用Ｎリーチ１」と「Ｎリーチ１」も同系統の変動パターンであるが、それぞれ入賞時コマンドの値が異なる。
（Ｃ）「先読み予告用通常変動１６ｓ」と「通常変動１６ｓ」とは、低期待度変動パターン（通常変動種別、Ｎリーチ種別）に属する変動パターンであり、その当選期待度は、略同一である。また「先読み予告用Ｎリーチ１」と「Ｎリーチ１」も同様に、低期待度変動パターンに属する変動パターンであり、その当選期待度も略同一である。
【０４７３】
上記のような「先読み予告用通常変動１６ｓ」「先読み予告用Ｎリーチ１」の働きについて、図３２のハズレ変動パターン振分テーブルを用いて、先読み予告の現出制御との関係に触れながら説明する。
【０４７４】
図３２を参照して、通常中にハズレＡが当選した場合、変動開始時には、作動保留球数に応じて、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」（保留数別変動パターン振分テーブル）のいずれかが選択され、通常変動１６ｓまたはＮリーチ１が選択されうる。また、稀にハズレＢ（図柄抽選率４％）が当選するが、このときは、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ５」（共通変動パターン振分テーブル）に選択され、先読み予告用通常変動１６ｓ」または「先読み予告用Ｎリーチ１」が選択されうる。ここで、遊技を進行する上で滞在期間が長期間となりうる「通常中」において、遊技者が最も遭遇確率が高い遊技状況は、ハズレＡの当選（図柄抽選率９５％）である。
【０４７５】
よって、第１の効果として、低期待度の変動パターンが選択された際に、先読み予告が過度に現出されず、遊技者の当選期待感を無闇に煽ることがない。
また第２の効果として、先読み予告に係る作動保留球が図柄変動表示ゲームに供された際に、先読み予告による当選期待感を長く持続させることができる。詳述すれば、通常変動４ｓや通常変動８ｓなどの短変動パターンに係る先読み予告を発生させる場合、その先読み予告対象となった作動保留球に係る図柄変動表示ゲームの実行時間が短いため、大した予告演出も現出されずにあっさり終了してしまう。また、図柄変動表示ゲームの実行時間が短いと、白点滅の保留アイコン（ステップアップ保留変化予告を示唆）が表示された場合やゲーム実行中保留Ｋを利用したステップアップ保留変化予告を示唆する発生期待感を煽ることなく、あっさり終了してしまう。このようなケースは「一体、あの先読み予告は何の意味があったのだろう？」という具合に、遊技者を白けさせてしまう。しかし本実施形態の場合、「先読み予告用通常変動１６ｓ」や「先読み予告用Ｎリーチ１」は、長変動パターン（本実施形態の場合は、最長通常変動）に属するものであるため、このような問題が生じることを防止しうる。
【０４７６】
なお、「先読み予告用通常変動１６ｓ」と「通常変動１６ｓ」は、先読み予告対象か否かという違いはあるが、双方の図柄変動表示ゲーム中において同一の演出を実行可能な構成とすることが好ましい（「先読み予告用Ｎリーチ１」と「Ｎリーチ１」の関係についても同様）。すなわち、非先読み予告用の「通常変動１６ｓ」と、これと略同一（同一を含む）の変動時間を定めた先読み予告用の「通常変動１６ｓ」とで、図柄変動中の演出を同

じ演出態様とし、いずれの変動パターンが選択された場合であっても、演出上、遊技者が同じ変動パターンが選択されたと認識させる。このように、内容的に同じであるが選択率が異なる変動パターン同士を、非先読み予告用と先読み予告用とに区別することにより、ハズレ時において、先読み予告を適度に出現させて過度な先読み予告が実行されてしまうことを防止して、遊技者の当選期待感を適度に煽ることができるようになっている（過剰な先読み予告の出現により、遊技者がストレスを感じないようにすることができる）。なおここでいう「同一の演出」とは、少なくとも装飾図柄の変動表示（後述の装飾図柄演出）と予告演出とを含む演出態様を同一とすることが好ましいが、「装飾図柄の変動表示」および／または「予告演出」を同一としてもよい。ただし、演出上、同じような演出と見せるためには、装飾図柄の変動表示態様は異なるがそれ以外の演出は同一とすることが好ましい。また、「先読み予告用通常変動１６ｓ」と同じ機能を有する先読み用通常変動種別だけを１または複数設けてもよいし、「先読み予告用Ｎリーチ１」と同じ機能を有する先読み用Ｎリーチ種別だけを１または複数設けてもよい。

【０４７７】

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

【０４７８】

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

【０４７９】

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

【０４８０】

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

【０４８１】

上記入賞時コマンドと保留加算コマンドとが主制御部２０から送信されると、これを受けた演出制御部２４は、コマンドに含まれる情報が、「先読み禁止指定以外」であれば、先読み予告の実行可否に関する抽選（先読み予告抽選）を行い、これに当選した場合には、先読み予告の演出シナリオを作成し、そのシナリオに基づいて、今回の作動保留球を対象とする先読み予告を実行制御する。一方、「先読み禁止指定」であれば、先読み予告抽選を実行せずに、或いは、先読み予告抽選を実行するがその抽選結果を強制的にハズレ（予告演出実行せず）として処理し、先読み予告の発生を禁止する。この実施形態では、先

読み禁止中の場合か、または設定異常エラーが生じている場合のいずれも、先読み禁止指定の入賞時コマンドを送信する構成となっているが、その理由は下記の通りである。

【０４８２】

本実施形態の場合、設定異常エラーが生じても遊技動作を強制的に停止制御することはしない。その理由は第１に、設定異常エラーの解消は、既に説明したように、設定変更操作を行うことにより解消されるが、営業中の設定変更操作は、法的要請の観点から射幸心煽る事項として禁止事項に該当する可能性が高い。第２に、設定異常エラーが生じた際、直ちに遊技動作処理を強制的に停止させてしまうと、突然の遊技停止に、遊技者が不信感を抱いてしまう。たとえば、仕掛り中の図柄変動表示ゲームが正常動作時に実行されたものである場合や、大当り遊技中の場合などに、偶々、設定異常エラーが発生して、直ちに遊技ができない状態に制御してしまうと、遊技者が本来得られるべき利益が消失してしまい、遊技者の不信感を招く。このような事情を考慮し、設定異常エラーが発生した場合はエラー報知を行うに止めて、遊技進行自体は条件付きであるが、そのまま進行させる。「条件付きであるが」と表現したのは、設定異常エラーが発生した場合には、先読み予告を禁止したり、図柄変動表示ゲームの結果を強制的にハズレとするからである（図１１のステップＳ３１７（＝５ＡＨ）、後述の図１２のステップＳ４０９（＝５ＡＨ）の処理ルートを参照）。

【０４８３】

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

【０４８４】

＜１２．特別図柄変動開始処理：図１２＞

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

【０４８５】

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

【０４８６】

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

【０４８７】

上記「作動保留球なし」の状態となったときの特別図柄動作ステータスが「待機中（０１Ｈ）」であった場合には（ステップＳ４１７：ＮＯ）（後述の図１４Ａの特別図柄確認時間中処理中のステップＳ４７２参照）、特別図柄動作ステータスを「待機中（００Ｈ）」に切り替える（ステップＳ４１８）。そして、演出制御コマンドとして、客待ちコマンド（ＢＡ０４Ｈ）を演出制御部２４に送信して（ステップＳ４１９）、特別図柄変動開始処理を抜ける。演出制御部２４が上記客待ちコマンドを受信した場合、上記客待ち前演出

を現出させ、その後、「客待ち演出（デモ表示）」を現出させる。

【０４８８】

また、演出制御部２４は、客待ち演出（デモ表示）の開始後に、所定の移行条件（節電モード移行条件）を満たした場合に、客待ち演出を終了して「節電モード」に移行させる。この実施形態の場合、客待ち演出（デモ画面）の開始後、作動保留球が発生せず、かつメニュー画面（遊技設定画面）に切り替わることなく、所定時間（たとえば、１２０秒）が経過した場合、演出モードを節電モードに移行させ、液晶表示装置３６に節電用画面（たとえば、液晶画面に「節電中です」の文字表示）を表示させ、装飾ランプ４５やその他の演出用ＬＥＤの一部またはすべてを消灯させるように制御する（節電制御）。

【０４８９】

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

【０４９０】

ステップＳ４０３に進むと、今回の変動表示動作に供する特図側の作動保留球数を１減算し（ステップＳ４０３）、減算後の作動保留球数情報を含む「保留減算コマンド」を演出制御部２４に送信する（ステップＳ４０４）。

【０４９１】

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

【０４９２】

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

【０４９３】

次いで、遊技状態情報送信処理を実行する（ステップＳ４０８）。遊技状態情報送信処理では、「遊技状態指定コマンド」を演出制御部２４に送信する。ここでの遊技状態指定コマンドには、ゲーム開始時の遊技状態を特定可能な遊技状態情報が含まれる。演出制御部２４がこの遊技状態指定コマンドを受けると、これに含まれる情報に基づき、現在の遊技状態を把握し、主制御部２０側で管理される遊技状態と整合性を保つ形で演出モードを管理する。遊技状態指定コマンドに含ませる遊技状態情報は、目的の遊技処理を行う際に最低限必要な情報であればよく、たとえば、「内部遊技状態（遊技状態判定番号ＹＪ）」および／または「変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）」を含む情報とすることができる。また、遊技状態指定コマンドとして、遊技状態判定番号ＹＪを特定可能な「内部遊技情報コマンド」および／または変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）を特定可能な「振分モード指定コマンド」を送信可能な構成としてもよい。斯様な遊技状態指定コマンドを送信する遊技状態情報送信処理は、後述の図１４Ｂの特別図柄確認時間中処理中のステッ

プＳ４８２、ステップＳ４８７、ステップＳ４９２などがある。

【０４９４】

またここでは、必要に応じて、時短状態中であれば残り時短回数を特定可能な「時短回数コマンド（特別図柄時短回数カウンタに関する情報）」を送信し、確変状態中であれば残りＳＴ回数を特定可能な「ＳＴ回数コマンド（特別図柄確変回数カウンタに関する情報）」を送信する。演出制御部２４は、これらのコマンドに含まれる情報に基づいて、残り時短回数や残りＳＴ回数を把握し、その残り時短回数または残りＳＴ回数を演出的に報知する「残余回数表示演出」を現出させる（本実施形態の場合、上記残余時短回数報知演出を現出させる）。なお、時短状態または確変状態が次回大当りまで継続する場合（実質的に次回大当りまで継続する場合（無限系）を含む）には、時短回数コマンド、ＳＴ回数コマンドは送信しなくてもよい。

【０４９５】

（設定値が正常時の処理ルート：Ｓ４１０を辿る処理ルート）

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

【０４９６】

このステップＳ４１０の特別電動役物作動判定用乱数判定処理では、まず。特別図柄作動確認データ（今回変動開始側の特別図柄種別情報）に基づき、今回の処理対象側に対応する「当り乱数判定テーブル（図２０）」を取得する。たとえば、今回の変動が特図１側であれば「特図１用当り乱数テーブル」を取得し、特図２側であれば「特図２用当り乱数テーブル」を取得する。次いで、上記判定用乱数記憶エリアに格納された大当り判定用乱数値を取得し、大当り判定用乱数値と、取得した当り乱数判定テーブルとに基づく「当落抽選」を行う。そして、当落抽選結果が「大当り」当選であれば大当り判定フラグを「５ＡＨ」に設定し、大当り当選でない、つまり‘ハズレ’であれば、大当り判定フラグに「００Ｈ」を設定する。また本実施形態では、支援時短も当落抽選対象となるため（当落抽選対象抽選形態）、当落抽選結果が「支援時短」当選であれば、支援時短判定フラグに「５ＡＨ」を設定する（図２０参照）。

【０４９７】

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

【０４９８】

このステップＳ４１１の特別停止図柄作成処理では、まず、特別図柄作動確認データ（今回変動側の特別図柄種別情報）と、ステップＳ４１０の当落抽選結果とに基づき、図柄テーブル（大当り図柄テーブル、ハズレ図柄テーブル、支援時短図柄テーブル：図２１、図２２～図２４参照）を取得する。たとえば、特別図柄作動確認データが００Ｈ、大当り判定フラグが５ＡＨである場合、すなわち、今回の変動開始側が‘特図１側’であり、当落抽選結果が‘大当り’である場合は、「特図１用大当り図柄テーブル」が選択される。そして、上記判定用乱数記憶エリアに格納された特別図柄判定用乱数値を取得し、選択した図柄テーブルと特別図柄判定用乱数値とに基づく図柄抽選を実行し、その抽選結果である特別図柄判定データおよび特別停止図柄番号を、領域内ＲＡＭの対応領域にそれぞれ格納する。

【０４９９】
（連荘回数カウンタ）
また、特別停止図柄作成処理では、図柄抽選の結果に基づき、上記した確変モードに関する連荘回数のカウント処理も行う。ここは、連荘回数のカウント対象となる当選種別（たとえば、確変大当り：図５Ｅ（イ）参照）に当選した場合は、連荘回数カウンタに＋１する。これにより、今回の当選ゲーム後に実行される大当り遊技が何連荘目となるかを管理可能となっている。ただし、全大当りを連荘回数のカウント対象とする場合には、当落抽選の結果に基づいて、カウント処理も行うことができる。この場合は、たとえば、ステップＳ４１０の特別電動役物作動判定用乱数判定処理（当落抽選処理）で行うことができる。具体的には、特別電動役物作動判定用乱数判定処理、つまり当落抽選で、カウント対象となる当選種別に当選した場合に、連荘回数カウンタに＋１すればよい。
【０５００】
なお、連荘回数カウンタに＋１するというカウントアップ方式で、今回の連荘回数をカウントするのではなく、初期値からデクリメントして連荘回数を把握するカウントダウン方式としてもよい。具体的には、通常状態移行時やＲＡＭクリア時に連荘回数カウンタに初期値として「０７Ｈ」をセットする。そして、カウント対象となる当選種別が当選する毎に、連荘回数カウンタがゼロになるまで１ずつ減算して行く。この場合、連荘回数カウンタの値が「０６Ｈ」であれば初当り時（１連荘目）を示し、「０５Ｈ」～「００Ｈ」であれば２連荘目～７連荘目であることを示す。したがって、カウントダウン方式の場合、後述のステップＳ４１２の遊技状態移行準備処理にて、連荘回数カウンタの値が「０６Ｈ」～「０４Ｈ」（１～３連荘目）であれば、確変モード１に移行するためのデータがバッファセットされ、「０３Ｈ」～「０１Ｈ」（４～６連荘目）であれば、確変モード２に移行するためのデータがバッファセットされ、「００Ｈ」であれば、確変モード３に移行するためのデータがバッファセットされる（図４２備考欄参照）。
【０５０１】
ステップＳ４１１の特別停止図柄作成処理を終えると、次いで、遊技状態移行準備処理を実行する（ステップＳ４１２）。この遊技状態移行準備処理では、大当りや支援時短に当選した場合に、移行先の遊技状態を指定するための必要な設定処理を行う。
【０５０２】
具体的には、図柄抽選により決定された当選種別（特別図柄判定データ）と、遊技状態判定番号（ＹＪ）とに応じて、移行先の遊技状態を指定するデータ群を定めた図４２に示す「遊技状態移行テーブル」を取得し、各種データを、対応する状態バッファに格納する。
【０５０３】
図４２に示す遊技状態移行テーブルには、各遊技状態（遊技モード）を指定するためＪＴＴＢＬ－１、ＪＴＴＢＬ－４～ＪＴＴＢＬ－６が設けられている。ＪＴＴＢＬ－１、ＪＴＴＢＬ－４～ＪＴＴＢＬ－６には、図示の通り、内部遊技状態を指定するデータや、確変モード１～３、時短モード１～３に移行させるためのデータが定められている。本実施形態では、１０Ｒ、４Ｒ確変大当りの場合には「ＪＴＴＢＬ１」、４Ｒ時短大当りの場合には「ＪＴＴＢＬ－４」、支援時短Ａの場合には「ＪＴＴＢＬ－４」、支援時短Ｃの場合には「ＪＴＴＢＬ－５」、支援時短Ｃの場合には「ＪＴＴＢＬ－６」が参照される。これにより、大当り遊技後の遊技状態、支援時短開閉遊技後の遊技状態が指定される。
【０５０４】
なお、ＪＴＴＢＬ－１は確変状態（確変モード１）に移行させるためのデータであるが、図中の備考欄に示す通り、連荘回数（連荘回数カウンタの値）に応じて、変動パターン振分指定番号バッファには、「０１Ｈ」～「０３Ｈ」が、適宜設定されるようになっている。
【０５０５】
上記状態バッファに格納された値は、大当りの場合には後述の図１５に示す大当り終了処理（ステップＳ５０９）で読み出され、支援時短の場合には後述の図１５に示す支援時短特別電動役物作動処理（ステップＳ５０４）で読みだされ、ＲＡＭ２０３の所定の記憶

領域（各々の状態バッファに対応したフラグ記憶領域やカウンタ記憶領域）に格納される。これにより、大当り遊技後や支援時短開閉遊技後の遊技状態（図４、図２９、図４２の移行先遊技状態）が指定される。

【０５０６】

なお、上記各種の状態バッファの役割は、下記の通りである。

（α）「普電役物開放延長移行状態バッファ、普通図柄時短移行状態バッファ、普通図柄確変移行状態バッファ、特別図柄時短状態移行状態バッファ、特別図柄確変移行状態バッファ」

内部遊技状態を指定するための各機能のＯＮ（作動中）／ＯＦＦ（非作動中）の指定データが設定される。具体的には、開放延長機能の作動状態を指定する普電役物開放延長状態フラグ、普通図柄時短機能の作動状態を指定する普通図柄時短状態フラグ、普通図柄確変機能の作動状態を指定する普通図柄確変状態フラグ、特別図柄時短機能の作動状態を指定する特別図柄時短状態フラグ、特別図柄確変機能の作動状態を指定する特別図柄確変状態フラグ用のデータが設定される。

（β）「特別図柄時短回数カウンタバッファ」

時短回数（電サポ回数）を指定するためのデータ（特別図柄時短回数カウンタ用のデータ）が設定される（図１４Ａ～図１４ＢのステップＳ４７８～Ｓ４８１参照）。特別図柄時短回数カウンタは、残り時短回数をカウントする残余時短回数カウント手段として働く。

（γ）「特別図柄確変回数カウンタバッファ」

ＳＴ回数を指定するためのデータ（特別図柄確変回数カウンタ用のデータ）が設定される（図１４ＢのステップＳ４８３～Ｓ４８６参照）。特別図柄確変回数カウンタは、残りＳＴ回数をカウントする残余ＳＴ回数カウント手段として働く。

（δ）「特別図柄変動回数カウンタ１～３バッファ」

特定の変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）の継続回数を指定するためのデータ（特別図柄変動回数カウンタ用のデータ）が設定される。

（ε）「変動パターン振分指定番号１～３バッファ」

所定の更新条件が成立した場合に、更新先となる変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）を指定するデータ（変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）用のデータ）が設定される。更新条件には、たとえば、大当り当選時（図１４ＡのステップＳ４７５）、時短終了時（図１４ＢのステップＳ４８１）、確変終了時（図１４ＢのステップＳ４８６）、特別図柄変動回数カウンタがゼロになったとき（図１４ＢのステップＳ４９０）、大当り遊技終了時（図１５のＳ５０９）、支援時短当選時（図１４ＢのステップＳ４７６、図１５のステップＳ５０４）などがある。

【０５０７】

次いで、特別図柄変動パターン作成処理を実行する（ステップＳ４１３）。特別図柄変動パターン作成処理では、図柄抽選結果（ステップＳ４１１の特別停止図柄作成処理の結果）、変動パターン振分指定番号（Ｔｃｏｄｅ）、設定値情報（必要に応じて取得する）、および作動保留球数（今回の変動表示動作に供される作動保留球を除く、現存する作動保留球数０～３個：ステップＳ４０３参照）に対応する変動パターン振分テーブルを取得する。

【０５０８】

そして、変動パターン振分テーブルを参照して、変動パターン用乱数（図１０のステップＳ３１４の処理で取得）による変動パターン抽選に基づき、今回の変動表示動作に供される作動保留球を対象とした特別図柄の変動パターンを決定する。次いで、決定された変動パターン内容を特定可能な「変動パターン指定コマンド」を作成し、これを演出制御部２４側へと送信する。なお、本処理の基本的な処理手順は、既に説明した図１１のステップＳ３２０の始動口入賞時乱数判定処理と同じ処理手順であるので、重複記載を避けるために適宜省略して説明する。

【０５０９】

上記ステップＳ４１３の特別図柄変動パターン作成処理は、下記（Ａ）～（Ｆ）の処理

を含んで構成される。

【０５１０】

（Ａ）今回参照すべき「変動パターン振分テーブル」を選択（決定）する“変動開始時変動パターン振分テーブル決定処理”と、

（Ｂ）上記（Ａ）で決定された「変動パターン振分テーブル」を参照し、変動パターン用乱数値に応じた変動パターンを決定する“変動パターン決定処理”と、

（Ｃ）変動パターン決定処理で決定された変動パターンに対応する変動時間（疑似連に必要な加算時間を含む）を決定して、領域内ＲＡＭのタイマ管理領域である「特別図柄役物動作タイマ」に設定する“変動時間設定処理”と、

（Ｄ）上記（Ｂ）で取得した変動パターンの内容を特定可能な「変動パターン指定コマンド」を演出制御部２４に送信する“コマンド送信処理”と、を含んで構成される。なお（Ｂ）の変動パターン決定処理は、変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドのコマンドデータを取得する処理となっている。

【０５１１】

変動開始時においては、入賞時（先読み判定時）とは異なり、作動保留球数（ステップＳ４０３の変動開始時の作動保留球数）を考慮して、変動パターン振分テーブルが選択されうる。変動パターンが決定されると、「変動パターン指定コマンド」を構成するための上位バイト側（ＭＯＤＥ２：当りハズレの別を指定）と下位バイト側（ＥＶＥＮＴ：変動パターン情報）のコマンドデータが決定される。これにより、変動パターン指定コマンドが決定され、変動開始時の変動パターンの内容が指定されることになる。

【０５１２】

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

【０５１３】

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

【０５１４】

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

【０５１５】

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

て、図柄変動表示ゲーム中に実行すべき演出（変動中演出）を決定し、今回の装飾図柄変動表示ゲームを開始させる。

【０５１６】

そして、変動開始時設定処理として、特別図柄動作ステータス「変動中（０２Ｈ）」に切り替え（特別図柄動作ステータスに０２Ｈを格納）、判定用乱数記憶エリアに００Ｈを格納する（ゼロクリアする）（ステップＳ４１６）。

【０５１７】

（設定異常エラーが生じたケースについて：Ｓ４０９→Ｓ４１１の処理ルート）

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

【０５１８】

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

【０５１９】

＜１３．特別図柄変動中処理：図１３＞

次に、図１０に示す特別図柄変動中処理（ステップＳ３０７）について説明する。図１３は、図１０の特別図柄変動中処理（ステップＳ３０７）の詳細を示すフローチャートである。

【０５２０】

図１３において、ＣＰＵ２０１は、まず特別図柄役物動作タイマがゼロであるか否か、つまり特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ４５１）。特別図柄役物動作タイマがゼロでない場合は（ステップＳ４５１：ＮＯ）、未だ特別図柄の変動時間が経過していない、つまり特別図柄が変動中であるので、何もしないでこの特別図柄変動中処理を抜ける。

【０５２１】

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

【０５２２】

次いで、特別図柄の変動停止時の設定処理として、ＲＡＭ２０３の特別図柄確定タイマ

に、特別図柄確定信号出力時間（たとえば、１００ｍｓ）を格納し、特別図柄役物動作タイマに確定表示時間（たとえば、５００ｍｓ）を格納し、特別図柄動作ステータスを「確認中（０３Ｈ）」に切り替え（特別図柄動作ステータスに０３Ｈを格納）、特別図柄変動中フラグに００Ｈ（ＯＦＦ状態）を格納し（ステップＳ４５３）、この特別図柄変動中処理を抜ける。上記「特別図柄確定信号出力時間」とは、枠用外部端子基板２１からホールコンピュータＨＣに対し、特別図柄が確定表示された旨を報知する特別図柄確定信号の出力時間を確保するための余裕時間である。また「確定表示時間」とは、特別図柄の変動表示が終了して特別図柄の停止表示した際、その停止表示を保持する時間（停止表示時間）である。この確定表示時間中は、装飾図柄も確定表示（本停止）される（たとえば、図４４の確定表示期間ＣＴ）。

【０５２３】

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

【０５２４】

＜１３．特別図柄確認時間中処理（変動停止時処理）：図１４Ａおよび図１４Ｂ＞

次に、特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８）について説明する。図１４Ａおよび図１４Ｂは、図１０の特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８）の詳細を示すフローチャートである。

【０５２５】

図１４Ａおよび図１４Ｂにおいて、ＣＰＵ２０１は、まず特別図柄役物動作タイマがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４７１）。ここでの特別図柄役物動作タイマには、「確定表示時間」が設定されている（図１３のステップＳ４５３参照）。特別図柄役物動作タイマがゼロになるまでの間は（ステップＳ４７１：ＮＯ）、何もしないでこの特別図柄確認時間中処理を抜ける。

【０５２６】

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

【０５２７】

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

【０５２８】

（大当り判定フラグがＯＮ状態の場合）

上記ステップＳ４７４の判定で、大当り判定フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）の場合（ステップＳ４７４：＝５ＡＨ）、大当り図柄停止時の各種設定処理を行う（ステップＳ４７５）。ここでは、図示の通り、大当り判定フラグに００Ｈ（ＯＦＦ状態）を格納し、条件装置作動フラグをＯＮ状態（５ＡＨ）に設定し、その他、低確率、電サポ状態無しの状態に設定し、遊技状態報知ＬＥＤ（図示せず）の点灯・消灯を指定する遊技状態報知ＬＥＤ出力番号に００Ｈを格納して、この特別図柄確認時間中処理を抜ける。

【０５２９】

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

とができる。

（伊８）支援時短状態中は、支援時短用の遊技状態報知ＬＥＤを点灯させる。、大当り時短状態中に点灯させる右打ち報知ＬＥＤ（右打ち表示装置３９ｂ）は、点灯または消灯とすることができる。

（伊９３）天井時短状態中と支援時短状態中は、天井／支援時短用ＬＥＤ（兼用ＬＥＤ）を点灯させる。この場合、大当り時短状態中に点灯させる右打ち報知ＬＥＤ（右打ち表示装置３９ｂ）は、点灯または消灯とすることができる。現在の遊技状態が天井時短状態中・支援時短状態中なのか、大当り時短状態なのかを識別することが容易となる。特に電断復帰時の遊技状態が、天井時短状態中・支援時短状態中、大当り時短状態のいずれなのかをホール側がすぐに把握することができる。

（伊９４）天井時短状態中は天井時短用ＬＥＤを点灯し、支援時短状態中は支援時短用のＬＥＤを点灯する。この場合、大当り時短状態中に点灯させる右打ち報知ＬＥＤは点灯または消灯とすることができる。現在の遊技状態が天井時短状態中、支援時短状態中、大当り時短状態のいずれであるのかを識別することが容易となる。特に電断復帰時の遊技状態が、天井時短状態中、支援時短状態中、大当り時短状態のいずれなのかをホール側がすぐに把握することができる。

（伊９５）天井時短状態中に支援時短状態に当選した場合には、天井時短用ＬＥＤを消灯させて、支援時短用ＬＥＤを点灯させる。天井時短状態中に支援時短に当選した場合であっても、現在の遊技状態が天井時短状態中であるのか、支援時短状態中であるのかを識別容易となる。

（伊９６）天井時短状態中に支援時短状態に当選した場合には、支援時短用ＬＥＤを点灯させる。天井時短状態中に支援時短に当選した場合であっても、現在の遊技状態が天井時短状態中であるのか、支援時短状態中であるのかの識別が容易となる。

（伊２８）天井時短状態中は天井時短用ＬＥＤを点灯させる。この場合、大当り時短状態中に点灯させる右打ち報知ＬＥＤは点灯または消灯とすることができる。現在の遊技状態が天井時短状態中であるか否かの識別が容易となる。

【０５３０】

（大当り判定フラグがＯＦＦ状態の場合）

上記ステップＳ４７４の判定で、大当り判定フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）の場合（ステップＳ４７４：≠５ＡＨ）、次いで、支援時短判定フラグの状態を判定する（ステップＳ４７６）。支援時短判定フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）の場合（ステップＳ４７６：≠５ＡＨ）、ステップＳ４７８の処理に進む。支援時短判定フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）の場合（ステップＳ４７６：＝５ＡＨ）、支援時短図柄停止時の各種設定処理を行う（ステップＳ４７７）。ここでは、支援時短図柄停止時の各種設定処理（支援時短開始前処理）として、支援時短判定フラグに００Ｈ（ＯＦＦ状態）を格納し、支援時短開閉遊技の実行開始を指定するための支援時短開始前フラグに５ＡＨ（ＯＮ状態）を格納する。支援時短図柄停止時の各種設定処理を終えると、ステップＳ４７８の処理に進む。

【０５３１】

ステップＳ４７８の処理に進むと、特別図柄時短回数カウンタ（残り時短回数）がゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４７８）。特別図柄時短回数カウンタがゼロである場合（ステップＳ４７８：ＹＥＳ）、何もしないでステップＳ４８３の処理に進む。

【０５３２】

一方、特別図柄時短回数カウンタがゼロでない場合（ステップＳ４７８：ＮＯ）、今回の変動回数の消化分として、特別図柄時短回数カウンタを１減算し（ステップＳ４７９）、減算後の特別図柄時短回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４８０）。

【０５３３】

減算後の特別図柄時短回数カウンタがゼロでない場合（ステップＳ４８０：ＮＯ）、特別図柄時短状態の終了回数に達していないので、何もしないでステップＳ４８３の処理に進む。一方、減算後の特別図柄時短回数カウンタがゼロの場合（ステップＳ４８０：ＹＥ

Ｓ）、時短終了時の設定処理を行う（ステップＳ４８１）。ここでは、時短終了時の設定処理として、図示の通り、電チューサポート機能をＯＦＦ状態に設定し、Ｔｃｏｄｅを「００Ｈ（通常中）」に設定し、連荘回数カウンタや後述の支援時短中フラグをクリア（００Ｈ）するなど、時短状態から通常状態への移行設定処理を行う。これにより、次回の特別図柄変動表示ゲームでは、「通常モード」に関連する特別図柄の変動パターンが選択されることになる。

【０５３４】

ステップＳ４８１の時短終了時の設定処理を終えると、次いで、遊技状態情報送信処理を実行する（ステップＳ４８２）。ここでは、遊技状態指定コマンドを演出制御部２４に送信する。ここでの遊技状態指定コマンドには、時短状態終了を指定する情報が含まれる。演出制御部２４がこの遊技状態指定コマンドを受けると、今回のゲームで時短状態が終了した旨を把握し、演出モードを通常演出モードに移行させる。なお、遊技状態指定コマンドには、終了した時短状態種別（大当り時短状態や支援時短状態など）を特定可能な情報を含ませることができる。

【０５３５】

次いで、特別図柄確変回数カウンタ（残りＳＴ回数）がゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４８３）。特別図柄確変回数カウンタがゼロである場合（ステップＳ４８３：ＹＥＳ）、ステップＳ４８８の処理に進む。一方、特別図柄確変回数カウンタがゼロでない場合（ステップＳ４８３：ＮＯ）、今回の特別図柄の変動回数消化分として、特別図柄確変回数カウンタを１減算し（ステップＳ４８４）、その減算後の特別図柄確変回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４８５）。

【０５３６】

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

【０５３７】

減算後の特別図柄確変回数カウンタがゼロの場合（ステップＳ４８５：ＹＥＳ）、特別図柄の変動回数が規定のＳＴ回数（本実施形態では、６５５３５回）に達したとして、確変終了時の設定処理を実行する（ステップＳ４８６）。ここでは、確変終了時の設定処理として、図示の通り、確変状態に関する機能をＯＦＦ状態に設定し、Ｔｃｏｄｅを「００Ｈ（通常中）」に設定し、連荘回数カウンタをクリア（００Ｈ）にするなど、確変状態から通常状態への移行設定処理を実行する。これにより、次回の特別図柄変動表示ゲームでは、「通常状態」に基づく特別図柄の変動パターンが選択される。なお、潜確状態を設けた場合には確変状態の処理と同様に、ステップＳ４８３～Ｓ４８５にてＳＴ回数が監視され、この確変終了時の設定処理において潜確状態の終了タイミングが管理される。また、大当りとして、確変状態を終えた後、つまり、ＳＴ回数を終了した後、時短状態（時短回数は、１００回以下であってもよいし、１００回を超える時短回数（１５０回、２００回など）であってもよく、適宜定めることができる）に移行させるといった「確変時短大当り」を設けることができる。このような確変時短大当りを設ける場合は、ＳＴ回数を有限確変タイプ（ＳＴ回数１００回や５０回など）とすることが好ましい。上記確変時短大当りは、「所定のＳＴ回数の確変状態＋所定の時短回数の時短状態」を付与する大当りである点で“純粋な確変大当り（確変だけを付与する大当り：１０Ｒ確変大当りや４Ｒ確変大当り）”ではないが、本明細書中では、先ず確変状態に移行させる点で「確変大当り」に属するものとして扱う。確変大当りには、時短状態を付与しない「確変大当り」および／または時短状態を付与しうる「確変時短大当り」を、１または複数含むことができる。

【０５３８】

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

状態）が終了した旨を把握し、演出モードを通常演出モードに移行させる。

【０５３９】

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

【０５４０】

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

【０５４１】

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

【０５４２】

減算後の特別図柄変動回数カウンタがゼロの場合（ステップＳ４８９：ＹＥＳ）、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）の更新タイミングが到来したとして、遊技状態更新処理（変動パターン振分指定番号更新処理）を実行する（ステップＳ４９１）。たとえば、無限時短が付与されている場合、つまり、「時短モード１⇒時短モード２⇒時短モード３」に移行させる場合には、まず現在の時短モードが「時短モード１」であり、かつ特別図柄変動回数カウンタがゼロになった場合、現在の時短モード１を指定する「Ｔｃｏｄｅ＝０４Ｈ（変動パターン振分指定番号１）」から時短モード２を指定する「Ｔｃｏｄｅ＝０５Ｈ（変動パターン振分指定番号２）」に更新し、特別図柄変動回数カウンタに１００回をセットする。そして、現在の時短モードが「時短モード２」であり、かつ特別図柄変動回数カウンタがゼロになった場合、現在の時短モード２を指定する「Ｔｃｏｄｅ＝０５Ｈ（変動パターン振分指定番号２）」から時短モード３を指定する「Ｔｃｏｄｅ＝０６Ｈ（変動パターン振分指定番号２）」に更新し、特別図柄変動回数カウンタに６５３３５回をセットする。他の遊技モードについても同じように、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）の更新タイミングが到来した場合には、目的の遊技モードに移行するための遊技状態更新処理を行い、図６や図７Ａ～図７Ｂや、後述の図６１Ａ～図６１Ｂ等に示す遊技モードの移行制御を実現する。

【０５４３】

上記したステップＳ４９１の処理は、所定の変更条件の成立に基づき、特別図柄の変動パターンの選択条件を更新（変更）する変動パターンモード更新手段として働く。

【０５４４】

ステップＳ４９１の遊技状態更新処理を終えると、次いで、遊技状態情報送信処理を実行する（ステップＳ４９２）。ここでは、上記ステップＳ４８２と同じく、遊技状態指定コマンドを演出制御部２４に送信するが、ここでの遊技状態指定コマンドに含まれる情報は、更新後の変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）を特定可能な情報が含まれる。演出制御部２４がこの遊技状態指定コマンドを受けると、更新後の変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）を把握し、演出モードを変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）に対応した演出モードに移行させる。

【０５４５】

以上により、この特別図柄変動開始処理を抜けると、図８の特別図柄表示データ更新処理（ステップＳ３０９）を行い、特別図柄管理処理（ステップＳ０９３）を抜けて、図１５の特別電動役物管理処理（ステップＳ０９５）に進む。

【０５４６】

＜１４．特別電動役物管理処理：図１５＞

次に、図９中の特別電動役物管理処理（ステップＳ０９５）について説明する。図１５

は、ステップＳ０９５の特別電動役物管理処理の詳細を示すフローチャートである。

【０５４７】

図１５において、ＣＰＵ２０１は、まず、支援時短開始前フラグのＯＮ／ＯＦＦ状態を判定する（ステップＳ５０１）。支援時短開始前フラグがＯＮ状態である場合（ステップＳ５０１：＝５ＡＨ）、つまり、支援時短に当選した場合には、支援時短特別電動役物作動処理を実行する（ステップＳ５０４）。ここではまず、支援時短開閉遊技の開始時に「支援時短開閉遊技中フラグ」をＯＮ状態（５ＡＨ）に設定し、支援時短開閉遊技を実行するために必要な設定処理を行う。そして、支援時短開閉遊技が終了した場合に、上記「遊技状態移行準備処理（図１２のステップＳ４１２）」において設定された状態バッファの各々の値を、状態バッファに対応するフラグ領域やカウンタにそれぞれ設定し、支援時短状態中である旨を指定する「支援時短中フラグ」をＯＮ状態（５ＡＨ）に設定し（特電非作動型支援時短の場合は、支援時短開閉遊技を経由しないため、支援時短に当選したゲーム終了後に（変動時間終了後を契機に）支援時短中フラグがＯＮ状態に設定される）、支援時短開始前フラグや支援時短開閉遊技中フラグをクリアする。これにより、支援時短開閉遊技後の遊技状態（時短状態への移行、時短回数）が指定される。なお、支援時短開閉遊技開始時には「支援時短開閉遊技開始コマンド」が、支援時短開閉遊技終了時には「支援時短開閉遊技終了コマンド」が演出制御部２４に送信される。これらのコマンドは、演出制御部２４側にて、支援時短開閉遊技中の演出（オープニング演出（開始ＩＮＴ中演出）、開閉動作遊技中の演出、エンディング演出（終了ＩＮＴ中演出など）を現出する際に利用される。ここで、特電作動型支援時短の場合は、支援時短開閉遊技（小当り当選型支援時短の場合は小当り遊技）が先ず実行され、その後、時短状態が付与されるため、支援時短状態中が支援時短開閉遊技を含む期間であるのか否かが問題となる。この場合、遊技性にもよるが、支援時短開閉遊技を含む期間を支援時短状態中として扱う場合には、支援時短開閉遊技の開始時に上記支援時短中フラグをＯＮ状態としてもよいし、支援時短開閉遊技を除く期間を支援時短状態中として扱う場合には、支援時短開閉遊技の終了時に、上記支援時短中フラグをＯＮ状態としてもよい。

【０５４８】

支援時短開始前フラグがＯＦＦ状態である場合（ステップＳ５０１：≠５ＡＨ）、次いで、条件装置作動フラグのＯＮ／ＯＦＦ状態を判定する（ステップＳ５０２）。条件装置作動フラグがＯＦＦ状態（ステップＳ５０２：≠５ＡＨ）、つまり、支援時短開閉遊技中でも大当り遊技中でもない場合には、何もしないでこの特別電動役物管理処理を抜ける。

【０５４９】

条件装置作動フラグがＯＮ状態の場合（ステップＳ５０１：＝５ＡＨ）、特別電動役物動作ステータス（００Ｈ～０４Ｈ）に応じた処理を行う（ステップＳ５０２：特別電動役物ステータス分岐処理）。なお「特別電動役物動作ステータス」とは、特別変動入賞装置５２の挙動を示すステータス値であり、このステータス値は処理状態に応じて変更され、領域内ＲＡＭの特別電動役物動作ステータス格納領域に格納される。特別電動役物動作ステータスには、大当り遊技開始前の待機状態である旨を指定する「開始処理中（００Ｈ）」、ラウンド遊技開始前の待機状態である旨を指定する「作動開始処理中（０１Ｈ）」、ラウンド遊技が実行中である旨を指定する「作動中（０２Ｈ）」、次回のラウンド遊技を継続させるか否かの判定中である旨を指定する「継続判定中（０３Ｈ）」、大当り遊技終了時の終了処理中である旨を指定する「大当り終了処理中（０４Ｈ）」が含まれる。

【０５５０】

ステップＳ５０２の特別電動役物動作ステータス分岐処理では、特別電動役物動作ステータス値が「開始処理中（００Ｈ）」「作動開始処理中（０１Ｈ）」「作動中（０２Ｈ）」「継続判定中（０３Ｈ）」「大当り終了処理中（０４Ｈ）」のいずれかのステータス値であるかに応じてステップＳ５０５～Ｓ５０９のいずれかの処理を実行する。これらの処理は大当り遊技を実行制御する処理であり、ステップＳ５０５～Ｓ５０９の処理を経て、各種当りに対応する当り遊技が実現される。以下に、ステップＳ５０５～Ｓ５０９の処理内容について説明する。

【０５５１】
＜大当り遊技制御処理（ステップＳ５０５～Ｓ５０９）＞
（９－１．大当り開始処理）
ステップＳ５０５の「大当り開始処理」について説明する。大当り遊技開始時には、特別電動役物動作ステータスが、初期値の「開始処理中（００Ｈ）」に設定されている。したがって「大当り」となった場合は、まずこの「大当り開始処理」が実行される。
【０５５２】
大当り開始処理に入ると、ＣＰＵ２０１は、まず、大当り遊技を開始する際に必要な設定処理（開始時の設定処理）として、役物連続作動装置作動フラグにＯＮ状態に設定する。これにより、特別電動役物の連続作動（ラウンド遊技）が許容状態となる。そして、特別電動役物動作ステータスを「作動開始処理中（０１Ｈ）」に更新し、ラウンド数をカウントする「連続回数カウンタ」に初回の１Ｒ目を指定する０１Ｈを設定する。次いで、今回当選した当り種別（特別図柄判定データ）に応じて、領域内ＲＡＭの該当領域に、今回の大当りに対応する「最大ラウンド数」、また特別図柄役物動作タイマに「開始インターバル時間」を設定する。「開始インターバル時間（開始ＩＮＴ）」とは、特別図柄の確定表示時間が経過して（図１４Ａのステップ Ｓ４７１参照）大当りが確定した後、特別変動入賞装置５２が作動するまで（１Ｒ目のラウンド遊技が開始されるまで）のインターバル区間であって、オープニング演出区間を定めた時間幅を指す。
【０５５３】
次いで、「大当り開始コマンド」を演出制御部２４に送信し、この大当り開始処理を抜ける。なお「大当り開始コマンド」には、今回の大当り種別とその大当り当選時の遊技状態とを特定可能な情報が含まれる。この大当り開始コマンドを演出制御部２４が受信すると、今回の大当り遊技中（開始ＩＮＴ中、ラウンド遊技間、ラウンド遊技中、終了ＩＮＴ中など）に展開される一連の当り演出（オープニング演出、ラウンド中演出、ラウンド間インターバル演出、ラウンド終了演出、エンディング演出など）を決定し、オープニング演出を開始する。かくして、大当り遊技が開始される。
【０５５４】
（９－２．特別電動役物作動開始処理）
次に、ステップＳ５０６の「特別電動役物作動開始処理」について説明する。
【０５５５】
特別電動役物作動開始処理に入ると、ＣＰＵ２０１は、まず特別図柄役物動作タイマがゼロであるか否かを判定する。ここでの特別図柄役物動作タイマには、ラウンド開始前インターバル時間が設定されている。このインターバル時間としては、初回のラウンド（１Ｒ目）では、上記「大当り開始処理（ステップＳ５０５）」で設定された「開始インターバル時間（開始ＩＮＴ）」が監視されるが、２Ｒ目以降で本処理（ステップＳ５０６）を通過するときは、「開放前インターバル時間」、具体的には、今回のラウンド遊技が終了して次回ラウンド遊技が開始されるまでのラウンド間のインターバル時間（Ｒ間ＩＮＴ）が監視される。この特別図柄役物動作タイマがゼロになるまでの間は、今回のラウンド遊技が終了していないので、何もしないでこの特別電動役物作動開始処理を抜ける。
【０５５６】
一方、特別図柄役物動作タイマがゼロ、つまり開放前インターバル時間（１Ｒ目の場合は、開始インターバル時間）が経過したならば、大当り種別（特別図柄判定データ）と現在のラウンド数（連続回数カウンタ値）とに応じた大入賞口５０の開閉動作パターンを設定する（大入賞口開閉動作設定処理）。ここでは、大入賞口開閉動作時間（最大開放時間）を特別図柄役物動作タイマに格納し、大入賞口ソレノイド５２ｃを制御するためのソレノイド用制御データ（ラウンド数に対応して実行される大入賞口開閉動作パターン用データ）を設定する。
【０５５７】
また大入賞口開放開始動作に伴い、大入賞口開放コマンドを演出制御部２４に送信する。この「大入賞口開放コマンド」には、現在のラウンド数情報が含まれ、演出制御部２４

において、ラウンド数に対応するラウンド中演出を現出させる際に利用される。そして、特別電動役物動作ステータスを「作動中（０２Ｈ）」に切り替えて、この特別電動役物管理処理を抜ける。これにより、大入賞口５０が上記大入賞口開閉動作時間を上限に開放され、今回のラウンド遊技が開始される。

【０５５８】

（９－３．特別電動役物作動中処理）

次に、ステップＳ５０７の「特別電動役物作動中処理」について説明する。

【０５５９】

特別電動役物作動中処理に入ると、ＣＰＵ２０１は、まず大入賞口５０への入賞球数が最大入賞数に達したか否かを監視し、最大入賞数に達した場合には特別図柄役物動作タイマをゼロクリアする。これにより、上記「特別電動役物作動開始処理（ステップＳ５０６）」で設定されたタイマ値が強制的にゼロになり、最大入賞数に達したことを以って、開放中の大入賞口５０が閉鎖されることになる。また、ここでは、大入賞口５０に入賞があるごとに「大入賞口入賞コマンド」を演出制御部２４に送信する。この大入賞口入賞コマンドには、大入賞口への入賞発生情報と賞球数情報とが含まれ（設定値情報も含ませてもよい）、大入賞口５０に入賞した旨を報知する入賞演出に利用される他、入賞演出を利用した設定示唆演出の現出制御にも利用される。たとえば、最大入賞数を超えるオーバー入賞があった場合、設定値に応じて定められた出現率に従い、通常のオーバー入賞演出に替えて、特別なオーバー入賞演出を現出させる。

【０５６０】

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

【０５６１】

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

【０５６２】

（９－４．特別電動役物作動継続判定処理）

次に、ステップＳ５０８の「特別電動役物作動継続判定処理」について説明する。

【０５６３】

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

【０５６４】

特別図柄役物動作タイマがゼロ（残存球排出時間経過）になったならば、連続回数カウンタの値を取得して、現在のラウンド数が最大ラウンド数に達したか否かを判定する。最大ラウンド数に達していない場合には、ラウンド遊技継続時の処理として、連続回数カウンタに１加算（＋１）し、「開放前インターバル時間」を特別図柄役物動作タイマに格納し、特別電動役物動作ステータスを「作動開始処理中（０１Ｈ）」に切り替える。

【０５６５】

一方、現在のラウンド数が最大ラウンド数に達した場合、最終ラウンド終了時の設定処

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

【０５６６】

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

【０５６７】

（９－５．大当り終了処理）

次に、ステップＳ５０９の「大当り終了処理」について説明する。

【０５６８】

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

【０５６９】

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

【０５７０】

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

【０５７１】

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

【０５７２】

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

【０５７３】

［構成例１Ａ］

始動条件の成立に基づき、少なくとも第１の乱数値と第２の乱数値とを含む複数種類の乱数値を取得する取得手段（図１１のＳ３１４）と、

前記第１の乱数値に基づいて、所定の当選に関する当落判定を実行する当落判定手段（主制御部２０、図１２のＳ４１０）と、

前記当落判定の結果と第２の乱数値とに基づいて、当選の種別を判定する図柄判定手段（主制御部２０、図１２のＳ４１１）と、

図柄の変動表示動作を行い、前記図柄判定手段の判定結果に応じた表示態様で当該図柄を停止表示可能な図柄表示手段（特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂ、液晶表示装置３６）と、

大入賞口の入口を開きまたは拡大可能に構成された特別電動役物（特別変動入賞装置５

２）と、
特別電動役物を連続作動させることが可能な役物連続作動手段（主制御部２０（役物連続作動装置）、図１５）と、
通常状態よりも短い変動時間にて前記図柄の変動表示動作を実行する割合が高い時短状態に制御可能な遊技状態制御手段（主制御部２０、図４、図１２のＳ４１２、図１５のＳ５０９、図４２、図４３）と、を備える遊技機であって、
前記当落判定手段による当落判定の対象には、
前記役物連続作動手段の作動契機となる大当り（たとえば、１０Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当り、４Ｒ時短大当り：図４）と、前記役物連続作動手段の作動契機とならない特別時短（支援時短Ａ、支援時短Ｂ、支援時短Ｃ：図４、図２５、図２９）とが少なくとも含まれ、
前記遊技状態制御手段は、
前記特別時短が当選した場合、前記時短状態に制御する（図４、図２５、図２９、図４２）ことを特徴とする遊技機。
【０５７４】
［構成例２Ａ］
始動条件の成立に基づき、少なくとも第１の乱数値と第２の乱数値とを含む複数種類の乱数値を取得する取得手段（主制御部２０、図１１のＳ３１４）と、
前記第１の乱数値に基づいて、所定の当選に関する当落判定を実行する当落判定手段（主制御部２０、図１２のＳ４１０）と、
前記当落判定の結果と第２の乱数値とに基づいて、当選の種別を判定する図柄判定手段主制御部２０、図１２のＳ４１１）と、
図柄の変動表示動作を行い、前記図柄判定手段の判定結果に応じた表示態様で当該図柄を停止表示可能な図柄表示手段（特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂ、液晶表示装置３６）と、
大入賞口の入口を開きまたは拡大可能に構成された特別電動役物（特別変動入賞装置５２）と、
特別電動役物を連続作動させることが可能な役物連続作動手段（主制御部２０（役物連続作動装置）、図１５）と、
通常状態よりも短い変動時間にて前記図柄の変動表示動作を実行する割合が高い時短状態に制御可能な遊技状態制御手段（主制御部２０、図４、図１２のＳ４１２、図１５のＳ５０９、図４２、図４３）と、を備える遊技機であって、
前記当落判定手段による当落判定の対象には、
前記役物連続作動手段の作動契機となる大当り（たとえば、１０Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当り、４Ｒ時短大当り：図４）と、前記役物連続作動手段の作動契機とならない特別時短（支援時短Ａ、支援時短Ｂ、支援時短Ｃ：図４、図２５、図２９）とが少なくとも含まれ、
前記遊技状態制御手段は、
前記特別時短が当選した場合、前記図柄の変動表示回数が所定の上限回数に達するまで前記時短状態に制御し、
前記特別時短には、前記上限回数が異なる複数種類の特別時短（支援時短Ａ、支援時短Ｂ、支援時短Ｃ：図４、図２５、図２９）を含み、
前記図柄判定手段は、
前記当落判定の結果が前記特別時短の当選である場合、前記当選の種別として、前記複数種類の特別時短のいずれかを判定する（図４、図２３）、ことを特徴する遊技機。
【０５７５】
［構成例３Ａ］
始動条件の成立に基づき、第１の乱数値と第２の乱数値とを含む複数種類の乱数値を取得する取得手段（主制御部２０、図１１のＳ３１４）と、
前記第１の乱数値に基づいて、当りに関する当落判定を実行する当落判定手段（主制御

部２０、図１２のＳ４１０）と、
　前記当否判定の結果が当りである場合、前記第２の乱数値に基づいて当該当りの種別を判定可能な図柄判定手段（主制御部２０、図１２のＳ４１１）と、
　図柄の変動表示動作を行い、前記図柄判定手段の判定結果に応じた表示態様で当該図柄を停止表示可能な図柄表示手段と、
　通常状態よりも短い変動時間にて前記図柄の変動表示動作を実行する割合が高い時短状態に制御可能な遊技状態制御手段と、を備える遊技機であって、
　前記図柄判定手段は、
　前記当落判定手段による当落判定の結果がハズレである場合、前記第２の乱数値を用いて前記時短状態を付与するか否かに関する抽選を実行するように構成された（図２５～図２８）、ことを特徴とする遊技機。
【０５７６】
　［構成例４Ａ］
　当りに関する抽選を実行する抽選手段と、
　図柄の変動表示動作を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた表示態様で当該図柄を停止表示可能な図柄表示手段と、
　通常状態よりも短い変動時間にて前記図柄の変動表示動作を実行する割合が高い時短状態に制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、
　前記図柄の変動表示回数が所定の上限回数に達するまで前記時短状態に制御可能な遊技機であって、
　前記抽選結果が当りである場合に前記時短状態に制御される上限回数（時短大当りにより付与される時短回数）と、前記抽選結果がハズレである場合に前記時短状態に制御される上限回数（支援時短により付与される時短回数）とが異なる回数である（４Ｒ時短大当りの時短性能（時短回数１００回）≠支援時短の時短性能（支援時短Ｂによる時短回数２００回または支援時短Ｃによる無限時短（時短回数６５５３５回））、ことを特徴とする遊技機。
　なお、「抽選結果がハズレ」の場合とは、当落抽選対象抽選形態（図４、図２０）の場合には、当落抽選で「大当り」に当選しなかったことを意味し、ここでは、支援時短が当選したケースを含むことができる。また、ハズレ種別対象抽選形態（図２９、図３０）の場合には、当落抽選で「ハズレ」に当選したケースとなる。
【０５７７】
　［構成例５Ａ］
　当りに関する抽選を実行する抽選手段と、
　図柄の変動表示動作を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた表示態様で当該図柄を停止表示可能な図柄表示手段と、
　通常状態よりも短い変動時間にて前記図柄の変動表示動作を実行する割合が高い時短状態に制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、
　前記図柄の変動表示回数が所定の上限回数に達するまで前記時短状態に制御可能な遊技機であって、
　前記抽選結果が当りである場合とハズレである場合とで前記前記時短状態に制御可能に構成され、
　前記抽選結果が当りである場合に前記時短状態に制御される上限回数（時短大当りにより付与される時短回数）と、前記抽選結果がハズレである場合に前記時短状態に制御される上限回数（支援時短により付与される時短回数）とが同じである（４Ｒ時短大当りの時短性能（時短回数１００回）＝支援時短の時短性能（支援時短Ａによる時短回数１００回））、ことを特徴とする遊技機。
　なお、「抽選結果がハズレ」の場合とは、当落抽選対象抽選形態（図４、図２０）の場合には、当落抽選で「大当り」に当選しなかったことを意味し、ここでは、支援時短が当選したケースを含むことができる。また、ハズレ種別対象抽選形態（図２９、図３０）の場合には、当落抽選で「ハズレ」に当選したケースとなる。

【０５７８】
［構成例６Ａ］
当りに関する抽選を実行する抽選手段と、
図柄の変動表示動作を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた表示態様で当該図柄を停止表示可能な図柄表示手段と、
前記抽選手段による抽選結果に基づき、リーチ変動パターンを含む複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する変動パターン決定手段と、
前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づき、前記図柄表示手段における前記図柄の変動表示動作を制御する図柄表示制御手段と、
前記当りに当選したことを条件に、特定の遊技期間における連荘回数をカウントする連荘回数カウント手段と、を備える遊技機であって、
前記リーチ変動パターンは、変動時間が異なる複数のリーチ変動パターンを含み、
前記連荘回数が所定回数を超える前よりも超えた後の方が、変動時間が相対的に長いリーチ変動パターンの選択率が高い（図３４）、ことを特徴とする遊技機。
【０５７９】
［構成例７Ａ］
当りに関する抽選を実行する抽選手段と、
図柄の変動表示動作を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた表示態様で当該図柄を停止表示可能な図柄表示手段と、
前記抽選手段による抽選結果に基づき、複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する変動パターン決定手段と、
前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づき、前記図柄表示手段における前記図柄の変動表示動作を制御する図柄表示制御手段と、
前記当りに当選したことを条件に、特定の遊技期間における連荘回数をカウントする連荘回数カウント手段と、を備える遊技機であって、
前記複数種類の変動パターンは、変動時間が異なる複数の通常変動パターンを含み、
前記連荘回数が所定回数を超える前よりも超えた後の方が、変動時間が相対的に長い通常変動パターンの選択率が高い（図３４）、ことを特徴とする遊技機。
【０５８０】
［構成例８Ａ］
当りに関する抽選を実行する抽選手段と、
図柄の変動表示動作を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた表示態様で当該図柄を停止表示可能な図柄表示手段と、
前記抽選手段による抽選結果に基づき、複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する変動パターン決定手段と、
前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づき、前記図柄表示手段における前記図柄の変動表示動作を制御する図柄表示制御手段と、
前記当りに当選したことを条件に、特定の遊技期間における連荘回数をカウントする連荘回数カウント手段と、を備える遊技機であって、
前記複数種類の変動パターンは、変動時間が異なる複数の通常変動パターンを含み、
前記連荘回数が所定回数を超える前よりも超えた後の方が前記抽選結果がハズレの場合に選択対象となる変動パターンの変動時間が相対的に長くなる一方、前記抽選結果が当りの場合に選択対象となる変動パターンの変動時間は変化しない（上記（Ｔ２７）の構成、図３３の変形例）、ことを特徴とする遊技機。
【０５８１】
［構成例９Ａ］
当りに関する抽選を実行する抽選手段と、
図柄の変動表示動作を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた表示態様で当該図柄を停止表示可能な図柄表示手段と、
前記抽選手段による抽選結果に基づき、複数種類の変動パターンのうちからいずれかを

決定する変動パターン決定手段と、
　前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づき、前記図柄表示手段における前記図柄の変動表示動作を制御する図柄表示制御手段と、
　前記当りに当選したことを条件に、特定の遊技期間における連荘回数をカウントする連荘回数カウント手段と、を備える遊技機であって、
　前記複数種類の変動パターンは、変動時間が異なる複数の通常変動パターンを含み、
　前記連荘回数が所定回数を超える前よりも超えた後の方が前記抽選結果が当りの場合に選択対象となる変動パターンの変動時間が相対的に長くなる一方、前記抽選結果がハズレの場合に選択対象となる変動パターンの変動時間は変化しない（上記（Ｔ２６）の構成、図３４の変形例）、ことを特徴とする遊技機。
【０５８２】
　＜装飾図柄の変動表示動作演出：図４４～図５７＞
　次に図４４～図５７を参照して、装飾図柄の変動表示演出について説明する。装飾図柄の変動表示演出とは、装飾図柄の変動開始から停止表示（特に、確定表示）までの一連の図柄変動表示動作態様（装飾図柄の変動パターン）であり、ここでは図４に示す左図柄、中図柄および右図柄の３つの装飾図柄の図柄変動表示態様を扱う。装飾図柄の変動表示演出は、図柄変動表示ゲーム中の演出の一部として利用される。なお、特段の必要ない限り、装飾図柄の変動表示演出を「装飾図柄演出」と略す。
【０５８３】
　装飾図柄演出は、リーチ状態（リーチ演出）や疑似連の発生や最終的なゲーム結果（大当り抽選結果）を報知したり、予告演出（変動中予告）を盛り上げる際に利用される他、ゲームの開始および終了を報知する重要な識別情報として機能するものであり、装飾図柄変動表示ゲームの中核を成すものといえる。すなわち、装飾図柄演出は、その表示動作により演出のバリエーションを豊富化するだけでなく、ゲーム結果がハズレで終了したときにストレスを感じにくくしたり、変動スランプの発生を感じにくくしたりする上で重要な演出であると考えられる。そこで本実施形態では、装飾図柄演出の演出的効果を向上しうる遊技機を提供することを目的とする。
【０５８４】
　本実施形態では、遊技進行上、遊技者が多く遭遇するハズレ時に着目し、図柄変動中における演出バリエーションの豊富化や遊技者の打ち心地を向上させるべく、ゲーム終盤に実行される「装飾図柄の停止動作パターン（装飾図柄の停止動作態様）」に関して工夫を凝らしてある。
【０５８５】
　（装飾図柄演出の概要）
　本発明の理解を容易なものとするために、先ず、装飾図柄演出の概要について説明しておく。ここでは、まず図４４を用いて、装飾図柄の一連の変動表示動作の概要について説明する。なお、本発明と関係の深い「装飾図柄の停止動作パターン」については、図４５を用いて後述する。
【０５８６】
　図４４は、通常変動１３ｓに関連する装飾図柄演出（装飾図柄の変動パターン）を例示すタイミングチャートである。
【０５８７】
　装飾図柄演出では、たとえば図４４（ａ）の「停止動作ロング」に示すように、まず、３つの装飾図柄が停止表示状態（確定表示状態）から一斉に或いは別々に変動表示を開始し、各装飾図柄が「高速変動状態（以下「高速変動」と称する）」を開始する（０．５秒の時点）。この高速変動中は、各装飾図柄が識別困難または識別不可能な表示状態とされ、停止表示時よりも装飾図柄の透過率が高くなり、たとえば、現在の演出モードに対応する背景画像が、高速変動中の装飾図柄を介して識別可能な状態になる。なお、図４４では、３つの装飾図柄が停止表示状態から一斉に変動表示が開始される状態を示しているが、上述したように、３つの装飾図柄が別々に変動表示を開始して高速変動を開始するように

してもよい。たとえば、左図柄が０．５秒、中図柄が０．７秒、右図柄が０．９秒後に高速変動とするように表示してもよい。この場合は、全図柄が０．９秒後に全図柄が高速変動状態に入る。

【０５８８】

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

【０５８９】

再び図４４の説明に戻り、変動開始から所定時間が経過すると、「左図柄→右図柄→中図柄」の順に、それぞれ変動開始から９秒、１０．５秒、１２秒の時点で停止動作を開始し、各図柄が順次、高速変動から減速を開始して「低速変動状態（以下「低速変動」と称する）」の期間に入る。この低速変動の期間は、図柄が徐々にスピードを落としながら停止する「スローダウン表示期間（減速期間）」となっており、停止動作開始直後（停止動作開始のタイミング）に透過率を確定表示と略同一（同一を含む意。以下同様）まで低下して、装飾図柄が識別可能な状態で再表示される。よって、低速変動期間中は、装飾図柄の透過率が高速変動中よりも常に低い状態となっている（低速変動中の透過率α％＜高速変動中の透過率β％）なお、停止動作時間の経過に従い透過率が徐々に低くなるように構成してもよい。

【０５９０】

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

【０５９１】

そして、仮停止期間が経過すると（１３秒の時点）、変動時間（特別図柄の変動時間）が終了し、装飾図柄が確定表示されて（確定表示期間）、これにより、一連の装飾図柄演出が終了、つまり、今回の装飾図柄変動表示ゲームが終了される。なお、この確定表示の期間は、特別図柄が変動時間を終えた際に設定される「確定表示時間（５００ｍｓ：図１３のステップＳ４５３参照）」に対応して設けられた時間幅であり、最終的に停止表示された装飾図柄の組合せを確定的に報知するための確定表示時間として利用される。次回の装飾図柄変動表示ゲームは、この確定表示期間を経てから開始されることになる。

【０５９２】

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

柄」、「最後に停止する図柄」をそれぞれ、「最初に仮停止する図柄」、「２番目に仮停止する図柄」、「最後に仮停止する図柄」として扱う。

【０５９３】

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

【０５９４】

（装飾図柄の停止動作パターンについて：図４５）

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

【０５９５】

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

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

【０５９６】

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

【０５９７】

（停止動作ショートの具体例：図４５（ａ））

図４５（ａ）参照して、「停止動作ショート」について説明する。

【０５９８】

本実施形態に係る「停止動作ショート」は、図示の通り、左図柄・右図柄・中図柄の全図柄が略同一のタイミングで、停止動作（スローダウン表示）を開始し（０秒の時点）、

０．５秒の低速変動期間（停止動作中期間）を経て、全図柄が略同一のタイミングで仮停止（一時停止）する。その後、０．５秒間の仮停止（揺れ変動）を経て、全図柄が確定表示される（１秒の時点）。この停止動作ショートの場合、全図柄が一斉に停止動作を行い、僅か１秒後に確定表示されることから、素早く停止しているように見える。

【０５９９】

（停止動作ミドルの具体例：図４５（ｂ））

次に、図４５（ｂ）を参照して、「停止動作ミドル」について説明する。

【０６００】

本実施形態に係る「停止動作ミドル」は、上記停止動作ショートとは異なり、各図柄の停止動作順序が異なっている。具体的には、図示のように、「左図柄→右図柄→中図柄」の順に、それぞれ、停止動作（スローダウン表示）を開始する。本実施形態の場合、最初に停止（仮停止）する左図柄が停止動作に入った後、左図柄の停止動作の途中で、右図柄と中図柄とが順次停止動作に入り（０．５秒、１秒の時点）、停止動作を開始した順に、各図柄が順次、仮停止に入る（図示の１．５秒、２秒、２．５秒の時点を参照）。そして、最後に仮停止した中図柄から０．５秒を経過すると、全図柄が確定表示される（３秒の時点）。したがって、停止動作ミドルの場合は、停止動作ショート（１秒）よりも長い停止動作期間（３秒）、つまり、各図柄が停止動作ショートよりもゆっくり停止していくように見える。しかし、停止動作ミドルの場合は「最初に停止する図柄の停止動作の途中で、他の図柄が順次停止動作して行く」という停止動作のため、演出的には、各図柄がテンポ良く停止していくような感じを受け易い。なお、後述の図５６（停止動作パターンの変形例）に示すように、左図柄と右図柄が同時に仮停止し（左右同時停止）、その後、中図柄が停止するといった停止動作態様も、各図柄がテンポ良く停止していくような感じを受け易い。

【０６０１】

（停止動作ロングの具体例：図４５（ｃ））

次に、図４５（ｃ）を参照して、上記「停止動作ロング」について説明する。

【０６０２】

本実施形態に係る「停止動作ロング」は、停止動作ミドルと同様に、各図柄の停止動作順序が「左図柄→右図柄→中図柄」の順に、それぞれ、停止動作（スローダウン表示）を開始する点で同じである。しかし、次の点で異なる。停止動作ロングの場合には、まず、左図柄が停止動作に入り、その後１．５秒の時点で仮停止に入る。一方、右図柄は、左図柄が仮停止に入る１．５秒の時点で停止動作に入り、その後、３秒の時点で仮停止に入る。また、中図柄は、右図柄が仮停止に入る３秒の時点で停止動作に入り、３．５秒の時点で仮停止に入る。すなわち、時系列的に先に停止動作を開始した図柄が仮停止に入るごとに、順次、残りの図柄が仮停止に入り、最後に仮停止した図柄の０．５秒後、つまり、左図柄の停止動作開始から４秒後に全図柄が確定表示されるようになっている。したがって、停止動作ロングが適用される場合、各図柄が停止動作ミドルよりもゆっくり停止していくように見える。なお、詳細は後述するが、停止動作ロングの場合、最後に停止（仮停止）される図柄が、他の図柄よりも短時間で停止するようになっている点に特徴がある。

【０６０３】

上記した各停止動作パターン（停止動作ショート、停止動作ミドル、停止動作ロング）について、各期間に着目した場合の関係（期間ＬＭＴ、ＲＭＴ、ＣＭＴ、ＬＰＴ、ＲＰＴ、ＣＰＴ、ＬＳＴ、ＲＳＴ、ＣＳＴなど）は、図４５に示す通りであり、ここから導出可能な事項（たとえば、高速変動期間の長短の関係、停止動作中期間の長短の関係、透過率の高低の関係、停止動作期間の長短の関係など）は自明な事項であり、本発明の技術的思想の範囲に含まれる。

【０６０４】

以上のように、停止動作ショート、停止動作ミドル、停止動作ロングは、装飾図柄の停止動作態様（停止動作中演出態様）がそれぞれ異なるため、演出的に異なる印象を与えうるものである。

【０６０５】
（停止動作パターンの適用例１：図４４）
次に、図４４を参照して、各停止動作パターンの適用例について説明する。図４４は、所定変動時間の所定変動表示にて、各停止動作パターン（停止動作ショート、停止動作ミドル、停止動作ロング）が実行される例を示したものである。具体的には、特定の通常変動パターンにおける装飾図柄演出に対して各停止動作パターンを適用した例であり、ここでは、代表的に「通常変動１３ｓ」に係る装飾図柄演出を示してある。
【０６０６】
停止動作ショート、停止動作ミドル、停止動作ロングは、この順に停止動作期間が長くなるため、同じ変動時間の変動パターンに適用した場合には、図示の通り、高速変動期間は、停止動作ロング、停止動作ミドル、停止動作ショートの順に長くなる。また、本例の停止ショートの場合は、各図柄が略同一のタイミングで停止動作を開始し、それぞれ、略同一のタイミングで仮停止し、その後、確定表示するため、各図柄ともに、高速変動期間、停止動作中期間ＭＴ（低速変動期間：ＬＭＴ、ＲＭＴ、ＣＭＴ）、仮停止期間（ＬＰＴ、ＲＰＴ、ＣＰＴ）は、略同一期間となっている。
【０６０７】
一方、停止動作ミドルの場合は、最初に停止する左図柄の停止動作の途中で右図柄が停止動作を開始し、また左図柄と右図柄との停止動作の途中で、最後に停止する中図柄が停止動作を開始するため、左停止動作中期間ＬＭＴ中の一部の期間では、中図柄は高速変動中であるが（透過率高の半透明を維持）、左図柄と右図柄だけがスローダウン表示（透過率低の半透明を維持）を呈する重複期間が発生したり、全図柄がスローダウン表示を呈する重複期間が発生したりする。
【０６０８】
また、停止動作ロングの場合は、左図柄が仮停止したタイミング（略同一のタイミング）で右図柄が停止動作を開始し、右図柄が仮停止したタイミング（略同一のタイミング）で中図柄が停止動作を開始するため、左停止動作中期間ＬＭＴ中は、中図柄と右図柄とともに高速変動中であり（透過率高の半透明を維持）、右停止動作中期間ＲＭＴ中は、中図柄だけが高速変動中（透過率高の半透明維持）となる（同図（ｂ）参照）。また、停止動作ロングの場合は、最後に停止する中図柄の減速度合が左図柄または右図柄よりも強く、中図柄が最も素早く停止するようになっており、また、左図柄と右図柄とは減速度合が略同一であり、中図柄よりもゆっくり停止するようになっている。したがって、演出的には、左図柄と右図柄とが仮停止中に、最後に仮停止される中図柄が素早く仮停止するように見える。たとえば「タ～～ン♪（左図柄仮停止）→タ～～ン♪（右図柄仮停止）→タン！（中図柄仮停止）」という具合である。このような「最終停止図柄のショート停止動作（短時間停止動作）」は、たとえば「非テンパイ時（非リーチ時）」のように、ハズレが判明している状況下で好適である。その理由は、次の通りである。リーチ状態でない場合に、最後に停止する図柄をゆっくりと停止させてしまうと、仮停止中が無闇に長期間となり、遊技者にイライラ感を与えてしまう恐れがあり、このような停止動作が頻発すると、遊技興趣が低下してしまうからである。そこで、リーチ状態でない場合には、最終停止図柄のショート停止動作を実行するようにして、テンポよくゲームが進行している感じを遊技者に与えるようにしている。これにより、遊技者がその停止動作を見ても、過大なストレスを感じにくく、遊技者に対して打ち心地のよい装飾図柄演出とすることができる。
【０６０９】
なお、図４４では、特定の通常変動パターンとして、代表的に「通常変動１３ｓ」に係る装飾図柄演出について説明したが、特定の通常変動パターンは、１または複数種類であってもよい。また、各停止動作パターンのうち１または複数の停止動作パターンを適用するかは適宜定めることができる。たとえば、短変動パターン（たとえば、通常変動４ｓ）の場合には、１つの停止動作パターン（たとえば、停止動作ショート）のみを適用し、長変動パターンには複数の停止動作パターン（たとえば、停止動作ショート、停止動作ミドルおよび停止動作ロングのうち少なくとも２つ）を適用することができる。

