(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2024-55661
(P2024-55661A)
(43)公開日　令和6年4月18日(2024.4.18)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)		Ａ６３Ｆ	7/02	３２６Ｚ	２Ｃ０８８
		Ａ６３Ｆ	7/02	３３４	

審査請求　未請求　請求項の数　１　ＯＬ　（全1688頁）

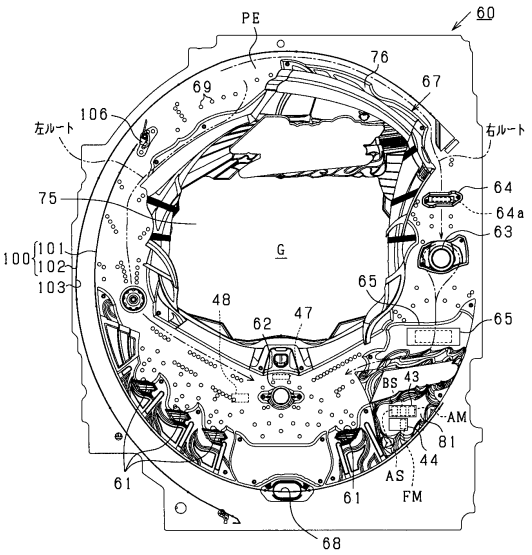
(21)出願番号　特願2022-162761(P2022-162761)
(22)出願日　令和4年10月7日(2022.10.7)

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

Ｆターム（参考）　2C088　BC10 CA13 EA10

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技を好適に行うことが可能な遊技機を提供する。
【解決手段】パチンコ機にはジャック部が設けられており、ジャック部にヘッドホンを接続し、遊技者がヘッドホンの使用状態を決定する操作を行うと、ヘッドホンを通じて演出音等を聴くことが可能になる。ヘッドホンの使用状態でエラー状態が検知されると、ヘッドホンとスピーカ部の両方からエラー音が放出される。ヘッドホンから放出されるエラー音については、第１音量スイッチを操作することで、その音量を変更することができるが、スピーカ部から放出されるエラー音については、上記スイッチ操作を行っても音量変更が不可であるように構成されている。
【選択図】　図７３５



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技の進行に応じて第１所定音が出力されるように制御する手段と、
所定事象の発生を検知する検知手段と、
前記検知手段の検知結果に基づいて前記第１所定音とは異なる第２所定音が出力されるように制御する手段と、
所定の第１出力手段を通じて出力される前記第２所定音について、所定操作手段の操作に基づいて当該第２所定音の音量が変更されることを可能とする第１手段と、
前記第１出力手段とは異なる所定の第２出力手段を通じて出力される前記第２所定音について、前記所定操作手段が操作されても当該第２所定音の音量変更が不可とされる又は前記所定操作手段の操作に基づく音量変更の段数が前記第２出力手段を通じて出力される前記第１所定音についての音量変更の段数より少なくされることを可能とする第２手段と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特許文献１参照）。
【０００３】
また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２００４－８１８５３号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技を好適に行えるようにする上で未だ改善の余地がある。
【０００６】
本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
本発明は、
遊技の進行に応じて第１所定音が出力されるように制御する手段と、
所定事象の発生を検知する検知手段と、
前記検知手段の検知結果に基づいて前記第１所定音とは異なる第２所定音が出力されるように制御する手段と、
所定の第１出力手段を通じて出力される前記第２所定音について、所定操作手段の操作

に基づいて当該第２所定音の音量が変更されることを可能とする第１手段と、
　前記第１出力手段とは異なる所定の第２出力手段を通じて出力される前記第２所定音について、前記所定操作手段が操作されても当該第２所定音の音量変更が不可とされる又は前記所定操作手段の操作に基づく音量変更の段数が前記第２出力手段を通じて出力される前記第１所定音についての音量変更の段数より少なくされることを可能とする第２手段と、
を備えていることを特徴とする。
【発明の効果】
【０００８】
　本発明によれば、遊技を好適に行うことが可能となる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】第１の実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。
【図２】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
【図３】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
【図４】遊技盤の構成を示す正面図である。
【図５】（ａ）は閉鎖状態である場合の第２作動口の概略図、（ｂ）は開放状態である場合の第２作動口の概略図である。
【図６】（ａ）は閉鎖状態である場合の可変入賞装置の断面図、（ｂ）は開放状態である場合の可変入賞装置の断面図である。
【図７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図８】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図９】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図１０】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図１１】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図１２】当否テーブルの一例を示す図である。
【図１３】（ａ）は第１特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第２特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図１４】（ａ）は大当たり用の変動表示時間テーブルの一例を示す図、（ｂ）は外れ用の変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１５】主制御装置のＭＰＵにおけるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図１６】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１７】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図１８】情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１９】メイン処理を示すフローチャートである。
【図２０】通常処理を示すフローチャートである。
【図２１】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２２】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２３】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２４】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図２５】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２６】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２７】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２８】保留先読み処理を示すフローチャートである。
【図２９】演出制御装置及びその周辺機器の電気的構成を示すブロック図である。
【図３０】演出制御装置のＭＰＵにおける演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３１】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図３２】保留用記憶エリアの構成を示す図である。
【図３３】（ａ）保留予告演出を説明するための説明図、（ｂ）は遊技回中の保留変化ポ

イントを説明するための説明図である。
【図３４】保留予告用の設定処理を示すフローチャートである。
【図３５】演出モードを説明するための説明図である。
【図３６】最終表示態様抽選テーブルの一例を示す図である。
【図３７】演出シナリオ抽選テーブルの一例を示す図である。
【図３８】（ａ）は保留予告の第１実行用処理を示すフローチャート、（ｂ）は表示態様記憶エリアの構成を示す図である。
【図３９】変化示唆演出を説明するための図である。
【図４０】（ａ）はシフト時コマンド対応処理を示すフローチャート、（ｂ）は保留用画像のシフト処理を説明するための図である。
【図４１】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
【図４２】演出モード切替用処理を示すフローチャートである。
【図４３】予告復帰用の設定処理を示すフローチャートである。
【図４４】保留予告の第２実行用処理を示すフローチャートである。
【図４５】保留予告の第３実行用処理を示すフローチャートである。
【図４６】保留予告の昇格用処理を示すフローチャートである。
【図４７】昇格判定用テーブルの一例を示す図である。
【図４８】保留用画像の表示例を示す図である。
【図４９】保留用画像の表示例を示す図である。
【図５０】保留用画像の表示例を示す図である。
【図５１】第１の実施の形態の変形例１に係る保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図５２】演出モード切替用処理を示すフローチャートである。
【図５３】保留予告用の第２設定処理を示すフローチャートである。
【図５４】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
【図５５】保留用画像の表示例を示す図である。
【図５６】第１の実施の形態の変形例２に係る演出モード切替用処理を示すフローチャートである。
【図５７】復帰判定用テーブルの一例を示す図である。
【図５８】保留用画像の表示例を示す図である。
【図５９】第１の実施の形態の変形例３に係る変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図６０】保留予告用の設定処理を示すフローチャートである。
【図６１】最終表示態様抽選テーブルの一例を示す図である。
【図６２】最終表示態様抽選テーブルの一例を示す図である。
【図６３】開閉実行モード用処理を示すフローチャートである。
【図６４】予告復帰用の設定処理を示すフローチャートである。
【図６５】復帰判定用テーブルの一例を示す図である。
【図６６】保留用画像の表示例を示す図である。
【図６７】保留用画像の表示例を示す図である。
【図６８】（ａ）は第１の実施の形態の変形例４に係る情報取得処理を示すフローチャート、（ｂ）は保留コマンドの設定処理を示すフローチャートである。
【図６９】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図７０】第１保留先読み処理を示すフローチャートである。
【図７１】開閉実行モード用処理を示すフローチャートである。
【図７２】第２保留先読み処理を示すフローチャートである。
【図７３】予告復帰用の設定処理を示すフローチャートである。
【図７４】上限表示態様テーブルの一例を示す図である。
【図７５】保留用画像の表示例を示す図である。
【図７６】保留用画像の表示例を示す図である。

【図７７】第１の実施の形態の変形例５に係る電気的構成を示すブロック図である。
【図７８】演出制御装置のＭＰＵにおけるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７９】通常処理を示すフローチャートである。
【図８０】保留予告の復帰用処理を示すフローチャートである。
【図８１】表示態様の設定処理を示すフローチャートである。
【図８２】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
【図８３】保留予告の第４実行用処理を示すフローチャートである。
【図８４】保留予告の昇格用処理を示すフローチャートである。
【図８５】保留用画像の表示例を示す図である。
【図８６】保留用画像の表示例を示す図である。
【図８７】（ａ）は第１の実施の形態の変形例６に係るメイン処理を示すフローチャート、（ｂ）は通常処理を示すフローチャートである。
【図８８】演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８９】表示態様の設定処理を示すフローチャートである。
【図９０】保留用画像の表示例を示す図である。
【図９１】保留用画像の表示例を示す図である。
【図９２】第１の実施の形態の変形例７に係る演出モード切替用処理を示すフローチャートである。
【図９３】モード切替用判定処理を示すフローチャートである。
【図９４】演出モードの切替制限の態様を示す図である。
【図９５】第１の実施の形態の変形例８に係る演出モードの切替態様を示す図である。
【図９６】演出モード切替用処理を示すフローチャートである。
【図９７】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図９８】保留予告用の第２設定処理を示すフローチャートである。
【図９９】保留用画像の表示例を示す図である。
【図１００】第２の実施の形態に係る当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図１０１】（ａ）は低確率モード用の当否テーブルの一例を示す図、（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルの一例を示す図である。
【図１０２】（ａ）は第１特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第２特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｃ）は第２時短遊技状態の一例を示す図である。
【図１０３】（ａ）は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルの一例を示す図、（ｂ）は高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルの一例を示す図、（ｃ）は役物開閉遊技の一例を示す図である。
【図１０４】主制御装置のＭＰＵにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１０５】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図１０６】情報取得処理を示すフローチャートである。
【図１０７】通常処理を示すフローチャートである。
【図１０８】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図１０９】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図１１０】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１１１】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図１１２】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１１３】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１１４】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図１１５】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図１１６】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１１７】高確率モード更新・終了用処理を示すフローチャートである。

【図１１８】高頻度サポートモード更新・終了用処理を示すフローチャートである。
【図１１９】第２時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。
【図１２０】（ａ）は確定表示開始用処理を示すフローチャート、（ｂ）は確定表示終了用処理を示すフローチャートである。
【図１２１】普図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図１２２】普図変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１２３】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図１２４】役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図１２５】演出制御装置及びその周辺機器の電気的構成を示すブロック図である。
【図１２６】演出制御装置のＭＰＵにおける演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１２７】第１移行用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１２８】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図１２９】第２移行用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１３０】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図１３１】終了用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１３２】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
【図１３３】（ａ）は残り回数表示の更新用処理を示すフローチャート、（ｂ）は外れ回数表示の更新用処理を示すフローチャートである。
【図１３４】第２時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
【図１３５】第２時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
【図１３６】第２時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
【図１３７】第２の実施の形態に係る変形例１の第２時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
【図１３８】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図１３９】第２の実施の形態の変形例２に係る第２時短遊技状態を説明するための図である。
【図１４０】第２時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。
【図１４１】第２時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
【図１４２】第２の実施の形態の変形例３に係る当否テーブルの一例を示す図である。
【図１４３】大当たり用の種別テーブルの一例を示す図である。
【図１４４】（ａ）は特殊外れ用の種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第３時短遊技状態の一例を示す図である。
【図１４５】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図１４６】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１４７】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１４８】第３時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。
【図１４９】確定表示開始用処理を示すフローチャートである。
【図１５０】演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１５１】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
【図１５２】変動開始用処理を示すフローチャートである。
【図１５３】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図１５４】第３時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
【図１５５】第３時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
【図１５６】最終遊技回における普図遊技回の流れについて説明するための説明図である。
【図１５７】上記第２の実施の形態の変形例４に係る当否テーブルの一例を示す図である。
【図１５８】（ａ）、（ｂ）は大当たり用の種別テーブルの一例を示す図、（ｃ）は第３時短遊技状態の一例を示す図である。
【図１５９】第３時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。

【図１６０】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１６１】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１６２】演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１６３】（ａ）は第１移行用演出設定処理を示すフローチャート、（ｂ）は第１時短遊技状態用の遊技回用演出の一例を示す図である。
【図１６４】（ａ）は第３移行用演出設定処理を示すフローチャート、（ｂ）は第３時短遊技状態用の遊技回用演出の一例を示す図である。
【図１６５】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
【図１６６】（ａ）は変動開始用処理を示すフローチャート、（ｂ）は変動表示パターンと遊技回用演出との対応関係を説明するための説明図である。
【図１６７】特定演出Ａ～特定演出Ｅの一例を示す図である。
【図１６８】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
【図１６９】第２の実施の形態の変形例５に係る当否テーブルの一例を示す図である。
【図１７０】（ａ）、（ｂ）は大当たり用の種別テーブルの一例を示す図、（ｃ）は第３時短遊技状態の一例を示す図である。
【図１７１】第３時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。
【図１７２】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１７３】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１７４】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図１７５】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
【図１７６】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
【図１７７】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
【図１７８】第２の実施の形態の変形例６に係る当否テーブルの一例を示す図である。
【図１７９】（ａ）、（ｂ）は大当たり用の種別テーブルの一例を示す図、（ｃ）は第２時短遊技状態の一例を示す図、（ｄ）は第３時短遊技状態の一例を示す図である。
【図１８０】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１８１】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図１８２】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１８３】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図１８４】高サポ更新用処理を示すフローチャートである。
【図１８５】第２時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図１８６】第３時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図１８７】高頻度サポートモード終了用処理を示すフローチャートである。
【図１８８】時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。
【図１８９】確定表示開始用処理を示すフローチャートである。
【図１９０】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
【図１９１】第２の実施の形態の変形例７に係る変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１９２】第３時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図１９３】第２時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図１９４】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
【図１９５】（ａ）は第２の実施の形態の変形例８に係る特殊外れ用の種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第３時短遊技状態の一例を示す図である。
【図１９６】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１９７】第３時短遊技状態の移行判定用処理Ｂを示すフローチャートである。
【図１９８】第２時短遊技状態の移行判定用処理Ｂを示すフローチャートである。
【図１９９】時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。
【図２００】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
【図２０１】第２の実施の形態の変形例９に係る変動開始処理を示すフローチャートである。

【図２０２】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
【図２０３】第２の実施の形態の変形例１０に係る変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２０４】第２時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図２０５】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
【図２０６】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
【図２０７】第２の実施の形態の変形例１１に係る外部信号について説明するための説明図である。
【図２０８】第２の実施の形態の変形例１２に係る外部信号について説明するための説明図である。
【図２０９】外部信号について説明するための説明図である。
【図２１０】（ａ）は接続端子を説明するための図、（ｂ）は外部信号の特性を説明するための図である。
【図２１１】第３の実施の形態に係る当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図２１２】（ａ）は低確率モード用の当否テーブルの一例を示す図、（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルの一例を示す図である。
【図２１３】（ａ）は第１特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第２特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図２１４】（ａ）は特殊外れ結果の種別の一例を示す図、（ｂ）は突然時短遊技状態の種別の一例を示す図である。
【図２１５】サポート抽選テーブルの一例を示す図である。
【図２１６】主制御装置のＭＰＵにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２１７】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図２１８】情報取得処理を示すフローチャートである。
【図２１９】通常処理を示すフローチャートである。
【図２２０】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２２１】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２２２】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２２３】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２２４】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２２５】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２２６】高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。
【図２２７】（ａ）は突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャート、（ｂ）はＲＡＭの構成を示す図である。
【図２２８】留保用処理を示すフローチャートである。
【図２２９】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図２３０】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図２３１】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図２３２】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図２３３】特殊リーチ外れＡ演出、特殊リーチ外れＢ演出を説明するための図である。
【図２３４】高頻度サポートモード終了用処理を示すフローチャートである。
【図２３５】突然時短遊技状態の第１移行用処理を示すフローチャートである。
【図２３６】突然時短遊技状態の第２移行用処理を示すフローチャートである。
【図２３７】普図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２３８】（ａ）は普図変動開始処理を示すフローチャート、（ｂ）は変動表示時間の一例を示す図である。
【図２３９】（ａ）は電役サポート用処理を示すフローチャート、（ｂ）は役物開閉遊技の態様例を示す図である。

【図２４０】役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図２４１】演出制御装置及びその周辺機器の電気的構成を示すブロック図である。
【図２４２】演出制御装置のＭＰＵにおける演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２４３】第１移行用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２４４】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２４５】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
【図２４６】（ａ）は第２移行用演出設定処理を示すフローチャート、（ｂ）は図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２４７】（ａ）は留保用演出設定処理を示すフローチャート、（ｂ）は留保用画像の表示例を示す図である。
【図２４８】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２４９】（ａ）は終了用演出設定処理を示すフローチャート、（ｂ）は図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２５０】時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
【図２５１】第３の実施の形態の変形例１に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図２５２】留保更新用処理を示すフローチャートである。
【図２５３】（ａ）は演出設定処理を示すフローチャート、（ｂ）は留保用画像の更新処理を示すフローチャートである。
【図２５４】時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
【図２５５】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２５６】（ａ）は第３の実施の形態の変形例２に係る突然時短遊技状態の一例を示す図、（ｂ）は優先度情報記憶エリアを示す図である。
【図２５７】（ａ）は突然時短遊技状態における普図遊技回の一例を示す図、（ｂ）は役物開閉遊技の一例を示す図である。
【図２５８】留保更新用処理を示すフローチャートである。
【図２５９】時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
【図２６０】（ａ）は第３の実施の形態の変形例３に係る突然時短遊技状態の一例を示す図、（ｂ）は時短遊技状態用カウンタエリアを示す図である。
【図２６１】（ａ）は突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャート、（ｂ）は発生順情報記憶エリアを示す図である。
【図２６２】留保用処理を示すフローチャートである。
【図２６３】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図２６４】高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。
【図２６５】突然時短遊技状態の第１移行用処理を示すフローチャートである。
【図２６６】突然時短遊技状態の第２移行用処理を示すフローチャートである。
【図２６７】時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
【図２６８】時短遊技状態用カウンタエリアの状態を示す図である。
【図２６９】（ａ）は第３の実施の形態の変形例４に係る時短遊技状態用カウンタエリアを示す図、（ｂ）は発生順情報記憶エリアを示す図である。
【図２７０】留保用処理を示すフローチャートである。
【図２７１】高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。
【図２７２】突然時短遊技状態の第２移行用処理を示すフローチャートである。
【図２７３】終了用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２７４】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２７５】（ａ）は第３の実施の形態の変形例５に係る時短遊技状態用カウンタエリア

を示す図、（ｂ）は各時短遊技状態の優先度の一例を示す図である。
【図２７６】（ａ）は突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャート、（ｂ）は時短遊技状態用カウンタエリアの状態を示す図である。
【図２７７】（ａ）は留保用処理を示すフローチャート、（ｂ）は時短遊技状態用カウンタエリアの状態を示す図である。
【図２７８】高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。
【図２７９】突然時短遊技状態の第１移行用処理を示すフローチャートである。
【図２８０】（ａ）は突然時短遊技状態の第２移行用処理を示すフローチャート、（ｂ）は時短遊技状態用カウンタエリアの状態を示す図である。
【図２８１】時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
【図２８２】時短遊技状態用カウンタエリアの状態を示す図である。
【図２８３】（ａ）は第３の実施の形態の変形例６に係る時短遊技状態の一例を示す図、（ｂ）は各時短遊技状態の優先度の一例を示す図である。
【図２８４】（ａ）は時短遊技状態における普図遊技回の一例を示す図、（ｂ）は役物開閉遊技の一例を示す図である。
【図２８５】突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図２８６】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図２８７】突然時短遊技状態の第１移行用処理を示すフローチャートである。
【図２８８】時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
【図２８９】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２９０】時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
【図２９１】時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
【図２９２】時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
【図２９３】（ａ）は第３の実施の形態の変形例７に係る天井時短遊技状態の一例を示す図、（ｂ）は時短遊技状態の種別の一例を示す図、（ｃ）は各時短遊技状態の優先度の一例を示す図である。
【図２９４】（ａ）は変動開始処理を示すフローチャート、（ｂ）は特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２９５】天井時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図２９６】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図２９７】天井時短遊技状態の移行用処理を示すフローチャートである。
【図２９８】時短遊技状態中に外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合や特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
【図２９９】（ａ）は第３の実施の形態の変形例８に係る低確率モード用の当否テーブルを一例を示す図、（ｂ）は特殊外れ結果の一例を示す図である。
【図３００】特殊外れ結果の一例を示す図である。
【図３０１】突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図３０２】留保解除用処理を示すフローチャートである。
【図３０３】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図３０４】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図３０５】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図３０６】演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３０７】留保表示部の一例を示す図である。
【図３０８】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図３０９】第４の実施の形態に係る当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説

明するための説明図である。
【図３１０】（ａ）は低確率モード用の当否テーブルの一例を示す図、（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルの一例を示す図である。
【図３１１】（ａ）は第１特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第２特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｃ）は突然時短遊技状態の一例を示す図である。
【図３１２】サポート抽選テーブルの一例を示す図である。
【図３１３】（ａ）は普図当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は低入賞役物開閉遊技の一例を示す図である。
【図３１４】高入賞役物開閉遊技の一例を示す図である。
【図３１５】主制御装置のＭＰＵにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３１６】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図３１７】情報取得処理を示すフローチャートである。
【図３１８】通常処理を示すフローチャートである。
【図３１９】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図３２０】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図３２１】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３２２】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図３２３】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図３２４】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図３２５】高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。
【図３２６】突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図３２７】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図３２８】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図３２９】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図３３０】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図３３１】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図３３２】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図３３３】高頻度サポートモード終了用処理を示すフローチャートである。
【図３３４】突然時短遊技状態の移行用処理を示すフローチャートである。
【図３３５】（ａ）は普図遊技回制御処理を示すフローチャート、（ｂ）は確定表示時間の一例を示す図である。
【図３３６】普図変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３３７】（ａ）は普図当たり用の停止結果の一例を示す図、（ｂ）は変動表示時間の一例を示す図である。
【図３３８】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図３３９】（ａ）は開放回数設定処理を示すフローチャート、（ｂ）は上限開放時間設定処理を示すフローチャートである。
【図３４０】役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図３４１】演出制御装置及びその周辺機器の電気的構成を示すブロック図である。
【図３４２】演出制御装置のＭＰＵにおける演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３４３】第１移行用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３４４】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図３４５】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
【図３４６】（ａ）は第２移行用演出設定処理を示すフローチャート、（ｂ）は図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図３４７】終了用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３４８】普図変動表示用処理を示すフローチャートである。
【図３４９】普図表示領域を説明するための図である。

【図３５０】普図表示領域での変動表示を説明するための図である。
【図３５１】停止結果設定処理を示すフローチャートである。
【図３５２】停止結果変更用処理を示すフローチャートである。
【図３５３】特別発光演出用処理を示すフローチャートである。
【図３５４】特別発光演出の一例を示す図である。
【図３５５】開始タイミング設定処理を示すフローチャートである。
【図３５６】普図側遊技の動作態様の切り替え例を説明するための説明図である。
【図３５７】普図側遊技の動作態様の切り替え例を説明するための説明図である。
【図３５８】普図側遊技の動作態様の切り替え例を説明するための説明図である。
【図３５９】普図側遊技の動作態様の切り替え例を説明するための説明図である。
【図３６０】特別発光演出の開始タイミングを説明するための説明図である。
【図３６１】第４の実施の形態の変形例１に係る高入賞役物開閉遊技の一例を示す図である。
【図３６２】役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図３６３】（ａ）は上限開放時間設定処理を示すフローチャート、（ｂ）は閉鎖時間設定処理を示すフローチャートである。
【図３６４】普図側遊技の動作態様の切り替え例を説明するための説明図である。
【図３６５】普図側遊技の動作態様の切り替え例を説明するための説明図である。
【図３６６】第４の実施の形態の変形例２に係る高入賞役物開閉遊技の一例を示す図である。
【図３６７】役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図３６８】開放回数変更処理を示すフローチャートである。
【図３６９】普図側遊技の動作態様の切り替え例を説明するための説明図である。
【図３７０】第５の実施の形態に係る特図用表示部の構成を示す図である。
【図３７１】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図３７２】（ａ）は低確率モード用の当否テーブルの一例を示す図、（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルの一例を示す図である。
【図３７３】（ａ）は第１特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第２特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図３７４】（ａ）は特殊外れ結果の種別の一例を示す図、（ｂ）は突然時短遊技状態の一例を示す図、（ｃ）は天井時短遊技状態の一例を示す図である。
【図３７５】サポート抽選テーブルの一例を示す図である。
【図３７６】主制御装置のＭＰＵにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３７７】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図３７８】情報取得処理を示すフローチャートである。
【図３７９】通常処理を示すフローチャートである。
【図３８０】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図３８１】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図３８２】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３８３】第２特図に対応した大当たり用の停止結果テーブルの一例を示す図である。
【図３８４】（ａ）は第１特図に対応した大当たり用の停止結果テーブルの一例を示す図、（ｂ）は特殊外れ用の停止結果テーブルの一例を示す図である。
【図３８５】（ａ）は第２特図に対応した通常外れ用の停止結果テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第１特図に対応した通常外れ用の停止結果テーブルの一例を示す図である。
【図３８６】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図３８７】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図３８８】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図３８９】高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。

【図３９０】天井時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図３９１】優先用処理を示すフローチャートである。
【図３９２】突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図３９３】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図３９４】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図３９５】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図３９６】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図３９７】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図３９８】高頻度サポートモード終了用処理を示すフローチャートである。
【図３９９】時短遊技状態の移行用処理を示すフローチャートである。
【図４００】普図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図４０１】（ａ）は普図変動開始処理を示すフローチャート、（ｂ）は普図変動表示時間の一例を示す図である。
【図４０２】役物開閉遊技の一例を示す図である。
【図４０３】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図４０４】役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図４０５】演出制御装置及びその周辺機器の電気的構成を示すブロック図である。
【図４０６】演出制御装置のＭＰＵにおける演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４０７】第１移行用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４０８】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図４０９】残り回数用処理を示すフローチャートである。
【図４１０】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
【図４１１】変動開始用処理を示すフローチャートである。
【図４１２】遊技回用演出の第１設定処理を示すフローチャートである。
【図４１３】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図４１４】遊技回用演出の第２設定処理を示すフローチャートである。
【図４１５】遊技回用演出の第３設定処理を示すフローチャートである。
【図４１６】遊技回用演出の第４設定処理を示すフローチャートである。
【図４１７】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図４１８】外れ回数表示の更新用処理を示すフローチャートである。
【図４１９】（ａ）は第２移行用演出設定処理を示すフローチャート、（ｂ）は図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図４２０】（ａ）は第３移行用演出設定処理を示すフローチャート、（ｂ）は終了用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４２１】時短遊技状態中の遊技の流れを説明するための説明図である。
【図４２２】時短遊技状態中の遊技の流れを説明するための説明図である。
【図４２３】時短遊技状態中の遊技の流れを説明するための説明図である。
【図４２４】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図４２５】第５の実施の形態の変形例１に係る図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図４２６】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図４２７】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図４２８】第５の実施の形態の変形例２に係る変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４２９】特殊外れ用の停止結果設定処理を示すフローチャートである。
【図４３０】停止結果テーブルの一例を示す図である。
【図４３１】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図４３２】時短遊技状態中の遊技の流れを説明するための説明図である。
【図４３３】特図用表示部の別例を示す図である。
【図４３４】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図４３５】第６の実施の形態に係る遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成を説

明するための説明図である。
【図４３６】主制御装置の正面図である。
【図４３７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４３８】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図４３９】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図４４０】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図４４１】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図４４２】主側ＲＯＭに記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。
【図４４３】報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図４４４】主側ＲＯＭのプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。
【図４４５】主側ＲＡＭにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
【図４４６】主制御装置のＭＰＵにおけるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４４７】設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図４４８】設定確認用処理を示すフローチャートである。
【図４４９】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４５０】特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図４５１】特図変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４５２】入球検知センサの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。
【図４５３】入球検知処理を示すフローチャートである。
【図４５４】払出制御装置及び当該払出制御装置との間で通信を行う各種装置の電気的構成を説明するためのブロック図である。
【図４５５】払出制御装置のＭＰＵにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４５６】ベース値及び差球数処理を示すフローチャートである。
【図４５７】ベース値及び差球数用実行処理を示すフローチャートである。
【図４５８】ベース値算出処理を示すフローチャートである。
【図４５９】非特定制御用のワークエリアにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
【図４６０】超過判定用処理を示すフローチャートである。
【図４６１】（ａ）は表示設定用処理を示すフローチャート、（ｂ）は表示種別カウンタの値と表示種別との対応関係を説明するための説明図である。
【図４６２】報知用表示処理を示すフローチャートである。
【図４６３】報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図４６４】遊技停止判定用処理を示すフローチャートである。
【図４６５】（ａ）は超過時立上げ用処理を示すフローチャート、（ｂ）は部分クリア用処理を示すフローチャートである。
【図４６６】部分クリア用実行処理を示すフローチャートである。
【図４６７】（ａ）は差球数を利用した遊技制限における処理の流れを説明するための説明図、（ｂ）は差球数の変化の様子を示す図である。
【図４６８】（ａ）遊技停止状態の態様を説明するための説明図、（ｂ）は復電時における初期化処理の態様を説明するための説明図である。
【図４６９】第６の実施の形態の変形例１に係る差球数の変化の様子を示す図である。
【図４７０】（ａ）非特定制御用のワークエリアの設定態様を説明するための説明図、（ｂ）は最下点判定処理を説明するための説明図である。
【図４７１】超過判定用処理を示すフローチャートである。
【図４７２】第６の実施の形態の変形例２に係る停電情報記憶処理を示すフローチャートである。

【図４７３】電断時クリア用処理を示すフローチャートである。
【図４７４】電断時クリア用実行処理を示すフローチャートである。
【図４７５】第７の実施の形態に係る当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図４７６】当否テーブルの一例を示す図である。
【図４７７】（ａ）は第１特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第２特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｃ）は突然時短遊技状態の一例を示す図である。
【図４７８】サポート抽選テーブルの一例を示す図である。
【図４７９】主制御装置のＭＰＵにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４８０】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図４８１】情報取得処理を示すフローチャートである。
【図４８２】通常処理を示すフローチャートである。
【図４８３】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図４８４】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図４８５】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４８６】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図４８７】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図４８８】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図４８９】高確率モード更新用処理を示すフローチャートである。
【図４９０】高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。
【図４９１】（ａ）突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャート、（ｂ）は特殊外れ結果になったときの遊技状態と突然時短遊技状態への移行有無との関係を説明するための説明図である。
【図４９２】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図４９３】対応する変動表示時間テーブルを説明するための説明図である。
【図４９４】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図４９５】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図４９６】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図４９７】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図４９８】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図４９９】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図５００】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図５０１】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図５０２】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図５０３】高確率モード終了用処理を示すフローチャートである。
【図５０４】高頻度サポートモード終了用処理を示すフローチャートである。
【図５０５】突然時短遊技状態の移行用処理を示すフローチャートである。
【図５０６】普図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図５０７】（ａ）は普図変動開始処理を示すフローチャート、（ｂ）は変動表示時間の一例を示す図である。
【図５０８】（ａ）は電役サポート用処理を示すフローチャート、（ｂ）は役物開閉遊技の態様例を示す図である。
【図５０９】役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図５１０】演出制御装置及びその周辺機器の電気的構成を示すブロック図である。
【図５１１】演出制御装置のＭＰＵにおける演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５１２】第１移行用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５１３】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図５１４】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。

【図５１５】（ａ）は変動開始用処理を示すフローチャート、（ｂ）は変動表示パターンと遊技回用演出との対応関係を説明するための説明図である。
【図５１６】第２移行用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５１７】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図５１８】終了用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５１９】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図５２０】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図５２１】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図５２２】第７の実施の形態の変形例１に係る第２特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図５２３】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図５２４】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図５２５】第７の実施の形態の変形例２に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
【図５２６】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図５２７】ガイド演出実行用処理を示すフローチャートである。
【図５２８】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図５２９】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
【図５３０】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図５３１】第８の実施の形態に係る遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。
【図５３２】主制御装置の正面図である。
【図５３３】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図５３４】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図５３５】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図５３６】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図５３７】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図５３８】主側ＲＯＭに記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。
【図５３９】（ａ）は第１特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第２特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図５４０】報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図５４１】主側ＲＯＭのプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。
【図５４２】主側ＲＡＭにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
【図５４３】主制御装置のＭＰＵにおけるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５４４】設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図５４５】設定確認用処理を示すフローチャートである。
【図５４６】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５４７】特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図５４８】特図変動開始処理を示すフローチャートである。
【図５４９】特図変動中処理を示すフローチャートである。
【図５５０】特電開始処理を示すフローチャートである。
【図５５１】特電終了処理を示すフローチャートである。
【図５５２】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図５５３】高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。
【図５５４】高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理を示すフローチャートである。
【図５５５】入球検知センサの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説

明図である。
【図５５６】入球検知処理を示すフローチャートである。
【図５５７】払出制御装置及び当該払出制御装置との間で通信を行う各種装置の電気的構成を説明するためのブロック図である。
【図５５８】払出制御装置のＭＰＵにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５５９】ベース値及び差球数処理を示すフローチャートである。
【図５６０】ベース値及び差球数用実行処理を示すフローチャートである。
【図５６１】ベース値算出処理を示すフローチャートである。
【図５６２】非特定制御用のワークエリアにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
【図５６３】超過判定用処理を示すフローチャートである。
【図５６４】差球数の変化の様子を示す図である。
【図５６５】（ａ）非特定制御用のワークエリアの設定態様を説明するための説明図、（ｂ）は最下点判定処理を説明するための説明図である。
【図５６６】（ａ）は表示設定用処理を示すフローチャート、（ｂ）は表示種別カウンタの値と表示種別との対応関係を説明するための説明図である。
【図５６７】報知用表示処理を示すフローチャートである。
【図５６８】報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図５６９】遊技停止判定用処理を示すフローチャートである。
【図５７０】（ａ）は超過時立上げ用処理を示すフローチャート、（ｂ）は部分クリア用処理を示すフローチャートである。
【図５７１】部分クリア用実行処理を示すフローチャートである。
【図５７２】（ａ）は差球数を利用した遊技制限における処理の流れを説明するための説明図、（ｂ）は差球数の変化の様子を示す図である。
【図５７３】（ａ）遊技停止状態の態様を説明するための説明図、（ｂ）は復電時における初期化処理の態様を説明するための説明図である。
【図５７４】演出制御装置及びその周辺機器の電気的構成を示すブロック図である。
【図５７５】演出制御装置のＭＰＵにおける演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５７６】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
【図５７７】変動開始用処理を示すフローチャートである。
【図５７８】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図５７９】第１停止予告用処理を示すフローチャートである。
【図５８０】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図５８１】第１停止予告用処理の更新内容及び更新タイミングを説明するための説明図である。
【図５８２】第２停止予告用処理を示すフローチャートである。
【図５８３】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図５８４】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図５８５】各遊技状態での停止予告用報知の開始有無やその開始条件を説明するための説明図である。
【図５８６】各遊技状態と停止予告用報知の有無との関係を説明するための説明図である。
【図５８７】上記第８の実施の形態の変形例１に係る図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図５８８】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図５８９】上記第８の実施の形態の変形例２に係るコマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図５９０】開閉実行モード用演出の設定処理を示すフローチャートである。
【図５９１】図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図５９２】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図５９３】開閉実行モード用演出と第２停止予告用報知との関係を説明するための説明図である。
【図５９４】上記第８の実施の形態の変形例３に係る第１停止予告用処理を示すフローチャートである。
【図５９５】各遊技状態と第１停止予告用報知の有無との関係を説明するための説明図である。
【図５９６】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図５９７】停止予告用報知の別例を示す図である。
【図５９８】停止予告用報知の別例を示す図である。
【図５９９】停止予告用報知の別例を示す図である。
【図６００】停止予告用報知の別例を示す図である。
【図６０１】第９の実施の形態に係る遊技盤の正面図である。
【図６０２】（ａ）は役物装置の斜視図、（ｂ）は役物装置に設けられた通路の平面図である。
【図６０３】役物装置の分解斜視図である。
【図６０４】回転体ユニットの平面図である。
【図６０５】回転体ユニットの分割斜視図である。
【図６０６】（ａ）は上昇装置の分解斜視図、（ｂ）は上昇装置の横断面図である。
【図６０７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図６０８】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図６０９】（ａ）は第１当否テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第２当否テーブルの一例を示す図、（ｃ）は大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｄ）はサポート抽選テーブルの一例を示す図である。
【図６１０】主制御装置のＭＰＵにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６１１】（ａ）は第１始動口用の入賞処理を示すフローチャート、（ｂ）は第２始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図６１２】役物入球用処理を示すフローチャートである。
【図６１３】通常処理を示すフローチャートである。
【図６１４】普図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図６１５】普図変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６１６】回転開始用処理を示すフローチャートである。
【図６１７】役物開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図６１８】役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図６１９】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図６２０】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６２１】排出判定用処理を示すフローチャートである。
【図６２２】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図６２３】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図６２４】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図６２５】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図６２６】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図６２７】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図６２８】第９の実施の形態の変形例１に係る普図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図６２９】普図変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６３０】（ａ）は役物開閉処理を示すフローチャート、（ｂ）は第１開放時間及び第２開放時間の一例を示す図である。

【図６３１】（ａ）開放時報知の一例を示す図、（ｂ）、（ｃ）は図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図６３２】開放時報知としての発光演出の一例を示す図である。
【図６３３】開放時報知の流れを説明するための説明図である。
【図６３４】（ａ）は第９の実施の形態の変形例２に係る遊技盤の正面図、（ｂ）はその部分拡大図である。
【図６３５】（ａ）は通路ユニットの縦断面図、（ｂ）は通路ユニットの正面図である。
【図６３６】通路ユニットにおける遊技球の流れを説明するための説明図である。
【図６３７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図６３８】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図６３９】（ａ）は第１特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第２特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図６４０】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６４１】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図６４２】通常処理を示すフローチャートである。
【図６４３】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図６４４】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図６４５】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６４６】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図６４７】第１０の実施の形態にかかる遊技盤の正面図である。
【図６４８】（ａ）は閉鎖状態である場合の第２作動口の概略図、（ｂ）は開放状態である場合の第２作動口の概略図である。
【図６４９】（ａ）は閉鎖状態である場合の第１可変入賞装置の断面図、（ｂ）は開放状態である場合の第１可変入賞装置の断面図である。
【図６５０】（ａ）は第２可変入賞装置の側面側から見た縦断面図、（ｂ）は第２可変入賞装置の背面側から見た縦断面図である。
【図６５１】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図６５２】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図６５３】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図６５４】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図６５５】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図６５６】当否テーブルの一例を示す図である。
【図６５７】（ａ）は第１特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第２特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図６５８】（ａ）は第１特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第２特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｃ）はＶ大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図６５９】（ａ）は低振分態様を示す概略図、（ｂ）は高振分態様を示す概略図である。
【図６６０】主制御装置のＭＰＵにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６６１】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図６６２】情報取得処理を示すフローチャートである。
【図６６３】通常処理を示すフローチャートである。
【図６６４】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図６６５】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６６６】小当たり遊技状態への移行処理を示すフローチャートである。
【図６６７】小当たり用開閉処理を示すフローチャートである。

【図６６８】小当たり遊技の終了用処理を示すフローチャートである。
【図６６９】Ｖ振分設定処理を示すフローチャートである。
【図６７０】Ｖ入賞用処理を示すフローチャートである。
【図６７１】大当たり遊技状態への移行処理を示すフローチャートである。
【図６７２】大当たり遊技終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図６７３】高サポ更新用処理を示すフローチャートである。
【図６７４】変動回数対応の高サポ終了用処理を示すフローチャートである。
【図６７５】小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を示すフローチャートである。
【図６７６】小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を示すフローチャートである。
【図６７７】当たり回数クリア用処理を示すフローチャートである。
【図６７８】パンク時対応の高サポ終了用処理を示すフローチャートである。
【図６７９】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図６８０】変動パターンテーブルの一例を示す図である。
【図６８１】変動パターンテーブルの一例を示す図である。
【図６８２】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図６８３】遊技状態の遷移を示す状態遷移図である。
【図６８４】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図６８５】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図６８６】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図６８７】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図６８８】第１０の実施の形態の変形例１に係る第１特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図６８９】（ａ）は第２特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）はＶ大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図６９０】小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を示すフローチャートである。
【図６９１】小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を示すフローチャートである。
【図６９２】当たり回数クリア用処理を示すフローチャートである。
【図６９３】パンク時対応の高サポ終了用処理を示すフローチャートである。
【図６９４】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図６９５】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図６９６】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図６９７】第１０の実施の形態の変形例２に係る当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図６９８】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図６９９】（ａ）は第１特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）は第２特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図７００】（ａ）は第２特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）はＶ大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図７０１】情報取得処理を示すフローチャートである。
【図７０２】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図７０３】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図７０４】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図７０５】保留先読み処理を示すフローチャートである。
【図７０６】演出制御装置及びその周辺機器の電気的構成を示すブロック図である。
【図７０７】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図７０８】保留用記憶エリアの構成を示す図である。
【図７０９】保留予告演出を説明するための説明図である。
【図７１０】（ａ）はシフト時コマンド対応処理を示すフローチャート、（ｂ）は保留用画像のシフト処理を説明するための図である。
【図７１１】保留予告用の設定処理を示すフローチャートである。

【図７１２】保留予告用の可否判定処理を示すフローチャートである。
【図７１３】保留予告演出の流れを説明するための説明図である。
【図７１４】保留予告演出の流れを説明するための説明図である。
【図７１５】（ａ）は第１０の実施の形態の変形例３に係る第２特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、（ｂ）はＶ大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
【図７１６】Ｖ入賞用処理を示すフローチャートである。
【図７１７】小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を示すフローチャートである。
【図７１８】小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を示すフローチャートである。
【図７１９】リミッタ再セット用処理を示すフローチャートである。
【図７２０】大当たり遊技終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図７２１】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図７２２】図柄表示装置の表示例を示す図である。
【図７２３】第１０の実施の形態の変形例４に係る特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図７２４】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７２５】Ｖ入賞用処理を示すフローチャートである。
【図７２６】当たり回数クリア用処理を示すフローチャートである。
【図７２７】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図７２８】遊技の流れを説明するための説明図である。
【図７２９】連続予告演出を説明するための説明図である。
【図７３０】普電役物の変形例を示す図である。
【図７３１】普電役物の変形例を示す図である。
【図７３２】第１１の実施の形態におけるパチンコ機を示す斜視図である。
【図７３３】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
【図７３４】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
【図７３５】遊技盤の構成を示す正面図である。
【図７３６】（ａ）は閉鎖状態である場合の第２作動口の概略図、（ｂ）は開放状態である場合の第２作動口の概略図である。
【図７３７】（ａ）は閉鎖状態である場合の可変入賞装置の断面図、（ｂ）は開放状態である場合の可変入賞装置の断面図である。
【図７３８】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図７３９】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図７４０】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図７４１】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図７４２】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図７４３】主制御装置のＭＰＵにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７４４】異常監視処理を示すフローチャートである。
【図７４５】通常処理を示すフローチャートである。
【図７４６】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図７４７】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図７４８】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図７４９】払出制御装置にて実行される払出状態検知処理を示すフローチャートである。
【図７５０】演出制御装置及びその周辺機器の電気的構成を示すブロック図である。
【図７５１】音声の出力制御に関する構成を示すブロック図である。
【図７５２】（ａ）は音データの一例を示す図、（ｂ）は音データテーブルの一例を示す図、（ｃ）は再生音データ記憶エリアの一例を示す図である。
【図７５３】サウンドＩＣにおける音出力処理を示すフローチャートである。

【図７５４】プラグ部の構成を示す図である。
【図７５５】ジャック部の構成を示す図である。
【図７５６】カバー部の構成を示す図である。
【図７５７】演出制御装置のＭＰＵにおけるミュート制御処理を示すフローチャートである。
【図７５８】一時解除中処理を示すフローチャートである。
【図７５９】ミュート処理の流れを説明するための説明図である。
【図７６０】第１１の実施の形態の変形例１に係る音声の出力制御に関する構成を示すブロック図である。
【図７６１】第１１の実施の形態の変形例２に係る音声の出力制御に関する構成を示すブロック図である。
【図７６２】（ａ）は入力用操作部を示す平面図、（ｂ）は第１音量スイッチを示す平面図である。
【図７６３】メイン処理を示すフローチャートである。
【図７６４】操作対応処理を示すフローチャートである。
【図７６５】メニュー表示中の操作対応処理を示すフローチャートである。
【図７６６】音量設定画面の表示用処理を示すフローチャートである。
【図７６７】音量設定表示中の操作対応処理を示すフローチャートである。
【図７６８】出力切替用処理を示すフローチャートである。
【図７６９】音出力設定処理を示すフローチャートである。
【図７７０】エラー音対応処理を示すフローチャートである。
【図７７１】エラー音量設定テーブルの一例を示す図である。
【図７７２】一時解除中処理を示すフローチャートである。
【図７７３】立ち上げ時音量設定処理を示すフローチャートである。
【図７７４】メニュー画面の一例を示す図である。
【図７７５】メニュー画面の一例を示す図である。
【図７７６】音量設定画面の一例を示す図である。
【図７７７】音量設定画面の一例を示す図である。
【図７７８】音量制御の流れを説明するための説明図である。
【図７７９】第１１の実施の形態の変形例３に係るエラー音対応処理を示すフローチャートである。
【図７８０】（ａ）はヘッドホン用のエラー音量設定テーブルの一例を示す図、（ｂ）はスピーカ用のエラー音量設定テーブルの一例を示す図である。
【図７８１】音量設定画面の一例を示す図である。
【図７８２】第１１の実施の形態の変形例４に係る操作対応処理を示すフローチャートである。
【図７８３】第１音量設定画面の表示用処理を示すフローチャートである。
【図７８４】第１音量設定カウンタと第２音量設定カウンタとの関係を示す図である。
【図７８５】第２音量設定画面の表示用処理を示すフローチャートである。
【図７８６】第１音量設定表示中の操作対応処理を示すフローチャートである。
【図７８７】第２音量設定表示中の操作対応処理を示すフローチャートである。
【図７８８】メニュー表示中の操作対応処理を示すフローチャートである。
【図７８９】規制切替用処理を示すフローチャートである。
【図７９０】第１音量設定画面の一例を示す図である。
【図７９１】第２音量設定画面の一例を示す図である。
【図７９２】メニュー画面の一例を示す図である。
【図７９３】第２音量設定画面の一例を示す図である。
【図７９４】表示画面での音量調整用表示の一例を示す図である。
【図７９５】ヘッドホン用の音量設定の一例を示す図である。
【発明を実施するための形態】

【００１０】
＜第１の実施の形態＞
以下、遊技機の一種であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第１の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図１はパチンコ機１０を正面側から見た斜視図、図２及び図３はパチンコ機１０の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図２では便宜上パチンコ機１０の遊技領域ＰＥ内の構成を省略している。
【００１１】
図１に示すように、パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０の外殻を形成する外枠１１と、この外枠１１に取り付けられた遊技機本体１２とを有している。
【００１２】
外枠１１は板材を四辺に連結し構成されるものであって矩形枠状をなしている。外枠１１を島設備に取り付け固定することにより、パチンコ機１０が遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機１０において外枠１１は必須の構成ではなく、遊技場の島設備に外枠１１が備え付けられた構成としてもよい。
【００１３】
遊技機本体１２は、外枠１１によって開閉可能な状態で支持されている。具体的には、外枠１１における上枠部と左枠部との連結部分に上側支持用金具１７が固定されており、さらに外枠１１における下枠部と左枠部との連結部分に下側支持用金具１８が設けられている。これら上側支持用金具１７及び下側支持用金具１８により支持機構が構成され、当該支持機構により外枠１１に対して遊技機本体１２がパチンコ機１０の正面視で左側を回動基端側、右側を回動先端側としてパチンコ機１０の前方へ回動可能とされている（図２及び図３参照）。
【００１４】
図２に示すように、遊技機本体１２は、ベース体としての内枠１３と、その内枠１３の前方に配置される前扉枠１４と、内枠１３の後方に配置される裏パックユニット１５とを備えている。なお、遊技機本体１２のうち内枠１３が外枠１１に対して回動可能に支持されている。詳細には、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠１３が前方へ回動可能とされている。
【００１５】
内枠１３には、前扉枠１４が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠１３には、裏パックユニット１５が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている（図３参照）。
【００１６】
次に、前扉枠１４について説明する。図２に示すように、前扉枠１４は、外形が外枠１１とほぼ同一形状をなす合成樹脂製の枠体２０を主体に構成されており、内枠１３における前面のほぼ全域を覆っている。枠体２０の中央部分には後述する遊技領域ＰＥのほぼ全域を前方から視認することができるようにした略楕円状の窓部２１が形成されており、その窓部２１はガラスユニット２２によって同前扉枠１４の背面側から塞がれている。
【００１７】
ガラスユニット２２は、透明性を有する複数のガラスパネル２３と、それらガラスパネル２３を保持するガラスホルダとを備えている。ガラスホルダには、ガラスパネル２３の保持領域を前後に仕切る仕切り部が形成されており、両ガラスパネル２３は仕切り部を挟んで前後に相対向している。つまり、両ガラスパネル２３の間に所定の隙間を確保することにより、ガラスパネル２３同士の干渉を回避しつつ、それらガラスパネル２３によって遊技領域ＰＥをパチンコ機１０の正面側から２重に覆った状態となっている。
【００１８】
なお、必ずしも両ガラスパネル２３をガラスホルダを用いてユニット化する必要は無く、各ガラスパネル２３を枠体２０に対して個々に取り付ける構成としてもよい。更には、ガラスパネルの枚数は任意であり、１枚としてもよいし、３枚以上としてもよい。但し、

安全性及び防犯性向上の観点から、複数のガラスパネルを採用し、それら各ガラスパネルを所定の隙間を挟んで前後に対向させることが好ましい。因みに、ガラスパネルに代えて透明性を有する合成樹脂性のパネル部材を採用することも可能である。

【００１９】

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

【００２０】

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

【００２１】

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

【００２２】

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

【００２３】

前扉枠１４の背面には、図２に示すように、通路形成ユニット４５が取り付けられている。通路形成ユニット４５は、合成樹脂により成形されており、上皿３３に通じる前扉側上皿通路と下皿３４に通じる前扉側下皿通路とを有している。通路形成ユニット４５において、その上側隅部には後方に突出し上方に開放された受口部が形成されており、当該受口部を仕切壁によって左右に仕切ることで前扉側上皿通路の入口部分と前扉側下皿通路の入口部分とが区画形成されている。前扉側上皿通路に入った遊技球は上皿３３に導かれ、前扉側下皿通路に入った遊技球は下皿３４に導かれる。

【００２４】

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

【００２５】

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

【００２６】
樹脂ベース５０の前面における回動基端側には、その上端部及び下端部に支持金具５１，５２が取り付けられている。支持金具５１，５２には軸孔が形成されており、それら軸孔に前扉枠１４の突起軸が挿入されることにより、内枠１３に対して前扉枠１４が回動可能に支持されている。
【００２７】
樹脂ベース５０の前面における回動先端側には、前扉枠１４の背面に設けられた鉤金具４９を挿入するための挿入孔がそれぞれ設けられている。本パチンコ機１０では、図３に示すように、内枠１３や前扉枠１４を施錠状態とするための施錠装置５５が内枠１３の背面側に隠れて配置される構成となっている。したがって、鉤金具４９が挿入孔を介して施錠装置５５（詳しくは前扉用鉤受け部材）に係止されることによって、前扉枠１４が内枠１３に対して開放不能に施錠される。また、施錠装置５５は、内枠１３の後方へ延びる複数の内枠用鉤部材５７を有している。これら内枠用鉤部材５７が外枠１１の鉤受け部材１９に引っ掛かることにより遊技機本体１２が外枠１１に対して閉じた状態で施錠される。
【００２８】
樹脂ベース５０の右下隅部には、施錠装置５５の解錠操作を行うためのシリンダ錠５８が設置されている。シリンダ錠５８は施錠装置５５に一体化されており、シリンダ錠５８の鍵穴に差し込んだキーを右に回すと内枠１３に対する前扉枠１４の施錠が解除され、シリンダ錠５８の鍵穴に差し込んだキーを左に回すと外枠１１に対する内枠１３の施錠が解除されるように施錠装置５５が構成されている。
【００２９】
樹脂ベース５０の中央部には略楕円形状の窓孔５４が形成され、樹脂ベース５０に装着された遊技盤６０によって窓孔５４が後方から塞がれている。遊技盤６０は、木製の合板と同合板における前側の板面を覆うシート材とを有してなり、その前面が上記窓孔５４を通じて樹脂ベース５０の正面側に露出している。この露出している部位、すなわち遊技盤６０の前面には、遊技球が流下する遊技領域ＰＥが形成されている。なお、遊技盤６０は木製に限定されるものではなく、合成樹脂製とすることも可能である。
【００３０】
以下、図４に基づき遊技盤６０（特に遊技領域ＰＥに配された各種構成）について説明する。図４は遊技盤６０の正面図である。
【００３１】
遊技盤６０には、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲート６４、可変入賞装置６５、可変表示ユニット６７等がそれぞれ設けられている。
【００３２】
一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２及び第２作動口６３への入球が発生すると、それが入賞センサ（検知センサ）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。この場合に、一般入賞口６１への入球が発生した場合には１０個の遊技球の払出が実行され、可変入賞装置６５への入球が発生した場合には１５個の遊技球の払出が実行される。また、第１作動口６２への入球が発生した場合には３個の遊技球の払出が実行され、第２作動口６３への入球が発生した場合には１個の遊技球の払出が実行される。ちなみにスルーゲート６４への入球が発生しても遊技球の払出は実行されない。
【００３３】
なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば第１作動口６２に係る賞球個数と第２作動口６３に係る賞球個数とが同数となる構成としてもよいし、第２作動口６３に係る賞球個数の方が第１作動口６２に係る賞球個数よりも多い構成としてもよい。また、可変入賞装置６５に係る賞球個数が他の作動口等に係る賞球個数と同数又は少ない構成としてもよい。また、スルーゲート６４への入球が発生した場合に所定数の遊技球が払い出される構成してもよい。

【００３４】
遊技盤６０の最下部にはアウト口６８が設けられており、各種入球部に入らなかった遊技球はアウト口６８を通って遊技領域ＰＥから排出される。ここで、入球とは、所定の開口部位を遊技球が通過することを意味し、同開口部位を通過した後に遊技球が遊技領域ＰＥから排出される態様だけでなく、開口部位を通過した後に遊技領域ＰＥから排出されない態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口６８への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口６１、作動口６２，６３、可変入賞装置６５又はスルーゲート６４への入球を、入賞とも表現する。
【００３５】
また、遊技盤６０には、遊技球の流下経路を適宜分散，調整等するために多数の釘６９が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら釘６９や風車等の各種構成によって遊技球の流れが多様化され、上述した一般入賞口６１等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。
【００３６】
遊技盤６０の中央部には、上記可変表示ユニット６７が配置されている。可変表示ユニット６７は、遊技盤６０の裏面側に設置されており（図３）、遊技盤６０の中央部に設けられた開口部を通じてその表示画面Ｇを視認することが可能となっている。遊技盤６０の前面には、上記開口部の周縁部に対応させて枠状のセンターフレーム７６が取り付けられている。
【００３７】
センターフレーム７６は遊技盤６０の前面から前方に突出しており、センターフレーム７６の前面とガラスユニット２２との隙間寸法は遊技球の直径寸法よりも小さくなっている。これにより、遊技領域ＰＥを流下する遊技球がセンターフレーム７６の内側領域に流入して表示画面Ｇに接触することが回避されている。また、センターフレーム７６により、遊技球が遊技領域ＰＥを流下する際の流下経路が左右に分散され、センターフレーム７６の左側を通る左ルートと右側を通る右ルートとが形成されている。
【００３８】
左ルートと右ルートのいずれを遊技球が流下（通過）するかは、遊技球発射ハンドル４１の回動操作量、すなわち、遊技球の発射勢によって定まる。発射された遊技球は、遊技盤６０の左側上部から遊技領域ＰＥに進入するため、遊技球の発射勢が強いほど遊技球が右ルートを流下しやすくなる。
【００３９】
詳しくは、遊技者が第１発射操作として所定回動量以上であって基準回動量未満である第１範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル４１の回動操作を行うと、発射された遊技球が左ルートを流下し、遊技者が第２発射操作として基準回動量以上である第２範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル４１の回動操作を行うと、発射された遊技球が右ルートを流下する。なお、所定回動量とは、発射された遊技球が後述する誘導レール１００を通過して遊技領域ＰＥに進入可能となる回動操作量であり、基準回動量とは、センターフレーム７６の頂部に到達可能な発射勢で遊技球を発射する回動操作量である。
【００４０】
センターフレーム７６（可変表示ユニット６７）の下方には、上向きに開放された第１作動口６２が配置されている。第１作動口６２は、遊技盤６０の左右中央部に位置するが、右ルートを流下する遊技球は第１作動口６２に入賞しないように釘６９等の遊技部品が配設されている。すなわち、左ルートを流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となっている。よって、遊技者が第１作動口６２への入賞を狙う場合には、遊技球が左ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。第１作動口６２には第１作動口用入賞センサ６２ａ（図７）が設けられており、当該入賞センサ６２ａにより第１作動口６２に入賞した遊技球が検知される。
【００４１】
センターフレーム７６（可変表示ユニット６７）の右方には、第２作動口６３が配置さ

れている。第２作動口６３の構成について図５を参照しながら説明する。

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

図４に示すように、右ルートにおいて第２作動口６３の上方（上流側）にはスルーゲート６４が配置されている。スルーゲート６４は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート６４に入賞した遊技球は、スルーゲート６４を通過して再び遊技領域ＰＥを流下する。よって、スルーゲート６４に入賞した遊技球は、第２作動口６３にも入賞することが可能となっている。スルーゲート６４にはスルー用入賞センサ６４ａ（図７）が設けられており、当該入賞センサ６４ａによりスルーゲート６４に入賞した遊技球が検知される。

【００４７】

スルーゲート６４は、第２作動口６３に設けられた上記普電役物６３ａを開放状態とするためのトリガとなっている。具体的には、スルーゲート６４への入賞を契機として内部抽選が行われ、その内部抽選の結果が開放結果（サポート当選）となることで、普電役物６３ａを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態に復帰させる役物開閉遊技（サポート実行モード）が実行される。

【００４８】

右ルートにおいて第２作動口６３の下方（下流側）には可変入賞装置６５が配置されている。可変入賞装置６５の構成について図６を参照しながら説明する。

【００４９】

可変入賞装置６５は、前方に開口する大入賞口６５ａと、当該大入賞口６５ａを開閉する開閉扉６５ｂとを備えている。大入賞口６５ａは、正面視で横長の長方形状をなしてお

り、複数個の遊技球が同時に入賞可能な大きさとなっている。大入賞口６５ａは、遊技盤６０の背面側に設けられた案内通路６５ｅと連通しており、大入賞口６５ａに入賞した遊技球は全て案内通路６５ｅに導かれるように構成されている。案内通路６５ｅには大入賞口用入賞センサ６５ｃが設けられており、当該入賞センサ６５ｃにより大入賞口６５ａに入賞した遊技球が検知される。

【００５０】

また、可変入賞装置６５には、開閉扉６５ｂを駆動する駆動部６５ｄが設けられている。開閉扉６５ｂは、駆動部６５ｄにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、大入賞口６５ａに遊技球が入賞不能な閉鎖状態（図６（ａ））と、大入賞口６５ａに遊技球が入賞可能な開放状態（図６（ｂ））とに切り替えられる。具体的には、通常は開閉扉６５ｂが閉鎖状態になっており、内部抽選において開閉実行モード（大当たり遊技）への移行に当選した場合に開放状態に切り替えられる。

【００５１】

開閉実行モードとは、大当たりに当選した場合に移行することとなるモードである。当該開閉実行モードについては、後に詳細に説明する。可変入賞装置６５の開放態様としては、大当たりである場合は、所定時間（例えば３０ｓｅｃ）の経過又は所定個数（例えば１０個）の入賞を１ラウンドとして、複数ラウンド（例えば１０ラウンド）を上限として可変入賞装置６５が繰り返し開放される態様がある。

【００５２】

なお、上記構成では閉鎖状態である場合に大入賞口６５ａへの入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に、大入賞口６５ａへの入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい（入賞困難となる）構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで大入賞口６５ａへの入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。

【００５３】

ここで、第２作動口６３、スルーゲート６４、可変入賞装置６５に対しては、右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっている。よって、遊技者が第２作動口６３、スルーゲート６４、可変入賞装置６５への入賞を狙う場合には、遊技球が右ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

第２特図表示部ＢＳでは、第２作動口６３への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行

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

【００５８】

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

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

ここで、スルーゲート６４への入賞に基づいて、普図用表示部４４にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが、普図用表示部４４における遊技回の１回に相当する。以下においては、普図用表示部４４における遊技回と特図表示部ＡＳ，ＢＳにおける遊技回とを区別すべく、前者を普図遊技回といい、後者を特図遊技回ということがある。

【００６３】

また、普図用表示部４４には普図保留数表示部ＦＭが設けられている。遊技球がスルーゲート６４に入賞した回数は最大４回まで保留されるようになっており、普図保留数表示部ＦＭには普図（スルーゲート６４）の保留数を表示可能となっている。

【００６４】

特図用表示部４３及び普図用表示部４４は、複数のセグメントを有するセグメント表示装置により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置など他の表示装置により構成されてもよい。

【００６５】

その他、図示を省略しているが、主表示ユニット８１には、開閉実行モードでのラウンド数を明示するためのラウンド表示部が設けられている。ラウンド表示部では、開閉実行モードが開始される場合又は開始された場合に上記ラウンド数の表示が開始される。この表示は、開閉実行モードが実行されている間、表示内容を変更することなく継続して行われ、開閉実行モードが終了する場合又は終了した場合に終了する。

【００６６】
次に、可変表示ユニット６７について説明する。可変表示ユニット６７には、絵柄の一種である図柄を変動表示（又は、可変表示若しくは切替表示）する図柄表示装置７５が設けられている。
【００６７】
図柄表示装置７５は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置７５は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴといった他の表示装置であってもよい。
【００６８】
図柄表示装置７５には、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。この場合、図柄表示装置７５における変動表示は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞に基づいて開始される。すなわち、特図用表示部４３において変動表示が行われる場合には、それに合わせて図柄表示装置７５においても変動表示が行われる。そして、可変入賞装置６５が開放状態とされる大当たり遊技状態（開閉実行モード）に移行する場合には、図柄表示装置７５では予め設定されている有効ライン上に所定の図柄組み合わせが停止表示される。
【００６９】
また、図柄表示装置７５には、第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳに対応した保留表示が行われる。この保留表示では、所定の保留用画像が表示され、その表示個数により各作動口６３，６４の保留個数が示されるようになっている。なお、保留個数は、上記保留用画像により示されるものに限定されず、数字表示により示されるものであってもよい。また、図柄表示装置７５に限らず、例えば、図柄表示装置７５とは別に遊技盤６０上に設けられた表示部（主表示ユニット８１の各保留数表示部ＡＭ，ＦＭとは別の表示部）や発光部（保留ランプ部）等により示される構成であってもよい。
【００７０】
再び図２を参照して内枠１３の構成について説明する。樹脂ベース５０において遊技盤６０の搭載領域の下方には、上記遊技球発射ハンドル４１の操作に基づいて遊技領域ＰＥへ向けて遊技球を発射する遊技球発射機構１１０が設けられている。遊技球発射機構１１０は、所定の発射待機位置に配置された遊技球を打ち出すソレノイド１１１と、ソレノイド１１１によって打ち出された遊技球の発射方向を規定する発射レール１１２と、上記発射待機位置に遊技球を供給する球送装置１１３と、それら各種構成１１１～１１３が装着されているベースプレート１１４とを主要な構成として備えている。ベースプレート１１４は樹脂ベース５０に固定されており、これにより、遊技球発射機構１１０が樹脂ベース５０と一体化されている。
【００７１】
発射レール１１２は、遊技盤６０側に向けて上り傾斜となるように、斜めに傾いた状態でベースプレート１１４に固定されている。発射レール１１２の下流側の端部（すなわち下端部）寄りとなる位置には、球送装置１１３から供給された遊技球を上述した発射待機位置に留める球ストッパが設けられている。球ストッパよりも更に下流側となる位置に、上記ソレノイド１１１が配置されている。
【００７２】
ソレノイド１１１は、後述する電源及び発射制御装置に対して電気的に接続されている。その電源及び発射制御装置からの電気的な信号の出力に基づいてソレノイド１１１の出力軸が伸縮方向に往復動することにより、発射待機位置に置かれた遊技球が遊技盤６０側、詳しくは遊技盤６０に装着された誘導レール１００に向けて打ち出される。
【００７３】
図４に示すように、誘導レール１００は、遊技領域ＰＥを同遊技領域ＰＥの外形が略円形状となるように区画形成している。また、誘導レール１００は、遊技球の直径よりも若

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

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

樹脂ベース５０において発射レール１１２の左方（詳しくは前扉枠１４を支持している側）には樹脂ベース５０を前後方向に貫通する貫通孔が形成されており、この貫通孔に通路形成部材１２１が配設されている。通路形成部材１２１は、樹脂ベース５０に対してネジ止めされており、本体側上皿通路と本体側下皿通路とを有している。それら本体側上皿通路及び本体側下皿通路の上流側は、後述する遊技球分配部に通じている。また、通路形成部材１２１の下方には前扉枠１４に取り付けられた通路形成ユニット４５の受口部が入り込んでおり、本体側上皿通路の下方には前扉側上皿通路が配置され、本体側下皿通路の下方には前扉側上皿通路が配置されている。

【００７８】

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

【００７９】

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

【００８０】

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

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

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

【００８５】

遊技球回収機構について説明すると、集合板１５０には、一般入賞口６１等の各種入球部に対して個々に対応する回収通路が設けられている。これら回収通路は、それら入球部から遊技盤６０の背面に沿って下っており、遊技球の落下経路を規定している。各回収通路は、遊技盤６０の下端付近にて合流しており、一般入賞口６１等の入球部を通過した遊技球は何れも回収通路を介して遊技盤６０の下部に集合することとなる。各回収通路の出口部分は、下方に開放されており、その先側（詳しくは遊技盤６０の下方）には排出通路が設けられている。回収通路により遊技盤６０の下方に集合した遊技球は、排出通路へと導出される。なお、アウト口６８も同様に排出通路に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球もアウト口６８を介して排出通路へ導出される。

【００８６】

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

【００８７】

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

【００８８】

主制御装置ユニット１６０は、集合板１５０を後側から覆うようにして遊技盤６０に搭

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

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

次に、図２及び図３に基づき裏パックユニット１５について説明する。

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

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

するための締結具が設けられており、当該締結具を被締結孔に嵌め込むことで内枠１３に対して裏パックユニット１５が固定されている。

【００９６】

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

【００９７】

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

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

払出制御装置１８１においては基板ボックス内に払出装置２２２を制御する払出制御基板が収容されており、当該払出制御基板に設けられた状態復帰スイッチが基板ボックス外に突出している。例えば、払出装置２２２における球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチが押されると、球詰まりの解消が図られるようになっている。

【０１０１】

電源及び発射制御装置１９１は、基板ボックス内に電源及び発射制御基板が収容されており、当該基板により、各種制御装置等で要する所定の電源が生成されて出力され、さらに遊技者による遊技球発射ハンドル４１の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。

【０１０２】

電源及び発射制御装置１９１には、電源を監視して停電等の電断状態の発生を検知する停電監視部（停電監視回路）３１５が設けられている。本パチンコ機１０は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。例えば遊技ホールの営業終了の場合のように通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持される。また、電源及び発射制御装置１９１にはＲＡＭ消去スイッチが設けられている。ＲＡＭ消去スイッチを押しながら電源を投入すると、ＲＡＭデータが初期化されるようになっている。

【０１０３】

＜パチンコ機１０の電気的構成＞

次に、パチンコ機１０の電気的構成について、図７のブロック図に基づいて説明する。

【０１０４】

主制御装置１６２の主制御基板３１１には、ＭＰＵ３１２が搭載されている。ＭＰＵ３１２には、当該ＭＰＵ３１２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３１３と、そのＲＯＭ３１３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３１４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【０１０５】

ＲＡＭ３１４は、電断状態が発生した後においても電源及び発射制御装置１９１からのバックアップ電圧によりデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ３１４には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのエリアとは別にバックアップエリアが設けられている。バックアップエリアは、電断状態が発生した場合において、電源遮断時のスタックポインタや、各レジスタ、Ｉ／Ｏ等の値を記憶しておくためのエリアである。電断状態からの復帰時（復電時）には、バックアップエリアの情報に基づいてパチンコ機１０の状態が電断前の状態に復帰できるようになっている。

【０１０６】

なお、図７に示す構成では、ＭＰＵ３１２に対してＲＯＭ３１３及びＲＡＭ３１４を１チップ化しているが、これに限定されるものではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置１６２以外の制御装置のＭＰＵについても同様である。

【０１０７】

ＭＰＵ３１２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３１２の入力側には、払出制御装置１８１と、電源及び発射制御装置１９１とが接続されている。また、ＭＰＵ３１２の入力側には、各種センサが接続されている。各種センサには、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲート６４、可変入賞装置６５への入賞を検知する一般入賞口用入賞センサ６１ａ、第１作動口用入賞センサ６２ａ、第２作動口用入賞センサ６３ｃ、スルー用入賞センサ６４ａ、大入賞口用入賞センサ６５ｃ等が設けられている。ＭＰＵ３１２では、これら各種センサ６１ａ，６２ａ，６３ｃ，３６４ａ，６５ｃの検知結果に基づいて、各入球部への入賞判定（入球判定）等を行う。また、ＭＰＵ３１２では、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲート６４への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。

【０１０８】

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

【０１０９】

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

【０１１０】

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

れるようにＭＰＵ３１２において駆動部６３ｂの駆動制御が実行される。また、各特図遊技回に際しては、特図用表示部４３における第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳの表示制御が実行される。また、普図遊技回に際しては、普図用表示部４４の表示制御が実行される。

【０１１１】

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

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

演出制御装置１４３は、主制御装置１６２から入力した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９を駆動制御したり、表示制御装置３５０を制御したりするものである。表示制御装置３５０では、演出制御装置１４３から入力したコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置７５における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。

【０１１６】

ここで、図柄表示装置７５の表示内容について図８～図１０に基づいて説明する。

【０１１７】

図８（ａ）～（ｊ）に示すように、絵柄の一種である図柄は、「１」～「９」の数字が各々付された９種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の９種類のキャラクタ図柄に「１」～「９」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

【０１１８】

図９（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇには、上段・中段・下段の３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が設定されている。各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列Ｚ１には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ

配されている。下図柄列Ｚ３には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３は１８個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Ｚ２には、数字の昇順に「１」～「９」の９種類の主図柄が配列された上で「９」の主図柄と「１」の主図柄との間に「４」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、中図柄列Ｚ２に限っては、１０個の主図柄が配されて２０個の図柄により構成されている。そして、表示画面Ｇでは、これら各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図９（ｂ）に示すように、表示画面Ｇは、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。

【０１１９】

表示画面Ｇには、５つの有効ライン、すなわち左ラインＬ１、中ラインＬ２、右ラインＬ３、右下がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、上図柄列Ｚ１→下図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が終了すれば、後述する通常４Ｒ大当たり結果又は１０Ｒ確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【０１２０】

本パチンコ機１０では、奇数番号（１，３，５，７，９）が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、１０Ｒ確変大当たり結果が発生する場合には、同一の特定図柄の組み合わせが停止表示される。また、偶数番号（２，４，６，８）が付された主図柄は「非特定図柄」に相当し、通常大４Ｒ当たり結果が発生する場合には、同一の非特定図柄の組み合わせが停止表示される。

【０１２１】

ここで、各図柄列の変動表示について図１０を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列Ｚ１～Ｚ３について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図１０（ａ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り替わる。そして、図１０（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示が終了するとともに、下図柄列Ｚ３の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り替わる。そして、図１０（ｃ）に示すように、下図柄列Ｚ３の変動表示が終了する。全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】
なお、図柄列Ｚ１～Ｚ３の仮停止表示は、当否抽選の結果や大当たり種類に対応した停止結果で開始され、その後、そのまま確定表示に移行するほか、当否抽選の結果や大当たり種類に対応しない停止結果で一旦停止表示された後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の再変動表示を経て当否抽選の結果等に対応した停止結果に変更され、その後、確定表示に移行する場合もある。
【０１２５】
ちなみに、特図用表示部４３にて実行される特図遊技回では、絵柄の仮停止表示を行わず、変動表示させた絵柄を変動表示時間の経過に応じて急停止させ、その状態（絵柄を停止表示させた状態）を確定表示時間が経過するまで維持する。つまり、特図用表示部４３での絵柄の停止表示はそのまま確定表示となる。このことは、普図用表示部４４にて実行される普図遊技回においても同様である。
【０１２６】
なお、図柄表示装置７５における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数、大当たりや外れに対応する図柄の組合せなどは適宜変更可能である。
【０１２７】
図９（ｂ）に示すように、表示画面Ｇの下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示するための保留表示部２００が設けられており、保留表示部２００を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部２００には、第１特図に対応した第１保留表示領域Ｇａと、第２特図に対応した第２保留表示領域Ｇｂとが設定されている。
【０１２８】
第１保留表示領域Ｇａでは、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の最大保留個数は４個であり、これに対応させて第１保留表示領域Ｇａには、第１単位保留表示領域Ｇａ１、第２単位保留表示領域Ｇａ２、第３単位保留表示領域Ｇａ３、第４単位保留表示領域Ｇａ４が設定されている。
【０１２９】
例えば、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１～第４単位保留表示領域Ｇａ４の全てに所定の保留用画像が表示される。
【０１３０】
また、第２保留表示領域Ｇｂでは、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ｇｂ１～Ｇｂ４が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の最大保留個数は４個であり、これに対応させて第２保留表示領域Ｇｂには、第１単位保留表示領域Ｇｂ１、第２単位保留表示領域Ｇｂ２、第３単位保留表示領域Ｇｂ３、第４単位保留表示領域Ｇｂ４が設定されている。
【０１３１】
例えば、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇｂ１のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇｂ１～第４単位保留表示領域Ｇｂ４の全てに所定の保留用画像が表示される。
【０１３２】
また、第１保留表示領域Ｇａと第２保留表示領域Ｇｂとに挟まれるようにして実行表示領域Ｄが設定されている。実行表示領域Ｄには、実行される（実行中の）遊技回に対応した保留用画像が表示される。例えば、遊技回が終了して次の遊技回が開始される場合には

、第１保留表示領域Ｇａの第１単位保留表示領域Ｇａ１又は第２保留表示領域Ｇｂの第１単位保留表示領域Ｇｂ１に表示されていた保留用画像が実行表示領域Ｄに移動表示される。これにより、保留されていた遊技回が実行されることを遊技者が認識することが可能となっている。

【０１３３】

＜主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

保留球格納エリア３１４ｂは、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂからなる保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留エリアＲａ，Ｒｂは、それぞれ、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアを備えており、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ３１４ａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアに格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

【０１３７】

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

【０１３８】

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

【０１３９】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮ

Ｉの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１９９）。大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【０１４０】

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

【０１４１】

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

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

参照され、第２作動口６３への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第２特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【０１４６】

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

【０１４７】

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

【０１４８】

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

【０１４９】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動口６３よりも第１作動口６２への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動口６２よりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口６３への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【０１５０】

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

【０１５１】

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

【０１５２】
本実施の形態では、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６４」が４Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、４Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は６５％、４Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は３５％に設定されている。
【０１５３】
図１３（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、１０Ｒ確変大当たり結果と、４Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。１０Ｒ確変大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものである。また、１０Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モード及び高頻度サポートモードは次回の大当たりが発生するまで継続される。
【０１５４】
なお、第２特図用の大当たり種別テーブルで設定される４Ｒ通常大当たり結果は、第１特図用の大当たり種別で設定される４Ｒ通常大当たり結果と同様のものである。すなわち、第２作動口６３への入賞を契機として４Ｒ通常大当たり結果となった場合、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードに設定され、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた上限回数（例えば１００回）に達するまで、その状態が継続される。
【０１５５】
本実施の形態では、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６４」が１０Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、１０Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は６５％、４Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は３５％に設定されている。
【０１５６】
このように、第１特図表示部の種別テーブルと第２特図表示部の種別テーブルとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第２特図表示部の種別テーブルでは１６Ｒ大当たり結果となるのに対して、第１特図表示部の種別テーブルでは４Ｒ大当たり結果となるように設定されている。つまり、第２作動口６３への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第１作動口６２への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第１作動口６２に遊技球を入賞させる遊技よりも第２作動口６３に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。
【０１５７】
以上のとおり、第１作動口６２と第２作動口６３とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第１作動口６２及び第２作動口６３のうち、第２作動口６３への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、第２作動口６３への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。
【０１５８】
また、大当たり種別カウンタＣ２は、作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタＣ２の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタＣ２に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と大当たり種別

の決定とにはいずれも同じ大当たり種別カウンタＣ２を用いるため、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。

【０１５９】

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

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

図１４（ａ）に示すように、大当たり用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ａ（１５ｓｅｃ）と、変動パターン２Ａ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン３Ａ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン４Ａ（１２０ｓｅｃ）と、変動パターン５Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。変動種別カウンタＣＳを用いて変動パターンが選択された場合には、選択された変動パターンに対応する変動表示時間にて第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳでの絵柄の変動表示が行われる。

【０１６５】

また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置１６２で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて上記各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が行われるように表示制御装置３５０を制御する。これにより、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳでの絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置７５にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示される。

【０１６６】

また、各変動パターンは、図柄表示装置７５で行われるリーチ演出等の遊技回演出にも対応している。具体的には、変動パターン１Ａはノーマルリーチ当たり演出に対応し、変動パターン２ＡはＳＰリーチ（スーパーリーチ）Ａ当たり演出に対応し、変動パターン３

ＡはＳＰリーチＢ当たり演出に対応し、変動パターン４ＡはＳＰＳＰリーチＡ当たり演出に対応し、変動パターン５ＡはＳＰＳＰリーチＢ当たり演出に対応している。すなわち、演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回演出が図柄表示装置７５で行われるように表示制御装置３５０を制御する。

【０１６７】

上記各リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置７５を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり結果）となった場合に、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）となる遊技機において、図柄表示装置７５における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【０１６８】

換言すれば、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面Ｇ内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

【０１６９】

ノーマルリーチ当たり演出は、上記リーチ表示が行われた後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。ＳＰリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、リーチラインの形成後にキャラクタ等が登場する所定演出が行われ、当該所定演出の後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。なお、ＳＰリーチＡ演出とＳＰリーチＢ演出とでは、リーチライン形成後の上記所定演出の内容が異なる。ＳＰＳＰリーチ演出は、ＳＰリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、ＳＰリーチ演出から発展する発展演出が行われた後、大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。ＳＰＳＰリーチＡ演出はＳＰリーチＡ演出から発展し、ＳＰＳＰリーチＢ演出はリーチＢ演出から発展する。

【０１７０】

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

【０１７１】

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

【０１７２】

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

Ａ外れ演出に対応し、変動パターン６ＨはＳＰＳＰリーチＢ外れ演出に対応している。
【０１７３】
完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、上記各リーチ外れ演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄がリーチ外れの図柄組み合わせ（リーチライン上に停止表示する最終停止列の図柄が、リーチ図柄との組み合わせにより大当たりを形成する図柄以外の図柄となる状態）で停止表示されるものである。なお、ＳＰリーチＡ外れ演出は、ＳＰリーチＡ当たり演出に対応するものであり、ＳＰリーチＡ当たり演出と同種の所定演出が行われた後、リーチ外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、ＳＰリーチＢ外れ演出、ＳＰＳＰリーチＡ外れ演出及びＳＰＳＰリーチＢ外れ演出についても、それぞれＳＰリーチＢ当たり演出、ＳＰＳＰリーチＡ当たり演出及びＳＰＳＰリーチＢ当たり演出に対応するものである。
【０１７４】
大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」が変動パターン１Ａに対応し、「１」～「１２」が変動パターン２Ａに対応し、「１３」～「２８」が変動パターン３Ａに対応し、「２９」～「６３」が変動パターン４Ａに対応し、「６４」～「９９」が変動パターン５Ａに対応している。一方、外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」～「５９」が変動パターン１Ｈに対応し、「６０」～「７９」が変動パターン２Ｈに対応し、「８０」～「８９」が変動パターン３Ｈに対応し、「９０」～「９６」が変動パターン４Ｈに対応し、「９７」～「９８」が変動パターン５Ｈに対応し、「９９」が変動パターン６Ｈに対応している。
【０１７５】
作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり結果である場合には、ＳＰＳＰリーチＢ演出に対応する変動パターン５Ａが最も選ばれやすく、上記当否抽選の結果が外れ結果である場合には、ＳＰＳＰリーチＢ演出に対応する変動パターン６Ｈが最も選ばれにくくなっている。つまり、ＳＰＳＰリーチＢ演出は、大当たりである場合に最も実行されやすく、外れである場合に最も実行されにくいリーチ演出となるため、大当たりの期待度が最も高い最上位のリーチ演出として機能することになる。
【０１７６】
変動パターン５Ａや変動パターン６Ｈ以外の変動パターンについても、上位リーチ演出に対応する変動パターンほど大当たりである場合に選ばれやすく、外れである場合に選ばれにくくなっている。すなわち、ノーマルリーチ演出＜ＳＰリーチＡ演出＜ＳＰリーチＢ演出＜ＳＰＳＰリーチＡ演出の順で大当たりの期待度が高くなっている。
【０１７７】
普図当たり乱数カウンタＣ３は、例えば、０～２５０の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２５０）に達した後０に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、スルーゲート６４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の普図保留エリア３１４ｃに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普図当たり乱数カウンタＣ３の値によって普電役物６３ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０～１９０であれば、普電役物６３ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝１９１～２５０であれば、普電役物６３ａを開放状態に制御しない。
【０１７８】
＜主制御装置１６２にて実行される各種処理について＞
次に、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ３１２の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理と、ＮＭＩ端子への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とがある。説明の便宜上、はじめにＮＭＩ割込み処理とタイマ割込み処理とを説明し、その後メイン処理及び通常処理を説明する。
【０１７９】
＜ＮＭＩ割込み処理＞

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

【０１８０】

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

【０１８１】

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

【０１８２】

＜タイマ割込み処理＞

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

【０１８３】

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

【０１８４】

ステップＳａ１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１インクリメントするとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【０１８５】

ステップＳａ１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３をそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ３の更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【０１８６】

ステップＳａ１０４では、スルーゲート６４への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア３１４ｃに記憶されている役物保留記憶数が４未満であることを条件として、前記ステップＳａ１０３にて更新した普図当たり乱数カウンタＣ３の値を普図保留エリア３１４ｃに格納する。また、各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【０１８７】
ステップＳａ１０４のスルーゲート用の入賞処理を実行した後はステップＳａ１０５に進み、作動口６２，６３への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、本タイマ割込み処理を終了する。
【０１８８】
＜作動口用の入賞処理＞
ステップＳａ１０５の作動口用の入賞処理について図１７のフローチャートを参照しながら説明する。
【０１８９】
先ずステップＳａ２０１にて、遊技球が第１作動口６２に入賞（始動入賞）したか否かを第１作動口用入賞センサ６２ａの検知状態により判定する。遊技球が第１作動口６２に入賞したと判定すると、ステップＳａ２０２では、払出制御装置１８１に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。
【０１９０】
ステップＳａ２０３では、第１作動口６２に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳａ２０４では、第１特図用保留エリアＲａの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第１特図用保留エリアＲａに保留記憶されている始動保留記憶数ＲａＮをセットする（以下、第１始動保留記憶数ＲａＮともいう）。その後、ステップＳａ２０５では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。
【０１９１】
また、ステップＳａ２０１で否定判定した場合（第１作動口６２への入賞が発生していない場合）は、ステップＳａ２０６に進み、遊技球が第２作動口６３に入賞（始動入賞）したか否かを第２作動口用入賞センサ６３ｃの検知状態により判定する。遊技球が第２作動口６３に入賞したと判定すると、ステップＳａ２０７にて払出制御装置１８１に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。
【０１９２】
ステップＳａ２０８では、第２作動口６３に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳａ２０９では、第２特図用保留エリアＲｂの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている始動保留記憶数ＲｂＮをセットする（以下、第２始動保留記憶数ＲｂＮともいう）。その後、ステップＳａ２０５にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。
【０１９３】
また、ステップＳａ２０６で否定判定した場合（第２作動口６３への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。
【０１９４】
なお、上記ステップＳａ２０２又はステップＳａ２０７にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置１８１に対して送信される。
【０１９５】
ここで、ステップＳａ２０５の情報取得処理について図１８のフローチャートを参照しながら説明する。
【０１９６】
先ずステップＳａ３０１にて、上述したステップＳａ２０４又はステップＳａ２０９にてセットした始動保留記憶数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Ｎが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップＳａ３０２にて対応する特図用保留エリアＲａ，Ｒｂの始動保留記憶数Ｎを１インクリメントする。ステップＳａ３０３では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数ＣＲＮと言う）を１インクリメ

ントする。
【０１９７】
ステップＳａ３０４では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する特図表示部用保留エリアの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳａ３０２にて１インクリメントした保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。
【０１９８】
つまり、第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第１特図用保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳａ３０２にて１インクリメントした第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮと対応する保留エリアＲａに格納する。
【０１９９】
また、第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第２特図用の保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳａ３０２にて１インクリメントした第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮと対応する保留エリアＲｂに格納する。
【０２００】
ステップＳａ３０５では、後述する保留予告演出を実行するための保留先読み処理を実行する。保留先読み処理の詳細については後述する。ステップＳａ３０５の実行後は、本情報取得処理を終了する。
【０２０１】
＜メイン処理＞
メイン処理について図１９のフローチャートを参照しながら説明する。メイン処理は、パチンコ機１０の電源が投入された場合（外部電源が供給された状態でパチンコ機１０の電源スイッチがオン操作された場合や、パチンコ機１０の電源スイッチがオン状態とされた状態で外部電源が供給された場合）に実行されるものである。
【０２０２】
先ずステップＳａ２００１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、サブ側の制御装置（払出制御装置１８１等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば１秒程度、ウェイト処理を実行する。続くステップＳａ２００２では、ＲＡＭ３１４のアクセスを許可する。
【０２０３】
ステップＳａ２００３では、電源及び発射制御装置１９１のＲＡＭ消去スイッチがオンされているか否かを判定し、続くステップＳａ２００４ではＲＡＭ３１４のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳａ２００５ではＲＡＭ判定値を算出し、ステップＳａ２００６では、そのＲＡＭ判定値が正常であるか否かを判定する。具体的には、ステップＳａ２００５で算出したＲＡＭ判定値と、電断状態の発生時に保存したＲＡＭ判定値とを比較し、両者が一致するか否かを判定する。そして、両者が一致する場合には、ＲＡＭ判定値が正常であるとして、ＲＡＭ３１４に記憶保持されているデータを有効なものとして認識する。逆に、両者が一致しない場合は、ＲＡＭ判定値が異常であるとして、ＲＡＭ３１４に記憶保持されているデータを無効なものとして認識する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ３１４の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、ＲＡＭ３１４の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かにより記憶保持されたデータの有効性を判断することも可能である。
【０２０４】
ＲＡＭ判定値が正常である場合は、ステップＳａ２００７に進み、バックアップエリアに保存されたスタックポインタの値をＭＰＵ３１２のスタックポインタに書き込み、スタックの状態を電源が遮断される前の状態に復帰させる。ステップＳａ２００８では、サブ

側の制御装置（払出制御装置１８１等）を電断前の遊技状態に復帰させるための復電コマンドを出力する。ステップＳａ２００９では、バックアップエリアに格納されている停電フラグを消去する。その後、ステップＳａ２０１０にて割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。

【０２０５】

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

【０２０６】

＜通常処理＞

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

【０２０７】

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

【０２０８】

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

【０２０９】

ステップＳａ４０３では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部４３の表示制御などを行う。

【０２１０】

ステップＳａ４０４では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。なお、ステップＳａ４０３の遊技回制御処理及びステップＳａ４０４の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【０２１１】

ステップＳａ４０５では、第２作動口６３に設けられた普電役物６３ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、ＲＡＭ３１４の普図保留エリア３１４ｃに格納されている普図当たり乱数カウンタＣ３から取得した数値情報を用いて普電役物６３ａを開放状態とするか否かの普図当否抽選を行うとともに、当選となった場合には普電役物６３ａの開閉処理を実行する。また、普図当否抽選の抽選結果を教示するように、普図用表示部４４の表示制御などを行う。

【０２１２】

ここで、既に説明したとおり、普電役物６３ａによるサポートの態様として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとが設定されており、後述する遊技状態移行処理にていずれかのサポートモードへの移行が行われる。この処理を経てＲＡＭ３１４の各種フ

ラグ格納エリア３１４ｅに高頻度サポートフラグがセットされている場合は高頻度サポートモードとなり、当該フラグがセットされていない場合には低頻度サポートモードとなる。

【０２１３】

電役サポート用処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高頻度サポートフラグがセットされているか否かを判定することで、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、高頻度サポートモードである場合には低頻度サポートモードの場合よりも、電役開放状態当選となった際に、普電役物６３ａが開放状態となる回数を多く設定するとともに、１回の開放時間を長く設定する。また、高頻度サポートモードである場合は、電役開放状態当選となり普電役物６３ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間が、１回の開放時間よりも短くなるように設定する。

【０２１４】

ステップＳａ４０６では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置１９１から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。

【０２１５】

ステップＳａ４０７では、ＲＡＭ３１４のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行されるＮＭＩ割込み処理（図１５）でセットされるものであり、電断状態の発生をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【０２１６】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップＳａ４０８にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。

【０２１７】

つまり、ステップＳａ４０９では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。また、ステップＳａ４１０では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。

【０２１８】

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

【０２１９】

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

【０２２０】

ステップＳａ４１４ではＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。ＲＡ

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

【０２２１】

＜遊技回制御処理＞

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

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】

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

【０２２５】

開閉実行モード中でない場合には、ステップＳａ５０２にて、特図用表示部４３が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。なお、この判定は、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示中フラグが格納（記憶）されているか否かを判定することにより行う。変動表示中フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳのいずれか一方について変動表示を開始させる場合に格納され、その変動表示が終了する場合に消去される。

【０２２６】

特図用表示部４３が変動表示中でない場合には、ステップＳａ５０３に進み、共通保留数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１作動口６２及び第２作動口６３のいずれについても始動保留記憶数ＲａＮ，ＲｂＮが「０」であることを意味する。したがって、そのまま遊技回制御処理を終了する。

【０２２７】

共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合には、ステップＳａ５０４にて第１特図用保留エリアＲａ又は第２特図用保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップＳａ５０５にて特図用表示部４３における変動表示及び図柄表示装置７５における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【０２２８】

ここで、ステップＳａ５０４のデータ設定処理及びステップＳａ５０５の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。

【０２２９】

先ず、データ設定処理について図２２のフローチャートを参照して説明する。

【０２３０】

先ずステップＳａ６０１では、第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定する。第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」である場合にはステップＳａ６０２～ステップＳａ６０８の第１特図（第１作動口６２）用のデータ設定処理を実行し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」でない場合にはステップＳａ６０９～ステップＳａ６１５の第２特図（第２作動口６３）用のデータ設定処理を実行する。

【０２３１】

既に説明したように、共通保留数ＣＲＮが１以上である場合にデータ設定処理が行われるところ、データ設定処理が実行される状況とは、第１始動保留記憶数ＲａＮ及び第２始動保留記憶数ＲｂＮの少なく一方が１以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、先ず第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であること、すなわち、第２特図用の保留情報が存在しないことを条件として第１特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、第２特図用保留エリアＲｂに記憶されている第２特図（第２作動口６３）用の保留情報が優先して処理されることになる。

【０２３２】

第１特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳａ６０２にて、第１特図用保留エリアＲａの第１始動保留記憶数ＲａＮを１ディクリメントする。ステップＳａ６０３では共通保留数ＣＲＮを１ディクリメントする。ステップＳａ６０４では、第１特図用保留エリアＲａの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【０２３３】

ステップＳａ６０５では、第１特図用保留エリアＲａの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第１エリアのデータをクリアするとともに、第２エリア～第４エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

【０２３４】

ステップＳａ６０６では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグは、第２作動口６３の保留情報が存在することをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。第２特図フラグが格納されている場合は、ステップＳａ６０７にて第２特図フラグを消去する。

【０２３５】

ステップＳａ６０７の実行後又はステップＳａ６０６で否定判定した場合（第２特図フラグが格納されていない場合）は、ステップＳａ６０８に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置１４３に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１特図用保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１作動口６２に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【０２３６】

ステップＳａ６０８にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳａ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第１保留表示領域Ｇａにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【０２３７】
第２特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳａ６０９にて、第２特図用保留エリアＲｂの第２始動保留記憶数ＲｂＮを１ディクリメントする。ステップＳａ６１０では共通保留数ＣＲＮを１ディクリメントする。ステップＳａ６１１では、第２特図用保留エリアＲｂの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。
【０２３８】
ステップＳａ６１２では、第２特図用保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップＳａ６１３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグが格納されていない場合は、ステップＳａ６１４にて第２特図フラグをセットする。
【０２３９】
ステップＳａ６１４の実行後又はステップＳａ６１３で肯定判定した場合（第２特図フラグが格納されている場合）は、ステップＳａ６１５に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置１４３に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第２特図用保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２作動口６３に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。
【０２４０】
ステップＳａ６１３にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳａ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第２保留表示領域Ｇｂにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。
【０２４１】
次に、変動開始処理について図２３のフローチャートを参照して説明する。
【０２４２】
先ずステップＳａ７０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率モードフラグが格納（記憶）されているか否かを判定する。高確率モードフラグは、高確率モード中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高確率モードに移行する場合にセットされる。
【０２４３】
高確率モードでない場合には、ステップＳａ７０２にて低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、低確率モード用の大当たり当選として設定されている値（例えば「７」）と一致しているか否かを判定する。一方、高確率モードである場合には、ステップＳａ７０３にて高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、高確率モード用の大当たり当選として設定されている値（例えば「７」，「１７」，「２７」，「３７」，「４７」）と一致しているか否かを判定する。
【０２４４】
ステップＳａ７０２又はステップＳａ７０３の実行後は、ステップＳａ７０４にて、ステップＳａ７０２又はステップＳａ７０３における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップＳａ７０５にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグが格納されていない場合には、ステップＳａ７０６にて、第１特図表示部用の種別テーブル（図１３（ａ））を参照して大当たり種別の抽選を行う。具体的には、実行エリ

アＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、４Ｒ確変大当たり結果の数値範囲と、４Ｒ通常大当たり結果の数値範囲とのいずれに含まれているかを判定する。

【０２４５】

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

【０２４６】

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

【０２４７】

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

【０２４８】

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

【０２４９】

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

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】
変動開始処理（図２３）の説明に戻り、ステップＳａ７１１の実行後は、ステップＳａ７１２にて、変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには変動パターンの情報が含まれる。変動パターンは、大当たり用の変動パターンと外れ用の変動パターンとが各別に設定されるため（図１４）、演出制御装置１４３では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することにより、主制御装置１６２で行われた当否判定の結果を判別することができる。つまり、変動開始コマンドには、変動表示時間に関する情報だけでなく、当否判定の結果に関する情報も含まれている。また、種別コマンドには大当たり種別の情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たりである場合にのみ設定される。

【０２５５】
ステップＳａ７１２にて設定された変動開始コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳａ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置７５での図柄の変動表示態様が含まれており、この決定された図柄の変動表示態様は演出制御装置１４３から表示制御装置３５０に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置３５０では、演出制御装置１４３から受信した表示内容コマンドに基づいて、各遊技回に対応した図柄の変動表示が行われるように図柄表示装置７５を表示制御する。

【０２５６】
ステップＳａ７１３では、特図用表示部４３の変動表示を開始する。その際、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅを参照し、第２特図フラグが格納されている場合には、今回の遊技回が第２特図に対応するとして第２特図表示部ＢＳの絵柄を変動表示させる。一方、第２特図フラグが格納されていない場合には、今回の遊技回が第１特図に対応するとして第１特図表示部ＡＳの絵柄を変動表示させる。ステップＳａ７１３の実行後は本変動開始処理を終了する。

【０２５７】
遊技回制御処理（図２１）の説明に戻り、ステップＳａ５０２で肯定判定した場合（特図用表示部４３が変動表示中である場合）は、ステップＳａ５０６に進み、今回の遊技回の変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリアに設けられた変動表示時間カウンタエリアの値が「０」となったか否かを判定する。

【０２５８】
変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳａ５０７にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御（各表示用セグメントを発光制御）する。ステップＳａ５０７の実行後は本遊技回制御処理を終了する。

【０２５９】
変動表示時間が経過している場合には、ステップＳａ５０８にて変動終了処理を実行する。変動終了処理では、変動表示されている絵柄が上記ステップＳａ７０９又はステップＳａ７１０で設定した停止結果で停止表示されるように各特図表示部ＡＳ，ＢＳを制御する。

【０２６０】
ステップＳａ５０９では、変動終了コマンドを設定し、その後、本遊技回制御処理を終了する。ステップＳａ５０９にて設定された変動終了コマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳａ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信した変動終了コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置３５０に送信する。表示制御装置３５０では、当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊

技回における最終停止図柄の組み合わせを確定表示（最終停止表示）させる。
【０２６１】
＜遊技状態移行処理＞
ステップＳａ４０４（図２０）の遊技状態移行処理について、図２５のフローチャートを参照しながら説明する。
【０２６２】
先ずステップＳａ９０１では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップＳａ９０２に進み、各特図表示部ＡＳ，ＢＳでの変動表示が終了（確定表示が終了）したタイミングであるか否かを判定する。変動表示の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【０２６３】
変動表示の終了タイミングである場合には、ステップＳａ９０３にて、今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに種別フラグ（図２３のステップＳａ７０８）が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【０２６４】
ステップＳａ９０３で肯定判定した場合（今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合）は、ステップＳａ９０４に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグを格納する。また、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率モードフラグや高頻度サポートフラグが格納されている場合は、これらのフラグを消去する処理を実行する。
【０２６５】
ステップＳａ９０５では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。
【０２６６】
ステップＳａ９０６では、今回の大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果であるか否かを判定する。１０Ｒ確変大当たり結果でない場合、すなわち、４Ｒ確変大当たり又は４Ｒ通常大当たり結果のいずれかである場合は、ステップＳａ９０７にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたラウンドカウンタエリアＲＣに「４」をセットする。一方、今回の大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果である場合は、ステップＳａ９０８にて、上記ラウンドカウンタエリアＲＣに「１０」をセットする。
【０２６７】
ステップＳａ９０７又はステップＳａ９０８の実行後は、ステップＳａ９０９にて、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置１４３に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳａ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。
【０２６８】
ステップＳａ９１０では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて大当たりが発生したことを把握することができる。

【０２６９】
上記ステップＳａ９０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップＳａ９１１に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップＳａ９１２にて大入賞口開閉処理を実行する。
【０２７０】
ここで、大入賞口開閉処理について図２６のフローチャートを参照しながら説明する。
【０２７１】
先ずステップＳａ１００１では、大入賞口６５ａを開放中であるか否かを判定する。この判定は駆動部６５ｄの駆動状態に基づいて行う。大入賞口６５ａを開放中でない場合には、ステップＳａ１００２にてラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳａ１００３にてＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴの値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。
【０２７２】
タイマエリアＴの値が「０」である場合は、ステップＳａ１００４に進み、１回のラウンド遊技での可変入賞装置６５の上限開放時間（３０ｓｅｃ）に対応する値として上記タイマエリアＴに「１５０００」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図１６）が起動される都度、１ディクリメントされる。ステップＳａ１００５では、１回のラウンド遊技における可変入賞装置６５への上限入賞個数（１０個）に対応する値として、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた入賞カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。
【０２７３】
ステップＳａ１００６では、大入賞口６５ａを開放すべく可変入賞駆動部３２ｃを駆動状態とする。ステップＳａ１００７では、大入賞口６５ａ（可変入賞装置６５）の開放が開始されたことを演出制御装置１４３に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳａ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。
【０２７４】
上記ステップＳａ１００２で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣの値が０である場合）又はステップＳａ１００３で否定判定した場合（タイマエリアＴの値が０でない場合）は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【０２７５】
また、上記ステップＳａ１００１で肯定判定した場合（大入賞口６５ａの開放中である場合）は、ステップＳａ１００８に進み、タイマエリアＴの値が「０」か否かを判定する。この処理は、ステップＳａ１００４で設定した可変入賞装置６５の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。
【０２７６】
タイマエリアＴの値が「０」でない場合は、ステップＳａ１００９に進み、大入賞口用入賞センサ６５ｃの検知状態に基づいて大入賞口６５ａへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップＳａ１０１０にて入賞カウンタエリアＰＣの値を１ディクリメントし、その後、ステップＳａ１０１１にて入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【０２７７】
上記ステップＳａ１００８で肯定判定した場合（タイマエリアＴの値が０である場合）又はステップＳａ１０１１で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣの値が０である

場合）は、ステップＳａ１０１２に進み、駆動部６５ｄを非駆動状態に切り替えて大入賞口６５ａを閉鎖する。ステップＳａ１０１３では、ラウンドカウンタエリアＲＣの値を１ディクリメントし、ステップＳａ１０１４では、ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」であるか否かを判定する。

【０２７８】

ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳａ１０１５に進み、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間（２ｓｅｃ）に対応する値として、上記タイマエリアＴに「１０００」をセットする。

【０２７９】

ステップＳａ１０１６では、可変入賞装置６５を閉鎖したこと（ラウンド遊技が終了したこと）を演出制御装置１４３に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳａ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【０２８０】

上記ステップＳａ１０１４で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣの値が０である場合）、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップＳａ１０１７に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次の遊技回（開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップＳａ１０１８では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置１４３に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳａ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【０２８１】

遊技状態移行処理（図２５）の説明に戻り、ステップＳａ９１２の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップＳａ９１３にてラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０２８２】

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

【０２８３】

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

【０２８４】

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

【０２８５】

上記ステップＳａ１１０１で否定判定した場合（今回の大当たりが確変大当たり結果で

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

【０２８６】

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

【０２８７】

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

【０２８８】

＜保留先読み処理＞

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

【０２８９】

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

【０２９０】

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

【０２９１】

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

【０２９２】

ステップＳａ１２０６では、ステップＳａ１２０５で把握した大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別の抽選を行う。この際、第１作動口６２への入賞に基づく保

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

【０２９３】

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

【０２９４】

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

【０２９５】

ステップＳａ１２１０では、ステップＳａ１２０９で抽選された変動パターンを示す変動パターン情報をＭＰＵ３１２のレジスタに記憶する。ステップＳａ１２１１では、演出制御装置１４３への出力対象として保留コマンドをセットし、その後、保留先読み処理を終了する。保留コマンドには、今回の保留情報が第１特図と第２特図のいずれに対応するのかを示す情報のほか、レジスタに記憶された各種情報（始動保留記憶数ＲａＮ，ＲｂＮの情報、共通保留数ＣＲＮの情報、大当たり情報、種別情報、変動パターン情報）が含まれる。なお、既に説明したように、大当たりの有無は変動パターンから把握することができるため、大当たり情報を含まないように保留コマンドを設定してもよい。ステップＳａ１２１１にて設定された保留コマンドは、通常処理（図２０）におけるステップＳａ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【０２９６】

＜演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について＞

演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について、図２９のブロック図を参照して以下に説明する。

【０２９７】

演出制御装置１４３に設けられた演出制御基板３４１には、ＭＰＵ３４２が搭載されている。ＭＰＵ３４２には、当該ＭＰＵ３４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３４３と、そのＲＯＭ３４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【０２９８】

ＭＰＵ３４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３４２の入力側には主制御装置１６２が接続されている。主制御装置１６２からは、シフトコマンド、保留コマンドといった保留表示制御用コマンドや、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。

【０２９９】

ＭＰＵ３４２の出力側には、既に説明したように、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９が接続されているとともに、表示制御装置３５０が接続されて

いる。
【０３００】
　また、ＭＰＵ３４２の入力側には、前扉枠１４に設けられた演出用操作部３６が接続されている。演出用操作部３６には、当該演出用操作部３６の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。ＭＰＵ３４２では、当該検知情報に基づいて演出用操作部３６が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。
【０３０１】
　表示制御装置３５０は、プログラムＲＯＭ３７３及びワークＲＡＭ３７４が複合的にチップ化されたＭＰＵ３７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）３７５と、キャラクタＲＯＭ３７６と、ビデオＲＡＭ３７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板３５１を備えている。
【０３０２】
　ＭＰＵ３７２は、演出制御装置１４３から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ３７５の制御（具体的にはＶＤＰ３７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【０３０３】
　プログラムＲＯＭ３７３は、ＭＰＵ３７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。
【０３０４】
　ワークＲＡＭ３７４は、ＭＰＵ３７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ３７４の各エリアに記憶される。
【０３０５】
　ＶＤＰ３７５は、図柄表示装置７５に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ３７５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ３７５は、ＭＰＵ３７２、ビデオＲＡＭ３７７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ３７７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ３７６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置７５に表示させる。
【０３０６】
　キャラクタＲＯＭ３７６は、図柄表示装置７５に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ３７６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。
【０３０７】
　なお、キャラクタＲＯＭ３７６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ３７６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムＲＯＭ３７３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ３７６に記憶する構成とすることも可能である。
【０３０８】
　ビデオＲＡＭ３７７は、図柄表示装置７５に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ３７７の内容を書き替えることにより図柄表示装置７５の表示内容が変更される。
【０３０９】
　＜演出制御装置１４３にて実行される各種処理について＞
　次に、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行される各制御処理を説明する。
【０３１０】

＜演出設定処理＞
演出設定処理について図３０のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、ＭＰＵ３４２により所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で起動される処理である。
【０３１１】
先ずステップＳａ１３０１では、主制御装置１６２からの保留コマンドを受信しているか否かを判定する。主制御装置１６２から受信する保留コマンドは、演出制御装置１４３のＲＡＭ３４４に設けられたコマンド格納エリア３４４ａに格納される。コマンド格納エリア３４４ａは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。
【０３１２】
ステップＳａ１３０１の判定に際しては、コマンド格納エリア３４４ａにおける今回の読み出し対象のエリアに保留コマンドが格納されているか否かを判定する。保留コマンドが格納されている場合（保留コマンドを受信している場合）には、ステップＳａ１３０２にて、表示画面Ｇの保留表示部２００（図９（ｂ））に保留用画像を表示するための保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。
【０３１３】
ステップＳａ１３０２の実行後又はステップＳａ１３０１で否定判定した場合（保留コマンドを受信していない場合）は、ステップＳａ１３０３にて、主制御装置１６２からのシフト時コマンドを受信しているか否かを判定する。シフト時コマンドを受信している場合は、ステップＳａ１３０４にて、保留表示部２００に表示された保留用画像をシフトさせるためのシフト時コマンド対応処理を実行する。シフト時コマンド対応処理の詳細については後述する。
【０３１４】
ステップＳａ１３０４の実行後又はステップＳａ１３０３で否定判定した場合（シフト時コマンドを受信していない場合）は、ステップＳａ１３０５にて、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。
【０３１５】
ステップＳａ１３０６では、開閉実行モード中の演出を行うための開閉実行モード用処理を実行する。開閉実行モード用処理では、開閉実行モード中のラウンド演出のほか、オープニング演出やエンディング演出、可変入賞装置６５への入賞が発生した場合の入賞時演出等を行うための処理を実行する。
【０３１６】
ステップＳａ１３０７では、演出モードを切り替えるための演出モード切替用処理を実行する。演出モード切替用処理の詳細については後述する。
【０３１７】
ステップＳａ１３０８では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおける映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。
【０３１８】
＜保留コマンド対応処理＞
ステップＳａ１３０２のコマンド対応処理について図３１のフローチャートを参照しながら説明する。
【０３１９】
先ずステップＳａ１４０１では、主制御装置１６２からの保留コマンドを解析し、保留情報（大当たり情報、種別情報、変動パターン情報等）をＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃに記憶する。

【０３２０】
図３２に示すように、保留用記憶エリア３４４ｃには、主制御装置１６２側の保留球格納エリア３１４ｂと対応させて第１特図用保留エリアＳＲａと第２特図用保留エリアＳＲｂとが設けられている。各保留エリアＳＲａ，ＳＲｂは、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアの４個の記憶エリアを有している。また、保留用記憶エリア３４４ｃには、主制御装置１６２側の実行エリアＡＥに対応させて実行エリアＳＡＥが設けられている。
【０３２１】
ステップＳａ１４０１では、保留用コマンドに基づいて今回の保留情報が第１特図と第２特図のいずれに対応するものであるかと、対応する特図において何個目の保留情報であるかとをそれぞれ把握し、保留用記憶エリア３４４ｃの対応する記憶エリアに変動パターン情報（大当たりである場合はさらに大当たり情報及び種別情報）を記憶する。例えば、今回の保留情報が第１特図に対応する２個目の保留情報である場合は、第１特図用保留エリアＳＲａの第２記憶エリアに変動パターン情報等を記憶する。
【０３２２】
ステップＳａ１４０１の実行後はステップＳａ１４０２にて、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数ＳＮ）を１インクリメントする。各種カウンタエリア３４４ｂには、第１特図用の保留数カウンタと第２特図用の保留数カウンタとが設けられており、ステップＳａ１４０２では、対応する側の始動保留記憶数ＳＮを更新する。
【０３２３】
ステップＳａ１４０３では、保留予告演出を実行するための保留予告用の設定処理を実行する。ここで、保留予告演出について図３３を参照しながら説明する。
【０３２４】
本実施の形態では、表示画面Ｇの保留表示部２００に表示される保留用画像の表示態様によって、当該保留用画像が対応する遊技回で大当たりが発生する期待度を報知又は示唆する保留予告演出を行うこととしている。保留用画像の表示態様としては、保留予告演出が行われない場合の通常表示態様と、保留予告演出が行われる場合の特定表示態様とが設定されており、さらに特定表示態様には複数の表示態様が設定されている。
【０３２５】
本実施の形態では、保留用画像の表示色（色彩）により上記期待度を示唆するものとしている。具体的には、図３３（ａ）に示すように、通常表示態様として主たる表示色が通常色（例えば白色）とされる通常表示態様ＨＭａが設定されており、特定表示態様として、主たる表示色が青色とされる青色表示態様ＨＭｂと、緑色とされる緑色表示態様ＨＭｃと、赤色とされる赤色表示態様ＨＭｄと、虹色とされる虹色表示態様ＨＭｅとの４種類が設定されている。なお、図３３（ａ）では、表示色の違いに合わせて異なるハッチングを付している。
【０３２６】
特定表示態様では、青色表示態様ＨＭｂが大当たりの期待度が最も低く、以後、緑色表示態様ＨＭｃ＜赤色表示態様ＨＭｄ＜虹色表示態様ＨＭｅの順で大当たりの期待度が高くなっている。虹色表示態様ＨＭｅは大当たりを示唆するものとなっている。
【０３２７】
また、各特定表示態様は、その保留用画像が対応する遊技回で実施される演出を示唆するものともなっている。具体的には、青色表示態様ＨＭｂは、その保留用画像が対応する遊技回でノーマルリーチ演出以上の順位のリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出のいずれか）が行われることを示唆し、緑色表示態様ＨＭｃは、ＳＰリーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、赤色表示態様ＨＭｄは、ＳＰＳＰリーチ演出が行われることを示唆するものとなっている。
【０３２８】
保留用画像を用いた上記保留予告演出は、当該演出の実施対象となる保留用画像の表示

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

【０３２９】

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

【０３３０】

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

【０３３１】

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

【０３３２】

＜保留予告用の設定処理＞

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

【０３３３】

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

【０３３４】

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

【０３３５】

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

【０３３６】

これら演出モードは、遊技者の操作により手動切り替えを行うことが可能となっており、具体的には、モード切替の有効期間において演出用操作部３６（図１）にて所定の操作

を行うことにより切り替えることが可能となっている。例えば、演出モードが演出モードＡとなっている状況で演出用操作部３６により所定の操作が行われた場合は演出モードが演出モードＢに切り替わり、演出モードＢとなっている状況で演出用操作部３６により所定の操作が行われた場合は演出モードが演出モードＡに切り替わるようになっている。

【０３３７】

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

【０３３８】

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

【０３３９】

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

【０３４０】

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

【０３４１】

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

【０３４２】

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

【０３４３】
ステップＳａ１５０９では、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａから最終表示態様抽選テーブルを取得する。本実施の形態では、保留用画像の表示態様を１回だけ変化させて保留予告演出を行うだけでなく、保留用画像の表示態様を複数回変化させて保留予告演出を行う場合もあるように構成されている。最終表示態様抽選テーブルは、保留予告演出における保留用画像の最終的な表示態様を抽選するためのテーブルである。
【０３４４】
最終表示態様抽選テーブルでは、図３６に示すように、各変動パターンに対応させて、選択可能な最終表示態様の範囲と各表示態様の選択確率とが設定されている。なお、図３６において、各変動パターンに対応する遊技回演出を示す「備考（演出態様）」の項目は、便宜上付したものであり、最終表示態様抽選テーブルに設定されるものではない。
【０３４５】
また、最終表示態様抽選テーブルでは、大当たり用の最終表示態様抽選テーブル（図３６（ａ））と、外れ用の最終表示態様抽選テーブル（図３６（ｂ））とが設定されており、それら各抽選テーブルでは、各変動パターンに応じた最終表示態様の選択範囲や各選択肢の選択確率が異なっている。
【０３４６】
大当たり用の最終表示態様抽選テーブルでは、保留予告演出における保留用画像の最終表示態様の範囲として、今回の保留情報が変動パターン１Ａ（ノーマルリーチ当たり）の場合は青色表示態様ＨＭｂと虹色表示態様ＨＭｅ、変動パターン２Ａ（ＳＰリーチＡ当たり）又は変動パターン３Ａ（ＳＰリーチＢ当たり）の場合は青色表示態様ＨＭｂと緑色表示態様ＨＭｃと虹色表示態様ＨＭｅ、変動パターン４Ａ（ＳＰＳＰリーチＡ当たり）又は変動パターン５Ａ（ＳＰＳＰリーチＢ当たり）の場合は青色表示態様ＨＭｂと緑色表示態様ＨＭｃと赤色表示態様ＨＭｄと虹色表示態様ＨＭｅが設定されている。よって、保留予告演出として青色表示態様ＨＭｂの保留用画像が表示された場合は、その保留用画像が対応する遊技回（保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回）においてノーマルリーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、緑色表示態様ＨＭｃの保留用画像が表示された場合はＳＰリーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、赤色表示態様ＨＭｄの保留用画像が表示された場合はＳＰＳＰリーチ演出が行われることを示唆することになる。
【０３４７】
また、外れ用の最終表示態様抽選テーブルでも、保留予告演出として青色表示態様ＨＭｂの保留用画像が表示された場合は、その保留用画像が対応する遊技回においてノーマルリーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、緑色表示態様ＨＭｃの保留用画像が表示された場合はＳＰリーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、赤色表示態様ＨＭｄの保留用画像が表示された場合はＳＰＳＰリーチ演出が行われることを示唆するように、各変動パターンに対応する最終表示態様の選択範囲が定められている。このため、保留予告演出が行われて青色、緑色又は赤色のいずれかの保留用画像が表示された場合には、遊技者はどのレベルのリーチ演出が行われるのかを予測することができる。但し、大当たりの有無までは判別できない。
【０３４８】
なお、外れ用の最終表示態様抽選テーブルでは、最終表示態様の選択肢として虹色表示態様ＨＭｅが設定されておらず、虹色表示態様ＨＭｅの保留用画像は大当たりである場合にのみ表示されるものとなっている。よって、虹色表示態様ＨＭｅの保留用画像は大当たりを示唆するものとなり、当該保留用画像が表示された場合、遊技者は、その保留用画像が対応する遊技回にて大当たりが発生することを予測することができる。
【０３４９】
大当たり用の最終表示態様抽選テーブルにおいて虹色表示態様ＨＭｅの選択確率は、いずれの変動パターンでも小確率（例えば５％）に抑えられている。これは、虹色表示態様ＨＭｅの選択確率を高めると、遊技回の実行前に遊技者が大当たりを認識できる機会が頻

発し、遊技回演出への関心が薄れてしまう懸念があることから、そのような不都合の発生を抑制するためである。それ以外の選択肢における選択確率は、各変動パターンにおいて下位の表示態様よりも上位の表示態様が選ばれやすくなっている。例えば、変動パターン３Ａである場合であれば、青色表示態様ＨＭｂよりも緑色表示態様ＨＭｃの方が選択されやすいという具合である。

【０３５０】

一方、外れ用の最終表示態様抽選テーブルでは、大当たり用の最終表示態様抽選テーブルの場合よりも上位の表示態様が選ばれにくくなっている。例えば、大当たり用の最終表示態様抽選テーブルにおけるＳＰＳＰリーチＡ演出に対応する変動パターン（変動パターン４Ａ）では、赤色表示態様ＨＭｄの選択確率が５５％であるのに対し、外れ用の最終表示態様抽選テーブルにおけるＳＰＳＰリーチＢ演出に対応する変動パターン（変動パターン５Ｈ）では、赤色表示態様ＨＭｄの選択確率が１０％に留まっている。

【０３５１】

大当たり用及び外れ用の各最終表示態様抽選テーブルにおいて、上記のように表示態様の選択傾向が設定されていることで、遊技回にて行われるリーチ演出の種別が同じであっても、その遊技回が対応する保留用画像として上位の表示態様が表示される場合の方が大当たりの期待度が高くなるものとなっている。

【０３５２】

なお、本実施の形態では、大当たり用の最終表示態様抽選テーブル及び外れ用の最終表示態様抽選テーブルとして演出モードＡと演出モードＢとで共通のテーブルを用いるが、それら各演出モードで異なるテーブルを設定する構成としてもよい。

【０３５３】

保留予告用の設定処理（図３４）の説明に戻り、ステップＳａ１５０９では、ステップＳａ１５０１で把握した変動パターン等に基づき、保留情報の大当たり有無に対応する最終表示態様抽選テーブルを取得する。ステップＳａ１５１０では、ステップＳａ１５０１で把握した変動パターンと、ステップＳａ１５０９で取得した最終表示態様抽選テーブルと、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて、今回の保留予告演出における最終表示態様を抽選する。

【０３５４】

なお、上記抽選用のカウンタは、主制御装置１６２からの保留コマンドを受信した場合、換言すれば、抽選処理の対象となる保留情報が発生した場合に取得される。このことは、演出制御装置１４３にて実行する他の抽選処理に用いるカウンタ（乱数値）についても同様である。

【０３５５】

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

【０３５６】

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

【０３５７】

各演出シナリオは、最終表示態様が決定された保留予告演出において保留用画像をどのタイミングでどの表示態様で表示するのかを規定するものとなっている。第１特図に対応

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

【０３５８】

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

【０３５９】

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

【０３６０】

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

【０３６１】

保留予告用の設定処理（図３４）の説明に戻り、ステップＳａ１５１１では、ステップＳａ１５０１で把握した変動パターン等に基づき、保留情報の大当たり有無に対応する演出シナリオ抽選テーブルを取得する。ステップＳａ１５１２では、ステップＳａ１５０８で把握した保留数と、ステップＳａ１５１０で決定した最終表示態様と、ステップＳａ１５１１で取得した演出シナリオ抽選テーブルと、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて、今回の保留予告演出における演出シナリオを抽選する。

【０３６２】

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

【０３６３】

また、ステップＳａ１５０３で肯定判定した場合（保留情報の変動パターンが変動パターン１Ｈ（完全外れ）である場合）又はステップＳａ１５０７で否定判定した場合（保留予告演出の実行抽選で外れとなった場合）は、ステップＳａ１５１５に進み、保留用画像の表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する。その後、保留予告用の設定処理を終了する。

【０３６４】
＜保留予告の第１実行用処理＞
ステップＳａ１４０４の保留予告の第１実行用処理について図３８（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。
【０３６５】
先ずステップＳａ１６０１では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに保留予告フラグが格納されているか否かを判定する。保留予告フラグが格納されていない場合、すなわち、保留予告演出を実行すべき状況でない場合は、そのまま保留予告の第１実行用処理を終了する。
【０３６６】
一方、保留予告フラグが格納されており、保留予告演出を実行すべき状況である場合は、ステップＳａ１６０２に進み、保留予告演出の契機となった保留情報に対応する保留用画像について、表示態様の変更タイミングであるか否かを判定する。すなわち、保留用画像を当初から特定表示態様で表示すべき状況であるか否かを判定する。本ステップでは、上記ステップＳａ１５１３（図３４）で設定した保留予告演出の演出シナリオの設定結果を参照して上記判定を行う。表示態様の変更タイミングでない場合は、そのまま保留予告の第１実行用処理を終了する。
【０３６７】
一方、表示態様の変化タイミングである場合は、ステップＳａ１６０３にて変化示唆演出を実行するか否かの実行抽選を行う。変化示唆演出は、保留用画像の表示態様が変化（ランクアップ）することを示唆する演出である。変化示唆演出の態様は特に限定されるものではないが、本実施の形態では、図３９に示す態様にて変化示唆演出を行う。先ず、図３９（ａ）に示すように、保留用画像が変化する前の所定タイミングにて保留表示部２００の近傍に所定のキャラクタ画像４０２を表示する。なお、保留情報の発生タイミングに合わせて変化示唆演出を行う場合は、先ずは通常表示態様で保留用画像を表示し、その直後又は同時にキャラクタ画像４０２を表示する。その後、当該キャラクタが所定のアクションを行う映像を表示し、図３９（ｂ）に示すように、保留用画像の表示態様を上位の表示態様に変化させる。なお、キャラクタ画像４０２は、保留用画像の表示態様を変化させた後、消去する。
【０３６８】
ステップＳａ１６０３では、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）と、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａに記憶された実行抽選用テーブルとに基づいて変化示唆演出の実行抽選を行う。ステップＳａ１６０４では、ステップＳａ１６０３の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。抽選結果が当選結果である場合は、ステップＳａ１６０５にて、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変化示唆演出が実行されるように設定する。具体的には、表示制御装置３５０への出力対象として変化示唆演出を実行すべき旨のコマンドをセットする。
【０３６９】
なお、本実施の形態では、保留用画像の表示態様を変化させる場合にのみ変化示唆演出が実行され得る構成としているが、変化示唆演出は、保留用画像の表示態様を変化させない場合にも実行され得る構成としてもよい。すなわち、保留用画像の表示態様を変化させない場合にも変化示唆演出の実行抽選を行う構成としてもよい。
【０３７０】
そのような場合の変化示唆演出としては、例えば、図３９（ａ）のように所定のキャラクタ画像４０２を表示した後、当該キャラクタが所定のアクションを行わなかったり、当該アクションとは異なるアクションを行った後、保留用画像の表示態様を変化させずにキャラクタ画像４０２を消去し、キャラクタ画像４０２を表示する前の表示態様をそのまま維持する態様とすることが考えられる。但し、そのようなガセ演出が頻発すると、変化示唆演出に対する遊技者の期待感が失われかねないため、その実行頻度は低く抑えるとよい。具体的には、表示態様を変化させない場合における変化示唆演出の実行当選確率が表示

態様を変化させる場合よりも低くなる、換言すれば、キャラクタ画像４０２が表示された際に保留用画像の表示態様が変化しない頻度が変化する頻度よりも低くなるようにするとよい。

【０３７１】

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

【０３７２】

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

【０３７３】

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

【０３７４】

ステップＳａ１６０８では、今回の保留用画像の表示態様を示す情報をＲＡＭ３４４の表示態様記憶エリア３４４ｅに記憶する。図３８（ｂ）に示すように、表示態様記憶エリア３４４ｅでは、各特図のそれぞれの保留情報（保留用画像）及び遊技回を実行中の保留情報に対応させてエリアが設けられており、各エリアに保留用画像の表示態様を記憶可能となっている。例えば、第１保留表示領域Ｇａの第２単位保留表示領域Ｇａ２に青色表示態様ＨＭｂを表示する場合、表示態様記憶エリア３４４ｅにおいて第１特図用の第２エリア（２番目の保留情報に対応するエリア）に青色表示態様ＨＭｂで表示されることの情報を記憶する。ちなみに変化示唆演出を実行する場合は、変化後の表示態様（表示色）を示す情報を記憶する。なお、表示態様記憶エリア３４４ｅを設けず、保留用記憶エリア３４４ｃの対応エリアに表示態様の情報を記憶する構成としてもよい。ステップＳａ１６０８の実行後は保留予告の第１実行用処理を終了する。

【０３７５】

＜シフト時コマンド対応処理＞

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

【０３７６】

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

【０３７７】

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

した保留予告演出の演出シナリオの設定結果に基づいて行う。

【０３７８】

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

【０３７９】

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

【０３８０】

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

【０３８１】

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

【０３８２】

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

【０３８３】

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

【０３８４】

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

【０３８５】
＜特図変動表示用処理＞
ステップＳａ１３０５（図３０）の特図変動表示用処理について図４１のフローチャートを参照しながら説明する。
【０３８６】
先ずステップＳａ１８０１では、遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、第１特図又は第２特図のいずれかの遊技回の実行中であるか否かを判定する。いずれの遊技回も実行中でない場合は、ステップＳａ１８０２に進み、主制御装置１６２から送信された変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。変動開始コマンドには、主制御装置１６２における変動表示時間の設定処理（図２４）で抽選された変動パターンの情報が含まれる。
【０３８７】
この変動パターンの情報を参照することで、主制御装置１６２にて表示制御される特図用表示部４３での特図遊技回がいずれの変動表示時間で行われるのかを把握することができる。また、既に説明したように、大当たり用の変動パターンと外れ用の変動パターンとが各別に設定されるため、変動パターンから当否判定の結果を判別することもできる。
【０３８８】
変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、変動開始コマンドを受信している場合は、ステップＳａ１８０３に進み、遊技回用の演出を開始させるための変動開始用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。
【０３８９】
変動開始用処理では、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを特定する。さらに特定した変動パターンに基づいて今回の特図遊技回における変動表示時間を把握する。ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａには、各変動パターンと対応付けて変動表示時間が定められた演出パターンテーブルが記憶されている。演出パターンテーブルで定められる変動表示時間は、主制御装置１６２において各変動パターン（図１４）が対応する変動表示時間に対応しており、演出制御装置１４３と主制御装置１６２とでは、１つの変動パターンに対して共通の変動表示時間が割り当てられている。例えば、変動パターンが変動パターン１Ａである場合、それに対応する変動表示時間は、演出制御装置１４３及び主制御装置１６２のいずれも１５ｓｅｃとなる。変動開始用処理では、演出パターンテーブルを参照して変動開始コマンドから解析した変動パターンに対応する変動表示時間を特定し、これを今回の特図遊技回の変動表示時間として設定する。
【０３９０】
また、演出パターンテーブルには、各変動パターンと対応付けて遊技回演出用の演出パターンが対応付けられている。それら各演出パターンとしては、変動表示時間テーブルの説明の際に述べたノーマルリーチ当たり、ＳＰリーチＡ当たり、ＳＰリーチＢ当たり、ＳＰＳＰリーチＡ当たり、ＳＰＳＰリーチＢ当たり、完全外れ、ノーマルリーチ外れ、ＳＰリーチＡ外れ、ＳＰリーチＢ外れ、ＳＰＳＰリーチＡ外れ、ＳＰＳＰリーチＢ外れが設定されている。変動パターンと演出パターンとの対応関係については、図１４を参照して既に述べているため、説明を省略する。変動用開始処理では、演出パターンテーブルを参照して今回の変動パターンに対応する演出パターンを特定し、これを今回の特図遊技回の演出パターンとして設定する。
【０３９１】
また、変動開始用処理では、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が大当たりである場合、主制御装置１６２からの種別コマンドに基づいて大当たり種別を特定する。大当たり種別が確変大当たりである場合は、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果として確変大当たり用の停止結果を設定する。逆に、大当たり種別が通常大当たりである場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果として通常大当たり用の停

止結果を設定する。これらの場合、大当たり用の停止結果が停止表示される有効ラインＬ１～Ｌ５は抽選等によってランダムに決定される。

【０３９２】

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

【０３９３】

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

【０３９４】

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

【０３９５】

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

【０３９６】

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

【０３９７】

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

【０３９８】

ステップＳａ１６０７では、保留用画像の表示態様をステップＳａ１６０６で把握した表示態様に変更するように設定する。これにより、遊技回中の所定の保留変化ポイントにて保留用画像の表示態様が演出シナリオの設定結果により定められる表示態様に変更され

る。続くステップＳａ１６０８では、ＲＡＭ３４４の表示態様記憶エリア３４４ｅにおける実行表示領域Ｄに対応するエリアに変更後の表示態様の情報を記憶する。

【０３９９】

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

【０４００】

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

【０４０１】

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

【０４０２】

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

【０４０３】

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

【０４０４】

＜演出モード切替用処理＞

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

【０４０５】

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

【０４０６】

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

【０４０７】

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

【０４０８】

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

【０４０９】

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

【０４１０】

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

【０４１１】

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

【０４１２】

ステップＳａ１９０８では、保留予告演出の実行中であるか否か、すなわち、特定表示態様で表示されている保留用画像が存在するか否かを判定する。具体的には、各保留表示領域Ｇａ，Ｇｂに表示されている保留用画像の中で、青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ又は虹色表示態様ＨＭｅのいずれかの態様で表示されているものが存在するか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ３４４の表示態様記憶エリア３４４ｅに記憶されている各エリアの情報を参照して行う。特定表示態様で表示されている保留用画像が存在しない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

【０４１３】

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

【０４１４】

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

【０４１５】

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

【０４１６】
上記処理により、演出モードの切り替え後に復帰用エリア３４４ｆを参照することで、演出モードの切り替え前においていずれの保留用画像がどの表示態様で表示されていたのかを把握することができる。なお、復帰用エリア３４４ｆに表示態様の情報が記憶されている状態でシフト時コマンド対応処理（図４０）におけるステップＳａ１７０４のシフト処理を実行する場合は、表示態様記憶エリア３４４ｅだけでなく、復帰用エリア３４４ｆの各エリアに記憶されている表示態様の情報についても下位エリア側に順にシフトさせる。
【０４１７】
ステップＳａ１９１０では、特定表示態様で表示されている保留用画像について、その特定表示態様での表示を解除するための処理を実行する。すなわち、特定表示態様で表示されている保留用画像が演出モードの切り替えに伴い、通常表示態様ＨＭａに切り替わるように設定する。なお、通常表示態様ＨＭａへの切り替えは、演出モードの切り替えタイミングに合わせて行う。例えば、上記所定操作が行われたタイミングで演出モードが切り替わる場合は、そのタイミングで保留用画像が通常表示態様ＨＭａに切り替わり、次の特図遊技回の開始タイミングで演出モードが切り替わる場合は、そのタイミングで保留用画像が通常表示態様ＨＭａに切り替わるように設定する。
【０４１８】
また、ステップＳａ１９１０の解除処理では、表示態様記憶エリア３４４ｅに記憶されている表示態様の情報をクリアする処理を実行する。このため、ステップＳａ１９１０の処理時点では、復帰用エリア３４４ｆにのみ表示態様の情報が記憶されている状態となる。さらに、ステップＳａ１９１０の解除処理では、保留予告用の設定処理（図３４）のステップＳａ１５１３で設定された演出シナリオデータについても消去する処理を実行する。
【０４１９】
なお、本実施の形態では、演出モードが切り替えられた場合に、取得済みの保留情報、換言すれば、保留予告演出の実行抽選（図３４の保留予告用の設定処理）が既に行われている保留情報について、再度の実行抽選を制限する構成としている。具体的には、改めて保留予告演出の実行抽選を行うことはせず、同一の保留情報（保留用画像）について演出モードの切り替え前と切り替え後で重複して実行抽選が行われないようにしている。
【０４２０】
ステップＳａ１９１１では、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに復帰用待機フラグをセットする。本実施の形態では、演出モードの切り替え後、再び元の演出モードに切り替えられた場合に、保留用画像の表示態様を特定表示態様に復帰させるように構成されている。復帰用待機フラグは、その復帰処理を待機している状態であることを示すフラグである。ステップＳａ１９１１の実行後は、演出モード切替用処理を終了する。
【０４２１】
上記ステップＳａ１９０５で肯定判定した場合（復帰用待機フラグが格納されている場合）は、ステップＳａ１９１２に進み、復帰用待機フラグを消去する処理を実行する。ここで、ステップＳａ１９０５で肯定判定される状況とは、保留予告演出が実行されている状況で最初の演出モード切替が行われ、その後、モード切替の操作が再度行われた結果、元の演出モードに戻った状況であることを意味する。例えば、いずれかの保留用画像が特定表示態様で表示されている状況で演出モードが演出モードＡから演出モードＢに切り替えられ、その後、再び演出モードＡに切り替えられた状況である。その際、先のモード切り替え（演出モードＡから演出モードＢへの切り替え）に際しては、保留用画像の表示態様が通常表示態様ＨＭａとされた上で保留予告演出がキャンセルされるため、演出モードＡで特定表示態様で表示されていた保留用画像は、演出モードＢへの滞在中、通常表示態様ＨＭａで表示され続けることになる。
【０４２２】
なお、演出モードＢへの切り替え後、演出モードＡへの切り替え前に、その保留用画像

（保留情報）の遊技回が終了することもある。この場合は、特図変動表示用処理（図４１）のステップＳａ１８１１、ステップＳａ１８１２で復帰用待機フラグが消去されるため、上記ステップＳａ１９０５で否定判定することになる。

【０４２３】

ステップＳａ１９１２の実行後はステップＳａ１９１３にて、保留用画像の表示態様を特定表示態様に復帰させるための予告復帰用の設定処理を実行する。その後、演出モード切替用処理を終了する。

【０４２４】

＜演出モードの切り替えによる保留用画像の表示態様の変更について＞

既に説明したように、本実施の形態では、保留用画像が特定表示態様で表示されている状況で、演出モードが切り替わった場合に、その保留用画像の表示態様が通常表示態様ＨＭａに変更され、保留予告演出が解除されるように構成されている。この場合、背景画像４０１だけでなく、保留表示部２００も含めて表示状態が切り替わることで、遊技者から見て演出モードの変更を分かりやすくすることができる。

【０４２５】

また、演出モードの切り替えが単なる表示映像の変更に留まる場合は、遊技者に対して各モードの違いを印象付けにくくなるが、本実施の形態であれば、モード間で保留予告演出の実行頻度を異ならせるため、演出モードの違いを際立たせることができる。但し、保留予告演出の実行頻度がモード間で異なる構成では、保留予告演出が行われている保留用画像の表示態様が同じであっても、当該表示態様により示唆される大当たり期待度が演出モードの種別によって相違することがある。このため、モード切替前の表示態様をモード切替後も維持すると、その保留情報の実際の期待度は切替前の演出モードに対応するにもかかわらず、あたかも切替後の演出モードに対応する期待度を示唆するかの如く表示されてしまうため、保留予告演出により示唆される期待度と実際の期待度との不整合が生じる懸念がある。この点、演出モードの切り替えに伴い保留用画像の表示態様を通常表示態様ＨＭａに変更することで、そのような期待度の不整合を好適に回避することができる。

【０４２６】

このように、演出モードの切り替えに応じて保留予告演出の実行を解除することで、演出モードの変更を分かりやすくしたり、保留予告演出により示唆される期待度の不整合を回避したりすることができるが、その反面、遊技者によっては、保留予告演出が解除されたことで、その保留予告演出により示唆されていたチャンスまで消失してしまったと誤解し、落胆を招く懸念がある。

【０４２７】

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

【０４２８】

＜予告復帰用の設定処理＞

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

【０４２９】

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

【０４３０】
その際、演出モードＡから演出モードＢへの切り替え後、遊技回の消化が進んで保留用画像が下位エリア側にシフトされている場合は、モード切替時に第４単位保留表示領域Ｇａ４に表示されていた保留用画像に対応する保留用画像について、解除処理前に青色表示態様ＨＭｂで表示されていた旨を把握する。例えば、演出モードＢへの切り替え後に２回の遊技回が消化されている場合は、第２単位保留表示領域Ｇａ２に表示されている保留用画像について、モード切替時に青色表示態様ＨＭｂで表示されていたと把握する。この把握は、ＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆを参照して行う。
【０４３１】
ステップＳａ２１０２では、特定表示態様で表示されていた保留用画像（対象保留用画像）の遊技回を実行中であるか否かを判定する。すなわち、演出モードＡから演出モードＢへの切り替え後、遊技回が消化されて対象保留用画像の遊技回まで遊技が進んでいるか否かを判定する。遊技回の実行中でない場合は、ステップＳａ２１０３に進み、対象保留用画像よりも前の保留情報の数（保留個数）を把握する。例えば、対象保留用画像が３番目の保留情報である場合は、それよりも前の保留個数として２個を把握する。なお、遊技回を実行中の保留情報については保留個数の対象としない。また、保留個数の把握は、第１特図と第２特図とで各別に行う。
【０４３２】
ステップＳａ２１０４では、上記ステップＳａ２１０３で把握した保留個数が所定数（例えば１個）以上であるか否かを判定する。所定数以上である場合は、ステップＳａ２１０５に進み、復帰シナリオの抽選処理を実行する。復帰シナリオは、対象保留用画像をいずれのシフトタイミングで元の特定表示態様に戻すかを定めるものである。
【０４３３】
ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａには、保留個数と元の特定表示態様とに対応させて、いずれのタイミングで保留用画像の表示態様を元に戻すかが定められた復帰シナリオテーブルが記憶されている。復帰シナリオテーブルでは、例えば、保留個数が２個である場合に対応させて、表示態様の復帰タイミングとして１回目のシフト時（第２単位保留表示領域Ｇａ２へのシフト）と２回目のシフト時（第１単位保留表示領域Ｇａ１へのシフト時）と３回目のシフト時（実行表示領域Ｄへのシフト時）を選択可能となっている。
【０４３４】
また、復帰シナリオテーブルでは、元の表示態様が青色表示態様ＨＭｂよりも上位の特定表示態様である場合、通常表示態様ＨＭａから直接元の特定表示態様に戻すのか、段階的に元の特定表示態様に戻すのかについても選択可能となっている。よって、１回の保留変化表示により解除前の特定表示態様に復帰する場合もあれば、複数回の保留変化表示を経て解除前の特定表示態様に復帰する場合もあるようになっている。
【０４３５】
ステップＳａ２１０５では、上記の復帰シナリオテーブルと、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて、保留用画像における表示態様の復帰タイミング及び復帰態様を抽選する。
【０４３６】
ステップＳａ２１０５の実行後又はステップＳａ２１０４で否定判定した場合（保留個数が１個未満である場合）は、ステップＳａ２１０６にて復帰シナリオの設定処理を行う。ステップＳａ２１０５で復帰シナリオの抽選処理を行った場合は、その抽選された復帰シナリオにて保留用画像の表示態様を復帰させるように設定し、保留用個数が１個未満である場合は、実行表示領域Ｄへのシフト時に保留用画像の表示態様を復帰させるように設定する。
【０４３７】
ステップＳａ２１０６の実行後又はステップＳａ２１０２で肯定判定した場合（対象保留用画像の遊技回の実行中である場合）は、ステップＳａ２１０７にて、ＲＡＭ３４４の

各種フラグ格納エリア３４４ｄに予告復帰フラグをセットする。予告復帰フラグは、保留用画像の表示態様を元に戻すための処理を実行すべきであることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。ステップＳａ２１０７の実行後は、予告復帰用の設定処理を終了する。

【０４３８】

＜保留予告の第２実行用処理＞

ステップＳａ１７０２（図４０（ａ））の保留予告の第２実行用処理について図４４のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、シフト時コマンド対応処理の一環として行われるものであり、換言すれば、保留用画像のシフトタイミングにて実行される処理である。

【０４３９】

先ずステップＳａ２２０１では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに予告復帰フラグが格納されているか否かを判定する。予告復帰フラグが格納されていない場合は、そのまま保留予告の第２実行用処理を終了する。

【０４４０】

予告復帰フラグが格納されている場合は、ステップＳａ２２０２に進み、上記予告復帰用の設定処理におけるステップＳａ２１０６で設定した復帰シナリオを把握する。ステップＳａ２２０３では、ステップＳａ２２０２で把握した復帰シナリオの設定結果に基づいて、今回のシフトタイミングが対象保留用画像の表示態様の復帰タイミングであるか否かを判定する。復帰タイミングでない場合は、そのまま保留予告の第２実行用処理を終了する。

【０４４１】

復帰タイミングである場合は、ステップＳａ２２０４に進み、復帰シナリオの設定結果に基づいて変更先の表示態様を把握する。例えば、対象保留用画像の解除前の表示態様が緑色表示態様ＨＭｃである場合において、復帰シナリオにより定められた表示態様が緑色表示態様ＨＭｃである場合は、変更先の表示態様として緑色表示態様ＨＭｃを把握する。また、復帰シナリオにより定められた表示態様が緑色表示態様ＨＭｃへの前段階である青色表示態様ＨＭｂである場合は、変更先の表示態様として青色表示態様ＨＭｂを把握する。

【０４４２】

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

【０４４３】

＜保留予告の第３実行用処理＞

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

【０４４４】

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

【０４４５】

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

【０４４６】

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

【０４４７】

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

【０４４８】

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

【０４４９】

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

【０４５０】

ステップＳａ２３０７で判定済みフラグが格納されていると判定した場合は、そのまま保留予告の第３実行用処理を終了する。一方、判定済みフラグが格納されていない場合は、ステップＳａ２３０８にて保留予告の昇格用処理を実行する。

【０４５１】

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

【０４５２】

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

【０４５３】

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

【０４５４】

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

各変動パターンの場合は、変動パターン１Ａ～変動パターン５Ａのいずれにおいても虹色表示態様ＨＭｅまでの変更が許容されている。

【０４５５】

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

【０４５６】

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

【０４５７】

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

【０４５８】

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

【０４５９】

昇格を許容する場合は、ステップＳａ２４０５に進み、昇格シナリオの抽選処理を実行する。昇格シナリオは、実行表示領域Ｄに表示されている対象保留用画像について、いずれのタイミング（保留変化ポイント）でいずれの表示態様に変更するかを定めるものである。ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａには昇格シナリオを抽選するための昇格シナリオ抽選テーブルが記憶されており、この昇格シナリオ抽選テーブルでは、昇格演出を実行するか否かを抽選するための実行抽選用の情報のほか、保留予告演出の各上限表示態様に対応させて複数種類の昇格シナリオが設定されている。ステップＳａ２４０５では、上記昇格シナリオ抽選テーブルと、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づき、表示態様を昇格させるか否かの実行抽選と、昇格させる場合のシナリオ抽選とを行う。

【０４６０】

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

【０４６１】

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

【０４６２】

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

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

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

【０４６７】

最終表示態様である場合は、ステップＳａ２３１３にて上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに格納されている昇格フラグを消去する。続くステップＳａ２３１４では、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに格納されている予告復帰フラグを消去し、その後、保留予告の第３実行用処理を終了する。

【０４６８】

＜演出モードが切り替わる場合における保留用画像の表示態様の流れについて＞

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

【０４６９】

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

【０４７０】

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

される。
【０４７１】
その後、遊技者により演出用操作部３６を用いてモード切替操作が行われると、演出モードが演出モードＡから演出モードＢに切り替わる。その際、図４８（ｂ）に示すように、演出モードＡにおいて緑色表示態様ＨＭｃとされていた保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａに変更される。この場合、演出制御装置１４３では、モード切替前における保留用画像ＨＷの表示態様（緑色表示態様ＨＭｃ）を示す情報をＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆに記憶する。なお、図４８（ｂ）には、保留用画像ＨＷの保留情報が取得された遊技回の途中で演出モードが切り替わった場合を示している。
【０４７２】
次の遊技回にて再びモード切替操作が行われ、演出モードが演出モードＢから演出モードＡに切り替わると、演出制御装置１４３では、復帰用エリア３４４ｆに記憶された情報に基づいて予告復帰用の設定処理（ステップＳａ１９１３）を実行し、元の表示態様（緑色表示態様ＨＭｃ）の把握、復帰シナリオの抽選等を行う。シナリオ抽選の結果、最初は通常表示態様ＨＭａで表示し、その後の変更タイミングで元の表示態様である緑色表示態様ＨＭｃに変更するシナリオが選択されたものとする。
【０４７３】
この場合、図４９（ａ）に示すように、演出モードＡへの切り替え時点では、表示態様が通常表示態様ＨＭａとされた状態で保留用画像ＨＷが表示される。そして、上記選択された復帰シナリオが保留用画像ＨＷの表示態様を次のシフトタイミングで青色表示態様ＨＭｂに変更し、さらに次のシフトタイミングで緑色表示態様ＨＭｃに変更するものであった場合、図４９（ｂ）に示すように、保留用画像ＨＷが第２単位保留表示領域Ｇａ２までシフトされたタイミングで、当該保留用画像ＨＷの表示態様が元の緑色表示態様ＨＭｃに戻される。これにより、演出モードＢへの切り替わり時に通常表示態様ＨＭａとされた保留用画像ＨＷの表示態様が演出モードＢへの切り替わり前の表示態様に戻される。
【０４７４】
なお、演出モードＢから演出モードＡへの切り替え後、保留用画像ＨＷの遊技回が開始されるまでは、保留用画像の表示態様の変化（ランクアップ）を示唆する変化示唆演出（図３９）の実行抽選が行われない。このため、上記青色表示態様ＨＭｂへの変更、緑色表示態様ＨＭｃへの変更に際しては変化示唆演出が行われない。
【０４７５】
そして、図５０（ａ）に示すように、保留用画像ＨＷの遊技回が開始されると、演出制御装置１４３では、保留予告の第３実行用処理（ステップＳａ１８０８）を実行し、保留用画像ＨＷの変動パターンの把握、その把握した変動パターンに対応する上限表示態様の把握、上位の表示態様への昇格判定等を行う。
【０４７６】
保留用画像ＨＷの変動パターンは変動パターン６Ｈであり、この場合の上限表示態様は赤色表示態様ＨＭｄであるため（図４７）、昇格判定では、現状の表示態様（緑色表示態様ＨＭｃ）が上限表示態様より下位の態様であることに基づいて表示態様の昇格が許容される。その結果、図５０（ｂ）に示すように、保留用画像ＨＷの遊技回における所定の保留変化ポイントにて、実行表示領域Ｄに表示されている保留用画像ＨＷの表示態様が赤色表示態様ＨＭｄ、すなわち、元の表示態様より上位の態様に変更される。その際、変化示唆演出の実行抽選に当選した場合は、変化示唆演出が行われた上で、赤色表示態様ＨＭｄへの変更が行われる。
【０４７７】
赤色表示態様ＨＭｄは、当該保留用画像の遊技回でＳＰＳＰリーチ演出が行われることを示唆するものである。ここで、保留用画像ＨＷの変動パターンは、ＳＰＳＰリーチＢ外れ演出に対応する変動パターン６Ｈであるため、保留用画像ＨＷの遊技回ではＳＰＳＰリーチＢ演出が行われることになり、保留用画像ＨＷによる示唆と実際の遊技回演出とが整合する。

【０４７８】
なお、演出モードＡから演出モードＢへの切り替わり後、演出モードＡへの再切り替わりが行われないまま、保留用画像ＨＷの遊技回が終了する場合もある。この場合は、保留用画像ＨＷの表示態様が特定表示態様に復帰することなく、通常表示態様ＨＭａに維持される。
【０４７９】
以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【０４８０】
演出モードの切り替えにより保留予告演出の実行が解除され、対象保留用画像ＨＷの表示態様が特定表示態様から通常表示態様ＨＭａとされた場合、その後、元の演出モードに移行することで、対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成とした。
【０４８１】
本実施の形態では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様が特定表示態様とされるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。さらに、特定表示態様として大当たり期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されるため、期待度に大小を付与して示唆することができ、遊技者の期待感を喚起する上で有利な構成とすることができる。また、演出モードＡと演出モードＢとでモード切替が行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、保留予告演出（保留用画像を特定表示態様とする演出）の実行中に演出モードが切り替えられることで、保留予告演出の実行を解除した場合、当該演出により報知又は示唆されていた期待度まで消失したとの誤解や不安を遊技者に与える懸念がある。この場合、保留予告演出の実行中は演出モードの切り替えを制限することが考えられるが、演出モードの切り替え頻度が低下する事態を招き、複数種類の演出モードを設けた意義が損なわれるおそれがある。
【０４８２】
この点、本構成では、演出モードの切り替えにより保留予告演出の実行が解除され、その状態で元の演出モードへの再切り換えが行われた場合、通常表示態様ＨＭａに変更された対象保留用画像ＨＷを元の特定表示態様に復帰させるようにしたため、期待度を改めて報知等することができる。これにより、期待度が消失していないことを遊技者に知らせることができ、演出モードの切り替えに制約を生じさせることなく、保留予告演出を実行することができる。つまり、保留予告演出の実行と演出モードの切り替えとを好適に両立させることが可能になる。
【０４８３】
保留予告演出が行われた場合の保留用画像の報知態様に対応する情報をＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆに記憶可能とし、元の演出モードに移行した場合、ＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆに基づいて対象保留用画像ＨＷの報知態様を設定する構成とした。これにより、元の演出モードに移行した場合に、通常表示態様ＨＭａとされた保留用画像の表示態様を元の特定表示態様に好適に復帰させることが可能になる。
【０４８４】
上記設定の際、対象保留用画像について行われた保留先読み処理の結果にかかわらず、復帰用エリア３４４ｆに記憶された情報に基づいて対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定する構成とした。
【０４８５】
例えば、演出モードＡから演出モードＢに移行し、その後、演出モードＡに移行した場合において、対象保留用画像ＨＷの表示態様を先の演出モードＡで行われた保留先読みの結果に基づいて設定する構成であると、先の演出モードＡでの表示態様とは異なる態様に設定されることが想定される。この場合、後の演出モードＡにおける対象保留用画像ＨＷの表示態様が先の演出モードＡでの表示態様と一致しないため、遊技者からすると、解除された保留予告演出が復帰されたことが分かりにくい。特に、保留用画像の表示態様を段

階的に変化させ得る構成では、同じ先読み結果であっても、演出モードの切替タイミングによって切り替え時における保留用画像（保留予告演出）の表示態様に差異が生じ得るため、保留先読み処理の結果に基づいて後の演出モードＡでの表示態様を設定すると、先の演出モードＡでの表示態様とは異なる態様が設定されやすくなる。

【０４８６】

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

【０４８７】

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

【０４８８】

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

【０４８９】

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

【０４９０】

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

【０４９１】

後の演出モードＡで対象保留用画像ＨＷを元の特定表示態様とした後、それよりも上位の特定表示態様に昇格させることが可能な構成とした。

【０４９２】

この場合、後の演出モードＡでの表示態様（示唆される期待度）の範囲が先の演出モードＡでの表示態様までに制限され、示唆可能な期待度の範囲が狭くなることを抑制できる。その際、いきなり上位の特定表示態様とすると、先の演出モードＡでなされていた保留予告演出との対応関係が分かりにくく、演出が分かりにくくなるおそれがある。この点、本構成では、一旦元の特定表示態様としてから上位の表示態様に変更することが可能であるため、対象保留用画像ＨＷの表示態様が復帰した（解除された保留予告演出が復帰した）と分かりやすくすることができ、遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

【０４９３】

上記の際、対象保留用画像ＨＷの表示態様をいたずらに昇格させるのではなく、対象保留用画像ＨＷの変動パターンに基づいて上位の表示態様に昇格させるか否かの昇格判定を行い、その結果に基づいて上位態様とするか否かを振り分ける構成とした。これにより、対象保留用画像ＨＷの遊技回にて実際に行われる遊技回演出（リーチ演出等）と整合させながら対象保留用画像ＨＷの表示態様を昇格させることが可能になる。

【０４９４】

保留用画像の表示態様が上位の態様に変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能とするとともに、元の演出モードに移行することで、対象保留用画像ＨＷの表示態様を元

の特定表示態様に復帰させる場合には、当該変化示唆演出の実行を制限する構成とした。

【０４９５】

変化示唆演出により上位の表示態様に変化することが示唆されるため、上位の態様に変化することへの期待感が喚起され、保留用画像への遊技者の注目度を高めることができる。このような構成において、例えば、先の演出モードＡで対象保留用画像ＨＷが緑色表示態様ＨＭｃとされ、後の演出モードＡにおいて通常表示態様ＨＭａから緑色表示態様ＨＭｃに変更する場合に変化示唆演出を行うと、実際には元の特定表示態様に戻るだけにもかかわらず、遊技者が自身の記憶する先の演出モードＡでの特定表示態様（緑色表示態様ＨＭｃ）を基準として上位の表示態様（赤色表示態様ＨＭｄや虹色表示態様ＨＭｅ）を連想してしまうことが想定される。この場合、対象保留用画像ＨＷにおける実際の表示態様（緑色表示態様ＨＭｃ）が遊技者の連想する態様より下位の表示態様となるため、遊技者に不愉快な印象を与えるおそれがある。この点、本構成では、上位の表示態様への変更に該当するものであっても、先の演出モードＡでの表示態様に戻すだけの場合は、変化示唆演出を不実行とするため、実際の表示態様よりも上位の態様を遊技者が連想することを抑制することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【０４９６】

演出モードＡと演出モードＢとで保留予告演出の実行されやすさが異なる構成とした。

【０４９７】

かかる構成の場合、演出モードが切り替わることで、大当たり期待度の示唆に関する演出特性が変化するため、背景画像やキャラクタ画像の変更等による見た目だけの変更に留まる場合に比べ、演出モードの違いを遊技者に強く印象付けることができる。しかしながらその反面、対象保留用画像ＨＷの表示態様を特定表示態様としたまま（実行中の保留予告演出を継続した状態）で演出モードを切り替えると、対象保留用画像ＨＷにより示唆される期待度が演出モードの切替前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、演出モードの切り替えに伴い保留予告演出の実行を解除することで、そのような期待度の不整合を抑制することができるが、今度は、特定表示態様により示唆されていた期待度までが消失してしまったとの誤解や不安を遊技者に与える懸念が生じる。このような構成に対し、本実施の形態（元の演出モードに移行することで、対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成等）を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【０４９８】

＜変形例１＞

上記第１の実施の形態では、特定表示態様とされた保留用画像が存在する状態で、例えば、演出モードＡと演出モードＢの一方から他方への切り替えが行われた場合、その切替前における保留用画像の表示態様が記憶されるとともに、その保留用画像の表示態様が通常表示態様に変更される。その後、その保留用画像の遊技回が終了する前に再び元の演出モード（一方の演出モード）への切り替えが行われると、先の切り替え（他方の演出モードへの切り替え）時に記憶された表示態様の情報に基づいて、その保留用画像の表示態様の復帰処理が行われ、元の特定表示態様に変更されたり、それよりも上位の特定表示態様に変更されたりする。

【０４９９】

先の切り替えが行われてから後の切り替え（元の演出モードへの再切り替え）が行われるまでの間、すなわち、表示態様の復帰処理が待機されている期間では、遊技者によって遊技が行われているため、新たな保留情報が発生し得る。本変形例では、この新たな保留情報に対する保留予告演出の取り扱いが上記第１の実施の形態と異なっている。以下、本変形例について図５１～図５５を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第１の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０５００】

＜保留コマンド対応処理＞

本変形例に係る保留コマンド対応処理について図５１のフローチャートを参照しながら

説明する。この処理は、演出制御装置１４３において保留コマンドを受信した場合（保留情報が発生した場合）に実行されるものであり、図３１の保留コマンド対応処理に代えて実行されるものである。図５１において図３１と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【０５０１】

ステップＳａ１４０２にて、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数ＳＮ）を１インクリメントすると、ステップＳａ２６０１にて、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに復帰用待機フラグが格納されているか否かを判定する。復帰用待機フラグは、復帰処理（保留用画像の表示態様を元の特定表示態様に戻すための処理）を待機している状態であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものであり、復帰処理の待機期間において各種フラグ格納エリア３４４ｄに格納される。復帰処理の待機期間には、演出モードＡと演出モードＢの一方から他方への切り替えが行われてから元の演出モードに再切り替えされるまでの期間（他方の演出モードへの滞在期間）のほか、他方の演出モードに切り替えられてから、元の演出モードへの再切り替えが行われることなく、対象の保留用画像（表示態様の復帰処理の対象となる保留用画像）の遊技回が終了するまでの期間がある。

【０５０２】

ステップＳａ２６０１で否定判定した場合（復帰用待機フラグが格納されていない場合）は、ステップＳａ１４０３に進み、保留予告用の設定処理（図３４）を実行する。保留予告用の設定処理では、発生した保留情報を対象として保留予告演出を実行するための設定を行う。

【０５０３】

ステップＳａ２６０１で肯定判定した場合（復帰用待機フラグが格納されている場合）は、ステップＳａ１４０３の保留予告用の設定処理を実行することなく、ステップＳａ２６０２に進み、発生した保留情報に対応する保留用画像の表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する。すなわち、本変形例では、復帰処理の待機期間中に新たな保留情報が発生した場合、その保留情報についての保留予告演出の実行を制限する構成としている。

【０５０４】

なお、その保留情報に対する保留先読み処理については、他の保留情報と同様に、主制御装置１６２の保留先読み処理（図２６）にて行われる。よって、演出制御装置１４３では、上記のとおり保留用画像の表示態様を通常表示態様ＨＭａに強制設定するものの、変動パターン等の先読み結果については主制御装置１６２からの保留コマンドにより取得した状態となっている。

【０５０５】

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

【０５０６】

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

【０５０７】
なお、上記ステップＳａ２６０１で否定判定し（制限期間中でない場合）、ステップＳａ１４０３の保留予告用の設定処理やステップＳａ１４０４の保留予告の第１実行用処理を経由してステップＳａ１４０５に至った場合は、それらの処理で設定された表示態様にて保留用画像が表示される。
【０５０８】
＜演出モード切替用処理＞
本変形例に係る演出モード切替用処理について図５２のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置１４３における演出設定処理（図３０）のステップＳａ１３０７で実行されるものであり、図４２の演出モード切替用処理に代えて実行されるものである。図５２において図４２と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【０５０９】
ステップＳａ１９０３で演出モードの切替処理を実行した後は、ステップＳａ１９０４にて切替後の演出モードに対応する演出モードフラグをセットする。続くステップＳａ１９０５では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに復帰用待機フラグが格納されているか否かを判定する。なお、ステップＳａ１９０３の切替処理を実行した状況で上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに復帰用待機フラグが格納されている状況とは、演出モードの切り替え（先の切り替え）が行われた後、元の演出モードへの再切り替えが行われた状況であることを意味する。逆に復帰用待機フラグが格納されていない状況とは、上記先の切り替えが行われた状況（元の演出モードへの再切り替えについては未だ行われていない状況）であることを意味する。
【０５１０】
ステップＳａ１９０５で復帰用待機フラグが格納されていないと判定した場合（先の切り替えが行われた場合）は、ステップＳａ１９０６に進み、上記第１の実施の形態と同様にステップＳａ１９０６～ステップＳａ１９１１の処理を実行する。
【０５１１】
一方、ステップＳａ１９０５で復帰用待機フラグが格納されていると判定した場合（再切り替えが行われた場合）は、ステップＳａ１９１２に進み、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄの復帰用待機フラグを消去する。これにより、保留予告演出の制限状態が解除される。よって、当該解除の後に発生した保留情報については、保留情報の発生時（保留コマンドの受信時）において保留予告演出の設定処理（ステップＳａ１４０３）等が実行される。
【０５１２】
ステップＳａ１９１３では予告復帰用の設定処理を実行し、続くステップＳａ２７０１では、制限期間中に発生した保留情報が存在するか否かを判定する。この判定は、保留対応コマンド処理（図５１）のステップＳａ２６０３で記憶した制限中発生情報に基づいて行う。
【０５１３】
制限期間中に発生した保留情報が存在しない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。一方、制限期間中に発生した保留情報が存在する場合は、ステップＳａ２７０２にて保留予告用の第２設定処理を実行し、その後、演出モード切替用処理を終了する。
【０５１４】
＜保留予告用の第２設定処理＞
ステップＳａ２７０２の保留予告用の第２設定処理について図５３のフローチャートを参照しながら説明する。
【０５１５】
先ずステップＳａ２８０１では、制限期間中に発生した保留情報を把握する。すなわち、制限中発生情報に基づき、その時点で存在している保留情報のうちいずれの保留情報が制限期間中に発生した保留情報であるかを特定する。

【０５１６】
ステップＳａ２８０１の処理を実行した後は、把握した制限期間中の発生保留を対象としてステップＳａ２８０２以降の処理を実行する。なお、ステップＳａ２８０２以降の処理は、その多くがステップＳａ１４０３（図５１）の保留予告用の設定処理（図３４）における各処理と同様のものであるため、共通の処理については説明を簡略化し、異なる処理について詳細に説明する。
【０５１７】
ステップＳａ２８０２～ステップＳａ２８０４では、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃを参照して制限期間中の発生保留における変動パターンを把握したり、大当たり当選であるか否かを判定したりする。ステップＳａ２８０５では、切替後の演出モードを把握する。例えば、再切り替えが演出モードＢから演出モードＡへの切り替えである場合は、切替後の演出モードとして演出モードＡを把握する。
【０５１８】
ステップＳａ２８０６～ステップＳａ２８０８では、ステップＳａ２８０５で把握した切替後の演出モードに対応する保留予告実行抽選テーブルを取得し、保留予告演出の実行抽選を行う。当該実行抽選に当選した場合には、ステップＳａ２８０９～ステップＳａ２８１４にて、保留予告演出における保留用画像の最終表示態様を決定したり、最終表示態様を表示するまでの過程（演出シナリオ）を決定したりする。
【０５１９】
その際、最終表示態様を抽選するための最終表示態様抽選テーブルや、演出シナリオを抽選するための演出シナリオ抽選テーブルが各演出モードで異なる場合には、ステップＳａ２８０５で把握した切替後の演出モードに対応するテーブルを取得して抽選を行う。制限期間中の発生保留は切替前の演出モード中に発生したものであるものの、保留予告演出の実行抽選や最終表示態様の抽選等については、切替後の演出モードに対して設定された条件を適用し、切替後の演出モードに対応させて行う。
【０５２０】
ステップＳａ２８１５では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに保留予告フラグをセットし、その後、保留予告用の第２設定処理を終了する。このようにして保留予告フラグがセットされた後は、シフト時コマンド対応処理（図３８（ａ））におけるステップＳａ１７０１の保留予告の第１実行用処理や、特図変動表示用処理（図４１）におけるステップＳａ１８０７の保留予告の第１実行用処理にて、保留用画像の表示態様を特定表示態様に変更する処理が実行される。すなわち、モード切替前に発生した保留情報についての保留予告演出が切替後の演出モードにて行われることになる。
【０５２１】
＜特図変動表示用処理＞
本変形例に係る特図変動表示用処理について図５４のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置１４３における演出設定処理（図３０）のステップＳａ１３０５で実行されるものであり、図４１の特図変動表示用処理に代えて実行されるものである。図５４において図４１と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【０５２２】
本処理は、元の演出モードへの再切り替えが行われることなく、対象の保留用画像（表示態様の復帰処理の対象となる保留用画像）の遊技回が終了した場合への対処として設けられるものである。
【０５２３】
ステップＳａ１８０９で変動終了用処理を実行した後は、ステップＳａ１８１０にて、今回の特図遊技回が保留予告演出の契機となった保留情報（表示態様の復帰処理の対象となる保留用画像）の遊技回であるか否かを判定する。保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回である場合は、ステップＳａ１８１１にて、各種フラグ格納エリア３４４ｄに保留予告フラグ又は復帰用待機フラグが格納されているか否かを判定する。保留予告フラ

グ又は復帰用待機フラグのいずれかが格納されている場合は、ステップＳａ１８１２にて格納されているフラグを消去する。これにより、上記復帰処理がキャンセルされるとともに、保留予告演出の制限状態が解除される。

【０５２４】

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

【０５２５】

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

【０５２６】

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

【０５２７】

＜制限期間中の発生保留に対応する保留用画像の表示態様の流れについて＞

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

【０５２８】

演出モードＡとされている状況で第１特図の４個目の保留情報が発生すると、主制御装置１６２による保留先読み処理（ステップＳａ３０５）が行われるとともに、演出制御装置１４３による保留予告用の設定処理（ステップＳａ１４０３）が行われる。その結果、表示態様を緑色表示態様ＨＭｃとする保留予告演出を実行するものとなった場合には、図５５（ａ）に示すように、表示態様が緑色表示態様ＨＭｃとされた保留用画像ＨＡが第１保留表示領域Ｇａの第４単位保留表示領域Ｇａ４に表示される。

【０５２９】

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

【０５３０】

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

【０５３１】

それら保留用画像ＨＢ１，ＨＢ２の保留情報に対する主制御装置１６２での保留先読み処理は、他の保留情報と同様に保留情報の取得タイミングで行われる。その先読み結果は

、保留コマンドを通じて演出制御装置１４３に通知されるため、演出制御装置１４３では、保留予告用の設定処理を行わない状態であるものの、それらの保留情報に関する先読み結果については取得した状態にある。

【０５３２】

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

【０５３３】

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

【０５３４】

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

【０５３５】

また、上記のように演出モードＡへの切り替わりが行われた場合とは異なり、図５５（ｃ）の状態となった後、演出モードＢが維持されたまま、保留用画像ＨＡの遊技回（先の演出モードＡで取得された最終の保留情報の遊技回）が終了した場合は、当該遊技回の終了を以って制限状態が終了する。この場合は、その遊技回の終了タイミングにて、保留用画像ＨＢ１，ＨＢ２を対象とする保留予告用の第２設定処理が実行される。この際、保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等の各種抽選は、演出モードＢに対応する抽選テーブルを用いて行われる。すなわち、図５５（ｄ）の場合とは異なる抽選条件を適用する。

【０５３６】

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

【０５３７】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【０５３８】

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

【０５３９】

本変形例では、保留予告演出の実行中に演出モードが切り替えられた場合、元の演出モードへの再切り換えが行われるまでは保留予告演出の実行が制限される。その制限状態において新たな保留情報が取得された場合、そうような保留情報についてまで特定表示態様

への変更が行われないものとすると、制限状態中に取得された保留情報について遊技者の期待感を喚起できなくなる懸念がある。

【０５４０】

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

【０５４１】

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

【０５４２】

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

【０５４３】

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

【０５４４】

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

【０５４５】

制限状態中に保留情報が取得された場合、その保留情報が制限状態中に取得されたものであることを示す制限中発生情報をＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃに記憶する構成とした。

【０５４６】

上記構成によれば、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃに記憶された制限中発生情報に基づき、その保留情報が制限状態中に取得されたものであることを制限状態後に把握することができる。このため、制限状態の終了後において、制限状態となる前に取得された保留情報と制限状態中に取得された保留情報とが混在する場合でも、制限状態中に取得された保留情報を簡単に特定することができる。これにより、制限状態後に各保留用画像の表示態様を設定する場合において、制限状態中に取得された保留情報と、そうではない保留情報とを識別し、制限状態中に取得された保留情報のみを対象として処理を行うことが可能になる。

【０５４７】

＜変形例２＞

本変形例では、保留予告演出の発生頻度が高い演出モード（演出モードＡ）から低い演出モード（演出モードＢ）に切り替えた場合と、低い演出モードから高い演出モードに切り替えた場合とを区別して保留用画像の表示態様を復帰させるように構成している。以下、本変形例について図５６～図５８を参照しながら説明する。なお、これらの図において

上記第１の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０５４８】

上記第１の実施の形態では、特定表示態様の保留用画像が存在する状況で演出モードの切り替えが行われ、その保留用画像が通常表示態様ＨＭａとされた後、元の演出モードへの再切り替えが行われると、その保留用画像に対して表示態様の復帰処理を行うように構成されているが、本変形例では、元の演出モードへの再切り替えが行われなくても、その保留用画像に対する表示態様の復帰処理を行うように構成されている。ちなみに、演出モードＡにおける保留予告演出の発生頻度（先読み結果が外れである場合の保留予告演出の実行確率）が演出モードＢのそれよりも高い、換言すれば、同じ表示色の特定表示態様に対して演出モードＡでの大当たり期待度が演出モードＢのそれよりも低くなっている点については、上記第１の実施の形態と同様である。

【０５４９】

＜演出モード切替用処理＞

本変形例に係る演出モード切替用処理について図５６のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置１４３における演出設定処理（図３０）のステップＳａ１３０７で実行されるものであり、図４２の演出モード切替用処理に代えて実行されるものである。図５６において図４２と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【０５５０】

ステップＳａ１９０３にて演出モードの切替処理を実行した後は、ステップＳａ１９０４にて切替後の演出モードに対応する演出モードフラグをＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄにセットする。演出モードフラグは、演出モードの切替前は切替後の演出モードを、演出モードの切替後は現在の演出モードをそれぞれＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【０５５１】

ステップＳａ３１０１では、上記各種フラグ格納エリアに保留予告フラグが格納されているか否かを判定する。保留予告フラグは、保留予告演出を実行すべきであること又は保留予告演出を実行中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【０５５２】

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

【０５５３】

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

【０５５４】

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

ア３４４ｃを参照し、特定表示態様で表示されている保留用画像の変動パターンを把握する。

【０５５５】

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

【０５５６】

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

【０５５７】

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

【０５５８】

ステップＳａ３１０７では、上記ステップＳａ３１０６の復帰用判定の結果が表示態様の復帰を許容するものであるか否かを判定する。復帰を許容しない場合は、ステップＳａ３１０８に進み、特定表示態様で表示されている保留用画像について、その特定表示態様での表示を解除するための処理を実行する。すなわち、特定表示態様で表示されている保留用画像が演出モードの切り替えに伴い、通常表示態様ＨＭａに切り替わるように設定する。また、ステップＳａ３１０８の解除処理では、表示態様記憶エリア３４４ｅに記憶されている表示態様の情報や、保留予告用の設定処理（図３４）のステップＳａ１５１３で設定された演出シナリオデータについても消去する処理を実行する。ステップＳａ３１０８の実行後は演出モード切替用処理を終了する。

【０５５９】

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

【０５６０】

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

の設定処理を行う。
【０５６１】
上記のようにして予告復帰用の設定処理が行われた場合、シフト時コマンド対応処理（図４０（ａ））のステップＳａ１７０２における保留予告の第２実行用処理（図４４）や、特図変動表示用処理（図４１）のステップＳａ１８０８における保留予告の第３実行用処理（図４５）にて、対象保留用画像の表示態様が通常表示態様ＨＭａから特定表示態様に変更される。この際、保留予告の第２実行用処理では、対象保留用画像の表示態様を元の特定表示態様（演出モードＢへの切替前の特定表示態様）に復帰させるように処理を実行する。
【０５６２】
また、保留予告の第３実行用処理では、対象保留用画像の遊技回において当該対象保留用画像の現在の表示態様（復帰処理により復帰された表示態様）と、当該対象保留用画像の変動パターンが対応する上限表示態様とが比較され、より上位の表示態様への変更（昇格）が可能であるか否かが判定される。そして、そのような変更が可能な場合には、昇格判定及び昇格抽選を経て表示態様の昇格処理が行われる。
【０５６３】
この際、参照される上限表示態様は、演出モードＢ用に設定されたもの（演出モードＢでの保留予告演出の条件に即したもの）である。このため、演出モードＢへの切り替えによる表示態様の復帰の時点で、復帰可能な表示態様が復帰判定用テーブルにより定められる低めの上限表示態様に制限されているとしても、最終的には演出モードＢに適した上限表示態様の範囲内で対象保留用画像の表示態様を変更することができる。
【０５６４】
また、上記ステップＳａ３１０４で否定判定した場合（演出モードＢから演出モードＡへの切り替えの場合）は、ステップＳａ３１０５～ステップＳａ３１０７の処理をスキップし、ステップＳａ３１０９の処理に進む。すなわち、保留予告演出の発生頻度が低い側の演出モードＢから高い側の演出モードＡへの切り替えの場合は、演出モードＢでの表示態様をモード切替後の演出モードＡでもそのまま反映させるように構成されている。
【０５６５】
＜演出モードが切り替わる場合における保留用画像の表示態様の流れについて＞
演出モードが切り替わる場合における保留用画像の表示態様の流れについて図５８を参照しながら説明する。ここでは、演出モードＡから演出モードＢに切り替わる場合について説明する。既に説明したように、演出モードＡは保留予告演出の発生頻度が相対的に高く、演出モードＢは保留予告演出の発生頻度が相対的に低いモードである。
【０５６６】
演出モードＡとされている状況で第１特図の３個目の保留情報（保留用画像ＨＷ）が発生すると、主制御装置１６２では、当該発生した保留情報に対する保留先読み処理（ステップＳａ３０５）を実行する。ここでは、その結果として、当否判定が外れであり、変動パターンが変動パターン４Ｈ（ＳＰリーチＢ外れ）である結果が先読みされたとする。
【０５６７】
また、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２での先読み結果に基づいて保留予告用の設定処理（ステップＳａ１４０３）を実行し、保留用画像ＨＷについての保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等を行う。それらの抽選の結果、最終表示態様として緑色表示態様ＨＭｃが選択され、演出シナリオとして表示当初は青色表示態様ＨＭｂで表示し、最初のシフトタイミングで緑色表示態様ＨＭｃに変更するシナリオが選択されたものとする。この場合、図５８（ａ１）に示すように、青色表示態様ＨＭｂとされた保留用画像ＨＷが第１保留表示領域Ｇａの第３単位保留表示領域Ｇａ３に表示される。
【０５６８】
その後、保留用画像ＨＷの表示態様が青色表示態様ＨＭｂとされた状態で、遊技者により演出用操作部３６を用いてモード切替操作が行われると、図５８（ａ２）に示すように

、演出モードが演出モードＡから演出モードＢに切り替わるとともに、保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａに変更される。

【０５６９】

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

【０５７０】

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

【０５７１】

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

【０５７２】

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

【０５７３】

例えば、演出モードＢにおける変動パターン４Ｈの上限表示態様が演出モードＡの場合よりも下位の青色表示態様ＨＭｂに設定されていた場合には、保留用画像ＨＷの昇格が不許可とされ、保留用画像ＨＷの表示態様が青色表示態様ＨＭｂに維持される。また、演出モードＢにおける変動パターン４Ｈの上限表示態様が演出モードＡの場合と同じく、緑色表示態様ＨＭｃに設定されていた場合には、昇格が許容され、保留用画像ＨＷの遊技回における所定の保留変化ポイントにて保留用画像ＨＷの表示態様が緑色表示態様ＨＭｃに昇格される。

【０５７４】

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

【０５７５】

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

【０５７６】

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

【０５７７】

この際、演出制御装置１４３により復帰用判定が行われるが、演出モードＢへの切り替わり前の保留用画像ＨＷの表示態様が変動パターンに対応する上限表示態様より上位の表

示態様となる。この場合は、特定表示態様への復帰を不許可とする。その結果、保留用画像ＨＷの表示態様は、実行表示領域Ｄにシフトされるまでの期間において通常表示態様ＨＭａに維持される。

【０５７８】

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

【０５７９】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【０５８０】

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

【０５８１】

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

【０５８２】

しかしながらその反面、保留用画像が特定表示態様とされている状況で演出モードＡから演出モードＢへの切替条件が成立した場合に、対象保留用画像ＨＷの表示態様が維持されたまま演出モードの切り替わりがなされると、表示態様に変更がないにもかかわらず、対応する期待度だけが変動してしまう懸念がある。例えば、同じ緑色表示態様ＨＭｃの特定表示態様であっても演出モードＢでの期待度は演出モードＡのそれよりも高くなるため、対象保留用画像ＨＷの表示態様が緑色表示態様ＨＭｃとされたままで演出モードＡから演出モードＢに切り替わった場合、遊技者が緑色表示態様ＨＭｃの期待度をモード切替後の演出モードＢでの期待度を基準に理解すると、遊技回にて実際に行われる遊技回演出（リーチ演出等）よりも高い期待度を連想してしまうおそれがある。

【０５８３】

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

【０５８４】

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

【０５８５】

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

【０５８６】
上記の際、演出モードＢでの上限表示態様を各変動パターンに対応させて複数設定し、それらのうち、対象保留用画像ＨＷについて先読みされた変動パターンに対応する上限表示態様を適用して上記判定を行う構成とした。これにより、対象保留用画像ＨＷの先読み結果、つまりは、その対象保留用画像ＨＷの遊技回で実際に報知される当否結果や当該遊技回で行われる遊技回演出（リーチ演出等）を踏まえて同じ態様とするか否かを振り分けることができる。
【０５８７】
演出モードＢでの対象保留用画像ＨＷの表示態様をモード切替前の演出モードＡでの表示態様と同じ態様とする場合、対象保留用画像ＨＷの通常表示態様ＨＭａとしてから同じ態様に変更する構成とした。
【０５８８】
上記構成では、対象保留用画像ＨＷの表示態様をモード切替前と同じ態様とする場合に、一旦通常表示態様ＨＭａとしてから特定表示態様に変更することが可能となっている。このような構成とすることで、モード切替前と同じ態様にする場合と同じ態様にしない場合とのいずれにおいても、対象保留用画像ＨＷの表示態様が演出モードＡから演出モードＢへの切り替えに伴って通常表示態様ＨＭａに切り替わる構成とできる。これにより、同じ態様にしないと判定されたことに起因して特定表示態様から通常表示態様ＨＭａに変更される場合の不自然さを軽減することが可能になる。また、通常表示態様ＨＭａとなってから特定表示態様に変化する構成とすることで、同じ態様にしないと判定された場合も含め、演出モードＢへの移行後、通常表示態様ＨＭａとされた保留用画像が特定表示態様に変更されるのではないかとの期待感を喚起することができ、その保留用画像（保留情報）への期待感を持続させることが可能になる。
【０５８９】
演出モードＢから演出モードＡへの切替の場合は、上記判定を行うことなく、モード切替後の演出モードＡにおける対象保留用画像の表示態様をモード切替前の演出モードＡでの表示態様と同じ態様とする構成とした。
【０５９０】
上記構成では、保留予告演出に対する期待度が高い側から低い側へのモード切替である場合、同じ態様とするか否かの判定を行わない。これにより、保留予告演出の継続（保留用画像の特定表示態様の維持）が過度に制限されることを抑制できるほか、処理負荷の軽減を図ることが可能になる。
【０５９１】
＜変形例３＞
上記第１の実施の形態や各変形例では、演出モード切替の前後における保留用画像の表示態様を対象とするが、本変形例では、開閉実行モードの前後における保留用画像の表示態様を対象とする。以下、本変形例について図５９～図６７を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第１の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。
【０５９２】
本変形例では、高確率モード且つ高頻度サポートモード（高確遊技状態）である場合の変動表示時間テーブルと、低確率モード且つ高頻度サポートモード（時短遊技状態）である場合の変動表示時間テーブルとが、低確率モード且つ低頻度サポートモード（通常遊技状態）である場合の変動表示時間テーブル（図１４）とは別に設定されている。
【０５９３】
高確遊技状態の変動表示時間テーブルでは、図５９（ａ）、（ｂ）に示すように、大当たり用と外れ用とがそれぞれ設定されている。大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの値に対応させて、ＳＰＳＰリーチＡ当たりに対応する変動パターン１１Ａと、ＳＰＳＰリーチＢ当たりに対応する変動パターン１２Ａとが設定されている。

【０５９４】
　また、外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの値に対応させて、完全外れに対応する変動パターン１１Ｈと、ＳＰＳＰリーチＡ外れに対応する変動パターン１２Ｈと、ＳＰＳＰリーチＢ外れに対応する変動パターン１３Ｈとが設定されている。変動種別カウンタＣＳの値が０～７９の範囲内である場合、通常遊技状態では、完全外れ（変動パターン１Ｈ）とノーマルリーチ外れ（変動パターン２Ｈ）のいずれかが対応するが（図１４（ｂ））、高確遊技状態では、完全外れ（変動パターン１１Ｈ）のみが対応する（図５９（ｂ））。つまり、変動種別カウンタＣＳが同じ値であっても通常遊技状態と高確遊技状態とでは異なる遊技回演出が実施され得るものとなっている。
【０５９５】
　時短遊技状態用の変動表示時間テーブルでは、図５９（ｃ）、（ｄ）に示すように、大当たり用と外れ用とがそれぞれ設定されている。大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの値に対応させて、ＳＰリーチＡ当たりに対応する変動パターン２１Ａと、ＳＰリーチＢ当たりに対応する変動パターン２２Ａと、ＳＰＳＰリーチＡ当たりに対応する変動パターン２３Ａと、ＳＰＳＰリーチＢ当たりに対応する変動パターン２４Ａとが設定されている。
【０５９６】
　また、外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの値に対応させて、完全外れに対応する変動パターン２１Ｈと、ＳＰリーチＡ外れに対応する変動パターン２２Ｈと、ＳＰリーチＢ外れに対応する変動パターン２３Ｈと、ＳＰＳＰリーチＡ外れに対応する変動パターン２４Ｈと、ＳＰＳＰリーチＢ外れに対応する変動パターン２５Ｈとが設定されている。時短遊技状態用の変動表示時間テーブルにおいても、変動種別カウンタＣＳを同じ値として比較した場合、通常遊技状態と高確遊技状態とは異なる遊技回演出が実施され得るものとなっている。時短遊技状態に対応する外れ用の変動表示時間テーブルでは、他の遊技状態に比べて完全外れの割合が少なくなっているが、これは、リーチ演出の発生頻度を高めることで、リーチ演出が発生しないまま時短遊技状態が終了してしまうことを抑制するためである。
【０５９７】
　なお、図５９に示す各変動表示時間テーブルにおける変動パターンの種類数や変動種別カウンタＣＳの値との対応関係は一例に過ぎず、通常遊技状態、高確遊技状態及び時短遊技状態で異なる内容に設定されるものであれば、他の態様であってもよい。
【０５９８】
　＜保留予告用の設定処理＞
　本変形例に係る保留予告用の設定処理について図６０のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置１４３において主制御装置１６２からの保留コマンドを受信した場合に実行されるものである。本処理は、保留コマンド対応処理（図３１）のステップＳａ１４０３で実行されるものであり、図３４の保留予告用の設定処理に代えて実行されるものである。図６０において図３４と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【０５９９】
　先ずステップＳａ１５０１では、保留コマンド対応処理（図３１）のステップＳａ１４０１で記憶された保留情報に基づいて今回の保留情報についての変動パターン情報等を把握する。ステップＳａ１５０２では、ステップＳａ１５０１で把握した変動パターン情報等に基づき、今回の保留情報が大当たりに対応するものであるか否かを判定する。
【０６００】
　大当たりに対応するものでない場合、すなわち、外れに対応する保留情報である場合は、ステップＳａ３３０１に進み、その保留情報の変動パターンが変動パターン１Ｈ（通常遊技状態での完全外れに対応する変動パターン）、変動パターン１１Ｈ（高確遊技状態での完全外れに対応する変動パターン）、変動パターン２１Ｈ（時短遊技状態での完全外れに対応する変動パターン）のいずれかであるか否かを判定する。ステップＳａ３３０１で

否定判定した場合（変動パターン１Ｈ、変動パターン１１Ｈ、変動パターン２１Ｈのいずれでもない場合）又はステップＳａ１５０２で肯定判定した場合（大当たりに対応する保留情報である場合）は、ステップＳａ３３０２にて現在の遊技状態を把握する。具体的には、現在の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態のいずれであるかを把握する。

【０６０１】

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

【０６０２】

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

【０６０３】

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

【０６０４】

ステップＳａ３３０４では、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａから現在の遊技状態に対応する最終表示態様抽選テーブルを取得する。最終表示態様抽選テーブルでは、各変動パターンに対応させて、選択可能な最終表示態様の範囲と各表示態様の選択確率とが設定されている。本変形例では、遊技状態に応じて各別の変動パターンが設定されているため、最終表示態様抽選テーブルも各遊技状態に対応したものが各別に設定されている。

【０６０５】

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

【０６０６】

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

【０６０７】

ステップＳａ１５１３では、ステップＳａ１５１２で抽選された演出シナリオが実行さ

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

【０６０８】

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

【０６０９】

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

【０６１０】

＜開閉実行モード用処理＞

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

【０６１１】

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

【０６１２】

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

【０６１３】

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

【０６１４】

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

【０６１５】

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

【０６１６】

特定表示態様で表示されている保留用画像が存在する場合は、ステップＳａ３４０８に進み、特定表示態様で表示されている保留用画像についていずれの態様で表示されている

かを示す情報をＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆに記憶する。続くステップＳａ３４０９では、開閉実行モード前の遊技状態を示す情報をＲＡＭ３４４に記憶する。例えば、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態である場合は、通常遊技状態に対応する情報をＲＡＭ３４４の所定エリアに記憶する。なお、この情報は、現在の遊技状態を示す状態フラグと区別するため、当該フラグとは別の記憶エリアに記憶される。

【０６１７】

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

【０６１８】

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

【０６１９】

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

【０６２０】

上記ステップＳａ３４１２で肯定判定した場合（エンディング演出の開始から所定期間が経過した場合）は、ステップＳａ３４１４に進み、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに復帰用待機フラグが格納されているか否かを判定する。復帰用待機フラグが格納されていない場合は、そのまま開閉実行モード用処理を終了する。

【０６２１】

復帰用待機フラグが格納されている場合は、ステップＳａ３４１５に進み、復帰用待機フラグを消去する処理を実行する。ここで、ステップＳａ３４１４で肯定判定される状況とは、保留予告演出が実行されている状況で開閉実行モードが行われ、保留用画像の表示が消去された状況であることを意味する。この場合はステップＳａ３４１６に進み、保留用画像の表示態様を特定表示態様に復帰させるための予告復帰用の設定処理を実行する。当該処理の詳細については後述する。

【０６２２】

ステップＳａ３４１６の実行後は、ステップＳａ３４１７にて保留用画像を通常表示態様ＨＭａで表示するための設定を行う。すなわち、保留用画像の表示態様を特定表示態様に復帰させるに際して開閉実行モードの終了直後は、保留用画像の表示態様を通常表示態様ＨＭａとして表示を再開する。ステップＳａ３４１７の実行後は開閉実行モード用処理を終了する。

【０６２３】

上記ステップＳａ３４１４で否定判定した場合（復帰用待機フラグが格納されていない場合）は、ステップＳａ３４１８に進み、保留個数（特１保留と特２保留の総数）が０個であるか否かを判定する。保留個数が０個であり、保留がない場合は、そのまま開閉実行モード用処理を終了する。一方、保留個数が０個でなく、保留がある場合は、ステップＳａ３４１７にてそれらの保留についての保留用画像を通常表示態様ＨＭａで表示する。

【０６２４】
＜予告復帰用の設定処理＞
ステップＳａ３４１６の予告復帰用の設定処理について図６４のフローチャートを参照しながら説明する。
【０６２５】
先ずステップＳａ３５０１では、開閉実行モード前の遊技状態を把握する。この把握は、ステップＳａ３４０９（図６３）で記憶した情報に基づいて行う。ステップＳａ３５０２では、今回の開閉実行モードの契機となった大当たりの大当たり種別を把握する。この把握は、変動開始コマンドを解析して得た保留情報に基づいて行う。
【０６２６】
ステップＳａ３５０３では、ステップＳａ３５０１で把握した開閉実行モード前の遊技状態と、ステップＳａ３５０２で把握した大当たり種別と、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａに記憶された復帰判定用テーブルとに基づいて表示態様の復帰用判定を行う。復帰用判定は、開閉実行モード前の遊技状態において特定表示態様とされた保留用画像について、開閉実行モード後の遊技状態において元の表示態様に復帰させるか否かを判定するものである。
【０６２７】
図６５に示すように、復帰判定用テーブルでは、開閉実行モード前の遊技状態と、今回の開閉実行モードの契機となった大当たりの大当たり種別とに対応させて、表示態様の復帰を許容するか否かが定められている。具体的には、開閉実行モード前の遊技状態が時短遊技状態であり、大当たり種別が通常大当たりである場合や、開閉実行モード前の遊技状態が高確遊技状態であり、大当たり種別が確変大当たりである場合のように、開閉実行モードの前後において遊技状態が共通する場合は、保留用画像の表示態様の復帰を許容する。一方、開閉実行モード前の遊技状態が時短遊技状態であり、大当たり種別が確変大当たりである場合や、開閉実行モード前の遊技状態が高確遊技状態であり、大当たり種別が通常大当たりである場合、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態であり、大当たり種別が時短遊技状態である場合のように、開閉実行モードの前後において遊技状態が異なる場合は、上記表示態様の復帰を規制する。
【０６２８】
但し、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態であり、大当たり種別が確変大当たりである場合は、対象保留用画像の先読み結果を参照して復帰の可否を判定する。具体的には、対象保留用画像の先読み結果が通常大当たり以外の結果である場合は上記表示態様の復帰を規制する一方で、対象保留用画像の先読み結果が通常大当たりである場合は上記表示態様の復帰を許容する。これは、高確遊技状態での遊技を遊技者が十分に堪能できないまま、高確遊技状態が終了してしまうことを抑制するためである。
【０６２９】
すなわち、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態であり、大当たり種別が確変大当たりである場合は、開閉実行モードを挟んで第１特図の遊技（左打ち遊技状態）から第２特図の遊技（右打ち遊技状態）に遊技態様が切り替わるが、その際、第１特図の保留の中に通常大当たりが存在し、その保留が消化されると、せっかく高確遊技状態に移行させることができたにもかかわらず、その状態が早期に終了してしまうことになる。そこで、そのようなおそれがある場合には、第１特の保留用画像の表示態様を特定表示態様に戻して遊技者に注意喚起し、第２作動口６３（第２特図用の始動口）への速やかな入賞を促すようにしている。
【０６３０】
なお、本変形例では、対象保留用画像の先読み結果が確変大当たりである場合に上記表示態様の復帰を規制する構成としているが、これを許容する構成としてもよい。
【０６３１】
予告復帰用の設定処理（図６４）の説明に戻り、ステップＳａ３５０３の実行後はステップＳａ３５０４にて、ステップＳａ３５０３の判定処理の結果が表示態様の復帰を許容

するものであったか否かを判定する。復帰を許容しないものであった場合は、そのまま予告復帰用の設定処理を終了する。すなわち、開閉実行モード後の対象保留用画像の表示態様を通常表示態様ＨＭａのままとする。

【０６３２】

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

【０６３３】

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

【０６３４】

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

【０６３５】

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

【０６３６】

＜開閉実行モードの前後における保留用画像の表示態様について＞

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

【０６３７】

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

【０６３８】

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

【０６３９】
保留用画像ＨＷが取得された遊技回で通常大当たり結果となり、開閉実行モードに移行すると、図６６（ｂ）に示すように、保留用画像ＨＷを含む全ての保留用画像の表示が消去される。この状態は、エンディング演出の開始から所定期間が経過するまで維持される。
【０６４０】
そして、エンディング演出の開始から所定期間が経過すると、演出制御装置１４３では、予告復帰用の設定処理（ステップＳａ３４１６）を実行し、保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード前の特定表示態様に復帰させるか否かの復帰用判定を行う。復帰用判定では、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とを対比し、両者が一致するか否かを判定する。時短遊技状態で通常大当たり結果となった場合、開閉実行モード後の遊技状態は時短遊技状態となるため、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが一致する。この場合、特定表示態様への復帰を許容し、復帰シナリオの抽選を行う。
【０６４１】
その結果、開閉実行モード後における２回目のシフトタイミングで緑色表示態様ＨＭｃに復帰させるシナリオが抽選されたとすると、図６６（ｃ）に示すように、開閉実行モードの終了時において、保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａとされた状態で各保留用画像の表示が再開される。
【０６４２】
その後、第３単位保留表示領域Ｇｂ３から第２単位保留表示領域Ｇｂ２への１回目のシフトタイミングでは、図６６（ｄ）に示すように、保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａに維持される。そして、第２単位保留表示領域Ｇｂ２から第１単位保留表示領域Ｇｂ１への２回目のシフトタイミングにおいて、保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａから緑色表示態様ＨＭｃに変更される。
【０６４３】
次に開閉実行モード前の遊技状態が時短遊技状態である状況で確変大当たりとなり、開閉実行モード後に確変遊技状態に移行する場合について図６７を参照しながら説明する。
【０６４４】
時短遊技状態とされている状況で第２特図の３個目の保留情報が発生すると、主制御装置１６２による保留先読み処理（ステップＳａ３０５）が行われるとともに、演出制御装置１４３による保留予告用の設定処理（ステップＳａ１４０３）が行われる。その結果、表示態様を緑色表示態様ＨＭｃとする保留予告演出を実行するものとなった場合には、図６７（ａ）に示すように、表示態様が緑色表示態様ＨＭｃとされた保留用画像ＨＷが第２保留表示領域Ｇｂの第３単位保留表示領域Ｇｂ３に表示される。
【０６４５】
保留用画像ＨＷが取得された遊技回で確変大当たり結果となり、開閉実行モードに移行すると、図６７（ｂ）に示すように、保留用画像ＨＷを含む全ての保留用画像の表示が消去される。
【０６４６】
そして、エンディング演出の開始から所定期間が経過すると、演出制御装置１４３では、予告復帰用の設定処理（ステップＳａ３４１６）を実行して復帰用判定を行う。時短遊技状態で確変大当たり結果となった場合、開閉実行モード後の遊技状態は高確遊技状態となるため、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが一致しない。この場合、特定表示態様への復帰を不許可とし、復帰処理を実行しない。
【０６４７】
図６７（ｃ）に示すように、開閉実行モードの終了時において、保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａとされた状態で各保留用画像の表示が再開される。その後、保留用画像ＨＷが実行表示領域Ｄにシフトされるまでの期間において保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａに維持される。つまり、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実

行モード後の遊技状態とが異なる場合は、基本的に開閉実行モード前になされた保留予告演出がキャンセルされた状態となり、開閉実行モード後において同じ保留用画像ＨＷについての保留予告演出は不実行とされる。

【０６４８】

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

【０６４９】

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

【０６５０】

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

【０６５１】

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

【０６５２】

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

【０６５３】

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

【０６５４】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【０６５５】

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

【０６５６】

本変形例では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様が特定表示態様とされるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起す

ることができる。また、遊技状態として複数種類の遊技状態が設定され、大当たり結果となって開閉実行モードが実行された場合、それら複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行される。このように複数種類の遊技状態を設けた構成にあっては、当否判定に用いられる保留情報が同じでも遊技状態によって当否の結果や遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）に差異が生じることがある。

【０６５７】

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

【０６５８】

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

【０６５９】

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

【０６６０】

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

【０６６１】

上記構成により、開閉実行モード後において実際の期待度とは整合しない保留用画像が表示され、遊技者の誤解を招くことを好適に抑制できる。また、一律に通常表示態様ＨＭａとすることで、期待度の変化に合わせた表示態様の細かな調整を不要化することができ、処理構成の簡単化を図ることも可能になる。

【０６６２】

開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なることに基づいて対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定した場合に、その後に、その対象保留用画像ＨＷの表示態様を上位の表示態様（特定表示態様）に昇格させるか否かを判定し、その結果に基づいて対象保留用画像ＨＷの表示態様を変更する構成とした。

【０６６３】

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

【０６６４】

上記の際、通常表示態様ＨＭａに設定した対象保留用画像ＨＷの遊技回まで遊技が進んだ場合に、対象保留用画像ＨＷの表示態様を特定表示態様に昇格させるか否かを判定し、その結果に基づいて当該昇格を実行する構成とした。

【０６６５】

対象保留用画像ＨＷの遊技回が開始されてから対象保留用画像ＨＷの表示態様を昇格させることで、遊技回に開始に際して取得・送信される当否判定の情報や遊技回演出に関する情報を活用して昇格判定を行うことができる。これらの情報は、開閉実行モード後の遊技状態に対応しているため、開閉実行モード後の遊技状態に適した態様で上記昇格を行うことができ、遊技者に期待度等の誤解を与えることなく、開閉実行モード後に通常表示態様ＨＭａに設定された対象保留用画像ＨＷの表示態様を特定表示態様に変化させることが可能になる。

【０６６６】

特に、対象保留用画像ＨＷを特定表示態様に昇格されるか否かの判定を、主制御装置１６２において当否判定の実行（遊技回の開始）により特定された変動パターンに基づいて行うことで、対象保留用画像ＨＷの遊技回で遊技回演出の選択に用いられるのと同じ情報を用いて昇格の可否を判定することができる。これにより、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なる場合において、開閉実行モード後の遊技回にて実際に行われる遊技回演出に適合させながら、対象保留用画像ＨＷの表示態様を特定表示態様に変更することができる。

【０６６７】

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

【０６６８】

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

【０６６９】

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

【０６７０】

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

【０６７１】
開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが同じである場合において、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード前の特定表示態様と同じ態様とする場合に、一旦通常表示態様ＨＭａとしてから特定表示態様に変更することが可能な構成とした。
【０６７２】
この場合、開閉実行モード後の遊技状態と開閉実行モード前の遊技状態とが同じであるか否かにかかわらず、開閉実行モードが実行されることに伴い、対象保留用画像ＨＷの表示態様が特定表示態様から通常表示態様ＨＭａに変更され得る。これにより、遊技状態が相違することに起因して通常表示態様ＨＭａに変更される場合の不自然さを軽減することが可能になる。また、通常表示態様ＨＭａとなってから特定表示態様に変化する事象を生じさせることで、遊技状態が相違する場合も含め、開閉実行モード後の遊技状態において、通常表示態様ＨＭａとされた保留用画像が特定表示態様に変更されるのではないかとの期待感を喚起することができ、その保留用画像（保留情報）への期待感を持続させることが可能になる。
【０６７３】
開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが同じであるか否かの同否判定を開閉実行モードの終了時に行う構成とした。
【０６７４】
この場合、対象保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード後に如何なる態様とするかについて、開閉実行モード後に速やかに対応することができる。よって、開閉実行モード後において、対象保留用画像ＨＷよりも前の保留数が少ない状況であっても、対象保留用画像ＨＷの表示態様を好適に調整することができる。
【０６７５】
開閉実行モードの実行中に保留用画像を非表示とする構成とした。
【０６７６】
開閉実行モードの終了に伴い対象保留用画像ＨＷの表示態様を変更する場合に、それまで行われていた対象保留用画像ＨＷを開閉実行モードの終了時に突然、他の表示態様に変更すると、遊技者が不自然な印象を受ける懸念がある。特に通常表示態様ＨＭａに格下げする場合は遊技者の目に付きやすく、不自然な印象を与えやすいことが想定される。この点、本構成では、開閉実行モードにおいて保留用画像が非表示とされるため、対象保留用画像ＨＷの表示態様を変更するにあたり、他の保留用画像も含めて保留用画像の表示自体が行われない期間を介在させることができる。これにより、表示態様の変更が目立つことが抑制され、不自然さを緩和することが可能になる。また、保留用画像が非表示とされることで、開閉実行モード用の演出（大当たり遊技演出）に遊技者を注目させやすくなるというメリットもある。
【０６７７】
＜変形例４＞
上記第１の実施の形態の変形例３では、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態との関係に応じて、開閉実行モード前に特定表示態様とされた保留用画像についての開閉実行モード後の表示態様を決定する構成としたが、本変形例では、開閉実行モード前に特定表示態様とされた保留用画像について開閉実行モード後に改めて先読み処理を実行し、その結果に基づいて当該保留用画像の表示態様を決定するように構成されている。以下、本変形例について図６８～図７６を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第１の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。
【０６７８】
主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて行われる処理について説明する。
【０６７９】
＜情報取得処理＞

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

【０６８０】

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

【０６８１】

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

【０６８２】

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

【０６８３】

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

【０６８４】

演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて行われる処理について説明する。

【０６８５】

＜保留コマンド対応処理＞

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

【０６８６】

ステップＳａ１４０２にて、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数ＳＮ）を１インクリメントした後は、ステップＳａ４３０１に進み、第１保留先読み処理を実行する。第１保留先読み処理は、演出制御装置１４３にて行う保留先読み処理であり、主制御装置１６２からの保留コマンドに含まれる

各種カウンタＣ１，Ｃ２，ＣＳの情報に基づき、始動入賞の発生により取得された保留情報について当否判定の結果等を先読みするものである。ここで、ステップＳａ４３０１の第１保留先読み処理について図７０のフローチャートに基づいて説明する。

【０６８７】

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

【０６８８】

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

【０６８９】

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

【０６９０】

ステップＳａ４４０４では、大当たりであるか否かの先読み処理として、ステップＳａ４４０２で把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値と、ステップＳａ４４０３で取得した当否判定テーブルとに基づいて当否判定を行い、当否結果を把握する。ステップＳａ４４０５では、ステップＳａ４４０４で把握した当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合は、ステップＳａ４４０６にて、主制御装置１６２からの保留コマンドを解析し、今回の保留情報における大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。

【０６９１】

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

【０６９２】

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

【０６９３】

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

【０６９４】

ステップＳａ４４０８の実行後又はステップＳａ４４０５で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップＳａ４４０９にて、主制御装置１６２からの保留コマン

ドを解析し、今回の保留情報における変動種別カウンタＣＳの値を把握する。ステップＳａ４４１０では、ステップＳａ４４０１で把握した遊技状態と、ステップＳａ４４０４で把握した当否抽選の結果とに基づき、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａから対応する変動表示時間テーブルを取得する。例えば、現在の遊技状態が時短遊技状態であり、ステップＳａ４４０４の把握結果が外れ結果である場合には、時短遊技状態用の外れ用変動表示時間テーブル（図５９（ｄ））を取得する。

【０６９５】

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

【０６９６】

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

【０６９７】

＜開閉実行モード用処理＞

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

【０６９８】

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

【０６９９】

特定表示態様で表示されている保留用画像が存在する場合は、ステップＳａ３４０８に進み、特定表示態様で表示されている保留用画像についていずれの態様で表示されているかを示す情報をＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆに記憶する。ステップＳａ３４０８の実行後は、ステップＳａ３４０９（図６３）の処理を行うことなく、ステップＳａ３４１０にて、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに復帰用待機フラグをセットする。すなわち、上記変形例４では、ステップＳａ３４０９にて開閉実行モード前の遊技状態を記憶する処理を実行したが、本変形例では、当該処理を実行しない。

【０７００】

また、ステップＳａ３４１４で肯定判定した場合（ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに復帰用待機フラグがセットされていると判定した場合）は、ステップＳａ３４１５にて復帰用待機フラグを消去する処理を実行する。

【０７０１】

ここで、ステップＳａ３４１４で肯定判定される状況とは、保留予告演出が実行されている状況で開閉実行モードが行われ、保留用画像の表示が消去された状況であることを意味する。この場合は、ステップＳａ４５０１にて、改めて保留先読みを行うための第２保留先読み処理を実行する。続くステップＳａ４５０２では、保留用画像の表示態様を特定表示態様に復帰させるための予告復帰用の設定処理を実行する。ステップＳａ４５０１の第２保留先読み処理及びステップＳａ４５０２の予告復帰用の設定処理の詳細については

後述する。
【０７０２】
ステップＳａ４５０２の実行後は、ステップＳａ３４１７にて保留用画像を通常表示態様ＨＭａで表示する処理を実行し、その後、開閉実行モード用処理を終了する。すなわち、本変形例においても、開閉実行モードの終了直後は保留用画像を通常表示態様ＨＭａで表示する。
【０７０３】
＜第２保留先読み処理＞
ステップＳａ４５０１の第２保留先読み処理について図７２のフローチャートを参照しながら説明する。
【０７０４】
先ずステップＳａ４６０１では、開閉実行モード後の遊技状態を把握する。この判定は、開閉実行モードの契機となった今回の大当たりについての大当たり種別を参照して行う。例えば、今回の大当たりが確変大当たり結果である場合は、開閉実行モード後の遊技状態として確変遊技状態を把握し、通常大当たり結果である場合は、開閉実行モード後の遊技状態として時短遊技状態を把握する。
【０７０５】
ステップＳａ４６０２では、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃを参照し、当該記憶エリア３４４ｃに記憶されている各保留情報についての大当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。なお、この処理は、保留用記憶エリア３４４ｃに記憶されている全ての保留情報を対象として行ってもよいし、復帰処理の対象となる保留情報（開閉実行モード前に特定表示態様で表示されていた保留用画像の保留情報）だけを対象として行ってもよい。
【０７０６】
ステップＳａ４６０３では、ステップＳａ４６０１で把握した遊技状態に対応する当否判定テーブルを取得する。ステップＳａ４６０４では、大当たりであるか否かの先読み処理として、ステップＳａ４６０２で把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値と、ステップＳａ４６０３で取得した当否判定テーブルとに基づいて当否抽選を行い、当否結果を把握する。なお、ステップＳａ４６０４の処理は、ステップＳａ４６０２で大当たり乱数カウンタＣ１を把握した保留情報を対象として行う。このことは、ステップＳａ４６０５以降の処理においても同様である。
【０７０７】
ここで、ステップＳａ４６０３及びステップＳａ４６０４の処理は、始動入賞時（保留情報の取得時）に行う第１保留先読み処理（図７０）のステップＳａ４４０３及びステップＳａ４４０４と同様のものである。但し、例えば、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態で、開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態である場合など、開閉実行モードの前後で抽選モードが変化する場合は、ステップＳａ４６０３で取得される当否判定テーブルが相違するため、第１保留先読み処理とは異なった抽選結果が得られる場合がある。例えば、通常遊技状態の下で確変大当たり結果に当選した場合において、保留されている保留情報についての大当たり乱数カウンタＣ１の値が「１７」である場合には、上記確変大当たり結果に対応する開閉実行モードが行われる前の第１保留先読み処理では外れ結果が先読みされるが、開閉実行モード後の遊技状態を想定した第２保留先読み処理では当たり結果が先読みされる（図１２）。
【０７０８】
ステップＳａ４６０５では、ステップＳａ４６０４で把握した当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合は、ステップＳａ４６０６にて、上記保留用記憶エリア３４４ｃを参照して大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。ステップＳａ４６０７では、大当たり種別の先読み処理として、ステップＳａ４６０６で把握した大当たり種別カウンタＣ２の値と、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａに記憶された種別テーブルとに基づいて大当たり種別の抽選を行い、種別抽選の結果を把握

する。
【０７０９】
ステップＳａ４６０８では、ステップＳａ４６０４で把握した大当たり結果を示す情報としての大当たり情報と、ステップＳａ４６０７で把握した大当たり種別結果を示す情報としての種別情報とを上記保留用記憶エリア３４４ｃの対応する記憶エリアに記憶する。
【０７１０】
ステップＳａ４６０９では、上記保留用記憶エリア３４４ｃを参照して変動種別カウンタＣＳの値を把握する。ステップＳａ４６１０では、ステップＳａ４６０１で把握した遊技状態と、ステップＳａ４６０４で把握した当否抽選の結果とに基づき、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａから対応する変動表示時間テーブルを取得する。例えば、開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態であり、ステップＳａ４６０４の把握結果が外れ結果である場合には、高確遊技状態用の外れ用変動表示時間テーブル（図５９（ｂ））を取得する。
【０７１１】
ステップＳａ４６１１では、変動パターンの先読み処理として、ステップＳａ４６０９で把握した変動種別カウンタＣＳの値と、ステップＳａ４６１０で取得した変動表示時間テーブルとに基づいて変動パターンの抽選処理を行い、その結果を把握する。ステップＳａ４６１１の処理は、始動入賞時（保留情報の取得時）に行う第１保留先読み処理のステップＳａ４４１１と同様のものであるが、開閉実行モードの前後で遊技状態が変化する場合は、ステップＳａ４６１０で取得される変動表示時間テーブルが相違するため、第１保留先読み処理とは異なった抽選結果が得られる場合がある。
【０７１２】
ステップＳａ４６１２では、ステップＳａ４６１１で把握した変動パターンを示す情報を上記保留用記憶エリア３４４ｃの対応するエリアに記憶し、その後、第２保留先読み処理を終了する。
【０７１３】
＜予告復帰用の設定処理＞
ステップＳａ４５０２の予告復帰用の設定処理について図７３のフローチャートを参照しながら説明する。
【０７１４】
先ずステップＳａ４７０１では、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃを参照し、対象保留用画像（開閉実行モード前に特定表示態様で表示されていた保留用画像）に対応する保留情報の変動パターンを把握する。この場合に把握される変動パターンは、上記第２保留先読み処理で把握された変動パターンである。
【０７１５】
ステップＳａ４７０２では、ステップＳａ４７０１で把握した変動パターンが変動パターン１Ｈ、変動パターン１１Ｈ又は変動パターン２１Ｈのいずれかであるか否かを判定する。これらの変動パターンは完全外れに対応するものであり（図１４、図５９）、そのいずれかである場合は、そのまま予告復帰用の設定処理を終了する。
【０７１６】
ステップＳａ４７０１で把握した変動パターンが変動パターン１Ｈ、変動パターン１１Ｈ又は変動パターン２１Ｈのいずれでもない場合は、ステップＳａ４７０３に進み、ステップＳａ４７０１で把握した変動パターン（第２保留先読み処理で先読みした変動パターン）に対応する上限表示態様を把握する。ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａには上限表示態様テーブルが記憶されている。図７４に示すように、上限表示態様テーブルには、各変動パターンに対応させて表示態様の上限が定められており、例えば、高確遊技状態でのＳＰＳＰリーチＡ外れに対応する変動パターン１２Ｈでは、特定表示態様の上限として赤色表示態様ＨＭｄが設定されている。ステップＳａ４７０３では、上限表示態様テーブルを参照し、開閉実行モード後の遊技状態での変動パターンに対応する上限表示態様を特定する。

【０７１７】
ステップＳａ４７０４では、ＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆを参照し、対象保留用画像について開閉実行モード前の表示態様を把握する。ステップＳａ４７０５では、開閉実行モード後の遊技において対象保留用画像の表示態様を開閉実行モード前の特定表示態様に復帰させるか否かを判定する復帰用判定処理を行う。この処理では、ステップＳａ４７０３で把握した上限表示態様と、ステップＳａ４７０４で把握した開閉実行モード前の表示態様とを比較し、開閉実行モード前の表示態様が上限表示態様と同格又は下位の表示態様である場合は、復帰を許容する判定結果とし、開閉実行モード前の表示態様が上限表示態様より上位の表示態様である場合は、復帰を許容しない判定結果とする。
【０７１８】
ステップＳａ４７０６では、ステップＳａ４７０５の復帰用判定の結果が復帰を許容するものであるか否かを判定する。復帰を許容しない判定結果である場合は、そのまま予告復帰用の設定処理を終了する。
【０７１９】
復帰を許容する判定結果である場合は、ステップＳａ４７０７～ステップＳａ４７１１の処理を実行する。これらの処理は、図４３のステップＳａ２１０３～ステップＳａ２１０７と同様のものであり、対象保留用画像よりも前の保留個数に対応させて、対象保留用画像の表示態様をいずれのタイミングで元の表示態様に復帰させるかを設定するものである。すなわち、ステップＳａ４７０７では、対象保留用画像よりも前の保留個数を把握し、把握した保留個数が１以上である場合は、ステップＳａ４７０９にて復帰シナリオの抽選処理を実行する。ステップＳａ４７１０では、抽選された復帰シナリオが実行されるように復帰シナリオデータの設定を行う。
【０７２０】
なお、開閉実行モードの終了時に第２保留先読み処理（ステップＳａ４５０１）を実行するため、開閉実行モードの終了後、特定表示態様とした状態で保留用画像の表示を開始することも可能であるが、本変形例では、開閉実行モードの終了直後は一律に通常表示態様ＨＭａとする（ステップＳａ３４１７）。すなわち、開閉実行モード後に対象保留用画像を特定表示態様とする場合でも、一旦、通常表示態様ＨＭａで表示してから事後的に特定表示態様に変化させる。このような構成とするのは、開閉実行モードが終了した直後のタイミングでは遊技球の払い出しが継続している可能性が高く、下皿３４等の遊技球を排出するなど、遊技者がその対応を行っている場合があり、そのような場合には保留用画像への注意力の低下が想定されることを踏まえたものである。そのようなタイミングでの特定表示態様の表示を避けることで、遊技者から見て知らない間に特定表示態様になっていることを抑制することができる。
【０７２１】
ステップＳａ４７１０の実行後は、ステップＳａ４７１１にてＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに予告復帰フラグをセットする。予告復帰フラグは、保留用画像の表示態様を元に戻すための処理を実行すべきであることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。
【０７２２】
ステップＳａ４７１１の実行後は予告復帰用の設定処理を終了する。その後は、図７１に示すように、ステップＳａ３４１７にて、対象保留用画像も含め、開閉実行モードの終了時点で存在する全ての保留について保留用画像を通常表示態様ＨＭａで表示するように設定する。すなわち、復帰処理が行われる場合でも、開閉実行モードの終了直後は、通常表示態様ＨＭａとされた状態で対象保留用画像が表示される。
【０７２３】
そして、シフト時コマンド対応処理（図４０（ａ））のステップＳａ１７０２における保留予告の第２実行用処理（図４４）や、特図変動表示用処理（図４１）のステップＳａ１８０８における保留予告の第３実行用処理（図４５）にて、対象保留用画像の表示態様が通常表示態様ＨＭａから特定表示態様に変更される。この際、保留予告の第２実行用処

理では、対象保留用画像の表示態様を元の特定表示態様（開閉実行モード前の特定表示態様）に復帰させるように処理を実行する。

【０７２４】

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

【０７２５】

＜開閉実行モードの前後における保留用画像の表示態様の流れについて＞

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

【０７２６】

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

【０７２７】

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

【０７２８】

さらに、演出制御装置１４３では、第１保留先読み処理の結果に基づいて保留予告用の設定処理（ステップＳａ１４０３）を実行し、保留用画像ＨＷについての保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等を行う。変動パターン１２Ｈに対応する最終表示態様の選択範囲は、青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄであるところ（図６１（ｂ））、ここでは、上記各種抽選の結果、最終表示態様として赤色表示態様ＨＭｄが抽選され、当初の表示態様を青色表示態様ＨＭｂとする演出シナリオが抽選されたものとする。この場合、表示態様が青色表示態様ＨＭｂとされた保留用画像ＨＷが第２保留表示領域Ｇｂの第３単位保留表示領域Ｇｂ３に表示される。

【０７２９】

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

【０７３０】

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

に対応する変動パターンである。

【０７３１】

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

【０７３２】

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

【０７３３】

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

【０７３４】

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

【０７３５】

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

【０７３６】

特定表示態様への復帰が不許可となった場合、保留用画像ＨＷは、開閉実行モード終了時に通常表示態様ＨＭａで表示が再開された後、実行表示領域Ｄにシフトされるまでの期間においてその状態が維持される（図７５（ｃ））。

【０７３７】

その後、通常表示態様ＨＭａとされた保留用画像ＨＷの表示位置が実行表示領域Ｄにシフトし、保留用画像ＨＷの遊技回が開始されると、演出制御装置１４３では、保留予告の第３実行用処理（ステップＳａ１８０８）を実行し、上位の表示態様への昇格判定を行う。その結果、上位の表示態様への昇格が抽選された場合は、保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａから特定表示態様に変更される。例えば、昇格判定における変動パターン２３Ｈの上限表示態様が緑色表示態様ＨＭｃに設定されている場合は、緑色表示態様ＨＭｃまでの範囲において保留用画像ＨＷの表示態様が昇格される。

【０７３８】

次に、開閉実行モードの前後で当否判定の先読み結果が変化する場合について図７６を参照しながら説明する。

【０７３９】

図７６（ａ）に示すように、高確遊技状態とされている状況で第２特図の３個目の保留情報（保留用画像ＨＷ）が発生すると、主制御装置１６２では情報取得処理を実行する。その結果、大当たり乱数カウンタＣ１の値として１７、変動種別カウンタＣＳの値として４５が取得されたとする。

【０７４０】
　また、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２の情報取得処理の結果に基づいて第１保留先読み処理を実行する。高確遊技状態での大当たり乱数カウンタＣ１＝１７に対応する当否結果は当たり結果であり（図１２）、変動種別カウンタＣＳ＝４５に対応する変動パターンは変動パターン１２Ａであるため（図５９（ａ））、第１保留先読み処理の結果は、当たりで且つ変動パターン１２Ａとなる。変動パターン１２Ａは、ＳＰＳＰリーチＢ当たりに対応する変動パターンである。
【０７４１】
　さらに、演出制御装置１４３では、第１保留先読み処理の結果に基づいて保留予告用の設定処理を実行する。変動パターン１２Ａに対応する最終表示態様の選択範囲は、青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅであるところ（図６１（ａ））、ここでは、上記各種抽選の結果、最終表示態様として虹色表示態様ＨＭｅが抽選され、当初の表示態様を青色表示態様ＨＭｂとする演出シナリオが抽選されたものとする。この場合、表示態様が青色表示態様ＨＭｂとされた保留用画像ＨＷが第２保留表示領域Ｇｂの第３単位保留表示領域Ｇｂ３に表示される。
【０７４２】
　保留用画像ＨＷが取得された遊技回で通常大当たり結果となり、開閉実行モードに移行すると、保留用画像ＨＷを含む全ての保留用画像の表示が消去される。この状態は、エンディング演出の開始から所定期間が経過するまで維持される。
【０７４３】
　そして、エンディング演出の開始から所定期間が経過すると、演出制御装置１４３では、保留用記憶エリア３４４ｃに記憶されている保留情報に基づいて第２保留先読み処理を実行する。第２保留先読み処理では、時短遊技状態用の当否判定テーブルや変動表示時間テーブルを用いて先読み処理を実行する。大当たり乱数カウンタＣ１＝１７に対応する当否結果は外れ結果であり（図１２）、変動種別カウンタＣＳ＝４５に対応する変動パターンは変動パターン２２Ｈであるため（図５９（ｄ））、第２保留先読み処理の結果は、外れで且つ変動パターン２２Ｈとなる。変動パターン２２Ｈは、リーチ当たりに対応する変動パターンではなく、リーチ外れ（ＳＰリーチＡ外れ）に対応する変動パターンである。
【０７４４】
　また、演出制御装置１４３では、第２保留先読み処理の結果に基づいて予告復帰用の設定処理を実行し、保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード前の特定表示態様に復帰させるか否かの復帰用判定を行う。第２保留先読み処理により先読みされた変動パターン２２Ｈの上限表示態様は緑色表示態様ＨＭｃであるため（図７４）、開閉実行モード前の表示態様である青色表示態様ＨＭｂは変動パターンに対応する上限表示態様以下の態様となる。この場合、特定表示態様への復帰を許容し、復帰シナリオの設定を行う。
【０７４５】
　その結果、次のシフトタイミングで青色表示態様ＨＭｂに復帰させるシナリオが設定されたとすると、図７６（ｂ）に示すように、保留用画像ＨＷの表示位置が第３単位保留表示領域Ｇａ３から第２単位保留表示領域Ｇａ２にシフトされる際に、その表示態様が通常表示態様ＨＭａから青色表示態様ＨＭｂに変更される。
【０７４６】
　なお、開閉実行モードが開始される場合に保留用画像ＨＷの表示態様が緑色表示態様ＨＭｃであった場合も、開閉実行モード前の表示態様が第２保留先読み処理により先読みされた変動パターンに対応する上限表示態様以下の態様となるため、開閉実行モードの終了後、保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａから緑色表示態様ＨＭｃに変更される。
【０７４７】
　これらに対し、開閉実行モードが開始される場合に保留用画像ＨＷの表示態様が赤色表示態様ＨＭｄ又は虹色表示態様ＨＭｅであった場合は、開閉実行モード前の表示態様が第２保留先読み処理により先読みされた変動パターンに対応する上限表示態様よりも上位の

態様となる。この場合は、特定表示態様への復帰を不許可とする。すなわち、開閉実行モードの前後で当否が変化する場合も、開閉実行モードが開始されたときの保留用画像ＨＷの表示態様によって特定表示態様に復帰するか否かが異なる。

【０７４８】

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

【０７４９】

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

【０７５０】

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

【０７５１】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【０７５２】

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

【０７５３】

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

【０７５４】

この点、本構成では、保留予告演出の実行中に開閉実行モードに移行した場合、その保留予告演出の契機となった保留情報を対象として開閉実行モード後に改めて先読み処理を実行し、その結果に基づいて対象保留用画像ＨＷ（保留予告演出の契機となった保留情報の保留用画像）の表示態様を設定する。このため、開閉実行モード前に保留予告演出が行われていた対象保留用画像ＨＷについて、開閉実行モード後の表示態様を開閉実行モード後の遊技状態に適した態様となるように調整することができ、開閉実行モード後における保留用画像の表示を好適に行うことが可能になる。

【０７５５】

開閉実行モード後における再度の保留先読み処理に際し、開閉実行モード後の遊技状態に対応する当否判定条件や演出選択条件を適用して先読みを行う構成とした。これにより、開閉実行モード後に行われる対象保留用画像ＨＷの遊技回で実際に報知される当否結果

や当該遊技回で実際に行われる遊技回演出と整合させつつ、対象保留用画像ＨＷの表示態様を調整することができる。

【０７５６】

開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの表示態様を、開閉実行モード後の再度の保留先読み処理の結果と、開閉実行モード前の対象保留用画像ＨＷの表示態様とに基づいて設定する構成とした。

【０７５７】

例えば、開閉実行モードへの移行に伴い保留用画像の表示態様が頻繁に変化する構成であると、遊技者が違和感を抱く懸念がある。この点、本構成では、再度の先読み結果だけではなく、開閉実行モード前の表示態様も加味して開閉実行モード後の表示態様を設定するため、例えば、開閉実行モード前の表示態様を再度の先読み結果に照らし、開閉実行モード後も同じ表示態様としても支障がなければ、開閉実行モード前の表示態様を引き継ぐといった運用を行うことができる。これにより、開閉実行モードを境として保留用画像の表示態様が過度に変化することを抑制でき、自然な態様で開閉実行モード後の保留用画像の表示を行うことが可能になる。

【０７５８】

各遊技状態の変動パターンに対応させて複数の上限表示態様を設定し、それらのうち、開閉実行モード後の再度の先読み処理により特定された変動パターンに対応する上限表示態様と、開閉実行モード前の表示態様とを比較し、その結果に基づいて開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定する構成とした。より具体的には、開閉実行モード前の表示態様が変動パターンから導出された上限表示態様以下の態様である場合、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード前の表示態様と同じ態様とする構成とした。

【０７５９】

本変形例では、保留用画像の特定表示態様（保留予告演出での報知態様）として、大当たり期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されている。このように期待度を段階的に設定して多数の表示態様を設けた構成にあっては、１の表示態様が対応する期待度の範囲が狭くなるため、開閉実行モード前の表示態様で開閉実行モード後の保留用画像の表示を行うと、開閉実行モードの前後で示唆する期待度に差異が生じやすい。この点、本構成とすることで、多数の表示態様が設定されている状況でも、期待度を整合させて開閉実行モード後の保留用画像の表示を好適に行うことが可能になる。

【０７６０】

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

【０７６１】

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

【０７６２】

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

報知等することが可能になる。

【０７６３】

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

【０７６４】

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

【０７６５】

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

【０７６６】

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

【０７６７】

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

【０７６８】

開閉実行モードの実行中に保留用画像を非表示とする構成とした。

【０７６９】

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

ことで、開閉実行モード用の演出（大当たり遊技演出）に遊技者を注目させやすくなるというメリットもある。

【０７７０】

＜変形例５＞

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

【０７７１】

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

【０７７２】

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

【０７７３】

そこで、本変形例では、ＲＡＭ３４４に記憶されていたデータの全体をバックアップするのではなく、その一部として、保留用記憶エリア３４４ｃに記憶されている保留情報等の保留用画像に関する情報をバックアップするように構成されている。そのための電気的構成について図７７を参照しながら説明する。

【０７７４】

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

【０７７５】

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

【０７７６】

一方、バックアップＲＡＭ３４５に対しては、保留用画像に関する情報の書き込み処理が終了した後も電断時電力の供給が継続される。このように、電断状態が発生した場合に

、バックアップ対象の情報をＲＡＭ３４４とは別に設けられた小規模の記憶媒体に記憶し、その記憶媒体に対して電断時電力を供給する構成としたため、データ保持のための電力消費量を少なく抑えることができる。これにより、データの保持期間が短くなったり、蓄電量の大きいバックアップ用電源部３１６が必要となったりすることを抑制できる。

【０７７７】

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

【０７７８】

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

【０７７９】

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

【０７８０】

＜ＮＭＩ割込み処理＞

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

【０７８１】

＜メイン処理＞

メイン処理について図７８のフローチャートを参照しながら説明する。メイン処理は、パチンコ機１０の電源が投入された場合（外部電源が供給された状態でパチンコ機１０の電源スイッチがオン操作された場合や、パチンコ機１０の電源スイッチがオン状態とされた状態で外部電源が供給された場合）に実行されるものである。

【０７８２】

ステップＳａ５１０１では電源投入に伴う初期設定処理を実行し、ステップＳａ５１０２ではＲＡＭ３４４及びバックアップＲＡＭ３４５のアクセスを許可する。ステップＳａ５１０３ではＲＡＭ３４４の使用領域を０にクリアし、ステップＳａ５１０４ではＲＡＭ３４４の初期化処理を実行する。その後、メイン処理を終了し、後述する通常処理に移行する。

【０７８３】

＜通常処理＞

通常処理について図７９のフローチャートを参照しながら説明する。

【０７８４】

先ずステップＳａ５２０１では、電源投入報知処理を実行する。電源投入報知処理は、パチンコ機１０の電源が投入されたことに対応した電源投入報知を行うものである。

【０７８５】

電源投入前の状態として遊技回の実行中でない状況で電断状態が発生した場合は、上記電源投入報知として、例えば「電源が投入されました」などのメッセージ表示が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにてなされる。このメッセージ表示は所定期間に亘って継続され、その後、所定のデモ映像が表示される。

【０７８６】

また、遊技回の途中で電断状態が発生し、電源投入後（復電後）にその続きが再開される場合は、電源投入報知として、例えば「まもなく画面が復帰します」などのメッセージ表示が表示画面Ｇにてなされる。その際、主表示ユニット８１では続きの遊技回が実行される状態となるが、表示画面Ｇ上では図柄列Ｚ１～Ｚ３が表示されず、それらによる変動表示は行われない。かかる変動表示が行われるのは、電源投入後（復電後）における次の遊技回（電源投入後に開始される遊技回）の開始タイミングからとなる。なお、上記メッセージ表示は、続きの遊技回が終了した場合（次の遊技回が開始される場合）に消去される。

【０７８７】

また、遊技回の実行中でない状況で電断状態が発生した場合及び遊技回の途中で電断状態が発生した場合のいずれにおいても、電源投入報知の実行中は、スピーカ部２９からの音出力がなされず無音状態が維持される。音出力が行われるのは、電源投入後に開始される遊技回（復電時に続きの遊技回が行われる場合はその次の遊技回）の開始タイミングからとなる。このような構成とすることで、遊技ホールでの営業準備時等において、複数のパチンコ機１０が接続されたホール電源をオン状態とし、それらパチンコ機１０を同時に立ち上げた場合に、各パチンコ機１０から一斉に音が出力されて騒音化することを抑制できる。

【０７８８】

ステップＳａ５２０２では、保留用画像を電断前の表示態様で表示するための保留予告の復帰用処理を実行する。当該処理の詳細については後述する。なお、ステップＳａ５２０１及びステップＳａ５２０２の処理は、パチンコ機１０の電源が投入された場合にのみ実行される。

【０７８９】

ステップＳａ５２０２の実行後は、ステップＳａ５２０３にて外部信号出力処理を実行する。外部信号出力処理では、前回の通常処理で設定したコマンドを表示制御装置３５０を送信したり、各種ランプ部２６～２８やスピーカ部２９を駆動制御するための制御信号等を送信したりする。ステップＳａ５２０４では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられるカウンタ値を更新するカウンタ更新処理を実行する。

【０７９０】

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

【０７９１】

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

【０７９２】

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

【０７９３】

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

【０７９４】

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

【０７９５】

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

【０７９６】

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

【０７９７】

＜保留予告の復帰用処理＞

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

【０７９８】

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

【０７９９】

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

【０８００】

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

【０８０１】

一方、両者が一致する場合には、ＲＡＭ判定値が正常であるとして、バックアップＲＡＭ３４５に記憶保持されているデータを有効なものとして認識する。この場合は、ステップＳａ５３０４に進み、バックアップＲＡＭ３４５に記憶されているデータを参照し、電

断状態の発生時における保留個数を把握する。
【０８０２】
ステップＳａ５３０５では、ステップＳａ５３０４で把握した保留個数が０個であるか否かを判定する。保留個数が０個である場合、すなわち、保留が存在しない状況で電断状態が発生していた場合は、そのまま保留予告の復帰用処理を終了する。
【０８０３】
保留個数が０個でない場合は、ステップＳａ５３０６に進み、表示態様の設定処理を実行する。この処理は、復電後に表示する保留用画像の表示態様を設定するためのものである。ここで、ステップＳａ５３０６の表示態様の設定処理について図８１のフローチャートを参照しながら説明する。
【０８０４】
ステップＳａ５４０１では、バックアップＲＡＭ３４５に記憶されているデータを参照し、電断状態の発生前（発生直前）における各保留用画像の表示態様を把握する。ステップＳａ５４０２では、ステップＳａ５４０１の把握結果に基づき、特定表示態様で表示されていた保留用画像が存在するか否かを判定する。特定表示態様で表示されていた保留用画像が存在しない場合は、ステップＳａ５４０３に進み、全ての保留用画像の表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する。
【０８０５】
特定表示態様で表示されていた保留用画像が存在する場合は、ステップＳａ５４０４に進み、その保留用画像（対象保留用画像）の表示態様が所定表示態様（例えば、赤色表示態様ＨＭｄ）以上のものであるか否かを判定する。対象保留用画像の表示態様が所定表示態様より下位の態様（例えば、緑色表示態様ＨＭｃ又は青色表示態様ＨＭｂ）である場合は、ステップＳａ５４０５に進み、その保留用画像の表示態様を電断前の特定表示態様に設定する。ステップＳａ５４０６では、対象保留用画像以外の保留用画像についてその表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する。
【０８０６】
対象保留用画像の表示態様が所定表示態様以上のもの（例えば、赤色表示態様ＨＭｄ又は虹色表示態様ＨＭｅ）である場合は、ステップＳａ５４０７に進み、保留用画像の表示態様を所定表示態様より下位の表示態様（例えば、緑色表示態様ＨＭｃ）に設定する。すなわち、対象保留用画像の表示態様が所定表示態様以上のものである場合は、復電時における対象保留用画像の表示態様を電断前の特定表示態様よりも下位の態様に制限する。
【０８０７】
ステップＳａ５４０８では、対象保留用画像以外の保留用画像についてその表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する。ステップＳａ５４０９では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに復帰用予告フラグをセットする。復帰用予告フラグの役割については後述する。
【０８０８】
保留予告の復帰用処理（図８０）の説明に戻り、ステップＳａ５３０６の表示態様の設定処理を実行した後は、ステップＳａ５３０７にて、各保留用画像がステップＳａ５３０６で設定した表示態様にて表示されるように表示制御装置３５０を制御する。ステップＳａ５３０８では、バックアップＲＡＭ３４５に記憶されている保留情報等をＲＡＭ３４４の対応するエリアに記憶する（復帰させる）。ステップＳａ５３０９では、バックアップＲＡＭ３４５に格納されている停電フラグを消去し、その後、保留予告の復帰用処理を終了する。
【０８０９】
＜特図変動表示用処理＞
本変形例に係る特図変動表示用処理について図８２を参照しながら説明する。この処理は、演出設定処理（図３０）のステップＳａ１３０５で実行されるものであり、図４１の特図変動表示用処理に代えて実行されるものである。図８２において図４１と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。なお、図８２で

は、便宜上、保留予告の第１実行用処理等の記載を省略する。

【０８１０】

ステップＳａ１８０４で否定判定し、変動表示中である場合は、ステップＳａ１８０５にて変動中用処理を実行する。ステップＳａ５５０１では、今回の特図遊技回が電断前に特定表示態様で表示されていた保留用画像（対象保留用画像）の遊技回であるか否かを判定する。対象保留用画像の遊技回でない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。

【０８１１】

対象保留用画像の遊技回である場合は、ステップＳａ５５０２にて保留予告の第４実行用処理を行い、その後、特図変動表示用処理を終了する。保留予告の第４実行用処理は、対象保留用画像の遊技回において当該保留用画像の表示態様を上位の態様に昇格させるためのものである。

【０８１２】

＜保留予告の第４実行用処理＞

ステップＳａ５５０２の保留予告の第４実行用処理について図８３のフローチャートを参照しながら説明する。

【０８１３】

先ずステップＳａ５６０１では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに復帰用予告フラグが格納されているか否かを判定する。復帰用予告フラグは、復電時において、電断前の特定表示態様より下位の表示態様とされた保留用画像について、その表示態様を上位の態様に変化させる処理を実行すべきであることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。復帰用予告フラグが格納されていない場合は、そのまま保留予告の第４実行用処理を終了する。

【０８１４】

復帰用予告フラグが格納されている場合は、ステップＳａ５６０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに昇格フラグが格納されているか否かを判定する。昇格フラグは、対象保留用画像の表示態様を昇格すべきであることをＭＰＵ３４２が把握するためのものであり、上記第１の実施の形態に係る昇格フラグと同様のものである。

【０８１５】

昇格フラグが格納されていない場合は、ステップＳａ５６０３にて、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに判定済みフラグが格納されているか否かを判定する。判定済みフラグが格納されている場合は、そのまま保留予告の第４実行用処理を終了する。

【０８１６】

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

【０８１７】

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

【０８１８】

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

【０８１９】

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

【０８２０】
ステップＳａ５７０３では、ステップＳａ５７０１で把握した変動パターンと、ステップＳａ５７０２で把握した現在の表示態様と、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａに記憶された昇格判定用テーブルとに基づいて保留予告演出の昇格判定を行う。昇格判定は、実行表示領域Ｄに表示されている対象保留用画像の表示態様を現状より上位の特定表示態様に変更することが可能か否かを判定するものである。
【０８２１】
昇格用判定テーブルには、上記第１の実施の形態に係る昇格用判定テーブル（図４７）と同様に、各変動パターンに対応させて表示態様の上限が定められている。ステップＳａ５７０３では、昇格用判定テーブルを参照して変動パターンに対応する上限表示態様を特定し、現在の表示態様がその特定した上限表示態様よりも下位の表示態様であるか否かを判定する。その結果、下位の表示態様である場合は表示態様の昇格を許容し、そうでない場合は昇格を不可とする。
【０８２２】
ステップＳａ５７０３の実行後は、ステップＳａ５７０４にて上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに判定済みフラグをセットする。判定済みフラグは昇格判定を実行済みであることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。
【０８２３】
ステップＳａ５７０５では、上記ステップＳａ５７０３の昇格判定の結果が表示態様の昇格を許容するものであるか否かを判定する。昇格を許容しない場合は、保留予告の昇格用処理を抜けてステップＳａ５６１１（図８３）に進み、復帰用予告フラグを消去して保留予告の第４実行用処理を終了する。
【０８２４】
昇格を許容する場合は、ステップＳａ５７０６に進み、昇格シナリオの抽選処理を実行する。昇格シナリオは、実行表示領域Ｄに表示されている対象保留用画像について、いずれのタイミング（保留変化ポイント）でいずれの表示態様に変更するかを定めるものである。昇格シナリオの抽選は、上記第１の実施の形態に係るステップＳａ２４０５（図４６）と同様に、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａに記憶された昇格シナリオ抽選テーブルと、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて行う。
【０８２５】
ステップＳａ５７０７では、ステップＳａ５７０６で抽選された昇格シナリオが実行されるように昇格シナリオデータを設定する。ステップＳａ５７０８では、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに昇格フラグをセットし、その後、保留予告の昇格用処理を終了する。
【０８２６】
保留予告の第４実行用処理（図８３）の説明に戻り、ステップＳａ５６０２で肯定判定した場合（昇格フラグが格納されている場合）は、ステップＳａ５６０６に進み、表示態様の昇格タイミングであるか否かを判定する。この判定は、ステップＳａ５７０７における昇格シナリオの設定結果に基づいて行う。昇格タイミングでない場合は、そのまま保留予告の第４実行用処理を終了する。
【０８２７】
昇格タイミングである場合は、ステップＳａ５６０７に進み、昇格シナリオの設定結果に基づいて今回の変更処理における変更先の表示態様（上位の表示態様）を把握する。続くステップＳａ５６０８では、実行表示領域Ｄに表示されている保留用画像の表示態様をステップＳａ５６０７で把握した表示態様に変更するように設定する。具体的には、表示制御装置３５０への出力コマンドとして、いずれの表示態様に変更するかを示す情報を含ませるようにして、実行表示領域Ｄに表示されている保留用画像の表示態様を変更すべき旨のコマンドを設定する。
【０８２８】

ステップＳａ５６０９では、上記ステップＳａ５６０７で把握した表示態様又は上記ステップＳａ５６０８で変更先として設定した表示態様が昇格演出における最終表示態様であるか否かを判定する。例えば、複数回の変更処理により表示態様を多段的に昇格させるように昇格シナリオが設定されている場合において、今回の変更処理がその途中段階での処理である場合は、最終表示態様でないとして本ステップを否定判定し、保留予告の第４実行用処理を終了する。

【０８２９】

最終表示態様である場合は、ステップＳａ５６１０にて上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに格納されている昇格フラグを消去する。続くステップＳａ５６１１では、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに格納されている復帰用予告フラグを消去し、その後、保留予告の第４実行用処理を終了する。

【０８３０】

＜電断前と復電後における保留用画像の表示態様について＞

電断前と復電後における保留用画像の表示態様について説明する。ここでは先ず、電断状態の発生前において緑色表示態様ＨＭｃとされた保留用画像が存在していた場合について図８５を参照しながら説明する。

【０８３１】

図８５（ａ）に示すように、第１特図の遊技回が実行されている状況で、それとは別に第１特図の保留情報が３個存在し、第３単位保留表示領域Ｇａ３の保留用画像ＨＷが緑色表示態様ＨＭｃで表示されているとする。その状態で電断状態が発生すると、パチンコ機１０がオフ状態となり、表示画面Ｇ上の表示が消える。これに伴い、保留用画像ＨＷを含む全ての保留用画像が表示されていない状態となる。

【０８３２】

この際、演出制御装置１４３では、保留用画像に関する情報をバックアップＲＡＭ３４５に記憶する。バックアップＲＡＭ３４５には、データ保持用の電断時電力が電源及び発射制御装置１９１から供給されるため、バックアップＲＡＭ３４５に記憶された保留用画像に関する情報等は、電断状態である間も保持される。

【０８３３】

その後、電断状態が解消されて復電すると、主制御装置１６２では、ＲＡＭ３１４に記憶保持されたデータに基づいて復電時用処理（図１９のステップＳａ２００４～ステップＳａ２０１０）を実行する。これにより、電断状態の発生時に中断された遊技回（第１特図の遊技回）の続きが特図用表示部４３にて再開される。

【０８３４】

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

【０８３５】

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

【０８３６】

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

【０８３７】
なお、図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示に関する情報はバックアップされないため、上記の際、図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示は表示されない。このため、電源投入報知としての文字表示４６１と、バックアップＲＡＭ３４５に記憶された保留用画像に関する情報等に基づいて復帰される各保留用画像とは、図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示されるときの背景とは異なる復電時用背景４６２上に表示される。復電時用背景４６２は、例えば、所定の表示色（例えば黒色）による単色表示の背景とされる。
【０８３８】
その後、再開された続きの遊技回が終了すると、図８５（ｃ）に示すように、各保留用画像が下位側の単位保留表示領域にシフトされる。次の遊技回が開始されることに伴い、表示画面Ｇにて図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示され、画面が復帰する。
【０８３９】
次に、電断状態の発生前において赤色表示態様ＨＭｄとされた保留用画像が存在していた場合について図８６を参照しながら説明する。
【０８４０】
図８６（ａ）に示すように、第１特図の遊技回が実行されている状況で、それとは別に第１特図の保留情報が３個存在し、第３単位保留表示領域Ｇａ３に表示されている保留用画像ＨＷが赤色表示態様ＨＭｄで表示されているとする。その状態で電断状態が発生すると、パチンコ機１０がオフ状態となり、表示画面Ｇ上の表示が消える。
【０８４１】
その後、電断状態が解消されて復電すると、電断状態の発生時に中断された遊技回（第１特図の遊技回）の続きが特図用表示部４３にて再開される。また、演出制御装置１４３では、保留予告の復帰用処理を実行し、電断状態の発生前における保留用画像ＨＷの特定表示態様が所定表示態様以上のものであるか否かを判定する。
【０８４２】
ここでは、電断状態の発生前における保留用画像ＨＷの表示態様が赤色表示態様ＨＭｄであり、所定表示態様以上の態様となるため、復電時における保留用画像ＨＷの表示態様が電断前の表示態様よりも下位の緑色表示態様ＨＭｃに設定される。これにより、図８６（ｂ）に示すように、保留用画像ＨＷの表示態様が緑色表示態様ＨＭｃとされた状態で各保留用画像の表示が復帰される。
【０８４３】
その後、保留用画像ＨＷの遊技回の開始タイミングとなると、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２から送信される変動開始コマンドに基づき、保留用画像ＨＷに対応する保留情報の変動パターンを把握する。そして、その変動パターンに基づき、現状の表示態様（緑色表示態様ＨＭｃ）よりも上位の表示態様に昇格させるか否かを判定する。
【０８４４】
すなわち、電断状態の発生前における表示態様が所定表示態様以上の場合は、一旦、電断前の表示態様よりも下位の表示態様で復帰させ、遊技回の開始時に送信される変動開始コマンドに基づいてその保留用画像ＨＷの表示態様を設定し直す。その結果、赤色表示態様ＨＭｄ（上位の表示態様）への昇格が判定された場合には、図８６（ｃ）に示すように、実行表示領域Ｄにおいて保留用画像ＨＷの表示態様が緑色表示態様ＨＭｃから赤色表示態様ＨＭｄに変更される。なお、保留用画像ＨＷの遊技回で実施される遊技回演出（リーチ演出等）は、変動開始コマンドから解析される変動パターンに基づいて決定されるため、当該変動パターンを前提として昇格が判定された保留用画像ＨＷの表示態様は、上記遊技回演出に整合するものとなる。
【０８４５】
以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【０８４６】
対象保留用画像ＨＷが特定表示態様とされている状況（保留予告演出が実行されている状況）で電断異常が発生し、その後、電断異常が解消されて復電した場合において、電断

前の対象保留用画像ＨＷの表示態様に基づいて復電後の対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定し、保留予告演出を再実行する構成とした。

【０８４７】

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

【０８４８】

電断状態が発生した場合に保留用画像に関する情報をバックアップＲＡＭ３４５に記憶することで、保留用画像の表示態様に対応する情報を電断状態の発生後も保持可能とする構成とした。

【０８４９】

上記構成によれば、電断状態の発生により遊技機への電源供給が停止され、保留用画像に関する制御が停止された状態となっても、復電後において、バックアップＲＡＭ３４５に保持された情報を参照することで、電断前の対象保留用画像ＨＷの表示態様を把握することができる。これにより、復電後に保留予告演出を再実行する場合に、対象保留用画像ＨＷの表示態様を電断前の表示態様に好適に復帰させることが可能になる。

【０８５０】

電断前における対象保留用画像ＨＷの表示態様が所定態様（緑色表示態様ＨＭｃ）より上位の報知態様である場合、復電後の対象保留用画像ＨＷの表示態様を所定態様以下に制限する構成とした。

【０８５１】

例えば、電断異常の影響により保留球格納エリア３１４ｂに記憶されていた保留情報に変化が生じた場合、電断前に行われた保留先読みの結果と、復電後の遊技回で行われる当否判定の結果や遊技回演出の選択結果とに不整合が生じる。このような場合に、電断前において保留予告演出により高い期待度を示唆しており、復電後もそれをそのまま再実行すると、遊技回での報知結果（当否判定の結果）や遊技回で行われる遊技回演出が、保留予告演出により示唆される期待度と整合しないものとなり、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。

【０８５２】

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

【０８５３】

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

【０８５４】

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

【０８５５】

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

【０８５６】

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

【０８５７】

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

【０８５８】

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

【０８５９】

＜変形例６＞

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

【０８６０】

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

【０８６１】

なお、本変形例では、発射制御装置１９１の停電監視部３１５から出力される停電信号を伝送する信号線が演出制御装置１４３に接続されておらず、上記停電信号が演出制御装置１４３に入力されないように構成されている。

【０８６２】

また、本変形例では、主制御装置１６２の保留先読み処理（図２８）において、その処理結果（変動パターン抽選等の先読み結果）をＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂ（図１１）に記憶する。すなわち、保留球格納エリア３１４ｂに設定された各エリアには、保留情報（大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳの各値）のほか、その保留情報を対象として行われた保留先読みの結果が記憶される。

【０８６３】

保留球格納エリア３１４ｂに記憶された先読み処理の結果に関する情報は、当該情報を演出制御装置１４３に送信した後も、消去されずにＲＡＭ３１４に保存され続ける。このような構成とするのは、電断状態が発生してその後復電した場合に、電断状態の発生前に行われた保留先読み処理の結果を把握できるようにするためである。

【０８６４】

すなわち、通常のパチンコ機では、主制御装置１６２にて保留先読み処理を実行し、その結果を保留コマンド等として演出制御装置１４３に送信した後は、当該先読み結果を主制御装置１６２側の制御処理に利用しないため、当該情報を主制御装置１６２側に残しておく必要がない。このため、演出制御装置１４３への送信後は、先読み結果に関する情報が記憶されていたエリアを解放し、後続の保留情報に対する先読み結果等を上書きするなどして当該情報を消去するのが一般的である。

【０８６５】
これに対し、本変形例では、先読み結果に関する情報を演出制御装置１４３に送信した後も、その情報をＲＡＭ３１４に保存しておく構成とする。電断状態が発生した場合には、電源及び発射制御装置１９１から電断時用電力がＲＡＭ３１４に供給され、ＲＡＭ３１４内の情報が消去されずに保持される。このため、本変形例のような構成とすることで、電断状態が発生した場合に先読み結果に関する情報を保持することが可能となり、電断後の復電時において、電断状態の発生前に行われた保留先読み処理の結果を把握できるようになる。
【０８６６】
なお、ＲＡＭ３１４に記憶された先読み結果に関する情報は、恒久的に記憶され続けるわけではなく、保留情報が消去されることに伴って消去される。すなわち、保留先読み処理の対象となった保留情報の遊技回が実行されることに応じて、ＲＡＭ３１４内の先読み結果に関する情報が消去される。
【０８６７】
ちなみに、先読み結果に関する情報の記憶エリアを保留球格納エリア３１４ｂとするのは、先読み結果に関する情報がいずれの保留情報に対応するのかを把握したり、不用意に他の情報が上書きされないように記憶エリアの割り当てを行ったりする上での利便性を考慮したものである。よって、当該情報の記憶エリアは、必ずしも保留球格納エリア３１４ｂである必要はなく、ＲＡＭ３１４における他の記憶領域であってもよい。
【０８６８】
主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて行われる処理について説明する。
【０８６９】
＜メイン処理＞
本変形例に係るメイン処理について図８７（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、パチンコ機１０の電源が投入された場合に実行されるものであり、図１９のメイン処理に代えて実行されるものである。図８７（ａ）において図１９と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【０８７０】
ステップＳａ２００３で否定判定した場合（ＲＡＭ消去スイッチが押されていない場合）は、ステップＳａ２００４にてＲＡＭ３１４のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグが格納されている場合、すなわち、電断状態の発生後、ＲＡＭ３１４のデータが記憶保持されている状態で復電した場合は、ステップＳａ２００５にてＲＡＭ判定値を算出する。
【０８７１】
ステップＳａ２００６ではＲＡＭ判定値が正常であるか否かを判定し、正常である場合は、ステップＳａ２００７にてスタックポインタを復帰させる。ステップＳａ２００８では復電コマンドを出力する。
【０８７２】
ステップＳａ６１０１では、ＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに記憶保持されている情報に基づいて復電時保留コマンドを設定し、演出制御装置１４３に出力する。復電時保留用コマンドには、電断状態の発生時における保留個数を示す情報や、電断状態の発生前に行われた保留先読みの結果を示す情報等が含まれる。ステップＳａ６１０１の実行後は、ステップＳａ２００９の処理（停電フラグの消去）を実行する。
【０８７３】
演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて行われる処理について説明する。
【０８７４】
＜通常処理＞
本変形例に係る通常処理について図８７（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、図７９の通常処理に代えて実行されるものである。図８７（ｂ）に示すように、本変形例に係る通常処理では、電断状態が発生した場合の保留情報のバックアッ

プ処理が設けられていない。
【０８７５】
具体的には、上記変形例５に係る図７９の通常処理では、ステップＳａ５２０７にてバックアップＲＡＭ３４５に停電フラグが格納されているか否かを確認して電断状態の有無を判定し、停電フラグが格納されている場合（電断状態が発生した場合）は、ステップＳａ５２０９～ステップＳａ５２１２の処理を実行したが、本変形例に係る図８７（ｂ）の通常処理では、これらの処理が設けられていない。また、上記第１の実施の形態の変形例５に係る図７９の通常処理では、パチンコ機１０の電源が投入された場合にステップＳａ５２０２で保留予告の復帰用処理を実行するが、本変形例に係る図８７（ｂ）の通常処理では、そのような処理が設けられておらず、ステップＳａ５２０１の電源投入報知処理を実行した後、ステップＳａ５２０３の外部出力処理を実行する。
【０８７６】
＜演出設定処理＞
本変形例に係る演出設定処理について図８８のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、通常処理（図８７（ｂ））のステップＳａ５２０６で実行されるものであり、図３０の演出設定処理に代えて実行されるものである。図８８において図３０と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【０８７７】
先ずステップＳａ６２０１では、主制御装置１６２からの復電時保留コマンドを受信しているか否かを判定する。復電時保留コマンドは、電断状態から復電した場合に出力されるものであり（図８７（ａ）のステップＳａ６１０１）、当該コマンドには、電断状態の発生時における保留個数を示す情報や、電断状態の発生前に行われた保留先読みの結果を示す情報等が含まれる。
【０８７８】
復電時保留コマンドを受信している場合は、ステップＳａ６２０２に進み、主制御装置１６２からの復電時保留コマンドに基づいて電断状態の発生時における保留個数を把握する。ステップＳａ６２０３では、ステップＳａ６２０２で把握した保留個数が０個であるか否かを判定する。保留個数が０個でない場合は、ステップＳａ６２０４に進み、復電後における保留用画像の表示態様を設定するための表示態様の設定処理を実行する。ここで、表示態様の設定処理について図８９のフローチャートを参照しながら説明する。
【０８７９】
先ずステップＳａ６３０１では、主制御装置１６２からの復電時保留コマンドに基づいて各保留情報の変動パターンを把握する。この変動パターンは、電断状態の発生前において主制御装置１６２の保留先読み処理（図２８）により先読みされたものである。復電時保留コマンドには、ステップＳａ６２０２で把握した保留個数分の変動パターンの情報が含まれるため、本ステップでは、それらの変動パターンを全て把握する。
【０８８０】
なお、保留個数分の変動パターンの情報を含ませて復電時保留コマンドを送信する場合、データ量が大きくなったり、変動パターンの情報を収めきれなかったりすることが想定されるため、それらの情報を複数回に分けて送信してもよい。具体的には、先ず、変動パターンの情報を含まない形態で復電時保留コマンドを送信し、当該コマンドに続いて各保留情報の変動パターンの情報を順次送信する構成としてもよい。
【０８８１】
ステップＳａ６３０２では、ステップＳａ６３０１の把握結果に基づき、大当たりの保留情報が存在するか否かを判定する。具体的には、ステップＳａ６３０１で把握した変動パターンの中に大当たりに対応する変動パターンが含まれているか否かを確認し、電断状態の発生前において大当たりが先読みされた保留情報が存在するか否かを判定する。
【０８８２】
大当たりの保留情報が存在する場合は、ステップＳａ６３０３に進み、その保留情報に対応する保留用画像の表示態様を第１特定表示態様に設定する。第１特定表示態様は、大

当たりが先読みされた場合に選択される最終表示態様の上限である虹色表示態様ＨＭｅより下位の特定表示態様であり、例えば、緑色表示態様ＨＭｃである。

【０８８３】

ステップＳａ６３０４では、その保留用画像（対象保留用画像）に対応させて復帰用予告フラグをセットする。復帰用予告フラグは、対象保留用画像の遊技回にて当該保留用画像の表示態様を変化させる処理（昇格処理）を実行すべきであることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。なお、復帰用予告フラグは、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに格納してもよいし、対象保留用画像の保留情報とセットでシフトされるように、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃにおける対応エリア（対象保留用画像が対応するエリア）に格納してもよい。

【０８８４】

ステップＳａ６３０４の実行後又はステップＳａ６３０２で否定判定した場合（大当たりの保留情報が存在しない場合）は、ステップＳａ６３０５にて、ステップＳａ６３０１で把握した変動パターンにおいて、ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターンが存在するか否かを判定する。具体的には、変動パターン５Ｈ、変動パターン６Ｈ、変動パターン１２Ｈ、変動パターン１３Ｈ、変動パターン２４Ｈ、変動パターン２５Ｈのいずれかに該当するものが存在するか否かを判定する。本ステップは、電断前の先読み結果が外れ結果である保留情報の中に、大当たり期待度の順位が所定以上であるリーチ演出に対応するものが含まれているか否かを判定するものである。

【０８８５】

ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターンが存在する場合は、ステップＳａ６３０６に進み、その変動パターンが先読みされている保留情報に対応する保留用画像の表示態様を第２特定表示態様に設定する。第２特定表示態様は、第１特定表示態様より下位の表示態様であり、例えば、青色表示態様ＨＭｂである。ステップＳａ６３０７では、その保留用画像に対応させて復帰用予告フラグをセットする。

【０８８６】

ステップＳａ６３０７の実行後又はステップＳａ６３０５で否定判定した場合（ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターンが存在しない場合）は、ステップＳａ６３０８にて、ステップＳａ６３０１で変動パターンを把握できない保留情報が存在するか否かを判定する。なお、変動パターンを把握できない場合としては、電断状態の発生により先読み結果を示す情報の一部が破損したり、復電時保留コマンドの送信時にノイズ等の影響により一部のデータが破損したりした場合等が考えられる。

【０８８７】

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

【０８８８】

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

【０８８９】

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

【０８９０】

ステップＳａ６２０１で否定判定した場合（復電時保留コマンドを受信していない場合）は、ステップＳａ６２０２～ステップＳａ６２０５の処理をスキップしてステップＳａ

１３０１に進む。また、ステップＳａ６２０３で否定判定した場合（保留個数が０個である場合）は、ステップＳａ６２０４及びステップＳａ６２０５の処理をスキップしてステップＳａ１３０１に進む。

【０８９１】

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

【０８９２】

＜電断前と復電後における保留用画像の表示態様について＞

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

【０８９３】

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

【０８９４】

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

【０８９５】

この際、主制御装置１６２のＲＡＭ３１４には、データ保持用の電断時電力が電源及び発射制御装置１９１から供給されるため、ＲＡＭ３１４に記憶されているデータは、電断状態である間も保持される。なお、ＲＡＭ３１４に記憶されているデータには、電断状態の発生前において上記各保留用画像の保留情報に対して行った保留先読み処理（ステップＳａ３０５）の処理結果が含まれている。

【０８９６】

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

【０８９７】

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

【０８９８】

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

する。
【０８９９】
これにより、図９０（ｂ）に示すように、保留用画像ＨＷの表示態様が緑色表示態様ＨＭｃとされ、他の保留用画像の表示態様が通常表示態様ＨＭａとされた状態で、各保留用画像の表示が復帰される。復電の際、演出制御装置１４３では、電源投入報知を実施するための電源投入報知処理（ステップＳａ５２０１）を実行するため、表示画面Ｇには、例えば「まもなく画面が復帰します」などの文字表示４６１が表示される。このため、表示が復帰された各保留用画像は上記文字表示４６１とともに表示される。
【０９００】
その後、保留用画像ＨＷの遊技回の開始タイミングとなると、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２から送信される変動開始コマンドに基づき、保留用画像ＨＷに対応する保留情報の変動パターンを把握する。そして、その変動パターンに基づき、現状の表示態様（緑色表示態様ＨＭｃ）よりも上位の表示態様に昇格させるか否かを判定する。
【０９０１】
すなわち、電断状態の発生前において大当たり結果が先読みされた保留情報の保留用画像ＨＷについては、一旦、所定以下の表示態様（第１特定表示態様）に制限して表示し、遊技回の開始時に送信される変動開始コマンドに基づいてその保留用画像ＨＷの表示態様を設定し直す。その結果、上位の表示態様（赤色表示態様ＨＭｄ又は虹色表示態様ＨＭｅ）への昇格が判定された場合には、図９０（ｃ）に示すように、実行表示領域Ｄにおいて保留用画像ＨＷの表示態様が上位の態様（例えば赤色表示態様ＨＭｄ）に変更される。
【０９０２】
なお、保留用画像ＨＷの遊技回の開始時に送信される変動開始コマンドから把握される変動パターンが大当たりに対応したものでない場合、すなわち、当該遊技回にて大当たりが報知されない状態となっている場合は、上位の表示態様への昇格が不許可とされ、実行表示領域Ｄの保留用画像ＨＷの表示態様が第１特定表示態様に維持される。
【０９０３】
次に、電断状態の発生前においてＳＰリーチ外れ結果、ＳＰＳＰリーチ外れ結果が先読みされていた場合について図９１を参照しながら説明する。
【０９０４】
図９１（ａ）に示すように、第１特図の遊技回が実行されている状況で、それとは別に第１特図の保留情報が３個存在し、第１単位保留表示領域Ｇａ１の保留用画像ＨＷ１が青色表示態様ＨＭｂで表示され、第３単位保留表示領域Ｇａ３の保留用画像ＨＷが緑色表示態様ＨＭｃで表示されていたとする。
【０９０５】
保留用画像ＨＷ１に対応する保留情報の先読み結果は変動パターン３Ｈ（ＳＰリーチＡ外れ）であり、保留用画像ＨＷ２に対応する保留情報の先読み結果は変動パターン６Ｈ（ＳＰＳＰリーチＢ外れ）である。なお、第２単位保留表示領域Ｇａ２の保留用画像に対応する保留情報の先読み結果は変動パターン１Ｈ（完全外れ）である。
【０９０６】
その状態で電断状態が発生すると、パチンコ機１０がオフ状態となり、表示画面Ｇ上の表示が消える。その後、電断状態が解消されて復電すると、電断状態の発生時に中断された遊技回（第１特図の遊技回）の続きが特図用表示部４３にて再開される。
【０９０７】
また、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２から送信される復電時保留コマンドに基づき、保留用画像の表示を復帰させるための処理を実行する（ステップＳａ６２０２～ステップＳａ６２０５）。この際、ＳＰリーチ外れに対応する変動パターン（変動パターン３Ｈ）が先読みされていた保留用画像ＨＷ１については、その表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定し、それよりも上位のＳＰＳＰリーチ外れに対応する変動パターン（変動パターン６Ｈ）が先読みされていた保留用画像ＨＷ２については、その表示態様を第２特定表示態様（青色表示態様ＨＭｂ）に設定する。

【０９０８】
これにより、図９１（ｂ）に示すように、保留用画像ＨＷ１の表示態様が通常表示態様ＨＭａとされ、保留用画像ＨＷ２の表示態様が青色表示態様ＨＭｂとされた状態で、各保留用画像の表示が復帰される。すなわち、所定順位より下位のリーチ外れ演出に対応する保留情報の保留用画像については、電断状態の発生前に特定表示態様で表示されていたか否かにかかわらず、通常表示態様ＨＭａで表示し、所定順位以上のリーチ演出に対応する保留情報の保留用画像については、所定以下の表示態様（第２特定表示態様）に制限して表示する。
【０９０９】
保留用画像ＨＷ２の遊技回が実行される場合に、上位の表示態様への昇格判定が行われる点については、図９０を参照して説明した大当たり結果が先読みされていた場合と同様であるため、説明を省略する。
【０９１０】
以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【０９１１】
対象保留用画像ＨＷが特定表示態様とされている状況（保留予告演出が実行されている状況）で電断異常が発生し、その後、電断異常が解消されて復電した場合において、電断前に行われた保留先読み処理の結果に基づいて復電後の対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定し、保留予告演出を再実行する構成とした。
【０９１２】
本変形例では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出が実行されるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。さらに、特定表示態様として大当たり期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されるため、期待度に大小を付与して示唆することができ、遊技者の期待感を喚起する上で有利な構成とすることができる。このような構成の下、保留予告演出の実行中に電断異常が発生し、その後、復電した場合には、異常発生前に行われていた保留予告演出が再実行される。これにより、異常解消後に保留予告演出を復帰させることができ、異常の発生により保留予告演出が消滅してしまうことが抑制される。その際、対象保留用画像ＨＷの表示態様が異常発生前の保留先読み処理の結果に基づいて設定されるため、復電後における保留予告演出の再実行を好適に行うことが可能になる。
【０９１３】
保留先読み処理により先読みされた当否結果や変動パターン等をＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに記憶することで、上記先読み結果に対応する情報を電断状態の発生後も保持可能とする構成とした。
【０９１４】
上記構成では、電断状態が発生した場合に先読み結果に対応する情報が消失せずに保持されるため、復電後において、ＲＡＭ３１４に保持された情報に基づいて対象保留用画像ＨＷの表示態様を決定することができ、復電後における保留予告演出の再実行を好適に行うことが可能になる。
【０９１５】
復電後に保留予告演出を実行する場合において、対象保留用画像ＨＷの表示態様を所定態様（緑色表示態様ＨＭｃ）以下に制限する構成とした。
【０９１６】
例えば、電断異常の影響により保留球格納エリア３１４ｂに記憶されていた保留情報に変化が生じた場合、電断前に行われた保留先読みの結果と、復電後の遊技回で行われる当否判定の結果や遊技回演出の選択結果とに不整合が生じる。このような場合に、電断前において保留予告演出により高い期待度を示唆しており、復電後もそれをそのまま再実行すると、遊技回での報知結果（当否判定の結果）や遊技回で行われる遊技回演出が、保留予告演出により示唆される期待度と整合しないものとなり、遊技者に不愉快な印象を与える

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

【０９１７】

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

【０９１８】

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

【０９１９】

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

【０９２０】

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

【０９２１】

復電後において、電断前に行われた保留先読み処理の結果を特定できない場合、対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する構成とした。

【０９２２】

例えば、一部の保留用画像について電断前に行われた保留先読み処理の結果を特定できない場合に、その保留用画像の表示自体を取り止めると、遊技者に対して保留数を適切に報知できなくなる懸念がある。また、保留先読み処理の結果を特定できた保留用画像で保留予告演出を再実行する（その保留用画像の表示態様を特定表示態様とする）場合に、保留先読み処理の結果を特定できない保留用画像の表示が欠損することで、特定表示態様とされた保留用画像と遊技回の順番がずれてしまい、別の遊技回に対応するようにして期待度が示唆される結果を招くおそれもある。この点、本構成では、電断前に行われた保留先読み処理の結果を特定できる保留用画像と、特定できない保留用画像とを識別し、後者については表示態様を通常表示態様ＨＭａとして再表示する構成としたため、遊技者に対して保留数を適切に報知しつつ、他の保留用画像における保留予告演出を好適に行うことが可能になる。

【０９２３】

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

【０９２４】

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

【０９２５】

＜変形例７＞

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

いては同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０９２６】

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

【０９２７】

＜演出モード切替用処理＞

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

【０９２８】

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

【０９２９】

演出モード切替の抽選タイミングである場合は、ステップＳａ７１０２に進み、演出モード切替の実行抽選を行う第１モード切替抽選を実行する。本ステップでは、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）と、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａに記憶された第１モード切替抽選用テーブルとに基づいて上記抽選を行う。第１モード切替抽選用テーブルは、演出モードを切り替えるか否かを抽選するための抽選用テーブルである。なお、本テーブルは、滞在している演出モードの種類にかかわらず共通の当選確率となるものであってもよいし、滞在している演出モードによって当選確率が変動するものであってもよい。

【０９３０】

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

【０９３１】

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

【０９３２】

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

【０９３３】

保留個数が０個でない場合は、ステップＳａ７２０４にて各保留用画像の現在の表示態

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

【０９３４】

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

【０９３５】

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

【０９３６】

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

【０９３７】

ステップＳａ７２１０では、ステップＳａ７２０９の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。抽選結果が外れ結果である場合は、ステップＳａ７２０８に進み、演出モード切替を許容しないと判定する。

【０９３８】

抽選結果が当選結果である場合は、ステップＳａ７２０３に進み、演出モード切替を許容すると判定する。すなわち、先読み結果が大当たり結果である場合の一部については、特定表示態様の保留用画像が表示された状況であっても、例外的に演出モードの切り替えが許容される。

【０９３９】

既に説明したように、特定表示態様の保留用画像が存在する状況で大当たりの先読み保留が存在しない場合は、演出モードの切り替えが許容されず、また、大当たりの先読み保留が存在する場合であっても第２モード切替抽選に外れた場合は、演出モードの切り替えが許容されない。すなわち、特定表示態様の保留用画像が存在する状況において演出モードの切り替えが許容されるのは稀なケースとなるため、遊技者には法則崩れと認識され、大当たりが確定する演出となる。

【０９４０】

上記ステップＳａ７２０６で否定判定した場合（演出モードＢから演出モードＡへの切り替えである場合）、すなわち、保留予告演出の発生頻度が低い側の演出モードから高い側の演出モードへの切り替えである場合（換言すれば、保留予告演出の大当たり期待度が

高い側の演出モードから低い側の演出モードへの切り替えである場合）は、ステップＳａ７２１１にて、特定表示態様で表示されている保留用画像の表示態様が所定態様（例えば、緑色表示態様ＨＭｃ）以上のものであるか否かを判定する。

【０９４１】

表示態様が所定態様より下位の態様（例えば、青色表示態様ＨＭｂ）である場合は、ステップＳａ７２０３に進み、演出モード切替を許容すると判定する。すなわち、演出モードＡへの切り替えである場合は、特定表示態様の保留用画像が表示されている状況であっても、所定態様より下位の表示態様であれば、演出モードの切り替えが許容される。この場合は、その保留用画像の特定表示態様が維持された状態で演出モードの切り替えが行われる。なお、演出モードによって保留用画像の形態が変化する場合は、当該形態が変更されつつ、その表示色がモード切替前と同じ表示色に設定される。

【０９４２】

上記ステップＳａ７２１１で肯定判定した場合（表示態様が所定態様以上である場合）は、ステップＳａ７２０７にて、表示態様が所定態様以上である保留用画像について、その保留情報の先読み結果が大当たり結果であるか否かを判定する。その後は、ステップＳａ７２０８～ステップＳａ７２１０の処理を実行し、第２モード切替抽選に当選したことを条件として演出モードの切り替えを許容する。

【０９４３】

演出モード切替用処理（図９２）の説明に戻り、ステップＳａ７１０４のモード切替用判定処理を実行した後は、ステップＳａ７１０５にて、ステップＳａ７１０４の判定処理の結果がモード切替を許容するものであるか否かを判定する。モード切替を許容しない結果である場合は、現状の演出モードを維持すべく、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

【０９４４】

モード切替を許容する結果である場合は、ステップＳａ７１０６に進み、演出モードを切り替えるための切替処理を実行する。例えば、現在の演出モードが演出モードＡである場合は、演出モードＢに切り替わるように演出データを設定する。なお、演出モードの切り替えは、遊技回の開始タイミングに行ってもよいし、遊技回の途中で行ってもよい。

【０９４５】

ステップＳａ７１０７では、切替後の演出モードに対応する演出モードフラグをＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄにセットし、その後、演出モード切替用処理を終了する。

【０９４６】

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

【０９４７】

＜演出モードの切替制限について＞

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

【０９４８】

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

【０９４９】

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

【０９５０】
但し、特定表示態様の保留用画像が存在する場合でも、その中に大当たり結果が先読みされたものが存在する場合は、例外的に演出モードの切り替わりが許容される。この場合は、既に説明したように、演出矛盾で大当たりが確定する演出となる。なお、大当たり結果が先読みされた保留情報が存在する場合において、その表示態様が通常表示態様ＨＭａである場合は、特定表示態様の保留用画像が存在しないとして演出モードの切り替わりが許容される。
【０９５１】
次に、演出モードＢから演出モードＡに切り替える場合について図９４（ｂ）を参照しながら説明する。
【０９５２】
演出モードの切替タイミングとなった場合において、保留が存在しない場合、保留が存在しても特定表示態様の保留用画像が存在しない場合は、演出モードＡから演出モードＢに切り替える場合と同様に、演出モードの切り替わりが許容される。
【０９５３】
特定表示態様の保留用画像が存在する場合は、その表示態様によってモード切替が許容されるか否かが異なる。具体的には、特定表示態様で表示された保留用画像の表示態様が所定表示態様より下位の表示態様（青色表示態様ＨＭｂ）である場合は、演出モードの切り替わりが許容される。すなわち、保留予告演出の発生頻度が相対的に低い演出モードＢ（保留予告演出の大当たり期待度が相対的に高い演出モード）から相対的に高い演出モードＡ（保留予告演出の大当たり期待度が相対的に低い演出モード）に切り替える場合は、その逆である場合よりも切替制限が緩和される。この場合、保留用画用の表示態様は、通常表示態様ＨＭａに変更されることなく、モード切替前の特定表示態様が維持される。
【０９５４】
一方、保留用画像の表示態様が所定表示態様以上の表示態様である場合は、大当たり結果が先読みされたものが存在する場合を除き、演出モードの切り替わりが許容されない。つまり、保留予告演出により、ある程度の期待度を遊技者に報知している場合は、演出モードの切り替わりが制限される。
【０９５５】
以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【０９５６】
保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出の実行中である場合、演出モードの切り替えを制限する構成とした。
【０９５７】
本変形例では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出が実行されるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。また、演出モードＡと演出モードＢとでモード切替が行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、例えば、保留予告演出の実行中に演出モードが切り替えられると、演出モードの変更に気を取られて保留予告演出への注目度が低下したり、逆に保留予告演出に集中していた結果、遊技者が気付かないまま演出モードが変更され、混乱を招いたりする懸念がある。
【０９５８】
この点、本構成では、保留予告演出の実行中である場合は演出モードの切り替えを制限するため、保留予告演出の実行と演出モードの切り替えとが重複することを抑制できる。これにより、保留予告演出の実行と演出モードの切り替えとのそれぞれについて遊技者が注目しやすいように実施することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。また、切替後の演出モードが実行中の保留予告演出に適さないものである場合、演出設計に際して両者を適合させるための事前調整が必要となるが、本構成によれば、そのような調整が不要となり、設計時の負担を軽減できるという利点もある。

【０９５９】
演出モードＡと演出モードＢとで保留予告演出の実行されやすさが異なる構成とした。
【０９６０】
かかる構成の場合、演出モードが切り替わることで、大当たり期待度の示唆に関する演出特性が変化するため、背景画像やキャラクタ画像の変更等による見た目だけの変更に留まる場合に比べ、演出モードの違いを遊技者に強く印象付けることができる。しかしながらその反面、保留予告演出を実行したままで演出モードを切り替えると、その保留予告演出により示唆される期待度が演出モードの切替前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、切替後の演出モードにおいて保留予告演出により示唆される期待度と実際に報知される当否判定の結果とが食い違い、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。このような構成に対し、本変形例（保留予告演出の実行中である場合、演出モードの切り替えを制限する構成）を適用することで、上記食い違いの発生が回避され、遊技者に不愉快な印象を与えることを好適に抑制可能となる。
【０９６１】
演出モードＢは、演出モードＡよりも保留予告演出が実行されにくい演出モードであり、演出モードＡで保留予告演出が実行されている場合に演出モードＢへの切替を制限する構成とした。
【０９６２】
演出モードＢにおける保留予告演出の実行されやすさが演出モードＡのそれよりも低い場合において、保留予告演出を実行したままで演出モードＡから演出モードＢに切り替えると、見かけ上の期待度が高まってしまい、実際よりも高い期待度を遊技者に示してしまう懸念がある。この点、本構成では、保留予告演出が実行されやすい（保留予告演出が対応する期待度が相対的に低い）演出モードＡから保留予告演出が実行されにくい（特定報知が対応する期待度が相対的に高い）演出モードＢへの切替に際し、保留予告演出の実行中である場合は当該切替の実行を制限するため、実際よりも高い期待度が示唆されることを好適に抑制することが可能になる。
【０９６３】
演出モードＡで保留予告演出が実行中である場合は基本的に演出モードＢへの切替を制限しつつ、その保留予告演出と契機となった保留先読み結果が大当たり結果である場合は例外的に演出モードＢへの切替を許容する構成とした。
【０９６４】
この場合、本来は演出モードの切り替えが行われない状況であるにもかかわらず、当該切り替えが生じることで、遊技者から見て法則崩れとなり、大当たりを示唆することができる。つまり、演出モードの切り替えを期待度示唆演出の１つとして活用することが可能になる。
【０９６５】
演出モードＢで保留予告演出が実行中である場合において演出モードＡへの切替条件が成立した場合、切替条件が成立したときの特定表示態様の種類によって、演出モードＡへの切替を制限するか否かを異ならせる構成とした。
【０９６６】
保留予告演出が実行中である場合、画一的に演出モードの切替を制限する構成すると、演出モードの切り替えが過剰に制限されたり、保留予告演出の実行頻度が少なく抑えられたりするおそれがあり、複数種類の演出モードを設けた意義や保留予告演出の実行機能を搭載した意義が薄れてしまう懸念がある。この点、本構成では、保留予告演出が対応する期待度が高い演出モードＢから保留予告演出が対応する期待度が低い演出モードＡへの切替の場合は、モード切替の制限を緩和し、切替条件が成立したときの特定表示態様が所定態様（緑色表示態様ＨＭｃ）以下であることを条件として切替を許容する。このため、演出モードの切り替えや保留予告演出の実行が過度に制限されることを抑制でき、それらの機会を好適に確保することが可能になる。
【０９６７】

＜変形例８＞

本変形例では、演出モードが切り替えられる場合に保留予告演出の実行が制限されるように構成されている。以下、本変形例について図９５～図９９を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第１の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【０９６８】

本変形例では、演出モードの切替有効期間において切替案内報知が行われ、当該報知が行われている状況で遊技者が演出用操作部３６を操作すると、次の遊技回から演出モードが切り替わるように構成されている。ここで、そのようなモード切替の一例について説明する。

【０９６９】

図９５（ａ）に示すように、演出モードの切替有効期間中の所定遊技回において、図柄表示装置７５の表示画面Ｇ上に切替案内報知としての切替案内画像４５１が表示される。この切替案内画像４５１は、所定期間（例えば、その遊技回が終了するまでの期間）に亘って表示される。

【０９７０】

図９５（ａ）では、切替案内画像４５１の表示例として、表示画面Ｇにおいて図柄列Ｚ１～Ｚ３の上方に、「演出ボタンを押すと演出モードが切り替わるよ」といった文字表示がテロップ表示される構成を示している。なお、切替案内報知は、これに限定されるものではなく、上記文字表示が行われたウィンドウが表示されたり、切替案内に対応させた所定の発光部を発光させたりするものでもあってもよい。また、必ずしも視覚的な報知に限らず、スピーカ部２９を用いた音声案内であってもよい。

【０９７１】

そのような状態で、遊技者が演出用操作部３６により所定操作を行うと、切替待機報知が行われる。切替待機報知は、演出モードの切り替えが待機されている状態であることを報知するものである。切替待機報知の具体的態様は特に限定されるものではないが、例えば、図９５（ｂ）に示すように、表示画面Ｇにて「モードチェンジ準備中」などの文字が表示された切替待機中画像４５２を表示するものが考えられる。

【０９７２】

切替待機中画像４５２が表示された遊技回が終了し、次の遊技回に移行すると、図９５（ｃ）に示すように、切替待機中画像４５２の表示が消去されるとともに、演出モードが切り替わる。

【０９７３】

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

【０９７４】

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

【０９７５】

＜演出モード切替用処理＞

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

【０９７６】

先ずステップＳａ８１０１では、演出モードの切替有効期間中であるか否かを判定する。本変形例においても、上記変形例７と同様に、所定状態（例えば、通常遊技状態であり

且つ連続演出等の複数の遊技回を跨いで行われる演出が行われていない状態）である期間を演出モードの切替有効期間として設定している。演出モードの切替有効期間中でない場合は、現状の演出モードを維持すべく演出モード切替用処理を終了する。

【０９７７】

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

【０９７８】

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

【０９７９】

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

【０９８０】

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

【０９８１】

抽選結果が当選結果である場合は、ステップＳａ８１０７に進み、切替案内報知としての切替案内画像４５１を表示すべく、表示制御装置３５０を制御する。具体的には、表示制御装置３５０への送信コマンドとして切替案内画像４５１を表示すべき旨のコマンドを設定する。これにより、表示画面Ｇに切替案内画像４５１が表示される。ステップＳａ８１０８では、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに案内報知フラグをセットし、その後、演出モード切替用処理を終了する。

【０９８２】

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

【０９８３】

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

【０９８４】

上記ステップＳａ８１０９で否定判定した場合（所定操作が行われていない場合）は、ステップＳａ８１１３に進み、切替案内画像４５１の表示期間（切替案内報知の報知期間

）が経過したか否かを判定する。表示期間が経過していない場合は、切替案内画像４５１の表示を継続すべく演出モード切替用処理を終了する。

【０９８５】

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

【０９８６】

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

【０９８７】

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

【０９８８】

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

【０９８９】

＜保留コマンド対応処理＞

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

【０９９０】

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

【０９９１】

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

【０９９２】

なお、その保留情報に対する先読みについては、他の保留情報と同様に、主制御装置１

６２の保留先読み処理（図２６）にて行われる。よって、演出制御装置１４３では、ステップＳａ１４０３の保留予告用の設定処理を実行せず、保留用画像の表示態様を強制的に通常表示態様ＨＭａとするものの、変動パターン等の先読み結果については主制御装置１６２からの保留コマンドにより取得した状態となっている。

【０９９３】

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

【０９９４】

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

【０９９５】

＜保留予告用の第２設定処理＞

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

【０９９６】

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

【０９９７】

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

【０９９８】

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

【０９９９】

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

【１０００】

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

【１００１】

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

【１００２】

＜演出モードが切り替わる場合の保留用画像の表示態様について＞

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

【１００３】

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

【１００４】

待機期間中において新たな保留情報が２個発生したとすると、主制御装置１６２では、待機期間中ではない状況で発生した保留情報と同様に保留先読み処理（ステップＳａ３０５）を実行し、それら各保留情報についての変動パターン等を先読みする。また、演出制御装置１４３では、それら各保留情報を対象とした保留予告用の設定処理（ステップＳａ１４０３）を実行せず、それらに対応する保留用画像ＨＷ１，ＨＷ２の表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する。

【１００５】

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

【１００６】

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

【１００７】

保留予告用の第２設定処理では、それら保留情報が取得された際に実行された保留先読み処理の結果に基づき、保留予告演出を実行するための各種抽選（保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等）を行う。その際、それらの抽選には、切替後の演出モードである演出モードＢ用に設定された抽選テーブルを用いる。

【１００８】

保留予告用の第２設定処理の結果、保留用画像ＨＷ１については保留予告演出を実行せ

ず、保留用画像ＨＷ２については次のシフトタイミングで青色表示態様ＨＭｂに変更する結果が抽選されたとすると、図９９（ｄ）に示すように、保留用画像ＨＷ２が第２単位保留表示領域Ｇａ２から第１単位保留表示領域Ｇａ１にシフトされる際に、その表示態様が通常表示態様ＨＭａから青色表示態様ＨＭｂに変更される。すなわち、モード切替の待機期間中に発生した保留情報を契機とする保留予告演出がモード切替後に実行される。

【１００９】

なお、保留予告演出の実行中に切替案内報知の実行抽選に当選し、保留予告演出が実行されている状況で切替案内画像４５１（図９５（ａ））が表示される場合もある。この場合の保留予告演出は実行制限の対象とならず、当該保留予告演出が継続された状態で待機状態に移行する。

【１０１０】

また、切替案内画像４５１が表示されてから切替操作が行われるまでの間（待機状態に移行するまでの間）において保留情報が発生し、当該保留情報を契機として保留予告演出が実行される場合もある。すなわち、切替案内画像４５１の表示後に取得された保留情報の保留用画像が特定表示態様とされた状態で待機状態に移行する場合もある。この場合も当該保留予告演出は実行制限の対象とならず、当該保留予告演出が継続された状態で待機状態に移行する。

【１０１１】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【１０１２】

演出モードの切替条件が成立して待機状態に移行し、その後、切替タイミングとなった場合に演出モードを切り替える構成において、待機状態である間、保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出の実行を制限する構成とした。

【１０１３】

本変形例では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出が実行されるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。また、演出モードＡと演出モードＢとでモード切替が行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、例えば、保留予告演出の実行中に演出モードが切り替えられると、演出モードの変更に気を取られて保留予告演出への注目度が低下したり、逆に保留予告演出に集中していた結果、遊技者が気付かないまま演出モードが変更され、混乱を招いたりする懸念がある。

【１０１４】

この点、本構成によれば、後に演出モードが切り替わることを把握している状態（モード切り替えの待機状態）では、保留予告演出の実行を制限するため、保留予告演出の実行中に演出モードが切り替わることを抑制できる。これにより、保留予告演出の実行と演出モードの切り替えとのそれぞれについて遊技者が注目しやすいように実施することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。また、切替後の演出モードが実行中の保留予告演出に適さないものである場合、演出設計に際して両者を適合させるための事前調整が必要となるが、本構成によれば、そのような調整が不要となり、設計時の負担を軽減できるという利点もある。

【１０１５】

待機状態中に取得された保留情報を対象として保留予告演出の実行を制限する構成とした。

【１０１６】

上記構成により、保留予告演出の制限対象となる特別状態の範囲が広くなり、保留予告演出の実行が過度に制限されることを抑制できる。特に、切替案内画像４５１の表示後、待機状態に移行するまでの間に取得された保留情報を保留予告演出の実行制限の対象とすると、演出モードの切り替えが実際になされるのか不確定な状況で取得された保留情報についてまで保留予告演出の実行が制限されることになる。この場合、遊技者が切替操作を

実行せず、演出モードの切り替えがなされなかった場合には、結果的に、制限する必要がなかった保留情報について保留予告演出の実行を制限してしまうことになるが、本構成によれば、そのような無駄な制限を抑制することが可能になる。

【１０１７】

保留先読み処理の結果にかかわらず、保留予告演出の実行を制限する構成とした。

【１０１８】

上記構成によれば、保留先読み処理の結果とは無関係に保留予告演出の実行を強制的に制限することができる。これにより、保留予告演出の実行中に演出モードが切り替わることを好適に抑制できる。また、保留予告演出の実行制限が保留先読み処理の結果に影響されないことから、待機状態（保留予告演出の制限期間中）であっても、非待機状態である場合と同様に保留先読み処理を進めることができる。すなわち、保留先読み処理の構成を変更する必要がないため、構成が複雑化することを抑制しながら、待機状態中の保留予告演出の実行を制限することができる。

【１０１９】

演出モードＡと演出モードＢとで保留予告演出の実行されやすさが異なる構成とした。

【１０２０】

かかる構成の場合、演出モードが切り替わることで、大当たり期待度の示唆に関する演出特性が変化するため、背景画像やキャラクタ画像の変更等による見た目だけの変更に留まる場合に比べ、演出モードの違いを遊技者に強く印象付けることができる。しかしながらその反面、保留予告演出を実行したままで演出モードを切り替えると、その保留予告演出により示唆される期待度が演出モードの切替前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、切替後の演出モードにおいて保留予告演出により示唆される期待度と実際に報知される当否判定の結果とが食い違い、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。このような構成に対し、本変形例（演出モードの切替準備中である待機状態である場合において、保留予告演出の実行を制限する構成）を適用することで、上記食い違いの発生が回避され、遊技者に不愉快な印象を与えることを好適に抑制可能となる。

【１０２１】

演出モードＢは、演出モードＡよりも保留予告演出が実行されにくい演出モードであり、演出モードＡで保留予告演出が実行されている場合に演出モードＢへの切替を制限する構成とした。

【１０２２】

演出モードＢにおける保留予告演出の実行されやすさが演出モードＡのそれよりも低い場合において、保留予告演出を実行したままで演出モードＡから演出モードＢに切り替えると、見かけ上の期待度が高まってしまい、実際よりも高い期待度を遊技者に示してしまう懸念がある。この点、本構成では、保留予告演出が実行されやすい（保留予告演出が対応する期待度が相対的に低い）演出モードＡから保留予告演出が実行されにくい（特定報知が対応する期待度が相対的に高い）演出モードＢへの切替に際し、当該モードへの切替準備中である場合は保留予告演出の実行を制限する。これにより、保留予告演出の実行中に演出モードＡから演出モードＢに切り替わることが抑制され、実際よりも高い期待度が示唆されることを好適に抑制することが可能になる。

【１０２３】

待機状態中に取得された保留情報に対応する保留予告演出を演出モードの切り替え後に実行する構成とした。これにより、待機状態中に取得された保留情報について保留予告演出の実行が制限されたままとなり、期待度示唆が行えなくなることを抑制できる。

【１０２４】

上記の際、モード切替後の保留予告演出を待機状態中に行われた保留先読み処理（保留情報が取得されたときの保留先読み処理）の結果に基づいて実行する構成とした。この場合、演出モードの切り替わり後に改めて保留先読み処理を実行しなくても、待機状態中に取得された保留情報に対応する保留予告演出を実行することができる。これにより、主制御装置１６２の保留先読み処理について既存の構成をそのまま用いることができ、構成が

複雑化することを抑制できる。
【１０２５】
待機状態中に取得された保留情報について演出モードの切替後に保留予告演出を実行するか否かの実行抽選を行う構成とした上で、当該実行抽選の抽選条件（当選確率等）として切替後の演出モードに対応させて設定された条件を適用する構成とした。
【１０２６】
上記構成では、演出モードの切替後に保留予告演出を実行するか否かを抽選するに際し、対象となる保留情報が取得されたときの抽選条件（切り替わり前の演出モードに対応させて設定された抽選条件）ではなく、切り替わり後の演出モードに対応させて設定された抽選条件が適用される。これにより、待機状態中（演出モードの切り替わり前）に取得された保留情報であっても、切り替わり後の演出モードに対応させて保留予告演出を行うことが可能になる。
【１０２７】
待機状態中に保留情報が取得された場合、その保留情報が待機状態中に取得されたものであることを示す待機中発生情報をＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃに記憶する構成とした。
【１０２８】
上記構成によれば、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃに記憶された待機中発生情報に基づき、その保留情報が待機状態中に取得されたものであることを待機状態後に把握することができる。このため、待機状態の終了後において、待機状態となる前に取得された保留情報と待機状態中に取得された保留情報とが混在する場合でも、待機状態中に取得された保留情報を簡単に特定することができる。これにより、モード切替後に保留予告演出を実行する場合において、待機状態中に取得された保留情報と、そうではない保留情報とを識別し、待機状態中に取得された保留情報のみを対象として処理を行うことが可能になる。
【１０２９】
＜その他の変形例＞
なお、上述した第１の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第１の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記第１の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第１の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。
【１０３０】
（１）上記第１の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報が４個を上限として記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、各作動口６２，６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。
【１０３１】
（２）上記第１の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報のほうが、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。
【１０３２】
（３）上記第１の実施の形態や各変形例では、右ルートを流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを流下する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいず

れからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。

【１０３３】

（４）上記第１の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに保留用画像を表示することで、遊技者が保留数を認識することが可能な保留用報知を行ったが、図柄表示装置７５とは別の表示部に保留用画像を表示してもよいし、上限記憶数に対応した数で設けられた保留ランプ部（発光部）を発光させ、発光した保留ランプ部の数により保留数を報知したりする構成としてもよい。保留ランプ部を発光させる場合にあっては、保留先読み処理の結果に基づいて発光態様（例えば発光色）を通常発光態様とは異なる特定発光態様とすることで、保留予告演出を行う構成とすることができる。

【１０３４】

（５）上記第１の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる１種２種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にＶ入賞口を有する又はＶ入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてＶ入賞口（Ｖ入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【１０３５】

なお、本発明における「付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能」や、「付与対応結果となったことに基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、Ｖ入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

【１０３６】

（６）上記第１の実施の形態や各変形例では、特定報知として、保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出を実行したが、保留用画像を用いた保留予告演出に代えて、保留先読み処理の結果に基づいて複数回の遊技回に亘って実行される遊技回演出（いわゆる連続予告演出や先読みゾーン演出）を対象として各第１の実施の形態や各変形例の構成を適用してもよい。

【１０３７】

（７）上記第１の実施の形態や各変形例では、特定報知として遊技回を跨ぐ演出を実行したが、特定報知は必ずしも遊技回を跨ぐものである必要はなく、１回の遊技回の中で行われるものであってもよい。例えば、上記第１の実施の形態であれば、遊技回の途中で演出モードが複数回に亘って切り替えられることが想定されるためである。この場合、当該１回の遊技回の中で行われる演出は、必ずしも保留先読み処理の結果を契機とするものである必要はなく、当該遊技回の開始時に行われる当否判定等の結果に基づくものであってもよい。

【１０３８】

（８）上記第１の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても３個に限定されるものではなく、２個であってもよいし、４個以上であってもよい。

【１０３９】

（９）上記第１の実施の形態や各変形例では、保留されていた遊技回の実行を遊技者が認識可能となる報知を行うものとして実行表示領域Ｄを設けたが、実行表示領域Ｄを備えない構成としてもよい。

【１０４０】

（１０）上記第１の実施の形態や各変形例では、保留予告演出を実行する場合、実行表示領域Ｄでの報知期間を含めて演出シナリオを設定する構成としたが、対象保留用画像ＨＷが実行表示領域Ｄに表示される前の期間（対象保留用画像ＨＷの遊技回が保留中である期間）を対象として演出シナリオを設定する構成としてもよい。

【１０４１】

（１１）上記第１の実施の形態や各変形例では、保留予告演出を実行する場合、保留用画像の最終表示態様を決定してから演出シナリオを設定するといった具合に段階的に設定を行う構成としたが、１の処理で最終表示態様及び演出シナリオを設定する構成としてもよい。例えば、１のテーブルにより最終表示態様と演出シナリオとの両方を決定する構成としてもよい。

【１０４２】

（１２）上記第１の実施の形態や各変形例では、主制御装置１６２で実行した保留先読み処理の結果を演出制御装置１４３に通知する場合に変動パターンの情報を送信する構成としたが、送信コマンドのデータ容量が大きくなることを抑制すべく、当該変動パターンよりもデータ量の小さい所定情報（変動パターンに対応する識別子や、変動パターンを期待度に応じてランク分けした場合のランク情報等）を送信する構成としてもよい。このことは、第１の実施の形態の変形例５における復電時保留コマンド等においても同様である。

【１０４３】

（１３）上記第１の実施の形態や各変形例では、変動パターンに基づいて遊技回演出（演出パターン）を決定するが、変動種別カウンタＣＳや大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて遊技回演出を決定する構成としてもよい。この場合、主制御装置１６２にて保留先読み処理を実行せず、主制御装置１６２からの保留コマンド（変動種別カウンタＣＳや大当たり乱数カウンタＣ１の値を示す情報）に基づき、演出制御装置１４３にて保留先読み処理（当否判定の結果や遊技回演出を先読みする処理）を実行する構成とするとよい。

【１０４４】

（１４）上記第１の実施の形態や各変形例では、保留先読み処理により特定された変動パターンに基づいて保留予告演出の態様（保留用画像の表示態様）を設定するが、演出制御装置１４３において、主制御装置１６２から送信される変動パターン（保留先読み処理により特定された変動パターン）の情報に基づいて演出パターン（遊技回演出）を先読みし、その結果に基づいて保留予告演出の態様を設定する構成としてもよい。このような構成は、例えば、１の変動パターンに対して複数種類の演出パターン（遊技回演出）が対応する場合に特に有効となる。

【１０４５】

（１５）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例３、変形例５～変形例８では、保留先読み処理を主制御装置１６２で行う構成としたが、演出制御装置１４３や表示制御装置３５０で行う構成としてもよい。演出制御装置１４３にて保留先読み処理を実行する場合、第１の実施の形態の変形例４のように、大当たり乱数カウンタＣ１や変動種別カウンタＣＳの値（取得乱数）に対応する情報を主制御装置１６２から演出制御装置１４３に送信し、演出制御装置１４３にて当否判定の結果や変動パターンの抽選結果等を先読みする構成とするとよい。また、上記変形例４において、第１保留先読み処理及び第２保留先読み処理の少なくとも一方を主制御装置１６２にて行う構成としてもよい。

【１０４６】

（１６）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例４では、対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の特定表示態様に復帰させてから上位の表示態様に昇格させる構成としたが、元の特定表示態様に復帰させることなく、上位の表示態様に昇格させる構成としてもよい。また、元の特定表示態様に復帰させてから上位の表示態様に昇格させる場合と、元の特定表示態様に復帰させることなく、上位の表示態様に昇格させる場合との両方が生じ得る構成としてもよい。

【１０４７】
（１７）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例４では、対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる場合に、対象保留用画像ＨＷの表示態様を段階的に復帰させる場合が生じる構成としたが、段階的な復帰態様が生じない構成としてもよい。すなわち、一律に表示態様の１回の変化で元の特定表示態様に復帰させる構成としてもよい。
【１０４８】
（１８）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例４では、実行表示領域Ｄでの表示期間も含めて復帰シナリオを設定する構成としたが、第１保留表示領域Ｇａ又は第２保留表示領域Ｇｂの表示期間のみを対象として（実行表示領域Ｄでの表示期間を含めないで）復帰シナリオを設定する構成としてもよい。
【１０４９】
（１９）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例４において、対象保留用画像ＨＷの昇格処理を実行しない構成としてもよい。
【１０５０】
（２０）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例４では、対象保留用画像ＨＷが第１保留表示領域Ｇａ又は第２保留表示領域Ｇｂに表示されている期間（保留期間）にて元の特定表示態様に復帰させ、その後、対象保留用画像ＨＷの遊技回にて上位の表示態様に昇格させる構成としたが、必ずしも対象保留用画像ＨＷの遊技回まで昇格を待機する必要はなく、上記保留期間にて昇格が行われ得る構成としてもよい。遊技回が開始される前に昇格処理を行う場合には、変動開始時に主制御装置１６２から送信される変動開始コマンドではなく、対象保留用画像ＨＷ（保留情報）について行われた保留先読み処理の結果を参照するとよい。
【１０５１】
（２１）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例４では、対象保留用画像ＨＷの遊技回にて上位の表示態様に昇格させる場合に、変動開始時に主制御装置１６２から送信される変動開始コマンドを参照する構成としたが、対象保留用画像ＨＷ（保留情報）について行われた保留先読み処理の結果に基づいて上記昇格を行う構成としてもよい。
【１０５２】
（２２）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例２では、遊技者の操作（手動）により演出モードが切り替わる構成としたが、上記変形例７のように、遊技者の操作によらずに自動で演出モードが切り替わる構成としてもよい。
【１０５３】
（２３）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例２では、遊技回中に演出モードが切り替わる構成としたが、開閉実行モード（大当たり遊技）を介して演出モードが切り替わる構成としてもよい。例えば、高確遊技状態用の演出モードとして複数の演出モードが設定されており、いずれの演出モードで遊技するかをその直前の開閉実行モードにて遊技者が選択可能となっている構成に対し、第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例２に係る構成を適用してもよい。
【１０５４】
例えば、第１の実施の形態に係る構成を適用する場合には、次の構成とすることができる。高確遊技状態中の演出モードＡにおいて対象保留用画像ＨＷの表示態様が特定表示態様とされ、対象保留用画像ＨＷよりも前の保留情報の遊技回で確変大当たりとなって開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モード中に演出モードＡとは異なる演出モードＢが選択されると、当該開閉実行モード後の演出モードＢ（高確遊技状態）で対象保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａに設定される。そして、対象保留用画像ＨＷよりも前の保留情報の遊技回で再び確変大当たりとなって開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モード中に演出モードＡが選択されると、当該開閉実行モード後の演出モードＡ（高確遊技状態）で対象保留用画像ＨＷの表示態様が元の特定表示態様に設定される。

【１０５５】
なお、上記の構成において、遊技者の操作（手動）により演出モードが切り替わる場合に限らず、遊技者の操作によらずに自動で演出モードが切り替わる構成としてもよい。
【１０５６】
（２４）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例２では、演出モードＡと演出モードＢで保留予告演出の実行されやすさ（実行確率）が異なる構成としたが、これらの演出モードにおいて保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよい。
【１０５７】
（２５）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例２では、複数種類の演出状態として演出モードＡと演出モードＢの２種類の演出モードを備える構成としたが、３種類以上の演出モードを備える構成としてもよい。その際、例えば、３種類以上の演出状態として演出モードＡ～演出モードＣを備える構成において、演出モードＡ＞演出モードＢ＞演出モードＣの順で保留予告演出が実行されにくくなるなど、それら各演出モードにおいて保留予告演出の実行されやすさが相互に異なる構成としてもよいし、演出モードＡ～演出モードＣでいずれも保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよいし、演出モードＡと演出モードＣは保留予告演出の実行されやすさが同じであるものの、演出モードＢは保留予告演出が実行されにくいなど、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成としてもよい。
【１０５８】
なお、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成にあっては、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えにおいても、異なる演出モード間での切り替えと同様に、演出モードの切替に伴って対象保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａとされる構成としてもよい。つまり、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えと、異なる演出モード間での切り替えとを区別しない構成としてもよい。
【１０５９】
また、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えにおいては、異なる演出モード間での切り替えとは異なり、演出モードが切り替わっても通常表示態様ＨＭａに変更されず、モード切替前の特定表示態様が維持される構成としてもよい。つまり、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えと、異なる演出モード間での切り替えとを区別し、両者で保留予告演出の取り扱いを異ならせる構成としてもよい。
【１０６０】
（２６）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例２では、保留予告演出が実行されにくい演出モードＢにおいて保留予告演出が実行され得る構成としたが、演出モードＢにおいて保留予告演出が実行されない構成としてもよい。すなわち、本発明の「特定報知が実行されにくい演出状態」には、保留予告演出の実行確率が低い演出モードだけでなく、保留予告演出が不実行とされる演出モードも含まれると解することができる。
【１０６１】
（２７）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例２では、保留情報が外れに対応する場合の保留予告演出の実行確率を異ならせることで、演出モードＡと演出モードＢでの保留予告演出の実行されやすさを異ならせる構成としたが、保留情報が大当たりに対応する場合の保留予告演出の実行確率を異ならせたり、外れに対応する場合及び当たりに対応する場合の両方の実行確率を異ならせることで、それら演出モードでの保留予告演出の実行されやすさを異ならせる構成としてもよい。
【１０６２】
（２８）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例２では、保留予告演出の実行中に演出モードが切り替わる場合、実行表示領域Ｄに表示されている保留用

画像も対象として通常表示態様ＨＭａに変更する構成としたが、第１保留表示領域Ｇａ及び第２保留表示領域Ｇｂと実行表示領域Ｄとを区別し、実行表示領域Ｄに表示されている保留用画像を通常表示態様ＨＭａに変更しない構成としてもよい。

【１０６３】

（２９）上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例２では、対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる場合に変化示唆演出の実行を制限する構成としたが、復帰させることに対応した専用演出（変化示唆演出とは異なるもの）を実行する構成としてもよい。このような構成とすることで、保留用画像の表示態様が純粋に上位の表示態様に変更される場合と、復帰処理に伴い保留用画像が元の特定表示態様に復帰される場合とを遊技者が識別しやすくすることができる。

【１０６４】

（３０）上記第１の実施の形態では、保留予告演出の実行中に演出モードＡから演出モードＢに移行し、その後、再び演出モードＡに移行した場合（保留予告演出が実行されていた元の演出モードに戻った場合）に対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成としたが、例えば、演出モードとして演出モードＡ～Ｃを備えた構成において、演出モードＡで保留予告演出が実行中である状況で演出モードＢに切り替わって対象保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａとされ、その後、対象保留用画像ＨＷの遊技回が終了する前に演出モードＣ（演出モードＡとは異なる演出モード）に切り替わった場合に、元の特定表示態様に復帰される構成としてもよい。

【１０６５】

上記の場合、演出モードＡと演出モードＣとで保留予告演出の実行されやすさが同じであったり、演出モードＣが演出モードＡよりも保留予告演出が実行されやすい（保留予告演出に対する期待度が低い）演出モードであったりすることが好ましい。但し、これらに限定されるものではなく、演出モードＣが演出モードＡよりも保留予告演出が実行されにくい構成であってもよい。その際、演出モードＣは、演出モードＢよりも保留予告演出が実行されやすい演出モードであってもよいし、実行されにくい演出モードであってもよいし、演出モードＢと保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードであってもよい。また、演出モードＡ、演出モードＢ及び演出モードＣで保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよい。

【１０６６】

（３１）上記第１の実施の形態では、保留予告演出の実行中に演出モードＡから演出モードＢに切り替わる場合と、保留予告演出の実行中に演出モードＢから演出モードＡに切り替わる場合との双方で、対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａに変更する構成としたが、後者の場合、すなわち、保留予告演出に対応する期待度が高い演出モードから期待度が低い演出モードに切り替わる場合は、対象保留用画像ＨＷの表示態様が特定表示態様に維持される（通常表示態様ＨＭａに変更されない）構成としてもよい。

【１０６７】

（３２）上記第１の実施の形態では、保留予告演出の実行中に演出モードＡから演出モードＢに切り替わり、その後、保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回が終了する前に演出モードＡに切り替わった場合に、対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成としたが、保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回が開始される前に演出モードＡに切り替わった場合に、対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成としてもよい。すなわち、保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回が開始された後に演出モードＡに切り替わった場合は、対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の特定表示態様に復帰させない構成としてもよい。

【１０６８】

（３３）上記第１の実施の形態では、保留予告演出の実行中に演出モードＡから演出モードＢに切り替わり、演出モードＢに滞在している状況で新たな保留情報が発生した場合に、演出モードＢにおいてその保留情報を契機とする保留予告演出を実行しない構成としたが、演出モードＢに対応して設定された条件にて保留予告演出の実行抽選を行い、当該

抽選に当選することで保留予告演出を実行する構成としてもよい。

【１０６９】

但し、演出モードＢに切り替わる前の演出モードＡにおいて特定表示態様とされていた保留用画像が演出モードＢへの切り替わりにより通常表示態様ＨＭａに変更される一方で、演出モードＢで発生した保留情報について保留予告演出が行われると、通常表示態様ＨＭａとされた保留用画像（保留情報）について大当たりや期待度まで消失してしまったのではないかとの遊技者の不安感をより一層煽ってしまう懸念がある。また、演出モードＢで開始された保留予告演出の実行中に再び演出モードＡに切り替えられた場合、その保留予告演出をどう扱うべきかの問題も生じ、全体として処理が煩雑化する懸念がある。

【１０７０】

そのような意味では、上記第１の実施の形態のように、演出モードＢに滞在している状態（換言すれば、先の演出モードＡにて特定表示態様とされた対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の表示態様に復帰させる復帰処理を待機している状態）で新たに発生した保留情報については、保留予告演出の実行を制限するのが好ましい。なお、保留予告演出の実行中ではない状況で演出モードＡから演出モードＢに切り替えられた場合については、演出モードＢで新たに発生した保留情報を契機とする保留予告演出の実行を制限しなくてもよい。

【１０７１】

（３４）上記第１の実施の形態では、ステップＳａ１５０８にて今回の保留情報を含めた保留数を把握するが、今回の保留情報よりも前の保留情報を対象として保留数を把握する構成としてもよい。

【１０７２】

（３５）上記第１の実施の形態の変形例１では、制限状態における対象保留用画像ＨＢ１，ＨＢ２（制限状態中に発生した保留情報の保留用画像）を通常表示態様ＨＭａとするが、通常表示態様ＨＭａ及び特定表示態様のいずれとも異なる所定表示態様（例えば黒色表示態様）とする構成としてもよい。この場合、保留予告演出の制限状態であることを遊技者に分かりやすくすることができ、換言すれば、当該制限状態が終了することで特定表示態様に変更される可能性があることを遊技者に知らせることが可能になる。

【１０７３】

（３６）上記第１の実施の形態の変形例１において、保留予告演出の実行中に演出モードＡから演出モードＢに切り替わった場合、すなわち、保留予告演出の制限状態に移行した場合に、制限状態であることに対応するものであって保留用画像とは異なる報知（例えば、制限状態中であることを教示する所定表示等）を行う構成としてもよい。

【１０７４】

（３７）上記第１の実施の形態の変形例１において、制限状態中に保留用画像の表示を不実行とする構成としてもよい。より詳しくは、演出モードＡで特定表示態様とされた保留用画像ＨＡや演出モードＢで発生した保留情報の保留用画像ＨＢ１，ＨＢ２だけでなく、他の保留用画像を含む全ての保留用画像についてその表示を不実行とする構成としてもよい。

【１０７５】

その際、遊技者が保留数を認識できなくなることを抑制するため、数字表示等の別表示（保留用画像とは別の保留数報知）により保留数を報知する構成としてもよい。但し、唐突に上記別表示に切り替わると、遊技者にとって分かりにくくなるため、例えば、保留用画像と数字表示等の別表示との両方によって保留数を報知する構成としておき、保留予告の実行中に演出モードＡから演出モードＢに切り替わった場合は、演出モードＢにおいて、保留用画像の表示だけを消去する構成とするとよい。この場合、遊技者が別表示を見失うことを抑制すべく、当該別表示の表示箇所を変更しないことが好ましい。

【１０７６】

（３８）上記第１の実施の形態の変形例１では、制限状態中に発生した保留情報を契機とする保留予告演出の態様を制限期間の終了時に設定する構成としたが（ステップＳａ２

７０２）、制限期間中に設定してもよいし、制限期間の終了後に設定してもよい。
【１０７７】
（３９）上記第１の実施の形態の変形例１では、制限状態中に保留情報が取得された場合に保留先読み処理を実行し、制限状態の終了後、制限状態中に行った保留先読み処理の結果に基づいて対象保留用画像ＨＢ１，ＨＢ２の表示態様を設定する構成としたが、制限状態中に取得された保留情報についての保留先読み処理を制限状態後に実行し、その結果に基づいて制限状態後における対象保留用画像ＨＢ１，ＨＢ２の表示態様を設定する構成としてもよい。この際、当該保留先読み処理は、主制御装置１６２にて行ってもよいし、演出制御装置１４３にて行ってもよい。また、制限状態中に保留情報が取得された場合の保留先読み処理を不実行としてもよいし、実行する構成としてもよい。
【１０７８】
（４０）上記第１の実施の形態の変形例２では、保留予告演出の実行中に演出モードＡから演出モードＢに切り替わった場合、演出モードＢにおいて演出モードＡのときと同じ表示態様とする構成としたが、演出モードＡと演出モードＢとで保留用画像の報知態様が区別されている場合等においては、必ずしも同じ特定表示態様に復帰させる必要はなく、遊技者が同格の表示態様であると認識することが可能な表示態様に変更する構成としてもよい。例えば、演出モードＡでは、青色表示態様ＨＭｂ＜緑色表示態様ＨＭｃ＜赤色表示態様ＨＭｄ＜虹色表示態様ＨＭｅの順番で順位付けされている一方で、演出モードＢでは、黄色表示態様＜茶色表示態様＜紫色表示態様＜虹色表示態様の順番で順位付けされている構成において、対象保留用画像ＨＷの表示態様が緑色表示態様ＨＭｃとされた状態で演出モードＡから演出モードＢに切り替わった場合に、演出モードＢにおいて対象保留用画像ＨＷの表示態様を茶色表示態様とする構成としてもよい。
【１０７９】
また、保留用画像を所定のキャラクタ画像に変更することで期待度を示唆する遊技機において、演出モードによりキャラクタの衣装やポーズ、表情等が異なるように設定された構成にあっては、対象保留用画像ＨＷが演出モードＡに対応する衣装等のキャラクタ画像に変更されている状態（保留予告演出が実行されている状態）で演出モードＡから演出モードＢに切り替わった場合、演出モードＢにおいて対象保留用画像ＨＷを演出モードＡのときと同じキャラクタ画像に復帰させつつ、衣装等については演出モードＢに対応するものとしてもよい。
【１０８０】
要は、演出モードＢでの対象保留用画像ＨＷの表示態様が演出モードＡでの表示態様と同格であると遊技者が認識できるものであればよい。このことは、演出モードＢにおいて対象保留用画像ＨＷの表示態様を上位の表示態様に昇格させる場合についても同様である。すなわち、遊技者から見て上位の表示態様であると認識できるものであればよい。上記の例でいえば、対象保留用画像ＨＷの表示態様を茶色表示態様とした後、紫色表示態様に昇格させるといった具合である。
【１０８１】
なお、上記第１の実施の形態やその変形例１における、元の演出モードＡに戻ることを契機として対象保留用画像ＨＷの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成や、第１の実施の形態の変形例３における、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態が同じである場合に、開閉実行モード後の対象保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード前と同じ特定表示態様とする構成、第１の実施の形態の変形例４における、開閉実行モード前の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの特定表示態様が第２保留先読み処理により特定された変動パターンに対応する上限表示態様以下の態様である場合、開閉実行モード後の対象保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード前と同じ特定表示態様とする構成、第１の実施の形態の変形例５における、復電後において対象保留用画像ＨＷの表示態様を電断時の表示態様と同じ特定表示態様とする構成等についても、対象保留用画像ＨＷの表示態様を遊技者が同格であると認識することが可能な表示態様に復帰させる具体例といえるものである。

【１０８２】
（４１）上記第１の実施の形態の変形例２では、保留予告演出の実行中に演出モードＡから演出モードＢへの切り替わった場合に、一旦、対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａに変更したが、通常表示態様ＨＭａに変更しない構成としてもよい。すなわち、演出モードＢにおいて同格の表示態様を表示する旨の判定結果となった場合（ステップＳａ３１０７で肯定判定した場合）に、対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａとすることなく（ステップＳａ３１１０の処理を実行することなく）、同格の表示態様とする構成としてもよい。
【１０８３】
（４２）上記第１の実施の形態の変形例２では、演出モードＢにおいて同格の表示態様を表示しない旨の判定結果となった場合（ステップＳａ３１０７で否定判定した場合）に、対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する構成としたが、実際の期待度を超えない範囲で特定表示態様に設定してもよい。具体的には、演出モード切替前の対象保留用画像ＨＷの特定表示態様が復帰判定用テーブルに設定された上限表示態様よりも上位の態様である場合に、その上限表示態様以下となる表示態様（演出モード切替前の特定表示態様よりも下位の表示態様）で特定表示態様とする構成としてもよい。
【１０８４】
（４３）上記第１の実施の形態の変形例３～変形例４では、遊技状態として通常遊技状態、高確遊技状態及び時短遊技状態の３種類の遊技状態を備えるが、例えば、通常遊技状態及び高確遊技状態の２種類の遊技状態を備えるなど、３種類以外の遊技状態を備える構成であってもよい。すなわち、複数種類の遊技状態を備えるものであれば足りる。
【１０８５】
（４４）上記第１の実施の形態の変形例３～変形例４では、開閉実行モード中に保留用画像の表示を不実行とする構成としたが、保留用画像を表示する構成としてもよい。この場合、開閉実行モード中での保留用画像の表示態様が通常表示態様ＨＭａとされる構成としてもよいし、開閉実行モード前の特定表示態様とされる構成としてもよい。また、通常表示態様ＨＭａ及び特定表示態様のいずれとも異なる所定表示態様（例えば黒色表示態様）とされる構成としてもよい。この場合の所定表示態様は、各保留情報の大当たり期待度等に対応しないもの（期待度等を示唆しないもの）としてもよい。
【１０８６】
（４５）上記第１の実施の形態の変形例３～変形例４では、エンディング期間中に保留用画像の表示が再開される構成としたが、エンディング期間の開始前に保留用画像の表示が再開される構成としてもよいし、エンディング期間の終了後（例えば、開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回が開始される場合）に保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。
【１０８７】
（４６）上記第１の実施の形態の変形例３～変形例４では、開閉実行モード後の遊技状態において対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａから特定表示態様に変更する構成としたが、通常表示態様ＨＭａとすることなく、特定表示対象で表示する構成としてもよい。すなわち、対象保留用画像ＨＷの表示態様が特定表示態様とされた状態で保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。
【１０８８】
（４７）上記第１の実施の形態の変形例３～変形例４では、適用対象となる構成として、複数回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードを介して遊技状態（変動パターンテーブル）が変更される構成を例示したが、小当たり遊技（１回のラウンド遊技が実行される開閉実行モード）を介して変動パターンテーブルが変更される構成についても適用することが可能である。なお、変動パターンテーブルの変更は、当否判定の結果が当たり結果となることや開閉実行モード（可変入賞装置６５を開閉する遊技状態）が実行されることを契機とするものに限らず、例えば、当否判定の結果が外れ結果となった遊技回の回数が所定回数に達したなどの予め定められた所定条件が成立したことに基づいて行われてもよ

い。
【１０８９】
（４８）上記第１の実施の形態の変形例３～変形例４では、大当たり乱数カウンタＣ１や変動種別カウンタＣＳの値が同じであっても抽選により得られる結果に差異が生じる構成として、開閉実行モードを契機として遊技状態が変更されるものを例示したが、開閉実行モード以外の事象を契機として上記差異が生じるものであってもよい。そのような事象としては、例えば、当否判定の結果が外れ結果となった遊技回の回数が所定回数に達したことや、何らかの抽選に当選したことなどが考えられる。つまり、如何なるものが契機であるかは任意であり、要は何らかの事象の発生により上記差異が生じる状態となるものであればよい。また、上記差異は、遊技状態の変更により生じるものに限られず、例えば、大当たり確率の変動等を伴わない演出状態の変更により生じるものであってもよい。
【１０９０】
（４９）上記第１の実施の形態の変形例３では、開閉実行モードが開始される場合に保留用画像の表示態様を記憶するが、表示態様の記憶タイミングは特に限定されるものではない。例えば、当該開閉実行モードの契機となる当選遊技回で記憶する構成としてもよい。
【１０９１】
但し、保留予告演出において保留用画像の表示態様を段階的に昇格させる構成とした場合には、当選遊技回の実行中に保留用画像の表示態様が変化する可能性があるため、表示態様が確定した状態、換言すれば、表示態様の変化が制限された状態となってから表示態様を記憶することが好ましい。具体的には、上記変形例３のように開閉実行モードが開始される場合（当選遊技回が終了する場合）に記憶することが好ましい。
【１０９２】
（５０）上記第１の実施の形態の変形例３では、エンディング期間中に復帰判定や復帰処理の設定（ステップＳａ３４１６）を実行するが、これらの処理は開閉実行モードの終了後に行ってもよい。また、開閉実行モードの開始後、エンディング期間の開始前に行ってもよい。
【１０９３】
なお、上記各処理を開閉実行モード中に行う場合は、オープニング期間やエンディング期間、ラウンドインターバル期間等の可変入賞装置６５が閉鎖状態とされている期間にて行うのがよい。開閉実行モードにおいて可変入賞装置６５が開放状態となっている場合、可変入賞装置６５への入賞発生に基づく入賞演出を行うための処理を行う必要があるなど処理負荷が比較的高い状態となっていることが想定される。そのような期間を利用して復帰判定や復帰処理の設定を行うと、一層の高負荷を招く懸念がある。この点、可変入賞装置６５が閉鎖状態とされている期間を利用して上記各処理を行う構成とすることで、処理負荷の軽減を図ることが可能になる。
【１０９４】
（５１）上記第１の実施の形態の変形例３では、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態であり、開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態である場合において、保留先読み処理の結果が通常大当たり結果である場合に対象保留用画像ＨＷの表示態様を復帰させる構成としたが、通常大当たり結果であるか、確変大当たり結果であるかを問わず、保留用先読み処理により大当たり結果が先読みされた場合、対象保留用画像ＨＷの表示態様を復帰させる構成としてもよい。
【１０９５】
（５２）上記第１の実施の形態の変形例４では、大当たり乱数カウンタＣ１や変動種別カウンタＣＳの値等の取得乱数自体を主制御装置１６２から演出制御装置１４３に送信する構成としたが、送信コマンドのデータ容量が大きくなることを抑制すべく、それらの取得乱数よりもデータ量の小さい所定情報（乱数に対応する識別子等）を送信する構成としてもよい。
【１０９６】

（５３）上記第１の実施の形態の変形例４では、第２保留先読み処理を開閉実行モードの終了時に行うが、開閉実行モードの終了後に行う構成としてもよい。また、開閉実行モードの実行中に行ったり、開閉実行モードの開始前（当選遊技回の開始されてから開閉実行モードが開始されるまでの期間）に行ったりする構成としてもよい。

【１０９７】

（５４）上記第１の実施の形態の変形例４では、第１保留先読み処理及び第２保留先読み処理において変動パターンを先読みする構成としたが、演出パターン（遊技回演出）を先読みする構成としてもよい。このような構成は、例えば、１の変動パターンに対して複数種類の演出パターン（遊技回演出）が対応する場合に特に有効となる。

【１０９８】

（５５）上記第１の実施の形態の変形例４では、上限表示態様テーブルにおいて変動パターンに対応させて上限表示態様を設定するが、変動種別カウンタＣＳの値に対応させて上限表示態様を設定する構成としてもよい。

【１０９９】

（５６）上記第１の実施の形態の変形例４では、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とにおいて、取得された大当たり乱数カウンタＣ１に対する当否結果が変動する場合でも、対象保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード後に特定表示態様とする構成としたが、特定表示態様としない構成としてもよい。具体的には、第１保留先読み処理の結果が大当たりであり、第２保留先読み処理の結果が外れ結果である場合には、対象保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード後に特定表示態様としない構成としてもよい。

【１１００】

（５７）上記第１の実施の形態の変形例４では、開閉実行モード前の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの特定表示態様と、第２保留先読み処理により特定された変動パターンに対応する上限表示態様とを比較し、その結果に基づいて開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定する構成としたが、上記比較を行わず（開閉実行モード前の表示態様にかかわらず）、第２保留先読み処理の結果に基づいて表示態様を設定する構成としてもよい。

【１１０１】

（５８）上記第１の実施の形態の変形例４では、開閉実行モード前の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの特定表示態様が、第２保留先読み処理により特定された変動パターンに対応する上限表示態様よりも上位の態様である場合に、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する構成としたが、実際の期待度を超えない範囲で特定表示態様に設定してもよい。具体的には、開閉実行モード前の遊技状態における対象保留用画像ＨＷの特定表示態様が、第２保留先読み処理により特定された変動パターンに対応する上限表示態様よりも上位の態様である場合に、上限表示態様以下となる表示態様（開閉実行モード前の特定表示態様よりも下位の表示態様）で特定表示態様とする構成としてもよい。

【１１０２】

（５９）上記第１の実施の形態の変形例４では、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態との異同にかかわらず、第２保留先読み処理を実行する構成としたが、上記各遊技状態が同じである場合は、第２保留先読み処理を実行せず、開閉実行モード後における対象保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード前の表示態様に基づいて設定する構成としてもよい。具体的には、開閉実行モード後の表示態様を開閉実行モード前の表示態様と同じ態様に設定してもよい。この場合、一旦、通常表示態様ＨＭａとしてから開閉実行モード前の表示態様に変化させてもよいし、当初から開閉実行モード前の表示態様で表示させてもよい。

【１１０３】

（６０）上記第１の実施の形態の変形例５～変形例６では、所定の異常として電断異常を例示したが、例えば、磁気センサ異常や振動センサ異常等の他の異常であってもよい。

その際、所定の異常は、遊技進行が停止するものに限らず、遊技進行が継続されるものであってもよい。

【１１０４】

（６１）上記第１の実施の形態の変形例５～変形例６では、電断異常が解消されて復電した場合に、対象保留用画像ＨＷが特定表示態様とされた状態で保留用画像の表示が再開されるが、復電時における初期段階では対象保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａとされ、その後、電断状態の発生前における表示態様や電断前に行われた保留先読み処理の結果に基づいて設定された特定表示態様に変更される構成としてもよい。

【１１０５】

また、復電時における初期段階では対象保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａ及び特定表示態様のいずれとも異なる所定表示対象（復電時専用の表示態様であって、例えば紫色表示態様）とされ、その後、電断状態の発生前における表示態様や電断前に行われた保留先読み処理の結果に基づいて設定された特定表示態様に変更される構成としてもよい。その際、所定表示態様とされた保留用画像を一旦通常表示態様ＨＭａとしてから特定表示態様に変更する構成としてもよい。

【１１０６】

（６２）上記第１の実施の形態の変形例５～変形例６では、電断異常が解消されて復電した場合に、図柄表示装置７５の画面状態が復帰待機画面（「まもなく画面が復帰します」などの文字表示４６１が表示された画面）となっている状況で保留用画像の表示が再開される構成としたが、復帰待機画面状態では保留用画像の表示を行わず、画面復帰（図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄変動表示の復帰）される場合（又は画面復帰された場合）に保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。かかる場合には、保留用画像の表示数を更新した状態（各保留用画像を下位側にシフトさせ、保留数を１個減らした状態）で保留用画像の表示を再開する。

【１１０７】

また、電断異常が遊技回の非実行中に発生した場合と、遊技回の実行中に発生した場合とで保留用画像の表示タイミングを異ならせる構成としてもよい。具体的には、電断異常が遊技回の非実行中に発生した場合は、電源投入画面（「電源が投入されました」などの文字表示が表示された画面）となっている状況で保留用画像の表示が再開され、電断異常が遊技回の実行中に発生した場合には、復帰待機画面状態では保留用画像の表示が行われず、画面復帰に合わせて保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。つまり、電断異常が遊技回の非実行中に発生した場合は、遊技回の実行中に発生した場合よりも早いタイミング（電力供給の開始からの経過時間が短いタイミング）で保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。

【１１０８】

（６３）上記第１の実施の形態の変形例５～変形例６では、遊技回の実行中や非実行中に電断異常が発生した場合を例示したが、開閉実行モードの実行中に電断異常が発生した場合にも適用することが可能である。その際、電源投入画面状態や復帰待機画面状態にて対象保留用画像の表示が再開される構成としてもよいし、復電後において続きの開閉実行モードが行われている期間は保留用画像の表示が不実行とされ、開閉実行モード後における最初の遊技回の開始タイミングに合わせて対象保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。また、復帰待機画面状態とされている期間において保留用画像の表示が不実行とされ、画面復帰に合わせて保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。

【１１０９】

（６４）上記第１の実施の形態の変形例５～変形例６では、停電監視部３１５を電源及び発射制御装置１９１に設けたが、主制御装置１６２や演出制御装置１４３に設ける構成としてもよい。この場合、変形例５においては、上記停電監視部３１５を主制御装置１６２と演出制御装置１４３のそれぞれに設けてもよいし、主制御装置１６２と演出制御装置１４３の一方に設け、当該停電監視部３１５からの停電信号又は一方の制御装置からの停電コマンド（電断状態の発生を示すコマンド）を他方の制御装置に送信する構成としても

よい。
【１１１０】
（６５）上記第１の実施の形態の変形例５～変形例６では、復電後における対象保留用画像ＨＷの表示態様の設定処理（ステップＳａ５２０２の保留予告の復帰用処理やステップＳａ６２０４の表示態様の設定処理）を復電時に実行するが、復電後に実行してもよい。具体的には、復電後において対象保留用画像ＨＷの遊技回が開始されるまでの期間における所定タイミングで実行する構成としてもよい。
【１１１１】
（６６）上記第１の実施の形態の変形例５では、対象保留用画像ＨＷの表示態様を示す情報をバックアップし、復電後にその情報に基づいて電断発生前の表示態様を把握して復電後の対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定し、第１の実施の形態の変形例６では、先読み結果を示す情報をバックアップし、復電後にその情報に基づいて電断発生前の先読み結果を把握して復電後の対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定したが、復電後に改めて先読み処理を実行し、その結果に基づいて復電後の対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定してもよい。その際、復電後の先読み処理は主制御装置１６２にて行ってもよいし、演出制御装置１４３にて行ってもよい。
【１１１２】
上記の場合、複数の保留用画像が表示されている状況においていずれの保留用画像が特定表示態様とされているかを把握することが可能な変化箇所情報を記憶し、電断状態が発生してもその変化箇所情報をバックアップ（記憶保持）する構成とするとよい。このような構成とすることで、電断発生前にいずれの保留用画像が特定表示態様で表示されていたかを復電後に把握することが可能になる。変化箇所情報は、主制御装置１６２のＲＡＭ３１４に記憶して主制御装置１６２がバックアップする構成としてもよいし、演出制御装置１４３のＲＡＭ３４４又はバックアップＲＡＭ３４５に記憶して演出制御装置１４３がバックアップする構成としてもよい。
【１１１３】
上記の際、電断前に特定表示態様とされていたと把握された保留用画像（保留情報）を対象にして復電後の先読み処理を実行するとよい。この場合、電断前に特定表示態様とされていなかった保留用画像まで復電後の先読み処理により特定表示態様とされ、遊技者に不自然な印象を与えることを抑制することができる。さらに、復電後に存在する全ての保留情報を対象として再度の先読み処理を行う場合に比べ、先読み処理の実行回数を少なく抑えることができ、復電時の処理負荷を軽減することが可能になる。
【１１１４】
ここで、電断前にいずれの保留用画像が特定表示態様で表示されていたかを把握するとは、電断前にいずれの保留用画像が特定表示態様で表示されていなかったかを把握するとも言い換えることができるが、その把握により、特定表示態様で表示されていなかったとして把握された保留用画像について、その表示態様を通常表示態様に設定する構成としてもよい。この場合の処理は、復電後の先読み処理の対象とならなかった保留用画像について、その表示態様を通常表示態様に設定するものでもよいし、全ての保留用画像を対象に復電後の先読み処理を行った上で、特定表示態様で表示されていなかったとして把握された保留用画像については、その先読み処理の結果にかかわらず、その表示態様を通常表示態様に強制設定するものでもよい。
【１１１５】
また、復電後の先読み結果に基づいて対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定する構成において、第１の実施の形態の変形例５や変形例６と同様に、その表示態様を一定以下の特定表示態様（例えば緑色表示態様ＨＭｃや青色表示態様ＨＭｂ）に制限して設定する構成としてもよい。
【１１１６】
なお、復電後の先読み処理は、復電時に行われてもよいし、電断前に特定表示態様とされていた保留用画像（保留情報）の遊技回が開始される前であれば、復電後に行われても

よい。
【１１１７】
　また、復電後の先読み処理を実行せず、電断前に特定表示態様とされていたと把握された保留用画像について、その表示態様を予め定められた所定の特定表示態様（例えば青色表示態様ＨＭｂ）に設定する構成としてもよい。
【１１１８】
　（６７）上記第１の実施の形態の変形例５では、バックアップＲＡＭ３４５を設け、保留用画像に関する情報をバックアップ（記憶保持）する構成としたが、バックアップＲＡＭ３４５を設けることなく、ＲＡＭ３４４に記憶された全ての情報を対象としてバックアップする構成としてもよい。また、バックアップＲＡＭ３４５を設けることなく、ＲＡＭ３４４に記憶された一部の情報（保留用画像に関する情報）をバックアップする構成としてもよい。
【１１１９】
　（６８）上記第１の実施の形態の変形例５では、停電監視部３１５からの停電信号を主制御装置１６２と演出制御装置１４３に送信する構成としたが、主制御装置１６２のみに送信する構成としてもよい。かかる構成では、停電監視部３１５からの停電信号が主制御装置１６２に入力された場合に、主制御装置１６２から演出制御装置１４３に停電コマンドを送信し、演出制御装置１４３では停電コマンドを受信することを契機として停電処理（ステップＳａ１１～ステップＳａ１３の処理等）を実行する構成とするとよい。
【１１２０】
　（６９）上記第１の実施の形態の変形例５では、電断前における対象保留用画像ＨＷの特定表示態様が所定表示態様（緑色表示態様ＨＭｃ）以上の表示態様である場合（ステップＳａ５４０４で肯定判定した場合）に、復電後における対象保留用画像ＨＷの表示態様を所定表示態様より下位の特定表示態様に制限する構成としたが、対象保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａとする（特定表示態様を解除する）構成としてもよい。
【１１２１】
　（７０）上記第１の実施の形態の変形例５では、復電後における対象保留用画像ＨＷの表示態様を電断前の特定表示態様よりも下位の特定表示態様に設定した場合を対象として、対象保留用画像ＨＷの遊技回での昇格処理を実行する構成としたが（ステップＳａ５４０９，ステップＳａ５６０１）、復電後における対象保留用画像ＨＷの表示態様を電断前の特定表示態様とした場合にも、対象保留用画像ＨＷの遊技回での昇格処理を実行する構成としてもよい。また、復電後における対象保留用画像ＨＷの表示態様にかかわらず、遊技回での昇格処理を実行する構成としてもよい。
【１１２２】
　（７１）上記第１の実施の形態の変形例６では、電断前の保留先読み処理により大当たり結果が先読みされている場合（ステップＳａ６３０２で肯定判定した場合）に、復電後における対象保留用画像ＨＷの表示態様を画一的に第１特定表示態様（緑色表示態様ＨＭｃ）に設定する構成としたが、第１特定表示態様に設定されやすい構成としてもよい。具体的には、電断前の保留先読み処理により大当たり結果が先読みされている場合に、復電後における対象保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａや、第１特定表示態様よりも下位の特定表示態様に設定される場合も生じ得る構成とした上で、それらの表示態様となる確率よりも第１特定表示態様とされる確率が高く設定された構成としてもよい。
【１１２３】
　また、第１特定表示態様といった制限を設けることなく、把握された保留先読み結果（電断前に行われた保留先読み処理の結果）に基づいて電断前と同様の保留予告用の設定処理を実行し、保留予告演出の実行抽選や保留用画像の表示態様の抽選処理を行う構成としてもよい。
【１１２４】
　これらのことは、期待度が高い外れ結果が先読みされた場合（ステップＳａ６３０５で肯定判定した場合）についても同様である。

【１１２５】
（７２）上記第１の実施の形態の変形例６では、電断前の保留先読み処理が大当たり結果であるか、外れ結果であるかにより、復電後における対象保留用画像ＨＷの上限表示態様を異ならせる構成としたが、そのような区別を行わない構成としてもよい。具体的には、当否にかかわらず、復電後における対象保留用画像ＨＷの上限表示態様を一律に所定の特態表示態様に設定する構成としてもよい。
【１１２６】
（７３）上記第１の実施の形態の変形例６では、電断前の保留先読み処理により特定された変動パターンを把握できない場合（ステップＳａ６３０８で否定判定した場合）に、その保留情報に対応する保留用画像を通常表示態様ＨＭａに設定して表示する構成としたが、エラー扱いとして保留用画像の表示を不実行とする構成としてもよい。その際、変動パターンを把握できない保留情報に対応する保留用画像を非表示としてもよいし、他の保留用画像も含めて全ての保留用画像を表示しない構成としてもよい。
【１１２７】
（７４）上記第１の実施の形態の変形例６では、電断前の保留先読み処理により大当たり結果が先読みされている場合（ステップＳａ６３０２で肯定判定した場合）に、復電後における対象保留用画像ＨＷの表示態様を第１特定表示態様に設定するが、通常表示態様ＨＭａに設定する構成としてもよい。すなわち、電断前に大当たり結果が先読みされていたことに基づいて復電後に期待度が高めの特定表示態様に設定すると、電断異常の影響により保留先読み結果と遊技回での当否判定の結果とに不整合が生じた場合に、遊技者に与える影響が大きいことが想定される。この点、復電後における保留用画像の表示態様をひとまず通常表示態様ＨＭａとしておき、遊技回の開始時に送信される変動開始コマンドに基づいて表示態様を変更する構成とすることで、復電後における保留用画像の表示態様を安全に設定することが可能になる。このことは、期待度が高い外れ結果が先読みされた場合（ステップＳａ６３０５で肯定判定した場合）についても同様である。
【１１２８】
（７５）上記第１の実施の形態の変形例６では、電断前の保留先読み処理により大当たり結果が先読みされている場合や、ＳＰＳＰリーチ外れ以上のリーチ外れ演出に対応する変動パターンが先読みされている場合を対象として、対象保留用画像ＨＷの遊技回での昇格処理を実行する構成としたが（ステップＳａ６３０４，ステップＳａ６３０７）、他の先読み結果である場合（ＳＰリーチ外れのリーチ外れ演出等）にも、対象保留用画像ＨＷの遊技回での昇格処理を実行する構成としてもよい。また、先読み結果にかかわらず、遊技回での昇格処理を実行する構成としてもよい。
【１１２９】
（７６）上記第１の実施の形態の変形例６において、電断前に行われた保留先読み処理の結果に対応する情報だけでなく、電断前における対象保留用画像ＨＷの特定表示態様に対応する情報もバックアップし、それら両方の情報に基づいて復電後における対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定する構成としてもよい。例えば、復電後における特定表示態様の上限（上限表示態様）を変動パターンに対応させて複数種類設定しておき、電断前における対象保留用画像ＨＷの特定表示態様（バックアップされた特定表示態様）が電断前の保留先読み処理で先読みされた変動パターン（バックアップされた保留先読み結果）に対応する上限表示態様以下の態様である場合に、復電後における対象保留用画像ＨＷの表示態様を電断前の特定表示態様と同じ態様に設定する構成としてもよい。
【１１３０】
（７７）上記第１の実施の形態の変形例６では、電断前に行われた保留先読み処理の結果に対応する情報を主制御装置１６２にてバックアップする構成としたが、演出制御装置１４３や表示制御装置３５０にてバックアップする構成としてもよい。演出制御装置１４３にてバックアップする場合には、第１の実施の形態の変形例５のように、演出制御装置１４３にバックアップＲＡＭを設けるなどしてバックアップ機能を搭載した上で、主制御装置１６２から送信される保留先読み処理の結果に対応する情報を演出制御装置１４３の

ＲＡＭ３４４に記憶し、電断状態が発生した場合には当該情報をバックアップＲＡＭに書き込んだり、ＲＡＭ３４４に記憶された上記情報が電断中も保持されたりする構成とするとよい。かかる構成では、電断状態が解消されて復電した場合に、演出制御装置１４３に保持されている情報（保留先読み処理の結果に対応する情報）に基づき、電断前に行われた保留先読み処理の結果を把握することができる。

【１１３１】

上記の際、主制御装置１６２における保留先読み処理の結果に対応する情報のバックアップは行ってもよいし、行わなくてもよい。ちなみに、主制御装置１６２と演出制御装置１４３の両方で保留先読み処理の結果に対応する情報をバックアップする構成とした場合には、両制御装置１６２，１４３でバックアップされた各情報の比較結果に基づいて当該情報の正常性を判定する構成をさらに備えてもよい。具体的には、電断状態が解消されて復電した場合に、主制御装置１６２でバックアップされた保留先読み処理の結果に対応する情報を演出制御装置１４３に送信し、演出制御装置１４３にて、自らがバックアップする情報（保留先読み処理の結果に対応する情報）と、主制御装置１６２から送信された情報とを比較する。その結果、両情報が対応するものである場合は、バックアップされた情報が正常であると判定し、当該情報を有効なものと認識して復電後における保留予告演出の設定（復帰）に利用する。逆に、両情報が対応しないものである場合は、バックアップされた情報が正常ではないと判定し、当該情報を無効なものとして保留予告演出の復帰処理（当該情報を利用した保留予告演出の設定）を実行しない。

【１１３２】

ここで、主制御装置１６２から送信された情報と、演出制御装置１４３でバックアップされた情報とが対応するとは、それら両情報の値が一致する場合のほか、記憶時における情報の形態（例えば値）が両制御装置１６２，１４３で異なるなど、情報そのものの対比では一致しないものの、それら各情報が実質的に意味する内容は同じである場合などが考えられる。

【１１３３】

なお、情報の対比は、演出制御装置１４３に限らず、主制御装置１６２や表示制御装置３５０にて行ってもよい。主制御装置１６２にて対比を行う場合は、電断状態が解消されて復電した際に、演出制御装置１４３でバックアップされた情報を主制御装置１６２に送信する。

【１１３４】

また、主制御装置１６２と演出制御装置１４３のそれぞれでバックアップした結果の対比（照合）により正常性を判定する情報は、必ずしも保留先読み処理の結果に限定されるものではなく、例えば、当否判定の結果や保留数に関する情報など、他の情報であってもよい。ちなみに、主制御装置１６２でバックアップされた保留数に関する情報と、演出制御装置１４３でバックアップされた保留数に関する情報とが対応しない場合は、異常であるとしてエラー報知を実行してもよいし、それに代えて又は加えて、主制御装置１６２でバックアップされた情報に基づいて保留数を報知する（主制御装置１６２でバックアップされた情報を優先する）構成としてもよい。

【１１３５】

（７８）上記第１の実施の形態の変形例７～変形例８では、演出モードＡと演出モードＢで保留予告演出の実行されやすさ（実行確率）が異なる構成としたが、これらの演出モードにおいて保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよい。

【１１３６】

（７９）上記第１の実施の形態の変形例７～変形例８では、保留予告演出が実行されにくい演出モードＢにおいて保留予告演出が実行され得る構成としたが、演出モードＢにおいて保留予告演出が実行されない構成としてもよい。すなわち、本発明の「特定報知が実行されにくい演出状態」には、保留予告演出の実行確率が低い演出モードだけでなく、保留予告演出が不実行とされる演出モードも含まれると解することができる。

【１１３７】

（８０）上記第１の実施の形態の変形例７では、遊技者の操作によらずに自動で演出モードが切り替わる構成としたが、遊技者の操作（手動）により演出モードが切り替わる構成としてもよい。この場合、保留予告演出の実行中は演出モードの切替操作が無効化される構成とするとよい。

【１１３８】

（８１）上記第１の実施の形態の変形例７では、複数種類の演出状態として演出モードＡと演出モードＢの２種類の演出モードを備える構成としたが、３種類以上の演出モードを備える構成としてもよい。その際、例えば、３種類以上の演出状態として演出モードＡ～演出モードＣを備える構成において、演出モードＡ＞演出モードＢ＞演出モードＣの順で保留予告演出が実行されにくくなるなど、それら各演出モードにおいて保留予告演出の実行されやすさが相互に異なる構成としてもよいし、演出モードＡ～演出モードＣでいずれも保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよいし、演出モードＡと演出モードＣは保留予告演出の実行されやすさが同じであるものの、演出モードＢは保留予告演出が実行されにくいなど、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成としてもよい。

【１１３９】

なお、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成にあっては、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えにおいても、異なる演出モード間での切り替えと同様に、保留予告演出の実行中は演出モードの切り替えを制限する構成としてもよいし、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えの場合は、保留予告演出の実行中であっても演出モードの切り替えを許容する構成としてもよい。

【１１４０】

（８２）上記第１の実施の形態の変形例７では、切替抽選タイミングとなった場合（ステップＳａ７１０１で肯定判定した場合）に演出モードの切替抽選（ステップＳａ７１０２の第１モード切替抽選）を実行し、当該抽選で当選した場合に保留予告演出の実行中であるか否かを判定し、実行中である場合に演出モードの切替処理を実行しない構成としたが、切替抽選タイミングとなった場合（ステップＳａ７１０１で肯定判定した場合）に保留予告演出を実行中であるか否かを判定し、実行中である場合に演出モードの切替抽選を行わずにモード切替を不実行とする構成としてもよい。

【１１４１】

（８３）上記第１の実施の形態の変形例７では、保留予告演出が実行されやすい演出モードＡから保留予告演出が実行されにくい演出モードＢへの切り替えだけでなく、演出モードＢから演出モードＡへの切り替えについても、保留予告演出の実行中は演出モードの切り替えを制限する構成としたが、演出モードＢから演出モードＡへの切り替えについては保留予告演出の実行中であっても許容する構成としてもよい。

【１１４２】

（８４）上記第１の実施の形態の変形例７では、演出モードＢから演出モードＡへの切り替えの場合に、保留予告演出が実行されている対象保留用画像ＨＷの表示態様が所定表示態様（緑色表示態様ＨＭｃ）以上の表示態様であるか否かを判定し、その結果に基づいて演出モードの切り替えを許容するか否かを振り分ける構成としたが、演出モードＡから演出モードＢへの切り替えの場合と同様に、対象保留用画像ＨＷの表示態様にかかわらず、保留予告演出の実行中であれば演出モードの切り替えを制限する構成としてもよい。

【１１４３】

（８５）上記第１の実施の形態の変形例７では、演出モードＡから演出モードＢへの切り替えの場合に、対象保留用画像ＨＷの表示態様にかかわらず、保留予告演出の実行中であれば演出モードの切り替えを制限する構成としたが、演出モードＢから演出モードＡへの切り替えの場合と同様に、対象保留用画像ＨＷの表示態様に基づいて演出モードの切り替えを許容するか否かを振り分ける構成としてもよい。

【１１４４】

上記の際、演出モードの切り替えを許容するか否かの基準（境界）となる所定表示態様は、演出モードＢから演出モードＡへの切り替えの場合と同格の表示態様としてもよいし、演出モードＢから演出モードＡへの切り替えの場合とは異なる表示態様としてもよい。異なる表示態様とする場合は、演出モードＢから演出モードＡへの切り替えの場合よりも上位の表示態様とすることが好ましい。

【１１４５】

（８６）上記第１の実施の形態の変形例７では、保留予告演出の実行中に演出モードＢから演出モードＡへの切り替えを許容する場合に、対象保留用画像ＨＷの表示態様が特定表示態様に維持されたまま、演出モードが切り替えられる構成としたが、演出モードの切り替えに伴い対象保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａに変更される構成としてもよい。この場合、対象保留用画像ＨＷの遊技回が開始されるまで又は終了するまで通常表示態様ＨＭａに維持される構成としてもよいし、第１の実施の形態やその変形例１～変形例２のように、対象保留用画像ＨＷの遊技回が開始される前又は終了する前に特定表示態様に変更される構成としてもよい。

【１１４６】

（８７）上記第１の実施の形態の変形例７において、保留先読み処理の結果に基づいて演出モードの切り替えを制限する構成としてもよい。例えば、保留先読み処理により所定結果（例えば、大当たり結果やＳＰＳＰリーチ演出以上の外れ結果）が先読みされた場合に、その保留情報の遊技回が終了するまで演出モードの切り替えを制限する構成としてもよい。

【１１４７】

例えば、大当たり結果や、ＳＰＳＰリーチ演出等の期待度が高い外れ結果が先読みされた場合、その保留情報の遊技回が開始される前から遊技者の期待感を煽る予告演出等の煽り演出（保留用画像を用いた保留予告演出とは別の演出）が行われることが想定される。その煽り演出の実行中に演出モードの切り替えを挟むと、遊技者から見て当該煽り演出が分かりにくくなったりするおそれがある。この際、保留予告演出の実行中であるか否かにかかわらず、保留予告演出の契機となる保留先読み処理の結果に基づいて演出モードの切り替えを制限する構成とした場合には、煽り演出の途中で演出モードが切り替わることを好適に抑制可能となる。また、保留予告演出の実行前に演出モード切替を制限することができるため、演出モードの切り替えタイミングと、保留予告演出の開始タイミングとが重複した場合でも、演出モードの切り替えと保留予告演出の実行とが同時に行われることを抑制できる。

【１１４８】

（８８）上記第１の実施の形態の変形例７では、保留予告演出の実行中に演出モードの切替条件が成立した場合（演出モードの切替タイミングとなり、第１モード切替抽選に当選した場合）において、保留予告演出が実行されている保留用画像（保留情報）の先読み結果が大当たり結果である場合に演出モードの切り替えを許容する構成としたが、これに代えて又は加えて、所定の外れ結果（例えば、ＳＰＳＰリーチ演出以上の外れ結果）が先読みされた場合に演出モードの切り替えを許容する構成としてもよい。すなわち、保留予告演出の実行中は原則として演出モードが切り替えられないものの、演出モードが切り替えられた場合には、その保留予告演出の対象となっている保留情報の期待度が高いことを示唆することができる。

【１１４９】

なお、上記のような例外的に演出モード切替を許容する構成は必須のものではなく、第１の実施の形態の変形例７において、保留先読み処理の結果を参照せず、保留予告演出が実行中であるか否かやそのときの特定表示態様の種類を判断材料として演出モードの切り替えを許容するか否かを振り分ける構成としてもよい。

【１１５０】

（８９）上記第１の実施の形態の変形例７では、第２モード切替抽選に当選したことを条件として演出モードの切り替えを許容する構成としたが、そのような抽選を経ないでモ

ード切替を許容する構成としてもよい。すなわち、保留予告演出の実行中に演出モードの切替条件が成立した場合においてその保留情報の先読み結果が大当たり結果である場合には、必ず演出モードの切り替えが許容させる構成としてもよい。

【１１５１】

（９０）上記第１の実施の形態の変形例８では、遊技者の操作（手動）により演出モードが切り替わる構成としたが、遊技者の操作によらずに自動で演出モードが切り替わる構成としてもよい。このような構成としては、例えば、保留先読み処理により所定結果が先読みされたことに基づいて演出モードの切り替えが事前設定され、その後、切替実行条件が成立することで演出モードの自動切替が行われるものが考えられる。なお、切替実行条件としては、例えば、所定結果が先読みされた保留情報の遊技回が開始されることや、当該遊技回に対して所定回前の遊技回が開始されることなどが考えられる。

【１１５２】

（９１）上記第１の実施の形態の変形例８では、複数種類の演出状態として演出モードＡと演出モードＢの２種類の演出モードを備える構成としたが、３種類以上の演出モードを備える構成としてもよい。その際、例えば、３種類以上の演出状態として演出モードＡ～演出モードＣを備える構成において、演出モードＡ＞演出モードＢ＞演出モードＣの順で保留予告演出が実行されにくくなるなど、それら各演出モードにおいて保留予告演出の実行されやすさが相互に異なる構成としてもよいし、演出モードＡ～演出モードＣでいずれも保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよいし、演出モードＡと演出モードＣは保留予告演出の実行されやすさが同じであるものの、演出モードＢは保留予告演出が実行されにくいなど、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成としてもよい。

【１１５３】

なお、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成にあっては、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えにおいても、異なる演出モード間での切り替えと同様に、演出モード切替の待機状態である間は保留予告演出の実行を制限する構成としてもよいし、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えの場合は、演出モード切替の待機状態であっても保留予告演出の実行を許容する構成としてもよい。

【１１５４】

（９２）上記第１の実施の形態の変形例８では、演出モード切替の待機状態である場合に一律に保留予告演出の実行を制限する構成としたが、所定以上の特定表示態様を表示する保留予告演出の実行を制限する構成としてもよい。例えば、演出モード切替の待機状態である場合において、保留用画像の表示態様を青色表示態様ＨＭｂとする保留予告演出の実行を許容する一方で、保留用画像の表示態様を緑色表示態様ＨＭｃ以上の表示態様とする保留予告演出が実行されないようにする構成としてもよい。

【１１５５】

（９３）上記第１の実施の形態の変形例８では、切替先の演出モードにかかわらず、演出モード切替の待機状態である場合は保留予告演出の実行を制限する構成としたが、切替先の演出モードによって制限態様を異ならせてもよい。例えば、保留予告演出が実行されにくい演出モードＢから保留予告演出が実行されやすい演出モードＡへの切り替えの場合は、演出モード切替の待機状態において一律に保留予告演出の実行を制限する一方で、演出モードＡから演出モードＢへの切り替えの場合は、演出モード切替の待機状態であっても保留予告演出の実行を許容したり、所定表示態様（例えば青色表示態様ＨＭｂ）よりも上位の特定表示態様とする保留予告演出の実行は制限するものの、所定表示態様以下の特定表示態様とする保留予告演出の実行については許容したりする構成としてもよい。

【１１５６】

（９４）上記第１の実施の形態の変形例８では、演出モード切替後の対象保留用画像ＨＷの表示態様を待機状態が終了する場合に設定する構成としたが、待機状態が終了した後（演出モードが切り替わった後）であって対象保留用画像ＨＷの遊技回が開始又は終了す

るまでの期間における所定タイミングで設定する構成としてもよい。なお、対象保留用画像ＨＷの遊技回中に設定する場合は、対象保留用画像ＨＷの保留先読み処理の結果に基づいて表示態様を設定してもよいし、対象保留用画像ＨＷの遊技回の開始時に送信される変動開始コマンドに基づいて表示態様を設定してもよい。

【１１５７】

（９５）上記第１の実施の形態の変形例８では、切替案内画像４５１の表示前に取得された保留情報について保留予告演出の実行を制限しない構成としたが、保留予告演出の実行を制限する構成としてもよい。すなわち、待機状態中に限らず、待機状態に移行する前も保留予告演出の実行を制限する構成としてもよい。

【１１５８】

具体的には、保留予告演出の実行中に切替案内画像４５１が表示された場合に、切替案内画像４５１が表示されてから演出モードが切り替えられるまでの期間における所定タイミングで、保留予告演出の実行対象である保留用画像の表示態様が特定表示態様から通常表示態様ＨＭａに変更される構成とすることが考えられる。なお、特定表示態様から通常表示態様ＨＭａへの具体的な変更タイミングとしては、切替案内画像４５１の表示タイミングや、待機状態への移行タイミング、演出モードの切替タイミングなどが想定される。

【１１５９】

（９６）上記第１の実施の形態の変形例８では、切替案内画像４５１の表示後、待機状態への移行前に取得された保留情報について保留予告演出の実行を制限しない構成としたが、保留予告演出の実行を制限する構成としてもよい。

【１１６０】

この場合、切替案内画像４５１が表示されること（切替案内状態に移行する）ことに基づき、待機状態への移行に先立って保留予告演出の実行制限が開始される構成としてもよい。すなわち、切替案内画像４５１の表示後、待機状態への移行前に取得された保留情報を契機とする保留予告演出が、待機状態への移行前や待機状態において実行されない構成としてもよい。

【１１６１】

また、待機状態への移行前に一時的に保留予告演出が実行されるものの、待機状態に移行した場合に当該保留予告演出の実行が解除される構成としてもよい。具体的には、切替案内画像４５１の表示後、待機状態への移行前に取得された保留情報を契機とする保留予告演出が待機状態への移行前に実行された後、保留予告演出の実行対象である保留用画像の表示態様が特定表示態様から通常表示態様ＨＭａに変更される構成としてもよい。なお、特定表示態様から通常表示態様ＨＭａへの具体的な変更タイミングとしては、待機状態への移行タイミングや演出モードの切替タイミングなどが考えられる。

【１１６２】

（９７）上記第１の実施の形態の変形例８では、待機状態中に保留情報が取得された場合に保留先読み処理を実行し、待機状態の終了後、待機状態中に行った保留先読み処理の結果に基づいて対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定する構成としたが、待機状態中に取得された保留情報についての保留先読み処理を待機状態後に実行し、その結果に基づいて待機状態後における対象保留用画像ＨＷの表示態様を設定する構成としてもよい。この際、当該保留先読み処理は、主制御装置１６２にて行ってもよいし、演出制御装置１４３にて行ってもよい。また、待機状態中に保留情報が取得された場合の保留先読み処理を不実行としてもよいし、実行する構成としてもよい。

【１１６３】

（９８）上記第１の実施の形態の変形例８において、第１の実施の形態の変形例７に係る構成を適用し、保留予告演出の実行中は切替案内状態への移行を制限する構成としてもよい。具体的には、保留予告演出の実行中は、切替案内抽選の実行タイミングとなっても当該抽選を行わない構成としたり、当該抽選に当選しても切替案内画像４５１の表示や案内報知フラグのセットを行わない構成としたり、切替案内抽選の実行タイミングであるか否かを判定しない構成としたりしてもよい。

【１１６４】
（９９）上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。
【１１６５】
また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。
【１１６６】
更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。
【１１６７】
＜第２の実施の形態＞
以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第１の実施の形態において図１～図１０を参照して説明したパチンコ機１０の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。
【１１６８】
＜主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞
主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的な構成について図１００を用いて説明する。
【１１６９】
ＭＰＵ３１２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部４３の表示の設定、普図用表示部４４の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図１００に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図用表示部４３における各特図表示部ＡＳ，ＢＳでの変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。さらに、第２作動口６３の普電役物６３ａをサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタＣ３を用いることとしている。
【１１７０】
各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳは、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ３１４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ３１４ａに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ３１４ａにおいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳに対応した情報は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア３１４ｂに格納される。
【１１７１】
保留球格納エリア３１４ｂは、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂからなる保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留エリアＲａ，Ｒｂは、それぞれ、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアを備えており、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ３１４ａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各数値情報が、保留情報（特別情報）としていずれかのエリアに格納される。

【１１７２】
この場合、第１エリア～第４エリアには、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ４つのエリアが設けられていることにより、第１作動口６２又は第２作動口６３への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大４個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア３１４ｂには総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。
【１１７３】
実行エリアＡＥは、特図用表示部４３の変動表示を開始する際に、保留エリアＲＥの第１エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。
【１１７４】
各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～２９９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～２９９９）。
【１１７５】
大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。
【１１７６】
大当たり乱数カウンタＣ１は、大当たりであるか否かを抽選する当否抽選に用いられるものであり、大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されている当否テーブルにて設定されている。図１０１に示すように、当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブルと、高確率モード用の当否テーブルとが設定されている。本パチンコ機１０では、当否抽選における抽選モードとして、大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モード（低確率状態）と、大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モード（高確率状態）とが設けられている。当否抽選に際して抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブルが参照される。
【１１７７】
図１０１（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「０」～「９」の計１０個が設定されている。すなわち、低確率モードでの大当たり当選確率は１／３００に設定されている。
【１１７８】
図１０１（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定されている。すなわち、高確率モードでの大当たり当選確率は１／６０に設定されている。
【１１７９】
各抽選モードにおいて、大当たり当選となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となる。なお、各確率モードでの大当たり当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。すなわち、高確率モードにおいて低確率モードよりも大当たりの当選確率が高くなるのであれば、大当たりに対応する乱数の数及び値は任意である。
【１１８０】
大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのも

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

【１１８１】

大当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ３１３の種別テーブル記憶エリア３１３ｂに大当たり種別テーブルとして記憶されている。図１０２に示すように、大当たり種別テーブルとしては、第１特図用の大当たり種別テーブルと第２特図用の大当たり種別テーブルとが設定されている。第１作動口６２への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第１特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第２作動口６３への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第２特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【１１８２】

図１０２（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、４Ｒ確変大当たり結果Ａと、４Ｒ確変大当たり結果Ｂと、４Ｒ通常大当たり結果Ａと、４Ｒ通常大当たり結果Ｂとが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が４回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置６５を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも１回実行されるものである。本実施の形態では、１のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が１回実行されるように構成されている。

【１１８３】

４Ｒ確変大当たり結果Ａは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第１上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。第１上限回数に達した場合は、高確率モードが終了し、抽選モードが低確率モードに変更される。

【１１８４】

また、４Ｒ確変大当たり結果Ａでは、開閉実行モードの終了後、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数よりも大きい第２上限回数（例えば１１００回）に達するまで継続される。第２上限回数に達した場合は、高頻度サポートモードが終了し、サポートモードが低頻度サポートモードに変更される。

【１１８５】

すなわち、大当たり種別が４Ｒ確変大当たり結果Ａになった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数に達するまで高確率モード且つ高頻度サポートの状態（高確遊技状態、確変遊技状態）となり、第１上限回数に達した後は第２上限回数に達するまで低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（時短遊技状態）となる。第２上限回数に達した後は、低確率モード且つ低頻度サポートの状態（通常遊技状態）に移行する。

【１１８６】

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

、さらには１回の開放時間についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が長くなっている。

【１１８７】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動口６３よりも第１作動口６２への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動口６２よりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口６３への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【１１８８】

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

【１１８９】

４Ｒ確変大当たり結果Ｂは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。また、４Ｒ確変大当たり結果Ｂでは、開閉実行モードの終了後、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が４Ｒ確変大当たり結果Ｂになった場合、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数に達するまでは高確遊技状態となり、第１上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。

【１１９０】

４Ｒ通常大当たり結果Ａは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第３上限回数（例えば１０００回）に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が４Ｒ通常大当たり結果Ａになった場合、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第３上限回数に達するまでは時短遊技状態となり、第３上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。

【１１９１】

４Ｒ通常大当たり結果Ｂは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第３上限回数よりも少ない第４上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が４Ｒ通常大当たり結果Ｂになった場合、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第４上限回数に達するまでは時短遊技状態となり、第４上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。

【１１９２】

本実施の形態では、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「１」が４Ｒ確変大当たり結果Ａに対応し、「２」～「４９」が４Ｒ確変大当たり結果Ｂに対応し、「５０」～「５１」が４Ｒ通常大当たり結果Ａに対応し、「５２」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果Ｂに対応している。すなわち、４Ｒ確変大当たり結果Ａに振り分けられる確率は２％、４Ｒ確変大当たり結果Ｂに振り分けられる確率は４８％、４Ｒ通常大当たり結果Ａに振り分けられる確率は２％、４Ｒ通常大当たり結果Ｂに振り分けられる確率は４８％に設定されてい

る。
【１１９３】
図１０２（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として１０Ｒ確変大当たり結果Ａと１０Ｒ確変大当たり結果Ｂとが設定されている。これら各大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものである。
【１１９４】
１０Ｒ確変大当たり結果Ａは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。また、１０Ｒ確変大当たり結果Ａでは、開閉実行モードの終了後、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第２上限回数（例えば１１００回）に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果Ａになった場合、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数に達するまでは高確遊技状態となり、その後は第２上限回数に達するまでは時短遊技状態となる。
【１１９５】
１０Ｒ確変大当たり結果Ｂは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。また、１０Ｒ確変大当たり結果Ｂでは、開閉実行モードの終了後、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果Ｂになった場合、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数に達するまでは高確遊技状態となり、第１上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。
【１１９６】
本実施の形態では、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「１９」が１０Ｒ確変大当たり結果Ａに対応し、「２０」～「９９」が１０Ｒ通常大当たり結果Ｂに対応している。すなわち、１０Ｒ確変大当たり結果Ａに振り分けられる確率は２０％、１０Ｒ通常大当たり結果Ｂに振り分けられる確率は８０％に設定されている。
【１１９７】
なお、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として通常大当たり結果が設定されていない。つまり、第２作動口６３への入賞に基づく第２特図の当否抽選で大当たりに当選した場合は、開閉実行モードの終了後、１００％の確率で確変大当たり結果が選ばれる構成となっている。このため、第２作動口６３への入賞が可能となる高確遊技状態又は時短遊技状態で大当たりになった場合には、必ず高確遊技状態に移行することとなる。加えて、第２特図の当否抽選で大当たりに当選した場合は、第１特図の当否抽選で大当たりに当選した場合よりも開閉実行モードで行われるラウンド遊技の回数が多く、より多くの遊技球の獲得を期待できるものとなっている。よって、第１作動口６２に遊技球を入賞させる遊技よりも第２作動口６３に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。
【１１９８】
このように、第１作動口６２と第２作動口６３とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第１作動口６２及び第２作動口６３のうち、第２作動口６３への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、第２作動口６３への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。
【１１９９】
ここで、本実施の形態では、通常大当たり結果になったことを契機として移行する時短

遊技状態とは別に、当否抽選結果が外れ結果となった特図遊技回（外れ遊技回）の累積回数（所謂ハマリ回数）が予め定められた天井回数（例えば１０００回）になったことを契機として移行する時短遊技状態が設けられている（図１０２（ｃ））。以下においては、大当たりを契機として移行する時短遊技状態と、天井回数への到達を契機として移行する時短遊技状態とを区別すべく、前者を第１時短遊技状態といい、後者を第２時短遊技状態ということがある。

【１２００】

外れ遊技回の計数においては、天井回数への到達前に大当たり結果になると、天井回数までの残り回数が初期値（例えば１０００回）に再設定され、それまでの外れ回数が破棄される。また、高確遊技状態中の外れ遊技回は計数の対象外とされる。よって、第２時短遊技状態に移行するには、開閉実行モードが終了してからの外れ遊技回の回数が天井回数に到達することが必要となり、また、開閉実行モード後に高確遊技状態に移行した場合は、高確遊技状態が終了してからの外れ遊技回の回数が天井回数に到達することが必要となる。

【１２０１】

第２時短遊技状態への移行契機は外れ結果であるため、第２時短遊技状態には開閉実行モードを経由せずに移行する。すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した特図遊技回が終了した後、直ちに第２時短遊技状態での特図遊技回を遊技することが可能である。第２時短遊技状態は、第２時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が予め定められた第５上限回数（例えば９００回）に達するまで継続される。第２時短遊技状態が終了した後は通常遊技状態に移行する。

【１２０２】

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

【１２０３】

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

【１２０４】

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

【１２０５】

変動種別カウンタＣＳに対する変動表示時間の振分先は、ＲＯＭ３１３の変動表示時間テーブル記憶エリア３１３ｃに変動表示時間テーブルとして記憶されている。変動表示時間テーブルの詳細については後述する。

【１２０６】

普図当たり乱数カウンタＣ３は、例えば、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、スルーゲート６４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の普図保留エリア３１４ｃに格納される。

【１２０７】

普図当たり乱数カウンタＣ３は、普図当たり（サポート当選）であるか否かを抽選する普図当否抽選（サポート抽選）に用いられるものであり、サポート当選結果になった場合には、普電役物６３ａを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする役物開閉遊技が少なくとも１回行われる。

【１２０８】

サポート当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されたサポート抽選テーブルにて設定されている。図１０３に示すように、サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルと、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルとが設定されている。サポート抽選に際してサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、高頻度サポートモードである場合は高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照される。

【１２０９】

図１０３（ａ）に示すように、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「７」の計１個が設定されている。すなわち、低頻度サポートモードでのサポート当選確率は１／１００に設定されている。

【１２１０】

図１０３（ｂ）に示すように、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、「０」～「９８」の計９９個が設定されている。すなわち、高頻度サポートモードでのサポート当選確率は９９／１００に設定されており、各回のサポート抽選の殆どがサポート当選結果となる。

【１２１１】

各サポートモードにおいて、サポート当選となる乱数の値以外は、抽選結果が普図外れ結果となる。なお、各サポートモードでのサポート当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。すなわち、高頻度サポートモードにおいて低頻度サポートモードよりもサポート当選の確率が高くなるのであれば、サポート当選となる乱数の数及び値は任意である。また、各サポートモードでのサポート抽選テーブルを共通化し、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとでサポート当選確率が等しくなる構成としてもよい。

【１２１２】

＜主制御装置１６２にて実行される各種処理について＞

次に、主制御装置１６２内のＭＰＵ３１２にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ３１２では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理とＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

【１２１３】

＜タイマ割込み処理＞

タイマ割込み処理について図１０４のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はＭＰＵ３１２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。

【１２１４】

ステップＳｂ１０１では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置１６２に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第１作動口６２への入賞が発生したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種

フラグ格納エリア３１４ｅに第１特図用の入賞検知フラグを格納し、第２作動口６３への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート６４を遊技球が通過したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。

【１２１５】

ステップＳｂ１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【１２１６】

ステップＳｂ１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ３の更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【１２１７】

ステップＳｂ１０４では、スルーゲート６４への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア３１４ｃに記憶されている役物保留記憶数が４未満であることを条件として、前記ステップＳｂ１０３にて更新した普図当たり乱数カウンタＣ３の値を普図保留エリア３１４ｃに格納する。また、各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【１２１８】

ステップＳｂ１０５では、作動口６２，６３への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、その後、タイマ割込み処理を終了する。

【１２１９】

＜作動口用の入賞処理＞

ステップＳｂ１０５の作動口用の入賞処理について図１０５のフローチャートを参照しながら説明する。

【１２２０】

先ずステップＳｂ２０１にて、遊技球が第１作動口６２に入賞（始動入賞）したか否かを第１作動口用入賞センサ６２ａの検知状態により判定する。遊技球が第１作動口６２に入賞したと判定すると、ステップＳｂ２０２にて払出制御装置１８１に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【１２２１】

ステップＳｂ２０３では、第１作動口６２に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳｂ２０４では、第１特図用保留エリアＲａの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第１特図用保留エリアＲａに保留記憶されている始動保留記憶数ＲａＮをセットする（以下、第１始動保留記憶数ＲａＮともいう）。その後、ステップＳｂ２０５では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【１２２２】

また、ステップＳｂ２０１で否定判定した場合（第１作動口６２への入賞が発生していない場合）は、ステップＳｂ２０６に進み、遊技球が第２作動口６３に入賞（始動入賞）したか否かを第２作動口用入賞センサ６３ｃの検知状態により判定する。遊技球が第２作動口６３に入賞したと判定すると、ステップＳｂ２０７にて払出制御装置１８１に遊技球

を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。
【１２２３】
ステップＳｂ２０８では、第２作動口６３に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳｂ２０９では、第２特図用保留エリアＲｂの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている始動保留記憶数ＲｂＮをセットする（以下、第２始動保留記憶数ＲｂＮともいう）。その後、ステップＳｂ２０５にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。
【１２２４】
また、ステップＳｂ２０６で否定判定した場合（第２作動口６３への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。
【１２２５】
なお、上記ステップＳｂ２０２又はステップＳｂ２０７にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置１８１に対して送信される。
【１２２６】
ここで、ステップＳｂ２０５の情報取得処理について図１０６のフローチャートを参照しながら説明する。
【１２２７】
先ずステップＳｂ３０１にて、上述したステップＳｂ２０４又はステップＳｂ２０９にてセットした始動保留記憶数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Ｎが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップＳｂ３０２にて対応する特図用保留エリアＲａ，Ｒｂの始動保留記憶数Ｎを１加算する。ステップＳｂ３０３では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数ＣＲＮと言う）を１加算する。
【１２２８】
ステップＳｂ３０４では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する特図表示部用保留エリアの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｂ３０２にて１加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。
【１２２９】
つまり、第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第１特図用保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｂ３０２にて１加算した第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮと対応する保留エリアＲａに格納する。
【１２３０】
また、第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第２特図用の保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｂ３０２にて１加算した第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮと対応する保留エリアＲｂに格納する。
【１２３１】
ステップＳｂ３０５では、主表示ユニット８１の特図保留数表示部ＡＭについて表示更新処理を実行する。特図保留数表示部ＡＭでは、第１特図用の保留数と第２特図用の保留数とを各別に表示することが可能となっている。ステップＳｂ３０５の表示更新処理では、今回の入球先（入賞先）が第１作動口６２の場合には第１特図用の保留数の表示を更新し、今回の入球先（入賞先）が第２作動口６３の場合には第２特図用の保留数の表示を更新する。
【１２３２】
ステップＳｂ３０６では、演出制御装置１４３への送信対象として保留コマンドを設定

する。保留コマンドには、第１特図又は第２特図のいずれの始動入賞であるかを示す情報や、保留数を示す情報等が含まれる。ステップＳｂ３０６の実行後は、本情報取得処理を終了する。

【１２３３】

＜通常処理＞

次に、通常処理の流れを図１０７のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳｂ４０１～ステップＳｂ４０８の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳｂ４０９～ステップＳｂ４１１のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【１２３４】

通常処理においては先ず、ステップＳｂ４０１にて外部信号出力処理を実行する。ステップＳｂ４０１の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置１８１に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置１４３に対して送信する。

【１２３５】

ステップＳｂ４０２では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【１２３６】

ステップＳｂ４０３では、各特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部４３の表示制御などを行う。ステップＳｂ４０４では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。ステップＳｂ４０３の特図遊技回制御処理及びステップＳｂ４０４の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【１２３７】

ステップＳｂ４０５では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選（普図当否抽選）、普図用表示部４４の表示制御などを行う。ステップＳｂ４０６では、第２作動口６３に設けられた普電役物６３ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップＳｂ４０５の普図遊技回制御処理及びステップＳｂ４０６の電役サポート用処理についての詳細は後述する。

【１２３８】

ステップＳｂ４０７では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置１９１から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。

【１２３９】

ステップＳｂ４０８では、ＲＡＭ３１４のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行されるＮＭＩ割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１２４０】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップＳｂ４０９にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。今回

の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップＳｂ４１０にて、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。

【１２４１】

ステップＳｂ４１１では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。

【１２４２】

ステップＳｂ４０９で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップＳｂ４０１に処理を戻り、ステップＳｂ４０１以降の処理を実行する。

【１２４３】

このように、ステップＳｂ４０８の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。ここで、ステップＳｂ４０１～ステップＳｂ４０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。

【１２４４】

ステップＳｂ４０８で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、ステップＳｂ４１２に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップＳｂ４１３では、ＭＰＵ３１２のスタックポインタの値をＲＡＭ３１４のバックアップエリアに記憶し、ステップＳｂ４１４では、演出制御装置１４３への送信対象として停電コマンドを設定する。停電コマンドが送信されることにより、電断状態の発生が演出制御装置１４３に通知される。

【１２４５】

ステップＳｂ４１５ではＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ３１４の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップＳｂ４１６では、ＲＡＭ３１４へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置１９１からＲＡＭ３１４のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前にＲＡＭ３１４に記憶されていた情報はそのままの状態で所定の期間内（例えば、１日や２日）保持される。

【１２４６】

＜特図遊技回制御処理＞

ステップＳｂ４０３の遊技回制御処理について図１０８のフローチャートを参照しながら説明する。

【１２４７】

先ずステップＳｂ５０１にて、可変入賞装置６５を用いた開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグがセットされているか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１２４８】

開閉実行モード中でない場合には、ステップＳｂ５０２にて、特図用表示部４３が確定表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに確定表示フラグがセットされているか否かを判定する。確定表示フラグは、第１特図表示部Ａ

Ｓ又は第２特図表示部ＢＳで確定表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１２４９】

特図用表示部４３が確定表示中でない場合は、ステップＳｂ５０３にて、特図用表示部４３が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示中フラグがセットされているか否かを判定する。変動表示中フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳで変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１２５０】

特図用表示部４３が変動表示中でない場合は、ステップＳｂ５０４にて、共通保留数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１作動口６２及び第２作動口６３のいずれについても始動保留記憶数ＲａＮ，ＲｂＮが「０」であることを意味する。よって、共通保留数ＣＲＮが「０」である場合は、実行対象となる保留情報が存在しないことになるため、そのまま特図遊技回制御処理を終了する。

【１２５１】

共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合には、ステップＳｂ５０５にて第１特図用保留エリアＲａ又は第２特図用保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップＳｂ５０６にて特図用表示部４３における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【１２５２】

ここで、ステップＳｂ５０５のデータ設定処理及びステップＳｂ５０６の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。

【１２５３】

先ず、データ設定処理について図１０９のフローチャートを参照して説明する。

【１２５４】

先ずステップＳｂ６０１では、第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定する。第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」である場合にはステップＳｂ６０２～ステップＳｂ６０８の第１特図（第１作動口６２）用のデータ設定処理を実行し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」でない場合にはステップＳｂ６０９～ステップＳｂ６１５の第２特図（第２作動口６３）用のデータ設定処理を実行する。

【１２５５】

既に説明したように、共通保留数ＣＲＮが１以上である場合にデータ設定処理が行われるところ、データ設定処理が実行される状況とは、第１始動保留記憶数ＲａＮ及び第２始動保留記憶数ＲｂＮの少なくとも一方が１以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、先ず第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であること、すなわち、第２特図用の保留情報が存在しないことを条件として第１特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、第２特図用保留エリアＲｂに記憶されている第２特図（第２作動口６３）用の保留情報が優先して処理されることになる。

【１２５６】

第１特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｂ６０２にて、第１特図用保留エリアＲａの第１始動保留記憶数ＲａＮを１減算する。ステップＳｂ６０３では共通保留数ＣＲＮを１減算する。ステップＳｂ６０４では、第１特図用保留エリアＲａの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【１２５７】

ステップＳｂ６０５では、第１特図用保留エリアＲａの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理で

は、第１エリアのデータをクリアするとともに、第２エリア～第４エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

【１２５８】

ステップＳｂ６０６では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグは、第２作動口６３の保留情報が存在することをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。第２特図フラグが格納されている場合は、ステップＳｂ６０７にて第２特図フラグを消去する。

【１２５９】

ステップＳｂ６０７の実行後又はステップＳｂ６０６で否定判定した場合（第２特図フラグが格納されていない場合）は、ステップＳｂ６０８に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置１４３に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１特図用保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１作動口６２に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【１２６０】

ステップＳｂ６０８にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第１保留表示領域Ｇａにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【１２６１】

第２特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｂ６０９にて、第２特図用保留エリアＲｂの第２始動保留記憶数ＲｂＮを１減算する。ステップＳｂ６１０では共通保留数ＣＲＮを１減算する。ステップＳｂ６１１では、第２特図用保留エリアＲｂの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【１２６２】

ステップＳｂ６１２では、第２特図用保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップＳｂ６１３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグが格納されていない場合は、ステップＳｂ６１４にて第２特図フラグをセットする。

【１２６３】

ステップＳｂ６１４の実行後又はステップＳｂ６１３で肯定判定した場合（第２特図フラグが格納されている場合）は、ステップＳｂ６１５に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置１４３に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第２特図用保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２作動口６３に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【１２６４】

ステップＳｂ６１５にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第２保留表示領域Ｇｂにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【１２６５】

次に、変動開始処理について図１１０のフローチャートを参照して説明する。

【１２６６】

先ずステップＳｂ７０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグは、高確率モード中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高確率モードに移行する場合にセットされる。

【１２６７】

高確率モードでない場合には、ステップＳｂ７０２にて低確率モード用の当否テーブル（図１０１（ａ））を参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、低確率モード用の大当たり当選として設定されている値（例えば「０」～「９」）と一致しているか否かを判定する。一方、高確率モードである場合には、ステップＳｂ７０３にて高確率モード用の当否テーブル（図１０１（ｂ））を参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、高確率モード用の大当たり当選として設定されている値（例えば「０」～「４９」）と一致しているか否かを判定する。

【１２６８】

ステップＳｂ７０２又はステップＳｂ７０３の実行後は、ステップＳｂ７０４にて、ステップＳｂ７０２又はステップＳｂ７０３における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップＳｂ７０５にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグが格納されていない場合には、ステップＳｂ７０６にて、第１特図用の種別テーブル（図１０２（ａ））を参照して大当たり種別の抽選を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、４Ｒ確変大当たり結果Ａ、４Ｒ確変大当たり結果Ｂ、４Ｒ通常大当たり結果Ａ、４Ｒ通常大当たり結果Ｂのいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

【１２６９】

一方、第２特図フラグが格納されている場合には、ステップＳｂ７０７にて、第２特図用の種別テーブル（図１０２（ｂ））を参照して大当たり種別の抽選を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１０Ｒ確変大当たり結果Ａ、１０Ｒ確変大当たり結果Ｂのいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

【１２７０】

ステップＳｂ７０６又はステップＳｂ７０７の実行後は、ステップＳｂ７０８にて、ステップＳｂ７０６又はステップＳｂ７０７の抽選により選択された大当たり種別を示す種別フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納する。例えば、抽選により選択された大当たり種別が４Ｒ確変大当たり結果Ａである場合は、４Ｒ確変大当たりＡフラグを格納する。

【１２７１】

ステップＳｂ７０９では、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【１２７２】

上記ステップＳｂ７０４で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップＳｂ７１０に進み、外れ用の停止結果を設定する。本実施の形態では、外れ用の停止結果が１種類のみ設けられており、ステップＳｂ７１０ではその停止結果を設定する。

【１２７３】

ステップＳｂ７０９又はステップＳｂ７１０の実行後は、ステップＳｂ７１１にて、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。

【１２７４】

ここで、変動表示時間の設定処理について図１１１のフローチャートを参照しながら説明する。

【１２７５】
先ずステップＳｂ８０１では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、高確率フラグ、高頻度サポートフラグのうちいずれのフラグがＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているかを把握し、その結果に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態のいずれであるかを特定する。高頻度サポートフラグは、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。高確率フラグと高頻度サポートモードの両方がセットされている場合は高確遊技状態であると特定し、高頻度サポートモードのみがセットされている場合は時短遊技状態であると特定し、高確率フラグと高頻度サポートモードのいずれもセットされていない場合は通常遊技状態であると特定する。
【１２７６】
ステップＳｂ８０２では、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。大当たりである場合には、ステップＳｂ８０３に進み、変動表示時間（変動パターン）を抽選するためのテーブルとして大当たり用変動表示時間テーブルを取得する。この際、ステップＳｂ８０１の把握結果に基づき、現在の遊技状態に対応する変動表示時間テーブルを取得する。
【１２７７】
ここで、変動表示時間テーブルについて図１１２及び図１１３を参照しながら説明する。
【１２７８】
変動表示時間テーブルとしては、通常遊技状態用の変動表示時間テーブルと、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルと、時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとが設定されている。また、各遊技状態に対応する変動表示時間テーブルでは、大当たり用のものと外れ用のものとが設定されている。
【１２７９】
各変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの数値範囲と、変動パターンの情報とが対応付けられて設定されている。なお、図１１２及び図１１３では、理解の容易化を図るため、変動パターンとともに変動表示時間の情報を記載しているが、変動表示時間の情報は、各変動パターンに対応する時間情報として変動表示時間テーブルとは別にＲＯＭ３１３に記憶されている。
【１２８０】
図１１２（ａ）に示すように、通常遊技状態に対応する大当たり用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ａ（１５ｓｅｃ）と、変動パターン２Ａ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン３Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。変動種別カウンタＣＳを用いて変動パターンが選択された場合には、選択された変動パターンに対応する変動表示時間にて第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳでの絵柄の変動表示が行われる。
【１２８１】
また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置１６２で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて上記各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が行われるように表示制御装置３５０を制御する。これにより、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳでの絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置７５にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示される。
【１２８２】
また、各変動パターンは、図柄表示装置７５で行われるリーチ演出等の遊技回用演出にも対応している。具体的には、変動パターン１Ａはノーマルリーチ当たり演出に対応し、変動パターン２ＡはＳＰリーチ（スーパーリーチ）当たり演出に対応し、変動パターン３ＡはＳＰＳＰリーチ当たり演出に対応している。すなわち、演出制御装置１４３では、受

信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回用演出が図柄表示装置７５で行われるように表示制御装置３５０を制御する。

【１２８３】

上記各リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置７５を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり結果）になった場合に、遊技状態が遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）となる遊技機において、図柄表示装置７５における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【１２８４】

換言すれば、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面Ｇ内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

【１２８５】

ノーマルリーチ当たり演出は、上記リーチ表示が行われた後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。ＳＰリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、リーチラインの形成後にキャラクタ等が登場する所定演出が行われ、当該所定演出の後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。ＳＰＳＰリーチ演出は、ＳＰリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、ＳＰリーチ演出から発展する発展演出が行われた後、大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。

【１２８６】

なお、図１１２（ａ）における「備考（演出態様）」欄の項目は、便宜上付したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

【１２８７】

図１１２（ｂ）に示すように、通常遊技状態に対応する外れ用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ｈと、変動パターン２Ｈ（１５ｓｅｃ）と、変動パターン３Ｈ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン４Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。各変動パターンに対応して変動表示時間が定められている点は大当たり用の変動表示時間テーブルと同様であるが、変動パターン１Ｈに対応する変動表示時間については、そのときの第１特図又は第２特図の保留数によって変動するようになっている。具体的には、保留数が２個以下である状況で変動パターン１Ｈが選択された場合には変動表示時間が８ｓｅｃとなり、保留数が３個以上である状況で変動パターン１Ｈが選択された場合には変動表示時間が８ｓｅｃよりも短い４ｓｅｃとなるように構成されている。

【１２８８】

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

【１２８９】

完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、上記各リーチ外れ演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄がリーチ外れの図柄組み合わせ（リーチライン上に停止表示する最終停止列の図柄が、リーチ図柄との組み合わせにより大当たりを形成する図柄以外の図柄となる状態）で停止表示されるものである。なお、ＳＰリーチ外れ演出は、ＳＰリーチ当

たり演出に対応するものであり、ＳＰリーチ当たり演出と同種の所定演出が行われた後、リーチ外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、ＳＰＳＰリーチ外れ演出についてもＳＰＳＰリーチ当たり演出に対応するものである。

【１２９０】

大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」が変動パターン１Ａに対応し、「１」～「２９」が変動パターン２Ａに対応し、「３０」～「９９」が変動パターン３Ａに対応している。一方、外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」～「６４」が変動パターン１Ｈに対応し、「６５」～「８４」が変動パターン２Ｈに対応し、「８５」～「９４」が変動パターン３Ｈに対応し、「９５」～「９９」が変動パターン４Ｈに対応している。

【１２９１】

作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり結果である場合には、ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターン３Ａが最も選ばれやすく、上記当否抽選の結果が外れ結果である場合には、ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターン４Ｈが最も選ばれにくくなっている。つまり、ＳＰＳＰリーチ演出は、大当たりである場合に最も実行されやすく、外れである場合に最も実行されにくいリーチ演出となるため、大当たりの期待度が最も高い最上位のリーチ演出として機能することになる。

【１２９２】

変動パターン３Ａや変動パターン４Ｈ以外の変動パターンについても、上位リーチ演出に対応する変動パターンほど大当たりである場合に選ばれやすく、外れである場合に選ばれにくくなっている。すなわち、ノーマルリーチ演出＜ＳＰリーチ演出＜ＳＰＳＰリーチ演出の順で大当たりの期待度が高くなっている。

【１２９３】

図１１３（ａ）に示すように、高確遊技状態に対応する大当たり用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン１１Ａ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン１２Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。

【１２９４】

また、図１１３（ｂ）に示すように、高確遊技状態に対応する外れ用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン１１Ｈと、ＳＰリーチ外れに対応する変動パターン１２Ｈ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ外れに対応する変動パターン１３Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。高確遊技状態での外れ用変動表示時間テーブルでは、完全外れに対応する変動種別カウンタＣＳの範囲が通常遊技状態での外れ用変動表示時間テーブルよりも広く、リーチ演出が発生しにくくなっており、スピーディに遊技を進められるようになっている。

【１２９５】

なお、完全外れに対応する変動パターン１１Ｈの変動表示時間については、通常遊技状態での外れ用変動表示時間テーブルよりも早く変動表示時間の短縮機能が発動するものとなっている。具体的には、保留数が１個以下である場合は８ｓｅｃとなり、保留数が２個以上である場合は４ｓｅｃとなるように構成されている。

【１２９６】

図１１３（ｃ）に示すように、時短遊技状態に対応する大当たり用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてノーマルリーチ当たりに対応する変動パターン２１Ａ（１５ｓｅｃ）と、ＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン２２Ａ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン２３Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。

【１２９７】

また、図１１３（ｄ）に示すように、時短遊技状態に対応する外れ用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン２１Ｈと、ノーマルリーチ外れに対応する変動パターン２２Ｈ（１５ｓｅｃ）と、ＳＰリーチ外れに対

応する変動パターン２３Ｈ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ外れに対応する変動パターン２４Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。時短遊技状態の外れ用変動表示時間テーブルでは、通常遊技状態の外れ用変動表示時間テーブルに比べて完全外れの割合が少なくなっているが、これは、リーチ演出の発生頻度を高めることで、リーチ演出が発生しないまま時短遊技状態が終了してしまうことを抑制するためである。なお、完全外れに対応する変動パターン２１Ｈの変動表示時間については、高確遊技状態の外れ用変動表示時間テーブルと同様に、保留数が１個以下である場合は８ｓｅｃとなり、保留数が２個以上である場合には４ｓｅｃとなるように構成されている。

【１２９８】

なお、図１１２及び図１１３に示す各変動表示時間テーブルは一例に過ぎず、変動パターンの種類数や各変動パターンに対応する変動種別カウンタＣＳの数値範囲は任意に設定することができる。

【１２９９】

変動表示時間の設定処理（図１１１）の説明に戻り、ステップＳｂ８０３において、例えば、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、図１１２（ａ）に示す通常遊技状態の大当たり用変動表示時間テーブルを取得する。

【１３００】

ステップＳｂ８０２で否定判定した場合（大当たりでない場合）は、ステップＳｂ８０４にて、変動表示時間を抽選するためのテーブルとして現在の遊技状態に対応する外れ用変動表示時間テーブルを取得する。例えば、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合は、図１１３（ｄ）に示す時短遊技状態の外れ用変動表示時間テーブルを取得する。

【１３０１】

ステップＳｂ８０３又はステップＳｂ８０４の実行後は、ステップＳｂ８０５にて、ステップＳｂ８０３又はステップＳｂ８０４で取得した変動表示時間テーブルを用い、変動表示時間（変動パターン）の抽選処理を実行する。具体的には、変動表示時間テーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳに対応する１の変動パターンを特定する。

【１３０２】

ステップＳｂ８０６では、上記ステップＳｂ８０５で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が１５ｓｅｃである場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに７５００をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理（図１０４）が起動される度に、１減算される。ステップＳｂ８０６の実行後は変動表示時間の設定処理を終了する。

【１３０３】

変動開始処理（図１１０）の説明に戻り、ステップＳｂ７１１の変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップＳｂ７１２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグをセットする。続くステップＳｂ７１３では、演出制御装置１４３への送信対象として変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには変動パターンの情報が含まれる。図１１２及び図１１３に示すように、遊技状態ごとに各別の変動パターンが設定され、また、大当たりであるか外れであるかによっても各別の変動パターンが設定される。よって、演出制御装置１４３では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することで、変動表示時間の情報だけでなく、大当たりの有無や現在の遊技状態についても把握することが可能になる。また、種別コマンドには大当たり種別の情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たりである場合にのみ設定される。

【１３０４】

ステップＳｂ７１３にて設定された変動開始コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制

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

【１３０５】

ステップＳｂ７１４では、特図用表示部４３の変動表示を開始する。その際、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅを参照し、第２特図フラグが格納されている場合には、今回の遊技回が第２特図に対応するとして第２特図表示部ＢＳの絵柄を変動表示させる。一方、第２特図フラグが格納されていない場合には、今回の遊技回が第１特図に対応するとして第１特図表示部ＡＳの絵柄を変動表示させる。ステップＳｂ７１４の実行後は本変動開始処理を終了する。

【１３０６】

特図遊技回制御処理（図１０８）の説明に戻り、ステップＳｂ５０６の実行後は、特図遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｂ５０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中）である場合は、ステップＳｂ５０２以降の処理を実行することなく特図遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合は、保留情報が存在していても特図用表示部４３での変動表示は行われない。

【１３０７】

ステップＳｂ５０３で肯定判定した場合（特図用表示部４３が変動表示中である場合）は、ステップＳｂ５０７に進み、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリアに設けられた変動表示時間カウンタエリアの値が「０」となったか否かを判定する。

【１３０８】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳｂ５０８にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御（各表示用セグメントを発光制御）する。ステップＳｂ５０８の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。

【１３０９】

変動表示時間が経過している場合には、ステップＳｂ５０９に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップＳｂ５１０では、高確率モード更新・終了用処理を実行する。高確率モード更新・終了用処理では、高確率モードの残り回数を更新したり、高確率モードを終了させたりするための処理を行う。ステップＳｂ５１１では、高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する。高頻度サポートモード更新・終了用処理では、高頻度サポートモードの残り回数を更新したり、高頻度サポートモードを終了させたりするための処理を行う。

【１３１０】

ステップＳｂ５１２では、第２時短遊技状態（図１０２（ｃ））への移行制御を行う第２時短遊技状態移行用処理を実行する。ステップＳｂ５１３では、特図用表示部４３での確定表示を開始させるための確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。ステップＳｂ５１０～ステップＳｂ５１３における各処理の詳細については後述する。

【１３１１】

ステップＳｂ５０２で肯定判定した場合（特図用表示部４３が確定表示中である場合）は、ステップＳｂ５１４に進み、特図用表示部４３での確定表示を終了させるための確定表示終了用処理を実行する。ステップＳｂ５１４の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。なお、ステップＳｂ５１４の確定表示終了用処理の詳細については後述する。

【１３１２】
＜遊技状態移行処理＞
ステップＳｂ４０４（図１０７）の遊技状態移行処理について、図１１４のフローチャートを参照しながら説明する。
【１３１３】
先ずステップＳｂ９０１では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップＳｂ９０２に進み、特図遊技回が終了したタイミングであるか否か（特図用表示部４３での確定表示が終了したタイミングであるか否か）を判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【１３１４】
特図遊技回の終了タイミングである場合には、ステップＳｂ９０３にて、今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに種別フラグ（図１１０のステップＳｂ７０８）が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【１３１５】
ステップＳｂ９０３で肯定判定した場合（今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合）は、ステップＳｂ９０４に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグをセットする。また、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグや高頻度サポートフラグがセットされている場合は、これらのフラグをクリアする。
【１３１６】
ステップＳｂ９０５では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。
【１３１７】
ステップＳｂ９０６では、今回の大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果であるか否かを判定する。１０Ｒ確変大当たり結果でない場合、すなわち、４Ｒ確変大当たり又は４Ｒ通常大当たり結果のいずれかである場合は、ステップＳｂ９０７にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたラウンドカウンタエリアＲＣ１に「４」をセットする。一方、今回の大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果である場合は、ステップＳｂ９０８にて、上記ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１０」をセットする。
【１３１８】
ステップＳｂ９０７又はステップＳｂ９０８の実行後は、ステップＳｂ９０９にて、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置１４３に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。
【１３１９】
ステップＳｂ９１０では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて大当たりが発生したことを把握することができる

。
【１３２０】
　ステップＳｂ９０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップＳｂ９１１に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップＳｂ９１２にて大入賞口開閉処理を実行する。
【１３２１】
　ここで、大入賞口開閉処理について図１１５のフローチャートを参照しながら説明する。
【１３２２】
　先ずステップＳｂ１００１では、大入賞口６５ａを開放中であるか否かを判定する。この判定は駆動部６５ｄの駆動状態に基づいて行う。大入賞口６５ａを開放中でない場合には、ステップＳｂ１００２にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｂ１００３にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。
【１３２３】
　タイマエリアＴ１の値が「０」である場合は、ステップＳｂ１００４に進み、１回のラウンド遊技での可変入賞装置６５の上限開放時間（３０ｓｅｃ）に対応する値として上記タイマエリアＴ１に「１５０００」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図１０４）が起動される都度、１減算される。ステップＳｂ１００５では、１回のラウンド遊技における可変入賞装置６５への上限入賞個数（１０個）に対応する値として、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた入賞カウンタエリアＰＣ１に「１０」をセットする。
【１３２４】
　ステップＳｂ１００６では、大入賞口６５ａを開放すべく駆動部６５ｄを駆動状態とする。ステップＳｂ１００７では、大入賞口６５ａ（可変入賞装置６５）の開放が開始されたことを演出制御装置１４３に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。
【１３２５】
　ステップＳｂ１１０２で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が０である場合）又はステップＳｂ１１０３で否定判定した場合（タイマエリアＴ１の値が「０」でない場合）は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【１３２６】
　ステップＳｂ１００１で肯定判定した場合（大入賞口６５ａの開放中である場合）は、ステップＳｂ１００８に進み、タイマエリアＴ１の値が「０」か否かを判定する。この処理は、ステップＳｂ１００４で設定した可変入賞装置６５の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。
【１３２７】
　タイマエリアＴ１の値が「０」でない場合は、ステップＳｂ１００９に進み、大入賞口用入賞センサ６５ｃの検知状態に基づいて大入賞口６５ａへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップＳｂ１０１０にて入賞カウンタエリアＰＣ１の値を１減算し、その後、ステップＳｂ１０１１にて入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【１３２８】

ステップＳｂ１００８で肯定判定した場合（タイマエリアＴ１の値が「０」である場合）又はステップＳｂ１０１１で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」である場合）は、ステップＳｂ１０１２に進み、駆動部６５ｄを非駆動状態に切り替えて大入賞口６５ａを閉鎖する。ステップＳｂ１０１３では、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算し、ステップＳｂ１０１４では、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。

【１３２９】

ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｂ１０１５に進み、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間（２ｓｅｃ）に対応する値として、上記タイマエリアＴ１に「１０００」をセットする。

【１３３０】

ステップＳｂ１０１６では、可変入賞装置６５を閉鎖したこと（ラウンド遊技が終了したこと）を演出制御装置１４３に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【１３３１】

ステップＳｂ１０１４で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合）、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップＳｂ１０１７に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次の遊技回（開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップＳｂ１０１８では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置１４３に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【１３３２】

遊技状態移行処理（図１１４）の説明に戻り、ステップＳｂ９１２の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップＳｂ９１３にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１３３３】

ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合は、ステップＳｂ９１４に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、エンディングが終了している場合は、ステップＳｂ９１５に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

【１３３４】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図１１６のフローチャートを参照しながら説明する。

【１３３５】

先ずステップＳｂ１１０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされた種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップＳｂ１１０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。

【１３３６】

ステップＳｂ１１０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた確変カウンタエリアＫＣに第１上限回数に対応する値（例えば１００）をセットする。確変カウンタエリアＫＣは、高確率モードの残り回数（高確率モードに滞在可能な特図遊技

回の残り回数）をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高確率モードである状況で特図遊技回が行われるごとに１ずつ減算される。

【１３３７】

ステップＳｂ１１０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグをセットする。第１サポートフラグは、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、第１サポートフラグがセットされることにより、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。

【１３３８】

ステップＳｂ１１０５では、今回の大当たり結果が４Ｒ確変大当たり結果Ａ又は１０Ｒ確変大当たり結果Ａであるか否かを判定する。４Ｒ確変大当たり結果Ａ又は１０Ｒ確変大当たり結果Ａである場合は、ステップＳｂ１１０６に進み、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに第２上限回数に対応する値（例えば１１００）をセットする。一方、４Ｒ確変大当たり結果Ａ又は１０Ｒ確変大当たり結果Ａでない場合、すなわち、４Ｒ確変大当たり結果Ｂ又は１０Ｒ確変大当たり結果Ｂである場合は、ステップＳｂ１１０７に進み、上記サポートカウンタエリアＳＣに第１上限回数に対応する値（例えば１００）をセットする。サポートカウンタエリアＳＣは、高頻度サポートモードの残り回数（高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに１ずつ減算される。

【１３３９】

ステップＳｂ１１０６又はステップＳｂ１１０７の実行後は、ステップＳｂ１１０８にて、演出制御装置１４３への送信対象として高確遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップＳｂ１１０８で設定された高確遊技状態開始コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。高確遊技状態開始コマンドが送信されることにより、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）の開始が演出制御装置１４３に通知される。

【１３４０】

ステップＳｂ１１０１で否定判定した場合（今回の大当たり結果が通常大当たり結果である場合）は、ステップＳｂ１１０９に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグをセットする。これにより、抽選モードが低確率モードとされた状態でサポートモードが高頻度サポートモードとなり、第１時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する。

【１３４１】

ステップＳｂ１１１０では、今回の大当たり結果が４Ｒ通常大当たり結果Ａであるか否かを判定する。４Ｒ通常大当たり結果Ａである場合は、ステップＳｂ１１１１に進み、上記サポートカウンタエリアＳＣに第３上限回数に対応する値（例えば１０００）をセットする。一方、４Ｒ通常大当たり結果Ａでない場合、すなわち、４Ｒ通常大当たり結果Ｂである場合は、ステップＳｂ１１１２に進み、上記サポートカウンタエリアＳＣに第４上限回数に対応する値（例えば１００）をセットする。

【１３４２】

ステップＳｂ１１１１又はステップＳｂ１１１２の実行後は、ステップＳｂ１１１３にて、演出制御装置１４３への送信対象として第１時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップＳｂ１１１３で設定された第１時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。第１時短遊技状態開始コマンドが送信されることにより、第１時短遊技状態の開始が演出制御装置１４３に通知される。

【１３４３】

遊技状態移行処理（図１１４）の説明に戻り、ステップＳｂ９１５の開閉実行モード終了時の移行処理が終了した後は、ステップＳｂ９１６にて、ラウンド表示の終了処理を実

行する。当該処理では、特図用表示部４３におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【１３４４】

ステップＳｂ９１７では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

【１３４５】

次に、図１０８のステップＳｂ５１０の高確率モード更新・終了処理、ステップＳｂ５１１の高頻度サポートモード更新・終了処理、ステップＳｂ５１２の第２時短遊技状態移行用処理についてそれぞれ説明する。これらの処理は、変動表示時間が経過した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図用表示部４３での確定表示が開始される場合に実行されるものである。

【１３４６】

＜高確率モード更新・終了用処理＞

ステップＳｂ５１０の高確率モード更新・終了処理について図１１７のフローチャートを参照しながら説明する。

【１３４７】

先ずステップＳｂ１２０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされている場合、すなわち、現在の抽選モードが高確率モードである場合は、ステップＳｂ１２０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた確変カウンタエリアＫＣの値を更新する。具体的には、確変カウンタエリアＫＣの値を１減算する。

【１３４８】

ステップＳｂ１２０３では、上記確変カウンタエリアＫＣの値が「０」であるか否かを判定する。確変カウンタエリアＫＣの値が「０」である場合、すなわち、高確率モードに滞在可能な特図遊技回の残り回数が０回になった場合は、ステップＳｂ１２０４にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている高確率フラグをクリアする。これにより、抽選モードが低確率モードに移行する。

【１３４９】

その際、サポートカウンタエリアＳＣの値が０となっている場合には、サポートモードが低頻度サポートモードとなり、通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。サポートカウンタエリアＳＣの値が０となっていない場合には、サポートモードが高頻度サポートモードに維持され、第１時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する。

【１３５０】

ステップＳｂ１２０５では、演出制御装置１４３への送信対象として高確率遊技状態終了コマンドを設定し、その後、高確率モード更新・終了用処理を終了する。ステップＳｂ１２０４で設定された高確率遊技状態終了コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。高確率遊技状態終了コマンドが送信されることにより、高確遊技状態の終了が演出制御装置１４３に通知される。

【１３５１】

ステップＳｂ１２０１で否定判定した場合（高確率フラグがセットされていない場合）、すなわち、現在の抽選モードが低確率モードである場合は、ステップＳｂ１２０２以降の処理を実行することなく高確率モード更新・終了用処理を終了する。また、ステップＳｂ１２０３で否定判定した場合（確変カウンタエリアＫＣの値が「０」でない場合）は、高確率モードを継続させるべく、ステップＳｂ１２０４以降の処理を実行せずに高確率モード更新・終了用処理を終了する。

【１３５２】

＜高頻度サポートモード更新・終了用処理＞

ステップＳｂ５１１の高頻度サポートモード更新・終了処理について図１１８のフロー

チャートを参照しながら説明する。
【１３５３】
先ずステップＳｂ１３０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ又は第２サポートフラグがセットされているか否かを判定する。これらのフラグがセットされている場合は、サポートモードが高頻度サポートモードとなっており、高確遊技状態、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態のいずれかであることを意味する。
【１３５４】
この場合はステップＳｂ１３０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリアＳＣの値を１減算する。
【１３５５】
ステップＳｂ１３０３では、上記サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」である場合、すなわち、高頻度サポートでの遊技回の実行回数が上限回数に到達している場合には、ステップＳｂ１３０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高確遊技状態、第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態が終了する。
【１３５６】
ステップＳｂ１３０５では、演出制御装置１４３への送信対象として、対応する遊技状態終了コマンドを設定する。この際、確変遊技状態又は第１時短遊技状態が終了する場合には第１時短遊技状態終了コマンドを設定し、第２時短遊技状態が終了する場合には第２時短遊技状態終了コマンドを設定する。
【１３５７】
設定された遊技状態終了コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、高確遊技状態終了コマンド（図１１７のステップＳｂ１２０５）と併せて第１時短遊技状態終了コマンドを受信した場合には、高確遊技状態の終了に伴い通常遊技状態に移行することを把握する。また、第１時短遊技状態終了コマンドのみを受信した場合には第１時短遊技状態が終了することを把握し、第２時短遊技状態終了コマンドを受信した場合には第２時短遊技状態が終了することを把握する。
【１３５８】
ステップＳｂ１３０５の実行後は高頻度サポートモード更新・終了用処理を終了する。また、ステップＳｂ１３０１で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）、すなわち、通常遊技状態である場合は、ステップＳｂ１３０２以降の処理を実行することなく高頻度サポートモード更新・終了用処理を終了する。また、ステップＳｂ１３０３で否定判定した場合（サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」でない場合）は、高頻度サポートモードを継続すべく、ステップＳｂ１３０４以降の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新・終了用処理を終了する。
【１３５９】
＜第２時短遊技状態移行用処理＞
ステップＳｂ５１２の第２時短遊技状態移行用処理について図１１９のフローチャートを参照しながら説明する。
【１３６０】
先ずステップＳｂ１４０１では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合には、ステップＳｂ１４０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた外れ回数カウンタエリアＨＣに天井回数に対応する値（例えば１０００）をセットする。外れ回数カウンタエリアＨＣは、天井回数までの残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。ステップＳｂ１４０２の実行後は第２時短遊技状態移行用処理を終了する。

【１３６１】
ステップＳｂ１４０１で否定判定した場合（特図当否抽選の結果が外れ結果である場合）は、ステップＳｂ１４０３に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第２サポートフラグは、遊技状態が第２時短遊技状態であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【１３６２】
第２サポートフラグがセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が第２遊技状態でない場合は、ステップＳｂ１４０４にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされていない場合、すなわち、現在の抽選モードが低確率モードである場合は、ステップＳｂ１４０５に進み、上記外れ回数カウンタエリアＨＣの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアＨＣの値を１減算する。
【１３６３】
ステップＳｂ１４０６では、上記外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップＳｂ１４０７に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２サポートフラグをセットする。これにより、第２時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する。
【１３６４】
ここで、ステップＳｂ５１１の高頻度サポートモード更新・終了用処理には、高頻度サポートモードの残り回数を減算する処理と、その結果に基づいて高頻度サポートモードを終了させる処理とが含まれているところ（図１１８）、本実施の形態では、それらの処理を行ってからステップＳｂ５１２の第２時短遊技状態移行用処理を行うものとしている。このため、第１時短遊技状態の最終遊技回で外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」となる場合、換言すれば、第１時短遊技状態の終了が判定される遊技回と、第２時短遊技状態への移行が判定される遊技回とが同じ遊技回になる場合には、その遊技回の中で第１時短遊技状態が終了してから第２時短遊技状態に移行するものとなる。
【１３６５】
なお、外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」に達する前に特図遊技回の当否判定の結果が大当たり結果になった場合には、ステップＳｂ１４０２の処理が実行されることで、外れ回数カウンタエリアＨＣの値が天井回数に対応する値に再セットされる。よって、その大当たり結果に対応する開閉実行モードの終了後は、第２時短遊技状態に移行するまでの外れ遊技回の残り回数が天井回数に設定された状態で遊技が開始されることになる。
【１３６６】
ステップＳｂ１４０８では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに第５上限回数に対応する値（例えば９００）をセットする。ステップＳｂ１４０９では、演出制御装置１４３への送信対象として第２時短遊技状態開始コマンドを設定する。設定された第２時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。第２時短遊技状態開始コマンドが送信されることにより、第２時短遊技状態の開始が演出制御装置１４３に通知される。
【１３６７】
ステップＳｂ１４１０では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグがセットされているか否か、すなわち、天井回数に到達した特図遊技回が第２特図の遊技回であるか否かを判定する。天井回数に到達した特図遊技回が第２特図の遊技回である場合とは、第１時短遊技状態の最終遊技回（１０００回目の特図遊技回）で天井回数に到達した場合であることを意味する。一方、天井回数に到達した特図遊技回が第１特図の遊技回である場合とは、通常遊技状態での特図遊技回で天井回数に到達したことを意味する。
【１３６８】
第２特図フラグがセットされていない場合（天井回数に到達した特図遊技回が第１特図

の遊技回である場合）は、ステップＳｂ１４１１に進み、普図遊技回が変動表示中であるか否かを判定する。普図遊技回が変動表示中である場合は、ステップＳｂ１４１２に進み、その普図遊技回におけるサポート抽選結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。

【１３６９】

サポート当選結果である場合は、ステップＳｂ１４１３に進み、変動表示中である普図遊技回の当否結果を外れ結果に変更する。続くステップＳｂ１４１４では、普図遊技回の停止結果として外れ結果用の停止結果を設定する。

【１３７０】

ステップＳｂ１４１４の実行後又はステップＳｂ１４１２で否定判定した場合（変動表示中である普図遊技回の当否結果が外れ結果である場合）は、ステップＳｂ１４１５にて普図遊技回の変動表示を強制終了させる。すなわち、変動表示時間の経過前であっても変動表示を終了させるように普図用表示部４４を制御する。その後、所定の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）にて外れ結果に対応する停止結果を普図用表示部４４に確定表示させる。ステップＳｂ１４１５の実行後は第２時短遊技状態移行用処理を終了する。

【１３７１】

ステップＳｂ１４１０で肯定判定した場合（第２特図フラグがセットされている場合）は、普図遊技回の強制終了等を行わないとして、ステップＳｂ１４１１～ステップＳｂ１４１５の処理を実行せずに第２時短遊技状態移行用処理を終了する。

【１３７２】

ステップＳｂ１４０３で肯定判定した場合（第２時短遊技状態中である場合）や、ステップＳｂ１４０４で肯定判定した場合（高確率モード中である場合）は、第２時短遊技状態に関する処理を実行しないとして、ステップＳｂ１４０５以降の処理を実行せずに第２時短遊技状態移行用処理を終了する。また、ステップＳｂ１４０６で否定判定した場合（外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」でない場合）は、その時点での遊技状態を維持すべく、ステップＳｂ１４０７以降の処理を実行せずに第２時短遊技状態移行用処理を終了する。

【１３７３】

ステップＳｂ１４１１で否定判定した場合、すなわち、普図遊技回の変動表示が行われていない場合（普図遊技回の確定表示が行われている場合も含む）は、ステップＳｂ１４１２以降の処理を実行することなく、第２時短遊技状態移行用処理を終了する。

【１３７４】

＜確定表示開始用処理＞

ステップＳｂ５１３（図１０８）の確定表示開始用処理について図１２０（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【１３７５】

先ずステップＳｂ１５０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグがセットされているか否かを判定する。第２特図フラグがセットされていない場合、すなわち、今回の特図遊技回が第１特図の遊技回である場合は、ステップＳｂ１５０２にて、今回の特図遊技回が天井到達の外れ遊技回であるか否かを判定する。すなわち、第２時短遊技状態に移行してから最初に行われる特図遊技回から見て今回の特図遊技回がその直前遊技回に該当するか否かを判定する。

【１３７６】

ステップＳｂ１５０１で肯定判定した場合（第２特図フラグがセットされている場合）又はステップＳｂ１５０２で否定判定した場合（天井到達の外れ遊技回でない場合）は、ステップＳｂ１５０３に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）を設定する。

【１３７７】

なお、通常確定表示時間は必ずしも１種類である必要はなく、例えば、低頻度サポートモード（通常遊技状態）用の第１時間（例えば０．５ｓｅｃ）と、高頻度サポートモード

（確変遊技状態、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態）用の第２時間（例えば０．３ｓｅｃ）とがあるなど、長さが異なる複数種類が設けられてもよい。

【１３７８】

ステップＳｂ１５０２で肯定判定した場合（天井到達の外れ遊技回である場合）は、ステップＳｂ１５０４に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時間とは異なる特定確定表示時間（例えば０．８ｓｅｃ）を設定する。この特定確定表示時間は、通常確定表示時間よりも長いものである。なお、通常確定表示時間として低頻度サポートモード用と高頻度サポートモード用とが設けられる場合は、低頻度サポートモード用の通常確定表示時間よりも長いものとする。

【１３７９】

既に説明したように、天井到達の外れ遊技回（第１特図の遊技回）における確定表示開始タイミングで普図遊技回が変動表示中であった場合は、その変動表示が強制終了され、普図遊技回の停止結果として外れ結果が停止表示される。上記特定確定表示時間は、その際の普図遊技回の確定表示時間（０．５ｓｅｃ）よりも長いものとなっている。

【１３８０】

このため、普図遊技回の確定表示の終了時において、保留中の次の普図遊技回が存在すれば、当該次の普図遊技回は、天井到達したときの特図遊技回の確定表示が終了するよりも早く開始される。この場合、内部的な遊技状態としては既に第２時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行しているため、当該次の普図遊技回は、第２時短遊技状態に対応した態様で行われる。つまり、外れ回数が天井回数に到達した際には、普図遊技回の方が特図遊技回よりも先行して第２時短遊技状態に対応した態様での遊技が開始される。

【１３８１】

ステップＳｂ１５０３又はステップＳｂ１５０４の実行後はステップＳｂ１５０５にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに確定表示フラグをセットする。確定表示フラグは、特図遊技回の確定表示を実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１３８２】

ステップＳｂ１５０６では確定表示の開始処理を実行する。確定表示の開始処理では、変動表示されている絵柄がステップＳｂ７０９（図１１０）又はステップＳｂ７１０で設定された停止結果で停止表示されるように特図用表示部４３を制御する。

【１３８３】

ステップＳｂ１５０７では、演出制御装置１４３への送信対象として変動終了コマンドを設定し、その後、確定表示開始用処理を終了する。ステップＳｂ１５０７で設定された変動終了コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信した変動終了コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置３５０に送信する。表示制御装置３５０では、当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊技回における最終停止図柄の組み合わせを確定表示（最終停止表示）させる。

【１３８４】

＜確定表示終了用処理＞

ステップＳｂ５１４（図１０８）の確定表示終了用処理について図１２０（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【１３８５】

先ずステップＳｂ１６０１では、ステップＳｂ１５０３又はステップＳｂ１５０４で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定する。確定表示時間が経過していない場合は、特図用表示部４３での停止結果の停止表示を継続させるべく、そのまま確定表示終了用処理を終了する。

【１３８６】

確定表示時間が経過している場合は、ステップＳｂ１６０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている確定表示フラグをクリアし、その後、確定表示終了用

処理を終了する。このように確定表示フラグがクリアされた場合は、次の処理回における特図遊技回制御処理（図１０８）のステップＳｂ５０２で否定判定することになる。よって、保留中の次の特図遊技回（遊技回の実行がまだ行われていない保留情報）が存在する場合は、当該次の特図遊技回に係る変動表示が開始される。一方、保留中の次の特図遊技回（未処理の保留情報）が存在しない場合は、新たな始動入賞が発生して保留情報が取得されるまで、確定表示されていた停止結果が表示され続ける。

【１３８７】

＜普図遊技回制御処理＞

ステップＳｂ４０５（図１０７）の普図遊技回制御処理について図１２１のフローチャートを参照しながら説明する。

【１３８８】

先ずステップＳｂ１７０１では、普電役物６３ａを用いた役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグが格納されているか否かを判定する。役物開閉中フラグは、役物開閉遊技の実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、役物開閉遊技が実行される場合にセットされる。

【１３８９】

役物開閉遊技中である場合は、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。一方、役物開閉遊技中でない場合は、ステップＳｂ１７０２にて、普図用表示部４４において普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。この場合における普図遊技回は、普図用表示部４４における絵柄の変動表示と、普図用表示部４４における絵柄の停止表示（確定表示）とを含む概念であり、ステップＳｂ１７０２では上記変動表示又は停止表示のいずれかを実行中であるか否かを判定する。

【１３９０】

なお、特図用表示部４３における特図遊技回では、可変入賞装置６５を用いた開閉実行モードの実行中であると変動表示の実行が制限されるが、普図遊技回では開閉実行モード中であっても変動表示が許容される。また、普図遊技回では、普電役物６３ａを用いた役物開閉遊技中であると変動表示の実行が制限されるが、特図遊技回では役物開閉遊技中であっても変動表示が許容される。

【１３９１】

ステップＳｂ１７０２で否定判定した場合（普図遊技回の実行中でない場合）は、ステップＳｂ１７０３に進み、普図保留記憶数ＦＮが「０」であるか否かを判定する。普図保留記憶数ＦＮが「０」である場合には、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。

【１３９２】

普図保留記憶数ＦＮが「０」でない場合には、ステップＳｂ１７０４にて電役用保留エリアＲｃに記憶されているデータを変動表示用に設定するための普図データ設定処理を実行する。普図データ設定処理では、普図保留記憶数ＦＮを１減算するとともに、電役用保留エリアＲｃの第１エリアに格納されたデータを普図用の実行エリアに移動する。その後、電役用保留エリアＲｃの各記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行し、さらに、普図側の保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置１４３に認識させるための情報である普図シフトコマンドを設定する。

【１３９３】

ステップＳｂ１７０５では普図変動開始処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。ここで、普図変動開始処理について図１２２のフローチャートを参照しながら説明する。

【１３９４】

先ずステップＳｂ１８０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ又は第２サポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は、ステップＳｂ１８０２にて低頻度サポートモード用のサポー

ト抽選テーブル（図１０３（ａ））を参照してサポート抽選（普図当否判定）を行う。一方、いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップＳｂ１８０３にて高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図１０３（ｂ））を参照してサポート抽選を行う。既に説明したとおり、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルよりもサポート当選確率が高く設定されており、サポート当選結果になりやすくなっている。

【１３９５】

ちなみに天井到達したときの特図遊技回の確定表示中に実行される普図遊技回では、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照されてサポート抽選が行われる。よって、この場合のサポート抽選はサポート当選結果になりやすくなっており、本実施の形態のようにサポート当選確率が９５／１００に設定されている状況では、非常に高い確率でサポート当選結果となる。

【１３９６】

ステップＳｂ１８０２又はステップＳｂ１８０３の実行後は、ステップＳｂ１８０４にて、ステップＳｂ１８０２又はステップＳｂ１８０３における抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合には、ステップＳｂ１８０５に進み、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図当たり用の停止結果を設定する。サポート当選結果でない場合、すなわち、普図外れ結果である場合には、ステップＳｂ１８０６に進み、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図外れ用の停止結果を設定する。

【１３９７】

ステップＳｂ１８０５又はステップＳｂ１８０６の実行後は、ステップＳｂ１８０７にて普図変動表示時間の設定処理を実行する。当該設定処理では、普図用表示部４４における今回の普図遊技回の変動表示時間を設定する。その際、サポートモードが低頻度サポートモードである場合は相対的に長い変動表示時間を設定し、サポートモードが高頻度サポートモードである場合は相対的に短い変動表示時間を設定する。

【１３９８】

具体的には、サポートモードが低頻度サポートモードであり、サポート抽選の結果が普図外れ結果である場合は、変動表示時間として例えば３０ｓｅｃを設定し、低頻度サポートモードであり、サポート当選結果である場合は、変動表示時間として例えば０．５ｓｅｃを設定する。また、高頻度サポートモードであり、普図外れ結果である場合は、変動表示時間として例えば０．５ｓｅｃを設定し、高頻度サポートモードであり、サポート当選結果である場合は、変動表示時間として例えば０．５ｓｅｃを設定する。

【１３９９】

ちなみに天井到達したときの特図遊技回の確定表示中に実行される普図遊技回は、内部的に第２時短遊技状態に移行した状態で開始されるため、高頻度サポートモード用の変動表示時間が適用される。つまり、当該普図遊技回は短い変動表示時間で行われる。

【１４００】

なお、上記の各変動表示時間は一例に過ぎず、例えば、高頻度サポートモードである状況でサポート当選結果になった場合の変動表示時間として例えば０．５ｓｅｃ、１ｓｅｃといった複数種類の時間を選択可能となっているなど、他の構成となっていてもよい。

【１４０１】

ステップＳｂ１８０８では、演出制御装置１４３への送信対象として普図変動開始コマンドを設定する。普図変動開始コマンドには、普図変動パターンの情報（普図当否結果及び変動表示時間を示す情報）が含まれる。設定された普図変動開始コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【１４０２】

ステップＳｂ１８０９では、普図用表示部４４において絵柄の変動表示を開始させる処

理を実行し、その後、本普図変動開始処理を終了する。
【１４０３】
普図遊技回制御処理（図１２１）の説明に戻り、ステップＳｂ１７０２で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｂ１７０６に進み、ステップＳｂ１８０７で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合は、ステップＳｂ１７０７に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、普図用表示部４４において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該普図用表示部４４を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）する。その後、普図遊技回制御処理を終了する。
【１４０４】
ステップＳｂ１７０６で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップＳｂ１７０８にて普図確定表示用処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。普図確定表示用処理では、ステップＳｂ１８０５又はステップＳｂ１８０６で設定した停止結果にて絵柄が停止表示されるように普図用表示部４４を制御する。その際、確定表示時間を予め定められた所定時間（例えば０．５ｓｅｃ）に設定する。また、普図確定表示用処理では、演出制御装置１４３への送信対象として普図変動終了コマンドを設定する。普図変動終了コマンドには、今回の普図遊技回の確定表示時間の情報が含まれる。
【１４０５】
＜電役サポート用処理＞
ステップＳｂ４０６（図１０７）の電役サポート用処理について図１２３のフローチャートを参照しながら説明する。
【１４０６】
先ずステップＳｂ１９０１では、役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグがセットされているか否かを判定する。
【１４０７】
役物開閉遊技中でない場合は、ステップＳｂ１９０２に進み、普図遊技回が終了したタイミングか否かを判定する。普図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。
【１４０８】
普図遊技回の終了タイミングである場合は、ステップＳｂ１９０３に進み、今回の普図遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。
【１４０９】
サポート当選結果である場合は、ステップＳｂ１９０４に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ又は第２サポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、サポートモードが低頻度サポートモードである場合は、ステップＳｂ１９０５にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた開放回数カウンタエリアＲＣ２に「１」をセットする。開放回数カウンタエリアＲＣ２は、役物開閉遊技における普電役物６３ａの開放回数をカウントするためのものであり、普電役物６３ａが閉鎖状態から開放状態に切り替えられるごとに１ずつ減算される。
【１４１０】
第１サポートフラグ又は第２サポートフラグがセットされている場合、すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップＳｂ１９０６にて、上記開放回数カウンタエリアＲＣ２に「２」をセットする。すなわち、低頻度サポートモードでの役物開閉遊技では普電役物６３ａの開放回数が１回に設定され、高頻度サポートモードでの役物開閉遊技では普電役物６３ａの開放回数が２回に設定される。
【１４１１】

ステップＳｂ１９０７では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグをセットする。続くステップＳｂ１９０８では、外部信号設定処理を実行し、その後、電役サポート用処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた役物開放信号用の出力端子の信号出力状態を開放信号出力状態とする。

【１４１２】

ステップＳｂ１９０１で肯定判定した場合（役物開閉遊技中である場合）は、ステップＳｂ１９０９にて役物開閉処理を実行する。ここで、役物開閉処理について図１２４のフローチャートを参照しながら説明する。

【１４１３】

先ずステップＳｂ２１０１では、普電役物６３ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、駆動部６３ｂの駆動状態に基づいてかかる判定を行う。普電役物６３ａを開放中でない場合は、ステップＳｂ２１０２にて開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。

【１４１４】

開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合は、ステップＳｂ２１０３に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、役物開閉遊技にて普電役物６３ａを複数回開放する場合において、各開放間の待機期間が経過したか否かを判定するものである。

【１４１５】

タイマエリアＴ２の値が「０」である場合は、ステップＳｂ２１０４に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ又は第２サポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、サポートモードが低頻度サポートモードである場合は、ステップＳｂ２１０５にて、上記タイマエリアＴ２に「５０」（０．１ｓｅｃに相当）をセットする。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップＳｂ２１０６にて、上記タイマエリアＴ２に「１０００」（２ｓｅｃに相当）をセットする。ステップＳｂ２１０５又はステップＳｂ２１０６でセットされる値は、役物開閉遊技における１開放当たりの上限開放時間に対応するものである。

【１４１６】

ステップＳｂ２１０５又はステップＳｂ２１０６の実行後はステップＳｂ２１０７にて、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた入賞カウンタエリアＰＣ２に「６」をセットする。この値は、役物開閉遊技における普電役物６３ａ（第２作動口６３）への上限入賞個数（６個）に対応するものである。

【１４１７】

ステップＳｂ２１０８では、普電役物６３ａを開放すべく駆動部６３ｂを駆動状態とする。ステップＳｂ２１０９では、演出制御装置１４３への送信対象として役物開放コマンドを設定する。設定された役物開放コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。これにより、普電役物６３ａの閉鎖状態から開放状態への切り替えが演出制御装置１４３に通知される。

【１４１８】

ステップＳｂ２１０９の実行後は役物開閉処理を終了する。また、ステップＳｂ２１０２で肯定判定した場合（開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合）又はステップＳｂ２１０３で否定判定した場合（タイマエリアＴ２の値が「０」でない場合）は、普電役物６３ａを開放しないとして、ステップＳｂ２１０４以降の処理を実行せずに役物開閉処理を終了する。

【１４１９】

ステップＳｂ２１０１で肯定判定した場合（普電役物６３ａが開放中である場合）は、ステップＳｂ２１１０に進み、上記タイマエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、ステップＳｂ２１０５又はステップＳｂ１２０６で設定した普電役物６

３ａの上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。
【１４２０】
タイマエリアＴ２の値が「０」でない場合、すなわち、普電役物６３ａの上限開放時間が経過していない場合は、ステップＳｂ２１１１にて、第２作動口６３に遊技球が入賞したか否かを判定する。入賞が発生している場合は、ステップＳｂ２１１２にて、上記入賞カウンタエリアＰＣ２の値を１減算する。ステップＳｂ２１１３では、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」であるか否か、すなわち、第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達したか否かを判定する。
【１４２１】
ステップＳｂ２１１１で否定判定した場合（第２作動口６３への入賞が発生していない場合）又はステップＳｂ２１１３で否定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」でない場合）は、普電役物６３ａの開放状態を継続すべく、そのまま役物開閉処理を終了する。
【１４２２】
ステップＳｂ２１１０で肯定判定した場合（タイマエリアＴ２の値が「０」であり、普電役物６３ａの上限開放時間が経過している場合）又はステップＳｂ２１１３で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」であり、第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達している場合）は、ステップＳｂ２１１４にて、普電役物６３ａを閉鎖すべく駆動部６３ｂを非駆動状態とする。
【１４２３】
ステップＳｂ２１１５では、演出制御装置１４３への送信対象として役物閉鎖コマンドを設定する。設定された役物閉鎖コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。これにより、普電役物６３ａの開放状態から閉鎖状態への切り替えが演出制御装置１４３に通知される。
【１４２４】
ステップＳｂ２１１６では、上記開放回数カウンタエリアＲＣ２の更新処理を実行する。当該更新処理では、入賞カウンタエリアＰＣ２の値を参照し、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」でない場合（第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達していない場合）は、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値を１減算する。一方、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」である場合（第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達している場合）は、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値に「０」をセットする。
【１４２５】
ステップＳｂ２１１７では、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合は、そのまま役物開閉処理を終了する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合、すなわち、普電役物６３ａの残り開放が存在する場合は、ステップＳｂ２１１８にて、上記タイマエリアＴ２に「１００」（０．２ｓｅｃに相当）をセットし、その後、役物開閉処理を終了する。ステップＳｂ２１１８でセットされる値は、普電役物６３ａを閉鎖状態として次の開放を待機する待機時間に対応するものである。
【１４２６】
電役サポート用処理（図１２３）の説明に戻り、ステップＳｂ１９０９の役物開閉処理を実行した後はステップＳｂ１９１０にて、上記開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合、すなわち、役物開閉遊技が終了した場合は、ステップＳｂ１９１１にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている役物開閉中フラグをクリアし、その後、電役サポート用処理を終了する。
【１４２７】
＜演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について＞
本実施の形態に係る演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について

、図１２５のブロック図を参照して以下に説明する。
【１４２８】
演出制御装置１４３に設けられた演出制御基板３４１には、ＭＰＵ３４２が搭載されている。ＭＰＵ３４２には、当該ＭＰＵ３４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３４３と、そのＲＯＭ３４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。
【１４２９】
ＭＰＵ３４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３４２の入力側には主制御装置１６２が接続されている。主制御装置１６２からは、シフトコマンド、保留コマンドといった保留表示制御用コマンドや、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。
【１４３０】
ＭＰＵ３４２の出力側には、既に説明したように、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９が接続されているとともに、表示制御装置３５０が接続されている。
【１４３１】
また、ＭＰＵ３４２の入力側には、前扉枠１４に設けられた演出用操作部３６が接続されている。演出用操作部３６には、当該演出用操作部３６の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。ＭＰＵ３４２では、当該検知情報に基づいて演出用操作部３６が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。
【１４３２】
表示制御装置３５０は、プログラムＲＯＭ３７３及びワークＲＡＭ３７４が複合的にチップ化されたＭＰＵ３７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）３７５と、キャラクタＲＯＭ３７６と、ビデオＲＡＭ３７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板３５１を備えている。
【１４３３】
ＭＰＵ３７２は、演出制御装置１４３から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ３７５の制御（具体的にはＶＤＰ３７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【１４３４】
プログラムＲＯＭ３７３は、ＭＰＵ３７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。
【１４３５】
ワークＲＡＭ３７４は、ＭＰＵ３７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ３７４の各エリアに記憶される。
【１４３６】
ＶＤＰ３７５は、図柄表示装置７５に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ３７５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ３７５は、ＭＰＵ３７２、ビデオＲＡＭ３７７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ３７７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ３７６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置７５に表示させる。
【１４３７】
キャラクタＲＯＭ３７６は、図柄表示装置７５に表示される図柄などのキャラクタデー

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

【１４３８】

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

【１４３９】

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

【１４４０】

＜演出制御装置１４３にて実行される各種処理について＞

次に、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行される各制御処理を説明する。

【１４４１】

＜演出設定処理＞

演出設定処理について図１２６のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、ＭＰＵ３４２により所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で起動される処理である。

【１４４２】

先ずステップＳｂ２３０１では、主制御装置１６２からのエンディングコマンド（図１１５のステップＳｂ１０１８）を受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドは、特図遊技回での当否判定結果が大当たりになった場合に行われる開閉実行モードにおいてエンディングが開始される場合に送信されるものである。

【１４４３】

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

【１４４４】

ステップＳｂ２３０１の判定に際しては、コマンド格納エリア３４４ａにおける今回の読み出し対象のエリアにエンディングコマンドが格納されているか否かを判定する。エンディングコマンドが格納されている場合（エンディングコマンドを受信している場合）には、ステップＳｂ２３０２にて、高確遊技状態や第１時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第１移行用演出設定処理を実行する。第１移行用演出設定処理の詳細については後述する。

【１４４５】

ステップＳｂ２３０２の実行後又はステップＳｂ２３０１で否定判定した場合（エンディングコマンドを受信していない場合）は、ステップＳｂ２３０３にて、主制御装置１６２からの第２時短遊技状態開始コマンド（図１１９のステップＳｂ１４０９）を受信しているか否かを判定する。第２時短遊技状態開始コマンドは、特図遊技回における外れ遊技回の回数が天井回数に到達したことを契機とする第２時短遊技状態への移行時に送信されるものである。

【１４４６】

第２時短遊技状態開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｂ２３０４にて、第２時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第２移行用演出設定処理を実行する。第２移行用演出設定処理の詳細については後述する。

【１４４７】

ステップＳｂ２３０４の実行後又はステップＳｂ２３０３で否定判定した場合（第２時

短遊技状態開始コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｂ２３０５にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、高確遊技状態終了コマンド（図１１７のステップＳｂ１２０５）、第１時短遊技状態終了コマンド又は第２時短遊技状態終了コマンド（図１１８のステップＳｂ１３０５）のいずれかを受信しているか否かを判定する。

【１４４８】

これらのコマンドのいずれかを受信している場合は、ステップＳｂ２３０６にて、高確遊技状態、第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する。終了用演出設定処理の詳細については後述する。

【１４４９】

ステップＳｂ２３０６の実行後又はステップＳｂ２３０５で否定判定した場合（いずれの遊技状態終了コマンドも受信していない場合）は、ステップＳｂ２３０７にて、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。

【１４５０】

ステップＳｂ２３０８では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおける映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。

【１４５１】

＜第１移行用演出設定処理＞

ステップＳｂ２３０２の第１移行用演出設定処理について図１２７のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からのエンディングコマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、開閉実行モードのエンディング開始タイミングに合わせて実行されるものである。

【１４５２】

先ずステップＳｂ２４０１では、高確遊技状態又は第１時短遊技状態への移行が生じる状況であるか否かを判定する。すなわち、エンディングコマンドが送信された開閉実行モードが高確遊技状態又は第１時短遊技状態への移行を生じさせる大当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。この判定は、主制御装置１６２から送信される種別コマンドに基づいて行う。

【１４５３】

なお、本実施の形態のように開閉実行モードの終了後、高確遊技状態又は第１時短遊技状態のいずれかに必ず移行する大当たり種別しか存在しない場合は、ステップＳｂ２４０１の処理を省略することが可能である。

【１４５４】

高確遊技状態又は第１時短遊技状態への移行が生じる状況である場合は、ステップＳｂ２４０２にて各遊技状態に対応した開始演出を設定する。例えば、高確遊技状態への移行が生じる場合であれば、上記開始演出として高確遊技状態用の開始演出を設定する。高確遊技状態用の開始演出では、図１２８（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて、例えば「ラッキータイム」等の高確遊技状態に対応したタイトル画像４７１と、残り回数画像４７２とが表示される。残り回数画像４７２は、高確遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

【１４５５】

第１時短遊技状態のうち残り回数が１００回である時短遊技状態用の開始演出では、図１２８（ｂ）に示すように、例えば「チャンスタイム」等の残り回数１００回の時短遊技状態に対応したタイトル画像４７３と、残り回数画像４７２とが表示される。この場合の残り回数画像４７２は、第１時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

【１４５６】
第１時短遊技状態のうち残り回数が１０００回である時短遊技状態用の開始演出では、図１２８（ｃ）に示すように、例えば「スーパーチャンスタイム」等の上位の時短遊技状態に対応したタイトル画像４７４と、残り回数画像４７２とが表示される。
【１４５７】
また、各時短遊技状態用の開始演出では、特図当否判定の結果が外れ結果になった外れ遊技回の回数を報知する外れ回数画像４７５が表示される。この外れ回数画像４７５は、第１時短遊技状態において表示が継続されるとともに、外れ遊技回の終了ごとにその表示回数が更新される。このため、当該画像４７５を遊技者が見ることで、天井到達までの過程における途中経過を知ることができる（図１２８（ｄ））。具体的には、現在の外れ遊技回の回数を把握したり、天井回数を知っている遊技者であれば、天井回数までの残り回数を把握したりすることができる。
【１４５８】
なお、図１２８（ｄ）は、第１時短遊技状態への滞在中に実行される時短中演出を示すものである。時短中演出は、図１２８（ｂ）、（ｃ）の開始演出の終了後、第１時短遊技状態が終了するまで行われる。この時短中演出では、例えば、通常遊技状態中の通常時演出とは背景画像等が異なるなど、通常時演出との識別が可能な構成となっている。
【１４５９】
ちなみに、外れ回数画像４７５は、第１時短遊技状態が終了しても消去されず、通常遊技状態に移行した後も継続して表示される。なお、第１時短遊技状態の終了時に外れ回数画像４７５が一時的に消去され、通常遊技状態の開始時又は通常遊技状態への移行後に再び表示される構成としてもよい。
【１４６０】
ステップＳｂ２４０２では、開閉実行モードのエンディング期間にて上記各種開始演出が表示画面Ｇに表示されるように設定する。この場合、それら開始演出がエンディング期間の全体で表示される構成としてもよいし、エンディング期間の一部で表示される構成としてもよい。
【１４６１】
ステップＳｂ２４０３では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた残り回数カウンタエリアに所定値を設定する。残り回数カウンタエリアは、高確遊技状態又は第１時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数をＭＰＵ３４２が把握するためのものであり、それら各遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに１ずつ減算される。本ステップでは、移行する遊技状態が高確遊技状態である場合は、上記所定値として第１上限回数（例えば１００回）及び第２上限回数（例えば１１００回）に対応した値をそれぞれセットし、第１時短遊技状態である場合は第３上限回数（例えば１０００回）又は第４上限回数（例えば１００回）に対応した値をセットする。
【１４６２】
本実施の形態では、演出制御装置１４３にて主制御装置１６２とは別に各遊技状態の残り回数をカウントする構成としているが、主制御装置１６２での更新結果に基づいて演出制御装置１４３が各遊技状態の残り回数を把握する構成としてもよい。例えば、確変カウンタエリアＫＣの更新結果（図１１７のステップＳｂ１２０２）やサポートカウンタエリアＳＣの更新結果（図１１８のステップＳｂ１３０２）を所定コマンドの送信により主制御装置１６２から演出制御装置１４３に通知し、演出制御装置１４３が当該コマンドを解析して上記各更新結果を把握する構成としてもよい。その際、変動終了コマンド（図１２０（ａ）のステップＳｂ１５０６）等の既存コマンドに上記各更新結果の情報を含ませて上記所定コマンドとしてもよいし、上記各更新結果を通知するための専用コマンドにより上記所定コマンドを構成してもよい。
【１４６３】
ステップＳｂ２４０４では、残り回数画像４７２の表示を開始するように設定する。その際、ステップＳｂ２４０２で設定した各開始演出（エンディング期間を利用して行われ

る演出）にて残り回数画像４７２の表示が開始されるように設定してもよいし、開始演出の終了後、高確遊技状態等に移行してから残り回数画像４７２の表示が開始されるように設定してもよい。

【１４６４】

ステップＳｂ２４０５では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに残り回数表示フラグをセットする。残り回数表示フラグは、残り回数画像４７２の表示中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【１４６５】

ステップＳｂ２４０６では、開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態であるか否かを判定する。開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態でない場合、すなわち、第１時短遊技状態である場合は、ステップＳｂ２４０７に進み、外れ回数画像４７５の表示を開始するように設定する。その際、ステップＳｂ２４０２で設定した各開始演出にて外れ回数画像４７５の表示が開始されるように設定してもよいし、開始演出の終了後、第１時短遊技状態に移行してから外れ回数画像４７５の表示が開始されるように設定してもよい。なお、ステップＳｂ２４０６により表示が開始されるときの外れ回数画像４７５の初期値は０回である。

【１４６６】

また、ステップＳｂ２４０１で否定判定した場合（開閉実行モード後の遊技状態が通常遊遊技状態である場合）も、ステップＳｂ２４０７に進み、外れ回数画像４７５の表示設定を行う。

【１４６７】

ステップＳｂ２４０７の実行後はステップＳｂ２４０８にて、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄに外れ回数表示フラグをセットする。外れ回数表示フラグは、外れ回数画像４７５の表示中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【１４６８】

ステップＳｂ２４０８の実行後は第１移行用演出設定処理を終了する。また、ステップＳｂ２４０６で肯定判定した場合（開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態である場合）は、外れ回数画像４７５を表示しないとして、ステップＳｂ２４０７及びステップＳｂ２４０８の処理を実行せずに第１移行用演出設定処理を終了する。

【１４６９】

＜第２移行用演出設定処理＞

ステップＳｂ２３０４（図１２６）の第２移行用演出設定処理について図１２９のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からの第２時短遊技状態開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、第２時短遊技状態が開始される場合に実行されるものである。

【１４７０】

先ずステップＳｂ２５０１では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた外れ回数カウンタエリアの値をクリアする。外れ回数カウンタエリアは、外れ結果の特図遊技回をカウントするものであり、外れ回数画像４７５を表示する場合に参照される。

【１４７１】

ステップＳｂ２５０２では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示されている外れ回数画像４７５を消去する処理を実行し、ステップＳｂ２５０３では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄにセットされている外れ回数表示フラグをクリアする。

【１４７２】

ステップＳｂ２５０４では、今回の特図遊技回で第１時短遊技状態が終了するか否かを判定する。すなわち、第２時短遊技状態開始コマンドを受信した特図遊技回が第１時短遊技状態での最終回の特図遊技回であるか否かを判定する。本ステップでは、同一遊技回で第１時短遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定することにより、上記判定を行う。

【１４７３】
既に説明したように、本実施の形態では、４Ｒ通常大当たり結果Ａになった場合に移行する第１時短遊技状態の上限回数（第３上限回数（例えば１０００回））と、第２時短遊技状態の移行契機となる天井回数（例えば１０００回）とが同じ回数に設定されている。かかる構成では、大当たりに当選しないまま第１時短遊技状態での消化遊技回の回数が上限回数に達すると、それと同時に外れ回数も天井回数に到達することになり、第１時短遊技状態の終了に対応する第１時短遊技状態終了コマンドと、外れ回数が天井回数に到達したことに対応する第２時短遊技状態開始コマンドとが、同じ特図遊技回で送信される。なお、４Ｒ確変大当たり結果Ａとなって高確遊技状態に移行し、その高確遊技状態の終了後に第１時短遊技状態（残り回数１０００回の第１時短遊技状態）に移行する場合も同様の事象が発生する。ステップＳｂ２５０４では、それらのケースに該当するか否かを判定する。
【１４７４】
ステップＳｂ２５０４で否定判定した場合（今回の特図遊技回で第１時短遊技状態が終了しない場合）、すなわち、通常遊技状態から第２時短遊技状態に移行する場合には、ステップＳｂ２５０５に進み、第２時短遊技状態に対応した開始演出を設定する。第２時短遊技状態用の開始演出では、図１３０（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて、例えば「スーパーチャンスタイム」等の上位の時短遊技状態に対応したタイトル画像４７４と、残り回数画像４７２とが表示される。
【１４７５】
第２時短遊技状態用の開始演出は、外れ回数が天井回数に到達した特図遊技回で実行してもよいし、第２時短遊技状態に移行してから実行してもよい。前者の場合は、天井回数に到達した特図遊技回にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３を外れ結果の組合せで停止表示させた後、上記開始演出を実行するとよい。その際、開始演出は、確定表示時間の一部又は全部を利用して実行してもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで実行してもよい。
【１４７６】
なお、確定表示時間の一部を利用して上記開始演出を実行する場合は、変動表示時間と確定表示時間とを跨いで開始演出を実行する場合を除き、確定表示時間の後半部にて開始演出を実行するとよい。具体的には、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の確定表示を開始した後に開始演出を実行するとよい。この場合、各図柄列Ｚ１～Ｚ３により特図当否抽選の結果を知らせてから第２時短遊技状態への移行を知らせることができ、特図当否抽選の結果と第２時短遊技状態への移行との両方を遊技者が把握する上で好ましい態様とすることができる。
【１４７７】
ステップＳｂ２５０６では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた残り回数カウンタエリアに第５上限回数に対応した値をセットする。第５上限回数は、第２時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数であり、例えば９００回である。
【１４７８】
ステップＳｂ２５０７では、残り回数画像４７２の表示を開始するように設定する。その際、図１３０（ａ）に示すように、第２時短遊技状態用の開始演出にて残り回数画像４７２の表示が開始されるように設定してもよいし、開始演出の終了後、第２時短遊技状態に移行してから残り回数画像４７２の表示が開始されるように設定してもよい。
【１４７９】
ステップＳｂ２５０８では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに残り回数表示フラグをセットし、その後、第２移行用演出設定処理を終了する。
【１４８０】
ステップＳｂ２５０４で肯定判定した場合（今回の特図遊技回で第１時短遊技状態が終了する場合）、すなわち、第１時短遊技状態から第２時短遊技状態に移行する場合は、ステップＳｂ２５０９に進み、残り回数の上乗せ演出を実行するように設定する。ここで、当該上乗せ演出について図１３０（ｂ）、（ｃ）を参照しながら説明する。

【１４８１】
上記上乗せ演出を行うにあたっては、図１３０（ｂ）に示すように、第１時短遊技状態での最終遊技回において図柄表示装置７５の表示画面Ｇに図柄列Ｚ１～Ｚ３を外れ結果の組み合わせで停止表示させる。この場合の停止表示は、特殊な停止形態を取るものではなく、外れ結果を報知するものとして、第１時短遊技状態における他の特図遊技回と同様に各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順番に停止表示させるものである。
【１４８２】
各図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させた後、図１３０（ｃ）に示すように、それら図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させた特図遊技回にて、例えば「＋９００回！！」等の文字からなる上乗せ画像４７６を表示する。これにより、時短遊技状態の残り回数が追加されたことが遊技者に報知される。この上乗せ画像は、確定表示時間の一部又は全部を利用して表示してもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで表示してもよい。その際、停止表示された図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去した上で上乗せ画像４７６を表示してもよいし、図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去せず、図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に上乗せ画像４７６が配置されるようにして表示してもよい。
【１４８３】
ステップＳｂ２５０９の実行後はステップＳｂ２５１０にて、残り回数カウンタエリアの値に第５上限回数に対応した値を加算する。これにより、第２時短遊技状態に移行した後の遊技では、図１３０（ｄ）に示すように、第５上限回数が反映された残り回数画像４７２が表示される。ステップＳｂ２５１０の実行後は第２移行用演出設定処理を終了する。
【１４８４】
＜終了用演出設定処理＞
ステップＳｂ２３０６（図１２６）の終了用演出設定処理について図１３１を参照しながら説明する。この処理は、高確遊技状態、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態の各遊技状態の終了コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、それら各遊技状態が終了する場合に実行されるものである。
【１４８５】
ステップＳｂ２６０１では、今回の遊技状態の終了が第１時短遊技状態の終了であるか否かを判定する。具体的には、主制御装置１６２からの第１時短遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。
【１４８６】
今回の遊技状態の終了が第１時短遊技状態の終了である場合は、ステップＳｂ２６０２に進み、外れ回数が天井回数に到達しているか否かを判定する。すなわち、第２時短遊技状態への移行条件が成立しているか否かを判定する。
【１４８７】
ステップＳｂ２６０２で否定判定した場合（外れ回数が天井回数に到達しておらず、第２時短遊技状態に移行しない場合）又はステップＳｂ２６０１で否定判定した場合（高確遊技状態又は第２時短遊技状態の終了である場合）は、ステップＳｂ２６０３にて、終了対象の遊技状態に対応した終了演出を設定する。例えば、高確遊技状態の終了である場合には、高確遊技状態用の終了演出が実行されるように設定する。
【１４８８】
ステップＳｂ２６０４では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた残り回数カウンタの値をクリア（初期化）し、ステップＳｂ２６０５では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示されている残り回数画像４７２を消去する。
【１４８９】
ステップＳｂ２６０６では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄにセットされている残り回数表示フラグをクリアし、その後、終了用演出設定処理を終了する。また、ステップＳｂ２６０２で肯定判定した場合（外れ回数が天井回数に到達しており、第２

時短遊技状態に移行する場合）は、残り回数の更新及び表示を継続すべく、ステップＳｂ２６０３以降の処理を実行せずに終了用演出設定処理を終了する。

【１４９０】

＜特図変動表示用処理＞

ステップＳｂ２３０７の特図変動表示用処理について図１３２のフローチャートを参照しながら説明する。

【１４９１】

先ずステップＳｂ２７０１では、遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、第１特図又は第２特図のいずれかの遊技回の実行中であるか否かを判定する。いずれの遊技回も実行中でない場合は、ステップＳｂ２７０２に進み、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【１４９２】

変動開始コマンドには、主制御装置１６２における変動表示時間の設定処理（図１１１）で抽選された変動パターンの情報が含まれる。この変動パターンの情報を参照することで、主制御装置１６２にて表示制御される特図用表示部４３での特図遊技回がいずれの変動表示時間で行われるのかを把握することができる。また、既に説明したように、大当たり用の変動パターンと外れ用の変動パターンとが各別に設定されるため、変動パターンから当否判定の結果を判別することもできる。

【１４９３】

変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、変動開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｂ２７０３に進み、遊技回用の演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。

【１４９４】

変動開始用処理では、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを特定する。さらに特定した変動パターンに基づいて今回の特図遊技回における変動表示時間を把握する。ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａには、各変動パターンと対応付けて変動表示時間が定められた演出パターンテーブルが記憶されている。演出パターンテーブルで定められる変動表示時間は、主制御装置１６２において各変動パターン（図１１２、図１１３）が対応する変動表示時間に対応しており、演出制御装置１４３と主制御装置１６２とでは、１つの変動パターンに対して共通の変動表示時間が割り当てられている。例えば、変動パターンが変動パターン１Ａである場合、それに対応する変動表示時間は、演出制御装置１４３及び主制御装置１６２のいずれも１５ｓｅｃとなる。変動開始用処理では、演出パターンテーブルを参照して変動開始コマンドから解析した変動パターンに対応する変動表示時間を特定し、これを今回の特図遊技回の変動表示時間として設定する。

【１４９５】

また、演出パターンテーブルには、各変動パターンと対応付けて遊技回演出用の演出パターンが対応付けられている。それら各演出パターンとしては、変動表示時間テーブルの説明の際に述べたノーマルリーチ当たり、ＳＰリーチ当たり、ＳＰＳＰリーチ当たり、完全外れ、ノーマルリーチ外れ、ＳＰリーチ外れ、ＳＰＳＰリーチ外れが設定されている。変動パターンと演出パターンとの対応関係については、図１１２を参照して既に述べているため、説明を省略する。変動用開始処理では、演出パターンテーブルを参照して今回の変動パターンに対応する演出パターンを特定し、これを今回の特図遊技回の演出パターンとして設定する。

【１４９６】

また、変動開始用処理では、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が大当たりである場合、主制御装置１６２からの種別コマンドに基づいて大当たり種別を特定する。大当たり種別が確変大当たりである場合は、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果として確変大当たり用の停止結果を設定する。逆に、大当たり種別が通常大当たりである場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果として通常大当たり用の停

止結果を設定する。これらの場合、大当たり用の停止結果が停止表示される有効ラインＬ１～Ｌ５は抽選等によってランダムに決定される。

【１４９７】

また、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が外れである場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各停止図柄をランダムに決定する。但し、変動パターンに対応する演出パターンがリーチ演出を行うものである場合は、抽選で決定した有効ラインＬ１～Ｌ５にリーチが形成されるように各停止図柄を決定する。すなわち、少なくも１つの有効ラインＬ１～Ｌ５上に外れリーチ図柄の組合せが成立する停止結果を、今回の停止結果として設定する。

【１４９８】

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

【１４９９】

ステップＳｂ２７０３の実行後はステップＳｂ２７０４にて残り回数表示の更新用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。ここで、残り回数表示の更新用処理について図１３３（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【１５００】

先ずステップＳｂ２８０１では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに残り回数表示フラグがセットされているか否か、すなわち、残り回数画像４７２の表示中であるか否かを判定する。なお、残り回数表示フラグは、高確遊技状態、第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態である場合にセットされるため、ステップＳｂ２８０１の判定処理は、現在の遊技状態がそれら各遊技状態のいずれかであるか否かを判定するものともいえる。

【１５０１】

残り回数表示フラグがセットされていない場合はそのまま残り回数表示の更新用処理を終了する。一方、残り回数表示フラグがセットされている場合は、ステップＳｂ２８０２に進み、残り回数カウンタエリアの値を更新する。具体的には、残り回数カウンタエリアの値を１減算する。続くステップＳｂ２８０３では、ステップＳｂ２８０２の更新結果を参照して残り回数画像４７２の表示内容を更新する。これにより、残り回数画像４７２により報知される残り回数が１減算される。ステップＳｂ２８０３の実行後は残り回数表示の更新用処理を終了する。

【１５０２】

特図変動表示用処理（図１３２）の説明に戻り、ステップＳｂ２７０１で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｂ２７０５に進み、主制御装置１６２から変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の特図遊技回において変動表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップＳｂ２７０６にて、変動中用処理を実行する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示を継続したり、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

【１５０３】

ステップＳｂ２７０５で肯定判定した場合（変動終了コマンドを受信している場合）は、ステップＳｂ２７０７に進み、変動終了用処理を実行する。変動終了用処理では、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示や実行されている演出を終了させる。また、ステップＳｂ２７０７では、主制御装置１６２で設定された確定表示時間にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を確定停止させるように制御する。

【１５０４】

ステップＳｂ２７０８では外れ回数表示の更新用処理を実行し、その後、特図変動表示

用処理を終了する。ここで、外れ回数表示の更新用処理について図１３３（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【１５０５】

先ずステップＳｂ２９０１では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに外れ回数表示フラグがセットされているか否か、すなわち、外れ回数画像４７５の表示中であるか否かを判定する。なお、外れ回数表示フラグは通常遊技状態や第１時短遊技状態である場合にセットされるため、ステップＳｂ２９０１の判定処理は、現在の遊技状態がそれら各遊技状態のいずれかであるか否かを判定するものともいえる。

【１５０６】

外れ回数表示フラグがセットされている場合は、ステップＳｂ２９０２にて、今回の特図当否抽選の結果が外れ結果であるか否かを判定する。外れ結果である場合は、ステップＳｂ２９０３に進み、外れ回数カウンタエリアの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアの値を１加算する。続くステップＳｂ２９０４では、ステップＳｂ２９０３の更新結果を参照して外れ回数画像４７５の表示内容を更新する。これにより、外れ回数画像４７５により報知される外れ回数が１加算される。

【１５０７】

ステップＳｂ２９０３における外れ回数カウンタの更新処理は確定表示の開始タイミングにて実行されるが、ステップＳｂ２９０４では、確定表示時間が経過した以後に外れ回数画像４７５が更新されるように設定する。この場合における外れ回数画像４７５の更新タイミングは、確定表示の終了タイミングであってもよいし、次の特図遊技回が開始されてからのタイミングであってもよい。

【１５０８】

ステップＳｂ２９０４の実行後は外れ回数表示の更新用処理を終了する。また、ステップＳｂ２９０１で否定判定した場合（外れ回数表示フラグがセットされていない場合）又はステップＳｂ２９０２で否定判定した場合（今回の特図遊技回の当否結果が大当たり結果である場合）は、ステップＳｂ２９０３以降の処理を実行することなく外れ回数表示の更新用処理を終了する。

【１５０９】

＜第２時短遊技状態への移行の流れについて＞

第２時短遊技状態への移行の流れについて説明する。ここでは、４Ｒ通常大当たり結果Ａになったことを契機として第３上限回数（例えば１０００回）の第１時短遊技状態に移行した後、外れ回数が天井回数（例えば１０００回）に到達したことを契機として第２時短遊技状態に移行する場合について図１３４を参照しながら説明する。

【１５１０】

タイミングｔ１において４Ｒ通常大当たり結果Ａに対応した開閉実行モードが終了すると、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグがセットされる。これにより、低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態である第１時短遊技状態に移行する（図１３４（ａ）、（ｂ））。

【１５１１】

また、上記タイミングｔ１では、主制御装置１６２においてＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに第３上限回数（例えば１０００回）がセットされる（図１３４（ｃ））。サポートカウンタエリアＳＣの値は、第１時短遊技状態において当否判定の結果が外れ結果になった特図遊技回（外れ遊技回）が行われる都度、１ずつ減算され、当該値が「０」になることで第１時短遊技状態が終了する（図１０８、図１１８）。つまり、サポートカウンタエリアＳＣの値は、第１時短遊技状態を遊技可能な特図遊技回の残り回数に相当する。

【１５１２】

演出制御装置１４３では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた残り回数カウンタエリアにより上記残り回数がカウントされる（図１３３（ａ））。図柄表示装置７５には当該残り回数カウンタエリアの値に基づく残り回数画像４７２（図１２８

（ｄ））が表示され、これにより、第１時短遊技状態の残り回数が報知される。
【１５１３】
なお、第１時短遊技状態の途中で大当たり結果になった場合には、開閉実行モードに移行することに伴い第１時短遊技状態が終了し、サポートカウンタエリアＳＣ及び残り回数カウンタエリアの各値がクリアされる。
【１５１４】
なお、４Ｒ通常大当たり結果Ａになった特図遊技回の確定表示の開始タイミングでは、主制御装置１６２において上記各種カウンタエリア３１４ｄの外れ回数カウンタエリアＨＣに天井回数（例えば１０００回）に対応した値がセットされる（図１３４（ｄ））。外れ回数カウンタエリアＨＣの値は、開閉実行モードの終了後において外れ遊技回が行われる都度、１ずつ減算される（図１０８、図１１９）。これにより、天井回数までの残り回数がカウントされる。
【１５１５】
演出制御装置１４３では、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた外れ回数カウンタエリアにより外れ遊技回の回数がカウントされる（図１３３（ｂ））。演出制御装置１４３の外れ回数カウンタエリアの値は、外れ遊技回が行われる都度、１ずつ加算される。つまり、演出制御装置１４３の外れ回数カウンタエリアの値は、大当たり結果になった後（開閉実行モードが行われた後）のそれまでの外れ回数に相当する。図柄表示装置７５には当該外れ回数カウンタエリアの値に基づく外れ回数画像４７５が表示され（図１２８（ｄ））、これにより、外れ遊技回の累積回数が報知される。
【１５１６】
主制御装置１６２による外れ回数カウンタエリアＨＣの更新は、当否判定で外れ結果になった特図遊技回において確定表示が開始される場合に行われるが、外れ回数画像４７５により表示される外れ回数の更新は、その特図遊技回の確定表示時間が経過するのを待って行われる。但し、この構成は必須のものではなく、確定表示時間が経過する前に外れ回数画像４７５の更新が行われてもよい。すなわち、確定表示の開始時や確定表示の途中で外れ回数が更新されてもよい。
【１５１７】
ちなみに、再抽選演出（図柄列Ｚ１～Ｚ３を一旦仮停止表示させた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３を再変動させ、その後、先の停止表示時とは異なる図柄組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させる演出）の実行機能を備えるパチンコ機にあっては、変動表示が終了して確定表示が開始された後も遊技者が図柄列Ｚ１～Ｚ３の再変動を期待して図柄表示装置７５に注目していることが想定される。そのような構成において期待感を持続させる上では、確定表示中のいずれかのタイミングで外れ回数画像４７５を更新するよりも、確定表示時間が経過してから更新する方が好ましい。
【１５１８】
タイミングｔ２において第１時短遊技状態での外れ遊技回の回数が第３上限回数に達し、サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」になると、第１サポートフラグがクリアされ、第１時短遊技状態が終了する（図１３４（ｂ）、（ｃ））。また、本実施の形態では、第３上限回数と天井回数とが同じ値に設定されているため、サポートカウンタエリアＳＣが「０」になると同時に外れ回数カウンタエリアＨＣの値も「０」となる。これに応じて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２サポートフラグがセットされ、低確率モード且つ高頻度サポートモードである第２時短遊技状態に移行する（図１３４（ｅ））。
【１５１９】
この際、サポートカウンタエリアＳＣの値が第２時短遊技状態の継続期間に対応した第５上限回数（例えば９００回）にセットし直される。また、図柄表示装置７５では、時短遊技状態の残り回数が上乗せされるようにして上乗せ演出（図１３０（ｂ）～（ｄ））が実行される。
【１５２０】
ここで、本実施の形態では、時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第２時短遊

技状態の移行判定が行われるように構成されている（図１０８、図１１８、図１１９）。そのような構成の利点について図１３５を参照しながら説明する。

【１５２１】

ここでは、理解の容易化を図るため、第２時短遊技状態の移行判定が行われてから時短遊技状態の残り回数の更新が行われる構成を比較例とし、本実施の形態に係る構成との違いを説明する。また、両者を比較しやすくするため、比較例及び本実施の形態に係る構成の双方において、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態の重複実施を規制する制限がなされていると仮定する。

【１５２２】

上記のように大当たりを契機とする第１時短遊技状態の最終遊技回で外れ遊技回の累積回数が天井回数となる場合において、比較例の構成では、先ず第２時短遊技状態の移行判定が行われることにより、内部的には第２時短遊技状態に移行すべきと認識される。しかしながら、その時点では未だ第１時短遊技状態に滞在しているため、第２時短遊技状態への移行が制限され、結果的に天井到達が無効化されてしまう。

【１５２３】

そのような天井到達の無効化を回避するには、天井回数を第３上限回数よりも多くして第１時短遊技状態の最終遊技回より後の特図遊技回で外れ回数の累積値が天井回数となるようにすることが考えられる。第１時短遊技状態の終了後、直ちに第２時短遊技状態へ移行させたいのであれば、天井回数を１００１回とするか又は第３上限回数を９９９回とし、上記最終遊技回の次の特図遊技回で外れ回数の累積値が天井回数に到達するようにすればよい。

【１５２４】

しかしながら、この場合は第１時短遊技状態と第２時短遊技状態との間に通常遊技状態に滞在する期間が介在することになる。例えば、時短遊技状態の残り回数の更新と第２時短遊技状態の移行判定とを特図遊技回における確定表示の開始タイミングで行う場合であれば、先の特図遊技回の確定表示の開始タイミングで第１時短遊技状態が終了し、後の特図遊技回の確定表示の開始タイミングで第２時短遊技状態に移行するまでの間、すなわち、後の特図遊技回で変動表示が行われる期間において通常遊技状態に移行することになる。

【１５２５】

その際、その通常遊技状態において普図遊技回での変動表示が開始されることがあると、その普図遊技回での変動表示時間は通常遊技状態用の長い時間に設定され、また、その当否判定の確率も通常遊技状態用の低い当選確率が適用される。この場合、その普図遊技回の当否判定が外れ結果になったとすると、普電役物６３ａが開放状態とされるのは、その長い変動表示時間の普図遊技回が終了して次の普図遊技回にてサポート当選結果（普図当たり結果）となり、さらにその普図遊技回が終了してからとなる。このため、後の特図遊技回の確定表示の開始タイミングとなって第２時短遊技状態に移行しても、普電役物６３ａが開放状態とされるまでに長い期間を要し、高頻度サポートモードの恩恵を遊技者が実際に受けられるようになるまでに遅れが生じる懸念がある。

【１５２６】

これに対し、本実施の形態では、時短遊技状態の残り回数の更新が先に行われるため、第１時短遊技状態の最終遊技回において先ず第３上限回数への到達が認識されて第１時短遊技状態が終了し、その後に天井回数への到達に基づく第２時短遊技状態への移行が認識される。よって、同じ特図遊技回の中で第１時短遊技状態から第２時短遊技状態への切り替えが行われ、天井到達が無効化されることもなければ、通常遊技状態に滞在する期間の介在も生じない。つまり、当たりを契機とする第１時短遊技状態の最終遊技回で外れ回数の累積値が天井回数となる場合において、第１時短遊技状態から第２時短遊技状態への移行をスムーズに行うことが可能になる。

【１５２７】

次に、通常遊技状態から第２時短遊技状態に移行する場合について図１３６を参照しな

がら説明する。ここでは、外れ回数が天井回数に到達する特図遊技回の変動表示が図１３６のタイミングｔ１～タイミングｔ３に亘って行われ、その途中タイミングであるタイミングｔ３にて普図遊技回の変動表示が開始されたものとする。

【１５２８】

通常遊技状態において外れ回数が天井回数に到達する特図遊技回（第１特図の特図遊技回）が開始されると、タイミングｔ１～タイミングｔ３においてその変動表示が行われる。タイミングｔ３にて変動表示時間が経過すると、特図遊技回の確定表示が開始される。この場合の確定表示時間は、通常確定表示時間よりも長い特定確定表示時間（例えば０．８ｓｅｃ）が設定される（図１２０（ａ））。

【１５２９】

また、タイミングｔ３では、天井回数への到達に基づいて第２サポートフラグがセットされ、第２時短遊技状態への移行が行われる（図１３６（ａ）、（ｂ））。この際、サポートカウンタエリアＳＣの値が第２時短遊技状態の継続期間に対応した第５上限回数（例えば９００回）にセットされる。

【１５３０】

図柄表示装置７５では、第２時短遊技状態への移行に対応した開始演出（図１３０（ａ））が実行される。この開始演出は、例えば、天井回数に到達した特図遊技回で実行される。その際、確定表示時間の一部又は全部にて開始演出が実行されてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで開始演出が実行されてもよい。

【１５３１】

一方、上記特図遊技回での変動表示の途中タイミングであるタイミングｔ２において普図遊技回が開始されると、この時点での遊技状態は通常遊技状態であるため、当該普図遊技回での変動表示時間は通常遊技状態用の変動表示時間（例えば３０ｓｅｃ）に設定される。

【１５３２】

タイミングｔ３において、天井到達の特図遊技回における確定表示が開始され、第２時短遊技状態への移行が行われると、上記普図遊技回の変動表示が強制終了される（図１３６（ｃ））。これにより、タイミングｔ２で設定された変動表示時間が経過するよりも早く変動表示が終了される。上記の際、当該普図遊技回でのサポート判定結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であった場合には、外れ結果への判定結果の書き換えが行われる。このため、上記強制終了の後は、外れ結果に対応する停止結果にて確定表示が行われる。

【１５３３】

なお、上記サポート判定結果が外れ結果であった場合にはその結果が維持され、普図遊技回の開始時に設定された停止結果にて確定表示が行われる。また、タイミングｔ３にて普図遊技回が確定表示中であったり、普電役物６３ａによる役物開閉遊技の実行中であったりした場合は、強制終了が実行されず、それらの状態が継続される。

【１５３４】

その後、タイミングｔ４において確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）が経過すると、上記のとおり外れ結果への書き換えが行われているため、普電役物６３ａによる役物開閉遊技は実行されず、直ちに次の普図遊技回が開始される。この時点での遊技状態は第２時短遊技状態であるため、当該遊技回での変動表示は第２時短遊技状態用の短い変動表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）にて行われる。また、この場合のサポート判定は第２時短遊技状態用の高い当選確率の下で行われる。ここでは、上記サポート判定の結果がサポート当選結果であったとする。

【１５３５】

ここで、天井到達に基づいて変動表示が強制終了された普図遊技回の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）は、天井到達した特図遊技回の確定表示時間（例えば０．８ｓｅｃ）よりも短くなっている。このため、普図遊技回において特図遊技回よりも早く第２時短遊

技状態での遊技回が実施されることになる（図１３６（ｃ））。
【１５３６】
タイミングｔ６において上記普図遊技回の変動表示時間が経過すると、その後、設定された確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）に亘って確定表示が行われる。なお、普図遊技回の変動表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）と確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）との合計時間（例えば１ｓｅｃ）は、天井到達した特図遊技回の確定表示時間（例えば０．８ｓｅｃ）よりも長くなっている。このため、普図遊技回の確定表示の途中で特図遊技回の確定表示が終了する（タイミングｔ５）。
【１５３７】
その際、第１特図の保留情報が存在していた場合は、次の特図遊技回（第１特図の遊技回）が開始される。この場合の特図遊技回は第２時短遊技状態の下で行われる遊技回となる。ちなみに、この時点では普電役物６３ａによる役物開閉遊技が未だ実行されていないため、第２作動口６３への入賞が発生せず、第２特図の遊技回は実行されない。
【１５３８】
タイミングｔ７において上記普図遊技回の確定表示時間が経過すると、役物開閉遊技が実行される。これにより、第２作動口６３に遊技球が入賞しやすい状態となる。
【１５３９】
以上のような構成であることで、普図遊技回の強制終了や外れ結果への書き換えを行わない場合に比べ、第２時短遊技状態に移行してからの役物開閉遊技の開始タイミングを早めることができる。これにより、第２作動口６３への入賞が可能となる期間の開始を早め、延いては、第２特図の保留情報を早く取得させることが可能になる。
【１５４０】
例えば、第２特図の保留情報の取得タイミングが遅れると、その分、第２時短遊技状態において第１特図の遊技回が行われやすくなる。第２特図の当否抽選で大当たり結果となった場合の種別判定は、第１特図の場合よりも優遇されているため（図１０２（ａ）、（ｂ））、第１特図の遊技が行われるほど遊技者にとって不利となる。特に、第１特図の遊技回における変動表示時間を第２時短遊技状態の下で短縮する構成の場合は、第２時短遊技状態に移行してから行われる第１特図の遊技回の回数が増えやすくなる懸念がある。
【１５４１】
この点、本実施の形態によれば、第２特図の保留情報を発生させ得る期間の開始を早めることができるため、第２時短時遊技状態に移行してからの第１特図の遊技回の回数が嵩むことを抑制することができる。よって、遊技者にとって好ましい態様で第２時短遊技状態での遊技を行うことが可能になる。
【１５４２】
なお、本実施の形態のように、通常遊技状態で左打ち遊技となり、また、左打ち遊技の下ではスルーゲート６４への入賞が発生しない構成の下では、通常遊技状態から第２時短遊技状態への移行時に普図遊技回が実行中となる事象は基本的には発生しない。しかしながら、天井到達を認識した遊技者が慌てて右打ち遊技に切り替えてしまった場合には、普図遊技回が実行中の状態で第２時短遊技状態への移行が行われ得るものとなる。特に外れ回数画像４７５によりそれまでの外れ回数が報知される構成では、遊技者が比較的に早い段階から第２時短遊技状態への移行を意識しがちとなり、そのような操作ミスが起こりやすくなることが想定される。このような場合、普図遊技回における通常遊技状態用の変動表示時間が長ければ長いほど、第２特図の遊技回を遊技できるタイミングが遅れることになり、本構成が有効に機能する。
【１５４３】
また、遊技球の発射強度が強すぎて遊技球が右ルートに流れてしまい、意図せずスルーゲート６４を通過してしまった場合や、第１時短遊技状態が終了してから第２時短遊技状態に移行するまでの間に通常遊技状態での特図遊技回を１回又は数回介在させる構成とした場合等においても、普図遊技回が実行中の状態で第２時短遊技状態への移行が行われ得るものとなる。このようなケースに対しても本構成は有効となる。

【１５４４】
その他、左打ち遊技で遊技球がスルーゲート６４に入賞可能な構成（換言すれば、通常遊技状態でスルーゲート６４への入賞が普通に生じ得る構成）にあっては、通常遊技状態から第２時短遊技状態への移行時に普図遊技回が実行中であることが自然と生じ得るため、そのようなパチンコ機に対しても本構成は有効である。
【１５４５】
上記のように通常遊技状態から第２時短遊技状態に移行する場合には普図遊技回の強制終了や外れ結果への書き換えを実行するが、第１時短遊技状態から第２時短遊技状態への移行時には、そのような処理を実行しない。第１時短遊技状態から第２時短遊技状態への移行時においては、当該移行の前から既に普図遊技回が高頻度サポートモードに対応した態様で行われているところ、そのような状況で普図遊技回の変動表示を途中終了させたり、外れ結果への書き換えを行ったりすると、却って役物開閉遊技の開始タイミングを遅延させる結果を招くおそれがあるためである。
【１５４６】
以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【１５４７】
１の特図遊技回において、時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第２時短遊技状態の移行判定が行われるように構成した。
【１５４８】
この構成によれば、第１時短遊技状態の最終遊技回で外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達した場合に、第１時短遊技状態を終了させてから第２時短遊技状態に移行させることができる。これにより、第１時短遊技状態であることを理由に第２時短遊技状態への移行が制限されることを抑制でき、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。それればかりか、第１時短遊技状態の終了と第２時短遊技状態への移行とを同じ遊技回の中で行うことができるため、通常遊技状態での特図遊技回を介在させることなく、第１時短遊技状態から第２時短遊技状態へのシームレスな移行を実現することができる。これにより、時短遊技状態の残り回数が追加されたのと同等の状態とすることができ、遊技者の喜びを好適に喚起することが可能になる。
【１５４９】
なお、本実施の形態は、１の特図遊技回において、第１時短遊技状態の終了判定が行われてから第２時短遊技状態の移行判定が行われるように構成されたものと見ることもできる。この場合も上記と同様の効果を奏することができる。
【１５５０】
第１時短遊技状態として、その上限回数が天井回数と同じ回数に設定された所定の第１時短遊技状態（４Ｒ確変大当たり結果Ａに対応する時短遊技状態、４Ｒ通常大当たり結果Ａに対応する時短遊技状態）を含む構成とした。
【１５５１】
この場合、第１時短遊技状態として上記所定の第１時短遊技状態が実施されれば、その最終遊技回において自ずと外れ遊技回の回数が天井回数に到達し、第１時短遊技状態から第２時短遊技状態に移行させることができる。すなわち、大当たり結果を引き当てることができないまま第１時短遊技状態が終了したとしても、天井回数への到達を契機とする第２時短遊技状態への移行により時短遊技状態の残り回数が追加されることになり、遊技者からすると、そのような残り回数の追加がない場合に比べ、時短遊技状態の中で大当たり結果を引き当てるチャンスが格段に高められるものとなる。これにより、時短遊技状態として所定の時短遊技状態が選ばれることを期待する楽しみを付与できるばかりか、所定の時短遊技状態の魅力（遊技者への訴求力）を高めることができ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。
【１５５２】
第２時短遊技状態への移行が行われる状況で普図遊技回が実行中である場合にその普図遊技回を終了させることが可能な構成とした。

【１５５３】
例えば、第２時短遊技状態に移行する直前にスルーゲート６４への入賞が発生すると、それを契機とする普図遊技回や役物開閉遊技は通常遊技状態に対応した不利な態様で行われることになる。その際、例えば、従来の時短遊技状態のように開閉実行モードを経由してから移行するものであれば、そのような状況で発生した普図遊技回等を開閉実行モードの中で終了させることができるため、その影響が第２時短遊技状態に及ぶことを抑制できる。しかしながら、開閉実行モードを経由しないで移行する第２時短遊技状態の場合は、その移行前に開始された普図遊技回等を吸収する期間を確保することができないため、通常遊技状態に対応した不利な態様の普図遊技回等が第２時短遊技状態への移行後も継続して行われる懸念がある。この点、第２時短遊技状態への移行が行われる状況で普図遊技回が実行中である場合にその普図遊技回を終了させられることで、通常遊技状態に対応した不利な態様の普図遊技回等が第２時短遊技状態に移行してからも継続することを抑制できる。これにより、第２時短遊技状態の恩恵を遊技者が速やかに享受することが可能になる。
【１５５４】
終了の対象となった普図遊技回のサポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）である場合に外れ結果に変更する構成とした。
【１５５５】
この構成によれば、普図遊技回の終了後、役物開閉遊技を介さずに次の普図遊技回を開始させることができる。その分、第２時短遊技状態に対応した有利な態様の普図遊技回や役物開閉遊技の開始タイミングを早めることができ、第２時短遊技状態の恩恵を遊技者がより迅速に享受することが可能となる。
【１５５６】
第２時短遊技状態への移行が行われる状況で普図遊技回が実行中である場合において、その普図遊技回が確定表示の実行中である場合は、終了処理の実行を制限する構成とした。
【１５５７】
例えば、確定表示が実行されている状況でその表示を強制終了させると、停止結果（サポート抽選の報知結果）の報知期間が短縮される。その結果、停止結果の視認性が低下し、遊技者がサポート抽選の結果を把握しにくくなる懸念がある。この点、確定表示中である場合は強制終了の実行を制限することで、適切な報知期間を確保し、停止結果の視認性が低下することを抑制できる。
【１５５８】
また、サポート抽選の結果を外れ結果に変更する構成では、次の効果を奏することができる。例えば、第２時短遊技状態への移行が行われる状況で確定表示の実行中である普図遊技回のサポート抽選結果がサポート当選結果である場合において、第２時短遊技状態への移行に対応させて確定表示の強制終了とともに外れ結果への書き換えを行うと、先ず、第２時短遊技状態への移行前から行われていたサポート当選結果に対応した確定表示が行われ、その後、第２時短遊技状態への移行に伴う強制終了によりその確定表示が終了することになる。すなわち、内部的に外れ結果への書き換えが行われるものの、それが停止結果に反映されることなく確定表示自体が終了するため、変更後の外れ結果に対応した停止結果が表示されず、変更前のサポート当選結果に対応した停止結果だけが表示される状態となる。この場合、サポート当選結果が報知されたにもかかわらず役物開閉遊技が行われないことで、遊技者が不信感を抱き、パチンコ機や遊技ホールへの信頼を低下させるおそれがある。この点、確定表示中である場合は強制終了の実行を制限することで、報知される結果と変更後のサポート抽選の結果との不整合が発生することを抑制でき、延いては、サポート当選結果が報知された状況で役物開閉遊技が行われない事象の発生を抑制することが可能になる。
【１５５９】
外れ回数が天井回数に到達した場合に、当該到達が成立した特図遊技回における確定表

示の開始タイミングにて第２時短遊技状態に移行させる構成とした。
【１５６０】
外れ回数が天井回数に到達した特図遊技回において確定表示が終了することにより、次の特図遊技回として第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始される。その際、本構成では、外れ回数が天井回数に到達した特図遊技回の確定表示の開始タイミングにて第２時短遊技状態への移行を行うため、第２時短遊技状態への移行後、最初の特図遊技回が行われるまでの間に猶予期間（遊技状態としては第２時短遊技状態に移行しているが、第２時短遊技状態に移行してからの特図遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保することができる。第２時短遊技状態への移行に対応させて普図遊技回を終了させた場合に、その猶予期間において次の普図遊技回を開始させれば、第２時短遊技状態への移行後、特図遊技回よりも先行して普図遊技回を開始させることができる。その結果、普電役物６３ａによる役物開閉遊技の開始タイミングが早められ、第２時短遊技状態への移行後において第２作動口６３への入賞が生じやすくなる状況を早期に生じさせることが可能になる。
【１５６１】
終了処理の対象となった普図遊技回の確定表示時間よりも上記猶予期間が長くなるように構成した。
【１５６２】
この構成によれば、終了処理により変動表示が終了される普図遊技回の確定表示が上記猶予期間の途中で終了するため、その猶予期間が終了する前に次の普図遊技回を開始させることが可能になる。その次の普図遊技回は第２時短遊技状態の下で行われるため、第２時短遊技状態に移行してからの最初の普図遊技回を第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回よりも先行して開始させることができる。これにより、第２時短遊技状態への移行後における役物開閉遊技の開始タイミングを早め、第２作動口６３への入賞が生じやすくなる状況を早期に生じさせることが可能になる。
【１５６３】
時短遊技状態への移行に対応させた普図遊技回の終了処理を、通常遊技状態から時短遊技状態（第２時短遊技状態）に移行する場合を対象として行う構成とした。
【１５６４】
この構成では、普図遊技回や役物開閉遊技が不利な態様で行われる状況から有利な態様で行われる状況に切り替わることに対応させて普図遊技回の終了処理が実行されるため、上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。
【１５６５】
時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合（第１時短遊技状態の最終遊技回で、第２時短遊技状態への移行条件である天井回数への到達が成立した場合）は、上記終了処理の実行を制限する構成とした。
【１５６６】
時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合は、当該移行条件が成立する前から既に普図遊技回や役物開閉遊技が時短遊技状態に対応した態様で実行されている。このため、このような状況で上記終了処理を行うと、当該終了処理により途中状態で普図遊技回が強制終了され、その後、役物開閉遊技が行われることなく、次の普図遊技回が開始され、その普図遊技回が終了してから役物開閉遊技が行われることになる。つまり、強制終了を行わずにそのまま普図遊技回を継続させる場合よりも役物開閉遊技の開始タイミングが遅れるおそれがある。よって、通常遊技状態から時短遊技状態に移行する場合と時短遊技状態から時短遊技状態に移行する場合とで、上記終了処理の有無を使い分けることで、いずれの移行の場合であっても役物開閉遊技の迅速な開始を実現することができる。
【１５６７】
第２時短遊技状態への移行条件（外れ回数の天井回数への到達）が成立した特図遊技回の確定表示時間を特定確定表示時間に設定し、上記移行条件が成立しない他の特図遊技回

の確定表示時間（通常確定表示時間）よりも長くする構成とした。

【１５６８】

時短遊技状態での遊技を遊技者がスムーズに始められるようにする上では、時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるよりも前に、時短遊技状態への移行を遊技者に知らせることが好ましい。この場合、従来の時短遊技状態のように開閉実行モードを経由して移行する場合であれば、開閉実行モードの期間（例えばエンディング期間等）を利用して特定遊技状態への移行等に対応した報知を行うことが可能であるが、本実施の形態に係る第２時短遊技状態のように開閉実行モードを経由することなく移行する時短遊技状態の場合は、移行条件が成立した特図遊技回が終了した後、第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が直ちに行われるため、そのような報知の実行期間を確保することが困難となる。この点、第２時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回の確定表示時間を長くすることで、第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるタイミングを遅らせることができ、第２時短遊技状態への移行を知らせる報知の実行期間を好適に確保することが可能になる。

【１５６９】

また、第２時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回の確定表示時間を長くする構成は、終了処理の対象となった普図遊技回の確定表示時間よりも上記猶予期間が長くなるようにする上でも利点がある。そのような関係を構築するに際しては、終了処理の対象となった普図遊技回の確定表示時間を通常の確定表示時間よりも短くすることが考えられる。しかしながら、この場合、停止結果の表示時間が短くなることで、その視認性が低下し、サポート抽選の結果を遊技者に適切に把握できなくなる懸念がある。この点、特図遊技回の確定表示時間を長くすることで、普図遊技回における確定表示時間の無理な短縮化を回避することができ、停止結果の視認性を損なうことなく上記関係を構築することが可能になる。

【１５７０】

通常遊技状態から時短遊技状態（第２時短遊技状態）に移行する場合を対象として、移行条件が成立した特図遊技回の確定表示時間を長くする構成とした。

【１５７１】

この構成によれば、移行条件が成立した遊技回における長めの確定表示時間により、時短遊技状態に切り替わることへの遊技者の準備期間を確保することが可能になる。特に本実施の形態では、通常遊技状態では左打ち遊技が推奨される一方で、時短遊技状態では右打ち遊技が推奨されるため、通常遊技状態から時短遊技状態への移行に際しては遊技球の発射強度を切り替える操作が求められる。本構成によれば、そのような発射強度の切り替え操作のための時間を好適に確保することが可能になる。

【１５７２】

＜変形例１＞

上記第２の実施の形態の変形例１について図１３７～図１３８を参照しながら説明する。これらの図において上記第２の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１５７３】

上記第２の実施の形態では、第１特図の遊技回で天井回数に到達し、第２時短遊技状態に移行した場合において、普図遊技回の方が特図遊技回よりも先行して行われるが、本変形例では、第２時短遊技状態に対応した態様の役物開閉遊技が特図遊技回よりも先行して行われるように構成されている。

【１５７４】

＜特定確定表示時間について＞

本変形例では、第１特図の遊技回で天井回数に到達した場合に設定される特定確定表示時間の長さが上記第２の実施の形態の場合よりも長くなっている。具体的には、特定確定表示時間が、強制終了される普図遊技回の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）と、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示期間（例えば０．５ｓｅｃ）と、第２時短

遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）との合計期間（例えば１．５ｓｅｃ）よりも長い時間（例えば４ｓｅｃ）に設定されている。

【１５７５】

＜第２時短遊技状態への移行の流れについて＞

通常遊技状態から第２時短遊技状態に移行する場合について図１３７を参照しながら説明する。ここでは、外れ回数が天井回数に到達する特図遊技回の変動表示がタイミングｔ１～タイミングｔ３に亘って行われ、その途中タイミングであるタイミングｔ２にて普図遊技回の変動表示が開始されたものとする。

【１５７６】

通常遊技状態において外れ回数が天井回数に到達する特図遊技回（第１特図の特図遊技回）が開始されると、タイミングｔ１～タイミングｔ３においてその変動表示が行われる。タイミングｔ３にて変動表示時間が経過すると、特図遊技回の確定表示が開始される。この場合の確定表示時間には上記の特定確定表示時間（例えば４ｓｅｃ）が設定される。

【１５７７】

また、タイミングｔ３では、天井回数への到達に基づいて第２サポートフラグがセットされ、第２時短遊技状態への移行が行われる（図１３７（ａ）、（ｂ））。この際、サポートカウンタエリアＳＣの値が第２時短遊技状態の継続期間に対応した第５上限回数（例えば９００回）にセットされる。

【１５７８】

一方、上記特図遊技回での変動表示の途中タイミングであるタイミングｔ２において普図遊技回が開始されると、この時点での遊技状態は通常遊技状態であるため、当該普図遊技回での変動表示時間は通常遊技状態用の変動表示時間（例えば３０ｓｅｃ）に設定される。

【１５７９】

タイミングｔ３において、天井到達の特図遊技回における確定表示が開始され、第２時短遊技状態への移行が行われると、上記普図遊技回の変動表示が強制終了される（図１３７（ｃ））。これにより、タイミングｔ２で設定された変動表示時間が経過するよりも早く変動表示が終了される。上記の際、当該普図遊技回でのサポート判定結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であった場合には、外れ結果への判定結果の書き換えが行われる。このため、上記強制終了の後は、外れ結果に対応する停止結果にて確定表示が行われる。

【１５８０】

その後、タイミングｔ４において確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）が経過すると、上記のとおり外れ結果への書き換えが行われているため、普電役物６３ａによる役物開閉遊技は実行されず、直ちに次の普図遊技回が開始される。この時点での遊技状態は第２時短遊技状態であるため、当該遊技回での変動表示は第２時短遊技状態用の短い変動表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）にて行われる。また、この場合のサポート判定は第２時短遊技状態用の高い当選確率の下で行われる。ここでは、上記サポート判定の結果がサポート当選結果であったとする。

【１５８１】

タイミングｔ５において上記普図遊技回の変動表示時間が経過すると、その後、設定された確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）に亘って確定表示が行われる。そして、タイミングｔ６においてその確定表示時間が経過すると、普電役物６３ａによる役物開閉遊技が実行される（図１３７（ｄ））。これにより、第２作動口６３に遊技球が入賞しやすい状態となる。

【１５８２】

ここで、タイミングｔ３から開始された特図遊技回の確定表示が継続される期間（特定確定表示時間）は、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの普図遊技回の確定表示時間と、タイミングｔ４からタイミングｔ５までの普図遊技回の変動表示時間と、タイミングｔ５からタイミングｔ６までの普図遊技回の確定表示時間との合計期間（例えば１．５ｓ

ｅｃ）よりも長くなっている。このため、上記特図遊技回の確定表示の途中で役物開閉遊技が開始されることになる。

【１５８３】

タイミングｔ７において上記特定確定表示時間が経過すると、第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が実行される。前述のとおり、本変形例では、最初の特図遊技回に先行して役物開閉遊技が開始されるため、当該最初の特図遊技回が開始される前の期間において、第２作動口６３への入賞を発生させ、第２特図の保留情報を取得する期間を確保することができる。よって、第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始される時点において第２特図の保留情報を存在させることができる。これにより、上記最初の特図遊技回として、第１特図よりも優遇されている第２特図の遊技回を実施させることが可能になる。

【１５８４】

上記の際、タイミングｔ６からタイミングｔ７までの期間Ｔにおいて第２特図の保留情報の取得を促進する上では、第２作動口６３への入賞を促す所定報知を行うことが好ましい。所定報知の具体的態様は特に限定されるものではないが、例えば、図１３８に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて右打ち報知画像４７７ａと、例えば「電チューを狙え！」等の文字表示を含む目標案内画像４７７ｂとを表示するとよい。右打ち報知画像４７７ａは、遊技領域ＰＥにおける右ルートへの遊技球の発射を促すものであり、目標案内画像４７７ｂは、遊技球を入賞させるべき目標を案内するものである。

【１５８５】

上記所定報知は、第２時短遊技状態への移行が行われるタイミングｔ３以降に行えばよいが、その際、少なくとも第２時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回の確定表示が終了するタイミングｔ７よりも前の所定タイミングにて行うことが好ましい。この所定タイミングは、役物開閉遊技が開始されるタイミングｔ６以前におけるいずれかのタイミングであってもよいし、タイミングｔ６からタイミングｔ７（特定確定表示時間の経過タイミング）までの期間におけるいずれかのタイミングであってもよい。遊技者が発射強度を調整するための操作期間を踏まえると、役物開閉遊技が開始される前（普電役物６３ａが開放状態とされる前）から上記報知が行われる方が好ましく、タイミングｔ３からタイミングｔ６までの期間におけるタイミングを所定タイミングとすることが好ましい。

【１５８６】

なお、第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるタイミングｔ７において、第２特図の保留情報だけでなく、第１特図の保留情報も存在する場合がある。この点、本変形例では、第１特図及び第２特図の両方の保留情報が存在する場合に第２特図の遊技回が優先して行われるため（図１０９）、そのような場合でも上記最初の特図遊技回として第２特図の遊技回を実施させることが可能になる。

【１５８７】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【１５８８】

第２時短遊技状態に移行してからの最初の普図遊技回における確定表示を、第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるよりも前に終了させることが可能な構成とした。

【１５８９】

この場合、第２時短遊技状態に移行してからの最初の普図遊技回のサポート抽選結果がサポート当選結果であれば、第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるよりも前に、役物開閉遊技を開始させて普電役物６３ａを開放状態とすることができる。これにより、第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるよりも前に、第２作動口６３への入賞を発生させて第２特図の保留情報を貯めることができ、上記最初の特図遊技回として第２特図の遊技回を実施させることが可能になる。

【１５９０】

移行条件が成立した特図遊技回の確定表示の開始に合わせて第２時短遊技状態に移行さ

せるとともに、第２作動口６３への入賞を促す所定報知を少なくとも上記特図遊技回の確定表示が終了する前に実行する構成とした。

【１５９１】

移行条件が成立した特図遊技回の確定表示の開始に合わせて第２時短遊技状態に移行させることで、第２時短遊技状態への移行後、最初の特図遊技回が行われるまでの間に猶予期間（遊技状態としては第２時短遊技状態に移行しているが、第２時短遊技状態に移行してからの特図遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保することができる。第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始される前に役物開閉遊技を開始させることが可能な構成において、上記猶予期間において第２作動口６３への入賞を促す報知を行うことにより、遊技者が上記最初の特図遊技回の開始前に第２特図の保留情報を貯めやすくすることが可能になる。

【１５９２】

＜変形例２＞

上記第２の実施の形態の変形例２について図１３９～図１４０を参照しながら説明する。これらの図において上記第２の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１５９３】

本変形例では、第１時短遊技状態の途中で外れ回数が天井回数に到達した場合に第２時短遊技状態に移行するように構成されている。以下、そのための具体的な構成について説明する。

【１５９４】

＜第２時短遊技状態について＞

本変形例の第２時短遊技状態について図１３９を参照しながら説明する。本変形例においても、通常大当たり結果となったことを契機として移行する第１時短遊技状態とは別に、外れ遊技回の回数が天井回数に到達したことを契機として移行する第２時短遊技状態が設けられている。

【１５９５】

本変形例の第２時短遊技状態での天井回数は、第１時短遊技状態での第３上限回数（例えば１０００回）よりも少ない回数（例えば８００回）に設定されている。このため、４Ｒ通常大当たり結果Ａとなって開閉実行モードの終了後に第１時短遊技状態に移行した場合において第１時短遊技状態で外れ遊技回を重ねた場合に、その外れ遊技回の累積回数が当該第１時短遊技状態の終了回数に到達する前に天井回数に到達することになる。なお、第２時短遊技状態に移行した場合の継続期間は、上記第１の実施の形態と同様に、第２時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が予め定められた第５上限回数（例えば９００回）に達するまでとなっている。

【１５９６】

＜第２時短遊技状態移行用処理＞

本変形例に係る第２時短遊技状態移行用処理について図１４０のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２における特図遊技回制御処理（図１０８）のステップＳｂ５１２で実行されるものであり、図１１９の第２時短遊技状態移行用処理に代えて実行されるものである。図１４０において図１１９と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【１５９７】

ステップＳｂ１４０４で否定判定した場合（高確率フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｂ１４０５にて、ＲＡＭ３１４の外れ回数カウンタエリアＨＣの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアＨＣの値を１減算する。

【１５９８】

ステップＳｂ１４０６では、上記外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」である場合、すなわち、外れ結果の特図遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップＳｂ３１０１に進み、Ｒ

ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第１サポートフラグは、第１時短遊技状態であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１５９９】

第１サポートフラグがセットされている場合、すなわち、第１時短遊技状態中である場合は、ステップＳｂ３１０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている第１サポートフラグをクリアする。続くステップＳｂ１４０７では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２サポートフラグをセットし、第２時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）を開始させる。すなわち、本変形例では、第１時短遊技状態の途中で外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」になった場合、第１時短遊技状態から第２時短遊技状態に切り替え、第２時短遊技状態を強制発動させる。

【１６００】

ステップＳｂ３１０１で否定判定した場合（第１サポートフラグがセットされていない場合）、すなわち、第１時短遊技状態でない場合は、ステップＳｂ３１０２の処理を実行することなく、ステップＳｂ１４０７にて第２サポートフラグをセットする。

【１６０１】

ステップＳｂ１４０７の実行後はステップＳｂ１４０８にて、ＲＡＭ３１４のサポートカウンタエリアＳＣに第５上限回数（例えば９００回）に対応する値をセットする。第１時短遊技状態の途中で第２時短遊技状態に移行させた場合も、通常遊技状態（第１時短遊技状態ではない状況）から第２時短遊技状態に移行させた場合と同様の値をセットする。つまり、第１時短遊技状態の途中で第２時短遊技状態に移行させた場合は、その時点での第１時短遊技状態の残り回数にかかわらず、その後の高頻度サポートモードの残り回数として第２時短遊技状態の第５上限回数に書き換える。

【１６０２】

ステップＳｂ１４０９では、演出制御装置１４３への送信対象として第２時短遊技状態開始コマンドを設定する。設定された第２時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。その後はステップＳｂ１４１０に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグがセットされているか否かを判定する。

【１６０３】

＜第２時短遊技状態への流れについて＞

第２時短遊技状態への移行の流れについて説明する。ここでは、４Ｒ通常大当たり結果Ａになったことを契機として第３上限回数（例えば１０００回）の第１時短遊技状態に移行した後、外れ回数が天井回数（例えば８００回）に到達したことを契機として第２時短遊技状態に移行する場合について説明する。

【１６０４】

４Ｒ通常大当たり結果Ａに対応した開閉実行モードが終了すると、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグがセットされる。これにより、低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態である第１時短遊技状態に移行する。この際、ＲＡＭ３１４のサポートカウンタエリアＳＣに第３上限回数（例えば１０００回）に対応する値がセットされる。

【１６０５】

そして、その第１時短遊技状態での外れ遊技回の累積回数が８００回となり、天井回数に到達すると、天井到達した特図遊技回にて第１サポートフラグがクリアされるとともに、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２サポートフラグがセットされる。この際、第１時短遊技状態での実行遊技回の回数が第３上限回数に達しておらず、２００回の残り回数が存在するが、第１時短遊技状態から第２時短遊技状態への切り替えが行われる。そして、上記サポートカウンタエリアＳＣに第５上限回数（例えば９００回）に対応する値がセットされる。

【１６０６】

図柄表示装置７５では、上記第１の実施の形態と同様に、時短遊技状態の残り回数が上乗せされるようにして上乗せ演出（図１３０（ｂ）～（ｄ））が実行される。但し、当該上乗せ演出により報知される上乗せ回数は、第５上限回数から第１時短遊技状態の残り回数を差し引いた回数（例えば７００回）とされる。すなわち、高頻度サポートモードの継続期間として内部的には２００回分の残り回数がキャンセルされて新たに９００回がセットし直されるものとなるが、遊技者の目線では７００回分が増えたように演出される。

【１６０７】

ここで、本変形例では、時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第２時短遊技状態の移行判定が行われるように構成されている（図１０８、図１１８、図１４０）。そのような構成の利点について図１４１を参照しながら説明する。

【１６０８】

ここでは、理解の容易化を図るため、第２時短遊技状態の移行判定が行われてから時短遊技状態の残り回数の更新が行われる構成を比較例とし、本変形例に係る構成との違いを説明する。また、両者を比較しやすくするため、比較例においても第１時短遊技状態中の第２時短遊技状態への移行が許容されているものとする。

【１６０９】

第１時短遊技状態の途中で外れ遊技回の累積回数が天井回数になる場合において、比較例の構成では、先ず第２時短遊技状態の移行判定が行われることにより、第１時短遊技状態から第２時短遊技状態への切り替えが行われる。その後、同じ特図遊技回の中で時短遊技状態の残り回数が更新されるため、実際には第２時短遊技状態での特図遊技回が実行されていないにもかかわらず、当該第２時短遊技状態の残り回数が１減算される。このため、第２時短遊技状態の下で遊技可能な特図遊技回の回数が８９９回となり、１回分少なくなる。

【１６１０】

これに対し、本変形例では、時短遊技状態の残り回数の更新が終了してから第２時短遊技状態の移行判定が行われるため、第１時短遊技状態から第２時短遊技状態への切り替えが行われた後、その特図遊技回では第２時短遊技状態の残り回数が減算されない。すなわち、次の特図遊技回（第２時短遊技状態への移行後に実行された特図遊技回）が開始されてから第２時短遊技状態の残り回数が減算されるため、第２時短遊技状態の下で遊技可能な特図遊技回の回数が９００回となる。つまり、第２時短遊技状態の下で遊技可能な特図遊技回の回数を好適に確保することが可能になる。

【１６１１】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【１６１２】

第１時短遊技状態の途中で移行条件が成立した場合に第２時短遊技状態への移行が許容されるとともに、１の特図遊技回において、時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第２時短遊技状態の移行判定が行われるように構成した。

【１６１３】

この構成によれば、ある特図遊技回で第２時短遊技状態に移行した直後にその特図遊技回の中で残り回数の更新が実行されることを抑制できる。これにより、第２時短遊技状態に移行してからの残り回数を適切に確保することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【１６１４】

＜変形例３＞

上記第２の実施の形態の変形例３について図１４２～図１５６を参照しながら説明する。これらの図において上記第２の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１６１５】

本変形例では、特図遊技回の当否抽選での外れ結果として通常外れ結果と特殊外れ結果とが含まれており、上記当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に、開閉実行モード

に移行することなく、第３時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行するように構成されている。なお、通常外れ結果は上記第２の実施の形態にかかる外れ結果と同様のものである。また、本変形例において第２時短遊技状態の機能は搭載されていない。

【１６１６】

＜特図遊技回の当否テーブル＞

本変形例では、特図遊技回での当否抽選に用いる当否テーブルとして第１特図用の当否テーブルと第２特図用の当否テーブルとを備えている。第１特図用の当否テーブルは、第１作動口６２（第１特図の始動口）への始動入賞に基づく当否抽選にて参照されるものであり、第２特図用の当否テーブルは、第２作動口６３（第２特図の始動口）への始動入賞に基づく当否抽選にて参照されるものである。なお、第１特図用の当否テーブルについては、上記第２の実施の形態に係る当否テーブル（図１０１）と同様であるため、その説明を省略する。

【１６１７】

第２特図用の当否テーブルはＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されている。図１４２に示すように、第２特図用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブルと、高確率モード用の当否テーブルとが設けられている。当否抽選に際して抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブルが参照される。

【１６１８】

図１４２（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタＣ１の値）として「０」～「９」の計１０個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は１／３００に設定されている。また、特殊外れ結果となる乱数の値として「１０」～「３０９」の計３００個が設定されている。すなわち、低確率モードでの特殊外れ結果となる確率は１／１０に設定されている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は２６９０／３０００に設定されている。

【１６１９】

なお、第１特図に対応する低確率モード用の当否テーブルでは、抽選結果として特殊外れ結果が設定されていない。つまり、特殊外れ結果は、第２作動口６３への入賞が可能な状況で右打ち遊技を行った場合にのみ当選可能な結果となっている。

【１６２０】

図１４２（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定され、高確率モードでの大当たり当選確率は１／６０に設定されている。なお、高確率モード用の当否テーブルでは、抽選結果として特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり用の乱数値以外はいずれも通常外れ結果に割り当てられている。高確率モードでの通常外れ結果となる確率は５９／６０に設定されている。

【１６２１】

＜特図遊技回の種別テーブル＞

大当たり種別テーブルとしては、第１特図用の大当たり種別テーブル（図１４３（ａ））と第２特図用の大当たり種別テーブル（図１４３（ｂ））とが設定されている。

【１６２２】

図１４３（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として４Ｒ確変大当たり結果と４Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が４回となるものである。

【１６２３】

４Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第１上限回数（例えば１００回）に

達するまで継続される。第１上限回数に達した場合は、高確遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。

【１６２４】

４Ｒ通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第１時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の第１時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第２上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。第２上限回数に達した場合は、第１時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行する。

【１６２５】

第１特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６４」が４Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、４Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は６５％、４Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は３５％に設定されている。

【１６２６】

図１４３（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として１０Ｒ確変大当たり結果と１０Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものである。

【１６２７】

１０Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第３上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。また、１０Ｒ通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第１時短遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の第１時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第４上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。

【１６２８】

第２特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６４」が１０Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６５」～「９９」が１０Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、１０Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は６５％、１０Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は３５％に設定されている。

【１６２９】

また、本変形例では、他の種別テーブルとして特殊外れ用の種別テーブルを備えている。特殊外れ用の種別テーブルは、当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照される種別テーブルであり、ＲＯＭ３１３の種別テーブル記憶エリア３１３ｂに記憶されている。

【１６３０】

図１４４（ａ）に示すように、特殊外れ用の種別テーブルでは、選択可能な特殊外れ種別として特殊外れ結果Ａと特殊外れ結果Ｂとが設定されている。特殊外れ結果Ａは第３時短遊技状態Ａに移行する特殊外れ結果であり、特殊外れ結果Ｂは第３時短遊技状態Ｂに移行する特殊外れ結果である。

【１６３１】

図１４４（ｂ）に示すように、第３時短遊技状態Ａは、低確率モード且つ高頻度サポートモードの遊技状態であり、第３時短遊技状態Ａに移行してからの特図遊技回の実行回数が予め定められた第５上限回数（例えば９００回）に達するまで継続される。第３時短遊技状態Ｂも同じく低確率モード且つ高頻度サポートモードの遊技状態であり、第３時短遊技状態Ｂは、第３時短遊技状態Ｂに移行してからの特図遊技回の実行回数が第５上限回数よりも少ない第６上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。すなわち、第３時短遊技状態Ｂよりも第３時短遊技状態Ａの方が遊技者にとって有利となっている。

【１６３２】

なお、特殊外れ結果Ａ、Ｂはいずれも外れ結果の１つであるため、開閉実行モードは実

行されない。すなわち、これらの結果になった場合、開閉実行モードを介することなく、第３時短遊技状態Ａ、Ｂに移行する。

【１６３３】

特殊外れ用の種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「９」が特殊外れ結果Ａに対応し、「１０」～「９９」が特殊外れ結果Ｂに対応している。すなわち、特殊外れ結果Ａに振り分けられる確率は１０％、特殊外れ結果Ｂに振り分けられる確率は９０％に設定されている。

【１６３４】

特殊外れ種別の抽選に用いる乱数値（大当たり種別カウンタＣ２）は、当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタＣ２の値と対応させて、特殊外れ結果である場合の停止結果（各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される特殊外れ絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタＣ２に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と特殊外れ種別の決定とにはいずれも同じ大当たり種別カウンタＣ２を用いるため、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される特殊外れ絵柄と、その特殊外れ時に決定される特殊外れ種別とは相関を有するものとなる。

【１６３５】

なお、本変形例では、大当たり種別カウンタＣ２を用いて特殊外れ種別を抽選するが、特殊外れ結果に対応する専用カウンタ値（抽選用乱数）を準備し、その専用カウンタ値を用いて特殊外れ種別を抽選してもよい。

【１６３６】

また、変動種別カウンタＣＳ等の大当たり種別カウンタＣ２以外の既存のカウンタ値により代用して特殊外れ種別を抽選してもよい。その際、特殊外れ結果の種別数は変動パターン等の種別数に比べて少なくなると想定されるため、変動種別カウンタＣＳ等の一部（一部のビット値）を用いて上記抽選を行う構成としてもよい。

【１６３７】

＜特図遊技回制御処理＞

本変形例に係る特図遊技回制御処理について図１４５のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による通常処理（図１０７）のステップＳｂ４０３で実行されるものであり、図１０８の特図遊技回制御処理に代えて実行されるものである。図１４５において図１０８と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【１６３８】

ステップＳｂ５０３で否定判定した場合（特図用表示部４３が変動表示中でない場合）は、ステップＳｂ５０４にて共通保留数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合、すなわち、第１特図又は第２特図のいずれかの保留情報が存在する場合は、ステップＳｂ５０５に進み、データ設定処理を実行する。データ設定処理では、第１特図用保留エリアＲａ又は第２特図用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動表示用として実行エリアＡＥに移動させる。

【１６３９】

ステップＳｂ３２０１では、特図用表示部４３における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。ここで、ステップＳｂ３２０１の変動開始処理について図１４６のフローチャートを参照しながら説明する。なお、図１４６において図１１０の変動開始処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【１６４０】

先ずステップＳｂ３３０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２

特図フラグがセットされているか否かを判定する。第２特図フラグは今回の特図遊技回が第２特図の特図遊技回であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１６４１】

第２特図フラグがセットされていない場合、すなわち、今回の特図遊技回が第１特図の特図遊技回である場合は、ステップＳｂ３３０２にて第１特図用の当否テーブル（図１０１）を参照して当否判定を行う。その際、その時点での抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブル（図１０１（ａ））を参照し、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブル（図１０１（ｂ））を参照する。

【１６４２】

第２特図フラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図遊技回が第２特図の特図遊技回である場合は、ステップＳｂ３３０３にて第２特図用の当否テーブル（図１４２）を参照して当否判定を行う。その際、その時点での抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブル（図１４２（ａ））を参照し、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブル（図１４２（ｂ））を参照する。

【１６４３】

ステップＳｂ３３０２又はステップＳｂ３３０３の実行後は、ステップＳｂ３３０４にて、ステップＳｂ３３０２又はステップＳｂ３３０３における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合は、ステップＳｂ３３０５に進み、対応する大当たり用の種別テーブル（図１４３）を参照して大当たり種別を抽選する。

【１６４４】

ステップＳｂ３３０６では、ステップＳｂ３３０５の種別判定により選択された大当たり種別を示す種別フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納する。例えば、抽選により選択された大当たり種別が４Ｒ確変大当たり結果である場合は、４Ｒ確変大当たりフラグを格納する。

【１６４５】

ステップＳｂ３３０７では、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【１６４６】

ステップＳｂ３３０４で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップＳｂ３３０８に進み、ステップＳｂ３３０２又はステップＳｂ３３０３における当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップＳｂ３３０９にて、特殊外れ用の種別テーブル（図１４４（ａ））を参照して特殊外れ種別を抽選する。

【１６４７】

ステップＳｂ３３１０では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグをセットする。特殊外れフラグは、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。特殊外れフラグとしては特殊外れの種別に応じた複数種類のフラグが準備されており、ステップＳｂ３３１０では、ステップＳｂ３３０９で選択された種別に対応する特殊外れフラグをセットする。例えば、選択された特殊外れ種別が特殊外れ結果Ａである場合は、特殊外れフラグＡをセットする。

【１６４８】

ステップＳｂ３３１１では、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して特殊外れ用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【１６４９】

ステップＳｂ３３０８で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、今回の当否抽選の結果が通常外れ結果であることを意味する。この場合はステップＳｂ３３１２に進

み、通常外れ用の停止結果を設定する。本変形例では、外れ用の停止結果が１種類のみ設けられており、ステップＳｂ３３１２ではその停止結果を設定する。

【１６５０】

ステップＳｂ３３０７、ステップＳｂ３３１１又はステップＳｂ３３１２の実行後は、ステップＳｂ３３１３にて、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、変動種別カウンタＣＳと変動表示時間テーブルとを用いて変動表示時間を抽選する。ここで、本変形例に係る変動表示時間テーブルについて図１４７を参照しながら説明する。

【１６５１】

本変形例での変動表示時間テーブルとしては、少なくとも、第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブルと、第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブルとが設定されている。また、それら各変動表示時間テーブルでは、第１時短遊技状態用のものと、第１時短遊技状態後の保留分における通常遊技状態用のものとが設定されている。ここでの保留分とは、第１時短遊技状態の終了時に存在する第２特図の保留情報に基づき、第１時短遊技状態が終了した後の通常遊技状態で実行される特図遊技回に相当するものである。第２特図の保留上限数は４個であるため、上記保留分の特図遊技回は最大で４回実行される。

【１６５２】

第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態用）は、第１時短遊技状態である状況で第２特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図１４７（ａ）に示すように、第１時短遊技状態に移行してから（換言すれば、開閉実行モードが行われてから）の特図遊技回の実行回数によって変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。具体的には、第１時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が１回目～９９回目である状況で特殊外れ結果になった場合には変動パターンＺ１（例えば８ｓｅｃ又は４ｓｅｃ）が選択され、第１時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が１００回目、すなわち、第１時短遊技状態での最終遊技回にて特殊外れ結果になった場合には変動パターンＺ２（例えば１５ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。

【１６５３】

変動パターンＺ１は完全外れ演出に対応し、変動パターンＺ２は特殊リーチ外れ演出に対応する。すなわち、変動パターンＺ１に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として完全外れ演出が実行され、変動パターンＺ２に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が実行される。完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、特殊リーチ外れ演出については後に詳述する。

【１６５４】

第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態用）は、第１時短遊技状態である状況で第２特図での当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでも、図１４７（ｂ）に示すように、第１時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数によって変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。

【１６５５】

このうち第１時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が１回目～９９回目である状況で通常外れ結果になった場合については、上記第２の実施の形態で説明した図１１３（ｄ）の場合と同様であるため、説明を省略する。また、第１時短遊技状態での最終遊技回にて通常外れ結果になった場合は、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、変動パターンＺ３（８ｓｅｃ又は４ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターンＺ３は完全外れ演出に対応する。

【１６５６】
第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（保留分の通常遊技状態）は、上記保留分の特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図１４７（ｃ）に示すように、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、変動パターンＺ４（１５ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターンＺ４は特殊リーチ外れ演出に対応する。
【１６５７】
第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（保留分の通常遊技状態）は、上記保留分の特図遊技回にて通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図１４７（ｄ）に示すように、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、変動パターンＺ５（８ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターンＺ５は完全外れ演出に対応する。
【１６５８】
上記のように各変動表示時間テーブルが構成されているため、最終遊技回～保留分の遊技回においては、特図当否抽選の結果が大当たり結果又は特殊外れ結果であるとリーチ演出が実行され、特図当否抽選の結果が通常外れ結果であるとリーチ演出の実行が制限される。よって、最終遊技回～保留分の遊技回にてリーチ演出が実行された場合は、大当たり結果又は特殊外れ結果が確定することになり、図柄列Ｚ１～Ｚ３が全停止される前に遊技者が通常外れ結果でないことを予測することが可能になる。つまり、これらの遊技回では、遊技者はリーチ演出が発生することを強く期待して遊技するものとなり、図柄列Ｚ１～Ｚ３の挙動に対する注目度を大いに高めることが可能になる。
【１６５９】
これら各変動表示時間テーブルは、ＲＯＭ３１３の変動表示時間テーブル記憶エリア３１３ｃに記憶されている。なお、図１４７における「備考（演出態様）」欄の項目は、便宜上付したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。
【１６６０】
その他、通常遊技状態（保留分以外）用の変動表示時間テーブルや高確遊技状態用の変動表示時間テーブルも設けられるが、これらは上記第２の実施の形態で説明した図１１２及び図１１３の場合と同様であるため、説明を省略する。
【１６６１】
また、第３時短遊技状態用の変動表示時間テーブルは、図１１３（ｃ）、（ｄ）に示す時短遊技状態用の変動表示時間テーブルと同様である。なお、第３時短遊技状態では右打ち遊技が行われるため、特図遊技回の当否抽選にて特殊外れ結果となることがあるが、この場合は図１１３（ｄ）に示す外れ用の変動表示時間テーブル（時短遊技状態用）が参照され、通常外れ結果と区別することなく変動表示時間が抽選される。
【１６６２】
変動開始処理（図１４６）の説明に戻り、ステップＳｂ３３１３の変動表示時間の設定処理では、現在の遊技状態や当否抽選の結果、特図遊技回の実行回数等を把握し、それら把握結果に対応した変動表示時間テーブルを参照して変動表示時間（変動パターン）の抽選を行う。そして、抽選された変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてＲＡＭ３１４の変動表示時間カウンタエリアにセットする。
【１６６３】
続くステップＳｂ７１２では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。ステップＳｂ７１２の実行後は、ステップＳｂ７１３以降の処理を実行する。
【１６６４】
特図遊技回制御処理（図１４５）の説明に戻り、ステップＳｂ５０７で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップＳｂ５０９に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている変動表示フラグをクリアする。ステップＳｂ５１

０では、高確率モードの残り回数を更新したり、高確率モードを終了させたりするための高確率モード更新・終了用処理を実行する。

【１６６５】

ステップＳｂ５１１では、高頻度サポートモードの残り回数を更新したり、高頻度サポートモードを終了させたりするための高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する。ステップＳｂ３２０２では、第３時短遊技状態（図１４４（ｂ））への移行制御を行う第３時短遊技状態移行用処理を実行する。ステップＳｂ３２０３では、特図用表示部４３での確定表示を開始させるための確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。

【１６６６】

＜第３時短遊技状態移行用処理＞

ステップＳｂ３２０２の第３時短遊技状態移行用処理について図１４８のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、ステップＳｂ５１１の高頻度サポートモード更新・終了用処理の後に実行されるものである。

【１６６７】

先ずステップＳｂ３４０１では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合には、ステップＳｂ３４０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグは現在の遊技状態が高確遊技状態であることを示すものである。

【１６６８】

高確率フラグがセットされていない場合、すなわち、高確遊技状態でない場合は、ステップＳｂ３４０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ又は第３サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第１サポートフラグは現在の遊技状態が第１時短遊技状態であることを示し、第３サポートフラグは現在の遊技状態が第３時短遊技状態であることを示すものである。

【１６６９】

第１サポートフラグ又は第３サポートフラグのいずれもセットされていない場合、すなわち、第１時短遊技状態又は第３時短遊技状態のいずれでもない場合は、ステップＳｂ３４０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３サポートフラグをセットする。これにより、第３時短遊技状態に移行する。

【１６７０】

ステップＳｂ３４０５では、今回の特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ａであるか否かを判定する。この判定は、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている特殊外れフラグの種別を把握することにより行う。

【１６７１】

特殊外れ結果Ａである場合は、ステップＳｂ３４０６に進み、ＲＡＭ３１４のサポートカウンタエリアＳＣに第５上限回数に対応する値（例えば９００）をセットする。これにより、移行する第３時短遊技状態が第３時短遊技状態Ａに設定される。

【１６７２】

ステップＳｂ３４０５で否定判定した場合（特殊外れ結果Ａでない場合）、すなわち、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ｂである場合は、ステップＳｂ３４０７に進み、上記サポートカウンタエリアＳＣに第６上限回数に対応する値（例えば１００）をセットする。これにより、移行する第３時短遊技状態が第３時短遊技状態Ｂに設定される。

【１６７３】

ステップＳｂ３４０６又はステップＳｂ３４０７の実行後は、ステップＳｂ３４０８にて、演出制御装置１４３への送信対象として第３時短遊技状態開始コマンドを設定する。その際、第３時短遊技状態Ａに移行する場合は、第３時短遊技状態Ａに対応した開始コマンドを設定し、第３時短遊技状態Ｂに移行する場合は、第３時短遊技状態Ｂに対応した開

始コマンドを設定する。それら各開始コマンドには上限回数を示す情報が含まれる。
【１６７４】
設定された第３時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。第３時短遊技状態開始コマンドが送信されることにより、第３時短遊技状態の開始が演出制御装置１４３に通知される。ステップＳｂ３４０８の実行後は第３時短遊技状態移行用処理を終了する。
【１６７５】
ステップＳｂ３４０２で肯定判定した場合（高確率フラグがセットされている場合）又はステップＳｂ３４０３で肯定判定した場合（第１サポートフラグ又は第３サポートフラグのいずれかがセットされている場合）には、ステップＳｂ３４０４～ステップＳｂ３４０８の処理を実行することなく、第３時短遊技状態移行用処理を終了する。すなわち、高確遊技状態、第１時短遊技状態又は第３時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合には、第３時短遊技状態への移行が制限され、今回の特図遊技回における特殊外れ結果が無効化される。
【１６７６】
ステップＳｂ３４０１で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされてない場合）は、その時点での遊技状態を継続すべく、ステップＳｂ３４０２以降の処理を実行せずに第３時短遊技状態移行用処理を終了する。
【１６７７】
＜確定表示開始用処理＞
ステップＳｂ３２０３の確定表示開始用処理について図１４９のフローチャートを参照しながら説明する。図１４９において図１２０（ａ）の確定表示開始用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【１６７８】
先ずステップＳｂ３５０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｂ３５０２に進み、特殊外れフラグをクリアする処理を実行する。続くステップＳｂ３５０３では、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）を設定する。
【１６７９】
ステップＳｂ３５０１で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果でない場合は、ステップＳｂ３５０４にて、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合は、ステップＳｂ３５０３に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として上記通常確定表示時間を設定する。
【１６８０】
大当たり結果でない場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が通常外れ結果である場合は、ステップＳｂ３５０５にて、今回の特図遊技回が第１時短遊技状態での最終遊技回（１００回目の遊技回）であるか否かを判定する。最終遊技回でない場合はステップＳｂ３５０３に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として上記通常確定表示時間を設定する。
【１６８１】
一方、最終遊技回である場合はステップＳｂ３５０６に進み、普図遊技回が変動表示中であるか否かを判定する。なお、この場合の普図遊技回は、第１時短遊技状態での最終遊技回における確定表示の開始よりも前に変動表示が開始されたものであり、第１時短遊技状態の下でサポート抽選が行われたもの（当選確率が高い状態で当否が抽選されたもの）である。
【１６８２】
普図遊技回が変動表示中である場合は、ステップＳｂ３５０７に進み、変動表示中であ

る普図遊技回の当否結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合は、ステップＳｂ３５０８に進み、変動表示中である普図遊技回の当否結果を外れ結果に変更する。続くステップＳｂ３５０９では、普図遊技回の停止結果として外れ結果用の停止結果を設定する。

【１６８３】

ステップＳｂ３５０９の実行後又はステップＳｂ３５０７で否定判定した場合（変動表示中である普図遊技回の当否結果が外れ結果である場合）は、ステップＳｂ３５１０にて普図遊技回の変動表示を強制終了させる。その後、所定の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）にて外れ結果に対応する停止結果を普図用表示部４４に確定表示させる。

【１６８４】

ステップＳｂ３５１０の実行後はステップＳｂ３５１１にて、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時間よりも長い特定確定表示時間を設定する。この特定確定表示時間は、図１０３（ｃ）に示す第１時短遊技状態（高頻度サポートモード）での役物開閉遊技の実行期間（開放時間２ｓｅｃ＋インターバル期間０．２ｓｅｃ＋開放時間２ｓｅｃ＝４．２ｓｅｃ）よりも長い期間とされ、より詳しくは、普図遊技回の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）と上記役物開閉遊技の実行期間との合計期間である４．７ｓｅｃよりも長い期間とされる。本変形例では、特定確定表示時間として例えば５ｓｅｃを設定する。なお、第１時短遊技状態での役物開閉遊技として開放回数や開放時間等が異なる複数種類の役物開閉遊技を設ける構成にあっては、それらのうちの最長時間よりも長い時間を特定確定表示時間として設定する。

【１６８５】

また、ステップＳｂ３５０６で否定判定した場合（普図遊技回が変動表示中でない場合）は、ステップＳｂ３５０７～ステップＳｂ３５１０の処理を実行することなくステップＳｂ３５１１に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として上記特定確定表示時間を設定する。

【１６８６】

ステップＳｂ３５１１又はステップＳｂ３５０３の実行後はステップＳｂ１５０４にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに確定表示フラグをセットする。ステップＳｂ１５０５では、確定表示が開始されるように特図用表示部４３を制御し、ステップＳｂ１５０６では、演出制御装置１４３への送信対象として変動終了コマンドを設定する。

【１６８７】

ステップＳｂ３５１２では、特図遊技回の実行（より詳しくは変動表示が終了したこと）を通知するための遊技回実行信号を遊技ホール側の管理制御装置に対して出力するための外部信号設定処理を行う。遊技回実行信号は、遊技ホール側で特図遊技回の実行回数を把握したり、大当たり後の特図遊技回の実行回数を遊技島のデータカウンタ等に表示したりするために用いられる。外部信号設定処理では、上記遊技回実行信号が所定期間に亘ってオン状態となるように設定する。

【１６８８】

また、ステップＳｂ３５１２の外部信号設定処理では、今回の特図当否抽選の結果を通知するための抽選結果信号を遊技ホール側の管理制御装置に対して出力するための設定処理を行う。具体的には、当否抽選の結果が大当たり結果であった場合は大当たりに対応した抽選結果信号が出力され、通常外れ結果であった場合には通常外れに対応した抽選結果信号が出力され、特殊外れ結果であった場合は特殊外れに対応した抽選結果信号が出力されるように設定する。

【１６８９】

これら複数の抽選結果信号は、信号ごとに信号配線（外部出力端子２１３の出力端子）が割り当てられるものであってもよいし、一の信号配線を共有してそれら各抽選結果信号が出力されるものであってもよい。後者の場合にあっては、一の信号配線を伝送される抽選結果信号の信号態様（オン状態である場合の出力レベルや出力期間、出力タイミング等

）を当否抽選の結果ごとに異ならせるとよい。この場合、抽選結果信号を受信した遊技ホール側の管理制御装置では、信号態様の違いに基づいて当否抽選の結果を把握することができる。

【１６９０】

ここで、本変形例では、当否抽選の結果が特殊外れ結果であった場合において、その後に第３時短遊技状態への移行が生じる場合と、当該移行が生じない場合（第３時短遊技状態移行用処理（図１４８）のステップＳｂ３４０２やステップＳｂ３４０３で肯定判定する場合）とがあるが、ステップＳｂ３５１２の外部信号設定処理では、それらいずれの場合においても特殊外れに対応した抽選結果信号が出力されるように設定する。

【１６９１】

第３時短遊技状態への移行が生じない場合には、通常外れ結果として扱い、通常外れに対応した態様の抽選結果信号を出力することも考えられる。その後の遊技状態（第３時短遊技状態に移行しない状態）との整合を図る観点では、本変形例のように特殊外れに対応した信号を出力するよりも、通常外れに対応した信号を出力する方がむしろ理に適ったものといえる。

【１６９２】

しかしながら、通常外れに対応した抽選結果信号を出力する構成では、遊技において特殊外れ結果になった実際の回数を遊技ホール側で把握できなくなり、特殊外れ結果への当選が概ね設計確率通りに推移しているかの特定が困難となる懸念がある。特に遊技ホール側に通知される特殊外れ結果の回数が間引かれて実際の回数よりも少なくなるため、例えば、特殊外れ結果の確率を不正に高めるような行為が行われていても、その発見に遅れが生じたりするおそれがある。

【１６９３】

この点、第３時短遊技状態への移行が生じるか否かにかかわらず、当否抽選の結果が特殊外れ結果となった場合に特殊外れ用の外部信号を出力することで、特殊外れ結果になった実際の回数を遊技ホール側が適切に把握することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【１６９４】

＜演出設定処理＞

本変形例に係る演出設定処理について図１５０のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は演出制御装置１４３にて所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で起動されるものであり、図１２６の演出設定処理に代えて実行されるものである。図１５０において図１２６と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【１６９５】

先ずステップＳｂ２３０１では、主制御装置１６２からのエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドを受信している場合は、ステップＳｂ２３０２にて、高確遊技状態や第１時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第１移行用演出設定処理を実行する。

【１６９６】

ステップＳｂ２３０２の実行後又はステップＳｂ２３０１で否定判定した場合（エンディングコマンドを受信していない場合）は、ステップＳｂ２３０５にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。遊技状態終了コマンドを受信している場合は、ステップＳｂ２３０６にて、高確遊技状態、第１時短遊技状態又は第３時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する。

【１６９７】

ステップＳｂ２３０６の実行後又はステップＳｂ２３０５で否定判定した場合（いずれの遊技状態終了コマンドも受信していない場合）は、ステップＳｂ３６０１にて、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。ステップＳｂ２３０８では、その他の処理を実行し、その後、演出設定

処理を終了する。
【１６９８】
＜特図変動表示用処理＞
ステップＳｂ３６０１の特図変動表示用処理について図１５１のフローチャートを参照しながら説明する。図１５１において図１３２の特図変動表示用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【１６９９】
先ずステップＳｂ２７０１では、遊技回の実行中であるか否かを判定する。遊技回の実行中でない場合は、ステップＳｂ２７０２に進み、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。
【１７００】
変動開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｂ３７０１に進み、遊技回用の演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。ここで、変動開始用処理について図１５２のフローチャートを参照しながら説明する。
【１７０１】
先ずステップＳｂ３８０１では、今回の特図遊技回が第１時短遊技状態での最終遊技回であるか否かを判定する。最終遊技回である場合は、ステップＳｂ３８０２に進み、今回の特図遊技回にてチャンス報知が行われるように設定する。チャンス報知では、図１５３（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにチャンス報知画像４７８が表示される。チャンス報知画像４７８では、例えば、表示画面Ｇにおける図柄列Ｚ１～Ｚ３の上方にて、「リーチがかかればチャンス」等の文字表示が付されたテロップ画像が表示される。チャンス報知は、第１時短遊技状態での最終遊技回にて開始され、第１時短遊技状態が終了した後の第２特図の保留分の特図遊技回が終了するまで継続される。
【１７０２】
なお、チャンス報知は、上記文字表示が行われたウィンドウが表示されたり、チャンス報知に対応させた所定の発光部を発光させたりするものであってもよい。また、必ずしも視覚的な報知に限らず、スピーカ部２９を用いた音声案内であってもよい。
【１７０３】
ステップＳｂ３８０２の実行後又はステップＳｂ３８０１で否定判定した場合（第１時短遊技状態での最終遊技回でない場合）は、ステップＳｂ３８０３にて、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを把握する。ステップＳｂ３８０４では、把握した変動パターンが変動パターンＺ２又は変動パターンＺ４のいずれかであるか否かを判定する。変動パターンＺ２は、第１時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果になった場合に選択されるものであり（図１４７（ｂ））、変動パターンＺ４は、保留分の通常遊技状態における特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に選択されるものである（図１４７（ｃ））。
【１７０４】
把握した変動パターンが変動パターンＺ２又は変動パターンＺ４のいずれかである場合は、ステップＳｂ３８０５に進み、今回の特図遊技回での遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が実行されるように設定する。ここで、特殊リーチ外れ演出について図１５３（ｂ）～（ｄ）を参照しながら説明する。
【１７０５】
特殊リーチ外れ演出では先ず、図１５３（ｂ）に示すように、表示画面Ｇ上の有効ラインＬ１～Ｌ５のいずれかに上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３をリーチの組み合わせで停止表示させ、リーチ表示を行う。その後、中図柄列Ｚ２（最終停止列の図柄列）を高速変動表示から低速変動表示に切り替えるが、その際、図１５３（ｃ）に示すように、大当たりの組合せとなる図柄とは異なる図柄の位置に、例えば「ＬＵＣＫＹ」等の文字が付された特殊図柄４７９を配置した状態で低速変動表示させる。図１５３（ｃ）には、大当たりの組合せとなる「３」図柄に対して次の図柄となる「４」図柄の位置に特殊図柄４７９を配置させた例を示している。

【１７０６】
そして、図１５３（ｄ）に示すように、低速変動表示している特殊図柄４７９をリーチライン上に停止表示させ、特殊外れ結果を報知する。すなわち、本変形例では、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によりリーチラインが形成された後、そのリーチライン上に中図柄列Ｚ２の特殊図柄４７９が停止表示される図柄組合せが特殊外れ結果に対応する図柄組合せとなっている。
【１７０７】
特図変動表示用処理（図１５２）の説明に戻り、ステップＳｂ３８０４で否定判定した場合（変動パターンＺ２又は変動パターンＺ４のいずれでもない場合）は、ステップＳｂ３８０６にて、把握した変動パターンが変動パターンＺ１、変動パターンＺ３又は変動パターンＺ５のいずれかであるか否かを判定する。変動パターンＺ１は、第１時短遊技状態における１回目～９９回目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に選択されるものであり（図１４７（ａ））、変動パターンＺ３は、第１時短遊技状態の最終遊技回で通常外れ結果になった場合に選択されるものである（図１４７（ｂ））。また、変動パターンＺ５は、保留分の通常遊技状態における特図遊技回で通常外れ結果になった場合に選択されるものである（図１４７（ｄ））。
【１７０８】
把握した変動パターンが変動パターンＺ１、変動パターンＺ３又は変動パターンＺ５のいずれかである場合は、ステップＳｂ３８０７にて、今回の特図遊技回での遊技回用演出として完全外れ演出が実行されるように設定する。ここで、把握した変動パターンが変動パターンＺ３又は変動パターンＺ５であった場合だけでなく、変動パターンＺ１であった場合、すなわち、特図遊技回での抽選結果が特殊外れ結果になった場合も完全外れ演出の実行を設定するが、これは、第１時短遊技状態中に特殊外れ結果となっても無効化されることに対応させたものである。
【１７０９】
すなわち、第１時短遊技状態での１回目～９９回目の特図遊技回においては、その当否抽選の結果が特殊外れ結果となっても、図柄表示装置７５に表示される各図柄列Ｚ１～Ｚ３を完全外れの組み合わせで停止表示させる。これにより、遊技者に対して単なる外れ結果として報知し、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になったことを識別不可又は識別困難とする。
【１７１０】
その際、特図用表示部４３での停止結果については、特殊外れ結果に対応した停止結果を表示する（図１４６）。図柄表示装置７５では当否抽選の実際の結果とは異なる結果が報知されるため、不正が行われていても遊技ホールの従業員がそれを把握しにくくなることが想定されるが、特図用表示部４３での表示態様には無効化を反映させない構成とすることで、特図用表示部４３を視認することにより実際の抽選結果を把握可能となり、不正行為を発見しやすくすることができる。
【１７１１】
ステップＳｂ３８０６で否定判定した場合（変動パターンＺ１、変動パターンＺ３又は変動パターンＺ５のいずれでもない場合）は、ステップＳｂ３８０８に進み、ステップＳｂ３８０３で把握した変動パターンに対応する遊技回用演出が実行されるように設定する。例えば、把握した変動パターンが変動パターン２３Ａ（図１１３（ｃ））であった場合はＳＰＳＰリーチ当たり演出が実行されるように設定する。
【１７１２】
ステップＳｂ３８０５、ステップＳｂ３８０７又はステップＳｂ３８０８の実行後はステップＳｂ３８０９にて、表示制御装置３５０への出力対象として停止結果コマンド及びパターンコマンドを送信する。停止結果コマンドは、図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果を指定するコマンドであり、パターンコマンドは、実行すべき遊技回用演出を指定する演出パターンコマンドである。表示制御装置３５０では、受信したコマンドに従い、指定された停止結果で各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が停止したり、指定された演出パターンで遊技回用演

出が行われたりするように図柄表示装置７５を制御する。ステップＳｂ３８０９の実行後は変動開始用処理を終了する。

【１７１３】

特図変動表示用処理（図１５１）の説明に戻り、ステップＳｂ３７０１の変動開始用処理を実行した後はステップＳｂ２７０４にて残り回数表示の更新用処理を実行する。残り回数表示の更新用処理では、第１時短遊技状態等の残り回数を更新したり、残り回数画像４７２の表示内容を更新したりする。

【１７１４】

＜第３時短遊技状態への流れについて＞

本変形例における第３時短遊技状態への移行の流れについて図１５４及び図１５５を参照しながら説明する。ここでは、４Ｒ通常大当たり結果に対応する開閉実行モードが行われた後、残り回数が１００回の第１時短遊技状態に移行しているものとする。

【１７１５】

タイミングｔ１において、第１時短遊技状態に移行してからの例えば３回目の特図遊技回にてその当否抽選結果が通常外れ結果になった場合には、第３サポートフラグはオフ状態のままとされ、第３時短遊技状態への移行は生じない（図１５４（ｄ））。図１５５に示すように、その特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出が実行され、遊技者に対して通常外れ結果が報知される。

【１７１６】

タイミングｔ２において、第１時短遊技状態に移行してからの例えば１０回目の特図遊技回にてその当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合には、第１時短遊技状態中であることに基づいて第３時短遊技状態への移行が制限され、特殊外れ結果が無効化される（タイミングｔ３）。図１５５に示すように、その特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出が実行される。この場合の完全外れ演出は、当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合と同様のものであり、また、演出時間（変動表示時間）も同じになっている。このため、図柄表示装置７５を見ている限りは通常外れ結果との見分けが付かず、遊技者から見て特殊外れ結果になったことが分かりにくくなっている。

【１７１７】

なお、本変形例では、特殊外れ結果の当選確率を比較的軽め（１／１０）に設定しているため、第１時短遊技状態を遊技する過程で複数回に亘り特殊外れ結果に当選することが想定される（タイミングｔ４）。この場合も、特殊外れ結果への当選が遊技状態の切り替えに反映されることがなく、第３時短遊技状態への移行が無効化される（タイミングｔ５）。また、図柄表示装置７５では完全外れ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが明示されないようにして遊技回用演出が行われる。

【１７１８】

タイミングｔ６において、第１時短遊技状態での最終遊技回（１００回目の特図遊技回）でその当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合には、第３サポートフラグがオン状態とされ、第３時短遊技状態に移行する（タイミングｔ７）。すなわち、本変形例では、時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第３時短遊技状態の移行判定が行われるところ（図１４５、図１４８）、第１時短遊技状態での最終遊技回では、時短遊技状態の残り回数の更新により第１時短遊技状態が終了した後、特殊外れ結果への当選に基づく第３時短遊技状態への移行決定が行われるためである。

【１７１９】

つまり、本変形例では、第１時短遊技状態での最終遊技回以外の特図遊技回（１回目～９９回目の特図遊技回）で特殊外れ結果を引き当てても第１時短遊技状態中であることにより第３時短遊技状態への移行が行われない一方で、最終遊技回で特殊外れ結果を引き当てた場合は、特殊外れ結果への当選が遊技状態の切り替えに反映され、第３時短遊技状態への移行が生じる構成となっている。このため、最終遊技回は、第１時短遊技状態における他の特図遊技回よりも遊技者にとって有利な遊技回となっており、いわばチャンス状態の遊技回となっている。

【１７２０】
上記のように第３時短遊技状態に移行した場合には、低確率モード且つ高頻度サポートモードに設定される状態の残り回数が第３時短遊技状態の残り回数分だけ増加する。具体的には、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ａになった場合は残り回数が９００回増加し、特殊外れ結果Ｂになった場合は残り回数が１００回増加する（図１４４）。
【１７２１】
ここで、本変形例では、実行遊技回の回数が上限回数に到達したことによる第１時短遊技状態の終了と、特殊外れ結果への当選に基づく第３時短遊技状態への移行とが同じ遊技回の中で行われる。すなわち、第１時短遊技状態の終了を遊技者に体感させないようにして第３時短遊技状態に移行させることができるため、実質的に第１時短遊技状態の最後で残り回数の追加（上乗せ）が生じた状態とすることができる。なお、第３時短遊技状態への移行は、最終遊技回での確定表示の開始タイミング（厳密には確定表示開始の直前）にて行われる。
【１７２２】
上記の際、その特図遊技回では、図１５５に示すように、図柄表示装置７５にて特殊外れリーチ演出が実行される。これにより、遊技者に対して特殊外れ結果の報知が行われる。また、特殊外れリーチ演出の実行後は、時短遊技状態の残り回数が上乗せされるようにして上乗せ演出（図１３０（ｃ））が実行される。この上乗せ演出は、最終遊技回の確定表示時間の一部又は全部を利用して行われてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とに跨って行われてもよいし、次の特図遊技回にて行われてもよい。
【１７２３】
なお、上記最終遊技回での当否抽選結果が通常外れ結果になった場合には、第１時短遊技状態が終了する一方で、第３時短遊技状態への移行は生じない。すなわち、低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。図１５５に示すように、その特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出が実行される。
【１７２４】
ちなみに、本変形例では、最大で４個の保留情報を貯めることが可能な第２特図の保留機能を有しているため、第１時短遊技状態の最終遊技回で通常外れ結果となり、低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態が終了する場合において、第２特図の保留情報が存在していれば、それらの保留分に対応した回数の第２特図の遊技回を実行させることができる。これらの遊技回は通常遊技状態の下で行われるため、特殊外れ結果となると、第１時短遊技状態での最終遊技回と同様に第３時短遊技状態への移行が生じる。
【１７２５】
つまり、第１時短遊技状態での最終遊技回だけでなく、第１時短遊技状態の終了後における保留分の遊技回においてもチャンス遊技回となる。保留分の特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合には、図１５５に示すように、図柄表示装置７５にて特殊外れリーチ演出が実行され、特殊外れ結果が報知される。また、保留分の特図遊技回にて通常外れ結果になった場合には、図柄表示装置７５にて完全外れ演出が実行される。
【１７２６】
＜最終遊技回における普図遊技回の流れについて＞
第１時短遊技状態での最終遊技回における普図遊技回の流れについて図１５６を参照しながら説明する。ここでは、上記最終遊技回での当否抽選結果が通常外れ結果になったものとする。先ず、上記最終遊技回での確定表示の開始タイミングにて普図遊技回が変動表示中である場合について図１５６（ａ）を参照しながら説明する。
【１７２７】
タイミングｔ１において普図遊技回の変動表示が開始された後、その変動表示時間が経過する前に、タイミングｔ２において第１時短遊技状態の最終遊技回における確定表示の開始タイミングになると、上記普図遊技回の変動表示が強制終了される（図１５６（ａ１

）、（ａ４）、図１４９）。この強制終了の対象になった普図遊技回は第１時短遊技状態の下で当否抽選が行われたものであり、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図１０３（ｂ））が適用されたものである。この普図遊技回のサポート抽選結果がサポート当選結果であった場合は、上記強制終了に合わせて外れ結果に変更される（図１４９）。

【１７２８】

タイミングｔ２で普図遊技回の変動表示が強制終了されると、その後、所定の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）に亘って外れ結果が普図用表示部４４に停止表示される（タイミングｔ３）。また、タイミングｔ２では最終遊技回（特図遊技回）の確定表示も開始されるが、この場合の確定表示時間は通常確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）よりも長い特定確定表示時間（例えば６ｓｅｃ）が設定される（図１４９）。

【１７２９】

この際、最終遊技回の確定表示時間は、強制終了された普図遊技回の確定表示時間よりも長くなっている。また、強制終了された普図遊技回では当否抽選の結果が外れ結果とされるため、その後に普電役物６３ａによる役物開閉遊技が実行されず、強制終了された普図遊技回の確定表示が終了した後は直ちに次の普図遊技回が開始される。よって、上記次の普図遊技回は、上記最終遊技回の確定表示時間が経過するタイミングｔ４よりも前に開始される（タイミングｔ３）。

【１７３０】

第１時短遊技状態は、上記最終遊技回の確定表示の開始タイミングで終了しているため、上記次の普図遊技回は通常遊技状態の下で行われる。よって、この普図遊技回では、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図１０３（ａ））により当否抽選が行われて外れ結果となりやすく、また、その変動表示時間も低頻度サポートモード用の長めの変動表示時間（例えば３０ｓｅｃ）が設定される。

【１７３１】

このため、次の特図遊技回（保留分の第２特図の遊技回）が開始されるタイミングｔ４だけでなく、その後もしばらくの間は、普電役物６３ａが閉鎖状態に維持され、第２作動口６３への入賞が不可又は困難な状態となる。これにより、保留分の第２特図の遊技回が実施されて第２特図の保留個数に空きが生じても、新たな保留情報が補充されることを抑制できる。

【１７３２】

次に、上記最終遊技回での確定表示の開始タイミングにて役物開閉遊技の実行中である場合（普図遊技回の変動表示中でない場合）について図１５６（ｂ）を参照しながら説明する。

【１７３３】

普電役物６３ａによる役物開閉遊技が開始された後、その実行期間（例えば４．２ｓｅｃ）が経過する前に、第１時短遊技状態の最終遊技回にて確定表示の開始タイミングになったとする（タイミングｔ１１）。この際、普図遊技回の変動表示中ではないため、強制終了が実行されず、その後も役物開閉遊技の続きが実行される。

【１７３４】

タイミングｔ１１から開始される最終遊技回の確定表示は、前述のとおり、通常確定表示時間よりも長い特定確定表示時間（例えば６ｓｅｃ）にて行われる。この特定確定表示時間は、役物開閉遊技の実行期間よりも長い時間となっているため、上記最終遊技回の確定表示が終了するタイミングｔ１３よりも前に役物開閉遊技が終了する（タイミングｔ１２）。つまり、最終遊技回の確定表示の開始タイミングで役物開閉遊技が行われていても、最終遊技回の確定表示時間の中で吸収され、次の特図遊技回（保留分の第２特図の遊技回）が開始されるタイミングｔ１３では、役物開閉遊技が終了した状態となっている。

【１７３５】

タイミングｔ１２において上記役物開閉遊技が終了すると、次の普図遊技回が開始されるが、この普図遊技回は通常遊技状態の下で行われるものとなる。このため、外れ結果と

なりやすく、また、その変動表示時間も低頻度サポートモード用の長めの変動表示時間（例えば３０ｓｅｃ）が設定される。

【１７３６】

よって、図１５６（ａ）の場合と同様に、次の特図遊技回（保留分の第２特図の遊技回）が開始されるタイミングｔ１３だけでなく、その後もしばらくの間は、普電役物６３ａが閉鎖状態に維持され、第２作動口６３への入賞が不可又は困難な状態となる。これにより、保留分の第２特図の遊技回が実施されて第２特図の保留個数に空きが生じても、新たな保留情報が補充されることを抑制できる。

【１７３７】

なお、上記最終遊技回での確定表示の開始タイミングで普図遊技回が確定表示中であることもあり得る。その際、その普図遊技回のサポート抽選結果がサポート当選結果であり、その後に役物開閉遊技が実行されるとしても、普図遊技回の確定表示時間と役物開閉遊技の実行期間との合計期間（例えば４．７ｓｅｃ）よりも上記最終遊技回の特定確定表示時間が長くなっていることで、次の特図遊技回（保留分の第２特図の遊技回）が開始される前に役物開閉遊技を終了させることができる。

【１７３８】

以上のように本変形例では、最終遊技回が終了してからの保留情報の補充が抑制されるため、第１時短遊技状態後に実行可能な遊技回（第２特図の遊技回）の回数を上限保留数に対応した回数（４回）に制限することができる。既に説明したように、保留分の第２特図の遊技回は、第１時短遊技状態の最終遊技回と同様に、特殊外れ結果に当選した場合に第３時短遊技状態への移行が生じる有利な遊技回になるところ、上記のような構成であることで、過度に遊技者有利となることを抑制できる。

【１７３９】

また、例えば、第１時短遊技状態の終了後における保留情報の補充を許容した場合、実際の遊技で何個の保留情報が補充されるかをパチンコ機の設計段階で正確に予測することは容易でないと想定される。その結果、確率設計の手間が増大し、設計作業の負担増を招く懸念があるが、本変形例によれば、第１時短遊技状態の終了後に実行可能な遊技回（第２特図の遊技回）の回数を固定化できるため、設計時の負担を軽減できるという利点もある。

【１７４０】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【１７４１】

第１時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果となることにより、第１時短遊技状態の終了後に第３時短遊技状態に移行する一方で、第１時短遊技状態における他の特図遊技回で特殊外れ結果となっても第３時短遊技状態への移行が生じない構成とした。

【１７４２】

この構成によれば、第１時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果を引き当てることで、第１時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行し、時短遊技状態の残り回数が増加されたのと同等の状態とすることができる。このため、時短遊技状態を遊技できる期間が延長され、時短遊技状態の中で大当たり結果を引き当てるチャンスを高めることができる。これにより、第１時短遊技状態において大当たり結果を引き当てることだけでなく、その最終遊技回にて特殊外れ結果を引き当てることを目指す遊技を付加することができ、楽しみ方の幅を拡げて興趣性を向上させることが可能になる。

【１７４３】

また、第１時短遊技状態における他の特図遊技回で特殊外れ結果となっても第３時短遊技状態への移行が制限されるため、第３時短遊技状態への移行を実現するには、特殊外れ結果を引き当てることだけでなく、そのタイミングも要求されるものとなる。これにより、第３時短遊技状態に移行させる難易度を適度に高め、実現することができた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に引き出すことが可能になる。さらに本構成によれば、第１時短遊技状態への最終遊技回についてチャンス遊技回としての優位性を強調することができ、

当該遊技回への注目度を好適に高めることも可能になる。

【１７４４】

第１時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果となった場合に、第１時短遊技状態の終了と第３時短遊技状態への移行とがその最終遊技回の中で行われる構成とした。

【１７４５】

この構成によれば、通常遊技状態での特図遊技回を介在させることなく、第１時短遊技状態から第３時短遊技状態への切り替えを行うことができる。これにより、時短遊技状態の残り回数が上乗せされたのと同様の状態とすることが可能になる。

【１７４６】

その場合において図柄表示装置７５にて上乗せ演出を実行するため、残り回数が上乗せされたと遊技者が感受しやすくすることができる。

【１７４７】

第３時短遊技状態への移行が開閉実行モードを経由することなく行われる構成とした。

【１７４８】

上記構成によれば、第３時短遊技状態への移行に対して大当たり結果への当選を要しないため、当該移行が行われる確率を大当たり当選確率から独立して設定することができる。これにより、大当たり当選確率に依存することなく、第３時短遊技状態への移行確率を自由に設定することが可能になる。また、開閉実行モードを経由することなく第３時短遊技状態に移行することで、第１時短遊技状態と第３時短遊技状態とが大きく分断されることを抑制できる。これにより、両者の時短遊技状態について遊技者が一体感を感受しやすくなり、時短遊技状態が延長された印象を与えやすくすることが可能になる。

【１７４９】

その際、特殊外れ結果の当選確率を大当たり当選確率よりも高くする構成としたため、第３時短遊技状態に移行しやすい印象を遊技者に与えることができる。これにより、第１時短遊技状態の最終遊技回に差し掛かった段階であっても遊技者が期待感を抱きやすくなり、第１時短遊技状態が終了してしまう寸前での活路として遊技を楽しむ要素を拡充することが可能になる。

【１７５０】

第３時短遊技状態への移行条件を特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になることとした。

【１７５１】

この構成によれば、特図当否抽選の結果が大当たり結果になるか否かの遊技と、特殊外れ結果となって第３時短遊技状態への移行条件が成立するか否かの遊技との両方を１の特図遊技回の中で実行させることができる。これにより、第３時短遊技状態への移行が許容される最終遊技回について、それら両方の遊技を行うことができるチャンス遊技回（他の特図遊技回よりも有利な遊技回）として機能させることができ、当該遊技回への期待感や注目度を好適に高めることが可能になる。

【１７５２】

特殊外れ結果となった場合に、それを通知するための外部信号をパチンコ機１０の外部に出力するようにした上で、第１時短遊技状態において最終遊技回以外の特図遊技回で特殊外れ結果となった場合（第３時短遊技状態への移行が制限される状況で特殊外れ結果となった場合）にも、特殊外れ結果になったことを通知するための上記外部信号を出力する構成とした。

【１７５３】

この構成では、特殊外れ結果に対応した外部信号が出力されるため、遊技ホールの管理制御装置において第３時短遊技状態への移行契機が成立したことを把握することが可能になる。この場合において、第３時短遊技状態への移行が制限される状況では、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になっても上記外部信号を出力しない構成とすることが考えられる。その後に第３時短遊技状態への移行が生じないことを踏まえれば、外部信号を出力するよりもしない方がむしろ理に適うといえる。

【１７５４】
しかしながら、そのような構成では、遊技において特殊外れ結果になった実際の回数を遊技ホール側で把握できなくなり、例えば、特殊外れ結果の当選確率を不正に高めるような行為が行われていても、その発見に遅れが生じたりするおそれがある。この点、本構成では、第３時短遊技状態への移行が制限される場合であっても敢えて上記外部信号を出力するため、特殊外れ結果になった実際の回数を遊技ホール側が適切に把握することができる。これにより、特殊外れ結果の当選確率が不正に高められている場合にその発見を容易化することができ、不正抑止効果を高めることが可能になる。
【１７５５】
大当たり結果や通常外れ結果を通知するための抽選結果信号の出力態様を異ならせて特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成とした。
【１７５６】
この構成によれば、大当たり結果等を通知するための既存端子や既存配線を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力することができるため、専用信号を出力する場合に比べ、パチンコ機１０における出力端子数等を少なく抑えることができる。また、遊技ホール側の管理制御装置においても、大当たり結果等について通知を受けるための入力端子等を従前から備えている場合は、それを利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を受信することができる。仮に抽選結果信号について出力態様の違いを識別（認識）するための機能の追加が必要になったとしても、制御プログラムのみの小規模な変更で対応できるため、導入コストを低く抑えることが可能になる。
【１７５７】
なお、特殊外れに対応した抽選結果信号を出力するにあたっては、第３時短遊技状態への移行が生じる場合と当該移行が生じない場合とで共通の抽選結果信号を出力してもよいし、それらの場合を区別して別個の抽選結果信号を出力してもよい。後者の構成とした場合には、遊技ホール側の管理制御装置において、特殊外れ結果になったことだけでなく、第３時短遊技状態に移行すべき状態であるか否かについてまで、１の外部信号から把握することができる。これにより、特殊外れ結果になったにもかかわらず第３時短遊技状態に移行しないことに対してパチンコ機１０の異常ではないことを即座に判断することが可能になる。
【１７５８】
第３時短遊技状態への移行が生じる場合と当該移行が生じない場合とで別個の抽選結果信号を出力する場合には、移行が生じる場合に出力される信号と生じない場合に出力される信号とで各別の信号配線（外部出力端子２１３の出力端子）が割り当てられてもよいし、１の信号配線を共有するものであってもよい。信号配線を共有する場合にあっては、移行が生じる場合と生じない場合とで、特殊外れに対応した抽選結果信号の信号態様（オン状態である場合の出力レベルや出力期間、出力タイミング等）を異ならせるとよい。
【１７５９】
また、必要な信号配線（外部出力端子２１３の出力端子）の数を低減するため、遊技回ごとに出力される遊技回実行信号を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としてもよい。すなわち、遊技回実行信号の信号態様を当否抽選の結果ごとに異ならせる構成としてもよい。
【１７６０】
具体的には、当否抽選の結果が大当たり結果であった場合は大当たりに対応した態様の遊技回実行信号が出力され、通常外れ結果であった場合には通常外れに対応した態様の遊技回実行信号が出力され、特殊外れ結果であった場合は特殊外れに対応した態様の遊技回実行信号が出力されるように設定する。この場合、抽選結果信号としての専用信号は出力しない。
【１７６１】
このような構成とすることで、抽選結果信号用の信号端子や信号配線を省略して構成を簡略化することができるほか、遊技ホール側の管理制御装置においても入力端子の追加等

を回避することができる。加えて、遊技回実行信号と同時に抽選結果信号を出力できることから、パチンコ機からの信号出力回数を低減させることもでき、パチンコ機と遊技ホール側の管理制御装置との双方において信号授受に要する処理負荷を軽減することが可能になる。

【１７６２】

上記の際、大当たり結果であった場合と通常外れ結果であった場合とについては、同じ態様の遊技回実行信号が出力されるようにしてもよい。このような場合でも、開閉実行モードに対応した外部信号が事後的に出力されることで、大当たり結果であることを遊技ホール側の管理制御装置が把握できるためである。

【１７６３】

遊技回実行信号の信号態様を当否抽選ごとに異ならせる構成としては、オン状態である場合の出力レベルや出力期間、出力タイミング等を異ならせるものが考えられる。それらの中でも実現や導入の容易性の観点からすると、オン状態の出力期間を異ならせるものが好ましい。例えば、当否抽選の結果が大当たり結果であった場合はオン期間が０．３ｓｅｃの遊技回実行信号が出力され、通常外れ結果であった場合はオン期間が０．５ｓｅｃ（又は０．３ｓｅｃ）の遊技回実行信号が出力され、特殊外れ結果であった場合はオン期間が０．８ｓｅｃの遊技回実行信号が出力されるといった具合である。

【１７６４】

特殊外れ対応の遊技回実行信号を出力するに際しては、上記と同様に、第３時短遊技状態への移行が生じる場合と当該移行が生じない場合とで同じ態様の遊技回実行信号を出力してもよいし、異なる態様の遊技回実行信号を出力してもよい。

【１７６５】

なお、各遊技回において遊技回の開始を通知するための外部信号（遊技回開始信号）をパチンコ機１０の外部に出力する機能を備える場合は、遊技回実行信号に代えて又は加えて、遊技回開始信号を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としてもよい。すなわち、遊技回開始信号の信号態様を当否抽選の結果ごとに異ならせる構成としてもよい。

【１７６６】

また、遊技回実行信号や遊技回開始信号以外にも各回の遊技回で外部出力される外部信号がある場合は、その信号を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としてもよい。

【１７６７】

＜変形例４＞

上記変形例３では、第１時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態への移行が制限されるが、本変形例では、当該移行が許容されるように構成されている。以下、本変形例の構成について図１５７～図１６８を参照しながら説明する。これらの図において上記第２の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１７６８】

＜特図遊技回の当否テーブル＞

本変形例に係る第１特図用の当否テーブル（低確率モード用）と、第２特図用の当否テーブル（低確率モード用）と、第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）とについて図１５７を参照しながら説明する。これら各当否テーブルは、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されている。

【１７６９】

第１特図用の当否テーブル（低確率モード用）は、抽選モードが低確率モードである状況で第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この第１特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、図１５７（ａ）に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタＣ１の値）として「０」～「９」の計１０個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は１／３００に設定されている。また、

特殊外れ結果となる乱数の値として「１０」～「１９」の計１０個が設定され、低確率モードでの特殊外れ結果となる確率は１／３００に設定されている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は２９８０／３０００に設定されている。

【１７７０】

第２特図用の当否テーブル（低確率モード用）は、抽選モードが低確率モードである状況で第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この第２特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、図１５７（ｂ）に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタＣ１の値）として「０」～「９」の計１０個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は１／３００に設定されている。また、特殊外れ結果となる乱数の値として「１０」～「３９」の計３０個が設定されている。すなわち、低確率モードでの特殊外れ結果となる確率は１／１００に設定されており、第１特図とは異なる確率に設定されている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は２９６０／３０００に設定されている。

【１７７１】

第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）は、抽選モードが高確率モードである状況で第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、図１５７（ｃ）に示すように、大当たりとなる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定され、高確率モードでの大当たり当選確率は１／６０に設定されている。なお、第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、抽選結果として特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり用の乱数値以外はいずれも通常外れ結果に割り当てられている。通常外れ結果となる確率は５９／６０に設定されている。

【１７７２】

＜特図遊技回の種別テーブル＞

本変形例に係る特図遊技回の種別テーブルについて図１５８を参照しながら説明する。

【１７７３】

大当たり種別テーブルとしては、第１特図用の大当たり種別テーブル（図１５８（ａ））と第２特図用の大当たり種別テーブル（図１５８（ｂ））とが設定されている。

【１７７４】

図１５８（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として４Ｒ確変大当たり結果と４Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が４回となるものである。

【１７７５】

４Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第１上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。第１上限回数に達した場合は、高確遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。

【１７７６】

４Ｒ通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第１時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の第１時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第２上限回数（例えば１０００回）に達するまで継続される。第２上限回数に達した場合は、第１時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行する。

【１７７７】

第１特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６４」が４Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、４Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は６５％、４Ｒ通常大

当たり結果に振り分けられる確率は３５％に設定されている。
【１７７８】
図１５８（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として１０Ｒ確変大当たり結果と１０Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものである。
【１７７９】
１０Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第３上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。また、１０Ｒ通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第１時短遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の第１時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第４上限回数（例えば１０００回）に達するまで継続される。
【１７８０】
第２特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６４」が１０Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６５」～「９９」が１０Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、１０Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は６５％、１０Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は３５％に設定されている。
【１７８１】
なお、本変形例では、特殊外れ用の種別テーブルは設定されていない。すなわち、第１特図及び第２特図のいずれにおいても特殊外れ結果の種別は１種類となっている。但し、第１特図の当否抽選で特殊外れ結果になった場合と、第２特図の当否抽選で特殊外れ結果になった場合とで、特殊外れ結果への当選を契機として移行する第３時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）の態様が異なるように構成されている。
【１７８２】
具体的には、図１５８（ｃ）に示すように、第１特図の当否抽選で特殊外れ結果になった場合には第３時短遊技状態Ａに移行し、第２特図の当否抽選で特殊外れ結果になった場合には第３時短遊技状態Ｂに移行する。第３時短遊技状態Ａは、第３時短遊技状態Ａに移行してからの特図遊技回の実行回数が予め定められた第５上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。第３時短遊技状態Ｂは、第３時短遊技状態Ｂに移行してからの特図遊技回の実行回数が第５上限回数よりも少ない第６上限回数（例えば１０回）に達するまで継続される。なお、特殊外れ結果は外れ結果の１つであるため、開閉実行モードは実行されない。すなわち、特殊外れ結果になった場合、開閉実行モードを介することなく、第３時短遊技状態Ａ、Ｂに移行する。
【１７８３】
＜第３時短遊技状態移行用処理＞
本変形例に係る第３時短遊技状態移行用処理について図１５９のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による特図遊技回制御処理（図１４５）のステップＳｂ３２０２で実行されるものであり、図１４８の第３時短遊技状態移行用処理に代えて実行されるものである。図１５９において図１４８と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。なお、第３時短遊技状態移行用処理は、ステップＳｂ５１１の高頻度サポートモード更新・終了用処理の後に実行される。
【１７８４】
先ずステップＳｂ３４０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｂ３４０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。
【１７８５】

高確率フラグがセットされていない場合には、ステップＳｂ４１０１にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第３サポートフラグは、第３時短遊技状態であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。第３サポートフラグがセットされていない場合、すなわち、第３時短遊技状態でない場合には、ステップＳｂ４１０２にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第１サポートフラグは、第１時短遊技状態であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１７８６】

第１サポートフラグがセットされている場合、すなわち、第１時短遊技状態である場合は、ステップＳｂ４１０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている第１サポートフラグをクリアする。これにより、第１時短遊技状態が終了する。

【１７８７】

ステップＳｂ４１０３の実行後又はステップＳｂ４１０２で否定判定した場合（第１サポートフラグがセットされておらず、第１時短遊技状態でない場合）は、ステップＳｂ４１０４にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３サポートフラグをセットする。これにより、第３時短遊技状態に移行する。

【１７８８】

ステップＳｂ４１０５では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグがセットされているか否かを判定する。第２特図フラグがセットされていない場合、すなわち、今回の特殊外れ結果が第１特図の特殊外れ結果である場合は、第３時短遊技状態Ａ（図１５８（ｃ））に移行させるべく、ステップＳｂ４１０６にて、ＲＡＭ３１４のサポートカウンタエリアＳＣに第５上限回数（例えば１００回）に対応した値をセットする。

【１７８９】

ステップＳｂ４１０７では普図終了用処理を実行する。この処理は、図１１９の第２時短遊技状態移行用処理におけるステップＳｂ１４１１～ステップＳｂ１４１５の処理と同様のものである。その際、特図遊技回では、確定表示時間として通常確定表示時間よりも長い特定確定表示時間を設定するが（図１４９）、この特定確定表示時間は、上記第２の実施の形態のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）よりも長い時間（例えば０．８ｓｅｃ）としてもよいし、上記変形例２のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間と、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示期間（例えば０．５ｓｅｃ）と、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）との合計期間（例えば１．５ｓｅｃ）よりも長い時間（例えば４ｓｅｃ）としてもよい。

【１７９０】

ステップＳｂ４１０５で肯定判定した場合（第２特図フラグがセットされている場合）、すなわち、今回の特殊外れ結果が第２特図の特殊外れ結果である場合は、第３時短遊技状態Ｂ（図１５８（ｃ））に移行させるべく、ステップＳｂ４１０８にて、上記サポートカウンタエリアＳＣに第６上限回数（例えば１０回）に対応した値をセットする。

【１７９１】

ここで、本変形例では、第１サポートフラグがセットされている状況でも第３サポートフラグがセットされ、第１時短遊技状態の途中で特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態への移行が許容されている。また、第１時短遊技状態は、第２特図に対応する第２作動口６３への入賞が可能又は容易となる遊技状態であるため、第１時短遊技状態中に引き当てる特殊外れ結果は、第２特図の特殊外れ結果となる。よって、第１時短遊技状態の途中で移行する第３時短遊状態は、残り回数が第６上限回数（例えば１０回）に設定された第３時短遊技状態Ｂとなる。

【１７９２】

このように、第１時短遊技状態の残り回数が残存している状況で第３時短遊技状態Ｂに移行し得るものとなっているが、その際、上記ステップＳｂ４１０８では、サポートカウンタエリアＳＣの値を、その時点での値（第１時短遊技状態の残り回数）にかかわらず、

第３時短遊技状態Ｂの残り回数に対応した値に書き換える。このため、第１時短遊技状態におけるいずれの特図遊技回で第３時短遊技状態に移行しても、その後の残り回数は第６上限回数に変更される。

【１７９３】

第６上限回数（例えば１０回）は、第１時短遊技状態の当初に設定される残り回数である第１上限回数（例えば１０００回）よりも少ない回数となっているため、第１時短遊技状態の残り回数が第６上限回数未満の状態で第３時短遊技状態Ｂに移行しない限り、時短遊技状態の残り回数が減少することになる。すなわち、特殊外れ結果への当選を回避し続けるほど、時短遊技状態を長く継続させることができ、遊技を有利に進められるようになっている。つまり、第１時短遊技状態において特殊外れ結果になる場合とならない場合とを比較すると、前者の方が後者よりも遊技者にとって不利となるように構成されている。

【１７９４】

なお、本変形例では、第１特図にも特殊外れ結果が設定されているため、通常遊技状態の途中で特殊外れ結果になることがある。この場合は、第３時短遊技状態Ａに移行してサポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わる。つまり、通常遊技状態で特殊外れ結果になった場合には、特殊外れ結果にならない場合よりも遊技者にとって有利となる。

【１７９５】

ステップＳｂ４１０７又はステップＳｂ４１０８の実行後はステップＳｂ３４０８にて、演出制御装置１４３への送信対象として第３時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、第３時短遊技状態移行用処理を終了する。

【１７９６】

また、ステップＳｂ４１０１で肯定判定した場合（第３サポートフラグがセットされている場合）は、ステップＳｂ４１０２～ステップＳｂ３４０８の処理を実行することなく、第３時短遊技状態移行用処理を終了する。すなわち、第３時短遊技状態で特殊外れ結果になっても第３時短遊技状態への再移行が制限され、その時点での残り回数が維持される。

【１７９７】

＜特図遊技回の変動表示時間テーブル＞

主制御装置１６２にて行う特図遊技回制御処理や変動開始処理については上記変形例３の場合（図１４５、図１４６）と同様であるが、上記のとおり本変形例では、第１時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合に時短遊技状態の残り回数が少なくなるように構成されており、それに合わせて変動表示時間テーブルが設定されている。以下、本変形例に係る変動表示時間テーブルについて図１６０及び図１６１を参照しながら説明する。

【１７９８】

本変形例での変動表示時間テーブルとしては、少なくとも、第１特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用）と、第２特図における大当たり用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態用）と、第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態用）と、第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態用）と、第２特図における大当たり用の変動表示時間テーブル（第３時短遊技状態Ｂ用）と、第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第３時短遊技状態Ｂ用）と、第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第３時短遊技状態Ｂ用）とが設定されている。

【１７９９】

第１特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用）は、通常遊技状態である状況で第１特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図１６０（ａ）に示すように、変動パターンＹ１（例えば１５ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターンＹ１は特殊リーチ外れ演出に対応する。すなわち、変動パターンＹ１に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として特殊

リーチ外れ演出が実行される。特殊リーチ外れ演出は特殊外れ結果を報知するものであり、上記変形例３に係る特殊リーチ外れ演出（図１５３（ｂ）～（ｄ））と同様のものである。

【１８００】

第２特図における大当たり用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態用）は、第１時短遊技状態である状況で第２特図での当否抽選の結果が大当たり結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図１６０（ｂ）に示すように、変動種別カウンタＣＳの値が「０」～「７９」である場合に変動パターン２１Ａ～変動パターン２３Ａのいずれかが選択され、変動種別カウンタＣＳの値が「８０」～「９９」である場合に変動パターンＹ２（例えば６０ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターン２１Ａ～変動パターン２３Ａは図１１３（ｃ）の変動パターン２１Ａ～変動パターン２３Ａと同様のものである。変動パターンＹ２は遊技回用演出としての特定演出Ａに対応する。特定演出Ａの詳細については後述する。

【１８０１】

第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態用）は、第１時短遊技状態である状況で第２特図での当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図１６０（ｃ）に示すように、変動種別カウンタＣＳの値が「０」～「７９」である場合に変動パターン２１Ｈ～変動パターン２４Ｈのいずれかが選択され、変動種別カウンタＣＳの値が「８０」～「９９」である場合に変動パターンＹ３（例えば６０ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターン２１Ｈ～変動パターン２４Ｈは、図１１３（ｄ）の変動パターン２１Ｈ～変動パターン２４Ｈと同様のものである。変動パターンＹ３は遊技回用演出としての特定演出Ｂに対応する。特定演出Ｂの詳細については後述する。

【１８０２】

第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態用）は、第１時短遊技状態である状況で第２特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図１６０（ｄ）に示すように、変動パターンＹ４（例えば６０ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターンＹ４は遊技回用演出としての特定演出Ｃに対応する。特定演出Ｃの詳細については後述する。

【１８０３】

第２特図における大当たり用の変動表示時間テーブル（第３時短遊技状態Ｂ用）は、第３時短遊技状態Ｂである状況で第２特図での当否抽選の結果が大当たり結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図１６１（ａ）に示すように、変動パターンとして変動パターンＹ５（例えば６０ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターンＹ５は遊技回用演出としての特定演出Ｄに対応する。特定演出Ｄの詳細については後述する。

【１８０４】

第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第３時短遊技状態Ｂ用）は、第３時短遊技状態Ｂである状況で第２特図での当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図１６１（ｂ）に示すように、第３時短遊技状態Ｂに移行してからの１回目～９回目の特図遊技回で通常外れ結果になった場合に変動パターンＹ６（例えば８ｓｅｃ又は４ｓｅｃ）が選択され、第３時短遊技状態Ｂの最終遊技回（１０回目）で通常外れ結果になった場合に変動パターンＹ７（例えば６０ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターンＹ６は完全外れ演出に対応し、変動パターンＹ７は遊技回用演出としての特定演出Ｅに対応する。特定演出Ｅの詳細については後述する。

【１８０５】

第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第３時短遊技状態Ｂ用）は、第３時短遊技状態Ｂである状況で第２特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合

に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図１６１（ｃ）に示すように、第３時短遊技状態Ｂに移行してからの１回目～９回目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に変動パターンＹ８（例えば８ｓｅｃ又は４ｓｅｃ）が選択され、第３時短遊技状態Ｂの最終遊技回（１０回目）で通常外れ結果になった場合に変動パターンＹ９（例えば６０ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターンＹ８は完全外れ演出に対応し、変動パターンＹ９は遊技回用演出としての特定演出Ｅに対応する。

【１８０６】

＜演出設定処理＞

本変形例に係る演出設定処理について図１６２のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は演出制御装置１４３にて所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で起動されるものであり、図１２６の演出設定処理に代えて実行されるものである。図１６２において図１２６と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【１８０７】

先ずステップＳｂ２３０１では、主制御装置１６２からのエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドを受信している場合は、ステップＳｂ４２０１にて、高確遊技状態や第１時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第１移行用演出設定処理を実行する。

【１８０８】

ステップＳｂ４２０１の実行後又はステップＳｂ２３０１で否定判定した場合（エンディングコマンドを受信していない場合）は、ステップＳｂ４２０２にて、主制御装置１６２からの第３時短遊技状態開始コマンドを受信しているか否かを判定する。第３時短遊技状態開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｂ４２０３にて、第３時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第３移行用演出設定処理を実行する。

【１８０９】

ステップＳｂ４２０３の実行後又はステップＳｂ４２０２で否定判定した場合（第３時短遊技状態コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｂ２３０５にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。遊技状態終了コマンドを受信している場合は、ステップＳｂ２３０６にて、高確遊技状態、第１時短遊技状態又は第３時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する。

【１８１０】

ステップＳｂ２３０６の実行後又はステップＳｂ２３０５で否定判定した場合（いずれの遊技状態終了コマンドも受信していない場合）は、ステップＳｂ４２０４にて、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。ステップＳｂ２３０８では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。

【１８１１】

＜第１移行用演出設定処理＞

ステップＳｂ４２０１の第１移行用演出設定処理について図１６３（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【１８１２】

先ずステップＳｂ４３０１では、高確遊技状態への移行が生じる状況であるか否かを判定する。すなわち、エンディングコマンドが送信された開閉実行モードが高確遊技状態への移行を生じさせる大当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。この判定は、主制御装置１６２から送信される種別コマンドに基づいて行う。

【１８１３】

高確遊技状態への移行が生じる状況である場合は、ステップＳｂ４３０２にて高確遊技状態用の演出設定処理を実行する。この処理では、例えば図１２８（ａ）と同様の高確遊技状態用の開始演出が実行された後、高確遊技状態中であることに対応した遊技回用演出

が実行されるように設定する。高確遊技状態用の遊技回用演出は、通常遊技状態用の遊技回用演出とは異なる態様を有するものであり、例えば、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の奥側に表示される背景画像が通常遊技状態用のものとは異なる表示色や表示内容に設定される。

【１８１４】

ステップＳｂ４３０３では、ＲＡＭ３４４の残り回数カウンタエリアに第１上限回数（例えば１００回）に対応した値をセットする。ステップＳｂ４３０４では、残り回数画像４７２（図１２８（ａ）等）の表示を開始するように設定する。ステップＳｂ４３０５では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに残り回数表示フラグをセットし、その後、第１移行用演出設定処理を終了する。

【１８１５】

ステップＳｂ４３０１で否定判定した場合（高確遊技状態への移行が生じる状況でない場合）は、ステップＳｂ４３０６に進み、第１時短遊技状態への移行が生じる状況であるか否かを判定する。すなわち、エンディングコマンドが送信された開閉実行モードが第１時短遊技状態への移行を生じさせる大当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。

【１８１６】

第１時短遊技状態への移行が生じる状況である場合は、ステップＳｂ４３０７にて、第１時短遊技状態用の演出設定処理を実行する。この処理では、例えば図１２８（ｂ）と同様の第１時短遊技状態用の開始演出が実行された後、第１時短遊技状態中であることに対応した遊技回用演出が実行されるように設定する。第１時短遊技状態用の遊技回用演出は、通常遊技状態用や高確遊技状態用の遊技回用演出とは異なる態様を有するものであり、例えば、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の奥側に表示される背景画像が通常遊技状態用や高確遊技状態用のものとは異なる表示色や表示内容に設定される。

【１８１７】

なお、本変形例に係る第１時短遊技状態用の開始演出や遊技回用演出では、図１６３（ｂ）に示すように、残り回数画像４７２に代えて、チャンスタイム（第１時短遊技状態）中であることを報知する状態報知画像４５０が表示される。すなわち、第１時短遊技状態である場合はその残り回数が非明示とされる。

【１８１８】

ステップＳｂ４３０７の実行後又はステップＳｂ４３０６で否定判定した場合（第１時短遊技状態への移行が生じる状況でない場合）は、第１移行用演出設定処理を終了する。

【１８１９】

＜第３移行用演出設定処理＞

ステップＳｂ４２０３の第３移行用演出設定処理について図１６４（ａ）のフローチャーを参照しながら説明する。

【１８２０】

先ずステップＳｂ４４０１では、第３時短遊技状態用の演出設定処理を実行する。この処理では、第３時短遊技状態用の開始演出が実行された後、第３時短遊技状態中であることに対応した遊技回用演出が実行されるように設定する。第３時短遊技状態用の遊技回用演出は、通常遊技状態用や高確遊技状態用、第１時短遊技状態用の遊技回用演出とは異なる態様を有するものである。

【１８２１】

ステップＳｂ４４０２では、移行する第３時短遊技状態の上限回数に対応した値をＲＡＭ３４４の残り回数カウンタエリアにセットする。具体的には、第３時短遊技状態Ａへの移行である場合は第５上限回数（例えば１００回）に対応した値をセットし、第３時短遊技状態Ｂへの移行である場合は第６上限回数（例えば１０回）に対応した値をセットする。

【１８２２】

ステップＳｂ４４０３では、残り回数画像４７２（図１２８（ａ）等）の表示を開始するように設定する。なお、第１時短遊技状態の途中で第３時短遊技状態に移行する場合は

、図１６４（ｂ）に示すように、第３時短遊技状態への移行に合わせて状態報知画像４５０から残り回数画像４７２への変更を行う。すなわち、残り回数を非明示とした状態から明示した状態へと切り替える。

【１８２３】

ステップＳｂ４４０４では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに残り回数表示フラグをセットし、その後、第３移行用演出設定処理を終了する。

【１８２４】

＜特図変動表示用処理＞

ステップＳｂ４２０４の特図変動表示用処理について図１６５のフローチャートを参照しながら説明する。図１６５において図１３２の特図変動表示用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【１８２５】

先ずステップＳｂ２７０１では、遊技回の実行中であるか否かを判定する。遊技回の実行中でない場合は、ステップＳｂ２７０２に進み、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【１８２６】

変動開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｂ４５０１に進み、図柄表示装置７５にて遊技回用演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。ここで、変動開始用処理について図１６６（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【１８２７】

先ずステップＳｂ４６０１では、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを把握する。ステップＳｂ４６０２では、把握した変動パターンに対応する遊技回用演出が実行されるように設定する。変動パターンと遊技回用演出との対応関係について図１６６（ｂ）を参照しながら説明する。

【１８２８】

把握した変動パターンが変動パターンＹ１である場合は特殊リーチ外れ演出が実行されるように設定する。変動パターンＹ１は、第１特図で特殊外れ結果になった場合（通常遊技状態中に特殊外れ結果になった場合）に設定されるものである。また、特殊リーチ外れ演出は、上記変形例３に係る特殊リーチ外れ演出（図１５３（ｂ）～（ｄ））と同様のものである。

【１８２９】

把握した変動パターンが変動パターンＹ２である場合は特定演出Ａが実行されるように設定する。変動パターンＹ２は、第１時短遊技状態中に大当たり結果となった場合の一部で設定されるものである。特定演出Ａは、大当たり結果を報知する演出であり、例えば、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によりリーチ表示が行われた後、戦士キャラクタが敵キャラクタを倒すことができるか否かの所定のバトル演出が行われるように構成される（図１６７（ａ））。特定演出Ａでは、上記バトル演出において戦士キャラクタが勝利する結末が表示され、その後、図柄列Ｚ１～Ｚ３が大当たりの組み合わせで停止表示される。

【１８３０】

把握した変動パターンが変動パターンＹ３である場合は特定演出Ｂが実行されるように設定する。変動パターンＹ３は、第１時短遊技状態中に通常外れ結果となった場合の一部で設定されるものである。特定演出Ｂは、外れ結果を報知する演出であり、特定演出Ａに関連した演出となっている。特定演出Ｂでは、リーチ表示後の上記バトル演出にて戦士キャラクタと敵キャラクタとが引き分ける結末が表示され（図１６７（ｂ））、その後、図柄列Ｚ１～Ｚ３がリーチ外れの組み合わせで停止表示される。

【１８３１】

把握した変動パターンが変動パターンＹ４である場合は特定演出Ｃが実行されるように設定する。変動パターンＹ４は、第１時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合に設定されるものである。特定演出Ｃは、第３時短遊技状態への移行を報知する演出であり、特定演出Ａ、Ｂに関連するものとなっている。特定演出Ｃでは、リーチ表示後の上記バトル

演出にて戦士キャラクタが敗北する結末が表示され（図１６７（ｃ））、その後、図柄列Ｚ１～Ｚ３がリーチ外れの組み合わせで停止表示される。

【１８３２】

把握した変動パターンＹ５である場合は特定演出Ｄが実行されるように設定する。変動パターンＹ５は、第３時短遊技状態中に大当たり結果になった場合に設定されるものである。特定演出Ｄは、大当たり結果を報知する演出であり、例えば、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によるリーチ表示が行われた後、特定演出Ｃで敗北した敵キャラクタに戦士キャラクタが再び勝負を挑むリベンジバトル演出が行われるように構成されている（図１６７（ｄ））。特定演出Ｄでは、上記リベンジバトル演出にて戦士キャラクタが勝利する結末が表示され、その後、図柄列Ｚ１～Ｚ３が大当たりの組み合わせで停止表示される。

【１８３３】

把握した変動パターンが変動パターンＹ７又は変動パターンＹ９である場合は特定演出Ｅが実行されるように設定する。変動パターンＹ７は、第３時短遊技状態の最終遊技回（１０回目の特図遊技回）で通常外れ結果になった場合に設定されるものであり、変動パターンＹ９は、第３時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果になった場合に設定されるものである。特定演出Ｅは、外れ結果と第３時短遊技状態の終了とを報知する演出であり、特定演出Ｄに関連するものとなっている。特定演出Ｅでは、リーチ表示後の上記リベンジバトル演出にて戦士キャラクタが敗北する結末が表示され（図１６７（ｄ））、その後、図柄列Ｚ１～Ｚ３がリーチ外れの組み合わせで停止表示される。

【１８３４】

把握した変動パターンが変動パターンＹ６又は変動パターンＹ８である場合は完全外れ演出が実行されるように設定する。変動パターンＹ６は、第３時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回（１回目～９回目の特図遊技回）で通常外れ結果になった場合に設定されるものであり、変動パターンＹ８は、第３時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果になった場合に設定されるものである。

【１８３５】

変動開始用処理（図１６６（ａ））の説明に戻り、ステップＳｂ４６０２の実行後はステップＳｂ４６０３にて、表示制御装置３５０への送信対象として停止結果コマンド及びパターンコマンドを送信する。パターンコマンドは、実行すべき遊技回用演出を指定する演出パターンコマンドである。表示制御装置３５０では、受信したコマンドに従い、指定された停止結果で各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が停止したり、指定された演出パターンで遊技回用演出が行われたりするように図柄表示装置７５を制御する。ステップＳｂ４６０３の実行後は変動開始用処理を終了する。

【１８３６】

特図変動表示用処理（図１６５）の説明に戻り、ステップＳｂ４５０１の変動開始用処理を実行した後はステップＳｂ４５０２にて、現在の遊技状態が高確遊技状態又は第３時短遊技状態であるか否かを判定する。高確遊技状態又は第３時短遊技状態である場合は、ステップＳｂ２７０４にて残り回数表示の更新用処理を実行する。残り回数表示の更新用処理では、第１時短遊技状態等の残り回数を更新したり、残り回数画像４７２の表示内容を更新したりする。ステップＳｂ２７０４の実行後又はステップＳｂ４５０２で否定判定した場合（高確遊技状態又は第３時短遊技状態でない場合）は、特図変動表示用処理を終了する。

【１８３７】

＜遊技状態の流れについて＞

本変形例における遊技状態の流れについて図１６８を参照しながら説明する。先ずは通常遊技状態から第３時短遊技状態への流れについて図１６８（ａ）を参照しながら説明する。

【１８３８】

通常遊技状態では左打ち遊技となり、主として第１作動口６２への入賞を契機とする第１特図の当否抽選により遊技が行われる。通常遊技状態において第１特図の当否抽選結果

が特殊外れ結果になった場合は、第３時短遊技状態Ａに移行し、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替えられる。高頻度サポートモードでは第２作動口６３への入賞が可能又は容易となり、持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技することができるほか、大当たり種別が優遇された種別抽選を受けることができる。よって、通常遊技状態では、特殊外れ結果となることで遊技者にとって有利な遊技状態に移行することになる。

【１８３９】

第３時短遊技状態Ａの上限回数（第５上限回数）は１００回に設定されている。ここで、本変形例では、時短遊技状態の残り回数の更新が終了してから第３時短遊技状態の移行判定が行われるため、第３時短遊技状態への切り替えが行われた後、次の特図遊技回となってから残り回数を減算させることができる。よって、第３時短遊技状態Ａに移行した後において、当該遊技状態を遊技可能な特図遊技回の回数として１００回を好適に確保することができる。

【１８４０】

以上のように、通常遊技状態において特殊外れ結果となった場合は遊技者にとって有利となるため、通常遊技状態では、大当たりだけでなく、特殊外れ結果となることも目指しながら遊技することが可能になる。

【１８４１】

次に、第１時短遊技状態からの遊技状態の流れについて図１６８（ｂ）を参照しながら説明する。

【１８４２】

第１時短遊技状態では右打ち遊技となり、主として第２作動口６３への入賞を契機とする第２特図の当否抽選により遊技が行われる。第１時短遊技状態において第２特図の当否抽選結果が大当たり結果になった場合は、開閉実行モードに移行する。この場合、図柄表示装置７５では、特定演出Ａを通じて大当たり結果が報知され、戦士キャラクタが敵キャラクタに勝利する結末のバトル演出とともに図柄列Ｚ１～Ｚ３が大当たりの組合せで停止表示される演出が実行される。

【１８４３】

第１時短遊技状態において第２特図の当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合は、第１時短遊技状態から第３時短遊技状態Ｂに移行する。その結果、時短遊技状態の残り回数が第３時短遊技状態Ｂの上限回数である第６上限回数（例えば１０回）に変更される。この第６上限回数は、第１時短遊技状態の上限回数である第１上限回数（例えば１０００回）よりもはるかに少ないため、時短遊技状態の残り回数が減少することになる。つまり、第１時短遊技状態への移行当初は、時短遊技状態での遊技が１０００回まで許容されるものの、その途中で特殊外れ結果を引き当てた場合は残り１０回までに減らされるものとなる。このため、第１時短遊技状態において特殊外れ結果になった場合は遊技者にとって不利となる。

【１８４４】

また、第３時短遊技状態Ｂへの移行時は、その時点での第１時短遊技状態の残り回数にかかわらず、第３時短遊技状態の上限回数がその後の時短遊技状態の残り回数として設定される。そうすると、第２特図の当否抽選結果で特殊外れ結果となるのが第１時短遊技状態に移行してからの何回目の特図遊技回であろうが、時短遊技状態の残り回数は１０回となるため、第１時短遊技状態に移行してからの遅い段階で特殊外れ結果となるほど、時短遊技状態の継続期間を長く延ばせることになる。このため、遊技者としては特殊外れ結果を全く引かないか、引いたとしてもできるだけ遅いタイミングとなることを期待しながら遊技することができる。

【１８４５】

第１時短遊技状態において特殊外れ結果になった場合、図柄表示装置７５では、特定演出Ｃを通じて特殊外れ結果が報知され、戦士キャラクタが敵キャラクタに敗北する結末のバトル演出とともに図柄列Ｚ１～Ｚ３がリーチ外れの組合せで停止表示される演出が実行

される。また、図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示された後、敗北した敵キャラクタとの勝負に再挑戦するリベンジバトル演出モードへの移行演出が実行される。

【１８４６】

第１時短遊技状態において第２特図の当否抽選結果が通常外れ結果になった場合は、遊技状態の移行は生じず、第１時短遊技状態が維持される。この場合、図柄表示装置７５では、完全外れ演出や各種リーチ外れ演出のほか、特定演出Ｂが実行される。

【１８４７】

特定演出Ｂでは、戦士キャラクタと敵キャラクタが引き分ける結末のバトル演出とともに図柄列Ｚ１～Ｚ３がリーチ外れの組合せで停止表示される演出が実行される。この特定演出Ｂは、その結末が表示されるまでは、特定演出Ａや特定演出Ｂとの識別が不可又は困難となるように構成されており、その途中段階では、大当たり結果かもしれないという期待感とともに、特殊外れ結果となって時短遊技状態の残り回数が減ってしまうかもしれないというドキドキ感を煽るものとなっている。

【１８４８】

なお、特殊外れ結果の場合に実行される特定演出Ｃの結末を敗北とする一方で、通常外れ結果の場合に実行される特定演出Ｂの結末を引分けとし、前者を後者よりも不利な印象の演出とするのは、本変形例では、特図当否抽選の結果が通常外れ結果となるよりも特殊外れ結果となる方が遊技者にとって不利となるためである。

【１８４９】

第３時短遊技状態Ｂにおいて第２特図の当否抽選結果が大当たり結果になった場合は、開閉実行モードに移行する。この場合、図柄表示装置７５では、特定演出Ｄを通じて大当たり結果が報知され、戦士キャラクタが敵キャラクタに勝利する結末のリベンジバトル演出とともに図柄列Ｚ１～Ｚ３が大当たりの組合せで停止表示される演出が実行される。

【１８５０】

なお、第３時短遊技状態Ｂにおいてリベンジバトル演出を行うのは、通常遊技状態に降格したわけではなく、残り１０回の少ない数とはいえ、まだ時短遊技状態が継続していることに対応させたものである。このような構成とすることで、遊技者に対してチャンスが残されている印象を与え、落胆を軽減したり、奮起させたりすることができる。

【１８５１】

第３時短遊技状態Ｂにおける１回目～９回目の特図遊技回で第２特図の当否抽選結果が通常外れ結果又は特殊外れ結果になった場合は、遊技状態の移行は生じず、第３時短遊技状態が維持される。この場合、図柄表示装置７５では完全外れ演出が実行される。

【１８５２】

第３時短遊技状態における最終遊技回（１０回目の特図遊技回）で第２特図の当否抽選結果が通常外れ結果又は特殊外れ結果になった場合は、第３時短遊技状態が終了する。この場合、図柄表示装置７５では、特定演出Ｅを通じて外れ結果及び第３時短遊技状態の終了が報知される。特定演出Ｅでは、戦士キャラクタが敵キャラクタに敗北する結末のリベンジバトル演出とともに図柄列Ｚ１～Ｚ３がリーチ外れの組合せで停止表示される演出が実行される。

【１８５３】

また、それらの演出後、その特図遊技回では、時短遊技状態で実行した特図遊技回のトータル回数（第１時短遊技状態及び第３時短遊技状態を通じて実行した特図遊技回の総数）を報知する回数報知演出を実行する。当該演出を視認することで、今回の時短遊技状態での実績を遊技者が把握することが可能になる。

【１８５４】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【１８５５】

第１時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態への移行を許容する構成とした上で、第３時短遊技状態に移行せずに第１時短遊技状態が継続されるよりも第３時短遊技状態に移行する方が遊技者にとって不利となるように構成した。

【１８５６】
この構成によれば、開閉実行モードを経て第１時短遊技状態に移行した場合に、その後の遊技展開によっては不利な状態に降格してしまうかもしれないスリルを味合わせることができ、大当たり結果への当選を目指すだけに留まらない面白み付加することができる。しかしながら、そのようなスリルを提供できる反面、不利な状態に降格した場合の遊技者の落胆があまりにも激しいと、その後の遊技意欲を減衰させてしまい、逆効果となる懸念がある。この点、本構成では、残り回数が少ない第３時短遊技状態への移行により不利な状態への降格が果たされるため、そのような降格が生じた場合でも時短遊技状態の中で大当たりを引き当てるチャンスを残すことができる。これにより、通常遊技状態に移行してしまう場合に比べて遊技者の落胆を軽減することができる。特に第２特図の当否抽選で大当たり結果となった場合の種別判定が第１特図の場合よりも優遇されている構成にあっては、不利な状態に降格しても第２特図での遊技期間が確保されるため、上記効果を良好に発揮させることができる。よって、遊技意欲が大きく損なわれることを抑制しながら、上記スリルを味合わうことができる遊技を提供することが可能になる。
【１８５７】
第１時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に、その時点での第１時短遊技状態の残り回数にかかわらず、時短遊技状態の残り回数として一律に第３時短遊技状態の上限回数を設定する構成とした。
【１８５８】
この構成によれば、第１時短遊技状態において特殊外れ結果となるタイミングが遅くなるほど、時短遊技状態を遊技できるトータルの回数が多くなり、遊技者にとって有利となる。これにより、第１時短遊技状態での遊技を進めるにあたって特殊外れ結果への当選を回避する面白みを増強することができ、遊技の興趣性を高めることが可能になる。
【１８５９】
第１時短遊技状態である場合にその残り回数を非明示とする構成とした。
【１８６０】
例えば、第１時短遊技状態の残り回数を明示する構成であると、特殊外れ結果となる前の残り回数が何回であったのかを遊技者が把握できるため、特殊外れ結果となり、時短遊技状態の残り回数として第３時短遊技状態の上限回数が設定された場合に、結果的に何回分が減少したのかを遊技者が簡単に特定できるようになる。この点、第１時短遊技状態の残り回数を非明示することで、特殊外れ結果となる前の残り回数を遊技者が把握できない又は把握しにくくすることができる。これにより、第３時短遊技状態に移行した場合の残り回数の減少分を遊技者が特定しにくくなり、仮に当該減少分が大きくなる場合でも遊技者が大きく落胆して遊技意欲が低下してしまうことを抑制できる。
【１８６１】
上記の際、第３時短遊技状態に移行した場合には残り回数を明示する構成とした。これにより、第３時短遊技状態に移行したことや、第３時短遊技状態に移行してからの時短遊技状態の残り回数を遊技者が容易に把握することができる。
【１８６２】
なお、本変形例では、第１時短遊技状態を１種類のみとしたが、第１時短遊技状態の残り回数を非明示とし、特殊外れ結果となる前の残り回数を遊技者が把握しにくくする上では、上限回数の異なる複数種類の第１時短遊技状態を備えることが好ましい。このような構成とすることで、第１時短遊技状態のそもそもの上限回数を遊技者が把握又は予測しにくくなり、上記効果をより好適に発揮させることができる。その際、さらにそれら各第１時短遊技状態を遊技者が判別できない又は判別することが困難な構成とすることで、上記効果を一層強化することが可能になる。
【１８６３】
外れ結果について特殊外れ結果と通常外れ結果とを設け、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果となることにより不利な状態への降格（第３時短遊技状態への移行）が生じる構成とした。

【１８６４】
この構成によれば、不利な状態に降格するか否かが毎回の遊技回で判定される構成とすることができる。これにより、上記降格が発生するかもしれないスリルを各回の遊技回で味合わせることができ、そのようなスリルを楽しむ遊技を強化することが可能になる。
【１８６５】
通常遊技状態においても特殊外れ結果への当選が生じ得るとともに、特殊外れ結果になった場合には第３時短遊技状態に移行させる構成とすることで、通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には、第１時短遊技状態中に特殊外れ結果となった場合とは異なり、遊技者にとって有利となるように構成した。
【１８６６】
この構成によれば、同じ特殊外れ結果への当選であっても成立させたときの遊技状態によって有利不利が逆転するため、意外性を付与することができる。また、特殊外れ結果についてその成立を回避するだけの遊技に固定化されることを抑制でき、遊技の多様化を図ることが可能になる。
【１８６７】
その際、通常遊技状態で特殊外れ結果になった場合に移行する第３時短遊技状態の上限回数を、第１時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合に移行する第３時短遊技状態の上限回数よりも多くした。これにより、通常遊技状態から移行する第３時短遊技状態の優位性を際立たせることができ、通常遊技状態において特殊外れ結果への当選を目指す面白みを増強することが可能になる。
【１８６８】
＜変形例５＞
本変形例では、第１時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合に第１時短遊技状態と第３時短遊技状態とのいずれを優先させるかを判定するように構成されている。以下、本変形例の構成について図１６９～図１７７を参照しながら説明する。
【１８６９】
＜特図遊技回の当否テーブル＞
本変形例に係る第１特図用の当否テーブル（低確率モード用）と、第２特図用の当否テーブル（低確率モード用）と、第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）とについて図１６９を参照しながら説明する。これら各当否テーブルは、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されている。
【１８７０】
第１特図用の当否テーブル（低確率モード用）は、抽選モードが低確率モードである状況で第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものある。この第１特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、図１６９（ａ）に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタＣ１の値）として「０」～「９」の計１０個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は１／３００に設定されている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は２９９０／３０００に設定されている。なお、第１特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、抽選結果として特殊外れ結果が設定されていない。
【１８７１】
第２特図用の当否テーブル（低確率モード用）は、抽選モードが低確率モードである状況で第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものある。この第２特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、図１６９（ｂ）に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタＣ１の値）として「０」～「９」の計１０個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は１／３００に設定されている。また、特殊外れ結果となる乱数の値として「１０」～「３９」の計３０個が設定され、低確率モードでの特殊外れ結果となる確率は１／１００に設定されている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は２９６０／３０００に設定されている。

【１８７２】
第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）は、抽選モードが高確率モードである状況で第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものある。この第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、図１６９（ｃ）に示すように、大当たりとなる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定され、高確率モードでの大当たり当選確率は１／６０に設定されている。なお、第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、抽選結果として特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり用の乱数値以外はいずれも通常外れ結果に割り当てられている。通常外れ結果となる確率は５９／６０に設定されている。
【１８７３】
＜特図遊技回の種別テーブル＞
本変形例に係る特図遊技回の種別テーブルについて図１７０を参照しながら説明する。
【１８７４】
大当たり種別テーブルとしては、第１特図用の大当たり種別テーブル（図１７０（ａ））と第２特図用の大当たり種別テーブル（図１７０（ｂ））とが設定されている。
【１８７５】
図１７０（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として４Ｒ確変大当たり結果と４Ｒ通常大当たり結果Ａと４Ｒ通常大当たり結果Ｂとが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が４回となるものである。
【１８７６】
４Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第１上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。第１上限回数に達した場合は、高確遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。
【１８７７】
４Ｒ通常大当たり結果Ａは、開閉実行モードの終了後、第１時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の第１時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第２上限回数（例えば７０回）に達するまで継続される。第２上限回数に達した場合は、第１時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行する。
【１８７８】
４Ｒ通常大当たり結果Ｂは、開閉実行モードの終了後、第１時短遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の第１時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が第２上限回数よりも多い第３上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。第３上限回数に達した場合は、第１時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行する。
【１８７９】
第１特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６９」が４Ｒ確変大当たり結果に対応し、「７０」～「８９」が４Ｒ通常大当たり結果Ａに対応し、「９０」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果Ｂに対応している。すなわち、４Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は７０％、４Ｒ通常大当たり結果Ａに振り分けられる確率は２０％、４Ｒ通常大当たり結果Ｂに振り分けられる確率は１０％に設定されている。
【１８８０】
図１７０（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として１０Ｒ確変大当たり結果と１０Ｒ通常大当たり結果Ａと１０Ｒ通常大当たり結果Ｂとが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものである。
【１８８１】

１０Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第４上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。

【１８８２】

１０Ｒ通常大当たり結果Ａは、開閉実行モードの終了後、第１時短遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の第１時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第５上限回数（例えば７０回）に達するまで継続される。

【１８８３】

１０Ｒ通常大当たり結果Ｂは、開閉実行モードの終了後、第１時短遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の第１時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が第５上限回数よりも多い第６上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。

【１８８４】

第２特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６９」が１０Ｒ確変大当たり結果に対応し、「７０」～「８９」が１０Ｒ通常大当たり結果Ａに対応し、「９０」～「９９」が１０Ｒ通常大当たり結果Ｂに対応している。すなわち、１０Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は７０％、１０Ｒ通常大当たり結果Ａに振り分けられる確率は２０％、１０Ｒ通常大当たり結果Ｂに振り分けられる確率は１０％に設定されている。

【１８８５】

なお、本変形例では、特殊外れ用の種別テーブルは設定されていない。すなわち、第２特図における特殊外れ結果の種別は１種類となっている。特殊外れ結果となった場合には、開閉実行モードを介することなく第３時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する。本変形例での第３時短遊技状態は、図１７０（ｃ）に示すように、第３時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が上記第２上限回数（例えば７０回）、第３上限回数（例えば１００回）、第５上限回数（例えば７０回）及び第６上限回数（例えば１００回）よりも少ない第７上限回数（例えば５０回）に達するまで継続される。

【１８８６】

＜第３時短遊技状態移行用処理＞

本変形例に係る第３時短遊技状態移行用処理について図１７１のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による特図遊技回制御処理（図１４５）のステップＳｂ３２０２で実行されるものであり、図１４８の第３時短遊技状態移行用処理に代えて実行されるものである。図１７１において図１４８と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。なお、本変形例においても、ステップＳｂ５１１の高頻度サポートモード更新・終了用処理が実行された後に第３時短遊技状態移行用処理が実行される。

【１８８７】

先ずステップＳｂ３４０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合には、ステップＳｂ３４０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。

【１８８８】

高確率フラグがセットされていない場合には、ステップＳｂ４８０１にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第３サポートフラグは、第３時短遊技状態であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１８８９】

第３サポートフラグがセットされていない場合、すなわち、第３時短遊技状態でない場

合には、ステップＳｂ４８０２にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第１サポートフラグは、第１時短遊技状態であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【１８９０】

第１サポートフラグがセットされている場合、すなわち、第１時短遊技状態である場合は、ステップＳｂ４８０３に進み、特殊外れ結果への当選を契機として移行する第３時短遊技状態の上限回数が第１時短遊技状態における現在の残り回数よりも多いか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４のサポートカウンタエリアＳＣの値を参照して、滞在中の第１時短遊技状態における現在の残り回数を把握し、その把握した残り回数よりも第３時短遊技状態の上限回数（第７上限回数）の方が多いか否かを判定する。本変形例では、第３時短遊技状態の第７上限回数を５０回としているところ、サポートカウンタエリアＳＣの値が５０以下である場合は本ステップを肯定判定し、５０よりも大きい場合は本ステップを否定判定する。

【１８９１】

第３時短遊技状態の上限回数が第１時短遊技状態における現在の残り回数よりも多い場合は、第３時短遊技状態を現在の第１時短遊技状態よりも優先して適用すべく、ステップＳｂ４８０４～ステップＳｂ３４０８の処理を実行する。

【１８９２】

ステップＳｂ４８０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている第１サポートフラグをクリアする。これにより、第１時短遊技状態が終了する。続くステップＳｂ４８０５では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３サポートフラグをセットする。これにより、第３時短遊技状態に移行する。

【１８９３】

ステップＳｂ４８０６では、ＲＡＭ３１４のサポートカウンタエリアＳＣに第７上限回数（例えば５０回）に対応した値をセットする。その際、その時点でのサポートカウンタエリアＳＣの値（第１時短遊技状態の残り回数）にかかわらず、第７上限回数に対応した値に書き換える。このため、第１時短遊技状態中のいずれのタイミングで第３時短遊技状態に移行しても、第３時短遊技状態に移行してからの時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートの状態）の残り回数は第７上限回数になる。

【１８９４】

ステップＳｂ３４０８では、演出制御装置１４３への送信対象として第３時短遊技状態開始コマンドを設定する。これにより、第３時短遊技状態への移行が演出制御装置１４３に通知される。

【１８９５】

ステップＳｂ４８０３で否定判定した場合（第３時短遊技状態の上限回数が第１時短遊技状態における現在の残り回数よりも少ない場合）は、現在の第１時短遊技状態を第３時短遊技状態よりも優先して適用する。具体的には、ステップＳｂ４８０４～ステップＳｂ３４０８の処理を行うことなく、第３時短遊技状態移行用処理を終了する。

【１８９６】

このように本変形例では、特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態の上限回数と第１時短遊技状態の残り回数とを比較し、回数が多い側の時短遊技状態を優先するように構成されている。例えば、常に第３時短遊技状態に移行させる構成であると、第１時短遊技状態の残り回数よりも第３時短遊技状態の上限回数が少ない状況では、第３時短遊技状態への移行により時短遊技状態の残り回数が実質的に減少することになる。すなわち、遊技者にとって不利な状態への移行となるが、本変形例によれば、そのような不利状態への移行を抑制することが可能になる。

【１８９７】

なお、本変形例では、第１時短遊技状態として上限回数の異なる複数種類の第１時短遊技状態を有しているところ、第１時短遊技状態において第３時短遊技状態との優先順位が反転する遊技回数は、第１時短遊技状態の種別ごとに相違する。具体的には、４Ｒ通常大

当たり結果Ａへの当選を契機として移行する第１時短遊技状態Ａ（上限回数が７０回の第１時短遊技状態）では、１回目～２０回目の特図遊技回で特殊外れ結果になると第１時短遊技状態Ａの継続が優先され、２１回目以降は第３時短遊技状態への移行が優先される。また、４Ｒ通常大当たり結果Ｂへの当選を契機として移行する第１時短遊技状態Ｂ（上限回数が１００回の第１時短遊技状態）では、１回目～５０回目の特図遊技回で特殊外れ結果になると第１時短遊技状態Ｂの継続が優先され、５１回目以降は第３時短遊技状態への移行が優先される。

【１８９８】

このような関係は、１０Ｒ通常大当たり結果Ａへの当選を契機として移行する第１時短遊技状態と、１０Ｒ通常大当たり結果Ｂへの当選を契機として移行する第１時短遊技状態とにおいても同様である。

【１８９９】

ステップＳｂ４８０２で否定判定した場合（第１サポートフラグがセットされていない場合）、すなわち、通常遊技状態中である場合は、ステップＳｂ４８０７にて普図終了用処理を実行する。この処理は、図１１９の第２時短遊技状態移行用処理におけるステップＳｂ１４１１～ステップＳｂ１４１５の処理と同様のものである。その際、特図遊技回では、確定表示時間として通常確定表示時間よりも長い特定確定表示時間を設定するが（図１４９）、この特定確定表示時間は、上記第２の実施の形態のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）よりも長い時間（例えば０．８ｓｅｃ）としてもよいし、上記変形例２のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間と、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示期間（例えば０．５ｓｅｃ）と、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）との合計期間（例えば１．５ｓｅｃ）よりも長い時間（例えば４ｓｅｃ）としてもよい。

【１９００】

ステップＳｂ４８０７の実行後は、ステップＳｂ４８０５に進み、第３サポートフラグをセットする処理を実行する。その後、ステップＳｂ４８０６以降の処理を実行する。

【１９０１】

ステップＳｂ４８０１で肯定判定した場合（第３サポートフラグがセットされている場合）は、ステップＳｂ４８０２～ステップＳｂ３４０８の処理を実行することなく、第３時短遊技状態移行用処理を終了する。すなわち、第３時短遊技状態で特殊外れ結果になっても第３時短遊技状態への再移行が制限され、その時点での残り回数が維持される。

【１９０２】

＜特図遊技回の変動表示時間テーブル＞

主制御装置１６２にて行う特図遊技回制御処理や変動開始処理については上記変形例３の場合（図１４５、図１４６）と同様であるが、上記のとおり本変形例では、第１時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合に第１時短遊技状態の継続と第３時短遊技状態への移行とのいずれを優先するかを判定するように構成されており、それに合わせて変動表示時間テーブルが設定されている。以下、本変形例に係る変動表示時間テーブルについて図１７２及び図１７３を参照しながら説明する。

【１９０３】

本変形例での変動表示時間テーブルとしては、少なくとも、第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態Ａ用）と、第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態Ｂ用）と、第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態Ａ用）と、第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態Ｂ用）とが設定されている。

【１９０４】

第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態Ａ用）は、第１時短遊技状態Ａ（上限回数が７０回の第１時短遊技状態）である状況で第２特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、特殊外れ結果になったときの状況が第１時短遊技状態Ａの継続が優先される

状況である場合と第３時短遊技状態への移行が優先される状況である場合とで変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。

【１９０５】

具体的には、図１７２（ａ）に示すように、第１時短遊技状態Ａの継続が優先される１回目～２０回目の特図遊技回では変動パターンＷ１（例えば８ｓｅｃ又は４ｓｅｃ）が選択され、第３時短遊技状態への移行が優先される２１回目～７０回目の特図遊技回では変動パターンＷ２（例えば１５ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターンＷ１は完全外れ演出に対応し、変動パターンＷ２は特殊リーチ外れＡ演出に対応している。すなわち、変動パターンＷ１に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として完全外れ演出が実行され、変動パターンＷ２に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出が実行される。

【１９０６】

特殊リーチ外れＡ演出は上記変形例３に係る特殊リーチ外れ演出と同様のものである。すなわち、図１７４（ａ）、（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によるリーチ表示を行った後、特殊図柄４７９を含む状態で中図柄列Ｚ２を低速変動表示させ、その後、リーチライン上に特殊図柄４７９を停止表示させるように構成されている。特殊リーチ外れＡ演出が行われた後は、上記第２の実施の形態と同様の上乗せ演出（図１３０（ｃ））が実行される。その際に報知される上乗せ回数は、第３時短遊技状態の上限回数（第７上限回数）である５０回である。

【１９０７】

第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態Ｂ用）は、第１時短遊技状態Ｂ（上限回数が１００回の第１時短遊技状態）である状況で第２特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルにおいても、特殊外れ結果になったときの状況が第１時短遊技状態Ｂの継続が優先される状況である場合と第３時短遊技状態への移行が優先される状況である場合とで変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。具体的には、図１７２（ｂ）に示すように、第１時短遊技状態Ｂの継続が優先される１回目～５０回目の特図遊技回では変動パターンＷ１が選択され、第３時短遊技状態への移行が優先される５１回目～１００回目の特図遊技回では変動パターンＷ２が選択されるように構成されている。

【１９０８】

第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態Ａ用）は、第１時短遊技状態Ａである状況で第２特図での当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図１７３（ａ）に示すように、第１時短遊技状態Ａに移行してからの特図遊技回の実行回数によって変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。

【１９０９】

具体的には、１回目～２０回目の特図遊技回では、変動パターン２１Ｈ～変動パターン２４Ｈのいずれかが選択される。変動パターン２１Ｈ～変動パターン２４Ｈは、図１１３（ｄ）の変動パターン２１Ｈ～変動パターン２４Ｈと同様のものである。また、２１回目～６０回目の特図遊技回では、変動種別カウンタＣＳの値が「０」～「７９」である場合に変動パターン２１Ｈ～変動パターン２４Ｈのいずれかが選択され、変動種別カウンタＣＳの値が「８０」～「９９」である場合に変動パターンＷ３（例えば１４ｓｅｃ）が選択される。

【１９１０】

変動パターンＷ３は特殊リーチ外れＢ演出に対応するものである。特殊リーチ外れＢ演出は、特殊リーチ外れＡ演出との対をなす所謂ガセ演出であり、特殊外れへの期待感を煽った上で特殊外れ組合せとは異なる組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させるものである。具体的には、図１７４（ａ）、（ｃ）に示すように、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によるリーチ表示を行った後、特殊図柄４７９を含む状態で中図柄列Ｚ２を低速変動表示

させ、その後、リーチライン上に特殊図柄４７９が停止しないようにして中図柄列Ｚ２を停止表示させるように構成されている。

【１９１１】

６１回目～７０回目の特図遊技回では、変動種別カウンタＣＳの値が「０」～「３９」である場合に変動パターン２１Ｈ～変動パターン２４Ｈのいずれかが選択され、変動種別カウンタＣＳの値が「４０」～「９９」である場合に変動パターンＷ３が選択される。２１回目～６０回目の特図遊技回の場合と比較すると、変動パターンＷ３の比率が高くなっている。すなわち、６１回目～７０回目の特図遊技回では、２１回目～６０回目の特図遊技回よりも特殊リーチ外れＢ演出が実行されやすくなっており、特殊外れ（第３時短遊技状態）への煽りが強められるようになっている。

【１９１２】

なお、１回目～２０回目の特図遊技回は、第１時短遊技状態Ａにおいて特殊外れ結果になっても第３時短遊技状態に移行しない状況であり、２１回目～６０回目は第１時短遊技状態Ａの中盤に相当し、６９～７０回目は第１時短遊技状態Ａの終盤に相当するものである。ちなみに、１回目～２０回目の特図遊技回で選択可能な変動パターンには変動パターンＷ３が含まれておらず、これらの特図遊技回では特殊リーチ外れＢ演出が実行されない。

【１９１３】

第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態Ｂ用）は、第１時短遊技状態Ｂである状況で第２特図での当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでも、図１７３（ｂ）に示すように、第１時短遊技状態Ａに移行してからの特図遊技回の実行回数によって変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。

【１９１４】

このうち１回目～７０回目の特図遊技回での選択態様は、図１７３（ａ）の第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第１時短遊技状態Ａ用）の場合と同様である。すなわち、第１時短遊技状態Ｂにおいて１回目～７０回目の特図遊技回では、第１時短遊技状態Ａの場合と同態様の抽選テーブルを用いて変動パターンが選択される。このため、変動表示時間（遊技回用演出）の選択傾向が第１時短遊技状態Ａのときと似通りやすくなる。これにより、第１時短遊技状態Ａ又は第１時短遊技状態Ｂのいずれであるか（換言すれば、滞在中の第１時短遊技状態の上限回数がいくつであるか）を、変動表示時間や遊技回用演出の挙動から遊技者が判別することが不可又は困難となっている。

【１９１５】

なお、変動パターンの選択態様を必ずしも完全同一とする必要はなく、同程度の選択態様を有するものであってもよい。例えば、第１時短遊技状態Ｂ用の変動表示時間テーブルにおいて、６１～７０回目の特図遊技回では変動パターンＷ３の選択比率が高くなるなど、第１時短遊技状態Ａ用の変動表示時間テーブルと共通の傾向を持たせているなどすれば、細かい選択確率や対象遊技回等が相違するものであってもよい。

【１９１６】

図１７３（ｂ）に示すように、７１回目～９０回目の特図遊技回では、変動種別カウンタＣＳの値が「０」～「７９」である場合に変動パターン２１Ｈ～変動パターン２４Ｈのいずれかが選択され、変動種別カウンタＣＳの値が「８０」～「９９」である場合に変動パターンＷ３が選択される。また、９１回目～１００回目の特図遊技回では、変動種別カウンタＣＳの値が「０」～「３９」である場合に変動パターン２１Ｈ～変動パターン２４Ｈのいずれかが選択され、変動種別カウンタＣＳの値が「４０」～「９９」である場合に変動パターンＷ３が選択される。すなわち、第１時短遊技状態Ｂの場合も終盤において特殊リーチ外れＢ演出が実行されやすくなり、特殊外れ（第３時短遊技状態）への煽りが強められるようになっている。

【１９１７】

＜遊技状態の流れについて＞

本変形例における遊技状態の流れについて説明する。先ずは第１時短遊技状態Ａ（上限回数が７０回の第１時短遊技状態）である状況で特図当否抽選の結果が特殊外れ結果となった場合について図１７５を参照しながら説明する。

【１９１８】

特殊外れ結果への当選を契機として移行する第３時短遊技状態の上限回数は５０回に設定されているところ、第１時短遊技状態Ａに移行してからの特図遊技回の回数が１回目～２０回目においては、第３時短遊技状態の上限回数よりも第１時短遊技状態Ａの残り回数の方が多くなり、上記特図遊技回の回数が２１回目～７０回目においては、第１時短遊技状態Ａの残り回数よりも第３時短遊技状態の上限回数の方が多くなる。

【１９１９】

ここで、本変形例では、第１時短遊技状態中に特殊外れ結果となって第３時短遊技状態への移行契機が成立した場合に、第１時短遊技状態Ａの継続と第３時短遊技状態への移行とのうち、時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態）の残り回数が多くなる側（遊技者にとって有利となる側）が優先されるように構成されている。このため、図１７５（ａ）、（ｂ）に示すように、１回目～２０回目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合は第１時短遊技状態Ａが継続され、２１回目～７０回目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合は第３時短遊技状態に移行する。

【１９２０】

第３時短遊技状態に移行した際、時短遊技状態の残り回数は、その時点での第１時短遊技状態Ａの残り回数にかかわらず、第３時短遊技状態の残り回数に変更される。このため、例えば３０回目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合には、その時点から５０回分の時短遊技状態が設定されることになり（図１７５（ｃ）、（ｄ））、同様に、例えば６５回目の特図遊技回で特図遊技回で特殊外れ結果になった場合も、その時点から５０回分の時短遊技状態が設定されることになる（図１７５（ｅ）、（ｆ））。但し、第１時短遊技状態Ａと第３時短遊技状態との両方を踏まえた遊技回のトータル回数は、前者の場合が８０回となるのに対して後者の場合は１１５回となる。つまり、第３時短遊技状態への移行が許容される２１回目～７０回目の特図遊技回においては、特殊外れ結果となる特図遊技回が遅くなるほど、時短遊技状態を遊技できる特図遊技回のトータル回数が多くなり、遊技者にとって有利となる。

【１９２１】

その反面、第１時短遊技状態Ａには上限回数が設定されており、第３時短遊技状態への移行機会が無期限に確保されているわけではない。特に本変形例では、通常遊技状態である場合には、第２作動口６３への入賞が制限される結果、第１作動口６２に入賞させて大当たり当選を狙う遊技形態となり、第１作動口６２への入賞により行われる第１特図の当否抽選では、その結果種別に特殊外れ結果が含まれていない。このため、第３時短遊技状態への移行が生じないまま第１時短遊技状態Ａが終了した場合には、第３時短遊技状態への移行機会が消失することになる。この場合、時短遊技状態を遊技できる特図遊技回のトータル回数は７０回となり、結果的に特殊外れ結果になった場合よりもトータル回数が少なく留まることになる。

【１９２２】

つまり、第１時短遊技状態Ａの終盤に近付くほど、特殊外れ結果に当選した場合の利益が大きくなるものの、その分、そのまま第１時短遊技状態Ａが終了して残り回数を増やせないリスクも高まることになる。これにより、特殊外れ結果の当選タイミングが早いよりも遅いことを願う期待感と、第１時短遊技状態Ａの終了前に特殊外れ結果を引き当てなければならない焦燥感とのせめぎ合いの中で遊技を楽しませることができ、第１時短遊技状態Ａにおける遊技の興趣性を高めることが可能になる。

【１９２３】

なお、本変形例では、時短遊技状態の残り回数の更新が終了してから第３時短遊技状態の移行判定が行われるため、第１時短遊技状態Ａから第３時短遊技状態に切り替えられた場合において、当該切り替えが行われた後、次の特図遊技回となってから残り回数を減算

させることができる。よって、第３時短遊技状態に移行してからの残り回数として５０回を好適に確保することができる。

【１９２４】

次に、第１時短遊技状態Ｂ（上限回数が１００回の第１時短遊技状態）も踏まえた遊技状態の流れについて図１７６及び図１７７を参照しながら説明する。

【１９２５】

本変形例では、大当たり結果への当選を契機として移行する第１時短遊技状態の種別として、上述した第１時短遊技状態Ａのほか、第１時短遊技状態Ｂが設定されている。この第１時短遊技状態Ｂでは、上限回数が第１時短遊技状態Ａよりも多い１００回とされるため、特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態への移行が生じる特図遊技回の範囲が第１時短遊技状態Ａとは異なるものとなる。具体的には、１回目～５０回目の特図遊技回で特殊外れ結果になっても第３時短遊技状態に移行せず、５１回目～１００回目の特図遊技回で特殊外れ結果になると、第３時短遊技状態に移行して残り回数が５０回に書き換えられる（図１７６（ｃ）、（ｄ））。

【１９２６】

例えば、第１時短遊技状態Ａのみが設定され、特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態への移行が生じる特図遊技回の範囲が固定化される構成であると、どのタイミングで特殊外れ結果を引き当てれば自身にとっての利益度が高くなるのかを遊技者が事前に把握できてしまい、他の遊技回への関心が薄れてしまうおそれがある。この点、本変形例では、特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態への移行が生じる特図遊技回の範囲が多様化されるため、どのタイミングで特殊外れ結果を引き当てれば遊技者にとっての利益度が高くなるのかが一律に定まらなくなる。これにより、各回の第１時短遊技状態において遊技者の関心が同じ遊技回に集中することが抑制され、第１時短遊技状態の全体を通して遊技への注目度を高めることが可能になる。

【１９２７】

ここで、本変形例においては、遊技者が第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂとを判別することが不可又は困難となるように構成されている。具体的には、既に説明したように変動表示時間（変動表示パターン）の選択態様が第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂとで共通化されているほか、それら各時短遊技状態に移行する場合の開始演出として共通の演出が実行されるように構成されている。

【１９２８】

例えば、図１２８（ｂ）に示すように、開始演出において「チャンスタイム」等のタイトル画像４７３とともに残り回数画像４７２を図柄表示装置７５に表示する構成の場合には、第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂとの双方において同じ内容のタイトル画像４７３及び残り回数画像４７２を表示する。つまり、移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ｂである場合にも、初期の残り回数としては第１時短遊技状態Ａの場合と同じ回数を報知する。

【１９２９】

残り回数画像４７２については、開始演出時だけでなく、第１時短遊技状態Ｂにおけるその後の特図遊技回においても、第１時短遊技状態Ａの場合と同じ表示内容となる。なお、第１時短遊技状態Ｂである場合において特図遊技回の回数が７０回目に達した場合には、所定の上乗せ演出（例えば、図１３０（ｃ）の上乗せ演出）を実行する。これにより、第１時短遊技状態Ａとの差分（３０回）に対応した回数の残り回数の増加を報知し、実際の残り回数との整合を図る。

【１９３０】

その他、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおける背景画像として通常遊技状態用とは異なる第１時短遊技状態用の背景画像を設定する構成の場合は、当該背景画像を第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂとで共通化してもよい。また、図柄列Ｚ１～Ｚ３における各図柄の表示態様を遊技状態の種別に応じて複数種設定する構成の場合は、第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂとで同じ表示態様の各図柄を表示する構成としてもよい。

【１９３１】
なお、第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂとの判別を不可又は困難とするにあたっては、必ずしも上記各構成の全てを実施する必要はなく、それらのうちの少なくとも１つを実施すればよい。
【１９３２】
上記のように、上限回数が異なる複数種類の第１時短遊技状態を備えることにより、特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態への移行が生じる特図遊技回の範囲が一律に定まらず、それら各第１時短遊技状態の判別が不可又は困難となっていることで、次のように、第１時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数に応じた多様な楽しみ方を付与することができる。
【１９３３】
先ず１回目～２０回目の特図遊技回が行われるゾーンＡ（図１７６（ｅ））は、開閉実行モード後に移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ａ又は第１時短遊技状態Ｂのいずれであっても、特殊外れ結果に当選した場合に第３時短遊技状態への移行が生じない状態となる。このゾーンＡでは、残り回数の上乗せが発生しないため、遊技者としては大当たり結果になることだけを目指して楽しめる状態となる。これに合わせ、図柄表示装置７５にて行われる遊技回用演出では、特殊外れ結果への当選（上乗せの発生）を報知する特殊リーチ外れＡ演出と、そのガセ演出である特殊リーチ外れＢ演出とのいずれも実行しない（図１７２、図１７３）。
【１９３４】
２１回目～５０回目の特図遊技回が行われるゾーンＢ（図１７６（ｅ））は、移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ａであった場合には、特殊外れ結果への当選により第３時短遊技状態に移行し、第１時短遊技状態Ｂであった場合には、特殊外れ結果に当選しても第３時短遊技状態への移行が生じない状態となる。このため、ゾーンＢは、残り回数の上乗せが発生することで、第１時短遊技状態Ａが確定するゾーンとなる。
【１９３５】
その結果、遊技者からすると、上乗せが発生することにより、時短遊技状態を遊技できる特図遊技回のトータル回数が第１時短遊技状態Ａの上限回数よりも多くなるものの、逆に上乗せが発生しないことで、時短遊技状態を遊技できる特図遊技回のトータル回数としてより多くの回数を狙うことができる第１時短遊技状態Ｂの可能性が残る状態となる。よって、トータル回数がどの程度増えたかまでは問わず、トータル回数が増えることを期待する遊技者にとっては、大当たり結果になることや特殊外れ結果になることを目指して楽しめる状態となる。また、トータル回数が少しでも多くなることを望む遊技者にとっては、特殊外れ結果になることを回避しつつ、大当たり結果になることを目指して楽しめる状態となる。
【１９３６】
ゾーンＢでは、図柄表示装置７５の遊技回用演出において、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合には特殊リーチ外れＡ演出が実行され、通常外れ結果である場合の一部において特殊リーチ外れＢ演出が実行される（図１７２、図１７３）。
【１９３７】
５１回目～６０回目の特図遊技回が行われるゾーンＣ（図１７６（ｅ））は、移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ａ又は第１時短遊技状態Ｂのいずれであっても特殊外れ結果への当選により第３時短遊技状態に移行するが、第１時短遊技状態Ｂであったとすると、特殊外れ結果への当選タイミング（第３時短遊技状態への移行タイミング）が早めとなり、トータル回数の増加分が少なく留まる状態となる。このため、トータル回数が少しでも多くなることを望む遊技者にとっては、特殊外れ結果になることを望まない状態となり、特殊外れ結果になることを回避しつつ、大当たり結果になることを目指して楽しめる状態となる。
【１９３８】
６１回目～７０回目の特図遊技回が行われるゾーンＤ（図１７６（ｅ））は、移行した

第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ａ又は第１時短遊技状態Ｂのいずれであっても特殊外れ結果への当選により第３時短遊技状態に移行するが、移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ａであったとすると、終盤となるため、第１時短遊技状態Ａが終了する可能性が高まっている状態となる。残り回数の上乗せがないまま時短遊技状態が終了することを避けたい遊技者にとっては、時短遊技状態が終了しそうなスリルを味わいながら、大当たり結果になることや特殊外れ結果になることを目指して楽しめる状態となる。

【１９３９】

ゾーンＤでは、特図当否抽選の結果が通常外れ結果である場合に特殊リーチ外れＢ演出が実行される確率が高められる（図１７３）。これにより、特殊外れ結果に当選して残り回数が上乗せされるのか、それとも、特殊外れ結果に当選しておらず、そのまま時短遊技状態が終了してしまうのかで遊技者がハラハラしながら演出を見る機会を増やすことができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【１９４０】

なお、移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ｂであったとすると、特殊外れ結果への当選タイミングとして依然として早めの部類に属することになり、トータル回数の増加分が少なく留まる状態となる。このため、より多くのトータル回数を望む遊技者にとっては、特殊外れ結果になることを回避しつつ、時短遊技状態が終了しないこと（移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ｂであること）を望む状態となる。

【１９４１】

７１回目～９０回目の特図遊技回が行われるゾーンＥ（図１７６（ｅ））は、移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ｂであることが確定する状態となる。遊技者にとっては、大当たり結果になることや特殊外れ結果になることを目指して楽しめる状態となる。

【１９４２】

なお、移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ｂであった場合において７０回目の特図遊技回に到達した場合には、既に述べたように、第１時短遊技状態Ａの上限回数との差分に対応した上乗せ演出を実行する。この場合、残り回数画像４７２による報知回数を第１時短遊技状態Ｂの残り回数に整合させられる効果があるほか、移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ａであると思っている遊技者や、遊技性を事前把握していない遊技者に対しては、７１回目以降の特図遊技回を残り回数が上乗せされた遊技回のように認識させることができるという利点もある。

【１９４３】

その際、上乗せ演出の実行前に、第１時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を実行してもよい。これにより、第１時短遊技状態が終了したとより強く印象付けることができる。

【１９４４】

９１回目～１００回目の特図遊技回が行われるゾーンＦ（図１７６（ｅ））は、第１時短遊技状態Ｂの終盤となり、第１時短遊技状態Ｂが終了する可能性が高まっている状態となる。遊技者にとっては、このタイミングで特殊外れ結果に当選できれば（残り回数の上乗せを発生することができれば）、トータル回数として最大限の回数を獲得できたことになり、第１時短遊技状態Ｂが終了しそうなスリルを味わいながら、大当たり結果になることや特殊外れ結果になることを目指して楽しめる状態となる。ゾーンＦにおいても、ゾーンＤの場合と同様に、特図当否抽選の結果が通常外れ結果である場合に特殊リーチ外れＢ演出が実行される確率が高められる（図１７３）。

【１９４５】

以上のような構成であることで、移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ａ又は第１時短遊技状態Ｂのいずれであるのかを予測したり、どのタイミングで特殊外れ結果を引き当てればトータル回数を多く増やせるのかを予測したりしながら遊技を楽しむことができ、遊技の興趣性を好適に高めることが可能になる。

【１９４６】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【１９４７】

第１時短遊技状態として、特殊外れ結果となった場合に時短遊技状態の残り回数の増加が許容される特図遊技回の範囲が異なる第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂを備える構成とした。

【１９４８】

例えば、特殊外れ結果となった場合に残り回数の増加（第３時短遊技状態への移行）が許容される特図遊技回が固定化される構成であると、どのタイミングで特殊外れ結果となれば残り回数が増加するのかを遊技者が事前に把握できてしまい、他の特図遊技回への関心が薄れてしまうおそれがある。この点、特殊外れ結果となった場合に時短遊技状態の残り回数の増加が許容される特図遊技回の範囲が異なる複数の第１時短遊技状態が設けられているため、どのタイミングで特殊外れ結果となれば残り回数が増加するのかが一律に定まらなくなる。これにより、各回の第１時短遊技状態において遊技者の関心が同じ特図遊技回に集中することが抑制され、第１時短遊技状態の全体を通して遊技への注目度を高めることが可能になる。

【１９４９】

第１時短遊技状態の種別を明示せず、移行した第１時短遊技状態が第１時短遊技状態Ａであるのか、それとも第１時短遊技状態Ｂであるのかを遊技者が判別できない又は判別しにくい構成とした。

【１９５０】

例えば、許容状態（残り回数の増加が許容される状態）の特図遊技回が明確化される構成であると、仮にそのような状態となる特図遊技回の範囲が異なる複数の第１時短遊技状態が設けられていても、それぞれの第１時短遊技状態において注目すべき特図遊技回が明確になってしまい、遊技者の関心が特定の遊技回に偏ってしまう懸念がある。この点、遊技者による第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂの判別を不可又は困難な構成とすることで、許容状態となる特図遊技回の範囲を遊技者が識別不可又は識別困難とすることができる。これにより、それぞれの第１時短遊技状態においていずれの特図遊技回が許容状態であるかを遊技者に予測させながら遊技を楽しませることができ、第１時短遊技状態の全体を通して遊技への注目度を高めることが可能になる。

【１９５１】

第１時短遊技状態Ｂの上限回数（例えば１００回）を第１時短遊技状態Ａの上限回数（例えば７０回）よりも多くした上で、第１時短遊技状態Ｂにおいて、第１時短遊技状態Ａの上限回数よりも後の特図遊技回（例えば７１回目～１００回目の特図遊技回）にて許容状態が含まれる構成とした。

【１９５２】

この構成では、時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が第１時短遊技状態Ａの上限回数に対応した回数（例えば７０回）となると、移行した第１時短遊技状態について遊技者が第１時短遊技状態Ａであると予測すれば、上限回数への到達により時短遊技状態が終了してしまうことになるが、その反面、第１時短遊技状態Ｂであると予測すれば、上記対応した回数を超えてから特殊外れ結果となることで時短遊技状態の残り回数を増やすことができ、遊技者にとって望ましい状況となる。このため、第１時短遊技状態において特図遊技回の回数が上記対応した回数に近付いた段階では、時短遊技状態が終了してしまうことの不安感と、その回数を超えてからの特殊外れ結果への当選により効率的な残り回数の増加が果たされることへの期待感とのせめぎ合いの中で遊技させることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

【１９５３】

第１時短遊技状態Ａ及び第１時短遊技状態Ｂにおいて特殊外れ結果となっても残り回数が上乗せされない共通の特図遊技回（１回目～２０回目）を設けた。

【１９５４】

この構成によれば、上記共通の特図遊技回では、移行した時短遊技状態が第１時短遊技

状態Ａと第１時短遊技状態Ｂのいずれであっても残り回数の上乗せが生じないため、遊技者が時短遊技状態の種類や特殊外れ結果への当選を気にせずに、大当たり結果となることを目指す遊技に集中できる期間を確保することが可能になる。

【１９５５】

なお、上記の場合においては、特殊外れ結果となっても残り回数が上乗せされない上記共通の特図遊技回と、特殊外れ結果となった場合に残り回数が上乗せされる他の特図遊技回とを遊技者が判別可能な構成としてもよい。例えば、上記共通の特図遊技回と上記他の特図遊技回とで図柄表示装置７５での背景画像等を異ならせることなどが考えられる。

【１９５６】

第１時短遊技状態Ａ又は第１時短遊技状態Ｂにて特殊外れ結果となり、残り回数が上乗せされた場合において、上乗せ後の時短遊技状態において再び特殊外れ結果となっても残り回数の上乗せが制限される構成とした。

【１９５７】

この構成では、特殊外れ結果への当選に基づく残り回数の上乗せが、移行した時短遊技状態の中で１度だけに限定されるため、移行した時短遊技状態にて上乗せが早くに発生する場合と遅くに発生する場合とで、時短遊技状態を遊技できる遊技回のトータル回数に大きな違いをもたらすことができる。これにより、特殊外れ結果となるタイミングの重要性を高めることができ、上記各構成の各効果を好適に引き立てることが可能になる。

【１９５８】

第１時短遊技状態にて特殊外れ結果となった場合に、その時点での第１時短遊技状態の残り回数と、第３時短遊技状態の上限回数とを比較し、回数が多い側の時短遊技状態を優先させる構成とした。

【１９５９】

この構成によれば、特殊外れ結果となった場合（第３時短遊技状態への移行契機が成立した場合）に、その時点での残り回数の方が多ければ、第１時短遊技状態が継続され、逆に第３時短遊技状態の上限回数の方が多ければ、第１時短遊技状態から第３時短遊技状態への切り替えが行われる。これにより、いずれのタイミングで特殊外れ結果となっても、常に遊技者にとって有利な側の時短遊技状態に移行させることができる。

【１９６０】

また、上記構成とすることにより、特殊外れ結果となった場合に時短遊技状態の残り回数の増加が許容される遊技回の範囲が異なる複数の時短遊技状態を有するパチンコ機を、簡単な構成で且つ簡単な制御により実現することができる。すなわち、上限回数が異なる複数の時短遊技状態（第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂ）についての終了管理を既存の制御方法で行いつつ、上記比較及び優先化の処理（ステップＳｂ４８０３）を加えるだけで足りるため、構成や制御処理が複雑化することを抑制できる。

【１９６１】

＜変形例６＞

上記第２の実施の形態及びその各変形例では、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態のいずれかを備えているが、本変形例では、それら各時短遊技状態の両方を備えている。また、本変形例では、いずれの時短遊技状態中である場合に第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行が制限されるように構成されている。以下、本変形例の構成について図１７８～図１９０を参照しながら説明する。

【１９６２】

＜特図遊技回の当否テーブル＞

本変形例では、特図遊技回の当否テーブルとして第１特図及び第２特図用の当否テーブル（低確率モード用）と、第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）とを備えている。これら各当否テーブルは、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されている。

【１９６３】

第１特図及び第２特図用の当否テーブル（低確率モード用）は、抽選モードが低確率モ

ードである状況で第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものある。この第１特図及び第２特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、図１７８（ａ）に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタＣ１の値）として「０」～「９」の計１０個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は１／３００に設定されている。また、特殊外れ結果となる乱数の値として「１０」～「１９」の計１０個が設定され、低確率モードでの特殊外れ結果となる確率は１／３００に設定されている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は２９８０／３０００に設定されている。

【１９６４】

第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）は、抽選モードが高確率モードである状況で第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものある。この第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、図１７８（ｂ）に示すように、大当たりとなる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定され、高確率モードでの大当たり当選確率は１／６０に設定されている。なお、第１特図及び第２特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、抽選結果として特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり用の乱数値以外はいずれも通常外れ結果に割り当てられている。通常外れ結果となる確率は５９／６０に設定されている。

【１９６５】

＜特図遊技回の種別テーブル＞

本変形例に係る特図遊技回の種別テーブルについて図１７９を参照しながら説明する。

【１９６６】

大当たり種別テーブルとしては、第１特図用の大当たり種別テーブル（図１７９（ａ））と第２特図用の大当たり種別テーブル（図１７９（ｂ））とが設定されている。

【１９６７】

図１７９（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として４Ｒ確変大当たり結果と４Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が４回となるものである。

【１９６８】

４Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第１上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。第１上限回数に達した場合は、高確遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。

【１９６９】

４Ｒ通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第１時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の第１時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第２上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。第２上限回数に達した場合は、第１時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行する。

【１９７０】

第１特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６４」が４Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、４Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は６５％、４Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は３５％に設定されている。

【１９７１】

図１７９（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として１０Ｒ確変大当たり結果と１０Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものである。

【１９７２】

１０Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第３上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。

【１９７３】

１０Ｒ通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第１時短遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の第１時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第４上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。

【１９７４】

第２特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６４」が１０Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６５」～「９９」が１０Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、１０Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は６５％、１０Ｒ通常大当たり結果は３５％に設定されている。

【１９７５】

ここで、本変形例では、大当たりを契機として移行する第１時短遊技状態とは別に、大当たりを契機とせずに移行する第２時短遊技状態と第３時短遊技状態とが設けられている。

【１９７６】

このうち第２時短遊技状態は、外れ結果となる遊技回（外れ遊技回）の回数が予め定められた天井回数（例えば８００回）に到達したことを契機として移行する時短遊技状態である。この第２時短遊技状態は、図１７９（ｃ）に示すように、第２時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が予め定められた第５上限回数（例えば５００回）に達するまで継続される。

【１９７７】

本変形例における天井回数は、４Ｒ通常大当たり結果又は１０Ｒ通常大当たり結果になったことを契機として移行する第１時短遊技状態の上限回数（継続回数）よりも多い数に設定されている。よって、第１時短遊技状態中に外れ遊技回の回数が天井回数に達することが回避されている。

【１９７８】

第３時短遊技状態は、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になったことを契機として移行する時短遊技状態である。この第３時短遊技状態は、図１７９（ｄ）に示すように、第３時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が上記第５上限回数よりも少ない第６上限回数（例えば３００回）に達するまで継続される。すなわち、第３時短遊技状態は第２時短遊技状態よりも継続回数が少なく、遊技者にとって第２時短遊技状態の方が有利な時短遊技状態となっている。本変形例において第３時短遊技状態は１種類となっている。

【１９７９】

＜開閉実行モード終了時の移行処理＞

本変形例に係る開閉実行モード終了時の移行処理について図１８０のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による遊技状態移行処理（図１１４）のステップＳｂ９１５で実行されるものであり、図１１６の開閉実行モード終了時の移行処理に代えて実行されるものである。図１８０において図１１６と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【１９８０】

先ずステップＳｂ１１０１では、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップＳｂ１１０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。

【１９８１】

ステップＳｂ１１０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた確変カウンタエリアＫＣに第１上限回数に対応する値（例えば１００）をセットする。ス

テップＳｂ１１０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグをセットする。

【１９８２】

ステップＳｂ５１０１では、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに第１上限回数に対応する値（例えば１００）をセットする。ステップＳｂ１１０８では、演出制御装置１４３への送信対象として高確遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【１９８３】

ステップＳｂ１１０１で否定判定した場合（今回の大当たり結果が通常大当たり結果である場合）は、ステップＳｂ１１０９に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグをセットする。これにより、第１時短遊技状態に移行する。

【１９８４】

ステップＳｂ５１０２では、上記サポートカウンタエリアＳＣに第２上限回数に対応する値（例えば１００）をセットする。ステップＳｂ１１１３では、演出制御装置１４３への送信対象として第１時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【１９８５】

＜特図遊技回制御処理＞

本変形例に係る特図遊技回制御処理について図１８１を参照しながら説明する。この処理は、通常処理（図１０７）のステップＳｂ４０３で実行されるものであり、図１０８の特図遊技回制御処理に代えて実行されるものである。図１８１において図１０８と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【１９８６】

ステップＳｂ５０３で否定判定した場合（特図用表示部４３が変動表示中でない場合）は、ステップＳｂ５０４にて共通保留数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合、すなわち、第１特図又は第２特図のいずれかの保留情報が存在する場合は、ステップＳｂ５０５に進み、データ設定処理を実行する。データ設定処理では、第１特図用保留エリアＲａ又は第２特図用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動表示用として実行エリアＡＥに移動させる。

【１９８７】

ステップＳｂ５２０１では、特図用表示部４３における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。ステップＳｂ５２０１の変動開始処理の詳細については後述する。

【１９８８】

ステップＳｂ５０７で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップＳｂ５０９にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている変動表示フラグをクリアする。ステップＳｂ５１０では、高確率モードの残り回数を更新したり、高確率モードを終了させたりするための高確率モード更新・終了用処理を実行する。

【１９８９】

続くステップＳｂ５２０２では、高頻度サポートモードを終了させるための高頻度サポートモード終了用処理を実行する。ステップＳｂ５２０３では、第２時短遊技状態や第３時短遊技状態への移行処理を行うための時短遊技状態移行用処理を実行する。ステップＳｂ５２０４では、特図用表示部４３での確定表示を開始させるための確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。ステップＳｂ５２０２～ステップＳｂ５２０４の詳細については後述する。

【１９９０】

＜変動開始処理＞

ステップＳｂ５２０１の変動開始処理について図１８２のフローチャートを参照しながら説明する。なお、図１８２において図１４６の変動開始処理と同様の処理については同

一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【１９９１】

ステップＳｂ３３０２又はステップＳｂ３３０３の処理を実行した後は、ステップＳｂ３３０４にて、ステップＳｂ３３０２又はステップＳｂ３３０３における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合は、ステップＳｂ３３０５に進み、対応する種別テーブル（図１７９）を参照して大当たり種別を抽選する。

【１９９２】

ステップＳｂ３３０６では、ステップＳｂ３３０５の種別判定により選択された大当たり種別を示す種別フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。ステップＳｂ３３０７では、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。

【１９９３】

ステップＳｂ３３０４で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップＳｂ３３０８に進み、ステップＳｂ３３０２又はステップＳｂ３３０３における当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップＳｂ３３１０にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグをセットする。ステップＳｂ３３１１では、特図用表示部４３にて変動表示される絵柄の停止結果として特殊外れ用の停止結果を設定する。

【１９９４】

ステップＳｂ３３０８で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、今回の当否抽選の結果が通常外れ結果であることを意味する。この場合はステップＳｂ３３１２に進み、通常外れ用の停止結果を設定する。

【１９９５】

ステップＳｂ３３０７、ステップＳｂ３３１１又はステップＳｂ３３１２の実行後は、ステップＳｂ５３０１にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。ステップＳｂ５３０２では、第２時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行し、ステップＳｂ５３０３では、第３時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップＳｂ５３０１～ステップＳｂ５３０３の詳細については後述する。

【１９９６】

ステップＳｂ３３１３では、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、変動種別カウンタＣＳと変動表示時間テーブルとを用いて変動表示時間を抽選する。

【１９９７】

本変形例では、第１特図の当否抽選にて外れ結果（特殊外れ結果又は通常外れ結果）になった場合の変動パターンとして、通常外れ結果になった場合の完全外れ演出や各種リーチ外れ演出に対応する変動パターンのほか、図１８３に示すように、天井到達時用の変動パターンＲ１（例えば１８ｓｅｃ）と、特殊外れ結果用の変動パターンＲ２（例えば１５ｓｅｃ）とが設定されている。

【１９９８】

変動パターンＲ１は、特図当否抽選の結果が外れ結果であり且つ外れ回数が天井回数に到達した遊技回にて選択されるものである。変動パターンＲ１に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として天井到達用演出が実行される。天井到達用演出では、図柄列Ｚ１～Ｚ３を用いた完全外れ演出により外れ結果が報知された後、天井回数への到達を報知する到達報知演出が実行される。なお、到達報知演出に代えて又は加えて、第２時短遊技状態への移行に対応した開始演出（例えば図１３０（ａ）の開始演出）の少なくとも一部が行われてもよい。

【１９９９】

変動パターンＲ２は、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に選択されるものである。変動パターンＲ２に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が実行される。特殊リーチ外れ演出は、特殊外れ結果になったことを報知するものであり、上記変形例３に係る図１５３の特殊リーチ外れ演出と同様のものである。

【２０００】

なお、本変形例では、当否抽選の結果が特殊外れ結果となっても第３時短遊技状態への移行が制限される場合がある。上記変動パターンＲ２は、特殊外れ結果になった場合のうち第３時短遊技状態への移行が生じる場合に選択され、第３時短遊技状態への移行が制限される場合は、上記変形例３のように完全外れ演出に対応した変動パターンが選択される。

【２００１】

変動開始処理（図１８２）の説明に戻り、ステップＳｂ３３１３の実行後はステップＳｂ７１２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。ステップＳｂ７１２の実行後は、ステップＳｂ７１３以降の処理を実行する。

【２００２】

次に、ステップＳｂ５３０１の高頻度サポートモード更新用処理、ステップＳｂ５３０２の第２時短遊技状態の移行判定用処理、ステップＳｂ５３０３の第３時短遊技状態の移行判定用処理について説明する。これらの処理は、変動開始処理にて実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での変動表示が開始される場合に実行されるものである。

【２００３】

＜高頻度サポートモード更新用処理＞

ステップＳｂ５３０１の高頻度サポートモード更新用処理について図１８４のフローチャートを参照しながら説明する。

【２００４】

先ずステップＳｂ５４０１では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合は、ステップＳｂ５４０２にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ、第２サポートフラグ又は第３サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。第１サポートフラグは現在の遊技状態が第１時短遊技状態であることを示し、第２サポートフラグは現在の遊技状態が第２時短遊技状態であることを示し、第３サポートフラグは現在の遊技状態が第３時短遊技状態であることを示すものである。

【２００５】

これらのフラグがセットされている場合は、ステップＳｂ５４０３に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリアＳＣの値を１減算する。これにより、各時短遊技状態の残り回数が１減算される。

【２００６】

ステップＳｂ５４０４では、上記サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」である場合、すなわち、各時短遊技状態での遊技回の実行回数が上限回数に到達している場合には、ステップＳｂ５４０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグをセットする。時短終了用フラグは、各時短遊技状態を終了すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２００７】

ステップＳｂ５４０５の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。ステップＳｂ５４０１で肯定判定した場合（大当たり結果である場合）又はステップＳｂ５４０２で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、各時短遊技状態の残り回数を更新しないとして、ステップＳｂ５４０３以降の処理を実行せずに

高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップＳｂ５４０４で否定判定した場合（サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」でない場合）は、各時短遊技状態を終了すべきではないとして、ステップＳｂ５４０５の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

【２００８】

＜第２時短遊技状態の移行判定用処理＞

ステップＳｂ５３０２の第２時短遊技状態の移行判定用処理について図１８５のフローチャートを参照しながら説明する。

【２００９】

先ずステップＳｂ５５０１では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合には、ステップＳｂ５５０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。到達済みフラグは、外れ遊技回の回数が天井回数に到達済みであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２０１０】

到達済みフラグがセットされていない場合は、ステップＳｂ５５０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされていない場合、すなわち、現在の抽選モードが低確率モードである場合は、ステップＳｂ５５０４に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた外れ回数カウンタエリアＨＣの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアＨＣの値を１減算する。外れ回数カウンタエリアＨＣは、天井回数までの残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２０１１】

ステップＳｂ５５０５では、上記外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップＳｂ５５０６に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグをセットする。

【２０１２】

ステップＳｂ５５０７では、第１サポートフラグ、第２サポートフラグ又は第３サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップＳｂ５５０８にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２時短開始用フラグをセットし、その後、第２時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。第２時短開始用フラグは、第２時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２０１３】

ステップＳｂ５５０７で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）は、ステップＳｂ５５０９に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグがセットされている場合は、各時短遊技状態の最終遊技回であることを意味する。この場合は、ステップＳｂ５５０８に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２時短開始用フラグをセットする。すなわち、各時短遊技状態の最終遊技回で天井回数に到達した場合は、第２時短遊技状態に移行すべきとして処理する。

【２０１４】

ステップＳｂ５５０９で否定判定した場合（時短終了用フラグがセットされていない場合）、すなわち、他の時短遊技状態に滞在中であって且つその最終遊技回でない場合は、第２時短遊技状態に移行すべきではないとして、ステップＳｂ５５０８の処理を実行せずに第２時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。これにより、第２時短遊技状態への移行が制限される。

【２０１５】

ステップＳｂ５５０２で肯定判定した場合（到達済みフラグがセットされている場合）又はステップＳｂ５５０３で肯定判定した場合（高確率フラグがセットされている場合）は、ステップＳｂ５５０４以降の処理を実行することなく、第２時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。また、ステップＳｂ５５０５で否定判定した場合（外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」でない場合）は、ステップＳｂ５５０６以降の処理を実行することなく、第２時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【２０１６】

ステップＳｂ５５０１で肯定判定した場合（大当たり結果である場合）は、ステップＳｂ５５１０に進み、上記カウンタエリアＨＣの値に天井回数に対応した値（例えば８００）をセットする。ステップＳｂ５５１１では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。

【２０１７】

到達済みフラグがセットされている場合は、ステップＳｂ５５１２にて、その到達済みフラグをクリアする処理を実行する。ステップＳｂ５５１２の実行後又はステップＳｂ５５１１で否定判定した場合（到達済みフラグがセットされていない場合）は、第２時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【２０１８】

＜第３時短遊技状態の移行判定用処理＞

ステップＳｂ５３０３の第３時短遊技状態の移行判定用処理について図１８６のフローチャートを参照しながら説明する。

【２０１９】

先ずステップＳｂ５６０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合には、ステップＳｂ５６０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。

【２０２０】

高確率フラグがセットされていない場合、すなわち、高確遊技状態でない場合は、ステップＳｂ５６０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ、第２サポートフラグ又は第３サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。これらサポートフラグのいずれかがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が第１時短遊技状態、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態のいずれかである場合は、ステップＳｂ５６０４にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。

【２０２１】

ステップＳｂ５６０３で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされておらず、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合）又はステップＳｂ５６０４で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされ、各時短遊技状態の最終遊技回である場合）は、ステップＳｂ５６０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。

【２０２２】

第２時短開始用フラグがセットされていない場合、すなわち、第２時短遊技状態に移行すべき状況でない場合は、ステップＳｂ５６０６にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３時短開始用フラグをセットし、その後、第３時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。第３時短開始用フラグは、第３時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２０２３】

ステップＳｂ５６０５で肯定判定した場合（第２時短開始用フラグがセットされている場合）は、ステップＳｂ５６０６の処理を実行することなく、第３時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。すなわち、特殊外れ結果になった場合であっても、第２時短遊技状

態に移行すべき状態である場合は、第３時短遊技状態への移行が制限される。
【２０２４】
このため、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選とが同一の遊技回で成立した場合には、遊技状態が第２時短遊技状態に移行することになる。第２時短遊技状態は、第３時短遊技状態よりも上限回数が多く、遊技者にとって有利な時短遊技状態であるところ、上記のような構成であることで、両方の移行契機が同時に成立した場合に有利な側の時短遊技状態に移行させることができる。
【２０２５】
ここで、ステップＳｂ５３０２の第２時短遊技状態の移行判定用処理（図１８５）、ステップＳｂ５３０３の第３時短遊技状態の移行判定用処理（図１８６）は、特図遊技回の変動表示が開始される場合（より詳しくは、ステップＳｂ３３１３における変動表示時間の設定処理の前）に行われる（図１８２）。
【２０２６】
これらの処理は、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行制限に関するものであるため、本来は、それら各時短遊技状態への移行タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング）で行うのが自然である。しかしながら、そのような構成では、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選との両方が同一の遊技回で成立した場合に、その遊技回での変動表示時間（変動パターン）の設定に際して、ＭＰＵ３１２が特殊外れ結果のみを認識し、天井到達を認識していない状態となる。このため、その遊技回の変動パターンとしては、必然的に特殊外れ結果に対応した変動パターンＲ２（図１８３）が設定されることになる。
【２０２７】
その後のステップＳｂ７１３（図１８２）における変動開始コマンドの設定処理では、変動パターンＲ２に対応した変動開始コマンドが設定されるため、演出制御装置１４３では、実行すべき遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出を認識することになる。つまり、遊技状態の制御では、特殊外れ結果よりも天井到達を優先採用して第２時短遊技状態に移行させるにもかかわらず、遊技回用演出では、第２時短遊技状態に対応した演出（天井到達に対応した演出）ではなく、第３時短遊技状態への移行に対応した演出（特殊外れ結果への当選を報知する演出）が行われることになる。すなわち、遊技回用演出の内容と移行する時短遊技状態との不整合が生じ、遊技回用演出を見た遊技者が移行する時短遊技状態を誤解したりするなどの不都合を招く懸念がある。
【２０２８】
このような場合、天井到達した場合と特殊外れ結果に当選した場合とで全く同じ遊技回用演出を行うようにすれば、上記のような不整合を解消できるが、それでは、せっかく性能の異なる複数種類の時短遊技状態を設けているにもかかわらず、それを演出に活かせないことになり、好ましくない。
【２０２９】
この点、本変形例では、特図遊技回の変動表示が開始される場合にステップＳｂ５３０２、ステップＳｂ５３０３の処理を実行するため、天井到達の成立や優先採用をＭＰＵ３１２が把握した状態で変動表示時間を設定することができる。よって、天井到達と特殊外れ結果の両方が成立した遊技回において、特殊外れ結果に対応した変動パターンＲ２の設定を取り止め、天井到達に対応した変動パターンＲ１（図１８３）を設定することができる。これにより、天井到達に対応した遊技回用演出と、特殊外れ結果に対応した遊技回用演出とを各別に設けていても、実際に移行する遊技状態に整合した遊技回用演出を実行することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。
【２０３０】
ステップＳｂ５６０１で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）又はステップＳｂ５６０２で肯定判定した場合（高確率フラグがセットされている場合）は、ステップＳｂ５６０３以降の処理を実行することなく、第３時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【２０３１】
次に、ステップＳｂ５２０２（図１８１）の高頻度サポートモード終了用処理、ステップＳｂ５２０３の時短遊技状態移行用処理、ステップＳｂ５２０４の確定表示開始用処理について説明する。これらの処理は、特図遊技回において変動表示時間が経過した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での確定表示が開始される場合に実行されるものである。
【２０３２】
＜高頻度サポートモード終了用処理＞
ステップＳｂ５２０２（図１８１）の高頻度サポートモード終了用処理について図１８７のフローチャートを参照しながら説明する。
【２０３３】
先ずステップＳｂ５７０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ、第２サポートフラグ又は第３サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態のいずれかに滞在中である場合は、ステップＳｂ５７０２に進み、時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグは、滞在中の時短遊技状態を終了すべきであることを示すものであり、換言すれば、今回の特図遊技回が、滞在中の時短遊技状態における最終回の特図遊技回であることを示すものである。
【２０３４】
時短終了用フラグがセットされている場合は、ステップＳｂ５７０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態が終了する。続くステップＳｂ５７０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている時短終了用フラグをクリアする。
【２０３５】
ステップＳｂ５７０５では、演出制御装置１４３への送信対象として、対応する遊技状態終了コマンドを設定し、その後、高頻度サポートモード終了用処理を終了する。また、ステップＳｂ５７０１で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）又はステップＳｂ５７０２で否定判定した場合（時短終了用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｂ５７０３以降の処理を実行することなく、高頻度サポートモード終了用処理を終了する。
【２０３６】
＜時短遊技状態移行用処理＞
ステップＳｂ５２０３（図１８１）の時短遊技状態移行用処理について図１８８のフローチャートを参照しながら説明する。
【２０３７】
先ずステップＳｂ５８０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第２時短開始用フラグは、第２時短遊技状態に移行すべきことを示すものである。
【２０３８】
第２時短開始用フラグがセットされている場合は、ステップＳｂ５８０２にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２サポートフラグをセットする。これにより、第２時短遊技状態に移行する。
【２０３９】
ここで、本変形例では、ステップＳｂ５２０２の高頻度サポートモード終了用処理（時短遊技状態を終了させる処理）を実行してからステップＳｂ５２０３の時短遊技状態移行用処理（時短遊技状態に移行させる処理）を実行する構成となっている。このため、他の時短遊技状態における最終遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、先行する時短遊技状態から第２時短遊技状態へと通常遊技状態を介することなく移行させる

ことができる。
【２０４０】
ステップＳｂ５８０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに第５上限回数に対応する値（例えば５００）をセットする。サポートカウンタエリアＳＣは、高頻度サポートモードの残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【２０４１】
ステップＳｂ５８０４では、演出制御装置１４３への送信対象として第２時短遊技状態開始コマンドを設定する。設定された第２時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図１０７）におけるステップＳｂ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。
【２０４２】
ステップＳｂ５８０１で否定判定した場合（第２時短開始用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｂ５８０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第３時短開始用フラグは、第３時短遊技状態に移行すべきことを示すものである。
【２０４３】
第３時短開始用フラグがセットされている場合は、ステップＳｂ５８０６にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３サポートフラグをセットする。これにより、第３時短遊技状態に移行する。なお、他の時短遊技状態における最終遊技回で特殊外れ結果になった場合には、通常遊技状態を介在させることなく、先行する時短遊技状態から第３時短遊技状態へシームレスに移行させることができる。
【２０４４】
ステップＳｂ５８０７では、上記サポートカウンタエリアＳＣに第６上限回数に対応する値（例えば３００）をセットする。ステップＳｂ５８０８では、演出制御装置１４３への送信対象として第３時短遊技状態開始コマンドを設定する。
【２０４５】
ステップＳｂ５８０４又はステップＳｂ５８０８の実行後はステップＳｂ５８０９にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている時短開始用フラグをクリアする。ステップＳｂ５８１０では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグがセットされているか否かを判定する。
【２０４６】
第２特図フラグがセットされていない場合、すなわち、今回の特図遊技回が第１特図の遊技回であり、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行が通常遊技状態からの移行である場合は、ステップＳｂ５８１１にて普図終了用処理を実行する。この処理は、図１１９の第２時短遊技状態移行用処理におけるステップＳｂ１４１１～ステップＳｂ１４１５の処理と同様のものである。
【２０４７】
ステップＳｂ５８１１の実行後は時短遊技状態移行用処理を終了する。また、ステップＳｂ５８１０で肯定判定した場合（第２特図フラグがセットされている場合）は、ステップＳｂ５８１１の処理を実行することなく、時短遊技状態移行用処理を終了する。また、ステップＳｂ５８０５で否定判定した場合（第３時短開始用フラグがセットされていない場合）、すなわち、時短遊技状態に移行させるべき状況でない場合は、そのまま時短遊技状態移行用処理を終了する。
【２０４８】
ここで、本変形例では、時短遊技状態の終了制御や移行制御において、遊技回の回数の更新処理や第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態に移行させるべきか否かの移行判定処理を変動表示の開始時に行う一方で、実際に時短遊技状態を終了させる処理や移行させる処理は変動表示が終了してから行う構成としている。
【２０４９】
前者の回数更新や移行判定を変動表示の開始時に行う場合にあっては、後者の終了処理

や移行処理の処理タイミングを敢えて変動終了後に設定せず、前者と同じタイミング（処理回）に設定することが考えられる。処理効率の観点からすると、処理を分けて実行タイミングを分散させるよりも、寧ろ処理をまとめて同じタイミングで実行する方が好ましいといえる。

【２０５０】

しかしながら、終了処理や移行処理を変動表示の開始時に行う構成であると、特図遊技回において当否抽選結果が報知される前に、普図遊技回や普電役物６３ａが時短遊技状態に対応した態様で動作し、遊技者がこれらの挙動を見ることで、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行を推認できるおそれがある。第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態は当否抽選の結果が外れ結果になることを契機に移行するため、上記の場合、当否抽選結果の報知前に遊技者が外れ結果を把握できてしまうことに繋がる。その結果、特図遊技回において大当たりの期待感が早期に消失する事態の発生を招き、遊技回への注目度向上を図る上で好ましくない。

【２０５１】

この点、本変形例によれば、変動表示が終了してから第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行が生じるため、当否抽選結果を報知してから普図遊技回や普電役物６３ａを時短遊技状態に対応した態様で動作させることができる。これにより、当否抽選結果の報知前に外れ結果を判別できてしまうことが抑制され、大当たりへの期待感を好適に持続させることが可能になる。

【２０５２】

＜確定表示開始用処理＞

ステップＳｂ５２０４（図１８１）の確定表示開始用処理について図１８９のフローチャートを参照しながら説明する。図１８９において図１４９の確定表示開始用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２０５３】

先ずステップＳｂ５９０１では、今回の特図遊技回が天井到達の外れ遊技回であるか否かを判定する。天井到達の外れ遊技回でない場合は、ステップＳｂ５９０２にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。

【２０５４】

特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｂ５９０３にて、その特殊外れフラグをクリアする処理を実行する。ステップＳｂ５９０３の実行後又はステップＳｂ５９０１で肯定判定した場合（天井到達の外れ遊技回である場合）は、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行が生じる状況であることを意味する。

【２０５５】

この場合はステップＳｂ５９０４にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグがセットされているか否かを判定する。第２特図フラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図遊技回が第２特図の遊技回である場合は、ステップＳｂ５９０５にて、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）を設定する。また、ステップＳｂ５９０２で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果又は通常外れ結果である場合もステップＳｂ５９０５に進み、今回の確定表示時間として上記通常確定表示時間を設定する。

【２０５６】

ステップＳｂ５９０４で否定判定した場合（第２特図フラグがセットされていない場合）、すなわち、今回の特図遊技回が第１特図の遊技回である場合は、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行が通常遊技状態からの移行であることを意味する。この場合はステップＳｂ５９０６に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時よりも長い特定確定表示時間を設定する。この際の特定確定表示時間は、上記第２

の実施の形態のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）よりも長い時間（例えば０．８ｓｅｃ）としてもよいし、上記変形例２のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間と、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示期間（例えば０．５ｓｅｃ）と、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）との合計期間（例えば１．５ｓｅｃ）よりも長い時間（例えば４ｓｅｃ）としてもよい。

【２０５７】

ステップＳｂ５９０５又はステップＳｂ５９０６の実行後はステップＳｂ１５０４にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに確定表示フラグをセットし、その後、ステップＳｂ１５０５及びステップＳｂ１５０６の処理を順次実行する。

【２０５８】

ステップＳｂ３５１２では、特図遊技回の実行を通知するための遊技回実行信号や、今回の特図当否抽選の結果を通知するための抽選結果信号を遊技ホール側の管理制御装置に対して出力するための外部信号設定処理を行う。なお、本変形例では、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合、第３時短遊技状態への移行が制限されるが、外部信号設定処理では、そのような場合でも特殊外れ結果に対応した外部信号が出力されるように設定する。

【２０５９】

＜遊技状態の流れについて＞

本変形例における遊技状態の流れについて図１９０を参照しながら説明する。

【２０６０】

通常遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象Ａ）は、通常遊技状態から第２時短遊技状態に移行する。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出（図１８３）が図柄表示装置７５にて実行される。天井到達用演出では、図柄列Ｚ１～Ｚ３による完全外れ演出と、天井回数への到達を報知する到達報知演出とが実行される。

【２０６１】

ここで、本変形例では、外れ回数カウンタエリアＨＣの更新（外れ遊技回の回数の更新）が特図遊技回における変動表示の開始時に行われるが（図１８２、図１８５）、外れ回数画像４７５（図１２８）における外れ回数の更新は、上記第２の実施の形態と同様に、その特図遊技回において確定表示時間が経過してから行われる。

【２０６２】

例えば、外れ回数カウンタエリアＨＣの更新タイミングで外れ回数画像４７５の表示回数を更新すると、図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示される前に外れ回数画像４７５の表示回数が１加算されることになる。この場合、図柄列Ｚ１～Ｚ３により当否抽選結果が報知される前に遊技者が外れ結果を予測できてしまい、その特図遊技回において大当たりへの期待感を持続させることが困難となる懸念がある。

【２０６３】

この点、本変形例のように、外れ回数カウンタエリアＨＣの更新タイミングに対して外れ回数画像４７５の更新タイミングを遅らせ、確定表示時間が経過してから外れ回数画像４７５を更新することで、図柄列Ｚ１～Ｚ３により外れ結果が報知されてから外れ回数画像４７５の表示回数が１加算される流れとすることができる。これにより、遊技者が外れ結果を事前予測できてしまうことが抑制され、大当たりへの期待感を持続させることが可能になる。

【２０６４】

上記構成では、次の特図遊技回に対応する保留情報が存在する場合は、その特図遊技回が開始される場合に外れ回数画像４７５が更新されることになり、次の特図遊技回に対応する保留情報が存在しない場合は、外れ回数カウンタエリアＨＣが更新された特図遊技回が終了してから外れ回数画像４７５が更新されることになる。

【２０６５】

なお、外れ回数画像４７５の更新は、必ずしも確定表示時間の経過時に行われる必要はなく、他のタイミングであってもよい。すなわち、外れ結果の事前予測を回避する上では、図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止表示により当否抽選結果が報知されてから外れ回数画像４７５が更新されれば足りるため、外れ回数カウンタエリアＨＣが更新された特図遊技回において変動表示が終了してから確定表示が終了するまでの期間におけるいずれかのタイミングで外れ回数画像４７５が更新される構成としてもよい。

【２０６６】

通常遊技状況である状況で特殊外れ結果になった場合（事象Ｂ）は、通常遊技状態から第３時短遊技状態に移行する。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、特殊リーチ外れ演出（図１８３）が図柄表示装置７５にて実行される。

【２０６７】

第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果になった場合（事象Ｃ）は、第３時短遊技状態への移行が制限され、第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態が継続される。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置７５にて実行される。なお、特図用表示部４３では、特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

【２０６８】

第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果になった場合（事象Ｄ）は、第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行する。なお、特殊外れ結果になった遊技回が各時短遊技状態の最終遊技回である場合に第３時短遊技状態への移行が許容されるのは、高頻度サポートモードの残り回数の更新処理（ステップＳｂ５３０１の高頻度サポートモード更新用処理）を実行して時短遊技状態の終了を認識し、その後に第３時短遊技状態の移行判定処理（ステップＳｂ５３０３の第３時短遊技状態の移行判定用処理）を実行するためである。

【２０６９】

上記の場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が図柄表示装置７５にて実行される。また、その特図遊技回における確定表示時間の少なくとも一部において、高頻度サポートモードの残り回数が増えたことを報知する上乗せ演出（例えば図１３０（ｃ）の上乗せ演出）が実行される。この際、上乗せ演出により報知される上乗せ回数は、第３時短遊技状態の上限回数に対応した回数（例えば３００回）となる。

【２０７０】

第３時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象Ｅ）は、第２時短遊技状態への移行が制限され、第３時短遊技状態が継続される。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置７５にて実行される。

【２０７１】

第３時短遊技状態の最終遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象Ｆ）は、第３時短遊技状態から第２時短遊技状態に移行する。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置７５にて実行される。また、その特図遊技回における確定表示時間の少なくとも一部において上記上乗せ演出が実行される。

【２０７２】

なお、本変形例では第１時短遊技状態の上限回数が天井回数よりも少ない数に設定されているため、第１時短遊技状態の途中や最終遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達することはないが、上記第２の実施の形態のように第１時短遊技状態の上限回数と天井回数とを同じ回数に設定した場合には、第１時短遊技状態の最終遊技回で外れ結果となることで第１時短遊技状態から第２時短遊技状態に移行する。

【２０７３】

通常遊技状態における同一の特図遊技回で天井到達と特殊外れ結果とが成立した場合（

事象Ｇ）は、第２時短遊技状態の移行判定（ステップＳｂ５３０２の第２時短遊技状態の移行判定用処理）→第３時短遊技状態の移行判定（ステップＳｂ５３０３の第３時短遊技状態の移行判定用処理）の順で処理が実行されることにより、第２時短遊技状態への移行が優先される。すなわち、時短遊技状態中である場合は第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行が制限されるため、先の第２時短遊技状態の移行判定で第２時短遊技状態への移行が決定されることにより、後の第３時短遊技状態の移行判定において第３時短遊技状態への移行が制限される。これにより、遊技者にとって不利な側の第３時短遊技状態への移行を回避し、有利な側の第２時短遊技状態に移行させることができる。

【２０７４】

この場合、天井到達と特殊外れ結果との両方が成立した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置７５にて実行される。なお、特図用表示部４３では、特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

【２０７５】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【２０７６】

外れ遊技回の回数が天井回数となることを契機として移行する第２時短遊技状態と、第２時短遊技状態よりも遊技者にとって不利な時短遊技状態であって、特殊外れ結果となることを契機として移行する第３時短遊技状態とを有する構成において、第２時短遊技状態の途中で特殊外れ結果となっても第３時短遊技状態への移行が制限されるようにした上で、１の特図遊技回において、第２時短遊技状態の移行判定が行われてから第３時短遊技状態の移行判定が行われる構成とした。

【２０７７】

この構成によれば、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合に、第２時短遊技状態の移行判定にて第２時短遊技状態への移行条件の成立が判定された後、第３時短遊技状態の移行判定にて第３時短遊技状態への移行条件の成立が判定されても、上記制限により第３時短遊技状態への移行が回避される。これにより、有利な側の第２時短遊技状態への移行が実施され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【２０７８】

第２時短遊技状態の移行判定及び第３時短遊技状態の移行判定を特図遊技回の開始時に行う構成とした。

【２０７９】

上記構成では、第２時短遊技状態の移行判定及び第３時短遊技状態の移行判定を特図遊技回の開始時に行うため、遊技回用演出として、天井回数の到達に対応した天井到達用演出や、特殊外れ結果となったことに対応した特殊リーチ外れ演出の実行が設定されるよりも前に、それら各移行判定を行うことができる。例えば、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合は、上記天井到達用演出と特殊リーチ外れ演出のいずれもが遊技回用演出の実行対象として成立することになるが、本構成によれば、第３時短遊技状態への移行が回避され、第２時短遊技状態への移行が優先されることを踏まえて上記各演出の選択を行うことができる。これにより、移行先の時短遊技状態がいずれか一方に調整される場合において、調整された移行先の時短遊技状態と整合する遊技回用演出を好適に実行することが可能になる。

【２０８０】

第２時短遊技状態の移行判定及び第３時短遊技状態の移行判定を特図遊技回の開始時に行う一方で、それら各時短遊技状態への移行は確定表示の開始に合わせて行う構成とした。

【２０８１】

第２時短遊技状態の移行判定や第３時短遊技状態の移行判定を実行し、それら各時短遊技状態に移行させることや移行先の時短遊技状態を決定した場合は、あとはその決定結果に従って時短遊技状態に移行させるだけ（ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅ

に対応する時短フラグをセットするだけ）の状態となる。このため、それら各移行判定を特図遊技回の開始時に行う構成では、時短遊技状態への移行についても特図遊技回の開始時に行うことが自然となる。

【２０８２】

しかしながら、特図遊技回の開始時に時短遊技状態への移行を行うと、特図当否抽選の結果が報知される前であるにもかかわらず、時短遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、時短遊技状態への移行を確定表示の開始を待ってから行うことで、普電役物６３ａの挙動から遊技者が時短遊技状態に気付くことがあったとしても、特図当否抽選の結果が報知されるまで遊技回に注目させてから時短遊技状態への移行に関心が移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記各移行判定を特図遊技回の開始時に実行し、調整された移行先の時短遊技状態と整合する遊技回用演出を実行することが可能になる。

【２０８３】

また、第２時短遊技状態への移行条件及び第３時短遊技状態への移行条件は、いずれも特図当否抽選の結果が外れ結果となる場合に成立するものとなっている。このため、時短遊技状態への移行を特図遊技回の開始時に行うと、特図当否抽選の結果が報知される前であるにもかかわらず、遊技者が時短遊技状態への気付きから外れ結果を事前判別できてしまう不都合もある。この点、時短遊技状態への移行を確定表示の開始を待ってから行うことで、そのような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【２０８４】

時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第２時短遊技状態の移行判定及び第３時短遊技状態の移行判定が行われる構成とした。

【２０８５】

この構成によれば、例えば、第２時短遊技状態の最終遊技回にて特殊外れ結果となった場合に、その最終遊技回の中で第２時短遊技状態を終了させてから第３時短遊技状態に移行させることができる。これにより、特殊外れ結果への当選が無効化されて第３時短遊技状態への移行が制限されることを抑制できるほか、通常遊技状態での特図遊技回を介在させることなく、第２時短遊技状態から第３時短遊技状態への切り替えを行うことが可能になる。

【２０８６】

第３時短遊技状態への移行に関するものとして特図当否抽選の結果に基づいて特殊リーチ外れ演出（特殊外れ結果になったこと又は第３時短遊技状態への移行に対応した報知）の実行を設定する処理（ステップＳｂ３３１３）と、第２時短遊技状態への移行に関するものとして外れ遊技回の回数を更新する処理（ステップＳｂ５５０４）とを備える場合において、１の遊技回（特殊外れ結果になった特図遊技回）において、前者の設定処理が行われるよりも前に後者の更新処理が行われるように構成した。

【２０８７】

例えば、後者の更新処理に先立って前者の設定処理を実行する構成であると、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選との両方が成立する特図遊技回において、設定処理の段階では、パチンコ機１０が特殊外れ結果への当選のみを認識し、天井回数への到達を認識していない状態となる。この場合、必然的に特殊リーチ外れ演出を実行するという設定結果になるが、実際に移行する時短遊技状態は第２時短遊技状態に調整されるため、調整先の時短遊技状態と整合しない報知が行われることになる。この点、前者の設定処理に先立って後者の更新処理を実行することで、設定処理の段階でパチンコ機１０が天井回数への到達を認識可能となり、特殊リーチ外れ演出の実行を取り止めることができる。これにより、実際に移行する時短遊技状態の種別と整合しない報知が特図遊技回にて行われることを抑制しながら移行先の時短遊技状態を調整することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【２０８８】

なお、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達しない特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合は、外れ遊技回の回数が更新された後に特殊リーチ外れ演出の実行が設定される。すなわち、第３時短遊技状態への移行条件のみが成立した場合は、それに対応した報知が適切に行われるようにすることができる。

【２０８９】

図柄表示装置７５にて外れ回数画像４７５を表示するとともに、その表示内容の更新を確定表示時間が経過してから行う構成とした。

【２０９０】

上記構成では、外れ回数画像４７５が表示されることにより、累積回数の途中経過や天井回数までの残り回数等を遊技者が把握することができ、その後の遊技を進める上で有用な情報として活用することができる。この場合において特殊外れ結果に対応した報知の設定に先立ち外れ回数の更新処理を行う構成では、特図遊技回における比較的早い段階で当該更新処理が行われるものとなる。このような場合に、外れ回数が更新されたことに対応して直ちに外れ回数画像４７５の表示内容を更新すると、特図当否抽選の結果を報知する前であるにもかかわらず、遊技者が外れ結果であることを判別できてしまう懸念がある。この点、外れ回数画像４７５の更新を確定表示の終了まで待って行うことで、外れ結果の事前判別が可能となることが抑制される。これにより、大当たりへの期待感を持続させることができ、遊技回への注目度の低下を抑制することが可能になる。

【２０９１】

＜変形例７＞

上記変形例６では、時短遊技状態中に天井到達や特殊外れ結果となっても第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行が制限されるが、本変形例では、これらの移行が許容されるように構成されている。以下、本変形例の構成について図１９１～図１９４を参照しながら説明する。これらの図において上記第２の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２０９２】

本変形例における特図遊技回の当否テーブルや種別テーブルの構成は、図１７８～図１７９に示す上記変形例６の当否テーブルや種別テーブルと同様である。また、第２時短遊技状態や第３時短遊技状態についても、図１７９に示す上記変形例６の第２時短遊技状態や第３時短遊技状態と同様である。すなわち、第３時短遊技状態よりも第２時短遊技状態の方が継続回数が多く、遊技者にとって第２時短遊技状態の方が有利な時短遊技状態となっている。

【２０９３】

＜変動開始処理＞

本変形例に係る変動開始処理について図１９１のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図１８１）のステップＳｂ５２０１で実行されるものであり、図１８２の変動開始処理に代えて実行されるものである。図１９１において図１８２と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２０９４】

ステップＳｂ３３０７、ステップＳｂ３３１１又はステップＳｂ３３１２の実行後、すなわち、各当否抽選結果に対応する停止結果を設定した後は、ステップＳｂ５３０１にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。ステップＳｂ６１０１では、第３時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行し、ステップＳｂ６１０２では、第２時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。すなわち、上記変形例６では、第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行してから第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行したが、本変形例では、第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行してから第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップＳｂ６１０１、ステップＳｂ６１０２の詳細については後述

する。
【２０９５】
ステップＳｂ６１０２の実行後はステップＳｂ３３１３にて、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。本変形例においても、上記変形例６と同様に、天井到達時用の変動パターンＲ１（例えば１８ｓｅｃ）と、特殊外れ結果用の変動パターンＲ２（例えば１５ｓｅｃ）とが設定されている（図１８３）。ステップＳｂ３３１３の実行後はステップＳｂ７１２以降の処理を実行する。
【２０９６】
＜第３時短遊技状態の移行判定用処理＞
ステップＳｂ６１０１の第３時短遊技状態の移行判定用処理について図１９２のフローチャートを参照しながら説明する。図１９２において図１８６の第３時短遊技状態の移行判定用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【２０９７】
先ずステップＳｂ５６０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合は、ステップＳｂ５６０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。
【２０９８】
高確率フラグがセットされていない場合は、ステップＳｂ６２０１にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ、第２サポートフラグ又は第３サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。これらサポートフラグのいずれかがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が第１時短遊技状態、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態のいずれかである場合は、ステップＳｂ６２０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグをセットする。すなわち、本変形例では、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合、滞在中の時短遊技状態を終了させるように構成されている。
【２０９９】
ステップＳｂ６２０２の実行後又はステップＳｂ６２０１で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、ステップＳｂ６２０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３時短開始用フラグをセットし、その後、第３時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。第３時短開始用フラグは、第３時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【２１００】
＜第２時短遊技状態の移行判定用処理＞
ステップＳｂ６１０２の第２時短遊技状態の移行判定用処理について図１９３のフローチャートを参照しながら説明する。図１９３において図１８５の第２時短遊技状態の移行判定用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【２１０１】
ステップＳｂ５５０３で否定判定した場合（高確率フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｂ５５０４にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた外れ回数カウンタエリアＨＣの値を更新する。ステップＳｂ５５０５では、上記外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップＳｂ５５０６に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグをセットする。
【２１０２】
ステップＳｂ６３０１では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ

、第２サポートフラグ又は第３サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。これらサポートフラグのいずれかがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が第１時短遊技状態、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態のいずれかである場合は、ステップＳｂ６３０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグをセットする。

【２１０３】

ステップＳｂ６３０２の実行後又はステップＳｂ６３０１で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、ステップＳｂ６３０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第３時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、天井到達した特図遊技回で特殊外れ結果となっている場合は、ステップＳｂ６３０４に進み、上記第３時短開始用フラグをクリアする処理を実行する。これにより、第３時短遊技状態への移行がキャンセルされる。

【２１０４】

ステップＳｂ６３０４の実行後又はステップＳｂ６３０３で否定判定した場合（第３時短開始用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｂ６３０５にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２時短開始用フラグをセットし、その後、第２時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。第２時短開始用フラグは、第２時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２１０５】

このように本変形例では、天井到達と特殊外れ結果との両方が同一の遊技回で成立した場合に、先ずは、特殊外れ結果への当選に基づいて第３時短遊技状態に移行すべきと設定され、その後、天井到達の成立に基づいて第２時短遊技状態に移行すべきと書き換えられる。第２時短遊技状態は、第３時短遊技状態よりも上限回数が多く、遊技者にとって有利な時短遊技状態であるところ、上記のような構成であることで、両方の移行契機が同時に成立した場合に有利な側の時短遊技状態に移行させることができる。

【２１０６】

また、ステップＳｂ５３０１の高頻度サポートモード更新用処理、ステップＳｂ６１０１の第３時短遊技状態の移行判定用処理、ステップＳｂ６１０２の第２時短遊技状態の移行判定用処理は、ステップＳｂ３３１３の変動表示時間の設定処理に先立って実行される。このため、天井到達と特殊外れ結果との両方が成立した特図遊技回において、第２時短遊技状態への移行を優先する決定結果を変動表示時間（変動パターン）の選択に反映させることができる。具体的には、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した特図遊技回において同時に特殊外れ結果にもなっている場合に、その遊技回の変動パターンとして天井到達に対応した変動パターンＲ１（図１８３）を設定することができる。これにより、移行する遊技状態に整合した遊技回用演出を実行することが可能になる。

【２１０７】

＜遊技状態の流れについて＞

本変形例における遊技状態の流れについて図１９４を参照しながら説明する。なお、事象Ａ～事象Ｂについては上記変形例６における事象Ａ～事象Ｂの場合と同様であるため、説明を省略する。

【２１０８】

第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合（事象Ｃ）は、それらの各時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行する。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が図柄表示装置７５にて実行される。

【２１０９】

第３時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象Ｄ）は、第３時短遊技状態から第２時短遊技状態に移行する。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置７５にて実行される。

【２１１０】
通常遊技状態における同一の特図遊技回で天井到達と特殊外れ結果とが成立した場合（事象Ｅ）は、第３時短遊技状態の移行判定（ステップＳｂ６１０１の第３時短遊技状態の移行判定用処理）→第２時短遊技状態の移行判定（ステップＳｂ６１０２の第２時短遊技状態の移行判定用処理）の順で処理が実行されることにより、第２時短遊技状態への移行が優先される。すなわち、時短遊技状態中に移行契機が成立した場合に第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行が許容されるため、先の第３時短遊技状態の移行判定で第３時短遊技状態への移行が決定されても、後の第２時短遊技状態の移行判定で第２時短遊技状態に移行するように決定結果が変更されるからである。これにより、遊技者にとって不利な側の第３時短遊技状態への移行を回避し、有利な側の第２時短遊技状態に移行させることができる。
【２１１１】
この場合、天井到達と特殊外れ結果との両方が成立した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置７５にて実行される。なお、特図用表示部４３では、特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。
【２１１２】
以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【２１１３】
外れ遊技回の回数が天井回数となることを契機として移行する第２時短遊技状態と、第２時短遊技状態よりも遊技者にとって不利な時短遊技状態であって、特殊外れ結果となることを契機として移行する第３時短遊技状態とを有する構成において、第２時短遊技状態の途中で特殊外れ結果となった場合に第３時短遊技状態への移行が許容されるようにした上で、１の特図遊技回において、第３時短遊技状態の移行判定が行われてから第２時短遊技状態の移行判定が行われる構成とした。
【２１１４】
この構成によれば、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合に、第３時短遊技状態の移行判定にて第３時短遊技状態への移行が判定されても、その後、第２時短遊技状態の移行判定にて第２時短遊技状態への移行が判定されることで、先の第３時短遊技状態の移行判定の結果をキャンセルすることができる。これにより、有利な側の第２時短遊技状態への移行が実施され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。
【２１１５】
＜変形例８＞
上記変形例６及び変形例７では、第２時短遊技状態の移行判定用処理と第３時短遊技状態の移行判定用処理との順序を固定化したが、本変形例では、これらの順序を切り替え可能に構成されている。以下、本変形例の構成について図１９５～図２００を参照しながら説明する。これらの図において上記第２の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。
【２１１６】
本変形例では、上記変形例６と同様に、時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達したり、当否抽選結果が特殊外れ結果になったりした場合に、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行が制限されるように構成されている。
【２１１７】
また、本変形例における特図遊技回の当否テーブルや種別テーブルの構成は、図１７８～図１７９に示す上記変形例６の当否テーブルや種別テーブルと同様である。また、外れ遊技回の回数が天井回数に到達したことを契機として移行する第２時短遊技状態についても図１７９に示す上記変形例６の第２時短遊技状態と同様である。
【２１１８】
但し、本変形例では、特殊外れ結果の種別が複数設定され、第３時短遊技状態の種別も複数設定されている。

【２１１９】
＜特殊外れ用の種別テーブル及び第３時短遊技状態＞
本変形例に係る特殊外れ用の種別テーブル及び第３時短遊技状態について図１９５を参照しながら説明する。
【２１２０】
本変形例では、大当たり用の種別テーブルとは別の種別テーブルとして、特殊外れ用の種別テーブル（第１特図用）を備えている。特殊外れ用の種別テーブル（第１特図用）は、第１特図の当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合に参照される種別テーブルであり、ＲＯＭ３１３の種別テーブル記憶エリア３１３ｂに記憶されている。
【２１２１】
図１９５（ａ）に示すように、特殊外れ用の種別テーブル（第１特図用）では、選択可能な特殊外れ種別として特殊外れ結果Ａと特殊外れ結果Ｂとが設定されている。特殊外れ結果Ａは第３時短遊技状態Ａに移行する特殊外れ結果であり、特殊外れ結果Ｂは第３時短遊技状態Ｂに移行する特殊外れ結果である。
【２１２２】
図１９５（ｂ）に示すように、第３時短遊技状態Ａは、特図遊技回の実行回数が予め定められた第６上限回数（例えば３００回）に達するまで継続される時短遊技状態である。第６上限回数は第２時短遊技状態の第５上限回数（例えば５００回）よりも少ない回数であり、第３時短遊技状態Ａよりも第２時短遊技状態の方が遊技者にとって有利な時短遊技状態となっている。
【２１２３】
第３時短遊技状態Ｂは、特図遊技回の実行回数が予め定められた第７上限回数（例えば７００回）に達するまで継続される時短遊技状態である。第７上限回数は第２時短遊技状態の第５上限回数よりも多い回数であり、第２時短遊技状態よりも第３時短遊技状態Ｂの方が遊技者にとって有利な時短遊技状態となっている。
【２１２４】
特殊外れ用の種別テーブル（第１特図用）では、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「８９」が特殊外れ結果Ａに対応し、「９０」～「９９」が特殊外れ結果Ｂに対応している。すなわち、特殊外れ結果Ａに振り分けられる確率は９０％、特殊外れ結果Ｂに振り分けられる確率は１０％に設定されている。
【２１２５】
第２特図の当否抽選においても特殊外れ結果が設定されているが（図１７８（ａ））、第２特図の特殊外れ結果については１種類のみが設定されている。すなわち、第２特図に対応する特殊外れ用の種別テーブルは設定されていない。第２特図の当否抽選で特殊外れ結果になった場合には第３時短遊技状態Ａに移行する。なお、この構成は、理解や説明の容易化を図るための便宜上のものであり、第２特図の特殊外れ結果の種別を複数設定しても構わない。
【２１２６】
＜変動開始処理＞
本変形例に係る変動開始処理について図１９６のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図１８１）のステップＳｂ５２０１で実行されるものであり、図１８２の変動開始処理に代えて実行されるものである。図１９６において図１８２と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【２１２７】
ステップＳｂ３３０７、ステップＳｂ３３１１又はステップＳｂ３３１２の実行後、すなわち、各当否抽選結果に対応する停止結果を設定した後は、ステップＳｂ５３０１にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。
【２１２８】

ステップＳｂ６５０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｂ６５０２に進み、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ｂであるか否かを判定する。特殊外れ結果Ｂは、第３時短遊技状態Ｂの移行契機となるものであり、第３時短遊技状態Ｂは、天井到達を契機とする第２時短遊技状態よりも遊技者にとって有利な時短遊技状態である。

【２１２９】

特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ｂでない場合は、特殊外れ結果Ａであることを意味する。特殊外れ結果Ａは、第３時短遊技状態Ａの移行契機となるものであり、第３時短遊技状態Ａは、第２時短遊技状態よりも遊技者にとって不利な時短遊技状態である。この場合はステップＳｂ６５０３に進み、第２時短遊技状態の移行用判定処理Ａを実行し、その後、ステップＳｂ６５０４にて、第３時短遊技状態の移行用判定処理Ａを実行する。

【２１３０】

ステップＳｂ６５０３の第２時短遊技状態の移行用判定処理ＡとステップＳｂ６５０４の第３時短遊技状態の移行用判定処理Ａとは、上記変形例６に係るステップＳｂ５３０２の第２時短遊技状態の移行用判定処理（図１８５）とステップＳｂ５３０３の第３時短遊技状態の移行用判定処理（図１８６）と同様のものである。よって、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選が同一の遊技回で成立した場合において特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ａである場合は、天井回数への到達を反映させて時短遊技状態への移行処理が行われる。すなわち、第３時短遊技状態Ａへの移行が制限され、第２時短遊技状態に移行する旨が決定される。

【２１３１】

また、ステップＳｂ６５０１で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）、すなわち、今回の特図当否抽選結果が通常外れ結果である場合も、ステップＳｂ６５０３に進む。

【２１３２】

ステップＳｂ６５０２で肯定判定した場合（特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ｂである場合）は、ステップＳｂ６５０５にて第３時短遊技状態の移行用判定処理Ｂを実行し、その後、ステップＳｂ６５０６にて第２時短遊技状態の移行用判定処理Ｂを実行する。すなわち、ステップＳｂ６５０２で否定判定した場合とは逆の順序で処理を行う。

【２１３３】

ここで、ステップＳｂ６５０５の第３時短遊技状態の移行用判定処理Ｂについて図１９７のフローチャートに基づいて説明する。図１９７において図１８６の第３時短遊技状態の移行用判定処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２１３４】

図１９７に示すように、ステップＳｂ６５０５の第３時短遊技状態の移行用判定処理Ｂは、基本的に図１８６の第３時短遊技状態の移行用判定処理と同様であるが、ステップＳｂ５６０５の処理を備えていない点で異なっている。ステップＳｂ５６０５は、第２時短開始用フラグがセットされている場合（第２時短遊技状態に移行すべき状況である場合）に第３時短遊技状態への移行を制限するものであるが、ステップＳｂ６５０５の第３時短遊技状態の移行用判定処理Ｂでは、このような処理を実行しない。すなわち、第２時短遊技状態に移行すべき状況であるか否かを考慮することなく、他の時短遊技状態の滞在中でなければ、第３時短遊技状態に移行すべきとして第３時短開始用フラグをセットする。

【２１３５】

次に、ステップＳｂ６５０６の第２時短遊技状態の移行用判定処理Ｂについて図１９８のフローチャートを参照しながら説明する。図１９８において図１８５の第２時短遊技状態の移行用判定処理と同一の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２１３６】

図１９８に示すように、ステップＳｂ６５０６の第３時短遊技状態の移行用判定処理Ｂは、基本的に図１８５の第２時短遊技状態の移行用判定処理と同様であるが、ステップＳｂ６６０１の処理を備えている点で異なっている。ステップＳｂ６６０１は、第３時短開始用フラグがセットされている場合に第２時短遊技状態への移行を制限するものである。よって、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選が同一の遊技回で成立した場合において特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ｂである場合には、特殊外れ結果への当選を反映させて時短遊技状態への移行処理が行われる。すなわち、第２時短遊技状態への移行が制限され、第３時短遊技状態Ｂに移行する旨が決定される。

【２１３７】

変動開始処理（図１９６）の説明に戻り、ステップＳｂ６５０４又はステップＳｂ６５０６の実行後は、ステップＳｂ３３１３にて変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、外れ遊技回の回数が天井回数に到達している場合は、天井到達に対応した変動パターンＲ１（図１８３）を設定し、当否抽選結果が特殊外れ結果である場合は、特殊外れ結果に対応した変動パターンＲ２を設定する。但し、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選との両方が同一の遊技回で成立している場合は、いずれの時短遊技状態に移行させるかの決定結果を加味して変動パターンを設定する。具体的には、第２時短遊技状態に移行する旨を決定している場合は、天井到達に対応した変動パターンＲ１を設定し、第３時短遊技状態Ｂに移行する旨を決定している場合は、特殊外れ結果に対応した変動パターンＲ２を設定する。ステップＳｂ３３１３の実行後はステップＳｂ７１２以降の処理を実行する。

【２１３８】

＜時短遊技状態移行用処理＞

本変形例に係る時短遊技状態移行用処理について図１９９のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図１８１）のステップＳｂ５２０３で実行されるものであり、図１８８の時短遊技状態移行用処理に代えて実行されるものである。図１９９において図１８８と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２１３９】

ステップＳｂ５８０１で否定判定した場合（第２時短開始用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｂ５８０５にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第３時短開始用フラグがセットされている場合は、ステップＳｂ５８０６にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３サポートフラグをセットする。これにより、第３時短遊技状態に移行する。

【２１４０】

ステップＳｂ６７０１では、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ｂであるか否かを判定する。特殊外れ結果Ｂでない場合、すなわち、特殊外れ結果Ａである場合は、ステップＳｂ６７０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに第６上限回数に対応する値（例えば３００）をセットする。これにより、移行する第３時短遊技状態が第３時短遊技状態Ａに設定される。

【２１４１】

ステップＳｂ６７０１で肯定判定した場合（特殊外れ結果Ｂである場合）は、ステップＳｂ６７０３に進み、上記サポートカウンタエリアＳＣに第７上限回数に対応する値（例えば７００）をセットする。これにより、移行する第３時短遊技状態が第３時短遊技状態Ｂに設定される。

【２１４２】

ステップＳｂ６７０２又はステップＳｂ６７０３の実行後はステップＳｂ６７０４にて、演出制御装置１４３への送信対象として第３時短遊技状態開始コマンドを設定する。その際、第３時短遊技状態Ａに移行する場合は、第３時短遊技状態Ａに対応した開始コマンドを設定し、第３時短遊技状態Ｂに移行する場合は、第３時短遊技状態Ｂに対応した開始コマンドを設定する。それら各開始コマンドには上限回数を示す情報が含まれる。

【２１４３】
ステップＳｂ５８０４又はステップＳｂ６７０４の実行後はステップＳｂ５８０９にて、時短開始用フラグをクリアする処理を実行する。その後、ステップＳｂ５８１０以降の処理を実行する。
【２１４４】
＜遊技状態の流れについて＞
本変形例における遊技状態の流れについて図２００を参照しながら説明する。なお、事象Ａについては上記変形例６における事象Ａの場合と同様であるため、説明を省略する。
【２１４５】
通常遊技状況である状況で特殊外れ結果Ａ又は特殊外れ結果Ｂになった場合（事象Ｂ）には、通常遊技状態から第３時短遊技状態Ａ又は第３時短遊技状態Ｂに移行する。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出（図１８３）が図柄表示装置７５にて実行される。
【２１４６】
第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果Ａ又は特殊外れ結果Ｂになった場合（事象Ｃ）は、第３時短遊技状態Ａ又は第３時短遊技状態Ｂへの移行が制限され、第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態が継続される。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置７５にて実行される。なお、特図用表示部４３では、特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。
【２１４７】
第１時短遊技状態又は第２時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果Ａ又は特殊外れ結果Ｂになった場合（事象Ｄ）は、それら各時短遊技状態から第３時短遊技状態Ａ又は第３時短遊技状態Ｂに移行する。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が図柄表示装置７５にて実行される。
【２１４８】
第３時短遊技状態Ａ又は第３時短遊技状態Ｂの最終遊技回以外の遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象Ｅ）は、第２時短遊技状態への移行が制限され、第３時短遊技状態Ａ又は第３時短遊技状態Ｂが継続される。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置７５にて実行される。
【２１４９】
第３時短遊技状態Ａ又は第３時短遊技状態Ｂの最終遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象Ｆ）は、それらの各第３時短遊技状態から第２時短遊技状態に移行する。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置７５にて実行される。
【２１５０】
通常遊技状態における同一の特図遊技回で天井到達と特殊外れ結果Ａとが成立した場合（事象Ｇ）は、第２時短遊技状態の移行判定（ステップＳｂ６５０３の第２時短遊技状態の移行判定用処理Ａ）→第３時短遊技状態の移行判定（ステップＳｂ６５０４の第３時短遊技状態の移行判定用処理Ａ）の順で処理が実行されることにより、第２時短遊技状態への移行が優先される。すなわち、時短遊技状態中である場合は第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態Ａへの移行が制限されるため、先の第２時短遊技状態の移行判定で第２時短遊技状態への移行が決定されることにより、後の第３時短遊技状態の移行判定において第３時短遊技状態Ａへの移行が制限される。これにより、遊技者にとって不利な側の第３時短遊技状態Ａへの移行を回避し、有利な側の第２時短遊技状態に移行させることができる。
【２１５１】
この場合、天井到達と特殊外れ結果との両方が成立した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置７５にて実行される。なお、特図用表示部４３では、特殊外れ結果Ａに対応した絵柄が停止表示される。

【２１５２】
通常遊技状態における同一の特図遊技回で天井到達と特殊外れ結果Ｂとが成立した場合（事象Ｈ）は、第３時短遊技状態の移行判定（ステップＳｂ６５０５の第３時短遊技状態の移行判定用処理Ｂ）→第２時短遊技状態の移行判定（ステップＳｂ６５０６の第２時短遊技状態の移行判定用処理Ｂ）の順で処理が実行されることにより、第３時短遊技状態Ｂへの移行が優先される。すなわち、時短遊技状態中である場合は第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態Ｂへの移行が制限されるため、先の第３時短遊技状態の移行判定で第３時短遊技状態Ｂへの移行が決定されることにより、後の第２時短遊技状態の移行判定において第２時短遊技状態への移行が制限される。これにより、遊技者にとって不利な側の第２時短遊技状態への移行を回避し、有利な側の第３時短遊技状態Ｂに移行させることができる。この場合、天井到達と特殊外れ結果との両方が成立した特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が図柄表示装置７５にて実行される。
【２１５３】
以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【２１５４】
外れ遊技回の回数が天井回数となることを契機として移行する第２時短遊技状態と、第２時短遊技状態よりも遊技者にとって有利な時短遊技状態であって、特殊外れ結果となることを契機として移行する第３時短遊技状態Ｂとを有する構成において、第２時短遊技状態の途中で特殊外れ結果となっても第３時短遊技状態Ｂへの移行が制限されるようにした上で、１の特図遊技回において、第３時短遊技状態Ｂの移行判定（ステップＳｂ６５０５）が行われてから第２時短遊技状態の移行判定（ステップＳｂ６５０６）が行われる構成とした。
【２１５５】
この構成によれば、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合に、第３時短遊技状態Ｂの移行判定にて第３時短遊技状態Ｂへの移行条件の成立が判定された後、第２時短遊技状態の移行判定にて第２時短遊技状態への移行条件の成立が判定されても、上記制限により第２時短遊技状態への移行が回避される。これにより、有利な側の第３時短遊技状態Ｂへの移行が実施され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。
【２１５６】
第２時短遊技状態よりも不利な第３時短遊技状態Ａと、第２時短遊技状態よりも有利な第３時短遊技状態Ｂとを有し、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合に、特殊外れ結果の種別（移行先の第３時短遊技状態の種別）を参照し、その結果に基づいて移行判定の順序を切り替える構成とした。
【２１５７】
この構成によれば、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合において、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ａ（第２時短遊技状態よりも不利な第３時短遊技状態Ａへの移行に対応する種別）である場合には、第２時短遊技状態の移行判定（ステップＳｂ６５０３）→第３時短遊技状態Ａの移行判定（ステップＳｂ６５０４）の順で処理を実行し、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ｂ（第２時短遊技状態よりも有利な第３時短遊技状態Ｂへの移行に対応する種別）である場合には、第３時短遊技状態Ｂの移行判定（ステップＳｂ６５０５）→第２時短遊技状態の移行判定（ステップＳｂ６５０６）の順で処理を実行することができる。このような構成であることで、複数の第３時短遊技状態を有し、第２時短遊技状態よりも不利なものと有利なものとが混在する状況であっても、常に有利な側の時短遊技状態への移行を優先させることができる。
【２１５８】
＜変形例９＞
本変形例では、外れ遊技回の回数が天井回数に到達し、第２時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回において、第３時短遊技状態に移行させるか否かの判定処理を実行しないように構成されている。以下、本変形例の構成について図２０１及び図２０２を参

照しながら説明する。
【２１５９】
本変形例では、上記変形例８と同様に、時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達したり、当否抽選結果が特殊外れ結果になったりした場合に、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行が制限されるように構成されている。
【２１６０】
本変形例における特図遊技回の当否テーブルや大当たり種別テーブル、第２時短遊技状態については、図１７８～図１７９に示す上記変形例６の当否テーブルや大当たり種別テーブル、第２時短遊技状態と同様である。また、本変形例における特殊外れ種別テーブルや第３時短遊技状態については、図１９５に示す上記変形例８の特殊外れ種別テーブルや第３時短遊技状態と同様である。すなわち、第３時短遊技状態として第３時短遊技状態Ａと第３時短遊技状態Ｂとを有し、第３時短遊技状態Ａは第２時短遊技状態よりも上限回数が少なく、第３時短遊技状態Ｂは第２時短遊技状態よりも上限回数が多い時短遊技状態となっている。
【２１６１】
＜変動開始処理＞
本変形例に係る変動開始処理について図２０１のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による特図遊技回制御処理（図１８１）のステップＳｂ５２０１で実行されるものであり、図１９６の変動開始処理に代えて実行されるものである。図２０１において図１９６と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【２１６２】
ステップＳｂ３３０７、ステップＳｂ３３１１又はステップＳｂ３３１２の実行後、すなわち、各当否抽選結果に対応する停止結果を設定した後は、ステップＳｂ５３０１にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。
【２１６３】
ステップＳｂ７２０１では、第２時短遊技状態に移行させるか否かを判定するための第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。この処理は、上記変形例６に係る図１８５の第２時短遊技状態の移行判定用処理と同様のものである。
【２１６４】
図１８５を援用してステップＳｂ７２０１の第２時短遊技状態の移行判定用処理について説明すると、先ずステップＳｂ５５０１では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合には、ステップＳｂ５５０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。
【２１６５】
到達済みフラグがセットされていない場合は、ステップＳｂ５５０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされていない場合は、ステップＳｂ５５０４に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた外れ回数カウンタエリアＨＣの値を更新する。
【２１６６】
ステップＳｂ５５０５では、上記外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップＳｂ５５０６に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグをセットする。
【２１６７】
ステップＳｂ５５０７では、第１サポートフラグ、第２サポートフラグ又は第３サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。いずれかのサポートフラグがセットされている場合は、ステップＳｂ５５０９にて、上記各種フラグ格納エリア３１４

ｅに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。
【２１６８】
ステップＳｂ５５０７で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）又はステップＳｂ５５０９で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされている場合）は、ステップＳｂ５５０８にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２時短開始用フラグをセットする。第２時短開始用フラグは、第２時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【２１６９】
変動開始処理（図２０１）の説明に戻り、ステップＳｂ７２０１の第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行した後は、ステップＳｂ７２０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第２時短開始用フラグがセットされていない場合、すなわち、第２時短遊技状態に移行すべき状況でない場合は、ステップＳｂ７２０３にて、第３時短遊技状態に移行させるか否かを判定するための第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。この処理は、上記変形例８に係る図１９７の第３時短遊技状態の移行判定用処理Ｂと同様のものである。
【２１７０】
図１９７を援用してステップＳｂ７２０３の第３時短遊技状態の移行判定用処理について説明すると、先ずステップＳｂ５６０１では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果（特殊外れ結果Ａ又は特殊外れ結果Ｂ）となった場合は、ステップＳｂ５６０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。
【２１７１】
高確率フラグがセットされていない場合は、ステップＳｂ５６０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ、第２サポートフラグ又は第３サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。これらサポートフラグのいずれかがセットされている場合は、ステップＳｂ５６０４にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。
【２１７２】
ステップＳｂ５６０３で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされておらず、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合）又はステップＳｂ５６０４で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされており、各時短遊技状態の最終遊技回である場合）は、ステップＳｂ５６０６にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３時短開始用フラグをセットする。第３時短開始用フラグは、第３時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【２１７３】
変動開始処理（図２０１）の説明に戻り、ステップＳｂ７２０２で肯定判定した場合（第２時短開始用フラグがセットされている場合）は、ステップＳｂ７２０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｂ７２０５にて、セットされている特殊外れフラグをクリアする処理を実行する。
【２１７４】
ステップＳｂ７２０３、ステップＳｂ７２０５の実行後又はステップＳｂ７２０４で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）はステップＳｂ３３１３にて、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。本変形例においても、上記変形例６と同様に、天井到達時用の変動パターンＲ１（例えば１８ｓｅｃ）と、特殊外れ結果用の変動パターンＲ２（例えば１５ｓｅｃ）とが設定されている（図１８３）。ステップＳｂ３３１３の実行後はステップＳｂ７１２以降の処理を実行する。

【２１７５】
＜遊技状態の流れについて＞
本変形例における遊技状態の流れについて図２０２を参照しながら説明する。なお、事象Ａ～事象Ｆについては上記変形例８における事象Ａ～事象Ｆの場合と同様であるため、説明を省略する。
【２１７６】
本変形例では、第２時短遊技状態の移行判定用処理（ステップＳｂ７２０１）→第３時短遊技状態の移行判定用処理（ステップＳｂ７２０３）の順で処理が実行され、第２時短遊技状態の移行判定用処理において第２時短開始用フラグがセットされた場合には、第３時短遊技状態の移行判定用処理の実行が回避される。よって、通常遊技状態における同一の特図遊技回で天井到達と特殊外れ結果Ａ又はＢとが成立した場合（事象Ｇ）は、第３時短遊技状態Ａ又はＢへの移行が制限され、通常遊技状態から第２時短遊技状態に移行する。
【２１７７】
この場合、天井到達と特殊外れ結果Ａ又はＢとの両方が成立した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置７５にて実行される。この際、特図用表示部４３では、特殊外れ結果Ａ又はＢに対応した絵柄が停止表示される。
【２１７８】
なお、第３時短遊技状態Ａは第２時短遊技状態よりも遊技者にとって不利な時短遊技状態であるのに対し、第３時短遊技状態Ｂは第２時短遊技状態よりも遊技者にとって有利な時短遊技状態であり、それら各第３時短遊技状態は第２時短遊技状態との関係において有利不利が異なる構成となっている。本変形例では、そのような有利関係の相違にかかわらず、天井到達と同時に成立した特殊外れ結果の種別がいずれであっても、第２時短遊技状態への移行を優先する構成としている。このような構成とすることで、次の効果を期待することができる。
【２１７９】
第２時短遊技状態は、外れ遊技回の累積回数により移行するため、外れ遊技回が天井回数に到達する前（移行契機が成立する前）から遊技者が第２時短遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、実際に外れ遊技回が天井回数に到達して移行契機が成立しているにもかかわらず、第２時短遊技状態に移行させないでいると、第２時短遊技状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい。この場合、天井到達は一体どうなってしまったのかと困惑するおそれがあり、他の時短遊技状態に移行させるにしても、第２時短遊技状態ではないことについて不自然な印象を与える懸念がある。
【２１８０】
一方、第３時短遊技状態は特殊外れ結果への当選を移行契機とし、１の遊技回の中で成立する条件に基づいて移行するため、当該移行契機が成立する前の段階から遊技者が第３時短遊技状態への移行を予測することができない。このため、内部的に特殊外れ結果への当選状態となっていても、それを積極的に報知しなければ、遊技者が第３時短遊技状態への移行を意識することを回避できる。
【２１８１】
これらのことより、第２時短遊技状態への移行契機と第３時短遊技状態への移行契機とが同時に成立し、いずれかの時短遊技状態を選ばざるを得ない場合にあっては、第３時短遊技状態への移行を制限し、第２時短遊技状態への移行を優先させる方が、移行の制限を遊技者に気付かれにくくすることができると考えられる。よって、本変形例のように、有利不利を問わず一律に第２時短遊技状態を優先させることで、遊技者の気付きを抑制しながら移行先の時短遊技状態を調整することが可能になる。
【２１８２】
なお、第３時短遊技状態として第２時短遊技状態よりも遊技者にとて不利なものしか存在しない上記変形例６や変形例７においても、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選とが同一の遊技回で成立した場合に第２時短遊技状態への移行を優先させる点では、本変

形例と同様であるため、上記の効果は、それら変形例６や変形例７の構成においても期待することができる。

【２１８３】

＜変形例１０＞

本変形例では、当否抽選結果が特殊外れ結果となり、第３時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回において、第２時短遊技状態に移行させるか否かの判定処理を実行しないように構成されている。以下、本変形例の構成について図２０３～図２０６を参照しながら説明する。

【２１８４】

本変形例では、上記変形例８と同様に、時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達したり、当否抽選結果が特殊外れ結果になったりした場合に、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行が制限されるように構成されている。

【２１８５】

本変形例における特図遊技回の当否テーブルや大当たり種別テーブル、第２時短遊技状態については、図１７８～図１７９に示す上記変形例６の当否テーブルや大当たり種別テーブル、第２時短遊技状態と同様である。また、本変形例における特殊外れ種別テーブルや第３時短遊技状態については、図１９５に示す上記変形例８の特殊外れ種別テーブルや第３時短遊技状態と同様である。すなわち、第３時短遊技状態として第３時短遊技状態Ａと第３時短遊技状態Ｂとを有し、第３時短遊技状態Ａは第２時短遊技状態よりも上限回数が少なく、第３時短遊技状態Ｂは第２時短遊技状態よりも上限回数が多い時短遊技状態となっている。

【２１８６】

＜変動開始処理＞

本変形例に係る変動開始処理について図２０３のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による特図遊技回制御処理（図１８１）のステップＳｂ５２０１で実行されるものであり、図１９６の変動開始処理に代えて実行されるものである。図２０３において図１９６と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２１８７】

ステップＳｂ３３０７、ステップＳｂ３３１１又はステップＳｂ３３１２の実行後、すなわち、各当否抽選結果に対応する停止結果を設定した後は、ステップＳｂ５３０１にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。

【２１８８】

ステップＳｂ７５０１では、第３時短遊技状態に移行させるか否かを判定するための第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。この処理は、上記変形例８に係る図１９７の第３時短遊技状態の移行判定用処理Ｂと同様のものである。

【２１８９】

図１９７を援用してステップＳｂ７５０１の第３時短遊技状態の移行判定用処理について説明すると、先ずステップＳｂ５６０１では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果（特殊外れ結果Ａ又は特殊外れ結果Ｂ）となった場合は、ステップＳｂ５６０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。

【２１９０】

高確率フラグがセットされていない場合は、ステップＳｂ５６０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグ、第２サポートフラグ又は第３サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。これらサポートフラグのいずれかがセットされている場合は、ステップＳｂ５６０４にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。