【０６１０】
以上のように、同一の変動パターンに対して、各停止動作パターン（停止動作ショート、停止動作ミドル、停止動作ロング）を適用した場合に、停止動作パターンに応じて高速変動期間を異ならせたり、停止動作期間を異ならせたりすることができる。すなわち、同一の変動パターンであっても、装飾図柄の停止動作態様（停止動作中演出）をそれぞれ異なるものとすることが可能になり、演出的に異なる印象を与えることができる。このような演出的メリットを利用して、同じ変動パターンであっても、図柄変動表示ゲーム中に実行（現出）される演出に応じて、停止動作パターンを異なるものとすれば、演出の自由度や演出のバリエーションの向上を図ることができる。これについて、図４６を参照して説明する。

【０６１１】
（実行される演出に応じた停止動作パターンの適用例（停止動作中演出）：図４６）
図４６は、上記図４４と同様に、代表的に、通常変動１３ｓに係る装飾図柄演出を例示したタイミングチャートであるが、ここでは、実行される演出（たとえば、予告演出など）に応じて、装飾図柄演出の停止動作パターンが異なるケースを例示したタイミングチャートである。図４６（ａ）は「演出Ａ」が実行される場合を示し、同図（ｂ）は「演出Ｂ」が実行される場合を示し、同図（ｃ）は、演出Ａおよび演出Ｂのいずれも実行されない場合（他の演出が実行される場合）を示した図である。

【０６１２】
図中の「演出Ａ」、「演出Ｂ」および「演出Ｃ」は、それぞれ演出内容が異なるものとなっており、また、演出の実行時間（演出時間）もそれぞれ異なるものとなっている。演出時間の長短の関係は、「演出Ａ＞演出Ｂ＞演出Ｃ」となっている。

【０６１３】
図４６（ａ）～（ｃ）に示すように、装飾図柄演出について、演出Ａが実行される場合には「停止動作ショート」が実行され、演出Ｂが実行される場合には「停止動作ミドル」が実行され、演出Ａおよび演出Ｂが実行されない場合（本例では、演出Ｃが実行される場合としている）には「停止動作ロング」が実行されるようになっている。このように、演出時間（演出の実行時間）に応じて、停止動作パターンを異ならせる理由は、下記の通りである。

【０６１４】
装飾図柄変動表示ゲームの実行時間は特別図柄の変動時間に実質的に対応しており、当該変動時間を利用して、たとえば、当選期待度を示唆する予告演出や設定示唆演出の他、単なる遊技説明や版権などのモチーフ（キャラクタ紹介）などの当選期待度を示唆しない演出（非予告演出）など、多種多様な演出を実行させている。しかし、実行する演出の演出時間の関係上、必ずしも変動時間を上手く利用できない場合もある。また、すべての演出に合わせて変動パターンを設けるのでは、変動パターンの種類が膨大になってしまい、制御負担の増大を招く。そこで本発明では、一の変動パターンで複数の停止動作パターン（停止動作中演出）を実行可能に構成し、以て、演出の自由度を向上させて多彩な演出を実現するとともに、制御負担の軽減にも貢献しうるものとなっている。特に、比較的短い変動パターンであっても停止動作パターンを利用して多彩な演出が可能になる点が大きな特徴点である。これについて、以下詳述する。

【０６１５】
図４６（ａ）に示すように、相対的に演出時間が長い「演出Ａ」が実行される場合、変動時間が終了する直前に演出Ａが終了するケースがある。本例では、１２秒の時点で演出Ａが終了するケースを例示している。この例の場合、演出Ａの終了と略同一のタイミングで遊技結果（装飾停止図柄）を報知すれば、演出Ａの終了に違和感がなく、また今回のゲーム終了時の違和感も少なくなる。しかし、演出Ａの実行途中で、装飾図柄の停止動作が開始されてしまうと、実行中の演出Ａと図柄の停止動作（停止動作中演出）とが混在してその演出効果が薄れたり、遊技者の混乱を招いたりする恐れがある。演出Ａに対して、停止動作ミドルまたは停止動作ロングを適用した場合、図４６（ｂ）、（ｃ）から分かるよ

うに、演出Ａの実行期間と図柄の停止動作期間とが重畳してしまい、上述の問題を招来する。そこで、演出Ａ（演出時間長）が実行される場合には、各停止動作パターンのうち、停止動作期間の一番短い「停止動作ショート」を用いている。

【０６１６】

一方、図４６（ｂ）に示すように、相対的に実行時間の短い演出Ｂが実行される場合は、変動時間が終了よりもある程度（数秒程度）余裕時間を有して終了するケースがある。本例では、１０秒の時点で演出Ｂが終了するケースを例示している。

【０６１７】

図４６（ｂ）のケースでは、演出Ｂの終了タイミングが変動時間終了よりも３秒程度手前で終了しており、その３秒間が予告演出等の実行されない「演出空き時間」、つまり「演出スランプ」が存在してしまうことになる（図示の時間幅ＳＲＴが、この演出スランプの時間幅に相当する）。仮に、停止動作ショートを用いるとすれば、全図柄の仮停止状態がしばらく続くだけの状態、つまり演出スランプが生起して、遊技者がストレスを感じてしまう（イライラ感が増すなど）恐れがある。

【０６１８】

そこで、上記のような問題が生じる場合には、停止動作中演出を利用して、上記演出スランプ時間ＳＲＴを埋めることが好ましい。本例の場合、停止動作中期間が比較的長い「停止動作ミドル」または「停止動作ロング」を用いることが好ましい。しかし、演出Ｂの実行期間と図柄の停止動作期間との重畳を回避するために、図示のように、停止動作ミドルを用いることが、より好ましいといえる。本例の場合、演出Ｂの終了と略同一のタイミングで、装飾図柄の停止動作が開始され、演出スランプ時間ＳＲＴ中に、各図柄が順次テンポ良く停止するという停止動作中演出（停止動作ミドル）が実行されるため、演出Ｂの終了に違和感がなく、また演出スランプを感じにくくなり、遊技者がストレスを感じにくくなる。

【０６１９】

図４６（ｃ）のケースは、演出Ａおよび演出Ｂが実行されないケースとして、演出Ａおよび演出Ｂよりも演出時間が短時間の演出Ｃが実行されるケースを例示している。この場合は、図４６（ａ）（ｂ）で説明した問題（演出の実行期間と図柄の停止動作期間とが重畳する問題や、演出スランプの問題など）を考慮し、「停止動作ロング」を用いることが好ましい。停止動作ロングは、停止動作ミドルよりも停止動作期間（左停止動作期間ＬＳＴ：図４５（ｃ）参照）が長時間となるため、高速変動期間が短くなる。よって、停止動作ロングを、演出Ｂの実行時間未満の「演出Ｃ」を実行するケース（「演出Ｃの実行時間＜演出Ｂの実行時間＜演出Ａの実行時間」のケース）に用いることが好適である。

【０６２０】

上記のように本例の特徴は、同じ変動パターンであっても、実行される演出の種類（演出時間）や実行される演出の有無に応じて停止動作パターンを異ならせる点にあるが、特に、演出が終了するタイミングに応じて停止動作パターンを異ならせる点に特徴があるともいえる。たとえば、図４６（ａ）（ｂ）であれば、所定変動時間中の第１終了タイミングで終了する演出Ｂ（第１演出）と、当該第１終了タイミングよりも遅い第２終了タイミングで終了する演出Ａ（第２演出）とがあり、演出Ａの場合は停止動作ショート、演出Ｂの場合は停止動作ミドルを実行することが好適である。

【０６２１】

（変形例１）

なお、図４６例では、演出時間が異なる演出が実行される場合に停止動作パターンを異ならせる例について説明したが、同じ演出が実行される場合であっても、当該演出が終了するタイミングに応じて、停止動作パターンを異ならせることができる。たとえば、或る演出時間（たとえば、６秒）の所定演出（ここでは「演出Ｋ」と称する）を実行する場合において、所定変動パターンの所定変動時間（ここでは、通常時間１３ｓを例にする）中における演出Ｋの開始タイミングが異なれば、その終了タイミングも異なることになる。これについて図４６を用いて説明すれば、たとえば、下記（Ｉ）～（ＩＩＩ）のケースが

生起しうる。

（Ｉ）演出Ｋが変動開始から６秒の時点から開始された場合には、その終了タイミングが１２秒の時点となり（図４６（ａ）の演出Ａの終了タイミングと同じタイミングで終了するケース）、

（ＩＩ）演出Ｋが変動開始から４秒の時点から開始された場合には、その終了タイミングが１０秒の時点となり（図４６（ｂ）の演出Ｂの終了タイミングと同じタイミングで終了するケース）、

（ＩＩＩ）演出Ｋが変動開始から３秒の時点から開始された場合には、その終了タイミングが９秒の時点となる（図４６（ｃ）の演出Ｃの終了タイミングと同じタイミングで終了するケース）。

このような場合、図４６と同じく、演出Ｋの終了タイミングに応じて、停止動作パターンを異ならせることが好ましい。具体的には、上記（Ｉ）のケースでは停止動作ショート、上記（ＩＩ）のケースでは停止動作ミドル、上記（ＩＩＩ）のケースでは停止動作ロングを適用する。このように、同じ演出を実行する場合であっても、その演出の終了タイミングが異なる場合には、その終了タイミングに応じて、停止動作パターンを異ならせることができる。

【０６２２】

（変形例２）

また図４６の例では、演出時間が異なる演出が実行される場合、演出時間の相対的に長い演出の場合ほど、停止動作期間が短い停止動作パターンを適用する例について説明した。しかし、相対的に短い演出時間を持つ演出を実行する場合であっても、その終了タイミングが、長い演出時間を持つ演出よりも遅い場合がある。たとえば、所定変動パターンの所定変動時間中（ここでは、通常時間１３ｓを例にする）に、演出時間が６秒の「演出Ｋ」と演出時間７秒の「演出Ｍ」とが実行されうる構成の場合、たとえば、下記（ＩＶ）、（Ｖ）のケースが生起しうる。

（ＩＶ）演出Ｋが変動開始から６秒の時点から開始された場合には、その終了タイミングが１２秒の時点となり（図４６（ａ）の演出Ａの終了タイミングと同じタイミングで終了するケース）、

（Ｖ）演出Ｍが変動開始から３秒の時点から開始された場合には、その終了タイミングが１０秒の時点となる（図４６（ｂ）の演出Ｂの終了タイミングと同じタイミングで終了するケース）。この場合、上記（ＩＶ）のケースでは停止動作ショート、上記（Ｖ）のケースでは停止動作ミドルを適用する、すなわち、終了タイミングが早い演出Ｍが実行される場合には停止動作ミドルを適用し、終了タイミングが遅い演出Ｋが実行される場合には停止動作ミドルを適用することができる。したがって、演出時間が相対的に短い演出Ｋであっても停止動作ショートを適用し、演出時間が相対的に長い演出Ｍであっても停止動作ミドルを適用することができる。このように、異なる演出を実行する場合に、其々の演出が終了するタイミングに応じて、停止動作パターンを異ならせることができる。

【０６２３】

なお、図４６、変形例１、変形例２などで述べた「演出が終了するタイミングに応じて停止動作パターンを異ならせる点」については、後述のリーチ停止動作パターン（たとえば、図５２参照）についても同様のことがいえる。つまり、演出が終了するタイミングに応じて、リーチ停止動作パターンを異ならせることができる。

【０６２４】

上記のように本実施形態では、同じ変動パターンであっても、実行される演出の種類（演出時間）に応じて、停止動作パターンを異ならせるようになっている。これにより、１つの変動パターン(変動時間）で、多くの演出（演出シナリオ）に対応することが可能になる。その結果、演出の自由度の向上、演出バリエーションの向上、制御負担の軽減に大きく寄与することができる。なお、下記（δ１）～（δ４）の構成とすることができる。

【０６２５】

（δ１）演出Ａ、演出Ｂおよび演出Ｃは、１または複数種類の演出を含む演出シナリオ

と捉えてもよい。また、演出Ａ、演出Ｂおよび演出Ｃのいずれも、図柄変動中に実行される演出であればよく、たとえば、予告演出、非予告演出、変動中先読み予告、設定示唆演出など、いずれの演出も採用することができる。

【０６２６】

（δ２）演出Ａ、演出Ｂおよび演出Ｃのいずれも、１または複数種類の演出とすることができる。たとえば、“演出Ａが「演出α＋演出β」、演出Ｂが「演出γ＋演出δ」、演出Ｃが「演出ε＋演出ζ」（演出α～演出ζはそれぞれ異なる演出、演出の種類数が同じ関係）”や、“演出Ａが「演出α＋演出β＋演出γ」、演出Ｂが「演出δ＋演出ε」、演出Ｃが「演出ζ」”（演出α～演出ζはそれぞれ異なる演出、演出の種類数がそれぞれ異なる関係）とすることができる。またたとえば、演出Ａが「演出α＋演出β」、演出Ｂが「演出α＋演出γ」、演出Ｃが「演出α＋演出δ」とすることもできる（各演出Ａ～Ｃにおいて、少なくとも１つの演出が同一演出であるが、全体としてはそれぞれ異なる演出となる関係）。たとえば、演出αが疑似連であり、演出β～演出δがそれぞれ異なる演出である場合などが挙げられる。またたとえば、演出Ａ、演出Ｂおよび演出Ｃを、複数段階の演出ステップ（たとえば、演出ＳＵ１～ＳＵ３）からなる「ステップアップ演出」とすることができる。具体的には、演出Ａが「演出ＳＵ１＋演出ＳＵ２＋演出ＳＵ３」（最終段階まで発展）、演出Ｂが「演出ＳＵ１＋演出ＳＵ２」（２段階まで発展）、演出Ｃが「演出ＳＵ１」（１段階目で終了）とすることができる。

【０６２７】

（δ３）演出Ａ、演出Ｂおよび演出Ｃは、「演出Ｃの実行時間＜演出Ｂの実行時間＜演出Ａの実行時間」を満たす関係を前提として説明したが、単に、演出種別に応じて停止動作パターンを異ならせてもよい。いずれにしても演出の自由度、バリエーションを向上させることができるからである。

【０６２８】

（δ４）演出時間が相対的に短い「演出Ｂ」または「演出Ｃ」は、「遊技者参加型演出」とすることが好ましい。遊技者参加型演出は、操作手段（演出ボタン１３や十字キー７５）を利用するものであり、操作時演出の余韻を残しやすく、演出スランプの存在を感じさせにくくすることができる点、演出スランプが生じても、これを停止動作ミドルまたは停止動作ロングで対応することができる点などがその理由である。

なお、上記（δ１）～（δ５）は、後述する図４７～図５７においても同様である。

【０６２９】

（変動時間が異なる変動パターンで同じ演出を実行する場合：図４７、図４８）

また、図４７または３２に示すように、変動時間が異なる変動パターンで同じ演出を実行する場合には、当該各変動パターンに応じた停止動作パターンとすることができる。

【０６３０】

本例は、変動時間が異なる複数の変動パターンで同じ演出（１または複数の演出が同じ）を実行する場合において、変動時間が相対的に長い変動パターン（たとえば、変動時間１６ｓ）の場合には、停止動作中期間が相対的に長い停止動作パターン（たとえば、停止動作ロング）を伴う装飾図柄演出を実行し、変動時間が相対的に短い変動パターン（たとえば、変動時間１３ｓ）の場合には、停止動作中期間が相対的に短い停止動作パターン（たとえば、停止動作ショートまたは停止動作ミドル）伴う装飾図柄演出を実行する構成とすることができる。本例の具体例を図４７および図４８に示す。

【０６３１】

図４７は、演出Ａを実行する場合に、最長通常変動の“通常変動１６ｓ”の場合は「停止動作ロング」とし、当該最長通常変動よりも変動時間が短く、かつ最短通常変動の通常変動４ｓよりも変動時間が長い“通常変動１３ｓ”は「停止動作ミドル」または「停止動作ショート」とするケースを示している。

【０６３２】

すなわち、変動時間が異なる複数の変動パターンで同じ演出を実行する場合において、変動時間が相対的に長い変動パターン（ここでは、変動時間１６ｓ）の場合には、停止動

作中期間が最長の停止動作パターン（停止動作ロング）を伴う装飾図柄演出が実行可能であり、変動時間が相対的に短い変動パターン（ここでは、変動時間１３ｓ）の場合には、停止動作中期間が相対的に短い停止動作パターン（たとえば、停止動作ショートおよび／または停止動作ミドル）を伴う装飾図柄演出が実行可能な構成である。

【０６３３】

また、図４８は、演出Ａを実行する場合に、最長通常変動の“通常変動１６ｓ”の場合は「停止動作ロング」または「停止動作ミドル」とし、当該最長通常変動よりも変動時間が短く、かつ最短通常変動の通常変動４ｓよりも変動時間が長い“通常変動１３ｓ”の場合は「停止動作ショート」とするケースを示している。

【０６３４】

すなわち、変動時間が異なる複数の変動パターンで同じ演出を実行する場合において、変動時間が相対的に長い変動パターン（ここでは、変動時間１６ｓ）の場合には、停止動作中期間が相対的に長い停止動作パターン（たとえば、停止動作ロングおよび／または停止動作ミドル）を伴う装飾図柄演出が実行可能であり、変動時間が相対的に短い変動パターン（ここでは、変動時間１３ｓ）の場合には、停止動作中期間が最短の停止動作パターン（停止動作ショート）伴う装飾図柄演出を実行可能な構成である。

【０６３５】

なお、図４７および図４８の例には、演出Ａを実行させた場合、変動時間の長い通常変動１６ｓ側に演出スランプ時間（図示の時間幅ＳＲＴ）が生じるケースを示してある。このようなケースでは、上記図４６（ａ）（ｂ）で説明した問題（演出の実行期間と図柄の停止動作期間とが重畳する問題や、演出スランプの問題など）に鑑みれば、図４７（ａ）（ｃ）または図４８（ａ）（ｃ）に示す通り、通常変動１６ｓの場合に「停止動作ロング」を用い、通常変動１３ｓの場合に「停止動作ショート」を用いることが好適であるといえる。このように、異なる変動時間の変動パターンに対して同一の演出を実行させても、遊技者に違和感を与えないようにすることができる。また、演出の自由度を増すことができる。なお、図４６、図４７および図４８に示す装飾図柄演出を比較しやすいように纏めたものを、参考図として図４９に示す。

【０６３６】

（他の適用例Ａ：図５０）

上記した図４６では、実行する演出種別やその有無に応じて、異なる停止動作パターン（停止動作ショート、停止動作ミドル、停止動作ロング）を実行可能な構成について説明した。この図４６の構成を前提に、実行する演出種別やその有無に応じて、図５０に示す構成とすることが好ましい。

【０６３７】

図５０を参照して、本例は、変動時間が相対的に長い第１変動パターン（たとえば、変動時間１３ｓ）の場合には“種類数Ａの停止動作パターン（たとえば、「停止動作ショート」「停止動作ミドル」および「停止動作ロング」の３種類）”を伴う装飾図柄演出のうち、いずれかの装飾図柄演出を実行可能であり（図５０（ａ）～（ｃ）、図４６参照）、

変動時間が相対的に短い第２変動パターン（たとえば、変動時間４ｓ）の場合には、“種類数Ａよりも少ない種類数Ｂの停止動作パターン（たとえば、「停止動作ショート」および「停止動作ミドル」の２種類）”を伴う装飾図柄演出のうち、いずれかの装飾図柄演出を実行可能な実施形態を示したものである（図５０（ｄ）（ｅ）参照）。

【０６３８】

なお、種類数Ｂは「種類数Ｂ＜種類数Ａ」の関係を満たせばよく、停止動作ショート、停止動作ミドル、停止動作ロングのうち、いずれの停止動作を採用するかは自由である。ただし、第２変動パターンの場合、第１変動パターンで実行される装飾図柄演出のうち、停止動作中期間が最長の停止動作パターンを除いた装飾図柄演出を実行する構成であることが好ましい。たとえば、通常変動１３ｓの場合に「停止動作ショート、停止動作ミドル、停止動作ロング」のいずれかが実行される場合、通常変動４ｓの場合は「停止動作ロングを除いた停止動作ショート、停止動作ミドル」のいずれかを実行可能な構成である。な

お、第２変動パターンが「通常変動４ｓ」のような“極短変動パターン”である場合には、テンポよくゲームが進行している感じを遊技者に与えるために、停止動作中期間が最短の停止動作ショートだけを実行することが好ましい。

【０６３９】

（演出ステージに応じて停止動作パターンが異なる例：図５１）

また、上記した図４６では、同一の変動パターンであっても、図柄変動中に実行される演出の種類や演出の実行の有無に応じて、異なる停止動作パターン（停止動作ショート、停止動作ミドル、停止動作ロング）を実行可能な構成について説明した。しかし本発明はこれに限らず、演出ステージに応じて、異なる停止動作パターンを実行可能な構成にすることができる。これについて、図５１を用いて説明する。

【０６４０】

図５１は、同じ変動パターンであっても、演出ステージに応じて、異なる停止動作パターンが実行されるケースを示したものである。

【０６４１】

図５１は、代表的に、通常変動１３ｓに係る装飾図柄演出を示すタイミングチャートであり、演出ステージに応じて、異なる停止動作パターンが実行されるケースを示したものである。図５１は、演出ステージＡ～Ｃで実行される停止動作パターンを示したものである。具体的には、図５１（ａ）は演出ステージＡである場合に「停止動作ショート」を伴う装飾図柄演出、図５１（ｂ）は演出ステージＢである場合に「停止動作ミドル」伴う装飾図柄演出、図５１（ｃ）は演出ステージＣである場合に「停止動作ロング」を伴う装飾図柄演出が実行されるケースを示している。

【０６４２】

先ず、本例の理解を容易なものとするために、「演出ステージ」の概要について説明しておく。「演出ステージ」とは、主制御部２０側で管理される遊技状態の移行に伴いその移行が行われる演出状態（「通常演出モード」「確変演出モード」「時短演出モード」など）とは異なり、演出制御部２４側の演出処理によりその移行が制御される演出状態であり、１または複数ゲームにわたり継続する場合がある。したがって、演出ステージに変更があっても、主制御部２０側で管理される遊技状態自体に変更があったわけではなく、変動パターンの選択対象は同じである。すなわち、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）が更新されるわけでなく、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される「変動パターン振分テーブル」が変更されるわけではない。たとえば、現在の遊技状態が「通常モード（通常状態）」である場合、異なる演出ステージ（本例の場合は演出ステージＡ～Ｃ）であっても、変動パターン振分テーブルとしては、図３１または図３２の通常中に係る変動パターン振分テーブルが参照されて、変動パターンが決定される。

【０６４３】

しかし、演出制御部２４側の演出制御により、各演出ステージＡ～Ｃに関連する演出を現出することが可能である。たとえば、「演出ステージＡ→演出ステージＢ」に変更されても、変動パターンの選択対象は同じであり全く同一の変動パターンが選択されうるが、演出ステージに応じて異なる演出を実行することも可能である。たとえば、通常変動１３ｓが選択された場合、演出ステージＡでは「演出Ａ」を実行するが、演出ステージＢでは「演出Ａ」を実行せずに他の演出（たとえば、演出Ｂ）を実行するなどである。本例では、演出ステージＡ～Ｃのいずれも選択対象となる変動パターンが同一である点（全く同一の変動パターンが選択されうる点）、各演出ステージに応じた演出を実行可能である点に着目し、演出ステージに応じて、装飾図柄の停止動作パターンを異なるようにし、演出の自由度やバリエーションの豊富化を図っている。

【０６４４】

演出ステージの代表的なものには、たとえば、客待ち待機中に遊技者が操作手段（演出ボタン１３や方向キー７５）を操作することにより、好みの演出ステージに切り替え可能な「カスタマイズ機能」である。たとえば、現在の遊技状態が「通常状態」である場合、通常演出モードとして、「ノーマルモード（演出ステージＡ）」、「シンプルモード（演

出ステージＢ）」、「プレミアムモード（演出ステージＣ）」の３種類の演出ステージ（遊技者選択可能演出ステージ）のいずれかを選択可能な機能である。混同してはならないのは、これらの演出ステージは、同一の変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）下の演出状態であり、遊技者側が変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）自体を自由に切り替えられることを意味するものではない。したがって、ノーマル、シンプル、プレミアムモードの違いにより、出現する演出の一部またはすべてが異なる場合があるが、内部的に特別図柄の変動パターンの選択対象は変化しない。

【０６４５】

たとえば「ノーマルモード」とはデフォルトの演出状態であり、「シンプルモード」とは、ノーマルモードと比べて特定の予告演出の出現率が低確率または一切出現しないなどの演出状態（特定予告演出出現率変更モード）である。「シンプルモード」では、たとえば、当選期待度が相対的に高い特定の高期待度予告演出（たとえば、ノーマルモード時の当選期待度３０％）のハズレ時の出現率がノーマルモードよりも低確率となり、当該特定の高期待度予告の出現時は当選期待度が大幅にアップする、遊技者参加型演出の出現率がノーマルモードよりも低確率となる。また「プレミアムモード」では、当確系演出（たとえば、当選期待度９０％または大当り当選確定となる演出）の出現率が、ノーマルモードおよびシンプルモードよりも高確率となり、１または複数種類の特定の低期待度予告の出現率が低確率（０％を含む）となる。したがって、同一の変動パターンであっても、演出ステージに応じて、図柄変動中に実行される演出（予告演出、非予告演出、変動中先読み予告、設定示唆演出など）の種類やその実行の有無、保留変化予告の種類やその実行の有無を異なるものとすることが可能である。

【０６４６】

また、ノーマル、シンプル、プレミアムの各演出ステージでは、いずれのステージ中であるかを識別可能とするため、演出ステージ別に対応した固有の背景表示が現出される。たとえば、「ノーマルモード（演出ステージＡ）」は‘朝’を連想させる背景画像、「シンプルモード」では‘昼’を連想させる背景画像、「プレミアムモード」では‘夜’を連想させる背景画像などである。たとえば、現在が通常状態であれば、ベースの背景表示を通常演出モードの季節“春”背景表示とし、ノーマル、シンプル、プレミアムの各演出ステージに応じて「春の朝方背景」、「春の昼間背景」、「春の夜背景」を表現した背景表示に変更される。

【０６４７】

また、演出ステージは、上記したカスタマイズ機能により移行（変更）制御可能に構成してもよいし、他の移行契機（変更契機）により、複数種類の演出ステージを移行制御可能に構成してもよい。たとえば、特定の図柄変動表示ゲームが実行される場合がある。具体的には、所定の開始条件の成立後（たとえば、大当り遊技後、電源投入後、またはＲＡＭクリア後（設定変更を含む）など）、所定回数目の図柄変動表示ゲームや、所定回数の図柄変動表示ゲームが実行される毎などである。この場合、所定の抽選により演出ステージ移行の可否を決定してもよい。また、図柄変動表示ゲーム毎に所定の移行抽選を実行し、当選した場合に演出ステージを移行させてもよい。また、特定の演出が実行された場合に演出ステージを移行させてもよい。たとえば、ステージチェンジ演出の実行された場合、特定のリーチ演出（たとえば、高期待度リーチ演出（発展型ＳＰＳＰリーチまたは直撃型ＳＰＳＰリーチなど））で、ハズレとなった場合などである。なお、移行先の演出ステージは、所定の順序に従い移行させてもよいし、所定の抽選により決定してもよい。なお、演出ステージの移行契機については、１または複数の条件を採用し、その移行契機が到来した場合に（演出ステージ移行条件を満たした場合）、一の演出ステージから他の演出ステージへと移行（変更）させることができる。このような演出ステージの移行制御は、演出制御部２４側が独自に行う演出処理（演出ステージ移行手段）により行う。

【０６４８】

図５１には、同じ変動パターンであっても、演出ステージに応じて停止動作パターンが異なる例を示しているが、演出ステージに応じて停止動作パターンを定める場合には、演

出ステージに応じて異なる演出が実行されうる点に着目して停止動作パターンを定めることが好ましい。ここでは、説明を簡便なものとするために、代表的に、図４６で説明した「演出Ａ、演出Ｂ、演出Ｃ（演出時間の関係＝「演出Ｃ＜演出Ｂ＜演出Ａ」）」の３種類の演出を用いて説明する。たとえば、演出ステージＡでは「演出Ａ（演出時間が長い）」が実行されやすく、演出ステージＢでは「演出Ｂ（演出時間が中）」が実行されやすく、演出ステージＣでは「演出Ｃ（演出時間が短い）」が実行されやすい（演出Ａおよび演出Ｂのいずれも実行されない）という演出ステージ間の関係がある場合、端的に言えば、演出ステージに応じて、演出Ａ、演出Ｂおよび演出Ｃの実行確率（ゼロを含む）がそれぞれ異なり、たとえば、演出ステージＡ、Ｂ、Ｃの順に、演出時間が相対的に長い１または複数の演出が実行され易いケースがある。このようなケースでは、各演出ステージ下で実行され易い演出態様（実行され易い演出の演出時間）に応じて停止動作パターンを定めることが好ましい。このケースでは、演出ステージＡの場合には停止動作ショートとし、演出ステージＢの場合には停止動作ミドルとし、演出ステージＣの場合には停止動作ロングとすることが好適である（後述の図５３のリーチ停止動作についても同様）。

【０６４９】

なお、演出ステージに応じて停止動作パターンを固定的なものとしてもよいが、演出ステージに応じて、停止動作パターンを変動的なものとしてもよい。たとえば、演出ステージに応じて、各停止動作パターンの実行確率が異なるように構成してもよい。具体的には、装飾図柄演出（装飾図柄の変動パターン）を決定する際に、現在の演出ステージに応じて停止動作ショート、停止動作ミドルおよび停止動作ロングのいずれかを、所定の選択率に従って決定する。たとえば、「停止動作ショート、停止動作ミドル、停止動作ロング」の選択率が、演出ステージＡの場合は「６０％、３０％、１０％」、演出ステージＢの場合は「２０％、５０％、３０％」、演出ステージＣの場合は「１０％、３０％、６０％」などである。

【０６５０】

また、上記では、演出ステージに関する停止動作パターンについて説明したが、演出モードに応じて異なる停止動作パターンを実行してもよい。たとえば、確変モードに関し、確変モードに係る平均消化時間（ゲーム消化スピード）の関係は「確変モード３（低速変動状態）＜確変モード２（中速変動状態）＜確変モード１（高速変動状態）」である。そこで、確変モード１（高速変動状態）は「停止動作ショート」、確変モード２（中速変動状態）は「停止動作ミドル」、確変モード３（低速変動状態）は「停止動作ロング」とすることができる。また、時短モードについても同様である。時短モードに係る図柄変動表示ゲームの平均消化時間の関係は「時短モード１（低速変動状態）＜時短モード２（中速変動状態）＜時短モード３（高速変動状態）」である。そこで、時短モード３（高速変動状態）は停止動作ショート、時短モード２（中速変動状態）は停止動作ミドル、時短モード１（低速変動状態）は「停止動作ロング」とすることができる。また、演出モードも上記した演出ステージのケースと同様に、演出モードに応じて停止動作パターンを固定的なものとしてもよいし、演出モードに応じて、停止動作パターンを変動的なものとしてもよい（演出モードに応じて、各停止動作パターンの実行確率が異なるように構成してもよい）。この場合も上記した演出ステージの場合と同様に、装飾図柄演出（装飾図柄の変動パターン）を決定する際に、現在の演出モードに応じて停止動作ショート、停止動作ミドルおよび停止動作ロングのいずれかを、所定の選択率に従って決定することができる。たとえば、「停止動作ショート、停止動作ミドル、停止動作ロング」の選択率が、確変モード３または時短モード１の場合は「６０％、３０％、１０％」、確変モード２または時短モード２の場合は「２０％、５０％、３０％」、確変モード１または時短モード３の場合は「１０％、３０％、６０％」などである。

【０６５１】

（リーチ変動における停止動作パターンについて：図５２）

上記図４４～図５１では、主に、通常変動パターンに着目して、装飾図柄の停止動作パターンについて説明した。以下では、リーチ変動における装飾図柄の停止動作パターンに

ついて説明する。

【０６５２】

図５２は、同一のリーチ変動において、図柄変動中に実行される演出の種類や演出の実行の有無に応じて、リーチ状態が形成される前の装飾図柄の停止動作パターンが異なる例を示したタイミングチャートである。だたし、ここで扱う停止動作パターンは、リーチ変動に係る停止動作パターンであるため、「最後に停止する図柄以外の図柄の停止動作パターン」に着目した停止動作パターンである。すなわち、リーチ状態（テンパイ状態）を形成する左図柄と右図柄（リーチ構成図柄）の停止動作パターンを扱っている。以下、特段必要の無い限り、リーチ状態を形成する際に利用される図柄の停止動作パターンを「リーチ停止動作パターン」と称する。また、リーチ停止動作パターンについて、停止動作ショート、停止動作ミドル、停止動作ロングに対応するリーチ停止動作パターンをそれぞれ「リーチ停止動作ショート」、「リーチ停止動作ミドル」、「リーチ停止動作ロング」と称する。

【０６５３】

図５２は、所定変動時間の所定変動表示にて（特定のリーチ変動に係る装飾図柄の変動表示）、各リーチ停止動作パターン（停止動作ショート、停止動作ミドル、停止動作ロング）が実行される例を示したものである。具体的には、特定のリーチ変動に係る装飾図柄演出の一部を示すタイミングチャートであり、図柄変動中に実行される演出の種類に応じて、異なるリーチ停止動作パターンが実行されるケースを示したものである。図５２（ａ）は「演出Ｄ」が実行されるケースを示し、同図（ｂ）は「演出Ｅ」が実行されるケースを示し、同図（ｃ）は、演出Ｄおよび演出Ｅのいずれも実行されないケース（他の演出が実行される場合）を示す。

【０６５４】

なお、図中の「演出Ｄ」、「演出Ｅ」および「演出Ｆ」は、それぞれ演出内容が異なるものとなっており、また、演出の実行時間（演出時間）もそれぞれ異なるものとなっている。演出時間の長短の関係は、「演出Ｄ＞演出Ｅ＞演出Ｆ」となっている。演出Ｄ～演出Ｆの関係を端的に言えば、図４６における演出Ａ～演出Ｃの関係に相当するものとなっている。また、特定のリーチ変動の一例として、代表的に「ＳＰリーチ指定のリーチ変動」に属する変動パターン（図示では、説明を簡便なものとするために「リーチ変動Ａ」と表記）を示してある。特定のリーチ変動は、他のリーチ変動（Ｎリーチ、発展型ＳＰＳＰリーチ、直接型ＳＰＳＰリーチなど）でもよいし、１または複数種類のリーチ変動であってもよい。

【０６５５】

先ず、図５２に示すリーチ変動Ａによる一連の変動中演出（装飾図柄の変動パターン＋予告演出シナリオ）の概要を説明しておく。高速変動期間中に所定の演出（図５２の演出Ｄ～演出Ｅ）が実行され、左図柄と右図柄とが所定の停止動作を実行した後、リーチ（テンパイ）状態を成す（時刻ｔ（変動開始からの経過時間）＝１５秒の時点）。このとき、リーチを報知する「テンパイ演出」が実行される（ｔ＝１５秒～１６．５秒）。このテンパイ演出は、その内容や演出時間がリーチ種別によって異なり、ここではＳＰリーチ系リーチの例を説明しているので、たとえば、今回のＳＰリーチに関連するタイトル予告や、ＳＰリーチ発展を煽るＳＰ煽り演出などが実行される。そして、テンパイ演出を終えた後は、リーチ変動Ａに対応する所定のＳＰリーチ演出（１６．５秒以降（図示略））が実行され、変動時間が終了すると、遊技結果に応じた所定の停止表示態様で全装飾図柄が確定表示される。

【０６５６】

図５２（ａ）～（ｃ）に示すように、演出Ｄが実行される場合には“リーチ停止動作ショート”、演出Ｅが実行される場合には“リーチ停止動作ミドル”、演出Ｄおよび演出Ｅが実行されない場合（本例では、演出Ｆが実行される場合としている）には“リーチ停止動作ロング”が実行されるようになっている。このように、実行される演出の種類に応じて、異なるリーチ停止動作パターンを実行する理由は、図４６で既に説明した内容と基本的に同じ理

由である。

【０６５７】

すなわち、図５２（ａ）に示すように、相対的に実行時間の長い演出Ｄが実行される場合、リーチ直前に演出Ｄが終了するケースがある。本例では、１４．５秒の時点で演出Ｄが終了するケースを例示している。この場合、演出Ｄの終了と略同一のタイミングでリーチ状態を報知すれば、遊技者が演出スランプを感じることなく、ＳＰリーチなどの高期待度リーチに期待を寄せながら、遊技に興じることができる。特に、リーチ停止動作ショートは、リーチ状態を形成する際に、左図柄と右図柄とが略同一のタイミングで停止（仮停止）する「左右同時テンパイ」が実行される。この左右同時テンパイは、左図柄と右図柄が順次停止してリーチ状態を形成する「左右異時テンパイ」よりもインパクトが強く、当選期待度が高いことを示唆する予告演出としても利用される。

【０６５８】

一方、図５２（ｂ）に示すように、相対的に実行時間の短い演出Ｅが実行される場合は、リーチのタイミング（テンパイタイミング）よりもある程度（１秒～２秒程度）余裕時間を有して終了するケースがある。本例では、１３秒の時点で演出Ｅが終了するケースを例示している。この場合、演出Ｅの終了タイミングがテンパイタイミングよりも２秒程度手前で終了しており、２秒間の「演出スランプ」が生起しうる（図示の時間幅ＳＲＴ）。特に、ＳＰリーチ系の高期待度リーチ演出では、テンパイタイミングまでに、通常変動のときよりも当選期待度の高い予告演出が高確率で実行され、それ故、「リーチが掛かるだろう」と遊技者の当選期待感が煽られていることが多い。このような状況下で、仮に図５２（ａ）に示す「リーチ停止動作ショート」を用いるとすれば、全図柄の仮停止状態が続くだけの期間（演出スランプ時間）が長くなってしまう。その結果、遊技者にとっては、テンパイ演出開始までの待ち時間が生じているような感じを受けてしまい、ストレスを感じてしまう恐れがある。

【０６５９】

そこで、停止動作中期間が比較的長い「リーチ停止動作ミドル」または「リーチ停止動作ロング」の停止動作態様（停止動作中演出）を利用して、演出スランプ時間を埋めることが好ましい。本実施形態では、演出Ｅの実行期間と図柄の停止動作期間との重畳を回避するために、図示のように「リーチ停止動作ミドル」を用いている。本例の場合、演出Ｅの終了と略同一のタイミングで、装飾図柄の停止動作が開始され、演出スランプ時間ＳＲＴ中に、各図柄が順次テンポ良く停止しながらリーチ状態を形成するため、全図柄の仮停止状態がしばらく続くだけの状態が少なくなり、遊技者がストレスを感じにくくなる。

【０６６０】

図５２（ｃ）のケースは、演出Ｄおよび演出Ｅが実行されないケースとして、演出Ｄおよび演出Ｅよりも演出時間が短時間の演出Ｆが実行されるケースを例示している。この場合は、図５２（ａ）（ｂ）で説明した問題（演出の実行期間と図柄の停止動作期間とが重畳する問題や、演出スランプの問題など）を考慮し、「停止動作ロング」を用いることが好ましい。リーチ停止動作ロングは、リーチ停止動作ミドルよりも停止動作中期間が長時間となるため、高速変動期間が短くなる。よって、リーチ停止動作ロングを、演出Ｅの実行時間未満の「演出Ｆ」を実行するケースに用いることが好適である。

【０６６１】

また、本例の特徴的な点は、図示からも分かる通り、リーチ停止動作ショート、リーチ停止動作ミドル、およびリーチ停止動作ロングのそれぞれのテンパイタイミングが、同じ（略同一）タイミングとなっている点である（後述の図５３も同様）。ここでは、２番目に停止する図柄（右図柄）の停止動作中期間の終了時（スローダウン表示終了時）をテンパイタイミング（ｔ＝１５秒）としている（図（ａ）では、左右同時テンパイであるので、最初に停止する左図柄および右図柄）。しかし本発明はこれに限らず、上記「一時停止期間（不図示）」中の任意のタイミングをテンパイタイミングとしてもよい。たとえば、停止動作中期間の終了時（一時停止期間開始時）、「一時停止期間終了時（２番目に停止する図柄（右図柄）の仮停止時）」などである（後述の図５３も同様）。

【０６６２】
本例では、同じリーチ変動であっても、リーチ前に実行される演出の種類（演出時間）に応じて、リーチ停止動作パターンを異ならせることができる。また、リーチ前に実行される演出の実行時間が異なる場合であっても、各リーチ停止動作パターンでテンパイタイミングを同じタイミングとすることができる。これにより、１つのリーチ変動で多くのリーチ前演出に対応することが可能になる、リーチ後の演出（テンパイ演出、リーチ演出など）の演出幅の調整も容易になる、旧機種と新機種との間で設計的な互換性が高まり利便性に優れる、制御負担の軽減、演出の自由度の向上、または演出バリエーションの向上などに大きく寄与することができる。
【０６６３】
なお、リーチ演出が実行される場合には、当選期待度に応じて、高期待度の予告演出（先読み予告を含む）や低期待度の予告演出（先読み予告を含む）が実行されうる。そこで、高期待度の予告演出を実行する場合と低期待度の予告演出を実行する場合とで、リーチ停止動作パターンを異なるものとすることができる。高期待度の予告演出が実行される場合は、演出の賑やかしや煽り度合が強くなる点（たとえば、複数の予告演出が複合的に発生して、予告演出の実行時間が長くなることが多い点）に着目し、たとえば、少なくともリーチ停止動作ロング以外のリーチ停止動作パターンを伴う装飾図柄演出を実行する（たとえば、リーチ停止動作ミドルまたはリーチ停止動作ショートを適用する）。一方、低期待度の予告演出が実行される場合は、上述の高期待度の予告演出が実行される場合よりも演出の賑やかしや煽り度合が相対的に弱くなる点に着目し、少なくともリーチ停止動作ショート以外の停止動作パターンを伴う装飾図柄演出（たとえば、リーチ停止動作ミドルまたはリーチ停止動作ロングを適用する）を実行する。勿論、予告演出の当選期待度に応じて、どのようなリーチ停止動作パターンを適用するかは自由である。いずれにしても、実行される予告演出の当選期待度に応じて、リーチ停止動作パターンを異ならせることができる。
【０６６４】
（演出ステージに応じて、リーチ停止動作パターンが異なる例：図５３）
上記した図５２では、同じリーチ変動であっても、図柄変動中に実行される演出の種類や演出の実行の有無に応じて、異なるリーチ停止動作パターンを実行可能な構成について説明した。ここでは、演出ステージに応じて、異なるリーチ停止動作パターンを実行可能な構成例について説明する。
【０６６５】
図５３は、同一のリーチ変動であっても、演出ステージに応じて、異なるリーチ停止動作パターンが実行されるケースを示したものである。図５３（ａ）は演出ステージＡである場合に「リーチ停止動作ショート」を伴う装飾図柄演出、図５３（ｂ）は演出ステージＢである場合に「リーチ停止動作ミドル」伴う装飾図柄演出、図５３（ｃ）は演出ステージＣである場合に「リーチ停止動作ロング」を伴う装飾図柄演出が実行されるケースを示している。なお、図５３における演出ステージＡ～Ｃについては、図５１における演出ステージＡ～Ｃと同じものを扱っている。
【０６６６】
本例の特徴的な点は、図示の通り、同じリーチ変動であっても、演出ステージに応じてリーチ停止動作パターンが異なるが、各停止動作パターンのテンパイタイミングが、同じ（略同一）タイミングとなっている点である（変動開始からの経過時間＝１５秒の時点を参照）。この“リーチ停止動作パターンによらずテンパイタイミングが同じ”という点は、図５２で述べた例と同じである。
【０６６７】
なお、図５３が図５２と異なる点は、「演出ステージに応じてリーチ停止動作パターンが異なる」という点にあり、その他の内容（テンパイ演出に関する事項など）については実質的に同じである。本例では、同じリーチ変動であっても、演出ステージに応じてリーチ停止動作パターンを異ならせることができる。また、演出ステージによらず、各リーチ

停止動作パターンのテンパイタイミングを同じタイミングとすることができる。これにより、演出ステージに係る演出の自由度の向上や演出バリエーションの向上などに大きく寄与することができる。

【０６６８】

（停止動作パターンの変形例：図５４～図５７）

上記実施形態では、図４５に示す停止動作パターンについて説明した。しかし本発明はこれに限らず、図５４～図５７に示す停止動作パターンを採用してもよい。なお、図５４～図５７においては、停止動作パターンの最大停止動作期間（最初に停止する図柄が停止動作を開始してから最後に停止する図柄が停止して確定表示されるまで期間）、つまり、左停止動作期間ＬＳＴの時間幅に応じて、下記のように区分している。

（τ１）停止動作ショート：０≦ＬＳＴ＜２秒

（τ２）停止動作ミドル　：２秒≦ＬＳＴ＜４秒

（τ３）停止動作ロング　：４秒≦ＬＳＴ

【０６６９】

なお、本実施形態では、上記（τ１）～（τ３）のように停止動作パターン種別を区分しているが、同一の停止動作パターン種別に属するものが複数ある場合、たとえば、停止動作ミドル種別に属する第１停止動作ミドルと第２停止動作ミドルとがある場合、これらのうち、左停止動作期間ＬＳＴが相対的に短い方を「停止動作ショート」として扱い、左停止動作期間ＬＳＴが相対的に長い方を「停止動作ミドル」と扱うことができる。具体的には、図５４の停止動作ミドルＢ（ＬＳＴ＝３．０ｓ）、図５５の停止動作ミドルＤ（ＬＳＴ＝３．５ｓ）、図５６の停止動作ミドルＥ（ＬＳＴ＝２．５ｓ）であれば、停止動作ミドルＥを「停止動作ショート」、停止動作ミドルＤを「停止動作ミドル」、停止動作ミドルＢを「停止動作ロング」として扱うことができる。

【０６７０】

以下、図５４～図５７に示す各停止動作パターンについて説明する。

【０６７１】

図５４（ａ）に示す停止動作ショートＢは、各図柄の停止動作中期間がゼロ（ＬＭＴ＝ＲＭＴ＝ＣＭＴ＝０（略ゼロ））となっており、低速変動期間が無く、高速変動期間終了後、直ちに、各図柄が仮停止される。したがって、演出的には、３つの装飾図柄がしばらく高速変動した後に、突発的に３つの図柄が略同時に停止表示されるように見える。たとえば、「ドン！（全図柄仮停止）」という具合である。特に、この停止動作ショートＢは、他の停止動作パターン（図４５、後述の図５４（ｂ）（ｃ）、図５５～４１に示す停止動作パターン）よりも、停止動作期間が短時間（本例では、ＬＳＴ＝０．５秒）で終えるものであり、同一の変動パターン（変動時間）に適用した場合には、全動作パターン中、最長の高速変動期間を創出できる点が最大の特徴である。このような停止動作パターンは、演出時間が相対的に長い演出（たとえば、図４６の演出Ａや図５２の演出Ｄよりも演出時間が長い演出）に用いるのが好適である。また、停止動作期間が極短時間であるため、短時間でテンポよく次ゲームを開始させていく場合、たとえば、作動保留球が短時間で発生し易い電サポ状態を伴う遊技状態（時短状態、確変状態）の通常変動パターンに用いるのが好適である。

【０６７２】

図５４（ｂ）（ｃ）に示す停止動作ミドルＢと停止動作ミドルＣは、図４５に示す停止動作ミドルにおける中図柄の停止動作が異なり、中図柄が素早く停止する（最終停止図柄のショート停止動作を行う）点に特徴がある。中図柄が、この「最終停止図柄のショート停止動作」を行う点は、図４５に示す停止動作ロングと同じである。したがって、たとえば「非テンパイ時（非リーチ時）」のように、ハズレが判明している状況下で、テンポよく次ゲームを開始させる場合（作動保留球が少なくとも１個の場合）などに好適である。

【０６７３】

図５５（ａ）に示す停止動作ミドルＤと、図５５（ｂ）に示す停止動作ロングＢは、各図柄の停止動作中期間がそれぞれ異なる点に特徴がある（本例の場合、「左停止動作中期

間ＬＭＴ＞右停止動作中期間ＲＭＴ＞中停止動作中期間ＣＭＴ」）。これらの停止動作パターンは、演出的には、左図柄が停止動作に入った後、右図柄と中図柄とが順次、リズムよく停止するように見える。たとえば「タ～～ン♪（左図柄仮停止）→タ～ン♪（右図柄仮停止）→タン！（中図柄仮停止）」という具合である。また、停止動作ミドルＤまたは停止動作ロングＢは、図４５の停止動作ロングと同じく、「非テンパイ時（非リーチ時）」などのハズレが判明している状況下で、テンポよく次ゲームを開始させる場合に好適である。

【０６７４】

図５６（ａ）（ｂ）に示す停止動作ミドルＥと、停止動作ミドルＦは、図示の通り、「左右同時停止」を可能にする点に特徴がある。停止動作ミドルＥの場合は、左右の図柄が停止動作中に、中図柄が停止動作を開始する。したがって、演出的には、左図柄と右図柄とが同時に画面に現れ、その途中で中図柄が停止するように見える。一方、停止動作ミドルＦの場合は、左図柄と右図柄とが同時に仮停止したタイミングで、中図柄がゆっくり停止するように見える。たとえば「タン♪（左右同時仮停止）→タ～～ン♪（右図柄仮停止）」という具合である。停止動作ミドルＥと停止動作ミドルＦは、左右同時仮停止を成すことから、ハズレ目（たとえば、バラケ目）を停止させる場合の他、図５２（ａ）や図５３（ａ）のリーチ停止動作ショートのように、リーチ停止動作パターンに利用して、リーチ状態を形成する際に好適である。

【０６７５】

図５６（ａ）（ｂ）に示す停止動作ミドルＥと、停止動作ミドルＦは、図示の通り、「左右同時停止」を可能にする点に特徴がある。停止動作ミドルＥの場合は、左右の図柄が停止動作中に、中図柄が停止動作を開始する。したがって、演出的には、左図柄と右図柄とが同時に画面に現れ、その途中で中図柄が停止するように見える。一方、停止動作ミドルＦの場合は、左図柄と右図柄とが同時に仮停止したタイミングと略同一のタイミングで、中図柄が停止動作を開始する。したがって、演出的には、左図柄と右図柄とが同時に仮停止したタイミングで中図柄がゆっくり停止するように見える。たとえば「タン♪（左右同時仮停止）→タ～～ン♪（右図柄仮停止）」という具合である。停止動作ミドルＥと停止動作ミドルＦは、左右同時仮停止を成すことから、ハズレ目（たとえば、バラケ目）を停止させる場合の他、図５２（ａ）や図５３（ａ）のリーチ停止動作ショートのように、リーチ停止動作パターンに利用して、リーチ状態を形成する際に好適である。

【０６７６】

上記した各停止動作パターンについて、各期間に着目した場合の関係（期間ＬＭＴ、ＲＭＴ、ＣＭＴ、ＬＰＴ、ＲＰＴ、ＣＰＴ、ＬＳＴ、ＲＳＴ、ＣＳＴなど）は、図５４～図５７に示す通りであり、ここから導出可能な事項（たとえば、高速変動期間の長短の関係、停止動作中期間の長短の関係、透過率の高低の関係、停止動作期間の長短の関係など）は自明な事項であり、本発明の技術的思想の範囲に含まれる。また、図５４～図５７に示すいずれの停止動作パターンも、リーチ停止動作パターンとして用いることができるのは勿論のことである。

【０６７７】

＜演出制御部側の処理：図１６～図１９＞

次に、図１６～図１９を参照して、本実施形態の演出制御部２４側における演出制御処理について説明する。演出制御部２４側の処理は、主に、所定のメイン処理（演出制御側メイン処理：図１６）と、ＣＴＣからの定時割込みで起動されるタイマ割込処理（演出制御側タイマ割込処理：図１７）とを中心に構成される。

【０６７８】

＜１６．演出制御側メイン処理：図１６＞

図１６は、演出制御部側のメイン処理（演出制御側メイン処理）を示すフローチャートである。演出制御部２４は、遊技機本体に対して外部から電源が投入されると、図１６に示す演出制御側のメイン処理を開始する。

【０６７９】

この演出制御側のメイン処理において、演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、まず遊技動作開始前における必要な初期設定処理を行う（ステップＳ１００１）。ここでは、初期設定処理として、たとえば、コマンド受信割込み設定、可動体役物の起点復帰処理、ＣＴＣの初期設定、タイマ割込みの許可、マイクロコンピュータの各部を含めてＣＰＵ内部のレジスタ値の初期設定などを行う。

【０６８０】

上記初期設定処理を終えると、正常動作時の処理として、所定時間ごと（１６ｍｓ）にステップＳ１００３～Ｓ１０１２のメインループ処理を行い、それ以外ではステップＳ１０１３の演出用ソフト乱数更新処理を繰り返し行う。

【０６８１】

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

【０６８２】

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

【０６８３】

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

【０６８４】

次いで、演出スイッチ入力処理を実行する（ステップＳ１００６）。この演出スイッチ入力処理では、操作手段（演出ボタン１３、方向キー７５）の操作状態を監視し、操作を検出した場合には、その操作に応じた演出制御処理を実行する。操作手段の入力状態は、後述の図１７中のボタン入力状態更新処理（ステップＳ１０５２）にて監視される。

【０６８５】

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

【０６８６】

たとえば、少なくとも変動パターン指定コマンドが受信され、それが受信バッファに格納されている場合（本実施形態では、変動パターン指定コマンドと装飾図柄指定コマンドとが受信され、それらが受信バッファに格納されている場合）、コマンド解析処理において、そのコマンドに含まれる情報（変動パターン情報と当選情報（または当選種別情報））に基づいて、１または複数種類の演出パターンを決定する。ここで決定される演出パタ

ーンは、演出シナリオを構成する要素としての「パーツ演出」として働く。続いて、上記決定された演出パターン（パーツ演出）を、どのようなタイミングで、どれだけの演出時間幅をもって現出させるかについてのタイムスケジュールを決定し、これにより演出シナリオを構成して、その演出シナリオのデータをＲＡＭ２４３のシナリオ設定領域に格納する。この演出シナリオに組み込まれた種々の演出パターン（パーツ演出）が、次々に、あるいは複数同時展開されることにより、広義の意味での「演出シナリオ」が実現される。

【０６８７】

上記コマンド解析処理を終えると、次いで、シナリオ更新処理を実行する（ステップＳ１００８）。このシナリオ更新処理では、演出シナリオの実行に必要なタイマの内容を更新、当該タイマ値に基づいて演出シナリオを進行する処理を実行する。上記タイマの代表的なものは、演出の発生タイミングに関するタイムスケジュールを管理する演出シナリオタイマである。たとえば、特別図柄が変動表示されている変動期間（特別図柄変動期間）内と実質的に同一期間内である、装飾図柄が変動表示されている変動期間（装飾図柄変動期間）内において、その時間軸上で、どのような演出パターンを、どれだけの時間幅をもって、どのような演出手段で現出させるかについての時間的なスケジュールがこのタイマにより管理される。斯様な演出シナリオタイマは、後述のＬＥＤ駆動データ更新処理（ステップＳ１０１０）や演出役物動作更新処理（ステップＳ１０５３）においても利用される。ここでは、この演出シナリオタイマを監視し、或る演出の発生時期が到来すると、スピーカ４６用の音データと、画像表示制御用の液晶コマンドとを作成し、それぞれをＲＡＭ２４３の指定領域に格納する。なお、光表示装置用のＬＥＤデータに関しては後述のＬＥＤ駆動データ更新処理（ステップＳ１０１０）で、可動体役物用のモータ制御データに関しては後述の演出役物動作更新処理（ステップＳ１０５３）で作成される。

【０６８８】

次いで、サウンド出力処理を行う（ステップＳ１００９）。このサウンド出力処理では、ステップＳ１００９のシナリオ更新処理で作成された音データを取得し、再生する音データが有る場合には、音チャネル毎に設定されている音データに基づき、フレーズやボリュームなどのデータを音響制御部（音源ＬＳＩ）に出力し、音響制御部を通じてスピーカ４６から音演出を現出させる。これにより、演出シナリオに沿った音演出が実現される。

【０６８９】

次いで、ＬＥＤ駆動データ更新処理を実行する（ステップＳ１０１０）。このＬＥＤ駆動データ更新処理では、演出シナリオデータと演出シナリオタイマとに基づき、装飾ランプ１３や各種演出用ＬＥＤなどの光表示装置用のＬＥＤデータを作成する。

【０６９０】

次いで、ＬＥＤ出力処理を実行する（ステップＳ１０１１）。このＬＥＤ出力処理では、ＬＥＤ駆動データ更新処理で作成されたＬＥＤデータを光表示制御部に出力し、光表示制御部を通じて装飾ランプ部４５や演出用ＬＥＤなどの発光手段を点灯点滅させる。これにより、演出シナリオに沿った光演出が実現される。

【０６９１】

以上により、メインループ処理を終了すると、次のメインループ更新周期が到来するまで、ステップＳ１０１３の演出用ソフト乱数更新処理を行う。

【０６９２】

＜１７．演出制御側タイマ割込処理：図１７＞

次に図１７を参照して、演出制御側のタイマ割込処理について説明する。図１７は、演出制御側タイマ割込処理を示すフローチャートである。この演出制御側タイマ割込処理は、ＣＴＣからの一定時間（１ｍｓ）ごとの割込みで起動され、演出制御側メイン処理実行中に割り込んで実行される。

【０６９３】

図１７において、ＣＰＵ２０１は、タイマ割込みが生じると、レジスタの内容をスタック領域に退避させた後（ステップＳ１０５１）、ボタン入力状態更新処理を実行する（ステップＳ１０５２）。このボタン入力状態更新処理では、操作手段（演出ボタン１３、方

向キー７５）からの操作検出信号の入力状態を監視し、操作検出信号を受信したことを確認した場合、その検出情報をＲＡＭ２４３の所定領域に格納する。この操作検出情報は、図１６シナリオ更新処理（ステップＳ１００９）にて、遊技者参加型演出やメニュー画面やメニュー項目に係る情報などを表示する際に利用される。本実施形態では、１回押し、長押し、連打などの検出も可能となっている。

【０６９４】

次いで、演出役物動作更新処理を実行する（ステップＳ１０５３）。この演出役物動作更新処理では、演出シナリオデータと演出シナリオタイマとに基づき、可動体役物用のモータ制御データを作成する処理を行う。

【０６９５】

次いで、ＳＯＬ・ＭＯＴ出力処理を行う（ステップＳ１０５４）。このＳＯＬ・ＭＯＴ出力処理では、上記演出役物動作更新処理で作成された可動体役物用の制御データを駆動制御部に出力する。駆動制御部は、制御データに基づく制御信号を、動作対象とする可動体役物の可動体役物モータに出力しその動作を制御する。これにより、演出シナリオに沿った可動体役物（時計型役物８０、花型役物９０など）による可動体演出が実現される。

【０６９６】

次いで、液晶コマンド送信処理を行う（ステップＳ１０５５）。この液晶コマンド送信処理では、図１６のシナリオ更新処理（ステップＳ１００９）で作成された液晶コマンドが有る場合には、表示制御部（液晶制御ＣＰＵ）に液晶コマンドを送信し、液晶表示装置３６に対する画像表示制御を実行させる。これにより、演出シナリオに沿った画像演出が実現される。

【０６９７】

次いで、ＲＴＣ情報取得処理を実行する（ステップＳ１０５６）。このＲＴＣ情報取得処理では、ＲＴＣにより計時される日時情報（ＲＴＣ情報）を取得する。このＲＴＣ情報は、ＲＴＣ情報に基づく演出を現出する際に利用される。

【０６９８】

次いで、メインループ更新カウンタをインクリメントする（ステップＳ１０５７）。このメインループ更新カウンタは、上述の演出制御側のメイン処理中のステップＳ１００３でリセットされ、本処理でインクリメントされる。したがって、ステップＳ１０５７が実行される際には、メインループ更新カウンタ値は０～１５のいずれかとなっている。

【０６９９】

上記ステップＳ１０５７の処理を終えると、退避していたレジスタの内容を復帰し（ステップＳ１０５８）、タイマ割込処理を終了して、次のタイマ割込みが発生するまで演出制御側メイン処理を実行する。

【０７００】

＜１８．受信コマンド解析処理の内容：図１８、図１９＞

図１８と図１９は受信コマンド解析処理（図１６のステップＳ１００７）で実行される処理のうち、本発明と関連性の深い処理を示したものである。以下、「保留加算コマンド」、「装飾図柄指定コマンド」を受信した場合についてそれぞれ説明する。

【０７０１】

（保留加算コマンド受信処理：図１８）

図１８において、演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、まず入賞時コマンド受信確認処理を実行する（ステップＳ２２０１）。演出制御部２４は、入賞時コマンドを受信した場合、まずその入賞時コマンドの内容を解析して、先読み判定結果情報（先読み変動パターン情報を取得し、取得した情報をＲＡＭ２４３の先読み情報記憶エリアに格納する入賞時コマンド受信処理（不図示）を行うが、。ここでは、入賞時コマンドを正しく受信し、その情報を取得したことを確認するための受信確認処理を行う。先読み情報記憶エリアには、主制御側のＲＡＭ２０３の保留記憶エリアと同じように、特図１側と特図２側のそれぞれに対応する先読み情報記憶エリアが設けられている。また、これら先読み情報記憶エリアには、作動保留球数に対応した保留１先読み情報記憶エリア～保留ｎ先読み情報記憶エ

リア（本実施形態では、ｎ＝４）が設けられており、それぞれ最大作動保留球数分の先読み判定結果情報が格納可能となっている。

【０７０２】

次いで、先読み判定結果情報が先読み禁止であるか否かを判定する（ステップＳ２２０３）。先読み禁止期間である場合（ステップＳ２２０３：ＹＥＳ）、何もしないで、保留加算コマンド受信処理を抜ける。

【０７０３】

先読み禁止でない場合（ステップＳ２２０３：ＮＯ）、ステップＳ２２０４の処理に進み、「連続予告カウンタ」がゼロか否かを判定する（ステップＳ２２０４）。この「連続予告カウンタ」とは、重複して先読み予告演出が発生してしまうことを禁止する禁止期間を定めるためのカウンタである。具体的には、次に述べるステップＳ２２０５の先読み予告抽選により今回の作動保留球が先読み予告演出の実行対象とされた場合、今回の作動保留球が図柄変動表示ゲームに供されるまでの間に、新たに生じた作動保留球が先読み演出の実行対象とされないようにするためのカウンタである。なお「連続予告カウンタ」には、上述の理由から、現在の作動保留球数Ｎの値が格納されるようになっている（後述のステップＳ２２０８参照）。

【０７０４】

上記連続予告カウンタがゼロでない場合（ステップＳ２２０４：ＮＯ）、先読み予告抽選禁止状態であるとして、何もしないで保留加算コマンド受信処理を抜ける。連続予告カウンタの値がゼロである場合（ステップ２２０４：ＹＥＳ）、先読み予告抽選許可状態であるとして、先読み予告抽選処理を行う（ステップＳ２２０５）。この先読み演出抽選処理は、変動開始時に決定されることとなる変動パターンを先読みした結果として、入賞時コマンドで指定される先読み変動パターン情報に基づき、先読み予告演出を行うか否かの抽選を行うものである。本実施形態における「入賞時コマンド」と「保留加算コマンド」は、先読み変動パターン、特別図柄種別のそれぞれに関する情報を含んだ形態のものである。したがって、これらの情報が、先読み予告抽選に利用される。

【０７０５】

本実施形態に係る先読み予告には２種類ある。一つは、主に、始動口に遊技球が入賞して始動条件が成立した際（つまり入賞時または始動条件成立時）に生起させる入賞時系の先読み予告（保留変化予告）である。他の一つは、時系列的に先に実行される図柄変動表示ゲーム中に生起させる図柄変動中系の先読み予告（変動中先読み予告）である。したがって、先読み予告抽選としては、保留変化予告を行うか否かについての抽選と、変動中先読み予告を行うか否かについての抽選とがあり、ここでは両者を独立に行う。

【０７０６】

上記先読み演出抽選処理では、入賞時コマンドで指定される先読み変動パターン情報と、先読み演出抽選テーブル（図示せず）とを用いて先読み予告を抽選し（ステップＳ２２０５）、その先読み演出抽選の結果に基づく演出情報（先読み演出抽選結果に関する情報）をセットする（ステップ２２０６）。この演出情報は先読み予告を現出する際に利用される。ここでセットされる演出情報には、（ｉ）保留変化予告を指定する情報、たとえば、保留色や保留変化のタイミング指定情報などの保留変化予告に係る演出シナリオ、（ｉｉ）変動中先読み予告を指定する情報、たとえば、予告画像種別（雷雲画像、雨画像、稲妻画像）や実行回数情報などの変動中先読み予告に係る演出シナリオ、（ｉｉｉ）先読み演出抽選非当選（ハズレ）情報（先読み予告を実行しない情報）などが含まれる。本例の場合、保留変化予告を行うか否かについての抽選と、変動中先読み予告を行うか否かについての抽選とを独立して抽選を行うため、保留変化予告だけが実行される場合と、変動中先読み予告だけが実行される場合と、保留変化予告と変動中先読み予告の両方の先読み予告を実行される場合とがあり、保留変化予告と変動中先読み予告の両方が実行される場合は、先読み予告が単独で実行されるよりも当選期待度が高まる。

【０７０７】

演出制御部２４は、上記（ｉ）（ｉｉ）の先読み予告を実行する場合には、上記先読み

演出抽選の結果に基づく演出情報（先読み予告に関する演出シナリオ）に基づき、保留変化予告および／または変動中予告に必要な演出制御処理を行い、これにより、たとえば図５Ｂに示す先読み予告を実現する。一方、上記（ｉｉｉ）の先読み演出抽選非当選の場合、先読み予告は実行されず、通常の保留表示（通常保留表示態様）の白色保留が、該当保留表示部（図４のａ１～ｄ１、ａ２～ｄ２）に表示されることになる。

【０７０８】

上記先読み演出抽選処理の結果、先読み予告を実行する場合には現在の作動保留球数の値を連続予告カウンタに格納する（ステップＳ２２０８）。これにより、新たな作動保留球を対象とした先読み予告抽選が一定期間禁止される。なお、このカウンタ値は、後述の図１９の装飾図柄指定コマンド受信処理において、先に生じた古い作動保留球が消化されるごとに１ずつ減算されていくようになっている（後述のステップＳ２３０６参照）。上記のように先読み演出抽選に当選した際に現存する作動保留球数の値を「連続予告カウンタ」にセットすることで、当該作動保留球数に対応する図柄変動回数の間、新たな作動保留球が発生しても、それについて先読み予告演出の抽選が禁止される（ステップＳ２２０４：ＮＯのルート）。たとえば現在の保留球数が３個の場合、当該保留球数に対応する３回の図柄変動の間、先読み予告抽選が禁止され、これにより先読み予告の発生が阻止される。なお上述の「連続予告カウンタ」は、先読み予告当選に関する情報としても利用することができる。つまり、「連続予告カウンタ」がゼロであれば、先読み予告非当選中（先読み予告非実行状態）であり、ゼロ以外の値であれば先読み予告当選中（先読み予告実行状態）と判断することができる。

【０７０９】

（装飾図柄指定コマンド受信処理：図１９）

図１９を参照して、演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、まず、変動パターン指定コマンド受信確認処理を実行する（ステップＳ２３０１）。演出制御部２４は、変動パターン指定コマンドを受信した場合、まずそのコマンドの内容を解析し、変動パターン情報（変動開始時の変動パターン情報）を取得し、取得した情報をＲＡＭ２４３の先読み情報記憶エリアに格納する変動パターン指定コマンド受信処理（不図示）を行うが。ここでは、変動パターン指定コマンドを正しく受信し、その情報を取得したことを確認する。

【０７１０】

次いで、装飾図柄指定コマンドの内容を解析し、特別図柄種別と当選種別（図柄抽選結果）とに関する図柄情報を取得する（ステップＳ２３０２）。

【０７１１】

次いで、演出シナリオ種別抽選を実行する（ステップＳ２３０３）。ここでは、現在の演出モード（演出ステージを設けた場合は、現在の演出ステージ）と変動パターン情報に基づき、今回の図柄変動中の演出シナリオを、複数種類の演出シナリオのうちからいずれかを抽選により決定する。演出シナリオには、今回の図柄変動中に実行する予告演出に関する各種の演出シナリオが含まれる。演出シナリオが決定されると、さらに、決定された予告演出種別に属する具体的な予告演出の種類を決定する。たとえば、演出シナリオＡ～Ｃがあり、演出シナリオＡは、ステップアップ演出種別に関する演出シナリオであり、演出シナリオＢは、遊技者参加型演出種別に関する演出シナリオであり、演出シナリオＣは背景変化予告に関する演出シナリオである場合に、演出シナリオ種別抽選で演出シナリオＡが決定されたとする。この演出シナリオＡには、ステップアップ演出種別（たとえば、１段階で終了するステップアップ演出Ｃ、２段階まで発展するステップアップ演出Ｂ、最終段階まで発展するステップアップ演出Ａ）に関する演出シナリオであるので、当該ステップアップ演出種別に属するステップアップ演出Ａ～Ｃのうちいずれを実行するかについてを、所定の予告演出種別抽選により決定する。このステップアップ演出Ａ～Ｃは、変動パターンに応じた抽選確率が定められており、当選期待度が高い変動パターンほど、当選期待度が相対的に高いステップアップ演出Ｃが抽選され易いようになっている。またここでは、ステップアップ演出の実行に付随して実行される他の演出（設定示唆演出や非予告演出）も決定される。