【２１９１】
ステップＳｂ５６０３で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされておらず、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合）又はステップＳｂ５６０４で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされており、各時短遊技状態の最終遊技回である場合）は、ステップＳｂ５６０６にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３時短開始用フラグをセットする。第３時短開始用フラグは、第３時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【２１９２】
変動開始処理（図２０３）の説明に戻り、ステップＳｂ７５０１の第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行した後は、ステップＳｂ７５０２にて、第２時短遊技状態に移行させるか否かを判定するための第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップＳｂ７５０２の詳細については後述する。
【２１９３】
続くステップＳｂ３３１３では、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。本変形例においても、上記変形例６と同様に、天井到達時用の変動パターンＲ１（例えば１８ｓｅｃ）と、特殊外れ結果用の変動パターンＲ２（例えば１５ｓｅｃ）とが設定されている（図１８３）。ステップＳｂ３３１３の実行後はステップＳｂ７１２以降の処理を実行する。
【２１９４】
＜第２時短遊技状態の移行判定用処理＞
ステップＳｂ７５０２の第２時短遊技状態の移行判定用処理について図２０４のフローチャートを参照しながら説明する。図２０４において図１８５の第２時短遊技状態の移行判定用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【２１９５】
ステップＳｂ５５０３で否定判定した場合（高確率フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｂ７６０１にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第３時短開始用フラグがセットされていない場合、すなわち、第３時短遊技状態に移行すべき状況でない場合は、ステップＳｂ７６０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第３サポートフラグがセットされているか否かを判定する。
【２１９６】
第３サポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が第３時短遊技状態である場合は、ステップＳｂ７６０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグがセットされている場合は、今回の特図遊技回が第３時短遊技状態での最終遊技回であることを意味する。
【２１９７】
ステップＳｂ７６０２で否定判定した場合（第３サポートフラグがセットされていない場合）又はステップＳｂ７６０３で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされている場合）は、ステップＳｂ７６０４にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた外れ回数カウンタエリアＨＣの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアＨＣの値を１減算する。外れ回数カウンタエリアＨＣは、天井回数までの残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【２１９８】
ステップＳｂ７６０５では、上記外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップＳｂ７６０６に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグをセットする。

【２１９９】
ステップＳｂ７６０７では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第１サポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が第１時短遊技状態である場合は、ステップＳｂ７６０８に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグがセットされている場合は、今回の特図遊技回が第１時短遊技状態での最終遊技回であることを意味する。
【２２００】
なお、本変形例では、第１時短遊技状態の上限回数が天井回数（例えば８００回）よりも少ない回数（例えば１００回）に設定されているとともに、大当たり結果となることで、外れ回数カウンタエリアＨＣの値が天井回数に対応した値（例えば８００）に設定し直されるように構成されている。このため、第１時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達することがなく、ステップＳｂ７６０７の判定処理では必ず否定判定することになる。但し、第１時短遊技状態の上限回数を天井回数よりも少なくするか否かは任意であり、天井回数以上の回数に設定しても構わないため、そのような構成では、ステップＳｂ７６０７の判定処理で否定判定する場合もあれば、肯定判定する場合もあることになる。
【２２０１】
ステップＳｂ７６０７で否定判定した場合（第１サポートフラグがセットされていない場合）又はステップＳｂ７６０８で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされている場合）は、ステップＳｂ５５０８に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２時短開始用フラグをセットする。第２時短開始用フラグは、第２時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【２２０２】
ステップＳｂ７６０１で肯定判定した場合（第３時短開始用フラグがセットされている場合）、すなわち、第３時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップＳｂ７６０２以降の処理を実行することなく、第２時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。すなわち、ステップＳｂ７６０４の処理を実行せず、外れ回数カウンタエリアＨＣの値を更新しない。このため、外れ遊技回の回数が天井回数目となる特図遊技回において当否抽選の結果が特殊外れ結果となった場合は、外れ遊技回の回数更新が制限され、天井回数への到達が保留される。
【２２０３】
また、ステップＳｂ７６０３で否定判定した場合（時短終了フラグがセットされていない場合）、すなわち、第３時短遊技状態中（最終遊技回を除く）である場合は、ステップＳｂ７６０４以降の処理を実行することなく、第２時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。つまり、第３時短遊技状態中（最終遊技回を除く）である場合も、外れ回数カウンタエリアＨＣの値を更新しない。よって、第３時短遊技状態に滞在している間は、特図当否抽選の結果が外れ結果となっても外れ遊技回の回数が更新されず、同じ値が保持され続ける。
【２２０４】
なお、第３サポートフラグがクリアされて第３時短遊技状態が終了した場合には、ステップＳｂ７６０２で否定判定し、ステップＳｂ７６０４の処理を実行する。すなわち、外れ遊技回の回数更新が制限される状態は、第３時短遊技状態が終了することにより解除される。
【２２０５】
ちなみに、ステップＳｂ７６０２で否定判定する場合（第３サポートフラグがセットされていないと判定する場合）としては、第３サポートフラグと第１サポートフラグの両方がセットされておらず、その時点での遊技状態が通常遊技状態である場合のほか、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１サポートフラグがセットされ、その時点での遊技状態が第１時短遊技状態である場合もある。この場合は、ステップＳｂ７６０４の処理を実行

し、外れ回数カウンタエリアＨＣの値を更新する。つまり、第１時短遊技状態中である場合は、第３時短遊技状態中である場合とは異なり、特図当否抽選の結果が外れ結果となることに応じて外れ遊技回の回数を更新する。

【２２０６】

＜遊技状態の流れについて＞

本変形における遊技状態の流れについて図２０５を参照しながら説明する。

【２２０７】

図２０５（ａ）に示すように、第３時短遊技状態Ａ又は第３時短遊技状態Ｂである状況（最終遊技回を除く）では、外れ遊技回の回数更新が制限される。この場合について図２０６を参照しながら説明する。ここでは、４Ｒ通常大当たり結果となって第１時短遊技状態に移行し、その後、特殊外れ結果Ａとなって第３時短遊技状態Ａに移行する場合を例にとって説明する。

【２２０８】

タイミングｔ１において４Ｒ通常大当たり結果に対応した開閉実行モードが終了すると、第１サポートフラグがセットされて第１時短遊技状態に移行する（図２０６（ａ）、（ｂ））。この際、サポートカウンタエリアＳＣの値が第２上限回数（例えば１００回）に対応した値にセットされる。なお、外れ回数カウンタエリアＨＣについては、４Ｒ通常大当たり結果になった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて天井回数（例えば８００回）に対応した値にセットされる（図２０６（ｄ）、（ｅ））。

【２２０９】

タイミングｔ２においてサポートカウンタエリアＳＣの値が「０」になると、第１サポートフラグがクリアされて第１時短遊技状態が終了し、通常遊技状態に移行する。第１時短遊技状態の開始から終了までの間（タイミングｔ１～タイミングｔ２）にあっては、各特図遊技回において当否抽選結果が外れ結果（特殊外れ結果又は通常外れ結果）になることに基づき、外れ回数カウンタエリアＨＣの値が更新される（図２０６（ｅ））。

【２２１０】

タイミングｔ３において当否抽選の結果が特殊外れ結果Ａになると、第３サポートフラグがセットされ、通常遊技状態から第３時短遊技状態Ａに移行する（図２０６（ｃ））。この際、サポートカウンタエリアＳＣの値が第６上限回数（例えば３００回）に対応した値にセットされる。

【２２１１】

また、第３時短遊技状態Ａに移行したタイミングｔ３では、外れ回数カウンタエリアＨＣの更新が制限される制限状態に移行する。この制限状態は、第３時短遊技状態Ａが終了するまで継続される（図２０６（ｅ））。これにより、第３時短遊技状態の途中で外れ回数が天井回数となり、第２時短遊技状態への移行が制限されること、換言すれば、天井到達が無効化されることを抑制できる。

【２２１２】

タイミングｔ４においてサポートカウンタエリアＳＣの値が「０」になると、第３サポートフラグがクリアされて第３時短遊技状態Ａが終了し、通常遊技状態に移行する。これに伴い、上記制限状態が解除され、外れ回数カウンタエリアＨＣの更新が再開される。

【２２１３】

その後、タイミングｔ５において外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」になると、第２サポートフラグがセットされ、第２時短遊技状態に移行する（図２０６（ｆ））。

【２２１４】

上記構成において、外れ回数カウンタエリアＨＣの更新が制限されるタイミングｔ３～タイミングｔ４においては、図柄表示装置７５に表示される外れ回数画像４７５においても外れ回数が更新されない。すなわち、第３時短遊技状態Ａに移行する直前の外れ回数が保持された状態となる。その際、図２０６（ｇ）に示すように、外れ回数が保持されていることに対応した保持用画像４８１が表示され、外れ回数の更新が停止されていることが報知される。この保持用画像４８１は、タイミングｔ４で外れ回数カウンタエリアＨＣの

更新が再開されることに合わせて消去される。

【２２１５】

外れ回数カウンタエリアＨＣの値が更新されるタイミングｔ１～タイミングｔ３、タイミングｔ４～タイミングｔ５においては、上記第２の実施の形態と同様に、特図当否抽選の結果が外れ結果となることに応じて表示回数が増えるように外れ回数画像４７５が表示される。本変形例では、外れ回数カウンタエリアＨＣの更新（外れ遊技回の回数の更新）が特図遊技回の開始時に行われるが（図２０３、図２０４）、外れ回数画像４７５おける外れ回数の更新は、上記第２の実施の形態と同様に、その特図遊技回において確定表示時間が経過してから行われる。なお、外れ回数画像４７５の更新は、必ずしも確定表示時間の経過時に行われる必要はなく、外れ回数カウンタエリアＨＣが更新された特図遊技回において変動表示が終了してから確定表示が終了するまでの期間におけるいずれかのタイミングで外れ回数画像４７５が更新される構成としてもよい。

【２２１６】

次に、図２０５（ｂ）に示す各事象Ａ～Ｅが発生した場合の遊技状態の流れについて説明する。このうち事象Ａ～事象Ｄについては上記変形例８における事象Ａ～事象Ｄの場合と同様であるため、説明を省略する。

【２２１７】

外れ遊技回の回数が天井回数に到達する特図遊技回（天井回数目の遊技回）で当否抽選結果が特殊外れ結果Ａ又は特殊外れ結果Ｂになった場合（事象Ｅ）は、外れ回数カウンタエリアＨＣの更新が制限される（図２０４のステップＳｂ７６０１）。その結果、外れ回数カウンタエリアＨＣの値が天井到達の直前値である「１」に保持され、天井到達が保留される。よって、ＭＰＵ３１２において特殊外れ結果への当選のみが認識され、遊技状態が第３時短遊技状態Ａ又は第３時短遊技状態Ｂに移行する。この場合、その特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出（図１５３）が図柄表示装置７５にて実行される。

【２２１８】

本変形例では、当否抽選結果が特殊外れ結果になった遊技回だけでなく、第３時短遊技状態である場合も外れ回数カウンタエリアＨＣの更新が制限される。このため、外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「１」とされた状態は、第３時短遊技状態である間も維持される。

【２２１９】

そして、第３時短遊技状態が終了すると、外れ回数カウンタエリアＨＣの更新制限が解除される。その際、本変形では、高頻度サポートモードの残り回数の更新処理（ステップＳｂ５３０１の高頻度サポートモード更新用処理）→外れ回数の更新処理（ステップＳｂ７５０２の第２時短遊技状態の移行判定用処理）の順で処理が実行されるため、第３時短遊技状態の最終遊技回にて第３時短遊技状態の終了処理が行われた後、その特図遊技回の中で外れ回数の更新が再開される。

【２２２０】

つまり、それまで「１」に保持されていた外れ回数カウンタエリアＨＣの値が第３時短遊技状態の最終遊技回で１減算されて「０」となり、その結果、第２サポートフラグがセットされて第２時短遊技状態に移行する。このように、第３時短遊技状態の終了と天井到達の保留状態の解除とが同じ遊技回の中で行われ、第３時短遊技状態から第２時短遊技状態へと通常遊技状態を介することなく移行する。この場合、図柄表示装置７５では、高頻度サポートモードの残り回数が増えたことを報知する上乗せ演出（例えば図１３０（ｃ）の上乗せ演出）が実行される。この際、上乗せ演出により報知される上乗せ回数は、第２時短遊技状態の上限回数に対応した回数（例えば５００回）となる。

【２２２１】

なお、上記上乗せ演出は、最終遊技回の確定表示時間の一部又は全部を利用して行われてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とに跨って行われてもよい。

【２２２２】
以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【２２２３】
外れ遊技回の回数が天井回数となることを契機として移行する第２時短遊技状態と、特殊外れ結果となることを契機として移行する第３時短遊技状態とを有する構成において、第３時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数の更新を制限する構成とした。
【２２２４】
第３時短遊技状態は特図当否抽選の結果が特殊外れ結果となることに基づいて移行し、第３時短遊技状態の移行はランダムに発生するため、第３時短遊技状態である状況で外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達することが生じ得る。この場合、第２時短遊技状態への移行を制限して第３時短遊技状態を継続すれば、複数の時短遊技状態が重複して処理が複雑化することを回避できるが、その反面、天井回数への到達を目指して重ねた遊技が無に帰す結果を招いてしまう。特に天井回数への到達は遊技者が事前に予測することができるため、天井回数への到達が無効化された場合に、遊技者がそのことに気付きやすく、不愉快な気分にさせる懸念がある。この点、第３時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数の更新を制限することで、第３時短遊技状態の途中で外れ遊技回の累積回数（パチンコ機１０が認識する回数）が天井回数に到達することを抑制できる。これにより、天井回数への到達が無効化されることが抑制され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。
【２２２５】
第３時短遊技状態が終了することに基づいて上記制限を解除する構成とした。この構成によれば、第３時短遊技状態が終了することで、外れ遊技回の回数の更新が再開される。これにより、遊技者は、第３時短遊技状態に移行する前の累積回数の続きから再び天井回数への到達を目指して遊技を行うことが可能になる。
【２２２６】
特図当否抽選の結果が特殊外れ結果となった場合に外れ遊技回の回数の更新を制限する構成とした。
【２２２７】
この構成によれば、外れ遊技回の累積回数が天井回数目となる遊技回で特殊外れ結果となった場合に、特殊外れ結果への当選を優先しつつ、天井回数への到達を留保して持ち越すことができる。よって、第２時短遊技状態への移行を回避して第３時短遊技状態に移行させることができ、複数の時短遊技状態が重複することを抑制できる。そして、第３時短遊技状態が終了した後は、外れ遊技回の回数の更新が再開されることで、更新結果が自ずと天井回数に到達し、第２時短遊技状態に移行することになる。つまり、外れ遊技回の累積回数が天井回数目となる遊技回で特殊外れ結果となった場合は、第３時短遊技状態及び第２時短遊技状態に順次に移行させることができ、それら各時短遊技状態における両方の恩恵を遊技者が享受し得る構成とすることが可能になる。
【２２２８】
１の遊技回において、第３時短遊技状態への移行判定を実行した後、外れ遊技回の回数の更新を実行する構成とした。
【２２２９】
この構成によれば、外れ遊技回の累積回数が天井回数目となる遊技回で特殊外れ結果となった場合に、第３時短遊技状態への移行判定の結果を踏まえて外れ遊技回の回数を更新するか否かを切り替えることができる。よって、上記のように特殊外れ結果への当選を優先し、天井回数への到達を留保する構成を実現する上で好ましい態様とすることができる。
【２２３０】
第１時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数の更新を許容する構成とした。
【２２３１】
開閉実行モードを経由して移行する第１時短遊技状態については、パチンコ機の設計段

階において、第１時短遊技状態中に外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達しないように調整することができる。具体的には、第１時短遊技状態の上限回数を天井回数よりも少ない回数とすればよい。このような特性を踏まえ、第３時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数更新を制限する一方で、その途中での天井回数への到達を事前回避することが可能な第１時短遊技状態については外れ遊技回の回数更新を許容することで、設計段階での事前予測ができない第３時短遊技状態中での天井到達を回避しながらも、外れ遊技回の回数更新が過度に停滞して第２時短遊技状態への移行に大きな遅れが生じることを抑制できる。

【２２３２】

外れ遊技回の回数の更新が制限される場合に外れ回数画像４７５の表示内容を当該制限が行われる直前の状態にて保持する構成とした。

【２２３３】

第３時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数更新が制限される構成では、遊技における実際の外れ累積回数と、パチンコ機１０が認識する内部的な外れ累積回数とにずれが生じる。このため、天井回数との関係において内部的に認識されている累積回数が何回であるのかを遊技者が把握しにくくなる懸念があり、このような傾向は第３時短遊技状態での遊技が進んで上記ずれが大きくなるほど顕著となる。この点、回数更新の制限が行われる場合に、その直前の状態が保持された態様で外れ回数画像４７５が表示されることで、内部的な認識回数を遊技者が容易に理解することができる。これにより、遊技者の困惑を好適に抑制することが可能になる。

【２２３４】

＜変形例１１＞

本変形例は、特殊外れ結果になった場合の外部信号の出力態様が上記変形例３とは異なる。

【２２３５】

従来のパチンコ機では、開閉実行モードを経由して移行する第１時短遊技状態しか備えなかったため、遊技ホールのホールコンピュータ（管理制御装置）や遊技島に設置される報知部（データカウンタ等）のホール機器においても、それのみに対応した構成となっていることが想定される。このため、開閉実行モードを経由せずに移行する第３時短遊技状態（特殊外れ結果になった場合に移行する時短遊技状態）を備えたパチンコ機において専用の外部信号を出力する構成としても、ホール機器がそれに対応することができず、特殊外れ結果や第３時短遊技状態の発生を遊技ホール側が把握できない懸念がある。この場合、ホール機器を入れ替えれば対応することができるが、それでは遊技ホールの負担が大きくなってしまう。

【２２３６】

本変形例は、そのような事情を踏まえて構成を工夫したものであり、以下、本変形例の構成について図２０７を参照しながら説明する。

【２２３７】

先ず、特図当否抽選にて通常大当たり結果となり、開閉実行モードを経由して第１時短遊技状態に移行する場合の外部信号について図２０７（ａ）を参照しながら説明する。本変形例では、この場合に使用する外部信号として第１外部信号（図２０７（ａ４））と第２外部信号（図２０７（ａ５））とを有している。第１外部信号と第２外部信号とは外部出力端子２１３における各別の出力端子を用いて遊技機外部に出力される。

【２２３８】

第１外部信号は、開閉実行モードに対応して出力される信号であり、図２０７（ａ４）に示すように、開閉実行モード（図２０７（ａ２））の開始から終了までの期間（タイミングｔ２～タイミングｔ３）にてオン状態とされる。第２外部信号は、開閉実行モード及び時短遊技状態（第１時短遊技状態）に対応して出力される信号であり、図２０７（ａ５）に示すように、開閉実行モードの開始から時短遊技状態（図２０７（ａ３））の終了までの期間（タイミングｔ２～タイミングｔ４）にてオン状態とされる。

【２２３９】
ちなみに特図遊技回の期間では通常大当たり結果に対応した直接の外部信号（大当たり当選信号等）は出力されず、特図遊技回が実行されたことを示す遊技回実行信号が出力されるのみである。遊技回実行信号は、特図遊技回における確定表示の開始時や終了時に出力される。
【２２４０】
ホールコンピュータや報知部等では、遊技回実行信号を受信することで特図遊技回の実行（終了）を認識し、その後、第１外部信号を受信することで、大当たりの発生や大当たり遊技（開閉実行モード）の発生を認識する。また、第１外部信号がオフ状態となった後、第２外部信号がオン状態とされていることで、時短遊技状態への移行（時短遊技状態の発生）を認識する。
【２２４１】
次に、特図当否抽選にて特殊外れ結果となり、開閉実行モードを経由しないで第３時短遊技状態に移行する場合の外部信号について図２０７（ｂ）を参照しながら説明する。
【２２４２】
特図当否抽選にて特殊外れ結果となった場合、特図遊技回の期間では、特殊外れ結果に対応した直接の外部信号（特殊外れ結果当選信号等）は出力されず、特図遊技回が実行されたことを示す遊技回実行信号のみが出力される。
【２２４３】
その後、第３時短遊技状態への移行タイミングにて第１外部信号が出力される（図２０７（ｂ４））。本変形例では、特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて第３時短遊技状態に移行するため、第１外部信号は、上記確定表示の開始タイミングにて出力される。
【２２４４】
前述のとおり、第１外部信号はホール機器に対して開閉実行モード中であることを通知する大当たり信号であるが、第３時短遊技状態への移行に際しては開閉実行モードが行われないため、図２０７（ｂ４）の第１外部信号は、開閉実行モードに対応していない疑似的な大当たり信号となる。そこで、実際に開閉実行モードに対応する場合（通常大当たり結果になった場合）との区別が可能なように、そのような場合よりも短い期間にてオン状態とされる（タイミングｔ１２～タイミングｔ１３）。
【２２４５】
第１外部信号の具体的な出力期間は、通常大当たり結果となった場合の第１外部信号との区別が可能であれば特に限定されないが、開閉実行モードでの１ラウンド分の最短期間（遊技球の発射周期×可変入賞装置６５への上限入賞個数）よりも短い期間であることが好ましい。このような構成とすることで、第３時短遊技状態への移行の場合に出力される第１外部信号の出力期間が、実際に開閉実行モードが行われる場合の出力期間以上となることを抑制でき、両者の区別を好適に行うことが可能なる。本変形例では、第１外部信号の出力期間が例えば２００ｍｓｅｃとされる。
【２２４６】
また、特殊外れ結果となった場合には、上記移行タイミングに対応させて第２外部信号が出力される（図２０７（ｂ５））。この第２外部信号は、上記移行タイミングから時短遊技状態の終了までの期間（タイミングｔ１２～タイミングｔ１４）にてオン状態とされる。
【２２４７】
上記のように、特殊外れ結果への当選により第３時短遊技状態に移行する場合において、通常大当たり結果への当選により第１時短遊技状態に移行する場合に使用する外部信号と同じ外部信号（同じ外部端子から出力される信号）を用いるため、ホール機器において受信端子の増設等を行わなくても第３時短遊技状態に移行する場合の外部信号を受信することが可能となる。
【２２４８】

その際、ホール機器において第１外部信号の出力期間（長さの違い）を判別できる機能を備えている場合は、短い出力期間の第１外部信号を受信することで、特殊外れ結果の発生を認識できる。よって、ホールコンピュータにおいて特殊外れ結果の発生を管理したり、特殊外れ結果への当選に対応した報知をデータカウンタ等にて実施したりすることが可能となる。

【２２４９】

仮に出力期間の違いを判別できない場合でも、特殊外れ結果となった場合の外部信号の挙動が通常大当たり結果の場合と共通化されているため、時短遊技状態への移行や発生をホール機器が把握することができる。すなわち、特殊外れ結果となった場合についても、通常大当たり結果の場合と同じく、第１外部信号及び第２外部信号がオン状態となり、その後、第１外部信号がオフ状態で且つ第２外部信号がオン状態となる流れとしたため、通常大当たり結果と特殊外れ結果との区別が困難であるとしても、時短遊技状態への移行については認識することができる。

【２２５０】

また、データカウンタ等の種類によっては、第１外部信号に基づいて開閉実行モードに対応した発光演出を行う構成となっていることも想定される。この点、本変形例では、特殊外れ結果となった場合の第１外部信号が時短遊技状態（第３時短遊技状態）に移行してから出力される構成となっている。よって、特殊外れ結果となった場合において、時短遊技状態への移行前に開閉実行モードに対応した発光演出が実行されることを抑制できる。

【２２５１】

その際、時短遊技状態への開始時に上記発光演出が行われ得るが、特殊外れ結果となった場合における第１外部信号の出力期間が短くされているため、かかる発光演出を短時間で終了させることができる。よって、当該発光演出を目立ちにくくすることができ、遊技者に不自然な印象を与えることを抑制可能となる。

【２２５２】

なお、上記説明では、開閉実行モードを経由することなく移行する時短遊技状態として、特殊外れ結果への当選を契機とする第３時短遊技状態を例示したが、本変形例の構成は、天井回数への到達を契機として移行する第２時短遊技状態についても適用することが可能である。具体的には、図２０７（ｂ１）における特殊外れ結果の特図遊技回（タイミングｔ１１～タイミングｔ１２）を天井回数に到達した特図遊技回に置き換えればよい。すなわち、天井回数への到達を契機として第２時短遊技状態に移行する場合に、当該時短遊技状態への移行タイミングに対応させて図２０７（ｂ４）、（ｂ５）の第１外部信号及び第２外部信号を出力する構成とすればよい。

【２２５３】

＜変形例１２＞

本変形例は、特殊外れ結果になった場合の外部信号の出力態様が上記変形例３や上記変形例１１とは異なる。本変形例の構成について図２０８～図２１０を参照しながら説明する。

【２２５４】

本変形例では、図２０８に示すように、外部信号として、第１外部信号Ａ、第１外部信号Ｂ、第２外部信号Ａ、第２外部信号Ｂ及び第３外部信号を出力可能となっている。このうち第１外部信号Ａ及び第２外部信号Ａは、変形例１１の第１外部信号及び第２外部信号と同様のものであるため、説明を省略する。すなわち、本変形例は、変形例１１の構成に対して第１外部信号Ｂ、第２外部信号Ｂ及び第３外部信号が追加された構成を有している。

【２２５５】

第１外部信号Ｂは、開閉実行モードに対応して出力される信号であり、特図当否抽選にて通常大当たり結果となり、開閉実行モードを経由して第１時短遊技状態に移行する場合には、図２０８（ｅ）に示すように、開閉実行モードの開始から終了までの期間（タイミングｔ２～タイミングｔ３）にてオン状態とされる。つまり、第１外部信号Ａと同様の出

力態様とされる。

【２２５６】

但し、図２０９（ｅ）に示すように、特図当否抽選にて特殊外れ結果となり、開閉実行モードを経由しないで第３時短遊技状態に移行する場合は、オン状態とされず、開閉実行モードが実行されないことに対応してオフ状態が維持される。すなわち、第１外部信号Ａ（図２０９（ｄ））では、第３時短遊技状態への移行である場合に、疑似的な大当たり信号として所定期間（タイミングｔ１２～タイミングｔ１３）に亘りオン状態とされるが、第１外部信号Ｂではこのようなオン状態への切り替えが行われない。

【２２５７】

第２外部信号Ｂは、開閉実行モード及び時短遊技状態に対応して出力される信号であり、第１時短遊技状態への移行の場合は、図２０８（ｇ）に示すように、開閉実行モードの開始から時短遊技状態の終了までの期間（タイミングｔ２～タイミングｔ４）にてオン状態とされる。つまり、第２外部信号Ａと同様の出力態様とされる。

【２２５８】

但し、図２０９（ｇ）に示すように、第３時短遊技状態への移行の場合は、時短遊技状態である期間においてオフ状態とされる。すなわち、第２外部信号Ａ（図２０９（ｆ））では、時短遊技状態においてオン状態とされたが、第２外部信号Ｂではこのようなオン状態への切り替えが行われない。

【２２５９】

第３外部信号は、時短遊技状態に対応して出力される信号であり、時短遊技状態の開始から終了までの期間にてオン状態とされる。このことは、移行対象の時短遊技状態が第１時短遊技状態又は第３時短遊技状態のいずれであっても同様である（図２０８（ｈ）、図２０９（ｈ））。

【２２６０】

上記第１外部信号Ｂ、第２外部信号Ｂ及び第３外部信号は、それぞれ異なる出力端子から遊技機外部に出力されるものである。

【２２６１】

パチンコ機の機能として第３時短遊技状態（開閉実行モードを経由することなく時短遊技状態）が追加された場合、遊技ホールでは、そのような機能に対処すべく、第３時短遊技状態に対応した新設のホール機器（ホールコンピュータやデータカウンタ等）を導入したり、既存のホール機器に対して機能追加を行ったりすることが考えられる。

【２２６２】

しかしながら、すべての遊技ホールがそのような対応を取るとは限らず、従前からのホール機器を継続使用する可能性も見込まれる。すなわち、外部信号の受信が想定されるホール機器として第３時短遊技状態に対応していない非対応機器と、第３時短遊技状態に対応している対応機器とが混在した状態となる可能性がある。

【２２６３】

本変形例の構成は、このような混在状態を踏まえて構成を工夫したものである。なお、上記対応機器としては、上記第３外部信号から時短遊技状態を認識できる機能を備えたものを想定している。

【２２６４】

パチンコ機１０からの外部信号をデータカウンタ等が受信するには、データカウンタ等からの配線をパチンコ機１０における外部出力端子２１３の各端子に接続する必要がある。この際、本変形例では、遊技ホール側のホール機器が非対応機器であるか、対応機器であるかによって外部出力端子２１３における各端子への接続態様を異ならせるようにする。

【２２６５】

具体的には、パチンコ機１０に接続されるホール機器が非対応機器である場合は、図２１０（ａ）に示すように、外部出力端子２１３に設けられた第１外部信号Ａ用の出力端子及び第２外部信号Ａ用の出力端子に上記配線を接続する。これにより、ホール機器は、パ

チンコ機１０から外部出力される第１外部信号Ａ及び第２外部信号Ｂを受信可能な状態となる。この場合、ホール機器では、変形例１１にて説明した態様にて第１時短遊技状態や第３時短遊技状態の移行等を認識する。

【２２６６】

一方、パチンコ機１０に接続されるホール機器が対応機器である場合は、外部出力端子２１３に設けられた第１外部信号Ｂ用の出力端子及び第３外部信号用の出力端子に上記配線を接続する。これにより、ホール機器は、パチンコ機１０から外部出力される第１外部信号Ｂ及び第３外部信号を受信可能な状態となる。

【２２６７】

前述のとおり、第１時短遊技状態への移行である場合は、第１外部信号Ｂが開閉実行モードにてオン状態となり、第３外部信号が時短遊技状態にてオン状態となる（図２１０（ｂ））。この場合、ホール機器では、開閉実行モードの認識を経てから時短遊技状態を認識することで、開閉実行モードを経由して時短遊技状態に移行したこと、すなわち、第１時短遊技状態に移行したことを把握できる。

【２２６８】

また、第３時短遊技状態への移行である場合は、第１外部信号Ｂがオン状態となることなく第３外部信号が時短遊技状態にてオン状態となる（図２１０（ｂ））。この場合、ホール機器では、開閉実行モードの認識を経ずに時短遊技状態を認識することで、開閉実行モードを経由することなく時短遊技状態に移行したこと、すなわち、第３時短遊技状態に移行したことを把握できる。

【２２６９】

なお、データカウンタ等において第１外部信号（大当たり信号）がオン状態となることに基づいて自動的に大当たり回数を加算する機能が搭載されていることがあり得る。この場合、第３時短遊技状態への移行である場合（開閉実行モードを経由しない時短遊技状態への移行である場合）において、第１外部信号Ａのように所定期間のオン状態が設けられると、特殊外れ結果であるにもかかわらず、データカウンタ等にて報知される大当たり回数が増える結果を招くおそれがある。この点、第３外部信号から時短遊技状態を認識できる対応機器がパチンコ機１０に接続される場合であれば、オフ状態に維持される第１外部信号Ｂを用いることで、特殊外れ結果になる都度、報知される大当たり回数が増加することを抑制できる。

【２２７０】

なお、上記説明では、パチンコ機１０に接続されるホール機器が対応機器である場合の接続端子として第１外部信号Ｂ用の出力端子及び第３外部信号用の出力端子を例示したが、これに代えて、第２外部信号Ｂ用の出力端子及び第３外部信号用の出力端子を接続端子としてもよい。この場合、ホール機器では、第２外部信号Ｂ及び第３外部信号の両方がオン状態となることで第１時短遊技状態への移行を認識することができ、第２外部信号Ｂがオフ状態とされた状態で第３外部信号がオン状態となることで第３時短遊技状態への移行を認識することができる。第１外部信号Ｂと第２外部信号Ｂとのいずれの出力端子にホール機器を接続するかは、ホール機器の仕様等に応じて任意に選択することができる。

【２２７１】

また、開閉実行モードを経由することなく移行する時短遊技状態として、特殊外れ結果への当選を契機とする第３時短遊技状態を例示したが、本変形例の構成は、天井回数への到達を契機として移行する第２時短遊技状態についても適用することが可能である。具体的には、図２０９（ａ）における特殊外れ結果の特図遊技回（タイミングｔ１１～タイミングｔ１２）を天井回数に到達した特図遊技回に置き換えればよい。

【２２７２】

＜その他の変形例＞

なお、上述した第２の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第２の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記第２の実施の形態や各変形例に対

して適用してもよい。また、上記第２の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【２２７３】

（１）上記第２の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報が４個を上限として記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、各作動口６２，６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【２２７４】

また、第１作動口６２（第１特図）又は第２作動口６３（第２特図）の少なくとも一方について保留機能を備えない構成としてもよい。特に変形例３については、第２作動口６３への入賞に対する保留機能を備えない構成とすることで、最終遊技回（特殊外れ結果となった場合に残り回数の増加が許容される特図遊技回）の優位性を際立たせることが可能になる。

【２２７５】

（２）上記第２の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報のほうが、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【２２７６】

（３）上記第２の実施の形態や各変形例では、右ルートを流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを流下する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。

【２２７７】

（４）上記第２の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる１種２種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にＶ入賞口を有する又はＶ入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてＶ入賞口（Ｖ入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【２２７８】

なお、本発明における本発明における「特別判定の結果が特定結果となることに基づいて遊技者に所定の特典を付与可能」や「第１判定の結果が特定結果となることに基づいて遊技者に所定の特典を付与可能」、「特別判定の結果が特定結果となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、Ｖ入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

【２２７９】

（５）上記第２の実施の形態や各変形例では、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態及び第３時短遊技状態について第１サポートフラグ、第２サポートフラグ及び第３サポートフラグといった具合に異なるサポートフラグを対応付ける構成としたが、このような区別を行わず、それら各時短遊技状態に共通するフラグとして１のサポートフラグを設ける構成としてもよい。

【２２８０】
このような構成とした場合、例えば、上記第２の実施の形態では、第１時短遊技状態への移行に対応させてサポートフラグをセットし、その第１時短遊技状態での最終遊技回で外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達した際には、第１時短遊技状態に移行してからの遊技回の回数が上限回数に到達したことに応じて上記サポートフラグを一旦クリアし、その後、第２時短遊技状態への移行判定により第２時短遊技状態への移行が判定されることに応じて上記サポートフラグを再セットする構成とすればよい。
【２２８１】
（６）上記第２の実施の形態や各変形例では、ＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅに各種サポートフラグがセットされた場合に高頻度サポートモード（時短遊技状態）に移行し、各種フラグ格納エリア１１４ｅから各種サポートフラグが消去された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としたが、各種フラグ格納エリア１１４ｅに設けられた特定の記憶領域に第１の値に対応する情報（例えば、サポート中フラグ）が記憶された場合に高頻度サポートモードに移行し、上記特定の記憶領域に第１の値とは異なる第２の値に対応する情報（例えば、非サポート中フラグ）が記憶された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。すなわち、高頻度サポートモード中であることに対応した情報と、高頻度サポートモード中でないことに対応した情報とが設けられ、いずれの情報が記憶（セット）されるかにより、高頻度サポートモードへの移行や高頻度サポートモードの終了が制御される構成としてもよい。
【２２８２】
また、上記特定の記憶領域とは異なる記憶領域に上記第１の値と同一又は異なる第２の値に対応する情報が記憶された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。すなわち、高頻度サポートモード中であることに対応した記憶領域と、高頻度サポートモード中でないことに対応した記憶領域とが設けられ、いずれの記憶領域に情報が記憶（セット）されるかにより、高頻度サポートモードへの移行や高頻度サポートモードの終了が制御される構成としてもよい。
【２２８３】
（７）上記第２の実施の形態や各変形例では、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達したり、特殊外れ結果になったりしたことを契機として時短遊技状態に移行する構成としたが、高確遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合、高確遊技状態でのサポートモードは高頻度サポートモードであってもよいし、低頻度サポートモードであってもよい。
【２２８４】
また、時短遊技状態や高確遊技状態に移行する構成に代えて、通常遊技状態では見ることができない特殊な演出が行われたり、特殊なキャラクタ等が登場したりする特定の演出モードに移行するものであってもよい。また、通常遊技状態では行われない特殊な抽選が行われる状態に移行するものであってもよい。これらの場合、特殊な演出等を見ることができたり、特殊な抽選が受けられたりする点で通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な状態となる。なお、特殊な抽選の一例としてはポイント抽選が考えられる。当該ポイント抽選にて付与されたポイントやその合計数により時短遊技状態や高確遊技状態、開閉実行モードに移行したりする構成としてもよい。また、特殊な演出（例えばキャラクタの衣装等）が解放されたり、パチンコ機１０に関する開発秘話が表示されたりしてもよい。
【２２８５】
（８）上記第２の実施の形態や各変形例では、第２時短遊技状態や第３時短遊技状態とは別に、開閉実行モードを経由して移行する第１時短遊技状態を有する構成としたが、第１時短遊技状態を備えない構成としてもよい。また、高確遊技状態を備えない構成としてもよい。
【２２８６】
（９）上記第２の実施の形態や各変形例では、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達したり、特殊外れ結果になったりしたことを契機として、開閉実行モードを経由しない時

短遊技状態に移行する構成としたが、それら以外の事象を契機として当該時短遊技状態に移行する構成としてもよい。例えば、遊技領域ＰＥや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて上記時短遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合、上記入球又は通過に基づく賞球の払い出しは行われてもよいし、行われなくてもよい。

【２２８７】

なお、特定の入球部について、開閉機構を備えず、常時開放しているタイプの入球部としてもよいし、開閉機構を備え、遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態と、遊技球が入球不可又は開状態よりも入球しにくい閉状態とに切り替わり可能な可変タイプの入球部としてもよい。このことは上記所定入球部についても同様である。

【２２８８】

また、特定の入球部や通過部が所定入球部内に設けられる構成では、当該所定入球部内に特定の入球部や通過部のみが設けられ、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部や通過部に必ず入球又は通過する構成としてもよいし、所定入球部内に特定の入球部や通過部とは異なる１又は複数の他の入球部や通過部が設けられ、所定入球部に入球した遊技球が振り分けられることにより、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球しなかったり、特定の通過部を通過しなかったりする場合が生じる構成としてもよい。後者の構成では、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球したり、特定の通過部を通過したりすることにより、時短遊技状態への移行契機が成立する一方で、所定入球部に入球した遊技球が上記他の入球部に入球したり、他の通過部を通過したりしても、時短遊技状態への移行契機が成立しない構成とすることができる。

【２２８９】

（１０）上記第２の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態の残り回数の上乗せが行われる場合に、先行する時短遊技状態の終了と後続の時短遊技状態への移行とを伴う構成としたが、時短遊技状態が継続したまま残り回数が増加される構成としてもよい。例えば、変形例３のように、第１時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果になることで、時短遊技状態の残り回数が増加する場合であれば、時短遊技状態の終了処理（サポートフラグのクリア）が行われることなく、残り回数の書き換え（サポートカウンタエリアＳＣに第３時短遊技状態の上限回数に対応した値をセットする処理）が実行される構成としてもよい。

【２２９０】

なお、上記のように時短遊技状態の残り回数の増加に際して時短遊技状態の終了を介さない場合には、上記（５）で述べたように、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態及び第３時短遊技状態に共通する１つのフラグとしてサポートフラグを対応付ける構成とすることが好ましい。このような構成とすることで、残り回数の書き換えに合わせてサポートフラグの種類を書き換える処理を不要化することができる。

【２２９１】

（１１）上記第２の実施の形態や各変形例では、特図遊技回の確定表示時間が変動表示時間とは別に選択されるように構成したが、変動表示時間とセットで選択されるようにしてもよい。例えば、予め各変動表示時間（変動パターン）に対して確定表示時間が紐付けられており、変動表示時間を選択することで、同時に確定表示時間も選択される構成とすることができる。その場合、選択した確定表示時間の設定は、確定表示の開始時に行われてもよいし、変動表示時間の設定と併せて変動表示の開始時に行われてもよい。

【２２９２】

（１２）上記第２の実施の形態や確変例では、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態及び第３時短遊技状態において普図遊技回や役物開閉遊技の態様を共通させたが、普図遊技回及び役物開閉遊技の少なくとも一方において態様が異なる構成してもよい。例えば、第１時短遊技状態では、普図遊技回におけるサポート抽選が通常遊技状態よりも高い当選確率で行われる一方で、第２時短遊技状態や第３時短遊技状態では上記サポート抽選が通常遊技状態と同じ当選確率で行われる構成としてもよい。また、第３時短遊技状態では、例

えば普電役物６３ａの開放時間が長いなど第２時短遊技状態よりも有利な態様で役物開閉遊技が行われてもよい。また、第３時短遊技状態として第３時短遊技状態Ａと第３時短遊技状態Ｂとを含む複数の状態を有し、第３時短遊技状態Ａでは第３時短遊技状態Ｂよりも有利な態様で役物開閉遊技が行われてもよい。

【２２９３】

（１３）上記第２の実施の形態や各変形例では、天井回数が１種類のみ設定されるが、回数が異なる複数種類が設定されてもよい。また、第２時短遊技状態についても上限回数が異なる複数種類が設定されてもよい。この場合、複数種類の天井回数が設定され、各天井回数に対して第２時短遊技状態の種別が対応付けられる構成としてもよいし、１の天井回数が設定され、その天井回数に到達した場合にいずれの第２時短遊技状態に移行するかが抽選される構成としてもよい。

【２２９４】

（１４）上記第２の実施の形態や各変形例では、外れ回数が天井回数に到達して第２時短遊技状態に移行し、大当たり結果となることなく当該第２時短遊技状態が終了した場合は、その後の外れ回数に関係なく２回目の天井到達が発生しない構成としたが、大当たり結果となることなく第２時短遊技状態が終了した場合に外れ回数カウンタエリアＨＣに天井回数に対応した値が再セットされ、２回目以降の天井到達が生じる構成としてもよい。その場合、天井到達回数（第２時短遊技状態への移行回数）に所定の上限回数（例えば３回）を設けてもよいし、そのような上限回数を設けない構成としてもよい。

【２２９５】

なお、天井到達が１回のみ許容される構成では、天井到達する前（第２時短遊技状態に移行する前）の通常遊技状態と、大当たり結果となることなく第２時短遊技状態が終了した後の通常遊技状態とで、遊技状態としては同じ通常遊技状態であっても、前者の通常遊技状態では、第２時短遊技状態への移行し得る点で後者の通常遊技状態に比べて有利なものであるということもできる。本明細書では、前者の通常遊技状態と後者の通常遊技状態とを区別せず、それらの状態をまとめて例えば所定遊技状態ということがあるし、前者の通常遊技状態と後者の通常遊技状態とを区別し、それらの一方を例えば所定遊技状態といい、他方を例えば所定遊技状態とは遊技者にとっての有利度合が異なる遊技状態ということがある。

【２２９６】

（１５）上記第２の実施の形態や各変形例では、変動パターンと遊技回用演出とが１対１の関係で対応するが、１対複数の関係で対応してもよい。この場合、演出制御装置１４３にて演出抽選用の乱数を取得し、１の変動パターンに対応付けられている複数の遊技回用演出の中から上記取得した乱数を用いて１の遊技回用演出が選択される構成とすることができる。

【２２９７】

（１６）上記第２の実施の形態や各変形例では、第２時短遊技状態や第３時短遊技状態への移行に対応させて普図遊技回を終了させるに際し、各サポートフラグがセットされてから普図遊技回が終了されるが、各時短遊技状態への移行条件が成立したことや移行先の時短遊技状態が決定されたことに基づいて普図遊技回が終了され、その後、各サポートフラグがセットされる構成としてもよい。

【２２９８】

（１７）上記第２の実施の形態や各変形例では、通常遊技状態から第２時短遊技状態に移行する場合（第２の実施の形態等）、通常遊技状態から第３時短遊技状態に移行する場合（変形例４、変形例６等）、第１時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合（変形例３等）に普図遊技回を終了させる構成としたが、第２時短遊技状態や第３時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に移行させる構成としてもよい。

【２２９９】

また、例えば、第１時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行する場合や、第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行する場合、第３時短遊技状態Ａから第３時短遊技状態

Ｂに移行する場合など、所定の時短遊技状態から他の時短遊技状態に移行する場合に普図遊技回を終了させる構成としてもよい。これらの場合、上記（１２）のように各時短遊技状態で普図遊技回や役物開閉遊技の態様が異なる構成において有益となることが期待される。

【２３００】

（１８）上記第２の実施の形態や各変形例では、第２時短遊技状態や第３時短遊技状態への移行タイミングに対応させ、それら各時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回の確定表示の開始タイミングで普図遊技回が終了されるが、確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミングで普図遊技回が終了されてもよい。なお、猶予期間（遊技状態としては第２時短遊技状態に移行しているが、第２時短遊技状態に移行してからの特図遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保する観点では、確定表示の終了タイミングよりも前のタイミングで普図遊技回が終了されることが好ましい。

【２３０１】

（１９）上記第２の実施の形態や各変形例では、普図遊技回の終了処理に際して終了対象の普図遊技回のサポート抽選結果がサポート当選結果である場合に外れ結果に変更される構成としたが、外れ結果への変更処理を行わない構成としてもよい。通常遊技状態で行われるサポート抽選は外れ結果となる確率が高く、時短遊技状態への移行時に実行中の普図遊技回においてそのサポート抽選の結果がサポート当選結果となるケースは稀になると想定されるためである。

【２３０２】

（２０）上記第２の実施の形態や各変形例では、第２時短遊技状態や第３時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回が第２特図の遊技回である場合（時短遊技状態である状況で第２時短遊技状態や第３時短遊技状態への移行条件が成立した場合）に、普図遊技回の終了処理が実行されない構成としたが、第１特図、第２特図を区別しないで上記終了処理が実行される構成としてもよい。すなわち、時短遊技状態である状況で第２時短遊技状態や第３時短遊技状態への移行条件が成立した場合にも当該終了処理が実行される構成としてもよい。

【２３０３】

（２１）上記第２の実施の形態や各変形例では、第２時短遊技状態や第３時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回が第２特図の遊技回である場合に一律に普図遊技回の終了処理が実行されない構成としたが、その第２特図の遊技回が時短遊技状態中の特図遊技回であるか、時短遊技状態が終了した後の残り保留の特図遊技回であるかを識別し、後者の特図遊技回である場合は普図遊技回の終了処理を実行する構成としてもよい。時短遊技状態の終了時に保留されていた第２特図の遊技回は通常遊技状態の下で行われるため、これらの特図遊技回の実行中に開始された普図遊技回は通常遊技状態に対応した態様で行われる。この場合に普図遊技回の終了処理を行うことで、上記第２の実施の形態や変形例１で述べた効果と同様の効果を期待することができる。

【２３０４】

（２２）上記第２の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアＳＣに上限回数に対応した値をセットし、特図遊技回が行われるごとにその値を１ずつ減算することで、時短遊技状態の残り回数を更新する構成としたが、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアＳＣへの上限回数に対応した値をセットせず、特図遊技回が行われるごとにサポートカウンタエリアＳＣの値を１ずつ加算することで、時短遊技状態において実行された特図遊技回の回数を更新する構成としてもよい。この場合、その更新されたカウント値が上限回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とすればよい。

【２３０５】

（２３）上記第２の実施の形態や各変形例では、特図遊技回の確定表示時間が経過してから外れ回数画像４７５の表示内容が更新される構成としたが、特図遊技回の変動表示時間が経過してから外れ回数画像４７５の表示内容が更新される構成としてもよい。このよ

うな構成でも、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止表示により特図当否抽選の結果が報知される前に、外れ回数画像４７５の表示内容が更新されることを抑制できる。また、次の特図遊技回の開始時又は開始後に外れ回数画像４７５の表示内容が更新される構成としてもよい。

【２３０６】

（２４）上記第２の実施の形態や各変形例では、天井回数への到達や特殊外れ結果への当選に対応した報知が図柄表示装置７５にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、ＬＥＤ等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部２９からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、時短回数の残り回数の報知や外れ回数の報知、右打ち報知等についても同様である。

【２３０７】

（２５）上記第２の実施の形態、変形例１、変形例２、変形例６～変形例１０（天井回数への到達を契機として移行する第２時短遊技状態を備える構成）では、時短遊技状態の残り回数の更新処理が実行された後に外れ遊技回の回数（外れ回数カウンタエリアＨＣ）の更新処理（第２の実施の形態であればステップＳｂ１４０５の処理）が実行される構成としたが、第２時短遊技状態に移行させるか否かの判定処理（第２の実施の形態であればステップＳｂ１４０６の処理）が時短遊技状態の残り回数の更新処理よりも後に行われるものであれば、残り回数の更新処理に先行して外れ遊技回の回数の更新処理が行われてもよい。このような構成としては、例えば、特図遊技回の開始時に外れ遊技回の回数の更新処理を実行することが考えられる。この場合、天井回数への到達をパチンコ機が特図遊技回の開始時に認識することができ、上記到達に対応した遊技回用演出を特図遊技回の開始時から実行したい場合や、上記到達に対応した専用の変動表示時間（変動パターン）を設定したい場合等に対して有効となる。

【２３０８】

（２６）上記第２の実施の形態、変形例１、変形例２、変形例６～変形例１０では、第２時短遊技状態への移行が、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達した特図遊技回における確定表示の開始時に実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、天井回数に到達した特図遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて第２時短遊技状態への移行が実行されてもよい。但し、普図遊技回の終了処理に際して猶予期間（遊技状態としては第２時短遊技状態に移行しているが、第２時短遊技状態に移行してからの特図遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保する上では、天井回数に到達した特図遊技回の確定表示が終了する前に第２時短遊技状態に移行させるとよい。

【２３０９】

なお、確定表示の終了タイミングで第２時短遊技状態に移行させる場合において、普図遊技回の終了処理を当該終了タイミングで実行する構成としてもよい。

【２３１０】

その場合、通常処理（図１０７）において第２時短遊技状態移行用処理（ステップＳｂ５１２）→普図遊技回制御処理（ステップＳｂ４０５）の順で処理が行われることで、第２時短遊技状態での最初の特図遊技回が開始されるよりも前に第２時短遊技状態での最初の普図遊技回が開始される構成とすることができる。すなわち、第２時短遊技状態への移行処理が行われた処理回（通常処理における１の定期処理）において、第２時短遊技状態への移行後（サポートフラグのセット後）、普図遊技回制御処理が実行されることで、第２時短遊技状態での最初の普図遊技回を開始させ、その後、次の処理回において第２時短遊技状態での最初の特図遊技回を開始させることができる。

【２３１１】

また、普図遊技回制御処理の後に第２時短遊技状態移行用処理が行われる構成であっても、通常処理においてステップＳｂ４０５の普図遊技回制御処理がステップＳｂ４０３の特図遊技回制御処理に先行して行われる構成とすれば、第２時短遊技状態への移行後にお

いて特図遊技回に先行して普図遊技回を開始させることができる。すなわち、第２時短遊技状態への移行が行われた次の処理回において、普図遊技回の変動開始→特図遊技回の変動開始の順で処理を行うことができ、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回を早く開始させることができる。

【２３１２】

（２７）上記第２の実施の形態、変形例１、変形例２、変形例６～変形例１０では、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達することに基づいて第２時短遊技状態に移行する構成としたが、内部ポイント情報等のポイント数の合計が所定ポイント数に到達することに基づいて第２時短遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合におけるポイント数の付与は、例えば、外れ遊技回の回数が予め定められた回数に到達することに基づいて行われてもよいし、特図当否抽選の結果が外れ結果となった場合や、取得した大当たり乱数カウンタＣ１や変動種別カウンタＣＳの値が予め定められた所定値になった場合に所定のポイント抽選が実行され、その抽選に当選することによりポイント数が付与される構成としてもよい。また、付与されるポイント数は付与契機が成立することに基づいて一定数が付与されるものであってもよいし、付与可能なポイント数として複数のポイント数が準備され、それらの中からポイント数抽選により選ばれたポイント数が付与されるものであってもよい。なお、ポイントの付与及び付与されたポイント数は、報知により遊技者に教示又は示唆されてもよいし、報知が行われず、遊技者が識別不可又は識別困難な構成としてもよい。

【２３１３】

（２８）上記第２の実施の形態、変形例１、変形例２、変形例６～変形例１０では、特図当否抽選の結果が大当たり結果となった特図遊技回にて外れ回数カウンタエリアＨＣの値が天井回数にセットされる構成としたが、開閉実行モードの開始時や終了時、開閉実行モードの途中タイミング、第１時短遊技状態への移行時にセットされてもよい。

【２３１４】

また、上記第２の実施の形態、変形例１、変形例２、変形例６～変形例１０では、天井回数までの残り回数を更新する構成としたが、外れ回数カウンタエリアＨＣの値を天井回数にセットせず、開閉実行モードの終了後において外れ遊技回が実行されるごとに外れ回数カウンタエリアＨＣの値を１ずつ加算し、その合計値が天井回数に達することに基づいて第２時短遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合、天井回数に達する前に特図当否抽選の結果が大当たり結果となった場合には、その特図遊技回や開閉実行モード等にて、外れ結果の更新結果がクリア（初期化）される構成とするとよい。

【２３１５】

（２９）上記第２の実施の形態や変形例１では、大当たり結果となった特図遊技回にて外れ回数カウンタエリアＨＣに天井回数に対応する値をセットする構成としたが、開閉実行モードの開始時や開閉実行モード中、開閉実行モードの終了時、第１時短遊技状態への移行時に上記セットを実行する構成としてもよい。なお、上記（２８）のように、外れ回数カウンタエリアＨＣの値を１ずつ加算する構成とする場合は、開閉実行モードの開始時や開閉実行モード中、開閉実行モードの終了時、第１時短遊技状態への移行時にて外れ回数カウンタエリアＨＣの値を０に初期化する構成とするとよい。

【２３１６】

（３０）上記第２の実施の形態、変形例１及び変形例２では、第２時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定が特図遊技回における確定表示の開始時に実行される構成としたが、変形例６～変形例１０のように特図遊技回の開始時に実行されてもよい。その場合、移行判定は特図遊技回の開始時に行う一方で、第２時短遊技状態への移行は確定表示の開始時に行う構成としてもよいし、第２時短遊技状態への移行についても特図遊技回の開始時に行う構成としてもよい。

【２３１７】

また、上記移行判定は、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達した特図遊技回における変動表示の途中タイミングで実行されてもよい。また、確定表示の開始後に第２時短遊

技状態に移行させる場合は、上記移行判定が確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。

【２３１８】

（３１）上記第２の実施の形態において、変形例１のように、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した特図遊技回の確定表示時間にて、右打ち報知（第２作動口６３への入賞を促す報知）が行われる構成としてもよい。この場合、確定表示時間の全般で上記報知が行われてもよいし、確定表示時間の少なくとも一部で上記報知が行われてもよい。また、変形例１において、右打ち報知が確定表示時間の全般で行われる構成としてもよい。

【２３１９】

（３２）上記第２の実施の形態の変形例１では、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した特図遊技回の確定表示時間を、強制終了される普図遊技回の確定表示時間と、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示時間と、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間との合計期間よりも長くしたが、強制終了される普図遊技回の確定表示時間を含めず、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示時間と、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間との合計期間よりも長くする構成としてもよい。通常遊技状態（左打ち遊技）ではスルーゲート６４への入賞が基本的に発生せず、多くの場合で普図遊技回の強制終了が行われないと想定されるため、上記のような構成でも、第２時短遊技状態に移行してからの最初の普図遊技回の終了（第２時短遊技状態に移行してからの最初の役物開閉遊技の開始）が、第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回の開始よりも先行して行われる構成を実現できると考えられるためである。

【２３２０】

（３３）上記第２の実施の形態の変形例１では、第２時短遊技状態に移行してからの最初の普図遊技回の終了（確定表示の終了）が、第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回の開始よりも先行して行われる構成としたが、上記最初の普図遊技回における変動表示の終了が上記最初の特図遊技回の開始よりも先行して行われる構成としてもよい。この場合、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した特図遊技回の確定表示時間を、強制終了される普図遊技回の確定表示時間と、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示時間との合計期間よりも長くするか、第２時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示時間よりも長くすればよい。このような構成でも、上記最初の特図遊技回が開始された後に上記最初の普図遊技回の変動表示が終了する構成と比べれば、第２時短遊技状態に移行してからの最初の役物開閉遊技が早く開始されるものとなり、普電役物６３ａが開放状態とされるタイミングを早める効果を期待することができる。

【２３２１】

（３４）上記第２の実施の形態の変形例３～変形例１０では、特図当否抽選の結果の一部として特殊外れ結果が設けられる構成としたが、特図当否抽選では大当たり結果であるか、それとも外れ結果であるかの抽選のみを行い、その結果が外れ結果となった場合に別抽選（外れ結果の種別抽選）にて特殊外れ結果であるか否かを抽選する構成としてもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタＣ２や変動種別カウンタＣＳ等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【２３２２】

また、外れ結果の種別抽選に代えて第３時短遊技状態への移行条件を成立させるか否かの移行抽選が行われる構成としてもよい。この場合の抽選は、大当たり種別カウンタＣ２や変動種別カウンタＣＳ等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、移行条件の成立有無を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【２３２３】

（３５）上記第２の実施の形態の変形例３～変形例１０では、特殊外れ結果に対応した報知として特殊リーチ演出が実行される構成としたが、リーチ演出を伴わない遊技回用演出により特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、図柄列Ｚ１～Ｚ３を用いた報知でなくてもよく、例えば、図柄表示装置７５に所定キャラクタ等の所定絵柄が表示

されることにより、特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。
【２３２４】
　また、特図用表示部４３に変動表示される特図絵柄と完全同期するものであって、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄よりも小サイズで表示される図柄（いわゆる第４図柄）が図柄表示装置７５に表示されるパチンコ機にあっては、その第４図柄が通常態様とは異なる特定態様で表示されることにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、停止表示される上記第４図柄の態様と、停止表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の少なくとも一部の図柄列との組合せにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。
【２３２５】
　なお、特殊外れ結果に対応した報知は、特図遊技回の全般で行われてもよいし、特図遊技回における一部の期間にて行われてもよい。ちなみに、上記第２の実施の形態の変形例３～変形例１０で例示した特殊リーチ演出は、特図遊技回の開始時には特殊外れ結果であるか否かを遊技者が判別できず、特図遊技回の終盤で特殊外れ結果であることを遊技者が判別できる構成としているため、特図遊技回における一部の期間で特殊外れ結果に対応した報知を実行するものといえる。
【２３２６】
　（３６）上記第２の実施の形態の変形例３～変形例１０では、特殊外れ結果となった場合に特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としたが、当該外部信号を出力しない構成としてもよい。
【２３２７】
　また、当該外部信号を出力するか否かを切り替え可能な構成としてもよい。例えば、切り替えスイッチ等の切替操作部をパチンコ機１０に設け、当該切替操作部を操作することで上記外部信号の出力可否を切り替えられる構成とするとよい。その際、前扉枠１４の裏面側や遊技盤６０の背面側など、前扉枠１４や内枠１３を開放した場合に操作可能となる位置に上記切替操作部を配置するとよい。このような構成とすることで、ホール従業員に限定して切り替え操作が許容されるものとなり、不正行為への悪用を抑制することができる。
【２３２８】
　（３７）上記第２の実施の形態の変形例３～変形例１０では、第１時短遊技状態において最終遊技回以外の特図遊技回で特殊外れ結果となった場合（第３時短遊技状態への移行が制限される状況で特殊外れ結果となった場合）にも、特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としたが、当該外部信号を出力しない構成としてもよい。この場合、特殊外れ結果に対応した外部信号を出力しないだけの構成としてもよいし、特殊外れ結果に対応した外部信号に代えて通常外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としてもよい。
【２３２９】
　例えば、パチンコ機から出力される特殊外れ結果用の外部信号に基づいて、特殊外れ結果に関する遊技実績（例えば、特殊外れ結果になったことや実遊技における特殊外れ結果の当選確率等）を遊技ホールの所定報知部（例えば、遊技島において各パチンコ機の上方にそれぞれ設置されるデータカウンタやその発光部等）にて報知する構成においては、第３時短遊技状態への移行が制限される状況で特殊外れ結果用の外部信号が出力されると、第３時短遊技状態への移行が生じないにもかかわらず、特殊外れ結果への当選に対応した報知等が上記所定報知部にて行われ、遊技者やホール従業員の誤解や混乱を招く懸念がある。この点、（３７）の構成とすることで、第３時短遊技状態への移行が制限される状況で特殊外れ結果になった場合に、それが所定報知部での報知に反映されないようにすることができ、誤解等の発生を好適に抑制することができる。
【２３３０】
　（３８）上記第２の実施の形態の変形例３～変形例１０では、第３時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態への再移行（残り回数の再度の上乗せ）を制限する構成としたが、再移行が許容される構成としてもよい。その際、再移行の契機である特殊外れ結果について当該特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成と

してもよい。
【２３３１】
　また、上記特殊外れ結果について、第３時短遊技状態への移行が生じるものの、当該特殊外れ結果に対応した外部信号を出力しない構成としてよい。このような構成とすることで、遊技ホールの所定報知部において、初回移行時における特殊外れ結果について報知を行う一方で、再移行時の特殊外れ結果については報知を行わないようにすることができる。
【２３３２】
　（３９）上記第２の実施の形態の変形例３～変形例１０では、第３時短遊技状態への移行が特殊外れ結果になった特図遊技回における確定表示の開始時に実行される構成としたが、確定表示が開始された後に実行される構成としてもよい。具体的には、特殊外れ結果になった特図遊技回における確定表示中の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて第３時短遊技状態への移行が実行される構成としてもよい。
【２３３３】
　なお、確定表示の終了タイミングで第３時短遊技状態に移行させる場合において、普図遊技回の終了処理を当該終了タイミングで実行する構成としてもよい。
【２３３４】
　その場合、通常処理（図１０７）において第３時短遊技状態移行用処理（ステップＳｂ３２０２）→普図遊技回制御処理（ステップＳｂ４０５）の順で処理が行われることで、第３時短遊技状態での最初の特図遊技回が開始されるよりも前に第３時短遊技状態での最初の普図遊技回が開始される構成とすることができる。すなわち、第３時短遊技状態への移行処理が行われた処理回（通常処理における１の定期処理）において、第３時短遊技状態への移行後（サポートフラグのセット後）、普図遊技回制御処理が実行されることで、第３時短遊技状態での最初の普図遊技回を開始させ、その後、次の処理回において第３時短遊技状態での最初の特図遊技回を開始させることができる。
【２３３５】
　また、普図遊技回制御処理の後に第３時短遊技状態移行用処理が行われる構成であっても、通常処理においてステップＳｂ４０５の普図遊技回制御処理がステップＳｂ４０３の特図遊技回制御処理に先行して行われる構成とすれば、第３時短遊技状態への移行後において特図遊技回に先行して普図遊技回を開始させることができる。すなわち、第３時短遊技状態への移行が行われた次の処理回において、普図遊技回の変動開始→特図遊技回の変動開始の順で処理を行うことができ、第３時短遊技状態に対応した普図遊技回を早く開始させることができる。
【２３３６】
　（４０）上記第２の実施の形態の変形例３～変形例１０において、時短遊技状態であることに対応した外部信号がパチンコ機１０の外部に出力される構成としてもよい。この場合の外部信号は、例えば、時短遊技状態である場合にオン状態又はオフ状態の一方（例えばオン状態）となり、時短遊技状態でない場合にオン状態又はオフ状態の他方（例えばオフ状態）となるものであればよい。上記外部信号を出力することで、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かを遊技ホールの管理制御装置に把握させることが可能になる。また、時短遊技状態である状況で時短遊技状態の移行条件が成立しても移行を制限する構成の下では、上記外部信号を出力することで、時短遊技状態への移行が制限されている状況であることを遊技ホールの管理制御装置に把握させることも可能になる。なお、上記外部信号は、必ずしも時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態）を示すものである必要はなく、サポートモードが高頻度サポートモードであることに対応した信号であってもよい。
【２３３７】
　また、時短遊技状態であることに対応した外部信号を出力する構成にあっては、時短遊技状態の最終遊技回（時短遊技状態が終了する特図遊技回）にて特図当否抽選の結果が特

殊外れ結果になった場合に、時短遊技状態に対応した外部信号がオフ状態とされてから、特殊外れ結果に対応した外部信号（抽選結果信号や遊技回実行信号）がオン状態とされる構成とするとよい。

【２３３８】

上記の場合、特殊外れ結果になったことを契機として後続の時短遊技状態に移行するが、例えば、特殊外れ結果に対応した外部信号のオン→時短遊技状態に対応した外部信号のオフの順で処理を実行すると、遊技ホール側の管理制御装置では、時短遊技状態への移行が制限される状況であるにもかかわらず時短遊技状態に移行したとして認識される懸念がある。この点、時短遊技状態に対応した外部信号のオフ→特殊外れ結果に対応した外部信号のオンの順とすることで、上記管理制御装置に対して時短遊技状態が終了してから特殊外れ結果になったと把握させることができ、その後に時短遊技状態に移行しても不自然な挙動として認識されることを抑制可能となる。

【２３３９】

（４１）上記第２の実施の形態の変形例３～変形例１０では、特殊外れ結果に対応した外部信号が特図遊技回にて確定表示が開始される場合に出力される構成としたが、確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミングで出力されてもよい。また、特殊外れ結果になった特図遊技回における変動表示の途中タイミングで出力されてもよい。

【２３４０】

（４２）上記第２の実施の形態の変形例３～変形例１０では、第３時短遊技状態への移行が制限される状況で特殊外れ結果となった場合に、特殊外れ結果に対応する停止結果を特図用表示部４３に停止表示させる構成としたが、通常外れ結果に対応する停止結果を停止表示させる構成としてもよい。また、第３時短遊技状態への移行が制限される状況で特殊外れ結果となったことに対応する停止結果（特殊外れ結果に対応するが、上記移行が制限されない状況で特殊外れ結果になった場合に停止表示される停止結果とは異なるもの）が停止表示される構成としてもよい。

【２３４１】

（４３）上記第２の実施の形態の変形例３～変形例５では、第３時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定が特図遊技回における確定表示の開始時に実行される構成としたが、変形例６～変形例１０のように特図遊技回が開始される場合に実行されてもよい。その場合、移行判定は特図遊技回の開始時に行う一方で、第３時短遊技状態への移行は確定表示の開始時に行う構成としてもよいし、第３時短遊技状態への移行についても特図遊技回の開始時に行う構成としてもよい。

【２３４２】

また、上記移行判定は、特殊外れ結果になった特図遊技回における変動表示の途中タイミングで行われてもよい。また、確定表示の開始後に第３時短遊技状態に移行させる場合は、上記移行判定が確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。

【２３４３】

（４４）上記第２の実施の形態の変形例３では、第１時短遊技状態における最終遊技回でのみ第３時短遊技状態への移行が許容される構成としたが、最終遊技回以外の特図遊技回で第３時短遊技状態への移行が許容される構成としてもよい。例えば、特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態への移行を許容することを示す許容フラグを備える構成とした上で、その許容フラグを最終遊技回以外の特図遊技回（例えば７０回目～８０回目の特図遊技回）でセットしたり、最終遊技回以外の特図遊技回が実行される期間（例えば、第１時短遊技状態に移行してから所定期間が経過するまでの間）でセットしたりして許容状態とする構成が考えられる。この構成では、許容フラグがセットされている特図遊技回や期間で特殊外れ結果になった場合には第３時短遊技状態への移行が許容され、許容フラグがセットされていない特図遊技回や期間で特殊外れ結果になった場合には第３時短遊技状態への移行が制限される。

【２３４４】

なお、許容フラグに代えて又は加えて、特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態

への移行を制限することを示す制限フラグを備える構成としてもよい。この場合、特殊外れ結果になっても第３時短遊技状態に移行させない特図遊技回や期間にて、上記制限フラグをセットして非許容状態となるように構成する。

【２３４５】

最終遊技回以外の特図遊技回で第３時短遊技状態への移行を許容する場合は、第１時短遊技状態における後半側の特図遊技回に第３時短遊技状態への移行が許容される遊技回が含まれる構成とするとよい。時短遊技状態の残り回数が少なくなるほど時短遊技状態の中で大当たり結果に当選する期待値が低下するため、時短遊技状態の後半側の遊技では、前半側の遊技よりも遊技者の期待感が持続されにくくなる。そのような状況で特殊外れ結果による第３時短遊技状態への移行を許容することで、期待感を好適に持続させることが可能になる。

【２３４６】

（４５）上記第２の実施の形態の変形例３において、第１時短遊技状態の最終遊技回と、残り保留分の第２特図の遊技回（通常遊技状態の下で行われる第２特図の遊技回）とで異なる遊技回用演出が行われる構成としてもよい。例えば、図柄表示装置７５での背景画像等を異ならせることなどが考えられる。

【２３４７】

（４６）上記第２の実施の形態の変形例３において、第１時短遊技状態の最終遊技回や残り保留分の第２特図の遊技回で特殊外れ結果になった場合の確定表示時間が通常確定表示よりも短い時間に設定される構成としてもよい。このような構成によれば、第３時短遊技状態に移行してからの遊技（特図遊技回）を迅速に開始させることが可能になる。

【２３４８】

（４７）上記第２の実施の形態の変形例３、変形例５、変形例６～１０において、変形例４のように第１特図に特殊外れ結果を有する構成としてもよい。第１特図及び第２特図の両方に特殊外れ結果を有する場合において第１特図での特殊外れ結果の当選確率は、第２特図での特殊外れ結果の当選確率と同じであってもよいし、異なるものであってもよい。また、第１特図で特殊外れ結果になった場合に移行する第３時短遊技状態の上限回数は、第２特図で特殊外れ結果になった場合に移行する第３時短遊技状態の上限回数と同じであってもよいし、異なるものであってもよい。

【２３４９】

また、上記第２の実施の形態の変形例４において、他の変形例のように第１特図に特殊外れ結果が設けられない構成としてもよい。

【２３５０】

（４８）上記第２の実施の形態の変形例３、変形例４、変形例６～１０において、変形例５のように特殊リーチ外れ演出（ガセ演出）が実行される構成としてもよい。

【２３５１】

（４９）上記第２の実施の形態の変形例４では、第１時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合に遊技者にとって不利となる構成としたが、不利になりやすい構成としてもよい。具体的には、上限回数が相対的に少ない第３時短遊技状態（例えば上限回数が１０回の第３時短遊技状態）と、上限回数が相対的に多い第３時短遊技状態（例えば上限回数が１０００回の第３時短遊技状態）とを有し、特殊外れ結果となった場合に前者の第３時短遊技状態の方が選ばれやすい構成としてもよい。

【２３５２】

（５０）上記第２の実施の形態の変形例４では、第１時短遊技状態で特殊外れ結果になることで、時短遊技状態の残り回数が少なくなる構成としたが、これに加えて、第３時短遊技状態における普図遊技回や役物開閉遊技の態様が第１時短遊技状態のそれよりも不利な態様に設定されてもよい。例えば、普図遊技回の変動表示時間が長くなったり、普電役物６３ａの開放時間が短くなったり、１回の役物開閉遊技における普電役物６３ａの開放回数が少なくなったりするものが考えられる。

【２３５３】

（５１）上記第２の実施の形態の変形例４では、第１時短遊技状態の全般で時短遊技状態の残り回数を非明示としたが、第１時短遊技状態の残り回数が所定回数（例えば１０回）よりも多い状況で残り回数を非明示とし、所定回数以下となったら明示する構成としてもよい。このような構成とすることで、第１時短遊技状態の最後まで特殊外れ結果とならない場合に、その終了前に残り回数を遊技者に知らせることができ、時短遊技状態が突然終了した印象になることを抑制できる。

【２３５４】

（５２）上記第２の実施の形態の変形例５では、第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂとの２種類の第１時短遊技状態を備える構成としたが、第1時短遊技状態の種類数は３種類以上であってもよい。

【２３５５】

（５３）上記第２の実施の形態の変形例５では、第１時短遊技状態の残り回数と第３時短遊技状態の上限回数とを比較して多い側を優先することで、第３時短遊技状態への移行が許容される遊技回の範囲が異なる複数の第１時短遊技状態が設けられる構成としたが、残り回数の比較に基づく優先処理を用いないで、第３時短遊技状態への移行が許容される遊技回の範囲が異なる複数の第１時短遊技状態が設けられる構成としてもよい。例えば、特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態への移行を許容することを示す許容フラグを備える構成とした上で、その許容フラグがセットされて許容状態となる遊技回の範囲が各第１時短遊技状態で異なる構成とすることが考えられる。

【２３５６】

この場合、特図遊技回の範囲を対象として許容フラグがセットされる場合に限らず、１の特図遊技回や、範囲としての連続性がない複数回の特図遊技回を対象として許容フラグがセットされる構成としてもよい。例えば、第１時短遊技状態Ａでは６０回目の特図遊技回が許容状態の特図遊技回として設定されたり、４０回目、５０回目、６０回目の特図遊技回が許容状態の特図遊技回として設定されたりする一方で、第１時短遊技状態Ｂでは８０回目の特図遊技回が許容状態の特図遊技回として設定されたり、８０回目、９０回目、１００回目の特図遊技回が許容状態の特図遊技回として設定されたりするといった具合である。

【２３５７】

また、期間を対象として許容フラグがセットされてもよい。例えば、第１時短遊技状態Ａでは、時短遊技状態に移行してから所定回数目（例えば２０回目）の特図遊技回が開始されてからの第１期間（例えば５分）が許容状態とされる一方で、第１時短遊技状態Ｂでは、時短遊技状態に移行してから特定回数目（例えば２０回目や２５回目）の特図遊技回が開始されてからの第２期間（例えば１０分）が許容状態とされるといった具合である。

【２３５８】

上記のように許容フラグを用いて許容状態を設定する場合も、変形例５のように、第１時短遊技状態Ｂでの許容状態は７０回目以降の特図遊技回に含まれたり、第１時短遊技状態と第２時短遊技状態とで第３時短遊技状態への移行が制限される特図遊技回、特図遊技回の範囲又は期間が共通に設定されたりするなどの構成とすれば、変形例５で述べた各効果を奏することができる。

【２３５９】

なお、許容フラグを用いて許容状態を設定する場合は、第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂとで共通の上限回数が設定される構成としてもよい。また、許容フラグに代えて又は加えて、特殊外れ結果になった場合に第３時短遊技状態への移行を制限することを示す制限フラグを備える構成としてもよい。

【２３６０】

（５４）上記第２の実施の形態の変形例６～変形例１０において、天井到達した特図遊技回や特殊外れ結果になった特図遊技回にて、変動表示の終了タイミングに対して他の特図遊技回よりも早く各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示（仮停止表示と本停止表示のいずれでも構わない）される構成としておき、その停止表示後、変動表示が終了するまでの残り期

間を利用して天井到達や特殊外れ結果に対応する報知の少なくとも一部が行われる構成としてもよい。

【２３６１】

（５５）上記第２の実施の形態の変形例６～変形例１０では、第２時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定と第３時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定とが特図遊技回の開始時に実行される構成としたが、第２の実施の形態や変形例1～変形例５のように確定表示の開始時（各時短遊技状態への移行タイミング）に実行されてもよい。また、上記各移行判定は、各時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回における変動表示の途中タイミングで実行されてもよい。また、確定表示の開始後に各時短遊技状態に移行させる場合は、上記移行判定が確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。

【２３６２】

（５６）上記第２の実施の形態の変形例６～変形例１０では、第２時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定が変動パターンの設定処理（遊技回用演出の設定処理）の前に実行される構成としたが、天井到達や特殊外れ結果に対応した報知の実行前であれば、上記移行判定が変動パターンの設定処理の後に実行されてもよい。このような構成では、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選との両方が１の特図遊技回で成立した場合に、先ず、特殊外れ結果に当選したことの把握に基づき、特殊外れ結果に対応した報知が実行されるように設定されるが、その後、第２時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定にて天井回数への到達が把握されることに基づき、実行対象の報知が特殊外れ結果に対応した報知から天井到達に対応した報知に変更されるようにするとよい。

【２３６３】

（５７）上記第２の実施の形態の変形例６～変形例１０では、第２時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定が変動パターンの設定処理の前に実行される構成としたが、移行判定については変動パターンの設定処理の後に実行され、外れ遊技回の回数を更新する処理のみが変動パターンの設定処理の前に実行される構成としてもよい。このような構成でも、変動パターンを設定する前に特殊外れ結果への当選と天井回数への到達との両方が成立したことを把握し、天井到達に対応した報知が実行されるように変動パターンの設定を行うことができるためである。

【２３６４】

（５８）上記第２の実施の形態の変形例６～変形例１０では、第２時短遊技状態と第３時短遊技状態との有利不利が上限回数の大小により生じる構成としたが、これに代えて又は加えて、時短遊技状態における普図遊技回や役物開閉遊技の態様により有利不利が生じる構成としてもよい。例えば、第２時短遊技状態が第３時短遊技状態よりも遊技者にとって有利となる場合は、第２時短遊技状態での普図遊技回の変動表示時間が第３時短遊技状態のそれよりも短くなったり、第２時短遊技状態での１回の役物開閉遊技における普電役物６３ａの開放回数が第３時短遊技状態のそれよりも多くなったりするなどの構成が考えられる。

【２３６５】

（５９）上記第２の実施の形態の変形例７では、第２時短遊技状態の方が第３時短遊技状態よりも遊技者にとって有利となる構成としたが、第３時短遊技状態の方が第２時短遊技状態よりも遊技者にとって有利となる構成としてもよい。この場合、特殊外れ結果への当選と天井回数への到達とが同一の特図遊技回で成立した際に有利な側の第３時短遊技状態に移行させる上では、第２時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定→第３時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定の順で処理が実行される構成とするとよい。

【２３６６】

（６０）上記第２の実施の形態の変形例７において、変形例５のように、時短遊技状態である状況で他の時短遊技状態への移行条件が成立した場合（天井回数への到達又は特殊外れ結果への当選が成立した場合）に、その時点での時短遊技状態の残り回数と、移行予定である他の時短遊技状態の上限回数とを比較し、回数が多い側の時短遊技状態が優先される構成としてもよい。

【２３６７】
（６１）上記第２の実施の形態の変形例８では、時短遊技状態である状況で他の時短遊技状態への移行条件が成立した場合に他の時短遊技状態への移行が制限される構成としたが、変形例７のように当該移行が許容される構成としてもよい。この場合、特殊外れ結果への当選と天井回数への到達とが同一の特図遊技回で成立した際に有利な側の時短遊技状態に移行させる上では、第２時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定と第３時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定との順序が変形例８の場合と逆の順序となるように構成するとよい。
【２３６８】
（６２）上記第２の実施の形態の変形例１０では、外れ遊技回の回数が天井回数目となる特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に外れ回数の更新が制限されるように構成したが、当該更新が許容される構成としてもよい。すなわち、天井回数目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合には天井回数への到達が無効化され、第２時短遊技状態への移行が制限される構成としてもよい。
【２３６９】
（６３）上記第２の実施の形態の変形例１０では、第３時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数の更新が制限される一方で、その最終遊技回では当該更新が実行される構成としたが、最終遊技回でも外れ遊技回の回数の更新が制限される構成としてもよい。すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数目となる特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に、先ず第３時短遊技状態に移行し、その第３時短遊技状態が終了してから行われる特図遊技回（通常遊技状態での特図遊技回）で外れ遊技回の回数の更新が再開される構成としてもよい。この場合、通常遊技状態での特図遊技回が介在するものの、第３時短遊技状態と第２時短遊技状態のそれぞれに移行させることができる。
【２３７０】
（６４）上記第２の実施の形態の変形例１０において、第３時短遊技状態の一部で外れ遊技回の回数の更新が許容される構成としてもよい。例えば、第３時短遊技状態である状況で、外れ遊技回の回数が天井回数よりも小さい所定値（例えば、天井回数の直前値）になるまでは外れ遊技回の回数の更新が許容され、所定値に到達した後は更新が制限される構成としてもよい。この場合でも、第３時短遊技状態の途中で天井回数に到達する事象の発生を抑制することができる。
【２３７１】
（６５）上記第２の実施の形態の変形例１０において、天井回数までの残り回数を参照して外れ回数の更新を制限するか否かを切り替える構成としてもよい。具体的には、天井回数までの残り回数が第３時短遊技状態の上限回数よりも少ない場合は、第３時短遊技状態において外れ回数の更新が制限され、多い場合は、第３時短遊技状態において当該更新が許容される構成としてもよい。
【２３７２】
（６６）上記第２の実施の形態の変形例１０では、第２時短遊技状態が第１時短遊技状態や第３時短遊技状態よりも上限回数が多く、遊技者にとって有利な構成としたが、第２時短遊技状態が第１時短遊技状態や第３時短遊技状態よりも上限回数が少なく、遊技者にとって不利な構成としてもよい。
【２３７３】
（６７）上記第２の実施の形態の変形例１０では、第１時短遊技状態である場合に外れ回数の更新が許容される構成としたが、第１時短遊技状態である場合に当該更新が制限される構成としてもよい。この場合、第１時短遊技状態の上限回数として天井回数以上の回数を設定しても、第１時短遊技状態である場合に天井回数に到達することを抑制できる。
【２３７４】
なお、上限回数が天井回数以上である第１時短遊技状態と、上限回数が天井回数未満である第１時短遊技状態との両方を有するパチンコ機にあっては、前者の場合に外れ回数の更新が制限され、後者の場合に外れ回数の更新が許容される構成としてもよい。

【２３７５】
（６８）上記第２の実施の形態の変形例１０では、外れ回数の更新が制限される場合に、当該制限が行われる直前の状態を保持して外れ回数画像４７５が表示される構成としたが、外れ回数画像４７５が表示されない構成としてもよい。この場合、保持用画像４８１のみが表示される構成としてもよいし、「チャンスタイム中」などの第３時短遊技状態に関する他の画像が表示される構成としてもよい。また、制限状態に移行することに伴い外れ回数画像４７５が消去されるのみで、外れ回数画像４７５の表示箇所に他の画像が表示されない構成としてもよい。
【２３７６】
（６９）上記第２の実施の形態の変形例１０において、外れ回数の更新の制限が開始される場合や制限中である場合に所定の外部信号がパチンコ機１０の外部に出力される構成としてもよい。このような構成によれば、パチンコ機１０において外れ遊技回の回数が更新されていないことを遊技ホール側の管理制御装置に把握させることができ、外れ遊技回の回数が天井回数を超えても第２時短遊技状態に移行しないことに対してパチンコ機１０の異常でないことを即座に判断することが可能になる。
【２３７７】
（７０）上記第２の実施の形態の変形例１１では第２外部信号を備えるが、これを省略してもよい。すなわち、出力期間の違いを判別できるホール機器であれば、第１外部信号に基づいて特殊外れ結果の発生を判別できるためである。なお、通常大当たり結果である場合と特殊外れ結果である場合との第１外部信号の違いは、出力期間（オン状態の期間）に限定されるものではなく、例えば出力レベル等であってもよい。
【２３７８】
（７１）上記第２の実施の形態の変形例１１では第２外部信号を開閉実行モード及び時短遊技状態である期間中にオン状態とする構成としたが、開閉実行モード中にオフ状態とし、時短遊技状態中にオン状態とする構成としてもよい。このことは変形例１２における第２外部信号Ａ、Ｂについても同様である。
【２３７９】
（７２）上記第２の実施の形態の変形例１１、変形例１２では、特殊外れ結果になった場合の第１外部信号及び第２外部信号を時短遊技状態への移行タイミングでオン状態としたが、時短遊技状態に移行する前（例えば移行する直前）や移行した後（例えば移行した直後）にオン状態としてもよい。要は時短遊技状態への移行に対応させてそれらの外部信号がオン状態とされればよい。
【２３８０】
（７３）上記第２の実施の形態の変形例１１、変形例１２では、通常大当たり結果になった場合の第１外部信号を開閉実行モード中にオン状態とする構成としたが、開閉実行モードに移行する前（例えば移行する直前）や移行した後（例えば移行した直後）にオン状態としてもよい。すなわち、開閉実行モードへの移行に対応させて第１外部信号をオン状態としてもよい。
【２３８１】
（７４）上記第２の実施の形態の変形例１２では、第１外部信号Ｂと第２外部信号Ｂの両方を出力可能な構成としたが、これらのうちの一方を出力しない構成としてもよい。
【２３８２】
（７５）上記第２の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても３個に限定されるものではなく、２個であってもよいし、４個以上であってもよい。
【２３８３】
（７６）上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定

領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【２３８４】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【２３８５】

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

【２３８６】

＜第３の実施の形態＞

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第１の実施の形態において図１～図１０を参照して説明したパチンコ機１０の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【２３８７】

＜主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞

主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的な構成について図２１１を用いて説明する。

【２３８８】

ＭＰＵ３１２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部４３の表示の設定、普図用表示部４４の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図２１１に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図用表示部４３における各特図表示部ＡＳ，ＢＳでの変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。さらに、第２作動口６３の普電役物６３ａをサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタＣ３を用いることとしている。

【２３８９】

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

【２３９０】

保留球格納エリア３１４ｂは、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂからなる保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留エリアＲａ，Ｒｂは、それぞれ、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアを備えており、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ３１４ａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各数値情報が、保留情報（特別情報）としていずれかのエリアに格納される。

【２３９１】

この場合、第１エリア～第４エリアには、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞

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

【２３９２】

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

【２３９３】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～２９９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～２９９９）。

【２３９４】

大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【２３９５】

大当たり乱数カウンタＣ１は、大当たりであるか否かを抽選する当否抽選に用いられるものであり、大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されている当否テーブルにて設定されている。図２１２に示すように、当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブルと、高確率モード用の当否テーブルとが設定されている。本パチンコ機１０では、当否抽選における抽選モードとして、大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モード（低確率状態）と、大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モード（高確率状態）とが設けられている。当否抽選に際して抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブルが参照される。

【２３９６】

図２１２（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「０」～「９」の計１０個が設定されている。すなわち、低確率モードでの大当たり当選確率は１／３００に設定されている。

【２３９７】

大当たり当選となる乱数の値以外は抽選結果が外れ結果となるが、本実施の形態では外れ結果として特殊外れ結果と通常外れ結果とが含まれている。上記低確率モード用の当否テーブルにおいて特殊外れ結果となる乱数の値としては「１０」～「２９」の計２０個が設定されており、特殊外れ結果となる確率は１／１５０となっている。

【２３９８】

図２１２（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定されている。すなわち、高確率モードでの大当たり当選確率は１／６０に設定されている。高確率モード用の当否テーブルには特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり当選となる乱数の値以外はすべて通常外れ結果となる。

【２３９９】

なお、各確率モードでの大当たり当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設

定することができる。すなわち、高確率モードにおいて低確率モードよりも大当たりの当選確率が高くなるのであれば、大当たりに対応する乱数の数及び値は任意である。また、低確率モード用の当否テーブルでの特殊外れ結果の確率についても上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。この場合において特殊外れ結果の確率を必ずしも大当たり当選確率よりも高くする必要はなく、大当たり当選確率と同じとしてもよい。また、特殊外れ結果の確率を大当たり当選確率よりも低くしてもよい。

【２４００】

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

【２４０１】

大当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ３１３の種別テーブル記憶エリア３１３ｂに大当たり種別テーブルとして記憶されている。図２１３に示すように、大当たり種別テーブルとしては、第１特図用の大当たり種別テーブルと第２特図用の大当たり種別テーブルとが設定されている。第１作動口６２への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第１特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第２作動口６３への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第２特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【２４０２】

図２１３（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、４Ｒ確変大当たり結果と、４Ｒ通常大当たり結果Ａと、４Ｒ通常大当たり結果Ｂとが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が４回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置６５を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも１回実行されるものである。本実施の形態では、１のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が１回実行されるように構成されている。

【２４０３】

４Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、４Ｒ確変大当たり結果となった場合は、開閉実行モード終了後の遊技状態が高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（高確遊技状態、確変遊技状態）となる。この場合の高確遊技状態は次回の大当たりが発生するまで（次回の開閉実行モードが開始されるまで）継続される。ちなみに、開閉実行モードの実行中は抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される。

【２４０４】

高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域ＰＥに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口６３への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物６３ａの駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普電役物６３ａが開放状態とされる頻度が低頻度サポートモードよりも高く、また、１回の開放における開放期間についても低頻度サポートモードよりも長くなるようになっている。

【２４０５】

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

では、第１作動口６２よりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口６３への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【２４０６】

なお、本実施の形態では、高頻度サポートモードとして第１高頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとが設けられている。このうち４Ｒ確変大当たり結果となった場合に移行するのは第１高頻度サポートモードである。第１高頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとの違いについては後に説明する。

【２４０７】

４Ｒ通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが第１高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、４Ｒ通常大当たり結果となった場合は、開閉実行モード終了後の遊技状態が低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（時短遊技状態）となる。

【２４０８】

４Ｒ通常大当たり結果Ａになった場合の時短遊技状態は、外れ結果の特図遊技回（外れ遊技回）の回数が予め定められた第１上限回数（例えば５０回）に達するまで継続される。この場合の外れ遊技回の回数は、開閉実行モードが終了した後の特図遊技回を対象としてカウントされる。また、４Ｒ通常大当たり結果Ｂになった場合の時短遊技状態は、開閉実行モード後の外れ遊技回の回数が予め定められた第２上限回数（例えば２００回）に達するまで継続される。第１上限回数又は第２状態回数に達した場合は、時短遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。なお、各上限回数に達する前に大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って時短遊技状態が終了する。

【２４０９】

本実施の形態では、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６４」が４Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６５」～「９４」が４Ｒ通常大当たり結果Ａに対応し、「９５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果Ｂに対応している。すなわち、４Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は６５％、４Ｒ通常大当たり結果Ａに振り分けられる確率は３０％、４Ｒ通常大当たり結果Ｂに振り分けられる確率は５％に設定されている。

【２４１０】

図２１３（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として１０Ｒ確変大当たり結果と、４Ｒ通常大当たり結果Ａと、４Ｒ通常大当たり結果Ｂとが設定されている。

【２４１１】

１０Ｒ確変大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものであり、また、開閉実行モード終了後の遊技状態が高確遊技状態となる大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は次回の大当たりが発生するまで継続される。４Ｒ通常大当たり結果Ａ,Ｂは、第１特図用の大当たり種別テーブルにおける４Ｒ通常大当たり結果Ａ,Ｂと同様のものである。

【２４１２】

本実施の形態では、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６４」が４Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６５」～「９４」が４Ｒ通常大当たり結果Ａに対応し、「９５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果Ｂに対応している。すなわち、１０Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は６５％、４Ｒ通常大当たり結果Ａに振り分けられる確率は３０％、４Ｒ通常大当たり結果Ｂに振り分けられる確率は５％に設定されている。

【２４１３】

このように、第１特図表示部の種別テーブルと第２特図表示部の種別テーブルとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は同一となっている。但し、確変

大当たり結果が選択される場合に、第２特図表示部の種別テーブルでは１０Ｒ大当たり結果となるのに対して、第１特図表示部の種別テーブルでは４Ｒ大当たり結果となるように設定されている。つまり、第２作動口６３への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第１作動口６２への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第１作動口６２に遊技球を入賞させる遊技よりも第２作動口６３に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

【２４１４】

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

【２４１５】

なお、本実施の形態では、第１特図表示部の種別テーブルと第２特図表示部の種別テーブルとで確変大当たり結果に振り分けられる確率を同一としているが、異なる確率としてもよい。具体的には、第２特図表示部の種別テーブルにおいて、第１特図表示部の種別テーブルよりも確変大当たり結果に振り分けられる確率が高くなる構成としてもよい。このような構成によっても、第１作動口６２に入賞させるよりも第２作動口６３に入賞させる方が遊技者にとって有利な構成とすることができる。その際、必ずしも開閉実行モードでのラウンド数と確変大当たり結果への振分確率との両方について第１作動口６２よりも第２作動口６３の方が優遇される構成とする必要はなく、確変大当たり結果への振分確率のみが優遇される構成としてもよい。

【２４１６】

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

【２４１７】

ここで、本実施の形態では、通常大当たり結果になったことを契機として移行する時短遊技状態とは別に、大当たり乱数カウンタＣ１を用いた当否抽選の結果が特殊外れ結果になったことを契機として移行する時短遊技状態が設けられている。この場合の時短遊技状態は、抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが第２高頻度サポートモードとなる状態である。

【２４１８】

なお、特殊外れ結果は外れ結果の一種であるため、上記時短遊技状態へは開閉実行モードを経由せずに移行する。すなわち、特殊外れ結果になった場合、その特図遊技回が終了するのに合わせて遊技状態が時短遊技状態に移行する。以下においては、通常大当たり結果を契機とする時短遊技状態と、特殊外れ結果を契機とする時短遊技状態とを区別する場合に、前者を「通常時短遊技状態」、後者を「突然時短遊技状態」ということがある。

【２４１９】

図２１４（ａ）に示すように、特殊外れ結果には複数種類の結果が設けられている。具体的には、特殊外れ結果Ａ～特殊外れ結果Ｃの３種類の特殊外れ結果が設けられている。

これら各特殊外れ結果は、大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応付けられている。詳しくは、特殊外れ結果となる大当たり乱数カウンタＣ１の値「１０」～「２９」のうち、「１０」～「１７」が特殊外れ結果Ａに対応し、「１８」～「２７」が特殊外れ結果Ｂに対応し、「２８」～「２９」が特殊外れ結果Ｃに対応する。すなわち、特殊外れ結果となる場合において特殊外れ結果Ａとなる確率は４０％、特殊外れ結果Ｂとなる確率は５０％、特殊外れ結果Ｃとなる確率は１０％に設定されている。

【２４２０】

なお、各種特殊外れ結果に対応する乱数の数及び値は一例に過ぎず、各種特殊外れ結果の確率や対応する乱数等は任意に設定することができる。

【２４２１】

図２１４（ｂ）に示すように、特殊外れ結果Ａは、突然時短遊技状態Ａ（低確率モード且つ第２高頻度サポートモード）の移行契機となる特殊外れ結果である。突然時短遊技状態Ａは、突然時短遊技状態Ａに移行してからの外れ遊技回の回数が予め定められた第３上限回数（例えば５０回）に達するまで継続される。

【２４２２】

特殊外れ結果Ｂは、突然時短遊技状態Ｂ（低確率モード且つ第２高頻度サポートモード）の移行契機となる特殊外れ結果である。突然時短遊技状態Ｂは、突然時短遊技状態Ｂに移行してからの外れ遊技回の回数が予め定められた第４上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。

【２４２３】

特殊外れ結果Ｃは、突然時短遊技状態Ｃ（低確率モード且つ第２高頻度サポートモード）の移行契機となる特殊外れ結果である。突然時短遊技状態Ｃは、突然時短遊技状態Ｃに移行してからの外れ遊技回の回数が予め定められた第５上限回数（例えば２００回）に達するまで継続される。

【２４２４】

突然時短遊技状態Ａ～Ｃにおいて外れ遊技回の回数が各上限回数に達した場合は、滞在中の突然時短遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。なお、各上限回数に達する前に大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って各突然時短遊技状態が終了する。

【２４２５】

図２１１の説明に戻り、変動種別カウンタＣＳは、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図用表示部４３の第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳにおける変動表示時間をＭＰＵ３１２において決定する上で用いられる。

【２４２６】

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

【２４２７】

変動種別カウンタＣＳに対する変動表示時間の振分先は、ＲＯＭ３１３の変動表示時間テーブル記憶エリア３１３ｃに変動表示時間テーブルとして記憶されている。変動表示時間テーブルの詳細については後述する。

【２４２８】

普図当たり乱数カウンタＣ３は、例えば、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、スルーゲート６４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の普図保留エリア３１４ｃに格納される。

【２４２９】
普図当たり乱数カウンタＣ３は、普図当たり（サポート当選）であるか否かを抽選する普図当否抽選（サポート抽選）に用いられるものであり、サポート当選結果になった場合には、普電役物６３ａを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする開閉制御が少なくとも１回行われる役物開閉遊技が実行される。
【２４３０】
サポート当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されたサポート抽選テーブルにて設定されている。図２１５に示すように、サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルと、第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルと、第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルとが設定されている。サポート抽選に際してサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第１高頻度サポートモードである場合は第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第２高頻度サポートモードである場合は第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照される。
【２４３１】
図２１５（ａ）に示すように、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「０」～「９」の計１０個が設定されており、サポート当選確率は１／１０となっている。
【２４３２】
図２１５（ｂ）に示すように、第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、「０」～「８９」の計９０個が設定されており、サポート当選確率は９／１０となっている。すなわち、第１高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが高確率モードとなり、低頻度サポートモードの場合よりもサポート当選となりやすくなっている。
【２４３３】
図２１５（ｃ）に示すように、第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「０」～「９」の計１０個が設定されており、サポート当選確率は１／１０となっている。すなわち、第２高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが低確率モードとされ、第１高頻度サポートモードである場合よりもサポート当選確率が低い状態でサポート抽選が行われる。
【２４３４】
各サポートモードにおいて、サポート当選となる乱数の値以外は、抽選結果が普図外れ結果となる。この場合は役物開閉遊技が実行されない。
【２４３５】
なお、各サポートモードでのサポート当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。例えば、第１高頻度サポートモードにおいて低頻度サポートモードよりもサポート当選の確率が高くなるのであれば、サポート当選となる乱数の数及び値は任意である。また、上記構成では、第２高頻度サポートモードでのサポート当選確率を低頻度サポートモードの場合と同じ確率としているが、第２高頻度サポートモードでのサポート当選確率が低頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くなる構成であってもよい。その場合、第２高頻度サポートモードでのサポート当選確率を第１高頻度サポートモードでのサポート当選確率と同じにしてもよいし、第１高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも低くしてもよいし、第１高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くしてもよい。また、低頻度サポートモード、第１高頻度サポートモード及び第２高頻度サポートモードでサポート当選確率が等しくなる構成としてもよい。
【２４３６】
ちなみに本実施の形態のように、低頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとでサポート当選確率を等しくする場合、すなわち、これら各モード間でサポート当選の確率変動を生じさせない場合は、これら各モード用のサポート抽選テーブルを共通化し、１

の抽選テーブルを備える構成としてもよい。
【２４３７】
＜主制御装置１６２にて実行される各種処理について＞
次に、主制御装置１６２内のＭＰＵ３１２にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ３１２では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理とＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。
【２４３８】
＜タイマ割込み処理＞
タイマ割込み処理について図２１６のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はＭＰＵ３１２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。
【２４３９】
ステップＳｃ１０１では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置１６２に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第１作動口６２への入賞が発生したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１特図用の入賞検知フラグを格納し、第２作動口６３への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート６４を遊技球が通過したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。
【２４４０】
ステップＳｃ１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【２４４１】
ステップＳｃ１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ３の更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【２４４２】
ステップＳｃ１０４では、スルーゲート６４への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア３１４ｃに記憶されている役物保留記憶数が４未満であることを条件として、前記ステップＳｃ１０３にて更新した普図当たり乱数カウンタＣ３の値を普図保留エリア３１４ｃに格納する。また、各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。
【２４４３】
ステップＳｃ１０５では、作動口６２，６３への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、その後、タイマ割込み処理を終了する。
【２４４４】
＜作動口用の入賞処理＞
ステップＳｃ１０５の作動口用の入賞処理について図２１７のフローチャートを参照しながら説明する。
【２４４５】

先ずステップＳｃ２０１にて、遊技球が第１作動口６２に入賞（始動入賞）したか否かを第１作動口用入賞センサ６２ａの検知状態により判定する。遊技球が第１作動口６２に入賞したと判定すると、ステップＳｃ２０２にて払出制御装置１８１に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【２４４６】

ステップＳｃ２０３では、第１作動口６２に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳｃ２０４では、第１特図用保留エリアＲａの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第１特図用保留エリアＲａに保留記憶されている始動保留記憶数ＲａＮをセットする（以下、第１始動保留記憶数ＲａＮともいう）。その後、ステップＳｃ２０５では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【２４４７】

また、ステップＳｃ２０１で否定判定した場合（第１作動口６２への入賞が発生していない場合）は、ステップＳｃ２０６に進み、遊技球が第２作動口６３に入賞（始動入賞）したか否かを第２作動口用入賞センサ６３ｃの検知状態により判定する。遊技球が第２作動口６３に入賞したと判定すると、ステップＳｃ２０７にて払出制御装置１８１に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【２４４８】

ステップＳｃ２０８では、第２作動口６３に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳｃ２０９では、第２特図用保留エリアＲｂの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている始動保留記憶数ＲｂＮをセットする（以下、第２始動保留記憶数ＲｂＮともいう）。その後、ステップＳｃ２０５にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【２４４９】

また、ステップＳｃ２０６で否定判定した場合（第２作動口６３への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。

【２４５０】

なお、上記ステップＳｃ２０２又はステップＳｃ２０７にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置１８１に対して送信される。

【２４５１】

ここで、ステップＳｃ２０５の情報取得処理について図２１８のフローチャートを参照しながら説明する。

【２４５２】

先ずステップＳｃ３０１にて、上述したステップＳｃ２０４又はステップＳｃ２０９にてセットした始動保留記憶数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Ｎが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップＳｃ３０２にて対応する特図用保留エリアＲａ，Ｒｂの始動保留記憶数Ｎを１加算する。ステップＳｃ３０３では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数ＣＲＮと言う）を１加算する。

【２４５３】

ステップＳｃ３０４では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する特図表示部用保留エリアの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｃ３０２にて１加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

【２４５４】

つまり、第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第１特図用保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳ

ｃ３０２にて１加算した第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮと対応する保留エリアＲａに格納する。

【２４５５】

また、第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第２特図用の保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｃ３０２にて１加算した第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮと対応する保留エリアＲｂに格納する。

【２４５６】

ステップＳｃ３０５では、主表示ユニット８１の特図保留数表示部ＡＭについて表示更新処理を実行する。特図保留数表示部ＡＭでは、第１特図用の保留数と第２特図用の保留数とを各別に表示することが可能となっている。ステップＳｃ３０５の表示更新処理では、今回の入球先（入賞先）が第１作動口６２の場合には第１特図用の保留数の表示を更新し、今回の入球先（入賞先）が第２作動口６３の場合には第２特図用の保留数の表示を更新する。

【２４５７】

ステップＳｃ３０６では、演出制御装置１４３への送信対象として保留コマンドを設定する。保留コマンドには、第１特図又は第２特図のいずれの始動入賞であるかを示す情報や、保留数を示す情報等が含まれる。ステップＳｃ３０６の実行後は、本情報取得処理を終了する。

【２４５８】

＜通常処理＞

次に、通常処理の流れを図２１９のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳｃ４０１～ステップＳｃ４０８の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳｃ４０９～ステップＳｃ４１１のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【２４５９】

通常処理においては先ず、ステップＳｃ４０１にて外部信号出力処理を実行する。ステップＳｃ４０１の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置１８１に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置１４３に対して送信する。

【２４６０】

ステップＳｃ４０２では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【２４６１】

ステップＳｃ４０３では、各特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部４３の表示制御などを行う。ステップＳｃ４０４では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。ステップＳｃ４０３の特図遊技回制御処理及びステップＳｃ４０４の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【２４６２】

ステップＳｃ４０５では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選（普図当否抽選）、普図用表示部４４の表示制御などを行う。ステップＳｃ４０６では、第２作動口６３に設けられた普電

役物６３ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップＳｃ４０５の普図遊技回制御処理及びステップＳｃ４０６の電役サポート用処理についての詳細は後述する。

【２４６３】

ステップＳｃ４０７では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置１９１から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。

【２４６４】

ステップＳｃ４０８では、ＲＡＭ３１４のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行されるＮＭＩ割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２４６５】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップＳｃ４０９にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。今回の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップＳｃ４１０にて、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。

【２４６６】

ステップＳｃ４１１では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。

【２４６７】

ステップＳｃ４０９で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップＳｃ４０１に処理を戻り、ステップＳｃ４０１以降の処理を実行する。

【２４６８】

このように、ステップＳｃ４０８の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。ここで、ステップＳｃ４０１～ステップＳｃ４０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。

【２４６９】

ステップＳｃ４０８で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、ステップＳｃ４１２に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップＳｃ４１３では、ＭＰＵ３１２のスタックポインタの値をＲＡＭ３１４のバックアップエリアに記憶し、ステップＳｃ４１４では、演出制御装置１４３への送信対象として停電コマンドを設定する。停電コマンドが送信されることにより、電断状態の発生が演出制御装置１４３に通知される。

【２４７０】

ステップＳｃ４１５ではＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ３１４の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップＳｃ４１６では、ＲＡＭ３１４へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮

断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置１９１からＲＡＭ３１４のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前にＲＡＭ３１４に記憶されていた情報はそのままの状態で所定の期間内（例えば、１日や２日）保持される。

【２４７１】

＜特図遊技回制御処理＞

ステップＳｃ４０３の遊技回制御処理について図２２０のフローチャートを参照しながら説明する。

【２４７２】

先ずステップＳｃ５０１にて、可変入賞装置６５を用いた開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグがセットされているか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２４７３】

開閉実行モード中でない場合には、ステップＳｃ５０２にて、特図用表示部４３が確定表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに確定表示フラグがセットされているか否かを判定する。確定表示フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳで確定表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２４７４】

特図用表示部４３が確定表示中でない場合は、ステップＳｃ５０３にて、特図用表示部４３が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示中フラグがセットされているか否かを判定する。変動表示中フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳで変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【２４７５】

特図用表示部４３が変動表示中でない場合は、ステップＳｃ５０４にて、共通保留数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１作動口６２及び第２作動口６３のいずれについても始動保留記憶数ＲａＮ，ＲｂＮが「０」であることを意味する。よって、共通保留数ＣＲＮが「０」である場合は、実行対象となる保留情報が存在しないことになるため、そのまま特図遊技回制御処理を終了する。

【２４７６】

共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合には、ステップＳｃ５０５にて第１特図用保留エリアＲａ又は第２特図用保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップＳｃ５０６にて特図用表示部４３における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【２４７７】

ここで、ステップＳｃ５０５のデータ設定処理及びステップＳｃ５０６の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。

【２４７８】

先ず、データ設定処理について図２２１のフローチャートを参照して説明する。

【２４７９】

先ずステップＳｃ６０１では、第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定する。第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」である場合にはステップＳｃ６０２～ステップＳｃ６０８の第１特図（第１作動口６２）用のデータ設定処理を実行し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」でない場合にはステップＳｃ６０９～ステップＳｃ６１５の第２特図（第２作動口６３）用のデータ設定処理を実行する。

【２４８０】

既に説明したように、共通保留数ＣＲＮが１以上である場合にデータ設定処理が行われるところ、データ設定処理が実行される状況とは、第１始動保留記憶数ＲａＮ及び第２始動保留記憶数ＲｂＮの少なくとも一方が１以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、先ず第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であること、すなわち、第２特図用の保留情報が存在しないことを条件として第１特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、第２特図用保留エリアＲｂに記憶されている第２特図（第２作動口６３）用の保留情報が優先して処理されることになる。

【２４８１】

第１特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｃ６０２にて、第１特図用保留エリアＲａの第１始動保留記憶数ＲａＮを１減算する。ステップＳｃ６０３では共通保留数ＣＲＮを１減算する。ステップＳｃ６０４では、第１特図用保留エリアＲａの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【２４８２】

ステップＳｃ６０５では、第１特図用保留エリアＲａの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第１エリアのデータをクリアするとともに、第２エリア～第４エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

【２４８３】

ステップＳｃ６０６では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグは、第２作動口６３の保留情報が存在することをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。第２特図フラグが格納されている場合は、ステップＳｃ６０７にて第２特図フラグを消去する。

【２４８４】

ステップＳｃ６０７の実行後又はステップＳｃ６０６で否定判定した場合（第２特図フラグが格納されていない場合）は、ステップＳｃ６０８に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置１４３に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１特図用保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１作動口６２に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【２４８５】

ステップＳｃ６０８にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第１保留表示領域Ｇａにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【２４８６】

第２特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｃ６０９にて、第２特図用保留エリアＲｂの第２始動保留記憶数ＲｂＮを１減算する。ステップＳｃ６１０では共通保留数ＣＲＮを１減算する。ステップＳｃ６１１では、第２特図用保留エリアＲｂの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【２４８７】

ステップＳｃ６１２では、第２特図用保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップＳｃ６１３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグが格納されていない場合は、ステップＳｃ６１４にて第２特図フラグをセットする。

【２４８８】

ステップＳｃ６１４の実行後又はステップＳｃ６１３で肯定判定した場合（第２特図フラグが格納されている場合）は、ステップＳｃ６１５に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置１４３に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第２特図用保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２作動口６３に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【２４８９】

ステップＳｃ６１５にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第２保留表示領域Ｇｂにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【２４９０】

次に、変動開始処理について図２２２のフローチャートを参照して説明する。

【２４９１】

先ずステップＳｃ７０１では、現在の遊技状態に対応する当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、現在の抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブル（図２１２（ａ））を参照して当否判定を行い、現在の抽選モードが高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブル（図２１２（ｂ））を参照して当否判定を行う。本ステップでは、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、参照する当否テーブルにて大当たり用の乱数として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【２４９２】

ステップＳｃ７０２では、ステップＳｃ７０１における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップＳｃ７０３にて、対応する大当たり種別テーブルを参照して大当たり種別判定（大当たり種別の抽選）を行う。具体的には、今回の大当たり結果が第１特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第１特図用の大当たり種別テーブル（図２１３（ａ））を参照して種別判定を行い、今回の大当たり結果が第２特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第２特図用の大当たり種別テーブル（図２１３（ｂ））を参照して種別判定を行う。例えば、第１特図用の大当たり種別テーブルを参照した種別判定の場合であれば、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、４Ｒ確変大当たり結果、４Ｒ通常大当たり結果Ａ、４Ｒ通常大当たり結果Ｂのいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

【２４９３】

ステップＳｃ７０４では、ステップＳｃ７０３の種別判定により選択された大当たり種別に対応した大当たり種別フラグをＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、選択された大当たり種別が４Ｒ通常大当たり結果Ａである場合は、４Ｒ通常大当たりＡフラグをセットする。

【２４９４】

ステップＳｃ７０５では、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【２４９５】

ステップＳｃ７０２で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップＳｃ７０６に進み、ステップＳｃ７０１の当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップＳｃ７０７にて、特殊外れ結果の種別に対応した特殊外れ種別フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、特

殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ａである場合は、特殊外れＡフラグをセットする。
【２４９６】
ステップＳｃ７０８では、上記停止結果テーブルを参照して特殊外れ用の停止結果を設定する。停止結果テーブルでは、特殊外れ結果の種別ごとに固有の停止結果が設定されており、具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１の値と対応づけて各種特殊外れ結果ごとの停止結果が設定されている。本ステップでは、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１に対応する特殊外れ用の停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。既に説明したように、特殊外れ結果の種別は突然時短遊技状態の種別に対応するため、特図用表示部４３に停止表示される特殊外れ結果用の停止結果と突然時短遊技状態の種別とは対応したものとなる。
【２４９７】
ステップＳｃ７０６で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、ステップＳｃ７０９に進み、今回の遊技回の停止結果として通常外れ用の停止結果を設定する。本実施の形態では、通常外れ用の停止結果が１種類のみ設けられており、ステップＳｃ７０９ではその停止結果を設定する。
【２４９８】
ステップＳｃ７０５、ステップＳｃ７０８又はステップＳｃ７０９の実行後は、ステップＳｃ７１０にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。ステップＳｃ７１１では、突然時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップＳｃ７１２では、変動パターンを抽選して変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。ステップＳｃ７１０～ステップＳｃ７１２の詳細については後述する。
【２４９９】
ステップＳｃ７１３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【２５００】
ステップＳｃ７１４では、演出制御装置１４３への送信対象として変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには変動パターンの情報が含まれるところ、遊技状態ごとに各別の変動パターンが設定され、また、大当たりであるか外れであるかによっても各別の変動パターンが設定される。よって、演出制御装置１４３では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することで、変動表示時間の情報だけでなく、大当たりの有無や現在の遊技状態についても把握することが可能になる。また、種別コマンドには大当たり種別の情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たりである場合にのみ設定される。
【２５０１】
ステップＳｃ７１５では、特図用表示部４３の変動表示を開始する。その際、今回の特図遊技回が第１作動口６２への入賞に基づくものである場合は第１特図表示部ＡＳの絵柄を変動表示させ、第２作動口６３への入賞に基づくものである場合は第２特図表示部ＢＳの絵柄を変動表示させる。ステップＳｃ７１５の実行後は変動開始処理を終了する。
【２５０２】
特図遊技回制御処理（図２２０）の説明に戻り、ステップＳｃ５０６の実行後は、特図遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｃ５０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中）である場合は、ステップＳｃ５０２以降の処理を実行することなく特図遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合は、保留情報が存在していても特図用表示部４３での変動表示は行われない。
【２５０３】
ステップＳｃ５０３で肯定判定した場合（特図用表示部４３が変動表示中である場合）は、ステップＳｃ５０７に進み、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否

かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳｃ５０８にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御（各表示用セグメントを発光制御）する。ステップＳｃ５０８の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。

【２５０４】

変動表示時間が経過している場合には、ステップＳｃ５０９に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップＳｃ５１０では、高頻度サポートモードを終了させるための高頻度サポートモード終了用処理を実行する。ステップＳｃ５１１では突然時短遊技状態の第１移行用処理を実行する。突然時短遊技状態の第１移行用処理は、遊技状態を突然時短遊技状態に移行させるためのものである。ステップＳｃ５１０及びステップＳｃ５１１の詳細については後述する。

【２５０５】

ステップＳｃ５１２では、確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。確定表示開始用処理では、ステップＳｃ７０５、ステップＳｃ７０８又はステップＳｃ７０９で設定した停止結果にて絵柄の停止表示を行うように特図用表示部４３を制御する。また、ステップＳｃ５１２では、上記停止表示を継続する確定表示時間の設定も行う。

【２５０６】

ステップＳｃ５０２で肯定判定した場合（特図用表示部４３が確定表示中である場合）は、ステップＳｃ５１３に進み、確定表示終了用処理を実行する。確定表示終了用処理では、ステップＳｃ５１２で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過している場合は絵柄の停止表示を終了させるように特図用表示部４３を制御する。なお、確定表示時間の経過時において次の保留情報が存在しない場合は、作動口６２,６３への入賞が発生するまで、そのまま上記停止表示を継続するように制御する。ステップＳｃ５１３の終了後は特図遊技回制御処理を終了する。

【２５０７】

＜遊技状態移行処理＞

ステップＳｃ４０４（図２１９）の遊技状態移行処理について、図２２３のフローチャートを参照しながら説明する。

【２５０８】

先ずステップＳｃ９０１では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップＳｃ９０２に進み、特図遊技回が終了したタイミングであるか否か（特図用表示部４３での確定表示が終了したタイミングであるか否か）を判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２５０９】

特図遊技回の終了タイミングである場合には、ステップＳｃ９０３にて、今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに大当たり種別フラグ（ステップＳｃ７０５）が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２５１０】

ステップＳｃ９０３で肯定判定した場合（今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合）は、ステップＳｃ９０４に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグをセットする。また、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、後述する高確率フラグ

やサポートフラグ、留保用フラグが上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている場合は、これらのフラグをクリアする。

【２５１１】

ステップＳｃ９０５では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

【２５１２】

ステップＳｃ９０６では、今回の大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果であるか否かを判定する。１０Ｒ確変大当たり結果でない場合、すなわち、４Ｒ確変大当たり又は４Ｒ通常大当たり結果のいずれかである場合は、ステップＳｃ９０７にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたラウンドカウンタエリアＲＣ１に「４」をセットする。一方、今回の大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果である場合は、ステップＳｃ９０８にて、上記ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１０」をセットする。

【２５１３】

ステップＳｃ９０７又はステップＳｃ９０８の実行後は、ステップＳｃ９０９にて、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置１４３に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。

【２５１４】

ステップＳｃ９１０では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて大当たりが発生したことを把握することができる。

【２５１５】

ステップＳｃ９０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップＳｃ９１１に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップＳｃ９１２にて大入賞口開閉処理を実行する。

【２５１６】

ここで、大入賞口開閉処理について図２２４のフローチャートを参照しながら説明する。

【２５１７】

先ずステップＳｃ１００１では、大入賞口６５ａを開放中であるか否かを判定する。この判定は駆動部６５ｄの駆動状態に基づいて行う。大入賞口６５ａを開放中でない場合には、ステップＳｃ１００２にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｃ１００３にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。

【２５１８】

タイマエリアＴ１の値が「０」である場合は、ステップＳｃ１００４に進み、１回のラウンド遊技での可変入賞装置６５の上限開放時間（３０ｓｅｃ）に対応する値として上記タイマエリアＴ１に「１５０００」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図２１６）が起動される都度、１減算される。ステップＳｃ１００５では、１回のラウンド遊技における可変入賞装置６５への上限入賞個数（１０個）に対応する値とし

て、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた入賞カウンタエリアＰＣ１に「１０」をセットする。

【２５１９】

ステップＳｃ１００６では、大入賞口６５ａを開放すべく駆動部６５ｄを駆動状態とする。ステップＳｃ１００７では、大入賞口６５ａ（可変入賞装置６５）の開放が開始されたことを演出制御装置１４３に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【２５２０】

ステップＳｃ１１０２で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が０である場合）又はステップＳｃ１１０３で否定判定した場合（タイマエリアＴ１の値が「０」でない場合）は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【２５２１】

ステップＳｃ１００１で肯定判定した場合（大入賞口６５ａの開放中である場合）は、ステップＳｃ１００８に進み、タイマエリアＴ１の値が「０」か否かを判定する。この処理は、ステップＳｃ１００４で設定した可変入賞装置６５の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【２５２２】

タイマエリアＴ１の値が「０」でない場合は、ステップＳｃ１００９に進み、大入賞口用入賞センサ６５ｃの検知状態に基づいて大入賞口６５ａへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップＳｃ１０１０にて入賞カウンタエリアＰＣ１の値を１減算し、その後、ステップＳｃ１０１１にて入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【２５２３】

ステップＳｃ１００８で肯定判定した場合（タイマエリアＴ１の値が「０」である場合）又はステップＳｃ１０１１で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」である場合）は、ステップＳｃ１０１２に進み、駆動部６５ｄを非駆動状態に切り替えて大入賞口６５ａを閉鎖する。ステップＳｃ１０１３では、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算し、ステップＳｃ１０１４では、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。

【２５２４】

ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｃ１０１５に進み、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間（２ｓｅｃ）に対応する値として、上記タイマエリアＴ１に「１０００」をセットする。

【２５２５】

ステップＳｃ１０１６では、可変入賞装置６５を閉鎖したこと（ラウンド遊技が終了したこと）を演出制御装置１４３に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【２５２６】

ステップＳｃ１０１４で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合）、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップＳｃ１０１７に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次の遊技回（開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップＳｃ１０１８では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置１４３に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマ

ンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。
【２５２７】
遊技状態移行処理（図２２３）の説明に戻り、ステップＳｃ９１２の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップＳｃ９１３にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【２５２８】
ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合は、ステップＳｃ９１４に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、エンディングが終了している場合は、ステップＳｃ９１５に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。
【２５２９】
ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図２２５のフローチャートを参照しながら説明する。
【２５３０】
先ずステップＳｃ１２０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされた大当たり種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップＳｃ１２０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。
【２５３１】
ステップＳｃ１２０３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＡフラグをセットする。サポートＡフラグは第１高頻度サポートモードに対応するものであり、ステップＳｃ１２０３の処理によりサポートモードが第１高頻度サポートモードに移行する。
【２５３２】
なお、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＡフラグがセットされている状況で大当たり結果となった場合、その大当たり結果に対応する開閉実行モードの開始に際してサポートＡフラグがクリアされる（ステップＳ９０４）。また、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされている状況で大当たり結果となった場合も、その大当たり結果に対応する開閉実行モードの開始に際して高確率フラグがクリアされる（ステップＳ９０４）。このため、開閉実行モードでは、抽選モードが低確率モードで且つサポートモードが低頻度サポートモードの状態となる。この状態は、開閉実行モードが終了するまで継続される。
【２５３３】
ステップＳｃ１２０４では、演出制御装置１４３への送信対象として高確遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップＳｃ１２０４で設定された高確遊技状態開始コマンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。高確遊技状態開始コマンドが送信されることにより、高確遊技状態（高確率モード且つ第１高頻度サポートモード）の開始が演出制御装置１４３に通知される。
【２５３４】
ステップＳｃ１２０１で否定判定した場合（今回の大当たり結果が通常大当たり結果である場合）は、ステップＳｃ１２０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＡフラグをセットする。これにより、サポートモードが第１高頻度サポートモードに移行する。
【２５３５】
ステップＳｃ１２０６では、今回の大当たり結果に対応する上限回数をセットする。例えば、今回の大当たり結果が４Ｒ通常大当たり結果Ａである場合は、ＲＡＭ３１４の各種

カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに第１上限回数に対応する値（例えば５０）をセットする。サポートカウンタエリアＳＣは、高頻度サポートモードの残り回数（高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに１ずつ減算される。

【２５３６】

ステップＳｃ１２０７では、演出制御装置１４３への送信対象として時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップＳｃ１２０７で設定された時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。時短遊技状態開始コマンドが送信されることにより、時短遊技状態（低確率モード且つ第１高頻度サポートモード）の開始が演出制御装置１４３に通知される。

【２５３７】

遊技状態移行処理（図２２３）の説明に戻り、ステップＳｃ９１５の開閉実行モード終了時の移行処理が終了した後は、ステップＳｃ９１６にて、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部４３におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【２５３８】

ステップＳｃ９１７では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

【２５３９】

次に、ステップＳｃ７１０の高頻度サポートモード更新用処理、ステップＳｃ７１１の突然時短遊技状態の移行判定用処理について説明する。これらの処理は、変動開始処理（図２２２）にて実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での変動表示が開始される場合に実行されるものである。

【２５４０】

＜高頻度サポートモード更新用処理＞

ステップＳｃ７１０の高頻度サポートモード更新用処理について図２２６のフローチャートを参照しながら説明する。

【２５４１】

先ずステップＳｃ１３０１では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合は、ステップＳｃ１３０２にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。具体的には、サポートＡフラグ、サポートＢ１フラグ、サポートＢ２フラグ、サポートＢ３フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。サポートＢ１フラグ～サポートＢ３フラグは第２高頻度サポートモード（突然時短遊技状態）に対応するものである。

【２５４２】

いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、高頻度サポートモード中である場合は、ステップＳｃ１３０３に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリアＳＣの値を１減算する。これにより、各時短遊技状態の残り回数が１減算される。

【２５４３】

ステップＳｃ１３０４では、上記サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」である場合、すなわち、各時短遊技状態での遊技回の実行回数が上限回数に到達している場合には、ステップＳｃ１３０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグをセットする。時短終了用フラグは、各時短遊技状態を終了すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するための

ものである。
【２５４４】
ステップＳｃ１３０５の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。ステップＳｃ１３０１で肯定判定した場合（大当たり結果である場合）又はステップＳｃ１３０２で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、各時短遊技状態の残り回数を更新しないとして、ステップＳｃ１３０３以降の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップＳｃ１３０４で否定判定した場合（サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」でない場合）は、各時短遊技状態を終了すべきではないとして、ステップＳｃ１３０５の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。
【２５４５】
＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞
ステップＳｃ７１１の突然時短遊技状態の移行判定用処理について図２２７（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。
【２５４６】
先ずステップＳｃ１４０１では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れ種別フラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れ種別フラグは、ステップＳｃ７０１の当否判定で特殊外れ結果と判定された場合にセットされるものである（ステップＳｃ７０７）。
【２５４７】
特図当否抽選の結果が特殊外れ結果でない場合（特殊外れ種別フラグがセットされていない場合）は、そのまま突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。一方、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｃ１４０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。
【２５４８】
いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップＳｃ１４０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグをセットする。突然時短開始用フラグは、突然時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。ステップＳｃ１４０３の実行後は、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。
【２５４９】
ステップＳｃ１４０２で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、現在の遊技状態が通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は、ステップＳｃ１４０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに留保用フラグがセットされているか否かを判定する。留保用フラグは、時短遊技状態への移行が留保されている状態であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。なお、時短遊技状態の留保については後に詳細に説明する。
【２５５０】
留保用フラグがセットされていない場合は、留保状態とされた時短遊技状態が存在しないことを意味する。この場合は、ステップＳｃ１４０５に進んで留保用処理を実行し、その後、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。留保用処理は時短遊技状態への移行を留保（待機）するためのものである。
【２５５１】
ステップＳｃ１４０４で肯定判定した場合（留保用フラグがセットされている場合）は、ステップＳｃ１４０６にて時短遊技状態の留保数が留保上限値に達しているか否かを判定する。本実施の形態では留保上限値として１が設定されている。留保数が留保上限値に達していない場合は、ステップＳｃ１４０５に進んで留保用処理を実行する。移行留保数が留保上限値に達している場合は、ステップＳｃ１４０５の処理を実行することなく突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【２５５２】
＜留保用処理＞
ステップＳｃ１４０５の留保用処理について図２２８のフローチャートを参照しながら説明する。
【２５５３】
先ずステップＳｃ１５０１では、滞在中の時短遊技状態（滞在時短）における残り回数を把握する。この処理は、サポートカウンタエリアＳＣの値を参照することで行う。ステップＳｃ１５０２では、今回の特殊外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態（対応時短）の上限回数を把握する。例えば、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ｂである場合は、上記上限回数として突然時短遊技状態Ｂの第４上限回数（例えば１００回）を把握する。
【２５５４】
ステップＳｃ１５０３では、ステップＳｃ１５０１で把握した残り回数とステップＳｃ１５０２で把握した上限回数との差分回数を算出する。具体的には、ステップＳｃ１５０２で把握した上限回数からステップＳｃ１５０１で把握した残り回数を減算する。
【２５５５】
ステップＳｃ１５０４では、ステップＳｃ１５０３で算出した差分回数（減算結果）が１以上であるか否かを判定する。すなわち、ステップＳｃ１５０２で把握した上限回数がステップＳｃ１５０１で把握した残り回数よりも多いか否かを判定する。差分回数が１以上である場合（上限回数が残り回数よりも多い場合）は、ステップＳｃ１５０５に進み、今回の特殊外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態を示す種別情報と、ステップＳｃ１５０３で算出した差分回数を示す差分回数情報とを記憶（保存）する。
【２５５６】
本実施の形態では、図２２７（ｂ）に示すように、ＲＡＭ３１４において、移行が留保された突然時短遊技状態に関する情報の記憶領域として留保用エリア３１４ｆが設けられている。ステップＳｃ１５０５では、上記種別情報及び差分回数情報を留保用エリア３１４ｆに記憶する。
【２５５７】
続くステップＳｃ１５０６では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに留保用フラグをセットする。これにより、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態への移行が留保（待機）される。このようにして移行を留保した場合は、その後、留保解除タイミングが到来することに応じて、留保対象となった突然時短遊技状態への移行を実行する。この処理の詳細については後に説明する。
【２５５８】
なお、留保用フラグがセットされた後、滞在中の時短遊技状態において再び特殊外れ結果となる場合もある。この場合、突然時短遊技状態の移行判定用処理（図２２７（ａ））のステップＳｃ１４０１、ステップＳｃ１４０２、ステップＳｃ１４０４で肯定判定した後、ステップＳｃ１４０６の処理を実行するが、本実施の形態では留保上限値が１とされているため、ステップＳｃ１４０６でも肯定判定し、突然時短開始用フラグのセット処理（ステップＳｃ１４０３）と留保用処理（ステップＳｃ１４０５）とのいずれも実施することなく、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。
【２５５９】
すなわち、留保後における再度の特殊外れ結果の場合、その特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態は留保の対象外となり、当該突然時短遊技状態への移行がキャンセル（無効化）される。このように本実施の形態では、時短遊技状態中に特殊外れ結果に当選すると突然時短遊技状態の留保（ストック）が発生するものの、その対象は初回目当選の場合に制限されるように構成されている。
【２５６０】
ステップＳｃ１５０７では、演出制御装置１４３への送信対象として留保コマンドを設定し、その後、留保用処理を終了する。留保コマンドは時短遊技状態の留保が発生したこ

とを通知するものであり、当該コマンドには留保状態とされた時短遊技状態の種別や差分回数を示す情報が含まれる。ステップＳｃ１５０７の実行後は留保用処理を終了する。

【２５６１】

ステップＳｃ１５０４で否定判定した場合（差分回数が１未満である場合）は、ステップＳｃ１５０５～ステップＳｃ１５０７の処理を実行することなく、留保用処理を終了する。すなわち、今回の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の上限回数が滞在中の時短遊技状態の残り回数以下である場合は、当該突然時短遊技状態を留保状態としない。この場合、滞在中の時短遊技状態において再度の特殊外れ結果が発生し、それに対応する突然時短遊技状態の上限回数がその時点での残り回数よりも多ければ、その突時時短遊技状態を留保状態とする。

【２５６２】

＜変動表示時間の設定処理＞

ステップＳｃ７１２の変動表示時間の設定処理について図２２９のフローチャートを参照しながら説明する。

【２５６３】

先ずステップＳｃ１６０１では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、高確率フラグや各種サポートフラグのいずれがＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているかを把握し、その結果に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態のいずれであるかを特定する。本ステップでは、高確率フラグ及び第１高頻度サポートモードがセットされている場合に高確遊技状態であると特定し、第１高頻度サポートモードのみがセットされている場合に通常時短遊技状態であると特定し、第２高頻度サポートモードのみがセットされている場合に突然時短遊技状態であると特定し、いずれのフラグもセットされていない場合に通常遊技状態であると特定する。

【２５６４】

ステップＳｃ１６０２では、ステップＳｃ１６０１で把握した遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合は、ステップＳｃ１６０３に進み、通常遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。変動表示時間テーブルは、変動種別カウンタＣＳの値に基づいて変動表示時間（変動パターン）を選択するために用いられるものである。

【２５６５】

ここで、通常遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図２３０を参照しながら説明する。通常遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図２３０（ａ））と、特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図２３０（ｂ））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図２３０（ｃ））とが設定されている。

【２５６６】

各変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの数値範囲と、変動パターンの情報とが対応付けられて設定されている。なお、図２３０では、理解の容易化を図るため、変動パターンとともに変動表示時間の情報を記載しているが、変動表示時間の情報は、各変動パターンに対応する時間情報として変動表示時間テーブルとは別にＲＯＭ３１３に記憶されている。

【２５６７】

図２３０（ａ）に示すように、通常遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ａ（１５ｓｅｃ）と、変動パターン２Ａ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン３Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。変動種別カウンタＣＳを用いて変動パターンが選択された場合には、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳにおける絵柄の変動表示時間として、選択された変動パターンに対応する変動表示時間が設定される。

【２５６８】

また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマ

ンドとして演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置１６２で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が行われるように表示制御装置３５０を制御する。これにより、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳでの絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置７５にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示される。

【２５６９】

また、各変動パターンは、図柄表示装置７５で行われるリーチ演出等の遊技回用演出にも対応している。具体的には、変動パターン１Ａはノーマルリーチ当たり演出に対応し、変動パターン２ＡはＳＰリーチ（スーパーリーチ）当たり演出に対応し、変動パターン３ＡはＳＰＳＰリーチ当たり演出に対応している。すなわち、演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回用演出が図柄表示装置７５で行われるように表示制御装置３５０を制御する。

【２５７０】

上記各リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置７５を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり結果）になった場合に、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）となる遊技機において、図柄表示装置７５における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【２５７１】

換言すれば、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面Ｇ内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

【２５７２】

ノーマルリーチ当たり演出は、上記リーチ表示が行われた後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。ＳＰリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、リーチラインの形成後にキャラクタ等が登場する所定演出が行われ、当該所定演出の後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。ＳＰＳＰリーチ演出は、ＳＰリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、ＳＰリーチ演出から発展する発展演出が行われた後、大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。なお、図２３０（ａ）における「備考（演出態様）」欄の項目は、便宜上付したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

【２５７３】

図２３０（ｂ）に示すように、通常遊技状態に対応する特殊外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ１（１５ｓｅｃ）が設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、常に変動パターンＺ１が選択される。既に説明したように、特殊外れ結果は突然時短遊技状態への移行契機となるものである。

【２５７４】

変動パターンＺ１は特殊リーチ外れＡ演出に対応しており、変動パターンＺ１に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出が実行される。ここで、特殊リーチ外れＡ演出について図２３３を参照しながら説明する。

【２５７５】
特殊リーチ外れＡ演出では先ず、図２３３（ａ）に示すように、表示画面Ｇ上の有効ラインＬ１～Ｌ５のいずれかに上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３がリーチの組み合わせで停止表示され、リーチ表示が実行される。その後、中図柄列Ｚ２（最終停止列の図柄列）が高速変動表示から低速変動表示に切り替えられるが、その際、図２３３（ｂ）に示すように、大当たりの組合せとなる図柄とは異なる図柄の位置に、例えば「ＬＵＣＫＹ」等の文字が付された特殊図柄５１１が配置された状態で低速変動表示が行われる。これにより、特殊図柄５１１の存在を遊技者が把握できるようにして変動表示が行われる。なお、図２３３（ｂ）には、大当たりの組合せとなる「３」図柄に対して次の図柄となる「４」図柄の位置に特殊図柄５１１が配置された例を示している。

【２５７６】
次いで、図２３３（ｃ）に示すように、低速変動表示している特殊図柄５１１がリーチライン上に停止表示される。本実施の形態では、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によりリーチラインが形成された後、そのリーチライン上に中図柄列Ｚ２の特殊図柄５１１が停止表示される図柄組合せが特殊外れ結果に対応する図柄組合せとなっており、これにより、特殊外れ結果になったことが報知される。

【２５７７】
図２３０（ｃ）に示すように、通常遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ｈと、変動パターン２Ｈ（１５ｓｅｃ）と、変動パターン３Ｈ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン４Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。各変動パターンに対応して変動表示時間が定められている点は大当たり用の変動表示時間テーブルと同様であるが、変動パターン１Ｈに対応する変動表示時間については、そのときの第１特図又は第２特図の保留数によって変動するようになっている。具体的には、保留数が２個以下である状況で変動パターン１Ｈが選択された場合には変動表示時間が８ｓｅｃとなり、保留数が３個以上である状況で変動パターン１Ｈが選択された場合には変動表示時間が８ｓｅｃよりも短い４ｓｅｃとなるように構成されている。

【２５７８】
変動パターン１Ｈは図柄表示装置７５での完全外れ演出に対応し、変動パターン２Ｈはノーマルリーチ外れ演出に対応し、変動パターン３ＨはＳＰリーチ外れ演出に対応し、変動パターン４ＨはＳＰＳＰリーチ外れ演出に対応している。

【２５７９】
完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、上記各リーチ外れ演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄がリーチ外れの図柄組み合わせ（リーチライン上に停止表示する最終停止列の図柄が、リーチ図柄との組み合わせにより大当たりを形成する図柄以外の図柄となる状態）で停止表示されるものである。なお、ＳＰリーチ外れ演出は、ＳＰリーチ当たり演出に対応するものであり、ＳＰリーチ当たり演出と同種の所定演出が行われた後、リーチ外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、ＳＰＳＰリーチ外れ演出についてもＳＰＳＰリーチ当たり演出に対応するものである。

【２５８０】
大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」が変動パターン１Ａに対応し、「１」～「２９」が変動パターン２Ａに対応し、「３０」～「９９」が変動パターン３Ａに対応している。一方、通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」～「６４」が変動パターン１Ｈに対応し、「６５」～「８４」が変動パターン２Ｈに対応し、「８５」～「９４」が変動パターン３Ｈに対応し、「９５」～「９８」が変動パターン４Ｈに対応している。

【２５８１】
作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり結果である場合には、ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターン３Ａが最も選ばれやすく、上記当否抽選の結果

が通常外れ結果である場合には、ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターン４Ｈが最も選ばれにくくなっている。つまり、ＳＰＳＰリーチ演出は、大当たりである場合に最も実行されやすく、通常外れである場合に最も実行されにくいリーチ演出となるため、大当たりの期待度が最も高い最上位のリーチ演出として機能することになる。

【２５８２】

変動パターン３Ａや変動パターン４Ｈ以外の変動パターンについても、上位リーチ演出に対応する変動パターンほど大当たりである場合に選ばれやすく、通常外れである場合に選ばれにくくなっている。すなわち、ノーマルリーチ演出＜ＳＰリーチ演出＜ＳＰＳＰリーチ演出の順で大当たりの期待度が高くなっている。

【２５８３】

また、図２３０（ｃ）に示すように、通常遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ２が設定されている。変動パターンＺ２は、変動種別カウンタの値が「９９」である場合に選択されるものである。

【２５８４】

変動パターンＺ２は特殊リーチ外れＢ演出に対応しており、変動パターンＺ２に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、演出制御装置１４３では、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＢ演出が実行されるように制御する。特殊リーチ外れＢ演出は、特殊リーチ外れＡ演出と対をなす所謂ガセ演出であり、特殊外れへの期待感を煽った上でそれとは異なる図柄組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させるものである。

【２５８５】

特殊リーチ外れＢ演出では、図２３３（ａ）、（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によるリーチ表示が実行された後、特殊図柄５１１を含む状態で中図柄列Ｚ２が低速変動表示される。すなわち、特殊リーチ外れＡ演出と同様の態様にて図柄変動演出の途中までが実行される。その後、例えば、特殊図柄５１１がリーチラインを通り過ぎるなどして、図２３３（ｄ）に示すように、中図柄列Ｚ２において特殊図柄５１１とは異なる図柄がリーチライン上に停止表示される。つまり、特殊外れ結果に対応する図柄組合せが成立するかのように見せかけつつ、最終的には当該組合せが成立しないようにして図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示される。

【２５８６】

変動表示時間の設定処理（図２２９）の説明に戻り、ステップＳｃ１６０３では、通常遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中から今回の特図当否判定（ステップＳｃ７０１）の結果に対応したものを取得する。具体的には、今回の特図当否判定の結果が大当たり結果である場合は大当たり用の変動表示時間テーブルを取得し、今回の特図当否判定の結果が特殊外れ結果である場合は特殊外れ用の変動表示時間テーブルを取得し、今回の特図当否判定の結果が通常外れ結果である場合は通常外れ用の変動表示時間テーブルを取得する。

【２５８７】

ステップＳｃ１６０２で否定判定した場合（通常遊技状態でない場合）は、ステップＳｃ１６０４に進み、ステップＳｃ１６０１で把握した現在の遊技状態が高確遊技状態であるか否かを判定する。高確遊技状態である場合はステップＳｃ１６０５にて、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。

【２５８８】

高確遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図２３１を参照しながら説明する。高確遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図２３１（ａ））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図２３１（ｂ））とが設定されている。

【２５８９】

図２３１（ａ）に示すように、高確遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テー

ブルでは、選択可能な変動パターンとしてＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン１１Ａ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン１２Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。

【２５９０】

また、図２３１（ｂ）に示すように、高確遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン１１Ｈと、ＳＰリーチ外れに対応する変動パターン１２Ｈ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ外れに対応する変動パターン１３Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。高確遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、完全外れに対応する変動種別カウンタＣＳの範囲が通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも広くなっている。すなわち、リーチ外れ演出が発生しにくくなっており、スピーディに遊技を進められるようになっている。

【２５９１】

なお、完全外れに対応する変動パターン１１Ｈの変動表示時間については、通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも早く変動表示時間の短縮機能が発動するものとなっている。具体的には、保留数が１個以下である場合は８ｓｅｃとなり、保留数が２個以上である場合は４ｓｅｃとなるように構成されている。

【２５９２】

ステップＳｃ１６０５では、高確遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中から今回の特図当否判定の結果に対応したものを取得する。なお、高確遊技状態用の当否テーブルには特殊外れ結果が設定されていないため（図２１２（ｂ））、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルにおいても特殊外れ結果に対応するものは設定されていない。

【２５９３】

ステップＳｃ１６０４で否定判定した場合（高確遊技状態でない場合）は、現在の遊技状態が時短遊技状態（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）であることを意味する。この場合はステップＳｃ１６０６にて、時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。

【２５９４】

時短遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図２３２を参照しながら説明する。時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図２３２（ａ））と、特殊外れ用の変動表示時間テーブルＡ（図２３２（ｂ））と、特殊外れ用の変動表示時間テーブルＢ（図２３２（ｃ））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図２３２（ｄ））とが設定されている。

【２５９５】

図２３２（ａ）に示すように、時短遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてノーマルリーチ当たりに対応する変動パターン２１Ａ（１５ｓｅｃ）と、ＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン２２Ａ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン２３Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。

【２５９６】

特殊外れ用の変動表示時間テーブルＡは、今回の特図当否判定の結果が特殊外れ結果である場合において、突然時短遊技状態に移行する場合や、突然時短遊技状態が留保状態とされる場合に用いられるものである。突然時短遊技状態に移行する場合とは、通常遊技状態において特殊外れ結果となり、特殊外れ結果になった特図遊技回の終了に合わせて通常遊技状態から突然時短遊技状態への切り替えが行われる場合である。また、突然時短遊技状態が留保状態とされる場合とは、時短遊技状態（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）の滞在中に特殊外れ結果となったことに応じて、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態への移行が留保（待機又はストック）される場合である。なお、本実施の形態では、留保上限値が１に設定されているため、留保がない状態で特殊外れ結果になった場合が留保状態とされる場合に該当する。但し、差分回数が１未満である場合は留保が回避

されるため、この場合は該当しない。
【２５９７】
図２３２（ｂ）に示すように、時短遊技状態に対応する特殊外れ用の変動表示時間テーブルＡでは、選択可能な変動パターンとして特殊リーチ外れＡ演出に対応する変動パターンＺ１（１５ｓｅｃ）が設定されている。すなわち、突然時短遊技状態への移行や留保が生じる状況で特殊外れ結果になった場合には、特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。
【２５９８】
特殊外れ用の変動表示時間テーブルＢは、今回の特図当否判定の結果が特殊外れ結果である場合において、突然時短遊技状態への移行が留保されない場合に用いられるものである。突然時短遊技状態への移行が留保されない場合とは、時短遊技状態（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）の滞在中において、移行留保数が留保上限数に達している状況で特殊外れ結果になった場合や、留保上限数に達していなくても差分回数が１未満である場合である。
【２５９９】
図２３２（ｃ）に示すように、時短遊技状態に対応する特殊外れ用の変動表示時間テーブルＢでは、選択可能な変動パターンとして完全外れ演出に対応する変動パターン２１Ｈ（８ｓｅｃ又は４ｓｅｃ）と、特殊リーチ外れＢ演出に対応する変動パターンＺ２（１５ｓｅｃ）とが設定されている。すなわち、突然時短遊技状態への移行が留保されない状況で特殊外れ結果になった場合には、完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出のいずれかが実行され、特殊外れ結果になったことが報知されない。これにより、特殊外れ結果への当選を遊技者が認識不可又は認識困難とされる。
【２６００】
図２３２（ｄ）に示すように、時短遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン２１Ｈと、ノーマルリーチ外れに対応する変動パターン２２Ｈ（１５ｓｅｃ）と、ＳＰリーチ外れに対応する変動パターン２３Ｈ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ外れに対応する変動パターン２４Ｈ（１２０ｓｅｃ）と、特殊リーチ外れＢ演出に対応する変動パターンＺ２（１５ｓｅｃ）とが設定されている。時短遊技状態の通常外れ用変動表示時間テーブルでは、通常遊技状態の通常外れ用変動表示時間テーブルに比べて完全外れの割合が少なくなっているが、これは、リーチ演出の発生頻度を高めることで、リーチ演出が発生しないまま時短遊技状態が終了してしまうことを抑制するためである。なお、完全外れに対応する変動パターン２１Ｈの変動表示時間については、高確遊技状態の通常外れ用変動表示時間テーブルと同様に、保留数が１個以下である場合は８ｓｅｃとなり、保留数が２個以上である場合には４ｓｅｃとなるように構成されている。
【２６０１】
変動表示時間の設定処理（図２２９）の説明に戻り、ステップＳｃ１６０６では、時短遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中からその時点での状況に対応したものを取得する。具体的には、今回の特図当否判定の結果と、当該結果に基づく突然時短遊技状態への移行又は留保の有無とを参照し、それらに対応したテーブルを取得する。
【２６０２】
なお、図２３０～図２３２に示す各変動表示時間テーブルは一例に過ぎず、変動パターンの種類数や各変動パターンに対応する変動種別カウンタＣＳの数値範囲は任意に設定することができる。
【２６０３】
ステップＳｃ１６０３、ステップＳｃ１６０５又はステップＳｃ１６０６の実行後は、ステップＳｃ１６０７にて、それら各ステップで取得した変動表示時間テーブルを用い、変動表示時間（変動パターン）の抽選処理を実行する。具体的には、変動表示時間テーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳに対応する１の変動パターンを特定する。

【２６０４】
ステップＳｃ１６０８では、上記ステップＳｃ１６０７で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が１５ｓｅｃである場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに７５００をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理（図２１６）が起動される度に１減算される。
【２６０５】
ステップＳｃ１６０９では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れ種別フラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れ種別フラグがセットされている場合は、ステップＳｃ１６１０に進み、当該フラグをクリアする処理を実行する。ステップＳｃ１６１０の実行後又はステップＳｃ１６０９で否定判定した場合（特殊外れ種別フラグがセットされていない場合）は変動表示時間の設定処理を終了する。
【２６０６】
次に、ステップＳｃ５１０（図２２０）の高頻度サポートモード終了用処理、ステップＳｃ５１１の突然時短遊技状態の第１移行用処理について説明する。これらの処理は、特図遊技回において変動表示時間が経過した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での確定表示が開始される場合に実行されるものである。
【２６０７】
＜高頻度サポートモード終了用処理＞
ステップＳｃ５１０の高頻度サポートモード終了用処理について図２３４のフローチャートを参照しながら説明する。
【２６０８】
先ずステップＳｃ１７０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態のいずれかに滞在中である場合は、ステップＳｃ１７０２に進み、時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグは、滞在中の時短遊技状態を終了すべきであることを示すものであり、換言すれば、今回の特図遊技回が、滞在中の時短遊技状態における最終回の特図遊技回であることを示すものである。
【２６０９】
時短終了用フラグがセットされている場合は、ステップＳｃ１７０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、滞在中の時短遊技状態が終了する。すなわち、本実施の形態では、今回の特図遊技回が時短遊技状態の最終遊技回である場合にその遊技回における確定表示の開始タイミングにて時短遊技状態が終了するように構成されている。
【２６１０】
ステップＳｃ１７０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている時短終了用フラグをクリアする。続くステップＳｃ１７０５では、演出制御装置１４３への送信対象として、対応する時短遊技状態終了コマンドを設定する。例えば、通常時短遊技状態を終了させた場合には、通常遊技状態の終了に対応した時短遊技状態終了コマンドを設定する。
【２６１１】
ステップＳｃ１７０５の実行後は高頻度サポートモード終了用処理を終了する。また、ステップＳｃ１７０１で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）又はステップＳｃ１７０２で否定判定した場合（時短終了用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｃ１７０３以降の処理を実行することなく、高頻度サポートモード終了用処理を終了する。
【２６１２】

＜突然時短遊技状態の第１移行用処理＞
ステップＳｃ５１１の突然時短遊技状態の第１移行用処理について図２３５のフローチャートを参照しながら説明する。
【２６１３】
先ずステップＳｃ１８０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに留保用フラグがセットされているか否かを判定する。留保用フラグがセットされていない場合は、ステップＳｃ１８０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。突然時短開始用フラグは、変動開始時におけるステップＳｃ７１１の移行判定処理でセットされるものであり（ステップＳｃ１４０３）、突然時短遊技状態に移行すべきであることを示すものである。
【２６１４】
突然時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップＳｃ１８０３に進み、その種別に対応したサポートＢフラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、移行すべき突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａである場合はサポートＢ１フラグをセットする。これにより、突然時短遊技状態Ａに移行する。
【２６１５】
ステップＳｃ１８０４では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに、対応する上限回数をセットする。例えば、移行すべき突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａである場合は、サポートカウンタエリアＳＣに第３上限回数に対応する値（例えば５０）をセットする。サポートカウンタエリアＳＣは、高頻度サポートモード（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）の残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【２６１６】
ステップＳｃ１８０５では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている突然時短開始用フラグをクリアし、ステップＳｃ１８０６では、演出制御装置１４３への送信対象として突然時短遊技状態開始コマンドを設定する。突然時短遊技状態開始コマンドは、突然時短遊技状態に移行することを通知するためのものであり、当該コマンドには、移行する突然時短遊技状態の種別を示す情報が含まれる。ステップＳｃ１８０６で設定された突然時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。
【２６１７】
ステップＳｃ１８０６の実行後は突然時短遊技状態の第１移行用処理を終了する。また、ステップＳｃ１８０２で否定判定した場合（突然時短開始用フラグがセットされていない場合）は、突然時短遊技状態への移行を実行しないとしてステップＳｃ１８０３以降の処理を実行することなく突然時短遊技状態の第１移行用処理を終了する。
【２６１８】
ステップＳｃ１８０１で肯定判定した場合（留保用フラグがセットされている場合）、すなわち、突然時短遊技状態の留保中である場合は、ステップＳｃ１８０７にて突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する。突然時短遊技状態の第２移行用処理は、留保状態とされた突然時短遊技状態について移行を実施するための処理である。
【２６１９】
＜突然時短遊技状態の第２移行用処理＞
ステップＳｃ１８０７の突然時短遊技状態の第２移行用処理について図２３６のフローチャートを参照しながら説明する。
【２６２０】
先ずステップＳｃ１９０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。突然時短遊技状態の第２移行用処理は突然時短遊技状態が留保されている場合、すなわち、少なくとも現在の遊技状態が時短遊技状態である場合に実行されるため、ステップＳｃ１９０１の処理は、実質的

に滞在中の時短遊技状態が終了したか否かを判定するものとなる。
【２６２１】
いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、滞在中の時短遊技状態が終了した場合は、ステップＳｃ１９０２にて、ＲＡＭ３１４の留保用エリア３１４ｆに記憶されている種別情報を読み出す。ステップＳｃ１９０３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに、ステップＳｃ１９０２で読み出した種別情報に対応するサポートＢフラグをセットする。例えば、種別情報により示される突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Ｂである場合は、対応するフラグとしてサポートＢ２フラグをセットする。
【２６２２】
ステップＳｃ１９０４では、上記留保用エリア３１４ｆに記憶されている差分回数情報を読み出す。ステップＳｃ１９０５では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに対し、今回の上限回数（移行する突然時短遊技状態の上限回数）として、ステップＳｃ１９０４で読み出した差分回数情報に対応する値をセットする。例えば、差分回数情報により示される差分回数が７３回である場合は、サポートカウンタエリアＳＣに７３をセットする。
【２６２３】
なお、差分回数は、留保契機となった特殊外れ結果の発生タイミングにおいて、その特殊外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態の本来の上限回数（突然時短遊技状態Ｂであれば１００回）から滞在中の時短遊技状態における残り回数を減算したものである。すなわち、本実施の形態では、滞在中の時短遊技状態と、その途中で発生した特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態とにおいて、両者が重複する期間では滞在中の時短遊技状態（先行する時短遊技状態）を優先させて継続し、その時短遊技状態の終了後、途中発生した特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態について残り分を実施するように構成されている。
【２６２４】
ステップＳｃ１９０６では、演出制御装置１４３への送信対象として、留保状態が解除された突然時短遊技状態に対応する突然時短遊技状態開始コマンドを設定する。ステップＳｃ１９０７では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている留保用フラグをクリアし、その後、突然時短遊技状態の第２移行用処理を終了する。ステップＳｃ１９０２～ステップＳｃ１９０７の処理が実行されることにより、留保中の突然時短遊技状態について留保状態が解除され、その突然時短遊技状態への移行が実行される。
【２６２５】
ステップＳｃ１９０１で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）は、留保状態を継続すべきとしてステップＳｃ１９０２以降の処理を実行することなく突然時短遊技状態の第２移行用処理を終了する。
【２６２６】
＜普図遊技回制御処理＞
ステップＳｃ４０５（図２１９）の普図遊技回制御処理について図２３７のフローチャートを参照しながら説明する。
【２６２７】
先ずステップＳｃ２００１では、普電役物６３ａを用いた役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグが格納されているか否かを判定する。役物開閉中フラグは、役物開閉遊技の実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、役物開閉遊技が実行される場合にセットされる。
【２６２８】
役物開閉遊技中である場合は、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。一方、役物開閉遊技中でない場合は、ステップＳｃ２００２にて、普図用表示部４４において普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。この場合における普図遊技回は、普図用表示部４４における絵柄の変動表示と、普図用表示部４４における絵柄の停止表示（確定表示）とを

含む概念であり、ステップＳｃ２００２では上記変動表示又は停止表示のいずれかを実行中であるか否かを判定する。

【２６２９】

なお、特図用表示部４３における特図遊技回では、可変入賞装置６５を用いた開閉実行モードの実行中であると変動表示の実行が制限されるが、普図遊技回では開閉実行モード中であっても変動表示が許容される。また、普図遊技回では、普電役物６３ａを用いた役物開閉遊技中であると変動表示の実行が制限されるが、特図遊技回では役物開閉遊技中であっても変動表示が許容される。

【２６３０】

ステップＳｃ２００２で否定判定した場合（普図遊技回の実行中でない場合）は、ステップＳｃ２００３に進み、普図保留記憶数ＦＮが「０」であるか否かを判定する。普図保留記憶数ＦＮが「０」である場合には、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。

【２６３１】

普図保留記憶数ＦＮが「０」でない場合には、ステップＳｃ２００４にて電役用保留エリアＲｃに記憶されているデータを変動表示用に設定するための普図データ設定処理を実行する。普図データ設定処理では、普図保留記憶数ＦＮを１減算するとともに、電役用保留エリアＲｃの第１エリアに格納されたデータを普図用の実行エリアに移動する。その後、電役用保留エリアＲｃの各記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行し、さらに、普図側の保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置１４３に認識させるための情報である普図シフトコマンドを設定する。

【２６３２】

ステップＳｃ２００５では普図変動開始処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。ここで、普図変動開始処理について図２３８（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【２６３３】

先ずステップＳｃ２１０１では、現在のサポートモードに対応するサポート抽選テーブルを参照してサポート抽選を行う。具体的には、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図２１５（ａ））を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第１高頻度サポートモードである場合は第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図２１５（ｂ））を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第２高頻度サポートモードである場合は第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図２１５（ｃ））を参照してサポート抽選を行う。

【２６３４】

ステップＳｃ２１０２では、ステップＳｃ２１０１のサポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合には、ステップＳｃ２１０３に進み、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図当たり用の停止結果を設定する。サポート当選結果でない場合、すなわち、普図外れ結果である場合には、ステップＳｃ２１０４に進み、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図外れ用の停止結果を設定する。

【２６３５】

ステップＳｃ２１０３又はステップＳｃ２１０４の実行後は、ステップＳｃ２１０５にて普図変動表示時間の設定処理を実行する。当該設定処理では、普図用表示部４４における今回の普図遊技回の変動表示時間を設定する。本実施の形態では、ステップＳｃ２１０５で設定可能な変動表示時間として、サポートモードの種別に応じて長さの異なる複数の変動表示時間が設けられている。具体的には、図２３８（ｂ）に示すように、低頻度サポートモード用として最も長い変動表示時間（例えば１００ｓｅｃ）が設けられ、第２高頻度サポートモード用として最も短い変動表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）が設けられ、第１高頻度サポート用として低頻度サポートモード用より短く、第２高頻度サポートモード

用より長い変動表示時間（例えば２ｓｅｃ）が設けられている。ステップＳｃ２１０５では、今回の変動表示時間として現在のサポートモードに対応した変動表示時間を設定する。

【２６３６】

なお、上記構成では、各サポートモードに１つずつ変動表示時間が対応付けられているが、上記各サポートモードの少なくとも１つにおいて複数の変動表示時間が対応付けられてもよい。例えば、低頻度サポートモード用、第２高頻度サポートモード用及び第１高頻度サポート用のそれぞれにおいて、複数の変動表示時間の中から１の時間を選択可能となっている場合には、各サポートモードでの変動表示時間の期待値（「変動表示時間×その変動表示時間の選択確率」の和）が上記長短関係となるようにするとよい。

【２６３７】

ステップＳｃ２１０６では、演出制御装置１４３への送信対象として普図変動開始コマンドを設定する。普図変動開始コマンドには、普図変動パターンの情報（普図当否結果及び変動表示時間を示す情報）が含まれる。設定された普図変動開始コマンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【２６３８】

ステップＳｃ２１０７では、普図用表示部４４において絵柄の変動表示を開始させる処理を実行し、その後、本普図変動開始処理を終了する。

【２６３９】

普図遊技回制御処理（図２３７）の説明に戻り、ステップＳｃ２００２で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｃ２００６に進み、ステップＳｃ２１０５で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合は、ステップＳｃ２００７に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、普図用表示部４４において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該普図用表示部４４を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）する。その後、普図遊技回制御処理を終了する。

【２６４０】

ステップＳｃ２００６で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップＳｃ２００８にて普図確定表示用処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。普図確定表示用処理では、ステップＳｃ２１０３又はステップＳｃ２１０４で設定した停止結果にて絵柄が停止表示されるように普図用表示部４４を制御する。その際、確定表示時間を予め定められた所定時間（例えば０．５ｓｅｃ）に設定する。また、普図確定表示用処理では、演出制御装置１４３への送信対象として普図変動終了コマンドを設定する。普図変動終了コマンドには、今回の普図遊技回の確定表示時間の情報が含まれる。

【２６４１】

＜電役サポート用処理＞

ステップＳｃ４０６（図２１９）の電役サポート用処理について図２３９（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【２６４２】

先ずステップＳｃ２２０１では、役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグがセットされているか否かを判定する。

【２６４３】

役物開閉遊技中でない場合は、ステップＳｃ２２０２に進み、普図遊技回が終了したタイミングか否かを判定する。普図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【２６４４】

普図遊技回の終了タイミングである場合は、ステップＳｃ２２０３に進み、今回の普図遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポー

ト当選結果でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。
【２６４５】
サポート当選結果である場合は、ステップＳｃ２２０４にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた開放回数カウンタエリアＲＣ２に対し、サポートモードの種別に対応した開放回数をセットする。例えば、図２３９（ｂ）に示すように、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は１回をセットし、現在のサポートモードが第１高頻度サポートモード又は第２高頻度サポートモードである場合は２回をセットする。
【２６４６】
ステップＳｃ２２０５では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグをセットする。続くステップＳｃ２２０６では、外部信号設定処理を実行し、その後、電役サポート用処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた役物開放信号用の出力端子の信号出力状態を開放信号出力状態とする。
【２６４７】
ステップＳｃ２２０１で肯定判定した場合（役物開閉遊技中である場合）は、ステップＳｃ２２０７にて役物開閉処理を実行する。ここで、役物開閉処理について図２４０のフローチャートを参照しながら説明する。
【２６４８】
先ずステップＳｃ２３０１では、普電役物６３ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、駆動部６３ｂの駆動状態に基づいてかかる判定を行う。普電役物６３ａを開放中でない場合は、ステップＳｃ２３０２にて開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。
【２６４９】
開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合は、ステップＳｃ２３０３に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、役物開閉遊技にて普電役物６３ａを複数回開放する場合において、各開放間の待機期間が経過したか否かを判定するものである。
【２６５０】
タイマエリアＴ２の値が「０」である場合は、ステップＳｃ２３０４にて、上記タイマエリアＴ２に対し、現在のサポートモードに対応した上限開放時間をセットする。例えば、図２３９（ｂ）に示すように、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は最短の開放時間（例えば０．１ｓｅｃ）をセットし、現在のサポートモードが第１高頻度サポートモードである場合は最長の開放時間（例えば２ｓｅｃ）をセットし、現在のサポートモードが第２高頻度サポートモードである場合は中間の開放時間（例えば１ｓｅｃ）をセットする。なお、ステップＳｃ２３０４でセットされる値は、役物開閉遊技における１開放当たりの上限開放時間に対応するものである。
【２６５１】
ステップＳｃ２３０５では、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた入賞カウンタエリアＰＣ２に「６」をセットする。この値は、役物開閉遊技における普電役物６３ａ（第２作動口６３）への上限入賞個数（６個）に対応するものである。
【２６５２】
ステップＳｃ２３０６では、普電役物６３ａを開放すべく駆動部６３ｂを駆動状態とする。ステップＳｃ２３０７では、演出制御装置１４３への送信対象として役物開放コマンドを設定する。設定された役物開放コマンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。これにより、普電役物６３ａの閉鎖状態から開放状態への切り替えが演出制御装置１４３に通知される。
【２６５３】
ステップＳｃ２３０７の実行後は役物開閉処理を終了する。また、ステップＳｃ２３０２で肯定判定した場合（開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合）又はステップＳｃ２３０３で否定判定した場合（タイマエリアＴ２の値が「０」でない場合）は

、普電役物６３ａを開放しないとして、ステップＳｃ２３０４以降の処理を実行せずに役物開閉処理を終了する。
【２６５４】
ステップＳｃ２３０１で肯定判定した場合（普電役物６３ａが開放中である場合）は、ステップＳｃ２３０８に進み、上記タイマエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、ステップＳｃ２３０４で設定した普電役物６３ａの上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。
【２６５５】
タイマエリアＴ２の値が「０」でない場合、すなわち、普電役物６３ａの上限開放時間が経過していない場合は、ステップＳｃ２３０９にて、第２作動口６３に遊技球が入賞したか否かを判定する。入賞が発生している場合は、ステップＳｃ２３１０にて、上記入賞カウンタエリアＰＣ２の値を１減算する。ステップＳｃ２３１１では、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」であるか否か、すなわち、第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達したか否かを判定する。
【２６５６】
ステップＳｃ２３０９で否定判定した場合（第２作動口６３への入賞が発生していない場合）又はステップＳｃ２３１１で否定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」でない場合）は、普電役物６３ａの開放状態を継続すべく、そのまま役物開閉処理を終了する。
【２６５７】
ステップＳｃ２３０８で肯定判定した場合（普電役物６３ａの上限開放時間が経過している場合）又はステップＳｃ２３１１で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」である場合）は、ステップＳｃ２３１２にて、普電役物６３ａを閉鎖すべく駆動部６３ｂを非駆動状態とする。
【２６５８】
ステップＳｃ２３１３では、演出制御装置１４３への送信対象として役物閉鎖コマンドを設定する。設定された役物閉鎖コマンドは、通常処理（図２１９）におけるステップＳｃ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。これにより、普電役物６３ａの開放状態から閉鎖状態への切り替えが演出制御装置１４３に通知される。
【２６５９】
ステップＳｃ２３１４では、上記開放回数カウンタエリアＲＣ２の更新処理を実行する。当該更新処理では、入賞カウンタエリアＰＣ２の値を参照し、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」でない場合（第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達していない場合）は、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値を１減算する。一方、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」である場合（第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達している場合）は、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値に「０」をセットする。
【２６６０】
ステップＳｃ２３１５では、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合は、そのまま役物開閉処理を終了する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合、すなわち、普電役物６３ａの残り開放が存在する場合は、ステップＳｃ２３１６にて、上記タイマエリアＴ２にインターバル時間（例えば０．２ｓｅｃ）をセットし、その後、役物開閉処理を終了する。ステップＳｃ２３１６でセットされる値は、普電役物６３ａを閉鎖状態として次の開放を待機する待機時間に対応するものである。
【２６６１】
電役サポート用処理（図２３９（ａ））の説明に戻り、ステップＳｃ２２０７の役物開閉処理を実行した後はステップＳｃ２２０８にて、上記開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合、すなわち、役物開閉遊技が終了した場合は、ステップＳｃ２２０８に

て、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている役物開閉中フラグをクリアし、その後、電役サポート用処理を終了する。

【２６６２】

＜演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について＞

本実施の形態に係る演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について、図２４１のブロック図を参照して以下に説明する。

【２６６３】

演出制御装置１４３に設けられた演出制御基板３４１には、ＭＰＵ３４２が搭載されている。ＭＰＵ３４２には、当該ＭＰＵ３４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３４３と、そのＲＯＭ３４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【２６６４】

ＭＰＵ３４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３４２の入力側には主制御装置１６２が接続されている。主制御装置１６２からは、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンドや、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。

【２６６５】

ＭＰＵ３４２の出力側には、既に説明したように、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９が接続されているとともに、表示制御装置３５０が接続されている。

【２６６６】

また、ＭＰＵ３４２の入力側には、前扉枠１４に設けられた演出用操作部３６が接続されている。演出用操作部３６には、当該演出用操作部３６の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。ＭＰＵ３４２では、当該検知情報に基づいて演出用操作部３６が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。

【２６６７】

表示制御装置３５０は、プログラムＲＯＭ３７３及びワークＲＡＭ３７４が複合的にチップ化されたＭＰＵ３７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）３７５と、キャラクタＲＯＭ３７６と、ビデオＲＡＭ３７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板３５１を備えている。

【２６６８】

ＭＰＵ３７２は、演出制御装置１４３から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ３７５の制御（具体的にはＶＤＰ３７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【２６６９】

プログラムＲＯＭ３７３は、ＭＰＵ３７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。

【２６７０】

ワークＲＡＭ３７４は、ＭＰＵ３７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ３７４の各エリアに記憶される。

【２６７１】

ＶＤＰ３７５は、図柄表示装置７５に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ３７５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ３７５は、ＭＰＵ３７２、ビデオＲ

ＡＭ３７７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ３７７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ３７６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置７５に表示させる。

【２６７２】

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

【２６７３】

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

【２６７４】

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

【２６７５】

＜演出制御装置１４３にて実行される各種処理について＞

次に、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行される各制御処理を説明する。

【２６７６】

＜演出設定処理＞

演出設定処理について図２４２のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、ＭＰＵ３４２により所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で起動される処理である。

【２６７７】

先ずステップＳｃ２５０１では、主制御装置１６２からのエンディングコマンド（ステップＳｃ１０１８）を受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドは、特図遊技回での当否判定結果が大当たりになった場合に行われる開閉実行モードにおいてエンディングが開始される場合に送信されるものである。

【２６７８】

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

【２６７９】

ステップＳｃ２５０１の判定に際しては、コマンド格納エリア３４４ａにおける今回の読み出し対象のエリアにエンディングコマンドが格納されているか否かを判定する。エンディングコマンドが格納されている場合（エンディングコマンドを受信している場合）には、ステップＳｃ２５０２にて、高確遊技状態や通常時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第１移行用演出設定処理を実行する。第１移行用演出設定処理の詳細については後述する。

【２６８０】

ステップＳｃ２５０２の実行後又はステップＳｃ２５０１で否定判定した場合（エンディングコマンドを受信していない場合）は、ステップＳｃ２５０３にて、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。

【２６８１】

ステップＳｃ２５０４では、主制御装置１６２からの突然時短遊技状態開始コマンド（ステップＳｃ１８０６、ステップＳｃ１９０６）を受信しているか否かを判定する。突然

時短遊技状態開始コマンドは、突然時短遊技状態への移行を演出制御装置１４３に通知するものであり、突然時短遊技状態への移行タイミングにて送信されるものである。なお、本実施の形態では、突然時短遊技状態への移行が特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて行われるため、当該開始タイミングにて突然時短遊技状態開始コマンドが送信される。

【２６８２】

突然時短遊技状態開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｃ２５０５にて、突然時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第２移行用演出設定処理を実行する。第２移行用演出設定処理の詳細については後述する。

【２６８３】

ステップＳｃ２５０５の実行後又はステップＳｃ２５０４で否定判定した場合（突然時短遊技状態開始コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｃ２５０６にて、主制御装置１６２からの留保コマンド（ステップＳｃ１５０７）を受信しているか否かを判定する。留保コマンドは、時短遊技状態中の特図遊技回で特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態への移行が留保されたことを演出制御装置１４３に通知するものであり、当該留保が発生した場合に送信されるものである。

【２６８４】

留保コマンドを受信している場合は、ステップＳｃ２５０７にて留保用演出設定処理を実行する。留保用演出設定処理では、突然時短遊技状態の留保が発生した場合の演出として留保用演出が実行されるように設定する。留保用演出設定処理の詳細については後述する。

【２６８５】

ステップＳｃ２５０７の実行後又はステップＳｃ２５０６で否定判定した場合（留保コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｃ２５０８にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、高確遊技状態終了コマンド、時短遊技状態終了コマンド（ステップＳｃ１７０５）のいずれかを受信しているか否かを判定する。

【２６８６】

これらのコマンドのいずれかを受信している場合は、ステップＳｃ２５０９にて、高確遊技状態又は各時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する。終了用演出設定処理の詳細については後述する。

【２６８７】

ステップＳｃ２５１０では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおける映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。

【２６８８】

＜第１移行用演出設定処理＞

ステップＳｃ２５０２の第１移行用演出設定処理について図２４３のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からのエンディングコマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、開閉実行モードのエンディング開始タイミングに合わせて実行されるものである。

【２６８９】

先ずステップＳｃ２６０１では、高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じる状況であるか否かを判定する。すなわち、エンディングコマンドが送信された開閉実行モードが高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行を生じさせる大当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。この判定は、主制御装置１６２から送信される種別コマンドに基づいて行う。

【２６９０】

高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じない場合は、そのまま第１移行用演

出設定処理を終了する。なお、本実施の形態のように開閉実行モードの終了後、高確遊技状態又は通常時短遊技状態のいずれかに必ず移行する大当たり種別しか存在しない場合は、ステップＳｃ２６０１の処理を省略することが可能である。

【２６９１】

高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じる場合は、ステップＳｃ２６０２にて各遊技状態に対応した開始演出を設定する。具体的には、高確遊技状態への移行が生じる場合であれば、上記開始演出として高確遊技状態用の開始演出を設定し、通常時短遊技状態への移行が生じる場合であれば、上記開始演出として通用時短遊技状態用の開始演出を設定する。

【２６９２】

高確遊技状態用の開始演出では、図２４４（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて、例えば「ラッキータイム」等の高確遊技状態に対応したタイトル画像５２１が表示される。また、通常時短遊技状態用の開始演出では、図２４４（ｂ）に示すように、例えば「チャンスタイム」等の通常時短遊技状態に対応したタイトル画像５２２と、残り回数画像５２３とが表示される。残り回数画像５２３は、通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

【２６９３】

なお、図２４４（ｃ）は、通常時短遊技状態への滞在中に実行される時短中演出を示すものである。時短中演出は、図２４４（ｂ）の開始演出の終了後、通常時短遊技状態が終了するまで行われる。この時短中演出では、例えば、通常遊技状態中の通常時演出とは背景画像等が異なるなど、通常時演出との識別が可能な構成となっている。

【２６９４】

ステップＳｃ２６０２では、開閉実行モードのエンディング期間にて上記各種開始演出が表示画面Ｇに表示されるように設定する。この場合、それら開始演出がエンディング期間の全体で表示される構成としてもよいし、エンディング期間の一部で表示される構成としてもよい。

【２６９５】

ステップＳｃ２６０３では、今回の移行が通常時短遊技状態への移行であるか否かを判定する。ステップＳｃ２６０３で肯定判定した場合は、ステップＳｃ２６０４にて、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた残り回数カウンタエリアに上限回数に対応した値を設定する。残り回数カウンタエリアは、通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数をＭＰＵ３４２が把握するためのものであり、それら各遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに１ずつ減算される。

【２６９６】

本実施の形態では、演出制御装置１４３にて主制御装置１６２とは別に各遊技状態の残り回数をカウントする構成としているが、主制御装置１６２での更新結果に基づいて演出制御装置１４３が各遊技状態の残り回数を把握する構成としてもよい。例えば、サポートカウンタエリアＳＣの更新結果（ステップＳｃ１３０３）を所定コマンドの送信により主制御装置１６２から演出制御装置１４３に通知し、演出制御装置１４３が当該コマンドを解析して上記各更新結果を把握する構成としてもよい。その際、変動開始コマンド（ステップＳｃ７１４）等の既存コマンドに上記各更新結果の情報を含ませて上記所定コマンドとしてもよいし、上記各更新結果を通知するための専用コマンドにより上記所定コマンドを構成してもよい。

【２６９７】

ステップＳｃ２６０５では、残り回数画像５２３の表示を開始するように設定する。その際、ステップＳｃ２６０２で設定した各開始演出（エンディング期間を利用して行われる演出）にて残り回数画像５２３の表示が開始されるように設定してもよいし、開始演出の終了後、通常時短遊技状態に移行してから残り回数画像５２３の表示が開始されるように設定してもよい。

【２６９８】

ステップＳｃ２６０６では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに残り回数表示フラグをセットし、その後、第１移行用演出設定処理を終了する。残り回数表示フラグは、残り回数画像５２３の表示中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【２６９９】

ステップＳｃ２６０３で否定判定した場合、すなわち、今回の移行が高確遊技状態への移行である場合は、残り回数画像５２３を表示しないとしてステップＳｃ２６０４以降の処理を実行することなく第１移行用演出設定処理を終了する。

【２７００】

＜特図変動表示用処理＞

ステップＳｃ２５０３の特図変動表示用処理について図２４５のフローチャートを参照しながら説明する。

【２７０１】

先ずステップＳｃ２７０１では、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、第１特図又は第２特図のいずれかの遊技回の実行中であるか否かを判定する。いずれの遊技回も実行中でない場合は、ステップＳｃ２７０２に進み、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【２７０２】

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

【２７０３】

変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、変動開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｃ２７０３に進み、遊技回用の演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。

【２７０４】

変動開始用処理では、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを特定する。さらに特定した変動パターンに基づいて今回の特図遊技回における変動表示時間を把握する。ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａには、各変動パターンと対応付けて変動表示時間が定められた演出パターンテーブルが記憶されている。

【２７０５】

演出パターンテーブルで定められる変動表示時間は、主制御装置１６２において各変動パターン（図２３０～図２３２）が対応する変動表示時間に対応しており、演出制御装置１４３と主制御装置１６２とでは、１つの変動パターンに対して共通の変動表示時間が割り当てられている。例えば、変動パターンが変動パターン１Ａである場合、それに対応する変動表示時間は、演出制御装置１４３及び主制御装置１６２のいずれも１５ｓｅｃとなる。変動開始処理では、演出パターンテーブルを参照して変動開始コマンドから解析した変動パターンに対応する変動表示時間を特定し、これを今回の特図遊技回の変動表示時間として把握する。

【２７０６】

また、演出パターンテーブルには、各変動パターンと対応付けて遊技回演出用の演出パターンが対応付けられている。それら各演出パターンとしては、変動表示時間テーブルの説明の際に述べたノーマルリーチ当たり、ＳＰリーチ当たり、ＳＰＳＰリーチ当たり、完全外れ、ノーマルリーチ外れ、ＳＰリーチ外れ、ＳＰＳＰリーチ外れ、特殊リーチ外れＡ演出、特殊リーチ外れＢ演出が設定されている。変動パターンと演出パターンとの対応関係については、図２３０～図２３２を参照して既に述べているため、説明を省略する。変

動用開始処理では、演出パターンテーブルを参照して今回の変動パターンに対応する演出パターンを特定し、これを今回の特図遊技回の演出パターンとして設定する。

【２７０７】

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

【２７０８】

また、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が通常外れ結果である場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各停止図柄をランダムに決定する。但し、変動パターンに対応する演出パターンがリーチ演出を行うものである場合は、抽選で決定した有効ラインＬ１～Ｌ５にリーチが形成されるように各停止図柄を決定する。すなわち、少なくも１つの有効ラインＬ１～Ｌ５上に外れリーチ図柄の組合せが成立する停止結果を、今回の停止結果として設定する。

【２７０９】

また、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が特殊外れ結果である場合も、抽選で決定した有効ラインＬ１～Ｌ５にリーチが形成されるように上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３の停止図柄を決定し、さらに、リーチライン上の中図柄列Ｚ２に特殊図柄５１１が停止表示されるように停止図柄を決定する。すなわち、少なくも１つの有効ラインＬ１～Ｌ５上に特殊外れ結果の図柄組み合わせが成立する停止結果を、今回の停止結果として設定する。

【２７１０】

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

【２７１１】

ステップＳｃ２７０３の実行後はステップＳｃ２７０４にて残り回数表示の更新用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。残り回数表示の更新用処理では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに残り回数表示フラグがセットされているか否かを判定し、残り回数表示フラグがセットされている場合（残り回数画像５２３の表示中である場合）は、残り回数カウンタエリアの値を１減算して更新する。さらに、残り回数カウンタエリアの更新結果を参照して残り回数画像５２３の表示内容を更新する。これにより、残り回数画像５２３により報知される残り回数が１減算される。

【２７１２】

ステップＳｃ２７０１で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｃ２７０５に進み、主制御装置１６２から変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の特図遊技回において変動表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップＳｃ２７０６にて、変動中用処理を実行する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示を継続したり、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

【２７１３】

ステップＳｃ２７０５で肯定判定した場合（変動終了コマンドを受信している場合）は、ステップＳｃ２７０７にて変動終了用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。変動終了用処理では、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示や実行されている演出を終

了させる。また、ステップＳｃ２７０７では、主制御装置１６２で設定された確定表示時間にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を確定停止させるように制御する。

【２７１４】

＜第２移行用演出設定処理＞

ステップＳｃ２５０５（図２４２）の第２移行用演出設定処理について図２４６（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からの突然時短遊技状態開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、突然時短遊技状態が開始される場合に実行されるものである。

【２７１５】

先ずステップＳｃ２８０１では、突然時短遊技状態用の開始演出を設定する。突然時短遊技状態用の開始演出では、図２４６（ｂ）に示すように、例えば「突然チャンスタイム」等の突然時短遊技状態に対応したタイトル画像５２５と、残り回数画像５２３とが表示される。残り回数画像５２３は、突然時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

【２７１６】

本ステップでは、上記突然時短遊技状態用の開始演出が特図遊技回における確定表示時間にて実行されるように当該開始演出の設定処理を行う。その際、開始演出のすべてが上記確定表示時間にて実行されてもよいし、開始演出の一部が上記確定表示時間にて実行されてもよい。なお、開始演出の一部が確定表示時間内に実行される場合は、当該確定表示時間と次の特図遊技回とを跨いで上記開始演出が実行される。

【２７１７】

ステップＳｃ２８０２では、移行する突然時短遊技状態の上限回数に対応した値をＲＡＭ３４４の残り回数カウンタエリアにセットする。具体的には、移行する突然時短遊技状態の種別が第３時短遊技状態Ａである場合は第３上限回数（例えば５０回）に対応した値をセットし、第３時短遊技状態Ｂである場合は第４上限回数（例えば１００回）に対応した値をセットし、第３時短遊技状態Ｃである場合は第５上限回数（２００回）に対応した値をセットする。

【２７１８】

ステップＳｃ２８０３では、残り回数画像５２３の表示を開始するように設定する。その際、ステップＳｃ２８０１で設定した開始演出にて残り回数画像５２３の表示が開始されるように設定してもよいし、開始演出の終了後、通常時短遊技状態に移行してから残り回数画像５２３の表示が開始されるように設定してもよい。

【２７１９】

ステップＳｃ２８０４では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに残り回数表示フラグをセットし、その後、第２移行用演出設定処理を終了する。

【２７２０】

＜留保用演出設定処理＞

ステップＳｃ２５０６の留保用演出設定処理について図２４７（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からの留保コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、突然時短遊技状態への移行が留保される場合に実行されるものである。

【２７２１】

先ずステップＳｃ２９０１では、主制御装置１６２からの留保コマンドを解析し、主制御装置１６２の留保用処理（図２２８）で導出された差分回数を把握する。差分回数は、時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合において、当該特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の本来の上限回数から滞在中の時短遊技状態における残り回数を減算したものである。すなわち、差分回数は、特殊外れ結果になったタイミングで突然時短遊技状態が開始されたと仮定した場合において、滞在中の時短遊技状態が終了した後の残り分に相当するものである。

【２７２２】

ステップＳｃ２９０２では、留保用画像の表示態様を抽選する。留保用画像は突然時短遊技状態への移行が留保されたことを報知するものであり、遊技者の目線では、時短遊技状態がストックされ、滞在中の時短遊技状態が終了した後（換言すれば、残り回数画像５２３により示される回数が０回になった後）も時短遊技状態が続くことを意味するものとなる。

【２７２３】

留保用画像は表示画面Ｇ上の所定領域（例えば右下部）に表示されて遊技者により視認可能とされるが、その表示態様により上記差分回数（ストックされた時短遊技状態が発動した場合の残り回数）が示唆又は報知されるように構成されている。留保用画像の表示態様としては、差分回数の示唆等が行われない場合の通常表示態様と、差分回数の示唆等が行われる場合の特定表示態様とが設定されており、さらに特定表示態様には複数種類の表示態様が設定されている。

【２７２４】

本実施の形態では、留保用画像の表示色（色彩）により差分回数を示唆等するものとしている。具体的には、図２４７（ｂ）に示すように、通常表示態様として主たる表示色が通常色（例えば白色）とされる通常表示態様ＳＭｗと、特定表示態様として、主たる表示色が青色とされる青色表示態様ＳＭｂと、主たる表示色が緑色とされる緑色表示態様ＳＭｇと、主たる表示色が赤色とされる赤色表示態様ＳＭｒとの３種類が設定されている。

【２７２５】

特定表示態様では、青色表示態様ＳＭｂ＜緑色表示態様ＳＭｇ＜赤色表示態様ＳＭｒの順で差分回数が多いことを示唆等している。図２４７（ｂ）では、表示色の違いに合わせて異なるハッチングを付している。なお、差分回数の示唆等は表示色以外の態様を用いて行うこともでき、例えば、留保用画像の種類、形状、表示サイズ等を用いることができる。

【２７２６】

留保用画像は、特図遊技回の保留数を示す保留用画像との混同を避けるため、当該保留用画像とは異なる態様（例えば形状や大きさ）で表示される。例えば、保留用画像が球状画像とされる場合には、留保用画像をハート形状の画像で表示することができる。

【２７２７】

ステップＳｃ２９０２では、今回の留保に対応する留保用画像を特定表示態様で表示するか否かを抽選し、特定表示態様で表示する場合にはその種別抽選を行う。具体的には、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａから取得した表示態様抽選テーブルと、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とを用いて通常表示態様と特定表示態様のいずれで表示するかを抽選する。また、特定表示態様で表示するとの抽選結果になった場合には、ステップＳｃ２９０１で把握した差分回数と、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａから取得した種別テーブルと、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とを用い、青色表示態様ＳＭｂ、緑色表示態様ＳＭｇ、赤色表示態様ＳＭｒのいずれで表示するかを抽選する。種別抽選テーブルでは、例えば、差分回数が５０回以下の場合は青色表示態様ＳＭｂが最も選ばれやすく、差分回数が５０回よりも多く１００回以下である場合は緑色表示態様ＳＭｇが最も選ばれやすく、差分回数が１００回よりも多い場合は赤色表示態様ＳＭｒが最も選ばれやすいように、差分回数と各表示色の数値範囲との関係が設定されている。

【２７２８】

ステップＳｃ２９０３では、留保用演出を実行するための設定処理を行い、その後、留保用演出設定処理を終了する。留保用演出は、突然時短遊技状態への移行留保の契機となった特図遊技回（時短遊技状態の途中で特殊外れ結果になった遊技回）にて実行されるものである。具体的には、図２４８（ａ）に示すように、図柄列Ｚ１～Ｚ３が特殊外れ結果の図柄組合せで停止表示された後、図２４８（ｂ）に示すように、例えば「ストック！！」等の文字画像５２７と第１留保用画像５２８とが表示画面Ｇに表示されるようにして行

われる。これにより、突然時短遊技状態の留保（ストック）の発生が報知される。
【２７２９】
上記のような表示が行われた後、次の特図遊技回からは、第１留保用画像５２８よりも小サイズの第２留保用画像５２９が表示画面Ｇの隅部に表示され、留保状態であることが報知される（図２４８（ｃ））。第２留保用画像５２９は、表示画面Ｇ上で変動表示又は停止表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３と重ならないように表示され、滞在中の時短遊技状態が終了するまで継続して表示される。
【２７３０】
ステップＳｃ２９０３では、文字画像５２７、第１留保用画像５２８及び第２留保用画像５２９が上記各タイミングで表示されるように設定処理を行うほか、第１留保用画像５２８及び第２留保用画像５２９における表示色の設定処理を行う。この際、ステップＳｃ２９０２で抽選した表示態様にて各留保用画像５２８,５２９を表示するように設定する。
【２７３１】
なお、特定表示態様での表示に際しては、上記のように当初から抽選された表示態様で表示する場合に限らず、通常表示態様で第１留保用画像５２８を表示した後、第２留保用画像５２９の表示期間にて特定表示態様に変更する場合が生じる構成としてもよい。また、当初は下位の特定表示態様（例えば青色表示態様ＳＭｂ）で表示し、その後、上位の特定表示態様（例えば緑色表示態様ＳＭｇ）に変更する場合が生じる構成としてもよい。
【２７３２】
これらの構成とする場合は、ステップＳｃ２９０２において留保用画像の最終表示態様を抽選するとよい。例えば、最終表示態様として緑色表示態様ＳＭｇが抽選された場合は、第１留保用画像５２８を通常表示態様、青色表示態様ＳＭｂ、緑色表示態様ＳＭｇのいずれで表示するかを選択し、通常表示態様又は青色表示態様ＳＭｂで第１留保用画像５２８を表示すると決定した場合は、第２留保用画像５２９をいずれのタイミングで上位の表示態様に昇格させるかを選択する。このような選択・決定は、演出シナリオを抽選するためのシナリオ抽選テーブルを用いて行うことができる。
【２７３３】
＜終了用演出設定処理＞
ステップＳｃ２５０９の終了用演出設定処理について図２４９（ａ）を参照しながら説明する。この処理は、高確遊技状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態の各遊技状態の終了コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、それら各遊技状態が終了する場合に実行されるものである。
【２７３４】
ステップＳｃ３１０１では、突然時短遊技状態の留保中であるか否かを判定する。留保中でない場合は、ステップＳｃ３１０２にて、終了対象の遊技状態に対応した終了演出を設定する。例えば、通常時短遊技状態の終了である場合には、通常時短遊技状態用の終了演出が実行されるように設定する。
【２７３５】
ステップＳｃ３１０３では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた残り回数カウンタの値をクリア（初期化）する。この際、残り回数カウンタの値が既に０（初期値）となっている場合はその状態のままとする。
【２７３６】
ステップＳｃ３１０４では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示されている残り回数画像５２３を消去する。続くステップＳｃ３１０５では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄにセットされている残り回数表示フラグをクリアし、その後、終了用演出設定処理を終了する。
【２７３７】
ステップＳｃ３１０１で肯定判定した場合（留保中である場合）は、ステップＳｃ３１０６にて放出用演出の実行設定を行い、その後、終了用演出設定処理を終了する。放出用演出は、留保されていた突然時短遊技状態の移行が発動されることを報知するものであり

、例えば、図２４９（ｂ）に示すように、「ストック放出！！」等の文字表示５３１が表示されるようにして行われる。

【２７３８】

なお、放出用演出の実行設定を行う場合は、ステップＳｃ３１０２の処理を実行しない。すなわち、時短遊技状態の終了演出を実行しないように処理する。よって、突然時短遊技状態への移行が留保されている状況で滞在中の時短遊技状態が終了した場合は、滞在中の時短遊技状態における最終遊技回にて放出用演出が実行された後、当該最終遊技回又は次の特図遊技回にて突然時短遊技状態の開始演出が実行される。

【２７３９】

＜時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて＞

時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて図２５０を参照しながら説明する。ここでは、４Ｒ通常大当たり結果Ａになったことを契機として第１上限回数（例えば５０回）の通常時短遊技状態に移行し、その時短遊技状態が終了する前に特殊外れ結果になった場合を例示する。

【２７４０】

例えば、上記通常時短遊技状態における２９回目の特図遊技回（タイミングｔ１）において例えば特殊外れ結果Ｂになると、特殊外れ結果Ｂが対応する突然時短遊技状態Ｂの第４上限回数（例えば１００回）から滞在中の時短遊技状態の残り回数（２１回）が減算され、その結果が１以上であるか否かが判定される。本例では減算結果が１以上となるところ、このような場合には、滞在中の通常時短遊技状態が継続されつつ（図２５０（ａ））、留保用フラグがセットされ（図２５０（ｃ））、途中当選した突然時短遊技状態Ｂへの移行が留保される。

【２７４１】

この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、図柄表示装置７５（表示画面Ｇ）において特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される（図２５０（ｅ））。また、特殊リーチ外れＡ演出の終了後、同一の遊技回にて、例えば「ストック！！」等の文字画像５２７と第１留保用画像５２８とが表示される留保用演出が実行される（図２５０（ｆ））。留保用演出の実行により、時短遊技状態の留保（ストック）が発生したことが報知される。これらの際、特図用表示部４３では特殊外れ結果に対応した停止結果が停止表示される。

【２７４２】

上記の後、次の特図遊技回からは第２留保用画像５２９が表示され、時短遊技状態の留保中であることが報知される（図２５０（ｇ））。第１留保用画像５２８及び第２留保用画像５２９の表示に際しては、それら各保留用画像５２８,５２９を特定表示態様で表示するか否かが抽選されるとともに、特定表示態様で表示する場合には、上記減算結果（差分回数）が参照されてその種別が抽選される。

【２７４３】

その後、例えば、上記通常時短遊技状態における４０回目の特図遊技回（タイミングｔ２）において再び特殊外れ結果になると、この場合は、時短遊技状態の留保数が留保上限値に達しているとして突然時短遊技状態が留保されない。すなわち、再当選した特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態への移行が無効化される。

【２７４４】

この場合、特殊外れ結果に再当選した特図遊技回では、図柄表示装置７５において完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行される。すなわち、通常外れ結果になったように報知され、特殊外れ結果への当選を遊技者が認識不可又は認識困難な状態とされる。但し、特図用表示部４３では特殊外れ結果に対応した停止結果が停止表示される。なお、図２５０（ｈ）には完全外れ演出が実行される場合を示している。

【２７４５】

その後、５０回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ３）になると、滞在していた通常時短遊技状

態が終了する。これに伴い、突然時短遊技状態Ｂの留保状態が解除され、当該時短遊技状態への移行が実施される（図２５０（ａ）、（ｄ））。この際、移行が実施される突然時短遊技状態Ｂの残り回数は、上記減算結果に対応した差分回数（７９回）となる。

【２７４６】

上記の際、５０回目の特図遊技回（滞在していた通常時短遊技状態の最終遊技回）では、図柄表示装置７５において放出用演出が実行された後、突然時短遊技状態の開始演出が実行される（図２５０（ｉ）、（ｊ））。これにより、ストックされていた時短遊技状態の発動が報知される。放出用演出及び開始演出は上記最終遊技回の確定表示時間を利用して実行される。なお、それら各演出の少なくとも一方が次の特図遊技回（突然時短遊技状態の初回遊技回）が開始されてから実行されてもよい。

【２７４７】

突然時短遊技状態Ｂへの移行後、７９回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ４）になると、突然時短遊技状態Ｂが終了する。この場合、図柄表示装置７５では時短遊技状態の終了演出が実行される。

【２７４８】

ちなみに、突然時短遊技状態Ｂへの移行後、当該時短遊技状態が終了する前に特殊外れ結果になった場合は、その特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態が再び留保（ストック）される。この際、上記タイミングｔ１の場合と同様に、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＡ演出や留保用演出が実行され、特殊外れ結果になったこと等が報知される。

【２７４９】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【２７５０】

特殊外れ結果となった場合に突然時短遊技状態への移行を留保し、その後、その実行条件が成立することに基づいてその留保した突然時短遊技状態への移行を実施する構成とした。この構成によれば、特殊外れ結果への当選に応じて直ちに突然時短遊技状態に移行する場合だけでなく、特殊外れ結果への当選から遅れて突然時短遊技状態に移行する場合が生じる。このため、突然時短遊技状態に移行するか否かに留まらず、突然時短遊技状態が留保（ストック）されているか否かについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

【２７５１】

時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、その特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態が留保される構成とした。この構成によれば、時短遊技状態の複数獲得が可能となるため、さらなる時短遊技状態の獲得にチャレンジする楽しみを付与することができ、興趣性を大きく向上させることが可能になる。

【２７５２】

留保を経由して移行する時短遊技状態の上限回数が留保を経由しないで移行する場合の上限回数よりも少なくなる構成とした。上記のとおり、時短遊技状態の複数獲得が可能となることで興趣の向上が期待されるが、その反面、時短遊技状態の期間が占める割合が高くなりやすく、遊技者に有利となりがちになる。この点、留保される時短遊技状態、すなわち、２個目の獲得となる時短遊技状態については、当該時短遊技状態への移行が実施された場合の上限回数を少なく抑えるため、遊技者に過度に有利となることが抑制され、バランスを取ることが可能になる。

【２７５３】

その際、留保を経由して移行する時短遊技状態（留保時短）の上限回数を、当該時短遊技状態の本来の上限回数（留保を経由しない場合の上限回数）から特殊外れ結果となったときの滞在時短の残り回数を減算した差分回数とする構成とした。この場合、上記のように遊技者に過度に有利となることを抑制できるが、それとは別に、特殊外れ結果となったタイミングによって留保時短の上限回数を変動させられるという特性を発揮させることができる。すなわち、同じ種別の特殊外れ結果であっても、その当選タイミングが遅い方が

留保時短の上限回数（差分回数）が多くなるため、留保が生じるか否かだけでなく、その発生タイミングについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を一層好適に高めることが可能になる。

【２７５４】

時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に特殊リーチ外れＡ演出を実行し、特殊外れ結果となったことを報知し、さらに留保用画像５２９を表示するため、突然時短遊技状態の留保発生を遊技者に明確に認識させることが可能になる。その際、留保用画像５２９の態様を差分回数に基づいて設定する構成としため、留保用画像５２９の態様により差分回数を示唆することができる。これにより、留保用画像５２９を参照して留保時短の有利度合を推測する遊技を付与することができる。

【２７５５】

突然時短遊技状態の留保数の上限を１個とした。例えば、留保数が多大になると、その管理や制御が複雑化して処理負荷が高まる懸念がある。この点、本構成では、留保可能な時短遊技状態の数を１個に制限したため、処理負荷の増大を抑制することが可能になる。また、時短遊技状態を一時的に留保状態としてから移行を実施するには、その留保時において対象となった時短遊技状態の情報（種別や上限回数を示す情報等）を記憶し、移行時においてその情報を利用することになる。このため、そのための記憶領域を確保する必要があるが、本構成によれば、留保した特定遊技状態の情報を記憶するための領域数を少なく抑えることもできる。さらに、留保上限数が突然時短遊技状態の種別数（例えば３個）よりも少ない数であることで、全ての突然時短遊技状態を同時に留保することができず、一部に制限して留保されることになる。これにより、いずれの突然時短遊技状態が留保されるかについて遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【２７５６】

時短遊技状態の留保数が上限数に到達している状況で特殊外れ結果となった場合に、完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出を実行し、特殊外れ結果になったことを報知しない構成とした。これにより、特殊外れ結果となったことに気づかせにくくすることができ、特殊外れ結果になったにもかかわらず留保が生じないことに遊技者が不快感を抱くことを抑制可能となる。

【２７５７】

＜変形例１＞

上記第３の実施の形態の変形例１について図２５１～図２５５を参照しながら説明する。これらの図において第３の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２７５８】

上記第３の実施の形態では、突然時短遊技状態の留保中に特殊外れ結果となった場合に、その特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態が留保の対象外とされる構成としたが、本変形例では、突然時短遊技状態の留保中に特殊外れ結果となった場合に、その特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態が留保対象となるように構成されている。なお、本変形例において留保上限値は上記第３の実施の形態と同様に１となっており、時短遊技状態を１個のみ留保可能となっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【２７５９】

＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞

本変形例に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理について図２５１のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による変動開始処理（図２２２）のステップＳｃ７１１で実行されるものであり、図２２７（ａ）の突然時短遊技状態の移行判定用処理に代えて実行されるものである。図２５１において図２２７（ａ）と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２７６０】

先ずステップＳｃ１４０１では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｃ１４０２

に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップＳｃ１４０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグをセットする。

【２７６１】

ステップＳｃ１４０２で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、現在の遊技状態が通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は、ステップＳｃ１４０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに留保用フラグがセットされているか否かを判定する。留保用フラグがセットされていない場合、すなわち、時短遊技状態の留保状態でない場合は、ステップＳｃ１４０５にて留保用処理を実行する。留保用処理は、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態を留保状態とするためのものである。

【２７６２】

ステップＳｃ１４０４で肯定判定した場合（留保用フラグがセットされている場合）は、ステップＳｃ１４０６にて時短遊技状態の留保数が留保上限値に達しているか否かを判定する。本実施の形態では留保上限値として１が設定されている。留保数が留保上限値に達していない場合は、ステップＳｃ１４０５に進んで留保用処理を実行する。

【２７６３】

移行留保数が留保上限値に達している場合は、ステップＳｃ３３０１にて留保更新用処理を実行する。留保更新用処理は、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態と留保中の突然時短遊技状態とを比較し、いずれを留保状態とするかを判別するための処理である。ステップＳｃ３３０１の実行後は突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【２７６４】

＜留保更新用処理＞

ステップＳｃ３３０１の留保更新用処理について図２５２のフローチャートを参照しながら説明する。

【２７６５】

先ずステップＳｃ３４０１では、滞在中の時短遊技状態における残り回数を把握する。この処理は、サポートカウンタエリアＳＣの値を参照することで行う。ステップＳｃ３４０２では、今回の特殊外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態の上限回数を把握する。例えば、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ａである場合は、上記上限回数として突然時短遊技状態Ａの第３上限回数（例えば５０回）を把握する。

【２７６６】

ステップＳｃ３４０３では、ステップＳｃ３４０１で把握した残り回数とステップＳｃ３４０２で把握した上限回数との差分回数を算出する。具体的には、ステップＳｃ３４０２で把握した上限回数からステップＳｃ３４０１で把握した残り回数を減算する。

【２７６７】

ステップＳｃ３４０４では、ステップＳｃ３４０３で算出した差分回数（減算結果）が１以上であるか否かを判定する。すなわち、ステップＳｃ３４０２で把握した上限回数がステップＳｃ３４０１で把握した残り回数よりも多いか否かを判定する。差分回数が１以上である場合（上限回数が残り回数よりも多い場合）は、ステップＳｃ３４０５に進み、今回の差分回数と、留保されている突然時短遊技状態（留保時短）の差分回数とを比較する。具体的には、ＲＡＭ３１４の留保用エリア３１４ｆに記憶されている留保時短の差分回数を読み出し、当該読み出した差分回数よりもステップＳｃ３４０３で導出した今回の差分回数の方が多いか否かを判定する。

【２７６８】

ステップＳｃ３４０５で肯定判定した場合（今回の差分回数の方が多い場合）はステップＳｃ３４０６に進み、留保用エリア３１４ｆの種別情報・差分回数情報を更新する。具体的には、留保時短の種別情報及び差分回数情報が記憶されている留保用エリア３１４ｆにおいて、今回の特殊外れ結果に対応する種別情報と今回の差分回数に対応する差分回数

情報とを上書きする。これにより、それまでの留保状態がキャンセル（中止）され、今回の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態が新たに留保状態とされる。

【２７６９】

このように留保時短を変更した場合、ステップＳｃ７１２の変動表示時間の設定処理（図２２２）では、特殊外れ用の変動表示時間テーブルＡ（図２３２（ｂ））を参照して変動表示時間（変動パターン）の抽選を行う。すなわち、突然時短遊技状態の留保中において特殊外れ結果になったことにより別の突然時短遊技状態が留保された場合には、その特図遊技回にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。

【２７７０】

ステップＳｃ３４０７では、演出制御装置１４３への送信対象として留保更新コマンドを設定し、その後、留保更新用処理を終了する。留保更新コマンドは留保状態の突然時短遊技状態が変更されたことを通知するためのものであり、当該コマンドには新たに留保状態とされた突然時短遊技状態の種別や差分回数を示す情報が含まれる。

【２７７１】

ステップＳｃ３４０４で否定判定した場合（差分回数が１未満である場合）は、ステップＳｃ３４０５以降の処理を実行することなく留保更新用処理を終了する。

【２７７２】

また、ステップＳｃ３４０５で否定判定した場合（今回の差分回数が留保時短の差分回数以下である場合）は、留保時短の変更（更新）を行わないとして、ステップＳｃ３４０６以降の処理を実行せずに留保更新用処理を終了する。留保時短を変更しない場合、ステップＳｃ７１２の変動表示時間の設定処理では、特殊外れ用の変動表示時間テーブルＢ（図２３２（ｃ））を参照して変動表示時間（変動パターン）の抽選を行う。すなわち、特殊外れ結果になっても留保中の突然時短遊技状態が引き続き留保される場合は、その特図遊技回にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知されない。

【２７７３】

＜演出設定処理＞

本変形例に係る演出設定処理について図２５３（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は演出制御装置１４３にて所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で起動されるものであり、図２４２の演出設定処理に代えて実行されるものである。図２５３（ａ）において図２４２と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２７７４】

ステップＳｃ２５０６では、主制御装置１６２からの留保コマンドを受信しているか否かを判定する。留保コマンドを受信している場合は、ステップＳｃ２５０７にて留保用演出設定処理を実行する。留保用演出設定処理では、突然時短遊技状態の留保が発生した場合の演出として留保用演出が実行されるように設定する。

【２７７５】

ステップＳｃ２５０６で否定判定した場合（留保コマンドを受信していない場合）又はステップＳｃ２５０７の実行後は、ステップＳｃ３５０１にて、主制御装置１６２からの留保更新コマンドを受信しているか否かを判定する。留保更新コマンドを受信している場合、すなわち、留保状態の突然時短遊技状態が変更された場合は、ステップＳｃ３５０２に進み、留保用画像の更新処理を実行する。留保用画像の更新処理は、図柄表示装置７５（表示画面Ｇ）に表示される留保用画像５２９（図２４８（ｃ））の表示態様を更新するための処理である。

【２７７６】

ここで、ステップＳｃ３５０２の留保用画像の更新処理について図２５３（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【２７７７】

当該更新処理では先ずステップＳｃ３６０１にて、更新後の差分回数、すなわち、変更後の留保時短の差分回数を把握する。この処理は、受信した今回の留保更新コマンドを解析することで行う。

【２７７８】

ステップＳｃ３６０２では、ステップＳｃ３６０１で把握した差分回数を加味し、留保用画像の表示態様を抽選する。この処理は、既に説明したステップＳｃ２９０２の抽選処理と同様のものであり、今回の留保に対応する留保用画像を特定表示態様で表示するか否かを抽選し、特定表示態様で表示する場合にはその種別抽選を行う。

【２７７９】

ステップＳｃ３６０３では、ステップＳｃ３６０２で抽選した表示態様が、現在の表示態様（変更前の留保時短に対応して実行された留保用画像の表示態様）よりも上位の表示態様であるか否かを判定する。例えば、現在の表示態様が青色表示態様ＳＭｂであり、ステップＳｃ３６０２で抽選した表示態様が緑色表示態様ＳＭｇである場合は、上位の表示態様であるとして本ステップを肯定判定する。

【２７８０】

ステップＳｃ３６０３で肯定判定した場合は、ステップＳｃ３６０４に進み、表示されている留保用画像５２９の表示態様を変更するための設定処理を実行する。本ステップでは、留保用画像５２９の表示態様がステップＳｃ３６０２で抽選した表示態様に変更されるように設定する。表示態様の変更は特殊外れ結果になった特図遊技回（上記表示態様の抽選が行われた遊技回）で行われ、これにより、留保用画像５２９の表示態様が昇格されるようにして変更後の留保時短の差分回数が示唆又は報知される。

【２７８１】

なお、表示態様の変更は、特殊外れ結果になった特図遊技回に限らず、次の特図遊技回で行われてもよいし、それよりも後の特図遊技回で行われてもよい。また、複数回に亘って段階的に行われてもよい。

【２７８２】

ステップＳｃ３６０４の実行後又はステップＳｃ３６０３で否定判定した場合（上位の表示態様でない場合）は留保用画像の更新処理を終了する。

【２７８３】

演出設定処理（図２５３（ａ））の説明に戻り、ステップＳｃ３５０２の実行後又はステップＳｃ３５０１で否定判定した場合（留保更新コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｃ２５０８にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。

【２７８４】

＜時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて＞

時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて図２５４を参照しながら説明する。ここでは、通常時短遊技状態において特殊外れ結果Ａになり、その後、同一の通常時短遊技状態の中で特殊外れ結果Ｂになった場合を例示する。

【２７８５】

例えば、通常時短遊技状態における２９回目の特図遊技回（タイミングｔ１）において特殊外れ結果Ａになると、特殊外れ結果Ａが対応する突然時短遊技状態Ａの第３上限回数（例えば５０回）から滞在中の時短遊技状態の残り回数（２１回）が減算され、差分回数Ａ（２９回）が導出される。また、留保用フラグがセットされ、突然時短遊技状態Ａが留保状態とされる（図２５４（ｂ）、（ｃ））。

【２７８６】

この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。この際、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ａに対応した停止結果が停止表示される。

【２７８７】

また、特殊リーチ外れＡ演出の終了後、同一の遊技回にて、例えば「ストック！！」等

の文字画像５２７と第１留保用画像５２８とが表示される留保用演出が実行される。留保用演出の実行により、時短遊技状態の留保（ストック）が発生したことが報知される。次の特図遊技回からは第２留保用画像５２９が表示され、時短遊技状態の留保中であることが報知される。

【２７８８】

その後、例えば、上記通常時短遊技状態における４０回目の特図遊技回（タイミングｔ２）において特殊外れ結果Ｂになると、特殊外れ結果Ｂが対応する突然時短遊技状態Ｂの第４上限回数（例えば１００回）から滞在中の時短遊技状態の残り回数（１０回）が減算され、差分回数Ｂ（９０回）が導出される。そして、導出された今回の差分回数Ｂと、留保中の突然時短遊技状態Ａに対応した差分回数Ａとが比較される。

【２７８９】

その結果、差分回数Ａよりも差分回数Ｂが多いことにより、留保状態の時短遊技状態を突然時短遊技状態Ａから突然時短遊技状態Ｂに切り替える旨が判定される。この判定に基づき、ＲＡＭ３１４の留保用エリア３１４ｆに記憶されている種別情報及び差分回数情報が突然時短遊技状態Ａに対応する値から突然時短遊技状態Ｂに対応する値に更新される。

【２７９０】

このようにして留保時短が更新されることにより、通常時短遊技状態の終了後に実施される突然時短遊技状態の残り回数が増加することになる。本変形例では、突然時短遊技状態Ａと突然時短遊技状態Ｂにおいて普図遊技回や役物開閉遊技の態様が共通とされるため、残り回数の増加により、第２作動口６３への入賞が発生しやすい状態がそのまま延長されることになり、遊技者にとって有利となる。

【２７９１】

特殊外れ結果Ｂになった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。この際、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ｂに対応した停止結果が停止表示される。なお、時短遊技状態の留保数が追加されたとの誤解を避けるため、文字画像５２７及び第１留保用画像５２８は表示されない。

【２７９２】

また、上記特図遊技回では、表示中の第２留保用画像５２９について差分回数Ｂを加味した表示態様の抽選が実行される。その結果、現在の表示態様よりも上位の表示態様が抽選された場合には、次の特図遊技回にて第２留保用画像５２９の表示態様が昇格される。

【２７９３】

図２５５（ａ）に示すように、留保用画像５２９が青色表示態様ＳＭｂで表示されている状況で特殊外れ結果Ｂになり、上記表示態様の抽選にて緑色表示態様ＳＭｇが選ばれた場合を例にとると、先ず、特殊外れ結果Ｂになった特図遊技回で図柄列Ｚ１～Ｚ３が特殊外れ結果の組合せで停止表示され、特殊外れ結果になったことが報知される（図２５５（ｂ））。その後、その特図遊技回の確定表示時間の少なくとも一部を利用して、留保用画像５２９の表示態様が青色表示態様ＳＭｂから緑色表示態様ＳＭｇに変更される（図２５５（ｃ））。これにより、留保状態の突然時短遊技状態についてその移行後の残り回数が増えたことが示唆又は報知される。

【２７９４】

なお、表示態様の変更は変動表示時間の残りを利用して行われてもよいし、変動表示時間及び確定表示時間を跨いで行われてもよい。また、次の特図遊技回で行われてもよいし、それよりも後の特図遊技回で行われてもよい。

【２７９５】

その後、５０回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ３）になると、滞在していた通常時短遊技状態が終了するとともに、留保状態が解除され、突然時短遊技状態Ｂへの移行が実施される（図２５４（ａ）、（ｅ））。この際、突然時短遊技状態Ｂの残り回数は上記タイミングｔ２で更新された差分回数Ｂ（９０回）となる。

【２７９６】
上記の際、５０回目の特図遊技回（滞在していた通常時短遊技状態の最終遊技回）では、図柄表示装置７５において放出用演出（図２４９（ｂ））が実行された後、突然時短遊技状態の開始演出が実行される。これにより、ストックされていた時短遊技状態の発動が報知される。
【２７９７】
突然時短遊技状態Ｂへの移行後、９０回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ４）になると、突然時短遊技状態Ｂが終了する。この場合、図柄表示装置７５では時短遊技状態の終了演出が実行される。
【２７９８】
以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【２７９９】
時短遊技状態の留保数が上限数に到達している状況で特殊外れ結果になった場合に留保時短を更新する構成とした。すなわち、留保中の時短遊技状態との入れ替えで特殊外れ結果への当選に対応した時短遊技状態が留保されるため、上限数への到達後における特殊外れ結果への当選を留保される時短遊技状態の種別に反映させることができる。これにより、留保数が上限数に到達した後も特殊外れ結果になることを期待して遊技することができ、期待感を長く持続させることが可能になる。
【２８００】
時短遊技状態の留保数が上限数に到達している状況で特殊外れ結果になった場合に、留保時短を更新するか否かを判定し、その上で当該更新を行う構成とした。留保中の時短遊技状態と上限到達後に当選した特殊外れ結果に対応する時短遊技状態との組合せによっては、留保時短の変更（更新）が却って遊技者に不利な状況を招く懸念がある。この点、上記組合せを参照して更新を実行するか否かを判別する構成としたため、いたずらに変更が行われることがなく、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。特に、途中当選した特殊外れ結果が対応する時短遊技状態の差分回数が、留保中の時短遊技状態の差分回数よりも多い場合に更新を行うと判定するため、時短遊技状態の遊技回の残り回数が増える場合を対象に留保時短を更新することが可能となる。
【２８０１】
留保時短の更新が行われた場合に、更新後の差分回数に基づいて留保用画像５２９の態様を変更する構成とした。すなわち、留保用画像５２９における変更後の態様によって更新後の差分回数が示唆されるため、当該画像５２９の変化から留保時短の昇格（留保時短の変更や残り回数の増加等）を推測する面白みを付与することが可能になる。
【２８０２】
＜変形例２＞
上記第３の実施の形態の変形例２について図２５６～図２５９を参照しながら説明する。これらの図において第３の実施の形態や変形例１と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。
【２８０３】
上記変形例１では、突然時短遊技状態の留保中に特殊外れ結果になった場合に差分回数を加味して留保時短の更新が行われるが、本変形例では、突然時短遊技状態の種別ごとに優先度が設定されており、突然時短遊技状態の留保中に特殊外れ結果となった場合に、その優先度を踏まえて留保時短の更新が行われるように構成されている。なお、本変形例において留保上限値は上記第３の実施の形態と同様に１となっており、時短遊技状態を１個のみ留保可能となっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。
【２８０４】
＜突然時短遊技状態について＞
本変形例に係る突然時短遊技状態について図２５６及び図２５７を参照しながら説明する。本変形例では、図２５６（ａ）に示すように、第２作動口６３への入賞期待値が異な

るように突然時短遊技状態Ａ～Ｃが構成されている。具体的には、突然時短遊技状態Ｃ＜突然時短遊技状態Ｂ＜突然時短遊技状態Ａの順で入賞期待値が高くなるように構成されている。入賞期待値をこのような関係とする構成は特に限定されるものではないが、例えば、各突然時短遊技状態における普図遊技回及び役物開閉遊技の態様を図２５７に示す構成とすることで実現することができる。

【２８０５】

図２５７（ａ）に示すように、突然時短遊技状態Ａ及び突然時短遊技状態Ｂにおける普図遊技回の変動表示時間を突然時短遊技状態Ｃのそれよりも短くし、突然時短遊技状態Ａ及び突然時短遊技状態Ｂにおける単位時間当たりのサポート当選回数（サポート抽選の実行回数）が突然時短遊技状態Ｃのそれよりも多くなるようにする。また、図２５７（ｂ）に示すように、突然時短遊技状態Ａでの普電役物６３ａの開放期間を突然時短遊技状態Ｂ及び突然時短遊技状態Ｃのそれよりも長くし、役物開閉遊技が実施された場合の第２作動口６３への入賞可能期間について、突然時短遊技状態Ｂ及び突然時短遊技状態Ｃよりも突然時短遊技状態Ａの方が長くなるようにする。

【２８０６】

上記の構成により、第２作動口６３への入賞について突然時短遊技状態Ａが最も発生しやすく、突然時短遊技状態Ｃが最も発生しにくくなる。また、突然時短遊技状態Ｂがその中間の発生しやさとなる。つまり、突然時短遊技状態Ａが遊技者にとって最も有利な突然時短遊技状態となる。

【２８０７】

なお、各突然時短遊技状態の上限回数は共通となっており、例えば１００回に設定されている（図２５６（ａ））。また、役物開閉遊技における普電役物６３ａの開放回数やインターバル期間（１回目開放と２回目開放との間の閉鎖期間）についても各突然時短遊技状態で共通となっている（図２５７（ｂ））。但し、この構成に限定されるものではなく、上限回数や開放回数を各突然時短遊技状態で異ならせる構成としてもよい。

【２８０８】

図２５６（ａ）に示すように、本変形例では各突然時短遊技状態に対して優先度が設定されている。図２５６（ａ）では数値が小さいほど優先度が高いことを示しており、突然時短遊技状態Ｃ＜突然時短遊技状態Ｂ＜突然時短遊技状態Ａの順で順位が高くなるように優先度が設定されている。本変形例では、図２５６（ｂ）に示すように、ＲＯＭ３１３に優先度情報記憶エリア５５１が設けられており、優先度を示す優先度情報は、突然時短遊技状態の種別と対応付けて優先度情報記憶エリア５５１に記憶されている。

【２８０９】

＜留保更新用処理＞

本変形例に係る留保更新用処理について図２５８のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による突然時短遊技状態の移行判定用処理（図２５１）のステップＳｃ３３０１で実行されるものであり、詳しくは、突然時短遊技状態が留保されている状態で特殊外れ結果になった場合に実行されるものである。この処理は、図２５２の留保更新用処理に代えて実行されるものであり、図２５８において図２５２と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２８１０】

先ずステップＳｃ３４０１では、滞在中の時短遊技状態における残り回数を把握する。ステップＳｃ３４０２では、今回の特殊外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態の上限回数を把握する。ステップＳｃ３４０３では、ステップＳｃ３４０２で把握した上限回数からステップＳｃ３４０１で把握した残り回数を減算し、差分回数を導出する。

【２８１１】

ステップＳｃ３４０４では、ステップＳｃ３４０３で導出した差分回数が１以上であるか否かを判定する。差分回数が１以上である場合は、ステップＳｃ４１０１に進み、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態（今回時短）の優先度を把握する。この処理は、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている特殊外れ種別フラ

グと、ＲＯＭ３１３の優先度情報記憶エリア５５１に記憶されている優先度情報とを参照して行う。

【２８１２】

ステップＳｃ４１０２では、留保されている突然時短遊技状態（留保時短）の優先度を把握する。具体的には、ＲＡＭ３１４の留保用エリア３１４ｆに記憶されている種別情報に基づいて、留保されている突然時短遊技状態の種別を特定するとともに、その特定した突然時短遊技状態の優先度を上記優先度情報記憶エリア５５１の優先度情報を参照して特定する。

【２８１３】

ステップＳｃ４１０３では、ステップＳｃ４１０１で把握した今回時短の優先度とステップＳｃ４１０２で把握した留保時短の優先度とを比較し、今回時短の優先度が留保時短の優先度よりも上位であるか否かを判定する。ステップＳｃ４１０３で肯定判定した場合は、ステップＳｃ４１０４に進み、留保用エリア３１４ｆの種別情報・差分回数情報を更新する。具体的には、留保時短の種別情報及び差分回数情報が記憶されている留保用エリア３１４ｆにおいて、今回の特殊外れ結果に対応する種別情報と今回の差分回数（ステップＳｃ３４０３で導出した差分回数）に対応する差分回数情報とを上書きする。これにより、それまでの留保状態がキャンセル（中止）され、今回の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態が新たに留保状態とされる。

【２８１４】

このように留保時短を変更した場合、ステップＳｃ７１２の変動表示時間の設定処理（図２２２）では、特殊外れ用の変動表示時間テーブルＡ（図２３２（ｂ））を参照して変動表示時間（変動パターン）の抽選を行う。すなわち、突然時短遊技状態の留保中において特殊外れ結果になったことにより別の突然時短遊技状態が留保された場合には、その特図遊技回にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。

【２８１５】

ステップＳｃ４１０５では、演出制御装置１４３への送信対象として留保更新コマンドを設定し、その後、留保更新用処理を終了する。留保更新コマンドは留保状態の突然時短遊技状態が変更されたことを通知するためのものであり、当該コマンドには新たに留保状態とされた突然時短遊技状態の種別や差分回数を示す情報が含まれる。

【２８１６】

ステップＳｃ４１０３で否定判定した場合（今回時短の優先度が下位である場合）は、それまでの留保状態を維持し、留保されている突然時短遊技状態を変更しないとして、ステップＳｃ４１０４以降の処理を実行せずに留保更新用処理を終了する。留保時短を変更しない場合、ステップＳｃ７１２の変動表示時間の設定処理では、特殊外れ用の変動表示時間テーブルＢ（図２３２（ｃ））を参照して変動表示時間（変動パターン）の抽選を行う。すなわち、特殊外れ結果になっても留保中の突然時短遊技状態が引き続き留保される場合は、その特図遊技回にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが明示されない。

【２８１７】

＜時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて＞

時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて図２５９を参照しながら説明する。ここでは、通常時短遊技状態において特殊外れ結果Ｂ、特殊外れ結果Ｃ、特殊外れ結果Ａの順で複数回、特殊外れ結果になった場合を例示する。

【２８１８】

例えば、通常時短遊技状態における２０回目の特図遊技回（タイミングｔ１）において特殊外れ結果Ｂになると、特殊外れ結果Ｂが対応する突然時短遊技状態Ｂの上限回数（例えば１００回）から滞在中の時短遊技状態の残り回数（３０回）が減算され、差分回数Ｂ（７０回）が導出される。この場合、差分回数Ｂは１以上であるため、留保用フラグがセットされ、突然時短遊技状態Ｂが留保状態とされる（図２５９（ｂ）、（ｃ））。

【２８１９】
特殊外れ結果Ｂになった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。この際、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ｂに対応した停止結果が停止表示される。
【２８２０】
また、特殊リーチ外れＡ演出の終了後、同一の遊技回にて、例えば「ストック！！」等の文字画像５２７と第１留保用画像５２８とが表示される留保用演出が実行される。留保用演出の実行により、時短遊技状態の留保（ストック）が発生したことが報知される。次の特図遊技回からは第２留保用画像５２９が表示され、時短遊技状態の留保中であることが報知される。
【２８２１】
その後、例えば、上記通常時短遊技状態における３０回目の特図遊技回（タイミングｔ２）において特殊外れ結果Ｃになると、特殊外れ結果Ｃが対応する突然時短遊技状態Ｃの上限回数（例えば１００回）から滞在中の時短遊技状態の残り回数（２０回）が減算され、差分回数Ｃ（８０回）が導出される。この場合、差分回数Ｃが１以上となり、また、突然時短遊技状態Ｂを留保済みの状態であるため、突然時短遊技状態Ｃの優先度と突然時短遊技状態Ｂの優先度とがＲＯＭ３１３の優先度情報記憶エリア５５１から読み出されて比較される。突然時短遊技状態Ｃの優先度は突然時短遊技状態Ｂの優先度よりも低いため、留保対象として突然時短遊技状態Ｂが優先される。
【２８２２】
すなわち、突然時短遊技状態Ｃの留保が無効化され、突然時短遊技状態Ｂの留保状態が維持される。このような構成であることで、留保されている時短遊技状態が、第２作動口６３への入賞が相対的に発生しやすい突然時短遊技状態Ｂから第２作動口６３への入賞が相対的に発生しにくい突然時短遊技状態Ｃに切り替えられることを抑制できる。
【２８２３】
上記の際、特殊外れ結果Ｃになった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行される。すなわち、通常外れ結果になったように報知され、特殊外れ結果への当選を遊技者が認識不可又は認識困難な状態とされる。但し、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ｃに対応した停止結果が停止表示される。
【２８２４】
その後、例えば、上記通常時短遊技状態における４０回目の特図遊技回（タイミングｔ３）において特殊外れ結果Ａになると、特殊外れ結果Ａが対応する突然時短遊技状態Ａの上限回数（例えば１００回）から滞在中の時短遊技状態の残り回数（１０回）が減算され、差分回数Ａ（９０回）が導出される。この場合、差分回数Ａは１以上となり、また、突然時短遊技状態Ｂを留保済みの状態であるため、突然時短遊技状態Ａの優先度と突然時短遊技状態Ｂの優先度とが上記優先度情報記憶エリア５５１から読み出されて比較される。突然時短遊技状態Ａの優先度は突然時短遊技状態Ｂの優先度よりも高いため、留保対象として突然時短遊技状態Ａが優先される。
【２８２５】
この場合、ＲＡＭ３１４の留保用エリア３１４ｆに記憶されている種別情報及び差分回数情報が突然時短遊技状態Ｂに対応する値から突然時短遊技状態Ａに対応する値に更新される。具体的には、留保用エリア３１４ｆの種別情報が突然時短遊技状態Ａに対応する値に書き換えられるとともに、差分回数情報が差分回数Ａに対応する値に書き換えられる。
【２８２６】
これにより、突然時短遊技状態Ｂの留保状態がキャンセル（中止）され、突然時短遊技状態Ａが新たに留保される。すなわち、留保状態の突然時短遊技状態が、突然時短遊技状態Ｂから第２作動口６３への入賞がより発生しやすい突然時短遊技状態Ａに切り替えられ、遊技者にとってより有利な時短遊技状態がストックされる状態となる。
【２８２７】
また、留保時短の上記変更により、通常時短遊技状態の終了後に実施される突然時短遊

技状態の残り回数（差分回数）が増加することになる。すなわち、第２作動口６３への入賞が発生しやすい状態が変更前よりも延長されることになり、遊技者にとって有利となる。

【２８２８】

なお、本変形例では、各突然時短遊技状態の上限回数を共通化しているため、突然時短遊技状態の留保状態で特殊外れ結果となった場合に、その差分回数が留保中の突然時短遊技状態の差分回数よりも必然的に大きくなるが、各突然時短遊技状態で上限回数を異ならせた場合、後の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の方が留保中の突然時短遊技状態よりも差分回数が少ないことがあり得る。このような場合でも、後の突然時短遊技状態に対応する優先度の方が留保中の突然時短遊技状態に対応する優先度よりも上位であれば、留保時短の変更が行われる。

【２８２９】

特殊外れ結果Ａになった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。この際、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ａに対応した停止結果が停止表示される。なお、時短遊技状態の留保数が追加されたとの誤解を避けるため、文字画像５２７及び第１留保用画像５２８は表示されない。

【２８３０】

また、上記特図遊技回では、表示中の第２留保用画像５２９について差分回数Ａを加味した表示態様の抽選が実行される。その結果、現在の表示態様よりも上位の表示態様が抽選された場合には、次の特図遊技回にて第２留保用画像５２９の表示態様が昇格される。これにより、変更後の留保時短についての残り回数が示唆又は報知される。

【２８３１】

なお、表示態様の変更は変動表示時間の残りを利用して行われてもよいし、変動表示時間及び確定表示時間を跨いで行われてもよい。また、次の特図遊技回で行われてもよいし、それよりも後の特図遊技回で行われてもよい。

【２８３２】

その後、５０回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ４）になると、滞在していた通常時短遊技状態が終了するとともに、留保状態が解除され、突然時短遊技状態Ａへの移行が実施される（図２５９（ａ）、（ｅ））。この際、突然時短遊技状態Ａの残り回数は上記タイミングｔ３で更新された差分回数Ａ（９０回）となる。

【２８３３】

上記の際、５０回目の特図遊技回（滞在していた通常時短遊技状態の最終遊技回）では、図柄表示装置７５において放出用演出（図２４９（ｂ））が実行された後、突然時短遊技状態の開始演出が実行される。これにより、ストックされていた時短遊技状態の発動が報知される。

【２８３４】

突然時短遊技状態Ａへの移行後、９０回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ４）になると、突然時短遊技状態Ａが終了する。この場合、図柄表示装置７５では時短遊技状態の終了演出が実行される。

【２８３５】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【２８３６】

留保時短の更新を行うか否かの判定を時短遊技状態の種別に基づいて行う構成とした。すなわち、留保中の時短遊技状態の種別と、上限到達後に当選した特殊外れ結果が対応する時短遊技状態の種別との比較により更新（変更）の有無が判定されるため、それら両特定遊技状態における特性の違いを踏まえて変更すべきか否かを判別することが可能になる。

【２８３７】
突然時短遊技状態Ａ～Ｃ（留保が可能な複数種の時短遊技状態）のそれぞれに予め優先度を設定し、その優先度に基づいて更新の有無を判定する構成とした。この場合、第２作動口６３への入賞期待値が高い側の突然時短遊技状態（例えば突然時短遊技状態Ａ）に対して低い側の突然時短遊技状態（例えば突然時短遊技状態Ｃ）よりも上位の優先度を設定しておけば、留保時短の更新により、第２作動口６３への入賞が発生しにくくなる方向への切り替えが発生することを抑制できる。これにより、遊技者が留保時短の格下げを気にせずに特殊外れ結果への当選を狙うことができ、特殊外れ結果への当選により留保時短を昇格させる遊技を楽しみやすくすることが可能になる。
【２８３８】
また、遊技機設計時の作業負担を軽減できるという効果も期待できる。すなわち、留保中の時短遊技状態と上限到達後に当選した特殊外れ結果が対応する時短遊技状態との全ての組合せを前提とし、例えば、突然時短遊技状態Ａを留保中の状態で特殊外れ結果Ｂ（突然時短遊技状態Ｂに対応）となった場合は留保を実行しないなど、それぞれの組合せについて更新の有無を制御プログラムの中で規定しようとすると、組合せの数が増えるほど、制御プログラムが複雑化して作業負担の増大を招く懸念がある。この点、優先度を利用して更新の有無を判定することで、各時短遊技状態に対して優先度を設定するだけで足り、制御プログラムを簡単化することができる。さらには、事後的に設計変更が求められる場合でも、制御プログラムの全面的な変更が強いられず、優先度の設定を変更するだけで足りる。すなわち、設計変更を容易に行えるという利点もある。
【２８３９】
＜変形例３＞
上記第３の実施の形態の変形例３について図２６０～図２６８を参照しながら説明する。これらの図において第３の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。
【２８４０】
上記第３の実施の形態や各変形例では、留保上限値が１とされ、突然時短遊技状態を１個留保することが可能な構成としたが、本変形例では、複数個の突然時短遊技状態を留保することが可能に構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。
【２８４１】
＜突然時短遊技状態について＞
本変形例に係る突然時短遊技状態について図２６０（ａ）を参照しながら説明する。本変形例では、図２６０（ａ）に示すように、第２作動口６３への入賞期待値が異なるように突然時短遊技状態Ａ～Ｃが構成されている。具体的には、上記変形例２と同様に、突然時短遊技状態Ｃ＜突然時短遊技状態Ｂ＜突然時短遊技状態Ａの順で入賞期待値が高くなるように構成されている。なお、入賞期待値をこのような関係にするための構成例については上記変形例２で述べたため、説明を省略する。
【２８４２】
また、本変形例では、突然時短遊技状態Ａ～Ｃの上限回数が異なるように構成されている。具体的には、突然時短遊技状態Ｃ＜突然時短遊技状態Ｂ＜突然時短遊技状態Ａの順で上限回数が多くなるように構成されている。なお、上限回数を相違させることは必須の構成ではなく、上記変形例２のように突然時短遊技状態Ａ～Ｃで上限回数が等しい構成としてもよい。
【２８４３】
＜各種カウンタエリア３１４ｄについて＞
本変形例に係るＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄについて図２６０（ｂ）を参照しながら説明する。
【２８４４】
ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄは、ＲＡＭ３１４における記憶領域の一部に設定されるものであり、遊技の制御に関わる各種カウンタ値がセットされ、所定の更新

タイミングの都度、１ずつディクリメントするように値が書き換えられることで、ソフトカウンタとして使用されるものである。本変形例では、当該カウンタエリア３１４ｄに時短遊技状態用カウンタエリア５６０が含まれるように構成されている。この時短遊技状態用カウンタエリア５６０は時短遊技状態の残り回数をカウントするための領域として使用されるものである。

【２８４５】

時短遊技状態用カウンタエリア５６０には、滞在中の時短遊技状態における残り回数をカウントするための実行時短用エリア５６１と、留保中の時短遊技状態における残り回数をカウントするための留保時短用エリア５６２とが設けられている。このうち留保時短用エリア５６２には複数のカウンタエリアが設定され、具体的には、突然時短遊技状態の種別数に対応した数のカウンタエリアが確保されている。すなわち、第１留保時短用エリア５６２ａ、第２留保時短用エリア５６２ｂ、第３留保時短用エリア５６２ｃからなる３つのカウンタエリアが設定された状態となっている。

【２８４６】

＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞

本変形例に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理について図２６１（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による変動開始処理（図２２２）のステップＳｃ７１１で実行されるものであり、図２２７（ａ）の突然時短遊技状態の移行判定用処理に代えて実行されるものである。図２６１（ａ）において図２２７（ａ）と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２８４７】

先ずステップＳｃ１４０１では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｃ１４０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップＳｃ１４０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグをセットする。

【２８４８】

ステップＳｃ１４０２で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、現在の遊技状態が通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は、ステップＳｃ４３０１にて留保用処理を実行し、その後、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。留保用処理は、時短遊技状態の途中で特殊外れ結果になった場合に、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態を留保状態とするための処理である。

【２８４９】

＜留保用処理＞

ステップＳｃ４３０１の留保用処理について図２６２のフローチャートを参照しながら説明する。

【２８５０】

先ずステップＳｃ４４０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。本変形例では、突然時短遊技状態Ａ～Ｃに対応して留保用フラグＡ～Ｃが設定されており、例えば、留保用フラグＣが上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている場合には突然時短遊技状態Ｃの留保中であることを示すものとなっている。

【２８５１】

いずれの留保用フラグもセットされていない場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保中でない場合は、ステップＳｃ４４０２に進み、今回の特殊外れ結果に対応する留保用フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ａである場合は留保用フラグＡをセットする。

【２８５２】
ステップＳｃ４４０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄにおける留保時短用エリア５６２に、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態の上限回数に対応する値をセットする。より詳しくは、第１留保時短用エリア５６２ａ～第３留保時短用エリア５６２ｃのうち空き領域となっているエリアの最上位エリアに上記値をセットする。ステップＳｃ４４０１で否定判定した状況（突然時短遊技状態の留保中でない状況）で本ステップの処理を実行する場合、すべてのエリアが空き領域となっているため、第１留保時短用エリア５６２ａに上記値をセットする。
【２８５３】
ステップＳｃ４４０４では、今回の特殊外れ結果についてその発生順を記憶する。本変形例においてＲＡＭ３１４には、図２６１（ｂ）に示すように、上記発生順の情報を記憶するための記憶領域として発生順情報記憶エリア５６５が設定されている。この発生順情報記憶エリア５６５には、第１エリア５６５ａ、第２エリア５６５ｂ、第３エリア５６５ｃからなる複数の記憶領域が設定されている。これら第１エリア５６５ａ～第３エリア５６５ｃは特殊外れ結果の当選順（留保時短の発生順）に対応しており、具体的には、第１エリア５６５ａが最も早い当選順に対応し、第３エリア５６５ｃが最も遅い当選順に対応している。
【２８５４】
本ステップでは、第１エリア５６５ａ～第３エリア５６５ｃのうち空き領域となっているエリアの最上位エリアに今回の特殊外れ結果の種別に対応した種別情報を記憶する。いずれの突然時短遊技状態も留保しておらず、今回の特殊外れ結果への当選が時短遊技状態において最初の当選である場合は、第１エリア５６５ａに上記種別情報を記憶する。
【２８５５】
ステップＳｃ４４０５では、演出制御装置１４３への送信対象として留保コマンドを設定し、その後、留保用処理を終了する。留保コマンドは時短遊技状態の留保が発生したことを通知するものであり、当該コマンドには留保状態とされた時短遊技状態の種別を示す情報が含まれる。
【２８５６】
ステップＳｃ４４０１で肯定判定した場合（いずれかの留保用フラグがセットされている場合）、すなわち、突然時短遊技状態の留保状態である場合は、ステップＳｃ４４０６に進み、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態と同種の時短遊技状態を留保中であるか否かを判定する。この判定はＲＡＭ３１４の発生順情報記憶エリア５６５を参照して行ってもよいし、各種フラグ格納エリア３１４ｅの留保用フラグを参照して行ってもよい。例えば、発生順情報記憶エリア５６５を参照する場合であれば、第１エリア５６５ａ～第３エリア５６５ｃのいずれかに今回の特殊外れ結果の種別に対応した種別情報が記憶されているか否かを判定し、当該種別情報が記憶されている場合は同種の時短遊技状態を留保中であると認識する。
【２８５７】
同種の時短遊技状態を留保中でない場合は、ステップＳｃ４４０２に進み、今回の特殊外れ結果に対応する留保用フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。続くステップＳｃ４４０３では、上記留保時短用エリア５６２の第１留保時短用エリア５６２ａ～第３留保時短用エリア５６２ｃにおいて空き領域のエリアのうち最上位のエリアに上限回数に対応する値をセットする。例えば、第２留保時短用エリア５６２ｂ、第３留保時短用エリア５６２ｃが空き領域となっている場合は第２留保時短用エリア５６２ｂに上記値をセットする。
【２８５８】
ステップＳｃ４４０４では、発生順情報記憶エリア５６５の第１エリア５６５ａ～第３エリア５６５ｃにおいて空き領域のエリアのうち最上位のエリアに今回の特殊外れ結果の種別に対応した種別情報を記憶する。
【２８５９】

ステップＳｃ４４０６で肯定判定した場合（同種の時短遊技状態を留保中である場合）は、ステップＳｃ４４０２～ステップＳｃ４４０５の処理を実行することなく留保用処理を終了する。すなわち、同種の時短遊技状態を既に留保している場合は、その時短遊技状態の留保を継続しつつ、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態の留保を実行しない。

【２８６０】

＜変動表示時間の設定処理＞

本変形例に係る変動表示時間の設定処理について図２６３のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図２２２）のステップＳｃ７１２で実行されるものであり、図２２９の変動表示時間の設定処理に代えて実行されるものである。図２６３において図２２９と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２８６１】

ステップＳｃ１６０４で否定判定した場合（高確遊技状態でない場合）は、現在の遊技状態が時短遊技状態（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）であることを意味する。この場合はステップＳｃ４５０１にて今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合はステップＳｃ４５０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。

【２８６２】

いずれの留保用フラグもセットされていない場合は、ステップＳｃ４５０３に進み、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブルＡ（図２３２（ｂ））を取得する。この変動表示時間テーブルＡには選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ１（特殊リーチ外れＡ演出）のみが設定されている。すなわち、留保時短が存在しない状況で特殊外れ結果になった場合は、特殊リーチ外れＡ演出の実行に対応した変動パターンが選択されるように変動表示時間の抽選処理（ステップＳｃ１６０７）が実行される。

【２８６３】

ステップＳｃ４５０２で肯定判定した場合（いずれかの留保用フラグが設定されている場合）は、ステップＳｃ４５０４に進み、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブルＢ（図２３２（ｃ））を取得する。この変動表示時間テーブルＢには選択可能な変動パターンとして変動パターン２１Ｈ（完全外れ演出）又は変動パターンＺ２（特殊リーチ外れＢ演出）が設定されている。すなわち、留保時短が存在する状況で特殊外れ結果になった場合は、完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出に対応した変動パターンが選択されるように変動表示時間の抽選処理（ステップＳｃ１６０７）が実行される。

【２８６４】

なお、留保時短が存在する状況で特殊外れ結果となった場合に該当する事象としては、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態と同種の時短遊技状態が留保されておらず、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態が留保状態とされるものと、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態と同種の時短遊技状態が既に留保されており、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態が留保状態とされないものとがある。本変形例では、そのいずれにおいても上記変動表示時間テーブルＢを用いて変動表示時間（変動パターン）の抽選が行われる。すなわち、時短遊技状態への滞在中において最初の特殊外れ結果への当選については、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知されるものの、２度目以降の当選については留保の有無にかかわらず、図柄表示装置７５にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知されない。

【２８６５】

ステップＳｃ４５０１で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、ステップＳ

ｃ４５０５に進み、対応する時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。具体的には、今回の当否抽選の結果が大当たり結果である場合は大当たり用の変動表示時間テーブル（図２３２（ａ））を取得し、今回の当否抽選の結果が通常外れ結果である場合は通常外れ用の変動表示時間テーブル（図２３２（ｄ））を取得する。

【２８６６】

＜高頻度サポートモード更新用処理＞

本変形例に係る高頻度サポートモード更新用処理について図２６４のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図２２２）のステップＳｃ７１０で実行されるものであり、図２２６の高頻度サポートモード更新用処理に代えて実行されるものである。図２６４において図２２６と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２８６７】

ステップＳｃ１３０２で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、現在の遊技状態が時短遊技状態（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）である場合は、ステップＳｃ４６０１に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた実行時短用エリア５６１のカウンタ値ＳＣを更新する。具体的には、カウンタ値ＳＣを１減算する。これにより、滞在中の時短遊技状態の残り回数が１減算される。この場合の残り回数は、その時短遊技状態に滞在することが可能な特図遊技回の残回数ということができる。

【２８６８】

ステップＳｃ４６０２では、更新後のカウンタ値ＳＣが「０」であるか否かを判定する。カウンタ値ＳＣが「０」である場合、すなわち、滞在中の時短遊技状態での遊技回の実行回数が上限回数に到達している場合には、ステップＳｃ１３０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグをセットする。

【２８６９】

ステップＳｃ１３０５の実行後又はステップＳｃ４６０２で否定判定した場合（カウンタ値ＳＣが「０」でない場合）は、ステップＳｃ４６０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかの留保用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保中である場合は、ステップＳｃ４６０４に進み、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた留保時短用エリア５６２のカウンタ値ＹＣを更新する。

【２８７０】

ステップＳｃ４６０４について詳しくは、第１留保時短用エリア５６２ａ～第３留保時短用エリア５６２ｃのうち上限回数がセットされているエリア（値が「０」でないエリア）についてカウンタ値ＹＣを１減算する。例えば、カウンタ値ＹＣが「０」ではないエリアとして第１留保時短用エリア５６２ａ及び第２留保時短用エリア５６２ｂがある場合、それら各エリアについてそれぞれのカウンタ値ＹＣを更新する。これにより、留保中の各時短遊技状態についてその残り回数が１減算される。

【２８７１】

ステップＳｃ４６０５では、ステップＳｃ４６０４でカウンタ値ＹＣを更新したエリアのうち更新後の値が「０」となったエリアがあるか否かを判定する。更新後の値が「０」となったエリアがある場合は、ステップＳｃ４６０６に進み、そのエリアに対応する突然時短遊技状態の留保用フラグをクリアする。

【２８７２】

例えば、時短遊技状態中に特殊外れ結果Ｃとなって突然時短遊技状態Ｃを留保した後、特殊外れ結果Ａとなって突然時短遊技状態Ａを留保した場合において、ステップＳｃ４６０４の更新処理の結果、突然時短遊技状態Ｃの上限回数がセットされている第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値ＹＣが「０」となった場合には、突然時短遊技状態Ｃに対応する留保用フラグＣをクリアする。これにより、突然時短遊技状態Ｃの留保が終了する。なお、カウンタ値ＹＣが「０」になることで留保状態が終了する点において、上記ステ

ップＳｃ４６０４で更新される留保時短の残り回数は、留保状態を継続することが可能な特図遊技回の残回数ということができる。

【２８７３】

ステップＳｃ４６０７では、発生順情報記憶エリア５６５に記憶されている発生順を更新する。上記の例であれば、第１エリア５６５ａに記憶されている突然時短遊技状態Ｃの種別情報を消去し、第２エリア５６５ｂに記憶されている突然時短遊技状態Ａの種別情報を第１エリア５６５ａにシフトさせる。これにより、後発の突然時短遊技状態Ａの発生順が繰り上がり、最先の留保時短として把握される。

【２８７４】

ステップＳｃ４６０８では、留保時短用エリア５６２における第１留保時短用エリア５６２ａ～第３留保時短用エリア５６２ｃのうち更新後のカウンタ値ＹＣが「０」となったエリアよりも下位のエリアについてカウンタ値を上位のエリアにシフトさせる。上記の例であれば、第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値が「０」となるため、第２留保時短用リア５６２ｂのカウンタ値（突然時短遊技状態Ａの残り回数に対応する値）を第１留保時短用エリア５６２ａにシフトさせる。この際、第３留保時短用エリア５６２ｃの値が「０」でない場合には、当該エリアのカウンタ値を第２留保時短用リア５６２ｂにシフトさせる。ステップＳｃ４６０８の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

【２８７５】

ステップＳｃ４６０３で否定判定した場合（いずれの留保用フラグもセットされていない場合）は、留保時短用エリアを更新する必要がないため、ステップＳｃ４６０４以降の処理を実行することなく高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップＳｃ４６０５で否定判定した場合（更新後の値が「０」となったエリアがない場合）は、その時点での留保状況を維持するとしてステップＳｃ４６０６以降の処理を実行することなく高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

【２８７６】

＜突然時短遊技状態の第１移行用処理＞

本変形例に係る突然時短遊技状態の第１移行用処理について図２６５のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図２２０）のステップＳｃ５１１で実行されるものであり、図２３５の突然時短遊技状態の第１移行用処理に代えて実行されるものである。図２６５において図２３５と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２８７７】

先ずステップＳｃ４７０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。いずれの留保用フラグもセットされていない場合、すなわち、留保時短が存在しない場合は、ステップＳｃ１８０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。

【２８７８】

突然時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップＳｃ１８０３に進み、その種別に対応したサポートＢフラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、移行すべき突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａである場合はサポートＢ１フラグをセットする。

【２８７９】

ステップＳｃ４７０２では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた実行時短用エリア５６１に上限回数に対応する値をセットする。実行時短用エリア５６１は、滞在中の時短遊技状態における残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのカウンタ領域である。ステップＳｃ１８０５では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている突然時短開始用フラグをクリアし、ステップＳｃ１８０６では、演出制御装置１４３への送信対象として突然時短遊技状態開始コマンドを設定する。

【２８８０】

ステップＳｃ４７０１で肯定判定した場合（いずれかの留保用フラグがセットされている場合）、すなわち、留保時短が存在する場合は、ステップＳｃ４７０３にて突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する。突然時短遊技状態の第２移行用処理は、留保状態とされた突然時短遊技状態について移行を実施するための処理である。

【２８８１】

＜突然時短遊技状態の第２移行用処理＞

ステップＳｃ４７０３の突然時短遊技状態の第２移行用処理について図２６６のフローチャートを参照しながら説明する。

【２８８２】

先ずステップＳｃ４８０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。突然時短遊技状態の第２移行用処理は突然時短遊技状態が留保されている場合、すなわち、少なくとも現在の遊技状態が時短遊技状態である場合に実行されるため、ステップＳｃ４８０１の処理は、実質的に滞在中の時短遊技状態が終了したか否かを判定するものとなる。

【２８８３】

いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、滞在中の時短遊技状態が終了した場合は、ステップＳｃ４８０２にて最先の留保時短を把握する。具体的には、ＲＡＭ３１４の発生順記憶エリア５６５における第１エリア５６５ａに記憶されている種別情報を読み出して最初に当選した特殊外れ結果の種別を把握し、その把握した種別に対応する突然時短遊技状態を特定する。

【２８８４】

ステップＳｃ４８０３では、ステップＳｃ４８０２で把握した留保時短に対応するサポートＢフラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、最先の留保時短が突然時短遊技状態Ｂである場合はサポートＢ２フラグをセットする。

【２８８５】

ステップＳｃ４８０４では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値ＹＣを実行時短用エリア５６１にシフトさせる。ここで、第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値ＹＣは、滞在中の時短遊技状態において実行時短用エリア５６１のカウンタ値ＳＣとともに更新され、特図遊技回ごとに１ずつ減算されている。よって、上記シフトが行われるときのカウンタ値ＹＣは、滞在中の時短遊技状態において特殊外れ結果に当選した際の残り回数を、当該当選を契機として留保された突然時短遊技状態の本来の上限回数から差し引いたものとなる。つまり、上記第３の実施の形態や変形例１等における差分回数と同様のものとなる。

【２８８６】

ステップＳｃ４８０５では、第２留保時短用エリア５６２ｂ、第３留保時短用エリア５６２ｃに格納されている値をそれぞれ上位エリアにシフトさせる。すなわち、第２留保時短用エリア５６２ｂの値を第１留保時短用エリア５６２ａにシフトさせるとともに、第３留保時短用エリア５６２ｃの値を第２留保時短用エリア５６２ｂにシフトさせる。

【２８８７】

ステップＳｃ４８０６では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている留保用フラグのうち、ステップＳｃ４８０２で把握した留保時短に対応する留保用フラグをクリアする。続くステップＳｃ４８０７では、発生順情報記憶エリア５６５に記憶されている発生順を更新する。具体的には、第１エリア５６５ａに記憶されている種別情報を消去し、第２エリア５６５ｂ及び第３エリア５６５ｃに記憶されている種別情報をそれぞれ第１エリア５６５ａ及び第２エリア５６５ｂにシフトさせる。

【２８８８】

ステップＳｃ４８０８では、演出制御装置１４３への送信対象として突然時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、突然時短遊技状態の第２移行用処理を終了する。

【２８８９】

ステップＳｃ４８０１で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされて

いる場合）、すなわち、時短遊技状態に滞在中である場合は、留保時短についての移行を実施しないとしてステップＳｃ４８０２以降の処理を実行することなく突然時短遊技状態の第２移行用処理を終了する。

【２８９０】

＜時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて＞

時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて図２６７及び図２６８を参照しながら説明する。ここでは、通常時短遊技状態において特殊外れ結果Ａ、特殊外れ結果Ｃ、特殊外れ結果Ａ、特殊外れ結果Ｂの順で複数回、特殊外れ結果になった場合を例示する。便宜上、通常時短遊技状態の上限回数が１００回であるとして説明を行う。

【２８９１】

通常時短遊技状態において突然時短遊技状態の留保中でない状況で、例えば、３０回目の特図遊技回（タイミングｔ１）にて特殊外れ結果Ａになると、留保用フラグＡがセットされ、突然時短遊技状態Ａが留保状態とされる（図２６７（ｂ）、（ｃ））。この際、特殊外れ結果Ａ（突然時短遊技状態Ａ）の種別情報が発生順情報記憶エリア５６５の第１エリア５６５ａに記憶され、突然時短遊技状態Ａが最初に発生した留保時短として記憶される。

【２８９２】

また、図２６８（ａ）に示すように、突然時短遊技状態Ａの上限回数（例えば１００回）に対応する値が時短遊技状態用カウンタエリア５６０の第１留保時短用エリア５６２ａにセットされる。第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値は、滞在中の通常時短遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに更新される（図２６７（ｄ））。すなわち、上記カウンタ値（留保時短の残り回数）は、実行時短用エリア５６１のカウンタ値ＳＣ（滞在中の通常時短遊技状態の残り回数に対応）と並行して減数されていく。

【２８９３】

特殊外れ結果Ａになった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。この際、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ａに対応した停止結果が停止表示される。

【２８９４】

また、特殊リーチ外れＡ演出の終了後、同一の遊技回にて、例えば「ストック！！」等の文字画像５２７と第１留保用画像５２８とが表示される留保用演出が実行される。留保用演出の実行により、時短遊技状態の留保（ストック）が発生したことが報知される。次の特図遊技回からは第２留保用画像５２９が表示され、時短遊技状態の留保中であることが報知される。

【２８９５】

その後、例えば、上記通常時短遊技状態における６０回目の特図遊技回（タイミングｔ２）において特殊外れ結果Ｃになると、留保用フラグＣがセットされ、突然時短遊技状態Ｃが留保状態とされる（図２６７（ｂ）、（ｅ））。この際、特殊外れ結果Ｃ（突然時短遊技状態Ｃ）の種別情報が発生順情報記憶エリア５６５の第２エリア５６５ｂに記憶され、突然時短遊技状態Ｃが２番目に発生した留保時短として記憶される。

【２８９６】

また、図２６８（ｂ）に示すように、突然時短遊技状態Ｃの上限回数（例えば５０回）に対応する値が時短遊技状態用カウンタエリア５６０の第２留保時短用エリア５６２ｂにセットされる。第２留保時短用エリア５６２ｂのカウンタ値についても、滞在中の通常時短遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに更新される（図２６７（ｆ））。

【２８９７】

上記の際、特殊外れ結果への当選に対応して突然時短遊技状態が留保されるものの、特殊外れ結果Ｃになった特図遊技回において図柄表示装置７５では完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行される。すなわち、特殊外れ結果になったことが明示されず、新たな留保が発生したことを遊技者が認識不可又は認識困難な状態とされる。なお、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ｃに対応した停止結果が停止表示される。

【２８９８】
その後、例えば、上記通常時短遊技状態における７０回目の特図遊技回（タイミングｔ３）において再び特殊外れ結果Ａになったとする。この場合、既に突然時短遊技状態Ａが留保されていることにより、今回の特殊外れ結果Ａに対応する突然時短遊技状態Ａの留保が無効化される。すなわち、発生順情報記憶エリア５６５の情報や各留保時短用エリア５６２ａ～５６２ｃに格納されている値の書き換えは行われない。
【２８９９】
特殊外れ結果Ａに再当選した特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが非明示とされる。なお、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ａに対応した停止結果が停止表示される。
【２９００】
その後、上記通常時短遊技状態における８５回目の特図遊技回（タイミングｔ４）において特殊外れ結果Ｂになると、留保用フラグＢがセットされ、突然時短遊技状態Ｂが留保状態とされる（図２６７（ｂ）、（ｇ））。この際、特殊外れ結果Ｂ（突然時短遊技状態Ｂ）の種別情報が発生順情報記憶エリア５６５の第３エリア５６５ｃに記憶され、突然時短遊技状態Ｂが３番目に発生した留保時短として記憶される。
【２９０１】
また、図２６８（ｃ）に示すように、突然時短遊技状態Ｂの上限回数（例えば８０回）に対応する値が時短遊技状態用カウンタエリア５６０の第３留保時短用エリア５６２ｃにセットされる。第３留保時短用エリア５６２ｃのカウンタ値についても、滞在中の通常時短遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに更新される（図２６７（ｈ））。特殊外れ結果Ｂになった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知されない。
【２９０２】
その後、１００回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ５）になると、実行時短用エリア５６１の値が「０」であることに基づいてサポートフラグがクリアされ、滞在していた通常時短遊技状態が終了する。この場合、発生順情報記憶エリア５６５の第１エリア５６５ａが参照され、突然時短遊技状態Ａが最先の留保時短として把握される。そして、その把握した突然時短遊技状態Ａに対応するサポートＢ１フラグがセットされ、突然時短遊技状態Ａへの移行が実施される（図２６７（ｉ））。
【２９０３】
また、図２６８（ｄ）に示すように、時短遊技状態用カウンタエリア５６０において第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値（突然時短遊技状態Ａの残り回数に対応）が実行時短用エリア５６１にシフトされる。これにより、突然時短遊技状態Ａに滞在可能な特図遊技回の回数として、通常時短遊技状態の終了時における第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値がセットされる。この値は、突然時短遊技状態Ａの上限回数（１００回）から特殊外れ結果Ａへの当選時における通常時短遊技状態の残り回数（７０回）を減算した差分回数Ａ（３０回）となる（図２６７（ｉ））。
【２９０４】
さらに時短遊技状態用カウンタエリア５６０では、上記シフトに伴い、第２留保時短用エリア５６２ｂ及び第３留保時短用エリア５６２ｃの各カウンタ値がそれぞれ第１留保時短用エリア５６２ａ及び第２留保時短用エリア５６２ｂにシフトされる（図２６８（ｄ））。また、発生順情報記憶エリア５６５において第１エリア５６５ａの種別情報が消去され、第２エリア５６５ｂ及び第３エリア５６５ｃの各種別情報がそれぞれ第１エリア５６５ａ及び第２エリア５６５ｂにシフトされる。
【２９０５】
上記の際、１００回目の特図遊技回（滞在していた通常時短遊技状態の最終遊技回）では、図柄表示装置７５において放出用演出（図２４９（ｂ））が実行され、その後、突然時短遊技状態の開始演出が実行される。これにより、ストックされていた時短遊技状態の

発動が報知される。

【２９０６】

突然時短遊技状態Ａへの移行後、当該状態Ａの終了前であるタイミングｔ６において、第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値（突然時短遊技状態Ｃの残り回数に対応）が「０」になると、留保用フラグＣがクリアされる（図２６７（ｅ）、（ｆ））。これにより、突然時短遊技状態Ｃの留保状態が終了する。この場合、その時点で突然時短遊技状態Ａに滞在中となっているため、突然時短遊技状態Ｃへの移行は行われない。すなわち、突然時短遊技状態Ｃへの移行が生じないまま、その留保状態が終了することになる。この際、かかる留保状態の終了に対応した報知は行われず、遊技者が当該終了を認識不可又は認識困難な状態とされる。

【２９０７】

上記留保状態の終了に伴い時短遊技状態用カウンタエリア５６０では、図２６８（ｅ）に示すように、第２留保時短用エリア５６２ｂのカウンタ値（突然時短遊技状態Ｂの残り回数に対応）が第１留保時短用エリア５６２ａにシフトされる。また、発生順情報記憶エリア５６５では、第１エリア５６５ａの種別情報（突然時短遊技状態Ｃに対応）が消去され、第２エリア５６５ａの種別情報（突然時短遊技状態Ｂに対応）が第１エリア５６５ａにシフトされる。

【２９０８】

タイミングｔ７において突然時短遊技状態Ａが終了すると、発生順情報記憶エリア５６５の第１エリア５６５ａが参照され、突然時短遊技状態Ｂが最先の留保時短として把握される。そして、その把握した突然時短遊技状態Ｂに対応するサポートＢ２フラグがセットされ、突然時短遊技状態Ｂへの移行が実施される（図２６７（ｊ））。

【２９０９】

また、図２６８（ｆ）に示すように、時短遊技状態用カウンタエリア５６０において第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値（突然時短遊技状態Ｂの残り回数に対応）が実行時短用エリア５６１にシフトされる。これにより、突然時短遊技状態Ｂに滞在可能な特図遊技回の回数として、突然時短遊技状態Ａの終了時における第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値がセットされる。この値は、特殊外れ結果Ｂへの当選時における通常時短遊技状態の残り回数（１５回）と上記差分回数Ａ（３０回）との合計回数を突然時短遊技状態Ｂの上限回数（８０回）から減算した差分回数Ｂ（３５回）となる。

【２９１０】

上記の際、突然時短遊技状態Ａの最終遊技回では、図柄表示装置７５において放出用演出が実行された後、突然時短遊技状態の開始演出が実行される。これにより、ストックされていた時短遊技状態の発動が報知される。なお、本変形例では、突然時短遊技状態Ｂへの移行前において当該状態Ｂの留保（ストック）発生が明示されないため、放出用演出に代えて突然時短遊技状態Ａの終了演出が実行され、その後、突然時短遊技状態Ｂの開始演出が実行されてもよい。

【２９１１】

突然時短遊技状態Ｂへの移行後、３５回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ８）になると、突然時短遊技状態Ｂが終了する。この場合、図柄表示装置７５では時短遊技状態の終了演出が実行される。

【２９１２】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【２９１３】

複数の留保時短用エリア５６２ａ～５６２ｃを設け、時短遊技状態の留保を複数行うことが可能な構成とした。複数の留保が行われた場合、それら留保された時短遊技状態について順次に移行が果たされるため、多くの留保を生じさせるほど遊技者にとって有利になる。これにより、留保が生じるか否かだけでなく、いくつ留保できるかについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

【２９１４】
突然時短遊技状態（留保が可能な時短遊技状態）の種別数に対応した数の留保時短用エリア５６２ａ～５６２ｃを設け、留保数の上限数を上記種別数と同数に設定した。この場合、留保数が多大となって処理負荷の増大や記憶領域の逼迫を招いたりすることを抑制しながら、全ての突然時短遊技状態を同時に留保可能とすることができる。
【２９１５】
時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、当該結果に基づく留保時短の上限回数に対応するカウンタ値を留保時短用エリア５６２にセットし、遊技回が実行されるごとに、留保時短用エリア５６２のカウンタ値を実行時短用エリア５６１のカウンタ値とともに更新する構成とした。この場合、実行中の時短遊技状態の残り回数と留保状態の時短遊技状態の残り回数とを並行して更新することができ、それら両時短遊技状態の残り回数を同時に管理することが可能になる。
【２９１６】
特に留保された時短遊技状態について移行後の残り回数を差分回数とする構成において複数の留保を許容すると、それぞれの留保時短において移行タイミングが異なるため、差分回数が多様化し、その導出処理が複雑化することが懸念される。この点、本構成であることで、各留保時短の差分回数を簡単に導出することが可能になる。
【２９１７】
留保時短用エリア５６２で更新されるカウンタ値の更新結果が終了値となり、残り回数が０となることに応じて、当該カウンタ値が対応する留保時短の留保状態を終了させる構成とした。この場合、特殊外れ結果への当選時に滞在していた時短遊技状態の残り回数よりも、当該当選に対応する留保時短の残り回数（本来の上限回数）が少ない場合には、当該留保時短への移行を実施させずに留保状態を自動解除することができる。よって、特殊外れ結果への当選時において滞在時短の残り回数と留保時短の残り回数との比較や、その結果に基づく留保の有無判断を要することなく、留保時短用エリア５６２のカウンタ値をセットすることができ、処理構成を簡単化することが可能になる。
【２９１８】
複数の留保時短用エリア５６２ａ～５６２ｃを特殊外れ結果の当選順に対応させ、滞在時短が終了することに応じて、最も早い当選順に対応する第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値を滞在時短の残り回数を管理するための実行時短用エリア５６１にシフトさせる構成とした。このような構成であることにより、複数の留保が行われた場合において、それら留保の発生順に対応する順番で各留保時短への移行を順次に実行することができる。すなわち、留保の順番がそのまま移行の順番に反映されるため、第２作動口６３への入賞期待値が高い時短遊技状態を早い順番で留保させることで、特図当否抽選を受けやすく且つ持ち球の減りも抑えやすい状態を早く到来させることができ、遊技者が有利に遊技を進めることが可能になる。つまり、留保される時短遊技状態の順番によって、その後の遊技の展開に差異が生じるため、どのような順番で留保が発生するかに対しても遊技者を注目させることができ、興趣性を高めることが可能になる。
【２９１９】
時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合において、特殊リーチ外れＡ演出を実行して特殊外れ結果になったことを報知するものの、留保された突然時短遊技状態の種別については遊技者が認識不可又は認識困難な構成とした。このような構成とすることで、移行順に関する規則性を遊技者が仮に知っていたとしても、実際の移行順を分かりにくくすることができ、いずれの時短遊技状態に移行するのかを予測して楽しませることが可能になる。
【２９２０】
留保時短がない状態で特殊外れ結果となった場合に特殊リーチ外れＡ演出を実行して特殊外れ結果になったことを報知する一方で、留保時短がある状態で特殊外れ結果となった場合は完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出を実行して特殊外れ結果になったことを報知しない構成とした。すなわち、２回目以降の留保発生については非報知の状態とされる

ため、複数の留保が発生したこと自体、遊技者が分からないようにすることができ、留保の数や移行順を予測して楽しませることが可能になる。

【２９２１】

＜変形例４＞

上記第３の実施の形態の変形例４について図２６９～図２７４を参照しながら説明する。これらの図において第３の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２９２２】

上記変形例３では、突然時短遊技状態の留保上限数が突然時短遊技状態の種別数と同数となるように構成したが、本変形例では、突然時短遊技状態の留保可能数が突然時短遊技状態の種別数よりも多い数となるように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細について説明する。なお、本変形例に係る突然時短遊技状態は上記変形例３に係る突然時短遊技状態と同様である。

【２９２３】

＜各種カウンタエリア３１４ｄについて＞

本変形例に係るＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄについて図２６９を参照しながら説明する。図２６９（ａ）に示すように、上記各種カウンタエリア３１４ｄには、時短遊技状態の残り回数をカウントするための領域として時短遊技状態用カウンタエリア５６０が設定されている。時短遊技状態用カウンタエリア５６０には、滞在中の時短遊技状態における残り回数をカウントするための実行時短用エリア５６１と、留保中の時短遊技状態における残り回数をカウントするための留保時短用エリア５６２とが設けられている。

【２９２４】

留保時短用エリア５６２には複数のカウンタエリアが設定されている。詳しくは、突然時短遊技状態の種別数（３）より多い数のカウンタエリアが設定され、具体的には第１留保時短用エリア５６２ａ～第１０留保時短用エリア５６２ｊを有する１０個のカウンタエリアが設定されている。なお、カウンタエリアの数は１０個に限定されるものではなく、突然時短遊技状態の種別数より多い数であれば他の数であってもよい。

【２９２５】

また、図２６９（ｂ）に示すように、ＲＡＭ３１４には発生順情報記憶エリア５６５が設けられている。発生順情報記憶エリア５６５には、留保時短用エリア５６２のエリア数と同数の第１エリア５６５ａ～第１０エリア５６５ｊが設定されており、これら第１エリア５６５ａ～第１０エリア５６５ｊは特殊外れ結果の当選順（留保時短の発生順）に対応している。具体的には、第１エリア５６５ａが最も早い当選順に対応し、第１０エリア５６５ｊが最も遅い当選順に対応している。

【２９２６】

＜留保用処理＞

本変形例に係る留保用処理について図２７０のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による突然時短遊技状態の移行判定用処理（図２６１）のステップＳｃ４３０１で実行されるものであり、図２６２の留保用処理に代えて実行されるものである。

【２９２７】

先ずステップＳｃ５１０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。本変形例では、突然時短遊技状態Ａ～Ｃに対応して留保用フラグＡ～Ｃが設定されており、例えば、留保用フラグＣが上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている場合には突然時短遊技状態Ｃの留保中であることを示すものとなっている。

【２９２８】

いずれの留保用フラグもセットされていない場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保中でない場合は、ステップＳｃ５１０２に進み、今回の特殊外れ結果に対応する留保用フ

ラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ａである場合は留保用フラグＡをセットする。

【２９２９】

ステップＳｃ５１０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄにおける留保時短用エリア５６２に、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態の上限回数に対応する値をセットする。より詳しくは、第１留保時短用エリア５６２ａ～第１０留保時短用エリア５６２ｊのうち空き領域となっているエリアの最上位エリアに上記値をセットする。ステップＳｃ５１０１で否定判定した状況（突然時短遊技状態の留保中でない状況）で本ステップの処理を実行する場合、すべてのエリアが空き領域となっているため、第１留保時短用エリア５６２ａに上記値をセットする。

【２９３０】

ステップＳｃ５１０４では、今回の特殊外れ結果についてその発生順を記憶する。本ステップでは、発生順情報記憶エリア５６５の第１エリア５６５ａ～第１０エリア５６５ｊのうち空き領域となっているエリアの最上位エリアに今回の特殊外れ結果の種別に対応した種別情報を記憶する。ステップＳｃ５１０１で否定判定した状況（突然時短遊技状態の留保中でない状況）で本ステップの処理を実行する場合、すべてのエリアが空き領域となっているため、第１エリア５６５ａに上記種別情報を記憶する。

【２９３１】

ステップＳｃ５１０５では、演出制御装置１４３への送信対象として留保コマンドを設定し、その後、留保用処理を終了する。留保コマンドは時短遊技状態の留保が発生したことを通知するものであり、当該コマンドには留保状態とされた時短遊技状態の種別を示す情報が含まれる。

【２９３２】

ステップＳｃ５１０１で肯定判定した場合（いずれかの留保用フラグがセットされている場合）、すなわち、突然時短遊技状態の留保状態である場合は、ステップＳｃ５１０６に進み、上記留保時短用エリア５６２の第１留保時短用エリア５６２ａ～第１０留保時短用エリア５６２ｊにおいて空き領域のエリアが存在するか否かを判定する。空き領域のエリアが存在する場合は、ステップＳｃ５１０２に進み、今回の特殊外れ結果に対応する留保用フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。

【２９３３】

ステップＳｃ５１０３では、第１留保時短用エリア５６２ａ～第１０留保時短用エリア５６２ｊにおいて空き領域のエリアのうち最上位のエリアに上限回数に対応する値をセットする。例えば、第６留保時短用エリア５６２ｆ～第１０留保時短用エリア５６２ｊが空き領域となっている場合は第６留保時短用エリア５６２ｆに上記値をセットする。

【２９３４】

ステップＳｃ５１０４では、発生順情報記憶エリア５６５の第１エリア５６５ａ～第３エリア５６５ｃにおいて空き領域のエリアのうち最上位のエリアに今回の特殊外れ結果の種別に対応した種別情報を記憶する。

【２９３５】

ステップＳｃ５１０６で否定判定した場合（空き領域のエリアが存在しない場合）は、ステップＳｃ５１０２～ステップＳｃ５１０５の処理を実行することなく留保用処理を終了する。すなわち、突然時短遊技状態の留保数が既に留保上限値に到達している場合は、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態の留保を実行しない。

【２９３６】

本変形例において変動表示時間の設定処理は、上記変形例３に係る変動表示時間の設定処理（図２６３）と同様である。

【２９３７】

＜高頻度サポートモード更新用処理＞

本変形例に係る高頻度サポートモード更新用処理について図２７１のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図２２２）のステップＳｃ７１０で

実行されるものであり、図２６４の高頻度サポートモード更新用処理に代えて実行されるものである。図２７１において図２６４と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２９３８】

ステップＳｃ４６０２で否定判定した場合（実行時短用エリア５６１のカウンタ値ＳＣが「０」でない場合）又はステップＳｃ１３０５（時短終了用フラグのセット）の実行後は、ステップＳｃ４６０３にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかの留保用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保中である場合は、ステップＳｃ４６０４に進み、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた留保時短用エリア５６２のカウンタ値ＹＣを更新する。

【２９３９】

ステップＳｃ４６０５では、ステップＳｃ４６０４でカウンタ値ＹＣを更新したエリアのうち更新後の値が「０」となったエリアがあるか否かを判定する。更新後の値が「０」となったエリアがある場合は、ステップＳｃ５２０１に進み、更新後の値が「０」となったエリアの突然時短遊技状態と同種の時短遊技状態を留保中であるか否かを判定する。例えば、第４留保時短用エリア５６２ｄに突然時短遊技状態Ｃの上限回数がセットされた状態において、当該エリア５６２ｄのカウンタ値ＹＣがステップＳｃ４６０４の更新により「０」になった場合は、発生順情報記憶エリア５６５を参照し、他の留保として突然時短遊技状態Ｃの留保が存在するか否かを判定する。

【２９４０】

同種の時短遊技状態を留保中でない場合は、ステップＳｃ４６０６に進み、そのエリアに対応する突然時短遊技状態の留保用フラグをクリアする。上記の例であれば、突然時短遊技状態Ｃに対応する留保用フラグＣをクリアする。これにより、突然時短遊技状態Ｃの留保が終了する。

【２９４１】

ステップＳｃ４６０６の実行後又はステップＳｃ５２０１で肯定判定した場合（同種の時短遊技状態を留保中である場合）は、ステップＳｃ４６０７にて、留保が終了した突然時短遊技状態の種別情報が削除されるように発生順情報記憶エリア５６５の情報を更新する。続くステップＳｃ４６０８では、留保時短用エリア５６２において更新後のカウンタ値ＹＣが「０」となったエリアよりも下位のエリアについてカウンタ値を上位のエリアにシフトさせる。ステップＳｃ４６０８の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

【２９４２】

＜突然時短遊技状態の第２移行用処理＞

本変形例に係る突然時短遊技状態の第２移行用処理について図２７２を参照しながら説明する。この処理は、突然時短遊技状態の第１移行用処理（図２６５）のステップＳｃ４７０３で実行されるものであり、図２６６の突然時短遊技状態の第２移行用処理に代えて実行されるものである。図２７２において図２６６と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２９４３】

先ずステップＳｃ４８０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。突然時短遊技状態の第２移行用処理は突然時短遊技状態が留保されている場合に実行されるものであるところ（ステップＳｃ４７０１でＹＥＳ）、かかる留保は時短遊技状態への滞在中に生じるため、ステップＳｃ４８０１の処理は、実質的に滞在中の時短遊技状態が終了したか否かを判定するものとなる。

【２９４４】

いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、滞在中の時短遊技状態が終了した場合は、ステップＳｃ４８０２にて最先の留保時短を把握する。具体的には、

ＲＡＭ３１４の発生順記憶エリア５６５における第１エリア５６５ａに記憶されている種別情報を読み出して最初に当選した特殊外れ結果の種別を把握し、その把握した種別に対応する突然時短遊技状態を特定する。ステップＳｃ４８０３では、ステップＳｃ４８０２で把握した留保時短に対応するサポートＢフラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。

【２９４５】

ステップＳｃ４８０４では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値ＹＣを実行時短用エリア５６１にシフトさせる。ここで、第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値は、滞在中の時短遊技状態において実行時短用エリア５６１のカウンタ値ＳＣとともに更新され、特図遊技回ごとに１ずつ減算されている。よって、上記シフトが行われるときのカウンタ値ＹＣは、滞在中の時短遊技状態において特殊外れ結果に当選した際の残り回数を、当該当選を契機として留保された突然時短遊技状態の本来の上限回数から差し引いたものとなる。つまり、上記第３の実施の形態や変形例１等における差分回数と同様のものとなる。ステップＳｃ４８０５では、第２留保時短用エリア５６２ｂ～第１０留保時短用エリア５６２ｊのカウンタ値ＹＣをそれぞれ上位エリアにシフトさせる。

【２９４６】

ステップＳｃ５３０１では、ステップＳｃ４８０２で把握した留保時短と同種の時短遊技状態を留保中であるか否かを判定する。例えば、ステップＳｃ４８０２で把握した留保時短が突然時短遊技状態Ｂである場合は、発生順情報記憶エリア５６５を参照し、他の留保として突然時短遊技状態Ｂの留保が存在するか否かを判定する。

【２９４７】

同種の時短遊技状態を留保中でない場合は、ステップＳｃ４８０６に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている留保用フラグのうち、ステップＳｃ４８０２で把握した留保時短に対応する留保用フラグをクリアする。

【２９４８】

ステップＳｃ４８０６の実行後又はステップＳｃ５３０１で肯定判定した場合（同種の時短遊技状態を留保中である場合）は、ステップＳｃ４８０７にて、発生順情報記憶エリア５６５の情報を更新する。具体的には、第１エリア５６５ａの種別情報を削除し、第２エリア５６５ｂ以降の種別情報をそれぞれ上位エリアにシフトさせる。

【２９４９】

＜終了用演出設定処理＞

本変形例に係る終了用演出設定処理について図２７３のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置１４３による演出設定処理（図２４２）のステップＳｃ２５０９で実行されるものであり、図２４９（ａ）の終了用演出設定処理に代えて実行されるものである。図２７３において図２４９（ａ）と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２９５０】

なお、終了用演出設定処理は、主制御装置１６２から時短遊技状態終了コマンドを受信した場合に実行されるものであり、時短遊技状態の終了に合わせて実行されるものである。

【２９５１】

ステップＳｃ３１０１では、突然時短遊技状態の留保中であるか否かを判定する。留保中である場合は、ステップＳｃ５４０１に進み、終了する今回の時短遊技状態（終了時短）と移行する次回の時短遊技状態（移行時短）とが同種の時短遊技状態であるか否かを判定する。例えば、主制御装置１６２にて終了処理が実行される今回の時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａである場合には、最先の留保時短として移行が実施される時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａであるか否かを判定する。この判定は、例えば主制御装置１６２からの時短遊技状態終了コマンド及び留保コマンドに含まれる時短遊技状態の種別情報を参照することで行うことができる。

【２９５２】
終了時短と移行時短とが同種の時短遊技状態である場合は、ステップＳｃ５４０２に進み、残り回数の上乗せ演出を実行するように設定する。ここで、当該上乗せ演出について図２７４を参照しながら説明する。
【２９５３】
上記上乗せ演出を行うにあたっては、図２７４（ａ）に示すように、滞在時短の最終遊技回において図柄表示装置７５の表示画面Ｇに図柄列Ｚ１～Ｚ３を外れ結果の組み合わせで停止表示させる。この場合の停止表示は、特殊な停止形態を取るものではなく、外れ結果を報知するものとして、滞在時短における他の特図遊技回と同様に各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順番に停止表示させるものである。
【２９５４】
各図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させた後、図２７４（ｂ）に示すように、それら図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させた特図遊技回にて、例えば「＋３０回！！」等の文字からなる上乗せ画像５８１を表示する。これにより、時短遊技状態の残り回数が追加されたことが遊技者に報知される。なお、上乗せ画像５８１により報知される上乗せ回数は、差分回数（例えば３０回）に対応した回数である。
【２９５５】
上乗せ画像５８１は、確定表示時間の一部又は全部を利用して表示してもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで表示してもよい。その際、停止表示された図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去した上で上乗せ画像５８１を表示してもよいし、図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去せず、図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に上乗せ画像５８１が配置されるようにして表示してもよい。
【２９５６】
ステップＳｃ５４０２の実行後はステップＳｃ５４０３にて、残り回数カウンタエリアの値に差分回数に対応した値を加算する。これにより、次の突然時短遊技状態に移行した後の遊技では、図２７４（ｃ）に示すように、加算分が反映された残り回数画像５２３が表示される。
【２９５７】
ステップＳｃ５４０３の実行後は終了用演出設定処理を終了する。また、ステップＳｃ５４０１で否定判定した場合（終了時短と移行時短とが同種の時短遊技状態でない場合）は、ステップＳｃ３１０６にて放出用演出の設定処理を実行し、その後、終了用演出設定処理を終了する。
【２９５８】
＜時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて＞
時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて説明する。本変形例では、突然時短遊技状態の留保可能数が突然時短遊技状態の種別数よりも多い数に設定されている。このため、時短遊技状態への滞在中において同種の特別外れ結果に複数回当選した場合、それら各当選に対応する突然時短遊技状態がそれぞれ留保される。すなわち、同種の突然時短遊技状態について複数留保することができる。
【２９５９】
また、本変形例では、時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合に、その種別と当選順を認識できるようにして発生順情報記憶エリア５６５に情報が記憶され、留保時短の移行が実施される場合は、その記憶された当選順（留保時短の発生順）に従って当該移行が実施される。このため、滞在中の時短遊技状態が終了する場合において、その終了する時短遊技状態と、その直後に移行が実施される留保状態の時短遊技状態との種別が同じとなる事象が生じ得る。そのような場合、図柄表示装置７５では上乗せ演出（図２７４）が実行される。これにより、滞在中の時短遊技状態が延長されたかのような印象を遊技者に与えることができる。
【２９６０】
なお、終了時短と移行時短との種別が異なる場合は、上記第３の実施の形態や変形例１

等の場合と同様に、放出用演出が実行される。その後、突然時短遊技状態の開始演出が実行され、ストックされていた時短遊技状態の発動が報知される。

【２９６１】

＜変形例５＞

上記第３の実施の形態の変形例５について図２７５～図２８２を参照しながら説明する。これらの図において第３の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２９６２】

上記変形例３及び変形例４では、時短遊技状態中に発生した複数の留保時短についてその発生順に対応する順番で移行を実施する構成としたが、本変形例では、それとは異なる順番で移行を実施するように構成されている。なお、突然時短遊技状態の留保上限数は、上記変形例３と同様に突然時短遊技状態の種別数と同数に設定されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【２９６３】

＜突然時短遊技状態について＞

本変形例に係る突然時短遊技状態は、上記変形例２に係る突然時短遊技状態（図２５６（ａ））と同様になっている。図２５６（ａ）を援用して説明すると、本変形例に係る突然時短遊技状態Ａ～Ｃは第２作動口６３への入賞期待値が異なるものとなっており、具体的には、突然時短遊技状態Ｃ＜突然時短遊技状態Ｂ＜突然時短遊技状態Ａの順で入賞期待値が高くなるように構成されている。なお、入賞期待値をこのような関係とするための構成例については上記変形例２で述べたため、説明を省略する。

【２９６４】

また、突然時短遊技状態Ａ～Ｃの上限回数は共通となっており、例えば１００回に設定されている。なお、上限回数を共通化させることは必須の構成ではなく、上記変形例３のように突然時短遊技状態Ａ～Ｃで上限回数が相違する構成としてもよい。

【２９６５】

＜各種カウンタエリア３１４ｄについて＞

本変形例に係るＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄについて図２７５を参照しながら説明する。図２７５（ａ）に示すように、上記各種カウンタエリア３１４ｄには、時短遊技状態の残り回数をカウントするための領域として時短遊技状態用カウンタエリア６１０が設定されている。この時短遊技状態用カウンタエリア６１０には、滞在中の時短遊技状態における残り回数をカウントするための実行時短用エリア６１１と、留保中の時短遊技状態における残り回数をカウントするための留保時短用エリア６１２とが設けられている。

【２９６６】

留保時短用エリア６１２には複数のカウンタエリアが設定され、具体的には、突然時短遊技状態の種別数に対応した数のカウンタエリアが確保されている。すなわち、第１留保時短用エリア６１２ａ、第２留保時短用エリア６１２ｂ、第３留保時短用エリア６１２ｃからなる３つのカウンタエリアが設定された状態となっている。

【２９６７】

これら各留保時短用エリア６１２ａ～６１２ｃには、図２７５（ｂ）に示すように、突然時短遊技状態の種別が対応付けられている。具体的には、第１留保時短用エリア６１２ａは突然時短遊技状態Ａ用のカウンタエリアとなっており、第２留保時短用エリア６１２ｂは突然時短遊技状態Ｂ用のカウンタエリアとなっており、第３留保時短用エリア６１２ｃは突然時短遊技状態Ｃ用のカウンタエリアとなっている。

【２９６８】

また、各留保時短用エリア６１２ａ～６１２ｃには優先度が設定されている。図２７５（ｂ）では数値が小さいほど優先度が高いことを示しており、突然時短遊技状態Ｃ用の第３留保時短用エリア６１２ｃ＜突然時短遊技状態Ｂ用の第２留保時短用エリア６１２ｂ＜突然時短遊技状態Ａ用の第１留保時短用エリア６１２ａの順で順位が高くなるように優先

度が設定されている。
【２９６９】
　各留保時短用エリア６１２ａ～６１２ｃに対する時短遊技状態の種別の対応付けや優先度の設定を行うための構成は特に限定されるものではないが、例えば、そのような対応付けや優先度の情報をＲＯＭ３１３の所定領域に記憶したり、制御プログラムに組み込んだりすることで行うことができる。
【２９７０】
　なお、上記構成は、第１留保時短用エリア６１２ａ～第３留保時短用エリア６１２ｃ（各種カウンタエリア３１４ｄの記憶領域）に優先度を設定するものであるが、これら各エリアは突然時短遊技状態の種別と１対１で対応しているため、突然時短遊技状態Ａ～Ｃについて優先度を設定したものということもできる。
【２９７１】
　＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞
　本変形例に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理について図２７６（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による変動開始処理（図２２２）のステップＳｃ７１１で実行されるものであり、図２２７（ａ）の突然時短遊技状態の移行判定用処理に代えて実行されるものである。図２７６（ａ）において図２２７（ａ）と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【２９７２】
　先ずステップＳｃ１４０１では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｃ１４０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップＳｃ１４０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグをセットする。
【２９７３】
　ステップＳｃ１４０２で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、現在の遊技状態が通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は、ステップＳｃ６１０１にて留保用処理を実行し、その後、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。留保用処理は、時短遊技状態の途中で特殊外れ結果になった場合に、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態を留保状態とするための処理である。
【２９７４】
　＜留保用処理＞
　ステップＳｃ６１０１の留保用処理について図２７７（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。
【２９７５】
　先ずステップＳｃ６２０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。本変形例では、突然時短遊技状態Ａ～Ｃに対応して留保用フラグＡ～Ｃが設定されており、例えば、留保用フラグＣが上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている場合には突然時短遊技状態Ｃの留保中であることを示すように構成されている。
【２９７６】
　いずれの留保用フラグもセットされていない場合、すなわち、留保時短が存在しない場合は、ステップＳｃ６２０２に進み、今回の特殊外れ結果に対応する留保用フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ａである場合は留保用フラグＡをセットする。
【２９７７】
　ステップＳｃ６２０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄにおける留保

時短用エリア６１２に今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態の上限回数に対応する値をセットする。具体的には、第１留保時短用エリア６１２ａ～第３留保時短用エリア６１２ｃのうち今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態用のエリアに上記値をセットする。例えば、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ｃである場合は、図２７６（ｂ）に示すように、突然時短遊技状態Ｃ用の第３留保時短用エリア６１２ｃに突然時短遊技状態Ｃの上限回数（例えば１００回）に対応する値をセットする。

【２９７８】

ステップＳｃ６２０４では、演出制御装置１４３への送信対象として留保コマンドを設定し、その後、留保用処理を終了する。留保コマンドは時短遊技状態の留保が発生したことを通知するものであり、当該コマンドには留保状態とされた時短遊技状態の種別を示す情報が含まれる。

【２９７９】

ステップＳｃ６２０１で肯定判定した場合（いずれかの留保用フラグがセットされている場合）、すなわち、留保時短が存在する場合は、ステップＳｃ６２０５に進み、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態と同種の時短遊技状態を留保中であるか否かを判定する。本ステップでは、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅを参照し、今回の特殊外れ結果の種別に対応した留保用フラグが既にセットされている状況であれば、同種の時短遊技状態を留保中であると認識する。

【２９８０】

同種の時短遊技状態を留保中でない場合は、ステップＳｃ６２０２～ステップＳｃ６２０４の処理を実行する。すなわち、今回の特殊外れ結果に対応する留保用フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットするとともに、第１留保時短用エリア６１２ａ～第３留保時短用エリア６１２ｃのうち対応するエリアに今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態の上限回数に対応する値をセットする。

【２９８１】

ステップＳｃ６２０５で肯定判定した場合（同種の時短遊技状態を留保中である場合）は、ステップＳｃ６２０６に進み、対応する留保時短用エリア６１２の値を書き換える。すなわち、対応する留保時短用エリア６１２のカウンタ値として上限回数に対応する値を再セットする。例えば、突然時短遊技状態Ｃを留保中である状況で今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ｃとなった場合は、図２７７（ｂ１），（ｂ２）に示すように、第３留保時短用エリア６１２ｃのカウンタ値を上限回数に対応した値に変更する。これにより、留保状態とされている突然時短遊技状態Ｃの残り回数が増大され、換言すれば、突然時短遊技状態Ｃの留保可能期間が延長される。ステップＳｃ６２０６の実行後は留保用処理を終了する。

【２９８２】

＜変動表示時間の設定処理＞

本変形例に係る変動表示時間の設定処理は上記変形例３に係る変動表示時間の設定処理と同様になっている。図２６３を参照して説明すると、いずれの留保用フラグもセットされていない場合（ステップＳｃ４５０２で否定判定した場合）、すなわち、突然時短遊技状態の留保中でない状況で特殊外れ結果となった場合は、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブルＡ（図２３２（ｂ））を取得する。この変動表示時間テーブルＡには選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ１（特殊リーチ外れＡ演出）のみが設定されており、特殊リーチ外れＡ演出の実行に対応した変動パターンが選択されるように変動表示時間の抽選処理（ステップＳｃ１６０７）が実行される。

【２９８３】

また、いずれかの留保用フラグがセットされている場合（ステップＳｃ４５０２で肯定判定した場合）、すなわち、突然時短遊技状態の留保中である状況で特殊外れ結果となった場合は、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブルＢ（図２３２（ｃ））を取得する。この変動表示時間テーブルＢには選択可能な変動パターンとして変動パターン２１Ｈ（完全外れ演出）又は変動パターンＺ２（特殊リーチ外れＢ演出

）が設定されており、完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出に対応した変動パターンが選択されるように変動表示時間の抽選処理（ステップＳｃ１６０７）が実行される。

【２９８４】

なお、突然時短遊技状態の留保中である状況で特殊外れ結果となる場合には、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態と同種の時短遊技状態が留保されておらず、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態が留保される場合と、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態と同種の時短遊技状態が既に留保されており、対応する留保時短用エリア６１２に上限回数に対応する値が再セットされる場合とがある。本変形例では、そのいずれの場合も上記変動表示時間テーブルＢを用いて変動表示時間（変動パターン）の抽選が行われる。すなわち、時短遊技状態への滞在中において最初の特殊外れ結果への当選については、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが明示されるものの、２度目以降の当選については図柄表示装置７５にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが非明示とされる。

【２９８５】

＜高頻度サポートモード更新用処理＞

本変形例に係る高頻度サポートモード更新用処理について図２７８のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図２２２）のステップＳｃ７１０で実行されるものであり、図２２６の高頻度サポートモード更新用処理に代えて実行されるものである。図２７８において図２２６と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２９８６】

ステップＳｃ１３０２で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、現在の遊技状態が時短遊技状態（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）である場合は、ステップＳｃ６３０１に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた実行時短用エリア５６１のカウンタ値ＳＣを更新する。具体的には、カウンタ値ＳＣを１減算する。これにより、滞在中の時短遊技状態の残り回数が１減算される。この場合の残り回数は、その時短遊技状態に滞在することが可能な特図遊技回の残回数ということができる。

【２９８７】

ステップＳｃ６３０２では、更新後のカウンタ値ＳＣが「０」であるか否かを判定する。カウンタ値ＳＣが「０」である場合、すなわち、滞在中の時短遊技状態での遊技回の実行回数が上限回数に到達している場合には、ステップＳｃ１３０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグをセットする。

【２９８８】

ステップＳｃ１３０５の実行後又はステップＳｃ６３０２で否定判定した場合（カウンタ値ＳＣが「０」でない場合）は、ステップＳｃ６３０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかの留保用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保中である場合は、ステップＳｃ６３０４に進み、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた留保時短用エリア６１２のカウンタ値ＹＣを更新する。

【２９８９】

ステップＳｃ６３０４について詳しくは、第１留保時短用エリア６１２ａ～第３留保時短用エリア６１２ｃのうち上限回数がセットされているエリア（値が「０」でないエリア）を対象としてカウンタ値ＹＣを１減算する。例えば、カウンタ値ＹＣが「０」ではないエリアとして第１留保時短用エリア６１２ａ及び第２留保時短用エリア６１２ｂが存在する場合は、それら各エリアについてそれぞれカウンタ値ＹＣを更新する。これにより、留保中の各時短遊技状態についてその残り回数が１減算される。なお、ステップＳｃ６３０４の実行タイミングにて既にカウンタ値が「０」となっているエリア（上記例では第３留保時短用エリア６１２ｃ）についてはカウンタ値ＹＣを「０」のままで維持する。

【２９９０】
ステップＳｃ６３０５では、ステップＳｃ６３０４でカウンタ値ＹＣを更新したエリアのうち更新後の値が「０」となったエリアがあるか否かを判定する。更新後の値が「０」となったエリアがある場合は、ステップＳｃ６３０６に進み、そのエリアに対応する突然時短遊技状態の留保用フラグをクリアする。
【２９９１】
例えば、第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値を更新した結果、その値が「０」になった場合には、突然時短遊技状態Ａに対応する留保用フラグＡをクリアする。これにより、突然時短遊技状態Ａの留保が終了する。なお、カウンタ値ＹＣが「０」になることで留保状態が終了する点において、上記ステップＳｃ６３０４で更新されるカウンタ値ＹＣ（留保時短の残り回数）は、留保状態を継続することが可能な特図遊技回の残回数ということができる。ステップＳｃ６３０６の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。
【２９９２】
ステップＳｃ６３０３で否定判定した場合（いずれの留保用フラグもセットされていない場合）は、留保時短用エリアを更新する必要がないため、ステップＳｃ６３０４以降の処理を実行することなく高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップＳｃ６３０５で否定判定した場合（更新後の値が「０」となったエリアがない場合）は、留保中の突然時短遊技状態について留保を継続するとしてステップＳｃ６３０６の処理を実行することなく高頻度サポートモード更新用処理を終了する。
【２９９３】
＜突然時短遊技状態の第１移行用処理＞
本変形例に係る突然時短遊技状態の第１移行用処理について図２７９のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図２２０）のステップＳｃ５１１で実行されるものであり、図２３５の突然時短遊技状態の第１移行用処理に代えて実行されるものである。図２７９において図２３５と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【２９９４】
先ずステップＳｃ６４０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。いずれの留保用フラグもセットされていない場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保中でない場合は、ステップＳｃ１８０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。
【２９９５】
突然時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップＳｃ１８０３に進み、その種別に対応したサポートＢフラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、移行すべき突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａである場合はサポートＢ１フラグをセットする。
【２９９６】
ステップＳｃ６４０２では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた実行時短用エリア６１１に上限回数に対応する値をセットする。実行時短用エリア６１１は、滞在中の時短遊技状態における残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのカウンタ領域である。ステップＳｃ１８０５では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている突然時短開始用フラグをクリアし、ステップＳｃ１８０６では、演出制御装置１４３への送信対象として突然時短遊技状態開始コマンドを設定する。
【２９９７】
ステップＳｃ６４０１で肯定判定した場合（いずれかの留保用フラグがセットされている場合）、すなわち、突然時短遊技状態の留保中である場合は、ステップＳｃ６４０３にて突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する。突然時短遊技状態の第２移行用処理は、留保状態とされていた突然時短遊技状態について移行を実施するための処理である。

【２９９８】
＜突然時短遊技状態の第２移行用処理＞
ステップＳｃ６４０３の突然時短遊技状態の第２移行用処理について図２８０（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。
【２９９９】
先ずステップＳｃ６５０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。突然時短遊技状態の第２移行用処理は突然時短遊技状態が留保されている場合に実行されるものであるところ（ステップＳｃ６４０１でＹＥＳ）、かかる留保は時短遊技状態への滞在中に生じるため、ステップＳｃ６５０１の処理は、実質的に滞在中の時短遊技状態が終了したか否かを判定するものとなる。
【３０００】
いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、滞在中の時短遊技状態が終了した場合は、ステップＳｃ６５０２に進み、留保状態の突然時短遊技状態のうち最上位の優先度に対応する突然時短遊技状態を把握する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた第１留保時短用エリア６１２ａ～第３留保時短用エリア６１２ｃにおいて、そのカウンタ値が「０」でないエリア（残り回数をカウント中のエリア）を対象として優先度が最も高いエリアを把握し、その把握したエリアに対応する突然時短遊技状態を最上位の優先度に対応する突然時短遊技状態として特定する。例えば、第２留保時短用エリア６１２ｂ及び第３留保時短用エリア６１２ｃにてカウンタ値が「０」でない場合であれば、優先度が上位の第２留保時短用エリア６１２ｂに対応する突然時短遊技状態Ｂを優先度が最も高い突然時短遊技状態として特定する。
【３００１】
なお、留保用フラグに優先度を設定しておき、その優先度に基づいて最上位の優先度に対応する突然時短遊技状態を把握する構成としてもよい。例えば、留保用フラグＡ～Ｃに対して第１留保時短用エリア６１２ａ～第３留保時短用エリア６１２ｃと同順位の優先度を設定しておき、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている留保用フラグのうちから最上位の優先度が設定された留保用フラグを把握することで、最上位の優先度に対応する突然時短遊技状態を特定することができる。
【３００２】
ステップＳｃ６５０３では、ステップＳｃ６５０２で把握した突然時短遊技状態に対応するＢフラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、把握した突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Ｂである場合はサポートＢ２フラグをセットする。
【３００３】
ステップＳｃ６５０４では、第１留保時短用エリア６１２ａ～第３留保時短用エリア６１２ｃにおいてそのカウンタ値が「０」でないエリアを対象とし、優先度が最も高いエリアのカウンタ値を実行時短用エリア６１１にシフトさせる。例えば、図２８０（ｂ）に示すように、第２留保時短用エリア６１２ｂ及び第３留保時短用エリア６１２ｃにてカウンタ値が「０」でない場合であれば、第２留保時短用エリア６１２ｂのカウンタ値を実行時短用エリア６１１にシフトさせる。
【３００４】
このように本変形例では、滞在中の時短遊技状態が終了した場合に、その時点で留保されている突然時短遊技状態のうち最上位の優先度が設定された突然時短遊技状態のサポートＢフラグがセットされるとともに、最上位の優先度が設定された留保時短用エリア６１２のカウンタ値が実行時短用エリア６１１にセットされる。すなわち、複数の突然時短遊技状態が留保されている場合、予め定められた優先度に基づいて移行の順番が決定されるものとなっている。
【３００５】
ここで、第２留保時短用エリア６１２ｂａのカウンタ値ＹＣは、滞在中の時短遊技状態において実行時短用エリア６１１のカウンタ値ＳＣとともに更新され、特図遊技回ごとに

１ずつ減算されている。よって、上記シフトが行われるときのカウンタ値ＹＣは、滞在中の時短遊技状態において特殊外れ結果に当選した際の残り回数を、当該当選を契機として留保された突然時短遊技状態の本来の上限回数から差し引いたものとなる。つまり、上記第３の実施の形態や変形例１等における差分回数と同様のものとなる。

【３００６】

ステップＳｃ６５０５では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている留保用フラグのうち、ステップＳｃ６５０２で把握した留保時短に対応する留保用フラグをクリアする。続くステップＳｃ６５０６では、演出制御装置１４３への送信対象として突然時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、突然時短遊技状態の第２移行用処理を終了する。

【３００７】

ステップＳｃ６５０１で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、時短遊技状態に滞在中である場合は、留保時短についての移行を実施しないとしてステップＳｃ６５０２以降の処理を実行することなく突然時短遊技状態の第２移行用処理を終了する。

【３００８】

＜時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて＞

時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて図２８１及び図２８２を参照しながら説明する。ここでは、通常時短遊技状態において特殊外れ結果Ｃ、特殊外れ結果Ｂ、特殊外れ結果Ａ、特殊外れ結果Ｂの順で複数回、特殊外れ結果になった場合を例示する。便宜上、通常時短遊技状態の上限回数が１００回であるとして説明を行う。

【３００９】

通常時短遊技状態において留保時短がない状況で、例えば１０回目の特図遊技回（タイミングｔ１）にて特殊外れ結果Ｃになると、留保用フラグＣがセットされ、突然時短遊技状態Ｃが留保状態とされる（図２８１（ｂ）、（ｃ））。また、図２８２（ａ）に示すように、突然時短遊技状態Ｃの上限回数（例えば１００回）に対応する値が時短遊技状態用カウンタエリア６１０の第３留保時短用エリア６１２ｃにセットされる。第３留保時短用エリア６１２ｃのカウンタ値は、滞在中の通常時短遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに更新される（図２８１（ｄ））。すなわち、上記カウンタ値（留保時短の残り回数）は、実行時短用エリア６１１のカウンタ値ＳＣ（滞在中の通常時短遊技状態の残り回数に対応）と並行して減数されていく。

【３０１０】

特殊外れ結果Ｃになった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。この際、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ｃに対応した停止結果が停止表示される。

【３０１１】

また、特殊リーチ外れＡ演出の終了後、同一の遊技回にて、例えば「ストック！！」等の文字画像５２７と第１留保用画像５２８とが表示される留保用演出が実行される。留保用演出の実行により、時短遊技状態の留保（ストック）が発生したことが報知される。次の特図遊技回からは第２留保用画像５２９が表示され、時短遊技状態の留保中であることが報知される。

【３０１２】

その後、例えば、上記通常時短遊技状態における３０回目の特図遊技回（タイミングｔ２）にて特殊外れ結果Ｂになると、留保用フラグＢがセットされ、突然時短遊技状態Ｂが留保状態とされる（図２８１（ｂ）、（ｅ））。また、図２８２（ｂ）に示すように、突然時短遊技状態Ｂの上限回数（例えば１００回）に対応する値が時短遊技状態用カウンタエリア６１０の第２留保時短用エリア６１２ｂにセットされる。第２留保時短用エリア６１２ｂのカウンタ値についても、滞在中の通常時短遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに更新される（図２８１（ｆ））。

【３０１３】

上記の際、特殊外れ結果への当選に対応して突然時短遊技状態が留保されるものの、特殊外れ結果Ｂになった特図遊技回において図柄表示装置７５では完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行される。すなわち、特殊外れ結果になったことが明示されず、新たな留保が発生したことを遊技者が認識不可又は認識困難な状態とされる。なお、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ｂに対応した停止結果が停止表示される。

【３０１４】

その後、例えば、上記通常時短遊技状態における６０回目の特図遊技回（タイミングｔ３）において特殊外れ結果Ａになると、留保用フラグＡがセットされ、突然時短遊技状態Ａが留保状態とされる（図２８１（ｂ）、（ｇ））。また、図２８２（ｃ）に示すように、突然時短遊技状態Ａの上限回数（例えば１００回）に対応する値が時短遊技状態用カウンタエリア６１０の第１留保時短用エリア６１２ａにセットされる。第１留保時短用エリア６１２ａのカウンタ値についても、他のエリアと同様に滞在中の通常時短遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに更新される（図２８１（ｈ））。

【３０１５】

上記の際、特殊外れ結果Ａになった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが非明示とされる。なお、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ａに対応した停止結果が停止表示される。

【３０１６】

その後、例えば、上記通常時短遊技状態における８０回目の特図遊技回（タイミングｔ４）において特殊外れ結果Ｂになったとする。突然時短遊技状態Ｂを既に留保している状態で再び特殊外れ結果Ｂとなったことになるが、この場合は、突然時短遊技状態Ｂの留保状態が継続されつつ（図２８１（ｅ））、第２留保時短用エリア６１２ｂに上限回数（例えば１００回）に対応する値が再セットされる（図２７８（ｄ））。すなわち、第２留保時短用エリア６１２ｂのカウンタ値が上限回数に対応する値に復帰され、留保されている突然時短遊技状態Ｂの残り回数が増大する。

【３０１７】

特殊外れ結果Ｂに再当選した特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが非明示とされる。なお、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ｂに対応した停止結果が停止表示される。

【３０１８】

その後、１００回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ５）になると、実行時短用エリア６１１の値が「０」であることに基づいてサポートフラグがクリアされ、滞在していた通常時短遊技状態が終了する。この場合、各種カウンタエリア３１４ｄの留保時短用エリア６１２が参照され、留保状態の突然時短遊技状態のうち優先度が最も高い突然時短遊技状態への移行が実施される。

【３０１９】

具体的には、突然時短遊技状態Ａに対応するサポートＢ１フラグがセットされるとともに、時短遊技状態用カウンタエリア６１０において第１留保時短用エリア６１２ａのカウンタ値（突然時短遊技状態Ａの残り回数に対応）が実行時短用エリア６１１にシフトされる（図２８２（ｅ））。つまり、特殊外れ結果への当選順としては最先ではないものの、優先度が最上位の突然時短遊技状態Ａへの移行が他の突然時短遊技状態よりも先行して実施される（図２８１（ｉ））。

【３０２０】

突然時短遊技状態Ａへの移行後、当該状態Ａの終了前であるタイミングｔ６において、第３留保時短用エリア６１２ｃのカウンタ値（突然時短遊技状態Ｃの残り回数に対応）が「０」になると、留保用フラグＣがクリアされる（図２８１（ｃ）、（ｄ））。これにより、突然時短遊技状態Ｃの留保状態が終了する。この場合、その時点で突然時短遊技状態Ａに滞在中となっているため、突然時短遊技状態Ｃへの移行は行われない。すなわち、突然時短遊技状態Ｃへの移行が生じないまま、その留保状態が終了することになる。この際

、かかる留保状態の終了に対応した報知は行われず、遊技者が当該終了を認識不可又は認識困難な状態とされる。

【３０２１】

タイミングｔ７において突然時短遊技状態Ａが終了すると、各種カウンタエリア３１４ｄの留保時短用エリア６１２が参照され、留保状態の突然時短遊技状態のうち優先度が最も高い突然時短遊技状態への移行が実施される。この際、突然時短遊技状態Ｂの優先度が最上位となるため、突然時短遊技状態Ｂへの移行が実施される。

【３０２２】

すなわち、突然時短遊技状態Ｂに対応するサポートＢ２フラグがセットされるとともに、時短遊技状態用カウンタエリア６１０において第２留保時短用エリア６１２ｂのカウンタ値（突然時短遊技状態Ａの残り回数に対応）が実行時短用エリア６１１にシフトされる（図２８２（ｆ））。第２留保時短用エリア６１２ｂのカウンタ値は、特殊外れ結果Ｂへの再当選時における通常時短遊技状態の残り回数（２０回）と上記差分回数Ａ（６０回）との総和を突然時短遊技状態Ｂの上限回数（１００回）から減算した差分回数Ｂ（２０回）となる。

【３０２３】

突然時短遊技状態Ｂへの移行後、２０回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ８）になると、突然時短遊技状態Ｂが終了する。この場合、図柄表示装置７５では時短遊技状態の終了演出が実行される。

【３０２４】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【３０２５】

突然時短遊技状態Ａ～Ｃ（留保が可能な複数種の時短遊技状態）のそれぞれに予め優先度を設定し、複数の留保が行われた場合にその優先度に対応した順序で移行が行われるように構成した。この場合、特殊外れ結果への当選順にかかわらず、突然時短遊技状態の種別に対応した順番に移行させることができ、各突然時短遊技状態の特性を踏まえて移行順を設定することが可能になる。例えば、本変形例のように、第２作動口６３への入賞期待値が高い突然時短遊技状態Ａの優先度を高くすることで、複数の留保時短が存在する場合に突然時短遊技状態Ａの発動順を早めることができる。これにより、特図当否抽選を受けやすく且つ持ち球の減りも抑えやすい状態を早く到来させることができ、遊技者にとって遊技しやすい構成とすることができる。

【３０２６】

また、遊技機設計時の作業負担を軽減できるという効果も期待できる。すなわち、留保が可能な時短遊技状態の全ての組合せについてその移行順を１つ１つ制御プログラムの中で規定しようとすると、組合せの数が増えるほど、制御プログラムが複雑化して作業負担の増大を招く懸念がある。この点、優先度を利用して移行順を制御することで、各時短遊技状態に対して優先度を設定するだけで足り、制御プログラムを簡単化することができる。さらには、事後的に設計変更が求められる場合でも、制御プログラムの全面的な変更が強いられず、優先度の設定を変更するだけで足りる。すなわち、移行順の変更や時短遊技状態の追加等の設計変更の要望が生じても簡単に対応できるという利点もある。

【３０２７】

時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、当該結果に基づく留保時短の上限回数に対応するカウンタ値を留保時短用エリア６１２にセットし、遊技回が実行されるごとに、留保時短用エリア６１２のカウンタ値を実行時短用エリア６１１のカウンタ値とともに更新する構成とした。この場合、実行中の時短遊技状態の残り回数と留保状態の時短遊技状態の残り回数とを並行して更新することができ、それら両時短遊技状態の残り回数を同時に管理することが可能になる。

【３０２８】

特に優先度に基づいて移行順を制御する構成では、留保中の時短遊技状態よりも優先度

が上位の時短遊技状態に対応する特殊外れ結果に当選することで、移行順の入れ替わりが生じて移行タイミングが変動するため、各留保時短の差分回数の導出処理が複雑化することが懸念される。この点、本構成であることで、各留保時短の差分回数を簡単に導出することが可能になる。

【３０２９】

留保時短用エリア６１２ａ～６１２ｃに突然時短遊技状態Ａ～Ｃの種別を対応させるとともに、それら留保時短用エリア６１２ａ～６１２ｃに優先度を設定する構成とした。この場合、滞在時短の終了時においてカウンタ値がセットされている留保時短用エリア６１２のうち優先度が最上位のエリアの更新結果を実行時短用エリア６１１にシフトさせることで、優先度に応じた順番での移行制御を簡単に行うことができる。

【３０３０】

＜変形例６＞

上記第３の実施の形態の変形例６について図２８３～図２９１を参照しながら説明する。これらの図において第３の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３０３１】

上記変形例５では、突然時短遊技状態（留保が可能な時短遊技状態）を対象に優先度が設定されるが、本変形例では、他の時短遊技状態も含めて優先度が設定されている。なお、突然時短遊技状態の留保上限数は、上記変形例５と同様に突然時短遊技状態の種別数と同数に設定されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【３０３２】

＜時短遊技状態について＞

本変形例に係る時短遊技状態について図２８３及び図２８４を参照しながら説明する。図２８３（ａ）に示すように、本変形例では時短遊技状態として、通常時短遊技状態と突然時短遊技状態Ａと突然時短遊技状態Ｂとが設定されている。なお、通常時短遊技状態を１種類にしたり、突然時短遊技状態を２種類にしたりすることは必須の構成ではなく、上記変形例１等のように通常時短遊技状態を２種類以上にしたり、突然時短遊技状態を３種類以上にしたりしてもよい。

【３０３３】

上記各時短遊技状態では第２作動口６３への入賞期待値に差異が設けられている。具体的には、突然時短遊技状態Ａにおける第２作動口６３への入賞期待値が、通常時短遊技状態及び突然時短遊技状態Ｂよりも高くなるように構成されている。入賞期待値をこのような関係とする構成は特に限定されるものではなく、例えば、各時短遊技状態における普図遊技回及び役物開閉遊技の態様を図２８４に示す構成とすることで実現することができる。

【３０３４】

図２８４（ａ）に示すように、各時短遊技状態でのサポート当選確率を等しくした上で、突然時短遊技状態Ａにおける普図遊技回の変動表示時間を通常時短遊技状態及び突然時短遊技状態Ｂのそれよりも短くし、突然時短遊技状態Ａにおいて単位時間当たりのサポート当選回数（サポート抽選の実行回数）が他の時短遊技状態よりも多くなるようにする。また、図２８４（ｂ）に示すように、突然時短遊技状態Ａでの普電役物６３ａの開放期間を通常時短遊技状態及び突然時短遊技状態Ｂのそれよりも長くし、突然時短遊技状態Ａにおいて役物開閉遊技が実施された場合の第２作動口６３への入賞可能期間が他の時短遊技状態よりも長くなるようにする。

【３０３５】

上記の構成により、第２作動口６３への入賞について突然時短遊技状態Ａが最も発生しやすくなる。この場合、第２作動口６３への入賞に基づく賞球の払い出しを頻繁に受けやすくなるため、持ち球の減りを好適に抑えつつ、第２作動口６３に対応する第２特図の当否抽選を受けることができ、遊技者にとって最も有利な時短遊技状態（最も望ましい時短遊技状態）となる。

【３０３６】
　また、図２８３（ａ）に示すように、通常時短遊技状態の上限回数が突然時短遊技状態Ａ及び突然時短遊技状態Ｂのそれよりも多くなるように構成されている。例えば、通常時短遊技状態の上限回数が１５０回に設定され、突然時短遊技状態Ａ及び突然時短遊技状態Ｂの上限回数が１００回に設定されている。なお、上限回数を相違させることは必ずしも必要ではなく、これら時短遊技状態において上限回数が等しい構成としてもよい。
【３０３７】
　図２８３（ｂ）に示すように、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態Ａ及び突然時短遊技状態Ｂにおいて、それぞれに対し優先度が設定されている。図２８３（ｂ）では数値が小さいほど優先度が高いことを示しており、突然時短遊技状態Ｂ＜通常時短遊技状態＜突然時短遊技状態Ａの順で順位が高くなるように優先度が設定されている。これら優先度を示す優先度情報は、ＲＯＭ３１３の優先度情報記憶エリア５５１（図２５６（ｂ））に時短遊技状態の種別と対応付けて記憶されている。
【３０３８】
　＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞
　本変形例に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理について図２８５のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による変動開始処理（図２２２）のステップＳｃ７１１で実行されるものであり、図２７６（ａ）の突然時短遊技状態の移行判定用処理に代えて実行されるものである。図２８５において図２７６（ａ）と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【３０３９】
　先ずステップＳｃ１４０１では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｃ１４０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。
【３０４０】
　いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合は、ステップＳｃ６８０１に進み、今回の特殊外れ結果が対応する時短遊技状態（対応時短）が滞在中の時短遊技状態（滞在時短）と同種であるか否かを判定する。より詳しくは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている特殊外れ種別フラグ及びサポートフラグに基づいて対応時短及び滞在時短の種別を把握するとともに、それら把握した種別が合致するか否かを判定する。例えば、通常時短遊技状態に滞在している状況で特殊外れ結果Ａ（突然時短遊技状態Ａに対応する特殊外れ結果）になった場合は本ステップを否定判定し、突然時短遊技状態Ｂに滞在している状況で特殊外れ結果Ｂ（突然時短遊技状態Ｂに対応する特殊外れ結果）になった場合は本ステップを肯定判定する。
【３０４１】
　対応時短が滞在時短と同種の時短遊技状態でない場合は、ステップＳｃ６８０２にて滞在時短の優先度を把握する。具体的には、ＲＡＭ３１４の優先度情報記憶エリア５５１を参照し、上記ステップＳｃ６８０１で把握した滞在時短の種別に基づいて滞在時短の優先度を特定する。
【３０４２】
　ステップＳｃ６８０３では対応時短の優先度を把握する。具体的には、上記優先度情報記憶エリア５５１を参照し、上記ステップＳｃ６８０１で把握した対応時短の種別に基づいて対応時短の優先度を特定する。
【３０４３】
　ステップＳｃ６８０４では、ステップＳｃ６８０２で把握した滞在時短の優先度とステップＳｃ６８０３で把握した滞在時短の優先度とを比較し、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位であるか否かを判定する。対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位である場合は、ステップＳｃ１４０３にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突

然時短開始用フラグをセットし、その後、突然時短遊技状態の移行判定用を終了する。突然時短開始用フラグは、突然時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、この場合は対応時短への移行を実施すべきであることを示すものとなる。

【３０４４】

ステップＳｃ６８０４で否定判定した場合（対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位でない場合）は、ステップＳｃ６１０１にて留保用処理を実行し、その後、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。留保用処理は、時短遊技状態の途中で特殊外れ結果になった場合に、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態を留保状態とするための処理である。

【３０４５】

ステップＳｃ６８０１で肯定判定した場合（対応時短が滞在時短と同種の時短遊技状態である場合）は、ステップＳｃ６１０１に進み、留保用処理を実行する。すなわち、滞在時短と同種の時短遊技状態に対応する特殊外れ結果になった場合は、当該特殊外れ結果が対応する時短遊技状態（対応時短）を留保状態とするように制御する。

【３０４６】

＜変動表示時間の設定処理＞

本変形例に係る変動表示時間の設定処理について図２８６のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図２２２）のステップＳｃ７１２で実行されるものであり、図２６３の変動表示時間の設定処理に代えて実行されるものである。図２８６において図２６３と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【３０４７】

ステップＳｃ１６０４で否定判定した場合（高確遊技状態でない場合）は、現在の遊技状態が時短遊技状態（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）であることを意味する。この場合はステップＳｃ６９０１にて今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合はステップＳｃ６０２に進み、ＲＡＭ３１４の上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。

【３０４８】

現在の遊技状態が時短遊技状態である状況で突然時短開始用フラグがセットされている場合とは、滞在時短の途中で当選した特殊外れ結果に対応する時短遊技状態（対応時短）に移行すべき状況であることを意味する。この場合は、ステップＳｃ６９０３に進み、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブルＡ（図２３２（ｂ））を取得する。この変動表示時間テーブルＡには選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ１（特殊リーチ外れＡ演出）のみが設定されている。

【３０４９】

よって、滞在時短の途中で当該滞在時短よりも優先度が上位の時短遊技状態に対応する特殊外れ結果に当選した場合には、特殊リーチ外れＡ演出の実行に対応した変動パターンが選択されるように変動表示時間の抽選処理（ステップＳｃ１６０７）が実行される。すなわち、当該特殊外れ結果に当選した特図遊技回にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知されるように制御される。

【３０５０】

ステップＳｃ６９０２で否定判定した場合（突然時短開始用フラグがセットされていない場合）、すなわち、滞在時短の途中で当選した特殊外れ結果に対応する時短遊技状態（対応時短）の優先度が滞在時短と同位であるか、滞在時短よりも下位である場合は、ステップＳｃ６９０４に進み、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブルＢ（図２３２（ｃ））を取得する。この変動表示時間テーブルＢには選択可能な変動パターンとして変動パターン２１Ｈ（完全外れ演出）又は変動パターンＺ２（特殊リーチ外れＢ演出）が設定されており、今回の特殊外れ結果が対応する対応時短の優先度が

滞在時短の優先度以下である場合は、完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出に対応した変動パターンが選択されるように変動表示時間の抽選処理（ステップＳｃ１６０７）が実行される。つまり、特殊外れ結果になったことが非明示とされる。

【３０５１】

ステップＳｃ６９０１で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、大当たり結果又は通常外れ結果であることを意味する。この場合はステップＳｃ４５０５に進み、対応する時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。具体的には、今回の当否抽選の結果が大当たり結果である場合は大当たり用の変動表示時間テーブル（図２３２（ａ））を取得し、今回の当否抽選の結果が通常外れ結果である場合は通常外れ用の変動表示時間テーブル（図２３２（ｄ））を取得する。

【３０５２】

ステップＳｃ６９０３、ステップＳｃ６９０４又はステップＳｃ４５０５の実行後はステップＳｃ１６０７にて、それら各ステップで取得した動表示時間テーブルを用い、変動表示時間（変動パターン）の抽選処理を実行する。その後、ステップＳｃ１６０８以降の処理を実行する。

【３０５３】

＜突然時短遊技状態の第１移行用処理＞

本変形例に係る突然時短遊技状態の第１移行用処理について図２８７のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図２２０）のステップＳｃ５１１で実行されるものであり、図２７９の突然時短遊技状態の第１移行用処理に代えて実行されるものである。図２８７において図２７９と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【３０５４】

先ずステップＳｃ７１０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。突然時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップＳｃ７１０２にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。

【３０５５】

いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合は、時短遊技状態である状況で優先度が上位の時短遊技状態に対応する特殊外れ結果に当選したことを意味する。この場合は、ステップＳｃ７１０３に進み、そのセットされているサポートフラグ、すなわち、滞在時短のサポートフラグをクリアする。これにより滞在時短が終了する。このように、滞在時短の途中で優先度が上位の対応時短に対応する特殊外れ結果に当選した場合、言い換えれば、途中当選の対応時短よりも滞在時短の優先度が下位である場合は、その滞在時短を途中で強制終了させる。

【３０５６】

ステップＳｃ７１０３の実行後又はステップＳｃ７１０２で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされておらず、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合）は、ステップＳｃ１８０３に進み、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態のサポートＢフラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、移行すべき突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａである場合はサポートＢ１フラグをセットする。

【３０５７】

なお、今回の特殊外れ結果が時短遊技状態である状況で発生したものである場合（ステップＳｃ７１０２で肯定判定した場合）は、滞在時短を途中終了させた後、直ちに今回の特殊外れ結果が対応する時短遊技状態が開始されることになる。すなわち、優先度が上位の時短遊技状態に対応する特殊外れ結果に途中当選した場合は、その対応時短が滞在時短に割り込んで実施される。

【３０５８】

ステップＳｃ６４０２では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた

実行時短用エリア６１１に上限回数に対応する値をセットする。実行時短用エリア６１１は、滞在中の時短遊技状態における残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのカウンタ領域である。ステップＳｃ１８０５では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている突然時短開始用フラグをクリアし、ステップＳｃ１８０６では、演出制御装置１４３への送信対象として突然時短遊技状態開始コマンドを設定する。

【３０５９】

ステップＳｃ１８０６の実行後又はステップＳｃ７１０１で否定判定した場合（突然時短開始用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｃ７１０４にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかの留保用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保中である場合は、ステップＳｃ６４０３にて突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する。突然時短遊技状態の第２移行用処理は、留保状態とされていた突然時短遊技状態について移行を実施するための処理である。

【３０６０】

ステップＳｃ６４０３の実行後又はステップＳｃ７１０４で否定判定した場合（いずれの留保用フラグもセットされていない場合）は、突然時短遊技状態の第１移行用処理を終了する。

【３０６１】

＜時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて＞

時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて図２８８～図２９２を参照しながら説明する。

【３０６２】

先ず、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ａ（突然時短遊技状態Ａに対応）になった場合について図２８８及び図２８９を参照しながら説明する。例えば、通常時短遊技状態における１１０回目の特図遊技回（タイミングｔ１）において特殊外れ結果Ａになると、滞在時短である通常時短遊技状態の優先度と、対応時短である突然時短遊技状態Ａの優先度とが比較される。この場合、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位であるため、対応時短への移行が優先される。すなわち、通常時短遊技状態が途中終了され、突然時短遊技状態Ａへの移行が実施される。

【３０６３】

特殊外れ結果Ａになった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される（図２８９（ａ））。この際、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ａに対応した停止結果が停止表示される。

【３０６４】

また、それまでの時短遊技状態（通常時短遊技状態）よりも第２作動口６３への入賞期待値が高い時短遊技状態（突然時短遊技状態Ａ）に切り替わったことに対応させて、図柄表示装置７５にて昇格演出が実行される。本変形例では、上記入賞期待値又はその高低を示唆する指標として時短遊技状態のレベル値が設定されており、時短遊技状態においては、当該レベル値に対応する報知としてのレベル報知画像６２１が図柄表示装置７５に表示されるように構成されている。図２８９（ａ）には、一例として通常時短遊技状態にレベル１が対応付けられている場合を示している。

【３０６５】

上記昇格演出では、図２８９（ｂ）に示すように、例えば「レベルアップ」の文字表示等からなる昇格報知画像６２２が図柄表示装置７５に表示されるとともに、レベル報知画像６２１により示されるレベル値がレベル１からレベル２（上位レベル）に変更される。これにより、時短遊技状態の格上げが遊技者に報知される。

【３０６６】

昇格演出は、特殊外れ結果Ａになった特図遊技回における変動表示時間の残りを利用して実行されてもよいし、確定表示時間の一部又は全部を利用して実行されてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを

跨いで実行されてもよい。その際、停止表示された図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去した上で昇格演出が実行されてもよいし、図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去せず、図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に昇格報知画像６２２が配置されるようにして実行されてもよい。なお、変動表示時間を利用して昇格演出を実行する場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３が特殊外れ結果の組合せで停止表示された後に昇格演出が開始されるようにするとよい。

【３０６７】

上記のように昇格演出が実行された後は、次回以降の特図遊技回においても、引き続きレベル２を示す状態のレベル報知画像６２１が表示される（図２８９（ｃ））。レベル２を示す状態のレベル報知画像６２１の表示は、突然時短遊技状態Ａに滞在中において継続して実行される。

【３０６８】

上記の際、時短遊技状態の残り回数を報知する残り回数画像５２３については、突然時短遊技状態Ａの残り回数には対応しない値を報知するように表示される。詳しくは、通常時短遊技状態の上限回数を基準とし、通常時短遊技状態が途中終了されずに継続していたと仮定した場合の残り回数に対応する値を報知するように表示される。

【３０６９】

例えば、通常時短遊技状態における１１０回目（残り４０回）の特図遊技回で突然時短遊技状態Ａへの移行が行われた場合は、突然時短遊技状態Ａの初回目の特図遊技回（通常時短遊技状態の開始から見て１１１回目の特図遊技回）において「残り３９回」を報知するように残り回数画像５２３が表示される。これにより、通常時短遊技状態がその途中でレベルアップし、そのレベルアップした状態が通常時短遊技状態の上限回数の範囲内で継続可能なように遊技者に感受させる。

【３０７０】

その後、通常遊技状態の開始から見て１５０回目の特図遊技回（タイミングｔ２）になると、残り回数画像５２３が「ラスト」と表示され、その特図遊技回が時短遊技状態の最終遊技回であるかのように報知される（図２８９（ｄ））。また、当該遊技回の特図当否抽選の結果が通常外れ結果である場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３が完全外れの組合せで停止表示され、通常外れ結果が報知される。

【３０７１】

但し、上記特図遊技回は内部的に突然時短遊技状態Ａの途中遊技回（突然時短遊技状態Ａの開始から見て４０回目の特図遊技回）であり、その後も時短遊技状態が継続する状態となっている。これに対応させて図柄表示装置７５では、図柄列Ｚ１～Ｚ３が完全外れの組合せで停止表示された後、継続演出が実行される。継続演出では、例えば「まだまだ！」の表示画像等からなる継続報知画像６２３が図柄表示装置７５に表示され、これにより時短遊技状態の継続が報知される（図２８９（ｅ））。

【３０７２】

継続演出は、上記特図遊技回における変動表示時間の残りを利用して実行されてもよいし、確定表示時間の一部又は全部を利用して実行されてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで実行されてもよい。その際、停止表示された図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去した上で昇格演出が実行されてもよいし、図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去せず、図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に昇格報知画像６２２が配置されるようにして実行されてもよい。

【３０７３】

その後、次の特図遊技回では、残り回数画像５２３が「残り？回」と表示され、残り回数を遊技者が認識不可又は認識困難な状態とされる（図２８９（ｆ））。すなわち、滞在している突然時短遊技状態Ａの残り回数が報知されず、当該回数が非明示な状態とされる。この状態はその後の特図遊技回においても継続される。これにより、時短遊技状態の終了タイミングが分からないようにして遊技者のドキドキ感を煽ったり、時短遊技状態がいつまで続くかを予測しながら遊技する楽しみを付加したりすることができる。

【３０７４】

なお、突然時短遊技状態Ａの残り回数を非明示な状態とするに際しては、残り回数画像５２３が表示されない構成としてもよい。つまり、残り回数画像５２３が「ラスト」と表示された特図遊技回の後、その次の特図遊技回において残り回数画像５２３が消去される構成としてもよい。

【３０７５】

その後、例えば、突然時短遊技状態における７０回目の特図遊技回（タイミングｔ３）において特殊外れ結果Ａになると、留保用フラグＡがセットされ、その特殊外れ結果Ａへの当選に対応した突然時短遊技状態Ａが留保状態とされる（図２８８（ｂ）、（ｃ））。この場合、図柄表示装置７５では完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが明示されない。なお、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ａに対応した停止結果が停止表示される。

【３０７６】

その後、突然時短遊技状態Ａの最終遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ４）になると、滞在中の突然時短遊技状態Ａが終了する。これに伴い、留保されていた後発の突然時短遊技状態Ａの留保状態が解除され、当該時短遊技状態への移行が実施される。つまり、実質的に突然時短遊技状態Ａが継続する状態となる。

【３０７７】

上記の際、移行が実施される突然時短遊技状態Ａの残り回数は、その突然時短遊技状態Ａの上限回数（例えば１００回）から先行の突然時短遊技状態Ａの残り回数（３０回）を減算した差分回数（７０回）となる。この場合も残り回数画像５２３において「残り？回」の表示が継続され、残り回数が非明示とされる。

【３０７８】

後発の突然時短遊技状態Ａへの移行後、当該遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数が所定回数（例えば１０回）になると（タイミングｔ５）、「残り１０回」の残り回数画像５２３が表示され、滞在時短の残り回数が報知される（図２８９（ｇ））。このように滞在時短の残り回数が所定回数以下になることに応じて、滞在時短の残り回数を明示する状態に切り替えることで、時短遊技状態が突然終了した印象となって遊技者が困惑することを好適に抑制することができる。

【３０７９】

そして、後発の突然時短遊技状態Ａにおいて最終遊技回が終了すると（タイミングｔ５）、当該突然時短遊技状態Ａが終了する。この場合、図柄表示装置７５では時短遊技状態の終了演出が実行される。

【３０８０】

なお、上記では、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ａになった場合を例示したが、突然時短遊技状態Ｂである状況で特殊外れ結果Ａになった場合も同様の流れとなる。すなわち、特殊外れ結果Ａになった特図遊技回において突然時短遊技状態Ｂが途中終了され、突然時短遊技状態Ａへの移行が実施される。

【３０８１】

次に、突然時短遊技状態Ａである状況で特殊外れ結果Ｂ（突然時短遊技状態Ｂに対応）になった場合について図２９０を参照しながら説明する。

【３０８２】

本例では、滞在中の時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａであるため、図柄表示装置７５では、Ｌｖ２のレベル報知画像６２１が表示される（図２９０（ｅ））。そして、例えば、突然時短遊技状態Ａにおける７０回目の特図遊技回（タイミングｔ１）において特殊外れ結果Ｂになると、滞在時短である突然時短遊技状態Ａの優先度と、対応時短である突然時短遊技状態Ｂの優先度とが比較される。この場合、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも下位であるため、滞在時短の継続が優先される。すなわち、突然時短遊技状態Ａが継続され、突然時短遊技状態Ｂが留保状態とされる（図２９０（ａ）～（ｄ））。

【３０８３】

特殊外れ結果Ｂになった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行される（図２９０（ｆ））。すなわち、通常外れ結果になったように報知され、特殊外れ結果になったことが明示されない。但し、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ｂに対応した停止結果が停止表示される。なお、図２９０（ｆ）には特殊リーチ外れＢ演出が実行された場合を示している。

【３０８４】

その後、突然時短遊技状態Ａの最終遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ２）になると、滞在していた突然時短遊技状態Ａが終了し、留保されていた突然時短遊技状態Ｂへの移行が実施される（図２９０（ａ）～（ｄ））。この場合の突然時短遊技状態Ｂの残り回数は、突然時短遊技状態Ｂの上限回数（例えば１００回）から突然時短遊技状態Ａの残り回数（３０回）を減算した差分回数（７０回）となる。

【３０８５】

上記の際、それまでの時短遊技状態（突然時短遊技状態Ａ）よりも第２作動口６３への入賞期待値が低い時短遊技状態（突然時短遊技状態Ｂ）に切り替わったことに対応させて、図柄表示装置７５にて降格演出が実行される。この降格演出では、図２９０（ｈ）に示すように、例えば「レベルダウン」の文字表示等からなる降格報知画像６２４が図柄表示装置７５に表示されるとともに、レベル報知画像６２１により示されるレベル値がレベル２からレベル１（下位レベル）に変更される。これにより、時短遊技状態の格下げが遊技者に報知される。

【３０８６】

降格演出は、特殊外れ結果Ｂになった特図遊技回における変動表示時間の残りを利用して実行されてもよいし、確定表示時間の一部又は全部を利用して実行されてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで実行されてもよい。その際、停止表示された図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去した上で降格演出が実行されてもよいし、図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去せず、図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に降格報知画像６２４が配置されるようにして実行されてもよい。なお、変動表示時間を利用して降格演出を実行する場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３により通常外れ結果が報知された後に降格演出が開始されるようにするとよい。

【３０８７】

上記のように降格演出が実行された後は、次回以降の特図遊技回においても、引き続きレベル１を示す状態のレベル報知画像６２１が表示される（図２９０（ｉ））。また、残り回数画像５２３が「残り？回」と表示され、突然時短遊技状態Ｂの残り回数が非明示とされる。そして、突然時短遊技状態Ｂの残り回数が所定回数（例えば１０回）になると、「残り１０回」の残り回数画像５２３が表示され、滞在時短の残り回数が報知される。

【３０８８】

その後、突然時短遊技状態Ｂの最終遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ３）になると、突然時短遊技状態Ｂが終了する。この場合、図柄表示装置７５では時短遊技状態の終了演出が実行される。

【３０８９】

次に、通常遊技状態である状況で特殊外れ結果Ｂ（突然時短遊技状態Ｂに対応）になった場合について図２９１を参照しながら説明する。

【３０９０】

本例では、滞在中の時短遊技状態が突然時短遊技状態Ｂであるため、図柄表示装置７５では、Ｌｖ１のレベル報知画像６２１が表示される（図２９１（ｅ））。そして、例えば、通常時短遊技状態における６８回目の特図遊技回（タイミングｔ１）において特殊外れ結果Ｂになると、滞在時短である通常時短遊技状態の優先度と、対応時短である突然時短遊技状態Ｂの優先度とが比較される。この場合、対応時短の優先度と滞在時短の優先度とが同位であるため、滞在時短の継続が優先される。すなわち、通常時短遊技状態が継続され、突然時短遊技状態Ｂが留保状態とされる（図２９１（ａ）～（ｄ））。

【３０９１】
特殊外れ結果Ｂになった特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出が実行される（図２９１（ｆ））。すなわち、通常外れ結果になったように報知され、特殊外れ結果になったことが明示されない。但し、特図用表示部４３では特殊外れ結果Ｂに対応した停止結果が停止表示される。なお、図２９１（ｆ）には特殊リーチ外れＢ演出が実行された場合を示している。
【３０９２】
その後、通常時短遊技状態の最終遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ２）になると、滞在していた通常時短遊技状態が終了し、留保されていた突然時短遊技状態Ｂへの移行が実施される（図２９１（ａ）～（ｄ））。この場合の突然時短遊技状態Ｂの残り回数は、突然時短遊技状態Ｂの上限回数（例えば１００回）から通常時短遊技状態の残り回数（８２回）を減算した差分回数（１８回）となる。
【３０９３】
次の特図遊技回（突然時短遊技状態Ｂの初回目遊技回）では、残り回数画像５２３が「残り？回」と表示され、突然時短遊技状態Ｂの残り回数が非明示とされる。そして、突然時短遊技状態Ｂの残り回数が所定回数（例えば１０回）になると、「残り１０回」の残り回数画像５２３が表示され、滞在時短の残り回数が報知される。
【３０９４】
その後、突然時短遊技状態Ｂの最終遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ３）になると、突然時短遊技状態Ｂが終了する。この場合、図柄表示装置７５では時短遊技状態の終了演出が実行される。
【３０９５】
上記の際、それまでの時短遊技状態（突然時短遊技状態Ａ）よりも第２作動口６３への入賞期待値が低い時短遊技状態（突然時短遊技状態Ｂ）に切り替わったことに対応させて、図柄表示装置７５にて降格演出が実行される。この降格演出では、図２９１（ｈ）に示すように、例えば「レベルダウン」の文字表示等からなる降格報知画像６２４が図柄表示装置７５に表示されるとともに、レベル報知画像６２１により示されるレベル値がレベル２からレベル１（下位レベル）に変更される。これにより、時短遊技状態の格下げが遊技者に報知される。
【３０９６】
降格演出は、特殊外れ結果Ｂになった特図遊技回における変動表示時間の残りを利用して実行されてもよいし、確定表示時間の一部又は全部を利用して実行されてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで実行されてもよい。その際、停止表示された図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去した上で降格演出が実行されてもよいし、図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像を消去せず、図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に降格報知画像６２４が配置されるようにして実行されてもよい。なお、変動表示時間を利用して降格演出を実行する場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３により通常外れ結果が報知された後に降格演出が開始されるようにするとよい。
【３０９７】
上記のように降格演出が実行された後は、次回以降の特図遊技回においても、引き続きレベル１を示す状態のレベル報知画像６２１が表示される（図２９１（ｉ））。また、残り回数画像５２３が「残り？回」と表示され、突然時短遊技状態Ｂの残り回数が非明示とされる。
【３０９８】
その後、突然時短遊技状態Ｂへの移行後、その最終遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングｔ３）になると、突然時短遊技状態Ｂが終了する。この場合、図柄表示装置７５では時短遊技状態の終了演出が実行される。
【３０９９】

なお、上記では、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ｂになった場合を例示したが、突然時短遊技状態Ｂである状況で特殊外れ結果Ｂになった場合も同様の流れとなる。すなわち、特殊外れ結果Ｂになった特図遊技回において滞在中の突然時短遊技状態Ｂが継続され、後発の突然時短遊技状態Ｂが留保状態とされる。

【３１００】

ここで、本変形例に係る構成において時短遊技状態の継続や切り替えについてまとめると、図２９２に示すとおりとなる。

【３１０１】

通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ａになった場合（事象Ａ）は、特殊外れ結果Ａが対応する突然時短遊技状態Ａの優先度が通常時短遊技状態の優先度よりも上位であることにより、通常時短遊技状態が途中終了され、突然時短遊技状態Ａへの移行が実行される。

【３１０２】

通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ｂになった場合（事象Ｂ）は、特殊外れ結果Ｂが対応する突然時短遊技状態Ｂの優先度が通常時短遊技状態の優先度よりも下位であることにより、通常時短遊技状態が継続され、突然時短遊技状態Ｂが留保状態とされる。この場合、上限回数への到達により通常時短遊技状態が終了した後、突然時短遊技状態Ｂへの移行が実施される。

【３１０３】

突然時短遊技状態Ａである状況で特殊外れ結果Ｂになった場合（事象Ｃ）は、突然時短遊技状態Ｂの優先度が突然時短遊技状態Ａの優先度よりも下位であることにより、突然時短遊技状態Ａが継続され、突然時短遊技状態Ｂが留保状態とされる。この場合、上限回数への到達により突然時短遊技状態Ａが終了した後、突然時短遊技状態Ｂへの移行が実施される。

【３１０４】

突然時短遊技状態Ｂである状況で特殊外れ結果Ａになった場合（事象Ｄ）は、突然時短遊技状態Ａの優先度が突然時短遊技状態Ｂの優先度よりも上位であることにより、突然時短遊技状態Ｂが途中終了され、突然時短遊技状態Ａへの移行が実行される。

【３１０５】

ちなみに突然時短遊技状態Ａである状況や突然時短遊技状態Ｂである状況で通常大当たり結果になった場合は、それら各突然時短遊技状態と通常時短遊技状態との優先度にかかわらず開閉実行モードへの移行が実行され、当該モードの終了後、通常時短遊技状態への移行が実行される。

【３１０６】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【３１０７】

突然時短遊技状態Ｂ＜通常時短遊技状態＜突然時短遊技状態Ａの順で順位が高くなるように優先度を設定し、通常遊技状態である状況で特殊外れ結果Ｂになった場合には、突然時短遊技状態Ｂへの移行に対する制限として当該移行を留保し、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ａになった場合には、上記制限を付加することなく突然時短遊技状態Ａへの移行を直ちに行う構成とした。すなわち、滞在時短の種別と途中当選した特殊外れ結果が対応する時短遊技状態との組合せによって移行に制限を加えたり、加えなかったりするため、当該組合せに応じてその後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、特定遊技状態に移行するか否かだけでなく、どの組合せとなるかについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【３１０８】

上記の際、第２作動口６３への入賞期待値が高い突然時短遊技状態Ａの優先度を高くすることで、滞在中の時短遊技状態と途中当選した特殊外れ結果に対応する時短遊技状態との組合せが２作動口６３への入賞しやすさが高まる方向の組合せである場合は、制限を付さずに突然時短遊技状態Ａへの移行を実施させることができる。すなわち、特図当否抽選

を受けやすく且つ持ち球の減りも抑えやすい状態を早く到来させることができ、遊技者にとって遊技しやすい構成とすることができる。

【３１０９】

通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ａとなり、突然時短遊技状態Ａに移行した場合において、残り回数画像５２３として、通常時短遊技状態が継続していたと仮定した場合の残り回数を表示する構成とした。これにより、突然時短遊技状態Ａへの移行後も通常時短遊技状態が継続しているように見せることができ、それまでの時短遊技状態が特殊外れ結果への当選により昇格したような印象を与えることができる。また、その後の残り回数画像５２３として「残り？回」を表示することで、そのような昇格状態が終了するかもしれないドキドキ感を与えながら遊技させることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

【３１１０】

＜変形例７＞

上記第３の実施の形態の変形例６について図２９３～図２９８を参照しながら説明する。これらの図において第３の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３１１１】

上記変形例５や変形例６では、時短遊技状態として通常時短遊技状態と突然時短遊技状態とが設定されているが、本変形例ではさらに天井時短遊技状態が設定されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【３１１２】

＜時短遊技状態について＞

本変形例に係る時短遊技状態について図２９３を参照しながら説明する。上述したように本変形例では、時短遊技状態の一種として天井時短遊技状態を備えている。この天井時短遊技状態は、図２９３（ａ）に示すように、当選抽選結果が外れ結果となった特図遊技回（外れ遊技回）の累積回数（所謂ハマリ回数）が予め定められた天井回数（例えば８００回）になったことを契機として移行するものである。

【３１１３】

外れ遊技回の計数においては、天井回数への到達前に大当たり結果になると、天井回数までの残り回数が初期値（例えば８００回）に再設定され、それまでの外れ回数が破棄される。また、高確遊技状態中の外れ遊技回は計数の対象外とされる。よって、天井時短遊技状態に移行するには、開閉実行モードが終了してからの外れ遊技回の回数が天井回数に到達することが必要となり、また、開閉実行モード後に高確遊技状態に移行した場合は、高確遊技状態が終了してからの外れ遊技回の回数が天井回数に到達することが必要となる。

【３１１４】

天井時短遊技状態は、突然時短遊技状態と同様に、抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが第２高頻度サポートモードとなる状態である。なお、天井時短遊技状態への移行契機は外れ結果であるため、天井時短遊技状態には開閉実行モードを経由せずに移行する。すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合、その特図遊技回が終了するのに合わせて遊技状態が天井時短遊技状態に移行する。天井時短遊技状態は、天井時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が予め定められた上限回数に達するまで継続される。

【３１１５】

図２９３（ｂ）に示すように、天井時短遊技状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態Ａ及び突然時短遊技状態Ｂについて、第２作動口６３への入賞期待値に差異が設けられている。具体的には、突然時短遊技状態Ａにおける第２作動口６３への入賞期待値が、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態及び突然時短遊技状態Ｂよりも高くなるように構成されている。

【３１１６】

入賞期待値をこのような関係とする構成は特に限定されるものではなく、通常時短遊技状態、突然時短状態Ａ及び突然時短遊技状態Ｂについては、例えば上記変形例６にて説明した普図遊技回及び役物開閉遊技の態様（図２８４）を有する構成とすることができる。また、天井時短遊技状態についても、例えば突然時短遊技Ｂと同様の普図遊技回及び役物開閉遊技の態様を有する構成とすればよい。

【３１１７】

また、天井時短遊技状態の上限回数が通常時短遊技状態、突然時短遊技状態Ａ及び突然時短遊技状態Ｂのそれよりも多くなるように構成されている。例えば、天井時短遊技状態の上限回数が５００回に設定され、通常時短遊技状態の上限回数が１５０回に設定され、突然時遊技状態Ａ及び突然時短遊技状態Ｂの上限回数が１００回に設定されている。なお、上限回数を相違させることは必ずしも必要ではなく、これら時短遊技状態において上限回数が等しい構成としてもよい。

【３１１８】

図２９３（ｃ）に示すように、天井時短遊技状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態Ａ及び突然時短遊技状態Ｂにおいて、それぞれに対し優先度が設定されている。図２９３（ｃ）では数値が小さいほど優先度が高いことを示しており、突然時短遊技状態Ｂ＜通常時短遊技状態＜突然時短遊技状態Ａ＜天井時短遊技状態の順で順位が高くなるように優先度が設定されている。これら優先度を示す優先度情報は、ＲＯＭ３１３の優先度情報記憶エリア５５１（図２５６（ｂ））に時短遊技状態の種別と対応付けて記憶されている。

【３１１９】

＜変動開始処理＞

本変形例に係る変動開始処理について図２９４（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による特図遊技回制御処理（図２２０）のステップＳｃ５０６で実行されるものであり、図２２２の変動開始処理に代えて実行されるものである。図２９４（ａ）において図２２２と同様の処理のついては同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【３１２０】

ステップＳｃ７１０で高頻度サポートモード更新用処理を実行した後は、ステップＳｃ７４０１にて、天井時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。天井時短遊技状態の移行判定用処理は、天井時短遊技状態への移行契機が成立したか否かを判定するものである。ここで、ステップＳｃ７４０１の天井時短遊技状態の移行判定用処理について図２９５のフローチャートを参照しながら説明する。

【３１２１】

先ずステップＳｃ７５０１では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合には、ステップＳｃ７５０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。到達済みフラグは、外れ遊技回の回数が天井回数に到達済みであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【３１２２】

到達済みフラグがセットされていない場合は、ステップＳｃ７５０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされていない場合、すなわち、現在の抽選モードが低確率モードである場合は、ステップＳｃ７５０４に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた外れ回数カウンタエリアＨＣの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアＨＣの値を１減算する。外れ回数カウンタエリアＨＣは、天井回数までの残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【３１２３】

なお、天井回数までの残り回数は直接的には遊技者に報知されないものの、それまでの外れ回数を報知することによって間接的に報知される。具体的には、図２９６に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに外れ回数画像６５１が表示され、この外れ回数画像

６５１により開閉実行モード後（大当たり後）の外れ遊技回の回数が報知されるように構成されている。

【３１２４】

外れ回数画像６５１は、天井回数までの残り回数が計数されている場合において表示が継続され、外れ遊技回が終了するごとにその報知回数が加算更新される。このため、当該画像６５１を遊技者が見ることで、天井到達までの過程における途中経過を知ることができ、さらに、天井回数を知っている遊技者であれば、外れ回数画像６５１により示される外れ回数の累積値を参照することで、天井回数までの残り回数を把握することができる。

【３１２５】

ちなみに本変形例では、外れ回数カウンタエリアＨＣの更新処理（ステップＳｃ７５０４）が変動開始処理に組み込まれ、天井回数までの残り回数の更新が外れ遊技回の変動開始時に実行されるが、外れ回数画像６５１の更新は、図柄列Ｚ１～Ｚ３により外れ結果を報知してから行われる（図２９６（ｂ））。これにより、図柄列Ｚ１～Ｚ３による結果報知が行われる前に、外れ回数画像６５１の更新から外れ結果を遊技者が判別可能となってしまうことを抑制できる。具体的な外れ回数画像６５１の更新タイミングは、確定表示の開始時や確定表示中、確定表示時間の経過時等の外れ遊技回の終了時や、次の遊技回の開始時等とすることができる。

【３１２６】

なお、上記構成では、それまでの外れ遊技回の累積回数を報知するが、これに代えて天井回数までの残り回数を報知する構成としてもよい。

【３１２７】

天井時短遊技状態の移行判定用処理（図２９５）の説明に戻り、ステップＳｃ７５０４の実行後はステップＳｃ７５０５にて、上記外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップＳｃ７５０６に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグをセットする。

【３１２８】

ステップＳｃ７５０７では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに天井時短開始用フラグをセットする。天井時短開始用フラグは、天井時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。ステップＳｃ７５０７の実行後は、天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【３１２９】

ステップＳｃ７５０２で肯定判定した場合（到達済みフラグがセットされている場合）又はステップＳｃ７５０３で肯定判定した場合（高確率フラグがセットされている場合）は、ステップＳｃ７５０４以降の処理を実行することなく、天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。また、ステップＳｃ７５０５で否定判定した場合（外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」でない場合）は、ステップＳｃ７５０６以降の処理を実行することなく、天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【３１３０】

ステップＳｃ７５０１で肯定判定した場合（大当たり結果である場合）は、ステップＳｃ７５０８に進み、上記カウンタエリアＨＣの値に天井回数に対応した値（例えば８００）をセットする。ステップＳｃ７５０９では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。

【３１３１】

到達済みフラグがセットされている場合は、ステップＳｃ７５１０にて、その到達済みフラグをクリアする処理を実行する。ステップＳｃ７５１０の実行後又はステップＳｃ７５０９で否定判定した場合（到達済みフラグがセットされていない場合）は、第２時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【３１３２】

変動開始処理（図２９４（ａ））の説明に戻り、ステップＳｃ７４０１の実行後はステ

ップＳｃ７１１にて突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。当該処理は上記変形例６に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理（図２８５）と同様のものである。

【３１３３】

ステップＳｃ７１１の突然時短遊技状態の移行判定用処理について図２８５を援用して説明すると、先ずステップＳｃ１４０１では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｃ１４０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。

【３１３４】

いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合は、ステップＳｃ６８０１に進み、今回の特殊外れ結果に対応する時短遊技状態（対応時短）が滞在中の時短遊技状態（滞在時短）と同種であるか否かを判定する。対応時短が滞在時短と同種の時短遊技状態でない場合は、ステップＳｃ６８０２にて滞在時短の優先度を把握し、その後、ステップＳｃ６８０３にて対応時短の優先度を把握する。

【３１３５】

ステップＳｃ６８０４では、ステップＳｃ６８０２で把握した滞在時短の優先度とステップＳｃ６８０３で把握した滞在時短の優先度とを比較し、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位であるか否かを判定する。対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位である場合は、ステップＳｃ１４０３にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグをセットする。突然時短開始用フラグは、突然時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、この場合は対応時短への移行を実施すべきであることを示すものとなる。

【３１３６】

ステップＳｃ６８０４で否定判定した場合（対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位でない場合）は、ステップＳｃ６１０１にて留保用処理を実行する。留保用処理は、時短遊技状態の途中で特殊外れ結果になった場合に、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態を留保状態とするための処理である。

【３１３７】

なお、天井時短遊技状態の移行判定用処理（図２９５）では、各時短遊技状態の優先度を比較し、その結果に基づいて移行又は留保を切り替える処理が存在しないが、これは天井時短遊技状態の優先度が最上位に設定されているためである。すなわち、他の時短遊技状態への滞在中に外れ回数が天井回数に到達した場合は、常に天井時短遊技状態への移行が実施される。

【３１３８】

変動開始処理（図２９４（ａ））の説明に戻り、ステップＳｃ７１１の実行後はステップＳｃ７１２にて変動表示時間の設定処理を実行する。この処理は上記変形例６に係る変動表示時間の設定処理（図２８５）と同様のものである。

【３１３９】

続くステップＳｃ７１３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【３１４０】

＜特図遊技回制御処理＞

本変形例に係る変動開始処理について図２９４（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、通常処理（図２１９）のステップＳｃ４０３で実行されるものであり、図２２０の特図遊技回制御に代えて実行されるものである。図２９４（ｂ）において図２２０と同様の処理のついては同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【３１４１】

ステップＳｃ５０７で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップＳｃ５０９にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップＳｃ５１０では、高頻度サポートモードを終了させるための高頻度サポートモード終了用処理を実行する。

【３１４２】

ステップＳｃ７４０２では天井時短遊技状態の移行用処理を実行する。天井時短遊技状態の移行用処理は、遊技状態を天井時短遊技状態に移行させるためのものである。ここで、ステップＳｃ７４０２の天井時短遊技状態の移行用処理について図２９７のフローチャートを参照しながら説明する。

【３１４３】

先ずステップＳｃ７６０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに天井時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。天井時間開始用フラグがセットされていない場合はそのまま天井時短遊技状態の移行用処理を終了する。

【３１４４】

天井時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップＳｃ７６０２にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合は、時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達したことを意味する。

【３１４５】

この場合は、ステップＳｃ７６０３に進み、そのセットされているサポートフラグ、すなわち、滞在時短のサポートフラグをクリアする。これにより滞在時短が終了する。このように、時短遊技状態の途中で天井回数への到達が成立した場合は、滞在中の時短遊技状態が途中で強制終了される。

【３１４６】

ステップＳｃ７６０３の実行後又はステップＳｃ７６０２で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされておらず、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合）は、ステップＳｃ７６０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＣフラグをセットする。サポートＣフラグは天井時短遊技状態に対応するものであり、当該フラグがセットされることにより天井時短遊技状態への移行が実施される。

【３１４７】

ステップＳｃ７６０５では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた実行時短用エリア６１１に天井時短遊技状態の上限回数（例えば５００回）に対応する値をセットする。ステップＳｃ７６０６では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている天井時短開始用フラグをクリアする。

【３１４８】

ステップＳｃ７６０７では、演出制御装置１４３への送信対象として天井時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、天井時短遊技状態の移行用処理を終了する。天井時短遊技状態開始コマンドは、天井時短遊技状態への移行を演出制御装置１４３に通知するためのものである。

【３１４９】

＜時短遊技状態中の遊技の流れについて＞

時短遊技状態中に外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合や特殊外れ結果になった場合の流れについて図２９８を参照しながら説明する。

【３１５０】

天井時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ａになった場合（事象Ａ）は、特殊外れ結果Ａが対応する突然時短遊技状態Ａの優先度が天井時短遊技状態の優先度よりも下位であることにより、天井時短遊技状態が継続され、突然時短遊技状態Ａが留保状態とされる。この場合、上限回数への到達により天井時短遊技状態が終了した後、突然時短遊技状態Ａへの移行が実施される。この際、突然時短遊技状態Ａの残り回数は、突然時短遊技状態Ａ

の本来の上限回数（例えば１００回）から突然時短遊技状態Ａが留保されたときの天井時短遊技状態の残り回数を減算した差分回数とされる。

【３１５１】

突然時短遊技状態Ｂである状況で特殊外れ結果Ａになった場合（事象Ｂ）は、突然時短遊技状態Ａの優先度が突然時短遊技状態Ｂの優先度よりも上位であることにより、突然時短遊技状態Ｂが途中終了され、突然時短遊技状態Ａへの移行が実行される。すなわち、滞在時短が天井時短遊技状態であった場合のような制限（留保）が課されることなく、突然時短遊技状態Ａへの移行が速やかに実施される。この場合の突然時短遊技状態Ａの残り回数は、当該状態Ａの本来の上限回数（例えば１００回）となる。

【３１５２】

天井時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ｂになった場合（事象Ｃ）は、特殊外れ結果Ｂが対応する突然時短遊技状態Ｂの優先度が天井時短遊技状態の優先度よりも下位であることにより、天井時短遊技状態が継続され、突然時短遊技状態Ｂが留保状態とされる。この場合、上限回数への到達により天井時短遊技状態が終了した後、突然時短遊技状態Ｂへの移行が実施される。この際、突然時短遊技状態Ｂの残り回数は、本来の上限回数（例えば１００回）よりも少ない差分回数とされる。

【３１５３】

突然時短遊技状態Ａである状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象Ｄ）は、天井時短遊技状態の優先度が突然時短遊技状態Ａの優先度よりも上位であることにより、突然時短遊技状態Ａが途中終了され、天井時短遊技状態への移行が実行される。

【３１５４】

突然時短遊技状態Ｂである状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象Ｅ）は、天井時短遊技状態の優先度が突然時短遊技状態Ｂの優先度よりも上位であることにより、突然時短遊技状態Ｂが途中終了され、天井時短遊技状態への移行が実行される。

【３１５５】

なお、天井時短遊技状態の天井回数（例えば８００回）が通常時短遊技状態の上限回数（例えば１５０回）よりも多い回数に設定されているため、通常時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達することはない。すなわち、通常時短遊技状態と天井時短遊技状態との競合については生じない構成となっている。

【３１５６】

また、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ａになった場合や特殊外れ結果Ｂになった場合の流れについては、上記変形例６と同様であるため、説明を省略する。