【０７１２】
　そして、具体的な予告演出（ここでは、ステップアップ演出Ａ～Ｃのいずれか）が決定されると、今回の演出シナリオに関連する装飾図柄の変動パターンが決定される。ステップアップ演出Ａ～Ｃは、その演出内容に応じて演出実行時間があらかじめ定められており、たとえば、１段階用のステップアップ演出Ｃは９秒、２段階用のステップアップ演出Ｂは１０秒、最終段階（３段階）まで発展するステップアップ演出Ａは１２秒という様に定められている。そこで、今回の予告種別抽選により、ステップアップ演出Ｃ（演出実行時間が９秒）が決定された場合は、装飾図柄演出として、停止動作ロングを伴う装飾図柄演出が決定され、ステップアップ演出Ｂ（演出実行時間が１０秒）が決定された場合は、装飾図柄演出として、停止動作ミドルを伴う装飾図柄演出が決定され、ステップアップ演出Ａ（演出実行時間が１２秒）が決定された場合は、装飾図柄演出として、停止動作ショートを伴う装飾図柄演出が決定されるようになっている。これにより、図４６～図５３に示す装飾図柄演出が実現される。詳述すれば、今回の変動パターンが通常変動１３ｓであった場合には、図４６に示すような装飾図柄演出が実現されることになる。
【０７１３】
　また他の例（図４７～図５３）について、今回の変動パターンが通常変動１６ｓであり、ステップアップ演出Ａが決定された場合には停止動作ロングが決定される場合には、図４７に示すような装飾図柄演出を実現することができる。また、今回の変動パターンが通常変動１６ｓであり、ステップアップ演出Ａが決定された場合に停止動作ロングまたは停止動作ミドルを選択可能とし、通常変動１３ｓの場合には停止動作ショートを選択可能とすれば、図４８に示すような装飾図柄演出を実現することができる。また、通常変動１６ｓや通常変動１３ｓや通常変動４ｓについて、ステップアップ演出Ａ～Ｃに応じて停止動作パターンを選択可能とすれば、図４９～図５０に示すようなような装飾図柄演出を実現することができる。また、演出ステージＡ～Ｃに応じて、停止動作パターンを選択可能とすれば、図５１に示すような装飾図柄演出を実現することができる。また、今回の変動パターンがリーチ変動である場合には、実行される演出の種類や現在の演出ステージに応じて、図５２～図５３に示すような装飾図柄演出を実現することができる。
【０７１４】
　次いで、装飾図柄停止図柄抽選処理を行う（ステップＳ２３０４）。この装飾図柄停止図柄抽選処理では、演出シナリオと図柄情報とに基づき、仮停止図柄や最終的に停止させる左図柄・中図柄・右図柄（装飾図柄停止図柄の組合せ）を抽選により決定する。たとえば、変動パターンの内容がリーチ演出指定の当り変動パターンあり、かつ当選種別情報が１０Ｒ確変大当りであれば、その大当りに関連した装飾図柄の組み合せを決定するべく、まず左図柄を抽選により決定し、次いで、その左図柄とリーチ状態が形成可能な装飾図柄を右図柄として決定し、決定された左図柄と右図柄とに基づき、１０Ｒ確変大当りに関連した装飾図柄列が最終的に停止されるように中図柄を決定する。また、変動パターンが通常変動パターン（たとえば、通常変動１３ｓ）であれば、ハズレ目が停止表示されるように、最終的に停止される装飾図柄の組み合せを決定する。これにより、今回の装飾図柄変動表示ゲームが完了したときの装飾図柄の組合せが定まり、今回の図柄変動中に実行する一連の変動中演出（予告演出シナリオ、装飾図柄演出シナリオ（装飾図柄の変動パターンに関する演出シナリオ））が決定される。そして、決定された変動中演出に関するシナリオデータを設定する（ステップＳ２３０５）。
【０７１５】
　次いで、連続予告演出管理処理を実行する（ステップＳ２３０６）。ここでは、変動中先読み予告に関する演出処理を行う。たとえば、今回のゲームが実行されることによる連続予告カウンタの減算、変動中先読み予告に係る予告画像の表示処理など、変動中先読み予告の実行に要する演出処理を行う。
【０７１６】
　そして、ステップＳ２３０６の連続予告演出管理処理を終えると、装飾図柄変動開始時の各種設定処理（ステップＳ２３０７）を行って、装飾図柄指定コマンド受信処理を抜け

る。以後、上記演出シナリオに基づく装飾図柄変動表示ゲームが開始されることになる。

【０７１７】

以上に説明した装飾図柄演出（装飾図柄の停止動作パターン）について好ましい実施形態についてまとめると、下記の構成例１Ｂ～８Ｂとすることができる。

【０７１８】

［構成例１Ｂ］

（１）利益状態を発生させるか否かの抽選結果に応じて複数の図柄（たとえば、左図柄、中図柄、右図柄などの複数の装飾図柄：図５Ａ、図５Ｂ）を変動表示する図柄表示手段（液晶表示装置３６）と、

前記図柄表示手段による図柄変動中に、演出を実行可能な演出実行手段（演出制御部２４）とを備えた遊技機において、

所定変動時間の所定変動表示では（たとえば、図４６の通常変動１３ｓに係る装飾図柄の変動表示）、

少なくとも一つの図柄が最初に停止動作を開始したときから全図柄が停止するまでの停止動作期間が第１期間である第１変動表示（たとえば、停止動作ショートを実行する変動表示：図４５（ａ）、図４６（ａ））、または当該停止動作期間が当該第１期間よりも長い第２期間である第２変動表示（たとえば、停止動作ミドルを実行する変動表示：図４５（ｂ）、図４６（ｂ））が実行される場合があり、

前記演出には、前記所定変動時間中の第１終了タイミングで終了する第１演出と、当該第１終了タイミングよりも遅い第２終了タイミングで終了する第２演出とがあり（たとえば、図４６の演出Ａの終了タイミングと演出Ｂの終了タイミングが異なる点）、

前記第１演出を実行する場合は前記第１変動表示を実行し（図４６（ａ））、

前記第２演出を実行する場合は前記第２変動表示を実行する（図４６（ｂ））、

ことを特徴とする遊技機。

（２）この構成例１において、前記第１演出は、前記第１変動表示において少なくとも最初に停止する図柄が停止動作を開始する以前に終了され（たとえば、図４６（ａ）に示す演出Ａ）、

前記第２演出は、前記第２変動表示において少なくとも最初に停止する図柄が停止動作を開始する以前に終了される（たとえば、図４６（ｂ）に示す演出Ｂ）、ことを特徴とする。

（３）また、構成例１の上記（１）または（２）において、前記所定変動時間の変動表示では、前記停止動作期間が前記第２期間よりも長い第３期間である第３変動表示（たとえば、停止動作ロングを実行する変動表示：図４５（ｃ）、図４６（ｃ））が実行される場合があり、前記第１演出および前記第２演出のいずれも実行しない場合（たとえば、図４６の演出Ｃが実行される場合）は前記第３変動表示を実行することができる。

【０７１９】

［構成例２Ｂ］

利益状態を発生させるか否かの抽選結果に応じて複数の図柄を変動表示する図柄表示手段と、

前記図柄表示手段による図柄変動中に、所定演出を実行可能な演出実行手段とを備えた遊技機において、

図柄変動表示には、

少なくとも一つの図柄が最初に停止動作を開始したときから全図柄が停止するまでの停止動作期間が第１期間である第１変動表示（たとえば、停止動作ショートを実行する変動表示：図４７（ｃ））と、

前記停止動作期間が前記第１期間よりも長い第２期間である第２変動表示（たとえば、停止動作ミドルを実行する変動表示：図４７（ｂ））と、

前記停止動作期間が前記第２期間よりも長い第３期間である第３変動表示（たとえば、停止動作ロングを実行する変動表示：図４７（ａ））とがあり、

変動時間が第１変動時間である場合に前記所定演出を実行するときは前記第１変動表示

を実行し（たとえば、通常変動１３ｓのときは停止動作ショート：図４７（ｃ））、
変動時間が前記第１変動時間より長い第２変動時間である場合に前記所定演出を実行するときは前記第３変動表示を実行する（たとえば、通常変動１６ｓのときは停止動作ロング：図４７（ａ））、ことを特徴とする遊技機。
【０７２０】
［構成例３Ｂ］
（１）利益状態を発生させるか否かの抽選結果に応じて複数の図柄を変動表示する図柄表示手段と、
前記図柄表示手段による図柄変動中に、複数種類の演出を実行可能な演出実行手段と、
を備えた遊技機において、
図柄変動表示には、
第１変動時間の第１所定変動表示（たとえば、通常変動１３ｓ）と、当該第１変動時間よりも変動時間が短い第２所定変動表示（たとえば、通常変動４ｓ）とがあり、
前記第１所定変動表示では、実行される演出に応じて、少なくとも一つの図柄が最初に停止動作を開始したときから全図柄が停止するまでの停止動作期間がそれぞれ異なる複数種類の変動表示のうちのいずれかの変動表示を実行し（たとえば、図５０（ａ）～（ｃ））、
前記第２所定変動表示では、前記複数種類の変動表示のうち前記第１所定変動表示が実行可能な変動表示の種類数よりも少ない種類数の変動表示を実行する（たとえば、図５０（ｄ）（ｅ））、ことを特徴する遊技機。
（２）この構成例３において、前記第２所定変動表示では、前記第１所定変動表示が実行可能な前記複数種類の変動表示のうち、特定の１つの変動表示を実行することができる（たとえば、停止動作ショートを伴う変動表示だけを実行する：図５０（ｄ）：）。
【０７２１】
［構成例４Ｂ］
利益状態を発生させるか否かの抽選結果に応じて複数の図柄を変動表示する図柄表示手段と、
前記図柄表示手段による図柄変動中に、複数種類の演出を実行可能な演出実行手段とを備えた遊技機において、
図柄変動表示には、
第１変動時間の第１所定変動表示と、当該第１変動時間よりも変動時間が短い第２所定変動表示とがあり、
前記第１所定変動表示では、実行される演出に応じて、少なくとも一つの図柄が最初に停止動作を開始したときから全図柄が停止するまでの停止動作期間がそれぞれ異なる複数種類の変動表示のうちいずれかの変動表示を実行し（たとえば、図５０（ａ）～（ｃ））、
前記第２所定変動表示では、
前記第１所定変動表示が実行可能な変動表示のうち最長の停止動作期間の変動表示以外の他の変動表示（たとえば、停止動作ロング以外の停止動作（停止動作ミドルまたは停止動作ショート）の変動表示：図５０（ｄ）（ｅ））を実行する、ことを特徴する遊技機。
【０７２２】
［構成例５Ｂ］
（１）利益状態を発生させるか否かの抽選結果に応じて複数の図柄を変動表示する図柄表示手段と、
前記図柄表示手段による図柄変動中に、複数種類の演出を実行可能な演出実行手段とを備えた遊技機において、
所定変動時間の所定変動表示では、
前記演出実行手段により実行される演出に応じて、リーチ状態を構成する複数の図柄（たとえば、左図柄と右図柄）の少なくとも一つの図柄が最初に停止動作を開始してから当該複数の図柄によるリーチ状態が構成されるまでのリーチ構成動作期間がそれぞれ異なる複数種類のリーチ変動表示のうちいずれかのリーチ変動表示を実行し（たとえば、図５２

（ａ）～（ｃ））、
　いずれのリーチ変動表示を実行する場合であっても前記リーチ状態となるタイミング（たとえば、左図柄と右図柄との双方が停止（仮停止）して、リーチ状態を形成したタイミング：図５２（ａ）～（ｃ））が略同一である、ことを特徴とする遊技機。
　（２）また構成例５において、前記演出実行手段は、前記リーチ状態となった場合に特定演出（テンパイ演出）を実行可能であり、前記複数種類のリーチ変動表示のいずれが実行される場合であっても、当該特定演出を実行することができる（たとえば、図５２のリーチ後のテンパイ演出）。
【０７２３】
　［構成例６Ｂ］
　（１）利益状態を発生させるか否かの抽選結果に応じて複数の図柄を変動表示する図柄表示手段と、
　前記図柄表示手段による図柄変動中に、演出を実行可能な演出実行手段と、
　を備えた遊技機において、
　前記演出実行手段は、複数種類の演出ステージのうちから設定された演出ステージに対応した演出を実行可能であり（たとえば、演出ステージＡ～Ｃ：図５１、図５３）、
　所定変動時間の所定変動表示では、
　前記演出ステージに応じて、リーチ状態を構成する複数の図柄の少なくとも一つの図柄が最初に停止動作を開始してから当該複数の図柄によるリーチ状態が構成されるまでのリーチ構成動作期間がそれぞれ異なる複数種類のリーチ変動表示のうちいずれかのリーチ変動表示を実行し、
　いずれのリーチ変動表示を実行する場合であっても前記リーチ状態となるタイミング（たとえば、左図柄と右図柄との双方が停止（仮停止）して、リーチ状態を形成したタイミング：図５３（ａ）～（ｃ））が略同一である、ことを特徴とする遊技機。
　（２）この構成例６において、前記演出実行手段は、前記リーチ状態となった場合に特定演出（テンパイ演出）を実行可能であり、前記複数種類のリーチ変動表示のいずれが実行される場合であっても、当該特定演出を実行することができる（たとえば、図５３のリーチ後のテンパイ演出）。
【０７２４】
　［構成例７Ｂ］
　（１）利益状態を発生させるか否かの抽選結果に応じて複数の図柄を変動表示させ、前記抽選結果に応じた図柄の組合せを仮停止表示した後に確定停止表示する図柄表示手段と、
　を備えた遊技機において、
　所定変動時間の所定変動表示は、
　最初に仮停止する図柄が停止動作を開始したときから当該図柄が仮停止するまでの第１停止動作中の時間をＬＭＴ（秒）とし、
　最後に仮停止する図柄が停止動作を開始したときから当該図柄が仮停止するまでの第２停止動作中の時間をＣＭＴ（秒）とした場合に下記関係式（１）を満たす（たとえば、図４４（ａ）、図４５の（ｃ）：停止動作ロングの左停止動作中期間ＬＭＴと、中停止動作中期間ＣＭＴの関係の記載）、ことを特徴する遊技機。
　ＬＭＴ＞ＣＭＴ　　（１）
　（２）また構成例７において、前記図柄表示手段は、前記図柄の変動表示として、前記図柄が第１透過率で表示される高速変動表示と、当該第１透過率よりも低い第２透過率で表示される低速変動表示とを実行可能であり、
　前記所定変動時間の所定変動表示では、前記第１停止動作中は、２番目以降に仮停止する図柄が前記高速変動表示中である（たとえば、図４４（ａ）、図４５の（ｃ）：左図柄の停止動作中は、右図柄と中図柄は高速変動中の記載）、ことを特徴とする。
【０７２５】
　［構成例８Ｂ］
　（１）利益状態を発生させるか否かの抽選結果に応じて複数の図柄を変動表示させ、前

記抽選結果に応じた図柄の組合せを仮停止表示した後に確定停止表示する図柄表示手段と、
を備えた遊技機において、
所定変動時間の所定変動表示は、
２番目に仮停止する図柄が停止動作を開始したときから当該図柄が仮停止するまでの第１停止動作中の時間をＲＭＴ（秒）とし、
最後に仮停止する図柄が停止動作を開始したときから当該図柄が仮停止するまでの第２停止動作中の時間をＣＭＴ（秒）とした場合に、下記関係式（１）を満たす（たとえば、図４４（ａ）、図４５の（ｃ）：停止動作ロングの右停止動作中期間ＲＭＴと、中停止動作中期間ＣＭＴの関係の記載）、ことを特徴する遊技機。
ＲＭＴ＞ＣＭＴ　　（１）
（２）また構成例８において、前記図柄表示手段は、前記図柄の変動表示として、前記図柄が第１透過率で表示される高速変動表示と、当該第１透過率よりも低い第２透過率で表示される低速変動表示とを実行可能であり、
前記所定変動時間の所定変動表示では、前記第２停止動作中は、最後に仮停止する図柄が前記高速変動表示中である（たとえば、図４４（ａ）、図４５の（ｃ）：右図柄の停止動作中は、中図柄は高速変動中の記載）、ことを特徴とする。
【０７２６】
［第２実施形態］
上記第１実施形態では、主に、「支援時短」を設けた遊技機を中心に説明した。次に説明する第２実施形態では、大ハマりしたときの救済機能として、所定の利益状態を付与する「天井機能」を設けた実施形態について説明する。なお、第１実施形態と、実質的に同じ構成要素（処理を含む）には同じ符号を付す。また、第１実施形態と実質的に同じ構成要素についての説明は、重複記載を避けるために適宜省略し、第１実施形態と異なる点を中心に説明する。
【０７２７】
（天井機能について）
本実施形態の理解を容易なものとするために、先ず、上記「天井機能」について説明しておく。
【０７２８】
従来の遊技機においては、時短状態や確変状態への移行は、大当りが当選した場合に限られており、遊技が単調になりがちであった。特に、大当り当選までに大きなハマリ（たとえば、大当り確率分母の２倍以上の遊技回数を行っても大当りに当選しないなど）に遭遇してしまうと、遊技者の遊技意欲を著しく減退させてしまう。そこで、大当り当選契機とは異なる契機から遊技者に有利な遊技状態に移行可能な遊技機が望まれる。そこで本実施形態では、大ハマりしたときの救済機能として、所定の利益状態を付与する「天井機能」を有する遊技機を提供する。これにより、大当り当選契機とは異なる契機から遊技者に有利な遊技状態に移行させることができ、大ハマりしても遊技者の遊技意欲が著しく減退してしまうことを防止しうる。
【０７２９】
上記「天井機能」は、少なくとも大当りに当選することなく、所定のゲーム数（所定の変動回数）に到達（消化）した場合（換言すれば、所定のゲーム数が実行された場合）、遊技者を救済するべく、所定の利益状態（天井特典）を付与するという機能である。この点、抽選を経て利益が付与される支援時短とは異なる。天井特典は、ハマリ救済機能という観点から、当然ながら、少なくとも通常状態よりも有利な利益状態となっている。
【０７３０】
上記のように、天井機能は、ハマリ救済機能という意味合いが強いため、基本的には、大当り抽選確率が低確率状態の遊技状態を伴う時短状態または通常状態、好ましくは、通常状態（通常モード）中に、大当りに当選することなく所定のゲーム数が実行された場合（天井ゲーム数に到達した場合）に発動させることが好適である。ただし本実施形態では、大当りの他、通常状態よりも有利な時短状態を付与する「支援時短」が設けられている

ため（図４参照）、通常状態中に、少なくとも大当りおよび支援時短に当選することなく天井ゲーム数に到達した場合に、天井機能が発動（天井特典付与）するようになっている。なお、本発明に係る遊技機は、支援時短を設けずに天井機能を有する遊技機であってもよいし、支援時短と天井機能とを有する遊技機であってもよい。

【０７３１】

（天井特典について）

上記「天井特典」の種類について説明する。天井特典の種類としては、図６１Ｂの備考２の「天井特典の例」の一覧表に示すように、たとえば、「無限時短」、「有限時短」、「無限確変」、「有限確変」、「無限潜確」、「有限潜確」、「強制当り」などがある。これらの特典を大別すれば、「無限時短」と「有限時短」は“天井時短種別”、「無限確変」と「有限確変」は“天井確変種別”、「無限潜確」と「有限潜確」は“天井潜確種別”、「強制当り」は“天井当り種別”に属する天井特典である。以下、これら天井特典種について、順次説明していく。

【０７３２】

（無限時短）

（Ａ）「無限時短」とは、次回大当りまで時短状態を付与する特典である。なお、無限時短の場合、その時短回数は「回数制限無し（無限）」であるが、実質的に次回大当りまでとなる時短回数、たとえば、大当り抽選確率の関係上、１００００回や６５５３５回などのように、時短回数到達による時短状態の終了可能性は皆無となる場合（０％と考えても差し支えがない場合）や、パチンコホールの営業時間内に消化不可能な時短回数を付与する場合（たとえば、６５５３５回など）も、本発明では無限時短に属するものとして扱うことができる。なお、支援時短に係る「無限時短」についても同様である。

【０７３３】

（有限時短）

（Ｂ）「有限時短」とは、適切な大当り当選率となるように、所定の時短回数を限度に時短状態を付与するものである。この点、制限回数の無い前述の無限時短とは異なる。付与される時短回数としては、たとえば、時短大当り（４Ｒ時短大当り）と同じ時短回数１００回などがその代表例であるが、時短大当りと同じ時短回数を付与するに限らず、異なる時短回数であってもよい。たとえば、時短大当りによる時短回数をＭ回（たとえば、４Ｒ時短大当りの１００回）、天井特典による有限時短回数をＮ回とした場合、「時短回数Ｎ＜時短回数Ｍ」（Ｍ＝１００回、Ｎ＝５０回や７５回など）または「時短回数Ｎ＞時短回数Ｍ」を満たす回数（Ｍ＝１００回、Ｎ＝２００回、４００回など）を付与することができる。なお、上記「無限時短」における「実質的に次回大当りまで」となる時短回数を付与する場合も、回数制限がある点で、この有限時短に属するものと言えるが、先述したように、本発明では無限時短に属するものとして扱うことができる。なお、支援時短に係る「有限時短」についても同様である。

【０７３４】

（有限時短を付与する場合の具体例）

ここで、天井特典による有限時短を付与する場合には、下記のような付与形態（１）～（５）とすることができる。なお、ここでは、有限時短の付与形態を中心に説明するが、無限時短の付与を完全排除する概念ではない。

【０７３５】

（有限時短付与形態１）

（１）大当りによる時短回数（大当り当選に起因して付与される時短回数（時短状態））が複数種類（種類数Ａ）ある場合、天井特典による時短回数（時短状態）の種類はそれよりも少ない種類（種類数Ｂ）に定める。具体的には「種類数Ｂ＜種類数Ａ」の関係を満たすように構成する。たとえば、大当りによる時短回数として、１００回（時短回数Ａ）と５０回（時短回数Ｂ）の２種類（種類数Ａ）を設けた場合、天井特典（有限時短）による時短回数を１種類（たとえば、時短回数１００回（時短回数Ａ））だけを付与するように構成する。なお、「種類数Ｂ＜種類数Ａ」の関係を満たすのであれば、大当りによる時

短回数とは異なる時短回数（たとえば、１５０回）を付与してもよい。また、天井特典による時短回数（時短状態）の種類を２種類以上設ける場合には（「２≦種類数Ｂ＜種類数Ａ」の場合）、所定の抽選により、いずれかの時短回数（時短状態）を決定可能に構成することができる。また、上記「種類数Ａ」を、支援時短による時短回数（有限時短）の種類数としてもよい。なお、本形態の例外として、「種類数Ｂ＜種類数Ａ」の関係を満たすものであれば、無限時短を含んでもよい。

【０７３６】

（有限時短付与形態２）

（２）天井特典による時短回数（時短状態）の種類が複数ある場合、所定の抽選（天井特典抽選）により、いずれかの時短回数（時短状態）を決定することができる。

たとえば、大当りによる時短回数が複数種類ある場合、たとえば、時短回数５０回と時短回数１００回とがある場合、天井特典抽選において、大当りによる時短回数と同じ時短回数（５０回と１００回）を抽選対象とすることができる。この場合は、天井特典として、大当りと同等の時短回数を付与することができる。勿論、大当りによる時短回数とは異なる時短回数を含む複数の時短回数（たとえば、１００回と７５回と２５回）を、天井特典抽選の対象としてもよい。この場合は、大当りと異なる時短回数が付与されるため、過度な天井特典とならない。勿論、抽選対象となる時短回数は、遊技性に応じて適宜決定することができるものであり、（伊４９）たとえば、時短回数１００回、２００回、無限時短など、既存の時短大当りよりも多い時短回数や、例外的に無限時短も含めることができる。また、天井特典抽選には、天井特典を付与しない「ハズレ」を設けることができる。ハズレを設ける場合は、無限時短や高時短回数（たとえば、１０００回）などを含む天井特典の場合に、天井特典付与率を低下させて過度な天井特典を付与しないようにする際に好適である。

【０７３７】

斯様な天井特典抽選機能は、天井到達毎に固定的な天井特典を付与しない、という点で、遊技性を向上させることができる。

【０７３８】

なお、天井特典抽選の対象となる天井特典種（ここでは、複数の時短回数）の抽選確率（選択率）は、同一または略同一であってもよいし、全部または一部が異なっていてもよい。また、抽選対象に、天井特典を付与しない「天井特典ハズレ」を含んでもよい。天井特典ハズレを含む場合、天井ゲームに到達しても必ずしも天井特典が付与されるわけではないが、この場合は「天井特典抽選の実行」がハマリ救済機能としての役割を果たすことになる。

【０７３９】

また、「設定値」に応じた抽選確率を定めて、所定の抽選（設定値に応じた天井特典抽選）により時短回数（時短状態）を決定してもよい。たとえば、設定値が高くなるに従い、相対的に多い時短回数（時短状態）が選択され易いように構成する。つまり、設定値が高くなるに従い、利益度合が相対的に高い特典が付与され易い構成である（後述の他の天井特典についても同様）。具体的には、時短回数の種類として「１００回、７５回、５０回」を設けた場合、これらの抽選確率が“設定１”の場合は「２５％、３５％、４０％」、“設定６”の場合は、「４５％、３０％、２５％」などである。しかしこれとは逆に、設定値が低いほど大ハマリし易いことを考慮して、設定値が低くなるに従い、相対的に多い時短回数が選択され易いように構成してもよい。つまり、設定値が低くなるに従い、利益度合が相対的に高い特典が付与され易い構成である（後述の他の天井特典についても同様）。また、「特定の天井特典が付与される場合には、特定の設定値が確定する」という構成としてもよい。たとえば、時短回数２５回が付与された場合は「設定６確定」、７５回が付与された場合は「設定４以上確定」などである。このように、設定値に関連した天井特典決定方法は、設定推測要素という有益な情報を遊技者に与えることができるため、ハマリに遭遇した遊技者の遊技意欲を向上させる上で有用である。

【０７４０】

（有限時短付与形態３）

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

（式１）「平均時短回数Ｎ＜平均時短回数Ｍ」の関係を満たすように構成する。たとえば、大当りによる時短回数が１００回と７５回とが有る場合、平均時短回数Ｎは７５回であるので、天井特典による平均時短回数Ｍは、これよりも多い時短回数とする。本例の場合、通常の大当り当選よりも利益度合が相対的に高い天井特典となるため、大ハマリをして遊技意欲が著しく減退している遊技者にとっては、嬉しい特典になる。なお、平均時短回数Ｍは、無限回数としてもよい。平均時短回数Ｍを無限回数とする場合は上記「無限時短」を付与する場合と等価となる。

（式２）「平均時短回数Ｎ＝平均時短回数Ｍ」の関係を満たすように構成する。この場合は、大当りによる利益度合（時短回数）と、天井特典による利益度合が同等となる。

（式３）「平均時短回数Ｎ＞平均時短回数Ｍ」の関係を満たすように構成する。この場合は、天井特典による利益度合よりも大当りによる利益度合の方が相対的に低くなり、過度な特典付与とならないようにすることができる。

【０７４１】

（有限時短付与形態４）

（４）上記（式３）と同じく、過度な特典付与とならないようにするという点に着目して、少なくとも「天井特典による時短回数≦大当りによる最大時短回数」の関係を満たす時短回数に定める。たとえば、大当りによる時短回数が１００回と７５回とが有る場合、最大時短回数は１００回であるため、天井特典による時短回数を、たとえば、１００回、９０回などに定める。また、大当りによる最小時短回数に着目して、「大当りによる最小時短回数≦天井特典による時短回数＜大当りによる最大時短回数」の関係を満たす時短回数であってもよい。たとえば、大当りによる時短回数が１００回と７５回とが有る場合、「７５回≦天井特典による時短回数＜１００回」の関係を満たす時短回数に定める。

（有限時短付与形態５）

有限時短の時短回数については特に制限はないが、下記の関係を満たす時短回数を定めることが好ましい。

（５）有限時短の時短回数を「Ｚ」とし、低確率時の大当り抽選確率（１／Ｍ）の分母「Ｍ」とした場合、「０．４Ｍ≦Ｚ≦３．８Ｍ～４．０Ｍ」の関係式を満たすことが好ましい。たとえば、最大時短回数として、確率分母Ｍの４倍程度の時短回数が付与されれば、その時短回数以内での大当り当選可能性が非常に高く（非当選の発生率約２％）、天井ゲーム数まで遊技をし続けた遊技者に対する特典として適切であるといえる。なお、Ｍの値は、設定１～６のいずれの大当り抽選確率を基準としてもよい。好ましくは中間の設定３、より好ましくは、最低設定１または最高設定６の大当り抽選確率を基準とする。

【０７４２】

（無限確変）

（Ｃ）「無限確変」とは、次回大当りまで確変状態を付与する特典である。なお、無限確変の場合、そのＳＴ回数は「回数制限無し（無限）」であるが、上記「無限時短」と同事象のように、実質的に次回大当りまでとなるＳＴ回数（たとえば、１００００回や６５５３６回）を付与してもよい。

【０７４３】

（有限確変）

（Ｄ）「有限確変」とは、前述の無限確変とは異なり、適切な大当り当選率となるように、所定のＳＴ回数を限度に確変状態を付与するものである。なお、上記「無限確変」における「実質的に次回大当りまで」となるＳＴ回数を付与する場合も、回数制限がある点で、この有限確変に属するものと言えるが、上記「無限時短」と同事象のように、無限確変に属するものとして扱ってもよいし、有限確変に属するものとして扱ってもよい（後述の無限潜確についても同様）。

【０７４４】

（有限確変を付与する場合の具体例）

ここで、有限確変を付与する場合、上記「有限時短」の有限時短付与形態１～５で説明した内容と同事象のように、下記のような天井特典付与形態（有限確変付与形態）１～４とすることができる。なお、下記の有限確変付与形態１～５は、上記「有限時短付与形態１～４」で説明した「時短回数」を「ＳＴ回数」、「時短状態」を「確変状態」などに適宜読み替えた内容（概念）と実質的に同じであるため、説明の便宜上、重複記載を避けるために、その内容については適宜省略しながら説明する。

【０７４５】

（有限確変付与形態１）

（１）大当りによるＳＴ回数（大当り当選に起因して付与されるＳＴ回数（確変状態）は複数種類（種類数Ａ）あるが、天井特典によるＳＴ回数（確変状態）はそれよりも少ない種類（種類数Ｂ）とする。つまり「種類数Ｂ＜種類数Ａ」の関係を満たすように構成する。

【０７４６】

本実施形態の場合、確変大当りに当選に起因して付与されるＳＴ回数（確変状態）が無限回数（６５５３５回）の１種類であるため、ここでは、説明の便宜上、ＳＴ回数として、１００回（確変Ａ）、７５回（確変Ｂ）、２５回（確変Ｃ）の３種類（種類数Ｂ）を付与する確変大当りが存在するとして説明する。この場合、たとえば天井特典では、ＳＴ回数１００回（確変Ａ）の１種類だけを付与するように構成する。

【０７４７】

（有限確変付与形態２）

（２）天井特典によるＳＴ回数（確変状態）の種類が複数ある場合、所定の抽選（天井特典抽選）により、いずれかのＳＴ回数（確変状態）を決定する。この点ついては、上記有限時短における「（有限時短付与形態２）」で説明した「時短回数」を「ＳＴ回数」、「時短状態」を「確変状態」などに適宜読み替えた内容と実質的に同じである。

【０７４８】

（有限確変付与形態３）

（３）確変大当りによるＳＴ回数の平均ＳＴ回数Ｎとし、天井特典による平均ＳＴ回数Ｍとした場合、下記（式４）～（式６）の関係を満たすように構成することができる。この（式４）～（式６）に関しても、上記有限時短における「（有限時短付与形態３）」で説明した（式１）～（式３）の「時短回数」の文言等を「ＳＴ回数」の文言等に読み替えた内容と実質的に同じである。

（式４）「平均ＳＴ回数Ｎ＜平均ＳＴ回数Ｍ」の関係を満たすように構成する。なお、平均ＳＴ回数Ｍは、無限回数としてもよい。平均ＳＴ回数Ｍを無限回数とする場合は、上記「無限確変」を付与する場合と等価となる。

（式５）「平均ＳＴ回数Ｎ＝平均ＳＴ回数Ｍ」の関係を満たすように構成する。

（式６）「平均ＳＴ回数Ｎ＞平均ＳＴ回数Ｍ」の関係を満たすように構成する。

【０７４９】

（有限確変付与形態４）

（４）過度な特典付与とならないようにするという点に着目して、少なくとも「天井特典によるＳＴ回数≦大当りによる最大ＳＴ回数」の関係を満たすＳＴ回数に定める。たとえば、大当りによるＳＴ回数が、１００回（確変Ａ）、７５回（確変Ｂ）、２５回（確変Ｃ）の３種類有る場合、最大ＳＴ回数１００回（確変Ａ）以下、たとえば、１００回、９０回などに定めることができる。また、最小ＳＴ回数に着目して、「大当りによる最小ＳＴ回数≦天井特典によるＳＴ回数＜大当りによる最大ＳＴ回数」の関係を満たすＳＴ回数であってもよい。たとえば、たとえば、「２５回≦天井特典によるＳＴ回数＜１００回」の関係を満たす時短回数に定める。

【０７５０】

（無限潜確）

（Ｅ）「無限潜確」とは、次回大当りまで潜確状態を付与する特典である。なお、無限

潜確の場合、そのＳＴ回数は「回数制限無し（無限）」であるが、上記無限時短や無限確変と同じように、実質的に次回大当りまでとなるＳＴ回数を付与してもよい。

【０７５１】

（有限潜確）

（Ｆ）「有限潜確」とは、上述の無限潜確とは異なり、適切な当選率となるように、所定のＳＴ回数を限度に潜確状態を付与するものである。本実施形態では、潜確状態への移行契機となる潜確大当りは設けられていないが、仮に、確変大当りの一部が潜確大当りの場合には、有限確変で説明した有限確変付与形態１～４と同様の構成（ＳＴ回数の付与に関する構成）とすることができる。この点については、有限確変（「確変状態」の文言を「潜確状態」の文言に適宜読み替えた内容）と実質的に同じ内容であるため、重複記載を避けるために詳細な説明は省略する。

【０７５２】

（強制当り）

（Ｇ）「強制当り」とは、大当り抽選とは無関係に、強制的に大当り当選を付与するものである。「大当り抽選とは無関係」とは、大当り抽選自体を実行しないか、または、大当り抽選を実行してもその結果を無効扱いとして処理をする、という意味であり、大当り抽選が一切無関係であるという意味に限定されない。

【０７５３】

強制当りによる大当りの種類は、確変大当り（有限確変大当り、無限確変大当り）、時短大当り（有限時短大当り、無限時短大当り）、または潜確大当り（有限潜確大当り、無限潜確大当り）のいずれであってもよい。また、最大ラウンド数またはラウンド遊技態様も適宜定めることができる。また、強制当り後の移行先遊技状態も適宜定めることができる。たとえば、図４に示す確変大当りまたは時短大当りが当選した場合と同じ移行先遊技状態であってもよく、上記天井特典にて説明した有限時短付与形態１～５、有限確変付与形態１～４などと同様の遊技状態（時短回数、ＳＴ回数）に移行させてもよい。

【０７５４】

ただし、過度な特典付与とならないように、強制当りとしては、大当り抽選対象のうち、いずれかの大当りとすることが好ましい。より好ましくは、全大当りよりも利益度合が高くならないようにする。ここでいう利益とは、「大当り遊技による利益」または「大当り遊技と移行先遊技状態とを含めた利益」を意味する。本実施形態であれば、少なくとも「強制当りによる利益≦１０Ｒ確変大当り（全大当り中、利益度合が最も高い大当り）による利益」の関係を満たすことが好ましい。

【０７５５】

以上に説明した天井特典は、大当り抽選結果により付与される利益度合と同等または異なる利益を付与することができるため、ハマリ救済機能として有用である。

【０７５６】

また上記では各種の天井特典について説明したが、いずれの天井特典を採用するかは自由である。また、天井特典は、性格の異なる特典を複数種類設けたり（たとえば、有限時短と有限確変など）、性格は同じであるが有利度（利益状態）が異なる特典（たとえば、時短回数１００回の有限時短Ａと時短回数５０回の有限時短Ｂなど）を複数種類設けたりすることができる。この場合、どのような複数種類の天井特典（２以上の天井特典）を設けるかは、適宜定めることができる。たとえば、有限時短と有限確変とを設け、いずれの天井特典を付与するかを、所定の抽選により決定することができる。この場合、設定値によらず同じ抽選確率としてもよいが、上記「天井特典抽選」と同じように、設定値に応じた抽選確率を定めることが好ましい。具体的には、設定値が高くなるに従い、利益度合が相対的に高い特典（たとえば、有限時短と有限確変とを抽選する場合は「有限確変」側）が付与され易い構成や、反対に、設定値が高くなるに従い、利益度合が相対的に低い特典（（たとえば、有限時短と有限確変とを抽選する場合は「有限時短」側）が付与され易い構成とすることができる。なお、強制当りの場合、先述の「性格の異なる特典を複数種類設ける」ケースには、たとえば「時短大当り、確変大当りおよび潜確大当りのうち少なく

ともいずれか２つを設ける」ケースなどがあり、「性格は同じであるが有利度（利益状態）が異なる特典を複数種類設ける」ケースには、たとえば「時短回数が異なる複数の大当り（時短大当り）を設けるケース」や「ＳＴ回数が異なる複数の大当り（確変大当りまたは潜確大当り）を設ける」ケースなどがある。

【０７５７】

また、天井特典が付与された後は、その天井特典が消化されるまで、または、少なくとも大当り（本実施形態では、大当りまたは支援時短）に当選するまで天井特典に係る遊技状態（遊技モード）に制御される。具体的には、有限時短、有限確変、または有限潜確などの“有限系特典”であれば、大当りに当選することなく、規定の時短回数やＳＴ回数が終了した場合か、または大当り（本実施形態の場合、大当りまたは支援時短）に当選した場合に、当該特典状態が終了され、再度、天井発動契機（天井ゲーム）が到来するまで、天井特典は付与されない。一方、無限時短、無限確変、または無限潜確などの“無限系特典”であれば、次回大当りまでその特典状態が継続され、大当りの当選（本実施形態の場合、大当りまたは支援時短）を以て、当該特典状態が終了されることになる。

【０７５８】

なお、天井特典が有限確変の場合、規定ＳＴ回数が終了した場合に時短状態（有限時短または無限時短）に移行させる「有限確変時短型」の天井特典であってもよい。この「有限確変時短型」としては、下記（甲）～（丁）のタイプが含まれる。

（甲）規定ＳＴ回数（たとえば、７５回）が終了すると、有限時短（たとえば、時短回数１００回）に移行する「有限確変・有限時短」型の天井特典。

（乙）規定ＳＴ回数が終了すると無限時短に移行する「有限確変・無限時短」型の天井特典。

（丙）第１規定ＳＴ回数（たとえば、７５回）が終了すると電サポ状態だけが終了し、第２規定ＳＴ回数（たとえば、１００回）の有限潜確に移行する「有限確変・有限潜確」型の天井特典（第１規定ＳＴ回数と第２規定ＳＴ回数は同一回数であっても、異なる回数であってもよい）。

（丁）規定ＳＴ回数（たとえば、７５回）が終了すると電サポ状態だけが終了し、無限潜確に移行する「有限確変・無限潜確」型の天井特典。

【０７５９】

（天井ゲーム数について）

次に、天井ゲーム数について説明する。本実施形態に係る天井ゲーム数は、設定１～６の低確率時の大当り抽選確率を考慮したゲーム数（天井ゲーム数）として、通常状態（通常モードに属する遊技モードでもよい）中のハマリ１０００ゲーム目（たとえば、設定１の低確率時の大当り抽選確率の分母の５倍程度のハマりゲーム数）となっている。すなわち、通常状態中において、１０００ゲームハズレ続ければ、天井機能が発動して、天井特典が付与される。

【０７６０】

天井ゲーム数をどのような値に定めるかは適宜定めることができるが、下記のような天井ゲーム数を定めることが好ましい。

（天１）天井ゲーム数を「Ｈ」とし、低確率時の大当り抽選確率（１／Ｍ）の分母「Ｍ」とした場合、「２．５Ｍ≦Ｈ≦３．０Ｍ」の関係式を満たすことが好ましい。このようにする理由は、確率分母２．５倍～３倍以内の天井ゲーム数であれば、そのハマり確率は約８％～５％程度となり、多くの遊技者が天井ゲーム数到達までに大当りの当選を獲得できる点、遊技者が闇雲に天井ゲーム数を目指して遊技に興じることを抑制する（射幸心を抑制する）点などのためである。なお、Ｍの値は、設定１～６のいずれの大当り抽選確率を基準としてもよい。好ましくは中間の設定３、より好ましくは、最低設定１または最高設定６の大当り抽選確率を基準とする（伊４５）。本実施形態の場合、設定１の低確率時の大当り抽選確率の「１／２００」を基準とすれば、Ｍ＝２００であるため、「５００（２．５×２００）≦Ｈ≦６００（３．０×２００）」の関係を満たす天井ゲーム数を採用することが好ましいといえる。

（天２）本実施形態では、設定値によらず天井ゲーム数を同一としているが、本発明はこれに限らず、各設定値の全部または一部において、天井ゲームを異なるものとすることができる。たとえば、設定１～６でそれぞれ異なる天井ゲーム数としたり（たとえば、１１００ゲーム～１０５０ゲーム：設定値が高いほど天井ゲーム数が少ない）、高設定領域（設定４～６）は天井ゲーム数を１０００ゲームとし、中・低設定領域（設定１～３）は１０３２ゲームとしたり、特定の設定値（たとえば、最高設定の設定６）のみ、他の設定値と異なる天井ゲーム数とすることができる。このように、設定値に応じた天井ゲーム数を定めた場合、天井ゲーム数による設定推測要素を遊技者に与えることができるようになる。天井到達までハマってしまうと、遊技者は落胆し遊技興趣が低下してしまうが、天井到達の恩恵として、天井特典に加えて、設定推測要素をも付与することにより（ダブル特典付与）、遊技者の遊技興趣が低下してしまうことを防止することができる。

【０７６１】

（遊技モード、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ（変動パターン選択モード）について：図７４）

本実施形態の場合、天井機能を設けている関係上、第１実施形態とは異なり、図７４に示すような遊技モードや変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）を設けられている。図７４に示す通り、内部遊技状態の種類には、通常状態、確変状態、時短状態などが含まれる点は第１実施形態と同じである（図７４の「ＹＪ」の欄参照）。他方、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）に関連する遊技状態（遊技モード）の種類には、「一般モード」「前兆モード」「確変モード１～３」「時短モード１～３」「天井モード」「天国モード」などが含まれる（図７４の「Ｔｃｏｄｅ」の欄参照）。詳細は後述するが、「一般モード」と「前兆モード」は、通常モードに属する遊技モードであり、一般モードは、第１実施形態における「通常モード」に相当する遊技モードである。また、「天井モード」は、天井ゲーム（１０００回転目）に生起する遊技モードであり、「天国モード」は、天井特典に係る遊技モードとなっている。なお、「確変モード１～３」「時短モード１～３」については、第１実施形態と実質的に同じ遊技モードである。

【０７６２】

上記各遊技モードに係る変動パターン振分テーブルについては、図７０に、一般モード、前兆モード中の大当りまたは支援時短当選時に参照される「当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル（一般、前兆用）」を示し、図７１に、天井モード、天国モード（天国時短）中の大当りまたは支援時短当選時に参照される「当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル（天井、天国用）」を示し、図７２に、一般モード中のハズレ時に参照される「ハズレ変動パターン振分テーブル（一般用）」を示し、図７３に、前兆モード、天井モード、天国モード中のハズレ時に参照される「ハズレ変動パターン振分テーブル（前兆、天井、天国時短用）」を示す。なお、図７２に示す「ハズレ変動パターン振分テーブル（一般用）」については、第１実施形態の図３２に示す「通常中ハズレ変動パターン振分テーブル」と実質的に同一のテーブル構成である。

【０７６３】

＜３０．遊技モードの遷移形態：図６１Ａ、図６１Ｂ＞

次に図６１Ａおよび図６１Ｂを参照して、本実施形態に係る、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）に関連する「遊技モード」の内容と、各遊技モード間（各遊技状態間）の移行制御と、遊技モードに関連する演出モードとについて説明する。図６１Ａおよび図６１Ｂは、各遊技モードとこれに関連する演出モードの概略を示す遊技フローである。なお、確変モードと時短モードについては第１実施形態と同じであるため、重複記載を避けるために、これらの説明は適宜省略する。

【０７６４】

本実施形態では、図６１Ａおよび図６１Ｂに示すように、大別して、「通常モード（「一般モード」、「前兆モード」）」、「天井モード」、「天国モード」「時短モード」、「確変モード」などの複数種類の遊技モードが設けられており、これらの遊技モード下にて遊技の進行が制御される。以下では、遊技者が遊技状態に応じた有利な打ち方に従うも

のとして説明し、特段断りのない限り、左打ち有利（通常状態）の場合には“特図１側の図柄変動表示ゲーム１”が実行され、右打ち有利（確変状態、時短状態）の場合には“特図２側の図柄変動表示ゲーム２”が実行されるものとして説明する。

【０７６５】

（３０－１．「通常モード」について）

通常モードは、内部遊技状態が通常状態（ＹＪ＝００Ｈ）に関連する遊技モードであり、この通常モードは、ＲＡＭクリア操作や設定変更操作により、領域内ＲＡＭがクリアされた場合に開始される初期の遊技モードとなっている。

【０７６６】

本実施形態の通常モードには、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）が「００Ｈ」の「一般モード」と、「０８Ｈ」の「前兆モード」とが含まれる。この点、前兆モードが無い第１実施形態とは大きく異なる。通常モードのうち「一般モード」は、遊技進行中、最も長く滞在しうる遊技モードであり、基本的には、この一般モードから大当り当選または支援時短当選を契機に、或いは、後述の天井到達による天井特典付与を契機に、他の遊技モード（確変モードや時短モード）に移行されうる。

【０７６７】

（３０－１Ａ．一般モードについて）

上記「一般モード」中は、通常モード（一般モード）に関連した演出をなす「通常演出モード（空戦モード：図７Ｂ（ロ）（ハ））」に滞在する。この点、第１実施形態と同じである。

【０７６８】

（３０－１Ａ－１．一般モード中の特殊演出）

（伊５１）通常モード中、特に一般モード中に、「天井機能」の存在に関するインフォメーション予告を行う。このインフォメーション予告とは、当選期待度を報知する予告演出や、設定示唆演出のいずれにも属する演出ではない。インフォメーション予告による演出内容は、遊技初心者や初見の遊技者などに対し、天井機能（救済機能）が搭載された遊技機であることを遊技者に知らせる内容となっている。たとえば、天井機能が搭載されていること、天井到達までのゲーム数（天井ゲーム数）に関する情報、天井到達までの残りゲーム数（残余天井ゲーム数）に関する情報などが、このインフォメーション予告により報知される。なお、インフォメーション予告は、大当り遊技に係る当り演出中の一部として現出させたり、客待ち待機中（客待ち前演出および客待ち演出の少なくとも一部の期間）に現出させたり、遊技設定画面に現出させたり、図柄変動表示ゲーム中の演出として現出させたりすることができる。いずれにしても、インフォメーション予告は、当選期待度や設定示唆をする演出ではないため、適宜なタイミングで現出させればよい。

【０７６９】

（３０－１Ｂ．前兆モードについて）

上記「前兆モード」は、天井ゲームの到達間近に移行される遊技モードである。たとえば、天井到達が間近であることを報知する「前兆演出」を実行させるための遊技モードとして設けられている。本実施形態では、一般モード中において、大当りまたは支援時短に当選せずに、所定のゲーム数（所定の変動回数）に到達した場合に移行されるようになっている。具体的には、一般モード中に９８９ゲームハマる（ハズレ続ける）と、９９０ゲーム目から前兆モードに移行される（図６１Ａの「通常モード」のブロック枠および図６１Ｂの「前兆モード」のブロック枠（α）参照）。

【０７７０】

（３０－１Ｂ－１．前兆モード中の演出について）

前兆モード中は、前兆モードに関連した演出（前兆用演出）をなす「前兆演出モード」に移行される。前兆演出モード中は、一般モードに係る通常演出モードとは異なる背景画像（たとえば、通常演出モードの太陽が輝く“昼背景画像（一般モード用背景画像）”から、星が輝く“夜背景画像（前兆モード用背景画像）”）に切り替え表示され、前兆モード中であることが報知されるようになっている。本実施形態の場合、通常演出モードと、前兆

演出モードとは、背景画像色が異なるだけで、基本的には、図７Ｂ（ロ）（ハ）に示す「空戦モード」に係る演出が現出されるようになっている。

【０７７１】

また、前兆演出モード中は、天井到達までの残余ゲーム数（残り天井回数）を識別可能な演出（残余天井回数表示演出）として、たとえば、「カウントダウン表示」が実行される（図６１Ｂの前兆モードのブロック枠（δ）参照）。この残余天井回数表示演出は、前兆モード中の一部の期間で現出させてもよく、たとえば、天井間近の９９６ゲーム目から残余天井回数表示演出を開始（カウントダウン表示開始）してもよい。具体的には、最大保留記憶数４個を考慮して、９９６ゲーム～９９９ゲーム間または天井ゲームを含む９９５～１０００ゲーム間でカウントダウン表示（たとえば、天井ゲームでカウントゼロを示唆）を行うことができる。天井までのゲーム数が分かれば、作動保留球が有る場合に、遊技者が天井到来まで無駄打ちを防止することができる、という演出的メリットがある。

【０７７２】

また、前兆演出モード中は、少なくとも一般モードとは異なる保留表示態様（保留アイコン）が現出されるようになっている。たとえば、通常演出モード中では、図５に示す単純な「丸型アイコン」をベースとする保留表示態様であるが、前兆演出モード中では「キャラクタアイコン」をベースとする専用の保留表示態様を現出する（図６１Ｂの前兆モードのブロック枠（ε）、後述の図６２参照）。なお、一般モード中において、前兆モード移行直前（９８９ゲーム目）に現存する１または複数の保留表示については、前兆モード移行後（９９０ゲーム目）に専用の保留表示（キャラクタアイコン）に一斉に変化させてもよいし、前兆モード中に消化対象となる保留表示だけを専用の保留表示に変化させてもよい。後者の構成を具体的に説明すれば、たとえば、９８８ゲーム実行中に作動保留球が３個存在するケースの場合、９８９ゲーム～９９１ゲーム目に係る保留表示を「‘丸型アイコン（一般モード中消化対象保留：９８９ゲーム目）’ ‘キャラアイコン（前兆モード中消化対象保留：９９０ゲーム目）’ ‘キャラアイコン（前兆モード中消化対象保留：９９１ゲーム目）’」とすることができる。また、前兆演出モード中の開始から所定のゲーム数を消化するまでは通常演出モードと同じ保留表示（丸型アイコン）とし、天井到達間近（たとえば、最大保留記憶数４個を考慮して、９９６ゲーム～９９９ゲーム間）になると、前兆専用の保留表示（キャラクタアイコン）に切り替えてもよい。また、前兆演出モード中は、上記「残余天井回数表示演出」および／または「前兆専用の保留表示」を現出させてもよい。

【０７７３】

（前兆モードに係る変動パターンついて）

図７３に示すハズレ変動パターン振分テーブルの「前兆モード（「前兆」の欄）」に着目すれば、この実施形態の場合、前兆モード中は、通常モードのうちで、変動状態が最も速い高速変動状態（通常モード中、平均消化時間が最速の遊技モード）とされるようになっている。これは、遊技者の心境を考慮したものである。遊技者の多くは、天井間近になると「ここまで来たら、さっさと天井に到達したい」、「早く、天井特典を得たい」という気持ちが強くなると考えられる。そこで本実施形態では、前兆モード中の平均消化時間を高速化してある。また、この実施形態の場合、前兆モード中の大当り当選時は、図７０に示すように、一般モードと共通の当り変動パターン振分テーブルＦＢ１～ＦＢ６を採用している。しかし本発明はこれに限らず、前兆モード専用の当り変動パターン振分テーブルを設けてもよい。たとえば、前兆モード中専用の当り変動として「前兆当り変動」を設けることができる（図７０の備考４「前兆当り変動」参照）。

【０７７４】

（３０－２．天井モードについて）

次に図６１Ｂを参照して、「天井モード」について説明する。本実施形態では、既に説明したように、大ハマリした場合の救済機能として「天井機能」が設けられている。本実施形態の天井ゲーム数は、通常モード（通常状態）中のハマリ１０００ゲーム目としてあり、天井モードは、この１０００ゲーム目に生起する遊技モードとなっており、１ゲーム

限り（１回転限り）の遊技モードとなっている。

【０７７５】

なお、天井モードは、天井特典に応じて、内部遊技状態が時短状態や確変状態などに関連した遊技モードとなるが、ここでは、天井特典として、代表的に、時短回数１００回の有限時短（４Ｒ時短大当りと同じ時短性能）を付与するものとして説明する。以下、本実施形態に係る天井特典を「天井時短」と称する。

【０７７６】

（天井特典の発動タイミングについて）

『“天井ゲーム開始時発動型”と“天井ゲーム終了時発動型”』

ここで、天井ゲーム到達した場合（ハマり１０００ゲーム目）、天井時短を天井ゲームの開始を契機に発動させるか（ゲーム開始を契機に天井特典を付与する「天井ゲーム開始時発動型」）、天井時短を天井ゲームの終了（変動時間終了または確定表示時間終了）を契機に発動させるか（ゲーム終了を契機に天井特典を付与する「天井ゲーム終了時発動型」）については、適宜定めることができる。前者の天井ゲーム開始時発動型を採用した場合には、天井モードは、時短状態（ＹＪ＝０２Ｈ）に関連する遊技モード（天井モードα）となり、後者の天井ゲーム終了時発動型の場合は、通常状態（ＹＪ＝００Ｈ）に関連する遊技モード（天井モードβ）となる。いずれを採用した場合も、天井ゲームに到達したときは、天井専用の変動パターンを選択させるべく、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）が、専用の「０９Ｈ」に更新され、これにより、遊技モードは「天井モード」に移行される（図６１Ｂの備考３、図７４のＴｃｏｄｅの欄の天井モードα、天井モードβ参照）。なお、変動時間終了を契機に天井時短が発動する場合は、確定表示時間経過前に時短状態が生起することになる。したがって、厳密には、ゲームの途中から時短状態となるが、実質的には、ゲームの終了段階で天井時短が発動するため、本実施形態では、上記「天井ゲーム終了時発動型」に属するものとして扱う。

【０７７７】

（伊８７）上記「天井ゲーム終了時発動型」は、今回のゲーム（天井のゲーム）の終了を契機に時短状態（天井時短）が生起する点で、「特電非作動型支援時短」と同じである。特電非作動型支援時短は、既に説明したように、今回のゲーム（支援時短当選ゲーム）の終了を契機に時短状態が生起するものである。一方、天井ゲーム開始時発動型は、今回のゲーム（天井ゲーム）の開始を契機に時短状態が生起する点で、特電非作動型支援時短とは大きく異なる。したがって、時短状態に突入したことを報知する時短突入報知演出を実行する際の適切な開始タイミングは、下記のようになる。

「特電非作動型支援時短」は、ゲーム終了タイミングで報知（図柄停止表示タイミングで報知）。

「特電作動型支援時短」は、ゲーム終了タイミングで報知（図柄停止表示タイミングで報知）、または支援時短開閉遊技開始～終了の期間の所定のタイミングで報知。好ましくは、支援時短開閉遊技開始時に実行）。

「天井ゲーム終了時発動型」は、ゲーム終了タイミングで報知（図柄停止表示タイミングで報知）。

「天井ゲーム開始時発動型」は、ゲーム開始タイミングで報知。

となる。

（伊８９）また、右打ち指示演出の適切な実行タイミングは下記のようになる。

「特電非作動型支援時短」は、ゲーム終了タイミングで実行（図柄停止表示タイミングで実行）。

「特電作動型支援時短」は、ゲーム終了タイミングで実行（図柄停止表示タイミングで報知）、または支援時短開閉遊技開始～終了の期間の所定のタイミングで実行。好ましくは、支援時短開閉遊技開始時に実行）。

「天井ゲーム終了時発動型」は、ゲーム終了タイミングで実行（図柄停止表示タイミングで実行）

「天井ゲーム開始時発動型」は、ゲーム開始タイミングで実行。

となる。

（伊９０－１）纏めると「天井ゲーム終了時発動型」と「支援時短」とは、右打ち指示演出の実行タイミングを共通のタイミングとすることができる。なお、右打ち指示演出は同じ演出態様であってもよいし、異なる演出態様であってもよい。

（伊９０－２）「天井ゲーム開始時発動型」と「支援時短」とは、右打ち指示演出の実行タイミングが異なるタイミングとすることができる。なお、右打ち指示演出は同じ演出態様であってもよいし、異なる演出態様であってもよい。

【０７７８】

（性能情報について）

（伊４６）上記「天井ゲーム開始時発動型」と「天井ゲーム終了時発動型」とでは、上述したように、天井ゲーム中の内部遊技状態が異なる。性能情報に関しては、天井ゲーム開始時発動型の場合は、天井ゲームにおける図柄変動表示ゲームが開始されるまでは、通常状態として計測する。他方、天井ゲーム終了時発動型の場合は、天井ゲームにおける図柄変動表示ゲームが終了した場合に天井時短状態が生起するため、変動時間経過または確定表示時間経過したタイミングで計測を中断する。

【０７７９】

（天井ゲームにおける大当り抽選について）

天井ゲーム（１０００ゲーム目）も通常通り、大当り抽選は実行される。このため、天井ゲームにおいて、大当りまたは支援時短に当選した場合に、天井特典を優先するのか（、当選結果を優先するのかが問題となる。本実施形態では、少なくとも大当りに当選した場合には、天井機能の発動を禁止（制限）し（天井発動禁止条件の成立）、大当り当選の処理を優先するものとする。一方、支援時短と天井特典の間では、遊技者にとり有利な方を優先することができる。本実施形態の場合、天井特典が「時短回数１００回の有限時短」、つまり、支援時短Ａ～Ｃ以下の利益状態を付与するものであることを考慮し、支援時短の当選した場合には、天井機能の発動を禁止（制限）して、支援時短当選の処理を優先する。具体的には、下記の通りである。

（伊７１）大当りに当選した場合には、天井時短（天井特典）を付与せずに、大当り当選の処理を実行し、天井ゲームの終了後、大当り遊技を開始する。

（伊７２）支援時短に当選した場合には、天井時短を付与せずに、支援時短当選の処理を実行する。なお、当選した支援時短が「特電作動型支援時短」の場合は、天井ゲーム終了後に支援時短開閉遊技が実行し、当該支援時短開閉遊技終了後、支援時短による時短状態を開始する。当選した支援時短が「特電非作動型支援時短」の場合は、天井ゲーム終了後、支援時短による時短状態を開始する。

【０７８０】

（天井ゲームにおける大当り抽選の変形例）

（伊７３）なお、天井特典が支援時短よりも利益度合が高い場合は、天井特典の付与を優先することができる。つまり、支援時短に当選しても天井機能の発動を禁止しない（許容する）構成である。本実施形態では、支援時短Ａ～Ｃが設けられているが、仮に、支援時短Ｄ（時短回数５０回）だけが設けられている場合には、天井時短（時短回数１００回）の方が、利益度合が高くなる。このような場合、遊技者にとり有利な利益状態を付与するべく、天井ゲームで支援時短Ｄが当選してもこれを無効扱いとし、天井機能の発動を許容して、天井特典である天井時短を付与する。ここでは、支援時短と天井時短との利益度合の比較を時短回数で行ったが、支援時短状態中の普電開放遊技態様と、天井時短状態（天井時短による時短状態）の普電開放遊技態様が異なる場合には（たとえば、下始動口３５の開閉動作パターンが異なる場合）、時短回数のみで比較するのではなく、普電開放遊技態様も考慮して、天井機能の発動の禁止／許容を定めることが好ましい。

（伊７４）また、特図１側と特図２側とで支援時短に係る利益度合が異なる場合、有利度合が高い特図側は支援時短当選の処理を優先し、利益度合の低い特図側は天井時短の付与を優先することができる。本実施形態の支援時短に係る利益度合は、特図１側よりも特図２側の方が高い（図４の支援時短当選種別、その図柄抽選率を参照）。したがって、特

図２側における支援時短（支援時短Ｂまたは支援時短Ｃ：図４参照）に当選した場合には、天井機能の発動を禁止して当該支援時短の当選の処理を優先し、特図１側における支援時短（支援時短Ａ～Ｃ：図４参照）に当選した場合には、天井機能の発動を許容して天井時短の付与を優先することができる。

【０７８１】

上記したように、天井ゲームである１０００ゲーム目については、少なくとも大当りに当選した場合に（本実施形態では、大当りまたは支援時短に当選した場合）、天井機能の発動を禁止（制限）するようになっている（後述の図６５の天井発動管理処理中のステップＳ９２０参照）。よって、天井特典が必ず付与されるケースは、天井ゲームが「ハズレ」の場合である。なお、通常小当りを設けている場合は、天井ゲームで通常小当りに当選しても、ハズレと同様に天井特典が付与される。通常小当りは、内部遊技状態の移行制御を行わないからである。この点は、天井特典が有限時短の場合に限らず、無限時短、無限確変、有限確変、無限潜確、または有限潜確の場合も同様である。ただし、支援時短に当選した場合には、天井特典と支援時短の利益度合を考慮して、いずれを優先するかを定めることが好ましい（これについての詳細は追って説明する）。

【０７８２】

なお、天井特典が「強制当り」の場合は、強制的に大当り当選状態に制御されるため、１０００ゲーム目の大当り抽選自体を実行しないか、または、大当り抽選を実行してもその結果を無効扱いとし、天井用の大当りが当選したものとして処理すればよい。したがって、天井特典が「強制当り」の場合は、通常の大当りが当選したときと同じように、１０００ゲーム目の終了後、天井用の大当りに係る大当り遊技（強制大当り遊技）が開始されることとなる。強制大当り遊技中の当り中演出は、通常の大当りと同じであってもよいし、強制大当り専用の当り中演出を現出させてもよい。

【０７８３】

（天井時短状態の終了条件について）

（伊５２）本実施形態に係る天井時短状態の終了条件は、時短回数が消化された場合か、大当りに当選した場合（支援時短を設けた場合には支援時短に当選した場合を含む）に終了されるようになっている。しかし、他の終了条件を採用してもよい。たとえば、普通開放遊技が所定回数（たとえば、１００回）実行された場合、通常小当りに所定回数（たとえば、５回）当選した場合（通常小当りによる小当り遊技が所定回数実行された場合）、一方の特図（特図１、特図２のいずれか一方）が所定回数変動した場合、複数の支援時短のうち特定の支援時短に当選した場合などを採用することができる。なお、（伊５５）終了条件は、１または複数設けることができる。これにより、天井時短状態を終了させる条件が多彩なものとすることができ、遊技性の幅が広がり、遊技の面白みを向上させることができる。

【０７８４】

（天井時短の終了条件の設定タイミング）

（伊５３－１）大当り遊技の終了後に、天井時短の終了条件を設定することができる。たとえば、複数の大当り１～４が設けられている場合において、大当り１に当選した場合は、時短回数１００回の天井時短、大当り２に当選した場合は時短回数２００回の天井時短、大当り３に当選した場合は時短回数１２００回の天井時短、大当り４に当選した場合は時短回数０回の天井時短（実質、天井特典なし）、などである。本構成の特徴点は、大当り種別に応じて、天井時短の終了条件を変化させる点であり、また、天井特典の有利度合（天井到達時の救済内容）を変化させることができる点にある。これにより、天井機能による遊技性の幅が大きく広がり、遊技の面白みを向上させることができる。

（伊５３－２）天井時短の発動時に天井時短の終了条件を設定することができる。たとえば、天井時短が「天井ゲーム開始時発動型」の場合には、天井ゲームの開始を契機に、天井時短の終了条件を設定することができる。天井時短が「天井ゲーム終了時発動型」の場合には、天井ゲームの終了を契機に、天井時短の終了条件を設定することができる。この場合、天井時短の終了条件を設定する際に、どのような終了条件を定めた天井時短を付

与するかについて上記「天井特典抽選」により決定可能に構成することができる。たとえば、時短回数１００回の天井時短、時短回数２００回の天井時短、時短回数１２００回の天井時短、および時短回数０回の天井時短のうち、いずれかの天井時短を抽選により決定することができる。本構成の特徴点は、天井機能発動時を契機（換言すれば、天井特典付与時を契機）に天井時短の終了条件を変化させる点であり、また、天井特典の有利度合を変化させることができる点にある。これにより、天井機能による遊技性の幅が大きく広がり、遊技の面白みを向上させることができる。

（伊５３－３）ＲＡＭクリア時に天井時短の終了条件を設定することができる。この場合も上述の（伊５３－２）と同じく、ＲＡＭクリアを契機に、複数の天井時短（少なくとも１つは、時短性能が異なるものが含まれるものとする）のうちからいずれかの天井時短を抽選により決定することができる。本構成の特徴点は、ＲＡＭクリア時を契機に天井時短の終了条件を変化させる点であり、また、天井特典の有利度合を変化させることができる点にある。これにより、天井機能による遊技性の幅が大きく広がり、遊技の面白みを向上させることができる。

【０７８５】

（天井モードに係る変動パターンついて：図７１、図７３）

天井モード（１０００回転目）のハズレ時には、後述の「天井演出」の演出時間幅を確保するため、比較的変動時間が長い特定の変動パターン（天井用変動パターン：図７３の「天井変動」）が選択されるようになっている。この天井用変動パターンは、少なくともＮリーチよりも長い変動時間を定めた変動パターンが選択されるが、「天井演出」の演出時間幅を確保できれば特に制限はない。たとえば、通常モード中のＳＰリーチ以上（少なくとも疑似連無しＳＰリーチ以上）の変動時間を有する変動パターンであってもよい。

【０７８６】

また、天井モードでは、ハズレの場合、少なくとも「特図種別および作動保留球数」によらず、共通の天井用変動パターン（天井変動）が選択されるようになっている（図７３の「天井」の欄参照）。本実施形態の場合、ハズレ種別が複数種類あるため「特図種別、作動保留球数、およびハズレ種別」によらず“天井変動”が選択される。このようする理由は、第１に、天井到達時においては、天井特典が付与されることを報知することが重要であるため、特別図柄種別や作動保留球によらず、共通の天井演出を実行することが好ましい。第２に、天井ゲーム１ゲーム限り（１回転限り）のために、特別図柄種別や作動保留球に応じた複数の変動パターン振分テーブルを用意し、これに基づく演出を様々な実行するのは、無闇に制御負担を増してしまい、制御負担の観点から好ましくないからである。また、当りの場合も、上述の「ハズレ」の場合と同様に、演出面と制御負担軽減の観点から、共通の「天井中当選変動」が選択されるようになっている（図７３の「天井」の欄参照）。

【０７８７】

（伊１０３）なお、支援時短が当選した場合の当選変動に係る変動中演出（ゲーム中に現出されうる演出）には、リーチを経由して一旦ハズレを報知した後に（リーチハズレ）、支援時短の当選を報知する「支援時短当選演出」があるが、天井変動に係る変動中演出には、リーチハズレ後に、天井特典を付与する（天井時短に突入する）といった演出は無い。天井特典は大当り抽選による「当選」という概念ではなく、ゲーム数により特典が付与される、というものだからである。ただし、上記「天井特典抽選」を実行する場合には、天井変動に係る演出に、リーチハズレ後に、天井特典抽選に当選したことを報知する「天井特典当選演出」を実行可能に構成してもよい。

【０７８８】

（天井変動、支援時短当選変動について）

天井時短と支援時短とは同じ時短状態を付与するものであるが、天井時短は、天井ゲーム数到達で発動する利益状態であり、支援時短は大当り抽選を経て発動擦る利益状態である点で大きく異なる。このため、天井変動に係る確定表示時間と支援時短当選変動に係る確定表示時間とを下記のように定めることができる。

（伊８４）天井変動と支援時短当選変動とで、確定表示時間が異なる。
（伊８５）支援時短当選変動の確定表示時間よりも天井変動の確定表示時間が長い。
（伊８６）天井変動の確定表示時間よりも支援時短当選変動の確定表示時間が長い。
上記（伊８４）～（伊８６）によれば、それぞれの図柄停止期間を利用して、時短状態へ突入することの報知等を行う場合に、時短状態の種類（天井時短状態、支援時短状態）に応じて適切な報知演出を実行することができる。

【０７８９】

（変動パターン選択処理に係る変形例：変動パターン強制上書き処理）
（伊４２）なお、天井ゲームにおいても、一般モードまたは前兆モードに係る変動パターン振分テーブル（図７０、図７２～図７３）を参照して、通常通りの処理により、変動パターンを選択し、当選種別に応じて強制的に変動パターン指定コマンドを上書きする構成としてもよい。たとえば、天井ゲームにおける大当り抽選結果がハズレであった場合、図７３に示す前兆モード（一般モードでもよい）に係る変動パターン振分テーブルを参照して（天井ゲーム直前のゲームが前兆モード中のゲームであるので、ここでは、天井ゲームにおいてもそのまま前兆モードに係る変動パターン振分テーブル参照する：抽選結果、作動保留球数等に応じてＦＨ７０～ＦＨ７３のいずれかを参照）、一の変動パターン（変動パターン指定コマンド）を選択するが、天井ゲームのときは、その変動パターンを強制的に特定の変動パターン、たとえば、変動パターン指定コマンド「Ａ０１４Ｈ」（天井変動）に更新し、これに対応した変動時間を設定するようにする。このようにしても、天井ゲームにおいて、特定の変動パターンを決定可能である。この場合、プログラムを極力変更することなく、天井変動を選択し、これに係る演出を実行することができる。
（伊４３）なお、大当りや支援時短（通常小当りを設けている場合は、通常小当りを含む）の場合も同様に、通常通りの変動パターン選択処理を行った後、強制的に特定の当り変動パターン（特定の変動パターン指定コマンド）を上書きしてもよい。

【０７９０】

（３０－２－１．天井モード中の演出について）
天井モード中は、天井到達を報知するための演出をなす「天井演出モード」に移行される。この天井演出モードは、天井（１０００ゲーム目）専用の演出モードであり、本実施形態の場合、１ゲーム限り（１回転限り）の演出モードである。天井演出モードにおける演出例としては、たとえば、図６１Ｂの備考１に示す「天井突入演出７８１」である。この天井突入演出７８１としては、たとえば、天井時の装飾図柄（天井用装飾図柄）が、少なくとも通常モード（１～９の数字図柄）とは異なる装飾図柄が現出されるようになっている。「少なくとも通常モードとは異なる装飾図柄」とした理由は、天井到達となるのは、通常モード（通常状態）で大ハマリに遭遇した場合であり、長らく通常モードで現出されていた装飾図柄とは異なる装飾図柄を現出させ、天井到達を報知することが適切だからである。