【３１５７】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【３１５８】

突然時短遊技状態Ｂ＜突然時短遊技状態Ａ＜天井時短遊技状態の順で順位が高くなるように優先度を設定し、天井時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ａになった場合には、突然時短遊技状態Ａへの移行に対する制限として当該移行を留保し、突然時短遊技状態Ｂである状況で特殊外れ結果Ａになった場合には、上記制限を付加することなく突然時短遊技状態Ａへの移行を直ちに行う構成とした。すなわち、滞在時短の種別と途中当選した特殊外れ結果が対応する時短遊技状態との組合せによって移行に制限を加えたり、加えなかったりするため、当該組合せに応じてその後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、特定遊技状態に移行するか否かだけでなく、どの組合せとなるかについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【３１５９】

天井時短遊技状態の優先度を他の時短遊技状態よりも高くし、突然時短遊技状態Ａ、Ｂのいずれで天井回数への到達が成立しても天井時短遊技状態への移行が優先される構成とした。より詳しくは、第２作動口６３への入賞期待値が天井時短遊技状態よりも高い突然時短遊技状態Ａである状況で天井回数への到達が成立しても、天井時短遊技状態への切り替えが行われるように構成した。

【３１６０】
天井時短遊技状態は、外れ遊技回の累積回数により移行するため、外れ遊技回が天井回数に到達する前（移行契機が成立する前）から遊技者が天井時短遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、実際に外れ遊技回が天井回数に到達して移行契機が成立しているにもかかわらず、天井時短遊技状態に移行させないでいると、天井時短遊技状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい。この場合、天井到達は一体どうなってしまったのかと困惑し、遊技意欲の減退を招く懸念がある。この点、突然時短遊技状態Ａの継続よりも天井時短遊技状態への移行を優先させることで、そのような困惑の発生を回避し、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。
【３１６１】
＜変形例８＞
上記第３の実施の形態の変形例６について図２９９～図３０８を参照しながら説明する。これらの図において第３の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。
【３１６２】
本変形例では、時短遊技状態中の特殊外れ結果への当選により留保状態とされた突然時短遊技状態について、その移行タイミングとなる前に所定の解除条件が成立すると、その留保状態が解除されるように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細について説明する。
【３１６３】
なお、本変形例に係る突然時短遊技状態は、上記変形例３に係る突然時短遊技状態（図２６０（ａ））と同様である。また、突然時短遊技状態の留保上限数は、上記変形例３と同様に突然時短遊技状態の種別数と同数（例えば３個）に設定されている。また、ＲＡＭ３１４に時短遊技状態用カウンタエリア５６０及び発生順情報記憶エリア５６５が設けられており、上記変形例３と同様に時短遊技状態中に発生した複数の留保時短についてその発生順に対応する順番で移行を実施するように構成されている。
【３１６４】
＜低確率モード用の特図当否テーブル及び特殊外れ結果について＞
本変形例に係る低確率モード用の特図当否テーブル及び特殊外れ結果について図２９９及び図３００を参照しながら説明する。
【３１６５】
図２９９（ａ）に示すように、本変形例に係る低確率モード用の特図当否テーブルでは、取り得る結果として大当たり結果、特殊外れ結果及び通常外れ結果が設定されている。そのうち特殊外れ結果については、上記第３の実施の形態に係る低確率モード用の特図当否テーブル（図２１５（ａ））よりもその割合が高くなっている。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１として取り得る「０」～「２９９９」の値のうち「１０」～「４９」の計４０個が特殊外れ結果に割り当てられ、特殊外れ結果となる確率は４０／３０００に設定されている。
【３１６６】
図２９９（ｂ）に示すように、本変形例では特殊外れ結果の種別として特殊外れ結果Ａ～Ｆの６種類が設定されている。このうち特殊外れ結果Ａ～Ｃの３種類は、上記第３の実施の形態や変形例１等の特殊外れ結果Ａ～Ｃと同様であり、突然時短遊技状態Ａ～Ｃへの移行や留保の発生に対応している。但し、特殊外れ結果Ａ～Ｃのいずれかに当選する確率は上記第３の実施の形態や変形例１等の場合（１／３００）よりも高くなっており、１／１００に設定されている。
【３１６７】
図３００（ａ）に示すように、特殊外れ結果Ａ～Ｃの各割合は、特殊外れ結果Ｃ＜特殊外れ結果Ａ＜特殊外れ結果Ｂの順で高くなっている。すなわち、特殊外れ結果Ａ～Ｃのうち特殊外れ結果Ｃが最も当選しやすく、時短遊技状態に滞在中の場合は突然時短遊技状態Ｂの留保が最も発生しやすくなっている。

【３１６８】
図２９９（ｂ）において残りの特殊外れ結果Ｄ～Ｆの３種類は、留保状態の取り消し（解除）に対応する結果となっている。すなわち、時短遊技状態の留保中である状況で特図当否抽選の結果が特殊外れ結果Ｄ～Ｆになると、その時短遊技状態への移行が実行されることなく留保状態だけが解除される。
【３１６９】
図３００（ｃ）に示すように、特殊外れ結果Ｄ～Ｆは突然時短遊技状態の種別と対応しており、具体的には、特殊外れ結果Ｄが突然時短遊技状態Ａに対応し、特殊外れ結果Ｅが突然時短遊技状態Ｂに対応し、特殊外れ結果Ｆが突然時短遊技状態Ｃに対応している。すなわち、特殊外れ結果Ｄになると突然時短遊技状態Ａの留保が取り消され、特殊外れ結果Ｅになると突然時短遊技状態Ｂの留保が取り消され、特殊外れ結果Ｆになると突然時短遊技状態Ｃの留保が取り消されるように構成されている。
【３１７０】
但し、例えば、突然時短遊技状態Ａが留保されていない状況で特殊外れ結果Ｄになるなど、対応する留保時短が存在しない状況で特殊外れ結果Ｄ～Ｆになった場合は留保状態の取り消しは実行されない。つまり、大当たり遊技状態への移行が生じない抽選結果として機能するに留まり、通常外れ結果と同等のものになる。
【３１７１】
図２９９（ｂ）に示すように、特殊外れ結果Ｄ～Ｆのいずれかに当選する確率は、特殊外れ結果Ａ～Ｃのいずれかに当選する確率（１／１００）よりも低くなっており、具体的には１／３００に設定されている。つまり、留保よりも取り消しの方が発生しにくい構成となっている。
【３１７２】
また、図３００（ｂ）に示すように、特殊外れ結果Ｄ～Ｆの各割合は異なっており、具体的には、特殊外れ結果Ｅ、Ｆよりも特殊外れ結果Ｄの割合が少なくなっている。すなわち、特殊外れ結果Ｄとなる確率は特殊外れ結果Ｅ、Ｆとなる確率よりも低くなっており、突然時短遊技状態Ａは一旦留保されると、他の突然時短遊技状態Ｂ、Ｃよりも取り消しが発生しにくいものとなっている。
【３１７３】
なお、図２９９、図３００に示す乱数の数及び値は一例に過ぎず、例えば、特殊外れ結果Ａ～Ｃのいずれかに当選する確率よりも特殊外れ結果Ｄ～Ｆのいずれかに当選する確率の方が高いなど、各種結果の確率や対応する乱数等は任意に設定することができる。
【３１７４】
＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞
本変形例に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理について図３０１のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による変動開始処理（図２２２）のステップＳｃ７１１で実行されるものであり、図２６１（ａ）の突然時短遊技状態の移行判定用処理に代えて実行されるものである。図３０１において図２６１（ａ）と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【３１７５】
先ずステップＳｃ１４０１では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｃ８１０１に進み、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ａ～Ｃのいずれかであるか、すなわち、突然時短遊技状態への移行や留保の発生に対応したものであるか否かを判定する。この判定はＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされる特殊外れ種別フラグ（ステップＳｃ７０７）を参照して行う。
【３１７６】
今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ａ～Ｃのいずれかである場合は、ステップＳｃ１４０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち

、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップＳｃ１４０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグをセットする。

【３１７７】

ステップＳｃ１４０２で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、現在の遊技状態が通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は、ステップＳｃ４３０１にて留保用処理を実行し、その後、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。留保用処理は、時短遊技状態の途中で特殊外れ結果になった場合に、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態を留保状態とするための処理である。

【３１７８】

ステップＳｃ８１０１で否定判定した場合（特殊外れ結果Ａ～Ｃのいずれでもない場合）、すなわち、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ｄ～Ｆのいずれかであり、留保状態の取り消し（解除）に対応するものである場合は、ステップＳｃ８１０２に進み、留保解除用処理を実行する。留保解除用処理は留保状態を取り消すためのものである。ステップＳｃ８１０２の実行後は突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【３１７９】

＜留保解除用処理＞

ステップＳｃ８１０２の留保解除用処理について図３０２のフローチャートを参照しながら説明する。

【３１８０】

先ずステップＳｃ８２０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかの留保用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保状態である場合は、ステップＳｃ８２０２に進み、今回の特殊外れ結果の種別を把握する。留保解除用処理は今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ｄ～Ｆである場合に実行されるところ、ステップＳｃ８２０２では今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ｄ～Ｆのうちのいずれであるかを特定する。

【３１８１】

ステップＳｃ８２０３では、対応する留保時短が存在するか否かを判定する。具体的には、ステップＳｃ８２０２で把握した特殊外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態が留保中であるか否かを判定する。例えば、ステップＳｃ８２０２で把握した特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ｄである場合は、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅを参照し、突然時短遊技状態Ａが留保中であることを示す留保用フラグＡがセットされているか否かを判定する。

【３１８２】

対応する留保時短が存在する場合はステップＳｃ８２０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにおいて対応する留保用フラグをクリアする。これにより、今回の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の留保が取り消される（解除される）。

【３１８３】

ステップＳｃ８２０５では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに留保解除用フラグをセットする。留保解除用フラグは留保状態の取り消しを行ったことをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【３１８４】

ステップＳｃ８２０６では、演出制御装置１４３への送信対象として留保解除コマンドを設定する。留保解除コマンドは留保状態を取り消したことを通知するものであり、当該コマンドには留保状態が取り消された時短遊技状態の種別を示す情報が含まれる。

【３１８５】

ステップＳｃ８２０７では、発生順情報記憶エリア５６５に記憶されている発生順を更新する。例えば、突然時短遊技状態Ｃ、突然時短遊技状態Ｂ、突然時短遊技状態Ａの順で発生順が記憶されている場合において突然時短遊技状態Ｂの留保が取り消された場合は、突然時短遊技状態Ａの発生順を繰り上げるように発生順情報記憶エリア５６５の記憶内容

を変更する。
【３１８６】
ステップＳｃ８２０７の実行後は留保解除用処理を終了する。また、ステップＳｃ８２０１で否定判定した場合（いずれの留保用フラグもセットされていない場合）やステップＳｃ８２０３で否定判定した場合（対応する留保時短が存在しない場合）は、留保状態の取り消し（解除）を実行しないとしてステップＳｃ８２０４以降の処理を実行せずに留保解除用処理を終了する。
【３１８７】
＜変動表示時間の設定処理＞
本変形例に係る変動表示時間の設定処理について図３０３のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図２２２）のステップＳｃ７１２で実行されるものであり、図２６３の変動表示時間の設定処理に代えて実行されるものである。図３０３において図２６３と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【３１８８】
ステップＳｃ１６０４で否定判定した場合（高確遊技状態でない場合）は、現在の遊技状態が時短遊技状態（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）であることを意味する。この場合はステップＳｃ８３０１にて今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合はステップＳｃ８３０２に進み、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ａ～Ｃのいずれかであるか、すなわち、突然時短遊技状態への移行や留保の発生に対応したものであるか否かを判定する。
【３１８９】
特殊外れ結果Ａ～Ｃのいずれかである場合は、ステップＳｃ８３０３にて、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブルＡ（図２３２（ｂ））を取得する。この変動表示時間テーブルＡには選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ１（特殊リーチ外れＡ演出）のみが設定されている。よって、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ａ～Ｃのいずれかである場合は、特殊リーチ外れＡ演出の実行に対応した変動パターンが選択されるように変動表示時間の抽選処理（ステップＳｃ１６０７）が実行される。すなわち、突然時短遊技状態への移行や留保の発生に対応した特殊外れ結果となった場合は、その都度、そのような抽選結果になったことが図柄表示装置７５にて報知される。
【３１９０】
ステップＳｃ８３０２で否定判定した場合、すなわち、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ｄ～Ｆのいずれかである場合は、ステップＳｃ８３０４にてＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに留保解除用フラグがセットされているか否かを判定する。留保解除用フラグがセットされている場合、すなわち、今回の遊技回で留保の取り消しを行う場合は、ステップＳｃ８３０５に進み、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブルＣを取得する。
【３１９１】
図３０４（ａ）に示すように、変動表示時間テーブルＣには選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ３（２０ｓｅｃ）のみが設定されている。変動パターンＺ３は特殊リーチ外れＣ演出に対応しており、変動パターンＺ３に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として特殊リーチ外れＣ演出が実行される。ここで、特殊リーチ外れＣ演出について図３０５を参照しながら説明する。
【３１９２】
特殊リーチ外れＣ演出では先ず、図３０５（ａ）に示すように、表示画面Ｇ上の有効ラインＬ１～Ｌ５のいずれかに上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３がリーチの組み合わせで停止表示され、リーチ表示が実行される。その後、中図柄列Ｚ２（最終停止列の図柄列）が高速変動表示から低速変動表示に切り替えられるが、その際、図３０５（ｂ）に示すように、大当たりの組合せとなる図柄とは異なる図柄の位置に、例えば「ＢＡＤ」等の文字が付さ

れた特殊図柄７２１が配置された状態で低速変動表示が行われる。これにより、特殊図柄７２１の存在を遊技者が把握できるようにして変動表示が行われる。なお、図３０５（ｂ）には、大当たりの組合せとなる「４」図柄に対して次の図柄となる「５」図柄の位置に特殊図柄７２１が配置された例を示している。

【３１９３】

次いで、図３０５（ｃ）に示すように、低速変動表示している特殊図柄７２１がリーチライン上に停止表示される。本実施の形態では、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によりリーチラインが形成された後、そのリーチライン上に中図柄列Ｚ２の特殊図柄７２１が停止表示される図柄組合せが特殊外れ結果Ｄ～Ｆに対応する図柄組合せとなっている。よって、かかる図柄組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示されることにより、特殊外れ結果Ｄ～Ｆのいずれかになったこと、換言すれば、抽選の結果として留保の取り消しに対応した結果を引き当ててしまったことが報知される。

【３１９４】

なお、特殊リーチ外れＣ演出に対応する変動パターンＺ３（２０ｓｅｃ）は、特殊外れ結果Ａ～Ｃのいずれかになった場合に実行される特殊リーチ外れＡ演出に対応する変動パターンＺ１（１５ｓｅｃ）よりも変動表示時間が長くなっている。これは後述する解除用演出の実行期間を確保するためである。

【３１９５】

変動表示時間の設定処理（図３０３）の説明に戻り、ステップＳｃ８３０５の実行後はステップＳｃ８３０６にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている留保解除用フラグをクリアする。

【３１９６】

ステップＳｃ８３０４で否定判定した場合（留保解除用フラグがセットされていない場合）、すなわち、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Ｄ～Ｆのいずれかであるものの、留保の取り消しを行わない場合は、ステップＳｃ８３０７に進み、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブルＤを取得する。

【３１９７】

図３０４（ｂ）に示すように、特殊外れ用の変動表示時間テーブルＤには選択可能な変動パターンとして変動パターン２１Ｈ（完全外れ演出）と変動パターンＺ４とが設定されている。変動パターンＺ４は特殊リーチ外れＤ演出に対応しており、変動パターンＺ４に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として特殊リーチ外れＤ演出が実行される。特殊リーチ外れＤ演出は、特殊リーチ外れＣ演出と対をなす所謂ガセ演出であり、特殊外れＤ～Ｆ（留保の取り消し）への危機感を煽った上でそれとは異なる図柄組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させるものである。

【３１９８】

特殊リーチ外れＤ演出では、図３０５（ａ）、（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によるリーチ表示が実行された後、特殊図柄７２１を含む状態で中図柄列Ｚ２が低速変動表示される。すなわち、特殊リーチ外れＣ演出と同様の態様にて図柄変動演出の途中までが実行される。その後、例えば、特殊図柄７２１がリーチラインを通り過ぎるなどして、図３０５（ｄ）に示すように、中図柄列Ｚ２において特殊図柄７２１とは異なる図柄がリーチライン上に停止表示される。つまり、特殊外れ結果Ｄ～Ｆに対応する図柄組合せが成立するかのように見せかけつつ、最終的には当該組合せが成立しないようにして図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示される。

【３１９９】

変動表示時間の設定処理（図３０３）の説明に戻り、ステップＳｃ８３０１で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、大当たり結果又は通常外れ結果であることを意味する。この場合はステップＳｃ４５０５に進み、対応する時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。具体的には、今回の当否抽選の結果が大当たり結果である場合は大当たり用の変動表示時間テーブル（図２３２（ａ））を取得し、今回の当否抽選の結果

が通常外れ結果である場合は通常外れ用の変動表示時間テーブル（図３０４（ｃ））を取得する。なお、通常外れ用の変動表示時間テーブルには、選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ４（特殊リーチ外れＤ演出）が含まれている。

【３２００】

ステップＳｃ８３０３、ステップＳｃ８３０６、ステップＳｃ８３０７又はステップＳｃ４５０５の実行後はステップＳｃ１６０７にて、それら各ステップで取得した動表示時間テーブルを用い、変動表示時間（変動パターン）の抽選処理を実行する。その後、ステップＳｃ１６０８以降の処理を実行する。

【３２０１】

＜演出設定処理＞

本変形例に係る演出設定処理について図３０６のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は演出制御装置１４３にて所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で起動されるものであり、図２４２の演出設定処理に代えて実行されるものである。図３０６において図２４２と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【３２０２】

ステップＳｃ２５０６では、主制御装置１６２からの留保コマンドを受信しているか否かを判定する。留保コマンドを受信している場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保が行われる場合は、ステップＳｃ８４０１にて、留保される時短遊技状態（留保時短）を把握する。本ステップでは、主制御装置１６２からの留保コマンドを解析し、突然時短遊技状態Ａ～Ｃのいずれについて留保が発生したかを特定する。

【３２０３】

ステップＳｃ８４０２では、ステップＳｃ８４０１の把握結果に基づいて留保表示部７３１の表示設定を行う。ここで、図３０７を参照して留保表示部７３１について説明する。

【３２０４】

図３０７（ａ）に示すように、本変形例では、時短遊技状態において表示画面Ｇに留保表示部７３１が表示されるように設定されている。留保表示部７３１は、留保時短の有無やいずれの突然時短遊技状態が留保されているかなどを報知する報知部として機能するものである。この留保表示部７３１は、表示画面Ｇにおいて図柄列Ｚ１～Ｚ３と重ならないように表示され、また、保留数を示す保留用画像が表示画面Ｇに表示される場合は、それら保留用画像の表示領域とも重ならないように表示される。なお、図３０７（ａ）では、留保表示部７３１が表示画面Ｇの右下部に配置されているが、例えば右上部や左上部など他の領域に配置されてもよい。

【３２０５】

図３０７（ｂ１）に示すように、留保表示部７３１には、突然時短遊技状態Ａに対応した第１留保表示領域７３１ａと、突然時短遊技状態Ｂに対応した第２留保表示領域７３１ｂと、突然時短遊技状態Ｃに対応した第３留保表示領域７３１ｃとが設定されている。これら各表示領域７３１ａ～７３１ｃには、各突然時短遊技状態について留保の有無を示す留保用画像７３２ａ～７３２ｃが表示される。

【３２０６】

図３０７（ｂ１）には、留保の有無のほか、対応する突然時短遊技状態を容易に認識できるように、時短遊技状態の種別を文字により示す画像で各留保用画像７３２ａ～７３２ｃを構成した例を示している。但し、留保用画像７３２ａ～７３２ｃの具体的態様はこれに限定されるものではなく、例えば記号やキャラクタ等の所定の絵柄画像等により留保用画像７３２ａ～７３２ｃを構成するなど、遊技者が留保の有無を認識できるものであれば任意の態様とすることができる。

【３２０７】

留保表示部７３１において各留保用画像７３２ａ～７３２ｃは、対応する突然時短遊技状態が留保されていない状況では半透明の状態で表示される。

【３２０８】
ステップＳｃ８４０２では、留保用画像７３２ａ～７３２ｃのうち、ステップＳｃ８４０１で把握した種別に対応するものについて留保状態に対応した表示態様とするように設定する。例えば、ステップＳｃ８４０１で把握した突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａである場合は、図３０７（ｂ２）に示すように留保用画像７３２ａを半透明な状態から不透明な状態に変更するように設定する。これにより、突然時短遊技状態Ａの留保が発生したことが報知される。この不透明な状態の留保用画像７３２ａは、時短遊技状態において突然時短遊技状態Ａの留保中である期間に亘り継続して表示される。
【３２０９】
また、ステップＳｃ８４０２では、各留保用画像７３２ａ～７３２ｃの表示態様を変更する上記演出が特殊外れ結果Ａ～Ｃとなった遊技回にて実行されるように設定する。この際、当該演出がその遊技回の変動表示時間の少なくとも一部にて実行されてもよいし、確定表示時間の少なくとも一部にて実行されてもよいし、変動表示時間と確定表示時間を跨いで実行されてもよい。なお、変動表示時間を利用する場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３が特殊外れ結果Ｄ～Ｆに対応する図柄組合せで停止表示されてから上記演出が開始されるように構成する。
【３２１０】
ステップＳｃ８４０２の実行後又はステップＳｃ２５０６で否定判定した場合（留保コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｃ８４０３にて、主制御装置１６２からの留保解除コマンドを受信しているか否かを判定する。留保解除コマンドを受信している場合、すなわち、留保の取り消し（解除）が行われる場合は、ステップＳｃ８４０４にて、留保状態が解除される時短遊技状態（解除時短）を把握する。本ステップでは、主制御装置１６２からの留保解除コマンドを解析し、突然時短遊技状態Ａ～Ｃのいずれについて解除が発生したかを特定する。
【３２１１】
ステップＳｃ８４０５では、ステップＳｃ８４０４の把握結果に基づいて留保表示部７３１の表示設定を行う。具体的には、留保用画像７３２ａ～７３２ｃのうち、ステップＳｃ８４０４で把握した種別に対応するものについて非留保状態に対応した表示態様となるように設定する。例えば、ステップＳｃ８４０４で把握した突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Ｃである場合は、図３０７（ｃ１）、（ｃ２）に示すように留保用画像７３２ｃを不透明な状態から半透明な状態に変更するように設定する。これにより、突然時短遊技状態Ｃの留保が取り消されたことが報知される。
【３２１２】
留保表示部７３１の表示設定では、各留保用画像７３２ａ～７３２ｃの表示態様を変更する上記演出が特殊外れ結果Ａ～Ｃとなった遊技回にて実行されるように設定する。この際、当該演出がその遊技回の変動表示時間の一部にて実行されるように設定し、留保の取り消しがより分かりやすくなるように次の態様で行われるようにする。
【３２１３】
図３０８に示すように、上記変動表示時間内のタイミングｔ３にて図柄列Ｚ１～Ｚ３を特殊外れ結果Ｄ～Ｆに対応する図柄組合せで停止表示した後、図３０８（ｄ）に示すように留保表示部７３１を拡大表示する。次いで、リーチライン上に表示されている特殊図柄７２１を第３留保表示領域７３１ｃ（留保状態が解除される突然時短遊技状態に対応する領域）に移動させ、不透明な状態で表示された留保用画像７３２ｃの前方を通過させるように表示する。
【３２１４】
特殊図柄７２１の通過に伴い、第３留保表示領域７３１ｃの留保用画像７３２ｃを半透明な状態に変更し、留保されていない状態に対応した表示態様に切り替える（図３０８（ｅ））。その後、留保表示部７３１を元の表示サイズに縮小表示するとともに、リーチライン上の中図柄列Ｚ２にリーチ外れの組合せを構成する図柄を表示し、外れ結果であることを報知する（図３０８（ｆ））。

【３２１５】
上記構成とすることで、特殊図柄７２１を含む態様で図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示されたが故に留保が取り消されたかのような印象を遊技者に与えることができる。これにより、留保が取り消されたことや、停止表示された図柄組合せが留保の取り消しに対応することを分かりやすくできる。また、上記構成とすることで、遊技者において特殊図柄７２１と留保の取り消しとが強く関連付けられ、特殊図柄７２１を視認できる態様で図柄列Ｚ２を低速変動表示させたり、ガセ演出としての特殊リーチ外れＤ演出を実行したりした場合に遊技者の危機感を好適に煽ることができ、演出効果を高めることが可能になる。なお、図３０８（ｄ）～図３０８（ｆ）の演出は、変動表示時間の残り分、すなわち、確定表示が開始されるまでの期間（タイミングｔ３～タイミングｔ４）を利用して行うとよい。
【３２１６】
演出設定処理（図３０６）の説明に戻り、ステップＳｃ８４０５の実行後又はステップＳｃ８４０３で否定判定した場合（留保解除コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｃ２５０８に進み、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。
【３２１７】
＜時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて＞
時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて説明する。ここでは、突然時短遊技状態Ｃを留保済みの状況で特殊外れ結果になった場合を例にとって説明する。
【３２１８】
時短遊技状態において突然時短遊技状態Ｃを留保中である状況で特殊外れ結果Ａになると、突然時短遊技状態Ａが留保状態とされる。この場合、特殊外れ結果Ａになった特図遊技回では、特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果Ａに対応した停止態様（特殊図柄５１１を含むリーチ外れの図柄組合せ）で図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示される（図２３３（ｃ））。
【３２１９】
また、当該遊技回では、表示画面Ｇ上の留保表示部７３１において突然時短遊技状態Ａに対応する第１留保表示領域７３１ａが留保状態に対応した表示態様とされる。具体的には、第１留保表示領域７３１ａの留保用画像７３２ａが半透明な状態から不透明な状態に変更される。これにより、遊技者に対して突然時短遊技状態Ａの留保を獲得したことが報知される。
【３２２０】
その後、突然時短遊技状態Ｃ、突然時短遊技状態Ａをそれぞれ留保中である状況で特殊外れ結果Ｆになると、突然時短遊技状態Ｃの留保状態が取り消される。つまり、突然時短遊技状態Ｃと突然時短遊技状態Ａを留保中であった状態から突然時短遊技状態Ａのみを留保中である状態に変更される。
【３２２１】
この場合、特殊外れ結果Ｆになった特図遊技回では、特殊リーチ外れＣ演出が実行され、特殊外れ結果Ｆに対応した停止態様（特殊図柄７２１を含むリーチ外れの図柄組合せ）で図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示される（図３０５（ｃ））。また、当該遊技回では、留保表示部７３１において突然時短遊技状態Ｃに対応する第３留保表示領域７３１ｃが非留保状態に対応した態様に変更される。具体的には、第３留保表示領域７３１ｃの留保用画像７３２ｃが不透明な状態から半透明な状態に変更される。これにより、突然時短遊技状態Ｃの留保が取り消されたこと（消失したこと）が報知される。
【３２２２】
ここで、特殊外れ結果Ｄ～Ｆはいずれも留保の取り消しに対応する結果であるところ、それら各結果の当選確率に差異が設けられており、具体的には特殊外れ結果Ｄになる確率が特殊外れ結果Ｅ、Ｆになる確率よりも低くなっている。このため、突然時短遊技状態Ａは、他の突然時短遊技状態に比べて留保状態の取り消しが生じにくく、遊技者にとって移行の実施を期待しやすいものとなっている。このように取り消しの発生しやすさに差異を

設けることで、遊技者にとって特に留保を獲得したい突然時短遊技状態を創出することができ、留保の獲得を目指す上で興趣性を高めることが可能になる。

【３２２３】

なお、特殊外れ結果Ｆになった場合において突然時短遊技状態Ｃを留保中でない場合は、留保の取り消しが実行されない。この場合は、完全外れ演出又は特殊リーチ外れＤ演出が実行され、通常外れ結果又はリーチ外れ結果の図柄組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示される。すなわち、留保の取り消しに対応した抽選結果となったことが明示されない。

【３２２４】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【３２２５】

時短遊技状態を留保中である状況で特殊外れ結果Ｄ～Ｆのいずれになると、留保の取り消しが実行される構成とした。この場合、時短遊技状態を留保させたとしても遊技者としては安心することができず、留保が消失してしまうかもしれないスリルを味合わせながら遊技させることができる。さらに、留保の実行後、それを事後的に取り消し可能な構成としたことで、そのような取り消し機能を備えない場合に比べてそもそもの留保発生確率を高く設定することができる。よって、留保の発生頻度を高めることができ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。

【３２２６】

留保取り消しに対応した特殊外れ結果として特殊外れ結果Ｄ～Ｆを設定し、それら各特殊外れ結果に対して留保が取り消される突然時短遊技状態の種別を対応させる構成とした。この場合、留保の取り消しが実行されるか否かだけでなく、いずれの時短遊技状態の留保が取り消されるかについて遊技者をドキドキさせることができる。

【３２２７】

留保取り消しの実行条件を特殊外れ結果Ｄ～Ｆへの当選とし、留保を取り消すか否かの判定と留保を発生させるか否かの判定とが同一の抽選処理（特図当否抽選）により実行される構成とした。これにより、時短遊技状態の留保と留保の取り消しとが同時に成立することが回避され、処理が複雑化したり、遊技者から見て分かりにくくなったりすることを抑制できる。また、複数の判定が一の抽選処理にまとめられることにより、それら各判定を各別に行う場合に比べて処理構成を簡単化することが可能になる。

【３２２８】

突然時短遊技状態の種別により留保取り消しの発生確率が異なる構成とした。この場合、留保が取り消されやすい時短遊技状態と、留保が取り消されにくい時短遊技状態とを創出することができる。これにより、留保の発生時において、留保された時短遊技状態の有利度合（例えば第２作動口６３への入賞期待値）だけでなく、取り消しの発生しやすさによっても、遊技者の嬉しさに差異を生じさせることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【３２２９】

特殊外れ結果Ｄ～Ｆになった場合に特殊リーチ外れＣ演出を実行し、停止表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の組合せにより留保の取り消しを報知する構成とした。図柄列Ｚ１～Ｚ３は大当たりであるか否かの結果報知に用いられるため、遊技者の注目度が高く、本構成とすることで、取り消し報知の見落とし等を好適に抑制することが可能になる。また、留保の取り消し対応した組合せが追加されることにより、遊技者の関心が高い図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止パターンが多様化されることになり、図柄遊技の面白みを高めることも可能になる。

【３２３０】

特殊図柄７２１を留保表示部７３１に移動表示させ、停止表示された図柄列Ｚ１～Ｚ３の一部を用いて留保の取り消し演出（図３０８（ｄ）～（ｅ））を実行する構成とした。この場合、特殊図柄７２１と留保の取り消しとが直接的に結び付けられるため、変動表示において特殊図柄７２１が視認された際や特殊図柄７２１が停止表示されそうになった際のドキドキ感を強烈に煽ることができる。これにより、留保の取り消しに対応した組合せ

で図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示されることを回避する遊技を好適に盛り上げることが可能になる。

【３２３１】

＜その他の変形例＞

なお、上述した第３の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第３の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記第３の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第３の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【３２３２】

また、理解の容易のため、例えば「第３の実施の形態の変形例１では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施の形態や変形例に対しても適用することが可能である。

【３２３３】

（１）上記第３の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が上限回数に達することで時短遊技状態が終了するように構成したが、これに代えて又は加えて、時短遊技状態に移行してからの小当たり結果の回数が予め定められた特定回数（例えば５回）に達することで時短遊技状態が終了するように構成してもよい。

【３２３４】

上記の際、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となり、その特殊外れ結果に対応した時短遊技状態への移行が留保される場合は、その留保時短の本来の残り小当たり回数（例えば５回）から滞在時短の残り小当たり回数（例えば２回）を減算した差分回数（例えば３回）を留保時短の実際の残り小当たり回数（例えば３回）とすることができる。

【３２３５】

なお、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、小当たり結果の回数が特定回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら時短遊技状態が終了する構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら時短遊技状態が終了する構成としてもよい。

【３２３６】

（２）上記第３の実施の形態や各変形例では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに各種サポートフラグがセットされた場合に高頻度サポートモード（時短遊技状態）に移行し、各種フラグ格納エリア３１４ｅから各種サポートフラグが消去された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としたが、各種フラグ格納エリア３１４ｅに設けられた特定の記憶領域に第１の値に対応する情報（例えば、サポート中フラグ）が記憶された場合に高頻度サポートモードに移行し、上記特定の記憶領域に第１の値とは異なる第２の値に対応する情報（例えば、非サポート中フラグ）が記憶された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。すなわち、高頻度サポートモード中であることに対応した情報と、高頻度サポートモード中でないことに対応した情報とが設けられ、いずれの情報が記憶（セット）されるかにより、高頻度サポートモードへの移行や高頻度サポートモードの終了が制御される構成としてもよい。

【３２３７】

また、上記特定の記憶領域とは異なる記憶領域に上記第１の値と同一又は異なる第２の値に対応する情報が記憶された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。すなわち、高頻度サポートモード中であることに対応した記憶領域と、高頻度サポートモード中でないことに対応した記憶領域とが設けられ、いずれの記憶領域に情報が記憶（セット）されるかにより、高頻度サポートモードへの移行や高頻度サポートモードの終了が制御される構成としてもよい。

【３２３８】

（３）上記第３の実施の形態や各変形例では、変動パターンと遊技回用演出とが１対１の関係で対応するが、１対複数の関係で対応してもよい。この場合、演出制御装置１４３にて演出抽選用の乱数を取得し、１の変動パターンに対応付けられている複数の遊技回用演出の中から上記取得した乱数を用いて１の遊技回用演出が選択される構成とすることができる。

【３２３９】

（４）上記第３の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアＳＣに上限回数に対応した値をセットし、特図遊技回が行われるごとにその値を１ずつ減算することで、時短遊技状態の残り回数を更新する構成としたが、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアＳＣへの上限回数に対応した値をセットせず、特図遊技回が行われるごとにサポートカウンタエリアＳＣの値を１ずつ加算することで、時短遊技状態において実行された特図遊技回の回数を更新する構成としてもよい。この場合、その更新されたカウンタ値が上限回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とすればよい。

【３２４０】

（５）上記第３の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に時短遊技状態が留保される構成としたが、高確遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に時短遊技状態が留保される構成としてもよい。また、開閉実行モード中に特図当否抽選が実行され、当該モードである状況で特殊外れ結果になった場合に、その特殊外れ結果に対応する時短遊技状態への移行が留保される構成としてもよい。この場合、その留保された時短遊技状態は、開閉実行モードの終了後に移行が実施される構成としてもよいし、他の時短遊技状態の終了後に移行が実施される構成としてもよい。

【３２４１】

（６）上記第３の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として、時短遊技状態の留保や移行が行われる構成としたが、高確遊技状態の留保や移行が行われる構成としてもよい。この場合、高確遊技状態でのサポートモードは高頻度サポートモードであってもよいし、低頻度サポートモードであってもよい。

【３２４２】

また、時短遊技状態や高確遊技状態の留保や移行が行われる構成に代えて、通常の演出モードでは見ることができない特殊な演出が行われたり、特殊なキャラクタ等が登場したりする特定の演出モードの留保や移行が行われるものであってもよい。また、通常遊技状態では行われない特殊な抽選が行われる状態の留保や移行が行われるものであってもよい。これらの場合、特殊な演出等を見ることができたり、特殊な抽選が受けられたりする点で遊技者にとって有利な状態となる。なお、特殊な抽選の一例としてはポイント抽選が考えられる。当該ポイント抽選にて付与されたポイントやその合計数により時短遊技状態や高確遊技状態、開閉実行モードに移行したりする構成としてもよい。また、特殊な演出（例えばキャラクタの衣装等）が解放されたり、パチンコ機１０に関する開発秘話が表示されたりしてもよい。

【３２４３】

（７）上記第３の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態が留保される構成としたが、これに代えて又は加えて、時短遊技状態である状況で外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達した場合に天井時短遊技状態が留保状態とされる構成としてもよい。

【３２４４】

（８）上記第３の実施の形態や各変形例では、特図当否抽選の結果の一部として特殊外れ結果が設けられる構成としたが、特図当否抽選では大当たり結果であるか、それとも外れ結果であるかを抽選し、その結果が外れ結果となった場合に別抽選（外れ結果の種別抽選）にて特殊外れ結果であるか否かを抽選する構成としてもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタＣ２や変動種別カウンタＣＳ等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【３２４５】
　また、外れ結果の種別抽選に代えて第３時短遊技状態への移行条件を成立させるか否かの移行抽選が行われる構成としてもよい。この場合の抽選は、大当たり種別カウンタＣ２や変動種別カウンタＣＳ等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、移行条件の成立有無を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。
【３２４６】
　また、特図当否抽選において大当たり結果であるか、特殊外れ結果であるか、それとも通常外れ結果であるかを抽選し、その結果が特殊外れ結果になった場合に別抽選にて特殊外れ結果の種別を抽選してもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタＣ２や変動種別カウンタＣＳ等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、特殊外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。
【３２４７】
　（９）上記第３の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態や天井時短遊技状態とは別に、開閉実行モードを経由して移行する通常時短遊技状態を有する構成としたが、通常時短遊技状態を備えない構成としてもよい。また、高確遊技状態を備えない構成としてもよい。
【３２４８】
　（１０）上記第３の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として突然時短遊技状態の留保や移行が行われる構成としたが、他の事象を契機として当該時短遊技状態の留保や移行が行われる構成としてもよい。例えば、遊技領域ＰＥや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて上記時短遊技状態の留保や移行が行われる構成としてもよい。この場合、上記入球又は通過に基づく賞球の払い出しは行われてもよいし、行われなくてもよい。
【３２４９】
　なお、特定の入球部について、開閉機構を備えず、常時開放しているタイプの入球部としてもよいし、開閉機構を備え、遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態と、遊技球が入球不可又は開状態よりも入球しにくい閉状態とに切り替わり可能な可変タイプの入球部としてもよい。このことは上記所定入球部についても同様である。
【３２５０】
　また、特定の入球部や通過部が所定入球部内に設けられる構成では、当該所定入球部内に特定の入球部や通過部のみが設けられ、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部や通過部に必ず入球又は通過する構成としてもよいし、所定入球部内に特定の入球部や通過部とは異なる１又は複数の他の入球部や通過部が設けられ、所定入球部に入球した遊技球が振り分けられることにより、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球しなかったり、特定の通過部を通過しなかったりする場合が生じる構成としてもよい。後者の構成では、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球したり、特定の通過部を通過したりすることにより、時短遊技状態への移行契機が成立する一方で、所定入球部に入球した遊技球が上記他の入球部に入球したり、他の通過部を通過したりしても、時短遊技状態への移行契機が成立しない構成とすることができる。
【３２５１】
　（１１）上記第３の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になった場合の突然時短遊技状態として普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態と同じ確率とされる第２高頻度サポートモードが実施される構成としたが、普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態よりも高確率となる第１高頻度サポートモードが実施される構成としてもよい。この場合、突然時短遊技状における普図サポート抽選の当選確率について、開閉実行モードを経由する通常時短遊技状態と同じ確率としてもよいし、異なる確率としてもよい。例えば、開閉実行モード後の遊技状態における優位性を確保する上では、通常時短遊技状態よりも突然時短遊技状態のサポート当選確率を低くするとよい。
【３２５２】
　また、開閉実行モードを経由する通常時短遊技状態について、普図サポート抽選の当選

確率が通常遊技状態と同じ確率とされる第２高頻度サポートモードが実施される構成としてもよい。

【３２５３】

（１２）上記第３の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態の種別と特殊外れ結果の種別とが１対１で対応するが、１対複数の関係で対応してもよい。この場合、１の突然時短遊技状態に対応する特殊外れ結果の数が各突然時短遊技状態で同じである構成としてもよいし、異なる構成としてもよい。

【３２５４】

（１３）上記第３の実施の形態や各変形例では、途中当選した特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態（対応時短）の上限回数から滞在時短の残り回数を減算した差分回数が１以上である場合に対応時短を留保状態とする構成としたが、上記差分回数が１よりも大きい所定値（例えば１０）以上である場合に対応時短を留保状態とする構成としてもよい。例えば、滞在時短の終了後、留保時短（対応時短）への移行が実施された場合において、その時短遊技状態がすぐに終了してしまうと、物足りない印象が強調されてしまい、寧ろ逆効果となる懸念がある。この点、上記構成であることで、移行した際の残り回数（差分回数）が少ない場合は留保が不実行とされるため、留保時短への移行後、早期に時短遊技状態が終了する事象の発生が抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【３２５５】

（１４）上記第３の実施の形態や各変形例では、滞在時短の終了時に留保時短の移行が実行される構成としたが、滞在時短の途中における所定タイミングにて留保時短の移行が実行されてもよい。例えば、留保の発生から所定回数の遊技回（例えば３回の特図遊技回）が実行された後、上記移行が実行される構成としてもよい。この際、当該留保の期間を利用して、留保発生の有無等を報知するための連続演出（複数の遊技回に亘って行う一連の演出）を実行する構成としてもよい。

【３２５６】

また、滞在時短の終了前に所定の実行条件が成立することで上記移行が実行される構成としてもよい。所定の実行条件としては、同種の特殊外れ結果や移行用の特殊外れ結果に当選したことや、遊技領域ＰＥや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することなどが考えられる。なお、滞在時短が終了するまでの間に上記実行条件が成立しない場合は、留保状態の取り消し（無効化）が行われてもよいし、滞在時短の終了に応じて留保時短への移行が行われてもよい。

【３２５７】

また、留保時短への移行タイミングが抽選により決定される構成としてもよい。当該抽選は、留保の発生時に行われてもよいし、留保の発生後、滞在時短中の各遊技回にて行われてもよい。

【３２５８】

（１５）上記第３の実施の形態や各変形例では、留保時短に移行した場合の残り回数が差分回数（留保時短の本来の上限回数から特殊外れ結果になったときの滞在時短の残り回数を減算した回数）に設定される構成としたが、本来の上限回数よりも少ない所定回数（留保用上限回数）が設定される構成としてもよい。例えば、特殊外れの当選タイミング（滞在時短の残り回数）にかかわらず、本来の上限回数よりも少ない１の回数（例えば本来の上限回数が５０回である場合は３０回）が設定される構成としてもよい。また、本来の上限回数よりも少ない複数の回数から１の回数が選ばれる構成としてもよい。

【３２５９】

また、上記第３の実施の形態や各変形例において、留保時短に移行した場合の残り回数として本来の上限回数が設定される構成としてもよい。また、留保用上限回数として本来の上限回数よりも多い回数（例えば本来の上限回数が５０回である場合は８０回）が設定される構成としてもよい。

【３２６０】

（１６）上記第３の実施の形態や各変形例では、留保時短に移行した場合の残り回数を導出するに際し、留保時短の本来の上限回数から特殊外れ結果になったときの滞在時短の残り回数が減算される構成としたが、当該残り回数が本来の上限回数に加算される構成としてもよい。また、滞在時短の残り回数の一部が減算されたり、当該残り回数の一部が加算されたりする構成であってもよい。

【３２６１】

（１７）上記第３の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったものの留保が実行されない場合に、留保される場合よりも長い変動表示時間が選択されて完全外れ演出が実行される構成としたが、留保される場合と同じ長さの変動表示時間が選択されて完全外れ演出が実行される構成としてもよい。また、留保が実行されない場合に、留保される場合と同じ長さの変動表示時間が選択されて特殊リーチ外れＢ演出が実行される構成としたが、留保される場合と異なる長さの変動表示時間（例えば留保される場合よりも短い変動表示時間）が選択されて特殊リーチ外れＢ演出が実行される構成としてもよい。また、特殊リーチ外れＢ演出に代えて特殊リーチ外れＡ演出に対応しない演出（例えばリーチを伴わない所定の演出）が実行される構成としてもよい。また、留保が実行されない場合に特殊リーチ外れＡ演出（留保が実行される場合と同種又は同様の演出）が実行される構成としてもよい。この場合、留保される場合と同じ長さの変動表示時間が選択される構成としてもよいし、異なる長さ（例えば留保される場合よりも短い変動表示時間）の変動表示時間が選択される構成としてもよい。

【３２６２】

（１８）上記第３の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果への当選に対応した報知が図柄表示装置７５にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、ＬＥＤ等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部２９からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、時短回数の残り回数の報知や留保発生の報知、留保時短の移行実施の報知等についても同様である。

【３２６３】

（１９）上記第３の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果に対応した報知として特殊リーチ外れ演出が実行される構成としたが、リーチ演出を伴わない遊技回用演出により特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、図柄列Ｚ１～Ｚ３を用いた報知でなくてもよく、例えば、図柄表示装置７５に所定キャラクタ等の所定絵柄が表示されることにより、特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【３２６４】

また、特図用表示部４３に変動表示される特図絵柄と完全同期するものであって、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄よりも小サイズで表示される図柄（いわゆる第４図柄）が図柄表示装置７５に表示されるパチンコ機にあっては、その第４図柄が通常態様とは異なる特定態様で表示されることにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、停止表示される上記第４図柄の態様と、停止表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の少なくとも一部の図柄列との組合せにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【３２６５】

なお、特殊外れ結果に対応した報知は、特図遊技回の全般で行われてもよいし、特図遊技回における一部の期間にて行われてもよい。ちなみに、上記第３の実施の形態や各変形例で例示した特殊リーチ演出は、特図遊技回の開始時には特殊外れ結果であるか否かを遊技者が判別できず、特図遊技回の終盤で特殊外れ結果であることを遊技者が判別できる構成としているため、特図遊技回における一部の期間で特殊外れ結果に対応した報知を実行するものといえる。

【３２６６】

（２０）上記第３の実施の形態や各変形例では、図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止態様から特殊外れ結果になったことを遊技者が認識できるに留まり、特殊外れ結果の種別（突然時短遊

技状態の種別）までは認識できない又は認識することが困難な構成としたが、これに代えて又は加えて、当該種別を図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止態様から認識可能又は認識容易な構成としてもよい。例えば、突然時短遊技状態Ａが留保される場合は、特殊リーチ外れＡ演出におけるリーチ図柄として７図柄が設定されたり、他の突然時短遊技状態（例えば突然時短遊技状態Ｂ）よりも７図柄が設定されやすくなったりする構成が考えられる。また、突然時短遊技状態Ａが留保される場合は、ダブルリーチが設定されたり、他の突然時短遊技状態（例えば突然時短遊技状態Ｂ）よりもダブルリーチが設定されやすくなったりする構成が考えられる。

【３２６７】

（２１）上記第３の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態の留保が行われる遊技回において留保用演出（図２４８）が実行され、留保の発生が報知されるように構成したが、これに代えて又は加えて、留保が行われる遊技回では留保の発生が報知されず、当該遊技回よりも後の遊技回（特殊外れ結果ではない遊技回）において留保の発生が報知される構成としてもよい。すなわち、留保の発生が直ちに報知される場合と遅れて報知される場合とが生じる構成としてもよい。なお、上記後の遊技回としては、滞在時短の最終遊技回としてもよいし、滞在時短における途中の遊技回（最終遊技回以外の遊技回）としてもよい。

【３２６８】

（２２）上記第３の実施の形態や各変形例では、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である状況で完全外れ演出又は特殊リーチ外れＢ演出を実行して特殊外れ結果への当選を非明示とした場合に、特図用表示部４３にて特殊外れ結果に対応する停止結果を表示したが、通常外れ結果に対応する停止結果を表示する構成としてもよい。このような構成とすることで、特殊外れ結果になったことを一層分かりにくくすることができる。

【３２６９】

（２３）上記第３の実施の形態や各変形例では、留保時短への移行が実施される場合に放出用演出（図２４９（ｂ））が実行される構成としたが、これに代えて又は加えて、残り回数の追加を報知する上乗せ演出が実行される構成としてもよい。なお、上乗せ演出は、残り回数の追加を報知することができれば特に限定されるものではないが、例えば、変形例４における図２７４の上乗せ演出を実行することができる。

【３２７０】

また、留保時短の残り回数（差分回数）に応じて留保時短への移行が実施される場合の演出を異ならせる構成としてもよい。例えば、上記残り回数が所定回数（例えば２０回）以上である場合に放出演出が実行され、所定回数未満の場合に上乗せ演出が実行される構成としたり、所定回数以上の場合に所定回数未満の場合よりも放出演出が実行されやすく、所定回数未満の場合に所定回数以上の場合よりも上乗せ演出が実行されやすい構成としたりするとよい。残り回数が少ない中で放出演出を実行すると、遊技者が演出インパクトの大きさに対して残り回数に物足りなさを感じる懸念があるが、上記構成とすることで、そのような不都合を好適に解消することができる。

【３２７１】

（２４）上記第３の実施の形態や各変形例では、留保時短の残り回数がその移行時に報知される構成としたが、当該残り回数の全部又は一部が移行後に報知される構成としてもよい。例えば、残り回数（差分回数）の一部が留保時短への移行時に報知され、当該時短遊技状態の途中で上乗せ演出により回数が追加されるように報知される構成とすることができる。

【３２７２】

（２５）上記第３の実施の形態や各変形例では、留保可能数に上限数が設定される構成としたが、当該上限数が設定されない構成としてもよい。具体的には、時短遊技状態の上限回数が１００回の場合は１００個の留保時短用エリア５６２,６１２を有するなど、時短遊技状態に滞在可能な遊技回の回数に対応した数の留保時短用エリア５６２,６１２が設定される構成としてもよい。この場合、滞在時短における各回の遊技回で特殊外れ結果

になったとしても、そのすべてについて時短遊技状態を留保させることが可能になる。なお、時短遊技状態の種別によって上限回数が異なる場合は、そのうちの最大回数に対応する数の留保時短用エリア５６２,６１２が設定される構成とすればよい。

【３２７３】

（２６）上記第３の実施の形態や各変形例では、留保可能数の上限数として１の上限値が設定される構成としたが、複数の上限値が設定される構成としてもよい。例えば、滞在時短が通常時短遊技状態の場合は１個、突然時短遊技状態Ａの場合は２個等のように、滞在時短の種別により上限値が異なる構成としてもよい。時短遊技状態に滞在可能な遊技回の回数が多いほど留保の発生頻度が高くなりやすいため、滞在時短の上限回数が相対的に多い時短遊技状態と相対的に少ない時短遊技状態とを比較した場合、前者の方が留保可能数の上限値が大きい構成とすることが好ましい。

【３２７４】

（２７）上記第３の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態への移行が特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の開始時に実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて突然時短遊技状態への移行が実行されてもよい。

【３２７５】

（２８）上記第３の実施の形態や各変形例において、時短遊技状態中に特殊外れ結果となったことを契機として移行する突然時短遊技状態について、通常遊技状態中に特殊外れ結果となったことを契機として移行する突然時短遊技状態よりも、遊技者にとって有利となる構成としてもよい。例えば、通常遊技状態中に特殊外れ結果になった場合に、上限回数が相対的に少ない第１所定回数の突然時短遊技状態に移行し、その突然時短遊技状態の中でさらに特殊外れ結果になると、上限回数が相対的に多い（第１所定回数よりも多い）第２所定回数の突然時短遊技状態に移行する構成とすることが考えられる。

【３２７６】

その際、特殊外れ結果の種別にかかわらず、突然時短遊技状態への滞在中に特殊外れ結果となれば、上限回数が上記第２所定回数の突然時短遊技状態に移行する構成としてもよいし、突然時短遊技状態中の特殊外れ結果であっても、その種別により、上限回数が上記第２所定回数の突然時短遊技状態に移行する場合と、上限回数がそれよりも少ない特定回数（例えば上記第１所定回数又はそれとは異なる第３所定回数）の突然時短遊技状態に移行する場合とが生じる構成としてもよい。また、通常遊技状態中の特殊外れ結果の種別により、第１所定回数の突然時短遊技状態を介さずに第２所定回数の突然時短遊技状態に移行する場合がある構成としてもよい。なお、上限回数に代えて又は加えて、第２作動口６３への入賞期待値を異ならせることにより、突然時短遊技状態の有利度合を異ならせる構成としてもよい。

【３２７７】

（２９）上記第３の実施の形態の変形例１では、当選した特殊外れ結果に対応する時短遊技状態の残り回数（差分回数）が留保済みの時短遊技状態の残り回数（差分回数）よりも多い場合に留保時短を更新する構成としたが、残り回数にかかわらず、特殊外れ結果になる都度、留保時短を更新する構成としてもよい。この場合、滞在時短において最後に当選した特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態が最終的な留保時短となり、当該時短遊技状態への移行が実施されるものとなる。

【３２７８】

（３０）上記第３の実施の形態の変形例１では、留保時短の更新が行われる場合に、当該更新が行われる特図遊技回にて特殊リーチ外れＡ演出を実行し、特殊外れ結果になったことを報知する構成としたが、完全外れ演出又は特殊リーチＢ演出を実行し、特殊外れ結果になったことを報知しない構成としてもよい。この場合、留保用画像５２９の更新は行ってもよいし、行わなくてもよい。また、留保時短の更新が行われる場合において、特殊外れ結果になったことを報知する場合と報知しない場合とが生じる構成としてもよい。こ

の際、滞在時短における特殊外れ結果の初回目当選時よりも留保時短の更新が行われる場合の方が特殊外れリーチＡ演出が実行されにくい構成とするとよい。

【３２７９】

（３１）上記第３の実施の形態の変形例１では、留保時短が更新される場合に、留保中の時短遊技状態の残り回数と、当選した特殊外れ結果に対応する時短遊技状態の残り回数とが置換されるように構成したが、それらの加算値（合計値）が残り回数の更新結果とされる構成としてもよい。また、留保時短が更新される場合に、留保時短の種別と残り回数との両方が更新される構成としたが、いずれか一方のみが更新される構成としてもよい。例えば、種別のみが変更され（普図遊技回や役物開閉遊技の態様のみが変更され）、残り回数は変更されない構成としてもよい。これらのことは変形例２においても同様である。

【３２８０】

（３２）上記第３の実施の形態の変形例１では、留保可能数の上限値を１としたが、２以上としてもよい。なお、２以上の留保時短がある状況で特殊外れ結果になった場合は、それら留保時短のうち差分回数が少ない側を対象として今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態の差分回数との比較を行う。なお、２以上の留保時短がある場合の移行順は、変形例３のように特殊外れ結果の当選順としてもよいし、変形例５のように優先度順としてもよい。

【３２８１】

（３３）上記第３の実施の形態の変形例２では、第２作動口６３への入賞期待値が相対的に高い時短遊技状態に対して相対的に低い時短遊技状態よりも上位の優先度が設定される構成としたが、入賞期待値と優先度との関係を逆とし、入賞期待値が相対的に高い時短遊技状態に対して相対的に低い時短遊技状態よりも下位の優先度が設定される構成としてもよい。

【３２８２】

（３４）上記第３の実施の形態の変形例２において、各突然時短遊技状態の上限回数を異ならせ、上限回数に対応させて優先度を設定する構成としてもよい。例えば、上限回数が相対的に多い時短遊技状態に対して上限回数が相対的に少ない時短遊技状態よりも上位の優先度が設定される構成としてもよい。また、上限回数が相対的に多い時短遊技状態に対して上限回数が相対的に少ない時短遊技状態よりも下位の優先度が設定される構成としてもよい。

【３２８３】

（３５）上記第３の実施の形態の変形例２において、滞在中の時短遊技状態と同種の時短遊技状態について異種の時短遊技状態よりも優先度が高くなる構成としてもよい。この場合、滞在時短の終了後、それと同種の時短遊技状態に移行する機会を増加させることができる。その際、変形例４のように上乗せ演出が実行される構成とすれば、当該演出の実行頻度を高めることができ、残り回数の上乗せが生じやすい印象を遊技者に与えることが可能になる。

【３２８４】

（３６）上記第３の実施の形態の変形例２では、留保可能数の上限値を１としたが、２以上としてもよい。なお、２以上の留保時短がある状況で特殊外れ結果になった場合は、それら留保時短のうち優先度が低い側を対象として今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態の優先度との比較を行う。なお、２以上の留保時短がある場合の移行順は、変形例３のように特殊外れ結果の当選順としてもよいし、変形例５のように優先度順としてもよい。

【３２８５】

（３７）上記第３の実施の形態の変形例３において、留保時短の数を報知する構成としてもよい。例えば、留保時短の数に対応した数の留保用画像を表示したり、当該数を数字により報知したりする構成としてもよい。また、留保時短の数に対応しない数の留保用画像を表示する構成（例えば、留保時短の数にかかわらず１個の留保用画像を表示する構成）とした上で、その留保用画像の態様を留保時短の数に基づいて設定する構成としてもよ

い。この場合、留保用画像の態様により留保時短の数を示唆することができる。この際、留保用画像の態様として第１態様（例えば青色態様）と第２態様（例えば緑色態様）を含む複数の態様を有しており、留保時短の数が所定数（例えば２個）以上の場合に第２態様が設定され、所定数未満の場合に第１態様が設定される構成したり、留保時短の数が所定数以上の場合に所定数未満の場合よりも第２態様が設定されやすく、所定数未満の場合に所定数以上の場合よりも第１態様が設定されやすい構成としたりするとよい。これらのことは他の変形例においても同様である。

【３２８６】

（３８）上記第３の実施の形態の変形例３では、時短遊技状態の滞在中において２回目以降に特殊外れ結果になった場合に特殊外れ結果になったことを報知しない構成としたが、当選回数にかかわらず特殊外れ結果になる都度、特殊外れ結果になったことを報知する構成としてもよい。

【３２８７】

また、留保時短が有効となるか否か（留保時短用エリア５６２にセットされたカウンタ値が「０」となって留保状態が解除される前に移行が実施されるか否か）を判別し、その結果に基づいて特殊外れ結果になったこと（時短遊技状態の留保が発生したこと）を報知するか否かを切り替えてもよい。すなわち、有効となる場合に特殊外れ結果になったことの報知を実行し、有効とならない場合に当該報知を実行しない構成としてもよい。

【３２８８】

（３９）上記第３の実施の形態の変形例３では、複数の留保時短がある状況でその移行順を報知しない構成としたが、これを報知する構成としてもよい。この場合、滞在時短において常に報知する構成としてもよいし、所定の場合に報知する構成としてもよい。所定の場合としては、演出用操作部３６等の遊技者が操作可能な操作手段により所定操作が行われた場合や、始動口への入賞に基づく所定抽選の結果が予め定められた所定結果になった場合等が考えられる。

【３２８９】

（４０）上記第３の実施の形態の変形例３では、時短遊技状態の留保が行われる場合にその時短遊技状態の上限回数に対応する値を留保時短用エリア５６２にセットし、当該エリアにセットしたカウンタ値を実行時短用エリア５６１のカウンタ値と並行して更新することで、移行した場合の残り回数（差分回数）を導出する構成としたが、留保時において差分回数を算出し、その算出した差分回数により移行した場合の残り回数を設定する構成としてもよい。この場合、第３の実施の形態のようにＲＡＭ３１４に留保用エリア３１４ｆが設定され、その留保用エリア３１４ｆに算出した差分回数の情報が記憶される構成とするとよい。

【３２９０】

（４１）上記第３の実施の形態の変形例３では、第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値が実行時短用エリア５６１にシフトされることで、移行が実施された場合の留保時短の残り回数が設定される構成としたが、参照するカウンタエリアがシフトされることで、上記残り回数が設定される構成としてもよい。例えば、第１留保時短用エリア５６２ａ及び第２留保時短用エリア５６２ｂにカウンタ値がセットされている場合であれば、先ずは第１留保時短用エリア５６２ａが実行時短用エリア５６１として機能し、当該エリア５６２ａのカウンタ値が参照されて滞在時短の残り回数が管理され、その後、第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値が更新されて「０」となることにより滞在時短が終了され、それに伴い、参照エリアが第２留保時短用エリア５６２ｂに切り替えられることで、次の時短遊技状態の残り回数が管理される構成としてもよい。

【３２９１】

（４２）上記第３の実施の形態の変形例３では、複数の留保時短がある場合に特殊外れ結果に対応する順番で移行が実施される構成としたが、残り回数に基づいて移行順が設定される構成としてもよい。例えば、残り回数が少ないものから移行させる構成とすることで、移行が実施されないまま留保時短用エリア５６２のカウンタ値が「０」となる時短遊

技状態の数を減らすことができ、無効化の発生を抑制することが可能になる。
【３２９２】
（４３）上記第３の実施の形態の変形例３において、複数の留保時短がある場合の移行順を抽選により決定する構成としてもよい。この場合、複数の留保時短について移行の順番を抽選により決定する構成としてもよいし、次に移行する１つの留保時短を抽選により決定する構成としてもよい。後者の場合には、例えば、滞在時短の終了時において複数の留保時短のうちいずれの留保時短に移行するかを抽選により決定する構成としてもよい。
【３２９３】
（４４）上記第３の実施の形態の変形例４では、滞在時短と同種の留保時短に移行する場合に、滞在時短の終了時に上乗せ演出が実行される構成としたが、滞在時短の途中タイミングで上乗せ演出が実行される構成としてもよい。滞在時短の途中における上乗せ演出の実行タイミングとしては、例えば、特殊外れ結果への当選時や、当該当選後で且つ滞在時短の終了前の所定タイミング等が考えられる。その際、特殊外れ結果になったときの滞在時短の残り回数に応じて各タイミングの選ばれやすさが異なる構成としてもよい。例えば、上乗せ演出の実行タイミングとして特殊外れ結果への当選時と当選後の所定タイミングとがある場合において、滞在時短の残り回数が多い方が当選後のタイミングで上乗せ演出が実行されやすい構成とすることが考えられる。
【３２９４】
（４５）上記第３の実施の形態の変形例４において、突然時短遊技状態の種別ごとに留保上限数が設定される構成としてもよい。例えば、各突然時短遊技状態について所定数ずつ（例えば３個ずつ）留保が許容される構成としてもよい。また、時短遊技状態の種別によって留保上限数が異なる構成としてもよい。例えば、対応する特殊外れ結果の当選確率が相対的に高い時短遊技状態の留保上限数を当該当選確率が相対的に低い時短遊技状態の留保上限数よりも大きい数とすることが考えられる。
【３２９５】
（４６）上記第３の実施の形態の変形例５では、第２作動口６３への入賞期待値が最も高い突然時短遊技状態Ａに対して最上位の優先度が設定される構成としたが、必ずしも入賞期待値の順位と優先度の順位とを対応させる必要はない。例えば、突然時短遊技状態Ａよりも上記入賞期待値が低い突然時短遊技状態Ｂや突然時短遊技状態Ｃに対して最上位の優先度が設定されたり、上記入賞期待値が最も高い突然時短遊技状態Ａに対して最下位の優先度が設定されたりしてもよい。
【３２９６】
（４７）上記第３の実施の形態の変形例５において、優先度順と特殊外れ結果への当選順とが組み合わされて留保時短の移行順が決定される構成としてもよい。例えば、突然時短遊技状態Ｂ、Ｃについては、特殊外れ結果の当選順に基づいて移行順が調整され、突然時短遊技状態Ａについては、特殊外れ結果の当選順にかかわらず、移行が最初に行われるように最上位の優先度が設定される構成としてもよい。
【３２９７】
（４８）上記第３の実施の形態の変形例５では、留保時短用エリア６１２ａ～６１２ｃに対して優先度が設定されるが、突然時短遊技状態（又は特殊外れ結果）の種別に対して優先度が設定され、留保時短用エリアについては変形例３の留保時短用エリア５６２ａ～５６２ｃのように移行順に対応する構成としてもよい。この場合、滞在時短において初回目の特殊外れ結果への当選時には第１留保時短用エリア５６２ａに上限回数に対応するカウンタ値がセットされ、２回目の当選において初回目よりも優先度が上位の特殊外れ結果となった場合は、第１留保時短用エリア５６２ａのカウンタ値が第２留保時短用エリア５６２ｂにシフトされつつ、２回目当選の上限回数に対応するカウンタ値が第１留保時短用エリア５６２ａにシフトされるものとなる。
【３２９８】
（４９）上記第３の実施の形態の変形例５では、留保可能数の上限値を留保が可能な時短遊技状態の種別数と同数にする構成としたが、複数で且つ種別数より少ない数（例えば

２個）とする構成としてもよい。この場合、各突然時短遊技状態に設定された優先度を留保するか否かの制御にも用いる構成としてよい。具体的には、２以上の留保時短がある状況で特殊外れ結果になった場合は、それら留保時短のうち優先度が低い側を対象として対応時短（今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態）の優先度との比較を行い、対応時短の優先度の方が高い場合に留保時短を入れ替える構成としてもよい。その際、移行順用の優先度が留保用の優先度としても用いられる構成であってもよいし、それらの優先度が各別に設定される構成であってもよい。

【３２９９】

（５０）上記第３の実施の形態の変形例６では、途中当選した特殊外れ結果が対応する時短遊技状態（対応時短）の優先度が滞在時短の優先度よりも上位である場合に対応時短への移行が直ちに実行され、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも下位である場合に対応時短への移行が留保される構成としたが、前者の場合に対応時短への移行が留保され、後者の場合に対応時短への移行が無効化される構成としてもよい。また、前者の場合に対応時短への移行が直ちに実行され、後者の場合に対応時短への移行が無効化される構成としてもよい。このことは変形例７においても同様である。

【３３００】

（５１）上記第３の実施の形態の変形例６において、優先度を設定しない構成としてもよい。すなわち、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ａになった場合は突然時短遊技状態Ａの移行を直ちに実行し、特殊外れ結果Ｂになった場合は突然時短遊技状態Ｂを留保状態とするなどの対応について時短遊技状態の組み合わせごとに制御プログラムの中で規定する構成としてもよい。このことは変形例７においても同様である。

【３３０１】

（５２）上記第３の実施の形態の変形例６では、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位である場合に、滞在時短が中止されて対応時短への移行が実施される構成としたが、滞在時短が中断されて対応時短への移行が実施される構成としてもよい。すなわち、対応時短の終了後、滞在時短の続きが再開される構成としてもよい。このことは変形例７においても同様である。

【３３０２】

（５３）上記第３の実施の形態の変形例６では、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位である状況で対応時短への移行が行われた場合に対応時短の残り回数が報知されない構成としたが、当該残り回数が報知される構成としてもよい。また、対応時短の残り回数について基本的に報知されない構成としたうえで、所定条件が成立した場合に報知される構成としてもよい。所定条件としては、演出用操作部３６等の遊技者が操作可能な操作手段により所定操作が行われることなどが考えられる。

【３３０３】

（５４）上記第３の実施の形態の変形例６では、残り回数画像５２３として「残り？回」を表示することで、対応時短の残り回数が非明示となる状態とされたが、残り回数画像５２３の表示が不実行とされることにより、対応時短の残り回数が非明示となる状態とされてもよい。また、残り回数画像５２３の手前側に他の所定画像が表示されることで残り回数画像５２３の少なくとも一部が隠れて視認不能又は視認困難な状態となり、それによって対応時短の残り回数が非明示となる構成であってもよい。

【３３０４】

（５５）上記第３の実施の形態の変形例６では、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位である状況で対応時短への移行が行われた場合において、滞在時短が継続していると仮定した場合の残り回数に対応する報知が実行される構成したが、当該報知が実行されることなく、対応時短の残り回数が非明示となる状態とされてもよい。例えば、対応時短への移行後、残り回数画像５２３の表示が直ちに「残り？回」に切り替えられる構成としてもよい。

【３３０５】

（５６）上記第３の実施の形態の変形例７では、天井回数が１種類のみ設定されるが、

回数が異なる複数種類が設定されてもよい。また、天井時短遊技状態についても上限回数が異なる複数種類が設定されてもよい。この場合、複数種類の天井回数が設定され、各天井回数に対して天井時短遊技状態の種別が対応付けられる構成としてもよいし、１の天井回数が設定され、その天井回数に到達した場合にいずれの天井時短遊技状態に移行するかが抽選される構成としてもよい。

【３３０６】

（５７）上記第３の実施の形態の変形例８では、特殊外れ結果Ｄ～Ｆになることで留保状態が解除される構成としたが、他の事象を契機として留保状態が解除される構成としてもよい。例えば、遊技領域ＰＥや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて留保状態の解除が行われる構成としてもよい。この場合、留保が可能な時短遊技状態の種別に対応させて複数の入球部を設け、入球が発生した場合に対応する種別の時短遊技状態の留保が解除される構成とするとよい。なお、上記入球又は通過に基づく賞球の払い出しは行われてもよいし、行われなくてもよい。

【３３０７】

（５８）上記第３の実施の形態の変形例８では、留保時短がある場合において常に留保状態の解除が発生し得る構成としたが、解除が発生し得る期間と発生し得ない期間とを有する構成としてもよい。例えば、滞在時短の残り回数が所定回数（例えば１０回）以下の場合は、特殊外れ結果Ｄ～Ｆとなっても留保状態が解除されない構成としてもよい。これにより、留保時短の移行が実施される間際で留保状態が解除され、遊技者を過度に落胆させることを抑制できる。

【３３０８】

（５９）上記第３の実施の形態の変形例８では、留保状態が１つずつ解除される構成としたが、これに代えて又は加えて、複数の留保時短がある状況で解除条件が成立すると、それら留保時短のすべてについて留保状態が解除される構成としてもよい。また、すべての留保状態でなくても、１の解除条件の成立により複数の留保状態が解除される構成としてもよい。

【３３０９】

（６０）上記第３の実施の形態の変形例８では、留保表示部７３１において留保されていない突然時短遊技状態が半透明で表示される構成としたが、表示自体が行われない構成としてもよい。但し、半透明の状態とすることで、各表示領域７３１ａ～７３１ｃがいずれの突然時短遊技状態に対応するのかや、留保中の時短遊技状態と非留保の時短遊技状態とが混在する場合にいずれの時短遊技状態が非留保であるかが一見して分かりやすくなる。そのような観点では上記変形例８の構成とすることが好ましい。

【３３１０】

（６１）上記第３の実施の形態の変形例８では、特殊外れ結果Ｄ～Ｆになることで留保状態が解除される構成としたが、併せて滞在時短の終了が実行される構成としてもよい。このような構成とすることで、特殊外れ結果Ｄ～Ｆになった場合の落差を拡大することができ、さらにスリリングな遊技性を実現することが可能になる。

【３３１１】

（６２）上記第３の実施の形態の変形例８では、特殊外れ結果Ｄ～Ｆになった遊技回において特殊外れ結果Ａ～Ｃになった遊技回よりも長い変動表示時間が設定される構成としたが、長い変動表示時間が設定されやすい構成としてもよい。例えば、相対的に長い第１変動表示時間と相対的に短い第２変動表示時間とを有しており、特殊外れ結果Ｄ～Ｆになった遊技回では、特殊外れ結果Ａ～Ｃになった遊技回よりも第１変動表示時間が選択されやすく、特殊外れ結果Ａ～Ｃになった遊技回では、特殊外れ結果Ｄ～Ｆになった遊技回よりも第２変動表示時間が選択されやすい構成としてもよい。

【３３１２】

（６３）上記第３の実施の形態の変形例８では、図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止態様から特殊外れ結果Ｄ～Ｆのいずれかになったことを遊技者が認識できるに留まり、いずれの種別に

なったか（いずれの留保時短が解除されるか）までは図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止態様から認識できない又は認識することが困難な構成としたが、これに代えて又は加えて、当該種別を図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止態様から認識可能又は認識容易な構成としてもよい。例えば、特殊図柄７２１の態様が複数設定されており、それら各態様が特殊外れ結果の種別（留保状態が解除される時短遊技状態の種別）に対応している構成としてもよい。すなわち、いずれの態様の特殊図柄７２１が停止表示されているかを見ることで、特殊外れ結果の種別（留保状態が解除される時短遊技状態の種別）を認識できる構成としてよい。

【３３１３】

（６４）上記第３の実施の形態の変形例８において、可変入賞装置６５が開閉される開閉実行モードとして第１開閉実行モードと第２開閉実行モードとを含む複数の開閉実行モードを有し、留保時短がある状況で第１開閉実行モードに対応する当否抽選結果となった場合に留保時短の留保状態が解除され、留保時短がある状況で第２開閉実行モードに対応する当否抽選結果となった場合に留保時短の留保状態が解除されない構成としてもよい。このような構成とすることで、第１開閉実行モードに対応する当否抽選結果となるか、第２開閉実行モードに対応する当否抽選結果となるかにより、移行する開閉実行モードに差異を生じさせるだけでなく、留保の解除が行われるか否かについても差異を生じさせることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【３３１４】

また、上記構成において、第２開閉実行モードが第１開閉実行モードよりも遊技者にとって不利な開閉実行モードである構成としてよい。この場合、有利な第１開閉実行モードに移行する場合は留保の解除が行われるものの、不利な第２開閉実行モードに移行する場合は留保の解除が回避される。すなわち、開閉実行モードの不利分が留保解除の不実行により補われるため、第２開閉実行モードに移行した場合の遊技者の落胆を軽減することが可能になる。

【３３１５】

なお、第２開閉実行モードが第１開閉実行モードよりも不利になる構成としては、期待される遊技球の総払い出し球数について第２開閉実行モードの方が第１開閉実行モードよりも少なくなる構成がある。このような構成としては、第２開閉実行モードの方が第１開閉実行モードよりもラウンド数が少なかったり、１ラウンドあたりの可変入賞装置６５の開放期間について第２開閉実行モードの方が第１開閉実行モードよりも短かったり、１ラウンドあたりの可変入賞装置６５への上限入賞個数について第２開閉実行モードの方が第１開閉実行モードよりも少なかったりする構成が考えられる。

【３３１６】

（６５）上記第３の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる１種２種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にＶ入賞口を有する又はＶ入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてＶ入賞口（Ｖ入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【３３１７】

なお、本発明における「特別判定の結果が特定結果となることに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、Ｖ入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

【３３１８】

（６６）上記第３の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応した所定の遊技価値（クレジット等の仮想遊技媒体）を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするとよい。

【３３１９】
（６７）上記第３の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報が４個を上限として記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、各作動口６２，６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。
【３３２０】
（６８）上記第３の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報のほうが、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。
【３３２１】
（６９）上記第３の実施の形態や各変形例では、右ルートを流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを流下する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。
【３３２２】
（７０）上記第３の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても３個に限定されるものではなく、２個であってもよいし、４個以上であってもよい。
【３３２３】
（７１）上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。
【３３２４】
また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。
【３３２５】
更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。
【３３２６】
＜第４の実施の形態＞
以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第１の実施の形態において図１～図１０を参照して説明したパチンコ機１０の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。
【３３２７】

＜主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞
主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的な構成について図３０９を用いて説明する。
【３３２８】
ＭＰＵ３１２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部４３の表示の設定、普図用表示部４４の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図３０９に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図用表示部４３における各特図表示部ＡＳ，ＢＳでの変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。さらに、第２作動口６３の普電役物６３ａをサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタＣ３と、サポート当選結果（普図当たり結果）の種別を判定する際に使用する普図当たり種別カウンタＣ４とを用いることとしている。
【３３２９】
各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＩＮＩ，ＣＳは、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ３１４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ３１４ａに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ３１４ａにおいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳに対応した情報は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア３１４ｂに格納される。
【３３３０】
保留球格納エリア３１４ｂは、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂからなる保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留エリアＲａ，Ｒｂは、それぞれ、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアを備えており、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ３１４ａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各数値情報が、保留情報（特別情報）としていずれかのエリアに格納される。
【３３３１】
この場合、第１エリア～第４エリアには、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ４つのエリアが設けられていることにより、第１作動口６２又は第２作動口６３への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大４個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア３１４ｂには総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。
【３３３２】
実行エリアＡＥは、特図用表示部４３の変動表示を開始する際に、保留エリアＲＥの第１エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。
【３３３３】
各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～２９９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～２９９９）。
【３３３４】
大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動

口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【３３３５】

大当たり乱数カウンタＣ１は、大当たりであるか否かを抽選する当否抽選に用いられるものであり、大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されている当否テーブルにて設定されている。図３１０に示すように、当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブルと、高確率モード用の当否テーブルとが設定されている。本パチンコ機１０では、当否抽選における抽選モードとして、大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モード（低確率状態）と、大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モード（高確率状態）とが設けられている。当否抽選に際して抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブルが参照される。

【３３３６】

図３１０（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「０」～「９」の計１０個が設定されている。すなわち、低確率モードでの大当たり当選確率は１／３００に設定されている。

【３３３７】

大当たり当選となる乱数の値以外は抽選結果が外れ結果となるが、本実施の形態では外れ結果として特殊外れ結果と通常外れ結果とが含まれている。上記低確率モード用の当否テーブルにおいて特殊外れ結果となる乱数の値としては「１０」～「２９」の計２０個が設定されており、特殊外れ結果となる確率は１／１５０となっている。

【３３３８】

図３１０（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定されている。すなわち、高確率モードでの大当たり当選確率は１／６０に設定されている。高確率モード用の当否テーブルには特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり当選となる乱数の値以外はすべて通常外れ結果となる。

【３３３９】

なお、各確率モードでの大当たり当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。すなわち、高確率モードにおいて低確率モードよりも大当たりの当選確率が高くなるのであれば、大当たりに対応する乱数の数及び値は任意である。また、低確率モード用の当否テーブルでの特殊外れ結果の確率についても上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。この場合において特殊外れ結果の確率を必ずしも大当たり当選確率よりも高くする必要はなく、大当たり当選確率と同じとしてもよい。また、特殊外れ結果の確率を大当たり当選確率よりも低くしてもよい。

【３３４０】

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

【３３４１】

大当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ３１３の種別テーブル記憶エリア３１３ｂに大当たり種別テーブルとして記憶されている。図３１１に示すように、大当たり種別テーブルとしては、第１特図用の大当たり種別テーブルと第２特図用の大当たり種別テーブルとが設定されている。第１作動口６２への入賞に基づいて大当たり

となった場合には第１特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第２作動口６３への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第２特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【３３４２】

図３１１（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として４Ｒ確変大当たり結果と４Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が４回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置６５を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも１回実行されるものである。本実施の形態では、１のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が１回実行されるように構成されている。

【３３４３】

４Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、４Ｒ確変大当たり結果となった場合は、開閉実行モード終了後の遊技状態が高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（高確遊技状態、確変遊技状態）となる。この場合の高確遊技状態は次回の大当たりが発生するまで（次回の開閉実行モードが開始されるまで）継続される。ちなみに、開閉実行モードの実行中は抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される。

【３３４４】

高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域ＰＥに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口６３への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物６３ａの駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普電役物６３ａが開放状態とされる頻度が低頻度サポートモードよりも高く、また、１回の開放における開放期間についても低頻度サポートモードよりも長くなるようになっている。

【３３４５】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動口６３よりも第１作動口６２への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動口６２よりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口６３への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードにおいて遊技者は持ち球の減りを抑えながら遊技を行うことができる。

【３３４６】

なお、本実施の形態では、高頻度サポートモードとして第１高頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとが設けられている。このうち４Ｒ確変大当たり結果となった場合に移行するのは第１高頻度サポートモードである。第１高頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとの違いについては後に説明する。

【３３４７】

４Ｒ通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが第１高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、４Ｒ通常大当たり結果となった場合は、開閉実行モード終了後の遊技状態が低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（時短遊技状態）となる。

【３３４８】

４Ｒ通常大当たり結果になった場合の時短遊技状態は、外れ結果の特図遊技回（外れ遊技回）の回数が予め定められた上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。この場合の外れ遊技回の回数は、開閉実行モードが終了した後の特図遊技回を対象としてカウントされる。外れ遊技回の回数が上限回数に達した場合は、時短遊技状態が終了して通

常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。なお、上限回数に達する前に大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って時短遊技状態が終了する。

【３３４９】

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

【３３５０】

図３１１（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として１０Ｒ確変大当たり結果と４Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。

【３３５１】

１０Ｒ確変大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものであり、また、開閉実行モード終了後の遊技状態が高確遊技状態となる大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は次回の大当たりが発生するまで継続される。４Ｒ通常大当たり結果は、第１特図用の大当たり種別テーブルにおける４Ｒ通常大当たり結果と同様のものである。

【３３５２】

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

【３３５３】

このように、第１特図表示部の種別テーブルと第２特図表示部の種別テーブルとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第２特図表示部の種別テーブルでは１０Ｒ大当たり結果となるのに対して、第１特図表示部の種別テーブルでは４Ｒ大当たり結果となるように設定されている。つまり、第２作動口６３への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第１作動口６２への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第１作動口６２に遊技球を入賞させる遊技よりも第２作動口６３に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

【３３５４】

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

【３３５５】

なお、本実施の形態では、第１特図表示部の種別テーブルと第２特図表示部の種別テーブルとで確変大当たり結果に振り分けられる確率を同一としているが、異なる確率としてもよい。具体的には、第２特図表示部の種別テーブルにおいて、第１特図表示部の種別テーブルよりも確変大当たり結果に振り分けられる確率が高くなる構成としてもよい。このような構成によっても、第１作動口６２に入賞させるよりも第２作動口６３に入賞させる方が遊技者にとって有利な構成とすることができる。その際、必ずしも開閉実行モードでのラウンド数と確変大当たり結果への振分確率との両方について第１作動口６２よりも第２作動口６３の方が優遇される構成とする必要はなく、確変大当たり結果への振分確率のみが優遇される構成としてもよい。

【３３５６】

大当たり種別カウンタＣ２は、作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大

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

【３３５７】

ここで、本実施の形態では、通常大当たり結果になったことを契機として移行する時短遊技状態とは別に、大当たり乱数カウンタＣ１を用いた当否抽選の結果が特殊外れ結果になったことを契機として移行する時短遊技状態が設けられている。この場合の時短遊技状態は、抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが第２高頻度サポートモードとなる状態である。

【３３５８】

なお、特殊外れ結果は外れ結果の一種であるため、上記時短遊技状態へは開閉実行モードを経由せずに移行する。すなわち、特殊外れ結果になった場合、その特図遊技回が終了するのに合わせて遊技状態が時短遊技状態に移行する。以下においては、通常大当たり結果を契機とする時短遊技状態と、特殊外れ結果を契機とする時短遊技状態とを区別する場合に、前者を「通常時短遊技状態」、後者を「突然時短遊技状態」ということがある。

【３３５９】

図３１１（ｃ）に示すように、特殊外れ結果になったことを契機として移行する突然時短遊技状態は、当該状態に移行してからの外れ遊技回の回数が予め定められた上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。外れ遊技回の回数が上限回数に達した場合は、突然時短遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。なお、上限回数に達する前に大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って突然時短遊技状態が終了する。

【３３６０】

図３０９の説明に戻り、変動種別カウンタＣＳは、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図用表示部４３の第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳにおける変動表示時間をＭＰＵ３１２において決定する上で用いられる。

【３３６１】

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

【３３６２】

変動種別カウンタＣＳに対する変動表示時間の振分先は、ＲＯＭ３１３の変動表示時間テーブル記憶エリア３１３ｃに変動表示時間テーブルとして記憶されている。変動表示時間テーブルの詳細については後述する。

【３３６３】

普図当たり乱数カウンタＣ３は、例えば、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、スルーゲート６４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の普図保留エリア３１４ｃに格納される。

【３３６４】
普図当たり乱数カウンタＣ３は、普図当たり（サポート当選）であるか否かを抽選する普図当否抽選（サポート抽選）に用いられるものであり、サポート当選結果になった場合には、普電役物６３ａを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする開閉制御が少なくとも１回行われる役物開閉遊技が実行される。
【３３６５】
サポート当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されたサポート抽選テーブルにて設定されている。図３１２に示すように、サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルと、第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルと、第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルとが設定されている。サポート抽選に際してサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第１高頻度サポートモードである場合は第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第２高頻度サポートモードである場合は第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照される。
【３３６６】
図３１２（ａ）に示すように、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定されており、サポート当選確率は１／２となっている。
【３３６７】
図３１２（ｂ）に示すように、第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、「０」～「８９」の計９０個が設定されており、サポート当選確率は９／１０となっている。すなわち、第１高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが高確率モードとなり、低頻度サポートモードの場合よりもサポート当選となりやすくなっている。
【３３６８】
図３１２（ｃ）に示すように、第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定されており、サポート当選確率は１／２となっている。すなわち、第２高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが低確率モードとされ、第１高頻度サポートモードである場合よりもサポート当選確率が低い状態でサポート抽選が行われる。
【３３６９】
各サポートモードにおいて、サポート当選となる乱数の値以外は、抽選結果が普図外れ結果となる。この場合は役物開閉遊技が実行されない。
【３３７０】
なお、各サポートモードでのサポート当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。例えば、第１高頻度サポートモードにおいて低頻度サポートモードよりもサポート当選の確率が高くなるのであれば、サポート当選となる乱数の数及び値は任意である。また、上記構成では、第２高頻度サポートモードでのサポート当選確率を低頻度サポートモードの場合と同じ確率としているが、第２高頻度サポートモードでのサポート当選確率が低頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くなる構成であってもよい。その場合、第２高頻度サポートモードでのサポート当選確率を第１高頻度サポートモードでのサポート当選確率と同じにしてもよいし、第１高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも低くしてもよいし、第１高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くしてもよい。また、低頻度サポートモード、第１高頻度サポートモード及び第２高頻度サポートモードでサポート当選確率が等しくなる構成としてもよい。
【３３７１】
ちなみに本実施の形態のように、低頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとでサポート当選確率を等しくする場合、すなわち、これら各モード間でサポート当選の確率変動を生じさせない場合は、これら各モード用のサポート抽選テーブルを共通化し、１

の抽選テーブルを備える構成としてもよい。

【３３７２】

図３０９の説明に戻り、普図当たり種別カウンタＣ４は、サポート当選となった場合にその種別を振り分けるためのものであり、０～９９の範囲内で順次に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。普図当たり種別カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート６４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の普図保留エリア３１４ｃに格納される。

【３３７３】

普図当たり種別カウンタＣ４に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ３１３の種別テーブル記憶エリア３１３ｂに普図当たり種別テーブルとして記憶されている。図３１３（ａ）に示すように、普図当たり種別テーブルでは、選択可能なサポート当選の種別としてサポート当選結果Ａとサポート当選結果Ｂとが設定されている。

【３３７４】

本実施の形態では、サポート当選になったことを契機として行われる役物開閉遊技（普電役物６３ａの開閉遊技）として複数種類の役物開閉遊技が設定されており、サポート当選の種別は、それら役物開閉遊技の種別に対応している。但し、滞在するサポートモードの種別によって、各サポート当選結果が対応する役物開閉遊技の種別が異なるように構成されている。具体的には、低頻度サポートモードである状況でサポート当選結果Ａ又はサポート当選結果Ｂとなった場合は低入賞役物開閉遊技が実行され、第１又は第２高頻度サポートモードである状況でサポート当選結果Ａとなった場合は第１高入賞役物開閉遊技が実行され、第１又は第２高頻度サポートモードである状況でサポート当選結果Ｂとなった場合は第２高入賞役物開閉遊技が実行される。

【３３７５】

低入賞役物開閉遊技は、後述する第１高入賞役物開閉遊技や第２高入賞役物開閉遊技よりも第２作動口６３への入賞率（入賞期待値）が低く、遊技者が第２作動口６３への入賞を期待しにくい役物開閉遊技である。低入賞役物開閉遊技の具体的な態様は特に限定されないが、例えば、比較的に長めの期間とされるオープニング及びエンディングと、比較的に短めの期間とされる開放期間とを有する態様に設定される。

【３３７６】

例えば、図３１３（ｂ）に示すように、普電役物６３ａの開放回数（開閉制御の回数）が２回に設定された上で、５ｓｅｃのオープニングと、０．１ｓｅｃの１回目開放と、１．５ｓｅｃの閉鎖と、０．１ｓｅｃの２回目開放と、５ｓｅｃのエンディングとを順に有する構成とすることができる。この場合、普電役物６３ａの各回の開放期間が遊技球の発射周期（０．６ｓｅｃ）よりも短いため、第２作動口６３への入賞が発生しにくくなる。また、オープニング及びエンディングの期間が長く、役物開閉遊技の全体期間において開放期間の占める割合が少ないことからも、第２作動口６３への入賞が困難化されている。

【３３７７】

第１高入賞役物開閉遊技は、第２作動口６３への入賞率（入賞期待値）が低入賞役物開閉遊技よりも高く、遊技者が第２作動口６３への入賞を期待しやすい役物開閉遊技である。但し、後述する第２高入賞役物開閉遊技よりも上記入賞率が低くなっている。第１高入賞役物開閉遊技の具体的な態様は特に限定されないが、例えば、比較的に短めの期間とされるオープニング及びエンディングと比較的に長めの期間とされる開放期間とを有する態様に設定される。

【３３７８】

例えば、図３１４（ａ）に示すように、普電役物６３ａの開放回数が１回に設定された上で、０．１ｓｅｃのオープニングと、１．５ｓｅｃの開放と、０．１ｓｅｃのエンディングとを順に有する構成とすることができる。この場合、普電役物６３ａの開放期間が遊技球の発射周期（０．６ｓｅｃ）よりも長いため、第２作動口６３への入賞が発生しやすくなる。また、オープニング及びエンディングの期間が短く、役物開閉遊技の全体期間において開放期間の占める割合が多いことからも、第２作動口６３への入賞が容易化されて

いる。
【３３７９】
第２高入賞役物開閉遊技は、第２作動口６３への入賞率（入賞期待値）が第１高入賞役物開閉遊技よりもさらに高く、遊技者が第２作動口６３への入賞を期待しやすい役物開閉遊技である。第２高入賞役物開閉遊技の具体的な態様は特に限定されないが、例えば、比較的に短めの期間とされるオープニング及びエンディングと比較的に長めの期間とされる開放期間とを有する態様に設定される。
【３３８０】
例えば、図３１４（ｂ）に示すように、普電役物６３ａの開放回数が２回に設定された上で、０．１ｓｅｃのオープニングと、２ｓｅｃの１回目開放と、０．３ｓｅｃの閉鎖と、２ｓｅｃの２回目開放と、０．１ｓｅｃのエンディングとを順に有する構成とすることができる。この場合、普電役物６３ａの開放期間が遊技球の発射周期（０．６ｓｅｃ）よりも長いため、第２作動口６３への入賞が発生しやすくなる。また、オープニング及びエンディングの期間が短く、役物開閉遊技の全体期間において開放期間の占める割合が多いことからも、第２作動口６３への入賞が容易化されている。
【３３８１】
図３１３（ａ）に示すように、普図当たり種別テーブルでは、普図当たり種別カウンタＣ４の「０」～「４９」がサポート当選結果Ａに対応し、「５０」～「９９」がサポート当選結果Ｂに対応している。すなわち、サポート当選結果Ａに振り分けられる確率は５０％、サポート当選結果Ｂに振り分けられる確率は５０％に設定されている。
【３３８２】
なお、各サポート当選結果の振分確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。例えば、サポート当選結果Ａの確率よりもサポート当選結果Ｂの確率を高くしてもよいし、その逆としてもよい。また、サポート当選の種別数は２つに限定されるものではなく、１つとしてもよいし、３つ以上としてもよい。
【３３８３】
普図当たり種別カウンタＣ４は、サポート抽選結果がサポート当選になった場合に、普図用表示部４４に停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、普図当たり種別カウンタＣ４の値と対応させて、サポート当選である場合の停止結果（普図用表示部４４に停止表示される普図当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された普図当たり種別カウンタＣ４に対応するものが読み出される。停止結果の決定とサポート当選種別の決定とにはいずれも同じ普図当たり種別カウンタＣ４を用いるため、普図用表示部４４に停止表示される普図当たり絵柄と、そのサポート当選時に決定されるサポート当選の種別とは対応したものとなる。
【３３８４】
＜主制御装置１６２にて実行される各種処理について＞
次に、主制御装置１６２内のＭＰＵ３１２にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ３１２では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理とＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。
【３３８５】
＜タイマ割込み処理＞
タイマ割込み処理について図３１５のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はＭＰＵ３１２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。
【３３８６】
ステップＳｄ１０１では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置１６２に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞セン

サの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第１作動口６２への入賞が発生したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１特図用の入賞検知フラグを格納し、第２作動口６３への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート６４を遊技球が通過したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。

【３３８７】

ステップＳｄ１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【３３８８】

ステップＳｄ１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、普図当たり乱数カウンタＣ３及び普図当たり種別カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、普図当たり乱数カウンタＣ３及び普図当たり種別カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【３３８９】

ステップＳｄ１０４では、スルーゲート６４への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア３１４ｃに記憶されている役物保留記憶数が４未満であることを条件として、前記ステップＳｄ１０３にて更新した普図当たり乱数カウンタＣ３及び普図当たり種別カウンタＣ４の値を普図保留エリア３１４ｃに格納する。また、各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【３３９０】

ステップＳｄ１０５では、作動口６２，６３への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、その後、タイマ割込み処理を終了する。

【３３９１】

＜作動口用の入賞処理＞

ステップＳｄ１０５の作動口用の入賞処理について図３１６のフローチャートを参照しながら説明する。

【３３９２】

先ずステップＳｄ２０１にて、遊技球が第１作動口６２に入賞（始動入賞）したか否かを第１作動口用入賞センサ６２ａの検知状態により判定する。遊技球が第１作動口６２に入賞したと判定すると、ステップＳｄ２０２にて払出制御装置１８１に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【３３９３】

ステップＳｄ２０３では、第１作動口６２に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳｄ２０４では、第１特図用保留エリアＲａの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第１特図用保留エリアＲａに保留記憶されている始動保留記憶数ＲａＮをセットする（以下、第１始動保留記憶数ＲａＮともいう）。その後、ステップＳｄ２０５では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【３３９４】

また、ステップＳｄ２０１で否定判定した場合（第１作動口６２への入賞が発生してい

ない場合）は、ステップＳｄ２０６に進み、遊技球が第２作動口６３に入賞（始動入賞）したか否かを第２作動口用入賞センサ６３ｃの検知状態により判定する。遊技球が第２作動口６３に入賞したと判定すると、ステップＳｄ２０７にて払出制御装置１８１に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【３３９５】

ステップＳｄ２０８では、第２作動口６３に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳｄ２０９では、第２特図用保留エリアＲｂの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている始動保留記憶数ＲｂＮをセットする（以下、第２始動保留記憶数ＲｂＮともいう）。その後、ステップＳｄ２０５にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【３３９６】

また、ステップＳｄ２０６で否定判定した場合（第２作動口６３への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。

【３３９７】

なお、上記ステップＳｄ２０２又はステップＳｄ２０７にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置１８１に対して送信される。

【３３９８】

ここで、ステップＳｄ２０５の情報取得処理について図３１７のフローチャートを参照しながら説明する。

【３３９９】

先ずステップＳｄ３０１にて、上述したステップＳｄ２０４又はステップＳｄ２０９にてセットした始動保留記憶数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Ｎが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップＳｄ３０２にて対応する特図用保留エリアＲａ，Ｒｂの始動保留記憶数Ｎを１加算する。ステップＳｄ３０３では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数ＣＲＮと言う）を１加算する。

【３４００】

ステップＳｄ３０４では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する特図表示部用保留エリアの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｄ３０２にて１加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

【３４０１】

つまり、第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第１特図用保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｄ３０２にて１加算した第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮと対応する保留エリアＲａに格納する。

【３４０２】

また、第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第２特図用の保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｄ３０２にて１加算した第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮと対応する保留エリアＲｂに格納する。

【３４０３】

ステップＳｄ３０５では、主表示ユニット８１の特図保留数表示部ＡＭについて表示更新処理を実行する。特図保留数表示部ＡＭでは、第１特図用の保留数と第２特図用の保留数とを各別に表示することが可能となっている。ステップＳｄ３０５の表示更新処理では、今回の入球先（入賞先）が第１作動口６２の場合には第１特図用の保留数の表示を更新し、今回の入球先（入賞先）が第２作動口６３の場合には第２特図用の保留数の表示を更

新する。
【３４０４】
ステップＳｄ３０６では、演出制御装置１４３への送信対象として保留コマンドを設定する。保留コマンドには、第１特図又は第２特図のいずれの始動入賞であるかを示す情報や、保留数を示す情報等が含まれる。ステップＳｄ３０６の実行後は、本情報取得処理を終了する。
【３４０５】
＜通常処理＞
次に、通常処理の流れを図３１８のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳｄ４０１～ステップＳｄ４０８の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳｄ４０９～ステップＳｄ４１１のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。
【３４０６】
通常処理においては先ず、ステップＳｄ４０１にて外部信号出力処理を実行する。ステップＳｄ４０１の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置１８１に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置１４３に対して送信する。
【３４０７】
ステップＳｄ４０２では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【３４０８】
ステップＳｄ４０３では、各特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部４３の表示制御などを行う。ステップＳｄ４０４では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。ステップＳｄ４０３の特図遊技回制御処理及びステップＳｄ４０４の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。
【３４０９】
ステップＳｄ４０５では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選（普図当否抽選）、普図用表示部４４の表示制御などを行う。ステップＳｄ４０６では、第２作動口６３に設けられた普電役物６３ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップＳｄ４０５の普図遊技回制御処理及びステップＳｄ４０６の電役サポート用処理についての詳細は後述する。
【３４１０】
ステップＳｄ４０７では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置１９１から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。
【３４１１】
ステップＳｄ４０８では、ＲＡＭ３１４のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行されるＮＭＩ割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【３４１２】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップＳｄ４０９にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。今回の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップＳｄ４１０にて、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。

【３４１３】

ステップＳｄ４１１では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。

【３４１４】

ステップＳｄ４０９で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップＳｄ４０１に処理を戻り、ステップＳｄ４０１以降の処理を実行する。

【３４１５】

このように、ステップＳｄ４０８の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。ここで、ステップＳｄ４０１～ステップＳｄ４０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。

【３４１６】

ステップＳｄ４０８で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、ステップＳｄ４１２に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップＳｄ４１３では、ＭＰＵ３１２のスタックポインタの値をＲＡＭ３１４のバックアップエリアに記憶し、ステップＳｄ４１４では、演出制御装置１４３への送信対象として停電コマンドを設定する。停電コマンドが送信されることにより、電断状態の発生が演出制御装置１４３に通知される。

【３４１７】

ステップＳｄ４１５ではＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ３１４の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップＳｄ４１６では、ＲＡＭ３１４へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置１９１からＲＡＭ３１４のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前にＲＡＭ３１４に記憶されていた情報はそのままの状態で所定の期間内（例えば、１日や２日）保持される。

【３４１８】

＜特図遊技回制御処理＞

ステップＳｄ４０３の遊技回制御処理について図３１９のフローチャートを参照しながら説明する。

【３４１９】

先ずステップＳｄ５０１にて、可変入賞装置６５を用いた開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグがセットされているか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【３４２０】

開閉実行モード中でない場合には、ステップＳｄ５０２にて、特図用表示部４３が確定表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに確定表示フラグがセットされているか否かを判定する。確定表示フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳで確定表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【３４２１】

特図用表示部４３が確定表示中でない場合は、ステップＳｄ５０３にて、特図用表示部４３が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示中フラグがセットされているか否かを判定する。変動表示中フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳで変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【３４２２】

特図用表示部４３が変動表示中でない場合は、ステップＳｄ５０４にて、共通保留数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１作動口６２及び第２作動口６３のいずれについても始動保留記憶数ＲａＮ，ＲｂＮが「０」であることを意味する。よって、共通保留数ＣＲＮが「０」である場合は、実行対象となる保留情報が存在しないことになるため、そのまま特図遊技回制御処理を終了する。

【３４２３】

共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合には、ステップＳｄ５０５にて第１特図用保留エリアＲａ又は第２特図用保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップＳｄ５０６にて特図用表示部４３における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【３４２４】

ここで、ステップＳｄ５０５のデータ設定処理及びステップＳｄ５０６の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。

【３４２５】

先ず、データ設定処理について図３２０のフローチャートを参照して説明する。

【３４２６】

先ずステップＳｄ６０１では、第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定する。第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」である場合にはステップＳｄ６０２～ステップＳｄ６０８の第１特図（第１作動口６２）用のデータ設定処理を実行し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」でない場合にはステップＳｄ６０９～ステップＳｄ６１５の第２特図（第２作動口６３）用のデータ設定処理を実行する。

【３４２７】

既に説明したように、共通保留数ＣＲＮが１以上である場合にデータ設定処理が行われるところ、データ設定処理が実行される状況とは、第１始動保留記憶数ＲａＮ及び第２始動保留記憶数ＲｂＮの少なくとも一方が１以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、先ず第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であること、すなわち、第２特図用の保留情報が存在しないことを条件として第１特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、第２特図用保留エリアＲｂに記憶されている第２特図（第２作動口６３）用の保留情報が優先して処理されることになる。

【３４２８】

第１特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｄ６０２にて、第１特図用保留エリアＲａの第１始動保留記憶数ＲａＮを１減算する。ステップＳｄ６０３では共通保留数ＣＲＮを１減算する。ステップＳｄ６０４では、第１特図用保留エリアＲａの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【３４２９】
ステップＳｄ６０５では、第１特図用保留エリアＲａの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第１エリアのデータをクリアするとともに、第２エリア～第４エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。
【３４３０】
ステップＳｄ６０６では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグは、第２作動口６３の保留情報が存在することをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。第２特図フラグが格納されている場合は、ステップＳｄ６０７にて第２特図フラグを消去する。
【３４３１】
ステップＳｄ６０７の実行後又はステップＳｄ６０６で否定判定した場合（第２特図フラグが格納されていない場合）は、ステップＳｄ６０８に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置１４３に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１特図用保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１作動口６２に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。
【３４３２】
ステップＳｄ６０８にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図３１８）におけるステップＳｄ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第１保留表示領域Ｇａにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。
【３４３３】
第２特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｄ６０９にて、第２特図用保留エリアＲｂの第２始動保留記憶数ＲｂＮを１減算する。ステップＳｄ６１０では共通保留数ＣＲＮを１減算する。ステップＳｄ６１１では、第２特図用保留エリアＲｂの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。
【３４３４】
ステップＳｄ６１２では、第２特図用保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップＳｄ６１３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグが格納されていない場合は、ステップＳｄ６１４にて第２特図フラグをセットする。
【３４３５】
ステップＳｄ６１４の実行後又はステップＳｄ６１３で肯定判定した場合（第２特図フラグが格納されている場合）は、ステップＳｄ６１５に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置１４３に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第２特図用保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２作動口６３に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。
【３４３６】
ステップＳｄ６１５にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図３１８）におけるステップＳｄ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第２保留表示領域Ｇｂにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【３４３７】
次に、変動開始処理について図３２１のフローチャートを参照して説明する。
【３４３８】
先ずステップＳｄ７０１では、現在の遊技状態に対応する当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、現在の抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブル（図３１０（ａ））を参照して当否判定を行い、現在の抽選モードが高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブル（図３１０（ｂ））を参照して当否判定を行う。本ステップでは、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、参照する当否テーブルにて大当たり用の乱数として設定されている値と一致しているか否かを判定する。
【３４３９】
ステップＳｄ７０２では、ステップＳｄ７０１における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップＳｄ７０３にて、対応する大当たり種別テーブルを参照して大当たり種別判定（大当たり種別の抽選）を行う。具体的には、今回の大当たり結果が第１特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第１特図用の大当たり種別テーブル（図３１１（ａ））を参照して種別判定を行い、今回の大当たり結果が第２特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第２特図用の大当たり種別テーブル（図３１１（ｂ））を参照して種別判定を行う。例えば、第１特図用の大当たり種別テーブルを参照した種別判定の場合であれば、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、４Ｒ確変大当たり結果、４Ｒ通常大当たり結果のいずれの数値範囲に属しているかを判定する。
【３４４０】
ステップＳｄ７０４では、ステップＳｄ７０３の種別判定により選択された大当たり種別に対応した大当たり種別フラグをＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、選択された大当たり種別が４Ｒ通常大当たり結果Ａである場合は、４Ｒ通常大当たりＡフラグをセットする。
【３４４１】
ステップＳｄ７０５では、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。
【３４４２】
ステップＳｄ７０２で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップＳｄ７０６に進み、ステップＳｄ７０１の当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップＳｄ７０７にて特殊外れフラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。特殊外れフラグは、今回の当否判定の結果が特殊外れ結果であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【３４４３】
ステップＳｄ７０８では、上記停止結果テーブルを参照して特殊外れ用の停止結果を設定する。停止結果テーブルでは、特殊外れ結果に対応した固有の停止結果のデータが設定されており、本ステップでは、当該データを読み出して今回の遊技回の停止結果として設定する。
【３４４４】
ステップＳｄ７０６で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、ステップＳｄ７０９に進み、今回の遊技回の停止結果として通常外れ用の停止結果を設定する。本実施の形態では、通常外れ用の停止結果が１種類のみ設けられており、ステップＳｄ７０９ではその停止結果を設定する。
【３４４５】
ステップＳｄ７０５、ステップＳｄ７０８又はステップＳｄ７０９の実行後は、ステップＳｄ７１０にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度

サポートモード更新用処理を実行する。ステップＳｄ７１１では、突然時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップＳｄ７１２では、変動パターンを抽選して変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。ステップＳｄ７１０～ステップＳｄ７１２の詳細については後述する。

【３４４６】

ステップＳｄ７１３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【３４４７】

ステップＳｄ７１４では、演出制御装置１４３への送信対象として変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには変動パターンの情報が含まれるところ、遊技状態ごとに各別の変動パターンが設定され、また、大当たりであるか外れであるかによっても各別の変動パターンが設定される。よって、演出制御装置１４３では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することで、変動表示時間の情報だけでなく、大当たりの有無や現在の遊技状態についても把握することが可能になる。また、種別コマンドには大当たり種別の情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たりである場合にのみ設定される。

【３４４８】

ステップＳｄ７１５では、特図用表示部４３の変動表示を開始する。その際、今回の特図遊技回が第１作動口６２への入賞に基づくものである場合は第１特図表示部ＡＳの絵柄を変動表示させ、第２作動口６３への入賞に基づくものである場合は第２特図表示部ＢＳの絵柄を変動表示させる。ステップＳｄ７１５の実行後は変動開始処理を終了する。

【３４４９】

特図遊技回制御処理（図３１９）の説明に戻り、ステップＳｄ５０６の実行後は、特図遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｄ５０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中）である場合は、ステップＳｄ５０２以降の処理を実行することなく特図遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合は、保留情報が存在していても特図用表示部４３での変動表示は行われない。

【３４５０】

ステップＳｄ５０３で肯定判定した場合（特図用表示部４３が変動表示中である場合）は、ステップＳｄ５０７に進み、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳｄ５０８にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御（各表示用セグメントを発光制御）する。ステップＳｄ５０８の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。

【３４５１】

変動表示時間が経過している場合には、ステップＳｄ５０９に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップＳｄ５１０では、高頻度サポートモードを終了させるための高頻度サポートモード終了用処理を実行する。ステップＳｄ５１１では突然時短遊技状態の移行用処理を実行する。突然時短遊技状態の移行用処理は、遊技状態を突然時短遊技状態に移行させるためのものである。ステップＳｄ５１０及びステップＳｄ５１１の詳細については後述する。

【３４５２】

ステップＳｄ５１２では、確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。確定表示開始用処理では、ステップＳｄ７０５、ステップＳｄ７０８又はステップＳｄ７０９で設定した停止結果にて絵柄の停止表示を行うように特図用表示部４３を制御する。また、ステップＳｄ５１２では、上記停止表示を継続する確定表示時間の設定も行う。

【３４５３】
ステップＳｄ５０２で肯定判定した場合（特図用表示部４３が確定表示中である場合）は、ステップＳｄ５１３に進み、確定表示終了用処理を実行する。確定表示終了用処理では、ステップＳｄ５１２で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過している場合は絵柄の停止表示を終了させるように特図用表示部４３を制御する。なお、確定表示時間の経過時において次の保留情報が存在しない場合は、作動口６２,６３への入賞が発生するまで、そのまま上記停止表示を継続するように制御する。ステップＳｄ５１３の終了後は特図遊技回制御処理を終了する。
【３４５４】
＜遊技状態移行処理＞
ステップＳｄ４０４（図３１８）の遊技状態移行処理について、図３２２のフローチャートを参照しながら説明する。
【３４５５】
先ずステップＳｄ９０１では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップＳｄ９０２に進み、特図遊技回が終了したタイミングであるか否か（特図用表示部４３での確定表示が終了したタイミングであるか否か）を判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【３４５６】
特図遊技回の終了タイミングである場合には、ステップＳｄ９０３にて、今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに大当たり種別フラグ（ステップＳｄ７０４）が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【３４５７】
ステップＳｄ９０３で肯定判定した場合（今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合）は、ステップＳｄ９０４に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグをセットする。また、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、後述する高確率フラグや高頻度サポートフラグが上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている場合は、これらのフラグをクリアする。
【３４５８】
ステップＳｄ９０５では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。
【３４５９】
ステップＳｄ９０６では、今回の大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果であるか否かを判定する。１０Ｒ確変大当たり結果でない場合、すなわち、４Ｒ確変大当たり又は４Ｒ通常大当たり結果のいずれかである場合は、ステップＳｄ９０７にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたラウンドカウンタエリアＲＣ１に「４」をセットする。一方、今回の大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果である場合は、ステップＳｄ９０８にて、上記ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１０」をセットする。
【３４６０】
ステップＳｄ９０７又はステップＳｄ９０８の実行後は、ステップＳｄ９０９にて、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置１４３に通知するためのオープニ

ングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図３１８）におけるステップＳｄ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。

【３４６１】

ステップＳｄ９１０では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて大当たりが発生したことを把握することができる。

【３４６２】

ステップＳｄ９０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップＳｄ９１１に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップＳｄ９１２にて大入賞口開閉処理を実行する。

【３４６３】

ここで、大入賞口開閉処理について図３２３のフローチャートを参照しながら説明する。

【３４６４】

先ずステップＳｄ１００１では、大入賞口６５ａを開放中であるか否かを判定する。この判定は駆動部６５ｄの駆動状態に基づいて行う。大入賞口６５ａを開放中でない場合には、ステップＳｄ１００２にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｄ１００３にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。

【３４６５】

タイマエリアＴ１の値が「０」である場合は、ステップＳｄ１００４に進み、１回のラウンド遊技での可変入賞装置６５の上限開放時間（３０ｓｅｃ）に対応する値として上記タイマエリアＴ１に「１５０００」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図３１５）が起動される都度、１減算される。ステップＳｄ１００５では、１回のラウンド遊技における可変入賞装置６５への上限入賞個数（１０個）に対応する値として、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた入賞カウンタエリアＰＣ１に「１０」をセットする。

【３４６６】

ステップＳｄ１００６では、大入賞口６５ａを開放すべく駆動部６５ｄを駆動状態とする。ステップＳｄ１００７では、大入賞口６５ａ（可変入賞装置６５）の開放が開始されたことを演出制御装置１４３に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図３１８）におけるステップＳｄ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【３４６７】

ステップＳｄ１１０２で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合）又はステップＳｄ１１０３で否定判定した場合（タイマエリアＴ１の値が「０」でない場合）は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【３４６８】

ステップＳｄ１００１で肯定判定した場合（大入賞口６５ａの開放中である場合）は、ステップＳｄ１００８に進み、タイマエリアＴ１の値が「０」か否かを判定する。この処理は、ステップＳｄ１００４で設定した可変入賞装置６５の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【３４６９】

タイマエリアＴ１の値が「０」でない場合は、ステップＳｄ１００９に進み、大入賞口用入賞センサ６５ｃの検知状態に基づいて大入賞口６５ａへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップＳｄ１０１０にて入賞カウンタエリアＰＣ１の値を１減算し、その後、ステップＳｄ１０１１にて入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【３４７０】

ステップＳｄ１００８で肯定判定した場合（タイマエリアＴ１の値が「０」である場合）又はステップＳｄ１０１１で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」である場合）は、ステップＳｄ１０１２に進み、駆動部６５ｄを非駆動状態に切り替えて大入賞口６５ａを閉鎖する。ステップＳｄ１０１３では、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算し、ステップＳｄ１０１４では、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。

【３４７１】

ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｄ１０１５に進み、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間（２ｓｅｃ）に対応する値として、上記タイマエリアＴ１に「１０００」をセットする。

【３４７２】

ステップＳｄ１０１６では、可変入賞装置６５を閉鎖したこと（ラウンド遊技が終了したこと）を演出制御装置１４３に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図３１８）におけるステップＳｄ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【３４７３】

ステップＳｄ１０１４で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合）、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップＳｄ１０１７に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次の遊技回（開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップＳｄ１０１８では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置１４３に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図３１８）におけるステップＳｄ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【３４７４】

遊技状態移行処理（図３２２）の説明に戻り、ステップＳｄ９１２の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップＳｄ９１３にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３４７５】

ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合は、ステップＳｄ９１４に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、エンディングが終了している場合は、ステップＳｄ９１５に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

【３４７６】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図３２４のフローチャートを参照しながら説明する。

【３４７７】

先ずステップＳｄ１２０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセッ

トされた大当たり種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップＳｄ１２０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。

【３４７８】

ステップＳｄ１２０３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＡフラグをセットする。サポートＡフラグは第１高頻度サポートモードに対応するものである。サポートＡフラグがセットされることにより、第１高頻度サポートモードに対応した内部状態となる。

【３４７９】

ステップＳｄ１２０４では、演出制御装置１４３への送信対象として高確遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップＳｄ１２０４で設定された高確遊技状態開始コマンドは、通常処理（図３１８）におけるステップＳｄ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。高確遊技状態開始コマンドが送信されることにより、高確遊技状態（高確率モード且つ第１高頻度サポートモード）の開始が演出制御装置１４３に通知される。

【３４８０】

ステップＳｄ１２０１で否定判定した場合（今回の大当たり結果が通常大当たり結果である場合）は、ステップＳｄ１２０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＡフラグをセットする。これにより、サポートモードが第１高頻度サポートモードに移行する。

【３４８１】

ステップＳｄ１２０６では、今回の大当たり結果に対応する上限回数をセットする。例えば、今回の大当たり結果が４Ｒ通常大当たり結果である場合は、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに上限回数に対応する値（例えば１００）をセットする。サポートカウンタエリアＳＣは、高頻度サポートモードの残り回数（高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに１ずつ減算される。

【３４８２】

ステップＳｄ１２０７では、演出制御装置１４３への送信対象として時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップＳｄ１２０７で設定された時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図３１８）におけるステップＳｄ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。時短遊技状態開始コマンドが送信されることにより、時短遊技状態（低確率モード且つ第１高頻度サポートモード）の開始が演出制御装置１４３に通知される。

【３４８３】

遊技状態移行処理（図３２２）の説明に戻り、ステップＳｄ９１５の開閉実行モード終了時の移行処理が終了した後は、ステップＳｄ９１６にて、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部４３におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【３４８４】

ステップＳｄ９１７では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

【３４８５】

次に、ステップＳｄ７１０の高頻度サポートモード更新用処理、ステップＳｄ７１１の突然時短遊技状態の移行判定用処理について説明する。これらの処理は、変動開始処理（図３２１）にて実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での変動表示が開始される場合に実行されるものである。

【３４８６】
＜高頻度サポートモード更新用処理＞
ステップＳｄ７１０の高頻度サポートモード更新用処理について図３２５のフローチャートを参照しながら説明する。
【３４８７】
先ずステップＳｄ１３０１では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合は、ステップＳｄ１３０２にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。具体的には、サポートＡフラグ、サポートＢフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。サポートＢフラグは第２高頻度サポートモード（突然時短遊技状態）に対応するものである。
【３４８８】
いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、高頻度サポートモード中である場合は、ステップＳｄ１３０３に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリアＳＣの値を１減算する。これにより、時短遊技状態の残り回数（時短遊技状態に滞在可能な遊技回の残り回数）が１減算される。
【３４８９】
ステップＳｄ１３０４では、上記サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」である場合、すなわち、時短遊技状態での遊技回の実行回数が上限回数に到達している場合には、ステップＳｄ１３０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグをセットする。時短終了用フラグは、各時短遊技状態を終了すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【３４９０】
ステップＳｄ１３０５の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。ステップＳｄ１３０１で肯定判定した場合（大当たり結果である場合）又はステップＳｄ１３０２で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、時短遊技状態の残り回数を更新しないとして、ステップＳｄ１３０３以降の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップＳｄ１３０４で否定判定した場合（サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」でない場合）は、時短遊技状態を終了すべきではないとして、ステップＳｄ１３０５の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。
【３４９１】
＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞
ステップＳｄ７１１の突然時短遊技状態の移行判定用処理について図３２６のフローチャートを参照しながら説明する。
【３４９２】
先ずステップＳｄ１４０１では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグは、ステップＳｄ７０１の当否判定で特殊外れ結果と判定された場合にセットされるものである（ステップＳｄ７０７）。
【３４９３】
特図当否抽選の結果が特殊外れ結果でない場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）は、そのまま突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。一方、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｄ１４０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。
【３４９４】
いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常

遊技状態である場合は、ステップＳｄ１４０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグをセットする。突然時短開始用フラグは、突然時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。ステップＳｄ１４０３の実行後は、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【３４９５】

ステップＳｄ１４０２で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、現在の遊技状態が通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は、ステップＳｄ１４０３の処理を実行することなく、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。つまり、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合、換言すれば、時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行契機が成立した場合には、当該結果に対応した突然時短遊技状態への移行が無効化される。ステップＳｄ１４０３の実行後は突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【３４９６】

ここで、本実施の形態では、高頻度サポートモード更新用処理（図３２５）を実行してから突然時短遊技状態の移行判定用処理（図３２６）を実行するように構成され、時短遊技状態の残り回数（サポートカウンタエリアＳＣ）を更新した後、突然時短遊技状態に移行すべきか否かを判定する順序となっている。このため、時短遊技状態に滞在している状況で、その時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果となった場合は前述のとおり突然時短遊技状態への移行が生じないが、最終遊技回で特殊外れ結果となった場合は突然時短遊技状態への移行が許容されるようになっている。

【３４９７】

すなわち、最終遊技回では、時短遊技状態の残り回数が「０」となり、内部的に時短遊技状態が終了した状態（サポートフラグがクリアされた状態）となってから、突然時短遊技状態の移行判定用処理が行われる。このため、最終遊技回にて実行される突然時短遊技状態の移行判定用処理では、ステップＳｄ１４０２にてサポートフラグがセットされていないと判定することになり、特殊外れ結果となって特殊外れフラグがセットされていれば、ステップＳｄ１４０３にて突然時短開始用フラグがセットされることになる。

【３４９８】

なお、本実施の形態では、最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果となった場合に、突然時短遊技状態への移行が無効化される構成としたが、上記第３の実施の形態やその各変形例のように、留保用フラグがセットされて突然時短遊技状態への移行が留保される構成としてもよい。

【３４９９】

＜変動表示時間の設定処理＞

ステップＳｄ７１２の変動表示時間の設定処理について図３２７のフローチャートを参照しながら説明する。

【３５００】

先ずステップＳｄ１６０１では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、高確率フラグ、第１高頻度サポートフラグ、第２高頻度サポートフラグのいずれがＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているかを把握し、その結果に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態のいずれであるかを特定する。本ステップでは、高確率フラグ及び第１高頻度サポートモードがセットされている場合に高確遊技状態であると特定し、第１高頻度サポートモードのみがセットされている場合に通常時短遊技状態であると特定し、第２高頻度サポートモードのみがセットされている場合に突然時短遊技状態であると特定し、いずれのフラグもセットされていない場合に通常遊技状態であると特定する。

【３５０１】

ステップＳｄ１６０２では、ステップＳｄ１６０１で把握した遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合は、ステップＳｄ１６０３に進み、通常遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。変動表示時間テーブルは、変動種別カ

ウンタＣＳの値に基づいて変動表示時間（変動パターン）を選択するために用いられるものである。

【３５０２】

ここで、通常遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図３２８を参照しながら説明する。通常遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図３２８（ａ））と、特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図３２８（ｂ））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図３２８（ｃ））とが設定されている。各変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの数値範囲と、変動パターンの情報とが対応付けられて設定されている。

【３５０３】

図３２８（ａ）に示すように、通常遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ａ（１５ｓｅｃ）と、変動パターン２Ａ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン３Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。変動種別カウンタＣＳを用いて変動パターンが選択された場合には、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳにおける絵柄の変動表示時間として、選択された変動パターンに対応する変動表示時間が設定される。

【３５０４】

また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置１６２で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が行われるように表示制御装置３５０を制御する。これにより、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳでの絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置７５にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示される。

【３５０５】

また、各変動パターンは、図柄表示装置７５で行われるリーチ演出等の遊技回用演出にも対応している。具体的には、変動パターン１Ａはノーマルリーチ当たり演出に対応し、変動パターン２ＡはＳＰリーチ（スーパーリーチ）当たり演出に対応し、変動パターン３ＡはＳＰＳＰリーチ当たり演出に対応している。すなわち、演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回用演出が図柄表示装置７５で行われるように表示制御装置３５０を制御する。

【３５０６】

上記各リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置７５を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり結果）になった場合に、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）となる遊技機において、図柄表示装置７５における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【３５０７】

換言すれば、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面Ｇ内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

【３５０８】

ノーマルリーチ当たり演出は、上記リーチ表示が行われた後に大当たりの図柄組み合わ

せで図柄が停止表示されるものである。ＳＰリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、リーチラインの形成後にキャラクタ等が登場する所定演出が行われ、当該所定演出の後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。ＳＰＳＰリーチ演出は、ＳＰリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、ＳＰリーチ演出から発展する発展演出が行われた後、大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。なお、図３２８（ａ）における「備考（演出態様）」欄の項目は、便宜上付したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

【３５０９】

図３２８（ｂ）に示すように、通常遊技状態に対応する特殊外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ１（１５ｓｅｃ）が設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、常に変動パターンＺ１が選択される。既に説明したように、特殊外れ結果は突然時短遊技状態への移行契機となるものである。

【３５１０】

変動パターンＺ１は特殊リーチ外れＡ演出に対応しており、変動パターンＺ１に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出が実行される。ここで、特殊リーチ外れＡ演出について図３２９を参照しながら説明する。

【３５１１】

特殊リーチ外れＡ演出では先ず、図３２９（ａ）に示すように、表示画面Ｇ上の有効ラインＬ１～Ｌ５のいずれかに上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３がリーチの組み合わせで停止表示され、リーチ表示が実行される。その後、中図柄列Ｚ２（最終停止列の図柄列）が高速変動表示から低速変動表示に切り替えられるが、その際、図３２９（ｂ）に示すように、大当たりの組合せとなる図柄とは異なる図柄の位置に、例えば「ＬＵＣＫＹ」等の文字が付された特殊図柄７１１が配置された状態で低速変動表示が行われる。これにより、特殊図柄７１１の存在を遊技者が把握できるようにして変動表示が行われる。なお、図３２９（ｂ）には、大当たりの組合せとなる「３」図柄に対して次の図柄となる「４」図柄の位置に特殊図柄７１１が配置された例を示している。

【３５１２】

次いで、図３２９（ｃ）に示すように、低速変動表示している特殊図柄７１１がリーチライン上に停止表示される。本実施の形態では、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によりリーチラインが形成された後、そのリーチライン上に中図柄列Ｚ２の特殊図柄７１１が停止表示される図柄組合せが特殊外れ結果に対応する図柄組合せとなっており、これにより、特殊外れ結果になったことが報知される。

【３５１３】

図３２８（ｃ）に示すように、通常遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ｈと、変動パターン２Ｈ（１５ｓｅｃ）と、変動パターン３Ｈ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン４Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。各変動パターンに対応して変動表示時間が定められている点は大当たり用の変動表示時間テーブルと同様であるが、変動パターン１Ｈに対応する変動表示時間については、そのときの第１特図又は第２特図の保留数によって変動するようになっている。具体的には、保留数が２個以下である状況で変動パターン１Ｈが選択された場合には変動表示時間が８ｓｅｃとなり、保留数が３個以上である状況で変動パターン１Ｈが選択された場合には変動表示時間が８ｓｅｃよりも短い４ｓｅｃとなるように構成されている。

【３５１４】

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

【３５１５】

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

【３５１６】

大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」が変動パターン１Ａに対応し、「１」～「２９」が変動パターン２Ａに対応し、「３０」～「９９」が変動パターン３Ａに対応している。一方、通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」～「６４」が変動パターン１Ｈに対応し、「６５」～「８４」が変動パターン２Ｈに対応し、「８５」～「９４」が変動パターン３Ｈに対応し、「９５」～「９８」が変動パターン４Ｈに対応している。

【３５１７】

作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり結果である場合には、ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターン３Ａが最も選ばれやすく、上記当否抽選の結果が通常外れ結果である場合には、ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターン４Ｈが最も選ばれにくくなっている。つまり、ＳＰＳＰリーチ演出は、大当たりである場合に最も実行されやすく、通常外れである場合に最も実行されにくいリーチ演出となるため、大当たりの期待度が最も高い最上位のリーチ演出として機能することになる。

【３５１８】

変動パターン３Ａや変動パターン４Ｈ以外の変動パターンについても、上位リーチ演出に対応する変動パターンほど大当たりである場合に選ばれやすく、通常外れである場合に選ばれにくくなっている。すなわち、ノーマルリーチ演出＜ＳＰリーチ演出＜ＳＰＳＰリーチ演出の順で大当たりの期待度が高くなっている。

【３５１９】

また、図３２８（ｃ）に示すように、通常遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ２が設定されている。変動パターンＺ２は、変動種別カウンタの値が「９９」である場合に選択されるものである。

【３５２０】

変動パターンＺ２は特殊リーチ外れＢ演出に対応しており、変動パターンＺ２に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、演出制御装置１４３では、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＢ演出が実行されるように制御する。特殊リーチ外れＢ演出は、特殊リーチ外れＡ演出と対をなす所謂ガセ演出であり、特殊外れへの期待感を煽った上でそれとは異なる図柄組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させるものである。

【３５２１】

特殊リーチ外れＢ演出では、図３２９（ａ）、（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によるリーチ表示が実行された後、特殊図柄７１１を含む状態で中図柄列Ｚ２が低速変動表示される。すなわち、特殊リーチ外れＡ演出と同様の態様にて図柄変動演出の途中までが実行される。その後、例えば、特殊図柄７１１がリーチラインを通り過ぎるなどして、図３２９（ｄ）に示すように、中図柄列Ｚ２において特殊図柄７１１とは異なる図柄がリーチライン上に停止表示される。つまり、特殊外れ結果に対応する図柄組合せが成立するかのように見せかけつつ、最終的には当該組合せが成立しないようにして図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示される。

【３５２２】

変動表示時間の設定処理（図３２７）の説明に戻り、ステップＳｄ１６０３では、通常遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中から今回の特図当否判定（ステップＳｄ７０１）の結果に対応したものを取得する。具体的には、今回の特図当否判定の結果が大当たり結果である場合は大当たり用の変動表示時間テーブルを取得し、今回の特図当否判定の結果が特殊外れ結果である場合は特殊外れ用の変動表示時間テーブルを取得し、今回の特図当否判定の結果が通常外れ結果である場合は通常外れ用の変動表示時間テーブルを取得する。

【３５２３】

ステップＳｄ１６０２で否定判定した場合（通常遊技状態でない場合）は、ステップＳｄ１６０４に進み、ステップＳｄ１６０１で把握した現在の遊技状態が高確遊技状態であるか否かを判定する。高確遊技状態である場合はステップＳｄ１６０５にて、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。

【３５２４】

高確遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図３３０を参照しながら説明する。高確遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図３３０（ａ））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図３３０（ｂ））とが設定されている。

【３５２５】

図３３０（ａ）に示すように、高確遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン１１Ａ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン１２Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。

【３５２６】

また、図３３０（ｂ）に示すように、高確遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン１１Ｈと、ＳＰリーチ外れに対応する変動パターン１２Ｈ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ外れに対応する変動パターン１３Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。高確遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、完全外れに対応する変動種別カウンタＣＳの範囲が通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも広くなっている。すなわち、リーチ外れ演出が発生しにくくなっており、スピーディに遊技を進められるようになっている。

【３５２７】

なお、完全外れに対応する変動パターン１１Ｈの変動表示時間については、通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも早く変動表示時間の短縮機能が発動するものとなっている。具体的には、保留数が１個以下である場合は８ｓｅｃとなり、保留数が２個以上である場合は４ｓｅｃとなるように構成されている。

【３５２８】

ステップＳｄ１６０５では、高確遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中から今回の特図当否判定の結果に対応したものを取得する。なお、高確遊技状態用の当否テーブルには特殊外れ結果が設定されていないため（図３１０（ｂ））、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルにおいても特殊外れ結果に対応するものは設定されていない。

【３５２９】

ステップＳｄ１６０４で否定判定した場合（高確遊技状態でない場合）は、現在の遊技状態が時短遊技状態（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）であることを意味する。この場合はステップＳｄ１６０６にて、時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。

【３５３０】

時短遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図３３１及び図３３２を参照しながら説明する。時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図３３１（ａ））と、第１特図における外れ用の変動表示時間テーブル（図３

３１（ｂ））と、第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図３３２（ａ））と、第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（図３３２（ｂ））とが設定されている。

【３５３１】

図３３１（ａ）に示すように、時短遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてノーマルリーチ当たりに対応する変動パターン２１Ａ（１５ｓｅｃ）と、ＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン２２Ａ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン２３Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。

【３５３２】

第１特図における外れ用の変動表示時間テーブル（時短遊技状態用）は、時短遊技状態下での第１特図の当否抽選にて特殊外れ結果や通常外れ結果になった場合に参照されるものである。本テーブルでは、図３３１（ｂ）に示すように、選択可能な変動パターンとしてノーマルリーチ外れに対応する変動パターンＷ１（１５ｓｅｃ）と、ＳＰリーチ外れに対応する変動パターンＷ２（６０ｓｅｃ）とが設定されている。

【３５３３】

第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（時短遊技状態用）は、時短遊技状態下での第２特図の当否抽選にて特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図３３２（ａ）に示すように、時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数によって変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。

【３５３４】

具体的には、時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が１回目～９９回目である状況で特殊外れ結果になった場合には変動パターンＸ１（例えば８ｓｅｃ又は４ｓｅｃ）が選択され、時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が１００回目、すなわち、時短遊技状態での最終遊技回にて特殊外れ結果になった場合には変動パターンＸ２（例えば１５ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターンＸ１は完全外れ演出に対応し、変動パターンＸ２は特殊リーチ外れＡ演出に対応する。

【３５３５】

すなわち、時短遊技状態への移行後、１回目～９９回目の特図遊技回で特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置７５にて完全外れ演出が実行され、特殊外れ結果となったことが報知されない。これは、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となっても、当該結果に対応した突然時短遊技状態への移行が行われないことに対応させたものである。

【３５３６】

その一方で、１００回目の特図遊技回で特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＡ演出が実行され、特殊外れ結果となったことが報知される。既に説明したように、時短遊技状態であっても特殊外れ結果となった遊技回が最終遊技回である場合は、当該結果に対応した突然時短遊技状態への移行が行われるように構成されており、特殊外れ結果となったことを報知するのはこのためである。

【３５３７】

第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（時短遊技状態用）は、時短遊技状態下での第２特図の当否抽選にて通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでも、図３３２（ｂ）に示すように、第１時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数によって変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。

【３５３８】

時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が１回目～９９回目である状況で通常外れ結果となった場合は、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン２１Ｈと、ノーマルリーチ外れに対応する変動パターン２２Ｈ（１５ｓｅｃ）と、ＳＰリーチ外れに対応する変動パターン２３Ｈ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ外れに

対応する変動パターン２４Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。通常遊技状態の外れ用変動表示時間テーブルに比べて完全外れの割合が少なくなっているが、これは、リーチ演出の発生頻度を高めることで、リーチ演出が発生しないまま時短遊技状態が終了してしまうことを抑制するためである。なお、完全外れに対応する変動パターン２１Ｈの変動表示時間については、高確遊技状態の外れ用変動表示時間テーブルと同様に、保留数が１個以下である場合は８ｓｅｃとなり、保留数が２個以上である場合には４ｓｅｃとなるように構成されている。

【３５３９】

また、時短遊技状態での最終遊技回にて通常外れ結果になった場合は、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、変動パターンＸ３（８ｓｅｃ又は４ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターンＸ３は完全外れ演出に対応する。

【３５４０】

図３３２（ｃ）、（ｄ）に示すように、時短遊技状態が終了した後の通常遊技状態で参照される変動表示時間テーブルとして、時短遊技状態後の保留分用の変動表示時間テーブルが設定されている。ここでの保留分とは、時短遊技状態の終了時に存在する第２特図の保留情報に基づき、時短遊技状態が終了した後の通常遊技状態で実行される特図遊技回に相当するものである。第２特図の保留上限数は４個であるため、上記保留分の特図遊技回は最大で４回実行される。

【３５４１】

第２特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（保留分の通常遊技状態）は、上記保留分の特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図３３２（ｃ）に示すように、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、変動パターンＸ４（１５ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターンＸ４は特殊リーチ外れＡ演出に対応する。

【３５４２】

第２特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（保留分の通常遊技状態）は、上記保留分の特図遊技回にて通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図３３２（ｄ）に示すように、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、変動パターンＸ５（８ｓｅｃ）が選択されるように構成されている。変動パターンＸ５は完全外れ演出に対応する。

【３５４３】

上記のように各変動表示時間テーブルが構成されているため、最終遊技回～保留分の遊技回においては、特図当否抽選の結果が大当たり結果又は特殊外れ結果であるとリーチ演出が実行され、特図当否抽選の結果が通常外れ結果であるとリーチ演出の実行が制限される。よって、最終遊技回～保留分の遊技回にてリーチ演出が実行された場合は、大当たり結果又は特殊外れ結果が確定することになり、図柄列Ｚ１～Ｚ３が全停止される前に遊技者が通常外れ結果でないことを予測することが可能になる。つまり、これらの遊技回では、遊技者はリーチ演出が発生することを強く期待して遊技するものとなり、図柄列Ｚ１～Ｚ３の挙動に対する注目度を大いに高めることが可能になる。

【３５４４】

なお、図３３２（ａ）、（ｂ）に示すように、時短遊技状態において第２特図での当否抽選にて外れ結果となった場合は、比較的に変動表示時間が短い完全外れ演出に対応した変動パターンが一定の確率で選択される一方で、図３３１（ｂ）に示すように、時短遊技状態において第１特図での当否抽選にて外れ結果となった場合は、完全外れ演出に対応した変動パターンが選択されず、比較的に変動表示時間が長いリーチ外れ演出に対応した変動パターンが選択されるように構成されている。すなわち、第１特図の遊技回が実行される場合は、第２特図の遊技回が実行される場合よりも長い変動表示時間が選択されやすくなっている。

【３５４５】

このような構成であることで、時短遊技状態にて第１特図の保留数が２個以上で且つ第

２特図の保留数が０個の状況で第１特図の遊技回が開始された場合において、次の第１特図の遊技回が実行される前に第２特図の保留情報を取得する期間を長く確保することができる。これにより、次の第１特図の遊技回の実行を回避しやすくし、第１特図の当否抽選（遊技者にとって不利な側の当否抽選）が実行される回数を少なく抑えることが可能になる。

【３５４６】

変動表示時間の設定処理（図３２７）の説明に戻り、ステップＳｄ１６０６では、時短遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中からその時点での状況に対応したものを取得する。具体的には、今回の特図当否判定の結果と、当該結果に基づく突然時短遊技状態への移行の有無とを参照し、それらに対応したテーブルを取得する。

【３５４７】

なお、図３２８、図３３０～図３３２に示す各変動表示時間テーブルは一例に過ぎず、変動パターンの種類数や各変動パターンに対応する変動種別カウンタＣＳの数値範囲は任意に設定することができる。

【３５４８】

ステップＳｄ１６０３、ステップＳｄ１６０５又はステップＳｄ１６０６の実行後は、ステップＳｄ１６０７にて、それら各ステップで取得した変動表示時間テーブルを用い、変動表示時間（変動パターン）の抽選処理を実行する。具体的には、変動表示時間テーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳに対応する１の変動パターンを特定する。

【３５４９】

ステップＳｄ１６０８では、上記ステップＳｄ１６０７で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が１５ｓｅｃである場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに７５００をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理（図３１５）が起動される度に１減算される。

【３５５０】

ステップＳｄ１６０９では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合は、ステップＳｄ１６１０に進み、当該フラグをクリアする処理を実行する。ステップＳｄ１６１０の実行後又はステップＳｄ１６０９で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）は変動表示時間の設定処理を終了する。

【３５５１】

次に、ステップＳｄ５１０（図３１９）の高頻度サポートモード終了用処理、ステップＳｄ５１１の突然時短遊技状態の移行用処理について説明する。これらの処理は、特図遊技回において変動表示時間が経過した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での確定表示が開始される場合に実行されるものである。

【３５５２】

＜高頻度サポートモード終了用処理＞

ステップＳｄ５１０の高頻度サポートモード終了用処理について図３３３のフローチャートを参照しながら説明する。

【３５５３】

先ずステップＳｄ１７０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態のいずれかに滞在中である場合は、ステップＳｄ１７０２に進み、時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグは、滞在中の時短遊技状態を終了すべきであることを示すものであり、換言すれば、今回の特図遊技回が、滞在中の時短遊技状態におけ

る最終回の特図遊技回であることを示すものである。
【３５５４】
時短終了用フラグがセットされている場合は、ステップＳｄ１７０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモードの終了に対応した内部状態となる。なお、実際の高頻度サポートモードの終了、すなわち、普電役物６３ａが低頻度サポートモードに対応した態様で動作するように制御される状態は、本ステップの実行タイミングよりも後に到来するものとなる。
【３５５５】
ステップＳｄ１７０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている時短終了用フラグをクリアする。続くステップＳｄ１７０５では、演出制御装置１４３への送信対象として、対応する時短遊技状態終了コマンドを設定する。例えば、通常時短遊技状態を終了させた場合には、通常遊技状態の終了に対応した時短遊技状態終了コマンドを設定する。
【３５５６】
ステップＳｄ１７０５の実行後は高頻度サポートモード終了用処理を終了する。また、ステップＳｄ１７０１で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）又はステップＳｄ１７０２で否定判定した場合（時短終了用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｄ１７０３以降の処理を実行することなく、高頻度サポートモード終了用処理を終了する。
【３５５７】
＜突然時短遊技状態の移行用処理＞
ステップＳｄ５１１の突然時短遊技状態の第１移行用処理について図３３４のフローチャートを参照しながら説明する。
【３５５８】
先ずステップＳｄ１８０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。突然時短開始用フラグは、変動開始時におけるステップＳｄ７１１の移行判定処理でセットされるものであり（ステップＳｄ１４０３）、突然時短遊技状態に移行すべきであることを示すものである。
【３５５９】
突然時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップＳｄ１８０２に進み、サポートＢフラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。これにより、突然時短遊技状態（第２高頻度サポートモード）に対応した内部状態に移行する。なお、実際の第２高頻度サポートモードへの移行、すなわち、普電役物６３ａが高頻度サポートモードに対応した態様で動作するように制御される状態は、本ステップの実行タイミングよりも後に到来するものとなる。
【３５６０】
ステップＳｄ１８０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに突然時短遊技状態の上限回数（例えば１００回）に対応する値をセットする。サポートカウンタエリアＳＣは、高頻度サポートモード（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）の残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【３５６１】
ステップＳｄ１８０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている突然時短開始用フラグをクリアし、ステップＳｄ１８０５では、演出制御装置１４３への送信対象として突然時短遊技状態開始コマンドを設定する。突然時短遊技状態開始コマンドは、突然時短遊技状態に移行することを通知するためのものであり、当該コマンドには、移行する突然時短遊技状態の種別を示す情報が含まれる。ステップＳｄ１８０５で設定された突然時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図３１８）におけるステップＳｄ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。
【３５６２】

ステップＳｄ１８０５の実行後は突然時短遊技状態の第１移行用処理を終了する。また、ステップＳｄ１８０１で否定判定した場合（突然時短開始用フラグがセットされていない場合）は、突然時短遊技状態への移行を実行しないとしてステップＳｄ１８０２以降の処理を実行することなく突然時短遊技状態の移行用処理を終了する。

【３５６３】

＜普図遊技回制御処理＞

ステップＳｄ４０５（図３１８）の普図遊技回制御処理について図３３５（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【３５６４】

先ずステップＳｄ１９０１では、普電役物６３ａを用いた役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグが格納されているか否かを判定する。役物開閉中フラグは、役物開閉遊技の実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、役物開閉遊技が実行される場合にセットされる。

【３５６５】

役物開閉遊技中である場合は、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。一方、役物開閉遊技中でない場合は、ステップＳｄ１９０２にて、普図用表示部４４において普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。この場合における普図遊技回は、普図用表示部４４における絵柄の変動表示と、普図用表示部４４における絵柄の停止表示（確定表示）とを含む概念であり、ステップＳｄ１９０２では上記変動表示又は停止表示のいずれかを実行中であるか否かを判定する。

【３５６６】

なお、特図用表示部４３における特図遊技回では、可変入賞装置６５を用いた開閉実行モードの実行中であると変動表示の実行が制限されるが、普図遊技回では開閉実行モード中であっても変動表示が許容される。また、普図遊技回では、普電役物６３ａを用いた役物開閉遊技中であると変動表示の実行が制限されるが、特図遊技回では役物開閉遊技中であっても変動表示が許容される。また、普図遊技回は特図遊技回の実行中に開始することができ、特図遊技回は普図遊技回の実行中に開始することができる。すなわち、これらの遊技回は並行して実行することが可能である。但し、連携しておらず、互いに独立して実行制御されるため、普図遊技回と特図遊技回は非同期に実行されるものとなる。

【３５６７】

ステップＳｄ１９０２で否定判定した場合（普図遊技回の実行中でない場合）は、ステップＳｄ１９０３に進み、普図保留記憶数ＦＮが「０」であるか否かを判定する。普図保留記憶数ＦＮが「０」である場合には、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。

【３５６８】

普図保留記憶数ＦＮが「０」でない場合には、ステップＳｄ１９０４にて電役用保留エリアＲｃに記憶されているデータを変動表示用に設定するための普図データ設定処理を実行する。普図データ設定処理では、普図保留記憶数ＦＮを１減算するとともに、電役用保留エリアＲｃの第１エリアに格納されたデータを普図用の実行エリアに移動する。その後、電役用保留エリアＲｃの各記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行し、さらに、普図側の保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置１４３に認識させるための情報である普図シフトコマンドを設定する。

【３５６９】

ステップＳｄ１９０５では普図変動開始処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。ここで、普図変動開始処理について図３３６のフローチャートを参照しながら説明する。

【３５７０】

先ずステップＳｄ２００１では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、現在のサポートモードが低頻度サポートモード、第１高頻度サポートモード、第２高頻度サポートモードのいずれであるかを特定する。この判定は、ＲＡＭ３１４に各種フラグ格納エリア３

１４ｅがセットされているか否かや、セットされている場合はサポートＡフラグとサポートＢフラグのいずれがセットされているかを参照することにより行う。

【３５７１】

ステップＳｄ２００２では、ステップＳｄ２００１で把握した遊技状態に対応するサポート抽選テーブルを参照してサポート抽選を行う。具体的には、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図３１２（ａ））を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第１高頻度サポートモードである場合は第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図３１２（ｂ））を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第２高頻度サポートモードである場合は第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図３１２（ｃ））を参照してサポート抽選を行う。

【３５７２】

ステップＳｄ２００３では、ステップＳｄ２００２のサポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合には、ステップＳｄ２００４にて普図当たり種別判定（普図当たり種別の抽選）を行う。本ステップでは、普図当たり種別テーブル（図３１３（ａ））を参照し、今回の普図遊技回に対応する普図当たり種別カウンタＣ４に対応する普図当たり種別（サポート当選の種別）を特定する。

【３５７３】

ステップＳｄ２００５では、ステップＳｄ２００４の種別判定により選択された普図当たり種別に対応した普図当たり種別フラグをＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、選択された普図当たり種別がサポート当選結果Ａである場合は普図当たりＡフラグをセットする。

【３５７４】

ステップＳｄ２００６では、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図当たり用の停止結果を設定する。具体的には、今回の普図遊技回に対応する普図当たり種別カウンタＣ４に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の普図遊技回の停止結果として設定する。

【３５７５】

その際、低頻度サポートモード（通常遊技状態）と第１又は第２高頻度サポートモード（時短遊技状態又は高確遊技状態）とで共通の停止結果テーブルが用いられる。このため、図３３７（ａ）に示すように、取得された普図当たり種別カウンタＣ４の値に対して低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで同じ停止結果が設定される。すなわち、取得された普図当たり種別カウンタＣ４が０～４９の範囲内の値であれば、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとのいずれであるかにかかわらず、普図当たり用の停止結果として停止結果Ａが設定され、取得された普図当たり種別カウンタＣ４が５０～９９の範囲内の値であれば、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとのいずれであるかにかかわらず、普図当たり用の停止結果として停止結果Ｂが設定される。

【３５７６】

ステップＳｄ２００３で否定判定した場合（サポート当選結果でない場合）、すなわち、普図外れ結果である場合には、ステップＳｄ２００７に進み、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図外れ用の停止結果を設定する。なお、普図外れ用の停止結果においても低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで共通の停止結果が用いられる。

【３５７７】

ステップＳｄ２００６又はステップＳｄ２００７の実行後は、ステップＳｄ２００８にて普図変動表示時間の設定処理を実行する。当該設定処理では、普図用表示部４４における今回の普図遊技回の変動表示時間を設定する。本実施の形態では、ステップＳｄ２００８で設定可能な変動表示時間として、サポートモードの種別に応じて長さの異なる複数の変動表示時間が設けられている。具体的には、図３３７（ｂ）に示すように、低頻度サポ

ートモード用として最も長い変動表示時間（例えば３０ｓｅｃ）が設けられ、第２高頻度サポートモード用として最も短い変動表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）が設けられ、第１高頻度サポート用として低頻度サポートモード用より短く、第２高頻度サポートモード用より長い変動表示時間（例えば２ｓｅｃ）が設けられている。ステップＳｄ２００８では、ステップＳｄ２００１で把握したサポートモードに対応した変動表示時間を今回の変動表示時間として設定する。

【３５７８】

なお、上記構成では、各サポートモードに１つずつ変動表示時間が対応付けられているが、上記各サポートモードの少なくとも１つにおいて複数の変動表示時間が対応付けられてもよい。例えば、低頻度サポートモード用、第２高頻度サポートモード用及び第１高頻度サポート用のそれぞれにおいて、複数の変動表示時間の中から１の時間を選択可能となっている場合には、各サポートモードでの変動表示時間の期待値（「変動表示時間×その変動表示時間の選択確率」の和）が上記長短関係となるようにするとよい。

【３５７９】

ステップＳｄ２００９では、演出制御装置１４３への送信対象として普図変動開始コマンド及び普図種別コマンドを設定する。普図変動開始コマンドには、普図変動パターンの情報（普図当否結果及び変動表示時間を示す情報）が含まれる。また、普図種別コマンドにはサポート当選種別の情報が含まれる。なお、普図種別コマンドは、サポート抽選の結果がサポート当選である場合にのみ設定される。設定された普図変動開始コマンド及び普図種別コマンドは、通常処理（図３１８）におけるステップＳｄ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【３５８０】

ステップＳｄ２０１０では、普図用表示部４４において絵柄の変動表示を開始させる処理を実行し、その後、本普図変動開始処理を終了する。

【３５８１】

普図遊技回制御処理（図３３５）の説明に戻り、ステップＳｄ１９０２で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｄ１９０６に進み、ステップＳｄ１９０５で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合は、ステップＳｄ１９０７に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、普図用表示部４４において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該普図用表示部４４を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）する。

【３５８２】

ステップＳｄ１９０７では、高頻度サポートモード（第１又は第２高頻度サポートモード）から低頻度サポートモードへの移行が生じたか否かを判定する。具体的には、サポートフラグがセットされている状態からセットされていない状態への変化が生じたか否かを判定する。なお、このような変化が生じる場合としては、高頻度サポートモードに移行してからの特図遊技回の実行回数が上限回数に到達し、当該上限回数目の特図遊技回にてサポートフラグがクリアされた場合等がある。

【３５８３】

低頻度サポートモードへの移行が生じた場合は、ステップＳｄ１９０９に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに低サポ移行フラグをセットする。低サポ移行フラグは、サポートフラグの非セット状態への変化が生じたことをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【３５８４】

ステップＳｄ１９０９の実行後は普図遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｄ１９０８で否定判定した場合（低頻度サポートモードへの移行が生じていない場合）は、ステップＳｄ１９０９の処理を実行することなく普図遊技回制御処理を終了する。

【３５８５】

ステップＳｄ１９０６で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップＳｄ１９１０にて普図確定表示用処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終

了する。普図確定表示用処理では、ステップＳｄ２００６又はステップＳｄ２００７で設定した停止結果にて絵柄が停止表示されるように普図用表示部４４を制御する。

【３５８６】

その際、上記停止表示を行う停止表示期間（確定表示時間）の設定を行う。本実施の形態では、ステップＳｄ１９１０で設定可能な確定表示時間として、サポートモードの種別に応じて長さの異なる複数の確定表示時間が設けられている。具体的には、図３３５（ｂ）に示すように、低頻度サポートモード用として相対的に長い確定表示時間（例えば２ｓｅｃ）が設けられ、第１又は第２高頻度サポートモード用として相対的に短い確定表示時間（例えば０．２ｓｅｃ）が設けられている。ステップＳｄ１９１０では、ステップＳｄ２００１で把握したサポートモードに対応した確定表示時間を今回の確定表示時間として設定する。また、普図確定表示用処理では、演出制御装置１４３への送信対象として普図変動終了コマンドを設定する。普図変動終了コマンドには、今回の普図遊技回の確定表示時間の情報が含まれる。

【３５８７】

なお、図３３５（ｂ）では、第１高頻度サポートモード用の確定表示時間と第２高頻度サポートモード用の確定表示時間とを同じ長さとしているが、異なる長さとしてもよい。例えば、変動表示時間の長短関係（図３３６（ｂ））に合わせて、第２高頻度サポートモード用の確定表示時間を第１高頻度サポートモード用の確定表示時間よりも短くする構成としてもよい。

【３５８８】

＜電役サポート用処理＞

ステップＳｄ４０６（図３１８）の電役サポート用処理について図３３８のフローチャートを参照しながら説明する。

【３５８９】

先ずステップＳｄ２１０１では、役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグがセットされているか否かを判定する。

【３５９０】

役物開閉遊技中でない場合は、ステップＳｄ２１０２に進み、普図遊技回が終了したタイミングか否かを判定する。普図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【３５９１】

普図遊技回の終了タイミングである場合は、ステップＳｄ２１０３に進み、今回の普図遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【３５９２】

サポート当選結果である場合は、ステップＳｄ２１０４にて、役物開閉遊技の開始処理を実行する。当該開始処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグをセットする。また、普電役物６３ａを閉鎖状態としたまま当該役物３６ａの１回目開放を待機するためのオープニング期間を設定する。この際、オープニング期間は、当該役物開閉遊技の契機となったサポート抽選の実行時におけるサポートモードに対応した期間を設定する。サポート抽選時のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は例えば５ｓｅｃを設定し、第１又は第２高頻度サポートモードである場合は例えば０．１ｓｅｃを設定する（図３１３（ｂ）、図３１４）。

【３５９３】

ステップＳｄ２１０５では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているかや、セットされている場合はその種別を参照することにより、現在のサポートモードが低頻度サポートモード、第１高頻度サポートモード、第２高頻度サポートモードのいずれであるかを特定する。続くステップＳｄ２１０６では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている普図当た

り種別フラグに基づいて今回の普図当たり種別を把握する。
【３５９４】
なお、既に説明したように、普図当たり種別カウンタＣ４により抽選される普図当たり種別（サポート当選の種別）と、普図用表示部４４に停止表示される普図当たり用の停止結果とは対応しているため、ステップＳｄ２１０６の処理は、今回の普図遊技回における普図当たり用の停止結果を把握するものということもできる。
【３５９５】
ステップＳｄ２１０７では、今回の役物開閉遊技の開放回数を設定するための開放回数設定処理を実行する。ここで、ステップＳｄ２１０７の開放回数設定処理について図３３９（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。
【３５９６】
先ずステップＳｄ２２０１では、ステップＳｄ２１０５での把握結果が高頻度サポートモード（第１又は第２高頻度サポートモード）であるか否かを判定する。なお、高頻度サポートモードであるとは、換言すれば、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされている状態である。
【３５９７】
高頻度サポートモードである場合は、ステップＳｄ２２０２に進み、今回の役物開閉遊技における普電役物６３ａの開放回数として高頻度サポートモード用の開放回数を設定する。ここで、ステップＳｄ２１０５にて高頻度サポートモードであると把握する場合としては、今回の役物開閉遊技の契機となった普図遊技回の開始前から高頻度サポートモードであった場合と、当該契機となった普図遊技回の途中で低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わった場合とがある。本実施の形態では、そのいずれの場合も今回の開放回数として高頻度サポートモード用の開放回数を設定する。すなわち、低頻度サポートモードの下で開始された普図遊技回の実行中に高頻度サポートモードへの移行が生じた場合、その普図遊技回の後に行われる役物開閉遊技では、高頻度サポートモードに対応した回数にて普電役物６３ａが開放される。
【３５９８】
高頻度サポートモードに対応した回数としては１回と２回があるが（図３１４）、その振分はステップＳｄ２１０６における普図当たり種別の把握結果に基づいて行う。具体的には、把握した普図当たり種別がサポート当選結果Ａであれば開放回数を１回に設定し、サポート当選結果Ｂであれば開放回数を１回に設定する。
【３５９９】
その際、上記契機となった普図遊技回の途中で高頻度サポートモードへの移行が生じた場合も同様に、ステップＳｄ２１０６における普図当たり種別の把握結果を利用する。すなわち、高頻度サポートモードへの移行が生じる前に行われた種別抽選の結果に基づき、高頻度サポートモードへの移行後における役物開閉遊技の開放回数を設定する。
【３６００】
ステップＳｄ２２０２では、上記開放回数に対応する値をＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた開放回数カウンタエリアＲＣ２にセットする。例えば、開放回数が２回である場合は、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値として「２」をセットする。ステップＳｄ２２０２の実行後は開放回数設定処理を終了する。
【３６０１】
ステップＳｄ２２０１で否定判定した場合、すなわち、ステップＳｄ２１０５での把握結果が低頻度サポートモードである場合（各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされていない状態である場合）は、ステップＳｄ２２０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに低サポ移行フラグがセットされているか否かを判定する。
【３６０２】
低サポ移行フラグがセットされていない場合、すなわち、今回の役物開閉遊技の契機となった普図遊技回の途中で高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへの移行が生じていない場合（換言すれば、上記契機となった普図遊技回の開始前から低頻度サポート

モードである場合）は、ステップＳｄ２２０４に進み、今回の役物開閉遊技における普電役物６３ａの開放回数として低頻度サポートモード用の開放回数を設定する。具体的には２回を設定する（図３１３（ｂ））。ステップＳｄ２２０４の実行後は開放回数設定処理を終了する。

【３６０３】

ステップＳｄ２２０３で肯定判定した場合（低サポ移行フラグがセットされている場合）は、上記契機となった普図遊技回の途中で低頻度サポートモードへの移行が生じたことを意味する。この場合はステップＳｄ２２０２に進み、今回の役物開閉遊技における普電役物６３ａの開放回数として高頻度サポートモード用の開放回数を設定する。すなわち、普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされている状態からセットされていない状態への切り替えが行われた場合は、普電役物６３ａの開放時においてサポートフラグがセットされていない状態であっても、高頻度サポートモードに対応した回数にて普電役物６３ａが開放される。

【３６０４】

電役サポート用処理（図３３８）の説明に戻り、ステップＳｄ２１０７の開放回数設定処理を実行した後は、ステップＳｄ２１０８にて、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置１４３に通知するための普図オープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図３１８）におけるステップＳｄ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【３６０５】

ステップＳｄ２１０９では、外部信号設定処理を実行し、その後、電役サポート用処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた役物開放信号用の出力端子の信号出力状態を開放信号出力状態とする。

【３６０６】

ステップＳｄ２１０１で肯定判定した場合（役物開閉遊技中である場合）は、ステップＳｄ２１１０にてオープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま電役サポート用処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップＳｄ２１１１にて役物開閉処理を実行する。ここで、役物開閉処理について図３４０のフローチャートを参照しながら説明する。

【３６０７】

先ずステップＳｄ２３０１では、普電役物６３ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、駆動部６３ｂの駆動状態に基づいてかかる判定を行う。普電役物６３ａを開放中でない場合は、ステップＳｄ２３０２にて開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。

【３６０８】

開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合は、ステップＳｄ２３０３に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、役物開閉遊技にて普電役物６３ａを複数回開放する場合において、各開放間の待機期間が経過したか否かを判定するものである。

【３６０９】

タイマエリアＴ２の値が「０」である場合は、ステップＳｄ２３０４にて、今回の開放における普電役物６３ａの上限開放時間を設定するための上限開放時間設定処理を実行する。ここで、ステップＳｄ２３０４の上限開放時間設定処理について図３３９（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【３６１０】

先ずステップＳｄ２２１１では、ステップＳｄ２１０５での把握結果が高頻度サポートモード（第１又は第２高頻度サポートモード）であるか否かを判定する。高頻度サポートモードである場合（各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされている状態である場合）は、ステップＳｄ２２１２に進み、今回の開放における上限開放時間として高頻度サポートモード用の上限開放時間を設定する。

【３６１１】
ここで、ステップＳｄ２１０５にて高頻度サポートモードであると把握する場合としては、今回の役物開閉遊技の契機となった普図遊技回の開始前から高頻度サポートモードであった場合と、当該契機となった普図遊技回の途中で低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わった場合とがある。本実施の形態では、そのいずれの場合も今回の上限開放時間として高頻度サポートモード用の上限開放時間を設定する。すなわち、低頻度サポートモードの下で開始された普図遊技回の実行中に高頻度サポートモードへの移行が生じた場合、その普図遊技回の後に行われる役物開閉遊技では、高頻度サポートモードに対応した上限開放時間にて普電役物６３ａが開放される。
【３６１２】
高頻度サポートモードに対応した上限開放時間としては１．５ｓｅｃと２ｓｅｃがあるが（図３１４）、その振分はステップＳｄ２１０６における普図当たり種別の把握結果に基づいて行う。把握した普図当たり種別がサポート当選結果Ａであれば上限開放時間を１．５ｓｅｃに設定し、サポート当選結果Ｂであれば上限開放時間を２ｓｅｃに設定する。
【３６１３】
その際、上記契機となった普図遊技回の途中で高頻度サポートモードへの移行が生じた場合も同様に、ステップＳｄ２１０６における普図当たり種別の把握結果を利用する。すなわち、高頻度サポートモードへの移行が生じる前に行われた種別抽選の結果に基づき、高頻度サポートモードへの移行後における役物開閉遊技での上限開放時間を設定する。
【３６１４】
ステップＳｄ２２１２では、上記上限開放時間に対応する値を上記タイマエリアＴ２にセットし、その後、上限開放時間設定処理を終了する。なお、役物開閉遊技にて普電役物６３ａを２回開放する場合において１回目開放と２回目開放とで上限開放時間を異ならせる場合は、今回の開放が何回目の開放であるかを把握し、その結果に対応した上限開放時間をセットする。
【３６１５】
ステップＳｄ２２１１で否定判定した場合、すなわち、ステップＳｄ２１０５での把握結果が低頻度サポートモードである場合（各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされていない状態である場合）は、ステップＳｄ２２１３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに低サポ移行フラグがセットされているか否かを判定する。
【３６１６】
低サポ移行フラグがセットされていない場合、すなわち、今回の役物開閉遊技の契機となった普図遊技回の途中で高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへの移行が生じていない場合（換言すれば、上記契機となった普図遊技回の開始前から低頻度サポートモードである場合）は、ステップＳｄ２２１４に進み、今回の開放における上限開放時間として低頻度サポートモード用の上限開放時間を設定する。具体的には上限開放時間を０．１ｓｅｃに設定する（図３１３（ｂ））。
【３６１７】
ステップＳｄ２２１３で肯定判定した場合（低サポ移行フラグがセットされている場合）は、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「１」であるか否かを判定する。すなわち、今回の開放が最終回目の開放であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「１」である場合は、ステップＳｄ２２１６に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている低サポ移行フラグをクリアする。
【３６１８】
ステップＳｄ２２１６の実行後又はステップＳｄ２２１５で否定判定した場合（開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「１」でない場合）は、ステップＳｄ２２１２に進み、今回の開放における上限開放時間として高頻度サポートモード用の上限開放時間を設定する。すなわち、普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされている状態からセットされていない状態への切り替えが行われた場合は、普電役物６３ａの開放時においてサポートフラグがセットされていない状態であっても、高頻度サポートモードに対応した上限開

放時間にて普電役物６３ａが開放される。
【３６１９】
役物開閉処理（図３４０）の説明に戻り、ステップＳｄ２３０４の上限開放時間設定処理を実行した後は、ステップＳｄ２３０５にて、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた入賞カウンタエリアＰＣ２に「６」をセットする。この値は、役物開閉遊技における普電役物６３ａ（第２作動口６３）への上限入賞個数（６個）に対応するものである。
【３６２０】
ステップＳｄ２３０６では、普電役物６３ａを開放すべく駆動部６３ｂを駆動状態とする。ステップＳｄ２３０７では、演出制御装置１４３への送信対象として役物開放コマンドを設定する。設定された役物開放コマンドは、通常処理（図３１８）におけるステップＳｄ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。これにより、普電役物６３ａの閉鎖状態から開放状態への切り替えが演出制御装置１４３に通知される。
【３６２１】
ステップＳｄ２３０７の実行後は役物開閉処理を終了する。また、ステップＳｄ２３０２で肯定判定した場合（開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合）又はステップＳｄ２３０３で否定判定した場合（タイマエリアＴ２の値が「０」でない場合）は、普電役物６３ａを開放しないとして、ステップＳｄ２３０４以降の処理を実行せずに役物開閉処理を終了する。
【３６２２】
ステップＳｄ２３０１で肯定判定した場合（普電役物６３ａが開放中である場合）は、ステップＳｄ２３０８に進み、上記タイマエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、ステップＳｄ２３０４で設定した普電役物６３ａの上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。
【３６２３】
タイマエリアＴ２の値が「０」でない場合、すなわち、普電役物６３ａの上限開放時間が経過していない場合は、ステップＳｄ２３０９にて、第２作動口６３に遊技球が入賞したか否かを判定する。入賞が発生している場合は、ステップＳｄ２３１０にて、上記入賞カウンタエリアＰＣ２の値を１減算する。ステップＳｄ２３１１では、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」であるか否か、すなわち、第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達したか否かを判定する。
【３６２４】
ステップＳｄ２３０９で否定判定した場合（第２作動口６３への入賞が発生していない場合）又はステップＳｄ２３１１で否定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」でない場合）は、普電役物６３ａの開放状態を継続すべく、そのまま役物開閉処理を終了する。
【３６２５】
ステップＳｄ２３０８で肯定判定した場合（普電役物６３ａの上限開放時間が経過している場合）又はステップＳｄ２３１１で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」である場合）は、ステップＳｄ２３１２にて、普電役物６３ａを閉鎖すべく駆動部６３ｂを非駆動状態とする。
【３６２６】
ステップＳｄ２３１３では、上記開放回数カウンタエリアＲＣ２の更新処理を実行する。当該更新処理では、入賞カウンタエリアＰＣ２の値を参照し、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」でない場合（第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達していない場合）は、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値を１減算する。一方、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」である場合（第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達している場合）は、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値に「０」をセットする。
【３６２７】
ステップＳｄ２３１４では、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合、すなわち、普電役

物６３ａの残り開放が存在する場合は、ステップＳｄ２３１５にて、上記タイマエリアＴ２に対し、普電役物６３ａを閉鎖状態として次の開放を待機するインターバル時間（待機時間）の値をセットする。

【３６２８】

この際、ステップＳｄ２１０５（図３３８）で把握した遊技状態と、ステップＳｄ２１０６（図３３８）で把握した普図当たり種別とに対応したインターバル時間の値をセットする。サポートモードが低頻度サポートモードである場合は普図当たり種別がサポート当選結果Ａ,Ｂのいずれの場合も１．５ｓｅｃに対応する値をセットし、サポートモードが第１又は第２高頻度サポートモードであり、サポート当選結果Ｂである場合は０．３ｓｅｃに対応する値をセットする（図３１３（ｂ）、図３１４）。なお、役物開閉遊技にて普電役物６３ａを３回以上開放する場合において各開放間のインターバル時間を異ならせる場合は、今回のインターバルが何回目のものであるかを把握し、その結果に対応したインターバル時間をセットする。

【３６２９】

ステップＳｄ２３１６では、演出制御装置１４３への送信対象として役物閉鎖コマンドを設定し、その後、役物開閉処理を終了する。設定された役物閉鎖コマンドは、通常処理（図３１８）におけるステップＳｄ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。これにより、普電役物６３ａの開放状態から閉鎖状態への切り替えが演出制御装置１４３に通知される。

【３６３０】

ステップＳｄ２３１４で肯定判定した場合（開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合）は、ステップＳｄ２３１７にてエンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、普電役物６３ａを閉鎖状態としたまま次の遊技回（役物開閉遊技が終了した後の最初の普図遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。

【３６３１】

この際、ステップＳｄ２２０５（図３３８）で把握した遊技状態と、ステップＳｄ２２０６（図３３８）で把握した普図当たり種別とに対応したエンディング期間の値をセットする。サポートモードが低頻度サポートモードである場合は普図当たり種別がサポート当選結果Ａ,Ｂのいずれの場合も５ｓｅｃに対応する値をセットし、サポートモードが第１又は第２高頻度サポートモードであり、サポート当選結果Ｂである場合は０．１ｓｅｃに対応する値をセットする（図３１３（ｂ）、図３１４）。

【３６３２】

ステップＳｄ２３１８では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置１４３に通知するための普図エンディングコマンドを設定し、その後、役物開閉処理を終了する。設定された普図エンディングコマンドは、通常処理（図３１８）におけるステップＳｄ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【３６３３】

電役サポート用処理（図３３８）の説明に戻り、ステップＳｄ２１１１の役物開閉処理を実行した後はステップＳｄ２１１２にて、上記開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合は、役物開閉遊技を継続させるべく、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【３６３４】

開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合は、ステップＳｄ２１１３に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【３６３５】

エンディングが終了している場合は、ステップＳｄ２１１４にて役物開閉遊技の終了処理を実行し、その後、電役サポート用処理を終了する。役物開閉遊技の終了処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納された普図当たり種別フラグや役物開閉中フラグ

を消去する処理を実行する。
【３６３６】
＜演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について＞
本実施の形態に係る演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について、図３４１のブロック図を参照して以下に説明する。
【３６３７】
演出制御装置１４３に設けられた演出制御基板３４１には、ＭＰＵ３４２が搭載されている。ＭＰＵ３４２には、当該ＭＰＵ３４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３４３と、そのＲＯＭ３４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。
【３６３８】
ＭＰＵ３４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３４２の入力側には主制御装置１６２が接続されている。主制御装置１６２からは、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンドや、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。
【３６３９】
ＭＰＵ３４２の出力側には、既に説明したように、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９が接続されているとともに、表示制御装置３５０が接続されている。
【３６４０】
また、ＭＰＵ３４２の入力側には、前扉枠１４に設けられた演出用操作部３６が接続されている。演出用操作部３６には、当該演出用操作部３６の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。ＭＰＵ３４２では、当該検知情報に基づいて演出用操作部３６が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。
【３６４１】
表示制御装置３５０は、プログラムＲＯＭ３７３及びワークＲＡＭ３７４が複合的にチップ化されたＭＰＵ３７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）３７５と、キャラクタＲＯＭ３７６と、ビデオＲＡＭ３７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板３５１を備えている。
【３６４２】
ＭＰＵ３７２は、演出制御装置１４３から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ３７５の制御（具体的にはＶＤＰ３７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【３６４３】
プログラムＲＯＭ３７３は、ＭＰＵ３７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。
【３６４４】
ワークＲＡＭ３７４は、ＭＰＵ３７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ３７４の各エリアに記憶される。
【３６４５】
ＶＤＰ３７５は、図柄表示装置７５に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ３７５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ３７５は、ＭＰＵ３７２、ビデオＲＡＭ３７７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、

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

【３６４６】

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

【３６４７】

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

【３６４８】

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

【３６４９】

＜演出制御装置１４３にて実行される各種処理について＞

次に、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行される各制御処理を説明する。

【３６５０】

＜演出設定処理＞

演出設定処理について図３４２のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、ＭＰＵ３４２により所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で起動される処理である。

【３６５１】

先ずステップＳｄ２５０１では、主制御装置１６２からのエンディングコマンド（ステップＳｄ１０１８）を受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドは、特図遊技回での当否判定結果が大当たりになった場合に行われる開閉実行モードにおいてエンディングが開始される場合に送信されるものである。

【３６５２】

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

【３６５３】

ステップＳｄ２５０１の判定に際しては、コマンド格納エリア３４４ａにおける今回の読み出し対象のエリアにエンディングコマンドが格納されているか否かを判定する。エンディングコマンドが格納されている場合（エンディングコマンドを受信している場合）には、ステップＳｄ２５０２にて、高確遊技状態や通常時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第１移行用演出設定処理を実行する。第１移行用演出設定処理の詳細については後述する。

【３６５４】

ステップＳｄ２５０２の実行後又はステップＳｄ２５０１で否定判定した場合（エンディングコマンドを受信していない場合）は、ステップＳｄ２５０３にて、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。

【３６５５】

ステップＳｄ２５０４では、主制御装置１６２からの突然時短遊技状態開始コマンド（ステップＳｄ１８０５）を受信しているか否かを判定する。突然時短遊技状態開始コマンドは、突然時短遊技状態への移行を演出制御装置１４３に通知するものであり、突然時短

遊技状態への移行タイミングにて送信されるものである。なお、本実施の形態では、突然時短遊技状態への移行が特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて行われるため、当該開始タイミングにて突然時短遊技状態開始コマンドが送信される。

【３６５６】

突然時短遊技状態開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｄ２５０５にて、突然時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第２移行用演出設定処理を実行する。第２移行用演出設定処理の詳細については後述する。

【３６５７】

ステップＳｄ２５０５の実行後又はステップＳｄ２５０４で否定判定した場合（突然時短遊技状態開始コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｄ２５０６にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、高確遊技状態終了コマンド、時短遊技状態終了コマンド（ステップＳｄ１７０５）のいずれかを受信しているか否かを判定する。

【３６５８】

これらのコマンドのいずれかを受信している場合は、ステップＳｄ２５０７にて、高確遊技状態又は各時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する。終了用演出設定処理の詳細については後述する。

【３６５９】

ステップＳｄ２５０８では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに設定された普図表示領域Ｐ（図３４９（ａ））の変動表示等を行うための普図変動表示用処理を実行する。普図変動表示用処理の詳細については後述する。

【３６６０】

ステップＳｄ２５０９では、特別発光演出を行うための特別発光演出用処理を実行する。特別発光演出は、普電役物６３ａやその周辺部に設けられた発光部を用いて行われる演出である。特別発光演出用処理の詳細については後述する。

【３６６１】

ステップＳｄ２５１０では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおける映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。

【３６６２】

＜第１移行用演出設定処理＞

ステップＳｄ２５０２の第１移行用演出設定処理について図３４３のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からのエンディングコマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、開閉実行モードのエンディング開始タイミングに合わせて実行されるものである。

【３６６３】

先ずステップＳｄ２６０１では、高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じる状況であるか否かを判定する。すなわち、エンディングコマンドが送信された開閉実行モードが高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行を生じさせる大当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。この判定は、主制御装置１６２から送信される種別コマンドに基づいて行う。

【３６６４】

高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じない場合は、そのまま第１移行用演出設定処理を終了する。なお、本実施の形態のように開閉実行モードの終了後、高確遊技状態又は通常時短遊技状態のいずれかに必ず移行する大当たり種別しか存在しない場合は、ステップＳｄ２６０１の処理を省略することが可能である。

【３６６５】

高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じる場合は、ステップＳｄ２６０２に

て各遊技状態に対応した開始演出を設定する。具体的には、高確遊技状態への移行が生じる場合であれば、上記開始演出として高確遊技状態用の開始演出を設定し、通常時短遊技状態への移行が生じる場合であれば、上記開始演出として通用時短遊技状態用の開始演出を設定する。

【３６６６】

高確遊技状態用の開始演出では、図３４４（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて、例えば「ラッキータイム」等の高確遊技状態に対応したタイトル画像７２１が表示される。また、通常時短遊技状態用の開始演出では、図３４４（ｂ）に示すように、例えば「チャンスタイム」等の通常時短遊技状態に対応したタイトル画像７２２と、残り回数画像７２３とが表示される。残り回数画像７２３は、通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

【３６６７】

なお、図３４４（ｃ）は、通常時短遊技状態への滞在中に実行される時短中演出を示すものである。時短中演出は、図３４４（ｂ）の開始演出の終了後、通常時短遊技状態が終了するまで行われる。この時短中演出では、例えば、通常遊技状態中の通常時演出とは背景画像等が異なるなど、通常時演出との識別が可能な構成となっている。

【３６６８】

ステップＳｄ２６０２では、開閉実行モードのエンディング期間にて上記各種開始演出が表示画面Ｇに表示されるように設定する。この場合、それら開始演出がエンディング期間の全体で表示される構成としてもよいし、エンディング期間の一部で表示される構成としてもよい。

【３６６９】

ステップＳｄ２６０３では、今回の移行が通常時短遊技状態への移行であるか否かを判定する。ステップＳｄ２６０３で肯定判定した場合は、ステップＳｄ２６０４にて、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた残り回数カウンタエリアに上限回数に対応した値を設定する。残り回数カウンタエリアは、通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数をＭＰＵ３４２が把握するためのものであり、それら各遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに１ずつ減算される。

【３６７０】

本実施の形態では、演出制御装置１４３にて主制御装置１６２とは別に各遊技状態の残り回数をカウントする構成としているが、主制御装置１６２での更新結果に基づいて演出制御装置１４３が各遊技状態の残り回数を把握する構成としてもよい。例えば、サポートカウンタエリアＳＣの更新結果（ステップＳｄ１３０３）を所定コマンドの送信により主制御装置１６２から演出制御装置１４３に通知し、演出制御装置１４３が当該コマンドを解析して上記各更新結果を把握する構成としてもよい。その際、変動開始コマンド（ステップＳｄ７１４）等の既存コマンドに上記各更新結果の情報を含ませて上記所定コマンドとしてもよいし、上記各更新結果を通知するための専用コマンドにより上記所定コマンドを構成してもよい。

【３６７１】

ステップＳｄ２６０５では、残り回数画像７２３の表示を開始するように設定する。その際、ステップＳｄ２６０２で設定した各開始演出（エンディング期間を利用して行われる演出）にて残り回数画像７２３の表示が開始されるように設定してもよいし、開始演出の終了後、通常時短遊技状態に移行してから残り回数画像７２３の表示が開始されるように設定してもよい。

【３６７２】

ステップＳｄ２６０６では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃに残り回数表示フラグをセットし、その後、第１移行用演出設定処理を終了する。残り回数表示フラグは、残り回数画像７２３の表示中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【３６７３】

ステップＳｄ２６０３で否定判定した場合、すなわち、今回の移行が高確遊技状態への移行である場合は、残り回数画像７２３を表示しないとしてステップＳｄ２６０４以降の処理を実行することなく第１移行用演出設定処理を終了する。

【３６７４】

＜特図変動表示用処理＞

ステップＳｄ２５０３の特図変動表示用処理について図３４５のフローチャートを参照しながら説明する。

【３６７５】

先ずステップＳｄ２７０１では、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、第１特図又は第２特図のいずれかの遊技回の実行中であるか否かを判定する。いずれの遊技回も実行中でない場合は、ステップＳｄ２７０２に進み、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【３６７６】

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

【３６７７】

変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、変動開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｄ２７０３に進み、遊技回用の演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。

【３６７８】

変動開始用処理では、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを特定する。さらに特定した変動パターンに基づいて今回の特図遊技回における変動表示時間を把握する。ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａには、各変動パターンと対応付けて変動表示時間が定められた演出パターンテーブルが記憶されている。

【３６７９】

演出パターンテーブルで定められる変動表示時間は、主制御装置１６２において各変動パターン（図３２８、図３３０～図３３３）が対応する変動表示時間に対応しており、演出制御装置１４３と主制御装置１６２とでは、１つの変動パターンに対して共通の変動表示時間が割り当てられている。例えば、変動パターンが変動パターン１Ａである場合、それに対応する変動表示時間は、演出制御装置１４３及び主制御装置１６２のいずれも１５ｓｅｃとなる。変動開始処理では、演出パターンテーブルを参照して変動開始コマンドから解析した変動パターンに対応する変動表示時間を特定し、これを今回の特図遊技回の変動表示時間として把握する。

【３６８０】

また、演出パターンテーブルには、各変動パターンと対応付けて遊技回演出用の演出パターンが対応付けられている。それら各演出パターンとしては、変動表示時間テーブルの説明の際に述べたノーマルリーチ当たり、ＳＰリーチ当たり、ＳＰＳＰリーチ当たり、完全外れ、ノーマルリーチ外れ、ＳＰリーチ外れ、ＳＰＳＰリーチ外れ、特殊リーチ外れＡ演出、特殊リーチ外れＢ演出が設定されている。変動パターンと演出パターンとの対応関係については、図３２８、図３３０～図３３３を参照して既に述べているため、説明を省略する。変動用開始処理では、演出パターンテーブルを参照して今回の変動パターンに対応する演出パターンを特定し、これを今回の特図遊技回の演出パターンとして設定する。

【３６８１】

また、変動開始用処理では、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が大当たりである場合、主制御装置１６２からの種別コマンドに基づいて大当たり種別を特定する。大当

たり種別が確変大当たりである場合は、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果として確変大当たり用の停止結果を設定する。逆に、大当たり種別が通常大当たりである場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果として通常大当たり用の停止結果を設定する。これらの場合、大当たり用の停止結果が停止表示される有効ラインＬ１～Ｌ５は抽選等によってランダムに決定される。

【３６８２】

また、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が通常外れ結果である場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各停止図柄をランダムに決定する。但し、変動パターンに対応する演出パターンがリーチ演出を行うものである場合は、抽選で決定した有効ラインＬ１～Ｌ５にリーチが形成されるように各停止図柄を決定する。すなわち、少なくも１つの有効ラインＬ１～Ｌ５上に外れリーチ図柄の組合せが成立する停止結果を、今回の停止結果として設定する。

【３６８３】

また、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が特殊外れ結果である場合も、抽選で決定した有効ラインＬ１～Ｌ５にリーチが形成されるように上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３の停止図柄を決定し、さらに、リーチライン上の中図柄列Ｚ２に特殊図柄７１１が停止表示されるように停止図柄を決定する。すなわち、少なくも１つの有効ラインＬ１～Ｌ５上に特殊外れ結果の図柄組み合わせが成立する停止結果を、今回の停止結果として設定する。

【３６８４】

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

【３６８５】

ステップＳｄ２７０３の実行後はステップＳｄ２７０４にて残り回数表示の更新用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。残り回数表示の更新用処理では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃに残り回数表示フラグがセットされているか否かを判定し、残り回数表示フラグがセットされている場合（残り回数画像７２３の表示中である場合）は、残り回数カウンタエリアの値を１減算して更新する。さらに、残り回数カウンタエリアの更新結果を参照して残り回数画像７２３の表示内容を更新する。これにより、残り回数画像７２３により報知される残り回数が１減算される。

【３６８６】

ステップＳｄ２７０１で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｄ２７０５に進み、主制御装置１６２から変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の特図遊技回において変動表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップＳｄ２７０６にて、変動中用処理を実行する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示を継続したり、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

【３６８７】

ステップＳｄ２７０５で肯定判定した場合（変動終了コマンドを受信している場合）は、ステップＳｄ２７０７にて変動終了用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。変動終了用処理では、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示や実行されている演出を終了させる。また、ステップＳｄ２７０７では、主制御装置１６２で設定された確定表示時間にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を確定停止させるように制御する。

【３６８８】

＜第２移行用演出設定処理＞

ステップＳｄ２５０５（図３４２）の第２移行用演出設定処理について図３４６（ａ）

のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からの突然時短遊技状態開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、突然時短遊技状態が開始される場合に実行されるものである。

【３６８９】

先ずステップＳｄ２８０１では、突然時短遊技状態用の開始演出を設定する。突然時短遊技状態用の開始演出では、図３４６（ｂ）に示すように、例えば「突然チャンスタイム」等の突然時短遊技状態に対応したタイトル画像７２５と、残り回数画像７２３とが表示される。残り回数画像７２３は、突然時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

【３６９０】

本ステップでは、上記突然時短遊技状態用の開始演出が特図遊技回における確定表示時間にて実行されるように当該開始演出の設定処理を行う。その際、開始演出のすべてが上記確定表示時間にて実行されてもよいし、開始演出の一部が上記確定表示時間にて実行されてもよい。なお、開始演出の一部が確定表示時間内に実行される場合は、当該確定表示時間と次の特図遊技回とを跨いで上記開始演出が実行される。

【３６９１】

ステップＳｄ２８０２では、突然時短遊技状態の上限回数（例えば１００回）に対応した値をＲＡＭ３４４の残り回数カウンタエリアにセットする。続くステップＳｄ２８０３では、残り回数画像７２３の表示を開始するように設定する。その際、ステップＳｄ２８０１で設定した開始演出にて残り回数画像７２３の表示が開始されるように設定してもよいし、開始演出の終了後、通常時短遊技状態に移行してから残り回数画像７２３の表示が開始されるように設定してもよい。

【３６９２】

ステップＳｄ２８０４では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃに残り回数表示フラグをセットし、その後、第２移行用演出設定処理を終了する。

【３６９３】

＜終了用演出設定処理＞

ステップＳｄ２５０７（図３４２）の終了用演出設定処理について図３４７のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、高確遊技状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態の各遊技状態の終了コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、それら各遊技状態が終了する場合に実行されるものである。

【３６９４】

ステップＳｄ２９０１では、終了対象の遊技状態に対応した終了演出を設定する。例えば、通常時短遊技状態の終了である場合には、通常時短遊技状態用の終了演出が実行されるように設定する。

【３６９５】

ステップＳｄ２９０２では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた残り回数カウンタの値をクリア（初期化）する。この際、残り回数カウンタの値が既に０（初期値）となっている場合はその状態のままとする。

【３６９６】

ステップＳｄ２９０３では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示されている残り回数画像７２３を消去する。続くステップＳｄ２９０４では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃにセットされている残り回数表示フラグをクリアし、その後、終了用演出設定処理を終了する。

【３６９７】

＜普図変動表示用処理＞

ステップＳｄ２５０８（図３４２）の普図変動表示用処理について図３４８のフローチャートを参照しながら説明する。

【３６９８】

本実施の形態では、図３４９に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに普図表示

領域Ｐが設定されている。この普図表示領域Ｐには複数（２個）の絵柄Ｆ１,Ｆ２が表示され、これら各絵柄における表示色の切換により変動表示が可能となっている。普図変動表示用処理は、当該普図表示領域Ｐでの絵柄の変動表示を制御するための処理である。

【３６９９】

なお、普図表示領域Ｐは、特図遊技回用の図柄列Ｚ１～Ｚ３等と重ならない領域（例えば表示画面Ｇの上部）に設定されている。また、普図表示領域Ｐは各図柄列Ｚ１～Ｚ３における変動表示領域よりも小さく、また、普図表示領域Ｐにおける各絵柄は図柄列Ｚ１～Ｚ３における各図柄よりも小さい。

【３７００】

ここで、絵柄Ｆ１,Ｆ２による普図遊技回の変動表示について図３５０を参照しながら説明する。

【３７０１】

上述のとおり、普図表示領域Ｐにおける普図遊技回の変動表示は、絵柄Ｆ１,Ｆ２の表示色の切換によって行われる。例えば、図３５０（ａ）に示すように、絵柄Ｆ１,Ｆ２の表示色が第１表示色（例えば白色）で表示された状況から普図遊技回が開始されると、図３５０（ｂ）に示すように、一方の絵柄である絵柄Ｆ２の表示色がそれまでの色とは異なる色である第２表示色（例えば青色）に切り換えられる（図では表示色の違いをハッチにより異ならせて表示している）。

【３７０２】

その後、図３５０（ｃ）に示すように、第２表示色に切り換えられた絵柄Ｆ２の色が元の第１表示色に切り換えられるとともに、他方の絵柄である絵柄Ｆ１の色が第１表示色から第２表示色に切り換えられる。さらにその後、図３５０（ｄ）に示すように、再度それぞれの絵柄の色の切り換えが行われる。普図遊技回の変動表示は、基本的には上記表示色の切り換えの繰り返し（図３５０（ｂ）→図３５０（ｃ）→図３５０（ｄ）→図３５０（ｂ）の繰り返し）によって行われる。この表示色の切り換えは約０．０５ｓｅｃで１周するように設定されており、切り換え前後のそれぞれの表示を遊技者が識別することは困難となっている。

【３７０３】

普図遊技回の変動表示時間が経過すると、絵柄Ｆ１,Ｆ２の停止表示が行われ、サポート抽選の結果が報知される。サポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）である場合は、第１停止結果（図３５０（ｅ））、第２停止結果（図３５０（ｆ））、第３停止結果（図３５０（ｇ））のいずれかの表示態様で絵柄Ｆ１,Ｆ２の停止表示が行われる。第１停止結果は、絵柄Ｆ１が第２表示色で且つ絵柄Ｆ２が第１表示色の停止態様であり、第２停止結果は、絵柄Ｆ１が第１表示色で且つ絵柄Ｆ２が第２表示色の停止態様であり、第３停止結果は、絵柄Ｆ１,Ｆ２が第２表示色の停止態様である。また、サポート抽選の結果が外れ結果である場合は、絵柄Ｆ１,Ｆ２が第１表示色である第４停止結果（図３５０（ｈ））で絵柄Ｆ１,Ｆ２の停止表示が行われる。

【３７０４】

さて、図３４８に示すように、普図変動表示用処理では、先ずステップＳｄ３１０１にて普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。普図遊技回の実行中でない場合は、ステップＳｄ３１０２に進み、主制御装置１６２からの普図変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。普図変動開始コマンドには、主制御装置１６２にて行われたサポート抽選結果の情報と、主制御装置１６２にて設定された普図遊技回の変動表示時間の情報とが含まれる。

【３７０５】

普図変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま普図変動表示用処理を終了する。一方、普図変動開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｄ３１０３にて普図変動開始コマンドを解析し、今回の普図遊技回におけるサポート抽選結果及び変動表示時間を把握する。

【３７０６】

ステップＳｄ３１０４では、普図表示領域Ｐにおける絵柄Ｆ１,Ｆ２の停止結果を設定するための停止結果設定処理を実行する。ここで、停止結果設定処理について図３５１のフローチャートを参照しながら説明する。

【３７０７】

停止結果設定処理では先ずステップＳｄ３２０１にて、現在のサポートモードが高頻度サポートモード（第１又は第２高頻度サポートモード）であるか否かを判定する。なお、サポートモードが高頻度サポートモードである場合とは、現在の遊技状態が通常時短遊技状態、突然時短遊技状態又は高確遊技状態であることを意味する。

【３７０８】

現在のサポートモードが高頻度サポートモードでない場合、すなわち、低頻度サポートモードである場合（現在の遊技状態が通常遊技状態である場合）は、ステップＳｄ３２０２にて今回のサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。この判定は、ステップＳｄ３１０３の把握結果を参照して行う。

【３７０９】

サポート当選結果である場合は、ステップＳｄ３２０３に進み、普図表示領域Ｐにおける今回の停止結果として第１停止結果（図３５０（ｅ））を設定する。一方、今回のサポート抽選の結果がサポート当選結果でない場合、すなわち、外れ結果である場合は、ステップＳｄ３２０４に進み、普図表示領域Ｐにおける今回の停止結果として第４停止結果（図３５０（ｈ））を設定する。ステップＳｄ３２０３又はステップＳｄ３２０４の実行後は停止結果設定処理を終了する。

【３７１０】

ステップＳｄ３２０１で肯定判定した場合（現在のサポートモードが高頻度サポートモード）である場合は、ステップＳｄ３２０５にて今回のサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合は、ステップＳｄ３２０６に進み、サポート当選の種別がサポート当選結果Ａであるか否かを判定する。この判定は、主制御装置１６２から送信される普図種別コマンドに基づいて行う。

【３７１１】

サポート当選の種別がサポート当選結果Ａである場合は、ステップＳｄ３２０７に進み、普図表示領域Ｐにおける今回の停止結果として第２停止結果（図３５０（ｆ））を設定する。すでに説明したように、サポート当選の種別は役物開閉遊技の種別（態様）に対応し、サポート当選結果Ａは第１高入賞役物開閉遊技に対応している（図３１３（ａ））。このため、遊技者は、第２停止結果が停止表示されることにより、第１高入賞役物開閉遊技の態様（図３１４（ａ））で役物開閉遊技が実行されることを認識することが可能になる。

【３７１２】

なお、低頻度サポートモードである場合は、サポート当選の種別にかかわらず、サポート当選結果に対応する停止結果が第１停止結果に設定されるが、これは、低頻度サポートモードの状況下では、サポート当選結果Ａ,Ｂのいずれの場合も同じ態様の役物開閉遊技（低入賞役物開閉遊技）が実行されることに対応するものである（図３１３（ａ））。

【３７１３】

ステップＳｄ３２０６で否定判定した場合、すなわち、サポート当選の種別がサポート当選結果Ｂである場合は、ステップＳｄ３２０８に進み、普図表示領域Ｐにおける今回の停止結果として第３停止結果（図３５０（ｈ））を設定する。サポート当選結果Ｂは第２高入賞役物開閉遊技に対応しているため（図３１３（ａ））、遊技者は、第３停止結果が停止表示されることにより、第２高入賞役物開閉遊技の態様（図３１４（ｂ））で役物開閉遊技が実行されることを認識することが可能になる。

【３７１４】

また、今回のサポート抽選の結果がサポート当選結果でない場合、すなわち、外れ結果である場合は、ステップＳｄ３２０４にて今回の停止結果を第４停止結果に設定する。ステップＳｄ３２０７、ステップＳｄ３２０８又はステップＳｄ３２０４の実行後は停止結

果設定処理を終了する。
【３７１５】
普図変動表示用処理（図３４８）の説明に戻り、ステップＳｄ３１０４の停止結果設定処理の実行後はステップＳｄ３１０５にて、普図表示領域Ｐでの変動表示を開始する処理を実行する。具体的には、ステップＳｄ３１０４で設定された停止結果の情報を含むコマンドを表示制御装置３５０に出力し、絵柄Ｆ１,Ｆ２の変動表示を開始させる。ステップＳｄ３１０５の実行後は普図変動表示用処理を終了する。
【３７１６】
ステップＳｄ３１０１で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｄ３１０６に進み、主制御装置１６２から変動表示終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の普図遊技回において変動表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップＳｄ３１０７にて、変動中用処理を実行する。変動中用処理では、絵柄Ｆ１,Ｆ２の変動表示を継続させるように処理する。
【３７１７】
ステップＳｄ３１０８では、ステップＳｄ３１０４で設定された停止結果を変更するための停止結果変更用処理を実行する。ここで、停止結果変更用処理について図３５２のフローチャートを参照しながら説明する。
【３７１８】
先ずステップＳｄ３３０１では、低頻度サポートモードから高頻度サポートモード（第１又は第２高頻度サポートモード）への移行が発生したか否かを判定する。具体的には、普図遊技回の変動表示中において主制御装置１６２からの時短遊技状態開始コマンドを受信したか否かを判定する。
【３７１９】
高頻度サポートモードへの移行が発生した場合は、ステップＳｄ３３０２に進み、実行中の普図遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合は、ステップＳｄ３３０３にてサポート当選の種別がサポート当選結果Ａであるか否かを判定する。
【３７２０】
サポート当選の種別がサポート当選結果Ａである場合は、ステップＳｄ３３０４にて、普図表示領域Ｐにおける今回の停止結果を第１停止結果から第２停止結果に変更する。すなわち、変動表示の途中で低頻度サポートモードから高頻度サポートモードへの切り替えが生じた場合、普図遊技回の開始時におけるステップＳｄ３１０４の停止結果設定処理では、普図表示領域Ｐにおける今回の停止結果として、低頻度サポートモード中にサポート当選結果となった場合に対応した停止結果である第１停止結果が設定される。ステップＳｄ３３０４では、そのようにして設定された停止結果について、高頻度サポートモード中にサポート当選結果となり且つその種別がサポート当選結果Ａとなった場合に対応した第２停止結果となるように、停止結果に関する設定結果の書き換えを行う。
【３７２１】
ステップＳｄ３３０３で否定判定した場合、すなわち、サポート当選の種別がサポート当選結果Ｂである場合は、ステップＳｄ３３０５にて、普図表示領域Ｐにおける今回の停止結果を第１停止結果から第３停止結果に変更する。第３停止結果は、高頻度サポートモード中にサポート当選結果となり且つその種別がサポート当選結果Ｂとなった場合に対応する停止結果である。
【３７２２】
ステップＳｄ３３０４又はステップＳｄ３３０５の実行後は、停止結果変更用処理を終了する。また、ステップＳｄ３３０１で否定判定した場合（高頻度サポートモードへの移行が発生していない場合）、ステップＳｄ３３０２で否定判定した場合（サポート抽選の結果が外れ結果である場合）は、停止結果の設定を変更しないとして、ステップＳｄ３３０３以降の処理を実行することなく停止結果変更用処理を終了する。

【３７２３】
普図変動表示用処理（図３４８）の説明に戻り、ステップＳｄ３１０６で肯定判定した場合（変動終了コマンドを受信している場合）は、ステップＳｄ３１０９にて変動終了用処理を実行する。変動終了用処理では、ステップＳｄ３１０４で設定された停止結果やステップＳｄ３１０８で変更された停止結果で絵柄Ｆ１,Ｆ２が停止表示されるように制御する。ステップＳｄ３１０９の実行後は普図変動表示用処理を終了する。
【３７２４】
＜特別発光演出用処理＞
ステップＳｄ２５０９（図３４２）の特別発光演出用処理について図３５３のフローチャートを参照しながら説明する。
【３７２５】
特別発光演出用処理は、普電役物６３ａやその周辺部に配置された発光部を用いて行われる演出である。ここで、上記発光部について図３５４を参照しながら説明する。
【３７２６】
図３５４（ａ）に示すように、普電役物６３ａには、第２作動口６３を遊技機前方側から覆うようにして前壁部７５１が設けられている。前壁部７５１は遊技盤６０の前面（遊技領域ＰＥ）よりも前方に突出しており、その後方側には遊技球が通過可能な空間部が形成されている。普電役物６３ａの開放状態において左右の可動片により前壁部７５１の後方側に導かれた遊技球は、上記空間部を通って第２作動口６３に入賞する。
【３７２７】
前壁部７５１には第１発光部７５２が設けられている。具体的には、発光素子７５３が搭載された発光基板が前壁部７５１の内側に配置されているとともに、その発光基板を前方から覆うようにして透明性の透過部７５４が配置されている。発光素子７５３（発光基板）は演出制御装置１４３に電気的に接続されており、演出制御装置１４３によって発光素子７５３（第１発光部７５２）の発光制御が行われる。
【３７２８】
また、普電役物６３ａの上方には第２発光部７６１が配置されている。第２発光部７６１は遊技盤６０の背面側に配置されている。すなわち、遊技盤６０の後方において普電役物６３ａの上方位置には発光素子７６２が搭載された発光基板が配置されており、遊技盤６０において当該発光基板の前方領域が透明性を有するか、遊技盤６０が透明性を有する透明遊技盤により形成されることにより、前方から遊技盤を通じて発光素子７６２からの光を視認可能となっている。
【３７２９】
遊技球の流れで見て第２発光部７６１は普電役物６３ａの上流側に位置しており、第２作動口６３に向かって遊技領域ＰＥを流下する遊技球が第２発光部７６１の前方を通過することが可能となっている。発光素子７６２（発光基板）は演出制御装置１４３に電気的に接続されており、演出制御装置１４３によって発光素子７６２（第２発光部７６１）の発光制御が行われる。
【３７３０】
次に、第１発光部７５２及び第２発光部７６１にて行われる特別発光演出について図３５４（ｂ）,（ｃ）を参照しながら説明する。
【３７３１】
サポートモードが低頻度サポートモードである場合（遊技状態が通常遊技状態である場合）は、第１発光部７５２及び第２発光部７６１が通常発光態様となるように制御される。通常発光態様は、例えば、図３５４（ｂ）に示すように、各発光部７５２,７６１が第１発光色（例えば白色）で発光する態様である。
【３７３２】
そして、サポートモードが高頻度サポートモードになると（遊技状態が時短遊技状態又は高確遊技状態になると）、第１発光部７５２及び第２発光部７６１の発光態様が特別発光態様となるように切り替えられ、特別発光演出が実行される。特別発光態様は、例えば

、図３５４（ｃ）に示すように、各発光部７５２,７６１が第１発光色とは異なる第２発光色（例えば青色）で発光する態様である。これにより、普電役物６３ａやその周辺部を目立たせ、第２作動口６３への入賞が生じやすい状態であることを遊技者にアピールする。

【３７３３】

なお、特別発光態様の具体的態様は、通常発光態様と発光色が異なるものに限定されず、通常発光態様との見分けができるものであれば、特に限定されるものではない。例えば、通常発光態様が連続発光であるのに対し、特別発光態様が点滅発光であるなど、発光パターンが異なるものであってもよい。

【３７３４】

特別発光演出は、その開始後、サポートモードが高頻度サポートモードである期間は継続して実行される。そして、高頻度サポートモードである状況で大当たりに当選し、開閉実行モードに移行する場合は、開閉実行モードへの移行に対応して特別発光演出が終了する。特別発光演出の終了後は開閉実行モード用の発光態様への切り替えが行われるか、通常発光態様への切り替えが行われる。

【３７３５】

また、特図遊技回の消化回数が上限回数に到達したことにより高頻度サポートモードが終了する場合には、それに対応して特別発光演出が終了する。その際、高頻度サポートモードの終了に応じて特別発光演出が直ちに終了する構成としてもよいし、高頻度サポートモードの終了後、残り保留分として第２特図の遊技回が実行されている間は特別発光演出が継続され、当該遊技回の終了に応じて特別発光演出が終了する構成としてもよい。特別発光演出の終了後は通常発光態様への切り替えが行われる。

【３７３６】

さて、図３５３に示すように、特別発光演出用処理では、先ずステップＳｄ３５０１にて、特別発光演出（図３５４（ｃ））の実行中であるか否かを判定する。特別発光演出の実行中でない場合は、ステップＳｄ３５０２にてＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃに開始用フラグがセットされているか否かを判定する。開始用フラグは、特別発光演出を実行すべき状態であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【３７３７】

開始用フラグがセットされていない場合はステップＳｄ３５０３に進み、低頻度サポートモードから高頻度サポートモード（第１又は第２高頻度サポートモード）への移行が発生したか否かを判定する。具体的には、主制御装置１６２からの時短遊技状態開始コマンドを受信したか否かを判定する。

【３７３８】

高頻度サポートモードへの移行が発生した場合は、ステップＳｄ３５０４にて開始タイミング設定処理を実行する。開始タイミング設定処理は、特別発光演出の開始タイミングを設定するためのものである。ここで、開始タイミング設定処理について図３５５のフローチャートを参照しながら説明する。

【３７３９】

先ずステップＳｄ３６０１では普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。普図遊技回の実行中でない場合はステップＳｄ３６０２に進み、役物開閉遊技の実行中であるか否かを判定する。

【３７４０】

ステップＳｄ３６０２で否定判定した場合は、普図遊技回及び役物開閉遊技のいずれも実行中でない状況で高頻度サポートモードへの移行が発生したことを意味する。この場合はステップＳｄ３６０３に進み、特別発光演出の開始タイミングを第１タイミングに設定する。第１タイミングは、主制御装置１６２でのサポートフラグのセット処理に対応したタイミングであり、換言すれば、特図側遊技（特図遊技回や開閉実行モードの終了）に対応したタイミングである。第１タイミングについて具体的にはサポートフラグのセット時であり、特別発光演出の開始タイミングが第１タイミングに設定されることにより、特別

発光演出を直ちに実行すべきことを指定するものとなる。ステップＳｄ３６０２の実行後は開始タイミング設定処理を終了する。

【３７４１】

ステップＳｄ３６０２で肯定判定した場合は、低頻度サポートモードに対応した態様の役物開閉遊技が実行されている状況で高頻度サポートモードへの移行が発生したことを意味する。この場合はステップＳｄ３６０４に進み、その役物開閉遊技の残り期間を把握する。具体的には当該役物開閉遊技におけるエンディング終了までの期間を把握する。

【３７４２】

ステップＳｄ３６０５では、ステップＳｄ３６０４で把握した期間が第１特定期間以下であるか否かを判定する。第１特定期間は、実行中の役物開閉遊技（低頻度サポートモードに対応した態様の役物開閉遊技）が終了するまでの期間が比較的に短期間であるか否かを判別するためのものである。第１特定期間の具体的な長さは特に限定されるものではないが、本実施の形態では、例えば５ｓｅｃとする。

【３７４３】

役物開閉遊技の残り期間が第１特定期間以下である場合は、ステップＳｄ３６０３に進み、特別発光演出の開始タイミングを第１タイミングに設定する。すなわち、高頻度サポートモードへの移行タイミングから、低頻度サポートモード用の役物開閉遊技が終了して次の普図遊技回（高頻度サポートモード用の普図遊技回）が開始されるまでの期間が比較的に短いと想定される場合は、特別発光演出を直ちに実行するように設定する。

【３７４４】

ステップＳｄ３６０５で否定判定した場合（役物開閉遊技の残り期間が第１特定期間よりも長い場合）は、ステップＳｄ３６０６にて開始タイミングを第２タイミングに設定する。第２タイミングは、実行中の役物開閉遊技に対応したタイミングであり、換言すれば普図側遊技に対応するタイミングである。第２タイミングについて具体的には役物開閉遊技の終了時であり、第２タイミングは上記第１タイミングよりも後のタイミングである。

【３７４５】

すなわち、高頻度サポートモードへの移行タイミングから次の普図遊技回が開始されるまでの期間が比較的に長いと想定される場合は、役物開閉遊技の終了を待って特別発光演出を実行するものとし、当該期間が比較的に短いと想定される場合よりも特別発光演出が遅れて開始されるように設定する。なお、第２タイミングは役物開閉遊技の終了時に限定されるものではなく、当該終了の所定期間前（例えば１ｓｅｃ前）のタイミングであってもよい。また、次の普図遊技回（高頻度サポートモード用の普図遊技回）の開始時であってもよい。ステップＳｄ３６０６の実行後は開始タイミング設定処理を終了する。

【３７４６】

ステップＳｄ３６０１で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｄ３６０７に進み、実行中の遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合には、ステップＳｄ３６０８にて普電役物６３ａが開放されるまでの期間を把握する。具体的には、実行中の普図遊技回の残り期間と役物開閉遊技におけるオープニング期間との合計期間を把握する。

【３７４７】

ステップＳｄ３６０９では、ステップＳｄ３６０８で把握した期間が第２特定期間以下であるか否かを判定する。第２特定期間は、普電役物６３ａの開放タイミングまでの期間が比較的に短期間であるか否かを判別するためのものである。第２特定期間の具体的な長さは特に限定されるものではないが、本実施の形態では、例えば１０ｓｅｃとする。

【３７４８】

開放までの期間が第２特定期間以下である場合は、ステップＳｄ３６０３にて特別発光演出の実行開始タイミングを第１タイミングに設定し、特別発光演出を直ちに実行するように設定する。一方、開放までの期間が第２特定期間よりも長い場合は、ステップＳｄ３６１０に進み、特別発光演出の開始タイミングを第３タイミングに設定する。

【３７４９】

第３タイミングは普電役物６３ａの開放に対応したタイミングであり、換言すれば普図側遊技に対応するタイミングである。第３タイミングについて具体的には普電役物６３ａの１回目開放時であり、第３タイミングは上記第１タイミングよりも後のタイミングである。

【３７５０】

既に説明したように、本実施の形態では、サポート抽選結果が当たりである普図遊技回の途中で高頻度サポートモードへの移行が発生した場合、その普図遊技回の終了後に実行される役物開閉遊技は高頻度サポートモードに対応した態様で実行されるように構成されているところ（ステップＳｄ２２０５～ステップＳｄ２２０７、ステップＳｄ２３０４）、その１回目開放までの期間が比較的に長いと想定される場合は、当該開放の開始を待って特別発光演出を実行するように設定する。なお、第３タイミングは１回目開放の開始時に限定されるものではなく、当該開始の所定期間前（例えば１ｓｅｃ前）のタイミングであってもよい。すなわち、１回目開放に先立って特別発光演出を開始する構成としてもよい。ステップＳｄ３６１０の実行後は開始タイミング設定処理を終了する。

【３７５１】

ステップＳｄ３６０７で否定判定した場合、すなわち、実行中の普図遊技回におけるサポート抽選結果が外れ結果である場合は、ステップＳｄ３６１１に進み、その普図遊技回の残り期間を把握する。ステップＳｄ３６１２では、ステップＳｄ３６１１で把握した期間が第３特定期間以下であるか否かを判定する。第３特定期間は、実行中の普図遊技回（低頻度サポートモードに対応した態様の普図遊技回）の終了までの期間が比較的に短期間であるか否かを判別するためのものである。第３特定期間の具体的な長さは特に限定されるものではないが、本実施の形態では、例えば５ｓｅｃとする。

【３７５２】

普図遊技回の残り期間が第３特定期間以下である場合は、ステップＳｄ３６０３にて特別発光演出の実行開始タイミングを第１タイミングに設定し、特別発光演出を直ちに実行するように設定する。一方、普図遊技回の残り期間が第３特定期間よりも長い場合は、ステップＳｄ３６１３に進み、特別発光演出の開始タイミングを第４タイミングに設定する。

【３７５３】

第４タイミングは次の普図遊技回の開始に対応したタイミングであり、換言すれば普図側遊技に対応するタイミングである。第４タイミングについて具体的には次の普図遊技回の開始時であり、第４タイミングは上記第１タイミングよりも後のタイミングである。

【３７５４】

すなわち、低頻度サポートモードに対応した態様の普図遊技回が終了し、高頻度サポートモードに対応した態様の次の普図遊技回が開始されるまでの期間が比較的に長いと想定される場合は、次の普図遊技回の開始を待って特別発光演出を実行するように設定する。なお、第４タイミングは次の普図遊技回の開始時に限定されるものではなく、当該開始の所定期間前（例えば１ｓｅｃ前）のタイミングであってもよい。ステップＳｄ３６１３の実行後は開始タイミング設定処理を終了する。

【３７５５】

特別発光演出用処理（図３５３）の説明に戻り、ステップＳｄ３５０４の開始タイミング設定処理の実行後はステップＳｄ３５０５にて、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃに開始用フラグをセットする。ステップＳｄ３５０５の実行後は特別発光演出用処理を終了する。

【３７５６】

ステップＳｄ３５０２で肯定判定した場合（開始用フラグがセットされている場合）は、ステップＳｄ３５０６に進み、特別発光演出の開始タイミングであるか否かを判定する。すなわち、ステップＳｄ３５０４で設定した開始タイミングが到来したか否かを判定する。

【３７５７】

特別発光演出の開始タイミングである場合はステップＳｄ３５０７にて、上記各種フラグ格納エリア３４４ｃにセットされている開始用フラグをクリアする。続くステップＳｄ３５０８では特別発光演出が実行されるように第１発光部７５２及び第２発光部７６１を制御する。これにより、第１発光部７５２及び第２発光部７６１の発光態様が通常発光態様から特別発光態様に切り替えられ、それら各発光部７５２,７６１の発光色が第１発光色から第２発光色に変化する。

【３７５８】

ステップＳｄ３５０８の実行後は特別発光演出用処理を終了する。また、ステップＳｄ３５０６で否定判定した場合（特別発光演出の開始タイミングでない場合）は、特別発光演出の実行を待機するとして、ステップＳｄ３５０７以降の処理を実行することなく特別発光演出用処理を終了する。

【３７５９】

ステップＳｄ３５０１で肯定判定した場合（特別発光演出の実行中である場合）は、ステップＳｄ３５０９に進み、特別発光演出の終了タイミングであるか否かを判定する。特別発光演出の終了タイミングである場合は、ステップＳｄ３５１０にて特別発光演出を終了するように第１発光部７５２及び第２発光部７６１を制御する。この際、高頻度サポートモード中の大当たり当選に基づく開閉実行モードへの移行により特別発光演出が終了する場合は、開閉実行モード用の発光態様への切り替えが行われるか、通常発光態様への切り替えが行われるように各発光部７５２,７６１を制御する。また、上限回数への到達に基づく高頻度サポートモードの終了により特別発光演出が終了する場合は、通常発光態様への切り替えが行われるように各発光部７５２,７６１を制御する。

【３７６０】

ステップＳｄ３５１０の実行後は特別発光演出用処理を終了する。また、ステップＳｄ３５０９で否定判定した場合（特別発光演出の終了タイミングでない場合）は、特別発光演出を継続するとして、ステップＳｄ３５１０の処理を実行することなく特別発光演出用処理を終了する。

【３７６１】

＜遊技状態の変更に伴う普図側遊技の動作態様の切り替えについて＞

普図遊技回及び役物開閉遊技を含む普図側遊技に関して遊技状態の変更に伴う動作態様の切り替えの流れを説明する。先ず、普図遊技回及び役物開閉遊技の実行中でない状況でサポートフラグがセットされた場合の流れについて図３５６を参照しながら説明する。ここでは、特図遊技回の当否抽選にて特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態に移行する場合を例にとって説明する。

【３７６２】

タイミングｔ１において通常遊技状態中に行われた特図当否抽選にて特殊外れ結果になると、その当否抽選に対応する特図遊技回での確定表示の開始タイミング（タイミングｔ２）にて主制御装置１６２のＲＡＭ３１４にサポートフラグがセットされる（図３５６（ａ）,（ｂ））。このとき、普図側遊技では普図遊技回及び役物開閉遊技のいずれも実行されていなかったとする。

【３７６３】

その後、タイミングｔ３においてスルーゲート６４への入賞が発生すると、サポート抽選が行われる。この場合のサポート抽選は、サポートフラグがセットされた状態（高頻度サポートモードに対応した内部状態）であることに基づき、高頻度サポートモード（詳しくは第２高頻度サポートモード）に対応した態様で実行される。但し、第２高頻度サポートモードである場合は、低頻度サポートモードの場合と同じ当選確率でサポート抽選が行われるため（図３１２（ａ）、（ｃ））、タイミングｔ３でのサポート抽選は、低頻度サポートモード時のサポート抽選と同じ態様で行われる。なお、移行する高頻度サポートモードが第１高頻度サポートモードである場合は、低頻度サポートモード時よりも高い当選確率でサポート抽選が行われる（図３１２（ｂ））。

【３７６４】

ここでは、上記サポート抽選の結果がサポート当選結果であったとする。サポート当選結果となった場合、普図当たり種別の抽選が行われるが、ここではその結果としてサポート当選結果Ａが選ばれたものとする。

【３７６５】

また、タイミングｔ３では、上記サポート抽選が行われることに基づき、普図遊技回が実行される。この普図遊技回においても高頻度サポートモードに対応した態様で実行され、低頻度サポートモードである場合より短い変動表示時間、短い確定表示時間にて実行される。例えば、変動表示時間として０．５ｓｅｃが設定され（図３３７（ｂ））、確定表示時間として０．２ｓｅｃが設定される（図３３５（ｂ））。

【３７６６】

確定表示に際し普図用表示部４４では、普図当たり種別としてサポート当選結果Ａが抽選されたことに基づき、サポート当選に対応する停止結果として停止結果Ａが停止表示される（図３３７（ａ））。また、図柄表示装置７５の普図表示領域Ｐでは、絵柄Ｆ１,Ｆ２の停止結果として第２停止結果が停止表示される（図３５０、図３５１）。なお、これら各停止結果の設定は普図遊技回の開始時に行われる。

【３７６７】

タイミングｔ４において普図遊技回が終了すると、サポート当選となったことに基づき、普電役物６３ａによる役物開閉遊技が実行される（図３５６（ｄ）～（ｆ））。この場合の役物開閉遊技は、サポートフラグがセットされており且つサポート当選結果Ａが抽選されたことに基づき、第１高入賞役物開閉遊技の態様にて行われる（図３１３）。

【３７６８】

上記役物開閉遊技においては、先ず、普電役物６３ａを閉鎖状態として例えば０．１ｓｅｃ間に亘りオープニングが実行され、その後、普電役物６３ａが閉鎖状態から開放状態に切り替えられる（タイミングｔ５）。この開放状態の上限開放時間は、低頻度サポートモードである場合の期間（例えば０．１ｓｅｃ）よりも長い期間（例えば１．５ｓｅｃ）に設定される。遊技球発射ハンドル４１を操作し続けた場合の遊技球の発射周期は０．６ｓｅｃであるため、上記のような態様で普電役物６３ａが開放された場合、第２作動口６３への入賞を好適に果たすことができる。

【３７６９】

普電役物６３ａの開放時間が上限開放時間に達した場合又は第２作動口６３への遊技球の入賞個数が上限入賞個数に達した場合は、普電役物６３ａが閉鎖状態とされる（タイミングｔ６）。これに伴い、例えば０．１ｓｅｃに亘りエンディングが実行される。

【３７７０】

以上のように、サポートフラグのセット時において普図側遊技が不実行である場合は、その後の普図遊技回の開始に合わせて低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる（図３５６（ｇ））。

【３７７１】

次に、サポート当選結果の普図遊技回を実行中である状況でサポートフラグがセットされた場合の流れについて図３５７を参照しながら説明する。

【３７７２】

通常遊技状態（低頻度サポートモード）中のタイミングｔ１においてサポート抽選が行われると、それに基づき普図遊技回が実行される（図３５７（ｃ））。ここでは、そのサポート抽選の結果がサポート当選となり、普図当たり種別抽選にてサポート当選結果Ｂが選ばれたものとする。

【３７７３】

この際、主制御装置１６２のＲＡＭ３１４にはサポートフラグがセットされておらず、低頻度サポートモードに対応する内部状態となっているため（図３５７（ｂ））、上記普図遊技回は低頻度サポートモードに対応した態様で実行される。例えば、変動表示時間として３０ｓｅｃが設定され（図３３７（ｂ））、確定表示時間として２ｓｅｃが設定される（図３３５（ｂ））。

【３７７４】
普図遊技回の開始時には普図用表示部４４での停止結果が設定される。ここでは、普図当たり種別としてサポート当選結果Ｂが抽選されたことに基づき、上記停止結果として停止結果Ｂが設定される（図３３７（ｂ））。また、図柄表示装置７５の普図表示領域Ｐでの停止結果の設定も行われるが、ここでは、その時点でのサポートモードが低頻度サポートモードであることに基づき、絵柄Ｆ１,Ｆ２の停止結果として第１停止結果が設定される（図３５０、図３５１）。
【３７７５】
上記普図遊技回の開始後（上記サポート抽選の実行後）、その変動表示の実行中であるタイミングｔ２において、特図当否抽選にて特殊外れ結果になると（図３５７（ａ））、その当否抽選に対応する特図遊技回での確定表示の開始タイミング（タイミングｔ３）にて主制御装置１６２のＲＡＭ３１４にサポートフラグがセットされ、高頻度サポートモードに対応した内部状態に移行する（図３５７（ｂ））。この際、実行中の普図遊技回における変動表示は低頻度サポートモードに対応した態様となっているが、サポートフラグのセット後もその態様が維持される。すなわち、上記変動表示は、その途中でサポートフラグがセットされたとしても、タイミングｔ１で設定された変動表示時間が経過するまで継続される。
【３７７６】
上記のように、サポート抽選の実行後において普図遊技回での変動表示の途中でサポートフラグがセットされた場合は、普図表示領域Ｐでの絵柄Ｆ１,Ｆ２の停止結果の設定が低頻度サポートモードに対応したものから高頻度サポートモードに対応したものに変更される（図３４８、図３５２）。その際、タイミングｔ１で実行された普図当たり種別抽選にてサポート当選結果Ｂが選ばれたことに基づき、高頻度サポートモードに対応した停止結果の中でも第３停止結果が設定されるように上記変更が行われる。
【３７７７】
一方、普図用表示部４４での停止結果については、普図表示領域Ｐのような変更は行われず、タイミングｔ１で実行された停止結果の設定（停止結果Ｂ）がそのまま維持される。これは、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとにおいて普図当たり種別カウンタＣ４の各値に対応する停止結果を共通化しているためである。
【３７７８】
タイミングｔ４にて普図遊技回の変動表示が終了すると、確定表示が実行される。この時点ではサポートフラグがセットされているが、サポートフラグのセット前であるタイミングｔ１にて設定された確定表示時間（例えば２ｓｅｃ）に亘って確定表示が行われる。すなわち、低頻度サポートモードに対応した態様（例えば２ｓｅｃの確定表示時間）で確定表示が実行される。この際、普図用表示部４４では停止結果Ｂが停止表示され、図柄表示装置７５の普図表示領域Ｐでは第３停止結果が停止表示される。
【３７７９】
タイミングｔ５において確定表示が終了し、普図遊技回が終了すると、サポート当選となったことに基づいて普電役物６３ａによる役物開閉遊技が実行される（図３５７（ｄ）～（ｆ））。その際、サポートフラグがセットされた状態となっているが、役物開閉遊技でのオープニングは、その役物開閉遊技の契機となったサポート抽選が低頻度サポートモードの下で行われたことに基づき、低頻度サポートモードに対応した態様で実行される。具体的には、普電役物６３ａを閉鎖状態として例えば５ｓｅｃに亘りオープニングが実行される。
【３７８０】
タイミングｔ６においてオープニングが終了すると、今回の役物開閉遊技における普電役物６３ａの開閉態様が設定される。その際、サポートフラグがセットされていることに基づき、高頻度サポートモードに対応した態様で当該開閉が行われるように設定される。つまり、サポート当選結果である普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされた場合には、そのサポート当選結果を契機とする役物開閉遊技での普電役物６３ａの開放開始

に合わせて低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる（図３５７（ｇ））。

【３７８１】

高頻度サポートモードに対応する開閉の態様として第１高入賞役物開閉遊技と第２高入賞役物開閉遊技とからなる複数種類の態様が設けられているため、普電役物６３ａの開閉態様の設定に際してはそのうちのいずれの態様とするのかを選択する必要がある。この際、サポートフラグがセットされる前に行われた当たり種別抽選の結果に基づいて上記選択が行われる。

【３７８２】

本例では、タイミングｔ１で行われた当たり種別抽選にてサポート当選結果Ｂが選ばれているため、普電役物６３ａの開閉態様として第２高入賞役物開閉遊技の態様が設定される。具体的には、上限開放時間が例えば２ｓｅｃの１回目開放と、例えば０．３ｓｅｃの閉鎖と、上限開放時間が例えば２ｓｅｃの２回目開放とが設定される。既に説明したように遊技球の発射周期は０．６ｓｅｃであるため、このような態様で普電役物６３ａが開放された場合、第２作動口６３への入賞を好適に果たすことができる。

【３７８３】

上限開放時間の到達により２回目開放が終了した場合又は第２作動口６３への遊技球の入賞個数が上限入賞個数に達した場合は、普電役物６３ａが閉鎖状態とされる（タイミングｔ７）。その後、今回の役物開閉遊技におけるエンディングが実行される。このエンディングは、高頻度サポートモードに対応した態様で実行され、例えば０．１ｓｅｃに亘り継続される。なお、役物開閉遊技の開始から終了までの間においては、普図用表示部４４にて停止結果Ｂが継続して表示されるとともに、普図表示領域Ｐにて第３停止結果が継続して表示される。

【３７８４】

タイミングｔ８にて役物開閉遊技が終了すると、普図保留情報がある場合は次の普図遊技回が実行される。この普図遊技回は高頻度サポートモードに対応した態様で実行される。

【３７８５】

上記では、普図遊技回での変動表示中にサポートフラグがセットされた場合を例示したが、普図遊技回での確定表示中にサポートフラグがセットされた場合や、役物開閉遊技におけるオープニングの実行中にサポートフラグがセットされた場合も、上記と同様に、役物開閉遊技での開放開始から高頻度サポートモードに対応した態様への動作切り替えが行われる。但し、これらの場合、普図表示領域Ｐでの停止結果の変更は実行されない。すなわち、サポートフラグのセット前から表示されている停止結果がサポートフラグのセット後もそのまま継続して表示される。

【３７８６】

なお、役物開閉遊技でのオープニングの終了後にサポートフラグがセットされる場合も想定されるが、この場合、その役物開閉遊技の終了後に行われる次の普図遊技回の開始に合わせて高頻度サポートモードに対応した態様への動作切り替えが行われる。すなわち、開放状態の開始以後にサポートフラグがセットされた場合は、その開放は低頻度サポートモードに対応した態様で実行される。

【３７８７】

また、特図当否抽選にて特殊外れ結果になり、突然時短遊技状態（第２高頻度サポートモード）に移行する場合を例示したが、特図当否抽選で大当たり結果になり、開閉実行モードを経て高確遊技状態又は通常時短遊技状態（第１高頻度サポートモード）に移行する場合も上記と同様に動作する。すなわち、普図遊技回は開閉実行モード中にも行われるため、サポート当選結果の普図遊技回の実行中に開閉実行モードが終了してサポートフラグがセットされた場合には、その普図遊技回に対応する役物開閉遊技での開放開始から高頻度サポートモードに対応した態様への動作切り替えが行われる。

【３７８８】

次に、外れ結果の普図遊技回を実行中である状況でサポートフラグがセットされた場合の流れについて図３５８を参照しながら説明する。

【３７８９】

通常遊技状態（低頻度サポートモード）中のタイミングｔ１においてサポート抽選が行われると、それに基づき普図遊技回が実行される（図３５８（ｃ））。ここでは、そのサポート抽選の結果が外れ結果になったとする。

【３７９０】

この際、主制御装置１６２のＲＡＭ３１４にはサポートフラグがセットされておらず、低頻度サポートモードに対応する内部状態となっているため（図３５８（ｂ））、上記普図遊技回は低頻度サポートモードに対応した態様で実行される。例えば、変動表示時間として３０ｓｅｃが設定され（図３３７（ｂ））、確定表示時間として２ｓｅｃが設定される（図３３５（ｂ））。

【３７９１】

上記普図遊技回の開始後（上記サポート抽選の実行後）、その変動表示の実行中であるタイミングｔ２において、特図当否抽選にて特殊外れ結果になると（図３５８（ａ））、その当否抽選に対応する特図遊技回での確定表示の開始タイミング（タイミングｔ３）にて主制御装置１６２のＲＡＭ３１４にサポートフラグがセットされ、高頻度サポートモードに対応した内部状態に移行する（図３５８（ｂ））。この際、実行中の変動表示は低頻度サポートモードに対応した態様となっているが、サポートフラグのセット後もその態様が維持される。

【３７９２】

その後、タイミングｔ４にて普図遊技回の変動表示が終了すると、低頻度サポートモードに対応した態様で確定表示が実行される。この際、普図用表示部４４では普図外れ用の停止結果が停止表示され、図柄表示装置７５の普図表示領域Ｐでは第４停止結果が停止表示される（図３５０、図３５１）。

【３７９３】

タイミングｔ５において確定表示が終了し、普図遊技回が終了すると、次の普図遊技回が実行される。この場合の普図遊技回は、サポートフラグがセットされていることに基づき、高頻度サポートモード（詳しくは第２高頻度サポートモード）に対応した態様で実行される。

【３７９４】

このように、外れ結果である普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされた場合には、その次に実行される普図遊技回の開始に合わせて低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる（図３５８（ｇ））。

【３７９５】

次に、サポート当選結果の普図遊技回を実行中である状況でサポートフラグがクリアされた場合の流れについて図３５９を参照しながら説明する。ここでは、時短遊技状態（高頻度サポートモード）での特図遊技回の実行回数が上限回数に到達したことにより通常遊技状態（低頻度サポートモード）に移行する場合を例にとって説明する。

【３７９６】

時短遊技状態中のタイミングｔ１においてサポート抽選が行われると、それに基づき普図遊技回が実行される（図３５９（ｃ））。ここでは、そのサポート抽選の結果がサポート当選となり、普図当たり種別抽選にてサポート当選結果Ｂが選ばれたものとする。

【３７９７】

この際、主制御装置１６２のＲＡＭ３１４にはサポートフラグがセットされ、高頻度サポートモードに対応する内部状態となっているため（図３５９（ｂ））、上記普図遊技回は高頻度サポートモードに対応した態様で実行される。例えば、変動表示時間として０．５ｓｅｃが設定され、確定表示時間として０．２ｓｅｃが設定される。

【３７９８】

上記普図遊技回の開始後（上記サポート抽選の実行後）、その変動表示の実行中であるタイミングｔ２において、上限回数目となる特図遊技回の変動表示が終了すると、サポートフラグがクリアされ、低頻度サポートモードに対応した内部状態に移行する。この際、実行中の変動表示は高頻度サポートモードに対応した態様となっているが、サポートフラグのクリア後もその態様が維持される。また、その変動表示の終了後における確定表示についても高頻度サポートモードに対応した態様で実行される。

【３７９９】

タイミングｔ３において確定表示が終了し、普図遊技回が終了すると、サポート当選となったことに基づいて普電役物６３ａによる役物開閉遊技が実行される（図３５９（ｄ）～（ｆ））。その際、サポートフラグがクリアされた状態となっているが、高頻度サポートモードに対応した態様で役物開閉遊技が実行される。具体的には、例えば０．１ｓｅｃのオープニングと、上限開放時間が例えば２ｓｅｃの１回目開放と、例えば０．３ｓｅｃの閉鎖と、上限開放時間が例えば２ｓｅｃの２回目開放と、例えば０．１ｓｅｃのエンディングとが順に行われる。

【３８００】

タイミングｔ４においてエンディングが終了し、役物開閉遊技が終了すると、次の普図遊技回が実行される。この場合の普図遊技回は、サポートフラグがセットされていないことに基づき、低頻度サポートモードに対応した態様で実行される。

【３８０１】

このように、サポート当選結果である普図遊技回の実行中にサポートフラグがクリアされた場合は、そのサポート当選結果に対応する役物開閉遊技が終了するまで高頻度サポートモードに対応した態様が適用され、低頻度サポートモードに対応した態様への切り替えは次の普図遊技回の開始を待って行われる。このような構成であることにより、高頻度サポートモード中に開始された普図遊技回の途中でサポートフラグがクリアされた場合に、その普図遊技回に対応した役物開閉遊技が終了するまで第２作動口６３への入賞が発生しやすい状態が継続するものとなり、高頻度サポートモードの恩恵を遊技者がより長く受けることが可能になる。

【３８０２】

なお、役物開閉遊技の実行中や外れ結果である普図遊技回の実行中にサポートフラグがクリアされた場合も、次の普図遊技回の開始に合わせて低頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる。また、普図遊技回及び役物開閉遊技の実行中でない状況でサポートフラグがクリアされた場合は、その後の普図遊技回の開始に合わせて低頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる。

【３８０３】

＜特別発光演出の開始タイミングについて＞

第１発光部７５２及び第２発光部７６１を用いた特別発光演出の開始タイミングについて図３６０を参照しながら説明する。特別発光演出は、第１発光部７５２や第２発光部７６１を通常発光態様とは異なる特別発光態様で発光させることで、普電役物６３ａ（第２作動口６３）や、第２作動口６３への入賞ルートを目立たせながら、高頻度サポートモードである（第２作動口６３への入賞が生じやすい状態である）ことを遊技者に報知する演出である。

【３８０４】

この特別発光演出は、高頻度サポートモードに対応するものであるため、基本的にサポートフラグのセットに対応したタイミングで開始されるが、フラグセット時における普図側動作の状況によっては他のタイミングで開始されるようになっている。以下、その開始タイミングの使い分けについて説明する。

【３８０５】

図３６０（ａ）に示すように、フラグセット時の状況として、低頻度サポートモードに対応した態様の役物開閉遊技の実行中にサポートフラグがセットされる場合がある。この場合、役物開閉遊技の残り期間が把握され、その期間が比較的に短いものであるか否かが

判定される。具体的には、把握された残り期間が予め定められた第１特定期間（例えば５ｓｅｃ）以下であるか否かが判定される。

【３８０６】

残り期間が第１特定期間以下であり、比較的に短いものである場合は、サポートフラグのセット時（第１タイミング）にて特別発光演出が開始される。これにより、内部状態の変化に対応する対応で高頻度サポートモードへの移行を遊技者に知らせることができる。なお、第１タイミングは、必ずしもサポートフラグがセットされたタイミングである必要はなく、例えば、サポートフラグのセットから所定期間（例えば１ｓｅｃ）が経過した後のタイミングであってもよい。要はサポートフラグがセットされたタイミングを基準とするものであればよい。

【３８０７】

一方、残り期間が第１特定期間より長く、比較的に長いものである場合は、役物開閉遊技の終了時（第２タイミング）にて特別発光演出が開始される。すなわち、役物開閉遊技の残り期間が比較的に短いものである場合よりも遅いタイミングで特別発光演出が開始される。

【３８０８】

サポートフラグがセットされてから高頻度サポートモード用の普電役物６３ａの開放が行われるまでの期間が長い状況で、フラグセット時のタイミングで特別発光演出が開始されると、高頻度サポートモードであることが報知されているにもかかわらず、実際には第２作動口６３への入賞がなかなか発生しない状態となり、遊技者に不自然な印象を与えるおそれがある。特に普電役物６３ａや第２作動口６３への入賞ルートを目立たせるため、それらに遊技者の注目が寄せられやすく、第２作動口６３への入賞が発生しないことに気づきやすくなるため、逆効果となる懸念もある。

【３８０９】

この点、上記のように特別発光演出の開始タイミングを遅らせることで、当該演出の開始から高頻度サポートモード用の開放が行われるまでの期間を短く抑えることができる。これにより、第２作動口６３への入賞がなかなか発生しない印象となることを好適に抑制しつつ、普電役物６３ａや第２作動口６３への入賞ルートを目立たせる効果を好適に発揮させることが可能になる。

【３８１０】

また、図３６０（ｂ）に示すように、フラグセット時の他の状況として、サポート当選結果である普図遊技回（低頻度サポートモードに対応した態様の普図遊技回）の実行中にサポートフラグがセットされる場合がある。この場合、そのサポート当選結果を契機とする役物開閉遊技にて普電役物６３ａの開放が開始されるまでの期間が把握され、その期間が比較的に短いものであるか否かが判定される。具体的には、把握された期間が予め定められた第２特定期間（例えば１０ｓｅｃ）以下であるか否かが判定される。

【３８１１】

残り期間が第２特定期間以下であり、比較的に短いものである場合は、サポートフラグのセット時（第１タイミング）にて特別発光演出が開始される。一方、残り期間が第２特定期間より長く、比較的に長いものである場合は、普電役物６３ａの開放時（第３タイミング）にて特別発光演出が開始される。すなわち、開放までの期間が比較的に短いものである場合よりも遅いタイミングで特別発光演出が開始される。このような構成とすることで、特別発光演出の開始後、速やかに第２作動口６３への入賞が発生する状態とすることができ、上記と同様の効果を得ることが可能になる。

【３８１２】

また、図３６０（ｃ）に示すように、フラグセット時の他の状況として、外れ結果である普図遊技回（低頻度サポートモードに対応した態様の普図遊技回）の実行中にサポートフラグがセットされる場合がある。この場合、その普図遊技回の残り期間が把握され、その期間が比較的に短いものであるか否かが判定される。具体的には、把握された残り期間が予め定められた第３特定期間（例えば５ｓｅｃ）以下であるか否かが判定される。

【３８１３】
残り期間が第３特定期間以下であり、比較的に短いものである場合は、サポートフラグのセット時（第１タイミング）にて特別発光演出が開始される。一方、残り期間が第３特定期間より長く、比較的に長いものである場合は、次の普図遊技回（高頻度サポートモードに対応した態様の普図遊技回）の開始時（第４タイミング）にて特別発光演出が開始される。すなわち、普図遊技回の残り期間が比較的に短いものである場合よりも遅いタイミングで特別発光演出が開始される。上記次の普図遊技回は、高頻度サポートモードに対応した態様となり、短時間で終了することが見込まれるため、上記構成とすることで、特別発光演出の開始から高頻度サポートモード用の開放が行われるまでの期間を短く抑えることができる。
【３８１４】
その他、図３６０（ｄ）に示すように、普図遊技回及び役物開閉遊技のいずれもが実行中でない状況でサポートフラグがセットされた場合は、サポートフラグのセット時（第１タイミング）にて特別発光演出が開始される。
【３８１５】
以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【３８１６】
サポートフラグがセットされて高頻度サポートモードに対応した内部状態とされた後、普図遊技回及び役物開閉遊技を含む普図側遊技の動作態様について高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われるパチンコ機において、当該切り替えを実行可能なタイミングが１の普図側遊技（普図遊技回の開始からその普図遊技回に対応する役物開閉遊技の終了までの遊技）の中で複数設けられる構成とした。
【３８１７】
このような構成であることで、低頻度サポートモードである状況で開始されたサポート当選結果の普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされた場合に、その普図遊技回に対応した役物開閉遊技の終了を待たずに高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを行うことができる。これにより、高頻度サポートモードに対応した態様での普電役物６３ａの開閉動作を早く発動させることができ、高頻度サポートモードへの移行条件が成立した場合にその恩恵を遊技者が早く受けることが可能になる。
【３８１８】
なお、本実施の形態に係る上記構成は、サポートフラグがセットされた場合に、高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを普図側遊技の途中である特定タイミングにて実行され得るように構成されたものと見ることもできる。この場合、その普図側遊技の終了を待たずに上記切り替えを行うことができるため、サポートフラグがセットされてから上記切り替えが行われるまでの待機期間を短縮することができ、高頻度サポートモードに対応した態様での普電役物６３ａの開閉動作を早く発動させることが可能になる。
【３８１９】
高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを実行可能なタイミングとして、普図遊技回の開始時に対応したタイミング（第１タイミング）と、役物開閉遊技における普電役物６３ａの１回目開放時に対応したタイミング（第２タイミング）とを設ける構成とした。この場合、サポートフラグがセットされたタイミングと普図側動作の状況とを踏まえて、それら各タイミングのうちのいずれで上記切り替えを行うかを使い分けることができる。すなわち、上記各タイミングのうちサポートフラグがセットされたタイミングと近い側のタイミングを選んで上記切り替えを行うことができ、サポートフラグがセットされた後、高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを早く行うことが可能になる。
【３８２０】
普図遊技回及び役物開閉遊技の実行中でない場合にサポートフラグがセットされた場合や外れ結果の普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされた場合に上記第１タイミングにて上記切り替えを行う一方で、サポート当選結果の普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされた場合に上記第２タイミングにて上記切り替えを行う構成とした。こ

れにより、切り替えタイミングの最適化を図ることができ、サポートフラグがセットされた後、高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを早く行うことが可能になる。

【３８２１】

時短遊技状態（高頻度サポートモード）としてサポート抽選の当選確率が通常遊技状態（低頻度サポートモード）と同じ確率の突然時短遊技状態（第２高頻度サポートモード）を有するパチンコ機において、上記切り替えのタイミングを複数設ける構成とした。

【３８２２】

高頻度サポートモードを第２作動口６３への入賞が発生しやすい遊技状態として機能させるには、サポート抽選での当選確率を一定値以上とし、第２作動口６３（普電役物６３ａ）が開放状態となる頻度をある程度確保する必要がある。その際、サポート抽選の当選確率が低頻度サポートモードでの確率と同じであるため、低頻度サポートモードでも開放状態となる頻度が高まることになってしまい、それら両モード間で第２作動口６３への遊技球の入賞しやすさに明確な差異を生じさせにくくなる。そこで、低頻度サポートモードにおいて１回の普図遊技回や１回の役物開閉遊技に要する期間を長くすることで、単位時間当たりのサポート抽選の頻度を少なく抑え、第２作動口６３への入賞を生じさせにくくすることが考えられる。

【３８２３】

しかしながら、その反面、それらの期間が長くなることによって、サポートフラグがセットされた後、高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われるまでの待機期間も長くなり、内部的に高頻度サポートモードに対応した状態になっているにもかかわらず、第２作動口６３への入賞が発生しやすい状態がなかなか到来しないという事態を招く懸念がある。このように構成に対し、本実施の形態に係る切り替えタイミングを多様化した構成を適用することで、上記待機期間を効果的に短縮することができ、可変入球手段への入球が生じやすい状態を早く到来させることが可能となる。

【３８２４】

サポート当選結果の普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされ、役物開閉遊技での普電役物６３ａの開放が高頻度サポートモード用の態様に切り替えられて実行される場合に、その高頻度サポートモード用の開放について、第１高入賞役物開閉遊技と第２高入賞役物開閉遊技のいずれを設定するかの選択を、サポートフラグのセット前に行われた普図当たり種別抽選の結果を活用して行う構成とした。この場合、普図当たり種別抽選のやり直しが不要となるため、制御処理の煩雑化や複雑化を抑制することができ、遊技状態の切り替えに関する制御を好適に行うことが可能になる。

【３８２５】

普図用表示部４４に停止表示されるサポート当選結果用の停止結果について、普図当たり種別カウンタＣ４の値に対する結果（停止結果の態様）を時短遊技状態用の停止結果と通常遊技状態用の停止結果とで同じにする構成とした。

【３８２６】

普図当たり種別の抽選結果は、役物開閉遊技をいずれの態様で実施するかの選択と、サポート当選結果用の停止結果の選択との両方に利用されるため、普図用表示部４４に停止表示される停止結果により、サポート抽選の結果だけでなく、役物開閉遊技の態様も示されることになる。その際、普図当たり種別カウンタＣ４の値に対する結果（停止結果の態様）を時短遊技状態用の停止結果と通常遊技状態用の停止結果とで共通にすることで、高頻度サポートモード用に切り替えられた開放動作の態様を、サポートフラグのセット前に行われた普図当たり種別抽選の結果により設定する構成としても、停止表示される停止結果（通常遊技状態用の停止結果）と、切り替え後の開放動作の態様（時短遊技状態用の開放動作の態様）とを整合させることができる。これにより、停止表示される停止結果と開放動作の態様とに不整合が生じて遊技者が困惑する不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【３８２７】

普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされた場合に、図柄表示装置７５の普図

表示領域Ｐでの停止結果を変更する構成とした。具体的には、絵柄Ｆ１,Ｆ２の停止結果を第１停止結果から第２又は第３停止結果に切り替える構成とした。このような構成であることにより、低頻度サポートモード用の普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされ、役物開閉遊技が高頻度サポート用の態様に切り替えられて実行される場合であっても、その役物開閉遊技の態様に対応した停止結果を報知することができる。

【３８２８】

ちなみに、図柄表示装置７５にて行われる図柄列Ｚ１～Ｚ３の特図遊技回において特殊外れ結果になったことが明示されない構成であれば、遊技者は、その特図遊技回からは特殊外れ結果への当選を認識することが困難であるものの、普図表示領域Ｐでの停止結果を視認することで、特殊外れ結果になったこと（換言すれば、サポートフラグがセットされたこと）を察知することが可能になる。すなわち、サポート抽選の結果だけでなく、サポートフラグがセットされたか否かも反映された状態で絵柄Ｆ１,Ｆ２の停止結果が停止表示されるため、当該停止結果に対する遊技者の関心を高めることができ、遊技への注目度を向上させることが可能になる。

【３８２９】

時短遊技状態に対応した特別発光演出（第１発光部７５２、第２発光部７６１での発光演出）を実行する場合において、その開始タイミングを普図側遊技の状況により異ならせる構成とした。例えば、時短遊技状態に対応した特別発光演出が実行されているにもかかわらず、第２作動口６３への入賞が発生しやすい状態への切り替えがなかなか行われない場合は、遊技者に対して不自然な印象を与える懸念がある。かかる場合において、特別発光演出の開始タイミングを普図側遊技の状況に応じて変動させられる構成であることにより、高頻度サポートモードへの切り替えに応じた適切なタイミングで特別発光演出を開始させることができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【３８３０】

サポートフラグがセットされてから、高頻度サポートモードに対応した態様の普電役物６３ａの開放が行われるまでの期間を把握し、その期間が第２特定期間よりも長い場合に、当該開放の実行タイミングに対応した第３タイミングに遅らせて特別発光演出を開始する構成とした。この場合、特別発光演出が開始されてから高頻度サポートモード用の開放動作が行われるまでのタイムラグを短く抑えることができる。これにより、第２作動口６３への入賞が生じやすい状態であることを高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えに応じた好適なタイミングで遊技者に知らせることが可能になる。

【３８３１】

＜変形例１＞

上記第４の実施の形態の変形例１について図３６１～図３６５を参照しながら説明する。これらの図において第４の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３８３２】

上記第４の実施の形態では、普図遊技回の開始時と役物開閉遊技の１回目開放時とにおいて低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われるが、本変形例ではさらに別のタイミングでの切り替えが可能となっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【３８３３】

本変形例に係る高入賞役物開閉遊技について図３６１を参照しながら説明する。

【３８３４】

高頻度サポートモードである場合の役物開閉遊技の態様として第１高入賞役物開閉遊技と第２高入賞役物開閉遊技とが設けられる。図３６１（ａ）に示すように、第１高入賞役物開閉遊技は、普電役物６３ａの開放回数が２回に設定された上で、０．１ｓｅｃのオープニングと、１．５ｓｅｃの１回目開放と、０．３ｓｅｃの閉鎖と、１．５ｓｅｃの２回目開放と、０．１ｓｅｃのエンディングとが順に行われるように構成されている。また、図３６１（ｂ）に示すように、第２高入賞役物開閉遊技は、普電役物６３ａの開放回数が

２回に設定された上で、０．１ｓｅｃのオープニングと、２ｓｅｃの１回目開放と、０．３ｓｅｃの閉鎖と、２ｓｅｃの２回目開放と、０．１ｓｅｃのエンディングとが順に行われるように構成されている。これら各開閉遊技では、普電役物６３ａの開放回数は同じであるものの、各回の開放における上限開放時間が異なるようになっている。

【３８３５】

＜役物開閉処理＞

本変形例に係る役物開閉処理について図３６２のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による電役サポート用処理（図３３８）のステップＳｄ２１１１で実行されるものであり、図３４０の役物開閉処理に代えて実行されるものである。図３６２において図３４０と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【３８３６】

先ずステップＳｄ２３０１では、普電役物６３ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、駆動部６３ｂの駆動状態に基づいてかかる判定を行う。普電役物６３ａを開放中でない場合は、ステップＳｄ２３０２にて開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。

【３８３７】

開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合は、ステップＳｄ２３０３に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。タイマエリアＴ２の値が「０」である場合は、ステップＳｄ４１０１にて、今回の開放における普電役物６３ａの上限開放時間を設定するための上限開放時間設定処理を実行する。ここで、ステップＳｄ４１０１の上限開放時間設定処理について図３６３（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【３８３８】

先ずステップＳｄ４２０１では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているかや、セットされている場合はその種別を参照することにより、現在のサポートモードが低頻度サポートモード、第１高頻度サポートモード、第２高頻度サポートモードのいずれであるかを特定する。

【３８３９】

ステップＳｄ４２０２では、ステップＳｄ４２０１での把握結果が高頻度サポートモード（第１又は第２高頻度サポートモード）であるか否かを判定する。高頻度サポートモードである場合（各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされている状態である場合）は、ステップＳｄ４２０３に進み、今回の開放における上限開放時間として高頻度サポートモード用の上限開放時間を設定する。

【３８４０】

高頻度サポートモードに対応した上限開放時間としては１．５ｓｅｃと２ｓｅｃがあるが（図３６１）、その振分は、電役サポート用処理（図３３８）のステップＳｄ２１０６における普図当たり種別の把握結果に基づいて行う。具体的には、把握した普図当たり種別がサポート当選結果Ａであれば上限開放時間を１．５ｓｅｃに設定し、サポート当選結果Ｂであれば上限開放時間を２ｓｅｃに設定する。ステップＳｄ４２０３では、上限開放時間に対応する値をＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴ２にセットする。ステップＳｄ４２０３の実行後は上限開放時間設定処理を終了する。

【３８４１】

ステップＳｄ４２０２で否定判定した場合、すなわち、ステップＳｄ４２０１での把握結果が低頻度サポートモードである場合（各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされていない状態である場合）は、ステップＳｄ４２０４に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに低サポ移行フラグがセットされているか否かを判定する。

【３８４２】
低サポ移行フラグがセットされていない場合は、ステップＳｄ４２０５に進み、今回の開放における上限開放時間として低頻度サポートモード用の上限開放時間を設定する。具体的には上限開放時間を０．１ｓｅｃに設定する（図３１３（ｂ））。ステップＳｄ４２０５の実行後は上限開放時間設定処理を終了する。
【３８４３】
ステップＳｄ４２０４で肯定判定した場合（低サポ移行フラグがセットされている場合）は、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「１」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「１」である場合は、ステップＳｄ４２０７に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている低サポ移行フラグをクリアする。
【３８４４】
ステップＳｄ４２０７の実行後又はステップＳｄ４２０６で否定判定した場合（開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「１」でない場合）は、ステップＳｄ４２０３に進み、今回の開放における上限開放時間として高頻度サポートモード用の上限開放時間を設定する。なお、ステップＳｄ４２０４～ステップＳｄ４２０７の処理は上記第４の実施の形態におけるステップＳｄ２２１３～ステップＳｄ２２１６（図３３９（ｂ））と同様のものである。
【３８４５】
役物開閉処理（図３６２）の説明に戻り、ステップＳｄ４１０１の上限開放時間設定処理を実行した後は、ステップＳｄ２３０５にて、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた入賞カウンタエリアＰＣ２に「６」をセットする。この値は、役物開閉遊技における普電役物６３ａ（第２作動口６３）への上限入賞個数（６個）に対応するものである。
【３８４６】
また、ステップＳｄ２３１４で否定判定した場合（開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合）は、ステップＳｄ４１０２にて閉鎖時間設定処理を実行する。閉鎖時間設定処理は、普電役物６３ａを閉鎖状態として次の開放を待機するインターバル時間（待機時間）を設定するためのものである。ここで、ステップＳｄ４１０２の閉鎖時間設定処理について図３６３（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。
【３８４７】
先ずステップＳｄ４３０１では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているかや、セットされている場合はその種別を参照することにより、現在のサポートモードが低頻度サポートモード、第１高頻度サポートモード、第２高頻度サポートモードのいずれであるかを特定する。
【３８４８】
ステップＳｄ４３０２では、ステップＳｄ４３０１での把握結果が高頻度サポートモード（第１又は第２高頻度サポートモード）であるか否かを判定する。高頻度サポートモードである場合（各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされている状態である場合）は、ステップＳｄ４３０３に進み、今回の閉鎖時間として高頻度サポートモード用の閉鎖時間（例えば０．３ｓｅｃ）を設定する。詳しくは、当該閉鎖時間に対応する値をＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴ２にセットする。ステップＳｄ４３０３の実行後は閉鎖時間設定処理を終了する。
【３８４９】
ステップＳｄ４３０２で否定判定した場合、すなわち、ステップＳｄ４３０１での把握結果が低頻度サポートモードである場合（各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされていない状態である場合）は、ステップＳｄ４３０４にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに低サポ移行フラグがセットされているか否かを判定する。低サポ移行フラグがセットされていない場合は、ステップＳｄ４３０５に進み、今回の閉鎖時間として低頻度サポートモード用の閉鎖時間（例えば１．５ｓｅｃ）を設定する。ステップＳｄ４３０５の実行後は閉鎖時間設定処理を終了する。
【３８５０】

ステップＳｄ４３０４で肯定判定した場合（低サポ移行フラグがセットされている場合）は、ステップＳｄ４３０３にて、今回の閉鎖時間として高頻度サポートモード用の閉鎖時間（例えば０．３ｓｅｃ）を設定し、その後、閉鎖時間設定処理を終了する。

【３８５１】

役物開閉処理（図３６２）の説明に戻り、ステップＳｄ４１０２の閉鎖時間設定処理を実行した後は、ステップＳｄ２３１６にて、演出制御装置１４３への送信対象として役物閉鎖コマンドを設定する。役物閉鎖コマンドが送信されることにより、普電役物６３ａの開放状態から閉鎖状態への切り替えが演出制御装置１４３に通知される。役物閉鎖コマンドには、ステップＳｄ４１０２で設定された閉鎖時間を示す情報が含まれる。

【３８５２】

＜遊技状態の変更に伴う普図側遊技の動作態様の切り替えについて＞

普図遊技回及び役物開閉遊技を含む普図側遊技に関して遊技状態の変更に伴う動作態様の切り替えの流れを説明する。なお、普図遊技回及び役物開閉遊技の実行中でない状況でサポートフラグがセットされた場合（図３５６）や、普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされた場合（図３５７）の切り替えについては、上記第４の実施の形態と同様であるため、説明を省略する。

【３８５３】

先ず、低頻度サポートモードに対応する態様で開始された役物開閉遊技のインターバル（１回目開放と２回目開放との間の閉鎖）中にサポートフラグがセットされた場合の流れについて図３６４を参照しながら説明する。ここでは、特図遊技回の当否抽選にて特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態に移行する場合を例にとって説明する。

【３８５４】

通常遊技状態（低頻度サポートモード）中にサポート抽選が行われると、それに基づき普図遊技回が実行される。ここでは、そのサポート抽選の結果がサポート当選となり、普図当たり種別抽選にてサポート当選結果Ａが選ばれたものとする。

【３８５５】

この際、主制御装置１６２のＲＡＭ３１４ではサポートフラグがセットされておらず、低頻度サポートモードに対応した内部状態となっているため、上記普図遊技回は低頻度サポートモードに対応した態様で実行される。例えば、変動表示時間として３０ｓｅｃが設定され、確定表示時間として２ｓｅｃが設定される（図３６４（ｃ））。確定表示に際しては普図用表示部４４にてサポート当選結果Ａに対応する停止結果が停止表示され、図柄表示装置７５の普図表示領域Ｐでは絵柄Ｆ１,Ｆ２の停止結果として第１停止結果が設定される。

【３８５６】

タイミングｔ１において上記普図遊技回が終了すると、サポート当選となったことに基づいて普電役物６３ａによる役物開閉遊技が実行される。役物開閉遊技でのオープニングは、その役物開閉遊技の契機となったサポート抽選が低頻度サポートモードの下で行われたことに基づき、低頻度サポートモードに対応した態様で実行される（図３６４（ｄ））。具体的には、普電役物６３ａを閉鎖状態として例えば５ｓｅｃに亘りオープニングが実行される。

【３８５７】

タイミングｔ２においてオープニングが終了すると、今回の役物開閉遊技における１回目開放の開放態様が設定される。この際、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅが参照され、サポートフラグがセットされているか否かが把握される。そして、その把握結果に基づいて当該１回目開放の開放態様が設定される。この時点ではサポートフラグがセットされていないため、上記開放態様として低頻度サポートモードに対応した態様が設定される。具体的には１回目開放の上限開放時間として例えば０．１ｓｅｃが設定される。

【３８５８】

タイミングｔ３において１回目開放が終了すると、今回の役物開閉遊技におけるインタ

ーバル（１回目開放と２回目開放との間の閉鎖）の態様が設定される。このときもＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅが参照され、サポートフラグがセットされているか否かが把握される。そして、その把握結果に基づいて上記インターバルの態様が設定される。この時点ではサポートフラグがセットされていないため、上記インターバルの態様として低頻度サポートモードに対応した態様が設定される。具体的には閉鎖期間として例えば１．５ｓｅｃが設定される。

【３８５９】

インターバル中であるタイミングｔ４において、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になった特図遊技回の確定表示の開始タイミングになると、主制御装置１６２のＲＡＭ３１４にサポートフラグがセットされる（図３６４（ｂ））。

【３８６０】

その後、タイミングｔ５においてインターバルが終了すると、今回の役物開閉遊技における２回目開放の開放態様が設定される。このときもＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅが参照され、サポートフラグがセットされているか否かが把握される。そして、その把握結果に基づいて２回目開放の開放態様が設定される。この時点ではサポートフラグがセットされているため、上記開放態様として高頻度サポートモードに対応した態様が設定される。

【３８６１】

高頻度サポートモードに対応した態様としては第１高入賞役物開閉遊技（図３６１（ａ））と第２高入賞役物開閉遊技（図３６１（ｂ））とが設けられているところ、上記設定に際しては、上記普図遊技回の開始時に行われた普図当たり種別抽選の結果が参照され、その結果に基づいて上記各開閉遊技のうちのいずれを設定するかが選択される。ここでは、上記普図当たり種別抽選にてサポート当選結果Ａが選ばれているため、今回の開放（２回目開放）に関する上限開放時間として第１高入賞役物開閉遊技における２回目開放の上限開放時間（例えば１．５ｓｅｃ）が設定される。

【３８６２】

このように１回目開放の終了後、インターバルの途中でサポートフラグがセットされた場合は、２回目開放の開始に合わせて低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる（図３６４（ｇ））。

【３８６３】

タイミングｔ６において今回の役物開閉遊技における２回目開放が終了すると、エンディングが実行される。このエンディングは高頻度サポートモードに対応した態様で実行され、例えば０．１ｓｅｃに亘って継続される。なお、２回目開放が終了する前に第２作動口６３への遊技球の入賞個数が上限入賞個数に達した場合は、その時点で普電役物６３ａが閉鎖状態とされ、上記エンディングが実行される。

【３８６４】

普図遊技回の確定表示期間にて停止表示された普図用表示部４４の停止結果及び普図表示領域Ｐの停止結果は、役物開閉遊技の実行中も表示され続ける。役物開閉遊技の途中で高頻度サポートモードに対応した態様の動作に切り替えられるが、それら各停止結果は変更されず、当該切り替えの前から表示されていた停止結果がそのまま継続して表示される。

【３８６５】

次に、低頻度サポートモードに対応する態様で開始された役物開閉遊技の１回目開放中である状況でサポートフラグがセットされた場合の流れについて図３６５を参照しながら説明する。

【３８６６】

通常遊技状態（低頻度サポートモード）中にサポート抽選が行われると、それに基づき普図遊技回が実行される。ここでは、そのサポート抽選の結果がサポート当選となり、普図当たり種別抽選にてサポート当選結果Ｂが選ばれたものとする。この際、主制御装置１６２のＲＡＭ３１４ではサポートフラグがセットされていない状態となっているため、上

記普図遊技回は低頻度サポートモードに対応した態様で実行される。例えば、変動表示時間として３０ｓｅｃが設定され、確定表示時間として２ｓｅｃが設定される（図３６５（ｃ））。

【３８６７】

タイミングｔ１において上記普図遊技回が終了すると、サポート当選となったことに基づいて普電役物６３ａによる役物開閉遊技が実行される。役物開閉遊技でのオープニングは、その役物開閉遊技の契機となったサポート抽選が低頻度サポートモードの下で行われたことに基づき、低頻度サポートモードに対応した態様で実行される（図３６５（ｄ））。

【３８６８】

タイミングｔ２においてオープニングが終了すると、今回の役物開閉遊技における１回目開放の開放態様が設定される。この際、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かが参照されるが、この時点ではサポートフラグがセットされていないため、上記開放態様として低頻度サポートモードに対応した態様（例えば０．１ｓｅｃの上限開放時間）が設定される。

【３８６９】

その１回目開放の途中であるタイミングｔ３において、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になった特図遊技回の確定表示の開始タイミングになると、主制御装置１６２のＲＡＭ３１４にサポートフラグがセットされる（図３６５（ｂ））。

【３８７０】

その後、タイミングｔ４において１回目開放が終了すると、今回の役物開閉遊技におけるインターバルが設定される。この際、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅが参照され、サポートフラグがセットされているか否かが把握される。この場合、サポートフラグがセットされているため、上記インターバルの態様として高頻度サポートモードに対応した態様（例えば０．３ｓｅｃの閉鎖期間）が設定される。

【３８７１】

このように１回目開放の途中でサポートフラグがセットされた場合は、インターバルの開始に合わせて低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる（図３６５（ｇ））。その後の流れは、図３６４のタイミングｔ５以降と同様であるため、説明を省略する。

【３８７２】

ちなみに、２回目開放やエンディングの途中でサポートフラグがセットされた場合は、その役物開閉遊技の終了後に行われる次の普図遊技回の開始に合わせて低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる。

【３８７３】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【３８７４】

普図遊技回及び役物開閉遊技を含む普図側遊技について、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを実行可能なタイミングとして、役物開閉遊技における２回目開放の開始タイミングを設ける構成とした。この場合、役物開閉遊技の途中でサポートフラグがセットされた場合に、次の普図遊技回の開始を待つことなく、実行中の役物開閉遊技にて高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを行うことができる。よって、第２作動口６３への入賞が発生しやすい普電役物６３ａの開放動作を早く発動させることが可能になる。

【３８７５】

上記切り替えを実行可能なタイミングとして１回目開放の直後におけるインターバルの開始タイミングを設ける構成とした。この場合、１回目開放の実行中にサポートフラグがセットされた場合に、２回目開放の開始を待つことなく、インターバルの開始タイミングから高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを行うことができる。役物開閉遊技において、高頻度サポートモード用のインターバル（例えば０．３ｓｅｃ）が低頻度サ

ポートモード用のインターバル（例えば１．５ｓｅｃ）よりも短い構成であれば、高頻度サポートモードに対応した態様の２回目開放を早く到来させることに繋がり、第２作動口６３への入賞が発生しやすい普電役物６３ａの開放動作をより早く発動させることが可能になる。

【３８７６】

＜変形例２＞

上記第４の実施の形態の変形例２について図３６６～図３６９を参照しながら説明する。これらの図において第４の実施の形態や変形例１と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３８７７】

本変形例では、役物開閉遊技の途中でサポートフラグがセットされた場合に普電役物６３ａの開放回数を変更可能に構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【３８７８】

本変形例に係る高入賞役物開閉遊技について図３６６を参照しながら説明する。本変形例に係る第２高入賞役物開閉遊技は、普電役物６３ａの開放回数が３回に設定された上で、０．１ｓｅｃのオープニングと、２ｓｅｃの１回目開放と、０．３ｓｅｃの１回目閉鎖と、２ｓｅｃの２回目開放と、０．３ｓｅｃの２回目閉鎖と、２ｓｅｃの３回目開放と、０．１ｓｅｃのエンディングとが順に行われるように構成されている。なお、第１高入賞役物開閉遊技については上記変形例１と同様の構成となっている。

【３８７９】

＜役物開閉処理＞

本変形例に係る役物開閉処理について図３６７のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による電役サポート用処理（図３３８）のステップＳｄ２１１１で実行されるものであり、図３６２の役物開閉処理に代えて実行されるものである。図３６７において図３６２と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【３８８０】

先ずステップＳｄ２３０１では、普電役物６３ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、駆動部６３ｂの駆動状態に基づいてかかる判定を行う。普電役物６３ａを開放中でない場合は、ステップＳｄ２３０２にて開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。

【３８８１】

開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合は、ステップＳｄ２３０３に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。タイマエリアＴ２の値が「０」である場合は、ステップＳｄ５１０１にて、普電役物６３ａの開放回数を変更するための開放回数変更処理を実行する。ここで、ステップＳｄ５１０１の開放回数変更処理について図３６８のフローチャートを参照しながら説明する。

【３８８２】

先ずステップＳｄ５２０１では、今回の開放が１回目開放であるか否かを判定する。１回目開放でない場合は、ステップＳｄ５２０２にて現在の遊技状態を把握する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているかや、セットされている場合はその種別を参照することにより、現在のサポートモードが低頻度サポートモード、第１高頻度サポートモード、第２高頻度サポートモードのいずれであるかを特定する。

【３８８３】

ステップＳｄ５２０３では、前回の開放が低頻度サポートモードに対応する態様で実行されたか否かを判定する。例えば、今回の開放が２回目開放である場合は、その役物開閉遊技における１回目開放が低頻度サポートモードに対応する態様で実行されたか否かを判

定する。
【３８８４】
前回の開放が低頻度サポートモードに対応する態様で実行された場合は、ステップＳｄ５２０４に進み、ステップＳｄ５２０２での把握結果が高頻度サポートモード（第１又は第２高頻度サポートモード）であるか否かを判定する。高頻度サポートモードである場合（各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされている状態である場合）は、役物開閉遊技の開始から今回開放の開始までの間においてサポートフラグの非セット状態からセット状態への変化が生じたことを意味する。この場合はステップＳｄ５２０５に進み、残り開放回数を変更するための処理を実行する。
【３８８５】
ステップＳｄ５２０５の処理では、今回の役物開閉遊技の契機となった普図遊技回の開始時に抽選された普図当たり種別の結果を参照する。そして、今回の開放が２回目開放である場合において、抽選された普図当たり種別がサポート当選結果Ｂである場合は、残り開放回数を１加算するように開放回数カウンタエリアＲＣ２の値を変更する。これにより、今回の役物開閉遊技における普電役物６３ａの開放回数が高頻度サポートモード用の第２高入賞役物開閉遊技に対応した３回に変更される。
【３８８６】
なお、抽選された普図当たり種別がサポート当選結果Ａである場合は、第１高入賞役物開閉遊技と低入賞役物開閉遊技の開放回数が等しいことから、残り開放回数の加算処理は実行されない。
【３８８７】
ステップＳｄ５２０５の実行後は開放回数変更処理を終了する。また、ステップＳｄ５２０１で肯定判定した場合（１回目開放である場合）は、ステップＳｄ２１０７（図３３８）で設定された結果に基づいて１回目開放を実行するとして、ステップＳｄ５２０２以降の処理を実行することなく開放回数変更処理を終了する。また、ステップＳｄ５２０３で否定判定した場合（前回開放が低頻度サポートモードに対応した態様で実行されていない場合）又はステップＳｄ５２０４で否定判定した場合（高頻度サポートモードでない場合）は、サポートフラグの非セット状態からセット状態への変化が生じていないとして、ステップＳｄ５２０５の処理を実行することなく開放回数変更処理を終了する。
【３８８８】
ステップＳｄ５１０１の開放回数変更処理を実行した後は、ステップＳｄ４１０１に進み、上限開放時間設定処理を実行する。
【３８８９】
＜遊技状態の変更に伴う普図側遊技の動作態様の切り替えについて＞
普図遊技回及び役物開閉遊技を含む普図側遊技に関して遊技状態の変更に伴う動作態様の切り替えの流れを説明する。低頻度サポートモードに対応する態様で開始された役物開閉遊技の１回目開放中である状況でサポートフラグがセットされた場合の流れについて図３６９を参照しながら説明する。
【３８９０】
通常遊技状態（低頻度サポートモード）中にサポート抽選が行われると、それに基づき普図遊技回が実行される。ここでは、そのサポート抽選の結果がサポート当選となり、普図当たり種別抽選にてサポート当選結果Ｂが選ばれたものとする。この際、主制御装置１６２のＲＡＭ３１４ではサポートフラグがセットされていない状態となっているため、上記普図遊技回は低頻度サポートモードに対応した態様で実行される。例えば、変動表示時間として３０ｓｅｃが設定され、確定表示時間として２ｓｅｃが設定される（図３６９（ｃ））。
【３８９１】
タイミングｔ１において上記普図遊技回が終了すると、サポート当選となったことに基づいて普電役物６３ａによる役物開閉遊技が実行される。役物開閉遊技でのオープニングは、その役物開閉遊技の契機となったサポート抽選が低頻度サポートモードの下で行われ

たことに基づき、低頻度サポートモードに対応した低入賞役物開閉遊技（図３１３（ｂ））にて実行される（図３６９（ｄ））。この際、普電役物６３ａの開放回数が設定されるが、低入賞役物開閉遊技での開放回数は２回となっているため、今回の役物開閉遊技での開放回数として２回が設定される。

【３８９２】

タイミングｔ２においてオープニングが終了すると、今回の役物開閉遊技における１回目開放の開放態様が設定される。この際、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かが参照されるが、この時点ではサポートフラグがセットされていないため、上記開放態様として低頻度サポートモードに対応した態様（例えば０．１ｓｅｃの上限開放時間）が設定される。

【３８９３】

その１回目開放の途中であるタイミングｔ３において、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になった特図遊技回の確定表示の開始タイミングになると、主制御装置１６２のＲＡＭ３１４にサポートフラグがセットされる（図３６９（ｂ））。

【３８９４】

その後、タイミングｔ４において１回目開放が終了すると、今回の役物開閉遊技におけるインターバルが設定される。この際、サポートフラグがセットされた状態となっているため、上記インターバルの態様として高頻度サポートモードに対応した態様（例えば０．３ｓｅｃの閉鎖期間）が設定される。

【３８９５】

その後、タイミングｔ５においてインターバルが終了すると、今回の役物開閉遊技における２回目開放の開放態様が設定される。この際、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅが参照され、サポートフラグがセットされているか否かが把握される。そして、その把握結果に基づいて２回目開放の開放態様が設定される。この時点ではサポートフラグがセットされているため、上記開放態様として高頻度サポートモードに対応した態様が設定される。

【３８９６】

高頻度サポートモードに対応した態様としては第１高入賞役物開閉遊技（図３６１（ａ））と第２高入賞役物開閉遊技（図３６６）とが設けられているところ、上記設定に際しては、上記普図遊技回の開始時に行われた普図当たり種別抽選の結果が参照され、その結果に基づいて上記各開閉遊技のうちのいずれを設定するかが選択される。ここでは、上記普図当たり種別抽選にてサポート当選結果Ｂが選ばれているため、今回の開放（２回目開放）に関する上限開放時間として第２高入賞役物開閉遊技における２回目開放の上限開放時間（例えば２ｓｅｃ）が設定される。

【３８９７】

また、第２高入賞役物開閉遊技での開放回数は３回となっており、タイミングｔ１で設定された低入賞役物開閉遊技用の開放回数（２回）よりも多いため、その差分（１回）が残り開放回数に追加される。これにより、今回の役物開閉遊技における普電役物６３ａの開放回数が３回に増加される。

【３８９８】

タイミングｔ６において今回の役物開閉遊技における３回目開放が終了すると、エンディングが実行される。このエンディングは高頻度サポートモードに対応した態様で実行され、例えば０．１ｓｅｃに亘って継続される。なお、３回目開放が終了する前に第２作動口６３への遊技球の入賞個数が上限入賞個数に達した場合は、その時点で普電役物６３ａが閉鎖状態とされ、上記エンディングが実行される。

【３８９９】

上記説明では、役物開閉遊技の１回目開放中にサポートフラグがセットされた場合を例示したが、１回目開放と２回目開放との間のインターバル中にサポートフラグがセットされた場合についても、普図当たり種別抽選の結果がサポート当選結果Ｂであれば、残り開放回数の追加が行われる。その際、上記インターバルについては低頻度サポートモードに

対応した態様（例えば１．５ｓｅｃ）で実行される。
【３９００】
以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【３９０１】
役物開閉遊技の残り開放回数（上限開放回数）をその役物開閉遊技の途中で変更し得る構成とした。この構成によれば、役物開閉遊技の実行中にサポートフラグがセットされ、その役物開閉遊技の途中で低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる場合において、低頻度サポートモード用の開放回数が高頻度サポートモード用の開放回数よりも少ない場合に、その不足分を事後的に追加することができる。これにより、高頻度サポートモードに対応した態様への切り替え後、普電役物６３ａの開放回数が少なく留まることが抑制され、開放回数の面でも高頻度サポートモードの恩恵を遊技者が早く受けられる構成とすることができる。
【３９０２】
＜その他の変形例＞
なお、上述した第４の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第４の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記第４の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第４の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。
【３９０３】
また、理解の容易のため、例えば「第４の実施の形態の変形例１では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施の形態や変形例に対しても適用することが可能である。
【３９０４】
（１）上記第４の実施の形態や各変形例では、特図当否抽選の結果の一部として特殊外れ結果が設けられる構成としたが、特図当否抽選では大当たり結果であるか、それとも外れ結果であるかを抽選し、その結果が外れ結果となった場合に別抽選（外れ結果の種別抽選）にて特殊外れ結果であるか否かを抽選する構成としてもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタＣ２や変動種別カウンタＣＳ等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。
【３９０５】
また、外れ結果の種別抽選に代えて突然時短遊技状態への移行条件を成立させるか否かの移行抽選が行われる構成としてもよい。この場合の抽選は、大当たり種別カウンタＣ２や変動種別カウンタＣＳ等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、移行条件の成立有無を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。
【３９０６】
（２）上記第４の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果への当選に対応した報知が図柄表示装置７５にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、ＬＥＤ等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部２９からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、時短回数の残り回数の報知や、図柄表示装置７５の普図表示領域Ｐに停止表示される各種停止結果、発光部７５２,７６１での特別発光演出等についても同様である。
【３９０７】
（３）上記第４の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果に対応した報知として特殊リーチ演出が実行される構成としたが、リーチ演出を伴わない遊技回用演出により特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、図柄列Ｚ１～Ｚ３を用いた報知でなくて

もよく、例えば、図柄表示装置７５に所定キャラクタ等の所定絵柄が表示されることにより、特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【３９０８】

また、特図用表示部４３に変動表示される特図絵柄と完全同期するものであって、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄よりも小サイズで表示される図柄（いわゆる第４図柄）が図柄表示装置７５に表示されるパチンコ機にあっては、その第４図柄が通常態様とは異なる特定態様で表示されることにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、停止表示される上記第４図柄の態様と、停止表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の少なくとも一部の図柄列との組合せにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【３９０９】

なお、特殊外れ結果に対応した報知は、特図遊技回の全般で行われてもよいし、特図遊技回における一部の期間にて行われてもよい。ちなみに、上記第４の実施の形態や各変形例で例示した特殊リーチ演出は、特図遊技回の開始時には特殊外れ結果であるか否かを遊技者が判別できず、特図遊技回の終盤で特殊外れ結果であることを遊技者が判別できる構成としているため、特図遊技回における一部の期間で特殊外れ結果に対応した報知を実行するものといえる。

【３９１０】

（４）上記第４の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態への移行（サポートフラグのセット処理）が特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて突然時短遊技状態への移行が実行されてもよい。

【３９１１】

（５）上記第４の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として突然時短遊技状態に移行する構成としたが、他の事象を契機として当該時短遊技状態に移行する構成としてもよい。例えば、遊技領域ＰＥや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて上記時短遊技状態への移行が行われる構成としてもよい。

【３９１２】

これらの場合、サポートフラグのセットは、特定の入球部に遊技球が入球したタイミングや特定の通過部を遊技球が通過したタイミングにて行われる。また、サポートフラグのセットに代えて上記入球に対応した入球フラグや上記通過に対応した通過フラグがセットされる構成としてもよい。この場合、入球フラグや通過フラグがセットされた後、それらのフラグがセットされていることに基づいて高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる構成とすればよい。

【３９１３】

なお、特定の入球部について、開閉機構（開閉体等）を備えず、常時開放しているタイプの入球部としてもよいし、開閉機構を備え、遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態と、遊技球が入球不可又は開状態よりも入球しにくい閉状態とに切り替わり可能な可変タイプの入球部としてもよい。また、上記所定入球部についても、開閉機構を備えず、常時開放しているタイプの入球部としてもよいし、開閉機構を備え、開状態と閉状態とに切り替わり可能な可変タイプの入球部としてもよい。これらの際、特定の入球部又は所定入球部としての可変タイプの入球部は、普電役物６３ａであってもよいし、可変入賞装置６５であってもよいし、それらとは別の入球部であってもよい。

【３９１４】

また、特定の入球部や通過部が所定入球部内に設けられる構成では、当該所定入球部内に特定の入球部や通過部のみが設けられ、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部や通過部に必ず入球又は通過する構成としてもよいし、所定入球部内に特定の入球部や通過部とは異なる１又は複数の他の入球部や通過部が設けられ、所定入球部に入球した遊技球

が振り分けられることにより、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球しなかったり、特定の通過部を通過しなかったりする場合が生じる構成としてもよい。後者の構成では、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球したり、特定の通過部を通過したりすることにより、時短遊技状態への移行契機が成立する一方で、所定入球部に入球した遊技球が上記他の入球部に入球したり、他の通過部を通過したりしても、時短遊技状態への移行契機が成立しない構成とすることができる。

【３９１５】

（６）上記第４の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態及び通常時短遊技状態を備える構成としたが、突然時短遊技状態を備えずに通常時短遊技状態を備える構成としてもよいし、通常時短遊技状態を備えずに突然時短遊技状態を備える構成としてもよい。また、突然時短遊技状態及び通常時短遊技状態の少なくとも一方を備えつつ、高確遊技状態を備えない構成としてもよい。

【３９１６】

（７）上記第４の実施の形態や各変形例では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに各種サポートフラグがセットされた場合に高頻度サポートモード（時短遊技状態）に移行し、各種フラグ格納エリア３１４ｅから各種サポートフラグが消去された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としたが、各種フラグ格納エリア３１４ｅに設けられた特定の記憶領域に第１の値に対応する情報（例えば、サポート中フラグ）が記憶された場合に高頻度サポートモードに移行し、上記特定の記憶領域に第１の値とは異なる第２の値に対応する情報（例えば、非サポート中フラグ）が記憶された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。すなわち、高頻度サポートモード中であることに対応した情報と、高頻度サポートモード中でないことに対応した情報とが設けられ、いずれの情報が記憶（セット）されるかにより、高頻度サポートモードへの移行や高頻度サポートモードの終了が制御される構成としてもよい。

【３９１７】

また、上記特定の記憶領域とは異なる記憶領域に上記第１の値と同一又は異なる第２の値に対応する情報が記憶された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。すなわち、高頻度サポートモード中であることに対応した記憶領域と、高頻度サポートモード中でないことに対応した記憶領域とが設けられ、いずれの記憶領域に情報が記憶（セット）されるかにより、高頻度サポートモードへの移行や高頻度サポートモードの終了が制御される構成としてもよい。

【３９１８】

（８）上記第４の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態の終了（サポートフラグのクリア処理）が最終遊技回の確定表示の開始タイミングにて実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、最終遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて時短遊技状態の終了が実行されてもよい。

【３９１９】

（９）上記第４の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が上限回数に達することで時短遊技状態の終了（サポートフラグのクリア処理）が行われる構成としたが、これに代えて又は加えて、時短遊技状態への移行後、特図当否抽選にて小当たり結果となった回数が予め定められた特定回数（例えば５回）に達することで時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよい。なお、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、小当たり結果の回数が特定回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよい。

【３９２０】

ちなみに、特図当否抽選の結果が小当たり結果となった場合には、可変入賞装置が開閉される小当たり遊技（小当たり結果を契機とする開閉実行モード）が実行される。この小当たり遊技は、大当たり遊技（大当たり結果を契機とする開閉実行モード）よりも遊技者

に不利な態様で実行される。例えば、可変入賞装置への上限入賞個数が大当たり遊技よりも少なく設定されたり、１開放当たりの上限開放時間が大当たり遊技での１ラウンド遊技又は１開放当たりの上限開放時間よりも短く設定されたりすることで、大当たり遊技よりも少ない期待獲得球数となる態様で実行される。

【３９２１】

また、上記に代えて又は加えて、時短遊技状態に移行してからの普図遊技回の回数が予め定められた特定回数（例えば１００回）に達することで時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよい。この場合、サポート抽選の結果が当たり結果となった普図遊技回の回数が特定回数に達することで時短遊技状態が終了してもよいし、サポート抽選の結果が外れ結果となった普図遊技回の回数が特定回数に達することで時短遊技状態が終了してもよいし、サポート抽選の結果にかかわらず普図遊技回の回数が特定回数に達することで時短遊技状態が終了してもよい。なお、特図遊技回の回数が上限回数に達することや小当たり結果の回数が特定回数に達することと併せて、普図遊技回の回数が特定回数に達することを時短遊技状態の終了条件として備える場合は、それらの条件のいずれか１つが成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよいし、それらの条件の全てが成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよい。

【３９２２】

（１０）上記第４の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアＳＣに上限回数に対応した値をセットし、特図遊技回が行われるごとにその値を１ずつ減算することで、時短遊技状態の残り回数を更新する構成としたが、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアＳＣへの上限回数に対応した値をセットせず、特図遊技回が行われるごとにサポートカウンタエリアＳＣの値を１ずつ加算することで、時短遊技状態において実行された特図遊技回の回数を更新する構成としてもよい。この場合、その更新されたカウンタ値が上限回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とすればよい。

【３９２３】

（１１）上記第４の実施の形態や各変形例では、普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされた場合に、その普図遊技回に対応して行われる役物開閉遊技の１回目開放の開始時に高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる構成としたが、上記役物開閉遊技のオープニングの開始時に上記切り替えが行われる構成としてもよい。すなわち、当該オープニングが高頻度サポートモード用の短い態様（例えば０．１ｓｅｃ）で行われ、低頻度サポートモードの場合よりも早くオープニングが終了する構成としてもよい。なお、低頻度サポートモードに対応したオープニングの実行中にサポートフラグがセットされた場合は、１回目開放の開始時に高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる。

【３９２４】

また、普図遊技回の変動表示中にサポートフラグがセットされた場合に、その普図遊技回の確定表示の開始時に高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる構成としてもよい。すなわち、当該確定表示が高頻度サポートモード用の短い態様（０．２ｓｅｃ）で行われる構成としてもよい。なお、確定表示の実行中にサポートフラグがセットされた場合は、オープニングや１回目開放の開始時に高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる。

【３９２５】

また、役物開閉遊技の最終開放（上限開放回数が２回の場合は２回目開放）の実行中にサポートフラグがセットされた場合に、その役物開閉遊技におけるエンディングの開始時に高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる構成としてもよい。すなわち、当該エンディングが高頻度サポートモード用の短い態様（０．１ｓｅｃ）で行われる構成としてもよい。

【３９２６】

（１２）上記第４の実施の形態や各変形例では、高頻度サポートモードに対応した態様

への切り替えタイミングとして普図遊技回の開始タイミングを備える構成としたが、これを備えない構成としてもよい。すなわち、第４の実施の形態であれば、上記切り替えタイミングとして１回目開放の開始タイミングのみを備え、変形例１であれば、上記切り替えタイミングとして１回目開放の開始タイミング、インターバルの開始タイミング、２回目開放の開始タイミングを備える構成としてもよい。

【３９２７】

（１３）上記第４の実施の形態や各変形例では、普図遊技回の実行中にサポートフラグがクリアされた場合に、その普図遊技回に対応して行われる役物開閉遊技が終了してから低頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを行う構成としたが、上記役物開閉遊技の１回目開放の開始タイミングやオープニングの開始タイミング、普図遊技回の確定表示の開始タイミングにて上記切り替えを行う構成としてもよい。

【３９２８】

また、普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされた場合に、その普図遊技回に対応して行われる役物開閉遊技が終了してから高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを行う構成としてもよい。

【３９２９】

（１４）上記第４の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として、時短遊技状態に移行する構成としたが、高確遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合、高確遊技状態でのサポートモードは高頻度サポートモードであってもよいし、低頻度サポートモードであってもよい。

【３９３０】

（１５）上記第４の実施の形態や各変形例において、当否抽選とは別に特殊抽選が行われる構成とした上で、通常遊技状態のほか、特殊外れ結果への当選を契機として移行する特殊遊技状態を有し、上記特殊抽選での当選確率や実行確率等について通常遊技状態よりも特殊遊技状態が優遇される構成としてもよい。特殊抽選の実行契機としては、例えば、特図当否抽選や普図当否抽選の結果が特定の外れ結果（特殊外れ結果とは異なる外れ結果）等になることなどが考えられる。このような構成において、特殊遊技状態に対応した内部状態（特殊遊技状態用フラグのセット状態）に移行した場合の特殊抽選の態様を切り替えるタイミングについて上記第４の実施の形態や各変形例の構成を適用してもよい。この場合、特殊遊技状態が「特定遊技状態」に相当し、特殊抽選が「特定制御」に相当する。

【３９３１】

なお、特殊抽選の一例としてはポイント抽選が考えられる。当該ポイント抽選にて付与されたポイントやその合計数により時短遊技状態や高確遊技状態、開閉実行モード、役物開閉遊技に移行したりする構成としてもよい。また、特殊な演出（例えばキャラクタの衣装等）が解放されたり、パチンコ機１０に関する開発秘話が表示されたりしてもよい。また、遊技領域ＰＥや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいてポイント抽選が行われてもよい。

【３９３２】

（１６）上記第４の実施の形態や各変形例において、低頻度サポートモードである状況でサポート当選結果になった場合に外れ結果になった場合よりも短い変動表示時間（例えば５ｓｅｃ）が選ばれる、又は、外れ結果になった場合よりも短い変動表示時間が選ばれやすい構成としてもよい。このような構成とすることで、外れ時の変動表示時間が長いことで、単位時間当たりのサポート抽選の実行頻度を少なく抑えて第２作動口６３への入賞が発生しにくい状態を担保しつつも、当たり時の変動表示時間が短いことで、普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされ、高頻度サポートモード用の１回目開放が行われる場合には、その１回目開放を早く到来させることができる。これにより、高頻度サポートモードに対応した態様の開放動作をより早く発動させることが可能になる。

【３９３３】

（１７）上記第４の実施の形態や各変形例では、低頻度サポートモード用の役物開閉遊技として１種類の低入賞役物開閉遊技を備える構成としたが、態様の異なる複数種類の低

入賞役物開閉遊技を備える構成としてもよい。例えば、１回開放の低入賞役物開閉遊技と、複数回開放の低入賞役物開閉遊技とを備える構成としてもよい。

【３９３４】

（１８）上記第４の実施の形態や各変形例では、役物開閉遊技の態様と、普図用表示部４４に停止表示されるサポート当選結果用の停止結果の種類とが１対１で対応する構成としたが、１対複数で対応する構成としてもよい。すなわち、役物開閉遊技の１の態様に対して複数の停止結果が対応する構成であってもよい。

【３９３５】

（１９）上記第４の実施の形態や各変形例では、普図当たり種別の抽選結果（普図用の停止結果の抽選結果）に基づいて役物開閉遊技の態様を選択する構成としたが、普図当たり種別の抽選とは別に、役物開閉遊技の態様を選択するための特定抽選を行い、その結果に基づいて役物開閉遊技の態様を選択する構成としてもよい。低頻度サポートモード用の普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされ、高頻度サポートモード用の１回目開放が実行される場合は、サポートフラグがセットされる前に行われた上記特定抽選の結果を活用し、上記高頻度サポートモード用の１回目開放の態様を設定する構成とするとよい。

【３９３６】

（２０）上記第４の実施の形態や各変形例において、低頻度サポートモード用の普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされ、高頻度サポートモード用の１回目開放が実行される場合に、普図当たり種別の抽選を再実行し、その結果に基づいて１回目開放の態様を設定する構成としてもよい。上記再実行の抽選は、サポートフラグがセットされてから１回目開放が実行されるまでのいずれかのタイミングで実行されればよい。また、再実行の抽選は、普図当たり種別の抽選とは異なる抽選（１回目開放の態様を選択するための専用抽選）であってもよい。

【３９３７】

（２１）上記第４の実施の形態や各変形例では、普図表示領域Ｐに停止表示される停止結果について、通常遊技状態での普図変動表示中にサポートフラグがセットされた場合に、時短遊技状態に対応した態様の停止結果を表示する構成としたが、これに代えて又は加えて、普図変動表示中にサポートフラグがセットされた場合に、当該フラグがセットされない場合には表示されない特定画像が表示される構成としてもよい。例えば、通常遊技状態での普図変動表示にサポートフラグがセットされた場合にはハート画像が表示される一方で、サポートフラグがセットされない場合には当該画像が表示されない構成としてもよい。この場合、当該画像の有無により遊技者が状態変化を推測することが可能になる。

【３９３８】

上記の際、特定画像は、停止結果が表示される図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される構成とするとよい。このような構成とすることで、注目箇所の集約化が図られ、遊技者が大きく視線移動しなくても停止結果と特定画像の両方を視認することが可能になる。このような意味では、表示画面Ｇ上でも普図表示領域Ｐ内又はその周辺部に上記特定画像を表示する構成とすることが好ましい。

【３９３９】

また、上記特定画像は、サポートフラグがセットされてからその普図遊技回が終了するまでのいずれかのタイミングで表示することができる。但し、変動表示中に表示すると、遊技者が予告演出（その遊技回における当たりの期待度を示唆する演出）と誤認する懸念があるため、停止結果の表示開始以後に表示することが好ましい。

【３９４０】

（２２）上記第４の実施の形態や各変形例では、普図表示領域Ｐに停止表示される停止結果の種別（絵柄Ｆ１,Ｆ２の第１停止結果～第３停止結果）が役物開閉遊技の態様に対応する構成としたが、遊技状態に対応する構成としてもよい。すなわち、役物開閉遊技の態様にかかわらず、通常遊技状態（低頻度サポートモード）用に設定されたサポート当選の停止結果と、時短遊技状態（高頻度サポートモード）用に設定されたサポート当選の停

止結果とを備える構成としてもよい。
【３９４１】
（２３）上記第４の実施の形態や各変形例において、普図表示領域Ｐに停止表示される外れ結果用の停止結果に関し、通常遊技状態（低頻度サポートモード）用の停止結果（第４停止結果）と、時短遊技状態（高頻度サポートモード）用の停止結果（第４停止結果とは異なる第５停止結果）とを有し、外れ結果である普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされた場合に第４停止結果から第５停止結果に変更する構成としてもよい。このような構成でも、内部状態の変化が反映された停止結果を停止表示することが可能になる。
【３９４２】
（２４）上記第４の実施の形態や各変形例では、普図表示領域Ｐに停止表示される停止結果の種別を普図遊技回の変動表示の開始時に設定する構成としたが、確定表示の開始時に設定する構成としてもよい。低頻度サポートモード用の普図遊技回の変動表示中にサポートフラグがセットされ、高頻度サポートモード用の１回目開放が行われる場合は、上記普図遊技回の確定表示の開始タイミングにて第２停止結果又は第３停止結果（高頻度サポートモード用の停止結果）が設定されることになる。この場合、停止結果の変更処理は実行されない。
【３９４３】
（２５）上記第４の実施の形態や各変形例において、普図表示領域Ｐに停止表示される停止結果について、通常遊技状態（低頻度サポートモード）用に設定されるサポート当選の停止結果と、時短遊技状態（高頻度サポートモード）用に設定されるサポート当選の停止結果とが同じ態様（種別）となるようにしてもよい。すなわち、それら各遊技状態で停止結果の態様を共通にする構成としてもよい。
【３９４４】
（２６）上記第４の実施の形態や各変形例では、通常遊技状態である場合に発光部７５２,７６１を通常発光態様で発光させたが、これら発光部７５２,７６１を消灯させる構成としてもよい。すなわち、特別発光演出の実行により発光部７５２,７６１が発光する構成としてもよい。
【３９４５】
（２７）上記第４の実施の形態や各変形例において、発光部７５２,７６１とは別に、普電役物６３ａ（第２作動口６３）に対して発光部７５２,７６１よりも遠い位置の報知部（例えば、前扉枠１４に設けられたランプ部２６）にて、時短遊技状態であることに対応した発光演出が行われる構成としてもよい。この際、サポートフラグがセットされてから１回目開放が実行されるまでの期間が第２特定期間よりも長く、発光部７５２,７６１での発光演出が普電役物６３ａの開放に対応した第３タイミングで開始される場合に、上記遠い位置の報知部では、サポートフラグのセットに対応した第１タイミングで上記発光演出が開始される構成としてもよい。また、第１タイミングに代えて、第１タイミングより後で且つ第３タイミングよりも前のタイミングで上記発光演出が開始されてもよい。
【３９４６】
ちなみにサポートフラグがセットされてから１回目開放が実行されるまでの期間が第２特定期間以下であり、発光部７５２,７６１での発光演出が第１タイミングで実行される場合は、上記遠い位置の報知部でも上記発光演出が第１タイミングで開始されればよい。なお、上記遠い位置の報知部で行われる発光演出は、必ずしも発光部７５２,７６１での特別発光演出と同一の発光態様である必要はなく、時短遊技状態中であることを示す報知として機能するものであれば足りる。
【３９４７】
（２８）上記第４の実施の形態や各変形例では、普電役物６３ａによる役物開閉遊技の実行中に所定の状態変化（時短フラグのセット状態への変化）が生じた場合に、その状態変化が実行中である当該役物開閉遊技に反映される構成としたが、可変入賞装置６５による開閉実行モードの実行中に所定の状態変化が生じた場合に、その状態変化が実行中であ

る開閉実行モードに反映される構成としてもよい。すなわち、本発明は、役物開閉遊技に限らず、開閉実行モードを対象に適用されるものであってもよい。

【３９４８】

開閉実行モードを対象に適用する場合としては、例えば、特定の入球部への入賞に基づいて時短フラグがセットされるものとした上で、開閉実行モードでの可変入賞装置６５の開閉態様として、時短フラグの非セット状態に対応した非セット態様と、時短フラグのセット状態に対応したセット態様とが設けられ、開閉実行モード中の所定回目のラウンド遊技が上記非セット態様で実施されている状況で上記特定の入球部に遊技球が入賞して時短フラグがセットされた場合に、その次のラウンド遊技が上記セット態様で実施されたり、それら両ラウンド遊技間の閉鎖期間（ラウンドインターバル）が上記セット態様で実施されたりする構成が考えられる。

【３９４９】

また、他の例としては、第１特図遊技回及び第２特図遊技回を並行して実行することが可能、換言すれば、それらの特図遊技回の一方を実行中である状況で他方の特図遊技回を実行することが可能な同時変動タイプの遊技機において、一方の特図遊技回で大当たり結果となり、その開閉実行モードの実行中において、他方の特図遊技回を実施することが可能となっており、その他方の特図遊技回でも大当たり結果になった場合は、その開閉実行モードでのラウンド遊技の回数が増えるなどして後者の大当たり結果が反映される構成が考えられる。

【３９５０】

また、ラウンド遊技が増える構成に代えて又は加えて、開閉実行モード後の有利度合に差異が生じる構成としてもよい。例えば、開閉実行モード後に通常時短遊技状態に移行する場合において、上記他方の特図遊技回でも大当たり結果になった場合は、当該大当たりが生じない場合に比べて時短遊技状態の上限回数が多くなったり、第２作動口６３への入賞期待値が高くなる態様で役物開閉遊技が実施されたりする構成とすることができる。

【３９５１】

（２９）上記第４の実施の形態の変形例１において、高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを２回目開放の開始タイミングで行える一方で、インターバルの開始タイミングで行えない構成としてもよい。この場合、低頻度サポートモード用の役物開閉遊技における１回目開放の実行中にサポートフラグがセットされた場合は、低頻度サポートモードに対応した態様のインターバルが実行され、その後、高頻度サポートモードに対応した態様の２回目開放が実行される。

【３９５２】

また、上記第４の実施の形態の変形例１において、高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えをインターバルの開始タイミングで行える一方で、２回目開放の開始タイミングで行えない構成としてもよい。

【３９５３】

（３０）上記第４の実施の形態の変形例１において、低入賞役物開閉遊技及び高入賞役物開閉遊技の態様として３回開放の態様を備える構成としてもよい。この場合、２回目開放と３回目開放とのそれぞれで高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを行える構成であってもよいし、２回目開放と３回目開放とのいずれか一方で上記切り替えを行える構成としてもよい。また、４回以上の開放が行われる態様を備える構成としてもよい。

【３９５４】

（３１）上記第４の実施の形態の変形例１において、低頻度サポートモード用の役物開閉遊技（低入賞役物開閉遊技）にて、１回目開放の開始からインターバルの終了までの所要期間が異なる複数種類の態様を備える構成としてもよい。上記所要期間が長い側の態様では、役物開閉遊技の途中でサポートフラグがセットされた場合に、上記所要期間が短い側の態様よりもサポートフラグのセットタイミングが２回目開放の開始前になりやすくなるため、２回目開放が高頻度サポートモードに対応した態様で行われやすくなる。つまり

、サポートフラグがセットされたときに実行されている役物開閉遊技の種別によって、高頻度サポートモード用の２回目開放の実行されやすさに差異を生じさせることができる。

【３９５５】

なお、上記所要期間が異なる具体的構成としては、１回目開放の長さが異なるものであってもよいし、インターバルの長さが異なるものであってもよいし、それらの両方が異なるものであってもよい。但し、第２作動口６３への入賞を発生しにくくする上では、インターバルの長さについて一方の態様よりも他方の態様の方を長くしたものであることが好ましい。

【３９５６】

（３２）上記第４の実施の形態の変形例２では、高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えにより役物開閉遊技の残り回数が増加する構成としたが、これに代えて又は加えて、役物開閉遊技の残り回数が減少する構成としてもよい。例えば、低入賞役物開閉遊技として２回開放の態様を備えるとともに、高入賞役物開閉遊技として２回開放の態様と１回開放の態様とを備える構成とする。低頻度サポートモード用の役物開閉遊技（低入賞役物開閉遊技）におけるインターバルの実行中にサポートフラグがセットされると、２回目開放の開始時に普図当たり種別の抽選結果が参照されることになるが、その際、１回開放の態様に対応する抽選結果であった場合には、差分としての１回が残り開放回数から減算され、残り開放回数が０回に変更される。つまり、２回目開放の実行がキャンセルされ、役物開閉遊技の開放回数が２回から１回に減少することになる。

【３９５７】

（３３）上記第４の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる１種２種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にＶ入賞口を有する又はＶ入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてＶ入賞口（Ｖ入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【３９５８】

なお、「特別判定の結果が特定結果となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、Ｖ入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

【３９５９】

（３４）上記第４の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応した所定の遊技価値（クレジット等の仮想遊技媒体）を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするとよい。

【３９６０】

（３５）上記第４の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報が４個を上限として記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、各作動口６２，６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【３９６１】

（３６）上記第４の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報のほうが、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【３９６２】
（３７）上記第４の実施の形態や各変形例では、右ルートを流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを流下する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。
【３９６３】
（３８）上記第４の実施の形態や各変形例では、変動パターンと遊技回用演出とが１対１の関係で対応するが、１対複数の関係で対応してもよい。この場合、演出制御装置１４３にて演出抽選用の乱数を取得し、１の変動パターンに対応付けられている複数の遊技回用演出の中から上記取得した乱数を用いて１の遊技回用演出が選択される構成とすることができる。
【３９６４】
（３９）上記第４の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても３個に限定されるものではなく、２個であってもよいし、４個以上であってもよい。
【３９６５】
（４０）上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。
【３９６６】
また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。
【３９６７】
更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。
【３９６８】
＜第５の実施の形態＞
以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第１の実施の形態において図１～図１０を参照して説明したパチンコ機１０の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。
【３９６９】
＜特図用表示部４３の構成＞
本実施の形態に係る特図用表示部４３の構成について図３７０を参照しながら説明する。図３７０（ａ）は特図用表示部４３の正面図、（ｂ）は特図用表示部４３及びその前方側を含めた領域の縦断面図である。特図用表示部４３には、第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳが設けられているところ、これらは同一の構成を有するため、第１特図表示部ＡＳを例にとってその構成を説明する。
【３９７０】

図３７０（ａ）に示すように、第１特図表示部ＡＳには、セグメント表示器８０１が設けられている。セグメント表示器８０１の表示面には表示領域８０５が形成されており、表示領域８０５には７個の表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７が設けられている。各表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７は、ＬＥＤからなる個別の光源を有しており、それら個別の光源がオンオフ制御されることで、任意の１個の表示用セグメントのみを点灯させたり、任意の組み合わせで複数個の表示用セグメントを点灯させたりすることができる。なお、上記個別の光源はいずれも同一色の光を照射するものであるため、表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７による表示は単一色でなされる。

【３９７１】

各表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７は、パチンコ機１０前方からの正面視において直線状をなしており、表示領域８０５では、これら各表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７が数字の「８」の字状に並ぶようにして配置されている。そして、それら各表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７のうちいずれを点灯させ、いずれを消灯させるかを制御することで、表示態様（見た目）が互いに異なる複数種類の絵柄を表示することが可能となっている。

【３９７２】

表示領域８０５では、第１作動口６２への入賞を契機として各表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７の点灯及び消灯が繰り返され、絵柄の変動表示（可変表示又は切換表示）が行われる。そして、変動表示が行われた後、点灯対象に設定された表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７が停止表示期間に亘って継続点灯され、停止結果としての絵柄が停止表示される。これにより、第１作動口６２への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が報知される。

【３９７３】

なお、第２特図表示部ＢＳの表示領域８０５では、第２作動口６３への入賞を契機として各表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７の点灯及び消灯による絵柄の変動表示が行われ、その後、停止結果としての絵柄が停止表示される。

【３９７４】

このように各特図表示部ＡＳ,ＢＳの表示領域８０５にて絵柄の停止表示が行われるところ、この表示領域８０５は、図柄表示装置７５の表示画面Ｇ（又は表示画面Ｇのうちパチンコ機１０前方からの正面視で視認可能な領域）よりも表面積が小さく形成されている。すなわち、表示領域８０５での絵柄は、図柄表示装置７５に表示される図柄よりも表示サイズが小さく、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄よりも目立ちにくい態様で表示される。

【３９７５】

図３７０（ｂ）に示すように、セグメント表示器８０１は表示器用基板８０２上に搭載されている。表示器用基板８０２は主制御装置１６２と電気配線を通じて電気的に接続されており、主制御装置１６２から表示器用基板８０２に駆動信号が出力されることで、各表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７が点灯される。表示器用基板８０２は、遊技盤６０上の装飾部材３９に設けられた開口部３９ａからセグメント表示器８０１の表示領域８０５の全体が露出するように、装飾部材３９に対して位置決めされ、装飾部材３９の裏側から固定されている。

【３９７６】

セグメント表示器８０１の前方には、表示領域８０５と対向するようにしてカバーパネル８０３が設けられている。カバーパネル８０３は、装飾部材３９の開口部３９ａを後方から塞ぐようにして配置され、パチンコ機１０前方からガラスパネル２３及びカバーパネル８０３を通じて表示領域８０５の表示が視認可能となるように半透明に形成されている。具体的には、カバーパネル８０３は、黒色半透明の合成樹脂により形成されている。

【３９７７】

このようにカバーパネル８０３を半透明とすることで、第１特図表示部ＡＳにおける表示を視認可能としつつ、カバーパネル８０３を無色透明とする場合に比べて第１特図表示部ＡＳにおける表示を目立ちにくくできる。これにより、第１特図表示部ＡＳにおける表示よりも図柄表示装置７５の表示などに遊技者の注意を引き付けることが可能となる。但し、これに限定されることはなく、カバーパネル８０３を無色透明に形成したり、当該カ

バーパネル８０３を備えない構成としてもよい。
【３９７８】
＜主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞
主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的な構成について図３７１を用いて説明する。
【３９７９】
ＭＰＵ３１２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部４３の表示の設定、普図用表示部４４の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図３７１に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図用表示部４３における各特図表示部ＡＳ，ＢＳでの変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。さらに、第２作動口６３の普電役物６３ａをサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタＣ３を用いることとしている。
【３９８０】
各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＩＮＩ，ＣＳは、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ３１４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ３１４ａに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ３１４ａにおいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳに対応した情報は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア３１４ｂに格納される。
【３９８１】
保留球格納エリア３１４ｂは、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂからなる保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留エリアＲａ，Ｒｂは、それぞれ、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアを備えており、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ３１４ａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各数値情報が、保留情報（特別情報）としていずれかのエリアに格納される。
【３９８２】
この場合、第１エリア～第４エリアには、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ４つのエリアが設けられていることにより、第１作動口６２又は第２作動口６３への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大４個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア３１４ｂには総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。
【３９８３】
実行エリアＡＥは、特図用表示部４３の変動表示を開始する際に、保留エリアＲＥの第１エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。
【３９８４】
各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～２９９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～２９９９）。
【３９８５】

大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【３９８６】

大当たり乱数カウンタＣ１は、大当たりであるか否かを抽選する当否抽選に用いられるものであり、大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されている当否テーブルにて設定されている。図３７２に示すように、当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（図３７２（ａ））と、高確率モード用の当否テーブル（図３７２（ｂ））とが設定されている。本パチンコ機１０では、当否抽選における抽選モードとして、大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モード（低確率状態）と、大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モード（高確率状態）とが設けられている。当否抽選に際して抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブルが参照される。

【３９８７】

図３７２（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「０」～「９」の計１０個が設定されている。すなわち、低確率モードでの大当たり当選確率は１／３００に設定されている。

【３９８８】

大当たり当選となる乱数の値以外は抽選結果が外れ結果となるが、本実施の形態では外れ結果として特殊外れ結果と通常外れ結果とが含まれている。上記低確率モード用の当否テーブルにおいて特殊外れ結果となる乱数の値としては「１０」～「２９」の計２０個が設定されており、特殊外れ結果となる確率は１／１５０となっている。

【３９８９】

図３７２（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定されている。すなわち、高確率モードでの大当たり当選確率は１／６０に設定されている。高確率モード用の当否テーブルには特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり当選となる乱数の値以外はすべて通常外れ結果となる。

【３９９０】

なお、各確率モードでの大当たり当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。すなわち、高確率モードにおいて低確率モードよりも大当たりの当選確率が高くなるのであれば、大当たりに対応する乱数の数及び値は任意である。また、低確率モード用の当否テーブルでの特殊外れ結果の確率についても上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。この場合において特殊外れ結果の確率を必ずしも大当たり当選確率よりも高くする必要はなく、大当たり当選確率と同じとしてもよい。また、特殊外れ結果の確率を大当たり当選確率よりも低くしてもよい。

【３９９１】

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

【３９９２】

大当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ３１３の種別テーブル記憶エリア３１３ｂに大当たり種別テーブルとして記憶されている。図３７３に示すよう

に、大当たり種別テーブルとしては、第１特図用の大当たり種別テーブル（図３７３（ａ））と第２特図用の大当たり種別テーブル（図３７３（ｂ））とが設定されている。第１作動口６２への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第１特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第２作動口６３への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第２特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【３９９３】

図３７３（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、１０Ｒ確変大当たり結果と、７Ｒ確変大当たり結果と、３Ｒ確変大当たり結果と、７Ｒ通常大当たり結果と、３Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。これら各大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数がそれぞれ１０回、７回、３回、７回、３回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置６５を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも１回実行されるものである。本実施の形態では、１のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が１回実行されるように構成されている。

【３９９４】

１０Ｒ確変大当たり結果、７Ｒ確変大当たり結果、３Ｒ確変大当たり結果の各確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、確変大当たり結果となった場合は、開閉実行モード終了後の遊技状態が高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（高確遊技状態、確変遊技状態）となる。この場合の高確遊技状態は次回の大当たりが発生するまで（次回の開閉実行モードが開始されるまで）継続される。ちなみに、開閉実行モードの実行中は抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される。

【３９９５】

高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域ＰＥに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口６３への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物６３ａの駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普電役物６３ａが開放状態とされる頻度が低頻度サポートモードよりも高く、また、１回の開放における開放期間についても低頻度サポートモードよりも長くなるようになっている。

【３９９６】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動口６３よりも第１作動口６２への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動口６２よりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口６３への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードにおいて遊技者は持ち球の減りを抑えながら遊技を行うことができる。

【３９９７】

なお、本実施の形態では、高頻度サポートモードとして第１高頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとが設けられている。このうち確変大当たり結果となった場合に移行するのは第１高頻度サポートモードである。第１高頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとの違いについては後に説明する。

【３９９８】

７Ｒ通常大当たり結果、３Ｒ通常大当たり結果の各通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが第１高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、これらの通常大当たり結果となった場合は、開閉実行モード終了後の遊技状態が低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（時短遊技状態）となる。

【３９９９】
７Ｒ通常大当たり結果、３Ｒ通常大当たり結果になった場合の時短遊技状態は、外れ結果の特図遊技回（外れ遊技回）の回数が例えば１００回に達するまで継続される。この場合の外れ遊技回の回数は、開閉実行モードが終了した後の特図遊技回を対象としてカウントされる。外れ遊技回の回数が上限回数（１００回）に達した場合は、時短遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。なお、上限回数に達する前に大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って時短遊技状態が終了する。
【４０００】
第１特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「４」が１０Ｒ確変大当たり結果に対応し、「５」～「１４」が７Ｒ確変大当たり結果に対応し、「１５」～「６０」が３Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６１」～「８０」が７Ｒ通常大当たり結果に対応し、「８１」～「９９」が３Ｒ大当たり結果に対応している。すなわち、第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選にて大当たりとなった場合に１０Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は５％、７Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は１０％、３Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は３６％、７Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は２０％、３Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は１９％に設定されている。
【４００１】
図３７３（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、１０Ｒ確変大当たり結果と、７Ｒ確変大当たり結果と、３Ｒ確変大当たり結果と、１０Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄと、７Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄと、３Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄとが設定されている。１０Ｒ確変大当たり結果、７Ｒ確変大当たり結果、３Ｒ確変大当たり結果については、第１特図用の大当たり種別テーブルにおける１０Ｒ確変大当たり結果、７Ｒ確変大当たり結果、３Ｒ確変大当たり結果と同様であるため、説明を省略する。
【４００２】
１０Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄ、７Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄ、３Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄの各通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが第１高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、これらの通常大当たり結果となった場合は、開閉実行モード終了後の遊技状態が低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（時短遊技状態）となる。
【４００３】
１０Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄは、実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものである。１０Ｒ通常大当たり結果Ａになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば３０００回に達するまで継続され、１０Ｒ通常大当たり結果Ｂになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば３００回に達するまで継続される。また、１０Ｒ通常大当たり結果Ｃになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば２００回に達するまで継続され、１０Ｒ通常大当たり結果Ｄになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば１００回に達するまで継続される。
【４００４】
７Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄは、実行されるラウンド遊技の回数が７回となるものである。７Ｒ通常大当たり結果Ａになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば３０００回に達するまで継続され、７Ｒ通常大当たり結果Ｂになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば３００回に達するまで継続される。また、７Ｒ通常大当たり結果Ｃになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば２００回に達するまで継続され、７Ｒ通常大当たり結果Ｄになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば１００回に達するまで継続される。
【４００５】

３Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄは、実行されるラウンド遊技の回数が３回となるものである。３Ｒ通常大当たり結果Ａになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば３０００回に達するまで継続され、３Ｒ通常大当たり結果Ｂになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば３００回に達するまで継続される。また、３Ｒ通常大当たり結果Ｃになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば２００回に達するまで継続され、３Ｒ通常大当たり結果Ｄになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば１００回に達するまで継続される。

【４００６】

第２特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「５０」が１０Ｒ確変大当たり結果に対応し、「５１」～「５５」が７Ｒ確変大当たり結果に対応し、「５６」～「６０」が３Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６１」が１０Ｒ通常大当たり結果Ａに対応し、「６２」～「６５」、「６６」～「６９」、「７０」～「７３」がそれぞれ１０Ｒ通常大当たり結果Ｂ、１０Ｒ通常大当たり結果Ｃ、１０Ｒ通常大当たり結果Ｄに対応している。また、大当たり種別カウンタＣ２の「７４」が７Ｒ通常大当たり結果に対応し、「７５」～「７８」、「７９」～「８２」、「８３」～「８６」がそれぞれ７Ｒ通常大当たり結果Ｂ、７Ｒ通常大当たり結果Ｃ、７Ｒ通常大当たり結果Ｄに対応し、「８７」が３Ｒ通常大当たり結果に対応し、「８８」～「９１」、「９２」～「９５」、「９６」～「９９」がそれぞれ３Ｒ通常大当たり結果Ｂ、３Ｒ通常大当たり結果Ｃ、３Ｒ通常大当たり結果Ｄに対応している。すなわち、第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選にて大当たりとなった場合に１０Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は５１％、７Ｒ確変大当たり結果、３Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率はいずれも５％となっている。また、１０Ｒ通常大当たり結果Ａ、７Ｒ通常大当たり結果Ａ、３Ｒ通常大当たり結果Ａに振り分けられる確率はいずれも１％となり、それら以外の通常大当たり結果に振り分けられる確率はいずれも４％となっている。

【４００７】

ここで、第１特図表示部の種別テーブルと第２特図表示部の種別テーブルとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は６１％に設定され、同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第２特図表示部の種別テーブルでは１０Ｒ大当たり結果となる確率が５１％に設定され、第１特図表示部の種別テーブルにおける５％よりも高くなっている。つまり、第２作動口６３への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第１作動口６２への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第１作動口６２に遊技球を入賞させる遊技よりも第２作動口６３に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

【４００８】

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

【４００９】

なお、本実施の形態では、第１特図表示部の種別テーブルと第２特図表示部の種別テーブルとで確変大当たり結果に振り分けられる確率を同一としているが、異なる確率としてもよい。具体的には、第２特図表示部の種別テーブルにおいて、第１特図表示部の種別テーブルよりも確変大当たり結果に振り分けられる確率が高くなる構成としてもよい。このような構成によっても、第１作動口６２に入賞させるよりも第２作動口６３に入賞させる方が遊技者にとって有利な構成とすることができる。その際、必ずしも開閉実行モードでのラウンド数と確変大当たり結果への振分確率との両方について第１作動口６２よりも第２作動口６３の方が優遇される構成とする必要はなく、確変大当たり結果への振分確率のみが優遇される構成としてもよい。

【４０１０】
大当たり種別カウンタＣ２は、作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタＣ２の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタＣ２に対応するものが読み出される。停止結果の決定と大当たり種別の決定とにはいずれも同じ大当たり種別カウンタＣ２を用いるため、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。
【４０１１】
ここで、本実施の形態では、通常大当たり結果になったことを契機として移行する時短遊技状態とは別に、大当たり乱数カウンタＣ１を用いた当否抽選の結果が特殊外れ結果になったことを契機として移行する時短遊技状態が設けられている。この場合の時短遊技状態は、抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが第２高頻度サポートモードとなる状態である。
【４０１２】
なお、特殊外れ結果は外れ結果の一種であるため、上記時短遊技状態へは開閉実行モードを経由せずに移行する。すなわち、特殊外れ結果になった場合、その特図遊技回が終了するのに合わせて遊技状態が時短遊技状態に移行する。以下においては、通常大当たり結果を契機とする時短遊技状態と、特殊外れ結果を契機とする時短遊技状態とを区別する場合に、前者を「通常時短遊技状態」、後者を「突然時短遊技状態」ということがある。
【４０１３】
図３７４（ａ）に示すように、特殊外れ結果には複数種類の結果が設けられている。具体的には、特殊外れ結果Ａ～特殊外れ結果Ｃの３種類の特殊外れ結果が設けられている。これら各特殊外れ結果は、大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応付けられている。詳しくは、特殊外れ結果となる大当たり乱数カウンタＣ１の値「１０」～「２９」のうち、「１０」～「１３」が特殊外れ結果Ａに対応し、「１４」～「１９」が特殊外れ結果Ｂに対応し、「２０」～「２９」が特殊外れ結果Ｃに対応する。すなわち、特殊外れ結果となる場合において特殊外れ結果Ａとなる確率は２０％、特殊外れ結果Ｂとなる確率は３０％、特殊外れ結果Ｃとなる確率は５０％に設定されている。
【４０１４】
なお、各種特殊外れ結果に対応する乱数の数及び値は一例に過ぎず、各種特殊外れ結果の確率や対応する乱数等は任意に設定することができる。
【４０１５】
図３７４（ｂ）に示すように、特殊外れ結果Ａは、突然時短遊技状態Ａ（低確率モード且つ第２高頻度サポートモード）の移行契機となる特殊外れ結果である。突然時短遊技状態Ａは、突然時短遊技状態Ａに移行してからの外れ遊技回の回数が例えば２００回に達するまで継続される。
【４０１６】
特殊外れ結果Ｂは、突然時短遊技状態Ｂ（低確率モード且つ第２高頻度サポートモード）の移行契機となる特殊外れ結果である。突然時短遊技状態Ｂは、突然時短遊技状態Ｂに移行してからの外れ遊技回の回数が例えば１００回に達するまで継続される。
【４０１７】
特殊外れ結果Ｃは、突然時短遊技状態Ｃ（低確率モード且つ第２高頻度サポートモード）の移行契機となる特殊外れ結果である。突然時短遊技状態Ｃは、突然時短遊技状態Ｃに移行してからの外れ遊技回の回数が例えば５０回に達するまで継続される。
【４０１８】

突然時短遊技状態Ａ～Ｃにおいて外れ遊技回の回数が各上限回数に達した場合は、滞在中の突然時短遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。なお、各上限回数に達する前に大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って各突然時短遊技状態が終了する。

【４０１９】

さらに本実施の形態では、図３７４（ｃ）に示すように、通常時短遊技状態や突然時短遊技状態とは別に、当否抽選結果が外れ結果となった特図遊技回（外れ遊技回）の累積回数（所謂ハマリ回数）が予め定められた天井回数（例えば９９０回）になったことを契機として移行する時短遊技状態が設けられている。以下においては、この時短遊技状態を他の時短遊技状態と区別するため、「天井時短遊技状態」ということがある。

【４０２０】

外れ遊技回の計数においては、天井回数への到達前に大当たり結果になると、天井回数までの残り回数が初期値（例えば９９０回）に再設定され、それまでの外れ回数が破棄される。また、高確遊技状態中の外れ遊技回は計数の対象外とされる。よって、天井時短遊技状態に移行するには、開閉実行モードが終了してからの外れ遊技回の回数が天井回数に到達することが必要となり、また、開閉実行モード後に高確遊技状態に移行した場合は、高確遊技状態が終了してからの外れ遊技回の回数が天井回数に到達することが必要となる。

【４０２１】

天井時短遊技状態は、突然時短遊技状態と同様に、抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが第２高頻度サポートモードとなる状態である。天井時短遊技状態への移行契機は外れ結果であるため、天井時短遊技状態には開閉実行モードを経由せずに移行する。すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合、その特図遊技回が終了するのに合わせて遊技状態が天井時短遊技状態に移行する。天井時短遊技状態は、天井時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が例えば１１００回に達するまで継続される。なお、上限回数（１１００回）に達する前に大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って天井時短遊技状態が終了する。天井時短遊技状態が終了した場合は通常遊技状態に移行する。

【４０２２】

図３７１の説明に戻り、変動種別カウンタＣＳは、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図用表示部４３の第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳにおける変動表示時間をＭＰＵ３１２において決定する上で用いられる。

【４０２３】

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

【４０２４】

変動種別カウンタＣＳに対する変動表示時間の振分先は、ＲＯＭ３１３の変動表示時間テーブル記憶エリア３１３ｃに変動表示時間テーブルとして記憶されている。変動表示時間テーブルの詳細については後述する。

【４０２５】

普図当たり乱数カウンタＣ３は、例えば、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、スルーゲート６４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の普図保留エリア３１４ｃに格納される。

【４０２６】

普図当たり乱数カウンタＣ３は、普図当たり（サポート当選）であるか否かを抽選する普図当否抽選（サポート抽選）に用いられるものであり、サポート当選結果になった場合には、普電役物６３ａを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする開閉制御が少なくとも１回行われる役物開閉遊技が実行される。

【４０２７】

サポート当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されたサポート抽選テーブルにて設定されている。図３７５に示すように、サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図３７５（ａ））と、第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図３７５（ｂ））と、第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図３７５（ｃ））とが設定されている。サポート抽選に際してサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第１高頻度サポートモードである場合は第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第２高頻度サポートモードである場合は第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照される。

【４０２８】

図３７５（ａ）に示すように、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定されており、サポート当選確率は１／２となっている。

【４０２９】

図３７５（ｂ）に示すように、第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、「０」～「８９」の計９０個が設定されており、サポート当選確率は９／１０となっている。すなわち、第１高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが高確率モードとなり、低頻度サポートモードの場合よりもサポート当選となりやすくなっている。

【４０３０】

図３７５（ｃ）に示すように、第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定されており、サポート当選確率は１／２となっている。すなわち、第２高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが低確率モードとされ、第１高頻度サポートモードである場合よりもサポート当選確率が低い状態でサポート抽選が行われる。

【４０３１】

各サポートモードにおいて、サポート当選となる乱数の値以外は、抽選結果が普図外れ結果となる。この場合は役物開閉遊技が実行されない。

【４０３２】

なお、各サポートモードでのサポート当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。例えば、第１高頻度サポートモードにおいて低頻度サポートモードよりもサポート当選の確率が高くなるのであれば、サポート当選となる乱数の数及び値は任意である。また、上記構成では、第２高頻度サポートモードでのサポート当選確率を低頻度サポートモードの場合と同じ確率としているが、第２高頻度サポートモードでのサポート当選確率が低頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くなる構成であってもよい。その場合、第２高頻度サポートモードでのサポート当選確率を第１高頻度サポートモードでのサポート当選確率と同じにしてもよいし、第１高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも低くしてもよいし、第１高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くしてもよい。また、低頻度サポートモード、第１高頻度サポートモード及び第２高頻度サポートモードでサポート当選確率が等しくなる構成としてもよい。

【４０３３】

ちなみに本実施の形態のように、低頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとでサポート当選確率を等しくする場合、すなわち、これら各モード間でサポート当選の確率変動を生じさせない場合は、これら各モード用のサポート抽選テーブルを共通化し、１の抽選テーブルを備える構成としてもよい。

【４０３４】
＜主制御装置１６２にて実行される各種処理について＞
次に、主制御装置１６２内のＭＰＵ３１２にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ３１２では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理とＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。
【４０３５】
＜タイマ割込み処理＞
タイマ割込み処理について図３７６のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はＭＰＵ３１２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。
【４０３６】
ステップＳｅ１０１では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置１６２に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第１作動口６２への入賞が発生したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１特図用の入賞検知フラグを格納し、第２作動口６３への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート６４を遊技球が通過したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。
【４０３７】
ステップＳｅ１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【４０３８】
ステップＳｅ１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ３の更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【４０３９】
ステップＳｅ１０４では、スルーゲート６４への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア３１４ｃに記憶されている役物保留記憶数が４未満であることを条件として、ステップＳｅ１０３にて更新した普図当たり乱数カウンタＣ３の値を普図保留エリア３１４ｃに格納する。また、各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。
【４０４０】
ステップＳｅ１０５では、作動口６２，６３への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、その後、タイマ割込み処理を終了する。
【４０４１】
＜作動口用の入賞処理＞
ステップＳｅ１０５の作動口用の入賞処理について図３７７のフローチャートを参照しながら説明する。
【４０４２】
先ずステップＳｅ２０１にて、遊技球が第１作動口６２に入賞（始動入賞）したか否か

を第１作動口用入賞センサ６２ａの検知状態により判定する。遊技球が第１作動口６２に入賞したと判定すると、ステップＳｅ２０２にて払出制御装置１８１に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【４０４３】

ステップＳｅ２０３では、第１作動口６２に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳｅ２０４では、第１特図用保留エリアＲａの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第１特図用保留エリアＲａに保留記憶されている始動保留記憶数ＲａＮをセットする（以下、第１始動保留記憶数ＲａＮともいう）。その後、ステップＳｅ２０５では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【４０４４】

また、ステップＳｅ２０１で否定判定した場合（第１作動口６２への入賞が発生していない場合）は、ステップＳｅ２０６に進み、遊技球が第２作動口６３に入賞（始動入賞）したか否かを第２作動口用入賞センサ６３ｃの検知状態により判定する。遊技球が第２作動口６３に入賞したと判定すると、ステップＳｅ２０７にて払出制御装置１８１に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【４０４５】

ステップＳｅ２０８では、第２作動口６３に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳｅ２０９では、第２特図用保留エリアＲｂの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている始動保留記憶数ＲｂＮをセットする（以下、第２始動保留記憶数ＲｂＮともいう）。その後、ステップＳｅ２０５にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【４０４６】

また、ステップＳｅ２０６で否定判定した場合（第２作動口６３への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。

【４０４７】

なお、上記ステップＳｅ２０２又はステップＳｅ２０７にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置１８１に対して送信される。

【４０４８】

ここで、ステップＳｅ２０５の情報取得処理について図３７８のフローチャートを参照しながら説明する。

【４０４９】

先ずステップＳｅ３０１にて、上述したステップＳｅ２０４又はステップＳｅ２０９にてセットした始動保留記憶数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Ｎが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップＳｅ３０２にて対応する特図用保留エリアＲａ，Ｒｂの始動保留記憶数Ｎを１加算する。ステップＳｅ３０３では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数ＣＲＮと言う）を１加算する。

【４０５０】

ステップＳｅ３０４では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する特図表示部用保留エリアの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｅ３０２にて１加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

【４０５１】

つまり、第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第１特図用保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｅ３０２にて１加算した第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮと対応する保留エリアＲａに

格納する。
【４０５２】
　また、第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第２特図用の保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｅ３０２にて１加算した第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮと対応する保留エリアＲｂに格納する。
【４０５３】
　ステップＳｅ３０５では、主表示ユニット８１の特図保留数表示部ＡＭについて表示更新処理を実行する。特図保留数表示部ＡＭでは、第１特図用の保留数と第２特図用の保留数とを各別に表示することが可能となっている。ステップＳｅ３０５の表示更新処理では、今回の入球先（入賞先）が第１作動口６２の場合には第１特図用の保留数の表示を更新し、今回の入球先（入賞先）が第２作動口６３の場合には第２特図用の保留数の表示を更新する。
【４０５４】
　ステップＳｅ３０６では、演出制御装置１４３への送信対象として保留コマンドを設定する。保留コマンドには、第１特図又は第２特図のいずれの始動入賞であるかを示す情報や、保留数を示す情報等が含まれる。ステップＳｅ３０６の実行後は、本情報取得処理を終了する。
【４０５５】
　＜通常処理＞
　次に、通常処理の流れを図３７９のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳｅ４０１～ステップＳｅ４０８の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳｅ４０９～ステップＳｅ４１１のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。
【４０５６】
　通常処理においては先ず、ステップＳｅ４０１にて外部信号出力処理を実行する。ステップＳｅ４０１の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置１８１に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置１４３に対して送信する。
【４０５７】
　ステップＳｅ４０２では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【４０５８】
　ステップＳｅ４０３では、各特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部４３の表示制御などを行う。ステップＳｅ４０４では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。ステップＳｅ４０３の特図遊技回制御処理及びステップＳｅ４０４の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。
【４０５９】
　ステップＳｅ４０５では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選（普図当否抽選）、普図用表示部４４の表示制御などを行う。ステップＳｅ４０６では、第２作動口６３に設けられた普電役物６３ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップＳｅ４０５の

普図遊技回制御処理及びステップＳｅ４０６の電役サポート用処理についての詳細は後述する。

【４０６０】

ステップＳｅ４０７では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置１９１から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。

【４０６１】

ステップＳｅ４０８では、ＲＡＭ３１４のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行されるＮＭＩ割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【４０６２】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップＳｅ４０９にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。今回の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップＳｅ４１０にて、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。

【４０６３】

ステップＳｅ４１１では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。

【４０６４】

ステップＳｅ４０９で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップＳｅ４０１に処理を戻り、ステップＳｅ４０１以降の処理を実行する。

【４０６５】

このように、ステップＳｅ４０８の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。ここで、ステップＳｅ４０１～ステップＳｅ４０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。

【４０６６】

ステップＳｅ４０８で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、ステップＳｅ４１２に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップＳｅ４１３では、ＭＰＵ３１２のスタックポインタの値をＲＡＭ３１４のバックアップエリアに記憶し、ステップＳｅ４１４では、演出制御装置１４３への送信対象として停電コマンドを設定する。停電コマンドが送信されることにより、電断状態の発生が演出制御装置１４３に通知される。

【４０６７】

ステップＳｅ４１５ではＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ３１４の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップＳｅ４１６では、ＲＡＭ３１４へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断され

た後も、電源及び発射制御装置１９１からＲＡＭ３１４のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前にＲＡＭ３１４に記憶されていた情報はそのままの状態で所定の期間内（例えば、１日や２日）保持される。

【４０６８】

＜特図遊技回制御処理＞

ステップＳｅ４０３の特図遊技回制御処理について図３８０のフローチャートを参照しながら説明する。

【４０６９】

先ずステップＳｅ５０１にて、可変入賞装置６５を用いた開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグがセットされているか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【４０７０】

開閉実行モード中でない場合には、ステップＳｅ５０２にて、特図用表示部４３が確定表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに確定表示フラグがセットされているか否かを判定する。確定表示フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳで確定表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【４０７１】

特図用表示部４３が確定表示中でない場合は、ステップＳｅ５０３にて、特図用表示部４３が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグがセットされているか否かを判定する。変動表示フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳで変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【４０７２】

特図用表示部４３が変動表示中でない場合は、ステップＳｅ５０４にて、共通保留数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１作動口６２及び第２作動口６３のいずれについても始動保留記憶数ＲａＮ，ＲｂＮが「０」であることを意味する。よって、共通保留数ＣＲＮが「０」である場合は、実行対象となる保留情報が存在しないことになるため、そのまま特図遊技回制御処理を終了する。

【４０７３】

共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合には、ステップＳｅ５０５にて第１特図用保留エリアＲａ又は第２特図用保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップＳｅ５０６にて特図用表示部４３における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【４０７４】

ここで、ステップＳｅ５０５のデータ設定処理及びステップＳｅ５０６の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。

【４０７５】

先ず、データ設定処理について図３８１のフローチャートを参照して説明する。

【４０７６】

先ずステップＳｅ６０１では、第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定する。第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」である場合にはステップＳｅ６０２～ステップＳｅ６０８の第１特図（第１作動口６２）用のデータ設定処理を実行し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」でない場合にはステップＳｅ６０９～ステップＳｅ６１５の第２特図（第２作動口６３）用のデータ設定処理を実行する。

【４０７７】

既に説明したように、共通保留数ＣＲＮが１以上である場合にデータ設定処理が行われ

ろところ、データ設定処理が実行される状況とは、第１始動保留記憶数ＲａＮ及び第２始動保留記憶数ＲｂＮの少なくとも一方が１以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、先ず第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であること、すなわち、第２特図用の保留情報が存在しないことを条件として第１特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、第２特図用保留エリアＲｂに記憶されている第２特図（第２作動口６３）用の保留情報が優先して処理されることになる。

【４０７８】

第１特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｅ６０２にて、第１特図用保留エリアＲａの第１始動保留記憶数ＲａＮを１減算する。ステップＳｅ６０３では共通保留数ＣＲＮを１減算する。ステップＳｅ６０４では、第１特図用保留エリアＲａの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【４０７９】

ステップＳｅ６０５では、第１特図用保留エリアＲａの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第１エリアのデータをクリアするとともに、第２エリア～第４エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

【４０８０】

ステップＳｅ６０６では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグは、第２作動口６３の保留情報が存在することをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。第２特図フラグが格納されている場合は、ステップＳｅ６０７にて第２特図フラグを消去する。

【４０８１】

ステップＳｅ６０７の実行後又はステップＳｅ６０６で否定判定した場合（第２特図フラグが格納されていない場合）は、ステップＳｅ６０８に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置１４３に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１特図用保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１作動口６２に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【４０８２】

ステップＳｅ６０８にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図３７９）におけるステップＳｅ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第１保留表示領域Ｇａにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【４０８３】

第２特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｅ６０９にて、第２特図用保留エリアＲｂの第２始動保留記憶数ＲｂＮを１減算する。ステップＳｅ６１０では共通保留数ＣＲＮを１減算する。ステップＳｅ６１１では、第２特図用保留エリアＲｂの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【４０８４】

ステップＳｅ６１２では、第２特図用保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップＳｅ６１３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグが格納されていない場合は、ステップＳｅ６１４にて第２特図フラグをセットする。

【４０８５】

ステップＳｅ６１４の実行後又はステップＳｅ６１３で肯定判定した場合（第２特図フ

ラグが格納されている場合）は、ステップＳｅ６１５に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置１４３に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第２特図用保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２作動口６３に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【４０８６】

ステップＳｅ６１５にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図３７９）におけるステップＳｅ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第２保留表示領域Ｇｂにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【４０８７】

次に、変動開始処理について図３８２のフローチャートを参照して説明する。

【４０８８】

先ずステップＳｅ７０１では、現在の遊技状態に対応する当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、現在の抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブル（図３７２（ａ））を参照して当否判定を行い、現在の抽選モードが高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブル（図３７２（ｂ））を参照して当否判定を行う。本ステップでは、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、参照する当否テーブルにて大当たり用の乱数として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【４０８９】

ステップＳｅ７０２では、ステップＳｅ７０１における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップＳｅ７０３にて、対応する大当たり種別テーブルを参照して大当たり種別判定（大当たり種別の抽選）を行う。具体的には、今回の大当たり結果が第１特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第１特図用の大当たり種別テーブル（図３７３（ａ））を参照して種別判定を行い、今回の大当たり結果が第２特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第２特図用の大当たり種別テーブル（図３７３（ｂ））を参照して種別判定を行う。例えば、第１特図用の大当たり種別テーブルを参照した種別判定の場合であれば、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１０Ｒ確変大当たり結果、７Ｒ確変大当たり結果、３Ｒ確変大当たり結果、７Ｒ通常大当たり結果、３Ｒ通常大当たり結果のいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

【４０９０】

ステップＳｅ７０４では、ステップＳｅ７０３の種別判定により選択された大当たり種別に対応した大当たり種別フラグをＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、選択された大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果である場合は、１０Ｒ確変大当たりフラグをセットする。

【４０９１】

ステップＳｅ７０５では、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果（大当たり図柄）を設定する。ここで、大当たり用の停止結果テーブルについて図３８３、図３８４（ａ）を参照しながら説明する。

【４０９２】

大当たり用の停止結果テーブルとしては、大当たり用の第１特図停止結果テーブル（図３８４（ａ））と大当たり用の第２特図停止結果テーブル（図３８３）とが設定されている。大当たり用の第１特図停止結果テーブルは、第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選で大当たりとなった場合に参照されるものであり、第１特図に対応するものである。一

方、大当たり用の第２特図停止結果テーブルは、第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選で大当たりとなった場合に参照されるものであり、第２特図に対応するものである。

【４０９３】

先ず、大当たり用の第２特図停止結果テーブルについて説明する。図３８３に示すように、大当たり用の第２特図停止結果テーブルには、大当たり結果用の第２特図の停止結果として複数の停止結果データが記憶されており、具体的には、停止結果ＳＤ０～ＳＤ１４からなる１５種類の停止結果データが記憶されている。これら各停止結果ＳＤ０～ＳＤ１４には大当たり種別カウンタＣ２の値が対応付けられており、例えば、停止結果ＳＤ０には、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「５０」が割り当てられている。

【４０９４】

ここで、大当たり種別の抽選に用いられる第２特図用の大当たり種別テーブル（図３７３（ｂ））では、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「５０」に対して１０Ｒ確変大当たり結果が割り当てられている。停止結果テーブルを参照した大当たり図柄の抽選と、大当たり種別テーブルを参照した大当たり種別の抽選とには、同じタイミングで取得された同一の大当たり種別カウンタＣ２（取得乱数）が用いられるため、大当たり種別として１０Ｒ確変大当たり結果が選ばれる場合、大当たり図柄として停止結果ＳＤ０が選ばれることになる。このため、停止結果ＳＤ０は、１０Ｒ確変大当たり結果に対応した停止結果として機能し得るものとなる。

【４０９５】

図３８３に示すように、大当たり用の第２特図停止結果テーブルでは、停止結果ＳＤ０以外の停止結果ＳＤ１～ＳＤ１４においても、それぞれ７Ｒ確変大当たり結果、３Ｒ確変大当たり結果、１０Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄ、７Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄ、３Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄに対応した停止結果となるように、大当たり種別カウンタＣ２の値が対応付けられている。

【４０９６】

既に述べたように、第２特図表示部ＢＳには停止結果を表示するための手段として複数の表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７が設けられており、停止結果データは、それら表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７のうち、どの表示用セグメントを点灯させ、どの表示用セグメントを消灯させるかを示す情報となっている。図３８３の「結果表示」欄に示す各絵柄は、各停止結果データによって表示される絵柄を示すものである。

【４０９７】

例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「０」である場合の停止結果ＳＤ０に対応する停止結果データは、表示用セグメントＳＧ１，ＳＧ６，ＳＧ７を点灯させる一方、表示用セグメントＳＧ２～ＳＧ５を消灯させるものとなっている。このため、停止結果として停止結果ＳＤ０が設定された場合には、第２特図表示部ＢＳにおいて数字の「７」に類似する表示態様の絵柄が表示される。

【４０９８】

停止結果ＳＤ０～ＳＤ１４に対応する各停止結果データでは、点灯させる表示用セグメントと消灯させる表示用セグメントとの組み合わせが相違しており、これによって、それらの停止結果ごとに固有の絵柄が表示される。大当たり用の停止結果ＳＤ０～ＳＤ１４はいずれも、セグメント表示器８０１に配置される７個の表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７のうち、２個以上の表示セグメントを点灯させて絵柄（大当たり図柄）が表示されるように設定されている。

【４０９９】

なお、図３８３では、各停止結果の表示絵柄がどのような絵柄であるのかや、各停止結果（各大当たり図柄）がいずれの大当たり種別と組みになっているのかを分かりやすくするために、「結果表示」及び「大当たり種別」の項目を記載しているが、これらは停止結果テーブルに記憶されるものではない。

【４１００】

図３８４（ａ）に示すように、大当たり用の第１特図停止結果テーブルには、大当たり

結果用の第１特図の停止結果として複数の停止結果データが記憶されており、具体的には、停止結果ＳＤ０～ＳＤ２、ＳＤ１０、ＳＤ１４からなる５種類の停止結果データが記憶されている。これらにおいても、第１特図用の大当たり種別テーブル（図３７３（ａ））に設定された１０Ｒ確変大当たり結果、７Ｒ確変大当たり結果、３Ｒ確変大当たり結果、７Ｒ通常大当たり結果、３Ｒ通常大当たり結果にそれぞれ対応するように、大当たり種別カウンタＣ２の値が割り当てられている。

【４１０１】

本実施の形態では、第１特図用の大当たり図柄と第２特図用の大当たり図柄とで停止結果データを共有しており、例えば、大当たり種別として１０Ｒ確変大当たり結果が選ばれる場合には、第１特図及び第２特図のいずれにおいても停止結果ＳＤ０が選択され、数字の「７」に類似する絵柄が表示されるように構成されている。なお、これに限定されるものではなく、例えば、大当たり種別として１０Ｒ確変大当たり結果が選ばれる場合において第１特図と第２特図とで表示される絵柄が異なるなど、別々の停止結果が設定される構成としてもよい。

【４１０２】

変動開始処理（図３８２）の説明に戻り、ステップＳｅ７０５では、今回の大当たりが第１特図と第２特図のいずれの当否抽選によるものなのかを判定し、その判定結果に対応する停止結果テーブルを参照する。そして、参照した停止結果テーブルにおいて、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２に対応する停止結果を読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【４１０３】

ステップＳｅ７０２で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップＳｅ７０６に進み、ステップＳｅ７０１の当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップＳｅ７０７にて、特殊外れ結果の種別に対応した特殊外れ種別フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ａである場合は、特殊外れＡフラグをセットする。

【４１０４】

ステップＳｅ７０８では、上記停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている特殊外れ用の停止結果テーブルを参照して特殊外れ用の停止結果（特殊外れ図柄）を設定する。ここで、特殊外れ用の停止結果テーブルについて図３８４（ｂ）参照しながら説明する。

【４１０５】

特殊外れ用の停止結果テーブルには、特殊外れ用の停止結果として複数の停止結果データが記憶されており、具体的には、停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７よりなる３種類の停止結果データが記憶されている。これら各停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７には大当たり乱数カウンタＣ１の値が対応付けられており、例えば、停止結果ＳＤ１５には、大当たり乱数カウンタＣ１の「１０」～「１３」が割り当てられている。

【４１０６】

ここで、特殊外れ種別の抽選に用いられる特殊外れ用の種別テーブル（図３７４（ａ））では、大当たり乱数Ｃ１の「１０」～「１３」に対して特殊外れ結果Ａが割り当てられている。このため、当否抽選の結果が特殊外れ結果となった場合において特殊外れ結果Ａが得られる場合は、特殊外れ図柄として停止結果ＳＤ１５が選ばれることになり、停止結果ＳＤ１５は、特殊外れ結果Ａに対応した停止結果として機能し得るものとなる。

【４１０７】

図３８４（ｂ）に示すように、特殊外れ用の停止結果テーブルでは、他の停止結果ＳＤ１６、ＳＤ１７においても、それぞれ特殊外れ結果Ｂ、特殊外れ結果Ｃに対応した停止結果となるように、大当たり乱数カウンタＣ１の値が対応付けられている。

【４１０８】

停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７に対応する各停止結果データは、それらの停止結果間において、点灯させる表示用セグメントと消灯させる表示用セグメントとの組み合わせが異な

るだけでなく、大当たり用の停止結果ＳＤ０～ＳＤ１４のいずれに対しても上記組み合わせが異なるようになっている。このため、停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７は、表示される際の見た目（絵柄）が相互に異なり、大当たり用の停止結果ＳＤ０～ＳＤ１４との関係でも絵柄が重複しないようになっている。特殊外れ用の停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７はいずれも、セグメント表示器８０１に配置される７個の表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７のうち、２個以上の表示セグメントを点灯させて絵柄（特殊外れ図柄）が表示されるように設定されている。

【４１０９】

なお、本実施の形態では、第１特図の当否抽選と第２特図の当否抽選との両方において特殊外れ結果となり得るが、前者の抽選で特殊外れ結果になった場合と、後者の抽選で特殊外れ結果になった場合とで同一の停止結果テーブルを用いることとしている。すなわち、第１作動口６２への入賞により特殊外れ結果になった場合と、第２作動口６３への入賞により特殊外れ結果になった場合とで、同じ特殊外れ図柄が表示されるように構成されている。

【４１１０】

但し、これに限定されるものではなく、第１特図に対応する特殊外れ結果用の停止結果テーブルと第２特図に対応する特殊外れ結果用の停止結果テーブルとが各別に設けられ、第１作動口６２への入賞により特殊外れ結果になった場合と第２作動口６３への入賞により特殊外れ結果になった場合とで異なる停止結果テーブルが参照される構成としてもよい。この場合、両者の場合で同じ特殊外れ図柄が表示されてもよいし、異なる特殊外れ図柄が表示されてもよい。

【４１１１】

変動開始処理（図３８２）の説明に戻り、ステップＳｅ７０８では、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１に対応する停止結果を特殊外れ用の停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【４１１２】

ステップＳｅ７０６で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、今回の当否判定の結果が通常外れ結果であることを意味する。この場合は、ステップＳｅ７０９に進み、上記停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている通常外れ用の停止結果テーブルを参照して通常外れ用の停止結果（通常外れ図柄）を設定する。ここで、通常外れ用の停止結果テーブルについて図３８５を参照しながら説明する。

【４１１３】

通常外れ用の停止結果テーブルとしては、通常外れ用の第１特図停止結果テーブル（図３８５（ｂ））と通常外れ用の第２特図停止結果テーブル（図３８５（ａ））とが設定されている。通常外れ用の第１特図停止結果テーブルは、第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選で通常外れとなった場合に参照されるものであり、通常外れ用の第２特図停止結果テーブルは、第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選で通常外れとなった場合に参照されるものである。

【４１１４】

先ず、通常外れ用の第２特図停止結果テーブルについて説明する。図３８５（ａ）に示すように、通常外れ用の第２特図停止結果テーブルには、通常外れ用の停止結果として複数の停止結果データが記憶されており、具体的には、停止結果ＳＤ１８、ＳＤ１９からなる２種類の停止結果データが記憶されている。

【４１１５】

停止結果ＳＤ１８、ＳＤ１９に対応する各停止結果データは、それらの停止結果間において、点灯させる表示用セグメントと消灯させる表示用セグメントとの組み合わせが異なるだけでなく、大当たり用や特殊外れ用の停止結果ＳＤ０～ＳＤ１７のいずれに対しても上記組み合わせが異なるようになっている。このため、停止結果ＳＤ１８、ＳＤ１９は、表示される際の見た目（絵柄）が相互に異なり、他の停止結果ＳＤ０～ＳＤ１７との関係でも絵柄が重複しないようになっている。

【４１１６】
停止結果ＳＤ１８は、複数の表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７のうち中央の表示用セグメントＳＧ３のみが点灯されるものである。すなわち、１個の表示セグメントの点灯により表示される絵柄となっており、見た目がシンプルな絵柄となっている。このため、２個以上の表示用セグメントが点灯される見た目が複雑な大当たり用の停止結果ＳＤ０～ＳＤ１４や特殊外れ用の停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７との見分けが付きやすくなっている。一方、停止結果ＳＤ１９は、２個以上の表示用セグメントが点灯されて絵柄が表示されるものであり、上記各停止結果との見分けが付きにくくなっている。すなわち、停止結果ＳＤ１８は、通常外れ結果であることを識別しやすく、停止結果ＳＤ１９は、通常外れ結果であることを識別しにくいものとなっている。
【４１１７】
ここで、停止結果ＳＤ１９は、特殊外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７のうち選択確率が最も高い停止結果ＳＤ１７との間において、点灯される表示用セグメントの少なくとも１つが重複するように設定されている。すなわち、停止結果ＳＤ１７では、表示用セグメントＳＧ２、ＳＧ３、ＳＧ４が点灯され、その他の表示用セグメントが消灯されるところ（図３８４（ｂ））、停止結果ＳＤ１９では、表示用セグメントＳＧ１、ＳＧ２、ＳＧ４が点灯され、その他の表示用セグメントが消灯されるように、その停止結果データが設定される。
【４１１８】
つまり、通常外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１９と、特殊外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１７とでは、表示用セグメントＳＧ２、ＳＧ４にて点灯される表示用セグメントが共通している。よって、停止結果ＳＤ１９の絵柄は、特殊外れ結果に対応する３種類の絵柄のうち最も表示されやすい絵柄に類似するようになっている。
【４１１９】
通常外れ用の第２特図停止結果テーブルでは、停止結果ＳＤ１８、ＳＤ１９のそれぞれに対して大当たり乱数カウンタＣ１の値が対応付けられている。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１の「３０」～「２９７７」が停止結果ＳＤ１８に対応し、大当たり乱数カウンタＣ１の「２９７８」～「２９９９」が停止結果ＳＤ１９に対応している。すなわち、停止結果ＳＤ１９に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の範囲が停止結果ＳＤ１８に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の範囲よりも狭くされ、停止結果ＳＤ１９の選択確率が停止結果ＳＤ１８の選択確率よりも低く抑えられている。
【４１２０】
図３８５（ｂ）に示すように、通常外れ用の第１特図停止結果テーブルには、通常外れ用の停止結果として停止結果ＳＤ１８からなる１種類の停止結果データが記憶されている。すなわち、第１特図の当否抽選で通常外れ結果となった場合には、そのときの大当たり乱数カウンタＣ１の値にかかわらず、停止結果ＳＤ１８が選択されるように設定されている。
【４１２１】
変動開始処理（図３８２）の説明に戻り、ステップＳｅ７０９では、今回の通常外れ結果が第１特図と第２特図のいずれの当否抽選によるものなのかを判定し、その判定結果に対応する停止結果テーブルを参照する。そして、参照した停止結果テーブルにおいて、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１に対応する停止結果を読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。
【４１２２】
ステップＳｅ７０５、ステップＳｅ７０８又はステップＳｅ７０９の実行後は、ステップＳｅ７１０にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。ステップＳｅ７１１では、天井時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための天井時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップＳｅ７１２では、突然時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップＳｅ７１３では、変動パタ

ーンを抽選して変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。ステップＳｅ７１０～ステップＳｅ７１３の詳細については後述する。

【４１２３】

ステップＳｅ７１４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【４１２４】

ステップＳｅ７１５では、演出制御装置１４３への送信対象として変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには変動パターンの情報が含まれるところ、遊技状態ごとに各別の変動パターンが設定され、また、大当たりであるか外れであるかによっても各別の変動パターンが設定される。よって、演出制御装置１４３では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することで、変動表示時間の情報だけでなく、大当たりの有無や現在の遊技状態についても把握することが可能になる。また、種別コマンドには大当たり種別や特殊外れ種別の情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たりである場合や特殊外れである場合に設定される。

【４１２５】

ステップＳｅ７１６では、特図用表示部４３の変動表示を開始する。その際、今回の特図遊技回が第１作動口６２への入賞に基づくものである場合は第１特図表示部ＡＳの絵柄を変動表示させ、第２作動口６３への入賞に基づくものである場合は第２特図表示部ＢＳの絵柄を変動表示させる。ステップＳｅ７１６の実行後は変動開始処理を終了する。

【４１２６】

特図遊技回制御処理（図３８０）の説明に戻り、ステップＳｅ５０６の実行後は、特図遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｅ５０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中）である場合は、ステップＳｅ５０２以降の処理を実行することなく特図遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合は、保留情報が存在していても特図用表示部４３での変動表示は行われない。

【４１２７】

ステップＳｅ５０３で肯定判定した場合（特図用表示部４３が変動表示中である場合）は、ステップＳｅ５０７に進み、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳｅ５０８にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御（各表示用セグメントを発光制御）する。ステップＳｅ５０８の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。

【４１２８】

ステップＳｅ５０７で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）には、ステップＳｅ５０９に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップＳｅ５１０では、高頻度サポートモードを終了させるための高頻度サポートモード終了用処理を実行する。ステップＳｅ５１１では時短遊技状態の移行用処理を実行する。時短遊技状態の移行用処理は、遊技状態を突然時短遊技状態や天井時短遊技状態に移行させるためのものである。ステップＳｅ５１０及びステップＳｅ５１１の詳細については後述する。

【４１２９】

ステップＳｅ５１２では、確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。確定表示開始用処理では、ステップＳｅ７０５、ステップＳｅ７０８又はステップＳｅ７０９で設定した停止結果にて絵柄の停止表示を行うように特図用表示部４３を制御する。また、ステップＳｅ５１２では、上記停止表示を継続する確定表示時間の設定も行う。

【４１３０】

ステップＳｅ５０２で肯定判定した場合（特図用表示部４３が確定表示中である場合）

は、ステップＳｅ５１３に進み、確定表示終了用処理を実行する。確定表示終了用処理では、ステップＳｅ５１２で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過している場合は絵柄の停止表示を終了させるように特図用表示部４３を制御する。なお、確定表示時間の経過時において次の保留情報が存在しない場合は、作動口６２,６３への入賞が発生するまで、そのまま上記停止表示を継続するように制御する。ステップＳｅ５１３の終了後は特図遊技回制御処理を終了する。

【４１３１】

＜遊技状態移行処理＞

ステップＳｅ４０４（図３７９）の遊技状態移行処理について、図３８６のフローチャートを参照しながら説明する。

【４１３２】

先ずステップＳｅ９０１では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップＳｅ９０２に進み、特図遊技回が終了したタイミングであるか否か（特図用表示部４３での確定表示が終了したタイミングであるか否か）を判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【４１３３】

特図遊技回の終了タイミングである場合には、ステップＳｅ９０３にて、今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに大当たり種別フラグ（ステップＳｅ７０４）が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【４１３４】

ステップＳｅ９０３で肯定判定した場合（今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合）は、ステップＳｅ９０４に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグをセットする。また、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、後述する高確率フラグや各種サポートフラグが上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている場合は、これらのフラグをクリアする。

【４１３５】

ステップＳｅ９０５では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

【４１３６】

ステップＳｅ９０６では、対応するラウンド数をセットする。具体的には、上記ステップＳｅ９０５で把握した大当たり種別に対応するラウンド数を特定し、そのラウンド数に対応する値をＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたラウンドカウンタエリアＲＣ１にセットする。例えば、今回の大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果である場合はラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１０」をセットし、７Ｒ確変大当たり結果である場合はラウンドカウンタエリアＲＣ１に「７」をセットする。

【４１３７】

ステップＳｅ９０７では、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置１４３に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図３７９）におけるステップＳｅ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。

【４１３８】
ステップＳｅ９０８では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて大当たりが発生したことを把握することができる。
【４１３９】
ステップＳｅ９０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップＳｅ９０９に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップＳｅ９１０にて大入賞口開閉処理を実行する。
【４１４０】
ここで、大入賞口開閉処理について図３８７のフローチャートを参照しながら説明する。
【４１４１】
先ずステップＳｅ１００１では、大入賞口６５ａを開放中であるか否かを判定する。この判定は駆動部６５ｄの駆動状態に基づいて行う。大入賞口６５ａを開放中でない場合には、ステップＳｅ１００２にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｅ１００３にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。
【４１４２】
タイマエリアＴ１の値が「０」である場合は、ステップＳｅ１００４に進み、１回のラウンド遊技での可変入賞装置６５の上限開放時間（３０ｓｅｃ）に対応する値として上記タイマエリアＴ１に「１５０００」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図３７６）が起動される都度、１ずつ減算される。ステップＳｅ１００５では、１回のラウンド遊技における可変入賞装置６５への上限入賞個数（１０個）に対応する値として、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた入賞カウンタエリアＰＣ１に「１０」をセットする。
【４１４３】
ステップＳｅ１００６では、大入賞口６５ａを開放すべく駆動部６５ｄを駆動状態とする。ステップＳｅ１００７では、大入賞口６５ａ（可変入賞装置６５）の開放が開始されたことを演出制御装置１４３に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図３７９）におけるステップＳｅ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。
【４１４４】
ステップＳｅ１００２で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合）又はステップＳｅ１００３で否定判定した場合（タイマエリアＴ１の値が「０」でない場合）は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【４１４５】
ステップＳｅ１００１で肯定判定した場合（大入賞口６５ａの開放中である場合）は、ステップＳｅ１００８に進み、タイマエリアＴ１の値が「０」か否かを判定する。この処理は、ステップＳｅ１００４で設定した可変入賞装置６５の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。
【４１４６】
タイマエリアＴ１の値が「０」でない場合は、ステップＳｅ１００９に進み、大入賞口用入賞センサ６５ｃの検知状態に基づいて大入賞口６５ａへの入賞が発生したか否かを判

定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップＳｅ１０１０にて入賞カウンタエリアＰＣ１の値を１減算し、その後、ステップＳｅ１０１１にて入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【４１４７】

ステップＳｅ１００８で肯定判定した場合（タイマエリアＴ１の値が「０」である場合）又はステップＳｅ１０１１で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」である場合）は、ステップＳｅ１０１２に進み、駆動部６５ｄを非駆動状態に切り替えて大入賞口６５ａを閉鎖する。ステップＳｅ１０１３では、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算し、ステップＳｅ１０１４では、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。

【４１４８】

ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｅ１０１５に進み、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間（２ｓｅｃ）に対応する値として、上記タイマエリアＴ１に「１０００」をセットする。

【４１４９】

ステップＳｅ１０１６では、可変入賞装置６５を閉鎖したこと（ラウンド遊技が終了したこと）を演出制御装置１４３に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図３７９）におけるステップＳｅ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【４１５０】