【０７９１】

天井用装飾図柄は、具体的には、特別なキャラクタやアイテムや文字を表示した専用図柄（天井用装飾図柄）であり、演出的に、インパクトの強い図柄であることが好ましく、たとえば、図６１Ｂの備考１に示す装飾図柄７８５（「天」「☆」「井」の装飾図柄）である。通常の装飾図柄列は、右図柄、中図柄、左図柄の３つであるが（図６１Ｂ参照）、天井用装飾図柄列は、必ずしも３つの図柄列でなくてもよい。たとえば、「天」「井」「到」「達」の４つの図柄列や、「天」「井」の２つの図柄列とすることができる。また、天井到達であることを強調するために、通常の装飾図柄より表示面積の大きい巨大装飾図柄、あるいは、所定のエフェクト画像を付したものを用いてもよい。また、天井ゲームに係る装飾図柄について、変動表示時は通常の装飾図柄を用い（全部または一部が同じ装飾図柄）、最終的に停止させる装飾図柄（装飾停止図柄）だけを天井用装飾図柄としてもよい。また、装飾図柄の背景表示として、専用のキャラクタ画像７７７が現出される。このキャラクタ画像７７７は、支援時短が当選したものと同じキャラクタ画像（図６（イ）参照）を示しているが、天井ゲームに限り現出される専用のキャラクタ画像（特別演出）で

あってもよい。

【０７９２】

また、図示では、支援時短が当選したときと同じ「時短に突入するよ」をいう文字画像７７８が表示されているが、これは、天井時短（天井特典）が上記「天井ゲーム終了時発動型」であるケースを考慮し、天井ゲーム終了後に時短状態が生起することを、天井ゲーム中に報知する（天井特典として、無限時短、有限確変、または無限確変が付与される場合も同様）。天井突入演出７８１は、天井時短に突入することを報知する点で、上記「時短突入報知演出」の一態様であると言える。

【０７９３】

一方、天井時短が上記「天井ゲーム開始時発動型」の場合には、天井ゲーム（１０００ゲーム目）の開始を契機に時短状態が生起されるため、遊技者に不利益を与えないようにするべく、当該ゲームの開始を契機に、右打ちを促す「右打ち指示演出（発射誘導報知演出）」を現出させる（ゲーム開始時に右打ち有利である旨を直ちに報知する）ことが好ましい（天井特典として、無限時短、有限確変、または無限確変が付与される場合も同様）。

【０７９４】

なお、天井特典として、電サポ状態を伴う遊技状態を付与する場合（特に、天井ゲーム開始時発動型を採用している場合）、前兆モード中の少なくとも一部の期間（たとえば、天井ゲーム直前のゲーム（前兆モード最終回目（９９９回転目））において、まもなく「右打ち有利な遊技状態」に移行されることを事前に報知する「事前発射誘導報知演出」を現出させることが好ましい。この「事前発射誘導報知演出」を現出させるために、前兆モード中の最終ゲーム目が「ハズレ」の場合、特定の変動パターン（前兆最終変動）を選択可能な構成とすることができる（図７３の備考１「前兆最終変動」参照）。

【０７９５】

上述の「事前発射誘導報知演出」は、電サポ状態が生起する当該ゲームが到来するよりも前のゲームで「打ち方」を指示する演出である。この点で、電サポ状態が生起したことを契機に「右打ち」を指示したり、電サポ無し状態となったことを契機に「左打ち」を指示したりするといった従来の発射誘導報知演出、つまり、実際に電サポの有り無しが生じるときに打ち方を指示する報知演出とは性格を異にする。この点で、事前発射誘導報知演出は、天井機能を搭載する遊技機特有の演出である。

【０７９６】

上記「事前発射誘導報知演出」は、天井機能を搭載する遊技機特有の演出として特異性があるものであるが、その他、次のような特異な演出を現出させることができる。

（伊３５）天井変動（図７３の「天井」の欄参照）の終了後（図柄確定表示後）、作動保留球が無い場合には、客待ち前演出として、「天井到達後待機演出」を現出させることができる。この「天井到達後待機演出」とは、天井に到達して、天国時短状態中である旨を報せる演出であり、客待ち前演出の一態様である。また、天井到達後待機演出は、客待ち演出（デモ表示）中にも、重複して現出させることができる。

（伊３６）天井変動の終了後（図柄確定表示後）、作動保留球が無い場合にも、右打ち指示演出を現出させ続ける。この右打ち指示演出は、客待ち演出（デモ表示）中も現出させ続けることができる。なお、この右打ち指示演出は、少なくとも客待ち前演出～客待ち演出の間で現出させ続けることができる。この場合、客待ち待機中に現出され、他の右打ち指示演出とは異なる専用の右打ち指示演出（客待ち待機中右打ち指示演出）とすることができる。

【０７９７】

また、天井ゲーム（１０００ゲーム目）の図柄変動表示ゲームで「ハズレ」の場合には、特定の予告演出を現出させないこと好ましい。たとえば、少なくとも高期待度予告演出は現出しない、または、疑似連、リーチ演出、および遊技者参加型演出のうちの少なくとも１つは現出しない。その理由は、天井時に、大当りの当選期待感を煽るような仰々しい予告演出は不要だからである。ただし、天井モード（天井ゲーム）専用の予告演出として、疑似連、リーチ演出、または遊技者参加型演出などを設ける場合は、この限りではない

。しかしいずれにしても、天井ゲームにおいて、無闇に当選期待感を煽るような予告演出は現出させないことが好ましく、疑似連、リーチ演出、または遊技者参加型演出などの予告演出を現出させる場合は、他の演出モードで現出される演出態様とは異なる、天井専用の演出態様とすることが好ましい。

【０７９８】

また、天井到達の特典として、設定示唆演出を現出させてもよい。たとえば、天井専用の設定示唆演出を現出させることができる。設定推測要素という有益な情報を遊技者に与えることは、ハマリに遭遇した遊技者の遊技意欲を向上させる上で有用だからである。なお、天井時に設定示唆演出を現出させる場合、その出現率を１００％としてもよいし、所定の抽選確率により現出させてもよい。また、どのような設定示唆演出を現出させるかは、適宜決定することができるが、少なくとも通常モード（一般モード、前兆モード）中よりも出現率を高くすることが好ましい。また、設定推測要素の高い設定示唆演出（たとえば、設定４以上確定、設定６確定、設定１否定などの設定示唆演出など）を現出することが好ましい。

【０７９９】

（伊４４）一方、天井ゲーム（１０００ゲーム目）で、偶々、大当り（支援時短を含む）に当選となった場合、天井演出モードに係る演出を現出するのではなく、通常演出モード中（たとえば、一般モード中または前兆モード中）の大当り当選時に係る予告演出を現出させるように構成してもよい。具体的には、図７０に示す「当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル（一般、前兆用）」を参照し、通常モード（一般、前兆モード）と同じ変動パターンを選択可能に構成してもよい（図７１の備考欄５のなお書き参照）。天井ゲームで大当りとなった場合にも、天井用の演出を現出させてしまうと、大当りなのか、天井特典付与なのかが不明瞭になり、遊技者が混乱してしまうからである。

【０８００】

（伊６３）また、天井ゲーム（１０００ゲーム目）で、偶々、大当り（支援時短を含む）に当選となった場合、天井突入演出７８１（図６１Ｂの備考１参照）または時短突入報知演出（たとえば、図６１Ａ（イ）、図６（イ）など）は、大当りであるのに時短突入を報知するという矛盾が生じるため、斯様な演出は現出せずに、当選演出を行うことが好ましい。ただし、一旦ハズレを装い、その後、当選を報知するような、いわゆる「復活演出」系の演出を現出させる場合は、たとえば、ハズレ時と共通の天井突入演出７８１（時短突入報知演出）を現出した後、当選演出を現出させることができる。

【０８０１】

本実施形態の場合には、当選専用の変動パターン（天井中当選変動）を選択可能に構成し（図７１の「天井」の欄参照）、当該変動パターンに係る天井時当り専用の演出を現出させるようになっている。なお、支援時短を設けている場合には、大当り当選時と支援時短当選時とで、異なる変動パターンを選択可能に構成してもよい（図７１の備考５の「天井支援時短当選変動」参照）。また、大当り当選時と支援時短当選時とで、制御負担軽減のため、共通の変動パターン（天井中当選変動）を選択するように構成してもよい。この場合、当選種別を報知するために、それぞれ異なる演出内容を現出させることが好ましい。当選種別については、装飾図柄指定コマンドで把握可能であり、共通の変動パターンを選択するように構成しても、異なる演出を実行することができる。

【０８０２】

（３０－３．天国モードについて）

天国モードは、天井ゲーム終了後（１０００回転目終了後）または天井ゲームの次ゲーム（１００１ゲーム目）に移行される遊技モードであり、天井特典に応じて、内部遊技状態が時短状態や確変状態などに関連した遊技モードとなるが、ここでは天井特典として「天井時短（時短回数１００回）」が付与される例について説明しているので、本実施形態に係る天井モードは、時短状態（ＹＪ＝０１Ｈ）に関連する遊技モードとなる。なお、この天国モードに移行する場合は、「強制当り」以外の天井特典（有限時短、無限時短、無限確変、有限確変、無限潜確、または有限潜確など）の場合となる。

【０８０３】
　また、天国モード中は、天国専用の変動パターンを選択させるべく、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）が、専用の「０ＡＨ」に更新される（ここでは、天井時短による時短状態専用の変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）に更新される）。
【０８０４】
　天国モードは、少なくとも大当りに当選した場合か、上記有限系の天井特典であれば大当りに当選することなく、規定の時短回数やＳＴ回数が終了した場合に終了される。ここでは、天井特典が「有限時短（時短回数１００回）」として説明しているので、天国モードは、時短回数１００回が終了した場合か（一般モード（通常状態）に移行）、またはその時短回数消化中に大当りが当選した場合に終了されることになる。そして、天国モードが終了した場合は、通常モードに移行される。なお、天井特典が、有限確変または有限潜確の場合は、ＳＴ回数が終了した場合かまたはそのＳＴ回数以内に大当りに当選した場合に終了され、また、無限時短、無限確変および無限潜確の場合には、大当り当選した場合に終了されることになる。
【０８０５】
　（天国モード抜け演出）
　（伊６４）本実施形態では、天井特典として、大当り当選確率に対して、時短回数が比較的少ない天井時短が付与される。このため、大当りに当選することなく、天井時短による時短回数１００を消化してしまう可能性が高い（たとえば、設定１で、時短回数１００以内に大当りに当選する確率は、約３９％）。一方、天井時短の時短回数が仮に、１０００回転とすれば、大当りに当選する確率は、約９９％となるが、いずれにしても、天井時短状態を抜けてしまうと、遊技者は、大ハマりした上、天井時短を生かすことができなかったと、落胆感が強くなる。したがって、天井時短状態に係る最終変動については、派手な演出を現出させずに、また無闇に長変動パターンとはせずに、たとえば、ハズレ時の最短変動時間の通常変動を選択可能とし（選択率１００％でもよい）、しれっと抜けてしまうことが好ましい。
【０８０６】
　（天井時短による時短状態中における支援時短の抽選処理について）
　ここで、本実施形態のように支援時短を設けている場合は、天井時短による時短状態（以下、「天井時短状態」とも称する）中に支援時短による時短状態に移行可能とするか否か、詳述すれば、天井時短状態中に支援時短を抽選対象とするか否か、或いは、支援時短を抽選対象とするがその当選を有効とするか無効とするかが問題となる。そこで、遊技性に応じて、下記（伊７６）～（伊８０）の抽選形態を採用することができる。
　（伊７６）天井時短状態中は、支援時短を抽選対象から除外する。具体的には、支援時短を抽選対象から除外した大当り抽選を実行することにより支援時短を無効扱いとし、支援時短状態を付与しないようにする。この場合、天井時短状態中に支援時短状態が付与されることが無いため、たとえば、支援時短が天井時短よりも利益状態（有利度合）が低い場合に、支援時短当選による転落的移行が生じてしまうことを回避したい場合に好適である（後述の（伊７７）も同様）。
　（伊７７）天井時短状態中は、支援時短を抽選対象に含む大当り抽選を行うが、支援時短が当選してもその当選を無効扱いとして支援時短状態を付与しない。この場合、支援時短の当選を、ハズレ当選時と同様の処理を行うことができる（ハズレが複数種類設けられている場合には、いずれかのハズレが当選したときと同様の処理を行うことができる）。
　（伊７８）天井時短状態中も支援時短を抽選対象に含む大当り抽選を行い、支援時短に当選した場合には、これを有効扱いとし、当該支援時短による時短状態に移行させる。この場合、上述の（伊７７）・（伊７８）とは逆に、天井時短状態中に支援時短状態の付与が可能であり、たとえば、支援時短が天井時短よりも利益状態（有利度合）が高い場合、支援時短当選による昇格的移行をさせたい場合に好適となる。
　（伊７９）天井時短状態中に支援時短を抽選対象に含む大当り抽選を行い、当選した支援時短により付与される時短回数が、天井時短により付与される時短回数または天井時短

状態の残余時短回数よりも多い場合、その当選した支援時短による時短状態に移行させる。この場合、「天井時短状態中の残余時短回数＜支援時短による時短回数」である状況に限り、当選した支援時短の時短回数が、現在の天井時短状態の残余時短回数に更新（上書き）され、遊技者に有利な時短回数を付与することができる。

（伊８０）特図１側の大当り抽選対象には支援時短が１または複数種類あるが、特図２側の大当り抽選対象に支援時短種別が無い構成とし、天井時短状態中も支援時短の当選は有効扱いとする。本実施形態のように、電サポ無し状態下の場合は左打ち有利（特図１側の抽選を受けることが遊技者に有利）、電サポ状態下の場合は右打ち有利（特図２側の抽選を受けることが遊技者に有利）となる遊技機において、右打ち有利となる天井時短状態中に、支援時短に当選し難くすることができる。天井時短除隊中は、支援時短が抽選対象とならない特図２側の大当り抽選を受けることがメインの遊技となるため、イレギュラーな入賞等により特図１作動保留球の発生がない限り、支援時短に当選しない。この場合、特図１側は支援時短を対象とする大当り抽選およびその当選処理（支援時短状態の付与）を行い、通常状態中（左打ち有利）においては、支援時短をハマり救済機能として作用させる一方、天井時短状態中（右打ち有利）においては、支援時短当選により時短状態が実質的に延長されたり、天井時短が支援時短の当選により終了したりすることを回避したい場合に好適である。

【０８０７】

また、天井時短状態中に支援時短の当選を有効扱いとする場合、つまり、天井時短状態中に、支援時短当選による時短状態の付与を可能とする場合には、下記（伊８１）～（伊８３）の構成とすることができる。

（伊８１－１）天井時短状態中に支援時短に当選した場合には、上記「特別図柄時短回数カウンタ（残余時短回数カウント手段）」に支援時短の時短回数の上乗せ処理を行う。この場合、時短状態が延長されうるため、遊技性の自由度が広がり、また遊技者にとり有利な状況を発生させることができる。

（伊８１－２）天井時短状態中に支援時短に当選した場合には、天井時短状態の残余時短回数のカウント（減算）を中断し、支援時短による時短回数を優先的に消化する。支援時短による時短回数が消化された場合（時短回数消化により支援時短状態が終了した場合）、中断していた天井時短状態の残余時短回数のカウントを再開可能な構成とする。この場合、天井時短状態における残余時短回数をカウントする第１カウント手段（天井時短残余回数カウンタ）と、支援時短状態における残余時短回数をカウントする第２カウント手段（支援時短残余回数カウンタ）を設ければよい。本構成によれば、支援時短の時短回数を優先的に消化させることで、実質的に時短状態を延長することができる。また、支援時短当選により天井時短状態の残余時短回数が、支援時短による時短回数に更新されてしまうことがないため、天井時短の恩恵および支援時短当選の恩恵の双方を遊技者に与えることができる。

（伊８２）天井時短状態中に支援時短に当選した場合には、支援時短による時短回数の消化を保留状態（ストック状態）とし、先ず、天井時短による時短回数を優先的に消化する（上記天井時短残余回数カウンタを優先的にカウント（消化）する）。天井時短による時短回数が消化された場合（時短回数消化により天井時短状態が終了した場合）、保留状態としていた支援時短による時短回数を消化する（上記支援時短残余回数カウンタによるカウントを開始する）。本構成によれば、何ら大当りに当選せずに、天井時短状態を抜けてしまっても、天井時短状態中に支援時短に当選していれば、天井時短の終了後に、その支援時短による時短状態がスタートするため、実質的に時短状態を延長することができる。また、支援時短当選により天井時短状態の残余時短回数が、支援時短による時短回数に更新されてしまうことがないため、天井時短の恩恵および支援時短当選の恩恵の双方を遊技者に与えることができる。また、天井時短状態と支援時短状態とが交互に実行されることがないため、現在の時短状態が天井時短で付与されたものなのか、支援時短で付与されたものなのかを判別することが容易となる。

（伊８３）天井時短状態中に支援時短に当選した場合には、天井時短残余回数カウンタ

と並行して、支援時短残余回数カウンタも消化させる。この場合、支援時短残余回数カウンタの値が天井時短残余回数カウンタの値よりも多ければ、時短状態が実質的に延長され、支援時短残余回数カウンタの値が天井時短残余回数カウンタの値よりも少なければ、通常通りに、天井時短状態が終了させることができる。本構成によれば、天井時短の恩恵を損なうことなく、タイミングよく支援時短に当選すれば、実質的に時短状態が延長されるため、遊技の面白みを向上させることができる。

【０８０８】

（天井時短普電開放遊技と、大当り普電開放遊技について）　天井時短状態と大当り時短状態とは同じ時短状態であるが、天井時短状態に係る普電開放遊技の動作態様（以下、「天井時短普電開放遊技」と略す）と、大当り普電開放遊技との関係を下記の構成とすることができる。

（伊２４）少なくとも天井時短普電開放遊技と大当り普電開放遊技とが共通である。なお、天井時短普電開放遊技および大当り普電開放遊技と、支援時短普電開放遊技とは、共通であってもよいし、異なっていてもよい。天井時短普電開放遊技と大当り普電開放遊技を共通化することにより、普電開放遊技に係るプログラムを削減することができる。また、開発段階において、電サポ状態中の出玉率計算が容易となる。また、演出の見せ方次第では、天井時短状態中なのか大当り時短状態中なのかを遊技者にわかりにくくすることができる。

（伊２５）少なくとも天井時短普電開放遊技と大当り普電開放遊技とが異なる。この場合、天井時短普電開放遊技よりも大当り普電開放遊技の方が、有利度合（利益状態）が低くてもよいし、高くてもよい。大ハマり救済機能という観点からは、大当り普電開放遊技よりも天井時短普電開放遊技の方が、有利度合が高い（出玉率が高い）ことが好ましい。本構成の場合、同じ時短状態であっても、天井時短状態中と大当り時短状態中とで入賞率に差を持たせることができるため、遊技性が向上する。なお、大当り普電開放遊技、天井時短普電開放遊技、および支援時短普電開放遊技がそれぞれ異なっていてもよい。また、大当り普電開放遊技と、天井時短普電開放遊技および支援時短普電開放遊技のいずれか一方は、共通であってもよい。

【０８０９】

（天井時短普電開放遊技と、支援時短普電開放遊技について）

天井時短状態と支援時短状態とは同じ時短状態であるが、天井時短普電開放遊技と、支援時短普電開放遊技の関係を下記の構成とすることができる。

（伊９１）少なくとも天井時短普電開放遊技と支援時短普電開放遊技とが共通である。なお、天井時短普電開放遊技および支援時短普電開放遊技と、大当り普電開放遊技とは、共通であってもよいし、異なっていてもよい。天井時短普電開放遊技と支援時短普電開放遊技を共通化することにより、普電開放遊技に係るプログラムを削減することができる。また、開発段階において、電サポ状態中の出玉率計算が容易となる。また、演出の見せ方次第では、天井時短状態中なのか支援時短状態中なのかを遊技者にわかりにくくすることができる。

（伊９２）少なくとも天井時短普電開放遊技と支援時短普電開放遊技とが異なる。この場合、天井時短普電開放遊技よりも支援時短普電開放遊技の方が、有利度合（利益状態）が低くてもよいし、高くてもよい。大ハマり救済機能という観点からは、支援時短普電開放遊技よりも天井時短普電開放遊技の方が、有利度合が高いことが好ましい。本構成の場合、同じ時短状態であっても、天井時短状態中と支援時短状態中とで入賞率に差を持たせることができるため、遊技性が向上する。なお、大当り普電開放遊技、天井時短普電開放遊技、および支援時短普電開放遊技がそれぞれ異なっていてもよい。また、大当り普電開放遊技と、天井時短普電開放遊技および支援時短普電開放遊技のいずれか一方は、共通であってもよい。

【０８１０】

（天井時短状態中の装飾図柄について）

支援時短状態の装飾図柄の表示態様について下記のように構成することができる。

（伊２８）少なくとも天井時短状態中の装飾図柄（たとえば、算用数字）と、通常状態中の装飾図柄（たとえば、漢数字）または大当り時短状態中の装飾図柄（たとえば、ローマ数字または漢数字）とを異なる装飾図柄とする。この場合、遊技状態に応じて装飾図柄を異なるため、演出が多彩になる。また、遊技者が天井時短状態中であることを把握しやすくなる。また、客待ち待機中（たとえば、客待ち前演出）は装飾図柄が表示可能なため、遊技者が遊技台を選定する際、表示画面を確認するだけで、天井時短状態中であることを容易に識別することができる。

（伊２９）少なくとも天井時短状態中の装飾図柄（たとえば、算用数字）と、通常状態中の装飾図柄（たとえば、漢数字）とが異なる。なお、大当り時短状態中の装飾図柄と、天井時短状態中の装飾図柄および通常状態中の装飾図柄のいずれか一方とが共通であってもよいし、それぞれ異なる装飾図柄（たとえば、大当り時短状態中の装飾図柄はローマ数字）であってもよい。この場合、遊技状態に応じて装飾図柄を異なるため、演出が多彩になる。また、客待ち待機中（たとえば、客待ち前演出）は装飾図柄が表示可能なため、遊技者が遊技台を選定する際、表示画面を確認するだけで、天井時短状態中であるか否かを容易に識別することができる。

（伊３０）少なくとも天井時短状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目と、通常状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目とが異なる停止表示目である。遊技者やホール関係者が、朝一の遊技台の状態を把握する際に、天井時短状態中であるか通常状態中であるかを把握し易くすることができる。なお、天井時短状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目および通常状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目のいずれか一方は、支援時短状態中の電断復帰後の停止表示目および／または大当り時短状態中の電断復帰後の停止表示目と共通の停止表示目であってもよいし、異なる停止表示目であってもよい。本構成によれば、遊技者やホール関係者が、朝一の遊技台の状態を把握する際に、天井時短状態中であるか通常状態中であるかを把握し易くすることができる。なお、天井時短状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目および通常状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目のいずれか一方は、支援時短状態中の電断復帰後の停止表示目および／または大当り時短状態中の電断復帰後の停止表示目と共通の停止表示目であってもよいし、異なる停止表示目であってもよい。

【０８１１】

（天井時短状態中の装飾図柄と、支援時短状態中の装飾図柄について）

天井時短状態と支援時短状態とは同じ時短状態であるが、装飾図柄の表示態様について下記のように構成することができる。

（伊９７）天井時短状態中の装飾図柄（たとえば、算用数字）と、支援時短状態中の装飾図柄とを共通の装飾図柄とする。なお、大当り時短状態中の装飾図柄とは、共通の装飾図柄であってもよいし、異なる装飾図柄（たとえば、ローマ数字）であってもよい。この場合、天井時短状態中に支援時短に当選した場合であっても、その都度、装飾図柄を変更する必要がなく、共通の装飾図柄を使用できるので、遊技者に対して見た目の違和感や不快感を与えにくくすることができる。また、制御負担の軽減に寄与する。

（伊９８）少なくとも天井時短状態中の装飾図柄（たとえば、算用数字）と、支援時短状態中の装飾図柄（たとえば、漢数字）とが異なる。なお、大当り時短状態中の装飾図柄と、天井時短状態中の装飾図柄および支援時短状態中の装飾図柄のいずれか一方とが共通であってもよいし、それぞれ異なる装飾図柄（たとえば、大当り時短状態中の装飾図柄はローマ数字）であってもよい。この場合、遊技状態に応じて装飾図柄を異なるため、演出が多彩になる。また、客待ち待機中（たとえば、客待ち前演出）は装飾図柄が表示可能なため、遊技者が遊技台を選定する際、表示画面を確認するだけで、時短状態種別（少なくとも天井時短状態中および支援時短状態中のいずれであるのか）を容易に識別することができる。

（伊９９）少なくとも天井時短状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目と、支援時短状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目とが共通の停止表示目である。この場合、天井時短状態と支援時短状態とが同じ演出モードである場合には、朝一に遊技者が遊技台

を選定する際、表示画面を確認するだけでは天井時短状態中であるか支援時短状態中である識別できないので、実際に遊技をする必要があり、ホールの稼働率に貢献することができる。なお、天井時短状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目は、電断復帰後の通常状態の停止表示目および／または電断復帰後の大当り時短状態中の停止表示目と同じ停止表示目であってもよいし、異なる停止表示目であってもよい。

（伊１００）少なくとも天井時短状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目と、支援時短状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目とが異なる停止表示目である。本構成によれば、遊技者やホール関係者が、朝一の遊技台の状態を把握する際に、天井時短状態中であるか支援時短状態中であるかを把握し易くすることができる。なお、天井時短状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目および支援時短状態中の電断復帰後の装飾図柄の停止表示目のいずれか一方は、通常状態中の電断復帰後の停止表示目および／または大当り時短状態中の電断復帰後の停止表示目と共通の停止表示目であってもよいし、異なる停止表示目であってもよい。

また本構成において、大当り時短状態中と天井時短状態中とが共通の停止表示目であり、かつ共通の時短演出モードであるケースでは、少なくとも支援時短状態中であるか否かについては識別可能である。また、大当り時短状態中と支援時短状態中とが共通の停止表示目、かつ共通の演出モードである場合、少なくとも天井時短状態中であるか否かについては識別可能である。

なお、通常状態は「通常演出モード」であるため、背景画像等を見れば、停止表示目が同じであっても、通常状態中であることが識別可能である。勿論、各時短状態がそれぞれ異なる時短演出モードある場合には、演出モードに係る背景画像等により、いずれの時短状態であるかを把握可能である。

【０８１２】

（天井時短状態中の保留表示態様と、支援時短状態中の保留表示態様について）

天井時短状態と支援時短状態とは同じ時短状態であるが、保留表示態様（保留アイコン）について下記のように構成することができる。

（伊１０１）少なくとも天井時短状態中の保留表示態様と、支援時短状態中の保留表示態様とが異なる。この場合、天井時短中と支援時短中とで遊技状態に応じて保留表示を異ならせることができるので、演出のバリエーションが多彩になる。また、天井時短状態中と支援時短状態中とで、保留表示が変化するので、いずれの時短状態であることを遊技者が識別し易くなる。

（伊１０２）少なくとも天井時短状態中の保留表示態様と、支援時短状態中の保留表示態様とが共通である。天井時短状態中に支援時短に当選して支援状態中に移行した場合であっても、その都度、保留表示を変更する必要がなく、制御負担の軽減に繋がる。

【０８１３】

（天井時短状態中の先読み予告と、支援時短状態中の先読み予告について）

天井時短状態と支援時短状態とは同じ時短状態であるが、先読み予告について下記のように構成することができる。

（伊６６）支援時短の当選期待度を示唆する先読み予告と、天井ゲーム数目の作動保留球に対して天井特典（本実施形態では、天井時短）が付与されることを事前報知する先読み予告演出とは異なる演出態様である。異なる演出態様とする理由は、天井特典については予め決まったゲーム数で付与されることが判明しているのに対し、支援時短は大当り抽選を経て当選が決定されるもので、予め決まったゲーム数で付与されるというものではないからである。なお、支援時短の当選期待度を示唆する先読み予告と、大当りの当選期待度を示唆する先読み予告とは共通の演出態様であってもよいし、異なる演出態様であってもよい。

（伊１０４）天井時短状態中と支援時短状態中とで、共通の先読み予告を実行可能に構成する。天井時短状態中と支援時短状態中とで共通の先読み予告を実行できるため、制御負担の軽減に繋がる。演出の多様化・多彩化を重視する場合には、天井時短状態中と支援時短状態中とで、異なる先読み予告を実行可能に構成してもよい。なお、天井時短状態中

および／または支援時短状態中の先読み予告と、大当り時短状態中の先読み予告とは、共通であってもよいし、異なっていてもよい。

（伊１０５）天井モード突入前（天井ゲーム到達前：１０００ゲームより前）の第１所定ゲーム数（前兆モードの一部の期間における先読み予告に相当）と、支援時短の当選作動保留球が発生した後の第２所定ゲーム数とを、先読み予告の実行を禁止する先読み予告禁止区間とすることができる。この場合、「第１所定ゲーム数＝第２所定ゲーム数」（たとえば、最大保留記憶数と同じ４回）であってもよいし、異なるゲーム数（たとえば、第１所定ゲーム数は１回、第２所定ゲーム数は４回など）であってもよい。

（伊１０６）天井モード突入前の第１所定ゲーム数（前兆モードの一部の期間における先読み予告に相当）は先読み予告の実行を禁止し（たとえば、後述の図６２参照）、支援時短当選に係る作動保留球は先読み予告を禁止しない。

（伊１０７）天井変動に係る作動保留球は先読み予告の実行を禁止し（後述の図６２参照）、支援時短当選に係る作動保留球は先読み予告を禁止しない。

【０８１４】

（天井時短状態中の設定示唆演出について）

（伊２６）複数の設定示唆演出を実行可能であり、天井時短状態中は、当該複数の設定示唆演出の一部または全部の実行を禁止（制限）する。あるいは、他の遊技状態と比較し、実行確率を異なるものとすることができる。これには下記（伊２６－１）～（伊２６－４）がある。

（伊２６－１）天井時短状態中は、通常状態よりも設定示唆演出の実行確率を低くすることができる。この場合、１または複数の特定の設定示唆演出の実行確率を低くすることができる。

（伊２６－２）天井時短状態中は、通常状態よりも設定示唆演出の出現率を高くすることができる。この場合、１または複数の特定の設定示唆演出の出現率を高くすることができる。

（伊２６－２）天井時短状態中は、１または複数の特定の設定示唆演出の実行を禁止（制限）することができる。特定の設定示唆演出は特に制限はないが、たとえば、上記（ア）～（シ）に示したような設定示唆演出を実行可能な場合、その少なくとも１つの設定示唆演出の実行を禁止することができる。具体的には、天井時短状態中は、設定推測要素としての有用度が低い設定示唆演出、たとえば、上記（キ）の偶数設定示唆演出や上記（ユ）の奇数設定示唆演出の実行を禁止することが好ましい。

（伊２６－３）天井時短状態中に限り、出現する１または複数の設定示唆演出がある。たとえば、天井時短状態中に限り、設定推測要素として有用度の高い上記（メ）の設定Ｎ確定演出を出現させることができる。

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

【０８１５】

（天井時短状態に係る保留表示領域について）

（伊３１）天井ゲーム終了（ここでは、（天井変動に係る図柄の変動時間終了時（図６７参照）、または図柄の確定表示時間中、或いは図柄の確定表示時間経過時（図６８Ａ～図６８Ｂ参照））を契機に、保留表示領域７７（特図２側の保留表示領域）を上記強調的（優先的）に表示することができる。保留表示領域７７を強調的に表示する場合には、既に説明したように、保留表示領域７７を優先的に表示する、保留表示領域７７を大きく表示する、保留表示領域７６側を非表示にするなどがある。

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

よりも前に、特図２の保留表示を優先表示させることができる。

【０８１６】

（天井時短状態中の演出モードと、支援時短状態中の演出モードについて）

天井時短状態と支援時短状態とは同じ時短状態であるが、演出モードについて下記のように構成することができる。

（伊１０８）天井時短状態に係る演出モードと、支援時短状態に係る演出モードとを、共通の演出モードとすることができる。たとえば、双方を天国演出モードとしたり、双方を時短演出モードとすることができる。時短演出モードとする場合、時短演出モード１～４のいずれであってもよいし、時短演出モード１から開始し、ゲーム数に従い、時短演出モード１⇒時短演出モード２⇒時短演出モード３」と移行させてもよい（図７Ｂ参照）。同じ演出モードとすることにより、制御負担の軽減に繋がる。

（伊１０９）天井時短状態に係る演出モードと、支援時短状態に係る演出モードとを、異なる演出モードとすることができる。たとえば、天井時短状態に係る演出モードは天国演出モード、支援時短状態に係る演出モードは時短演出モード（時短演出モード１～４のいずれであってもよいし、時短演出モード１から開始し、ゲーム数に従い、時短演出モード１⇒時短演出モード２⇒時短演出モード３」と移行させてもよい（図７Ｂ参照））とすることができる。異なる演出モードとすることにより、演出を多彩なもとすることができる。

【０８１７】

（天井時短状態と大当り時短状態の管理形態について）

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

（伊３２）主制御部２０側で管理する内部遊技状態として、少なくとも天井時短状態と大当り時短状態とを、一の入賞容易状態（電サポ状態）として管理可能に構成することができる。この場合、天井時短状態中であることを示すフラグと大当り時短状態中あることを示すフラグとを「共通のフラグ（第２特定時短状態中フラグ）」で管理すればよい。双方で共通のフラグとすることにより、ＲＡＭ容量の削減に繋がる。また、演出制御部２４に対するデータやその送信処理も容易に共通化することが可能となり、プログラム容量やデータ容量を削減することができる。

（伊３３）主制御部２０側で管理する内部遊技状態として、少なくとも天井時短状態と大当り時短状態とを、異なる入賞容易状態として管理可能に構成することができる。たとえば、天井時短状態に係る遊技状態判定番号ＹＪを０４Ｈ、大当り時短状態に係る遊技状態判定番号ＹＪを０７Ｈなどとし、それぞれ異なる内部遊技状態として管理することができる。本構成によれば、天井時短状態と大当り時短状態とを個別のフラグで管理することができるため、主制御部２０側でそれぞれの遊技状態を容易に把握することができる。また、遊技状況に応じて遊技状態に応じた処理を実行することが容易となる。たとえば、演出制御部２４に対して、天井時短状態と大当り時短状態とに関し、それぞれ異なる情報を送信することができる。これにより、演出制御部２４側では、天井時短状態中と大当り時短状態中とで異なる演出モードに移行させたり、異なる演出を容易に実行することができるようになる。

（伊６１）主制御部２０側で管理する内部遊技状態として、天井時短状態を他の内部遊技状態とは異なるものとして管理可能に構成する。具体的には、遊技機１が、天井時短状態以外の内部遊技状態として、確変状態、潜確状態、時短状態、および通常状態（４状態）を実行可能である場合、この４状態のいずれとも異なる内部遊技状態として天井時短状態を管理する。すなわち、天井時短状態を５状態目の内部遊技状態として管理する。つまり遊技機１が、天井時短状態以外に１または複数の内部遊技状を実行可能である場合、そのいずれとも異なる内部遊技状態として、天井時短状態を管理可能に構成する。この場合、次のような利点がある。

（Ａ）天井時短状態中に大当りに当選したことに基づいて、たとえば、その大当り遊技中の開始ＩＮＴおよび／または終了ＩＮＴを、他の時短状態（たとえば、大当り時短状態

や支援時短状態）とは異なる時間幅の大当り遊技を実行することができる。特に、天井時短状態中に大当りは、通常状態中に大当りに当選した場合と同様に、「初当り」として扱う関係上、天井時短状態が他の内部遊技状態と別の内部遊遊技状態として管理できることが好ましいからである。その理由として、たとえば、天井時短状態を他の時短状態（たとえば、大当り時短状態）と同列に扱ってしまうと、時短状態中の大当りとして判断してしまい、実際は「初当り」であるのに、連荘扱いとなってしまうという問題が生じるからである。また、連荘回数をカウントする場合やリザルト演出を現出させる上で、天井時短状態の大当りを、大当り時短状態とは区別する必要が生じるためである。なお、時短状態には、時短大当りによる大当り時短状態、確変時短大当りによる確変状態抜け後の時短状態（ＳＴ回数が消化後の時短状態）、支援時短状態などがあり、本構成は、天井時短状態をこれらの時短状態とは別の時短状態として扱いたい場合に、大きな利点がある。

【０８１８】

（天井時短状態と支援時短状態の管理形態について）

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

（伊１１０）主制御部２０側で管理する内部遊技状態として、少なくとも天井時短状態と支援時短状態とを、一の入賞容易状態（電サポ状態）として管理可能に構成することができる。この場合、天井時短状態中であることを示すフラグと支援時短状態中あることを示すフラグとを「共通のフラグ（第３特定時短状態中フラグ）」で管理すればよい。双方で共通のフラグとすることにより、ＲＡＭ容量の削減に繋がる。また、演出制御部２４に対するデータやその送信処理も容易に共通化することが可能となり、プログラム容量やデータ容量を削減することができる。

（伊１１１）主制御部２０側で管理する内部遊技状態として、少なくとも天井時短状態と支援時短状態とを、異なる入賞容易状態として管理可能に構成することができる。たとえば、天井時短状態に係る遊技状態判定番号ＹＪを０４Ｈ、支援時短状態に係る遊技状態判定番号ＹＪを０５Ｈなどとし、それぞれ異なる内部遊技状態として管理することができる。本構成によれば、天井時短状態と支援時短状態とを個別のフラグで管理することができるため、主制御部２０側でそれぞれの遊技状態を容易に把握することができる。また、遊技状況に応じて遊技状態に応じた処理を実行することが容易となる。たとえば、演出制御部２４に対して、天井時短状態と支援時短状態とに関し、それぞれ異なる情報を送信することができる。これにより、演出制御部２４側では、天井時短状態中と支援時短状態中とで異なる演出モードに移行させたり、異なる演出を容易に実行することができるようになる。

（伊１１２）主制御部２０側で管理する内部遊技状態として、天井時短状態および支援時短状態のいずれか一方を、大当り時短状態と共通の入賞容易状態として管理可能に構成することができる。この場合、上記（伊１１１）同じく、天井時短状態と支援時短状態とは、異なる入賞容易状態（内部遊技状態）として管理されるため、上記（伊１１１）と同じ利点がある。

【０８１９】

（電断復帰後に係る演出について）

（他１）天井ゲーム到達前に（天国モード突入前）、遊技機が電断し復帰した場合（残余天井ゲーム数は、単なる電断ではクリアされず、ＲＡＭクリア処理によりクリアされるものとする）、残余天井ゲーム数に応じた演出（電断復帰時報知演出）を実行することができる。たとえば、電断時と電断復帰時とで同じ演出モードであった場合であっても、残余天井ゲーム数に応じた電断復帰時報知演出（たとえば、背景演出が異なる演出）を実行可能に構成することができる。具体的には、残余天井ゲーム数が１～３００（第１残余天井ゲーム数区間）、３０１～６００（第２残余天井ゲーム数区間）、６０１～９９９（第３残余天井ゲーム数区間）に応じた電断復帰時報知演出を実行させる。なお、残余天井ゲーム数区間は、適宜定めることができる。本構成によれば、朝一に遊技者が遊技台を選定する際、天井ゲームが近い台を選定することができる、という遊技者側に有利な状況を提

供することができる。一方、ホール側も天井ゲームに近い台が容易に分かるため、天井に近い遊技台をＲＡＭクリアしたり（残余天井ゲーム数をクリアする）、そのまま残したりするなどし、ホールの利益の調整を図ることが可能になる。

【０８２０】

（他２）なお、電断復帰時報知演出は、電源復帰後の所定期間だけ（たとえば、客待ち演出（デモ表示）が実行されるまで、所定時間が経過するまで）実行させてもよい。また、残余天井ゲーム数に応じて上記「遊技状態報知ＬＥＤ」を異ならせてもよい（残余天井ゲーム数報知専用の遊技状態報知ＬＥＤを設けてもよい）。

【０８２１】

（他３）また、少なくとも電源復帰後の最初の１ゲーム目（１回転目）に、残余天井ゲーム数に応じた電断復帰時報知演出を実行してもよい。この場合、その遊技台で最初にゲームを開始した遊技者に対して、残余天井ゲーム数の推測要素を与えることができる。なお、無闇に残余天井ゲーム数の推測要素を与えることは好ましくないため、電源復帰後の最初の１ゲーム目に限り、電断復帰時報知演出を実行することが適切である。

【０８２２】

（７－５－１．天国モードに係る変動状態）

ここで、天国モード中は、上記した高速変動状態、中速変動状態、低速変動状態など、いずれの変動状態を採用することができる。ただし、天井特典種別に応じて、天国モード中の変動状態を定めることが好ましい。たとえば、天井特典が有限時短または無限時短の場合は、時短モード中と同じく、「演出を楽しむ」といった遊技性に重きを置いた遊技モードとしての位置付けとすることが好ましい。ただし、無限時短付与時の場合は時短回数に制限が無い点を考慮し、専用の高速変動状態（たとえば、時短モード３または確変モード１と同等あるいはそれよりもゲーム消化スピードが速い変動状態）としてもよい。なお、本実施形態では、天国時短が有限時短である点を考慮し、時短モード２と同じ変動パターンを選択可能とし、略同一の変動状態となるように定めてある（図７３の「天国（時短）」の欄の変動パターンの振分率を参照）。しかし本発明はこれに限定されず、全遊技モード中、最速の変動状態であってもよい。また、時短モード１～４のいずれかの時短モードと同一としてもよい。

【０８２３】

他方、有限確変または無限確変付与時の場合は、電サポ状態に加えて大当り抽選確率が高確率となることから、全遊技モード中で最速の変動状態、または確変モード１の高速変動状態と同一または略同一の変動状態とすることが好ましい。一方、無限潜確または有限潜確付与時の場合は、大当り抽選確率は高確率となるが電サポ無し状態下に制御されるため、通常状態と同じく、作動保留球が発生し難い状態となる。この点を考慮し、無限潜確または有限潜確付与時の場合は、通常モードと同一または略同一の変動状態か、少なくとも時短モード３（時短中高速変動状態）よりも遅い変動状態（平均消化時間が相対的に長い変動状態）とすることが好ましい。

【０８２４】

（７－５－２．天国モード中の演出について）

天国モード中は、天国モードに関連する演出（天国用演出）をなす「天国演出モード」に移行される。この天国演出モードは、天井ゲームの終了後に移行されるか、または次ゲーム以降（１００１ゲーム目以降）の専用の演出モードであり、天国モードの終了とともに終了される。この天国演出モード中は、背景表示を他の遊技モードとは異なる特殊な背景表示に切り替え表示され（たとえば、宇宙空間を表現した“宇宙背景画像”）、天国モード中であることを報知する。また、天国モード中も残余時短回数報知演出を実行可能に構成することができる。

【０８２５】

なお、天井特典として、有限時短または無限時短を付与する場合は、既に説明したように、遊技モードを時短モードに属する遊技モードに移行させる場合には、天国演出モードとして、時短演出モード（たとえば、時短演出モード１～４のいずれか）を採用すること

ができる。勿論、他の天国専用の時短演出モード（図示せず）を設けてもよい。いずれにしても遊技モードに対応した演出モードとすればよい。

【０８２６】

（天国モードの特典）

天国モード中は、大ハマりした遊技者の遊技意欲を向上させるために、天国モード中は、他の遊技モードよりも設定示唆演出の出現率を高確率としてもよい。つまり、天国モードを設定示唆演出を高確率に変動させた「設定示唆出現チャンスゾーン」として機能させてもよい。たとえば、天国モードは、少なくとも通常モード（一般モードおよび／または前兆モード）よりも、設定示唆演出（特に、図柄変動表示ゲーム中に出現しうる設定示唆演出）の出現率を高確率に変動させる。

【０８２７】

（天国モードの変形例）

（他４）なお、天国モード中の最初の１回転目のゲームにおいて、特定のハズレ変動パターン（天国突入時変動：図７３の備考２参照）を選択可能に構成することができる。この天国突入時変動は、比較的変動時間が長時間となる変動パターンとして定めてあり（たとえば、少なくとも最長のハズレ変動パターンよりも長時間の変動パターン：ここでは、３６ｓ）、この変動時間を利用して、天国モード突入後の１回転目に（好ましくは、１回転目のゲーム開始（図柄変動表示開始）を契機に）、少なくとも右打ち指示演出、または少なくとも右打ち演出を含む時短突入報知演出を実行させることができる。また、多くの遊技者は、この演出を見てから右打ちを開始すると考えられるため、天国突入時変動の長い変動時間を利用して、特図２側の作動保留球を貯めることができるようになる（有利度合が低い特図１側の抽選を回避することができる）。なお、本例は、天井ゲーム終了時発動型の天井時短を採用した場合に好適である。

【０８２８】

また、偶々、天国モード中の最初の１回転目のゲームに大当りに当選した場合（支援時短を大当り抽選対象として含む場合には、支援時短が当選した場合を含む）、特定の当り変動パターン（天国突入時当選変動：図７１の備考６参照）を選択可能に構成することができる。その天国突入時当選変動に係る演出として、たとえば、時短突入報知演出の一部と共通の演出（時短突入報知演出と大当りに係る演出とが一部共通する演出）を実行させた後、大当りに当選に係る演出（たとえば、大当りであることを報知する演出）を実行させることができる。これにより、天国モード中の最初の１回転目のゲームに大当りに当選しても、大当りの場合とハズレの場合とで、ゲームの途中までは共通の演出が実行され、その後、大当りとハズレとで異なる演出が実行されるため、当該ゲーム中に（たとえば、ゲーム開始直後など）、容易に当りかハズレかを遊技者に悟られてしてしまうことを防止することができる。なお、少なくとも天国突入時当選変動が選択された場合、ゲーム開始を契機に右打ち指示演出（発射誘導報知演出）を実行してもよい。勿論、当りかハズレかを即座に判明するような演出を行ってもよい。たとえば、大当りの場合には、時短突入報知演出を実行せずに、大当り用の演出を行うなどである。

【０８２９】

＜９．前兆モード中の特定予告演出禁止機能について：図６２＞

ここで本実施形態では、前兆モード中に、特定予告演出禁止機能（特定予告演出禁止手段）が働く。詳しくは、前兆モードが天井間近の報知に係る遊技モードである点や、天井モードが天井特典付与に係る遊技モードである点に着目して、前兆モード（前兆演出モード）や天井モード（天井演出モード）では、特定の予告演出の現出を禁止する。本実施形態の場合、その禁止機能として、先読み予告の実行を禁止する「前兆中先読み予告禁止手段（特定先読み予告禁止手段）」を設けてある。以下、図６２を用いて、「前兆中先読み予告禁止手段」について詳細に説明する。

【０８３０】

図６２は、前兆中先読み予告禁止手段により先読み予告が禁止される場合の説明に供する説明図である。図６２では、前兆中先読み予告禁止手段による禁止対象として「保留変

化予告」を扱った形態について説明するが、本発明はこれに限らず、当該禁止対象として「保留変化予告」および／または「変動中先読み予告」とすることができる。

【０８３１】

（Ａ．前兆中先読み予告禁止手段を設けない構成（通常のケース）：図６２（イ））

図６２（イ）を参照して、「通常のケース」について説明する。この「通常のケース」とは、前兆中先読み予告禁止手段を設けない構成を示すものであり、後述の前兆中先読み予告禁止手段を設けた構成（同図（ハ－１）（ハ－２））との比較例として示したものである。なお、図示の保留アイコン７７０は「通常保留表示（白色保留）」であり、保留アイコン７７１は特別保留表示（通常の保留変化予告）のうちの「高期待度保留表示」であり、保留アイコン７７２は「天井用保留表示（天井用保留変化予告）」を示す。また、保留アイコン７７１は、ここでは、特別保留表示のうち、大当り当選時に現出されうる「虹色保留（当確保留表示）」を示してある。

【０８３２】

また図（イ）は、説明の便宜上、９９７～９９９ゲーム目の３個の作動保留球が現存する場合に、４個目の作動保留球として、１０００ゲーム目（天井ゲーム）に係る作動保留球（以下、「天井ゲーム保留球」と称する）が発生したケースを代表的に示したものである。

【０８３３】

図（イ）に示す比較例の場合は「前兆中先読み予告禁止手段」を設けていない構成のため、天井ゲーム到達前の特別保留表示（以下「通常の保留変化予告」と称する）の有無にかかわらず、１０００ゲーム目の保留表示が天井用保留表示（天井用保留変化予告）の実行が許容されることになる。ここで、天井用保留表示を“許容する”とは、必ず現出される場合と、所定の抽選に当選した場合に現出される場合のいずれでもよい、という意である（後述の（ロ）（ハ－１）（ハ－２）についても同様）。したがって、この比較例の場合は、３個目の虹色保留（当確保留）の保留変化予告があっても、４個目の天井ゲーム保留球の保留表示が藤丸くんの保留アイコン７７２（天井用保留表示）に変更されうる。

【０８３４】

しかし、天井到達前に大当りに当選した場合には天井機能が発動しないため（天井ゲーム数がリセットされる）、天井用保留表示を実行する必要性に乏しいといえる。また、当選期待度を予告する保留変化予告（特別保留表示）と、天井ゲームであることを予告する天井用保留変化予告（天井用保留表示）とが同時に表示されてしまうと、性格の異なる予告表示が同時に出現することになり、かえって遊技者を混乱させてしまう恐れもある。そこで本実施形態では、前兆中先読み予告禁止手段を設けて、これらの問題点を解決している。

【０８３５】

（Ｂ．前兆中先読み予告禁止手段を設けた構成例：図６２（ロ）、（ハ－１）、（ハ－２））

以下、上記「前兆中先読み予告禁止手段」を設けた構成例について説明する。これには、図（ロ）に示す「通常の先読み予告を優先実行するケース」と、図（ハ－１）（ハ－２）に示す「天井用先読み予告を優先実行するケース」の形態がある。

【０８３６】

（通常の先読み予告を優先実行するケース：図６２（ロ））

図６２（ロ）は、「通常の先読み予告を優先実行するケース」、具体的には、「天井ゲーム到達前に当確保留が存在する場合、天井用先読み予告を禁止するケース（天井ゲーム保留球を対象とした先読み予告禁止するケース）」を示したものである。ここでは上記図（イ）のケースと同様に、３個目の作動保留球が「当確保留」である場合を示してある。

【０８３７】

本例の場合、天井ゲーム到達前に当確保留が存在するときは、１０００ゲーム目（天井ゲーム）の保留表示が天井用保留表示（天井用保留変化予告）に変更されずに「通常保留表示」が現出される。つまり、前兆中先読み予告禁止手段による「先読み禁止対象保留」

を“天井ゲーム保留球”とする構成である。

【０８３８】

先読み禁止対象保留を“天井ゲーム保留球”とする理由は、次の通りである。天井ゲーム前に当確保留が存在する場合は、天井機能が発動される前に（天井特典付与前）大当りに当選となってしまうため、天井用保留表示を現出する必要性に乏しい。また、当確保留が存在する場合に天井用保留表示を禁止する構成とした場合、１０００ゲーム目の保留表示が通常保留表示のままであれば「天井ゲーム到達前に当確保留がある」という推測要素を与えることができ、これを知る遊技者は、天井到来まで無駄打ちを防止することができる、という演出的メリットもある。ただし、当確保留が存在する場合に天井用保留表示を一切禁止するのではなく、当確保留に係る保留変化予告（虹色保留）が現出されていない場合、つまり、当確保留を対象とした先読み予告抽選が「ハズレ」となった場合には、天井用保留表示を現出（許容）してもよい。当確保留に係る保留変化予告が現出されていない場合には、遊技者は天井ゲーム到達前に当確保留が存在することを知ることができないが、たとえ、天井用保留表示が現出されていたとしても、天井ゲーム到達前に大当りに当選した場合には、遊技者にとって特に不利益とはならならないからである。なお、当確保留に係る保留変化予告（虹色保留）が現出されている場合に天井用保留表示の現出を禁止するのではなく、高期待度保留変化予告以上（たとえば、緑色保留以上）の保留変化予告が現出されている場合に天井用保留表示の現出を禁止する構成としてもよい。

【０８３９】

（天井用先読み予告を優先実行するケース：図６２（ハ－１）（ハ－２））

次に、「天井用先読み予告を優先実行するケース」について説明する。

【０８４０】

図６２（ハ－１）は「天井用先読み予告を優先実行するケース」の例として、

（α）“前兆モード中において、通常の先読み予告の一部を禁止する一方、天井用保留変化予告（天井用保留表示）は許容する”という構成例と、

（β）“前兆モード中において、通常の先読み予告を全面的に禁止する一方、天井用保留変化予告（天井用保留表示）は許容する”という構成例とを示したものである。

この図（ハ－１）に示す構成例は、上記図（ロ）のように、先読み禁止対象保留を「天井ゲーム保留球」とするのではなく、先読み禁止対象保留を「前兆ゲーム中に消化される作動保留球」だけとし、天井ゲーム保留球を禁止対象から除外する構成例である。

【０８４１】

上記（α）における「通常の先読み予告の一部を禁止する」とは、たとえば、通常の保留変化予告（特別保留表示）のうち、低期待度保留変化予告の現出は許容する一方、高期待度保留変化予告の現出は禁止する、という構成である。具体的には、下記の構成１、２などである。

（構成１）黄色保留以下の保留変化予告（青色保留と黄色保留）の現出は許容し、当該黄色保留よりも当選期待度が高い緑色以上の保留変化予告（緑色保留、赤色保留および虹色保留）の現出は禁止する構成。

（構成２）当確以外を示す保留変化予告（虹色保留以外の保留表示）の現出は許容し、当確を示す保留変化予告保留の現出は禁止する構成。

【０８４２】

上記「構成１」は、当確保留の場合に緑色や赤色や虹色などの高期待度保留変化予告だけを禁止対象とするものである。他方、上記「構成２」は、高期待度保留変化予告のうち、当確保留表示の「虹色保留」だけを禁止対象とするものである。したがって、構成２の場合は、当確を示す「虹色保留」以外の保留変化予告の生起は許容される。

【０８４３】

上記（β）における「先読み予告を全面的に禁止する」とは、通常の先読み予告（ここでは、保留変化予告）は一切禁止し、天井用保留変化予告（天井用保留表示）の現出は許容する、という構成である。したがって、上記（β）の構成の場合は、前兆モード中において通常の先読み予告は一切現出されず、天井用保留変化予告（天井用保留表示）の現出

だけが許容されることになる。

【０８４４】

図（ハ－１）（上記（α）または（β））のようにするのは次の理由による。通常の保留変化予告（特別保留表示）の現出を無闇に許容してしまうと、通常の保留変化予告と、天井用保留表示とが同時に表示されてしまい、保留表示に関して、遊技者（特に、遊技初心者）の混乱を招来してしまう。特に、高期待度保留変化予告と天井用保留変化予告とが混在してしまうと、遊技者の混乱度合が増してしまう。したがって、先読み予告自体を禁止するか、少なくとも高期待度保留変化予告を禁止することが好ましい。また、前兆モード中に先読み予告を一部または全部を禁止する場合には、遊技者は、天井ゲーム到達前に当確保留の存在または存在する可能性が高いことが分からないが、たとえ、そのようことを示す高期待度保留変化予告が現出されていないとしても、天井ゲーム到達前に大当りに当選した場合には、遊技者にとって特に不利益とはならならないからである。また、前兆モード中の先読み予告自体を全面的に禁止する場合は、演出制御負担の軽減にも繋がる。

【０８４５】

図（ハ－２）は、上記図（ハ－１）とは異なり、前兆モード中の一部の期間を先読み禁止区間として定めることにより、天井用保留変化予告を優先実行する構成例である。図（ハ－２）は、代表例として、天井ゲーム前の最大保留球数分（９９６～９９９ゲーム目の区間）を、先読み禁止区間に定めた例を示してある。本例の場合は、９９６～９９９ゲーム目の区間は、先読み予告が一切禁止される。ただし、当該区間において先読み予告を一切禁止するのではなく、上記図（ハ－１）の（α）のように、「先読み予告の一部を禁止する」構成としてもよい。

【０８４６】

なお、図６２の（イ）、（ロ）、（ハ－１）および（ハ－２）のいずれも、上記「カウントダウン表示（残余天井回数表示演出）」などの特定報知演出により、天井ゲーム数までの残余ゲーム数を報知可能に構成することができる。ここで、カウントダウン表示自体は、当選期待度を予告するものではなく、単に、残り天井ゲームを報知するだけであり、先読み予告のような予告機能を果たすものではない。しかし、カウントダウン表示の演出態様を利用して当選期待度を予告する、つまり、当確保留の存在可能性を報知してもよい。たとえば、図（ハ－１）または（ハ－２）の天井用先読み予告を優先実行するケースにおいて、当確保留（３個目）よりも時系列的に先に発生した作動保留球（１～２個目）が消化されるごとに、通常のカウントダウン表示（当確保留が存在しない場合の表示態様）とは異なる特別なカウントダウン表示（たとえば、表示色の違いや表示の大小の違い）を行い、当確保留の存在を示唆してもよい。たとえば、通常のカウントダウン表示が白色の数字画像を用いたものである場合、特別なカウントダウン表示は、その数字画像が白色以外の色（赤色）に変化する、あるいは、数字画像が巨大化するなどである。

【０８４７】

本実施形態は、先読み予告に関して、たとえば下記の構成を含むことができる。

始動条件が成立したことに基づいて（始動手段が遊技球を検出したことを契機に）、所定の遊技情報を取得する取得手段（図１０のＳ３０１、Ｓ３０２、図１１のＳ３１４）と、

上記取得手段により取得された遊技情報に基づき、当りに関する抽選を実行する抽選手段（図１２のＳ４１０）と、

図柄の変動表示動作を行い、図柄の停止表示態様により上記抽選手段による抽選結果を表示する図柄表示手段（特別図柄表示装置３８、図１０のＳ３０９）と、

上記取得手段により取得された遊技情報を、上記図柄表示手段における遊技図柄の変動表示動作に供されるまで、あらかじめ定めた最大保留記憶個数を上限として保留記憶する保留記憶手段（ＲＡＭ２０３の保留記憶エリア、図１０のＳ３１１～Ｓ３１４）と、

上記保留記憶に基づく上記遊技図柄の変動表示動作が実行される前に、少なくとも上記抽選手段による抽選結果を先読み判定する先読み判定手段（図１１のＳ３２０）と、

上記先読み判定手段による先読み判定結果に関連する情報を報知する先読み予告を実行制御可能に構成された先読み予告演出制御手段（演出制御部２４、図１８）と、

所定の禁止条件に基づき、上記先読み予告の実行（表示）を禁止する先読み予告禁止制御手段（図６２）と、

所定の付与条件に基づき、通常状態よりも有利な天井特典を付与する（天井特典を実行制御する）天井特典制御手段（図６１Ｂ、図６３のＳ４２０、Ｓ４２１、Ｓ４１２、図６４～図６６など）と、

上記天井特典が付与されること（たとえば、天井ゲームが間近であること、または現存する作動保留球数内で天井特典が付与されること、あるいは、対象の作動保留球に係る図柄変動表示ゲームが実行された場合に天井特典が付与されることなど）を事前報知する天井前報知演出（たとえば、図６２の天井保留変化予告（天井用保留表示））を実行制御する天井特典事前報知制御手段と、を備え、複数種類の遊技状態（遊技モード）を制御可能に構成することができる。上記先読み予告禁止手段は、特定の遊技モード中の全期間または一部の期間で上記先読み予告の実行を禁止する（図６２（ロ）（ハ－１）（ハ－２））。特定の遊技モードは、たとえば、天井ゲーム到達前（天井モード移行前）の遊技モードであり、具体的には、天井ゲーム到達直前（天井モード移行直前の遊技モード）の前兆モードが該当する。また、上記天井特典制御手段は、具体的には、所定の開始条件が成立した後（たとえば、電サポ終了後または大当り遊技後あるいは、低確率状態を伴う遊技状態に移行後など）、当り遊技が発生されずに（または大当りに当選することなく）、低確率状態を伴う遊戯状態で実行された図柄の変動回数（ゲーム数）が所定の上限回数（天井ゲーム数）に達した場合に通常遊技状態よりも遊技者に有利な天井特典（特典遊技状態）に制御する機能部として働く。

【０８４８】

（潜確状態に係る遊技モード）

なお、潜確状態を設ける場合は、たとえば、図７４に示すように、潜確用の変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）と遊技状態判定番号ＹＪをを定めればよく、潜確状態に対応した遊技モードとして「潜確モード」、潜確モードに関連する演出モードとして「潜確演出モード」を設ければよい。

【０８４９】

＜主制御部側の処理（第２実施形態）：図６３～図６８Ｂ＞

次に図６３～図６８Ｂを参照して、本実施形態の主制御部２０側における遊技動作処理について説明する。なお、上記第１実施形態と実質的に同じ構成要素（処理内容）については、同じ符号（ステップ番号）を付し、その詳細な説明は重複記載を避けるために適宜省略する。

【０８５０】

第２実施形態に係る主制御部側の処理に関し、第１実施形態の主制御部側の処理に係る図８の「主制御側メイン処理」、図９の「主制御側タイマ割込処理」、図１０の「特別図柄管理処理」、図１１の「特図１始動口チェック処理」、図１５の「特別電動役物管理処理」などについては、実質的に同一の処理内容となっている。したがって、これらの処理内容についての詳細な説明は省略し、ここでは、第２実施形態が第１実施形態と異なる点、具体的には、図１０中の「特別図柄変動開始処理」、「特別図柄変動中処理」、「特別図柄確認時間中処理」などを中心に説明していく。

【０８５１】

＜２１．特別図柄変動開始処理：図６３＞

図６３を参照して、第２実施形態に係る特別図柄変動開始処理（ステップＳ３０６）について説明する。図６３は、特別図柄変動開始処理の詳細を示すフローチャートである。

【０８５２】

図６３において、ＣＰＵ２０１は、まず特図２作動保留球数がゼロか否かを判定し（ステップＳ４０１）、特図２作動保留球数がゼロでない場合には（ステップＳ４０１：ＮＯ）は、特図２作動保留球数対象とした変動開始時の処理（ステップＳ４０３～Ｓ４１６）を実行する。一方、特図２作動保留球数がゼロの場合には（ステップＳ４０１：ＹＥＳ）、続いて特図１作動保留球数がゼロか否かを判定し（ステップＳ４０２）、特図１作動保

留球数がゼロでない場合には（ステップＳ４０２：ＮＯ）は、特図１作動保留球数を対象とした変動開始時の処理（ステップＳ４０３～Ｓ４１６）を実行する。

【０８５３】

特図２作動保留球数と特図１作動保留球数の双方の作動保留球数がゼロである場合（ステップＳ４０１：ＹＥＳ、かつステップＳ４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４１７に進み、特別図柄動作ステータスが上記「作動保留球なし」の状態を示す「待機中（００Ｈ）」であるか否かを判定する（ステップＳ４１７）。

【０８５４】

上記「作動保留球なし」の状態となったときの特別図柄動作ステータスが「待機中（０１Ｈ）」であった場合には（ステップＳ４１７：ＮＯ）、特別図柄動作ステータスを「待機中（００Ｈ）」に切り替える（ステップＳ４１８）。そして、演出制御コマンドとして、客待ち中コマンド（ＢＡ０４Ｈ）を演出制御部２４に送信して（ステップＳ４１９）、特別図柄変動開始処理を抜ける。

【０８５５】

特図１作動保留球数または特図２作動保留球数がゼロでない場合（ステップＳ４０１：ＮＯまたはＳ４０２：ＮＯ）、ステップＳ４０３～Ｓ４１６を順次実行していく。なお、特に必要が無い限り、どちらの作動保留球を対象とした処理であるかを区別せずに説明していく。

【０８５６】

ステップＳ４０３に進むと、今回の変動表示動作に供する特図側の作動保留球数を１減算し（ステップＳ４０３）、減算後の作動保留球数情報を含む「保留減算コマンド」を演出制御部２４に送信する（ステップＳ４０４）。

【０８５７】

次いで、特別図柄作動確認データを格納する（ステップＳ４０５）。

【０８５８】

次いで、ＲＡＭ２０３の保留記憶エリアに格納されている保留データをシフトして（ステップＳ４０６）、保留４記憶エリアをゼロクリアする（ステップＳ４０７）。

【０８５９】

次いで、遊技状態情報送信処理を実行する（ステップＳ４０８）。遊技状態情報送信処理では、「遊技状態指定コマンド」を演出制御部２４に送信する。ここでの遊技状態指定コマンドには、ゲーム開始時の遊技状態を特定可能な遊技状態情報が含まれる。演出制御部２４は、遊技状態指定コマンドを受信すると、これに含まれる情報に基づき、遊技状態を把握し、主制御部２０側で管理される遊技状態と整合性を保つ形で演出モードを管理する。指定コマンド」を送信可能な構成とすることができる。またここでは、必要に応じて、特別図柄時短回数カウンタに関する情報（時短回数情報）を含む「時短回数コマンド」と、特別図柄確変回数カウンタに関する情報（ＳＴ回数情報）を含む「ＳＴ回数コマンド」が送信され、演出制御部２４側で残余時短回数報知演出を現出する際に利用される。なお、無限系の天井特典が付与される場合、具体的には、時短回数の制限が無い「無限時短」、ＳＴ回数の制限が無い「無限確変」「無限潜確」、あるいは、実質的に無限回数とみなせる無限時短、無限確変、または無限潜確が付与される場合、その特典中に係る遊技状態（天国モード）においては、制御負担軽減のために、時短回数コマンドやＳＴ回数コマンドは送信しないように構成することができる。

【０８６０】

また、上記「残余回数表示演出」は、時短モード、確変モード、天国モードのいずれの遊技モードにおいても現出可能に構成することができる。なお、無限系に係る残余回数表示演出については、既に説明したように、残り回数が無限であること報知する演出態様が好ましい。たとえば、画像表示演出であれば、「残り∞回」や「次回大当りまで継続」などである。

【０８６１】

（残余天井回数表示演出について）

また、ステップＳ４０８の遊技状態情報送信処理では、残り天井ゲーム数に関する情報（後述の天井カウンタに関する情報）を含む「天井回数コマンド」も送信される。演出制御部２４は、天井回数コマンドに含まれる情報に基づいて、天井到達までの残りゲーム数を把握し、上記「残余天井回数表示演出」を現出制御する。本実施形態の場合、この残余天井回数表示演出は、前兆モード（前兆演出モード）中にカウントダウン表示という形で現出される。

【０８６２】

上記「残余天井回数表示演出」は、天井ゲームの監視対象（カウント対象）期間の全部または一部の期間において現出可能である。本実施形態であれば、「一般モード中」および／または「前兆モード中」で現出可能である。また、通常モードで残余天井回数表示演出を現出させる場合、一般モードと前兆モードとで、異なる演出態様とすることができる。たとえば、一般モード中は、液晶画面の隅部に小さな表示領域に残り天井回数を報知し（カウントダウン表示を小さく表示）、前兆モード中は、液晶画面の中央部の広い表示領域に残り天井回数を報知（カウントダウン表示を大きく表示）することができる。

【０８６３】

（設定値が正常時の処理ルート：Ｓ４２０を辿る処理ルート）

次いで、設定エラーフラグがＯＮ状態（５ＡＨ）であるか否かを判定する（ステップＳ４０９）。設定エラーフラグがＯＮ状態でない場合（ステップＳ４０９：≠５ＡＨ）、上記「設定値コマンド」を演出制御部２４に送信し、次いで、図６４に示す天井機能管理処理を実行する（ステップＳ４２０）。

【０８６４】

＜１３．天井機能管理処理：図６４＞

上記天井機能管理処理（ステップＳ４２０）について説明する。図６４は、天井機能管理処理（ステップＳ４２０）の詳細を示すフローチャートである。この天井機能管理処理は、主に、天井ゲーム数までの残りゲーム数を管理する処理となっている。

【０８６５】

図６４において、ＣＰＵ２０１は、まず、「天井カウンタ」がゼロか否かを判定する（ステップＳ９０１）。

【０８６６】

（天井カウンタ）

天井ゲーム数は、主制御部２０その機能部を担う「天井カウンタ（特定ゲーム数カウント手段）」によりカウントされる。この天井カウンタは、残り天井ゲーム数を管理（監視）するためのカウンタであり、本実施形態の場合、天井特典付与に関するデータの設定契機ゲーム数を管理するためのカウンタとして利用される（後述のステップＳ９０３～Ｓ９０４（天井フラグをＯＮ）、図６３中の遊技状態移行準備処理（ステップＳ４１２Ａ）の詳細を示す図６６のステップＳ９１５参照）。

【０８６７】

（伊４０）本実施形態の場合、天井カウンタに初期値がセットされるのは、ＲＡＭクリア時（ステップＳ０３１）、時短状態終了時（図６８Ｂのステップ Ｓ４８１Ａ）、確変状態終了時（図６８Ｂのステップ Ｓ４８６Ａ）、大当り遊技終了時（図１５のステップＳ５０９）、支援時短開閉遊技終了時（図１５のステップＳ５０４）、他の遊技モードから通常モードに移行する場合、他の内部遊技状態から通常状態に移行する場合（後述の図６８Ｂのステップ Ｓ４８１Ａ、Ｓ４８６Ａ）、天井到達時（天井モードに係る図柄変動の停止時）などである。支援時短開閉遊技終了時を含むのは、本実施形態では、天井時短よりも支援時短の当選処理を優先するためである。

【０８６８】

上記「天井カウンタ」は、特定事象の実行回数または成立回数あるいは発生回数などをカウントするカウント手段として機能し、天井発動契機（天井特典付与契機）の到来を監視する機能部として働く。ここでいう「特定事象」とは、図柄変動表示ゲームの実行（当り変動またはハズレ変動）、大当り当選、小当り当選、ハズレの当選、支援時短の当選、

特定の遊技状態への移行（特定の遊技モードへの移行、特定の変動パターン選択モードへの移行、特定の内部遊技状態への移行など）、大当り遊技の実行、小当り遊技、支援時短開閉遊技の実行、遊技に関する特定条件の成立、などの特定の事象である。本実施形態では、天井カウンタの値を監視して、天井機能発動契機の到来を判定するようになっている。斯様なカウント手段は、たとえば、後述の特典付与形態の変形例１、変形例２（図７５、図７６、付与形態（α）～（μ））などにおいて、天井発動契機または所定の特典付与契機の到来を監視するための機能部として利用される。また、天井カウンタは必要に応じて、複数設けることができる。これにより、監視対象となる特定の事象が複数ある場合にも対応することができる。