ステップＳｅ１０１４で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合）、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップＳｅ１０１７に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次の遊技回（開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップＳｅ１０１８では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置１４３に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図３７９）におけるステップＳｅ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【４１５１】

遊技状態移行処理（図３８６）の説明に戻り、ステップＳｅ９１０の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップＳｅ９１１にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【４１５２】

ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合は、ステップＳｅ９１２に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、エンディングが終了している場合は、ステップＳｅ９１３に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

【４１５３】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図３８８のフローチャートを参照しながら説明する。

【４１５４】

先ずステップＳｅ１１０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされた大当たり種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップＳｅ１１０２にて、上記各種フラ

グ格納エリア３１４ｅに高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。

【４１５５】

ステップＳｅ１１０３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＡフラグをセットする。サポートＡフラグは第１高頻度サポートモードに対応するものである。サポートＡフラグがセットされることにより、第１高頻度サポートモードに対応した内部状態となる。

【４１５６】

ステップＳｅ１１０４では、演出制御装置１４３への送信対象として高確開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップＳｅ１１０４で設定された高確開始コマンドは、通常処理（図３７９）におけるステップＳｅ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。高確開始コマンドが送信されることにより、高確遊技状態（高確率モード且つ第１高頻度サポートモード）への移行が演出制御装置１４３に通知される。

【４１５７】

ステップＳｅ１１０１で否定判定した場合（今回の大当たり結果が通常大当たり結果である場合）は、ステップＳｅ１１０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＡフラグをセットする。これにより、通常時短遊技状態に移行する。

【４１５８】

なお、サポートＡフラグは、通常大当たり結果として、第１特図に対応した７Ｒ通常大当たり結果、３Ｒ通常大当たり結果に対応した２種類と、第２特図に対応した１０Ｒ通常大当たり結果Ａ～３Ｒ通常大当たり結果Ｄの１５種類との計１７種類が設定されていることに対応して、サポートＡ１フラグ～サポートＡ１７フラグの１７種類のフラグが設定されている。例えば、今回の通常大当たり結果が第１特図の７Ｒ通常大当たり結果である場合は、サポートＡフラグとしてサポートＡ１フラグがセットされる。

【４１５９】

ステップＳｅ１１０６では、今回の大当たり結果に対応する上限回数をセットする。例えば、今回の大当たり結果が１０Ｒ通常大当たり結果Ａである場合は、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに例えば「３０００」をセットし、１０Ｒ通常大当たり結果Ｂである場合はサポートカウンタエリアＳＣに例えば「３００」をセットし、１０Ｒ通常大当たり結果Ｃである場合はサポートカウンタエリアＳＣに例えば「２００」をセットし、１０Ｒ通常大当たり結果Ｄである場合はサポートカウンタエリアＳＣに例えば「１００」をセットする。サポートカウンタエリアＳＣは、高頻度サポートモードの残り回数（高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに１ずつ減算される。

【４１６０】

ステップＳｅ１１０７では、演出制御装置１４３への送信対象として通常時短開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップＳｅ１１０７で設定された通常時短開始コマンドは、通常処理（図３７９）におけるステップＳｅ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。通常時短開始コマンドが送信されることにより、通常時短遊技状態（低確率モード且つ第１高頻度サポートモード）への移行が演出制御装置１４３に通知される。なお、通常時短開始コマンドには、移行対象となる通常時短遊技状態の種別を示す情報のほか、その上限回数を示す情報が含まれる。

【４１６１】

遊技状態移行処理（図３８６）の説明に戻り、ステップＳｅ９１３の開閉実行モード終了時の移行処理が終了した後は、ステップＳｅ９１４にて、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部４３におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【４１６２】

ステップＳｅ９１５では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

【４１６３】

次に、ステップＳｅ７１０の高頻度サポートモード更新用処理、ステップＳｅ７１１の天井時短遊技状態の移行判定用処理、ステップＳｅ７１２の突然時短遊技状態の移行判定用処理について説明する。これらの処理は、変動開始処理（図３８２）にて実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での変動表示が開始される場合に実行されるものである。

【４１６４】

＜高頻度サポートモード更新用処理＞

ステップＳｅ７１０の高頻度サポートモード更新用処理について図３８９のフローチャートを参照しながら説明する。

【４１６５】

先ずステップＳｅ１２０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。具体的には、サポートＡフラグ、サポートＢフラグ、サポートＣフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。サポートＡフラグは通常時短遊技状態に対応し、サポートＢフラグは天井時短遊技状態に対応し、サポートＣフラグは突然時短遊技状態に対応する。

【４１６６】

いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、高頻度サポートモード中である場合は、ステップＳｅ１２０２に進み、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合は、ステップＳｅ１２０３にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリアＳＣの値を１減算する。これにより、時短遊技状態の残り回数（時短遊技状態に滞在可能な遊技回の残り回数）が１減算される。

【４１６７】

ステップＳｅ１２０４では、上記サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」である場合、すなわち、時短遊技状態での遊技回の実行回数が上限回数に到達している場合には、ステップＳｅ１２０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグをセットする。時短終了用フラグは、各時短遊技状態を終了すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【４１６８】

また、ステップＳｅ１２０２で肯定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果である場合）は、ステップＳｅ１２０３及びステップＳｅ１２０４の処理をスキップした上でステップＳｅ１２０５の処理を実行する。すなわち、時短遊技状態の途中で大当たり結果となった場合には、その残り回数にかかわらず、当該時短遊技状態を終了させる。

【４１６９】

ステップＳｅ１２０５の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。ステップＳｅ１２０１で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、時短遊技状態の残り回数を更新しないとして、ステップＳｅ１２０２以降の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップＳｅ１２０４で否定判定した場合（サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」でない場合）は、時短遊技状態を終了すべきではないとして、ステップＳｅ１２０５の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

【４１７０】

＜天井時短遊技状態の移行判定用処理＞

ステップＳｅ７１１の天井時短遊技状態の移行判定用処理について図３９０のフローチャートを参照しながら説明する。

【４１７１】

先ずステップＳｅ１３０１では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合には、ステップＳｅ１３０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。到達済みフラグは、外れ遊技回の回数が天井回数に到達済みであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【４１７２】

到達済みフラグがセットされていない場合は、ステップＳｅ１３０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされていない場合、すなわち、現在の抽選モードが低確率モードである場合は、ステップＳｅ１３０４に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた外れ回数カウンタエリアＨＣの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアＨＣの値を１減算する。外れ回数カウンタエリアＨＣは、天井回数までの残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【４１７３】

ステップＳｅ１３０５では、上記外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップＳｅ１３０６に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグをセットする。

【４１７４】

ステップＳｅ１３０７では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態のいずれかの時短遊技状態に滞在中であるか否かを判定する。

【４１７５】

いずれのサポートフラグもセットされておらず、現在の遊技状態が時短遊技状態でない場合は、通常遊技状態である状況で外れ回数が天井回数に到達したことを意味する。この場合は、ステップＳｅ１３０８に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに天井時短開始用フラグをセットする。天井時短開始用フラグは、天井時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【４１７６】

ステップＳｅ１３０７で否定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）は、時短遊技状態に滞在している状況で外れ回数が天井回数に到達したことを意味する。この場合は、ステップＳｅ１３０９に進み、滞在中の時短遊技状態と天井時短遊技状態とのいずれを優先するかを選択するための優先用処理を実行する。ステップＳｅ１３０９の詳細については後述する。

【４１７７】

ステップＳｅ１３０８又はステップＳｅ１３０９の実行後は天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。また、ステップＳｅ１３０２で肯定判定した場合（到達済みフラグがセットされている場合）又はステップＳｅ１３０３で肯定判定した場合（高確率フラグがセットされている場合）は、ステップＳｅ１３０４以降の処理を実行することなく、天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。また、ステップＳｅ１３０５で否定判定した場合（外れ回数カウンタエリアＨＣの値が「０」でない場合）は、ステップＳｅ１３０６以降の処理を実行することなく、天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【４１７８】

ステップＳｅ１３０１で肯定判定した場合（大当たり結果である場合）は、ステップＳｅ１３１０に進み、上記カウンタエリアＨＣに天井回数に対応した値（例えば９９０）をセットする。ステップＳｅ１３１１では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。

【４１７９】
到達済みフラグがセットされている場合は、ステップＳｅ１３１２にて、その到達済みフラグをクリアする処理を実行する。ステップＳｅ１３１２の実行後又はステップＳｅ１３１１で否定判定した場合（到達済みフラグがセットされていない場合）は、天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。
【４１８０】
＜優先用処理＞
ステップＳｅ１３０９の優先用処理について図３９１のフローチャートを参照しながら説明する。
【４１８１】
先ずステップＳｅ１４０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、今回の特図遊技回が滞在中の時短遊技状態（滞在時短）における最終遊技回であるか否かを判定する。
【４１８２】
時短終了用フラグがセットされていない場合は、時短遊技状態に滞在している状況において、その最終遊技回よりも前の特図遊技回にて外れ遊技回の回数が天井回数に到達したことを意味する。この場合はステップＳｅ１４０２に進み、滞在時短の残り回数（その時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数）を把握する。この把握は、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄにおける外れ回数カウンタエリアＨＣの値を参照して行う。
【４１８３】
ステップＳｅ１４０３では、天井時短遊技状態の上限回数（今回の上限回数）を把握する。本ステップでは、当該上限回数として９９０回を把握する。
【４１８４】
ステップＳｅ１４０４では、ステップＳｅ１４０２で把握した滞在時短の残り回数と、ステップＳｅ１４０３で把握した今回の上限回数とを比較し、後者が前者よりも多いか否かを判定する。今回の上限回数（天井時短遊技状態の上限回数）が滞在時短の残り回数よりも多い場合、すなわち、天井時短遊技状態に移行することで時短遊技状態の残り回数が増えることになる場合は、滞在時短の継続よりも天井時短遊技状態への移行を優先すべきと認識する。
【４１８５】
この場合は、ステップＳｅ１４０５にて、滞在中の時短遊技状態を終了させるべく、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグをセットする。続くステップＳｅ１４０６では、天井時短遊技状態（今回の時短遊技状態）に移行させるべく、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに天井時短開始用フラグをセットし、その後、優先用処理を終了する。
【４１８６】
ステップＳｅ１４０４で否定判定した場合（今回の上限回数が滞在時短の残り回数以下である場合）は、天井時短遊技状態への移行よりも滞在時短の継続を優先すべきと認識する。この場合は、ステップＳｅ１４０５及びステップＳｅ１４０６の処理を実行することなく、そのまま優先用処理を終了する。
【４１８７】
また、ステップＳｅ１４０１で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされている場合）は、今回の特図遊技回が滞在時短の最終遊技回であり、今回の特図遊技回の終了により滞在時短が終了することを意味する。この場合は、ステップＳｅ１４０２～ステップＳｅ１４０５をスキップしてステップＳｅ１４０６に進み、天井時短遊技状態に移行させるべく、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに天井時短開始用フラグをセットする。
【４１８８】
＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞
ステップＳｅ７１２の突然時短遊技状態の移行判定用処理について図３９２のフローチ

ャートを参照しながら説明する。
【４１８９】
先ずステップＳｅ１５０１では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れ種別フラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れ種別フラグは、ステップＳｅ７０１（図３８２）の当否判定で特殊外れ結果と判定された場合にセットされるものである（ステップＳｅ７０７）。
【４１９０】
特図当否抽選の結果が特殊外れ結果でない場合（特殊外れ種別フラグがセットされていない場合）は、そのまま突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。一方、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｅ１５０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに天井時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。
【４１９１】
天井時短開始用フラグがセットされている場合は、今回の特図遊技回が天井回数への到達遊技回であることを意味し、換言すれば、外れ遊技回の回数の天井回数への到達と特殊外れ結果への当選とが同一の特図遊技回で発生したことを意味する。この場合は、天井時短遊技状態への移行を優先すべく、突然時短遊技状態への移行を行わないとして、そのまま突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。
【４１９２】
なお、天井時短遊技状態への移行と突然時短遊技状態への移行とが競合した場合に前者を優先するのは次の理由による。
【４１９３】
天井時短遊技状態は、外れ遊技回の累積回数により移行するため、外れ遊技回が天井回数に到達する前（移行契機が成立する前）から遊技者が天井時短遊技状態への移行を予測できるという特性がある。一方、突然時短遊技状態は特殊外れ結果への当選を移行契機とし、１の遊技回の中で成立する条件に基づいて移行するため、当該移行契機が成立する前の段階から遊技者が突然時短遊技状態への移行を予測することができない。これらのことより、天井時短遊技状態への移行契機と突然時短遊技状態への移行契機とが同時に成立し、いずれかの時短遊技状態を選ばざるを得ない場合にあっては、突然時短遊技状態への移行を制限し、天井時短遊技状態への移行を優先させることで、遊技者の気付きを抑制しながら移行先の時短遊技状態を調整することができる。
【４１９４】
ステップＳｅ１５０２で否定判定した場合（天井時短開始用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｅ１５０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップＳｅ１５０４にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグをセットする。突然時短開始用フラグは、突然時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。ステップＳｅ１５０４の実行後は突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。
【４１９５】
ステップＳｅ１５０３で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）は、現在の遊技状態が時短遊技状態であり、時短遊技状態に滞在している状況で特殊外れ結果となったことを意味する。この場合は、ステップＳｅ１５０５にて、滞在中の時短遊技状態と突然時短遊技状態とのいずれを優先するかを選択するための優先用処理を実行し、その後、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。
【４１９６】
ステップＳｅ１５０５の優先用処理は、ステップＳｅ１３０９（図３９０）の優先用処理（図３９１）と基本的に同じである。図３９１を援用して説明すると、ステップＳｅ１４０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグがセット

されているか否かを判定する。時短終了用フラグがセットされていない場合、すなわち、時短遊技状態に滞在している状況において、その最終遊技回よりも前の特図遊技回にて特殊外れ結果となった場合は、ステップＳｅ１４０２に進み、滞在時短の残り回数（その時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数）を把握する。

【４１９７】

ステップＳｅ１４０３では、今回の特殊外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態の上限回数（今回の上限回数）を把握する。この把握は、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている特殊外れ種別フラグを参照して今回の特殊外れ結果の種別を特定し、その特定に基づいて今回の突然時短遊技状態の種別を導出することにより行う。例えば、セットされている特殊外れ種別フラグが特殊外れ結果Ａに対応するフラグである場合は、突然時短遊技状態Ａの上限回数（例えば２００回）を今回の上限回数として把握する。

【４１９８】

ステップＳｅ１４０４では、ステップＳｅ１４０２で把握した滞在時短の残り回数と、ステップＳｅ１４０３で把握した今回の上限回数とを比較し、後者が前者よりも多いか否かを判定する。今回の上限回数（当選した特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の上限回数）が滞在時短の残り回数よりも多い場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行することで時短遊技状態の残り回数が増えることになる場合は、滞在時短の継続よりも突然時短遊技状態への移行を優先すべきと認識する。

【４１９９】

この場合は、ステップＳｅ１４０５にて、滞在中の時短遊技状態を終了させるべく、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに時短終了用フラグをセットする。続くステップＳｅ１４０６では、突然時短遊技状態（今回の時短遊技状態）に移行させるべく、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグをセットする。

【４２００】

ステップＳｅ１４０４で否定判定した場合（今回の上限回数が滞在時短の残り回数以下である場合）は、突然時短遊技状態への移行よりも滞在時短の継続を優先すべきと認識する。この場合は、ステップＳｅ１４０５及びステップＳｅ１４０６の処理を実行することなく、そのまま優先用処理を終了する。

【４２０１】

＜変動表示時間の設定処理＞

ステップＳｅ７１３の変動表示時間の設定処理について図３９３のフローチャートを参照しながら説明する。

【４２０２】

先ずステップＳｅ１６０１では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、高確率フラグ、各種サポートフラグのいずれがＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているかを把握し、その結果に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態、天井時短遊技状態のいずれであるかを特定する。本ステップでは、高確率フラグ及びサポートＡフラグがセットされている場合に高確遊技状態であると特定し、サポートＡフラグのみがセットされている場合に通常時短遊技状態であると特定し、サポートＢフラグがセットされている場合に天井時短遊技状態であると特定し、サポートＣフラグがセットされている場合に突然時短遊技状態であると特定する。

【４２０３】

ステップＳｅ１６０２では、ステップＳｅ１６０１で把握した遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合は、ステップＳｅ１６０３に進み、通常遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。変動表示時間テーブルは、変動種別カウンタＣＳの値に基づいて変動表示時間（変動パターン）を選択するために用いられるものである。

【４２０４】

ここで、通常遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図３９４を参照しながら説明

する。通常遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図３９４（ａ））と、特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図３９４（ｂ））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図３９４（ｃ））とが設定されている。各変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの数値範囲と、変動パターンの情報とが対応付けられて設定されている。

【４２０５】

通常遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の特図遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。図３９４（ａ）に示すように、この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ａ（１５ｓｅｃ）と、変動パターン２Ａ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン３Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。変動種別カウンタＣＳを用いて変動パターンが選択された場合には、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳにおける絵柄の変動表示時間として、選択された変動パターンに対応する変動表示時間が設定される。

【４２０６】

また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置１６２で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が行われるように表示制御装置３５０を制御する。これにより、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳでの絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置７５にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示される。

【４２０７】

また、各変動パターンは、図柄表示装置７５で行われるリーチ演出等の遊技回用演出にも対応している。具体的には、変動パターン１Ａはノーマルリーチ当たり演出に対応し、変動パターン２ＡはＳＰリーチ（スーパーリーチ）当たり演出に対応し、変動パターン３ＡはＳＰＳＰリーチ当たり演出に対応している。すなわち、演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回用演出が図柄表示装置７５で行われるように表示制御装置３５０を制御する。

【４２０８】

上記各リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置７５を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり結果）になった場合に、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）となる遊技機において、図柄表示装置７５における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【４２０９】

換言すれば、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面Ｇ内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

【４２１０】

ノーマルリーチ当たり演出は、上記リーチ表示が行われた後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。ＳＰリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、リーチラインの形成後にキャラクタ等が登場する所定演出が行われ、当該所定演出の後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。

ＳＰＳＰリーチ演出は、ＳＰリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、ＳＰリーチ演出から発展する発展演出が行われた後、大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。なお、図３９４（ａ）における「備考（演出態様）」欄の項目は、便宜上付したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

【４２１１】

通常遊技状態に対応する特殊外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果となった場合に参照されるものである。図３９４（ｂ）に示すように、この特殊外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ１（１５ｓｅｃ）が設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、常に変動パターンＺ１が選択される。既に説明したように、特殊外れ結果は突然時短遊技状態への移行契機となるものである。

【４２１２】

変動パターンＺ１は特殊リーチ外れＡ演出に対応しており、変動パターンＺ１に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出が実行される。ここで、特殊リーチ外れＡ演出について図３９５を参照しながら説明する。

【４２１３】

特殊リーチ外れＡ演出では先ず、図３９５（ａ）に示すように、表示画面Ｇ上の有効ラインＬ１～Ｌ５のいずれかに上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３がリーチの組み合わせで停止表示され、リーチ表示が実行される。その後、中図柄列Ｚ２（最終停止列の図柄列）が高速変動表示から低速変動表示に切り替えられるが、その際、図３９５（ｂ）に示すように、大当たりの組合せとなる図柄とは異なる図柄の位置に、例えば「ＬＵＣＫＹ」等の文字が付された特殊図柄８１１が配置された状態で低速変動表示が行われる。これにより、特殊図柄８１１の存在を遊技者が把握できるようにして変動表示が行われる。なお、図３９５（ｂ）には、大当たりの組合せとなる「３」図柄に対して次の図柄となる「４」図柄の位置に特殊図柄８１１が配置された例を示している。

【４２１４】

次いで、図３９５（ｃ）に示すように、低速変動表示している特殊図柄８１１がリーチライン上に停止表示される。本実施の形態では、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によりリーチラインが形成された後、そのリーチライン上に中図柄列Ｚ２の特殊図柄８１１が停止表示される図柄組合せが特殊外れ結果に対応する図柄組合せとなっており、これにより、特殊外れ結果になったことが報知される。

【４２１５】

通常遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。図３９４（ｃ）に示すように、この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ｈと、変動パターン２Ｈ（１５ｓｅｃ）と、変動パターン３Ｈ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン４Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。各変動パターンに対応して変動表示時間が定められている点は大当たり用の変動表示時間テーブルと同様であるが、変動パターン１Ｈに対応する変動表示時間については、そのときの第１特図又は第２特図の保留数によって変動するようになっている。具体的には、保留数が２個以下である状況で変動パターン１Ｈが選択された場合には変動表示時間が８ｓｅｃとなり、保留数が３個以上である状況で変動パターン１Ｈが選択された場合には変動表示時間が８ｓｅｃよりも短い４ｓｅｃとなるように構成されている。

【４２１６】

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

【４２１７】

完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止

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

【４２１８】

大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」が変動パターン１Ａに対応し、「１」～「２９」が変動パターン２Ａに対応し、「３０」～「９９」が変動パターン３Ａに対応している。一方、通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」～「６４」が変動パターン１Ｈに対応し、「６５」～「８４」が変動パターン２Ｈに対応し、「８５」～「９４」が変動パターン３Ｈに対応し、「９５」～「９８」が変動パターン４Ｈに対応している。

【４２１９】

作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり結果である場合には、ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターン３Ａが最も選ばれやすく、上記当否抽選の結果が通常外れ結果である場合には、ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターン４Ｈが最も選ばれにくくなっている。つまり、ＳＰＳＰリーチ演出は、大当たりである場合に最も実行されやすく、通常外れである場合に最も実行されにくいリーチ演出となるため、大当たりの期待度が最も高い最上位のリーチ演出として機能することになる。

【４２２０】

変動パターン３Ａや変動パターン４Ｈ以外の変動パターンについても、上位リーチ演出に対応する変動パターンほど大当たりである場合に選ばれやすく、通常外れである場合に選ばれにくくなっている。すなわち、ノーマルリーチ演出＜ＳＰリーチ演出＜ＳＰＳＰリーチ演出の順で大当たりの期待度が高くなっている。

【４２２１】

また、図３９４（ｃ）に示すように、通常遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ２が設定されている。変動パターンＺ２は、変動種別カウンタの値が「９９」である場合に選択されるものである。

【４２２２】

変動パターンＺ２は特殊リーチ外れＢ演出に対応しており、変動パターンＺ２に対応する変動開始コマンドが演出制御装置１４３に送信された場合、演出制御装置１４３では、図柄表示装置７５にて特殊リーチ外れＢ演出が実行されるように制御する。特殊リーチ外れＢ演出は、特殊リーチ外れＡ演出と対をなす所謂ガセ演出であり、特殊外れへの期待感を煽った上でそれとは異なる図柄組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させるものである。

【４２２３】

特殊リーチ外れＢ演出では、図３９５（ａ）、（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によるリーチ表示が実行された後、特殊図柄７１１を含む状態で中図柄列Ｚ２が低速変動表示される。すなわち、特殊リーチ外れＡ演出と同様の態様にて図柄変動演出の途中までが実行される。その後、例えば、特殊図柄７１１がリーチラインを通り過ぎるなどして、図３９５（ｄ）に示すように、中図柄列Ｚ２において特殊図柄７１１とは異なる図柄がリーチライン上に停止表示される。つまり、特殊外れ結果に対応する図柄組合せが成立するかのように見せかけつつ、最終的には当該組合せが成立しないようにして図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示される。

【４２２４】

変動表示時間の設定処理（図３９３）の説明に戻り、ステップＳｅ１６０３では、通常

遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中から今回の特図当否判定（ステップＳｅ７０２）の結果に対応したものを取得する。具体的には、今回の特図当否判定の結果が大当たり結果である場合は大当たり用の変動表示時間テーブルを取得し、今回の特図当否判定の結果が特殊外れ結果である場合は特殊外れ用の変動表示時間テーブルを取得し、今回の特図当否判定の結果が通常外れ結果である場合は通常外れ用の変動表示時間テーブルを取得する。

【４２２５】

ステップＳｅ１６０２で否定判定した場合（通常遊技状態でない場合）は、ステップＳｅ１６０４に進み、ステップＳｅ１６０１で把握した現在の遊技状態が高確遊技状態であるか否かを判定する。高確遊技状態である場合はステップＳｅ１６０５にて、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。

【４２２６】

高確遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図３９６を参照しながら説明する。高確遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図３９６（ａ））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図３９６（ｂ））とが設定されている。

【４２２７】

高確遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルは、高確遊技状態中の特図遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。図３９６（ａ）に示すように、この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン１１Ａ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン１２Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。

【４２２８】

高確遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルは、高確遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。図３９６（ｂ）に示すように、この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン１１Ｈと、ＳＰリーチ外れに対応する変動パターン１２Ｈ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ外れに対応する変動パターン１３Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。高確遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、完全外れに対応する変動種別カウンタＣＳの範囲が通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも広くなっている。すなわち、リーチ外れ演出が発生しにくくなっており、スピーディに遊技を進められるようになっている。

【４２２９】

なお、完全外れに対応する変動パターン１１Ｈの変動表示時間については、通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも早く変動表示時間の短縮機能が発動するものとなっている。具体的には、保留数が１個以下である場合は８ｓｅｃとなり、保留数が２個以上である場合は４ｓｅｃとなるように構成されている。

【４２３０】

ステップＳｅ１６０５では、高確遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中から今回の特図当否判定の結果に対応したものを取得する。なお、高確遊技状態用の当否テーブルには特殊外れ結果が設定されていないため（図３７２（ｂ））、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルにおいても特殊外れ結果に対応するものは設定されていない。

【４２３１】

ステップＳｅ１６０４で否定判定した場合（高確遊技状態でない場合）は、現在の遊技状態が時短遊技状態（通常時短遊技状態、天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態）であることを意味する。この場合はステップＳｅ１６０６にて、時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。

【４２３２】

時短遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図３９７を参照しながら説明する。時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図

３９７（ａ））と、特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図３９７（ｂ））と、通常外れ用の変動表示時間テーブルＡ（図３９７（ｃ））と、通常外れ用の変動表示時間テーブルＢ（図３９７（ｄ））とが設定されている。

【４２３３】

時短遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルは、時短遊技状態中の特図遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。図３９７（ａ）に示すように、この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてノーマルリーチ当たりに対応する変動パターン２１Ａ（１５ｓｅｃ）と、ＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン２２Ａ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン２３Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。

【４２３４】

時短遊技状態に対応する特殊外れ用の変動表示時間テーブルは、時短遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果となった場合に参照されるものである。図３９７（ｂ）に示すように、この変動表示時間テーブルでは、突然時短遊技状態への移行の有無により変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。具体的には、突然時短遊技状態への移行がある場合は変動パターンＷ１（１５ｓｅｃ）が選択され、突然時短遊技状態への移行がない場合は変動パターンＷ２（１５ｓｅｃ）が選択されるようになっている。

【４２３５】

変動パターンＷ１は特殊リーチ外れＡ演出に対応し、変動パターンＷ２は特殊リーチ外れＡ演出及び特殊リーチ外れＢ演出に対応している。変動パターンＷ２に対応する変動開始コマンドが送信された場合、演出制御装置１４３では、特殊リーチ外れＡ演出と特殊リーチ外れＢ演出とのいずれかを選択して実行する。特殊リーチ外れＡ演出又は特殊リーチ外れＢ演出を選択して実行するための構成については、後に詳細に説明する。

【４２３６】

時短遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルＡは、時短遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となり、特図用表示部４３での停止結果として停止結果ＳＤ１８（図３８５（ａ））が選択された場合に参照されるものである。図３９７（ｃ）に示すように、この変動表示時間テーブルＡでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン２１Ｈと、ノーマルリーチ外れに対応する変動パターン２２Ｈ（１５ｓｅｃ）と、ＳＰリーチ外れに対応する変動パターン２３Ｈ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ外れに対応する変動パターン２４Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。

【４２３７】

時短遊技状態の通常外れ用変動表示時間テーブルＡでは、通常遊技状態の通常外れ用変動表示時間テーブルに比べて完全外れの割合が少なくなっているが、これは、リーチ演出の発生頻度を高めることで、リーチ演出が発生しないまま時短遊技状態が終了してしまうことを抑制するためである。なお、完全外れに対応する変動パターン２１Ｈの変動表示時間については、高確遊技状態の通常外れ用変動表示時間テーブルと同様に、保留数が１個以下である場合は８ｓｅｃとなり、保留数が２個以上である場合には４ｓｅｃとなるように構成されている。

【４２３８】

時短遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルＢは、時短遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となり、特図用表示部４３での停止結果として停止結果ＳＤ１９（図３８５（ａ））が選択された場合に参照されるものである。図３９７（ｄ）に示すように、選択可能な変動パターンとして特殊リーチ外れＡ演出、特殊リーチ外れＢ演出及びノーマルリーチ外れに対応する変動パターンＷ３（１５ｓｅｃ）が設定されている。変動パターンＷ３は、特殊リーチ外れＡ演出、特殊リーチ外れＢ演出及びノーマルリーチ外れの３種類のリーチ外れ演出に対応するところ、変動パターンＷ３が送信された場合、演出制御装置１４３では、特殊リーチ外れＡ演出、特殊リーチ外れＢ演出及びノーマルリーチ外れのいずれかを選択して実行する。それら各リーチ外れ演出を選択して実行するための構成については、後に詳細に説明する。

【４２３９】
なお、本実施の形態では、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態及び突然時短遊技状態に対して共通の変動表示時間テーブルが設定されるが、これら各時短遊技状態に対して各別に変動表示時間テーブルが設定される構成としてもよい。また、図３９４、図３９６、図３９７に示す各変動表示時間テーブルは一例に過ぎず、変動パターンの種類数や各変動パターンに対応する変動種別カウンタＣＳの数値範囲は任意に設定することができる。
【４２４０】
変動表示時間の設定処理（図３９３）の説明に戻り、ステップＳｅ１６０６では、時短遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中からその時点での状況に対応したものを取得する。具体的には、今回の特図当否判定の結果と、当該結果に基づく突然時短遊技状態への移行の有無とを参照し、それらに対応したテーブルを取得する。
【４２４１】
ステップＳｅ１６０３、ステップＳｅ１６０５又はステップＳｅ１６０６の実行後は、ステップＳｅ１６０７にて、それら各ステップで取得した変動表示時間テーブルを用い、変動表示時間（変動パターン）の抽選処理を実行する。具体的には、変動表示時間テーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳに対応する１の変動パターンを特定する。
【４２４２】
ステップＳｅ１６０８では、上記ステップＳｅ１６０７で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が１５ｓｅｃである場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに７５００をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理（図３７６）が起動される度に１減算される。
【４２４３】
ステップＳｅ１６０９では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合は、ステップＳｅ１６１０に進み、当該フラグをクリアする処理を実行する。ステップＳｅ１６１０の実行後又はステップＳｅ１６０９で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）は変動表示時間の設定処理を終了する。
【４２４４】
次に、ステップＳｅ５１０（図３８０）の高頻度サポートモード終了用処理、ステップＳｅ５１１の時短遊技状態の移行用処理について説明する。これらの処理は、特図遊技回において変動表示時間が経過した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での確定表示が開始される場合に実行されるものである。
【４２４５】
＜高頻度サポートモード終了用処理＞
ステップＳｅ５１０の高頻度サポートモード終了用処理について図３９８のフローチャートを参照しながら説明する。
【４２４６】
先ずステップＳｅ１７０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態のいずれかに滞在中である場合は、ステップＳｅ１７０２に進み、時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグは時短遊技状態を終了すべきであることを示すものであり、今回の特図遊技回が時短遊技状態における上限回数目の遊技回（最終回の遊技回）である場合や、優先用処理（ステップＳｅ１３０９、ステップＳｅ１５０５）において、滞在時短を終了させて突然時短遊技状態への移行を実行する旨を判定した場合等に当該フラグがセットされる。

【４２４７】
時短終了用フラグがセットされている場合は、ステップＳｅｃ１７０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、滞在中の時短遊技状態が終了する。すなわち、本実施の形態では、時短遊技状態の終了条件が成立した特図遊技回の確定表示の開始タイミングにて時短遊技状態の終了処理が行われる。
【４２４８】
ステップＳｅ１７０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている時短終了用フラグをクリアする。続くステップＳｅ１７０５では、演出制御装置１４３への送信対象として、対応する時短遊技状態終了コマンドを設定する。例えば、通常時短遊技状態を終了させた場合には、通常遊技状態の終了に対応した時短遊技状態終了コマンドを設定する。
【４２４９】
ステップＳｅ１７０５の実行後は高頻度サポートモード終了用処理を終了する。また、ステップＳｅ１７０１で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）又はステップＳｅ１７０２で否定判定した場合（時短終了用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｅ１７０３以降の処理を実行することなく、高頻度サポートモード終了用処理を終了する。
【４２５０】
＜時短遊技状態の移行用処理＞
ステップＳｅ５１１の時短遊技状態の移行用処理について図３９９のフローチャートを参照しながら説明する。
【４２５１】
先ずステップＳｅ１８０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに天井時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。天井時短開始用フラグは、変動開始時におけるステップＳｅ７１１の移行判定用処理でセットされるものであり（ステップＳｅ１３０８、ステップＳｅ１４０６）、天井時短遊技状態に移行すべきであることを示すものである。
【４２５２】
天井時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、天井時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップＳｅ１８０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＢフラグをセットする。これにより、天井時短遊技状態に移行する。
【４２５３】
ステップＳｅ１８０１で否定判定した場合（天井時短開始用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｅ１８０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。突然時短開始用フラグは、変動開始時におけるステップＳｅ７１２の移行判定処理でセットされるものであり（ステップＳｅ１５０４、ステップＳｅ１４０６）、突然時短遊技状態に移行すべきであることを示すものである。
【４２５４】
突然時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップＳｅ１８０４に進み、サポートＣフラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。これにより、突然時短遊技状態に移行する。なお、サポートＣフラグは、突然時短遊技状態として突然時短遊技状態Ａ～突然時短遊技状態Ｃの３種類が設定されていることに対応して、サポートＣ１フラグ～サポートＣ３フラグの３種類のフラグが設定されている。例えば、移行すべき突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａである場合（今回の特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ａである場合）は、サポートＣフラグとしてサポートＣ１フラグがセットされる。
【４２５５】
ステップＳｅ１８０２又はステップＳｅ１８０４の実行後は、ステップＳｅ１８０５に

て、移行する時短遊技状態に対応した上限回数をセットする。具体的には、当該上限回数に対応する値を、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣにセットする。例えば、移行対象の時短遊技状態が天井時短遊技状態である場合は、上限回数に対応する値として１１００をセットし、移行対象の時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａである場合は、上限回数に対応する値として２００をセットする。サポートカウンタエリアＳＣは、時短遊技状態の残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【４２５６】

ステップＳｅ１８０６では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている時短開始用フラグをクリアし、ステップＳｅ１８０７では、演出制御装置１４３への送信対象として、移行対象の時短遊技状態に対応する時短開始コマンドを設定する。例えば、移行対象の時短遊技状態が天井時短遊技状態である場合は天井時短開始コマンドを設定し、移行対象の時短遊技状態が突然時短遊技状態である場合は突然時短開始コマンドを設定する。

【４２５７】

ステップＳｅ１８０７で設定された各時短開始コマンドは、通常処理（図３７９）におけるステップＳｅ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。これらの時短開始コマンドが送信されることにより、天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態への移行が通知される。なお、各時短開始コマンドには、移行対象となる時短遊技状態の種別を示す情報のほか、その上限回数を示す情報が含まれる。

【４２５８】

ステップＳｅ１８０７の実行後は時短遊技状態の移行用処理を終了する。また、ステップＳｅ１８０３で否定判定した場合（突然時短開始用フラグがセットされていない場合）は、時短遊技状態への移行を実行しないとして、そのまま時短遊技状態の移行用処理を終了する。

【４２５９】

＜普図遊技回制御処理＞

ステップＳｅ４０５（図３７９）の普図遊技回制御処理について図４００のフローチャートを参照しながら説明する。

【４２６０】

先ずステップＳｅ２００１では、普電役物６３ａを用いた役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグが格納されているか否かを判定する。役物開閉中フラグは、役物開閉遊技の実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、役物開閉遊技が実行される場合にセットされる。

【４２６１】

役物開閉遊技中である場合は、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。一方、役物開閉遊技中でない場合は、ステップＳｅ２００２にて、普図用表示部４４において普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。この場合における普図遊技回は、普図用表示部４４における絵柄の変動表示と、普図用表示部４４における絵柄の停止表示（確定表示）とを含む概念であり、ステップＳｅ２００２では上記変動表示又は停止表示のいずれかを実行中であるか否かを判定する。

【４２６２】

なお、特図用表示部４３における特図遊技回では、可変入賞装置６５を用いた開閉実行モードの実行中であると変動表示の実行が制限されるが、普図遊技回では開閉実行モード中であっても変動表示が許容される。また、普図遊技回では、普電役物６３ａを用いた役物開閉遊技中であると変動表示の実行が制限されるが、特図遊技回では役物開閉遊技中であっても変動表示が許容される。また、普図遊技回は特図遊技回の実行中に開始することができ、特図遊技回は普図遊技回の実行中に開始することができる。すなわち、これらの遊技回は並行して実行することが可能である。但し、連携しておらず、互いに独立して実

行制御されるため、普図遊技回と特図遊技回は非同期に実行されるものとなる。
【４２６３】
ステップＳｅ２００２で否定判定した場合（普図遊技回の実行中でない場合）は、ステップＳｅ２００３に進み、普図保留記憶数ＦＮが「０」であるか否かを判定する。普図保留記憶数ＦＮが「０」である場合には、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。
【４２６４】
普図保留記憶数ＦＮが「０」でない場合には、ステップＳｅ２００４にて電役用保留エリアＲｃに記憶されているデータを変動表示用に設定するための普図データ設定処理を実行する。普図データ設定処理では、普図保留記憶数ＦＮを１減算するとともに、電役用保留エリアＲｃの第１エリアに格納されたデータを普図用の実行エリアに移動する。その後、電役用保留エリアＲｃの各記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行し、さらに、普図側の保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置１４３に認識させるための情報である普図シフトコマンドを設定する。
【４２６５】
ステップＳｅ２００５では普図変動開始処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。ここで、普図変動開始処理について図４０１（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。
【４２６６】
先ずステップＳｅ２１０１では、現在のサポートモードに対応するサポート抽選テーブルを参照してサポート抽選を行う。具体的には、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図３７５（ａ））を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第１高頻度サポートモードである場合は第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図３７５（ｂ））を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第２高頻度サポートモードである場合は第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図３７５（ｃ））を参照してサポート抽選を行う。
【４２６７】
ステップＳｅ２１０２では、ステップＳｅ２１０１のサポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合には、ステップＳｅ２１０３に進み、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図当たり用の停止結果を設定する。サポート当選結果でない場合、すなわち、普図外れ結果である場合には、ステップＳｅ２１０４に進み、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図外れ用の停止結果を設定する。
【４２６８】
ステップＳｅ２１０３又はステップＳｅ２１０４の実行後は、ステップＳｅ２１０５にて普図変動表示時間の設定処理を実行する。当該設定処理では、普図用表示部４４における今回の普図遊技回の変動表示時間を設定する。
【４２６９】
本実施の形態では、ステップＳｅ２１０５で設定可能な変動表示時間として、遊技状態の種別に応じて長さの異なる複数の変動表示時間が設けられている。具体的には、図４０１（ｂ）に示すように、通常遊技状態用（低頻度サポートモード用）として最も長い第１変動表示時間（例えば１００ｓｅｃ）が設けられ、通常時短遊技状態用として第１変動表示時間よりも短い第２変動表示時間（例えば２ｓｅｃ）が設けられ、天井時短遊技状態用として第２変動表示時間よりも短い第３変動表示時間（例えば１ｓｅｃ）が設けられ、突然時短遊技状態用として第３変動表示時間よりも短い第４変動表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）が設けられている。ステップＳｅ２１０５では、今回の変動表示時間として現在の遊技状態に対応した変動表示時間を設定する。
【４２７０】
なお、上記構成では、各遊技状態に１つずつ変動表示時間が対応付けられているが、上

記各遊技状態の少なくとも１つにおいて複数の変動表示時間が対応付けられてもよい。その際、遊技状態間において普図変動表示時間の長短の順序を上記のように定める場合には、各遊技状態での変動表示時間の期待値（「変動表示時間×その変動表示時間の選択確率」の和）が上記長短関係を満たすように変動表示時間の長さや選択確率を設定すればよい。

【４２７１】

ステップＳｅ２１０６では、演出制御装置１４３への送信対象として普図変動開始コマンドを設定する。普図変動開始コマンドには、普図変動パターンの情報（普図当否結果及び変動表示時間を示す情報）が含まれる。設定された普図変動開始コマンドは、通常処理（図３７９）におけるステップＳｅ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【４２７２】

ステップＳｅ２１０７では、普図用表示部４４において絵柄の変動表示を開始させる処理を実行し、その後、本普図変動開始処理を終了する。

【４２７３】

普図遊技回制御処理（図４００）の説明に戻り、ステップＳｅ２００２で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｅ２００６に進み、ステップＳｅ２１０５で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合は、ステップＳｅ２００７に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、普図用表示部４４において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該普図用表示部４４を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）する。その後、普図遊技回制御処理を終了する。

【４２７４】

ステップＳｅ２００６で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップＳｅ２００８にて普図確定表示用処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。普図確定表示用処理では、ステップＳｅ２１０３又はステップＳｅ２１０４で設定した停止結果にて絵柄が停止表示されるように普図用表示部４４を制御する。その際、確定表示時間を予め定められた所定時間（例えば０．５ｓｅｃ）に設定する。また、普図確定表示用処理では、演出制御装置１４３への送信対象として普図変動終了コマンドを設定する。普図変動終了コマンドには、今回の普図遊技回の確定表示時間の情報が含まれる。

【４２７５】

なお、本実施の形態では、その時点での遊技状態にかかわらず、同じ長さの確定表示時間が設定される構成としているが、遊技状態に応じて長さの異なる確定表示時間が設定される構成としてもよい。例えば、通常遊技状態での確定表示時間として各時短遊技状態での確定表示時間よりも長い時間が設定される構成としてもよい。

【４２７６】

＜電役サポート用処理＞

ステップＳｅ４０６（図３７９）の電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、普電役物６３ａを開閉する役物開閉遊技を制御するための処理であるところ、本実施の形態では、役物開閉遊技として複数種類の役物開閉遊技が設定されている。先ず、これらの役物開閉遊技について図４０２を参照しながら説明する。

【４２７７】

役物開閉遊技としては、低入賞役物開閉遊技（図４０２（ａ））と、第１高入賞役物開閉遊技（図４０２（ｂ））、第２高入賞役物開閉遊技（図４０２（ｃ））と、第３高入賞役物開閉遊技（図４０２（ｄ））が設定されている。

【４２７８】

低入賞役物開閉遊技は、通常遊技状態である状況でサポート抽選の結果がサポート当選結果となった場合に実行されるものである。低入賞役物開閉遊技は、普電役物６３ａの開放期間が他の役物開閉遊技よりも短く、他の役物開閉遊技に比べて第２作動口６３への入賞率（入賞期待値）が低くなっている。

【４２７９】
低入賞役物開閉遊技の具体的な態様は特に限定されないが、例えば、比較的に長めの期間とされるオープニング及びエンディングと、比較的に短めの期間とされる開放期間とを有する態様に設定される。なお、オープニングとは、役物開閉遊技の開始後、普電役物６３ａを閉鎖した状態で普電役物６３ａの初回目開放を待機する期間である。また、エンディングとは、普電役物６３ａの最終開放の終了後、普電役物６３ａを閉鎖した状態で役物開閉遊技の終了を待機する期間である。
【４２８０】
低入賞役物開閉遊技は、例えば、図４０２（ａ）に示すように、普電役物６３ａの開放回数（開閉制御の回数）が１回に設定された上で、５ｓｅｃのオープニングと、０．１ｓｅｃの開放と、５ｓｅｃのエンディングとを順に有する構成となっている。この場合、普電役物６３ａの開放期間が遊技球の発射周期（０．６ｓｅｃ）よりも短いため、第２作動口６３への入賞が発生しにくくなる。また、オープニング及びエンディングの期間が長く、役物開閉遊技の全体期間において開放期間の占める割合が少ないことからも、第２作動口６３への入賞が困難化されている。
【４２８１】
第１高入賞役物開閉遊技は、高確遊技状態又は通常時短遊技状態である状況でサポート抽選の結果がサポート当選結果となった場合に実行されるものである。第１高入賞役物開閉遊技は、普電役物６３ａの開放期間が低入賞役物開閉遊技よりも長く、低入賞役物開閉遊技に比べて第２作動口６３への入賞率（入賞期待値）が高くなっている。
【４２８２】
第１高入賞役物開閉遊技の具体的な態様は特に限定されないが、例えば、比較的に短めの期間とされるオープニング及びエンディングと比較的に長めの期間とされる開放期間とを有する態様に設定される。例えば、図４０２（ｂ）に示すように、普電役物６３ａの開放回数が１回に設定された上で、０．５ｓｅｃのオープニングと、２ｓｅｃの開放と、０．５ｓｅｃのエンディングとを順に有する構成となっている。この場合、普電役物６３ａの開放期間が遊技球の発射周期よりも長いため、第２作動口６３への入賞が発生しやすくなる。また、オープニング及びエンディングの期間が短く、役物開閉遊技の全体期間において開放期間の占める割合が多いことからも、第２作動口６３への入賞が容易化されている。
【４２８３】
第２高入賞役物開閉遊技は、天井時短遊技状態で状況でサポート抽選の結果がサポート当選結果となった場合に実行されるものである。第２高入賞役物開閉遊技は、第１高入賞役物開閉遊技と同じく低入賞役物開閉遊技よりも普電役物６３ａの開放期間が長く、第２作動口６３への入賞の発生を遊技者が期待できるものとなっている。
【４２８４】
但し、第１高入賞役物開閉遊技と比べると、普電役物６３ａの開放期間、オープニング期間、エンディング期間が異なっており、高確遊技状態や通常時短遊技状態にて実行される役物開閉遊技の態様とは異なるものとなっている。第２高入賞役物開閉遊技の具体的な態様は特に限定されないが、例えば、図４０２（ｃ）に示すように、普電役物６３ａの開放回数が１回に設定された上で、０．１ｓｅｃのオープニングと、２ｓｅｃの開放と、０．１ｓｅｃのエンディングとを順に有する構成となっている。
【４２８５】
第３高入賞役物開閉遊技は、突然時短遊技状態である状況でサポート抽選の結果がサポート当選結果となった場合に実行されるものである。第３高入賞役物開閉遊技は、第１及び第２高入賞役物開閉遊技と同じく低入賞役物開閉遊技よりも普電役物６３ａの開放期間が長く、第２作動口６３への入賞の発生を遊技者が期待できるものとなっている。
【４２８６】
但し、第１及び第２高入賞役物開閉遊技と比べると、普電役物６３ａの開放回数が異なっており、高確遊技状態、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態にて実行される役物開閉

遊技の態様とは異なるものとなっている。例えば、図４０２（ｄ）に示すように、普電役物６３ａの開放回数が２回に設定された上で、０．１ｓｅｃのオープニングと、０．２ｓｅｃの１回目開放と、０．３ｓｅｃの閉鎖と、２ｓｅｃの２回目開放と、０．１ｓｅｃのエンディングとを順に有する構成となっている。この場合、１回目開放の開放期間が遊技球の発射周期よりも短く、当該開放での第２作動口６３への入賞は見込みにくいものの、２回目開放の開放期間が遊技球の発射周期よりも長く、当該開放にて第２作動口６３への入賞を期待することができる。

【４２８７】

次に、電役サポート用処理の流れについて図４０３のフローチャートを参照しながら説明する。

【４２８８】

先ずステップＳｅ２２０１では、役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグがセットされているか否かを判定する。

【４２８９】

役物開閉遊技中でない場合は、ステップＳｅ２２０２に進み、普図遊技回が終了したタイミングであるか否かを判定する。普図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【４２９０】

普図遊技回の終了タイミングである場合は、ステップＳｅ２２０３に進み、今回の普図遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【４２９１】

サポート当選結果である場合は、ステップＳｅ２２０４にて、役物開閉遊技の開始処理を実行する。当該開始処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグをセットする。また、普電役物６３ａを閉鎖状態としたまま当該役物３６ａの１回目開放を待機するためのオープニング期間を設定する。

【４２９２】

この際、オープニング期間は、役物開閉遊技の契機となったサポート抽選の実行時における遊技状態に対応した期間を設定する。サポート抽選時の遊技状態が通常遊技状態である場合は例えば５ｓｅｃを設定し、高確遊技状態又は通常時短遊技状態である場合は例えば０．５ｓｅｃを設定し、天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は例えば０．１ｓｅｃを設定する。

【４２９３】

なお、オープニング期間として、その設定時における遊技状態に対応した期間を設定する構成としてもよい。例えば、サポート抽選の実行時における遊技状態が通常時短遊技状態であり、オープニング期間の設定時における遊技状態が突然時短遊技状態である場合は、突然時短遊技状態に対応した期間（例えば０．１ｓｅｃ）を設定してもよい。

【４２９４】

ステップＳｅ２２０５では、今回の役物開閉遊技における普電役物６３ａの開放回数を設定する。この際、開放回数は、役物開閉遊技の契機となったサポート抽選の実行時における遊技状態に対応した回数を設定する。サポート抽選時の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、通常時短遊技状態又は天井時短遊技状態である場合は例えば１回を設定し、突然時短遊技状態である場合は例えば２回を設定する。本ステップでは、これらの開放回数に対応する値をＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた開放回数カウンタエリアＲＣ２にセットする。例えば、開放回数が２回である場合は、これに対応する値として「２」を開放回数カウンタエリアＲＣ２にセットする。

【４２９５】

なお、開放回数として、その設定時における遊技状態に対応した回数を設定する構成としてもよい。例えば、サポート抽選の実行時における遊技状態が通常時短遊技状態であり

、開放回数の設定時における遊技状態が突然時短遊技状態である場合は、突然時短遊技状態に対応した回数（例えば２回）を設定してもよい。

【４２９６】

ステップＳｅ２２０６では、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置１４３に通知するための普図オープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図３７９）におけるステップＳｅ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【４２９７】

ステップＳｅ２２０７では、外部信号設定処理を実行し、その後、電役サポート用処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた役物開放信号用の出力端子の信号出力状態を開放信号出力状態とする。

【４２９８】

ステップＳｅ２２０１で肯定判定した場合（役物開閉遊技中である場合）は、ステップＳｅ２２０８にてオープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま電役サポート用処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップＳｅ２２０９にて役物開閉処理を実行する。ここで、役物開閉処理について図４０４のフローチャートを参照しながら説明する。

【４２９９】

先ずステップＳｅ２３０１では、普電役物６３ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、駆動部６３ｂの駆動状態に基づいてかかる判定を行う。普電役物６３ａを開放中でない場合は、ステップＳｅ２３０２にて開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。

【４３００】

開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合は、ステップＳｅ２３０３に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、役物開閉遊技にて普電役物６３ａを複数回開放する場合において、各開放間の待機期間が経過したか否かを判定するものである。

【４３０１】

タイマエリアＴ２の値が「０」である場合は、ステップＳｅ２３０４にて、今回の開放における普電役物６３ａの上限開放時間を設定する。この際、上限開放時間は、役物開閉遊技の契機となったサポート抽選の実行時における遊技状態に対応した期間を設定する。サポート抽選時の遊技状態が通常遊技状態である場合は例えば０．１ｓｅｃを設定し、高確遊技状態又は通常時短遊技状態である場合は例えば１．５ｓｅｃを設定し、天井時短遊技状態である場合は例えば２ｓｅｃを設定する。また、突然時短遊技状態である場合において１回目開放の場合は例えば０．２ｓｅｃを設定し、２回目開放である場合は例えば２ｓｅｃを設定する。

【４３０２】

本ステップでは、上記上限開放時間に対応する値を上記タイマエリアＴ２にセットする。例えば、上限開放時間が０．１ｓｅｃである場合は、これに対応する値として「１００」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図３７６）が起動される都度、１ずつ減算される。

【４３０３】

なお、上限開放時間として、その設定時における遊技状態に対応した期間を設定する構成としてもよい。例えば、サポート抽選の実行時における遊技状態が通常時短遊技状態であり、開放回数の設定時における遊技状態が突然時短遊技状態である場合は、突然時短遊技状態に対応した上限開放時間（例えば０．１ｓｅｃ）を設定してもよい。

【４３０４】

ステップＳｅ２３０５では、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた入賞カウンタエリアＰＣ２に「６」をセットする。この値は、役物開閉遊技における普電役物６３ａ（第２作動口６３）への上限入賞個数（６個）に対応するものである。

【４３０５】
ステップＳｅ２３０６では、普電役物６３ａを開放すべく駆動部６３ｂを駆動状態とする。ステップＳｅ２３０７では、演出制御装置１４３への送信対象として役物開放コマンドを設定する。設定された役物開放コマンドは、通常処理（図３７９）におけるステップＳｅ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。これにより、普電役物６３ａの閉鎖状態から開放状態への切り替えが演出制御装置１４３に通知される。
【４３０６】
ステップＳｅ２３０７の実行後は役物開閉処理を終了する。また、ステップＳｅ２３０２で肯定判定した場合（開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合）又はステップＳｅ２３０３で否定判定した場合（タイマエリアＴ２の値が「０」でない場合）は、普電役物６３ａを開放しないとして、ステップＳｅ２３０４以降の処理を実行せずに役物開閉処理を終了する。
【４３０７】
ステップＳｅ２３０１で肯定判定した場合（普電役物６３ａが開放中である場合）は、ステップＳｅ２３０８に進み、上記タイマエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、ステップＳｅ２３０４で設定した普電役物６３ａの上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。
【４３０８】
タイマエリアＴ２の値が「０」でない場合、すなわち、普電役物６３ａの上限開放時間が経過していない場合は、ステップＳｅ２３０９にて、第２作動口６３に遊技球が入賞したか否かを判定する。入賞が発生している場合は、ステップＳｅ２３１０にて、上記入賞カウンタエリアＰＣ２の値を１減算する。ステップＳｅ２３１１では、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」であるか否か、すなわち、第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達したか否かを判定する。
【４３０９】
ステップＳｅ２３０９で否定判定した場合（第２作動口６３への入賞が発生していない場合）又はステップＳｅ２３１１で否定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」でない場合）は、普電役物６３ａの開放状態を継続すべく、そのまま役物開閉処理を終了する。
【４３１０】
ステップＳｅ２３０８で肯定判定した場合（普電役物６３ａの上限開放時間が経過している場合）又はステップＳｅ２３１１で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」である場合）は、ステップＳｅ２３１２にて、普電役物６３ａを閉鎖すべく駆動部６３ｂを非駆動状態とする。
【４３１１】
ステップＳｅ２３１３では、上記開放回数カウンタエリアＲＣ２の更新処理を実行する。当該更新処理では、入賞カウンタエリアＰＣ２の値を参照し、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」でない場合（第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達していない場合）は、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値を１減算する。一方、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」である場合（第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達している場合）は、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値に「０」をセットする。
【４３１２】
ステップＳｅ２３１４では、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合、すなわち、普電役物６３ａの残り開放が存在する場合は、ステップＳｅ２３１５にて、上記タイマエリアＴ２に対し、普電役物６３ａを閉鎖状態として次の開放を待機するインターバル時間（待機時間）の値をセットする。
【４３１３】
ステップＳｅ２３１６では、演出制御装置１４３への送信対象として役物閉鎖コマンドを設定し、その後、役物開閉処理を終了する。設定された役物閉鎖コマンドは、通常処理

（図３７９）におけるステップＳｅ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。これにより、普電役物６３ａの開放状態から閉鎖状態への切り替えが演出制御装置１４３に通知される。

【４３１４】

ステップＳｅ２３１４で肯定判定した場合（開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合）は、ステップＳｅ２３１７にてエンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、普電役物６３ａを閉鎖状態としたまま次の遊技回（役物開閉遊技が終了した後の最初の普図遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。

【４３１５】

この際、エンディング期間は、役物開閉遊技の契機となったサポート抽選の実行時における遊技状態に対応した期間を設定する。サポート抽選時の遊技状態が通常遊技状態である場合は例えば５ｓｅｃを設定し、高確遊技状態又は通常時短遊技状態である場合は例えば０．５ｓｅｃを設定し、天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は例えば０．１ｓｅｃを設定する。

【４３１６】

なお、エンディング期間として、その設定時における遊技状態に対応した期間を設定する構成としてもよい。例えば、サポート抽選の実行時における遊技状態が通常時短遊技状態であり、エンディング期間の設定時における遊技状態が突然時短遊技状態である場合は、突然時短遊技状態に対応した期間（例えば０．１ｓｅｃ）を設定してもよい。

【４３１７】

ステップＳｅ２３１８では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置１４３に通知するための普図エンディングコマンドを設定し、その後、役物開閉処理を終了する。設定された普図エンディングコマンドは、通常処理（図３７９）におけるステップＳｅ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【４３１８】

電役サポート用処理（図４０３）の説明に戻り、ステップＳｅ２２０９の役物開閉処理を実行した後はステップＳｅ２２１０にて、上記開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合は、役物開閉遊技を継続させるべく、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【４３１９】

開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合は、ステップＳｅ２２１１に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【４３２０】

エンディングが終了している場合は、ステップＳｅ２２１２にて役物開閉遊技の終了処理を実行し、その後、電役サポート用処理を終了する。役物開閉遊技の終了処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされた役物開閉中フラグをクリアしたりするなどの処理を実行する。

【４３２１】

＜演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について＞

本実施の形態に係る演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について、図４０５のブロック図を参照して以下に説明する。

【４３２２】

演出制御装置１４３に設けられた演出制御基板３４１には、ＭＰＵ３４２が搭載されている。ＭＰＵ３４２には、当該ＭＰＵ３４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３４３と、そのＲＯＭ３４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【４３２３】

ＭＰＵ３４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３４２の入力側には主制御装置１６２が接続されている。主制御装置１６２からは、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンドや、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。

【４３２４】

ＭＰＵ３４２の出力側には、既に説明したように、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９が接続されているとともに、表示制御装置３５０が接続されている。

【４３２５】

また、ＭＰＵ３４２の入力側には、前扉枠１４に設けられた演出用操作部３６が接続されている。演出用操作部３６には、当該演出用操作部３６の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。ＭＰＵ３４２では、当該検知情報に基づいて演出用操作部３６が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。

【４３２６】

表示制御装置３５０は、プログラムＲＯＭ３７３及びワークＲＡＭ３７４が複合的にチップ化されたＭＰＵ３７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）３７５と、キャラクタＲＯＭ３７６と、ビデオＲＡＭ３７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板３５１を備えている。

【４３２７】

ＭＰＵ３７２は、演出制御装置１４３から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ３７５の制御（具体的にはＶＤＰ３７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【４３２８】

プログラムＲＯＭ３７３は、ＭＰＵ３７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。

【４３２９】

ワークＲＡＭ３７４は、ＭＰＵ３７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ３７４の各エリアに記憶される。

【４３３０】

ＶＤＰ３７５は、図柄表示装置７５に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ３７５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ３７５は、ＭＰＵ３７２、ビデオＲＡＭ３７７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ３７７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ３７６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置７５に表示させる。

【４３３１】

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

【４３３２】

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

【４３３３】
ビデオＲＡＭ３７７は、図柄表示装置７５に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ３７７の内容を書き替えることにより図柄表示装置７５の表示内容が変更される。
【４３３４】
＜演出制御装置１４３にて実行される各種処理について＞
次に、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行される各制御処理を説明する。
【４３３５】
＜演出設定処理＞
演出設定処理について図４０６のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、ＭＰＵ３４２により所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で起動される処理である。
【４３３６】
先ずステップＳｅ２５０１では、主制御装置１６２からのエンディングコマンド（ステップＳｅ１０１８）を受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドは、特図遊技回での当否判定結果が大当たりになった場合に行われる開閉実行モードにおいてエンディングが開始される場合に送信されるものである。
【４３３７】
なお、主制御装置１６２から受信する各種コマンドは、演出制御装置１４３のＲＡＭ３４４に設けられたコマンド格納エリア３４４ａに格納される。コマンド格納エリア３４４ａは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。
【４３３８】
ステップＳｅ２５０１の判定に際しては、コマンド格納エリア３４４ａにおける今回の読み出し対象のエリアにエンディングコマンドが格納されているか否かを判定する。これらのコマンドが格納されている場合（エンディングコマンドを受信している場合）には、ステップＳｅ２５０２にて、高確遊技状態や通常時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第１移行用演出設定処理を実行する。第１移行用演出設定処理の詳細については後述する。
【４３３９】
ステップＳｅ２５０２の実行後又はステップＳｅ２５０１で否定判定した場合（エンディングコマンドを受信していない場合）は、ステップＳｅ２５０３にて、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。
【４３４０】
ステップＳｅ２５０４では、主制御装置１６２からの突然時短開始コマンド（ステップＳｅ１８０７）を受信しているか否かを判定する。突然時短開始コマンドは、突然時短遊技状態への移行を演出制御装置１４３に通知するものであり、突然時短遊技状態への移行タイミングにて送信されるものである。なお、本実施の形態では、特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて突然時短遊技状態への移行が行われるため、確定表示の開始タイミングにて突然時短開始コマンドが送信される。
【４３４１】
突然時短開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｅ２５０５にて、突然時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第２移行用演出設定処理を実行する。第２移行用演出設定処理の詳細については後述する。
【４３４２】
ステップＳｅ２５０５の実行後又はステップＳｅ２５０４で否定判定した場合（突然時短開始コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｅ２５０６にて、主制御装置１６２からの天井時短開始コマンド（ステップＳｅ１８０７）を受信しているか否かを判定する。天井時短開始コマンドは、天井時短遊技状態への移行を演出制御装置１４３に通知す

るものであり、天井時短遊技状態への移行タイミングにて送信されるものである。なお、本実施の形態では、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて天井時短遊技状態への移行が行われるため、確定表示の開始タイミングにて天井時短開始コマンドが送信される。

【４３４３】

天井時短開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｅ２５０７にて、天井時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第３移行用演出設定処理を実行する。第３移行用演出設定処理の詳細については後述する。

【４３４４】

ステップＳｅ２５０７の実行後又はステップＳｅ２５０６で否定判定した場合（天井時短開始コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｅ２５０８にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、高確遊技状態終了コマンド、時短遊技状態終了コマンド（ステップＳｅ１７０５）のいずれかを受信しているか否かを判定する。

【４３４５】

これらのコマンドのいずれかを受信している場合は、ステップＳｅ２５０９にて、高確遊技状態又は各時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する。終了用演出設定処理の詳細については後述する。

【４３４６】

ステップＳｅ２５１０では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおける映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。

【４３４７】

＜第１移行用演出設定処理＞

ステップＳｅ２５０２の第１移行用演出設定処理について図４０７のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からのエンディングコマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、開閉実行モードのエンディング開始タイミングに合わせて実行されるものである。

【４３４８】

先ずステップＳｅ２６０１では、高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じる状況であるか否かを判定する。すなわち、エンディングコマンドが送信された開閉実行モードが高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行を生じさせる大当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。この判定は、主制御装置１６２からの高確開始コマンド（ステップＳｅ１１０４）や通常時短開始コマンド（ステップＳｅ１１０７）を受信しているか否かに基づいて行う。

【４３４９】

高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じない場合は、そのまま第１移行用演出設定処理を終了する。一方、高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じる場合は、ステップＳｅ２６０２にて、高確遊技状態又は通常時短遊技状態に対応した開始演出を設定する。

【４３５０】

高確遊技状態用の開始演出では、図４０８（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて、例えば「ラッキータイム」等の高確遊技状態に対応したタイトル画像８２１が表示される。また、通常時短遊技状態用の開始演出では、図４０８（ｂ）に示すように、例えば「チャンスタイム」等の通常時短遊技状態に対応したタイトル画像８２２と、残り回数画像８２３とが表示される。残り回数画像８２３は、通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

【４３５１】

なお、図４０８（ｃ）は、通常時短遊技状態への滞在中に実行される時短中演出を示す

ものである。時短中演出は、図４０８（ｂ）の開始演出の終了後、通常時短遊技状態が終了するまで行われる。この時短中演出では、例えば、通常遊技状態中の通常時演出とは背景画像等が異なるなど通常時演出とは異なる態様の表示演出が実施される。

【４３５２】

ステップＳｅ２６０２では、開閉実行モードのエンディング期間にて上記各種開始演出が表示画面Ｇに表示されるように設定する。この場合、それら開始演出がエンディング期間の全体で表示される構成としてもよいし、エンディング期間の一部で表示される構成としてもよい。

【４３５３】

ステップＳｅ２６０３では、今回の移行が通常時短遊技状態への移行であるか否かを判定する。ステップＳｅ２６０３で肯定判定した場合は、ステップＳｅ２６０４にて残り回数用処理を実行する。残り回数用処理は、時短遊技状態の残り回数等に関連した各種カウンタ値を設定するためのものである。ここで、ステップＳｅ２６０４の残り回数用処理について図４０９のフローチャートを参照しながら説明する。

【４３５４】

先ずステップＳｅ２７０１では、移行対象となる時短遊技状態（移行時短）の上限回数を把握する。例えば、移行時短が１０Ｒ通常大当たり結果Ｂに対応する通常時短遊技状態である場合は、上記上限回数として３００回を把握する（図３７３（ｂ））。この把握は、主制御装置１６２から送信される通常時短開始コマンドを解析することで行う。

【４３５５】

ステップＳｅ２７０２では、ステップＳｅ２７０１で把握した上限回数に対応する値を、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた実残り回数カウンタエリアＳＳ１にセットする。例えば、移行時短が１０Ｒ通常大当たり結果Ｂに対応する通常時短遊技状態である場合は、上限回数に対応する値として実残り回数カウンタエリアＳＳ１に「３００」をセットする。実残り回数カウンタエリアＳＳ１は、時短遊技状態の実際の残り回数をＭＰＵ３４２が把握するためのものであり、特図遊技回が実行されるごとに１ずつ減算される。

【４３５６】

ステップＳｅ２７０３では、初期報知回数の抽選処理を実行する。初期報知回数は、時短遊技状態の開始時において報知する残り回数であり、ステップＳｅ２７０１で把握した実際の上限回数の範囲内で抽選される。例えば、実際の上限回数が３００回である場合は、初期報知回数が３００回以下の数となるように当該報知回数が抽選される。

【４３５７】

ステップＳｅ２７０４では、ステップＳｅ２７０３で抽選した初期報知回数に対応する値を、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた報知残り回数カウンタエリアＳＳ２にセットする。例えば、初期報知回数として５０回が抽選された場合は、それに対応する値として「５０」を報知残り回数カウンタエリアＳＳ２にセットする。報知残り回数カウンタエリアＳＳ２は、報知上の残り回数をＭＰＵ３４２が把握するためのものであり、実残り回数カウンタエリアＳＳ１と同様に、特図遊技回が実行されるごとに１ずつ減算される。

【４３５８】

ステップＳｅ２７０５では、未報知回数を把握する。未報知回数は、実際の残り回数（上限回数）のうち遊技者に報知していない回数であり、移行対象となる時短遊技状態の上限回数から初期報知回数を差し引いたものである。例えば、ステップＳｅ２７０１で把握した上限回数が３００回であり、ステップＳｅ２７０３で抽選した初期報知回数が５０回である場合は、未報知回数として２５０回を導出する。

【４３５９】

ステップＳｅ２７０６では、ステップＳｅ２７０５で把握した未報知回数に対応する値を、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた未報知回数カウンタエリアＳＳ３にセットする。上記の例であれば、未報知回数に対応する値として「２５０」を未報知回数カ

ウンタエリアＳＳ３にセットする。未報知回数カウンタエリアＳＳ３は、実際の残り回数のうち報知していないものが何回であるかや、報知していない回数の有無をＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【４３６０】

ステップＳｅ２７０７では、残り回数画像８２３の表示を開始するように設定する。その際、ステップＳｅ２７０３で抽選された初期報知回数の残り回数画像８２３が表示されるように設定する。ここで、ステップＳｅ２７０３で抽選された初期報知回数が実際の残り回数よりも少ない回数である場合には、残り回数画像８２３を通じて遊技者に報知される残り回数が実際の残り回数よりも少ないものとなる。なお、残り回数画像８２３の表示は、ステップＳｅ２６０２で設定した開始演出（エンディング期間を利用して行われる演出）にて開始されてもよいし、開始演出の終了後、通常時短遊技状態に移行してから開始されてもよい。

【４３６１】

ステップＳｅ２７０８では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃに残り回数表示フラグをセットし、その後、残り回数用処理を終了する。残り回数表示フラグは、残り回数画像８２３の表示中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【４３６２】

第１移行用演出設定処理（図４０７）の説明に戻り、ステップＳｅ２６０４の残り回数用処理を実行した後は、ステップＳｅ２６０５にて、外れ回数画像８２４の表示を開始するように設定する。外れ回数画像８２４は、外れ遊技回の回数を報知するものであり、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される（図４０８（ｃ））。外れ回数画像８２４の初期表示は「０回」であり、外れ回数画像８２４の天井回数に到達するまで継続される。なお、外れ回数画像８２４の表示は、ステップＳｅ２６０２で設定した開始演出にて開始されてもよいし、開始演出の終了後、通常時短遊技状態に移行してから開始されてもよい。

【４３６３】

ステップＳｅ２６０６では、上記各種フラグ格納エリア３４４ｃに外れ回数表示フラグをセットし、その後、第１移行用演出設定処理を終了する。外れ回数表示フラグは、外れ回数画像８２４の表示中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【４３６４】

＜特図変動表示用処理＞

ステップＳｅ２５０３の特図変動表示用処理について図４１０のフローチャートを参照しながら説明する。

【４３６５】

先ずステップＳｅ２８０１では、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、第１特図又は第２特図のいずれかの遊技回の実行中であるか否かを判定する。いずれの遊技回も実行中でない場合は、ステップＳｅ２８０２に進み、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【４３６６】

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

【４３６７】

変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、変動開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｅ２８０３に進み、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂにおける実残り回数カウンタエリアＳＳ１の値を更新する。具体的には、実残り回数カウンタエリアＳＳ１の値を１減算する。これにより、ＭＰＵ３４２（演出制御装置１４３）にて把握される時短遊技状態の実際の残り回数が１減

算される。
【４３６８】
なお、本実施の形態では、演出制御装置１４３にて主制御装置１６２とは別に時短遊技状態の残り回数をカウントする構成としているが、主制御装置１６２での更新結果に基づいて演出制御装置１４３が時短遊技状態の残り回数を把握する構成としてもよい。例えば、サポートカウンタエリアＳＣの更新結果（ステップＳｅ１２０３）を所定コマンドの送信により主制御装置１６２から演出制御装置１４３に通知し、演出制御装置１４３が当該コマンドを解析して上記更新結果を把握する構成としてもよい。その際、変動開始コマンド等の既存コマンドに上記各更新結果の情報を含ませて上記所定コマンドとしてもよいし、上記各更新結果を通知するための専用コマンドにより上記所定コマンドを構成してもよい。
【４３６９】
ステップＳｅ２８０４では、上記各種カウンタエリア３４４ｂの報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値を更新する。具体的には、報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値を１減算する。これにより、ＭＰＵ３４２にて把握される報知上の残り回数が１減算される。
【４３７０】
ステップＳｅ２８０５では、遊技回用の演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。変動開始用処理では、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを特定する。さらに特定した変動パターンに基づいて今回の特図遊技回における変動表示時間を把握する。ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａには、各変動パターンと対応付けて変動表示時間が定められた演出パターンテーブルが記憶されている。
【４３７１】
演出パターンテーブルで定められる変動表示時間は、主制御装置１６２において各変動パターン（図３９４、図３９６、図３９７）が対応する変動表示時間に対応しており、演出制御装置１４３と主制御装置１６２とでは、１つの変動パターンに対して共通の変動表示時間が割り当てられている。例えば、変動パターンが変動パターン１Ａである場合、それに対応する変動表示時間は、演出制御装置１４３及び主制御装置１６２のいずれも１５ｓｅｃとなる。変動開始処理では、演出パターンテーブルを参照して変動開始コマンドから解析した変動パターンに対応する変動表示時間を特定し、これを今回の特図遊技回の変動表示時間として把握する。
【４３７２】
また、演出パターンテーブルには、各変動パターンと対応付けて遊技回演出用の演出パターンが対応付けられている。それら各演出パターンとしては、変動表示時間テーブルの説明の際に述べたノーマルリーチ当たり、ＳＰリーチ当たり、ＳＰＳＰリーチ当たり、完全外れ、ノーマルリーチ外れ、ＳＰリーチ外れ、ＳＰＳＰリーチ外れ、特殊リーチ外れＡ演出、特殊リーチ外れＢ演出が設定されている。変動パターンと演出パターンとの対応関係については、図３９４、図３９６、図３９７を参照して既に述べているため、説明を省略する。
【４３７３】
なお、ステップＳｅ２８０５の変動開始用処理における遊技回演出の設定に関する詳細については後述する。
【４３７４】
ステップＳｅ２８０６では、残り回数表示の更新用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。残り回数表示の更新用処理では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃに残り回数表示フラグがセットされているか否かを判定し、残り回数表示フラグがセットされている場合（残り回数画像８２３の表示中である場合）は、ステップＳｅ２８０４で更新した報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値を参照して残り回数画像８２３の表示内容を更新する。これにより、残り回数画像８２３により報知される残り回数が１減算される。

【４３７５】
ステップＳｅ２８０１で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｅ２８０７に進み、主制御装置１６２から変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の特図遊技回において変動表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップＳｅ２８０８にて、変動中用処理を実行する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示を継続したり、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。
【４３７６】
ステップＳｅ２８０７で肯定判定した場合（変動終了コマンドを受信している場合）は、ステップＳｅ２８０９にて変動終了用処理を実行する。変動終了用処理では、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示や実行されている演出を終了させる。また、ステップＳｅ２８０９では、主制御装置１６２で設定された確定表示時間にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を確定停止させるように制御する。
【４３７７】
ステップＳｅ２８１０では、外れ回数画像８２４の表示内容を更新したりするための外れ回数表示の更新用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。ステップＳｅ２８１０の詳細については後述する。
【４３７８】
＜変動開始用処理＞
ステップＳｅ２８０５の変動開始用処理について図４１１のフローチャートを参照しながら説明する。
【４３７９】
ステップＳｅ２９０１では、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを把握する。ステップＳｅ２９０２では、ステップＳｅ２９０１で把握した変動パターンが変動パターンＷ１であるか否かを判定する。変動パターンＷ１は、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となり、且つ、その結果に基づいて突然時短遊技状態への移行が行われる場合に選択されるものである（図３９７（ｂ））。
【４３８０】
把握した変動パターンが変動パターンＷ１である場合は、ステップＳｅ２９０３に進み、遊技回用演出の第１設定処理を実行する。遊技回用演出の第１設定処理では、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出が実行されるとともに、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態の上限回数の一部又は全部が上乗せ演出にて報知されるように設定する。ここで、遊技回用演出の第１設定処理について図４１２のフローチャートを参照しながら説明する。
【４３８１】
先ずステップＳｅ３１０１では、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行されるように設定する。特殊リーチ外れＡ演出は、特殊外れ結果になったことを報知する遊技回用演出であり、図３９５（ａ）～（ｃ）に示すように、所定のリーチラインにてリーチ表示を行った後、そのリーチライン上の中図柄列Ｚ２に特殊図柄８１１を停止表示させるものである。ステップＳｅ３１０１では、抽選で決定した有効ラインＬ１～Ｌ５のいずれかにリーチが形成されるように上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３の停止図柄を決定し、さらに、リーチライン上の中図柄列Ｚ２に特殊図柄８１１が停止表示されるように停止図柄を決定する。このように、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となり、滞在時短の途中で突然時短遊技状態に移行する場合は、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて特殊外れ結果になったことが遊技者に報知される。
【４３８２】
ステップＳｅ３１０２では、今回の特殊外れ結果の種別を把握する。この把握は主制御装置１６２から送信される種別コマンド（ステップＳｅ７１５）に基づいて行う。続くス

テップＳｅ３１０３では、ステップＳｅ３１０２で把握した特殊外れ結果の種別に基づき、移行する突然時短遊技状態の上限回数Ｋを把握する。例えば、把握した特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ａであり、移行する突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Ａである場合は、上限回数Ｋとして２００回を把握する（図３７４（ｂ））。

【４３８３】

ステップＳｅ３１０４では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂにおける実残り回数カウンタエリアＳＳ１に、ステップＳｅ３１０３で把握した上限回数Ｋに対応する値を上書きする。これにより、実残り回数カウンタエリアＳＳ１の値が滞在時短の残り回数から上限回数Ｋに対応する値に変更され、ＭＰＵ３４２にて把握される時短遊技状態の残り回数が、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態の上限回数（残り回数）に置き換えられる。

【４３８４】

ステップＳｅ３１０５では、上記各種カウンタエリア３４４ｂの未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値を更新する。具体的には、ステップＳｅ３１０３で把握した上限回数Ｋから上記各種カウンタエリア３４４ｂにおける報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値を減算し、その減算結果を未報知回数カウンタエリアＳＳ３に上書きする。これにより、ＭＰＵ３４２にて把握される未報知回数が、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態の上限回数から、残り回数画像８２３により報知されている現在の残り回数を差し引いた回数に置き換えられる。

【４３８５】

ステップＳｅ３１０６では、報知上乗せ回数Ｍの抽選処理を実行する。本実施の形態では、滞在時短の途中で突然時短遊技状態に移行する場合、後述する上乗せ演出を行って時短遊技状態の残り回数が追加されたように見せるところ、報知上乗せ回数Ｍは、その上乗せ演出に際して報知する追加の残り回数である。本ステップでは、ステップＳｅ３１０５で更新した未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値を参照し、その範囲内で報知上乗せ回数Ｍを抽選する。例えば、更新後の未報知回数が１５０回である場合は、報知上乗せ回数Ｍが１５０回以下の回数となるように当該回数Ｍが抽選される。

【４３８６】

ステップＳｅ３１０７では、上記報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値を更新する。具体的には、その時点での報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値に、ステップＳｅ３１０６で抽選した報知上乗せ回数Ｍに対応する値を加算する。これにより、ＭＰＵ３４２にて把握される報知上の残り回数が、その時点で残り回数と、上乗せ演出により報知する追加の残り回数との合計回数に変更される。

【４３８７】

ステップＳｅ３１０８では、未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値の再更新を行う。具体的には、ステップＳｅ３１０５で更新された未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値から、ステップＳｅ３１０６で抽選した報知上乗せ回数Ｍに対応する値を減算する。

【４３８８】

ステップＳｅ３１０９では、第１上乗せ演出（残り回数の上乗せ演出）が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行されるように設定する。第１上乗せ演出では、図４１３（ａ）、（ｂ）に示すように、特殊外れ結果に対応する図柄組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄が停止表示された後、その特図遊技回にて、ステップＳｅ３１０６で抽選した報知上乗せ回数Ｍを文字等により報知する上乗せ画像８２６が表示される。これにより、時短遊技状態の残り回数の追加が遊技者に報知される。

【４３８９】

上乗せ画像８２６は、確定表示時間の一部又は全部を利用して表示されてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで表示されてもよい。その際、停止表示された図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像が消去された上で上乗せ画像８２６が表示されてもよいし、図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像が消去されず、図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に上乗せ画像８２６が配置されるように表示されてもよい。

【４３９０】
なお、上乗せ画像８２６が表示された後は、ステップＳｅ３１０７で更新された報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値が参照され、図４１３（ｃ）に示すように、上乗せ画像８２６により報知された追加の残り回数が反映された残り回数画像８２３が表示される。
【４３９１】
ステップＳｅ３１１０では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃに上乗せ報知フラグをセットし、その後、遊技回用演出の第１設定処理を終了する。上乗せ報知フラグは、第１上乗せ演出を実行したことをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。
【４３９２】
変動開始用処理（図４１１）の説明に戻り、ステップＳｅ２９０２で否定判定した場合（把握した変動パターンが変動パターンＷ１でない場合）は、ステップＳｅ２９０４に進み、把握した変動パターンが変動パターンＷ２であるか否かを判定する。変動パターンＷ２は、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になったものの、突然時短遊技状態への移行が行われない場合に選択されるものである（図３９７（ｂ））。
【４３９３】
把握した変動パターンが変動パターンＷ２である場合は、ステップＳｅ２９０５に進み、遊技回用演出の第２設定処理を実行する。遊技回用演出の第２設定処理では、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出又は特殊リーチ外れＢ演出のいずれかが実行されるように設定する。ここで、遊技回用演出の第２設定処理について図４１４のフローチャートを参照しながら説明する。
【４３９４】
先ずステップＳｅ３２０１では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂにおける未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が第１所定数より大きいか否かを判定する。未報知回数カウンタエリアＳＳ３は、滞在している時短遊技状態の実際の残り回数のうち未だ報知していない回数がいくつかあるかを把握するためのものである。このため、本ステップの判定処理は、遊技者に未だ知らせていない残り回数が一定数以上存在するか否かを判定するものとなっている。
【４３９５】
なお、本実施の形態では、第１所定数を０回としており、ステップＳｅ３２０１において未報知の残り回数が存在するか否かを判定する構成となっている。但し、これに限定されるものではなく、例えば１０回等の０回よりも大きい数を第１所定数としてもよい。
【４３９６】
未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が第１所定数より大きい場合（未報知の残り回数が存在する場合）は、ステップＳｅ３２０２に進み、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行されるように設定する。特殊リーチ外れＡ演出は、特殊外れ結果になったことを報知する遊技回用演出である。本ステップの処理は、既に説明したステップＳｅ３１０１（図４１２）と同様のものである。
【４３９７】
ステップＳｅ３２０３では、報知上乗せ回数Ｍの抽選処理を実行する。前述のように、報知上乗せ回数Ｍは、上乗せ演出に際して報知する追加の残り回数である。本ステップでは、未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値を参照し、その範囲内で報知上乗せ回数Ｍを抽選する。例えば、その時点での未報知回数が５０回である場合は、報知上乗せ回数Ｍが５０回以下の回数となるように当該回数Ｍが抽選される。
【４３９８】
ステップＳｅ３２０４では、上記各種カウンタエリア３４４ｂにおける報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値を更新する。具体的には、その時点での報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値に、ステップＳｅ３２０３で抽選した報知上乗せ回数Ｍに対応する値を加算する。
【４３９９】
ステップＳｅ３２０５では、上記未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値を更新する。具

体的には、その時点での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値からステップＳｅ３２０３で抽選した報知上乗せ回数Ｍを減算する。

【４４００】

ステップＳｅ３２０６では、第１上乗せ演出が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行されるように設定する。この場合の第１上乗せ演出では、ステップＳｅ３２０３で抽選した報知上乗せ回数Ｍに対応した上乗せ画像８２６が表示されるように設定される。

【４４０１】

このように、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になり、突然時短遊技状態への移行が行われない場合において、未報知の残り回数が残存している場合は、その範囲内で追加の回数が報知される上乗せ演出を実行するように構成されている。これにより、実際には突然時短遊技状態への移行が制限されて残り回数が増えていない状態であっても、あたかも、突然時短遊技状態への移行が発生して残り回数が増えたかのような印象を与えることができる。

【４４０２】

ステップＳｅ３２０６の実行後は遊技回用演出の第２設定処理を終了する。ステップＳｅ３２０１で否定判定した場合（未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が第１所定数以下である場合）は、ステップＳｅ３２０７に進み、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れＢ演出が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行されるように設定する。特殊リーチ外れＢ演出は、特殊リーチ外れＡ演出と対をなす所謂ガセ演出であり、特殊外れへの期待感を煽った上でそれとは異なる図柄組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させるものである。ステップＳｅ３２０７では、抽選で決定した有効ラインＬ１～Ｌ５のいずれかにリーチが形成されるように上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３の停止図柄を決定し、さらに、そのリーチライン上の中図柄列Ｚ２に特殊図柄８１１とは異なる図柄が停止表示されるように決定する。

【４４０３】

ステップＳｅ３２０７の実行後は遊技回用演出の第２設定処理を終了する。すなわち、第１上乗せ演出の実行設定を行うことなく、遊技回用演出の第２設定処理を終了する。このように、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になり、突然時短遊技状態への移行が行われない場合において、未報知の残り回数が不足している場合（或いは残存しない場合）は、特殊リーチ外れＡ演出とは異なる遊技回用演出を実行し、特殊外れ結果になったことを報知せず、また、上乗せ演出も実行しない。

【４４０４】

変動開始用処理（図４１１）の説明に戻り、ステップＳｅ２９０４で否定判定した場合（把握した変動パターンが変動パターンＷ１でない場合）は、ステップＳｅ２９０６に進み、把握した変動パターンが変動パターンＷ３であるか否かを判定する。変動パターンＷ３は、時短遊技状態である状況で通常外れ結果となり、特図用表示部４３での停止結果として停止結果ＳＤ１９（図３８５（ａ））が決定された場合に選択されるものである（図３９７（ｄ））。変動パターンＷ３は、特殊リーチ外れＡ演出、特殊リーチ外れＢ演出及びノーマルリーチ外れに対応する変動パターンである。

【４４０５】

把握した変動パターンが変動パターンＷ３である場合は、ステップＳｅ２９０７に進み、遊技回用演出の第３設定処理を実行する。遊技回用演出の第３設定処理では、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出、特殊リーチ外れＢ演出又はノーマルリーチ外れ演出のいずれかが実行されるように設定する。ここで、遊技回用演出の第３設定処理について図４１５のフローチャートを参照しながら説明する。

【４４０６】

先ずステップＳｅ３３０１では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂにおける未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が第１所定数より大きいか否かを判定する。この処理は、既に説明したステップＳｅ３２０１と同様のものである。

【４４０７】

未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が第１所定数より大きい場合（未報知の残り回数が一定数以上である場合又は存在する場合）は、ステップＳｅ３３０２に進み、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出が実行されるように設定する。特殊リーチ外れＡ演出は、特殊外れ結果になったことを報知する遊技回用演出である。本ステップの処理は、既に説明したステップＳｅ３１０１（図４１２）と同様のものである。

【４４０８】

ステップＳｅ３３０３では、未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値を参照し、その範囲内で報知上乗せ回数Ｍを抽選する。例えば、その時点での未報知回数が５０回である場合は、報知上乗せ回数Ｍが５０回以下の回数となるように当該回数Ｍが抽選される。

【４４０９】

ステップＳｅ３３０４では、報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値にステップＳｅ３３０３で抽選した報知上乗せ回数Ｍを加算し、ＭＰＵ３４２により把握される報知上の残り回数を更新する。続くステップＳｅ３３０５では、未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値からステップＳｅ３３０３で抽選した報知上乗せ回数Ｍを減算し、ＭＰＵ３４２により把握される未報知の残り回数（換言すれば、上乗せ演出により追加の回数として報知することが可能な余裕分）を更新する。

【４４１０】

ステップＳｅ３３０６では、第１上乗せ演出が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行されるように設定し、その後、遊技回用演出の第３設定処理を終了する。ステップＳｅ３３０６の第１上乗せ演出では、ステップＳｅ３３０４で抽選した報知上乗せ回数Ｍに対応した上乗せ画像８２６が表示されるように設定される。

【４４１１】

ステップＳｅ３３０１で否定判定した場合（未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が第１所定数以下である場合）は、ステップＳｅ３３０７に進み、特殊リーチ外れＢ演出を実行するか否かの抽選処理を行う。ステップＳｅ３３０７では、ＲＯＭ３４３に記憶された実行抽選用テーブルと、各種カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて特殊リーチ外れＢ演出の実行抽選を行う。

【４４１２】

ステップＳｅ３３０８では、ステップＳｅ３３０７の実行抽選に当選したか否かを判定する。当選した場合はステップＳｅ３３０９に進み、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れＢ演出が実行されるように設定する。本ステップの処理はステップＳｅ３２０７と同様のものである。

【４４１３】

ステップＳｅ３３０８で否定判定した場合（実行抽選に外れた場合）は、ステップＳｅ３３１０に進み、今回の遊技回用演出としてノーマルリーチ外れ演出が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行されるように設定する。ステップＳｅ３３１０では、抽選で決定した有効ラインＬ１～Ｌ５のいずれかにリーチが形成されるように上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３の停止図柄を決定し、さらに、その停止図柄とは異なる図柄がリーチライン上の中図柄列Ｚ２に停止表示されるように中図柄列Ｚ２の停止図柄を決定する。

【４４１４】

ステップＳｅ３３０９又はステップＳｅ３３１０の実行後は、第１上乗せ演出の実行設定を行うことなく、そのまま遊技回用演出の第３設定処理を終了する。

【４４１５】

変動開始用処理（図４１１）の説明に戻り、ステップＳｅ２９０６で否定判定した場合（把握した変動パターンが変動パターンＷ３でない場合）は、ステップＳｅ２９０８に進み、把握した変動パターンが変動パターン２１Ｈであるか否かを判定する。変動パターン２１Ｈは、時短遊技状態である状況で通常外れ結果となり、特図用表示部４３での停止結果として停止結果ＳＤ１８（図３８５（ａ））が決定された場合に選択され得る複数種類の変動パターン２１Ｈ～２４Ｈのうち、完全外れ演出用の変動表示時間に対応付けられた変動パターンである（図３９７（ｃ））。

【４４１６】
把握した変動パターンが変動パターン２１Ｈである場合は、ステップＳｅ２９０９に進み、遊技回用演出の第４設定処理を実行する。遊技回用演出の第４設定処理では、今回の遊技回用演出として完全外れ演出が実行されるように設定する。ここで、遊技回用演出の第４設定処理について図４１６のフローチャートを参照しながら説明する。
【４４１７】
ステップＳｅ３４０１では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂにおける未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が第１所定数より大きいか否かを判定する。この処理は、既に説明したステップＳｅ３２０１と同様のものである。
【４４１８】
未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が第１所定数より大きい場合（未報知の残り回数が一定数以上である場合又は存在する場合）は、ステップＳｅ３４０２に進み、上記各種カウンタエリア３４４ｂにおける報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値が第２所定数以下であるか否かを判定する。報知残り回数カウンタエリアＳＳ２は、残り回数画像８２３（図４０８（ｃ））により報知される残り回数をＭＰＵ３４２が把握するためのものである。このため、本ステップの判定処理は、遊技者に報知している残り回数が一定数以下になったか否かを判定するものとなっている。
【４４１９】
本実施の形態では、第２所定数を５としており、ステップＳｅ３４０２では報知上の残り回数が５回以下となったか否かを判定する構成となっている。これにより、報知上の残り回数が僅かであるか否かが判定される。なお、第２所定数は上記に限定されるものではなく、例えば第２所定数を０回として今回の特図遊技回が報知上の最終遊技回であるか否かを判定する構成としてもよい。
【４４２０】
報知残り回数カウンタエリアＳＳ２が第２所定数以下である場合は、ステップＳｅ３４０３に進み、報知上乗せ回数Ｍの抽選を行う。続くステップＳｅ３４０４では、報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値にステップＳｅ３４０３で抽選した報知上乗せ回数Ｍを加算し、ステップＳｅ３４０５では、未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値からステップＳｅ３４０３で抽選した報知上乗せ回数Ｍを減算する。これらステップＳｅ３４０３～ステップＳｅ３４０５の処理はステップＳｅ３１０６～ステップＳｅ３１０８と同様のものである。
【４４２１】
ステップＳｅ３４０６では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて第２上乗せ演出Ａが実行されるように設定する。第２上乗せ演出Ａは、特殊リーチ外れＡ演出（特殊外れ結果となったことの報知）の実行を伴わずに、時短遊技状態の残り回数の上乗せを報知するものである。
【４４２２】
第２上乗せ演出Ａでは、図４１７（ａ）、（ｂ）に示すように、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が完全外れの組合わせで停止表示された後、例えば「押せ！」等の文字表示からなる操作指示画像８３１と、演出用操作部３６を模したボタン画像８３２とが表示され、遊技者に対して演出用操作部３６の押し下げ操作が指示される。これと併せ、演出用操作部３６の有効操作期間（操作残り期間）を示す操作期間用画像８３３が表示される。
【４４２３】
そして、有効操作期間内に演出用操作部３６の押し下げ操作が行われた場合には、図４１７（ｃ）に示すように、ステップＳｅ３４０３で抽選した報知上乗せ回数Ｍを文字等により報知する上乗せ画像８２６が表示される。これにより、時短遊技状態の残り回数の追加が遊技者に報知される。
【４４２４】
なお、有効操作期間内に押し下げ操作が行われなかった場合は、有効操作期間の経過タイミングにて上記上乗せ画像８２６が表示されるか、又は、上乗せ画像８２６が表示され

ることなく、操作指示画像８３１やボタン画像８３２等が消去される。
【４４２５】
第２上乗せ演出Ａは、確定表示時間の一部又は全部を利用して実行されてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで実行されてもよい。その際、停止表示された図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像が消去された上で第２上乗せ演出Ａが実行されてもよいし、図柄列Ｚ１～Ｚ３の画像が消去されず、図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に操作指示画像８３１やボタン画像８３２等が表示されるように実行されてもよい。
【４４２６】
このように、完全外れ用の変動パターンが選択された場合でも上乗せ演出を実行し得る構成であることで、報知上の残り回数が第３所定数以下となった際に、第２上乗せ演出Ａを実行して上乗せ画像８２６により報知される残り回数を増加させることができる。これにより、報知上の残り回数を時短遊技状態の継続状況と整合させることができ、報知される残り回数が０回となった後も時短遊技状態が継続して遊技者に不自然な印象を与えることを好適に抑制可能となる。
【４４２７】
ステップＳｅ３４０６の実行後はステップＳｅ３４０７にて、今回の遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行されるように設定する。ステップＳｅ３４０７では、有効ラインＬ１～Ｌ５のいずれにも大当たり、リーチ外れ、特殊リーチ外れの図柄組合せが成立しないように、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止図柄を決定する。
【４４２８】
なお、変動表示時間の一部を利用して第２上乗せ演出Ａを実行する場合は、第２上乗せ演出Ａを実行しない場合よりも早く各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が終了するように設定する。これにより、第２上乗せ演出の実行前において、遊技者が各図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果を視認するための期間を好適に確保することができる。
【４４２９】
このように、報知上の残り回数が第２所定数以下となった状況で通常外れ結果となり、完全外れ用の変動パターンが選択された場合は、第２上乗せ演出Ａを実行して報知上の残り回数の追加を行う。これにより、報知上の残り回数を時短遊技状態の継続状況と整合させることができ、報知される残り回数が０回となった後も時短遊技状態が継続して遊技者に不自然な印象を与えることを抑制することが可能となる。
【４４３０】
ステップＳｅ３４０７の実行後は遊技回用演出の第４設定処理を終了する。ステップＳｅ３４０２で否定判定した場合（報知残り回数カウンタエリアＳＳ２が第２所定数より大きい場合）は、ステップＳｅ３４０８に進み、第２上乗せ演出Ａを実行するか否かの抽選処理を行う。ステップＳｅ３４０８では、ＲＯＭ３４３に記憶された実行抽選用テーブルと、各種カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて第２上乗せ演出Ａの有無を抽選する。なお、ステップＳｅ３４０８での実行抽選における当選確率は特に限定されるものではないが、例えば、当選確率よりも外れ確率の方が高くなるように設定することができる。
【４４３１】
ステップＳｅ３４０９では、ステップＳｅ３４０８の実行抽選に当選したか否かを判定する。当選した場合はステップＳｅ３４０３に進み、第２上乗せ演出Ａが実行されるように設定する。また、ステップＳｅ３４０７にて、今回の遊技回用演出として完全外れ演出が実行されるように設定する。
【４４３２】
ステップＳｅ３４０９で否定判定した場合（実行抽選に外れた場合）は、ステップＳｅ３４１０に進み、第２上乗せ演出Ｂを実行するか否かの抽選を行う。第２上乗せ演出Ｂは、第２上乗せ演出Ａと対をなす所謂ガセ演出である。第２上乗せ演出Ｂでは、図４１７（ｂ）に示すように、操作指示画像８３１及びボタン画像８３２が表示された後、有効操作

期間内に演出用操作部３６の押し下げ操作が行われると、図４１７（ｄ）に示すように、上乗せ画像８２６が表示されることなく、操作指示画像８３１及びボタン画像８３２が消去される。なお、有効操作期間内に押し下げ操作が行われなかった場合も、有効操作期間の経過タイミングにて上記と同様の表示態様とされる。

【４４３３】

ステップＳｅ３４１０では、ＲＯＭ３４３に記憶された実行抽選用テーブルと、各種カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて第２上乗せ演出Ｂの実行抽選を行う。

【４４３４】

ステップＳｅ３４１１では、ステップＳｅ３４１０の実行抽選に当選したか否かを判定する。当選した場合はステップＳｅ３４１２に進み、第２上乗せ演出Ｂが実行されるように設定する。その後、ステップＳｅ３４０７に進み、今回の遊技回用演出として完全外れ演出が実行されるように設定する。一方、ステップＳｅ３４１１で否定判定した場合（実行抽選に外れた場合）は、そのままステップＳｅ３４０７に進み、完全外れ演出の実行設定を行う。

【４４３５】

変動開始用処理（図４１１）の説明に戻り、ステップＳｅ２９０８で否定判定した場合（把握した変動パターンが変動パターン２１Ｈでない場合）は、ステップＳｅ２９１０に進み、ステップＳｅ２９０１で把握した変動パターンに対応する遊技回用演出が実行されるように設定する。例えば、把握した変動パターンが変動パターン３Ａ（図３９４（ａ））である場合はＳＰＳＰリーチ当たり演出が実行されるように設定する。

【４４３６】

ステップＳｅ２９０３、ステップＳｅ２９０５、ステップＳｅ２９０７、ステップＳｅ２９０９、ステップＳｅ２９１０の実行後はステップＳｅ２９１１にて、表示制御装置３５０への出力対象として停止結果コマンド及びパターンコマンドを送信する。停止結果コマンドは、図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果を指定するコマンドであり、パターンコマンドは、実行すべき遊技回用演出を指定する演出パターンコマンドである。表示制御装置３５０では、受信したコマンドに従い、指定された停止結果で各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が停止したり、指定された演出パターンで遊技回用演出が行われたりするように図柄表示装置７５を制御する。ステップＳｅ２９１１の実行後は変動開始用処理を終了する。

【４４３７】

＜外れ回数表示の更新用処理＞

ステップＳｅ２３１０（図４１０）の外れ回数表示の更新用処理について図４１８のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からの変動終了コマンドを受信した場合に実行されるものであり、特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて実行されるものである。

【４４３８】

先ずステップＳｅ３６０１では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに外れ回数表示フラグがセットされているか否か、すなわち、外れ回数画像８２４（図４０８（ｃ））の表示中であるか否かを判定する。外れ回数表示フラグがセットされている場合は、ステップＳｅ３６０２にて、今回の特図当否抽選の結果が外れ結果（通常外れ結果又は特殊外れ結果）であるか否かを判定する。

【４４３９】

外れ結果である場合は、ステップＳｅ３６０３に進み、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた外れ回数カウンタエリアの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアの値を１加算する。外れ回数カウンタエリアは、天井回数までの残り回数をＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【４４４０】

ステップＳｅ３６０４では、ステップＳｅ３６０３の更新結果を参照して外れ回数画像８２４の表示内容を更新する。これにより、外れ回数画像８２４により報知される外れ回

数が１加算される。
【４４４１】
ステップＳｅ３６０３における外れ回数カウンタの更新処理は確定表示の開始タイミングにて実行されるが、ステップＳｅ３６０４では、確定表示時間が経過した以後に外れ回数画像８２４が更新されるように設定する。この場合における外れ回数画像８２４の更新タイミングは、確定表示の終了タイミングであってもよいし、次の特図遊技回が開始されてからのタイミングであってもよい。
【４４４２】
外れ遊技回の終了ごとに外れ回数画像８２４の表示が更新されることで、遊技者は天井到達までの過程における進捗状況を知ることができる。具体的には、現在の外れ遊技回の回数を把握したり、天井回数を知っている遊技者であれば、天井回数までの残り回数を把握したりすることができる。
【４４４３】
ステップＳｅ３６０４の実行後は外れ回数表示の更新用処理を終了する。また、ステップＳｅ３６０１で否定判定した場合（外れ回数表示フラグがセットされていない場合）又はステップＳｅ３６０２で否定判定した場合（今回の特図遊技回の当否結果が大当たり結果である場合）は、ステップＳｅ３６０３以降の処理を実行することなく外れ回数表示の更新用処理を終了する。
【４４４４】
＜第２移行用演出設定処理＞
ステップＳｅ２５０５（図４０６）の第２移行用演出設定処理について図４１９（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からの突然時短開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、突然時短遊技状態が開始される場合に実行されるものである。
【４４４５】
先ずステップＳｅ３７０１では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃに上乗せ報知フラグがセットされているか否かを判定する。上乗せ報知フラグがセットされていない場合、すなわち、特殊外れ結果となった特図遊技回にて第１上乗せ演出Ａを実行していない場合は、ステップＳｅ３７０２に進み、突然時短遊技状態用の開始演出を設定する。突然時短遊技状態用の開始演出では、図４１９（ｂ）に示すように、例えば「突然チャンスタイム」等の突然時短遊技状態に対応したタイトル画像８３５と、残り回数画像８２３とが表示される。残り回数画像８２３は、突然時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。
【４４４６】
本ステップでは、突然時短遊技状態用の開始演出が特図遊技回における確定表示時間にて実行されるように当該開始演出の設定処理を行う。その際、開始演出のすべてが上記確定表示時間にて実行されてもよいし、開始演出の一部が上記確定表示時間にて実行されてもよい。なお、開始演出の一部が確定表示時間内に実行される場合は、当該確定表示時間と次の特図遊技回とを跨いで上記開始演出が実行される。
【４４４７】
ステップＳｅ３７０３では、残り回数用処理を実行する。残り回数用処理は、時短遊技状態の残り回数等に関連した各種カウンタ値を設定するためのものである。この処理は、第１移行用演出設定処理（図４０７）に係る図４０９の残り回数用処理と同様のものである。
【４４４８】
図４０９を援用してステップＳｅ３７０３の残り回数用処理を説明すると、先ずステップＳｅ２７０１では、移行する突然時短遊技状態（移行時短）の上限回数を把握する。例えば、移行時短が突然時短遊技状態Ａである場合は上記上限回数として２００回を把握する（図３７４（ｂ））。この把握は、主制御装置１６２から送信される突然時短開始コマンドを解析することで行う。

【４４４９】
ステップＳｅ２７０２では、ステップＳｅ２７０１で把握した上限回数に対応する値を、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた実残り回数カウンタエリアＳＳ１にセットする。ステップＳｅ２７０３では、初期報知回数の抽選処理を実行する。初期報知回数は、時短遊技状態の開始時において報知する残り回数であり、ステップＳｅ２７０１で把握した実際の上限回数の範囲内で抽選される。
【４４５０】
ステップＳｅ２７０４では、ステップＳｅ２７０３で抽選した初期報知回数に対応する値を、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた報知残り回数カウンタエリアＳＳ２にセットする。ステップＳｅ２７０５では、ステップＳｅ２７０１で把握した実際の上限回数からステップＳｅ２７０３で抽選した初期報知回数を減算し、未報知回数を把握する。
【４４５１】
ステップＳｅ２７０６では、ステップＳｅ２７０５で把握した未報知回数に対応する値を、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた未報知回数カウンタエリアＳＳ３にセットする。ステップＳｅ２７０７では、残り回数画像８２３の表示を開始するように設定する。その際、ステップＳｅ２７０３で抽選された初期報知回数の残り回数画像８２３が表示されるように設定する。ステップＳｅ２７０８では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃに残り回数表示フラグをセットし、その後、残り回数用処理を終了する。残り回数表示フラグは、残り回数画像８２３の表示中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。
【４４５２】
第２移行用演出設定処理（図４１９）の説明に戻り、ステップＳｅ３７０１で肯定判定した場合（上乗せ報知フラグがセットされている場合）は、ステップＳｅ３７０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３４４ｃにセットされている上乗せ報知フラグをクリアし、その後、第２移行用演出設定処理を終了する。すなわち、特殊外れ結果となった特図遊技回にて第１上乗せ演出を実行する場合は、突然時短遊技状態用の開始演出を実行しない。
【４４５３】
＜第３移行用演出設定処理＞
ステップＳｅ２５０７（図４０６）の第３移行用演出設定処理について図４２０（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からの天井時短開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、天井時短遊技状態が開始される場合に実行されるものである。
【４４５４】
ステップＳｅ３８０１では、天井時短遊技状態用の開始演出を設定する。天井時短遊技状態用の開始演出では、通常時短遊技状態の開始演出（図４０８（ｂ））と同様に、例えば「チャンスタイム」等の天井時短遊技状態に対応したタイトル画像８２２と、残り回数画像８２３とが表示される。
【４４５５】
本ステップでは、天井時短遊技状態用の開始演出が特図遊技回における確定表示時間にて実行されるように当該開始演出の設定処理を行う。その際、開始演出のすべてが上記確定表示時間にて実行されてもよいし、開始演出の一部が上記確定表示時間にて実行されてもよい。なお、開始演出の一部が確定表示時間内に実行される場合は、当該確定表示時間と次の特図遊技回とを跨いで上記開始演出が実行される。
【４４５６】
ステップＳｅ３８０２では、時短遊技状態の残り回数等に関連した各種カウンタ値を設定するための残り回数用処理を実行する。この処理は、第１移行用演出設定処理（図４０７）に係る図４０９の残り回数用処理と同様のものであるため、説明を省略する。
【４４５７】
ステップＳｅ３８０３では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた

外れ回数カウンタエリアの値をクリアする。外れ回数カウンタエリアは、外れ結果の特図遊技回をカウントするものであり、外れ回数画像８２４を表示する場合に参照される。

【４４５８】

ステップＳｅ３８０４では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示されている外れ回数画像８２４を消去する処理を実行する。続くステップＳｅ３８０５では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄにセットされている外れ回数表示フラグをクリアし、その後、第３移行用演出設定処理を終了する。

【４４５９】

＜終了用演出設定処理＞

ステップＳｅ２５０９（図４０６）の終了用演出設定処理について図４２０（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からの時短遊技状態終了コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、各時短遊技状態が終了する場合に実行されるものである。

【４４６０】

ステップＳｅ３９０１では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃに上乗せ報知フラグがセットされているか否かを判定する。上乗せ報知フラグがセットされていない場合は、ステップＳｅ３９０２にて、終了対象の遊技状態に対応した終了演出を設定する。例えば、通常時短遊技状態の終了である場合には、通常時短遊技状態用の終了演出が実行されるように設定する。

【４４６１】

ステップＳｅ３９０３では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示されている残り回数画像８２３を消去する。続くステップＳｅ３９０４では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄにセットされている残り回数表示フラグをクリアし、その後、終了用演出設定処理を終了する。

【４４６２】

ステップＳｅ３９０１で肯定判定した場合（上乗せ報知フラグがセットされている場合）、すなわち、時短遊技状態が終了する特図遊技回で上乗せ演出が実行される場合は、ステップＳｅ３９０２以降の処理を実行することなく終了用演出設定処理を終了する。例えば、滞在時短の途中で特殊外れ結果となり、滞在時短を終了させて突然時短遊技状態に移行する場合は、滞在時短が終了する特図遊技回にて上乗せ演出が実行されるが、このような場合には時短遊技状態の終了演出を実行しない。

【４４６３】

なお、時短遊技状態中に大当たりに当選して開閉実行モードに移行する場合も時短遊技状態が終了するが、この場合は上記ステップＳｅ３９０２～ステップＳｅ３９０４の処理を実行した後、さらに、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた実残り回数カウンタエリアＳＳ１、報知残り回数カウンタエリアＳＳ２、未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値をクリアする処理を実行する。

【４４６４】

＜時短遊技状態中の遊技の流れについて＞

時短遊技状態中の遊技の流れについて説明する。先ず図４２１を参照しつつ、時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の基本的な流れについて説明する。ここでは、現在の遊技状態が通常時短遊技状態であり、第２作動口６３を狙った右打ち遊技の状況において通常大当たり結果となり、その後、その通常大当たり結果に対応した通常時短遊技状態への滞在中に特殊外れ結果になった場合を例にとって説明する。

【４４６５】

タイミングｔ１において第２特図の当否抽選により大当たり結果になり、その大当たり種別として７Ｒ通常大当たり結果Ｃ（図３７３（ｂ））が選択されると、当該当否抽選に対応する特図遊技回にて、図柄表示装置７５に変動表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３が通常大当たり結果に対応する図柄組合せで停止表示される（図４２１（ｆ））。また、特図用表示部４３には、上記特図遊技回での確定表示の期間にて７Ｒ通常大当たり結果Ｃに対応し

た停止結果ＳＤ９（図３８３）が停止表示される。
【４４６６】
タイミングｔ２において上記特図遊技回が終了すると、可変入賞装置６５が開閉する開閉実行モードが開始される（図４２１（ｂ））。この場合の開閉実行モードでは、今回の大当たり結果が７Ｒ通常大当たり結果Ｃであることに基づき、７ラウンド分のラウンド遊技が実行される。
【４４６７】
タイミングｔ３において開閉実行モードが終了すると、通常時短遊技状態への移行が行われる（図４２１（ｃ））。図柄表示装置７５では、通常時短遊技状態への移行に対応した開始演出が実行される（図４２１（ｇ））。
【４４６８】
その際、主制御装置１６２では、今回の大当たり結果の種別である７Ｒ通常大当たり結果Ｃに対応した上限回数（例えば２００回、図３７３）が把握され、その把握した上限回数に対応する値がＲＡＭ３１４のサポートカウンタエリアＳＣにセットされる。これにより、通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数（残り回数）が２００回に設定される。
【４４６９】
また、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２からの通常時短開始コマンドに基づいて今回の通常時短遊技状態における残り回数が把握されるとともに、初期報知回数の抽選が実行される。初期報知回数は、時短遊技状態の開始時に報知する残り回数であり、上記開始演出にて残り回数画像８２３により報知される。初期報知回数の抽選は実際の残り回数の範囲内で行われ、当該初期報知回数が実際の残り回数以下となるように抽選される。
【４４７０】
ここでは、初期報知回数として例えば１００回が抽選されたものとする。よって、通常時短遊技状態の開始時点では、実際の残り回数である２００回のうち、その一部である１００回のみが報知され、残りの１００回は未報知分の残り回数となる。
【４４７１】
演出制御装置１４３では、実際の残り回数（２００回）に対応した値、初期報知回数（１００回）に対応した値、未報知分の残り回数（１００回）に対応した値がＲＡＭ３４４の実残り回数カウンタエリアＳＳ１、報知残り回数カウンタエリアＳＳ２、未報知回数カウンタエリアＳＳ３にそれぞれセットされる。このうち、実残り回数カウンタエリアＳＳ１及び報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値は、特図遊技回が実行される都度、１ずつ減算される。これにより、演出制御装置１４３において実際の残り回数及び報知上の残り回数（残り回数画像８２３を通じて遊技者が認識する残り回数）が更新・管理される。
【４４７２】
通常時短遊技状態に移行してからの８０回目の特図遊技回（タイミングｔ４）において特殊外れ結果になり、その種別が特殊外れ結果Ａ（図３７４（ｂ））であったとする。特殊外れ結果Ａになったことに基づき、特図用表示部４３では、その特図遊技回における確定表示の期間にて停止結果ＳＤ１５（図３８４（ｂ））が停止表示される。
【４４７３】
また、主制御装置１６２では、滞在中の通常時短遊技状態（滞在時短）を継続させるか、それとも、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態に移行させるかの振り分けが実行される。当該振り分けに際しては、先ず特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態の上限回数が把握される。前述のとおり、今回の特殊外れ結果は特殊外れ結果Ａであるため、対応上限回数として２００回が把握される。
【４４７４】
そして、滞在時短における現在の残り回数（１２０回）と、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数（２００回）とが比較され、回数の多い側の時短遊技状態を優先実施するように上記振り分けが行われる。ここでは、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数の方が

滞在時短における現在の残り回数よりも多いため、突然時短遊技状態に移行させる旨が決定される。

【４４７５】

特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出が図柄表示装置７５にて実行される（図４２１（ｈ））。これにより、図柄表示装置７５での演出表示にて特殊外れ結果になったことが報知される。

【４４７６】

また、その特図遊技回における確定表示の開始タイミング（タイミングｔ５）では、滞在中の通常時短遊技状態の終了処理と、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態（突然時短遊技状態Ａ）への移行処理とがそれぞれ行われる（図４２１（ｃ）、（ｅ））。その際、ＲＡＭ３１４のサポートカウンタエリアＳＣの値が、滞在時短に対応する値から移行先の突然時短遊技状態に対応する値に書き換えられ、時短遊技状態の残り回数が１２０回から２００回に変更される。

【４４７７】

演出制御装置１４３では、主制御装置１６２からの変動開始コマンドに基づき、突然時短遊技状態への移行とともにその上限回数Ｋ（２００回）が把握され、ＲＡＭ３４４の実残り回数カウンタエリアＳＳ１の値が上限回数Ｋに対応した値に変更される。また、ＲＡＭ３４４の未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が、上限回数Ｋからその時点での報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値（２０）を減算した減算値（１８０）に変更される。

【４４７８】

さらに、演出制御装置１４３では、報知上乗せ回数Ｍの抽選が実行される。報知上乗せ回数Ｍは、上乗せ演出により追加の残り回数として遊技者に報知されるものである。報知上乗せ回数Ｍの抽選は、上記変更された未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値（１８０）の範囲内で行われる。例えば、報知上乗せ回数Ｍとして１５０回が抽選された場合は、特殊外れ結果になった特図遊技回において特殊リーチ外れＡ演出の実行後、１５０回の残り回数の上乗せを報知する第１上乗せ演出が図柄表示装置７５にて実行される（図４２１（ｉ））。

【４４７９】

なお、図４２１では、上記第１上乗せ演出が確定表示時間にて実行されるように図示しているが、当該演出は、確定表示時間に限らず、変動表示時間の一部にて実行されてもよいし、変動表示時間と確定表示時間とに跨って実行されてもよい。

【４４８０】

また、演出制御装置１４３では、報知上乗せ回数Ｍの抽選結果に基づいてＲＡＭ３４４の報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値が更新される。具体的には、その時短での報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値（２０）に報知上乗せ回数Ｍ（１５０）を加算した加算値（１７０）が新たな値として報知残り回数カウンタエリアＳＳ２にセットされる。これにより、第１上乗せ演出で報知された上乗せ回数が反映された状態の残り回数画像８２３が表示される。

【４４８１】

さらに、報知上乗せ回数Ｍの抽選結果に基づいてＲＡＭ３４４の未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が更新される。具体的には、その時短での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値（１８０）から報知上乗せ回数Ｍ（１５０）を減算した減算値（３０）が新たな値として未報知回数カウンタエリアＳＳ３にセットされる。これにより、演出制御装置１４３にて把握される未報知分の残り回数が、第１上乗せ演出で報知した分だけ減らされた回数に変更される。

【４４８２】

これら報知残り回数カウンタエリアＳＳ２及び未報知回数カウンタエリアＳＳ３の各値の更新は、特殊外れ結果になった特図遊技回の変動開始タイミングにて実行される。但し、これに限定されるものではなく、例えば、突然時短遊技状態への移行に対応したタイミング（確定表示の開始タイミング）で行われてもよい。すなわち、特殊外れ結果になった

特図遊技回の中で処理が完了するものであれば、いずれのタイミングで行われてもよい。

【４４８３】

次に、時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の他の流れについて図４２２を参照しながら説明する。なお、タイミングｔ１からタイミングｔ３までの流れは、上記図４２１の場合と同様であるため、その説明を省略する。

【４４８４】

通常時短遊技状態に移行してからの８０回目の特図遊技回（タイミングｔ４）において特殊外れ結果になり、その種別が特殊外れ結果Ｃ（図３７４（ｂ））であったとする。特殊外れ結果Ｃになったことに基づき、特図用表示部４３では、その特図遊技回における確定表示の期間にて停止結果ＳＤ１７が停止表示される（図４２２（ｇ））。

【４４８５】

また、滞在中の通常時短遊技状態（滞在時短）を継続させるか、それとも、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態に移行させるかを振り分けるべく、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数（５０回）が把握されるとともに、その把握した上限回数と滞在時短における現在の残り回数（１２０回）とが比較される。ここでは、滞在時短における現在の残り回数の方が今回の特殊外れ結果に対応する上限回数よりも多いため、突然時短遊技状態への移行を制限（無効化）して滞在時短を継続させる旨が決定される。

【４４８６】

演出制御装置１４３では、主制御装置１６２からの変動開始コマンドに基づき、特殊外れ結果への当選とともに突然時短遊技状態への移行が実施されないことが把握される。そして、その時点での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値（未報知分の残り回数である１００回に対応した値）が第１所定数（例えば０）よりも大きいことを条件として、特殊外れ結果となった今回の特図遊技回にて特殊リーチ外れＡ演出が実行されるように設定される（図４２２（ｇ））。

【４４８７】

また、演出制御装置１４３では報知上乗せ回数Ｍの抽選が実行される。報知上乗せ回数Ｍの抽選は、その時点での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値（１００）の範囲内で行われる。例えば、報知上乗せ回数Ｍとして５０回が抽選された場合は、特殊外れ結果になった特図遊技回において特殊リーチ外れＡ演出の実行後、５０回の残り回数の上乗せを報知する第１上乗せ演出Ａが図柄表示装置７５にて実行される（図４２２（ｈ））。

【４４８８】

ここで、時短遊技状態への滞在中に特殊外れ結果となった場合に、突然時短遊技状態への移行を行うか、それとも滞在時短をそのまま継続するかを振り分けるのは、複数の時短遊技状態の重複実施を回避するための対策であるが、その場合において、特殊外れ結果になったにもかかわらず突然時短遊技状態への移行を実施しない場合は、特殊外れ結果になったことの恩恵が遊技者に提供されないことを踏まえ、例えば、その特図遊技回において完全外れ演出を実行するなど、特殊外れ結果となったことを非明示とすることが考えられる。しかしながら、特図用表示部４３には特殊外れ結果に対応した停止結果が停止表示されるため、仮に図柄表示装置７５上での演出において特殊外れ結果となったことを秘匿化しても、遊技者が特図用表示部４３の停止結果を見てしまえば、特殊外れ結果となったことに気づかれてしまうおそれがある。その結果、内部的に突然時短遊技状態への移行が制限されたことを悟られてしまい、せっかく特殊外れ結果を引き当てたにもかかわらず、その恩恵を得られないとして遊技者の気分を害する懸念がある。

【４４８９】

この点、本実施の形態では、特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が行われない場合に、特殊リーチ外れＡ演出及び第１上乗せ演出が実行され、突然時短遊技状態への移行が行われる場合と同じ態様の報知（例えば特殊図柄８１１や上乗せ画像８２６等）を含む報知演出が行われる。このため、特図用表示部４３に停止表示される停止結果から特殊外れ結果への当選が察知されたとしても、突然時短遊技状態への移行の有無を演出内容から判別しにくくすることができる。特に、図柄表示装置７５にて特殊リ

ーチ外れＡ演出を実行して特殊外れ結果になったことを報知し、さらにその後、第１上乗せ演出を実行して時短遊技状態の残り回数が増加したように報知するため、実際には時短遊技状態の残り回数が増えていない中でも、あたかも残り回数の増加を引き当てたかのような印象を与えることができる。これにより、突然時短遊技状態への移行が制限される場合でも遊技者の気分を害することが抑制され、遊技意欲の低下を好適に抑制することが可能になる。

【４４９０】

しかも、実際の残り回数よりも少ない回数を報知して未報知分の回数を確保し、それを利用して、突然時短遊技状態への移行がなされない場合の第１上乗せ演出Ａ（疑似的な上乗せ）が実行されるため、実際の残り回数と整合させながら当該演出を実行することができる。この場合、移行がなされない状況で第１上乗せ演出Ａが行われたとしても、少なくとも当該演出により報知された回数の分だけ実際に時短遊技状態が継続するものとなるため、当該演出による上乗せ回数の真偽を遊技者が判別しにくくなり、残り回数の増加を引き当てた印象をより好適に与えることができる。

【４４９１】

演出制御装置１４３では、報知上乗せ回数Ｍの抽選結果に基づいてＲＡＭ３４４の報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値が更新される。具体的には、その時短での報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値（２０）に報知上乗せ回数Ｍ（５０）を加算した加算値（７０）が新たな値として報知残り回数カウンタエリアＳＳ２にセットされる。これにより、第１上乗せ演出で報知された上乗せ回数が反映された状態の残り回数画像８２３が表示される。

【４４９２】

また、報知上乗せ回数Ｍの抽選結果に基づいてＲＡＭ３４４の未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が更新される。具体的には、その時短での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値（１００）から報知上乗せ回数Ｍ（５０）を減算した減算値（５０）が新たな値として未報知回数カウンタエリアＳＳ３にセットされる。これにより、演出制御装置１４３にて把握される未報知分の残り回数が、第１上乗せ演出で報知した分だけ減らされた回数に変更される。

【４４９３】

なお、特殊外れ結果となった特図遊技回において、その時点での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が第１所定数以下である場合は、当該遊技回での演出として、特殊外れ結果になっていないことに対応した特殊リーチ外れＢ演出が実行される。この場合、第１上乗せ演出は実行されない。

【４４９４】

ところで、本実施の形態では、通常時短遊技状態と突然時短遊技状態とにおいて、普図遊技回での変動表示時間の長さや役物開閉遊技の態様が異なるものとなっている。具体的には、突然時短遊技状態では、普図遊技回における変動表示時間が通常時短遊技状態の場合よりも短く（図４０１（ｂ））、また、役物開閉遊技における普電役物６３ａの開放回数が多くなっている（図４０２（ｂ）、（ｄ））。さらには、通常時短遊技状態でのサポート抽選における当選確率は、突然時短遊技状態のそれよりも高くなっている（図３７５（ｂ）、（ｃ））。このため、特殊外れ結果になった特図遊技回を境界として普図遊技回の実行期間や役物開閉遊技での普電役物６３ａの挙動等が変化した場合は、通常時短遊技状態の途中で突然時短遊技状態に移行したと遊技者が気付くことができ、逆に、特殊外れ結果になった特図遊技回の前後でそれらの挙動等が変化しない場合は、突然時短遊技状態への移行が行われず、通常時短遊技状態が継続されたと遊技者が気付くことができるようになっている。

【４４９５】

さらに本実施の形態では、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、滞在時短の残り回数と今回の特殊外れ結果に対応した上限回数とが比較され、回数が多い側の時短遊技状態が採用されるように構成されている。このため、突然時短遊技状態への移

行が行われず、通常時短遊技状態が継続されたと遊技者が気付いた場合には、滞在時短である通常時短遊技状態の残り回数が今回の特殊外れ結果に対応した上限回数よりも多いと予測することができる。

【４４９６】

そのような状況において、特殊外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７の表示態様を遊技者が覚えており、特図用表示部４３に停止表示される絵柄から、その絵柄に対応する上限回数を導出することができれば、滞在時短の残り回数がどの程度であるかを予測することが可能になる。例えば、特図用表示部４３に停止結果ＳＤ１６が停止表示され、それに対応した上限回数として１００回を導出することができれば、滞在時短におけるそれ以降の残り回数が少なくとも１００回より多いものであることを予測することができる。このような構成であることで、遊技者が特殊外れ結果に対応する各停止結果を覚えた場合のメリットとして、特殊外れ結果となったことを契機に滞在時短の残り回数を予測する遊技を付与することができ、興趣性を高めることが可能になる。

【４４９７】

さらに、時短遊技状態において残り回数画像８２３を通じて報知される残り回数が実際の残り回数とは異なったものとなっており、滞在時短の実際の残り回数が分かりにくくなっている。これにより、特殊外れ結果に対応する各停止結果を覚えて滞在時短の残り回数の予測に挑む意欲を喚起することができ、当該予測する遊技を好適に盛り上げることが可能になる。

【４４９８】

なお、本実施の形態では、通常時短遊技状態と突然時短遊技状態とにおいて、それら各時短遊技状態中における図柄表示装置７５の表示画面Ｇ上での演出態様（例えば背景画像等）に差異がなく、遊技者が表示画面Ｇだけを見ていても通常時短遊技状態であるのか、それとも突然時短遊技状態であるのかを判別しにくくなっている。すなわち、普図遊技回の実行期間や役物開閉遊技での普電役物６３ａの挙動等を注意深く見ていることで、通常時短遊技状態から突然時短遊技状態に切り替わったのか、それとも、そのような切り替わりが行われておらず、通常時短遊技状態がそのまま維持されているのかを判別可能となり、当該判別の難易度が一定程度引き上げられている。これにより、特殊外れ結果となった状況で突然時短遊技状態への移行が行われない場合に特殊リーチ外れＡ演出及び第１上乗せ演出を実行し、突然時短遊技状態への移行制限を遊技者に悟られにくくしたことの効果が過度に損なわれないようにし、当該構成との好適な両立が図られている。

【４４９９】

図４２１及び図４２２では、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合を例示したが、天井時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合や、突然時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合も、滞在時短の残り回数と今回の上限回数とが比較され、いずれの回数が多いかに応じて、滞在時短の継続か、突然時短遊技状態への移行かが振り分けられる。そして、図柄表示装置７５では、上記と同様に、突然時短遊技状態への移行が実行される場合は、特殊外れ結果になった特図遊技回にて特殊リーチ外れＡ演出及び第１上乗せ演出Ａが実行され、滞在時短が継続される場合は、未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値（未報知分の残り回数の状況）に基づいて特殊リーチ外れＡ演出及び第１上乗せ演出Ａを実行するか否かが振り分けられる。

【４５００】

なお、通常時短遊技状態である状況で外れ遊技回が天井回数（９９０回）に到達した場合については、上限回数が３０００回である通常時短遊技状態でのみ通常時短遊技状態の途中で天井回数への到達が成立し得るところ、この場合は天井時短遊技状態の上限回数（１１００回）よりも滞在時短の残り回数（２０１０回）の方が多くなる。このため、天井時短遊技状態への移行が制限され、滞在中の通常時短遊技状態が継続される。

【４５０１】

また、突然時短遊技状態である状況で外れ遊技回が天井回数に到達した場合には、突然時短遊技状態への移行タイミングやその種別によって、滞在時短の残り回数と天井時短遊

技状態の上限回数との大小が変化するため、都度の比較結果に応じて、突然時短遊技状態が継続されるか、天井時短遊技状態への移行が行われるかが振り分けられる。

【４５０２】

次に、時短遊技状態において特殊外れ結果になっていない状況で上乗せ演出を行う場合の流れについて図４２３及び図４２４を参照しながら説明する。ここでは、第２作動口６３を狙った右打ち遊技の状況において３Ｒ通常大当たり結果Ｂ（図３７３）となり、開閉実行モードの終了後、上限回数が３００回である通常時短遊技状態に移行した場合を例にとって説明する。

【４５０３】

タイミングｔ１において上限回数が３００回である通常時短遊技状態への移行が行われると、演出制御装置１４３では、ＲＡＭ３４４の実残り回数カウンタエリアＳＳ１に上記上限回数に対応した値（３００）がセットされる。また、演出制御装置１４３では初期報知回数の抽選が実行される。ここでは初期報知回数として７０回が抽選されたものとする。

【４５０４】

これに伴い、ＲＡＭ３４４の報知残り回数カウンタエリアＳＳ２に上記初期報知回数に対応する値（７０）がセットされるとともに、ＲＡＭ３４４の未報知回数カウンタエリアＳＳ３に、上限回数から初期報知回数を減算した減算値（２３０）がセットされる。このうち、実残り回数カウンタエリアＳＳ１及び報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値は、特図遊技回が実行される都度、１ずつ減算される。

【４５０５】

通常時短遊技状態に移行してから４０回目の特図遊技回（タイミングｔ２）において、通常外れ結果となり、それに対応する停止結果として停止結果ＳＤ１９（図３８５（ａ））が選択されたものとする。この場合、特図用表示部４３では、その選択された停止結果ＳＤ１９がその特図遊技回の確定表示の期間にて停止表示される（図４２４（ａ））。また、主制御装置１６２では、その特図遊技回の変動パターンとして変動パターンＷ３（図３９７（ｄ））が選択される。

【４５０６】

演出制御装置１４３では、主制御装置１６２からの変動開始コマンドに基づいて変動パターンＷ３の選択が把握される。この場合、その時点での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値（未報知分の残り回数である１９０回に対応した値）が第１所定数よりも大きいことを条件として今回の特図遊技回にて特殊リーチ外れＡ演出が実行されるように設定される（図４２４（ａ））。

【４５０７】

また、演出制御装置１４３では報知上乗せ回数Ｍの抽選が実行される。例えば、報知上乗せ回数Ｍとして５０回が抽選された場合は、特殊外れ結果になった特図遊技回において特殊リーチ外れＡ演出の実行後、５０回の残り回数の上乗せを報知する第１上乗せ演出が図柄表示装置７５にて実行される（図４２４（ｂ））。

【４５０８】

このように、特殊外れ結果になった場合に限らず、通常外れ結果になった場合にも特殊リーチ外れＡ演出及び第１上乗せ演出が実行されるため、遊技者に対して特殊外れ結果となる確率を実際の確率よりも高いように感じさせることができる。これにより、時短遊技状態中において残り回数の上乗せが発生しやすい印象を与え、遊技意欲を好適に高めることが可能になる。

【４５０９】

その際、通常外れ結果となった場合のうち、通常外れ結果を報知する停止結果として停止結果ＳＤ１９が停止表示される場合を対象として特殊リーチ外れＡ演出及び第１上乗せ演出が実行される。ここで、停止結果ＳＤ１９は、表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ８のうち点灯状態とされる表示用セグメントの数が複数個となっており、点灯状態の表示用セグメントの数が１個である停止結果ＳＤ１８（図３８５（ａ））と比べて、特殊外れ結果に

対応するＳＤ１５～ＳＤ１７との識別が困難となっている。このため、遊技者が特図用表示部４３を見ていても、その特図遊技回における当否抽選の結果が特殊外れ結果ではなく、実際には通常外れ結果であることを悟られにくくすることができ、その状態で特殊リーチ外れＡ演出及び第１上乗せ演出が実行されるものとなる。これにより、特殊外れ結果となった状況で残り回数の上乗せが報知されたと思わせやすくすることができ、上乗せが発生しやすい印象をより好適に与えることが可能になる。

【４５１０】

演出制御装置１４３では、停止結果ＳＤ１９が停止表示される特図遊技回において、報知上乗せ回数Ｍの抽選結果に基づきＲＡＭ３４４の報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値が更新される。具体的には、その時短での報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値（３０）に報知上乗せ回数Ｍ（５０）を加算した加算値（８０）が新たな値として報知残り回数カウンタエリアＳＳ２にセットされる。これにより、第１上乗せ演出で報知された上乗せ回数が反映された状態の残り回数画像８２３が表示される。

【４５１１】

また、報知上乗せ回数Ｍの抽選結果に基づいてＲＡＭ３４４の未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が更新される。具体的には、その時短での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値（２３０）から報知上乗せ回数Ｍ（５０）を減算した減算値（１８０）が新たな値として未報知回数カウンタエリアＳＳ３にセットされる。これにより、演出制御装置１４３にて把握される未報知分の残り回数が、第１上乗せ演出で報知した分だけ減らされた回数に変更される。

【４５１２】

これら報知残り回数カウンタエリアＳＳ２及び未報知回数カウンタエリアＳＳ３の更新は、上記特図遊技回の変動開始タイミングにて実行される。但し、これに限定されるものではなく、例えば、確定表示の開始タイミングにて行われてもよい。すなわち、上記特図遊技回の中で処理が完了するものであれば、いずれのタイミングで行われてもよい。

【４５１３】

なお、上記特図遊技回において、その時点での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値が第１所定数以下である場合は、当該遊技回での演出として特殊リーチ外れＢ演出又はノーマルリーチ外れ演出が実行される。特殊リーチ外れＢ演出は、特殊リーチ外れＡ演出と対をなすガセ演出であり、特殊外れ結果とならなかったことに対応する遊技回用演出である。これらのリーチ外れ演出が実行される場合、第１上乗せ演出は実行されない。

【４５１４】

報知上乗せ回数Ｍが反映されて報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値が８０に更新されたタイミングｔ２から７５回目の特図遊技回が開始されると（タイミングｔ３）、報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値が第２所定数（例えば５）以下となる。すなわち、残り回数画像８２３を通じて遊技者に報知される残り回数が０回に近い一定値以下となる。ここでは、上記７５回目の特図遊技回において当否抽選の結果が通常外れ結果となり、変動パターンとして完全外れ演出に対応した変動パターン２１Ｈが選択されたものとする。

【４５１５】

この場合、演出制御装置１４３では、その特図遊技回の遊技回用演出として完全外れ演出が実行されるように設定される（図４２４（ｃ））。また、その時点での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値（未報知分の残り回数である１９０回に対応した値）が第１所定数よりも大きいことを条件として、その特図遊技回の中で第２上乗せ演出Ａが実行されるように設定される（図４１７（ｂ））。

【４５１６】

第２上乗せ演出Ａの実行に際しては、その時点での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値（１８０）が参照され、その範囲内で報知上乗せ回数Ｍが抽選される。例えば、報知上乗せ回数Ｍとして１００回が抽選された場合は、図４１７（ｂ）のボタン操作指示画像の後、残り回数の１００回の追加が報知される報知画像が表示される。

【４５１７】

このように、報知上の残り回数が第２所定数以下となると、第２上乗せ演出Ａが実行されて報知上の残り回数が増加され、当該残り回数が０回となることが回避される。例えば、残り回数画像８２３を通じて遊技者が認識する残り回数が尽きた後も時短遊技状態が継続すると、不自然な印象になり、実際の残り回数とずれた状態で残り回数が報知されていることへの気づきが促される懸念がある。この点、本構成であることで、その後も時短遊技状態が継続する中で報知上の残り回数が０回となることが抑制され、実際の残り回数の一部が秘匿化された状態で報知が行われていることに気づかせにくくすることが可能になる。

【４５１８】

第２上乗せ演出Ａが実行される特図遊技回において、演出制御装置１４３では、報知残り回数カウンタエリアＳＳ２及び未報知回数カウンタエリアＳＳ３の更新が行われる。すなわち、その時短での報知残り回数カウンタエリアＳＳ２の値（５）に報知上乗せ回数Ｍ（１００）を加算した加算値（１０５）が新たな値として報知残り回数カウンタエリアＳＳ２にセットされるとともに、その時短での未報知回数カウンタエリアＳＳ３の値（１８０）から報知上乗せ回数Ｍ（１００）を減算した減算値（８０）が新たな値として未報知回数カウンタエリアＳＳ３にセットされる。

【４５１９】

なお、上記特図遊技回において変動パターン２１Ｈ以外の変動パターンが選択された場合は、第２上乗せ演出Ａは実行されない。

【４５２０】

その後、５５回目の特図遊技回（タイミングｔ４）において、当否抽選の結果が通常外れ結果となり、変動パターンとして完全外れ演出に対応した変動パターン２１Ｈが選択されたものとする。また、この特図遊技回では、演出制御装置１４３での第２上乗せ演出Ａの実行抽選に当選したものとする。

【４５２１】

この場合、演出制御装置１４３では、その特図遊技回の遊技回用演出として完全外れ演出が実行され、さらに第２上乗せ演出Ａが実行されるように設定される。このため、残り回数画像８２３により報知される残り回数が第２所定数より大きい場合でも第２上乗せ演出Ａが発生し得るものとなり、不自然な印象となることを抑制できる。これにより、当該演出による残り回数の上乗せが疑似的なものであることに気づかせにくくすることができ、演出効果を好適に高めることが可能になる。

【４５２２】

＜特図用表示部４３での停止結果について＞

前述のとおり、本実施の形態では、遊技者が特殊外れ結果に対応する各停止結果を覚えることで、特殊外れ結果となったことを契機に滞在時短の残り回数を予測することが可能となっている。これを踏まえて、特図用表示部４３に停止表示される停止結果について構成が工夫されており、以下、かかる工夫について図３８３～図３８５を参照しながら説明する。

【４５２３】

図３８３及び図３８４（ｂ）に示すように、通常大当たり結果に対応する停止結果（停止結果ＳＤ３～ＳＤ１４）の数が相対的に多く、特殊外れ結果に対応する停止結果（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）の数が相対的に少なくなっている。これにより、遊技者が通常大当たり結果に対応する各停止結果の表示態様を覚えにくく、特殊外れ結果に対応する各停止結果の表示態様を覚えやすくすることができる。よって、通常時短遊技状態への移行が行われた後、その途中で特殊外れ結果になるという流れの中で、先に移行する通常時短遊技状態の上限回数（残り回数）については特図用表示部４３の停止結果から識別しにくく、後の特殊外れ結果への当選時における突然時短遊技状態の上限回数については特図用表示部４３の停止結果から識別しやすい特性とすることができ、特殊外れ結果となったことを契機に滞在時短の残り回数を予測する遊技をより好適に楽しませることが可能になる。

【４５２４】
但し、特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示された場合に、それを遊技者があまりにも簡単に識別できてしまう構成であると、滞在時短の残り回数の予測が容易になり過ぎてしまう。その結果、実際の残り回数が報知上の残り回数よりも多く残っていることが簡単に判明する構成となってしまい、上乗せ演出による演出効果が損なわれてしまう懸念がある。そこで、本実施の形態では、特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示された際にその識別が容易になり過ぎることを抑制するための構成も盛り込まれている。以下、これらの構成について説明する。
【４５２５】
図３８４（ｂ）及び図３８５（ａ）に示すように、特殊外れ結果に対応する停止結果と通常外れ結果に対応する停止結果とにおいて複数種の停止結果が設定されている。この場合、それぞれに表示態様が複数存在するため、遊技者が特殊外れ結果に対応する停止結果と通常外れ結果に対応する停止結果との各表示態様を記憶する負荷が高まる。その分、それらの見分けが困難化し、特殊外れ結果になったことの識別難易度を高めることができる。
【４５２６】
特殊外れ結果に対応する停止結果と通常外れ結果に対応する停止結果とのそれぞれにおいて、点灯される表示用セグメントが複数個である停止結果を含むように設定されている。点灯される表示用セグメントの数が多くなるほど表示態様が複雑化して覚えにくくなるところ、そのような表示態様の停止結果が特殊外れ結果と通常外れ結果とのそれぞれで存在するため、外れ結果の特図遊技回にて特図用表示部４３に停止表示された停止結果が特殊外れ結果と通常外れ結果とのいずれに対応するかの識別難易度を高めることができる。
【４５２７】
但し、その場合でも、点灯状態の表示用セグメントが複数である停止結果の数について、特殊外れ結果に対応する停止結果では３個であるのに対し、通常外れ結果に対応する停止結果では１個とされ、後者が前者よりも少なく抑えられている。このため、外れ結果の特図遊技回において点灯される表示用セグメントが複数である停止結果が停止表示された場合に、遊技者が特殊外れ結果に対応する可能性が高いと予測することが可能となっており、識別難易度が過度に高くなることが抑制されている。
【４５２８】
図３８５（ａ）に示すように、通常外れ結果に対応する停止結果として停止結果ＳＤ１８、ＳＤ１９を含む複数種の停止結果が設けられ、停止結果ＳＤ１８では点灯される表示用セグメントの数が１個となり、停止結果ＳＤ１９では点灯される表示用セグメントの数が複数個となるように設定されている。この場合、停止結果ＳＤ１８、ＳＤ１９において点灯状態の表示用セグメントの数が異なることで、それらの停止結果ＳＤ１８,ＳＤ１９が同種の外れ結果（通常外れ結果）に対応するものであることを分かりにくくすることができる。これにより、停止表示された停止結果が通常外れ結果に対応するものであるか否かの識別難易度を高めることができ、延いては、特殊外れ結果になったことの識別難易度を高めることが可能になる。
【４５２９】
図３８４（ｂ）及び図３８５（ａ）に示すように、特殊外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７の中に、点灯される表示用セグメントの数が通常外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１９と同数（３個）である停止結果ＳＤ１７が含まれるように設定されている。この場合、遊技者が点灯状態の表示用セグメントの数から特殊外れ結果と通常外れ結果とのいずれに対応するかを識別することが困難となり、特殊外れ結果になったことの識別難易度を高めることが可能になる。
【４５３０】
図３８４（ｂ）及び図３８５（ａ）に示すように、通常外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１９と、特殊外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１７とにおいて、点灯される表示用セグメントが重複するように設定されている。具体的には、それら停止結果ＳＤ１９、ＳＤ１

７のいずれにおいても表示用セグメントＳＧ２、ＳＧ４が点灯されるようになっている。これにより、これらの停止結果ＳＤ１９、ＳＤ１７の見た目を類似させることができ、見分けにくくすることが可能になる。

【４５３１】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【４５３２】

時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が制限される場合に、突然時短遊技状態への移行が行われる場合と同様に特殊リーチ外れＡ演出や第１上乗せ演出Ａを実行する構成とした。

【４５３３】

パチンコ遊技機では、当否抽選の結果に対応した報知を特図用表示部４３にて行わざるを得ないところ、特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が制限される場合に、遊技者が特図用表示部４３を視認することで、特殊外れ結果になったことを把握できてしまい、延いては移行制限の実施が察知されてしまうおそれがある。突然時短遊技状態への移行が制限される場合、遊技者としては、特殊外れ結果を引き当てたにもかかわらず、その恩恵を受けられないことになるため、当該制限の実施に遊技者が気付くと、損をしたような印象になって遊技者の気分を害する懸念がある。

【４５３４】

この点、本構成では、突然時短遊技状態への移行制限を行う場合に、移行の実施に対応した特殊リーチ外れＡ演出や第１上乗せ演出Ａを実行するため、制限の実施を分かりにくくすることができ、遊技者の気分を害することを抑制できる。しかも、突然時短遊技状態への移行（演出上は残り回数の上乗せ）を生じさせた印象を付与できるため、遊技者の気分を高揚させ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【４５３５】

突然時短遊技状態への移行に対応する演出として、時短遊技状態の残り回数の上乗せを報知する上乗せ演出を実行する構成とした。

【４５３６】

上記構成では、時短遊技状態の残り回数が増加した又は追加されたと遊技者に認識させることができる。これにより、内部的には突然時短遊技状態への移行制限を実施しているものの、遊技者の目線では特殊外れ結果を引き当てて時短遊技状態の延長を勝ち取ったかのような印象となり、上記移行制限を行う中でも遊技者の遊技意欲が低下することを抑制できる。

【４５３７】

また、上乗せ演出を実施することで、時短遊技状態が継続しているかのような印象とすることができ、移行制限が行われる場合の不自然さを軽減することが可能になる。例えば、突然時短遊技状態への移行が行われる場合に、滞在時短の終了用演出を実行し、その後、突然時短遊技状態の開始用演出を実行すると、演出上、前後の時短遊技状態の境界が明確になる。これを上記移行が制限される場合にも同様に実施すると、実際には移行が生じていないため、不自然な印象となる懸念がある。この点、終了と開始を明示しないで上乗せ演出により繋ぐ構成とすることで、時短遊技状態間の境界を曖昧化することができ、実際には移行が生じておらず滞在時短が継続しているだけであっても、不自然な印象となることを抑制することが可能になる。

【４５３８】

特図当否抽選の結果が通常外れ結果である場合に、特殊リーチ外れＡ演出や第１上乗せ演出Ａを実行し得る構成とした。

【４５３９】

上記構成では、突然時短遊技状態への移行が制限される場合だけでなく、特殊外れ結果になっていない場合にも特殊リーチ外れＡ演出や第１上乗せ演出Ａが実行されるため、移行制限時における特殊リーチ外れＡ演出等の実施を目立ちにくくして不自然な印象となることを抑制することができる。これにより、移行制限の実施をより一層分かりにくくする

ことができる。
【４５４０】
　また、上記構成では、特殊外れ結果になった場合と通常外れ結果になった場合との両方で特殊リーチ外れＡ演出や第１上乗せ演出Ａが実行されるため、これらの演出の出現回数が特殊外れ結果となった回数よりも多くなる。これにより、特殊外れ結果を引き当てやすい（換言すれば、残り回数の上乗せが発生しやすい）印象を与えることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【４５４１】
　時短遊技状態の残り回数を報知する残り回数画像８２３を表示するとともに、その残り回数画像８２３での報知において実際の残り回数よりも少ない回数を報知する構成とした。
【４５４２】
　上記構成では、滞在中の時短遊技状態についての残り回数が実際の残り分より少なく減らされて報知されるため、実際の残り回数の一部を未報知分の残り回数として確保することができる。この未報知分の残り回数を利用し、突然時短遊技状態への移行が制限される場合の上乗せ演出や通常外れ結果である場合の上乗せ演出を実施すれば、これらの上乗せ演出を実際の残り回数と整合させながら行うことができる。すなわち、遊技者の目線では、当該上乗せ演出で報知された回数どおりに時短遊技状態が継続しているように見えるため、実際に残り回数の上乗せが行われた印象を与えることができる。これにより、疑似的な報知であることが分かりにくくなり、移行制限の実施に気づきにくくすることが可能になる。
【４５４３】
　報知上の残り回数が所定数（第２所定数）以下であるか否かを判定し、その結果に基づいて上乗せ演出を実行する構成とした。
【４５４４】
　滞在中の時短遊技状態について実際の残り分よりも少ない数を報知する構成では、時短遊技状態の終了よりも早く報知上の残り回数が尽きてしまう可能性がある。この点、報知上の残り回数が少なくなると、当否抽選の結果や移行制限の有無にかかわらず上乗せ演出を実行するため、報知上の残り回数が少なくなる都度、当該残り回数を補充することができる。これにより、時短遊技状態の途中で報知上の残り回数が尽きてしまうことが抑制され、遊技者に不自然な印象を与えることを抑制することが可能になる。
【４５４５】
　その際、上乗せ演出として演出期間が異なる第１上乗せ演出と第２上乗せ演出を設ける構成とした。この構成によれば、リーチ外れ演出用の変動パターン（変動表示時間）が選択された場合に限らず、完全外れ演出用の変動パターンが選択された場合にも上乗せ演出を実行することができ、上記残り回数の補充を適宜に行うことが可能になる。
【４５４６】
　通常時短遊技状態と突然時短遊技状態とにおいて、普図遊技回における変動表示時間の長さ、役物開閉遊技における普電役物６３ａの挙動、サポート抽選における当選確率等の態様を異ならせ、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、滞在中の通常時短遊技状態におけるその時点での残り回数と、その特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の上限回数とを比較し、回数が多い側の時短遊技状態を優先して採用する構成とした。
【４５４７】
　上記構成では、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、普図遊技回における変動表示時間の長さ、役物開閉遊技における普電役物６３ａの挙動、サポート抽選における当選確率等の態様の変化が生じるか否かを遊技者が判別することにより、通常時短遊技状態の継続と突然時短遊技状態の移行とのいずれが選ばれたかを推測して楽しむことが可能になる。その際、残り回数の多い側の時短遊技状態が選択される構成であるため、例えば、遊技者が通常時短遊技状態の継続が選択されていると推測した場合には、

特殊外れ結果になった時点での通常時短遊技状態の残り回数が突然時短遊技状態の上限回数よりも多いことを推測することができ、態様変化の有無からいずれの時短遊技状態が選択されているかを推測する遊技の面白みを高めることが可能になる。

【４５４８】

また、突然時短遊技状態として、上限回数が異なる突然時短遊技状態Ａ～Ｃが設けられるとともに、それら突然時短遊技状態Ａ～Ｃに対応して停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７が設けられるため、遊技者が停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７の表示態様を覚えることで、特殊外れ結果になった際に停止表示される停止結果から突然時短遊技状態の種別や上限回数を特定することができる。この特定結果を選択時短の推測に利用することで、より具体的に通常時短遊技状態の残り回数を推測することができ、例えば、停止結果から特定した上限回数が２００回であれば、通常時短遊技状態の残り回数が少なくとも２００回あることを推測することが可能になる。これにより、態様変化の有無からいずれの時短遊技状態が選択されているかを推測する遊技をより好適に盛り上げることができる。

【４５４９】

特殊外れ結果に対応する停止結果（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）の種類数を通常大当たり結果に対応する停止結果（停止結果ＳＤ３～ＳＤ１４）の種類数よりも少なくする構成とした。

【４５５０】

上記構成によれば、遊技者が通常大当たり結果に対応する各停止結果の表示態様を覚えにくく、特殊外れ結果に対応する各停止結果の表示態様を覚えやすくすることができる。よって、通常時短遊技状態への移行が行われた後、その途中で特殊外れ結果になるという流れの中で、先に移行する通常時短遊技状態の上限回数（残り回数）については特図用表示部４３の停止結果から識別しにくく、後の特殊外れ結果への当選時における突然時短遊技状態の上限回数については特図用表示部４３の停止結果から識別しやすい特性とすることができ、特殊外れ結果となったことを契機に滞在時短の残り回数を予測する遊技をより好適に楽しませることが可能になる。

【４５５１】

＜変形例１＞

上記第５の実施の形態の変形例１について図４２５～図４２７を参照しながら説明する。これらの図において第５の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【４５５２】

本変形例では、時短遊技状態中の演出態様が上記第５の実施の形態と異なっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【４５５３】

突然時短遊技状態、通常時短遊技状態及び天井時短遊技状態では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおける背景画像の態様が異なっている。具体的には、時短遊技状態中に実施される時短中演出での背景色が各時短遊技状態ごとに相違している。すなわち、図４２５に示すように、突然時短遊技状態の時短中演出では背景色が第１表示色（例えば紫色）となり、通常時短遊技状態の時短中演出では背景色が第２表示色（例えば赤紫）となり、天井時短遊技状態の時短中演出では背景色が第３表示色（例えば青紫）となるように差別化されている。

【４５５４】

また、時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の演出態様についても上記第５の実施の形態と異なっている。以下、本変形例に係る時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の演出の流れについて説明する。先ず、通常時短遊技状態への滞在中に特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態に移行する場合について図４２６を参照しながら説明する。

【４５５５】

通常時短遊技状態の時短中演出では図４２５（ｂ）に示すように背景色が第２表示色（例えば赤紫）とされる。そして、通常時短遊技状態に滞在中の所定の特図遊技回にて特殊

外れ結果になり、その時点における滞在中の通常時短遊技状態の残り回数が１２０回であり、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数が２００回であったとする。この場合、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数の方が滞在時短における現在の残り回数よりも多いため、突然時短遊技状態に移行させる旨が決定される。

【４５５６】

特殊外れ結果になった特図遊技回では、特殊リーチ外れＡ演出が図柄表示装置７５にて実行され（図４２６（ａ））、特殊外れ結果になったことが報知される。その特図遊技回における確定表示の開始タイミングでは、滞在中の通常時短遊技状態の終了処理と、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態への移行処理とがそれぞれ行われる。

【４５５７】

また、特殊外れ結果になった特図遊技回では、特殊リーチ外れＡ演出の実行後、時短遊技状態の切り替わりや残り回数の変化を示唆するチェンジ演出が実行される。このチェンジ演出では、先ず、表示画面Ｇの全体が黒表示８６１とされて暗転（ブラックアウト）される（図４２６（ｂ））。この暗転表示は、確定表示の開始前に行われてもよいし、開始後に行われてもよい。

【４５５８】

その後、時短遊技状態の残り回数を報知するための回数報知画面８６２が表示される。この際、回数報知画面８６２の表示画面では、突然時短遊技状態への移行が行われることに対応して、その背景色が突然時短遊技状態用の背景色（第１表示色）とされる（図４２６（ｃ））。

【４５５９】

なお、回数報知画像８６３により報知される残り回数は、必ずしも移行先の突然時短遊技状態における実際の残り回数と一致するとは限らない。すなわち、実際の残り回数の一部が報知される場合もあれば、全部が報知される場合もある。その際、一部を報知する場合でも、残り回数が増えた印象を遊技者に与えるべく、上記回数報知画像８６３により報知される残り回数が、残り回数画像８２３により報知されていた直前の残り回数（図４２６の場合であれば４０回）よりも多くなるように設定される。

【４５６０】

その後、次の特図遊技回（突然時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回）が開始されると、突然時短遊技状態に対応した背景色（第１表示色）とされた時短中演出が開始される（図４２６（ｄ））。当該時短中演出では、表示画面Ｇの隅部において上記回数報知画像８６３により報知された回数に対応する残り回数画像８２３が表示される。

【４５６１】

次に、通常時短遊技状態への滞在中に特殊外れ結果となったものの、通常時短遊技状態が継続される場合について図４２７を交えて参照しながら説明する。

【４５６２】

通常時短遊技状態に滞在中の所定の特図遊技回にて特殊外れ結果になり、その時点における滞在中の通常時短遊技状態の残り回数が１２０回であり、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数が５０回であったとする。この場合、滞在時短における現在の残り回数の方が今回の特殊外れ結果に対応する上限回数よりも多いため、突然時短遊技状態への移行を制限（無効化）して滞在時短を継続させる旨が決定される。

【４５６３】

特殊外れ結果になった特図遊技回では、特殊リーチ外れＡ演出が図柄表示装置７５にて実行され（図４２６（ａ））、特殊外れ結果になったことが報知される。また、その特図遊技回では、突然時短遊技状態への移行が行われる場合と同様に、特殊リーチ外れＡ演出の実行後、チェンジ演出が実行される。

【４５６４】

チェンジ演出では、表示画面Ｇの全体が黒表示８６１とされた後、時短遊技状態の残り回数を報知するための回数報知画面８６２が表示される。この際、回数報知画面８６２の表示画面では、通常時短遊技状態が継続されることに対応して、その背景色が通常時短遊

技状態用の背景色（第２表示色）とされる（図４２７（ａ））。なお、図４２７（ａ）には、実際の残り回数の全部を回数報知画像８６３にて報知する場合を示している。

【４５６５】

上記チェンジ演出の実行後、次の特図遊技回（通常時短遊技状態の継続が決定された後の最初の特図遊技回）が開始されると、通常時短遊技状態に対応した背景色（第２表示色）とされた時短中演出が開始される（図４２７（ｂ））。当該時短中演出では、表示画面Ｇの隅部において上記回数報知画像８６３により報知された回数に対応する残り回数画像８２３が表示される。

【４５６６】

以上のように本変形例では、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態、突然時短遊技状態において、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおける背景色を相違させ、時短遊技状態の種別ごとに時短中演出での表示態様が異なる構成とした。

【４５６７】

上記構成によれば、遊技者が図柄表示装置７５の表示画面Ｇを視認している状態で、態様変化の有無を判別することができ、延いては、特殊外れ結果になった際にいずれの時短遊技状態が選択されたかを推測することができる。すなわち、注目箇所の集約が図られるため、上記表示画面Ｇにて行われる遊技演出の見落とし等の発生を抑制しながら、上記推測する遊技を楽しませることができる。

【４５６８】

なお、本変形では、突然時短遊技状態用の第１表示色を基本色とし、通常時短遊技状態用の第２表示色と天井時短遊技状態用の第３表示色とは、上記基本色に対して他の色味を加えたものとなっている。具体的には、第２表示色は、第１表示色の紫に対して若干の赤みを加えた赤紫であり、第３表示色は、第１表示色の紫に対して若干の青みを加えた青紫である。三者を比較すると、第１表示色と第２表示色、第１表示色と第３表示色の差分（相違度）は、第２表示色と第３表示色の差分よりも小さくなっている。これは、本変形例の前提である上記第５の実施の形態に係る構成では、通常時短遊技状態の途中で突然時短遊技状態に移行したり、突然時短遊技状態の途中で天井時短遊技状態に移行したりすること（第２表示色から第１表示色への変化、第１表示色から第３表示色への変化）がある一方で、通常時短遊技状態の途中で天井時短遊技状態に移行すること（第２表示色から第３表示色への変化）がないことを踏まえたものである。

【４５６９】

例えば、通常時短遊技状態の途中で突然時短遊技状態に移行する場合に、その背景色が大きく変化すると、時短遊技状態の種別が切り替わった印象が強調され過ぎ、残り回数が増えたように遊技者に感じさせる上で妨げになる懸念がある。この点、途中での切り替わりが想定される時短遊技状態間では、背景色の変化度合を比較的に小さく抑えることで、時短遊技状態の種別の切り替わりが目立ち過ぎることが抑制され、残り回数が増えた印象を与えやすくすることが可能になる。

【４５７０】

＜変形例２＞

上記第５の実施の形態の変形例２について図４２８～図４３２を参照しながら説明する。これらの図において第５の実施の形態や変形例１と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【４５７１】

本変形例では、特図用表示部４３に停止表示される絵柄について特殊外れ結果となった場合の設定態様が上記第５の実施の形態や変形例１と異なっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【４５７２】

＜変動開始処理＞

本変形例に係る変動開始処理について図４２８のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による特図遊技回制御処理（図３８０）のステップＳ

ｅ５０６で実行されるものであり、図３８２の変動開始処理に代えて実行されるものである。図４２８において図３８２と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【４５７３】

先ずステップＳｅ４１０１では、大当たりであるか否かの大当たり判定（当否判定）を行う。当該判定では、現在の遊技状態（抽選モード）に対応する当否テーブルを参照し、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、参照する当否テーブルにて大当たり用の乱数として設定されている値と一致しているか否かを判定する。例えば、現在の遊技状態が通常遊技状態（低確率モード）である場合は、低確率モード用の当否テーブル（図３７２（ａ））を参照して上記判定を行う。

【４５７４】

ステップＳｅ７１０では、高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行し、続くステップＳｅ７１１では、天井時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための天井時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップＳｅ７１２では、突然時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップＳｅ７１０～ステップＳｅ７１２の詳細については図３８９～図３９２を参照して説明したとおりである。

【４５７５】

ここで、ステップＳｅ７１１の天井時短遊技状態の移行判定用処理及びステップＳｅ７１２の突然時短遊技状態の移行判定用処理には、時短遊技状態への滞在中に天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態の移行契機が成立した場合に実行される優先用処理（ステップＳｅ１３０９、ステップＳｅ１５０５）が含まれている。優先用処理では、滞在中の時短遊技状態の残り回数（滞在時短の残り回数）と、成立した移行契機に対応する時短遊技状態の上限回数（今回の上限回数）とに基づいて、いずれの時短遊技状態を優先すべきかを判定する。

【４５７６】

具体的には、滞在時短の残り回数と今回の上限回数とを比較し、今回の上限回数よりも滞在時短の残り回数の方が多い場合は、滞在時短を優先すべく、成立契機に対応する時短遊技状態への移行を不実行として滞在時短を継続させる旨を判定する。逆に、滞在時短の残り回数よりも今回の上限回数の方が多い場合は、移行契機に対応する時短遊技状態を優先すべく、滞在時短を終了して成立契機に対応する時短遊技状態への移行を行う旨を判定する。そして、成立契機に対応する時短遊技状態への移行を行う旨を判定した場合は、その旨を記憶すべく、移行契機が成立した時短遊技状態の時短開始用フラグをＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする（ステップＳｅ１４０４でＹＥＳ、ステップＳｅ１４０６）。例えば、移行契機が成立した時短遊技状態が突然時短遊技状態である場合は突然時短開始用フラグをセットする。

【４５７７】

ステップＳｅ４１０２では、ステップＳｅ４１０１における大当たり判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップＳｅ４１０３にて、対応する大当たり種別テーブルを参照して大当たり種別判定（大当たり種別の抽選）を行う。具体的には、今回の大当たり結果が第１特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第１特図用の大当たり種別テーブル（図３７３（ａ））を参照して種別判定を行い、今回の大当たり結果が第２特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第２特図用の大当たり種別テーブル（図３７３（ｂ））を参照して種別判定を行う。

【４５７８】

ステップＳｅ４１０４では、ステップＳｅ４１０３の種別判定により選択された大当たり種別に対応した大当たり種別フラグをＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。続くステップＳｅ４１０５では、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止

結果（大当たり図柄）を設定する。なお、大当たり用の停止結果テーブルの詳細については図３８３、図３８４（ａ）を参照して説明したとおりである。

【４５７９】

ステップＳｅ４１０２で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップＳｅ４１０６に進み、ステップＳｅ４１０１の当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップＳｅ４１０７にて、特殊外れ結果の種別に対応した特殊外れ種別フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ａである場合は、特殊外れＡフラグをセットする。

【４５８０】

ステップＳｅ４１０８では、特図用表示部４３に停止表示させる特殊外れ用の停止結果（特殊外れ図柄）を設定するための特殊外れ用の停止結果設定処理を実行する。ここで、ステップＳｅ４１０８の特殊外れ用の停止結果設定処理について図４２９のフローチャートを参照しながら説明する。

【４５８１】

特殊外れ用の停止結果設定処理では先ずステップＳｅ４２０１にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。突然時短開始用フラグがセットされている場合は、当否判定の結果が特殊外れ結果となり、それに基づいて突然時短遊技状態への移行を行う状況であることを意味する。このような状況としては、通常遊技状態中に特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態に移行する場合や、時短遊技状態中に特殊外れ結果となり、上記優先用処理での判定により突然時短遊技状態への移行が判定された場合が該当する。

【４５８２】

ステップＳｅ４２０１で肯定判定した場合（突然時短開始用フラグがセットされている場合）は、ステップＳｅ４２０２に進み、特殊外れ用の第１停止結果テーブルを取得する。この第１停止結果テーブルは、突然時短遊技状態への移行を行う場合に参照すべくＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されているものであり、上記第５の実施の形態に係る特殊外れ用の停止結果テーブル（図３８４（ｂ））と同様のものである。特殊外れ用の第１停止結果テーブルでは、図４３０（ａ）に示すように、選択可能な停止結果として停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７が設定されている。これら停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７は、上記第５の実施の形態に係る停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７と同様のものであり、セグメント表示器８０１に配置される７個の表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７のうち、２個以上の表示セグメントを点灯させて絵柄（特殊外れ図柄）が表示されるものである。

【４５８３】

ステップＳｅ４２０３では、ステップＳｅ４２０２で取得した特殊外れ用の第１停止結果テーブルを参照し、特図用表示部４３に停止表示させる停止結果を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１に対応する停止結果を上記第１停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値が「２３」であれば、今回の停止結果として停止結果ＳＤ１７を設定する。ステップＳｅ４２０３の実行後は、特殊外れ用の停止結果設定処理を終了する。

【４５８４】

ステップＳｅ４２０１で否定判定した場合、すなわち、突然時短開始用フラグがセットされていない場合は、当否判定の結果が特殊外れ結果となったものの、突然時短遊技状態への移行が行われない状況であることを意味する。このような状況には、時短遊技状態中に特殊外れ結果となり、上記優先用処理での判定により滞在時短の継続が判定された場合が該当する。

【４５８５】

かかる場合は、ステップＳｅ４２０４に進み、特殊外れ用の第２停止結果テーブルを取

得する。この第２停止結果テーブルは、突然時短遊技状態への移行を制限する場合に参照すべく上記各種テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されているものである。ここで、特殊外れ用の第２停止結果テーブルについて図４３０（ｂ）を参照しながら説明する。

【４５８６】

上記第２停止結果テーブルには、特殊外れ用の停止結果として停止結果ＳＤ２０からなる１種類の停止結果データが記憶されている。停止結果データＳＤ２０は、複数の表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７のうち左下の表示用セグメントＳＧ４のみが点灯されるものである。すなわち、１個の表示セグメントの点灯により表示される絵柄となっており、通常外れ用の停止結果に類似した表示態様となっている。

【４５８７】

特殊外れ用の第２停止結果テーブルでは、停止結果ＳＤ２０に対して大当たり乱数カウンタＣ１の「１０」～「２９」が対応付けられている。すなわち、当否判定の結果が特殊外れ結果となった状況で当該第２停止結果テーブルが参照された場合には、必ず停止結果ＳＤ２０が選択されるものとなっている。

【４５８８】

特殊外れ用の停止結果設定処理（図４２９）の説明に戻り、ステップＳｅ４２０４の処理を実行した後はステップＳｅ４２０３にて停止結果の設定を行う。ここでは、特殊外れ用の第２停止結果テーブルから読み出した停止結果ＳＤ２０を今回の遊技回の停止結果として設定する。

【４５８９】

変動開始処理（図４２８）の説明に戻り、ステップＳｅ４１０６で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、今回の当否判定の結果が通常外れ結果であることを意味する。この場合は、ステップＳｅ４１０９に進み、上記停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている通常外れ用の停止結果テーブルを参照して通常外れ用の停止結果（通常外れ図柄）を設定する。ここで、通常外れ用の停止結果テーブルについて図４３０（ｃ）を参照しながら説明する。

【４５９０】

通常外れ用の停止結果テーブルとしては、通常外れ用の第１特図停止結果テーブルと通常外れ用の第２特図停止結果テーブルとが設定されている。通常外れ用の第１特図停止結果テーブルは、第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選で通常外れとなった場合に参照されるものであり、通常外れ用の第２特図停止結果テーブルは、第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選で通常外れとなった場合に参照されるものである。通常外れ用の第１特図停止結果テーブルについては上記第５の実施の形態に係るテーブル（図３８５（ｂ））と同様であるため、説明を省略する。

【４５９１】

図４３０（ｃ）に示すように、通常外れ用の第２特図停止結果テーブルには、通常外れ用の停止結果として複数の停止結果データが記憶されており、具体的には停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１からなる２種類の停止結果データが記憶されている。停止結果ＳＤ１８は、複数の表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７のうち中央の表示用セグメントＳＧ３のみが点灯されるものであり、停止結果ＳＤ２１は、右上の表示用セグメントＳＧ７のみが点灯されるものである。すなわち、これら各停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１は、１個の表示セグメントの点灯により表示される絵柄となっており、シンプルな表示態様になっている。

【４５９２】

通常外れ用の第２特図停止結果テーブルでは、停止結果ＳＤ１８に対して大当たり乱数カウンタＣ１の「３０」～「１９７７」が対応付けられ、停止結果ＳＤ２１に対して「１９７８」～「２９９９」が対応付けられている。すなわち、停止結果ＳＤ１８の方が選択確率が高く、停止結果ＳＤ２１よりも選ばれやすくなっている。但し、これに限定されるものではなく、例えば、両者の選択確率が等しくてもよいし、停止結果ＳＤ２１の方が停止結果ＳＤ１８よりも選択されやすい構成でもよい。

【４５９３】

変動開始処理（図４２８）の説明に戻り、ステップＳｅ４１０９では、今回の通常外れ結果が第１特図と第２特図のいずれの当否抽選によるものなのかを判定し、その判定結果に対応する停止結果テーブルを参照する。そして、参照した停止結果テーブルにおいて、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１に対応する停止結果を読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【４５９４】

ステップＳｅ４１０５、ステップＳｅ４１０８又はステップＳｅ４１０９の実行後は、ステップＳｅ７１３にて変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、今回の遊技回における変動パターンの選択・設定を行う。

【４５９５】

主制御装置１６２にて行う変動表示時間の設定処理については上記第５の実施の形態の場合（図３９３）と同様であるが、上記のとおり本変形例では、当否判定にて特殊外れ結果が判定された場合に突然時短遊技状態への移行制限を実行するか否かに応じて異なる停止結果が設定されるように構成されている。これに合わせ、特殊外れ結果用の変動表示時間テーブルの構成を上記第５の実施の形態の場合とは異ならせている。ここで、上記変動表示時間テーブルについて図４３１を参照しながら説明する。

【４５９６】

図４３１の特殊外れ用の変動表示時間テーブル（時短遊技状態用）は、時短遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルは、図３９７（ｂ）の特殊外れ用の変動表示時間テーブル（時短遊技状態用）に代えてＲＯＭ３１３の変動表示時間テーブル記憶エリア３１３ｃに記憶されるものである。

【４５９７】

図４３１に示す本変形例に係る特殊外れ用の変動表示時間テーブルでは、突然時短遊技状態への移行の有無により変動パターンの選択態様が異なっており、より詳しくは、上記移行の有無に応じて異なる変動パターンが選択されるように構成されている。具体的には、突然時短遊技状態への移行がある場合は変動パターンＷ１（１５ｓｅｃ）が選択され、突然時短遊技状態への移行がない場合は変動パターンＷ４（８ｓｅｃ又は４ｓｅｃ）が選択されるようになっている。変動パターンＷ１は特殊リーチ外れＡ演出に対応し、変動パターンＷ４は完全外れ演出に対応している。このため、当否抽選の結果が特殊外れ結果となった状況で変動パターンＷ４が選択された場合、演出制御装置１４３では、その特図遊技回での遊技回用演出として通常外れ結果に対応した完全外れ演出を選択して実行する。

【４５９８】

変動開始処理（図４２８）の説明に戻り、ステップＳｅ７１３の変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップＳｅ７１４に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグをセットする。その後、ステップＳｅ７１５以降の処理を実行する。

【４５９９】

＜時短遊技状態中の遊技の流れについて＞

時短遊技状態中の遊技の流れについて図４３２を参照しながら説明する。ここでは、現在の遊技状態が通常時短遊技状態（第２作動口６３を狙った右打ち遊技の状況）である場合を例にとって説明する。

【４６００】

通常時短遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果となり、これに基づいて突然時短遊技状態への移行が実行される場合は、図４３２（ａ）に示すように、特図用表示部４３にて停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７のいずれかが停止表示される。この停止結果は、特殊外れ結果に対応しており、特殊外れ用の第１停止結果テーブル（図４３０（ａ））を参照して選択されるものである。当該停止結果の停止表示は、上記特図遊技回の確定表示期間にて行われる。図４３２（ａ）には、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Ｃであり、停止結果ＳＤ１７が停止表示される場合を示している。

【４６０１】
　また、上記特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れＡ演出が図柄表示装置７５にて実行される。これにより、図柄表示装置７５での演出表示にて特殊外れ結果になったことが報知される。特殊リーチ外れＡ演出の実行後は第１上乗せ演出が実行され、時短遊技状態の残り回数の追加が報知される。
【４６０２】
　通常時短遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となった場合は、図４３２（ｂ）に示すように、特図用表示部４３にて停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１のいずれかが停止表示される。この停止結果は、通常外れ結果に対応しており、第２特図に対応する通常外れ用の停止結果テーブル（図４３０（ｃ））を参照して選択されるものである。図４３２（ｂ）には、停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１のうち停止結果ＳＤ１８が選ばれて停止表示される場合を示している。
【４６０３】
　また、上記特図遊技回にて変動パターン２１Ｈが選択された場合は、遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置７５にて実行される。これにより、図柄表示装置７５での演出表示にて通常外れ結果になったことが報知される。なお、変動パターン２２Ｈ～変動パターン２４Ｈのいずれかが選択された場合は、それら各変動パターンに対応する各種リーチ外れ演出が実行される。
【４６０４】
　通常時短遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果となったものの、当該結果に基づく突然時短遊技状態への移行が制限される場合は、図４３２（ｃ）に示すように、特図用表示部４３にて停止結果ＳＤ２０が停止表示される。この停止結果ＳＤ２０は、特殊外れ用の第２停止結果テーブル（図４３０（ｂ））を参照して選択されるものである。
【４６０５】
　停止結果ＳＤ２０は、特殊外れ結果に対応するものであるが、点灯される表示用セグメントの数が１個とされ、通常外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１と混同しやすい表示態様となっている。このため、遊技者が特図用表示部４３を視認していたとしても、特殊外れ結果になったとは気づきにくく、むしろ通常外れ結果になったと認識しやすくなっている。
【４６０６】
　また、上記特図遊技回では、遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置７５にて実行される。すなわち、図柄表示装置７５での演出表示でも通常外れ結果に対応した報知が行われるため、今回の当否判定の結果が特殊外れ結果であるとより一層気づきにくくなっている。この場合、第１上乗せ演出は実行されない。
【４６０７】
　このように特殊外れ結果となったにもかかわらず、突然時短遊技状態への移行が行われない場合は、通常外れ結果時に停止表示される停止結果と類似する態様の停止結果が停止表示されるため、遊技者が特図用表示部４３の表示内容から特殊外れ結果になったと認識することが抑制される。このため、突然時短遊技状態への移行がなされなくても不自然な印象とはならず、遊技者が移行の制限に気づくことが抑制される。
【４６０８】
　以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【４６０９】
　特殊外れ結果になった場合に、特図用表示部４３に停止表示する停止結果を、突然時短遊技状態への移行が行われるか否かの判定結果を加味して決定する構成とした。
【４６１０】
　この構成によれば、突然時短遊技状態への移行の有無を踏まえて特図用表示部４３での停止結果の調整を行うことができ、突然時短遊技状態への移行が制限される場合に、遊技者が特殊外れ結果を連想しにくい表示態様の停止結果を選択・設定することができる。これにより、特図用表示部４３の表示内容から特殊外れ結果が把握されることが抑制され、

移行制限の実施に遊技者が気付きにくい構成とすることができる。
【４６１１】
特殊外れ結果になった遊技回において、突然時短遊技状態への移行有無の判定処理を実行した後、特図用表示部４３の停止結果を決定する処理を実行する構成とした。この構成によれば、特殊外れ結果に対応する停止結果を決定する場合に、上記移行有無の判定結果を反映させた決定を好適に行うことが可能になる。
【４６１２】
特殊外れ結果用の停止結果として、点灯される表示用セグメント（点灯表示部）の数が通常外れ結果用の停止結果（停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１）と同数である停止結果（停止結果ＳＤ２０）が設けられる構成とした。
【４６１３】
上記構成では、特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が制限される場合に、点灯表示部の数が通常外れ結果用の停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１と同数である停止結果ＳＤ２０が特図用表示部４３に停止表示されるようにすることで、特殊外れ結果に対応する停止表示を通常外れ結果に対応する停止表示に似せて行うことができる。これにより、通常外れ結果になったと遊技者に思わせることができ、特図用表示部４３の表示内容から特殊外れ結果を簡単に把握できてしまうことを抑制可能となる。
【４６１４】
特殊外れ結果用の停止結果として複数種の停止結果を設け、上記停止結果ＳＤ２０のほか、点灯表示部の数が通常外れ結果用の停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１よりも多い停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７が設けられる構成とした。
【４６１５】
上記構成では、特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が行われる場合に、点灯表示部の数が通常外れ結果用の停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１よりも多い停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７が停止表示されるようにすることで、通常外れ結果との識別が行いやすい態様で特殊外れ結果に対応する停止表示を行うことができる。すなわち、特殊外れ結果になった場合の停止表示のうち、一部について通常外れ結果である場合との識別が行いにくく、他の一部について識別が行いやすい構成とすることができる。よって、特殊外れ結果になった場合の結果報知としての機能が過度に損なわれることを抑制しつつ、特図用表示部４３の表示内容から特殊外れ結果を簡単に把握できてしまうことを抑制可能となる。
【４６１６】
通常外れ結果用の停止結果として複数種の停止結果（停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１）が設けられる構成とした。
【４６１７】
上記構成では、特殊外れ結果用の停止結果ＳＤ２０を含め、類似する態様の停止結果の数が増えるため、遊技者がそれらを区別して覚える負荷が高まる。その結果、特殊外れ結果用の停止結果ＳＤ２０と通常外れ結果用の停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１とを遊技者が混同しやすくなり、特殊外れ結果用の停止結果ＳＤ２０が特図用表示部４３に停止表示された場合に通常外れ結果になったと思わせやすくすることができる。よって、特図用表示部４３の表示内容から特殊外れ結果が把握されることを抑制でき、移行制限の実施に遊技者が気付きにくくすることが可能になる。
【４６１８】
特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が行われる場合に、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて通常外れ結果に対応する完全外れ演出が実行されるように構成した。この構成によれば、遊技者に対してより強く通常外れ結果になったと思わせることができ、移行制限の実施に一層気づきにくい構成とすることが可能になる。
【４６１９】
＜その他の変形例＞
なお、上述した第５の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように

実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第５の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記第５の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第５の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【４６２０】

また、理解の容易のため、例えば「第５の実施の形態の変形例１では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施の形態や変形例に対しても適用することが可能である。

【４６２１】

（１）上記第５の実施の形態や各変形例では、特図当否抽選の結果の一部として特殊外れ結果が設けられる構成としたが、特図当否抽選では大当たり結果であるか、それとも外れ結果であるかを抽選し、その結果が外れ結果となった場合に別抽選（外れ結果の種別抽選）にて特殊外れ結果であるか否かを抽選する構成としてもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタＣ２や変動種別カウンタＣＳ等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【４６２２】

また、外れ結果の種別抽選に代えて突然時短遊技状態への移行条件を成立させるか否かの移行抽選が行われる構成としてもよい。この場合の抽選は、大当たり種別カウンタＣ２や変動種別カウンタＣＳ等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、移行条件の成立有無を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【４６２３】

また、特図当否抽選において大当たり結果であるか、特殊外れ結果であるか、それとも通常外れ結果であるかを抽選し、その結果が特殊外れ結果になった場合に別抽選にて特殊外れ結果の種別を抽選してもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタＣ２や変動種別カウンタＣＳ等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、特殊外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【４６２４】

（２）上記第５の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態への移行（サポートフラグのセット処理）が特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて突然時短遊技状態への移行が実行されてもよい。

【４６２５】

（３）上記第５の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として突然時短遊技状態に移行する構成としたが、他の事象を契機として当該時短遊技状態に移行する構成としてもよい。例えば、遊技領域ＰＥや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて上記時短遊技状態への移行が行われる構成としてもよい。

【４６２６】

これらの場合、サポートフラグのセットは、特定の入球部に遊技球が入球したタイミングや特定の通過部を遊技球が通過したタイミングにて行われる。また、サポートフラグのセットに代えて上記入球に対応した入球フラグや上記通過に対応した通過フラグがセットされる構成としてもよい。この場合、入球フラグや通過フラグがセットされた後、それらのフラグがセットされていることに基づいて高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる構成とすればよい。

【４６２７】

なお、特定の入球部について、開閉機構を備えず、常時開放しているタイプの入球部と

してもよいし、開閉機構を備え、遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態と、遊技球が入球不可又は開状態よりも入球しにくい閉状態とに切り替わり可能な可変タイプの入球部としてもよい。このことは上記所定入球部についても同様である。

【４６２８】

また、特定の入球部や通過部が所定入球部内に設けられる構成では、当該所定入球部内に特定の入球部や通過部のみが設けられ、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部や通過部に必ず入球又は通過する構成としてもよいし、所定入球部内に特定の入球部や通過部とは異なる１又は複数の他の入球部や通過部が設けられ、所定入球部に入球した遊技球が振り分けられることにより、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球しなかったり、特定の通過部を通過しなかったりする場合が生じる構成としてもよい。後者の構成では、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球したり、特定の通過部を通過したりすることにより、時短遊技状態への移行契機が成立する一方で、所定入球部に入球した遊技球が上記他の入球部に入球したり、他の通過部を通過したりしても、時短遊技状態への移行契機が成立しない構成とすることができる。

【４６２９】

（４）上記第５の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になった場合の突然時短遊技状態や外れ回数が天井回数に到達した場合の天井時短遊技状態として普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態と同じ確率とされる第２高頻度サポートモードが実施される構成としたが、普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態よりも高確率となる第１高頻度サポートモードが実施される構成としてもよい。この場合、突然時短遊技状等における普図サポート抽選の当選確率について、開閉実行モードを経由する通常時短遊技状態と同じ確率としてもよいし、異なる確率としてもよい。例えば、開閉実行モード後の遊技状態における優位性を確保する上では、通常時短遊技状態よりも突然時短遊技状態等のサポート当選確率を低くするとよい。

【４６３０】

また、開閉実行モードを経由する通常時短遊技状態について、普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態と同じ確率とされる第２高頻度サポートモードが実施される構成としてもよい。

【４６３１】

（５）上記第５の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態の種別と特殊外れ結果の種別とが１対１で対応するが、１対複数の関係で対応してもよい。この場合、１の突然時短遊技状態に対応する特殊外れ結果の数が各突然時短遊技状態で同じである構成としてもよいし、異なる構成としてもよい。

【４６３２】

（６）上記第５の実施の形態や各変形例では、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態及び突然時短遊技状態を備える構成としたが、これらのうちの１つ又は２つを備えない構成としてもよい。例えば、通常時短遊技状態を備えずに天井時短遊技状態及び突然時短遊技状態を備える構成としてもよいし、通常時短遊技状態及び天井時短遊技状態を備えずに突然時短遊技状態を備える構成としてもよい。

【４６３３】

また、上記第５の実施の形態や各変形例では複数種類の突然時短遊技状態を備える構成としたが、１種類のみの突然時短遊技状態を備える構成としてもよい。このことは通常時短遊技状態についても同様であり、１種類のみ通常時短遊技状態を備える構成としてもよい。

【４６３４】

また、上記第５の実施の形態や各変形例では高確遊技状態を備えるが、高確遊技状態を備えない構成としてもよい。

【４６３５】

（７）上記第５の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態の終了（サポートフラグのクリア処理）が最終遊技回の確定表示の開始タイミングにて実行される構成としたが、確

定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、最終遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて時短遊技状態の終了が実行されてもよい。

【４６３６】

（８）上記第５の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が上限回数に達することで時短遊技状態の終了（サポートフラグのクリア処理）が行われる構成としたが、これに代えて又は加えて、時短遊技状態への移行後、特図当否抽選にて小当たり結果となった回数が予め定められた上限回数（例えば５回）に達することで時短遊技状態が終了する構成としてもよい。

【４６３７】

かかる構成において時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合には、滞在時短における残りの小当たり回数と、移行条件の成立に対応した時短遊技状態における上限回数としての小当たり回数とが比較され、多い側の時短遊技状態が採用される構成とすればよい。

【４６３８】

なお、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、小当たり結果の回数が上限回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよい。

【４６３９】

ちなみに、特図当否抽選の結果が小当たり結果となった場合には、可変入賞装置が開閉される小当たり遊技（小当たり結果を契機とする１ラウンド分の開閉実行モード）が実行される。この小当たり遊技は、大当たり遊技（大当たり結果を契機とする開閉実行モード）よりも遊技者に不利な態様で実行され得る。例えば、可変入賞装置への上限入賞個数が大当たり遊技よりも少なく設定されたり、１開放当たりの上限開放時間が大当たり遊技での１ラウンド遊技又は１開放当たりの上限開放時間よりも短く設定されたりすることで、大当たり遊技よりも少ない期待獲得球数となる態様で実行される。

【４６４０】

また、上記に代えて又は加えて、時短遊技状態に移行してからの普図遊技回の回数が上限回数に達することで時短遊技状態が終了する構成としてもよい。この場合、サポート抽選の結果にかかわらず全ての普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら時短遊技状態が終了する構成としてもよいし、サポート抽選の結果が当たり結果となった普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら時短遊技状態が終了する構成としてもよいし、サポート抽選の結果が外れ結果となった普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら時短遊技状態が終了する構成としてもよい。

【４６４１】

例えば、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、普図遊技回の回数が上限回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよい。

【４６４２】

また、上記に代えて又は加えて、時短遊技状態に移行してからの期間が予め定められた上限期間に達することで時短遊技状態が終了する構成としてもよい。かかる構成において時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合には、滞在時短の残り期間と、移行条件の成立に対応した時短遊技状態の上限期間とが比較され、長い側の時短遊技状態が採用される構成とすればよい。

【４６４３】

（９）上記第５の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアＳＣに上限回数に対応した値をセットし、特図遊技回が行われるごとにその値を１ずつ減算することで、時短遊技状態の残り回数を更新する構成としたが、時短遊技状

態への移行時にサポートカウンタエリアＳＣへの上限回数に対応した値をセットせず、特図遊技回が行われるごとにサポートカウンタエリアＳＣの値を１ずつ加算することで、時短遊技状態において実行された特図遊技回の回数を更新する構成としてもよい。この場合、その更新されたカウンタ値が上限回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とすればよい。

【４６４４】

（１０）上記第５の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として、時短遊技状態への移行が行われる構成としたが、高確遊技状態への移行が行われる構成としてもよい。この場合、高確遊技状態でのサポートモードは高頻度サポートモードであってもよいし、低頻度サポートモードであってもよい。

【４６４５】

また、時短遊技状態や高確遊技状態への移行が行われる構成に代えて、通常の演出モードでは見ることができない特殊な演出が行われたり、特殊なキャラクタ等が登場したりする特定の演出モードへの移行が行われるものであってもよい。また、通常遊技状態では行われない特殊な抽選が行われる状態への移行が行われるものであってもよい。これらの場合、特殊な演出等を見ることができたり、特殊な抽選が受けられたりする点で遊技者にとって有利な状態となる。なお、特殊な抽選の一例としてはポイント抽選が考えられる。当該ポイント抽選にて付与されたポイントやその合計数により時短遊技状態や高確遊技状態、開閉実行モードに移行したりする構成としてもよい。また、特殊な演出（例えばキャラクタの衣装等）が解放されたり、パチンコ機１０に関する開発秘話が表示されたりしてもよい。また、遊技領域ＰＥや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいてポイント抽選が行われてもよい。

【４６４６】

（１１）上記第５の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果への当選に対応した報知が特図用表示部４３や図柄表示装置７５にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、ＬＥＤ等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部２９からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、時短回数の残り回数の報知や上乗せ演出等についても同様である。

【４６４７】

（１２）上記第５の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果に対応した報知として特殊リーチ演出が実行される構成としたが、リーチ演出を伴わない遊技回用演出により特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、図柄列Ｚ１～Ｚ３を用いた報知でなくてもよく、例えば、図柄表示装置７５に所定キャラクタ等の所定絵柄が表示されることにより、特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【４６４８】

また、特図用表示部４３に変動表示される特図絵柄と完全同期するものであって、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄よりも小サイズで表示される図柄（いわゆる第４図柄）が図柄表示装置７５に表示されるパチンコ機にあっては、その第４図柄が通常態様とは異なる特定態様で表示されることにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、停止表示される上記第４図柄の態様と、停止表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の少なくとも一部の図柄列との組合せにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【４６４９】

なお、特殊外れ結果に対応した報知は、特図遊技回の全般で行われてもよいし、特図遊技回における一部の期間にて行われてもよい。ちなみに、上記第５の実施の形態や各変形例で例示した特殊リーチ演出は、特図遊技回の開始時には特殊外れ結果であるか否かを遊技者が判別できず、特図遊技回の終盤で特殊外れ結果であることを遊技者が判別できる構成としているため、特図遊技回における一部の期間で特殊外れ結果に対応した報知を実行するものといえる。

【４６５０】
（１３）上記第５の実施の形態や各変形例では、図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止態様から特殊外れ結果になったことを遊技者が認識できるに留まり、特殊外れ結果の種別（突然時短遊技状態の種別）までは認識できない又は認識することが困難な構成としたが、これに代えて又は加えて、当該種別を図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止態様から認識可能又は認識容易な構成としてもよい。例えば、突然時短遊技状態Ａへの移行が行われる場合は、特殊リーチ外れＡ演出におけるリーチ図柄として７図柄が設定されたり、他の突然時短遊技状態（例えば突然時短遊技状態Ｂ）よりも７図柄が設定されやすくなったりする構成が考えられる。また、突然時短遊技状態Ａへの移行が行われる場合は、ダブルリーチが設定されたり、他の突然時短遊技状態（例えば突然時短遊技状態Ｂ）よりもダブルリーチが設定されやすくなったりする構成が考えられる。
【４６５１】
（１４）上記第５の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選と第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選との両方において抽選結果の種別に特殊外れ結果が含まれる構成としたが、いずれかの作動口６２,６３への入賞に基づく当否抽選の結果にのみ特殊外れ結果が含まれる構成としてもよい。例えば、第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選の結果に特殊外れ結果が含まれる一方、第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選の結果には特殊外れ結果が含まれない構成としてもよい。
【４６５２】
（１５）上記第５の実施の形態や各変形例では、高確遊技状態中に行われる当否抽選の結果に特殊外れ結果が含まれない構成としたが、特殊外れ結果が含まれる構成としてもよい。すなわち、高確遊技状態である状況で特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態への移行が行われ得る構成としてもよい。
【４６５３】
（１６）上記第５の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に優先用処理が実行され、突然時短遊技状態への移行が行われる場合と、当該移行が制限される場合とが生じる構成としたが、時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合について一律に突然時短遊技状態への移行が制限される構成としてもよい。
【４６５４】
また、上記第５の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態である状況で外れ回数が天井回数に到達した場合も優先用処理が実行される構成としたが、当該処理が行われずに一律に天井時短遊技状態への移行が制限される構成としてもよい。
【４６５５】
（１７）上記第５の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、滞在時短の残り回数と今回の上限回数（今回の特定外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態の上限回数）とが比較され、その結果に基づいて突然時短遊技状態への移行と滞在時短の継続とのいずれを採用するかが振り分けられる構成としたが、上記比較を行わず、滞在中の時短遊技状態と今回の特殊外れ結果に基づく突然時短遊技状態とのいずれを採用するかが予め定められる構成としてもよい。例えば、各種の時短遊技状態に対して固有の優先度を設定しておき、時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合にそれら各時短遊技状態の優先度を比較し、優先度が高い側の時短遊技状態を採用する構成とすることができる。
【４６５６】
なお、上記構成によっても、通常時短遊技状態と突然時短遊技状態とで何らかの態様が異なる構成とすることで、通常時短遊技状態を遊技する過程で態様の変化が生じたか否かを遊技者が判別することにより、特殊外れ結果となった際に通常時短遊技状態の継続と突然時短遊技状態の移行とのいずれが選ばれたかを推測する遊技を付与することができる。
【４６５７】
（１８）上記第５の実施の形態や各変形例では、今回の上限回数が滞在時短の残り回数よりも多い場合に突然時短遊技状態への移行が行われる構成としたが、滞在時短の残り回

数以上である場合に突然時短遊技状態への移行が行われる構成としてもよい。すなわち、今回の上限回数と滞在時短の残り回数とが同じである場合に突然時短遊技状態への移行が行われる構成としてもよい。

【４６５８】

（１９）上記第５の実施の形態や各変形例において、時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合に、当該成立に基づく時短遊技状態への移行が制限されることなく、常に当該移行が行われる構成としてもよい。

【４６５９】

（２０）上記第５の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が実行されるか否かにかかわらず、特図用表示部４３にて特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示される構成としたが、突然時短遊技状態への移行が制限される場合に特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示されない構成としてもよい。例えば、かかる場合において通常外れ結果に対応する停止結果が停止表示される構成としてもよい。

【４６６０】

（２１）上記第５の実施の形態や各変形例では、滞在中の時短遊技状態と、その滞在時短の途中から移行する時短遊技状態との態様が異なる構成として、普図遊技回における変動表示時間の長さや、役物開閉遊技における普電役物６３ａの挙動、サポート抽選における当選確率、図柄表示装置７５にて行われる時短中演出での背景色等が異なる構成を例示したが、必ずしもこれらのすべてが異なる必要はなく、少なくとも１つが異なればよい。

【４６６１】

（２２）上記第５の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合に、それら各時短遊技状態に滞在可能な残り回数の比較によりいずれの時短遊技状態を採用するかが決定される構成としたが、他の要素も加味されて当該決定が行われる構成としてもよい。例えば、所定の突然時短遊技状態にて行われる役物開閉遊技での開放回数が１回であるのに対し、所定の通常時短遊技状態にて行われる役物開閉遊技での開放回数が２回であり、第２作動口６３への入賞期待値が通常時短遊技状態である場合の２倍である構成において、上記所定の通常時短遊技状態への滞在中に上記所定の突然時短遊技状態の移行条件が成立した場合の上記比較において、開放回数や入賞期待値に対応する重み付けを行ってもよい。具体的には、滞在中である所定の通常時短遊技状態の残り回数に対し上記重み付けとして２を乗算し、その乗算結果と、所定の突然時短遊技状態の上限回数とが比較される構成としてもよい。

【４６６２】

（２３）上記第５の実施の形態や各変形例では、残り回数画像８２３により時短遊技状態の残り回数を報知する構成としたが、残り回数画像８２３を表示せず、時短遊技状態の残り回数を報知しない構成としてもよい。すなわち、実際の残り回数のすべてを非明示とする構成としてもよい。

【４６６３】

この際、全ての時短遊技状態で残り回数を報知しない構成としてもよいし、一部の時短遊技状態で残り回数を報知しない構成としてもよい。例えば、突然時短遊技状態では残り回数を報知する一方で、通常時短遊技状態では残り回数を報知しない構成としてもよい。

【４６６４】

また、時短遊技状態の途中で時短遊技状態に移行する場合において、先の時短遊技状態と後の時短遊技状態との一方で残り回数を報知し、それら時短遊技状態の他方で残り回数を報知しない構成としてもよい。その際、先の時短遊技状態と後の時短遊技状態とは必ずしも異種の時短遊技状態である必要はなく、同種の時短遊技状態であってもよい。例えば、突然時短遊技状態の途中で特殊外れ結果となり、当該結果に基づいて突然時短遊技状態への移行が行われる場合において、それらの一方で残り回数を報知し、他方で残り回数を報知しない構成としてもよい。

【４６６５】

（２４）上記第５の実施の形態や各変形例では、通常時短遊技状態の最大上限回数を天井回数（例えば９９０回）と天井時短遊技状態の上限回数（１１００回）との合計値（２０９０回）よりも多い回数（３０００回）とし、通常時短遊技状態の途中で外れ遊技回が天井回数に到達した場合に天井時短遊技状態への移行が制限される構成としたが、上記最大上限回数を上記合計値よりも小さい回数（例えば１０００回）とし、通常時短遊技状態の途中で外れ回数が天井回数に到達した場合に天井時短遊技状態に移行する構成としてもよい。

【４６６６】

（２５）上記第５の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態の最大上限回数を天井時短遊技状態の上限回数（１１００回）よりも少ないとし、突然時短遊技状態の途中で外れ遊技回が天井回数に到達した場合に天井時短遊技状態に移行する構成としたが、上記最大上限回数を上記上限回数よりも多い回数（例えば１５００回）とし、突然時短遊技状態の途中で外れ回数が天井回数に到達した場合に天井時短遊技状態への移行が制限され得る構成としてもよい。

【４６６７】

（２６）上記第５の実施の形態や各変形例において、時短遊技状態である状況で外れ遊技回が天井回数に到達した場合に、滞在時短の残り回数にかかわらず、滞在時短の継続よりも天井時短遊技状態への移行が優先される構成としてもよい。天井時短遊技状態は、外れ遊技回の累積回数により移行するため、外れ遊技回が天井回数に到達する前（移行契機が成立する前）から遊技者が天井時短遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、実際に外れ遊技回が天井回数に到達して移行契機が成立しているにもかかわらず、天井時短遊技状態に移行させないでいると、天井時短遊技状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい。この場合、天井到達は一体どうなってしまったのかと困惑し、遊技意欲の減退を招く懸念がある。そのような特性を踏まえ、滞在時短の継続よりも天井時短遊技状態への移行を優先し、時短遊技状態である状況で天井回数への到達が成立したら必ず天井時短遊技状態への移行が生じる構成とすることで、遊技者の予測どおりに時短遊技状態の切り替えを生じさせることができ、遊技者の困惑を招く不都合を抑制することが可能になる。

【４６６８】

（２７）上記第５の実施の形態や各変形例では、７個の表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７が数字の８の形状に配列された表示領域８０５により特図用表示部４３を構成したが、特図用表示部４３の構成は複数の表示部により停止結果が停止表示されるものであれば、これに限定されるものではない。例えば、図４３３（ａ）に示すように、さらにドットとしての８個目の表示用セグメントＳＧ８を備える表示領域により特図用表示部４３を構成してもよい。また、図４３３（ｂ）に示すように、８個のＬＥＤ（表示部）８６５を直線状に配列した表示領域８６６により特図用表示部４３を構成してもよいし、図４３３に示すうに、８個のＬＥＤ（表示部）８６７を複数列に配列した表示領域８６８により特図用表示部４３を構成してもよい。また、上記各種の表示領域を複数配置し、これらの複数の表示領域により１の停止結果を停止表示する構成としてもよい。

【４６６９】

（２８）上記第５の実施の形態や各変形例では、各種停止結果が特図用表示部４３に停止表示される構成としたが、例えば、図柄表示装置７５の表示画面Ｇなど、特図用表示部４３以外の表示装置に停止表示される構成としてもよい。

【４６７０】

（２９）上記第５の実施の形態や各変形例では、点灯させる表示部（表示用セグメント）と消灯させる表示部との組み合わせにより停止結果が停止表示されるが、これに限定されるものではない。例えば、表示色（発光色）が第１表示色とされる表示部と第１表示色とは異なる第２表示色とされる表示部との組み合わせにより停止結果が停止表示されてもよいし、点滅状態とされる表示部と連続発光される表示部との組み合わせにより停止結果が停止表示されてもよい。

【４６７１】
（３０）上記第５の実施の形態や各変形例において、特殊外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７に関し、点灯される表示部の数が突然時短遊技状態の有利度合に対応する構成としてもよい。例えば、有利度合が最も高い突然時短遊技状態Ａに対応する停止結果ＳＤ１５で点灯表示部の数が最も多く、有利度合が最も低い突然時短遊技状態Ｃに対応する停止結果ＳＤ１７で点灯表示部の数が最も少なく、突然時短遊技状態Ｂに対応する停止結果ＳＤ１６で点灯表示部の数がそれらの中間値となるようにすることができる。このような構成によれば、特殊外れ結果に対応する停止結果同士の識別において遊技者が各停止結果の詳細まで記憶していなくても、点灯表示部の数に基づいて感覚的に有利度合を把握することが可能になる。
【４６７２】
（３１）上記第５の実施の形態や各変形例では、通常外れ用の停止結果として停止結果ＳＤ１８、ＳＤ１９からなる２種類の停止結果が設けられるが、それらのうちの一方のみを有する構成としてもよい。すなわち、通常外れ用の停止結果が１種類のみであってもよい。また、通常外れ用の停止結果として３種類以上の停止結果が設けられてもよい。
【４６７３】
（３２）上記第５の実施の形態や各変形例では、１の大当たり種別に対して１の停止結果（大当たり図柄）が対応付けられる構成としたが、１の大当たり種別に対して複数種の停止結果が対応付けられる構成としてもよい。また、上記第５の実施の形態や各変形例では、１の特殊外れ種別に対して１の停止結果（特殊外れ図柄）が対応付けられる構成としたが、１の特殊外れ種別に対して複数種の停止結果が対応付けられる構成としてもよい。
【４６７４】
このような場合、特殊外れ結果に対応する停止結果の種類数が通常大当たり結果に対応する停止結果の種類数よりも少ないという関係を構築するには、特殊外れ結果に対応する停止結果の総数が通常大当たり結果に対応する停止結果の総数よりも少ない構成であってもよいし、１個の特殊外れ結果に対する停止結果数の平均値が１個の通常大当たり結果に対する停止結果数の平均値よりも少ない構成であってもよい。また、所定の特殊外れ結果に対応する停止結果の数が所定の通常大当たり結果に対応する停止結果の数よりも少ない構成であってもよい。
【４６７５】
（３３）上記第５の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果に対応する停止結果の種類数が通常大当たり結果に対応する停止結果の種類数よりも少ない構成としたが、これに限定されるものではない。前者の停止結果の種類数が後者の停止結果の種類数よりも多い構成としてもよいし、両者の停止結果の種類数が同じである構成としてもよい。
【４６７６】
（３４）上記第５の実施の形態や各変形例において、特殊外れ結果に対応する所定の停止結果の停止表示期間を通常大当たり結果に対応する所定の停止結果の停止表示期間よりも短くする構成としてもよい。例えば、停止結果ＳＤ１５の停止表示期間を停止結果ＳＤ３の停止表示期間よりも短くしてもよい。この場合、特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示された際に、その停止結果を遊技者が視認できる期間が短く抑えられることで、特殊外れ結果になったことの識別難易度をある程度高めることができる。これにより、特殊外れ結果に対応する停止結果を遊技者が覚えやすい構成でありながらも、その識別が簡単化し過ぎることを抑制できる。
【４６７７】
なお、特殊外れ結果に対応するすべての停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７において、通常大当たり結果に対応する停止結果ＳＤ３～ＳＤ１４のいずれか又はそれら停止結果ＳＤ３～ＳＤ１４のいずれよりも停止表示期間が短くされる構成としてもよい。
【４６７８】
（３５）上記第５の実施の形態や各変形例では、特定報知としての第１上乗せ演出が確定表示の開始後に実行され、突然時短遊技状態への移行が制限された場合に特定報知が実

行される構成としたが、第１上乗せ演出が確定表示の開始前に実行され、突然時短遊技状態への移行が制限される場合に特定報知が実行される構成としてもよい。なお、上記第５の実施の形態や各変形例では、第１上乗せ演出が一律に特殊外れ結果になった特図遊技回にて実行されるが、当該特図遊技回より後（次の特図遊技回の開始後）に第１上乗せ演出が実行されることがある構成としてもよい。

【４６７９】

（３６）上記第５の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態への移行が行われる場合や、特殊外れ結果になったものの、突然時短遊技状態への移行が制限される場合において、特定報知として第１上乗せ演出を実行することにより、遊技者が残り回数の増加や追加を認識できる報知が実行される構成としたが、特定報知として遊技者が突然時短遊技状態への移行を認識できる報知が実行される構成としてもよい。例えば、第１上乗せ演出に代えて時短遊技状態の開始用演出が実行される構成としてもよい。

【４６８０】

また、第１上乗せ演出に代えて、残り回数に関しての報知を含まない特定報知が実行される構成としてもよい。例えば、上乗せ画像８２６が表示されることなく、「ストック」や「まだまだ続くよ」等の文字表示が行われる構成としてもよい。

【４６８１】

（３７）上記第５の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態への移行が行われる場合に、特殊外れ結果となった特図遊技回にて常に特殊リーチ外れＡ演出（特殊外れ結果になったことに対応する遊技回用演出）が実行される構成としたが、特殊リーチ外れＢ演出やノーマルリーチ外れ演出等の特殊外れ結果になったことに対応しない遊技回用演出が実行される場合がある構成としてもよい。この場合、上記特殊外れ結果となった特図遊技回において、特殊リーチ外れＡ演出に実行するか否かの抽選を行い、当該抽選に当選した場合に特殊リーチ外れＡ演出を実行し、当該抽選に外れた場合に特殊リーチ外れＢ演出又はノーマルリーチ演出を実行する構成とすればよい。この場合、第１上乗せ演出は実行しない。

【４６８２】

上記のような構成とすることで、特図用表示部４３に特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示される場合において特殊リーチ外れＡ演出が実行されない場合でも、突然時短遊技状態への移行が行われるケースを生じさせることができる。これにより、突然時短遊技状態への移行が制限される場合において未報知分の残り回数が不足し、特殊リーチ外れＡ演出に代えて特殊リーチ外れＢ演出を実行した場合でも、残り回数の上乗せが行われている（突然時短遊技状態への移行が行われている）ことへの遊技者の期待感を喚起することが可能になる。

【４６８３】

（３８）上記第５の実施の形態や各変形例では、完全外れ演出に対応する変動パターン２１Ｈが選択された場合に、抽選により第２上乗せ演出を実行する構成としたが、これを実行しない構成としてもよい。すなわち、完全外れ演出用の変動表示時間が設定される特図遊技回では上乗せ演出が実行されず、特定の変動表示時間（ノーマルリーチ外れ用の変動表示時間）が設定される特図遊技回でのみ上乗せ演出が実行される構成としてもよい。

【４６８４】

（３９）上記第５の実施の形態や各変形例では、完全外れ演出に対応する変動パターン２１Ｈが選択された場合に第２上乗せ演出を実行し得る構成としたが、他の変動パターンが選択された場合にも第２上乗せ演出を実行し得る構成としてもよい。具体的には、変動パターンＷ１～Ｗ３以外の変動パターンが選択された場合、すなわち、変動パターン２１Ｈに限らず、外れ結果に対応した他の変動パターン２２Ｈ～２４Ｈが選択された場合にも第２上乗せ演出を実行し得る構成としてもよい。

【４６８５】

（４０）上記第５の実施の形態や各変形例において、第１上乗せ演出にてボタン画像８

３２が表示され、演出用操作部３６の押し下げ操作が行われることにより上乗せ画像８２６が表示される構成としてもよい。演出用操作部３６の操作を介在させることで、特図用表示部４３から注意をそらすことができ、特図用表示部４３の表示内容から特殊外れ結果になったことを把握しにくくすることが可能になる。

【４６８６】

また、特図用表示部４３での停止表示の期間（確定表示期間）における少なくとも一部で第１上乗せ演出が実行され、確定表示期間と第１上乗せ演出の実行期間とが重複する構成としてもよい。この場合、特殊外れ結果に対応した停止結果が停止表示される期間にて遊技者の注意を第１上乗せ演出（図柄表示装置７５）に向けさせることにより、特図用表示部４３の表示内容から特殊外れ結果になったことを把握しにくくすることが可能になる。

【４６８７】

また、第２上乗せ演出においても確定表示期間の少なくとも一部で実行され、確定表示期間と第２上乗せ演出の実行期間とが重複する構成としてもよい。この場合、通常外れ結果に対応した停止結果が停止表示されていることに気づかせにくくすることができ、第２上乗せ演出が疑似的なものであることを悟られにくくすることが可能になる。

【４６８８】

（４１）上記第５の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態への移行が行われる変動パターンＷ１と、特殊外れ結果になったものの、突然時短遊技状態への移行が制限される変動パターンＷ２と、通常外れ結果となり、特図用表示部４３に停止結果ＳＤ１９が停止表示される場合の変動パターンＷ３とが対応する変動表示時間が等しい構成としたが、特殊リーチ外れＡ演出及び第１上乗せ演出の実行期間が確保される範囲で各変動パターンが対応する変動表示時間の長さが異なる構成としてもよい。

【４６８９】

（４２）上記第５の実施の形態や変形例１では、点灯される表示部（点灯表示部）の数について、停止結果ＳＤ１８が１個であり、他の停止結果が２個以上である構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、停止結果ＳＤ１８が２個であり、他の停止結果が３個以上である構成としてもよい。

【４６９０】

（４３）上記第５の実施の形態や変形例１では、特殊外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７のいずれにおいても点灯表示部が複数とされるが、それらのうちの１つ又は２つの停止結果において点灯表示部が１個である構成としてもよい。但し、それらの停止結果にあっては、通常外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１８とは異なる表示部が点灯される態様とする。

【４６９１】

（４４）上記第５の実施の形態や変形例１では、特殊外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７のうち停止結果ＳＤ１５、ＳＤ１７では、通常外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１９と点灯表示部が重複し、停止結果ＳＤ１６では、通常外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１９と点灯表示部が重複しない構成としたが、停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７のすべてで停止結果ＳＤ１９と点灯表示部が重複する構成としてもよい。また、停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７のうちの１つでのみ停止結果ＳＤ１９と点灯表示部が重複する構成としてもよい。

【４６９２】

（４５）上記第５の実施の形態の変形例１では、各時短遊技状態において図柄表示装置７５に表示される背景画像の背景色が異なる構成としたが、これに代えて又は加えて、図柄表示装置７５の表示画面Ｇ上に各時短遊技状態を報知又は示唆する特定画像が表示される構成としてもよい。例えば、図４３４に示すように、複数の黒点画像８７１が表示画面Ｇの隅部に表示される構成とした上で、それら黒点画像８７１の表示位置が時短遊技状態によって異なる構成としてもよい。具体的には、突然時短遊技状態の表示位置（図４３４（ｂ１））を基準位置とした上で、通常時短遊技状態では基準位置から左側にずらした表

示位置（図４３４（ｂ２））とし、天井時短遊技状態では基準位置から右側にずらした表示位置（図４３４（ｂ３））とする。この構成では、黒点画像８７１の表示位置によって時短遊技状態の種別が示唆されることになり、特殊外れ結果となった特図遊技回を境界として上記黒点画像８７１の表示位置が変化するか否かにより、滞在時短が継続されたのか、突然時短遊技状態への移行が行われたのかを遊技者が判別することができる。

【４６９３】

（４６）上記第５の実施の形態の変形例２では、通常外れ結果に対応する停止結果の数を複数としたが、１個としてもよい。但し、通常外れ結果に対応する停止結果の数が増えるほど、当該停止結果を遊技者が覚えにくくなり、特殊外れ結果に対応する停止結果ＳＤ２０との混同が生じやすくなる観点では、上記変形例２のように複数とするのが好ましい。この際、通常外れ結果に対応する停止結果の数は２個に限定されるものではなく、３個以上であってもよい。

【４６９４】

（４７）上記第５の実施の形態の変形例２では、通常外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１と、特殊外れ結果に対応する停止結果ＳＤ２０とにおいて、点灯表示部の数が同じである構成としたが、例えば、停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１又はそれらのいずれかの点灯表示部の数を２個とし、停止結果ＳＤ２０の点灯表示部の数が停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１又はそれらのいずれかよりも少ない構成としてもよい。

【４６９５】

（４８）上記第５の実施の形態の変形例２では、突然時短遊技状態への移行が制限される場合の特殊外れ結果用の停止結果が１種類のみ設けられる構成としたが、複数種類設けられる構成としてもよい。この場合、これらの停止結果において点灯表示部の数が停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１の点灯表示部の数以下とされる。

【４６９６】

上記の際、突然時短遊技状態への移行が行われる場合の停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７のそれぞれに対応して上記移行が制限される場合の停止結果が所定個ずつ設定される構成でもよいし、停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７とは関係なく、上記移行が制限される場合の停止結果が複数存在するという構成でもよい。

【４６９７】

（４９）上記第５の実施の形態の変形例２では、突然時短遊技状態への移行が制限される場合に必ず停止結果ＳＤ２０が選択される構成としたが、停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７よりも停止結果ＳＤ２０が選択されやすい構成としてもよい。また、上記第５の実施の形態の変形例２では、突然時短遊技状態への移行が行われる場合に必ず停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７が選択される構成としたが、停止結果ＳＤ２０よりも停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７が選択されやすい構成としてもよい。

【４６９８】

（５０）上記第５の実施の形態の変形例２では、特殊外れ結果に対応する停止結果ＳＤ２０の表示態様が通常外れ結果ＳＤ１８、ＳＤ２１の表示態様と異なる構成としたが、これらの表示態様が共通する構成としてもよい。例えば、停止結果ＳＤ２０と停止結果ＳＤ１８との両方において、表示用セグメントＳＧ３が点灯され、それ以外の表示用セグメントが消灯される表示態様としてもよい。

【４６９９】

（５１）上記第５の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる１種２種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にＶ入賞口を有する又はＶ入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてＶ入賞口（Ｖ入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【４７００】

なお、「特定判定の結果が特定結果となることに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に

有利な特別遊技状態に移行させる」、「特定判定の結果が所定の第１結果となることに基づいて所定特典を付与する」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、Ｖ入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

【４７０１】

（５２）上記第５の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応した所定の遊技価値（クレジット等の仮想遊技媒体）を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするとよい。

【４７０２】

（５３）上記第５の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報が４個を上限として記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、各作動口６２，６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【４７０３】

（５４）上記第５の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報のほうが、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【４７０４】

（５５）上記第５の実施の形態や各変形例において、予め定められた契機により実行される所定抽選の結果に基づき、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード、又は高確率モード且つ低頻度サポートモード）と低確遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード、又は低確率モード且つ高頻度サポートモード）との一方から他方に移行する構成であってもよい。この場合、上記所定抽選の結果が第１所定結果である場合に上記各状態の一方から他方への移行が行われ、上記所定抽選の結果が第１所定結果とは異なる第２所定結果である場合に上記各状態の他方から一方への移行が行われてもよいし、上記所定抽選の結果が所定結果である場合に上記各状態の一方から他方への移行が行われ、上記所定抽選とは異なる特定抽選の結果が特定結果である場合に上記各状態の他方から一方への移行が行われてもよい。

【４７０５】

これらの場合において移行条件が成立しても上記各状態の一方から他方への移行が制限され得る構成としてもよい。この際、移行条件の成立に対応した停止結果が特図用表示部４３に停止表示される構成にあっては、上記制限が行われる場合でも移行条件の成立に対応した停止結果が停止表示されてもよい。また、上記の各移行に際して開閉実行モードを経由する構成でもよいし、経由しない構成でもよい。

【４７０６】

（５６）上記第５の実施の形態や各変形例では、右ルートを流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを流下する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。

【４７０７】

（５７）上記第５の実施の形態や各変形例において特図当否抽選の結果に小当たり結果が含まれる構成としてもよい。この場合、第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選と第

２作動口６３への入賞に基づく当否抽選との両方に小当たり結果が含まれてもよいし、いずれに一方に小当たり結果が含まれてもよい。なお、小当たり結果は、特典の付与（開閉実行モードへの移行）に対応した結果であるという点で当たり結果の１種であると解することもできるし、大当たり結果となった場合ほどの特典は得られないという点で外れ結果の１種であると解することもできる。

【４７０８】

（５８）上記第５の実施の形態や各変形例では、変動パターンと遊技回用演出とが１対１の関係で対応するが、１対複数の関係で対応してもよい。この場合、演出制御装置１４３にて演出抽選用の乱数を取得し、１の変動パターンに対応付けられている複数の遊技回用演出の中から上記取得した乱数を用いて１の遊技回用演出が選択される構成とすることができる。

【４７０９】

（５９）上記第５の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても３個に限定されるものではなく、２個であってもよいし、４個以上であってもよい。

【４７１０】

（６０）上記第５の実施の形態や各変形例では、主制御装置１６２において当否判定が行われたことに基づいて特図用表示部４３における１の遊技回が開始される構成としたが、主制御装置１６２において当否判定が行われる条件が成立した場合に実際に当否判定が行われるタイミングよりも前のタイミングで上記遊技回が開始され、その後に当否判定が行われたことに基づいてその遊技回におけるその後の変動表示パターン、変動表示時間及び停止結果が決定される構成としてもよい。この場合、主制御装置１６２では遊技回の開始タイミングとなった場合に、先ず変動用コマンドを送信し、その後に当否判定、変動表示時間の決定及び種別判定を行った場合に、変動開始コマンド及び種別コマンドを送信する構成としてもよく、これら変動開始コマンド及び種別コマンドの送信タイミングもずれている構成としてもよい。この際、変動開始コマンドや種別コマンドが送信されるタイミングは、図柄表示装置７５において図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が高速変動から低速変動に切り換えられるまでのタイミングとするとよい。

【４７１１】

（６１）上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【４７１２】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【４７１３】

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

【４７１４】

＜第６の実施の形態＞

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第１の実施の形態にお

いて図１～図６を参照して説明した遊技盤６０等の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【４７１５】

＜遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成＞

遊技領域ＰＡを流下した遊技球の排出に関する構成について図４３５を参照しながら説明する。

【４７１６】

一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２、第２作動口６３及びアウト口６８のいずれかに入球した遊技球は、遊技盤６０の背面側に導かれて遊技領域ＰＡから排出される。換言すれば、遊技球発射機構から発射されて遊技領域ＰＡに流入した遊技球は一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２、第２作動口６３及びアウト口６８のいずれかに入球することにより遊技領域ＰＡから排出されることとなる。

【４７１７】

遊技盤６０の背面には、一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２、第２作動口６３及びアウト口６８のそれぞれに対応させて排出通路部９１～９６が形成されている。排出通路部９１～９６に流入した遊技球はその流入した排出通路部９１～９６を流下することにより、遊技盤６０の背面側において遊技盤６０の下端部に導かれ図示しない排出球回収部にて回収される。そして、排出球回収部にて回収された遊技球は、遊技ホールにおいてパチンコ機１０が設置された島設備の球循環装置に排出される。

【４７１８】

各排出通路部９１～９６には遊技球を検知するための各種検知センサ９１ａ～９６ａが設けられている。これら排出通路部９１～９６及び検知センサ９１ａ～９６ａについて以下に説明する。

【４７１９】

一般入賞口６１は３個設けられているため、それら３個のそれぞれに対応させて排出通路部９１，９２が存在している。この場合、最も左の一般入賞口６１に対応する第１排出通路部９１には１個の検知センサ９１ａが設けられている。具体的には、第１排出通路部９１の途中位置に検知範囲が存在するようにして第１入賞口検知センサ９１ａが設けられており、最も左の一般入賞口６１に入球した遊技球は第１排出通路部９１を通過する途中で第１入賞口検知センサ９１ａにて検知される。

【４７２０】

また、右側２個の一般入賞口６１に対しては途中位置で合流するように形成された第２排出通路部９２が設けられている。当該第２排出通路部９２は、２個の一般入賞口６１のそれぞれに対応する入口側領域を有しているとともに、それら入口側領域が途中で合流することで１個の出口側領域を有している。第２排出通路部９２における出口側領域の途中位置に検知範囲が存在するように第２入賞口検知センサ９２ａが設けられている。右側２個のいずれかの一般入賞口６１に入球した遊技球は第２排出通路部９２を通過する途中で第２入賞口検知センサ９２ａにて検知される。

【４７２１】

第１作動口６２に対応させて第３排出通路部９３が存在している。第３排出通路部９３の途中位置に検知範囲が存在するようにして第１作動口検知センサ９３ａが設けられており、第１作動口６２に入球した遊技球は第３排出通路部９３を通過する途中で第１作動口検知センサ９３ａにて検知される。第２作動口６３に対応させて第４排出通路部９４が存在している。第４排出通路部９４の途中位置に検知範囲が存在するようにして第２作動口検知センサ９４ａが設けられており、第２作動口６３に入球した遊技球は第４排出通路部９４を通過する途中で第２作動口検知センサ９４ａにて検知される。

【４７２２】

可変入賞装置６５に対応させて第５排出通路部９５が存在している。第５排出通路部９５の途中位置に検知範囲が存在するようにして大入賞口検知センサ９５ａが設けられており、可変入賞装置６５に入球した遊技球は第５排出通路部９５を通過する途中で大入賞口

検知センサ９５ａにて検知される。アウト口６８に対応させて第６排出通路部９６が存在している。第６排出通路部９６の途中位置に検知範囲が存在するようにしてアウト口検知センサ９６ａが設けられており、アウト口６８に入球した遊技球は第６排出通路部９６を通過する途中でアウト口検知センサ９６ａにて検知される。

【４７２３】

なお、各種検知センサ９１ａ～９６ａのうちいずれか１個の検知センサ９１ａ～９６ａにて検知対象となった遊技球は他の検知センサ９１ａ～９６ａの検知対象となることはない。また、スルーゲート６４に対してもゲート検知センサ９７ａが設けられており、遊技領域ＰＡを流下する途中でスルーゲート６４を通過する遊技球はゲート検知センサ９７ａにて検知される。

【４７２４】

各種検知センサ９１ａ～９７ａとしては、いずれも電磁誘導型の近接センサが用いられているが、遊技球を個別に検知できるのであれば使用するセンサは任意である。また、各種検知センサ９１ａ～９７ａは後述する主制御装置１６２と電気的に接続されており、各種検知センサ９１ａ～９７ａの検知結果は主制御装置１６２に出力される。具体的には、各種検知センサ９１ａ～９７ａは、遊技球を検知していない状況ではＬＯＷレベル信号を出力し、遊技球を検知している状況ではＨＩレベル信号を出力する。なお、これに限定されることはなくＨＩ及びＬＯＷの関係が逆であってもよい。

【４７２５】

＜主制御装置１６２の構成＞

次に主制御装置１６２の構成について図４３６を参照しながら説明する。図４３６は主制御装置１６２の正面図である。

【４７２６】

主制御装置１６２は、図４３６に示すように、主制御基板３１１が基板ボックス１６３ａに収容されてなる。主制御基板３１１の一方の板面である素子搭載面には、ＭＰＵ３１２が搭載されている。基板ボックス１６３ａは当該基板ボックス１６３ａの外部から当該基板ボックス１６３ａ内に収容されたＭＰＵ３１２を目視することが可能となるように透明に形成されている。なお、基板ボックス１６３ａは無色透明に形成されているが、基板ボックス１６３ａの外部から当該基板ボックス１６３ａ内に収容されたＭＰＵ３１２を目視することが可能であれば有色透明に形成されていてもよい。

【４７２７】

主制御装置１６２は基板ボックス１６３ａにおいて主制御基板３１１の素子搭載面と対向する対向壁部１６３ｂがパチンコ機１０後方を向くようにして樹脂ベース５０の背面に搭載されている。したがって、遊技機本体１２を外枠１１に対してパチンコ機１０前方に開放させて樹脂ベース５０の背面を露出させることにより、基板ボックス１６３ａの対向壁部１６３ｂを目視することが可能となるとともに当該対向壁部１６３ｂを通じてＭＰＵ３１２を目視することが可能となる。

【４７２８】

基板ボックス１６３ａは複数のケース体１６３ｃを前後に組合せることにより形成されているが、これら複数のケース体１６３ｃには、これらケース体１６３ｃの分離を阻止するとともにこれらケース体１６３ｃの分離に際してその痕跡を残すための結合部１６３ｅが設けられている。結合部１６３ｅは、略直方体形状の基板ボックス１６３ａにおける一辺に複数並設されている。これにより、一部の結合部１６３ｅを利用してケース体１６３ｃの分離を阻止している状態において当該一部の結合部１６３ｅを破壊してケース体１６３ｃを分離したとしても、その後に別の結合部１６３ｅを結合状態とすることでケース体１６３ｃの分離を再度阻止することが可能となる。また、ケース体１６３ｃの分離に際して結合部１６３ｅが破壊されてその痕跡が残ることにより、結合部１６３ｅを目視確認することでケース体１６３ｃの分離が不正に行われているか否かを把握することが可能となる。

【４７２９】

また、基板ボックス１６３ａにおいて結合部１６３ｅが並設された一辺とは逆の一辺にはケース体１６３ｃ間の境界を跨ぐようにして封印シール１６３ｆが貼り付けられている。封印シール１６３ｆはその引き剥がしに際して粘着層がケース体１６３ｃに残る。これにより、ケース体１６３ｃの分離に際して封印シール１６３ｆが剥がされた場合にはその痕跡を残すことが可能となる。

【４７３０】

上記構成の主制御装置１６２において主制御基板３１１には、パチンコ機１０の設定状態を「設定１」から「設定６」の範囲で変更する契機を生じさせるために遊技ホールの管理者が所有する設定キーが挿入されてＯＮ操作される設定キー挿入部１６６ａと、設定キー挿入部１６６ａに対するＯＮ操作後においてパチンコ機１０の設定状態を順次変更させるために操作される更新ボタン１６６ｂと、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２に設けられた主側ＲＡＭ３１４（図４３７）のデータをクリアするために操作されるリセットボタン１６６ｃと、遊技履歴の管理結果を報知するための第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅとが設けられている。また、主制御基板３１１に搭載されたＭＰＵ３１２には、遊技履歴の管理結果又は主側ＲＯＭ３１３に記憶された情報（プログラム及びデータ）を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子を接続するための読み取り用端子１６６ｄが設けられている。なお、パチンコ機１０の設定状態は「設定１」～「設定６」の６段階に限定されることはなく複数段階であれば任意である。

【４７３１】

これら設定キー挿入部１６６ａ、更新ボタン１６６ｂ、リセットボタン１６６ｃ、読み取り用端子１６６ｄ（すなわちＭＰＵ３１２）及び第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄはいずれも主制御基板３１１の素子搭載面に設けられている。また、主制御基板３１１の素子搭載面は既に説明したとおり基板ボックス１６３ａの対向壁部１６３ｂと対向しているが、設定キー挿入部１６６ａ、更新ボタン１６６ｂ、リセットボタン１６６ｃ及び読み取り用端子１６６ｄは対向壁部１６３ｂにより覆われていない。つまり、対向壁部１６３ｂには設定キー挿入部１６６ａ、更新ボタン１６６ｂ、リセットボタン１６６ｃ及び読み取り用端子１６６ｄのそれぞれと対向する領域が個別の開口部とされている。これにより、基板ボックス１６３ａの開放を要することなく、設定キー挿入部１６６ａに設定キーを挿入することが可能であり、更新ボタン１６６ｂを押圧操作することが可能であり、リセットボタン１６６ｃを押圧操作することが可能であり、読み取り用端子１６６ｄに外部装置の接続端子を接続することが可能である。

【４７３２】

設定キー挿入部１６６ａに設定キーを挿入して所定方向に回転操作することにより設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作された状態となる。その状態で、リセットボタン１６６ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させることで（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給を開始させることで）、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態となる。そして、この状態において更新ボタン１６６ｂを１回押圧操作する度にパチンコ機１０の設定状態が「設定１」～「設定６」の範囲において昇順で１段階ずつ変更される。なお、「設定６」の状態で更新ボタン１６６ｂが操作された場合には「設定１」に更新される。

【４７３３】

また、設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作された状態で、リセットボタン１６６ｃを押圧操作せずにパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させることで、現在の設定状態を確認することが可能な確認可能状態となる。なお、詳細は後述するが、確認可能状態では、現在の設定状態が第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄに表示される。

【４７３４】

また、設定キー挿入部１６６ａに挿入している設定キーをＯＮ操作の位置から所定方向とは反対方向に回転操作して初期位置に復帰させることにより設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作された状態となる。設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作された状態となることで、上記変更可能状態や確認可能状態が終了する。

【４７３５】
設定キー挿入部１６６ａに対するＯＮ操作はパチンコ機１０への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に設定キー挿入部１６６ａに対するＯＮ操作を行ったとしても設定値の変更や確認を行うことはできない。
【４７３６】
パチンコ機１０の設定状態は当該パチンコ機１０における単位時間当たりの有利度を定めるものであり、「設定ｎ」（ｎは「１」～「６」の整数）のｎが大きい値ほど（すなわち設定値が高いほど）有利度が高くなる。詳細は後述するが、大当たり結果の当選確率を決定する当否抽選モードとして相対的に当選確率が低くなる低確率モードと相対的に当選確率が高くなる高確率モードとが存在しており、設定値が高いほど低確率モード及び高確率モードにおける大当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。
【４７３７】
リセットボタン１６６ｃは上記のとおり主側ＲＡＭ３１４のデータをクリアするために操作されるが、当該データのクリアを発生させるためにはリセットボタン１６６ｃを押圧操作した状態でパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させる必要がある（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給を開始させる必要がある）。リセットボタン１６６ｃに対するＯＮ操作はパチンコ機１０への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２において動作電力の供給開始時の処理が終了した後にリセットボタン１６６ｃを押圧操作したとしても主側ＲＡＭ３１４のデータをクリアすることはできない。
【４７３８】
読み取り用端子１６６ｄは既に説明したとおり遊技履歴の管理結果又は主側ＲＯＭ３１３に記憶された情報（プログラム及びデータ）を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子が接続されるが、外部装置への外部出力を行うためには読み取り用端子１６６ｄに外部装置の接続端子を接続した状態でパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させる必要がある（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給を開始させる必要がある）。読み取り用端子１６６ｄに対する外部装置の接続はパチンコ機１０への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に読み取り用端子１６６ｄに外部装置を接続したとしても当該外部装置への外部出力は行われない。
【４７３９】
第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅはいずれも、ＬＥＤによる表示用セグメントが７個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機ＥＬディスプレイであってもよい。第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅはいずれもその表示面が主制御基板３１１の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス１６３ａの対向壁部１６３ｂにより覆われている。
【４７４０】
この場合に、基板ボックス１６３ａが透明に形成されていることにより、基板ボックス１６３ａの外部から当該基板ボックス１６３ａ内に収容された第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示面を目視することが可能となる。また、既に説明したとおり主制御装置１６２は基板ボックス１６３ａにおいて主制御基板３１１の素子搭載面と対向する対向壁部１６３ｂがパチンコ機１０後方を向くようにして樹脂ベース５０の背面に搭載されているため、遊技機本体１２を外枠１１に対してパチンコ機１０前方に開放させて樹脂ベース５０の背面をパチンコ機１０前方に露出させた場合には、対向壁部１６３ｂを通じて第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示面を目視することが可能となる

。
【４７４１】
第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示面においては「０」～「９」の数字だけではなく、アルファベット文字を含めた各種文字が表示可能となっている。第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅを利用して後述するベース値等が表示されるが、その表示態様については後の詳細に説明する。
【４７４２】
また、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態や現在の設定状態を確認することが可能な確認可能状態においては、設定値に対応する値が第４報知用表示装置１６９ｄにて表示される。なお、当該設定値に対応する値が第１～第３報知用表示装置１６９ａ～１６９ｃ、第５報知用表示装置１６９ｅのいずれかにて表示される構成としてもよい。また、変更可能状態となる前における設定値が第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅのうちの一の報知用表示装置にて表示されるとともに現状の設定値が第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅのうちの他の一の報知用表示装置にて表示される構成としてもよい。
【４７４３】
＜パチンコ機１０の電気的構成＞
次に、パチンコ機１０の電気的構成について、図４３７のブロック図に基づいて説明する。
【４７４４】
主制御装置１６２は、遊技の主たる制御を司る主制御基板３１１を具備しており、主制御基板３１１にはＭＰＵ３１２が搭載されている。ＭＰＵ３１２には、主側ＲＯＭ３１３及び主側ＲＡＭ３１４のほか、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。
【４７４５】
主側ＲＯＭ３１３は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。主側ＲＯＭ３１３は、ＭＰＵ３１２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。
【４７４６】
主側ＲＡＭ３１４は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。主側ＲＡＭ３１４は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に主側ＲＯＭ３１３よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。主側ＲＡＭ３１４は、主側ＲＯＭ３１３内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。
【４７４７】
ＭＰＵ３１２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３１２の入力側には、払出制御装置１８１と、電源及び発射制御装置１９１とが接続されている。また、ＭＰＵ３１２の入力側には、各入球検知センサ９１ａ～９７ａといった各種センサが接続されている。各入球検知センサ９１ａ～９７ａには、既に説明したとおり、第１入賞口検知センサ９１ａ、第２入賞口検知センサ９２ａ、第１作動口検知センサ９３ａ、第２作動口検知センサ９４ａ、大入賞口検知センサ９５ａ、アウト口検知センサ９６ａ及びゲート検知センサ９７ａが含まれる。これら入球検知センサ９１ａ～９７ａの検知結果に基づいて、ＭＰＵ３１２にて各入球部への入球判定が行われる。また、ＭＰＵ３１２では、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲート６４への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。
【４７４８】
また、ＭＰＵ３１２の入力側には、主制御基板３１１に設けられた設定キー挿入部１６６ａ、更新ボタン１６６ｂ及びリセットボタン１６６ｃが設けられている。設定キー挿入

部１６６ａには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより当該設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作の位置及びＯＦＦ操作の位置のいずれに配置されているのかが検知される。そして、ＭＰＵ３１２はそのセンサからの検知結果に基づいて設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作の位置及びＯＦＦ操作の位置のいずれに配置されているのかを特定する。更新ボタン１６６ｂには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより更新ボタン１６６ｂが押圧操作されているか否かが検知される。そして、ＭＰＵ３１２はそのセンサからの検知結果に基づいて更新ボタン１６６ｂが押圧操作されているか否かを特定する。リセットボタン１６６ｃには図示しないセンサが設けられており、当該センサによりリセットボタン１６６ｃが押圧操作されているか否かが検知される。そして、ＭＰＵ３１２はそのセンサからの検知結果に基づいてリセットボタン１６６ｃが押圧操作されているか否かを特定する。

【４７４９】

ＭＰＵ３１２の出力側には、払出制御装置１８１及び演出制御装置１４３等が接続されている。払出制御装置１８１には、例えば、上記入球部のうち入球の発生が遊技球（賞球）の払い出しに対応する賞球対応入球部に遊技球が入球したことに基づいて賞球コマンドが出力される。演出制御装置１４３には、変動用コマンド、種別コマンド及びオープニングコマンドなどの各種コマンドが出力される。

【４７５０】

ＭＰＵ３１２の出力側には、可変入賞装置６５の開閉扉６５ｂを開閉動作させる特電用の駆動部６５ｄ、第２作動口６３の普電役物６３ａを開閉動作させる普電用の駆動部６３ｂ、特図用表示部４３及び普図用表示部４４が接続されている。主制御基板３１１には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてＭＰＵ３１２は各種駆動部及び各種表示部の駆動制御を実行する。

【４７５１】

つまり、開閉実行モードにおいては可変入賞装置６５が開閉されるように、ＭＰＵ３１２において特電用の駆動部６５ｄの駆動制御が実行される。また、普電役物６３ａの開放状態当選となった場合には、普電役物６３ａが開閉されるように、ＭＰＵ３１２において普電用の駆動部６３ｂの駆動制御が実行される。

【４７５２】

また、各遊技回に際しては、ＭＰＵ３１２において特図用表示部４３の表示制御が実行される。また、普電役物６３ａを開放状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、ＭＰＵ３１２において普図用表示部４４の表示制御が実行される。また、第１作動口６２若しくは第２作動口６３への入賞が発生した場合、又は特図用表示部４３において変動表示が開始される場合に、ＭＰＵ３１２において特図保留数表示部ＡＭの表示制御が実行され、スルーゲート６４への入賞が発生した場合、又は普図用表示部４４において変動表示が開始される場合に、ＭＰＵ３１２において普図保留数表示部ＦＭの表示制御が実行される。

【４７５３】

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

【４７５４】

ＭＰＵ３１２の出力側には、第１～第４報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄが接続されている。これら第１～第４報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄを通じて遊技履歴の管理結果や設定値の情報が報知される。

【４７５５】

ＭＰＵ３１２には読み取り用端子１６６ｄが設けられている。読み取り用端子１６６ｄには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより読み取り用端子１６６ｄに外部装置の接続端子が接続されているか否かが検知される。そして、ＭＰＵ３１２はそのセ

ンサからの検知結果に基づいて読み取り用端子１６６ｄに外部装置の接続端子が接続されているか否かを特定する。また、読み取り用端子１６６ｄに外部装置が接続されている場合、ＭＰＵ３１２における遊技履歴の管理結果や主側ＲＯＭ３１３に記憶された情報（プログラム及びデータ）が当該外部装置に外部出力される。

【４７５６】

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

【４７５７】

電源及び発射制御装置１９１には停電監視部３１５が設けられており、この停電監視部３１５により電源及び発射制御装置１９１から出力される直流安定２４ボルトの電圧を監視する。停電監視部３１５は、電源及び発射制御装置１９１からの出力電圧が２２ボルト未満になると停電（電源遮断）の発生と判断し、停電信号を主制御装置１６２のＭＰＵ３１２に設けられたＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込み端子）へ出力する。これにより、主制御装置１６２は、停電の発生を認識してＮＭＩ割込み処理を即座に実行し、さらにこれに基づいて停電時処理を実行する。ちなみに、電源及び発射制御装置１９１にはバックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部が設けられており、停電等が発生した場合やパチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態の場合には当該電断時用電源部から主制御装置１６２のＲＡＭ３１４にバックアップ電力（記憶保持用の電力）が供給される。また、電源及び発射制御装置１９１は遊技球発射機構１１０の発射制御を担っており、遊技球発射機構１１０は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、払出機構部２０２には電源スイッチが設けられており、電源スイッチがＯＮ操作されることによりパチンコ機１０への動作電力の供給が開始され、電源スイッチがＯＦＦ操作されることによりパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される。

【４７５８】

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

【４７５９】

演出制御装置１４３は、主制御装置１６２から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９を駆動制御したり、表示制御装置３５０を制御したりするものである。表示制御装置３５０では、演出制御装置１４３から受信したコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置７５における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。

【４７６０】

ここで、図柄表示装置７５の表示内容について図４３８～図４４０に基づいて説明する。

【４７６１】

図４３８（ａ）～（ｊ）に示すように、絵柄の一種である図柄は、「１」～「９」の数字が各々付された９種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の９種類のキャラクタ図柄に「１」～「９」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

【４７６２】

図４３８（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇには、上段・中段・下段の３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が設定されている。各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列Ｚ１には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。下図柄列Ｚ３には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の昇順に

配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３は１８個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Ｚ２には、数字の昇順に「１」～「９」の９種類の主図柄が配列された上で「９」の主図柄と「１」の主図柄との間に「４」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、中図柄列Ｚ２に限っては、１０個の主図柄が配されて２０個の図柄により構成されている。そして、表示画面Ｇでは、これら各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図４３９（ｂ）に示すように、表示画面Ｇは、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。

【４７６３】

表示画面Ｇには、５つの有効ライン、すなわち左ラインＬ１、中ラインＬ２、右ラインＬ３、右下がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、上図柄列Ｚ１→下図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が終了すれば、後述する通常４Ｒ大当たり結果又は１０Ｒ確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【４７６４】

本パチンコ機１０では、奇数番号（１，３，５，７，９）が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、１０Ｒ確変大当たり結果が発生する場合には、同一の特定図柄の組み合わせが停止表示される。また、偶数番号（２，４，６，８）が付された主図柄は「非特定図柄」に相当し、通常大４Ｒ当たり結果が発生する場合には、同一の非特定図柄の組み合わせが停止表示される。

【４７６５】

ここで、各図柄列の変動表示について図４４０を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列Ｚ１～Ｚ３について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図４４０（ａ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り換わる。そして、図４４０（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示が終了するとともに、下図柄列Ｚ３の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り換わる。そして、図４４０（ｃ）に示すように、下図柄列Ｚ３の変動表示が終了する。全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

【４７６６】

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

【４７６７】

そこで、特図用表示部４３での停止表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止（仮停止）させておき、その後、特図用表示部４３での停止表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止（確定表示）させるように構成されている。仮停止での図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列Ｚ１～Ｚ３の少なくとも１つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ（図４３８）の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる（停留表示）。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

【４７６８】

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

【４７６９】

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

【４７７０】

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

【４７７１】

図４３９（ｂ）に示すように、表示画面Ｇの下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示するための保留表示部２００が設けられており、保留表示部２００を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部２００には、第１特図に対応した第１保留表示領域Ｇａと、第２特図に対応した第２保留表示領域Ｇｂとが設定されている。

【４７７２】

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

【４７７３】

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

【４７７４】

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

【４７７５】

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

【４７７６】

また、第１保留表示領域Ｇａと第２保留表示領域Ｇｂとに挟まれるようにして実行表示領域Ｄが設定されている。実行表示領域Ｄには、実行される（実行中の）遊技回に対応した保留用画像が表示される。例えば、遊技回が終了して次の遊技回が開始される場合には、第１保留表示領域Ｇａの第１単位保留表示領域Ｇａ１又は第２保留表示領域Ｇｂの第１

単位保留表示領域Ｇｂ１に表示されていた保留用画像が実行表示領域Ｄに移動表示される。これにより、保留されていた遊技回が実行されることを遊技者が認識することが可能となっている。

【４７７７】

＜主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞

次に、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的な構成について図４４１を用いて説明する。

【４７７８】

ＭＰＵ３１２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部４３の表示の設定、図柄表示装置７５の図柄表示の設定、普図用表示部４４の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図４４１に示すように、当たり発生の抽選に使用する当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、図柄表示装置７５が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタＣ３と、当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図用表示部４３及び図柄表示装置７５における表示継続時間を決定する変動種別カウンタＣＳと、を用いることとしている。さらに、第２作動口６３の普電役物６３ａを普電開放状態とするか否かの抽選に使用する普電役物開放カウンタＣ４を用いることとしている。なお、上記各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、主側ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｂに設けられている。

【４７７９】

各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後に「０」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３に対応した情報は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生した場合に、主側ＲＡＭ３１４に取得情報記憶手段として設けられた保留格納エリア３１４ａに格納される。

【４７８０】

保留格納エリア３１４ａは、保留用エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留用エリアＲＥは、第１保留エリアＲＥ１、第２保留エリアＲＥ２、第３保留エリアＲＥ３及び第４保留エリアＲＥ４を備えており、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報の組合せが保留情報として、いずれかの保留エリアＲＥ１～ＲＥ４に格納される。

【４７８１】

この場合、第１保留エリアＲＥ１～第４保留エリアＲＥ４には、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１保留エリアＲＥ１→第２保留エリアＲＥ２→第３保留エリアＲＥ３→第４保留エリアＲＥ４の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つの保留エリアＲＥ１～ＲＥ４が設けられていることにより、第１作動口６２又は第２作動口６３への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。

【４７８２】

なお、保留記憶可能な数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個又は５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【４７８３】

実行エリアＡＥは、特図用表示部４３の変動表示を開始する際に、保留用エリアＲＥの第１保留エリアＲＥ１に格納された各数値情報を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【４７８４】

上記各カウンタについて詳細に説明する。

【４７８５】
まず、普電役物開放カウンタＣ４について説明する。普電役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～２５０の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。普電役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート６４に遊技球が入賞したタイミングで主側ＲＡＭ３１４の普電保留エリア３１４ｃに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普電役物開放カウンタＣ４の値によって普電役物６３ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。
【４７８６】
本パチンコ機１０では、普電役物６３ａによるサポートの態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域ＰＡに同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口６３の普電役物６３ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。
【４７８７】
高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、普電役物開放カウンタＣ４を用いた普電開放抽選における普電開放状態当選となる確率は同一（例えば、共に４／５）となっているが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、普電開放状態当選となった際に普電役物６３ａが開放状態となる回数が多く設定されており、さらに１回の開放時間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにおいて普電開放状態当選となり普電役物６３ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間（すなわち、普図用表示部４４における１回の表示継続時間）が短く設定されている。
【４７８８】
上記のとおり、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動口６３よりも第１作動口６２への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動口６２よりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口６３への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。
【４７８９】
なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間当たりに普電開放状態となる頻度を高くする上での構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば普電開放抽選における普電開放状態当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、１回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間（例えば、スルーゲート６４への入賞に基づき普図用表示部４４にて実行される変動表示の時間）が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、１回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする及び当選確率を高くするのうち、いずれか１条件又は任意の組合せの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。
【４７９０】
ここで、既に説明したとおりパチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、低頻度サポートモードにおける普電役物６３ａの開放頻度及び開放態様はいずれの設定値であっても同一であるとともに、高頻度サポートモードにおける普電役

物６３ａの開放頻度及び開放態様もいずれの設定値であっても同一となっている。但し、これに限定されることはなく、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードの少なくとも一方について普電役物６３ａの開放頻度及び開放態様の少なくとも一方がパチンコ機１０の設定状態に応じて変動する構成としてもよい。例えば設定値が高いほど、低頻度サポートモードにおいて普電役物６３ａの開放頻度が高くなる構成としてもよく、低頻度サポートモードにおいて普電役物６３ａが１回開放状態となる場合における第２作動口６３への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。また、設定値が高いほど、高頻度サポートモードにおいて普電役物６３ａの開放頻度が高くなる構成としてもよく、高頻度サポートモードにおいて普電役物６３ａが１回開放状態となる場合における第２作動口６３への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。

【４７９１】

次に、当たり乱数カウンタＣ１について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～５９９）。当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングで主側ＲＡＭ３１４の保留格納エリア３１４ａに格納される。

【４７９２】

大当たり当選となる乱数の値は、主側ＲＯＭ３１３に当否テーブルとして記憶されている。図４４２は主側ＲＯＭ３１３に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。主側ＲＯＭ３１３には、設定１用エリア４１１と、設定２用エリア４１２と、設定３用エリア４１３と、設定４用エリア４１４と、設定５用エリア４１５と、設定６用エリア４１６とが設けられている。

【４７９３】

設定１用エリア４１１には、パチンコ機１０の設定状態が「設定１」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定１用の低確当否テーブル４１１ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定１」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定１用の高確当否テーブル４１１ｂと、が記憶されている。設定２用エリア４１２には、パチンコ機１０の設定状態が「設定２」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定２用の低確当否テーブル４１２ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定２」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定２用の高確当否テーブル４１２ｂと、が記憶されている。設定３用エリア４１３には、パチンコ機１０の設定状態が「設定３」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定３用の低確当否テーブル４１３ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定３」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定３用の高確当否テーブル４１３ｂと、が記憶されている。

【４７９４】

設定４用エリア４１４には、パチンコ機１０の設定状態が「設定４」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定４用の低確当否テーブル４１４ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定４」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定４用の高確当否テーブル４１４ｂと、が記憶されている。設定５用エリア４１５には、パチンコ機１０の設定状態が「設定５」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定５用の低確当否テーブル４１５ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定５」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定５用の高確当否テーブル４１５ｂと、が記憶されている。設定６用エリア４１６には、パチンコ機１０の設定状態が「設定６」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定６用の低確当否テーブル４１６ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定６」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定６用の

高確当否テーブル４１６ｂと、が記憶されている。
【４７９５】
低確当否テーブル４１１ａ～４１６ａのそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率は相互に異なっている。例えば、設定１用の低確当否テーブル４１１ａ～設定６用の低確当否テーブル４１６ａの各テーブルが参照された場合の大当たり当選確率はそれぞれ約１／３２０、約１／３１０、約１／３００、約１／２９０、約１／２８０、約１／２７０となっている。
【４７９６】
また、高確当否テーブル４１１ｂ～４１６ｂのそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率についても相互に異なっている。例えば、設定１用の高確当否テーブル４１１ｂ～設定６用の高確当否テーブル４１６ｂの各テーブルが参照された場合の大当たり当選確率はそれぞれ約１／４５、約１／４０、約１／３５、約１／３０、約１／２５、約１／２０となっている。
【４７９７】
つまり、低確率モードにおける大当たり結果の当選確率だけでなく、高確率モードにおける大当たり結果の当選確率も含めて、パチンコ機１０の設定状態が高い設定値であるほど高くなっている。よって、低確率モード及び高確率モードの双方において設定値が高いほど大当たりが発生しやすく、高い設定値が設定されていることに対する遊技者の有利度が好適に高められている。
【４７９８】
大当たり種別カウンタＣ２は、０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングで保留格納エリア３１４ａに格納される。
【４７９９】
本パチンコ機１０では、複数の大当たり結果が設定されている。これら複数の大当たり結果は、（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置６５の開閉制御の態様、（２）開閉実行モード終了後の当否抽選手段における抽選モード、（３）開閉実行モード終了後の第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモード、という３つの条件に差異を設けることにより、複数の大当たり結果が設定されている。
【４８００】
開閉実行モードにおける可変入賞装置６５の開閉制御の態様としては、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置６５への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとが設定されている。具体的には、高頻度入賞モード及び低頻度入賞モードのいずれであっても、予め定められた回数のラウンド遊技を上限として実行される。
【４８０１】
ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、及び予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置６５に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。また、大当たり結果が契機となった開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり結果の種類がいずれであっても固定ラウンド回数で同一となっている。具体的には、いずれの大当たり結果となった場合であっても、ラウンド遊技の上限回数は１５ラウンドに設定されている。
【４８０２】
また、本パチンコ機１０では、可変入賞装置６５の１回の開放態様が、可変入賞装置６５が開放されてから閉鎖されるまでの開放継続時間を相違させて、複数種類設定されている。詳細には、開放継続時間が長時間である２９秒に設定された長時間態様と、開放継続時間が上記長時間よりも短い短時間である０．０６秒に設定された短時間態様と、が設定されている。
【４８０３】

本パチンコ機１０では、遊技球発射ハンドル４１が遊技者により操作されている状況では、０．６秒に１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構１１０が駆動制御される。また、ラウンド遊技は終了条件の上限個数が９個に設定されている。そうすると、上記開放態様のうち長時間態様では、遊技球の発射周期と１回のラウンド遊技との積よりも長い時間の開放継続時間が設定されていることとなる。一方、短時間態様では、遊技球の発射周期と１回のラウンド遊技との積よりも短い時間、より詳細には、遊技球の発射周期よりも短い時間の開放継続時間が設定されている。したがって、長時間態様で１回の開放が行われた場合には、可変入賞装置６５に対して、１回のラウンド遊技における上限個数分の入賞が発生することが期待され、短時間態様で１回の開放が行われた場合には、可変入賞装置６５への入賞が発生しないこと又は入賞が発生するとしても１個程度となることが期待される。

【４８０４】

高頻度入賞モードでは、各ラウンド遊技において長時間態様による可変入賞装置６５の開放が１回行われる。一方、低頻度入賞モードでは、各ラウンド遊技において短時間態様による可変入賞装置６５の開放が１回行われる。

【４８０５】

なお、高頻度入賞モード及び低頻度入賞モードにおける可変入賞装置６５の開閉回数、ラウンド遊技の回数、１回の開放に対する開放継続時間及び１回のラウンド遊技における上限個数は、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置６５への入賞の発生頻度が高くなるのであれば、上記の値に限定されることはなく任意である。

【４８０６】

大当たり種別カウンタＣ２に対する大当たり結果の振分先は、図４４１に示すように主側ＲＯＭ３１３に振分テーブル３８７として記憶されている。そして、振分テーブル３８７においては大当たり結果となった場合における大当たり結果の振分先として、低確大当たり結果と、低入賞高確大当たり結果と、高入賞大当たり結果とが設定されている。

【４８０７】

低確大当たり結果は、開閉実行モードが高頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが低確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。但し、この高頻度サポートモードは、移行後において遊技回数が終了基準回数（具体的には、１００回）に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。

【４８０８】

低入賞高確大当たり結果は、開閉実行モードが低頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。これら高確率モード及び高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。

【４８０９】

高入賞大当たり結果は、開閉実行モードが高頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。これら高確率モード及び高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。

【４８１０】

なお、上記各遊技状態との関係で通常遊技状態とは、開閉実行モードではなく、さらに当否抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである状態をいう。また、遊技結果として、低入賞高確大当たり結果が設定されていない構成としてもよい。また、低入賞高確大当たり結果における開閉実行モードでは、ラウンド遊技の回数が低確大当たり結果及び高入賞大当たり結果の場合よりも少ない回数である構成とし

てもよい。
【４８１１】
振分テーブル３８７では、「０～２９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～９」が低確大当たり結果に対応しており、「１０～１４」が低入賞高確大当たり結果に対応しており、「１５～２９」が高入賞大当たり結果に対応している。
【４８１２】
振分テーブル３８７は、「設定１」～「設定６」のいずれの設定状態であっても共通となるように１種類のみ設けられている。これにより、大当たり結果の振分態様についてパチンコ機１０の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となるとともに、振分テーブル３８７を主側ＲＯＭ３１３にて予め記憶するための記憶容量を抑えることが可能となる。
【４８１３】
なお、パチンコ機１０の設定状態に応じて大当たり結果の振分態様が相違する構成としてもよい。例えば、高い設定値ほど高入賞大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよく、高い設定値ほど高入賞大当たり結果又は低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど大当たり結果となった後に高確率モードとなる確率を高くすることが可能となる。また、高い設定値ほど低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を低くする構成としてもよく、高い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられないのに対して低い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられ得る構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど高頻度入賞モードの開閉実行モードが発生する確率を高くすることが可能となる。
【４８１４】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。本パチンコ機１０には、図柄表示装置７５における表示演出の一種として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄の変動表示を行うことが可能な図柄表示装置７５を備え、所定の大当たり結果となる遊技回では最終的な停止結果が付与対応結果となる遊技機において、図柄表示装置７５における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、前記付与対応結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。なお、付与対応結果について具体的には、いずれかの有効ライン上に同一の数字が付された図柄の組合せが停止表示される。
【４８１５】
期待演出には、リーチ表示と、リーチ表示が発生する前段階などにおいてリーチ表示の発生や付与対応結果の発生を期待させるための予告表示との２種類が設定されている。
【４８１６】
リーチ表示には、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、リーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示画面Ｇの略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。
【４８１７】
予告表示には、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおいて図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列Ｚ１～Ｚ３にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列であって複数の図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が

行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われる場合の方がリーチ表示が行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。

【４８１８】

リーチ表示は、最終的に同一の図柄の組合せが停止表示される遊技回では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なく実行される。また、同一の図柄の組合せが停止表示されない大当たり結果に対応した遊技回では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なく実行されない。また、外れ結果に対応した遊技回では、主側ＲＯＭ３１３に記憶されたリーチ用テーブルを参照して所定のタイミングで取得したリーチ乱数カウンタＣ３がリーチ表示の発生に対応している場合に実行される。

【４８１９】

一方、予告表示を行うか否かの決定は、主制御装置１６２において行うのではなく、演出制御装置１４３において行われる。この場合、演出制御装置１４３は、いずれかの大当たり結果に対応した遊技回の方が、外れ結果に対応した遊技回に比べ、予告表示が発生し易いこと、及び出現率の低い予告表示が発生し易いことの少なくとも一方の条件を満たすように、予告表示用の抽選処理を実行する。ちなみに、この抽選結果は、図柄表示装置７５にて遊技回用の演出が実行される場合に反映される。

【４８２０】

ここで、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示の発生となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれの設定状態であっても同一である。これにより、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率に関してパチンコ機１０の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となる。但し、これに限定されることはなく、高い設定値ほど外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率が高くなる構成としてもよい。

【４８２１】

次に、変動種別カウンタＣＳについて説明する。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図用表示部４３における表示継続時間と、図柄表示装置７５における図柄の表示継続時間とをＭＰＵ３１２において決定する上で用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述するタイマ割込み処理が１回実行される毎に１回更新され、次回のタイマ割込み処理が実行されるまでの残余時間内でも繰り返し更新される。そして、特図用表示部４３における変動表示の開始時及び図柄表示装置７５による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。

【４８２２】

ここで、本実施の形態に係るパチンコ機１０では、ベース値に関する処理が実行される。当該処理でいうところのベース値は、全ての遊技状態を対象としたものではなく、大当たり結果による開閉実行モード中の期間と高頻度サポートモード中の期間とを除く期間を対象として、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合を導出したものであり、言い換えれば、通常時（左打ち遊技時）のベース値である。

【４８２３】

ベース値に関する処理では、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて上記ベース値を算出して計測する。その際、総アウト個数（遊技領域ＰＡからの遊技球の総排出個数）が所定個数（例えば６００００個）に到達するまでの期間を単位として計測区間を定め、最新の計測区間における現状ベース値と、過去の計測期間におけるベース値とを第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅに表示する。

【４８２４】

図４４３（ａ）に示すように、ベース値の表示に際しては、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅのうち第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂを識別用表示部として使用し、第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６

９ｄを比率（ベース値）用表示部として使用する。識別用表示部は、比率用表示部に表示されるベース値がリアルタイムでのベース値なのか、過去分のベース値なのかを示すものとして用いる。なお、ベース値の表示に際して第５報知用表示装置１６９ｅは使用しない。

【４８２５】

図４４３（ｂ）は、第１～第４報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄにおけるベース値の表示態様を説明するための説明図である。第１～第４報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄには、最新の計測区間におけるリアルタイムでのベース値である現状ベース値と、前回の計測区間におけるベース値である前回ベース値（前回の計測区間で総アウト個数が６０００個に到達したときに計測されたベース値）と、前々回の計測区間におけるベース値である前々回ベース値と、前々々回の計測区間におけるベース値である前々々回ベース値とが、所定期間（例えば５ｓｅｃ）ごとに切り換えて表示される。

【４８２６】

その際、現状ベース値を表示するにあたっては、識別用表示部（第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂ）に「ｂＬ．」を表示し、比率用表示部（第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６９ｄ）に現状ベース値を２桁で表示する。また、前回ベース値を表示する場合、前々回ベース値を表示する場合、前々々回ベース値を表示する場合は、識別用表示部に「ｂ１．」、「ｂ２．」、「ｂ３．」をそれぞれ表示し、比率用表示部に各計測期間のベース値（過去分のベース値）を表示する。このように識別用表示部とセットでベース値を表示することで、遊技ホール管理者等がベース値を確認する場合に、どの時点でのベース値であるのかを適切に把握することができる。

【４８２７】

このように、ベース値の表示は、現状ベース値の表示だけでなく、過去複数回分のベース値の表示も併せて行われる。一般的に遊技ホールでは、１台のパチンコ機１０に対して１日約１００００～２００００個の遊技球が発射されて遊技が行われるため、総アウト個数が６００００個ごとのベース値は、３～６日程度の数日間にわたるベース値に対応したものとなる。このような過去のベース値と比較して現状ベース値を確認できることで、現状ベースの適否を好適に判断することが可能となる。よって、例えば、第１作動口６２や一般入賞口６１への入賞率を高める不正行為が行われた場合に、その不正行為があった可能性を発見することができる。

【４８２８】

その際、例えば、過去分として前回ベース値のみを表示する構成の場合は、たまたまその際のベース値が低くなっていたりすることがあると、それを現状ベース値と比較しても不正行為の有無を判断しにくくなるおそれがある。この点、前々回ベース値及び前々々回ベース値も表示されることで、複数回分の過去ベース値との比較を行うことができ、不正行為の有無を判断しやすくすることが可能になる。

【４８２９】

なお、上記構成では、過去３回分の計測区間についてベース値を表示するが、２回分のベース値を表示してもよいし、４回以上分のベース値を表示してもよい。すなわち、複数回分の計測区間における過去ベース値を表示するにあたって、表示対象とする計測区間の回数は任意に定めることができる。

【４８３０】

また、本実施の形態では、上記のベース値に関する処理に加えて差球数に関する処理が実行される。当該処理でいうところの差球数は、遊技状態を問わず、遊技球の合計払出個数から総アウト個数（遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数）を差し引いたものであり、言い換えれば、遊技期間中における通算の差球数である。差球数に関する処理では、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて上記差球数を算出して計測し、その計測値が特定個数（例えば１０００００個）以上となった場合に遊技進行を制限するための処理を実行する。また、都度の差球数を第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅに表示する。これらの処理については、後に詳細に説明する。

【４８３１】
上記のように、本実施の形態では、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理とともに、ベース値に関する処理と差球数に関する処理とが行われるが、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２ではこれらの処理が特定制御と非特定制御とに区別して実行される。具体的には、ベース値に関する処理と差球数に関する処理の一部とが非特定制御とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理と、差球数に関する処理の他の一部とを含めて非特定制御以外の制御が特定制御とされる。
【４８３２】
図４４４は、主側ＲＯＭ３１３におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。ＭＰＵ３１２にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図４４４に示すように、主側ＲＯＭ３１３においても特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。
【４８３３】
具体的には、アドレスＸ（１）～Ｘ（ｋ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレスＸ（１）～Ｘ（ｋ＋２）に連続するアドレスＸ（ｋ＋３）～Ｘ（ｋ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｋ＋６）～Ｘ（ｍ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のデータが集約して記憶されている。
【４８３４】
また、アドレスＸ（ｋ＋６）～Ｘ（ｍ＋２）に連続するアドレスＸ（ｍ＋３）～Ｘ（ｍ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｍ＋６）～Ｘ（ｎ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレスＸ（ｍ＋６）～Ｘ（ｎ＋２）に連続するアドレスＸ（ｎ＋３）～Ｘ（ｎ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｎ＋６）～Ｘ（ｐ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のデータが集約して記憶されている。
【４８３５】
なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側ＲＯＭ３１３における物理アドレス及びＭＰＵ３１２において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。
【４８３６】
上記のように特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、例えば特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、例えば非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。よって、プログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。
【４８３７】
特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、特定制御用のアドレス範囲と非特定制御用のアドレス範囲との境界をチェ

ック作業に際して把握し易くなる。
【４８３８】
特定制御用のアドレス範囲及び非特定制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。
【４８３９】
図４４５は、主側ＲＡＭ３１４における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。ＭＰＵ３１２にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図４４５に示すように、主側ＲＡＭ３１４においても特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４のアドレス範囲とが明確に区別されている。
【４８４０】
具体的には、アドレスＹ（１）～Ｙ（ｒ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア３９１として設定されている。また、アドレスＹ（１）～Ｙ（ｒ＋２）に連続するアドレスＹ（ｒ＋３）～Ｙ（ｒ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｒ＋６）～Ｙ（ｓ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア３９２として設定されている。
【４８４１】
また、アドレスＹ（ｒ＋６）～Ｙ（ｓ＋２）に連続するアドレスＹ（ｓ＋３）～Ｙ（ｓ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｓ＋６）～Ｙ（ｔ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア３９３として設定されている。また、アドレスＹ（ｓ＋６）～Ｙ（ｔ＋２）に連続するアドレスＹ（ｔ＋３）～Ｙ（ｔ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｔ＋６）～Ｙ（ｕ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア３９４として設定されている。
【４８４２】
なお、上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側ＲＡＭ３１４における物理アドレス及びＭＰＵ３１２において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。
【４８４３】
上記のように特定制御用のワークエリア３９１と、非特定制御用のワークエリア３９３とが区別して設定されていることにより、ＭＰＵ３１２において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側ＲＡＭ３１４の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行する場合に他方において必要な主側ＲＡＭ３１４の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア３９１，３９３への情報の書き込み及び各ワークエリア３９１，３９３からの情報の読み出しに際してはＭＰＵ３１２にてロード命令が行われる。
【４８４４】
特定制御用のスタックエリア３９２と、非特定制御用のスタックエリア３９４とが区別して設定されていることにより、ＭＰＵ３１２において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、ＭＰＵ３１２のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側ＲＡＭ３１４の異なるエリア

が使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行している状況においてＭＰＵ３１２のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア３９２，３９４への情報の書き込みに際してはＭＰＵ３１２にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア３９２，３９４からの情報の読み出しに際してはＭＰＵ３１２にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア３９２，３９４からの情報の読み出しに際しては当該スタックエリア３９２，３９４への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

【４８４５】

ここで、ＭＰＵ３１２において特定制御に対応する処理を実行する場合には、ＭＰＵ３１２は特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２からの情報の読み出しが可能である。一方、ＭＰＵ３１２において特定制御に対応する処理を実行する場合には、ＭＰＵ３１２は非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【４８４６】

また、ＭＰＵ３１２において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、ＭＰＵ３１２は非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４からの情報の読み出しが可能である。一方、ＭＰＵ３１２において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、ＭＰＵ３１２は特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【４８４７】

なお、主側ＲＡＭ３１４にはパチンコ機１０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア３９１、特定制御用のスタックエリア３９２、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア３９１、特定制御用のスタックエリア３９２、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４に記憶された情報は、パチンコ機１０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

【４８４８】

＜ＭＰＵ３１２の処理構成について＞

次に、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ３１２の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（例えば４ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。

【４８４９】

＜メイン処理＞

先ず、図４４６のフローチャートを参照しながらメイン処理を説明する。当該メイン処理は、タイマ割込み処理が禁止された状況下で開始される。なお、メイン処理は、基本的に特定制御用のプログラムにより実行されるが、一部の処理（ステップＳｆ１１５）については非特制御用のプラグラムにより実行される。

【４８５０】
先ずステップＳｆ１０１では、電源投入初期設定処理を実行する。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には１ｓｅｃ）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置７５の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側ＲＡＭ３１４のアクセスを許可する。
【４８５１】
ステップＳｆ１０２では、内部機能レジスタ設定処理を実行する。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理であるタイマ割込み処理（図４４９）の割込み周期を所定周期（例えば４ｍｓｅｃ）に設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では、タイマ割込み処理の割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタＣ１の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。
【４８５２】
ステップＳｆ１０３では、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されているか否かを判定する。つまり、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されている状態でパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われてＭＰＵ３１２への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。
【４８５３】
リセットボタン１６６ｃが押圧操作されている場合は、ステップＳｆ１０４に進み、特定制御用のエリアについて第１初期化処理を実行する。第１初期化処理では、主側ＲＡＭ３１４の特定制御用のワークエリア３９１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（設定値カウンタ）を除き、当該特定制御用のワークエリア３９１を「０」クリアする。
【４８５４】
なお、第１初期化処理では、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４を「０」クリアしない。これにより、遊技ホールの従業員等によるクリア操作によっては非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。
【４８５５】
ステップＳｆ１０５では、設定キーを利用して設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されているか否かを判定する。設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されている場合は、ステップＳｆ１０６に進み、設定値更新処理を実行する。
【４８５６】
ここで、ステップＳｆ１０６の設定値更新処理について図４４７のフローチャートを参照しながら説明する。なお、設定値更新処理におけるステップＳｆ２０１～ステップＳｆ２０７の処理は特定制御用のプログラムにより実行される。
【４８５７】
設定値更新処理では先ずステップＳｆ２０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた設定更新表示フラグに「１」をセットする。設定更新表示フラグは、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。
【４８５８】
ステップＳｆ２０２では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた設定値カウンタの値が「設定１」に対応する１以上であって「設定６」に対応する６以下であるか否かを判定する。設定値カウンタの値が「０」である場合又は７以上である場合は、ステップＳｆ２０３に進み、設定値カウンタに「１」をセットする。これにより、パチンコ機１０の設定値が「設定１」となる。
【４８５９】
ステップＳｆ２０３の実行後又はステップＳｆ２０２で肯定判定した場合（設定値が設定１～設定６の範囲内である場合）は、ステップＳｆ２０４にて、設定キーを利用して設

定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されているか否かを判定する。この場合、設定キー挿入部１６６ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ状態であるか否かを判定する構成としてもよい。

【４８６０】

設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されていない場合は、ステップＳｆ２０５にて更新ボタン１６６ｂが押圧操作されているか否かを判定する。更新ボタン１６６ｂが押圧操作されている場合はステップＳｆ２０６に進み、特定制御用のワークエリア３９１における設定値カウンタの値を１加算する。これにより、１段階上の設定値に更新される。

【４８６１】

ステップＳｆ２０６の実行後又はステップＳｆ２０５で否定判定した場合（更新ボタン１６６ｂが押圧操作されていない場合）は、ステップＳｆ２０２の処理に戻る。以後、ステップＳｆ２０４で肯定判定するまでステップＳｆ２０２～ステップＳｆ２０６の処理を繰り返す。なお、ステップＳｆ２０２にて設定値カウンタの値が７以上であると判定されると、ステップＳｆ２０３にて設定値カウンタに「１」がセットされる。これにより、「設定６」の状況で更新ボタン１６６ｂが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【４８６２】

ステップＳｆ２０４で肯定判定した場合（設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されている場合）は、ステップＳｆ２０７に進み、特定制御用のワークエリア３９１における設定更新表示フラグを「０」クリアする。ステップＳｆ２０７の実行後は設定値更新処理を終了する。

【４８６３】

メイン処理（図４４６）の説明に戻り、ステップＳｆ１０３で否定判定した場合（リセットボタン１６６ｃが押圧操作されていない場合）は、ステップＳｆ１０７に進み、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。停電フラグは、後述するタイマ割込み処理（図４４９）の停電情報記憶処理（ステップＳｆ４０１）にて停電時処理が実行された場合に「１」がセットされるものであり、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。

【４８６４】

停電フラグに「１」がセットされている場合は、ステップＳｆ１０８にて、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２についてチェックサムを算出する。続くステップＳｆ１０９では、そのチェックサムが電源遮断時に保存したチェックサムと一致するか否か、すなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する。

【４８６５】

ステップＳｆ１０７又はステップＳｆ１０９のいずれかで否定判定した場合は動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行し（ステップＳｆ１１０）、その後、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、ステップＳｆ１０４の初期化処理が実行されることにより解除される。

【４８６６】

ステップＳｆ１０９で肯定判定した場合（チェックサムが正常である場合）は、ステップＳｆ１１１にて、設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されているか否かを判定する。設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されている場合は、ステップＳｆ１１２に進み、設定確認用処理を実行する。

【４８６７】

ここで、ステップＳｆ１１２の設定確認用処理について図４４８のフローチャートを参照しながら説明する。なお、設定確認用処理におけるステップＳｆ３０１～ステップＳｆ３０３の処理は特定制御用のプログラムにより実行される。

【４８６８】

設定確認用処理では先ずステップＳｆ３０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に

設けられた設定確認表示フラグに「１」をセットする。設定確認表示フラグは、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。現在の設定値は第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて表示される。なお、当該表示のための処理については後述する。

【４８６９】

ステップＳｆ３０２では、設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されているか否かを判定する。この場合、設定キー挿入部１６６ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ状態であるか否かを判定する構成としてもよい。設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されていない場は、そのままステップＳｆ３０２の処理を繰り返す。

【４８７０】

設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されている場合は、特定制御用のワークエリア３９１における設定確認表示フラグを「０」クリアし、その後、設定確認用処理を終了する。これにより、設定値の確認状態（第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおける設定値の表示状態）が解除される。

【４８７１】

メイン処理（図４４６）の説明に戻り、ステップＳｆ１１２の設定確認用処理の実行後、ステップＳｆ１０６の設定値更新処理の実行後、ステップＳｆ１１１で否定判定した場合（リセットボタン１６６ｃが押圧操作されずにパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた状況で設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されていない場合）又はステップＳｆ１０５で否定判定した場合（リセットボタン１６６ｃが押圧操作されながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた状況で設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されていない場合）は、ステップＳｆ１１３にて電源投入設定処理を実行する。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった主側ＲＡＭ３１４の所定のエリアを初期値に設定するとともに、現状の遊技状態に対応したコマンドを演出制御装置１４３に送信する。また、電源投入設定処理では、遊技停止中であるか否かを判定し、遊技停止中である場合はこれを解除する。すなわち、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグに「１」がセットされている場合は「０」にクリアして初期化する。

【４８７２】

ステップＳｆ１１４では超過時立上げ用処理を実行し、続くステップＳｆ１１５では部分クリア用処理を実行する。これらの処理は、差球数を利用した遊技制限に関するものであるが、その詳細については後述する。

【４８７３】

ステップＳｆ１１６では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの動作確認処理を実行する。この動作確認処理では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおける全てのセグメントを点灯させ、その状態を所定期間（例えば５ｓｅｃ）に亘って継続する。第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて断線等の故障により点灯されないセグメントがあったりすると、ベース値等が正しく表示されなくなり、不正行為の判断等にあたって支障を来たすおそれがある。この点、動作確認処理が実行されることで、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作の都度、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅが正常に点灯するかを確認することができ、ベース値等が正しく表示されない状態で遊技が進行することが抑制される。

【４８７４】

ステップＳｆ１１７では、タイマ割込み処理の発生を許可するための割込み許可の設定を行う。その後、ステップＳｆ１１８～ステップＳｆ１２１の残余処理に進む。つまり、ＭＰＵ３１２はタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳｆ１１８～ステップＳｆ１２１の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳｆ１１８～ステップＳｆ１２１の残余処理は非定期的に実行される非定期

処理であると言える。
【４８７５】
残余処理では、まずステップＳｆ１１８にて、タイマ割込み処理の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップＳｆ１１９では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップＳｆ１２０にて変動種別カウンタＣＳの更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、特定制御用のワークエリア３９１の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「０」にクリアする。その後、ステップＳｆ１２１にて、タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップＳｆ１２１の処理を実行した場合、ステップＳｆ１１８に戻り、ステップＳｆ１１８～ステップＳｆ１２１の処理を繰り返す。
【４８７６】
＜タイマ割込み処理＞
次に、図４４９のフローチャートを参照しながらタイマ割込み処理を説明する。タイマ割込み処理は定期的（例えば４ｍｓｅｃ周期）に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。
【４８７７】
先ずステップＳｆ４０１では停電情報記憶処理を実行する。停電情報記憶処理では、停電監視部３１５から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた停電フラグに「１」をセットするとともに、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２についてチェックサムを算出し、その算出したチェックサムを保存する。
【４８７８】
ステップＳｆ４０２では抽選用乱数更新処理を実行する。抽選用乱数更新処理では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び普電役物開放カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び普電役物開放カウンタＣ４から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「０」にクリアする。その後、ステップＳｆ４０３ではステップＳｆ１１９と同様に乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップＳｆ４０４にてステップＳｆ１２０と同様に変動用カウンタ更新処理を実行する。
【４８７９】
ステップＳｆ４０５では、不正用の監視対象として設定されている所定の事象が発生しているか否かを監視する不正検知処理を実行する。パチンコ機１０には、振動検知センサや磁石検知センサ、電波検知センサ等の異常検知センサが搭載されており、不正検知処理では、これらの検知センサの出力に基づいて各種異常の有無を判定する。
【４８８０】
ステップＳｆ４０６では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示制御を行うための報知用表示処理を実行する。続くステップＳｆ４０７では、遊技停止状態とするか否かの判定を行ったりする遊技停止判定用処理を実行する。これらの詳細については後述する。
【４８８１】
ステップＳｆ４０８では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定することで、遊技の進行を停止している状態であるか否かを判定する。遊技の進行を停止している状態でない場合は、ステップＳｆ４０９に進み、ポート出力処理を実行する。

【４８８２】
ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部６３ｂ，６５ｄに行うための処理を実行する。例えば、可変入賞装置６５を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には特電用の駆動部６５ｄへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第２作動口６３の普電役物６３ａを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部６３ｂへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。
【４８８３】
ステップＳｆ４１０では読み込み処理を実行する。読み込み処理では、停電信号及び入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。
【４８８４】
ステップＳｆ４１１では入球検知処理を実行する。当該入球検知処理では、各入球検知センサ９１ａ～９７ａから受信している信号を読み込み、その読み込み結果に基づいて、アウト口６８、一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２、第２作動口６３及びスルーゲート６４への入球の有無を特定する。なお、入球検知処理の詳細については後に説明する。
【４８８５】
ステップＳｆ４１２では、主側ＲＡＭ３１４に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。
【４８８６】
ステップＳｆ４１３では、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する。遊技球発射ハンドル４１への発射操作が継続されている状況では、所定の発射周期である０．６秒に１個の遊技球が発射される。続くステップＳｆ４１４では、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行する。特図特電制御処理については後に詳細に説明する。
【４８８７】
ステップＳｆ４１５では普図普電制御処理を実行する。普図普電制御処理では、スルーゲート６４への入賞が発生している場合に普図側の保留情報を取得するための処理を実行するとともに、普図側の保留情報が記憶されている場合にその保留情報について開放判定を行い、さらにその開放判定を契機として普図用の演出を行うための処理を実行する。また、開放判定の結果に基づいて、第２作動口６３の普電役物６３ａを開閉させる処理を実行する。この場合、サポートモードが低頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行され、サポートモードが高頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行される。また、開閉実行モードである場合にはその直前のサポートモードが高頻度サポートモードであったとしても低頻度サポートモードとなる。
【４８８８】
ステップＳｆ４１６では、直前のステップＳｆ４１４及びステップＳｆ４１５の処理結果に基づいて、特図用表示部４３に係る保留情報の増減個数を特図保留数表示部ＡＭに反映させるための出力情報の設定を行うとともに、普図用表示部４４に係る保留情報の増減個数を普図保留数表示部ＦＭに反映させるための出力情報の設定を行う。また、ステップＳｆ４１６では、直前のステップＳｆ４１４及びステップＳｆ４１５の処理結果に基づいて、特図用表示部４３の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図用表示部４４の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。
【４８８９】

ステップＳｆ４１７では、払出制御装置１８１から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する。続くステップＳｆ４１８では、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する。また、ステップＳｆ４１９では、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する。

【４８９０】

ステップＳｆ４２０では、ベース値や差球数を算出したりするためのベース値及び差球数処理を実行する。ベース値及び差球数処理の詳細については後に説明する。また、ステップＳｆ４０８で肯定判定した場合（遊技停止中である場合）は、ステップＳｆ４２１にて超過フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。超過フラグが「１」にセットされている場合は、ステップＳｆ４０９からステップＳｆ４１６までの各種処理を実行することなくステップＳｆ４１７の払出状態受信処理を実行し、超過フラグが「１」にセットされていない場合は、ステップＳｆ４０９からステップＳｆ４１９までの各種処理を実行することなくステップＳｆ４２０のベース値及び差球数処理を実行する。このように超過フラグの値により遊技停止中に不実行とされる処理を相違させるように制御するが、超過フラグについての詳細について後述する。

【４８９１】

＜特図特電制御処理＞

ステップＳｆ４１４の特図特電制御処理について図４５０のフローチャートを参照しながら説明する。

【４８９２】

特図特電制御処理では先ずステップＳｆ５０１にて、保留情報の取得処理を実行する。保留情報の取得処理では、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生しているか否かを判定し、入賞が発生している場合には保留格納エリア３１４ａにおける保留数が上限値（本実施の形態では「４」）未満であるか否かを判定する。保留数が上限値未満である場合には、保留数を１加算するとともに、前回のステップＳｆ４０２にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報を、保留用エリアＲＥの空き保留エリアＲＥ１～ＲＥ４のうち最初の保留エリアに格納する。

【４８９３】

なお、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞が同時に発生している場合には、保留情報の取得処理を１回実行する範囲内において、上記保留情報を取得するための処理を複数回実行する。また、保留情報の新たな取得が行われた場合にはそれに対応する取得時コマンドを演出制御装置１４３に送信する。演出制御装置１４３は当該コマンドを受信した場合、図柄表示装置７５における保留情報の個数を示す画像の表示を保留情報の増加に対応する表示内容に更新させる。

【４８９４】

ステップＳｆ５０２では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた特図特電カウンタの情報を読み出し、ステップＳｆ５０３では、主側ＲＯＭ３１３に設けられた特図特電アドレステーブルを読み出す。続くステップＳｆ５０４では、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの情報に対応した開始アドレスを取得し、ステップＳｆ５０５では、ステップＳｆ５０６～ステップＳｆ５１２の処理のうちその取得した開始アドレスが示す処理にジャンプする。特図特電カウンタは、ステップＳｆ５０６～ステップＳｆ５１２の各種処理のうちいずれを実行すべきであるかをＭＰＵ３１２にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップＳｆ５０６～ステップＳｆ５１２の処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。

【４８９５】

ステップＳｆ５０６では特図変動開始処理を実行する。特図変動開始処理について図４

５１のフローチャートを参照しながら説明する。
【４８９６】
特図変動開始処理では先ずステップＳｆ５０１にて、保留用エリアＲＥに格納されている保留情報の個数が１以上であるか否かを判定する。保留情報の個数が１以上である場合は、ステップＳｆ６０２にてデータ設定処理を実行する。
【４８９７】
データ設定処理では、まず保留数を１減算するとともに、保留用エリアＲＥの第１保留エリアＲＥ１に格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。その後、保留用エリアＲＥの各保留エリアＲＥ１～ＲＥ４に格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１保留エリアＲＥ１～第４保留エリアＲＥ４に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、詳細には、第２保留エリアＲＥ２→第１保留エリアＲＥ１、第３保留エリアＲＥ３→第２保留エリアＲＥ２、第４保留エリアＲＥ４→第３保留エリアＲＥ３といった具合に各エリア内のデータをシフトさせた後に第４保留エリアＲＥ４を「０」クリアする。この際、保留エリアのデータのシフトが行われたことを認識させるためのシフト時コマンドを演出制御装置１４３に送信する。演出制御装置１４３は当該コマンドを受信した場合、図柄表示装置７５における保留情報の個数を示す画像の表示を保留情報の減少に対応する表示内容に更新させる。
【４８９８】
ステップＳｆ６０３では、主側ＲＯＭ３１３から当否テーブルを読み出す。具体的には先ず特定制御用のワークエリア３９１に設けられた設定値カウンタの値を読み出し、パチンコ機１０の設定状態を把握する。その上で、現状の当否抽選モードを把握し、高確率モードである場合には、把握した設定状態に対応する高確当否テーブルを読み出し、低確率モードである場合には、把握した設定状態に対応する低確当否テーブルを読み出す。
【４８９９】
ステップＳｆ６０４では、ステップＳｆ６０３にて読み出した当否テーブルを参照して当否判定処理を実行する。当否判定処理では、実行エリアＡＥに格納された情報のうち当否判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタＣ１に係る数値情報が、ステップＳｆ６０３にて読み出した当否テーブルに設定された大当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。
【４９００】
当否判定処理の結果が大当たり当選結果である場合には（ステップＳｆ６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｆ６０６にて振分判定処理を実行する。振分判定処理では、実行エリアＡＥに格納された情報のうち振分判定用の情報、すなわち大当たり種別カウンタＣ２に係る数値情報を読み出す。そして、主側ＲＯＭ３１３に設けられた振分テーブル３８７を参照して、上記読み出した大当たり種別カウンタＣ２に係る数値情報がいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。具体的には、低確大当たり結果、低入賞高確大当たり結果及び高入賞高確大当たり結果のうちいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。
【４９０１】
ステップＳｆ６０７では、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において特図用表示部４３に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ＲＯＭ３１３に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ３１４の特定制御用のワークエリア３９１に書き込む。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、特図用表示部４３に停止表示される絵柄の態様の情報が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されている。
【４９０２】
ステップＳｆ６０８では、振分判定結果に対応したフラグセット処理を実行する。具体的には、特定制御用のワークエリア３９１には各大当たり結果の種類に対応したフラグが設けられており、ステップＳｆ６０８では、それら各大当たり結果の種類に対応したフラグのうち、ステップＳｆ６０６の振分判定処理の結果に対応したフラグに「１」をセット

する。
【４９０３】
一方、ステップＳｆ６０５にて大当たり当選結果ではないと判定した場合には、ステップＳｆ６０９にて外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において特図用表示部４３に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ＲＯＭ３１３に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を特定制御用のワークエリア３９１に書き込む。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。
【４９０４】
ステップＳｆ６０８及びステップＳｆ６０９のいずれかの処理を実行した後は、ステップＳｆ６１０にて遊技回の継続期間の把握処理を実行する。かかる処理では、変動種別カウンタＣＳの数値情報を取得する。また、今回の遊技回において図柄表示装置７５にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回が低確大当たり結果又は高入賞高確大当たり結果である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。また、いずれの大当たり結果でもなく、さらに実行エリアＡＥに格納されているリーチ乱数カウンタＣ３に係る数値情報がリーチ発生に対応した数値情報である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。
【４９０５】
リーチ表示が発生すると判定した場合には、主側ＲＯＭ３１３に記憶されているリーチ発生用継続期間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの数値情報に対応した遊技回の継続期間を取得する。一方、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、主側ＲＯＭ３１３に記憶されているリーチ非発生用継続期間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの数値情報に対応した遊技回の継続期間を取得する。ちなみに、リーチ非発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の継続期間は、リーチ発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の継続期間と異なっている。
【４９０６】
なお、リーチ非発生時における遊技回の継続期間は、保留用エリアＲＥに格納されている保留情報の数が多いほど遊技回の継続期間が短くなるように設定されている。また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い遊技回の継続期間が選択されるようにリーチ非発生用継続期間テーブルが設定されている。但し、これに限定されることはなく、保留情報の数やサポートモードに応じて遊技回の継続期間が変動しない構成としてもよく、上記の関係とは逆であってもよい。さらには、リーチ発生時における遊技回の継続期間に対して、上記構成を適用してもよい。また、各種大当たり結果の場合、外れリーチ時の場合及びリーチ非発生の外れ結果の場合のそれぞれに対して個別に継続期間テーブルが設定されていてもよい。この場合、各遊技結果に応じた遊技回の継続期間の振分が行われることとなる。
【４９０７】
ステップＳｆ６１１では、ステップＳｆ６１０にて取得した遊技回の継続期間の情報を、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。特図特電タイマカウンタにセットされた数値情報の更新は、タイマ更新処理（ステップＳｆ４１２）にて実行される。ちなみに、遊技回用の演出として、特図用表示部４３における絵柄の変動表示と図柄表示装置７５における図柄の変動表示とが行われるが、これらの各変動表示が終了される場合にはその遊技回の停止結果が表示された状態（図柄表示装置７５では有効ライン上に所定の図柄の組合せが待機された状態）で最終停止期間（例えば０．５秒）に亘って最終停止表示される。この場合に、ステップＳｆ６１０にて取得される遊技回の継続期間は１遊技回分のトータル時間となっている。
【４９０８】
ステップＳｆ６１２では、変動用コマンド及び種別コマンドを演出制御装置１４３に送

信する。変動用コマンドには、遊技回の継続期間の情報が含まれる。ここで、上記のとおりリーチ非発生用継続期間テーブルを参照して取得される遊技回の継続期間は、リーチ発生用継続期間テーブルを参照して取得される遊技回の継続期間と異なっているため、変動用コマンドにリーチ発生の有無の情報が含まれていなかったとしても、演出制御装置１４３では遊技回の継続期間の情報からリーチ発生の有無を特定することは可能である。この点、変動用コマンドには、リーチ発生の有無を示す情報が含まれているとも言える。なお、変動用コマンドにリーチ発生の有無を直接示す情報が含まれていてもよい。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。

【４９０９】

演出制御装置１４３は変動用コマンド及び種別コマンドをＭＰＵ３１２から受信した場合、ランプ部２６～２８、スピーカ部２９及び図柄表示装置７５において遊技回用の演出が実行されるようにする。この場合、当該遊技回用の演出は変動用コマンド及び種別コマンドの内容に対応する態様で行われる。また、図柄表示装置７５では遊技回用の演出として図柄の変動表示が行われ、当該遊技回用の演出が終了する場合には当否判定処理及び振分判定処理の結果に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。

【４９１０】

ステップＳｆ６１３では、特図用表示部４３における絵柄の変動表示を開始させる。続くステップＳｆ６１４では特図特電カウンタを１加算する。この場合、特図変動開始処理が実行される場合における特図特電カウンタの数値情報は「０」であるため、特図特電カウンタの数値情報は「１」となる。

【４９１１】

特図特電制御処理（図４５０）の説明に戻り、ステップＳｆ５０７では特図変動中処理を実行する。特図変動中処理では、遊技回の継続時間中であって最終停止表示前のタイミングであるか否かを判定し、最終停止表示前であれば特図用表示部４３における絵柄の表示態様を規則的に変化させるための処理を実行する。最終停止表示させるタイミングとなった場合には、特図特電カウンタの数値情報を１加算することで、当該カウンタの数値情報を特図変動中処理に対応したものから特図確定中処理に対応したものに更新する。なお、本実施の形態においてはＭＰＵ３１２から演出制御装置１４３に最終停止コマンドは送信されない。

【４９１２】

ステップＳｆ５０８では特図確定中処理を実行する。特図確定中処理では、特図用表示部４３における絵柄の表示態様を今回の遊技回の抽選結果に対応した表示態様とする。また、特図確定中処理では、最終停止期間が経過したか否かを判定し、当該期間が経過している場合には開閉実行モードへの移行が発生するか否かの判定を行う。開閉実行モードへの移行が発生しない場合には特図特電カウンタの数値情報を「０」クリアする。開閉実行モードへの移行が発生する場合には特図特電カウンタの数値情報を１加算することで、当該カウンタの数値情報を特図確定中処理に対応したものから特電開始処理に対応したものに更新する。

【４９１３】

ステップＳｆ５０９では特電開始処理を実行する。特電開始処理では今回の開閉実行モードにおけるオープニング期間を開始させるための処理を未だ実行していない場合、オープニング期間のセット処理を実行する。また、オープニングコマンドを演出制御装置１４３に送信する。演出制御装置１４３はオープニングコマンドを受信することにより、ランプ部２６～２８、スピーカ部２９及び図柄表示装置７５にてオープニング演出が実行されるようにする。オープニング期間が経過している場合、最初のラウンド遊技を開始させるための開始用処理を実行する。当該開始用処理では、可変入賞装置６５を開放状態とするとともにラウンド遊技の終了条件を設定する。この終了条件の設定に際しては、今回の最初のラウンド遊技において可変入賞装置６５を開放状態に継続させる場合の上限継続時間をセットするとともに、今回の最初のラウンド遊技において可変入賞装置６５に入賞可能な遊技球の上限個数を特定制御用のワークエリア３９１に設けられた入賞個数カウンタに

セットする。
【４９１４】
ステップＳｆ５１０では特電開放中処理を実行する。特電開放中処理ではラウンド遊技の終了条件が成立したか否かを判定する。終了条件が成立している場合には可変入賞装置６５を閉鎖状態とする。そして、今回終了したラウンド遊技が最後の実行回のラウンド遊技でなければ特図特電カウンタの数値情報を１加算することで当該カウンタの数値情報を特電開放中処理に対応したものから特電閉鎖中処理に対応したものに更新し、今回終了したラウンド遊技が最後の実行回のラウンド遊技であれば特図特電カウンタの数値情報を２加算することで当該カウンタの数値情報を特電開放中処理に対応したものから特電終了処理に対応したものに更新する。
【４９１５】
ステップＳｆ５１１では特電閉鎖中処理を実行する。特電閉鎖中処理では、ラウンド遊技間のインターバル期間が経過したか否かを判定する。インターバル期間は前回のラウンド遊技が終了する場合に設定される。インターバル期間が経過した場合には、可変入賞装置６５を開放状態とするとともにラウンド遊技の終了条件を設定する。そして、特図特電カウンタの数値情報を１減算することで、当該カウンタの数値情報を特電閉鎖中処理に対応したものから特電開放中処理に対応したものに更新する。
【４９１６】
ステップＳｆ５１２では特電終了処理を実行する。特電終了処理では、今回の開閉実行モードにおけるエンディング期間を開始させるための処理を未だ実行していない場合、エンディング期間（例えば５ｓｅｃ）をセットするとともに、エンディングコマンドを演出制御装置１４３に送信する。演出制御装置１４３はエンディングコマンドを受信することにより、ランプ部２６～２８、スピーカ部２９及び図柄表示装置７５にてエンディング演出が実行されるようにする。エンディング期間が経過した場合には、開閉実行モードの終了後における当否抽選モード及びサポートモードのそれぞれを、今回の開閉実行モードの開始契機となった大当たり結果に対応するモードに設定する。
【４９１７】
次に、ＭＰＵ３１２にて、各入球検知センサ９１ａ～９７ａの検知結果に基づき、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８及びスルーゲート６４への遊技球の入球の有無を特定するための構成について説明する。図４５２はＭＰＵ３１２に入球検知センサ９１ａ～９７ａの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。
【４９１８】
ＭＰＵ３１２には入力ポート３１２ａが設けられている。入力ポート３１２ａは、８種類の信号を同時に扱うことができるように８ビットのパラレルインターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「０」又は「１」の情報が格納されるエリアが、各端子に１対１で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第０ビットＤ０～第７ビットＤ７を備えている。但し、本パチンコ機１０においては、第７ビットＤ７は使用せず、７種類の信号を同時に扱う構成としている。また、入力ポート３１２ａには８種類を超える信号が入力されることとなるが、同時に入力される対象を８種類に制限するために、入力ポート３１２ａへの入力対象となる信号群はドライバＩＣによる切換制御を通じて切り換えられる。
【４９１９】
タイマ割込み処理（図４４９）の入球検知処理（ステップＳｆ４１１）では、入力ポート３１２ａへの入力対象となる信号群が各入球検知センサ９１ａ～９７ａからの信号群に設定される。かかる設定がなされた状況では、第０ビットＤ０は第１入賞口検知センサ９１ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第１ビットＤ１は第２入賞口検知センサ９２ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第２ビットＤ２は第１作動口検知センサ９３ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第３ビットＤ３は第２作動口検知センサ９４ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第４ビットＤ４は大入賞口検知セ

ンサ９５ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第５ビットＤ５はアウト口検知センサ９６ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第６ビットＤ６はゲート検知センサ９７ａからの検知信号に対応した情報が格納される。

【４９２０】

上記各入球検知センサ９１ａ～９７ａは、遊技球の通過を検知していない場合には検知信号として非検知中であることを示すＬＯＷレベル信号を出力し、遊技球の通過を検知している場合には検知信号として検知中であることを示すＨＩレベル信号を出力する。そして、入力ポート３１２ａではＬＯＷレベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「０」の情報を格納し、ＨＩレベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「１」の情報を格納する。つまり、入球検知センサ９１ａ～９７ａにおいて遊技球の通過が検知されていない状況では該当するビットに対して非検知中を示す情報に対応した「０」の情報が格納され、遊技球の通過が検知されている状況では該当するビットに対して検知中を示す情報に対応した「１」の情報が格納される。

【４９２１】

図４５３はタイマ割込み処理（図４４９）のステップＳｆ４１１にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。

【４９２２】

第０ビットＤ０又は第１ビットＤ１において「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第１入賞口検知センサ９１ａ又は第２入賞口検知センサ９２ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｆ８０１：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｆ８０２にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた一般入賞センサフラグに「１」をセットし、ステップＳｆ８０３にて、上記ワークエリア３９１に設けられた１０個賞球用カウンタの値を１加算する。

【４９２３】

一般入賞センサフラグは一般入賞口６１への入賞が発生したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグであり、１０個賞球用カウンタは１０個の遊技球の払い出しをＭＰＵ３１２にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。１０個賞球用カウンタの値が１以上である場合、タイマ割込み処理（図４４９）におけるステップＳｆ４１８の払出出力処理にて１０個賞球コマンドを払出制御装置１８１に出力するとともに、１０個賞球コマンドを１回出力した場合には１０個賞球用カウンタの値を１減算する。払出制御装置１８１は１０個賞球コマンドを受信した場合、１０個の遊技球が払い出されるように払出装置２２２を駆動制御する。

【４９２４】

第２ビットＤ２に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第１作動口検知センサ９３ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｆ８０４：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｆ８０５にて、上記ワークエリア３９１に設けられた第１作動入賞フラグに「１」をセットし、ステップＳｆ８０６にて、上記ワークエリア３９１に設けられた３個賞球用カウンタの値を１加算する。第１作動入賞フラグは第１作動口６２への入賞が発生したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグであり、３個賞球用カウンタは３個の遊技球の払い出しをＭＰＵ３１２にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。

【４９２５】

タイマ割込み処理（図４４９）の特図特電制御処理（ステップＳｆ４１４）では第１作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア３１４ａの保留用エリアＲＥに格納されている保留情報の個数が上限数である４個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特図特電制御処理（ステップＳｆ４１４）にて第１作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第１作動入賞フラグを「０」クリアする。

【４９２６】

第３ビットＤ３に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第２作動口検知センサ９４ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｆ８０７：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｆ８０８にて、上記ワークエリア３９１に設けられた第２作動入賞フラグに「１」をセットし、ステップＳｆ８０９にて、上記ワークエリア３９１に設けられた１個賞球用カウンタの値を１加算する。第２作動入賞フラグは第２作動口６３への入賞が発生したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグであり、１個賞球用カウンタは１個の遊技球の払い出しをＭＰＵ３１２にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。

【４９２７】

タイマ割込み処理（図４４９）の特図特電制御処理（ステップＳｆ４１４）では第２作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア３１４ａの保留用エリアＲＥに格納されている保留情報の個数が上限数である４個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特図特電制御処理（ステップＳｆ４１４）にて第２作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第１作動入賞フラグを「０」クリアする。

【４９２８】

第４ビットＤ４に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、大入賞口検知センサ９５ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｆ８１０：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｆ８１１にて、上記ワークエリア３９１に設けられた特電入賞フラグに「１」をセットし、ステップＳｆ８１２にて、上記ワークエリア３９１に設けられた１５個賞球用カウンタの値を１加算する。特電入賞フラグは可変入賞装置６５への入賞が発生したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグであり、１５個賞球用カウンタは１５個の遊技球の払い出しをＭＰＵ３１２にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。

【４９２９】

タイマ割込み処理（図４４９）の特図特電制御処理（ステップＳｆ４１４）では特電入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、可変入賞装置６５への１個の遊技球の入球が発生したことを特定し、ラウンド遊技における可変入賞装置６５への残りの入球可能個数を１減算する。かかる入球可能個数を１減算する処理を実行した場合に特電入賞フラグを「０」クリアする。

【４９３０】

第５ビットＤ５に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、アウト口検知センサ９６ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｆ８１３：ＹＥＳ）。この場合、上記ワークエリア３９１に設けられたアウトフラグに「１」をセットする。アウトフラグはアウト口６８への遊技球の入球が発生したことをＭＰＵ３１２が特定するためのフラグである。

【４９３１】

第６ビットＤ６に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、ゲート検知センサ９７ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｆ８１５：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｆ８１６にて、上記ワークエリア３９１に設けられたゲート入賞フラグに「１」をセットする。ゲート入賞フラグはスルーゲート６４に１個の遊技球が入球したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。

【４９３２】

タイマ割込み処理（図４４９）の普図普電制御処理（ステップＳｆ４１５）ではゲート入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、普電保留エリア３１４ｃに格納されている普図側の保留情報の個数が上限数である４個未満であることを条件として、現状の普電役物開放カウンタＣ４の数値情報を普図側の保留情報として普電保留エリア３１４ｃに格納する処理を実行する。普図普電制御処理（ステップＳｆ４１５）にてゲート入賞フラグに「１」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実

行した場合にゲート入賞フラグを「０」クリアする。
【４９３３】
次に、払出制御装置１８１にて実行される処理内容について説明する。まず払出制御装置１８１及び当該払出制御装置１８１との間で通信を行う各種装置の電気的構成について、図４５４のブロック図を参照しながら説明する。
【４９３４】
払出制御装置１８１はＭＰＵ３８２を備えている。ＭＰＵ３８２には、払出側ＲＯＭ３８３、払出側ＲＡＭ３８４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。
【４９３５】
払出側ＲＯＭ３８３は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。払出側ＲＯＭ３８３は、払出側ＭＰＵ３８２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。
【４９３６】
払出側ＲＡＭ３８４は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。払出側ＲＡＭ３８４は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に払出側ＲＯＭ３８３よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。払出側ＲＡＭ３８４は、払出側ＲＯＭ３８３内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。
【４９３７】
払出側ＭＰＵ３８２は、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２と双方向通信を行うことが可能となっている。払出側ＭＰＵ３８２はＭＰＵ３１２から賞球コマンドを受信することにより、その賞球コマンドに対応する個数の遊技球が払い出されるように払出装置２２２を駆動制御する。また、払出側ＭＰＵ３８２は、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能な状態であるか否かを監視し、正常に行うことが可能ではない状態であると特定した場合には払出側ＲＡＭ３８４に未払い出しの賞球個数情報が記憶されている状況であっても払出装置２２２を停止させる。また、払出側ＭＰＵ３８２は、このように正常に払い出しを行うことが可能ではない状態であることを示す払出制限コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。
【４９３８】
ＭＰＵ３１２は当該払出制限コマンドを受信した場合、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態であることを示す報知が図柄表示装置７５、ランプ部２６～２８及びスピーカ部２９にて実行されるように演出制御装置１４３に報知用コマンドを送信する。遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態として、下皿３４が遊技球で満タンとなる満タン状態と、タンク２２１に遊技球が補充されていない球無状態と、払出装置２２２が正常に動作しない払出異常状態と、遊技機本体１２が外枠１１から開放された本体開放状態と、前扉枠１４が内枠１３から開放された前扉開放状態と、が存在している。
【４９３９】
払出装置２２２から下皿３４へと通じる遊技球通路の途中位置には図示しない満タン検知センサが設けられており、当該満タン検知センサの検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。払出側ＭＰＵ３８２は、満タン検知センサにおいて遊技球が継続して検知された場合に満タン状態であると特定し、満タン検知センサにて遊技球が継続して検知される状態が解除された場合に満タン状態が解除されたと特定する。
【４９４０】
タンク２２１から払出装置２２２へと通じる遊技球通路の途中位置に図示しない球無検知センサが設けられており、当該球無検知センサの検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。払出側ＭＰＵ３８２は、球無検知センサにおいて遊技球が継続して検知されない

場合に球無状態であると特定し、球無検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に球無状態が解除されたと特定する。

【４９４１】

払出装置２２２には当該払出装置２２２から払い出される遊技球を検知するための図示しない払出検知センサが設けられており、当該払出検知センサの検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。払出側ＭＰＵ３８２は、払出検知センサにて遊技球が検知された場合に払出装置２２２から１個の遊技球が払い出されたと特定する。また、払出側ＭＰＵ３８２は、遊技球が払い出されるように払出装置２２２を駆動制御しているにも関わらず払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない場合に払出異常状態であると特定し、払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に払出異常状態が解除されたと特定する。

【４９４２】

内枠１３の前面部には前扉開放センサ２３２が設けられており、当該前扉開放センサ２３２の検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。この場合、内枠１３に対して前扉枠１４が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ２３２は閉鎖検知信号を払出側ＭＰＵ３８２に送信し、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態である場合に前扉開放センサ２３２は開放検知信号を払出側ＭＰＵ３８２に送信する。

【４９４３】

払出側ＭＰＵ３８２は、前扉開放センサ２３２から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠１４が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ２３２から開放検知信号を受信している場合に前扉枠１４が開放状態であると特定する。また、払出側ＭＰＵ３８２は、前扉枠１４が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングでＭＰＵ３１２に前扉開放コマンドを送信し、前扉枠１４が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングでＭＰＵ３１２に前扉閉鎖コマンドを送信する。ＭＰＵ３１２は、前扉開放コマンドを受信した場合に前扉枠１４が開放状態となったと特定し、前扉閉鎖コマンドを受信した場合に前扉枠１４が閉鎖状態となったと特定する。

【４９４４】

裏パックユニット１５の前面部には本体開放センサ２３３が設けられており、当該本体開放センサ２３３の検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。この場合、外枠１１に対して遊技機本体１２が閉鎖状態である場合に本体開放センサ２３３は閉鎖検知信号を払出側ＭＰＵ３８２に送信し、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態である場合に本体開放センサ２３３は開放検知信号を払出側ＭＰＵ３８２に送信する。

【４９４５】

払出側ＭＰＵ３８２は、本体開放センサ２３３から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ２３３から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が開放状態であると特定する。また、払出側ＭＰＵ３８２は、遊技機本体１２が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングでＭＰＵ３１２に本体開放コマンドを送信し、遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングでＭＰＵ３１２に本体閉鎖コマンドを送信する。ＭＰＵ３１２は、本体開放コマンドを受信した場合に遊技機本体１２が開放状態となったと特定し、本体閉鎖コマンドを受信した場合に遊技機本体１２が閉鎖状態となったと特定する。

【４９４６】

払出側ＭＰＵ３８２にて実行されるタイマ割込み処理について図４５５のフローチャートを参照しながら説明する。タイマ割込み処理は、予め定められた周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し起動されるものである。

【４９４７】

先ずステップＳｆ９０１では満タン用処理を実行する。満タン用処理では、満タン検知センサの検知結果に基づいて満タン状態であるか否かを特定し、満タン状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、満タン状態であることを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、満タン状態が解除された場合には遊技

球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、満タン状態が解除されたことを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。

【４９４８】

ステップＳｆ９０２では球無用処理を実行する。球無用処理では、球無検知センサの検知結果に基づいて球無状態であるか否かを特定し、球無状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、球無状態であることを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、球無状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、球無状態が解除されたことを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。

【４９４９】

ステップＳｆ９０３では払出異常監視処理を実行する。払出異常監視処理では、払出検知センサの検知結果に基づいて払出異常状態であるか否かを特定し、払出異常状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、払出異常状態であることを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、払出異常状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、払出異常状態が解除されたことを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。

【４９５０】

ステップＳｆ９０４では前扉開放監視処理を実行する。前扉開放監視処理では、前扉開放センサ２３２の検知結果に基づいて前扉枠１４が開放状態であるか否かを特定し、前扉枠１４が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、前扉開放コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、前扉枠１４が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、前扉閉鎖コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。

【４９５１】

ステップＳｆ９０５では本体開放監視処理を実行する。本体開放監視処理では、本体開放センサ２３３の検知結果に基づいて遊技機本体１２が開放状態であるか否かを特定し、遊技機本体１２が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、本体開放コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、遊技機本体１２が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、本体閉鎖コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。

【４９５２】

ステップＳｆ９０６ではコマンド読込処理を実行する。当該コマンド読込処理では、ＭＰＵ３１２が送信した賞球コマンドを読み込む処理を実行し、その賞球コマンドを払出側ＲＡＭ３８４に格納する。そして、その受信した賞球コマンドに対応する個数を払出側ＲＡＭ３８４における未払い出しの賞球個数情報に加算するための賞球設定処理を実行した後に（ステップＳｆ９０７）、払出装置２２２による遊技球の払い出しの実行制御を行うための払出制御処理を実行する（ステップＳｆ９０８）。

【４９５３】

払出制御処理では、払出側ＲＡＭ３８４に記憶されている未払い出しの賞球個数情報が１以上の値である場合に払出装置２２２の駆動制御を行い、払出検知センサにて１個の遊技球を検知した場合に賞球個数情報の値を１減算する。そして、賞球個数情報の値が「０」となった場合には払出装置２２２の駆動制御を停止する。その後、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップＳｆ９０９）。

【４９５４】

＜ベース値及び差球数処理＞

ステップＳｆ４２０のベース値及び差球数処理について図４５６のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ベース値及び差球数処理におけるステップＳｆ１００１～ステップＳｆ１００５の処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。

【４９５５】
ベース値及び差球数処理では先ずステップＳｆ１００１にて、タイマ割込み処理（図４４９）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップＳｆ１００２では、プッシュ命令により、ＭＰＵ３１２に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア３９１における所定領域に書き込んで退避させる。フラグレジスタにはゼロフラグやサインフラグなどが含まれており、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってその情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報をベース値及び差球数用実行処理（ステップＳｆ１００３）に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア３９１に退避させておくことが可能になる。

【４９５６】
ステップＳｆ１００３では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているベース値及び差球数用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア３９２に書き込む。そして、ベース値及び差球数用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア３９２に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示すベース値及び差球数処理のプログラムに復帰する。

【４９５７】
ステップＳｆ１００３の実行後はステップＳｆ１００４にて、ポップ命令により、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させる。具体的には、ステップＳｆ１００２で特定制御用のスタックエリア３９２に退避させたフラグレジスタの情報を読み出し、それらをＭＰＵ３１２のフラグレジスタに格納する。これにより、ＭＰＵ３１２のフラグレジスタの情報が、ステップＳｆ１００２が実行された時点の情報に復帰することとなる。

【４９５８】
ステップＳｆ１００５では、タイマ割込み処理（図４４９）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【４９５９】
次に、ステップＳｆ１１０３にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行されるベース値及び差球数用実行処理について、図４５７のフローチャートを参照しながら説明する。

【４９６０】
ステップＳｆ１１０１では、ロード命令により、ＭＰＵ３１２のスタックポインタに非特定制御用のスタックエリア３９４における開始位置のアドレス情報（具体的には図４４５におけるアドレスＹ（ｕ＋２））を設定する。これにより、使用するスタックエリアが非特定制御用のスタックエリア３９４に切り換えられる。

【４９６１】
ステップＳｆ１１０２では、ＭＰＵ３１２に設けられる複数のレジスタのうち、後述のベース値算出処理（ステップＳｆ１１０３）、超過判定用処理（ステップＳｆ１１０４）、表示設定処理（ステップＳｆ１１０５）で使用するレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア３９３における所定領域に書き込んで退避させる。

【４９６２】
ステップＳｆ１１０２の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップＳｆ１１０３～ステップＳｆ１１０５のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次に実行する。これらの処理に先立ち、ステップＳｆ１１０２にて使用レジスタの情報を退避させることで、ステップＳｆ１１０３～ステップＳｆ１１０５の実行に際してそれら各レジスタが上書きされたとしても、非特定制御用のワークエリア３９３

に退避させた情報をこれらレジスタに書き込むことで、上書き前の状態に復帰させることができる。すなわち、特定制御に際して利用されていたレジスタの情報を保護することができる。

【４９６３】

なお、ステップＳｆ１１０３～ステップＳｆ１１０５の実行に際しては、それら各処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を非特定制御用のスタックエリア３９４に書き込む。そして、ステップＳｆ１１０３～ステップＳｆ１１０５が終了した場合には、当該エリア３９４に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示すベース値及び差球数用実行処理のプログラムに復帰する。

【４９６４】

ステップＳｆ１１０３～ステップＳｆ１１０５の処理を実行した後は、ステップＳｆ１１０６にて、ロード命令により、ＭＰＵ３１２のスタックポインタに特定制御用のスタックエリア３９２における固定アドレスを設定する。これにより、使用するスタックエリアが特定制御用のスタックエリア３９２に切り換えられる。

【４９６５】

なお、ベース値及び差球数用実行処理を含むステップＳｆ４２０のベース値及び差球数処理は、タイマ割込み処理において遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理が終了した後に実行されるため、ステップＳｆ１１０３～ステップＳｆ１１０５の処理が実行される直前において特定制御用のスタックエリア３９に記憶されている情報は常に一定となる。このため、その一定の情報量を踏まえて上記固定アドレスを定めておくことで、ＭＰＵ３１２におけるスタックポインタの情報を事前に退避させていなくても、スタックポインタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることができる。よって、処理負荷を軽減させることが可能になるとともに当該退避させるための領域を主側ＲＡＭ３１４において確保する必要がなくなる。

【４９６６】

ステップＳｆ１１０７では、ステップＳｆ１１０２にて非特定制御用のワークエリア３９３に退避させた各レジスタの値をロード命令により読み出し、それらをＭＰＵ３１２の各レジスタに格納する。これにより、ＭＰＵ３１２の各レジスタの情報が、ステップＳｆ１１０２が実行された時点の情報に復帰することになる。

【４９６７】

次に、サブルーチンのプログラムが読み出されることにより実行されるステップＳｆ１１０３のベース値算出処理、ステップＳｆ１１０４の超過判定用処理、ステップＳｆ１１０５の表示設定用処理について説明する。これらの処理では、ベース値や差球数の遊技履歴に関する情報を算出し、その結果を第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅに表示するための表示データの設定を行ったり、算出した差球数が予め定められた特定個数（例えば１０００００個）以上となったか否かを判定したりする。

【４９６８】

＜ベース値算出処理＞

先ずステップＳｆ１１０３のベース値算出処理について図４５８のフローチャートを参照しながら説明する。

【４９６９】

ベース値算出処理では先ずステップＳｆ１２０１にて、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。すなわち、第１入賞口検知センサ９１ａ、第２入賞口検知センサ９２ａ、第１作動口検知センサ９３ａ、第２作動口検知センサ９４ａ、大入賞口検知センサ９５ａ及びアウト口検知センサ９６ａの各出力に基づいて上記判定を行う。

【４９７０】

入球が発生している場合は、ステップＳｆ１２０２にて、計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの更新処理を実行する。図４５９に示すように、非特定制御用のワークエリア３９３には、ベース値の算出に対応するエリアとしてベース値用カウンタエリア５０１が設

けられており、このベース値用カウンタエリア５０１に上記計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄが設けられている。

【４９７１】

計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄは、遊技領域ＰＡから排出される遊技球の合計個数を計測するためのカウンタである。なお、本実施の形態では、アウト口検知センサ９６ａがアウト口６８に入球した遊技球のみを検知するように構成されているため（図４３５）、アウト口６８への入球が発生した場合だけでなく、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３及び可変入賞装置６５への入球が発生した場合にも、計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄを１加算して更新する。計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値は、所定個数（例えば６００００個）ごとの計測区間を把握するのに利用される。

【４９７２】

ステップＳｆ１２０３では、現在の遊技状態が通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合はステップＳｆ１２０４に進み、上記ベース値用カウンタエリア５０１における通常用の一般入賞カウンタ５０１ａ、通常用の第１作動カウンタ５０１ｂ、通常用のアウトカウンタ５０１ｃの更新処理を実行する。これらのカウンタ５０１ａ～５０１ｃは、通常遊技状態を対象として一般入賞口６１への遊技球の入球数、第１作動口６２への遊技球の入球数、遊技領域ＰＡからの遊技球の排出個数をそれぞれ計測するためのものである。ステップＳｆ１２０４では、一般入賞口６１又は第１作動口６２への入球が発生した場合は、一般入賞カウンタ５０１ａ及び第１作動カウンタ５０１ｂのうち対応するカウンタの値を１加算する。また、入球が発生した入球部の種別を問わず、入球が発生していれば、アウトカウンタ５０１ｃの値を１加算する。

【４９７３】

ステップＳｆ１２０４の実行後又はステップＳｆ１２０３で否定判定した場合（現在の遊技状態が通常遊技状態でない場合）は、ステップＳｆ１２０５にてベース値の算出処理を実行する。ベース値の算出処理では、通常用の各カウンタ５０１ａ～５０１ｃの値を用いて通常遊技状態におけるベース値を算出する。通常用の一般入賞カウンタ５０１ａ、通常用の第１作動カウンタ５０１ｂ、通常用のアウトカウンタ５０１ｃの値をＫ１～Ｋ３とした場合にベース値は以下のものとなる。

・ベース値：遊技球の合計払出個数（Ｋ１×「一般入賞口６１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ２×「第１作動口６２への入賞に対する賞球個数」）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ３）の割合。

【４９７４】

ステップＳｆ１２０６では、ステップＳｆ１２０５で算出したベース値の情報を、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた現状用エリア５０４ａに上書きする処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア３９３には、図４５９に示すように、演算結果を記憶するためのエリアとして演算結果用エリア５０４が設けられており、演算結果用エリア５０４には、現状用エリア５０４ａのほか、前回ベース値の情報を記憶するための前回用エリア５０４ｂと、前々回ベース値の情報を記憶するための前々回用エリア５０４ｃと、前々々回ベース値の情報を記憶するための前々々回用エリア５０４ｄとが設けられている。

【４９７５】

ステップＳｆ１２０６の実行後又はステップＳｆ１２０１で否定判定した場合（入球が発生していない場合）は、ステップＳｆ１２０７にて非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた各種フラグ用エリア５０７（図４５９）の管理開始フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。管理開始フラグは、算出したベース値を報知すべき状況であることをＭＰＵ３１２が特定するためのフラグである。

【４９７６】

管理開始フラグが「１」にセットされていない場合は、ステップＳｆ１２０８に進み、計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値が所定の管理開始基準値（例えば３００個）に

対応する値以上であるか否かを判定する。アウトカウンタ５０１ｄの値が管理開始基準値に対応する値以上である場合は、ステップＳｆ１２０９に進み、管理開始フラグを「１」にセットする。これにより、算出したベース値が報知対象とされる。

【４９７７】

本実施の形態では、管理開始フラグが「０」クリアされた状態となるようにしてパチンコ機１０が製造される。パチンコ機１０の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機１０の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。このような状況の下、パチンコ機１０の製造後、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達するまでの期間においては、算出されたベース値を報知の対象外とすることで、上記手入れの影響を受けたベース値が報知されることを抑制できる。

【４９７８】

ステップＳｆ１２１０では、ベース値用カウンタエリア５０１に設けられた各カウンタ５０１ａ～５０１ｄを全て「０」クリアする。その結果、それら各カウンタ５０１ａ～５０１ｄの値が初期化された状態で次回のベース値算出処理が開始されることになり、ステップＳｆ１２０５では、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達する前の期間を対象外としてベース値が算出される。ステップＳｆ１２１０の実行後又はステップＳｆ１２０８で否定判定した場合（計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値が管理開始基準値未満である場合）は、ベース値算出処理を終了する。

【４９７９】

ステップＳｆ１２０７で肯定判定した場合（管理開始フラグが「１」である場合）は、ステップＳｆ１２１１に進み、計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値が計測区間を規定する所定個数（例えば６００００個）に対応する値以上であるか否かを判定する。

【４９８０】

アウトカウンタ５０１ｄの値が所定個数に対応する値以上である場合は、ステップＳｆ１２１２にてデータシフト処理を実行する。データシフト処理では、非特定制御用のワークエリア３９３の演算結果用エリア５０４における現状用エリア５０４ａ、前回用エリア５０４ｂ、前々回用エリア５０４ｃ、前々々回用エリア５０４ｄに記憶されたベース値の情報を、前々回用エリア５０４ｃ→前々々回用エリア５０４ｄ、前回用エリア５０４ｂ→前々回用エリア５０４ｃ、現状用エリア５０４ａ→前回用エリア５０４ｂの順序でシフトさせる。これにより、２回前の算出期間（計測区間）における最終的なベース値が３回前の算出期間における最終的なベース値として前々々回用エリア５０４ｄに記憶され、１回前の算出期間における最終的なベース値が２回前の算出期間における最終的なベース値として前々回用エリア５０４ｃに記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が１回前の算出期間における最終的なベース値として前回用エリア５０４ｂに記憶される。

【４９８１】

ステップＳｆ１２１３では、ベース値用カウンタエリア５０１に設けられた各カウンタ５０１ａ～５０１ｄを全て「０」クリアする。ステップＳｆ１２１３の実行後又はステップＳｆ１２１１で否定判定した場合（計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値が所定個数未満である場合）は、ベース値算出処理を終了する。

【４９８２】

＜超過判定用処理＞

パチンコ機では、実遊技上での当選確率に関していずれは内部的に設定された当選確率に収束していくと考えられるものの、例えば、遊技者における１回の遊技や遊技ホールの１営業日という基準でみると、実遊技上の当選確率には大きなばらつきが生じているのが現状である。このため、遊技者から見たいわゆる勝ち分について遊技機設計者が想定しなかったレベルまで伸びてしまうことが起こり得る。このような場合、そのパチンコ機を遊技していた遊技者本人だけでなく、それを見ていた周囲の者まで過度に射幸心が煽られることになりかねない。

【４９８３】
このような事情を踏まえ、本実施の形態に係るパチンコ機１０では、パチンコ機１０自身が遊技履歴を参照して遊技者側から見たプラス分が予め定めた所定の範囲内に収まっているかを監視し、当該範囲を超える場合には遊技の進行を制限するようにしている。ステップＳｆ１１０４の超過判定用処理はその一環として実行されるものであり、以下、当該処理について図４６０のフローチャートを参照しながら説明する。
【４９８４】
超過判定用処理では先ずステップＳｆ１３０１にて、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。なお、この判定には、ベース値算出処理（図４５８）におけるステップＳｆ１２０１の判定結果を用いる。
【４９８５】
入球が発生している場合は、ステップＳｆ１３０２にて、差球数用カウンタエリア５０２の各種カウンタの値を更新する。図４５９に示すように、非特定制御用のワークエリア３９３には、差球数の算出に対応するエリアとして差球数用カウンタエリア５０２が設けられており、この差球数用カウンタエリア５０２には、常時用の一般入賞カウンタ５０２ａと、常時用の第１作動カウンタ５０２ｂと、常時用の第２作動カウンタ５０２ｃと、常時用の特電カウンタ５０２ｄと、常時用のアウトカウンタ５０２ｅとが設けられている。
【４９８６】
これらのカウンタのうち一般入賞カウンタ５０２ａ、第１作動カウンタ５０２ｂ、第２作動カウンタ５０２ｃ、特電カウンタ５０２ｄは、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３及び可変入賞装置６５への遊技球の各入球個数を計測するためのカウンタである。また、アウトカウンタ５０２ｅは、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数を計測するためのカウンタである。これらのカウンタ５０２ａ～５０２ｅは、遊技状態を問わず、所定の計測開始契機からの各入球を計測するものとなっている。本実施の形態では、遊技状態として通常遊技状態、時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）、開閉実行モードが存在するため、上記各カウンタ５０２ａ～５０２ｅではこれら全ての遊技状態を対象とした通算の入球個数が計測される。
【４９８７】
ステップＳｆ１３０２では、上記各カウンタ５０２ａ～５０２ｅのうち、ステップＳｆ１３０１で入球発生を判定した入球部に対応するカウンタの値を更新する。例えば、第１作動口６２への入球が発生したと判定した場合は、第１作動カウンタ５０２ｂの値を１加算する。なお、アウトカウンタ５０２ｅについては、入球が発生した入球部の種別を問わず、入球が発生していれば、その値を１加算する。
【４９８８】
続くステップＳｆ１３０３では差球数の算出処理を実行する。差球数の算出処理では、差球数用カウンタエリア５０２における各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値を用いて差球数を算出する。常時用の一般入賞カウンタ５０２ａ、常時用の第１作動カウンタ５０２ｂ、常時用の第２作動カウンタ５０２ｃ、常時用の特電カウンタ５０２ｄ、常時用のアウトカウンタ５０２ｅの値をＫ４～Ｋ８とした場合に差球数は以下のものとなる。
・差球数：遊技球の合計払出個数（Ｋ４×「一般入賞口６１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５×「第１作動口６２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ６×「第２作動口６３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ７×「可変入賞装置６５への入賞に対する賞球個数」）－遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ８）。
【４９８９】
上記差球数は、上記プラス分（勝ち分）を計るための指標として導出するものである。なお、ベース値算出処理（図４５８）におけるベース値の算出では通常遊技状態でのベース値を算出したが、超過判定用処理における差球数の算出では、全ての遊技状態を対象としたトータルの差球数を算出する。

【４９９０】
ステップＳｆ１３０４では、ステップＳｆ１３０３で算出した差球数を、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた差球数用エリア５０４ｅ（図４５９）に上書きする処理を実行する。超過判定用処理は、タイマ割込み周期（図４４９）の実行周期に対応して４ｍｓｅｃごとに起動されるため、差球数用エリア５０４ｅには、４ｍｓｅｃごとの差球数の情報が都度更新されながら記憶されていく。
【４９９１】
ステップＳｆ１３０５では、ステップＳｆ１３０４で差球数用エリア５０４ｅに上書きした差球数（ステップＳｆ１３０３で算出した差球数）が特定個数（例えば１０００００個）以上であるか否かを判定する。これにより、上記プラス分が一定の範囲内に収まっているか否かを判定する。
【４９９２】
差球数が特定個数以上である場合は、ステップＳｆ１３０６に進み、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた各種フラグ用エリア５０７の超過フラグを「１」にセットする。超過フラグは差球数が特定個数以上となったことをＭＰＵ３１２が特定するためのフラグである。ステップＳｆ１３０６の実行後、ステップＳｆ１３０５で否定判定した場合（差球数が特定個数未満である場合）又はステップＳｆ１３０１で否定判定した場合（入球が発生していない場合）は、超過判定用処理を終了する。
【４９９３】
＜表示設定用処理＞
次にステップＳｆ１１０５の表示設定用処理について図４６１（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。本処理は、ステップＳｆ１１０３のベース値算出処理で導出したベース値やステップＳｆ１１０４の超過判定用処理で導出した差球数を表示により報知するための設定処理を行うものである。
【４９９４】
表示設定用処理では先ずステップＳｆ１４０１にて、遊技停止中であるか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ３１４における特定制御用のワークエリア３９１を参照し、遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。
【４９９５】
遊技停止中でない場合は、ステップＳｆ１４０２に進み、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおける表示内容の切換タイミングであるか否かを判定する。本実施の形態では、ステップＳｆ１１０３のベース値算出処理で導出したベース値と、ステップＳｆ１１０３のベース値算出処理で導出したベース値とをいずれも第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて表示するようにしている。また、これらの値の表示に際し、ベース値に関しては、図４４３を参照して既に説明したように、現在のベース値である現状ベース値と、過去分である１回前の前回ベース値と、２回前の前々回ベース値と、３回前の前々々回ベース値とを所定期間（例えば５ｓｅｃ）ごとに順番に切り換えて表示し、差球数に関しては、前々々回ベース値の表示が終了した後、差球数（現在の差球数）を表示するようにしている。ステップＳｆ１４０２の処理は、上記各表示の切り換えタイミングが到来したか否かを判定するものである。
【４９９６】
ステップＳｆ１４０２で肯定判定した場合（切換タイミングである場合）は、ステップＳｆ１４０３にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた表示種別カウンタ５０５（図４５９）の更新処理を実行する。表示種別カウンタ５０５は、上記各種ベース値及び差球数といった遊技履歴のうち現在の表示対象がいずれであるかをＭＰＵ３１２が特定するためのカウンタである。
【４９９７】
図４６１（ｂ）に示すように、表示種別カウンタ５０５の値が「０」である場合は現状ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ５０５の値が「１」である場合は前回ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ５０５が「２」である場合は前々回ベース値が

表示対象となり、表示種別カウンタ５０５が「３」である場合は前々々回ベース値が表示対象となる。また、表示種別カウンタ５０５が「４」である場合は差球数が表示対象となる。表示種別カウンタ５０５の更新処理では、表示種別カウンタ５０５の値を１加算するとともに、加算後の値が「４」を超えた場合には表示種別カウンタ５０５の値を「０」に設定する。これにより、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて、上記切換タイミングごとに現状ベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値及び差球数の表示が順次に変更されていく。

【４９９８】

なお、本実施の形態では、上記各値の表示を一定間隔で切り換えていくが、これに限定されるものではない。例えば、各ベース値のうち一部のベース値（例えば現状ベース値）の表示期間を他のベース値の表示期間と異ならせたり（例えば長くしたり）、差球数の表示期間を各ベース値の表示期間と異ならせたり（例えば短くしたり）してもよい。

【４９９９】

ステップＳｆ１４０３の実行後又はステップＳｆ１４０２で否定判定した場合（切換タイミングでない場合）は、ステップＳｆ１４０４にて、現在の表示対象を示す表示種別データの設定処理を実行する。図４５９に示すように、非特定制御用のワークエリア３９３には、現在の表示対象に対応するエリアとして表示対象用エリア５０６が設けられている。表示対象用エリア５０６には、表示対象となる遊技履歴の種別を示す種別データが記憶される種別用エリア５０６ａと、表示対象となる遊技履歴の値を示す履歴データが記憶される履歴用エリア５０６ｂとが設けられている。ステップＳｆ１４０４の表示種別データの設定処理では、表示種別カウンタ５０５の値に対応した遊技履歴の種別データを上記表示対象用エリア５０６の種別用エリア５０６ａに設定する。例えば、表示種別カウンタ５０５の値が「２」である場合には、前々回ベース値に対応した種別データを種別用エリア５０６ａに上書きする処理を実行する。

【５０００】

ステップＳｆ１４０５では、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた管理開始フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。管理開始フラグが「１」にセットされ、各種ベース値及び差球数を報知すべき状況である場合は、ステップＳｆ１４０６にて履歴値データの設定処理を実行する。履歴値データの設定処理では、演算結果用エリア５０４の各エリア５０４ａ～５０４ｅのうち表示種別カウンタ５０５の値に対応したエリアからベース値又は差球数の情報を読み出し、上記表示対象用エリア５０６の履歴用エリア５０６ｂに履歴データを設定する。例えば、表示種別カウンタ５０５の値が「２」である場合には、前々回ベース値の履歴データを前々回用エリア５０４ｃから読み出して履歴用エリア５０６ｂに上書きする処理を実行する。

【５００１】

ステップＳｆ１４０５で否定判定した場合（管理開始フラグが「１」にセットされていない場合）は、ステップＳｆ１４０７にて、上記表示対象用エリア５０６の履歴用エリア５０６ｂに初期表示用データを設定する。初期表示用データは、パチンコ機１０の製造後、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値（例えば３００個）となるまでの間の表示内容を示すものである。初期表示用データは、例えば、第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６９ｄにて「－」が点滅表示されるように設定される。

【５００２】

ステップＳｆ１４０１で肯定判定した場合（遊技停止中である場合）は、ステップＳｆ１４０８に進み、差球数に対応する表示種別データを上記表示対象用エリア５０６の種別用エリア５０６ａに設定する。続くステップＳｆ１４０９では、差球数に対応する履歴データを上記表示対象用エリア５０６の履歴用エリア５０６ｂに設定する。すなわち、遊技停止中である場合は、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて差球数の表示が行われるように設定される。

【５００３】

＜報知用表示処理＞

次にステップＳｆ４０６の報知用表示処理について図４６２のフローチャートを参照しながら説明する。報知用表示処理は、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅへの表示出力を行うものであり、タイマ割込み処理（図４４９）の一環として実行される。なお、本処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。

【５００４】

報知用表示処理では先ずステップＳｆ１５０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。設定更新表示フラグは、パチンコ機１０の設定値を更新している状況、すなわち、設定値更新処理（図４４７）を実行している状況であることをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。

【５００５】

設定更新表示フラグが「１」にセットされている場合は、ステップＳｆ１５０２にて設定値更新用の表示データの設定処理を実行する。特定制御用のワークエリア３９１には、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅに所定の表示を行わせるための表示データが格納される特定の表示データバッファが設けられており、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅでは、当該特定の表示データバッファに格納された表示データに基づいてそれぞれの報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおける各表示用セグメントの点灯／消灯が制御される。

【５００６】

ステップＳｆ１５０２では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて設定値が更新されている状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データを上記特定の表示データバッファに格納する。これにより、例えば、図４６３（ａ）に示すように、第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂにおいて中央の表示用セグメントが点灯状態とされて「－」の表示が行われ、第３報知用表示装置１６９ｃにおいて設定値の更新状態であることに対応する「Ｈ」の表示が行われ、第４報知用表示装置１６９ｄにおいて設定値を示す数値の表示が行われる。なお、第５報知用表示装置１６９ｅは全ての表示用セグメントが消灯状態とされ、表示が行われていない状態とされる。

【５００７】

ステップＳｆ１５０１で否定判定した場合（設定更新表示フラグが「１」にセットされていない場合）は、ステップＳｆ１５０３に進み、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。設定確認表示フラグは、パチンコ機１０の現在の設定値を確認している状況、すなわち、設定確認用処理（図４４８）を実行している状況であることをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。

【５００８】

設定確認表示フラグが「１」にセットされている場合は、ステップＳｆ１５０４にて設定確認用の表示データの設定処理を実行する。設定確認用の表示データの設定処理では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて現在の設定値が確認されている状況及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データを、特定制御用のワークエリア３９１における上記特定の表示データバッファに格納する。この場合は、例えば、第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂにおいて設定値の更新状態の場合と同様の「－」の表示が行われ、第３報知用表示装置１６９ｃにおいて設定値の確認状態であることに対応する「Ｃ」の表示が行われ、第４報知用表示装置１６９ｄにおいて設定値を示す数値の表示が行われる。この場合も第５報知用表示装置１６９ｅは全ての表示用セグメントが消灯状態とされ、表示が行われていない状態とされる。

【５００９】

ステップＳｆ１５０３で否定判定した場合（確認表示フラグが「１」にセットされてい

ない場合）は、設定値の更新状態と設定値の確認状態とのいずれでもないことを意味する。この場合は、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて上記各種ベース値や差球数を表示すべく、ステップＳｆ１５０５及びステップＳｆ１５０６の処理を実行する。

【５０１０】

ステップＳｆ１５０５では、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた表示対象用エリア５０６を参照し、上記各種ベース値や差球数のうちその時点で表示対象となっている遊技履歴の種別データ及び履歴データを把握する。そして、ステップＳｆ１５０６では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて表示対象である遊技履歴の種別及び算出値を示す表示が行われるようにするための表示データを、特定制御用のワークエリア３９１における上記特定の表示データバッファに格納する。

【５０１１】

この際、現状ベース値が表示対象となっている状況では、例えば、図４６３（ｂ）に示すように、第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂからなる識別用表示部において現状ベース値に対応した「ｂＬ．」の表示が行われ、第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６９ｄからなる比率用表示部において現状ベース値を示す２桁の数値表示が行われる。このうち識別用表示部での表示は、非特定制御用のワークエリア３９３の表示対象用エリア５０６における種別用エリア５０６ａの参照結果に基づくものであり、比率用表示部での表示は、上記表示対象用エリア５０６における履歴用エリア５０６ｂの参照結果に基づくものである。

【５０１２】

また、差球数が表示対象となっている状況では、例えば、図４６３（ｃ）に示すように、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて差球数を示す５桁の数値表示が行われる。また、差球数に対応する表示であることを示すべく、各報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおけるドット部１９７に対応する表示用セグメントが点灯状態とされる。このうち第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅでの数値表示は、上記表示対象用エリア５０６における履歴用エリア５０６ｂの参照結果に基づくものであり、各報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおけるドット部１９７の表示は、上記表示対象用エリア５０６における種別用エリア５０６ａの参照結果に基づくものである。

【５０１３】

その際、その時点での差球数が負の値である場合、すなわち、差球数の算出開始時点からの遊技球の合計払出個数が遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数よりも少ない場合は、図４６３（ｄ）に示すように、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて「０００００」が表示されるように表示データが設定される。但し、内部的には、算出した差球数を負の値として記憶・管理する。

【５０１４】

なお、パチンコ機１０の製造後、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達する前の状況であり、初期表示用データが表示対象となっている場合は、例えば、図４６３（ｅ）に示すように、第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂからなる識別用表示部において種別用エリア５０６ａの参照結果に基づく表示が行われるとともに、第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６９ｄからなる比率用表示部において中央の表示用セグメントが点灯状態とされて「－－」の表示が行われる。また、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達した後の状況においてベース値が表示対象である場合は、識別用表示部での表示が連続した点灯状態でなされるが、初期表示用データが表示対象である場合は、識別用表示部での表示が点滅状態でなされ、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に到達していないことが示される。

【５０１５】

＜遊技停止判定用処理＞

次にステップＳｆ４０７の遊技停止判定用処理について図４６４のフローチャートを参

照しながら説明する。遊技停止判定用処理は、遊技停止状態とするか否かを判定し、その結果に基づいて遊技停止状態への移行を行うものであり、タイマ割込み処理（図４４９）の一環として実行される。なお、本処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。

【５０１６】

遊技停止判定用処理では先ずステップＳｆ１６０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。遊技停止フラグは、遊技停止中であることをＭＰＵ３１２が特定するためのものである。

【５０１７】

遊技停止フラグが「１」にセットされている場合は、そのまま遊技停止判定用処理を終了する。一方、遊技停止フラグが「１」にセットされていない場合、すなわち、遊技停止中でない場合は、ステップＳｆ１６０２にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた差球数用エリア５０４ｅを参照し、現在の差球数を把握する。続くステップＳｆ１６０３では、ステップＳｆ１６０２で把握した差球数を通知するための差球数コマンドを演出制御装置１４３に送信する。

【５０１８】

演出制御装置１４３では当該コマンドを受信した場合、現在の差枚数を遊技者に知らせるべく、差枚数を報知するための所定の報知画像が図柄表示装置７５にて表示されるように表示制御装置３５０を制御する。この際、上記報知画像は、例えば、図柄表示装置７５における表示部（表示画面Ｇのうち遊技機前方からの正面視において視認可能な領域）の隅部又は隅部寄りに表示するなど、図柄表示装置７５にて停止表示される図柄と重ならない位置に表示するとよい。これにより、差枚数の報知画像により各図柄列Ｚ１～Ｚ３の視認性が損なわれることを抑制できる。

【５０１９】

図柄表示装置７５での差枚数の報知は、差枚数の大きさにかかわらず常に行ってもよいし、差枚数が特定個数よりも少ない所定個数（例えば９５０００個）以上となった場合に行ってもよい。また、差枚数に代えて特定個数までの残り個数を報知してもよい。この場合もその時点での差枚数にかかわらず常に当該報知を行ってもよいし、差枚数が上記所定個数以上になってから当該報知を開始するようにしてもよい。

【５０２０】

なお、差枚数の報知箇所は図柄表示装置７５に限定されるものではなく、図柄表示装置７５とは別の報知部にて当該報知が行われてもよい。その場合、当該別の報知部は、差枚数を報知するための専用の報知部であってもよいし、他の報知と兼用される報知部であってもよい。

【５０２１】

ステップＳｆ１６０３の実行後はステップＳｆ１６０４にて、ステップＳｆ４０５（図４４９）の不正検知処理により不正が検知されているか否かを判定する。不正が検知されている場合は、ステップＳｆ１６０５に進み、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする。これにより、以後のタイマ割込み処理（図４４９）では、ステップＳｆ４０９～ステップＳｆ４１９における遊技の進行を制御するための処理が実行されないものとなり（ステップＳｆ４０８：ＮＯ）、遊技の進行が制限される。

【５０２２】

ステップＳｆ１６０６では、可変入賞装置６５及び普電役物６３ａを閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行する。これにより、可変入賞装置６５又は普電役物６３ａが開放中である場合は強制的に閉鎖される。

【５０２３】

ステップＳｆ１６０７では、電源及び発射制御装置１９１への発射許可信号をＬＯＷレベルに切り換える発射停止処理を実行する。これにより、遊技球の発射が規制され、遊技者が遊技球発射ハンドル４１を操作しても遊技球が発射されないものとなる。

【５０２４】
ステップＳｆ１６０８では、払出制御装置１８１に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装置２２２による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制し、遊技ホールの損害が拡大することを抑制する。また、ステップＳｆ１６０８では、演出制御装置１４３に対しても遊技停止コマンドを出力し、図柄表示装置７５における演出表示等を停止させたり、遊技停止中であることの画像報知や音声報知を実行させたりする。
【５０２５】
ステップＳｆ１６０９では、不正を検知したことや遊技停止状態に移行したことに対応した所定の外部信号を外部出力端子２１３から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータＨＣに出力され、パチンコ機１０で異常が発生したことが通知される。ステップＳｆ１６０９の実行後は遊技停止判定用処理を終了する。
【５０２６】
ステップＳｆ１６０４で否定判定した場合（不正が検知されていない場合）は、ステップＳｆ１６１０に進み、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。超過フラグが「１」に設定されている場合、すなわち、算出した差球数が特定個数以上となっている場合は、ステップＳｆ１６１１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする。この処理は、ステップＳｆ１６０５と同様のものであり、これにより、遊技停止状態に移行する。すなわち、本実施の形態では、差球数が特定個数以上となった場合には、遊技停止状態に移行し、その後の遊技の進行を制限するようにしている。
【５０２７】
ステップＳｆ１６１２では、可変入賞装置６５及び普電役物６３ａを閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行し、ステップＳｆ１６１３では、電源及び発射制御装置１９１への発射許可信号をＬＯＷレベルに切り換える発射停止処理を実行する。これらの処理はステップＳｆ１６０６及びステップＳｆ１６０７と同様のものである。
【５０２８】
続くステップＳｆ１６１４では、演出制御装置１４３に対して超過コマンドを出力する。超過コマンドは、差球数が特定個数以上となったこと及び遊技停止状態に移行したことを演出制御装置１４３に通知するためのものである。演出制御装置１４３では当該コマンドを受信した場合、差球数が特定個数以上となったことに対応した報知画像や遊技停止中であることに対応した報知画像が図柄表示装置７５にて表示されるように表示制御装置３５０を制御する。また、スピーカ部２９から差球数が特定個数以上となったことや遊技停止中であることに対応した音声報知が出力されるように制御する。
【５０２９】
なお、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合は、払出制御装置１８１に遊技停止コマンドを出力して払出装置２２２からの遊技球の払い出しを規制するようにしたが（ステップＳｆ１６０８）、差球数が特定個数以上となったことに対応して遊技停止状態に移行した場合は、遊技停止コマンドや超過コマンドを払出制御装置１８１に出力せず、払出装置２２２からの遊技球の払い出しを規制しない。また、タイマ割込み処理（図４４９）においても、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合、すなわち、特定制御用のワークエリア３９１において遊技停止フラグが「１」にセットされ、超過フラグが「１」にセットされていない場合は、ステップＳｆ４１７及びステップＳｆ４１８の遊技球の払い出しを行うための処理を含め、ステップＳｆ４０９～ステップＳｆ４１９の処理を実行しないように制御するが（ステップＳｆ４２１：ＮＯ）、差球数が特定個数以上となったことに対応して遊技停止状態に移行する場合、すなわち、特定制御用のワークエリア３９１において遊技停止フラグ及び超過フラグの両方が「１」にセットされている場合は、実行しない処理の範囲をステップＳｆ４０９～ステップＳｆ４１６に留めて、ステップＳｆ４１７及びステップＳｆ４１８の遊技球の払い出しを行う

ための処理を実行するようにしている。このように本実施の形態では、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合は、不正が検知されたことに基づいて遊技停止状態に移行する場合とは異なり、遊技球の払い出しを許容するように構成されている。

【５０３０】

開閉実行モード中である場合など多くの賞球が発生する場合において、例えば、下皿３４が遊技球で満タンとなる満タン状態のままで遊技していることがあると、当該満タン状態により払出装置２２２からの遊技球の払い出しを行うことができないまま、未払い出しの賞球個数が増加していくことになる。このような状況で差球数が特定個数以上となり、遊技停止状態に移行した場合において、遊技球の払い出しを規制する構成とした場合には、当該遊技停止状態中に遊技者が下皿３４から遊技球を抜いて満タン状態を解消しても、遊技球の払い出しが再開されず、賞球を得ることができなくなってしまうおそれがある。この点、遊技停止状態である状況で遊技球の払い出しが許容されていることで、満タン状態が解消されて払出装置２２２からの遊技球の払い出しが可能な状態となれば、未払い出しの賞球に対応した遊技球の払い出しを行わせることができる。

【５０３１】

また、本実施の形態では、差球数が特定個数以上となったことに対応して遊技停止状態に移行した場合に、ステップＳｆ４１７及びステップＳｆ４１８の遊技球の払い出しを行うための処理だけでなく、遊技機外部に外部信号を出力するためのステップＳｆ４１９の外部情報設定処理も実行するように構成されている。この場合、遊技停止状態において遊技球の払い出しが行われた場合に、それに対応する外部信号（賞球信号）を出力させることでき、遊技停止状態である状況で払い出された遊技球の個数をホールコンピュータＨＣに適切に把握させることが可能になる。

【５０３２】

ステップＳｆ１６１４の実行後はステップＳｆ１６１５にて、差球数が特定個数以上となったことに対応した所定の外部信号を外部出力端子２１３から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータＨＣに出力され、差球数が特定個数以上となったことが通知される。

【５０３３】

この際、差球数が特定個数以上となった場合の外部信号として、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合と共通の外部信号を用いるとよい。具体的には、外部出力端子２１３において、不正が検知された場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子から、差球数が特定個数以上となった場合の外部信号が出力される構成とするとよい。これにより、新たな出力端子を増設したり、外部出力端子２１３を新設したりしなくても、差球数が特定個数以上となった場合の外部信号を出力することができ、構成の簡略化を図ることが可能になる。

【５０３４】

なお、上記の場合では、不正が検知されたのか、それとも差球数が特定個数以上となったのかを遊技ホール側のホールコンピュータＨＣが外部信号から識別できないおそれがあるが、そのような場合でも、当該外部信号がホールコンピュータＨＣに出力され、遊技ホールの従業員等がパチンコ機１０の下に駆け付けることにより、上記いずれの場合であるのかを把握することができるため、運用上の支障はないものと考えられる。

【５０３５】

ステップＳｆ１６１５の実行後又はステップＳｆ１６１０で否定判定した場合（超過フラグが「１」にセットされていない場合）は、遊技停止判定用処理を終了する。

【５０３６】

＜超過時立上げ用処理、部分クリア用処理＞

次に、ステップＳｆ１１４の超過時立上げ用処理と、ステップＳｆ１１５の部分クリア用処理とについて説明する。これらの処理は、メイン処理（図４４６）の一環として実行されるものであり、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われてＭＰＵ３１２への動作電力

の供給が開始された場合に実行されるものである。
【５０３７】
先ず、ステップＳｆ１１４の超過時立上げ用処理について図４６５（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、本処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。
【５０３８】
超過時立上げ用処理では先ずステップＳｆ１８０１において、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた超過フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。超過フラグに「１」がセットされている場合は、超過フラグに「１」がセットされた状態でＭＰＵ３１２の動作電力の供給が停止され、その後、当該動作電力の供給が再開されたことを意味する。このような状況としては、差球数が特定個数以上となり、外部信号が出力された場合において、パチンコ機１０の下に駆け付けた遊技ホールの従業員等がパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作を行い、その後、電源ＯＮ操作を行った場合が想定される。
【５０３９】
上記の際、ＭＰＵ３１２の主側ＲＡＭ３１４には電源及び発射制御装置１９１からのバックアップ電力が供給されるため、主側ＲＡＭ３１４に記憶された情報は記憶保持される。このため、例えば、当否抽選モードが高確率モードである中で差球数が特定個数以上となり、その状況でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ→ＯＮ操作が行われた場合、主側ＲＡＭ３１４において高確率モードであることを示すエリアが「１」となっている。
【５０４０】
ちなみに本実施の形態では、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合において、主制御装置１６２の主側ＲＡＭ３１４にはバックアップ電力が供給されるものの、払出制御装置１８１の払出側ＲＡＭ３８４にはバックアップ電力が供給されないように構成されている。このため、主側ＲＡＭ３１４に記憶された情報は、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われても記憶保持されるのに対し、払出側ＲＡＭ３８４に記載された情報は、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われることに伴い消去される。
【５０４１】
ステップＳｆ１８０１で肯定判定した場合（超過フラグに「１」がセットされている場合）は、ステップＳｆ１８０２に進み、特定制御用のエリアについて第２初期化処理を実行する。第２初期化処理では、主側ＲＡＭ３１４の特定制御用のワークエリア３９１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（設定値カウンタ）と、払出制御装置１８１（払出装置２２２）に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報（少なくとも未払い出しの賞球個数に関する情報）が記憶されたエリアとを除き、当該特定制御用のワークエリア３９１を「０」クリアする。
【５０４２】
このように設定値のエリアと賞球情報のエリアとを除いて特定制御用のワークエリア３９１が「０」クリアされるため、例えば、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされ、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図用表示部４４が変動表示されていない状況であって普電役物６３ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた保留格納エリア３１４ａ及び普電保留エリア３１４ｃも「０」クリアされるため、特図保留情報及び普図保留情報が消去される。
【５０４３】
その一方で、賞球情報についてはパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前の状態が引き継がれるため、未払い出しの賞球が残存している状況でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われても、その後、電源ＯＮ操作が行われた場合に、記憶保持された未払い出し分の賞球情報に基づいて賞球コマンドを払出制御装置１８１に出力することができる。

【５０４４】
よって、高確率モードの下で差球数が特定個数以上となった場合において、未払い出しの賞球が残っている状況で遊技ホールの従業員等がパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作を行った場合は、電源ＯＮ操作後の抽選モードを低確モードとさせつつ、未払い出しの賞球については電源ＯＮ操作後において順次に遊技球を払い出させることができる。これにより、差球数の更なる増加を好適に抑制しながら、遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出すことができる。
【５０４５】
なお、第２初期化処理では、ステップＳｆ１０４（図４４６）の第１初期化処理と同様に、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４を「０」クリアしない。これにより、遊技ホールの従業員等によるクリア操作によっては非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。
【５０４６】
ステップＳｆ１８０２の実行後は超過時立上げ処理を終了する。また、ステップＳｆ１８０１で否定判定した場合（超過フラグに「１」がセットされていない場合）は、ステップＳｆ１８０２の処理を実行することなく、超過時立上げ処理を終了する。
【５０４７】
次に、ステップＳｆ１１５の部分クリア用処理について説明する。部分クリア用処理は非特定制御用のワークエリア３９３に記憶された一部の情報について「０」クリアするための処理である。以下、部分クリア用処理について図４６５（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、部分クリア用処理におけるステップＳｆ１９０１～ステップＳｆ１９０３の処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。
【５０４８】
部分クリア用処理では先ずステップＳｆ１９０１にて、ＭＰＵ３１２に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア３９１における所定領域に書き込んで退避させる。この処理はベース値及び差球数算出処理（図４５６）におけるステップＳｆ１００２と同様のものである。
【５０４９】
ステップＳｆ１９０２では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されている部分クリア用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア３９２に書き込む。そして、部分クリア用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア３９２に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示す部分クリア用処理のプログラムに復帰する。
【５０５０】
ステップＳｆ１９０３では、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させ、その後、部分クリア用処理を終了する。この処理はベース値及び差球数算出処理（図４５６）におけるステップＳｆ１００４と同様のものである。
【５０５１】
ここで、ステップＳｆ１９０２にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行される部分クリア用実行処理について、図４６６のフローチャートを参照しながら説明する。
【５０５２】
ステップＳｆ２１０１では、使用するスタックエリアを特定制御用のスタックエリア３９２から非特定制御用のスタックエリア３９４に切り換える。この処理は、ベース値及び差球数用実行処理（図４５７）におけるステップＳｆ１１０１と同様のものである。
【５０５３】
ステップＳｆ２１０２では、ＭＰＵ３１２に設けられる複数のレジスタのうち一部のレ

ジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア３９３に退避させる。後のステップＳｆ２１０３～ステップＳｆ２１０６では、情報を退避させたそれらのレジスタを利用して処理を実行する。

【５０５４】

ステップＳｆ２１０２の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップＳｆ２１０３～ステップＳｆ２１０６のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次に実行する。これらの処理にあたっては先ずステップＳｆ２１０３にて、差球数の情報をクリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた演算結果用エリア５０４における差球数用エリア５０４ｅ（図４５９）を全て「０」クリアする。これにより、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われた時点で差球数用エリア５０４ｅに記憶されていた差球数の情報が消去される。

【５０５５】

ステップＳｆ２１０３の実行後はステップＳｆ２１０４にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅ（図４５９）を全て「０」クリアする。これにより、差球数の算出に利用する常時用の一般入賞カウンタ５０２ａ、常時用の第１作動カウンタ５０２ｂ、常時用の第２作動カウンタ５０２ｃ、常時用の特電カウンタ５０２ｄ、常時用のアウトカウンタ５０２ｅについて、それらのカウント値が初期値（「０」）に変更される。

【５０５６】

ステップＳｆ２１０５では、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグが「１」にセットされているか否かを判定し、「１」にセットされている場合には超過フラグを「０」クリアする（ステップＳｆ２１０６）。

【５０５７】

このように本実施の形態では、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることに伴い、非特定制御用のワークエリア３９３において記憶されていた差球数の情報と、その算出に用いる遊技履歴の収集値（各入球部についての入球個数の計測値）と、差球数が特定個数以上となったことに対応した情報とが消去される。よって、電源ＯＮ操作の後に遊技を行う遊技者は、差球数に関する情報について電源ＯＮ操作が行われる前の状態を引き継がずに遊技を始めることになる。

【５０５８】

なお、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われても、非特定制御用のワークエリア３９３のうち差球数用エリア５０４ｅ及び差球数用カウンタエリア５０２以外の領域は「０」クリアしない。このため、演算結果用エリア５０４の各エリア５０４ａ～５０４ｄに記憶された現状ベース値及び各回ベース値の情報や、ベース値用カウンタエリア５０１における各カウンタ５０１ａ～５０１ｃの情報は消去されず、記憶されたままの状態となる。よって、電源ＯＮ操作の後に遊技を行う遊技者は、ベース値に関する情報について電源ＯＮ操作が行われる前の状態を引き継いで遊技を始めることになる。

【５０５９】

ステップＳｆ２１０３～ステップＳｆ２１０６の処理を実行した後は、ステップＳｆ２１０７にて、使用するスタックエリアを非特定制御用のスタックエリア３９４から特定制御用のスタックエリア３９２に切り換える。続くステップＳｆ２１０８では、ステップＳｆ２１０２にて非特定制御用のワークエリア３９３に退避させた各レジスタの値をＭＰＵ３１２の各レジスタに復帰させる。

【５０６０】

＜差球数を利用した遊技制限の流れについて＞

次に差球数を利用した遊技制限の流れについて図４６７、図４６８を参照しながら説明する。

【５０６１】

遊技者により遊技が行われている状況において、パチンコ機１０では、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２により、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞

装置６５、アウト口６８に対する入球判定を実行する（図４６７（ａ））。具体的には、上記各入球部６１～６３，６５，６８に連通する排出通路部９１～９６（図４３５）に設けられた入球検知センサ９１ａ～９６の出力を参照し、それら各入球部６１～６３，６５，６８について入球の有無を判定する。

【５０６２】

そして、上記各入球部６１～６３，６５，６８にて入球発生を判定した場合は、主側ＲＡＭ３１４の非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた常時用の一般入賞カウンタ５０２ａ、第１作動カウンタ５０２ｂ、第２作動カウンタ５０２ｃ、特電カウンタ５０２ｄ、アウトカウンタ５０２ｅの値を更新する。これらのカウンタ５０２ａ～５０２ｅのうちカウンタ５０２ａ～５０２ｄは一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５にそれぞれ対応しており、それらの入球部６１～６３，６５で入球が発生している場合は、対応するカウンタの値を１加算する。また、アウトカウンタ５０２ｅは、遊技領域ＰＡから排出される遊技球の合計個数（総数）を計測する役割を果たしており、アウト口６８も含めて上記各入球部６１～６３，６５，６８のいずれかで入球が発生している場合は、アウトカウンタ５０２ｅの値を１加算する。

【５０６３】

その後、ＭＰＵ３１２では、上記各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの更新結果を利用して差球数を算出する。差球数の算出にあたっては先ず、各カウンタ５０２ａ～５０２ｄの値（各入球部６１～６３，６５の入球個数）と各入球部６１～６３，６５の賞球数の情報とに基づき、遊技球の合計払出個数を算出する。そして、その合計払出個数からアウトカウンタ５０２ｅの値（遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数）を減算し、差球数を導出する。

【５０６４】

ＭＰＵ３１２では、算出した差球数の情報を非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた差球数用エリア５０４ｅに記憶した後、算出した差球数が遊技制限を発動させるトリガとして設定された特定個数（例えば１０００００個）以上となっているか否かの超過判定を実行する。そして、差球数が特定個数以上となっている場合は、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグを「１」にセットする。

【５０６５】

ここで、主側ＲＡＭ３１４には、特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２と、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４とが設けられている。ＭＰＵ３１２において非特定制御に対応する処理を実行する場合、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４に対しては情報の書き込みと情報の読み出しとの両方が可能である一方で、特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２に対しては情報の読み出しが可能であるものの、情報の書き込みは不可とされている。そして、遊技の進行を制御するための処理は特定制御に対応する処理に含まれ、上記入球判定から超過判定までの各処理は非特定制御に対応する処理に含まれている。よって、上記入球判定から超過判定までの処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理にて利用される情報が書き換えられたり、誤って消去されてしまったりしないようにすることが可能となる。

【５０６６】

また、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御に対応する処理がＭＰＵ３１２にて実行される場合、特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２に対しては情報の書き込みと情報の読み出しとの両方が可能である一方で、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４に対しては情報の読み出しが可能であるものの、情報の書き込みは不可とされている。よって、遊技の進行を制御するための処理の実行に際し、上記各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値や算出した差球数の情報等が書き換えられたり、誤って消去されてしまったりしないようにすることが可能となる。

【５０６７】

ＭＰＵ３１２では、上記入球判定から超過判定までの各処理を、４ｍｓｅｃ周期で起動されるタイマ割込み処理（図４４９）の一環として実行する。よって、上記周期により差球数が定期的に算出されつつ、都度の差球数が特定個数以上の数に到達したか否かが判定される。

【５０６８】

その際、都度の差球数は、主制御装置１６２に設けられた第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて表示される。よって、遊技ホールの従業員がパチンコ機１０にて管理される差球数の確認を要する場合は、施錠装置５５を解錠して内枠１３をパチンコ機１０の前方側に回動させることにより、それが可能となる。なお、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅには、パチンコ機１０にて算出、管理されるベース値も表示され、ベース値の表示と差球数の表示とで第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅが兼用される。よって、それらの各表示に対して各別の表示装置を設ける必要がなく、構成の簡略化が実現されるほか、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの有効活用を図ることができる。

【５０６９】

また、都度の差球数は主制御装置１６２から出力される差球数コマンドを通じて演出制御装置１４３に通知される。演出制御装置１４３では、常に又は差球数が一定数以上となった場合に差球数の報知画像が図柄表示装置７５に表示されるように制御し、これにより、遊技者に対しても差球数が報知される。

【５０７０】

例えば通常遊技状態のように払い出される遊技球の総数が少なく抑えられ、遊技球の合計払出個数よりも合計排出個数の方が上回る状況では差球数が減少し、開閉実行モードのように多量の遊技球が払い出され、遊技球の合計排出個数よりも合計払出個数の方が上回る状況では差球数が増加するところ、想定以上に大当たりが繰り返されるなどし、差球数が大幅に増加して上記特定個数に到達すると（図４６７（ｂ）のタイミングｔ１）、ＭＰＵ３１２では、前述のとおり超過フラグを「１」にセットした上で、遊技の進行を不可とする遊技停止状態に移行させる。

【５０７１】

大当たり当選確率は設定値ごとに一義的に定められているものの、実遊技上の当選確率にはばらつきが生じるため、遊技機設計者の想定を超えて出玉数が伸びることがあり、射幸性の高まりが懸念される。この点、本実施の形態では、都度の差球数を監視し、差球数が特定個数以上となることにより、遊技停止状態に移行して遊技継続を不可とするため、賞球を伴う各入球部６１～６３，６５への入球が更に発生することを抑制できる。よって、遊技者が獲得する遊技球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

【５０７２】

遊技停止状態では、可変入賞装置６５及び普電役物６３ａの閉鎖制御処理を実行してこれらを強制的に閉鎖状態とするとともに、遊技球発射機構１１０による遊技球の発射を不可とする発射停止処理を実行する。また、特図用表示部４３や普図用表示部４４にて遊技回の実行中である場合は、それらの進行を制御するための処理を中断することで、それら各遊技回が中止されるようにする。

【５０７３】

また、ＭＰＵ３１２では、演出制御装置１４３に対して超過コマンドを出力し、差球数が特定個数以上となったことを演出制御装置１４３に通知する。差球数が特定個数以上となったことに対応した報知画像や、例えば「係員を呼んで下さい」などの呼び出しを求める報知画像が図柄表示装置７５に表示されるように制御する。なお、超過コマンドは、差球数が特定個数以上となったことだけでなく、遊技停止状態に移行したことにも対応しているため、演出制御装置１４３では、図柄表示装置７５における演出表示等を停止させたり、遊技停止中であることの画像報知や音声報知を実行させたりする。

【５０７４】

さらにまた、ＭＰＵ３１２では、外部出力端子２１３を通じて遊技ホール側のホールコンピュータＨＣに対し所定の外部信号を出力する。この際、外部出力端子２１３において、不正が検知された場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子から、上記外部信号が出力されるようにする。この場合、当該外部信号をパチンコ機１０にて何等かの異常が発生したことを通知する信号として機能させ、ホール従業員がパチンコ機１０の下に駆け付けるように促す。このように、差球数が特定個数以上となった場合と不正が検知された場合とで外部出力用の同一端子を兼用して外部信号を出力することで、新たな出力端子を増設しなくても差球数が特定個数以上となった場合の外部信号を出力することができ、さらには遊技ホールにおいても既存の設備（データカウンタ等の外部信号の受信機器）を利用して当該外部信号を受信することができる。

【５０７５】

なお、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合は、払出制御装置１８１に遊技停止コマンドを出力しない。すなわち、払出装置２２２を駆動して遊技球の払い出しを行わせるための制御処理を継続させ、遊技停止状態中での遊技球の払い出しを許容する。これにより、払い出しの途中で遊技停止状態に移行した場合でも、遊技球の払い出しが完了するまで払出処理が行われるものとなり、遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出すことができる。

【５０７６】

また、差球数が特定個数以上となった場合は、遊技停止状態下での外部信号の出力を許容しながら遊技停止状態への移行を行い、遊技停止状態で遊技球の払い出しが行われた場合の外部信号（賞球信号）の出力を可能とする。これにより、遊技停止中での払い出しの発生やその個数をホールコンピュータＨＣに通知することができ、遊技停止状態下で払い出しが実行され得る構成であっても、ホールコンピュータＨＣが管理する払出個数と実際に払い出された個数とを好適に整合させることが可能になる。

【５０７７】

ちなみに遊技停止状態には、差球数が特定個数以上となった場合のほか、磁気や振動等の異常を検知した場合も移行する（図４６８（ａ））。この場合は、払出制御装置１８１に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装置２２２による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制し、遊技ホールの損害が拡大することを抑制する。

【５０７８】

また、磁気や振動等の異常を検知した場合は外部信号の出力も規制する。但し、必ずしもこれに限定されるものではなく、遊技停止中の外部出力の出力を許容する構成としてもよい。

【５０７９】

差球数が特定個数以上となり上記所定の外部信号が出力された後、パチンコ機１０の下に駆け付けたホール従業員によって、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われてＭＰＵ３１２への動作電力の供給が停止されると、ＭＰＵ３１２では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた停電フラグに「１」をセットし、さらに特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２を対象としてチェックサムの算出及び保存を行う。動作電力の供給が停止されている間は、電源及び発射制御装置１９１からバックアップ電力を主側ＲＡＭ３１４に供給し、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２に記憶された情報と非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４とに記憶された情報とを保持する。

【５０８０】

その後、ホール従業員により、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されずにパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われ、その状態でＭＰＵ３１２に動作電力の供給が開始されると、ＭＰＵ３１２では、主側ＲＡＭ３１４の特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２についてチェックサムを算出し、これと電源遮断時に保存したチェックサムとが一致するか否かを判定する。

【５０８１】
それらが一致する場合は記憶保持した情報を有効なものであると認識し、その後、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグが「１」にセットされている否かを判定する。超過フラグが「１」にセットされている場合は、差球数が特定個数以上となっている状況でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われたことを意味する。この場合は、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２について第２初期化処理を実行する。第２初期化処理では、パチンコ機１０における現在の設定値の情報が記憶されたエリアと、払出制御装置１８１（払出装置２２２）に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報が記憶されたエリアとを除き、特定制御用のワークエリア３９１を「０」クリアする（図４６８（ｂ））。

【５０８２】
上記クリア処理により特定制御用のワークエリア３９１の情報が消去されることで、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグが「０」クリアされ、遊技停状態が解除される。また、抽選モードが低確率モードとされるとともに、開閉実行モードや遊技回が実行されておらず、さらには特図保留情報及び普図保留情報が消去された状態となる。よって、例えば、高確モードにて大当たりが連荘している途中で差球数が特定個数以上となった場合は、その連荘状態が解除され、当否抽選モードが低確率モードに変更された上で遊技の再開が行われることになる。

【５０８３】
また、第２初期化処理では、賞球情報をクリア処理の対象外とし、電源遮断時における賞球情報の状態が電源投入後においても引き継がれる。このため、未払い出しの賞球が残存している状況でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われることがあっても、その後、電源ＯＮ操作が行われることで、続きの払い出しを行わせることができる。

【５０８４】
上記第２初期化処理の後、ＭＰＵ３１２では非特定制御用のワークエリア３９３について部分クリア用処理を実行する。部分クリア用処理では、非特定制御用のワークエリア３９３における差球数用エリア５０４ｅに記憶された差球数の情報を消去し、さらに、上記ワークエリア３９３において各入球部６１～６３，６５，６８への遊技球の入球履歴を収集するために設けられた各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値を初期化する。このため、差球数が特定個数以上となった状態でホール従業員によりパチンコ機１０が再起動された場合は、差球数の超過状態が解除され且つ差球数の計測が初期状態から開始される状態でパチンコ機１０が立ち上がる。

【５０８５】
なお、差球数が特定個数未満の状態であり、超過フラグが「１」にセットされていない状態で、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されずにパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合は、上記第２初期化処理を実行せず、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２について動作電力の供給が停止されたときに記憶されていた情報がそのまま保持された状態とする。

【５０８６】
その一方で、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４に対しては部分用クリア処理を実行し、差球数の情報を消去するとともに、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値や超過フラグの状態を初期化する。これにより、遊技ホールの閉店に伴うパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作と、翌日の開店に伴うパチンコ機１０の電源ＯＮ操作とが行われるだけで、前日の遊技により更新された各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値を初期化させたり、差球数の情報を消去させたりすることができる。例えば、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの初期化や差球数の情報の消去に、リセットボタン１６６ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うリセット操作を要する場合は、遊技ホールに設置された各パチンコ機について１台ずつリセット操作を行わなければならず、開店準備に際してのホール従業員の手間が大幅に増大するおそれがある。この点、上記構成であることで、そのような手間を無くすことができ、ホール従業員の作業負担を軽くすることができ

る。特に遊技ホールでは島設備に複数台のパチンコ機１０が設置され、島設備の電源を投入することで当該島設備に設置された複数台のパチンコ機１０の電源を一括して投入することが可能であるため、島設備の電源ＯＮ操作により、差球数の情報の消去等を複数台のパチンコ機１０に対してまとめて行うことができ、遊技ホールでの開店準備の手間を好適に削減することが可能になる。

【５０８７】

上記のように電源ＯＮ操作する場合において、設定キー挿入部１６６ａがオン操作の位置とされていた場合は、設定確認状態に移行する。設定確認状態では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて設定値の表示を行う。

【５０８８】

また、差球数が特定個数未満の状態であり、超過フラグが「１」にセットされていない状態で、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合は、上記第１初期化処理を実行する。第１初期化処理では、パチンコ機１０における現在の設定値の情報が記憶されたエリアを除き、特定制御用のワークエリア３９１を「０」クリアする。また、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４について部分用クリア処理を実行し、差球数が特定個数に記憶された差球数の情報を消去するとともに、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値や超過フラグの状態を初期化する。

【５０８９】

上記の際、設定キー挿入部１６６ａがオン操作の位置とされた状態で電源ＯＮ操作が行われた場合は、第１初期化処理を実行した後、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な設定更新状態に移行する。設定更新状態では、更新ボタン１６６ｂを押圧操作することで「設定１」～「設定６」の範囲で設定値を切り換えることができる。この際、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて設定値の表示を行う。なお、更新ボタン１６６ｂを備えず、リセットボタン１６６ｃを操作することにより設定値の切り換えを行うことが可能な構成としてもよい。

【５０９０】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【５０９１】

一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８への入球が発生した場合に、それら各入球部６１～６３，６５，６８に対応する各カウンタ５０２ａ～５０２ｅを更新し、それらの情報に基づいて差球数を導出する構成とした。これにより、パチンコ機１０において、各入球部６１～６３，６５，６８への入球発生の履歴を収集するとともに、都度の差球数をパチンコ機１０が監視することができる。そして、導出した差球数が特定個数以上となった場合に遊技停止状態に移行させる構成とした。これにより、遊技者が獲得する賞球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるようにパチンコ機１０を動作させることが可能になる。

【５０９２】

主側ＲＡＭ３１４において、特定制御用のプログラムにより処理が実行される場合に情報を読み書きするためのエリアとしての特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２と、非特定制御用のプログラムにより処理が実行される場合に情報を読み書きするためのエリアとしての特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４とをそれぞれ設け、特定制御用のプログラムにより処理が実行される場合は、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４からの情報の読み出しが可能であるものの、情報の書き込みが不可であり、非特定制御用のプログラムにより処理が実行される場合は、特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２からの読み出しが可能であるものの、情報の書き込みが不可である構成とした。そして、特定制御用のプログラムにより実行される処理に遊技の進行を制御するためのステップＳｆ４０９～ステップＳｆ４１９の処理を含み、各入球部６１～６３，６５，６８への入球発生の履歴を収集するための各カウンタ５０２ａ～５０２ｅと、導出した差球数の情報が記憶される差球数用エ

リア５０４ｅとを非特定制御用のワークエリア３９３内に設ける構成とした。
【５０９３】
このような構成であることで、遊技の進行を制御するための処理により、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの情報や差球数用エリア５０４ｅに記憶される差球数の情報が書き換えられたり、消去されたりすることがないようにできる。よって、差球数が特定個数以上となったか否かの監視を適切に行うことができ、延いては当該監視結果に基づく遊技停止状態への移行制御を適切に行わせることができる。
【５０９４】
差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合の外部情報を、不正検知（異常検知）に基づいて遊技停止状態に移行する場合に外部情報を出力するときの外部出力用端子と同じ端子を用いて出力する構成とした。これにより、パチンコ機１０では新たな外部出力用端子の増設が不要になり、遊技ホールではデータカウンタ等の情報受信部や、ホールコンピュータＨＣ等の管理装置について既存の構成を用いることができ、双方においてコストの削減を図ることが可能になる。
【５０９５】
その際、差球数が特定個数以上となった場合の外部信号の信号態様（出力期間等）を不正検知が行われた場合の外部情報の信号態様と共通化し、前者の場合と後者の場合とで同じ信号を出力する構成とした。この場合、パチンコ機１０では、差球数が特定個数以上となった場合に対応した専用態様の信号を出力するための処理プログラムを追加する必要がなく、遊技ホールでは、既存のホールコンピュータＨＣによって差球数が特定個数以上となった場合の外部情報を解析することができ、ホールコンピュータＨＣにおける改良や機能追加が不要となる。但し、差球数が特定個数以上となった場合の外部情報と、不正検知が行われた場合の外部情報とをホールコンピュータＨＣにて区別して認識することが不可又は困難となることが想定されるため、ホール従業員の呼び出しを求める信号として機能させることが好ましい。
【５０９６】
差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合にその遊技停止状態において遊技球の払い出しが許容される構成とした。例えば、遊技球を払い出している途中タイミングで差球数が特定個数以上となった場合、遊技停止状態への移行に伴って遊技球の払い出しが途中終了されてしまうおそれがある。この点、本構成によれば、払い出しの途中で遊技停止状態に移行しても最後まで遊技球の払い出しを行わせることができる。
【５０９７】
特に差球数が特定個数以上となる状況として、多くの賞球が短期間で発生する開閉実行モードの実行中が想定されるが、この際、満タン状態が発生して遊技球の払い出しが止まった状態が続いていることがあると、内部的に未払い出しの賞球が多く蓄積されていくことになる。この場合において例えば、遊技停止状態への移行に伴い払い出しが規制される構成では、遊技者が下皿３４から遊技球を抜いて満タン状態を解消しても、遊技球の払い出しが再開されず、内部的に蓄積された多量の未払い出しの賞球を回収することができなくなるおそれがある。この点、遊技停止状態である状況で遊技球の払い出しが許容されていることで、満タン状態が解消されて払出装置２２２からの遊技球の払い出しが可能な状態となれば、未払い出しの賞球に対応した遊技球の払い出しを行わせることができ、遊技者が得られるべき賞球を適切に払い出すことが可能になる。
【５０９８】
差球数が特定個数以上となった場合の遊技停止状態において遊技球の払い出しに対応する外部情報の出力を許容する構成とした。この場合、遊技停止状態の中で遊技球の払い出しが行われても、当該払い出しの発生が上記外部情報の出力を通じて遊技ホール側のホールコンピュータＨＣに適切に通知される。よって、遊技停止中に遊技球の払い出しが行われることに起因して、パチンコ機１０において実際に払い出した遊技球の数と、ホールコンピュータＨＣが把握する数とに不整合が生じることを抑制することが可能になる。

【５０９９】
差球数が特定個数以上となっている状況でＭＰＵ３１２への動作電力の供給が停止され、その後、ＭＰＵ３１２への動作電力の供給が開始された場合に、第２初期化処理を実行して特定制御用のワークエリア３９１に記憶された情報を消去する構成とした。これにより、例えば、当否抽選モードが高確率モードである状況で確変大当たりに当選し、その確変大当たりに対応する開閉実行モードの途中で差球数が特定個数以上となった場合に、開閉実行モード中であることに対応したフラグ情報や、当該開閉実行モード後に高確率モードに移行することに対応した情報（高確率モードへの移行に対応した種別の大当たりであることを示す大当たり種別情報）が初期化された上でパチンコ機１０が起動される。このため、当否抽選モードが低確率モードであり且つ開閉実行モードが実行されていない状態に変更されて遊技が行われることになり、その結果として賞球の更なる獲得が制限される。よって、遊技者が獲得する賞球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるようにパチンコ機１０を動作させることが可能になる。また、そのような変更をパチンコ機１０自身が自動的に行うため、差球数が特定個数以上となった場合のホール従業員の手間を軽減することができる。さらに当該変更を行うか否かにホール従業員の裁量が介入しないため、遊技の公平性を担保することもできる。

【５１００】
第２初期化処理において、払出制御装置１８１（払出装置２２２）に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報を初期化の対象外とする構成とした。これにより、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行し、その遊技停止状態において未払い出しの賞球が残っている状況でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作を行っても、電源ＯＮ操作後において未払い出しの賞球に対応する遊技球を順次に払い出させることができる。つまり、当否抽選モード等の情報については初期化することで賞球の更なる獲得を制限しながらも、未払い出しの賞球については、それに対応する情報を記憶保持して遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出させることが可能になる。

【５１０１】
なお、本実施の形態では、電源遮断時におけるＲＡＭに記憶された情報のバックアップ機能について主制御装置１６２の主側ＲＡＭ３１４には設けられるものの、払出制御装置１８１の払出側ＲＡＭ３８４に設けられておらず、電源遮断時において、賞球の払い出しを行わせるための賞球情報が主側ＲＡＭ３１４に記憶保持される。これを踏まえて、復電時の第２初期化処理に際し、主側ＲＡＭ３１４を対象として賞球情報が消去されないように構成したが、払出側ＲＡＭ３８４に対してバックアップ機能が設けられ、電源遮断時において賞球情報が払出側ＲＡＭ３８４に記憶保持される場合は、その記憶保持された賞球情報が消去されないようにするとよい。

【５１０２】
差球数が特定個数以上となっているか否かにかかわらず、ＭＰＵ３１２への動作電力の供給が停止され、その後、ＭＰＵ３１２への動作電力の供給が開始された場合に、部分クリア用処理を実行し、差球数の情報や各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値を初期化する構成とした。この場合、遊技ホールの閉店に伴うパチンコ機１０への電源遮断と翌日の開店に伴うパチンコ機１０への電源投入とが順に行われることで、上記差球数の情報等を自然と消去することができる。このため、前日の遊技実績に基づく差球数等が引き継がれた状態で遊技が行われることが抑制され、遊技停止状態への移行が前日の遊技実績の影響により行われることを抑制できる。

【５１０３】
しかも、部分クリア用処理の実施に電源遮断及び電源投入以外の操作を求めない構成としたため、遊技ホールの開店時におけるホール従業員の手間を大きく削減できる。例えば、リセットボタン１６６ｃの押圧操作が行われながらＭＰＵ３１２への動作電力の供給が開始されることを条件として差球数の情報等が消去される場合は、遊技ホールに設置された各パチンコ機について１台ずつそのような操作を行う必要があり、ホール従業員にとって非常に手間のかかる作業となるおそれがある。この点、本構成であれば、パチンコ機１

０への電源投入に伴い自然と差球数の情報等が消去されるため、当該消去に要する手間を大きく減らすことができる。特に遊技ホールでは、島設備の電源を投入することで当該島設備に設置された複数のパチンコ機に一括して電源を投入し得るため、１の操作により複数のパチンコ機についてまとめて消去処理を行うことができ、差球数の情報等の効率的な消去を行うことが可能になる。

【５１０４】

なお、差球数の情報等は非特定制御用のワークエリア３９３に記憶されるため、上記部分クリア用処理でそれらの情報を消去する際に、特定制御用のワークエリア３９１に記憶される設定値等の情報が書き換えられたり、消去されたりすることを抑制できる。

【５１０５】

パチンコ機１０の電源投入に伴い開始されるメイン処理（図４４６）の中で上記部分クリア用処理を実行する構成とした。この場合、部分クリア用処理にて前日の差球数の情報等が消去されてから、遊技の進行に関する制御を行うタイマ割込み処理（図４４９）が実行される順番とすることができる。これにより、前日の差球数の情報等が残ったままで遊技が進行することを確実に回避することができる。

【５１０６】

ベース値に対応する表示が行われる第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅを利用して差球数に対応する表示を行う構成とした。その際、ベース値に対応する表示と、差球数に対応する表示とに順次に切り換えて表示する構成とした。この場合、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅを有効利用しながら、ベース値及び差球数に対応する各表示を好適に行うことが可能になる。

【５１０７】

また、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅでの表示において、差球数が特定個数以上となった場合は、差球数に対応する表示に固定化する構成とした。これにより、差球数が特定個数以上となった場合の遊技停止状態においてホール従業員がパチンコ機１０の下に駆け付けた際に、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅを視認することで、その時点での差球数を即座に把握することができる。よって、遊技停止の確認を円滑に進めることができ、遊技ホール側の利便性を高めることが可能になる。

【５１０８】

＜変形例１＞

上記第１の実施の形態の変形例１について図４６９～図４７１を参照しながら説明する。これらの図において上記第１の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【５１０９】

本変形例は、超過用判定において特定個数との比較に用いる差球数の態様が上記第１の実施の形態と異なる。具体的には、上記第１の実施の形態では、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合に差球数を初期化して０個とし、これを開始基準値として算出を開始した差球数（電源投入からの通算差球数）を特定個数と比較したが、本変形例では、差球数が減少状態から増加状態に転じた場合の変化点ＣＰ（図４６９）を把握するとともに、その変化点ＣＰを開始基準値とする判定用差球数ＳＡを算出し、これを特定個数と比較する構成としている。以下、そのための構成について詳細に説明する。

【５１１０】

図４７０（ａ）は、非特定制御用のワークエリア３９３の設定態様を説明するための説明図である。本変形例において非特定制御用のワークエリア３９３には差球数用エリア６０１が設けられている。差球数用エリア６０１は、差球数の情報を記憶するためのエリアであり、上記第１の実施の形態における差球数用エリア５０４ｅ（図４５９）に代えて設けられるものである。

【５１１１】

本変形例は差球数の情報として複数の情報を扱う構成となっており、差球数用エリア６０１にはそれら複数の情報に対応させて複数の記憶エリアが設けられている。具体的には

、０個を基準とした今回の差球数（上記第１の実施の形態と同様の差球数）を記憶するための現状差球用エリア６０１ａと、０個を基準とした前回の差球数を記憶するための前回差球用エリア６０１ｂと、上記変化点ＣＰに対応する開始基準値を記憶するための開始基準用エリア６０１ｃと、上記判定用差球数ＳＡを記憶するための判定差球用エリア６０１ｄとが設けられている。

【５１１２】

＜超過判定用処理＞

本変形例に係る超過判定用処理について図４７１のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、ベース値及び差球数用実行処理（図４５７）のステップＳｆ１１０４で実行されるものであり、図４６０の超過判定用処理に代えて実行されるものである。図４７１において図４６０と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。なお、本処理は、非特定制御用のプログラムにより実行される。

【５１１３】

先ずステップＳｆ１３０１では、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。入球が発生している場合はステップＳｆ１３０２に進み、ステップＳｆ１３０１での判定結果に基づき、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた入球検知用の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値を更新する。

【５１１４】

ステップＳｆ２３０１ではデータシフト処理を実行する。データシフト処理では、差球数用エリア６０１において現状差球用エリア６０１ａに記憶されている差球数の情報を前回差球用エリア６０１ｂにシフトさせる。これにより、前回の処理回で算出された差球数の情報が前回差球用エリア６０１ｂに記憶される。

【５１１５】

ステップＳｆ２３０２では差球数の算出処理を実行する。この場合の差球数は０個を基準とする電源投入からの通算差球数であり、本ステップの算出処理では、上記第１の実施の形態におけるステップＳｆ１３０３（図４６０）と同様の演算処理を実行して差球数を導出する。すなわち、その時点での各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値を利用し、遊技球の合計払出個数－遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数によって差球数を導出する。

【５１１６】

ステップＳｆ２３０３ではステップＳｆ２３０２で算出した差球数を上記現状差球用エリア６０１ａに上書きする処理を実行する。これにより、現状差球用エリア６０１ａに今回の差球数の情報が記憶される。続くステップＳｆ２３０４では最下点判定処理を実行する。最下点判定処理は、図４６９の変化点ＣＰを把握するための処理である。ここで、最下点判定処理について図４７０（ｂ）を参照しながら説明する。

【５１１７】

最下点判定処理では先ず前回差球用エリア６０１ｂに記憶されている前回の差球数Ｓ２が、開始基準用エリア６０１ｃに記憶されている開始基準値よりも小さいか否かを判定する。開始基準用エリア６０１ｃの開始基準値は、パチンコ機１０への電源投入により差球数の情報が初期化されてから前回の処理回の終了までの期間における各回で算出された差球数のうちの最小値であり、換言すれば、当該期間における最新の最下点である。そして、前回の差球数Ｓ２がその時点での開始基準値よりも小さい場合は、今回の差球数Ｓ１が前回の差球数Ｓ２よりも大きく、今回の処理回にて差球数が増加しているか否かを判定する。その結果、今回の処理回にて差球数が増加していると判定した場合は、前回の差球数Ｓ２を新たな最下点として認識する。

【５１１８】

超過判定用処理（図４７１）の説明に戻り、ステップＳｆ２３０４の最下点判定処理の実行後は、ステップＳｆ２３０５にて開始基準値の更新処理を実行する。開始基準値の更新処理では、ステップＳｆ２３０４の最下点判定処理にて前回の差球数Ｓ２を新たな最下

点として認識した場合に、前回差球用エリア６０１ｂに記憶されている情報を開始基準用エリア６０１ｃに上書きする処理を実行する。これにより、開始基準値が更新される。

【５１１９】

ステップＳｆ２３０６では判定用差球数ＳＡの算出処理を実行する。判定用差球数ＳＡは開始基準値からの差球数であり、その算出処理では今回の差球数Ｓ１から開始基準値を減算することにより判定用差球数ＳＡを導出する。続くステップＳｆ２３０７では、ステップＳｆ２３０６で算出した判定用差球数ＳＡを判定差球用エリア６０１ｄに上書きする処理を実行する。

【５１２０】

ステップＳｆ２３０８では、ステップＳｆ２３０７で判定差球用エリア６０１ｄに上書きした判定用差球数ＳＡ（ステップＳｆ２３０６で算出した判定用差球数ＳＡ）が特定個数（例えば１０００００個）以上であるか否かを判定する。判定用差球数ＳＡが特定個数以上である場合は、ステップＳｆ２３０９に進み、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた各種フラグ用エリア５０７の超過フラグを「１」にセットする。

【５１２１】

このようにして超過フラグを「１」にセットした場合は、タイマ割込み処理（図４４９）におけるステップＳｆ４０７の遊技停止判定用処理（図４６４）にて遊技停止状態への移行処理（ステップＳｆ１６１０～ステップＳｆ１６１５）を実行する。これにより、開閉実行モード中であった場合は当該開閉実行モードが途中終了され、さらには可変入賞装置６５及び普電役物６３ａが閉鎖状態とされるとともに、遊技領域ＰＡへの遊技球の発射が規制され、その後の遊技の進行が制限される。

【５１２２】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【５１２３】

差球数の最下点ＣＰを把握して開始基準値とするとともに、その開始基準値からの差球数の増加分である判定用差球数ＳＡを導出し、これを特定個数と比較して遊技停止状態への移行制御を行う構成とした。

【５１２４】

例えば、０個を基準として算出した差球数を特定個数と比較する場合は、遊技の中で生じたマイナス分（いわゆるハマリ分）により実質的な差球数の上限に変動が生じる。例えば図４６９に示すように、遊技の中で差球数が－２５０００個まで低下した場合に、そこから遊技を開始した遊技者がいたと仮定すると、その遊技者に対して許容される差球数の増加分ＳＢは１２５００００個となり、実質的な差球数の上限は１０００００個よりも大きくなる。このような上限数の変動幅は、マイナス分にばらつきが生じることに起因してパチンコ機１０ごとに相違するため、遊技の公平性を損なう要因となり得る。

【５１２５】

この点、本変形例によれば、マイナス分が終了した時点を始点とする期間ＴＰを対象として差球数の増加分が把握されるため、マイナス分にかかわらず、実質的な差球数の上限を１０００００個に固定化することができる。これにより、遊技者間の公平性を高めることができ、遊技しやすい構成とすることが可能になる。

【５１２６】

＜変形例２＞

上記第１の実施の形態の変形例２について図４７２～図４７４を参照しながら説明する。これらの図において上記第１の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【５１２７】

上記第１の実施の形態では、ＭＰＵ３１２への動作電力の供給が開始された場合に、差球数の情報の消去や差球数用カウンタエリア５０２における各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの初期化を実行したが、本変形例では、これをＭＰＵ３１２への動作電力の供給が停止された場合に実行する構成としている。以下、そのための構成について詳細に説明する。

【５１２８】
＜停電情報記憶処理＞
本変形に係る停電情報記憶処理について図４７２のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、タイマ割込み処理（図４４９）のステップＳｆ４０１で実行されるものである。なお、本処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。
【５１２９】
停電情報記憶処理では先ずステップＳｆ３１０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた繰り返しカウンタに停電信号用の繰り返し回数情報である「１０」の情報をセットする。続くステップＳｆ３１０２では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた停電検知カウンタを「０」クリアする。
【５１３０】
ステップＳｆ３１０３では、ＭＰＵ３１２の入力ポートに受信している停電信号の情報を読み込む処理を実行する。この場合、電源遮断が発生していないことに対応した停電信号（ＬＯＷレベルの停電信号）を受信している場合には入力ポートに非電断情報として「０」の情報が格納されており、電源遮断が発生していることに対応した停電信号（ＨＩレベルの停電信号）を受信している場合には入力ポートに電断発生情報として「１」の情報が格納されている。ステップＳｆ３１０３では、かかる停電信号の情報をＭＰＵ３１２のレジスタに読み込む処理を実行する。
【５１３１】
ステップＳｆ３１０３にて読み込んだ停電信号の情報が停電の発生（電断の発生）に対応したものである場合は（ステップＳｆ３１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｆ３１０５にて停電検知カウンタの値を１加算する。ステップＳｆ３１０４で否定判定した場合又はステップＳｆ３１０５の処理を実行した場合は、ステップＳｆ３１０６にて繰り返しカウンタの値を１減算する。
【５１３２】
ステップＳｆ３１０７では、その１減算後における繰り返しカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。繰り返しカウンタの値が「０」でない場合は、ステップＳｆ３１０３に戻りステップＳｆ３１０３～ステップＳｆ３１０６の処理を繰り返す。一方、繰り返しカウンタの値が「０」である場合は、ステップＳｆ３１０８に進み、停電検知カウンタの値が、停電発生に対応した契機基準回数以上となっているか否かを判定する。契機基準回数未満である場合には、そのまま本停電情報記憶処理を終了する。一方、契機基準回数以上である場合には、ステップＳｆ３１０９～ステップＳｆ３１１３の停電時処理を実行する。
【５１３３】
具体的には先ずステップＳｆ３１０９にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた停電フラグに「１」をセットする。これにより、正常に停電時処理が実行されるとともに主側ＲＡＭ３１４における情報の記憶保持が正常に行われた場合には、ＭＰＵ３１２への動作電力の供給が再度開始された場合に特定制御用のワークエリア３９１の停電フラグに「１」がセットされていることとなる。
【５１３４】
ステップＳｆ３１１０では、非特定制御用のワークエリア３９３に記憶された差枚数等を消去するための電断時クリア用処理を実行する。電断時クリア用処理の詳細については後述する。
【５１３５】
ステップＳｆ３１１０の実行後はステップＳｆ３１１１にて、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２についてチェックサムを算出する。この場合、チェックサムの算出に際して演算対象となる特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２における記憶エリアは、メイン処理（図４４６）のステップＳｆ１０６にてチェックサムの演算対象となる特定制御用のワークエリア３９１及

び特定制御用のスタックエリア３９２における記憶エリアと同一である。また、このチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア３９１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。そして、その算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア３９１における当該チェックサムを記憶するための記憶エリアであってチェックサムの算出対象から除外されている記憶エリアに記憶させる。

【５１３６】

ステップＳｆ３１１２では、ＭＰＵ３１２のレジスタにおける出力ポートの情報を全て「０」にセットし、続くステップＳｆ３１１３では、主側ＲＡＭ３１４へのアクセスを禁止する。そして、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

【５１３７】

なお、タイマ割込み処理の最初の処理として停電情報記憶処理を実行するようにしたことにより、復電後にタイマ割込み処理の途中から実行する必要がなくなる。これにより、停電発生時に実行していた処理のアドレスをスタック情報として主側ＲＡＭ３１４に記憶する必要がなくなり、停電発生時の処理負荷を軽減することが可能となる。

【５１３８】

＜電断時クリア用処理＞

ステップＳｆ３１１０の電断時クリア用処理について図４７３のフローチャートを参照しながら説明する。なお、電断時クリア用処理におけるステップＳｆ３２０１～ステップＳｆ３２０５の処理は特定制御用のプログラムにより実行される。

【５１３９】

電断時クリア用処理では先ずステップＳｆ３２０１にて、タイマ割込み処理（図４４９）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップＳｆ３２０２では、ＭＰＵ３１２に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア３９１における所定領域に書き込んで退避させる。この処理はベース値及び差球数算出処理（図４５６）におけるステップＳｆ１００２と同様のものである。

【５１４０】

ステップＳｆ３２０３では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されている電断時クリア用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア３９２に書き込む。そして、電断時クリア用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア３９２に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示す電断時クリア用処理のプログラムに復帰する。

【５１４１】

ステップＳｆ３２０４では、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させ、その後、部分クリア用処理を終了する。ステップＳｆ３２０４の処理は、この処理はベース値及び差球数算出処理（図４５６）におけるステップＳｆ１００４と同様のものである。

【５１４２】

ステップＳｆ３２０５では、タイマ割込み処理（図４４９）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【５１４３】

ここで、ステップＳｆ３２０３にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行される電断時クリア用実行処理について、図４７４のフローチャートを参照しながら説明する。

【５１４４】

ステップＳｆ３３０１では、使用するスタックエリアを特定制御用のスタックエリア３９２から非特定制御用のスタックエリア３９４に切り換える。この処理は、ベース値及び

差球数用実行処理（図４５７）におけるステップＳｆ１１０１と同様のものである。
【５１４５】
ステップＳｆ３３０２では、ＭＰＵ３１２に設けられる複数のレジスタのうち一部のレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア３９３に退避させる。後のステップＳｆ３３０３～ステップＳｆ３３０６では、情報を退避させたそれらのレジスタを利用して処理を実行する。
【５１４６】
ステップＳｆ３３０２の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップＳｆ３３０３～ステップＳｆ３３０６のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次に実行する。これらの処理にあたっては先ずステップＳｆ３３０３にて、差球数の情報をクリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた演算結果用エリア５０４における差球数用エリア５０４ｅ（図４５９）を全て「０」クリアする。これにより、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われた時点で差球数用エリア５０４ｅに記憶されていた差球数の情報が消去される。
【５１４７】
なお、本変形例の構成を上記変形例１に適用した場合は、ステップＳｆ３３０３にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた差球数用エリア６０１（図４７０）の各エリア６０１ａ～６０１ｄを全て「０」クリアする。これにより、差球数が特定個数以上となっているか否かの判定に用いる判定用差球数ＳＡが初期化されたり、当該判定用差球数ＳＡの算出に用いる開始基準値等が初期化されたりする。
【５１４８】
ステップＳｆ３３０３の実行後はステップＳｆ３３０４にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅ（図４５９）を全て「０」クリアする。これにより、差球数の算出に利用する常時用の一般入賞カウンタ５０２ａ、常時用の第１作動カウンタ５０２ｂ、常時用の第２作動カウンタ５０２ｃ、常時用の特電カウンタ５０２ｄ、常時用のアウトカウンタ５０２ｅについて、それらのカウント値が初期値（「０」）に変更される。
【５１４９】
ステップＳｆ３３０５では、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグが「１」にセットされているか否かを判定し、「１」にセットされている場合には超過フラグを「０」クリアする（ステップＳｆ３３０６）。
【５１５０】
ステップＳｆ３３０７では、使用するスタックエリアを非特定制御用のスタックエリア３９４から特定制御用のスタックエリア３９２に切り換える。続くステップＳｆ３３０８では、ステップＳｆ３３０２にて非特定制御用のワークエリア３９３に退避させた各レジスタの値をＭＰＵ３１２の各レジスタに復帰させる。
【５１５１】
以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【５１５２】
差球数が特定個数以上となっているか否かにかかわらず、ＭＰＵ３１２への動作電力の供給が停止された場合に、電断時クリア用処理を実行し、差球数の情報や各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値を初期化する構成とした。この場合、遊技ホールの閉店に伴うパチンコ機１０への電源遮断が行われることで、上記差球数の情報等が自然と消去されるため、翌日にパチンコ機１０への電源投入が行われた場合に、差球数の情報等が消去されている状態で動作電力の供給が開始されることになる。これにより、前日の遊技実績に基づく差球数等が引き継がれた状態で遊技が行われることが抑制され、遊技停止状態への移行が前日の遊技実績の影響により行われることを抑制できる。その際、電断時クリア用処理の実施に電源遮断以外の操作を求めない構成としたため、遊技ホールの閉店時におけるホール従業員の手間を大きく削減することができる。
【５１５３】

＜その他の変形例＞
なお、上述した第１の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第１の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記第１の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第１の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。
【５１５４】
また、理解の容易のため、例えば「第１の実施の形態では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施例に対しても適用することが可能である。
【５１５５】
（１）上記第１の実施の形態や各変形例では、遊技球の合計払出個数から遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数を減算して差球数を導出したが、遊技球の合計払出個数から遊技領域ＰＡに発射された遊技球の合計個数を減算して差球数を導出してもよい。この場合、遊技球発射機構１１０から発射されたものの、遊技領域ＰＡに到達せずにファール球通路４６に回収された遊技球を差球数の算出対象から除外するとよい。具体的には、遊技領域ＰＡに到達可能な発射強度で発射された遊技球が通過する領域に遊技球検知センサを配置し、当該センサにより検知される遊技球の個数をカウントして上記発射された遊技球の合計個数とするとよい。なお、遊技領域ＰＡに到達可能な発射強度で発射された遊技球が通過する領域としては、例えば、逆戻り防止部材１０６の配置領域やその周辺部等が考えられる。
【５１５６】
ちなみに上記第１の実施の形態や各変形例において、特定個数から差球数を減算して特定個数までの残り個数を導出し、この残り個数に基づいて超過判定を行う構成としてもよい。この場合、当該残り個数が０個以下となった場合に遊技停止状態への移行が行われるものとなる。
【５１５７】
（２）上記第１の実施の形態や各変形例では、各入球部６１～６３，６５，６８への入球の発生に基づいて各カウンタ５０２ａ～５０２ｅを更新することで、入球発生時を基準とした差球数を導出する構成としたが、賞球の付与がある入球部６１～６３，６５については遊技球の払い出しが行われた場合に、その払い出し個数をカウントし、その合計値を「遊技球の合計払出個数」に用いることで、払い出し時を基準とした差球数を導出してもよい。この場合、例えば満タン状態となっていることにより遊技球の払い出しが中断されている状況で差球数が特定個数以上となることが回避され、未払い出しの遊技球が多く残存している中で遊技停止状態に移行することを抑制できる。
【５１５８】
但し、意図的に満タン状態を形成して遊技球の払い出しが行われないようにすることで、差球数が特定個数に到達するタイミングを遅らせることができ、遊技継続期間の実質的な延長を図ることができる懸念がある。そのような意味では、上記第１の実施の形態や各変形例のように入球発生時を基準として差球数を導出するか、又は、遊技停止状態において遊技球の払い出しを許容する機能を搭載しないようにした上で払い出し時を基準とした差球数の導出を行うとよい。
【５１５９】
（３）上記第１の実施の形態や各変形例において、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数から遊技球の合計払出個数を減算して差球数を導出してもよい。この場合、差出される差球数において遊技者側のプラス分が負の値によって示されるため、特定個数として負の値を用いる。つまり、算出される差球数が特定個数としての－１０００００個以下となったら遊技停止状態に移行する構成となる。
【５１６０】

（４）上記第１の実施の形態や各変形例では、全ての入球部６１～６３，６５，６８を対象として入球履歴の情報を収集したが、一部の入球部を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、可変入賞装置６５のみを対象として入球履歴の情報を収集する構成とすれば、開閉実行モード中での差球数の増加により遊技停止状態に移行する構成とすることができる。

【５１６１】

（５）上記第１の実施の形態や各変形例では、全ての遊技状態を対象として各入球部６１～６３，６５，６８への入球履歴の情報を収集したが、一部の遊技状態を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、開閉実行モード中を対象として入球履歴の情報を収集してもよく、この場合、開閉実行モード中での差球数の増加により遊技停止状態に移行する構成とすることができる。

【５１６２】

また、上記第１の実施の形態や各変形例では、パチンコ機１０への電源投入からの全ての期間を対象として各入球部６１～６３，６５，６８への入球履歴の情報を収集したが、一部の期間を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、いわゆる連荘期間を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。なお、連荘期間としては、例えば、通常遊技状態中に大当たりとなり、その大当たりに対応する開閉実行モードの終了後に高確遊技状態（高確率モード、又は高確率モード且つ高頻度サポートモード）又は時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する場合において、当該開閉実行モードが開始されてから通常遊技状態に移行するまでの期間とすることができる。

【５１６３】

（６）上記第１の実施の形態や各変形例では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅを設け、５桁の数値表示により差球数を表示する構成としたが、６個の報知用表示装置を備えるとともに、差球数が負の値である場合において最も左側の報知用表示装置に「－（マイナス）」を表示してもよい。また、設定値やベース値の表示に合わせて４個の報知用表示装置を備え、差球数の表示については、表示が右側から左側へ流れるように表示してその全体を表示するようにしてもよい。

【５１６４】

（７）上記第１の実施の形態や各変形例では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅを設定値とベース値と差球数とで共用するが、設定値と差球数とで共用してもよいし、ベース値と差球数とで共用してもよい。また、設定値やベース値が表示される表示装置とは別の表示装置にて差球数が表示される構成としてもよい。

【５１６５】

（８）上記第１の実施の形態や各変形例では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいてベース値と差球数とが順番に切り換え表示される構成としたが、表示切換用の操作手段（切換ボタンなど）を設け、当該操作手段が操作されることにより表示が切り換えられる構成としてもよい。この場合、上記操作手段が操作される都度、現状ベース値→前回ベース値→前々回ベース値→前々々回ベース値→差球数の順で切り換え表示が行われる構成としてもよいし、上記操作手段が操作される都度、ベース値表示と差球数表示とが切り換えられる構成としてもよい。この場合、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示内容を素早く切り換えることができ、ホール従業員が差球数を早く視認したい場合に有効である。

【５１６６】

（９）上記第１の実施の形態や各変形例において、図４４９のタイマ割込み処理とは別に、当該タイマ割込み処理よりも割込み周期が短い第２タイマ割込み処理を設け、その第２タイマ割込み処理にて第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示制御を行うようにしてもよい。この場合、遊技の進行に関する各種処理を実行する場合よりも短い周期で第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示状態を更新することができ、ちらつきなどが発生することを抑制できる。

【５１６７】

（１０）上記第１の実施の形態や各変形例では、差球数を特定個数と比較して超過判定を行ったが、遊技球の合計払出個数を特定個数と比較して超過判定を行ってもよい。すなわち、払い出された遊技球の合計個数が特定個数以上となった場合に遊技停止状態に移行する構成としてもよい。この場合、遊技領域ＰＡから排出される遊技球の個数が判定のパラメータに含まれないため、いわゆるハマリの影響を排除することができ、公平性の高い超過判定を行うことが可能になる。

【５１６８】

（１１）上記第１の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上であるか否かの判定処理（ステップＳｆ１３０５）を非特定制御用のプログラムにより実行するが、当該処理では、非特定制御用のワークエリア３９３における差球数用エリア５０４ｅに記憶された差球数の情報を参照しているに留まるため、当該処理を特定制御用のプログラムにより実行する構成としてもよい。この場合、差球数が特定個数以上であるか否かを示す超過フラグは特定制御用のワークエリア３９１に設けるとよい。

【５１６９】

（１２）上記第１の実施の形態や各変形例において、ステップＳｆ１１０４の超過判定用処理（図４６０）、ステップＳｆ１９０２の部分クリア用実行処理（図４６６）を特定制御用のプログラムにより実行してもよい。この場合、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅや差球数用エリア５０４ｅ、超過フラグは特定制御用のワークエリア３９１に設けるとよい。

【５１７０】

（１３）上記第１の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となった場合に遊技停止状態に移行するが、遊技停止状態に移行しない構成としてもよい。この場合、例えば、高確率モード中の大当たりに基づく開閉実行モードにて差球数が特定個数以上となった場合に、主側ＲＡＭ３１４に記憶される大当たり種別や高確率モードの情報が初期化され、上記大当たりの種別にかかわらず、上記開閉実行モード後の当否抽選モードが低確率モードに設定される構成としてもよい。

【５１７１】

（１４）上記第１の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となった場合に、その時点での遊技状態にかかわらず即座に遊技停止状態に移行したが、その時点での遊技状態を参照して遊技停止状態への移行タイミングを制御してもよい。例えば、開閉実行モード中ではない状況で差球数が特定個数以上となった場合は、即座に遊技停止状態に移行する一方で、開閉実行モード中に差球数が特定個数以上となった場合は、その開閉実行モードが終了するのを待機し、当該開閉実行モードが終了した場合又はその開閉実行モードが終了した後に遊技停止状態に移行してもよい。また、上記（５）の連荘期間中に差球数が特定個数以上となった場合は、当該連荘期間が終了した場合又は当該連荘期間が終了した後に遊技停止状態に移行してもよい。

【５１７２】

（１５）上記第１の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となったことに基づいて移行した遊技停止状態において遊技球の払い出しを許容する構成としたが、これを許容しない構成としてもよい。

【５１７３】

但し、この場合、差球数が特定個数以上となることに応じて突然に遊技球の払い出しが停止してしまい、未払い出しの賞球があった場合にそれが払い出されなくなるおそれがある。そのような不都合の発生を抑制するため、図柄表示装置７５等において注意を促す所定報知を事前に行うとよい。例えば、特定個数よりも少ない所定個数（例えば９９０００個）に差球数が到達したら「もうすぐ出玉上限に到達して停止状態になります。注意して下さい。」などの画像報知や音声報知を行うとよい。

【５１７４】

また、満タン状態等の遊技球の払い出しが停止している状況での報知について差球数が上記所定個数以上であるか否かによって報知態様を異ならせてもよい。例えば、満タン状

態等において差球数が上記所定個数未満の場合は「球を抜いて下さい。」などの画像報知や音声報知を行い、満タン状態等において差球数が上記所定個数以上である場合は「速やかに球を抜いて下さい。未払い出し分が払い出されなくなるおそれがあります。」などの画像報知や音声報知を行ってもよい。

【５１７５】

（１６）上記第１の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合に、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行する場合と同じ外部出力用端子を用いて外部情報を出力したが、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行する場合とは別の外部出力用端子を用いて外部情報を出力してもよい。差球数が特定個数以上となった場合に対応した専用信号として出力してもよい。この場合、遊技ホールのホールコンピュータＨＣにて、受信した外部情報に基づいて、差球数が特定個数以上となったのか、それとも不正検知がなされたのかを識別することができる。

【５１７６】

また、同じ外部出力用端子を用いながらも、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行する場合とは信号態様（例えば出力期間）を異ならせることで、差球数が特定個数以上となった場合に対応した専用信号としての外部情報を出力することが可能な構成としてもよい。

【５１７７】

なお、上記第１の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となった場合において遊技停止状態への移行時に外部情報を出力するが、差球数が特定個数以上となった際に外部情報を出力してもよい。また、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行する場合についても、上記第１の実施の形態や各変形例では、遊技停止状態への移行時に外部情報を出力するが、不正検知が行われた際に外部情報を出力してもよい。

【５１７８】

（１７）上記第１の実施の形態や各変形例において、不正検知に基づく遊技停止状態では警告用の音声報知がスピーカ部２９から出力されるように制御する一方で、差球数が特定個数以上となったことに基づく遊技停止状態では上記警告用の音声報知が出力されなかったり、上記警告用の音声報知に代えて差球数が特定個数以上となったことを祝福するような音声報知が出力されたりしてもよい。また、不正検知に基づく遊技停止状態と、差球数が特定個数以上となったことに基づく遊技停止状態とで、前扉枠１４に設けられた各種ランプ部２６～２８の発光態様を異ならせてもよい。例えば、不正検知に基づく遊技停止状態では、エラー表示ランプ部２７を用いて警告態様の発光制御（例えば赤色発光や点滅発光）が行われる一方で、差球数が特定個数以上となったことに基づく遊技停止状態では、エラー表示ランプ部２７を発光させることなく、他のランプ部２６，２８を上記警告態様とは異なる態様で発光させる発光制御が行われてもよい。

【５１７９】

（１８）上記第１の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合に、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作、電源ＯＮ操作が順に行われてパチンコ機１０が再起動されることにより、その遊技停止状態が解除される構成としたが、遊技停止状態の解除にパチンコ機１０の再起動を要しない構成としてもよい。例えば、差球数が特定個数以上となったことに基づいて一時的に遊技停止状態に移行する構成としてもよい。具体的には、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行し、主側ＲＡＭ３１４に対する第２初期化処理（ステップＳｆ１８０１）又は第１初期化処理（ステップＳｆ１０４）と同様の初期化処理を行い、所定期間の経過後に遊技停止状態を解除して遊技の進行が可能な状態に移行する構成としたり、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行し、所定期間の経過後に自動的にパチンコ機１０が再起動され、その電源遮断時又は復電時に遊技停止状態を解除するとともに、再起動時における電源遮断時又は復電時に主側ＲＡＭ３１４に対する第２初期化処理（ステップＳｆ１８０１）又は第１初期化処理（ステップＳｆ１０４）と同様の初期化処理を行い、遊技の進行が可能な状態に移行する構成としたりしてもよい。その際

、遊技停止中における少なくとも一部の期間を利用して、差球数が特定個数以上となったことに対応した所定報知を行うとよい。

【５１８０】

上記の場合において、不正検知に基づく遊技停止状態については、その解除を慎重に行うべく、差球数が特定個数以上となった場合とは異なる態様（条件）で遊技停止状態が解除されるとよい。例えば、ホール従業員の立ち合いの機会を確保すべく、上記第１の実施の形態や各変形例と同様に、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作、電源ＯＮ操作が順に行われることで遊技停止状態が解除されたり、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作の後、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることで遊技停止状態が解除されたりする構成としてもよい。

【５１８１】

なお、差球数が特定個数以上となったことに基づいて移行した遊技停止状態の自動的な解除は、期間経過を条件として行われるものに限定されず、遊技停止状態への移行後における処理として設けられた所定処理が実行されたことを条件として行われるものであってもよい。また、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合に、パチンコ機１０の外部からパチンコ機１０に所定信号が出力されることで、遊技停止状態が解除されてもよい。

【５１８２】

（１９）上記第１の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合と、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行した場合とで、いずれもパチンコ機１０を再起動することで遊技停止状態を解除することができ、解除操作を同じ態様としたが、異なる態様としてもよい。例えば、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合は、パチンコ機１０を再起動することで遊技停止状態を解除することができる一方、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行した場合は、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作の後、リセットボタン１６６ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うと、遊技停止状態を解除することができる構成としてもよい。このように不正検知が行われた場合において遊技停止状態の解除に要する手間を多くすることで、遊技停止状態が不正に解除されて引き続き不正行為が行われることを抑制できる。

【５１８３】

（２０）上記第１の実施の形態や各変形例において、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合に、日付や時刻の情報を参照してその遊技停止状態の解除を行う構成としてもよい。より詳しくは、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した後、その解除に対応する操作が行われた場合において、日付や時刻の情報を参照し、当該解除を許容するか否かを判定する構成としてもよい。

【５１８４】

具体的な構成としては、パチンコ機１０（より詳しくは主制御装置１６２）において、時刻情報や日付情報を出力する時計手段（例えば、ＲＴＣ：リアルタイムクロック）を搭載した上で、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２が、時計手段から出力される時刻情報や日付情報を参照して遊技停止状態の解除の可否を制御する構成が考えられる。すなわち、ＭＰＵ３１２において、差球数が特定個数以上となったことに基づき遊技停止状態への移行を行った場合に、時計手段からの時刻情報や日付情報を参照して移行日時を把握し、主側ＲＡＭ３１４等の情報記憶手段に記憶する。そして、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われた後、解除操作としてのパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合に、ＭＰＵ３１２にて、時計手段から出力される時刻情報や日付情報を参照して電源ＯＮ操作が行われたときの解除日時を把握し、その解除日時が移行日時を基準として翌日以降である場合は解除を有効として遊技停止状態の解除を行う一方、解除日時が移行日時と同日である場合は解除を無効として遊技停止状態をしない構成とすることができる。

【５１８５】

このような構成であることにより、差球数が特定個数以上となって遊技停止状態に移行

した場合、翌日にならなければ遊技を再開することができないこととなる。よって、特定個数を遊技ホールにおける１営業日当たりの上限差球数として機能させることができ、射幸性の過剰な高まりを好適に抑制することが可能になる。

【５１８６】

なお、上記構成において午前０時を跨いだことが把握できれば、翌日以降であることを認識できるため、必ずしも日付の把握までは必要とせず、時計手段としては時刻情報を出力するものであってもよい。

【５１８７】

また、上記の構成は、差球数の情報、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの情報、超過フラグの情報を消去する部分クリア用処理に適用してもよい。例えば、ＭＰＵ３１２にて、部分クリア用処理を実行したときの実行日時を上記時計手段からの時刻情報等に基づいて把握して記憶するとともに、その後、パチンコ機１０への電源投入が行われた場合に、その日時を上記記憶した実行日時と比較し、電源投入の日時が翌日以降に該当する場合は部分クリア用処理を実行し、該当しない場合は部分クリア用処理を実行しない構成とすることができる。

【５１８８】

（２１）上記第１の実施の形態や各変形例において、取得された保留情報に対していわゆる保留先読み処理を実行し、その保留先読み処理により所定の結果（例えば大当たりに対応する先読み結果やリーチ表示に対応する先読み結果）が得られた場合に、保留先読み処理の対象となった遊技回よりも前の遊技回にて、図柄表示装置７５等での所定の保留予告演出が行われてもよい。この場合、保留先読み処理は主制御装置１６２にて行うことができ、所定の保留予告演出が図柄表示装置７５等にて実行されるように制御する処理は演出制御装置１４３にて行うことができる。

【５１８９】

すなわち、「予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における保留情報の取得処理を実行する機能）と、前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留用エリアＲＥ）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、遊技者に特典を付与することに対応する付与対応結果に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理を実行する機能）と、当該付与判定手段による付与判定の結果が、前記付与対応結果となったことに基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置１６２における特電開始処理～特電終了処理を実行する機能）と、前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図変動開始処理～特図確定中処理を実行する機能）と、前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置１６２における保留先読み処理を実行する機能）と、前記先特定手段による特定結果が所定の特定結果であった場合に、当該先特定手段の特定対象となった特別情報に係る遊技回よりも前に行われている遊技回にて、前記先特定手段の特定結果に対応した特定報知（保留予告演出）を行う特定報知手段（演出制御装置１４３における保留予告演出の実行制御を行う機能）と、を備えている」構成を備えてもよい。

【５１９０】

さらに、上記構成において保留予告演出の態様として複数種類の態様を備え、それら複数種類の態様のうちいずれの態様で保留予告演出を実行するかを、導出された差球数を参照（加味）して設定する構成を備えてもよい。例えば、保留予告演出として保留画像の表示色により大当たりの期待度等を示唆する演出が実行されるとともに、その保留画像の表

示色として通常色（例えば白色）、青色、黄色、緑色、赤色が設けられた場合（通常色＜青色＜緑色＜赤色の順で大当たりの期待度が高い）において、差球数が所定個数（例えば９５０００個）未満の状況では、保留先読み処理により上記所定の結果が特定された場合に、保留予告演出での保留画像の表示色として青色から赤色までの４色のうちからいずれかの表示色を設定することができ、差球数が上記所定個数以上の状況では、上位色である緑色及び赤色での表示が規制され、下位色である青色及び黄色の２色のうちからいずれかの表示色を設定することができる構成とすることができる。また、差球数が上記所定個数以上の状況では、保留先読み処理の結果にかかわらず保留予告演出が行われないように規制したり、差球数が上記所定個数未満である場合よりも保留予告演出の実行頻度（実行確率）が低くなったりする構成としてもよい。これらの構成によれば、差球数が特定個数以上となることで遊技停止状態に移行する時期が近づいている状況で、遊技者に過剰な期待感を抱かせないようにすることができる。

【５１９１】

なお、上記の場合において、上記第１の実施の形態や各変形例のように、主制御装置１６２からの差球数コマンドにより演出制御装置１４３が都度の差球数を把握できる場合は、演出制御装置１４３にて差球数が上記所定個数以上であるか否かを判定し、その結果に基づいて保留予告演出の実行態様を制御すればよい。一方、演出制御装置１４３が都度の差球数を把握できない場合は、主制御装置１６２にて差球数が上記所定個数以上であるか否かを判定するとともに、上記所定個数以上となった場合に所定コマンドを出力し、演出制御装置１４３では、その所定コマンドに基づいて保留予告演出の実行態様を制御すればよい。

【５１９２】

（２２）上記第１の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となった場合に主制御装置１６２から演出制御装置１４３に超過コマンドを出力し、演出制御装置１４３では、当該コマンドを受信することに応じて、差球数が特定個数以上となったことに対応した報知画像等を図柄表示装置７５等にて表示するが、演出制御装置１４３にて差球数が特定個数以上となった否かの判定を行い、その結果に基づいて上記報知画像等を表示してもよい。なお、演出制御装置１４３での都度の差球数の把握は、主制御装置１６２から出力される差球数コマンドに基づいて行うことができる。

【５１９３】

また、上記の場合において、演出制御装置１４３にて差球数が特定個数よりも少ない所定個数（例えば９９０００個）以上となったか否かを判定し、例えば「もうすぐ出玉上限に到達して停止状態になります。注意して下さい。」などの事前報知を行う構成としてもよい。また、演出制御装置１４３にて差球数の増加量が所定の個数（例えば１００００個）に到達したか否かを判定し、例えば「１００００個に達しました。」、「２００００個に達しました。」などの報知を行う構成としてもよい。このような構成によれば、それらの報知タイミングの都度、主制御装置１６２からコマンドを出力する必要がないため、主制御装置１６２における処理負荷の増大を抑制しながら、差球数に関する報知を充実させることが可能になる。

【５１９４】

（２３）上記第１の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となっている状態でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われ、その後、電源ＯＮ操作が行われた場合に、設定値及び賞球情報を除いて特定制御用のワークエリア３９１を「０」クリアする第２初期化処理を実行したが、上記の場合において第２初期化処理を実行しない構成としてもよい。すなわち、差球数が特定個数以上となった場合において、特定制御用のワークエリア３９１に対する自動的な初期化が行われず、差球数が特定個数未満である場合と同様の態様でパチンコ機１０が起動される構成としてもよい。

【５１９５】

（２４）上記第１の実施の形態や各変形例では、第２初期化処理において、特定制御用のワークエリア３９１に記憶される情報のうち設定値及び賞球情報を除く全ての情報を消

去したが、設定値及び賞球情報以外の情報においてその一部を消去する構成としてもよい。例えば、（ａ）設定値及び賞球情報以外の情報のうち、大当たり当選に対応する情報、開閉実行モードの実行中に対応する情報を消去する、（ｂ）設定値及び賞球情報以外の情報のうち、大当たり当選に対応する情報、開閉実行モードの実行中に対する情報、高確率モード中であることに対応する情報、大当たり種別に対応する情報（確変大当たりに当選した場合に記憶されるものであって、開閉実行モードの終了後に高確率モードに移行すべきであることに対応する情報）を消去する、（ｃ）設定値及び賞球情報以外の情報のうち、高確率モード中であることに対応する情報、大当たり種別に対応する情報を消去するなどの構成としてもよい。

【５１９６】

上記（ａ）の構成によれば、開閉実行モードの途中で差球数が特定個数以上となった場合に、開閉実行モードが継続されない状態で遊技を再開させることができ、また、上記（ｂ）、（ｃ）の構成によれば、連荘期間中に差球数が特定個数以上となった場合に、連荘期間を終了させた状態で遊技を再開させることができる。

【５１９７】

（２５）上記第１の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となっている状態でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われ、その後、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われると、賞球情報が消去される第１初期化処理が実行されるが、賞球情報が消去されない第２初期化処理が実行される構成としてもよい。すなわち、差球数が特定個数以上となっている状況でパチンコ機１０が再起動された場合、リセットボタン１６６ｃの押圧操作の有無にかかわらず、第２初期化処理が実行される構成としてもよい。

【５１９８】

（２６）上記第１の実施の形態や各変形例では、部分クリア用処理において、差球数の情報、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの情報、超過フラグの情報を消去したが、これらの一部が消去される構成としてもよい。例えば、超過フラグの情報のみが消去される構成としてもよい。この際、差球数の情報や各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの情報については、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合に消去される構成としてもよい。

【５１９９】

（２７）上記第１の実施の形態や各変形例では、リセットボタン１６６ｃの押圧操作の有無にかかわらず、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われた後、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合に、非特定制御用のワークエリア３９３に記憶された差球数の情報を消去する部分クリア用処理を実行したが、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われた後、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合に、上記部分クリア用処理を実行してもよい。すなわち、パチンコ機１０への電源投入時の操作態様によって部分クリア用処理の有無が切り換えられる構成としてもよい。

【５２００】

（２８）上記第１の実施の形態や各変形例では、部分クリア用処理をメイン処理の中で実行したが、タイマ割込み処理の中で実行してもよい。この場合、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合における初回目のタイマ割込み処理の実行に際して、遊技の進行を制御するためのステップＳｆ４０９～ステップＳｆ４１９の処理が行われる前に部分クリア用処理が行われる構成とするとよい。

【５２０１】

（２９）上記第１の実施の形態や各変形例において、所定操作が行われた場合に非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４を「０」クリアする処理（初期化する処理）が実行されてもよい。例えば、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合に、上記ワークエリア３９３及びスタックエリア３９４を「０」クリアする処理が実行されてもよい。

【５２０２】
（３０）上記第１の実施の形態の変形例２において、差球数が特定個数以上となっている状態でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われた場合に、設定値及び賞球情報を除いて特定制御用のワークエリア３９１を「０」クリアする第２初期化処理（ステップＳｆ１８０２）が実行される構成としてもよい。この場合、停電フラグの情報は初期化の対象外とする。
【５２０３】
（３１）上記第１の実施の形態の変形例２では、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われた場合に電断時クリア用処理（ステップＳｆ３１１０）を実行して差球数の情報、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの情報、超過フラグの情報を消去したが、これらの情報を電源遮断時におけるバックアップの対象外とする構成としてもよい。すなわち、ＭＰＵ３１２への動作電力の供給が停止されることにより、それらの情報が自然と消去される構成としてもよい。
【５２０４】
（３２）上記第１の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報が４個を上限として記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、各作動口６２，６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。
【５２０５】
（３３）上記第１の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報のほうが、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。
【５２０６】
（３４）上記第１の実施の形態や各変形例では、右ルートを流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを流下する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。
【５２０７】
（３５）上記第１の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる１種２種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にＶ入賞口を有する又はＶ入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてＶ入賞口（Ｖ入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。
【５２０８】
（３６）上記第１の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても３個に限定されるものではなく、２個であってもよいし、４個以上であってもよい。
【５２０９】
（３７）上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定

領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【５２１０】

また、所定個数の遊技球がパチンコ機内に収容され、それらの遊技球をパチンコ機内で循環させて使用することにより、従来の払出装置を有しておらず、遊技者へ直接的に遊技球の貸し出しや払い出しを行わずに、遊技者の持ち球を数値化して持ち球情報（遊技価値）として扱う管理遊技機（封入式遊技機、封入式パチンコ機）にも本発明を適用できる。この遊技機では、上記持ち球情報を遊技機又は球貸し装置に設けられた情報記憶手段に記憶可能となっており、その記憶された持ち球情報に基づき、遊技者の持ち球個数を示す数値が所定の表示部に表示される。そして、貸球操作が行われた場合は、貸球数に対応する数値が持ち球情報に加算され、遊技球発射機構により遊技球（循環球）が発射された場合は、発射球数に対応する数値が持ち球情報から減算され、遊技球が遊技領域に設けられた所定入賞口に入賞した場合は、賞球数に対応する数値が持ち球情報に加算される。また、遊技機に設けられた所定の操作手段（例えば返却ボタン）が操作されることで、持ち球情報が所定のカード型記憶媒体（携帯式記憶媒体）に書き込まれるとともに、そのカード型記憶媒体が遊技機又は球貸し装置から取り出し可能となり、これにより、持ち球分に相当する遊技価値を遊技機外部に持ち出すことが可能になる。

【５２１１】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。この場合、差球数に代えて差枚数を導出するとともに、その差枚数を予め定められた特定枚数（例えば２００００枚）と比較し、差枚数が特定枚数以上となったか否かを判定する構成とすればよい。この際、差枚数としては、メダルの合計払出枚数からベットしたメダル数（賭数）の合計枚数を減算して導出することができる。

【５２１２】

また、上記スロットマシンにおいて、実際のメダルを遊技者に使用させず（換言すれば、実際のメダルを用いることなく遊技を行うことが可能であり）、クレジットに記憶されたメダル枚数に基づく電子的な情報に基づいて遊技を行うメダルレススロットマシンにも本発明を適用できる。

【５２１３】

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

【５２１４】

＜第７の実施の形態＞

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第１の実施の形態において図１～図１０を参照して説明したパチンコ機１０の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【５２１５】

＜主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞

主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的な構成について図４７５を用いて説明する。

【５２１６】

ＭＰＵ３１２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部４３の表示の設定、普図用表示部４４の表示の設定などを行うこととしており、具体的

には、図４７５に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図用表示部４３における各特図表示部ＡＳ，ＢＳでの変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。さらに、第２作動口６３の普電役物６３ａをサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタＣ３を用いることとしている。

【５２１７】

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

【５２１８】

保留球格納エリア３１４ｂは、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂからなる保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留エリアＲａ，Ｒｂは、それぞれ、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアを備えており、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ３１４ａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各数値情報が、保留情報（特別情報）としていずれかのエリアに格納される。

【５２１９】

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

【５２２０】

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

【５２２１】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～１９９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１９９９）。

【５２２２】

大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【５２２３】

大当たり乱数カウンタＣ１は、大当たりであるか否かを抽選する当否抽選に用いられるものであり、大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３

１３ａに記憶されている当否テーブルにて設定されている。図４７６に示すように、当否テーブルとしては、第１特図に対応した低確率モード用の当否テーブル（図４７６（ａ））と、第２特図に対応した低確率モード用の当否テーブル（図４７６（ｂ））と、第１特図に対応した高確率モード用の当否テーブル（図４７６（ｃ））と、第２特図に対応した高確率モード用の当テーブル（図４７６（ｄ））とが設定されている。

【５２２４】

本パチンコ機１０では、当否抽選における抽選モードとして、大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モード（低確率状態）と、大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モード（高確率状態）とが設けられている。第１特図に対応した低確率モード用の当否テーブルは、抽選モードが低確率モードである状況で第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この当否テーブルでは、図４７６（ａ）に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタＣ１の値）として「０」～「９」の計１０個が設定され、大当たり当選確率は１／２００となっている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、通常外れ結果となる確率は１９９／２００となっている。

【５２２５】

第２特図に対応した低確率モード用の当否テーブルは、抽選モードが低確率モードである状況で第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この当否テーブルでは、図４７６（ｂ）に示すように、大当たりとなる乱数の値として「０」～「９」の計１０個が設定され、大当たり当選確率は第１特図の場合と同じく１／２００となっている。

【５２２６】

大当たり当選となる乱数の値以外は抽選結果が外れ結果となるが、第２特図での当否抽選では外れ結果として特殊外れ結果と通常外れ結果とが含まれている。第２特図に対応した低確率モード用の当否テーブルでは、特殊外れ結果となる乱数の値として「１０」～「４０９」の計４００個が設定され、特殊外れ結果となる確率は１／５となっている。なお、特殊外れ結果は後述する突然時短遊技状態への移行契機となる抽選結果である。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、通常外れ結果となる確率は１５９／２００となっている。

【５２２７】

第１特図に対応した高確率モード用の当否テーブルは、抽選モードが高確率モードである状況で第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この当否テーブルでは、図４７６（ｃ）に示すように、大当たりとなる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定され、大当たり当選確率は１／４０となっている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、通常外れ結果となる確率は３９／４０となっている。

【５２２８】

第２特図に対応した高確率モード用の当否テーブルは、抽選モードが高確率モードである状況で第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この当否テーブルでは、図４７６（ｄ）に示すように、大当たりとなる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定され、大当たり当選確率は第１特図の場合と同じく１／４０となっている。また、特殊外れ結果となる乱数の値として「５０」～「４４９」の計４００個が設定され、特殊外れ結果となる確率は低確率モードの場合と同じく１／５となっている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、通常外れ結果となる確率は１５５／２００に設定されている。

【５２２９】

なお、各確率モードでの大当たり当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。すなわち、高確率モードにおいて低確率モードよりも大当たりの当選確率が高くなるのであれば、大当たりに対応する乱数の数及び値は任意である。また、第２特図用の当否テーブルでの特殊外れ結果の確率についても上記に限定されるものでは

なく、任意に設定することができる。この場合において特殊外れ結果の確率を必ずしも大当たり当選確率よりも高くする必要はなく、大当たり当選確率と同じとしてもよい。また、特殊外れ結果の確率を大当たり当選確率よりも低くしてもよい。

【５２３０】

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

【５２３１】

大当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ３１３の種別テーブル記憶エリア３１３ｂに大当たり種別テーブルとして記憶されている。図４７７に示すように、大当たり種別テーブルとしては、第１特図用の大当たり種別テーブル（図４７７（ａ））と第２特図用の大当たり種別テーブル（図４７７（ｂ））とが設定されている。第１作動口６２への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第１特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第２作動口６３への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第２特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【５２３２】

図４７７（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、４Ｒ確変大当たり結果と、４Ｒ通常大当たり結果Ａとが設定されている。これら各大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が４回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置６５を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも１回実行されるものである。本実施の形態では、１のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が１回実行されるように構成されている。

【５２３３】

４Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第１上限回数（例えば５０回）に達するまで継続され、また、高頻度サポートモードは開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が上記第１上限回数よりも多い第２上限回数（例えば５１回）に達するまで継続される。第２上限回数に達した後は、低確率モード且つ低頻度サポートモードの状態（通常遊技状態）に移行する。

【５２３４】

すなわち、４Ｒ確変大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回において１回目～５０回目の遊技回が、高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（高確遊技状態、確変遊技状態）で行われ、５１回目の遊技回が、低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（時短遊技状態）で行われるものとなる。なお、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が５０回に達する前に大当たり結果になった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って高確遊技状態が終了する。

【５２３５】

ここで、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードについて説明する。高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域ＰＥに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口６３への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物６３ａの駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普電役物６３ａが開放状態とされる頻度が低頻度サポートモードよりも高く、また、１回の開放における開放期間についても低頻度サポートモードよりも

長くなるようになっている。
【５２３６】
このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動口６３よりも第１作動口６２への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動口６２よりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口６３への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードにおいて遊技者は持ち球の減りを抑えながら遊技を行うことができる。
【５２３７】
なお、本実施の形態では、高頻度サポートモードとして第１高頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとが設けられている。このうち４Ｒ確変大当たり結果となった場合に移行するのは第１高頻度サポートモードである。第１高頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとの違いについては後に説明する。
【５２３８】
４Ｒ通常大当たり結果Ａは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、４Ｒ通常大当たり結果Ａとなった場合、開閉実行モードの終了後、通常遊技状態に移行する。ちなみに開閉実行モードの実行中は抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される。
【５２３９】
第１特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「８４」が４Ｒ確変大当たり結果に対応し、「８５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果Ａに対応している。すなわち、第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選にて大当たりとなった場合に４Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は８５％、４Ｒ通常大当たり結果Ａに振り分けられる確率は１５％に設定されている。
【５２４０】
図４７７（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、１０Ｒ確変大当たり結果と、４Ｒ通常大当たり結果Ｂとが設定されている。１０Ｒ確変大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものである。また、１０Ｒ確変大当たり結果は、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、サポートモードが第１高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、４Ｒ確変大当たり結果の場合と同じく、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数（例えば５０回）に達するまで継続され、また、第１高頻度サポートモードは開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第２上限回数（例えば５１回）に達するまで継続される。すなわち、１０Ｒ確変大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回において１回目～５０回目の遊技回が高確遊技状態で行われ、５１回目の遊技回が時短遊技状態で行われるものとなる。
【５２４１】
４Ｒ通常大当たり結果Ｂは、実行されるラウンド遊技の回数が４回となるものである。また、４Ｒ通常大当たり結果Ｂは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが第１高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の第１高頻度サポートモードは、開閉実行モードの終了後、特図遊技回の実行回数が予め定められた第３上限回数（例えば１回）に達するまで継続される。第３上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。すなわち、４Ｒ通常大当たり結果Ｂとなった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回において１回目の遊技回が時短遊技状態で行われるものとなる。
【５２４２】
第２特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「８４」が１０Ｒ確変大当たり結果に対応し、「８５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果Ｂに

対応している。すなわち、第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選にて大当たりとなった場合に１０Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は８５％、４Ｒ通常大当たり結果Ｂに振り分けられる確率は１５％に設定されている。

【５２４３】

ここで、第１特図用の大当たり種別テーブルと第２特図用の大当たり種別テーブルとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は８５％に設定され、同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第２特図用の大当たり種別テーブルでは１０Ｒ大当たり結果となるのに対して、第１特図用の大当たり種別テーブルでは４Ｒ大当たり結果となるように設定されている。つまり、第２作動口６３への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第１作動口６２への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第１作動口６２に遊技球を入賞させる遊技よりも第２作動口６３に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

【５２４４】

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

【５２４５】

なお、本実施の形態では、第１特図用の大当たり種別テーブルと第２特図用の大当たり種別テーブルとで確変大当たり結果に振り分けられる確率を同一としているが、異なる確率としてもよい。具体的には、第２特図用の大当たり種別テーブルにおいて、第１特図用の大当たり種別テーブルよりも確変大当たり結果に振り分けられる確率が高くなる構成としてもよい。このような構成によっても、第１作動口６２に入賞させるよりも第２作動口６３に入賞させる方が遊技者にとって有利な構成とすることができる。その際、必ずしも開閉実行モードでのラウンド数と確変大当たり結果への振分確率との両方について第１作動口６２よりも第２作動口６３の方が優遇される構成とする必要はなく、確変大当たり結果への振分確率のみが優遇される構成としてもよい。

【５２４６】

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

【５２４７】

ここで、本実施の形態では、通常大当たり結果になったことを契機として移行する時短遊技状態とは別に、大当たり乱数カウンタＣ１を用いた当否抽選の結果が特殊外れ結果になったことを契機として移行する時短遊技状態が設けられている。この場合の時短遊技状態は、抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが第２高頻度サポートモードとなる状態である。

【５２４８】

なお、特殊外れ結果は外れ結果の一種であるため、上記時短遊技状態へは開閉実行モー

ドを経由せずに移行する。すなわち、特殊外れ結果になった場合、その特図遊技回が終了するのに合わせて遊技状態が時短遊技状態に移行する。以下においては、高確遊技状態の終了後に移行したり、４Ｒ通常大当たり結果Ｂを契機として移行したりする時短遊技状態と、特殊外れ結果を契機とする時短遊技状態とを区別する場合に、前者を「通常時短遊技状態」、後者を「突然時短遊技状態」ということがある。

【５２４９】

図４７７（ｃ）に示すように、特殊外れ結果になったことを契機として移行する突然時短遊技状態は、当該状態に移行してからの外れ遊技回の回数が予め定められた第４上限回数（例えば７００回）に達するまで継続される。外れ遊技回の回数が第４上限回数に達した場合は、突然時短遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。なお、第４上限回数に達する前に大当たり結果になった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って突然時短遊技状態が終了する。

【５２５０】

図４７６の説明に戻り、変動種別カウンタＣＳは、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図用表示部４３の第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳにおける変動表示時間をＭＰＵ３１２において決定する上で用いられる。

【５２５１】

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

【５２５２】

変動種別カウンタＣＳに対する変動表示時間の振分先は、ＲＯＭ３１３の変動表示時間テーブル記憶エリア３１３ｃに変動表示時間テーブルとして記憶されている。変動表示時間テーブルの詳細については後述する。

【５２５３】

普図当たり乱数カウンタＣ３は、例えば、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、スルーゲート６４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の普図保留エリア３１４ｃに格納される。

【５２５４】

普図当たり乱数カウンタＣ３は、普図当たり（サポート当選）であるか否かを抽選する普図当否抽選（サポート抽選）に用いられるものであり、サポート当選結果になった場合には、普電役物６３ａを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする開閉制御が少なくとも１回行われる役物開閉遊技が実行される。

【５２５５】

サポート当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されたサポート抽選テーブルにて設定されている。図４７８に示すように、サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図４７８（ａ））と、第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図４７８（ｂ））と、第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図４７８（ｃ））とが設定されている。サポート抽選に際してサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第１高頻度サポートモードである場合は第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第２高頻度サポートモードである場合は第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照される。

【５２５６】

図４７８（ａ）に示すように、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定されており、サポート当選確率は１／２となっている。

【５２５７】

図４７８（ｂ）に示すように、第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、「０」～「８９」の計９０個が設定されており、サポート当選確率は９／１０となっている。すなわち、第１高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが高確率モードとなり、低頻度サポートモードの場合よりもサポート当選となりやすくなっている。

【５２５８】

図４７８（ｃ）に示すように、第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定されており、サポート当選確率は１／２となっている。すなわち、第２高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが低確率モードとされ、第１高頻度サポートモードである場合よりもサポート当選確率が低い状態でサポート抽選が行われる。

【５２５９】

各サポートモードにおいて、サポート当選となる乱数の値以外は、抽選結果が普図外れ結果となる。この場合は役物開閉遊技が実行されない。

【５２６０】

なお、各サポートモードでのサポート当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。例えば、第１高頻度サポートモードにおいて低頻度サポートモードよりもサポート当選の確率が高くなるのであれば、サポート当選となる乱数の数及び値は任意である。また、上記構成では、第２高頻度サポートモードでのサポート当選確率を低頻度サポートモードの場合と同じ確率としているが、第２高頻度サポートモードでのサポート当選確率が低頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くなる構成であってもよい。その場合、第２高頻度サポートモードでのサポート当選確率を第１高頻度サポートモードでのサポート当選確率と同じにしてもよいし、第１高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも低くしてもよいし、第１高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くしてもよい。また、低頻度サポートモード、第１高頻度サポートモード及び第２高頻度サポートモードでサポート当選確率が等しくなる構成としてもよい。

【５２６１】

ちなみに本実施の形態のように、低頻度サポートモードと第２高頻度サポートモードとでサポート当選確率を等しくする場合、すなわち、これら各モード間でサポート当選の確率変動を生じさせない場合は、これら各モード用のサポート抽選テーブルを共通化し、１の抽選テーブルを備える構成としてもよい。

【５２６２】

＜主制御装置１６２にて実行される各種処理について＞

次に、主制御装置１６２内のＭＰＵ３１２にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ３１２では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理とＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

【５２６３】

＜タイマ割込み処理＞

タイマ割込み処理について図４７９のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はＭＰＵ３１２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。

【５２６４】

ステップＳｇ１０１では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置１６２に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する

。例えば、第１作動口６２への入賞が発生したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１特図用の入賞検知フラグを格納し、第２作動口６３への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート６４を遊技球が通過したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。

【５２６５】

ステップＳｇ１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【５２６６】

ステップＳｇ１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ３の更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【５２６７】

ステップＳｇ１０４では、スルーゲート６４への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア３１４ｃに記憶されている役物保留記憶数が４未満であることを条件として、ステップＳｇ１０３にて更新した普図当たり乱数カウンタＣ３の値を普図保留エリア３１４ｃに格納する。また、各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【５２６８】

ステップＳｇ１０５では、作動口６２，６３への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、その後、タイマ割込み処理を終了する。

【５２６９】

＜作動口用の入賞処理＞

ステップＳｇ１０５の作動口用の入賞処理について図４８０のフローチャートを参照しながら説明する。

【５２７０】

先ずステップＳｇ２０１にて、遊技球が第１作動口６２に入賞（始動入賞）したか否かを第１作動口用入賞センサ６２ａの検知状態により判定する。遊技球が第１作動口６２に入賞したと判定すると、ステップＳｇ２０２にて払出制御装置１８１に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【５２７１】

ステップＳｇ２０３では、第１作動口６２に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳｇ２０４では、第１特図用保留エリアＲａの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第１特図用保留エリアＲａに保留記憶されている始動保留記憶数ＲａＮをセットする（以下、第１始動保留記憶数ＲａＮともいう）。その後、ステップＳｇ２０５では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【５２７２】

また、ステップＳｇ２０１で否定判定した場合（第１作動口６２への入賞が発生していない場合）は、ステップＳｇ２０６に進み、遊技球が第２作動口６３に入賞（始動入賞）したか否かを第２作動口用入賞センサ６３ｃの検知状態により判定する。遊技球が第２作

動口６３に入賞したと判定すると、ステップＳｇ２０７にて払出制御装置１８１に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【５２７３】

ステップＳｇ２０８では、第２作動口６３に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳｇ２０９では、第２特図用保留エリアＲｂの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている始動保留記憶数ＲｂＮをセットする（以下、第２始動保留記憶数ＲｂＮともいう）。その後、ステップＳｇ２０５にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【５２７４】

また、ステップＳｇ２０６で否定判定した場合（第２作動口６３への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。

【５２７５】

なお、上記ステップＳｇ２０２又はステップＳｇ２０７にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置１８１に対して送信される。

【５２７６】

ここで、ステップＳｇ２０５の情報取得処理について図４８１のフローチャートを参照しながら説明する。

【５２７７】

先ずステップＳｇ３０１にて、上述したステップＳｇ２０４又はステップＳｇ２０９にてセットした始動保留記憶数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Ｎが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップＳｇ３０２にて対応する特図用保留エリアＲａ，Ｒｂの始動保留記憶数Ｎを１加算する。ステップＳｇ３０３では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数ＣＲＮと言う）を１加算する。

【５２７８】

ステップＳｇ３０４では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する特図表示部用保留エリアの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｇ３０２にて１加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

【５２７９】

つまり、第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第１特図用保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｇ３０２にて１加算した第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮと対応する保留エリアＲａに格納する。

【５２８０】

また、第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第２特図用の保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｇ３０２にて１加算した第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮと対応する保留エリアＲｂに格納する。

【５２８１】

ステップＳｇ３０５では、主表示ユニット８１の特図保留数表示部ＡＭについて表示更新処理を実行する。特図保留数表示部ＡＭでは、第１特図用の保留数と第２特図用の保留数とを各別に表示することが可能となっている。ステップＳｇ３０５の表示更新処理では、今回の入球先（入賞先）が第１作動口６２の場合には第１特図用の保留数の表示を更新し、今回の入球先（入賞先）が第２作動口６３の場合には第２特図用の保留数の表示を更新する。

【５２８２】

ステップＳｇ３０６では、演出制御装置１４３への送信対象として保留コマンドを設定する。保留コマンドには、第１特図又は第２特図のいずれの始動入賞であるかを示す情報や、保留数を示す情報等が含まれる。ステップＳｇ３０６の実行後は、本情報取得処理を終了する。

【５２８３】

＜通常処理＞

次に、通常処理の流れを図４８２のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳｇ４０１～ステップＳｇ４０８の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳｇ４０９～ステップＳｇ４１１のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【５２８４】

通常処理においては先ず、ステップＳｇ４０１にて外部信号出力処理を実行する。ステップＳｇ４０１の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置１８１に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置１４３に対して送信する。

【５２８５】

ステップＳｇ４０２では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【５２８６】

ステップＳｇ４０３では、各特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部４３の表示制御などを行う。ステップＳｇ４０４では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。ステップＳｇ４０３の特図遊技回制御処理及びステップＳｇ４０４の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【５２８７】

ステップＳｇ４０５では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選（普図当否抽選）、普図用表示部４４の表示制御などを行う。ステップＳｇ４０６では、第２作動口６３に設けられた普電役物６３ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップＳｇ４０５の普図遊技回制御処理及びステップＳｇ４０６の電役サポート用処理についての詳細は後述する。

【５２８８】

ステップＳｇ４０７では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置１９１から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。

【５２８９】

ステップＳｇ４０８では、ＲＡＭ３１４のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行されるＮＭＩ割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【５２９０】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップＳｇ４０９にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理

の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。今回の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップＳｇ４１０にて、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。

【５２９１】

ステップＳｇ４１１では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。

【５２９２】

ステップＳｇ４０９で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップＳｇ４０１に処理を戻り、ステップＳｇ４０１以降の処理を実行する。

【５２９３】

このように、ステップＳｇ４０８の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。ここで、ステップＳｇ４０１～ステップＳｇ４０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。

【５２９４】

ステップＳｇ４０８で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、ステップＳｇ４１２に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップＳｇ４１３では、ＭＰＵ３１２のスタックポインタの値をＲＡＭ３１４のバックアップエリアに記憶し、ステップＳｇ４１４では、演出制御装置１４３への送信対象として停電コマンドを設定する。停電コマンドが送信されることにより、電断状態の発生が演出制御装置１４３に通知される。

【５２９５】

ステップＳｇ４１５ではＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ３１４の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップＳｇ４１６では、ＲＡＭ３１４へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置１９１からＲＡＭ３１４のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前にＲＡＭ３１４に記憶されていた情報はそのままの状態で所定の期間内（例えば、１日や２日）保持される。

【５２９６】

＜特図遊技回制御処理＞

ステップＳｇ４０３の特図遊技回制御処理について図４８３のフローチャートを参照しながら説明する。

【５２９７】

先ずステップＳｇ５０１にて、可変入賞装置６５を用いた開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグがセットされているか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【５２９８】

開閉実行モード中でない場合には、ステップＳｇ５０２にて、特図用表示部４３が確定表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに確定

表示フラグがセットされているか否かを判定する。確定表示フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳで確定表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【５２９９】

特図用表示部４３が確定表示中でない場合は、ステップＳｇ５０３にて、特図用表示部４３が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグがセットされているか否かを判定する。変動表示フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳで変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【５３００】

特図用表示部４３が変動表示中でない場合は、ステップＳｇ５０４にて、共通保留数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１作動口６２及び第２作動口６３のいずれについても始動保留記憶数ＲａＮ，ＲｂＮが「０」であることを意味する。よって、共通保留数ＣＲＮが「０」である場合は、実行対象となる保留情報が存在しないことになるため、そのまま特図遊技回制御処理を終了する。

【５３０１】

共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合には、ステップＳｇ５０５にて第１特図用保留エリアＲａ又は第２特図用保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップＳｇ５０６にて特図用表示部４３における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【５３０２】

ここで、ステップＳｇ５０５のデータ設定処理及びステップＳｇ５０６の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。

【５３０３】

先ず、データ設定処理について図４８４のフローチャートを参照して説明する。

【５３０４】

先ずステップＳｇ６０１では、第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定する。第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」である場合にはステップＳｇ６０２～ステップＳｇ６０８の第１特図（第１作動口６２）用のデータ設定処理を実行し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」でない場合にはステップＳｇ６０９～ステップＳｇ６１５の第２特図（第２作動口６３）用のデータ設定処理を実行する。

【５３０５】

既に説明したように、共通保留数ＣＲＮが１以上である場合にデータ設定処理が行われるところ、データ設定処理が実行される状況とは、第１始動保留記憶数ＲａＮ及び第２始動保留記憶数ＲｂＮの少なくとも一方が１以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、先ず第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であること、すなわち、第２特図用の保留情報が存在しないことを条件として第１特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、第２特図用保留エリアＲｂに記憶されている第２特図（第２作動口６３）用の保留情報が優先して処理されることになる。

【５３０６】

第１特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｇ６０２にて、第１特図用保留エリアＲａの第１始動保留記憶数ＲａＮを１減算する。ステップＳｇ６０３では共通保留数ＣＲＮを１減算する。ステップＳｇ６０４では、第１特図用保留エリアＲａの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【５３０７】

ステップＳｇ６０５では、第１特図用保留エリアＲａの記憶エリアに格納されたデータ

（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第１エリアのデータをクリアするとともに、第２エリア～第４エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

【５３０８】

ステップＳｇ６０６では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグは、第２作動口６３の保留情報が存在することをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。第２特図フラグが格納されている場合は、ステップＳｇ６０７にて第２特図フラグを消去する。

【５３０９】

ステップＳｇ６０７の実行後又はステップＳｇ６０６で否定判定した場合（第２特図フラグが格納されていない場合）は、ステップＳｇ６０８に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置１４３に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１特図用保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１作動口６２に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【５３１０】

ステップＳｇ６０８にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図４８２）におけるステップＳｇ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第１保留表示領域Ｇａにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【５３１１】

第２特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｇ６０９にて、第２特図用保留エリアＲｂの第２始動保留記憶数ＲｂＮを１減算する。ステップＳｇ６１０では共通保留数ＣＲＮを１減算する。ステップＳｇ６１１では、第２特図用保留エリアＲｂの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【５３１２】

ステップＳｇ６１２では、第２特図用保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップＳｇ６１３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグが格納されていない場合は、ステップＳｇ６１４にて第２特図フラグをセットする。

【５３１３】

ステップＳｇ６１４の実行後又はステップＳｇ６１３で肯定判定した場合（第２特図フラグが格納されている場合）は、ステップＳｇ６１５に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置１４３に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第２特図用保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２作動口６３に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【５３１４】

ステップＳｇ６１５にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図４８２）におけるステップＳｇ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第２保留表示領域Ｇｂにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【５３１５】

次に、変動開始処理について図４８５のフローチャートを参照して説明する。

【５３１６】
先ずステップＳｇ７０１では、現在の遊技状態や入賞した側の作動口６２，６３に対応する当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、現在の抽選モードが低確率モードである場合において、今回の特図遊技回が第１作動口６２への入賞に基づくものである場合は、第１特図に対応した低確率モード用の当否テーブル（図４７６（ａ））を参照し、今回の特図遊技回が第２作動口６３への入賞に基づくものである場合は、第２特図に対応した低確率モード用の当否テーブル（図４７６（ｂ））を参照して当否判定を行う。また、現在の抽選モードが高確率モードである場合において、今回の特図遊技回が第１作動口６２への入賞に基づくものである場合は、第１特図に対応した高確率モード用の当否テーブル（図４７６（ｃ））を参照し、今回の特図遊技回が第２作動口６３への入賞に基づくものである場合は、第２特図に対応した高確率モード用の当否テーブル（図４７６（ｄ））を参照して当否判定を行う。本ステップでは、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、参照する当否テーブルにて大当たり用の乱数として設定されている値や特殊外れ結果用の乱数として設定されている値と一致しているか否かを判定する。
【５３１７】
ステップＳｇ７０２では、ステップＳｇ７０１における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップＳｇ７０３にて、対応する大当たり種別テーブルを参照して大当たり種別判定（大当たり種別の抽選）を行う。具体的には、今回の大当たり結果が第１特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第１特図用の大当たり種別テーブル（図４７７（ａ））を参照して種別判定を行い、今回の大当たり結果が第２特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第２特図用の大当たり種別テーブル（図４７７（ｂ））を参照して種別判定を行う。例えば、第１特図用の大当たり種別テーブルを参照した種別判定の場合であれば、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、４Ｒ確変大当たり結果、４Ｒ通常大当たり結果Ａのいずれの数値範囲に属しているかを判定する。
【５３１８】
ステップＳｇ７０４では、ステップＳｇ７０３の種別判定により選択された大当たり種別に対応した大当たり種別フラグをＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、選択された大当たり種別が４Ｒ確変大当たり結果である場合は、４Ｒ確変大当たりフラグをセットする。
【５３１９】
ステップＳｇ７０５では、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果（大当たり図柄）を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。
【５３２０】
ステップＳｇ７０２で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップＳｇ７０６に進み、ステップＳｇ７０１の当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップＳｇ７０７にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグをセットする。特殊外れフラグは、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【５３２１】
ステップＳｇ７０８では、上記停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている特殊外れ用の停止結果テーブルを参照して特殊外れ用の停止結果（特殊外れ図柄）を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。
【５３２２】
ステップＳｇ７０６で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、今回の当否判

定の結果が通常外れ結果であることを意味する。この場合は、ステップＳｇ７０９に進み、通常外れ用の停止結果を設定する。本実施の形態では、外れ用の停止結果が１種類のみ設けられており、ステップＳｇ７０９ではその停止結果を設定する。

【５３２３】

ステップＳｇ７０５、ステップＳｇ７０８又はステップＳｇ７０９の実行後は、ステップＳｇ７１０にて、高確率モードでの特図遊技回の回数を更新するための高確率モード更新用処理を実行し、その後、ステップＳｇ７１１にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。ステップＳｇ７１２では、突然時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップＳｇ７１３では、変動パターンを抽選して変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。ステップＳｇ７１０～ステップＳｇ７１３の詳細については後述する。

【５３２４】

ステップＳｇ７１４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【５３２５】

ステップＳｇ７１５では、演出制御装置１４３への送信対象として変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには変動パターンの情報が含まれるところ、遊技状態ごとに各別の変動パターンが設定され、また、大当たりであるか外れであるかによっても各別の変動パターンが設定される。よって、演出制御装置１４３では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することで、変動表示時間の情報だけでなく、大当たりの有無や現在の遊技状態についても把握することが可能になる。また、種別コマンドには大当たり種別の情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たりである場合に設定される。

【５３２６】

ステップＳｇ７１６では、特図用表示部４３の変動表示を開始する。その際、今回の特図遊技回が第１作動口６２への入賞に基づくものである場合は第１特図表示部ＡＳの絵柄を変動表示させ、第２作動口６３への入賞に基づくものである場合は第２特図表示部ＢＳの絵柄を変動表示させる。ステップＳｇ７１６の実行後は変動開始処理を終了する。

【５３２７】

特図遊技回制御処理（図４８３）の説明に戻り、ステップＳｇ５０６の実行後は、特図遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｇ５０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中）である場合は、ステップＳｇ５０２以降の処理を実行することなく特図遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合は、保留情報が存在していても特図用表示部４３での変動表示は行われない。

【５３２８】

ステップＳｇ５０３で肯定判定した場合（特図用表示部４３が変動表示中である場合）は、ステップＳｇ５０７に進み、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳｇ５０８にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御（各表示用セグメントを発光制御）する。ステップＳｇ５０８の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。

【５３２９】

ステップＳｇ５０７で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）には、ステップＳｇ５０９に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップＳｇ５１０では、高確率モードを終了させるための高確率モード終了用処理を実行する。ステップＳｇ５１１では、高頻度サポートモードを終了させるための高頻度サポートモード終了用処理を実行する。ステップＳｇ５１２では

、遊技状態を突然時短遊技状態に移行させるための突然時短遊技状態の移行用処理を実行する。ステップＳｇ５１０～ステップＳｇ５１２の詳細については後述する。

【５３３０】

ステップＳｇ５１３では、確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。確定表示開始用処理では、ステップＳｇ７０５、ステップＳｇ７０８又はステップＳｇ７０９で設定した停止結果にて絵柄の停止表示を行うように特図用表示部４３を制御する。また、ステップＳｇ５１３では、上記停止表示を継続する確定表示時間の設定も行う。

【５３３１】

ステップＳｇ５０２で肯定判定した場合（特図用表示部４３が確定表示中である場合）は、ステップＳｇ５１４に進み、確定表示終了用処理を実行する。確定表示終了用処理では、ステップＳｇ５１３で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過している場合は絵柄の停止表示を終了させるように特図用表示部４３を制御する。なお、確定表示時間の経過時において次の保留情報が存在しない場合は、作動口６２,６３への入賞が発生するまで、そのまま上記停止表示を継続するように制御する。ステップＳｇ５１４の終了後は特図遊技回制御処理を終了する。

【５３３２】

＜遊技状態移行処理＞

ステップＳｇ４０４（図４８２）の遊技状態移行処理について、図４８６のフローチャートを参照しながら説明する。

【５３３３】

先ずステップＳｇ９０１では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップＳｇ９０２に進み、特図遊技回が終了したタイミングであるか否か（特図用表示部４３での確定表示が終了したタイミングであるか否か）を判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【５３３４】

特図遊技回の終了タイミングである場合には、ステップＳｇ９０３にて、今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに大当たり種別フラグ（ステップＳｇ７０４）が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【５３３５】

ステップＳｇ９０３で肯定判定した場合（今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合）は、ステップＳｇ９０４に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグをセットする。また、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、後述する高確率フラグや各種サポートフラグが上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている場合は、これらのフラグをクリアする。

【５３３６】

ステップＳｇ９０５では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

【５３３７】

ステップＳｇ９０６では、対応するラウンド数をセットする。具体的には、上記ステッ

プＳｇ９０５で把握した大当たり種別に対応するラウンド数を特定し、そのラウンド数に対応する値をＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたラウンドカウンタエリアＲＣ１にセットする。例えば、今回の大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果である場合はラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１０」をセットする。

【５３３８】

ステップＳｇ９０７では、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置１４３に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図４８２）におけるステップＳｇ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。

【５３３９】

ステップＳｇ９０８では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて大当たりが発生したことを把握することができる。

【５３４０】

ステップＳｇ９０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップＳｇ９０９に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップＳｇ９１０にて大入賞口開閉処理を実行する。

【５３４１】

ここで、大入賞口開閉処理について図４８７のフローチャートを参照しながら説明する。

【５３４２】

先ずステップＳｇ１００１では、大入賞口６５ａを開放中であるか否かを判定する。この判定は駆動部６５ｄの駆動状態に基づいて行う。大入賞口６５ａを開放中でない場合には、ステップＳｇ１００２にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｇ１００３にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。

【５３４３】

タイマエリアＴ１の値が「０」である場合は、ステップＳｇ１００４に進み、１回のラウンド遊技での可変入賞装置６５の上限開放時間（３０ｓｅｃ）に対応する値として上記タイマエリアＴ１に「１５０００」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図４７９）が起動される都度、１ずつ減算される。ステップＳｇ１００５では、１回のラウンド遊技における可変入賞装置６５への上限入賞個数（１０個）に対応する値として、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた入賞カウンタエリアＰＣ１に「１０」をセットする。

【５３４４】

ステップＳｇ１００６では、大入賞口６５ａを開放すべく駆動部６５ｄを駆動状態とする。ステップＳｇ１００７では、大入賞口６５ａ（可変入賞装置６５）の開放が開始されたことを演出制御装置１４３に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図４８２）におけるステップＳｇ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【５３４５】

ステップＳｇ１００２で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合）又はステップＳｇ１００３で否定判定した場合（タイマエリアＴ１の値が

「０」でない場合）は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【５３４６】
ステップＳｇ１００１で肯定判定した場合（大入賞口６５ａの開放中である場合）は、ステップＳｇ１００８に進み、タイマエリアＴ１の値が「０」か否かを判定する。この処理は、ステップＳｇ１００４で設定した可変入賞装置６５の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。
【５３４７】
タイマエリアＴ１の値が「０」でない場合は、ステップＳｇ１００９に進み、大入賞口用入賞センサ６５ｃの検知状態に基づいて大入賞口６５ａへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップＳｇ１０１０にて入賞カウンタエリアＰＣ１の値を１減算し、その後、ステップＳｇ１０１１にて入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【５３４８】
ステップＳｇ１００８で肯定判定した場合（タイマエリアＴ１の値が「０」である場合）又はステップＳｇ１０１１で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」である場合）は、ステップＳｇ１０１２に進み、駆動部６５ｄを非駆動状態に切り替えて大入賞口６５ａを閉鎖する。ステップＳｇ１０１３では、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算し、ステップＳｇ１０１４では、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。
【５３４９】
ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｇ１０１５に進み、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間（２ｓｅｃ）に対応する値として、上記タイマエリアＴ１に「１０００」をセットする。
【５３５０】
ステップＳｇ１０１６では、可変入賞装置６５を閉鎖したこと（ラウンド遊技が終了したこと）を演出制御装置１４３に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図４８２）におけるステップＳｇ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。
【５３５１】
ステップＳｇ１０１４で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合）、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップＳｇ１０１７に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次の遊技回（開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップＳｇ１０１８では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置１４３に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図４８２）におけるステップＳｇ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。
【５３５２】
遊技状態移行処理（図４８６）の説明に戻り、ステップＳｇ９１０の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップＳｇ９１１にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【５３５３】
ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合は、ステップＳｇ９１２に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま本遊技状

態移行処理を終了する。一方、エンディングが終了している場合は、ステップＳｇ９１３に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

【５３５４】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図４８８のフローチャートを参照しながら説明する。

【５３５５】

先ずステップＳｇ１１０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされた大当たり種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップＳｇ１１０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。

【５３５６】

ステップＳｇ１１０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた確変カウンタエリアＫＣに第１上限回数に対応する値（例えば５０）をセットする。確変カウンタエリアＫＣは、高確率モードの残り回数（高確率モードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高確率モードである状況で特図遊技回が行われるごとに１ずつ減算される。

【５３５７】

ステップＳｇ１１０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＡフラグをセットする。サポートＡフラグは第１高頻度サポートモードに対応するものである。サポートＡフラグがセットされることにより、第１高頻度サポートモード（高確遊技状態や通常時短遊技状態）に対応した内部状態に移行する。

【５３５８】

ステップＳｇ１１０５では、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに第２上限回数に対応する値（例えば５１）をセットする。サポートカウンタエリアＳＣは、高頻度サポートモードの残り回数（第１高頻度サポートモード、第２高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに１ずつ減算される。

【５３５９】

ステップＳｇ１１０６では、演出制御装置１４３への送信対象として高確開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップＳｇ１１０６で設定された高確開始コマンドは、通常処理（図４８２）におけるステップＳｇ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。高確開始コマンドが送信されることにより、高確遊技状態（高確率モード且つ第１高頻度サポートモード）への移行が演出制御装置１４３に通知される。なお、高確開始コマンドには、高確遊技状態への移行を示す情報のほか、高確率モードの上限回数を示す情報や第１高頻度サポートモードの上限回数を示す情報などが含まれる。

【５３６０】

ステップＳｇ１１０１で否定判定した場合（今回の大当たり結果が通常大当たり結果である場合）は、ステップＳｇ１１０７に進み、今回の通常大当たり結果が４Ｒ通常大当たり結果Ｂであるか否かを判定する。この判定は、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされた大当たり種別フラグを参照して行う。

【５３６１】

今回の通常大当たり結果が４Ｒ通常大当たり結果Ｂである場合は、ステップＳｇ１１０８にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＡフラグをセットする。続くステップＳｇ１１０９では、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに第３上限回数に対応する値（例えば１）をセットする。

【５３６２】

ステップＳｇ１１１０では、演出制御装置１４３への送信対象として通常時短開始コマ

ンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップＳｇ１１１０で設定された通常時短開始コマンドは、通常処理（図４８２）におけるステップＳｇ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。通常時短開始コマンドが送信されることにより、通常時短遊技状態（低確率モード且つ第１高頻度サポートモード）への移行が演出制御装置１４３に通知される。なお、通常時短開始コマンドには、通常時短遊技状態への移行を示す情報のほか、その通常時短遊技状態の上限回数を示す情報などが含まれる。

【５３６３】

ステップＳｇ１１０７で否定判定した場合（４Ｒ通常大当たり結果Ｂでない場合）は、今回の通常大当たり結果が４Ｒ通常大当たり結果Ａであることを意味する。この場合は、ステップＳｇ１１０８～ステップＳｇ１１１０の処理を実行することなく開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。すなわち、遊技状態を通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に設定する。

【５３６４】

遊技状態移行処理（図４８６）の説明に戻り、ステップＳｇ９１３の開閉実行モード終了時の移行処理が終了した後は、ステップＳｇ９１４にて、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部４３におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【５３６５】

ステップＳｇ９１５では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

【５３６６】

次に、ステップＳｇ７１０の高確率モード更新用処理、ステップＳｇ７１１の高頻度サポートモード更新用処理、ステップＳｇ７１２の突然時短遊技状態の移行判定用処理について説明する。これらの処理は、変動開始処理（図４８５）にて実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での変動表示が開始される場合に実行されるものである。

【５３６７】

＜高確率モード更新用処理＞

ステップＳｇ７１０の高確率モード更新用処理について図４８９のフローチャートを参照しながら説明する。

【５３６８】

先ずステップＳｇ１２０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグは、現在の抽選モードが高確率モードであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【５３６９】

高確率フラグがセットされている場合、すなわち、高確率モード中である場合はステップＳｇ１２０２にて、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合はステップＳｇ１２０３に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた確変カウンタエリアＫＣの値を更新する。具体的には、確変カウンタエリアＫＣの値を１減算する。これにより、高確率モードの残り回数（高確率モードに滞在可能な遊技回の残り回数）が１減算される。

【５３７０】

ステップＳｇ１２０４では、確変カウンタエリアＫＣの値が「０」であるか否かを判定する。確変カウンタエリアＫＣの値が「０」である場合、すなわち、高確率モードでの遊技回の実行回数が第１上限回数に到達している場合には、ステップＳｇ１２０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確終了用フラグをセットする。高確終了用フラグは、高確率モードを終了すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【５３７１】

ステップＳｇ１２０２で肯定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果である場合）は、ステップＳｇ１２０６にて上記確変カウンタエリアＫＣの値を「０」に

クリアした後、ステップＳｇ１２０５にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確終了用フラグをセットする。すなわち、高確率モードの途中で大当たり結果になった場合には、その残り回数にかかわらず、当該高確率モードを終了させるように認識する。

【５３７２】

ステップＳｇ１２０５の実行後は高確率モード更新用処理を終了する。ステップＳｇ１２０１で否定判定した場合（高確率フラグがセットされていない場合）は、高確率モードの残り回数を更新しないとして、ステップＳｇ１２０２以降の処理を実行せずに高確率モード更新用処理を終了する。また、ステップＳｇ１２０４で否定判定した場合（確変カウンタエリアＫＣの値が「０」でない場合）は、高確率モードを終了すべきではないとして、ステップＳｇ１２０５の処理を実行せずに高確率モード更新用処理を終了する。

【５３７３】

＜高頻度サポートモード更新用処理＞

ステップＳｇ７１１の高頻度サポートモード更新用処理について図４９０のフローチャートを参照しながら説明する。

【５３７４】

先ずステップＳｇ１３０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。具体的には、サポートＡフラグ、サポートＢフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。サポートＡフラグは通常時短遊技状態（第１高頻度サポートモード）に対応し、サポートＢフラグは突然時短遊技状態（第２高頻度サポートモード）に対応する。

【５３７５】

いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、第１高頻度サポートモード又は第２高頻度サポートモード中である場合は、ステップＳｇ１３０２に進み、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合は、ステップＳｇ１３０３にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリアＳＣの値を１減算する。これにより、高頻度サポートモードの残り回数（高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数）が１減算される。

【５３７６】

ステップＳｇ１３０４では、上記サポートカウンタエリアＳＣの値が「１」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリアＳＣの値が「１」である場合はステップＳｇ１３０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグがサポートＡフラグであるか否かを判定する。サポートカウンタエリアＳＣの更新結果が「１」となり且つサポートＡフラグがセットされている場合は、高確遊技状態が終了して通常時短遊技状態に移行したことを意味する。この場合はステップＳｇ１３０６に進み、演出制御装置１４３への送信対象として通常時短開始コマンドを設定する。

【５３７７】

ステップＳｇ１３０６の実行後、ステップＳｇ１３０４で否定判定した場合（サポートカウンタエリアＳＣの値が「１」でない場合）又はステップＳｇ１３０５で否定判定した場合（サポートＡフラグがセットされていない場合）は、ステップＳｇ１３０７に進み、サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」である場合、すなわち、高頻度サポートモードでの遊技回の実行回数が第２上限回数又は第３上限回数に到達している場合には、ステップＳｇ１３０８に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高サポ終了用フラグをセットする。高サポ終了用フラグは、高頻度サポートモードを終了すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【５３７８】

また、ステップＳｇ１３０２で肯定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果である場合）は、ステップＳｇ１３０９にて上記サポートカウンタエリアＳＣの値を「０」にクリアした後、ステップＳｇ１３０８にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅ

に高サポ終了用フラグをセットする。すなわち、高頻度サポートモードの途中で大当たり結果になった場合には、その残り回数にかかわらず、当該高頻度サポートモードを終了させるように認識する。

【５３７９】

ステップＳｇ１３０８の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。ステップＳｇ１３０１で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、高頻度サポートモードの残り回数を更新しないとして、ステップＳｇ１３０２以降の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップＳｇ１３０７で否定判定した場合（サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」でない場合）は、高頻度サポートモードを終了すべきではないとして、ステップＳｇ１３０８の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

【５３８０】

＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞

ステップＳｇ７１２の突然時短遊技状態の移行判定用処理について図４９１（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【５３８１】

先ずステップＳｇ１４０１では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグは、ステップＳｇ７０１（図４８５）の当否判定で特殊外れ結果と判定された場合にセットされるものである（ステップＳｇ７０７）。

【５３８２】

特殊外れフラグがセットされていない場合（特図当否抽選の結果が特殊外れ結果でない場合）は、そのまま突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。一方、特殊外れフラグがセットされている場合（特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合）は、ステップＳｇ１４０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグは高確率モード中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【５３８３】

高確率フラグがセットされていない場合（高確率モード中でない場合）は、ステップＳｇ１４０３にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＡフラグがセットされているか否かを判定する。サポートＡフラグは第１高頻度サポートモード中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【５３８４】

サポートＡフラグがセットされている場合（第１高頻度サポートモード中である場合）は、ステップＳｇ１４０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグをセットする。突然時短開始用フラグは、突然時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。このように突然時短開始用フラグがセットされた場合は、その特図遊技回の確定表示の開始タイミングで行われる突然時短遊技状態の移行用処理（ステップＳｇ５１２）において突然時短遊技状態への移行が実施される。この処理の詳細については後述する。

【５３８５】

ステップＳｇ１４０４の実行後は突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。また、ステップＳｇ１４０２で肯定判定した場合（高確率フラグがセットされており、高確率モード中である場合）は、突然時短開始用フラグをセットしないとして、ステップＳｇ１４０３以降の処理を実行することなく突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。また、ステップＳｇ１４０３で否定判定した場合（サポートＡフラグがセットされておらず、第１高頻度サポートモード中でない場合）についても、突然時短開始用フラグをセットしないとして、ステップＳｇ１４０４の処理を実行することなく突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【５３８６】
前述のように突然時短開始用フラグがセットされることに基づいて突然時短遊技状態への移行が実施されるところ、ここで、特殊外れ結果になったときの遊技状態と突然時短遊技状態への移行有無との関係について図４９１（ｂ）を参照しながら説明する。
【５３８７】
上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされ、抽選モードが高確率モードである場合（高確遊技状態である場合）は、ステップＳｇ１４０２で肯定判定し、突然時短開始用フラグをセットしない。よって、高確遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合は突然時短遊技状態への移行を行わず、高確遊技状態を維持することになる。
【５３８８】
本実施の形態では、第１特図の当否抽選で４Ｒ確変大当たり結果になるか、第２特図の当否抽選で１０Ｒ確変大当たり結果になると、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する。この高確遊技状態は、高確遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が５０回に達するまで継続され、この期間の特図遊技回において特殊外れ結果になった場合には、その結果が遊技状態の移行に反映されず、特殊外れ結果への当選が無効化される。
【５３８９】
また、高確率フラグがセットされていない状態でサポートＡフラグがセットされており、抽選モードが低確率モードで且つサポートモードが第１高頻度サポートモードである場合（通常時短遊技状態である場合）は、ステップＳｇ１４０２で否定判定した後、ステップＳｇ１４０３で肯定判定し、突然時短開始用フラグをセットする。よって、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合は突然時短遊技状態への移行を行う。
【５３９０】
本実施の形態では、上記高確遊技状態が終了した後、サポートモードが第１高頻度サポートモードに維持されたまま、抽選モードが低確率モードに切り替えられることにより、通常時短遊技状態に移行する。つまり、高確遊技状態が終了して直ちに通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行するのではなく、突然時短遊技状態への移行が可能となるチャンス状態へと移行することになる。また、第２特図の当否抽選で４Ｒ通常大当たり結果Ｂになった場合も通常時短遊技状態に移行し、この場合も特殊外れ結果となることで突然時短遊技状態への移行が行われることになる。
【５３９１】
また、高確率フラグ及びサポートＡフラグのいずれもセットされておらず、抽選モードが低確率モードで且つサポートモードが低頻度サポートモードである場合（通常遊技状態である場合）は、ステップＳｇ１４０２及びステップＳｇ１４０３で否定判定し、突然時短開始用フラグをセットしない。ここで、通常時短遊技状態の終了時点で存在している第２特図の保留分に基づいて行われる特図遊技回は、サポートＡフラグがクリアされた状態（内部的に通常時短遊技状態が終了した状態）で実施されるため、これらの特図遊技回は通常遊技状態の下で行われることになる。本実施の形態では第２特図の保留数の上限が４個に設定されているため、この保留分の特図遊技回には高確遊技状態に移行してから５２回目～５５回目の特図遊技回が該当する。これらの特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合には、その結果が遊技状態の移行に反映されず、特殊外れ結果への当選が無効化される。
【５３９２】
このように通常時短遊技状態で突然時短遊技状態への移行が許容されるものの、その後に行われる保留分の第２特図の遊技回では突然時短遊技状態への移行が規制されるものとなる。そして、本実施の形態では、通常時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数が１回に設定されているため、通常時短遊技状態へ移行することにより１回分の特図遊技回にて突然時短遊技状態への移行チャンスが付与されることになる。このことは、第２特図の当否抽選で４Ｒ通常大当たり結果Ｂになり、開閉実行モードの終了後に通常時短遊技状態に移行した場合も同様である。

【５３９３】
なお、高確率フラグ及びサポートＡフラグのいずれもセットされない状態には、通常遊技状態のほか、低確率モード且つ第２高頻度サポートモードの突然時短遊技状態も該当する。よって、突然時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となっても突然時短遊技状態への移行（突然時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数の上乗せ）は行われない。
【５３９４】
＜変動表示時間の設定処理＞
ステップＳｇ７１３の変動表示時間の設定処理について図４９２のフローチャートを参照しながら説明する。
【５３９５】
先ずステップＳｇ１６０１では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、高確率フラグ、各種サポートフラグのいずれがＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているかを把握し、その結果に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態のいずれであるかを特定する。本ステップでは、高確率フラグ及びサポートＡフラグがセットされている場合に高確遊技状態であると特定し、サポートＡフラグのみがセットされている場合に通常時短遊技状態であると特定し、サポートＢフラグがセットされている場合に突然時短遊技状態であると特定し、高確率フラグ、サポートＡフラグ及びサポートＢフラグのいずれもセットされていない場合に通常遊技状態であると特定する。
【５３９６】
ステップＳｇ１６０２では、ステップＳｇ１６０１で把握した遊技状態等に対応する変動表示時間テーブルを取得する。変動表示時間テーブルは、変動種別カウンタＣＳの値に基づいて変動表示時間（変動パターン）を選択するために用いられるものである。変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの数値範囲と、変動パターンの情報とが対応付けられて設定されている。
【５３９７】
ここで、ステップＳｇ１６０２で取得する変動表示時間テーブルについて図４９３を参照して説明する。
【５３９８】
現在の遊技状態が通常遊技状態である状況で今回の特図遊技回が第１特図の遊技回である場合は、第１特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。第１特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブルと、通常外れ用の変動表示時間テーブルとが設定されている。
【５３９９】
これら第１特図に対応した通常遊技状態用の各変動表示時間テーブルについて図４９４を参照しながら説明する。図４９４（ａ）に示す大当たり用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第１特図の遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ａ（１５ｓｅｃ）と、変動パターン２Ａ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン３Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。変動種別カウンタＣＳを用いて変動パターンが選択された場合には、特図用表示部４３における絵柄の変動表示時間として、選択された変動パターンに対応する変動表示時間が設定される。
【５４００】
また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置１６２で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が行われるように表示制御装置３５０を制御する。これにより、特図用表示部４３での絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置７５にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示される。
【５４０１】

また、各変動パターンは、図柄表示装置７５で行われるリーチ演出等の遊技回用演出にも対応している。具体的には、変動パターン１Ａはノーマルリーチ当たり演出に対応し、変動パターン２ＡはＳＰリーチ（スーパーリーチ）当たり演出に対応し、変動パターン３ＡはＳＰＳＰリーチ当たり演出に対応している。すなわち、演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回用演出が図柄表示装置７５で行われるように表示制御装置３５０を制御する。

【５４０２】

上記各リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置７５を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり結果）になった場合に、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）となる遊技機において、図柄表示装置７５における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【５４０３】

換言すれば、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面Ｇ内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

【５４０４】

ノーマルリーチ当たり演出は、上記リーチ表示が行われた後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。ＳＰリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、リーチラインの形成後にキャラクタ等が登場する所定演出が行われ、当該所定演出の後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。ＳＰＳＰリーチ演出は、ＳＰリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、ＳＰリーチ演出から発展する発展演出が行われた後、大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。なお、図４９４（ａ）における「備考（演出態様）」欄の項目は、便宜上付したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

【５４０５】

図４９４（ｂ）に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第１特図の遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ｈと、変動パターン２Ｈ（１５ｓｅｃ）と、変動パターン３Ｈ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン４Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。各変動パターンに対応して変動表示時間が定められている点は大当たり用の変動表示時間テーブルと同様であるが、変動パターン１Ｈに対応する変動表示時間については、そのときの特図保留数（第１特図に対応した変動表示時間テーブルを参照する場合は第１特図の保留数）を参照してその長さを設定するようになっている。具体的には、保留数が２個以下である状況で変動パターン１Ｈが選択された場合には８ｓｅｃとなり、保留数が３個以上である状況で変動パターン１Ｈが選択された場合には８ｓｅｃよりも短い４ｓｅｃとなるように変動表示時間を設定する。

【５４０６】

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

【５４０７】

完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止

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

【５４０８】

大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」が変動パターン１Ａに対応し、「１」～「２９」が変動パターン２Ａに対応し、「３０」～「９９」が変動パターン３Ａに対応している。一方、通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」～「６４」が変動パターン１Ｈに対応し、「６５」～「８４」が変動パターン２Ｈに対応し、「８５」～「９４」が変動パターン３Ｈに対応し、「９５」～「９８」が変動パターン４Ｈに対応している。

【５４０９】

第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり結果である場合には、ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターン３Ａが最も選ばれやすく、上記当否抽選の結果が通常外れ結果である場合には、ＳＰＳＰリーチ演出に対応する変動パターン４Ｈが最も選ばれにくくなっている。つまり、ＳＰＳＰリーチ演出は、大当たりである場合に最も実行されやすく、通常外れである場合に最も実行されにくいリーチ演出となるため、大当たりの期待度が最も高い最上位のリーチ演出として機能することになる。

【５４１０】

変動パターン３Ａや変動パターン４Ｈ以外の変動パターンについても、上位リーチ演出に対応する変動パターンほど大当たりである場合に選ばれやすく、通常外れである場合に選ばれにくくなっている。すなわち、ノーマルリーチ演出＜ＳＰリーチ演出＜ＳＰＳＰリーチ演出の順で大当たりの期待度が高くなっている。

【５４１１】

図４９３の説明に戻り、現在の遊技状態が高確遊技状態である場合は、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。確変大当たり結果になった場合において開閉実行モードの終了後に行われる１回目～５０回目の特図遊技回が高確遊技状態の下で行われる遊技回となる。高確遊技状態では第２作動口６３への入賞が可能となるため、これらの特図遊技回は基本的に第２特図の遊技回となる。

【５４１２】

高確遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブルと、通常外れ用の変動表示時間テーブルと、特殊外れ用の変動表示時間テーブルとが設定されている。これら高確遊技状態用の各変動表示時間テーブルについて図４９５を参照しながら説明する。

【５４１３】

図４９５（ａ）に示す大当たり用の変動表示時間テーブルは、高確遊技状態中の特図遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン１１Ａ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ当たりに対応する変動パターン１２Ａ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。

【５４１４】

図４９５（ｂ）に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルは、高確遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン１１Ｈと、ＳＰリーチ外れに対応する変動パターン１２Ｈ（６０ｓｅｃ）と、ＳＰＳＰリーチ外れに対応する変動パターン１３Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。高確遊技状態での通常外れ

用の変動表示時間テーブルでは、完全外れに対応する変動種別カウンタＣＳの範囲が通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも広くなっている。すなわち、リーチ外れ演出が発生しにくくなっており、スピーディに遊技を進められるようになっている。

【５４１５】

なお、完全外れに対応する変動パターン１１Ｈの変動表示時間については、そのときの特図保留数を参照してその長さを設定するようになっている。また、通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも早く変動表示時間の短縮機能が発動するものとなっている。具体的には、保留数が１個以下である場合は８ｓｅｃとなり、保留数が２個以上である場合は４ｓｅｃとなるように変動表示時間を設定する。

【５４１６】

図４９５（ｃ）に示す特殊外れ用の変動表示時間テーブルは、高確遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。選択可能な変動パターンとして変動パターン１４Ｈが設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、常に変動パターン１４Ｈが選択される。既に説明したように高確遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合は、その結果が遊技状態に反映されず、突然時短遊技状態への移行が行われない。これに対応して変動パターン１４Ｈは完全外れ演出に対応したものとなっている。つまり、高確遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として完全外れ演出が実行される。これにより、遊技者に対しては今回の当否抽選の結果が通常外れ結果であったように図柄表示装置７５での結果報知が行われ、特殊外れ結果への当選が無効化されたことが把握されにくくなっている。なお、特図用表示部４３では特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

【５４１７】

変動パターン１４Ｈの変動表示時間についても、変動パターン１１Ｈの場合と同様に、そのときの特図保留数を参照してその長さを設定するようになっている。具体的には、保留数が１個以下である場合は８ｓｅｃとなり、保留数が２個以上である場合は４ｓｅｃとなるように変動表示時間を設定する。

【５４１８】

図４９３の説明に戻り、現在の遊技状態が通常時短遊技状態である場合は、通常時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。通常時短遊技状態の下で行われる特図遊技回には、高確遊技状態の終了後に行われる５１回目の特図遊技回が該当する。また、４Ｒ通常大当たり結果になった場合において開閉実行モードの終了後に行われる１回目の特図遊技回も通常時短遊技状態の下で行われる遊技回となる。通常時短遊技状態では第２作動口６３への入賞が可能となるため、これらの特図遊技回は基本的に第２特図の遊技回となる。

【５４１９】

通常時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、特殊外れ用の変動表示時間テーブルと、通常外れ用の変動表示時間テーブルと、大当たり用の変動表示時間テーブルとが設定されている。これら通常時短遊技状態用の各変動表示時間テーブルについて図４９６を参照しながら説明する。

【５４２０】

図４９６（ａ）に示す特殊外れ用の変動表示時間テーブルは、通常時短遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＷ１が設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、常に変動パターンＷ１が選択される。既に説明したように通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合は、突然時短遊技状態への移行が行われる。これを踏まえて変動パターンＷ１は、突然時短遊技状態への移行が生じることを報知（示唆又は明示）する特殊演出Ａに対応したものとなっている。

【５４２１】

ここで、図柄表示装置７５（表示画面Ｇ）にて行われる特殊演出Ａについて図４９７及

び図４９８を参照して説明する。特殊演出Ａでは図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が開始された後、図４９７（ａ）に示すように、表示画面Ｇ上の有効ラインＬ１～Ｌ５のいずれかに上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３がリーチの組み合わせで停止表示され、リーチ表示が実行される。次いで、中図柄列Ｚ２（最終停止列の図柄列）が高速変動表示から低速変動表示に切り替えられるが、その際、図４９７（ｂ）に示すように、大当たりの組合せとなる図柄とは異なる図柄の位置に、例えば「ＬＵＣＫＹ」等の文字が付された特殊図柄９０１が配置された状態で低速変動表示が行われる。これにより、特殊図柄９０１の存在を遊技者が把握できるようにして変動表示が行われる。なお、図４９７（ｂ）には、大当たりの組合せとなる「３」図柄に対して次の図柄となる「４」図柄の位置に特殊図柄９０１が配置された例を示している。

【５４２２】

その後、図４９７（ｃ）に示すように、例えば「変身チャレンジ」等のタイトル画像９０２や、「魔法使いに変身できたら時短ステージをゲット」等の説明画像９０３が表示され、突然時短遊技状態（時短ステージ）の獲得チャレンジが始まることを示唆する導入演出が実行される。その際、各画像９０２，９０３の表示色等により成功期待度を示唆する。例えば、通常色（例えば白色）で表示されるよりも特別色（例えば赤色）で表示される方が成功期待度が高くなるようになっている。

【５４２３】

次いで、図４９８（ａ）に示すように、少女キャラクタ９０４が登場し、その少女キャラクタ９０４が変身するための呪文を唱える動画が表示され、その後、図４９８（ｂ）に示すように、呪文と共に少女キャラクタ９０４が眩い光に囲まれる動画が表示される。そして、図４９８（ｃ）に示すように、光が収まり、変身に成功した魔法使いキャラクタ９０５が現れる成功動画が表示される。この結果映像では、例えば「チャレンジ成功」等の文字画像９０６が表示され、突然時短遊技状態の獲得チャレンジに成功したことが明示される。

【５４２４】

その後、魔法使いキャラクタ９０５や文字画像９０６が消去され、中図柄列Ｚ２において特殊図柄９０１がリーチライン上に停止表示された状態で図柄列Ｚ１～Ｚ３が表示される（図４９８（ｄ））。本実施の形態では、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によりリーチラインが形成された後、そのリーチライン上に中図柄列Ｚ２の特殊図柄９０１が停止表示される図柄組合せが特殊外れ結果に対応する図柄組合せとなっている。これにより、特殊外れ結果を引き当てたことが図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止態様によって報知される。

【５４２５】

図４９６（ａ）に示す特殊外れ用の変動表示時間テーブルにおいて変動パターンＷ１には、直前の高確遊技状態で選択され得る変動パターン１１Ａ、１２Ａ、１１Ｈ～１４Ｈよりも長い１５０ｓｅｃの変動表示時間が対応付けられる。この変動表示時間は、そのときの特図保留数を参照することなく設定されるものであり、通常時短遊技状態の下で行われる第２特図の遊技回での変動表示時間の長さは、特図保留数にかかわらず固定長とされる。

【５４２６】

図４９６（ｂ）に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルは、通常時短遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＷ２が設定されている。なお、通常時短遊技状態である状況で通常外れ結果になった場合は、突然時短遊技状態への移行が行われない。これを踏まえて変動パターンＷ２は、突然時短遊技状態への移行が生じないことを報知（示唆又は明示）する特殊演出Ｂに対応したものとなっている。

【５４２７】

ここで、特殊演出Ｂについて図４９９を参照して説明する。なお、呪文と共に少女キャラクタ９０４が眩い光に囲まれる映像（図４９８（ｂ））が表示されるまでの流れは特殊演出Ａの場合と同様であるため、説明を省略する。図４９９（ａ）に示すように、呪文と

共に少女キャラクタ９０４が眩い光に囲まれる映像が表示された後、図４９９（ｂ）に示すように、光が収まり、変身に失敗した少女キャラクタ９０４が現れる失敗動画が表示される。この失敗動画では、例えば「失敗・・・」等の文字画像９０７が表示され、突然時短遊技状態の獲得チャレンジに失敗したことが明示される。

【５４２８】

その後、少女キャラクタ９０４や文字画像９０７が消去され、中図柄列Ｚ２において特殊図柄９０１とは異なる図柄がリーチライン上に停止表示された状態で図柄列Ｚ１～Ｚ３が表示される（図４９９（ｃ））。これにより、特殊外れ結果を引き当てることができなかったことが図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止態様によって報知される。

【５４２９】

図４９６（ｂ）に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルにおいて変動パターンＷ２には、特殊外れ結果である場合の変動パターンＷ１と同様に、１５０ｓｅｃの変動表示時間が対応付けられる。この場合の変動表示時間もそのときの特図保留数を参照することなく設定される。

【５４３０】

図４９６（ｃ）に示す大当たり用の変動表示時間テーブルは、通常時短遊技状態中の特図遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＷ３が設定されている。この変動パターンＷ３は、大当たり結果になったことを報知する特殊演出Ｃに対応したものとなっている。

【５４３１】

ここで、特殊演出Ｃについて図５００を参照して説明する。なお、呪文と共に少女キャラクタ９０４が眩い光に囲まれる映像（図４９８（ｂ））が表示されるまでの流れは特殊演出Ａの場合と同様であるため、説明を省略する。図５００（ａ）に示すように、呪文と共に少女キャラクタ９０４が眩い光に囲まれる映像が表示された後、図５００（ｂ）に示すように、光が収まり、変身に成功した魔法使いキャラクタ９０５が現れる成功動画が表示される。その際、特殊演出Ａの場合とは異なり、大当たり結果になったことを明示する「大当たり！」等の文字画像９０８が表示される。

【５４３２】

その後、魔法使いキャラクタ９０５や文字画像９０８が消去され、中図柄列Ｚ２において大当たりの組合せを構成する図柄（「３」の図柄）がリーチライン上に停止表示された状態で図柄列Ｚ１～Ｚ３が表示される（図５００（ｃ））。これにより、大当たりに当選したことが図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止態様によって報知される。

【５４３３】

図４９６（ｃ）に示す大当たり用の変動表示時間テーブルにおいて変動パターンＷ３には、特殊外れ結果である場合の変動パターンＷ１と同様に、１５０ｓｅｃの変動表示時間が対応付けられる。この場合の変動表示時間もそのときの特図保留数を参照することなく設定され、固定長とされる。

【５４３４】

図４９３の説明に戻り、現在の遊技状態が通常遊技状態である状況で今回の特図遊技回が第２特図の遊技回である場合は、第２特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。通常遊技状態の下で行われる第２特図の遊技回には、通常時短遊技状態の終了後において当該通常時短遊技状態の終了時点で存在している第２特図の保留分に基づいて行われる特図遊技回が該当する。この保留分に基づく特図遊技回は最大で４回行われる。

【５４３５】

これらの特図遊技回は、通常時短遊技状態での特図遊技回にて通常外れ結果になった後に実行されるものであるが、既に説明したように、これらの特図遊技回では、通常時短遊技状態での特図遊技回とは異なり、特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が制限されるようになっている。このため、突然時短遊技状態への移行機会が付与される通

常時短遊技状態での特図遊技回に比べると、第２特図の保留分に基づいて行われる特図遊技回への遊技者の関心度は低くなることが想定される。これを踏まえ、第２特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルでは、それらの特図遊技回が短時間で消化されるように変動パターン（変動表示時間）が設定されている。

【５４３６】

第２特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、外れ用の変動表示時間テーブルと、大当たり用の変動表示時間テーブルとが設定されている。これら通常遊技状態用の各変動表示時間テーブルについて図５０１を参照しながら説明する。

【５４３７】

図５０１（ａ）に示す外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第２特図の遊技回にて通常外れ結果又は特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ１が設定されている。すなわち、通常遊技状態中の第２特図の遊技回にて通常外れ結果又は特殊外れ結果になった場合、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、常に変動パターンＺ１が選択される。

【５４３８】

上記変動表示時間テーブルにおいて変動パターンＺ１には、直前の高確遊技状態において完全外れ演出が行われる場合の変動パターン１１Ｈ、１４Ｈ（４ｓｅｃ）よりも短い１ｓｅｃの変動表示時間が対応付けられる。この変動表示時間は、そのときの特図保留数を参照することなく設定される。このため、上記保留分に基づく初回目の遊技回（保留数が３個の状態で行われる第２特図の遊技回）だけでなく、最終回の遊技回（保留数が０個の状態で行われる第２特図の遊技回）についても、当否抽選の結果が通常外れ結果又は特殊外れ結果であれば１ｓｅｃの変動表示時間が設定される。よって、通常時短遊技状態の終了後において保留分に基づく第２特図の遊技回を短時間で消化させることができる。これにより、遊技者の関心が低くなりがちなそれらの遊技回が終わるまでの遊技者の待ち時間を短く抑え、次の遊技（第１作動口６２への始動入賞により当否抽選を受ける左打ち遊技）への切り替えを速やかに行うことが可能になる。

【５４３９】

図５０１（ａ）に示すように変動パターンＺ１には、図柄表示装置７５にて行われる遊技回用演出として実績演出Ａが対応している。ここで、実績演出Ａについて図５０２を参照して説明する。実績演出Ａでは、例えば、大当たりの回数に対応した回数画像９１１や遊技球の払出総数に対応した払出球数画像９１２が表示され、実績表示が行われる。なお、回数画像９１１で表示される大当たりの回数は特に限定されるものではないが、例えば、高確遊技状態や時短遊技状態を含め、第２特図の当否抽選を受けて遊技できる期間での大当たり回数（いわゆる連荘回数）を表示することができ、また、払出球数画像９１２としても当該期間での払出総数を表示することができる。

【５４４０】

また、実績演出Ａでは、表示画面Ｇの所定部（例えば右上隅部）に図柄表示部９１３が設定される。この図柄表示部９１３では図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が行われる。実績演出Ａでは、図柄表示部９１３で変動表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３が完全外れ対応の図柄組合せで停止表示され、これにより、外れ結果であることが遊技者に報知される。

【５４４１】

この際、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄は順番ではなく、３列が同時に停止表示される。また、その際の停止態様は、いずれの有効ラインＬ１～Ｌ５にも相互に異なる数字図柄が並ぶ態様とされ、リーチ外れの図柄組合せが形成されないように各図柄が停止表示される。すなわち、残り保留分に基づく第２特図の遊技回において当否抽選の結果が外れ結果になった場合は、リーチ表示やリーチ演出が行われることなく、常に完全外れの態様で外れ結果が報知される。

【５４４２】

なお、図柄表示部９１３では、図柄表示部９１３が設定されることなく図柄列Ｚ１～Ｚ

３の変動表示が行われる場合に比べて各図柄の表示サイズが小さくなるため、図柄表示部９１３が設定されない場合とは異なる態様で各図柄が表示されるようにしてもよい。具体的には、数字を視認しやすいように態様が変更された状態で各図柄を表示することができ、例えば、タコ等のキャラクタ画像が付されておらず、「１」～「９」の数字画像のみの態様で表示することができる。

【５４４３】

図５０１の説明に戻り、図５０１（ｂ）に示す大当たり用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第２特図の遊技回にて大当たり結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ２が設定されている。変動パターンＺ２には、図柄表示装置７５にて行われる遊技回用演出として実績演出Ｂが対応している。実績演出Ｂでは、回数画像９１１や払出球数画像９１２が表示されて実績表示が行われる点は実績演出Ａと同様であるが、図柄表示部９１３において各図柄が大当たりの組合せで停止表示される。これにより、大当たり結果であることが遊技者に報知される。この際、リーチ表示やリーチ演出が行われることなく、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄が大当たりに対応する組合せで同時に停止表示される。

【５４４４】

変動パターンＺ２には、変動表示時間として変動パターンＺ１よりも長い３ｓｅｃが対応付けられている。これに対応して、図柄表示部９１３での各図柄の変動表示時間が、当否抽選の結果が通常外れ結果又は特殊外れ結果である場合よりも長くなっている。すなわち、各図柄の変動表示時間の長さにより当否抽選結果が示唆されるものとなっており、変動表示時間が長いことで遊技者が大当たり結果であることを予測することが可能となっている。この場合の変動表示時間も変動パターンＺ１の場合と同様に、そのときの特図保留数を参照することなく設定され、固定長とされる。

【５４４５】

実績演出Ａ及び実績演出Ｂでは、保留分に基づく第２特図の遊技回が複数回に亘って行われる場合、上記実績表示がそれら複数の遊技回に跨って連続的に行われる。これに対し、図柄表示部９１３では、遊技回ごとに各図柄の変動表示及び停止表示が繰り返される。これにより、各遊技回の当否抽選結果が各別に報知される。

【５４４６】

図４９３の説明に戻り、現在の遊技状態が突然時短遊技状態である場合は、突然時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。突然時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブルと、通常外れ用の変動表示時間テーブルと、特殊外れ用の変動表示時間テーブルとが設定されている。なお、これらの各変動表示時間テーブルは、高確遊技状態に対応した大当たり用の変動表示時間テーブル、通常外れ用の変動表示時間テーブル及び特殊外れ用の変動表示時間テーブルと同様であるため、説明を省略する。

【５４４７】

変動表示時間の設定処理（図４９２）の説明に戻り、ステップＳｇ１６０２の変動表示時間テーブルの取得処理を実行した後は、ステップＳｇ１６０３にて、取得した変動表示時間テーブルを用いて変動表示時間（変動パターン）の抽選処理を実行する。具体的には、変動表示時間テーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳに対応する１の変動パターンを特定する。

【５４４８】

ステップＳｇ１６０４では、上記ステップＳｇ１６０３で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が１５ｓｅｃである場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに７５００をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理（図４７９）が起動される度に１減算される。

【５４４９】
ステップＳｇ１６０５では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合は、ステップＳｇ１６０６に進み、当該フラグをクリアする処理を実行する。ステップＳｇ１６０６の実行後又はステップＳｇ１６０５で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）は変動表示時間の設定処理を終了する。
【５４５０】
次に、ステップＳｇ５１０（図４８３）の高確率モード終了用処理、ステップＳｇ５１１の高頻度サポートモード終了用処理、ステップＳｇ５１２の突然時短遊技状態の移行用処理について説明する。これらの処理は、特図遊技回において変動表示時間が経過した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での確定表示が開始される場合に実行されるものである。
【５４５１】
＜高確率モード終了用処理＞
ステップＳｇ５１０の高確率モード終了用処理について図５０３のフローチャートを参照しながら説明する。
【５４５２】
先ずステップＳｇ１７０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされている場合、すなわち、高確率モード中である場合は、ステップＳｇ１７０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確終了用フラグがセットされているか否かを判定する。高確終了用フラグは高確率モードを終了すべきであることを示すものである。
【５４５３】
高確終了用フラグがセットされている場合は、ステップＳｇ１７０３に進み、高確率フラグをクリアする処理を実行する。高確率フラグは、現在の抽選モードが高確率モードであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高確率フラグがクリアされることにより、高確率モードが終了して低確率モードに移行する。
【５４５４】
ステップＳｇ１７０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている高確終了用フラグをクリアする。続くステップＳｇ１７０５では、演出制御装置１４３への送信対象として高確率モードの終了を示す高確率終了コマンドを設定する。ステップＳｇ１７０５で設定された高確率終了コマンドは、通常処理（図４８２）におけるステップＳｇ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。
【５４５５】
ステップＳｇ１７０５の実行後は高確率モード終了用処理を終了する。また、ステップＳｇ１７０１で否定判定した場合（高確率フラグがセットされていない場合）又はステップＳｇ１７０２で否定判定した場合（高確終了用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｇ１７０３以降の処理を実行することなく、高確率モード終了用処理を終了する。
【５４５６】
＜高頻度サポートモード終了用処理＞
ステップＳｇ５１１の高頻度サポートモード終了用処理について図５０４のフローチャートを参照しながら説明する。
【５４５７】
先ずステップＳｇ１８０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、第１高頻度サポートモード又は第２高頻度サポートモードのいずれかに滞在中である場合は、ステップＳｇ１８０２に進み、高サポ終了用フラグがセットされているか否かを判定する。高サポ終了用フラグは高頻度サポートモードを終了すべきであることを示すものである。

【５４５８】
高サポ終了用フラグがセットされている場合は、ステップＳｇ１８０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、第１高頻度サポートモード又は第２高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードに移行する。
【５４５９】
ステップＳｇ１８０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている高サポ終了用フラグをクリアする。続くステップＳｇ１８０５では、演出制御装置１４３への送信対象として、対応する時短終了コマンドを設定する。例えば、通常時短遊技状態を終了させた場合には、通常遊技状態の終了に対応した時短終了コマンドを設定する。
【５４６０】
ステップＳｇ１８０５の実行後は高頻度サポートモード終了用処理を終了する。また、ステップＳｇ１８０１で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）又はステップＳｇ１８０２で否定判定した場合（高サポ終了用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｇ１８０３以降の処理を実行することなく、高頻度サポートモード終了用処理を終了する。
【５４６１】
＜突然時短遊技状態の移行用処理＞
ステップＳｇ５１２の突然時短遊技状態の移行用処理について図５０５のフローチャートを参照しながら説明する。
【５４６２】
先ずステップＳｇ１９０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。突然時短開始用フラグは、変動開始時におけるステップＳｇ７１１の移行判定処理でセットされるものであり（ステップＳｇ１４０４）、突然時短遊技状態に移行すべきであることを示すものである。
【５４６３】
突然時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップＳｇ１９０２に進み、サポートＢフラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。これにより、第２高頻度サポートモード（突然時短遊技状態）に対応した内部状態に移行する。
【５４６４】
ステップＳｇ１９０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに第４上限回数（突然時短遊技状態の上限回数である例えば７００回）に対応する値をセットする。サポートカウンタエリアＳＣは、高頻度サポートモードの残り回数（第１高頻度サポートモード、第２高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに１ずつ減算される。
【５４６５】
ステップＳｇ１９０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている突然時短開始用フラグをクリアし、ステップＳｇ１９０５では、演出制御装置１４３への送信対象として突然時短遊技状態への移行を示す突然時短開始コマンドを設定する。ステップＳｇ１９０５で設定された突然時短開始コマンドは、通常処理（図４８２）におけるステップＳｇ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。
【５４６６】
ステップＳｇ１９０５の実行後は突然時短遊技状態の移行用処理を終了する。また、ステップＳｇ１９０１で否定判定した場合（突然時短開始用フラグがセットされていない場合）は、突然時短遊技状態への移行を実行しないとしてステップＳｇ１９０２以降の処理を実行することなく突然時短遊技状態の移行用処理を終了する。
【５４６７】
＜普図遊技回制御処理＞

ステップＳｇ４０５（図４８２）の普図遊技回制御処理について図５０６のフローチャートを参照しながら説明する。

【５４６８】

先ずステップＳｇ２００１では、普電役物６３ａを用いた役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグが格納されているか否かを判定する。役物開閉中フラグは、役物開閉遊技の実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、役物開閉遊技が実行される場合にセットされる。

【５４６９】

役物開閉遊技中である場合は、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。一方、役物開閉遊技中でない場合は、ステップＳｇ２００２にて、普図用表示部４４において普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。この場合における普図遊技回は、普図用表示部４４における絵柄の変動表示と、普図用表示部４４における絵柄の停止表示（確定表示）とを含む概念であり、ステップＳｇ２００２では上記変動表示又は停止表示のいずれかを実行中であるか否かを判定する。

【５４７０】

なお、特図用表示部４３における特図遊技回では、可変入賞装置６５を用いた開閉実行モードの実行中であると変動表示の実行が制限されるが、普図遊技回では開閉実行モード中であっても変動表示が許容される。また、普図遊技回では、普電役物６３ａを用いた役物開閉遊技中であると変動表示の実行が制限されるが、特図遊技回では役物開閉遊技中であっても変動表示が許容される。

【５４７１】

ステップＳｇ２００２で否定判定した場合（普図遊技回の実行中でない場合）は、ステップＳｇ２００３に進み、普図保留記憶数ＦＮが「０」であるか否かを判定する。普図保留記憶数ＦＮが「０」である場合には、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。

【５４７２】

普図保留記憶数ＦＮが「０」でない場合には、ステップＳｇ２００４にて電役用保留エリアＲｃに記憶されているデータを変動表示用に設定するための普図データ設定処理を実行する。普図データ設定処理では、普図保留記憶数ＦＮを１減算するとともに、電役用保留エリアＲｃの第１エリアに格納されたデータを普図用の実行エリアに移動する。その後、電役用保留エリアＲｃの各記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行し、さらに、普図側の保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置１４３に認識させるための情報である普図シフトコマンドを設定する。

【５４７３】

ステップＳｇ２００５では普図変動開始処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。ここで、普図変動開始処理について図５０７（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【５４７４】

先ずステップＳｇ２１０１では、現在のサポートモードに対応するサポート抽選テーブルを参照してサポート抽選を行う。具体的には、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図４７８（ａ））を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第１高頻度サポートモードである場合は第１高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図４７８（ｂ））を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第２高頻度サポートモードである場合は第２高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図４７８（ｃ））を参照してサポート抽選を行う。

【５４７５】

ステップＳｇ２１０２では、ステップＳｇ２１０１のサポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合には、ステップＳｇ２１０３に進み、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記

憶されている停止結果テーブルを参照して普図当たり用の停止結果を設定する。サポート当選結果でない場合、すなわち、普図外れ結果である場合には、ステップＳｇ２１０４に進み、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図外れ用の停止結果を設定する。

【５４７６】

ステップＳｇ２１０３又はステップＳｇ２１０４の実行後は、ステップＳｇ２１０５にて普図変動表示時間の設定処理を実行する。当該設定処理では、普図用表示部４４における今回の普図遊技回の変動表示時間を設定する。本実施の形態では、ステップＳｇ２１０５で設定可能な変動表示時間として、サポートモードの種別に応じて長さの異なる複数の変動表示時間が設けられている。具体的には、図４７８（ｂ）に示すように、低頻度サポートモード用として最も長い変動表示時間（例えば１００ｓｅｃ）が設けられ、第２高頻度サポートモード用として最も短い変動表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）が設けられ、第１高頻度サポート用として低頻度サポートモード用より短く、第２高頻度サポートモード用より長い変動表示時間（例えば２ｓｅｃ）が設けられている。ステップＳｇ２１０５では、今回の変動表示時間として現在のサポートモードに対応した変動表示時間を設定する。

【５４７７】

なお、上記構成では、各サポートモードに１つずつ変動表示時間が対応付けられているが、上記各サポートモードの少なくとも１つにおいて複数の変動表示時間が対応付けられてもよい。例えば、低頻度サポートモード用、第２高頻度サポートモード用及び第１高頻度サポート用のそれぞれにおいて、複数の変動表示時間の中から１の時間を選択可能となっている場合には、各サポートモードでの変動表示時間の期待値（「変動表示時間×その変動表示時間の選択確率」の和）が上記長短関係となるようにするとよい。

【５４７８】

ステップＳｇ２１０６では、演出制御装置１４３への送信対象として普図変動開始コマンドを設定する。普図変動開始コマンドには、普図変動パターンの情報（普図当否結果及び変動表示時間を示す情報）が含まれる。設定された普図変動開始コマンドは、通常処理（図４８２）におけるステップＳｇ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【５４７９】

ステップＳｇ２１０７では、普図用表示部４４において絵柄の変動表示を開始させる処理を実行し、その後、本普図変動開始処理を終了する。

【５４８０】

普図遊技回制御処理（図５０６）の説明に戻り、ステップＳｇ２００２で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｇ２００６に進み、ステップＳｇ２１０５で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合は、ステップＳｇ２００７に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、普図用表示部４４において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該普図用表示部４４を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）する。その後、普図遊技回制御処理を終了する。

【５４８１】

ステップＳｇ２００６で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップＳｇ２００８にて普図確定表示用処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。普図確定表示用処理では、ステップＳｇ２１０３又はステップＳｇ２１０４で設定した停止結果にて絵柄が停止表示されるように普図用表示部４４を制御する。その際、確定表示時間を予め定められた所定時間（例えば０．５ｓｅｃ）に設定する。また、普図確定表示用処理では、演出制御装置１４３への送信対象として普図変動終了コマンドを設定する。普図変動終了コマンドには、今回の普図遊技回の確定表示時間の情報が含まれる。

【５４８２】

＜電役サポート用処理＞

ステップＳｇ４０６（図４８２）の電役サポート用処理について図５０８（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【５４８３】

先ずステップＳｇ２２０１では、役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグがセットされているか否かを判定する。

【５４８４】

役物開閉遊技中でない場合は、ステップＳｇ２２０２に進み、普図遊技回が終了したタイミングか否かを判定する。普図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【５４８５】

普図遊技回の終了タイミングである場合は、ステップＳｇ２２０３に進み、今回の普図遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【５４８６】

サポート当選結果である場合は、ステップＳｇ２２０４にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた開放回数カウンタエリアＲＣ２に対し、サポートモードの種別に対応した開放回数をセットする。例えば、図５０８（ｂ）に示すように、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は１回をセットし、現在のサポートモードが第１高頻度サポートモード又は第２高頻度サポートモードである場合は２回をセットする。

【５４８７】

ステップＳｇ２２０５では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開閉中フラグをセットする。続くステップＳｇ２２０６では、外部信号設定処理を実行し、その後、電役サポート用処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた役物開放信号用の出力端子の信号出力状態を開放信号出力状態とする。

【５４８８】

ステップＳｇ２２０１で肯定判定した場合（役物開閉遊技中である場合）は、ステップＳｇ２２０７にて役物開閉処理を実行する。ここで、役物開閉処理について図５０９のフローチャートを参照しながら説明する。

【５４８９】

先ずステップＳｇ２３０１では、普電役物６３ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、駆動部６３ｂの駆動状態に基づいてかかる判定を行う。普電役物６３ａを開放中でない場合は、ステップＳｇ２３０２にて開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。

【５４９０】

開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合は、ステップＳｇ２３０３に進み、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、役物開閉遊技にて普電役物６３ａを複数回開放する場合において、各開放間の待機期間が経過したか否かを判定するものである。

【５４９１】

タイマエリアＴ２の値が「０」である場合は、ステップＳｇ２３０４にて、上記タイマエリアＴ２に対し、現在のサポートモードに対応した上限開放時間をセットする。例えば、図５０８（ｂ）に示すように、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は最短の開放時間（例えば０．１ｓｅｃ）をセットし、現在のサポートモードが第１高頻度サポートモードである場合は最長の開放時間（例えば２ｓｅｃ）をセットし、現在のサポートモードが第２高頻度サポートモードである場合は中間の開放時間（例えば１ｓｅｃ）をセットする。なお、ステップＳｇ２３０４でセットされる値は、役物開閉遊技における１開放当たりの上限開放時間に対応するものである。

【５４９２】

ステップＳｇ２３０５では、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた入賞カウンタエリアＰＣ２に「６」をセットする。この値は、役物開閉遊技における普電役物６３ａ（第２作動口６３）への上限入賞個数（６個）に対応するものである。

【５４９３】

ステップＳｇ２３０６では、普電役物６３ａを開放すべく駆動部６３ｂを駆動状態とする。ステップＳｇ２３０７では、演出制御装置１４３への送信対象として役物開放コマンドを設定する。設定された役物開放コマンドは、通常処理（図４８２）におけるステップＳｇ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。これにより、普電役物６３ａの閉鎖状態から開放状態への切り替えが演出制御装置１４３に通知される。

【５４９４】

ステップＳｇ２３０７の実行後は役物開閉処理を終了する。また、ステップＳｇ２３０２で肯定判定した場合（開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合）又はステップＳｇ２３０３で否定判定した場合（タイマエリアＴ２の値が「０」でない場合）は、普電役物６３ａを開放しないとして、ステップＳｇ２３０４以降の処理を実行せずに役物開閉処理を終了する。

【５４９５】

ステップＳｇ２３０１で肯定判定した場合（普電役物６３ａが開放中である場合）は、ステップＳｇ２３０８に進み、上記タイマエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、ステップＳｇ２３０４で設定した普電役物６３ａの上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【５４９６】

タイマエリアＴ２の値が「０」でない場合、すなわち、普電役物６３ａの上限開放時間が経過していない場合は、ステップＳｇ２３０９にて、第２作動口６３に遊技球が入賞したか否かを判定する。入賞が発生している場合は、ステップＳｇ２３１０にて、上記入賞カウンタエリアＰＣ２の値を１減算する。ステップＳｇ２３１１では、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」であるか否か、すなわち、第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達したか否かを判定する。

【５４９７】

ステップＳｇ２３０９で否定判定した場合（第２作動口６３への入賞が発生していない場合）又はステップＳｇ２３１１で否定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」でない場合）は、普電役物６３ａの開放状態を継続すべく、そのまま役物開閉処理を終了する。

【５４９８】

ステップＳｇ２３０８で肯定判定した場合（普電役物６３ａの上限開放時間が経過している場合）又はステップＳｇ２３１１で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」である場合）は、ステップＳｇ２３１２にて、普電役物６３ａを閉鎖すべく駆動部６３ｂを非駆動状態とする。

【５４９９】

ステップＳｇ２３１３では、演出制御装置１４３への送信対象として役物閉鎖コマンドを設定する。設定された役物閉鎖コマンドは、通常処理（図４８２）におけるステップＳｇ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。これにより、普電役物６３ａの開放状態から閉鎖状態への切り替えが演出制御装置１４３に通知される。

【５５００】

ステップＳｇ２３１４では、上記開放回数カウンタエリアＲＣ２の更新処理を実行する。当該更新処理では、入賞カウンタエリアＰＣ２の値を参照し、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」でない場合（第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達していない場合）は、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値を１減算する。一方、入賞カウンタエリアＰＣ２の値が「０」である場合（第２作動口６３への入賞個数が上限入賞個数に達している場合）は、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値に「０」をセットする。

【５５０１】

ステップＳｇ２３１５では、開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合は、そのまま役物開閉処理を終了する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合、すなわち、普電役物６３ａの残り開放が存在する場合は、ステップＳｇ２３１６にて、上記タイマエリアＴ２にインターバル時間（例えば０．２ｓｅｃ）をセットし、その後、役物開閉処理を終了する。ステップＳｇ２３１６でセットされる値は、普電役物６３ａを閉鎖状態として次の開放を待機する待機時間に対応するものである。

【５５０２】

電役サポート用処理（図５０８（ａ））の説明に戻り、ステップＳｇ２２０７の役物開閉処理を実行した後はステップＳｇ２２０８にて、上記開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。開放回数カウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合、すなわち、役物開閉遊技が終了した場合は、ステップＳｇ２２０９にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている役物開閉中フラグをクリアし、その後、電役サポート用処理を終了する。

【５５０３】

＜演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について＞

本実施の形態に係る演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について、図５１０のブロック図を参照して以下に説明する。

【５５０４】

演出制御装置１４３に設けられた演出制御基板３４１には、ＭＰＵ３４２が搭載されている。ＭＰＵ３４２には、当該ＭＰＵ３４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３４３と、そのＲＯＭ３４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【５５０５】

ＭＰＵ３４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３４２の入力側には主制御装置１６２が接続されている。主制御装置１６２からは、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンドや、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。

【５５０６】

ＭＰＵ３４２の出力側には、既に説明したように、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９が接続されているとともに、表示制御装置３５０が接続されている。

【５５０７】

また、ＭＰＵ３４２の入力側には、前扉枠１４に設けられた演出用操作部３６が接続されている。演出用操作部３６には、当該演出用操作部３６の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。ＭＰＵ３４２では、当該検知情報に基づいて演出用操作部３６が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。

【５５０８】

表示制御装置３５０は、プログラムＲＯＭ３７３及びワークＲＡＭ３７４が複合的にチップ化されたＭＰＵ３７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）３７５と、キャラクタＲＯＭ３７６と、ビデオＲＡＭ３７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板３５１を備えている。

【５５０９】

ＭＰＵ３７２は、演出制御装置１４３から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ３７５の制御（具体的にはＶＤＰ３７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【５５１０】
プログラムＲＯＭ３７３は、ＭＰＵ３７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。
【５５１１】
ワークＲＡＭ３７４は、ＭＰＵ３７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ３７４の各エリアに記憶される。
【５５１２】
ＶＤＰ３７５は、図柄表示装置７５に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ３７５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ３７５は、ＭＰＵ３７２、ビデオＲＡＭ３７７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ３７７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ３７６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置７５に表示させる。
【５５１３】
キャラクタＲＯＭ３７６は、図柄表示装置７５に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ３７６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。
【５５１４】
なお、キャラクタＲＯＭ３７６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ３７６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムＲＯＭ３７３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ３７６に記憶する構成とすることも可能である。
【５５１５】
ビデオＲＡＭ３７７は、図柄表示装置７５に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ３７７の内容を書き替えることにより図柄表示装置７５の表示内容が変更される。
【５５１６】
＜演出制御装置１４３にて実行される各種処理について＞
次に、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行される各制御処理を説明する。
【５５１７】
＜演出設定処理＞
演出設定処理について図５１１のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、ＭＰＵ３４２により所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で起動される処理である。
【５５１８】
先ずステップＳｇ２５０１では、主制御装置１６２からの高確開始コマンド（ステップＳｇ１１０６）を受信しているか否かを判定する。高確開始コマンドは、高確遊技状態への移行を演出制御装置１４３に通知するものであり、開閉実行モードの終了時において高確遊技状態に移行する場合に送信されるものである。
【５５１９】
なお、主制御装置１６２から受信する各種コマンドは、演出制御装置１４３のＲＡＭ３４４に設けられたコマンド格納エリア３４４ａに格納される。コマンド格納エリア３４４ａは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。
【５５２０】
ステップＳｇ２５０１の判定に際しては、コマンド格納エリア３４４ａにおける今回の

読み出し対象のエリアに高確開始コマンドが格納されているか否かを判定する。高確開始コマンドが格納されている場合（高確開始コマンドを受信している場合）には、ステップＳｇ２５０２にて、高確遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第１移行用演出設定処理を実行する。第１移行用演出設定処理の詳細については後述する。

【５５２１】

ステップＳｇ２５０２の実行後又はステップＳｇ２５０１で否定判定した場合（高確開始コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｇ２５０３にて、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。

【５５２２】

ステップＳｇ２５０４では、主制御装置１６２からの突然時短開始コマンド（ステップＳｇ１９０５）を受信しているか否かを判定する。突然時短開始コマンドは、突然時短遊技状態への移行を演出制御装置１４３に通知するものであり、特図遊技回における確定表示の開始時において突然時短遊技状態に移行する場合に送信されるものである。

【５５２３】

突然時短開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｇ２５０５にて、突然時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第２移行用演出設定処理を実行する。第２移行用演出設定処理の詳細については後述する。

【５５２４】

ステップＳｇ２５０５の実行後又はステップＳｇ２５０４で否定判定した場合（突然時短開始コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｇ２５０６にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、高確終了コマンド（ステップＳｇ１７０５）や時短終了コマンド（ステップＳｇ１８０５）を受信しているか否かを判定する。

【５５２５】

これらのコマンドのいずれかを受信している場合は、ステップＳｇ２５０７にて、各遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する。終了用演出設定処理の詳細については後述する。

【５５２６】

ステップＳｇ２５０８では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおける映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。

【５５２７】

＜第１移行用演出設定処理＞

ステップＳｇ２５０２の第１移行用演出設定処理について図５１２のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からの高確開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、高確遊技状態の開始タイミングに合わせて実行されるものである。

【５５２８】

先ずステップＳｇ２６０１では、高確遊技状態に対応した開始演出を設定する。高確遊技状態用の開始演出では、図５１３（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて、例えば「高確ステージ」等の高確遊技状態に対応したタイトル画像９２１と、残り回数画像９２２とが表示される。残り回数画像９２２は、高確遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

【５５２９】

なお、図５１３（ｂ）は、高確遊技状態への滞在中に実行される高確中演出を示すものである。高確中演出は、図５１３（ａ）の開始演出の終了後、高確遊技状態が終了するまで行われる。この高確中演出では、通常遊技状態中の遊技回用演出とは異なる態様で遊技回用演出が行われ、例えば、通常遊技状態中の遊技回用演出とは異なる背景画像等が表示

される。
【５５３０】
ステップＳｇ２６０１では、高確遊技状態における初回目の特図遊技回にて上記開始演出が表示画面Ｇに表示されるように設定する。
【５５３１】
続くステップＳｇ２６０２では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた残り回数カウンタエリアに高確遊技状態の上限回数（例えば５０回）に対応する値をセットする。この場合の残り回数カウンタエリアは、高確遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数をＭＰＵ３４２が把握するためのものとして機能し、残り回数カウンタエリアの値は高確遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに１ずつ減算される。
【５５３２】
本実施の形態では、演出制御装置１４３にて主制御装置１６２とは別に高確遊技状態の残り回数をカウントする構成としているが、主制御装置１６２での更新結果に基づいて演出制御装置１４３が高確遊技状態の残り回数を把握する構成としてもよい。例えば、確変カウンタエリアＫＣの更新結果（ステップＳｇ１２０３）を所定コマンドの送信により主制御装置１６２から演出制御装置１４３に通知し、演出制御装置１４３が当該コマンドを解析して上記更新結果を把握する構成としてもよい。その際、変動開始コマンド（ステップＳｇ７１５）等の既存コマンドに上記更新結果の情報を含ませて上記所定コマンドとしてもよいし、上記更新結果を通知するための専用コマンドにより上記所定コマンドを構成してもよい。
【５５３３】
ステップＳｇ２６０３では、残り回数画像９２２の表示を開始するように設定する。なお、図５１３（ａ）では開始演出の時点から残り回数画像９２２が表示されるように図示しているが、残り回数画像９２２の表示は開始演出では行われず、当該開始演出が終了してから行われてもよい。
【５５３４】
ステップＳｇ２６０４では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに残り回数表示フラグをセットし、その後、第１移行用演出設定処理を終了する。残り回数表示フラグは、残り回数画像９２２の表示中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。
【５５３５】
＜特図変動表示用処理＞
ステップＳｇ２５０３の特図変動表示用処理について図５１４のフローチャートを参照しながら説明する。
【５５３６】
先ずステップＳｇ２７０１では、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、第１特図又は第２特図のいずれかの遊技回の実行中であるか否かを判定する。いずれの遊技回も実行中でない場合は、ステップＳｇ２７０２に進み、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。
【５５３７】
変動開始コマンドには、主制御装置１６２における変動表示時間の設定処理で抽選された変動パターンの情報が含まれる。この変動パターンの情報を参照することで、主制御装置１６２にて表示制御される特図用表示部４３での特図遊技回がいずれの変動表示時間で行われるのかを把握することができる。また、既に説明したように、大当たり用の変動パターンと外れ用の変動パターンとが各別に設定されるため、変動パターンから当否判定の結果を判別することもできる。
【５５３８】
変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、変動開始コマンドを受信している場合は、ステップＳｇ２７０３に進み、図柄表示装置７５にて遊技回用演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。ここで、変動

開始用処理について図５１５（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。
【５５３９】
先ずステップＳｇ２８０１では、主制御装置１６２からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを把握する。ステップＳｇ２８０２では、把握した変動パターンに対応する遊技回用演出が実行されるように設定する。変動パターンと遊技回用演出との対応関係について図５１５（ｂ）を参照しながら説明する。
【５５４０】
把握した変動パターンが変動パターン１４Ｈである場合は完全外れ演出が実行されるように設定する。変動パターン１４Ｈは、高確遊技状態である状況（特殊外れ結果が無効化される状況）で特殊外れ結果になった場合に設定されるものであり、遊技回用演出として完全外れ演出が実行されることにより、特殊外れ結果になったことを遊技者が識別不可又は識別困難とされる。
【５５４１】
把握した変動パターンが変動パターンＷ１～Ｗ３である場合は特殊演出Ａ～Ｃが実行されるように設定する。変動パターンＷ１～Ｗ３は、通常時短遊技状態である状況（特殊外れ結果が有効される状況）において、特殊外れ結果になった場合、通常外れ結果になった場合、大当たり結果になった場合のそれぞれで設定されるものである。特殊演出Ａは、突然時短遊技状態の獲得チャレンジに成功した成功演出が表示された後、図柄列Ｚ１～Ｚ３が特殊外れ結果に対応する組合せで停止表示されるものであり、特殊演出Ｂは、上記獲得チャレンジに失敗した失敗演出が表示された後、図柄列Ｚ１～Ｚ３がリーチ外れに対応する組合せで停止表示されるものであり、特殊演出Ｃは、上記成功演出が表示された後、図柄列Ｚ１～Ｚ３が大当たり結果に対応する組合せで停止表示されるものである。
【５５４２】
把握した変動パターンが変動パターンＺ１、Ｚ２である場合は実績演出Ａ、Ｂが実行されるように設定する。変動パターンＺ１、Ｚ２は、通常遊技状態の下で第２特図の遊技回が行われる状況（特殊外れ結果が無効化される状況）において、特殊外れ結果又は通常外れ結果になった場合、大当たり結果になった場合のそれぞれで設定されるものである。実績演出Ａは、実績表示が行われつつ図柄表示部９１３にて各図柄列が完全外れに対応する組合せで停止表示されるものであり、実績演出Ｂは、実績表示が行われつつ図柄表示部９１３にて各図柄列が大当たりの組合せで停止表示されるものである。
【５５４３】
把握した変動パターンがその他の変動パターンである場合は、把握した変動パターンに対応する遊技回用演出が実行されるように設定する。例えば、把握した変動パターンが変動パターン３Ａ（図４９４（ａ））であった場合はＳＰＳＰリーチ当たり演出が実行されるように設定する。
【５５４４】
変動開始用処理（図５１５（ａ））の説明に戻り、ステップＳｇ２８０２の実行後はステップＳｇ２８０３にて、表示制御装置３５０への送信対象として停止結果コマンド及びパターンコマンドを送信する。パターンコマンドは、実行すべき遊技回用演出を指定する演出パターンコマンドである。表示制御装置３５０では、受信したコマンドに従い、指定された停止結果で各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が停止したり、指定された演出パターンで遊技回用演出が行われたりするように図柄表示装置７５を制御する。ステップＳｇ２８０３の実行後は変動開始用処理を終了する。
【５５４５】
特図変動表示用処理（図５１４）の説明に戻り、ステップＳｇ２７０３の変動開始用処理を実行した後はステップＳｇ２７０４にて、現在の遊技状態が高確遊技状態又は突然時短遊技状態であるか否かを判定する。高確遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は、ステップＳｇ２７０５にて残り回数表示の更新用処理を実行する。残り回数表示の更新用処理では、高確遊技状態や突然時短遊技状態の残り回数を更新（減算）したり、当該残り回数の更新結果に合わせて残り回数画像９２２の表示内容を更新したりする。これにより

、残り回数画像９２２により報知される残り回数が１減算される。ステップＳｇ２７０５の実行後又はステップＳｇ２７０４で否定判定した場合（高確遊技状態又は突然時短遊技状態でない場合）は、特図変動表示用処理を終了する。

【５５４６】

ステップＳｇ２７０１で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｇ２７０６に進み、主制御装置１６２から変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の特図遊技回において変動表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップＳｇ２７０７にて、変動中用処理を実行する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示を継続したり、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

【５５４７】

ステップＳｇ２７０６で肯定判定した場合（変動終了コマンドを受信している場合）は、ステップＳｇ２７０８にて変動終了用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。変動終了用処理では、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示や実行されている演出を終了させる。また、ステップＳｇ２７０８では、主制御装置１６２で設定された確定表示時間にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を確定停止させるように制御する。

【５５４８】

＜第２移行用演出設定処理＞

ステップＳｇ２５０５（図５１１）の第２移行用演出設定処理について図５１６のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からの突然時短開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、突然時短遊技状態が開始される場合に実行されるものである。

【５５４９】

先ずステップＳｇ３００１では、突然時短遊技状態用の開始演出を設定する。突然時短遊技状態用の開始演出では、図５１７（ａ）に示すように、例えば「時短ステージ」等の突然時短遊技状態に対応したタイトル画像９２５と、残り回数画像９２２とが表示される。残り回数画像９２２は、突然時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

【５５５０】

なお、図５１７（ｂ）は、突然時短遊技状態への滞在中に実行される時短中演出を示すものである。時短中演出は、図５１７（ａ）の開始演出の終了後、突然時短遊技状態が終了するまで行われる。この時短中演出では、通常遊技状態中や高確遊技状態中の遊技回用演出とは異なる態様で遊技回用演出が行われ、例えば、通常遊技状態中や高確遊技状態中の遊技回用演出とは異なる背景画像等が表示される。

【５５５１】

本ステップでは、上記突然時短遊技状態用の開始演出が特図遊技回における確定表示時間にて実行されるように当該開始演出の設定処理を行う。その際、開始演出のすべてが上記確定表示時間にて実行されてもよいし、開始演出の一部が上記確定表示時間にて実行されてもよい。なお、開始演出の一部が確定表示時間内に実行される場合は、当該確定表示時間と次の特図遊技回とを跨いで上記開始演出が実行される。

【５５５２】

ステップＳｇ３００２では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた残り回数カウンタエリアに突然時短遊技状態の上限回数（例えば７００回）に対応した値をセットする。この場合の残り回数カウンタエリアは、突然時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数をＭＰＵ３４２が把握するためのものとして機能し、残り回数カウンタエリアの値は突然時短遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに１ずつ減算される。

【５５５３】

ステップＳｇ３００３では、残り回数画像９２２の表示を開始するように設定する。な

お、図５１７（ａ）では開始演出の時点から残り回数画像９２２が表示されるように図示しているが、残り回数画像９２２の表示は開始演出では行われず、当該開始演出が終了してから行われてもよい。

【５５５４】

ステップＳｇ３００４では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃに残り回数表示フラグをセットし、その後、第２移行用演出設定処理を終了する。残り回数表示フラグは、残り回数画像９２２の表示中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【５５５５】

＜終了用演出設定処理＞

ステップＳｇ２５０７（図５１１）の終了用演出設定処理について図５１８のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、高確終了コマンド又は高サポ終了コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、高確率モードや高頻度サポートモードが終了する場合に実行されるものである。

【５５５６】

ステップＳｇ３１０１では、終了対象の遊技状態に対応した終了演出を設定する。例えば、高確率モードが終了して高確遊技状態が終了する場合は高確遊技状態用の終了演出が実行されるように設定し、第２高頻度サポートモードが終了して突然時短遊技状態が終了する場合は突然時短遊技状態用の終了演出が実行されるように設定する。なお、通常時短遊技状態が終了する場合は、第２特図の保留分に対応する特図遊技回にて実績演出が行われるため、当該演出により通常時短遊技状態の終了を報知する。

【５５５７】

ステップＳｇ３１０２では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた残り回数カウンタの値をクリア（初期化）する。この際、残り回数カウンタの値が既に０（初期値）となっている場合はその状態のままとする。

【５５５８】

ステップＳｇ３１０３では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示されている残り回数画像９２２を消去する。続くステップＳｇ３１０４では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃにセットされている残り回数表示フラグをクリアし、その後、終了用演出設定処理を終了する。

【５５５９】

＜遊技の流れについて＞

本実施の形態における遊技の流れについて図５１９～図５２１を参照しながら説明する。ここでは、４Ｒ確変大当たり結果に対応する開閉実行モードが行われた後、残り回数が５０回の高確遊技状態（高確率モード且つ第１高頻度サポートモード）に移行しているものとする。

【５５６０】

図５１９のタイミングｔ１において、高確遊技状態に移行してから例えば３回目の特図遊技回（第２特図の遊技回）にて当否抽選結果が通常外れ結果になった場合には、高確遊技状態がそのまま維持され（図５１９（ｂ）、（ｃ））、突然時短遊技状態（低確率モード且つ第２高頻度サポートモード）への移行は生じない（図５１９（ｅ））。図５２０に示すように、その特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出が実行され、遊技者に対して通常外れ結果が報知される。

【５５６１】

図５１９のタイミングｔ２において、高確遊技状態に移行してから例えば１０回目の特図遊技回にて当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合には、高確率モード中であることに基づいて突然時短遊技状態への移行が制限され（図５１９（ｄ）、（ｅ））、特殊外れ結果への当選が無効化される（タイミングｔ３、図５１９（ｅ））。図５２０に示すように、その特図遊技回では、図柄表示装置７５にて完全外れ演出が実行される。この場合の完全外れ演出は、当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合と同様のものであり、また

、演出時間（変動表示時間）も同じになっている。このため、図柄表示装置７５を見ている限りは通常外れ結果との見分けが付かず、遊技者から見て特殊外れ結果になったことが分かりにくくなっている。

【５５６２】

なお、特図用表示部４３では、特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。よって、特殊外れ結果になったことを遊技ホールの従業員が確認したい場合は、特図用表示部４３を視認することで当該確認を行うことが可能である。これにより、特殊外れ結果になった場合に、それが秘匿化されるように図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が行われる構成が悪用されて不正行為に繋がることを抑制することが可能になる。

【５５６３】

ここで、本実施の形態では、特殊外れ結果の当選確率が比較的軽め（１／５）に設定されているため、高確遊技状態を遊技する過程で複数回に亘り特殊外れ結果に当選することが想定される（タイミングｔ４）。この場合も、特殊外れ結果への当選が遊技状態の切り替えに反映されることがなく、突然時短遊技状態への移行が無効化される（タイミングｔ５）。また、図柄表示装置７５では完全外れ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが明示されないようにして遊技回用演出が行われる。

【５５６４】

タイミングｔ６において、高確遊技状態に移行してから５０回目の特図遊技回（高確遊技状態の最終遊技回）でその当否抽選結果が通常外れ結果になると、その特図遊技回における確定表示の開始タイミング（タイミングｔ７）にて抽選モードが高確率モードから低確率モードに切り替えられる。その一方で、第１高頻度サポートモードの上限回数が５１回に設定されていることから、サポートモードは第１高頻度サポートモードのままとされる。これにより、遊技状態が通常時短遊技状態（低確率モード且つ第１高頻度サポートモード）に移行する。

【５５６５】

なお、高確遊技状態に移行してから１回目～５０回目の特図遊技回（高確遊技状態での特図遊技回）では、都度の保留数を参照して各遊技回の変動表示時間が設定される。具体的には、当否抽選結果が通常外れ結果又は特殊外れ結果である場合において、そのときの特図保留数が１個以下である場合は変動表示時間として相対的に長い８ｓｅｃが設定され、特図保留数が２個以上である場合は変動表示時間として相対的に短い４ｓｅｃが設定される（図４９５（ｂ）、（ｃ））。

【５５６６】

このように特図保留数が少ない状況では変動表示時間が長くなることで、次の特図遊技回が開始されるまでの間において、第２作動口６３への入賞を発生させて特図保留数を増やす時間を確保することができる。これにより、特図保留数が０個の状態で実行中の特図遊技回が終了してしまう事象の発生が抑制され、第２作動口６３への入賞が生じにくい印象を遊技者に与えにくくすることができる。一方で、特図保留数が多い状況では変動表示時間が短くなることで、次の当否抽選が行われるまでの待ち時間が短くなり、単位時間当たり（例えば１０分当たり）の当否抽選の実行頻度を高めることができる。これにより、遊技における時間効率が高められ、遊技者が効率的に遊技を進めることが可能になる。

【５５６７】

変動表示時間の設定に際して参照する保留数は、第２特図の保留数とするとよい。これにより、右打ち遊技がなされることで主として第２作動口６３への始動入賞を生じさせて当否抽選を受ける高確遊技状態において、第２特図の保留数に応じて変動表示時間の長さを切り替えることができる。

【５５６８】

なお、第２特図の保留数が０個になり且つ第２特図の遊技回が終了した場合において第１特図の保留数が存在する場合は、第１特図の遊技回が実行されるため、遊技回の実行が完全に途切れるわけではない。この点を踏まえると、変動表示時間の設定時に参照する保留数を第１特図の保留数と第２特図の保留数との総和（総保留数）とする構成としてもよ

い。

【５５６９】

図５１９のタイミングｔ８において、高確遊技状態に移行してから５１回目の特図遊技回（通常時短遊技状態での特図遊技回）で当否抽選の結果が特殊外れ結果になると、その特図遊技回における確定表示の開始タイミング（タイミングｔ９）にて、サポートモードが第１高頻度サポートモードから第２高頻度サポートモードに切り替えられる（図５１９（ｃ）、（ｅ））。すなわち、通常時短遊技状態での特図遊技回である５１回目の特図遊技回にて特殊外れ結果になると、そのときの抽選モードが高確率モードでないこと及びサポートモードが第１高頻度サポートモードであることに基づいて当該結果が有効化され（図４９０（ａ）のステップＳｇ１４０２～ステップＳｇ１４０４）、通常時短遊技状態から突然時短遊技状態への切り替えが行われる。

【５５７０】

上記５１回目の特図遊技回において特殊外れ結果になった場合は、図５２０に示すように、図柄表示装置７５にて特殊演出Ａが実行される。この特殊演出Ａは突然時短遊技状態への移行が生じることに対応した遊技回用演出であり、当該演出では、少女キャラクタ９０４が魔法使いキャラクタ９０５に変身する成功動画が表示された後、図柄列Ｚ１～Ｚ３が特殊外れ結果に対応する組合せで停止表示される（図４９７、図４９８）。これにより、突然時短遊技状態の獲得チャレンジに成功したこと及び特殊外れ結果になったことが遊技者に報知される。この際、特図用表示部４３においても特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

【５５７１】

そして、突然時短遊技状態に移行した場合は、当該状態に滞在可能な特図遊技回の上限回数が７００回に設定される。突然時短遊技状態での抽選モードは低確率モードであり、大当たり当選確率は１／２００となるところ、突然時短遊技状態が終了する前に大当たりに当選する期待値は約９７％となる。突然時短遊技状態では、サポートモードが第２高頻度サポートモードに設定されることにより第２作動口６３への入賞が発生しやすくなるため、持ち球の減りを抑えた状態で大当たりへの当選を大いに期待できるものとなる。つまり、持ち球の減りを抑えながら大当たりへの当選を期待できる高確遊技状態が終了しても、当該高確遊技状態の終了後の状態として設定される通常時短遊技状態にて特殊外れ結果を引き当てることにより、持ち球の減りを抑えながら大当たりへの当選を期待できる突然時短遊技状態に移行させることができ、遊技者にとって有利な状態を実質的に延長させたり、当該有利な状態に復帰させたりすることが可能になる。

【５５７２】

次に、高確遊技状態に移行してから５１回目の上記特図遊技回（通常時短遊技状態での特図遊技回）で当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合について図５２１を参照しながら説明する。なお、本ケースにおいてタイミングｔ１からタイミングｔ７までの流れは、図５１９の場合と同様であるため、説明を省略又は簡略化する。

【５５７３】

高確遊技状態に移行してから５０回目の特図遊技回（高確遊技状態の最終遊技回）でその当否抽選結果が通常外れ結果になると、その特図遊技回における確定表示の開始タイミング（タイミングｔ７）にて抽選モードが高確率モードから低下率モードに切り替えられ、遊技状態が高確遊技状態から通常時短遊技状態に移行する。

【５５７４】

タイミングｔ１１において、高確遊技状態に移行してから５１回目の特図遊技回（通常時短遊技状態での特図遊技回）で当否抽選の結果が通常外れ結果になると、通常時短遊技状態が終了する。具体的には、通常時短遊技状態での特図遊技回の実行回数が上限回数に到達したことに基づき、その特図遊技回における確定表示の開始タイミング（タイミング１２）にてサポートモードが第１高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替えられ、遊技状態が通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。

【５５７５】
上記５１回目の特図遊技回において通常外れ結果になった場合は、図５２０に示すように、図柄表示装置７５にて特殊演出Ｂが実行される。この特殊演出Ｂは突然時短遊技状態への移行が生じないことに対応した遊技回演出であり、特殊外れ結果になった場合に行われる特殊演出Ａと対をなすものである。特殊演出Ｂでは、少女キャラクタ９０４が魔法使いに変身できない失敗動画が表示された後、図柄列Ｚ１～Ｚ３がリーチ外れに対応する組合せで停止表示される（図４９９）。これにより、突然時短遊技状態の獲得チャレンジに失敗したこと及び通常外れ結果になったことが遊技者に報知される。この際、特図用表示部４３においても通常外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。
【５５７６】
そして、上記のようにして通常時短遊技状態が終了した後は、通常時短遊技状態の終了時点で存在している第２特図の保留分に基づく特図遊技回が実行される。例えば、上記保留分として４個の保留情報が保留記憶されている場合は、通常遊技状態の下、当該保留情報に基づく特図遊技回が５２回目～５５回目の特図遊技回として実行される。
【５５７７】
例えば５２回目の特図遊技回（タイミングｔ１３）にて当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合には、第１高頻度サポートモード中でないことに基づいて突然時短遊技状態への移行が制限され（図５２１（ｅ））、特殊外れ結果への当選が無効化される（タイミングｔ１４）。また、例えば５３回目の特図遊技回（タイミングｔ１４）にて当否抽選結果が通常外れ結果になった場合も突然時短遊技状態への移行が生じず、通常遊技状態が維持される（タイミングｔ１５、図５２１（ｅ））。これらのことは残りの５４回目及び５５回目の特図遊技回においても同様であり、これらの特図遊技回にて当否抽選結果が如何なる結果になっても突然時短遊技状態への移行は生じない。
【５５７８】
このように、第２特図での遊技が可能となる状態として高確遊技状態→通常時短遊技状態→残り保留に基づく特図遊技回の実行という流れがある中で、残り保留に基づく特図遊技回において突然時短遊技状態への移行を規制する構成としたことで、通常時短遊技状態への移行が許容される通常時短遊技状態が終了することへのドキドキ感を高め、高確遊技状態の終了後に移行する通常時短遊技状態の存在を好適に引き立てることができる。
【５５７９】
なお、残り保留に基づく５２回目～５５回目の特図遊技回では、都度の保留数を参照することなく各遊技回の変動表示時間が設定される。具体的には、当否抽選結果が通常外れ結果又は特殊外れ結果である場合において、保留数にかかわらず、変動表示時間として１ｓｅｃが設定される（図５０１（ａ））。この変動表示時間は、高確遊技状態に移行してから１回目～５０回目の特図遊技回にて保留数が２個以上である場合の変動表示時間である４ｓｅｃよりも短いものである。このような構成であることにより、５２回目、５３回目の特図遊技回だけでなく、保留数が１個の状態で実行される５４回目の特図遊技回及び保留数が０個の状態で実行される５５回目の特図遊技回についても短時間で消化させることができる。
【５５８０】
残り保留の特図遊技回では、抽選モードが低確率モードであることにより大当たり当選確率が低く、また、特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が生じないため、高確遊技状態や通常時短遊技状態での特図遊技回に比べると遊技者の関心度が低くなることが想定されるが、上記のような変動表示時間の設定態様であることで、そのような関心度の低い特図遊技回を速やかに消化させることができる。特に、上記残り保留の特図遊技回が行われる中で第１特図の保留数が最大値に達している状況では、遊技者は第１作動口６２への入賞を狙う遊技を行うこともできず、遊技球の発射操作を行わないまま残り保留の特図遊技回が終了するのを待たざるを得なくなる。この点、本実施の形態の構成であることで、そのような待ち時間を短く抑えることができ、遊技意欲の低下を抑制することが可能になる。

【５５８１】
残り保留に基づく５２回目～５５回目の特図遊技回では、図柄表示装置７５にて実績演出が実行される。実績演出では、大当たりの回数に対応した回数画像９１１や遊技球の払出総数に対応した払出球数画像９１２が表示される（図５０２）。これらの特図遊技回において当否抽選結果が通常外れ結果になった場合には、表示画面Ｇ上の図柄表示部９１３にて各図柄列が完全外れの組合せで停止表示される。また、当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合、上記図柄表示部９１３では各図柄列が完全外れの組合せで停止表示され、遊技者に対して通常外れ結果が報知されるが、特図用表示部４３では特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。
【５５８２】
以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【５５８３】
遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な突然時短遊技状態を設けるとともに、当否抽選の結果が特殊外れ結果になることを契機として当該突然時短遊技状態に移行し得る構成とした上で、開閉実行モードの終了後、特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が生じない遊技回が行われる所定状態（第１特定遊技）となり、その後、特殊外れ結果になることで突然時短遊技状態への移行が生じる特定状態（第２特定遊技）に切り替わる構成とした。この場合、所定状態の終了後、特定状態へと変化することにより、特殊外れ結果になるか否かについて遊技者をドキドキさせることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【５５８４】
通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な高確遊技状態を上記所定状態とし、高確遊技状態の終了後、突然時短遊技状態への移行が許容される上記特定状態に移行する構成とした。
【５５８５】
この場合、大当たり確率が優遇された高確遊技状態が行われたものの、残念ながら大当たり結果を引き当てることができずに高確遊技状態が終了してしまった場合に、通常遊技状態への降格が確定してしまうのではなく、特定状態に移行することにより、通常遊技状態よりも有利な突然時短遊技状態への移行機会が提供されるものとなる。これにより、高確遊技状態の終了による遊技者の落胆を軽減しつつ新たな遊技目標を創出することができ、遊技継続の意欲を好適に引き出すことが可能になる。また、高確率モードでの当否抽選が行われる高確遊技状態では、特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が生じないため、高確遊技状態の期間において大当たり結果を引き当てて開閉実行モードへの移行を獲得することに集中して遊技させることができる。
【５５８６】
所定状態（第１所定状態）としての高確遊技状態が終了した後、特定状態としての通常時短遊技状態に移行し、特殊外れ結果を引き当てることなく通常時短遊技状態が終了した場合に行われる残り保留分の特図遊技回（第２所定状態、第３特定遊技）では、特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が生じない構成とした。
【５５８７】
例えば、突然時短遊技状態への移行機会を付与するものとして、高確遊技状態が終了した後、残り保留分に基づく遊技回が行われる状態となる構成とし、この残り保留分に基づく遊技回が行われる期間にて特殊外れ結果になることより突然時短遊技状態への移行が生じる構成とすることが考えられる。この場合、一部の状態に限定して突然時短遊技状態への移行機会を付与できるものの、突然時短遊技状態への移行を許容する許容遊技回の回数が保留記憶の上限数（上限保留数）により定まることになる。例えば、高確遊技状態の終了後、第２作動口６３への始動入賞が発生せず、残り保留分に基づく遊技回の回数が高確遊技状態終了時の保留数になる構成では、許容遊技回を実行し得る最大回数は上限保留数と同数になる。すなわち、許容遊技回の回数が上限保留数の制約を受けることになり、許容遊技回の回数を増減しようとすると、上限保留数の変更まで強いられる懸念がある。

【５５８８】
この点、高確遊技状態と残り保留分に基づく遊技回が行われる期間との間に通常時短遊技状態を介在させ、この通常時短遊技状態にて突然時短遊技状態への移行が許容される構成としたため、上限保留数と独立して許容遊技回の回数を設定することができる。例えば、許容遊技回を実行し得る最大回数として上限保留数よりも少ない回数を設定することができ、許容遊技回の回数設計においてその自由度を好適に高めることが可能になる。
【５５８９】
また、上記構成は、高確遊技状態、通常時短遊技状態、残り保留分に基づく遊技回が順に行われるという、第２特図の当否抽選を受けて遊技する場合の一連の流れの中で、その途中状態である通常時短遊技状態に限定して突然時短遊技状態への移行が許容されるものと見ることもできる。この場合、突然時短遊技状態への移行が許容される許容期間の前後が、突然時短遊技状態への移行が許容されない非許容期間で挟まれる形態となり、上記許容期間（通常時短遊技状態）を好適に引き立てることができる。これにより、許容期間（通常時短遊技状態）において特殊外れ結果になることを目指す遊技の面白みを高めることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【５５９０】
通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数を１回とし、高確遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数である５０回や、残り保留分に基づいて行われる特図遊技回の回数である４回よりも少なくする構成とした。
【５５９１】
この場合、高確遊技状態から残り保留分に基づく遊技回までの流れにおける途中の通常時短遊技状態でのみ突然時短遊技状態への移行チャンスが生じる状況において、当該チャンスが少ない回数の中で与えられるものとなる。このため、特殊外れ結果を引き当てることができないまま通常時短遊技状態が終了してしまうことへの不安感を煽ることができ、その裏返しとして通常時短遊技状態の中で特殊外れ結果を引き当てることができた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に高めることが可能になる。
【５５９２】
高確遊技状態での特図遊技回では、都度の保留記憶数を参照して変動表示時間の長さを設定し、残り保留分に基づく特図遊技回では、保留記憶数を参照することなく変動表示時間の長さを設定する構成とした。
【５５９３】
残り保留分に基づく特図遊技回では特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が生じず、また、抽選モードも低確率モードであるため、大当たりへの当選を大いに期待できるわけでもない。このような遊技回に対しては遊技者の関心度が低くなりがちとなることが想定されるところ、そのような遊技回に対して保留記憶数にかかわらず変動表示時間の長さを設定することで、例えば、保留数が少ない状況で行われる遊技回についても変動表示時間が長くなることが抑制され、それらの遊技回を速やかに終わらせることが可能になる。特に第１特図の保留記憶数が上限数に達している場合、遊技者は第１作動口６２への始動入賞を狙う遊技を行うこともできないため、遊技球の発射を止めた状態で残り保留分に基づく特図遊技回（第２特図の遊技回）の消化が終了するのを待たざるを得なくなるが、本構成によれば、そのような待ち時間を短く抑えることができる。
【５５９４】
高確遊技状態においてリーチ演出が行われない場合（完全外れ演出が実行される場合）の変動表示時間として長い側の８ｓｅｃと短い側の４ｓｅｃとを有する場合において、残り保留分に基づく特図遊技回における変動表示時間の長さを上記短い側の４ｓｅｃよりも短い１ｓｅｃとする構成とした。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回をより早く終了させることができ、上記待ち時間の短縮化を好適に実現することが可能になる。
【５５９５】
残り保留分に基づく特図遊技回においてリーチ演出を実行しない構成とした。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回での変動表示時間として長い時間を要することが回避さ

れ、変動表示時間の短縮化を好適に実現することが可能になる。

【５５９６】

＜変形例１＞

上記第７の実施の形態の変形例１について図５２２～図５２４を参照しながら説明する。ここでは上記第７の実施の形態との相違点についてのみ説明する。また、図５２２～図５２４において第７の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【５５９７】

上記第７の実施の形態では、突然時短遊技状態への移行が許容される通常時短遊技状態での特図遊技回の回数が１種類のみであったが、本変形例では、当該特図遊技回の回数として複数種類の回数を設定可能となっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【５５９８】

＜第２特図用の大当たり種別テーブル＞

本変形例に係る第２特図用の大当たり種別テーブルについて図５２２を参照しながら説明する。なお、第１特図用の大当たり種別テーブルについては上記第７の実施の形態の場合と同様であるため、説明を省略する。

【５５９９】

第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、１０Ｒ確変大当たり結果Ａと、１０Ｒ確変大当たり結果Ｂと、１０Ｒ確変大当たり結果Ｃと、４Ｒ通常大当たり結果Ｂとが設定される。なお、４Ｒ通常大当たり結果Ｂは上記第７の実施の形態に係る４Ｒ通常大当たり結果Ｂ（図４７７（ｂ））と同様のものである。

【５６００】

１０Ｒ確変大当たり結果Ａ～Ｃはいずれも実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものである。また、これらの大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが第１高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。

【５６０１】

１０Ｒ確変大当たり結果Ａ～Ｃになった場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数（例えば５０回）に達するまで継続される。すなわち、１０Ｒ確変大当たり結果Ａ～Ｃのいずれになっても、開閉実行モードの終了後、同じ回数の特図遊技回において抽選モードが高確率モードに設定される。

【５６０２】

一方、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードについては、大当たり種別によって継続回数が異なるようになっている。具体的には１０Ｒ確変大当たり結果Ａの場合は、開閉実行モードの終了後、特図遊技回の実行回数が第２上限回数（例えば５１回）に達するまで第１高頻度サポートモードが継続される。このため、１０Ｒ確変大当たり結果Ａとなった場合は、開閉実行モード後の１回目～５０回目の遊技回が高確遊技状態（高確率モード且つ第１高頻度サポートモード）で行われ、５１回目の遊技回が通常時短遊技状態（低確率モード且つ第１高頻度サポートモード）で行われる。すなわち、通常時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数は１回となる。

【５６０３】

１０Ｒ確変大当たり結果Ｂの場合は、開閉実行モードの終了後、特図遊技回の実行回数が上記第２上限回数より多い第５上限回数（例えば５３回）に達するまで継続される。このため、１０Ｒ確変大当たり結果Ｂとなった場合は、開閉実行モード後の１回目～５０回目の遊技回が高確遊技状態で行われ、５１回目～５３回目の遊技回が通常時短遊技状態で行われる。すなわち、通常時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数は、１０Ｒ確変大当たり結果Ａの場合よりも多い３回となる。

【５６０４】

１０Ｒ確変大当たり結果Ｃの場合は、開閉実行モードの終了後、特図遊技回の実行回数

が上記第５上限回数より多い第６上限回数（例えば５５回）に達するまで継続される。このため、１０Ｒ確変大当たり結果Ｃとなった場合は、開閉実行モード後の１回目～５０回目の遊技回が高確遊技状態で行われ、５１回目～５５回目の遊技回が通常時短遊技状態で行われる。すなわち、通常時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数は、１０Ｒ確変大当たり結果Ｂの場合よりも多い５回となる。

【５６０５】

第２特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「４９」が１０Ｒ大当たり結果Ａに対応し、「５０」～「７４」が１０Ｒ大当たり結果Ｂに対応し、「７５」～「８４」が１０Ｒ大当たり結果Ｃに対応し、「８５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果Ｂに対応している。すなわち、第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選にて大当たりとなった場合に１０Ｒ確変大当たり結果Ａに振り分けられる確率は５０％、１０Ｒ確変大当たり結果Ｂに振り分けられる確率は２５％、１０Ｒ確変大当たり結果Ｃに振り分けられる確率は１０％、４Ｒ通常大当たり結果Ｂに振り分けられる確率は１５％に設定されている。

【５６０６】

＜開閉実行モード終了時の移行処理＞

本変形例に係る開閉実行モード終了時の移行処理について図５２３のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による遊技状態移行処理のステップＳｇ９１３で実行されるものであり、図４８８の開閉実行モード終了時の移行処理に代えて実行されるものである。図５２３において図４８８と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【５６０７】

ステップＳｇ１１０１では今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定し、確変大当たり結果である場合はステップＳｇ１１０２にてＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。ステップＳｇ１１０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた確変カウンタエリアＫＣに第１上限回数に対応した値（５０）をセットする。確変カウンタエリアＫＣは、高確率モードの残り回数（高確率モードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高確率モードである状況で特図遊技回が行われるごとに１ずつ減算される。

【５６０８】

ステップＳｇ１１０４では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＡフラグをセットする。これにより、サポートモードが第１高頻度サポートモードに移行する。ステップＳｇ３５０１では、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに対して大当たり種別に対応する値をセットする。具体的には、今回の大当たり種別が４Ｒ確変大当たり結果又は１０Ｒ確変大当たり結果Ａである場合は第２上限回数に対応した値（５１）をセットし、１０Ｒ確変大当たり結果Ｂである場合は第５上限回数に対応した値（５３）をセットし、１０Ｒ確変大当たり結果Ｃである場合は第６上限回数に対応した値（５５）をセットする。サポートカウンタエリアＳＣは、高頻度サポートモードの残り回数（第１高頻度サポートモード、第２高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに１ずつ減算される。

【５６０９】

ステップＳｇ１１０６では、演出制御装置１４３への送信対象として高確開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップＳｇ１１０６で設定された高確開始コマンドは、通常処理（図４８２）におけるステップＳｇ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。高確開始コマンドが送信されることにより、高確遊技状態（高確率モード且つ第１高頻度サポートモード）への移行が演出制御装置１４３に通知される。なお、高確開始コマンドには、高確遊技状態への移行を示す情報のほか、高確率モードの上限回数を示す情報や第１高頻度サポートモードの上限回数を示す情報など

が含まれる。
【５６１０】
＜遊技の流れについて＞
本変形例に係る遊技の流れについて図５２４を参照しながら説明する。ここでは、第２特図の当否抽選にて１０Ｒ確変大当たり結果Ａ～Ｃになった場合における開閉実行モード後の遊技の流れについて説明する。
【５６１１】
１０Ｒ大当たり結果Ａになった場合は、開閉実行モード後の抽選モードが上限回数が５０回の高確率モードに設定され、開閉実行モード後のサポートモードが上限回数が５１回の第１高頻度サポートモードに設定される。このため、開閉実行モード後の１～５０回目の遊技回が高確遊技状態にて行われ、５１回目の遊技回が通常時短遊技状態にて行われる。また、通常時短遊技状態の終了後は、第２特図の保留分に基づくものとして５２～５５回目の遊技回が実行されるが、これらの遊技回は通常遊技状態にて行われる。
【５６１２】
上記第７の実施の形態で説明したように、高確遊技状態及び通常遊技状態の遊技回では特殊外れ結果となっても突然時短遊技状態への移行が制限され、通常時短遊技状態での遊技回で特殊外れ結果になった場合にのみ突然時短遊技状態への移行が許容される。このため、１０Ｒ大当たり結果Ａになった場合は、１～５０回目の特図遊技回にて大当たりに当選せず、高確遊技状態が終了した後、突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される通常時短遊技状態での遊技回が１回実行されることになる。
【５６１３】
また、１０Ｒ大当たり結果Ｂになった場合は、開閉実行モード後の抽選モードが上限回数が５０回の高確率モードに設定され、開閉実行モード後のサポートモードが上限回数が５３回の第１高頻度サポートモードに設定される。このため、開閉実行モード後の１～５０回目の遊技回が高確遊技状態にて行われ、５１～５３回目の遊技回が通常時短遊技状態にて行われる。また、通常時短遊技状態の終了後は、通常遊技状態の下、５４～５７回目の遊技回が実行される。すなわち、１０Ｒ大当たり結果Ｂになった場合は、高確遊技状態が終了した後、突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される通常時短遊技状態での遊技回が３回実行されることになる。
【５６１４】
また、１０Ｒ大当たり結果Ｃになった場合は、開閉実行モード後の抽選モードが上限回数が５０回の高確率モードに設定され、開閉実行モード後のサポートモードが上限回数が５５回の第１高頻度サポートモードに設定される。このため、開閉実行モード後の１～５０回目の遊技回が高確遊技状態にて行われ、５１～５５回目の遊技回が通常時短遊技状態にて行われる。また、通常時短遊技状態の終了後は、通常遊技状態の下、５６～５９回目の遊技回が実行される。すなわち、１０Ｒ大当たり結果Ｃになった場合は、高確遊技状態が終了した後、突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される通常時短遊技状態での遊技回が５回実行されることになる。
【５６１５】
このように本変形例では、通常時短遊技状態への移行契機となった当選遊技回（当否抽選結果が大当たりとなった特図遊技回）での大当たり種別により、突然時短遊技状態への移行にチャレンジできる遊技回の実行回数が相違するように構成されている。ここで、通常時短遊技状態での各遊技回における特殊外れ結果の確率は、１０Ｒ確変大当たり結果Ａ～Ｃのいずれであっても等しく、１／５となっている（図４７６）。このため、突然時短遊技状態への移行が許容される遊技回の数が多いほど、突然時短遊技状態に移行する期待値が高くなる。具体的には、突然時短遊技状態への移行が許容される遊技回の回数が１回の場合は突然時短遊技状態への移行期待値が２０％となり、上記遊技回の回数が３回の場合は上記期待値が約４９％となり、上記遊技回の回数が５回の場合は上記期待値が約６７％となる。このような構成であることにより、通常時短遊技状態の下で特殊外れ結果を引き当てることだけでなく、いずれの回数の通常時短遊技状態に振り分けられるのかについ

ても遊技者を楽しませることができ、遊技の興趣を好適に高めることが可能になる。
【５６１６】
なお、通常時短遊技状態での遊技回の回数が３回、５回となる場合において、それらの遊技回では、当否抽選結果が特殊外れ結果、通常外れ結果、大当たり結果のいずれかであるかに応じて特殊演出Ａ、特殊演出Ｂ、特殊演出Ｃが実行される。これら各演出の詳細については上記第７の実施の形態にて説明したため、説明を省略する。
【５６１７】
＜変形例２＞
上記第７の実施の形態の変形例２について図５２５～図５３０を参照しながら説明する。ここでは上記第７の実施の形態との相違点についてのみ説明する。また、図５２５～図５３０において第７の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。なお、第２特図用の大当たり種別テーブルとしては図４７７（ｂ）に示すテーブルを備え、通常時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数が１回に設定されるように構成されているものとする。
【５６１８】
上記第７の実施の形態では、残り保留分に基づく第２特図の遊技回で特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行が制限されたが、本変形例では、これらの遊技回において特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行が許容されるように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。
【５６１９】
＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞
本変形例に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理について図５２５のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による変動開始処理のステップＳｇ７１２で実行されるものであり、図４９１（ａ）の突然時短遊技状態の移行判定用処理に代えて実行されるものである。図５２５において図４９１（ａ）と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【５６２０】
先ずステップＳｇ１４０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされており、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップＳｇ３６０１に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグは高確率モード中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【５６２１】
高確率フラグがセットされていない場合（高確率モード中でない場合）は、ステップＳｇ３６０２にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＢフラグがセットされているか否かを判定する。サポートＢフラグは第２高頻度サポートモード中（突然時短遊技状態中）であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【５６２２】
サポートＢフラグがセットされていない場合は、現在のサポートモードが低頻度サポートモード又は第１高頻度サポートモードであることを意味する。この場合はステップＳｇ１４０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに突然時短開始用フラグをセットする。突然時短開始用フラグは、突然時短遊技状態に移行すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【５６２３】
ステップＳｇ３６０１で肯定判定した場合（高確率フラグがセットされている場合）又はステップＳｇ３６０２で肯定判定した場合（サポートＢフラグがセットされている場合）は、突然時短遊技状態に移行すべきではないとして、ステップＳｇ１４０４の処理を実行することなく突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。
【５６２４】

＜特図遊技回の変動表示時間テーブル＞

主制御装置１６２にて行う特図遊技回制御処理や変動開始処理については上記第７の実施の形態の場合（図４８３、図４８５）と同様であるが、上記のとおり本変形例では、残り保留分に基づく第２特図の遊技回で特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行が許容されるように構成されており、それに合わせて変動表示時間テーブルが設定されている。以下、本変形例に係る変動表示時間テーブルについて図５２６～図５２９を参照しながら説明する。ここでは、上記第７の実施の形態にて説明した図４９３～図４９６、図５０１を参照して説明した変動表示時間テーブルと相違するものについてのみ説明する。

【５６２５】

本変形例に係る通常時短遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図５２６を参照しながら説明する。通常時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図５２６（ａ））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図５２６（ｂ））と、大当たり用の変動表示時間テーブル（図５２６（ｃ））とが設定されている。このうち特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図５２６（ａ））及び大当たり用の変動表示時間テーブル（図５２６（ｃ））については、上記第７の実施の形態に係る特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図４９６（ａ））及び大当たり用の変動表示時間テーブル（図４９６（ｃ））と同様であるため、説明を省略する。

【５６２６】

図５２６（ｂ）に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルは、通常時短遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＷ４が設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、常に変動パターンＷ４が選択される。変動パターンＷ４には、特殊外れ結果である場合の変動パターンＷ１や大当たり結果である場合の変動パターンＷ３が対応する１５０ｓｅｃの変動表示時間よりも長い１６０ｓｅｃの変動表示時間が対応付けられている。この変動表示時間は、そのときの特図保留数を参照することなく設定され、特図保留数にかかわらず固定長とされる。

【５６２７】

変動パターンＷ４に対応する変動開始コマンドが主制御装置１６２から出力された場合、演出制御装置１４３では、図柄表示装置７５にて特殊演出Ｂ及びガイド演出が実行されるように表示制御装置３５０を制御する。通常時短遊技状態である状況で通常外れ結果になった場合は、突然時短遊技状態への移行が行われないところ、特殊演出Ｂは、突然時短遊技状態への移行が生じないことを報知するものである。一方、ガイド演出は、第２作動口６３を狙って遊技球を発射させ、第２特図の保留数を増やすことを促す報知である。

【５６２８】

ここで、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行されるガイド演出実行用処理について図５２７のフローチャートを参照しながら説明する。ガイド演出実行用処理は、特図変動表示用処理（図５１４）に含まれるものであり、主制御装置１６２から変動パターンＷ４に対応する変動開始コマンドが出力された特図遊技回にて実行されるものである。

【５６２９】

先ずステップＳｇ３７０１では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄにガイド演出フラグがセットされているか否かを判定する。ガイド演出フラグについては後に説明する。

【５６３０】

ガイド演出フラグがセットされていない場合はステップＳｇ３７０２に進み、ガイド演出の実行タイミングであるか否かを判定する。本変形例では、特殊演出Ｂにて図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄をリーチ外れに対応する組合せで停止表示させた後、ガイド演出を実行することとしており、ステップＳｇ３７０２では、各図柄をリーチ外れに対応する組合せで停止表示させる期間が経過したタイミングをガイド演出の実行タイミングであるとして上記判定を行う。なお、本変形例では、特殊演出Ｂ及びガイド演出を変動表示時間の中で行

うため、ステップＳｇ３７０２では、変動表示時間の経過前においてガイド演出の実行タイミングが到来したかを判定する。

【５６３１】

ガイド演出の実行タイミングである場合はステップＳｇ３７０３に進み、その時点での第２特図の保留数を把握する。ステップＳｇ３７０４では、ステップＳｇ３７０３で把握した保留数が保留最大数であるか否かを判定する。すなわち、第２特図の保留数の上限である４個に達しているか否かを判定する。

【５６３２】

保留数が保留最大数でない場合は、ステップＳｇ３７０５にて、ガイド演出として第１ガイド演出を実行するように設定する。かかる設定が行われた場合、図柄表示装置７５では、図５２８（ａ）に示すように、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄をリーチ外れに対応する組合せで停止表示された後、図５２８（ｂ）に示すように、例えば「電チューを狙って保留をためるんだ！」等の文字画像９２７が表示される。これにより、第２特図の保留数が上限に達していない状況において、第２作動口６３への入賞を生じる態様（右打ち態様）での遊技球の発射が案内される。なお、「電チュー」とは、電動チューリップの略称であり、換言すれば、第２作動口６３及び普電役物６３ａを指す俗称である。このような報知が通常時短遊技状態での特図遊技回における変動表示時間の中で行われることにより、通常時短遊技状態（第１高頻度サポートモード）が終了する前の状況で第２特図の保留情報の追加を促すことができる。

【５６３３】

ステップＳｇ３７０５の実行後はステップＳｇ３７０６にて、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄにガイド演出フラグをセットし、その後、ガイド演出実行用処理を終了する。ガイド演出フラグは、ガイド演出の実行中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。また、ステップＳｇ３７０２で否定判定した場合（ガイド演出の実行タイミングでない場合）又はステップＳｇ３７０４で肯定判定した場合（第２特図の保留数が保留最大数である場合）は、ガイド演出を実行しないとしてステップＳｇ３７０５の処理を実行することなくガイド演出実行用処理を終了する。

【５６３４】

ステップＳｇ３７０１で肯定判定した場合（ガイド演出フラグがセットされている場合）は、ステップＳｇ３７０７に進み、今回の特図遊技回（通常時短遊技状態での遊技回）における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合はステップＳｇ３７０８にて、その時点での第２特図の保留数を把握し、続くステップＳｇ３７０９では、その把握した第２特図の保留数が保留最大数となっているか否かを判定する。

【５６３５】

上記保留数が保留最大数となっている場合は、ステップＳｇ３７１０に進み、ガイド演出として第２ガイド演出を実行するように設定する。かかる設定が行われた場合、図柄表示装置７５では、図５２８（ｃ）に示すように、例えば「準備完了」等の文字画像９２８が表示される。これにより、第２特図の保留数が保留最大数に達したことが遊技者に報知される。第２ガイド演出は所定期間（例えば、残りの変動表示時間）に亘って継続される。第２ガイド演出の終了に際しては、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄにセットされているガイド演出フラグをクリアする。

【５６３６】

ステップＳｇ３７１０の実行後はガイド演出実行用処理を終了する。また、ステップＳｇ３７０９で否定判定した場合（第２特図の保留数が保留最大数でない場合）は、第１ガイド演出を継続するとしてステップＳｇ３７１０の処理を実行することなくガイド演出実行用処理を終了する。

【５６３７】

ステップＳｇ３７０７で肯定判定した場合（変動表示時間が経過した場合）は、実行中の第１ガイド演出を終了すべく、ステップＳｇ３７１１にてガイド演出の終了設定を行う

。ガイド演出の終了設定では、第１ガイド演出を終了するように設定するとともに、上記各種フラグ格納エリア３４４ｄにセットされているガイド演出フラグをクリアする。ステップＳｇ３７１１の実行後はガイド演出実行用処理を終了する。

【５６３８】

次に、本変形例に係る第２特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図５２９を参照しながら説明する。当該変動表示時間テーブルは通常遊技状態の下で第２特図の遊技回が行われる場合に参照されるものであるが、このような遊技回には、通常時短遊技状態の終了後において当該通常時短遊技状態の終了時点で存在している第２特図の保留分に基づいて行われる特図遊技回が該当する。この保留分に基づく特図遊技回は最大で４回行われる。本変形例では、これらの遊技回において特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行が生じるように構成されている。

【５６３９】

第２特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図５２９（ａ））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図５２９（ｂ））と、大当たり用の変動表示時間テーブル（図５２９（ｃ））とが設定されている。

【５６４０】

図５２９（ａ）に示す特殊外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第２特図の遊技回にて特殊外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＹ１が設定されている。すなわち、通常遊技状態中の第２特図の遊技回にて特殊外れ結果となった場合、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、常に変動パターンＹ１が選択される。

【５６４１】

変動パターンＹ１に対応する変動開始コマンドが主制御装置１６２から出力された場合、演出制御装置１４３では、少女キャラクタ９０４が魔法使いへの変身に成功し、その後、図柄列Ｚ１～Ｚ３が特殊外れ結果に対応する組合せで停止表示する特殊演出Ａが図柄表示装置７５にて実行されるように表示制御装置３５０を制御する。これにより、特殊外れ結果になったこと及び突然時短遊技状態への移行チャレンジに成功したこと（当該移行が生じること）が遊技者に報知される。

【５６４２】

図５２９（ｂ）に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第２特図の遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＹ２が設定されている。すなわち、通常遊技状態中の第２特図の遊技回にて通常外れ結果となった場合、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、常に変動パターンＹ２が選択される。

【５６４３】

変動パターンＹ２に対応する変動開始コマンドが主制御装置１６２から出力された場合、演出制御装置１４３では、少女キャラクタ９０４が魔法使いへの変身に失敗し、その後、図柄列Ｚ１～Ｚ３がリーチ外れに対応する組合せで停止表示する特殊演出Ｂが図柄表示装置７５にて実行されるように表示制御装置３５０を制御する。これにより、通常外れ結果になったこと（特殊外れ結果にならなかったこと）及び突然時短遊技状態への移行チャレンジに失敗したこと（当該移行が生じないこと）が遊技者に報知される。

【５６４４】

図５２９（ｃ）に示す大当たり用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第２特図の遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＹ３が設定されている。すなわち、通常遊技状態中の第２特図の遊技回にて大当たり結果となった場合、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、常に変動パターンＹ３が選択される。

【５６４５】

変動パターンＹ３に対応する変動開始コマンドが主制御装置１６２から出力された場合

、演出制御装置１４３では、少女キャラクタ９０４が魔法使いへの変身に成功し、その後、図柄列Ｚ１～Ｚ３が大当たり結果に対応する組合せで停止表示する特殊演出Ｃが図柄表示装置７５にて実行されるように表示制御装置３５０を制御する。これにより、大当たりに当選したことが遊技者に報知される。

【５６４６】

図５２９（ａ）～（ｃ）の変動パターンＹ１～Ｙ３には１５０ｓｅｃの変動表示時間が対応付けられている。この変動表示時間は、そのときの特図保留数を参照することなく設定され、特図保留数にかかわらず固定長とされる。

【５６４７】

＜遊技の流れについて＞

本変形例における遊技の流れについて図５３０を参照しながら説明する。ここでは、第１特図の当否抽選にて４Ｒ確変大当たり結果（図４７７（ａ））になった場合における開閉実行モード後の遊技の流れについて説明する。

【５６４８】

４Ｒ大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の抽選モードが上限回数が５０回の高確率モードに設定され、開閉実行モード後のサポートモードが上限回数が５１回の第１高頻度サポートモードに設定される。このため、開閉実行モード後の１～５０回目の遊技回が高確遊技状態にて行われ、５１回目の遊技回が通常時短遊技状態にて行われる。また、通常時短遊技状態の終了後は、第２特図の保留分に基づくものとして５２～５５回目の遊技回が実行されるが、これらの遊技回は通常遊技状態にて行われる。

【５６４９】

突然時短遊技状態の移行判定用処理（図５２５）にて説明したように、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率フラグがセットされている状態で特殊外れ結果になった場合と、各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートＢフラグがセットされている状態で特殊外れ結果になった場合とでは突然時短開始用フラグがセットされず、突然時短遊技状態への移行が制限されるものの、それら以外の状態で特殊外れ結果になった場合には、突然時短開始用フラグがセットされ、突然時短遊技状態への移行が許容される。このため、通常時短遊技状態の下で行われる５１回目の遊技回だけでなく、通常遊技状態の下で行われる５２～５５回目の遊技回においても、特殊外れ結果になることで突然時短遊技状態への移行が生じるものとなる。

【５６５０】

よって、通常時短遊技状態での遊技回（５１回目の遊技回）が終了した後も、残り保留分に基づく遊技回を利用して、引き続き突然時短遊技状態への移行にチャレンジする遊技を楽しませることができる。この際、残り保留分に基づく５２～５５回目の遊技回では、そのときの保留数にかかわらず、長めの変動表示時間（１５０ｓｅｃ）が設定される。このため、第２特図の保留数が２個以上の下で行われる５２、５３回目の遊技回においても演出期間が十分に確保され、突然時短遊技状態への移行チャレンジに成功するか否かをじっくりと見せて遊技者を大いに楽しませることができる。

【５６５１】

また、通常時短遊技状態での遊技回（５１回目の遊技回）にて通常外れ結果になった場合（突然時短遊技状態への移行が生じず、次の遊技回が残り保留分に基づく遊技回となる場合）は、突然時短遊技状態の終了（サポートＡフラグのクリア）までに所定期間を残した上で、第２作動口６３への始動入賞を案内するガイド演出（図５２８）が実行される。通常時短遊技状態での遊技回では、突然時短遊技状態への移行チャレンジに成功するか否かの演出（特殊演出Ｂ）に遊技者が集中して遊技球の発射操作が行われていないことがあり得るが、上記構成により、残り保留分に基づく遊技回の開始前に第２特図の保留情報の追加が促されることで、第２特図の保留数が上限数（４個）よりも少ない状態で残り保留分に基づく遊技回が開始されることが抑制される。これにより、突然時短遊技状態への移行にチャレンジできる遊技回の回数として最大回数（４回）を確保した状態で残り保留分に基づく遊技回を開始させることが可能になる。

【５６５２】
その際、通常外れ結果になった場合の変動表示時間（１６０ｓｅｃ）が特殊外れ結果になった場合の変動表示時間（１５０ｓｅｃ）よりも長くされ、その差分時間を利用してガイド演出が行われる。この場合、通常外れ結果になった場合の特殊演出Ｂ（移行チャレンジに失敗する演出）と特殊外れ結果になった場合の特殊演出Ａ（移行チャレンジに成功する演出）との演出期間を揃えた上で、通常外れ結果になった場合にガイド演出を行う構成とすることができる。これにより、演出期間の長さの違いから成否の結果を推測できてしまうことを抑制しながら、第２特図の保留情報を追加することの案内及びそのための期間の確保を行うことが可能になる。
【５６５３】
＜その他の変形例＞
なお、上述した第７の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第７の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記第７の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第７の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。
【５６５４】
また、理解の容易のため、例えば「第７の実施の形態の変形例１では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施の形態や変形例に対しても適用することが可能である。
【５６５５】
（１）上記第７の実施の形態や各変形例では、特図当否抽選の結果の一部として特殊外れ結果が設けられる構成としたが、特図当否抽選では大当たり結果であるか、それとも外れ結果であるかを抽選し、その結果が外れ結果になった場合に別抽選（外れ結果の種別抽選）にて特殊外れ結果であるか否かを抽選する構成としてもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタＣ２や変動種別カウンタＣＳ等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。
【５６５６】
また、外れ結果の種別抽選に代えて突然時短遊技状態への移行条件を成立させるか否かの移行抽選が行われる構成としてもよい。この場合の抽選は、大当たり種別カウンタＣ２や変動種別カウンタＣＳ等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、移行条件の成立有無を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。
【５６５７】
（２）上記第７の実施の形態や各変形例では、外れ結果として通常外れ結果と特殊外れ結果との２種類の外れ結果を有する構成としたが、例えば、通常外れ結果と第１特殊外れ結果と第２特殊外れ結果とを含む３種類以上の外れ結果を有する構成としてもよい。この場合、例えば、第１特殊外れ結果になった場合は第１特典として突然時短遊技状態への移行が付与される一方で、第２特殊外れ結果になった場合は突然時短遊技状態への移行以外の第２特典が付与される構成としてもよい。第２特典としては例えば小当たり遊技への移行が考えられる。この小当たり遊技は、大当たり遊技（大当たり結果を契機とする開閉実行モード）と同じく、可変入賞装置６５が開閉される遊技状態であるが、大当たり遊技よりも遊技者に不利な態様で実行され得る。例えば、可変入賞装置６５への上限入賞個数が大当たり遊技よりも少なく設定されたり、１開放当たりの上限開放時間が大当たり遊技での１ラウンド遊技又は１開放当たりの上限開放時間よりも短く設定されたりすることで、大当たり遊技よりも少ない期待獲得球数となる態様で実行される。
【５６５８】
また、小当たり遊技に代えて高確率モードに移行する構成としてもよい。この場合、高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態に移行してもよいし、高確率モード且つ低頻

度サポートモードの状態に移行してもよい。
【５６５９】
　また、第１特殊外れ結果になった場合は突然時短遊技状態への移行が生じる一方で、第２特殊外れ結果になった場合は通常時短遊技状態（突然時短遊技状態への移行が許容される特定状態）が終了する構成としてもよい。この場合、通常時短遊技状態の上限回数を設けないようにした上で、通常時短遊技状態において第１特殊外れ結果よりも早く第２特殊外れ結果になると、突然時短遊技状態への移行が生じることなく通常時短遊技状態が終了する構成とすることができる。
【５６６０】
　上記各構成のように第２特殊外れ結果を備える場合において、第２特殊外れ結果となる確率は、第１特殊外れ結果となる確率と同じでもよいし、第１特殊外れ結果となる確率よりも高くてもよいし、第１特殊外れ結果となる確率よりも低くてもよい。
【５６６１】
　（３）上記第７の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が実行されるか否かにかかわらず、特図用表示部４３にて特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示される構成としたが、突然時短遊技状態への移行が制限される場合に特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示されない構成としてもよい。例えば、かかる場合において通常外れ結果に対応する停止結果が停止表示される構成としてもよい。
【５６６２】
　（４）上記第７の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として、時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態）への移行が行われる構成としたが、高確率モードへの移行が行われる構成としてもよい。この場合、高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態に移行してもよいし、高確率モード且つ低頻度サポートモードの状態に移行してもよい。
【５６６３】
　また、時短遊技状態や高確率モードへの移行が行われる構成に代えて、通常の演出モードでは見ることができない特殊な演出が行われたり、特殊なキャラクタ等が登場したりする特定の演出モードへの移行が行われるものであってもよい。また、通常遊技状態では行われない特殊な抽選が行われる状態への移行が行われるものであってもよい。これらの場合、特殊な演出等を見ることができたり、特殊な抽選が受けられたりする点で遊技者にとって有利な状態となる。なお、特殊な抽選の一例としてはポイント抽選が考えられる。当該ポイント抽選にて付与されたポイントやその合計数により時短遊技状態や高確遊技状態、開閉実行モード等に移行したりする構成としてもよい。また、特殊な演出（例えばキャラクタの衣装等）が解放されたり、パチンコ機１０に関する開発秘話が表示されたりしてもよい。
【５６６４】
　（５）上記第７の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になった場合に開閉実行モードを経由しないで時短遊技状態に移行する構成としたが、開閉実行モードを経由して時短遊技状態に移行する構成としてもよい。例えば、小当たり遊技を経由して時短遊技状態に移行する構成とすることができる。
【５６６５】
　（６）上記第７の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になった場合の突然時短遊技状態として普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態と同じ確率とされる第２高頻度サポートモードが実施される構成としたが、普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態よりも高確率となる第１高頻度サポートモードが実施される構成としてもよい。この場合、突然時短遊技状等における普図サポート抽選の当選確率について、開閉実行モードを経由する通常時短遊技状態と同じ確率としてもよいし、異なる確率としてもよい。例えば、開閉実行モード後の遊技状態における優位性を確保する上では、通常時短遊技状態よりも突然時短遊技状態等のサポート当選確率を低くするとよい。

【５６６６】
　また、開閉実行モードを経由する通常時短遊技状態について、普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態と同じ確率とされる第２高頻度サポートモードが実施される構成としてもよい。
【５６６７】
　（７）上記第７の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態の種類数が１つである構成としたが、複数種類の突然時短遊技状態を有する構成としてもよい。複数種類の突然時短遊技状態としては上限回数が異なる突然時短遊技状態を備える構成が考えられる。例えば、上限回数が１００回の突然時短遊技状態Ａと、上限回数が３００回の突然時短遊技状態Ｂと、上限回数が７００回の突然時短遊技状態Ｃとを備え、突然時短遊技状態Ａ＜突然時短遊技状態Ｂ＜突然時短遊技状態Ｃの順で有利度合いが高くなる構成とすることができる。
【５６６８】
　この場合、突然時短遊技状態Ａ～Ｃのうちからいずれかが選択されて突然時短遊技状態への移行が行われることになるが、当該選択は突然時短遊技状態への移行時（確定表示の開始時）に行われてもよいし、突然時短遊技状態への移行に先立って行われてもよい。後者の場合としては、例えば、複数種類の特殊外れ結果を設け、いずれの特殊外れ結果になったかにより、移行対象となる突然時短遊技状態の種別が選択される構成とすることが考えられる。この場合、特殊外れ結果の種別と突然時短遊技状態の種別とが１対１で対応してもよいし、複数対１の関係で対応してもよい。
【５６６９】
　（８）上記第７の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として突然時短遊技状態に移行する構成としたが、他の事象を契機として当該時短遊技状態に移行する構成としてもよい。例えば、遊技領域ＰＥや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて上記時短遊技状態への移行が行われる構成としてもよい。
【５６７０】
　これらの場合、サポートフラグのセットは、特定の入球部に遊技球が入球したタイミングや特定の通過部を遊技球が通過したタイミングにて行われる。また、サポートフラグのセットに代えて上記入球に対応した入球フラグや上記通過に対応した通過フラグがセットされる構成としてもよい。この場合、入球フラグや通過フラグがセットされた後、それらのフラグがセットされていることに基づいて高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる構成とすればよい。
【５６７１】
　なお、特定の入球部について、開閉機構を備えず、常時開放しているタイプの入球部としてもよいし、開閉機構を備え、遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態と、遊技球が入球不可又は開状態よりも入球しにくい閉状態とに切り替わり可能な可変タイプの入球部としてもよい。このことは上記所定入球部についても同様である。
【５６７２】
　また、特定の入球部や通過部が所定入球部内に設けられる構成では、当該所定入球部内に特定の入球部や通過部のみが設けられ、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部や通過部に必ず入球又は通過する構成としてもよいし、所定入球部内に特定の入球部や通過部とは異なる１又は複数の他の入球部や通過部が設けられ、所定入球部に入球した遊技球が振り分けられることにより、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球しなかったり、特定の通過部を通過しなかったりする場合が生じる構成としてもよい。後者の構成では、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球したり、特定の通過部を通過したりすることにより、時短遊技状態への移行契機が成立する一方で、所定入球部に入球した遊技球が上記他の入球部に入球したり、他の通過部を通過したりしても、時短遊技状態への移行契機が成立しない構成とすることができる。
【５６７３】

（９）上記第７の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態への移行（サポートフラグのセット処理）が特殊外れ結果になった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、特殊外れ結果になった特図遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて突然時短遊技状態への移行が実行されてもよい。

【５６７４】

（１０）上記第７の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果への当選に対応した報知が特図用表示部４３や図柄表示装置７５にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、ＬＥＤ等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部２９からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、時短回数の残り回数の報知等についても同様である。

【５６７５】

（１１）上記第７の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果に対応した報知としてリーチ演出が実行される構成としたが、リーチ演出を伴わない遊技回用演出により特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、図柄列Ｚ１～Ｚ３を用いた報知でなくてもよく、例えば、図柄表示装置７５に所定キャラクタ等の所定絵柄が表示されることにより、特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【５６７６】

また、特図用表示部４３に変動表示される特図絵柄と完全同期するものであって、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄よりも小サイズで表示される図柄（いわゆる第４図柄）が図柄表示装置７５に表示されるパチンコ機にあっては、その第４図柄が通常態様とは異なる特定態様で表示されることにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、停止表示される上記第４図柄の態様と、停止表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の少なくとも一部の図柄列との組合せにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【５６７７】

（１２）上記第７の実施の形態や各変形例では、高確遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合、すなわち、特殊外れ結果となっても突然時短遊技状態への移行が制限される場合に、図柄表示装置７５での遊技回用演出として完全外れ演出が行われる構成としたが、これに代えて又は加えてリーチ外れ演出（特殊外れ結果に対応する組合せ以外のリーチ外れ）が行われる構成としてもよい。

【５６７８】

（１３）上記第７の実施の形態や各変形例では、高確遊技状態である状況で行われる当否抽選の結果に特殊外れ結果が含まれる構成としたが、これが含まれない構成としてもよい。具体的には、第２特図に対応する高確率モード用の当否テーブルにおいて振分結果の中に特殊外れ結果が含まれない構成とすることができる。この場合、高確遊技状態である状況では当否抽選の結果が特殊外れ結果にならないことにより、突然時短遊技状態への移行が生じないものとなる。

【５６７９】

（１４）上記第７の実施の形態や各変形例では、低頻度サポートモードでのサポート抽選（普図当否抽選）の結果に当たり結果が含まれる構成としたが、これが含まれない構成としてもよい。すなわち、低頻度サポートモードにおいて普電役物６３ａが開放状態となることがなく、第２作動口６３への入賞が生じ得ない構成としてもよい。

【５６８０】

（１５）上記第７の実施の形態や各変形例では、高頻度サポートモードへの移行時にサポートカウンタエリアＳＣに上限回数に対応した値をセットし、特図遊技回が行われるごとにその値を１ずつ減算することで、高頻度サポートモードの残り回数を更新する構成としたが、高頻度サポートモードへの移行時にサポートカウンタエリアＳＣへ上限回数に対

応した値をセットせず、特図遊技回が行われるごとにサポートカウンタエリアＳＣの値を１ずつ加算することで、高頻度サポートモードにおいて実行された特図遊技回の回数を更新する構成としてもよい。この場合、その更新されたカウンタ値が上限回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とすればよい。

【５６８１】

このことは確変カウンタエリアＫＣについても同様であり、高確率モードへの移行時に確変カウンタエリアＫＣへ上限回数に対応した値をセットせず、特図遊技回が行われるごとに確変カウンタエリアＫＣの値を１ずつ加算することで、高確率モードにおいて実行された特図遊技回の回数を更新する構成としてもよい。

【５６８２】

（１６）上記第７の実施の形態や各変形例では、第１特図と第２特図を区別することなく、高確率モードや高頻度サポートモードでの特図遊技回の実行回数を計数する構成としたが、それらを区別して計数する構成としてもよい。具体的には、第２特図の遊技回を対象として（第１特図の遊技回を対象外として）高確率モード等での特図遊技回の実行回数を計数する構成としてもよい。

【５６８３】

（１７）上記第７の実施の形態や各変形例では、通常時短遊技状態及び突然時短遊技状態を備える構成としたが、これらのうちの１つを備えない構成としてもよい。例えば、通常時短遊技状態を備えずに突然時短遊技状態を備える構成としてもよい。また、上記第７の実施の形態や各変形例では高確遊技状態を備えるが、高確遊技状態を備えない構成としてもよい。

【５６８４】

（１８）上記第７の実施の形態や各変形例では、高頻度サポートモードの終了（サポートフラグのクリア処理）が最終遊技回の確定表示の開始タイミングにて実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、最終遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて高頻度サポートモードの終了が実行されてもよい。

【５６８５】

（１９）上記第７の実施の形態や各変形例では、高頻度サポートモードに移行してからの特図遊技回の回数が上限回数に達することで高頻度サポートモードの終了（サポートフラグのクリア処理）が行われる構成としたが、これに代えて又は加えて、高頻度サポートモードへの移行後、特図当否抽選にて小当たり結果になったことや、小当たり結果になった回数が予め定められた上限回数（例えば５回）に達することで高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。

【５６８６】

なお、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、小当たり結果になったこと又は小当たり結果の回数が上限回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよい。

【５６８７】

また、上記に代えて又は加えて、高頻度サポートモードに移行してからの普図遊技回の回数が上限回数に達することで高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。この場合、サポート抽選の結果にかかわらず全ての普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら高頻度サポートモードが終了する構成としてもよいし、サポート抽選の結果が当たり結果になった普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら高頻度サポートモードが終了する構成としてもよいし、サポート抽選の結果が外れ結果になった普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。

【５６８８】

例えば、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、普図遊技回の回数が上限回数に

達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよい。

【５６８９】

また、上記に代えて又は加えて、高頻度サポートモードに移行してからの期間が予め定められた上限期間に達することで高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。

【５６９０】

（２０）上記第７の実施の形態や各変形例では、高確遊技状態において完全外れ演出に対応する変動パターンが選択された場合を対象として保留記憶数を参照して変動表示時間を設定する構成としたが、完全外れ演出に対応しない変動パターンが選択された場合も保留記憶数を参照して変動表示時間を設定してもよい。例えば、ノーマルリーチ外れ演出が行われる場合の変動表示時間として長い側の１５ｓｅｃと短い側の８ｓｅｃとが設けられ、ノーマルリーチ外れ演出に対応する変動パターンが選択された場合において、それらの変動表示時間のうちから保留記憶数に対応したものが選択されて設定される構成としてもよい。具体的には、保留記憶数が基準数（例えば２個）未満である場合は長い側の１５ｓｅｃが設定され、基準数以上である場合は短い側の８ｓｅｃが設定される構成とすることができる。

【５６９１】

（２１）上記第７の実施の形態や各変形例において、通常時短遊技状態への移行より前に振分結果Ａと振分結果Ｂの振り分けを行い、振分結果Ａに振り分けられた状況で通常時短遊技状態に移行し、その通常時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合には突然時短遊技状態への移行が生じ、振分結果Ｂに振り分けられた状況で通常時短遊技状態に移行し、その通常時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合には突然時短遊技状態への移行が生じない構成としてもよい。すなわち、通常時短遊技状態への移行よりも前に行われる振り分けの結果が突然時短遊技状態への移行可否に影響を及ぼす構成としてもよい。この場合、通常時短遊技状態にて特殊外れ結果を特殊外れ結果を引き当てることだけでなく、いずれの結果に振り分けられているかについても遊技者を楽しませることができる。また、突然時短遊技状態への移行に至るまでの段階が増えることで、遊技の単調化を抑制できるほか、突然時短遊技状態への移行が生じた場合の遊技者の喜びを高めることができる。

【５６９２】

上記の場合において、振分結果Ａと振分結果Ｂの振り分けは、内部的な抽選により行ってもよいし、遊技球の動きを利用して行ってもよい。後者の場合としては、例えば、遊技領域ＰＥや所定役物内において、特定の通過部を含む複数の通過部と、遊技球をそれら複数の通過部のいずれかに振り分ける振分手段とを設け、通常時短遊技状態への移行が生じる前段階において、上記振分手段により遊技球が特定の通過部に振り分けられ、当該通過部を通過した場合には振分結果Ａとなり、上記振分手段により遊技球が他の通過部に振り分けられ、特定の通過部を通過しない場合は振分結果Ｂとなる構成が考えられる。この場合、他の通過部の数は、特定の通過部と同数であってもよいし、特定の通過部よりも多い数であってもよい。

【５６９３】

また、前者の内部的な抽選により振り分けを行う場合は、通常時短遊技状態への移行契機となった当選遊技回（大当たり結果となった遊技回）において当該抽選を行うことが考えられる。例えば、上記当選遊技回にて行われる大当たり種別の抽選により当該振り分けを行うことができる。

【５６９４】

内部的な抽選と遊技球の動きとのいずれを用いる場合であっても、振分結果を遊技者が認識することが可能な所定報知を実行することが好ましい。その際、振分結果Ａと振分結果Ｂとのそれぞれで報知を行ってもよいし、それらの一方で報知を行ってもよい。後者の場合は、遊技者にとって有利な側である振分結果Ａの場合に報知を行うことが好ましい。振分結果に対応する所定報知は、文字画像やキャラクタ画像等を用いて図柄表示装置７５

にて行ってもよいし、発光部等の当該報知を行うための専用報知部（図柄表示装置７５以外の報知部）にて行ってもよい。

【５６９５】

上記所定報知の実行にあたっては、当該報知が通常時短遊技状態への移行後において通常時短遊技状態での遊技回にて行われる構成としてもよいし、通常時短遊技状態への移行前に行われる構成としてもよい。また、通常時短遊技状態への移行前と移行後との両方で行われる構成としてもよい。この際、通常時短遊技状態への移行前と移行後とのそれぞれで所定報知が行われてもよいし、移行前から移行後に跨って継続的に行われてもよい。後者の場合、所定報知の実行期間を長く確保することができ、遊技者における振分結果の認識しやすさを高めることが可能になる。

【５６９６】

（２２）上記第７の実施の形態や各変形例では、通常時短遊技状態の終了後に行われる第２特図の遊技回が通常時短遊技状態の終了時における保留記憶数と同じ回数だけ行われる構成としたが、当該第２特図の遊技回が上記保留記憶数よりも多い回数に亘って行われ得る構成としてもよい。例えば、普電役物６３ａによる役物開閉遊技の途中でサポートＡフラグがクリアされた場合（内部的に通常時短遊技状態が終了した場合）に、当該クリアの後も残りの役物開閉遊技が継続実施される構成とすることができる。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる期間において第２作動口６３への入賞を発生させることができるため、第２特図の保留記憶を追加し、通常時短遊技状態の終了時の保留記憶数よりも多くの第２特図の遊技回を実行することが可能となる。

【５６９７】

なお、このような構成を変形例２（残り保留分に基づく特図遊技回にて突然時短遊技状態への移行が許容される構成）に適用することで、突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される回数を遊技者が自力で増やすことが可能となり、遊技参加を通じて遊技への注目度を高めることができる。

【５６９８】

（２３）上記第７の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への再移行を制限する構成としたが、当該再移行が生じる構成としてもよい。この場合、突然時短遊技状態の残り回数を再移行の対象となった突然時短遊技状態の上限回数に書き換えるようにするとよい。具体的には、サポートカウンタエリアＳＣに対して上記上限回数に対応した値を上書きとすることができ、例えば、滞在中の突然時短遊技状態における特図遊技回の残り回数が３０回の状況で上限回数が５０回の突然時短遊技状態に移行した場合は残り回数が５０回となる。この際、図柄表示装置６５では残り回数を上乗せ報知を行うとよい。具体的には、現在の残り回数（３０回）と変更後の残り回数（５０回）との差分回数（２０回）が現在の残り回数に対して追加されたように報知するとよい。これにより、突然時短遊技状態の残り回数が増えた印象となって、遊技者の喜びを好適に喚起することができる。

【５６９９】

（２４）上記第７の実施の形態や各変形例において高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）である場合に低確率モードに移行するか否かの転落抽選を行い、当該転落抽選に当選した場合に通常時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行し、その通常時短遊技状態で特殊外れ結果になると突然時短遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合、高確遊技状態において転落当選する特図遊技回が遅い場合よりも早い場合の方が通常時短遊技状態に滞在できる特図遊技回の回数が多くなり、突然時短遊技状態に移行しやすくなる遊技性を実現することができる。この際、高確率モードでの大当たり確率と低確率モードでの大当たり確率との差分を小さく抑えることで（例えば前者を１／１９９．９とし、後者を１／２００とする）、高確遊技状態において転落当選するタイミングが早いほど遊技者にとって有利となる構成とすることができる。なお、転落抽選は、当否抽選と同様に特図遊技回の開始時に行うことができる。この際、転落抽選を行ってから当否抽選を行ってもよいし、当否抽選を行ってから転落抽選を行ってもよ

い。
【５７００】
（２５）上記第７の実施の形態及び変形例１では、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）から通常時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）となり、その後、通常時短遊技状態から残り保留分に基づく特図遊技回が行われる状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）となることにより、突然時短遊技状態への移行が制限される第１所定状態（第１特定遊技）から、突然時短遊技状態への移行が許容される特定状態（第２特定遊技）となり、その後、特定状態から、突然時短遊技状態への移行が制限される第２所定状態（第３特定遊技）となる構成としたが、これら第１所定状態から第２所定状態までの切り替わりや、第１所定状態から特定状態への切り替わり、特定状態から第２所定状態への切り替わりは、抽選モードやサポートモードの変更を伴うものに限定されない。
【５７０１】
例えば、抽選モードやサポートモードが変更されることなく、特図遊技回の回数に基づいて上記切り替わりが行われる構成としてもよい。具体的には、開閉実行モードの終了時又は終了後や、パチンコ機１０の電源オン時又は電源オン後等における所定の基準タイミングからの外れ遊技回（当否抽選の結果が外れとなった特図遊技回）の累積回数が第１回数（例えば３５０回）となることで、第１所定状態から特定状態となり、その後、上記基準タイミングから外れ遊技回の累積回数が第２回数（例えば４００回）となることで、特定状態から第２所定状態となる場合において、それら第１所定状態→特定状態→第２所定状態の流れが全て通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）の中で行われる構成とすることができる。
【５７０２】
また、第１所定状態から特定状態への切り替わり条件や特定状態から第２所定状態への切り替わり条件についても特図遊技回の回数に限定されるものではない。例えば、抽選により上記切り替わりが行われる構成としてもよい。具体的には、第１所定状態の下で特定状態に移行するか否かの第１移行抽選を行い、その第１移行抽選で当選することで、第１所定状態から特定状態となり、その後、特定状態の下で第２所定状態に移行するか否かの第２移行抽選を行い、その第２移行抽選に当選することで、特定状態から第２所定状態となる構成とすることができる。なお、第１移行抽選及び第２移行抽選は遊技回ごとに行うことができる。
【５７０３】
また、経過期間に基づいて上記切り替わりが行われる構成としてもよい。例えば、上記基準タイミングからの経過期間が第１期間（例えば２時間）となることで、第１所定状態から特定状態となり、その後、上記基準タイミングからの経過期間が第２期間（例えば２時間１０分）となることで、特定状態から第２所定状態となる構成とすることができる。
【５７０４】
また、遊技球の挙動に基づいて上記切り替わりが行われる構成としてもよい。例えば、遊技領域ＰＥや所定役物内において、特定の通過部を含む複数の通過部と、遊技球をそれら複数の通過部のいずれかに振り分ける振分手段とを設け、上記振分手段により遊技球が特定の通過部に振り分けられて当該通過部を通過することにより、第１所定状態から特定状態への切り替わりや特定状態から第２所定状態への切り替わりが行われてもよい。
【５７０５】
また、開閉実行モードにおけるラウンド遊技の切り替わりに基づいて上記切り替わりが行われる構成としてもよい。例えば、開閉実行モードにおけるラウンド遊技にて特定条件を成立させ得るようにした上で、第１所定状態としての第１所定ラウンド遊技にて特定条件が成立しても時短遊技状態への移行が制限され、特定状態としての第２所定ラウンド遊技にて特定条件が成立すると時短遊技状態への移行が許容され、第２所定状態としての第３所定ラウンド遊技にて特定条件が成立しても時短遊技状態への移行が制限される構成とすることができる。第２所定ラウンド遊技に特定条件が成立した場合の時短遊技状態への

移行は開閉実行モードの終了後に行うとよい。

【５７０６】

なお、特定条件は、例えば、ラウンド遊技において可変入賞装置に所定数以上の遊技球が入賞することや、可変入賞装置内に設けた特定の通過部を遊技球が通過することなどとすることができる。前者の場合、例えば、所定数を可変入賞装置への上限入賞個数よりも多い数に設定することで、いわゆるオーバーフロー入賞を発生させることにより特定条件が成立する構成を実現することができる。

【５７０７】

また、上記構成において、第１所定ラウンド遊技～第３所定ラウンド遊技の各ラウンド遊技にて同一の可変入賞装置が開放されてもよいし、複数の可変入賞装置を備え、第１所定ラウンド遊技～第３所定ラウンド遊技の各ラウンド遊技にて異なる可変入賞装置が開放されてもよい。後者の場合は、複数の可変入賞装置として第１可変入賞装置と第２可変入賞装置とを備え、第１所定ラウンド遊技及び第３所定ラウンド遊技では第１可変入賞装置を開放させ、可変入賞装置では第２可変入賞装置を開放させる構成とするとよい。この場合、開放される可変入賞装置の種別と時短遊技状態への移行が許容されるラウンドであるか否かとが対応するものとなり、遊技者から見て分かりやすい構成とすることができる。

【５７０８】

その際、可変入賞装置内に設けた特定の通過部を遊技球が通過することにより特定条件が成立する構成とする場合は、第２所定ラウンド遊技で開放される第２可変入賞装置内には上記特定の通過部が設けられ、第１所定ラウンド遊技及び第３所定ラウンド遊技にて開放される第１可変入賞装置内には上記特定の通過部が設けられない構成としてもよい。この場合、第１所定ラウンド遊技及び第３所定ラウンド遊技では可変入賞装置（第１可変入賞装置）への入賞を発生させても特定条件を成立させることができず、第２所定ラウンド遊技では可変入賞装置（第２可変入賞装置）への入賞を発生させることで特定条件を成立させ得る構成となる。

【５７０９】

その他、上記各構成を組み合わせてもよく、例えば、上記第１移行抽選にて当選することにより第１所定状態から特定状態への切り替わりが行われ、その後、特定状態での外れ遊技回の累積回数が所定回数となることにより特定状態から第２所定状態への切り替わりが行われる構成としてもよい。

【５７１０】

抽選の結果や経過期間、遊技球の挙動に基づいて第１所定状態から第２所定状態までの切り替わりが行われる場合において、各状態の切り替わりが抽選モードやサポートモードの変更を伴うものであってもよいし、伴わないものであってもよい。

【５７１１】

（２６）上記第７の実施の形態や各変形では、突然時短遊技状態への移行が制限される状態から、突然時短遊技状態への移行が許容される状態となり、その後、その状態から、突然時短遊技状態への移行が制限される状態となる順序で状態が切り換わる構成としたが、これに限定されるものではなく、例えば、突然時短遊技状態への移行が許容される状態から、突然時短遊技状態への移行が制限される状態となり、その後、その状態から、突然時短遊技状態への移行が許容される状態となる順序で状態が切り換わる構成であってもよい。

【５７１２】

（２７）上記第７の実施の形態及び変形例１では、通常時短遊技状態（特定状態）に滞在可能な特図遊技回の回数である第１回数が、高確遊技状態（第１所定状態）に滞在可能な特図遊技回の回数である第２回数や、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる状態（第２所定状態）での特図遊技回の回数である第３回数よりも少なくなる構成としたが、それらの回数が同じである構成としてもよい。また、第１回数が第２回数よりも少なく、第３回数よりも多い構成としてもよいし、第１回数が第２回数よりも多く、第３回数よりも少ない構成（この場合、第３回数は第２回数よりも多い）としてもよい。

【５７１３】
（２８）上記第７の実施の形態及び変形例１では、残り保留分に基づく特図遊技回にて行われる当否抽選の結果に特殊外れ結果が含まれる構成としたが、これが含まれない構成としてもよい。具体的には、残り保留分に基づく特図遊技回用の当否テーブルを設け、当該当否テーブルにおいて振分結果の中に特殊外れ結果が含まれない構成とすることができる。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回では当否抽選の結果が特殊外れ結果にならないことにより、突然時短遊技状態への移行が生じないものとなる。
【５７１４】
（２９）上記第７の実施の形態及び変形例１では、残り保留分に基づく特図遊技回の変動表示時間を全て同じ長さ（例えば１ｓｅｃ）とする構成としたが、一部の遊技回にて異なる長さの変動表示時間が設定される構成としてもよい。例えば、最終遊技回（５５回目の特遊技回）での変動表示時間が他の遊技回（５２回目～５４回目の特図遊技回）の変動表示時間より長い時間（例えば３ｓｅｃ）に設定される構成としてもよい。
【５７１５】
（３０）上記第７の実施の形態及び変形例１では、残り保留分に基づく特図遊技回の変動表示時間として高確遊技状態における最短の変動表示時間（例えば４ｓｅｃ）よりも短い時間が設定される構成としたが、同じ時間が設定される構成としてもよい。
【５７１６】
また、残り保留分に基づく特図遊技回の変動表示時間が上記最短の変動表示時間よりも長いものであってもよい。この際、残り保留分に基づく特図遊技回においてリーチ演出を実行する構成としてもよい。
【５７１７】
また、残り保留分に基づく特図遊技回の変動表示時間が上記最短の変動表示時間よりも長いものである場合において、残り保留分に基づく特図遊技回においてリーチ演出を実行しない場合の変動表示時間（完全外れに対応する変動表示時間）と、高確遊技状態での特図遊技回においてリーチ演出を実行しない場合の変動表示時間（完全外れに対応する変動表示時間）のうち短い側の変動表示時間（例えば４ｓｅｃ）とを比較した場合に、前者の方が長い構成であってもよい。この際、残り保留分に基づく特図遊技回での完全外れに対応する変動表示時間は、高確遊技状態での完全外れに対応する変動表示時間のうち長い側の変動表示時間（例えば８ｓｅｃ）よりも短いものであってもよいし、長いものであってもよい。
【５７１８】
（３１）上記第７の実施の形態及び変形例１では、保留数を参照して特図変動表示時間を設定する状態が終了し、その後、保留数を参照せずに特図変動表示時間を設定する状態に移行する構成としたが、順番が逆の構成であってもよい。すなわち、保留数を参照せずに特図変動表示時間を設定する状態が終了し、その後、保留数を参照して特図変動表示時間を設定する状態に移行する構成としてもよい。この際、前者の状態が後者の状態よりも遊技者にとって不利なものである場合は、前者の状態における特図変動表示時間を短くすることで、上記第７の実施の形態及び変形例１と同様に効果を奏することができる。
【５７１９】
（３２）上記第７の実施の形態及び変形例１では、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる場合に、回数画像９１１や払出球数画像９１２が表示される実績演出を実行する構成としたが、実績演出以外の演出を実行する構成としてもよい。例えば、高確遊技状態又は通常時短遊技状態の終了に対応したエンディング演出を実行することができる。エンディング演出では、例えば、所定キャラクタ等が登場とする動画（アニメーション画像）とともに、高確遊技状態又は通常時短遊技状態の終了を報知する文字画像の表示等が行われる。この場合、各特図遊技回での変動表示時間が短い状況であっても、エンディング演出が複数回の特図遊技回を跨いで行われることで、十分な演出期間を確保することができ、見応え感のあるエンディング演出を行うことが可能になる。
【５７２０】

（３３）上記第７の実施の形態及び変形例１では、実績演出を実行するに際し、残り保留分に基づく特図遊技回の全てに跨って当該演出を実行する構成としたが、一部の特図遊技回に跨って実績演出を実行する構成としてもよい。例えば、５４回目及び５５回目の特図遊技回に跨って実績演出を実行する構成としてもよい。この場合、５２回目及び５３回目の特図遊技回では、遊技回を跨がずに実績演出以外の演出（例えば、当否結果を報知するための図柄変動演出）を実行することができる。

【５７２１】

また、上記第７の実施の形態及び変形例１において、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる場合に、それぞれの遊技回にて他の遊技回を跨がずに遊技回用演出が行われる構成としてもよい。

【５７２２】

（３４）上記第７の実施の形態及び変形例１では、残り保留分に基づく特図遊技回に対応する変動表示時間テーブル（図５０１）においてリーチ演出に対応する変動パターンを設けないことにより、それらの遊技回にてリーチ演出が行われない構成としたが、リーチ演出に対応する変動パターンを設けた上で、当該変動パターンが選択されているか否かにかわらず、残り保留分に基づく特図遊技回であることに基づいてリーチ演出の実行を制限する構成としてもよい。

【５７２３】

（３５）上記第７の実施の形態及び変形例１では、残り保留分に基づく特図遊技回にてリーチ演出が実行されない構成としたが、リーチ演出が実行され得る構成としてもよい。その際、リーチ演出が実行されることで変動表示時間が長くなりやすいことを踏まえると、残り保留分に基づく特図遊技回の消化期間が過度に長くなることを抑えるべく、リーチ演出の実行確率を完全外れ演出の実行確率よりも低くすることが好ましい。

【５７２４】

また、変動表示時間（演出期間）が相対的に長い第１リーチ演出と、変動表示時間（演出期間）が相対的に短い第２リーチ演出とを有する場合にあっては、残り保留分に基づく特図遊技回において、第２リーチ演出は実行され得るものの、第１リーチ演出は実行されない構成としてもよい。

【５７２５】

また、残り保留分に基づく特図遊技回において当否抽選結果が大当たり結果である場合を対象としてリーチ演出が実行され得る構成としてもよい。この場合、残り保留分に基づく各遊技回にてリーチ演出が発生することにより、実質的に大当たりが確定する遊技性となり、特殊外れ結果になることなく通常時短遊技状態が終了してしまった後の遊技において、リーチ演出が発生するか否かについて遊技者を大いに楽しませることができる。

【５７２６】

（３６）上記第７の実施の形態及び変形例１では、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる場合にそれら各遊技回の変動表示時間を保留記憶数にかかわらず設定する構成としたが、上記各遊技回の変動表示時間が保留記憶数に応じて設定される構成としてもよい。例えば、上記特図遊技回での変動表示時間として長い側の第１変動表示時間（例えば３ｓｅｃ）と短い側の第２変動表示時間（例えば１ｓｅｃ）とが設けられ、保留記憶数が基準数（例えば２個）未満である場合は第１変動表示時間が設定され、基準数以上である場合は第２変動表示時間が設定される構成とすることができる。

【５７２７】

（３７）上記第７の実施の形態の変形例１では、残り保留分に基づく特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行が生じない構成としたが、変形例２のように当該移行が生じる構成としてもよい。この場合、ガイド演出（図５２８）は通常時短遊技状態における最終遊技回にて実行するとよい。

【５７２８】

（３８）上記第７の実施の形態の変形例２では、高頻度サポートモードの上限回数を高確率モードの上限回数よりも多くし、高確遊技状態の終了後、通常時短遊技状態に移行し

、通常時短遊技状態の終了後、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる構成としたが、高頻度サポートモードの上限回数を高確率モードの上限回数と同じ回数に設定し、高確遊技状態の終了後、通常時短遊技状態に移行することなく、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる構成としてもよい。この場合、高確遊技状態中の特図遊技回である１回目～５０回目の特図遊技回で突然時短遊技状態への移行が制限され、残り保留分の特図遊技回である５１回目～５４回目の特図遊技回で突然時短遊技状態への移行が許容される構成となり、大当たりに当選することなく高確遊技状態が終了してしまった場合に、残り保留分の特図遊技回にて突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される遊技性を実現することができる。

【５７２９】

また、通常時短遊技状態を介在させない場合において、残り保留分に基づく特図遊技回だけでなく、高確遊技状態の最終遊技回でも突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される構成としてもよい。このような構成としては、例えば、１の特図遊技回において、高確遊技状態での特図遊技回の実行回数を更新する更新処理と、更新後の特図遊技回の実行回数が上限回数に到達した否かに到達したか否かに基づいて高確遊技状態を終了させるか否かを判定する高確遊技状態用の終了判定処理とを行った後、突然時短遊技状態への移行を生じさせるか否かを判定する突然時短遊技状態用の移行判定を行う構成とした上で、最終遊技回において、先に実行される終了判定にて高確遊技状態を終了すべき状態であることを認識した状態で、後に実行される移行判定にて最終遊技回での当否抽選結果が特殊外れ結果となっていることを把握した場合には突然時短遊技状態への移行を生じさせる構成とすることが考えられる。この場合、高確遊技状態の最終遊技回と残り保留分に基づく特図遊技回との計５回分の遊技回に亘って突然時短遊技状態への移行チャンスを付与することができる。

【５７３０】

なお、上記（３８）において高確遊技状態に代えて通常時短遊技状態を用いる構成としてもよい。すなわち、開閉実行モードの終了後、通常時短遊技状態に移行し、通常時短遊技状態の終了後、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる構成において、通常時短遊技状態での特図遊技回では突然時短遊技状態への移行が制限され、残り保留分に基づく特図遊技回では突然時短遊技状態への移行が許容される構成、又は、通常時短遊技状態での特図遊技回（通常時短遊技状態の最終遊技回を除く）では突然時短遊技状態への移行が制限され、通常時短遊技状態の最終遊技回と残り保留分に基づく特図遊技回とでは突然時短遊技状態への移行が許容される構成とすることができる。

【５７３１】

（３９）上記第７の実施の形態の変形例２では、残り保留分に基づく特図遊技回が低確率モードで実行される構成としたが、高確率モードで実行される構成としてもよい。例えば、高確率モードの上限回数を５４回とし、高頻度サポートモードの上限回数をそれよりも少ない５０回とする構成としてもよい。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回において遊技者は、突然時短遊技状態への移行だけでなく、大当たりへの当選も期待して遊技することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【５７３２】

（４０）上記第７の実施の形態の変形例２において、上記第７の実施の形態や変形例１のように、残り保留分に基づく特図遊技回の変動表示時間を短い時間（例えば１ｓｅｃ）に設定してもよい。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回では、上記第７の実施の形態と同様に実績演出を実行しつつ、特殊外れ結果となった場合は、図柄表示部９１３にて変動表示される各図柄を特殊外れ結果に対応する態様で停止表示させる構成とするとよい。

【５７３３】

（４１）上記第７の実施の形態の変形例２では、ガイド演出（第１ガイド演出）の実行タイミングで保留記憶数が上限数に達している場合にガイド演出を実行しない構成としたが（ステップＳｇ３７０２で否定判定した場合の流れ）、第２ガイド演出を実行する構成

としてもよい。これにより、保留記憶数が上限数に達しており、これ以上の始動入賞が不要であることを遊技者に把握させやすくすることができる。

【５７３４】

（４２）上記第７の実施の形態の変形例２では、第１ガイド演出の実行後、保留記憶数が上限数に達した場合に第２ガイド演出を実行する構成としたが、第２ガイド演出を実行することなく第１ガイド演出を終了する構成としてもよい。

【５７３５】

（４３）上記第７の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる１種２種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にＶ入賞口を有する又はＶ入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてＶ入賞口（Ｖ入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果になった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【５７３６】

なお、「特定判定の結果が特定結果となることに基づいて第１遊技状態より遊技者に有利な第２遊技状態に移行させる」、「特定判定の結果が特定結果になることに基づいて遊技者に所定特典を付与する」、「特定判定の結果が特定結果になることに基づいて遊技者に特定特典を付与する」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、Ｖ入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

【５７３７】

（４４）上記第７の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応した所定の遊技価値（クレジット等の仮想遊技媒体）を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするとよい。

【５７３８】

（４５）上記第７の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報が４個を上限として記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、各作動口６２，６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【５７３９】

（４６）上記第７の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報のほうが、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【５７４０】

（４７）上記第７の実施の形態や各変形例では、右ルートを流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを流下する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。

【５７４１】

（４８）上記第７の実施の形態や各変形例では、変動パターンと遊技回用演出とが１対１の関係で対応するが、１対複数の関係で対応してもよい。この場合、演出制御装置１４３にて演出抽選用の乱数を取得し、１の変動パターンに対応付けられている複数の遊技回

用演出の中から上記取得した乱数を用いて１の遊技回用演出が選択される構成とすることができる。

【５７４２】

（４９）上記第７の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても３個に限定されるものではなく、２個であってもよいし、４個以上であってもよい。

【５７４３】

（５０）上記第７の実施の形態や各変形例では、主制御装置１６２において当否判定が行われたことに基づいて特図用表示部４３における１の遊技回が開始される構成としたが、主制御装置１６２において当否判定が行われる条件が成立した場合に実際に当否判定が行われるタイミングよりも前のタイミングで上記遊技回が開始され、その後に当否判定が行われたことに基づいてその遊技回におけるその後の変動表示パターン、変動表示時間及び停止結果が決定される構成としてもよい。この場合、主制御装置１６２では遊技回の開始タイミングとなった場合に、先ず変動用コマンドを送信し、その後に当否判定、変動表示時間の決定及び種別判定を行った場合に、変動開始コマンド及び種別コマンドを送信する構成としてもよく、これら変動開始コマンド及び種別コマンドの送信タイミングもずれている構成としてもよい。この際、変動開始コマンドや種別コマンドが送信されるタイミングは、図柄表示装置７５において図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が高速変動から低速変動に切り換えられるまでのタイミングとするとよい。

【５７４４】

（５１）上記第７の実施の形態や各変形例では、開閉実行モードが実行中である場合に特図遊技回が行われない構成としたが、特図遊技回が行われる構成としてもよい。また、上記第７の実施の形態や各変形例では、開閉実行モードの実行中に作動口６２，６３への入賞が発生した場合に、当該入賞に対応した保留情報は全て保留記憶されることになるが、開閉実行モード中に特図遊技回が実行される構成の場合は、開閉実行モード中において特図遊技回の実行中である状況で作動口６２，６３への入賞が発生した場合に、当該入賞に対応した保留情報が保留記憶される構成とすることができる。

【５７４５】

（５２）上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【５７４６】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【５７４７】

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

【５７４８】

＜第８の実施の形態＞

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第１の実施の形態において図１～図６を参照して説明した遊技盤６０等の基本構成については、本実施の形態に

おいても同様であるため、その説明を省略する。

【５７４９】

＜遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成＞

遊技領域ＰＡを流下した遊技球の排出に関する構成について図５３１を参照しながら説明する。

【５７５０】

一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２、第２作動口６３及びアウト口６８のいずれかに入球した遊技球は、遊技盤６０の背面側に導かれて遊技領域ＰＡから排出される。換言すれば、遊技球発射機構から発射されて遊技領域ＰＡに流入した遊技球は一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２、第２作動口６３及びアウト口６８のいずれかに入球することにより遊技領域ＰＡから排出されることとなる。

【５７５１】

遊技盤６０の背面には、一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２、第２作動口６３及びアウト口６８のそれぞれに対応させて排出通路部９１～９６が形成されている。排出通路部９１～９６に流入した遊技球はその流入した排出通路部９１～９６を流下することにより、遊技盤６０の背面側において遊技盤６０の下端部に導かれ図示しない排出球回収部にて回収される。そして、排出球回収部にて回収された遊技球は、遊技ホールにおいてパチンコ機１０が設置された島設備の球循環装置に排出される。

【５７５２】

各排出通路部９１～９６には遊技球を検知するための各種検知センサ９１ａ～９６ａが設けられている。これら排出通路部９１～９６及び検知センサ９１ａ～９６ａについて以下に説明する。

【５７５３】

一般入賞口６１は３個設けられており、それら３個のそれぞれに対応させて２個の排出通路部９１，９２が設けられている。この場合、最も左の一般入賞口６１に対応する第１排出通路部９１には１個の検知センサ９１ａが設けられている。具体的には、第１排出通路部９１の途中位置に検知範囲が存在するようにして第１入賞口検知センサ９１ａが設けられており、最も左の一般入賞口６１に入球した遊技球は第１排出通路部９１を通過する途中で第１入賞口検知センサ９１ａにて検知される。

【５７５４】

また、右側２個の一般入賞口６１に対しては途中位置で合流するように形成された第２排出通路部９２が設けられている。当該第２排出通路部９２は、２個の一般入賞口６１のそれぞれに対応する入口側領域を有しているとともに、それら入口側領域が途中で合流することで１個の出口側領域を有している。第２排出通路部９２における出口側領域の途中位置に検知範囲が存在するように第２入賞口検知センサ９２ａが設けられている。右側２個のいずれかの一般入賞口６１に入球した遊技球は第２排出通路部９２を通過する途中で第２入賞口検知センサ９２ａにて検知される。

【５７５５】

第１作動口６２に対応させて第３排出通路部９３が設けられている。第３排出通路部９３の途中位置に検知範囲が存在するようにして第１作動口検知センサ９３ａが設けられており、第１作動口６２に入球した遊技球は第３排出通路部９３を通過する途中で第１作動口検知センサ９３ａにて検知される。第２作動口６３に対応させて第４排出通路部９４が設けられている。第４排出通路部９４の途中位置に検知範囲が存在するようにして第２作動口検知センサ９４ａが設けられており、第２作動口６３に入球した遊技球は第４排出通路部９４を通過する途中で第２作動口検知センサ９４ａにて検知される。

【５７５６】

可変入賞装置６５に対応させて第５排出通路部９５が設けられている。第５排出通路部９５の途中位置に検知範囲が存在するようにして大入賞口検知センサ９５ａが設けられており、可変入賞装置６５に入球した遊技球は第５排出通路部９５を通過する途中で大入賞口検知センサ９５ａにて検知される。アウト口６８に対応させて第６排出通路部９６が設

けられている。第６排出通路部９６の途中位置に検知範囲が存在するようにしてアウト口検知センサ９６ａが設けられており、アウト口６８に入球した遊技球は第６排出通路部９６を通過する途中でアウト口検知センサ９６ａにて検知される。

【５７５７】

なお、各種検知センサ９１ａ～９６ａのうちいずれか１個の検知センサ９１ａ～９６ａにて検知対象となった遊技球は他の検知センサ９１ａ～９６ａの検知対象となることはない。また、スルーゲート６４に対してもゲート検知センサ９７ａが設けられており、遊技領域ＰＡを流下する途中でスルーゲート６４を通過する遊技球はゲート検知センサ９７ａにて検知される。

【５７５８】

各種検知センサ９１ａ～９７ａとしては、いずれも電磁誘導型の近接センサが用いられているが、遊技球を個別に検知できるのであれば使用するセンサは任意である。また、各種検知センサ９１ａ～９７ａは後述する主制御装置１６２と電気的に接続されており、各種検知センサ９１ａ～９７ａの検知結果は主制御装置１６２に出力される。具体的には、各種検知センサ９１ａ～９７ａは、遊技球を検知していない状況ではＬＯＷレベル信号を出力し、遊技球を検知している状況ではＨＩレベル信号を出力する。なお、これに限定されることはなくＨＩ及びＬＯＷの関係が逆であってもよい。

【５７５９】

＜主制御装置１６２の構成＞

次に主制御装置１６２の構成について図５３２を参照しながら説明する。図５３２は主制御装置１６２の正面図である。

【５７６０】

主制御装置１６２は、図５３２に示すように、主制御基板３１１が基板ボックス１６３ａに収容されてなる。主制御基板３１１の一方の板面である素子搭載面には、ＭＰＵ３１２が搭載されている。基板ボックス１６３ａは当該基板ボックス１６３ａの外部から当該基板ボックス１６３ａ内に収容されたＭＰＵ３１２を目視することが可能となるように透明に形成されている。なお、基板ボックス１６３ａは無色透明に形成されているが、基板ボックス１６３ａの外部から当該基板ボックス１６３ａ内に収容されたＭＰＵ３１２を目視することが可能であれば有色透明に形成されていてもよい。

【５７６１】

主制御装置１６２は基板ボックス１６３ａにおいて主制御基板３１１の素子搭載面と対向する対向壁部１６３ｂがパチンコ機１０後方を向くようにして樹脂ベース５０の背面に搭載されている。したがって、遊技機本体１２を外枠１１に対してパチンコ機１０前方に開放させて樹脂ベース５０の背面を露出させることにより、基板ボックス１６３ａの対向壁部１６３ｂを目視することが可能となるとともに当該対向壁部１６３ｂを通じてＭＰＵ３１２を目視することが可能となる。

【５７６２】

基板ボックス１６３ａは複数のケース体１６３ｃを前後に組合せることにより形成されているが、これら複数のケース体１６３ｃには、これらケース体１６３ｃの分離を阻止するとともにこれらケース体１６３ｃの分離に際してその痕跡を残すための結合部１６３ｅが設けられている。結合部１６３ｅは、略直方体形状の基板ボックス１６３ａにおける一辺に複数並設されている。これにより、一部の結合部１６３ｅを利用してケース体１６３ｃの分離を阻止している状態において当該一部の結合部１６３ｅを破壊してケース体１６３ｃを分離したとしても、その後に別の結合部１６３ｅを結合状態とすることでケース体１６３ｃの分離を再度阻止することが可能となる。また、ケース体１６３ｃの分離に際して結合部１６３ｅが破壊されてその痕跡が残ることにより、結合部１６３ｅを目視確認することでケース体１６３ｃの分離が不正に行われているか否かを把握することが可能となる。

【５７６３】

また、基板ボックス１６３ａにおいて結合部１６３ｅが並設された一辺とは逆の一辺に

はケース体１６３ｃ間の境界を跨ぐようにして封印シール１６３ｆが貼り付けられている。封印シール１６３ｆはその引き剥がしに際して粘着層がケース体１６３ｃに残る。これにより、ケース体１６３ｃの分離に際して封印シール１６３ｆが剥がされた場合にはその痕跡を残すことが可能となる。

【５７６４】

上記構成の主制御装置１６２において主制御基板３１１には、パチンコ機１０の設定状態を「設定１」から「設定６」の範囲で変更する契機を生じさせるために遊技ホールの管理者が所有する設定キーが挿入されてＯＮ操作される設定キー挿入部１６６ａと、設定キー挿入部１６６ａに対するＯＮ操作後においてパチンコ機１０の設定状態を順次変更させるために操作される更新ボタン１６６ｂと、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２に設けられた主側ＲＡＭ３１４（図５３３）のデータをクリアするために操作されるリセットボタン１６６ｃと、遊技履歴の管理結果を報知するための第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅとが設けられている。また、主制御基板３１１に搭載されたＭＰＵ３１２には、遊技履歴の管理結果又は主側ＲＯＭ３１３に記憶された情報（プログラム及びデータ）を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子を接続するための読み取り用端子１６６ｄが設けられている。なお、パチンコ機１０の設定状態は「設定１」～「設定６」の６段階に限定されることはなく複数段階であれば任意である。

【５７６５】

これら設定キー挿入部１６６ａ、更新ボタン１６６ｂ、リセットボタン１６６ｃ、読み取り用端子１６６ｄ（すなわちＭＰＵ３１２）及び第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄはいずれも主制御基板３１１の素子搭載面に設けられている。また、主制御基板３１１の素子搭載面は既に説明したとおり基板ボックス１６３ａの対向壁部１６３ｂと対向しているが、設定キー挿入部１６６ａ、更新ボタン１６６ｂ、リセットボタン１６６ｃ及び読み取り用端子１６６ｄは対向壁部１６３ｂにより覆われていない。つまり、対向壁部１６３ｂには設定キー挿入部１６６ａ、更新ボタン１６６ｂ、リセットボタン１６６ｃ及び読み取り用端子１６６ｄのそれぞれと対向する領域が個別の開口部とされている。これにより、基板ボックス１６３ａの開放を要することなく、設定キー挿入部１６６ａに設定キーを挿入することが可能であり、更新ボタン１６６ｂを押圧操作することが可能であり、リセットボタン１６６ｃを押圧操作することが可能であり、読み取り用端子１６６ｄに外部装置の接続端子を接続することが可能である。

【５７６６】

設定キー挿入部１６６ａに設定キーを挿入して所定方向に回転操作することにより設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作された状態となる。その状態で、リセットボタン１６６ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させることで（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給を開始させることで）、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態となる。そして、この状態において更新ボタン１６６ｂを１回押圧操作する度にパチンコ機１０の設定状態が「設定１」～「設定６」の範囲において昇順で１段階ずつ変更される。なお、「設定６」の状態で更新ボタン１６６ｂが操作された場合には「設定１」に更新される。

【５７６７】

また、設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作された状態で、リセットボタン１６６ｃを押圧操作せずにパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させることで、現在の設定状態を確認することが可能な確認可能状態となる。なお、詳細は後述するが、確認可能状態では、現在の設定状態が第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄに表示される。

【５７６８】

また、設定キー挿入部１６６ａに挿入している設定キーをＯＮ操作の位置から所定方向とは反対方向に回転操作して初期位置に復帰させることにより設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作された状態となる。設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作された状態となることで、上記変更可能状態や確認可能状態が終了する。

【５７６９】

設定キー挿入部１６６ａに対するＯＮ操作はパチンコ機１０への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に設定キー挿入部１６６ａに対するＯＮ操作を行ったとしても設定値の変更や確認を行うことはできない。

【５７７０】

パチンコ機１０の設定状態は当該パチンコ機１０における単位時間当たりの有利度を定めるものであり、「設定ｎ」（ｎは「１」～「６」の整数）のｎが大きい値ほど（すなわち設定値が高いほど）有利度が高くなる。詳細は後述するが、大当たり結果の当選確率を決定する当否抽選モードとして相対的に当選確率が低くなる低確率モードと相対的に当選確率が高くなる高確率モードとが存在しており、設定値が高いほど低確率モード及び高確率モードにおける大当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。

【５７７１】

リセットボタン１６６ｃは上記のとおり主側ＲＡＭ３１４のデータをクリアするために操作されるが、当該データのクリアを発生させるためにはリセットボタン１６６ｃを押圧操作した状態でパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させる必要がある（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給を開始させる必要がある）。リセットボタン１６６ｃに対するＯＮ操作はパチンコ機１０への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２において動作電力の供給開始時の処理が終了した後にリセットボタン１６６ｃを押圧操作したとしても主側ＲＡＭ３１４のデータをクリアすることはできない。

【５７７２】

読み取り用端子１６６ｄは既に説明したとおり遊技履歴の管理結果又は主側ＲＯＭ３１３に記憶された情報（プログラム及びデータ）を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子が接続されるが、外部装置への外部出力を行うためには読み取り用端子１６６ｄに外部装置の接続端子を接続した状態でパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させる必要がある（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給を開始させる必要がある）。読み取り用端子１６６ｄに対する外部装置の接続はパチンコ機１０への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ３１２への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に読み取り用端子１６６ｄに外部装置を接続したとしても当該外部装置への外部出力は行われない。

【５７７３】

第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅはいずれも、ＬＥＤによる表示用セグメントが７個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機ＥＬディスプレイであってもよい。第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅはいずれもその表示面が主制御基板３１１の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス１６３ａの対向壁部１６３ｂにより覆われている。

【５７７４】

この場合に、基板ボックス１６３ａが透明に形成されていることにより、基板ボックス１６３ａの外部から当該基板ボックス１６３ａ内に収容された第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示面を目視することが可能となる。また、既に説明したとおり主制御装置１６２は基板ボックス１６３ａにおいて主制御基板３１１の素子搭載面と対向する対向壁部１６３ｂがパチンコ機１０後方を向くようにして樹脂ベース５０の背面に搭載されているため、遊技機本体１２を外枠１１に対してパチンコ機１０前方に開放させて樹脂ベース５０の背面をパチンコ機１０前方に露出させた場合には、対向壁部１６３ｂを通じて第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示面を目視することが可能となる。

【５７７５】
第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示面においては「０」～「９」の数字だけではなく、アルファベット文字を含めた各種文字が表示可能となっている。第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅを利用して後述するベース値等が表示されるが、その表示態様については後の詳細に説明する。
【５７７６】
また、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態や現在の設定状態を確認することが可能な確認可能状態においては、設定値に対応する値が第４報知用表示装置１６９ｄにて表示される。なお、当該設定値に対応する値が第１～第３報知用表示装置１６９ａ～１６９ｃ、第５報知用表示装置１６９ｅのいずれかにて表示される構成としてもよい。また、変更可能状態となる前における設定値が第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅのうちの一の報知用表示装置にて表示されるとともに現状の設定値が第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅのうちの他の一の報知用表示装置にて表示される構成としてもよい。
【５７７７】
＜パチンコ機１０の電気的構成＞
次に、パチンコ機１０の電気的構成について、図５３３のブロック図に基づいて説明する。
【５７７８】
主制御装置１６２は、遊技の主たる制御を司る主制御基板３１１を具備しており、主制御基板３１１にはＭＰＵ３１２が搭載されている。ＭＰＵ３１２には、主側ＲＯＭ３１３及び主側ＲＡＭ３１４のほか、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。
【５７７９】
主側ＲＯＭ３１３は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。主側ＲＯＭ３１３は、ＭＰＵ３１２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。
【５７８０】
主側ＲＡＭ３１４は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。主側ＲＡＭ３１４は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に主側ＲＯＭ３１３よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。主側ＲＡＭ３１４は、主側ＲＯＭ３１３内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。
【５７８１】
ＭＰＵ３１２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３１２の入力側には、払出制御装置１８１と、電源及び発射制御装置１９１とが接続されている。また、ＭＰＵ３１２の入力側には、各入球検知センサ９１ａ～９７ａといった各種センサが接続されている。各入球検知センサ９１ａ～９７ａには、既に説明したとおり、第１入賞口検知センサ９１ａ、第２入賞口検知センサ９２ａ、第１作動口検知センサ９３ａ、第２作動口検知センサ９４ａ、大入賞口検知センサ９５ａ、アウト口検知センサ９６ａ及びゲート検知センサ９７ａが含まれる。これら入球検知センサ９１ａ～９７ａの検知結果に基づいて、ＭＰＵ３１２にて各入球部への入球判定が行われる。また、ＭＰＵ３１２では、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲート６４への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。
【５７８２】
また、ＭＰＵ３１２の入力側には、主制御基板３１１に設けられた設定キー挿入部１６６ａ、更新ボタン１６６ｂ及びリセットボタン１６６ｃが設けられている。設定キー挿入部１６６ａには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより当該設定キー挿入

部１６６ａがＯＮ操作の位置及びＯＦＦ操作の位置のいずれに配置されているのかが検知される。そして、ＭＰＵ３１２はそのセンサからの検知結果に基づいて設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作の位置及びＯＦＦ操作の位置のいずれに配置されているのかを特定する。更新ボタン１６６ｂには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより更新ボタン１６６ｂが押圧操作されているか否かが検知される。そして、ＭＰＵ３１２はそのセンサからの検知結果に基づいて更新ボタン１６６ｂが押圧操作されているか否かを特定する。リセットボタン１６６ｃには図示しないセンサが設けられており、当該センサによりリセットボタン１６６ｃが押圧操作されているか否かが検知される。そして、ＭＰＵ３１２はそのセンサからの検知結果に基づいてリセットボタン１６６ｃが押圧操作されているか否かを特定する。

【５７８３】

ＭＰＵ３１２の出力側には、払出制御装置１８１及び演出制御装置１４３等が接続されている。払出制御装置１８１には、例えば、上記入球部のうち入球の発生が遊技球（賞球）の払い出しに対応する賞球対応入球部に遊技球が入球したことに基づいて賞球コマンドが出力される。演出制御装置１４３には、変動用コマンド、種別コマンド及びオープニングコマンドなどの各種コマンドが出力される。

【５７８４】

ＭＰＵ３１２の出力側には、可変入賞装置６５の開閉扉６５ｂを開閉動作させる特電用の駆動部６５ｄ、第２作動口６３の普電役物６３ａを開閉動作させる普電用の駆動部６３ｂ、特図用表示部４３及び普図用表示部４４が接続されている。主制御基板３１１には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてＭＰＵ３１２は各種駆動部及び各種表示部の駆動制御を実行する。

【５７８５】

つまり、開閉実行モードにおいては可変入賞装置６５が開閉されるように、ＭＰＵ３１２において特電用の駆動部６５ｄの駆動制御が実行される。また、普電役物６３ａの開放状態当選となった場合には、普電役物６３ａが開閉されるように、ＭＰＵ３１２において普電用の駆動部６３ｂの駆動制御が実行される。

【５７８６】

各遊技回に際しては、ＭＰＵ３１２において特図用表示部４３の表示制御が実行される。普電役物６３ａを開放状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、ＭＰＵ３１２において普図用表示部４４の表示制御が実行される。第１作動口６２若しくは第２作動口６３への入賞が発生した場合、又は特図用表示部４３において変動表示が開始される場合に、ＭＰＵ３１２において特図保留数表示部ＡＭの表示制御が実行される。スルーゲート６４への入賞が発生した場合、又は普図用表示部４４において変動表示が開始される場合に、ＭＰＵ３１２において普図保留数表示部ＦＭの表示制御が実行される。

【５７８７】

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

【５７８８】

ＭＰＵ３１２の出力側には、第１～第４報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄが接続されている。これら第１～第４報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄを通じて遊技履歴の管理結果や設定値の情報が報知される。

【５７８９】

ＭＰＵ３１２には読み取り用端子１６６ｄが設けられている。読み取り用端子１６６ｄには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより読み取り用端子１６６ｄに外部装置の接続端子が接続されているか否かが検知される。そして、ＭＰＵ３１２はそのセンサからの検知結果に基づいて読み取り用端子１６６ｄに外部装置の接続端子が接続されているか否かを特定する。また、読み取り用端子１６６ｄに外部装置が接続されている場

合、ＭＰＵ３１２における遊技履歴の管理結果や主側ＲＯＭ３１３に記憶された情報（プログラム及びデータ）が当該外部装置に外部出力される。

【５７９０】

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

【５７９１】

電源及び発射制御装置１９１には停電監視部３１５が設けられており、この停電監視部３１５により電源及び発射制御装置１９１から出力される直流安定２４ボルトの電圧を監視する。停電監視部３１５は、電源及び発射制御装置１９１からの出力電圧が２２ボルト未満になると停電（電源遮断）の発生と判断し、停電信号を主制御装置１６２のＭＰＵ３１２に設けられたＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込み端子）へ出力する。これにより、主制御装置１６２は、停電の発生を認識してＮＭＩ割込み処理を即座に実行し、さらにこれに基づいて停電時処理を実行する。ちなみに、電源及び発射制御装置１９１にはバックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部が設けられており、停電等が発生した場合やパチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態の場合には当該電断時用電源部から主側ＲＡＭ３１４にバックアップ電力（記憶保持用の電力）が供給される。また、電源及び発射制御装置１９１は遊技球発射機構１１０の発射制御を担っており、遊技球発射機構１１０は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、払出機構部２０２には電源スイッチが設けられており、電源スイッチがＯＮ操作されることによりパチンコ機１０への動作電力の供給が開始され、電源スイッチがＯＦＦ操作されることによりパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される。

【５７９２】

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

【５７９３】

演出制御装置１４３は、主制御装置１６２から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９を駆動制御したり、表示制御装置３５０を制御したりするものである。表示制御装置３５０では、演出制御装置１４３から受信したコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置７５における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。

【５７９４】

ここで、図柄表示装置７５の表示内容について図５３４～図５３６に基づいて説明する。

【５７９５】

図５３４（ａ）～（ｊ）に示すように、絵柄の一種である図柄は、「１」～「９」の数字が各々付された９種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の９種類のキャラクタ図柄に「１」～「９」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

【５７９６】

図５３５（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇには、上段・中段・下段の３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が設定されている。各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列Ｚ１には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。下図柄列Ｚ３には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３は１８個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Ｚ２には

、数字の昇順に「１」～「９」の９種類の主図柄が配列された上で「９」の主図柄と「１」の主図柄との間に「４」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、中図柄列Ｚ２に限っては、１０個の主図柄が配されて２０個の図柄により構成されている。そして、表示画面Ｇでは、これら各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図５３５（ｂ）に示すように、表示画面Ｇは、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。

【５７９７】

表示画面Ｇには、５つの有効ライン、すなわち左ラインＬ１、中ラインＬ２、右ラインＬ３、右下がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、上図柄列Ｚ１→下図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が終了すれば、後述する通常４Ｒ大当たり結果又は１０Ｒ確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【５７９８】

本パチンコ機１０では、奇数番号（１，３，５，７，９）が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、確変大当たり結果が発生する場合には、同一の特定図柄の組み合わせが停止表示される。また、偶数番号（２，４，６，８）が付された主図柄は「非特定図柄」に相当し、通常大当たり結果が発生する場合には、同一の非特定図柄の組み合わせが停止表示される。

【５７９９】

ここで、各図柄列の変動表示について図５３６を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列Ｚ１～Ｚ３について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図５３６（ａ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り換わる。

【５８００】

次いで、図５３６（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示が終了するとともに、下図柄列Ｚ３の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り換わる。そして、図５３６（ｃ）に示すように、下図柄列Ｚ３の変動表示が終了する。全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

【５８０１】

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

【５８０２】

そこで、特図用表示部４３での停止表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止（仮停止）させておき、その後、特図用表示部４３での停止表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止（確定表示）させるように構成されている。仮停止での図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列Ｚ１～Ｚ３の少なくとも１つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ（図５３４）の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる（停留表示）。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

【５８０３】

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

【５８０４】

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

【５８０５】

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

【５８０６】

図５３５（ｂ）に示すように、表示画面Ｇの下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示するための保留表示部２００が設けられており、保留表示部２００を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部２００には、第１特図に対応した第１保留表示領域Ｇａと、第２特図に対応した第２保留表示領域Ｇｂとが設定されている。

【５８０７】

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

【５８０８】

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

【５８０９】

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

【５８１０】

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

【５８１１】

また、第１保留表示領域Ｇａと第２保留表示領域Ｇｂとに挟まれるようにして実行表示領域Ｄが設定されている。実行表示領域Ｄには、実行される（実行中の）遊技回に対応した保留用画像が表示される。例えば、遊技回が終了して次の遊技回が開始される場合には、第１保留表示領域Ｇａの第１単位保留表示領域Ｇａ１又は第２保留表示領域Ｇｂの第１

単位保留表示領域Ｇｂ１に表示されていた保留用画像が実行表示領域Ｄに移動表示される。これにより、保留されていた遊技回が実行されることを遊技者が認識することが可能となっている。

【５８１２】

保留表示部２００の表示サイズは、主表示ユニット８１に設けられた保留数表示部ＡＭよりも大きく、保留数表示部ＡＭよりも保留表示部２００の方が目立つように構成されている。より詳しくは、保留数表示部ＡＭにおいて複数の発光部（ＬＥＤ等）を用いて保留数が示される場合、それら各表示部の大きさ（表示面積）よりも各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４、Ｇｂ１～Ｇｂ４又はそれらの領域に表示される保留用画像の表示サイズ（表示面積）の方が大きくなっている。なお、実行表示領域Ｄ又は当該領域Ｄに表示される保留用画像の表示サイズは各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４、Ｇｂ１～Ｇｂ４又はそれらの領域に表示される保留用画像の表示サイズよりも大きく設定される。

【５８１３】

保留表示部２００は、開閉実行モード中ではない状況で表示状態とされ、開閉実行モード中である状況で非表示状態とされる。これにより、開閉実行モードにおいて遊技者が保留数に気を取られず、開閉実行モードに集中しやすくなっている。なお、保留数表示部ＡＭにおいては開閉実行モード中であっても保留数の表示が行われる。

【５８１４】

＜主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞

次に、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的な構成について図５３７を用いて説明する。

【５８１５】

ＭＰＵ３１２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部４３の表示の設定、図柄表示装置７５の図柄表示の設定、普図用表示部４４の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図５３７に示すように、当たり発生の抽選に使用する当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、図柄表示装置７５が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタＣ３と、当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図用表示部４３及び図柄表示装置７５における表示継続時間を決定する変動種別カウンタＣＳと、を用いることとしている。さらに、第２作動口６３の普電役物６３ａを普電開放状態とするか否かの抽選に使用する普電役物開放カウンタＣ４を用いることとしている。なお、上記各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、主側ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｂに設けられている。

【５８１６】

各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後に「０」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３に対応した情報は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生した場合に、主側ＲＡＭ３１４に取得情報記憶手段として設けられた保留格納エリア３１４ａに格納される。

【５８１７】

保留格納エリア３１４ａは、保留用エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留用エリアＲＥは、第１保留エリアＲＥ１、第２保留エリアＲＥ２、第３保留エリアＲＥ３及び第４保留エリアＲＥ４を備えており、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報の組合せが保留情報として、いずれかの保留エリアＲＥ１～ＲＥ４に格納される。

【５８１８】

この場合、第１保留エリアＲＥ１～第４保留エリアＲＥ４には、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１保留エリアＲＥ１→第２保

留エリアＲＥ２→第３保留エリアＲＥ３→第４保留エリアＲＥ４の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つの保留エリアＲＥ１～ＲＥ４が設けられていることにより、第１作動口６２又は第２作動口６３への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。

【５８１９】

なお、保留記憶可能な数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個又は５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【５８２０】

実行エリアＡＥは、特図用表示部４３の変動表示を開始する際に、保留用エリアＲＥの第１保留エリアＲＥ１に格納された各数値情報を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【５８２１】

上記各カウンタについて詳細に説明する。

【５８２２】

まず、普電役物開放カウンタＣ４について説明する。普電役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～２５０の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。普電役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート６４に遊技球が入賞したタイミングで主側ＲＡＭ３１４の普電保留エリア３１４ｃに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普電役物開放カウンタＣ４の値によって普電役物６３ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。

【５８２３】

本パチンコ機１０では、普電役物６３ａによるサポートの態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域ＰＡに同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口６３の普電役物６３ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。

【５８２４】

高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、普電役物開放カウンタＣ４を用いた普電開放抽選における普電開放状態当選となる確率は同一（例えば、共に４／５）となっているが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、普電開放状態当選となった際に普電役物６３ａが開放状態となる回数が多く設定されており、さらに１回の開放時間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにおいて普電開放状態当選となり普電役物６３ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間（すなわち、普図用表示部４４における１回の表示継続時間）が短く設定されている。

【５８２５】

上記のとおり、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動口６３よりも第１作動口６２への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動口６２よりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口６３への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【５８２６】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間当たりに普電開放状態となる頻度を高くする上での構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば普

電開放抽選における普電開放状態当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、１回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間（例えば、スルーゲート６４への入賞に基づき普図用表示部４４にて実行される変動表示の時間）が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、１回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする及び当選確率を高くするのうち、いずれか１条件又は任意の組合せの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

【５８２７】

ここで、既に説明したとおりパチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、低頻度サポートモードにおける普電役物６３ａの開放頻度及び開放態様はいずれの設定値であっても同一であるとともに、高頻度サポートモードにおける普電役物６３ａの開放頻度及び開放態様もいずれの設定値であっても同一となっている。但し、これに限定されることはなく、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードの少なくとも一方について普電役物６３ａの開放頻度及び開放態様の少なくとも一方がパチンコ機１０の設定状態に応じて変動する構成としてもよい。例えば設定値が高いほど、低頻度サポートモードにおいて普電役物６３ａの開放頻度が高くなる構成としてもよく、低頻度サポートモードにおいて普電役物６３ａが１回開放状態となる場合における第２作動口６３への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。また、設定値が高いほど、高頻度サポートモードにおいて普電役物６３ａの開放頻度が高くなる構成としてもよく、高頻度サポートモードにおいて普電役物６３ａが１回開放状態となる場合における第２作動口６３への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。

【５８２８】

次に、当たり乱数カウンタＣ１について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～６５５３５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～６５５３５）。

【５８２９】

当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングで主側ＲＡＭ３１４の保留格納エリア３１４ａに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングで主側ＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングで主側ＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【５８３０】

大当たり当選となる乱数の値は、主側ＲＯＭ３１３に当否テーブルとして記憶されている。図５３８は主側ＲＯＭ３１３に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。主側ＲＯＭ３１３には、設定１用エリア４１１と、設定２用エリア４１２と、設定３用エリア４１３と、設定４用エリア４１４と、設定５用エリア４１５と、設定６用エリア４１６とが設けられている。

【５８３１】

設定１用エリア４１１には、パチンコ機１０の設定状態が「設定１」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定１用の低確当否テーブル４１１ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定１」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定１用の高確当否テーブル４１１ｂと、が記憶されている。設定２用エリア４１２には、パチンコ機１０の設定状態が「設定２」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定２用の低確当否テーブル４１２ａと、パチンコ機１

０の設定状態が「設定２」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定２用の高確当否テーブル４１２ｂと、が記憶されている。設定３用エリア４１３には、パチンコ機１０の設定状態が「設定３」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定３用の低確当否テーブル４１３ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定３」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定３用の高確当否テーブル４１３ｂと、が記憶されている。

【５８３２】

設定４用エリア４１４には、パチンコ機１０の設定状態が「設定４」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定４用の低確当否テーブル４１４ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定４」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定４用の高確当否テーブル４１４ｂと、が記憶されている。設定５用エリア４１５には、パチンコ機１０の設定状態が「設定５」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定５用の低確当否テーブル４１５ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定５」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定５用の高確当否テーブル４１５ｂと、が記憶されている。設定６用エリア４１６には、パチンコ機１０の設定状態が「設定６」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定６用の低確当否テーブル４１６ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定６」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定６用の高確当否テーブル４１６ｂと、が記憶されている。

【５８３３】

低確当否テーブル４１１ａ～４１６ａのそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率は相互に異なっている。例えば、設定１用の低確当否テーブル４１１ａ～設定６用の低確当否テーブル４１６ａの各テーブルが参照された場合の大当たり当選確率はそれぞれ約１／３２０、約１／３１０、約１／３００、約１／２９０、約１／２８０、約１／２７０となっている。

【５８３４】

また、高確当否テーブル４１１ｂ～４１６ｂのそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率についても相互に異なっている。例えば、設定１用の高確当否テーブル４１１ｂ～設定６用の高確当否テーブル４１６ｂの各テーブルが参照された場合の大当たり当選確率はそれぞれ約１／３２、約１／３１、約１／３０、約１／２９、約１／２８、約１／２９となっている。

【５８３５】

つまり、低確率モードにおける大当たり結果の当選確率だけでなく、高確率モードにおける大当たり結果の当選確率も含めて、パチンコ機１０の設定状態が高い設定値であるほど高くなっている。よって、低確率モード及び高確率モードの双方において設定値が高いほど大当たりが発生しやすく、高い設定値が設定されていることに対する遊技者の有利度が好適に高められている。

【５８３６】

大当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングで保留格納エリア３１４ａに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングで主側ＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングで主側ＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【５８３７】

大当たり種別カウンタＣ２に対する大当たり結果の振分先は、図５３８に示すように、主側ＲＯＭ３１３に大当たり種別テーブル４１７として記憶されている。ここで、大当たり種別テーブルについて図５３９を参照して説明する。

【５８３８】

大当たり種別テーブル４１７としては、第１特図用の大当たり種別テーブル４１７ａ（

図５３９（ａ））と第２特図用の大当たり種別テーブル４１７ｂ（図５３９（ｂ））とが設定されている。第１作動口６２への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第１特図用の大当たり種別テーブル４１７ａが参照され、第２作動口６３への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第２特図用の大当たり種別テーブル４１７ｂが参照される。

【５８３９】

図５３９（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブル４１７ａでは、選択可能な大当たり種別として、４Ｒ確変大当たり結果と、４Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が４回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置６５を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも１回実行されるものである。本実施の形態では、１のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が１回実行されるように構成されている。

【５８４０】

４Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第１上限回数（例えば３５回）に達するまで継続される。第１上限回数に達した場合は、高確率モードが終了し、抽選モードが低確率モードに変更される。

【５８４１】

また、４Ｒ確変大当たり結果では、開閉実行モードの終了後、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数と同数の第２上限回数（例えば３５回）に達するまで継続される。第２上限回数に達した場合は、高頻度サポートモードが終了し、サポートモードが低頻度サポートモードに変更される。

【５８４２】

すなわち、大当たり種別が４Ｒ確変大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第１上限回数（第２上限回数）に達するまでは高確率モード且つ高頻度サポートの状態（高確遊技状態、確変遊技状態）となり、第１上限回数（第２上限回数）に達した後は低確率モード且つ低頻度サポートの状態（通常遊技状態）に移行する。なお、第２上限回数は、第１上限回数と同数に限定されるものではなく、第１上限回数よりも多い回数であってもよいし、第１上限回数よりも少ない回数であってもよい。

【５８４３】

４Ｒ通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第３上限回数（例えば５０回）に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が４Ｒ通常大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第３上限回数に達するまでは低確率モード且つ高頻度サポートの状態（時短遊技状態）となり、第３上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。

【５８４４】

第１特図用の大当たり種別テーブル４１７ａでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「８４」が４Ｒ確変大当たり結果に対応し、「８５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、４Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は８５％、４Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は１５％に設定されている。

【５８４５】

図５３９（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブル４１７ｂでは、選択可能な大当たり種別として１０Ｒ確変大当たり結果と４Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。１０Ｒ確変大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものである。また、１０Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実

行回数が第１上限回数（例えば３５回）に達するまで継続される。
【５８４６】
なお、第２特図用の大当たり種別テーブル４１７ｂで設定される４Ｒ通常大当たり結果は、第１特図用の大当たり種別テーブル４１７ａで設定される４Ｒ通常大当たり結果と同様のものである。すなわち、第２作動口６３への入賞を契機として４Ｒ通常大当たり結果となった場合、開閉実行モードの終了後の遊技状態が時短遊技状態となり、この時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が第３上限回数（例えば５０回）に達するまで継続される。
【５８４７】
第２特図用の大当たり種別テーブル４１７ｂでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「８４」が１０Ｒ確変大当たり結果に対応し、「８５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、１０Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は８５％、４Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は１５％に設定されている。
【５８４８】
このように、第１特図用の大当たり種別テーブル４１７ａと第２特図用の大当たり種別テーブル４１７ｂとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第２特図用の大当たり種別テーブル４１７ｂでは１０Ｒ大当たり結果となるのに対して、第１特図用の大当たり種別テーブル４１７ａでは４Ｒ大当たり結果となるように設定されている。つまり、第２作動口６３への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第１作動口６２への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第１作動口６２に遊技球を入賞させる遊技よりも第２作動口６３に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。
【５８４９】
以上のとおり、第１作動口６２と第２作動口６３とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第１作動口６２及び第２作動口６３のうち、第２作動口６３への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、第２作動口６３への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。
【５８５０】
また、大当たり種別カウンタＣ２は、作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、主側ＲＯＭ３１３に記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタＣ２の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタＣ２に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と大当たり種別の決定とにはいずれも同じ値の大当たり種別カウンタＣ２を用いるため、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。
【５８５１】
大当たり種別テーブル４１７は、「設定１」～「設定６」のいずれの設定状態であっても共通となるように１種類のみ設けられている。これにより、大当たり結果の振分態様についてパチンコ機１０の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となるとともに、大当たり種別テーブル４１７を主側ＲＯＭ３１３にて予め記憶するための記憶容量を抑えることが可能となる。
【５８５２】
なお、パチンコ機１０の設定状態に応じて大当たり結果の振分態様が相違する構成としてもよい。例えば、高い設定値ほど高入賞大当たり結果に振り分けられる確率を高くする

構成としてもよく、高い設定値ほど高入賞大当たり結果又は低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど大当たり結果となった後に高確率モードとなる確率を高くすることが可能となる。また、高い設定値ほど低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を低くする構成としてもよく、高い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられないのに対して低い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられ得る構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど高頻度入賞モードの開閉実行モードが発生する確率を高くすることが可能となる。

【５８５３】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。本パチンコ機１０には、図柄表示装置７５における表示演出の一種として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄の変動表示を行うことが可能な図柄表示装置７５を備え、所定の大当たり結果となる遊技回では最終的な停止結果が付与対応結果となる遊技機において、図柄表示装置７５における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、前記付与対応結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。なお、付与対応結果について具体的には、いずれかの有効ライン上に同一の数字が付された図柄の組合せが停止表示される。

【５８５４】

期待演出には、リーチ表示と、リーチ表示が発生する前段階などにおいてリーチ表示の発生や付与対応結果の発生を期待させるための予告表示との２種類が設定されている。

【５８５５】

リーチ表示には、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、リーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示画面Ｇの略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

【５８５６】

予告表示には、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおいて図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列Ｚ１～Ｚ３にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列であって複数の図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われる場合の方がリーチ表示が行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。

【５８５７】

リーチ表示は、最終的に同一の図柄の組合せが停止表示される遊技回では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なく実行される。また、同一の図柄の組合せが停止表示されない大当たり結果に対応した遊技回では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なく実行されない。また、外れ結果に対応した遊技回では、主側ＲＯＭ３１３に記憶されたリーチ用テーブルを参照して所定のタイミングで取得したリーチ乱数カウンタＣ３がリーチ表示の発生に対応している場合に実行される。

【５８５８】

一方、予告表示を行うか否かの決定は、主制御装置１６２において行うのではなく、演出制御装置１４３において行われる。この場合、演出制御装置１４３は、いずれかの大当たり結果に対応した遊技回の方が、外れ結果に対応した遊技回に比べ、予告表示が発生し易いこと、及び出現率の低い予告表示が発生し易いことの少なくとも一方の条件を満たす

ように、予告表示用の抽選処理を実行する。ちなみに、この抽選結果は、図柄表示装置７５にて遊技回用の演出が実行される場合に反映される。

【５８５９】

ここで、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示の発生となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれの設定状態であっても同一である。これにより、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率に関してパチンコ機１０の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となる。但し、これに限定されることはなく、高い設定値ほど外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率が高くなる構成としてもよい。

【５８６０】

次に、変動種別カウンタＣＳについて説明する。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図用表示部４３における表示継続時間と、図柄表示装置７５における図柄の表示継続時間とをＭＰＵ３１２において決定する上で用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述するタイマ割込み処理が１回実行される毎に１回更新され、次回のタイマ割込み処理が実行されるまでの残余時間内でも繰り返し更新される。そして、特図用表示部４３における変動表示の開始時及び図柄表示装置７５による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。

【５８６１】

ここで、本実施の形態に係るパチンコ機１０では、ベース値に関する処理が実行される。当該処理でいうところのベース値は、全ての遊技状態を対象としたものではなく、大当たり結果による開閉実行モード中の期間と高頻度サポートモード中の期間とを除く期間を対象として、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合を導出したものであり、言い換えれば、通常時（左打ち遊技時）のベース値である。

【５８６２】

ベース値に関する処理では、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて上記ベース値を算出して計測する。その際、総アウト個数（遊技領域ＰＡからの遊技球の総排出個数）が所定個数（例えば６００００個）に到達するまでの期間を単位として計測区間を定め、最新の計測区間における現状ベース値と、過去の計測期間におけるベース値とを第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅに表示する。

【５８６３】

図５４０（ａ）に示すように、ベース値の表示に際しては、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅのうち第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂを識別用表示部として使用し、第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６９ｄを比率（ベース値）用表示部として使用する。識別用表示部は、比率用表示部に表示されるベース値がリアルタイムでのベース値なのか、過去分のベース値なのかを示すものとして用いる。なお、ベース値の表示に際して第５報知用表示装置１６９ｅは使用しない。

【５８６４】

図５４０（ｂ）は、第１～第４報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄにおけるベース値の表示態様を説明するための説明図である。第１～第４報知用表示装置１６９ａ～１６９ｄには、最新の計測区間におけるリアルタイムでのベース値である現状ベース値と、前回の計測区間におけるベース値である前回ベース値（前回の計測区間で総アウト個数が６０００個に到達したときに計測されたベース値）と、前々回の計測区間におけるベース値である前々回ベース値と、前々々回の計測区間におけるベース値である前々々回ベース値とが、所定期間（例えば５ｓｅｃ）ごとに切り換えて表示される。

【５８６５】

その際、現状ベース値を表示するにあたっては、識別用表示部（第１報知用表示装置１

６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂ）に「ｂＬ．」を表示し、比率用表示部（第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６９ｄ）に現状ベース値を２桁で表示する。また、前回ベース値を表示する場合、前々回ベース値を表示する場合、前々々回ベース値を表示する場合は、識別用表示部に「ｂ１．」、「ｂ２．」、「ｂ３．」をそれぞれ表示し、比率用表示部に各計測期間のベース値（過去分のベース値）を表示する。このように識別用表示部とセットでベース値を表示することで、遊技ホール管理者等がベース値を確認する場合に、どの時点でのベース値であるのかを適切に把握することができる。

【５８６６】

このように、ベース値の表示は、現状ベース値の表示だけでなく、過去複数回分のベース値の表示も併せて行われる。一般的に遊技ホールでは、１台のパチンコ機１０に対して１日約１００００～２００００個の遊技球が発射されて遊技が行われるため、総アウト個数が６００００個ごとのベース値は、３～６日程度の数日間にわたるベース値に対応したものとなる。このような過去のベース値と比較して現状ベース値を確認できることで、現状ベースの適否を好適に判断することが可能となる。よって、例えば、第１作動口６２や一般入賞口６１への入賞率を高める不正行為が行われた場合に、その不正行為があった可能性を発見することができる。

【５８６７】

その際、例えば、過去分として前回ベース値のみを表示する構成の場合は、たまたまその際のベース値が低くなっていたりすることがあると、それを現状ベース値と比較しても不正行為の有無を判断しにくくなるおそれがある。この点、前々回ベース値及び前々々回ベース値も表示されることで、複数回分の過去ベース値との比較を行うことができ、不正行為の有無を判断しやすくすることが可能になる。

【５８６８】

なお、上記構成では、過去３回分の計測区間についてベース値を表示するが、２回分のベース値を表示してもよいし、４回以上分のベース値を表示してもよい。すなわち、複数回分の計測区間における過去ベース値を表示するにあたって、表示対象とする計測区間の回数は任意に定めることができる。

【５８６９】

また、本実施の形態では、上記のベース値に関する処理に加えて差球数に関する処理が実行される。当該処理でいうところの差球数は、遊技状態を問わず、遊技球の合計払出個数から総アウト個数（遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数）を差し引いたものであり、言い換えれば、遊技期間中における通算の差球数である。差球数に関する処理では、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて上記差球数を算出して計測し、その計測値を停止用球数（例えば９９０００個）から減算する。そして、その減算結果が所定数（例えば０個）となった場合に遊技進行を制限するための処理を実行する。また、都度の差球数を第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅに表示する。これらの処理については、後に詳細に説明する。

【５８７０】

上記のように、本実施の形態では、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理とともに、ベース値に関する処理と差球数に関する処理とが行われるが、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２ではこれらの処理が特定制御と非特定制御とに区別して実行される。具体的には、ベース値に関する処理と差球数に関する処理の一部とが非特定制御とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理と、差球数に関する処理の他の一部とを含めて非特定制御以外の制御が特定制御とされる。

【５８７１】

図５４１は、主側ＲＯＭ３１３におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。ＭＰＵ３１２にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図５４１に示すように、主側ＲＯＭ３１３においても特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。

【５８７２】
具体的には、アドレスＸ（１）～Ｘ（ｋ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレスＸ（１）～Ｘ（ｋ＋２）に連続するアドレスＸ（ｋ＋３）～Ｘ（ｋ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｋ＋６）～Ｘ（ｍ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のデータが集約して記憶されている。
【５８７３】
また、アドレスＸ（ｋ＋６）～Ｘ（ｍ＋２）に連続するアドレスＸ（ｍ＋３）～Ｘ（ｍ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｍ＋６）～Ｘ（ｎ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレスＸ（ｍ＋６）～Ｘ（ｎ＋２）に連続するアドレスＸ（ｎ＋３）～Ｘ（ｎ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｎ＋６）～Ｘ（ｐ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のデータが集約して記憶されている。
【５８７４】
なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側ＲＯＭ３１３における物理アドレス及びＭＰＵ３１２において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。
【５８７５】
上記のように特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、例えば特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、例えば非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。よって、プログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。
【５８７６】
特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、特定制御用のアドレス範囲と非特定制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。
【５８７７】
特定制御用のアドレス範囲及び非特定制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。
【５８７８】
図５４２は、主側ＲＡＭ３１４における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。ＭＰＵ３１２にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていること

に対応させて、図５４２に示すように、主側ＲＡＭ３１４においても特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４のアドレス範囲とが明確に区別されている。

【５８７９】

具体的には、アドレスＹ（１）～Ｙ（ｒ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア３９１として設定されている。また、アドレスＹ（１）～Ｙ（ｒ＋２）に連続するアドレスＹ（ｒ＋３）～Ｙ（ｒ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｒ＋６）～Ｙ（ｓ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア３９２として設定されている。

【５８８０】

また、アドレスＹ（ｒ＋６）～Ｙ（ｓ＋２）に連続するアドレスＹ（ｓ＋３）～Ｙ（ｓ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｓ＋６）～Ｙ（ｔ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア３９３として設定されている。また、アドレスＹ（ｓ＋６）～Ｙ（ｔ＋２）に連続するアドレスＹ（ｔ＋３）～Ｙ（ｔ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｔ＋６）～Ｙ（ｕ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア３９４として設定されている。

【５８８１】

なお、上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側ＲＡＭ３１４における物理アドレス及びＭＰＵ３１２において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【５８８２】

上記のように特定制御用のワークエリア３９１と、非特定制御用のワークエリア３９３とが区別して設定されていることにより、ＭＰＵ３１２において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側ＲＡＭ３１４の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行する場合に他方において必要な主側ＲＡＭ３１４の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア３９１，３９３への情報の書き込み及び各ワークエリア３９１，３９３からの情報の読み出しに際してはＭＰＵ３１２にてロード命令が行われる。

【５８８３】

特定制御用のスタックエリア３９２と、非特定制御用のスタックエリア３９４とが区別して設定されていることにより、ＭＰＵ３１２において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、ＭＰＵ３１２のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側ＲＡＭ３１４の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行している状況においてＭＰＵ３１２のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア３９２，３９４への情報の書き込みに際してはＭＰＵ３１２にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア３９２，３９４からの情報の読み出しに際してはＭＰＵ３１２にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア３９２，３９４からの情報の読み出しに際しては当該スタックエリア３９２，３９４への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

【５８８４】

ここで、ＭＰＵ３１２において特定制御に対応する処理を実行する場合には、ＭＰＵ３１２は特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のス

タックエリア３９２からの情報の読み出しが可能である。また、ＭＰＵ３１２において特定制御に対応する処理を実行する場合には、ＭＰＵ３１２は非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【５８８５】

一方、ＭＰＵ３１２において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、ＭＰＵ３１２は非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４からの情報の読み出しが可能である。また、ＭＰＵ３１２において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、ＭＰＵ３１２は特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【５８８６】

なお、主側ＲＡＭ３１４にはパチンコ機１０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア３９１、特定制御用のスタックエリア３９２、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア３９１、特定制御用のスタックエリア３９２、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４に記憶された情報は、パチンコ機１０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

【５８８７】

＜ＭＰＵ３１２の処理構成について＞

次に、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ３１２の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（例えば４ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。

【５８８８】

＜メイン処理＞

先ず、図５４３のフローチャートを参照しながらメイン処理を説明する。当該メイン処理は、タイマ割込み処理が禁止された状況下で開始される。なお、メイン処理は、基本的に特定制御用のプログラムにより実行されるが、一部の処理（ステップＳｈ１１５）については非特制御用のプログラムにより実行される。

【５８８９】

先ずステップＳｈ１０１では、電源投入初期設定処理を実行する。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には１ｓｅｃ）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置７５の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側ＲＡＭ３１４のアクセスを許可する。

【５８９０】

ステップＳｈ１０２では、内部機能レジスタ設定処理を実行する。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理であるタイマ割込み処理（図５４６）の割込み周期を所定周期（例えば４ｍｓｅｃ）に設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では、タイマ割込み処理の割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタＣ１の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【５８９１】
ステップＳｈ１０３では、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されているか否かを判定する。つまり、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されている状態でパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われ、ＭＰＵ３１２への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。
【５８９２】
リセットボタン１６６ｃが押圧操作されている場合は、ステップＳｈ１０４に進み、特定制御用のエリアについて第１初期化処理を実行する。第１初期化処理では、主側ＲＡＭ３１４の特定制御用のワークエリア３９１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（設定値カウンタ）を除き、当該特定制御用のワークエリア３９１を「０」クリアする。
【５８９３】
なお、第１初期化処理では、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４を「０」クリアしない。これにより、遊技ホールの従業員等によるクリア操作によっては非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。
【５８９４】
ステップＳｈ１０５では、設定キーを利用して設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されているか否かを判定する。設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されている場合は、ステップＳｈ１０６に進み、設定値更新処理を実行する。
【５８９５】
ここで、ステップＳｈ１０６の設定値更新処理について図５４４のフローチャートを参照しながら説明する。なお、設定値更新処理におけるステップＳｈ２０１～ステップＳｈ２０７の処理は特定制御用のプログラムにより実行される。
【５８９６】
設定値更新処理では先ずステップＳｈ２０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた設定更新表示フラグに「１」をセットする。設定更新表示フラグは、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。
【５８９７】
ステップＳｈ２０２では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた設定値カウンタの値が「設定１」に対応する１以上であって「設定６」に対応する６以下であるか否かを判定する。設定値カウンタの値が「０」である場合又は７以上である場合は、ステップＳｈ２０３に進み、設定値カウンタに「１」をセットする。これにより、パチンコ機１０の設定値が「設定１」となる。
【５８９８】
ステップＳｈ２０３の実行後又はステップＳｈ２０２で肯定判定した場合（設定値が設定１～設定６の範囲内である場合）は、ステップＳｈ２０４にて、設定キーを利用して設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されているか否かを判定する。この場合、設定キー挿入部１６６ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ状態であるか否かを判定する構成としてもよい。
【５８９９】
設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されていない場合は、ステップＳｈ２０５にて更新ボタン１６６ｂが押圧操作されているか否かを判定する。更新ボタン１６６ｂが押圧操作されている場合はステップＳｈ２０６に進み、特定制御用のワークエリア３９１における設定値カウンタの値を１加算する。これにより、１段階上の設定値に更新される。
【５９００】
ステップＳｈ２０６の実行後又はステップＳｈ２０５で否定判定した場合（更新ボタン１６６ｂが押圧操作されていない場合）は、ステップＳｈ２０２の処理に戻る。以後、ステップＳｈ２０４で肯定判定するまでステップＳｈ２０２～ステップＳｈ２０６の処理を繰り返す。なお、ステップＳｈ２０２にて設定値カウンタの値が７以上であると判定され

ると、ステップＳｈ２０３にて設定値カウンタに「１」がセットされる。これにより、「設定６」の状況で更新ボタン１６６ｂが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【５９０１】

ステップＳｈ２０４で肯定判定した場合（設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されている場合）は、ステップＳｈ２０７に進み、特定制御用のワークエリア３９１における設定更新表示フラグを「０」クリアする。ステップＳｈ２０７の実行後は設定値更新処理を終了する。

【５９０２】

メイン処理（図５４３）の説明に戻り、ステップＳｈ１０３で否定判定した場合（リセットボタン１６６ｃが押圧操作されていない場合）は、ステップＳｈ１０７に進み、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。停電フラグは、後述するタイマ割込み処理（図５４６）の停電情報記憶処理（ステップＳｈ４０１）にて停電時処理が実行された場合に「１」がセットされるものであり、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。

【５９０３】

停電フラグに「１」がセットされている場合は、ステップＳｈ１０８にて、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２についてチェックサムを算出する。続くステップＳｈ１０９では、そのチェックサムが電源遮断時に保存したチェックサムと一致するか否か、すなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する。

【５９０４】

ステップＳｈ１０７又はステップＳｈ１０９のいずれかで否定判定した場合は動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行し（ステップＳｈ１１０）、その後、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、ステップＳｈ１０４の初期化処理が実行されることにより解除される。

【５９０５】

ステップＳｈ１０９で肯定判定した場合（チェックサムが正常である場合）は、ステップＳｈ１１１にて、設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されているか否かを判定する。設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されている場合は、ステップＳｈ１１２に進み、設定確認用処理を実行する。

【５９０６】

ここで、ステップＳｈ１１２の設定確認用処理について図５４５のフローチャートを参照しながら説明する。なお、設定確認用処理におけるステップＳｈ３０１～ステップＳｈ３０３の処理は特定制御用のプログラムにより実行される。

【５９０７】

設定確認用処理では先ずステップＳｈ３０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた設定確認表示フラグに「１」をセットする。設定確認表示フラグは、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。現在の設定値は第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて表示される。なお、当該表示のための処理については後述する。

【５９０８】

ステップＳｈ３０２では、設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されているか否かを判定する。この場合、設定キー挿入部１６６ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ状態であるか否かを判定する構成としてもよい。設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されていない場は、そのままステップＳｈ３０２の処理を繰り返す。

【５９０９】

設定キー挿入部１６６ａがＯＦＦ操作されている場合は、特定制御用のワークエリア３９１における設定確認表示フラグを「０」クリアし、その後、設定確認用処理を終了する

。これにより、設定値の確認状態（第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおける設定値の表示状態）が解除される。

【５９１０】

メイン処理（図５４３）の説明に戻り、ステップＳｈ１１２の設定確認用処理の実行後、ステップＳｈ１０６の設定値更新処理の実行後、ステップＳｈ１１１で否定判定した場合（リセットボタン１６６ｃが押圧操作されずにパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた状況で設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されていない場合）又はステップＳｈ１０５で否定判定した場合（リセットボタン１６６ｃが押圧操作されながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた状況で設定キー挿入部１６６ａがＯＮ操作されていない場合）は、ステップＳｈ１１３にて電源投入設定処理を実行する。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった主側ＲＡＭ３１４の所定のエリアを初期値に設定するとともに、現状の遊技状態に対応したコマンドを演出制御装置１４３に送信する。また、電源投入設定処理では、遊技停止中であるか否かを判定し、遊技停止中である場合はこれを解除する。すなわち、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグに「１」がセットされている場合は「０」にクリアして初期化する。

【５９１１】

ステップＳｈ１１４では超過時立上げ用処理を実行し、続くステップＳｈ１１５では部分クリア用処理を実行する。これらの処理は、差球数を利用した遊技制限に関するものであるが、その詳細については後述する。

【５９１２】

ステップＳｈ１１６では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの動作確認処理を実行する。この動作確認処理では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおける全てのセグメントを点灯させ、その状態を所定期間（例えば５ｓｅｃ）に亘って継続する。第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて断線等の故障により点灯されないセグメントがあったりすると、ベース値等が正しく表示されなくなり、不正行為の判断等にあたって支障を来たすおそれがある。この点、動作確認処理が実行されることで、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作の都度、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅが正常に点灯するかを確認することができ、ベース値等が正しく表示されない状態で遊技が進行することが抑制される。

【５９１３】

ステップＳｈ１１７では、タイマ割込み処理の発生を許可するための割込み許可の設定を行う。その後、ステップＳｈ１１８～ステップＳｈ１２１の残余処理に進む。つまり、ＭＰＵ３１２はタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳｈ１１８～ステップＳｈ１２１の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳｈ１１８～ステップＳｈ１２１の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。

【５９１４】

残余処理では、まずステップＳｈ１１８にて、タイマ割込み処理の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップＳｈ１１９では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップＳｈ１２０にて変動種別カウンタＣＳの更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、特定制御用のワークエリア３９１の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「０」にクリアする。その後、ステップＳｈ１２１にて、タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップＳｈ１２１の処理を実行した場合、ステップＳｈ１１８に戻り、ステップＳｈ１１８～ステップＳｈ１２１の処理を繰り返す。

【５９１５】
＜タイマ割込み処理＞
次に、図５４６のフローチャートを参照しながらタイマ割込み処理を説明する。タイマ割込み処理は定期的（例えば４ｍｓｅｃ周期）に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。
【５９１６】
先ずステップＳｈ４０１では停電情報記憶処理を実行する。停電情報記憶処理では、停電監視部３１５から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた停電フラグに「１」をセットするとともに、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２についてチェックサムを算出し、その算出したチェックサムを保存する。
【５９１７】
ステップＳｈ４０２では抽選用乱数更新処理を実行する。抽選用乱数更新処理では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び普電役物開放カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び普電役物開放カウンタＣ４から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「０」にクリアする。その後、ステップＳｈ４０３ではステップＳｈ１１９と同様に乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップＳｈ４０４にてステップＳｈ１２０と同様に変動用カウンタ更新処理を実行する。
【５９１８】
ステップＳｈ４０５では、不正用の監視対象として設定されている所定の事象が発生しているか否かを監視する不正検知処理を実行する。パチンコ機１０には、振動検知センサや磁石検知センサ、電波検知センサ等の異常検知センサが搭載されており、不正検知処理では、これらの検知センサの出力に基づいて各種異常の有無を判定する。
【５９１９】
ステップＳｈ４０６では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの表示制御を行うための報知用表示処理を実行する。続くステップＳｈ４０７では、遊技停止状態とするか否かの判定を行ったりする遊技停止判定用処理を実行する。これらの詳細については後述する。
【５９２０】
ステップＳｈ４０８では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定することで、遊技の進行を停止している状態であるか否かを判定する。遊技の進行を停止している状態でない場合は、ステップＳｈ４０９に進み、ポート出力処理を実行する。
【５９２１】
ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部６３ｂ，６５ｄに行うための処理を実行する。例えば、可変入賞装置６５を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には特電用の駆動部６５ｄへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第２作動口６３の普電役物６３ａを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部６３ｂへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。
【５９２２】
ステップＳｈ４１０では読み込み処理を実行する。読み込み処理では、停電信号及び入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。

【５９２３】
ステップＳｈ４１１では入球検知処理を実行する。当該入球検知処理では、各入球検知センサ９１ａ～９７ａから受信している信号を読み込み、その読み込み結果に基づいて、アウト口６８、一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２、第２作動口６３及びスルーゲート６４への入球の有無を特定する。なお、入球検知処理の詳細については後に説明する。
【５９２４】
ステップＳｈ４１２では、主側ＲＡＭ３１４に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。
【５９２５】
ステップＳｈ４１３では、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する。遊技球発射ハンドル４１への発射操作が継続されている状況では、所定の発射周期である０．６秒に１個の遊技球が発射される。続くステップＳｈ４１４では、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行する。特図特電制御処理については後に詳細に説明する。
【５９２６】
ステップＳｈ４１５では普図普電制御処理を実行する。普図普電制御処理では、スルーゲート６４への入賞が発生している場合に普図側の保留情報を取得するための処理を実行するとともに、普図側の保留情報が記憶されている場合にその保留情報について開放判定を行い、さらにその開放判定を契機として普図用の演出を行うための処理を実行する。また、開放判定の結果に基づいて、第２作動口６３の普電役物６３ａを開閉させる処理を実行する。この場合、サポートモードが低頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行され、サポートモードが高頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行される。また、開閉実行モードである場合にはその直前のサポートモードが高頻度サポートモードであったとしても低頻度サポートモードとなる。
【５９２７】
ステップＳｈ４１６では、直前のステップＳｈ４１４及びステップＳｈ４１５の処理結果に基づいて、特図用表示部４３に係る保留情報の増減個数を特図保留数表示部ＡＭに反映させるための出力情報の設定を行うとともに、普図用表示部４４に係る保留情報の増減個数を普図保留数表示部ＦＭに反映させるための出力情報の設定を行う。また、ステップＳｈ４１６では、直前のステップＳｈ４１４及びステップＳｈ４１５の処理結果に基づいて、特図用表示部４３の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図用表示部４４の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。
【５９２８】
ステップＳｈ４１７では、払出制御装置１８１から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する。続くステップＳｈ４１８では、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する。また、ステップＳｈ４１９では、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する。
【５９２９】
ステップＳｈ４２０では、ベース値や差球数を算出したりするためのベース値及び差球数処理を実行する。ベース値及び差球数処理の詳細については後に説明する。また、ステップＳｈ４０８で肯定判定した場合（遊技停止中である場合）は、ステップＳｈ４２１にて超過フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。超過フラグが「１」にセットされている場合は、ステップＳｈ４０９からステップＳｈ４１６までの各種処理を実行することなくステップＳｈ４１７の払出状態受信処理を実行し、超過フラグが「１」にセ

ットされていない場合は、ステップＳｈ４０９からステップＳｈ４１９までの各種処理を実行することなくステップＳｈ４２０のベース値及び差球数処理を実行する。このように超過フラグの値により遊技停止中に不実行とされる処理を相違させるように制御するが、超過フラグについての詳細は後述する。

【５９３０】

＜特図特電制御処理＞

ステップＳｈ４１４の特図特電制御処理について図５４７のフローチャートを参照しながら説明する。

【５９３１】

特図特電制御処理では先ずステップＳｈ５０１にて、保留情報の取得処理を実行する。保留情報の取得処理では、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生しているか否かを判定し、入賞が発生している場合には保留格納エリア３１４ａにおける保留数が上限値（本実施の形態では「４」）未満であるか否かを判定する。保留数が上限値未満である場合には、保留数を１加算するとともに、前回のステップＳｈ４０２にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報を、保留用エリアＲＥの空き保留エリアＲＥ１～ＲＥ４のうち最初の保留エリアに格納する。

【５９３２】

なお、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞が同時に発生している場合には、保留情報の取得処理を１回実行する範囲内において、上記保留情報を取得するための処理を複数回実行する。また、保留情報の新たな取得が行われた場合にはそれに対応する取得時コマンドを演出制御装置１４３に送信する。演出制御装置１４３は当該コマンドを受信した場合、図柄表示装置７５における保留情報の個数を示す画像（保留用画像）の表示を保留情報の増加に対応する表示内容に更新させる。

【５９３３】

ステップＳｈ５０２では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた特図特電カウンタの情報を読み出し、ステップＳｈ５０３では、主側ＲＯＭ３１３に設けられた特図特電アドレステーブルを読み出す。続くステップＳｈ５０４では、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの情報に対応した開始アドレスを取得し、ステップＳｈ５０５では、ステップＳｈ５０６～ステップＳｈ５１２の処理のうちその取得した開始アドレスが示す処理にジャンプする。特図特電カウンタは、ステップＳｈ５０６～ステップＳｈ５１２の各種処理のうちいずれを実行すべきであるかをＭＰＵ３１２にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップＳｈ５０６～ステップＳｈ５１２の処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。

【５９３４】

具体的には、特図特電カウンタは「０」～「６」の数値情報を設定可能となっており、特図特電アドレステーブルには特図特電カウンタの各数値情報に１対１で対応させて開始アドレスの情報（「ＳＡ０」～「ＳＡ６」）が設定されている。この場合、開始アドレスＳＡ０は、ステップＳｈ５０６の特図変動開始処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ１は、ステップＳｈ５０７の特図変動中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ２は、ステップＳｈ５０８の特図確定中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ３は、ステップＳｈ５０９の特電開始処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ４は、ステップＳｈ５１０の特電開放中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ５は、ステップＳｈ５１１の特電閉鎖中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ６は、ステップＳｈ５１２の特電終了処理を実行するためのプログラムの開始アドレスである。

【５９３５】

特図特電カウンタは、現状格納されている数値情報に対応した処理を終了した場合に当

該数値情報を更新すべき条件が成立していることを契機として、その次の処理回における特図特電制御処理にて実行される処理に対応させて、１加算、１減算又は「０」クリア（初期化）される。したがって、各処理回における特図特電制御処理では、特図特電カウンタにセットされている数値情報に応じた処理を実行すればよいこととなる。

【５９３６】

＜特図変動開始処理＞

ステップＳｈ５０６の特図変動開始処理について図５４８のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「０」である場合に実行されるものである。

【５９３７】

特図変動開始処理では先ずステップＳｈ６０１にて、保留用エリアＲＥに格納されている保留情報の個数（保留数）Ｎが１以上であるか否かを判定する。保留数Ｎが１以上でない場合、すなわち、０である場合はそのまま特図変動開始処理を終了する。

【５９３８】

一方、保留数Ｎが１以上である場合は、ステップＳｈ６０２にてデータ設定処理を実行する。データ設定処理では、まず保留数Ｎを１減算するとともに、保留用エリアＲＥの第１保留エリアＲＥ１に格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。その後、保留用エリアＲＥの各保留エリアＲＥ１～ＲＥ４に格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。

【５９３９】

このデータシフト処理は、第１保留エリアＲＥ１～第４保留エリアＲＥ４に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、詳細には、第２保留エリアＲＥ２→第１保留エリアＲＥ１、第３保留エリアＲＥ３→第２保留エリアＲＥ２、第４保留エリアＲＥ４→第３保留エリアＲＥ３といった具合に各エリア内のデータをシフトさせた後に第４保留エリアＲＥ４を「０」クリアする。この際、保留エリアのデータのシフトが行われたことを認識させるためのシフト時コマンドを演出制御装置１４３に送信する。演出制御装置１４３は当該コマンドを受信した場合、保留表示部２００における保留用画像の表示を保留情報の減少に対応する表示内容に更新させる。

【５９４０】

ステップＳｈ６０３では、主側ＲＯＭ３１３から当否テーブルを読み出す。具体的には先ず特定制御用のワークエリア３９１に設けられた設定値カウンタの値を読み出し、パチンコ機１０の設定状態を把握する。その上で、現状の当否抽選モードを把握し、高確率モードである場合には、把握した設定状態に対応する高確当否テーブルを読み出し、低確率モードである場合には、把握した設定状態に対応する低確当否テーブルを読み出す。

【５９４１】

ステップＳｈ６０４では、ステップＳｈ６０３にて読み出した当否テーブルを参照して当否判定処理を実行する。当否判定処理では、実行エリアＡＥに格納された情報のうち当否判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタＣ１に係る数値情報が、ステップＳｈ６０３にて読み出した当否テーブルに設定された大当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。

【５９４２】

当否判定処理の結果が大当たり当選結果である場合には（ステップＳｈ６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｈ６０６にて種別判定処理を実行する。種別判定処理では、実行エリアＡＥに格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち大当たり種別カウンタＣ２に係る数値情報を読み出す。そして、主側ＲＯＭ３１３に設けられた大当たり種別テーブル４１７を参照し、上記読み出した大当たり種別カウンタＣ２に係る数値情報がいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。

【５９４３】

この際、今回の当否判定処理が第１作動口６２への入賞に基づくものである場合は第１特図用の大当たり種別テーブル４１７ａ（図５３９（ａ））を参照し、４Ｒ確変大当たり

結果及び４Ｒ通常大当たり結果のうちいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。一方、第２作動口６３への入賞に基づくものである場合は第２特図用の大当たり種別テーブル４１７ａ（図５３９（ｂ））を参照し、１０Ｒ確変大当たり結果及び４Ｒ通常大当たり結果のうちいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。

【５９４４】

ステップＳｈ６０７では、大当たり用の停止結果設定処理を実行する。大当たり用の停止結果設定処理では、主側ＲＯＭ３１３に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２に対応する停止結果を上記停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として主側ＲＡＭ３１４の特定制御用のワークエリア３９１に書き込む。

【５９４５】

ステップＳｈ６０８では、種別判定結果に対応したフラグセット処理を実行する。特定制御用のワークエリア３９１には各大当たり結果の種類に対応した種別フラグが設けられており、ステップＳｈ６０８では、それら各大当たり結果の種類に対応した種別フラグのうち、ステップＳｈ６０６の種別判定処理の結果に対応するものに「１」をセットする。例えば、特定された大当たり種別が１０Ｒ確変大当たりである場合は、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた１０Ｒ確変大当たりフラグに「１」をセットする。

【５９４６】

一方、ステップＳｈ６０４の当否判定処理の結果が外れ結果である場合（ステップＳｈ６０５：ＮＯ）は、ステップＳｈ６０９にて外れ用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において特図用表示部４３に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ＲＯＭ３１３に記憶されている外れ用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を特定制御用のワークエリア３９１に書き込む。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり当選の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【５９４７】

ステップＳｈ６０８及びステップＳｈ６０９のいずれかの処理を実行した後は、ステップＳｈ６１０にて高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を実行する。高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理では、高確率モード及び高頻度サポートモードにて実行される遊技回の回数を更新する。ステップＳｈ６１０の詳細については後述する。

【５９４８】

ステップＳｈ６１１では、今回の特図遊技回における変動表示時間（遊技回用動作の実行期間）の設定処理を行う。かかる設定処理では、変動種別カウンタＣＳの数値情報を取得する。また、今回の特図遊技回において図柄表示装置７５にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回が大当たり結果である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。また、大当たり結果でなく、さらに実行エリアＡＥに格納されているリーチ乱数カウンタＣ３に係る数値情報がリーチ発生に対応した数値情報である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。

【５９４９】

リーチ表示が発生すると判定した場合には、主側ＲＯＭ３１３に記憶されているリーチ発生用の変動表示時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの数値情報に対応した変動表示時間の情報（変動パターン情報）を取得する。一方、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、主側ＲＯＭ３１３に記憶されているリーチ非発生用の変動表示時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの数値情報に対応した変動表示時間の情報を取得する。ちなみに、リーチ非発生用の変動表示時間テーブルを参照して取得され得る変動表示時間は、リーチ発生用の変動表示時間テーブルを参照して取得され得る変動表示時間と異なっている。

【５９５０】

なお、リーチ非発生時における変動表示時間は、保留用エリアＲＥに格納されている保

留数Ｎが多いほど変動表示時間が短くなるように設定されている。また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留数Ｎが同一である場合で比較して、短い変動表示時間が選択されるようにリーチ非発生用の変動表示時間テーブルが設定されている。但し、これに限定されることはなく、保留数Ｎやサポートモードに応じて変動表示時間が変動しない構成としてもよく、上記の関係とは逆であってもよい。さらには、リーチ発生時における変動表示時間に対して、上記構成を適用してもよい。また、各種大当たり結果の場合、外れリーチ時の場合及びリーチ非発生の外れ結果の場合のそれぞれに対して個別に変動表示時間テーブルが設定されていてもよい。この場合、各遊技結果に応じた変動表示時間の振分が行われることとなる。

【５９５１】

また、ステップＳｈ６１１では、取得した変動表示時間の情報を、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。特図特電タイマカウンタにセットされた数値情報の更新は、タイマ更新処理（ステップＳｈ４１２）にて実行される。

【５９５２】

ステップＳｈ６１２では、変動用コマンド及び種別コマンドを演出制御装置１４３に送信する。変動用コマンドには、変動表示時間（変動パターン）の情報が含まれる。ここで、上記のとおりリーチ非発生用の変動表示時間テーブルを参照して取得される変動表示時間は、リーチ発生用の変動表示時間テーブルを参照して取得される変動表示時間と異なっているため、変動用コマンドにリーチ発生の有無の情報が含まれていなかったとしても、演出制御装置１４３では変動表示時間の情報からリーチ発生の有無を特定することは可能である。この点、変動用コマンドには、リーチ発生の有無を示す情報が含まれているとも言える。なお、変動用コマンドにリーチ発生の有無を直接示す情報が含まれていてもよい。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。

【５９５３】

演出制御装置１４３は変動用コマンド及び種別コマンドをＭＰＵ３１２から受信した場合、ランプ部２６～２８、スピーカ部２９及び図柄表示装置７５において遊技回用の演出が実行されるようにする。この場合、当該遊技回用の演出は変動用コマンド及び種別コマンドの内容に対応する態様で行われる。また、図柄表示装置７５では遊技回用の演出として図柄の変動表示が行われ、当該遊技回用の演出が終了する場合には当否判定処理及び振分判定処理の結果に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。

【５９５４】

ステップＳｈ６１３では、特図用表示部４３における絵柄の変動表示を開始させる。続くステップＳｈ６１４では特図特電カウンタを１加算する。特図変動開始処理の実行時における特図特電カウンタの数値情報は「０」であるため、当該加算処理により特図特電カウンタの数値情報は「１」となる。

【５９５５】

＜特図変動中処理＞

ステップＳｈ５０７（図５４７）の特図変動中処理について図５４９のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「１」である場合に実行されるものである。

【５９５６】

特図変動中処理では先ずステップＳｈ７０１にて、ステップＳｈ６１１で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳｈ７０２にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、特図用表示部４３での絵柄の変動表示が継続されるように各表示用セグメントの発光制御を行う。具体的には各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように制御する。

【５９５７】

変動表示時間が経過した場合（ステップＳｈ７０１：ＹＥＳ）は、ステップＳｈ７０３にて、高確率モード及び高頻度サポートモードを終了させるための高確率モード・高頻度

サポートモード終了用処理を実行する。ステップＳｈ７０３の詳細については後述する。
【５９５８】
ステップＳｈ７０４では、今回の特図遊技回の確定表示時間（最終停止時間）の設定処理を実行する。確定表示時間の設定処理では、特図用表示部４３にて絵柄を停止表示させる際の継続時間として確定表示時間（例えば０．５ｓｅｃ）の情報を主側ＲＯＭ３１３から取得し、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。
【５９５９】
ステップＳｈ７０５では、確定表示の開始処理を実行する。確定表示の開始処理では、変動表示されている絵柄がステップＳｈ６０７（図５４８）又はステップＳｈ６０９で設定した停止結果で停止表示されるように特図用表示部４３を制御する。
【５９６０】
ステップＳｈ７０６では特図特電カウンタを１加算する。特図変動中処理の実行時における特図特電カウンタの数値情報は「１」であるため、当該加算処理により特図特電カウンタの数値情報は「２」となる。
【５９６１】
＜特図確定中処理＞
ステップＳｈ５０８（図５４７）の特図確定中処理は、特図特電カウンタの数値情報が「２」である場合、換言すれば、特図用表示部４３における絵柄の停止表示が開始された後に実行されるものである。特図確定中処理では、ステップＳｈ７０４で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過している場合には開閉実行モードへの移行が発生するか否かの判定を行う。開閉実行モードへの移行が発生しない場合には特図特電カウンタの数値情報を「０」クリアする。開閉実行モードへの移行が発生する場合には、特図特電カウンタの数値情報を１加算することで、当該カウンタの数値情報を「３」に更新する。
【５９６２】
＜特電開始処理＞
ステップＳｈ５０９（図５４７）の特電開始処理について図５５０のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「３」である場合に実行されるものである。
【５９６３】
特電開始処理では先ずステップＳｈ８０１にてオープニングコマンドを送信済みであるか否かを判定する。オープニングコマンドは、演出制御装置１４３に対して開閉実行モード用の演出を開始させるタイミングであることを認識させるためのコマンドである。
【５９６４】
オープニングコマンドの送信前である場合は、ステップＳｈ８０２にて、開閉実行モードの開始処理を実行する。開閉実行モードの開始処理では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた開閉実行モードフラグに「１」をセットする。開閉実行モードフラグは、開閉実行モード中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【５９６５】
また、開閉実行モードの開始処理では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた高確フラグ及びサポートフラグに「１」がセットされている場合は「０」クリアする。高確フラグは、現在の当否抽選モードが高確率モードであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、サポートフラグは、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【５９６６】
ステップＳｈ８０３では、主側ＲＯＭ３１３に記憶されているオープニング時間（例えば４ｓｅｃ）の情報を読み出し、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。ステップＳｈ８０４では、演出制御装置１４３への出力対象としてオープニングコマンドを設定する。演出制御装置１４３はオープニングコマンド

を受信することにより、ランプ部２６～２８、スピーカ部２９及び図柄表示装置７５にてオープニング演出が実行されるように制御する。

【５９６７】

ステップＳｈ８０４の実行後又はステップＳｈ８０１でオープニングコマンドを送信済みであると判定した場合（ステップＳｈ８０１：ＹＥＳ）は、ステップＳｈ８０５に進み、オープニング時間が経過したか否かを判定する。オープニング時間が経過している場合は、ステップＳｈ８０６にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられたラウンドカウンタに今回の大当たり結果に対応したラウンド数をセットする。具体的には、今回の大当たり結果が１０Ｒ大当たり結果である場合にはラウンドカウンタに「１０」をセットし、４Ｒ大当たり結果である場合にはラウンドカウンタに「４」をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおいて残りのラウンド遊技の回数をＭＰＵ３１２にて特定するためのカウンタである。

【５９６８】

ステップＳｈ８０７では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた入賞カウンタに対し、一のラウンド遊技における可変入賞装置６５への上限入賞個数に対応する数値情報（例えば「１０」）をセットする。入賞カウンタは、上限入賞個数までの残り個数をＭＰＵ３１２が特定するためのカウンタである。

【５９６９】

ステップＳｈ８０８では、初回目のラウンド遊技における可変入賞装置６５の上限開放時間を設定する。具体的には、主側ＲＯＭ３１３に記憶されている上記上限開放時間（例えば３０ｓｅｃ）の情報を読み出し、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。

【５９７０】

ステップＳｈ８０９では、大入賞口６５ａを開放すべく可変入賞装置６５用の駆動部６５ｄを駆動状態とする。また、ステップＳｈ８０９では、開放コマンドを演出制御装置１４３への出力対象として設定する。開放コマンドは、大入賞口６５ａ（可変入賞装置６５）の開放が開始されたことを演出制御装置１４３に通知するためのものである。

【５９７１】

ステップＳｈ８１０では、特図特電カウンタを１加算する。特電開始処理の実行時における特図特電カウンタの数値情報は「３」であるため、当該加算処理により特図特電カウンタの数値情報は「４」となる。

【５９７２】

ステップＳｈ８１０の実行後は特電開始処理を終了する。また、ステップＳｈ８０５で肯定した場合（オープニング時間が経過していない場合）は、オープニングを継続すべく、ステップＳｈ８０６～ステップＳｈ８１０の処理を実行することなく特電開始処理を終了する。

【５９７３】

＜特電開放中処理＞

ステップＳｈ５１０（図５４７）の特電開放中処理は、特図特電カウンタの数値情報が「４」である場合に実行されるものである。特電開放中処理では、可変入賞装置６５への入賞個数が上限入賞個数に達するか、可変入賞装置６５の上限開放時間が経過するかのいずれかが成立した場合に、ラウンド遊技の終了条件が成立したとして可変入賞装置６５を開放状態から閉鎖状態に切り替えるとともに、ラウンドカウンタの数値情報を１減算して更新する。また、主側ＲＯＭ３１３に記憶されている閉鎖時間（例えば２ｓｅｃ）の情報を読み出し、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。そして、特図特電カウンタの数値情報を１加算することで、当該カウンタの数値情報を「５」に更新する。

【５９７４】

＜特電閉鎖中処理＞

ステップＳｈ５１１（図５４７）の特電閉鎖中処理は、特図特電カウンタの数値情報が

「５」である場合に実行されるものである。特電閉鎖中処理では、終了したラウンド遊技が最終回のラウンド遊技でなければ、特電開放中処理に設定した閉鎖時間（ラウンド遊技間のインターバル時間）が経過したか否かを判定する。閉鎖時間が経過した場合には、次のラウンド遊技を開始すべく、可変入賞装置６５への上限入賞個数に対応する数値情報（例えば「１０」）を入賞カウンタにセットするとともに、可変入賞装置６５の上限開放時間（例えば３０ｓｅｃ）を特図特電タイマカウンタにセットし、可変入賞装置６５を閉鎖状態から開放状態に切り替える。その後、特図特電カウンタの数値情報を１減算することで、当該カウンタの数値情報を「４」に更新する。

【５９７５】

一方、終了したラウンド遊技が最終回のラウンド遊技である場合は、エンディング時間を設定するとともに、エンディングコマンドを演出制御装置１４３への出力対象として設定する。演出制御装置１４３はエンディングコマンドを受信することにより、ランプ部２６～２８、スピーカ部２９及び図柄表示装置７５にてエンディング演出が実行されるように制御する。その後、特図特電カウンタの数値情報を１加算することで、当該カウンタの数値情報を「６」に更新する。

【５９７６】

＜特電終了処理＞

ステップＳｈ５１２（図５４７）の特電終了処理について図５５１のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「６」である場合に実行されるものである。

【５９７７】

特電終了処理では先ずステップＳｈ９０１にて、エンディング時間が経過したか否かを判定する。エンディング時間が経過している場合は、ステップＳｈ９０２にて開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

【５９７８】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図５５２のフローチャートを参照しながら説明する。

【５９７９】

開閉実行モード終了時の移行処理では先ずステップＳｈ１１０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たりであるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップＳｈ１１０２にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた高確フラグに「１」をセットする。これにより、当否抽選モードが高確率モードに移行する。

【５９８０】

ステップＳｈ１１０３では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた確変カウンタＫＣに対し、今回の確変大当たり結果に対応する高確率モードの上限回数（例えば３５回）に対する数値情報を設定する。確変カウンタＫＣは、高確率モードに滞在可能な遊技回の残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高確率モードである状況で特図遊技回が実行されるごとに１ずつ減算される。

【５９８１】

ステップＳｈ１１０４では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられたサポートフラグに「１」をセットする。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。続くステップＳｈ１１０５では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられたサポートカウンタＳＣに対し、今回の確変大当たり結果に対応する高頻度サポートモードの上限回数（例えば３５回）を設定する。サポートカウンタＳＣは、高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が実行されるごとに１ずつ減算される。

【５９８２】

ステップＳｈ１１０１で否定判定した場合（確変大当たり結果でない場合）は、今回の大当たり結果が通常大当たり結果であることを意味する。この場合はステップＳｈ１１０

６に進み、上記サポートフラグに「１」をセットし、サポートモードを高頻度サポートモードに移行させる。続くステップＳｈ１１０７では、上記サポートカウンタＳＣに対し、今回の通常大当たり結果に対応する高頻度サポートモードの上限回数（例えば５０回）を設定する。

【５９８３】

特電終了処理（図５５１）の説明に戻り、ステップＳｈ９０２の開閉実行モード終了時の移行処理を実行した後は、ステップＳｈ９０３にて開閉実行モードの終了処理を実行する。開閉実行モードの終了処理では、特定制御用のワークエリア３９１における種別フラグ及び開閉実行モードフラグを「０」クリアする。

【５９８４】

ステップＳｈ９０４では特図特電カウンタの数値情報を「０」クリアし、その後、特電終了処理を終了する。また、ステップＳｈ９０１で否定判定した場合（エンディング時間が経過していない場合）は、エンディングを継続すべく、ステップＳｈ９０２～ステップＳｈ９０４の処理を実行することなく特電終了処理を終了する。

【５９８５】

＜高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理＞

ステップＳｈ６１０の高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理について図５５３のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図変動開始処理（図５４８）の一部とされ、変動表示の開始タイミングに合わせて実行される。

【５９８６】

先ずステップＳｈ１２０１では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合は、ステップＳｈ１２０２にて、特定制御用のワークエリア３９１における高確フラグが「１」であるか否か、すなわち、現在の当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。

【５９８７】

高確フラグが「１」であり、現在の当否抽選モードが高確率モードである場合は、ステップＳｈ１２０３にて、特定制御用のワークエリア３９１における確変カウンタＫＣの数値情報を１減算する。これにより、高確率モードに滞在可能な遊技回の残り回数が１減算される。

【５９８８】

ステップＳｈ１２０４では、確変カウンタＫＣにおける更新後の数値情報が「０」であるか否かを判定する。確変カウンタＫＣの更新値が「０」である場合、すなわち、高確率モードでの特図遊技回の実行回数が上限回数に到達し、当該モードに滞在可能な遊技回の残り回数が０回となっている場合は、ステップＳｈ１２０５に進み、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた高確終了用フラグを「１」にセットする。高確終了用フラグは、高確率モードを終了すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【５９８９】

ステップＳｈ１２０５の実行後、ステップＳｈ１２０２で否定判定した場合（高確フラグが「１」ではなく、現在の当否抽選モードが低確率モードである場合）又はステップＳｈ１２０４で否定判定した場合（確変カウンタＫＣの更新値が「０」ではなく、高確率モードに滞在可能な遊技回の残り回数が１以上である場合）は、ステップＳｈ１２０６に進み、特定制御用のワークエリア３９１におけるサポートフラグが「１」であるか否かを判定する。サポートフラグが「１」であり、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップＳｈ１２０７にて、特定制御用のワークエリア３９１におけるサポートカウンタＳＣの数値情報を１減算する。これにより、高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数が１減算される。

【５９９０】

ステップＳｈ１２０８では、サポートカウンタＳＣにおける更新後の数値情報が「０」であるか否かを判定する。サポートカウンタＳＣの更新値が「０」である場合、すなわち、高頻度サポートモードでの特図遊技回の実行回数が上限回数に到達し、当該モードに滞

在可能な遊技回の残り回数が０回となっている場合は、ステップＳｈ１２０９に進み、特定制御用のワークエリア３９１に設けられたサポート終了用フラグを「１」にセットする。サポート終了用フラグは、高頻度サポートモードを終了すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【５９９１】

ステップＳｈ１２０９の実行後、ステップＳｈ１２０６で否定判定した場合（サポートフラグが「１」ではなく、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合）又はステップＳｈ１２０８で否定判定した場合（サポートカウンタＳＣの更新値が「０」ではなく、高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数が１以上である場合）は、高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップＳｈ１２０１で否定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果である場合）は、ステップＳｈ１２０２～ステップＳｈ１２０９の処理を実行することなく高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

【５９９２】

＜高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理＞

ステップＳｈ７０３の高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理について図５５４のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図変動中処理（図５４９）の一部とされ、変動表示の終了タイミングに合わせて実行される。

【５９９３】

先ずステップＳｈ１３０１では、特定制御用のワークエリア３９１における高確フラグが「１」であるか否かを判定する。高確フラグが「１」であり、現在の当否抽選モードが高確率モードである場合は、ステップＳｈ１３０２にて、特定制御用のワークエリア３９１における高確終了用フラグが「１」であるか否か、すなわち、高確率モードを終了すべき状況であるか否かを判定する。

【５９９４】

高確終了用フラグが「１」である場合（高確率モードを終了すべき状況である場合）は、ステップＳｈ１３０３にて高確率モード終了処理を実行する。高確率モード終了処理では、上記高確終了用フラグ及び高確フラグをそれぞれ「０」クリアする。高確フラグのクリアにより高確率モードが終了し、当否抽選モードが低確率モードに移行する。

【５９９５】

ステップＳｈ１３０３の実行後、ステップＳｈ１３０１で否定判定した場合（高確フラグが「１」ではなく、現在の当否抽選モードが低確率モードである場合）又はステップＳｈ１３０２で否定判定した場合（高確終了用フラグが「１」ではなく、高確率モードを継続すべき状況である場合）は、ステップＳｈ１３０４に進み、特定制御用のワークエリア３９１におけるサポートフラグが「１」であるか否かを判定する。サポートフラグが「１」であり、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップＳｈ１３０５にて、特定制御用のワークエリア３９１におけるサポート終了用フラグが「１」であるか否か、すなわち、高頻度サポートモードを終了すべき状況であるか否かを判定する。

【５９９６】

サポート終了用フラグが「１」である場合（高頻度サポートモードを終了すべき状況である場合）は、ステップＳｈ１３０６にて高頻度サポートモード終了処理を実行する。高頻度サポートモード終了処理では、上記サポート終了用フラグ及びサポートフラグをそれぞれ「０」クリアする。サポートフラグのクリアにより高頻度サポートモードが終了し、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。

【５９９７】

ステップＳｈ１３０６の実行後、ステップＳｈ１３０４で否定判定した場合（サポートフラグが「１」ではなく、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合）又はステップＳｈ１３０５で否定判定した場合（サポート終了用フラグが「１」ではなく、高頻度サポートモードを継続すべき状況である場合）は、高確率モード・高頻度サポート

モード終了用処理を終了する。
【５９９８】
＜各入賞口への遊技球の入球有無を特定する構成について＞
次に、ＭＰＵ３１２にて、各入球検知センサ９１ａ～９７ａの検知結果に基づき、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８及びスルーゲート６４への遊技球の入球の有無を特定するための構成について説明する。図５５５はＭＰＵ３１２に入球検知センサ９１ａ～９７ａの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。
【５９９９】
ＭＰＵ３１２には入力ポート３１２ａが設けられている。入力ポート３１２ａは、８種類の信号を同時に扱うことができるように８ビットのパラレルインターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「０」又は「１」の情報が格納されるエリアが、各端子に１対１で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第０ビットＤ０～第７ビットＤ７を備えている。但し、本パチンコ機１０においては、第７ビットＤ７は使用せず、７種類の信号を同時に扱う構成としている。また、入力ポート３１２ａには８種類を超える信号が入力されることとなるが、同時に入力される対象を８種類に制限するために、入力ポート３１２ａへの入力対象となる信号群はドライバＩＣによる切換制御を通じて切り換えられる。
【６０００】
タイマ割込み処理（図５４６）の入球検知処理（ステップＳｈ４１１）では、入力ポート３１２ａへの入力対象となる信号群が各入球検知センサ９１ａ～９７ａからの信号群に設定される。かかる設定がなされた状況では、第０ビットＤ０は第１入賞口検知センサ９１ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第１ビットＤ１は第２入賞口検知センサ９２ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第２ビットＤ２は第１作動口検知センサ９３ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第３ビットＤ３は第２作動口検知センサ９４ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第４ビットＤ４は大入賞口検知センサ９５ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第５ビットＤ５はアウト口検知センサ９６ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第６ビットＤ６はゲート検知センサ９７ａからの検知信号に対応した情報が格納される。
【６００１】
上記各入球検知センサ９１ａ～９７ａは、遊技球の通過を検知していない場合には検知信号として非検知中であることを示すＬＯＷレベル信号を出力し、遊技球の通過を検知している場合には検知信号として検知中であることを示すＨＩレベル信号を出力する。そして、入力ポート３１２ａではＬＯＷレベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「０」の情報を格納し、ＨＩレベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「１」の情報を格納する。つまり、入球検知センサ９１ａ～９７ａにおいて遊技球の通過が検知されていない状況では該当するビットに対して非検知中を示す情報に対応した「０」の情報が格納され、遊技球の通過が検知されている状況では該当するビットに対して検知中を示す情報に対応した「１」の情報が格納される。
【６００２】
＜入球検知処理＞
図５５６はタイマ割込み処理（図５４６）のステップＳｈ４１１にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。
【６００３】
第０ビットＤ０又は第１ビットＤ１において「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第１入賞口検知センサ９１ａ又は第２入賞口検知センサ９２ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｈ１５０１：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｈ１５０２にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた一般入賞センサフラグに「１」をセットし、ステップＳｈ１５０３にて、上記ワークエリア３９１に設けられた１０個賞球用カウンタの値を１加