【０８６９】

（天井ゲーム数のカウント形態）

天井カウンタは、下記のように機能させることができる。いずれのカウント形態を採用するかは、遊技性に応じて、適宜決定することができる。以下、詳述する。

【０８７０】

（伊３８）ＲＡＭクリア時（図８のステップＳ０３１参照）において、天井カウンタに初期値をセットするタイミングとしては、図９に示す「主制御部側タイマ割込み処理」の起動処理（図８のステップＳ０３６：ＣＴＣの設定）よりも前段階であることが好ましい。本構成は、ＲＡＭクリアがされた場合に天井カウンタの初期値がセットされる構成であるため、ホール側が天井までのカウンタをそのまま継続するか、天井までのカウンタをクリアして初期値をセットするかを選択することができる。また、遊技進行に関する処理を含む主制御部側割込み処理が起動されるよりも前に天井カウンタを設定することが好ましい。主制御部側タイマ割込み処理が起動した後に天井カウンタを設定するようにしてしまうと、天井カウンタに初期値を設定する前にゲームが開始されてしまう恐れがあり、制御上も煩雑な処理となりうるため、主制御部側割込み処理が起動されるよりも前に天井カウンタを設定することが好適だからである。

【０８７１】

本実施形態に係る天井カウンタは、遊技状態に応じて下記（伊７１）、（伊７２）のように機能させることができる。

（伊７１）少なくとも支援時短状態中は、天井カウンタの値は更新（カウント）しない（天井カウンタの値を保持する（残り天井ゲーム数のカウントを停止する））。支援時短状態中は、天井カウンタの値が更新されないため、支援時短状態中に天井ゲーム数に達して、天井機能が発動してしまうことを防止できる。たとえば、時短状態中に天井時短が付与されてしまう（時短回数が更新されてしまう）ことを防止できる。ただし、支援時短状態中のゲーム数が天井ゲームの監視対象（カウント対象）から除外されるため、天井ゲーム数が増加してしまう可能性があり、遊技者が不利益を被る可能性がある。

（伊７２）少なくとも支援時短状態中は、天井カウンタの値を更新（カウント）する。この場合、支援時短状態中のゲーム数が天井ゲーム数のカウント対象となるため、遊技者は、支援時短状態中における電サポ状態の恩恵を受けながら天井到達を目指すことが可能になる。ただし、支援時短状態中に天井機能が発動してしまう可能性があり、支援時短状態中に天井ゲーム数が到来した際の制御処理が必要となる。たとえば、支援時短状態中に天井ゲーム数が到来した場合、天井特典を優先するのか（現在の残り時短回数を、天井時短による時短回数１００回に更新（セット）する）、天井特典を無効扱い（天井機能の発動を禁止する）するのかを定める必要がある。また、天井特典を有効扱いとする場合、たとえば、支援時短状態中に天井時短が付与される場合、現在の残り時短回数を天井時短による時短回数１００回に更新するのか、それとも、現在の時短回数に対して上乗せする（＋１００回する）のかなど、定める必要がある。なお、いずれに定めるかは自由である。

【０８７２】

天井カウンタがゼロである場合（ステップＳ９０１：ＹＥＳ）、何もせずにそのまま天井機能管理処理を抜ける。本実施形態では、通常状態のハマりゲーム数（天井ゲーム数）をカウントするために、通常状態に移行する場合や大当り遊技が終了した場合に天井カウ

ンタに初期値がセットされるが、天井ゲーム数のカウント対象が、時短状態、支援時短状態、天国時短状態、確変状態など、特定の内部遊技状態または特定の遊技モード中の実行ゲーム数を監視対象（カウント対象）とする場合は、天井カウンタに初期値をセットするタイミングや、天井カウンタを更新（カウント）するタイミングを適宜定めて、特定の遊技状態中の実行ゲーム数を監視すればよい。

【０８７３】

一方、天井カウンタがゼロでない場合（ステップＳ９０１：ＮＯ）、天井カウンタを１減算し（ステップＳ９０２）、その減算結果がゼロでなければ（ステップＳ９０３：ＮＯ）、そのまま天井機能管理処理を抜け、ゼロであれば（ステップＳ９０３：ＹＥＳ）、天井フラグをＯＮ状態（５ＡＨ）にセットする（ステップＳ９０４）。この天井フラグは、天井カウンタがゼロになったか否かを指定するためのフラグであり、後述のステップＳ４１２Ａの遊技状態移行準備処理で利用される（後述の図６６のステップＳ９１５参照）。また、天井フラグは、大当りに当選した場合や支援時短に当選した場合にクリアされるようになっている。以上により、天井機能管理処理を抜ける。

【０８７４】

再び図６３の説明に戻り、ステップＳ４２０の天井機能管理処理を終えると、次いで、特別電動役物作動判定用乱数判定処理を実行する（ステップＳ４１０）。

【０８７５】

次いで、図６５に示す天井発動管理処理を実行する（ステップＳ４２１）。

【０８７６】

＜１４．天井発動管理処理：図６５＞

図６５は、図６３中の天井発動管理処理（ステップＳ４２１）の詳細を示すフローチャートである。この天井発動管理処理では、天井機能を発動するか否かを監視し、天井機能が発動した際の天井特典付与に関する必要な設定処理を実行する。

【０８７７】

図６５において、ＣＰＵ２０１は、まず、天井発動禁止条件が成立しているか否かを判定する（ステップＳ９２０）。「天井発動禁止条件」とは、天井機能の発動を禁止（制限）する条件である。天井発動禁止条件成立下では、天井特典は付与されない。

【０８７８】

本実施形態の場合、既に説明したように、天井ゲーム（１０００ゲーム目）にて、大当りに当選した場合や支援時短に当選した場合には、天井ゲームに到達しても、天井機能発動禁止条件が成立したとして、天井特典を付与する処理を行わずに、天井発動管理処理を抜けるようになっている。

【０８７９】

ここでは、大当り判定フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）である場合（大当り当選の場合）、または支援時短判定フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）である場合（支援時短当選の場合）、天井発動禁止条件が成立したとして（ステップＳ９２０：ＹＥＳ）、何もせずに、天井発動管理処理を抜ける。したがって、大当りまたは支援時短に当選した場合は、天井ゲームであっても「天井発動禁止状態」に制御され、その当選に係る処理が優先的に実行される。よって、天井特典が付与されるには、１０００ゲーム間ハマったこと（１０００ゲーム間、ハズレ続けること）が条件とされる。本実施形態では、ハマリゲーム数（ハズレの連続回数）の監視対象遊技区間を通常状態（通常モード）の１０００ゲーム間とし、このゲーム間ハマった場合に天井特典を付与するようになっている。

【０８８０】

天井発動禁止条件が成立していない場合（ステップＳ９２０：ＮＯ）、次いで、天井発動フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）であるか否かを判定する（ステップＳ９２１）。この「天井発動フラグ」とは、天井機能を発動させるか否か（天井特典を付与するか否か）を指定するためのフラグであり、当該フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）の場合には天井特典の付与する旨を指定し、当該フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）の場合には天井特典を付与しない旨を指定する。天井発動フラグは、後述のステップＳ４１２Ａの遊技状態移行準備処理にて、

天井カウンタがゼロになった場合にＯＮ状態に設定される（後述の図６６のステップＳ９１５～Ｓ９１６参照）。

【０８８１】

天井発動フラグがＯＮ状態でない場合には（ステップＳ９２１：≠５ＡＨ）、天井発動契機が到来していないとして、何もせずに天井発動管理処理を抜ける。

【０８８２】

一方、上記天井発動フラグがＯＮ状態である場合（ステップＳ９２１：＝５ＡＨ）、天井特典付与（天井発動）に必要な処理を実行する。ここではまず、後述の遊技状態移行準備処理（ステップＳ４１２Ａ）で設定された各状態バッファの値を、対応する状態フラグおよびカウンタに設定する（ステップＳ９２２：状態フラグ設定処理）。これにより、天井特典（本例では、天井時短）が生起することになる。つまり、天井ゲームに到達した時点（天井ゲームの開始時）で、天井特典が付与されるようになっている（天井ゲーム開始時発動型）。なお本実施形態の場合、ステップＳ４１２Ａの遊技状態移行準備処理で設定された各状態バッファの値は、９９９ゲーム目、つまり天井ゲームの１ゲーム前に設定されるデータである。本実施形態では、天井ゲーム開始時発動型を採用しているため、天井カウンタは、実際には、天井発動準備処理（図６６のステップＳ９１５～Ｓ９１７、Ｓ９１４の処理ルート）の実行契機となるゲーム数（９９９ゲーム目）をカウントするようになっている。

【０８８３】

上記ステップＳ９２２の状態フラグ設定処理により、天井特典に関するデータが状態フラグおよびカウンタに設定され、これにより、指定された天井特典状態に制御される。本実施形態では、天井特典として天井時短（時短回数１００回）を扱っているため、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）が、前兆モードの「０８Ｈ」から天井モードの「０９Ｈ」に更新されることになる。

【０８８４】

状態フラグ設定処理を終えると、天井特典付与時の終了処理として、各々の状態バッファをクリアし（ステップＳ９２３：天井発動時の各種設定処理）、天井フラグと天井発動フラグを、それぞれＯＦＦ状態（００Ｈ）に設定する（ステップＳ９２４～Ｓ９２５）。

【０８８５】

次いで、天井発動中フラグをＯＮ状態（５ＡＨ）に設定する（ステップＳ９２６）。この天井発動中フラグは、天井特典中であることを指定するフラグであり、当該フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）の場合には天井特典中である旨を示し、当該フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）の場合には天井特典中でない旨を示す。本実施形態の場合、天井時短状態中であるか否かを指定するフラグとして機能する。

【０８８６】

遊技状態情報送信処理（ステップＳ９２６）を実行する。ここでの遊技状態情報送信処理では、有限時短（時短状態）情報を含む遊技状態指定コマンドを演出制御部２４に送信する。これにより、今回のゲーム（１０００ゲーム目）の開始とともに有限時短状態に制御され、後述の特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１３）において天井モードに基づく特別図柄の変動パターンが選択され、天井演出モード下における演出が現出されることになる。以上により、天井発動管理処理を抜ける。

【０８８７】

（天井特典の発生タイミングの変形例１）

なお、大当りに当選した場合、天井機能を禁止状態に制御せずに、天井特典を付与してもよい。ただしこの場合は、今回のゲームに限り（１ゲーム限り）の天井特典となる。今回のゲーム（天井ゲーム）終了後、大当り遊技が開始されるからである。しかし、１ゲーム限りの天井特典であっても、電サポ状態を伴う時短状態や確変状態が付与される場合には、今回の図柄変動表示ゲームが終了するまでの間は電サポの恩恵を受けることができる。具体的には、下始動口３５への入賞が容易になり、特図２側の作動保留球が発生し易くなる、という利点がある。天井特典として、電サポ状態を伴う遊技状態を付与する場合に

は、今回のゲームにおいて、少なくとも右打ち指示演出を現出させ、遊技者に右打ちを促すことが好ましい。

【０８８８】

（天井特典の発生タイミングの変形例２）

本実施形態では、ゲーム開始を契機に天井特典を付与する上記「天井ゲーム開始時発動型」の構成について説明したが、ゲーム終了を契機に天井特典を付与する上記「天井ゲーム終了時発動型」の構成であってもよい。天井ゲーム終了時発動型の場合は、図柄変動表示ゲームの終了後、直ちに天井特典が付与される。たとえば、天井特典が有限時短である場合、１０００ゲームの終了直後から時短状態が生起する。なお、天井特典が「強制当り」である場合は、１０００ゲーム終了後、強制当りによる大当り遊技（強制当り遊技）が開始されることになる。ゲーム終了時を天井発動契機とする場合、天井発動管理処理（ステップＳ４２１）を、たとえば、図柄変動表示ゲーム終了時の処理に係る特別図柄確認時間中処理（後述の図６８Ｂ）中のステップＳ４９５の処理の後で実行すればよい。

【０８８９】

（天井特典の発生タイミングの変形例３）

また本実施形態では、１０００ゲーム目に天井特典を付与するものと説明したが本発明はこれに限らず、第１の付与条件が成立後、第２の付与条件が成立したことに基づき、天井特典を付与してもよい。たとえば、１０００ゲームハマった場合（第１の付与条件が成立）、天井特典付与権利を成立させ、所定の前兆ゲーム数の消化後に天井特典を付与する（天井特典の付与を一旦保留し、複数ゲーム先に予定する）。この場合、複数種類の前兆ゲーム数を設け（たとえば、１～１６ゲーム）、抽選（前兆ゲーム数抽選）により前兆ゲーム数を決定することができる。抽選で前兆ゲーム数を決定する場合、全設定（設定１～６）で、各前兆ゲーム数の抽選確率を同じにしてもよいが、設定値に応じた抽選確率を定めることが好ましい。たとえば、設定値が高いほど相対的に少ないゲーム数が選択され易く、設定値が低いほど相対的に多いゲーム数が選択され易いという様に、各前兆ゲーム数の抽選確率を設定値に応じて定めれば、ゲーム数の違いによる設定推測要素を遊技者に与えることができる。また、特定の前兆ゲーム数（たとえば、７ゲーム）が選択された場合は、高設定確定や設定６確定などのように、設定値に応じた抽選確率を定めることができる。

【０８９０】

（天井特典の発生タイミングの変形例４）

上記の変形例３では、所定の前兆ゲーム数が消化されるまで天井特典付与権利を一旦保留状態とする形態、つまり、その権利保留期間がゲームの実行回数に依存する例について説明した。しかし、権利保留期間がゲームの実行回数に依存するものではなく、時間経過に依存するものであってもよい。たとえば、天井ゲームの開始時から所定時間経過した場合、天井特典を付与するという「時限式」の天井付与形態である。具体的には、天井ゲームに係る図柄変動表示ゲーム中の所定のタイミングで天井特典を付与する。

【０８９１】

再び図６３の説明に戻り、ステップＳ４２１の天井発動管理処理を終えると、特別停止図柄作成処理を実行し（ステップＳ４１１）、次いで、遊技状態移行準備処理を実行する（ステップＳ４１２Ａ）。

【０８９２】

＜１５．遊技状態移行準備処理：図６６＞

上記遊技状態移行準備処理（ステップＳ４１２Ａ）について説明する。図６６は、遊技状態移行準備処理の詳細を示すフローチャートである。

【０８９３】

この遊技状態移行準備処理では、大当りまたは支援時短に当選した場合に、その大当り遊技後の移行先遊技状態（図４参照）を指定するためのデータを所定のバッファ（状態バッファ）に格納するための処理と（ステップＳ９１１～Ｓ９１４）、ハズレであって、天井フラグがＯＮ状態の場合に、天井特典を指定するためのデータを所定のバッファに格納

するための処理（ステップＳ９１５～Ｓ９１７）とに分かれている。先ず、前者の「大当りに当選した場合」の処理内容について説明する。

【０８９４】

（大当りに当選した場合）

大当り判定フラグがＯＮ状態の場合（ステップＳ９１０：＝５ＡＨ）、大当り種別に応じた「遊技状態移行テーブル（図４２）」を取得し（ステップＳ９１２）、各種データを、対応する状態バッファに格納する（ステップＳ９１４）。既に説明した通り、１０Ｒ、４Ｒ確変大当りの場合には「ＪＴＴＢＬ１」、４Ｒ時短大当りの場合には「ＪＴＴＢＬ－４」が参照される。これにより、大当り遊技後の遊技状態が指定される。

【０８９５】

（支援時短に当選した場合）

支援時短判定フラグがＯＮ状態の場合（ステップＳ９１１：＝５ＡＨ）、支援時短種別に応じた「遊技状態移行テーブル（図４２）」を取得し（ステップＳ９１２）、各種データを、対応する状態バッファに格納する（ステップＳ９１４）。既に説明した通り、支援時短Ａの場合には「ＪＴＴＢＬ－４」、支援時短Ｃの場合には「ＪＴＴＢＬ－５」、支援時短Ｃの場合には「ＪＴＴＢＬ－６」が参照される。これにより、支援時短開閉遊技後の遊技状態が指定される。

【０８９６】

（ハズレであって、天井フラグがＯＮ状態の場合）

大当り判定フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）でなく（ステップＳ９１０：≠５ＡＨ）、支援時短判定フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）でもなく（ステップＳ９１１：≠５ＡＨ）、天井フラグがＯＮ状態の場合（ステップＳ９１５：＝５ＡＨ）、天井発動開始前処理（天井特典を付与するための前処理）の一環として、天井発動フラグをＯＮ状態（５ＡＨ）に設定する（ステップＳ９１６）。本処理で、ＯＮ状態に設定された「天井発動フラグ」は、次ゲームにおける上記天井発動管理処理（ステップＳ４２１）で確認される。

【０８９７】

次いで、図６９に示す「天井用遊技状態移行テーブル」を取得する（ステップＳ９１７）。図６９では、各種天井特典に対応する天井用遊技状態移行テーブルとして、ＪＴＴＢＬ－１０～ＪＴＴＢＬ－１５（有限時短、無限時短、有限確変、無限確変、有限潜確、無限潜確の付与用のテーブル）を例示してある。実際には、天井特典種に応じて、必要な天井用遊技状態移行テーブルを用意すればよい。

【０８９８】

次いで、取得した天井用遊技状態移行テーブルに定められたデータを上記した状態バッファに格納する（ステップＳ９１４：状態バッファ設定処理）。これら状態バッファに格納された値は、上記天井発動管理処理（ステップＳ４２１、図６５中のステップＳ９２２参照）で読み出され、上記大当りに当選した場合と同様に、ＲＡＭ２０３の所定の記憶領域（各々の状態バッファに対応したフラグ記憶領域やカウンタ記憶領域）に格納される。これにより、天井特典に係る遊技状態が指定されることになる。なお、図示の「＊（回）」「＊（Ｈ）」は任意のデータ値であり、遊技性や設計値に応じた適宜な値を設定可能であることを意味する。たとえば、本実施形態の場合、天井特典として、天井時短（有限時短：時短回数１００）を代表的に説明しているので、この場合は、図示の「有限時短」の欄に示すようなデータ値が定められている。

【０８９９】

（伊３９）天井特典で無限時短を実現する場合には、時短状態を生起させるためのデータを設定し（普電役物開放延長バッファ～特別図柄時短状態移行バッファに５ＡＨをセット）、時短回数カウンタに０をセットして、時短回数カウンタを減算されないようにしても無限時短を実現することができる。詳述すれば、時短回数が０の場合、図６８Ａの特別図柄確認時間中のステップＳ４７８の判定結果がＹＥＳとなり、ハズレ続ける限り、永遠にＳ４８１Ａの時短状態終了設定処理が実行されないからである。また、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）も変更されないようにしてもよい（特別図柄変動回数カウンタ１

～３バッファに０をセットし、ステップＳ４８８の判定結果がＹＥＳの処理ルートを辿るようにする）。

【０９００】

なお、大当り判定フラグ、支援時短判定フラグ、および天井フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）である場合（ステップＳ９１０およびＳ９１１が≠５ＡＨであり、かつステップＳ９１５が≠５ＡＨの場合）、何もせずにそのまま遊技状態移行準備処理を抜ける。

【０９０１】

再び図６３の特別図柄変動開始処理の説明に戻る。上記ステップＳ４１２の遊技状態移行準備処理を終えると、次いで、特別図柄変動パターン作成処理を実行する（ステップＳ４１３）。特別図柄変動パターン作成処理では、既に説明したように、現在の遊技モード（変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ））、大当り抽選結果、特図種別、作動保留球数等に基づき、目的の変動パターン振分テーブル（図７０～図７３参照）を取得する。

【０９０２】

上記ステップＳ４１３の特別図柄変動パターン作成処理を終えると、次いで、今回の変動開始側に対応する変動中フラグをＯＮ状態（５ＡＨ）に設定する（ステップＳ４１４）。

【０９０３】

次いで、ステップＳ４１１の特別停止図柄作成処理で得られた図柄抽選結果情報を特定可能な装飾図柄指定コマンドを作成し、これを演出制御部２４に送信する（ステップＳ４１５）。

【０９０４】

そして、変動開始時設定処理として、特別図柄動作ステータス「変動中（０２Ｈ）」に切り替え（特別図柄動作ステータスに０２Ｈを格納）、判定用乱数記憶エリアに００Ｈを格納する（ゼロクリアする）（ステップＳ４１６）。

【０９０５】

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

【０９０６】

＜２３．特別図柄変動中処理：図６７＞

次に、図１０に示す特別図柄変動中処理（ステップＳ３０７）について説明する。図６７は、図１０の特別図柄変動中処理（ステップＳ３０７）の詳細を示すフローチャートである。

【０９０７】

図６７において、ＣＰＵ２０１は、まず特別図柄役物動作タイマがゼロであるか否か、つまり特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ４５１）。特別図柄役物動作タイマがゼロでない場合は（ステップＳ４５１：ＮＯ）、未だ特別図柄の変動時間が経過していない、つまり特別図柄が変動中であるので、何もしないでこの特別図柄変動中処理を抜ける。

【０９０８】

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

【０９０９】

次いで、特別図柄の変動停止時の設定処理として、ＲＡＭ２０３の特別図柄確定タイマに、特別図柄確定信号出力時間（たとえば、１００ｍｓ）を格納し、特別図柄役物動作タイマに確定表示時間を格納し、特別図柄動作ステータスを「確認中（０３Ｈ）」に切り替

え（特別図柄動作ステータスに０３Ｈを格納）、特別図柄変動中フラグに００Ｈ（ＯＦＦ状態）を格納し（ステップＳ４５３）、この特別図柄変動中処理を抜ける。上記「特別図柄確定信号出力時間」とは、枠用外部端子基板２１からホールコンピュータＨＣに対し、特別図柄が確定表示された旨を報知する特別図柄確定信号の出力時間を確保するための余裕時間である。また「確定表示時間」とは、特別図柄の変動表示が終了して特別図柄の停止表示した際、その停止表示を保持する時間（停止表示時間）である。この確定表示時間中は、装飾図柄も確定表示（本停止）される。

【０９１０】

（確定表示時間の変形例）

ここで、本実施形態に係る確定表示時間については、通常の５００ｍｓを含み、変動パターンに応じた確定表示時間が設定されるようになっている。具体的には下記のような関係を満たす確定表示時間が設定することができる。なお、図示の備考欄に示す天井変動、支援時短当選に係る変動（支援時短当り変動）、前兆最終変動、天井突入時変動、一般モード中のハズレ変動のうち、一般モード中のハズレ変動は、通常の５００ｍｓが確定表示時間と設定され、それ以外の変動パターンについては、通常の５００ｍｓとは異なる確定表示時間が設定可能である。そして、図示の一般モード中のハズレ変動以外の変動パターンについては、５００ｍｓよりも長時間の確定表示時間が設定することができる。

【０９１１】

（伊８４）少なくとも天井変動（図７３の天井の欄参照：特に、天井ゲーム終了時発動型に係る天井変動）の確定表示時間Ｖと、支援時短の当選に係る変動パターン（たとえば、図７０の備考３参照：以下「支援時短当選変動」と称する）の確定表示時間Ｗとが異なる（確定表示時間Ｖ≠確定表示時間Ｗ）。この場合、各確定表示時間を利用して、時短状態へ突入する旨を報せる演出（時短突入報知演出）等を行う場合に、時短状態の種類に応じて（ここでは、天井時短状態または支援時短状態）、適切な時短突入報知演出を実行することができる（後述の（伊８５）、（伊８６）も同様）。

（伊８５）少なくとも支援時短当選変動の確定表示時間Ｗよりも天井変動（特に、天井ゲーム終了時発動型に係る天井変動）の確定表示時間Ｖの方が長時間である（確定表示時間Ｗ＜確定表示時間Ｖ）。

（伊８６）少なくとも天井変動（特に、天井ゲーム終了時発動型に係る天井変動）の確定表示時間Ｖよりも支援時短当選変動の確定表示時間Ｗよりも長時間である（確定表示時間Ｖ＜確定表示時間Ｗ）。

【０９１２】

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

【０９１３】

＜２６．特別図柄確認時間中処理（変動停止時処理）：図６８Ａおよび図６８Ｂ＞

次に、特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８）について説明する。図６８Ａおよび図６８Ｂは、図１０の特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８）の詳細を示すフローチャートである。

【０９１４】

図６８Ａおよび図６８Ｂにおいて、ＣＰＵ２０１は、まず特別図柄役物動作タイマがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４７１）。ここでの特別図柄役物動作タイマには、「確定表示時間」が設定されている（上記特別図柄変動中処理のステップＳ３０７参照）。上記特別図柄役物動作タイマがゼロになるまでの間は（ステップＳ４７１：ＮＯ）、何もしないでこの特別図柄確認時間中処理を抜ける。

【０９１５】

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

の遊技状態情報をＲＡＭの遊技状態判定領域に格納する（ステップＳ４７３）。

【０９１６】

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

【０９１７】

（大当り判定フラグがＯＮ状態の場合）

上記ステップＳ４７４の判定で、大当り判定フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）の場合（ステップＳ４７４：＝５ＡＨ）、大当り図柄停止時の各種設定処理を行う（ステップＳ４７５Ａ）。ここでは、図示の通り、大当り判定フラグをＯＦＦ状態（００Ｈ）に設定し、大当りに当選したとして条件装置作動フラグをＯＮ状態（５ＡＨ）に設定し、その他、大当り遊技中を低確率および電サポ状態無しの状態に設定する（各種フラグやカウンタをクリア）。（伊４０）また、天井機能に関連するフラグ（天井フラグ、天井発動フラグ、および天井発動中フラグ）をそれぞれＯＦＦ状態（００Ｈ）に設定し、天井カウンタをクリア（００Ｈ）する。

【０９１８】

（大当り判定フラグがＯＦＦ状態の場合）

上記ステップＳ４７４の判定で、大当り判定フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）の場合（ステップＳ４７４：≠５ＡＨ）、次いで、支援時短判定フラグの状態を判定する（ステップＳ４７６）。支援時短判定フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）の場合（ステップＳ４７６：≠５ＡＨ）、ステップＳ４７８の処理に進む。支援時短判定フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）の場合（ステップＳ４７６：＝５ＡＨ）、支援時短図柄停止時の各種設定処理を行い（ステップＳ４７７）、ステップＳ４７８の処理に進む。

【０９１９】

ステップＳ４７８の処理に進むと、特別図柄時短回数カウンタ（残り時短回数）がゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４７８）。特別図柄時短回数カウンタがゼロである場合（ステップＳ４７８：ＹＥＳ）、何もしないでステップＳ４８３の処理に進む。

【０９２０】

一方、特別図柄時短回数カウンタがゼロでない場合（ステップＳ４７８：ＮＯ）、今回の変動回数の消化分として、特別図柄時短回数カウンタを１減算し（ステップＳ４７９）、減算後の特別図柄時短回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４８０）。

【０９２１】

減算後の特別図柄時短回数カウンタがゼロでない場合（ステップＳ４８０：ＮＯ）、特別図柄時短状態の終了回数に達していないので、何もしないでステップＳ４８３の処理に進む。一方、減算後の特別図柄時短回数カウンタがゼロの場合（ステップＳ４８０：ＹＥＳ）、時短終了時の設定処理を行う（ステップＳ４８１Ａ）。

【０９２２】

（時短終了時の設定処理：ステップＳ４８１Ａ）

ここでは、時短終了時の設定処理として、図示の通り、電チューサポート機能をＯＦＦ状態に設定し、Ｔｃｏｄｅを「００Ｈ（一般モード）」に設定し、連荘回数カウンタをクリア（００Ｈ）するなど、時短状態から通常状態への移行設定処理を行う。これにより、次回の特別図柄変動表示ゲームでは、「一般モード」に関連する特別図柄の変動パターンが選択されることになる。

【０９２３】

ステップＳ４８１Ａの「時短終了時の設定処理」が実行されるケースは、遊技モードが「時短モード」から通常モード（一般モード）に移行するケース、具体的には、内部遊技状態が「時短状態」から「通常状態」に移行するケースである。したがってここでは、次ゲームから通常状態（一般モード）に移行することに伴い、残り天井ゲーム数のカウントを開始するべく、天井カウンタに初期値（９９９回）を設定する。本実施形態では、天井カウンタ値がゼロとなるゲームは、天井ゲーム直前のゲーム（９９９ゲーム目）となって

おり、この天井ゲーム直前のゲームにて、天井特典開始前の各種設定処理、具体的には、上記遊技状態移行準備処理（図６３のステップＳ４１２）において、天井発動フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）に設定され、天井特典を指定するためのデータが各状態バッファに格納される（図６６のステップＳ９１５～Ｓ９１７、Ｓ９１４）。そして、次ゲーム（天井ゲーム）開始時における上記天井発動管理処理（図６３のステップＳ４２１）において、当該状態バッファのデータが読み出されて、遊技状態指定に係る各種のフラグやカウンタに設定される（図６５のＳ９２１～Ｓ９２６）。これにより、天井ゲームの開始とともに天井特典が付与されるようになっている。なお、天井カウンタに初期値として「１０００」をセットしてもよく、この場合には、天井カウンタがゼロになったか否か、つまり１０００ゲーム目であるか否かを監視し、ゼロであるならば、状態バッファを介さずに、直接的に、天井特典に関する指定データを各種フラグやカウンタにセットする処理にすればよい。

【０９２４】

（ゲーム終了を契機に天井特典を付与する上記「天井ゲーム終了時発動型」の制御処理について）

（伊３４）ここで、上記「天井ゲーム終了時発動型」とする場合には、サブルーチンである上記「天井発動管理処理（ステップＳ４２１、その詳細を示す図６５）」を、たとえば、確定表示時間の終了を契機に天井特典を付与したい場合には、図柄変動表示ゲーム終了時に係る特別図柄確認時間中処理の最後の処理（後述のステップＳ４９４）の後、天井発動管理処理（ステップＳ４２１）を実行させればよい。また、変動時間の終了を契機に天井特典を発生させたい場合には、たとえば、図６７の特別図柄変動中処理中のステップＳ４５１（変動時間経過後）の処理の後、天井発動管理処理（ステップＳ４２１）を実行させればよい（大当り当選の場合には、天井特典は付与されない（ステップ４７４～Ｓ４７５Ａ））。この場合、本実施形態のように天井カウンタには９９９をセットした場合には９９９ゲーム終了時に天井特典が付与され、１０００をセットした場合には１０００ゲーム終了時に天井特典が付与される。いずれにしても、遊技に関する特定事象（ここでは、通常状態中のハズレ回数）をカウントして、そのカウント値が所定値（ここでは、ゼロ）となった場合に天井機能発動契機または天井特典を付与可能に構成すればよい。なお、本実施形態の処理の仕方（図６３～図６８Ｂ参照）を採用すれば、たとえば、旧機種ではゲーム開始時を天井発動契機（天井ゲーム開始時発動型の構成）としていたが、新機種ではゲーム終了時を天井発動契機（天井ゲーム終了時発動型の構成）としたい場合に設計変更を容易になり、旧機種と新機種との間の互換性を高めることができるという利点がある。

【０９２５】

ステップＳ４８１Ａの時短終了時の設定処理を終えると、次いで、遊技状態情報送信処理を実行する（ステップＳ４８２）。ここでは、遊技状態指定コマンドを演出制御部２４に送信する。ここでの遊技状態指定コマンドには、時短状態が終了した旨を指定する情報が含まれる。演出制御部２４がこの遊技状態指定コマンドを受けると、今回のゲームで時短状態が終了した旨を把握し、演出モードを通常演出モードに移行させる。なお、遊技状態指定コマンドには、終了した時短状態種別（大当りによる時短状態、支援時短状態、天井時短状態など）を特定可能な情報を含ませることができる。

【０９２６】

次いで、特別図柄確変回数カウンタ（残りＳＴ回数）がゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４８３）。特別図柄確変回数カウンタがゼロである場合（ステップＳ４８３：ＹＥＳ）、ステップＳ４８８の処理に進む。一方、特別図柄確変回数カウンタがゼロでない場合（ステップＳ４８３：ＮＯ）、今回の特別図柄の変動回数消化分として、特別図柄確変回数カウンタを１減算し（ステップＳ４８４）、その減算後の特別図柄確変回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４８５）。

【０９２７】

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

【０９２８】

減算後の特別図柄確変回数カウンタがゼロの場合（ステップＳ４８５：ＹＥＳ）、特別図柄の変動回数が規定のＳＴ回数（本実施形態では、６５５３５回）に達したとして、確変終了時の設定処理を実行する（ステップＳ４８６Ａ）。ここでは、確変終了時の設定処理として、図示の通り、確変状態に関する機能をＯＦＦ状態に設定し、Ｔｃｏｄｅを「００Ｈ（一般モード中）」に設定し、天井カウンタや連荘回数カウンタをクリア（００Ｈ）するなど、確変状態から通常状態への移行設定処理を実行する。

【０９２９】

上記ステップＳ４８６Ａの確変終了時の設定処理を終えると、次いで、遊技状態情報送信処理を実行する（ステップＳ４８７）。ここでは、上記ステップＳ４８２と同じく、遊技状態指定コマンドを演出制御部２４に送信するが、ここでの遊技状態指定コマンドに含まれる情報には、高確率状態（確変状態または潜確状態）の終了を指定する情報が含まれる。演出制御部２４がこの遊技状態指定コマンドを受けると、今回のゲームで確変状態が終了したことを把握し、演出モードを通常演出モードに移行させる。

【０９３０】

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

【０９３１】

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

【０９３２】

減算後の特別図柄変動回数カウンタがゼロの場合（ステップＳ４８９：ＹＥＳ）、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）の更新タイミングが到来したとして、遊技状態更新処理を実行する（ステップＳ４９１）。

【０９３３】

ステップＳ４９１の遊技状態更新処理を終えると、次いで、遊技状態情報送信処理を実行する（ステップＳ４９２）。ここでは、上記ステップＳ４８２と同じく、遊技状態指定コマンドを演出制御部２４に送信するが、ここでの遊技状態指定コマンドに含まれる情報は、更新後の変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）を特定可能な情報が含まれる。演出制御部２４がこの遊技状態指定コマンドを受けると、更新後の変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）を把握し、演出モードを変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）に対応した演出モードに移行させる。

【０９３４】

次いで、前兆モード移行管理処理を実行する（ステップＳ４９４）。前兆モード移行管理処理では、天井カウンタを確認して、天井カウンタの値が前兆モード移行契機ゲーム数である否かを判定する。本実施形態の場合、９９０ゲーム目から前兆モードに突入するため（図１００Ａ、図１００Ｂ参照）、今回のゲームで天井カウンタＮが９８９ゲーム目を示す場合（天井カウンタＮ＝１０）、前兆モードへの移行設定処理を行う。ここでは、変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）を、一般モードの「００Ｈ」から前兆モードの「０１Ｈ」に更新する。これにより、次ゲームの９９０ゲーム目から前兆モードに移行され、前兆モードに関連する特別図柄の変動パターンが選択される。なお本実施形態の場合、図３２０（ハ－２）に示すように、前兆モード中の９９６ゲーム目～９９９ゲーム目を先読み禁止区間とするが、この際、天井カウンタの値をチェックして、９９６ゲーム目～９９９ゲーム目であるか否かを判断している。ＣＰＵ２０１は、今回のゲームが先読み区間であると判断した場合、図１１に示すステップＳ３１６（特図１先読み禁止中であるか否かの判定処理）の判定処理結果を“ＹＥＳ”として、既に説明したように、先読み禁止データ（ＥＶＥＮＴ：「９ＦＨ」）を持つ入賞時コマンドが作成され、先読み予告が禁止される

ようになっている。

【０９３５】

また、前兆モード移行管理処理では、遊技状態情報送信処理を含み、上記ステップＳ４８２と同じく、遊技状態指定コマンドを送信する。ここで送信される遊技状態指定コマンドは、前兆モード移行に関する情報（先読み禁止区間情報を含んでもよい）が含まれる。この遊技状態指定コマンドにより演出制御部２４は、前兆モードに移行された旨を把握し、演出モードを前兆演出モードに移行させる。

【０９３６】

以上のステップＳ４９４の前兆モード移行管理処理を終えると、特別図柄確認時間中処理を抜けて、図１０の特別図柄表示データ更新処理（ステップＳ３０９）を行い、特別図柄管理処理（ステップＳ０９３）を抜けて、図９の特別電動役物管理処理（ステップＳ０９５）に進む。

【０９３７】

〔特典付与形態の変形例１：図７５〕

上記実施形態では、通常モード中（少なくとも内部遊技状態が通常状態中）に、大当りに当選することなく、所定のゲーム数が実行された場合、天井特典を付与する構成について説明した。しかし本発明はこれに限らず、たとえば、下記付与形態（α）～付与形態（ζ）とすることができる。

【０９３８】

＜付与形態（α）：図７５（イ）＞

（α）遊技モードまたは内部遊技状態とは無関係に、実行ゲーム数をカウントし、少なくとも大当りに当選することなく、当該カウントされたゲーム数が所定のゲーム数（たとえば、１０００ゲーム目）に達した場合に天井特典を付与する（図７５（イ）参照）。本構成の場合、通常状態（通常モード）のみならず、時短状態（時短モード）中および確変状態（確変モード）中中に実行されたゲーム数もカウント対象とされる。したがって、純粋に、今回の大当りから何ゲームハマったのかに応じて、天井特典を付与することができる。

【０９３９】

＜付与形態（β）：図７５（ロ）＞

（β）「低確率状態を伴う遊技状態（低確遊技状態）」中のゲーム数をカウントし、少なくとも大当りに当選することなく、当該カウントされたゲーム数が所定のゲーム数（たとえば、１０００ゲーム目）に達した場合に天井特典を付与する。以下、天井ゲーム数として、低確遊技状態）」中のゲーム数をカウントする形態を「低確遊技状態カウント形態」とも称する。

【０９４０】

低確遊技状態カウント形態には、「天井時短状態中に天井カウンタが所定値に達したことに基づき天井特典を付与可能」、「大当り時短状態中に天井カウンタが所定値に達したことに基づき天井特典を付与可能」、「支援時短中に天井カウンタが所定値にに達したことに基づき天井特典を付与可能」なカウント形態が含まれる。

【０９４１】

本例の場合、高確率状態を伴う遊技状態（高確遊技状態）中に実行されたゲーム数はカウント対象から除外される。ここで、「低確率状態を伴う遊技状態」とは、内部遊技状態に着目した場合は「通常状態」または「時短状態」が該当し、遊技モードに着目した場合は「通常モード」または「時短モード」が該当する。

【０９４２】

図７５（ロ）は、代表的に、４Ｒ時短大当り（支援時短あってもよい）（時短回数１００回の時短状態：以下、「時短Ａ」と称する）と、不図示のＳＴ回数１００回の確変大当り１と、不図示の「ＳＴ回数２５回＋時短回数７５回」の確変時短大当り２と、不図示の「ＳＴ回数２５回＋時短回数７５回」の確変時短大当り３というＳＴ回数が異なる大当りに対して、本例（付与形態（β））に適用したケースを示したものである。図示では、三

者を比較し易いように、いずれも「電サポ１００回を付与する大当り」を示してある。各大当りについて、電サポ終了後（１０１ゲーム目）から天井ゲーム（１０００ゲーム目）までに必要なゲーム数（本例において「必要ゲーム数Ｘ」と称する）は次の通りとなる。

【０９４３】

図７５（ロ）を参照して、時短Ａを付与する大当りの場合、大当り遊技終了後から時短回数１００回の時短状態に移行され、この時短回数１００回分がカウント対象とされる。したがって、必要ゲーム数Ｘは「９００ゲーム」となる（図７５（ロ）の「時短Ａ」参照）。

一方、時短確変大当りの場合には、ＳＴ回数に応じて、電サポ終了後から天井到達までのゲーム数が異なる。

【０９４４】

図７５（ロ）の「ＳＴ２５」、「ＳＴ７５」、「ＳＴ１００」は、それぞれ、上記した確変時短大当り３、確変時短大当り２、確変時短大当り１が当選したケースを示す。

（Ａ）ＳＴ２５（ＳＴ回数２５回＋時短回数７５回）の場合、ＳＴ２５回終了後の時短回数７５回分がカウント対象とされるため、必要ゲーム数Ｘは「９２５ゲーム」となる。

（Ｂ）ＳＴ７５（ＳＴ回数７５回＋時短回数２５回）の場合、ＳＴ７５回終了後の時短回数２５回分がカウント対象とされるため、必要ゲーム数Ｘは「９７５ゲーム」となる。

（Ｃ）ＳＴ１００（ＳＴ回数１００回）の場合、電サポ終了までの１００ゲーム間は確変状態中となるため、この１００ゲーム分はカウント対象から除外される。したがって、必要ゲーム数Ｘは１０００ゲームとなる。つまり、相対的に利益度合が低い時短確変大当りほど、電サポ終了後から天井ゲーム数までの必要ゲーム数が少なくなる。

【０９４５】

図示の関係を纏めれば、上記「必要ゲーム数Ｘ」に関し、「時短Ａ（時短回数１００回）＜ＳＴ２５＜ＳＴ７５＜ＳＴ１００」の関係となる。すなわち、利益度合が相対的に低い遊技モード（内部遊技遊技状態）に移行されるほど、電サポ終了後からの天井到達までの必要ゲーム数（通常モード（通常状態）中における必要ゲーム数）が減少する、という特異な関係となる。この「通常モード（通常状態）で実行すべき必要ゲーム数が減少する」という点は、天井特典とは別の性格の救済機能であるともいえる。

【０９４６】

（ＲＡＭクリアした場合）

（伊４８）本例（付与形態（β））は、低確率状態を伴う遊技状態（通常状態および時短状態）中のゲーム数を、天井ゲーム数をカウント対象とするものであるが、ここで、ＲＡＭクリアが実行されたケースについて説明する。ＲＡＭクリアが実行された場合、現在の天井カウンタの値（現在の残余天井ゲーム数）がクリアされ、天井ゲーム数の初期値（１０００ゲーム）が、天井カウンタに再設定される。また、ＲＡＭクリア後は、内部遊技状態が初期状態の「通常状態」、遊技モードが「通常モード（一般モード）」に設定される。したがって、ＲＡＭクリア後は、通常状態で１０００ゲーム消化した場合に天井到達となる。一方、時短大当り（たとえば、時短回数１００回の４Ｒ時短大当り）を経由する場合、大当り遊技に天井ゲーム数が１０００ゲームに設定されるが、この場合は「時短状態が１００ゲーム＋通常状態９００ゲーム」消化した場合に天井到達となる。

【０９４７】

すなわち、ＲＡＭクリアした場合と、４Ｒ時短大当りを経由する場合とで、通常状態における天井到達までのゲーム数が異なることになる（時短回数分、通常状態において消化すべきゲーム数が短縮され、実質的な天井ゲーム数が変動する）。この場合、次に述べる問題が生じる。ＲＡＭクリア時は、天井ゲーム数が初期値にセットされるため、朝一に遊技する場合は、必ず不利な天井到達条件の下で遊技することになり、朝一の集客率に影響を及ぼす可能性がある。もっとも設定変更によるＲＡＭクリアの可能性もあるため、設定変更による高設定の期待感は増すが、設定機能を有しない遊技機の場合は、依然として、上記問題が残る。したがって、本実施形態のように、通常状態のゲーム数を天井ゲーム数のカウント対象とすることが好ましいといえる。

【０９４８】
　また上記問題を解決する手段として、ＲＡＭクリア時に有利な天井ゲーム数を設定可能な構成としてもよい。たとえば、ＲＡＭクリア時には、第１初期値として８００ゲームを設定し、他の条件で初期値を設定する場合、本実施形態であれば、時短状態終了後、確変状態終了後、大当り遊技終了後、支援時短終了後などがあるが、これらの設定契機により天井ゲームを設定する場合には第２初期値として１０００ゲームを設定する。つまり、「第１初期値（ＲＡＭクリア時に設定）＜第２初期値（ＲＡＭクリア時以外のタイミングで設定する場合）」の関係を満たす天井ゲーム数を設定するようにする。このようにすれば、、ＲＡＭクリア後の最初に遊技する際も、不利な天井到達条件の下で遊技する訳ではなく、朝一の集客率がむしろ向上しうると考えられる。なお、上記（伊５３－３）のように、ＲＡＭクリア時に、複数の天井時短のうちからいずれかの天井時短を抽選により決定することができる。
【０９４９】
　（伊５４）ＲＡＭクリア後に天井に到達した場合と、大当りした後に天井に到達した場合とで、下記のようにすることができる。
　（伊５４－１）参照する変動パターン振分テーブルが共通である（選択可能な変動パターンが共通）。
　（伊５４－２）確定表示時間が同じである。
　（伊５４－３）天井ゲーム（天井モード）または天国モードの１回転目に行う際の時短突入報知演出が共通である。
【０９５０】
　（付与形態（β）における天井カウントの変形例）
　（伊１１３）本例（付与形態（β））は、低確率状態を伴う遊技状態中のゲーム数を、天井ゲーム数をカウント対象とするものであるが（低確遊技状態カウント形態）、時短状態中に天井カウンタがゼロとなった場合には、図６４に示す「天井機能管理処理」にて、天井フラグをＯＮ状態（５ＡＨ）の処理（ステップＳ９０４）は実行せずに、天井フラグをＯＦＦ状態のまま維持するとともに天井カウンタをゼロのままとし、天井発動準備処理（図６６に示す遊技状態移行処理中のステップＳ９１５～Ｓ９１７、Ｓ９１４の処理ルート）を実行しないように制御することができる。この場合、支援時短状態中などの時短状態中に天井到達となった場合であっても、天井専用の変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）に変更されず、また、天井機能が発動（天井特典の付与）してしまうことを防止することができる。
　（伊１１４）上記低確遊技状態カウント形態（上述の（伊１１３）の構成を含んでもよい）において、時短状態中に天井カウンタがゼロなった後、初期値を再設定するのは、通常状態に移行した場合とする。
　（伊１１５）低確遊技状態カウント形態（上述の（伊１１３）または（伊１１４）の構成を含んでもよい）において、時短状態中に天井カウンタが所定値になっても、先読み予告が禁止区間として判断されないように構成する。たとえば、本実施形態の場合は、既に説明したように、前兆モード中の９９６ゲーム目～９９９ゲーム目を先読み禁止区間とするが、この際、天井カウンタの値をチェックして、９９６ゲーム目～９９９ゲーム目であるか否かを判断している。したがって、前兆モードでないにもかかわらず、先読み予告が禁止区間として判断されないように構成し、時短状態中（たとえば、支援時短状態中など）において先読み予告が禁止されないようにする。
　（伊１１７）低確遊技状態カウント形態（上述の（伊１１３）、（伊１１４）または（伊１１５）の構成を含んでもよい）において、時短状態中に天井カウンタがゼロになっても変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）は更新しない（変動パターンテーブルを変更しない）ように構成する。たとえば、支援時短状態中に天井カウンタを更新されていく場合に、天井カウンタが所定値（ゼロ）になった場合には、天井専用の変動パターン（天井変動）を選択させないことにより、支援時短状態中に、天井モードや天井発動準備処理や天井機能の発動（天井特典の付与）に関する処理が実行されないようにすることができる。

（伊６５）低確遊技状態カウント形態（上述の（伊１１３）、（伊１１４）または（伊１１５）、（伊１１７）の構成を含んでもよい）において、大当り時短状態中は天井カウンタの更新処理を行うが、天井時短状態中は天井カウンタの更新処理を行わないように構成することができる。大当り時短状態中は未だ天井時短は発動していないため、天井カウンタを更新する。一方、天井時短状態中は、既に天井時短発動中のため、天井カウンタの更新を中断し、天井カウンタがゼロになる度に、天井機能が発動（天井特典の付与）して天井時短がループしてしまうことを防止することができる。

（伊１１８）低確遊技状態カウント形態（上述の（伊１１３）、（伊１１４）、（伊１１５）、（伊６５）または（伊１１７）の構成を含んでもよい）において、支援時短状態中は天井カウンタの更新処理を行うが、天井時短状態中は天井カウンタの更新処理を行わないように構成することができる。支援時短状態中は未だ天井時短は発動していないため、天井カウンタを更新する。一方、天井時短状態中は、既に天井時短発動中のため、天井カウンタの更新を中断し、天井カウンタがゼロになる度に、天井機能が発動（天井特典の付与）して天井時短がループしてしまうことを防止することができる。

【０９５１】

＜付与形態（γ）：図７５（ハ）＞

（γ）特定の変動パターン選択モード（特定のＴｃｏｄｅ）中のゲーム数をカウントし、大当りに当選することなく、当該カウントされたゲーム数が所定ゲーム数に達した場合に天井特典を付与する。本例の理解を容易なものとするために、仮想的な遊技機として、通常モードに相当する遊技モードとして、変動パターン選択モードが異なる「通常Ａモード」と「通常Ｂモード」の２つの遊技モードを移行制御可能な遊技機を例にとり説明する。

この場合、図７５（ハ）に示すように、たとえば、カウント対象を「通常Ｂモード」における実行ゲーム数とする。この場合、「通常Ａモード」の実行ゲームはカウント対象外となるため、通常Ａモードでいくらゲームが実行されても天井特典が付与されることがないが、「通常Ｂモード」中に実行されたゲーム数が所定のゲーム数に達すれば天井特典が付与される、という構成とすることができる。なお、「通常Ａモード」と「通常Ｂモード」の移行条件（変動パターン選択モードの移行条件）としては、たとえば、「小当りに当選した場合にモード移行を生じさせる」または「実行ゲーム数（変動回数）に応じて、モード移行を生じさせる」などがある。本例を利用して、下記（Ａ）または（Ｂ）のような遊技性を作り出すことができる。

【０９５２】

［（Ａ）小当り当選に起因して、変動パターン選択モードの移行を生じさせるケース］

小当り当選に起因して変動パターン選択モードの移行を生じさせるケースについて説明する。本ケースの例として、たとえば、特図１側に小当り（当選確率１／５０）を設け、変動パターン選択モードの移行に関し、「通常Ａモード」中に小当り（昇格抽選）に当選した場合に「通常Ｂ」に移行させ（小当り遊技後に通常Ｂモードに移行する）、「通常Ｂモード」中に再度小当りに当選した場合（転落抽選）に当選した場合に「通常Ａモード」に移行させる（小当り遊技後に通常Ａモードに移行する）。そして、天井特典付与に関し、「通常Ｂモード」中において小当りまたは大当りに当選することなく所定のゲーム数（たとえば、７０ゲーム）ハマった場合に（通常Ｂモード中に７０ゲーム連続してハズレの場合）天井特典を付与する。本ケースの場合、通常Ａモード中にいくらハマっても天井特典が付与されることはないが、通常Ｂモード中に７０ゲームハマった場合には天井特典が付与される。したがって、通常Ｂモードを遊技者に有利な“天井特典付与チャンス期間”つまり「チャンスゾーン」として機能させるという斬新な遊技性を作り出すことができる。なお、小当りは複数設けてもよく、たとえば、通常Ａモード中に第１小当りに当選した場合に通常Ｂモードに移行させ、通常Ｂモード中に第２小当りに当選した場合に通常Ａモードに移行させてもよい。この場合、第１小当りと第２小当りとが異なる当選確率であってもよいし、同一の当選確率であってもよい。また、設定値に応じた小当りの当選確率を定めることができる。たとえば、設定値が高いほど第１小当り（通常Ｂモード（チャンスゾーン）への移行契機となる小当り）の当選確率を高くなるようにし、第２小当り（通常Ａ

モードへの移行契機となる小当り）の当選確率を低く定めれば、高設定になるほど、通常Ｂモードからの転落確率が低くなる。つまり、設定値が高くなるなるほど、天井特典の付与確率が高くなる、という遊技性を作り出すことができる。なお、小当りの当選確率、カウント対象の変動パターン選択モード、天井特典付与のゲーム数については、遊技性を考慮して適宜定めることができる。

【０９５３】

［Ｂ：変動回数に起因して変動パターン選択モードの移行を生じさせるケース］

次に、変動回数に起因して変動パターン選択モードの移行を生じさせるケースについて説明する。本ケースの例として、たとえば、変動パターン選択モードの移行に関し、通常Ａモード中に第１ゲーム数（たとえば、５０ゲーム）実行された場合に「通常Ｂモード」に移行させ、「通常Ｂモード」中に第２ゲーム数（たとえば、４０ゲーム）実行された場合に「通常Ａモード」に移行させる。そして、通常Ｂモード中のゲーム数が所定のゲーム数（たとえば、４００ゲーム）に達した場合に天井特典を付与する。この例では、通常Ｂモードに１０回移行されると天井到達ゲーム数の４００ゲームに達することができる。なお、天井到達ゲーム数を固定的なものとするのではなく、たとえば、４００ゲーム、６００ゲーム、８００ゲームなどの複数種類のゲーム数を設け、抽選によりいずれかのゲーム数を決定可能に構成してもよい。この場合、天井到達ゲーム数がランダム化され、遊技の面白みを向上させることができる。また、設定値が高いほど相対的に少ないゲーム数（４００ゲーム）が選択され易く、設定値が低いほど相対的に多いゲーム数（８００ゲーム）が選択され易いという様に、天井到達ゲーム数の抽選確率を設定値に応じて定めれば、高設定ほど天井特典の恩恵を付与し易くしたり、逆に低設定ほど天井特典の恩恵を付与し易くしたりすることができる。また、天井到達ゲーム数の違いにより、設定推測要素を遊技者に与えることもできる。

【０９５４】

また、特定の変動パターン選択モードのゲーム数をカウント対象とするのではなく、「特定の変動パターン選択モードへの移行回数」をカウント対象としてもよい。この場合、特定の変動パターン選択モード（本例の場合、通常Ｂモード）への移行回数が所定回数（たとえば、１０回）に達した場合に天井特典を付与することができる。また、複数種類の上記移行回数を設け（たとえば、７回、８回、９回、１０回など）、抽選（移行回数抽選）によりいずれかの移行回数を決定可能な構成してもよい。この場合、設定値が高いほど相対的に少ない移行回数（たとえば、７回）が選択され易く、設定値が低いほど相対的に多い移行回数（たとえば、１０回）が選択され易いという様に、移行回数の抽選確率を設定値に応じて定めれば、高設定ほど天井特典の恩恵を付与し易くしたり、逆に低設定ほど天井特典の恩恵を付与し易くしたりすることができる。また、天井到達ゲーム数の違いにより、設定推測要素を遊技者に与えることもできる。

【０９５５】

＜付与形態（δ）＞

また、特別図柄変動表示ゲームの実行回数（特別図柄の変動回数）をカウント対象とするのではなく、（δ）「普図変動表示ゲームの実行回数（普図の変動回数）」をカウント対象としてもよい。この場合、低確率状態（通常状態および／または時短状態）を伴う遊技状態中の「普通図柄の変動回数」をカウントすることが好ましい。たとえば、通常モード（通常状態）中の普図変動表示ゲームの実行回数をカウントして、所定のゲーム数（たとえば、２０００ゲーム目）に達した場合、天井特典を付与することができる。

【０９５６】

＜付与形態（ε）＞

また（ε）条件装置が作動しない「小当り」の当選回数をカウントし、大当りに当選することなく、その当選回数が所定回数に達した場合に天井特典を付与することができる。たとえば、小当りの当選確率を１／１００とし、小当りの当選が１０回に達した場合に、天井特典を付与する。なお、「小当り」の当選回数に替えて、小当りに当選した場合の特別電動役物の作動回数（小当り遊技の実行回数）をカウントしてもよい。なお、本例は小当

り当選型支援時短にも適用可能である。
　また、複数種類の上記当選回数を設け（たとえば、７回、８回、９回、１０回）、抽選（天井移行当選回数抽選）によりいずれかの回数を決定可能に構成してもよい。この場合、設定値が高いほど相対的に少ない当選回数（たとえば、７回）が選択され易く、設定値が低いほど相対的に多い当選回数（たとえば、１０回）が選択され易いという様に、各当選回数の抽選確率を設定値に応じて定めれば、高設定ほど天井特典の恩恵を付与し易くしたり、逆に低設定ほど天井特典の恩恵を付与し易くしたりすることができる。また、天井到達ゲーム数の違いにより、設定推測要素を遊技者に与えることもできる（次に述べる「付与形態ζ」も同様）。
【０９５７】
　＜付与形態（ζ）＞
　また（ζ）「補助当り」の当選回数をカウントして、所定の当選回数に達した場合に、天井特典を付与することができる。この場合、少なくとも補助当り抽選確率が低確率状態（普通図柄確変機能非作動）を伴う遊技状態（通常状態および／または潜確状態）における当選回数をカウントすることが好ましい。なお、「補助当り」の当選回数に替えて、普電開放遊技の実行回数をカウントしてもよい。
【０９５８】
　上記付与形態（ε）および（ζ）の付与形態は、天井特典を付与する条件が、図柄変動表示ゲームの実行回数（図柄の変動回数）に依存しない点に特徴がある。
【０９５９】
　なお、上記実施形態、付与形態（α）や付与形態（β）について、所定のゲーム数（天井ゲーム数）に達した場合に天井特典を付与すると説明したが、本発明はこれに限らず、上記付与形態（γ）のように、所定の抽選（天井ゲーム数抽選）により天井ゲーム数を決定可能に構成してもよい。具体的には、複数種類の天井ゲーム数を設け（たとえば、５００ゲーム、７００ゲーム、１０００ゲーム）、抽選によりいずれかの天井ゲーム数を決定可能な構成とすることができる。この場合も設定値が高いほど相対的に少ないゲーム数が選択され易く、設定値が低いほど相対的に多いゲーム数が選択され易いという様に、各天井ゲーム数の抽選確率を設定値に応じて定めることができる。
【０９６０】
　〔特典付与形態の変形例２（分割特典付与形態）：図７６〕
　上記実施形態と特典付与形態の変形例１では、天井発動契機が１回（１０００ゲーム目に天井特典を付与）の形態について説明したが、本発明はこれに限られない。たとえば、複数回（少なくとも２回）の特典発動契機（小特典付与契機）を定め、各特典発動契機による付与される小特典により、大特典（たとえば、天井特典と同等の利益）を付与可能な構成とすることができる（分割特典付与形態）。この変形例２は、複数回の特典発動契機を利用するという点で、「遊技者を大ハマリから救済するために特典を付与する」という目的よりも、「特定の遊技状態中のベースアップ（たとえば、通常状態（通常モード）中のベースアップ）」の目的が強いものとなっている。
【０９６１】
　この変形例２の代表例としては、たとえば、大当り間で付与する時短回数に上限を設け、その上限の時短回数を複数回に分けて付与する構成である。具体的には、時短回数１００回の有限時短という“大特典（天井特典に相当）”を、時短回数２５回の有限時短という“小特典”により４回に分けて付与（分割付与）する構成である。したがって、本変形例は下記の関係式（１０）を満たす。
【０９６２】
　付与する時短回数の上限（以下「上限時短回数」と称する）をＸ回、付与回数をＹ回、上限時短回数分を分割した回数（以下「分割時短回数」と称する）をＺｋ回（ｋ＝１～Ｙ：以下、単に「Ｚ」と表記する場合がある）とした場合、
　「ΣＺｋ＝Ｘ　ｋ＝１～Ｙ」・・・式（１０）
　を満たす。たとえば、上限時短回数Ｘを１００回、分割付与回数Ｙを４回とした場合、

次回大当りに当選するまでに、４回付与した場合における分割時短回数の合計（Ｚ１＋Ｚ２＋Ｚ３＋Ｚ４）が、上限時短回数の１００回（Ｚ１＋Ｚ２＋Ｚ３＋Ｚ４＝１００）となるように時短状態を付与する。なお、分割時短回数Ｚｋは、それぞれ同一または略同一の分割時短回数としてもよいし、少なくとも１つが異なる分割時短回数としてもよい。すなわち、同一または略同一利益の小特典を分割付与する構成であってもよいし、異なる小特典を分割付与する構成であってもよい。前者の例としては、たとえば、時短回数２５回を４回に分けて付与し上限時短回数１００回とする（同一の分割時短回数を付与）、後者の例としては、たとえば、初回～４回目の分割時短回数を「２０回、２０回、２０回、および４０回」とする（一部が異なる分割時短回数）、「１５回、３５回、２０回および３０回」とする（それぞれ異なる分割時短回数）などである。また、ハマリゲーム数が相対的に多くなるほど、利益度合が相対的に高い小特典を付与する構成としてもよい。たとえば、初回～４回目の分割時短回数を「１０回、２０回、３０回および４０回」とすることができる。

【０９６３】

なお、上限時短回数Ｘ、付与回数Ｙ、および分割時短回数Ｚをどのような値に定めるかは、遊技性などを考慮して適宜定めることができる。たとえば、上限時短回数Ｘを「上限時短回数Ｘ＞大当りによる最大時短回数」の関係を満たす回数（たとえば、３００回）に定めることができる。しかし、過度な特典付与にならないように、上限時短回数Ｘを、少なくとも「上限時短回数Ｘ≦大当りによる最大時短回数（１００回）」を満たす関係または「大当りによる最小時短回数（５０回）≦上限時短回数Ｘ＜大当りによる最大時短回数（１００回）」を満たす関係とすることが好ましい。

【０９６４】

また、特典発動契機（付与回数Ｙ）は複数存在すればよく、たとえば、「遊技状態によらず、何ゲーム目に付与するかまたは何ゲーム実行された場合に付与するか」、「特定の遊技状態の何ゲーム目に付与するか」、「特定の遊技状態で何ゲーム実行された場合に付与するか」などについても適宜定めることができる。

【０９６５】

また、上限時短回数分の時短回数（大特典）が付与された後は、これ以上の時短状態は付与されず、次回大当りまで特典は付与されないようになっている。大特典の付与を終えた後は、十分な特典が付与された、換言すれば、救済機能を果たしたものとして、以後、次回大当りまで特典を付与しない。しかし、別途、天井特典（図１００Ｂ、図６９）を付与してもよい。たとえば、分割特典付与が終了した後、次回大当りに当選することなく、所定のゲーム数が１０００ゲームハマった場合に、天井特典を付与することができる。また、複数の特典発動契機のうち少なくとも１つにおいて、設定示唆演出を現出可能に構成することができる。この場合、特典発動契機（特典付与ゲーム）が到来により特典付与に加えて設定示唆情報も得ることができるため、遊技の面白みを向上させることができる。

【０９６６】

またここでは、大特典として有限時短を付与する構成について説明したが、有限確変または有限潜確にも適用することができるのは勿論のことである。この場合、上述の「時短回数」を「ＳＴ回数」に、「時短状態」を「確変状態」または「潜確状態」に適宜読み替えれば、有限確変（大特典）を分割付与（小特典の有限確変を複数回付与）する構成、または有限潜確（大特典）を分割付与（小特典の有限潜確を複数回付与）する構成の概念になる点は自明である。たとえば、上限時短回数Ｘを「上限ＳＴ回数Ｘ」、分割時短回数Ｚを「分割ＳＴ回数」などと適宜読み替えればよい。その一例として、上記式（１０）であれば、付与するＳＴ回数の上限（上限ＳＴ回数）をＸ回、付与回数をＹ回、上限ＳＴ回数分を分割した回数（分割ＳＴ回数）をＺｋ回（ｋ＝１～Ｙ）とした場合、「ΣＺｋ＝Ｘ　ｋ＝１～Ｙ」を満たす、と読み替えればよい。

【０９６７】

（変形例２の具体例：図７６）

本変形例（変形例２）は、大別すると、「所定のゲーム数が実行される毎に小特典を付

与していく」といった周期的（定期的）に特典を付与する“周期的付与形態”と、周期的には分割付与しない“非周期的付与形態”とがある。図７６を用いて、先ず、周期的付与形態について説明する。

【０９６８】

［周期的付与形態］

＜Ａ．周期的付与形態の具体例１（付与形態（κ））：図７６（イ）＞

図７６（イ）は、周期的付与形態の一例（付与形態（κ））を示したものである。図７６（イ）は、大当りによる電サポ終了後（図示のｐ０）の通常状態（通常モード）中に、図柄変動表示ゲームが所定のゲーム数（ここでは、１００ゲーム）実行される毎に（図示のｐ１、ｐ３、ｐ５、ｐ７）、小特典の「時短回数２５回（分割時短回数２５回）の有限時短」を付与するものである。ここでは、付与回数を４回とし、この計４回の小特典を付与することを以て、大特典である「時短回数１００回の有限時短（上限時短回数１００回の時短状態）」の付与を完結するケースを示している。

【０９６９】

詳しくは図７６（イ）に示すように、電サポ終了後（ｐ０）の１～１００ゲーム目（ｐ１）までの１００ゲーム間は通常状態に制御され（分割付与無し期間）、１０１ゲーム目に初回の特典発動契機（特典付与契機）が到来して、小特典の有限時短（時短回数２５回）が付与され、１０１～１２５ゲーム目（ｐ２）までの２５ゲーム間が時短状態に制御される（初回の小特典による時短状態に制御）。

次いで、１２６～２２５ゲーム目（ｐ３）までの１００ゲーム間は再度通常状態に制御され（分割付与無し期間）、２２６ゲーム目に２回目の特典発動契機が到来して、小特典の有限時短（時短回数２５回）が付与され、２２６～２５０ゲーム目（ｐ４）までの２５ゲーム間が時短状態に制御される（２回目の小特典による時短状態に制御）。

次いで、２５１～３５０ゲーム目（ｐ５）までの１００ゲーム間は再度通常状態に制御され（分割付与無し期間）、３５１ゲーム目に３回目の特典発動契機が到来して、小特典の有限時短（時短回数２５回）が付与され、３５１～３７５ゲーム目（ｐ６）まで時短状態に制御される（３回目の小特典による時短状態に制御）。

そして、３７６～４７５ゲーム目（ｐ７）まで再度通常状態に制御されて、４７６ゲーム目に最終回（４回目）の特典発動契機が到来して、小特典の有限時短（時短回数２５回）が付与され、４７６～５００ゲーム目（ｐ８）まで時短状態に制御（４回目の小特典による時短状態に制御）され、以上を以て、大特典である「時短回数１００回の有限時短」の付与が完結する。すなわち、周期的（１００ゲーム毎）に小特典（時短回数２５回）が４回に分けて分割付与され、電サポ終了後から５００ゲームハマると上限時短回数１００回分のすべてが付与されることになる。このような付与形態は、換言すれば、「通常状態中の実行ゲーム数１００回＋時短回数２５回」という遊技期間を１セットとして最大４セットを付与することと同事象になり、リミッタ機能を備えた特典付与機能ともいえる。なお、演出モードについては図示を省略してあるが、遊技モードまたは内部遊技状態に応じた演出モードに移行制御可能に構成すればよい。

【０９７０】

（無限系の特典を付与する場合について）

上記の例では、大特典として有限時短を分割付与する構成について説明したが、上限時短回数が無限、すなわち「無限時短」を分割付与する構成とすることもできる。大特典が「無限時短」の場合には、たとえば、次回の大当りに当選するまで、１００ゲーム毎に、所定の分割時短回数（小特典）を永続的に付与していく構成とすればよい。また、図７６（イ）と同じく１００ゲーム毎に分割時短回数２５回を付与するが、４７６ゲーム目（最終付与目のｐ７）に、分割時短回数として無限回数を付与する構成としてもよい。この場合は、５０１ゲーム目以降も時短状態が継続されうることになる。勿論、上限ＳＴ回数が無限の無限確変や無限潜確を分割付与する構成とすることができる。この場合、既に説明したのと同様に、上述の「時短回数」を「ＳＴ回数」、「時短状態」を「確変状態」または「潜確状態」に適宜読み替えればよい。

【０９７１】
＜Ｂ．周期的付与形態の具体例２（付与形態（κ））：図７６（ロ）＞
上述の付与形態（κ）では、「天井特典を分割付与する」という周期的付与形態について説明した。次に、その他の周期的付与形態として、大当りの当選によって付与される利益状態の「無限時短」、「有限時短」、「無限確変」、「有限確変」、「無限潜確」、または「有限潜確」などを、複数回の特典発動契機により分割付与する構成（付与形態（λ））について説明する。
【０９７２】
本例は、大当りの当選によって付与される時短状態（無限時短、有限時短）、確変状態（無限確変、有限確変）、潜確状態（無限潜確、有限潜確）などの利益を、複数回の特典発動契機により分割付与していく構成である。つまり、上記実施形態のように（図４、図１００Ａ、図１００Ｂ等を参照）大当り遊技後に全時短回数や全ＳＴ回数を直ちに付与するのではなく、長期間の遊技期間にわたり小出しに付与していく構成である。本例では、時短大当りの場合は、大当りにより付与される時短回数が「上限時短回数」（大特典）に相当し、分割付与される時短回数が上記「分割時短回数」（小特典）に相当する。また、確変大当りまたは潜確大当りの場合は、大当りにより付与されるＳＴ回数が「上限ＳＴ回数」（大特典）に相当し、分割付与されるＳＴ回数が上記「分割ＳＴ回数」（小特典）に相当する。図７６（ロ）に、その具体例を示す。
【０９７３】
図７６（ロ）は、本例（付与形態（λ））の代表例として、時短回数がそれぞれ異なる時短大当りα～γ（たとえば、時短回数５０回の有限時短大当り、時短回数１００回の有限時短大当り、無限時短大当り）に当選したケースを例示してある。図（Ａ）は、時短回数５０回の時短大当り（図４の時短大当り２に相当）に当選した場合に時短回数を分割せずに付与する通常付与のケースを示し、図（Ｂ）は、時短回数１００回の時短大当り（図４の４Ｒ時短大当りに相当）に当選した場合に、その時短回数１００回を２回に分けて分割付与するケース（分割時短回数５０回を２回に分けて分割付与するケース）を示し、図（Ｃ）は、無限（実質無限となる回数を含む）の時短回数を付与する時短大当りに当選した場合に、初回に時短回数５０回を付与し、２回目に無限回数を付与するケースを示したものである。
【０９７４】
図７６（ロ）を参照して、図（Ａ）～（Ｃ）に示すように、時短大当りα～γのいずれかに当選した場合には、どの大当りに当選した場合も、最初に時短回数５０回が付与され、その後、当選した大当り種別に応じて異なる遊技遷移を辿る。ここで、図示のように、演出モードを共通化するように定めた場合には、次に述べる遊技性を作り出すことができる。
【０９７５】
（時短回数秘匿遊技）
時短大当りα～γが当選した場合に、図柄変動表示ゲーム中の演出（装飾停止図柄を含む予告演出など）および当り中演出において当選した大当り種別を秘匿状態とする。そして、大当り遊技後の演出モードも、初回の時短回数５０回（１～５０ゲーム間）まで共通の時短演出モード（水中音響戦モード：図７Ｂ参照）であり（図示のａ０～ｐ０の区間）、その後の５１ゲーム目～１５０目までも共通の通常演出モードである（図示のｐ０～ｐ１の区間）。したがって、１５０ゲーム目が経過するまで当選した大当り種別が演出から秘匿され、この間、遊技者は時短大当りβまたは時短大当りγの当選に期待を寄せながら遊技に興じることになる。ここで、今回当選した大当りが時短大当りαであった場合は、１５１ゲーム目以降（ｐ１以降）も通常演出モードが継続されるため、この時点で、今回当選した大当りが時短大当りαであったことが判明することになる。しかし、当選した大当りが時短大当りβまたは時短大当りγの場合はいずれも１５１ゲーム目に時短状態が発生して、再度、時短演出モードに移行されるため、この段階では、時短大当りβまたは時短大当りγのどちらに当選したのかは秘匿状態である。したがって、遊技者は、時短状態

が２００ゲーム（図示のｐ２）で終了しないことを願いながら（時短大当りγの当選に期待を寄せながら）遊技に興じることになる。そして、２０１ゲーム以降も時短状態が継続すれば、当選した大当りが時短大当りγ、つまり無限時短であることが確定し、遊技者は安心して、次回大当りまで高ベース状態下にて遊技を進めることができる。このように、秘匿状態の時短回数を段階的に公開していくことにより、遊技者の電サポ継続への期待感、電サポ終了の緊張感、電サポ継続が判明したときの高揚感を煽るといった遊技性（時短回数秘匿遊技）を作り出すことができる。なお、無限時短が判明する２０１ゲーム以降の時短状態下は、通常の時短演出モード（水中音響戦モード）としてもよいが、図示のように、通常の時短演出モードとは異なる特別な時短演出モード（特別時短演出モード）を現出させ、無限時短であったことを確定的に報知してもよい。

【０９７６】

なお上記では、時短回数がそれぞれ異なる時短大当りα～γ（時短回数５０回の有限時短大当り、時短回数１００回の有限時短大当り、無限時短大当り）の三者の関係について説明したが、少なくとも時短回数が異なる２つの時短大当りであれば、上記のような時短回数秘匿遊技を実現することができる。また図７６（ロ）の例では、時短回数がそれぞれ異なる時短大当りα～γについて説明したが、時短回数がそれぞれ異なる支援時短についても同事象である。また、ＳＴ回数がそれぞれ異なる確変大当り（たとえば、ＳＴ回数５０回の有限確変大当りα、ＳＴ回数１００回の有限確変大当りβ、無限確変大当りγ）についても同事象であり、この場合は、秘匿状態のＳＴ回数を段階的に公開していくといった「ＳＴ回数秘匿遊技」を実現することができる。

【０９７７】

［非周期的付与形態］

＜付与形態（μ）＞

上記した付与形態（κ）（λ）では、周期的に小特典を付与していく形態を説明したが、非周期的に小特典を付与していく形態であってもよい（非周期的付与形態）。たとえば、特典発動契機が２００ゲーム目、３５０ゲーム目、６００ゲーム目、および８００ゲーム目などである。非周期的付与形態とする場合には、複数の特典発動契機を抽選により決定可能な構成としてもよいし、特典発動契機シナリオ（複数の特典発動契機ゲーム数が予め定められているシナリオ）を複数設け、抽選によりいずれかの特典発動契機シナリオを決定可能な構成としてもよい。その他の点（大特典、小特典に関する事項など）は、上記した付与形態（κ）（λ）で述べたものと重複するため、詳細な説明は省略する。

【０９７８】

［その他の付与形態］

＜付与形態（ν）＞

上記分割特典付与形態では、大特典の利益を上限に小特典を分割付与する形態について説明した。しかし大特典の利益を上限としない構成としてもよい。たとえば、周期的または非周期的に「特定特典」を付与していくが、その付与される利益の上限は設けない、という構成である。端的言えば、大特典が無限系特典（無限時短、無限確変または無限潜確）であり、小特典が有限系特典（所定の時短回数の時短状態、所定のＳＴ回数の有限確変または所定のＳＴ回数の有限潜確）であり、小特典を付与回数Ｙに制限なく、次回の大当りまで、周期的または非周期的に付与していくという構成である。本例は、付与回数Ｙに制限が無い点（無限回数である点）で、上限のある「分割付与」とは性格を異にする。本例について、たとえば、図７６（イ）を用いて説明すれば、小特典の「時短回数２５回の有限時短」を周期的に付与（通常状態中の１００ゲーム毎に付与）するが、その付与がｐ８時点（４回目）で完結することなく、次回の大当り当選まで永続的に付与するという付与形態となる。また、たとえば図７６（ロ）（Ｃ）を用いて説明すれば、ｐ２の時点で、付与する特典を「無限時短」に切り替えるのではなく、小特典の「時短回数５０回の有限時短」を、ｐ２以降も周期的に付与（通常状態中の１００ゲーム毎に付与）するという付与形態となる。なお、付与回数が所定の規定回数または所定の規定ゲーム数に達した場合、小特典の有利度（利益状態）を高くしてもよい。たとえば、図７６（イ）を用いて説明

すれば、付与回数が１０回に達した場合、現在の小特典の「時短回数２５回の有限時短」よりも相対的に有利度が高い「時短回数５０回の有限時短」（中特典）とすることができる。小特典から中特典への切替条件は、所定の規定付与回数および／または所定の規定ゲーム数に達した場合とすることができる。

【０９７９】

＜特殊付与形態１＞

（伊５０）天井時短による時短回数Ｎ、天井ゲーム数（天井カウンタの初期値）Ｍとした場合、「Ｍ＜Ｎ」の関係を満たすケース。

天井時短状態中のゲームも天井ゲーム数のカウント対象とした場合（天井時短状態中に天井カウンタを更新するケース）、上述の「Ｍ＜Ｎ」の関係を満たす場合、有限時短であっても、実質的に無限時短と同じ天井時短（永久時短）を発生させることが可能になる。。詳述すれば、天井ゲーム数を１０００回（Ｍ＝１０００）、天井時短による時短回数を１２００回（Ｎ＝１２００）とした場合、初回の天井到達により、天井時短１２００回が付与されることになる。そして、初回の天井ゲーム数（１０００ゲーム目）から再度、天井ゲーム数がカウントされていくため、天井時短状態の終了である１２００ゲーム目が到来する前に、再度、天井に到達し（２回目の天井到達）、２回目の天井時短１２００回が付与される、といった具合に、天井時短の終了条件が成立しない限り、時短状態が繰り返し付与される。本構成によれば、有限時短の天井時短を付与される場合であっても、永久的に時短状態が続くため、大当りに当選できずに天井時短状態が終了してしまうことが無い。本構成によれば、天井時短が１度でも付与されれば、大当りが当選するまで、時短状態を維持することができるため、遊技者は安心して遊技に興じることができる。

【０９８０】

＜特殊付与形態２＞

（伊５８）本実施形態では、天井ゲームが１つのものについて説明したが、天井ゲームを複数定めてもよい。

詳しくは、大当りに当選することなく第１天井ゲーム数に到達した場合に第１天井時短を付与し（第１天井機能の発動）、第１天井時短状態中に大当りに当選することなく抜けた後、さらに大当りに当選することなく第２天井ゲーム数に到達した場合に第２天井時短を付与する（第２天井機能の発動）。本構成によれば、天井発動契機となる天井ゲームが複数設けられているため、段階的に、天井特典を付与できる点に大きな特徴がある。

なお、第１天井ゲーム数と第２天井ゲーム数とが、同一であってもよいし、異なっていてもよい。また、第１天井時短に係る第１時短回数と、第２天井時短に係る第２時短回数とが、同一であってもよいし、異なっていてもよい。また、第１天井時短の性能と第２天井時短の性能とが、同一であってもよいし、異なっていてもよい。ここでの「天井時短の性能」とは、普電開放遊技の動作態様（可動翼片４７の開閉動作パターン）による利益度合（出玉性能）を意味する。

【０９８１】

本構成の場合、天井特典を段階的に付与して遊技者をハマりから救済するという観点から、好ましくは、「第２天井ゲーム数＜第１天井ゲーム数」とする。大ハマりに遭遇した場合は、前回よりも早めに天井特典を付与することにより、遊技者の遊技意欲を著しく低下させないようにすることができる。また、天井時短の有利度合は「第１天井時短＜第２天井時短」とすることが好ましい。大ハマりに遭遇した場合は、前回よりも利益状態の高い天井特典を付与することにより、、遊技者の遊技意欲を著しく低下させないようにするためである。

【０９８２】

上記した実施形態は、下記の構成（１）～構成（６）とすることができる。なお括弧内は実施形態における対応要素を示すが、本発明はこれに限定されるものではない。

（１）遊技領域（図２の遊技領域３ａ）に遊技球を発射可能な発射手段（発射装置１３、図３）と、

始動手段（始動口３４、３５）が遊技球を検出したことを契機に、複数種類の当りを対

象に抽選を行う抽選手段（図６６のＳ４１０）と、
　上記抽選手段による抽選結果が当りである場合、当り遊技を実行制御する当り遊技実行制御手段（図１５）と、
　図柄の変動表示を行い、当該図柄の停止表示態様により上記抽選手段による抽選結果を表示する図柄表示手段（特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂ）と、を備える遊技機であって、
　上記当りとなる抽選確率が所定の通常確率の低確率状態を伴う低確遊技状態と、当該通常確率よりも高確率となる高確率状態を伴う高確遊技状態とを制御可能な遊技状態制御手段（図４、図１００Ａ、図１００Ｂ、図６３のＳ４１２、図６６）と、
　所定の開始条件が成立した後、上記当り遊技実行制御手段により上記当り遊技が発生されずに、上記低確遊技状態で実行された図柄の変動回数が所定の上限回数（たとえば、１０００回）に達した場合に通常状態よりも遊技者に有利な特典遊技状態（天井特典（図１００Ｂ、図６９））に制御する特典遊技状態制御手段（図１００Ｂ（天井モード、天国モードの欄）、図６３のＳ４２０～Ｓ４２１、Ｓ４１２Ａ、図６４～図６６、図６９、図７５など）と、を備える、
　ことを特徴とする遊技機。
　（２）始動手段への入球状態が通常遊技状態よりも有利な入球有利状態（たとえば、電サポ状態）を伴う有利遊技状態（たとえば、時短状態）に制御する有利遊技状態制御手段（図６（時短モードの欄）、図６３のＳ４１２、図６６、図６８Ａ～図６８Ｂなど）をさらに備え、
　上記有利遊技状態制御手段は、上記当り遊技後に上記有利遊技状態を制御可能に構成された、
　ことを特徴とする上記（１）に記載の遊技機。
　（３）上記特典遊技状態と上記有利遊技状態とは、遊技者に対する有利度が異なる（たとえば、天井時短による時短回数と、大当りまたは支援時短による時短回数とが異なるケース）、
　ことを特徴とする上記（２）に記載の遊技機。
　（４）上記有利遊技状態制御手段は、
　上記抽選手段により当選した当り種別に応じて、少なくとも第１有利遊技状態（たとえば、時短１００回）と、当該第１有利遊技状態よりも有利度が高い第２有利遊技状態（たとえば、時短２００回）とを少なくとも制御可能に構成された、
　ことを特徴とする上記（２）に記載の遊技機。
　（５）上記特典遊技状態制御手段は、
　上記特典遊技状態として上記第１有利遊技状態に制御する（たとえば、天国時短が時短回数１００回ケース）、
　ことを特徴とする上記（４）に記載の遊技機。
　（６）上記特典遊技状態制御手段は、
　上記特典遊技状態として上記第２有利遊技状態に制御する（たとえば、国時短が時短回数２００回ケースケース）、
　ことを特徴とする上記（４）に記載の遊技機。
　（７）遊技状態に関連する複数種類の演出モードを制御可能な演出制御手段をさらに備え（演出制御部２４）、上記特典遊技状態に係る演出モードと上記有利遊技状態に係る演出モードとは異なる演出モードである（たとえば、時短演出モード（図１００Ａ）、天国演出モード（図１００Ｂ））、
　ことを特徴とする上記（２）～（６）のいずれかに記載の遊技機。
【０９８３】
　また上記した実施形態と、その変形例に関する付与形態（付与形態（α）～（μ）：図７５～図７６））は、下記の（構成Ａ）～（構成Ｇ）とすることができる。
　（構成Ａ）
　遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段と、
　始動手段が遊技球を検出したことを契機に、当りに関する抽選を実行する抽選手段と、

図柄の変動表示動作を行い、当該図柄の停止表示態様により上記抽選手段による抽選結果を表示する図柄表示手段と、
所定の発生条件に基づき、遊技者に有利な利益状態を発生可能な利益状態発生手段と、を備えた遊技機であって、
上記利益状態発生手段は、
上記抽選手段による抽選に当選した場合、当り遊技を実行制御する当り遊技実行制御手段と、
上記当り遊技が終了した後、第１利益状態を発生させる第１利益状態発生手段と、
所定の開始条件が成立した後、上記当り遊技が実行されることなく、特定発生条件が成立した場合に第２利益状態を発生させる第２利益状態発生手段と、を備える、
ことを特徴とする遊技機。
（構成Ｂ）
上記第１利益状態と第２利益状態とは同一の利益状態である、
ことを特徴とする上記構成Ａの遊技機。
（構成Ｃ）
上記第１利益状態と第２利益状態とは異なる利益状態である、
ことを特徴とする上記構成Ａに記載の遊技機。
（構成Ｄ）
上記第１利益状態よりも上記第２利益状態の方が利益状態が低い、
ことを特徴とする上記構成Ａに記載の遊技機。
（構成Ｅ）
上記第１利益状態は、上記当り遊技の終了後に開始された後、所定遊技期間が経過した場合に終了し、
上記第２利益状態は、上記特定発生条件の成立後に開始された後、所定遊技期間が経過した場合に一旦終了し、再度上記特定発生条件が成立した場合に上記第２利益状態が再開される、
ことを特徴とする上記構成Ａまたは上記構成Ｂに記載の遊技機。
（構成Ｆ）
上記第１利益状態は、上記当り遊技の終了後に開始された後、所定の遊技回数が経過した場合に終了し、
上記第２利益状態は、上記特定発生条件の成立後に開始された後、上記当り遊技に当選するまで継続する、
ことを特徴とする上記構成Ａまたは上記構成Ｃに記載の遊技機。
（構成Ｇ）
上記第１利益状態は、上記当り遊技の終了後に開始された後、第１遊技期間が経過した場合に終了し、
上記第２利益状態は、上記特定発生条件の成立後に開始された後、上記第１遊技期間より短い第２遊技期間が経過した場合に終了し、再度上記特定発生条件が成立した場合に上記第２利益状態が再開される、
ことを特徴とする上記構成Ａ、上記構成Ｃ、上記構成Ｄのいずれかに記載の遊技機。
【０９８４】
（機種タイプに関する変形例）
本実施形態では、ＳＴタイプの機種について説明した。しかし本発明に係る遊技機は、ＳＴタイプの機種に限らず、遊技状態の移行形態を下記のように定めた機種、たとえば、下記（機１）～（機４）の機種としてもよい。
【０９８５】
（機１）『Ｖ確変タイプ』
大入賞口内に遊技球が通過可能な特定領域を設け、１または複数の特定の大当り（たとえば、確変大当り）に当選した場合には、その特定領域に遊技球を通過容易（通過可能）に構成する一方、他の大当り（たとえば、時短大当り）または支援時短に当選した場合に

は、特定領域の通過を困難または不可能に構成し、特定領域を遊技球が通過した場合（いわゆる「Ｖ入賞」）に限り、特別図柄確変機能を作動させ、確変状態または潜確状態に移行させるといった、いわゆる「Ｖ確変タイプ」の機種としてもよい。

【０９８６】

（機２）『転落抽選タイプ』

高確率状態を伴う遊技状態（潜確状態または確変状態）中の場合、毎ゲーム、所定の転落確率で、高確率状態から低確率状態への移行抽選（転落抽選）を行うといった、いわゆる「転落抽選タイプ」の機種としてもよい。この転落抽選タイプでは、転落抽選に当選すると、当該当選ゲーム（転落ゲーム）で低確率状態に移行され（少なくとも特別図柄確変機能がＯＦＦに設定される）、当該当選ゲームにおける大当り抽選も低確率状態で抽選されるようになっている。転落抽選に当選した場合の遊技状態移行形態には、下記（Ａ）～（Ｃ）のケースがある。（Ａ）確変状態（ＳＴ）→時短状態（時短モード）、（Ｂ）確変状態→通常状態（通常モード）、（Ｃ）潜確状態（潜確モード）→通常状態（通常モード）。このような転落抽選タイプでは、転落ゲームで、少なくとも低確率状態を伴う遊技状態に移行される。したがって、通常状態または時短状態中の実行ゲームを天井ゲームのカウント対象とする場合には、転落ゲームを１ゲーム目としてカウントすることが好ましい。なお、転落ゲームを除いて、その次のゲームを１ゲーム目としてカウントしてもよい。

【０９８７】

上記実施形態で説明したＳＴタイプの機種と、本例（機２）の転落抽選タイプとは、主に、「転落抽選（転落抽選手段）の有無」および「転落抽選結果に基づく転落移行制御（転落移行制御手段）の有無」が異なるだけである。したがって、本実施形態で説明した遊技性に関する事項（たとえば、図１００Ａ、図１００Ｂ）に関し、転落抽選に当選する前は（高確率状態を伴う遊技状態中の場合）、確変状態に関する実施形態に適用可能であり、転落抽選に当選した後は（転落抽選に当選して、低確率状態を伴う遊技状態に移行された場合）は、通常状態や時短状態（転落移行先の遊技状態）に関する実施形態に適用可能である。

【０９８８】

ところで、従来の転落抽選タイプは、大当り種別（当選図柄の種別）によらず、転落確率が１種類しかなく、遊技が単調になりがちで、遊技の面白みに欠けていた。そこで、大当り種別に応じて、転落確率を複数種類設ける。この場合、各大当りでそれぞれ異なる転落確率としてもよいし、一部が同一または異なる転落確率としてもよい。上記実施形態に係る遊技機１が「転落抽選タイプ」とした仮定した場合、たとえば転落確率を、確変大当り１～３（特図１側）は１／２００、１／１５０、１／１００、確変大当り４～７（特図２側）は１／２４０のように、特図１側に属する大当りに当選した場合はそれぞれ異なる転落確率、特図２側の大当りに当選した場合は同一の転落確率とすることができる。また、転落確率を複数種類設ける手段として、設定値（設定１～６）に応じた転落確率を定めることができる。換言すれば、少なくとも第１設定値と第２設定値とで転落確率が異なるように構成することができる。たとえば、設定値が相対的に低いほど、転落確率が相対的に高くなるように定めることができる。

【０９８９】

また、ＳＴ回数については、各大当りで同一のＳＴ回数としてもよいし、それぞれ異なるＳＴ回数としてもよいし、一部が異なるＳＴ回数としてもよい。また、ＳＴ回数は、有限回数だけでなく、無限回数も含むことができる。たとえば、図４に示す確変大当り１～７のように、ＳＴ回数２５回、７５回、１００回としてもよいし、各大当りのＳＴ回数を１００回や無限回数などとしてもよい。ただし、転落抽選タイプの場合は、ＳＴ回数を消化する前に転落抽選に当選すると、強制的に低確率状態に移行されることになる（ＳＴ回数が強制的にゼロになる）。また、転落抽選に当選した場合、演出手段により設定示唆演出（転落時設定示唆演出）を実行可能に構成してもよい。この場合、設定値に応じて、転落時設定示唆演出の実行確率を定めることができる。

【０９９０】

上記の転落抽選タイプに関して、たとえば、下記（Ｔ１）～（Ｔ３）の構成とすることができる。

（Ｔ１）

始動条件が成立したことに基づいて、第１の遊技情報（大当り判定用乱数）および第２の遊技情報（転落判定用乱数）を含む複数種類の遊技情報を取得する取得手段（たとえば、図１１のＳ３１４：本例の場合、大当り判定用乱数、特別図柄判定用乱数、変動パターン用乱数、転落判定用乱数を取得可能に構成する）と、

上記取得手段により取得された第１の遊技情報に基づき、複数種類の当りに関する抽選を実行する抽選手段（図６３のＳ４１０）と、

図柄の変動表示動作を行い、図柄の停止表示態様により上記抽選手段による抽選結果を表示する図柄表示手段（特別図柄表示装置３８、図１０のＳ３０９）と、

上記図柄表示手段において図柄が特定の表示態様で停止表示された場合（抽選手段の抽選結果が当りである場合）、当り遊技を実行制御する当り遊技実行制御手段（図１５）と、

上記当り遊技が終了した後、上記抽選手段による当りとなる抽選確率が所定の通常確率よりも高確率となる高確率状態に制御可能な確率変動制御手段（図６３のＳ４１２Ａ、図６６）と、

上記高確率状態中である場合、上記第２の遊技情報（転落判定用乱数値）に基づき、上記高確率状態から低確率状態に移行させるか否かの転落抽選を実行する転落抽選手段（主制御部２０）と、

上記転落抽選に当選した場合、上記高確率状態から上記低確率状態に移行制御する転落移行制御手段（主制御部２０）と、を備える遊技機Ｔであって、

上記複数種類の当りには、第１当りと第２当りとが少なくとも含まれ、

上記第１の当りが当選した場合（第１当りによる当り遊技が実行される場合）と、上記第２の当りが当選した場合（第２当りによる当り遊技が実行される場合）とで、上記転落抽選手段による転落抽選確率が異なるように構成することができる。

【０９９１】

（Ｔ２）

上記遊技機Ｔは、複数段階に変更可能な設定値に応じて上記大当り抽選の結果が所定結果となる確率が異なるように構成される。この場合、上記複数段階に変更可能な設定値には第１設定値と第２設定値とが少なくとも含まれ、当該第１設定値と当該第２設定値とで転落確率が異なるように構成することができる。

【０９９２】

（Ｔ３）

上記遊技機Ｔは、複数段階に変更可能な設定値に応じて上記大当り抽選の結果が所定結果となる確率が異なるように構成され、

上記複数種類の当りには、第１当りと第２当りとが少なくとも含まれ、

上記複数段階に変更可能な設定値には、第１設定値と第２設定値とが少なくとも含まれ、

上記第１の当りが当選した場合と上記第２の当りが当選した場合とで、上記転落抽選手段による転落抽選確率が異なるように構成され、

上記設定値が第１設定値の場合には、上記抽選手段による抽選結果の中に少なくとも第２当りは含まれない、構成とすることができる。

【０９９３】

なお、上記遊技機Ｔは、複数種類の遊技状態（確変状態、潜確状態、時短状態および通常状態のうち、確変状態および／または潜確状態を含む少なくとも２つの遊技状態）を制御可能に構成することができる。また上記（（Ｔ１）～（Ｔ３）において、上記転落抽選手段による転落抽選に当選した場合に、現在の設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段をさらに備えることができる。

【０９９４】

（機３）『リミッタ搭載タイプ』

大当りが当選した場合に、高確率状態に連続移行される回数を所定の上限回数（リミッ

ト回数）までに制限するリミッタ機能を備える、いわゆる「リミッタ搭載タイプ」の機種としてもよい。このリミッタ搭載タイプは、たとえば、特許第５０７５３０１号に開示されるいわゆる「リミッタ機（セットタイプ）」などが該当する。

【０９９５】

リミッタ搭載タイプの場合、大当り当選回数が所定のリミット回数に達するまで（条件装置の連続作動回数が所定の上限回数に達するまで）、大当り遊技終了後の遊技状態を高確率状態を伴う遊技状態（確変状態または潜確状態）に移行させる。たとえば、リミット回数５回がである場合は、初回の大当りから４回目の大当りまで大当り遊技後の遊技状態が高確率状態に制御され、最大４回の大当りまで高確率状態下による大当り抽選の恩恵を受けることができるようになっている。しかし、５回目の大当りに当選すると、リミット回数に達したとして「リミッタ機能」が作動を開始し（リミッタ機能ＯＮ）、その大当り遊技終了後の遊技状態が低確率状態を伴う遊技状態（時短状態または通常状態）に移行される。このリミッタ機能作動中に大当りに当選すると、作動中のリミッタ機能が解除され（リミッタ機能ＯＦＦ）、再度、リミット回数に達するまで、大当り遊技終了後の遊技状態が高確率状態を伴う遊技状態に移行される。この点でリミット回数５回とするリミッタ機の場合は「５回パック機」とも称される。

【０９９６】

ところで、従来のリミッタ機は、リミット回数が１種類しかなく、遊技が単調になりがちで、遊技の面白みに欠けていた。そこで、大当り種別に応じてリミット回数を複数種類設ける。この場合、各大当りでそれぞれ異なるリミット回数としてもよいし、一部が異なるリミット回数としてもよい。

【０９９７】

たとえば、大当りＡ～Ｄを設け、大当りＡ～Ｄのリミット回数を、２回、３回、４回、５回とすることができる。また、各大当りに関する図柄抽選率は、適宜定めることができる。また、いずれの大当りに当選したかに応じて確変状態に移行させるか、潜確状態に移行させるかは適宜定めることができる。たとえば、各大当りＡ～Ｃの全部を確変状態または潜確状態に移行させてもよいし、１または複数の特定の大当りだけ確変状態に移行させてもよい（たとえば、大当りＡに当選した場合には確変状態に移行させ、その他の大当りＢ、Ｃ、Ｄに当選した場合は潜確状態に移行させる）。また、ＳＴ回数は無限回数が好ましいが、各大当りで同一のＳＴ回数としてもよいし、それぞれ異なるＳＴ回数としてもよいし、一部が異なるＳＴ回数としてもよい。また、ＳＴ回数が有限である場合には、そのＳＴ回数が終了して通常状態や時短状態に移行されても、リミット回数に達するまでは、大当り遊技後の遊技状態を、再度、高確率状態を伴う遊技状態に移行させることができる。なお、大当りＡ～Ｄのうち、特定の大当りに当選した場合に高確率状態に移行させずに、低確率状態を伴う遊技状態（時短状態または通常状態）に移行させてもよく、時短状態に移行させるか、通常状態に移行させるかは適宜定めることができる。

【０９９８】

上記リミッタ機の場合も、本実施形態で説明した遊技性に関する事項（たとえば、図２１～図７６）について、リミッタ回数到達前の高確率状態を伴う遊技状態に関しては確変状態に関する実施形態に適用可能であり、リミッタ回数到達後の低確率状態を伴う遊技状態に関しては、通常状態や時短状態（リミット回数到達後の遊技状態）に関する実施形態に適用可能である。

【０９９９】

（機４）『同時変動タイプ』

特図１の変動表示と特図２の変動表示とを並行して実行可能に構成された、いわゆる「同時変動タイプ」としてもよい。たとえば、特開２０１５－１７１５２７号公報に開示される、いわゆる「同時変動機」である。同時変動機において、天井ゲーム数の監視対象を、特図１の変動表示回数（実行ゲーム数）および特図２の変動表示回数（実行ゲーム数）の合計変動回数（合計実行ゲーム数）とする場合、一方の特図で通常小当りに当選し、他方の特図を強制ハズレ停止させるとき、当該強制ハズレ停止される特図も１回の変動表示

がなされたものとしてカウントする。

【１０００】

＜外端信号について＞

次に、枠用外部端子基板２１から出力する外端信号について説明する。上記枠用外部端子基板２１には、外部出力用の複数のチャネルが設けられている。各チャネルに対応するコネクタと、データカウンタＤＴまたはホールコンピュータＨＣ側のコネクタとはケーブルによって接続されている。そして、各コネクタ（情報端子）からはそれぞれ一つの信号が外部に出力されるようになっている。

【１００１】

本実施形態に係る枠用外部端子基板２１の情報端子を通じて遊技機外部に出力される外端信号には、たとえば、特開２０１９－０５８４３３に開示されるような下記（１）～（１０）の信号がある。

【１００２】

（１）特別図柄１および特別図柄２の変動表示が停止したときに出力される「特別図柄確定信号（情報端子１）」。変動停止から１００ｍｓ間出力。

（２）始動口センサ３４ａ、３５ａが遊技球の通過を検出したときに出力される「始動口信号（情報端子２）」。遊技球の通過を検出したときから１００ｍｓ間出力。

（３）特別図柄時短機能（特別図柄時短状態フラグ）が作動中（電サポ状態中）および大当り遊技中のときに出力される「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」。本実施形態では、特別図柄時短機能が作動中の場合は、電サポ状態中と同義であるため、電サポ有無を指定する普電役物開放延長状態フラグや特別図柄時短状態フラグ、その他、電サポ状態が特定可能であれば他のフラグを設けて、そのフラグのＯＮ／ＯＦＦ状態に基づき、電サポ状態中であるか判断してもよい。また、大当り遊技中であるか否かの判断は、条件装置作動フラグや役物連続作動装置作動フラグのＯＮ／ＯＦＦ状態により判断することができる。

（４）役物連続作動装置が作動中に出力される「大当り中信号（情報端子４）」。役物連続作動装置作動フラグがＯＮ状態のときに出力する。

（５）上始動口センサ３４ａが遊技球を検出したときに出力される「特別図柄１始動口信号（情報端子５）」。上始動口センサ３４ａ遊技球検出時から１００ｍｓ間出力。

（６）下始動口センサ３５ａが遊技球を検出したときに出力される「特別図柄２始動口信号（情報端子６）」。下始動口センサ３５ａ遊技球検出時から１００ｍｓ間出力。

（７）特別図柄１の変動表示が停止したときに出力される「特別図柄１確定信号（情報端子７）」。特別図柄１変動停止から１００ｍｓ間出力。

（８）普通図柄始動口センサ３７ａが遊技球を検出したときに出力される「普通図柄始動口信号（情報端子８）」。普通図柄始動口センサ３７ａ遊技球検出時から１００ｍｓ間出力。

（９）入賞口に入賞があった場合、その賞球数を加算し、合計値が１０個以上となる毎にその合計値から１０を減算するとともに出力する「メイン賞球信号（情報端子９）」。

（１０）ＲＡＭクリア時（ＲＡＭクリア時から３００００ｍｓ間出力）、大入賞口５０または下始動口３５に対する不正入賞検出時（不正入賞検出時から解除後３００００ｍｓ間出力）、磁気センサによる不正磁気検出時（磁気検出から解除後３００００ｍｓ間出力）、電波センサによる不正電波検出時（電波検出から解除後３００００ｍｓ間出力）、普通図柄始動口センサ３７ａに対する不正入賞検出時（普通図柄始動口センサ３７ａの不正入賞検出（２００ｍｓ連続ＯＮ検出）から解除後３００００ｍｓ間出力）、振動センサによる不正振動検出時（不正振動検出から解除後３００００ｍｓ間出力）などの不正等に関する事象の発生時に出力する「セキュリティ信号（情報端子１０）」

【１００３】

なお主制御部２０は、各信号の出力契機が到来したタイミングで、情報端子１～１０から対応する外端信号を所定時間（たとえば、１００ｍｓ間、３００００ｍｓ間）出力するが、出力信号が連続しないように所定時間（たとえば、１００ｍｓ）空けて出力する。ま

た、情報端子１～８の外端信号は、外部端子ポート１（８ビットの出力ポート（不図示））から出力され（情報端子１～８は、外部端子ポート１のビット０～ビット７にそれぞれ対応）、情報端子９～１０の外端信号は、外部端子ポート２（８ビットの出力ポート（不図示））から出力される（外部端子ポート２のビット０は情報端子９、ビット１は情報端子１０に対応し、ビット２～７は未使用）にそれぞれ対応）。

【１００４】

上記したデータカウンタＤＴは、現在、殆どのパチンコホールにおいて、遊技台ごとに設置されており、またホールコンピュータＨＣは、パチンコホールの遊技台の稼働状況等を管理するホール必須のコンピュータである。データカウンタＤＴは、たとえば、大当り中に出力される上記「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」を受信すると、大当りが発生した旨を報知したり、大当り回数を更新したりする。これにより、遊技者に対して大当り発生を知らせるだけでなく、周囲の遊技者やホール店員にも大当り発生中の遊技台であることが報知され、大当り発生を容易に識別できるようになっている。ホールコンピュータＨＣは、各種の外端信号に基づき、個々の遊技台の出玉状況（差玉情報や遊技状態に応じたベース、大当り中のベース（特賞数）などの算出）や稼働状況（図柄変動表示ゲームの実行およびその回数、大当り回数などの管理）をリアルタイムに監視したり、遊技台が正常に稼働しているか否かを監視（ゴト行為・エラーの監視）し、必要な情報を専用モニタに表示する。データカウンタＤＴやホールコンピュータＨＣは、一般的には、外端信号の非受信（入力無し）から受信（入力有り）や受信（入力有り）から非受信（入力無し）などの信号入力状態を監視して（信号のＯＮ／ＯＦＦエッジの監視）遊技状況を把握し、必要な情報を報知可能に構成されている。

【１００５】

（天井時短状態中の初当り、連荘の判断について：図８３）

ここで、上記「天井時短」を設けた場合に、従来と同じ出力の仕方で外端信号を出力すると、外部装置（データカウンタＤＴ、ホールコンピュータＨＣ）が「初当り」を判断できないという問題が生じうる。たとえば、データカウンタＤＴにより連荘回数を報知する場合、現在の大当りが連荘状態にあるのか否かを判断できない。図８３で扱う「初当り」とは、通常状態中の大当りの当選、または天井時短状態中の大当り当選をいう。上記問題について、図８３を用いて説明する。

【１００６】

＜従来のケース：通常状態中に大当りとなったケース＞

図８３（Ａ）を参照して、従来の場合、外部装置が「初当り」、「連荘（電サポ状態中における大当りの当選）」であると判断する仕方は、次に述べる通りである。

【１００７】

（波１－１）通常状態から大当り中（大当り遊技中）に遷移した場合、上記「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」の２つの信号が出力される。したがって、外部装置側では、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が受信無しの状態（入力無し）から受信有りの状態（入力有り）の遷移したときに、通常状態中の大当り当選、すなわち「初当り」であると判断する。

（波１－２）また「大当り中信号（情報端子４）」が受信無し、かつ上記「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が受信有りの状態から、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が受信有りの状態に遷移したときは、電サポ状態中に当選した大当り、すなわち、今回の大当りは「連荘」中の大当りであると判断する。なお、図示の「時短抜け」の表記は、大当り時短状態による時短回数が消化され、通常状態に移行したことを意味する。

【１００８】

＜従来のケース：天井時短状態中に大当りとなったケース＞

（波２）しかし、従来の判断の仕方では、天井時短状態中から大当りした場合に問題が生じうる。天井時短状態中は特図時短状態（電サポ状態中）であるため、図示の通り、上

記「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が出力され、「大当り中信号（情報端子４）」は出力されていない（大当り時短状態中と同じ信号出力状態となる）。この状態で、大当りが当選すると、上記（波１－２）と同じく、「大当り中信号（情報端子４）」が受信無し、かつ上記「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が受信有りの状態から、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が受信有りの状態に遷移するため、今回の大当りが「初当り」であるにもかかわらず、「連荘」中の大当りであると判断してしまう。そうすると、たとえば、データカウンタＤＴが正しく機能しない恐れがある（たとえば、連荘中である旨や連荘回数を正しく報知できないなど）。

【１００９】

＜本実施形態のケース：天井時短状態中に大当りとなったケース＞

（波３）そこで本実施形態では、新たな情報端子Ｘを設け（たとえば、外部端子ポート２の未使用のビット３を情報端子Ｘ（情報端子１１）に割り当てる）、天井時短状態中ある旨を特定可能な信号（天井中信号）を出力可能に構成する。これにより、天井時短状態中であるか否かを特定可能とし、天井時短状態中の大当りであるか否かを判定することができるようになっている。

【１０１０】

具体的には、“少なくとも「天井中信号（情報端子Ｘ）」が受信有りの状態”から、“「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が受信有りの状態”に遷移した場合には、当該「大当り中信号（情報端子４）」が「初当り（天井時短状態中の大当り）」によるものであると判別することができる。これにより、上記問題（初当りを連荘中の大当りとして判断してしまう問題）を解決することができる。天井中信号を出力するか否かについては、上記「天井発動中フラグ」のＯＮ／ＯＦＦ状態を確認し、当該フラグがＯＮ状態であれば、天井中信号を出力すればよい。

【１０１１】

（伊２１、伊２２）なお、外部装置側が天井時短状態に関する情報（たとえば、現在の遊技状態が天井時短状態中であるか否か、天井時短状態中のベース、天井時短状態中のゲーム実行回数、天井時短の実行回数（天井機能の発動回数）など）を特に必要としない場合、天井時短状態が生起しても（天井発動中フラグがＯＮであっても）、外端信号は出力しないように構成してもよい。また、上記（波２）のように、大当り後の時短状態に係る信号（大当り・変動短縮信号（情報端子３））と共通としてもよい。

（伊５７）また図８３（Ｃ）では、天井時短状態中は天井中信号を出力しているが、外部装置側にて、天井時短状態中に関する必要な情報が限られている場合（たとえば、データカウンタＤＴに天井機能発動を報知するだけの場合や、大当り時短状態と天井時短状態とを区別する必要がない場合など）、天井時短状態が生起したときだけ、天井中信号を所定時間出力してもよい。たとえば、天井発動中フラグがＯＮになったとき、１００ｍｓ間出力する。

【１０１２】

（支援時短状態中の初当り、連荘の判断について：図８４）

上記「支援時短」を設けた場合において、従来と同じ出力の仕方で外端信号を出力する場合も、先述した天井時短状態と同様に、支援時短状態中の大当りが「初当り」であるか否かを、外部装置（データカウンタＤＴ、ホールコンピュータＨＣ）が判断できないという問題がある。図８４で扱う「初当り」とは、通常状態中の大当りの当選、または支援時短状態中の大当り当選をいう。

【１０１３】

上記問題について、図８４を用いて説明する。図８４（Ａ）～（Ｃ）は、上記図８３（Ａ）～（Ｃ）の天井時短（天井時短状態）の表記を支援時短（支援時短状態）に置き換えたものと同じである。そのため、図８４（Ａ）～（Ｃ）において、図８３と実質的に同じ内容については、重複記載を避けるために省略する。ここでは、図８４（Ａ）についての説明は省略し、図８４（Ｂ）（Ｃ）については、図８３（Ｂ）（Ｃ）と異なる点を中心に説明する。

【１０１４】
＜従来のケース：支援時短状態中に大当りとなったケース＞
（似１）支援時短状態中から大当りした場合、従来の判断の仕方（図８４（Ｂ））では問題が生じうる。詳述するに、支援時短状態中は特図時短状態（電サポ状態）中であり、図（Ｂ）に示す通り、上記「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が出力され、「大当り中信号（情報端子４）」は出力されていない。この状態で、大当りが当選すると、「大当り中信号（情報端子４）」が受信無し、かつ上記「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が受信有りの状態から、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が受信有りの状態に遷移するため、図８３で説明した天井時短状態と同様に、今回の大当りが「初当り」であるにもかかわらず、「連荘」中の大当りであると判断してしまう。
【１０１５】
＜本実施形態のケース：支援時短状態中に大当りとなったケース＞
（似２）そこで本実施形態では、図８３において説明した天井時短状態と同様に、新たな新たな情報端子Ｙを設け（たとえば、外部端子ポート２の未使用のビット３を情報端子Ｙ（情報端子１１）に割り当てる）、支援時短状態中ある旨を特定可能な信号（支援時短中信号）を出力可能に構成する。これにより、支援時短状態中の大当りであるか否かを判定することができるようになっている。
【１０１６】
具体的には、“少なくとも「支援時短中信号（情報端子Ｙ）」が受信有りの状態”から、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が受信有りの状態に遷移した場合には、当該「大当り中信号（情報端子４）」が「初当り（支援時短状態中の大当り当選）」によるものであると判別することができる。これにより、上記問題（初当りを連荘中の大当りとして判断してしまう問題）を解決することができる。なお、支援時短中信号を出力するか否かについては、上記「支援時短中フラグ」のＯＮ／ＯＦＦ状態を確認し、当該フラグがＯＮ状態であれば、支援時短中信号を出力すればよい。
【１０１７】
（伊１、伊２）なお、外部装置側が支援時短状態に関する情報（たとえば、現在の遊技状態が支援時短状態中であるか否か、支援時短状態中のベース、支援時短状態中のゲーム実行回数、支援時短の実行回数（支援時短の当選回数）など）を特に必要としない場合、支援時短状態が生起しても（支援時短中フラグがＯＮであっても）、外端信号は出力しないように構成してもよい。また、上記（似１）のように、大当り後の時短状態に係る信号（大当り・変動短縮信号（情報端子３））と共通としてもよい。
（伊１６）また、図８４（Ｃ）では、支援時短状態中は支援時短中信号を出力しているが、外部装置側にて、支援時短状態中に関する必要な情報が限られている場合（たとえば、データカウンタＤＴに支援時短当選を報知するだけの場合や、大当り時短状態と支援時短状態とを区別する必要がない場合など）、支援時短状態が生起したときに、または支援時短の当選ゲームが終了したとき（変動時間が経過したとき）、支援時短中信号を所定時間出力してもよい。たとえば、支援時短中フラグがＯＮになったとき、または支援時短当選ゲームの変動時間が経過したとき（図１３のＳ４５３参照）、１００ｍｓ間出力する。
【１０１８】
（支援時短状態中に天井時短が生起した場合の初当り、連荘の判断について：図８５）
次に図８５を用いて、当選種別に「大当り」と「支援時短」とを少なくとも設け、かつ天井特典に「天井時短」を設けた場合において、支援時短状態中に天井時短が生起した場合の初当り、連荘の判断の仕方について説明する。図８５で扱う「初当り」とは、通常状態中の大当りの当選、支援時短状態中の大当り当選、または天井時短状態中の大当り当選をいう。
【１０１９】
支援時短および天井時短を設けた場合は、時短状態に属する内部遊技状態が、支援時短状態、天井時短状態、および大当り時短状態という「３状態」が少なくとも生じうる。こ

の３状態を区別するために、支援時短中信号（第１時短対応信号）と天井中信号（第２時短対応信号）とを少なくとも出力可能に構成することが好ましい。図示の例では、時短状態に属する複数の内部遊技状態を判別可能な外端信号として、支援時短中信号（情報端子Ｙ；第１時短対応信号）と、天井中信号（情報端子Ｘ：第２時短対応信号）と、大当り時短状態中を特定可能な外端信号（情報端子３：第３時短対応信号）を出力可能に構成した例を示してある。

【１０２０】

本例に係る情報端子については、たとえば、外部端子ポート２の未使用のビット３、４を、それぞれ情報端子Ｘ（情報端子１１）と情報端子Ｙ（情報端子１２）とに割り当てればよい。この場合、図８３および図８４で説明した技術事項を適用すれば、「支援時短中信号」、「天井中信号」、および「大当り・変短信号」に基づき、現在の遊技状態が、支援時短状態中、天井時短状態中、および大当り時短状態中のいずれであるかを判別可能となる。たとえば、支援時短状態中に天井時短状態が生起し、その天井時短状態中の大当りが「初当り」とする判別の仕方としては、図８５（Ａ）を参照して、“少なくとも「天井中信号（情報端子Ｘ）」が受信有りの状態（図示では「天井中信号（情報端子Ｘ）」および「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が出力されている状態）”から、“「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が受信有りの状態”に遷移した場合には、これを天井時短状態中の当選と判別し「初当り」として処理することができる。また、図示はしていないが、天井時短状態中に支援時短が生起し、その支援時短状態中の大当りが「初当り」とする判別の仕方としては、“少なくとも「支援時短中信号（情報端子Ｙ）」が受信有りの状態（「支援時短中信号（情報端子Ｘ）」および「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が出力されている状態）”から、“「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が受信有りの状態”に遷移した場合には、これを支援時短状態中の当選と判別し「初当り」として処理することができる。

【１０２１】

（伊６７、伊６８）なお、外部装置側が天井時短状態中に関する情報を特に必要としない場合には「天井中信号」を出力しない構成としてもよく、また、支援時短状態中に関する情報を特に必要としない場合には「支援時短中信号」を出力しない構成としてもよい。すなわち、外部装置側の性能（外部装置側が如何なる情報を必要とするか）に応じて、「天井中信号」および「支援時短中信号」の少なくとも１つの外端信号を出力可能に構成することができる。また、「天井中信号」および「支援時短中信号」の少なくとも１つを「大当り・変動短縮信号」と共通の外端信号としてもよい。

【１０２２】

（外端信号出力形態の変形例：図８５（Ｂ））

次に図８５（Ｂ）を用いて、図８５（Ａ）の変形例について説明する。

【１０２３】

図８５（Ｂ）に示す変形例の特徴点は、図（Ｂ）からも分かる通り、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」を、“支援時短状態中”と“天井時短状態中”には出力せず、“大当り中および大当り時短状態中”に出力する、という点である（図（Ｂ）の情報端子３（大当り・変動短縮信号α）参照）。

【１０２４】

本変形例の場合、時短状態に関連する信号に関し、支援時短状態中は専用の「支援時短中信号（情報端子Ｙ）」だけが出力され、天井時短状態中は専用の「天井中信号（情報端子Ｘ）」が出力され、大当り中および大当り時短状態中は専用の「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が出力される。したがって、外部装置側が「初当り」を判別する際には、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が受信無しの状態から受信有りの状態に遷移した場合には、当該「大当り中信号（情報端子４）」が「初当り」によるものであると判別することができる。また「大当り中信号（情報端子４）」が受信無し、かつ上記「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が受信有りの状態から、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４

）」が受信有りの状態に遷移したときは、今回の大当りは「連荘」中の大当りであるとして、容易に処理することができるようになる。

【１０２５】

なお、上記変形例（図８５（Ｂ））は、図８３（Ｃ）に示す「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」、図８４（Ｃ）に示す「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」のいずれにも適用することができる。詳しくは、図８３（Ｃ）の場合には、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が、天井時短状態中には出力されず、大当り中および大当り時短状態中には出力される構成である。また、図８４（Ｃ）の場合には、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が、支援時短状態中には出力されず、大当り中および大当り時短状態中には出力される構成である。

【１０２６】

（石１）本変形例（図８５（Ｂ））を図８３（Ｃ）のケースに適用した場合、天井時短状態中に「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が出力されないため、図８３（Ａ）と同じ手法により、「初当り」、「連荘」中の大当りと判別することができる。具体的には、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が、受信無しの状態から受信有りの状態に遷移した場合、当該「大当り中信号（情報端子４）」が「初当り（天井時短状態中の大当り当選）」によるものであると判別することができる。また「大当り中信号（情報端子４）」が受信無し、かつ上記「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が受信有りの状態から、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が受信有りの状態に遷移したときは、当該「大当り中信号（情報端子４）」が「連荘中の大当り」によるものであると判別することができる。

【１０２７】

（石２）また、本変形例を図８３（Ｃ）のケースに適用した場合、支援時短状態中に「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が出力されないため、図８４（Ａ）と同じ手法により、「初当り」、「連荘」中の大当りと判別することができる。具体的には、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が、受信無しの状態から受信有りの状態に遷移した場合、当該「大当り中信号（情報端子４）」が「初当り（支援時短状態中の大当り当選）」によるものであると判別することができる。また「大当り中信号（情報端子４）」が受信無し、かつ上記「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」が受信有りの状態から、「大当り・変動短縮信号（情報端子３）」および「大当り中信号（情報端子４）」が受信有りの状態に遷移したときは、当該「大当り中信号（情報端子４）」が「連荘中の大当り」によるものであると判別することができる。

【１０２８】

以上で説明した図８５（Ｂ）の構成は、時短状態が複数ある場合であっても、その時短状態の別を外部装置側の制御負担を増すことなく、判別可能になる。その結果、時短状態が複数ある場合であっても、初当りおよび連荘中の大当りの判別処理や、初当りを含む連荘中の大当り回数のカウント処理、その他、各時短状態におけるベースの算出処理などが複雑化せず、外部装置側の制御負担の軽減に寄与することができる。

【１０２９】

（或る遊技状態から天井時短状態に突入した場合の演出例：図７７～図８２）

次に、図７７～図８２を参照して、或る遊技状態から天井到達により天井機能が発動し、天井時短状態に突入した場合の演出例について説明する。ここでは、天井特典として、天井ゲーム開始時発動型の天井時短と（図７７～図７９）、天井ゲーム終了時発動型の天井時短（図８０～図８２）とを採用したケースについて説明する。

【１０３０】

＜天井時短状態中に天井機能が発動するケース（天井ゲーム開始時発動型の場合）＞

（伊１１９－１２０）図７７は、低確遊技状態カウント形態において、天井ゲーム開始時発動型の天井時短における天井到達時に関する演出例を示したものである。

【１０３１】

図７７の演出例は、連続して天井に到達してしまったケースを示したものであり、ここ

では、初回（１回目）は通常状態から天井に到達したケースを、２回目は天井時短状態から天井に到達したケースを示してある。本例では、天井ゲーム数を１０００回、天井時短の時短回数を１０００回としたもの代表例にとり説明する（後述の図７８～図８２も同様）。連続して天井に到達した場合には、以下に述べる演出内容とすることが好ましい。

【１０３２】

（初回の天井到達時）

天井ゲーム開始時発動型の天井時短の場合、既に説明した通り、天井ゲーム（１０００回転目）の図柄変動開始（ゲーム開始）を契機に天井機能が発動し、天井時短状態が生起する（図６３～図６６）。そこで、１０００回転目のゲーム開始を契機に、「演出画面移行演出」を現出するようになっている。この演出画面移行演出は、遊技モード移行時に現出される演出であり、たとえば、シャッター表示の前後で背景画像等を変化させ、遊技モード移行を報せる「シャッター演出」である。また、天井機能の発動に伴い、天井発動中フラグがＯＮ状態に設定される（図６５のステップＳ９２６）。ＣＰＵ２０１は、天井発動中フラグがＯＮ状態になったことを確認すると、枠用外部端子基板２１から外端信号として、天井中信号を出力する（図９のステップＳ０９９）。これにより、天井時短状態中である旨が外部装置（ホールコンピュータＨＣやデータカウンタＤＴ）に送られる。

【１０３３】

そして、演出画面移行演出を終えると、天井演出モード用の演出画面が表示され、天井到達が報知される（図示の天井突入報知）。このとき、所定の変動中演出（たとえば、図６１Ｂの備考１の天井突入演出７８１を含む演出）とともに、第１右打ち指示演出として、液晶画面上に大きく「⇒右打てぇ！」や「おぉもぉかぁぁぁじぃ！」の演出画像や文字画像が大々的に表示され（図示の右打ち報知（大））、第２右打ち指示演出として、液晶画面の右隅部に、小さく「⇒」の画像が表示され（図示の右打ち報知（小））、右打ち報知ＬＥＤ（右打ち表示装置３９ｂ）が点灯する。これにより、遊技者は「右打ち有利」な状態に突入したことを把握し、右打ちを開始する。なお、第１右打ち指示演出（右打ち報知（大））は、いつまでも大々的に表示しておく必要がないため、ゲームの途中で終了され、第２右打ち指示演出（右打ち報知（小））が継続報知されるようになっている。また、右打ち報知ＬＥＤ（右打ち表示装置３９ｂ）は電サポ状態が終了するまで点灯を維持する。

【１０３４】

天井ゲームが終了すると、遊技モードが「天国モード」に移行され、天国演出モード下での演出が現出される。なお、次回天井ゲーム数までの残余天井ゲーム数を演出的に報知する「残余天井回数表示演出（図示の残余天井ゲーム数報知）」および／または残りの時短回数を演出的に報知する「残余時短回数報知演出（不図示）」を実行してもよいし、実行しなくてもよい（後述の図７８～図８２も同様）また本例において、天井ゲームにおいて現出される一連の演出は、たとえば「天井変動（図７３の「天井」の欄参照）」に基づく演出である（後述の図７８～図８２も同様）。

【１０３５】

（２回目回の天井到達時）

遊技が進行して、大当りに当選することなく、２０００回転目、つまり、２回目の天井ゲームに到達し、再度、天井機能が発動し、天井時短が付与される。この２回目の天井ゲームでは、初回の天井ゲームにて現出された「演出画面移行演出」や大きく「右打ち→」の画像を表示する第１右打ち指示演出など、天井時短突入に関する演出は既に行っているため、再度現出しないようになっている。その替わりに、天井継続であることを報知する「天井継続報知演出（図示の天井継続報知）」を現出させてもよい。なお、図示の「残余天井回数表示演出（図示の残余天井ゲーム数報知）」については実行してもよいし、実行しなくてもよい。

【１０３６】

このように、２回目以降の天井ゲーム中の演出は、初回の天井ゲーム中の演出とは異なるが、本構成によれば、遊技進行状況に応じた演出を行うことにより、遊技者に違和感を

与えないようにすることができる点に特徴がある。なお、天井機能発動（天井到達）の連荘回数は、主制御部２０側で管理し、その情報を演出制御部２４側に送信して、演出制御部２４側においても連荘回数を管理可能に構成すればよい（後述の図８０に示す演出例についても同様）。

【１０３７】

（変形例：伊１２１）

上記では、２回目以降の天井ゲーム中の演出は、初回の天井ゲーム中の演出とは異なる演出を実行すると説明した。しかし本発明はこれに限らず、初回の天井ゲーム（通常状態から天井に到達した場合）中に実行される演出と、連続２回目以降の天井ゲーム中（天井時短状態中から天井に到達した場合）に実行される演出とで共通（同一）の演出を実行してもよい。本構成によれば、再度天井回数がリセットされたこと、つまり、再度、天井機能が発動して天井特典が付与されたことを遊技者が把握し易いようにするためである。初回と２回目以降とで、同じ天井変動が選択され、これに基づく演出も共通のため、制御負担の軽減に繋がる。さらに、本実施形態では、大当り抽選確率上、２回目以降の天井到達は、非常に稀なケースと考えられる。このようなケースでは、天井到達が連荘して際に、毎回同じ演出を実行しても特に問題はないと考えられる。なお、この（伊１２１）の例は、後述の図８０についても同様である。

【１０３８】

＜大当り時短状態中に天井機能が発動するケース（天井ゲーム開始時発動型の場合）＞

（伊１２２）図７８の演出例は、大当り時短状態中に天井に到達し、天井特典として、天井ゲーム開始時発動型の天井時短が発動したケースを示したものである。なお、図７７で説明した内容と実質的に同じ内容については、重複記載を避けるために適宜省略する。

【１０３９】

図７８を参照して、１０００回転目の天井ゲーム中では、１０００回転目のゲーム開始を契機に、「演出画面移行演出（シャッター演出）」が現出される。また、天井機能が発動に伴い、天井発動中フラグがＯＮ状態に設定される（図６５のステップＳ９２６）。ＣＰＵ２０１は、天井発動中フラグがＯＮ状態になったことを確認すると、枠用外部端子基板２１から外端信号として、天井中信号を出力する（図９のステップＳ０９９）。この点は、図７７のケースと同様である。

【１０４０】

しかし本例の場合、天井時短が生起する前は、電サポ状態中であることを指定する「入賞容易フラグ」がＯＮ状態となっており、このフラグに基づいて、外端信号として、大当り時短状態を示す「大当り時短信号」が出力されている（ＯＮ状態＝出力、ＯＦＦ状態＝出力停止）。入賞容易フラグは、電サポ状態の有無を指定する普電役物開放延長状態フラグや特別図柄時短状態フラグであってもよいし、電サポ状態中の有無を指定するために別途設けたフラグであってもよい。これにより、大当り時短状態中である旨が外部装置（ホールコンピュータＨＣやデータカウンタＤＴ）に送られる。なお、天井機能の発動タイミング（たとえば、天井発動中フラグがＯＮのタイミング）にて、大当り時短信号と入賞容易フラグとをＯＦＦ状態にしているが、入賞容易フラグはＯＮ状態を維持し、大当り時短信号だけを出力しないように構成してもよい。また、入賞容易フラグをＯＮ状態としたままであっても、天井発動中フラグがＯＮ状態であることを条件として、大当り時短信号を出力しないようにしてもよい。

【１０４１】

大当り時短状態中に天井に到達して天井時短状態が生起する場合は、天井到達前から既に「右打ち有利」の電サポ状態であるため、「右打ち報知（小）＋右打ちＬＥＤ」が継続しており、「右打ち有利である」という状況を、改めて大々的に報知する必要が無い（図示の「右打ち報知（小）＋右打ちＬＥＤ」参照）。したがって本例では、上記「第１右打ち指示演出（右打ち報知（大））」は実行していない。

【１０４２】

（伊１２３）大当り時短状態と天井時短状態とが共通の演出モードではなく、個別の演

出モードで構成されているような場合（たとえば、時短演出モードと天井演出モード）、天井に到達したことを遊技者が認識し易いようにするために、演出画面移行演出、天井突入演出などは行うようにする。また、天井到達時は専用の変動パターンテーブル（図７３に示す「ＦＨ９０」：同図「天井」の欄参照）を利用し、大当り時短状態中に利用される時短用変動パターンテーブル（図３９、図４０）は利用しないようになっている。大当り時短状態と天井時短状態とが共通の演出モードの場合は、当該演出モードを継続させればよい。なお、図示では、大当り時短状態中の演出モードが「時短演出モード」である例を示しているが、本発明はこれに限らず、大当り時短状態中専用の時短演出モード（大当り時短演出モード）を設けてもよい。

【１０４３】

＜支援時短状態中に天井機能が発動するケース（天井ゲーム開始時発動型の場合）＞

（伊１２４）図７９の演出例は、支援時短状態中に天井に到達し、天井特典として、天井ゲーム開始時発動型の天井時短が発動したケースを示したものである。なお、図７７、図７８で説明した内容と実質的に同じ内容については、重複記載を避けるために適宜省略する。

【１０４４】

図７９を参照して、図示の内容からも分かる通り、１０００回転目の天井ゲーム中の演出については、図７８に示す大当り時短状態が支援時短状態に置き換わっただけで、支援時短状態中から天井に到達した場合も、実質的に図７８で説明した内容と同じである。また、天井直前の９９９回転目についても同様に、図７８に示す大当り時短状態が支援時短状態に置き換わっただけで、実質的に図７８で説明した内容と同じである。したがってここでは、重複記載を避けるために、図示の外端信号を中心に説明する。

【１０４５】

本例の場合、天井時短状態が生起する前は、支援時短中フラグがＯＮ状態となっており、このフラグに基づいて、外端信号として、支援時短状態を示す「支援時短中信号」が出力されている。これにより、支援時短状態中である旨が外部装置（ホールコンピュータＨＣやデータカウンタＤＴ）に送られる。なお、天井機能の発動タイミングにて、支援時短中信号と支援時短中フラグとをＯＦＦ状態にしているが、支援時短中フラグはＯＮ状態を維持し、支援時短中信号だけを出力しないように構成してもよい。また、支援時短中フラグをＯＮ状態としたままであっても、天井発動中フラグがＯＮ状態であることを条件として、支援時短中信号を出力しないようにしてもよい。

【１０４６】

（伊１２４）なお、支援時短状態と天井時短状態とが共通の演出モードではなく、個別の演出モードで構成されているような場合（たとえば、時短演出モードと天井演出モード）、天井に到達したことを遊技者が認識し易いようにするために、演出画面移行演出、天井突入演出などは行うようにする。また、天井到達時は専用の変動パターンテーブル（図７３に示す「ＦＨ９０」：同図「天井」の欄参照）を利用し、支援時短状態中に利用される時短用変動パターンテーブル（図３９、図４０）は利用しないようになっている。支援時短状態と天井時短状態とが共通の演出モードの場合は、当該演出モードを継続させればよい。なお、図示では、支援時短状態中の演出モードが「時短演出モード」である例を示しているが、本発明はこれに限らず、支援時短状態中専用の時短演出モード（支援時短演出モード）を設けてもよい。この（伊１２４）は、後述の図８２も同様である。

【１０４７】

＜天井時短状態中に天井機能が発動するケース（天井ゲーム終了時発動型の場合）＞

図８０は、低確遊技状態カウント形態において、天井ゲーム終了時発動型の天井時短における天井到達時に関する演出例を示したものである。なお、図７７～図７９で説明した内容と実質的に同じ内容については、重複記載を避けるために適宜省略する。

【１０４８】

図８０の演出例は、上記した図７８と同様に、連続して天井に到達してしまったケースを示したものである。

【１０４９】
（初回の天井到達時）
天井ゲーム終了時発動型の天井時短の場合、既に説明した通り、天井ゲーム（１０００回転目）の確定表示時間終了（ゲーム終了）を契機に天井機能が発動し、天井時短状態が生起する（図６３～図６６の変形例）。したがって、次のゲームが開始されるか否かによらず、天井ゲーム終了後、天井時短状態に突入する（図示の図柄停止期間経過後参照）。そこで本例では、天井ゲーム終了時発動型には無い、特異な演出系を実行するようになっている。以下詳述する。
【１０５０】
天井ゲーム終了時発動型の場合には、天井ゲーム終了時に天井時短状態に突入する点に着目し、天井ゲーム（１０００回転目）の図柄の変動時間が経過した場合（たとえば、図柄の変動時間経過時～確定表示時間経過前の所定のタイミング）、今回のゲーム終了後に天井機能が発動する旨を報知可能な「天井発動演出」を実行する。この天井発動演出は、図示のように、次ゲームが開始されるまで実行可能となっている。これにより、天井ゲーム終了時に作動保留球がゼロとなり、客待ち待機中の期間に入っても、天井発動演出が実行されているため、今回のゲーム終了時に天井時短状態に突入することを遊技者に対して報知することができる。天井発動演出は、右打ち指示演出が現出されていない場合であっても、実質的に右打ち有利な状況であることを報知できる点で、天井ゲーム終了時発動型の天井特典を付与する場合に好適である。本例では、図示のように、天井機能が発動しても、作動保留球がゼロであれば次ゲームが開始されるまで、通常モード下の演出画面のまま客待ち待機中に入るようになっている。このような場合に、天井発動演出を現出させれば、遊技者は客待ち待機中であっても天井時短状態中であることを容易に把握することができる。
【１０５１】
なお、天井ゲーム終了を契機に、右打ち指示演出を開始することもできる（上記天井発動演出と同時的（重複的）に実行してもよい）。本例では、図示のように、天井ゲームの図柄停止期間経過後、つまり確定表示時間の経過後、上記「第１右打ち指示演出（右打ち報知（大））」を現出させ、右打ち有利な状況であることを遊技者に報知する例を示してある。第１右打ち指示演出は、客待ち演出（デモ表示）中にも表示可能とすることが好ましい。また、第１右打ち指示演出を実行する場合は、上記天井発動演出は実行しなくてもよい。
【１０５２】
また、天井ゲーム終了に伴い、天井機能が発動して、天井発動中フラグがＯＮ状態に設定される（図６５のステップＳ９２６）。ＣＰＵ２０１は、天井発動中フラグがＯＮ状態になったことを確認すると、枠用外部端子基板２１から外端信号として、天井中信号を出力する（図９のステップＳ０９９）。これにより、天井時短状態中である旨が外部装置（ホールコンピュータＨＣやデータカウンタＤＴ）に送られる。
【１０５３】
作動保留球が発生した場合には、１００１回転目のゲームが開始される。図示から分かる通り、１００１回転目の天井ゲーム中の演出については、図７８に示す１０００回転目の演出内容（演出画面移行演出、天井突入報知など）と実質的に同じである。したがって、ここでは重複記載を避けるために説明を省略する。
【１０５４】
天井ゲームが終了すると、遊技モードが天井モードから「天国モード」に移行され、天国演出モード下での演出が現出される（図７８の演出例と同様）。
【１０５５】
（２回目回の天井到達時）
遊技が進行して、大当りに当選することなく、２０００回転目、つまり、２回目の天井ゲームに到達し、再度、天井機能が発動し、天井時短が付与される。この２回目の天井ゲームでは、図７８で説明した演出内容と同じく、初回の天井ゲームにて現出された「演出

画面移行演出」や大きく「右打ち→」の画像を表示する第１右打ち指示演出などは、、再度現出しない。その替わりに、天井継続であることを報知する「天井継続報知演出（図示の天井継続報知）」を現出させてもよい。

【１０５６】

＜大当り時短状態中に天井機能が発動するケース（天井ゲーム終了時発動型の場合）＞

図８１の演出例は、大当り時短状態中に天井に到達し、天井特典として、天井ゲーム終了時発動型の天井時短が発動したケースを示したものである。本例は、１０００回転目の天井ゲームにおいて作動保留球が存在するケースを示してある。なお、図７８と図８０で説明した内容と実質的に同じ内容については、重複記載を避けるために適宜省略する。

【１０５７】

図８１を参照して、１０００回転目の天井ゲームの図柄停止表示期間の終了時（変動時間終了時または図柄確定表示時間経過時）に、天井機能が発動し、天井時短状態が生起する。本例の場合、１０００回転目終了時に作動保留球が存在するケースについて説明しているので、次ゲーム開始時には既に、天井時短状態中となっている。ここで混同してはならないのは、天井ゲーム終了時発動型の場合は、天井ゲーム時に作動保留球が有るからといって、次ゲームに天井時短状態が生起する（天井機能が発動する）訳ではない。あくまでも、天井ゲームの終了時に、天井時短状態が生起する。処理上は、天井ゲームにおける確定表示時間経過後、図６８Ａ～図６８Ｂの特別図柄確認時間中処理中において図６５の天井発動管理処理が実行されて、天井機能が発動する。したがって、天井ゲーム終了時に作動保留球が有る場合は、正確には、天井ゲーム終了時に天井時短状態が生起した後、次の４ｍｓ後の割込処理にて、時系列的に最も古い作動保留球を対象とした特別図柄管理処理（図９のＳ０９２）が実行されて、図柄変動表示が開始、つまり次ゲームが開始されることになる。したがって、次ゲームの開始時に天井時短状態が生起する訳ではなく、たとえば、今回のゲーム終了時に作動保留球がなく、しばらくの間、作動保留球の発生が無ければ、天井時短状態が生起したまま、客待ち待機中（客待ち前演出）に突入するか、或いは、時短突入報知演出を実行可能である場合には、天井時短状態が生起したまま、特電非作動型支援時短における図５９や図６０の時短突入報知演出で述べたのと同様の演出推移を辿るように構成することができる。

【１０５８】

なお、１００１回転目のゲーム中の演出内容については、図７８の演出例と実質的に同じである。また、外端信号についても図７８と実質的に同じである。したがって、ここでは重複記載を避けるためにこれらの説明は省略する。

【１０５９】

＜支援時短状態中に天井機能が発動するケース（天井ゲーム終了時発動型の場合）＞

図８２の演出例は、支援時短状態中に天井に到達し、天井特典として、天井ゲーム開始時発動型の天井時短が発動したケースを示したものである。なお、図７９～図８１で説明した内容と実質的に同じ内容については、重複記載を避けるために適宜省略する。

【１０６０】

図８２を参照して、図示の内容からも分かる通り、１００１回転目の天井ゲーム中の演出については、図８１に示す大当り時短状態が支援時短状態に置き換わっただけで、支援時短状態中から天井に到達した場合も、実質的に図８１の内容と同じである。また、天井直前の１０００回転目についても同様に、図８１に示す大当り時短状態が支援時短状態に置き換わっただけで、実質的に図８１に示す内容と同じである。したがってここでは、重複記載を避けるために、図示の外端信号を中心に説明する。

【１０６１】

本例の場合、天井時短状態が生起する前は、支援時短中フラグがＯＮ状態となっており、このフラグに基づいて、外端信号として、支援時短状態を示す「支援時短中信号」が出力されている。これにより、支援時短状態中である旨が外部装置（ホールコンピュータＨＣやデータカウンタＤＴ）に送られる。ここで混同してはならないのは、図７９の天井ゲーム開始時発動型の場合、天井機能の発動タイミングが１０００回転目のゲーム“開始時”

であり、天井発動フラグのＯＮタイミングも１０００回転目のゲーム“開始時”であるのに対し、本例の天井ゲーム終了時発動型の場合、天井機能の発動タイミングが１０００回転目のゲーム“終了時”であり、天井発動フラグのＯＮタイミングも１０００回転目のゲーム“終了時”の点である。なお、本例も図７９の天井ゲーム開始時発動型と同じく、天井機能の発動タイミングにて、支援時短中信号と支援時短中フラグとをＯＦＦ状態にしているが、支援時短中フラグはＯＮ状態を維持し、支援時短中信号だけを出力しないように構成してもよい。また、支援時短中フラグをＯＮ状態としたままであっても、天井発動中フラグがＯＮ状態であることを条件として、支援時短中信号を出力しないようにしてもよい。

【１０６２】

また、本例も図７９の天井ゲーム開始時発動型と同じく、支援時短状態と天井時短状態とが共通の演出モードではなく、個別の演出モードで構成されているような場合（たとえば、時短演出モードと天井演出モード）、天井に到達したことを遊技者が認識し易いようにするために、演出画面移行演出、天井突入演出などは行うようにする。また、天井到達時は専用の変動パターンテーブル（図７３に示す「ＦＨ９０」：同図「天井」の欄参照）を利用し、支援時短状態中に利用される時短用変動パターンテーブル（図３９、図４０）は利用しないようになっている。支援時短状態と天井時短状態とが共通の演出モードの場合は、当該演出モードを継続させればよい。なお、図示では、支援時短状態中の演出モードが「時短演出モード」である例を示しているが、本発明はこれに限らず、支援時短状態中専用の時短演出モード（支援時短演出モード）を設けてもよい。

【１０６３】

以上に説明した全ての実施形態（各実施形態で説明した種々の構成および変形例のすべてを含む）の１または複数を組合せた構成としてもよく、各実施形態において記載した内容は個別の実施形態のみに限定されるものではない。

【１０６４】

また以上に説明した実施形態では、遊技媒体として、遊技球を利用する弾球遊技機について説明したが、本発明は弾球遊技機に限られない。たとえば、アレンジボール機、雀球遊技機であってもよく、他の遊技媒体として、遊技メダルを利用する遊技機（回胴式遊技機）や、電磁気的な記録手段を利用して遊技媒体を管理する管理式遊技機などであってもよい。

【産業上の利用可能性】

【１０６５】

本発明は、遊技機に有用である。

【符号の説明】

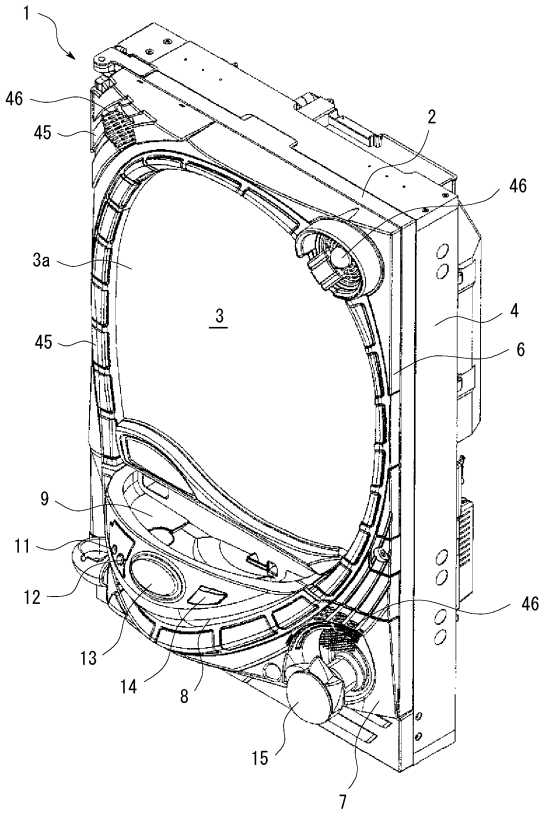
【１０６６】

１　遊技機、
２　前枠（扉）、
３、３ａ　遊技盤、遊技領域、
１９　遊技球払出装置、
２０　主制御部（主制御基板）、
２４　演出制御部（演出制御基板、液晶制御基板）
２８　発射制御基板、
２９　払出制御基板、
３４、３４ａ　上始動口、上始動口センサ
３５、３５ａ　下始動口、下始動口センサ、
３７、３７ａ　普通図柄始動口、普通図柄始動口センサ、
３８ａ、３８ｂ　特別図柄表示装置、
３９ａ　普通図柄表示装置、
５０、５２ａ　大入賞口、大入賞口センサ
４１、４１ｃ　普通変動入賞装置、普通電動役物ソレノイド、
５２、５２ｃ　特別変動入賞装置、大入賞口ソレノイド、