算する。
【６００４】
一般入賞センサフラグは一般入賞口６１への入賞が発生したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグであり、１０個賞球用カウンタは１０個の遊技球の払い出しをＭＰＵ３１２にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。１０個賞球用カウンタの値が１以上である場合、タイマ割込み処理（図５４６）におけるステップＳｈ４１８の払出出力処理にて１０個賞球コマンドを払出制御装置１８１に出力するとともに、１０個賞球コマンドを１回出力した場合には１０個賞球用カウンタの値を１減算する。払出制御装置１８１は１０個賞球コマンドを受信した場合、１０個の遊技球が払い出されるように払出装置２２２を駆動制御する。
【６００５】
第２ビットＤ２に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第１作動口検知センサ９３ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｈ１５０４：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｈ１５０５にて、上記ワークエリア３９１に設けられた第１作動入賞フラグに「１」をセットし、ステップＳｈ１５０６にて、上記ワークエリア３９１に設けられた３個賞球用カウンタの値を１加算する。第１作動入賞フラグは第１作動口６２への入賞が発生したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグであり、３個賞球用カウンタは３個の遊技球の払い出しをＭＰＵ３１２にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。
【６００６】
タイマ割込み処理（図５４６）の特図特電制御処理（ステップＳｈ４１４）では第１作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア３１４ａの保留用エリアＲＥに格納されている保留情報の個数が上限数である４個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特図特電制御処理（ステップＳｈ４１４）にて第１作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第１作動入賞フラグを「０」クリアする。
【６００７】
第３ビットＤ３に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第２作動口検知センサ９４ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｈ１５０７：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｈ１５０８にて、上記ワークエリア３９１に設けられた第２作動入賞フラグに「１」をセットし、ステップＳｈ１５０９にて、上記ワークエリア３９１に設けられた１個賞球用カウンタの値を１加算する。第２作動入賞フラグは第２作動口６３への入賞が発生したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグであり、１個賞球用カウンタは１個の遊技球の払い出しをＭＰＵ３１２にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。
【６００８】
タイマ割込み処理（図５４６）の特図特電制御処理（ステップＳｈ４１４）では第２作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア３１４ａの保留用エリアＲＥに格納されている保留情報の個数が上限数である４個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特図特電制御処理（ステップＳｈ４１４）にて第２作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第１作動入賞フラグを「０」クリアする。
【６００９】
第４ビットＤ４に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、大入賞口検知センサ９５ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｈ１５１０：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｈ１５１１にて、上記ワークエリア３９１に設けられた特電入賞フラグに「１」をセットし、ステップＳｈ１５１２にて、上記ワークエリア３９１に設けられた１５個賞球用カウンタの値を１加算する。特電入賞フラグは可変入賞装置６５への入賞が発生したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグであり、１５個賞球用カウンタは１５個の遊技球の払い

出しをＭＰＵ３１２にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。
【６０１０】
タイマ割込み処理（図５４６）の特図特電制御処理（ステップＳｈ４１４）では特電入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、可変入賞装置６５への１個の遊技球の入球が発生したことを特定し、ラウンド遊技における可変入賞装置６５への残りの入球可能個数を１減算する。かかる入球可能個数を１減算する処理を実行した場合に特電入賞フラグを「０」クリアする。
【６０１１】
第５ビットＤ５に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、アウト口検知センサ９６ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｈ１５１３：ＹＥＳ）。この場合、上記ワークエリア３９１に設けられたアウトフラグに「１」をセットする。アウトフラグはアウト口６８への遊技球の入球が発生したことをＭＰＵ３１２が特定するためのフラグである。
【６０１２】
第６ビットＤ６に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、ゲート検知センサ９７ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳｈ１５１５：ＹＥＳ）。この場合、ステップＳｈ１５１６にて、上記ワークエリア３９１に設けられたゲート入賞フラグに「１」をセットする。ゲート入賞フラグはスルーゲート６４に１個の遊技球が入球したことをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。
【６０１３】
タイマ割込み処理（図５４６）の普図普電制御処理（ステップＳｈ４１５）ではゲート入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、普電保留エリア３１４ｃに格納されている普図側の保留情報の個数が上限数である４個未満であることを条件として、現状の普電役物開放カウンタＣ４の数値情報を普図側の保留情報として普電保留エリア３１４ｃに格納する処理を実行する。普図普電制御処理（ステップＳｈ４１５）にてゲート入賞フラグに「１」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合にゲート入賞フラグを「０」クリアする。
【６０１４】
＜払出制御装置の処理構成について＞
次に、払出制御装置１８１にて実行される処理内容について説明する。まず払出制御装置１８１及び当該払出制御装置１８１との間で通信を行う各種装置の電気的構成について、図５５７のブロック図を参照しながら説明する。
【６０１５】
払出制御装置１８１はＭＰＵ３８２を備えている。ＭＰＵ３８２には、払出側ＲＯＭ３８３、払出側ＲＡＭ３８４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。
【６０１６】
払出側ＲＯＭ３８３は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。払出側ＲＯＭ３８３は、払出側ＭＰＵ３８２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。
【６０１７】
払出側ＲＡＭ３８４は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。払出側ＲＡＭ３８４は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に払出側ＲＯＭ３８３よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。払出側ＲＡＭ３８４は、払出側ＲＯＭ３８３内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。
【６０１８】

払出側ＭＰＵ３８２は、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２と双方向通信を行うことが可能となっている。払出側ＭＰＵ３８２はＭＰＵ３１２から賞球コマンドを受信することにより、その賞球コマンドに対応する個数の遊技球が払い出されるように払出装置２２２を駆動制御する。また、払出側ＭＰＵ３８２は、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能な状態であるか否かを監視し、正常に行うことが可能ではない状態であると特定した場合には払出側ＲＡＭ３８４に未払い出しの賞球個数情報が記憶されている状況であっても払出装置２２２を停止させる。また、払出側ＭＰＵ３８２は、このように正常に払い出しを行うことが可能ではない状態であることを示す払出制限コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。

【６０１９】

ＭＰＵ３１２は当該払出制限コマンドを受信した場合、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態であることを示す報知が図柄表示装置７５、ランプ部２６～２８及びスピーカ部２９にて実行されるように演出制御装置１４３に報知用コマンドを送信する。遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態として、下皿３４が遊技球で満タンとなる満タン状態と、タンク２２１に遊技球が補充されていない球無状態と、払出装置２２２が正常に動作しない払出異常状態と、遊技機本体１２が外枠１１から開放された本体開放状態と、前扉枠１４が内枠１３から開放された前扉開放状態と、が存在している。

【６０２０】

払出装置２２２から下皿３４へと通じる遊技球通路の途中位置には図示しない満タン検知センサが設けられており、当該満タン検知センサの検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。払出側ＭＰＵ３８２は、満タン検知センサにおいて遊技球が継続して検知された場合に満タン状態であると特定し、満タン検知センサにて遊技球が継続して検知される状態が解除された場合に満タン状態が解除されたと特定する。

【６０２１】

タンク２２１から払出装置２２２へと通じる遊技球通路の途中位置に図示しない球無検知センサが設けられており、当該球無検知センサの検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。払出側ＭＰＵ３８２は、球無検知センサにおいて遊技球が継続して検知されない場合に球無状態であると特定し、球無検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に球無状態が解除されたと特定する。

【６０２２】

払出装置２２２には当該払出装置２２２から払い出される遊技球を検知するための図示しない払出検知センサが設けられており、当該払出検知センサの検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。払出側ＭＰＵ３８２は、払出検知センサにて遊技球が検知された場合に払出装置２２２から１個の遊技球が払い出されたと特定する。また、払出側ＭＰＵ３８２は、遊技球が払い出されるように払出装置２２２を駆動制御しているにも関わらず払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない場合に払出異常状態であると特定し、払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に払出異常状態が解除されたと特定する。

【６０２３】

内枠１３の前面部には前扉開放センサ２３２が設けられており、当該前扉開放センサ２３２の検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。この場合、内枠１３に対して前扉枠１４が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ２３２は閉鎖検知信号を払出側ＭＰＵ３８２に送信し、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態である場合に前扉開放センサ２３２は開放検知信号を払出側ＭＰＵ３８２に送信する。

【６０２４】

払出側ＭＰＵ３８２は、前扉開放センサ２３２から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠１４が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ２３２から開放検知信号を受信している場合に前扉枠１４が開放状態であると特定する。また、払出側ＭＰＵ３８２は、前扉枠１４が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングでＭＰＵ３１２に前扉開

放コマンドを送信し、前扉枠１４が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングでＭＰＵ３１２に前扉閉鎖コマンドを送信する。ＭＰＵ３１２は、前扉開放コマンドを受信した場合に前扉枠１４が開放状態となったと特定し、前扉閉鎖コマンドを受信した場合に前扉枠１４が閉鎖状態となったと特定する。

【６０２５】

裏パックユニット１５の前面部には本体開放センサ２３３が設けられており、当該本体開放センサ２３３の検知結果は払出側ＭＰＵ３８２に入力される。この場合、外枠１１に対して遊技機本体１２が閉鎖状態である場合に本体開放センサ２３３は閉鎖検知信号を払出側ＭＰＵ３８２に送信し、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態である場合に本体開放センサ２３３は開放検知信号を払出側ＭＰＵ３８２に送信する。

【６０２６】

払出側ＭＰＵ３８２は、本体開放センサ２３３から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ２３３から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が開放状態であると特定する。また、払出側ＭＰＵ３８２は、遊技機本体１２が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングでＭＰＵ３１２に本体開放コマンドを送信し、遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングでＭＰＵ３１２に本体閉鎖コマンドを送信する。ＭＰＵ３１２は、本体開放コマンドを受信した場合に遊技機本体１２が開放状態となったと特定し、本体閉鎖コマンドを受信した場合に遊技機本体１２が閉鎖状態となったと特定する。

【６０２７】

払出側ＭＰＵ３８２にて実行されるタイマ割込み処理について図５５８のフローチャートを参照しながら説明する。タイマ割込み処理は、予め定められた周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し起動されるものである。

【６０２８】

先ずステップＳｈ１６０１では満タン用処理を実行する。満タン用処理では、満タン検知センサの検知結果に基づいて満タン状態であるか否かを特定し、満タン状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、満タン状態であることを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、満タン状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、満タン状態が解除されたことを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。

【６０２９】

ステップＳｈ１６０２では球無用処理を実行する。球無用処理では、球無検知センサの検知結果に基づいて球無状態であるか否かを特定し、球無状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、球無状態であることを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、球無状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、球無状態が解除されたことを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。

【６０３０】

ステップＳｈ１６０３では払出異常監視処理を実行する。払出異常監視処理では、払出検知センサの検知結果に基づいて払出異常状態であるか否かを特定し、払出異常状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、払出異常状態であることを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、払出異常状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、払出異常状態が解除されたことを示すコマンドをＭＰＵ３１２に送信する。

【６０３１】

ステップＳｈ１６０４では前扉開放監視処理を実行する。前扉開放監視処理では、前扉開放センサ２３２の検知結果に基づいて前扉枠１４が開放状態であるか否かを特定し、前扉枠１４が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、前扉開放コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、前扉枠１４が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、前扉閉鎖コマンドをＭＰＵ

３１２に送信する。
【６０３２】
ステップＳｈ１６０５では本体開放監視処理を実行する。本体開放監視処理では、本体開放センサ２３３の検知結果に基づいて遊技機本体１２が開放状態であるか否かを特定し、遊技機本体１２が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、本体開放コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。また、遊技機本体１２が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、本体閉鎖コマンドをＭＰＵ３１２に送信する。
【６０３３】
ステップＳｈ１６０６ではコマンド読込処理を実行する。当該コマンド読込処理では、ＭＰＵ３１２が送信した賞球コマンドを読み込む処理を実行し、その賞球コマンドを払出側ＲＡＭ３８４に格納する。そして、その受信した賞球コマンドに対応する個数を払出側ＲＡＭ３８４における未払い出しの賞球個数情報に加算するための賞球設定処理を実行した後に（ステップＳｈ１６０７）、払出装置２２２による遊技球の払い出しの実行制御を行うための払出制御処理を実行する（ステップＳｈ１６０８）。
【６０３４】
払出制御処理では、払出側ＲＡＭ３８４に記憶されている未払い出しの賞球個数情報が１以上の値である場合に払出装置２２２の駆動制御を行い、払出検知センサにて１個の遊技球を検知した場合に賞球個数情報の値を１減算する。そして、賞球個数情報の値が「０」となった場合には払出装置２２２の駆動制御を停止する。その後、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップＳｈ１６０９）。
【６０３５】
＜ベース値及び差球数処理＞
ステップＳｈ４２０（図５４６）のベース値及び差球数処理について図５５９のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ベース値及び差球数処理におけるステップＳｈ１７０１～ステップＳｈ１７０５の処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。
【６０３６】
ベース値及び差球数処理では先ずステップＳｈ１７０１にて、タイマ割込み処理（図５４６）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップＳｈ１７０２では、プッシュ命令により、ＭＰＵ３１２に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア３９１における所定領域に書き込んで退避させる。フラグレジスタにはゼロフラグやサインフラグなどが含まれており、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってその情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報をベース値及び差球数用実行処理（ステップＳｈ１７０３）に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア３９１に退避させておくことが可能になる。
【６０３７】
ステップＳｈ１７０３では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているベース値及び差球数用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア３９２に書き込む。そして、ベース値及び差球数用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア３９２に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示すベース値及び差球数処理のプログラムに復帰する。
【６０３８】
ステップＳｈ１７０３のベース値及び差球数処理を実行した後は、ステップＳｈ１７０

４にて、ポップ命令により、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させる。具体的には、ステップＳｈ１７０２で特定制御用のスタックエリア３９２に退避させたフラグレジスタの情報を読み出し、それらをＭＰＵ３１２のフラグレジスタに格納する。これにより、ＭＰＵ３１２のフラグレジスタの情報が、ステップＳｈ１７０２が実行された時点の情報に復帰することとなる。

【６０３９】

ステップＳｈ１７０５では、タイマ割込み処理（図５４６）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【６０４０】

次に、ステップＳｈ１７０３にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行されるベース値及び差球数用実行処理について、図５６０のフローチャートを参照しながら説明する。

【６０４１】

ステップＳｈ１８０１では、ロード命令により、ＭＰＵ３１２のスタックポインタに非特定制御用のスタックエリア３９４における開始位置のアドレス情報（具体的には図５４２におけるアドレスＹ（ｕ＋２））を設定する。これにより、使用するスタックエリアが非特定制御用のスタックエリア３９４に切り換えられる。

【６０４２】

ステップＳｈ１８０２では、ＭＰＵ３１２に設けられる複数のレジスタのうち、後述のベース値算出処理（ステップＳｈ１８０３）、超過判定用処理（ステップＳｈ１８０４）、表示設定処理（ステップＳｈ１８０５）で使用するレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア３９３における所定領域に書き込んで退避させる。

【６０４３】

ステップＳｈ１８０２の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップＳｈ１８０３～ステップＳｈ１８０５のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次に実行する。これらの処理に先立ち、ステップＳｈ１８０２にて使用レジスタの情報を退避させることで、ステップＳｈ１８０３～ステップＳｈ１８０５の実行に際してそれら各レジスタが上書きされたとしても、非特定制御用のワークエリア３９３に退避させた情報をこれらレジスタに書き込むことで、上書き前の状態に復帰させることができる。すなわち、特定制御に際して利用されていたレジスタの情報を保護することができる。

【６０４４】

なお、ステップＳｈ１８０３～ステップＳｈ１８０５の実行に際しては、それら各処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を非特定制御用のスタックエリア３９４に書き込む。そして、ステップＳｈ１８０３～ステップＳｈ１８０５が終了した場合には、当該エリア３９４に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示すベース値及び差球数用実行処理のプログラムに復帰する。

【６０４５】

ステップＳｈ１８０３～ステップＳｈ１８０５の処理を実行した後は、ステップＳｈ１８０６にて、ロード命令により、ＭＰＵ３１２のスタックポインタに特定制御用のスタックエリア３９２における固定アドレスを設定する。これにより、使用するスタックエリアが特定制御用のスタックエリア３９２に切り換えられる。

【６０４６】

なお、ベース値及び差球数用実行処理を含むステップＳｈ４２０のベース値及び差球数処理は、タイマ割込み処理において遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理が終了した後に実行されるため、ステップＳｈ１８０３～ステップＳｈ１８０５の処理が実行される直前において特定制御用のスタックエリア３９に記憶されている情報は常に一定となる。このため、その一定の情報量を踏まえて上記固定アドレスを定めておくことで、ＭＰＵ３１２におけるスタックポインタの情報を事前に退避させていなくて

も、スタックポインタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることができる。よって、処理負荷を軽減させることが可能になるとともに当該退避させるための領域を主側ＲＡＭ３１４において確保する必要がなくなる。

【６０４７】

ステップＳｈ１８０７では、ステップＳｈ１８０２にて非特定制御用のワークエリア３９３に退避させた各レジスタの値をロード命令により読み出し、それらをＭＰＵ３１２の各レジスタに格納する。これにより、ＭＰＵ３１２の各レジスタの情報が、ステップＳｈ１８０２が実行された時点の情報に復帰することになる。

【６０４８】

次に、サブルーチンのプログラムが読み出されることにより実行されるステップＳｈ１８０３のベース値算出処理、ステップＳｈ１８０４の超過判定用処理、ステップＳｈ１８０５の表示設定用処理について説明する。これらの処理では、ベース値や差球数の遊技履歴に関する情報を算出し、その結果を第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅに表示するための表示データの設定を行ったり、算出した差球数が予め定められた特定個数（例えば９９０００個）以上となったか否かを判定したりする。

【６０４９】

＜ベース値算出処理＞

先ずステップＳｈ１８０３のベース値算出処理について図５６１のフローチャートを参照しながら説明する。

【６０５０】

ベース値算出処理では先ずステップＳｈ１９０１にて、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。すなわち、第１入賞口検知センサ９１ａ、第２入賞口検知センサ９２ａ、第１作動口検知センサ９３ａ、第２作動口検知センサ９４ａ、大入賞口検知センサ９５ａ及びアウト口検知センサ９６ａの各出力に基づいて上記判定を行う。

【６０５１】

入球が発生している場合は、ステップＳｈ１９０２にて、計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの更新処理を実行する。図５６２に示すように、非特定制御用のワークエリア３９３には、ベース値の算出に対応するエリアとしてベース値用カウンタエリア５０１が設けられており、このベース値用カウンタエリア５０１に上記計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄが設けられている。

【６０５２】

計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄは、遊技領域ＰＡから排出される遊技球の合計個数を計測するためのカウンタである。なお、本実施の形態では、アウト口検知センサ９６ａがアウト口６８に入球した遊技球のみを検知するように構成されているため（図５３１）、アウト口６８への入球が発生した場合だけでなく、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３及び可変入賞装置６５への入球が発生した場合にも、計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄを１加算して更新する。計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値は、所定個数（例えば６００００個）ごとの計測区間を把握するのに利用される。

【６０５３】

ステップＳｈ１９０３では、現在の遊技状態が通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合はステップＳｈ１９０４に進み、上記ベース値用カウンタエリア５０１における通常用の一般入賞カウンタ５０１ａ、通常用の第１作動カウンタ５０１ｂ、通常用のアウトカウンタ５０１ｃの更新処理を実行する。これらのカウンタ５０１ａ～５０１ｃは、通常遊技状態を対象として一般入賞口６１への遊技球の入球数、第１作動口６２への遊技球の入球数、遊技領域ＰＡからの遊技球の排出個数をそれぞれ計測するためのものである。ステップＳｈ１９０４では、一般入賞口６１又は第１作動口６２への入球が発生した場合は、一般入賞カウンタ５０１ａ及び第１作動カウンタ５０１ｂのうち対応するカウンタの値を１加算する。また、入球が発生した入球部の種別を問わず、入球が発生していれば、アウトカウンタ５０１ｃの値

を１加算する。
【６０５４】
ステップＳｈ１９０４の実行後又はステップＳｈ１９０３で否定判定した場合（現在の遊技状態が通常遊技状態でない場合）は、ステップＳｈ１９０５にてベース値の算出処理を実行する。ベース値の算出処理では、通常用の各カウンタ５０１ａ～５０１ｃの値を用いて通常遊技状態におけるベース値を算出する。通常用の一般入賞カウンタ５０１ａ、通常用の第１作動カウンタ５０１ｂ、通常用のアウトカウンタ５０１ｃの値をＫ１～Ｋ３とした場合にベース値は以下のものとなる。
・ベース値：遊技球の合計払出個数（Ｋ１×「一般入賞口６１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ２×「第１作動口６２への入賞に対する賞球個数」）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ３）。
【６０５５】
ステップＳｈ１９０６では、ステップＳｈ１９０５で算出したベース値の情報を、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた現状用エリア５０４ａに上書きする処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア３９３には、図５６２に示すように、演算結果を記憶するためのエリアとして演算結果用エリア５０４が設けられており、演算結果用エリア５０４には、現状用エリア５０４ａのほか、前回ベース値の情報を記憶するための前回用エリア５０４ｂと、前々回ベース値の情報を記憶するための前々回用エリア５０４ｃと、前々々回ベース値の情報を記憶するための前々々回用エリア５０４ｄとが設けられている。
【６０５６】
ステップＳｈ１９０６の実行後又はステップＳｈ１９０１で否定判定した場合（入球が発生していない場合）は、ステップＳｈ１９０７にて非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた各種フラグ用エリア５０８（図５６２）の管理開始フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。管理開始フラグは、算出したベース値を報知すべき状況であることをＭＰＵ３１２が特定するためのフラグである。
【６０５７】
管理開始フラグが「１」にセットされていない場合は、ステップＳｈ１９０８に進み、計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値が所定の管理開始基準値（例えば３００個）に対応する値以上であるか否かを判定する。アウトカウンタ５０１ｄの値が管理開始基準値に対応する値以上である場合は、ステップＳｈ１９０９に進み、管理開始フラグを「１」にセットする。これにより、算出したベース値が報知対象とされる。
【６０５８】
本実施の形態では、管理開始フラグが「０」クリアされた状態となるようにしてパチンコ機１０が製造される。パチンコ機１０の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機１０の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。このような状況の下、パチンコ機１０の製造後、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達するまでの期間においては、算出されたベース値を報知の対象外とすることで、上記手入れの影響を受けたベース値が報知されることを抑制できる。
【６０５９】
ステップＳｈ１９１０では、ベース値用カウンタエリア５０１に設けられた各カウンタ５０１ａ～５０１ｄを全て「０」クリアする。その結果、それら各カウンタ５０１ａ～５０１ｄの値が初期化された状態で次回のベース値算出処理が開始されることになり、ステップＳｈ１９０５では、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達する前の期間を対象外としてベース値が算出される。ステップＳｈ１９１０の実行後又はステップＳｈ１９０８で否定判定した場合（計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値が管理開始基準値未満である場合）は、ベース値算出処理を終了する。
【６０６０】
ステップＳｈ１９０７で肯定判定した場合（管理開始フラグが「１」である場合）は、

ステップＳｈ１９１１に進み、計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値が計測区間を規定する所定個数（例えば６００００個）に対応する値以上であるか否かを判定する。

【６０６１】

アウトカウンタ５０１ｄの値が所定個数に対応する値以上である場合は、ステップＳｈ１９１２にてデータシフト処理を実行する。データシフト処理では、非特定制御用のワークエリア３９３の演算結果用エリア５０４における現状用エリア５０４ａ、前回用エリア５０４ｂ、前々回用エリア５０４ｃ、前々々回用エリア５０４ｄに記憶されたベース値の情報を、前々回用エリア５０４ｃ→前々々回用エリア５０４ｄ、前回用エリア５０４ｂ→前々回用エリア５０４ｃ、現状用エリア５０４ａ→前回用エリア５０４ｂの順序でシフトさせる。これにより、２回前の算出期間（計測区間）における最終的なベース値が３回前の算出期間における最終的なベース値として前々々回用エリア５０４ｄに記憶され、１回前の算出期間における最終的なベース値が２回前の算出期間における最終的なベース値として前々回用エリア５０４ｃに記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が１回前の算出期間における最終的なベース値として前回用エリア５０４ｂに記憶される。

【６０６２】

ステップＳｈ１９１３では、ベース値用カウンタエリア５０１に設けられた各カウンタ５０１ａ～５０１ｄを全て「０」クリアする。ステップＳｈ１９１３の実行後又はステップＳｈ１９１１で否定判定した場合（計測区間用のアウトカウンタ５０１ｄの値が所定個数未満である場合）は、ベース値算出処理を終了する。

【６０６３】

＜超過判定用処理＞

パチンコ機では、実遊技上での当選確率に関していずれは内部的に設定された当選確率に収束していくと考えられるものの、例えば、遊技者における１回の遊技や遊技ホールの１営業日という基準でみると、実遊技上の当選確率には大きなばらつきが生じているのが現状である。このため、遊技者から見たいわゆる勝ち分について遊技機設計者が想定しなかったレベルまで伸びてしまうことが起こり得る。このような場合、そのパチンコ機を遊技していた遊技者本人だけでなく、それを見ていた周囲の者まで過度に射幸心が煽られることになりかねない。

【６０６４】

このような事情を踏まえ、本実施の形態に係るパチンコ機１０では、パチンコ機１０自身が遊技履歴を参照して遊技者側から見たプラス分が予め定めた所定の範囲内に収まっているかを監視し、当該範囲を超える場合には遊技の進行を制限するようにしている。具体的には、当該プラス分の上限値（例えば９９０００個）を設定し、監視により把握される都度のプラス分が当該上限値を超えると、遊技の進行を制限する機能を発動させる構成となっている。ステップＳｈ１８０４の超過判定用処理はその一環として実行されるものであり、以下、当該処理について図５６３のフローチャートを参照しながら説明する。

【６０６５】

超過判定用処理では先ずステップＳｈ２１０１にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過待機フラグが「１」に設定されているか否かを判定する。超過待機フラグについては後に詳述する。

【６０６６】

超過待機フラグが「１」に設定されていない場合はステップＳｈ２１０２に進み、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。なお、この判定には、ベース値算出処理（図５６１）におけるステップＳｈ１９０１の判定結果を用いる。

【６０６７】

入球が発生している場合は、ステップＳｈ２１０３にて、差球数用カウンタエリア５０２の各種カウンタの値を更新する。図５６２に示すように、非特定制御用のワークエリア３９３には、差球数の算出に対応するエリアとして差球数用カウンタエリア５０２が設け

られており、この差球数用カウンタエリア５０２には、常時用の一般入賞カウンタ５０２ａと、常時用の第１作動カウンタ５０２ｂと、常時用の第２作動カウンタ５０２ｃと、常時用の特電カウンタ５０２ｄと、常時用のアウトカウンタ５０２ｅとが含まれている。

【６０６８】

これらのカウンタのうち一般入賞カウンタ５０２ａ、第１作動カウンタ５０２ｂ、第２作動カウンタ５０２ｃ、特電カウンタ５０２ｄは、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３及び可変入賞装置６５への遊技球の各入球個数を計測するためのカウンタである。また、アウトカウンタ５０２ｅは、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数を計測するためのカウンタである。これらのカウンタ５０２ａ～５０２ｅは、遊技状態を問わず、所定の計測開始契機からの各入球を計測するものとなっている。本実施の形態では、遊技状態として通常遊技状態、時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）、開閉実行モードが存在するところ、上記各カウンタ５０２ａ～５０２ｅでは、これら全ての遊技状態を対象とした通算の入球個数が計測される。

【６０６９】

ステップＳｈ２１０３では、上記各カウンタ５０２ａ～５０２ｅのうち、ステップＳｈ２１０１で入球発生を判定した入球部に対応するカウンタの値を更新する。例えば、第１作動口６２への入球が発生したと判定した場合は、第１作動カウンタ５０２ｂの値を１加算する。なお、アウトカウンタ５０２ｅについては、入球が発生した入球部の種別を問わず、入球が発生していれば、その値を１加算する。

【６０７０】

続くステップＳｈ２１０４ではデータシフト処理を実行する。非特定制御用のワークエリア３９３には、後段のステップＳｈ２１０５にて算出する差球数ＳＢの情報を記憶するためのエリアとして差球数用エリア５０５が設けられている（図５６２）。この差球数用エリア５０５には、図５６５（ａ）に示すように、今回の差球数ＳＢを記憶するための現状差球用エリア５０５ａと、前回の差球数ＳＢを記憶するための前回差球用エリア５０５ｂとが設けられている。ステップＳｈ２１０４のデータシフト処理では、現状差球用エリア５０５ａに記憶されている差球数ＳＢの情報を前回差球用エリア５０５ｂにシフトさせる。これにより、前回の処理回で算出された差球数ＳＢの情報が前回差球用エリア５０５ｂに記憶される。

【６０７１】

ステップＳｈ２１０５では差球数ＳＢの算出処理を実行する。当該処理では、差球数用カウンタエリア５０２における各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値を用いて差球数ＳＢを算出する。常時用の一般入賞カウンタ５０２ａ、常時用の第１作動カウンタ５０２ｂ、常時用の第２作動カウンタ５０２ｃ、常時用の特電カウンタ５０２ｄ、常時用のアウトカウンタ５０２ｅの値をＫ４～Ｋ８とした場合に差球数ＳＢは以下のものとなる。

・差球数ＳＢ：遊技球の合計払出個数（Ｋ４×「一般入賞口６１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５×「第１作動口６２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ６×「第２作動口６３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ７×「可変入賞装置６５への入賞に対する賞球個数」）－遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ８）。

【６０７２】

この差球数ＳＢは、上記プラス分（勝ち分）を計るための指標として導出されるものである。ステップＳｈ２１０５では、差球数ＳＢを算出した後、その差球数ＳＢの情報を差球数用エリア５０５の現状差球用エリア５０５ａに上書きする処理を実行する。これにより、現状差球用エリア５０５ａに今回の差球数ＳＢの情報が記憶される。なお、超過判定用処理は、タイマ割込み周期（図５４６）の実行周期に対応して４ｍｓｅｃごとに起動されるため、差球数用エリア５０５には、４ｍｓｅｃごとの差球数の情報が都度更新されながら記憶されていく。

【６０７３】

前述の通り、本実施の形態では、都度のプラス分を予め定められた上限値としての停止

用球数（例えば９９０００個）と比較し、その結果に基づいて遊技進行の制限を行うものとなっている。しかしながら、ステップＳｈ２１０５で導出した上記差球数ＳＢを当該比較にそのまま利用すると、遊技の中で生じたマイナス分（いわゆるハマリ分）の影響により、停止用球数に至るまでの残り球数が変動するものとなる。すなわち、上記差球数ＳＢは、パチンコ機１０に記憶されている差球数の情報がパチンコ機１０の電源ＯＮ操作により初期化されて０個となり、それをスタート値として累積されていくものであるところ、例えば、差球数ＳＢが０個に初期化された状態で遊技を開始した先の遊技者と、差球数ＳＢが－２００００個まで低下した状態から遊技を開始した後の遊技者とがいた場合、先の遊技者は、遊技開始の時点において、停止用球数（９９０００個）となるまでに許容される差球数ＳＢの増加分が９９０００個であるのに対し、後の遊技者は、許容される差球数ＳＢの増加分が１１９０００個となる。つまり、後の遊技者の方がより多くの増加分を許容されることになり、遊技の公平性が損なわれるおそれがある。

【６０７４】

また、許容される増加分の相違は、前後の遊技者間に限らず、遊技ホールに設置された各パチンコ機１０間でも生じる。この場合、遊技者は、より多くの増加分が許容されるパチンコ機１０で遊技しようと考えるため、各パチンコ機１０の稼働率にも影響を及ぼす懸念がある。

【６０７５】

このような事情を踏まえ、本実施の形態では、差球数ＳＢが減少状態から増加状態に転じた場合の変化点ＣＰ（図５６４）を把握するとともに、その変化点ＣＰを開始基準値とする判定用差球数ＳＡを算出し、これを停止用球数（例えば９９０００個）との比較に用いるようにしている。

【６０７６】

ステップＳｈ２１０６では、上記変化点ＣＰを把握するための最下点判定処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア３９３における差球数用エリア５０５には、変化点ＣＰに対応する開始基準値を記憶するためのエリアとして開始基準用エリア５０５ｃが設けられている。

【６０７７】

ここで、最下点判定処理について図５６５（ｂ）を参照しながら説明する。

【６０７８】

最下点判定処理では先ず前回差球用エリア５０５ｂに記憶されている前回の差球数ＳＢ２が、開始基準用エリア５０５ｃに記憶されている開始基準値よりも小さいか否かを判定する。開始基準用エリア５０５ｃの開始基準値は、パチンコ機１０への電源投入により差球数の情報が初期化されてから前回の処理回の終了までの期間における各回で算出された差球数のうちの最小値であり、換言すれば、当該期間における最新の最下点である。

【６０７９】

そして、前回の差球数ＳＢ２がその時点での開始基準値よりも小さい場合は、現状差球用エリア５０５ａに記憶されている今回の差球数ＳＢ１と、前回差球用エリア５０５ｂに記憶されている前回の差球数ＳＢ２とを比較し、今回の差球数ＳＢ１が前回の差球数ＳＢ２よりも大きいか否かを判定する。この判定により、前回の処理回にてそれまでの最下点よりも小さい差球数ＳＢが取得された後、今回の処理回にて差球数ＳＢが増加しているか否かを特定する。

【６０８０】

上記比較判定の結果、今回の差球数ＳＢ１が前回の差球数ＳＢ２よりも大きい場合、すなわち、差球数ＳＢが増加している場合は、前回の差球数ＳＢ２を新たな最下点として認識する。一方、前回の差球数ＳＢ２がその時点での開始基準値より小さくても、今回の差球数ＳＢ１が前回の差球数ＳＢ２以下である場合は、前回の差球数ＳＢ２を新たな最下点として認識しない。

【６０８１】

超過判定用処理（図５６３）の説明に戻り、ステップＳｈ２１０６の最下点判定処理の

実行後は、ステップＳｈ２１０７にて開始基準値の更新処理を実行する。開始基準値の更新処理では、ステップＳｈ２１０６の最下点判定処理にて前回の差球数ＳＢ２を新たな最下点として認識した場合に、前回差球用エリア５０５ｂに記憶されている情報を開始基準用エリア５０５ｃに上書きする処理を実行する。これにより、開始基準値が更新される。

【６０８２】

ステップＳｈ２１０８では判定用差球数ＳＡの算出処理を実行する。判定用差球数ＳＡは開始基準値からの差球数であり、その算出処理では今回の差球数ＳＢ１から開始基準値を減算することにより判定用差球数ＳＡを導出する。例えば、図５６４に示すように、今回の差球数ＳＢが１２０００個であり、開始基準値（変化点ＣＰ）が－２００００個である場合、判定用差球数ＳＡは３２０００個となる。

【６０８３】

図５６５（ａ）に示すように、非特定制御用のワークエリア３９３における差球数用エリア５０５には、判定用差球数ＳＡを記憶するためのエリアとして判定差球用エリア５０５ｄが設けられている。ステップＳｈ２１０８では、判定用差球数ＳＡを導出した後、その判定用差球数ＳＡの情報を判定差球用エリア５０５ｄに上書きする処理を実行する。

【６０８４】

続くステップＳｈ２１０９では残り球数ＲＳの算出処理を実行する。残り球数ＲＳは、停止用球数（例えば９９０００個）までの残数であり、換言すれば、その後の遊技にて許容される差球数ＳＢの増加分である。本ステップでは、ステップＳｈ２１０８で算出した判定用差球数ＳＡを停止用球数から差し引くことで、残り球数ＲＳを導出する。例えば、判定用差球数ＳＡが３２０００個であった場合、残り球数ＲＳは６７０００個となる。

【６０８５】

図５６５（ａ）に示すように、非特定制御用のワークエリア３９３における差球数用エリア５０５には、残り球数ＲＳを記憶するためのエリアとして残数用エリア５０５ｅが設けられている。ステップＳｈ２１０９では、残り球数ＲＳを導出した後、その残り球数ＲＳの情報を残数用エリア５０５ｅに上書きする処理を実行する。

【６０８６】

ステップＳｈ２１１０では、演出制御装置１４３への出力対象として残り球数コマンドを設定する。残り球数コマンドは、主制御装置１６２にて把握する残り球数が更新されたことを演出制御装置１４３に通知するものであり、残り球数コマンドには、ステップＳｈ２１０９で導出した残り球数ＲＳの情報が含まれる。

【６０８７】

ステップＳｈ２１１１では、ステップＳｈ２１０９で導出した残り球数ＲＳが０個以下であるか否かを判定する。これにより、ステップＳｈ２１０７で設定した開始基準値からの差球数の増加分（判定用差球数ＳＡ）が停止用球数に達したか否かを判定する。

【６０８８】

残り球数ＲＳが０個以下である場合、すなわち、上記増加分が停止用球数に達している場合は、ステップＳｈ２１１２に進み、開閉実行モードの実行中であるか否かを判定する。開閉実行モードの実行中でない場合は、ステップＳｈ２１１３にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグに「１」をセットする。超過フラグは、残り球数ＲＳが０個以下になったこと（上記増加分が停止用球数に達したこと）をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【６０８９】

ステップＳｈ２１１４では、演出制御装置１４３への出力対象として超過コマンドを設定する。超過コマンドは、残り球数ＲＳが０個以下になったことを演出制御装置１４３に通知するためのものである。

【６０９０】

ステップＳｈ２１１２で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップＳｈ２１１５に進み、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過待機フラグに「１」をセットする。超過待機フラグは、開閉実行モードの途中で残り球数ＲＳが０個

以下になったことをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【６０９１】
ステップＳｈ２１０１で肯定判定した場合（超過待機フラグに「１」がセットされている場合）は、ステップＳｈ２１１６に進み、開閉実行モードの実行中であるか否かを判定する。開閉実行モードの実行中でない場合、すなわち、開閉実行モードが終了した場合は、ステップＳｈ２１１７に進み、上記超過フラグに「１」をセットする。また、ステップＳｈ２１１７では上記超過待機フラグを「０」クリアする。続くステップＳｈ２１１８では、演出制御装置１４３への出力対象として超過コマンドを設定する。
【６０９２】
ステップＳｈ２１１４、ステップＳｈ２１１５、ステップＳｈ２１１８の実行後は超過判定用処理を終了する。また、ステップＳｈ２１１６で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、開閉実行モードの終了を待機すべく、ステップＳｈ２１１７及びステップＳｈ２１１８の処理を実行せずに超過判定用処理を終了する。また、ステップＳｈ２１０２で否定判定した場合（入球が発生していない場合）は、ステップＳｈ２１０３以降の処理を実行せずに超過判定用処理を終了し、ステップＳｈ２１１１で否定判定した場合（残り球数ＲＳが０個以下でない場合）は、ステップＳｈ２１１２以降の処理を実行せずに超過判定用処理を終了する。
【６０９３】
＜表示設定用処理＞
次にステップＳｈ１８０５の表示設定用処理について図５６６（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。本処理は、ステップＳｈ１８０３のベース値算出処理で導出したベース値やステップＳｈ１８０４の超過判定用処理で導出した残り球数を表示により報知するための設定処理を行うものである。
【６０９４】
表示設定用処理では先ずステップＳｈ２２０１にて、遊技停止中であるか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ３１４における特定制御用のワークエリア３９１を参照し、遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。
【６０９５】
遊技停止中でない場合は、ステップＳｈ２２０２に進み、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおける表示内容の切換タイミングであるか否かを判定する。本実施の形態では、ステップＳｈ１８０３のベース値算出処理で導出したベース値と、ステップＳｈ１８０４の超過判定用処理で導出した残り球数とをいずれも第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて表示するようにしている。また、これらの値の表示に際し、ベース値に関しては、図５４０を参照して既に説明したように、現在のベース値である現状ベース値と、過去分である１回前の前回ベース値と、２回前の前々回ベース値と、３回前の前々々回ベース値とを所定期間（例えば５ｓｅｃ）ごとに順番に切り換えて表示し、残り球数に関しては、前々々回ベース値の表示が終了した後、残り球数を表示するようにしている。ステップＳｈ２２０２の処理は、上記各表示の切り換えタイミングが到来したか否かを判定するものである。
【６０９６】
ステップＳｈ２２０２で肯定判定した場合（切換タイミングである場合）は、ステップＳｈ２２０３にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた表示種別カウンタ５０６（図５６２）の更新処理を実行する。表示種別カウンタ５０６は、上記各種ベース値及び残り球数といった遊技履歴のうち現在の表示対象がいずれであるかをＭＰＵ３１２が特定するためのカウンタである。
【６０９７】
図５６６（ｂ）に示すように、表示種別カウンタ５０６の値が「０」である場合は現状ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ５０６の値が「１」である場合は前回ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ５０６が「２」である場合は前々回ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ５０６が「３」である場合は前々々回ベース値が表示

対象となる。また、表示種別カウンタ５０６が「４」である場合は残り球数が表示対象となる。表示種別カウンタ５０６の更新処理では、表示種別カウンタ５０６の値を１加算するとともに、加算後の値が「４」を超えた場合には表示種別カウンタ５０６の値を「０」に設定する。これにより、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて、上記切換タイミングごとに現状ベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値及び残り球数の表示が順次に変更されていく。

【６０９８】

なお、本実施の形態では、上記各値の表示を一定間隔で切り換えていくが、これに限定されるものではない。例えば、各ベース値のうち一部のベース値（例えば現状ベース値）の表示期間を他のベース値の表示期間と異ならせたり（例えば長くしたり）、残り球数の表示期間を各ベース値の表示期間と異ならせたり（例えば短くしたり）してもよい。

【６０９９】

ステップＳｈ２２０３の実行後又はステップＳｈ２２０２で否定判定した場合（切換タイミングでない場合）は、ステップＳｈ２２０４にて、現在の表示対象を示す表示種別データの設定処理を実行する。図５６２に示すように、非特定制御用のワークエリア３９３には、現在の表示対象に対応するエリアとして表示対象用エリア５０７が設けられている。表示対象用エリア５０７には、表示対象となる遊技履歴の種別を示す種別データが記憶される種別用エリア５０７ａと、表示対象となる遊技履歴の値を示す履歴データが記憶される履歴用エリア５０７ｂとが設けられている。ステップＳｈ２２０４の表示種別データの設定処理では、表示種別カウンタ５０６の値に対応した遊技履歴の種別データを上記表示対象用エリア５０７の種別用エリア５０７ａに設定する。例えば、表示種別カウンタ５０６の値が「２」である場合には、前々回ベース値に対応した種別データを種別用エリア５０７ａに上書きする処理を実行する。

【６１００】

ステップＳｈ２２０５では、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた管理開始フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。管理開始フラグが「１」にセットされ、各種ベース値及び残り球数を報知すべき状況である場合は、ステップＳｈ２２０６にて履歴値データの設定処理を実行する。履歴値データの設定処理では、演算結果用エリア５０４の各エリア５０４ａ～５０４ｅのうち表示種別カウンタ５０６の値に対応したエリアからベース値又は残り球数の情報を読み出し、上記表示対象用エリア５０７の履歴用エリア５０７ｂに履歴データを設定する。例えば、表示種別カウンタ５０６の値が「２」である場合には、前々回ベース値の履歴データを前々回用エリア５０４ｃから読み出して履歴用エリア５０７ｂに上書きする処理を実行する。

【６１０１】

ステップＳｈ２２０５で否定判定した場合（管理開始フラグが「１」にセットされていない場合）は、ステップＳｈ２２０７にて、上記表示対象用エリア５０７の履歴用エリア５０７ｂに初期表示用データを設定する。初期表示用データは、パチンコ機１０の製造後、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値（例えば３００個）となるまでの間の表示内容を示すものである。初期表示用データは、例えば、第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６９ｄにて「－」が点滅表示されるように設定される。

【６１０２】

ステップＳｈ２２０１で肯定判定した場合（遊技停止中である場合）は、ステップＳｈ２２０８に進み、残り球数に対応する表示種別データを上記表示対象用エリア５０７の種別用エリア５０７ａに設定する。続くステップＳｈ２２０９では、残り球数に対応する履歴データを上記表示対象用エリア５０７の履歴用エリア５０７ｂに設定する。すなわち、遊技停止中である場合は、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて残り球数の表示が行われるように設定される。

【６１０３】

＜報知用表示処理＞

次にステップＳｈ４０６の報知用表示処理について図５６７のフローチャートを参照しながら説明する。報知用表示処理は、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅへの表示出力を行うものであり、タイマ割込み処理（図５４６）の一環として実行される。なお、本処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。

【６１０４】

報知用表示処理では先ずステップＳｈ２３０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。設定更新表示フラグは、パチンコ機１０の設定値を更新している状況、すなわち、設定値更新処理（図５４４）を実行している状況であることをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。

【６１０５】

設定更新表示フラグが「１」にセットされている場合は、ステップＳｈ２３０２にて設定値更新用の表示データの設定処理を実行する。特定制御用のワークエリア３９１には、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅに所定の表示を行わせるための表示データが格納される特定の表示データバッファが設けられており、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅでは、当該特定の表示データバッファに格納された表示データに基づいてそれぞれの報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおける各表示用セグメントの点灯／消灯が制御される。

【６１０６】

ステップＳｈ２３０２では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて設定値が更新されている状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データを上記特定の表示データバッファに格納する。これにより、例えば、図５６８（ａ）に示すように、第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂにおいて中央の表示用セグメントが点灯状態とされて「－」の表示が行われ、第３報知用表示装置１６９ｃにおいて設定値の更新状態であることに対応する「Ｈ」の表示が行われ、第４報知用表示装置１６９ｄにおいて設定値を示す数値の表示が行われる。なお、第５報知用表示装置１６９ｅは全ての表示用セグメントが消灯状態とされ、表示が行われていない状態とされる。

【６１０７】

ステップＳｈ２３０１で否定判定した場合（設定更新表示フラグが「１」にセットされていない場合）は、ステップＳｈ２３０３に進み、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。設定確認表示フラグは、パチンコ機１０の現在の設定値を確認している状況、すなわち、設定確認用処理（図５４５）を実行している状況であることをＭＰＵ３１２にて特定するためのフラグである。

【６１０８】

設定確認表示フラグが「１」にセットされている場合は、ステップＳｈ２３０４にて設定確認用の表示データの設定処理を実行する。設定確認用の表示データの設定処理では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて現在の設定値が確認されている状況及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データを、特定制御用のワークエリア３９１における上記特定の表示データバッファに格納する。この場合は、例えば、第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂにおいて設定値の更新状態の場合と同様の「－」の表示が行われ、第３報知用表示装置１６９ｃにおいて設定値の確認状態であることに対応する「Ｃ」の表示が行われ、第４報知用表示装置１６９ｄにおいて設定値を示す数値の表示が行われる。この場合も第５報知用表示装置１６９ｅは全ての表示用セグメントが消灯状態とされ、表示が行われていない状態とされる。

【６１０９】

ステップＳｈ２３０３で否定判定した場合（確認表示フラグが「１」にセットされていない場合）は、設定値の更新状態と設定値の確認状態とのいずれでもないことを意味する

。この場合は、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて上記各種ベース値や残り球数を表示すべく、ステップＳｈ２３０５及びステップＳｈ２３０６の処理を実行する。

【６１１０】

ステップＳｈ２３０５では、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた表示対象用エリア５０７を参照し、上記各種ベース値や残り球数のうちその時点で表示対象となっている遊技履歴の種別データ及び履歴データを把握する。そして、ステップＳｈ２３０６では、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて表示対象である遊技履歴の種別及び算出値を示す表示が行われるようにするための表示データを、特定制御用のワークエリア３９１における上記特定の表示データバッファに格納する。

【６１１１】

この際、現状ベース値が表示対象となっている状況では、例えば、図５６８（ｂ）に示すように、第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂからなる識別用表示部において現状ベース値に対応した「ｂＬ．」の表示が行われ、第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６９ｄからなる比率用表示部において現状ベース値を示す２桁の数値表示が行われる。このうち識別用表示部での表示は、非特定制御用のワークエリア３９３の表示対象用エリア５０７における種別用エリア５０７ａの参照結果に基づくものであり、比率用表示部での表示は、上記表示対象用エリア５０７における履歴用エリア５０７ｂの参照結果に基づくものである。

【６１１２】

また、残り球数が表示対象となっている状況では、例えば、図５６８（ｃ）に示すように、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおいて残り球数を示す５桁の数値表示が行われる。また、残り球数に対応する表示であることを示すべく、各報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおけるドット部１９７に対応する表示用セグメントが点灯状態とされる。このうち第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅでの数値表示は、上記表示対象用エリア５０７における履歴用エリア５０７ｂの参照結果に基づくものであり、各報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにおけるドット部１９７の表示は、上記表示対象用エリア５０７における種別用エリア５０７ａの参照結果に基づくものである。

【６１１３】

なお、パチンコ機１０の製造後、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達する前の状況であり、初期表示用データが表示対象となっている場合は、例えば、図５６８（ｄ）に示すように、第１報知用表示装置１６９ａ及び第２報知用表示装置１６９ｂからなる識別用表示部において種別用エリア５０７ａの参照結果に基づく表示が行われるとともに、第３報知用表示装置１６９ｃ及び第４報知用表示装置１６９ｄからなる比率用表示部において中央の表示用セグメントが点灯状態とされて「－－」の表示が行われる。また、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達した後の状況においてベース値が表示対象である場合は、識別用表示部での表示が連続した点灯状態でなされるが、初期表示用データが表示対象である場合は、識別用表示部での表示が点滅状態でなされ、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に到達していないことが示される。

【６１１４】

＜遊技停止判定用処理＞

次にステップＳｈ４０７の遊技停止判定用処理について図５６９のフローチャートを参照しながら説明する。遊技停止判定用処理は、遊技停止状態とするか否かを判定し、その結果に基づいて遊技停止状態への移行を行うものであり、タイマ割込み処理（図５４６）の一環として実行される。なお、本処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。

【６１１５】

遊技停止判定用処理では先ずステップＳｈ２５０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。遊技停

止フラグは、遊技停止中であることをＭＰＵ３１２が特定するためのものである。
【６１１６】
遊技停止フラグが「１」にセットされている場合は、そのまま遊技停止判定用処理を終了する。一方、遊技停止フラグが「１」にセットされていない場合、すなわち、遊技停止中でない場合は、ステップＳｈ２５０２にて、ステップＳｈ４０５（図５４６）の不正検知処理により不正が検知されているか否かを判定する。不正が検知されている場合は、ステップＳｈ２５０３に進み、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする。これにより、以後のタイマ割込み処理（図５４６）では、ステップＳｈ４０９～ステップＳｈ４１９における遊技の進行を制御するための処理が実行されないものとなり（ステップＳｈ４０８：ＹＥＳ）、遊技の進行が制限される。
【６１１７】
ステップＳｈ２５０４では、可変入賞装置６５及び普電役物６３ａを閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行する。これにより、可変入賞装置６５又は普電役物６３ａが開放中である場合は強制的に閉鎖される。
【６１１８】
ステップＳｈ２５０５では、電源及び発射制御装置１９１への発射許可信号をＬＯＷレベルに切り換える発射停止処理を実行する。これにより、遊技球の発射が規制され、遊技者が遊技球発射ハンドル４１を操作しても遊技球が発射されないものとなる。
【６１１９】
ステップＳｈ２５０６では、払出制御装置１８１に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装置２２２による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制し、遊技ホールの損害が拡大することを抑制する。また、ステップＳｈ２５０６では、演出制御装置１４３に対しても遊技停止コマンドを出力し、図柄表示装置７５における演出表示等を停止させたり、遊技停止中であることの画像報知や音声報知を実行させたりする。
【６１２０】
ステップＳｈ２５０７では、不正を検知したことや遊技停止状態に移行したことに対応した所定の外部信号を外部出力端子２１３から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータＨＣに出力され、パチンコ機１０で異常が発生したことが通知される。ステップＳｈ２５０７の実行後は遊技停止判定用処理を終了する。
【６１２１】
ステップＳｈ２５０２で否定判定した場合（不正が検知されていない場合）は、ステップＳｈ２５０８に進み、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグが「１」にセットされているか否かを判定する。超過フラグが「１」に設定されている場合、すなわち、残り球数ＲＳが０個以下である場合（差球数の増加分が停止用球数に達している場合）は、ステップＳｈ２５０９にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする。この処理は、ステップＳｈ２５０３と同様のものであり、これにより、遊技停止状態に移行する。すなわち、本実施の形態では、差球数が特定個数（停止用球数である９９０００個）以上になった場合には、遊技停止状態に移行し、その後の遊技の進行を制限するようにしている。
【６１２２】
なお、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合は、開閉実行モードが終了してから超過フラグが「１」にセットされるため（図５６３のステップＳｈ２１１２で肯定判定した場合の流れ、ステップＳｈ２１０１で肯定判定した場合の流れ）、遊技停止状態への移行は開閉実行モードが終了してから行われることになる。つまり、開閉実行モードの途中で残り球数ＲＳが０個以下になっても（差球数の増加分が停止用球数に達しても）、その開閉実行モードが途中で強制終了されることはない。
【６１２３】
開閉実行モードの終了に際して第１特図又は第２特図の保留情報が存在する場合がある

が、前述のとおり、遊技停止状態ではタイマ割込み処理（図５４６）のステップＳｈ４０９～ステップＳｈ４１９（遊技の進行を制御するための処理）が実行されないため、上記保留情報に対応する遊技回は実行されない。よって、それらの保留情報の中に大当たりに対応する保留情報が含まれていたとしても、当該大当たりに対応する開閉実行モードが行われることはない。

【６１２４】

ステップＳｈ２５１０では、可変入賞装置６５及び普電役物６３ａを閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行し、ステップＳｈ２５１１では、電源及び発射制御装置１９１への発射許可信号をＬＯＷレベルに切り換える発射停止処理を実行する。これらの処理はステップＳｈ２５０４及びステップＳｈ２５０５と同様のものである。

【６１２５】

続くステップＳｈ２５１２では、演出制御装置１４３に対して遊技停止コマンドを出力する。これにより、遊技停止状態に移行したことを演出制御装置１４３に通知する。

【６１２６】

なお、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合は、払出制御装置１８１に遊技停止コマンドを出力して払出装置２２２からの遊技球の払い出しを規制するようにしたが（ステップＳｈ２５０６）、残り球数ＲＳが０個以下となったことに対応して遊技停止状態に移行した場合は、遊技停止コマンドを払出制御装置１８１に出力せず、払出装置２２２からの遊技球の払い出しを規制しない。また、タイマ割込み処理（図５４６）においても、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合、すなわち、特定制御用のワークエリア３９１において遊技停止フラグが「１」にセットされ、超過フラグが「１」にセットされていない場合は、ステップＳｈ４１７及びステップＳｈ４１８の遊技球の払い出しを行うための処理を含め、ステップＳｈ４０９～ステップＳｈ４１９の処理を実行しないように制御するが（ステップＳｈ４２１：ＮＯ）、残り球数ＲＳが０個以下となったことに対応して遊技停止状態に移行する場合、すなわち、特定制御用のワークエリア３９１において遊技停止フラグ及び超過フラグの両方が「１」にセットされている場合は、実行しない処理の範囲をステップＳｈ４０９～ステップＳｈ４１６に留めて、ステップＳｈ４１７及びステップＳｈ４１８の遊技球の払い出しを行うための処理を実行するようにしている。このように本実施の形態では、残り球数ＲＳが０個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合は、不正が検知されたことに基づいて遊技停止状態に移行する場合とは異なり、遊技球の払い出しを許容するように構成されている。

【６１２７】

開閉実行モード中である場合など多くの賞球が発生する場合において、例えば、下皿３４が遊技球で満タンとなる満タン状態のままで遊技していることがあると、当該満タン状態により払出装置２２２からの遊技球の払い出しを行うことができないまま、未払い出しの賞球個数が増加していくことになる。このような状況で残り球数ＲＳが０個以下となり、遊技停止状態に移行した場合において、遊技球の払い出しを規制する構成とした場合には、当該遊技停止状態中に遊技者が下皿３４から遊技球を抜いて満タン状態を解消しても、遊技球の払い出しが再開されず、賞球を得ることができなくなってしまうおそれがある。この点、遊技停止状態である状況で遊技球の払い出しが許容されていることで、満タン状態が解消されて払出装置２２２からの遊技球の払い出しが可能な状態となれば、未払い出しの賞球に対応した遊技球の払い出しを行わせることができる。

【６１２８】

また、本実施の形態では、残り球数ＲＳが０個以下となったことに対応して遊技停止状態に移行した場合に、ステップＳｈ４１７及びステップＳｈ４１８の遊技球の払い出しを行うための処理だけでなく、遊技機外部に外部信号を出力するためのステップＳｈ４１９の外部情報設定処理も実行するように構成されている。この場合、遊技停止状態において遊技球の払い出しが行われた場合に、それに対応する外部信号（賞球信号）を出力させることでき、遊技停止状態である状況で払い出された遊技球の個数をホールコンピュータＨ

Ｃに適切に把握させることが可能になる。
【６１２９】
ステップＳｈ２５１２の実行後はステップＳｈ２５１３にて、残り球数ＲＳが０個以下となったことに対応した所定の外部信号を外部出力端子２１３から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータＨＣに出力され、残り球数ＲＳが０個以下となったことが通知される。
【６１３０】
この際、残り球数ＲＳが０個以下となった場合の外部信号として、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合と共通の外部信号を用いるとよい。具体的には、外部出力端子２１３において、不正が検知された場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子から、残り球数ＲＳが０個以下となった場合の外部信号が出力される構成とするとよい。これにより、新たな出力端子を増設したり、外部出力端子２１３を新設したりしなくても、残り球数ＲＳが０個以下となった場合の外部信号を出力することができ、構成の簡略化を図ることが可能になる。
【６１３１】
なお、上記の場合では、不正が検知されたのか、それとも残り球数ＲＳが０個以下となったのかを遊技ホール側のホールコンピュータＨＣが外部信号から識別できないおそれがあるが、そのような場合でも、当該外部信号がホールコンピュータＨＣに出力され、遊技ホールの従業員等がパチンコ機１０の下に駆け付けることにより、上記いずれの場合であるのかを把握することができるため、運用上の支障はないものと考えられる。
【６１３２】
ステップＳｈ２５１３の実行後又はステップＳｈ２５０８で否定判定した場合（超過フラグが「１」にセットされていない場合）は、遊技停止判定用処理を終了する。
【６１３３】
＜超過時立上げ用処理、部分クリア用処理＞
次に、ステップＳｈ１１４の超過時立上げ用処理と、ステップＳｈ１１５の部分クリア用処理とについて説明する。これらの処理は、メイン処理（図５４３）の一環として実行されるものであり、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われてＭＰＵ３１２への動作電力の供給が開始された場合に実行されるものである。
【６１３４】
先ず、ステップＳｈ１１４の超過時立上げ用処理について図５７０（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、本処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。
【６１３５】
超過時立上げ用処理では先ずステップＳｈ２６０１において、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた超過フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。超過フラグに「１」がセットされている場合は、超過フラグに「１」がセットされた状態でＭＰＵ３１２の動作電力の供給が停止され、その後、当該動作電力の供給が再開されたことを意味する。このような状況としては、残り球数ＲＳが０個以下（差球数が停止用球数以上）となり、外部信号が出力された場合において、パチンコ機１０の下に駆け付けた遊技ホールの従業員等がパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作を行い、その後、電源ＯＮ操作を行った場合が想定される。
【６１３６】
上記の際、ＭＰＵ３１２の主側ＲＡＭ３１４には電源及び発射制御装置１９１からのバックアップ電力が供給されるため、主側ＲＡＭ３１４に記憶された情報は記憶保持される。このため、例えば、当否抽選モードが高確率モードである中で残り球数ＲＳが０個以下となり、その状況でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ→ＯＮ操作が行われた場合、主側ＲＡＭ３１４において高確率モードであることを示すエリアが「１」となっている。
【６１３７】
ちなみに本実施の形態では、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合にお

いて、主制御装置１６２の主側ＲＡＭ３１４にはバックアップ電力が供給されるものの、払出制御装置１８１の払出側ＲＡＭ３８４にはバックアップ電力が供給されない。このため、主側ＲＡＭ３１４に記憶された情報は、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われても記憶保持されるのに対し、払出側ＲＡＭ３８４に記載された情報は、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われることに伴い消去される。

【６１３８】

ステップＳｈ２６０１で肯定判定した場合（超過フラグに「１」がセットされている場合）は、ステップＳｈ２６０２に進み、特定制御用のエリアについて第２初期化処理を実行する。第２初期化処理では、主側ＲＡＭ３１４の特定制御用のワークエリア３９１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（設定値カウンタ）と、払出制御装置１８１（払出装置２２２）に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報（少なくとも未払い出しの賞球個数に関する情報）が記憶されたエリアとを除き、当該特定制御用のワークエリア３９１を「０」クリアする。

【６１３９】

このように設定値のエリアと賞球情報のエリアとを除いて特定制御用のワークエリア３９１が「０」クリアされるため、例えば、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされ、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となり、さらに普図用表示部４４が変動表示されていない状況であって普電役物６３ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた保留格納エリア３１４ａ及び普電保留エリア３１４ｃも「０」クリアされるため、特図保留情報及び普図保留情報が消去される。

【６１４０】

その一方で、賞球情報についてはパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前の状態が引き継がれるため、未払い出しの賞球が残存している状況でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われても、その後、電源ＯＮ操作が行われた場合に、記憶保持された未払い出し分の賞球情報に基づいて賞球コマンドを払出制御装置１８１に出力することができる。

【６１４１】

よって、高確率モードの下で残り球数ＲＳが０個以下となった場合において、未払い出しの賞球が残っている状況で遊技ホールの従業員等がパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作を行った場合は、電源ＯＮ操作後の当否抽選モードを低確率モードとさせつつ、未払い出しの賞球については電源ＯＮ操作後において順次に遊技球を払い出させることができる。これにより、差球数の更なる増加を好適に抑制しながら、遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出すことができる。

【６１４２】

なお、第２初期化処理では、ステップＳｈ１０４（図５４３）の第１初期化処理と同様に、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４を「０」クリアしない。すなわち、遊技ホールの従業員等によるクリア操作によっては、非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４が「０」クリアされないようになっている。

【６１４３】

ステップＳｈ２６０２の実行後は超過時立上げ処理を終了する。また、ステップＳｈ２６０１で否定判定した場合（超過フラグに「１」がセットされていない場合）は、ステップＳｈ２６０２の処理を実行することなく、超過時立上げ処理を終了する。

【６１４４】

次に、ステップＳｈ１１５の部分クリア用処理について説明する。部分クリア用処理は非特定制御用のワークエリア３９３に記憶された一部の情報について「０」クリアするための処理である。以下、部分クリア用処理について図５５０（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、部分クリア用処理におけるステップＳｈ２７０１～ステップ

Ｓｈ２７０３の処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。

【６１４５】

部分クリア用処理では先ずステップＳｈ２７０１にて、ＭＰＵ３１２に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア３９１における所定領域に書き込んで退避させる。この処理はベース値及び差球数算出処理（図５５９）におけるステップＳｈ１７０２と同様のものである。

【６１４６】

ステップＳｈ２７０２では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されている部分クリア用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア３９２に書き込む。そして、部分クリア用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア３９２に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示す部分クリア用処理のプログラムに復帰する。

【６１４７】

ステップＳｈ２７０３では、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させ、その後、部分クリア用処理を終了する。この処理はベース値及び差球数算出処理（図５５９）におけるステップＳｈ１７０４と同様のものである。

【６１４８】

ここで、ステップＳｈ２７０２にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行される部分クリア用実行処理について、図５７１のフローチャートを参照しながら説明する。

【６１４９】

ステップＳｈ２８０１では、使用するスタックエリアを特定制御用のスタックエリア３９２から非特定制御用のスタックエリア３９４に切り換える。この処理は、ベース値及び差球数用実行処理（図５６０）におけるステップＳｈ１８０１と同様のものである。

【６１５０】

ステップＳｈ２８０２では、ＭＰＵ３１２に設けられる複数のレジスタのうち一部のレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア３９３に退避させる。後のステップＳｈ２８０３～ステップＳｈ２８０６では、情報を退避させたそれらのレジスタを利用して処理を実行する。

【６１５１】

ステップＳｈ２８０２の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップＳｈ２８０３～ステップＳｈ２８０６のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次に実行する。これらの処理にあたっては先ずステップＳｈ２８０３にて、差球数の情報をクリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた差球数用エリア５０５（図５６２）を全て「０」クリアする。これにより、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われた時点で差球数用エリア５０５に記憶されていた差球数の情報が消去される。

【６１５２】

ステップＳｈ２８０３の実行後はステップＳｈ２８０４にて、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅ（図５６２）を全て「０」クリアする。これにより、差球数の算出に利用する常時用の一般入賞カウンタ５０２ａ、常時用の第１作動カウンタ５０２ｂ、常時用の第２作動カウンタ５０２ｃ、常時用の特電カウンタ５０２ｄ、常時用のアウトカウンタ５０２ｅについて、それらのカウント値が初期値（「０」）に変更される。

【６１５３】

ステップＳｈ２８０５では、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグが「１」にセットされているか否かを判定し、「１」にセットされている場合には超過フラグを「０」クリアする（ステップＳｈ２８０６）。

【６１５４】
このように本実施の形態では、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることに伴い、非特定制御用のワークエリア３９３において記憶されていた差球数の情報と、その算出に用いる遊技履歴の収集値（各入球部についての入球個数の計測値）と、残り球数ＲＳが０個以下となったこと（差球数が停止用球数以上となったこと）に対応した情報とが消去される。よって、電源ＯＮ操作の後に遊技を行う遊技者は、差球数に関する情報について電源ＯＮ操作が行われる前の状態を引き継がずに遊技を始めることになる。
【６１５５】
なお、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われても、非特定制御用のワークエリア３９３のうち差球数用エリア５０５及び差球数用カウンタエリア５０２以外の領域は「０」クリアしない。このため、演算結果用エリア５０４の各エリア５０４ａ～５０４ｄに記憶された現状ベース値及び各回ベース値の情報や、ベース値用カウンタエリア５０１における各カウンタ５０１ａ～５０１ｃの情報は消去されず、記憶されたままの状態となる。よって、電源ＯＮ操作の後に遊技を行う遊技者は、ベース値に関する情報について電源ＯＮ操作が行われる前の状態を引き継いで遊技を始めることになる。
【６１５６】
ステップＳｈ２８０３～ステップＳｈ２８０６の処理を実行した後は、ステップＳｈ２８０７にて、使用するスタックエリアを非特定制御用のスタックエリア３９４から特定制御用のスタックエリア３９２に切り換える。続くステップＳｈ２８０８では、ステップＳｈ２８０２にて非特定制御用のワークエリア３９３に退避させた各レジスタの値をＭＰＵ３１２の各レジスタに復帰させる。
【６１５７】
＜差球数を利用した遊技制限の流れについて＞
次に差球数を利用した遊技制限の流れについて図５７２、図５７３を参照しながら説明する。
【６１５８】
遊技者により遊技が行われている状況において、パチンコ機１０では、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２により、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８に対する入球判定を実行する（図５７２（ａ））。具体的には、上記各入球部６１～６３，６５，６８に連通する排出通路部９１～９６（図５３１）に設けられた入球検知センサ９１ａ～９６の出力を参照し、それら各入球部６１～６３，６５，６８について入球の有無を判定する。
【６１５９】
そして、上記各入球部６１～６３，６５，６８にて入球発生を判定した場合は、主側ＲＡＭ３１４の非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた常時用の一般入賞カウンタ５０２ａ、第１作動カウンタ５０２ｂ、第２作動カウンタ５０２ｃ、特電カウンタ５０２ｄ、アウトカウンタ５０２ｅの値を更新する。これらのカウンタ５０２ａ～５０２ｅのうちカウンタ５０２ａ～５０２ｄは一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５にそれぞれ対応しており、それらの入球部６１～６３，６５で入球が発生している場合は、対応するカウンタの値を１加算する。また、アウトカウンタ５０２ｅは、遊技領域ＰＡから排出される遊技球の合計個数（総数）を計測する役割を果たしており、アウト口６８も含めて上記各入球部６１～６３，６５，６８のいずれかで入球が発生している場合は、アウトカウンタ５０２ｅの値を１加算する。
【６１６０】
その後、ＭＰＵ３１２では、上記各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの更新結果を利用して差球数ＳＢを算出する。差球数ＳＢの算出にあたっては先ず、各カウンタ５０２ａ～５０２ｄの値（各入球部６１～６３，６５の入球個数）と各入球部６１～６３，６５の賞球数の情報とに基づき、遊技球の合計払出個数を算出する。そして、その合計払出個数からアウトカウンタ５０２ｅの値（遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数）を減算し、差球数ＳＢを導出する。

【６１６１】
ＭＰＵ３１２では、算出した差球数ＳＢの情報を非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた現状差球用エリア５０５ａに記憶した後、差球数ＳＢから開始基準値を減算して判定用差球数ＳＡを導出する。図５７２（ｂ）のタイミングｔ１に示すように、例えば、算出した差球数ＳＢが１２０００個であり、開始基準値が－２００００個である場合は、判定用差球数ＳＡとして３２０００個を導出する。なお、開始基準値は、パチンコ機１０の電源ＯＮ操作により差球数が「０」クリアされてから今回の処理回の実行時までの期間における最低の差球数ＳＢである。
【６１６２】
ＭＰＵ３１２では、導出した判定用差球数ＳＡの情報を非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた判定差球用エリア５０５ｄに記憶した後、判定用差球数ＳＡを停止用球数（例えば９９０００個）から減算し、停止用球数までの残数である残り球数ＲＳを導出する。その後、導出した残り球数ＲＳの情報を非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた残数用エリア５０５ｅに記憶するとともに、残り球数ＲＳが０個以下であるか否かを判定する。
【６１６３】
そして、残り球数ＲＳが０個以下である場合、すなわち、判定用差球数ＳＡが停止用球数に達している場合は、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグを「１」にセットする。このときの差球数ＳＢは７９０００個である。
【６１６４】
ここで、主側ＲＡＭ３１４には、特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２と、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４とが設けられている。ＭＰＵ３１２において非特定制御に対応する処理を実行する場合、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４に対しては情報の書き込みと情報の読み出しとの両方が可能である一方で、特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２に対しては情報の読み出しのみが可能とされ、情報の書き込みは不可とされている。そして、遊技の進行を制御するための処理は特定制御に対応する処理に含まれ、上記入球判定から超過判定までの各処理は非特定制御に対応する処理に含まれている。よって、上記入球判定から超過判定までの処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理にて利用される情報が書き換えられたり、誤って消去されてしまったりしないようにすることが可能となる。
【６１６５】
また、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御に対応する処理がＭＰＵ３１２にて実行される場合、特定制御用のワークエリア３９１及びスタックエリア３９２に対しては情報の書き込みと情報の読み出しとの両方が可能である一方で、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４に対しては情報の読み出しのみが可能とされ、情報の書き込みは不可とされている。よって、遊技の進行を制御するための処理の実行に際し、上記各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値や算出した差球数の情報等が書き換えられたり、誤って消去されてしまったりしないようにすることが可能となる。
【６１６６】
ＭＰＵ３１２では、上記入球判定から超過判定までの各処理を、４ｍｓｅｃ周期で起動されるタイマ割込み処理（図５４６）の一環として実行する。よって、上記周期により差球数ＳＢ、判定用差球数ＳＡ及び残り球数ＲＳが定期的に算出されつつ、都度の残り球数ＲＳが０個以下となったか否かが判定される。
【６１６７】
その際、都度の残り球数ＲＳは、主制御装置１６２に設けられた第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて表示される。よって、遊技ホールの従業員がパチンコ機１０にて管理される残り球数ＲＳの確認を要する場合は、施錠装置５５を解錠して内枠１３をパチンコ機１０の前方側に回動させることにより、それが可能となる。なお、第１～第５

報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅには、パチンコ機１０にて算出、管理されるベース値も表示され、ベース値の表示と残り球数ＲＳの表示とで第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅが兼用される。よって、それらの各表示に対して各別の表示装置を設ける必要がなく、構成の簡略化が実現されるほか、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅの有効活用を図ることができる。

【６１６８】

また、都度の残り球数ＲＳは主制御装置１６２から出力される残り球数コマンドを通じて演出制御装置１４３に通知される。演出制御装置１４３では、残り球数ＲＳの報知画像が図柄表示装置７５に表示されるように制御し、これにより、遊技者に対しても残り球数が報知される。

【６１６９】

例えば通常遊技状態のように払い出される遊技球の総数が少なく抑えられ、遊技球の合計払出個数よりも合計排出個数の方が上回る状況では差球数が減少することになり、開閉実行モードのように多量の遊技球が払い出され、遊技球の合計排出個数よりも合計払出個数の方が上回る状況では差球数が増加することになる。このような状況の下、想定以上に大当たりが繰り返されるなどし、差球数が大幅に増加して停止用球数に到達すると（図５７２（ｂ）のタイミングｔ２）、ＭＰＵ３１２では、前述のとおり超過フラグを「１」にセットし、遊技の進行を不可とする遊技停止状態に移行させる。

【６１７０】

大当たり当選確率は設定値ごとに一義的に定められているものの、実遊技上の当選確率にはばらつきが生じるため、遊技機設計者の想定を超えて出玉数が伸びることがあり、射幸性の高まりが懸念される。この点、本実施の形態では、都度の残り球数ＲＳを監視し、これが０個以下となることにより、遊技停止状態に移行して遊技継続を不可とするため、賞球を伴う各入球部６１～６３，６５への入球が更に発生することを抑制できる。よって、遊技者が獲得する遊技球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

【６１７１】

遊技停止状態では、可変入賞装置６５及び普電役物６３ａの閉鎖制御処理を実行してこれらを強制的に閉鎖状態とするとともに、遊技球発射機構１１０による遊技球の発射を不可とする発射停止処理を実行する。また、特図用表示部４３や普図用表示部４４にて遊技回の実行中である場合は、それらの進行を制御するための処理を中断することで、それら各遊技回が中止されるようにする。

【６１７２】

また、ＭＰＵ３１２では、演出制御装置１４３に対して超過コマンドを出力し、残り球数ＲＳが０個以下となったことを演出制御装置１４３に通知する。残り球数ＲＳが０個以下となったことに対応した報知画像や、例えば「係員を呼んで下さい」などの呼び出しを求める報知画像が図柄表示装置７５に表示されるように制御する。なお、残り球数ＲＳが０個以下となって遊技停止状態に移行した場合、ＭＰＵ３１２からは遊技停止コマンドが送信されるため、演出制御装置１４３では、図柄表示装置７５における演出表示等を停止させたり、遊技停止中であることの画像報知や音声報知を実行させたりする。

【６１７３】

さらにまた、ＭＰＵ３１２では、外部出力端子２１３を通じて遊技ホール側のホールコンピュータＨＣに対し所定の外部信号を出力する。この際、外部出力端子２１３において、不正が検知された場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子から、上記外部信号が出力されるようにする。この場合、当該外部信号をパチンコ機１０にて何等かの異常が発生したことを通知する信号として機能させ、ホール従業員がパチンコ機１０の下に駆け付けるように促す。このように、残り球数ＲＳが０個以下となった場合と不正が検知された場合とで外部出力用の同一端子を兼用して外部信号を出力することで、新たな出力端子を増設しなくても残り球数ＲＳが０個以下となった場合の外部信号を出力することができ、さらには遊技ホールにおいても既存の設備（データカウンタ等の外部信号の受信機器）

を利用して当該外部信号を受信することができる。
【６１７４】
なお、残り球数ＲＳが０個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合は、払出制御装置１８１に遊技停止コマンドを出力しない。すなわち、払出装置２２２を駆動して遊技球の払い出しを行わせるための制御処理を継続させ、遊技停止状態中での遊技球の払い出しを許容する。これにより、払い出しの途中で遊技停止状態に移行した場合でも、遊技球の払い出しが完了するまで払出処理が行われるものとなり、遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出すことができる。
【６１７５】
また、残り球数ＲＳが０個以下となった場合は、遊技停止状態下での外部信号の出力を許容しながら遊技停止状態への移行を行い、遊技停止状態で遊技球の払い出しが行われた場合の外部信号（賞球信号）の出力を可能とする。これにより、遊技停止中での払い出しの発生やその個数をホールコンピュータＨＣに通知することができ、遊技停止状態下で払い出しが実行され得る構成であっても、ホールコンピュータＨＣが管理する払出個数と実際に払い出された個数とを好適に整合させることが可能になる。
【６１７６】
ちなみに遊技停止状態には、残り球数ＲＳが０個以下となった場合のほか、磁気や振動等の異常を検知した場合も移行する（図５７３（ａ））。この場合は、払出制御装置１８１に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装置２２２による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制し、遊技ホールの損害が拡大することを抑制する。
【６１７７】
また、磁気や振動等の異常を検知した場合は外部信号の出力も規制する。但し、必ずしもこれに限定されるものではなく、遊技停止中の外部出力の出力を許容する構成としてもよい。
【６１７８】
残り球数ＲＳが０個以下となり上記所定の外部信号が出力された後、パチンコ機１０の下に駆け付けたホール従業員によって、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われてＭＰＵ３１２への動作電力の供給が停止されると、ＭＰＵ３１２では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた停電フラグに「１」をセットし、さらに特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２を対象としてチェックサムの算出及び保存を行う。動作電力の供給が停止されている間は、電源及び発射制御装置１９１からバックアップ電力を主側ＲＡＭ３１４に供給し、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２に記憶された情報と非特定制御用のワークエリア３９３及び非特定制御用のスタックエリア３９４とに記憶された情報とを保持する。
【６１７９】
その後、ホール従業員により、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されずにパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われ、その状態でＭＰＵ３１２に動作電力の供給が開始されると、ＭＰＵ３１２では、主側ＲＡＭ３１４の特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２についてチェックサムを算出し、これと電源遮断時に保存したチェックサムとが一致するか否かを判定する。
【６１８０】
それらが一致する場合は記憶保持した情報を有効なものであると認識し、その後、非特定制御用のワークエリア３９３に設けられた超過フラグが「１」にセットされている否かを判定する。超過フラグが「１」にセットされている場合は、残り球数ＲＳが０個以下となっている状況でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われたことを意味する。この場合は、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２について第２初期化処理を実行する。第２初期化処理では、パチンコ機１０における現在の設定値の情報が記憶されたエリアと、払出制御装置１８１（払出装置２２２）に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報が記憶されたエリアとを除き、特定制御用のワークエリア３９１

を「０」クリアする（図５７３（ｂ））。
【６１８１】
上記クリア処理により特定制御用のワークエリア３９１の情報が消去されることで、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた遊技停止フラグが「０」クリアされ、遊技停状態が解除される。また、抽選モードが低確率モードとされるとともに、開閉実行モードや遊技回が実行されておらず、さらには特図保留情報及び普図保留情報が消去された状態となる。よって、例えば、高確モードにて大当たりが連荘している途中で残り球数ＲＳが０個以下となった場合は、その連荘状態が解除され、当否抽選モードが低確率モードに変更された上で遊技の再開が行われることになる。
【６１８２】
また、第２初期化処理では、賞球情報をクリア処理の対象外とし、電源遮断時における賞球情報の状態が電源投入後においても引き継がれる。このため、未払い出しの賞球が残存している状況でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われることがあっても、その後、電源ＯＮ操作が行われることで、続きの払い出しを行わせることができる。
【６１８３】
上記第２初期化処理の後、ＭＰＵ３１２では非特定制御用のワークエリア３９３について部分クリア用処理を実行する。部分クリア用処理では、非特定制御用のワークエリア３９３における差球数用エリア５０５に記憶された差球数の情報を消去し、さらに、上記ワークエリア３９３において各入球部６１～６３，６５，６８への遊技球の入球履歴を収集するために設けられた各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値を初期化する。このため、残り球数ＲＳが０個以下となった状態でホール従業員によりパチンコ機１０が再起動された場合は、差球数の超過状態が解除され且つ差球数の計測が初期状態から開始される状態でパチンコ機１０が立ち上がる。
【６１８４】
なお、残り球数ＲＳが１個以上の状態であり、超過フラグが「１」にセットされていない状態で、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されずにパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合は、上記第２初期化処理を実行せず、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２について動作電力の供給が停止されたときに記憶されていた情報がそのまま保持された状態とする。
【６１８５】
その一方で、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４に対しては部分用クリア処理を実行し、差球数の情報を消去するとともに、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値や超過フラグの状態を初期化する。これにより、遊技ホールの閉店に伴うパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作と、翌日の開店に伴うパチンコ機１０の電源ＯＮ操作とが行われるだけで、前日の遊技により更新された各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値を初期化させたり、差球数の情報を消去させたりすることができる。
【６１８６】
例えば、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの初期化や差球数の情報の消去に、リセットボタン１６６ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うリセット操作を要する場合は、遊技ホールに設置された各パチンコ機について１台ずつリセット操作を行わなければならず、開店準備に際してのホール従業員の手間が大幅に増大するおそれがある。この点、上記構成であることで、そのような手間を無くすことができ、ホール従業員の作業負担を軽くすることができる。特に遊技ホールでは島設備に複数台のパチンコ機１０が設置され、島設備の電源を投入することで当該島設備に設置された複数台のパチンコ機１０の電源を一括して投入することが可能であるため、島設備の電源ＯＮ操作により、差球数の情報の消去等を複数台のパチンコ機１０に対してまとめて行うことができ、遊技ホールでの開店準備の手間を好適に削減することが可能になる。
【６１８７】
上記のように電源ＯＮ操作する場合において、設定キー挿入部１６６ａがオン操作の位置とされていた場合は、設定確認状態に移行する。設定確認状態では、第１～第５報知用

表示装置１６９ａ～１６９ｅにて設定値の表示を行う。
【６１８８】
　また、残り球数ＲＳが１個以上の状態であり、超過フラグが「１」にセットされていない状態で、リセットボタン１６６ｃが押圧操作されながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合は、上記第１初期化処理を実行する。第１初期化処理では、パチンコ機１０における現在の設定値の情報が記憶されたエリアを除き、特定制御用のワークエリア３９１を「０」クリアする。また、非特定制御用のワークエリア３９３及びスタックエリア３９４について部分用クリア処理を実行し、非特定制御用のワークエリア３９３における差球数用エリア５０５に記憶された差球数の情報を消去するとともに、各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値や超過フラグの状態を初期化する。
【６１８９】
　上記の際、設定キー挿入部１６６ａがオン操作の位置とされた状態で電源ＯＮ操作が行われた場合は、第１初期化処理を実行した後、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な設定更新状態に移行する。設定更新状態では、更新ボタン１６６ｂを押圧操作することで「設定１」～「設定６」の範囲で設定値を切り換えることができる。この際、第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅにて設定値の表示を行う。なお、更新ボタン１６６ｂを備えず、リセットボタン１６６ｃを操作することにより設定値の切り換えを行うことが可能な構成としてもよい。
【６１９０】
　＜演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について＞
　本実施の形態に係る演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について、図５７４のブロック図を参照して以下に説明する。
【６１９１】
　演出制御装置１４３に設けられた演出制御基板３４１には、ＭＰＵ３４２が搭載されている。ＭＰＵ３４２には、当該ＭＰＵ３４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したサブ側ＲＯＭ３４３と、そのサブ側ＲＯＭ３４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるサブ側ＲＡＭ３４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。
【６１９２】
　ＭＰＵ３４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３４２の入力側には主制御装置１６２が接続されている。主制御装置１６２からは、変動用コマンド、種別コマンドといった遊技回制御用コマンドや、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。
【６１９３】
　ＭＰＵ３４２の出力側には、既に説明したように、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９が接続されているとともに、表示制御装置３５０が接続されている。
【６１９４】
　また、ＭＰＵ３４２の入力側には、前扉枠１４に設けられた演出用操作部３６が接続されている。演出用操作部３６には、当該演出用操作部３６の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。ＭＰＵ３４２では、当該検知情報に基づいて演出用操作部３６が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。
【６１９５】
　表示制御装置３５０は、プログラムＲＯＭ３７３及びワークＲＡＭ３７４が複合的にチップ化されたＭＰＵ３７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）３７５と、キャラクタＲＯＭ３７６と、ビデオＲＡＭ３７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板３５１を備えている。
【６１９６】
　ＭＰＵ３７２は、演出制御装置１４３から受信したコマンドを解析し又は受信したコマ

ンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ３７５の制御（具体的にはＶＤＰ３７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【６１９７】
プログラムＲＯＭ３７３は、ＭＰＵ３７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。
【６１９８】
ワークＲＡＭ３７４は、ＭＰＵ３７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ３７４の各エリアに記憶される。
【６１９９】
ＶＤＰ３７５は、図柄表示装置７５に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ３７５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ３７５は、ＭＰＵ３７２、ビデオＲＡＭ３７７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ３７７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ３７６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置７５に表示させる。
【６２００】
キャラクタＲＯＭ３７６は、図柄表示装置７５に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ３７６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。
【６２０１】
なお、キャラクタＲＯＭ３７６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ３７６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムＲＯＭ３７３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ３７６に記憶する構成とすることも可能である。
【６２０２】
ビデオＲＡＭ３７７は、図柄表示装置７５に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ３７７の内容を書き替えることにより図柄表示装置７５の表示内容が変更される。
【６２０３】
＜演出制御装置１４３にて実行される各種処理について＞
次に、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行される各制御処理を説明する。
【６２０４】
＜演出設定処理＞
演出設定処理について図５７５のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、ＭＰＵ３４２により所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で起動される処理である。
【６２０５】
先ずステップＳｈ３１０１ではコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、主制御装置１６２から送信されたコマンドを解析し、その結果に対応した処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。
【６２０６】
なお、主制御装置１６２から受信する各種コマンドは、演出制御装置１４３のサブ側ＲＡＭ３４４に設けられたコマンド格納エリア３４４ａに格納される。コマンド格納エリア３４４ａは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。
【６２０７】

ステップＳｈ３１０２では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。

【６２０８】

ステップＳｈ３１０３では、開閉実行モード中の演出を行うための開閉実行モード用処理を実行する。開閉実行モード用処理では、開閉実行モード中のラウンド演出のほか、オープニング演出やエンディング演出、可変入賞装置６５への入賞が発生した場合の入賞時演出等を行うための処理を実行する。

【６２０９】

ステップＳｈ３１０４では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおける映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。

【６２１０】

＜特図変動表示用処理＞

ステップＳｈ３１０２の特図変動表示用処理について図５７６のフローチャートを参照しながら説明する。

【６２１１】

特図変動表示用処理では先ずステップＳｈ３２０１にて、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。特図遊技回の実行中でない場合は、ステップＳｈ３２０２に進み、主制御装置１６２から変動用コマンド（図５４８のステップＳｈ６１０）を受信しているか否かを判定する。この判定は、コマンド格納エリア３４４ａにおける今回の読み出し対象のエリアに変動用コマンドが格納されているか否かを判定することで行う。

【６２１２】

変動用コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動用処理を終了する。一方、変動用コマンドを受信している場合は、図柄表示装置７５での遊技回演出（各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示等）を開始すべく、ステップＳｈ３２０３の変動開始用処理を実行し、その後、特図変動用処理を終了する。ここで、ステップＳｈ３２０３の変動開始用処理について図５７７のフローチャートを参照して説明する。

【６２１３】

変動開始用処理では先ずステップＳｈ３３０１にて、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから変動表示時間の情報（変動パターン情報）を特定する。なお、主制御装置１６２では、大当たり用の変動パターン情報と外れ用の変動パターン情報とが各別に設定されるため、演出制御装置１４３では、変動用コマンドを解析して変動パターン情報を特定することで、大当たりの有無を把握することができる。その結果、今回の特図遊技回が大当たり結果である場合は、主制御装置１６２から送信される種別コマンドに基づき、大当たり種別の情報を特定する。また、ステップＳｈ３３０１では、特定した変動表示時間の情報（変動パターン情報）からリーチ発生の有無を特定する。

【６２１４】

ステップＳｈ３３０２では、ステップＳｈ３３０１にて把握した情報に基づいて、今回の特図遊技回の当否抽選結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合は、ステップＳｈ３３０３に進み、大当たり用の停止結果設定処理を実行する。本ステップでは、上記ステップＳｈ３３０１で把握した大当たり種別の情報に基づき、図柄表示装置７５にて変動表示される図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果を設定する。例えば、把握した大当たり種別が確変大当たり結果である場合は、図柄列Ｚ１～Ｚ３において同一の特定図柄の組み合わせが停止表示されるように上記停止結果を設定する。

【６２１５】

ステップＳｈ３３０４では、大当たり用の演出設定処理を実行する。大当たり用の演出設定処理では、今回実行する遊技回の変動表示時間を参照し、ノーマルリーチやスーパーリーチ等の当たり用の演出パターンを設定する処理を実行する。

【６２１６】
ステップＳｈ３３０２で否定判定した場合（大当たり結果でない場合）は、今回の特図遊技回の当否抽選結果が外れ結果であることを意味する。この場合はステップＳｈ３３０５に進み、今回の特図遊技回にてリーチが発生する場合はステップＳｈ３３０６に進み、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果設定処理では、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に外れリーチ図柄の組合せが成立する停止結果を今回の停止結果として設定する。この場合、外れリーチ図柄の組み合わせの種類や有効ラインＬ１～Ｌ５は抽選などによってランダムに決定される。
【６２１７】
ステップＳｈ３３０７では、リーチ発生用の演出設定処理を実行する。当該処理では、今回実行する遊技回の変動表示時間を参照し、ノーマルリーチやスーパーリーチ等の外れリーチ用の演出パターンを設定する処理を実行する。
【６２１８】
ステップＳｈ３３０５で否定判定した場合（リーチが発生しない場合）は、ステップＳｈ３３０８に進み、完全外れ用の停止結果設定処理を実行する。完全外れ用の停止結果設定処理では、いずれの有効ラインＬ１～Ｌ５上にも当たり結果に対応する図柄組合せを停止させず、また外れリーチ図柄の組合せも停止させないように、今回の停止結果を設定する。続くステップＳｈ３３０９では、リーチ非発生の完全外れ用の演出パターンを設定する完全外れ用の演出設定処理を実行する。
【６２１９】
ステップＳｈ３３０４、ステップＳｈ３３０７又はステップＳｈ３３０９の処理を実行した後は、ステップＳｈ３３１０に進み、上記決定した停止結果及び演出パターンの情報を含むコマンドを、それぞれ停止図柄コマンド、パターンコマンドとして表示制御装置３５０へ出力する処理を実行する。表示制御装置３５０では、受信した停止結果コマンド及びパターンコマンドに基づき、ステップＳｈ３３０４、ステップＳｈ３３０７又はステップＳｈ３３０９で設定された遊技回用演出が実行されるように図柄表示装置７５を制御する。
【６２２０】
ステップＳｈ３３１１では遊技回演出の開始処理を実行する。遊技回演出の開始処理では、上記決定した演出パターンに基づいてスピーカ部２９を駆動制御する。ステップＳｈ３３１１の実行後は変動開始用処理を終了する。
【６２２１】
特図変動表示用処理（図５７６）の説明に戻り、ステップＳｈ３２０１で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｈ３２０４に進み、変動表示時間が経過したか否かを判定する。この判定は、特図遊技回を開始（又は変動用コマンドを受信）してからの経過時間をＭＰＵ３４２で計測（把握）し、当該経過時間が上記ステップＳｈ３３０１で特定した変動表示時間に達したか否かを判定することにより行う。
【６２２２】
変動表示時間が経過していない場合は、ステップＳｈ３２０５にて変動中用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示を継続したり、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。
【６２２３】
ステップＳｈ３２０４で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップＳｈ３２０６にて変動終了用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。変動終了用処理では、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示や実行されている演出を終了させる。また、ステップＳｈ３２０６では、主制御装置１６２で設定された確定表示時間にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を確定停止させるように制御する。
【６２２４】
＜コマンド対応処理＞

ステップＳｈ３１０１のコマンド対応処理について図５７８のフローチャートを参照しながら説明する。

【６２２５】

コマンド対応処理では先ずステップＳｈ３４０１にて、主制御装置１６２からの残り球数コマンド（図５６３のステップＳｈ２１１０）を受信しているか否かを判定する。残り球数コマンドは、主制御装置１６２にて残り球数ＲＳ（停止用球数である９９０００個までの残り球数）が更新された場合に送信されるものであり、残り球数コマンドには上記残り球数ＲＳの情報が含まれる。

【６２２６】

残り球数コマンドを受信している場合は、ステップＳｈ３４０２にて第１停止予告用処理を実行する。前述のとおり、本実施の形態では、残り球数ＲＳが０個以下になることに基づいて遊技停止状態に移行するところ、ステップＳｈ３４０２の第１停止予告用処理では、主制御装置１６２側で更新される都度の残り球数ＲＳを参照し、遊技停止状態への移行を事前報知するための処理を実行する。

【６２２７】

ここで、ステップＳｈ３４０２の第１停止予告用処理について図５７９のフローチャートを参照しながら説明する。

【６２２８】

第１停止予告用処理では先ずステップＳｈ３５０１にて、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられた第２停止予告フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。第２停止予告フラグは第２停止予告用報知の実行中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。第２停止予告用報知は、遊技停止状態への移行を予告する報知の一種であるが、その詳細については後述する。

【６２２９】

第２停止予告フラグに「１」がセットされている場合、すなわち、第２停止予告用報知の実行中である場合は、そのまま第１停止予告用処理を終了する。一方、第２停止予告フラグに「１」がセットされていない場合（第２停止予告用報知の実行中でない場合）は、ステップＳｈ３５０２に進み、受信した残り球数コマンドに基づいて現在の残り球数ＲＳを把握する。また、ステップＳｈ３５０２では、把握した現在の残り球数ＲＳの情報をサブ側ＲＡＭ３４４に設けられた差球数用エリア３４４ｄに記憶する。

【６２３０】

続くステップＳｈ３５０３では、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられた第１停止予告フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。第１停止予告フラグは、第１停止予告用報知の実行中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。第１停止予告用報知は、遊技停止状態への移行を予告する報知の一種であるが、その詳細については後述する。

【６２３１】

第１停止予告フラグに「１」がセットされていない場合、すなわち、第１停止予告用報知の実行中でない場合は、ステップＳｈ３５０４に進み、ステップＳｈ３５０２で把握した残り球数ＲＳが報知開始球数以下であるか否かを判定する。報知開始球数は、第１停止予告用報知を開始するか否かを振り分けるための基準値として予め定められるものであり、例えば１４０００個に設定されている。

【６２３２】

残り球数ＲＳが報知開始球数（１４０００個）以下である場合は、ステップＳｈ３５０５にて現在の当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。現在の当否抽選モードが高確率モードでない場合、すなわち、低確率モードである場合は、現在の遊技状態が通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモードの状態）、時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態）又は開閉実行モード中であることを意味する。この場合は、ステップＳｈ３５０６に進み、開閉実行モードの実行中であるか否かを判定する。

【６２３３】
開閉実行モード中である場合は、ステップＳｈ３５０７に進み、実行中の開閉実行モードが確変大当たり結果に基づくものであるか否かを判定する。すなわち、開閉実行モードが終了した後、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態）に移行する状況であるか否かを判定する。
【６２３４】
ステップＳｈ３５０５で肯定判定した場合（高確率モード中である場合）又はステップＳｈ３５０７で肯定判定した場合（確変大当たり結果であり、開閉実行モードの終了後に高確遊技状態に移行する場合）は、ステップＳｈ３５０８に進み、第１停止予告用報知を開始するための開始設定処理を実行する。ここで、第１停止予告用報知について図５８０を参照しながら説明する。
【６２３５】
第１停止予告用報知は、差球数の増加（出玉の獲得）が継続した場合に遊技停止状態に移行する可能性があることを報知するものであり、換言すれば、遊技停止状態への移行に先立って当該移行の実施を事前報知するものである。第１停止予告用報知では、遊技停止状態に移行するまでの残り球数（許容される増加分）を遊技者が認識できる態様で遊技停止状態への移行示唆が行われる。第１停止予告用報知は、例えば、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行され、その際、表示画面Ｇには、図５８０（ａ）、（ｂ）に示すように、例えば、「この台は、あと約１３０００発の獲得で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０１が表示される。
【６２３６】
このメッセージ画像９０１は遊技停止状態に移行するまで継続して表示される。その際、実際の残り球数（残り球数ＲＳ）の変化に応じて表示上の残り球数がリアルタイムに変化するのではなく、所定の更新タイミングが到来する都度、表示上の残り球数が変化するようにしてメッセージ画像９０１が表示される。つまり、メッセージ画像９０１により残り球数として約１３０００個が報知された後は、更新タイミングが到来するまで当該個数が継続して報知される。
【６２３７】
また、メッセージ画像９０１にて示される残り球数は、その報知開始時点において実際の残り球数（残り球数ＲＳ）よりも少ない数とされる。例えば、残り球数ＲＳが１４０００個以下となったことを契機として表示されるメッセージ画像９０１では、上記のとおり残り球数として１３０００個が報知される。
【６２３８】
高確遊技状態である状況で残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった場合（ステップＳｈ３５０５で肯定判定した場合）、ステップＳｈ３５０８の開始設定処理では、第１停止予告用報知が特図遊技回の開始に合わせて開始されるように設定する。残り球数ＲＳは、作動口６２，６３や一般入賞口６１等への入賞発生を契機として更新されるため（図５６３）、特図遊技回とは非同期に変化し、特図遊技回の途中で報知開始球数以下の球数に変化する場合が多いが、第１停止予告用報知の開始は、次の特図遊技回の開始を待って行う。すなわち、残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった特図遊技回の終了後、その次の特図遊技回が開始されるタイミングに合わせて第１停止予告用報知が開始されるように設定する。
【６２３９】
このように、残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった特図遊技回では第１停止予告用報知を開始せず、次の特図遊技回にて第１停止予告用報知を開始する構成とすることで、遊技者が特図遊技回での図柄遊技に注目している状況で第１停止予告用報知が開始されることが抑制される。これにより、遊技者が図柄遊技に注目していることで第１停止予告用報知を見落としたり、逆に第１停止予告用報知の開始に気を取られて図柄遊技への注目度が低下したりすることを抑制できる。
【６２４０】

なお、第１停止予告用報知の開始は、必ずしも特図遊技回の開始と同時である必要はなく、次の特図遊技回における変動表示開始タイミングから所定期間（例えば０．５ｓｅｃ）の経過後の所定タイミングにて行われてもよい。その際、図柄列Ｚ１～Ｚ３の全てが変動表示されている状況（好ましくは高速変動されている状況）で第１停止予告用報知が開始されるとよい。全ての図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示中である場合は、それら図柄列を構成する各図柄の視認性が低い状態にあると想定されるため、そのような状況下であれば第１停止予告用報知を開始しても、図柄遊技への注目度が低下したり、第１停止予告用報知の見落としが生じたりする可能性を低く抑えられると考えられるためである。

【６２４１】

特図遊技回が実行される中での第１停止予告用報知は、例えば、図５８０（ａ）に示すように、表示画面Ｇの右上隅部にメッセージ画像９０１が表示されるようにして行われる。この際、メッセージ画像９０１の表示領域と図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示領域とを重複させつつ、図柄列Ｚ１～Ｚ３よりも奥側にメッセージ画像９０１が表示されるように設定される。

【６２４２】

このため、メッセージ画像９０１が表示されている状態で図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示される場合は、メッセージ画像９０１の手前側を図柄列Ｚ１～Ｚ３が通過するように表示される。これにより、メッセージ画像９０１により図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示領域が狭められたり、図柄列Ｚ１～Ｚ３が隠されたりすることを抑制しながら、メッセージ画像９０１の表示領域を好適に確保することができる。

【６２４３】

また、表示画面Ｇの下部では保留表示部２００が表示されるが、メッセージ画像９０１の表示に際しては、メッセージ画像９０１が保留表示部２００と重なることがないように、メッセージ画像９０１の表示サイズや表示位置が設定される。このように保留表示部２００との重なりを避けてメッセージ画像９０１を表示することで、メッセージ画像９０１により保留表示部２００の視認性が低下したり、逆に保留表示部２００によりメッセージ画像９０１の視認性が低下したりすることを抑制できる。

【６２４４】

開閉実行モード中である状況で残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった場合（ステップＳｈ３５０７で肯定判定した場合）、ステップＳｈ３５０８の開始設定処理では、可変入賞装置６５が閉鎖されている状況で第１停止予告用報知が開始されるように設定する。具体的には、図５８０（ｃ）に示すように、開閉実行モードのエンディング期間においてメッセージ画像９０１の表示が開始されるようにする。

【６２４５】

このため、開閉実行モードでのラウンド遊技において、開放状態とされている可変入賞装置６５に遊技球が入賞し、それに伴って残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった場合は、そのラウンド遊技にて直ちにメッセージ画像９０１が表示されるのではなく、エンディング期間になるのを待ってメッセージ画像９０１が表示されることになる。このような構成であることで、可変入賞装置６５への入賞が生じ得る状況でメッセージ画像９０１が表示されることが抑制され、遊技者が可変入賞装置６５への入賞を果たすことに集中しやすい構成とすることができる。

【６２４６】

なお、残り球数ＲＳが報知開始球数に到達しない開閉実行モードのエンディング期間において、所定のエンディング用報知（遊技球の払い出し総数や連荘回数等の遊技実績の表示、開閉実行モードの終了を遊技者が認識可能なキャラクタ画像や背景画像の表示等）を実行するパチンコ機にあっては、エンディング期間にてメッセージ画像９０１を表示する場合、上記所定のエンディング用報知を開始してからメッセージ画像９０１の表示を開始するとよい。この場合、遊技者に対し、普段から行われる所定のエンディング用報知により開閉実行モードが終了したことを認識させてからメッセージ画像９０１による第１停止予告用報知を開始することができ、遊技者を心理的に落ち着かせた状態でメッセージ画像

９０１を見せることが可能になる。
【６２４７】
上記の際、所定のエンディング用報知の実行中にメッセージ画像９０１の表示が開始されてもよいし、所定のエンディング用報知の終了後にメッセージ画像９０１の表示が開始されてもよい。また、メッセージ画像９０１の表示期間を確保すべく、残り球数ＲＳが報知開始球数に到達した場合の開閉実行モードのエンディング期間を、残り球数ＲＳが報知開始球数に到達しない場合の開閉実行モードのエンディング期間よりも長くしてもよい。
【６２４８】
また、エンディング期間にてメッセージ画像９０１を表示する場合において、その表示位置は特に限定されるものではないが、例えば、高確遊技状態の場合と同様に表示画面Ｇの右上隅部に設定することができる。この際、所定のエンディング用報知とメッセージ画像９０１の表示とを重複して実行する場合は、エンディング用報知に対応した画像よりも手前側にメッセージ画像９０１が表示されるようにすることが好ましい。これにより、メッセージ画像９０１の視認性を高めることができる。
【６２４９】
ステップＳｈ３５０８の第１停止予告用報知の開始設定処理を実行した後は、ステップＳｈ３５０９にて、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられた第１停止予告フラグに「１」をセットし、その後、第１停止予告用処理を終了する。また、ステップＳｈ３５０４で否定判定した場合（残り球数ＲＳが報知開始球数に達していない場合）、ステップＳｈ３５０６で否定判定した場合（開閉実行モード中でない場合）、ステップＳｈ３５０７で否定判定した場合（確変大当たりでない場合）は、第１停止予告用報知を開始しないとして、ステップＳｈ３５０８及びステップＳｈ３５０９の処理を実行することなく第１停止予告用処理を終了する。
【６２５０】
ステップＳｈ３５０３で肯定判定した場合（第１停止予告フラグに「１」がセットされており、第１停止予告用報知の実行中である場合）は、ステップＳｈ３５１０に進み、高確率モード中又は開閉実行モード中であるか否かを判定する。高確率モード中又は開閉実行モード中のいずれでもない場合は、ステップＳｈ３５１１にて、ステップＳｈ３５０２で把握した残り球数ＲＳが報知終了球数以上であるか否かを判定する。報知終了球数は、実行中の第１停止予告用報知を終了するか否かを振り分けるための基準値として予め定められるものであり、例えば、報知開始球数と同様に１４０００個に設定されている。
【６２５１】
ステップＳｈ３５１０で肯定判定した場合（高確率モード中又は開閉実行モード中である場合）又はステップＳｈ３５１１で否定判定した場合（残り球数ＲＳが報知終了球数に達してない場合）は、第１停止予告用報知の実行を継続する。この場合は、ステップＳｈ３５１２に進み、第１停止予告用報知の更新タイミングであるか否かを判定する。
【６２５２】
第１停止予告用報知の更新タイミングである場合は、ステップＳｈ３５１３にて第１停止予告用報知の更新処理を実行する。当該更新処理では、第１停止予告用報知（メッセージ画像９０１）にて示されている残り球数を更新するための設定処理を行う。ここで、第１停止予告用報知の更新内容及び更新タイミングについて図５８１を参照しながら説明する。
【６２５３】
第１停止予告用報知の更新は、残り球数ＲＳに応じて更新単位（更新間隔）が変化するようにして行われる。具体的には、残り球数ＲＳが１４０００個以下となることに基づいて第１停止予告用報知が開始された後、残り球数ＲＳが１２０００個以下、１００００個以下、９０００個以下、８０００個以下・・・３０００個以下、２０００個以下、１０００個以下、９００個以下、８００個以下・・・２００個以下、１００個以下となるタイミングで第１停止予告用報知が更新されるものとなっている。すなわち、残り球数ＲＳが１４０００個から１００００個までの範囲では２０００個単位で更新タイミングが到来し、

残り球数ＲＳが１００００個から１０００個までの範囲では１０００個単位で更新タイミングが到来し、残り球数ＲＳが１０００個から１００個までの範囲では１００個単位で更新タイミングが到来するように設定されている。つまり、残り球数ＲＳが少なくなるほど更新単位が小さく（更新間隔が短く）なるように構成されている。

【６２５４】

また、更新タイミングでの第１停止予告用報知の更新結果は、当該第１停止予告用報知が開始される場合と同様に、更新時点において実際の残り球数ＲＳよりも少ない数とされる。例えば、残り球数ＲＳが１００個以下となったことを契機として第１停止予告用報知が更新される場合は、「この台は、あと５０発の獲得で遊技停止します。」の文字表示が行われるように第１停止予告用報知（メッセージ画像９０１）が更新される。

【６２５５】

このような構成とすることで、遊技停止状態への移行時点での獲得球数が、遊技者が第１停止予告用報知を見て認識する残り球数よりも多くなるようにして遊技停止状態に移行させることができる。これにより、想定よりも多くの出玉を獲得できたと遊技者に思わせて得をした気分にさせることができ、停止用球数まで出玉を増やしたことの達成感と相まって遊技者の嬉しさをより高めることが可能になる。

【６２５６】

なお、残り球数ＲＳは特図遊技回とは非同期に変化するため、特図遊技回の途中で第１停止予告用報知の更新タイミングが到来する場合が多くなるが、第１停止予告用報知の更新は、第１停止予告用報知の開始時と同様に、次の特図遊技回が開始されるのを待って実行する。すなわち、残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった特図遊技回の終了後、その次の特図遊技回が開始されるタイミングに合わせて第１停止予告用報知が更新されるように設定する。

【６２５７】

但し、第１停止予告用報知の更新は、必ずしも特図遊技回の開始と同時である必要はなく、次の特図遊技回における変動表示開始タイミングから所定期間（例えば０．５ｓｅｃ）の経過後の所定タイミングにて行われてもよい。その際、図柄列Ｚ１～Ｚ３の全てが変動表示されている状況（好ましくは高速変動されている状況）で第１停止予告用報知が開始されるとよい。

【６２５８】

第１停止予告用処理（図５７９）の説明に戻り、ステップＳｈ３５１３の実行後は第１停止予告用処理を終了する。また、ステップＳｈ３５１２で否定判定した場合（更新タイミングでない場合）は、第１停止予告用報知を更新しないとして、ステップＳｈ３５１３の処理を実行せずに第１停止予告用処理を終了する。

【６２５９】

ステップＳｈ３５１１で肯定判定した場合（残り球数ＲＳが報知終了球数以上）となった場合は、第１停止予告用報知の開始後、例えば通常遊技状態に移行するなどして差球数が減少し、残り球数ＲＳが一定以上増えたことを意味する。この場合はステップＳｈ３５１４に進み、第１停止予告用報知を終了するための終了設定処理を実行する。

【６２６０】

終了設定処理では、第１停止予告用報知（メッセージ画像９０１）が消去（非表示化）されるように設定し、また、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられた第１停止予告フラグを「０」クリアする。なお、第１停止予告用報知の終了タイミングは特に限定されるものではなく、残り球数ＲＳが報知終了球数以上となったタイミング（特図遊技回の途中タイミング）であってもよいし、次の特図遊技回が開始されてからのタイミングであってもよい。

【６２６１】

コマンド対応処理（図５７８）の説明に戻り、ステップＳｈ３４０２の第１停止予告用処理の実行後又はステップＳｈ３４０１で否定判定した場合（残り球数コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｈ３４０３に進み、主制御装置１６２からの種別コマンド（図５４８のステップＳｈ６１２）を受信しているか否かを判定する。種別コマンドは、

大当たり結果の種別を示すものであり、特図当否抽選の結果が大当たり結果となった特図遊技回において変動表示が開始される場合に送信されるものである。

【６２６２】

種別コマンドを受信している場合、すなわち、大当たり結果となった場合には、ステップＳｈ３４０４にて第２停止予告用処理を実行する。第２停止予告用処理は、開閉実行モードの実行中に残り球数ＲＳが０個以下になる状況で、遊技停止状態への移行を事前報知するための報知（第２停止予告用報知）を実行するためのものである。

【６２６３】

ここで、ステップＳｈ３４０４の第２停止予告用処理について図５８２のフローチャートを参照しながら説明する。

【６２６４】

第２停止予告用処理では先ずステップＳｈ３６０１にて、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられた第１停止予告フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。第１停止予告用フラグが「１」にセットされている場合、すなわち、第１停止予告用報知の実行中である場合は、ステップＳｈ３６０２に進み、今回の大当たり結果における大当たり種別の把握処理を実行する。この把握処理は主制御装置１６２から受信した種別コマンドに基づいて行い、当該処理により、今回の大当たり結果が４Ｒ確変大当たり結果、４Ｒ通常大当たり結果、１０Ｒ確変大当たり結果のいずれであるかを特定する。

【６２６５】

ステップＳｈ３６０３では、今回の大当たり結果に対応する開閉実行モードでの予測払出球数を導出する。本ステップでは、先ずステップＳｈ３６０２で把握した大当たり種別から今回の開閉実行モードにて実行可能なラウンド数を把握し、その上で以下のようにして予測払出球数を導出する。

・予測払出球数：可変入賞装置６５の賞球数×１ラウンドにおける可変入賞装置６５への上限入賞個数×開閉実行モードにて実行可能なラウンド数。

【６２６６】

例えば、ステップＳｈ３６０２で把握した大当たり種別が１０Ｒ大当たり結果である場合、予測払出球数は１０００個となる。なお、予測払出球数は、必ずしも演算により導出する必要はなく、例えば、各大当たり種別に対応させて予測払出球数が規定（記憶）された予測払出球数テーブルをサブ側ＲＡＭ３４４に備え、ステップＳｈ３６０２で把握した大当たり種別に対応する予測払出球数を当該テーブルから読み出すものであってもよい。

【６２６７】

ステップＳｈ３６０４では、ステップＳｈ３６０３で導出した予測払出球数を現在の残り球数ＲＳから減算し、続くステップＳｈ３６０５では、開閉実行モードの実行中に残り球数ＲＳが０個以下になるか否かを判定する。この際、ステップＳｈ３６０４で取得した減算値が０以下である場合は、開閉実行モードの実行中に残り球数ＲＳが０個以下になると判定し、減算値が０より大きい場合は、開閉実行モードの実行中に残り球数ＲＳが０個以下にならないと判定する。

【６２６８】

開閉実行モードの実行中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合は、ステップＳｈ３６０５に進み、第２停止予告用報知を開始するための開始設定処理を実行する。ここで、第２停止予告用報知について図５８３を参照しながら説明する。

【６２６９】

第２停止予告用報知は、第１停止予告用報知と同じく、差球数の増加（出玉の獲得）が継続した場合に遊技停止状態に移行する可能性があることを報知するものであるが、その報知態様が第１停止予告用報知と異なっている。詳しくは、第１停止予告用報知では、遊技停止状態に移行するまでの残り球数（許容される増加分）を遊技者が認識できる態様で報知が行われるが、第２停止予告用報知では、遊技停止状態に移行するまでの残り球数が認識不可又は認識困難とされた上で、開閉実行モードの終了に対応して遊技停止状態に移行することが示されるようにして報知が行われる。第２停止予告用報知は、例えば、図柄

表示装置７５の表示画面Ｇにて実行され、その際、表示画面Ｇには、図５８３（ａ）、（ｂ）に示すように、例えば「この台は、この大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０２が表示される。

【６２７０】

ステップＳｈ３６０５の開始設定処理では、実行中の第１停止予告用報知を終了しつつ、第２停止予告用報知が開始されるように設定する。その際、大当たり結果となった特図遊技回の終了後、開閉実行モードが開始されてから第２停止予告用報知（メッセージ画像９０２の表示）が開始されるように設定する。

【６２７１】

この場合、メッセージ画像９０２の表示は、可変入賞装置６５が閉鎖されている状況で開始されるようにするとよく、具体的には、開閉実行モードのオープニング期間においてメッセージ画像９０２の表示が開始される構成とするとよい。可変入賞装置６５の閉鎖中にメッセージ画像９０２の表示を開始することで、可変入賞装置６５への入賞が生じ得る状況でメッセージ画像９０２が表示されることが抑制され、遊技者が可変入賞装置６５への入賞を果たすことに集中しやすい構成とすることができる。また、オープニング期間は、開閉実行モードの開始後、可変入賞装置６５の開放がまだ行われていない状態にあり、可変入賞装置６５への入賞や当該入賞に基づく遊技球の払い出しが行われていないため、遊技者が心理的に落ち着いた状態にあることが想定される。このような状況でメッセージ画像９０２を表示することで、遊技者を当該画像９０２に注目させやすくすることができ、第２停止予告用報知の見落としを好適に抑制することが可能になる。

【６２７２】

上記のようにしてメッセージ画像９０２の表示が開始された場合、当該画像９０２は遊技停止状態に移行するまで継続して表示される。この際、メッセージ画像９０２の表示位置は特に限定されるものではないが、実行中のラウンド遊技が何ラウンド目のラウンド遊技であるかを示すラウンド数画像９０３と重ならない位置に設定するとよい。例えば、図５８３（ａ）に示すように、ラウンド数画像９０３が表示画面Ｇの右上部に表示される場合であれば、表示画面Ｇの右側においてラウンド数画像９０３の下方にメッセージ画像９０２が表示される構成とすることができる。このようにラウンド数画像９０３との重なりを避けてメッセージ画像９０２を表示することで、ラウンド数画像９０３によりメッセージ画像９０２の視認性が低下したり、逆にメッセージ画像９０２によりラウンド数画像９０３の視認性が低下したりすることを抑制できる。

【６２７３】

ステップＳｈ３６０６の第２停止予告用報知の開始設定処理を実行した後は、ステップＳｈ３６０７にて、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられた第１停止予告フラグを「０」クリアするとともに、第２停止予告フラグを「１」にセットする。第２停止予告フラグは、第２停止予告用報知の実行中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【６２７４】

ステップＳｈ３６０７の実行後は第２停止予告用処理を終了する。また、ステップＳｈ３６０１で否定判定した場合（第１停止予告フラグが「１」にセットされておらず、第１停止予告用報知が実行されていない場合）は、今回の開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になることがないため、ステップＳｈ３６０２以降の処理を実行せずに第２停止予告用処理を終了する。また、ステップＳｈ３６０６で否定判定した場合（今回の開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない場合）は、第１停止予告用報知を継続するとして、ステップＳｈ３６０６以降の処理を実行せずに第２停止予告用処理を終了する。

【６２７５】

コマンド対応処理（図５７８）の説明に戻り、ステップＳｈ３４０４の第２停止予告用処理の実行後又はステップＳｈ３４０３で否定判定した場合（種別コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｈ３４０５にて、主制御装置１６２からの超過コマンドを受信しているか否かを判定する。超過コマンドは、残り球数ＲＳが０個以下になったことを示

すものである。この超過コマンドは、開閉実行モード中でない場合は残り球数ＲＳが０個以下になったタイミングで送信され（図５６３のステップＳｈ２１１４）、開閉実行モード中である場合は開閉実行モードの終了タイミングで送信される（図５６３のステップＳｈ２１１８）。

【６２７６】

超過コマンドを受信している場合は、ステップＳｈ３４０６に進み、停止予告用報知の終了設定処理を実行する。この場合、第１停止予告用報知の実行中であれば、第１停止予告用報知を終了するように設定するとともに、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられた第１停止予告フラグを「０」クリアする。また、第２停止予告用報知の実行中であれば、第２停止予告用報知を終了するように設定するとともに、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられた第２停止予告フラグを「０」クリアする。

【６２７７】

ステップＳｈ３４０７では、超過用報知を開始するための設定処理を実行する。超過用報知は、差球数が停止用球数に到達したこと（残り球数が０個以下になったこと）を報知するものであり、ステップＳｈ３４０７の設定処理では、当該超過用報知が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行されるように設定する。具体的には、図５８４（ａ）に示すように、例えば「差球数が上限値に到達しました。遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０５が表示画面Ｇに表示されるように設定する。

【６２７８】

ステップＳｈ３４０７の実行後又はステップＳｈ３４０５で否定判定した場合（超過コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｈ３４０８にて、主制御装置１６２からの遊技停止コマンドを受信しているか否かを判定する。遊技停止コマンドは、遊技停止状態に移行した場合に送信されるものである（図５６９のステップＳｈ２５０６、ステップＳｈ２５１２）。

【６２７９】

遊技停止コマンドを受信している場合は、ステップＳｈ３４０９に進み、停止用報知を開始するための設定処理を実行する。停止用報知は、遊技停止状態であることを報知するものであり、ステップＳｈ３４０９の設定処理では、当該停止用報知が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて実行されるように設定する。具体的には、図５８４（ｂ）に示すように、例えば「遊技停止中です。係員を読んで下さい。ハンドルから手を離して下さい。」等の文字が付されたメッセージ画像９０６が表示画面Ｇに表示されるように設定する。

【６２８０】

ステップＳｈ３４０９の実行後又はステップＳｈ３４０８で否定判定した場合（遊技停止コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｈ３４１０にてその他のコマンド対応処理を実行する。その他のコマンド対応処理では、保留情報が取得された場合に主制御装置１６２から送信される保留コマンドを受信しているか否かを判定し、保留コマンドを受信している場合は、保留表示部２００にて保留用画像が表示されるように設定する。また、特図遊技回が終了した場合に主制御装置１６２から送信されるシフトコマンドを受信しているか否かを判定し、シフトコマンドを受信している場合は、保留表示部２００の各単位保留表示領域に表示されている保留用画像の表示位置を下位側の表示領域にシフトさせるように設定する。ステップＳｈ３４１０の実行後はコマンド対応処理を終了する。

【６２８１】

＜各遊技状態での停止予告用報知の開始有無やその開始条件について＞

次に、各遊技状態での停止予告用報知の開始有無やその開始条件について図５８５を参照しながら説明する。

【６２８２】

現在の当否抽選モードが高確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が高確遊技状態である場合は、残り球数ＲＳが報知開始球数（例えば１４０００個）以下となることを契機として停止予告用報知を開始する。この場合の停止予告用報知の態様（種別）は第１停止予告用報知である。第１停止予告用報知では、例えば、図５８０（ａ）、（ｂ）

に示すように、「この台は、あと約１３０００発の獲得で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０１を図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示する。

【６２８３】

また、高確率モードである状況での第１停止予告用報知の開始タイミングは、残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった特図遊技回の次の特図遊技回である。具体的には、次の特図遊技回の変動表示開始タイミングに合わせて第１停止予告用報知を開始する。

【６２８４】

現在の当否抽選モードが低確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態又は時短遊技状態である場合は、残り球数ＲＳにかかわらず、停止予告用報知を開始しない。

【６２８５】

現在の遊技状態が開閉実行モード中である場合は、残り球数ＲＳが報知開始球数以下となることを契機として停止予告用報知を開始する。この場合の停止予告用報知の態様（種別）は第１停止予告用報知である。開閉実行モードでの第１停止予告用報知の開始タイミングは、図５８０（ｃ）に示すように、エンディング期間中の所定タイミング（エンディング期間の開始タイミング又はエンディング期間の開始から所定期間（例えば１ｓｅｃ）が経過したタイミング）である。すなわち、開閉実行モードの途中で残り球数ＲＳが報知開始球数以下となっても、エンディング期間（可変入賞装置６５が閉鎖状態）となるのを待って第１停止予告用報知を開始する。

【６２８６】

＜各遊技状態と停止予告用報知の有無との関係について＞

次に、各遊技状態と停止予告用報知の有無との関係について図５８６を参照しながら説明する。

【６２８７】

現在の当否抽選モードが高確率モードである状況、すなわち、現在の遊技状態が高確遊技状態である状況で残り球数ＲＳが報知開始球数以下である場合は、停止予告用報知を実行する。このような場合としては、高確率モード（高確遊技状態）にて停止予告用報知の開始後、その高確率モードに滞在している状態が該当する。また、停止予告用報知が実行されている状態で高確率モードに移行した場合、すなわち、確変大当たり結果に対応する開閉実行モードにて停止予告用報が実行され、その開閉実行モードが終了したことに応じて高確遊技状態に移行した場合は、実行されている停止予告用報知を継続する。これらの場合の停止予告用報知の態様（種別）は第１停止予告用報知である。

【６２８８】

第１停止予告用報知では、図５８０（ｂ）に示すように、メッセージ画像９０１において残り球数を報知するところ、差球数の増加（獲得球数の増加）に伴って残り球数ＲＳが減少し、予め定められた更新個数（更新タイミング）に到達する都度、第１停止予告用報知（メッセージ画像９０１）における残り球数の報知内容を更新する（図５８１）。残り球数報知の更新間隔は、残り球数ＲＳが少なくなるほど短くなるように設定される。

【６２８９】

現在の当否抽選モードが低確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態又は時短遊技状態である場合は、原則として停止予告用報知を実行しない。但し、停止予告用報知が実行されている状態で低確率モードに移行した場合は、低確率モードへの移行後も停止予告用報知を継続する。停止予告用報知を実行中の状態で低確率モードに移行する場合としては、通常大当たり結果に対応する開閉実行モードにて停止予告用報知が実行され、その開閉実行モードが終了したことに応じて時短遊技状態に移行する場合や、高確遊技状態での特図遊技回の実行回数が上限回数（例えば３５回）に到達したことにより高確遊技状態が終了し、それに応じて通常遊技状態に移行する場合がある。この場合の停止予告用報知の態様（種別）は第１停止予告用報知である。

【６２９０】

低確率モードへの移行後も継続した停止予告用報知は、差球数の減少（消費球数の増加

）に伴って残り球数ＲＳが増加し、報知終了球数（例えば１４０００個）以上となることを契機として終了させる。

【６２９１】

現在の遊技状態が開閉実行モードである状況で残り球数ＲＳが報知開始球数以下である場合は、停止予告用報知を実行する。このような場合としては、開閉実行モード（エンディング期間）にて停止予告用報知の開始後、その開閉実行モード（エンディング期間）に滞在している状態が該当する。また、停止予告用報知が実行されている状態で開閉実行モードに移行した場合において、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下とならない場合は、実行されている停止予告用報知を開閉実行モードにおいても継続する。この場合における停止予告用報知の継続は、開閉実行モードのオープンニング期間から行ってもよいし、初回目ラウンドの開始時から行ってもよい。

【６２９２】

開閉実行モードである状況で残り球数ＲＳが報知開始球数以下である場合、停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードとなり、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下とならない場合の停止予告用報知の態様（種別）は、第１停止予告用報知である。

【６２９３】

また、停止予告用報知が実行されている状態で開閉実行モードに移行した場合において、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となる場合は、停止予告用報知の態様（種別）を第２停止予告用報知に切り替えて停止予告用報知を実行する。第２停止予告用報知では、図５８３（ａ）、（ｂ）に示すように、残り球数を知らせないようにした上で、開閉実行モードの終了に対応して遊技停止状態に移行することを示唆するようにして報知を行う。第２停止予告用報知では、例えば「この台は、この大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０２を図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示する。

【６２９４】

開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となる場合、開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行するところ、そのような場合において、上記のような態様の第２停止予告用報知に切り替えることにより、遊技停止状態への移行タイミングを遊技者に分かりやすく伝えながら、当該移行に関する事前報知を行うことができる。

【６２９５】

以上、詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【６２９６】

一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８への入球が発生した場合に、それら各入球部６１～６３，６５，６８に対応する各カウンタ５０２ａ～５０２ｅを更新し、それらの情報に基づいて差球数ＳＡを導出する構成とした。これにより、パチンコ機１０において、各入球部６１～６３，６５，６８への入球発生の履歴を収集するとともに、都度の差球数ＳＡをパチンコ機１０が監視することができる。そして、その差球数ＳＡを停止用球数（例えば９９０００個）から減算して残り球数ＲＳを導出し、残り球数ＲＳが０個以下となった場合に遊技停止状態に移行させる構成とした。これにより、遊技者が獲得する賞球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるようにパチンコ機１０を動作させることが可能になる。

【６２９７】

０個よりも多い特定球数を報知開始球数（例えば１４０００個）として定め、残り球数ＲＳが報知開始球数になったことに基づき、遊技停止状態への移行が行われることを予告する停止予告用報知を実行する構成とした。すなわち、遊技停止状態への移行に先立って上記停止予告用報知を行うため、遊技者に対して不意打ち的に遊技停止状態への移行が行われることを抑制できる。これにより、遊技停止状態への移行により賞球の更なる獲得を制限する場合において、当該移行の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。

【６２９８】

開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となる場合に、開閉実行モードが終了して

から遊技停止状態に移行させる構成とした。この場合、開閉実行モードの途中で遊技停止状態に移行することが回避され、遊技停止状態への移行条件が成立したか否かにかかわらず開閉実行モードを最後まで遊技させることができる。これにより、遊技者は、残り球数ＲＳが少ない状態で開閉実行モードに移行した場合でも、開閉実行モードが途中で終了してしまうことを心配せずに遊技を続けることが可能になる。

【６２９９】

開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない場合と０個以下になる場合とで停止予告用報知の態様を異ならせる構成とした。具体的には、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない場合は、遊技停止状態に移行するまでの残り球数を報知するメッセージ画像９０１を含む態様の第１停止予告用報知を実行し、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合は、上記メッセージ画像９０１を含まない態様の第２停止予告用報知を実行する構成とした。

【６３００】

開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となる場合に、遊技停止状態に移行するまでの残り球数を遊技者が認識できない態様の第２停止予告用報知を実行することで、開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行させるに際して、報知上の残り球数と遊技停止状態への移行タイミングとの不整合が生じることを抑制できる。すなわち、報知上の残り球数が０個となっても遊技停止状態に移行しない不都合の発生を抑制することが可能になる。

【６３０１】

また、残り球数ＲＳが少ない状態で開閉実行モードに移行した場合は、残り球数ＲＳが気になって遊技者が開閉実行モードに集中しにくくなる懸念がある。この点、そのような場合を対象として、停止予告用報知の態様を第１停止予告用報知から第２停止予告用報知に切り替えることで、０個となるまでの具体的な残り球数よりも開閉実行モードに遊技者を集中させやすくすることができる。

【６３０２】

開閉実行モード中に残り球数ＲＳが報知開始球数（例えば１４０００個）となり、第１停止予告用報知を実行する場合において、当該第１停止予告用報知を可変入賞装置６５が閉鎖状態である状況で実行する構成とした。例えば、可変入賞装置６５が開放状態である状況で第１停止予告用報知が開始されると、遊技者が第１停止予告用報知に視線を移すことで、可変入賞装置６５への入賞を狙える状況であるにもかかわらず、可変入賞装置６５から視線を外すことになり、可変入賞装置６５への入賞を目指す遊技の妨げになるおそれがある。この点、可変入賞装置６５への入賞が生じない閉鎖期間にて第１停止予告用報知を開始することで、遊技者が第１停止予告用報知に視線を移しても、可変入賞装置６５への入賞を目指す遊技が損なわれることが抑制される。これにより、可変入賞装置６５への入賞を目指す遊技の妨げになることを抑制しつつ、遊技停止状態への移行に関する事前報知を行うことが可能になる。

【６３０３】

可変入賞装置６５が閉鎖状態である状況としてエンディングの実行中である状況で第１停止予告用報知を実行する構成とした。開閉実行モードにおいてその終了時に実行されるエンディングは、可変入賞装置６５が閉鎖された状態で開閉実行モード後の遊技が開始されることを待機する状態となる。このようなエンディングの期間を利用して第１停止予告用報知を開始することで、開閉実行モードにて可変入賞装置６５への入賞を目指す遊技と、開閉実行モード後の遊技状態にて行われる特図遊技回とのいずれに対しても妨げにならないようにして第１停止予告用報知を開始することができ、当該報知を好適に行うことが可能になる。

【６３０４】

エンディング中に第１停止予告用報知を開始する場合において、残り球数ＲＳにかかわらず普段から実施される所定のエンディング用報知の開始後に第１停止予告用報知を開始する構成とした。この場合、遊技者に対し、普段から行われる所定のエンディング用報知

により開閉実行モードの終了を認識させてから第１停止予告用報知を視認させることができる。

【６３０５】

残り球数ＲＳに応じて第１停止予告用報知の更新単位（更新間隔）を異ならせる構成とした。具体的には、残り球数ＲＳが少ないほど更新単位が小さく（更新間隔が短く）なる構成とした。この構成によれば、遊技停止状態への移行までに遠い状況では、更新単位が大きくなるため、更新頻度が減らされて第１停止予告用報知が目立ちにくくなる。これにより、遊技停止状態への移行を早くから知らせながらも、遊技者を賞球の獲得に集中させやすくすることができる。加えて、更新頻度を減らすことで、第１停止予告用報知の更新に要する処理負荷を軽減することもできる。一方、遊技停止状態への移行に近づいた状況では、更新単位が小さくなるため、更新頻度が増やされて残り球数が細かく知らされるなど、都度の残り球数や遊技停止状態への移行が近づいたことを分かりやすく伝えることができる。

【６３０６】

実際の残り球数ＲＳよりも少ない球数を示すようにして第１停止予告用報知を実行する構成とした。これにより、報知上の残り球数が確実に０個となっている状態で遊技停止状態に移行させることができ、遊技者が認識する残り球数よりも獲得球数が少ない状況で賞球の更なる獲得が制限されることを抑制できる。

【６３０７】

＜変形例１＞

上記第８の実施の形態の変形例１について図５８７、図５８８を参照しながら説明する。これらの図において上記第８の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【６３０８】

本変形例では、停止予告用報知の態様が上記第８の実施の形態と異なっており、具体的には、滞在する遊技状態によって、メッセージ画像９０１，９０２の表示サイズや表示位置が変化するように構成されている。以下、かかる構成について詳細に説明する。

【６３０９】

上記第８の実施の形態で説明したように、当否抽選モードが高確率モードである状況（遊技状態が高確遊技状態である状況）において残り球数ＲＳが報知開始球数（例えば１４０００個）以下である場合に、第１停止予告用報知としてのメッセージ画像９０１が図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて表示される。この際、本変形例では、図５８７（ａ）に示すように、メッセージ画像９０１が相対的に大きい表示サイズ（表示面積）で表示される。

【６３１０】

メッセージ画像９０１は、図５８７（ｂ）に示すように、視覚領域を区画するウィンドウ状の背景画像（ベース画像、キャラクタ画像）９０１ｂ上に所定の文字９０１ａが付された構成を有する。この場合、メッセージ画像９０１全体としての表示領域の大きさ、換言すれば、背景画像９０１ｂの表示面積を上記表示サイズとして見ることができる。

【６３１１】

このように高確率モード（高確遊技状態）において、メッセージ画像９０１を大きく表示することで、当該画像９０１が目立ちやすくなり、当該画像９０１にて報知される残り球数に遊技者の目を向けやすくすることができる。高確率モードへの滞在中は開閉実行モードに移行しやすくなるところ、このような状況で残り球数の認識が行いやすいことで、遊技球が多量に払い出されて残り球数が大きく減少し得る開閉実行モードに移行する直前状態において現状の残り球数を遊技者が把握しやすくすることができる。

【６３１２】

上記の際、メッセージ画像９０１は、図５８７（ａ）に示すように、表示画面Ｇにおいて右寄りの箇所（例えば右上隅部）に表示される。上記第８の実施の形態では、当否抽選モードが高確率モードである場合にサポートモードが高頻度サポートモードとなるように

構成されており（図５３９）、この場合、遊技領域ＰＡにおいて右ルート（図４）に遊技球を流下させ、第２作動口６３への入賞を目指す状態になる。メッセージ画像９０１の上記表示位置は、これを踏まえたものである。すなわち、表示画面Ｇの左右において右ルート又は第２作動口６３寄りの箇所にメッセージ画像９０１を表示することで、遊技者が第２作動口６３及びメッセージ画像９０１を同時に視認しやすくしたり、第２作動口６３からの視線移動を少なく抑えてメッセージ画像９０１を視認できるようにしたりすることができる。これにより、メッセージ画像９０１の視認（残り球数の把握）をより一層容易化することが可能になる。

【６３１３】

なお、当否抽選モードが低確率モードである状況で第１停止予告用報知が実行される場合があるが、この場合は、高確率モードである場合よりも小さい表示サイズでメッセージ画像９０１が表示される。その際、メッセージ画像９０１の表示位置は任意に設定することができるが、例えば、高確率モードの場合と同様に、表示画面Ｇにおいて右寄りの箇所とすることができる。

【６３１４】

また、上記第８の実施の形態では、第１停止予告用報知が実行されている状況で大当たりとなり、それに伴って開閉実行モードに移行した場合に、開閉実行モードにおいて停止予告用報知が実行される。その際、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない場合は、開閉実行モード中の停止予告用報知として第１停止予告用報知（メッセージ画像９０１の表示）が実行される。

【６３１５】

この場合における第１停止予告用報知は開閉実行モードのオープニング期間から開始され、ラウンド遊技中も実行されることになるが、その際、本変形例では、図５８８（ａ）に示すように、メッセージ画像９０１が相対的に小さい表示サイズで表示される。すなわち、メッセージ画像９０１が高確率モードの場合よりも小さく表示される。

【６３１６】

このように開閉実行モードにおいてメッセージ画像９０１を小さく表示し、当該画像９０１を目立ちにくくすることで、当該画像９０１に遊技者の目を向けにくくし、可変入賞装置６５への入賞を目指す遊技に遊技者が集中しやすくすることができる。

【６３１７】

停止用球数（例えば９９０００個）までの残り球数を認識することは、獲得できるプラス分の限界値を知ることになるところ、遊技者の気分が高揚しやすい開閉実行モードにおいてそのような限界値が積極的に知らされると、高揚感に水を差すことにもなりかねない。一方で、開閉実行モードでは残り球数が大きく変化しやすいため、開閉実行モードの実行中において都度の残り球数を把握したいというニーズがあることも想定される。

【６３１８】

この点、上記構成であることで、残り球数を知りたい遊技者の要望を満たしながらも、メッセージ画像９０１が遊技者の目に留まりにくくすることができ、当該画像９０１の表示（第１停止予告用報知の実行）が開閉実行モードにおける興趣向上の妨げとなることを好適に抑制することが可能になる。

【６３１９】

上記の際、メッセージ画像９０１は、表示画面Ｇにおいて左寄りの箇所（例えば左下隅部）に表示される。上記第８の実施の形態では、可変入賞装置６５が右ルートに配置され、開閉実行モード中は右ルートを流下させるように遊技球を発射させる。メッセージ画像９０１の上記表示位置は、これを踏まえたものである。すなわち、表示画面Ｇの左右において右ルート又は可変入賞装置６５とは反対側に寄せてメッセージ画像９０１を表示することで、可変入賞装置６５を見ている遊技者の視界にメッセージ画像９０１を入りにくくすることができる。これにより、メッセージ画像９０１をより一層目立ちにくくすることができる。

【６３２０】

なお、上記第８の実施の形態では、第１停止予告用報知が実行されていない状況で大当たりとなり、その大当たりに対応する開閉実行モードにて残り球数ＲＳが報知開始球数以下となる場合に、その開閉実行モードのエンディング期間にて第１停止予告用報知が実行される。この場合、可変入賞装置６５が閉鎖されている状況で第１停止予告用報知が行われ、第１停止予告用報知による可変入賞装置６５への入賞を目指す遊技への影響を無視できるため、必ずしも図５８８（ａ）と同様の態様で第１停止予告用報知を実行する必要はない。かと言って、遊技停止状態への移行までに期間的な余裕がある状態であり、第１停止予告用報知の重要性が高いわけでもないため、図５８８（ａ）の場合と同様に、メッセージ画像９０１を相対的に小さい表示サイズで表示するなどして目立ちにくい態様で第１停止予告用報知を行ってもよい。

【６３２１】

また、上記第８の実施の形態では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合に、第２停止予告用報知（メッセージ画像９０２）が表示画面Ｇに表示される。この場合における第２停止予告用報知は開閉実行モードのオープニング期間から開始され、ラウンド遊技中も実行されることになるが、その際、本変形例では、図５８８（ｂ）に示すように、メッセージ画像９０２が中程度の表示サイズで表示される。すなわち、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない場合のメッセージ画像９０１（図５８８（ａ））よりも大きく、高確遊技状態である場合のメッセージ画像９０１（図５７８（ａ））よりも小さい大きさでメッセージ画像９０２が表示される。

【６３２２】

開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合は、開閉実行モードの終了に対応して遊技停止状態への移行が行われ、当該移行のタイミングが迫っている状態にある。このような状態においてメッセージ画像９０２をある程度目立たせることで、遊技停止状態への移行を遊技者に認識させやすくすることができる。これにより、開閉実行モードの終了後における遊技停止状態への移行が不意打ちとなり、遊技者の混乱を招くことを抑制することができる。

【６３２３】

なお、この場合におけるメッセージ画像９０２の表示位置は任意に設定することができるが、例えば、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない場合と同様に、表示画面Ｇにおいて左寄りの箇所とすることができる。

【６３２４】

以上のように本変形例では、メッセージ画像９０１，９０２の表示サイズや表示位置、すなわち、停止予告用報知の報知態様を、滞在する遊技状態により異ならせる構成としたため、各遊技状態の特性に適した態様で停止予告用報知（メッセージ画像９０１，９０２の表示）を行うことができ、停止予告用報知の実施を好適化することが可能になる。

【６３２５】

＜変形例２＞

上記第８の実施の形態の変形例２について図５８９～図５９３を参照しながら説明する。これらの図において上記第８の実施の形態や変形例１と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【６３２６】

本変形例では、開閉実行モード中に行われる開閉実行モード用演出（大当たり遊技演出）の１つとしてラウンド昇格演出が実行可能とされ、このラウンド昇格演出の実行が停止予告用報知との関係において制限され得るように構成されている。以下、かかる構成について詳細に説明する。

【６３２７】

＜コマンド対応処理＞

本変形例に係る保留コマンド対応処理について図５８９のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置１４３における演出設定処理（図５７５）の一環として実行されるものであり、図５７８のコマンド対応処理に代えて実行されるものであ

る。図５８９において図５７８と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【６３２８】

ステップＳｈ３４０３で肯定判定した場合（種別コマンドを受信している場合）は、ステップＳｈ３４０４にて第２停止予告用処理を実行する。第２停止予告用処理では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になるか否かを判定し、０個以下になると判定した場合は、第２停止予告用報知が実行されるように設定する。第２停止予告用報知では、開閉実行モード中の期間において、例えば「この台は、この大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０２が図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される。

【６３２９】

第２停止予告用処理を実行した後は、ステップＳｈ４１０１にて開閉実行モード用演出の設定処理を実行する。ここで、開閉実行モード用演出の設定処理について図５９０のフローチャートを参照しながら説明する。

【６３３０】

開閉実行モード用演出の設定処理では先ずステップＳｈ４２０１にて、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられた第２停止予告フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。すなわち、第２停止予告用報知の開始設定が行われているか否かを判定する。なお、第２停止予告用報知の開始設定が行われていない場合とは、今回の開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならないことを意味する（図５８２のステップＳｈ３６０５～ステップＳｈ３６０７）。

【６３３１】

第２停止予告フラグに「１」がセットされておらず、今回の開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない状況である場合は、ステップＳｈ４２０２に進み、今回の開閉実行モードが１０Ｒ大当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。この判定は、第２停止予告用処理（図５８２）のステップＳｈ３６０２における大当たり種別の把握結果を利用して行う。

【６３３２】

開閉実行モードが１０Ｒ大当たり結果に対応するものでない場合、すなわち、４Ｒ大当たり結果に対応するものである場合は、ステップＳｈ４２０３にて４Ｒ用通常演出の設定処理を行う。当該設定処理では、今回の開閉実行モードでの開閉実行モード用演出として４Ｒ用通常演出が実行されるように設定する。図５９１（ａ）に示すように、４Ｒ用通常演出では、各ラウンド遊技において、今回の開閉実行モードでのラウンド数が４ラウンドであることを示唆するラウンド数画像９０３と、４Ｒ開閉実行モード用の通常演出に対応した背景画像９１１とが図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される。

【６３３３】

ステップＳｈ４２０２で肯定判定した場合、すなわち、今回の開閉実行モードが１０Ｒ大当たり結果に対応するものであり、且つ、今回の開閉実行モードにて第２停止予告用報知を実行しない状況である場合は、ステップＳｈ４２０４に進み、ラウンド昇格演出の実行抽選を行う。本ステップでは、ラウンド昇格演出用の実行抽選テーブルをサブ側ＲＯＭ３４３から取得し、当該取得した実行抽選テーブルと、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられたカウンタエリアから取得した抽選用のカウンタ値（乱数値）とを用いて上記実行抽選を行う。

【６３３４】

ステップＳｈ４２０４の実行抽選に非当選となった場合（ステップＳｈ４２０５でＮＯ）は、ステップＳｈ４２０６にて１０Ｒ用通常演出の設定処理を行う。当該設定処理では、今回の開閉実行モードでの開閉実行モード用演出として１０Ｒ用通常演出が実行されるように設定する。図５９１（ｂ）に示すように、１０Ｒ用通常演出では、各ラウンド遊技において、今回の開閉実行モードでのラウンド数が１０ラウンドであることを示唆するラウンド数画像９０３と、１０Ｒ開閉実行モード用の通常演出に対応した背景画像９１２と

が図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される。
【６３３５】
ステップＳｈ４２０４の実行抽選に当選した場合（ステップＳｈ４２０５でＹＥＳ）は、ステップＳｈ４２０７にてラウンド昇格演出の設定処理を行う。当該設定処理では、今回の開閉実行モードでの開閉実行モード用演出としてラウンド昇格演出が実行されるように設定する。図５９２に示すように、ラウンド昇格演出では、１ラウンド目から４ラウンド目までのラウンド遊技において４Ｒ用通常演出が実行され、遊技者に対して今回の開閉実行モードがあたかも４Ｒ開閉実行モードであるかのようにして演出が行われる（図５９２（ａ））。そして、４ラウンド目のラウンド遊技の終了時において、ラウンド遊技が追加されることを示唆するラウンド追加報知が実行される（図５９２（ｂ））。このラウンド追加報知では、例えば「＋６ラウンド！」等の文字が付されたラウンド追加用画像９１３が表示画面Ｇに表示される。その後、５ラウンド目のラウンド遊技が開始されることに伴い、開閉実行モード用演出が１０Ｒ用通常演出に変更される（図５９２（ｃ））。
【６３３６】
なお、主表示ユニット８１（図４）のラウンド表示部では、開閉実行モードが開始される場合又は開始された場合にラウンド数の表示が開始されるが、このラウンド表示部に表示されるラウンド数は、ラウンド昇格演出が実行される場合であっても、１０ラウンドに対応したものとされる。ラウンド表示部でのラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。
【６３３７】
開閉実行モード用演出の設定処理（図５９０）の説明に戻り、ステップＳｈ４２０１で肯定判定した場合（第２停止予告フラグが「１」に設定されている場合）は、今回の開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になり、開閉実行モードの終了に対応して遊技停止状態に移行することを意味する。この場合は、ステップＳｈ４２０８に進み、特別演出の設定処理を実行する。
【６３３８】
特別演出は、ステップＳｈ４２０３、ステップＳｈ４２０６で設定される通常演出とは異なる態様の開閉実行モード用演出である。特別演出では、図５９１（ｃ）、（ｄ）に示すように、今回の開閉実行モードでのラウンド数を示唆するラウンド数画像９０３と、特別演出に対応した背景画像９１４，９１５とが表示画面Ｇに表示される。これら背景画像９１４，９１５は、残り球数ＲＳが０個以下になる場合の専用画像であり、例えば、出玉の大量獲得を祝福する内容とされる。今回の開閉実行モードが４Ｒ大当たり結果に対応するものである場合は４ラウンド用の背景画像９１４が設定され、１０Ｒ大当たり結果に対応するものである場合は１０ラウンド用の背景画像９１５が設定される。
【６３３９】
この場合も、主表示ユニット８１のラウンド表示部では、開閉実行モードの開始に合わせてラウンド数の表示が開始されるとともに、当該表示が開閉実行モードの終了まで継続される。
【６３４０】
ステップＳｈ４２０３、ステップＳｈ４２０６、ステップＳｈ４２０７、ステップＳｈ４２０８の実行後は、開閉実行モード用演出の設定処理を終了する。コマンド対応処理（図５８９）の説明に戻り、ステップＳｈ４１０１の実行後又はステップＳｈ３４０３で否定判定した場合（種別コマンドを受信していない場合）は、ステップＳｈ３４０５にて、主制御装置１６２からの超過コマンドを受信しているか否かを判定する。
【６３４１】
＜開閉実行モード用演出と第２停止予告用報知との関係について＞
次に、開閉実行モード用演出と第２停止予告用報知との関係について図５９３を参照しながら説明する。
【６３４２】
開閉実行モードが１０Ｒ大当たり結果に対応するものであり、開閉実行モード中に残り

球数ＲＳが０個以下にならない場合、すなわち、ラウンド数が多い側の開閉実行モードにおいて第２停止予告用報知が実行されない状況である場合は、ラウンド昇格演出の実行が許容される。この場合、ラウンド昇格演出の実行抽選にて外れた場合は、開閉実行モード用演出として１０Ｒ用通常演出（図５９１（ｂ））が実行され、上記実行抽選にて当選した場合は、開閉実行モード用演出としてラウンド昇格演出（図５９２）が実行される。

【６３４３】

開閉実行モードが１０Ｒ大当たり結果に対応するものであり、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合、すなわち、ラウンド数が多い側の開閉実行モードにおいて第２停止予告用報知が実行される状況である場合は、ラウンド昇格演出の実行が制限（規制）される。この場合、開閉実行モード用演出として、１０Ｒ用通常演出とは異なる１０Ｒ用特別演出（図５９１（ｄ））が実行される。

【６３４４】

なお、第１停止予告用報知が実行されている状況で大当たり結果になった場合、その大当たり結果に対応する開閉実行モードにて第１停止予告用報知が実行されるが、この場合はラウンド昇格演出の実行が許容される。

【６３４５】

開閉実行モードが４Ｒ大当たり結果に対応するものであり、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない（第２停止予告用報知が実行されない）場合は、開閉実行モード用演出として４Ｒ用通常演出（図５９１（ａ））が実行される。また、開閉実行モードが４Ｒ大当たり結果に対応するものであり、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる（第２停止予告用報知が実行される）場合は、開閉実行モード用演出として、４Ｒ用通常演出とは異なる４Ｒ用特別演出（図５９１（ｃ））が実行される。

【６３４６】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【６３４７】

４Ｒ大当たり結果と１０Ｒ大当たり結果とを備え、今回の大当たり結果が１０Ｒ大当たり結果である場合にラウンド昇格演出が実行され得る構成とした。この場合、実行可能なラウンド数として４ラウンドが報知されている状態であっても、後にラウンド数が増えることを期待して開閉実行モードを遊技することができ、開閉実行モードの興趣性を高めることが可能になる。

【６３４８】

しかしながらその反面、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となる場合、第２停止予告用報知が行われることで、ラウンド昇格演出が実行されるよりも前にラウンド数が増えることを予測できてしまう場合がある。例えば、４Ｒ大当たり結果に対応する開閉実行モードにて獲得できる総出玉数の期待値が６００個であり、１０Ｒ大当たり結果に対応する開閉実行モードにて獲得できる総出玉数の期待値が１５００個である場合において、残り球数ＲＳが１０００個の状態で開閉実行モードに移行した場合、実行可能なラウンド数として４ラウンドが報知されていても、第２停止予告用報知が実行されることで、５ラウンド目以降のラウンド遊技が実施されることを判別できてしまい、ラウンド昇格演出の演出効果が損なわれるおそれがある。この点、本変形例では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となる場合はラウンド昇格演出の実行を制限する構成としたため、第２停止予告用報知によりラウンド昇格演出の演出効果が損なわれることを抑制しながら、第２停止予告用報知による遊技状態への移行に関する事前報知を行うことが可能になる。

【６３４９】

４ラウンド目のラウンド遊技にてラウンド昇格演出が実行される構成において、４ラウンド目よりも後のラウンド遊技で残り球数ＲＳが０個以下となる場合であっても、４ラウンド目のラウンド遊技よりも前に第２停止予告用報知が開始される構成とした。この構成では、第２停止予告用報知が開閉実行モードの早期に実行されるため、遊技停止状態への移行を遊技者に対して早く知らせることができる。しかしながらその反面、ラウンド昇格演出が実行されていなくても、４ラウンド目よりも後のラウンド遊技が実施されることを

遊技者が認識できてしまい、第２停止予告用報知によりラウンド昇格演出の演出効果が損なわれてしまうおそれがある。このような構成においてラウンド昇格演出の実行を制限し、第２停止予告用報知との競合を回避することで、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。

【６３５０】

開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になるか否かを開閉実行モードが開始されるよりも前に判定する構成とした（図５８２の第２停止予告用処理）。この場合、ラウンド昇格演出を制限するか否かを開閉実行モードの開始前に確定させることができる。これにより、残り球数ＲＳが０個以下になることに基づきラウンド昇格演出の実行が制限される場合において、ラウンド昇格演出を実行しない場合用の大当たり遊技演出を開閉実行モードの当初から設定することができ、強制制限する場合でも自然な流れの演出を実行することが可能になる。

【６３５１】

開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となる場合に、開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行させる構成とした（図５６３の超過判定用処理）。ラウンド昇格演出の実行が制限される場合、実行可能なラウンド数として、ラウンド昇格演出の実行を前提とした４ラウンドではなく、実際のラウンド数である１０ラウンドが報知される。このような場合において、例えば、開閉実行モードの途中で遊技停止状態に移行する構成であると、実際に実行されるラウンド数が報知されるラウンド数よりも少なくなる懸念がある。この点、遊技停止状態への移行が開閉実行モードの終了を待って行われる構成であることで、開閉実行モードの途中で残り球数ＲＳが０個以下となっても、実行可能なラウンド数に変動が生じないようにすることができる。これにより、ラウンド昇格演出の実行が制限された開閉実行モードにおいて、ラウンド昇格演出の実行を前提としない多いラウンド数（１０ラウンド）が報知されたとしても、報知上のラウンド数と実際のラウンド数とを整合させることが可能になる。

【６３５２】

開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となる場合に、開閉実行モード用演出として通常演出とは異なる特別演出を実行する構成とした。開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下とならない場合とは異なる態様の演出を実行することで、第２停止予告用報知だけでなく、開閉実行モード用演出の態様によっても遊技停止状態の移行条件が成立したことを示唆することができ、遊技停止状態の移行が実施されることをより分かりやすく伝えることができる。その際、残り球数ＲＳが０個以下となる開閉実行モードではラウンド昇格演出の実行が制限されるため、特別演出についての演出設計に際してラウンド昇格演出の有無を考慮しなくても済み、設計作業の負担を軽減することができる。

【６３５３】

＜変形例３＞

上記第８の実施の形態の変形例３について図５９４～図５９６を参照しながら説明する。これらの図において上記第８の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【６３５４】

上記第８の実施の形態では、停止予告用報知の開始が高確率モードの場合にのみ行われたが、本変形例では、低確率モードの場合にも停止予告用報知が開始され得るように構成されている。以下、かかる構成について詳細に説明する。

【６３５５】

＜第１停止予告用処理＞

本変形例に係る第１停止予告用処理について図５９４のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置１４３において、主制御装置１６２からの残り球数コマンドを受信した場合に実行されるものであり、図５７９の第１停止予告用処理に代えて実行されるものである。図５９４において図５７９と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【６３５６】
ステップＳｈ３５０２にて、主制御装置１６２から受信した残り球数コマンドに基づいて現在の残り球数ＲＳを把握した後は、ステップＳｈ３５０３にて、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられた第１停止予告フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。第１停止予告フラグに「１」がセットされていない場合、すなわち、第１停止予告用報知の実行中でない場合は、ステップＳｈ４４０１に進み、現在の当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。
【６３５７】
現在の当否抽選モードが高確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）である場合は、ステップＳｈ４４０２にて、ステップＳｈ３５０２で把握した残り球数ＲＳが第１報知開始球数以下であるか否かを判定する。第１報知開始球数は、上記第８の実施の形態における報知開始球数に相当するものであり、例えば１４０００個に設定される。
【６３５８】
残り球数ＲＳが第１報知開始球数（１４０００個）以下である場合は、ステップＳｈ３５０８に進み、第１停止予告用報知を開始するための開始設定処理を実行する。これにより、残り球数ＲＳが第１報知開始球数以下になったことに対応し、高確率モードである状況において第１停止予告用報知が開始される。なお、第１停止予告用報知は、遊技停止状態に移行するまでの残り球数（許容される増加分）を遊技者が認識できる態様で遊技停止状態への移行示唆が行われるものである（図５８０）。
【６３５９】
ステップＳｈ４４０１で否定判定した場合（高確率モードでない場合）は、現在の当否抽選モードが低確率モードであること、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）又は時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）であることを意味する。この場合は、ステップＳｈ４４０３にて、ステップＳｈ３５０２で把握した残り球数ＲＳが第２報知開始球数以下であるか否かを判定する。第２報知開始球数は、第１報知開始球数よりも大きい数であり、例えば３４０００個に設定される。
【６３６０】
残り球数ＲＳが第２報知開始球数（３４０００個）以下である場合は、ステップＳｈ３５０８に進み、第１停止予告用報知を開始するための開始設定処理を実行する。これにより、残り球数ＲＳが第２報知開始球数以下になったことに対応し、低確率モードである状況において第１停止予告用報知が開始される。前述のように、第２報知開始球数は第１報知開始球数よりも大きい数であるため、低確率モードに滞在している状態での第１停止予告用報知の開始は、高確率モードに滞在中の場合よりも残り球数ＲＳが多く残っている段階で行われる。換言すれば、低確率モードである場合は、高確率モードである場合よりも早いタイミングで第１停止予告用報知が開始される。
【６３６１】
ステップＳｈ３５０３で肯定判定した場合（第１停止予告フラグに「１」がセットされており、第１停止予告用報知の実行中である場合）は、ステップＳｈ３５１０に進み、高確率モード中又は開閉実行モード中であるか否かを判定する。高確率モード中又は開閉実行モード中のいずれでもない場合、すなわち、低確率モード中である場合は、ステップＳｈ４４０４にて、ステップＳｈ３５０２で把握した残り球数ＲＳが報知終了球数以上であるか否かを判定する。本変形例において報知終了球数は、第２報知開始球数に対応して設定され、例えば３４０００個に設定される。
【６３６２】
ステップＳｈ３５１０で肯定判定した場合（高確率モード中又は開閉実行モード中である場合）又はステップＳｈ４４０４で否定判定した場合（残り球数ＲＳが報知終了球数に達してない場合）は、第１停止予告用報知を継続すべき状態であることを意味する。この場合は、ステップＳｈ３５１２に進み、第１停止予告用報知の更新タイミングであるか否

かを判定する。第１停止予告用報知の更新タイミングである場合は、ステップＳｈ３５１３にて第１停止予告用報知の更新処理を実行する。本変形例においても、第１停止予告用報知の更新単位は、残り球数ＲＳが少なくなるほど小さくなるように設定され、また、第１停止予告用報知の更新は、報知上の残り球数が実際の残り球数よりも少ない数となるようにして行われる。

【６３６３】

ステップＳｈ４４０４で肯定判定した場合（残り球数ＲＳが報知終了球数以上）となった場合は、第１停止予告用報知を終了するための終了設定処理を実行する。終了設定処理では、第１停止予告用報知（メッセージ画像９０１）が消去（非表示化）されるように設定し、また、サブ側ＲＡＭ３４４に設けられた第１停止予告フラグを「０」クリアする。

【６３６４】

＜各遊技状態と第１停止予告用報知の有無との関係について＞

次に、各遊技状態と第１停止予告用報知の有無との関係について図５９５を参照しながら説明する。なお、第２停止予告用報知の有無に関しては上記第８の実施の形態と同様であるため、説明を省略する。

【６３６５】

現在の当否抽選モードが低確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態又は時短遊技状態である場合は、残り球数ＲＳが第２報知開始球数（例えば３４０００個）以下となることを契機として第１停止予告用報知を開始する。第１停止予告用報知では、例えば「この台は、あと約３００００発の獲得で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０１を図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示する。

【６３６６】

また、低確率モードである場合において残り球数ＲＳが第２報知開始球数より大きい場合は、第１停止予告用報知を実行しない。すなわち、停止用球数（例えば９９０００個）に到達するまでに３４０００個以上の猶予が確保されている場合は、遊技停止状態への移行に関する事前報知や残り球数に関する報知は実行されない。

【６３６７】

現在の当否抽選モードが高確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が高確遊技状態である場合は、残り球数ＲＳが第１報知開始球数（例えば１４０００個）以下となることを契機として第１停止予告用報知を開始する。ここで、第１報知開始球数は、第２報知開始球数よりも少ない数であるため、高確率モードである場合は、低確率モードである場合よりも遅いタイミング（停止用球数に近づいたタイミング）で第１停止予告用報知が開始されることになる。

【６３６８】

また、当否抽選モードが高確率モードである状況で残り球数ＲＳが第１報知開始球数より大きい場合における第１停止予告用報知の有無は、高確率モードへの移行前に第１停止予告用報知が実行されていたか否かにより異なる。すなわち、高確率モードへの移行前に実行された開閉実行モードにて第１停止予告用報知が実行されていなかった場合は、高確率モードへの移行後において、残り球数ＲＳが第１報知開始球数に到達していないことを理由に第１停止予告用報知を実行しない。

【６３６９】

これに対し、高確率モードへの移行前に実行された開閉実行モードにて第１停止予告用報知が実行されていた場合は、高確率モードへの移行後においても第１停止予告用報知を実行する。つまり、高確率モードとなる前から実行されていた第１停止予告用報知を高確率モードにおいても継続する。

【６３７０】

なお、本変形例では、開閉実行モードにおいて第１停止予告用報知を開始する契機がないため（図５９４）、残り球数ＲＳが第１報知開始球数より大きい状況で開閉実行モードにて第１停止予告用報知が実行されていた場合としては、開閉実行モードに移行する前の低確率モードにて第１停止予告用報知が実行されていた場合が該当する。

【６３７１】
以上の構成であることにより、基本的に、低確率モードでは相対的に早いタイミング（残り球数ＲＳを多く残した状態）で第１停止予告用報知が開始され、高確率モードでは相対的に遅いタイミング（残り球数ＲＳが少なくなった状態）で第１停止予告用報知が開始される。
【６３７２】
ちなみに、低確率モードにおいて残り球数ＲＳが第２報知開始球数よりも多く、第１停止予告用報知が実行されていない状態（例えば残り球数ＲＳが４００００個）で確変大当たりとなり、開閉実行モード後に高確率モードに移行し、その後、大当たりをある程度繰り返すことで、残り球数ＲＳが第２報知開始球数以下となるまで増加したものの、第１報知開始球数には未到達の状態（例えば残り球数ＲＳが２５０００個）で低確率モードに移行した場合は、その移行した低確率モードにて第１報知開始球数が開始されることになる。
【６３７３】
また、高確率モードにて残り球数ＲＳが第１報知開始球数以下となり、第１停止予告用報知が開始された後、遊技停止状態に移行する前に低確率モードに移行した場合は、低確率モードにおいて残り球数ＲＳが第２報知開始球数以下であることに基づき、第１停止予告用報知が継続されることになる。
【６３７４】
また、低確率モードにおいて残り球数ＲＳが第２報知開始球数以下となり、第１停止予告用報知が開始された後、残り球数ＲＳが第１報知開始球数よりも多い状態（例えば残り球数ＲＳが３３５００個）で高確率モードに移行した場合は、高確率モードにおいて、残り球数ＲＳが第１報知開始球数に未到達の状態であっても第１停止予告用報知が実行されることになる。
【６３７５】
＜第１停止予告用報知の報知態様について＞
次に、本変形例に係る第１停止予告用報知の報知態様について図５９６を参照しながら説明する。
【６３７６】
本変形例では、低確率モードである場合と高確率モードである場合とで第１停止予告用報知の態様が異なり、より詳しくは、それら両モードにおいて第１停止予告用報知の視認性に差異が設けられている。
【６３７７】
図５９６（ａ）に示すように、低確率モードである場合には、メッセージ画像９０１が相対的に小さい表示サイズ（表示面積）で表示され、第１停止予告用報知の視認性が相対的に低い状態とされる。低確率モードの下で遊技が進められる場合、差球数ＳＡが減少し、残り球数ＲＳが増えていくため、遊技停止状態への移行に対しては遠のいていく状態となる。このため、遊技を続けている遊技者にとっては、第１停止予告用報知はさほど重要性が高いものとはならず、そのような意味では、上記第８の実施の形態のように基本的に低確率モードでは第１停止予告用報知を実行しないようにすることもできる。
【６３７８】
但し、低確率モードでは、それまで遊技していた遊技者が遊技をやめて離席し、次の遊技者が遊技を開始することが想定される。そのような新たに遊技を始める遊技者にとって、第１停止予告用報知により示される残り球数の情報は有用なものとなり、第１停止予告用報知を見たいというニーズが生じる。
【６３７９】
このような事情を考慮し、本変形例では、低確率モードでの第１停止予告用報知を比較的に目立ちにくい態様で実行することとしている。これにより、従前より遊技を継続している遊技者に対しては、第１停止予告用報知が遊技の妨げとなることを抑制しつつ、新たに遊技を始める遊技者に対しては第１停止予告用報知を見たいという要望に応えることが

可能になる。
【６３８０】
なお、メッセージ画像９０１の表示サイズは、上記変形例１の場合と同様に、メッセージ画像９０１全体としての表示領域の大きさ、換言すれば、背景画像９０１ｂ（図５８７（ｂ））の表示面積とすることができる。
【６３８１】
一方、高確率モードである場合には、基本的に、メッセージ画像９０１が相対的に大きい表示サイズで表示され、第１停止予告用報知に対応する表示の視認性が相対的に高い状態とされる。但し、本変形例では、高確率モードである場合において、残り球数ＲＳが第１報知開始球数以下である状況で第１停止予告用報知が実行される場合と、残り球数ＲＳが第１報知開始球数よりも多い状況で第１停止予告用報知が実行される場合とが生じるものとなっており、これらの場合で第１停止予告用報知の態様を異ならせるようにしている。
【６３８２】
具体的には、図５９６（ｂ）に示すように、高確率モードにおいて残り球数ＲＳが第１報知開始球数以下である場合は、低確率モードの場合よりもメッセージ画像９０１の表示サイズが大きく設定され、視認性の高い状態で第１停止予告用報知が実行される。これにより、残り球数ＲＳが少なく、遊技停止状態への移行が近づいている状況において、当該移行の事前報知を好適に行うことができる。
【６３８３】
これに対し、図５９６（ｃ）に示すように、高確率モードにおいて残り球数ＲＳが第１報知開始球数よりも多い場合は、残り球数ＲＳが第１報知開始球数以下である場合よりもメッセージ画像９０１の表示サイズが小さく設定され、視認性の低い状態で第１停止予告用報知が実行される。これにより、遊技停止状態への移行までに猶予がある状況において、第１停止予告用報知が高確率モードでの遊技の妨げとなることを抑制しつつ、高確率モードに移行する前からの第１停止予告用報知の継続を好適に行うことが可能になる。
【６３８４】
なお、低確率モードである場合のメッセージ画像９０１との関係において、残り球数ＲＳが第１報知開始球数よりも多い状況で表示されるメッセージ画像９０１の大小は限定されるものではなく、両者の表示サイズが同じであってもよいし、異なるものであってもよい。
【６３８５】
以上、詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【６３８６】
当否抽選モードが低確率モードである第１状態（通常遊技状態又は時短遊技状態）と、当否抽選モードが高確率モードである第２状態（高確遊技状態）とのそれぞれで停止予告用報知を実行し得る構成とした。これにより、滞在する遊技の状態がいずれであっても、都度の状況に応じて停止予告用報知を開始することができ、遊技停止状態の移行が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。
【６３８７】
当否抽選モードが低確率モードである第１状態と、当否抽選モードが高確率モードである第２状態とにおいて、停止予告用報知の実行条件を異ならせる構成とした。具体的には、第２状態では、残り球数ＲＳが第１報知開始球数（例えば１４０００個）になることに基づいて停止予告用報知が実行され、第１状態では、残り球数ＲＳが第１報知開始球数よりも手前の第２報知開始球数（例えば３４０００個）になることに基づいて停止予告用報知が実行される構成とした。
【６３８８】
遊技者が遊技を継続することが想定される第２状態（有利度合いが高い側の状態）での停止予告用報知の実行条件は、残り球数ＲＳが相対的に少ない第１報知開始球数に到達することとされている。この場合、遊技停止状態への移行実施までの残り球数が少ない状況

で停止予告用報知が開始されることになり、当該報知の開始を遅くすることができる。これにより、遊技停止状態への移行タイミングにある程度近づいてから停止予告用報知を開始させることができ、賞球（出玉）の獲得を目指す遊技に遊技者が集中できる期間を長く確保しながら、遊技停止状態への移行が不意打ち的に実施されることを抑制できる。一方で、遊技者が遊技をやめる可能性が想定される第１状態（有利度合いが低い側の状態）での停止予告用報知の実行条件は、残り球数ＲＳが相対的に多い第２報知開始球数に到達することとされている。この場合、遊技停止状態への移行実施までの残り球数が多い状況で停止予告用報知が開始されることになり、当該報知の開始を早くすることができる。これにより、新たに遊技を開始する遊技者に対し、遊技停止状態への移行までにある程度余裕を確保した状態で、遊技停止状態への移行に関する事前報知を行うことが可能になる。

【６３８９】

第１状態と第２状態とにおいて停止予告用報知（メッセージ画像９０１）の視認性を異ならせる構成とした。具体的には、第２状態での停止予告用報知の表示サイズを大きくし、第１状態での停止予告用報知の表示サイズを小さくする構成とした。賞球を獲得しやすい第２状態では、停止予告用報知が大きく表示され、その視認性が高められる。これにより、遊技停止状態への移行が近づいていく状況において、当該移行の実施を好適に知らせることができる。一方で、賞球を獲得しにくい第１状態では、停止予告用報知が小さく表示され、その視認性が低く抑えられる。これにより、当該報知が目立つことが抑制され、大当たりを目指す本来の遊技に遊技者を集中させやすくすることが可能になる。

【６３９０】

＜その他の変形例＞

なお、上述した第８の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第８の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記第８の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第８の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【６３９１】

また、理解の容易のため、例えば「第８の実施の形態では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施例に対しても適用することが可能である。

【６３９２】

（１）上記第８の実施の形態や各変形例では、「遊技球の合計払出個数」から「遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数」を減算して差球数を導出したが、「遊技球の合計払出個数」から「遊技領域ＰＡに発射された遊技球の合計個数」を減算して差球数を導出してもよい。この場合、遊技球発射機構１１０から発射されたものの、遊技領域ＰＡに到達せずにファール球通路４６に回収された遊技球を差球数の算出対象から除外するとよい。具体的には、遊技領域ＰＡに到達可能な発射強度で発射された遊技球が通過する領域に遊技球検知センサを配置し、当該センサにより検知される遊技球の個数をカウントして上記発射された遊技球の合計個数とするとよい。なお、遊技領域ＰＡに到達可能な発射強度で発射された遊技球が通過する領域としては、例えば、逆戻り防止部材１０６の配置領域やその周辺部等が考えられる。

【６３９３】

（２）上記第８の実施の形態や各変形例では、各入球部６１～６３，６５，６８への入球の発生に基づいて各カウンタ５０２ａ～５０２ｅを更新することで、入球発生時を基準とした差球数を導出する構成としたが、賞球の付与がある入球部６１～６３，６５については遊技球の払い出しが行われた場合に、その払い出し個数をカウントし、その合計値を「遊技球の合計払出個数」に用いることで、払い出し時を基準とした差球数を導出してもよい。この場合、例えば満タン状態となっていることにより遊技球の払い出しが中断されている状況で残り球数ＲＳが０個以下となることが回避され、未払い出しの遊技球が多く

残存している中で遊技停止状態に移行することを抑制できる。
【６３９４】
但し、意図的に満タン状態を形成して遊技球の払い出しが行われないようにすることで、差球数が停止用球数に到達するタイミングを遅らせることができ、遊技継続期間の実質的な延長を図ることができる懸念がある。そのような意味では、上記第８の実施の形態や各変形例のように入球発生時を基準として差球数を導出するか、又は、遊技停止状態において遊技球の払い出しを許容する機能を搭載しないようにした上で払い出し時を基準とした差球数の導出を行うとよい。
【６３９５】
（３）上記第８の実施の形態や各変形例において、「遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数」から「遊技球の合計払出個数」を減算して差球数を導出してもよい。この場合、導出される差球数において遊技者側のプラス分が負の値によって示されるため、停止用球数として負の値を用いる。つまり、導出される差球数が停止用球数としての－９９０００個以下となったら遊技停止状態に移行する構成となる。
【６３９６】
（４）上記第８の実施の形態や各変形例では、全ての入球部６１～６３，６５，６８を対象として入球履歴の情報を収集したが、一部の入球部を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、可変入賞装置６５のみを対象として入球履歴の情報を収集する構成とすれば、開閉実行モード中での差球数の増加により遊技停止状態に移行する構成とすることができる。
【６３９７】
（５）上記第８の実施の形態や各変形例では、全ての遊技状態を対象として各入球部６１～６３，６５，６８への入球履歴の情報を収集したが、一部の遊技状態を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、開閉実行モード中を対象として入球履歴の情報を収集してもよく、この場合、開閉実行モード中での差球数の増加により遊技停止状態に移行する構成とすることができる。
【６３９８】
また、上記第８の実施の形態や各変形例では、パチンコ機１０への電源投入からの全ての期間を対象として各入球部６１～６３，６５，６８への入球履歴の情報を収集したが、一部の期間を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、いわゆる連荘期間を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。なお、連荘期間としては、例えば、通常遊技状態中に大当たりとなり、その大当たりに対応する開閉実行モードの終了後に高確遊技状態（高確率モード、又は高確率モード且つ高頻度サポートモード）又は時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する場合において、当該開閉実行モードが開始されてから通常遊技状態に移行するまでの期間とすることができる。
【６３９９】
（６）上記第８の実施の形態や各変形例では、判定用差球数ＳＡを停止用球数（例えば９９０００個）から減算して残り球数ＲＳを導出し、その残り球数ＲＳに基づいて超過用判定（遊技停止状態に移行すべきか否かの判定）や停止予告用報知の実行判定（停止予告用報知を実行すべきか否かの判定）を行ったが、判定用差球数ＳＡに基づいて超過用判定や上記実行判定を行ってもよい。この場合、判定用差球数ＳＡが停止用球数以上となることに基づいて遊技停止状態に移行したり、停止用球数よりも少ない特定球数（例えば８５０００個）以上となることに基づいて停止予告用報知を実行したりする構成とすることができる。また、差球数ＳＢを停止用球数から減算して残り球数を導出し、その残り球数に基づいて超過用判定や実行判定を行ってもよいし、差球数ＳＢに基づいて超過用判定や実行判定を行ってもよい。
【６４００】
（７）上記第８の実施の形態や各変形例では、遊技停止状態への移行に際し、遊技停止フラグを「１」にセットしてステップＳｈ４０９～ステップＳｈ４１９における遊技の進行を制御するための処理が行われないようにしつつ（ステップＳｈ２５０３、ステップＳ

ｈ２５０９）、可変入賞装置６５や普電役物６３ａを強制的に閉鎖する閉鎖制御（ステップＳｈ２５０４、ステップＳｈ２５１０）と、遊技球を発射できないようにする発射停止処理（ステップＳｈ２５０５、ステップＳｈ２５１１）とを実行するが、閉鎖制御及び発射停止処理の少なくとも一方を実行しない構成としてもよい。

【６４０１】

また、振動検知や磁石検知等の不正検知（異常検知）に基づいて遊技停止状態に移行する場合と、残り球数ＲＳが０個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合とで、遊技停止状態への移行に際しての処理を異ならせてもよい。例えば、残り球数ＲＳが０個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合は、閉鎖制御及び発射停止処理のいずれも実行しない一方、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行する場合は閉鎖制御及び発射停止処理の両方を実行し、制限度合いを強めるようにしてもよい。

【６４０２】

（８）上記第８の実施の形態や各変形例では、残り球数ＲＳが０個以下となったことに基づいて移行した遊技停止状態において遊技球の払い出しを許容する構成としたが、これを許容しない構成としてもよい。

【６４０３】

但し、この場合、残り球数ＲＳが０個以下となることに応じて突然に遊技球の払い出しが停止してしまい、未払い出しの賞球があった場合にそれが払い出されなくなるおそれがある。そのような不都合の発生を抑制するため、図柄表示装置７５等において注意を促す所定報知を事前に行うとよい。例えば残り球数ＲＳが０個よりも多い特定個数（例えば９０００個）に到達し、差球数が停止用球数よりも少ない所定個数（例えば９００００個）になったら「もうすぐ出玉上限に到達して停止状態になります。注意して下さい。」などの画像報知や音声報知を行うとよい。

【６４０４】

また、満タン状態等の遊技球の払い出しが停止している状況での報知について差球数が上記所定個数以上であるか否かによって報知態様を異ならせてもよい。例えば、満タン状態等において差球数が上記所定個数未満の場合は「球を抜いて下さい。」などの画像報知や音声報知を行い、満タン状態等において差球数が上記所定個数以上である場合は「速やかに球を抜いて下さい。未払い出し分が払い出されなくなるおそれがあります。」などの画像報知や音声報知を行ってもよい。

【６４０５】

（９）上記第８の実施の形態や各変形例では、残り球数ＲＳが報知開始球数（例えば１４０００個）以下になると、第１停止予告用報知が実行される構成としたが、残り球数ＲＳにかかわらず、常時、第１停止予告用報知が実行される構成としてもよい。

【６４０６】

（１０）上記第８の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合に開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行するが、開閉実行モードの途中で遊技停止状態に移行してもよい。この場合、残り球数ＲＳが０個以下となった時点で直ちに遊技停止状態に移行してもよいし、残り球数ＲＳが０個以下となったときに実行中のラウンド遊技が終了してから遊技停止状態に移行してもよい。

【６４０７】

上記の際、開閉実行モードのオープニング期間にて第２停止予告用報知を実行する構成としてもよいし、開閉実行モードに移行してからも第１停止予告用報知を継続する（第２停止予告用報知への切り替えを行なわない）構成としてもよい。開閉実行モード中のいずれのタイミングで終了するかを遊技者に分かりやすくする上では後者の構成とすることが好ましい。

【６４０８】

（１１）上記第８の実施の形態や各変形例では、残り球数ＲＳが０個以下となった場合に遊技停止状態に移行するが、遊技停止状態とは異なる状態となる構成としてもよい。例えば、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合に、その開閉実行モード

が途中終了されて非開閉実行モードの状態となる構成としてもよい。また、他の構成例として、例えば、高確率モードや高頻度サポートモード中の大当たりに基づく開閉実行モードにて残り球数ＲＳが０個以下となった場合に、主側ＲＡＭ３１４に記憶される大当たり種別や当否抽選モード、サポートモードの情報が初期化され、上記大当たりの種別にかかわらず、上記開閉実行モード後の当否抽選モードが低確率モードに設定されたり、サポートモードが低頻度サポートに設定されたりする構成としてもよい。

【６４０９】

また、遊技者にとって不利な状態に移行する場合に限らず、有利な状態に移行する場合であってもよい。例えば、通常大当たり結果に対応する開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となった場合に、その開閉実行モード後の当否抽選モードが高確率モードに設定されたりしてもよい。

【６４１０】

また、有利度合いに変化が生じない構成であってもよい。例えば、残り球数ＲＳが０個以下となることで、通常演出モードとは異なる特定演出モードに移行し、残り球数ＲＳが０個未満の状況で設定される通常演出モードでは実行されない特定演出が実行されるようになる構成としてもよい。この場合、通常演出モードでは実行確率が低い特定演出が、特定演出モードへの移行により実行されやすくなる構成としてもよい。

【６４１１】

（１２）上記第８の実施の形態や各変形例では、第１停止予告用報知において残り球数を報知するが、それとは異なる情報を報知してもよい。例えば、判定用差球数ＳＡや差球数ＳＢ等の獲得球数を報知してもよい。また、残り球数及び差球数（獲得球数）の情報が交互に切り替え表示されるものであってもよい。

【６４１２】

また、残り球数の報知に代えて又は加えて大当たりに関する情報を報知してもよい。具体的には、残り球数ＲＳが０個以下となるまでに実行可能な大当たり遊技の回数の情報を報知してもよい。例えば、「遊技停止まで大当たり回数はあと〇回です。」等の文字が付されたメッセージ画像を表示する。

【６４１３】

上記の際、ラウンド数が異なる（獲得球数の期待値が異なる）複数の大当たり遊技が設けられている場合は、高確遊技状態や時短遊技状態で当選可能な大当たり（例えば第２特図の当否抽選にて当選可能な大当たり）のうち最大獲得期待数の大当たりを対象として残りの大当たり回数を導出する。例えば、獲得期待値が１０００個の大当たりと、４００個の大当たりとがある状況で残り球数ＲＳが１００００個である場合は、残りの大当たり回数を１０回又は余裕を見て９回を報知する。その後、獲得期待値が１０００個の大当たりに当選し、それに対応する大当たり遊技が終了した場合には、残りの大当たり回数を１減算し、９回又は８回を報知する。一方、獲得期待値が４００個の大当たりに当選した場合は、残り大当たり回数を減算せず、１０回又は９回の報知を維持する。その後、獲得期待値が４００個の大当たりにさらに２回当選するなど、４００個の大当たりによる獲得球数の累積値が１０００個を超えた場合は、残り大当たり回数の報知を更新して９回又は８回を報知する。

【６４１４】

（１３）上記第８の実施の形態や各変形例では、第１停止予告用報知において実際の残り球数ＲＳよりも少ない球数を報知するが、実際の残り球数ＲＳを報知してもよい。なお、上記（１２）のように判定用差球数ＳＡや差球数ＳＢを報知する場合、実際の判定用差球数ＳＡや差球数ＳＢよりも多い球数を報知してもよいし、実際の判定用差球数ＳＡや差球数ＳＢを報知してもよい。

【６４１５】

（１４）上記第８の実施の形態や各変形例では、第１停止予告用報知において残り球数ＲＳのみを報知するが、遊技停止までの上限数（例えば９９０００個）と、都度の残り球数ＲＳとを報知してもよい。例えば、残り球数ＲＳが約１３０００個である場合は、図５

９７（ａ）に示すように、「あと約１３０００個／９９０００個で遊技停止」等の表示を行うようにしてもよい。また、上記（１２）のように獲得球数（判定用差球数ＳＡや差球数ＳＢ）を報知する場合は、図５９７（ｂ）に示すように、８６０００／９９０００個で遊技停止」等の表示を行うようにしてもよい。これらの場合、残り球数ＲＳや獲得球数として、上記第８の実施の形態や各変形例のように概略的な数値を報知してもよいし、実際の数値を報知してもよい。

【６４１６】

（１５）上記第８の実施の形態や各変形例では、第１停止予告用報知において数字表記により残り球数の報知を行うが、数字以外の画像により当該報知を行ってもよい。例えば、図５９７（ｃ）に示すように、遊技停止の球数（９９０００個）を全体とした場合の現在の獲得球数の割合をレベルゲージ等により表すようにして残り球数の報知を行ってもよい。

【６４１７】

（１６）上記第８の実施の形態や各変形例において、残り球数に応じて第１停止予告用報知の態様を異ならせる構成としてもよい。例えば、レベルゲージ等の数字情報とは異なる画像を用いた態様で第１停止予告用報を開始し、その後、残り球数ＲＳが所定球数（例えば２０００個）に到達することで、メッセージ画像９０１のような数字情報を用いた態様の報知に切り替えられる構成としてもよい。このような構成とすることで、残り球数が多く、遊技停止までに十分な猶予がある状況では、遊技停止までの残りを遊技者が概略的に認識し得るようにしつつ、残り球数が少なく、遊技停止が迫っている状況では、都度の具体的な残り球数を認識できるようにすることができ、遊技者に対して分かりやすく報知を行うことが可能になる。

【６４１８】

（１７）上記第８の実施の形態や各変形例において、遊技盤６０の前面部やパチンコ機１０の前面部（前扉枠１４の前面部）における特定領域等の遊技機前方から視認可能な箇所に複数の発光部を備え、その発光状態により残り球数の報知を行ってもよい。例えば、図５９８（ａ）に示すように、１０個の発光部（例えばＬＥＤ）９５１ａ～９５１ｊが配列された第１発光部群９５１と、１０個の発光部９５２ａ～９５２ｊが配列された第２発光部群９５２とを備える。第１発光部群９５１は、１個の発光部が点灯状態にあることで１００００個の残り球数が存在することを示し、残り球数が１００００個減少するのに応じて１個の発光部が消灯状態に切り替えられるように発光制御される。一方、第２発光部群９５２は、１個の発光部が点灯状態にあることで１０００個の残り球数が存在することを示し、残り球数が１０００個減少するのに応じて１個の発光部が消灯状態に切り替えられるように発光制御される。このため、例えば、残り球数が６４０００個である場合には、図５９８（ｂ）に示すように、第１発光部群９５１において、発光部９５１ａ～９５１ｄが消灯状態、発光部９５１ｅ～９５１ｊが点灯状態となり、第２発光部群９５２において、発光部９５２ａ～９５２ｆが消灯状態、発光部９５２ｇ～９５２ｊが点灯状態となるように駆動制御される。

【６４１９】

また、図５９９（ａ）に示すように、第１発光部群９５１として発光部９５１ａ、９５１ｂを備え、これらの点灯状態、点滅状態、消灯状態を制御し、それら３状態の組合せにより残り球数を報知するようにしてもよい。例えば、図５９９（ｂ）に示すように、残り球数が９９０００個～４００００個の範囲内である場合は発光部９５１ａ、９５１ｂの両方が点灯状態となり、残り球数が４００００個～３００００個の範囲内である場合は発光部９５１ａが点滅状態、発光部９５１ｂが点灯状態となるように駆動制御されるといった具合である。この際、第２発光部群９５２においては残り球数が４００００個に到達するまでは全点灯状態が維持され、４００００個以下となった後は、上記の場合と同様に、各発光部９５２ａ～９５２ｊの点灯の有無によって１０００個単位での残り球数を示すように制御される。なお、第２発光部群９５２についても、点灯状態、点滅状態、消灯状態の組合せにより残り球数を報知する構成としてもよい。

【６４２０】
　また、図６００（ａ）に示すように、１００００個単位の残り球数を示すものとして発光部９５３を備え、発光部９５３の発光色と、上記第２発光部群９５２の点灯状態との組合せにより残り球数を報知する構成とすることができる。例えば、図６００（ｂ）に示すように、残り球数が９９０００個～４００００個の範囲内である場合は発光部９５３の発光色が赤色となり、残り球数が４００００個～３００００個の範囲内である場合は発光部９５３の発光色が緑色となるように駆動制御されるといった具合である。この際、第２発光部群９５２においては残り球数が４００００個に到達するまでは全点灯状態が維持され、４００００個以下となった後は、上記の場合と同様に、各発光部９５２ａ～９５２ｊの点灯の有無によって１０００個単位での残り球数を示すように制御される。なお、第２発光部群９５２に代えて、１０００個単位の残り球数を示す発光部を設け、当該発光部の発光色に残り球数を報知する構成としてもよい。
【６４２１】
　なお、図５９７～図６００の各報知例では、当初（残り球数が９９０００個の状態、獲得球数が０個の状態）から報知が行われるように構成されるが、残り球数ＲＳが報知開始球数（例えば５００００個）以下となることに応じて報知が行われる構成としてもよい。この際、報知の不実行状態では各発光部が消灯状態とされる。
【６４２２】
　また、図５９７～図６００の各報知例と図柄表示装置７５での第１停止予告用報知や第２停止予告用報知との両方が実行されてもよいし、それら各停止予告用報知に代えて図５９７～図６００の各報知例が実行されてもよい。図５９７～図６００の各報知例と図柄表示装置７５での第１停止予告用報知や第２停止予告用報知との両方が実行される場合は、それが並行して実行されてもよいし、所定の切替条件（操作手段の操作や所定演出の実行等）の成立によりそれらの報知が切り替えられて実行されてもよい。
【６４２３】
　（１８）図５９７～図６００の上記各報知を行う場合において、遊技者やホール従業員が各発光部の発光態様に基づいて残り球数（獲得球数）を認識できるようにするための説明表示が遊技盤６０の前面部における所定領域にてなされる構成としてもよい。上記説明表示としては、発光部の発光態様と残り球数（獲得球数）との対応関係を説明するものとすることができ、例えば、図５９７の報知例において、第１発光部群９５１が１００００個単位で残り球数を示し、第２発光部群９５２が１０００個単位で残り球数を示すことや、図５９８の報知例において、各発光部９５１ａ、９５１ｂにおける点灯状態、点滅状態、消灯状態の組合せと残り球数との対応関係を説明するものなどが考えられる。
【６４２４】
　上記説明表示がなされる所定領域は、ガラスパネル２３を通じて遊技機前方から視認可能な領域である。この場合、所定領域が遊技領域ＰＥ（遊技球が流下し得る領域）内に設けられ、所定領域の前方を遊技球が通過可能な構成としてもよいし、所定領域が遊技領域ＰＥ外に設けられ、所定領域の前方を遊技球が通過不可な構成としてもよい。遊技球が接触することによる説明表示の損傷や、遊技球に隠されることによる説明表示の視認性の低下等を抑制する上では、後者の構成とすることが好ましい。
【６４２５】
　遊技盤６０が透明性を有するものである場合は、遊技盤６０の後方側に上記説明表示が設けられ、当該遊技盤６０を通して説明表示を視認できる構成としてもよい。また、パチンコ機１０の前面部（前扉枠１４の前面部）に上記説明表示を設ける構成としてもよい。
【６４２６】
　なお、発光部による報知に関しての説明表示に加えて又は代えて、獲得球数（差球数）が９９０００個に到達することにより遊技停止状態に移行することへの説明表示がなされる構成としてもよい。
【６４２７】
　（１９）上記第８の実施の形態や各変形例では、停止予告用報知の実行制御が演出制御

装置１４３により行われるが、主制御装置１６２により行われる構成としてもよい。上記（１８）のように発光部により停止予告用報知を行う場合においてその実行制御が主制御装置１６２により行われる場合は、それらの発光部を主表示ユニット８１に設ける構成としてもよい。この場合、かかる発光部を特図用表示部の近傍や特図用表示部に隣接して配置することができ、主制御装置１６２からの配線の引き回しを好適化することができる。また、注目箇所の集約化が図られるというメリットもある。

【６４２８】

なお、発光部による停止予告用報知と、図柄表示装置７５上での停止予告用報知との両方を行う場合は、それらの一方の実行制御を主制御装置１６２が行い、他方の実行制御を演出制御装置１４３が行う構成としてもよい。その際、上記第８の実施の形態や各変形例のように、図柄表示装置７５の表示制御が演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０によりなされる構成の場合は、前者の報知の実行制御を主制御装置１６２が行い、後者の報知の実行制御を演出制御装置１４３が行う構成とするとよい。

【６４２９】

（２０）上記第８の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中ではない状況で残り球数ＲＳが報知開始球数（例えば１４０００個）以下となった場合に、特図遊技回の開始（変動表示の開始）に合わせて第１停止予告用報知が開始されるが、特図遊技回の途中で第１停止予告用報知が開始されてもよい。この場合、図柄列Ｚ１～Ｚ３が仮停止表示中又は確定表示中の状況で第１停止予告用報知を開始するとよい。例えば、図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示中である状況で残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった場合、仮停止表示又は確定表示が開始されるのを待って第１停止予告用報知を開始するとよい。

【６４３０】

（２１）上記第８の実施の形態や各変形例では、停止予告用報知を図柄表示装置７５にて実行するが、他の報知手段にて実行してもよい。この場合、他の報知手段は、停止予告用報知を報知するための専用手段であってもよいし、停止予告用報知以外の報知との兼用手段であってもよい。

【６４３１】

また、停止予告用報知は、画像表示による報知に限らず、ＬＥＤ等の発光手段を用いた報知であってもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることによる報知であってもよい。また、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部２９からの音声による聴覚的な報知であってもよい。

【６４３２】

（２２）上記第８の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった場合、開閉実行モードのエンディング期間にて第１停止予告用報知を開始するが、可変入賞装置６５が閉鎖されている状況であれば、エンディング期間以外の期間にて第１停止予告用報知を開始してもよい。例えば、オープニング期間やラウンドインターバル期間にて第１停止予告用報知を開始してもよい。ラウンドインターバル期間は、前後のラウンド遊技の間に設定されるものであり、先のラウンド遊技にて可変入賞装置６５の開放が終了した後、可変入賞装置６５を閉鎖状態として後のラウンド遊技の開始を待機する期間である。

【６４３３】

なお、上記第８の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に行われる報知（特定報知）の具体例として停止予告用報知を例示しているが、他の報知であってもよい。開閉実行モード中に実行する特定報知として停止予告用報知以外の報知を行う場合であっても、当該報知を可変入賞装置６５が閉鎖されている状況で開始することにより、当該報知が可変入賞装置６５への入賞を目指す遊技の妨げになることを抑制できるという効果を期待できるためである。この場合、当該報知の開始条件は、必ずしも残り球数ＲＳが報知開始球数以下となることである必要はなく、例えば、可変入賞装置６５への遊技球の入球個数が上限入賞個数より多い数に達したこと（オーバーフロー入賞の発生）や、満タン状態の発生など、他の条件であってもよい。

【６４３４】
ちなみに上記効果を求めない場合であれば、第１停止予告用報知の開始タイミングは可変入賞装置６５の閉鎖期間中に限定されるものではなく、開閉実行モードにおいて可変入賞装置６５が開放されている状況で第１停止予告用報知が開始される構成であってもよい。
【６４３５】
（２３）上記第８の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが報知開始球数以下となった場合に開閉実行モード中に第１停止予告用報知を開始するが、開閉実行モードの終了後（エンディング期間の終了後）に第１停止予告用報知を開始してもよい。例えば、開閉実行モード終了後の遊技状態（高確遊技状態等）における特図遊技回にて第１停止予告用報知を開始してもよい。その際、当該遊技回の開始に合わせて第１停止予告用報知を開始してもよいし、当該遊技回の途中で第１停止予告用報知を開始してもよい。第１停止予告用報知を開始する特図遊技回は、開閉実行モード終了後の初回目遊技回に限らず、２回目以降の遊技回であってもよい。
【６４３６】
なお、開閉実行モード終了後の時点で保留個数が０個の状態であれば、開閉実行モード終了後、特図遊技回の開始前に第１停止予告用報知を開始してもよい。このような構成とすることで、特図遊技回にて図柄変動やその停止態様を見て楽しむ遊技の妨げとなることを抑制しつつ、第１停止予告用報知を開始させることができる。
【６４３７】
（２４）上記第８の実施の形態や各変形例では、第１停止予告用報知の開始後、残り球数ＲＳが予め定められた更新球数に到達する都度、第１停止予告用報知の報知内容（残り球数の報知）を更新し、区間ごとの残り球数が報知される構成としたが、差球数コマンドを受信する都度（差球数の情報が取得又は更新される都度）、第１停止予告用報知の報知内容を更新してもよい。すなわち、リアルタイムで第１停止予告用報知の報知内容を更新し、常に最新の残り球数が報知される構成としてもよい。
【６４３８】
また、区間ごとの残り球数の報知とリアルタイムの残り球数の報知とを組み合わせてもよい。例えば、第１停止予告用報知の開始後、残り球数ＲＳが所定数（例えば５００個）に到達するまでは区間ごとの残り球数の報知を行い、所定数への到達後はリアルタイムの残り球数の報知を行う構成としてもよい。このような構成とすることで、報知制御の処理負荷の軽減と遊技停止に関する事前報知とを好適に両立させることができる。すなわち、残り球数ＲＳが多い状況では、第１停止予告用報知の更新頻度を減らして処理負荷の軽減を図りつつ、残り球数ＲＳが少ない状況では、詳しく残り球数を報知して遊技停止が迫っていることを遊技者に分かりやすく伝えることができる。
【６４３９】
（２５）上記第８の実施の形態や各変形例では、第１停止予告用報知の更新単位を変化させる具体例として、第１停止予告用報知が実行されている中でその更新単位が変化する構成を例示したが、これに限定されるものではない。例えば、残り球数ＲＳが特定数（例えば５００００個）以下となるまでは第１停止予告用報知が実行されず、残り球数ＲＳが特定数以下となることに応じて第１停止予告用報知が実行された後は、当該報知の内容が所定数（例えば１０００個）単位で更新される構成であってもよい。この場合、第１停止予告用報知が特定数（例えば５００００個）単位で更新され、その後、当該報知が特定数とは異なる所定数（例えば１０００個）単位で更新されることになる。
【６４４０】
（２６）上記第８の実施の形態や各変形例では、第１停止予告用報知の更新単位が自動的に変更されるが、手動により変更される構成としてもよい。すなわち、演出用操作部３６やこれとは異なる操作部等の所定操作部により特定操作が行われることで、上記更新単位が変更される構成としてもよい。このような構成とすることで、各遊技者の好みに応じた間隔で第１停止予告用報知の報知内容を更新することができる。

【６４４１】
（２７）上記第８の実施の形態や各変形例において、第１停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードに移行することに伴い、開閉実行モードでも第１停止予告用報知を継続する場合において、第１停止予告用報知が一時的に不実行とされてもよい。例えば、オープンニング期間の少なくとも一部の期間にて第１停止予告用報知が不実行とされ、その後、第１停止予告用報知が実行される構成としてもよい。
【６４４２】
なお、開閉実行モードでも第１停止予告用報知を継続することの契機は、第１停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードに移行することであってもよいし、第１停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードへの移行契機が成立することであってもよい。後者の構成にあっては、特図遊技回の当否抽選にて大当たり結果になることや、特図用表示部４３の絵柄や図柄表示装置７５の図柄列Ｚ１～Ｚ３が大当たり結果に対応する組み合わせで停止表示されることを、開閉実行モードへの移行契機とすることができる。
【６４４３】
（２８）上記第８の実施の形態や各変形例では、報知開始球数と報知終了球数を同数に設定したが、異なる数に設定してもよい。例えば、報知終了球数を報知開始球数（例えば１４０００個）よりも多い数（例えば２００００個）に設定してもよい。このような構成とすることで、残り球数ＲＳが報知開始球数付近を前後している場合に停止予告用報知の有無が繰り返し切り替えられ、遊技者にとって煩わしくなることを抑制できる。
【６４４４】
なお、変形例３のように複数の報知終了球数が設定されている場合は、多い側の報知開始球数（例えば３４０００個）よりも多い数（例えば５００００個）の報知終了球数を設定するとよい。
【６４４５】
また、報知終了球数を報知開始球数（例えば１４０００個）よりも少ない数に設定してもよい。例えば、報知終了球数を０個に設定すれば、残り球数ＲＳが０個以下となること、すなわち、遊技停止状態への移行が行われることに伴って停止予告用報知を終了させることができる。その他、停止予告用報知の開始後、パチンコ機の電源オフ→電源オンの操作が行われることにより、停止予告用報知が終了されるなど、残り球数ＲＳを要素としない（残り球数ＲＳを参照しない）条件により停止予告用報知が終了される構成としてもよい。
【６４４６】
（２９）上記第８の実施の形態や各変形例において、停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードに移行した場合に、開閉実行モードにて停止予告用報知を制限する構成としてもよい。具体的には、開閉実行モードの全般にて又は開閉実行モード中の一部の期間（例えばラウンド遊技が行われる期間）にて停止予告用報知を不実行としたり、停止予告用報知の視認性を低下させたりする（停止予告用報知の表示を小さくしたり、表示色を薄く変化させたりすることで、非制限状態に比べて停止予告用報知の存在やその内容を認識しにくくする）構成としてもよい。このような構成とすることで、遊技者を開閉実行モードでの遊技に集中させやすくすることができる。
【６４４７】
また、停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードに移行した場合において、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが所定数（０個、又は５００個等の０個よりも多い特定数）以下にならない場合は、開閉実行モードにて停止予告用報知を制限する又は制限度合いを高める一方、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが所定数以下となる場合は、制限しない又は制限度合いを低くする構成としてもよい。このような構成とすることで、残り球数ＲＳが多い状況では遊技者を開閉実行モードでの遊技に集中させやすくしつつ、残り球数ＲＳが少ない状況では遊技停止に関する事前報知を行うことができる。
【６４４８】
なお、上記各構成において、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが更新球数に到達した場

合は、開閉実行モードの終了後、停止予告用報知が再開された場合に、停止予告用報知の報知内容を更新するとよい。

【６４４９】

（３０）上記第８の実施の形態や各変形例において、リーチ演出が実行される期間にて停止予告用報知を制限する構成としてもよい。具体的には、リーチ演出の実行期間にて停止予告用報知を不実行としたり、停止予告用報知の視認性を低下させたりする（停止予告用報知の表示を小さくしたり、表示色を薄く変化させたりすることで、非制限状態に比べて停止予告用報知の存在やその内容を認識しにくくする）構成としてもよい。このような構成とすることで、停止予告用報知によりリーチ演出への注目度が低下し、当該演出の見落とし等が発生することを抑制できる。このような構成は、リーチ演出と停止予告用報知の両方を図柄表示装置７５（同一の報知手段）で行う構成に対して特に効果的である。

【６４５０】

なお、必ずしもリーチ演出の実行期間の全体で停止予告用報知を制限する必要はなく、当該実行期間の少なくとも一部の期間（例えば当該リーチ演出の見どころとなる期間）を対象として停止予告用報知を制限してもよい。また、一部のリーチ演出（上位のリーチ演出）を対象として停止予告用報知を制限し、他のリーチ演出では当該制限を行わない構成としてもよい。

【６４５１】

（３１）上記第８の実施の形態や各変形例では、第２停止予告用報知において残り球数を報知しないが、残り球数の報知を行った上でメッセージ画像９０２を表示する構成としてもよい。この場合における残り球数の報知は、表示サイズが小さくされたりするなどして、第１停止予告用報知（メッセージ画像９０１）の場合に比べて遊技者が残り球数を認識しにくいものであるとよい。

【６４５２】

（３２）上記第８の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となる場合に開閉実行モードの開始時（オープンニング期間）から第２停止予告用報知を開始するが、開閉実行モードの途中で第２停止予告用報知を開始してもよい。例えば、残り球数ＲＳが０個以下となった時点で第２停止予告用報知を開始したり、残り球数ＲＳが０個以下となった当該ラウンドの次のラウンドにて第２停止予告用報知を開始したり、当該ラウンドと次のラウンドとの間のラウンドインターバルにて第２停止予告用報知を開始したりする構成が考えられる。また、実際の残り球数ＲＳではなく、第１停止予告用報知にて報知される報知上の残り球数を参照して第２停止予告用報知を開始する構成としてもよい。例えば、第１停止予告用報知にて報知される残り球数が０個以下、又は１００個等の０個よりも多い特定数以下となった場合に第２停止予告用報知を開始する構成が考えられる。

【６４５３】

（３３）上記第８の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となるか否かの判定を種別コマンドの受信時（当選遊技回の開始時）に行うが、オープニングコマンドの受信時（開閉実行モードの開始時）に行ってもよい。要は大当たり種別（開閉実行モードの種別）の決定後、開閉実行モードの開始時までの期間にて上記判定が行われればよい。

【６４５４】

（３４）上記第８の実施の形態や各変形例において、大当たり種別が確変大当たり結果である状況で、その開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となる場合に、図柄列Ｚ１～Ｚ３を通常大当たり結果に対応する組合せで停止表示させてもよい。すなわち、確変大当たり結果となったこと（高確遊技状態への移行契機が成立したこと）を遊技者が認識不可又は認識困難となるようにしつつ、開閉実行モードにおいて第２停止予告用報知を行う構成としてもよい。例えば、図柄列Ｚ１～Ｚ３が確変大当たり結果に対応する組合せで停止表示された後、開閉実行モードにて「この台は、この大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０２が表示されると、獲得したはずの高

確遊技状態はどうなってしまうのかといった遊技者の不安感を煽ったり、高確遊技状態が取り消されてしまったとして損をした気分にさせてしまったりする懸念がある。この点、上記構成であることで、高確遊技状態が消失した印象を与えることを抑制しつつ、第２停止予告用報知を実行することが可能になる。

【６４５５】

（３５）上記第８の実施の形態や各変形例では、遊技停止状態への移行に関する特定報知を当該移行に先立って実行するが、遊技停止状態への移行契機が成立した場合（残り球数ＲＳが０個以下となった場合）に実行してもよい。

【６４５６】

（３６）上記第８の実施の形態や各変形例では、残り球数ＲＳが０個以下となった場合に「差球数が上限値に到達しました。遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像９０５や、「遊技停止中です。係員を読んで下さい。ハンドルから手を離して下さい。」等の文字が付されたメッセージ画像９０６を図柄表示装置７５に表示するが、これらのうちの一方又は双方と併せて又はその前後にて、獲得球数の実績値に対応した報知を行う構成としてもよい。獲得球数の実績値に対応した報知としては、例えば、遊技停止状態に移行した際の判定用差球数ＳＡや差球数ＳＢを遊技者が認識できる報知とすることができ、具体的には、判定用差球数ＳＡや差球数ＳＢを数字表示する報知とすることができる。このような報知を行うことで、遊技者の満足感や達成感を喚起することができ、遊技停止状態に移行すること（遊技ができなくなること）への不満感を緩和することが可能になる。

【６４５７】

（３７）上記第８の実施の形態の変形例１では、停止予告用報知（メッセージ画像９０１，９０２）の表示サイズや表示位置により視認性に差異を設ける構成としたが、表示の濃さにより視認性に差異を設けてもよい。例えば、視認性を低くする場合は停止予告用報知の表示を薄くし、視認性を高くする場合は停止予告用報知の表示を濃くすることが考えられる。

【６４５８】

なお、上記第８の実施の形態の変形例１では、表示サイズと表示位置との両方を異ならせることで、停止予告用報知の視認性を異ならせる構成としたが、いずれか一方のみを異ならせることで、視認性を異ならせてもよい。

【６４５９】

（３８）上記第８の実施の形態の変形例１では、背景画像９０１ｂの表示面積を表示サイズとしたが、文字９０１ａの表示領域の面積を表示サイズとしてもよい。また、文字９０１ａにおける１文字分の大きさ（表示面積）を表示サイズとしてもよい。この場合、文字９０１ａにおいて最も大きい文字の大きさを表示サイズとしてもよいし、平均サイズを表示サイズとしてもよい。このことは上記第８の実施の形態の変形例３においても同様である。

【６４６０】

（３９）上記第８の実施の形態の変形例１では、開閉実行モード中である場合の停止予告用報知の表示サイズを高確遊技状態（非開閉実行モード）中である場合よりも小さくしたが（図５８７（ａ）、図５８８）、前者の場合における表示サイズを後者の場合における表示サイズよりも大きくしてもよい。この場合、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下となる場合（第２停止予告用報知を行う場合）を対象として高確遊技状態中の場合よりも停止予告用報知の表示サイズを大きくしてもよい。この際、開閉実行モード中の残り球数ＲＳが０個以下とならない場合における停止予告用報知の表示サイズは、高確遊技状態中である場合よりも小さくしてもよいし、高確遊技状態中である場合と同じであってもよい。

【６４６１】

（４０）上記第８の実施の形態の変形例１では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合（図５８８（ｂ））と、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下に

ならない場合（図５８８（ａ））とで停止予告用報知の表示サイズを異ならせたが、０個以外の特定数（例えば５００個等の０個よりも多い数）以下となるか否かにより表示サイズを異ならせてもよい。

【６４６２】

また、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下又は特定数以下となるか否かにより停止予告用報知の表示位置を異ならせてもよい。例えば、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下又は特定数以下となる場合は表示画面Ｇの右側に停止予告用報知を表示し、可変入賞装置６５と停止予告用報知を同時に視認しやすくする一方、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下又は特定数以下とならない場合は表示画面Ｇの左側に停止予告用報知を表示し、可変入賞装置６５に注目している遊技者の視界に停止予告用報知が入りにくくする構成としてもよい。

【６４６３】

（４１）上記第８の実施の形態の変形例２では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合にラウンド昇格演出が実行されない構成としたが、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない場合に比べてラウンド昇格演出が実行されにくくする構成としてもよい。例えば、ラウンド昇格演出の実行抽選における当選確率が、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない場合よりも０個以下になる場合の方が低くなる構成とすることができる。

【６４６４】

（４２）上記第８の実施の形態の変形例２では、ラウンド昇格演出の実行を制限する構成としたが、これに代えて又は加えて、開閉実行モード後の遊技に関する先読み報知の実行を制限する構成としてもよい。すなわち、いわゆる保留先読み機能を備え、当該機能により開閉実行モードの開始前又は実行中において、その時点で保留記憶されている保留情報の中に大当たりやリーチ発生等に対応するものがある場合は、それを示唆する報知を開閉実行モード中に実行し得る遊技機において、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合に当該報知の実行を制限するというものである。そのような報知が行われた状況で開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行し、実際には報知により示唆された事象が生じないことになる場合は、遊技者が損をしたような気分になる懸念があるが、本構成によればそのような不都合の発生を抑制することが可能になる。

【６４６５】

なお、保留先読み機能については例えば「取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）に記憶されている所定の特別情報（保留情報）が付与判定（特図当否判定）の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段」と記載することができる。また、先読み報知の実行機能については例えば「前記先特定手段による特定結果が所定の特定結果であった場合に特定報知（先読み報知）を実行する特定報知実行手段」や「前記先特定手段による特定結果が所定の特定結果であった場合に、当該先特定手段の特定対象となった特別情報に係る遊技回が実行されるより前に、前記先特定手段の特定結果に対応した特定報知（先読み報知）を実行する特定報知実行手段」と記載することができる。

【６４６６】

また、上記構成に代えて又は加えて、高確遊技状態への昇格報知を開閉実行モード中に実行し得る構成とした上で、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合に当該昇格報知の実行を制限する構成としてもよい。すなわち、確変大当たりとなった当選遊技回では、そのときの大当たり結果が確変大当たり結果であるか、それとも通常大当たり結果であるかを遊技者が判別不可又は判別困難な構成（例えば、確変大当たり結果と通常大当たり結果との両方で、図柄列Ｚ１～Ｚ３による当たり報知にて停止表示される図柄が同一の図柄とされ得る構成）とし、実際の大当たり結果が確変大当たり結果である場合に、開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態となることを示唆する報知（昇格報知）を開閉実行モード中に実行し得る遊技機において、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合に当該報知の実行を制限するというものである。このような場合も上記と

同様の効果を期待することができる。
【６４６７】
（４３）上記第８の実施の形態の変形例２では、１０Ｒ大当たり結果に対応する開閉実行モードでのみラウンド昇格演出が実行され得る構成としたが、４Ｒ大当たり結果に対応する開閉実行モードでもラウンド昇格演出が実行され得る構成としてもよい。具体的には、ラウンド昇格演出として、ラウンド昇格に成功する成功態様の結末となるラウンド昇格演出と、ラウンド昇格に失敗する失敗態様の結末となるラウンド昇格演出とを設け、４Ｒ大当たり結果に対応する開閉実行モードでは、失敗態様のラウンド昇格演出が実行される構成とすることができる。
【６４６８】
開閉実行モードにて第２停止予告用報知とラウンド昇格演出との両方が行われた場合、第２停止予告用報知により出玉が多くあるような印象が生じることで、ラウンド昇格が成功することに関し、第２停止予告用報知が行われない状態でラウンド昇格演出が実行される場合よりも遊技者に対して高い期待感を与えてしまうことが想定される。このような状況で、実際の開閉実行モードが４Ｒ大当たり結果に対応しており、失敗態様のラウンド昇格演出が実行されると、停止用球数まで出玉を増やしたことの達成感よりもラウンド昇格に失敗したことの落胆感の方が強く印象付けられてしまう懸念がある。この点、４Ｒ大当たり結果に対応する開閉実行モードにて第２停止予告用報知を実行する場合にラウンド昇格演出の実行を制限することで、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。
【６４６９】
（４４）上記第８の実施の形態の変形例２では、ラウンド昇格演出の実行を制限するか否かを種別コマンドの受信時（当選遊技回の開始時）に行うが、オープニングコマンドの受信時（開閉実行モードの開始時）に行ってもよい。要は大当たり種別（開閉実行モードの種別）の決定後、開閉実行モードの開始時までの期間にて上記判定が行われればよい。
【６４７０】
（４５）上記第８の実施の形態の変形例２では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合に開閉実行モード用演出として特別演出を実行したが（図５９１（ｃ）、（ｄ））、ラウンド昇格演出の実行を制限した上で、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下にならない場合と同様の通常演出を実行してもよい。
【６４７１】
（４６）上記第８の実施の形態の変形例２では、開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合にラウンド昇格演出の実行を制限する構成としたが、ラウンド昇格演出の実行を許容する構成としてもよい。開閉実行モード中に残り球数ＲＳが０個以下になる場合においてラウンド昇格演出を実行する場合は、少なくともラウンド昇格演出の実行前の期間（３ラウンド目までのラウンド遊技の期間）にて第２停止予告用報知を実行せず、ラウンド昇格演出を実行して１０Ｒ大当たり結果に対応する開閉実行モードであることを報知した後、第２停止予告用報知を実行するとよい。
【６４７２】
（４７）上記第８の実施の形態の変形例３では、低確率モード用の報知開始球数である第２報知開始球数を、高確率モード用の報知開始球数である第１報知開始球数（例えば１４０００個）よりも多い数（例えば３４０００個）とするが、第２報知開始球数を第１報知開始球数よりも少ない数としてもよい。低確率モード中の遊技では差球数が低下し、遊技停止状態への移行から遠ざかっていく状態になるが、このような状態で停止予告用報知が実行されにくくなることで、当該報知が遊技者にとって煩わしいだけのものになることを抑制できる。
【６４７３】
（４８）上記第８の実施の形態の変形例３では、「通常遊技状態又は時短遊技状態」と「高確遊技状態」とで停止予告用報知の報知態様を異ならせるが、「通常遊技状態」と「時短遊技状態又は高確遊技状態」とで停止予告用報知の報知態様を異ならせてもよい。また、「通常遊技状態」と「時短遊技状態」と「高確遊技状態」との三者で停止予告用報知

の報知態様を異ならせてもよい。
【６４７４】
（４９）上記第８の実施の形態の変形例３では、低確率モードにて残り球数ＲＳが第２報知開始球数以下となることを契機として停止予告用報知を開始した後、残り球数ＲＳが第１報知開始球数より多い状態で高確率モードに移行した場合、高確率モードでも停止予告用報知を継続する構成としたが、これを継続しない構成としてもよい。すなわち、高確率モードに移行した場合において、残り球数ＲＳが第１報知開始球数以下でないことに基づいて停止予告用報知を終了する構成としてもよい。
【６４７５】
（５０）上記第８の実施の形態の変形例３において、演出用操作部３６やこれとは異なる操作部等の所定操作部により所定操作が行われることで、停止予告用報知の有無が切り替えられる構成としてもよい。すなわち、停止予告用報知が実行されている状態で上記所定操作部の操作により当該報知が不実行の状態に切り替えられ、その状態でさらに上記所定操作部が操作されることにより停止予告用報知が再実行される構成としてもよい。
【６４７６】
このような構成とすることで、遊技中の遊技者にとって停止予告用報知の有用性が低い低確率モードにおいて、上記所定操作部の操作を行って停止予告用報知を消去することで、当該報知が煩わしくなることを抑制できる。その一方で、別の遊技者が遊技を始める場合には、上記所定操作部の操作を行って停止予告用報知を表示させることで、遊技停止までの残り球数を容易に把握することができる。
【６４７７】
上記の際、残り球数ＲＳが報知開始球数以下である状況で上記所定操作部の操作が行われることにより、停止予告用報知の有無を切り替えられる構成としてもよい。かかる構成では、例えば、低確率モードにおいて残り球数ＲＳが第２報知開始球数よりも多い状況では、上記所定操作部の操作が行われても停止予告用報知が実行されない。
【６４７８】
また、残り球数ＲＳにかかわらず、上記所定操作部の操作が行われることにより、停止予告用報知の有無を切り替えられる構成としてもよい。この場合、低確率モードにおいて残り球数ＲＳが第２報知開始球数以下となることにより停止予告用報知が開始される機能については、搭載されてもよいし、搭載されなくてもよい。例えば、当該機能を搭載する構成では、上記所定操作部の操作により、いつでも停止予告用報知の有無を切り替え可能となっている上で、残り球数ＲＳが第２報知開始球数以下となった場合には停止予告用報知が自動的に開始されるものとなる。
【６４７９】
また、高確率モードにおいて残り球数ＲＳが第１報知開始球数以下となることにより停止予告用報知が開始される機能についても、搭載されてもよいし、搭載されなくてもよい。
【６４８０】
例えば、少なくとも低確率モードにおいて上記所定操作部の操作により停止予告用報知の有無を切り替え可能とされた上で、低確率モードでは、残り球数ＲＳに基づく停止予告用報知の開始機能を備えず、高確率モードでは、残り球数ＲＳに基づく停止予告用報知の開始機能を備える構成とすることができる。このような構成とすることにより、高確率モードでは、残り球数ＲＳが少なくなること（遊技停止状態への移行タイミングが近くなること）に応じて自動的に停止予告用報知を開始させることができ、遊技停止状態への移行が不意打ち的なものとなることを好適に抑制できる一方、低確率モードでは、残り球数（遊技停止までの猶予）を知りたい遊技者だけが停止予告用報知を実行させることができ、関心がない遊技者にとって停止予告用報知が煩わしくなることを抑制可能となる。
【６４８１】
上記の際、高確率モードにて停止予告用報知の自動的な開始処理が行われた後、不実行とするための操作が行われることで、停止予告用報知が不実行とされてもよい。このよう

な構成とすることにより、上記効果を発揮しつつ、高確率モード中での停止予告用報知を煩わしく感じる遊技者が当該報知を消去することができる。この場合、手動消去の後、残り球数ＲＳが所定数以下となることに応じて自動的に停止予告用報知が開始される構成とするとよい。例えば、残り球数ＲＳが１４０００個以下になったことに応じて自動的に停止予告用報知が開始された後、遊技者の手動操作により当該報知が不実行とされ、その後、残り球数ＲＳが５０００以下になると、自動的に停止予告用報知が再開されるといった具合である。このような構成とすることにより、遊技者が残り球数ＲＳを適切に把握していない状態で突然に遊技停止状態への移行が生じることを抑制できる。

【６４８２】

また、高確率モードでは、手動操作により停止予告用報知を不実行とすることができない構成としてもよい。

【６４８３】

なお、停止予告用報知を不実行とするための操作と停止予告用報知を実行するための操作とは同一操作であってもよいし、異なる操作であってもよい。前者の構成であれば、同じ操作を繰り返すだけで停止予告用報知の有無を切り替えられるため、当該切り替えを簡単に行うことが可能になる。後者の構成であれば、例えば、停止予告用報知を消去することを望んでいる状況で、誤って同じ操作が繰り返されることにより停止予告用報知が再表示されてしまうなどの操作ミスが生じることを抑制できる。

【６４８４】

また、停止予告用報知を不実行とするための操作部と、停止予告用報知を実行するための操作部とは同一の操作部であってもよいし、異なる操作部であってもよい。停止予告用報知の有無の切り替えは本来の遊技とは関連性が低いものであることを考慮すると、そのような操作のための操作部が複数存在して部品点数の増加や設置領域の拡大化を招くことは望ましくなく、このような観点では前者の構成とすることが好ましい。

【６４８５】

また、停止予告用報知の不実行状態への切り替えは所定操作を条件とするものでなくてもよい。例えば、所定のリーチ演出が実行されることや、所定の期間に亘って遊技が行われていないことに応じて、停止予告用報知が不実行状態に切り替えられてもよい。なお、遊技が行われていない状態には、所定の期間に亘って遊技球の発射操作が行われていない状態や、所定の期間に亘って入球部や通過部への遊技球の入球や通過が生じていない状態が考えられる。

【６４８６】

上記構成における不実行状態への切り替えは、低確率モード及び高確率モードの両方で実行されてもよいし、低確率モードを対象として実行されてもよい。すなわち、少なくとも停止確率モードにて実行されればよい。低確率モードでは残り球数ＲＳが増加しにくく、停止予告用報知が不実行とされても遊技への影響が少ないと考えられるためである。

【６４８７】

また、高確率モードにて停止予告用報知の有無を切り替えることが可能とされる一方、低確率モードではそのような切り替えができない構成としてもよい。このような構成とすることで、遊技停止状態に移行するまでの残り球数ＲＳが少ない状況で遊技をやめた遊技者により、いやがらせ的に停止予告用報知を不実行状態に切り替える行為がなされることを抑制することができる。

【６４８８】

その他、停止予告用報知の有無を切り替えるための操作部を遊技盤６０の背面側に配置し、施錠装置５５を解錠して遊技機本体１２（内枠１３）をパチンコ機１０の前方側に回動させることで、当該操作部を操作可能となる構成としてもよい。すなわち、遊技ホールの従業員のみが停止予告用報知の有無を切り替えられる構成としてもよい。

【６４８９】

但し、停止予告用報知の有無を切り替えることへの要望は、遊技者において生じやすいと想定されるため、上記操作部をパチンコ機１０の前面側（前面部）に配置するなど遊技

者が操作可能な態様とし、遊技者が停止予告用報知の有無を切り替えられる構成とすることが好ましい。その際、パチンコ機１０の前面側において左右のうち、発射ハンドルとは反対側の箇所（すなわち左側）に上記操作部を設けるとよい。これにより、右手で発射ハンドルを操作しながら左手で上記操作部を操作しやすくなり、遊技を続けながらの報知有無の切り替えを容易化することが可能になる。

【６４９０】

なお、所定操作や所定操作以外の他の条件により停止予告用報知の有無を切り替え可能とする構成は、変形例３に限られず、上記第８の実施の形態やその変形例１、２において適用してもよい。例えば、上記第８の実施の形態に適用した場合には、高確率モードにて所定操作を行った場合や、所定操作以外の他の条件が成立した場合に停止予告用報知の有無を切り替えることが可能な構成となる。

【６４９１】

（５１）上記第８の実施の形態の変形例３では、当否抽選モードが低確率モードである状態を第１状態として例示し、当否抽選モードが高確率モードである状態を第２状態として例示したが、第１状態及び第２状態は他の状態であってもよい。例えば、サポートモードが低頻度サポートモードである状態が第１状態であり、サポートモードが高頻度サポートモードである状態が第２状態である構成であってもよい。

【６４９２】

（５２）上記第８の実施の形態や各変形例では、当否抽選にて大当たり結果となった場合に開閉実行モードに移行するが、遊技領域ＰＥに又は遊技領域ＰＥを流下する遊技者が到達可能な所定領域に特定通過部又は特定入球部が設けられ、遊技球が特定通過部を通過又は特定入球部に入球した場合に開閉実行モードに移行してもよい。

【６４９３】

（５３）上記第８の実施の形態や各変形例では、開閉実行モードにおいて表示画面Ｇに保留表示部２００が表示されない構成としたが、保留表示部２００が表示される構成としてもよい。この場合、開閉実行モードの全体に亘って保留表示部２００が表示されてもよいし、開閉実行モードにおける一部の期間にて保留表示部２００が表示されてもよい。保留表示部２００とメッセージ画像９０１，９０２との両方が表示される状況では、両者が重ならないようにメッセージ画像９０１，９０２の表示サイズや表示位置を設定するとよい。

【６４９４】

（５４）上記第８の実施の形態や各変形例では、通常遊技状態、時短遊技状態、高確遊技状態を備える構成としたが、高確遊技状態を備えない構成としたり、時短遊技状態を備えない構成としたりしてもよい。なお、高確遊技状態を備えず、通常遊技状態と時短遊技状態を備える場合は、通常遊技状態を第１状態とし、時短遊技状態を第２状態とすることができ、時短遊技状態を備えず、通常遊技状態と高確遊技状態を備える場合は、通常遊技状態を第１状態とし、高確遊技状態を第２状態とすることができる。

【６４９５】

（５５）上記第８の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報が４個を上限として記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、各作動口６２，６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【６４９６】

（５６）上記第８の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報のほうが、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【６４９７】
（５７）上記第８の実施の形態や各変形例では、右ルートを流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを流下する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。
【６４９８】
（５８）上記第８の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる１種２種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にＶ入賞口を有する又はＶ入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてＶ入賞口（Ｖ入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。
【６４９９】
（５９）上記第８の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても３個に限定されるものではなく、２個であってもよいし、４個以上であってもよい。
【６５００】
（６０）上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。
【６５０１】
また、所定個数の遊技球がパチンコ機内に収容され、それらの遊技球をパチンコ機内で循環させて使用することにより、従来の払出装置を有しておらず、遊技者へ直接的に遊技球の貸し出しや払い出しを行わずに、遊技者の持ち球を数値化して持ち球情報（遊技価値）として扱う管理遊技機（封入式遊技機、封入式パチンコ機）にも本発明を適用できる。この遊技機では、上記持ち球情報を遊技機又は球貸し装置に設けられた情報記憶手段に記憶可能となっており、その記憶された持ち球情報に基づき、遊技者の持ち球個数を示す数値が所定の表示部に表示される。そして、貸球操作が行われた場合は、貸球数に対応する数値が持ち球情報に加算され、遊技球発射機構により遊技球（循環球）が発射された場合は、発射球数に対応する数値が持ち球情報から減算され、遊技球が遊技領域に設けられた所定入賞口に入賞した場合は、賞球数に対応する数値が持ち球情報に加算される。また、遊技機に設けられた所定の操作手段（例えば返却ボタン）が操作されることで、持ち球情報が所定のカード型記憶媒体（携帯式記憶媒体）に書き込まれるとともに、そのカード型記憶媒体が遊技機又は球貸し装置から取り出し可能となり、これにより、持ち球分に相当する遊技価値を遊技機外部に持ち出すことが可能になる。
【６５０２】
また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。この場合、差球数に代えて差枚数を導出するとともに、その差枚数を予め定められた特定枚数（例えば２００００枚）と比較し、差枚数が特定枚数以上となったか否かを判定する

構成とすればよい。この際、差枚数としては、メダルの合計払出枚数からベットしたメダル数（賭数）の合計枚数を減算して導出することができる。

【６５０３】

また、上記スロットマシンにおいて、実際のメダルを遊技者に使用させず（換言すれば、実際のメダルを用いることなく遊技を行うことが可能であり）、クレジットに記憶されたメダル枚数に基づく電子的な情報に基づいて遊技を行うメダルレススロットマシンにも本発明を適用できる。

【６５０４】

さらに、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

【６５０５】

＜第９の実施の形態＞

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第１の実施の形態において図１～図３を参照して説明したパチンコ機１０の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【６５０６】

＜遊技盤６０について＞

本実施の形態に係る遊技盤６０の構成について図６０１を参照しながら説明する。図６０１は、本実施の形態に係る遊技盤６０の正面図である。なお、図６０１において図４に示す上記第１の実施の形態に係る遊技盤６０と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【６５０７】

遊技盤６０には自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口６１、第１始動口（普図始動口）５０２、役物装置（普通電動役物）５０１、可変入賞装置（特別電動役物）６５、可変表示ユニット６７等がそれぞれ設けられている。なお、役物装置５０１内には第２始動口（特図始動口）５３２ａが設けられている（図６０４参照）。

【６５０８】

一般入賞口６１、第１始動口５０２、第２始動口５３２ａ、可変入賞装置６５への入球が発生すると、それが入賞センサ（検知センサ）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。この場合に、一般入賞口６１への入球が発生した場合には１０個の遊技球の払出が実行され、第１始動口５０２への入球が発生した場合には１個の遊技球の払出が実行される。また、第２始動口５３２ａへの入球が発生した場合には３個の遊技球の払出が実行され、可変入賞装置６５への入球が発生した場合には１５個の遊技球の払出が実行される。

【６５０９】

なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば第１始動口５０２に係る賞球個数と第２始動口５３２ａに係る賞球個数とが同じである構成としてもよいし、可変入賞装置６５に係る賞球個数が他の作動口等に係る賞球個数と同数又は少ない構成としてもよい。また、第１始動口５０２や第２始動口５３２ａへの入球が発生しても遊技球の払出が実行されない構成としてもよい。

【６５１０】

遊技盤６０の略中央部には役物装置５０１が配置されている。役物装置５０１の上部には遊技球が入球可能な入球部５１６と、入球部５１６を開閉する開閉役物５１８とが設けられている。

【６５１１】

役物装置５０１の下部側方には第１始動口５０２が配置されている。第１始動口５０２は、役物装置５０１を挟むようにして左右のそれぞれに１つずつ設けられている。これら

第１始動口５０２はいずれも上方に開口しており、１個の遊技球が入賞可能となっている。第１始動口５０２内には、第１始動口５０２に入賞した遊技球を検知するための普図始動用センサ５０２ａが設けられている。

【６５１２】

役物装置５０１の下方には可変入賞装置６５が配置されている。可変入賞装置６５の詳細構成は上記第１の実施の形態で述べた通りである。但し、本実施の形態では、可変入賞装置６５が遊技領域ＰＥの左右略中央部に配置され、左ルートを流下する遊技球と右ルートを流下する遊技球との両方が入賞可能となっている。

【６５１３】

上記の構成において第１始動口５０２への入賞が発生すると、サポート抽選（普図当否抽選）が行われるとともに、普図用表示部４４にて普図変動表示が行われ、その変動表示の結果として上記普図当否抽選の結果が明示される。サポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）になった場合には、役物装置５０１に設けられた開閉役物５１８が閉鎖状態から開放状態とされる。これにより、上記入球部５１６を通じて役物装置５０１の内部に遊技球が流入可能となる。

【６５１４】

そして、役物装置５０１内に流入した遊技球が第２始動口５３２ａに入賞すると、特図当否抽選が行われるとともに、特図用表示部４３にて特図変動表示が行われ、その変動表示の結果として上記特図当否抽選の結果が明示される。特図当否抽選の結果が大当たり結果になった場合には、可変入賞装置６５が開放状態とされる開閉実行モードに移行する。

【６５１５】

＜役物装置５０１について＞

役物装置５０１の構成について図６０２～図６０６を参照しながら説明する。図６０２（ａ）は役物装置５０１の斜視図であり、図６０２（ｂ）は役物装置５０１に設けられた通路の構成を簡略に示す平面図である。図６０３は役物装置５０１の分解斜視図であり、図６０４は役物装置５０１を構成する回転体ユニット５３０の平面図であり、図６０５は回転体ユニット５３０の分解斜視図である。図６０６（ａ）は上昇装置６１５の分解斜視図であり、図６０６（ｂ）は上昇装置６１５の横断面図である。

【６５１６】

役物装置５０１は、図６０３に示すように、大別して役物ユニット５１０と回転体ユニット５３０とから構成されている。役物ユニット５１０は、ベース枠５１１を備えており、ベース枠５１１のフランジ５１２が遊技盤６０にネジ止め固定されている。ベース枠５１１は、前後方向に延びる球受け板５１３によりその内側空間が上下に区画されており、これにより、前後に貫通した上側開口５１４と下側開口５１５とが形成されている。

【６５１７】

ベース枠５１１の前面における上側開口５１４の上方には、所定の厚みを有する天井部材５１７が取り付けられており、天井部材５１７により上側開口５１４の上方が覆われている。天井部材５１７には可変表示ユニット６７が形成されており、図柄表示装置７５の表示画面Ｇが、遊技機前方に向くように設置されている。

【６５１８】

ベース枠５１１における上側開口５１４の左右両側には、天井部材５１７と同一の厚みを有する一対の開閉役物（開閉羽根）５１８が設けられている。ベース枠５１１の背面側には、通路形成部材５２１及び駆動部固定板５２２が設けられており、駆動部固定板５２２の背面に一対の開閉役物駆動部５２３（電磁式ソレノイド等）が取り付けられている。開閉役物駆動部５２３は、通路形成部材５２１及び駆動部固定板５２２により遊技機前方から視認できない構成となっており、その背面側はカバー部材５２４によりカバーされている。

【６５１９】

開閉役物駆動部５２３には通路形成部材５２１及び駆動部固定板５２２を貫通して設けられたリンク５２６の一端が連結されており、当該リンク５２６の他端が開閉役物５１８

の軸部に連結されている。かかる構成により、開閉役物駆動部５２３の駆動を通じて開閉役物５１８の開放動作が実現される。

【６５２０】

当該開放動作について詳細に説明すると、開閉役物駆動部５２３が駆動（励磁）されていないときには各開閉役物５１８が上方へ起立し、それぞれの先端部が天井部材５１７の左右両端に近接する。これにより、入球部５１６が閉鎖され、役物装置５０１内への遊技球の入球が不可となる。一方、開閉役物駆動部５２３が駆動（励磁）されると、各開閉役物５１８はそれぞれ外側へ開き、各開閉役物５１８の先端部と天井部材５１７の左右両端との間に遊技球１個分よりも大きな隙間が形成される。これにより、入球部５１６が開放され、役物装置５０１内への遊技球の入球が可能となる。

【６５２１】

なお、本実施の形態では、各開閉役物５１８が閉鎖状態である場合に入球部５１６への入球が不可となるように構成されているが、開放状態である場合よりも入球しにくい範囲で入球可能な構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで入球部５１６（役物装置５０１内）への入球しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。

【６５２２】

ベース枠５１１の前面における下側開口５１５の縁部には、前枠５２５が取り付けられている。前枠５２５の上部に形成された延出壁５２５ａは、ベース枠５１１の球受け板５１３よりも上方に延出している。かかる延出壁５２５ａにより球受け板５１３上に到達した遊技球の前方への飛び出しが規制されている。

【６５２３】

通路形成部材５２１には、前後方向に延びる通路板５２７（図６０２（ｂ））が形成されており、通路板５２７は球受け板５１３に繋がっている。通路板５２７の奥側には上方に開口する開口部が設けられており、当該開口部と連通するようにして遊技球通路５２８が上下方向に延びている。通路板５２７は、遊技球通路５２８に向けて下方に傾斜し、さらに当該遊技球通路５２８に向けて幅が狭くなっており、球受け板５１３上に到達した遊技球は、すべて遊技球通路５２８に誘導される。

【６５２４】

遊技球通路５２８に誘導された遊技球は上記開口部を通じて遊技球通路５２８内に落下する。遊技球通路５２８には入口センサ５２９が設けられており、遊技球通路５２８に落下した遊技球は入口センサ５２９により検知される。これにより、役物装置５０１への遊技球の入球が検知される。なお、入口センサ５２９は、周知の近接センサにより構成されている。

【６５２５】

役物ユニット５１０には、通路形成部材５２１の下方に位置するようにして回転体ユニット５３０が取り付けられている。回転体ユニット５３０には、図６０５に示すように、誘導通路形成部材５３１と排出通路形成部材５４１とが設けられている。

【６５２６】

誘導通路形成部材５３１の中央部には、下方に凹んだ凹部５３２が形成されている。凹部５３２は、平面視で円形状をなしている。凹部５３２の周囲には、その上面開口部の外縁に沿うようにして円環状の誘導通路５３３が形成されている。誘導通路５３３は、凹部５３２の左側を通る左側誘導通路５３３ａと、凹部５３２の右側を通る右側誘導通路５３３ｂとを有しており、これら各誘導通路５３３ａ,５３３ｂは凹部５３２の手前側中央部で合流している。その合流部には、奥側に向かって下る傾斜部５３６が形成されており、各誘導通路５３３ａ,５３３ｂを下った遊技球は、傾斜部５３６を通じて奥側に誘導される。

【６５２７】

誘導通路５３３の奥側中央は、役物ユニット５１０の遊技球通路５２８（図６０２（ｂ））の鉛直下方に位置している。誘導通路５３３の奥側中央を形成する通路壁５８３ｃは

周りの通路壁５８３ｃに比べ背が高くなっており、奥側の誘導通路５３３の上方には水平方向に延びる通路カバー５３４が形成されている。図６０４に示すように、通路カバー５３４には、上方に開口する入口用開口５３４ａが形成されている。入口用開口５３４ａは、遊技球通路５２８の出口部（下端部）に対して真下に位置しており、また、入口用開口５３４ａの下方には、遊技球を左右に振り分ける球振分け部５３５が配置されている。よって、役物装置５０１に入球して遊技球通路５２８に入った遊技球は、入口用開口５３４ａを通って球振分け部５３５に達し、球振分け部５３５により左側誘導通路５３３ａと右側誘導通路５３３ｂとのいずれかに振り分けられる。

【６５２８】

右側誘導通路５３３ｂには、減速手段としての複数の突条６０６が設けられている。これら突条６０６は右側誘導通路５３３ｂを横断しており、遊技球の流下方向に並んで配置されている。当該突条６０６により遊技球が減速されることで、遊技球が右側誘導通路５３３ｂを流下する場合と左側誘導通路５３３ａを流下する場合とで傾斜部５３６に到達するまでの所要時間が相違するようになっている。具体的には、右側誘導通路５３３ｂの方が左側誘導通路５３３ａよりも傾斜部５３６に到達するまでの時間が長くなっている。

【６５２９】

図６０５に示すように、凹部５３２の底面には、上方に開口する第２始動口５３２ａが形成されている。第２始動口５３２ａは、排出通路形成部材５４１に形成された第２始動口用通路５４１ａに通じており、第２始動口５３２ａに落下した遊技球は第２始動口用通路５４１ａに流入する。第２始動口用通路５４１ａには特図始動用センサ５４２が設けられており、第２始動口５３２ａに入った遊技球は特図始動用センサ５４２により検知される。

【６５３０】

第２始動口用通路５４１ａの奥側には後方誘導通路６１３が連通している。後方誘導通路６１３は後方に延びており、第２始動口用通路５４１ａに流入した遊技球を後述する上昇装置６１５へ誘導する。また、第２始動口用通路５４１ａと後方誘導通路６１３との合流部からは分岐誘導通路６１６が分岐している。

【６５３１】

分岐誘導通路６１６は側方に延びており、第２始動口用通路５４１ａに流入した遊技球を役物装置５０１の外部に排出する。図６０４に示すように、分岐誘導通路６１６には、第２始動口用通路５４１ａに流入した後（第２始動口用通路５４１ａを通過した後）、役物装置５０１の外部に排出される遊技球を検知する排出用センサ６１７が設けられている。

【６５３２】

第２始動口用通路５４１ａの奥側において後方誘導通路６１３と分岐誘導通路６１６との分岐部には振分部材６１８が設けられている。振分部材６１８は、振分用駆動部６１９（電磁式ソレノイド等）に接続されており、振分用駆動部６１９が駆動されることで、遊技球を分岐誘導通路６１６側に振り分ける第１振分状態と、遊技球を後方誘導通路６１３側に振り分ける第２振分状態とに切り替わり可能となっている。

【６５３３】

図６０５に示すように、凹部５３２の側面には外れ口５３２ｂが形成されている。外れ口５３２ｂは排出通路形成部材５４１に形成された外れ用通路５４１ｂに通じており、外れ口５３２ｂに入った遊技球は外れ用通路５４１ｂを通じて役物装置５０１の外部へ排出される。外れ用通路５４１ｂには外れ用センサ５４３が設けられており、外れ用通路５４１ｂを通過する遊技球は外れ用センサ５４３により検知される。なお、図６０４では、後方誘導通路６１３、分岐誘導通路６１６、振分部材６１８及び外れ用通路５４１ｂを見やすくするため、図６０５と通路形状を異ならせて図示している。

【６５３４】

特図始動用センサ５４２、排出用センサ６１７及び外れ用センサ５４３は、周知の近接センサにより構成されており、主制御装置１６２と電気的に接続されている。また、分岐

誘導通路６１６及び外れ用通路５４１ｂを通じて役物装置５０１の外部へ排出される遊技球は、遊技領域ＰＥに戻されることなく、遊技盤６０の背面側に設けられた不図示の排出通路を介してパチンコ機１０の外部に排出される。

【６５３５】

なお、分岐誘導通路６１６を通じて役物装置５０１の外部に排出された遊技球が遊技盤６０の前面部に戻されて再び遊技領域ＰＥを流下する構成としてもよい。また、外れ用通路５４１ｂを通じて役物装置５０１の外部に排出された球技球についても遊技盤６０の前面部に戻されて再び遊技領域ＰＥを流下する構成としてもよい。これらの場合、遊技領域ＰＥに戻された遊技球が再び役物装置５０１に流入することを抑制すべく、役物装置５０１の入球部５１６よりも下流側に戻される構成とするとよい。

【６５３６】

排出通路形成部材５４１の裏面部には下方から回転体用駆動部５４４（ステッピングモータ等）が取り付けられている。回転体用駆動部５４４の上面部からは上下方向に延びる出力軸５４４ａが突出しており、出力軸５４４ａは排出通路形成部材５４１及び誘導通路形成部材５３１を貫通している。出力軸５４４ａの上端部には回転体６０１が固定されている。

【６５３７】

回転体６０１は、誘導通路形成部材５３１の凹部５３２よりも若干小さい径の略円盤状をなしており、凹部５３２内に位置している。回転体用駆動部５４４が駆動されることにより回転体６０１が反時計回りに回転する。回転体６０１の外周には内側に凹んだ１０個の球案内部６０２が形成されており、これら球案内部６０２は等間隔で並んでいる。このうち、９個の球案内部６０２は有底の外れ口案内部６０３となっており、１個の球案内部６０２は無底の第２始動口案内部６０４となっている。外れ口案内部６０３の底面は、外側に向かうほど低位となるように傾斜している。

【６５３８】

各球案内部６０２は１個の遊技球が入る程度の大きさを有しており、誘導通路５３３を下って回転体６０１に導出される遊技球はいずれかの球案内部６０２に入る。第２始動口案内部６０４に遊技球が入った場合は、その遊技球は回転体６０１の回転に伴って第２始動口５３２ａの上方位置に案内され、当該第２始動口５３２ａから第２始動口用通路５４１ａ内に落下する。一方、外れ口案内部６０３に遊技球が入った場合は、その遊技球は回転体６０１の回転に伴って外れ口５３２ｂの横方に案内され、当該外れ口５３２ｂから外れ用通路５４１ｂ内に入る。

【６５３９】

出力軸５４４ａの側方には、回転体６０１の回転位置を把握するための回転位置検出センサ５４６が設けられている。回転位置検出センサ５４６は所定の間隔を置いて対向する一対のアーム部５４６ａ，５４６ｂを有しており、一方のアーム部５４６ａには発光素子が配設され、他方のアーム部５４６ｂにおける発光素子と対向する位置には受光素子が配設されている。回転位置検出センサ５４６はセンサ基板５４７上に設けられており、センサ基板５４７は、回転位置検出センサ５４６の両アーム部５４６ａ，５４６ｂ間（発光素子と受光素子との間）に、回転体用駆動部５４４の出力軸５４４ａに設けられたカットバン５４８が位置するように排出通路形成部材５４１に固定されている。

【６５４０】

カットバン５４８は出力軸５４４ａに固定されて出力軸５４４ａと一体的に回転する。また、カットバン５４８は、切欠部５４８ａにより一部が切り欠かれた略ドーナツ状をなしている。このため、回転位置検出センサ５４６の発光素子からの光は基本的にカットバン５４８に遮られた状態となり、出力軸５４４ａの回転に伴って切欠部５４８ａが両アーム部５４６ａ，５４６ｂ間を通過するときのみ発光素子からの光が受光素子に到達する。よって、受光素子が発光素子からの光を検知したか否かを監視することで、回転体６０１の回転位置を把握することができる。第２始動口案内部６０４が誘導通路５３３の手前側中央位置（回転体６０１が各誘導通路５３３ａ,５３３ｂから遊技球を受け取る位置）に

到達した際に、切欠部５４８ａが両アーム部５４６ａ，５４６ｂ間を通過するように、切欠部５４８ａと回転位置検出センサ５４６との位置関係が設定されている。

【６５４１】

誘導通路形成部材５３１及び排出通路形成部材５４１の奥側には上昇装置６１５が配置されている。図６０６に示すように、上昇装置６１５は、スクリューコンベアによって構成されており、後方誘導通路６１３によって誘導された遊技球を揚送可能に構成されている。上昇装置６１５は、誘導通路形成部材５３１及び排出通路形成部材５４１を跨ぐようにして起立姿勢で配置されている。上昇装置６１５は、大別してスクリュー６２１と、スクリュー６２１を収容するスクリューカバー６２２とから構成されている。

【６５４２】

スクリュー６２１は、上下方向に延びる丸棒状のシャフト６２４を備えており、シャフト６２４の外周面には、螺旋状にガイド羽根６２５が形成されている。ガイド羽根６２５は、平面視反時計回り方向に沿って上り傾斜となるように形成されている。ガイド羽根６２５の外縁部における上下間の間隔Ｌ１は、遊技球の直径以上となっている。

【６５４３】

スクリュー６２１の下方には、上昇装置用駆動部（電動モータ）６２３が配置され、シャフト６２４の下端部が上昇装置用駆動部６２３の出力軸と連結されている。上昇装置用駆動部６２３が駆動されることでスクリュー６２１が時計回り方向に一定速度で回転する。上昇装置用駆動部６２３は主制御装置１６２と電気的に接続されている。

【６５４４】

スクリューカバー６２２は透明性（透光性）を有する合成樹脂より形成されており、縦長の有蓋筒状に形成されたカバー本体部６３０を備えている。カバー本体部６３０は、図６０６（ｂ）に示すように、平面視で略釣鐘状をなしており、スクリュー６２１を収容可能な内部空間を備えている。カバー本体部６３０の上面部には、シャフト６２４の上端部が挿通される貫通孔６３１が形成されている。

【６５４５】

カバー本体部６３０の前部には、前方に膨出する膨出部６３２が形成されている。膨出部６３２は、上下方向に沿って直線状に形成されており、スクリューカバー６２２の上端から下端までの全体に亘って設けられている。膨出部６３２は、平面視で略半球状をなしており、その内壁面６３２ａの曲率は、遊技球の曲率と略同一となっている。内壁面６３２ａの前端部６３２ｂとシャフト６２４との間隔Ｌ２は、遊技球の直径よりも僅かに大きくなっており、内壁面６３２ａとシャフト６２４との間に１個の遊技球を収容可能となっている。

【６５４６】

図６０６（ａ）に示すように、膨出部６３２の下部には、前方に開口し、遊技球をスクリューカバー６２２内に受け入れるための上昇用入口部６３５が形成されている。上昇用入口部６３５の前方には、後方誘導通路６１３（図６０５）からの遊技球を上昇用入口部６３５に案内する入口用案内部６３６が設けられている。入口用案内部６３６は、上昇用入口部６３５から前方へと延設され、後方誘導通路６１３の出口部６１３ａに通じている。

【６５４７】

膨出部６３２の上部には、前方に開口し、スクリューカバー６２２内の遊技球を排出するための上昇用出口部６３７が形成されている。上昇用出口部６３７には、前方に延びる出口用案内部６３８が設けられている。出口用案内部６３８は、遊技球通路５２８（図６０２（ｂ））まで延びており、より詳しくは、入口センサ５２９の下方において上昇用出口部６３７の前端部が遊技球通路５２８の上方に位置している。

【６５４８】

出口用案内部６３８は前方に向けて下り傾斜となっている。上昇装置６１５内を上昇した遊技球は、上昇用出口部６３７から排出され、出口用案内部６３８を下って遊技球通路５２８に案内される。なお、出口用案内部６３８が前方に向けて傾斜していることで、役

物装置５０１内に入った遊技球が出口用案内部６３８を逆流し、スクリューカバー６２２内に直接流入することが抑制されている。この際、遊技球の逆流をより強く抑制する上では、出口用案内部６３８の床面に凹凸等を設けることで、逆流方向の遊技球の流れを阻害するようにしてもよい。

【６５４９】

上記上昇装置６１５において、後方誘導通路６１３によって後方へと案内された遊技球は、入口用案内部６３６及び上昇用入口部６３５を通じてスクリューカバー６２２の内側に進入し、膨出部６３２の内壁面６３２ａとシャフト６２４との間に収容される。収容された遊技球は、スクリュー６２１の回転駆動に伴ってガイド羽根６２５上を転動するが、この際、膨出部６３２の内壁面６３２ａによって前方及び側方への移動が規制される。このため、遊技球がガイド羽根６２５の上り傾斜を登るようにして上方へと押し上げられ、膨出部６３２の内側を上昇していく。

【６５５０】

なお、本実施の形態では膨出部６３２を平面視半球状に形成しているが、遊技球の前方及び側方への移動を規制できれば足りるため、平面視矩形状等の他の形状であってもよい。

【６５５１】

膨出部６３２を上昇する遊技球が上昇用出口部６３７に達すると、当該遊技球は出口用案内部６３８を下って遊技球通路５２８に誘導される。出口用案内部６３８の出口部は入口センサ５２９よりも下方に配置されているため、遊技球通路５２８に誘導された遊技球は、入口センサ５２９を通過することなく、球振分け部５３５に導出される。

【６５５２】

以上説明した役物装置５０１において、役物装置５０１に遊技球が入球すると、その遊技球は、球受け板５１３（図６０２及び図６０３等）上を転がることにより遊技球通路５２８内に入る。この際、入口センサ５２９によって役物装置５０１への遊技球の入球が検知される。遊技球通路５２８を流下した遊技球は、誘導通路５３３の奥側中央に形成された球振分け部５３５（図６０４）上に到達し、球振分け部５３５により左右いずれかの誘導通路５３３ａ，５３３ｂに振り分けられる。そして、その振り分けられた側の誘導通路５３３を転がることで手前側中央に誘導され、傾斜部５３６を通じて凹部５３２側に導出される。

【６５５３】

その際、凹部５３２内では回転体６０１が回転しているため、傾斜部５３６により導出された遊技球は、回転体６０１によって外れ口案内部６０３と第２始動口案内部６０４とのいずれかに振り分けられる。遊技球が外れ口案内部６０３に入った場合は、遊技球を受けた外れ口案内部６０３が回転体６０１の回転に伴って外れ口５３２ｂの前方に到達することで、遊技球が外れ口５３２ｂに流入する。外れ口５３２ｂに流入した遊技球は、外れ用通路５４１ｂ内を転がり、外れ用センサ５４３により外れ球として検知された後、役物装置５０１の外部に排出される。

【６５５４】

一方、第２始動口案内部６０４に遊技球が入った場合は、第２始動口案内部６０４が回転体６０１の回転に伴って第２始動口５３２ａの上方に到達することで、遊技球が第２始動口５３２ａに流入する。第２始動口５３２ａに流入した遊技球は、第２始動口用通路５４１ａを転がり、特図始動用センサ５４２により特図始動入賞球として検知される。特図始動用センサ５４２により検知された遊技球は、振分部材６１８の振分状態に応じて後方誘導通路６１３又は分岐誘導通路６１６のいずれかに振り分けられる。振分部材６１８による遊技球の振分態様については後述する。

【６５５５】

後方誘導通路６１３に遊技球が振り分けられた場合は、その遊技球は上昇装置６１５に誘導され、上昇装置６１５により球振分け部５３５の上方に戻される。そして、球振分け部５３５により左側誘導通路５３３ａ又は右側誘導通路５３３ｂのいずれかに振り分けら

れた後、再び回転体６０１に導出される。
【６５５６】
ちなみに、通路カバー５３４及び凹部５３２の通路壁は透明性（透光性）を有しており、これらを介して、上昇装置６１５内を上昇する遊技球を遊技機前方から視認可能となっている。なお、必ずしも通路カバー５３４及び凹部５３２の全体が透明性を有する必要はなく、それらのうちの上昇装置６１５の前方に位置する部分が透明性を有していればよい。また、上昇装置６１５内を遊技球が上昇する過程の少なくとも一部で遊技球を視認可能であればよい。
【６５５７】
一方、分岐誘導通路６１６に遊技球が振り分けられた場合は、その遊技球は排出用センサ６１７により検知された後、役物装置５０１の外部に排出される。
【６５５８】
上記の役物装置５０１における各センサ５２９,５４２，５４３、６１７等や、各駆動部５２３、５４４、６１９、６２３等の動力線や信号線は、誘導通路形成部材５３１に取り付けられた中継端子板５４９に接続されている。そして、これらの信号線はハーネスとして束ねられて主制御装置１６２に接続され、主制御装置１６２によって入球の検知、駆動部の駆動制御が行われる。但し、これらの一部又は全部をサブ側の制御装置である演出制御装置１４３側にて行う構成としてもよい。
【６５５９】
図柄表示装置７５（図６０２）では、第１始動口５０２への入賞が発生して役物装置５０１が開放状態となることの報知、役物装置５０１へ遊技球が入球した場合の報知、第２始動口５３２ａへの入賞が発生した場合の報知が行われるほか、特図当否抽選の結果が大当たり結果となった場合に大当たり発生の報知等が行われる。
【６５６０】
＜パチンコ機１０の電気的構成＞
次に、パチンコ機１０の電気的構成について、図６０７のブロック図に基づいて説明する。なお、図６０７において図７に示す上記第１の実施の形態に係る電気的構成と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【６５６１】
主制御装置１６２の主制御基板３１１には、ＭＰＵ３１２が搭載されている。ＭＰＵ３１２には、当該ＭＰＵ３１２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３１３と、そのＲＯＭ３１３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３１４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。
【６５６２】
ＭＰＵ３１２の入力側には、各種センサが接続されている。各種センサとしては、第１始動口５０２への入賞を検知する普図始動用センサ５０２ａ、第２始動口５３２ａへの入賞を検知する特図始動用センサ５４２、一般入賞口６１への入賞を検知する一般入賞口用入賞センサ６１ａ、可変入賞装置６５への入賞を検知する大入賞口用入賞センサ６５ｃのほか、役物装置５０１への入球を検知する入口センサ５２９、外れ口５３２ｂへの入球を検知する外れ用センサ５４３、特図始動用センサ５４２を通過した遊技球の役物装置５０１からの排出を検知する排出用センサ６１７、回転体６０１の回転位置を検出する回転位置検出センサ５４６等が設けられている。ＭＰＵ３１２では、これら各種センサ５０２ａ,５４２,６１ａ,６５ｃ,５２９,５４３,６１７の検知結果に基づいて、各入球部への入球判定や役物装置５０１からの排出判定を行ったり、回転体６０１の位置把握を行ったりする。また、ＭＰＵ３１２では、第１始動口５０２、第２始動口５３２ａへの入賞に基づいて各種抽選を実行する。
【６５６３】
ＭＰＵ３１２の出力側には、払出制御装置１８１及び演出制御装置１４３のほか、各種

駆動部として、開閉役物駆動部５２３、回転体用駆動部５４４、上昇装置用駆動部６２３、振分用駆動部６１９等が接続されている。主制御基板３１１には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてＭＰＵ３１２は各種駆動部の駆動制御を実行する。

【６５６４】

＜主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞

主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的な構成について図６０８を用いて説明する。

【６５６５】

ＭＰＵ３１２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部４３の表示の設定、普図用表示部４４の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図６０８に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図用表示部４３での変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。さらに、役物装置５０１の開閉役物５１８を開放状態とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタＣ３を用いることとしている。

【６５６６】

各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳは、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ３１４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ３１４ａに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ３１４ａにおいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳに対応した情報は、第２始動口５３２ａへの入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア３１４ｂに格納される。

【６５６７】

保留球格納エリア３１４ｂは、特図用保留エリアＲａと、実行エリアＡＥとを備えている。特図用保留エリアＲａは、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアを備えており、第２始動口５３２ａへの入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ３１４ａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアに格納される。

【６５６８】

この場合、第１エリア～第４エリアには、第２始動口５３２ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つのエリアが設けられていることにより、第２始動口５３２ａへの入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア３１４ｂには総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第２始動口５３２ａへの入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【６５６９】

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

【６５７０】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０

～１９９）。大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第２始動口５３２ａに入賞したタイミング（遊技球が特図始動用センサ５４２を通過したタイミング）でＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。

【６５７１】

大当たり乱数カウンタＣ１は、大当たりであるか否かを抽選する当否抽選に用いられるものであり、大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されている当否テーブルにて設定されている。図６０９に示すように、当否テーブルとしては、大当たり当選確率が相対的に低く設定された第１当否テーブルと、大当たり当選確率が相対的に高く設定された第２当否テーブルとが設定されている。

【６５７２】

図６０９（ａ）に示すように、第１当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「０」～「３９」の計４０個が設定されている。すなわち、第１当否テーブルでの大当たり当選確率は１／５に設定されている。図６０９（ｂ）に示すように、第２当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「０」～「９９」の計１００個が設定されている。すなわち、第２当否テーブルでの大当たり当選確率は１／２に設定されている。これら両当否テーブルにおいて大当たり当選となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となる。

【６５７３】

上記第１当否テーブル及び第２当否テーブルはいずれも第２始動口５３２ａへの入賞に基づく当否抽選にて参照されるものであるが、これら各当否テーブルの使い分けについては後に詳述する。なお、各当否テーブルでの大当たり当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。すなわち、第１当否テーブルよりも第２当否テーブルの方が大当たり当選確率が高くなるのであれば、大当たりに対応する乱数の数及び値は任意である。

【６５７４】

大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第２始動口５３２ａに入賞したタイミング（遊技球が特図始動用センサ５４２を通過したタイミング）でＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。

【６５７５】

大当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ３１３の種別テーブル記憶エリア３１３ｂに大当たり種別テーブルとして記憶されている。図６０９（ｃ）に示すように、大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として６Ｒ大当たり結果と１０Ｒ大当たり結果とが設定されている。６Ｒ大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が６回となるものであり、１０Ｒ大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置６５を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも１回実行されるものである。本実施の形態では、１のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が１回実行されるように構成されている。

【６５７６】

本実施の形態では、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「４９」が６Ｒ大当たり結果に対応し、「５０」～「９９」が１０Ｒ大当たり結果に対応している。すなわち、６Ｒ大当たり結果に振り分けられる確率は５０％、１０通常大当たり結果に振り分けられる確率は５０％に設定されている。

【６５７７】

なお、図６０９（ｃ）に示す大当たり種別のラウンド数や確率は一例に過ぎず、大当たり種別のラウンド数を他のラウンド数としてもよいし、各大当たり種別の確率を他の確率としてもよい。また、大当たり種別は２種類に限定されるものではなく、３種類以上としてもよいし、１種類のみとしてもよい。大当たり種別を１種類のみとする場合は、大当たり種別カウンタＣ２を備えない構成としてもよい。

【６５７８】
変動種別カウンタＣＳは、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図用表示部４３における変動表示時間をＭＰＵ３１２において決定する上で用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。変動種別カウンタＣＳは、遊技球が第２始動口５３２ａに入賞したタイミング（遊技球が特図始動用センサ５４２を通過したタイミング）でＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。
【６５７９】
普図当たり乱数カウンタＣ３は、例えば、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、第１始動口５０２に遊技球が入賞したタイミング（遊技球が普図始動用センサ５０２ａを通過したタイミング）でＲＡＭ３１４の普図保留エリア３１４ｃに格納される。なお、普図保留エリア３１４ｃにおいても第１エリア～第４エリアが設けられ、第１始動口５０２への入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。
【６５８０】
普図当たり乱数カウンタＣ３は、普図当たり（サポート当選）であるか否かを抽選する普図当否抽選（サポート抽選）に用いられるものであり、サポート当選結果になった場合には、役物装置５０１の開閉役物５１８を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする切替制御が少なくとも１回行われる役物開閉遊技が実行される。
【６５８１】
サポート当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されたサポート抽選テーブルにて設定されている。図６０９（ｄ）に示すように、サポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「０」～「９９」の計１００個が設定されている。すなわち、サポート当選確率は１／１に設定されている。
【６５８２】
＜主制御装置１６２にて実行される各種処理について＞
次に、主制御装置１６２内のＭＰＵ３１２にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ３１２では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理とＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。
【６５８３】
＜タイマ割込み処理＞
タイマ割込み処理について図６１０のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はＭＰＵ３１２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。
【６５８４】
ステップＳｉ１０１では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置１６２に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第１始動口５０２への入賞が発生したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに普図用の入賞検知フラグを格納し、第２始動口５３２ａへの入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア３１４ｅに特図用の入賞検知フラグを格納する。
【６５８５】
ステップＳｉ１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【６５８６】

ステップＳｉ１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ３の更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【６５８７】

ステップＳｉ１０４では、第１始動口５０２への入賞に伴う第１始動口用の入賞処理を実行する。ステップＳｉ１０５では、第２始動口５３２ａへの入賞に伴う第２始動口用の入賞処理を実行する。ステップＳｉ１０４、ステップＳｉ１０５の各入賞処理の詳細については後述する。

【６５８８】

ステップＳｉ１０６では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに回転中フラグがセットされているか否かを判定する。回転中フラグは、役物装置５０１の回転体６０１が回転中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、回転体６０１の回転が開始された場合にセットされる。回転中フラグがセットされている場合は、ステップＳｉ１０７にて回転継続処理を実行する。回転継続処理では、回転体６０１の回転方向及び回転速度を一定に保ちつつ回転を継続するように回転体用駆動部５４４を駆動制御する。

【６５８９】

ステップＳｉ１０７の実行後又はステップＳｉ１０６で否定判定した場合（回転中フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｉ１０８にて役物入球用処理を実行する。役物入球用処理では、役物装置５０１に設けられた入口センサ５２９の検知結果に基づいて役物装置５０１への入球の有無を判定したりする。

【６５９０】

ステップＳｉ１０９では、役物装置５０１に入球した遊技球が排出されたか否かを判定したりする排出判定用処理を実行する。ステップＳｉ１０８の役物入球用処理及びステップＳｉ１０９の排出判定用処理の詳細については後述する。ステップＳｉ１０９の実行後はタイマ割込み処理を終了する。

【６５９１】

＜第１始動口用の入賞処理＞

ステップＳｉ１０４の第１始動口用の入賞処理について図６１１（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【６５９２】

先ずステップＳｉ２０１では、遊技球が第１始動口５０２に入賞したか否かを普図始動用センサ５０２ａの検知状態により判定する。第１始動口５０２への入賞が発生した場合は、ステップＳｉ２０２に進み、払出制御装置１８１に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【６５９３】

ステップＳｉ２０３では、第１始動口５０２に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳｉ２０４では普図用の情報取得処理を実行する。

【６５９４】

普図用の情報取得処理では、現在の普図保留記憶数ＦＮが上限値（４個）未満であるか否かを判定し、上限値未満である場合は普図保留記憶数ＦＮを１加算する。また、普図保留記憶数ＦＮが上限値未満である場合は、普図当たり乱数カウンタＣ３の値を普図保留エリア３１４ｃの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。

【６５９５】

ステップＳｉ２０４の実行後又はステップＳｉ２０１で否定判定した場合（第１始動口５０２への入賞が発生していない場合）は第１始動口用の入賞処理を終了する。

【６５９６】

＜第２作動口用の入賞処理＞

ステップＳｉ１０５の第２始動口用の入賞処理について図６１１（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【６５９７】

先ずステップＳｉ３０１では、遊技球が第２始動口５３２ａに入賞したか否かを特図始動用センサ５４２の検知状態により判定する。第２始動口５３２ａへの入賞が発生した場合は、ステップＳｉ３０２に進み、払出制御装置１８１に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【６５９８】

ステップＳｉ３０３では、第２始動口５３２ａに遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳｉ３０４では特図用の情報取得処理を実行する。

【６５９９】

特図用の情報取得処理では、現在の特図保留記憶数ＲＮが上限値（４個）未満であるか否かを判定し、上限値未満である場合は特図保留記憶数ＲＮを１加算する。また、特図保留記憶数ＲＮが上限値未満である場合は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を特図用保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。

【６６００】

ステップＳｉ３０４の実行後又はステップＳｉ３０１で否定判定した場合（第２始動口５３２ａへの入賞が発生していない場合）は第２始動口用の入賞処理を終了する。

【６６０１】

＜役物入球用処理＞

ステップＳｉ１０８の役物入球用処理について図６１２のフローチャートを参照しながら説明する。

【６６０２】

先ずステップＳｉ４０１では、遊技球が役物装置５０１に入球したか否かを入口センサ５２９の検知状態により判定する。役物装置５０１への入球が発生した場合は、ステップＳｉ４０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物入球フラグをセットする。役物入球フラグは、役物装置５０１への入球が発生したことを示すものである。

【６６０３】

ステップＳｉ４０３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに残存球フラグがセットされているか否かを判定する。残存球フラグは、役物装置５０１内に遊技球が残存していることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。残存球フラグがセットされていない場合、すなわち、ステップＳｉ４０１で検知した役物装置５０１への入球が最初の入球である場合は、ステップＳｉ４０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに残存球フラグをセットする。

【６６０４】

ステップＳｉ４０４の実行後又はステップＳｉ４０３で肯定判定した場合（残存球フラグがセットされている場合）は、ステップＳｉ４０５にて残球数を１加算する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア１１４ｄに設けられた残球数カウンタエリアの値を１インクリメントする。残球数カウンタエリアは、役物装置５０１内に残存する遊技球の数をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【６６０５】

ステップＳｉ４０６では、演出制御装置１４３への送信対象として役物入球コマンドをセットする。役物入球コマンドは、役物装置５０１への入球が発生したことを通知するためのものである。ステップＳｉ４０６の実行後又はステップＳｉ４０１で否定判定した場合（役物装置５０１への入球が発生していない場合）は役物入球用処理を終了する。

【６６０６】

＜通常処理＞

通常処理について図６１３のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳｉ５０１～ステップＳｉ５０９の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳｉ５１０～ステップＳｉ５１２のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【６６０７】

先ずステップＳｉ５０１では外部信号出力処理を実行する。外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置１８１に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置１４３に対して送信する。

【６６０８】

ステップＳｉ５０２では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値をＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【６６０９】

ステップＳｉ５０３では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選（普図当否抽選）、普図用表示部４４の表示制御などを行う。ステップＳｉ５０４では、役物装置５０１に設けられた回転体６０１の回転を開始させるための回転開始用処理を実行する。ステップＳｉ５０５では、役物装置５０１に設けられた開閉役物５１８を駆動制御するための役物開閉制御処理を実行する。

【６６１０】

ステップＳｉ５０６では、特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部４３の表示制御などを行う。ステップＳｉ５０７では、遊技状態を開閉実行モードに移行させるための遊技状態移行処理を実行する。なお、ステップＳｉ５０３～ステップＳｉ５０７の各処理の詳細については後述する。

【６６１１】

ステップＳｉ５０８では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置１９１から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。

【６６１２】

ステップＳｉ５０９では、ＲＡＭ３１４のバックアップエリアに停電フラグがセットされているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行されるＮＭＩ割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【６６１３】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップＳｉ５１０にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。今回の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップＳｉ５１１にて、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値をＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。

【６６１４】

ステップＳｉ５１２では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値をＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。

【６６１５】

ステップＳｉ５１０で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップＳｉ５０１に処理を戻り、ステップＳｉ５０１以降の処理を実行する。

【６６１６】

このように、ステップＳｉ５０８の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。ここで、ステップＳｉ５０１～ステップＳｉ５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。

【６６１７】

ステップＳｉ５０９で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、ステップＳｉ５１３に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップＳｉ５１４では、ＭＰＵ３１２のスタックポインタの値をＲＡＭ３１４のバックアップエリアに記憶し、ステップＳｉ５１５では、演出制御装置１４３への送信対象として停電コマンドを設定する。停電コマンドが送信されることにより、電断状態の発生が演出制御装置１４３に通知される。

【６６１８】

ステップＳｉ５１６ではＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ３１４の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップＳｉ５１７では、ＲＡＭ３１４へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置１９１からＲＡＭ３１４のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前にＲＡＭ３１４に記憶されていた情報はそのままの状態で所定の期間内（例えば、１日や２日）保持される。

【６６１９】

＜普図遊技回制御処理＞

ステップＳｉ５０３の普図遊技回制御処理について図６１４のフローチャートを参照しながら説明する。

【６６２０】

先ずステップＳｉ６０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開放中フラグがセットされているか否かを判定する。役物開放中フラグは、役物装置５０１（開閉役物５１８）による役物開閉遊技の実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【６６２１】

役物開放中フラグがセットされていない場合、すなわち、役物開閉遊技の実行中でない場合は、ステップＳｉ６０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに残存球フラグがセットされているか否かを判定する。残存球フラグがセットされていない場合、すなわち、役物装置５０１内に遊技球が残存していない場合は、ステップＳｉ６０３に進み、第２始動口５３２ａへの入賞に基づく特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。

【６６２２】

特図遊技回の実行中でない場合は、ステップＳｉ６０４にて普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。普図遊技回の実行中でない場合は、ステップＳｉ６０５に進み、普図

保留記憶数ＦＮが「０」であるか否かを判定する。普図保留記憶数ＦＮが「０」である場合には、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。

【６６２３】

普図保留記憶数ＦＮが「０」でない場合には、ステップＳｉ６０６にて普図データ設定処理を実行する。普図データ設定処理では、普図保留記憶数ＦＮを１減算するとともに、普図保留エリア３１４ｃの第１エリアに格納された普図当たり乱数カウンタＣ３（普図保留情報）を普図用の実行エリアに移動する。これにより、タイマ割込み処理にて普図保留エリア３１４ｃに記憶された普図保留情報が今回の変動表示用の情報として設定される。さらに、普図保留エリア３１４ｃの各記憶エリアに格納された普図保留情報を次段のエリアにシフトさせる処理を実行し、その後、普図保留情報のシフトが行われたことを演出制御装置１４３に認識させるための情報である普図シフトコマンドを設定する。

【６６２４】

ステップＳｉ６０７では普図変動開始処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。ここで、普図変動開始処理について図６１５のフローチャートを参照しながら説明する。

【６６２５】

先ずステップＳｉ７０１では、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶されたサポート抽選テーブル（図６０９（ｃ））を参照してサポート抽選（普図当否判定）を行う。ステップＳｉ７０２では、ステップＳｉ７０１における抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。

【６６２６】

サポート当選結果である場合には、ステップＳｉ７０３に進み、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図当たり用の停止結果を設定する。続くステップＳｉ７０４では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに回転開始用フラグをセットする。回転開始用フラグは、回転体６０１の回転を開始すべき状況であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、回転体６０１の回転が開始された場合にクリアされる。

【６６２７】

ステップＳｉ７０２で否定判定した場合（サポート当選結果でない場合）、すなわち、普図外れ結果である場合には、ステップＳｉ７０５に進み、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図外れ用の停止結果を設定する。

【６６２８】

ステップＳｉ７０４又はステップＳｉ７０５の実行後は、ステップＳｉ７０６にて普図変動表示時間の設定処理を実行する。当該設定処理では、普図用表示部４４における今回の普図遊技回の変動表示時間を設定する。本実施の形態では、普図遊技回の変動表示時間として回転体６０１が１回転するのに要する時間よりも長い時間を設定する。その際、変動表示時間として選択可能な時間は１種類のみであってもよいし、長さの異なる複数種類の時間であってもよい。

【６６２９】

ステップＳｉ７０７では、演出制御装置１４３への送信対象として普図変動開始コマンドを設定する。普図変動開始コマンドには、普図当否結果及び変動表示時間を示す情報が含まれる。設定された普図変動開始コマンドは、通常処理（図６１３）におけるステップＳｉ５０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【６６３０】

ステップＳｉ７０８では、普図用表示部４４において絵柄の変動表示を開始させる処理を実行し、その後、本普図変動開始処理を終了する。

【６６３１】

普図遊技回制御処理（図６１４）の説明に戻り、ステップＳｉ６０４で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステップＳｉ６０８に進み、ステップＳｉ７０

６で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合は、ステップＳｉ６０９に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、普図用表示部４４において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該普図用表示部４４を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）する。その後、普図遊技回制御処理を終了する。

【６６３２】

ステップＳｉ６０８で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップＳｉ６１０にて普図確定表示用処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。普図確定表示用処理では、ステップＳｉ７０３又はステップＳｉ７０５で設定した停止結果にて絵柄が停止表示されるように普図用表示部４４を制御する。その際、確定表示時間を予め定められた所定時間（例えば０．５ｓｅｃ）に設定する。また、普図確定表示用処理では、演出制御装置１４３への送信対象として普図変動終了コマンドを設定する。普図変動終了コマンドには、今回の普図遊技回の確定表示時間の情報が含まれる。

【６６３３】

ステップＳｉ６０１で肯定判定した場合（役物開放中フラグがセットされている場合）、すなわち、役物開閉遊技の実行中である場合は、ステップＳｉ６０２以降の処理を実行することなく普図遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｉ６０２で肯定判定した場合（残存球フラグがセットされている場合）やステップＳｉ６０３で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）も、以降の処理を実行することなく普図遊技回制御処理を終了する。すなわち、役物開閉遊技が実行されている状況、役物装置５０１に入球した遊技球が排出されずに内部に残っている状況、第２始動口５３２ａへの入賞が発生して特図遊技回が実行されている状況では、第１始動口５０２への入賞が発生したり、普図保留記憶数ＦＮが１以上であったりしても、普図遊技回の実行が待機される。

【６６３４】

＜回転開始用処理＞

ステップＳｉ５０４（図６１３）の回転開始用処理について図６１６のフローチャートを参照しながら説明する。

【６６３５】

先ずステップＳｉ８０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに回転開始用フラグがセットされているか否かを判定する。回転開始用フラグがセットされている場合、すなわち、回転体６０１の回転を開始させるべき状況である場合は、ステップＳｉ８０２に進み、回転体６０１の回転位置が原点位置となっているか否かを判定する。原点位置は、回転体６０１において第２始動口案内部６０４の位置が手前側中央（傾斜部５３６と対峙する位置）となる位置である。

【６６３６】

原点位置にない場合は、ステップＳｉ８０３にて原点復帰処理を実行する。原点復帰処理では、第２始動口案内部６０４が手前側中央となるように回転体６０１を回転させる。この処理は普図遊技回の変動表示時間を利用して行う。

【６６３７】

原点位置にある場合は、ステップＳｉ８０４にて回転体６０１の回転開始タイミングとなったか否かを判定する。回転開始タイミングは、役物装置５０１に入球した遊技球が回転体６０１に到達した時点で回転体６０１が回転している状態を担保できるものであれば特に限定されるものではないが、例えば、普図遊技回の終了タイミングや普図遊技回の開始から所定時間が経過したタイミングとすることができる。

【６６３８】

回転開始タイミングである場合は、ステップＳｉ８０５に進み、回転体６０１の回転を開始させるように回転体用駆動部５４４を駆動制御する。この際、回転体６０１が予め定められた所定回転方向（本実施の形態では反時計回り）で且つ予め定められた所定回転速度で回転するように制御する。

【６６３９】

ステップＳｉ８０６では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている回転開始用フラグをクリアし、ステップＳｉ８０７では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに回転中フラグをセットする。回転中フラグは、回転体６０１が回転中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。ステップＳｉ８０７の実行後は回転開始用処理を終了する。

【６６４０】

ステップＳｉ８０１で否定判定した場合（回転開始用フラグがセットされていない場合）は、回転体６０１の回転を開始させるべき状況ではないとして、ステップＳｉ８０２以降の処理を実行することなく回転開始用処理を終了する。また、ステップＳｉ８０４で否定判定した場合（回転開始タイミングでない場合）は、回転体６０１の回転開始を待機するべく、ステップＳｉ８０５以降の処理を実行せずに回転開始用処理を終了する。

【６６４１】

なお、上昇装置６１５については、パチンコ機１０の電源投入に伴う立ち上げ処理が実行された後、上昇装置用駆動部６２３が駆動制御されることにより駆動状態とされる。この駆動状態は、パチンコ機１０の電源がオフ状態とされたり、パチンコ機１０の動作モードが節電モードに切り替わるまで継続される。ちなみに節電モードが解除された場合には再び上昇装置用駆動部６２３が駆動制御されて駆動状態とされる。

【６６４２】

＜役物開閉制御処理＞

ステップＳｉ５０５（図６１３）の役物開閉制御処理について図６１７のフローチャートを参照しながら説明する。

【６６４３】

先ずステップＳｉ９０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開放中フラグがセットされているか否かを判定する。役物開放中フラグがセットされていない場合、すなわち、役物装置５０１（開閉役物５１８）による役物開閉遊技の実行中でない場合は、ステップＳｉ９０２に進み、普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。

【６６４４】

普図遊技回の実行中である場合はそのまま役物開閉制御処理を終了する一方、普図遊技回の実行中でない場合は、ステップＳｉ９０３にて、今回の普図遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果でない場合はそのまま役物開閉制御処理を終了する。

【６６４５】

サポート当選結果である場合は、ステップＳｉ９０４に進み、今回の役物開閉遊技における開閉役物５１８の上限開放回数を設定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた開放回数カウンタエリアＲＣ２に上限開放回数に対応する値をセットする。開放回数カウンタエリアＲＣ２は、役物開閉遊技における開閉役物５１８の開放回数をカウントするためのものであり、開閉役物５１８が閉鎖状態から開放状態に切り替えられるごとに１ずつ減算される。本実施の形態では上限開放回数として１回を設定する。

【６６４６】

ステップＳｉ９０５では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物開放中フラグをセットする。続くステップＳｉ９０６では、外部信号設定処理を実行し、その後、役物開閉制御処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた役物開放信号用の出力端子の信号出力状態を開放信号出力状態とする。

【６６４７】

ステップＳｉ９０１で肯定判定した場合（役物開放中フラグがセットされている場合）、すなわち、役物開閉遊技の実行中である場合は、ステップＳｉ９０７にて役物開閉処理を実行した後、役物開閉制御処理を終了する。

【６６４８】

＜役物開閉処理＞

ステップＳｉ９０７の役物開閉処理について図６１８のフローチャートを参照しながら説明する。

【６６４９】

先ずステップＳｉ１１０１では、開閉役物５１８を開放中であるか否かを判定する。具体的には、開閉役物駆動部５２３の駆動状態に基づいてかかる判定を行う。開閉役物５１８を開放中でない場合は、ステップＳｉ１１０２にて、今回の役物開閉遊技における開閉役物５１８の開放時間を設定する。本実施の形態では開放時間として０．５ｓｅｃを設定する。

【６６５０】

ステップＳｉ１１０３では、役物装置５０１への上限入球個数を設定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた役物入球カウンタエリアＰＣ２に上限入球個数に対応した値をセットする。役物入球カウンタエリアＰＣ２は、上限入球個数までの残り個数をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、役物装置５０１に遊技球が入球するごとに１ずつ減算される。本実施の形態では上限入球個数として６個を設定する。

【６６５１】

ステップＳｉ１１０４では、開閉役物５１８を開放すべく開閉役物駆動部５２３を駆動状態とする。ステップＳｉ１１０５では、演出制御装置１４３への送信対象として役物開放コマンドを設定し、その後、役物開閉処理を終了する。設定された役物開放コマンドは、通常処理（図６１３）におけるステップＳｉ５０１にて演出制御装置１４３に送信される。これにより、開閉役物５１８の閉鎖状態から開放状態への切り替えが演出制御装置１４３に通知される。

【６６５２】

ステップＳｉ１１０１で肯定判定した場合（開閉役物５１８が開放中である場合）は、ステップＳｉ１１０６に進み、ステップＳｉ１１０２で設定した上限開放時間が経過したか否かを判定する。上限開放時間が経過していない場合は、ステップＳｉ１１０７に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに役物入球フラグがセットされているか否かを判定する。役物入球フラグは、役物装置５０１への入球が発生した場合にセットされるものである（図６１２）。

【６６５３】

役物入球フラグがセットされている場合は、ステップＳｉ１１０８にてその役物入球フラグをクリアし、その後、ステップＳｉ１１０９にて、上記役物入球カウンタエリアＰＣ２の値を１減算する。ステップＳｉ１１１０では、役物入球カウンタエリアＰＣ２の値が「０」であるか否か、すなわち、役物装置５０１への遊技球の入球個数が上限入球個数に達したか否かを判定する。

【６６５４】

ステップＳｉ１１０６で肯定判定した場合（上限開放時間が経過している場合）又はステップＳｉ１１１０で肯定判定した場合（上限入球個数に達している場合）は、ステップＳｉ１１１１にて、開閉役物５１８を閉鎖すべく開閉役物駆動部５２３を非駆動状態とする。ステップＳｉ１１１２では、演出制御装置１４３への送信対象として役物閉鎖コマンドを設定する。設定された役物閉鎖コマンドは、通常処理（図６１３）におけるステップＳｉ５０１にて演出制御装置１４３に送信される。これにより、開閉役物５１８の開放状態から閉鎖状態への切り替えが演出制御装置１４３に通知される。

【６６５５】

ステップＳｉ１１１３では、役物開閉遊技が終了したとして、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている役物開放中フラグをクリアし、その後、役物開閉処理を終了する。

【６６５６】

＜特図遊技回制御処理＞

ステップＳｉ５０６（図６１３）の特図遊技回制御処理について図６１９のフローチャ

ートを参照しながら説明する。
【６６５７】
先ずステップＳｉ１２０１では、可変入賞装置６５を用いた開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグがセットされているか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【６６５８】
開閉実行モード中である場合にはそのまま特図遊技回制御処理を終了する一方、開閉実行モード中でない場合は、ステップＳｉ１２０２に進み、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。特図遊技回の実行中でない場合は、ステップＳｉ１２０３にて特図保留記憶数ＲＮが「０」であるか否かを判定する。特図保留記憶数ＲＮが「０」である場合は、実行対象となる特図保留情報が存在しないため、そのまま特図遊技回制御処理を終了する。
【６６５９】
特図保留記憶数ＲＮが「０」でない場合には、ステップＳｉ１２０４にて特図データ設定処理を実行する。特図データ設定処理では、特図保留記憶数ＲＮを１減算するとともに、特図用保留エリアＲａの第１エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの特図保留情報を特図用の実行エリアに移動する。これにより、タイマ割込み処理にて特図用保留エリアＲａに記憶された特図保留情報が今回の変動表示用の情報として設定される。さらに、特図用保留エリアＲａの各記憶エリアに格納された特図保留情報を次段のエリアにシフトさせる処理を実行し、その後、特図保留情報のシフトが行われたことを演出制御装置１４３に認識させるための情報である特図シフトコマンドを設定する。
【６６６０】
ステップＳｉ１２０５では特図用表示部４３における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行し、その後、本遊技回制御処理を終了する。ここで、ステップＳｉ１２０５の変動開始処理について図６２０のフローチャートを参照しながら説明する。
【６６６１】
先ずステップＳｉ１３０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに戻しフラグがセットされているか否かを判定する。戻しフラグは、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球が上昇装置６１５に誘導され、誘導通路５３３（回転体６０１の上流側）に戻される状態であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【６６６２】
戻しフラグがセットされていない場合、すなわち、今回の特図変動表示が１回目の第２始動口５３２ａへの入賞に基づくものである場合は、ステップＳｉ１３０２に進み、ＲＯＭ３１３の当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶された第１当否テーブル（図６０９（ａ））を参照して大当たり抽選（特図当否判定）を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当否テーブルにて大当たり当選として設定されている値（例えば「０」～「３９」）と一致しているか否かを判定する。
【６６６３】
ステップＳｉ１３０３では、ステップＳｉ１３０２における抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合は、ステップＳｉ１３０４にて、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、ＲＯＭ３１３の各種テーブル記憶エリア３１３ｂに記憶された大当たり種別テーブル（図６０９（ｃ））とに基づき、今回の大当たりに対応した大当たり種別を抽選する。
【６６６４】
ステップＳｉ１３０５では、ステップＳｉ１３０３の抽選により選択された大当たり種別を示す種別フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、抽選により選択された大当たり種別が１０Ｒ大当たり結果である場合は、１０Ｒ大当たりフラグをセットする。

【６６６５】
ステップＳｉ１３０６では、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の特図遊技回の停止結果として設定する。
【６６６６】
ステップＳｉ１３０３で否定判定した場合（大当たり結果でない場合）は、ステップＳｉ１３０７に進み、役物装置５０１に設けられた振分用駆動部６１９を駆動制御し、振分部材６１８を第１振分状態から第２振分状態に切り替える。第１振分状態は、第２始動口５３２ａに入賞して第２始動口用通路５４１ａに流入した遊技球を分岐誘導通路６１６側に振り分ける状態であり、第２振分状態は、第２始動口用通路５４１ａに流入した遊技球を後方誘導通路６１３側に振り分ける状態である。すなわち、第２始動口５３２ａへの入賞に基づく当否抽選で外れ結果になると、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球が上昇装置６１５に導かれるように制御する。
【６６６７】
ステップＳｉ１３０８では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに戻しフラグをセットする。上述のように戻しフラグは、遊技球が上昇装置６１５により回転体６０１の上流側に戻される状態であることを示すものである。
【６６６８】
ステップＳｉ１３０９では、演出制御装置１４３への送信対象として戻しコマンドをセットする。戻しコマンドは、遊技球が上昇装置６１５により回転体６０１の上流側に戻されることを通知するものである。
【６６６９】
ステップＳｉ１３０９の実行後はステップＳｉ１３１０にて、今回の特図遊技回での停止結果として外れ用の停止結果を設定する。本実施の形態では外れ用の停止結果が１種類のみ設けられており、ステップＳｉ１３１０ではその停止結果を設定する。
【６６７０】
ステップＳｉ１３０６又はステップＳｉ１３１０の実行後は、ステップＳｉ１３１１にて、特図用表示部４３における今回の特図遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、ＲＯＭ３１３に記憶された変動表示時間テーブルから変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動表示時間（変動パターン）を選択し、その選択した変動表示時間を今回の特図遊技回での変動表示時間として設定する。
【６６７１】
選択可能な変動表示時間としては、大当たり結果に対応する少なくとも１つの変動表示時間と、外れ結果に対応する少なくとも１つの変動表示時間とを含む複数種類の変動表示時間が準備されている。このうち外れ結果用の変動表示時間は、遊技球が第２始動口５３２ａに入賞してから上昇装置６１５の出口部（上昇用出口部６３７）に到達するまでの所要時間よりも短い時間に設定されている。このため、第２始動口５３２ａに遊技球が入賞して当否抽選の結果が外れ結果となり、上昇装置６１５を通じて遊技球が回転体６０１の上流側に戻される場合は、その遊技球が上昇装置６１５から排出されるよりも前に外れ結果が報知される。
【６６７２】
ステップＳｉ１３１２では、演出制御装置１４３への送信対象として変動開始コマンドを設定する。変動開始コマンドには、ステップＳｉ１３１１で設定された変動表示時間を示す情報のほか、当否判定の結果（大当たり結果であるか否か）を示す情報が含まれる。また、当否判定の結果が大当たり結果である場合は併せて種別コマンドを設定する。種別コマンドには、ステップＳｉ１３０４で抽選された大当たり種別を示す情報が含まれる。
【６６７３】
ステップＳｉ１３１３では、特図用表示部４３の変動表示を開始し、その後、変動開始

処理を終了する。
【６６７４】
ステップＳｉ１３０１で肯定判定した場合（戻しフラグがセットされている場合）は、上昇装置６１５により戻された遊技球が第２始動口５３２ａに入賞し、それに基づいて今回の特図遊技回が行われることを意味する。この場合はステップＳｉ１３１４に進み、上記当否テーブル記憶エリア３１３ａに記憶された第２当否テーブル（図６０９（ｂ））を参照して大当たり抽選を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２当否テーブルにて大当たり当選として設定されている値（例えば「０」～「９９」）と一致しているか否かを判定する。既に説明したように、第２当否テーブルでは第１当否テーブルよりも大当たり当選の確率が高く設定されており、ステップＳｉ１３１４の当否抽選ではステップＳｉ１３０２の当否抽選よりも大当たりに当選しやすくなっている。
【６６７５】
ステップＳｉ１３１５では、ステップＳｉ１３１４における抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合は、ステップＳｉ１３１６にて、役物装置５０１に設けられた振分用駆動部６１９を駆動制御し、振分部材６１８を第２振分状態から第１振分状態に切り替える。これにより、第２始動口用通路５４１ａに流入した遊技球が分岐誘導通路６１６側に案内され、役物装置５０１の外部に排出される。
【６６７６】
ステップＳｉ１３１６の実行後は、ステップＳｉ１３０４に進んで大当たり種別の抽選を行い、その後、ステップＳｉ１３０５以降の処理を実行する。
【６６７７】
ステップＳｉ１３１５で否定判定した場合（大当たり結果でない場合）は、ステップＳｉ１３１６の処理を実行せずに振分部材６１８の状態を第２振分状態に維持し、ステップＳｉ１３０９にて戻しコマンドを設定する。すなわち、２回目の第２始動口５３２ａへの入賞に基づく当否抽選の結果が外れ結果となった場合には再び遊技球が回転体６０１の上流側に戻される。つまり、上記当否抽選の結果が大当たり結果となるか、戻された遊技球が回転体６０１にて外れ口案内部６０３に振り分けられるかのいずれかの状態となるまで、遊技球が役物装置５０１の外部に排出されず、役物装置５０１内でのループ状態が継続される。ステップＳｉ１３０９の実行後はステップＳｉ１３１０以降の処理を実行する。
【６６７８】
＜排出判定用処理＞
タイマ割込み処理（図６１０）におけるステップＳｉ１０９の排出判定用処理について図６２１のフローチャートを参照しながら説明する。
【６６７９】
先ずステップＳｉ１４０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに残存球フラグがセットされているか否かを判定する。残存球フラグがセットされている場合、すなわち、役物装置５０１内に遊技球が残存する場合は、ステップＳｉ１４０２にて、排出用センサ６１７の検知状態を参照し、分岐誘導通路６１６を通じて遊技球が役物装置５０１の外部に排出されたか否かを判定する。分岐誘導通路６１６は、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球が役物装置５０１の外部に排出される際に通過する球通路部である。
【６６８０】
排出用センサ６１７により遊技球が検知されていない場合は、ステップＳｉ１４０３に進み、外れ用センサ５４３の検知状態を参照し、外れ用通路５４１ｂを通じて遊技球が役物装置５０１の外部に排出されたか否かを判定する。外れ用通路５４１ｂは、回転体６０１により外れ口案内部６０３に振り分けられて外れ口５３２ｂに入った遊技球が通過する球通路部である。
【６６８１】
外れ用センサ５４３により遊技球が検知されている場合は、ステップＳｉ１４０４にて、演出制御装置１４３への送信対象として始動外れコマンドをセットする。始動外れコマ

ンドは、回転体６０１により外れ口案内部６０３に遊技球が振り分けれたこと、換言すれば、第２始動口５３２ａに遊技球が入賞しなかったことを通知するためのものである。

【６６８２】

ステップＳｉ１４０４の実行後又はステップＳｉ１４０２で肯定判定した場合（排出用センサ６１７により遊技球が検知されている場合）は、ステップＳｉ１４０５にて残球数を１減算する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア１１４ｄに設けられた残球数カウンタエリアの値を１ディクリメントする。

【６６８３】

ステップＳｉ１４０６では残球数が「０」であるか否かを判定する。残球数が「０」である場合、すなわち、役物装置５０１に入球した遊技球がすべて排出された状態である場合は、ステップＳｉ１４０７に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている残存球フラグをクリアする。

【６６８４】

ステップＳｉ１４０８では、回転体用駆動部５４４の駆動を停止し、回転体６０１の回転を終了させる。続くステップＳｉ１４０９では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている回転中フラグをクリアする。

【６６８５】

ステップＳｉ１４１０では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに戻しフラグがセットされているか否かを判定する。戻しフラグがセットされていない場合はそのまま排出判定用処理を終了する。一方、戻しフラグがセットされている場合は、ステップＳｉ１４１１にて、振分部材６１８の振分状態を第２振分状態から第１振分状態に切り替える。なお、役物装置５０１に入球した遊技球がすべて排出された状態で戻しフラグがセットされている場合とは、上昇装置６１５により戻された遊技球が第２始動口５３２ａに入賞し、その入賞に基づいて行われた当否抽選の結果が大当たりになった場合や、上記戻された遊技球が回転体６０１において外れ口案内部６０３に振り分けられた場合を意味する。

【６６８６】

ステップＳｉ１４１２では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている戻しフラグをクリアし、その後、排出判定用処理を終了する。

【６６８７】

ステップＳｉ１４０３で否定判定した場合（外れ用センサ５４３により遊技球が検知されていない場合）やステップＳｉ１４０６で否定判定した場合（残球数が「０」でない場合）、すなわち、役物装置５０１内に遊技球が残存している場合は、回転体６０１が回転している状態を維持すべく、ステップＳｉ１４０５以降又はステップＳｉ１４０７以降の処理を実行せずに排出判定用処理を終了する。

【６６８８】

ステップＳｉ１４０１で否定判定した場合（残存球フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｉ１４１３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに回転中フラグがセットされているか否かを判定する。回転中フラグがセットされている場合、すなわち、開閉役物５１８による役物開閉遊技にて役物装置５０１への入球が発生しなかった場合は、ステップＳｉ１４１４にて回転体６０１の回転終了タイミングとなったか否かを判定する。回転終了タイミングは、特に限定されるものではないが、例えば、役物開閉遊技が終了した後の所定タイミングとすることができる。

【６６８９】

回転終了タイミングである場合は、ステップＳｉ１４０８に進み、回転体６０１の回転を終了させる。その後、ステップＳｉ１４０９以降の処理を実行する。ステップＳｉ１４１３で否定判定した場合（回転中フラグがセットされていない場合）又はステップＳｉ１４１４で否定判定した場合（回転終了タイミングでない場合）はそのまま排出判定用処理を終了する。

【６６９０】

＜遊技状態移行処理＞

通常処理（図６１３）におけるステップＳｉ５０７の遊技状態移行処理について図６２２のフローチャートを参照しながら説明する。

【６６９１】

先ずステップＳｉ１５０１では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップＳｉ１５０２に進み、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。特図遊技回の実行中である場合はそのまま遊技状態移行処理を終了する。

【６６９２】

特図遊技回の実行中でない場合は、ステップＳｉ１５０３にて、今回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに種別フラグ（図６２０のステップＳｉ１３０５）が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。

【６６９３】

今回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま遊技状態移行処理を終了する。一方、開閉実行モードへの移行に対応するものである場合は、ステップＳｉ１５０４に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグを格納する。また、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。

【６６９４】

ステップＳｉ１５０５では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

【６６９５】

ステップＳｉ１５０６では、今回の大当たり種別が１０Ｒ大当たり結果であるか否かを判定する。１０Ｒ大当たり結果でない場合、すなわち、６Ｒ大当たり結果である場合は、ステップＳｉ１５０７にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたラウンドカウンタエリアＲＣ１に「６」をセットする。一方、今回の大当たり種別が１０Ｒ大当たり結果である場合は、ステップＳｉ１５０８にて上記ラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１０」をセットする。

【６６９６】

ステップＳｉ１５０７又はステップＳｉ１５０８の実行後は、ステップＳｉ１５０９にて、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置１４３に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図６１３）におけるステップＳｉ５０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【６６９７】

ステップＳｉ１５１０では外部信号設定処理を実行し、その後、遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて大当たりが発生したことを把握することができる。

【６６９８】

上記ステップＳｉ１５０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップＳｉ１５１１に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合はそのまま遊技状態移行処理を終了する。

【６６９９】

一方、オープニング期間が経過している場合はステップＳｉ１５１２にて大入賞口開閉

処理を実行する。大入賞口開閉処理では、大入賞口６５ａが閉鎖中である場合には、ラウンドカウンタエリアＲＣ１が「１」以上であることを条件として駆動部６５ｄを駆動状態とすることで大入賞口６５ａを開放させる。また、大入賞口６５ａが開放中である場合には、当該大入賞口６５ａの開放から所定時間（本実施の形態においては３０ｓｅｃ）が経過していること又は所定個数（本実施の形態では１０個）の遊技球が入賞していることを条件として駆動部６５ｄを駆動停止状態とし、大入賞口６５ａを閉鎖させる。

【６７００】

ステップＳｉ１５１２の実行後はステップＳｉ１５１３にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【６７０１】

ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合は、ステップＳｉ１５１４に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま遊技状態移行処理を終了する。一方、エンディングが終了している場合は、ステップＳｉ１５１５に進み、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部４３におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【６７０２】

ステップＳｉ１５１６では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグをクリアする処理を実行する。

【６７０３】

＜遊技の流れについて＞

遊技の流れについて図６２３～図６２７を参照しながら説明する。

【６７０４】

遊技球が第１始動口５０２に入賞すると、サポート抽選（普図当否抽選）が行われるとともに、普図用表示部４４にて普図変動表示が行われる。そして、その変動表示時間が経過すると、上記サポート抽選の結果が普図用表示部４４に停止表示される。本実施の形態では、サポート当選の確率が１／１に設定されており（図６０９（ｄ））、必ずサポート当選結果となるため、普図用表示部４４にはサポート当選結果に対応する普図当たり図柄が停止表示される。

【６７０５】

普図当たり図柄が停止表示されると、役物開閉遊技が実行され、図６２３（ａ）に示すように、役物装置５０１に設けられた開閉役物５１８が開放状態に切り換えられる。これにより、入球部５１６を介して役物装置５０１内に遊技球が入球可能となる。本実施の形態では、サポート当選結果となった場合の役物開閉遊技として、開閉役物５１８を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態に復帰させる切替制御の回数が１回とされ、開放時間が０．５ｓｅｃとされる遊技が実行される。

【６７０６】

役物装置５０１が開放状態とされる際、図６２６（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに開放時画像７０１が表示され、開放時報知が行われる。開放時画像７０１は、開閉役物５１８が開放状態に切り換えられたことを報知するものであり、換言すれば、役物装置５０１に遊技球を入球させることができる状態であることを報知するものである。開放時画像７０１は、例えば「開放」などの文字表示によって構成される。

【６７０７】

開放時報知の実行制御は、演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０によって行われる。具体的には、主制御装置１６２からの役物開放コマンドを演出制御装置１４３が受信することに基づき、表示画面Ｇに開放時画像７０１を表示するように表示制御装置３５０に対して指示を行う。なお、開放時報知に限らず、図柄表示装置７５における下記の各種

報知は演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０によって実行制御される。
【６７０８】
開閉役物５１８が開放状態とされた結果、入球部５１６に遊技球Ｐが入球した場合には、当該入球が入口センサ５２９によって検知される。この場合、主制御装置１６２にて残存球フラグがセットされるとともに、残球数カウンタエリアの値が１加算される。残存球フラグは、役物装置５０１内に遊技球が残存していることを示すフラグであり、残球数カウンタエリアは、役物装置５０１内に残存する遊技球の数を把握するためのものである。
【６７０９】
また、入球部５１６（役物装置５０１）への入球が入口センサ５２９によって検知された場合は、図６２６（ｂ）に示すように、表示画面Ｇに役物入球時画像７０２が表示され、役物入球報知が行われる。役物入球時画像７０２は、役物装置５０１への入球が発生したことを遊技者が理解できるものであれば特に限定されないが、本実施の形態では、役物装置５０１内の回転体６０１により第２始動口案内部６０４に遊技球が振り分けられると、特図当否抽選が行われるため、これに鑑み、役物入球時画像７０２として例えば「◇に入ったら１／５で大当たり」の文字表示を行う。
【６７１０】
なお、開閉役物５１８の開放時において遊技球が１つも入球しなかった場合は、役物入球報知は実行されない。この場合は、開閉役物５１８が開放されている間、開放時報知が継続され、閉鎖状態に切り換えられることに応じて開放時報知が終了される。
【６７１１】
役物装置５０１に入球した遊技球Ｐは、球振分け部５３５によって左右の誘導通路５３３ａ,５３３ｂに振り分けられた後、図６２３（ｂ）に示すように、いずれかの誘導通路５３３ａ,５３３ｂを下って回転体６０１に導出され、外れ口案内部６０３と第２始動口案内部６０４とに振り分けられる。その結果、図６２４（ａ）に示すように、遊技球Ｐが外れ口案内部６０３に振り分けられた場合は、回転体６０１の回転により、遊技球Ｐを受け入れた外れ口案内部６０３が外れ口５３２ｂの側方に到達することで、当該遊技球Ｐが外れ口５３２ｂに入る。
【６７１２】
外れ口５３２ｂに入球した遊技球Ｐは、外れ用センサ５４３により検知された後、外れ用通路５４１ｂを通って役物装置５０１の外部に排出される。外れ用センサ５４３は役物装置５０１内に設けられるが、主制御装置１６２では、外れ用センサ５４３により遊技球Ｐが検知されることで、遊技球Ｐが役物装置５０１の外部に排出されたと認識し、残球数カウンタエリアの値を１減算する。この減算処理の結果、残球数カウンタエリアの値が０になった場合は、役物装置５０１内の遊技球がすべて排出されたとして残存球フラグがクリアされる。
【６７１３】
なお、外れ口５３２ｂに遊技球が入球した場合は、それに対応した報知を実行しない。これは、外れ口５３２ｂに遊技球が入球したことの報知を遊技者が見て、後述する特図当否抽選で外れ結果となったと誤認することが懸念されるため、そのような混同を避けるためである。
【６７１４】
図６２４（ｂ）に示すように、遊技球Ｐが第２始動口案内部６０４に振り分けられた場合は、回転体６０１の回転により第２始動口案内部６０４が第２始動口５３２ａの上方に到達することで、遊技球Ｐが第２始動口５３２ａに入賞する。第２始動口５３２ａに入賞した遊技球Ｐは、第２始動口用通路５４１ａを通って特図始動用センサ５４２により検知される。
【６７１５】
特図始動用センサ５４２により遊技球Ｐが検知されると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの特図保留情報が取得され、特図当否抽選が行われる。この際の特図当否抽選は、大当たり確率が相対的に低い第１当否テー

ブル（図６０９（ａ））を参照して行われ、具体的には大当たり当選の確率が１／５とされた状態で行われる。

【６７１６】

特図当否抽選が行われた場合は、特図用表示部４３にて特図絵柄の変動表示が行われるとともに、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて装飾図柄の変動表示が行われる。表示画面Ｇでの変動表示の態様は特に限定されるものではないが、本実施の形態では、図６２６（ｃ）に示すように、１個の「大当たり」画像と４個の「外れ」画像とが上下方向に配列された図柄群が下方向にスクロール表示されるように上記変動表示を行う。

【６７１７】

特図当否抽選の結果が大当たり結果となった場合には、変動表示時間の経過後、特図用表示部４３及び表示画面Ｇにて大当たり報知が行われる。表示画面Ｇでの大当たり報知は、図６２７（ａ）に示すように大当たり報知画像７０４が表示されることにより行われる。大当たり報知画像７０４は、遊技者が大当たりの発生を認識できるものであれば特に限定されるものではなく、例えば「大当たり！！」の文字表示により構成される。

【６７１８】

上記大当たり報知画像７０４が確定表示時間に亘って表示された後、遊技状態が開閉実行モードに移行する。開閉実行モードでは、６ラウンド又は１０ラウンドに亘って可変入賞装置６５が開閉されるラウンド遊技が実行される。

【６７１９】

特図当否抽選の結果が大当たり結果となった場合、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球Ｐは、振分部材６１８が第１振分状態とされていることにより（図６２４（ｂ））、分岐誘導通路６１６に誘導される。分岐誘導通路６１６に誘導された遊技球Ｐは、排出用センサ６１７により検知された後、役物装置５０１の外部に排出される。主制御装置１６２では、排出用センサ６１７により遊技球Ｐが検知されることで、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球Ｐが役物装置５０１の外部に排出されたと認識し、残球数カウンタエリアの値を１減算する。

【６７２０】

特図当否抽選の結果が外れ結果となった場合には、変動表示時間の経過後、特図用表示部４３及び表示画面Ｇにて外れ報知が行われる。表示画面Ｇでの外れ報知は、図６２７（ｂ）に示すように外れ報知画像７０５が表示されることにより行われる。外れ報知画像７０５は、遊技者が外れを認識できるものであれば特に限定されるものではなく、例えば「外れ」の文字表示により構成される。

【６７２１】

また、特図当否抽選の結果が外れ結果となった場合には、振分部材６１８が第１振分状態から第２振分状態に切り換えられる（図６２５（ｂ））。これにより、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球Ｐは、振分部材６１８によって後方誘導通路６１３に振り分けられる。後方誘導通路６１３に振り分けられた遊技球は、上昇装置６１５に流入し、上昇装置６１５内を上昇して球振分け部５３５に向けて排出される。そして、左右いずれかの誘導通路５３３ａ,５３３ｂを流下し、再び回転体６０１に導出される。

【６７２２】

また、特図当否抽選の結果が外れ結果となった場合には、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球Ｐが上昇装置６１５により回転体６０１の上流側に戻されたことを示す戻しフラグがセットされる。

【６７２３】

図６２７（ｂ）に示すように、遊技球Ｐが上昇装置６１５内を通る際には、表示画面Ｇにて再挑戦報知が行われる。再挑戦報知は、回転体６０１の振分に再挑戦できることを報知するものであり、例えば「再挑戦！」の文字画像７０６が表示されることにより行われる。

【６７２４】

なお、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球Ｐが後方誘導通路６１３に誘導された場合

は、排出用センサ６１７を通過しない。このため、主制御装置１６２では、役物装置５０１内に遊技球が残存していると認識される。また、上昇装置６１５の出口用案内部６３８は、入口センサ５２９の下方（下流側）に遊技球Ｐを排出するように構成されるため、上昇装置６１５内を上昇した遊技球Ｐは、入口センサ５２９を通過することなく球振分け部５３５に導出される。

【６７２５】

上昇装置６１５を経て遊技球Ｐが回転体６０１に導出されると、外れ口案内部６０３と第２始動口案内部６０４との振り分けが再度行われる。その結果、外れ口案内部６０３に振り分けられた場合は、遊技球Ｐが外れ口５３２ｂに入った後、外れ用通路５４１ｂを通って役物装置５０１の外部に排出される。その際、振分部材６１８が第２振分状態から第１振分状態に切り換えられる。

【６７２６】

一方、第２始動口案内部６０４に振り分けられた場合は、遊技球Ｐが第２始動口５３２ａに入賞し、その後、特図始動用センサ５４２により検知されることで、特図保留情報が取得される。そして、その取得した特図保留情報に基づいて特図当否抽選が行われるとともに、特図用表示部４３及び表示画面Ｇにて変動表示が行われる。この際の特図当否抽選は、大当たり確率が相対的に高い第２当否テーブル（図６０９（ｂ））を参照して行われ、具体的には大当たり当選の確率が１／２とされた状態で行われる。つまり、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球Ｐが再び第２始動口５３２ａに入賞した場合は、初回目の入賞時よりも遊技者にとって有利な態様で特図当否抽選が行われる。このような構成を踏まえ、上記再挑戦報知に際しては、文字画像７０６が表示された後、「◇に入ったら１／２で大当たり」の文字画像７０７が表示される（図６２７（ｃ））。

【６７２７】

特図当否抽選の結果が大当たり結果となった場合は、特図用表示部４３及び表示画面Ｇにて大当たり報知が行われた後、遊技状態が開閉実行モードに移行する。また、特図当否抽選の結果が大当たり結果となった場合は、振分部材６１８が第２振分状態から第１振分状態に切り換えられる。これにより、第２始動口５３２ａに再入賞した遊技球Ｐが分岐誘導通路６１６に誘導され、役物装置５０１の外部に排出される。

【６７２８】

特図当否抽選の結果が外れ結果となった場合は、特図用表示部４３及び表示画面Ｇにて外れ報知が行われるとともに、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球Ｐが後方誘導通路６１３に誘導され、再び上昇装置６１５に案内される。すなわち、上昇装置６１５により遊技球Ｐが回転体６０１の上流側に戻された場合には、回転体６０１により外れ口５３２ｂに振り分けられるか、第２始動口５３２ａへの入賞に基づく特図当否抽選で大当たりとなるまで、役物装置５０１内での遊技球Ｐのループが繰り返される。

【６７２９】

なお、上記ループが行われている状況（遊技球が役物装置５０１内に残存している状況）では、役物装置５０１への遊技球の入球が制限される。具体的には、第１始動口５０２への入賞が発生しても、サポート抽選の実行が保留され、開閉役物５１８の開放状態への切り換えが行われない。これにより、有利な態様で特図当否抽選が行われる状況において、役物装置５０１内に遊技球が追加され、第２始動口５３２ａへの入賞確率が高まることが抑制される。

【６７３０】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【６７３１】

第２始動口５３２ａへの入賞により当否抽選処理が実行される遊技機において、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球が第２始動口５３２ａに再入賞することが可能に構成されており、第２始動口５３２ａへの再入賞が発生した場合に再度の当否抽選処理を実行する構成とした。

【６７３２】

従来のパチンコ機では、始動口に入賞した後の遊技球は遊技盤の背面側に排出され、遊技ホールの島設備に回収されるため、始動口に入賞するまでの過程で遊技球の挙動に遊技者を注目させることができるに過ぎなかった。この点、本構成によれば、第２始動口５３２ａに入賞した後の遊技球がその後の遊技展開に影響を及ぼすものとなり、第２始動口５３２ａに入賞する前の遊技球の挙動だけでなく、第２始動口５３２ａに入賞した後の遊技球の挙動にも遊技者を注目させることができる。よって、１の遊技球によって遊技者を長く楽しませることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【６７３３】

遊技球を上昇させる上昇装置６１５を設け、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球を上昇装置６１５により第２始動口５３２ａの上流側に導出する構成とした。

【６７３４】

上記構成では、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球が上昇装置６１５により第２始動口５３２ａの上流側に戻された上で、その戻された遊技球が第２始動口５３２ａに再入賞することが可能となるため、第２始動口５３２ａへの再入賞に際して遊技球の動きに上昇を加えることができる。一般に遊技盤６０上を転動する遊技球が上昇して逆流方向に移動することはないため、上記構成とすることで、再入賞する前段階で遊技球の挙動に面白みや斬新さを付加することができる。これにより、当該遊技球への注目度を高めることができ、延いては第２始動口５３２ａへの再入賞が発生するか否かについて遊技者を好適に注目させることが可能になる。

【６７３５】

第２始動口５３２ａに入賞した後、上昇装置６１５によって戻された遊技球を回転体６０１に導出し、その遊技球が回転体６０１によって第２始動口案内部６０４に振り分けられた場合に第２始動口５３２ａに再入賞する構成とした。

【６７３６】

上記構成によれば、回転体６０１による振り分けを介して遊技球を第２始動口５３２ａに再入賞させることができるか否かに遊技者を注目させることができるほか、上昇装置６１５によって戻された遊技球がそのまま第２始動口５３２ａに入賞する場合に比べて遊技者のドキドキ感を煽ることができ、遊技への注目度をより一層高めることが可能になる。

【６７３７】

第２始動口５３２ａを役物装置５０１（入球部５１６を介して遊技球が入球可能な特定領域）内に設け、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球を役物装置５０１内で且つ第２始動口５３２ａよりも上流側の所定領域（回転体６０１の上流領域）に導出する構成とした。

【６７３８】

上記構成によれば、役物装置５０１に入球して第２始動口５３２ａに入賞した遊技球が役物装置５０１の中で再び第２始動口５３２ａに入賞するか否かの構成とできるため、遊技者の注目箇所を集約させることができる。これにより、視線移動を伴うことなく、第２始動口５３２ａに遊技球が再入賞するか否かを視認することができ、再入賞の見逃し等を抑制することが可能になる。また、第２始動口５３２ａへの初回入賞用の領域と再入賞用の領域とを重複させることができるため、それら各領域が分散配置される場合に比べ、遊技盤６０の前面領域での占有スペースを縮小化することができる。これにより、遊技領域ＰＥが狭くなることが抑制され、遊技盤６０上での遊技球の挙動が陳腐化することを抑制できる。

【６７３９】

役物装置５０１内に遊技球が残存する状況で第１作動口６２への入賞が発生しても役物装置５０１を開放せず、役物装置５０１への新たな入球が発生することを制限する構成とした。

【６７４０】

上記構成により、第２始動口５３２ａへの初回入賞が発生した状態で役物装置５０１内の遊技球が増加することが回避され、第２始動口５３２ａへの再入賞確率が高くなって過

度に遊技者有利となることを抑制できる。また、役物装置５０１内に多数の遊技球が存在する場合は、遊技者が見るべき遊技球が増えて注意が散漫になる懸念があるが、本構成によれば、他の遊技球の追加が規制されるため、上昇装置６１５により戻された遊技球（第２始動口５３２ａに初回入賞した遊技球）だけに遊技者を注目させることができ、遊技への集中度を高めることが可能になる。

【６７４１】

第２始動口５３２ａへの入賞により行われた当否抽選の結果が外れ結果となった場合に振分部材６１８を第２振分状態とし、その外れ抽選の契機となった第２始動口５３２ａへの入賞球を上昇装置６１５に導出する構成とした。

【６７４２】

従来のパチンコ機では、当否抽選で外れ結果になると、開閉実行モードへの移行が発生しないことが確定するだけであったが、本構成によれば、当否抽選で外れ結果になった場合を対象として、第２始動口５３２ａへの入賞球が第２始動口５３２ａの上流側に戻され、再度の当否抽選を実行可能となっている。これにより、当否抽選で外れ結果となった場合において、同一の遊技球により当否抽選に再挑戦するチャンスを遊技者に提供することができ、外れ結果となった場合の復活遊技として遊技者を大いに楽しませることが可能になる。

【６７４３】

再度の当否抽選において、外れ結果となった先の当否抽選よりも大当たり当選の確率が高められた状態で抽選が行われるように構成した。

【６７４４】

上記構成では、当否抽選に再挑戦できる機会だけでなく、外れ結果となった先の抽選よりも大当たりになりやすい態様で抽選が実行される機会も提供されるものとなり、遊技者にとって有利となる。これにより、外れ結果になった場合の復活遊技としての魅力を高めることができ、興趣性を向上させることが可能になる。

【６７４５】

第２始動口５３２ａへの初回入賞により保留情報が取得された後、その入賞球が第２始動口５３２ａに再入賞すると、先の入賞により取得された保留情報とは別に新たな保留情報が取得されるように構成した。

【６７４６】

上記構成によれば、第２始動口５３２ａへの初回入賞時だけでなく、再入賞時においても別個に保留情報が取得されるため、遊技者が１の遊技球によって複数の保留情報を獲得できるようになる。これにより、第２始動口５３２ａに入賞した後の遊技球の挙動にも遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【６７４７】

＜変形例１＞

上記第９の実施の形態の変形例１について図６２８～図６３３を参照しながら説明する。これらの図において上記第９の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【６７４８】

本変形例では、上昇装置６１５を通じて役物装置５０１内を遊技球がループしている状況で役物装置５０１内への他の遊技球の入球が許容されるように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【６７４９】

＜普図遊技回制御処理＞

本変形例に係る普図遊技回制御処理について図６２８のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２における通常処理（図６１３）のステップＳｉ５０３で実行されるものであり、図６１４の普図遊技回制御処理に代えて実行されるものである。図６２８において図６１４と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【６７５０】
ステップＳｉ６０１で否定判定した場合（役物開放中フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｉ６０３にて、第２始動口５３２ａへの入賞に基づく特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。このように本変形例に係る普図遊技回制御処理では、図６１４のステップＳｉ６０２の処理が実行されず、普図遊技回の実行に際して残存球フラグがセットされているか否かが判定されない。すなわち、役物装置５０１内での遊技球の有無を参照することなく、普図遊技回を実行するように構成されている。
【６７５１】
上記のとおり、役物装置５０１内に遊技球が残存している場合であっても、第１始動口５０２への入賞が発生すれば普図遊技回が実行されるため、サポート抽選の結果が当選結果となることで開閉役物５１８が開放状態に切り替えられる。よって、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球が回転体６０１の上流側に戻される状況において、役物装置５０１内への他の遊技球の入球が許容されるものとなる。
【６７５２】
ステップＳｉ６０５で否定判定した場合（普図保留記憶数ＦＮが「０」でない場合）は、ステップＳｉ６０６にて普図データ設定処理を実行し、その後、ステップＳｉ２１０１にて普図変動開始処理を実行する。ここで、ステップＳｉ２１０１の普図変動開始処理について図６２９のフローチャートを参照しながら説明する。図６２９において図６１５の普図変動開始処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【６７５３】
ステップＳｉ７０１ではサポート抽選テーブルを参照してサポート抽選（普図当否判定）を行い、ステップＳｉ７０２では、上記サポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合には、ステップＳｉ７０３に進み、普図用表示部４４に停止表示させる普図当たり用の停止結果を設定する。
【６７５４】
ステップＳｉ２２０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに残存球フラグがセットされているか否かを判定する。残存球フラグがセットされていない場合は、ステップＳｉ７０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに回転開始用フラグをセットする。回転開始用フラグは、回転体６０１の回転を開始すべき状況であることを示すものである。ステップＳｉ７０４の実行後は、ステップＳｉ７０６にて普図変動表示時間の設定処理を実行し、その後、ステップＳｉ７０７以降の処理を実行する。
【６７５５】
ステップＳｉ２２０１で肯定判定した場合（残存球フラグがセットされている場合）は、ステップＳｉ７０４の処理を実行することなくステップＳｉ７０６に進む。すなわち、残存球フラグがセットされている場合（役物装置５０１内に遊技球が残存する状況で第１始動口５０２への入賞が発生した場合）は、回転体６０１を継続して回転させるべく、回転開始用フラグをセットせずに普図変動表示を開始する。
【６７５６】
＜役物開閉処理＞
本変形例に係る役物開閉処理について図６３０（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２における役物開閉制御処理（図６１７）のステップＳｉ９０７で実行されるものであり、図６１８の役物開閉処理に代えて実行されるものである。図６３０（ａ）において図６１８と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【６７５７】
ステップＳｉ１１０１で否定判定した場合（開閉役物５１８が開放中でない場合）は、ステップＳｉ２３０１にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに残存球フラグがセットされているか否かを判定する。残存球フラグがセットされていない場合（役物装置５０１内に遊技球が残存しない場合）は、ステップＳｉ２３０２に進み、今回の役物

開閉遊技における開閉役物５１８の開放期間として第１開放時間を設定する。図６３０（ｂ）に示すように、第１開放時間は例えば０．５ｓｅｃとする。

【６７５８】

残存球フラグがセットされている場合（役物装置５０１内に遊技球が残存する場合）は、ステップＳｉ２３０３に進み、今回の役物開閉遊技における開閉役物５１８の開放期間として第１開放時間よりも短い第２開放時間を設定する。図６３０（ｂ）に示すように、第２開放時間は例えば０．２ｓｅｃとする。

【６７５９】

役物装置５０１内に遊技球が残存している状況で役物装置５０１に他の遊技球が入球すると、役物装置５０１内での遊技球の数が増える結果、第２始動口５３２ａへの入賞確率が高まり、遊技者にとって有利となる。そこで、遊技球が残存している状況では、遊技球が残存しない場合よりも開閉役物５１８の開放期間を短くし、役物装置５０１への入球が発生しにくくしている。これにより、遊技者側に偏って有利となり過ぎないようにバランスを取り、遊技ホールでの運用を良好なものとすることができる。また、役物装置５０１への入球が発生すると有利度合が一気に高まる場合に敢えてその入球難易度を高くすることで、入球させることができるか否かへの関心や開放時のドキドキ感を高めることができ、遊技への注目度を向上させることが可能になる。

【６７６０】

なお、役物開閉遊技における開閉役物５１８の開放回数は、第１開放時間又は第２開放時間のいずれを設定した場合も１回に設定する。開放回数の設定処理は、役物開閉制御処理（図６１７）のステップＳｉ９０４にて実行する。

【６７６１】

ステップＳｉ２３０２又はステップＳｉ２３０３の実行後は、ステップＳｉ１１０３にて、役物装置５０１への上限入球個数を設定する。続くステップＳｉ１１０４では、開閉役物駆動部５２３を駆動状態として開閉役物５１８を開放状態に切り換える。その後はステップＳｉ１１０５以降の処理を実行する。

【６７６２】

＜開放時報知について＞

開閉役物５１８が開放状態とされる場合に実行される開放時報知について説明する。先ずは図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて行われる報知について図６３１を参照しながら説明する。本変形例では、表示画面Ｇでの開放時報知として複数種類の報知が設けられており、これらの報知が役物装置５０１での遊技球の残存状況や上昇装置６１５によるループの有無に応じて使い分けられるように構成されている。

【６７６３】

具体的には、図６３１（ａ）に示すように、残存球フラグがセットされていない状況（役物装置５０１内に遊技球が残存しない状況）で開閉役物５１８が開放状態とされる場合は、開放時報知として第１開放報知が実行される。第１開放時報知は、上記第９の実施の形態に係る開放時報知と同様のものであり、例えば「開放」等の開放時画像７０１が表示されるものである（図６２６（ａ））。

【６７６４】

残存球フラグがセットされ、戻しフラグがセットされていない状況（役物装置５０１内に遊技球が残存するものの、上昇装置６１５による遊技球のループは行われていない状況）で開閉役物５１８が開放状態とされる場合は、開放時報知として第２開放時報知が実行される。役物装置５０１への入球が発生して回転体６０１の振り分けを受ける途中で他の遊技球が役物装置５０１に入球し、役物装置５０１内の遊技球の数が増えると、第２始動口５３２ａへの入賞確率が高まる。つまり、役物装置５０１内に遊技球が残存している状況での開閉役物５１８の開放は遊技者にとってチャンス状態となる。

【６７６５】

第２開放時報知は、そのようなチャンス状態であることに対応した報知である。第２開放時報知の具体的態様は、上記第１開放時報知の実行時よりも遊技者の関心を引くもので

あれば特に限定されないが、図６３１（ｂ）に示すように、例えば「チャンス！」などの文字画像７０８が表示画面Ｇに表示されることにより行われる。

【６７６６】

図６３１（ａ）に示すように、戻しフラグがセットされている状況（上昇装置６１５による遊技球のループは行われている状況）で開閉役物５１８が開放状態とされる場合は、開放時報知として第３開放時報知が実行される。上記第９の実施の形態で説明したように、役物装置５０１に入球した遊技球が第２始動口５３２ａに入賞し、第１当否テーブル（図６０９（ａ））を用いた特図当否抽選で外れて上昇装置６１５により回転体６０１の上流側に戻され、その遊技球が第２始動口５３２ａに再入賞すると、大当たり確率が高められた第２当否テーブル（図６０９（ｂ））による特図当否抽選が行われる。この際、第１当否テーブルと第２当否テーブルのいずれを用いるかは、戻しフラグがセットされているか否かに基づいて切り替えられるため（図６２０）、先の特図当否抽選で外れ結果となって戻しフラグがセットされた後、その抽選の契機となった遊技球が役物装置５０１から排出される前に開閉役物５１８が開放し、他の遊技球が役物装置５０１に入球して第２始動口５３２ａに入賞した場合も、第２当否テーブルを用いた特図当否抽選が行われることになる。この場合、役物装置５０１内の遊技球の増加により第２始動口５３２ａへの入賞確率が高まるだけでなく、第２始動口５３２ａへの入賞が発生した場合の大当たり確率も高まるため、遊技者にとっては大きなチャンス状態となる。

【６７６７】

第３開放時報知は、そのような大チャンス状態であることに対応した報知である。第３開放時報知の具体的態様は、遊技者の関心をより強く引くことができれば特に限定されないが、図６３１（ｃ）に示すように、例えば「スーパーチャンス！！」などの文字画像７０９が表示画面Ｇに表示されることにより行われる。

【６７６８】

また、本変形例では、表示画面Ｇ以外の箇所でも開放時報知が行われる。表示画面Ｇ以外の箇所での開放時報知について図６３２を参照しながら説明する。

【６７６９】

図６３２（ａ）に示すように、役物装置５０１の前枠５２５には複数の発光部７１１が設けられている。これら発光部７１１は前枠５２５の上部に配置されており、開閉役物５１８の基端部又は周辺部に位置している。これにより、遊技者が発光部７１１と開閉役物５１８とを同時に視認することが可能となっており、換言すれば、役物装置５０１への入球が発生するか否かを目視しながら各発光部７１１の発光状態を把握することが可能となっている。なお、発光部７１１の発光制御は演出制御装置１４３によって行われる。

【６７７０】

次に、発光部７１１での開放時報知（発光演出）について図６３２（ｂ）～（ｆ）及び図６３３を参照しながら説明する。ここでは表示画面Ｇでの開放時報知も交えて説明する。先ず役物装置５０１内に遊技球が残存しない場合（残存球フラグがセットされていない場合）について図６３３（ａ）を参照しながら説明する。

【６７７１】

普図遊技回が開始されたタイミングｔ１（第１始動口５０２への入賞が発生したタイミング）では、発光部７１１での開放時報知が実行されておらず、各発光部７１１は消灯状態（発光状態Ａ１）に制御されている。また、表示画面Ｇでの開放時報知についてもこの時点ではまだ開始されていない。

【６７７２】

そして、上記普図遊技回でのサポート抽選の結果が当選結果である場合は、普図遊技回における変動表示の開始後、開閉役物５１８の開放タイミング（タイミングｔ４）から遡って例えば０．２ｓｅｃ前のタイミング（タイミングｔ２）になると、発光部７１１での開放時報知として第１発光演出が実行されるように制御される。第１発光演出は、例えば、設定された発光期間に亘って各発光部７１１が連続発光し、かつ、その発光色が白色となるようにして行われる（発光状態Ａ２）。

【６７７３】
　また、タイミングｔ２では、発光部７１１での第１発光演出と併せて表示画面Ｇにおいても第１開放時報知が開始される。なお、発光部７１１での第１発光演出及び表示画面Ｇでの第１開放時報知はいずれも開閉役物５１８が開放状態であることを報知するものであるが、これらの報知は、上記サポート抽選の結果が当選結果となったことを条件として実行制御される。具体的には、主制御装置１６２から送信される普図変動開始コマンドに基づいて実行制御される。普図変動開始コマンドからは、普図遊技回の変動表示時間のほか、サポート抽選の当否結果を特定できるように構成されている。
【６７７４】
　第１発光演出及び第１開放時報知の開始後、普図遊技回での変動表示が終了し（タイミングｔ３）、さらにその確定表示が終了すると（タイミングｔ４）、開閉役物５１８が閉鎖状態から開放状態に切り替えられる。この場合の開放期間は第１開放時間（例えば０．５ｓｅｃ）に設定される。
【６７７５】
　そして、上記第１開放時間が経過し、開閉役物５１８が開放状態から閉鎖状態に切り替えられると（タイミングｔ５）、第１発光演出を終了して消灯状態に戻るように発光部７１１が制御される。また、表示画面Ｇでの第１開放時報知についても終了するように図柄表示装置７５が制御される。ちなみに、開閉役物５１８の開放中に役物装置５０１への入球が発生した場合は、表示画面Ｇでは役物入球時報知（図６２６（ｂ））が行われるが、発光部７１１では開放状態が終了するまで第１発光演出が継続して行われる。
【６７７６】
　次に役物装置５０１内に遊技球が残存する場合（残存球フラグがセットされている場合）について図６３３（ｂ）を参照しながら説明する。
【６７７７】
　普図遊技回が開始されたタイミングｔ１１（第１始動口５０２への入賞が発生したタイミング）では、発光部７１１での開放時報知が実行されておらず、各発光部７１１は消灯状態（発光状態Ａ１）に制御されている。また、表示画面Ｇでの開放時報知についてもこの時点ではまだ開始されていない。
【６７７８】
　そして、上記普図遊技回でのサポート抽選の結果が当選結果である場合は、普図遊技回における変動表示の開始後、開閉役物５１８の開放タイミング（タイミングｔ１４）から遡って例えば０．７ｓｅｃ前のタイミング（タイミングｔ１２）になると、発光部７１１での開放時報知が実行されるように制御される。役物装置５０１内に遊技球が残存する場合は、開閉役物５１８の開放タイミングに対して役物装置５０１内に遊技球が残存しない場合よりも早く発光部７１１での開放時報知が開始される。
【６７７９】
　上記の際、上昇装置６１５による遊技球のループが行われていない場合（戻しフラグがセットされていない場合）は、開放時報知として第２発光演出が実行され、上記ループが行われている場合（戻しフラグがセットされている場合）は、開放時報知として第３発光演出が実行される。
【６７８０】
　第２発光演出は、先ず発光部７１１が白色で点滅発光する発光状態Ａ３となり、その後、発光部７１１が緑色で連続発光する発光状態Ａ４に切り替わるようにして行われる。発光状態Ａ４への切り替えは、開閉役物５１８が開放状態に切り替えられるタイミングｔ１４にて行われる。このような構成とすることで、先の発光状態Ａ３により役物装置５０１内に遊技球が残存していることを遊技者に知らせたうえで、発光状態Ａ４への切り替わりにより開放状態への切り替わりを知らせることができる。また、発光状態Ａ３からの切り替わり後の発光色（緑色）が上記第１発光演出での発光色（白色）と異なることで、チャンス状態であることを分かりやすくすることができる。
【６７８１】

第３発光演出は、先ず発光部７１１が白色で点滅発光する発光状態Ａ３となり、その後、発光部７１１が赤色で連続発光する発光状態Ａ５に切り替わるようにして行われる。この場合も発光状態Ａ３からの切り替わり後の発光色（赤色）が上記第１発光演出や第２発光演出での発光色と異なることで、大チャンス状態であることを分かりやすくすることができる。なお、発光状態Ａ３から発光状態Ａ５への切り替えは、第２発光演出の場合と同様に開閉役物５１８の開放タイミングに合わせて行われる（タイミングｔ１４）。

【６７８２】

また、タイミングｔ１２では、発光部７１１での発光演出と併せて表示画面Ｇにおいても開放時報知が開始される。この際、上昇装置６１５による遊技球のループが行われていない場合は第２開放時報知（図６３１（ｂ））が開始され、上記ループが行われている場合は第３開放時報知（図６３１（ｃ））が開始される。

【６７８３】

上記各発光演出及び各開放時報知の開始後、普図遊技回での変動表示が終了し（タイミングｔ１３）、さらにその確定表示が終了すると（タイミングｔ１４）、開閉役物５１８が閉鎖状態から開放状態に切り替えられる。この場合の開放期間は第１開放時間よりも短い第２開放時間（例えば０．２ｓｅｃ）に設定される。

【６７８４】

そして、上記第２開放時間が経過し、開閉役物５１８が開放状態から閉鎖状態に切り替えられると（タイミングｔ１５）、上記各発光演出を終了して消灯状態に戻るように発光部７１１が制御される。また、表示画面Ｇでの各開放時報知についても終了するように図柄表示装置７５が制御される。なお、役物装置５０１内に遊技球が残存する場合の発光演出及び開放時報知の期間は０．９ｓｅｃとなっており、遊技球が残存しない場合の期間（０．７ｓｅｃ）よりも長くなっている。

【６７８５】

＜遊技の流れについて＞

本変形例に係る遊技の流れについて、上記第９の実施の形態の説明で用いた図６２３～図６２５を援用しながら説明する。先ず、役物装置５０１内に遊技球が残存し且つ上昇装置６１５による遊技球のループが行われていない状態で第１始動口５０２への入賞が発生した場合について説明する。

【６７８６】

役物装置５０１内に遊技球が残存していない状況で第１始動口５０２への入賞が発生し、サポート当選結果となることに基づいて開閉役物５１８の初回目開放が行われると、役物装置５０１への遊技球の入球が可能になる。その結果、役物装置５０１に遊技球が入球した場合は、当該遊技球が球振分け部５３５によって左右の誘導通路５３３ａ,５３３ｂに振り分けられた後、図６２３（ｂ）に示すように、いずれの誘導通路５３３ａ,５３３ｂを下って回転体６０１に導出される。

【６７８７】

その過程で第１始動口５０２への入賞が発生すると、サポート当選結果となることに基づいて開閉役物５１８の２回目開放が行われる。これにより、役物装置５０１内に遊技球が残存している状況で役物装置５０１に新たな遊技球を入球させることが可能になる。

【６７８８】

但し、役物装置５０１内に遊技球が残存する状況での開閉役物５１８の開放は、遊技球が存在しない状況での開放よりも開放期間が短くされ、役物装置５０１への入球難易度が高められたものとなっている。上記の際、図柄表示装置７５及び発光部７１１では第２開放時報知及び第２発光演出が実行される。

【６７８９】

上記開放の結果、役物装置５０１に遊技球が入球した場合は、その遊技球についても球振分け部５３５によって左右の誘導通路５３３ａ,５３３ｂに振り分けられた後、回転体６０１に導出される。つまり、回転体６０１に供給される遊技球の数が増加するため、遊技球が第２始動口案内部６０４に振り分けられる確率が高まる。すなわち、遊技球が残存

していない状況で役物装置５０１に入球した場合よりも第２始動口５３２ａへの入賞が発生しやすくなり、遊技者にとって有利となる。

【６７９０】

回転体６０１により遊技球が外れ口案内部６０３に振り分けられた場合や、第２始動口案内部６０４に振り分けられた場合の流れについては、上記第９の実施の形態で説明した流れと同様であるため、説明を省略する。

【６７９１】

次に、役物装置５０１内に遊技球が残存し且つ上昇装置６１５による遊技球のループが行われている状態で第１始動口５０２への入賞が発生した場合について説明する。

【６７９２】

上記初回目開放で役物装置５０１に入球した遊技球が第２始動口５３２ａに入賞し、当該入球に基づく特図当否抽選で外れ結果になると、戻しフラグがセットされる（図６２０のステップＳｉ１３０８）。これにより、特図当否抽選に際しての参照テーブルが第２当否テーブル（図６０９（ｂ））に切り替えられる（図６２０）。

【６７９３】

また、特図当否抽選で外れ結果になった場合は、振分部材６１８が第１振分状態から第２振分状態に切り換えられる（図６２５（ｂ））。これにより、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球が後方誘導通路６１３に振り分けられ、上昇装置６１５に導出される。上昇装置６１５に導出された遊技球は、上昇装置６１５内を上昇した後、球振分け部５３５に排出され、再び回転体６０１に導出される。

【６７９４】

その過程で第１始動口５０２への入賞が発生すると、サポート当選結果となることに基づいて開閉役物５１８の２回目開放が行われる。この場合の開放は開放期間が短いものとされ、役物装置５０１への入球難易度が高められる。この際、図柄表示装置７５及び発光部７１１では第３開放時報知及び第３発光演出が実行される。

【６７９５】

上記開放の結果、役物装置５０１に遊技球が入球した場合は、上昇装置６１５により戻された遊技球だけでなく、新たに入球した遊技球も回転体６０１に供給されるため、遊技球が第２始動口案内部６０４に振り分けられる確率が高まる。しかも、第２始動口案内部６０４に遊技球が振り分けられた場合に行われる特図当否抽選では、大当たり当選の確率が高く設定された第２当否テーブルが参照される。

【６７９６】

第２当否テーブルを用いた特図当否抽選は、上昇装置６１５により戻された遊技球が第２始動口５３２ａに入賞した場合に限らず、新たに役物装置５０１に入球した遊技球（ループ球とは異なる遊技球）が第２始動口５３２ａに入賞した場合にも行われる。このように、上昇装置６１５による遊技球のループが行われている状況で役物装置５０１への入球が発生した場合は、第２始動口５３２ａに入賞しやすくなるだけでなく、当該入賞に基づく当否抽選で大当たりに当選しやすくなるため、遊技者にとってさらに有利となる。

【６７９７】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏する。

【６７９８】

役物装置５０１内に遊技球が残存する状況で第１始動口５０２への入賞が発生した場合に開閉役物５１８の開放状態への切り替えを許容する構成とした。

【６７９９】

上記構成によれば、第２当否テーブルが参照されて特図当否抽選が行われる状況で、役物装置５０１内に遊技球を追加し、第２始動口５３２ａへの入賞確率を高めることができる。これにより、遊技者がより有利な状態で遊技することができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【６８００】

役物装置５０１内に遊技球が残存する状況で開閉役物５１８を開放させる場合に、その

開放時間を役物装置５０１内に遊技球が残存しない場合よりも短くする構成とした。
【６８０１】
上記構成では、役物装置５０１内に遊技球が入球した場合の有利度合が高い状況において役物装置５０１内への入球難易度が高められる。これにより、過度に遊技者有利となることが抑制されるほか、役物装置５０１への入球が発生するか否かについて遊技者のドキドキ感を高めることが可能になる。
【６８０２】
役物装置５０１内に遊技球が残存する状況で第１始動口５０２への入賞が発生した場合（開閉役物５１８を開放させる場合）に回転体６０１を原点復帰させず、回転状態を変化させない構成とした。
【６８０３】
例えば、役物装置５０１内に遊技球が残存する状況で回転体６０１の回転状態を変化させると、当該変化を要因として、第２始動口案内部６０４に振り分けられそうであった遊技球が外れ口案内部６０３に振り分けられる結果を招くおそれがある。すなわち、役物装置５０１内に入球済みの遊技球の振り分けに対して影響を及ぼし、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。この点、本構成によれば、遊技球が残存する状況で第１始動口５０２への入賞が発生してもそのまま回転体６０１の回転状態が維持されるため、上記のような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。
【６８０４】
役物装置５０１内に遊技球が残存しない状況で開閉役物５１８が開放される場合には第１開放時報知を実行し、役物装置５０１内に遊技球が残存する状況で開閉役物５１８が開放される場合には上記第１開放時報知とは異なる第２開放時報知又は第３開放時報知を実行する構成とした。
【６８０５】
開閉役物５１８が開放される場合に役物装置５０１内に遊技球が残存するか否かによって遊技者にとっての有利度合が異なるところ、開閉役物５１８の開放に対応した開放時報知の態様を役物装置５０１内に遊技球が残存するか否かに応じて異ならせることで、役物装置５０１に遊技球を入球させる遊技を好適に盛り上げることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。
【６８０６】
開閉役物５１８の開放時に残存球の有無によって有利度合が異なる構成にあっては、遊技者において、役物装置５０１への入球が発生するかだけでなく、役物装置５０１内に遊技球が残存するかについても視認する必要が求められるが、本構成によれば、遊技者が役物装置５０１内を見ていなくても、報知の違いから遊技球が残存するか否かを把握することができる。よって、役物装置５０１への入球が発生するか否かに集中して遊技できる結果、当該入球の見逃し等が抑制され、遊技しやすい構成とすることができる。さらに、開閉役物５１８の開放に対応させて行う報知（開放時報知）を利用して遊技球が残存するか否かを知らせるため、残存するか否かの報知を開放時報知とは別に実行する構成に比べ、報知の種類数を少なく抑えることができる。これにより、報知設計に際しての作業負担を軽減できるほか、報知の煩雑化により遊技者から見て分かりにくくなることを抑制できる。
【６８０７】
遊技球が残存しない場合の第１開放時報知と、遊技球が残存する場合の第２開放時報知又は第３開放時報知とにおいて、それら各報知の実行期間が異なる構成とした。
【６８０８】
上記構成によれば、報知態様の違いだけでなく、報知期間の長さによっても、役物装置５０１内に遊技球が残存するか否かを知らせることができる。これにより、残存球の有無を遊技者が把握しやすくなり、遊技者に分かりやすく報知することが可能になる。
【６８０９】
第２開放時報知又は第３開放時報知の報知期間を第１開放時報知の報知期間よりも長く

する構成とした。これにより、遊技球が残存していることを強調することができ、延いては有利な状況であることを分かりやすく伝えることができる。

【６８１０】

第２開放時報知又は第３開放時報知の実行に際して、サポート抽選の結果がサポート当選結果となったことに基づき、開閉役物５１８の開放状態への切り替え前から上記各報知を開始するように構成した。

【６８１１】

第２開放時報知又は第３開放時報知の期間を長くすることで、有利状態の報知を強調することができるが、その反面、それら各報知の実行に必要な期間の確保が困難となることが想定される。特に本変形例では、役物装置５０１内に遊技球が残存する状況で開閉役物５１８が開放される場合、その開放時間が短くされるため、上記のような傾向がより顕著となる。この点、本構成によれば、第２開放時報知又は第３開放時報知を開放状態への切り替え前から開始するため、それら各報知の期間を長くしても、各報知の実行に必要な期間を好適に確保することができる。

【６８１２】

第２開放時報知又は第３開放時報知の実行に際して、開閉役物５１８の開放前における報知期間を第１開放時報知の場合よりも長くする構成とした。換言すれば、第２開放時報知又は第３開放時報知の方が第１開放時報知よりも開閉役物５１８の開放タイミングに対して早く報知が開始される構成とした。

【６８１３】

上記構成によれば、開閉役物５１８の開放前における報知期間の長さによっても役物装置５０１内に遊技球が残存するか否かを知らせることができる。これにより、遊技者が開閉役物５１８の開放前に残存球の有無を把握しやすくすることができる。また、開閉役物５１８の開放タイミングに対してより長い猶予期間が確保されて開放時報知が行われることで、開閉役物５１８の開放を遊技者により早く知らせることができ、遊技者が役物装置５０１（入球部５１６）を狙って遊技球を発射するための準備期間（発射強度の調整期間等）を好適に確保することが可能になる。

【６８１４】

発光部７１１において第２開放時報知又は第３開放時報知を行う場合に、開閉役物５１８の開放に先行して第３発光状態Ａ３（点滅発光）とした後、開閉役物５１８の開放タイミングに合わせて第４発光状態Ａ４（緑色発光）又は第５発光状態Ａ５（赤色発光）に切り替える構成とした。

【６８１５】

開閉役物５１８の開放に先行して第２開放時報知又は第３開放時報知を行うことで、それら各報知の実行期間を確保することが可能になるが、その反面、それら各報知の開始タイミングと開閉役物５１８の開放タイミングとがずれることにより、遊技者が第２開放時報知又は第３開放時報知から開閉役物５１８の開放タイミングを把握しにくくなる懸念がある。この点、本構成によれば、開放前から開始された第２開放時報知又は第３開放時報知についてその報知態様が開放タイミングに合わせて切り替えられるため、それら各開放時報知の開始タイミングが開閉役物５１８の開放タイミングとずれている状況でも、遊技者が開放タイミングを把握しやすくすることができる。

【６８１６】

＜変形例２＞

上記第９の実施の形態の変形例２について説明する。本変形例の構成は、始動口に入賞した遊技球が再び始動口に入賞可能となる構成をいわゆる１種タイプの遊技機に適用したものとなっている。以下、本変形例の構成について図６３４～図６４６を参照しながら説明する。これらの図において上記第９の実施の形態や上記変形例１と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【６８１７】

＜遊技盤６０について＞

本変形例に係る遊技盤６０の構成について図６３４を参照しながら説明する。図６３４（ａ）は本変形例に係る遊技盤６０の正面図であり、図６３４（ｂ）はその部分拡大図である。なお、図６３４において図４に示す上記第１の実施の形態に係る遊技盤６０と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【６８１８】

本変形例では、基本的に上記第１の実施の形態と同様の盤面構成を有するが、第１作動口６２の周辺構造が異なっている。具体的には、図６３４（ｂ）に示すように、遊技盤６０において第１作動口６２の上方及び下方には、遊技盤６０を厚さ方向（前後方向）に貫通する第１貫通孔８０１及び第２貫通孔８０２が設けられている。これら各貫通孔８０１,８０２は、正面視で円形状をなしており、１個の遊技球が通過可能な大きさに形成されている。また、第１作動口６２の後方において遊技盤６０の背面側には通路ユニット８０３が設けられている。

【６８１９】

ここで、図６３４～図６３６を参照して第１作動口６２及び通路ユニット８０３について説明する。第１作動口６２は、遊技盤６０の左右略中央において図柄表示装置７５（表示画面Ｇ）の下方に配置されている。第１作動口６２は上方に開口しており、１個の遊技球が入賞可能となっている。図６３５（ａ）に示すように、通路ユニット８０３には、第１作動口６２と連通するようにして第１作動口用通路８１１が設けられており、第１作動口６２に入賞した遊技球はすべて第１作動口用通路８１１に導かれる。第１作動口用通路８１１は、第１作動口６２から後方に延び、遊技盤６０を前後方向に貫く第１通路部８１２と、遊技盤６０の背面側において第１通路部８１２の後端部から下方に延びる第２通路部８１３とを備えている。第２通路部８１３の途中位置には第１作動口用入賞センサ６２ａが設けられており、当該入賞センサ６２ａにより第１作動口６２に入賞した遊技球が検知される。

【６８２０】

図６３５（ｂ）に示すように、第２通路部８１３の下端部からは第１分岐通路８１４と第２分岐通路８１５とが左右に分岐しており、これら各分岐通路８１４,８１５の分岐部には振分部材８１６が設けられている。振分部材８１６は、振分用駆動部８１７（電磁式ソレノイド等）に接続されており、振分用駆動部８１７が駆動されることで、遊技球を第１分岐通路８１４側に振り分ける第１振分状態と、遊技球を第２分岐通路８１５側に振り分ける第２振分状態とに切り替わり可能となっている。

【６８２１】

振分用駆動部８１７は、主制御装置１６２に電気的に接続されており、予め定められた所定周期で振分部材８１６が動作するように制御される。第１振分状態から第２振分状態となり、その後、第１振分状態への切り替えを経て再び第２振分状態となるまでの１周期において、第１振分状態の期間と第２振分状態の期間とのデューティ比は特に限定されるものではないが、例えば、第２振分状態の期間が第１振分状態の期間よりも短くなるように設定される。なお、前者の期間の方が短くなる構成としてもよいし、両期間が同じ長さとなる構成としてもよい。

【６８２２】

第１分岐通路８１４は、遊技盤６０において第１作動口６２の下方に形成された第２貫通孔８０２に連通している。よって、図６３６（ａ）に示すように、第１分岐通路８１４側に振り分けられた遊技球は、第２貫通孔８０２を通じて遊技盤６０の前面側（遊技領域ＰＥ）に排出される。なお、本変形例では、遊技領域ＰＥにおいて第２貫通孔８０２の下流側にはアウト口６８が配置されるため、第２貫通孔８０２から排出された遊技球は、アウト口６８に入って遊技領域ＰＥ外に排出される。

【６８２３】

第２分岐通路８１５は、第１作動口用通路８１１の側方に配置された上昇装置６１５に向けて延びており、遊技球を上昇装置６１５に導出するように構成されている。第１作動口用通路８１１の上方には上側通路８１８が設けられており、上側通路８１８には、上昇

装置６１５の出口用案内部６３８から排出される遊技球が導出されるように構成されている。上側通路８１８は、遊技盤６０において第１作動口６２の上方に形成された第１貫通孔８０１に連通している。よって、図６３６（ｂ）に示すように、振分部材８１６により第２分岐通路８１５に振り分けられた遊技球は、上昇装置６１５内を上昇した後、上側通路８１８及び第１貫通孔８０１を通じて遊技領域ＰＥに排出され、第１作動口６２の上流側に戻される。

【６８２４】

本変形例では、パチンコ機１０の電源投入に伴って振分用駆動部８１７が駆動され、振分部材８１６が常に上記切り替え動作を行うように制御される。すなわち、遊技球が第１作動口６２に入賞したかや、第１作動口６２への入賞に基づいて実行される特図当否抽選の結果にかかわらず、第１振分状態と第２振分状態との切り替えが行われるように構成されている。

【６８２５】

また、通路ユニット８０３を構成する各通路部８１１,８１８や遊技盤６０における通路ユニット８０３の前方領域は透明性を有しており、通路ユニット８０３内の遊技球をパチンコ機１０の前方から視認可能となっている。この際、通路ユニット８０３の全体で遊技球を視認可能であってもよいし、通路ユニット８０３の一部で遊技球を視認可能であってもよい。

【６８２６】

＜パチンコ機１０の電気的構成＞

本変形例に係るパチンコ機１０の電気的構成について図６３７のブロック図に基づいて説明する。なお、図６３７において図６０７に示す上記第９の実施の形態に係る電気的構成と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【６８２７】

ＭＰＵ３１２の出力側には、振分部材８１６用の駆動部８１７が接続されている。ＭＰＵ３１２では、振分部材８１６を所定周期で動作させるように駆動部８１７の駆動制御が実行される。

【６８２８】

なお、本変形例においてＭＰＵ３１２の出力側に接続される特図用表示部４３には、第１作動口６２への入賞に基づいて絵柄の変動表示が行われる第１特図表示部ＡＳと、第２作動口６３への入賞に基づいて絵柄の変動表示が行われる第２特図表示部ＢＳとが設けられている。

【６８２９】

＜主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞

主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的な構成について図６３８を用いて説明する。

【６８３０】

ＭＰＵ３１２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部４３の表示の設定、普図用表示部４４の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図６３８に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図用表示部４３における各特図表示部ＡＳ，ＢＳでの変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。さらに、第２作動口６３の普電役物６３ａをサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタＣ３を用いることとしている。

【６８３１】

各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳは、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ３１４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ３１４ａ

に適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ３１４ａにおいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳに対応した情報は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア３１４ｂに格納される。

【６８３２】

保留球格納エリア３１４ｂは、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂからなる保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留エリアＲａ，Ｒｂは、それぞれ、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアを備えており、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ３１４ａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアに格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

【６８３３】

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

【６８３４】

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

【６８３５】

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

【６８３６】

大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア３１３ａに当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブルと、高確率モード用の当否テーブルとが設定されている。つまり、本パチンコ機１０は、当否抽選手段における抽選モードとして、低確率モード（低確率状態）と高確率モード（高確率状態）とが設定されている。

【６８３７】

上記抽選に際して低確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は例えば１個であり、大当たり当選の確率は１／２００となる。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は例えば５個であり、大当たり当選の確率は１／４０となる。このように、各当否テーブルでは、低確率モード用の当否テーブルよりも高確率モード用の当否テーブルの方が大当たり当選となる確率が高くなるように乱数の値が設定されている。各当否テーブルにおいて、大当たり当選となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となる。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高

くなるのであれば、上記当選となる乱数の数及び値は任意である。

【６８３８】

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

【６８３９】

大当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ３１３の種別テーブル記憶エリア３１３ｂに大当たり種別テーブルとして記憶されている。ここで、大当たり種別テーブルについて図６３９を参照して説明する。

【６８４０】

大当たり種別テーブルとしては、第１特図用の大当たり種別テーブル（図６３９（ａ））と第２特図用の大当たり種別テーブル（図６３９（ｂ））とが設定されている。第１作動口６２への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第１特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第２作動口６３への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第２特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【６８４１】

図６３９（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、４Ｒ確変大当たり結果と、４Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が４回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置６５を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも１回実行されるものである。本変形例では、１のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が１回実行されるように構成されている。

【６８４２】

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

【６８４３】

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

【６８４４】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動口６３よりも第１作動口６２への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動口６２よりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口６３への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【６８４５】
なお、高頻度サポートモードを実現するための構成は、上記のものに限定されるものではなく、例えば、両モードで普図当否抽選の当選確率を等しくした上で、高頻度サポートモードにおける普電役物６３ａの開放回数や１回の開放時間を低頻度サポートモードよりも優遇する構成としてもよい。要は、低頻度サポートモードよりも単位時間当たりの第２作動口６３への入賞頻度が高くなるものであれば足り、普図当否抽選、開放回数及び開放時間のうちいずれか１条件又は任意の組合せの条件を相違させることで、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとの設定を行う構成とすればよい。
【６８４６】
４Ｒ通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた上限回数（例えば１００回）に達するまで継続される。上限回数に達した場合は、高頻度サポートモードが終了し、抽選モードが低確率モードとされたまま、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替わる。すなわち、抽選モードが低確率モードに設定され、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される遊技状態（通常遊技状態）に移行する。
【６８４７】
本変形例では、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６４」が４Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、４Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は６５％、４Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は３５％に設定されている。
【６８４８】
図６３９（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、１０Ｒ確変大当たり結果と、４Ｒ通常大当たり結果とが設定されている。１０Ｒ確変大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が１０回となるものである。また、１０Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モード及び高頻度サポートモードは次回の大当たりが発生するまで継続される。
【６８４９】
なお、第２特図用の大当たり種別テーブルで設定される４Ｒ通常大当たり結果は、第１特図用の大当たり種別で設定される４Ｒ通常大当たり結果と同様のものである。すなわち、第２作動口６３への入賞を契機として４Ｒ通常大当たり結果となった場合、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードに設定され、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた上限回数（例えば１００回）に達するまで、その状態が継続される。
【６８５０】
本変形例では、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「６４」が１０Ｒ確変大当たり結果に対応し、「６５」～「９９」が４Ｒ通常大当たり結果に対応している。すなわち、１０Ｒ確変大当たり結果に振り分けられる確率は６５％、４Ｒ通常大当たり結果に振り分けられる確率は３５％に設定されている。
【６８５１】
このように、第１特図表示部の種別テーブルと第２特図表示部の種別テーブルとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第２特図表示部の種別テーブルでは１０Ｒ大当たり結果となるのに対して、第１特図表示部の種別テーブルでは４Ｒ大当たり結果となるように設定されている。つまり、第２作動口６３への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第１作動口６２への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能