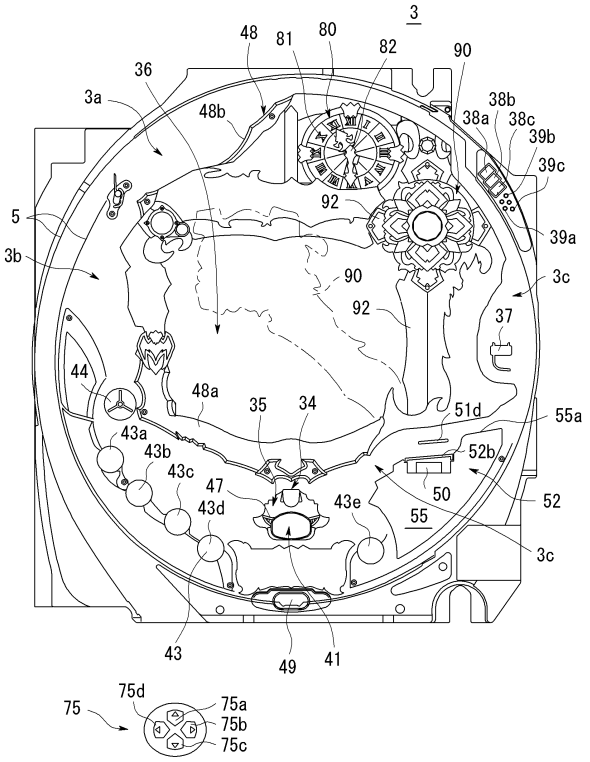
３６、４５、４６　液晶表示装置、装飾ランプ、スピーカ、
４９　アウト口、
９４　設定キースイッチ、
９５　設定変更スイッチ、
９６　設定変更完了スイッチ、
９７　設定表示器、
９８　ＲＡＭクリアスイッチ、
２０１、２０２、２０３　主制御ＣＰＵ、主制御ＲＯＭ、主制御ＲＡＭ、
２４１、２４２、２４３　演出制御ＣＰＵ、演出制御ＲＯＭ、演出制御ＲＡＭ。

【図面】

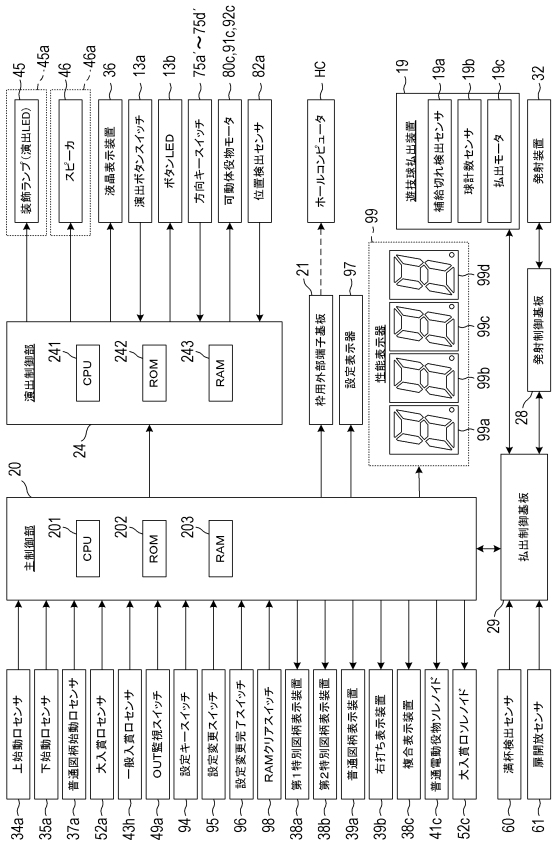
【図１】



【図２】



【図３】



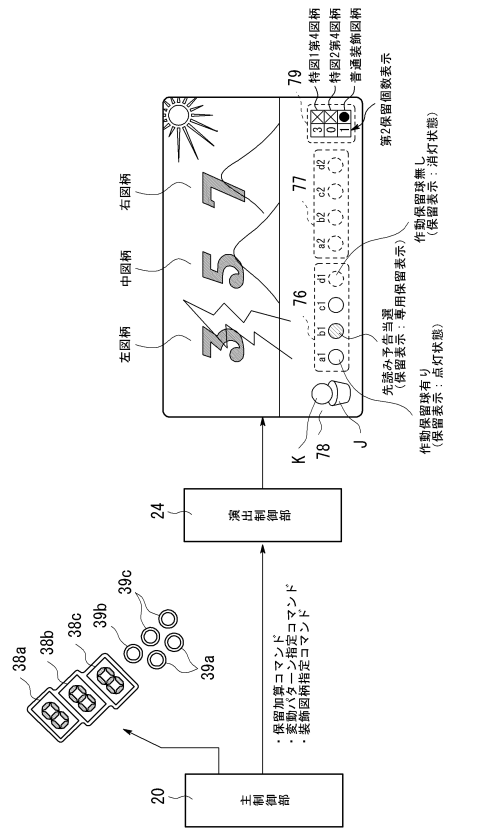
【図４】

支援時短抽選形態1(当落抽選対象抽選形態)

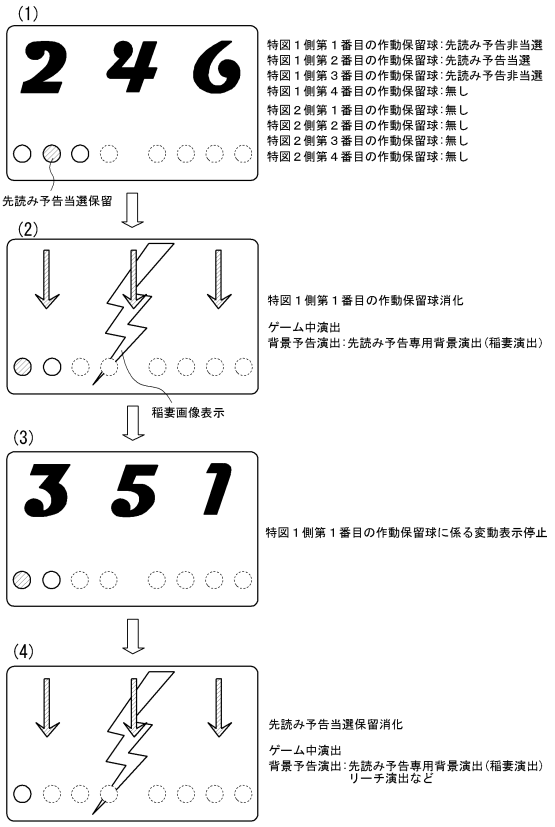
特図種別	当選種別	図柄抽選率	当選時の遊技状態／移行先遊技状態		
			通常(通常モード)	時短(時短モード)	確変(確変モード)
特図1	10R確変大当り	20/200	確変(確変モード)	確変(確変モード)	確変(確変モード)
	4R確変大当り	110/200	確変(確変モード)	確変(確変モード)	確変(確変モード)
	4R時短大当り	70/200	時短A(時短モード)	時短A(時短モード)	時短A(時短モード)
	支援時短A	100/200	時短A(時短モード)	時短A(時短モード)	時短A(時短モード)
	支援時短B	80/200	時短B(時短モード)	時短B(時短モード)	時短B(時短モード)
	支援時短C	20/200	時短C(時短モード)	時短C(時短モード)	時短C(時短モード)
	ハズレA	190/200	—	—	—
	ハズレB	8/200	—	—	—
	ハズレC	2/200	—	—	—
特図2	10R確変大当り	100/200	確変(確変モード)	確変(確変モード)	確変(確変モード)
	4R確変大当り	30/200	確変(確変モード)	確変(確変モード)	確変(確変モード)
	4R時短大当り	70/200	時短A(時短モード)	時短A(時短モード)	時短A(時短モード)
	支援時短B	150/200	時短B(時短モード)	時短B(時短モード)	時短B(時短モード)
	支援時短C	50/200	時短C(時短モード)	時短C(時短モード)	時短C(時短モード)
	ハズレA	200/200	—	—	—

備考:
(備考1)大当り当選確率(設定1～6):低確率時≒1/200～1/180、高確率時≒1/50～1/45
(備考2)時短:低確率＋電サポ100回、200回、65535回(実質、次回大当りまで)
(備考3)確変:高確率＋電サポ65535回(実質次回大当りまで)
(備考4)当落抽選では、少なくとも「大当り」と「支援時短」と「ハズレ」の別を決定する。
大当り当選となった場合は「大当り種別」を、支援時短当選となった場合は「支援時短種別」を、ハズレの場合は「ハズレ種別」を、図柄抽選により決定する。
(備考5)支援時短当選確率(全設定共通)≒1/500(設定値に応じて異なる当選確率としてもよい)
(備考6)支援時短(図柄抽選率):支援時短A(50%)、支援時短B(40%)、支援時短C(10%)
(備考7)ハズレ(図柄抽選率):ハズレA(95%)、ハズレB(4%)、ハズレC(1%)

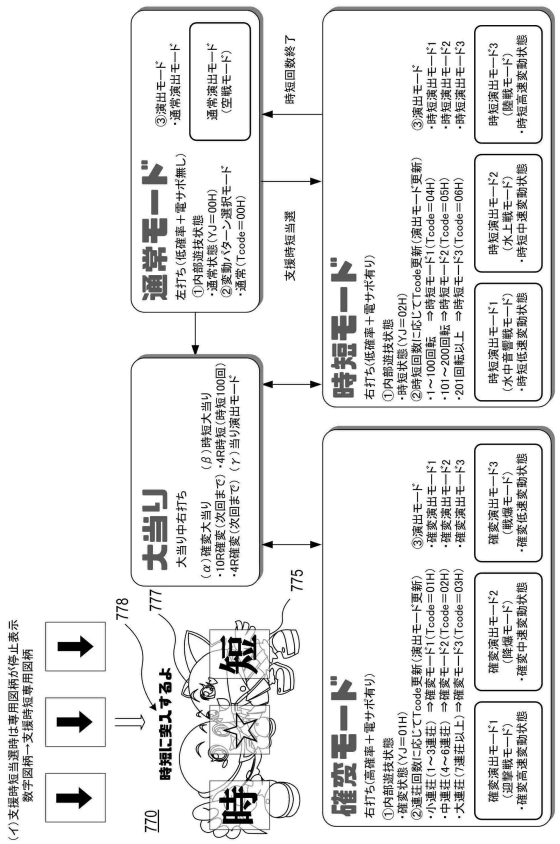
【図５Ａ】



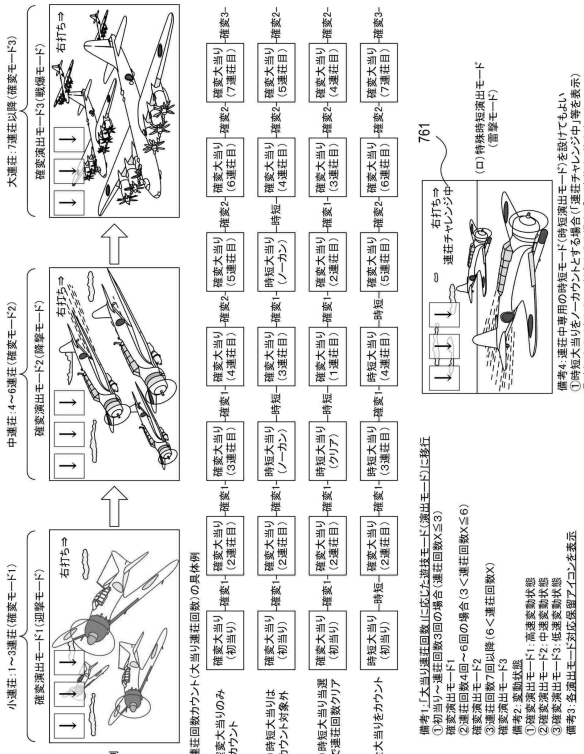
【図５Ｂ】



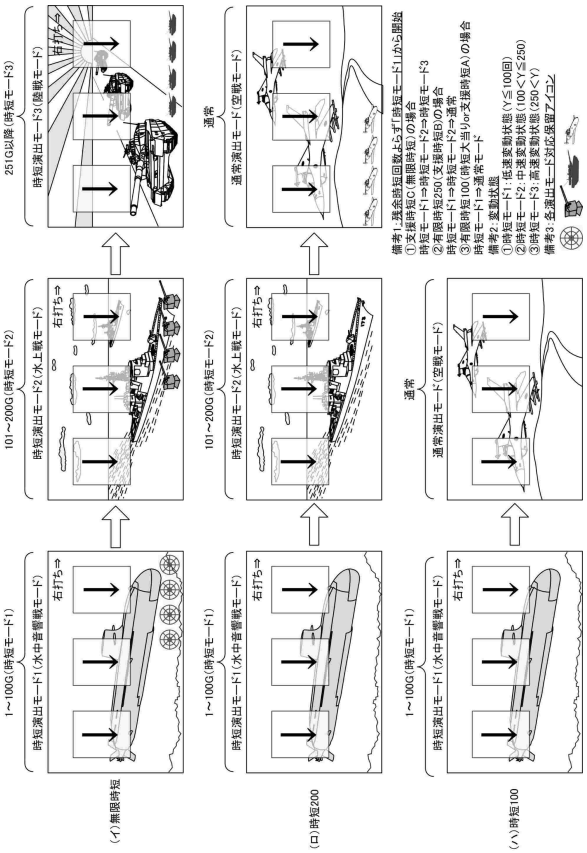
【図６】


(イ)支援時短当選時は専用図柄が停止表示
数字図柄→支援時短専用図柄
770
時短に変えるよ
777
778
775
大当り
大当り中右打ち
(α)確変大当り
・10R確変（次回まで）
・4R確変（次回まで）
(β)時短大当り
・4R時短（時短100回）
(γ)当り演出モード
通常モード
左打ち（低確率＋電サポ無し）
①内部遊技状態
・通常状態（Yj=00H）
②変動パターン選択モード
・通常（Tcode=00H）
③演出モード
・通常演出モード
通常演出モード
（空載モード）
支援時短当選
時短回数終了
確変モード
右打ち（高確率＋電サポ有り）
①内部遊技状態
・確変状態（Yj=01H）
②遊技回数に応じてTcode更新（演出モード更新）
・小連荘（1～3連荘）→確変モード1（Tcode=01H）
・中連荘（4～6連荘）→確変モード2（Tcode=02H）
・大連荘（7連荘以上）→確変モード3（Tcode=03H）
③演出モード
・確変演出モード1
・確変演出モード2
・確変演出モード3
確変演出モード1
（迎撃載モード）
・確変高速変動状態
確変演出モード2
（降載中速変動状態
確変演出モード3
（載爆モード）
・確変低速変動状態
時短モード
右打ち（低確率＋電サポ有り）
①内部遊技状態
・時短状態（Yj=02H）
②時短回数に応じてTcode更新（演出モード更新）
・1～100回転→時短モード1（Tcode=04H）
・101～200回転→時短モード2（Tcode=05H）
・201回転以上→時短モード3（Tcode=06H）
③演出モード
・時短演出モード1
・時短演出モード2
・時短演出モード3
時短演出モード1
（水中音響戦モード）
・時短低速変動状態
時短演出モード2
（水上載モード）
・時短中速変動状態
時短演出モード3
（陸載モード）
・時短高速変動状態

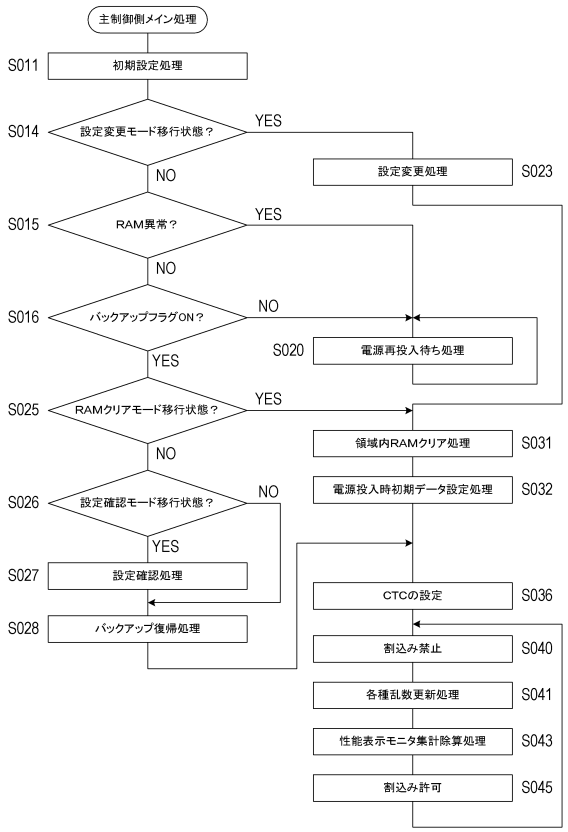
【図７Ａ】


小連荘：1～3連荘（確変モード1）
確変演出モード1（迎撃モード）
右打ち⇒
中連荘：4～6連荘（確変モード2）
確変演出モード2（降撃モード）
右打ち⇒
大連荘：7連荘以降（確変モード3）
確変演出モード3（載爆モード）
右打ち⇒
(ハ)演出例
(イ)連荘回数カウント（大当り連荘回数）の具体例
(A)確変大当りのみをカウント
確変大当り（初当り）
確変大当り（2連荘目）
確変大当り（3連荘目）
確変大当り（4連荘目）
確変大当り（5連荘目）
確変大当り（6連荘目）
確変大当り（7連荘目）
(A-1)時短大当りはカウント対象外
時短大当り（初当り）
時短大当り（2連荘目）
時短大当り（3連荘目）
時短大当り（ノーカン）
(A-2)時短大当り当選で連荘回数クリア
確変大当り（初当り）
確変大当り（2連荘目）
確変大当り（1連荘目）
時短大当り（クリア）
(B)全大当りをカウント
確変大当り（初当り）
確変大当り（2連荘目）
確変大当り（3連荘目）
時短大当り（4連荘目）
時短大当り（5連荘目）
時短大当り（6連荘目）
時短大当り（7連荘目）
備考1：「大当り連荘回数」に応じた遊技モード（演出モード）に移行
①初当り～連荘回数3回の場合（連荘回数X≦3）
確変演出モード1
②連荘回数4回～6回の場合（3＜連荘回数X≦6）
確変演出モード2
③連荘回数7回以降（6＜連荘回数X）
確変演出モード3
備考2：変動状態
①確変モード1：高速変動状態
②確変モード2：中速変動状態
③確変モード3：低速変動状態
備考3：全演出モード対応保留アイコンを表示
761
右打ち⇒
連荘チャレンジ中
(ロ)特殊時短演出モード
（雷撃モード）
備考4：連荘中専用の時短モード（特殊演出モード）を設けてもよい
①時短大当り（ノーカウント）となる場合（連荘チャレンジ中）等を表示）
②時短大当りをカウント対象とする場合（（ロ）連荘中）等を表示）

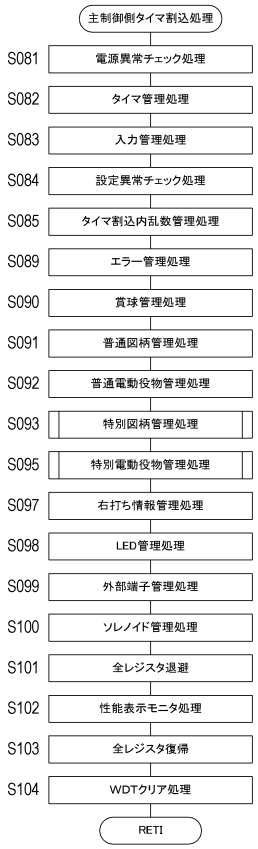
【図７Ｂ】


1～100G（時短モード1）
時短演出モード1（水中音響戦モード）
右打ち⇒
101～200G（時短モード2）
時短演出モード2（水上載モード）
右打ち⇒
251G以降（時短モード3）
時短演出モード3（陸載モード）
右打ち⇒
(イ)無限時短
1～100G（時短モード1）
時短演出モード1（水中音響戦モード）
右打ち⇒
101～200G（時短モード2）
時短演出モード2（水上載モード）
右打ち⇒
通常
通常演出モード（空載モード）
(ロ)時短200
1～100G（時短モード1）
時短演出モード1（水中音響戦モード）
右打ち⇒
通常
通常演出モード（空載モード）
(ハ)時短100
備考1：残金時短回数よりも「時短モード1」から遷移
①支援時短C（無限時短）の場合
時短モード1⇒時短モード2⇒時短モード3
②有限時短250（支援時短B）の場合
時短モード1⇒時短モード2⇒通常
③有限時短100（時短大当り/or支援時短A）の場合
時短モード1⇒通常モード
備考2：変動状態
①時短モード1：低速変動状態（Y≦100回）
②時短モード2：中速変動状態（100＜Y≦250）
③時短モード3：高速変動状態（250＜Y）
備考3：全演出モード対応保留アイコン

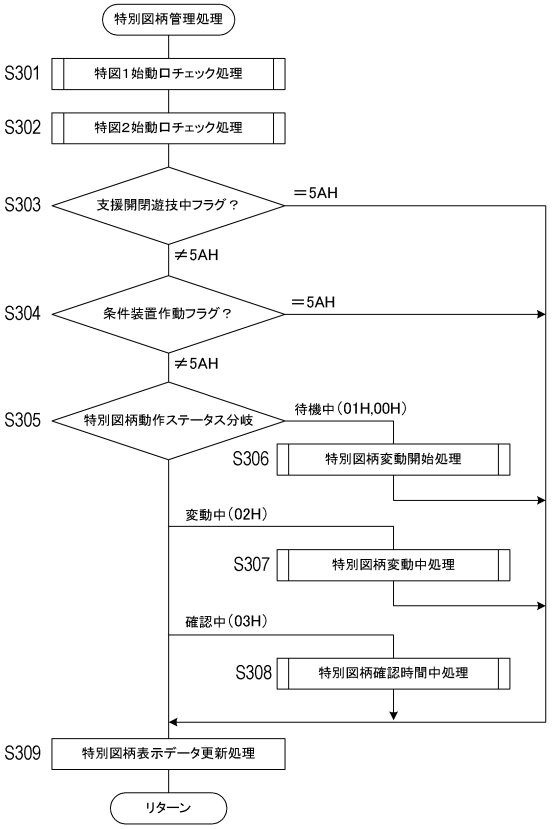
【図８】


主制御側メイン処理
S011
初期設定処理
S014
設定変更モード移行状態？
YES
NO
S023
設定変更処理
S015
RAM異常？
YES
NO
S016
バックアップフラグON？
NO
YES
S020
電源再投入待ち処理
S025
RAMクリアモード移行状態？
YES
NO
S031
領域内RAMクリア処理
S032
電源投入時初期データ設定処理
S026
設定確認モード移行状態？
NO
YES
S027
設定確認処理
S028
バックアップ復帰処理
S036
CTCの設定
S040
割込み禁止
S041
各種乱数更新処理
S043
性能表示モニタ集計除算処理
S045
割込み許可

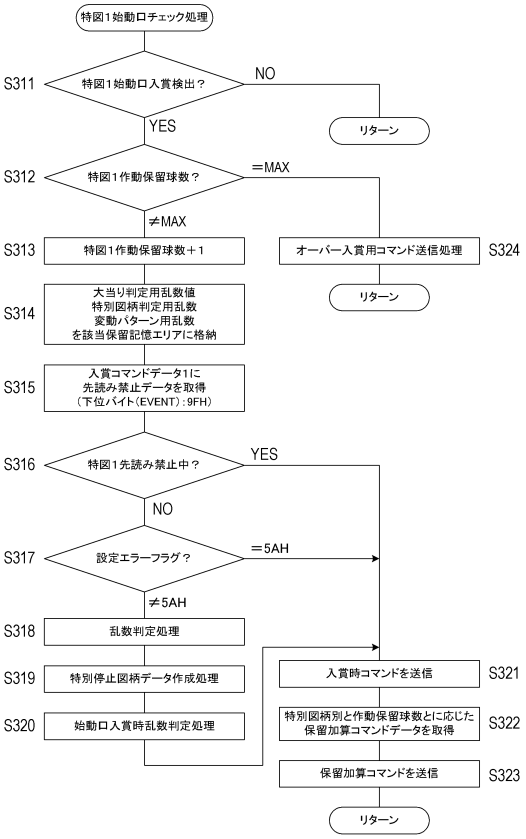
【図９】



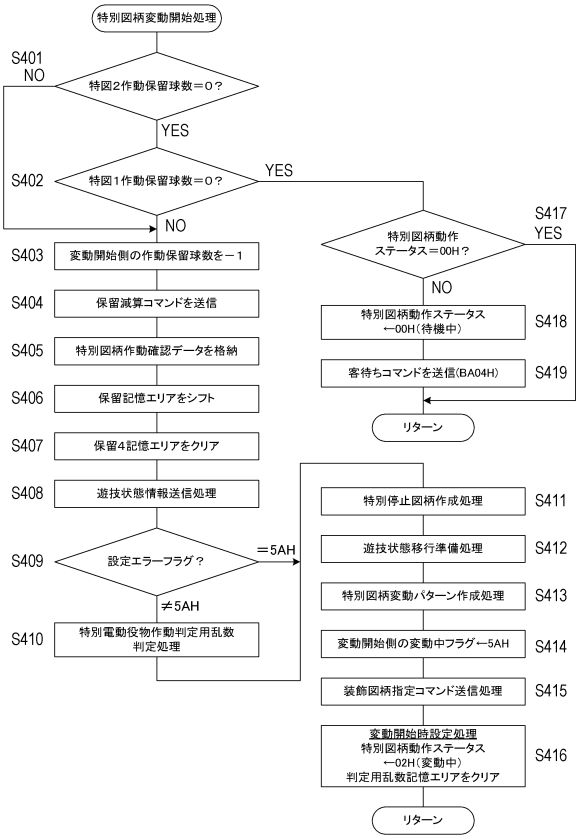
【図１０】



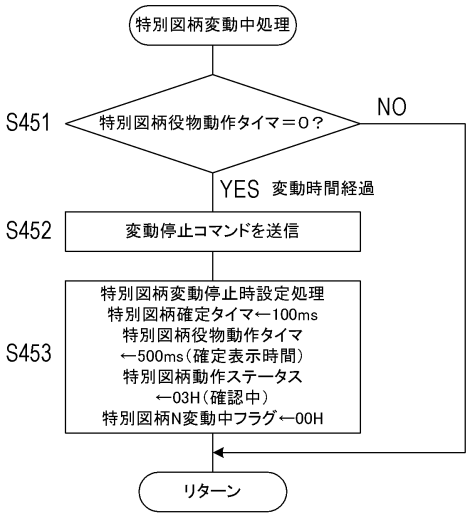
【図１１】



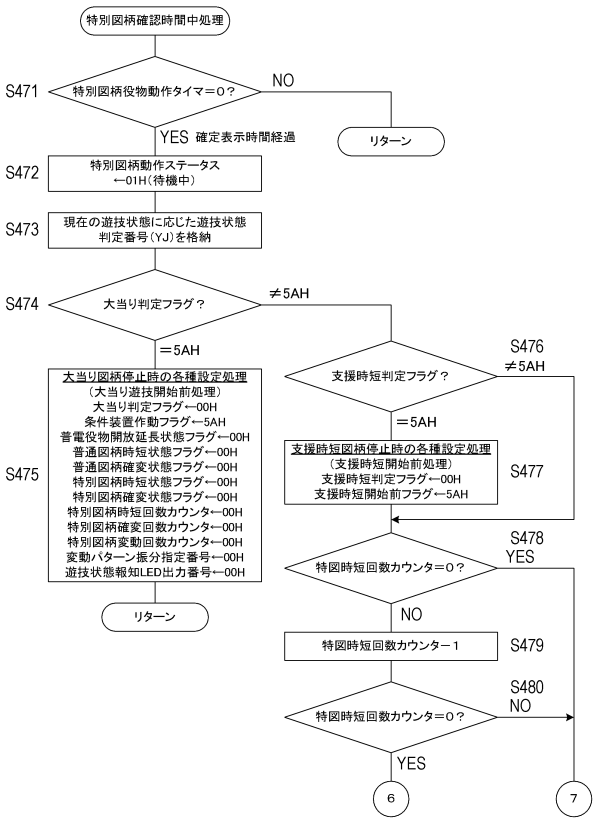
【図１２】



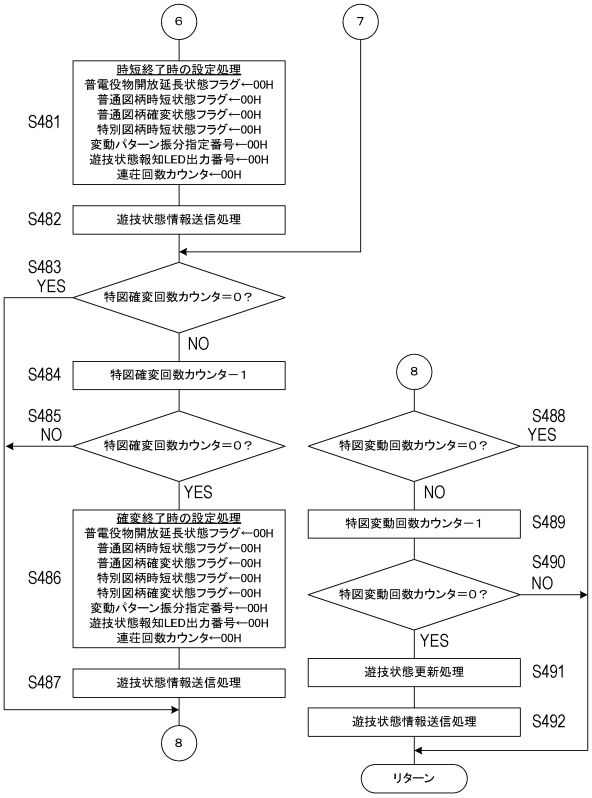
【図１３】



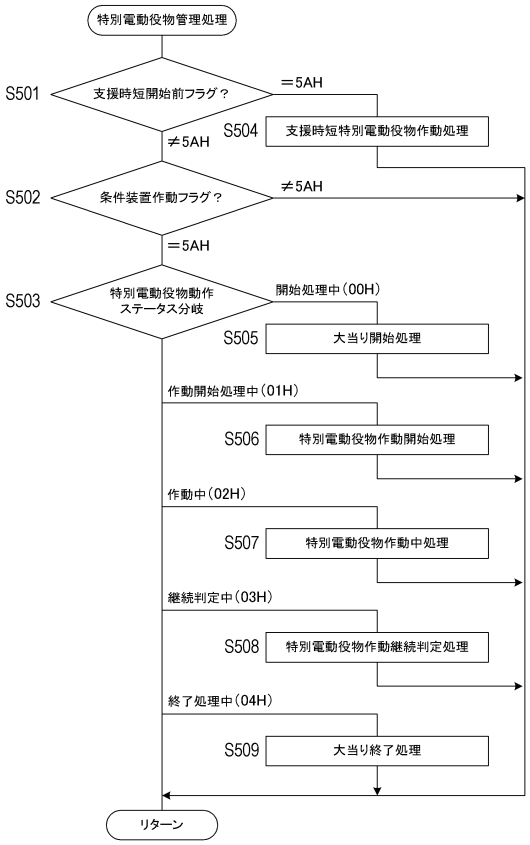
【図１４Ａ】



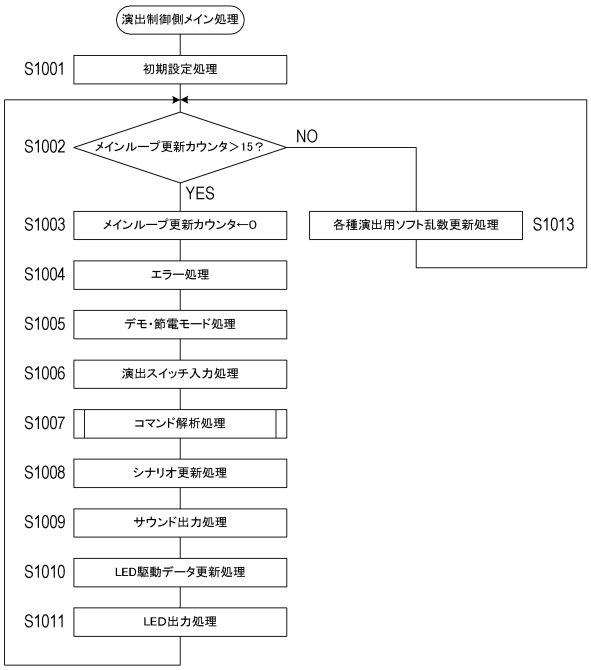
【図１４Ｂ】



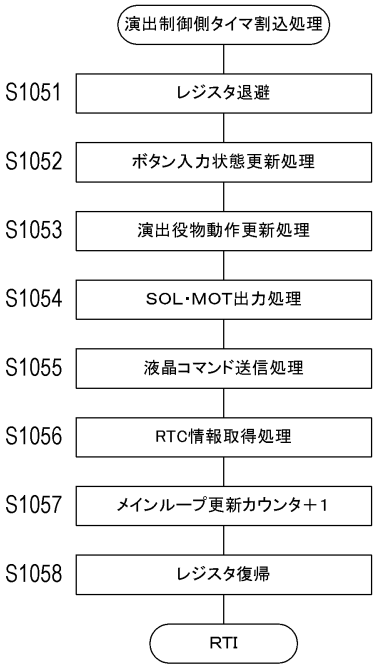
【図１５】



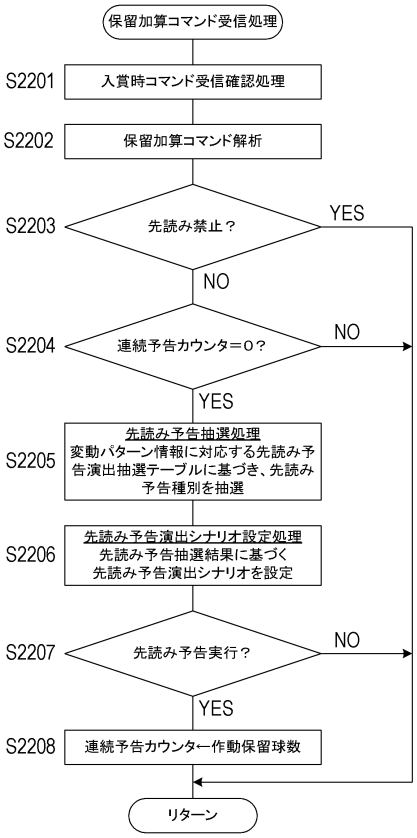
【図１６】



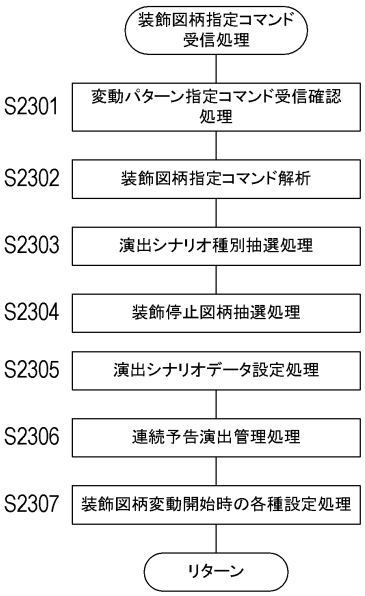
【図１７】



【図１８】



【図１９】



【図２０】

(A)当落抽選対象抽選形態（特図2側支援時短当選有り）

（イ）特図1用当り乱数判定テーブル

判定値	大当り判定フラグ		支援時短判定フラグ	
	低確	高確	低確	高確
0～10000	00H	00H	00H	00H
10001～10328(設定1) 10001～10341(設定3) 10001～10364(設定6)	5AH	5AH	00H	00H
10329～11311(設定1) 10342～11365(設定3) 10365～11456(設定6)	00H	5AH	00H	00H
11312～65404(設定1) 11366～65404(設定3) 11457～65404(設定6)	00H	00H	00H	00H
65405～65535	00H	00H	5AH	5AH

5AH：当選、00H：非当選

（ロ）特図2用当り乱数判定テーブル

判定値	大当り判定フラグ		支援時短判定フラグ	
	低確	高確	低確	高確
0～10000	00H	00H	00H	00H
10001～10328(設定1) 10001～10341(設定3) 10001～10364(設定6)	5AH	5AH	00H	00H
10329～11311(設定1) 10342～11365(設定3) 10365～11456(設定6)	00H	5AH	00H	00H
11312～65404(設定1) 11366～65404(設定3) 11457～65404(設定6)	00H	00H	00H	00H
65405～65535	00H	00H	5AH	5AH

5AH：当選、00H：非当選

(B)当落抽選対象抽選形態（特図2側支援時短当選無し）

（ハ）特図1用当り乱数判定テーブル

判定値	大当り判定フラグ		支援時短判定フラグ	
	低確	高確	低確	高確
0～10000	00H	00H	00H	00H
10001～10328(設定1) 10001～10341(設定3) 10001～10364(設定6)	5AH	5AH	00H	00H
10329～11311(設定1) 10342～11365(設定3) 10365～11456(設定6)	00H	5AH	00H	00H
11312～65404(設定1) 11366～65404(設定3) 11457～65404(設定6)	00H	00H	00H	00H
65405～65535	00H	00H	5AH	5AH

5AH：当選、00H：非当選

（ニ）特図2用当り乱数判定テーブル

判定値	大当り判定フラグ		支援時短判定フラグ	
	低確	高確	低確	高確
0～10000	00H	00H	00H	00H
10001～10328(設定1) 10001～10341(設定3) 10001～10364(設定6)	5AH	5AH	00H	00H
10329～11311(設定1) 10342～11365(設定3) 10365～11456(設定6)	00H	5AH	00H	00H
11312～65404(設定1) 11366～65404(設定3) 11457～65404(設定6)	00H	00H	00H	00H
65405～65535	00H	00H	00H	00H

5AH：当選、00H：非当選

【図２１】

(A)当落抽選対象抽選形態（特図2側支援時短当選有り）

（イ）特図１用図柄テーブル選択テーブル

当否種別	図柄テーブル種別
大当り	大当り図柄テーブル1
支援時短	支援時短図柄テーブル1
ハズレ	ハズレ図柄テーブル1

（ロ）特図2用図柄テーブル選択テーブル

当否種別	図柄テーブル種別
大当り	大当り図柄テーブル2
支援時短	支援時短図柄テーブル2
ハズレ	ハズレ図柄テーブル2

(B)当落抽選対象抽選形態（特図2側支援時短当選無し）

（ハ）特図１用図柄テーブル選択テーブル

当否種別	図柄テーブル種別
大当り	大当り図柄テーブル1
支援時短	支援時短図柄テーブル1
ハズレ	ハズレ図柄テーブル1

（ニ）特図2用図柄テーブル選択テーブル

当否種別	図柄テーブル種別
大当り	大当り図柄テーブル2
ハズレ	ハズレ図柄テーブル2

【図２２】

当落抽選対象抽選形態

（イ）大当り図柄テーブル1（特図1用図柄テーブル）

大当り種別	判定値	特別図柄判定データ	特別停止図柄番号	オフセット値
10R確変大当り	0～10	**H	**H	**H
10R確変大当り	11～19	**H	**H	**H
4R確変大当り	20～79	**H	**H	**H
4R確変大当り	80～129	**H	**H	**H
4R時短大当り	130～169	**H	**H	**H
4R時短大当り	170～199	**H	**H	**H

（ロ）大当り図柄テーブル2（特図2用大当り図柄テーブル）

大当り種別	判定値	特別図柄判定データ	特別停止図柄番号	オフセット値
10R確変大当り	0～10	**H	**H	**H
10R確変大当り	11～19	**H	**H	**H
4R確変大当り	20～79	**H	**H	**H
4R確変大当り	80～129	**H	**H	**H
4R時短大当り	130～169	**H	**H	**H
4R時短大当り	170～199	**H	**H	**H

【図２３】

当落抽選対象抽選形態（特図2側支援時短当選有り）

（イ）支援時短図柄テーブル1（特図1用図柄テーブル）

支援時短種別	判定値	特別図柄判定データ	特別停止図柄番号	オフセット値
支援時短A	0～29	**H	**H	**H
支援時短A	30～59	**H	**H	**H
支援時短A	60～99	**H	**H	**H
支援時短B	100～129	**H	**H	**H
支援時短B	130～159	**H	**H	**H
支援時短B	160～179	**H	**H	**H
支援時短C	180～189	**H	**H	**H
支援時短C	190～194	**H	**H	**H
支援時短C	195～199	**H	**H	**H

（ロ）支援時短図柄テーブル2（特図2用図柄テーブル）

支援時短種別	判定値	特別図柄判定データ	特別停止図柄番号	オフセット値
支援時短B	0～49	**H	**H	**H
支援時短B	50～99	**H	**H	**H
支援時短B	100～149	**H	**H	**H
支援時短C	150～169	**H	**H	**H
支援時短C	170～189	**H	**H	**H
支援時短C	190～199	**H	**H	**H

【図２４】

当落抽選対象抽選形態

（イ）ハズレ図柄テーブル1（特図1用ハズレ図柄テーブル）

ハズレ種別	判定値	特別図柄判定データ	特別停止図柄番号	オフセット値
ハズレA	0～189	**H	**H	**H
ハズレB	190～197	**H	**H	**H
ハズレC	198～199	**H	**H	**H

（ロ）ハズレ図柄テーブル2（特図2用ハズレ図柄テーブル）

ハズレ種別	判定値	特別図柄判定データ	特別停止図柄番号	オフセット値
ハズレA	0～199	**H	**H	**H

【図２５】

支援時短抽選形態2（当り種別対象抽選形態）

特図種別	当選種別	図柄抽選率	当選時の遊技状態／移行先遊技状態		
			通常（通常モード）	時短（時短モード）	確変（確変モード）
特図1	10R確変大当り	20/200	確変（確変モード）	確変（確変モード）	確変（確変モード）
	4R確変大当り	110/200	確変（確変モード）	確変（確変モード）	確変（確変モード）
	4R時短大当り	40/200	時短A（時短モード）	時短A（時短モード）	時短A（時短モード）
	支援時短A	14/200	時短A（時短モード）	時短A（時短モード）	時短A（時短モード）
	支援時短B	10/200	時短B（時短モード）	時短B（時短モード）	時短B（時短モード）
	支援時短C	6/200	時短C（時短モード）	時短C（時短モード）	時短C（時短モード）
	ハズレA	190/200	―	―	―
	ハズレB	8/200	―	―	―
	ハズレC	2/200	―	―	―
特図2	10R確変大当り	100/200	確変（確変モード）	確変（確変モード）	確変（確変モード）
	4R確変大当り	30/200	確変（確変モード）	確変（確変モード）	確変（確変モード）
	4R時短大当り	20/200	時短A（時短モード）	時短A（時短モード）	時短A（時短モード）
	支援時短B	20/200	時短B（時短モード）	時短B（時短モード）	時短B（時短モード）
	支援時短C	10/200	時短C（時短モード）	時短C（時短モード）	時短C（時短モード）
	ハズレA	200/200	―	―	―

備考：
（備考1）大当り当選確率（設定1～6）：低確率時≒1/200～1/180、高確率時≒1/50～1/45
（備考2）時短：低確率＋電サポ100回、200回、65535回（実質、次回大当りまで）
（備考3）確変：高確率＋電サポ65535回（実質次回大当りまで）
（備考4）支援時短は「大当り」に属するものとして扱う（確変中は支援時短の抽選確率も確変となる）。当落抽選で大当り当選となった場合、図柄抽選で10R確変大当り～支援時短Cのいずれかを抽選により決定する。
（備考5）支援時短当選確率（設定1～6）：低確率時≒1/1333～1/1200、高確率時≒1/333～1/300
（備考6）大当り時図柄抽選率：10R確変大当り（10%）、4R確変大当り（55%）、4R時短大当り（20%）、支援時短A（7%）、支援時短B（5%）、支援時短C（3%）
（備考7）ハズレ（図柄抽選率）：ハズレA（95%）、ハズレB（4%）、ハズレC（1%）

【図２６】

当り種別対象抽選形態、ハズレ種別対象抽選形態

（イ）特図1用当り乱数判定テーブル

判定値	大当り判定フラグ		支援時短判定フラグ	
	低確	高確	低確	高確
0～10000	00H	00H	00H	00H
10001～10328(設定1)	5AH	5AH	00H	00H
10001～10341(設定3)			00H	00H
10001～10364(設定6)			00H	00H
10329～11311(設定1) 10342～11365(設定3) 10365～11456(設定6)	00H	5AH	00H	00H
11312～65535(設定1) 11366～65535(設定3) 11457～65535(設定6)	00H	00H	00H	00H

5AH：当選、00H：非当選

（ロ）特図2用当り乱数判定テーブル

判定値	大当り判定フラグ		支援時短判定フラグ	
	低確	高確	低確	高確
0～10000	00H	00H	00H	00H
10001～10328(設定1)	5AH	5AH	00H	00H
10001～10341(設定3)			00H	00H
10001～10364(設定6)			00H	00H
10329～11311(設定1) 10342～11365(設定3) 10365～11456(設定6)	00H	5AH	00H	00H
11312～65535(設定1) 11366～65535(設定3) 11457～65535(設定6)	00H	00H	00H	00H

5AH：当選、00H：非当選

備考：支援時短は、図柄抽選により決定

【図２７】

当り種別対象抽選形態、ハズレ種別対象抽選形態

（イ）特図１用図柄テーブル選択テーブル

当否種別	図柄テーブル種別
大当り	大当り図柄テーブル1
ハズレ	ハズレ図柄テーブル1

（ロ）特図2用図柄テーブル選択テーブル

当否種別	図柄テーブル種別
大当り	大当り図柄テーブル2
ハズレ	ハズレ図柄テーブル2

【図２８】

当り種別対象抽選形態

（イ）大当り図柄テーブル1（特図1用図柄テーブル）

大当り種別	判定値	特別図柄判定データ	特別停止図柄番号	オフセット値
10R確変大当り	0～10	**H	**H	**H
10R確変大当り	11～19	**H	**H	**H
4R確変大当り	20～79	**H	**H	**H
4R確変大当り	80～129	**H	**H	**H
4R時短大当り	130～149	**H	**H	**H
4R時短大当り	150～169	**H	**H	**H
支援時短A	170～175	**H	**H	**H
支援時短A	176～181	**H	**H	**H
支援時短A	182～183	**H	**H	**H
支援時短B	184～187	**H	**H	**H
支援時短B	188～190	**H	**H	**H
支援時短B	191～193	**H	**H	**H
支援時短C	194～195	**H	**H	**H
支援時短C	196～197	**H	**H	**H
支援時短C	198～199	**H	**H	**H

（ロ）大当り図柄テーブル2（特図2用図柄テーブル）

大当り種別	判定値	特別図柄判定データ	特別停止図柄番号	オフセット値
10R確変大当り	0～49	**H	**H	**H
10R確変大当り	50～99	**H	**H	**H
4R確変大当り	100～119	**H	**H	**H
4R確変大当り	120～129	**H	**H	**H
4R時短大当り	130～149	**H	**H	**H
4R時短大当り	150～169	**H	**H	**H
支援時短B	170～176	**H	**H	**H
支援時短B	177～183	**H	**H	**H
支援時短B	184～189	**H	**H	**H
支援時短C	190～193	**H	**H	**H
支援時短C	194～197	**H	**H	**H
支援時短C	198～199	**H	**H	**H

【図２９】

支援時短抽選形態3（ハズレ種別対象抽選形態）

特図種別	当選種別（当り種別）	図柄抽選率	当選時の遊技状態／移行先遊技状態		
			通常（通常モード）	時短（時短モード）	確変（確変モード）
特図1	10R確変大当り	20/200	確変（確変モード）	確変（確変モード）	確変（確変モード）
	4R確変大当り	110/200	確変（確変モード）	確変（確変モード）	確変（確変モード）
	4R時短大当り	70/200	時短A（時短モード）	時短A（時短モード）	時短A（時短モード）
特図2	10R確変大当り	100/200	確変（確変モード）	確変（確変モード）	確変（確変モード）
	4R確変大当り	30/200	確変（確変モード）	確変（確変モード）	確変（確変モード）
	4R時短大当り	70/200	時短A（時短モード）	時短A（時短モード）	時短A（時短モード）

特図種別	当選種別（ハズレ種別）	図柄抽選率	当選時の遊技状態／移行先遊技状態		
			通常（通常モード）	時短（時短モード）	確変（確変モード）
特図1	支援時短A	5/5000	時短A（時短モード）	時短A（時短モード）	時短A（時短モード）
	支援時短B	4/5000	時短B（時短モード）	時短B（時短モード）	時短B（時短モード）
	支援時短C	1/5000	時短C（時短モード）	時短C（時短モード）	時短C（時短モード）
	ハズレA	4740/5000	―	―	―
	ハズレB	200/5000	―	―	―
	ハズレC	50/5000	―	―	―
特図2	支援時短B	7/5000	時短B（時短モード）	時短B（時短モード）	時短B（時短モード）
	支援時短C	3/5000	時短C（時短モード）	時短C（時短モード）	時短C（時短モード）
	ハズレA	4990/5000	―	―	―

備考：
（備考1）大当り当選確率（設定1～6）：低確率時≒1/200～1/180、高確率時≒1/50～1/45
（備考2）時短：低確率＋電サポ100回、200回、65535回（実質、次回大当りまで）
（備考3）確変：高確率＋電サポ65535回（実質次回大当りまで）
（備考4）支援時短は、ハズレに属するものとして扱う。たとえば、特図１側の当落抽選でハズレとなった場合、図柄抽選により、ハズレA～Cおよび支援時短A～Cのうち、いずれかを決定する。
ただし、図柄抽選用乱数（特別図柄判定用乱数）は、当り用特別図柄判定用乱数（0～199）と、ハズレ用特別図柄判定用乱数（0～4999）とが設けられている（当り用の乱数範囲＜ハズレ用の乱数範囲）
（備考5）支援時短当選確率：ハズレ時の1/500で当選

【図３０】

ハズレ種別対象抽選形態

（イ）ハズレ図柄テーブル1（特図1用図柄テーブル）

大当り種別	判定値	特別図柄判定データ	特別停止図柄番号	オフセット値
ハズレA	0～4739	00H	**H	**H
ハズレB	4740～4939	**H	**H	**H
ハズレC	4740～4989	**H	**H	**H
支援時短A	4990～4991	**H	**H	**H
支援時短A	4992～4993	**H	**H	**H
支援時短A	4994	**H	**H	**H
支援時短B	4995～4996	**H	**H	**H
支援時短B	4997	**H	**H	**H
支援時短B	4998	**H	**H	**H
支援時短C	4999	**H	**H	**H

（ロ）ハズレ図柄テーブル2（特図2用図柄テーブル）

大当り種別	判定値	特別図柄判定データ	特別停止図柄番号	オフセット値
ハズレA	0～4989	**H	**H	**H
支援時短B	4990～4992	**H	**H	**H
支援時短B	4993～4994	**H	**H	**H
支援時短B	4995～4996	**H	**H	**H
支援時短C	4997	**H	**H	**H
支援時短C	4998	**H	**H	**H
支援時短C	4999	**H	**H	**H

【図３１】

通常中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル

遊技状態名称→					通常						
Tcode→					00H						
特別図柄種別→					特図1					特図2	
当り種別→					10R確	4R確/4R時	支援C	支援B	支援A	当り共通	支援共通
変動パターン振分テーブル→					FB1	FB2	FB3	FB4	FB5	FB6	FB6
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT	変動時間							
Nリーチ1	B1H	A1H	07H	26.5s	3	4					
Nリーチ2	B1H	A1H	08H	31.5s	5	10		100	200		
疑似2＋Nリーチ2	B1H	A1H	09H	10s+32s	7	11					
SPリーチ	B1H	A1H	0AH	117s	40	50		2400	5800		
疑似2＋SPリーチ	B1H	A1H	0BH	10s+117s	50	60					
疑似3＋SPリーチ	B1H	A1H	0CH	20s+117s	100	100	100				
SPリーチ＋SPSPリーチ	B1H	A1H	0DH	257s	200	200		4500	2500		
疑似2＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B1H	A1H	0EH	10s+257s	1300	1300					
疑似3＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B1H	A1H	0FH	20s+257s	2000	2000	2400				
SPSPリーチ	B1H	A1H	10H	158s	500	500	500	3000	1500		
疑似2＋SPSPリーチ	B1H	A1H	11H	10s+158s	1400	2000	2000				
疑似3＋SPSPリーチ	B1H	A1H	12H	20s+158s	4395	3765	5000				
煽りリーチ	B1H	A1H	13H	90s						10000	10000
備考3：（支援時短用Nリーチ）	**H	**H	****H	35s				100	200		
（支援時短用SPリーチ）	**H	**H	****H	60s			3500	4900	6800		
（支援時短用SPSPリーチ）	**H	**H	****H	90s			6500	5000	3000		

選択率：判定値（判定領域）／抽選領域（10000）

備考1「EVENT1（上位バイト側）+MODE（下位バイト側）」：入賞時コマンドデータ
備考2「EVENT2（上位バイト側）+MODE（下位バイト側）」：変動パターン指定コマンドデータ
備考3 支援時短当選用の当り変動パターンを、1または複数設けることができる。

【図３２】

通常中ハズレ変動パターン振分テーブル

遊技状態名称→	通常											
Tcode→	00H											
特別図柄種別→	特図1											特図2
ハズレ種別→	ハズレA							ハズレB		ハズレC		共通
作動保留球数→	0	1	2	3				共通		共通		共通
変動パターン振分テーブル→	FH1	FH2	FH3	FH4				FH5		FH6		FH7
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	変動時間								
通常変動4s	B0H	A0H	01H	4s								
通常変動8s	B0H	A0H	02H	8s			9800					
通常変動13s	B0H	A0H	03H	13s		9000	200					
通常変動13s	B0H	A0H	04H	13s	10	9500	1000					
通常変動16s	B0H	A0H	05H	16s	8990	400						9500
先読み予告用通常変動16s	B0H	A0H	06H	16s				2000				
先読み予告用Nリーチ1	B0H	A0H	07H	26s	1000	100		1000				
Nリーチ1	B0H	A0H	08H	26s				2500				
Nリーチ2	B0H	A0H	09H	31s				2000				
疑似2＋Nリーチ2	B0H	A0H	0AH	10s+31s				1500				
SPリーチ	B0H	A0H	0BH	110s				500				
疑似2＋SPリーチ	B0H	A0H	0CH	10s+116s				200				
疑似3＋SPリーチ	B0H	A0H	0DH	20s+116s				300				
SPリーチ＋SPSPリーチ	B0H	A0H	0EH	256s						4000		
疑似2＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B0H	A0H	0FH	10s+256s						1500		
疑似3＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B0H	A0H	10H	20s+256s						1000		
SPSPリーチ	B0H	A0H	11H	156s						2000		
疑似2＋SPSPリーチ	B0H	A0H	12H	10s+156s						1000		
疑似3＋SPSPリーチ	B0H	A0H	13H	20s+156s						500		
煽りリーチ	B0H	A0H		60s								500
												選択率：判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

【図３３】

確変中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル

遊技状態→	確変モード1(小連荘用)				
Tcode→	01H				
特別図柄種別→	特図1	特図2			
当り種別→	共通	10R確	4R確/4R時	支援C	支援B
変動パターン振分テーブル→	FB10	FB11	FB10	FB31	FB32
変動パターン指定内容 MODE1 MODE2 EVENT1 TIME					
直撃リーチ1 B1H A1H 20H 30s	10000	10000	10000	4500	7000
直撃リーチ2 B1H A1H 21H 40s				5500	3000
中連荘中リーチA B1H A1H 25H 90s					
中連荘中リーチB B1H A1H 26H 120s					
大連荘中リーチA B1H A1H 29H 95s					
大連荘中リーチB B1H A1H 2AH 120s					
大連荘中リーチC B1H A1H 2BH 150s					

遊技状態→	確変モード2(中連荘用)				
Tcode→	02H				
特別図柄種別→	特図1	特図2			
当り種別→	共通	10R確	4R確/4R時	支援C	支援B
変動パターン振分テーブル→	FB13	FB14	FB15	FB34	FB35
変動パターン指定内容 MODE1 MODE2 EVENT1 TIME					
直撃リーチ1 B1H A1H 20H 30s					
直撃リーチ2 B1H A1H 21H 40s					
中連荘中リーチA B1H A1H 25H 90s	10000	2500	5000	4000	6000
中連荘中リーチB B1H A1H 26H 120s		7500	5000	6000	4000
大連荘中リーチA B1H A1H 29H 95s					
大連荘中リーチB B1H A1H 2AH 120s					
大連荘中リーチC B1H A1H 2BH 150s					

遊技状態→	確変モード3(大連荘用)				
Tcode→	03H				
特別図柄種別→	特図1	特図2			
当り種別→	共通	10R確	4R確/4R時	支援C	支援B
変動パターン振分テーブル→	FB17	FB18	FB19	FB38	FB39
変動パターン指定内容 MODE1 MODE2 EVENT1 TIME					
直撃リーチ1 B1H A1H 20H 30s					
直撃リーチ2 B1H A1H 21H 40s					
中連荘中リーチA B1H A1H 25H 90s					
中連荘中リーチB B1H A1H 26H 120s					
大連荘中リーチA B1H A1H 29H 95s	10000	1000	5000	2000	5000
大連荘中リーチB B1H A1H 2AH 120s		3000	3000	5000	4000
大連荘中リーチC B1H A1H 2BH 150s		6000	2000	3000	1000

選択率：判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

【図３４】

確変中ハズレ変動パターン振分テーブル

遊技状態→	確変モード1(小連荘用)					確変モード2(中連荘用)					確変モード3(大連荘用)				
Tcode→	01H					02H					03H				
特別図柄種別→	特図1	特図2				特図1	特図2				特図1	特図2			
ハズレ種別→	共通	A				共通	A				共通	A			
作動保留球数→	0-3	0	1-3			0-3	0	1-3			0-3	0	1-3		
変動パターン振分テーブル→	FH10	FH10	FH11			FH13	FH14	FH15			FH17	FH18	FH19		
変動パターン指定内容 MODE1 MODE2 EVENT1 TIME															
小連荘中通常変動2s B0H A0H 21H 2s			9900												
小連荘中通常変動8s B0H A0H 22H 8s	10000	10000	10												
中連荘中通常変動3s B0H A0H 23H 3s								9000							
中連荘中通常変動8s B0H A0H 24H 8s						8000		400							
中連荘中リーチA B0H A0H 25H 60s						8000		400							
中連荘中リーチB B0H A0H 26H 90s						2000		1500							
大連荘中通常変動4s B0H A0H 27H 4s								200							
大連荘中通常変動8s B0H A0H 28H 8s											8700				
大連荘中リーチA B0H A0H 29H 62s											500				
大連荘中リーチB B0H A0H 2AH 90s											7000				
大連荘中リーチC B0H A0H 2BH 120s											2600				
											400				
											300				
											200				
											100				
											100				
											選択率：判定値(判定領域)／抽選領域(10000)				

備考：
確変モード1(小連荘モード用)：連荘回数X≦3
確変モード2(中連荘モード用)：3＜連荘回数X≦6
確変モード3(大連荘モード用)：6＜連荘回数X

【図３５】

確変中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル（変形例A）

（イ）連荘回数X≦3

遊技状態→	確変モード				
Tcode→	01H				
特別図柄種別→	特図1	特図2			
ハズレ種別→	共通	10R確	4R確/4R時	支援C	支援B
変動パターン振分テーブル→	FB50	FB51	FB52	FB53	FB54
変動パターン指定内容 MODE1 MODE2 EVENT1 TIME					
確変中Nリーチ B1H A1H 05H 35s		500	700		1500
確変中SPリーチA B1H A1H 06H 55s		4500	6300	6000	6000
確変中SPリーチB B1H A1H 07H 75s	10000	5000	3000	4000	2500

（ロ）3＜連荘回数X≦6
（+5秒加算）

遊技状態→	確変モード				
Tcode→	01H				
特別図柄種別→	特図1	特図2			
ハズレ種別→	共通	10R確	4R確/4R時	支援C	支援B
変動パターン振分テーブル→	FB50	FB51	FB52	FB53	FB54
変動パターン指定内容 MODE1 MODE2 EVENT1 TIME					
確変中Nリーチ B1H A1H 0CH 40s		500	700		1500
確変中SPリーチA B1H A1H 0DH 60s		4500	6300	6000	6000
確変中SPリーチB B1H A1H 0EH 70s	10000	5000	3000	4000	2500

（ハ）6＜連荘回数X
（+10秒加算）

遊技状態→	確変モード				
Tcode→	01H				
特別図柄種別→	特図1	特図2			
ハズレ種別→	共通	10R確	4R確/4R時	支援C	支援B
変動パターン振分テーブル→	FB50	FB51	FB52	FB53	FB54
変動パターン指定内容 MODE1 MODE2 EVENT1 TIME					
確変中Nリーチ B1H A1H 13H 45s		500	700		1500
確変中SPリーチA B1H A1H 14H 65s		4500	6300	6000	6000
確変中SPリーチB B1H A1H 15H 85s	10000	5000	3000	4000	2500

選択率：判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

【図３６】

確変中ハズレ変動パターン振分テーブル（変形例A）

（イ）連荘回数X≦3

遊技状態→				確変モード			
Tcode→				01H			
特別図柄種別→				特図1	特図2		
ハズレ種別→				共通	A		
作動保留球数→				0-3	0	1-3	
変動パターン振分テーブル→				FH50	FH51	FH52	
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME			
確変中通常変動1	B0H	A0H	01H	1s			7000
確変中通常変動2	B0H	A0H	02H	2s			1000
確変中通常変動3	B0H	A0H	03H	3s			500
確変中通常変動4	B0H	A0H	04H	3s			500
確変中Nリーチ	B0H	A0H	05H	20s	10000	8000	500
確変中SPリーチA	B0H	A0H	06H	40s		1550	300
確変中SPリーチB	B0H	A0H	07H	60s		450	200

（ロ）3＜連荘回数X≦6
（+5秒加算）

遊技状態→				確変モード			
Tcode→				01H			
特別図柄種別→				特図1	特図2		
ハズレ種別→				共通	A		
作動保留球数→				0-3	0	1-3	
変動パターン振分テーブル→				FH50	FH51	FH52	
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME			
確変中通常変動1	B0H	A0H	08H	6s			7000
確変中通常変動2	B0H	A0H	09H	7s			1000
確変中通常変動3	B0H	A0H	0AH	8s			500
確変中通常変動4	B0H	A0H	0BH	8s			500
確変中Nリーチ	B0H	A0H	0CH	25s	10000	8000	500
確変中SPリーチA	B0H	A0H	0DH	45s		1550	300
確変中SPリーチB	B0H	A0H	0EH	65s		450	200

（ハ）6＜連荘回数X
（+10秒加算）

遊技状態→				確変モード			
Tcode→				01H			
特別図柄種別→				特図1	特図2		
ハズレ種別→				共通	A		
作動保留球数→				0-3	0	1-3	
変動パターン振分テーブル→				FH50	FH51	FH52	
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME			
確変中通常変動1	B0H	A0H	0FH	11s			7000
確変中通常変動2	B0H	A0H	10H	12s			1000
確変中通常変動3	B0H	A0H	11H	13s			500
確変中通常変動4	B0H	A0H	12H	13s			500
確変中Nリーチ	B0H	A0H	13H	30s	10000	8000	500
確変中SPリーチA	B0H	A0H	14H	50s		1550	300
確変中SPリーチB	B0H	A0H	15H	70s		450	200

選択率：判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

【図３７】

確変中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル（変形例B）

（イ）連荘回数X≦3

遊技状態→					確変モード				
Tcode→					01H				
特別図柄種別→					特図1	特図2			
ハズレ種別→					共通	10R確	4R確/4R時	支援C	支援B
変動パターン振分テーブル→					FB50	FB51	FB52	FB53	FB54
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME					
確変中Nリーチ	B1H	A1H	05H	35s		500	700	1000	1500
確変中SPリーチA	B1H	A1H	06H	55s		4500	6300	5000	6000
確変中SPリーチB	B1H	A1H	07H	75s	10000	5000	3000	4000	2500

（ロ）3＜連荘回数X≦6

遊技状態→					確変モード				
Tcode→					01H				
特別図柄種別→					特図1	特図2			
ハズレ種別→					共通	10R確	4R確/4R時	支援C	支援B
変動パターン振分テーブル→					FB50	FB51	FB52	FB53	FB54
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME					
確変中Nリーチ	B1H	A1H	05H	35s		200	300	250	500
確変中SPリーチA	B1H	A1H	06H	55s		4700	6400	5550	6500
確変中SPリーチB	B1H	A1H	07H	75s	10000	5100	3300	4200	3000

（ハ）6＜連荘回数X

遊技状態→					確変モード				
Tcode→					01H				
特別図柄種別→					特図1	特図2			
ハズレ種別→					共通	10R確	4R確/4R時	支援C	支援B
変動パターン振分テーブル→					FB50	FB51	FB52	FB53	FB54
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME					
確変中Nリーチ	B1H	A1H	05H	35s			100	50	100
確変中SPリーチA	B1H	A1H	06H	55s		4500	6500	5650	6200
確変中SPリーチB	B1H	A1H	07H	75s	10000	5500	3400	4300	2700

選択率：判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

【図３８】

確変中ハズレ変動パターン振分テーブル（変形例B）

（イ）連荘回数X≦3

遊技状態→				確変モード			
Tcode→				01H			
特別図柄種別→				特図1	特図2		
ハズレ種別→				共通	A		
作動保留球数→				0-3	0	1-3	
変動パターン振分テーブル→				FH50	FH51	FH52	
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME			
確変中通常変動1	B0H	A0H	01H	1s			7000
確変中通常変動2	B0H	A0H	02H	2s			1000
確変中通常変動3	B0H	A0H	03H	3s			500
確変中通常変動4	B0H	A0H	04H	3s			500
確変中Nリーチ	B0H	A0H	05H	20s	10000	8000	500
確変中SPリーチA	B0H	A0H	06H	40s		1550	300
確変中SPリーチB	B0H	A0H	07H	60s		450	200

（ロ）3＜連荘回数X≦6

遊技状態→				確変モード			
Tcode→				01H			
特別図柄種別→				特図1	特図2		
ハズレ種別→				共通	A		
作動保留球数→				0-3	0	1-3	
変動パターン振分テーブル→				FH50	FH51	FH52	
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME			
確変中通常変動1	B0H	A0H	01H	1s			5600
確変中通常変動2	B0H	A0H	02H	2s			800
確変中通常変動3	B0H	A0H	03H	3s			550
確変中通常変動4	B0H	A0H	04H	3s			550
確変中Nリーチ	B0H	A0H	05H	20s	10000	8000	1250
確変中SPリーチA	B0H	A0H	06H	40s		1550	750
確変中SPリーチB	B0H	A0H	07H	60s		450	500

（ハ）6＜連荘回数X

遊技状態→				確変モード			
Tcode→				01H			
特別図柄種別→				特図1	特図2		
ハズレ種別→				共通	A		
作動保留球数→				0-3	0	1-3	
変動パターン振分テーブル→				FH50	FH51	FH52	
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME			
確変中通常変動1	B0H	A0H	01H	1s			700
確変中通常変動2	B0H	A0H	02H	2s			500
確変中通常変動3	B0H	A0H	03H	3s			2200
確変中通常変動4	B0H	A0H	04H	3s			2200
確変中Nリーチ	B0H	A0H	05H	20s	10000	8000	2400
確変中SPリーチA	B0H	A0H	06H	40s		1550	1200
確変中SPリーチB	B0H	A0H	07H	60s		450	800

選択率：判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

【図３９】

時短中当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル

遊技状態→					時短モード1				
Tcode→					04H				
特別図柄種別→					特図1	特図2			
当り種別→					共通	10R確	4R確/4R時	支援C	支援B
変動パターン振分テーブル→					FB20	FB21	FB22	FB41	FB42
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME					
時短中リーチA	B1H	A1H	32H	90s	10000	2000	5000	3500	6000
時短中リーチB	B1H	A1H	33H	120s		3000	3000	4000	3000
時短中リーチC	B1H	A1H	34H	150s		5000	2000	2500	1000
時短中リーチA	B1H	A1H	37H	90s					
時短中リーチB	B1H	A1H	38H	120s					
時短中リーチC	B1H	A1H	3BH	150s					

遊技状態→					時短モード2/4				
Tcode→					05H/07H				
特別図柄種別→					特図1	特図2			
当り種別→					共通	10R確	4R確/4R時	支援C	支援B
変動パターン振分テーブル→					FB23	FB24	FB25	FB44	FB45
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME					
時短中リーチA	B1H	A1H	32H	90s					
時短中リーチB	B1H	A1H	33H	120s					
時短中リーチC	B1H	A1H	34H	150s					
時短中リーチA	B1H	A1H	37H	90s	10000	2500	5000	4000	6000
時短中リーチB	B1H	A1H	38H	120s		7500	5000	6000	4000
時短中リーチC	B1H	A1H	3BH	150s					

遊技状態→					時短モード3	
Tcode→					06H	
特別図柄種別→					特図1	特図2
当り種別→					共通	共通
変動パターン振分テーブル→					FB27	FB27
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME		
時短中リーチA	B1H	A1H	32H	90s		
時短中リーチB	B1H	A1H	33H	120s		
時短中リーチC	B1H	A1H	34H	150s		
時短中リーチA	B1H	A1H	37H	90s		
時短中リーチB	B1H	A1H	38H	120s		
時短中リーチC	B1H	A1H	3BH	150s	10000	10000

選択率：判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

【図４０】

時短中ハズレ変動パターン振分テーブル

遊技状態→					時短モード1			時短モード2/4			時短モード3		
Tcode→					04H			05H/07H			06H		
特別図柄種別→					特図1	特図2		特図1	特図2		特図1	特図2	
ハズレ種別→					共通	A		共通	A		共通	A	
作動保留球数→					0-3	0	1-3	0-3	0	1-3	0-3	0	1-3
変動パターン振分テーブル→					FH20	FH20	FH21	FH23	FH24	FH25	FH27	FH28	FH29
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT1	TIME									
時短中通常変動4s	B0H	A0H	30H	4s			9000						
時短中通常変動8s	B0H	A0H	31H	3s			500						
時短中リーチA	B0H	A0H	32H	60s	9000	9000	300						
時短中リーチB	B0H	A0H	33H	90s	800	800	100						
時短中リーチC	B0H	A0H	34H	120s	200	200	50						
時短中通常変動3s	B0H	A0H	35H	3s						9000			
時短中通常変動8s	B0H	A0H	36H	8s					8000	400			
時短中リーチA	B0H	A0H	37H	60s				8000	1500	400			
時短中リーチB	B0H	A0H	38H	90s				2000	500	200			
時短中通常変動1s	B0H	A0H	39H	1s									9800
時短中通常変動8s	B0H	A0H	3AH	8s							10000	10000	
時短中リーチC	B0H	A0H	3BH	120s									200

選択率：判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

備考1 時短モード1：時短回数Y≦100　時短モード2：100＜時短回数Y≦200　時短モード3：200＜時短回数Y
備考2 時短モード4：特殊時短演出モード用(連荘中の時短に利用する場合)
備考3 時短モード1最終煽り：最終回専用のTcodeを設け、専用のハズレ変動パターンを選択可能に構成することができる(例：リザルト演出用)
備考4 時短モード2最終煽り：最終回専用のTcodeを設け、専用のハズレ変動パターンを選択可能に構成することができる(例：リザルト演出用)

【図４１】

通常中ハズレ変動パターン振分テーブル(ハズレ種別対象抽選形態)

遊技状態名称→					通常						
Tcode→					00H						
特別図柄種別→					特図1					特図2	
ハズレ種別→					ハズレA	・・・	支援C	支援B	支援A	ハズレA	支援共通
作動保留球数→					0	・・・	共通	共通	共通	共通	共通
変動パターン振分テーブル→					FH1	・・・	FH31	FH32	FH33	FH7	FH35
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT	変動時間							
通常変動4s	B0H	A0H	01H	4s		・・・					
通常変動8s	B0H	A0H	02H	8s		・・・					
通常変動13s	B0H	A0H	03H	13s	10	・・・					
通常変動16s	B0H	A0H	04H	16s	8990	・・・				9500	
先読み予告用通常変動16s	B0H	A0H	05H	16s		・・・					
先読み予告用Nリーチ1	B0H	A0H	06H	26s		・・・					
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・
疑似2＋SPSPリーチ	B0H	A0H	11H	10s+156s		・・・					
疑似3＋SPSPリーチ	B0H	A0H	12H	20s+156s		・・・					
煽りリーチ	B0H	A0H	13H	60s		・・・				500	10000
Nリーチ1(支援時短用)	B0H	A0H	14H	26.5s		・・・			50		
Nリーチ2(支援時短用)	B0H	A0H	15H	31.5s		・・・		30	60		
疑似2＋Nリーチ2(支援時短用)	B0H	A0H	16H	10s+32s		・・・		70	90		
SPリーチ(支援時短用)	B0H	A0H	17H	117s		・・・		1000	5800		
疑似2＋SPリーチ(支援時短用)	B0H	A0H	18H	10s+117s		・・・		1500			
疑似3＋SPリーチ(支援時短用)	B0H	A0H	19H	20s+117s		・・・	100				
SPリーチ＋SPSPリーチ(支援時短用)	B0H	A0H	1AH	257s		・・・		4000	2500		
疑似2＋SPリーチ＋SPSPリーチ(支援時短用)	B0H	A0H	1BH	10s+257s		・・・		1400			
疑似3＋SPリーチ＋SPSPリーチ(支援時短用)	B0H	A0H	1CH	20s+257s		・・・	2400				
SPSPリーチ(支援時短用)	B0H	A0H	1DH	158s		・・・	500	2000	1500		
疑似2＋SPSPリーチ(支援時短用)	B0H	A0H	1EH	10s+158s		・・・	2000				
疑似3＋SPSPリーチ(支援時短用)	B0H	A0H	1FH	20s+158s		・・・	5000				

【図４２】

遊技状態移行テーブル

	遊技状態移行テーブル種別				
	JTTBL-1	JTTBL-4	JTTBL-5	JTTBL-6	
バッファ種別	確変	時短A(100回)	時短B(200回)	時短C(無限)	バッファ種別の内容
普電役物開放延長移行状態バッファ	5AH	5AH	5AH	5AH	開放延長機能ON/OFF指定
普通図柄時短移行状態バッファ	5AH	5AH	5AH	5AH	普図時短機能ON/OFF指定
普通図柄確変移行状態バッファ	5AH	5AH	5AH	5AH	普図確変機能ON/OFF指定
特別図柄時短状態移行状態バッファ	5AH	5AH	5AH	5AH	特図時短機能ON/OFF指定
特別図柄確変移行状態バッファ	5AH	00H	00H	00H	特図確変機能ON/OFF指定
特別図柄時短回数カウンタバッファ	0(回)	100(回)	200(回)	65535(回)	電サポ回数(時短回数)
特別図柄確変回数カウンタバッファ	65535(回)	―	―	―	確変/潜確回数(ST回数)
変動パターン振分指定番号1バッファ	01H(確変1)※1	04H(時短1)※2	04H(時短1)※2	04H(時短1)※2	Tcode1
特別図柄変動回数カウンタ1バッファ	―	100(回)	100(回)	100(回)	設定回数
変動パターン振分指定番号2バッファ	―	―	05H(時短2)※3	05H(時短2)※3	Tcode2(更新1)
特別図柄変動回数カウンタ2バッファ	―	―	100(回)	100(回)	更新1時の設定回数
変動パターン振分指定番号3バッファ	―	―	06H(時短3)※3	06H(時短3)※3	Tcode3(更新2)
特別図柄変動回数カウンタ3バッファ	―	―	―	65335(回)	更新2時の設定回数

備考：
※1：連荘回数に応じた値をセット　連荘回数1回(初当り)～3回＝「01H」、4回～6回＝「02H」、7回以上＝「03H」をセット
※2：連荘中専用の時短モード(時短モード4)とする場合、07H(時短モード4)をセット
※3：連荘中専用の時短モード(時短モード4)を固定的とする場合、07Hをセット

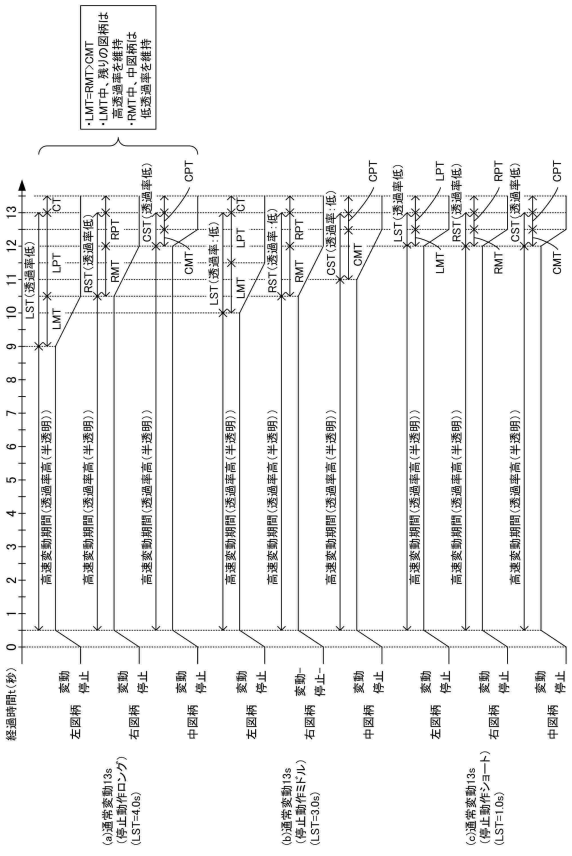
【図４３】

変動パターン振分指定番号表

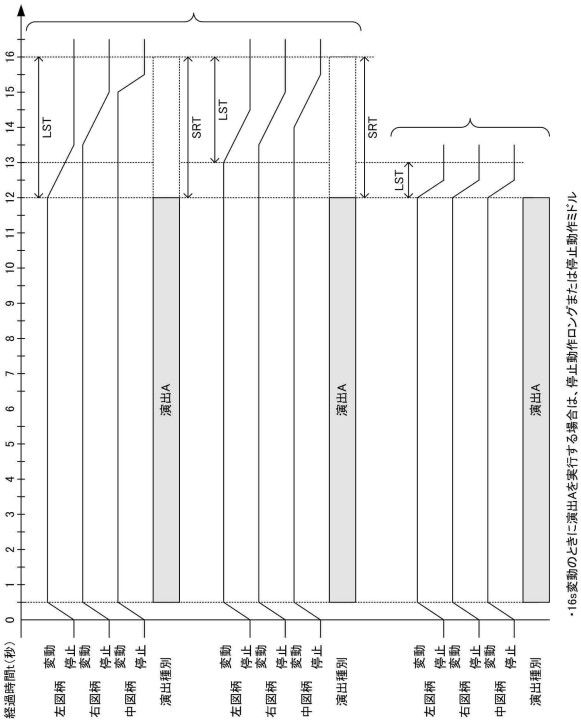
遊技モード種別	内部遊技状態種別	Tcode	YJ	大当り抽選確率	電サポの有無
通常モード	通常状態	00H	00H	低確	無し
確変モード1	確変状態	01H	01H	高確	有り
確変モード2		02H			
確変モード3		03H			
時短モード1	時短状態	04H	02H	低確	有り
時短モード2		05H			
時短モード3		06H			
(時短モード4)		07H			

備考：
Tcode：変動パターン振分指定番号(変動パターン選択モード種別)
YJ：遊技状態判定番号(内部遊技状態種別)
遊技モード：Tcodeに着目した場合の遊技状態
確変モード1：小連荘モード用　　連荘回数X≦3
確変モード2：中連荘モード用　　3＜連荘回数X≦6
確変モード3：大連荘モード用　　6＜連荘回数X
時短モード1：時短大当り、支援時短用　　時短回数Y≦100
時短モード2：支援時短B、C用　　100＜時短回数Y≦200
時短モード3：支援時短C(無限時短)用　　200＜時短回数Y
時短モード4：連荘中の特殊時短モードに用いる場合に利用

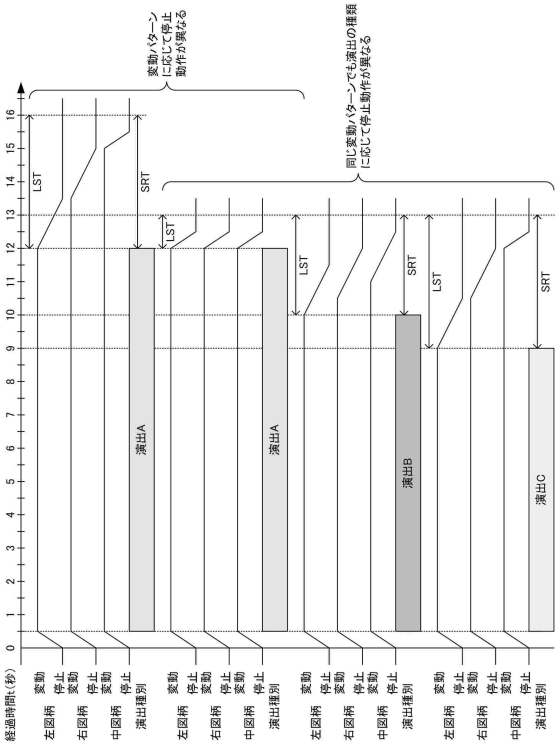
【図４４】


・LMT=RMT>CMT
・LMT中、残りの図柄は高透過率を維持
・RMT中、中図柄は低透過率を維持
経過時間(秒)
高速変動期間(透過率高(半透明))
LST(透過率低)
RST(透過率低)
CST(透過率低)
LST(透過率低)
CST(透過率低)
LST(透過率低)
CST(透過率低)
L

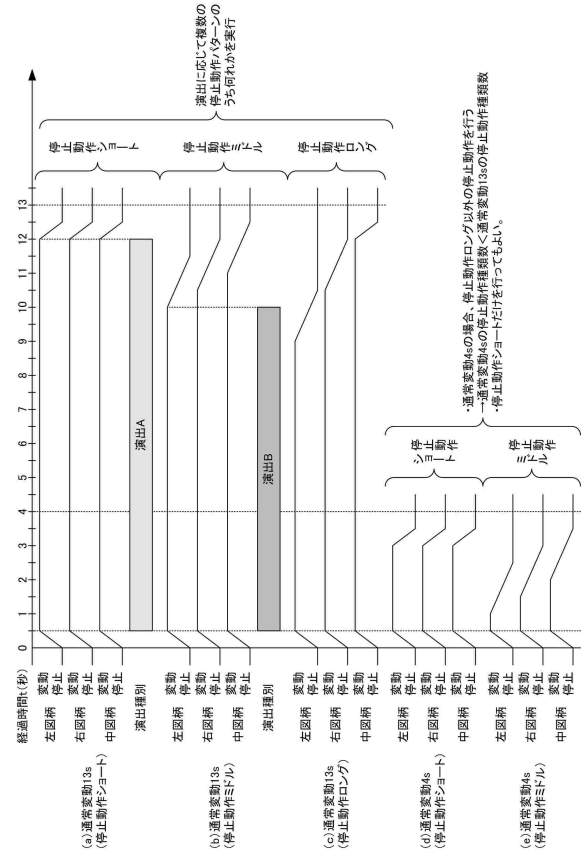
【図４８】



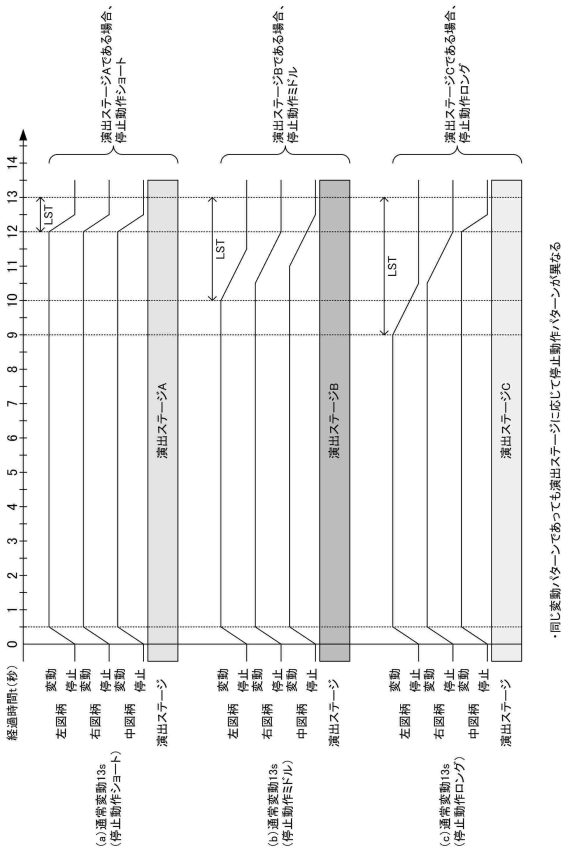
【図４９】



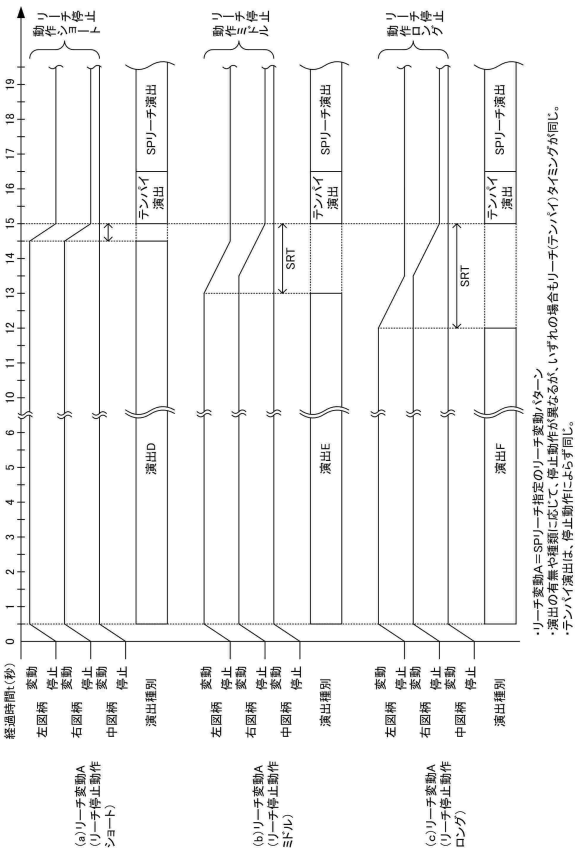
【図５０】



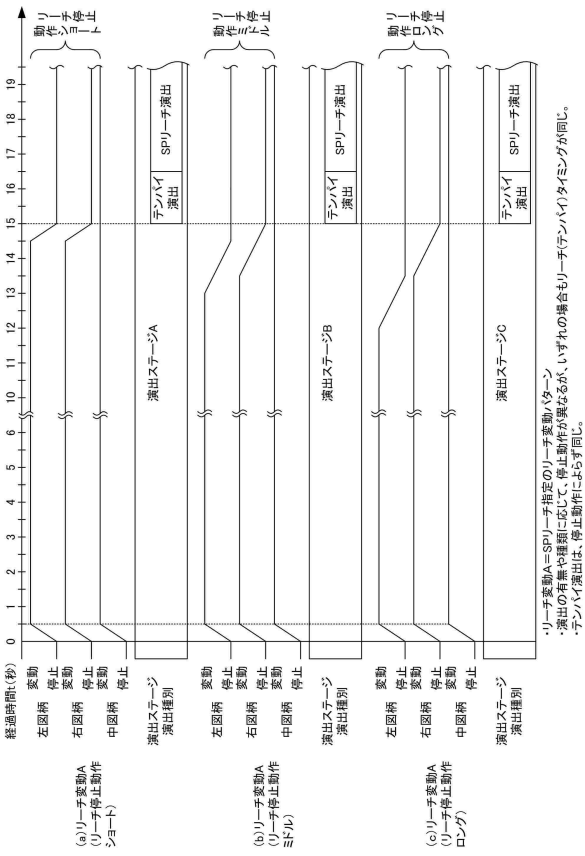
【図５１】



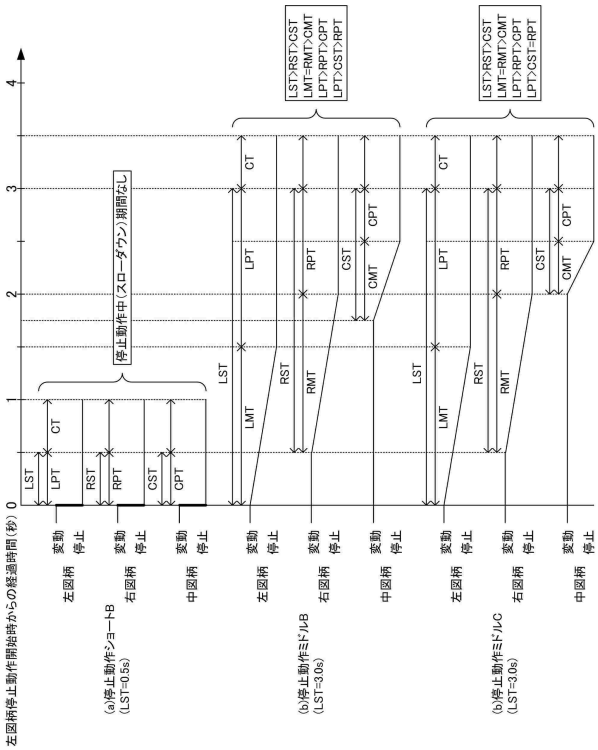
【図５２】



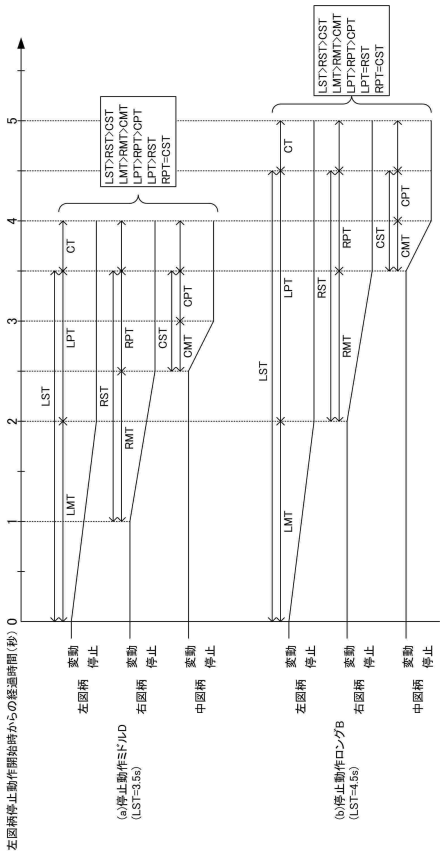
【図５３】



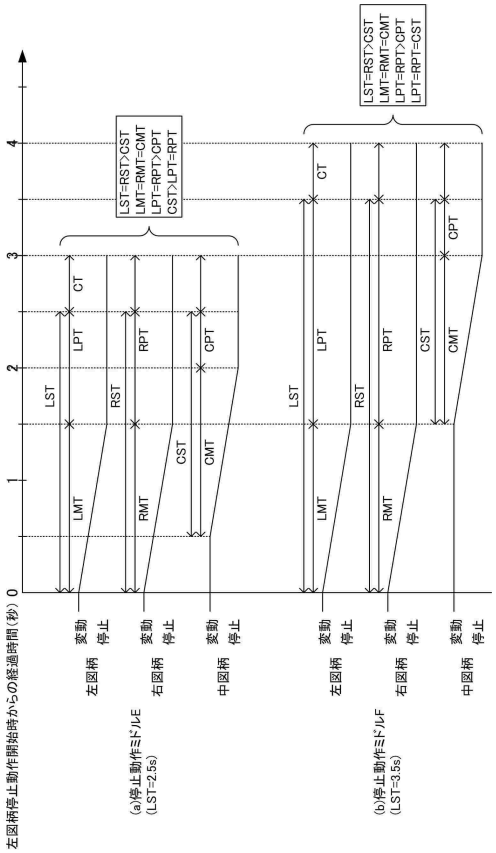
【図５４】



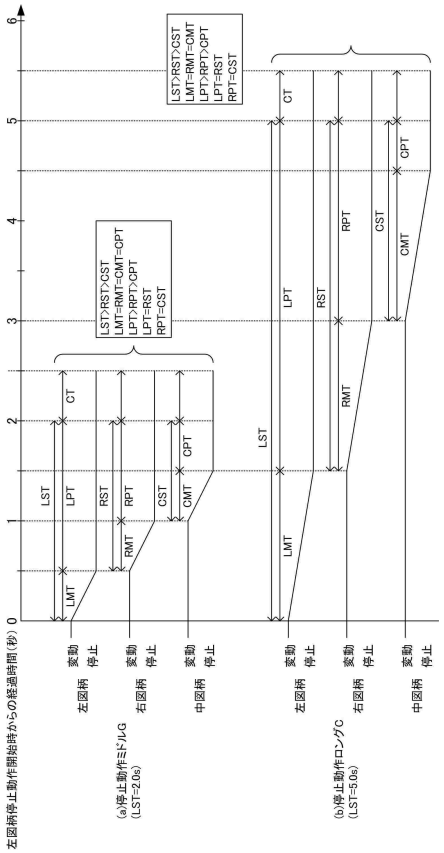
【図５５】



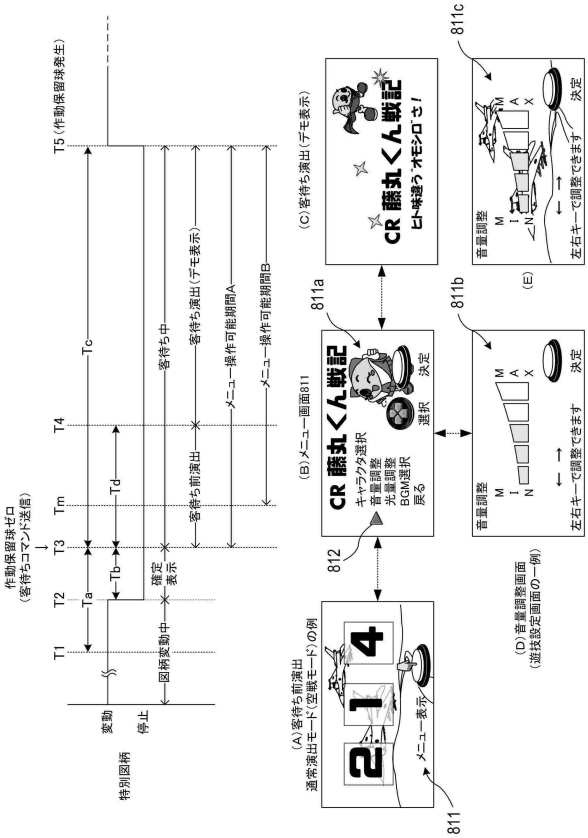
【図５６】



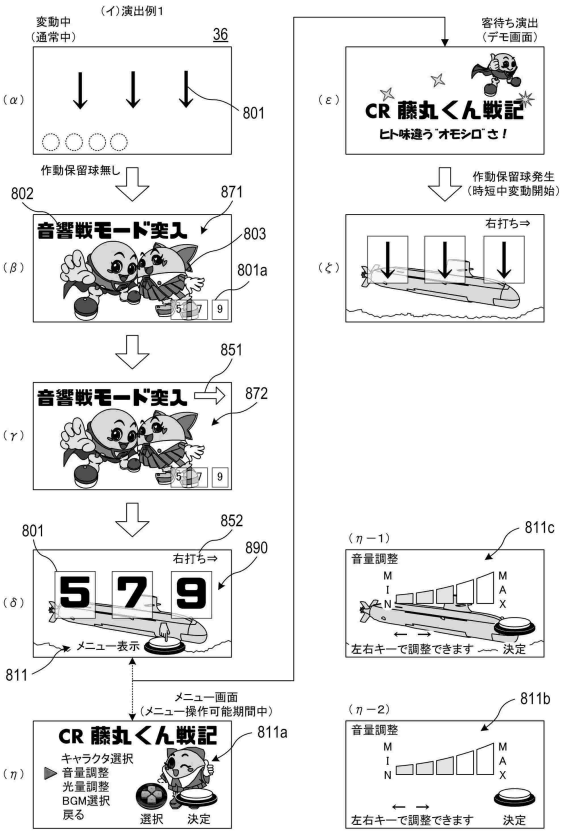
【図５７】



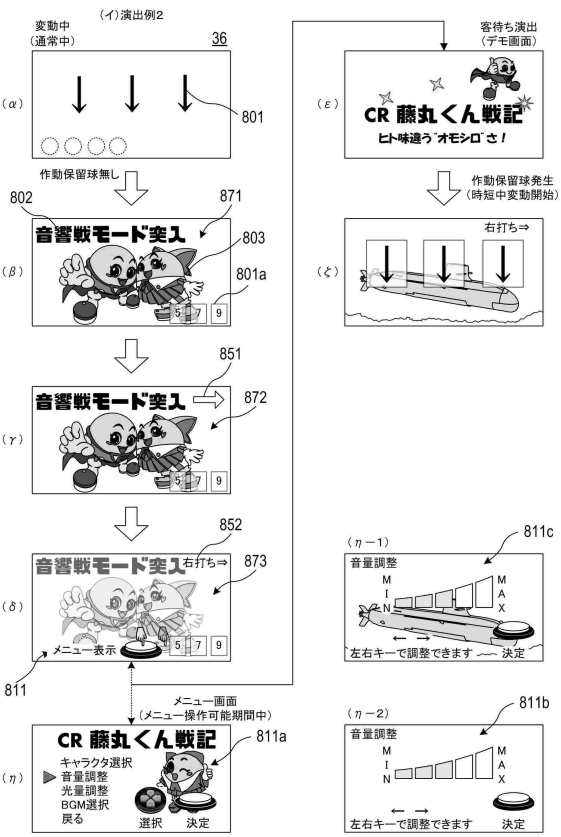
【図５８】



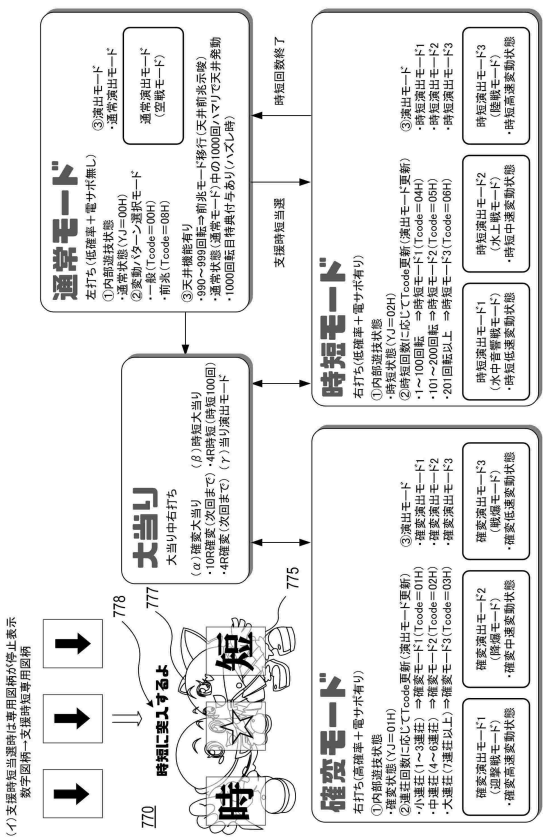
【図５９】



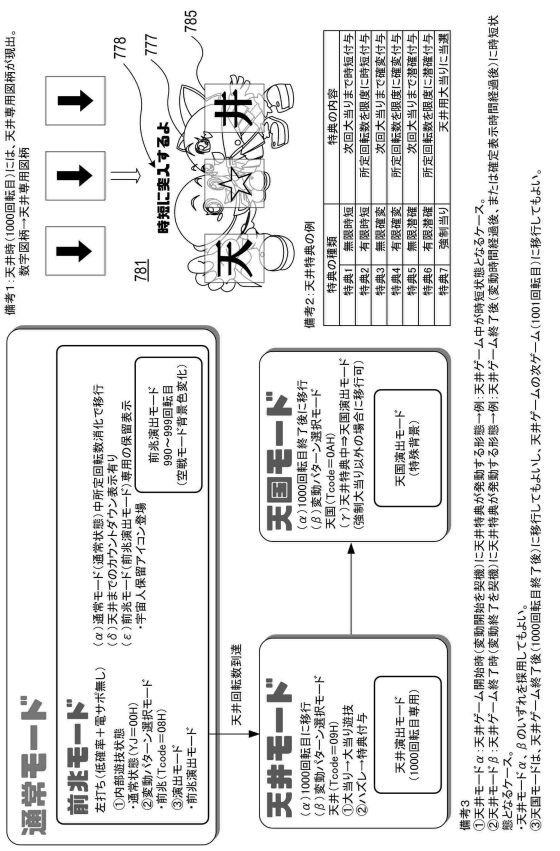
【図６０】



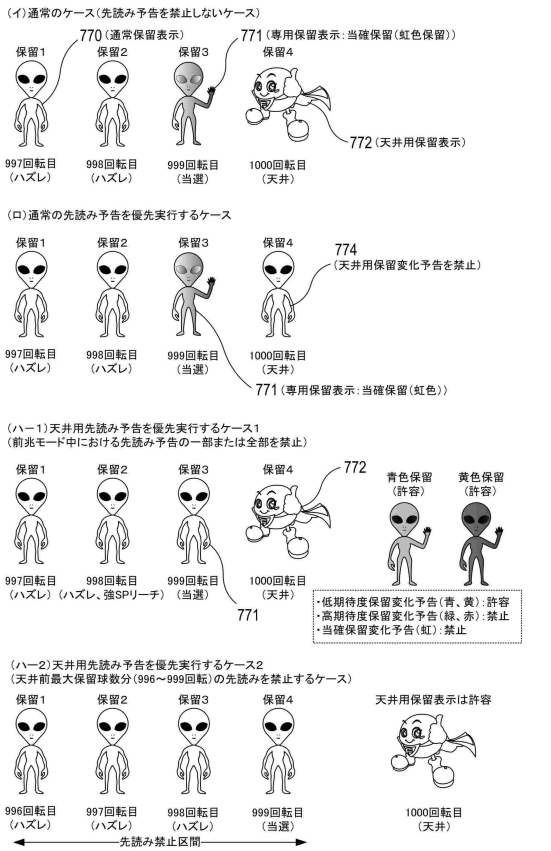
【図６１Ａ】



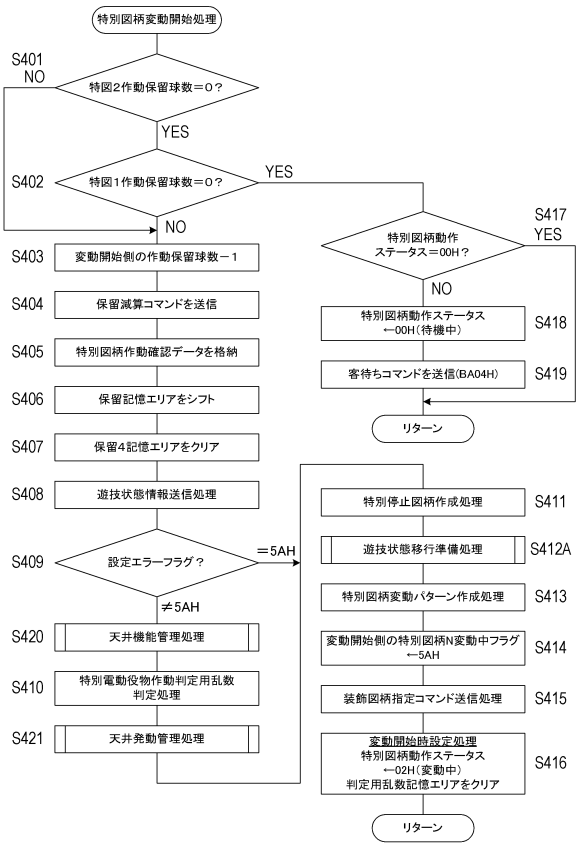
【図６１Ｂ】



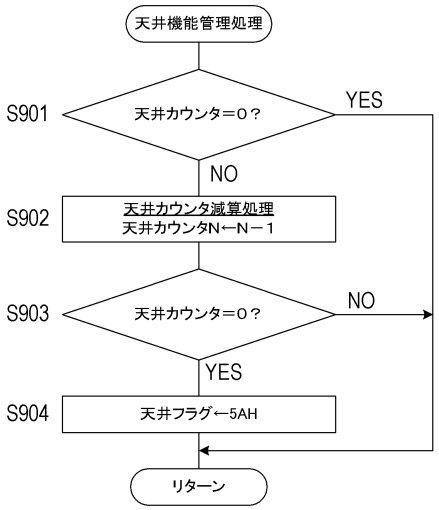
【図６２】



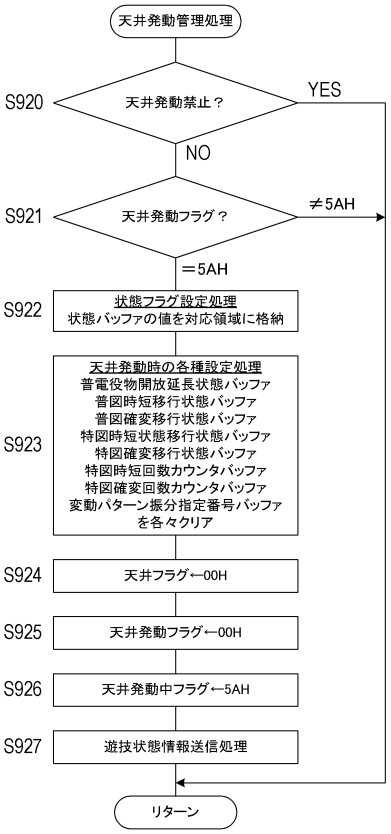
【図６３】



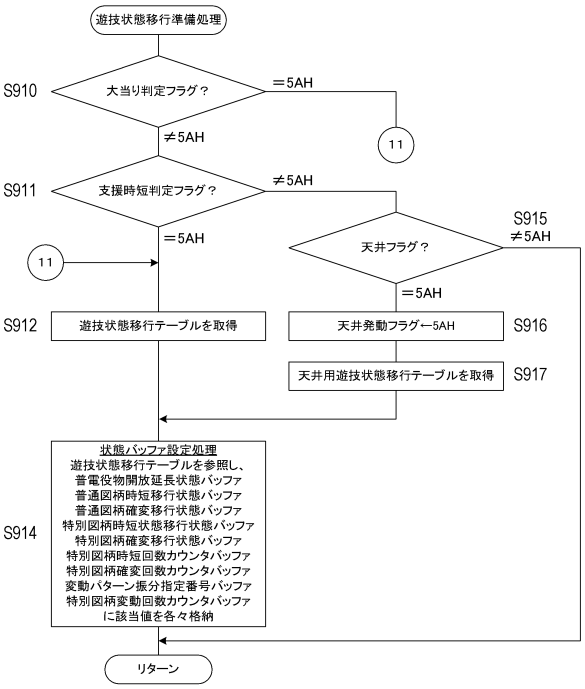
【図６４】



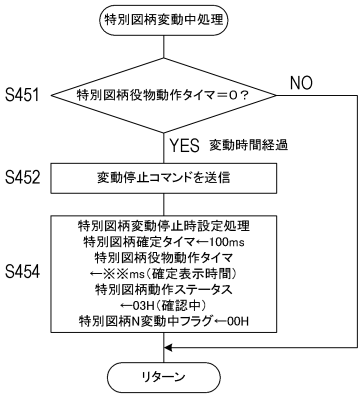
【図６５】



【図６６】

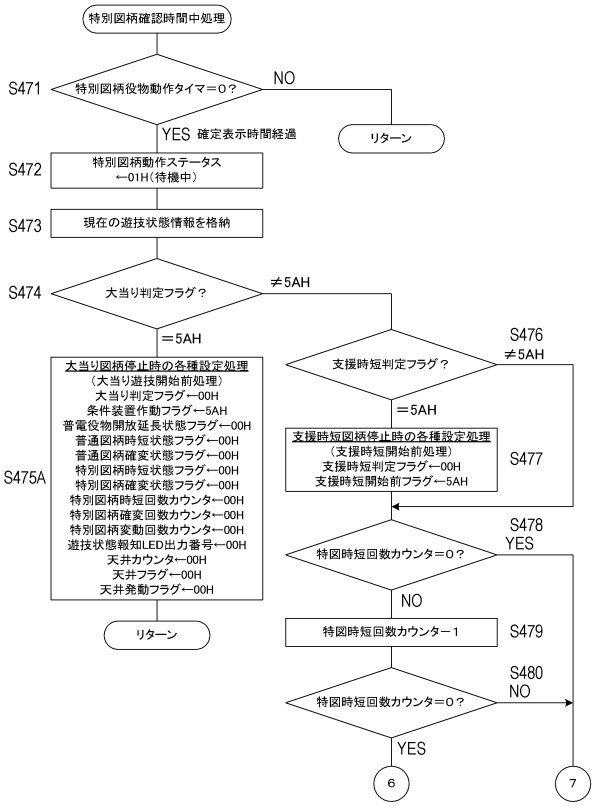


【図６７】

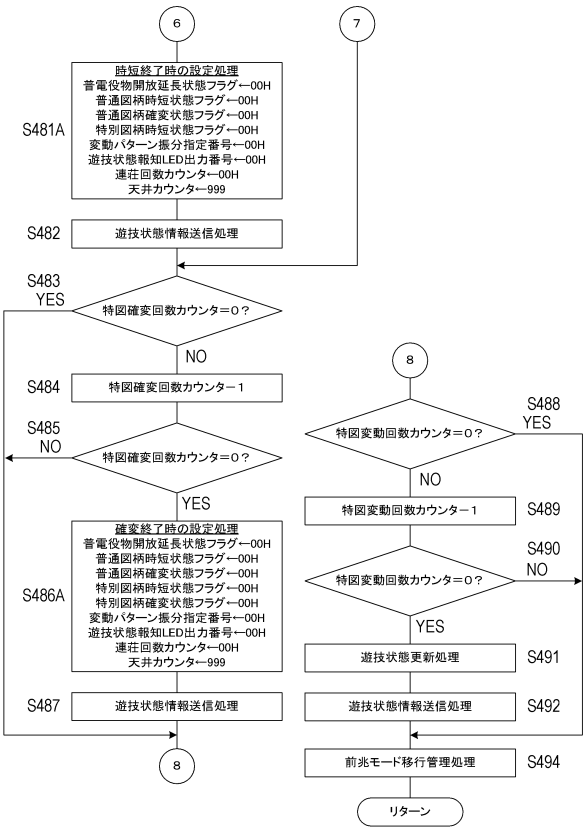


備考
※確定表示時間
①天井変動の確定表示時間V
②支援時短当選に係る変動の確定表示時間W
③前兆最終変動の確定表示時間X
④天井突入時変動の確定表示時間Y
⑤一般モード中ハズレ変動の確定表示時間Z

【図６８Ａ】



【図６８Ｂ】



【図６９】

天井用遊技状態移行テーブル

パッファ種別	天井待典種別								
	有限時短	無限時短	有限確変(ST)	無限確変	有限遊確(ST)	無限遊確
	JTTBL−10	JTTBL−11	JTTBL−12	JTTBL−13	JTTBL−14	JTTBL−15
普電役物開放延長状態パッファ	5AH	5AH	5AH	5AH	5AH	00H
普通図柄時短状態パッファ	5AH	5AH	5AH	5AH	5AH	00H
普通図柄確変状態パッファ	5AH	5AH	5AH	5AH	5AH	00H
特別図柄時短状態パッファ	5AH	5AH	5AH	5AH	00H	00H
特別図柄確変状態パッファ	00H	00H	5AH	5AH	5AH	5AH
特別図柄時短回数カウンタパッファ	100(回)	無限(回)	有限値(回)	0(回)	有限値(回)	0(回)
特別図柄確変回数カウンタパッファ	0(回)	0(回)	有限値(回)	無限(回)	有限値(回)	無限(回)
変動パターン振分指定番号1パッファ	00H	＊H	＊H	＊H	＊H	＊H
特別図柄変動回数カウンタ1パッファ	−	＊(回)	＊(回)	＊(回)	＊(回)	＊(回)
変動パターン振分指定番号2パッファ	−	＊H	＊H	＊H	＊H	＊H
特別図柄変動回数カウンタ2パッファ	−	＊(回)	＊(回)	＊(回)	＊(回)	＊(回)
変動パターン振分指定番号3パッファ	−	＊H	＊H	＊H	＊H	＊H
特別図柄変動回数カウンタ3パッファ	−	＊(回)	＊(回)	＊(回)	＊(回)	＊(回)

備考1「有限時短」の欄は、天井待典として、時短回数100回の有限時短が付与されるケースを例示してある。
備考2 有限値(回)：天井待典に応じた値を定めることができる。
備考3 変動パターン振分指定番号1～3パッファ'＊(回)'：遊技性等に応じた適宜な値を定めることができる。
備考4 特別図柄変動回数カウンタ1～3パッファ'＊(回)'：遊技性等に応じた適宜な値を定めることができる。

【図７０】

当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル（一般、前兆用）

遊技状態名称→					一般／前兆						
Tcode→					00H						
特別図柄種別→					特図1					特図2	
当り種別→					10R確	4R確/4R時	支援C	支援B	支援A	当り共通	支援共通
変動パターン振分テーブル→					FB1	FB2	FB3	FB4	FB5	FB6	FB6
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT	変動時間							
Nリーチ1	B1H	A1H	07H	26.5s	3	4					
Nリーチ2	B1H	A1H	08H	31.5s	5	10		100	200		
疑似2＋Nリーチ2	B1H	A1H	09H	10s+32s	7	11					
SPリーチ	B1H	A1H	0AH	117s	40	50		2400	5800		
疑似2＋SPリーチ	B1H	A1H	0BH	10s+117s	50	60					
疑似3＋SPリーチ	B1H	A1H	0CH	20s+117s	100	100	100				
SPリーチ＋SPSPリーチ	B1H	A1H	0DH	257s	200	200		4500	2500		
疑似2＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B1H	A1H	0EH	10s+257s	1300	1300					
疑似3＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B1H	A1H	0FH	20s+257s	2000	2000	2400				
SPSPリーチ	B1H	A1H	10H	158s	500	500	500	3000	1500		
疑似2＋SPSPリーチ	B1H	A1H	11H	10s+158s	1400	2000	2000				
疑似3＋SPSPリーチ	B1H	A1H	12H	20s+158s	4395	3765	5000				
煽りリーチ	B1H	A1H	13H	90s						10000	10000
備考3:（支援時短用Nリーチ）	**H	**H	**H	35s				(100)	(200)		
（支援時短用SPリーチ）	**H	**H	**H	60s			(3500)	(4900)	(6800)		
（支援時短用SPSPリーチ）	**H	**H	**H	90s			(6500)	(5000)	(3000)		
（備考4:前兆当り変動）	**H	**H	**H	30s							
天井中当選変動	B1H	A1H	14H	60s							
（天井支援時短当選変動）	B1H	A1H	15H	55s							
時短中リーチA	B1H	A1H	37H	90s							
時短中リーチB	B1H	A1H	38H	120s							

選択率:判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

備考1「MODE1(上位バイト側)+EVENT(下位バイト側)」:入賞時コマンドデータ
備考2「MODE2(上位バイト側)+EVENT(下位バイト側)」:変動パターン指定コマンドデータ
備考3 支援時短当選用の当り変動パターンを、1または複数設けることができる。
備考4 前兆当り変動:前兆モード専用の当り変動パターンを選択可能に構成することができる

【図７１】

当り・支援時短当選変動パターン振分テーブル（天井、天国用）

遊技状態名称→					天井	天国（時短）					
Tcode→					09H	0AH					
特別図柄種別→					共通	特図1	特図2				
当り種別→					当り共通	支援共通	共通	10R確	4R確/4R時	支援C	支援B
変動パターン振分テーブル→					FB80	FB81	FB90	FB91	FB92	FB93	FB94
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT	変動時間							
Nリーチ1	B1H	A1H	07H	26.5s							
Nリーチ2	B1H	A1H	08H	31.5s							
疑似2＋Nリーチ2	B1H	A1H	09H	10s+32s							
SPリーチ	B1H	A1H	0AH	117s							
疑似2＋SPリーチ	B1H	A1H	0BH	10s+117s							
疑似3＋SPリーチ	B1H	A1H	0CH	20s+117s							
SPリーチ＋SPSPリーチ	B1H	A1H	0DH	257s							
疑似2＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B1H	A1H	0EH	10s+257s							
疑似3＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B1H	A1H	0FH	20s+257s							
SPSPリーチ	B1H	A1H	10H	158s							
疑似2＋SPSPリーチ	B1H	A1H	11H	10s+158s							
疑似3＋SPSPリーチ	B1H	A1H	12H	20s+158s							
煽りリーチ	B1H	A1H	13H	90s							
備考3:（支援時短用Nリーチ）	**H	**H	**H	35s							
（支援時短用SPリーチ）	**H	**H	**H	60s							
（支援時短用SPSPリーチ）	**H	**H	**H	90s							
（備考4:前兆当り変動）	**H	**H	**H	30s							
天井中当選変動	B1H	A1H	14H	60s	10000						
(備考5:天井支援時短当選変動)	B1H	A1H	15H	55s		(10000)					
（備考6:天国突入時当選変動）	**H	**H	**H	50s			(10000)	(10000)	(10000)	(10000)	(10000)
時短中リーチA	B1H	A1H	37H	90s			10000	2500	5000	4000	6000
時短中リーチB	B1H	A1H	38H	120s				7500	5000	6000	4000

選択率:判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

備考5 天井支援時短当選変動:天井ゲームにおいて支援時短に当選し、天井特典よりも支援時短を優先する場合、専用の当選変動を設けることができる
なお、天井ゲームにおいて大当りまたは支援時短に当選した場合、通常モード（一般／前兆）と同様の当り変動パターン振分テーブルを参照してもよい
備考6 天国突入時当選変動:天国モード1回目専用のTcodeを設け、天国中1回転目専用の当り変動パターンを選択可能に構成することができる。
この場合、天国中1回転目専用の当り変動パターンにより、天国中1回転目専用の当り演出（天国突入演出＋当り演出等）を現出させることができる。

【図７２】

ハズレ変動パターン振分テーブル（一般用）

遊技状態名称→					一般						
Tcode→					00H						
特別図柄種別→					特図1						特図2
ハズレ種別→					ハズレA				ハズレB	ハズレC	共通
作動保留球数→					0	1	2	3	共通	共通	共通
変動パターン振分テーブル→					FH1	FH2	FH3	FH4	FH5	FH6	FH7
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT	変動時間							
通常変動4s	B0H	A0H	01H	4s				9800			
通常変動8s	B0H	A0H	02H	8s			9000	200			
通常変動13s	B0H	A0H	03H	13s	10	9500	1000				
通常変動16s	B0H	A0H	04H	16s	8990	400					9500
先読み予告用通常変動16s	B0H	A0H	05H	16s					2000		
先読み予告用Nリーチ1	B0H	A0H	06H	26s					1000		
Nリーチ1	B0H	A0H	07H	26s	1000	100			2500		
Nリーチ2	B0H	A0H	08H	31s					2000		
疑似2＋Nリーチ2	B0H	A0H	09H	10s+31s					1500		
SPリーチ	B0H	A0H	0AH	116s					500		
疑似2＋SPリーチ	B0H	A0H	0BH	10s+116s					200		
疑似3＋SPリーチ	B0H	A0H	0CH	20s+116s					300		
SPリーチ＋SPSPリーチ	B0H	A0H	0DH	256s						4000	
疑似2＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B0H	A0H	0EH	10s+256s						1500	
疑似3＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B0H	A0H	0FH	20s+256s						1000	
SPSPリーチ	B0H	A0H	10H	156s						2000	
疑似2＋SPSPリーチ	B0H	A0H	11H	10s+156s						1000	
疑似3＋SPSPリーチ	B0H	A0H	12H	20s+156s						500	
煽りリーチ	B0H	A0H	13H	60s							500
天井変動	B0H	A0H	14H	44s							
時短中通常変動3s	B0H	A0H	35H	3s							
時短中通常変動8s	B0H	A0H	36H	8s							
時短中リーチA	B0H	A0H	37H	90s							
時短中リーチB	B0H	A0H	38H	120s							

選択率:判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

【図７３】

ハズレ変動パターン振分テーブル（前兆、天井、天国時短用）

遊技状態名称→					前兆				天井	天国（時短）		
Tcode→					08H				09H	0AH		
特別図柄種別→					特図1			特図2	共通	特図1	特図2	
ハズレ種別→					ハズレA	ハズレB	ハズレC	共通	共通	共通	共通	共通
作動保留球数→					共通	共通	共通	共通	共通	共通	0	1-3
変動パターン振分テーブル→					FH70	FH71	FH72	FH73	FH80	FH90	FH92	FH93
変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT	変動時間								
通常変動4s	B0H	A0H	01H	4s	10000			10000				
通常変動8s	B0H	A0H	02H	8s								
通常変動13s	B0H	A0H	03H	13s								
通常変動16s	B0H	A0H	04H	16s								
先読み予告用通常変動16s	B0H	A0H	05H	16s								
先読み予告用Nリーチ1	B0H	A0H	06H	26s								
Nリーチ1	B0H	A0H	07H	26s		6000						
Nリーチ2	B0H	A0H	08H	31s		4000						
疑似2＋Nリーチ2	B0H	A0H	09H	10s+31s								
SPリーチ	B0H	A0H	0AH	116s			5000					
疑似2＋SPリーチ	B0H	A0H	0BH	10s+116s								
疑似3＋SPリーチ	B0H	A0H	0CH	20s+116s								
SPリーチ＋SPSPリーチ	B0H	A0H	0DH	256s			3000					
疑似2＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B0H	A0H	0EH	10s+256s								
疑似3＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B0H	A0H	0FH	20s+256s								
SPSPリーチ	B0H	A0H	10H	156s			2000					
疑似2＋SPSPリーチ	B0H	A0H	11H	10s+156s								
疑似3＋SPSPリーチ	B0H	A0H	12H	20s+156s								
煽りリーチ	B0H	A0H	13H	60s								
（備考1:前兆最終変動）	**H	**H	**H	45s								
天井変動	B0H	A0H	14H	44s					10000			
時短中通常変動3s	B0H	A0H	35H	3s								9200
時短中通常変動8s	B0H	A0H	36H	8s						9500	7000	
時短中リーチA	B0H	A0H	37H	90s						250	2300	500
時短中リーチB	B0H	A0H	38H	120s						250	700	300
（備考2:天国突入時変動）	**H	**H	**H	36s								

選択率:判定値(判定領域)／抽選領域(10000)

備考1 前兆最終変動:前兆モード最終回目専用のTcodeを設け、専用のハズレ変動パターンを選択可能に構成することができる。
備考2 天国突入時変動:天国モード1回目専用のTcodeを設け、天国中1回転目専用のハズレ変動パターンを選択可能に構成することができる。
この場合、天国中1回転目専用のハズレ変動パターンにより、天国中1回転目専用の演出（天国突入演出）を現出させることができる。

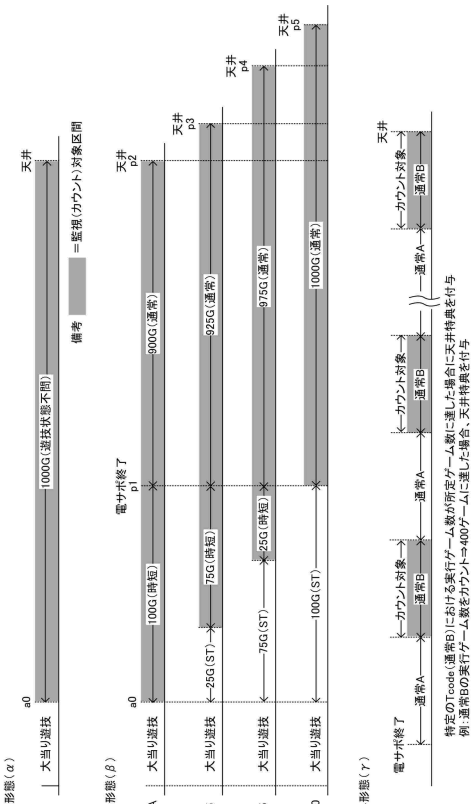
【図７４】

変動パターン振分指定番号表

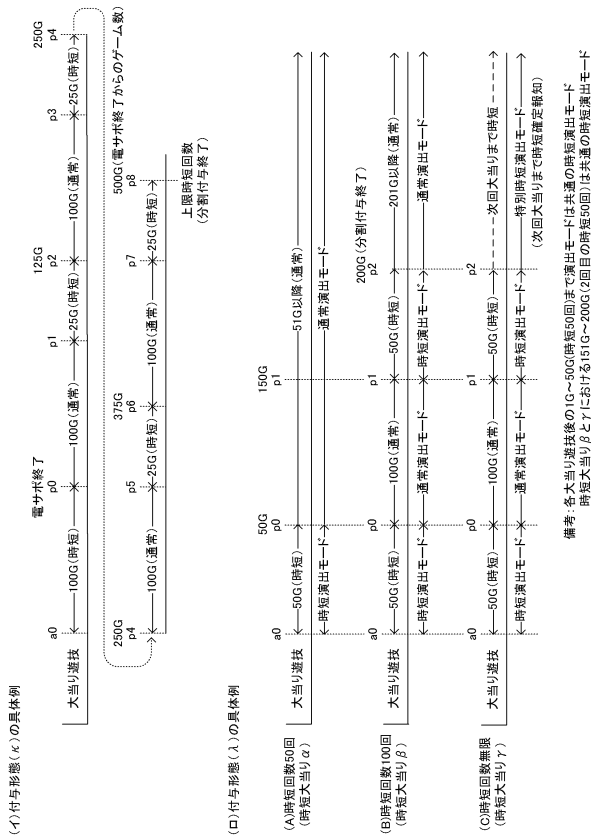
遊技モード種別	内部遊技状態種別	Tcode	YJ	大当り抽選確率	電サポの有無
一般モード	通常状態	00H	00H	低確	無し
前兆モード		08H			
確変モード1	確変状態	01H	01H	高確	有り
確変モード2		02H			
確変モード3		03H			
時短モード1	時短状態	04H	02H	低確	有り
時短モード2		05H			
時短モード3		06H			
（時短モード4）		07H			
天国モード		0AH			
天井モードα	時短状態	09H	02H	低確	有り
天井モードβ	通常状態	09H	00H	低確	無し
（潜確モード）	潜確状態	0BH	03H	高確	無し

備考：
Tcode：変動パターン振分指定番号（変動パターン選択モード種別）
YJ：遊技状態判定番号（内部遊技状態種別）
遊技モード：Tcodeに着目した場合の遊技状態
確変モード1：小連荘モード用　　連荘回数X≦3
確変モード2：中連荘モード用　　3＜連荘回数X≦6
確変モード3：大連荘モード用　　6＜連荘回数X
時短モード1：時短大当り、支援時短用　時短回数Y≦100
時短モード2：支援時短B、C用　　100＜時短回数Y≦200
時短モード3：支援時短C（無限時短）用　200＜時短回数Y
時短モード4：連荘中の特殊時短モードに用いる場合（特殊時短モード形態）に利用
前兆モード：天井到達間近を報知する場合（前兆モード実行形態）に利用
天井モード：本実施形態では、有限時間または無限時短を採用
①天井モードα：天井ゲーム開始時（変動開始を契機）に天井特典が発動する形態（天井ゲーム中が時短状態となるケース）
②天井モードβ：天井ゲーム終了時（変動終了を契機）に天井特典が発動する形態（変動時間経過後、または確定表示時間経過後に時短状態となるケース）
・上記天井モードα、βのいずれを採用してもよい。
天国モード：天井特典として、有限時短（天国時短）を採用した例を示してある。

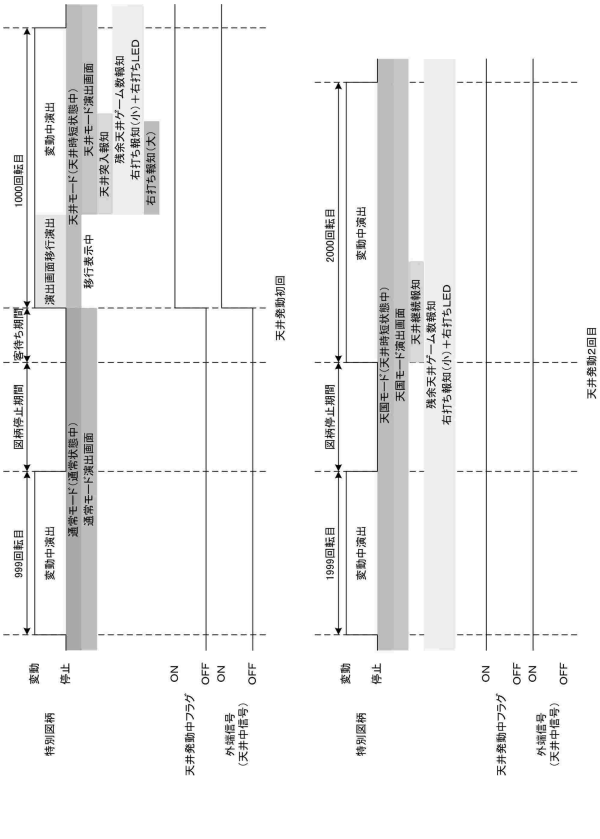
【図７５】



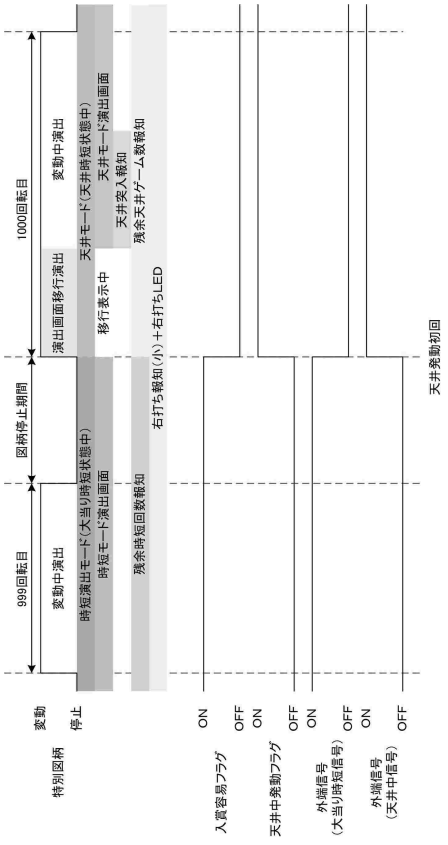
【図７６】



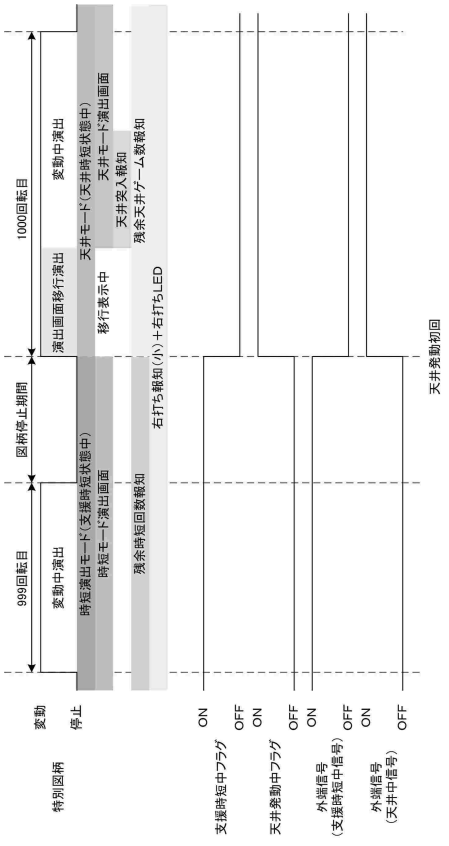
【図７７】



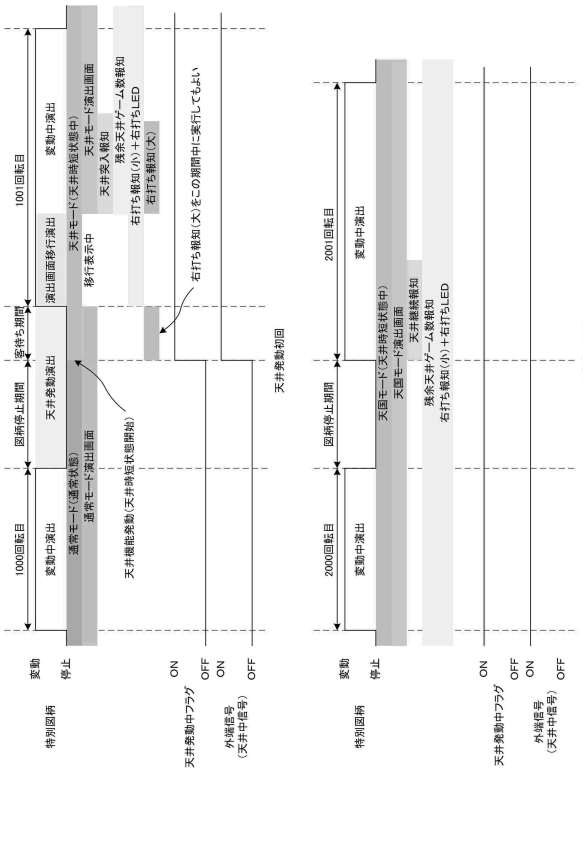
【図７８】



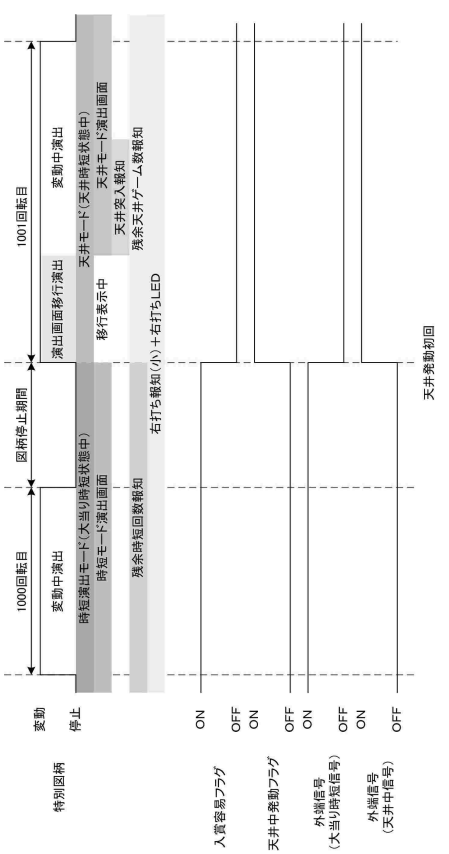
【図７９】



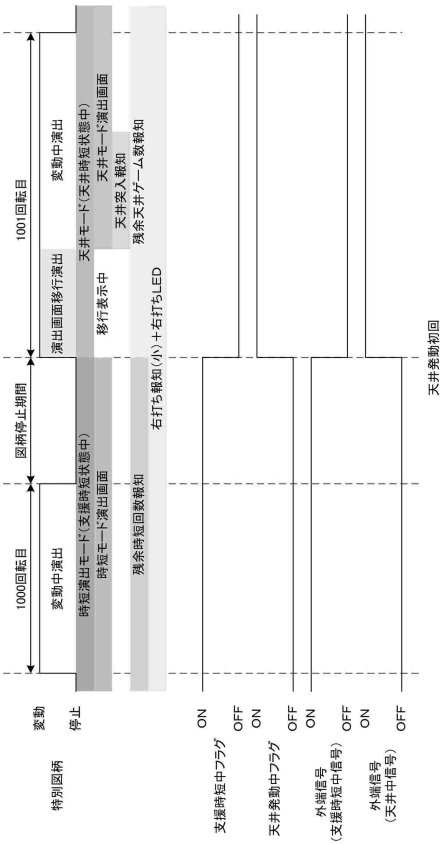
【図８０】



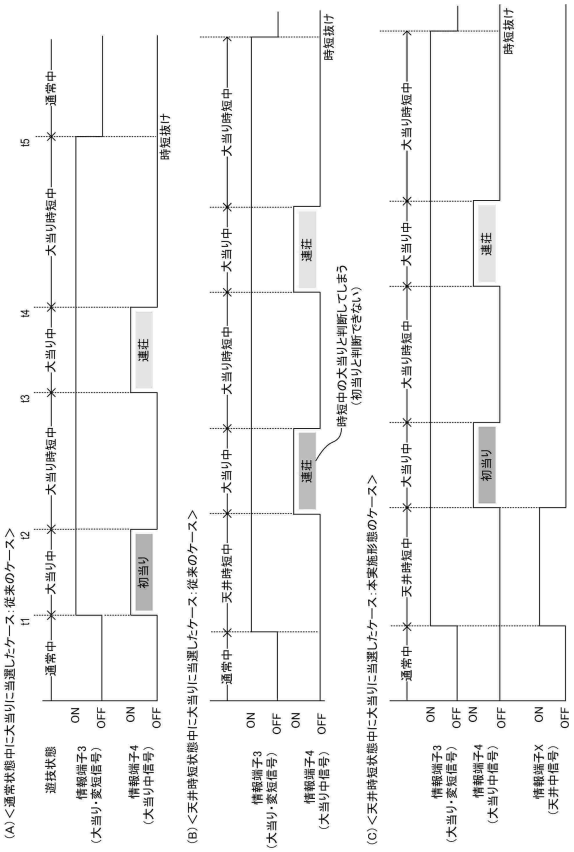
【図８１】



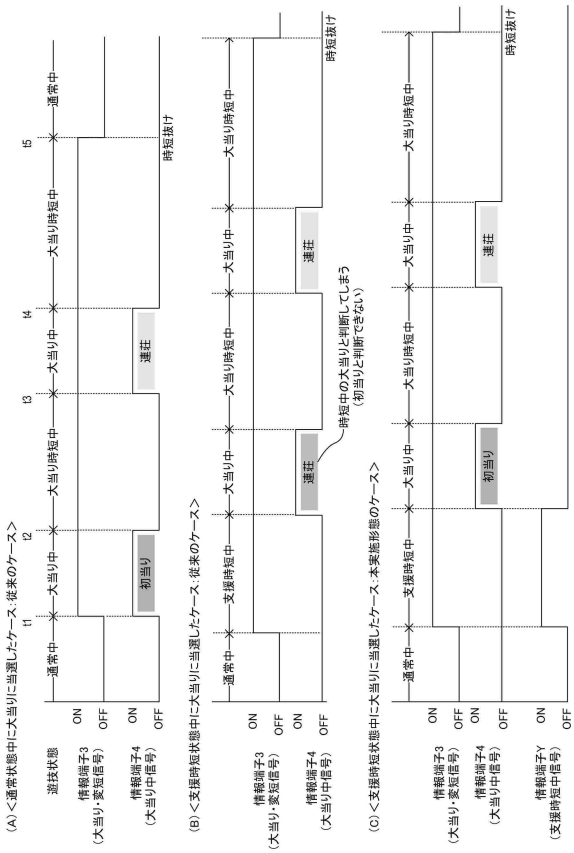
【図８２】



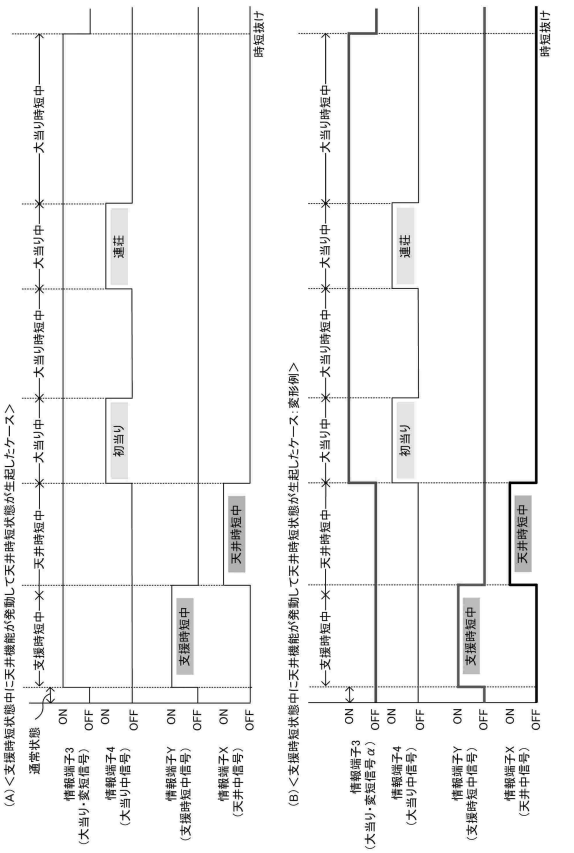
【図８３】



【図８４】



【図８５】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１３－２０２２９２（ＪＰ，Ａ）
特許第７３９０８６１（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０２１－０４５３１１（ＪＰ，Ａ）
特開平１０－２０１９０７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１５４９５５（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－０９７２４９（ＪＰ，Ａ）
特開２００１－２１８９５９（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－１０５３５４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－２３５０１３（ＪＰ，Ａ）
特開平０９－２１５８２８（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２