になる。すなわち、第１作動口６２に遊技球を入賞させる遊技よりも第２作動口６３に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

【６８５２】

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

【６８５３】

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

【６８５４】

変動種別カウンタＣＳは、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図用表示部４３の第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳにおける変動表示時間をＭＰＵ３１２において決定する上で用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタＣＳは、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【６８５５】

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

【６８５６】

＜主制御装置１６２にて実行される各種処理について＞

主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ３１２では、タイマ割込み処理及び通常処理のほかに、電源投入に伴い起動されるメイン処理及びＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理が実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

【６８５７】

＜タイマ割込み処理＞

タイマ割込み処理について図６４０のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はＭＰＵ３１２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。

【６８５８】
ステップＳｉ３１０１では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置１６２に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第１作動口６２への入賞が発生したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１特図用の入賞検知フラグを格納し、第２作動口６３への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート６４を遊技球が通過したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。
【６８５９】
ステップＳｉ３１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１インクリメントするとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【６８６０】
ステップＳｉ３１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び普図当たり乱数カウンタＣ３をそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ３の更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【６８６１】
ステップＳｉ３１０４では、スルーゲート６４への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア３１４ｃに記憶されている役物保留記憶数が４未満であることを条件として、前記ステップＳｉ３１０３にて更新した普図当たり乱数カウンタＣ３の値を普図保留エリア３１４ｃに格納する。また、各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。
【６８６２】
ステップＳｉ３１０４のスルーゲート用の入賞処理を実行した後はステップＳｉ３１０５に進み、作動口６２，６３への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、本タイマ割込み処理を終了する。
【６８６３】
＜作動口用の入賞処理＞
ステップＳｉ３１０５の作動口用の入賞処理について図６４１のフローチャートを参照しながら説明する。
【６８６４】
先ずステップＳｉ３２０１にて、遊技球が第１作動口６２に入賞（始動入賞）したか否かを第１作動口用入賞センサ６２ａの検知状態により判定する。遊技球が第１作動口６２に入賞したと判定すると、ステップＳｉ３２０２では、払出制御装置１８１に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。
【６８６５】
ステップＳｉ３２０３では、第１作動口６２に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳｉ３２０４では、第１特図用保留エリアＲａの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第１特図用保留エリアＲａに保留記憶されている始動保留記憶数ＲａＮをセットする（以下、第１始動保留記憶数ＲａＮともいう）。その後、ステップＳｉ３２０５では、大当たり乱

数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【６８６６】

また、ステップＳｉ３２０１で否定判定した場合（第１作動口６２への入賞が発生していない場合）は、ステップＳｉ３２０６に進み、遊技球が第２作動口６３に入賞（始動入賞）したか否かを第２作動口用入賞センサ６３ｃの検知状態により判定する。遊技球が第２作動口６３に入賞したと判定すると、ステップＳｉ３２０７にて払出制御装置１８１に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【６８６７】

ステップＳｉ３２０８では、第２作動口６３に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳｉ３２０９では、第２特図用保留エリアＲｂの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている始動保留記憶数ＲｂＮをセットする（以下、第２始動保留記憶数ＲｂＮともいう）。その後、ステップＳｉ３２０５にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【６８６８】

情報取得処理では、遊技球が第１作動口６２に入賞（始動入賞）したか否かを判定する。第１作動口６２に入賞している場合には、第１特図用保留エリアＲａに記憶されている保留情報の数を把握し、その把握した数を第１始動保留記憶数ＲａＮとしてセットする。一方、遊技球が第１作動口６２に入賞していない場合には、遊技球が第２作動口６３に入賞（始動入賞）したか否かを判定する。第２作動口６３に入賞している場合には、第２特図用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報の数を把握し、その把握した数を第２始動保留記憶数ＲｂＮとしてセットする。

【６８６９】

そして、これらセットした始動保留記憶数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Ｎが上限値未満である場合には、対応する結果表示部用保留エリアの始動保留記憶数Ｎを１増加するように更新する。そして第１始動保留記憶数ＲａＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第１特図用保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納し、第２始動保留記憶数ＲｂＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第２特図用保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。

【６８７０】

ステップＳｉ３２０５の実行後又はステップＳｉ３２０６で否定判定した場合（第２作動口６３への入賞が発生していない場合）は作動口用の入賞処理を終了する。

【６８７１】

＜通常処理＞

次に、通常処理の流れを図６４２のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳｉ３４０１～Ｓ３４０８の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳｉ３４０９，ステップＳｉ３４１０のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【６８７２】

通常処理においては先ず、ステップＳｉ３４０１にて外部信号出力処理を実行する。ステップＳｉ３４０１の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置１８１に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置１４３に対して送信する。

【６８７３】
ステップＳｉ３４０２では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１インクリメントするとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【６８７４】
ステップＳｉ３４０３では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部４３の表示制御などを行う。
【６８７５】
ステップＳｉ３４０４では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。なお、ステップＳｉ３４０３の遊技回制御処理及びステップＳｉ３４０４の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。
【６８７６】
ステップＳｉ３４０５では、第２作動口６３に設けられた普電役物６３ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、ＲＡＭ３１４の普図保留エリア３１４ｃに格納されている普図当たり乱数カウンタＣ３から取得した数値情報を用いて普電役物６３ａを開放状態とするか否かの普図当否抽選を行うとともに、当選となった場合には普電役物６３ａの開閉処理を実行する。また、普図当否抽選の抽選結果を教示するように、普図用表示部４４の表示制御などを行う。
【６８７７】
ここで、既に説明したとおり、普電役物６３ａによるサポートの態様として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとが設定されており、後述する遊技状態移行処理にていずれかのサポートモードへの移行が行われる。この処理を経てＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高頻度サポートフラグがセットされている場合は高頻度サポートモードとなり、当該フラグがセットされていない場合には低頻度サポートモードとなる。
【６８７８】
電役サポート用処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高頻度サポートフラグがセットされているか否かを判定することで、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、高頻度サポートモードである場合には低頻度サポートモードの場合よりも、電役開放状態当選となった際に、普電役物６３ａが開放状態となる回数を多く設定するとともに、１回の開放時間を長く設定する。また、高頻度サポートモードである場合は、電役開放状態当選となり普電役物６３ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間が、１回の開放時間よりも短くなるように設定する。
【６８７９】
ステップＳｉ３４０６では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置１９１から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。
【６８８０】
ステップＳｉ３４０７では、ＲＡＭ３１４のバックアップエリアに停電フラグがセットされているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行されるＮＭＩ割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【６８８１】
停電フラグがセットされていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップＳｉ３４０８にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常

処理の開始から所定時間（本変形例では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。

【６８８２】

つまり、ステップＳｉ３４０９では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。また、ステップＳｉ３４１０では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。

【６８８３】

ここで、ステップＳｉ３４０１～ステップＳｉ３４０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。

【６８８４】

上記ステップＳｉ３４０７で肯定判定した場合（停電フラグがセットされている場合）は、ステップＳｉ３４１１に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップＳｉ３４１２では、ＭＰＵ３１２のスタックポインタの値をＲＡＭ３１４のバックアップエリアに記憶し、ステップＳｉ３４１３では、演出制御装置１４３への送信対象として停電コマンドを設定する。停電コマンドが送信されることにより、電断状態の発生が演出制御装置１４３に通知される。

【６８８５】

ステップＳｉ３４１４ではＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ３１４の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップＳｉ３４１５では、ＲＡＭ３１４へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置１９１からＲＡＭ３１４のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前にＲＡＭ３１４に記憶されていた情報はそのままの状態で所定の期間内（例えば、１日や２日）保持される。

【６８８６】

＜遊技回制御処理＞

ステップＳｉ３４０３の遊技回制御処理について図６４３のフローチャートを参照しながら説明する。

【６８８７】

先ずステップＳｉ３５０１にて、開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグが格納（記憶）されているか否かを判定する。当該開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理にて遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に格納され、同じく遊技状態移行処理にて開閉実行モードを終了させる場合に消去される。

【６８８８】

開閉実行モード中である場合には、ステップＳｉ３５０２以降の処理、すなわちステップＳｉ３５０２～ステップＳｉ３５０５の遊技回開始用処理、ステップＳｉ３５０６～ステップＳｉ３５０７の遊技回進行用処理、ステップＳｉ３５０８～ステップＳｉ３５０９の遊技回終了用処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。つまり、開閉実行モード中である場合には、作動口６２，６３への入賞が発生しているか否かに関係なく、特図遊技回が開始されることはない。

【６８８９】
なお、スルーゲート６４への入賞を契機とする当否抽選に基づく遊技回（普図遊技回）については、開閉実行モード中であるか否かにかかわらず、実行される。すなわち、開閉実行モード中は、特図遊技回の実行が制限されるものの、普図遊技回については開閉実行モード中ではない場合と同様に実行される。よって、開閉実行モード中において普図当否抽選の結果が当たり結果となった場合は、第２作動口６３（普電役物６３ａ）が開放状態とされる。
【６８９０】
開閉実行モード中でない場合には、ステップＳｉ３５０２にて、特図用表示部４３が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。なお、この判定は、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示中フラグが格納（記憶）されているか否かを判定することにより行う。変動表示中フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳのいずれか一方について変動表示を開始させる場合に格納され、その変動表示が終了する場合に消去される。
【６８９１】
特図用表示部４３が変動表示中でない場合には、ステップＳｉ３５０３に進み、共通保留数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１作動口６２及び第２作動口６３のいずれについても始動保留記憶数ＲａＮ，ＲｂＮが「０」であることを意味する。したがって、そのまま遊技回制御処理を終了する。
【６８９２】
共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合には、ステップＳｉ３５０４にて第１特図用保留エリアＲａ又は第２特図用保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップＳｉ３５０５にて特図用表示部４３における変動表示及び図柄表示装置７５における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。
【６８９３】
ここで、ステップＳｉ３５０４のデータ設定処理及びステップＳｉ３５０５の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。
【６８９４】
先ず、データ設定処理について図６４４のフローチャートを参照して説明する。
【６８９５】
先ずステップＳｉ３６０１では、第２特図用保留エリアＲｂに保留記憶されている第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定する。第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」である場合にはステップＳｉ３６０２～ステップＳｉ３６０８の第１特図（第１作動口６２）用のデータ設定処理を実行し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」でない場合にはステップＳｉ３６０９～ステップＳｉ３６１５の第２特図（第２作動口６３）用のデータ設定処理を実行する。
【６８９６】
既に説明したように、共通保留数ＣＲＮが１以上である場合にデータ設定処理が行われるところ、データ設定処理が実行される状況とは、第１始動保留記憶数ＲａＮ及び第２始動保留記憶数ＲｂＮの少なく一方が１以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、先ず第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であること、すなわち、第２特図用の保留情報が存在しないことを条件として第１特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、第２特図用保留エリアＲｂに記憶されている第２特図（第２作動口６３）用の保留情報が優先して処理されることになる。
【６８９７】
第１特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｉ３６０２にて、第１特図用保留エ

リアＲａの第１始動保留記憶数ＲａＮを１ディクリメントする。ステップＳｉ３６０３では共通保留数ＣＲＮを１ディクリメントする。ステップＳｉ３６０３では、第１特図用保留エリアＲａの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【６８９８】

ステップＳｉ３６０５では、第１特図用保留エリアＲａの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第１エリアのデータをクリアするとともに、第２エリア～第４エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

【６８９９】

ステップＳ３６０６では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグは、第２作動口６３の保留情報が存在することをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。第２特図フラグが格納されている場合は、ステップＳｉ３６０７にて第２特図フラグを消去する。

【６９００】

ステップＳｉ３６０７の実行後又はステップＳｉ３６０６で否定判定した場合（第２特図フラグが格納されていない場合）は、ステップＳｉ３６０８に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置１４３に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１特図用保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１作動口６２に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【６９０１】

第２特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｉ３６０９にて、第２特図用保留エリアＲｂの第２始動保留記憶数ＲｂＮを１ディクリメントする。ステップＳｉ３６１０では共通保留数ＣＲＮを１ディクリメントする。ステップＳｉ３６１１では、第２特図用保留エリアＲｂの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【６９０２】

ステップＳｉ３６１２では、第２特図用保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップＳｉ３６１３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグが格納されていない場合は、ステップＳｉ３６１４にて第２特図フラグをセットする。

【６９０３】

ステップＳｉ３６１４の実行後又はステップＳｉ３６１３で肯定判定した場合（第２特図フラグが格納されている場合）は、ステップＳｉ３６１５に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置１４３に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第２特図用保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２作動口６３に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【６９０４】

次に、変動開始処理について図６４５のフローチャートを参照して説明する。

【６９０５】

先ずステップＳｉ３７０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率モードフラグが格納（記憶）されているか否かを判定する。高確率モードフラグは、高確率モード中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、高確率モードに移行する場合にセッ

トされる。
【６９０６】
高確率モードでない場合には、ステップＳｉ３７０２にて低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、低確率モード用の大当たり当選として設定されている値（例えば「７」）と一致しているか否かを判定する。一方、高確率モードである場合には、ステップＳｉ３７０３にて高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、高確率モード用の大当たり当選として設定されている値（例えば「７」，「１７」，「２７」，「３７」，「４７」）と一致しているか否かを判定する。
【６９０７】
ステップＳｉ３７０２又はステップＳｉ３７０３の実行後は、ステップＳｉ３７０４にて、ステップＳｉ３７０２又はステップＳｉ３７０３における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップＳｉ３７０５にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグが格納されているか否かを判定する。第２特図フラグが格納されていない場合には、ステップＳｉ３７０６にて、第１特図表示部用の種別テーブルを参照して大当たり種別の抽選を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、４Ｒ確変大当たり結果の数値範囲と、４Ｒ通常大当たり結果の数値範囲とのいずれに含まれているかを判定する。
【６９０８】
一方、第２特図フラグが格納されている場合には、ステップＳｉ３７０７にて、第２特図用の種別テーブルを参照して大当たり種別の抽選を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１０Ｒ確変大当たり結果の数値範囲と、４Ｒ通常大当たり結果の数値範囲とのいずれに含まれているかを判定する。
【６９０９】
ステップＳｉ３７０６又はステップＳｉ３７０７の実行後は、ステップＳｉ３７０８にて、Ｓ３７０６又はステップＳｉ３７０７の抽選により選択された大当たり種別を示す種別フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納する。例えば、抽選により選択された大当たり種別が１０Ｒ確変大当たりである場合は、１０Ｒ確変大当たりフラグを格納する。
【６９１０】
ステップＳｉ３７０９では、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。
【６９１１】
上記ステップＳｉ３７０４で否定判定した場合（大当たり発生でない場合）は、ステップＳｉ３７１０に進み、外れ用の停止結果を設定する。本変形例では、外れ用の停止結果が１種類のみ設けられており、ステップＳｉ３７１０ではその停止結果を設定する。
【６９１２】
ステップＳｉ３７０９又はステップＳｉ３７１０の実行後は、ステップＳｉ３７１１にて、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定する。変動表示時間の設定処理では、変動種別カウンタＣＳの値を取得するとともに、ＲＯＭ３１３に記憶された変動表示時間テーブルからその変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動表示時間を選択する。
【６９１３】
ステップＳｉ３７１２では、変動表示時間の情報が含まれる変動用コマンドや、遊技結果（大当たり種別等）の情報が含まれる種別コマンドを設定する。設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図６４２）におけるステップＳｉ３４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したコマンドをその情報

形態を維持したまま表示制御装置３５０に送信する。表示制御装置３５０では、当該コマンドを受信することにより、その遊技回の演出を開始するように図柄表示装置７５等の表示制御を実行する。

【６９１４】

ステップＳｉ３７１３では、特図用表示部４３の変動表示を開始する。その際、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅを参照し、第２特図フラグが格納されている場合には、今回の遊技回が第２特図に対応するとして第２特図表示部ＢＳの絵柄を変動表示させる。一方、第２特図フラグが格納されていない場合には、今回の遊技回が第１特図に対応するとして第１特図表示部ＡＳの絵柄を変動表示させる。ステップＳｉ３７１３の実行後は変動開始処理を終了する。

【６９１５】

遊技回制御処理（図６４３）の説明に戻り、ステップＳｉ３５０２で肯定判定した場合（特図用表示部４３が変動表示中である場合）は、ステップＳｉ３５０６に進み、今回の遊技回の変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリアに設けられた変動表示時間カウンタエリアの値が「０」となったか否かを判定する。

【６９１６】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳｉ３５０７にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御（各表示用セグメントを発光制御）する。ステップＳｉ３５０７の実行後は本遊技回制御処理を終了する。

【６９１７】

変動表示時間が経過している場合には、ステップＳｉ３５０８にて変動終了処理を実行する。変動終了処理では、変動表示されている絵柄が上記ステップＳｉ３７０９又はステップＳｉ３７１０で設定した停止結果で停止表示されるように各特図表示部ＡＳ，ＢＳを制御する。

【６９１８】

ステップＳｉ３５０９では、変動終了コマンドを設定し、その後、遊技回制御処理を終了する。ステップＳｉ３５０９にて設定された変動終了コマンドは、通常処理（図６４２）におけるステップＳｉ３４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信した変動終了コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置３５０に送信する。表示制御装置３５０では、当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊技回における最終停止図柄の組み合わせを確定表示（最終停止表示）させる。

【６９１９】

＜遊技状態移行処理＞

ステップＳｉ３４０４（図６４２）の遊技状態移行処理について、図６４６のフローチャートを参照しながら説明する。

【６９２０】

先ずステップＳｉ３９０１では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップＳｉ３９０２に進み、各特図表示部ＡＳ，ＢＳでの変動表示が終了（確定表示が終了）したタイミングであるか否かを判定する。変動表示の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【６９２１】

変動表示の終了タイミングである場合には、ステップＳｉ３９０３にて、今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに種別フラグが格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【６９２２】
ステップＳｉ３９０３で肯定判定した場合（今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合）は、ステップＳｉ３９０４に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグを格納する。また、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高確率モードフラグや高頻度サポートフラグが格納されている場合は、これらのフラグを消去する処理を実行する。
【６９２３】
ステップＳｉ３９０５では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。
【６９２４】
ステップＳｉ３９０６では、今回の大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果であるか否かを判定する。１０Ｒ確変大当たり結果でない場合、すなわち、４Ｒ確変大当たり又は４Ｒ通常大当たり結果のいずれかである場合は、ステップＳｉ３９０７にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたラウンドカウンタエリアＲＣに「４」をセットする。一方、今回の大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり結果である場合は、ステップＳｉ３９０８にて、上記ラウンドカウンタエリアＲＣに「１０」をセットする。
【６９２５】
ステップＳｉ３９０７又はステップＳｉ３９０８の実行後は、ステップＳｉ３９０９にて、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置１４３に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図６４２）におけるステップＳｉ３４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。
【６９２６】
ステップＳｉ３９１０では、外部信号設定処理を実行した後に、遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて大当たりが発生したことを把握することができる。
【６９２７】
上記ステップＳｉ３９０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップＳｉ３９１１に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【６９２８】
オープニング期間が経過している場合には、ステップＳｉ３９１２にて大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理では、大入賞口６５ａが閉鎖中である場合には、ラウンドカウンタエリアＲＣが「１」以上であることを条件として、駆動部６５ｄを駆動状態とすることで大入賞口６５ａを開放させる。また、大入賞口６５ａが開放中である場合には、当該大入賞口６５ａの開放から所定時間が経過していること又は所定個数の遊技球が入賞していることを条件として、駆動部６５ｄの駆動状態を停止し、大入賞口６５ａを閉鎖させる。
【６９２９】
ステップＳｉ３９１３では、ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま遊技状態移行処理を終了する。
【６９３０】

ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」である場合は、ステップＳｉ３９１４に進み、エンディングが終了したか否かを判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【６９３１】

エンディングが終了している場合は、ステップＳｉ３９１５に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。開閉実行モード終了時の移行処理では、各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納された種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たり結果である場合には、当否抽選モードを高確率モードに設定するとともに、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。また、今回の大当たりが通常大当たり結果である場合には、当否抽選モードを低確率モードに設定するとともに、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。この場合の高頻度サポートモードは遊技回が１００回継続した場合に終了され、その後、当否抽選モードが低確率モードであり且つサポートモードが低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行する。

【６９３２】

ステップＳｉ３９１６では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部４３におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【６９３３】

ステップＳｉ３９１７では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

【６９３４】

＜遊技の流れについて＞

遊技の流れについて図６３５及び図６３６を参照しながら説明する。

【６９３５】

遊技球発射機構１１０を介して発射された遊技球が第１作動口６２に入ると、第１作動口用通路８１１を流下する過程で第１作動口用入賞センサ６２ａを通過する。これにより、第１作動口６２への遊技球の入賞が検知され、第１特図の保留情報が取得される。

【６９３６】

第１作動口用通路８１１の下流側には振分部材８１６が配置されているところ、図６３６（ａ）に示すように、第１作動口用入賞センサ６２ａを通過した遊技球（第１作動口６２に入賞した遊技球）が上記振分部材８１６により第１分岐通路８１４側に振り分けられた場合には、当該遊技球が第２貫通孔８０２から前面側（遊技領域ＰＥ）に排出される。遊技領域ＰＥに排出された遊技球はアウト口６８に入球する。

【６９３７】

図６３６（ｂ）に示すように、第１作動口用入賞センサ６２ａを通過した遊技球が上記振分部材８１６により第２分岐通路８１５側に振り分けられた場合には、上昇装置６１５内を上昇して上側通路８１８に導出された後、第１貫通孔８０１から遊技領域ＰＥに排出される。第１貫通孔８０１は第１作動口６２の真上に配置されているため、第１貫通孔８０１から排出された遊技球は下方に落下することで第１作動口６２に入賞する。すなわち、第１作動口６２に入賞した遊技球が再び第１作動口６２に入賞する。

【６９３８】

第１作動口６２に再入賞した遊技球は、第１作動口用通路８１１に導出されて第１作動口用入賞センサ６２ａにより検知される。これにより、第１作動口６２への遊技球の入賞が検知され、第１特図の保留情報が取得される。すなわち、遊技者は１の遊技球によって複数の保留情報を獲得することができ、保留数を増やすことが可能になる。

【６９３９】

第１作動口用入賞センサ６２ａを通過した遊技球は、再び振分部材８１６により振り分けられ、第１分岐通路８１４と第２分岐通路８１５とのいずれかに振り分けられる。以後

、遊技球が第１分岐通路８１４が振り分けられるまで、上記動作が繰り返される。
【６９４０】
なお、振分部材８１６は、特図当否抽選の結果とは無関係に動作しており、所定の周期で常に切替動作を行うように制御される。よって、遊技球が第１分岐通路８１４と第２分岐通路８１５とのいずれに振り分けられるかは、第１作動口６２への入賞タイミングに依存する。
【６９４１】
上記の際、振分部材８１６の切替動作では、上昇装置６１５によるループ（第１作動口６２への再入賞）が所定回数（例えば１回）以下となるように切替周期が設定されている。具体的には、遊技球を第２分岐通路８１５に振り分ける第２振分状態となる期間が、振分部材８１６により第２分岐通路８１５に振り分けられた遊技球が上昇装置６１５等を経由して再び振分部材８１６に戻ってくるまでの還流期間よりも短く、また、第２振分状態となる周期が上記還流期間と相違するように設定される。これにより、上昇装置６１５によるループが過度に繰り返されて保留数が増え過ぎることが抑制される。
【６９４２】
以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏する。
【６９４３】
第１作動口６２に入賞した遊技球が第１作動口６２に再入賞することが可能とされ、再入賞が発生すると、先の入賞により取得された保留情報とは別に新たな保留情報が取得されるように構成した。
【６９４４】
上記構成によれば、第１作動口６２への初回入賞時だけでなく、再入賞時においても別個に保留情報が取得されるため、遊技者が１の遊技球によって複数の保留情報を獲得できるようになる。これにより、第１作動口６２に入賞した後の遊技球の挙動にも遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。
【６９４５】
＜その他の変形例＞
なお、上述した第９の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第９の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記第９の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第９の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。
【６９４６】
（１）上記第９の実施の形態や各変形例では、第１始動口５０２、第２始動口５３２ａ、第１作動口６２、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が４個を上限として記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、第１始動口５０２、第２始動口５３２ａ、第１作動口６２、第２作動口６３の少なくとも一方について保留機能を備えない構成としてもよい。
【６９４７】
（２）上記第９の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる１種２種混合機のように、始動口入賞に基づいて行われる抽選処理の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にＶ入賞口を有する又はＶ入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてＶ入賞口（Ｖ入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。この場合において、小当たり結果となる抽選処理は、大当たりであるか否かの当否抽選と兼用されるものであってもよいし、当該当否抽選とは別に行われるものであってもよい。
【６９４８】

なお、本発明における「付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能」や「所定の特典を付与する」、「付与対応結果となったことに基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、Ｖ入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

【６９４９】

（３）上記第９の実施の形態や各変形例では、「特定通過部」として第２始動口５３２ａ、特図始動用センサ５４２、第１作動口６２又は第１作動口用入賞センサ６２ａを備えたが、第１始動口５０２、一般入賞口６１又は第２作動口６３や、それらにおける遊技球の通過を検出するセンサを「特定通過部」として備えてもよい。この場合、「特定通過部」としての第１始動口５０２、一般入賞口６１又は第２作動口６３等は、遊技領域を流下する遊技球が入球可能な開状態と入球不可能又は入球困難な閉状態とに変位することが可能な可変入球装置内に設けられてもよいし、遊技領域上に設けられてもよい。

【６９５０】

（４）上記第９の実施の形態や各変形例では、特定通過部を遊技球が通過した場合に行われる抽選処理の結果として、大当たり結果（第１結果）と、それよりも不利な外れ結果（第２結果）とを有する構成としたが、さらに他の結果（第３結果）として例えば小当たり結果を有する構成としてもよい。

【６９５１】

なお、小当たり結果になった場合には、大当たり結果になった場合よりも遊技者にとって不利な態様で可変入賞装置６５又は他の可変入賞装置が開閉される開閉実行モードが行われる（小当たり遊技状態に移行する）。小当たり結果になった場合の開閉実行モードでは、例えば、大当たりの場合よりも遊技球の入賞が発生しにくい態様で可変入賞装置が開閉されたり、可変入賞装置への遊技球の総入賞数又は遊技球の総払出球数が大当たりの場合よりも少なくなる態様（例えば可変入賞装置の開放回数が少なかったり、開放期間が短かったりする態様）で可変入賞装置が開閉されたりする。

【６９５２】

（５）上記第９の実施の形態や各変形例では、上昇装置６１５内を遊技球が上昇する過程の少なくとも一部で遊技球を視認可能としたが、上昇装置６１５内を上昇する遊技球を遊技機前方から視認不能な構成としてもよい。

【６９５３】

（６）上記第９の実施の形態や各変形例では、開放時報知等の各種報知が図柄表示装置７５にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、ＬＥＤ等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を用いて報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部２９からの音声による聴覚的な報知であってもよい。

【６９５４】

（７）上記第９の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応した所定の遊技価値（クレジット等の仮想遊技媒体）を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするとよい。

【６９５５】

（８）上記第９の実施の形態や変形例１では、開閉役物５１８が設けられた役物装置５０１を備え、その役物装置５０１内に特定通過部としての第２始動口５３２ａを備える構成としたが、開閉役物（開閉機構）を備えず、所定入球部を介して遊技球が入球可能な閉領域（特定領域）を遊技盤６０上に設け、その閉領域内に特定通過部（閉領域に入球した遊技球が通過可能なもの）を備える構成としてもよい。なお、閉領域は、上記所定入球部を介さなければその内側に遊技球が入球し得ないように構成されるところ、遊技盤６０の

前面から前方に突出する枠状体によって上記閉領域が構成されてもよいし、遊技釘群を枠状に配列することで上記閉領域が構成されてもよい。ちなみに所定入球部の数は１個であってもよいし、複数であってもよい。

【６９５６】

（９）上記第９の実施の形態や変形例１では、役物装置５０１を普通電動役物により構成したが、特図当否抽選で当たり結果となることに基づいて開放される特別電動役物により構成してもよい。また、複数の普通電動役物を備え、第２始動口５３２ａへの入賞に基づく当否抽選で当たり結果となることにより役物装置５０１以外の普通電動役物が開放される構成してもよい。この場合、可変入賞装置６５（特別電動役物）を備えない構成としてもよい。

【６９５７】

また、所定の入球部に入球した遊技球の自重を受けて閉鎖状態から開放状態に切り替わる機械式の役物（非電動役物）により役物装置５０１を構成してもよい。この場合、開放状態から閉鎖状態への切り替えは、上記所定の入球部への入球に基づいて行われてもよいし、役物装置５０１への入球に基づいて行われてもよい。また、役物装置５０１とは別に非電動役物を備える構成としてもよい。

【６９５８】

（１０）上記第９の実施の形態や変形例１では、遊技球が特定通過部を通過した場合に行われる抽選処理として当否抽選が行われる構成としたが、当否抽選以外の抽選処理が行われる構成としてもよい。例えば、高確率モードに移行するか否かの確変抽選や、高頻度サポートモードに移行するか否かの時短抽選、特定演出を実行するか否かの演出抽選等が行われる構成としてもよい。

【６９５９】

なお、上記第９の実施の形態や変形例１では、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球が第２始動口５３２ａに再入賞すると、有利な態様で抽選処理が行われるところ、そのような構成を抽選処理として例えば確変抽選を実行する構成に適用した場合には、第２始動口５３２ａに再入賞した場合に初回目入賞よりも高確率モードに移行しやすい態様（高確率モードへの移行確率が高く設定された状態）で確変抽選が行われる構成とすればよい。

【６９６０】

（１１）上記第９の実施の形態や変形例１では、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球が第２始動口５３２ａに再入賞することが可能な構成としたが、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球が第２始動口５３２ａに再入賞せず、特図始動用センサ５４２のみを再通過することが可能な構成としてもよい。この場合、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球を第２始動口５３２ａよりも下流側で且つ特図始動用センサ５４２よりも上流側の領域に戻す構成とすればよい。

【６９６１】

このことは、変形例２についても同様であり、第１作動口６２に入賞した遊技球が第１作動口６２に再入賞せず、第１作動口用入賞センサ６２ａのみを再通過することが可能な構成としてもよい。

【６９６２】

（１２）上記第９の実施の形態や変形例１では、特定通過部を通過した遊技球が特定通過部（同一の通過部）を再通過することが可能な構成としたが、特定通過部を通過した遊技球が他の通過部を通過したり、特定通過部が対応する始動口とは異なる他の始動口に入賞したりすることが可能な構成としてもよい。例えば、特定通過部の下流側に所定通過部が配置され、特定通過部を通過した遊技球が所定通過部を通過可能な構成としてもよい。この場合、所定通過部を遊技球が通過することで、特定通過部を通過したときに行われる抽選処理と同じ抽選処理が再度行われる構成としてもよいし、特定通過部を通過したときに行われる抽選処理とは異なる抽選処理が行われる構成としてもよい。

【６９６３】

上記の際、特定通過部を通過した遊技球を所定通過部に導出するか否かを振り分ける振

分手段を特定通過部と所定通過部との間に配置してもよい。この場合の振分手段は、特定通過部に遊技球を振り分けるか否かの振分手段（回転体６０１）と同じものであってもよいし、異なるものであってもよい。異なる振分手段とする場合は、当該振分手段を回転体や揺動部材等による動的な構造体により構成してもよいし、遊技釘や合成樹脂製の障害部材等による静的な構造体により構成してもよい。

【６９６４】

また、特定通過部と所定通過部との間に配置した振分手段により所定通過部側とは異なる側に振り分けられた遊技球が所定の入球部に入球可能となる構成としてもよい。この場合、所定の入球部は抽選契機の入球部（始動口）であってもよいし、抽選契機とならない入球部（一般入賞口等）であってもよい。所定通過部への通過を引き立てる上では、所定の入球部を抽選契機とならない入球部とするとよい。この際、所定の入球部への入球に基づいて賞球を付与する構成とすることが好ましい。

【６９６５】

また、異なる振分手段とする場合は、所定通過部への振分期待値（振分確率）が特定通過部への振分期待値と異なる構成とするとよい。例えば、所定通過部への振分期待値を特定通過部への振分期待値よりも高くすることで、外れ結果からの復活遊技に対する遊技者の期待感を高め、遊技意欲を好適に喚起することができる。

【６９６６】

なお、所定通過部は必ずしも特定通過部よりも下流側に配置される必要はなく、上流側に配置されてもよい。この場合、特定通過部を通過した遊技球が上昇装置６１５を介して所定通過部又はその上流側に導出される構成とすればよい。

【６９６７】

（１３）上記第９の実施の形態や変形例１では、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球が第２始動口５３２ａに再入賞した場合に大当たり結果であるか否かの大当たり抽選を再実行する構成としたが、小当たり結果であるか否かの小当たり抽選を実行する構成としてもよい。すなわち、初回目入賞に基づく大当たり抽選で外れ結果となった場合において遊技球が第２始動口５３２ａに再入賞すると、小当たり抽選が実行される構成としてもよい。つまり、特定通過部を通過した遊技球が特定通過部（同じ通過部）を再通過した場合において、初回目通過に基づく抽選処理と再通過に基づく抽選処理とが異なる抽選処理となる構成としてもよい。

【６９６８】

（１４）上記第９の実施の形態や変形例１では、遊技球のループ期間において第２始動口５３２ａへの入賞が発生すると、有利な態様で抽選処理が行われる構成としたが、第２始動口５３２ａへの入賞が発生してから又は当該入賞に基づく当否抽選で外れ結果となってから所定期間（予め定められた期間）内に第２始動口５３２ａへの入賞が発生すると、有利な態様で抽選処理が行われる構成としてもよい。かかる構成において所定期間の経過後に第２始動口５３２ａへの入賞が発生した場合は、通常態様（初回目入賞時と同じ態様）で抽選処理が行われる。

【６９６９】

（１５）上記第９の実施の形態や変形例１では、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球が第２始動口５３２ａに再入賞すると、初回目入賞よりも有利な態様で抽選処理が行われる構成としたが、同じ態様で抽選処理が行われる構成としてもよい。また、初回目入賞よりも不利な態様（例えば大当たり当選確率が低く設定された状態）で抽選処理が行われる構成としてもよい。

【６９７０】

また、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球が第２始動口５３２ａに再入賞し、当該再入賞に基づく後の抽選処理が行われて大当たり結果になると、初回目入賞に基づく先の抽選処理で大当たり結果になった場合よりも有利な特典が得られる構成としてもよい。例えば、上記第９の実施の形態のように大当たりの種別として６Ｒ大当たり結果と１０Ｒ大当たり結果とを有する場合であれば、上記先の抽選処理で大当たり結果となった場合は６Ｒ

大当たり結果が決定される一方で、上記後の抽選処理で大当たり結果となった場合は１０Ｒ大当たり結果が決定される構成としてもよい。

【６９７１】

また、上記入賞に基づく後の抽選処理が行われて大当たり結果になると、初回目入賞に基づく先の抽選処理で大当たり結果になった場合よりも有利な特典が得られやすい構成としてもよい。例えば、大当たりの種別として６Ｒ大当たり結果と１０Ｒ大当たり結果とを有する構成において、上記後の抽選処理で大当たり結果となった方が上記先の抽選処理で大当たり結果となるよりも１０Ｒ大当たり結果が選ばれやすい構成としてもよい。

【６９７２】

なお、本発明における「後の抽選処理が先の抽選処理の価値以上となる」には、上記第９の実施の形態や変形例１のように、後の抽選処理が先の抽選処理よりも有利な結果になりやすい態様で行われる構成のほか、上記のような、後の抽選処理を経て得られる特典が先の抽選処理を経て得られる特典より有利となる（得られる利益が大きい）又は有利となりやすい構成等が含まれると解することができる。

【６９７３】

（１６）上記第９の実施の形態や変形例１では、第２始動口５３２ａへの初回目入賞に基づく特図遊技回が終了した後、上流側に戻された遊技球が第２始動口５３２ａに再入賞可能となり、当該再入賞に基づく特図遊技回が実行（開始）される構成としたが、初回目入賞に基づく特図遊技回が実行中である状況で第２始動口５３２ａへの再入賞が発生し、当該再入賞に基づく特図遊技回が実行（開始）される構成としてもよい。すなわち、初回目入賞に基づく特図遊技回と再入賞に基づく特図遊技回とが並行又は重複して実行される構成としてもよい。

【６９７４】

この場合、上記第９の実施の形態の変形例２のように第１特図と第２特図を有する構成としてもよい。すなわち、初回目入賞の場合は第１特図又は第２特図の一方に対応した抽選処理や遊技回が実行され、再入賞の場合は第１特図又は第２特図の他方に対応した抽選処理や遊技回が実行される構成としてもよい。

【６９７５】

（１７）上記第９の実施の形態や変形例１において、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球が第２始動口５３２ａに再入賞すると、必ず大当たり結果となり、開閉実行モードに移行する構成としてもよい。この場合、抽選処理を実行した上で大当たり結果となる構成としてもよいし、抽選処理を実行することなく大当たり結果となる構成としてもよい。

【６９７６】

（１８）上記第９の実施の形態や変形例１では、第２始動口５３２ａへの初回入賞時と再入賞時との両方で賞球を払い出す構成としたが、再入賞の場合は賞球を払い出さない構成としたり、初回入賞時よりも賞球数が少ない構成としたりしてもよい。

【６９７７】

（１９）上記第９の実施の形態や変形例１では、第２始動口５３２ａへの入賞に基づく当否抽選にて外れ結果になった場合に第２始動口５３２ａへの入賞球が上流側に戻される構成としたが、上記当否抽選にて大当たり結果になった場合に、第２始動口５３２ａへの入賞球が上流側に戻される構成としてもよい。この場合、第２始動口５３２ａへの再入賞が発生することで、高確率モードに移行するか否かの確変抽選や、高頻度サポートモードに移行するか否かの時短抽選等が実行される構成としてもよい。例えば、初回入賞時の抽選処理にて大当たりであるか否かのみが抽選され、再入賞時の抽選処理にて高確率モードや高頻度サポートモードへの移行有無が抽選される構成としてもよい。この際、戻された遊技球が振分手段（例えば回転体６０１）による振り分けを受ける構成に限定されず、戻された遊技球が第２始動口５３２ａに導出される構成としてもよい。上記の際、再入賞の発生に対応した保留情報を取得しない構成としてもよい。

【６９７８】

また、初回入賞時の抽選結果が大当たり結果になった場合と外れ結果になった場合との

両方で第２始動口５３２ａに入賞した遊技球が上流側に戻されてもよい。すなわち、抽選処理の結果にかかわらず、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球が上流側に戻される構成としてもよい。この場合、第２始動口５３２ａへの初回入賞に基づいて実行される先の抽選処理で大当たり結果となった場合は、上流側に戻された遊技球が第２始動口５３２ａに再入賞することに基づいて実行される後の抽選処理で必ず外れ結果となるように構成してもよい。すなわち、先の抽選処理で大当たり結果になると、後の抽選処理の結果が強制的に外れ結果に設定される構成としてもよい。

【６９７９】

（２０）上記第９の実施の形態や変形例１では、第２始動口５３２ａへの入賞に基づく当否抽選にて外れ結果になると、必ず第２始動口５３２ａへの入賞球が上流側に戻される構成としたが、上流側に戻すか否かを振り分ける構成としてもよい。例えば、外れ結果として複数種類の外れ結果を有し、特定の外れ結果になった場合に上流側に戻す構成としてもよい。外れ結果の種別抽選は上記当否抽選にて行ってもよいし（外れ結果に対応する複数の乱数値に外れ種別を割り当てる）、上記当否抽選とは別の抽選処理にて行ってもよい。

【６９８０】

また、特図保留数に基づいて上流側に戻すか否かを振り分けてもよい。例えば、保留数が所定数以上の場合に上流側へ戻さない又は戻されにくくなるように振り分け、所定数よりも少ない場合に上流側に戻す又は戻さやすくなるように振り分ける構成としてもよい。このような構成とすることで、保留数が少ない場合に保留数を増やすチャンスが提供される又は提供されやすくなる遊技性を実現することができる。また、保留数が上限数に達している場合は、上流側に戻さないように振り分ける構成としてもよい。

【６９８１】

（２１）上記第９の実施の形態や変形例１では、上昇装置６１５により戻された遊技球が、戻される前の遊技球と同一の振り分け確率（第２始動口５３２ａへの入賞確率）で振り分けられる構成としたが、戻された遊技球と戻される前の遊技球とで振り分け確率が異なる構成としてもよい。例えば、戻された遊技球の方が第２始動口５３２ａに振り分けられやすくなるようにして振り分けが行われる構成としてもよい。

【６９８２】

（２２）上記第９の実施の形態や変形例１では、回転体６０１において第２始動口案内部６０４と外れ口案内部６０３との２つの領域に遊技球を振り分ける構成としたが、３以上の領域に遊技球を振り分ける構成としてもよい。

【６９８３】

（２３）上記第９の実施の形態や変形例１では、「振分手段」として回転体６０１を設けたが、遊技球を第２始動口５３２ａと他の通過部（外れ口５３２ｂ）とに振り分ける構成は任意であり、例えば、振分羽根が揺動するものなど他の構成を用いてもよい。また、動的な振分構造に限定されるものではなく、振分通路やクルーン等の静的な振分構造でもよい。

【６９８４】

（２４）上記第９の実施の形態や変形例１では、第１始動口５０２への入賞が発生した場合（開閉役物５１８が開放される場合）に回転体６０１を回転させる構成としたが、回転体６０１を常時回転させる構成としてもよい。

【６９８５】

（２５）上記第９の実施の形態や変形例１では、「導出手段」としてスクリューコンベアからなる上昇装置６１５を設けたが、バケットコンベア等の他のコンベア装置を用いてもよい。また、ピストン機構によって遊技球を上方に持ち上げる構成や、遊技球を磁石により吸着して上方に搬送する構成等としてもよく、遊技球を上昇させ得るものであればその構成は任意である。

【６９８６】

（２６）上記第９の実施の形態や変形例１では、上昇装置６１５を回転体６０１の後方

に配置するが、回転体６０１の側方や前方に配置してもよい。但し、側方に配置すると、役物装置５０１の横幅寸法が大きくなりやすく、役物装置外における遊技球の流下領域を狭めることに繋がる。この点を踏まえると、前後方向の空間を活用する前方又は後方に配置することが好ましい。但し、前方に配置すると、遊技者の関心が最も高い回転体６０１の視認性が妨げられるため、上記第９の実施の形態や変形例１のように後方に配置することが好ましい。この場合、必ずしも真後ろである必要はなく、斜め後方であってもよい。

【６９８７】

（２７）上記第９の実施の形態や変形例１では、上昇装置６１５を役物装置５０１内に配置するが、役物装置外の遊技領域に配置してもよい。この場合、役物装置５０１等と上昇装置６１５との間に往路及び復路を設けるとよい。かかる構成によれば、役物装置５０１等の構成が簡略化し、当該装置内のレイアウト設計が容易化する。この構成において、上昇装置６１５は遊技盤６０の後方に配置してもよい。この場合、遊技盤６０又は遊技盤６０における上昇装置６１５の前方部分を透明化（透光化）し、上昇装置６１５を視認可能とするとよい。上記往路及び復路についても同様である。

【６９８８】

（２８）上記第９の実施の形態や変形例１では、単一の上昇装置６１５により遊技球を上昇させるが、複数の上昇装置を用いて多段的に上昇させてもよい。この場合、前段の上昇装置から排出された遊技球を側方に移動させて後段の上昇装置に誘導してもよいし、当該排出された遊技球を下方に流下させて後段の上昇装置に誘導してもよい。これにより、複雑な動きを遊技球に与えることができ、遊技球の動き自体の面白みを高めることが可能になる。

【６９８９】

（２９）上記第９の実施の形態や変形例１では、第１始動口５０２への入賞に基づくサポート抽選にてサポート当選結果になった場合に開閉役物５１８を開放するが、サポート抽選を実行することなく、特定作動口への入賞が発生したことや所定通過部を遊技球が通過したことを条件として開閉役物５１８を開放してもよい。すなわち、開閉役物５１８（役物装置５０１）の開放に際して必ずしも抽選処理を経る必要はない。この場合、当該入賞や通過に基づく遊技球の払い出しは行ってもよいし、行わなくてもよい。

【６９９０】

（３０）上記第９の実施の形態や変形例１では、開閉役物５１８の開放回数が１回に設定されるが、複数回開放されてもよい。その場合、１回開放する開放パターンと複数回数開放する開放パターンとを含む複数種類の開放パターンを有し、それらの中から１つが選択されて実行される構成としてもよい。

【６９９１】

（３１）上記第９の実施の形態や変形例１では、第２始動口５３２ａに入賞した遊技球や外れ口５３２ｂに入った遊技球が役物装置５０１の外部として遊技盤６０の背面側に回収され、パチンコ機１０の外部へ排出される構成としたが、役物装置５０１の外部として遊技盤６０の前面側（遊技領域ＰＥ）に排出される構成としてもよい。この場合、遊技領域ＰＥに排出された遊技球が一般入賞口６１等の他の入球部に入球可能な構成としてもよいし、他の入球部に入球することなく必ずアウト口６８に入球する構成としてもよい。

【６９９２】

（３２）上記第９の実施の形態の変形例１では、遊技球が残存する場合の開閉役物５１８の開放時間を残存しない場合よりも短くすることで、役物装置５０１への入球難易度を高める構成としたが、それに代えて又は加えて、開閉役物５１８の開放回数を異ならせる構成としてもよい。具体的には、遊技球が残存する場合の開放回数を残存しない場合よりも少なくすることで、役物装置５０１への入球難易度を高める構成としてもよい。

【６９９３】

（３３）上記第９の実施の形態の変形例１では、遊技球が残存する場合に残存しない場合よりも役物装置５０１への入球が発生しにくい態様で開閉役物５１８が開放される構成としたが、残存しない場合よりも入球が発生しやすい態様で開閉役物５１８が開放される

構成としてもよい。
【６９９４】
　また、遊技球が残存する場合に残存しない場合よりも役物装置５０１への入球が発生しにくい態様で開閉役物５１８が開放されやすい構成としてもよい。例えば、開閉役物５１８の開放パターンとして、入球が発生しやすい態様の開放パターンと、入球が発生しにくい態様の開放パターンとを有し、遊技球が残存しない場合は前者の開放パターンが後者の開放パターンよりも選ばれやすく、残存する場合は後者の開放パターンが前者の開放パターンよりも選ばれやすくなる構成としてもよい。
【６９９５】
　また、残存の有無に関係なく、開閉役物５１８が開放される構成としてもよい。すなわち、遊技球が残存する場合と残存しない場合とで役物装置５０１への入球確率が相違しないように開閉役物５１８が開放されてもよい。
【６９９６】
　（３４）上記第９の実施の形態の変形例１では、役物装置５０１内に遊技球が残存する場合において上昇装置６１５による遊技球のループの有無にかかわらず、開閉役物５１８の開放を許容する構成としたが、ループが行われている場合は開放を制限する構成としてもよい。具体的には、戻しフラグがセットされていない場合は、第１始動口５０２への入賞に基づいて普図遊技回を実行し、戻しフラグがセットされている場合は、第１始動口５０２への入賞が発生しても普図遊技回を実行しない構成としてもよい。このような構成とすることで、通常の大当たり当選確率の下では役物装置５０１内の遊技球の追加を許容して遊技者が第２始動口５３２ａへの入賞確率を上昇させることができるようにする一方、大当たり当選確率が高められた状況ではそのような入賞確率の上昇を抑制し、過度に遊技者有利となることを抑制可能となる。
【６９９７】
　また、役物装置５０１内に遊技球が残存する場合においてループが行われている場合に開閉役物５１８の開放を許容し、ループが行われていない場合に開放を制限する構成としてもよい。この場合、遊技球をループさせたり、大当たり当選確率が高められたりする機能を強調することができ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。
【６９９８】
　（３５）上記第９の実施の形態の変形例１において、上昇装置６１５による遊技球のループが行われている場合と行われない場合とで、開閉役物５１８の開放態様を異ならせてもよい。具体的には、ループが行われている場合の方が行われない場合よりも役物装置５０１への入球が発生しにくい態様で開閉役物５１８が開放される構成としてもよい。また、前者の場合の方が後者の場合よりも入球が発生しにくい態様で開閉役物５１８が開放されやすい構成としてもよい。
【６９９９】
　（３６）上記第９の実施の形態の変形例１では、役物装置５０１内に遊技球が残存しない状況で開閉役物５１８が開放される場合に実行される第１発光演出に関し、開閉役物５１８の開放タイミングよりも前から当該演出を実行する構成としたが、残存しない場合は開閉役物５１８の開放時間が長く、演出期間を確保しやすいため、開閉役物５１８の開放タイミングから第１発光演出を開始する構成としてもよい。
【７０００】
　（３７）上記第９の実施の形態の変形例１では、役物装置５０１内に遊技球が残存する状況で開閉役物５１８が開放される場合に実行される第２発光演出に関し、開閉役物５１８の開放タイミングにて発光状態Ａ３（点滅発光）から発光状態Ａ４（緑色発光）に切り替えられる構成としたが、遊技者が凡その開放タイミングを把握できれば足りるため、開閉役物５１８が開放される前（例えば、開放状態への切り替えの若干前）や、開放された後（例えば、開放状態への切り替えの若干後）に発光状態Ａ４への切り替えが実行される構成としてもよい。このことは第３発光演出についても同様である。
【７００１】

（３８）上記第９の実施の形態の変形例１では、上昇装置６１５による遊技球のループが行われている場合と行われていない場合とで開放時報知を異ならせるが、両者の場合で同じ態様の開放時報知を実行してもよい。すなわち、ループの有無を報知に反映させることなく開放時報知を実行する構成としてもよい。

【７００２】

（３９）上記第９の実施の形態の変形例１では、役物装置５０１内に遊技球が残存する場合に残存しない場合よりも開放時報知の報知期間を長くする構成としたが、役物装置５０１内に遊技球が残存する場合に残存しない場合よりも開放時報知の報知期間を短くする構成としてもよい。この場合、報知期間が普段（役物装置５０１内に遊技球が残存しない状態）よりも短いことで、役物装置５０１内に遊技球が残存することが遊技者に知らされるものとなり、遊技者がより早くタイミングで遊技球の残存を把握することが可能になる。

【７００３】

（４０）上記第９の実施の形態の変形例１では、開閉役物５１８の開放終了時に開放時報知を終了させるが、開放終了から所定期間が経過するまで開放時報知を継続する構成としてもよい。この場合、開放時報知を継続している間は次の開放（普図遊技回の実行）を制限する構成としてもよい。

【７００４】

（４１）上記第９の実施の形態の変形例１において、第１発光演出～第３発光演出について発光状態Ａ１～Ａ５以外の発光状態を含む構成としてもよい。例えば、第１発光演出において発光状態Ａ２（白色発光）となった後、青色発光の発光状態に切り替わる構成としてもよいし、例えば、第２発光演出において発光状態Ａ３（点滅発光）と発光状態Ａ４（緑色発光）との間に、発光色が白色から緑色に徐々に変化する発光状態が介在する構成としてもよい。

【７００５】

（４２）上記第９の実施の形態の変形例１において、開放時報知として、役物装置５０１内の遊技球数（残球数）を遊技者が認識できる報知を行ってもよい。例えば、開放されることの表示に加え、役物装置５０１内の残球数を示す数字表示を行う構成としてもよい。この際、残球数によって数字表示の態様が異なる構成としてもよい。例えば、残球数が所定数以上の場合は所定数よりも少ない場合に比べて上記数字表示の表示サイズが大きくなったり、所定数以上の場合と所定数よりも少ない場合とで表示色が異なったりする構成としてもよい。これにより、残存球が多く有利な状態であることを好適に強調することができる。なお、残球数の表示は、数字表示に限らず、残球数に対応した数の所定絵柄が表示されるものであってもよい。

【７００６】

残球数に関する表示は、開放タイミングの前から行われてもよいし、開放タイミングに合わせて開始されてもよい。また、役物装置５０１内に遊技球が残存しない場合は、残球数が０個であることに対応した表示が行われてもよいし、残球数に関する表示が行われない構成としてもよい。

【７００７】

（４３）上記第９の実施の形態の変形例１では、発光部７１１が前枠５２５に設けられるが、これに代えて又は加えて開閉役物５１８に設けられてもよい。また、かかる構成に代えて又は加えて、発光部７１１が可変表示ユニット６７の下面部（入球部５１６の天井部）や球受け板５１３（入球部５１６の底部）等に設けられるなど、入球部５１６に設けられてもよい。

【７００８】

（４４）上記第９の実施の形態の変形例１において、上昇装置６１５による遊技球のループが行われない構成（第２始動口５３２ａに入賞した遊技球が第２始動口５３２ａに再入賞しない構成）としてもよい。

【７００９】

（４５）上記第９の実施の形態の変形例２では、第１作動口６２に入賞した遊技球が第１作動口６２に再入賞することが可能な構成としたが、第２作動口６３に入賞した遊技球が第２作動口６３に再入賞することが可能な構成としてもよいし、スルーゲート６４を通過した遊技球がスルーゲート６４を再通過することが可能な構成としてもよい。

【７０１０】

（４６）上記第９の実施の形態の変形例２では、第１作動口６２に入賞した遊技球が第１作動口６２に再入賞することが可能な構成としたが、第１作動口６２に入賞した遊技球が第２作動口６３に入賞したり、第２作動口用入賞センサ６３ｃを通過したりすることが可能な構成としてもよい。例えば、第１作動口６２よりも下流側に第２作動口６３や第２作動口用入賞センサ６３ｃが配置され、第１作動口６２に入賞した遊技球（第１作動口用入賞センサ６２ａを通過した遊技球）が第２作動口６３や第２作動口用入賞センサ６３ｃに流下する構成としてもよい。この場合、第２作動口６３に対して普電役物６３ａを設けてもよいし、設けない構成としてもよい。

【７０１１】

（４７）上記第９の実施の形態の変形例２では、第１作動口６２への初回入賞時と再入賞時とで同じ大当たり当選確率で当否抽選が実行される構成としたが、上記第９の実施の形態や変形例１のように、大当たり当選確率が高められた状態で当否抽選が実行される構成としてもよい。

【７０１２】

（４８）上記第９の実施の形態の変形例２では、第１分岐通路８１４に振り分けられた遊技球（第１作動口６２の上流側に戻されない遊技球）が遊技盤６０の前面側に排出される構成としたが、当該排出が行われず、遊技盤６０の背面側でそのまま回収される（パチンコ機１０の外部に排出される）構成としてもよい。

【７０１３】

また、上記第９の実施の形態の変形例２では、第１分岐通路８１４に振り分けられ、遊技盤６０の前面側に排出された遊技球がアウト口６８に入球する構成としたが、一般入賞口６１等の他の入球部に入球可能な構成としてもよい。

【７０１４】

（４９）上記第９の実施の形態の変形例２では、ループ回数が所定回数（例えば１回）以下となるように制限し、増加可能な保留数を一定範囲内に抑える構成としたが、このような制限を設けない構成としてもよい。すなわち、保留上限数に対応した回数のループを許容する構成とし、１個の遊技球により、保留数が０個の状態から上限数（例えば４個）に到達し得るように構成してもよい。このことは上記第９の実施の形態や変形例１においても同様である。

【７０１５】

（５０）上記第９の実施の形態の変形例２では、第１特図遊技回が実行中である場合に第２特図遊技回が実行されず、第２特図遊技回の実行中である場合に第１特図遊技回が実行されない構成としたが、第１特図遊技回が実行中である場合に第２特図遊技回の実行（開始）が許容され、第２特図遊技回が実行中である場合に第１特図遊技回の実行（開始）が許容される構成（同時変動タイプの遊技機）としてもよい。

【７０１６】

（５１）上記第９の実施の形態の変形例２では、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報のほうが、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【７０１７】

（５２）上記第９の実施の形態の変形例２では、第１作動口６２をポケットタイプの入賞口（始動口）としたが、スルーゲート６４のようなスルータイプの入賞口（始動口）により構成してもよい。この場合、スルータイプの第１作動口６２を通過した遊技球が上昇

装置６１５により上流側に戻され、その戻された遊技球が再び第１作動口６２を通過可能な構成とするとよい。

【７０１８】

また、本構成を上記（４６）の構成に適用してもよい。例えば、上記スルータイプの第１作動口６２の下流側に第２作動口６３を配置し、当該第１作動口６２を通過した遊技球が第２作動口６３に入賞可能となる構成としてもよい。この場合、上記（５０）のように、第１特図遊技回が実行中である場合に第２特図遊技回の実行（開始）が許容され、第２特図遊技回が実行中である場合に第１特図遊技回の実行（開始）が許容される構成としてもよい。

【７０１９】

加えて、第１作動口６２の上流側にスルーゲート６４を配置し、スルーゲート６４を通過した遊技球が第１作動口６２を通過可能となる構成としてもよい。すなわち、スルーゲート６４を通過した遊技球が第１作動口６２を通過し得るとともに、その遊技球がさらに第２作動口６３に入賞可能となる構成としてもよい。この場合、１個の遊技球によって普図サポート抽選と第１特図の当否抽選と第２特図の当否抽選との３つの抽選を受けることが可能となり、遊技球の挙動に対する注目度を好適に高めることができる。

【７０２０】

（５３）上記第９の実施の形態の変形例２では、右ルートを流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを流下する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。

【７０２１】

（５４）上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【７０２２】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【７０２３】

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

【７０２４】

＜第１０の実施の形態＞

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第１の実施の形態において図１～図３を参照して説明したパチンコ機１０の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【７０２５】

＜遊技盤６０について＞

本実施の形態に係る遊技盤６０の構成について図６４７を参照しながら説明する。図６４７は、本実施の形態に係る遊技盤６０の正面図である。

【７０２６】

遊技盤６０には、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口６１、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６６、第１作動口（又は第１始動入球部）６２、第２作動口（又は第２始動入球部）６３、スルーゲート６４、可変表示ユニット６７等がそれぞれ設けられている。なお、一般入賞口６１は複数設けられている。

【７０２７】

一般入賞口６１、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６６、第１作動口６２及び第２作動口６３への入球が発生すると、それが入賞センサ（検知センサ）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。この場合に、一般入賞口６１への入球が発生した場合には１０個の遊技球の払出が実行され、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６６への入球が発生した場合には１５個の遊技球の払出が実行される。また、第１作動口６２への入球が発生した場合には３個の遊技球の払出が実行され、第２作動口６３への入球が発生した場合には１個の遊技球の払出が実行される。ちなみにスルーゲート６４への入球が発生しても遊技球の払出は実行されない。

【７０２８】

なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば第１作動口６２に係る賞球個数と第２作動口６３に係る賞球個数とが同数となる構成としてもよいし、第２作動口６３に係る賞球個数の方が第１作動口６２に係る賞球個数よりも多い構成としてもよい。また、第１可変入賞装置６５に係る賞球個数が他の作動口等に係る賞球個数と同数又は少ない構成としてもよい。さらに、第１可変入賞装置６５に係る賞球個数が第２可変入賞装置６６の賞球個数よりも多い構成としてもよいし、その逆であってもよい。

【７０２９】

遊技盤６０の最下部にはアウト口６８が設けられており、各種入球部に入らなかった遊技球はアウト口６８を通って遊技領域ＰＥから排出される。ここで、入球とは、所定の開口部位を遊技球が通過することを意味し、同開口部位を通過した後に遊技球が遊技領域ＰＥから排出される態様だけでなく、開口部位を通過した後に遊技領域ＰＥから排出されない態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口６８への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口６１、作動口６２，６３、可変入賞装置６５，６６又はスルーゲート６４への入球を、入賞とも表現する。

【７０３０】

また、遊技盤６０には、遊技球の流下経路を適宜分散，調整等するために多数の釘６９が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら釘６９や風車等の各種構成によって遊技球の流れが多様化され、上述した一般入賞口６１等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

【７０３１】

遊技盤６０の中央部には、上記可変表示ユニット６７が配置されている。可変表示ユニット６７は、遊技盤６０の裏面側に設置されており（図３）、遊技盤６０の中央部に設けられた開口部を通じてその表示画面Ｇを視認することが可能となっている。遊技盤６０の前面には、上記開口部の周縁部に対応させて枠状のセンターフレーム７６が取り付けられている。

【７０３２】

センターフレーム７６は遊技盤６０の前面から前方に突出しており、センターフレーム７６の前面とガラスユニット２２との隙間寸法は遊技球の直径寸法よりも小さくなっている。これにより、遊技領域ＰＥを流下する遊技球がセンターフレーム７６の内側領域に流入して表示画面Ｇに接触することが回避されている。また、センターフレーム７６により、遊技球が遊技領域ＰＥを流下する際の流下経路が左右に分割され、センターフレーム７６の左側を通る左ルートと右側を通る右ルートとが形成されている。

【７０３３】

左ルートと右ルートのいずれを遊技球が流下（通過）するかは、遊技球発射ハンドル４

１の回動操作量、すなわち、遊技球の発射勢によって定まる。発射された遊技球は、遊技盤６０の左側上部から遊技領域ＰＥに進入するため、遊技球の発射勢が強いほど遊技球が右ルートを流下しやすくなる。

【７０３４】

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

【７０３５】

センターフレーム７６（可変表示ユニット６７）の下方には、上向きに開放された第１作動口６２が配置されている。第１作動口６２は、遊技盤６０の左右中央部に位置するが、右ルートを流下する遊技球は第１作動口６２に入賞しないように釘６９等の遊技部品が配設されている。すなわち、左ルートを流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となっている。よって、遊技者が第１作動口６２への入賞を狙う場合には、遊技球が左ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。第１作動口６２には第１作動口用入賞センサ６２ａ（図６５１）が設けられており、当該入賞センサ６２ａにより第１作動口６２に入賞した遊技球が検知される。

【７０３６】

センターフレーム７６（可変表示ユニット６７）の右方には、第２作動口６３が配置されている。第２作動口６３の構成について図６４８を参照しながら説明する。

【７０３７】

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

【７０３８】

そして、上記各可動片が回動することで、図６４８（ａ）に示す閉鎖状態（非サポート状態又は非ガイド状態）と、図６４８（ｂ）に示す開放状態（サポート状態又はガイド状態）とに切り替わり可能となっている。詳しくは、第２作動口６３の上部には、前方に突出するようにして突出部６３ｄが設けられており、図６４８（ａ）に示すように上記可動片が起立姿勢である場合には、それら各可動片と突出部６３ｄとの隙間が遊技球の直径未満となり、第２作動口６３への遊技球の流入が阻止される。一方、図６４８（ｂ）に示すように上記可動片が外側へ傾斜するように回動した場合には、上記突出部６３ｄとの間に遊技球が通過可能な大きさの開口部が形成され、第２作動口６３への遊技球の流入が許容される。第２作動口６３には第２作動口用入賞センサ６３ｃが設けられており、当該入賞センサ６３ｃにより第２作動口６３に入賞した遊技球が検知される。

【７０３９】

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

【７０４０】

なお、上記構成では閉鎖状態である場合に第２作動口６３への入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に第２作動口６３への入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい（入賞困難となる）構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで第２作動口６３への入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。また、普電役物６３ａの構成は上記に限定さ

れるものではなく、例えば、可動片が前後に回動したり、前後又は左右にスライド移動したりすることで、第２作動口６３を開閉するものであってもよい。

【７０４１】

図６４７に示すように、右ルートにおいて第２作動口６３の上方（上流側）にはスルーゲート６４が配置されている。スルーゲート６４は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート６４に入賞した遊技球は、スルーゲート６４を通過して再び遊技領域ＰＥを流下する。よって、スルーゲート６４に入賞した遊技球は、第２作動口６３にも入賞することが可能となっている。スルーゲート６４にはスルー用入賞センサ６４ａ（図６５１）が設けられており、当該入賞センサ６４ａによりスルーゲート６４に入賞した遊技球が検知される。

【７０４２】

スルーゲート６４は、第２作動口６３に設けられた上記普電役物６３ａを開放状態とするためのトリガとなっている。具体的には、スルーゲート６４への入賞を契機として内部抽選が行われ、その内部抽選の結果が開放結果（サポート当選）となることで、普電役物６３ａを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態に復帰させる役物開閉遊技（サポート実行モード）が実行される。

【７０４３】

第１作動口６２の下方で且つアウト口６８の上方には、第１可変入賞装置６５が配置されている。第１可変入賞装置６５の構成について図６４９を参照しながら説明する。

【７０４４】

第１可変入賞装置６５は、前方に開口する第１大入賞口６５ａと、当該第１大入賞口６５ａを開閉する開閉扉６５ｂとを備えている。第１大入賞口６５ａは、正面視で横長の長方形状をなしており、複数個の遊技球が同時に入賞可能な大きさとなっている。第１大入賞口６５ａは、遊技盤６０の背面側に設けられた案内通路６５ｅと連通しており、第１大入賞口６５ａに入賞した遊技球は全て案内通路６５ｅに導かれるように構成されている。案内通路６５ｅには大入賞口用入賞センサ６５ｃが設けられており、当該入賞センサ６５ｃにより第１大入賞口６５ａに入賞した遊技球が検知される。

【７０４５】

また、第１可変入賞装置６５には、開閉扉６５ｂを駆動する駆動部６５ｄが設けられている。開閉扉６５ｂは、駆動部６５ｄにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、第１大入賞口６５ａに遊技球が入賞不能な閉鎖状態（図６４９（ａ））と、第１大入賞口６５ａに遊技球が入賞可能な開放状態（図６４９（ｂ））とに切り替えられる。

【７０４６】

なお、上記構成では閉鎖状態である場合に第１大入賞口６５ａへの入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に、第１大入賞口６５ａへの入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい（入賞困難となる）構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで第１大入賞口６５ａへの入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。

【７０４７】

右ルートにおいて第２作動口６３の下方（下流側）には第２可変入賞装置６６が配置されている。第２可変入賞装置６６の構成について図６５０を参照しながら説明する。

【７０４８】

図６５０（ａ）に示すように、第２可変入賞装置６６は、パチンコ機１０の前方に開口する第２大入賞口６６ａと、第２大入賞口６６ａを開閉する開閉扉６６ｂとを備えている。第２可変入賞装置６６には、開閉扉６６ｂを駆動する駆動部６６ｃが設けられている。開閉扉６６ｂは、駆動部６６ｃにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、第２大入賞口６６ａに遊技球が入賞可能となる開放状態と、第２大入賞口６６ａに遊技球が入賞不可となる閉鎖状態とに切り換えられる。

【７０４９】

なお、必ずしも第２可変入賞装置６６（開閉扉６６ｂ）が閉鎖状態となった場合に第２

大入賞口６６ａへの入賞が不可能となる必要はなく、開放状態に比べて入賞しにくい範囲で入賞可能となる構成としてもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで第２大入賞口６６ａへの入賞し易さが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。

【７０５０】

第２大入賞口６６ａは、正面視で横長の長方形状をなしており、複数個の遊技球が同時に入賞可能な大きさとなっている。第２大入賞口６６ａは、遊技盤６０の背面側に設けられた案内通路６６ｄと連通しており、第２大入賞口６６ａに入賞した遊技球は全て案内通路６６ｄに導かれるように構成されている。

【７０５１】

案内通路６６ｄは、図６５０（ｂ）に示すように、その途中位置から二股に分岐しており、分岐位置よりも上流側を構成する上流領域６６ｅと、分岐位置よりも下流側の一方を構成するＶ入賞用領域（又は有利用領域）６６ｆと、分岐位置よりも下流側の他方を構成する排出用領域（又は不利用領域）６６ｇとを備えている。また、分岐位置には、上流領域６６ｅから当該分岐位置に到達した遊技球をＶ入賞用領域６６ｆ及び排出用領域６６ｇのいずれかに振り分ける振分手段として振分部材６６ｈが設けられている。振分部材６６ｈが振分用の駆動部６６ｉにより駆動されていない状態では、分岐位置に到達した遊技球が排出用領域６６ｇへ流入し、振分部材６６ｈが駆動部６６ｉにより駆動されている状態では、分岐位置に到達した遊技球がＶ入賞用領域６６ｆへ流入する。

【７０５２】

案内通路６６ｄの上流領域６６ｅには、上流領域６６ｅに流入した遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにして、カウント用の検知センサ６６ｋが設けられている。カウント用の検知センサ６６ｋにて遊技球が検知されたことに基づき、第２可変入賞装置６６への入賞に対応した賞球の払い出しが実行される。また、Ｖ入賞用領域６６ｆには、Ｖ入賞用領域６６ｆに流入した遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにして、Ｖ入賞用の検知センサ６６ｍが設けられている。Ｖ入賞用の検知センサ６６ｍにて遊技球が検知されたことに基づき、Ｖ大当たりが発生する。なお、Ｖ大当たりの詳細については後述する。

【７０５３】

また、排出用領域６６ｇには、排出用領域６６ｇに流入した遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにして、排出用の検知センサ６６ｎが設けられている。排出用の検知センサ６６ｎ及びＶ入賞用の検知センサ６６ｍからの検知結果に基づき、第２可変入賞装置６６内に遊技球が残存しているか否かや、第２可変入賞装置６６への入賞個数と当該入賞装置６６からの排出個数とが整合するか否かなどが判定される。

【７０５４】

駆動部６６ｉは、予め定められた所定のタイミングから周期的に駆動制御される。具体的には、第２可変入賞装置６６が開放されることとなる開閉実行モードの開始タイミングから、所定周期で振分部材用の駆動部６６ｉが駆動制御される。その結果、第２可変入賞装置６６へ入賞した遊技球がＶ入賞用領域６６ｆ側へ振り分けられるタイミングと、排出用領域６６ｇ側へ振り分けられるタイミングとが周期的に切り換わることになる。

【７０５５】

第２可変入賞装置６６が開放される開閉実行モードには、開閉扉６６ｂが開放状態となる期間が相違する複数の開閉実行モードが設定されている。詳細は後述するが、本パチンコ機１０では、開閉扉６６ｂが開放状態となる期間を相違させることによって、入賞した遊技球がＶ入賞用領域６６ｆに振り分けられる確率が相対的に高低となるようにされている。以下、Ｖ入賞用領域６６ｆに振り分けられる確率が高い側の開放態様を高振分態様（高期待度態様）といい、上記確率が低い側の開放態様を低振分態様（低期待度態様）という。

【７０５６】

なお、遊技球が第２可変入賞装置６６へ入賞可能となる低振分態様の開閉実行モードと高振分態様の開閉実行モードとで、遊技球がＶ入賞用領域６６ｆを通過するトータルの確

率は所定確率（１／１０）以下となるように設定されている。つまり、高振分態様の開閉実行モードにおいてＶ入賞用領域６６ｆを通過する確率が高められているとはいえ、低振分態様の開閉実行モードにおいてＶ入賞用領域６６ｆを通過する確率とあわせると、所定確率以下となるように、高振分態様・低振分態様の開閉実行モードにおける第２可変入賞装置６６への入賞率やＶ入賞用領域６６ｆの通過率、第２可変入賞装置６６での開閉実行モードが実施される場合の高振分態様と低振分態様の振分割合等が設定されている。

【７０５７】

第２可変入賞装置６６は、入賞した遊技球がＶ入賞用領域６６ｆ及び排出用領域６６ｇのいずれに振り分けられるのかをパチンコ機１０前方から視認可能となるように形成されていることが好ましく、具体的には第２可変入賞装置６６の前面側が有色透明又は無色透明に形成されていることが好ましい。

【７０５８】

ここで、第２作動口６３、スルーゲート６４、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６６に対しては、右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっている。よって、遊技者が第２作動口６３、スルーゲート６４、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６６への入賞を狙う場合には、遊技球が右ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。

【７０５９】

本実施の形態において第１可変入賞装置６５は、大当たりに対応する開閉実行モード（大当たり遊技）が実行される場合に開閉される可変入賞装置となっている。大当たり遊技とは、大当たりに当選した場合に移行することとなるモードであり、大当たり遊技では、第１可変入賞装置６５の開放時間が所定時間（例えば３０ｓｅｃ）に達すること又は第１可変入賞装置６５（第１大入賞口６５ａ）に所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞することを１ラウンドとして、複数ラウンドを上限として第１可変入賞装置６５が繰り返し開放されるものとなっている。

【７０６０】

一方、第２可変入賞装置６６は、小当たり（特別当たり又は特別外れ）に対応する開閉実行モード（小当たり遊技）が実行される場合に開閉される可変入賞装置となっている。小当たり遊技とは、小当たりに当選した場合に移行することとなるモードであり、小当たり遊技では、第２可変入賞装置６６の開放時間が所定時間（例えば１．８ｓｅｃ）に達すること又は第２可変入賞装置６６（第２大入賞口６６ａ）に所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞することを１ラウンドとし、そのラウンド遊技が１回だけ実行されるものとなっている。

【７０６１】

なお、大当たり遊技及び小当たり遊技におけるラウンド遊技は、上限開放時間や上限入賞個数の終了条件が成立しなくても、予め定められた回数及び期間の第１可変入賞装置６５又は第２可変入賞装置６６の開放が行われた場合には終了するように構成されている。

【７０６２】

第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生すると、内部抽選（大当たりに当選したか否かの抽選、小当たりに当選したか否かの抽選）が行われる。そして、その抽選にて当選となった場合には、第１可変入賞装置６５又は第２可変入賞装置６６への入賞が可能となる開閉実行モードへ移行する。

【７０６３】

図６４７に示すように、第２可変入賞装置６６の下方には、主表示ユニット８１が設けられている。主表示ユニット８１は、遊技領域ＰＥの下部側の外縁に沿って配置されており、遊技盤６０の前面から前方に突出している。主表示ユニット８１の前面には、所定の絵柄等が表示される特図用表示部４３及び普図用表示部４４が設けられている。これら各表示部４３，４４は、前扉枠１４のガラスユニット２２を通じて前方から視認可能となっている。なお、主表示ユニット８１の前面とガラスユニット２２との隙間寸法は遊技球の直径よりも小さくなっている。これにより、主表示ユニット８１の前方を遊技球が通過す

ることが回避されており、各種表示部４３，４４の視認性が担保されている。
【７０６４】
特図用表示部４３には、第１作動口６２への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第１特図表示部ＡＳと、第２作動口６３への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第２特図表示部ＢＳとが設けられている。
【７０６５】
第１特図表示部ＡＳでは、第１作動口６２への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第１作動口６２への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第１作動口６２への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第１特図表示部ＡＳにて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、開閉実行モードに移行する。
【７０６６】
第２特図表示部ＢＳでは、第２作動口６３への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第２作動口６３への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第２作動口６３への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第２特図表示部ＢＳにて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、開閉実行モードに移行する。
【７０６７】
以下においては、第１作動口６２への入賞を契機に変動表示される絵柄と、第２作動口６３への入賞を契機に変動表示される絵柄とを区別すべく、前者を第１特別図柄又は第１特図といい、後者を第２特別図柄又は第２特図ということがある。
【７０６８】
ここで、いずれかの作動口６２，６３への入賞に基づいて、対応する特図表示部ＡＳ，ＢＳにて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが特図表示部ＡＳ，ＢＳにおける遊技回の１回に相当する。但し、遊技回の１回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の表示領域が設けられ、いずれの作動口６２，６３への入賞が発生したとしてもその単一の表示領域にて変動表示が行われる構成においては、当該単一の表示領域にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止されるまでを遊技回の１回とする。
【７０６９】
また、主表示ユニット８１には特図保留数表示部ＡＭが設けられている。遊技球が第１作動口６２に入賞した回数は最大４回まで保留されるようになっており、特図保留数表示部ＡＭには第１特図（第１作動口６２）の保留数を表示可能となっている。なお、第２特図についての保留機能は搭載されておらず、特図保留数表示部ＡＭにおいて第２特図の保留数を表示するための表示部も存在しない。
【７０７０】
普図用表示部４４は、スルーゲート６４への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を明示するための表示部である。この場合、普図用表示部４４では、スルーゲート６４への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート６４への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が表示によって明示される。スルーゲート６４への入賞に基づく内部抽選の結果が普電役物６３ａを開放させるサポート状態への移行に対応した当選結果であった場合には、普図用表示部４４にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、サポート状態へ移行する。なお、スルーゲート６４への入賞を契機に変動表示される絵柄を普通図柄又は普図ということがある。
【７０７１】
ここで、スルーゲート６４への入賞に基づいて、普図用表示部４４にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが、普図用表示部４４における遊技回の１回に相当する。以下においては、普図用表示部４４における遊技回と特図表示部ＡＳ，ＢＳにおける遊技回とを区別すべく、前者を普図遊技回といい、後者を特図遊技回ということがある。

【７０７２】
　また、普図用表示部４４には普図保留数表示部ＦＭが設けられている。遊技球がスルーゲート６４に入賞した回数は最大４回まで保留されるようになっており、普図保留数表示部ＦＭには普図（スルーゲート６４）の保留数を表示可能となっている。
【７０７３】
　特図用表示部４３及び普図用表示部４４は、複数のセグメントを有するセグメント表示装置により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置など他の表示装置により構成されてもよい。
【７０７４】
　その他、図示を省略しているが、主表示ユニット８１には、開閉実行モードでのラウンド数を明示するためのラウンド表示部が設けられている。ラウンド表示部では、開閉実行モードが開始される場合又は開始された場合に上記ラウンド数の表示が開始される。この表示は、開閉実行モードが実行されている間、表示内容を変更することなく継続して行われ、開閉実行モードが終了する場合又は終了した場合に終了する。
【７０７５】
　次に、可変表示ユニット６７について説明する。可変表示ユニット６７には、絵柄の一種である図柄を変動表示（又は、可変表示若しくは切替表示）する図柄表示装置７５が設けられている。
【７０７６】
　図柄表示装置７５は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置７５は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴといった他の表示装置であってもよい。
【７０７７】
　図柄表示装置７５には、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。この場合、図柄表示装置７５における変動表示は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞に基づいて開始される。すなわち、特図用表示部４３において変動表示が行われる場合には、それに合わせて図柄表示装置７５においても変動表示が行われる。そして、例えば第１可変入賞装置６５が開放状態とされる大当たり遊技に移行する場合には、図柄表示装置７５では予め設定されている有効ライン上に所定の図柄組み合わせが停止表示される。
【７０７８】
　また、図柄表示装置７５には、第１特図表示部ＡＳに対応した保留表示が行われる。この保留表示では、所定の保留用画像が表示され、その表示個数により第１作動口６２の保留個数が示されるようになっている。なお、保留個数は、上記保留用画像により示されるものに限定されず、数字表示により示されるものであってもよい。また、図柄表示装置７５に限らず、例えば、図柄表示装置７５とは別に遊技盤６０上に設けられた表示部（主表示ユニット８１の各保留数表示部ＡＭ，ＦＭとは別の表示部）や発光部（保留ランプ部）等により示される構成であってもよい。
【７０７９】
　＜パチンコ機１０の電気的構成＞
　次に、パチンコ機１０の電気的構成について、図６５１のブロック図に基づいて説明する。
【７０８０】
　主制御装置１６２の主制御基板３１１には、ＭＰＵ３１２が搭載されている。ＭＰＵ３１２には、当該ＭＰＵ３１２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３１３と、そのＲＯＭ３１３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３１４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【７０８１】
ＲＡＭ３１４は、電断状態が発生した後においても電源及び発射制御装置１９１からのバックアップ電圧によりデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ３１４には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのエリアとは別にバックアップエリアが設けられている。バックアップエリアは、電断状態が発生した場合において、電源遮断時のスタックポインタや、各レジスタ、Ｉ／Ｏ等の値を記憶しておくためのエリアである。電断状態からの復帰時（復電時）には、バックアップエリアの情報に基づいてパチンコ機１０の状態が電断前の状態に復帰できるようになっている。
【７０８２】
なお、図６５１に示す構成では、ＭＰＵ３１２に対してＲＯＭ３１３及びＲＡＭ３１４を１チップ化しているが、これに限定されるものではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置１６２以外の制御装置のＭＰＵについても同様である。
【７０８３】
ＭＰＵ３１２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３１２の入力側には、払出制御装置１８１と、電源及び発射制御装置１９１とが接続されている。
【７０８４】
また、ＭＰＵ３１２の入力側には、各種センサが接続されている。各種センサには、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲート６４、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６６への入賞を検知する一般入賞口用入賞センサ６１ａ、第１作動口用入賞センサ６２ａ、第２作動口用入賞センサ６３ｃ、スルー用入賞センサ６４ａ、第１大入賞口用入賞センサ６５ｃ、検知センサ６６ｋや、Ｖ入賞用領域６６ｆ、排出用領域６６ｇへの遊技球の流入を検知する検知センサ６６ｍ，６６ｎ等が設けられている。ＭＰＵ３１２では、これら各種センサ６１ａ，６２ａ，６３ｃ，６４ａ，６５ｃ，６６ｋ，６６ｍ，６６ｎの検知結果に基づいて、各入球部への入賞判定（入球判定）等を行う。また、ＭＰＵ３１２では、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲート６４への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。
【７０８５】
ＭＰＵ３１２の出力側には、払出制御装置１８１及び演出制御装置１４３等が接続されている。払出制御装置１８１には、例えば、賞球が払い出されることに対応する賞球対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。
【７０８６】
演出制御装置１４３には、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。この場合、これら各種コマンドの出力に際しては、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅが参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。
【７０８７】
また、ＭＰＵ３１２の出力側には各種駆動部として、普電役物６３ａ用の駆動部６３ｂ、可変入賞装置６５，６６用の駆動部６５ｄ，６６ｃ，６６ｉが接続されている。主制御基板３１１には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてＭＰＵ３１２は各種駆動部の駆動制御を実行する。具体的には、開閉実行モード（大当たり遊技又は小当たり遊技）への移行が発生すると、第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｂや第２可変入賞装置６６の開閉扉６６ｂ、振分部材６６ｈが駆動されるように、ＭＰＵ３１２において駆動部６５ｄ，６６ｃ，６６ｉの駆動制御が実行される。また、サポート状態への移行が発生すると、普電役物６３ａの各可動片が駆動されるようにＭＰＵ３１２において駆動部６３ｂの駆動制御が実行される。また、各特図遊技回に際しては、特図用表示部４３における第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳの表示制御が実行される。また、普

図遊技回に際しては、普図用表示部４４の表示制御が実行される。
【７０８８】
さらには、ＭＰＵ３１２の出力側に外部出力端子２１３が接続されており、この外部出力端子２１３を通じてホールコンピュータＨＣに対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報が出力される。これにより、ホールコンピュータＨＣにてパチンコ機１０の状態等を把握することが可能となっている。
【７０８９】
電源及び発射制御装置１９１は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板３１１や払出制御装置１８１等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。
【７０９０】
電源及び発射制御装置１９１には停電監視部３１５が設けられており、この停電監視部３１５により電源及び発射制御装置１９１から出力される直流安定２４ボルトの電圧を監視する。停電監視部３１５は、電源及び発射制御装置１９１からの出力電圧が２２ボルト未満になると停電（電源遮断）の発生と判断し、停電信号を主制御装置１６２のＭＰＵ３１２に設けられたＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込み端子）へ出力する。これにより、主制御装置１６２は、停電の発生を認識してＮＭＩ割込み処理を即座に実行し、さらにこれに基づいて停電時処理を実行する。ちなみに、電源及び発射制御装置１９１にはバックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部が設けられており、停電等が発生した場合やパチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態の場合には当該電断時用電源部から主制御装置１６２のＲＡＭ３１４に記憶保持用の電力が供給される。また、電源及び発射制御装置１９１は遊技球発射機構１１０の発射制御を担っており、遊技球発射機構１１０は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。
【７０９１】
払出制御装置１８１は、主制御装置１６２から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置２２２により賞球や貸し球の払出制御を行う。
【７０９２】
演出制御装置１４３は、主制御装置１６２から入力した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９を駆動制御したり、表示制御装置３５０を制御したりするものである。表示制御装置３５０では、演出制御装置１４３から入力したコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置７５における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。
【７０９３】
ここで、図柄表示装置７５の表示内容について図６５２～図６５４に基づいて説明する。
【７０９４】
図６５２（ａ）～（ｊ）に示すように、絵柄の一種である図柄は、「１」～「９」の数字が各々付された９種類の主図柄と、具形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の９種類のキャラクタ図柄に「１」～「９」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。
【７０９５】
図６５３（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇには、上段・中段・下段の３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が設定されている。各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列Ｚ１には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。下図柄列Ｚ３には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、上図柄列Ｚ

１と下図柄列Ｚ３は１８個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Ｚ２には、数字の昇順に「１」～「９」の９種類の主図柄が配列された上で「９」の主図柄と「１」の主図柄との間に「４」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、中図柄列Ｚ２に限っては、１０個の主図柄が配されて２０個の図柄により構成されている。

【７０９６】

そして、表示画面Ｇでは、これら各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図６５３（ｂ）に示すように、表示画面Ｇは、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。

【７０９７】

表示画面Ｇには、５つの有効ライン、すなわち左ラインＬ１、中ラインＬ２、右ラインＬ３、右下がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、上図柄列Ｚ１→下図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が終了すれば、大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【７０９８】

ここで、各図柄列の変動表示について図６５４を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列Ｚ１～Ｚ３について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図６５４（ａ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り替わる。そして、図６５４（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示が終了するとともに、下図柄列Ｚ３の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り替わる。そして、図６５４（ｃ）に示すように、下図柄列Ｚ３の変動表示が終了する。全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

【７０９９】

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

【７１００】

そこで、特図用表示部４３での停止表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止（仮停止）させておき、その後、特図用表示部４３での停止表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止（確定表示）させるように構成されている。仮停止での図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列Ｚ１～Ｚ３の少なくとも１つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ（図６５２）の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる（停留表示）。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

【７１０１】

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

【７１０２】

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

【７１０３】

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

【７１０４】

図６５３（ｂ）に示すように、表示画面Ｇの下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示するための保留表示部２００が設けられており、保留表示部２００を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部２００には、第１特図に対応した第１保留表示領域Ｇａが設定されている。

【７１０５】

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

【７１０６】

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

【７１０７】

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

【７１０８】

保留表示部２００の表示サイズは、主表示ユニット８１に設けられた保留数表示部ＡＭよりも大きく、保留数表示部ＡＭよりも保留表示部２００の方が目立つように構成されている。より詳しくは、保留数表示部ＡＭにおいて複数の発光部（ＬＥＤ等）を用いて保留数が示される場合、それら各表示部の大きさ（表示面積）よりも各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４又はそれらの領域に表示される保留用画像の表示サイズ（表示面積）の方が大きくなっている。なお、実行表示領域Ｄ又は当該領域Ｄに表示される保留用画像の表示サイズは、各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４又はそれらの領域に表示される保留用画像の表示サイズよりも大きく設定される。

【７１０９】

保留表示部２００は、開閉実行モード中ではない状況で表示状態とされ、開閉実行モード中である状況で非表示状態とされる。これにより、開閉実行モードにおいて遊技者が保留数に気を取られず、開閉実行モードに集中しやすくなっている。なお、保留数表示部ＡＭにおいては開閉実行モード中であっても保留数の表示が行われる。

【７１１０】

＜主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞

主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的な構成について図６

５５を用いて説明する。
【７１１１】
ＭＰＵ３１２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部４３の表示の設定、図柄表示装置７５の演出内容の設定、普図用表示部４４の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図６５５に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、小当たり種別を判定する際に使用する小当たり種別カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図用表示部４３及び図柄表示装置７５における変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳと、を用いることとしている。さらに、第２作動口６３の普電役物６３ａを電役開放状態とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタＣ４を用いることとしている。
【７１１２】
各カウンタＣ１，Ｃ２，Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ３１４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ３１４ａに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ３１４ａにおいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳに対応した情報は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生した場合に、情報記憶手段としての保留球格納エリア３１４ｂに格納される。
【７１１３】
保留球格納エリア３１４ｂは、第１特図用保留エリアＲａが設けられた保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留エリアＲａは、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアを備えており、第１作動口６２への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ３１４ａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアに格納される。なお、当該保留情報が特別情報（判定用情報）に相当する。
【７１１４】
この場合、第１エリア～第４エリアには、第１作動口６２への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ４つのエリアが設けられていることにより、第１作動口６２への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大４個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア３１４ｂには保留数記憶領域が設けられており、当該保留数記憶領域には第１作動口６２への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。
【７１１５】
実行エリアＡＥは、特図用表示部４３の変動表示を開始する際に、保留エリアＲＥの第１エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。
【７１１６】
なお、保留エリアＲＥにおいて第２作動口６３への入賞に対応した第２特図表示部用エリアは設けられていない。このため、第２作動口６３への入賞が発生し、それに対応する特別情報（大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ）が抽選カウンタ用バッファ３１４ａに格納された場合、実行エリアが使用されていないこと（換言すれば、第１特図の遊技回が実行中でないこと）を条件として当該特別情報が実行エリアＡＥに移動される。すなわち、第２作動口６３への入賞履歴は保留記憶されない。
【７１１７】
大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大

値（つまり５９９）に達した後０に戻る構成となっている。大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～５９９）。大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングで第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングで実行エリアＡＥに格納される。

【７１１８】

大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア３１３ａに当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。ここで、当否テーブルの内容について図６５６を参照しながら説明する。当否テーブルとしては、第１特図用の当否テーブル（図６５６（ａ））と第２特図用の当否テーブル（図６５６（ｂ））とが設けられている。第１作動口６２への入球に基づく抽選においては第１特図用の当否テーブルが参照され、第２作動口６３への入球に基づく抽選においては第２特図用の当否テーブルが参照される。

【７１１９】

第１特図用の当否テーブルにおいては、図６５６（ａ）に示すように、大当たり結果に対応する乱数の値は「０」～「２」の３個である。すなわち、「０」～「５９９」の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０」～「２」が大当たり結果に対応しており、大当たりとなる確率は１／２００となっている。また、第１特図用の当否テーブルでは、「３」～「１４」の１２個が小当たり結果に対応しており、小当たり結果となる確率は１／５０となっている。なお、大当たり結果となる乱数の値及び小当たり結果となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となるように構成されている。

【７１２０】

第２特図用の当否テーブルにおいては、図６５６（ｂ）に示すように、大当たり結果に対応する乱数の値は「０」～「２」の３個である。すなわち、「０」～「５９９」の大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０」～「２」が大当たり結果に対応しており、大当たりとなる確率は１／２００となっている。第２特図用の当否テーブルでは、「３」～「２０２」の２００個が小当たり結果に対応しており、小当たり結果となる確率は１／３となっている。なお、大当たり結果となる乱数の値及び小当たり結果となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となるように構成されている。

【７１２１】

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

【７１２２】

大当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ３１３における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリアに大当たり種別テーブル（第１振分情報群）として記憶されている。ここで、大当たり種別テーブルの内容について図６５７を参照しながら説明する。

【７１２３】

大当たり種別テーブルとしては、第１特図用の大当たり種別テーブル（図６５７（ａ））及び第２特図用の大当たり種別テーブル（図６５７（ｂ））とが設けられている。第１作動口６２への入球に基づいて大当たりとなった場合には第１特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第２作動口６３への入球に基づいて大当たりとなった場合には第２特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【７１２４】

図６５７（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、２Ｒ大当たり結果Ａと、２Ｒ大当たり結果Ｂとが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が２回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、第１可変入賞装置６５を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも１回実行されるものである。本実施の形態では、１のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が１回実行されるように構成されている。

【７１２５】

２Ｒ大当たり結果Ａは、大当たり遊技の終了後、第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定され、時短遊技状態に移行する大当たり結果である。なお、本実施の形態では確率変動機能を備えないため、時短遊技状態とはサポートモードが高頻度サポートモードである状態を意味する。

【７１２６】

ここで、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域ＰＥに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口６３への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物６３ａの駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普図当たり乱数カウンタＣ４を用いた普図当否抽選の当選確率が低頻度サポートモードよりも高くなっており、普図当否抽選に当選した場合の普電役物６３ａの開放回数についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が多く、さらには１回の開放時間についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が長くなっている。

【７１２７】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動口６３よりも第１作動口６２への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動口６２よりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口６３への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【７１２８】

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

【７１２９】

２Ｒ大当たり結果Ａとなった場合の高頻度サポートモードは、当該モードへの移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば１０回）となるか、小当たりに１回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。高頻度サポートモードの終了後は、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態に移行する。

【７１３０】

本実施の形態において高頻度サポートモードでの特図遊技回の実行回数は、第２特図の遊技回のみを対象としてカウントされる。よって、高頻度サポートモードへの移行後は、第１特図の遊技回の実行回数にかかわらず、第２特図の遊技回の実行回数が上記終了基準回数に達することで、高頻度サポートモードが終了する。

【７１３１】

また、小当たり当選についても第２特図の遊技回のみを対象としており、高頻度サポートモードへの移行後、第１特図の遊技回で小当たり当選となっても高頻度サポートモード

は終了しない。
【７１３２】
なお、本実施の形態では、遊技回の実行回数が終了基準回数に到達した場合と小当たり当選した場合とで高頻度サポートモードの終了タイミングが異なっており、さらには、小当たり当選した場合における高頻度サポートモードの終了タイミングとして複数のタイミングが設けられるが、これらについては後に詳述する。
【７１３３】
２Ｒ大当たり結果Ｂは、大当たり遊技の終了後、サポートモードが低頻度サポートモードに設定され、通常遊技状態に移行する大当たり結果である。ちなみに、大当たり遊技の実行中は、大当たり種別にかかわらず、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される。
【７１３４】
第１特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「５４」が２Ｒ大当たり結果Ａに対応し、「５５」～「９９」が２Ｒ大当たり結果Ｂに対応している。すなわち、２Ｒ大当たり結果Ａに振り分けられる確率は５５％、２Ｒ大当たり結果Ｂに振り分けられる確率は４５％に設定されている。つまり、第１作動口６２への入球に基づいて大当たりとなった場合、５５％の確率で、大当たり遊技の終了後に高頻度サポートモードに移行するように構成されている。
【７１３５】
図６５７（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として２Ｒ大当たり結果Ａが設定されている。この場合における２Ｒ大当たり結果Ａは、第１特図用の大当たり種別で設定される２Ｒ大当たり結果Ａと同様のものである。すなわち、第２作動口６３への入賞を契機として２Ｒ大当たり結果Ａとなった場合、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行し、特図遊技回の実行回数が上記終了基準回数となるか、小当たりに１回当選するかのいずれかが成立するまで、その状態が継続する。
【７１３６】
第２特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の「０」～「９９」が２Ｒ大当たり結果Ａに対応しており、２Ｒ大当たり結果Ａに振り分けられる確率は１００％に設定されている。
【７１３７】
小当たり種別カウンタＣ３は、小当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣ３は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。
【７１３８】
小当たり種別カウンタＣ３に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ３１３の振分テーブル記憶エリアに小当たり種別テーブル（第２振分情報群）として記憶されている。ここで、小当たり種別テーブルの内容について図６５８（ａ）、（ｂ）を参照しながら説明する。
【７１３９】
小当たり種別テーブルとしては、第１特図用の小当たり種別テーブル（図６５８（ａ））と、第２特図用の小当たり種別テーブル（図６５８（ｂ））とが設けられている。第１作動口６２への入球に基づいて小当たりとなった場合には第１特図用の小当たり種別テーブルが参照され、第２作動口６３への入球に基づいて小当たりとなった場合には第２特図用の大当たり種別テーブルが参照される。
【７１４０】
図６５８（ａ）に示すように、第１特図用の小当たり種別テーブルでは、選択可能な小当たり種別として、不利小当たり結果が設定されている。不利小当たり結果は、遊技球がＶ入賞用領域６６ｆに振り分けられにくい低振分態様で第２可変入賞装置６６が駆動制御

される小当たり遊技に移行する小当たり結果である。
【７１４１】
図６５８（ｂ）に示すように、第２特図用の小当たり種別テーブルでは、選択可能な小当たり種別として、有利小当たり結果Ａと、有利小当たり結果Ｂと、有利小当たり結果Ｃとが設定されている。これら有利小当たり結果Ａ～Ｃは、遊技球がＶ入賞用領域６６ｆに振り分けられやすい高振分態様で第２可変入賞装置６６が駆動制御される小当たり遊技に移行する小当たり結果である。
【７１４２】
第２可変入賞装置６６の低振分態様及び高振分態様について図６５９を参照しながら説明する。ちなみに、低振分態様及び高振分態様のいずれにおいても振分部材６６ｈ（図６５０）の動作は同一であるため、先ずは振分部材６６ｈの動作について説明する。
【７１４３】
図６５９（ａ３）に示すように、小当たり遊技の開始タイミングであるタイミングｔ１において、振分部材６６ｈは、第２可変入賞装置６６に入賞した遊技球を排出用領域６６ｇ（外れ側）に振り分ける位置に位置している。そして、タイミングｔ１から１ｓｅｃの待機時間が経過したタイミングｔ４になると、振分部材６６ｈは、第２可変入賞装置６６に入賞した遊技球をＶ入賞用領域６６ｆへ振り分ける位置に変位する。その後、タイミングｔ４から２ｓｅｃの振分時間が経過するまでその状態を維持し、当該振分時間が経過したタイミングｔ５にて上記外れ側の位置に復帰する。
【７１４４】
この場合において、不利小当たり結果に基づいて実行される低振分態様の小当たり遊技では、図６５９（ａ２）に示すように、そのオープニング期間として０．５ｓｅｃが設定されており（タイミングｔ２）、当該オープニング期間の経過後、第２可変入賞装置６６が０．１ｓｅｃに亘って開放状態となる（タイミングｔ３）。すなわち、低振分態様の小当たり遊技では、第２可変入賞装置６６の開放時間（０．１ｓｅｃ）が遊技球の発射周期（０．６ｓｅｃ）よりも短く、極めて短時間とされているため、第２可変入賞装置６６が開放状態となっても遊技球が入賞しにくい（入賞がほぼ見込めない）ものとなっている。仮に遊技球が入賞したとしても、振分部材６６ｈが排出用領域６６ｇ側に位置しているタイミングｔ１～ｔ４の中で第２可変入賞装置６６の開放から閉鎖までが完了するため、入賞した遊技球は排出用領域６６ｇへ振り分けられる。つまり、図６５９（ａ２），（ａ３）に示すように、振分部材６６ｈがＶ入賞用領域６６ｆ側に位置する期間と、第２可変入賞装置６６が開放状態とされる期間とが重複しない関係となるため、遊技球がＶ入賞用領域６６ｆを通過できないものとなっている。
【７１４５】
一方、有利小当たり結果に基づいて実行される高振分態様の小当たり遊技では、図６５９（ｂ２）に示すように、そのオープニング期間として０．５ｓｅｃが設定されており（タイミングｔ１２）、当該オープニング期間の経過後、第２可変入賞装置６６が１．８ｓｅｃに亘って開放状態となる（タイミングｔ１３）。このため、高振分態様の小当たり遊技では、図６５９（ｂ２），（ｂ３）に示すように、第２可変入賞装置６６の開放中であるタイミングｔ１３にて振分部材６６ｈが排出用領域６６ｇ側からＶ入賞用領域６６ｆ側に変位するものとなる。その結果、振分部材６６ｈがＶ入賞用領域６６ｆ側に位置する期間と、第２可変入賞装置６６が開放状態とされる期間とが重複し、その期間は１．３ｓｅｃとなる。遊技球の発射周期は０．６ｓｅｃであることから、当該期間におよそ２個の遊技球を第２可変入賞装置６６に入賞させ得るため、ほぼ確実に１個以上の遊技球がＶ入賞用領域６６ｆを通過できるものとなっている。
【７１４６】
加えて、高振分態様の小当たり遊技において、第２可変入賞装置６６が開放状態となってから振分部材６６ｈがＶ入賞用領域６６ｆ側への変位を開始するまでの期間（０．５ｓｅｃ）は、遊技球の発射周期と開閉実行モードの上限入賞個数（１０個）との積よりも短い期間となっている。そのため、第２可変入賞装置６６が開放状態となってから振分部材

６６ｈがＶ入賞用領域６６ｆ側に変位するよりも前に、第２可変入賞装置６６への遊技球の入賞個数が上限入賞個数に達して小当たり遊技が終了してしまうことが回避されている。

【７１４７】

第１特図用の小当たり種別テーブル（図６５８（ａ））では、小当たり種別カウンタＣ３の「０」～「９９」が不利小当たり結果に対応しており、不利小当たり結果に振り分けられる確率が１００％に設定されている。すなわち、第１作動口６２への入球に基づいて小当たりとなった場合、常に低振分態様の小当たり遊技が実行されることになる。

【７１４８】

第２特図用の小当たり種別テーブル（図６５８（ｂ））では、小当たり種別カウンタＣ３の「０」～「９」が有利小当たり結果Ａに対応し、「１０」～「２９」が有利小当たり結果Ｂに対応し、「３０」～「９９」が有利小当たり結果Ｃに対応している。すなわち、第２作動口６３への入球に基づいて小当たりとなった場合において、有利小当たり結果Ａに振り分けられる確率は１０％、有利小当たり結果Ｂに振り分けられる確率は２０％、有利小当たり結果Ｃに振り分けられる確率は７０％に設定されている。

【７１４９】

有利小当たり結果Ａ～Ｃのいずれであっても、第２可変入賞装置６６の駆動態様が同一の高振分態様の小当たり遊技が実行されるものとなっており、小当たり遊技だけで見た場合、小当たり種別による有利／不利はない。但し、小当たり遊技中のＶ入賞（Ｖ入賞用領域６６ｆへの遊技球の通過）を契機とするＶ大当たり遊技において、小当たり種別による有利／不利が生じるものとなっている。具体的には、有利小当たり結果Ａ又は有利小当たり結果Ｂになった場合と、有利小当たり結果Ｃになった場合とにおいて、異なる種別のＶ大当たり遊技に移行するように構成されている。このＶ大当たり遊技の種別振り分けは、ＲＯＭ３１３の振分テーブル記憶エリアに記憶されているＶ大当たり種別テーブル（第３振分情報群）を用いて行われる。ここで、Ｖ大当たり種別テーブルについて図６５８（ｃ）を参照しながら説明する。

【７１５０】

Ｖ大当たり種別テーブルでは、選択可能なＶ大当たり種別として、６ＲＶ大当たり結果と、２ＲＶ大当たり結果とが設定されている。なお、Ｖ大当たり遊技では、小当たり遊技も含めてラウンド数がカウントされる。このため、６ＲＶ大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が５回となるものであり、２ＲＶ大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が１回となるものである。これらのＶ大当たり結果では、大当たり遊技において実施されるラウンド遊技の数、換言すれば、期待できる獲得球数の面で差異が生じるものとなっている。

【７１５１】

また、６ＲＶ大当たり結果及び２ＲＶ大当たり結果は、大当たり遊技の終了後、サポートモードが高頻度サポートモードに設定され、遊技状態が時短遊技状態に移行するＶ大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば１０回）となるか、当該状態への移行後において小当たりに１回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。

【７１５２】

Ｖ大当たり種別テーブルでは、有利小当たり結果Ａ又は有利小当たり結果Ｂに対応して６ＲＶ大当たり結果が設定され、有利小当たり結果Ｃに対応して２ＲＶ大当たり結果が設定されている。このため、有利小当たり結果Ａ又は有利小当たり結果Ｂの小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、当該小当たり遊技の終了後に６ＲＶ大当たり遊技に移行し、有利小当たり結果Ｃの小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、当該小当たり遊技の終了後に２ＲＶ大当たり遊技に移行するものとなる。よって、６ＲＶ大当たり結果の振分確率は、有利小当たり結果Ａの振分確率（１０％）と有利小当たり結果Ｂの振分確率（２０％）とを合計した３０％となり、２ＲＶ大当たり結果の振分確率は、有利小当たり結果Ｃの振分確率（７０％）と同一の７０％である。

【７１５３】
その他、有利小当たり結果Ａと有利小当たり結果Ｂとでは、実施されるラウンド数以外の面で有利度合いに差異が設けられており、有利小当たり結果Ｂよりも有利小当たり結果Ａの方が遊技者にとって有利となっているが、この点については後に詳述する。
【７１５４】
上記のように、本実施の形態では、第２特図の当否抽選の結果には有利小当たり結果が含まれ、Ｖ大当たりの獲得を期待できるものとなっており、さらに、高頻度サポートモードに移行する確率についても第２特図の方が第１特図よりも高くなっている。つまり、第２特図の当否抽選の方が第１特図のそれよりも優遇されており、第１作動口６２よりも第２作動口６３の方が遊技者にとって有利となっている。このため、遊技者は第２作動口６３への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなる。
【７１５５】
また、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３は、作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり、小当たりになった場合に、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３の値と対応させて、大当たりである場合及び小当たりである場合の停止結果（各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と、大当たり種別、小当たり種別の決定とにはいずれも同じ値の大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３を用いるため、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄、小当たり絵柄と、そのときに決定される大当たり種別、小当たり種別とは対応したものとなる。
【７１５６】
変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図用表示部４３の第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳにおける変動表示時間及び確定表示時間と、図柄表示装置７５における図柄の変動表示時間と、をＭＰＵ３１２において決定する上で用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタＣＳは、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。
【７１５７】
ＭＰＵ３１２では、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を用いて、第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳにおける変動表示時間が決定されるが、その決定に際してはＲＯＭ３１３の変動パターンテーブル記憶エリア３１３ｃが用いられる。
【７１５８】
普図当たり乱数カウンタＣ４は、例えば、０～２５０の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２５０）に達した後０に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート６４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の普図保留エリア３１４ｃに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普図当たり乱数カウンタＣ４の値によって普電役物６３ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０～１９０であれば、普電役物６３ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝１９１～２５０であれば、普電役物６３ａを開放状態に制御しない。
【７１５９】
＜主制御装置１６２にて実行される各種処理について＞
次に、主制御装置１６２内のＭＰＵ３１２にて遊技を進行させるために実行されるタイ

マ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ３１２では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理とＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

【７１６０】

＜タイマ割込み処理＞

タイマ割込み処理について図６６０のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はＭＰＵ３１２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。

【７１６１】

ステップＳｊ１０１では、各種入賞センサや各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置１６２に接続されている各種センサ６１ａ，６２ａ，６３ｃ，６４ａ，６５ｃ，６６ｋ，６６ｍ，６６ｎの状態を読み込むとともに、それらセンサの状態（各種センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報や通過検知情報）を保存する。例えば、第１作動口６２への入賞が発生したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１特図用の入賞検知フラグを格納し、第２作動口６３への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート６４を遊技球が通過したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。

【７１６２】

ステップＳｊ１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【７１６３】

ステップＳｊ１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３及び普図当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３及び普図当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【７１６４】

ステップＳｊ１０４では、スルーゲート６４への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア３１４ｃに記憶されている役物保留記憶数が４未満であることを条件として、ステップＳｊ１０３にて更新した普図当たり乱数カウンタＣ４の値を普図保留エリア３１４ｃに格納する。また、各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【７１６５】

ステップＳｊ１０５では、作動口６２，６３への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行する。ここで、ステップＳｊ１０５の作動口用の入賞処理について図４８０のフローチャートを参照しながら説明する。

【７１６６】

先ずステップＳｊ２０１にて、遊技球が第１作動口６２に入賞（始動入賞）したか否かを第１作動口用入賞センサ６２ａの検知状態により判定する。遊技球が第１作動口６２に入賞したと判定すると、ステップＳｊ２０２にて払出制御装置１８１に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【７１６７】

ステップＳｊ２０３では、第１特図用保留エリアＲａの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第１特図用保留エリアＲａに保留記憶されている始動保留記憶数ＲａＮをセットする（以下、第１始動保留記憶数ＲａＮともいう）。続くステップＳｊ２０４では、第１作動口６２に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。

【７１６８】

ステップＳｊ２０５では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【７１６９】

また、ステップＳｊ２０１で否定判定した場合（第１作動口６２への入賞が発生していない場合）は、ステップＳｊ２０６に進み、遊技球が第２作動口６３に入賞（始動入賞）したか否かを第２作動口用入賞センサ６３ｃの検知状態により判定する。遊技球が第２作動口６３に入賞したと判定すると、ステップＳｊ２０７にて払出制御装置１８１に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【７１７０】

その後、ステップＳｊ２０４に進んで外部信号設定処理を行うとともに、ステップＳｊ２０５にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。また、ステップＳｊ２０６で否定判定した場合（第２作動口６３への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。なお、上記ステップＳｊ２０２又はステップＳｊ２０７にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理のステップＳｊ４０１（外部出力処理）にて払出制御装置１８１に対して送信される。

【７１７１】

ここで、ステップＳｊ２０５の情報取得処理について図６６２のフローチャートを参照しながら説明する。

【７１７２】

先ずステップＳｊ３０１にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにて第１特図用の入賞検知フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、今回の始動入賞が第１作動口６２への入賞であるか否かを判定する。

【７１７３】

第１特図用の入賞検知フラグがセットされている場合（今回の始動入賞が第１作動口６２への入賞である場合）はステップＳｊ３０２に進み、ステップＳｊ２０３にてセットした第１始動保留記憶数ＲａＮが上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判定する。第１始動保留記憶数ＲａＮが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップＳｊ３０３にて第１始動保留記憶数ＲａＮを１加算する。

【７１７４】

ステップＳｊ３０４では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第１特図用保留エリアＲａの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｊ３０３にて１加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

【７１７５】

ステップＳｊ３０５では、主表示ユニット８１の特図保留数表示部ＡＭについて表示更新処理を実行する。すなわち、ステップＳｊ３０３で加算更新された後の保留記憶数が報知されるように特図保留数表示部ＡＭの表示内容を変更する。

【７１７６】

ステップＳｊ３０６では、演出制御装置１４３への送信対象として保留コマンドを設定する。保留コマンドには、第１特図又は第２特図のいずれの始動入賞であるかを示す情報や、保留数を示す情報等が含まれる。ステップＳｊ３０６の実行後は、本情報取得処理を終了する。

【７１７７】
ステップＳｊ３０１で否定判定した場合（第１特図用の入賞検知フラグがセットされていない場合）は、今回の始動入賞が第２作動口６３への入賞であることを意味する。この場合は、ステップＳｊ３０７に進み、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。特図遊技回の実行中でない場合は、ステップＳｊ３０８にて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を、保留球格納エリア３１４ｂの実行エリアＡＥに格納する。ステップＳｊ３０８の実行後又はステップＳｊ３０７で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）は、本情報取得処理を終了する。
【７１７８】
図６６０のタイマ割込み処理の説明に戻り、ステップＳｊ１０５の作動口用の入賞処理を実行した後は、ステップＳｊ１０６にて、Ｖ入賞の発生を検知するためのＶ入賞用処理を実行し、その後、本タイマ割込み処理を終了する。Ｖ入賞用処理については後に詳述する。
【７１７９】
＜通常処理＞
通常処理の流れを図６６３のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳｊ４０１～ステップＳｊ４０８の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳｊ４０９～ステップＳｊ４１１のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。
【７１８０】
通常処理においては先ず、ステップＳｊ４０１にて外部信号出力処理を実行する。ステップＳｊ４０１の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置１８１に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置１４３に対して送信する。
【７１８１】
ステップＳｊ４０２では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【７１８２】
ステップＳｊ４０３では、各特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり等の当否判定や大当たり種別の振分判定、小当たり種別の振分判定、特図用表示部４３の表示制御などを行う。続くステップＳｊ４０４では、遊技状態を小当たり遊技状態に移行させるための小当たり遊技状態への移行処理を実行する。また、ステップＳｊ４０５では、遊技状態を大当たり遊技状態に移行させるための大当たり遊技状態への移行処理を実行する。なお、ステップＳｊ４０３の特図遊技回制御処理、ステップＳｊ４０４の小当たり遊技状態への移行処理、ステップＳｊ４０５の大当たり遊技状態への移行処理についての詳細は後述する。
【７１８３】
ステップＳｊ４０６では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選（普図当否抽選）、普図用表示部４４の表示制御などを行う。
【７１８４】
ステップＳｊ４０７では、第２作動口６３に設けられた普電役物６３ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、ステップＳｊ４０６の普図遊技回制御処理にて行われたサポート抽選の結果が当選結果（普図当たり結果）であ

る場合に、普電役物６３ａを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする開閉制御が少なくとも１回行われる役物開閉遊技を実行する。

【７１８５】

既に説明したとおり、普電役物６３ａによるサポートの態様として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとが設定されており、大当たり遊技の終了時にていずれかのサポートモードへの移行が行われる。この処理を経てＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高頻度サポートフラグがセットされている場合は高頻度サポートモードとなり、当該フラグがセットされていない場合には低頻度サポートモードとなる。

【７１８６】

電役サポート用処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高頻度サポートフラグがセットされているか否かを判定することで、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、高頻度サポートモードである場合には低頻度サポートモードの場合よりも、電役開放状態当選となった際に、普電役物６３ａが開放状態となる回数を多く設定するとともに、１回の開放時間を長く設定する。また、高頻度サポートモードである場合は、電役開放状態当選となり普電役物６３ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間が、１回の開放時間よりも短くなるように設定する。

【７１８７】

ステップＳｊ４０８では、第２可変入賞装置６６に設けられた振分部材６６ｈを駆動制御するためのＶ振分設定処理を実行する。Ｖ振分設定処理についての詳細は後述する。

【７１８８】

ステップＳｊ４０９では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置１９１から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。

【７１８９】

ステップＳｊ４１０では、ＲＡＭ３１４のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行されるＮＭＩ割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【７１９０】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップＳｊ４１１にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。今回の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップＳｊ４１２にて、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。

【７１９１】

ステップＳｊ４１３では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。

【７１９２】

ステップＳｊ４１０で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップＳｊ４０１に処理を戻り、ステップＳｊ４０１以降の処理を実行する。

【７１９３】

このように、ステップＳｊ４０９の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタ

ＣＳの更新を繰り返し実行する。ここで、ステップＳｊ４０１～ステップＳｊ４０９の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。

【７１９４】

ステップＳｊ４１０で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、電源遮断が発生したことになるので、ステップＳｊ３１３以降の電断時処理を実行する。つまり、ステップＳｊ４１４では、タイマ割込み処理の発生を禁止し、その後、ステップＳｊ４１５にてＲＡＭ判定値を算出、保存し、ステップＳｊ４１６にてＲＡＭ３１４のアクセスを禁止した後に、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置１９１からＲＡＭ３１４のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前にＲＡＭ３１４に記憶されていた情報はそのままの状態で所定の期間内（例えば、１日や２日）保持される。

【７１９５】

＜特図遊技回制御処理＞

ステップＳｊ４０３の特図遊技回制御処理について図６６４のフローチャートを参照しながら説明する。

【７１９６】

先ずステップＳｊ５０１にて、大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに各種大当たりフラグ、各種小当たりフラグが格納（記憶）されているか否かを判定する。大当たりフラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述する大当たり遊技状態への移行処理にて遊技状態を大当たり遊技状態に移行させる場合に格納され、同移行処理にて大当たり遊技状態を終了させる場合に消去される。また、小当たりフラグは、小当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述する小当たり遊技状態への移行処理にて遊技状態を小当たり遊技状態に移行させる場合に格納され、同移行処理にて小当たり遊技状態を終了させる場合に消去される。

【７１９７】

大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中でない場合には、ステップＳｊ５０２にて、特図用表示部４３が確定表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに確定表示フラグがセットされているか否かを判定する。確定表示フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳで確定表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【７１９８】

特図用表示部４３が確定表示中でない場合は、ステップＳｊ５０３にて、特図用表示部４３が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグがセットされているか否かを判定する。変動表示フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳで変動表示中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【７１９９】

特図用表示部４３が変動表示中でない場合は、ステップＳｊ５０４にて、第１始動保留記憶数ＲａＮが「０」であり且つ第２作動口６３への入賞が生じていない状態であるか否かを判定する。第１始動保留記憶数ＲａＮが「０」であり且つ第２作動口６３への入賞が生じていない場合は、実行対象となる保留情報が存在しないことになるため、そのまま特図遊技回制御処理を終了する。

【７２００】

第１始動保留記憶数ＲａＮが「０」でない場合は、ステップＳｊ５０５にて第１特図用保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報を実行エリアＡＥに移動し、変動

表示用のデータとして設定するためのデータ設定処理を実行する。なお、第１始動保留記憶数ＲａＮが「０」であり、特図遊技回が実行されていない状況で、第２作動口６３への入賞が生じている場合は、情報取得処理（図６６２）のステップＳｊ３０８にて保留情報が実行エリアＡＥに格納されるため、データ設定処理は行われない。

【７２０１】

ステップＳｊ５０６では、特図用表示部４３における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。ここで、ステップＳｊ５０６の変動開始処理について図６６５のフローチャートを参照しながら説明する。

【７２０２】

変動開始処理では先ずステップＳｊ６０１にて、今回の遊技回が第２特図の遊技回であるか否かを判定する。今回の遊技回が第２特図の遊技回でない場合、すなわち、第１特図の遊技回である場合は、ステップＳｊ６０２に進み、第１特図用の当否テーブル（図６５６（ａ））を参照して当否判定を行う。一方、第２特図の遊技回である場合は、ステップＳｊ６０３に進み、第２特図用の当否テーブル（図６５６（ｂ））を参照して当否判定を行う。

【７２０３】

ステップＳｊ６０２又はステップＳｊ６０３の当否判定の結果、大当たり当選である場合（ステップＳｊ６０４でＹＥＳ）は、ステップＳｊ６０５にて、対応する大当たり種別テーブルを参照して大当たり種別判定（大当たり種別の抽選）を行う。より詳しくは、今回の大当たり結果が第１特図の当否判定による大当たり結果である場合は第１特図用の大当たり種別テーブル（図６５７（ａ））を参照して種別判定を行い、第２特図の当否判定による大当たり結果である場合は第２特図用の大当たり種別テーブル（図６５７（ｂ））を参照して種別判定を行う。例えば、第１特図用の大当たり種別テーブルを参照した種別判定の場合であれば、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、２Ｒ大当たり結果Ａ、２Ｒ大当たり結果Ｂのいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

【７２０４】

ステップＳｊ６０６では、ステップＳｊ６０５の種別判定により選択された大当たり種別に対応した大当たり種別フラグをＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、選択された大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａである場合は、２Ｒ大当たりＡフラグをセットする。

【７２０５】

ステップＳｊ６０７では、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果（大当たり絵柄）を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【７２０６】

なお、大当たり用の停止結果は、１つの大当たり種別に対して１種類の停止結果が対応する構成としてもよいし、複数種類の停止結果が対応する構成としてもよい。また、第１特図と第２特図とで停止結果を共有する構成としてもよく、例えば、第１特図における２Ｒ大当たり結果Ｂ用の停止結果と、第２特図における２Ｒ大当たり結果Ａ用の停止結果とが重複する構成であってもよい。

【７２０７】

ステップＳｊ６０４で否定判定した場合（大当たり結果でない場合）は、ステップＳｊ６０８にて、ステップＳｊ６０２又はステップＳｊ６０３の当否判定の結果が小当たり結果であるか否かを判定する。小当たり結果である場合は、ステップＳｊ６０９にて、対応する小当たり種別テーブルを参照して小当たり種別判定（小当たり種別の抽選）を行う。より詳しくは、今回の小当たり結果が第１特図の当否判定による小当たり結果である場合は第１特図用の小当たり種別テーブル（図６５８（ａ））を参照して種別判定を行い、第

２特図の当否判定による小当たり結果である場合は第２特図用の小当たり種別テーブル（図６５８（ｂ））を参照して種別判定を行う。例えば、第２特図用の小当たり種別テーブルを参照した種別判定の場合であれば、実行エリアＡＥに格納されている小当たり種別カウンタＣ３の値が、有利小当たり結果Ａ～Ｃのいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

【７２０８】

ステップＳｊ６１０では、ステップＳｊ６０９の種別判定により選択された小当たり種別に対応した小当たり種別フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。例えば、選択された小当たり種別が有利小当たり結果Ａである場合は、有利小当たりＡフラグをセットする。

【７２０９】

ステップＳｊ６１１では、上記停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている小当たり用の停止結果テーブルを参照して小当たり用の停止結果（小当たり絵柄）を設定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている小当たり種別カウンタＣ３に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【７２１０】

なお、１つの小当たり種別に対する停止結果の種類数や、第１特図と第２特図とで停止結果を共用してもよい点については大当たり用の停止結果の場合と同様である。

【７２１１】

ステップＳｊ６０８で否定判定した場合（小当たり結果でない場合）は、今回の当否判定の結果が外れ結果であることを意味する。この場合は、ステップＳｊ６１２に進み、外れ結果用の停止結果を設定する。本実施の形態では、外れ用の停止結果が１種類のみ設けられており、ステップＳｊ６１２ではその停止結果を設定する。

【７２１２】

ステップＳｊ６０７、ステップＳｊ６１１又はステップＳｊ６１２の実行後は、ステップＳｊ６１３にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高サポ更新用処理を実行する。高サポ更新用処理の詳細については後述する。

【７２１３】

ステップＳｊ６１４では、今回の特図遊技回における変動表示時間（遊技回用動作の実行期間）の設定処理を行う。かかる設定処理では、ＲＯＭ３１３の変動パターンテーブルエリア３１３ｃに記憶されている変動パターンテーブルを参照し、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動パターン情報を取得する。変動パターンテーブルは、大当たり用の変動パターンテーブルと、小当たり用の変動パターンテーブルと、外れ用の変動パターンテーブルとが各別に設定されており、変動パターンテーブルの参照に際しては、今回の当否判定の結果に対応するものを参照する。各変動パターンテーブルでは複数の変動パターン情報が設定されており、これら各種変動パターン情報が変動種別カウンタＣＳの数値範囲と対応付けられて設定される。

【７２１４】

ステップＳｊ６１４の変動表示時間の設定処理では、変動種別カウンタＣＳの値に対応する変動パターン情報を、対応する変動パターンテーブルから取得した後、その取得した変動パターン情報に対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。変動表示時間の設定処理の詳細については後述する。

【７２１５】

ステップＳｊ６１５では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは変動表示の実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【７２１６】

ステップＳｊ６１６では、演出制御装置１４３への送信対象として変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには、ステップＳｊ６１４で取得された変動パターン情報を特定するための情報が含まれる。大当たり結果用、小当たり結果用、外

れ結果用の変動パターンテーブルが設定され、当否結果によって各別の変動パターン情報が取得されるため、演出制御装置１４３では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することで、変動表示時間の情報だけでなく、今回の当否結果を把握することが可能になる。また、種別コマンドには大当たり種別や小当たり種別を特定するための情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たり結果又は小当たり結果である場合に設定され、外れ結果である場合には設定されない。

【７２１７】

ステップＳｊ６１７では、特図用表示部４３の変動表示を開始する。その際、今回の特図遊技回が第１特図の遊技回である場合は第１特図表示部ＡＳの絵柄を変動表示させ、第２特図の遊技回である場合は第２特図表示部ＢＳの絵柄を変動表示させる。ステップＳｊ６１７の実行後は変動開始処理を終了する。

【７２１８】

特図遊技回制御処理（図６６４）の説明に戻り、ステップＳｊ５０６の実行後は、特図遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｊ５０１で肯定判定した場合（大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中である場合）は、ステップＳｊ５０２以降の処理を実行することなく特図遊技回制御処理を終了する。すなわち、大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中である場合は、保留情報が存在していても特図用表示部４３での変動表示は行われない。

【７２１９】

ステップＳｊ５０３で肯定判定した場合（特図用表示部４３が変動表示中である場合）は、ステップＳｊ５０７に進み、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳｊ５０８にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御（各表示用セグメントを発光制御）する。ステップＳｊ５０８の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。

【７２２０】

ステップＳｊ５０７で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）には、ステップＳｊ５０９に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップＳｊ５１０では、小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を実行し、その後、ステップＳｊ５１１にて、変動回数対応の高サポ終了用処理を実行する。ステップＳｊ５１０及びステップＳｊ５１１の処理はいずれも高頻度サポートモードを終了させるためのものであるが、その詳細については後述する。

【７２２１】

ステップＳｊ５１２では、確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。確定表示開始用処理では、ステップＳｊ６０７、ステップＳｊ６１１又はステップＳｊ６１２で設定した停止結果にて絵柄の停止表示を行うように特図用表示部４３を制御する。また、ステップＳｊ５１２では、上記停止表示を継続する確定表示時間の設定も行う。

【７２２２】

ステップＳｊ５０２で肯定判定した場合（特図用表示部４３が確定表示中である場合）は、ステップＳｊ５１３に進み、確定表示終了用処理を実行する。確定表示終了用処理では、ステップＳｊ５１２で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過している場合は絵柄の停止表示を終了させるように特図用表示部４３を制御する。なお、確定表示時間の経過時において次の保留情報が存在しない場合は、作動口６２、６３への入賞が発生するまで、そのまま上記停止表示を継続するように制御する。ステップＳｊ５１３の終了後は特図遊技回制御処理を終了する。

【７２２３】

＜小当たり遊技状態への移行処理＞

通常処理（図６６３）におけるステップＳｊ４０４の小当たり遊技状態への移行処理に

ついて図６６６のフローチャートを参照して説明する。
【７２２４】
先ず、ステップＳｊ８０１では、大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに大当たり遊技フラグがセットされているか否かを判定する。大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、大当たり遊技の開始に際してセットされ、大当たり遊技が終了する場合にクリアされる。
【７２２５】
大当たり遊技の実行中でない場合は、ステップＳｊ８０２に進み、小当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに小当たり遊技フラグがセットされているか否かを判定する。小当たり遊技フラグは、小当たり遊技の実行中であることを示すフラグである。
【７２２６】
小当たり遊技の実行中でない場合は、ステップＳｊ８０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに小当たり種別フラグ（ステップＳｊ６１０）がセットされているか否かを判定する。すなわち、小当たりの当選状態であるか否かを判定する。
【７２２７】
小当たり種別フラグがセットされている場合は、ステップＳｊ８０４にて、特図遊技回の終了タイミングであるか否かを判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合には、特図遊技回の終了を待機すべく、そのまま小当たり遊技状態への移行処理を終了する。また、上記ステップＳｊ８０１で肯定判定した場合（大当たり遊技の実行中である場合）や、ステップＳｊ８０３で否定判定した場合（小当たり種別フラグがセットされていない場合）も、小当たり遊技状態への移行処理を終了する。
【７２２８】
特図遊技回の終了タイミングである場合は、ステップＳｊ８０５にて、小当たり遊技の開始処理を実行する。小当たり遊技の開始処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに小当たり遊技フラグをセットしたり、小当たり遊技の開始前において第２可変入賞装置６６が閉鎖状態であることをチェックしたりする。小当たり遊技フラグは、小当たり遊技の実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【７２２９】
また、小当たり遊技の開始処理では、小当たり遊技の開始に際して第２可変入賞装置６６の開放を開始することなく待機するためのオープニング期間の設定処理を実行する。オープニング期間の設定処理では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた第１タイマカウンタエリアＴＣ１に、オープニング期間に対応した値をセットする。第１タイマカウンタエリアＴＣ１にセットされた値（カウンタ値）は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１ディクリメントされる。
【７２３０】
ステップＳｊ８０６では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１」をセットする。ラウンドカウンタエリアＲＣ１は、小当たり遊技におけるラウンド遊技の消化回数をカウントするためのものであり、本ステップの処理が行われることにより、小当たり遊技にて実行可能なラウンド遊技の回数が１回に設定される。
【７２３１】
ステップＳｊ８０７では、オープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図６６３）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。
【７２３２】
ステップＳｊ８０８では、外部信号設定処理を実行し、その後、小当たり遊技状態への

移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた小当たり信号用の出力端子の信号出力状態を小当たり信号出力状態とする。これにより、小当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に小当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて小当たりが発生したことを把握することができる。

【７２３３】

ステップＳｊ８０２で肯定判定した場合（小当たり遊技の実行中である場合）は、ステップＳｊ８０９に進み、ステップＳｊ８０７で設定したオープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合は、当該期間の経過を待機すべく、そのまま小当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【７２３４】

オープニング期間が経過している場合は、ステップＳｊ８１０に進み、第２可変入賞装置６６の第２大入賞口６６ａを開閉するための小当たり用開閉処理を実行する。ここで、小当たり用開閉処理について、図６６７のフローチャートを参照しながら説明する。

【７２３５】

小当たり用開閉処理では先ずステップＳｊ９０１にて、第２可変入賞装置６６の第２大入賞口６６ａを開放中であるか否かを判定する。この判定は第２可変入賞装置６６の駆動部６６ｃの駆動状態に基づいて行う。第２大入賞口６６ａを開放中でない場合は、ステップＳｊ９０２にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。

【７２３６】

ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｊ９０３にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマカウンタエリアＴ１の値が「０」であるか否かを判定する。

【７２３７】

タイマエリアＴ１の値が「０」である場合は、ステップＳｊ９０４に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに有利小当たりフラグ（有利小当たり結果Ａ～Ｃのいずれに対応する小当たり種別フラグ）がセットされているか否かを判定する。有利小当たりフラグがセットされている場合は、ステップＳｊ９０５に進み、第２可変入賞装置６６の上限開放時間として、第１タイマカウンタエリアＴＣ１に「９００」（１．８ｓｅｃに相当）をセットする。

【７２３８】

有利小当たりフラグがセットされていない場合は、ステップＳｊ９０６に進み、第２可変入賞装置６６の上限開放時間として、第１タイマカウンタエリアＴＣ１に「５０」（０．１ｓｅｃに相当）をセットする。ステップＳｊ９０５又はステップＳｊ９０６でセットされた値は、タイマ割込み処理（図６６０）が起動される都度、１減算される。

【７２３９】

ステップＳｊ９０５又はステップＳｊ９０６の実行後は、ステップＳｊ９０７にて、小当たり遊技における第２可変入賞装置６６への上限入賞個数の設定処理を行う。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた第１入賞カウンタエリアＰＣ１に、上限入賞個数に相当する「１０」の値をセットする。

【７２４０】

ステップＳｊ９０８では、第２可変入賞装置６６（第２大入賞口６６ａ）を開放状態とすべく、開閉扉６６ｂ用の駆動部６６ｃを駆動状態とする。続くステップＳｊ９０９では、第２可変入賞装置６６の開放が開始されたことを演出制御装置１４３に通知するための開放コマンドを設定し、その後、小当たり用開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図６６３）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。

【７２４１】

ステップＳｊ９０２で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が０である場合）又はステップＳｊ９０３で否定判定した場合（タイマエリアＴ１の値が「０」で

ない場合）は、そのまま小当たり用開閉処理を終了する。
【７２４２】
ステップＳｊ９０１で肯定判定した場合（第２大入賞口６６ａの開放中である場合）は、ステップＳｊ９１０に進み、第１タイマカウンタエリアＴＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、ステップＳｊ９０５又はステップＳｊ９０６で設定した第２可変入賞装置６６の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。
【７２４３】
第１タイマカウンタエリアＴＣ１の値が「０」ではない場合は、ステップＳｊ９１１に進み、検知センサ６６ｋの検知結果に基づいて第２大入賞口６６ａへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合は、そのまま小当たり用開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合は、ステップＳｊ９１２にて第１入賞カウンタエリアＰＣ１の値を１減算し、続くステップＳｊ１１１３では、第１入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。第１入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」でない場合はそのまま小当たり用開閉処理を終了する。
【７２４４】
ステップＳｊ９１０で肯定判定した場合（第１タイマカウンタエリアＴＣ１の値が「０」である場合）又はステップＳｊ９１３で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」である場合）は、ステップＳｊ９１４に進み、駆動部６６ｃを非駆動状態に切り替えて第２大入賞口６６ａを閉鎖する。ステップＳｊ９１５では、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算し、続くステップＳｊ９１６では、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、小当たり遊技のエンディング用に次の遊技回を開始することなく待機するためのエンディング期間を設定する。
【７２４５】
ステップＳｊ９１７では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置１４３に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、小当たり用開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図６６３）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。
【７２４６】
小当たり遊技状態への移行処理（図６６６）の説明に戻り、ステップＳｊ８１０の小当たり用開閉処理を実行した後は、ステップＳｊ８１１にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合は、小当たり遊技を継続させるべく、そのまま小当たり遊技状態への移行処理を終了する。
【７２４７】
ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合は、ステップＳｊ８１２に進み、エンディングが終了したか否か（ステップＳｊ９１６で設定したエンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま小当たり遊技状態への移行処理を終了する。
【７２４８】
一方、エンディングが終了している場合は、ステップＳｊ８１３にて小当たり遊技の終了用処理を実行する。ここで、小当たり遊技の終了用処理について図６６８のフローチャートを参照しながら説明する。
【７２４９】
小当たり遊技の終了用処理では先ずステップＳｊ１１０１にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する。このＶ入賞フラグは、タイマ割込み処理（図６６０）におけるステップＳｊ１０６のＶ入賞用処理にてセットされるものである。
【７２５０】
ここで、ステップＳｊ１０６のＶ入賞用処理について説明する。また、Ｖ入賞に関連する処理として、通常処理（図６６３）におけるステップＳｊ４０８のＶ振分設定処理につ

いて説明する。
【７２５１】
先ず、ステップＳｊ４０８のＶ振分設定処理について図６６９のフローチャートを参照しながら説明する。
【７２５２】
Ｖ振分設定処理では先ずステップＳｊ１２０１にて、小当たり遊技の開始タイミング（オープニング期間の開始タイミング）であるか否かを判定する。小当たり遊技の開始タイミングである場合は、ステップＳｊ１２０２にてＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴＣ２に、１ｓｅｃに相当する「５００」をセットする。第２タイマカウンタエリアＴＣ２にセットされた値（カウンタ値）は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１ディクリメントされる。
【７２５３】
ステップＳｊ１２０３では、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた振分回数カウンタエリアＨＣに「１」をセットする。振分回数カウンタエリアＨＣは、ＭＰＵ３１２が振分部材６６ｈの動作回数を把握するためのである。
【７２５４】
ステップＳｊ１２０３の実行後又はステップＳｊ１２０１で否定判定した場合（小当たり遊技の開始タイミングでない場合）は、ステップＳｊ１２０４に進み、振分部材６６ｈの現在位置が遊技球をＶ入賞用領域６６ｆに振り分ける側の位置であるか否かを判定する。この判定は、振分部材用の駆動部６６ｉの駆動状態を把握することにより行う。
【７２５５】
振分部材６６ｈがＶ入賞用領域６６ｆへの振り分け側に位置していない場合、すなわち、遊技球を排出用領域６６ｇに振り分ける側に位置している場合は、ステップＳｊ１２０５にて第２タイマカウンタエリアＴＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。第２タイマカウンタエリアＴＣ２の値が「０」でない場合は、振分部材６６ｈの現在位置を維持すべく、振分設定処理を終了する。
【７２５６】
一方、第２タイマカウンタエリアＴＣ２の値が「０」である場合は、ステップＳｊ１２０６にて振分回数カウンタエリアＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。振分回数カウンタエリアＨＣの値が「０」でない場合、すなわち、「１」である場合は、ステップＳｊ１２０７に進み、振分部材６６ｈをＶ入賞用領域６６ｆへの振り分け側の位置に変位させる。
【７２５７】
ステップＳｊ１２０８では、タイマカウンタＴＣに「１０００」（２ｓｅｃに相当）にセットする。この処理は、振分部材６６ｈをＶ入賞用領域６６ｆへの振り分け側に位置させるべき期間（Ｖ側振分期間）を設定するものである。ステップＳｊ１２０８の実行後は振分設定処理を終了する。また、ステップＳｊ１２０６で肯定判定した場合（振分回数カウンタエリアＨＣの値が「０」である場合）は、ステップＳｊ１２０７以降の処理を実行せずに振分設定処理を終了する。
【７２５８】
ステップＳｊ１２０４で肯定判定した場合、すなわち、振分部材６６ｈがＶ入賞用領域６６ｆへの振り分け側に位置している場合は、ステップＳｊ１２０９にて第２タイマカウンタエリアＴＣ２の値が「０」であるか否かを判定し、ステップＳｊ１２０８で設定したＶ側振分期間が経過した否かを判定する。第２タイマカウンタエリアＴＣ２の値が「０」である場合、すなわち、Ｖ側振分期間が経過している場合は、ステップＳｊ１２１０にて振分部材６６ｈを排出用領域６６ｇへの振り分け側の位置に変位させる。
【７２５９】
ステップＳｊ１２１１では、振分回数カウンタエリアＨＣの値を１減算する処理を実行し、その後、振分設定処理を終了する。また、ステップＳｊ１２０９で否定判定した場合（第２タイマカウンタエリアＴＣ２の値が「０」でなく、Ｖ側振分期間が経過していない

場合）は、振分部材６６ｈの現在位置を維持すべく、ステップＳｊ１２１０以降の処理を実行せずに振分設定処理を終了する。

【７２６０】

次に、ステップＳｊ１０６のＶ入賞用処理について図６７０のフローチャートを参照しながら説明する。

【７２６１】

Ｖ入賞用処理では先ずステップＳｊ１３０１にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する。Ｖ入賞フラグは、Ｖ入賞が発生したことをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【７２６２】

Ｖ入賞フラグがセットされていない場合は、ステップＳｊ１３０２に進み、Ｖ入賞が発生したか否かを判定する。具体的には、第２可変入賞装置６６に設けられたＶ入賞用の検知センサ６６ｍの検知状態に基づき、第２可変入賞装置６６に入球した遊技球がＶ入賞用領域６６ｆ（検知センサ６６ｍの検知領域）を通過したか否かを判定する。Ｖ入賞が発生していない場合はそのままＶ入賞用処理を終了する。

【７２６３】

Ｖ入賞が発生した場合は、ステップＳｊ１３０３にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにＶ入賞フラグをセットする。続くステップＳｊ１３０４では、演出制御装置１４３への送信対象としてＶ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、Ｖ入賞が発生したことを演出制御装置１４３に通知するためのコマンドであり、設定されたＶ入賞コマンドは、通常処理（図６６３）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、Ｖ入賞コマンドを受信した場合、図柄表示装置７５やスピーカ部２９にてＶ入賞の発生を報知したり、Ｖ入賞を祝福したりする演出等が実行されるように、表示制御装置３５０等を制御する。

【７２６４】

ステップＳｊ１３０５では、当たり回数クリア用処理を実行する。本実施の形態に係るパチンコ機１０には時短リミッタ機能が搭載されており、時短遊技状態中での大当たりやＶ大当たりの回数を当たり回数として計数するように構成されている。当たり回数クリア用処理は、その当たり回数の計数値をクリア（初期化）するためのものである。当たり回数クリア用処理の詳細については後述する。

【７２６５】

ステップＳｊ１３０６では、小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を実行する。小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理は、高頻度サポートモードを終了させるためのものであるが、その詳細については後述する。

【７２６６】

ステップＳｊ１３０６の実行後はＶ入賞用処理を終了する。また、ステップＳｊ１３０１で肯定判定した場合（Ｖ入賞フラグがセットされている場合）、すなわち、今回の小当たり遊技で既にＶ入賞が発生している場合は、ステップＳｊ１２０２以降の処理を実行せずにＶ入賞用処理を終了する。

【７２６７】

小当たり遊技の終了用処理（図６６８）の説明に戻り、ステップＳｊ１１０１でＶ入賞フラグがセットされていると判定した場合は、ステップＳｊ１１０２にて、対応するＶ当選フラグをセットする。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている小当たり種別フラグを参照し、今回の小当たり種別に対応するＶ当選フラグを上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットする。Ｖ当選フラグは、Ｖ大当たり遊技を開始すべきこと及びＶ大当たり遊技の種別をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。本実施の形態では、有利小当たり結果Ａ～Ｃに対応させてＶ当選フラグＡ～Ｃが設けられている。例えば、終了対象の小当たり遊技（今回の小当たり遊技）が有利小当たり結果Ａへの当選を契機としており、小当たり種別フラグとしての有利小当たりＡフラグが上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている場合は、Ｖ当選フラグとしてＶ当選フ

ラグＡをセットする。
【７２６８】
　ステップＳｊ１１０３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているＶ入賞フラグ、小当たり種別フラグ及び小当たり遊技フラグをクリアする。続くステップＳｊ１１０４では、演出制御装置１４３への送信対象としてＶ当選コマンドを設定し、その後、小当たり遊技の終了用処理を終了する。Ｖ当選コマンドは、Ｖ大当たり遊技が開始されること及びＶ大当たり遊技の種別を演出制御装置１４３に通知するためのコマンドであり、設定されたＶ当選コマンドは、通常処理（図６６３）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、Ｖ当選コマンドを受信した場合、Ｖ大当たり遊技が開始されること及びＶ大当たり遊技の種別を報知する演出が図柄表示装置７５等にて実行されるように、表示制御装置３５０等を制御する。
【７２６９】
　ステップＳｊ１１０１で否定判定した場合（Ｖ入賞フラグがセットされていない場合）、すなわち、Ｖ入賞が発生することなく小当たり遊技の終了タイミングとなった場合は、ステップＳｊ１１０５に進み、パンク時対応の高サポ終了用処理を実行する。パンク時対応の高サポ終了用処理は、Ｖ入賞が発生しないまま小当たり遊技が終了する場合（いわゆるパンクが発生した場合）において高頻度サポートモードを終了させるためのものである。パンク時対応の高サポ終了用処理の詳細については後述する。
【７２７０】
　ステップＳｊ１１０６では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている小当たり種別フラグ及び小当たり遊技フラグをクリアする。これにより、小当たり遊技が終了する。ステップＳｊ１１０６の実行後は小当たり遊技の終了用処理を終了する。
【７２７１】
　＜大当たり遊技状態への移行処理＞
　通常処理（図６６３）におけるステップＳｊ４０５の大当たり遊技状態への移行処理について図６７１のフローチャーを参照して説明する。
【７２７２】
　大当たり遊技状態への移行処理では先ずステップＳｊ１４０１にて、小当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ３１４のフラグ格納エリア３１４ｅに小当たり遊技フラグがセットされているか否かを参照することにより行う。小当たり遊技の実行中である場合は、当該小当たり遊技の終了を待機すべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。
【７２７３】
　小当たり遊技の実行中でない場合はステップＳｊ１４０２にて、大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。大当たり遊技の実行中でない場合は、ステップＳｊ１４０３にて、ＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにＶ当選フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、Ｖ入賞の発生に基づくＶ大当たり遊技を開始すべき状況であるか否かを判定する。
【７２７４】
　Ｖ当選フラグがセットされていない場合は、ステップＳｊ１４０４にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに大当たり種別フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、当否判定での大当たり当選に基づく大当たり遊技を開始すべき状況であるか否かを判定する。大当たり種別フラグがセットされていない場合、すなわち、Ｖ入賞の発生に基づくＶ大当たり遊技と大当たり当選に基づく大当たり遊技とのいずれも開始すべき状況でない場合は、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。
【７２７５】
　大当たり種別フラグがセットされている場合は、ステップＳｊ１４０５にて特図遊技回の終了タイミングであるか否かを判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合、すなわち、大当たり当選した特図遊技回の実行中である場合は、当該遊技回の終了を待機すべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【７２７６】
ステップＳｊ１４０５で肯定判定した場合（特図遊技回の終了タイミングである場合）又はステップＳｊ１４０３で肯定判定した場合（Ｖ当選フラグがセットされており、Ｖ大当たり遊技を開始すべき状況である場合）は、ステップＳｊ１４０６に進み、大当たり遊技の開始処理を実行する。当該開始処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに大当たり遊技フラグをセットしたり、オープニング期間の設定処理を実行したりする。大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。
【７２７７】
ステップＳｊ１４０７では、大当たり遊技のラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納されている大当たり種別フラグやＶ当選フラグに基づいて今回の大当たり遊技の種別を把握し、その把握した種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、大当たり遊技が終了するまで継続される。
【７２７８】
ステップＳｊ１４０８では、対応するラウンド数をセットする。具体的には、上記ステップＳｊ１４０７で把握した大当たり遊技の種別に対応するラウンド数を特定し、そのラウンド数に対応する値をＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたラウンドカウンタエリアＲＣ１にセットする。例えば、今回の大当たり遊技の種別が３Ｒ大当たり遊技である場合はラウンドカウンタエリアＲＣ１に「３」をセットし、６ＲＶ大当たり遊技である場合はラウンドカウンタエリアＲＣ１に「５」をセットする。ちなみにＶ大当たり遊技では、小当たり遊技にて実行されたラウンド遊技（１回）の分も含めてラウンド数が認識されるように構成されており、６ＲＶ大当たり遊技の場合、Ｖ大当たり遊技にて実行されるラウンド遊の回数は５回となる。
【７２７９】
ステップＳｊ１４０９では、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置１４３に通知するためのオープニングコマンドを設定し、続くステップＳｊ１４１０では、外部信号設定処理を実行する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。ステップＳｊ１４０１の実行後は大当たり遊技状態への移行処理を終了する。
【７２８０】
ステップＳｊ１４０２で肯定判定した場合（大当たり遊技の実行中である場合）は、ステップＳｊ１４１１に進み、ステップＳｊ１４０６で設定したオープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、当該期間の終了を待機すべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。
【７２８１】
オープニング期間が経過している場合は、ステップＳｊ１４１２に進み、第１可変入賞装置６５の第１大入賞口６５ａを開閉制御するための大当たり用開閉処理を実行する。大当たり用開閉処理では、第１可変入賞装置６５の第１大入賞口６５ａが閉鎖中である場合は、ラウンド数カウンタＲＣが「１」以上であることを条件として、開閉扉６５ｂ用の駆動部６５ｄを駆動状態とすることで第１大入賞口６５ａを開放させる。また、第１大入賞口６５ａが開放中である場合には、当該大入賞口６５ａの開放から所定時間（３０ｓｅｃ）が経過していること又は上限入賞個数（例えば１０個）の遊技球が入賞していることを条件として、駆動部６５ｄの駆動状態を停止し、第１大入賞口６５ａを閉鎖させる。
【７２８２】
ステップＳｊ１４１３では、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合は、大当たり遊技を継続させるべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。
【７２８３】

ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合は、ステップＳｊ１４１４に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【７２８４】

エンディングが終了している場合は、ステップＳｊ１４１５にて大当たり遊技終了時の移行処理を実行する。大当たり遊技終了時の移行処理の詳細については後述する。ステップＳｊ１４１６では、ラウンド表示の終了処理を実行し、その後、大当たり遊技状態への移行処理を終了する。ラウンド表示の終了処理では、特図用表示部４３におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【７２８５】

＜大当たり遊技終了時の移行処理＞

ステップＳｊ１４１５の大当たり遊技終了時の移行処理について図６７２のフローチャートを参照しながら説明する。

【７２８６】

大当たり遊技終了時の移行処理では先ずステップＳｊ１５０１にて、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果が２Ｒ大当たり結果Ａ又はＶ大当たり結果であるか否かを判定する。換言すれば、今回の当たり結果が時短遊技状態への移行に対応した当たり結果であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれの大当たり種別フラグがセットされているかやＶ当選フラグがセットされているかを参照することにより行う。

【７２８７】

２Ｒ大当たり結果Ａ又はＶ大当たり結果である場合は、ステップＳｊ１５０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている大当たり種別フラグ、Ｖ当選フラグ、大当たり遊技フラグをクリアする。これにより、大当たり遊技状態が終了する。

【７２８８】

ステップＳｊ１５０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた当たり回数カウンタエリアＡＣの値を１加算する。本実施の形態では、時短遊技状態への移行を制限（規制）することが可能な時短リミッタ機能が搭載されている。この時短リミッタ機能は、時短遊技状態への移行時も含め、時短遊技状態での大当たり回数（大当たり及びＶ大当たりの合計数）をカウントし、そのカウント値が予め定められた上限回数である時短リミッタ値に達すると、大当たり結果やＶ大当たり結果（小当たり結果）の種別にかかわらず、時短遊技状態を強制的に終了させるものとなっている。当たり回数カウンタエリアＡＣは、現在の大当たり回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、時短遊技状態への移行契機となる大当たりとなった場合（第１特図の遊技回で２Ｒ大当たり結果Ａになった場合）や時短遊技状態中に大当たりとなった場合（第２特図の遊技回で２Ｒ大当たり結果Ａになった場合、有利小当たり結果を経てＶ大当たりとなった場合）に対応して１ずつ加算される。

【７２８９】

ステップＳｊ１５０４では、演出制御装置１４３への送信対象として当たり回数コマンドを設定する。設定された当たり回数コマンドは、通常処理（図６６３）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。当たり回数コマンドには、ステップＳｊ１５０３で更新された大当たり回数を特定するための情報が含まれており、当たり回数コマンドが送信されることで、主制御装置１６２が認識している現在の大当たり回数（更新後の大当たり回数）が演出制御装置１４３に通知される。

【７２９０】

ステップＳｊ１５０５では、ステップＳｊ１５０３で更新された当たり回数カウンタエリアＡＣの値が時短リミッタ値（例えば５回）に達したか否かを判定する。当たり回数カウンタエリアＡＣの値が時短リミッタ値に達していない場合は、ステップＳｊ１５０６に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグをセットする。これにより、

サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。
【７２９１】
ステップＳｊ１５０７では、今回の大当たり結果に対応する時短遊技状態（高頻度サポートモード）の上限回数をセットする。時短遊技状態の上限回数は、時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数であり、いわゆる時短回数である。本実施の形態では、大当たり種別やＶ大当たり種別を問わず、時短遊技状態の上限回数が一律に１０回に設定されているため（図６５７、図６５８）、本ステップでは、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣに１０回に対応する値（１０）をセットする。サポートカウンタエリアＳＣは、時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数をＭＰＵ３１２が把握するためのものであり、時短遊技状態である状況で特図遊技回が行われるごとに１ずつ減算される。
【７２９２】
ステップＳｊ１５０８では、演出制御装置１４３への送信対象として時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。設定された時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図６６３）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。時短遊技状態開始コマンドが送信されることにより、時短遊技状態の開始が演出制御装置１４３に通知される。
【７２９３】
ステップＳｊ１５０５で肯定判定した場合（当たり回数カウンタエリアＡＣの値が時短リミッタ値に達した場合）は、ステップＳｊ１５０９に進み、当たり回数カウンタエリアＡＣの値を「０」にクリアし、初期値（０回）に復帰させる。続くステップＳｊ１５１０では、演出制御装置１４３への送信対象としてリミッタ到達コマンドを設定する。設定されたリミッタ到達コマンドは、通常処理（図６６３）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。リミッタ到達コマンドが送信されることにより、大当たり回数の時短リミッタ値への到達が演出制御装置１４３に通知される。
【７２９４】
ステップＳｊ１５１０の実行後は、そのまま大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。すなわち、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が時短リミッタ値に達した場合は、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグをセットすることなく、大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。大当たり遊技中はサポートフラグがクリアされ、サポートモードが低頻度サポートモードとされているため、上記のように、大当たり遊技終了時の移行処理においてサポートフラグをセットしないことにより、大当たり遊技後のサポートモードが低頻度サポートモードに設定される。つまり、今回の大当たり遊技の契機となった大当たりの種別（いずれの大当たりであるかや、Ｖ大当たりであるか否か）にかかわらず、時短遊技状態が強制的に終了される。
【７２９５】
ステップＳｊ１５０１で否定判定した場合（２Ｒ大当たり結果Ａ又はＶ大当たり結果でない場合）は、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果が２Ｒ大当たり結果Ｂであることを意味する。この場合は、ステップＳｊ１５１１に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている大当たり種フラグ、大当たり遊技フラグをクリアする。その後、サポートフラグをセットすることなく、大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。これにより、大当たり遊技後のサポートモードが低頻度サポートモードに設定される。
【７２９６】
＜高サポ更新用処理＞
ステップＳｊ６１３の高サポ更新用処理について図６７３のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図６６５）において実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回にて変動表示が開始される場合に実行されるものである。
【７２９７】
先ずステップＳｊ１７０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポ

ートフラグがセットされているか否かを判定する。サポートフラグがセットされている場合、すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードに設定されている場合は、ステップＳｊ１７０２に進み、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。

【７２９８】

大当たり結果でない場合は、ステップＳｊ１７０３にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリアＳＣの値を１減算する。これにより、高頻度サポートモードの残り回数（高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数）が１減算される。

【７２９９】

ステップＳｊ１７０４では、上記サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」である場合、すなわち、高頻度サポートモードでの遊技回の実行回数が上限回数（例えば１０回）に到達している場合には、ステップＳｊ１７０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高サポ終了用フラグをセットする。高サポ終了用フラグは、高頻度サポートモードを終了すべきであることをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【７３００】

ステップＳｊ１７０２で肯定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果である場合）は、ステップＳｊ１７０６にて上記サポートカウンタエリアＳＣの値を「０」にクリアした後、ステップＳｊ１７０５にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高サポ終了用フラグをセットする。すなわち、高頻度サポートモードの途中で大当たり結果になった場合には、その残り回数にかかわらず、高頻度サポートモードを終了させる。

【７３０１】

ステップＳｊ１７０５の実行後は高サポ更新用処理を終了する。ステップＳｊ１７０１で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）は、高頻度サポートモードの残り回数を更新しないとして、ステップＳｊ１７０２以降の処理を実行せずに高サポ更新用処理を終了する。また、ステップＳｊ１７０４で否定判定した場合（サポートカウンタエリアＳＣの値が「０」でない場合）は、高頻度サポートモードを終了すべきではないとして、ステップＳｊ１７０５の処理を実行せずに高サポ更新用処理を終了する。

【７３０２】

＜変動回数対応の高サポ終了用処理＞

ステップＳｊ５１１の変動回数対応の高サポ終了用処理について図６７４のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図６６４）において実行されるものであり、より詳しくは、特図遊技回にて変動表示時間が経過した場合（確定表示が開始される場合）に実行されるものである。

【７３０３】

先ずステップＳｊ１８０１では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。サポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップＳｊ１８０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに高サポ終了用フラグがセットされているか否かを判定する。

【７３０４】

高サポ終了用フラグがセットされている場合、すなわち、高頻度サポートモードを終了すべき状況である場合は、ステップＳｊ１８０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了して低頻度サポートモード（通常遊技状態）に移行する。

【７３０５】

ステップＳｊ１８０４では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を「０」にクリアする。続くステップＳｊ１８０５では、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた当たり回数カウンタエリアＡＣの値を「

０」にクリアする。
【７３０６】
ステップＳｊ１８０６では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている高サポ終了用フラグをクリアし、その後、ステップＳｊ１８０７にて、演出制御装置１４３への送信対象として時短遊技状態終了コマンドを設定する。時短遊技状態終了コマンドが送信されることにより、演出制御装置１４３に時短遊技状態の終了が通知される。
【７３０７】
ステップＳｊ１８０７の実行後は変動回数対応の高サポ終了用処理を終了する。また、ステップＳｊ１８０１で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）又はステップＳｊ１８０２で否定判定した場合（高サポ終了用フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｊ１８０３以降の処理を実行することなく、変動回数対応の高サポ終了用処理を終了する。
【７３０８】
＜小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理＞
ステップＳｊ５１０の小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理について図６７５のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図６６４）において実行されるものであり、より詳しくは、特図遊技回にて変動表示時間が経過した場合（確定表示が開始される場合）に実行されるものである。
【７３０９】
小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理では先ずステップＳｊ１９０１にて、今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに小当たり種別フラグがセットされているか否かを参照することで行う。
【７３１０】
今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果である場合はステップＳｊ１９０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。これにより、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるか否か（現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否か）を判定する。
【７３１１】
サポートフラグがセットされており、高頻度サポートモード中である場合は、ステップＳｊ１９０３にて今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ａであるか否かを判定する。有利小当たり結果Ａである場合は、ステップＳｊ１９０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了する。
【７３１２】
このように、時短遊技状態中の特図当否抽選にて小当たりとなり、その小当たり種別が有利小当たり結果Ａとなった場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに合わせて高頻度サポートモードを終了させる。
【７３１３】
ステップＳｊ１９０４の実行後は小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を終了する。ステップＳｊ１９０１で否定判定した場合（小当たり結果でない場合）、ステップＳｊ１９０２で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）又はステップＳｊ１９０３で否定判定した場合（小当たり種別が有利小当たり結果Ａでない場合）は、高頻度サポートモードを終了させるための処理を実行しないとして、ステップＳｊ１９０４の処理を実行せずに小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を終了する。
【７３１４】
＜小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理＞
ステップＳｊ１３０６の小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理について図６７６のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、Ｖ入賞用処理（図６７０）において実行されるものであり、より詳しくは、第２特図にて小当たり結果（有利小当たり結果

）となり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合に実行されるものである。
【７３１５】
小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理では先ずステップＳｊ２１０１にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を「０」にクリアする。これにより、Ｖ大当たり遊技が終了した後の遊技において、特図遊技回の実行回数が０回とされた状態で高頻度サポートモード（時短遊技状態）が開始される。
【７３１６】
ステップＳｊ２１０２では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。前述のとおり、小当たり種別が有利小当たり結果Ａである場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに対応してサポートフラグがクリアされており、ステップＳｊ２１０２の実行タイミングでは既にサポートフラグがセットされていない状態となっている。このため、ステップＳｊ２１０２でサポートフラグがセットされている場合とは、今回の小当たり遊技の契機となった小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣであることを意味する。この場合は、ステップＳｊ２１０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了する。
【７３１７】
このように、時短遊技状態中の特図当否抽選にて小当たりとなり、その小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃとなった場合は、小当たり遊技におけるＶ入賞の発生タイミングに合わせて高頻度サポートモードを終了させる。
【７３１８】
ステップＳｊ２１０３の実行後は小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を終了する。ステップＳｊ２１０２で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）は、高頻度サポートモードを終了させるための処理を実行しないとして、ステップＳｊ２１０３の処理を実行せずに小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を終了する。
【７３１９】
＜当たり回数クリア用処理＞
ステップＳｊ１３０５の当たり回数クリア用処理について図６７７のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、Ｖ入賞用処理（図６７０）において実行されるものであり、より詳しくは、第２特図にて小当たり結果（有利小当たり結果）となり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合に実行されるものである。なお、当たり回数クリア用処理は、Ｖ入賞用処理において小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理（ステップＳｊ１３０６）よりも先に実行される。
【７３２０】
当たり回数クリア用処理では先ずステップＳｊ２２０１にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、Ｖ入賞が発生した時点のサポートモードが高頻度サポートモードになっているか否か（遊技状態が時短遊技状態になっているか否か）を判定する。
【７３２１】
前述のとおり、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃである場合は、Ｖ入賞の発生タイミングに対応して高頻度サポートモードが終了するところ（図６７０のステップＳｊ１３０６、図６７６）、この高頻度サポートモードの終了処理（サポートフラグのクリア処理）のタイミングは、当たり回数クリア用処理の実行タイミングよりも後になっている。このため、ステップＳｊ２２０１の実行タイミングでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされた状態となっており、この場合におけるＶ入賞発生時のサポートモードは高頻度サポートモードとなる。
【７３２２】
これに対し、小当たり種別が有利小当たり結果Ａである場合は、特図遊技回における変

動表示の終了タイミングに対応して高頻度サポートモードが終了するため（図６６４のステップＳｊ５１０、図６７５）、ステップＳｊ２２０１の実行タイミングでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされていない状態となる。よって、この場合におけるＶ入賞発生時のサポートモードは低頻度サポートモードとなる。

【７３２３】

ステップＳｊ２２０１で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）、すなわち、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ａであり、現在のサポートモードが高頻度サポートモードでない場合は、ステップＳｊ２２０２に進み、当たり回数カウンタエリアＡＣの値を「０」にクリアする。これにより、計数されている大当たり回数が０回に初期化され、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が最大値（例えば５回）に再セットされる。

【７３２４】

ステップＳｊ２２０３では、演出制御装置１４３への送信対象として当たり回数クリア用コマンドを設定する。設定された当たり回数クリア用コマンドは、通常処理（図６６３）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。当たり回数クリア用コマンドが送信されることにより、大当たり回数のクリア（時短リミッタ値の再セット）が演出制御装置１４３に通知される。

【７３２５】

ステップＳｊ２２０３の実行後は当たり回数クリア用処理を終了する。また、ステップＳｊ２２０１で肯定判定した場合（サポートフラグがセットされており、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃである場合）は、当たり回数カウンタエリアＡＣをクリアしない（時短リミッタ値を再セットしない）としてステップＳｊ２２０２以降の処理を実行せずに当たり回数クリア用処理を終了する。

【７３２６】

＜パンク時対応の高サポ終了用処理＞

ステップＳｊ１１０５のパンク時対応の高サポ終了用処理について図６７８のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、小当たり遊技の終了用処理（図６６８）において実行されるものであり、より詳しくは、Ｖ入賞が発生しないまま小当たり遊技の終了タイミングとなった場合に実行されるものである。

【７３２７】

パンク時対応の高サポ終了用処理では先ずステップＳｊ２３０１にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。サポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップＳｊ２３０２に進み、そのセットされているサポートモードをクリアする。このように、時短遊技状態（高頻度サポートモード）である状況で小当たり結果となり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生しなかった場合には、その小当たり遊技の終了タイミングに対応して時短遊技状態が終了する。

【７３２８】

なお、時短遊技状態である状況で小当たり結果となった場合に選択され得る小当たり種別としては有利小当たり結果Ａ～Ｃの３種類があるが、このうち有利小当たり結果Ａについては特図遊技回における変動表示の終了タイミングに対応して時短遊技状態が終了するように構成されている（図６６４のステップＳｊ５１０、図６７５）。このため、小当たり種別が有利小当たり結果Ａである場合、パンク時対応の高サポ終了用処理の実行タイミングではサポートフラグがセットされていない状態となっており、ステップＳｊ２３０１で否定判定されることになる。つまり、ステップＳｊ２３０２におけるサポートモードのクリア処理（時短遊技状態の終了処理）の対象となるのは、時短遊技状態にて有利小当たり結果Ｂ又はＣとなり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生しなかった場合となる。

【７３２９】

ステップＳｊ２３０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた

サポートカウンタエリアＳＣの値を「０」にクリアし、その後、ステップＳｊ２３０４にて、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた当たり回数カウンタエリアＡＣの値を「０」にクリアする。

【７３３０】

ステップＳｊ２３０５では、演出制御装置１４３への送信対象としてパンク時用時短終了コマンドを設定し、その後、パンク時対応の高サポ終了用処理を終了する。設定されたパンク時用時短終了コマンドは、通常処理（図６６３）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。パンク時用時短終了コマンドが送信されることにより、小当たり遊技にてパンクが発生したこと及びそのパンクの発生に伴って時短遊技状態が終了したことが演出制御装置１４３に通知される。

【７３３１】

ステップＳｊ２３０１で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）は、ステップＳｊ２３０６に進み、終了対象の小当たり遊技が有利小当たり結果Ａに対応するものであるか否かを判定する。有利小当たり結果Ａに対応するものである場合は、有利小当たり結果Ａに対応する小当たり遊技にてパンクが発生したことを意味する。

【７３３２】

この場合は、ステップＳｊ２３０７に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグをセットする。つまり、有利小当たり結果Ａに対応する小当たり遊技にてパンクが発生した場合は、時短遊技状態を終了させず、小当たり遊技の終了後も時短遊技状態が継続されるようにする。すなわち、今回の小当たり結果への当選が時短遊技状態の終了契機とならないようにする。

【７３３３】

ステップＳｊ２３０８では、演出制御装置１４３への送信対象としてパンク時用時短継続コマンドを設定する。設定されたパンク時用時短継続コマンドは、通常処理（図６６３）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。パンク時用時短継続コマンドが送信されることにより、小当たり遊技にてパンクが発生したこと及びその後も時短遊技状態が継続されることが演出制御装置１４３に通知される。

【７３３４】

ステップＳｊ２３０８の実行後は、ステップＳｊ２３０３及びステップＳｊ２３０４の処理を実行することなく、パンク時対応の高サポ終了用処理を終了する。これにより、小当たり当選時の残り時短回数（サポートカウンタＳＣの値）や大当たり回数（当たり回数カウンタエリアＡＣの値）が引き継がれ、時短遊技状態が終了していないと同等の状態になる。

【７３３５】

ステップＳｊ２３０６で否定判定した場合（有利小当たり結果Ａでない場合）は、不利小当たり結果に対応する小当たり遊技（低振分態様の小当たり遊技）にてパンクが発生したことを意味する。この場合はそのままパンク時対応の高サポ終了用処理を終了する。

【７３３６】

＜変動表示時間の設定処理＞

ステップＳｊ６１４の変動表示時間の設定処理について図６７９のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図６６５）にて実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での変動表示が開始される場合に実行されるものである。

【７３３７】

変動表示時間の設定処理では先ずステップＳｊ２５０１にて、現在の遊技状態を把握する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かを把握し、その結果に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態（低頻度サポートモード）、時短遊技状態（高頻度サポートモード）のいずれであるかを特定する。

【７３３８】

ステップＳｊ２５０２では、今回の当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定

する。大当たり結果である場合はステップＳｊ２５０３に進み、ステップＳｊ２５０１で把握した遊技状態に対応する大当たり結果用の変動パターンテーブルを取得する。

【７３３９】

ステップＳｊ２５０２で否定判定した場合（大当たり結果でない場合）は、ステップＳｊ２５０４に進み、今回の当否抽選の結果が小当たり結果であるか否かを判定する。小当たり結果である場合はステップＳｊ２５０５に進み、ステップＳｊ２５０１で把握した遊技状態に対応する小当たり用の変動パターンテーブルを取得する。ここで、時短遊技状態に対応する小当たり用の変動パターンテーブルについて図６８０を参照しながら説明する。

【７３４０】

時短遊技状態に対応する小当たり用の変動パターンテーブルとしては、小当たり種別に対応させて複数の変動パターンテーブルが設定されている。具体的には、有利小当たり結果Ａ用の変動パターンテーブル（図６８０（ａ））と、有利小当たり結果Ｂ用の変動パターンテーブル（図６８０（ｂ））と、有利小当たり結果Ｃ用の変動パターンテーブル（図６８０（ｄ））とが設定されている。

【７３４１】

有利小当たり結果Ａ用の変動パターンテーブルは、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Ａが選択された場合に参照されるものである。この変動パターンテーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ａ（１０ｓｅｃ）が設定されている。変動種別カウンタＣＳを用いて変動パターンが選択された場合には、特図用表示部４３における絵柄の変動表示時間として、選択された変動パターンに対応する変動表示時間が設定される。

【７３４２】

また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置１４３に送信される（図６６５のステップＳｊ６１６）。演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置１６２で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が行われるように表示制御装置３５０を制御する。これにより、特図用表示部４３での絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置７５にて各図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示される。

【７３４３】

また、変動パターンは、図柄表示装置７５で行われるリーチ演出等の遊技回用演出にも対応している。具体的には、変動パターン１Ａはリーチ当たりＡ演出に対応している。すなわち、演出制御装置１４３では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回用演出が図柄表示装置７５で行われるように表示制御装置３５０を制御する。

【７３４４】

リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置７５を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり結果）になった場合に、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）となる遊技機において、図柄表示装置７５における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【７３４５】

換言すれば、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変

動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面Ｇ内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

【７３４６】

そして、変動パターン１Ａが対応するリーチ当たりＡ演出は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に含まれる７図柄を用いてリーチ当たり演出が行われるものである。具体的には、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が開始された後、上図柄列Ｚ１の７図柄と下図柄列Ｚ３の７図柄とがいずれかの有効ライン上に並ぶように停止表示されてリーチラインが形成され（図６８２（ａ））、その後、そのリーチライン上に中図柄列Ｚ２の７図柄が停止表示されて当たりが報知される（図６８２（ｂ））。

【７３４７】

有利小当たり結果Ａ用の変動パターンテーブルでは選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ａのみが設定されており、有利小当たり結果Ａとなった場合には、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、必ず変動パターン１Ａが選択される。このため、図柄表示装置７５にて７図柄によるリーチ当たり演出が実行されることにより、遊技者は、有利小当たり結果Ａになったこと、換言すれば、時短リミッタが再セットされる当選状態になったことを認識することができる。

【７３４８】

図６８０（ｂ）に示す有利小当たり結果Ｂ用の変動パターンテーブルは、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Ｂが選択された場合に参照されるものである。この変動パターンテーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１１Ａ（１０ｓｅｃ）と、変動パターン１２Ａ（１０ｓｅｃ）とが設定されている。変動パターン１１Ａはリーチ当たりＢ演出に対応し、変動パターン１２Ａはリーチ当たりＣ演出に対応している。リーチ当たりＢ演出は、７図柄以外の奇数図柄によりリーチ当たり演出が行われるものであり（図６８２（ｄ））、リーチ当たりＣ演出は、偶数図柄によりリーチ当たり演出が行われるものである（図６８２（ｆ））。

【７３４９】

図６８０（ｃ）に示す有利小当たり結果Ｃ用の変動パターンテーブルは、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Ｃが選択された場合に参照されるものである。この変動パターンテーブルでは、有利小当たり結果Ｂ用の変動パターンテーブルと同様に、選択可能な変動パターンとして変動パターン１１Ａ（１０ｓｅｃ）と、変動パターン１２Ａ（１０ｓｅｃ）とが設定されている。

【７３５０】

このように有利小当たり結果Ｂ用の変動パターンテーブルと有利小当たり結果Ｃ用の変動パターンテーブルとでは選択可能な変動パターンが同じになっているものの、各変動パターンに対応する変動種別カウンタＣＳの範囲が異なっている。具体的には、有利小当たり結果Ｂ用の変動パターンテーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」～「６９」が変動パターン１１Ａに対応し、「７０」～「９９」が変動パターン１２Ａに対応する一方、有利小当たり結果Ｃ用の変動パターンテーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」～「２９」が変動パターン１１Ａに対応し、「３０」～「９９」が変動パターン１２Ａに対応している。すなわち、有利小当たり結果Ｂ用の変動パターンテーブルでは変動パターン１１Ａが選択されやすく、有利小当たり結果Ｂ用の変動パターンテーブルでは変動パターン１２Ａが選択されやすい。

【７３５１】

このため、図柄表示装置７５にて７図柄以外の奇数図柄によるリーチ当たり演出が実行された場合、遊技者は、有利小当たり結果Ｂになった確率が高いことを認識することができ、偶数図柄によるリーチ当たり演出が実行された場合は、有利小当たり結果Ｃになった確率が高いことを認識することができる。有利小当たり結果Ｂ及び有利小当たり結果Ｃはいずれも時短リミッタの再セットが行われない小当たり結果であるが、有利小当たり結果Ｂの方が有利小当たりＣよりもＶ大当たり遊技でのラウンド数が多くなっている（図６５

８（ｃ））。
【７３５２】
図６７９の説明に戻り、ステップＳｊ２５０４で否定判定した場合（小当たり結果でない場合）は、今回の当否抽選の結果が外れ結果であることを意味する。この場合はステップＳｊ２５０６に進み、ステップＳｊ２５０１で把握した遊技状態に対応する外れ結果用の変動パターンテーブルを取得する。ここで、時短遊技状態に対応する小当たり用の変動パターンテーブルについて図６８１を参照しながら説明する。
【７３５３】
時短遊技状態に対応する小当たり用の変動パターンテーブルとしては、当たり回数カウンタエリアＡＣの値に対応させて複数の変動パターンテーブルが設定されている。具体的には、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が相対的に小さい場合に参照される外れ結果用の第１変動パターンテーブル（図６８１（ａ））と、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が相対的に大きい場合に参照される外れ結果用の第２変動パターンテーブル（図６８１（ｂ））とが設定されている。
【７３５４】
図６８１（ａ）に示す外れ結果用の第１変動パターンテーブルは、当否抽選にて外れ結果となり、且つ、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が０～２のいずれかである場合に参照されるものである。なお、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が０である場合とは時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が５回である状態であり、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が大きくなるほど、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が少ない状態となる。
【７３５５】
外れ結果用の第１変動パターンテーブルでは、図６８１（ａ）に示すように、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ｈ（１ｓｅｃ）と、変動パターン２Ｈ（１０ｓｅｃ）と、変動パターン３Ｈ（１０ｓｅｃ）と、変動パターン４Ｈ（１０ｓｅｃ）とが設定されている。変動パターン１Ｈは完全外れ演出に対応し、変動パターン２Ｈはリーチ外れ演出Ａに対応し、変動パターン３Ｈはリーチ外れ演出Ｂに対応し、変動パターン４Ｈはリーチ外れ演出Ｃに対応している。
【７３５６】
完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、リーチ外れ演出Ａは７図柄によりリーチ外れ演出が行われるものである。すなわち、上図柄列Ｚ１の７図柄と下図柄列Ｚ３の７図柄とがいずれかの有効ライン上に並ぶように停止表示されてリーチラインが形成され（図６８２（ａ））、その後、そのリーチライン上の中図柄列Ｚ２において７図柄以外の図柄が停止表示されて外れが報知されるものである（図６８２（ｃ））。また、リーチ外れ演出Ｂは、７図柄以外の奇数図柄によりリーチ外れ演出が行われるものであり（図６８２（ｅ））、リーチ当たりＣ演出は、偶数図柄によりリーチ外れ演出が行われるものである（図６８２（ｇ））。
【７３５７】
図６８１（ｂ）に示す外れ結果用の第２変動パターンテーブルは、当否抽選にて外れ結果となり、且つ、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が３、４のいずれかである場合に参照されるものである。すなわち、時短リミッタまでの残りの大当たり回数が２回以下である状況で外れ結果となった場合に参照される変動パターンテーブルである。
【７３５８】
外れ結果用の第２変動パターンテーブルでは、外れ結果用の第１変動パターンテーブルと同様に、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ｈ（１ｓｅｃ）と、変動パターン２Ｈ（１０ｓｅｃ）と、変動パターン３Ｈ（１０ｓｅｃ）と、変動パターン４Ｈ（１０ｓｅｃ）とが設定されている。
【７３５９】
このように外れ結果用の第１変動パターンテーブルと外れ結果用の第２変動パターンテ

ーブルとでは選択可能な変動パターンが同じになっているものの、変動パターン２Ｈ（リーチ外れＡ演出）に対応する変動種別カウンタＣＳの範囲が異なっている。具体的には、外れ結果用の第１変動パターンテーブルでは、変動パターン２Ｈに対応する変動種別カウンタＣＳの範囲が「７０」～「７９」に設定されている一方、外れ結果用の第２変動パターンテーブルでは、変動パターン２Ｈに対応する変動種別カウンタＣＳの範囲が「７８」～「７９」に設定されている。すなわち、外れ結果用の第２変動パターンテーブルでは、外れ結果用の第１変動パターンテーブルの場合よりも変動パターン２Ｈが選択されにくくなっており、時短リミッタまでの残りの大当たり回数が少ない状況では、リーチ外れＡ演出が行われにくくなっている。

【７３６０】

このため、時短リミッタまでの残りの大当たり回数が少ない状況において７図柄によるリーチ表示が発生すると、その演出はリーチ当たりＡ演出である可能性が高く、遊技者の目線では当たりの期待度が高いものとなる。つまり、同じ演出（７図柄によるリーチ表示）でも、時短リミッタまでの残りの大当たり回数によってその期待度が異なるように設定されている。

【７３６１】

図６７９の説明に戻り、ステップＳｊ２５０３、ステップＳｊ２５０５又はステップＳｊ２５０６の実行後は、ステップＳｊ２５０７にて、それら各ステップで取得した変動表示時間テーブルを用い、変動パターンの抽選処理を実行する。具体的には、変動パターンテーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳに対応する１の変動パターンを特定する。

【７３６２】

ステップＳｊ２５０８では、上記ステップＳｊ２５０７で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が１０ｓｅｃである場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに５０００をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理（図６６０）が起動される度に１減算される。なお、変動表示時間の情報は、各変動パターン情報に対応する時間情報として変動パターンテーブルとは別にＲＯＭ３１３に記憶されている。ステップＳｊ２５０８の実行後は変動表示時間の設定処理を終了する。

【７３６３】

＜遊技の流れについて＞

本実施の形態のパチンコ機１０における遊技の流れについて図６８３～図６８７を参照しながら説明する。図６８３は遊技状態の遷移を示す状態遷移図である。

【７３６４】

サポートモードが低頻度サポートモードとされる通常遊技状態では、既に説明したように、第２作動口６３への入賞を見込めないものとなっている。このため、遊技者は、いわゆる左打ちを行って左ルートに遊技球を打ち出し、第１作動口６２への入賞を狙って遊技することになる。

【７３６５】

第１作動口６２への入賞が発生した場合には、第１特図の当否抽選（大当たり確率１／２００）が実行される。そして、当該当否抽選により大当たり当選となった場合には、第１可変入賞装置６５が開閉される大当たり遊技（２Ｒ大当たり遊技）が実行される（移行ルート９５１）。第１可変入賞装置６５には右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、遊技者は、遊技球発射ハンドル４１の回動操作量を増大させ、右ルートに遊技球を打ち出して遊技することになる（いわゆる右打ち）。

【７３６６】

第１特図の大当たり種別として２Ｒ大当たり結果Ａと２Ｒ大当たり結果Ｂとが設定されているところ、大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ｂに振り分けられた場合には、大当たり

遊技終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなり、通常遊技状態に復帰する（移行ルート９５２）。この場合、遊技者は、遊技球の発射態様を左打ちに戻し、再び第１特図の大当たりの発生を目指して遊技することになる。

【７３６７】

一方、大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａに振り分けられた場合には、大当たり遊技終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとされる時短遊技状態に移行し、第２作動口６３への入賞が生じやすくなる（移行ルート９５３）。時短遊技状態は、時短遊技状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば１０回）となるか、小当たりに１回当選するかのいずれかが成立するまで継続する。この間、遊技者は第２特図の当否抽選を受けやすくなり、有利な態様で当否抽選を実施することが可能になる。なお、第２作動口６３には右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、遊技者は、大当たり遊技の終了後も引き続き右打ちを行って遊技することになる。

【７３６８】

第２特図の当否抽選にて小当たり結果となった場合、第２可変入賞装置６６が開閉される小当たり遊技が実行される（移行ルート９５４）。この場合の小当たり種別は有利小当たり結果Ａ～Ｃのいずれかとなるため（図６５８（ｂ））、上記小当たり遊技はＶ入賞が発生しやすい高振分態様（図６５９（ｂ））にて実行される。

【７３６９】

高振分態様で小当たり遊技が実行される場合の第２可変入賞装置６６の開放時間（１．８ｓｅｃ）は、遊技球の発射周期（０．６ｓｅｃ）よりも長く、通常の態様で遊技球を発射させていれば、第２可変入賞装置６６への入賞を簡単に発生させることができる。また、高振分態様の下では、第２可変入賞装置６６が開放状態とされる期間と、振分部材３５８がＶ入賞用領域３５６側に配置される期間とが重複するため、第２可変入賞装置６６に入賞した遊技球がＶ入賞用領域３５６側に振り分けられやすい。よって、高振分態様での小当たり遊技にて第２可変入賞装置６６に遊技球を入賞させた場合、必ず又はほぼ確実にＶ入賞が発生する。

【７３７０】

つまり、小当たり当選が発生すると、Ｖ入賞の発生がほぼ見込まれるため、Ｖ入賞の発生確率と小当たり当選の確率とは同じになるか、近似する。第２特図の当否抽選において小当たり結果となる確率は１／３に設定されているため（図６５６（ｂ））、時短遊技状態への移行後、特図遊技回の実行回数が１０回に達するまでの間において、小当たりを引き当てる確率は約９８％となる。すなわち、時短遊技状態に移行した場合には、ほぼ１００％の確率でＶ入賞が発生することになる。

【７３７１】

そして、小当たり遊技においてＶ入賞が発生した場合には、小当たり遊技の終了後、第１可変入賞装置６５が開閉されるＶ大当たり遊技が実行される（移行ルート９５５）。Ｖ大当たりが発生した場合の大当たり種別の振り分けは、ラウンド数が異なる６ＲＶ大当たり結果と２ＲＶ大当たり結果とがあるものの、これらはいずれもＶ大当たり遊技の終了後のサポートモードが高頻度サポートモードに設定されるものとなっている（移行ルート９５６）。

【７３７２】

このため、時短遊技状態である状況でＶ入賞が発生してＶ大当たり遊技が行われた場合には、Ｖ大当たり遊技の終了後、再び時短遊技状態に復帰することになる。すなわち、時短遊技状態への移行→小当たり当選→Ｖ入賞の発生→Ｖ大当たり遊技→時短遊技状態への復帰という一連の流れがループし、Ｖ大当たり遊技が繰り返されることになる。これにより、遊技者は、まとまった出玉を獲得することが可能になる。

【７３７３】

ここで、本実施の形態に係るパチンコ機１０には時短リミッタ機能が搭載されている。この時短リミッタ機能では、時短遊技状態への移行時も含め、時短遊技状態での大当たり回数がカウントされ、そのカウント値が時短リミッタ値（上限値）である５回に達すると

、時短遊技状態が強制的に終了される（移行ルート９５７）。前述のとおり、本実施の形態では、時短遊技状態に移行した場合、普通に右打ち遊技を続けていればほぼ１００％の確率でＶ入賞が発生し、Ｖ大当たり遊技に移行する。このため、第１特図の当否抽選にて２Ｒ大当たり結果Ａを引き当てて遊技状態を時短遊技状態に移行させることにより、実質的に５回分の大当たり遊技（残り４回分の大当たり遊技）が確保されることになる。

【７３７４】

そして、本実施の形態では、上記時短リミッタ機能と関連させて、小当たり種別が有利小当たり結果Ａになった場合と、有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃになった場合とで有利度合いに差異を設けている。以下、これら各種小当たり結果になった場合の流れについて説明する。

【７３７５】

＜有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃになった場合の流れ＞

先ずは有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃになった場合の流れについて図６８４を参照しながら説明する。ここでは、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた当たり回数カウンタエリアＡＣの値が３である状態（残りの大当たり回数が２回の状態）で小当たり結果となった場合を例にとって説明する。

【７３７６】

ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされている状態、すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードである状況（時短遊技状態である状況）において、遊技者が右打ちを行って第２作動口６３に遊技球が入賞すると、第２特図の遊技回が実行される（タイミングｔ１、図６８４（ａ）～（ｃ））。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Ｃが選択されたとする。その結果、図柄表示装置７５ではリーチ当たりＣ演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミングｔ２に合わせて偶数図柄でのゾロ目により当たり報知が行われる（図６８４（ｃ）、（ｈ））。

【７３７７】

なお、時短遊技状態（大当たり回数の計数状態）において図柄表示装置７５には、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数を示す残り報知画像９６１が表示される。この残り報知画像９６１を視認することで、遊技者が残りの大当たり回数を認識することが可能になる。

【７３７８】

タイミングｔ３において確定表示時間が経過すると、小当たり遊技が開始され（図６８４（ｄ））、第２可変入賞装置６６が開放状態に切り替えられる。このときの小当たり遊技は高振分態様にて行われるため、第２可変入賞装置６６に入賞した遊技球は、振分部材６６ｈによりＶ入賞用領域６６ｆに振り分けられ、検知センサ６６ｍを通過する（図６５０（ｂ））。これに伴い、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにＶ入賞フラグがセットされ、Ｖ入賞の発生となる（タイミングｔ４、図６８４（ｅ））。

【７３７９】

Ｖ入賞が発生したタイミングｔ４では、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否か（サポートモードが高頻度サポートモードであるか否か）が判定され、その結果に基づいて当たり回数カウンタエリアＡＣをクリアするか否かが判定される（図６７０のステップＳｊ１３０５、図６７７）。当たり回数カウンタエリアＡＣは、時短リミッタ機能においてカウントされる大当たり回数に対応するものであり、ＭＰＵ３１２が現在の大当たり回数を把握するためのものである。

【７３８０】

この時点では上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされた状態となっており、現在の遊技状態が時短遊技状態であると判定される。この場合は当たり回数カウンタエリアＡＣがクリアされず、現在の値（３）が維持される（図６８４（ｇ）、図６７７のステップＳｊ２２０１でＹＥＳ）。

【７３８１】

また、Ｖ入賞が発生した際には、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ｃであることに対応して、各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグがクリアされる（図６８４（ａ）、図６７０のステップＳｊ１３０６、図６７６）。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態（非時短遊技状態）とされる。なお、この処理は、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かの判定よりも後に実行される。すなわち、当たり回数カウンタエリアＡＣの維持が決定された後、時短遊技状態から非時短遊技状態への切り替えが行われる。

【７３８２】

その後、タイミングｔ５において小当たり遊技が終了すると、Ｖ大当たり遊技が開始される（図６８４（ｆ））。これにより、第１可変入賞装置６５が開放状態とされ、遊技球を第１可変入賞装置６５に入賞させることが可能になる。

【７３８３】

そして、タイミングｔ６においてＶ大当たり遊技が終了すると、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果がＶ大当たり結果であることに基づき、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が１加算され、「４」に変更される（図６８４（ｇ）、図６７２のステップＳｊ１５０１でＹＥＳ）。これにより、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が１回に更新される。これに合わせ、上記残りの大当たり回数が１回であることを示す態様の残り報知画像９６１が図柄表示装置７５に表示されるように設定される（図６８４（ｉ））。

【７３８４】

また、今回の当たり結果が時短遊技状態への移行に対応した当たり結果であり、且つ、更新後の当たり回数カウンタエリアＡＣの値が時短リミッタ値に到達していないことに基づき、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされる（図６８４（ａ）、図６７２のステップＳｊ１５０５でＮＯ）。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに切り替えられ、時短遊技状態に移行する。すなわち、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃになった場合には、Ｖ大当たり遊技の終了後、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が減少した状態で時短遊技状態に移行する。

【７３８５】

＜有利小当たり結果Ａになった場合の流れ＞

次に有利小当たり結果Ａになった場合の流れについて図６８５を参照しながら説明する。

【７３８６】

サポートモードが高頻度サポートモードである状況（時短遊技状態である状況）で第２作動口６３に遊技球が入賞すると、第２特図の遊技回が実行される（タイミングｔ１、図６８５（ａ）～（ｃ））。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Ａが選択されたとする。その結果、図柄表示装置７５ではリーチ当たりＡ演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミングｔ２に合わせて７図柄でのゾロ目により当たり報知が行われる（図６８５（ｃ）、（ｈ））。

【７３８７】

また、変動表示時間が経過するタイミングｔ２では、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ａであることに対応して、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグがクリアされる（図６８５（ａ）、図６６４のステップＳｊ５１０、図６７５）。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態（非時短遊技状態）とされる。

【７３８８】

その後、タイミングｔ３において確定表示時間が経過すると、高振分態様の小当たり遊技が開始される（図６８５（ｄ））。そして、その小当たり遊技において遊技球がＶ入賞用領域６６ｆの検知センサ６６ｍを通過すると、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにＶ入賞フラグがセットされ、Ｖ入賞の発生となる（タイミングｔ４、図６８５（ｅ））。

【７３８９】

既に説明したように、Ｖ入賞の発生に対応して現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かの判定が実行されるところ、有利小当たり結果Ａの場合には変動表示の終了タイミング（タイミングｔ２）にてサポートフラグがクリアされる。このため、Ｖ入賞の発生時点ではサポートフラグがセットされていない状態となり、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かの判定では、時短遊技状態ではないと判定される。この場合は、非時短状態下での当たりであるとして大当たり回数の計数状態を解除すべく、当たり回数カウンタエリアＡＣの値がクリアされて初期値（０）に変更される（図６８５（ｇ）、図６７７）。

【７３９０】

その後、タイミングｔ５において小当たり遊技が終了すると、Ｖ大当たり遊技が開始され（図６８５（ｆ））、第１可変入賞装置６５が開放状態とされるラウンド遊技が実行される。そして、タイミングｔ６においてＶ大当たり遊技が終了すると、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果がＶ大当たり結果であることに基づき、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が１加算されるが、前述のとおり、Ｖ入賞時において当たり回数カウンタエリアＡＣの値が初期値（０）に変更されているため、加算後における当たり回数カウンタエリアＡＣの値は「１」となる（図６８５（ｇ））。つまり、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が４回とされた状態になる。

【７３９１】

また、Ｖ大当たり遊技が終了した際には、今回の当たり結果が時短遊技状態への移行に対応した当たり結果であり、且つ、更新後の当たり回数カウンタエリアＡＣの値が時短リミッタ値に到達していないことに基づき、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされる（図６８４（ａ）、図６７２のステップＳｊ１５０５でＮＯ）。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに切り替えられ、時短遊技状態に移行する。

【７３９２】

このように小当たり種別が有利小当たり結果Ａになった場合には、今回のＶ大当たり遊技を含め、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数として５回が再セットされ、５回分の大当たり遊技が確保される。すなわち、Ｖ大当たり遊技の終了後、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が増加した状態で時短遊技状態に移行し、大当たりの連荘回数を増やして更に多くの出玉を獲得することが可能になる。よって、有利小当たり結果Ａの方が有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃよりも遊技者にとって有利となっている。

【７３９３】

Ｖ大当たり遊技のエンディング期間において図柄表示装置７５には、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が増えたことを報知する上乗せ報知画像９６２が表示される（図６８５（ｉ））。また、上乗せ報知画像９６２の表示後には、残りの大当たり回数が増えた状態の残り報知画像９６１が表示される（図６８５（ｊ））。

【７３９４】

以上のように、本実施の形態では、時短遊技状態への移行後、有利小当たり結果Ａを引き当てることができないまま、大当たり回数（当たり回数カウンタエリアＡＣの値）が時短リミッタ値に到達した場合には、５回目の大当たり遊技が実行された後、時短遊技状態への移行がなされず、連荘状態が終了する。一方、時短遊技状態への移行後、大当たり回数が時短リミッタ値に到達する前に有利小当たり結果Ａを引き当てることができた場合には、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が増えた状態で時短遊技状態に移行し、連荘状態を延長させることができる。このため、遊技者は、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数を意識しつつ、有利小当たり結果Ａになること、換言すれば、図柄表示装置７５の表示画面Ｇで７図柄の当たりが発生することを目指して遊技を楽しむことができる。

【７３９５】

上記のように、有利小当たり結果Ａとなった場合は、その当選遊技回における変動表示の終了タイミング（タイミングｔ２）でサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する。この場合、有利小当たり結果Ａへの当選に基づく小当たり遊技にて第２可変入賞装置６６の開放が開始される前に時短遊技状態が終了されることになる。これにより、右

ルートを流下する遊技球が第２作動口６３に入賞することにより第２可変入賞装置６６に入賞不可となり、Ｖ入賞の成立が妨げられる事象の発生を抑制できる。

【７３９６】

ここで、本実施の形態では、普電役物６３ａにより開閉される普電開閉領域（普電役物６３ａが開放状態とされている状況で遊技球が進入した場合にその遊技球が第２作動口６３に入賞することになる領域、遊技球が存在する状況で普電役物６３ａが閉鎖状態から開放状態に切り替えられた場合にその遊技球が第２作動口６３に入賞することになる領域）から第２可変入賞装置６６により開閉される特電開閉領域（第２可変入賞装置６６が開放状態とされている状況で遊技球が進入した場合にその遊技球が第２可変入賞装置６６に入賞することになる領域、遊技球が存在する状況で第２可変入賞装置６６が閉鎖状態から開放状態に切り替えられた場合にその遊技球が第２可変入賞装置６６に入賞することになる領域）までを遊技球が移動（流下）するのに要する期間（移動期間）が例えば０．５ｓｅｃとなるように、普電役物６３ａと第２可変入賞装置６６の距離やそれらの間の流路が構成される。加えて、上記当選遊技回の確定表示時間が例えば０．３ｓｅｃとされ、上記小当たり遊技のオープニング期間が例えば０．５ｓｅｃとされている。

【７３９７】

このような構成により、上記移動期間（０．５ｓｅｃ）が、サポートフラグがクリアされてから第２可変入賞装置６６の開放が開始されるまでの待機期間（確定表示時間とオープニング期間との合計である０．８ｓｅｃ）よりも短くされた構成が実現されている。この場合、サポートフラグがクリアされたタイミング（タイミングｔ２）で上記普電開閉領域又はそれより上流側の所定領域（例えば０．３ｓｅｃ分だけ上流側の位置）に位置する遊技球が、第２可変入賞装置６６が開放されるまでに第２可変入賞装置６６の特電開閉領域に到達可能な構成することができる。これにより、第２可変入賞装置６６の開放よりも前に時短遊技状態が終了される構成において、第２可変入賞装置６６の開放が開始された場合に、第２可変入賞装置６６への遊技球の入賞を速やかに果たさせることができる。

【７３９８】

なお、サポートフラグがクリアされてから第２可変入賞装置６６の開放が開始されるまでの待機期間（確定表示時間とオープニング期間との合計期間）は、上記のものに限定されず、任意に設定することができる。その際、上記待機期間が、役物開閉遊技における１回の開放の開放期間（上限開放期間、開放可能期間）よりも長くなるようにすることが好ましい。

【７３９９】

例えば、時短遊技状態（高頻度サポートモード）での役物開閉遊技にて普電役物６３ａが１回開放される構成とされ、その開放期間が１ｓｅｃである場合は、上記待機期間が１ｓｅｃよりも長くなるように確定表示時間及びオープニング期間を設定するとよい。このような構成とすることで、例えば、役物開閉遊技の途中でサポートフラグがクリアされ、サポートフラグのクリア後に残りの役物開閉遊技（普電役物６３ａの残り開放）が実施される場合でも、普電役物６３ａが閉鎖状態とされてから第２可変入賞装置６６を開放させることが可能になる。なお、１の役物開閉遊技にて複数回の開放が行われる場合は、それらのうちの１の開放（好ましくは最終回の開放）の開放期間よりも上記待機期間が長くなる構成とするとよい。

【７４００】

＜パンク時の流れについて＞

次に、パンク時の流れについて説明する。なお、ここでいう「パンク」とは、小当たり遊技の開始後、Ｖ入賞が発生しないまま小当たり遊技が終了する状態である。先ずは有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃになった場合の流れについて図６８６を参照しながら説明する。

【７４０１】

サポートモードが高頻度サポートモードである状況（時短遊技状態である状況）で第２作動口６３に遊技球が入賞すると、第２特図の遊技回が実行される（タイミングｔ１、図

６８６（ａ）～（ｃ））。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Ｃが選択されたとする。その結果、図柄表示装置７５ではリーチ当たりＣ演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミングｔ２に合わせて偶数図柄でのゾロ目により当たり報知が行われる（図６８６（ｃ）、（ｆ））。

【７４０２】

その後、タイミングｔ３において確定表示時間が経過すると、小当たり遊技が開始される（図６８６（ｄ））。例えば、小当たり遊技の開始後において遊技者が遊技球を発射させず、その状態を継続していると、第２可変入賞装置６６に遊技球が入賞しないため、Ｖ入賞が発生しない。既に説明したように、小当たり種別が有利小当たり結果Ｃになった場合はＶ入賞の発生を契機としてサポートフラグがクリアされるため（図６８４）、Ｖ入賞が発生しない場合には、それに伴って時短遊技状態（高頻度サポートモード）が継続する（図６８６（ａ））。

【７４０３】

そして、その状態のまま第２可変入賞装置６６の上限開放時間（１．８ｓｅｃ）が経過すると、Ｖ入賞が発生しない状態で小当たり遊技が終了し、パンク状態となる（タイミングｔ４、図６８６（ｄ））。このようにパンク状態が発生すると、これに対応して、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグがクリアされる（図６８６（ａ）、図６６８のステップＳｊ１１０５、図６７８のステップＳｊ２３０１でＹＥＳ）。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態（非時短遊技状態）とされる。

【７４０４】

図６８３～図６８６を参照して述べたように本実施の形態では、有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃよりも有利小当たり結果Ａの方が遊技者にとって有利となっている。このような場合、図柄表示装置７５上で７図柄以外の図柄により当たり報知がなされ、有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃとなることを遊技者が把握できると、その小当たり結果に対応する小当たり遊技にて第２可変入賞装置６６に遊技球を入賞させず、意図的にパンクを生じさせることが考えられる。すなわち、その小当たり結果に対応したＶ大当たり遊技が実施されないようにすることで時短遊技状態の終了を回避し、有利小当たり結果Ａを引き当てるまで（７図柄での当たりが発生するまで）それを繰り返すことが想定される。そのような行為が横行すると、遊技者間での公平性が阻害され、望ましくない。

【７４０５】

この点、上記のとおり、小当たり遊技にてパンク状態となったことに対応して時短遊技状態を終了させるため、遊技者が意図的にパンクを生じさせると、その時点で時短遊技状態が終了し、パンク後の遊技において第２作動口６３への入賞を生じさせることができなくなる。その結果、次の小当たり当選を生じさせることができなくなり、有利小当たり結果Ａへの当選を待つことが不可能となる。これにより、有利小当たり結果Ａ以外の場合はＶ入賞を見送り、有利小当たり結果Ａとなった場合を狙ってＶ入賞を発生させるという攻略行為の横行が抑止され、遊技の公平性を確保することが可能になる。

【７４０６】

小当たり遊技のパンクにより時短遊技状態を終了させる場合、図柄表示装置７５では、例えば「時短終了」等の文字表示がなされた終了報知画像９６３が表示される。これにより、遊技者に対して時短遊技状態の終了が報知される。

【７４０７】

本実施の形態では、小当たり遊技におけるエンディング期間の終了に対応して時短遊技状態を終了させるため（図６６６のステップＳｊ８１３、図６６８のステップＳｊ１１０６）、終了報知画像９６３は上記エンディング期間の終了後に表示されることになる。この際、終了報知画像９６３の表示期間と、図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示がなされる期間とが重複した場合には、図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に終了報知画像９６３を表示させるとよい。これにより、図柄列Ｚ１～Ｚ３により終了報知画像９６３の視認性が低下することが

抑制され、時短遊技状態の終了を遊技者に対して適切に伝えることができる。
【７４０８】
なお、パンク時の終了用報知（終了報知画像９６３）は、パンクを伴わないで時短遊技状態が終了する場合（例えば、遊技回の実行回数の上限回数への到達により時短遊技状態が終了する場合）に行われる終了用報知とは異なる態様で実行される。例えば、パンク時の終了用報知の場合は前述のとおり「時短終了」等の文字表示がなされる一方で、パンクを伴わない場合はそのような文字表示が行われることなく、図柄列Ｚ１～Ｚ３の奥側に表示される背景画像の表示色が変化することで、時短遊技状態の終了が報知される。
【７４０９】
このようにパンク発生に対応して時短遊技状態が終了する場合に特殊な報知態様にて終了報知を行うことで、当該報知を目立たせることができる。これにより、小当たり遊技でのＶ入賞の発生を意図的に見送ると、時短遊技状態が終了してしまうことへの意識付けが遊技者の中で構築されやすくすることができる。加えて、上記報知が目立つことで、周囲の遊技者やホール従業員からも目に付きやすくなり、意図的なパンク行為の抑止効果を高めることが可能になる。
【７４１０】
次に有利小当たり結果Ａになった場合の流れについて図６８７を参照しながら説明する。
【７４１１】
サポートモードが高頻度サポートモードである状況（時短遊技状態である状況）で第２作動口６３に遊技球が入賞すると、第２特図の遊技回が実行される（タイミングｔ１、図６８７（ａ）～（ｃ））。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Ａが選択されたとする。その結果、図柄表示装置７５ではリーチ当たりＡ演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミングｔ２に合わせて７図柄でのゾロ目により当たり報知が行われる（図６８７（ｃ）、（ｆ））。
【７４１２】
また、変動表示時間が経過するタイミングｔ２では、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ａであることに対応して、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグがクリアされる（図６８７（ａ）、図６６４のステップＳｊ５１０、図６７５）。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態（非時短遊技状態）とされる。
【７４１３】
その後、タイミングｔ３において確定表示時間が経過すると、小当たり遊技が開始される（図６８７（ｄ））。そして、タイミングｔ４においてＶ入賞が発生しないまま小当たり遊技が終了し、パンクが発生すると、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされる（図６８７（ａ）、図６７８のステップＳｊ２３０６でＹＥＳ）。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに復帰し、小当たり遊技が終了した後の遊技状態が時短遊技状態とされる。すなわち、小当たり当選や小当たり遊技の実行が時短遊技状態の終了契機として機能しない状態とされ、小当たり遊技の後も引き続き第２作動口６３に遊技球を入賞させることが可能になる。
【７４１４】
既に説明したように、有利小当たり結果Ａは有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃよりも遊技者にとって有利であるため、図柄表示装置７５での表示により有利小当たり結果Ａとなったことを認識した遊技者が、当該小当たり結果に対応する小当たり遊技で意図的にパンクを生じさせることは考えにくい。そこで、有利小当たり結果Ａとなった場合には、小当たり遊技でパンクが発生しても時短遊技状態を終了させない構成としており、これによって、球詰まり等の発生によりＶ入賞が生じなかった場合の救済を図ることができる。特に有利小当たり結果Ａとなった状況で意図せず小当たり遊技でパンクが生じてしまった場合、遊技者の落胆は非常に大きくなると考えられるところ、本構成とすることで、そのようなパンクの発生後において次の小当たり当選を目指して遊技することができ、

遊技者の落胆を軽減することが可能になる。

【７４１５】

パンク発生後も時短遊技状態を継続させる場合、図柄表示装置７５では、例えば「時短継続」等の文字表示がなされた継続報知画像９６４が表示される。これにより、遊技者に対して時短遊技状態の継続が報知される。

【７４１６】

継続報知画像９６４は、パンク確定後に表示が開始され、その後、所定期間（例えば５ｓｅｃ）に亘って表示が継続されるように設定される。このため、継続報知画像９６４の表示期間中に第２作動口６３への入賞が発生し、第２特図の遊技回が開始される場合がある。この場合は、第２作動口６３への入賞又は上記遊技回の開始（図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示の開始）を契機として継続報知画像９６４の表示が終了される。すなわち、第２作動口６３への入賞の発生は右打ちが行われていることを意味するため、時短遊技状態の継続を既に遊技者が認識したとみなし、継続報知画像９６４の表示を取り止める。このような構成とすることで、時短遊技状態の継続を遊技者に適切に伝えながらも、継続報知画像９６４により図柄列Ｚ１～Ｚ３の視認性が低下することを抑制できる。

【７４１７】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【７４１８】

時短遊技状態中の特図当否抽選にて小当たり結果になった場合に、その後の所定タイミングにて時短遊技状態であるか否かを判定し、その結果に基づいて当否抽選の結果やＶ入賞発生の価値を異ならせる構成とした。具体的には、上記判定において、時短遊技状態でない場合は、時短リミッタ値を再セットして時短リミッタ（時短遊技状態の強制終了）が作動するまでの残りの大当たり回数を増加させる一方、時短遊技状態である場合は、そのような再セットを行わず、残りの大当たり回数の増加が生じない構成とした。このような構成であることで、小当たり結果への当選やＶ入賞が発生した場合の遊技の多様化が図られ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【７４１９】

時短遊技状態であるか否かの判定タイミングを、当否抽選の実行より後で且つ大当たり遊技の開始より前のタイミングとした。具体的には、時短遊技状態であるか否かの判定をＶ入賞の発生タイミングに合わせて行う構成とした。

【７４２０】

上記判定タイミングが当否抽選の実行より後であることで、時短遊技状態で当否抽選を実行しつつ、その後、上記判定タイミングの前で時短遊技状態を終了させるか否かを振り分けることにより、上記判定タイミングにて時短遊技状態である場合とそうでない場合とを生じさせることができる。すなわち、当否抽選を行う段階では時短遊技状態の恩恵を受けながら、その後の判定タイミングにて時短遊技状態であるか否かにより時短リミッタ値の再セットの有無を異ならせることができる。

【７４２１】

加えて、上記判定タイミングが大当たり遊技の開始より前であることで、大当たり遊技の途中で時短遊技状態であるか否かの結果に遊技者の関心が寄せられることが抑制され、大当たり遊技の実行時において当該遊技に遊技者を集中させやすくすることができる。また、時短遊技状態であるか否かの判定処理が大当たり遊技の実行制御と重複して実行されることが回避され、制御上の処理負荷を好適に分散させることが可能になる。

【７４２２】

また、Ｖ入賞の発生は大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）への移行契機として機能するため、Ｖ入賞の発生タイミングは当選タイミングの１つとして見ることができる。本実施の形態では、小当たり結果の種別が特定の種別（有利小当たり結果Ａ）であった場合は、Ｖ入賞の発生より前のタイミング（変動表示の終了タイミング）で時短遊技状態を終了させるようにした上で、当選タイミングとしてのＶ入賞の発生タイミングにて時短遊技状態であるか否かの判定を行うようにしている。このため、第２特図の当否抽選が行われるとき

の状態は時短遊技状態のみの１状態であるにもかかわらず、当選タイミングでの状態として時短遊技状態と非時短遊技状態（通常遊技状態）との２状態を取ることができる。これにより、大当たり遊技後の遊技特性の振り分けパターンを増やすことができ、遊技の多様化を図ることが可能になる。

【７４２３】

小当たり結果の種別により、上記判定タイミングで時短遊技状態である場合とそうでない場合とが振り分けられるように構成した。具体的には、小当たり結果が有利小当たり結果Ａである場合は、変動表示の終了タイミングで時短遊技状態を終了させ、上記判定タイミングであるＶ入賞の発生時において時短遊技状態ではない状態とし、小当たり結果が有利小当たり結果Ｂ、Ｃである場合は、Ｖ入賞の発生時において上記判定が行われてから時短遊技状態を終了させ、上記判定タイミングにて時短遊技状態であるように構成した。これにより、当否抽選にて小当たり結果となった場合において、上記判定タイミングにて時短遊技状態とならず、時短リミッタ値の再セットが行われる有利小当たり結果Ａとなることを期待して遊技させることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【７４２４】

小当たり結果の種別が有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合において、それらの小当たり結果に対応する小当たり遊技にてパンクを生じさせると、時短遊技状態が終了する構成とした。

【７４２５】

時短リミッタ値の再セットに対応しない側の有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合、それらの小当たり結果に対応する小当たり遊技にて意図的にＶ入賞を発生させず、時短リミッタ値の再セットに対応する側の有利小当たり結果Ａとなった場合を狙ってＶ入賞を発生させる行為が行われる懸念がある。このような攻略行為が横行すると、遊技の公平性が害され、望ましくない。この点、有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合の小当たり遊技でパンクを生じさせると、時短遊技状態が終了する構成であることで、当該小当たり遊技の後、第２作動口６３（第２特図の始動入賞口）への入賞を生じさせることができなくなり、延いては、小当たり当選を繰り返して有利小当たり結果Ａとなるのを待つことができなくなる。これにより、意図的にＶ入賞を発生させない行為が横行することが抑制され、遊技の公平性を確保することが可能になる。

【７４２６】

小当たり結果の種別が有利小当たり結果Ａになった場合において、それに対応する小当たり遊技にてパンクを生じさせても、時短遊技状態が終了せず、当該小当たり遊技より後の遊技を時短遊技状態にて行い得る構成とした。

【７４２７】

時短リミッタ値の再セットに対応する側の有利小当たり結果Ａになった場合は、遊技者が小当たり遊技にて意図的にＶ入賞を発生させないようにすることは考えにくい。これを踏まえ、有利小当たり結果Ａの場合は、小当たり遊技にてパンクが発生しても、その後の遊技が時短遊技状態にて行われるものなっている。これにより、球詰まり等の発生によりＶ入賞が生じなかった場合の救済を図ることができる。

【７４２８】

時短遊技状態である状況で有利小当たり結果Ａに当選し、その当選に基づく小当たり遊技が行われる場合に、有利小当たり結果Ａへの当選遊技回における変動表示の終了タイミングでサポートフラグをクリアし、上記小当たり遊技にて第２可変入賞装置６６が開放状態とされる前に時短遊技状態を終了させることが可能とした。

【７４２９】

例えば、第２可変入賞装置６６が開放状態である場合において普電役物６３ａが開放状態であると、その遊技球によるＶ入賞の発生が、当該遊技球の第２作動口６３への入賞により妨げられる懸念がある。この点、第２可変入賞装置６６が開放状態とされる前に時短遊技状態が終了されることで、普電役物６３ａが閉鎖状態とされてから第２可変入賞装置６６を開放させることができる。これにより、小当たり遊技において第２可変入賞装置６

６が開放状態とされる状況では第２作動口６３への入賞が生じにくくすることができ、スムーズに遊技球を第２可変入賞装置６６に入賞させ、Ｖ入賞を発生させることが可能になる。よって、Ｖ入賞の発生が妨げられることによる遊技者の苛立ちを抑制し、遊技者が遊技を楽しみやすい構成とすることが可能になる。

【７４３０】

時短遊技状態の終了タイミングを当選遊技回の変動表示の終了タイミングとし、時短遊技状態を終了させた場合に、所定期間（確定表示時間＋小当たり遊技のオープニング期間）が経過してから第２可変入賞装置６６が開放される構成とした。

【７４３１】

この場合、時短遊技状態が終了してから第２可変入賞装置６６が開放されるまでに猶予期間を確保することができる。例えば、役物開閉遊技の途中で時短遊技状態の終了処理（サポートフラグのクリア処理）が実行された場合において、時短遊技状態の終了後に残りの役物開閉遊技が実行される場合、この残りの役物開閉遊技を上記猶予期間の中で行わせることができる。これにより、普電役物６３ａの開放状態（第２作動口６３への入賞が生じやすい状態）を確実に終わらせてから第２可変入賞装置６６を開放させることができ、よりスムーズにＶ入賞を発生させることが可能になる。

【７４３２】

＜変形例１＞

上記第１０の実施の形態の変形例１について図６８８～図６９６を参照しながら説明する。ここでは上記第１０の実施の形態との相違点についてのみ説明する。また、図６８８～図６９６において第１０の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【７４３３】

上記第１実施の形態では、時短遊技状態（高頻度サポートモード）への移行契機となった大当たり種別や小当たり種別にかかわらず、時短遊技状態の終了条件が共通化されたが、本変形例では、移行契機となった大当たり種別や小当たり種別により、時短遊技状態の終了条件が異なるように構成されている。すなわち、上記第１実施の形態では、時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が１０回に達するか、小当たりに当選するかのいずれかが成立すると、時短遊技状態が終了するように構成されているが、本変形例では、大当たり種別や小当たり種別によって、時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数が異なったり、終了条件に小当たり当選が含まれるか否かが異なったりするように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【７４３４】

＜第１特図用の大当たり種別テーブル＞

本変形例に係る第１特図用の大当たり種別テーブルについて図６８８を参照しながら説明する。第１特図用の大当たり種別テーブルは、第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選（第１特図の当否抽選）にて大当たり結果となった場合において大当たり種別を決定する際に用いられるものである。なお、第２特図用の大当たり種別テーブルについては上記第１の実施の形態の場合と同様であるため、説明を省略する。

【７４３５】

第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、２Ｒ大当たり結果Ａと、２Ｒ大当たり結果Ｂとが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が２回となるものである。

【７４３６】

２Ｒ大当たり結果Ａは、大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合における時短遊技状態は、当該時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が第１終了基準回数（例えば１００回）に達するまで継続する。時短遊技状態の終了後は、通常遊技状態（低頻度サポートモード）に移行する。第１特図の当否抽選にて大当たり結果となり、２Ｒ大当たり結果Ａとなったことを契機として移行する時短遊技状態を「時短遊技状態Ａ」ということがある。

【７４３７】
２Ｒ大当たり結果Ｂは、第１の実施の形態に係る２Ｒ大当たり結果Ｂ（図６５７（ａ））と同様のものであり、大当たり遊技の終了後、通常遊技状態に移行する大当たり結果である。
【７４３８】
＜第２特図用の小当たり種別テーブル及びＶ大当たり種別テーブル＞
本変形例に係る第２特図用の小当たり種別テーブル及びＶ大当たり種別テーブルについて図６８９を参照しながら説明する。第２特図用の小当たり種別テーブルは、第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選にて小当たり結果となった場合において小当たり種別を決定する際に用いられるものである。また、Ｖ大当たり種別テーブルは、小当たり当選を契機としてＶ入賞が発生した場合においてＶ大当たりの種別を決定する際に用いられるものである。なお、第１特図の小当たり種別テーブルについては第１０の実施の形態と同様であるため、説明を省略する。
【７４３９】
第２特図用の小当たり種別テーブル（図６８９（ａ））では、選択可能な小当たり種別として、有利小当たり結果Ａと、有利小当たり結果Ｂと、有利小当たり結果Ｃとが設定されている。これら有利小当たり結果Ａ～Ｃは、遊技球がＶ入賞用領域６６ｆに振り分けられやすい高振分態様で第２可変入賞装置６６が駆動制御される小当たり遊技に移行する小当たり結果である。有利小当たり結果Ａには小当たり種別カウンタＣ３の「０」～「９」が対応し、有利小当たり結果Ｂには小当たり種別カウンタＣ３の「１０」～「２９」が対応し、有利小当たり結果Ｃには小当たり種別カウンタＣ３の「３０」～「９９」が対応している。すなわち、有利小当たり結果Ａに振り分けられる確率は１０％、有利小当たり結果Ｂに振り分けられる確率は２０％、有利小当たり結果Ｃに振り分けられる確率は７０％に設定されている。
【７４４０】
Ｖ大当たり種別テーブル（図６８９（ｂ））では、選択可能なＶ大当たり種別として、６ＲＶ大当たり結果Ａと、６ＲＶ大当たり結果Ｂと、３ＲＶ大当たり結果と、２ＲＶ大当たり結果とが設定されている。６ＲＶ大当たり結果Ａ、Ｂは、５回のラウンド遊技が実行されるＶ大当たり遊技に移行するものであり、３ＲＶ大当たり結果は、２回のラウンド遊技が実行されるＶ大当たり遊技に移行するものであり、２ＲＶ大当たり結果は、１回のラウンド遊技が実行されるＶ大当たり遊技に移行するものである。
【７４４１】
６ＲＶ大当たり結果Ａは、小当たり種別が有利小当たり結果Ａであり且つＶ入賞時の状態が時短遊技状態である場合に選ばれるものであり、Ｖ大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行するＶ大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が第１終了基準回数（例えば１００回）となるか、有利小当たり結果Ａに１回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。
【７４４２】
６ＲＶ大当たり結果Ｂは、小当たり種別が有利小当たり結果Ａであり且つＶ入賞時の状態が非時短遊技状態である場合に選ばれるものであり、Ｖ大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行するＶ大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該時短遊技状態への移行後において特図遊技回の実行回数が第２終了基準回数（例えば１０回）となるか、当該状態への移行後において小当たりに１回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。
【７４４３】
３ＲＶ大当たり結果は、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂである場合に選ばれるものであり、Ｖ大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行するＶ大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該時短遊技状態への移行後において特図遊技回の実行回数が第３終了基準回数（例えば３回）となるか、当該状態への移行後において小当たりに１回当

選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。
【７４４４】
２ＲＶ大当たり結果は、小当たり種別が有利小当たり結果Ｃである場合に選ばれるものであり、Ｖ大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行するＶ大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該時短遊技状態への移行後において特図遊技回の実行回数が第３終了基準回数（例えば３回）となるか、当該状態への移行後において小当たりに１回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。
【７４４５】
本変形例では、６ＲＶ大当たり結果Ａとなったことを契機として移行する時短遊技状態を「時短遊技状態Ｂ」といい、６ＲＶ大当たり結果Ｂとなったことを契機として移行する時短遊技状態を「時短遊技状態Ｃ」といい、３ＲＶ大当たり結果、２Ｒ大当たり結果となったことを契機として移行する時短遊技状態を「時短遊技状態Ｄ」ということがある。
【７４４６】
＜小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理＞
本変形例に係る小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理について図６９０のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図６６４）のステップＳｊ５１０で実行されるものであり、特図遊技回において変動表示時間が経過した場合（確定表示が開始される場合）に実行されるものである。
【７４４７】
小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理では先ずステップＳｊ３１０１にて、今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに小当たり種別フラグがセットされているか否かを参照することで行う。
【７４４８】
今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果である場合はステップＳｊ３１０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。具体的には、サポートフラグＡ、サポートフラグＢ、サポートフラグＣ、サポートフラグＤのいずれかがセットされているか否かを判定する。サポートフラグＡは時短遊技状態Ａへの滞在中であることを示し、サポートフラグＢは時短遊技状態Ｂへの滞在中であることを示し、サポートフラグＣは時短遊技状態Ｃへの滞在中であることを示し、サポートフラグＤは時短遊技状態Ｄへの滞在中であることを示すものである。本ステップの処理を実行することにより、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるか否か（現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否か）を判定する。
【７４４９】
いずれかのサポートフラグがセットされており、時短遊技状態に滞在中である場合は、ステップＳｊ３１０３に進み、セットされているサポートフラグがサポートフラグＢ～Ｄのいずれかであるか否かを判定する。すなわち、時短遊技状態Ｂ～Ｄのいずれかに滞在している状況であるか否かを判定する。
【７４５０】
サポートフラグＢ～Ｄのいずれかがセットされている場合は、ステップＳｊ３１０４にて、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ａであるか否かを判定する。有利小当たり結果Ａである場合は、ステップＳｊ３１０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、滞在中の時短遊技状態が終了する。
【７４５１】
このように、時短遊技状態Ｂ～Ｄのいずれかに滞在している状況で小当たり当選となり、その小当たり種別が有利小当たり結果Ａになった場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに合わせて時短遊技状態（高頻度サポートモード）を終了させる。
【７４５２】
ステップＳｊ３１０５の実行後は小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を終了する

。ステップＳｊ３１０１で否定判定した場合（小当たり結果でない場合）、ステップＳｊ３１０２で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）、ステップＳｊ３１０３で否定判定した場合（セットされているサポートフラグがサポートフラグＡである場合）又はステップＳｊ３１０４で否定判定した場合（小当たり種別が有利小当たり結果Ａでない場合）は、時短遊技状態を終了させるための処理を実行しないとして、ステップＳｊ３１０５の処理を実行せずに小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を終了する。

【７４５３】

＜小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理＞

本変形例に係る小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理について図６９１のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、Ｖ入賞用処理（図６７０）のステップＳｊ１３０６で実行されるものであり、Ｖ入賞が発生した場合（遊技球がＶ入賞用領域６６ｆの検知センサ６６ｍを通過した場合）に実行されるものである。

【７４５４】

小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理では先ずステップＳｊ３２０１にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を「０」にクリアする。続くステップＳｊ３２０２では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。

【７４５５】

前述のとおり、時短遊技状態Ｂ～Ｄのいずれかに滞在している状況で有利小当たり結果Ａとなった場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに対応してサポートフラグがクリアされており、ステップＳｊ３２０２の実行タイミングでは既にサポートフラグがセットされていない状態となっている。このため、ステップＳｊ３２０２でサポートフラグがセットされている場合とは、時短遊技状態Ａに滞在している状況でＶ入賞が発生した場合、時短遊技状態Ｂ～Ｄのいずれかに滞在している状況で小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣとなり、Ｖ入賞が発生した場合であることを意味する。

【７４５６】

この場合はステップＳｊ３２０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、滞在中の時短遊技状態が終了する。

【７４５７】

このように、時短遊技状態Ａに滞在している状況でＶ入賞が発生した場合、時短遊技状態Ｂ～Ｄのいずれかに滞在している状況で小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣとなり、Ｖ入賞が発生した場合は、小当たり遊技におけるＶ入賞の発生タイミングに合わせて時短遊技状態（高頻度サポートモード）を終了させる。

【７４５８】

ステップＳｊ３２０３の実行後は小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を終了する。ステップＳｊ３２０２で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、時短遊技状態を終了させるための処理を実行しないとして、ステップＳｊ３２０３の処理を実行せずに小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を終了する。

【７４５９】

＜当たり回数クリア用処理＞

本変形例に係る当たり回数クリア用処理について図６９２のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、Ｖ入賞用処理（図６７０）のステップＳｊ１３０５にて実行されるものであり、Ｖ入賞が発生した場合において小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理よりも先に実行されるものである。

【７４６０】

当たり回数クリア用処理では先ずステップＳｊ３３０１にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、Ｖ入賞の発生時において時短遊技状態Ａ～Ｄのいずれかに滞在している状態

であるか否かを判定する。
【７４６１】
前述のとおり、時短遊技状態Ａに滞在している場合、時短遊技状態Ｂ～Ｄのいずれかに滞在している状況で小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣとなった場合は、小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理（図６９１）のステップＳｊ３２０３において、Ｖ入賞の発生タイミングに対応して時短遊技状態の終了処理が実行される。この場合、ステップＳｊ３３０１の実行タイミングでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグＡ～Ｄのいずれかがセットされた状態となっている。
【７４６２】
これに対し、時短遊技状態Ｂ～Ｄのいずれかに滞在している状況で小当たり種別が有利小当たり結果Ａとなった場合は、小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理（図６９０）のステップＳｊ３１０５において、変動表示の終了タイミングに対応して時短遊技状態の終了処理が実行される。この場合、ステップＳｊ３３０１の実行タイミングでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれのサポートフラグもセットされていない状態となっている。
【７４６３】
ステップＳｊ３３０１でいずれのサポートフラグもセットされていないと判定した場合、すなわち、時短遊技状態Ｂ～Ｄのいずれかに滞在している状況で小当たり種別が有利小当たり結果Ａとなった場合は、ステップＳｊ３３０２に進み、当たり回数カウンタエリアＡＣの値を「０」にクリアする。これにより、計数されている大当たり回数が０回に初期化され、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が最大値（例えば５回）に再セットされる。
【７４６４】
ステップＳｊ３３０３では、演出制御装置１４３への送信対象として当たり回数クリア用コマンドを設定する。設定された当たり回数クリア用コマンドは、通常処理（図６６３）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。当たり回数クリア用コマンドが送信されることにより、大当たり回数のクリア（時短リミッタ値の再セット）が演出制御装置１４３に通知される。
【７４６５】
ステップＳｊ３３０３の実行後は当たり回数クリア用処理を終了する。また、ステップＳｊ３３０１で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合（時短遊技状態Ａへの滞在中にＶ入賞が発生した場合、時短遊技状態Ｂ～Ｄのいずれかに滞在している状況で小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣとなり、Ｖ入賞が発生した場合））は、当たり回数カウンタエリアＡＣをクリアしない（時短リミッタ値を再セットしない）としてステップＳｊ３２０２以降の処理を実行せずに当たり回数クリア用処理を終了する。
【７４６６】
＜パンク時対応の高サポ終了用処理＞
本変形例に係るパンク時対応の高サポ終了用処理について図６９３のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、小当たり遊技の終了用処理（図６６８）のステップＳｊ１１０５にて実行されるものであり、Ｖ入賞が発生しないまま小当たり遊技の終了タイミングとなった場合に実行されるものである。
【７４６７】
パンク時対応の高サポ終了用処理では先ずステップＳｊ３４０１にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグＣ又はＤがセットされているか否かを判定する。サポートフラグＣ又はＤがセットされている場合はステップＳｊ３４０２に進み、そのセットされているサポートモードをクリアする。これにより、滞在中の時短遊技状態が終了する。
【７４６８】
このように、時短遊技状態Ｃ又はＤに滞在している状況で小当たり結果となり、それに

対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生しなかった場合（パンクが発生した場合）には、その小当たり遊技の終了タイミングに対応して時短遊技状態を終了させる。

【７４６９】

ステップＳｊ３４０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を「０」にクリアし、その後、ステップＳｊ３４０４にて、上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた当たり回数カウンタエリアＡＣの値を「０」にクリアする。

【７４７０】

ステップＳｊ３４０５では、演出制御装置１４３への送信対象としてパンク時用時短終了コマンドを設定し、その後、パンク時対応の高サポ終了用処理を終了する。設定されたパンク時用時短終了コマンドは、通常処理（図６６３）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。パンク時用時短終了コマンドが送信されることにより、小当たり遊技にてパンクが発生したこと及びそのパンクの発生に伴って時短遊技状態が終了したことが演出制御装置１４３に通知される。

【７４７１】

ステップＳｊ３４０１で否定判定した場合（サポートフラグＣ又はＤがセットされていない場合）は、時短遊技状態Ａ又はＢに滞在している状況で小当たり結果となり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生しなかったことを意味する。この場合は、滞在中の時短遊技状態を終了させないとして、ステップＳｊ３４０２以降の処理を実行せずにパンク時対応の高サポ終了用処理を終了する。

【７４７２】

＜遊技の流れについて＞

本変形例のパチンコ機１０における遊技の流れについて図６９４～図６９６を参照しながら説明する。

【７４７３】

通常遊技状態にて第１作動口６２に遊技球が入賞し、第１特図の当否抽選にて大当たり結果となり、その大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａとなった場合、大当たり遊技の終了後、サポートモードが高頻度サポートモードとされる時短遊技状態Ａに移行する。この時短遊技状態Ａは、当該時短遊技状態Ａへの移行後、特図遊技回の実行回数が第１終了基準回数（例えば１００回）に到達すると終了する（図６９４（ａ））。

【７４７４】

その後、時短遊技状態Ａにおいて第２作動口６３に遊技球が入賞し、第２特図の当否抽選にて小当たり結果となったとする。その小当たり結果の小当たり種別が有利小当たり結果Ａとなり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、６ＲＶ大当たり遊技が実行される（図６９４（ｂ））。また、６ＲＶ大当たり遊技の終了後、時短遊技状態Ｂに移行する。この時短遊技状態Ｂは、当該時短遊技状態Ｂへの移行後、特図遊技回の実行回数が第１終了基準回数（例えば１００回）に到達するか、有利小当たり結果Ａに当選するかのいずれかの条件が成立すると終了する（図６９４（ａ））。

【７４７５】

時短遊技状態Ａにおいて有利小当たり結果Ｂとなり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、３ＲＶ大当たり遊技が実行される（図６９４（ｂ））。また、３ＲＶ大当たり遊技の終了後、時短遊技状態Ｄに移行する。また、時短遊技状態Ａにおいて有利小当たり結果Ｃとなり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、２ＲＶ大当たり遊技が実行される（図６９４（ｂ））。また、２ＲＶ大当たり遊技の終了後、時短遊技状態Ｄに移行する。

【７４７６】

時短遊技状態Ｄは、当該時短遊技状態Ｄへの移行後、特図遊技回の実行回数が第３終了基準回数（例えば３回）に到達するか、小当たり結果に当選するかのいずれかの条件が成立すると終了する（図６９４（ａ））。第３終了基準回数は第１終了基準回数よりも少ないため、時短遊技状態Ｄは、時短遊技状態が終了する前に小当たりに当選する確率（期待

値）が第１時短遊技状態Ａよりも低くなっている。すなわち、時短遊技状態Ｄは、第１時短遊技状態Ａよりも遊技者にとって不利な時短遊技状態となっている。

【７４７７】

このように、時短遊技状態Ａへの滞在中は、有利小当たり結果Ａとなった状況でＶ入賞が発生することで、ラウンド数の多いＶ大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後も有利な時短遊技状態に移行するものとなる。このため、時短遊技状態Ａにおいて有利小当たり結果Ａを引き当てることが遊技者にとって最も有利となる。

【７４７８】

このような構成において、図６９５に示すように、時短遊技状態Ａでは、有利小当たり結果Ａ～Ｃのいずれかとなった場合、特図遊技回の変動終了時に時短遊技状態Ａが終了せず、また、小当たり遊技にてパンクを生じさせても時短遊技状態Ａが終了しないように構成されている。すなわち、遊技者にとって不利な有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合において、それに対応する小当たり遊技にて遊技者がＶ入賞を発生させず、当該小当たり遊技を意図的にパンクさせたとしても、その後も時短遊技状態Ａを継続させることが可能となっている。

【７４７９】

さらに、時短遊技状態Ａでの小当たり当選確率（第２特図の小当たり当選確率）が１／３であるのに対し（図６５６（ｂ））、時短遊技状態Ａに滞在可能な特図遊技回の実行回数は１００回（第１終了基準回数）と多くなっている。すなわち、時短遊技状態Ａは、複数回に亘って小当たりに当選することを見込めるものとなっている。

【７４８０】

このため、時短遊技状態Ａでは、有利小当たり結果Ｂ、Ｃとなった場合に、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞を発生させることを見送り、残り期間にて有利小当たり結果Ａとなることを待つようにして遊技することが可能になる。つまり、時短遊技状態Ａは、小当たりに当選した場合において、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞を発生させるか否かを遊技者が選択できるものとなっており、換言すれば、有利小当たり結果Ａになった場合を狙ってＶ入賞を発生させることが可能となっている。

【７４８１】

そして、図柄表示装置７５では、そのような遊技をアシストするための報知が行われるようになっている。例えば、時短遊技状態Ａにおいて有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合には、小当たり結果となった特図遊技回にて、７図柄以外の奇数図柄又は偶数図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＢ演出、リーチ当たりＣ演出が行われた後、例えば「ちょっと待ってね」等の文字表示がなされた回避用画像９７１が表示される（図６９６（ａ）、（ｂ））。回避用画像９７１は、遊技球の発射停止を促すものであり、延いては、Ｖ入賞の発生（第２可変入賞装置６６への遊技球の入賞）を回避することを促すものである。

【７４８２】

有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合、高振分態様の小当たり遊技が実施されるため、そのまま右打ちを継続していると、Ｖ入賞が発生する可能性が高い。そのような構成において、小当たり遊技の実施に合わせて回避用画像９７１を表示することで、Ｖ入賞の回避を好適に補助することが可能になる。

【７４８３】

回避用画像９７１は、小当たり遊技の開始前、換言すれば、特図遊技回の終了前から表示が開始される。その際、遊技球発射機構１１０により発射されてから第２可変入賞装置６６に到達するまでの遊技球の移動期間の分だけ小当たり遊技の開始から遡ったタイミングよりも早く回避用画像９７１の表示が開始される。例えば、上記移動期間が１ｓｅｃである場合は、小当たり遊技の開始（第２可変入賞装置６６の開放開始）の１ｓｅｃ前よりも早い時点から回避用画像９７１の表示が開始される。これにより、遊技者が回避用画像９７１を見てから遊技球の発射を停止した場合でも、Ｖ入賞の発生（第２可変入賞装置６６への入賞）を回避することが可能になる。

【７４８４】
上記の際、回避用画像９７１の表示期間と、図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止表示（確定表示）の期間とが重複することになるが、この場合、図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に回避用画像９７１を表示させるとよい。これにより、図柄列Ｚ１～Ｚ３により回避用画像９７１の視認性が低下することが抑制され、回避用画像９７１によるアシストを好適に行うことが可能になる。
【７４８５】
また、回避用画像９７１の表示開始後は、小当たり遊技が終了するまで当該表示が継続される。これにより、小当たり遊技が終了するまで遊技球を発射しないように促すことができ、Ｖ入賞の回避をより好適にアシストすることが可能になる。
【７４８６】
さらに、図柄表示装置７５では、例えば「小当たり遊技中」等の文字表示がなされた小当たり中報知画像９７２が表示される。小当たり中報知画像９７２は、小当たり遊技の実行中であることを遊技者に報知するためのものである。小当たり中報知画像９７２は、回避用画像９７１と同一期間にて表示されてもよいし、小当たり遊技の実行期間にて表示されてもよい。
【７４８７】
一方、時短遊技状態Ａにおいて有利小当たり結果Ａになった場合には、小当たり結果となった特図遊技回にて、７図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＡ演出が行われた後、例えば「Ｖを狙って！！」等の文字表示がなされた促進用画像９７３が表示される（図６９６（ｃ）、（ｄ））。促進用画像９７３は、遊技球の発射を促すものであり、延いては、Ｖ入賞の発生（第２可変入賞装置６６への遊技球の入賞）を促すものである。
【７４８８】
Ｖ入賞を発生させる場合は、第２可変入賞装置６６の上限開放時間（例えば１．８ｓｅｃ）が経過する前に第２可変入賞装置６６への入賞が生じれば足りるため、促進用画像９７３は、必ずしも小当たり遊技の開始前（特図遊技回の終了前）から表示が開始される必要はなく、小当たり遊技が開始されてから表示が開始されてもよい。また、促進用画像９７３が表示される場合も、小当たり遊技の実行期間に対応させて小当たり中報知画像９７２が表示される。
【７４８９】
また、図６９５に示すように、時短遊技状態Ｂにおいても、有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合に、Ｖ入賞が発生しないまま小当たり遊技が終了しても、時短遊技状態Ｂが終了しないように構成されている。加えて、時短遊技状態Ｂに滞在可能な特図遊技回の実行回数は時短遊技状態Ａと同様に１００回（第１終了基準回数）であり、複数回の小当たり当選を見込めるものとなっている（図６９４（ａ））。このため、時短遊技状態Ｂでの遊技は、時短遊技状態Ａと同様に、有利小当たり結果Ａになった場合を狙ってＶ入賞を発生させることが可能な遊技となっている。
【７４９０】
また、時短遊技状態Ｂにおいても、回避用画像９７１及び促進用画像９７３によるアシストが行われる。時短遊技状態Ｂで有利小当たり結果Ａとなり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞を発生させた場合、Ｖ大当たりの終了後、時短遊技状態Ｃに移行するため、時短遊技状態Ａの開始後、回避用画像９７１及び促進用画像９７３によるアシストに従ってＶ入賞を発生させた場合、時短遊技状態Ａ→時短遊技状態Ｂ→時短遊技状態Ｃの順序で時短遊技状態が変化することになる。
【７４９１】
ここで、時短遊技状態Ｂの終了条件には有利小当たり結果Ａになることが含まれており（図６９４（ａ））、有利小当たり結果Ａになった場合には小当たり当選した特図遊技回における変動表示の終了タイミングにて時短遊技状態Ｂが終了するように構成されている（図６９５）。このため、Ｖ入賞時において非時短状態となり、当たり回数カウンタエリアＡＣの値がクリアされる。これにより、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数とし

て５回が再セットされる。

【７４９２】

なお、時短遊技状態Ａで有利小当たり結果Ａになった場合、小当たり当選した特図遊技回における変動表示の終了タイミングとなっても時短遊技状態Ａが終了されない（図６９５）。このため、時短遊技状態Ａで有利小当たり結果Ａになり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生しても、当たり回数カウンタエリアＡＣはクリアされず、時短リミッタ値の再セットは実行されない。

【７４９３】

図６９５に示すように、時短遊技状態Ｃでは、有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった際の小当たり遊技にてパンクが発生した場合、時短遊技状態Ｃが終了するように構成されている。このため、時短遊技状態Ａ、Ｂのように有利小当たり結果Ａになった場合を狙ってＶ入賞を発生させることはできない。また、時短遊技状態Ｃにおいて回避用画像９７１及び促進用画像９７３によるアシストも実行されない。

【７４９４】

さらに、有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった際の小当たり遊技にてＶ入賞を発生させた場合に移行する時短遊技状態Ｄにおいても、有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった際の小当たり遊技にてパンクが発生した場合、時短遊技状態Ｃが終了するように構成されている（図６９５）。よって、時短遊技状態Ｄにおいても、時短遊技状態Ｃと同様に有利小当たり結果Ａになった場合を狙ってＶ入賞を発生させることはできず、回避用画像９７１及び促進用画像９７３によるアシストも実行されない。

【７４９５】

このため、時短遊技状態Ｃ、Ｄでの遊技は、有利小当たり結果Ｂ、Ｃとなる前に有利小当たり結果Ａを引き当てることを目指す遊技となる。時短遊技状態Ｃ、Ｄにて有利小当たり結果Ａとなった場合、特図遊技回の変動終了タイミングにて時短遊技状態Ｃ、Ｄが終了し、Ｖ入賞時において非時短状態となる。よって、当たり回数カウンタエリアＡＣの値がクリアされ、時短リミッタ値が再セットされる。

【７４９６】

ちなみに、時短遊技状態Ｃに滞在可能な特図遊技回の実行回数は１０回（第２終了基準回数）であり、時短遊技状態Ｄの場合の３回（第３終了基準回数）よりも多くなっている（図６９４（ａ））。このため、時短遊技状態Ｃは、時短遊技状態が終了する前に小当たり当選する確率が時短遊技状態Ｄよりも高く、時短遊技状態Ｄよりも遊技者にとって有利な時短遊技状態となっている。

【７４９７】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【７４９８】

時短遊技状態Ｃ、Ｄでは、有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合の小当たり遊技にてパンクを発生させると時短遊技状態が終了する一方で、時短遊技状態Ａ、Ｂでは、有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合の小当たり遊技でパンクを発生させても時短遊技状態が終了しない構成とした。この場合、時短遊技状態Ｃ、Ｄでは、有利小当たり結果Ａになった場合を狙ってＶ入賞を発生させる遊技が規制され、時短遊技状態Ａ、Ｂでは、そのような遊技が許容される。すなわち、時短遊技状態の種別によって遊技性を大きく異ならせることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【７４９９】

時短遊技状態Ａ、Ｂにおいて、有利小当たり結果Ｂ、Ｃに対応する小当たり遊技が行われる場合に、図柄表示装置７５にて回避用画像９７１を表示し、有利小当たり結果Ａに対応する小当たり遊技が行われる場合に、図柄表示装置７５にて促進用画像９７３を表示する構成とした。これにより、Ｖ入賞を発生させるべきか否かを報知によって補助することができ、有利小当たり結果Ｂ、Ｃの小当たり遊技と有利小当たり結果Ａの小当たり遊技とのいずれが行われているかを遊技者が逐一意識しなくても、有利小当たり結果Ａの場合にＶ入賞を発生させることが可能になる。

【７５００】
有利小当たり結果Ａになった場合を狙ってＶ入賞を発生させる遊技が許容される時短遊技状態Ａ、Ｂの時短回数として、そのような遊技が規制される時短遊技状態Ｃ、Ｄの時短回数よりも多い回数（１００回）が設定される構成とした。すなわち、時短遊技状態Ａ、Ｂにおいて実行可能な遊技回の数が多いことで、これらの時短遊技状態では、Ｖ入賞を発生させずに小当たり遊技を見送っても次の小当たり当選が生じることを見込みやすくなり、有利小当たり結果Ａになった場合を狙ってＶ入賞を発生させる遊技を行いやすくすることが可能になる。
【７５０１】
＜変形例２＞
上記第１０の実施の形態の変形例２について図６９７～図７１４を参照しながら説明する。ここでは上記第１０の実施の形態や上記変形例１との相違点についてのみ説明する。また、図６９７～図７１４において第１０の実施の形態や上記変形例１と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【７５０２】
本変形例に係る保留球格納エリア３１４ｂについて図６９７を参照しながら説明する。本変形例では、保留球格納エリア３１４ｂにおいて第２作動口６３への入賞に基づく保留情報を格納する第２特図用保留エリアＲｂが設けられている。第２特図用保留エリアＲｂには、保留情報を格納するためのエリアとして第１エリア、第２エリアが設けられており、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が最大２個まで保留記憶されるようになっている。
【７５０３】
図６９８に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示される保留表示部２００には、第２特図に対応した第２保留表示領域Ｇｂが設定されている。第２保留表示領域Ｇｂには、第１単位保留表示領域Ｇｂ１、第２単位保留表示領域Ｇｂ２が設定されており、各単位保留表示領域Ｇｂ１、Ｇｂ２には所定の保留用画像が表示されるようになっている。
【７５０４】
図６９７に示すように、本変形例では、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂに対して１の実行エリアＡＥが設けられており、第１特図に係る遊技回と第２特図の遊技回とが片方ずつ行われるようになっている。また、保留球格納エリア３１４ｂには総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。
【７５０５】
＜大当たり種別テーブル＞
本変形例に係る大当たり種別テーブルについて図６９９を参照しながら説明する。
【７５０６】
図６９９（ａ）に示すように、第１特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、２Ｒ大当たり結果Ａと、２Ｒ大当たり結果Ｂとが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が２回となるものである。
【７５０７】
２Ｒ大当たり結果Ａは、大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合における時短遊技状態は、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば３回）となるか、小当たりに１回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。時短遊技状態の終了後は、通常遊技状態（低頻度サポートモード）に移行する。
【７５０８】
２Ｒ大当たり結果Ｂは、第１の実施の形態に係る２Ｒ大当たり結果Ｂ（図６５７（ａ））と同様のものであり、大当たり遊技の終了後、通常遊技状態に移行する大当たり結果である。

【７５０９】
図６９９（ｂ）に示すように、第２特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として２Ｒ大当たり結果Ａが設定されている。この場合における２Ｒ大当たり結果Ａは、第１特図用の大当たり種別で設定される２Ｒ大当たり結果Ａと同様のものである。すなわち、第２作動口６３への入賞を契機として２Ｒ大当たり結果Ａとなった場合、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行し、特図遊技回の実行回数が上記終了基準回数（例えば３回）となるか、小当たりに１回当選するかのいずれかが成立するまで、その状態が継続する。
【７５１０】
＜第２特図用の小当たり種別テーブル及びＶ大当たり種別テーブル＞
本変形例に係る第２特図用の小当たり種別テーブル及びＶ大当たり種別テーブルについて図７００を参照しながら説明する。
【７５１１】
第２特図用の小当たり種別テーブル（図７００（ａ））では、選択可能な小当たり種別として、有利小当たり結果Ａと、有利小当たり結果Ｂと、有利小当たり結果Ｃとが設定されている。これら有利小当たり結果Ａ～Ｃは、遊技球がＶ入賞用領域６６ｆに振り分けられやすい高振分態様で第２可変入賞装置６６が駆動制御される小当たり遊技に移行する小当たり結果である。有利小当たり結果Ａに振り分けられる確率は１０％、有利小当たり結果Ｂに振り分けられる確率は２０％、有利小当たり結果Ｃに振り分けられる確率は７０％に設定されている。
【７５１２】
Ｖ大当たり種別テーブルでは、選択可能なＶ大当たり種別として、６ＲＶ大当たり結果と、２ＲＶ大当たり結果とが設定されている。６ＲＶ大当たり結果は、５回のラウンド遊技が実行されるＶ大当たり遊技に移行するものであり、２ＲＶ大当たり結果は、１回のラウンド遊技が実行されるＶ大当たり遊技に移行するものである。
【７５１３】
６ＲＶ大当たり結果は、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ又は有利小当たり結果Ｂとなり、それに対応する小当たり遊技でＶ入賞が発生した場合に選ばれるものであり、Ｖ大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行するＶ大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば３回）となるか、小当たりに１回当選するかのいずれかが成立するまで継続する。
【７５１４】
２ＲＶ大当たり結果は、小当たり種別が有利小当たり結果Ｃとなり、それに対応する小当たり遊技でＶ入賞が発生した場合に選ばれるものであり、Ｖ大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行するＶ大当たり結果である。この場合の時短遊技状態も、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば３回）となるか、小当たりに１回当選するかのいずれかが成立するまで継続する。
【７５１５】
＜情報取得処理＞
本変形例に係る情報取得処理について図７０１のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、作動口用の入賞処理（図６６１）のステップＳｊ２０５で実行されるものであり、作動口６２、６３への入賞が発生した場合に実行されるものである。
【７５１６】
情報取得処理では先ずステップＳｊ４１０１にて、始動保留記憶数Ｎが上限値（第１特図の場合は４、第２特図の場合は２）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Ｎが上限値未満である場合は、ステップＳｊ４１０２にて対応する特図用保留エリアＲａ，Ｒｂの始動保留記憶数Ｎを１加算する。ステップＳｊ４１０３では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数ＣＲＮと言う）を１加算する。
【７５１７】

ステップＳｊ４１０４では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値（保留情報）を、第１特図用保留エリアＲａの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｊ４１０２にて１加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

【７５１８】

つまり、第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報を、第１特図用保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｊ４１０２にて１加算した第１特図用の始動保留記憶数ＲａＮと対応する保留エリアＲａに格納する。

【７５１９】

また、第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報を、第２特図用の保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳｊ４１０２にて１加算した第２特図用の始動保留記憶数ＲｂＮと対応する保留エリアＲｂに格納する。

【７５２０】

ステップＳｊ４１０５では、後述する保留予告演出を実行するための保留先読み処理を実行する。保留先読み処理の詳細については後述する。ステップＳｊ４１０５の実行後又はステップＳｊ４１０１で否定判定した場合（始動保留記憶数Ｎが上限値未満でない場合）は情報取得処理を終了する。

【７５２１】

＜データ設定処理＞

本変形例に係るデータ設定処理について図７０２のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図６６４）のステップＳｊ１５０５で実行されるものであり、特図遊技回が開始される場合に実行されるものである。

【７５２２】

データ設定処理では先ずステップＳｊ４２０１にて、第２特図用保留エリアＲｂに格納されている保留情報の数（第２始動保留記憶数ＲｂＮ）が「０」であるか否かを判定する。第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」である場合にはステップＳｊ４２０２～ステップＳｊ４２０８の第１特図（第１作動口６２）用のデータ設定処理を実行し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」でない場合にはステップＳｊ４２０９～ステップＳｊ４２１５の第２特図（第２作動口６３）用のデータ設定処理を実行する。このため、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、第２特図用保留エリアＲｂに記憶されている第２特図（第２作動口６３）用の保留情報が優先して処理されることになる。

【７５２３】

第１特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｊ４２０２にて、第１特図用保留エリアＲａの第１始動保留記憶数ＲａＮを１減算する。ステップＳｊ４２０３では共通保留数ＣＲＮを１減算する。ステップＳｊ４２０４では、第１特図用保留エリアＲａの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【７５２４】

ステップＳｊ４２０５では、第１特図用保留エリアＲａの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第１エリアのデータをクリアするとともに、第２エリア～第４エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

【７５２５】

ステップＳｊ４２０６では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグがセットされているか否かを判定する。第２特図フラグは、第２作動口６３の保留情報が存在することをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。第２特図フラグがセットされている場合は、ステップＳｊ４２０７にて第２特図フラグをクリアする。

【７５２６】

ステップＳｊ４２０７の実行後又はステップＳｊ４２０６で否定判定した場合（第２特図フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｊ４２０８に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置１４３に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１特図用保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１作動口６２に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【７５２７】

ステップＳｊ４２０８にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図６６３）のステップＳｊ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第１保留表示領域Ｇａにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【７５２８】

第２特図用のデータ設定処理では、先ずステップＳｊ４２０９にて、第２特図用保留エリアＲｂの第２始動保留記憶数ＲｂＮを１減算する。ステップＳｊ４２１０では共通保留数ＣＲＮを１減算する。ステップＳｊ４２１１では、第２特図用保留エリアＲｂの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【７５２９】

ステップＳｊ４２１２では、第２特図用保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタＣ１等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップＳｊ４２１３では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図フラグがセットされているか否かを判定する。第２特図フラグがセットされていない場合は、ステップＳｊ４２１４にて第２特図フラグをセットする。

【７５３０】

ステップＳｊ４２１４の実行後又はステップＳｊ４２１３で肯定判定した場合（第２特図フラグがセットされている場合）は、ステップＳｊ４２１５に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置１４３に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ３１３のコマンド情報記憶エリア３１３ｅから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第２特図用保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２作動口６３に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置１４３への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【７５３１】

ステップＳｊ４２１３にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図６６３）のステップＳｊ４０１にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の第２保留表示領域Ｇｂにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【７５３２】

＜遊技の流れについて＞

本変形例のパチンコ機１０における遊技の流れについて図７０３～図７０４を参照しながら説明する。

【７５３３】

第１特図の当否抽選にて大当たり結果となり、その大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａとなった場合には、大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行する。この時短遊技状態の終了条件は、当該状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が３回となるか、小当たりに１回当選するかのいずれかが成立することになっている。そして、この時短遊技状態において３回の特図遊技回が終了する前に、第２特図の当否抽選で小当たり結果になったとする。

【７５３４】
その小当たり種別が有利小当たり結果Ａとなり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、６ＲＶ大当たり遊技が実行される（図７０３（ａ））。また、小当たり種別が有利小当たり結果Ａとなった場合は、小当たり当選した特図遊技回の変動終了タイミング（確定表示の開始タイミング）でサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する（図６６４のステップＳｊ５１０、図６７５）。このため、図７０３（ａ）に示すように、Ｖ入賞時において非時短状態となり、当たり回数カウンタエリアＡＣの値がクリアされる。これにより、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数として５回が再セットされる。
【７５３５】
小当たり種別が有利小当たり結果Ａとなった遊技回では、７図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＡ演出（図６８３（ａ）、（ｂ））が行われる。これにより、遊技者に対し、６ＲＶ大当たりが行われたり、時短リミッタが再セットされたりする当選状態になったことが報知される。
【７５３６】
小当たり種別が有利小当たり結果Ｂとなり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、６ＲＶ大当たり遊技が実行される。また、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂとなった場合は、Ｖ入賞の発生タイミングでサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する。サポートフラグのクリアはＶ入賞時における状態判定の後に行われるため、Ｖ入賞時において時短状態となり、当たり回数カウンタエリアＡＣの値がクリアされない。すなわち、時短リミッタ値の再セットは行われない。
【７５３７】
小当たり種別が有利小当たり結果Ｂとなった遊技回では、７図柄以外の奇数図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＢ演出（図６８３（ｄ））が行われる。これにより、遊技者に対し、実施されるラウンド遊技の数が多い６ＲＶ大当たりが行われるものの、時短リミッタ値の再セットは生じない当選状態になったことが報知される。
【７５３８】
小当たり種別が有利小当たり結果Ｃとなり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、２ＲＶ大当たり遊技が実行される。また、小当たり種別が有利小当たり結果Ｃとなった場合は、有利小当たり結果Ｂの場合と同じく、Ｖ入賞の発生タイミングでサポートフラグがクリアされる。よって、Ｖ入賞時において時短状態となり、時短リミッタ値の再セットは行われない。
【７５３９】
小当たり種別が有利小当たり結果Ｃとなった遊技回では、偶数図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＣ演出（図６８３（ｆ））が行われる。これにより、遊技者に対し、実施されるラウンド遊技の数が少ない２ＲＶ大当たりが行われ、時短リミッタ値の再セットも生じない当選状態になったことが報知される。
【７５４０】
なお、時短遊技状態において小当たり当選することなく、３回目の特図遊技回が終了した場合は、当該３回目の特図遊技回における変動終了タイミング（確定表示の開始タイミング）でサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する（図６６４のステップＳｊ５１１、図６７４）。このようにして時短遊技状態が終了した場合には、その後、時短遊技状態の終了時点で保留記憶されている第２特図の保留情報が消化され、それに対応する特図遊技回（残り保留の特図遊技回）が実行される状態となる。本変形例では、２個を上限として第２特図の保留情報を保留記憶することが可能となっているため、残り保留の特図遊技回として２回の遊技回（第２特図の当否抽選）が行われることになる。
【７５４１】
そして、残り保留の特図遊技回にて小当たり結果となり、その小当たり種別が有利小当たり結果Ａとなった場合は、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生することで、６ＲＶ大当たり遊技が実行される（図７０３（ｂ））。このときの特図遊技回は非時短状

態（サポートフラグがクリアされた状態）の下で行われるため、Ｖ入賞時において非時短状態となり、当たり回数カウンタエリアＡＣの値がクリアされる。すなわち、時短リミッタ値が再セットされるものとなり、時短遊技状態にて有利小当たり結果Ａになった場合と同様の特典が付与されることになる。この場合、有利小当たり結果Ａとなった遊技回では、７図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＡ演出が行われる。

【７５４２】

残り保留の特図遊技回にて有利小当たり結果Ｂとなり、それに対応する小当たり遊技でＶ入賞が発生した場合は、６ＲＶ大当たり遊技が実行される。このときの特図遊技回は有利小当たり結果Ａの場合と同様に非時短状態の下で行われるため、Ｖ入賞時において非時短状態となる。すなわち、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂであっても、当たり回数カウンタエリアＡＣの値がクリアされ、時短リミッタ値が再セットされることになる。つまり、残り保留の特図遊技回にて有利小当たり結果Ｂとなった場合は、時短遊技状態にて有利小当たり結果Ａになった場合と同様の特典が付与される。

【７５４３】

残り保留の特図遊技回にて有利小当たり結果Ｂになった場合は、時短遊技状態中に遊技小当たり結果Ｂになった場合とは異なり、図柄表示装置７５での遊技回用演出として７図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＡ演出が実行される。これにより、遊技者に対し、６ＲＶ大当たりが行われたり、時短リミッタが再セットされたりする当選状態になったことが報知される。

【７５４４】

残り保留の特図遊技回にて有利小当たり結果Ｃとなり、それに対応する小当たり遊技でＶ入賞が発生した場合は、２ＲＶ大当たり遊技が実行される。このときの特図遊技回も非時短状態の下で行われるため、Ｖ入賞時において非時短状態となる。すなわち、有利小当たり結果Ｂの場合に限らず、有利小当たり結果Ｃの場合についても時短リミッタ値の再セットが生じることになる。

【７５４５】

残り保留の特図遊技回にて有利小当たり結果Ｃになった場合は、時短遊技状態中に遊技小当たり結果Ｃになった場合とは異なり、図柄表示装置７５での遊技回用演出として３図柄により当たりが報知されるリーチ当たり演出が実行される。これにより、遊技者に対し、２ＲＶ大当たりが行われたり、時短リミッタが再セットされたりする当選状態になったことが報知される。

【７５４６】

以上のように本変形例では、時短遊技状態中の遊技において有利小当たり結果Ａになった場合にのみ時短リミッタ値が再セットされる一方、時短遊技状態後の残り保留の遊技では、有利小当たり結果Ａ～Ｃのいずれになっても時短リミッタ値が再セットされる。すなわち、有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合に付与される特典が時短遊技状態中の遊技と時短遊技状態後の遊技とで変化し、後者の方が有利な特典を獲得し得るようになっている。

【７５４７】

一般に、当選状態が生じないまま時短遊技状態が終了する時短抜けが生じた場合、有利な状態が終了してしまったとして遊技者は落胆することになるが、本変形例によれば、時短遊技状態の終了後、より強い期待感を喚起して遊技者に遊技を行わせることができ、時短遊技状態及びその後の遊技を好適に盛り上げることが可能になる。

【７５４８】

ちなみに本変形例では、図７０４に示すように、時短遊技状態中の遊技で小当たり当選した場合に時短リミッタ値の再セットが生じる確率は１０％となり、時短遊技状態中の遊技で時短リミッタ値の再セットが生じる確率（期待値）は約７％となる。一方、時短遊技状態後の残り保留の遊技で小当たり当選した場合に時短リミッタ値の再セットが生じる確率は１００％となり、時短遊技状態後の残り保留の遊技で時短リミッタ値の再セットが生じる確率（期待値）は約５５％となる。

【７５４９】
すなわち、時短遊技状態中よりもその後の残り保留の消化期間の方が時短リミッタ値の再セットの発生期待値が高くなっている。このため、有利な状態（時短遊技状態）において大当たりや小当たりを引き当てることができず、その状態を抜けてしまうことで、より有利な状態に昇格するという意外性に富んだ遊技を提供することができる。これにより、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【７５５０】
しかも、時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数を３回とする一方で、第２特図の保留記憶の上限数を２個とし、時短遊技状態後の残り保留の遊技にて実行可能な特図遊技回の回数が時短遊技状態の遊技にて実行可能な特図遊技回の回数よりも少なくなっている。これにより、時短遊技状態後の残り保留の遊技において遊技者のドキドキ感を高め、当該遊技にて小当たりを引き当てた場合の喜びや嬉しさを格別なものとすることができる。
【７５５１】
なお、時短遊技状態にて小当たり当選した際に保留記憶されている第２特図の保留情報については、Ｖ大当たり遊技の終了後に移行する時短遊技状態にて消化されることになる。このため、これらの保留情報に対応する遊技回では、小当たりに当選したとしても、その種別が有利小当たり結果Ａにならなければ時短リミッタ値の再セットが生じないことになる。
【７５５２】
＜保留先読み処理＞
ステップＳｊ４１０５（図７０１）の保留先読み処理について図７０５のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞に基づいて保留情報が取得された場合に実行されるものであり、取得された保留情報について、当該保留情報に対応する変動開始処理（図６６５）の実行に先立ち、大当たりや小当たりの有無、当たり種別及び変動パターンの抽選を行うものである。
【７５５３】
先ずステップＳｊ４３０１では、保留球格納エリア３１４ｂの各保留エリアＲａ，Ｒｂに記憶された始動保留記憶数ＲａＮ，ＲｂＮと、同保留球格納エリア３１４ｂの総保留数記憶領域に記憶された共通保留数ＣＲＮとを読み出し、それらの情報をＭＰＵ３１２のレジスタに記憶する。
【７５５４】
ステップＳｊ４３０２では、第１作動口６２又は第２作動口６３への今回の入賞に基づき、ステップＳｊ４１０４（図７０１）にて取得した保留情報に含まれる大当たり乱数カウンタＣ１の値（当否判定用の乱数値）を把握する。ステップＳｊ４３０３では、ステップＳｊ４３０２で把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値と、第１特図又は第２特図用の当否テーブル（図６５６）とを用いて当否判定を行う。
【７５５５】
ステップＳｊ４３０４では、ステップＳｊ４３０２における当否判定の結果が大当たり当選又は小当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選又は小当たり当選である場合は、ステップＳｊ４３０５にて、第１作動口６２又は第２作動口６３への今回の入賞に基づいて取得した保留情報に含まれる大当たり種別カウンタＣ２又は小当たり種別カウンタＣ３の値を把握する。
【７５５６】
ステップＳｊ４３０６では、ステップＳｊ４３０５で把握した大当たり種別カウンタＣ２又は小当たり種別カウンタＣ３の値を用いて大当たり種別や小当たり種別の抽選を行う。大当たり当選である場合は大当たり種別テーブル（図６９９）を参照し、小当たり当選である場合は小当たり種別テーブル（図７００）を参照する。
【７５５７】
ステップＳｊ４３０７では、大当たりや小当たりであることを示す当たり情報と、ステップＳｊ４３０６で抽選した当たり種別を示す種別情報とをＭＰＵ３１２のレジスタに記

憶する。
【７５５８】
ステップＳｊ４３０７の実行後又はステップＳｊ４３０４で否定判定した場合（大当たり当選、小当たり当選のいずれでもない場合）は、ステップＳｊ４３０８にて、第１作動口６２又は第２作動口６３への今回の入賞に基づいて取得した保留情報に含まれる変動種別カウンタＣＳの値を把握する。ステップＳｊ４３０９では、ステップＳｊ４３０８で把握した変動種別カウンタＣＳの値と変動パターンテーブルとを用いて変動パターンの抽選を行う。
【７５５９】
ステップＳｊ４３１０では、ステップＳｊ４３０９で抽選した変動パターンを示す変動パターン情報をＭＰＵ３１２のレジスタに記憶する。ステップＳｊ４３１１では、演出制御装置１４３への出力対象として保留コマンドをセットし、その後、保留先読み処理を終了する。保留コマンドには、今回の保留情報が第１特図と第２特図のいずれに対応するのかを示す情報のほか、レジスタに記憶された各種情報（始動保留記憶数ＲａＮ，ＲｂＮの情報、共通保留数ＣＲＮの情報、当たり情報、種別情報、変動パターン情報）が含まれる。なお、大当たりや小当たりの有無は変動パターンから把握することができるため、当たり情報を含まないように保留コマンドを設定してもよい。ステップＳｊ４３１１にて設定された保留コマンドは、通常処理（図６６３）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。
【７５６０】
＜演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について＞
演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について、図７０６のブロック図を参照して以下に説明する。
【７５６１】
演出制御装置１４３に設けられた演出制御基板３４１には、ＭＰＵ３４２が搭載されている。ＭＰＵ３４２には、当該ＭＰＵ３４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３４３と、そのＲＯＭ３４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。
【７５６２】
ＭＰＵ３４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３４２の入力側には主制御装置１６２が接続されている。主制御装置１６２からは、シフトコマンド、保留コマンドといった保留表示制御用コマンドや、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。
【７５６３】
ＭＰＵ３４２の出力側には、既に説明したように、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９が接続されているとともに、表示制御装置３５０が接続されている。
【７５６４】
また、ＭＰＵ３４２の入力側には、前扉枠１４に設けられた演出用操作部３６が接続されている。演出用操作部３６には、当該演出用操作部３６の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。ＭＰＵ３４２では、当該検知情報に基づいて演出用操作部３６が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。
【７５６５】
表示制御装置３５０は、プログラムＲＯＭ３７３及びワークＲＡＭ３７４が複合的にチップ化されたＭＰＵ３７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）３７５と、キャラクタＲＯＭ３７６と、ビデオＲＡＭ３７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板３５１を備えている。

【７５６６】
ＭＰＵ３７２は、演出制御装置１４３から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ３７５の制御（具体的にはＶＤＰ３７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【７５６７】
プログラムＲＯＭ３７３は、ＭＰＵ３７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。
【７５６８】
ワークＲＡＭ３７４は、ＭＰＵ３７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ３７４の各エリアに記憶される。
【７５６９】
ＶＤＰ３７５は、図柄表示装置７５に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ３７５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ３７５は、ＭＰＵ３７２、ビデオＲＡＭ３７７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ３７７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ３７６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置７５に表示させる。
【７５７０】
キャラクタＲＯＭ３７６は、図柄表示装置７５に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ３７６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。
【７５７１】
なお、キャラクタＲＯＭ３７６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ３７６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムＲＯＭ３７３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ３７６に記憶する構成とすることも可能である。
【７５７２】
ビデオＲＡＭ３７７は、図柄表示装置７５に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ３７７の内容を書き替えることにより図柄表示装置７５の表示内容が変更される。
【７５７３】
＜演出制御装置１４３にて実行される各種処理について＞
次に、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行される各制御処理を説明する。
【７５７４】
＜保留コマンド対応処理＞
保留コマンド対応処理について図７０７のフローチャートを参照しながら説明する。保留コマンド対応処理は、主制御装置１６２から送信される保留コマンド（図７０５のステップＳｊ４３１１）を受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、作動口６２、６３への入賞が発生して保留情報が取得された場合に実行されるものである。
【７５７５】
保留コマンド対応処理では先ずステップＳｊ４５０１にて、主制御装置１６２からの保留コマンドを解析し、保留情報（当たり情報、種別情報、変動パターン情報等）をＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃに記憶する。
【７５７６】
図７０８に示すように、保留用記憶エリア３４４ｃには、主制御装置１６２側の保留球格納エリア３１４ｂと対応させて第１特図用保留エリアＳＲａと第２特図用保留エリアＳ

ＲｂとＲｃが設けられている。第１特図用保留エリアＳＲａには第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアの４個の記憶エリアが設けられており、第２特図用保留エリアＳＲｂには第１エリア、第２エリアの２個の記憶エリアが設けられている。また、保留用記憶エリア３４４ｃには、主制御装置１６２側の実行エリアＡＥに対応させて実行エリアＳＡＥが設けられている。

【７５７７】

ステップＳｊ４５０１では、保留用コマンドに基づいて今回の保留情報が第１特図と第２特図のいずれに対応するものであるかと、対応する特図において何個目の保留情報であるかとをそれぞれ把握し、保留用記憶エリア３４４ｃの対応する記憶エリアに変動パターン情報（大当たり又は小当たりである場合はさらに当たり情報及び種別情報）を記憶する。例えば、今回の保留情報が第１特図に対応する２個目の保留情報である場合は、第１特図用保留エリアＳＲａの第２記憶エリアに変動パターン情報等を記憶する。

【７５７８】

ステップＳｊ４５０２では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数ＳＮ）を１加算する。各種カウンタエリア３４４ｂには、第１特図用の保留数カウンタと第２特図用の保留数カウンタとが設けられており、ステップＳｊ４５０２では、対応する側の始動保留記憶数ＳＮを更新する。

【７５７９】

ステップＳｊ４５０３では、保留予告演出を実行するための保留予告用の設定処理を実行する。ここで、保留予告演出について図７０９を参照しながら説明する。

【７５８０】

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

【７５８１】

本実施の形態では、保留用画像の表示色（色彩）により上記期待度を示唆するものとしている。具体的には、図７０９（ａ）に示すように、通常表示態様として主たる表示色が通常色（例えば白色）とされる通常表示態様ＨＭａが設定されており、特定表示態様として、主たる表示色が青色とされる青色表示態様ＨＭｂが設定されている。

【７５８２】

例えば、第２特図において２個目の保留記憶となる保留情報にて小当たり結果が先読みされた場合には、図７０９（ｂ）に示すように、保留表示部２００の第２保留表示領域Ｇｂにおける第２単位保留表示領域Ｇｂ２に青色表示態様ＨＭｂの保留用画像が表示される。これにより、遊技者に対し、当該保留情報に対応する特図遊技回にて小当たり当選となる可能性が高いことが報知又は示唆される。

【７５８３】

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

【７５８４】

保留コマンド対応処理（図７０７）の説明に戻り、ステップＳｊ４５０３の保留予告用の設定処理では、今回の保留情報について保留予告演出を実行するか否かの抽選を行った

り、保留用画像の表示態様を設定する処理を実行したりする。保留予告用の設定処理の詳細については後述する。

【７５８５】

ステップＳｊ４５０４では、表示画面Ｇの保留表示部２００に保留用画像を表示するための処理を実行する。具体的には、各保留表示領域Ｇａ，Ｇｂにおいて対応する単位保留表示領域に保留用画像が追加表示されるように保留表示コマンドを作成し、表示制御装置３５０への出力対象として設定する。当該保留表示コマンドには、今回の保留情報が第１特図又は第２特図のいずれに対応するかの情報や、何番目の保留情報であるかを示す情報が含まれる。ステップＳｊ４５０４の実行後は保留コマンド対応処理を終了する。

【７５８６】

＜シフト時コマンド対応処理＞

シフト時コマンド対応処理について図７１０（ａ）のフローチャートを参照しながら説明する。シフト時コマンド対応処理は、主制御装置１６２から送信されるシフト時コマンド（図７０２のステップＳｊ４２０８、ステップＳｊ４２１５）を受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回が開始される場合に実行されるものである。

【７５８７】

シフト時コマンド対応処理では先ずステップＳｊ４６０１にて、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数ＳＮ）を１減算する。各種カウンタエリア３４４ｂには、第１特図用の保留数カウンタと第２特図用の保留数カウンタとが設けられており、本ステップでは対応する側の始動保留記憶数ＳＮを更新する。

【７５８８】

ステップＳｊ４６０２では、保留用画像を移動表示させるためのシフト処理を実行し、その後、シフト時コマンド対応処理を終了する。シフト処理では、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃの第１エリアに記憶されている保留情報を実行エリアＳＡＥに移すとともに、第２エリア～第４エリアに記憶されている保留情報を下位エリア側に順にシフトさせる。この際、表示態様記憶エリア３４４ｅの各エリアに記憶されている表示態様の情報についても下位エリア側に順にシフトさせる。

【７５８９】

また、シフト処理では、表示画面Ｇの保留表示部２００における保留用画像の表示位置を下位側の単位保留表示領域に変更するように表示制御装置３５０を制御する。当該制御前の状態として、例えば、図７１０（ｂ１）に示すように、第１保留表示領域Ｇａの第１単位保留表示領域Ｇａ１及び第２単位保留表示領域Ｇａ２に保留用画像が表示されている場合には、当該制御により、図７１０（ｂ２）に示すように、それら保留用画像の表示位置が実行表示領域Ｄ及び第１単位保留表示領域Ｇａ１に変更される。

【７５９０】

＜保留予告用の設定処理＞

ステップＳｊ４５０３の保留予告用の設定処理について図７１１のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２から送信される保留コマンドを受信した場合に実行されるものである。

【７５９１】

保留予告用の設定処理では先ずステップＳｊ４７０１にて、ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃを参照し、今回の保留情報における変動パターン等を把握する。すなわち、主制御装置１６２での保留先読み処理（図７０５）により特定された先読み結果を把握する。

【７５９２】

ステップＳｊ４７０２では、ステップＳｊ４７０１で把握した変動パターンが特定変動パターンであるか否かを判定する。具体的には、図６８０の変動パターン１Ａ（有利小当たり結果Ａに対応）、変動パターン１１Ａ、１２Ａ（有利小当たり結果Ｂに対応）、変動パターン２１Ａ、２２Ａ（有利小当たり結果Ｃに対応）、図６８１の変動パターン２Ｈ～

４Ｈ（リーチ外れに対応）のいずれかであるか否かを判定する。
【７５９３】
特定変動パターンである場合は、ステップＳｊ４７０３に進み、保留予告用の可否判定処理を実行する。保留予告用の可否判定処理は、保留予告の実行を許容するか否かを判定するものであり、一部の状況において保留予告を制限するために設けられている。保留予告用の可否判定処理の詳細については後述する。
【７５９４】
保留予告用の可否判定処理にて保留予告の実行を許容すると判定した場合（ステップＳｊ４７０４のＹＥＳ）は、ステップＳｊ４７０５にて保留予告の実行抽選を行う。保留予告の実行抽選では、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３４３ａから対応する保留予告実行抽選テーブルを取得し、その実行抽選テーブルと、ＲＡＭ３４４の各カウンタエリア３４４ｂから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とを用いて、保留予告演出を実行するか否かの抽選を行う。保留予告実行抽選テーブルは、当たりの有無に対応させて複数設定されている。例えば、今回の保留情報が小当たりである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルは、外れである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルよりも当選確率が高く設定されている。
【７５９５】
上記実行抽選の結果が当選結果である場合（ステップＳｊ４７０６のＹＥＳ）は、ステップＳｊ４７０７にて保留予告演出の設定処理を実行する。保留予告演出の設定処理では、先読み対象となった保留情報に対応する保留用画像が特定表示態様ＨＭｂで表示されるように設定する。加えて、特定表示態様での表示がどの時点から開始されるのかの表示変化タイミングの設定も行う。表示変化タイミングの設定では、例えば、保留用画像の表示開始の時点から特定表示態様で表示する旨の設定を行ったり、保留用画像の表示開始後の所定タイミング（例えば保留表示部２００でのシフト時）にて通常表示態様ＨＭａから特定表示態様ＨＭｂに切り替える旨の設定を行ったりする。
【７５９６】
ステップＳｊ４７０８では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに保留予告フラグをセットし、その後、保留予告用の設定処理を終了する。保留予告フラグは、保留予告演出の実行中であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。
【７５９７】
ステップＳｊ４７０２で否定判定した場合（把握した変動パターンが特定変動パターンでない場合）、ステップＳｊ４７０４で否定判定した場合（保留予告の実行を許容しない場合）、ステップＳｊ４７０６で否定判定した場合（実行抽選で外れとなった場合）は、ステップＳｊ４７０１に進み、保留用画像の表示態様を通常表示態様ＨＭａに設定する。その後、保留予告用の設定処理を終了する。
【７５９８】
＜保留予告用の可否判定処理＞
ステップＳｊ４７０３の保留予告用の可否判定処理について図７１２のフローチャートを参照しながら説明する。
【７５９９】
保留予告用の可否判定処理では先ずステップＳｊ４８０１にて、先読み対象の保留情報が時短遊技状態後の遊技回に対応するものであるか否かを判定する。本変形例では、第２特図の保留情報を記憶可能な数が２個に設定されているため、時短遊技状態中における２回目遊技回の実行中に２個目の保留記憶として取得された保留情報や、時短遊技状態の最終遊技回（３回目遊技回）の実行中に取得された保留情報が、時短遊技状態後の遊技回に対応する保留情報に該当する。
【７６００】
先読み対象の保留情報が時短遊技状態後の遊技回に対応するものである場合は、ステップＳｊ４８０２に進み、その保留情報が大当たり結果に対応するものであるか否か（先読み結果が大当たり結果であるか否か）を判定する。この判定は、ステップＳｊ４７０１で

把握した変動パターンが大当たり結果に対応するものであるか否かや、保留コマンドに含まれる当たり情報に基づいて行う。

【７６０１】

先読み対象の保留情報が大当たり結果に対応するものでない場合は、ステップＳｊ４８０３にて、当該保留情報が小当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。先読み対象の保留情報が小当たり結果に対応するものである場合は、ステップＳｊ４８０４に進み、その小当たり種別が有利小当たり結果Ａであるか否かを判定する。この判定は、ステップＳｊ４７０１で把握した変動パターンが小当たり結果に対応するものであるか否かや、保留コマンドに含まれる当たり情報に基づいて行う。

【７６０２】

ステップＳｊ４８０４で否定判定した場合、すなわち、先読み対象の保留情報が有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃに対応するものである場合は、ステップＳｊ４８０５に進み、先読み対象の保留情報よりも先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在するか否かを判定する。これにより、先読み対象の保留情報に対応する遊技回よりも前に実行される遊技回にて小当たりが発生するか否かを判定する。この判定は、保留記憶中の保留情報だけでなく、遊技回を実行中の保留情報も対象にして行う。

【７６０３】

上記先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合は、ステップＳｊ４８０６にて、先読み対象の保留情報よりも先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されているか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄに保留予告フラグがセットされているか否かを参照することで行う。

【７６０４】

ステップＳｊ４８０６で否定判定した場合、すなわち、先読み対象の保留情報よりも先に取得された保留情報の中に小当たり結果に対応するものが含まれておらず、且つ当該先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されていない場合は、ステップＳｊ４８０７に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を許容する。この場合、保留予告用の設定処理（図７１１）においてステップＳｊ４７０５に進み、保留予告演出の実行抽選を実行する。そして、当該抽選にて当選した場合は、先読み対象の保留情報に対応する保留用画像が特定表示態様ＨＭｂで表示されるように設定し、保留予告演出が実行されるようにする。

【７６０５】

また、ステップＳｊ４８０１で否定判定した場合（先読み対象の保留情報が時短遊技状態中の遊技回に対応するものである場合）、ステップＳｊ４８０２で肯定判定した場合（先読み対象の保留情報が大当たり結果に対応する場合）、ステップＳｊ４８０４で肯定判定した場合（先読み対象の保留情報が有利小当たり結果Ａに対応するものである場合）も、ステップＳｊ４８０７に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を許容する。

【７６０６】

これらに対し、ステップＳｊ４８０５で肯定判定した場合、すなわち、時短遊技状態後の遊技回に対応する保留情報について有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃが先読みされた状況において、当該保留情報よりも先に取得された保留情報の中に小当たり結果に対応するものが存在する場合は、ステップＳｊ４８０８に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を制限（規制）する。この場合、保留予告用の設定処理（図７１１）においてステップＳｊ４７０９に進み、先読み対象の保留情報に対応する保留用画像が通常表示態様ＨＭａで表示されるように設定する。つまり、当該保留情報について保留予告演出が実行されないようにする。

【７６０７】

また、ステップＳｊ４８０６で肯定判定した場合（先の保留情報について保留予告演出を実行中である場合）も、ステップＳｊ４８０８にて、先読み対象の保留情報についての

保留予告演出の実行を制限するように判定する。これにより、上記先に取得された保留情報の中に小当たり結果に対応するものが存在しない場合であっても、保留予告演出の実行中である場合は、先読み対象の保留情報について保留予告演出が実行されないようにする。

【７６０８】

ステップＳｊ４８０３で否定判定した場合（先読み対象の保留情報が小当たり結果に対応するものでない場合）は、先読み対象の保留情報がリーチ外れ演出に対応するものであることを意味する。この場合は、ステップＳｊ４８０９に進み、先読み対象の保留情報よりも先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在するか否かを判定する。

【７６０９】

上記先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在する場合、すなわち、先読み対象の保留情報に対応する遊技回よりも前に実行される遊技回にて小当たりが発生する場合は、ステップＳｊ４８１０に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を制限する。これにより、先読み対象の保留情報についての保留予告演出（いわゆるガセ演出）が実行されないようにする。

【７６１０】

ステップＳｊ４８０９で否定判定した場合（先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合）は、ステップＳｊ４８１１に進み、先読み対象の保留情報よりも先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されているか否かを判定する。保留予告演出が実行されている場合は、ステップＳｊ４８１０に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を制限する。一方、上記先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されていない場合は、ステップＳｊ４８１２に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を許容する。

【７６１１】

＜保留予告演出の流れについて＞

保留予告演出の流れについて図７１３～図７１４を参照しながら説明する。

【７６１２】

図７１３（ａ）に示すように、本変例では、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣとなる場合において、その遊技回が時短遊技状態中に実行される場合には、当該遊技回において時短リミッタ値の再セットは生じない。これに対し、有利小当たり結果Ｂ又はＣとなる遊技回が、時短遊技状態後の残り保留の遊技にて実行される場合には、当該遊技回において時短リミッタ値の再セットが生じる。すなわち、有利小当たり結果Ｂ又はＣとなる場合においては、その遊技回が時短遊技状態中に実行されるよりも時短遊技状態の終了後に実行される方が遊技者にとって有利となるようになっている。

【７６１３】

かかる構成の下、図７１４（ａ）に示すように、時短遊技状態に移行してからの２回目の遊技回（保留情報Ａに対応する遊技回）が実行されており、且つ３回目の遊技回（時短遊技状態における最終回の遊技回）に対応する保留情報Ｂが保留記憶されている状況で、新たな保留情報Ｃが取得され、この保留情報Ｃが有利小当たり結果Ｂ又はＣに対応するものであったとする。この時点において保留情報Ｃは、時短遊技状態の終了後における残り保留に該当するため、図７１４（ｂ）に示すように、保留情報Ｃに対応する保留用画像を特定表示態様ＨＭｂで表示すると、遊技者は、時短遊技状態が終了した後の残り保留の遊技回（保留情報Ｃに対応する遊技回）にて小当たりが発生することを強く期待し、延いては時短リミッタ値が再セットされると予測する。

【７６１４】

このような状況において、例えば、図７１４（ｃ）に示すように、保留情報Ａの遊技回で小当たりが発生し、それに対応する小当たり遊技でＶ入賞が発生したとすると、Ｖ大当たり遊技に移行するとともに時短遊技状態が終了する。その結果、保留情報Ｂ、Ｃに対応する遊技回の実行前に時短遊技状態が終了することになり、保留情報Ｂ、Ｃに対応する遊

技回は、Ｖ大当たり遊技の終了後に移行する次の時短遊技状態にて実行されるものとなる。この場合、保留情報Ｃに対応する遊技回は時短遊技状態中に行われる遊技回となるため、当該遊技回において時短リミッタ値の再セットは生じない。

【７６１５】

このため、図７１４（ｂ）に示すように、保留情報Ｃについての保留予告演出を実行している状態で、それよりも前の保留情報に対応する遊技回で小当たりが発生すると、遊技者に対して、保留情報Ｃについて時短リミッタ値の再セットが消失してしまったかのような印象を与えてしまい、小当たり当選したことの嬉しさが損なわれる懸念がある。

【７６１６】

この点、本変形例では、図７１３（ｂ）に示すように、対象保留情報（保留情報Ｃ）についての先読み結果が有利小当たり結果Ｂ又はＣであり、それよりも先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在する場合は、対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限する。これにより、上記先に取得された保留情報において小当たりが発生する前の時点において遊技者に対し、対象保留情報の遊技回にて時短リミッタ値の再セットが生じることへの強い期待感が喚起されることを抑制できる。その結果、小当たり発生時において遊技者が落胆することが抑制され、小当たり発生による嬉しさを好適に感受させることが可能になる。

【７６１７】

なお、上記先に取得された保留情報が小当たり結果に対応するものである場合、当該保留情報について保留予告演出が実行されている場合があるが、当該保留予告演出の有無にかかわらず、対象保留情報についての保留予告演出を制限する。すなわち、先に取得された保留情報が小当たり結果に対応するものである場合、当該保留情報についての保留予告演出が実行されている場合と実行されていない場合とのそれぞれにおいて、対象保留情報についての保留予告演出が実行されないようにする。

【７６１８】

一方、上記先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合は、当該先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されている場合において、対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限する（図７１３（ｂ））。例えば、図７１４（ｄ）に示すように、保留情報Ｂについての保留予告演出が実行されている状況で保留情報Ｃについての保留予告演出を実行した場合、遊技者において、保留情報Ｂの遊技回で小当たりが発生することの期待感よりも、保留情報Ｃの遊技回における時短リミッタ値の再セットがどうなってしまうかの不安感の方が強くなり、保留予告による演出効果が好適に発揮されなくなる懸念がある。この点、本変形例の構成であることで、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。

【７６１９】

これに対し、上記先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合において、当該先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されていない場合は、対象保留情報についての保留予告演出の実行を許容する（図７１３（ｂ））。上記先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合、対象保留情報（保留情報Ｃ）の遊技回は、当該保留情報の取得時点での認識と同じく時短遊技状態後の残り保留に対応する遊技回として実行されるため、当該遊技回において時短リミッタ値が再セットされる。また、それよりも前の保留情報について保留予告演出による小当たり発生の煽りもないため、上記のような不安感が誘発される可能性も低い。よって、このような場合を対象として保留予告演出の実行を許容することで、時短リミッタ値の再セットが生じることへの期待感を喚起し、時短遊技状態での遊技を好適に盛り上げることができる。

【７６２０】

また、図７１３（ｂ）に示すように、対象保留情報（保留情報Ｃ）がリーチ外れ演出に対応する場合の保留予告演出（いわゆるガセ演出）についても、上記と同様にして制限を行う。具体的には、先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在

する場合は、対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限し、先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合は、当該先に取得された保留情報についての保留予告演出が実行されているか否かにより、対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限するか否かを切り替える。

【７６２１】

対象保留情報がリーチ外れ演出に対応する（外れ結果に対応する）ものであったとしても、保留予告演出の実行時点において遊技者がそれを把握することはできず、対象保留情報の遊技回にて小当たり当選すると予測する可能性が高いため、対象保留情報が有利小当たり結果Ｂ又はＣに対応する場合と同様の懸念が生じるおそれがある。この点、本変形例の構成とすることで、対象保留情報についての保留予告演出に起因して遊技者の不安感が煽れられてしまうことを抑制できる。

【７６２２】

ちなみに、第１特図の保留情報が保留記憶されている状況で第２特図の保留情報が取得される場合があるが、上述した対象保留情報についての保留予告演出の制限は、第１特図の保留情報が保留記憶されているか否かにかかわらず行う。すなわち、第１特図の保留情報が保留記憶されている場合と保留記憶されていない場合とのそれぞれにおいて、同様に対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限する。

【７６２３】

このことは、第１特図の保留情報についての保留予告演出が実行されている場合も同様である。すなわち、第１特図の保留情報についての保留予告演出が実行されているか否かにかかわらず、上述した対象保留情報についての保留予告演出の制限を実行する。

【７６２４】

図７１３（ｂ）に示すように、対象保留情報（保留情報Ｃ）が有利小当たり結果Ａに対応する場合は、先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在するか否かや、先に取得された保留情報についての保留予告演出が実行されているか否かとは無関係に、対象保留情報についての保留予告の実行を許容する。小当たり種別が有利小当たり結果Ａである場合は、その遊技回が時短遊技状態中の遊技回として実行される場合と、時短遊技状態後の残り保留の遊技回として実行される場合との両方において、時短リミッタ値の再セットが行われるためであり、換言すれば、遊技回が実行されるときの状態によって有利度合いに差異が生じないためである。

【７６２５】

なお、本変形例では、対象保留情報が有利小当たり結果Ｂ又はＣに対応する場合や、対象保留情報がリーチ外れ演出に対応する場合において先の保留情報についての保留予告演出が実行されている場合に、対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限するため、図７１４（ｄ）に示すように、保留情報Ｂ及び保留情報Ｃの両方について保留予告演出が実行された場合、対象保留情報Ｃについて有利小当たり結果Ａに対応するものであることが確定し、対象保留情報Ｃの遊技回で時短リミッタ値の再セットが生じる期待度が最も高い演出となる。

【７６２６】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【７６２７】

時短遊技状態中に小当たり結果になった場合と、時短遊技状態の終了後、残り保留の遊技回にて小当たり結果になった場合とで、当否抽選の結果やＶ入賞発生の価値を異ならせる構成とした。具体的には、時短遊技状態中に小当たり結果になった場合においてその種別が有利小当たり結果Ｂ、Ｃである場合は、時短リミッタ値の再セットが行われないが、時短遊技状態の終了後、残り保留の遊技回にて小当たり結果になった場合は、その種別が有利小当たり結果Ｂ、Ｃであっても時短リミッタ値の再セットが行われる構成とした。

【７６２８】

このような構成であることで、時短遊技状態中に取得された保留情報について小当たり種別が同じ結果であっても、その保留状態に対応する遊技回が実行されるときの状況によ

って、その後の遊技の展開を異ならせることができる。これにより、例えば、当否抽選の結果や小当たり種別により時短リミッタ値の再セットの有無が定まる場合に比べて、遊技の多様化を図ることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【７６２９】

第２特図の保留記憶数の上限数（時短遊技状態での保留記憶数の上限数）が時短遊技状態の時短回数よりも少なくなる構成とした。この場合、残り保留により実行し得る遊技回の回数が時短遊技状態中に実行可能な遊技回の回数よりも少なく制限され、時短遊技状態の終了後、時短リミッタ値の再セットの生じやすさが優遇された遊技が行われる場合において、当該遊技が終了してしまうことへのドキドキ感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【７６３０】

時短遊技状態中に取得され且つ時短遊技状態の終了後の遊技回に対応する保留情報（残り保留の保留情報）についての保留予告（先読み報知）の実行を制限可能とした。

【７６３１】

残り保留の保留情報についての当否判定等の結果が時短遊技状態の中で知らされると、遊技者が時短遊技状態での遊技を楽しみにくくなる場合がある。この点、上記構成であることで、残り保留の保留情報についての先読み結果が遊技者に対して過剰に知らされることが抑制される。これにより、当該先読み結果の報知により時短遊技状態の遊技を楽しみにくくなることが抑制され、遊技演出の好適化を図ることが可能になる。

【７６３２】

残り保留の保留情報より先に取得された保留情報が大当たり結果や小当たり結果に対応する場合に、残り保留の保留情報についての先読み報知の実行を制限する構成とした。

【７６３３】

残り保留の保留情報より先に取得された保留情報に対応する遊技回にて大当たり結果等となり、残り保留の保留情報が消化される前に時短遊技状態が終了すると、残り保留の保留情報に対応する遊技回は次の時短遊技状態で実行される。その結果、残り保留の保留情報の取得時とその保留情報の遊技回の実行時とで特典内容の不整合が生じる。このような場合を対象とし、残り保留の保留情報についての先読み報知の実行を制限することで、上記不整合に起因して遊技者に不愉快な印象を与えることを抑制できる。

【７６３４】

また、上記のような場合において、先の時短遊技状態では残り保留の保留情報についての先読み報知を制限しておき、その後、次の時短遊技状に移行してから当該先読み報知を許容するようにすれば、残り保留の保留情報についての先読み報知により、先の保留情報に対応する遊技回（大当たり結果や小当たり結果への当選が報知される遊技回）への注目度が低下するのを抑制しつつ、残り保留の保留情報についての先読み報知の機会を好適に確保することができる。

【７６３５】

残り保留の保留情報より先に取得された保留情報についての先読み報知が実行中である場合に、残り保留の保留情報についての先読み報知の実行を制限する構成とした。

【７６３６】

先の保留情報についての先読み報知が実行されている状況で残り保留の保留情報についての先読み報知が実行された場合、残り保留の保留情報が消化される前に大当たり結果等への当選が発生し、残り保留の保留情報に対応する遊技回が次の時短遊技状態で実行されるのではないかと遊技者に不安感を与える懸念がある。このような場合において、残り保留の保留情報についての先読み報知の実行を制限することで、遊技者が遊技を楽しみにくくなることが抑制され、遊技演出の好適化を図ることが可能になる。

【７６３７】

＜変形例３＞

上記第１０の実施の形態の変形例３について図７１５～図７２２を参照しながら説明する。ここでは上記第１０の実施の形態や上記各変形例との相違点についてのみ説明する。

また、図７１５～図７２２において第１０の実施の形態や上記各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【７６３８】

上記第１０の実施の形態や各変形例では時短リミッタ値が１種類のみ設定されたが、本変形例では複数種類の時短リミッタ値が設定されるように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【７６３９】

＜第２特図用の小当たり種別テーブル及びＶ大当たり種別テーブル＞

本変形例に係る第２特図用の小当たり種別テーブル及びＶ大当たり種別テーブルについて図７１５を参照しながら説明する。第２特図用の小当たり種別テーブルは、第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選にて小当たり結果となった場合において小当たり種別を決定する際に用いられるものである。また、Ｖ大当たり種別テーブルは、小当たり当選を契機としてＶ入賞が発生した場合においてＶ大当たりの種別を決定する際に用いられるものである。なお、第１特図の小当たり種別テーブルについては第１０の実施の形態と同様であるため、説明を省略する。

【７６４０】

第２特図用の小当たり種別テーブル（図７１５（ａ））では、選択可能な小当たり種別として、有利小当たり結果Ａ１と、有利小当たり結果Ａ２と、有利小当たり結果Ｂと、有利小当たり結果Ｃとが設定されている。これら有利小当たり結果Ａ１、Ａ２、Ｂ、Ｃは、遊技球がＶ入賞用領域６６ｆに振り分けられやすい高振分態様で第２可変入賞装置６６が駆動制御される小当たり遊技に移行する小当たり結果である。有利小当たり結果Ａ１には小当たり種別カウンタＣ３の「０」～「４」が対応し、有利小当たり結果Ａ２には小当たり種別カウンタＣ３の「５」～「９」が対応し、有利小当たり結果Ｂには小当たり種別カウンタＣ３の「１０」～「２９」が対応し、有利小当たり結果Ｃには小当たり種別カウンタＣ３の「３０」～「９９」が対応している。すなわち、有利小当たり結果Ａ１に振り分けられる確率は５％、有利小当たり結果Ａ２に振り分けられる確率は５％、有利小当たり結果Ｂに振り分けられる確率は２０％、有利小当たり結果Ｃに振り分けられる確率は７０％に設定されている。

【７６４１】

Ｖ大当たり種別テーブル（図７１５（ｂ））では、選択可能なＶ大当たり種別として、６ＲＶ大当たり結果と、２ＲＶ大当たり結果とが設定されている。６ＲＶ大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が５回となるものであり、２ＲＶ大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が１回となるものである。

【７６４２】

また、６ＲＶ大当たり結果及び２ＲＶ大当たり結果は、大当たり遊技の終了後、サポートモードが高頻度サポートモードに設定され、遊技状態が時短遊技状態に移行するＶ大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば１０回）となるか、当該状態への移行後において小当たりに１回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。

【７６４３】

Ｖ大当たり種別テーブルでは、有利小当たり結果Ａ１、Ａ２、Ｂに対応して６ＲＶ大当たり結果が設定され、有利小当たり結果Ｃに対応して２ＲＶ大当たり結果が設定されている。このため、有利小当たり結果Ａ１、Ａ２、Ｂの小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、当該小当たり遊技の終了後に６ＲＶ大当たり遊技に移行し、有利小当たり結果Ｃの小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、当該小当たり遊技の終了後に２ＲＶ大当たり遊技に移行するものとなる。よって、６ＲＶ大当たり結果の振分確率は、有利小当たり結果Ａ１の振分確率（５％）、有利小当たり結果Ａ２の振分確率（５％）、有利小当たり結果Ｂの振分確率（２０％）を合計した３０％となり、２ＲＶ大当たり結果の振分確率は、有利小当たり結果Ｃの振分確率（７０％）と同一の７０％である。

【７６４４】

＜Ｖ入賞用処理＞

本変形例に係るＶ入賞用処理について図７１６のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、タイマ割込み処理（図６６０）のステップＳｊ１０６にて実行されるものであり、図６７０のＶ入賞用処理に代えて実行されるものである。図７１６において図６７０と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【７６４５】

Ｖ入賞用処理では先ずステップＳｊ１３０１にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する。Ｖ入賞フラグは、Ｖ入賞が発生したことをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【７６４６】

Ｖ入賞フラグがセットされていない場合は、ステップＳｊ１３０２に進み、Ｖ入賞が発生したか否かを判定する。Ｖ入賞が発生した場合は、ステップＳｊ１３０３にて上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにＶ入賞フラグをセットする。続くステップＳｊ１３０４では、演出制御装置１４３への送信対象としてＶ入賞コマンドを設定する。

【７６４７】

ステップＳｊ５１０１では、時短リミッタ値を再セットするためのリミッタ再セット用処理を実行する。リミッタ再セット用処理の詳細については後述する。続くステップＳｊ５１０２では、小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を実行し、その後、Ｖ入賞用処理を終了する。小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理の詳細については後述する。

【７６４８】

＜小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理＞

本変形例に係る小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理について図７１７のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図６６４）のステップＳｊ５１０で実行されるものであり、特図遊技回にて変動表示時間が経過した場合（確定表示が開始される場合）に実行されるものである。

【７６４９】

小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理では先ずステップＳｊ５２０１にて、今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに小当たり種別フラグがセットされているか否かを参照することで行う。

【７６５０】

今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果である場合はステップＳｊ５２０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。サポートフラグは、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるか否か（換言すれば、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否か）をＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【７６５１】

サポートフラグがセットされており、時短遊技状態に滞在中である場合は、ステップＳｊ５２０３に進み、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ａ１又は有利小当たり結果Ａ２であるか否かを判定する。有利小当たり結果Ａ１又はＡ２である場合は、ステップＳｊ５２０４に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了する。

【７６５２】

このように、時短遊技状態中の特図当否抽選にて小当たりとなり、その小当たり種別が有利小当たり結果Ａ１又はＡ２となった場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに合わせて高頻度サポートモードを終了させる。

【７６５３】

ステップＳｊ５２０４の実行後は小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を終了する。ステップＳｊ５２０１で否定判定した場合（小当たり結果でない場合）、ステップＳｊ

５２０２で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）又はステップＳｊ５２０３で否定判定した場合（小当たり種別が有利小当たり結果Ａ１、Ａ２のいずれでもない場合）は、高頻度サポートモードを終了させるための処理を実行しないとして、ステップＳｊ５２０４の処理を実行せずに小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を終了する。

【７６５４】

＜小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理＞

ステップＳｊ５１０２の小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理について図７１８のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、Ｖ入賞が発生した場合（遊技球がＶ入賞用領域６６ｆの検知センサ６６ｍを通過した場合）に実行されるものである。

【７６５５】

小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理では先ずステップＳｊ５３０１にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたサポートカウンタエリアＳＣの値を「０」にクリアする。これにより、Ｖ大当たり遊技が終了した後の遊技において、特図遊技回の実行回数が０回とされた状態で高頻度サポートモード（時短遊技状態）が開始される。

【７６５６】

ステップＳｊ５３０２では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。前述のとおり、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ１又はＡ２である場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに対応してサポートフラグがクリアされており、ステップＳｊ５３０２の実行タイミングでは既にサポートフラグがセットされていない状態となっている。このため、ステップＳｊ５３０２でサポートフラグがセットされている場合とは、今回の小当たり遊技の契機となった小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣであることを意味する。この場合は、ステップＳｊ５３０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了する。

【７６５７】

このように、時短遊技状態中の特図当否抽選にて小当たりとなり、その小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃとなった場合は、小当たり遊技におけるＶ入賞の発生タイミングに合わせて高頻度サポートモードを終了させる。

【７６５８】

ステップＳｊ５３０３の実行後は小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を終了する。ステップＳｊ５３０２で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）は、高頻度サポートモードを終了させるための処理を実行しないとして、ステップＳｊ５３０３の処理を実行せずに小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を終了する。

【７６５９】

＜リミッタ再セット用処理＞

ステップＳｊ５１０１のリミッタ再セット用処理について図７１９のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、Ｖ入賞が発生した場合に実行されるものであり、上述の小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理に先立って実行されるものである。

【７６６０】

リミッタ再セット用処理では先ずステップＳｊ５４０１にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、Ｖ入賞の発生時において時短遊技状態に滞在している状態であるか否かを判定する。

【７６６１】

前述のとおり、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣである場合は、小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理（図７１８）のステップＳｊ５３０３において、Ｖ入賞の発生タイミングに対応して時短遊技状態の終了処理が実行される。この場合、ステップＳｊ５４０１の実行タイミングでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされた状態となっている。

【７６６２】
これに対し、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ１又はＡ２である場合は、小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理（図７１７）のステップＳｊ５２０４において、変動表示の終了タイミングに対応して時短遊技状態の終了処理が実行される。この場合、ステップＳｊ５４０１の実行タイミングでは、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにいずれのサポートフラグもセットされていない状態となっている。
【７６６３】
ステップＳｊ５４０１でサポートフラグがセットされていないと判定した場合、すなわち、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ａ１又はＡ２であり、Ｖ入賞時の状態が非時短状態である場合は、ステップＳｊ５４０２に進み、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ａ１であるか否かを判定する。今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ａ１である場合は、ステップＳｊ５４０３にて、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた当たり回数カウンタエリアＡＣに第１リミッタ値（例えば５）をセットする。当たり回数カウンタエリアＡＣは、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数（大当たり及びＶ大当たりの合計数）をカウントするものである。
【７６６４】
有利小当たり結果Ａ１は、第２特図の当否抽選にて小当たり結果となった場合に選択され得るものであり、有利小当たり結果Ａ１になるのは時短遊技状態で小当たり結果になった場合が対象となる。このため、ステップＳｊ５４０３の処理が実行されることにより、それまでの当たり回数のカウントがクリアされ、時短リミッタ値が第１リミッタ値（例えば５回）に再セットされることになる。
【７６６５】
ステップＳｊ５４０２で否定判定した場合、すなわち、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ａ２である場合は、ステップＳｊ５４０４に進み、上記当たり回数カウンタエリアＡＣに上記第１リミッタ値とは異なる第２リミッタ値（例えば４）をセットする。これにより、それまでの当たり回数のカウントがクリアされ、時短リミッタ値が第２リミッタ値（例えば４回）に再セットされる。
【７６６６】
ステップＳｊ５４０３又はステップＳｊ５４０４の実行後は、ステップＳｊ５４０５にて、演出制御装置１４３への送信対象としてリミッタ再セット用コマンドを設定する。設定されたリミッタ再セット用コマンドは、通常処理（図６６３）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。リミッタ再セット用コマンドには、時短リミッタ値が再セットされることを示す情報の他、再セット後の時短リミッタ値を示す情報（第１リミッタ値、第２リミッタ値のいずれであるかを示す情報）が含まれる。
【７６６７】
ステップＳｊ５４０５の実行後はリミッタ再セット用処理を終了する。また、ステップＳｊ５４０１で肯定判定した場合（サポートフラグがセットされており、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣである場合）は、時短リミッタ値を再セットしないとしてステップＳｊ５４０２以降の処理を実行せずにリミッタ再セット用処理を終了する。
【７６６８】
＜大当たり遊技終了時の移行処理＞
本変形例に係る大当たり遊技終了時の移行処理について図７２０のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２による大当たり遊技状態への移行処理（図６７１）のステップＳｊ１４１５で実行されるものであり、図６７２の大当たり遊技終了時の移行処理に代えて実行されるものである。図７２０において図６７２と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【７６６９】
大当たり遊技終了時の移行処理では先ずステップＳｊ５５０１にて、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果が２Ｒ大当たり結果Ａ（図６５７（ａ））であるか否かを判定する。換言すれば、第１特図の当否抽選にて大当たり結果となり、その種別が時短遊

技状態への移行に対応した種別となったか否かを判定する。
【７６７０】
２Ｒ大当たり結果Ａである場合は、ステップＳｊ５５０２に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている大当たり種フラグ、大当たり遊技フラグをクリアする。これにより、大当たり遊技状態が終了する。
【７６７１】
ステップＳｊ５５０３では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた当たり回数カウンタエリアＡＣに第１リミッタ値（例えば５）をセットする。これにより、時短リミッタ値が第１リミッタ値にセットされる。
【７６７２】
ステップＳｊ５５０１で否定判定した場合（２Ｒ大当たり結果Ａでない場合）は、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果がＶ大当たり結果であるか否かを判定する。Ｖ大当たり結果である場合は、ステップＳｊ５５０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているＶ当選フラグ、大当たり遊技フラグをクリアする。これにより、大当たり遊技状態が終了する。
【７６７３】
ステップＳｊ５５０３又はステップＳｊ５５０５の実行後は、ステップＳｊ５５０６にて当たり回数カウンタエリアＡＣの値を更新する。具体的には、当たり回数カウンタエリアＡＣの値を１減算する。これにより、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が１減算される。
【７６７４】
ステップＳｊ５５０７では、演出制御装置１４３への送信対象として当たり回数コマンドを設定する。設定された当たり回数コマンドは、通常処理（図６６３）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。当たり回数コマンドには、ステップＳｊ５５０６で更新された大当たり回数を特定するための情報が含まれており、当たり回数コマンドが送信されることで、主制御装置１６２が認識している現在の大当たり回数（更新後の大当たり回数）が演出制御装置１４３に通知される。
【７６７５】
ステップＳｊ５５０８では、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が「０」であるか否かを判定する。すなわち、残りの大当たり回数が０回となり、時短遊技状態での大当たり回数が時短リミッタ値に到達したか否かを判定する。
【７６７６】
当たり回数カウンタエリアＡＣの値が「０」ではなく、大当たり回数が時短リミッタ値に到達していない場合は、ステップＳｊ１５０６に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグをセットする。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。以後、ステップＳｊ１５０８、ステップＳｊ１５０９の処理を実行する。
【７６７７】
ステップＳｊ５５０８で肯定判定した場合、すなわち、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が「０」であり、大当たり回数が時短リミッタ値に到達した場合は、ステップＳｊ１５１０に進み、演出制御装置１４３への送信対象としてリミッタ到達コマンドを設定する。ステップＳｊ１５１０の実行後は、そのまま大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。すなわち、大当たり回数が時短リミッタ値に到達した場合は、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグをセットすることなく、大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。これにより、今回の大当たり遊技の契機となった大当たりの種別（いずれの大当たりであるかや、Ｖ大当たりであるか否か）にかかわらず、時短遊技状態が強制的に終了される。
【７６７８】
＜遊技の流れについて＞
本変形例のパチンコ機１０における遊技の流れについて図７２１～図７２２を参照しながら説明する。

【７６７９】
第１特図の当否抽選にて大当たり結果となり、その大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａとなった場合には、大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行する。この際、時短リミッタ値は第１リミッタ値（５回）に設定される。また、この場合の時短遊技状態の終了条件は、当該状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が１０回となるか、小当たりに１回当選するかのいずれかが成立することに設定される（図７１５（ｂ））。
【７６８０】
そして、この時短遊技状態において１０回の特図遊技回が終了する前に、第２特図の当否抽選で小当たり結果になったとする。その小当たり種別が有利小当たり結果Ｃとなり、それに対応する小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、２ＲＶ大当たり遊技が実行される（図７１５（ａ））。また、小当たり種別が有利小当たり結果Ｃとなった場合は、Ｖ入賞の発生タイミングでサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する。サポートフラグのクリアはＶ入賞時における状態判定の後に行われるため、Ｖ入賞時において時短状態となり、時短リミッタ値の再セットは行われない。その結果、大当たり回数の更新（減算）だけが行われ、時短リミッタ値（５回）までの残りの大当たり回数が１減少して４回となる。
【７６８１】
小当たり種別が有利小当たり結果Ｃとなった遊技回では、偶数図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＣ演出（図７２２（ｄ））が行われる。これにより、遊技者に対し、実施されるラウンド遊技の数が少ない２ＲＶ大当たりが行われ、時短リミッタ値の再セットも生じない当選状態になったことが報知される。
【７６８２】
２ＲＶ大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行する。この場合の時短遊技状態の終了条件は、当該状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が１０回となるか、小当たりに１回当選するかのいずれかが成立することに設定される（図７１５（ｂ））。そして、この時短遊技状態において１０回の特図遊技回が終了する前に、第２特図の当否抽選で小当たり結果になり、その種別が有利小当たり結果Ｂになったとする。
【７６８３】
当該小当たり結果を契機とする小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、６ＲＶ大当たり遊技が実行される（図７１５（ａ））。また、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂとなった場合は、有利小当たり結果Ｃの場合と同じく、Ｖ入賞の発生タイミングでサポートフラグがクリアされる。よって、図７２１に示すように、Ｖ入賞時において時短状態となり、時短リミッタ値の再セットは行われない。その結果、時短リミッタ値（５回）までの残りの大当たり回数が再び減少し、残り３回となる。
【７６８４】
小当たり種別が有利小当たり結果Ｂとなった遊技回では、７図柄及び３図柄以外の奇数図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＢ演出（図７２２（ｃ））が行われる。これにより、遊技者に対し、実施されるラウンド遊技の数が多い６ＲＶ大当たりが行われるものの、時短リミッタ値の再セットは生じない当選状態になったことが報知される。
【７６８５】
６ＲＶ大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行する。この場合の時短遊技状態の終了条件は、当該状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が１０回となるか、小当たりに１回当選するかのいずれかが成立することに設定される（図７１５（ｂ））。そして、この時短遊技状態において１０回の特図遊技回が終了する前に、第２特図の当否抽選で小当たり結果になり、その種別が有利小当たり結果Ａ１になったとする。
【７６８６】
当該小当たり結果を契機とする小当たり遊技にてＶ入賞が発生した場合は、６ＲＶ大当たり遊技が実行される（図７１５（ａ））。また、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ１となった場合は、小当たり当選した特図遊技回の変動終了タイミング（確定表示の開始タ

イミング）でサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する（図７２１）。このため、Ｖ入賞時において非時短状態となり、時短リミッタ値が第１リミッタ値（５回）に再セットされる。この際、大当たり回数の更新（減算）も行われるため、Ｖ大当たり遊技の終了後における残りの大当たり回数は４回となる。

【７６８７】

上記Ｖ大当たり遊技の終了後は再び時短遊技状態に移行する。つまり、残り２回の状態でＶ大当たりとなった後、残りが４回に増えた状態に変化し、今回のＶ大当たりも含め、連荘を継続可能な大当たりの回数が３回上乗せされた状態で、新たな時短遊技状態が開始されることになる。

【７６８８】

また、有利小当たり結果Ａ１に代えて有利小当たり結果Ａ２になった場合は、これを契機とする小当たり遊技にてＶ入賞が発生することに基づき、６ＲＶ大当たり遊技が実行される（図７１５（ａ））。また、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ２となった場合は、有利小当たり結果Ａ１の場合と同じく、小当たり当選した特図遊技回の変動終了タイミングでサポートフラグがクリアされる（図７２１）。このため、時短リミッタ値の再セットが行われるが、有利小当たり結果Ａ２の場合は、有利小当たり結果Ａ１の場合の第１リミッタ値（５回）よりも少ない第２リミッタ値（４回）に再セットされる。この場合も、大当たり回数の更新（減算）が行われるため、Ｖ大当たり遊技の終了後における残りの大当たり回数は３回となる。つまり、残り２回の状態でＶ大当たりとなった後、残りが３回に増えた状態に変化し、今回のＶ大当たりも含め、連荘を継続可能な大当たりの回数が２回上乗せされた状態で、新たな時短遊技状態が開始されることになる。

【７６８９】

このように、再セットされる場合の時短リミッタ値として第１リミッタ値と第２リミッタ値とを有し、小当たり種別によっていずれのリミッタ値が適用されるかが異なるため、再セットの実行に対応した小当たり種別を引き当てることだけでなく、時短リミッタ値の回数が多い側の小当たり種別を引き当てることを期待して遊技を楽しむことが可能になる。これにより、時短遊技状態における遊技の興趣をより一層高めることが可能になる。

【７６９０】

小当たり種別が有利小当たり結果Ａ１となった遊技回では、７図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＡ１演出（図７２２（ａ））が行われる。これにより、遊技者に対し、６ＲＶ大当たりが行われたり、時短リミッタが再セットされたりすることに加え、再セットされる時短リミッタ値が多い側の第１リミッタ値とされる当選状態になったことが報知される。

【７６９１】

一方、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ２となった遊技回では、３図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＡ２演出（図７２２（ｂ））が行われる。これにより、遊技者に対し、６ＲＶ大当たりが行われたり、時短リミッタが再セットされたりすることに加え、再セットされる時短リミッタ値が少ない側の第２リミッタ値とされる当選状態になったことが報知される。

【７６９２】

なお、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ１となり、時短リミッタ値が第１リミッタ値（５回）に再セットされた後、次の時短遊技状態で有利小当たり結果Ａ２となった場合は、時短リミッタ値が第２リミッタ値（４回）に再セットされたとしても、残りの大当たり回数に変化が生じない。つまり、有利小当たり結果Ａ２になったときの残りの大当たり回数が４回であるため、時短リミッタ値として第２リミッタ値が再セットされた場合と、そのような再セットが行われなかった場合とのいずれもＶ大当たり遊技後の残りの大当たり回数が同数となり、再セットによる残り回数の増加が生じない状態になる。

【７６９３】

このような場合は、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ２となった遊技回において、７図柄及び３図柄以外の奇数図柄により当たりが報知されるリーチ当たりＢ演出（図７２２

（ｃ））が行われる。すなわち、少ない側の第２リミッタ値に対応する有利小当たり結果Ａ２になった場合は、小当たり種別だけでなく、小当たり種別と遊技の状況（残り回数）とを参照して遊技回演出（当たり報知の態様）が設定される。

【７６９４】

例えば、上記のように結果的に残りの大当たり回数が増えない状況で有利小当たり結果Ａ２（時短リミッタ値が再セットされる小当たり種別）になったことを積極的に報知すると、そのような小当たり種別を引き当てたことに対して遊技者が損をした気分になり、逆効果になる懸念がある。この点、上記のような状況において、有利小当たり結果Ａ２になったことを明示せず、有利小当たり結果Ａ２になったことや時短リミッタ値が再セットされたことを遊技者が認識不可又は認識困難とすることで、遊技者に対して悪い印象を与えることを抑制可能となる。

【７６９５】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【７６９６】

第１リミッタ値と第２リミッタ値との複数のリミッタ値を設け、それら複数のリミッタ値のいずれかが設定される構成とした。いずれのリミッタ値が設定されるかにより、時短遊技状態への移行回数を異ならせることができ、延いてはＶ大当たり遊技の獲得回数（連荘回数）を異ならせることができる。これにより、遊技の多様化を図り、興趣を高めることが可能になる。

【７６９７】

小当たり結果になった場合の小当たり種別により、複数のリミッタ値のうちのいずれが設定されるかが定まる構成とした。この場合、当否抽選に小当たり結果になることを目指すだけでなく、有利なリミッタ値に対応した小当たり種別（有利小当たり結果Ａ１）を引き当てる楽しみを提供することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【７６９８】

リミッタ値が設定されている状況で小当たり結果になり、その種別が有利小当たり結果Ａ１、Ａ２になると、新たなリミッタ値が再セットされる構成とした。そのような再セットが行われた場合、リミッタ値までの残りの大当たり回数を増やすことができるため、先のリミッタ値として不利な側のリミッタ値（第２リミッタ値）が設定されたとしても、遊技者がリミッタ値の再セットを目指して遊技することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【７６９９】

第２リミッタ値（不利な側のリミッタ値）に対応する小当たり種別（有利小当たり結果Ａ２）となった場合に、そのときの遊技の状況により遊技回での当たり報知の態様を異ならせるようにした。このように、第２リミッタ値に対応する小当たり種別になった場合の当たり報知の態様を遊技の状況によって使い分けることで、不利な側の第２リミッタ値であっても遊技者にとって嬉しい状況である場合は、遊技回での当たり報知により第２リミッタ値の設定契機の成立を積極的に示唆する一方で、嬉しくない状況の場合は当該設定契機の成立が分かりにくい態様で当たり報知を行うことができる。

【７７００】

＜変形例４＞

上記第１０の実施の形態の変形例４について図７２３～図７２８を参照しながら説明する。ここでは上記第１０の実施の形態や上記各変形例との相違点についてのみ説明する。また、図７２３～図７２８において第１０の実施の形態や上記各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【７７０１】

上記第１０の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態の終了タイミングが複数設けられるが、時短遊技状態であるか否かの判定タイミングが複数設けられるように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。なお、本変形例における大当たり種別テーブル、小当たり種別テーブル、Ｖ大当たり種別テーブルは、上記第１０の実施の

形態における大当たり種別テーブル（図６５７）、小当たり種別テーブル（図６５８（ａ）、（ｂ））、Ｖ大当たり種別テーブル（図６５８（ｃ））と同様である。

【７７０２】

＜特図遊技回制御処理＞

本変形例に係る特図遊技回制御処理について図７２３のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、通常処理（図６６３）のステップＳｊ４０３で実行されるものであり、図６６４の特図遊技回制御処理に代えて実行されるものである。図７２３において図６６４と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【７７０３】

ステップＳｊ５０３で肯定判定した場合（特図用表示部４３が変動表示中である場合）は、ステップＳｊ５０７にて、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過している場合は、ステップＳｊ５０９に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされている変動表示フラグをクリアする。

【７７０４】

ステップＳｊ６１０１では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果又は小当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果又は小当たり結果である場合は、ステップＳｊ６１０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。なお、サポートフラグがセットされている場合とは、サポートモードが高頻度サポートモードに設定されている状況（時短遊技状態である状況）で今回の特図当否抽選が行われたことを意味する。

【７７０５】

サポートフラグがセットされている場合は、ステップＳｊ６１０３にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了する。このように本変形例では、特図当否抽選の結果が小当たり結果になった場合、その種別にかかわらず、一律に変動表示の終了タイミングに合わせて高頻度サポートモードを終了させる。

【７７０６】

ステップＳｊ６１０３の実行後はステップＳｊ５１１に進み、変動回数対応の高サポ終了処理を実行する。また、ステップＳｊ６１０１で否定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が外れ結果である場合）、ステップＳｊ６１０２で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）は、高頻度サポートモードを継続させるべく、ステップＳｊ６１０３の処理を実行せずにステップＳｊ５１１の変動回数対応の高サポ終了処理を実行する。

【７７０７】

＜変動開始処理＞

本変形例に係る変動開始処理について図７２４のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動表示の開始タイミングにて実行されるものであり、図６６５の変動開始処理に代えて実行されるものである。図７２４において図６６５と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【７７０８】

ステップＳｊ６０７、ステップＳｊ６１１又はステップＳｊ６１２の実行後は、ステップＳｊ６１３にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高サポ更新用処理を実行する。続くステップＳｊ６２０１では、今回の当否抽選結果が有利小当たり結果Ｂ又はＣであるか否かを判定する。有利小当たり結果Ｂ又はＣである場合は、ステップＳｊ６２０２にて当たり回数クリア用処理を実行する。当たり回数クリア用処理の詳細については後述する。

【７７０９】

ステップＳｊ６２０２の実行後はステップＳｊ６１４に進み、変動表示時間の設定処理を実行する。また、ステップＳｊ６２０１で否定判定した場合（今回の当否抽選結果が有

利小当たり結果Ｂ、Ｃのいずれでもない場合）は、ステップＳｊ６２０２の処理を実行せずにステップＳｊ６１４の変動表示時間の設定処理を実行する。

【７７１０】

＜Ｖ入賞用処理＞

本変形例に係るＶ入賞用処理について図７２５のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、タイマ割込み処理（図６６０）のステップＳｊ１０６で実行されるものであり、図６７０のＶ入賞用処理に代えて実行されるものである。図７２５において図６７０と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【７７１１】

ステップＳｊ１３０２で肯定判定した場合（Ｖ入賞が発生した場合）は、ステップＳｊ１３０３にてＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにＶ入賞フラグをセットする。その後、ステップＳｊ１３０４にて、演出制御装置１４３への送信対象としてＶ入賞コマンドを設定する。続くステップＳｊ６４０１では当たり回数クリア用処理を実行し、その後、Ｖ入賞用処理を終了する。

【７７１２】

＜当たり回数クリア用処理＞

ステップＳｊ６２０２の当たり回数クリア用処理、ステップＳｊ６４０１の当たり回数クリア用処理について図７２６のフローチャートを参照しながら説明する。これらの処理は同一のものである。

【７７１３】

当たり回数クリア用処理では先ずステップＳｊ６５０１にて、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにクリア無しフラグがセットされているか否かを判定する。クリア無しフラグは、当たり回数のクリア処理（時短リミッタ値の再セット）を実行すべきでないことをＭＰＵ３１２が把握するためのものである。

【７７１４】

クリア無しフラグがセットされていない場合は、ステップＳｊ６５０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、Ｖ入賞が発生した時点のサポートモードが高頻度サポートモードになっているか否か（遊技状態が時短遊技状態になっているか否か）を判定する。

【７７１５】

前述のとおり、小当たり結果となった場合はその種別にかかわらず、変動表示の終了タイミングに合わせて時短遊技状態が終了される。また、当たり回数クリア用処理は、変動表示の開始タイミング（ステップＳｊ６２０２）と、Ｖ入賞の発生タイミング（ステップＳｊ６４０１）とで実行するが、そのうち変動表示の開始タイミングでの当たり回数クリア用処理は、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣである場合を対象として実行される（図７２４）。

【７７１６】

このため、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣとなり、変動表示の開始タイミングにて当たり回数用処理が実行される場合は、時短遊技状態の終了処理（変動表示の終了タイミング）より前に当たり回数用処理が実行されることになる。その結果、サポートフラグがセットされた状態でステップＳｊ６５０２の判定を実行することになり、ステップＳｊ６５０２では肯定判定することになる。

【７７１７】

この場合はステップＳｊ６５０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにクリア無しフラグをセットする。これにより、ＭＰＵ３１２において当たり回数のクリア処理（時短リミッタ値の再セット）を実行しないと認識する。

【７７１８】

一方、Ｖ入賞の発生タイミングでの当たり回数クリア用処理は、小当たり種別にかかわらず実行されるが（図７２５）、ステップＳｊ６５０２の判定に先立ってクリア無しフラ

グがセットされているか否かが判定され（ステップＳｊ６５０１）、クリア無しフラグがセットされていない場合にのみ、ステップＳｊ６５０２の判定が実行される。このため、Ｖ入賞の発生タイミングでの当たり回数クリア用処理では、小当たり種別が有利小当たり結果Ａである場合を対象としてステップＳｊ６５０２の判定が実行されることになる。

【７７１９】

この際、サポートフラグがセットされていない状態でステップＳｊ６５０２の判定を実行することになるため、ステップＳｊ６５０２では否定判定することになる。この場合はステップＳｊ６５０４に進み、当たり回数カウンタエリアＡＣの値を「０」にクリアする。これにより、計数されている大当たり回数が０回に初期化され、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が最大値（例えば５回）に再セットされる。

【７７２０】

ステップＳｊ６５０５では、演出制御装置１４３への送信対象として当たり回数クリア用コマンドを設定し、その後、当たり回数クリア用処理を終了する。設定された当たり回数クリア用コマンドは、通常処理（図６６３）のステップＳｊ４０１にて演出制御装置１４３に送信される。当たり回数クリア用コマンドが送信されることにより、大当たり回数のクリア（時短リミッタ値の再セット）が演出制御装置１４３に通知される。

【７７２１】

なお、ステップＳｊ６５０１で肯定判定した場合（クリア無しフラグがセットされている場合）は、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又はＣである状況で、Ｖ入賞の発生タイミングでの当たり回数クリア用処理を実行した状態であることを意味する。この場合は、ステップＳｊ６５０６にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされているクリア無しフラグをクリアし、その後、当たり回数クリア用処理を終了する。

【７７２２】

＜遊技の流れについて＞

本変形例に係るパチンコ機１０における遊技の流れについて説明する。先ずは有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃになった場合の流れについて図７２７を参照しながら説明する。ここでは、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられた当たり回数カウンタエリアＡＣの値が３である状態（残りの大当たり回数が２回の状態）で小当たり結果となった場合を例にとって説明する。

【７７２３】

ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされている状態、すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードである状況（時短遊技状態である状況）において、遊技者が右打ちを行って第２作動口６３に遊技球が入賞すると、第２特図の遊技回が実行される（タイミングｔ１、図７２７（ａ）～（ｃ））。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Ｃが選択されたとする。その結果、図柄表示装置７５ではリーチ当たりＣ演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミングｔ２に合わせて偶数図柄でのゾロ目により当たり報知が行われる（図７２７（ｃ）、（ｉ））。

【７７２４】

また、有利小当たり結果Ｃである場合、タイミングｔ１の変動表示開始タイミングにて当たり回数クリア用処理（ステップＳｊ６２０２）が実行される。この際、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否か（サポートモードが高頻度サポートモードであるか否か）が判定され、その結果に基づいて当たり回数カウンタエリアＡＣをクリアするか否かが判定される（図７２６）。当たり回数カウンタエリアＡＣは、時短リミッタ機能においてカウントされる大当たり回数に対応するものであり、ＭＰＵ３１２が現在の大当たり回数を把握するためのものである。

【７７２５】

この時点では上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされた状態となっており、現在の遊技状態が時短遊技状態であると判定される。この場合は、当たり回数カウンタエリアＡＣをクリアしないとして上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにクリ

ア無しフラグがセットされ（図７２７（ｇ））、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が現在の値（３）に維持される（図７２７（ｈ））。

【７７２６】

また、変動表示時間が経過するタイミングｔ２では、今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果であることに基づいてサポートフラグがクリアされる（図７２７（ａ）、図７２３）。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態（非時短遊技状態）とされる。

【７７２７】

タイミングｔ３において確定表示時間が経過すると、小当たり遊技が開始され（図７２７（ｄ））、第２可変入賞装置６６が開放状態に切り替えられる。このときの小当たり遊技は高振分態様にて行われるため、第２可変入賞装置６６に入賞した遊技球は、振分部材６６ｈによりＶ入賞用領域６６ｆに振り分けられ、検知センサ６６ｍを通過する。これに伴い、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにＶ入賞フラグがセットされ、Ｖ入賞の発生となる（タイミングｔ４、図７２７（ｅ））。

【７７２８】

その後、タイミングｔ５において小当たり遊技が終了すると、Ｖ大当たり遊技が開始される（図７２７（ｆ））。これにより、第１可変入賞装置６５が開放状態とされ、遊技球を第１可変入賞装置６５に入賞させることが可能になる。

【７７２９】

そして、タイミングｔ６においてＶ大当たり遊技が終了すると、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果がＶ大当たり結果であることに基づき、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が１加算され、「４」に変更される（図７２７（ｇ））。また、今回の当たり結果が時短遊技状態への移行に対応した当たり結果であり、且つ、更新後の当たり回数カウンタエリアＡＣの値が時短リミッタ値に到達していないことに基づき、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされる（図７２７（ａ））。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに切り替えられ、時短遊技状態に移行する。すなわち、小当たり種別が有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃになった場合には、Ｖ大当たり遊技の終了後、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が減少した状態で時短遊技状態に移行する。

【７７３０】

次に有利小当たり結果Ａになった場合の流れについて図７２８を参照しながら説明する。

【７７３１】

サポートモードが高頻度サポートモードである状況（時短遊技状態である状況）で第２作動口６３に遊技球が入賞すると、第２特図の遊技回が実行される（タイミングｔ１、図７２８（ａ）～（ｃ））。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Ａが選択されたとする。その結果、図柄表示装置７５ではリーチ当たりＡ演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミングｔ２に合わせて７図柄でのゾロ目により当たり報知が行われる（図７２８（ｃ）、（ｉ））。

【７７３２】

また、変動表示時間が経過するタイミングｔ２では、今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果であることに基づいてサポートフラグがクリアされる（図７２７（ａ）、図７２３）。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態（非時短遊技状態）とされる。

【７７３３】

その後、タイミングｔ３において確定表示時間が経過すると、高振分態様の小当たり遊技が開始される（図７２８（ｄ））。そして、その小当たり遊技において遊技球がＶ入賞用領域６６ｆの検知センサ６６ｍを通過すると、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにＶ入賞フラグがセットされ、Ｖ入賞の発生となる（タイミングｔ４、図７２８（ｅ））。

【７７３４】

タイミングｔ４のＶ入賞の発生タイミングでは、当たり回数クリア用処理（ステップＳｊ６４０１）が実行されるところ、有利小当たり結果Ａである場合は、当該当たり回数クリア用処理にてサポートフラグがセットされていないと判定され、当たり回数カウンタエリアＡＣの値がクリアされて初期値（０）に変更される（図７２８（ｈ））。これにより、時短リミッタ値が５回に再セットされる。

【７７３５】

その後、タイミングｔ５において小当たり遊技が終了すると、Ｖ大当たり遊技が開始され（図７２８（ｆ））、第１可変入賞装置６５が開放状態とされるラウンド遊技が実行される。そして、タイミングｔ６においてＶ大当たり遊技が終了すると、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果がＶ大当たり結果であることに基づき、当たり回数カウンタエリアＡＣの値が１加算されるが、前述のとおり、Ｖ入賞時において当たり回数カウンタエリアＡＣの値が初期値（０）に変更されているため、加算後における当たり回数カウンタエリアＡＣの値は「１」となる（図７２８（ｈ））。つまり、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が４回とされた状態になる。

【７７３６】

また、Ｖ大当たり遊技が終了した際には、今回の当たり結果が時短遊技状態への移行に対応した当たり結果であり、且つ、更新後の当たり回数カウンタエリアＡＣの値が時短リミッタ値に到達していないことに基づき、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされる（図７２８（ａ））。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに切り替えられ、時短遊技状態に移行する。

【７７３７】

このように小当たり種別が有利小当たり結果Ａになった場合には、今回のＶ大当たり遊技を含め、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数として５回が再セットされ、５回分の大当たり遊技が確保される。すなわち、Ｖ大当たり遊技の終了後、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が増加した状態で時短遊技状態に移行し、大当たりの連荘回数を増やして更に多くの出玉を獲得することが可能になる。よって、有利小当たり結果Ａの方が有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃよりも遊技者にとって有利となっている。

【７７３８】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【７７３９】

時短遊技状態であるか否かの判定結果により時短リミッタ値を再セットするか否かが振り分けられるとともに、時短遊技状態であるか否かの状態判定を行うタイミングを時短遊技状態の終了タイミングの前後に設ける構成とした。この場合、先のタイミングで状態判定を行った場合は時短遊技状態であるとの判定結果になり、後のタイミングで状態判定を行った場合は時短遊技状態でないとの判定結果になる。すなわち、いずれのタイミングで状態判定を行うかにより時短リミッタ値の再セットの有無を振り分けることができる。これにより、遊技の多様化を図り、興趣を高めることが可能になる。

【７７４０】

小当たり結果になった場合の小当たり種別により、いずれのタイミングで状態判定を行うかが定まる構成とした。この場合、当否抽選にて小当たり結果になることを目指すだけでなく、有利なタイミングに対応した小当たり種別（有利小当たり結果Ａ）を引き当てる楽しみを提供することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【７７４１】

＜その他の変形例＞

なお、上述した第１０の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第１０の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記第１０の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第１０の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【７７４２】
　また、理解の容易のため、例えば「第１０の実施の形態の変形例１では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施の形態や変形例に対しても適用することが可能である。
【７７４３】
　（１）上記第１０の実施の形態及びその各変形例では、特定状態として第２作動口６３への入賞が生じやすくなる時短遊技状態を備えるが、これに代えて又は加えて、大当たりの当選確率が高くなり、通常遊技状態よりも大当たり結果になりやすくなる高確遊技状態を備える構成としてもよい。なお、特定状態は、必ずしも通常遊技状態（所定状態）よりも遊技者にとって有利なものである必要はなく、大当たりの当選確率やサポートモードが通常遊技状態とされたまま、通常遊技状態では設定されない何等かの内部状態が設定されるものでもよい。また、所定状態は必ずしも通常遊技状態である必要はなく、例えば、高確遊技状態と時短遊技状態を有する遊技機であれば、一方を特定状態とし、他方を所定状態とするものであってもよい。
【７７４４】
　（２）上記第１０の実施の形態及びその各変形例では、大当たり種別や小当たり種別により時短遊技状態への移行条件が成立するが、それら以外の事象を契機として時短遊技状態に移行する構成としてもよい。例えば、遊技領域ＰＥや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて時短遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合、上記入球又は通過に基づく賞球の払い出しは行われてもよいし、行われなくてもよい。
【７７４５】
　なお、特定の入球部について、開閉機構を備えず、常時開放しているタイプの入球部としてもよいし、開閉機構を備え、遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態と、遊技球が入球不可又は開状態よりも入球しにくい閉状態とに切り替わり可能な可変タイプの入球部としてもよい。このことは上記所定入球部についても同様である。
【７７４６】
　また、特定の入球部や通過部が所定入球部内に設けられる構成では、当該所定入球部内に特定の入球部や通過部のみが設けられ、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部や通過部に必ず入球又は通過する構成としてもよいし、所定入球部内に特定の入球部や通過部とは異なる１又は複数の他の入球部や通過部が設けられ、所定入球部に入球した遊技球が振り分けられることにより、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球しなかったり、特定の通過部を通過しなかったりする場合が生じる構成としてもよい。後者の構成では、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球したり、特定の通過部を通過したりすることにより、時短遊技状態への移行契機が成立する一方で、所定入球部に入球した遊技球が上記他の入球部に入球したり、他の通過部を通過したりしても、時短遊技状態への移行契機が成立しない構成とすることができる。
【７７４７】
　上記のほか、当否判定で連続して外れ結果となった回数（いわゆるハマリ回数）が所定回数に到達することで、時短遊技状態に移行するものであってもよいし、特定の外れ結果になることにより時短遊技状態に移行するものであってもよい。これらの場合、大当たり遊技を経由せずに時短遊技状態に移行させるものとするとよい。なお、特定の外れ結果となるか否かの抽選は大当たり乱数カウンタＣ１を用いた当否抽選により行われてもよいし、大当たり乱数カウンタＣ１を用いた当否抽選により外れ結果となった後、種別抽選用の乱数カウンタを用いた外れ種別抽選により行われてもよい。
【７７４８】
　（３）上記第１０の実施の形態及びその各変形例では、所定特典として大当たり遊技の実行が付与される構成としたが、通常の演出モードでは見ることができない特殊な演出が行われたり、特殊なキャラクタ等が登場したりする特定の演出モードへの移行が行われる

ものであってもよい。また、通常遊技状態では行われない特殊な抽選が行われる状態への移行が行われるものであってもよい。これらの場合、特殊な演出等を見ることができたり、特殊な抽選が受けられたりする点で遊技者にとって有利な状態となる。

【７７４９】

なお、特殊な抽選の一例としてはポイント抽選が考えられる。当該ポイント抽選にて付与されたポイントやその合計数により時短遊技状態や高確遊技状態、開閉実行モードに移行したりする構成としてもよい。また、特殊な演出（例えばキャラクタの衣装等）が解放されたり、パチンコ機１０に関する開発秘話が表示されたりしてもよい。

【７７５０】

（４）上記第１０の実施の形態及びその各変形例では、小当たり遊技にてＶ入賞が発生することを契機としてＶ大当たり遊技に移行するが、Ｖ大当たり遊技への移行契機はＶ入賞の発生とは異なるものであってもよい。例えば、当否抽選の結果が所定結果（小当たり結果であってもよいし、他の結果であってもよい）となることにより、他の所定抽選が有効化される状態に移行し、その状態で当該所定抽選により特定結果を引き当てることにより大当たり遊技が実行されてもよい。

【７７５１】

（５）上記第１０の実施の形態及びその各変形例では、時短リミッタ値の再セットの有無により価値を異ならせるものとしたが、大当たり遊技の終了後に移行する時短遊技状態での時短回数の大小や時短遊技状態への移行有無により価値を異ならせるものであってもよい。例えば、第１０の実施の形態において状態判定時（図６７７のステップＳｊ２２０１）での判定結果が時短中（サポートフラグのセット有り）の場合は、大当たり遊技の終了後に移行する時短遊技状態の時短回数が第１回数（例えば１０回）に設定され、上記判定結果が非時短中（サポートフラグのセット無し）の場合は時短回数が上記第１回数とは異なる第２回数（例えば２０回）に設定される構成としてもよい。

【７７５２】

また、大当たり遊技の有利度合いの違いにより価値を異ならせてもよい。例えば、上記判定結果が時短中の場合は大当たり遊技の総ラウンド数が第１ラウンド数（例えば５ラウンド）に設定され、上記判定結果が非時短中の場合は総ラウンド数が上記第１ラウンド数とは異なる第２ラウンド数（例えば１０ラウンド）に設定される構成としてもよい。

【７７５３】

（６）上記第１０の実施の形態及びその各変形例では、状態判定時に非時短中の場合に時短リミッタ値が再セットされ、状態判定時に時短中の場合に再セットされない構成としたが、前者の場合に時短リミッタ値が再セットされず、後者の場合に再セットされる構成としてもよい。すなわち、状態判定時に非時短中の場合よりも時短中の場合の方が遊技者にとって有利な構成としてもよい。

【７７５４】

（７）上記第１０の実施の形態及びその各変形例では、有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合に時短リミッタ値の再セットが実行されない構成としたが、有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合に上記再セットが実行可能とされつつ、有利小当たり結果Ａになった場合よりも実行されにくい（実行確率が低い）構成としてもよい。

【７７５５】

（８）上記第１０の実施の形態及びその各変形例では、時短リミッタ値の再セットの有無が遊技回での当たり報知での図柄により明示される構成としたが、明示するものでなくてもよい。例えば、上記再セットが行われる場合でも７図柄以外の図柄により当たり報知がされ得る構成とし、７図柄により当たり報知が行われた場合の方が７図柄以外の図柄により当たり報知が行われた場合よりも再セットの期待値が高くなる構成としてもよい。

【７７５６】

また、Ｖ入賞が発生した場合のＶ入賞報知の態様（Ｖ入賞の文字色やエフェクトの有無等）により、上記再セットの明示又は示唆が行われる構成としてもよい。

【７７５７】

（９）上記第１０の実施の形態及びその各変形例では、時短リミッタ値の再セットの有無を明示又は示唆する報知が図柄表示装置７５にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、ＬＥＤ等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部２９からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、上乗せ報知画像９６２や終了報知画像９６３等の他の報知についても同様である。

【７７５８】

（１０）上記第１０の実施の形態及びその各変形例では、有利小当たりＡの場合の時短リミッタ値（５回）が２Ｒ大当たり結果Ａの場合の時短リミッタ値（５回）と同じ値になるようにしたが、異なる値になるようにしてもよい。

【７７５９】

例えば、前者のリミッタ値を後者のリミッタ値よりも多くなるようにしてもよい。この場合、時短遊技状態（右打ち遊技により第２特図の当否抽選を受けて遊技できる状態）の優位性を高めることができ、当該遊技を際立たせるうえで有効となる。

【７７６０】

また、前者のリミッタ値を後者のリミッタ値よりも少なくしてもよい。この場合、時短リミッタ値の１回の再セットにおける残り大当たり回数の上乗せ分が少なく抑えられ、その結果、時短遊技状態（時短リミッタ値の再セットが繰り返され得る状態）にて許容される再セットの発生確率（有利小当たり結果Ａの振り分け確率）を高めることができ、上記再セットを遊技者が体験しやすい構成とすることができる。

【７７６１】

（１１）上記第１０の実施の形態及びその各変形例では、時短遊技状態での当たり回数（大当たり及びＶ大当たりの回数）を計数（更新）し、その結果が上限数に到達した場合に時短遊技状態への移行を制限するが、遊技状態にかかわらず当たり回数を計数し、その結果に基づいて上記制限を行う構成としてもよい。例えば、遊技機の電源オンからの当たり回数を計数するものであってもよいし、所定の当たり（例えば、時短遊技状態への移行に対応する種別となった当たり）への当選回数を計数するものであってもよい。

【７７６２】

（１２）上記第１０の実施の形態及びその各変形例では、時短リミッタを発動させるリミッタ条件（リミッタ値）が大当たり回数により規定されるが、大当たり回数以外の要素により規定されるものであってもよい。例えば、時短遊技状態中の外れ回数が所定回数以上になると、大当たり結果や小当たり結果になったときの種別にかかわらず、大当たり遊技状態の終了後の遊技状態が通常遊技状態とされるなど、時短遊技状態中の外れ回数によりリミッタ条件が規定されたりしてもよい。

【７７６３】

なお、複数のリミッタ値を設定可能な変形例３においては、一のリミッタ値が大当たり回数により規定され、他の一のリミッタ値が外れ回数により規定されるなど、リミッタ値によって、リミッタ条件を規定する要素が異なる構成としてもよい。

【７７６４】

（１３）上記第１０の実施の形態及びその各変形例では、有利小当たり結果Ｂ、Ｃに対応する小当たり遊技でパンクを生じさせると時短遊技状態が終了する構成とすることで、Ｖ入賞の発生を意図的に回避する攻略行為の抑止を図るが、これに代えて又は加えて次の構成としてもよい。発射された遊技球が第２可変入賞装置６６に到達するまでの流路の構造により、時短リミッタ値の再セットの有無を示唆する報知（第１０の実施の形態では７図柄のゾロ目の停止表示による当たり報知）を見てから遊技者が遊技球の発射を止めてもＶ入賞の回避に間に合わないようにし、それによって、上記攻略行為への対策を行う構成とする。具体的には、発射された遊技球が第２可変入賞装置６６に到達するまでの移動期間が、時短リミッタ値の再セットの有無を示唆する報知（第１０の実施の形態では７図柄のゾロ目の停止表示による当たり報知）の開始から小当たり遊技の開始（第２可変入賞装

置６６の開放開始）までの第１期間よりも長く、上記報知の開始から小当たり遊技の終了（第２可変入賞装置６６の開放終了）までの第２期間よりも短くなるように上記流路が形成される構成とすることが考えられる。

【７７６５】

（１４）上記第１０の実施の形態及びその各変形例では、当否抽選とは別の種別抽選により大当たり種別や小当たり種別を抽選するが、当否抽選により大当たり種別や小当たり種別を抽選する構成としてもよい。すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１を用いて大当たり種別や小当たり種別を抽選してもよい。

【７７６６】

（１５）上記第１０の実施の形態及びその各変形例では、時短リミッタ値の再セットの有無を示唆する報知（図柄列Ｚ１～Ｚ３による当たり報知）を遊技回にて実行するが、遊技回ではそのような報知を実行せず、大当たり遊技にて実行する構成としてもよい。この場合、時短遊技状態であるか否かの状態判定は、大当たり遊技より前に実行してもよいし、大当たり遊技中に実行してもよい。但し、大当たり遊技中は、第１可変入賞装置６５の開閉制御を行う必要があるとともに、多量の遊技球が払い出され、そのための制御も必要となるため、制御上の処理負荷が大きくなる。この点を踏まえると、時短遊技状態であるか否かの状態判定を大当たり遊技より前に実行するのが好ましい。

【７７６７】

（１６）上記第１０の実施の形態及びその各変形例では、第１可変入賞装置６５と第２可変入賞装置６６とを備え、Ｖ入賞用領域６６ｆが設けられない可変入賞装置とＶ入賞用領域６６ｆが設けられる可変入賞装置とを各別に有するが、Ｖ入賞用領域６６ｆが設けられる可変入賞装置（第２可変入賞装置６６）のみを有する構成としてもよい。この場合、大当たり遊技中はＶ入賞の発生を無効化し、大当たり遊技中でのＶ入賞用領域６６ｆの遊技球通過が次の大当たり遊技の実行契機にならない構成とするとよい。

【７７６８】

（１７）上記第１０の実施の形態及びその各変形例において、Ｖ入賞用領域６６ｆを有する可変入賞装置を複数設け、有利小当たり結果Ａの場合の小当たり遊技では、それら複数の可変入賞装置のうちの１つ（可変入賞装置Ａ）にて開閉制御が実行され、有利小当たりＢ、Ｃの場合の小当たり遊技では、上記複数の可変入賞装置のうちの他の１つ（可変入賞装置Ｂ）にて開閉制御が実行される構成としてもよい。この場合、当たり報知のときの図柄の種別だけでなく、開閉制御がなされる可変入賞装置によっても区別が行われるため、時短リミッタ値の再セットに対応する小当たり種別（有利小当たり結果Ａ）になったか否かをより分かりやすくすることができる。

【７７６９】

上記の場合において、可変入賞装置Ａが開閉制御される場合と可変入賞装置Ｂが開閉制御される場合とで遊技球の入球しやすさが異なる構成としてもよい。例えば、可変入賞装置Ａが開閉制御される場合において、その開放上限時間を可変入賞装置Ｂの場合よりも長くし、遊技球の入賞が発生しやすい構成とすることで、時短リミッタ値の再セットに対応する小当たり遊技の実行時においてＶ入賞を発生しやすくすることができる。

【７７７０】

なお、有利小当たり結果Ａの場合の小当たり遊技と有利小当たりＢ、Ｃの場合の小当たり遊技とで遊技球の入球しやすさを異ならせる構成は、Ｖ入賞用領域６６ｆを有する可変入賞装置が１個の場合にも適用可能である。例えば、小当たり遊技時の第２可変入賞装置６６の開放上限時間について有利小当たりＢ、Ｃの場合よりも有利小当たり結果Ａの場合の方が長い構成とすることができる。

【７７７１】

（１８）上記第１０の実施の形態及びその各変形例において、時短遊技状態である状況で点灯し、時短遊技状態でない状況で消灯する時短ランプを設け、時短遊技状態の終了を遊技者が視覚的に認識できる構成としてもよい。これにより、時短遊技状態がいずれのタイミングで終了するかへの遊技者の関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能

になる。なお、時短ランプに代えて、時短遊技状態への滞在中に対応する特定画像（時短マーク等）が図柄表示装置７５に表示され、この特定画像の表示の有無が時短遊技状態の有無に応じて切り換えられる構成としてもよい。

【７７７２】

（１９）上記第１０の実施の形態では、時短遊技状態の終了に関する複数のタイミングとして変動表示の終了タイミングとＶ入賞の発生タイミングとが設定されるが、これに限定されるものではなく、変動表示の開始タイミングから大当たり遊技の終了タイミングまでの期間における任意の２タイミングとすることができる。例えば、有利小当たり結果Ａの場合は小当たり遊技の開始タイミングにて時短遊技状態の終了処理が実行され、有利小当たり結果Ｂ、Ｃの場合は小当たり遊技の終了タイミング（エンディングの開始時又は終了時）にて時短遊技状態の終了処理が実行されるものとし、時短遊技状態であるか否かの状態判定がＶ入賞発生時に実行される構成とすることができる。このことは変形例１～３においても同様である。

【７７７３】

（２０）上記第１０の実施の形態では、小当たり種別により時短遊技状態の終了タイミング（時短リミッタ値の再セットの有無）が異なる構成としたが、小当たり種別とは別の抽選により上記終了タイミングの振り分けが行われる構成としてもよい。また、少なくとも第１通過部及び第２通過部を有する複数の通過部を備え、遊技球が第１通過部を通過した場合は第１タイミングで時短遊技状態が終了し、遊技球が第２通過部を通過した場合は第１タイミングとは異なる第２タイミングで時短遊技状態が終了する構成としてもよい。

【７７７４】

（２１）上記第１０の実施の形態では、有利小当たり結果Ｂ、Ｃの小当たり遊技にてパンクが発生すると、時短遊技状態が終了する一方で、有利小当たり結果Ａの小当たり遊技にてパンクが発生しても時短遊技状態が終了しない構成としたが、小当たり種別にかかわらず小当たり遊技にてパンクが発生すると、時短遊技状態が終了する構成としてもよい。

【７７７５】

また、有利小当たり結果Ａの小当たり遊技にてパンクが発生すると、時短遊技状態が終了する一方で、有利小当たり結果Ｂ、Ｃの小当たり遊技にてパンクが発生しても時短遊技状態が終了しない構成としてもよい。

【７７７６】

（２２）上記第１０の実施の形態では、終了報知画像９６３を図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に表示するが、奥側に表示してもよい。また、図柄列Ｚ１～Ｚ３と重ならない位置に表示してもよい。なお、終了報知画像９６３は必ずしも図柄列Ｚ１～Ｚ３と同一の表示画面上に表示される必要はなく、他の表示部に表示されてもよい。但し、遊技者が終了報知画像９６３に気付きやすくする上では、図柄列Ｚ１～Ｚ３と同一の表示画面上に表示することが好ましい。

【７７７７】

（２３）上記第１０の実施の形態では、第２作動口６３への入賞に基づいて継続報知画像９６４を終了させるが、第２作動口６３への入賞後も継続報知画像９６４の表示が継続される構成としてもよい。その場合、終了報知画像９６３と同様に図柄列Ｚ１～Ｚ３の手前側に継続報知画像９６４を表示してもよいし、図柄列Ｚ１～Ｚ３の奥側に継続報知画像９６４を表示してもよい。

【７７７８】

（２４）上記第１０の実施の形態及び変形例１では、いわゆる１種２種混合機のパチンコ機としたが、始動入賞に基づく当否抽選にて大当たり結果となることにより大当たり遊技への移行が行われつつ、Ｖ入賞の発生を契機とする大当たり遊技への移行機能を備えないいわゆる１種タイプのパチンコ機としてもよい。この場合、大当たり種別により時短遊技状態の終了タイミングが異なり、その結果によって時短リミッタ値の再セットの有無が振り分けられる構成とすることができる。例えば、大当たり当選した場合において大当たり種別が大当たり結果Ａになった場合に、変動開始時（当否判定より後）に時短遊技状態

の終了処理（サポートフラグのクリア）が実行され、大当たり種別が大当たり結果Ｂになった場合に、変動終了時に時短遊技状態の終了処理が実行されるものとし、時短遊技状態であるか否かの状態判定が変動終了時（時短遊技状態の終了処理より前）に実行される構成とするとよい。大当たり結果Ａの場合は、状態判定時にて非時短中となり、時短リミッタ値の再セットが実行され、大当たり種別Ｂの場合は、状態判定時にて非時短中となり、時短リミッタ値の再セットが実行されない構成とすることができる。

【７７７９】

（２５）上記第１０の実施の形態の変形例１では、回避用画像９７１と小当たり中報知画像９７２の両方が表示されるが、これらのうちの一方のみを表示する構成としてもよい。

【７７８０】

（２６）上記第１０の実施の形態の変形例１では、時短遊技状態Ａの終了条件を時短回数１００回（特図遊技回の実行回数が１００回）のみとし、小当たりに関する要件を含まないようにすることで、小当たり遊技の回数に制限を設けずに、有利小当たり結果Ａの場合を狙ってＶ入賞を発生させる遊技を許容する構成としたが、例えば、上記終了条件を時短回数１００回又は小当たり当選が３０回のいずれかの成立とすることで、小当たり遊技の回数に一定の制限を設けて上記遊技を許容する構成としてもよい。

【７７８１】

（２７）上記第１０の実施の形態の変形例１では、時短遊技状態Ａ、Ｂ（有利小当たり結果Ａの場合を狙ってＶ入賞を生じさせる遊技が許容される時短遊技状態）にて有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合の小当たり遊技が高振分態様で実行されるが、低振分態様で実行される構成としてもよい。この場合、遊技者が強く意識しなくても小当たり遊技でのパンクが生じやすくなり、Ｖ入賞を回避しやすくすることが可能になる。また、上記小当たり遊技を第２可変入賞装置６６への入賞が不可又は有利小当たり結果Ａになった場合よりも当該入賞が生じにくい態様で実行する構成としてもよい。

【７７８２】

（２８）上記第１０の実施の形態の変形例２では、いわゆる１種２種混合機のパチンコ機としたが、いわゆる１種タイプのパチンコ機としてもよい。例えば、大当たり種別として大当たり結果Ａと大当たり結果Ｂを含む複数の結果を有し、時短遊技状態中の大当たり当選では大当たり結果Ａになった場合のみに時短リミッタ値が再セットされ、残り保留の遊技回での大当たり当選では大当たり結果Ａと大当たり結果Ｂのいずれの場合も時短リミッタ値が再セットされる構成とするとよい。

【７７８３】

（２９）上記第１０の実施の形態の変形例２では、時短遊技状態中の小当たり当選では特定の小当たり種別（有利小当たり結果Ａ）を対象として時短リミッタ値が再セットされ、時短遊技状態の終了後における残り保留の遊技回での小当たり当選では小当たり種別を問わず時短リミッタ値が再セットされる構成としたが、これを逆としてもよい。すなわち、時短遊技状態中の小当たり当選では小当たり種別を問わず時短リミッタ値が再セットされ、時短遊技状態の終了後における残り保留の遊技回での小当たり当選では特定の小当たり種別を対象として時短リミッタ値が再セットされる構成としてもよい。

【７７８４】

（３０）上記第１０の実施の形態の変形例２では、第２特図の保留記憶の上限数を２個としたが、１個としてもよいし、３個以上としてもよい。

【７７８５】

（３１）上記第１０の実施の形態の変形例２において、第１移行契機の成立に基づいて移行する時短遊技状態ａと、第２移行契機の成立に基づいて移行する時短遊技状態ｂとを有し、それら時短遊技状態ａの時短回数が時短遊技状態ｂの時短回数より多い構成としてもよい。この場合、時短遊技状態ａは、時短遊技状態ａの中で大当たり結果や小当たり結果になりやすい一方、時短遊技状態ｂは、大当たり結果や小当たり結果にならないまま時短遊技状態が終了しやすく、時短遊技状態後の遊技が行われやすくなる。

【７７８６】
上記の際、時短遊技状態ａの時短回数は第２特図の保留記憶の上限数（２個）より多く、時短遊技状態ｂの時短回数は第２特図の保留記憶の上限数より少ない構成としてもよい。
【７７８７】
（３２）上記第１０の実施の形態の変形例２では、時短遊技状態中に小当たり結果になった場合と、時短遊技状態の終了後、残り保留の遊技回にて小当たり結果になった場合とで有利度合いに差異が生じる構成を対象として残り保留についての保留予告（先読み報知）を所定の状況で制限する構成としたが、時短遊技状態中に小当たり結果になった場合と、時短遊技状態の終了後、残り保留の遊技回にて小当たり結果になった場合とで有利度合いに差異が生じない構成を対象として残り保留についての保留予告を制限してもよい。例えば、時短遊技状態中の遊技回にてＳＰリーチ演出等の上位演出が実行されている状況で残り保留の保留情報についての保留予告を行うと当該報知に遊技者の意識が向き、上位演出を行っているにもかかわらず、時短遊技状態中の遊技回への注目度が低下するおそれがある。このような場合に残り保留についての保留予告を制限することで、そのような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。
【７７８８】
（３３）上記第１０の実施の形態の変形例２において、残り保留についての保留予告の実行を全面的に制限する構成としてもよい。すなわち、時短遊技状態中の遊技回の当否結果や当該遊技回に対応する保留情報についての保留予告の有無にかかわらず、残り保留についての保留予告を制限してもよい。
【７７８９】
（３４）上記第１０の実施の形態の変形例２において、複数の時短遊技状態を備え、それら時短遊技状態の種別により、残り保留についての保留予告の制限の有無を異ならせる構成としてもよい。例えば、第１移行契機の成立に基づいて移行する時短遊技状態Ａと、第２移行契機の成立に基づいて移行する時短遊技状態Ｂとを有し、時短遊技状態Ａでは残り保留の保留情報についての保留予告を制限し、時短遊技状態Ｂでは残り保留の保留情報についての保留予告を許容する構成としてもよい。
【７７９０】
上記の場合において、時短遊技状態の種別を遊技者が認識することが可能な所定報知を実行してもよい。例えば、時短遊技状態Ａの開始時又は実行中において第１報知を実行し、時短遊技状態Ｂの開始時又は実行中において上記第１報知とは異なる第２報知を実行する。これらの報知は図柄表示装置７５にて行ってもよいし、他の報知部にて行ってもよい。
【７７９１】
また、上記のような報知を行わず、滞在している時短遊技状態の種別を遊技者に予測させる構成としてもよい。
【７７９２】
（３５）上記第１０の実施の形態の変形例２では、保留予告が行われる場合の保留用画像の特定表示態様として青色表示態様ＨＭｂの１種類を備える構成としたが、当該特定表示態様として２種類以上の態様を備える構成としてもよい。この場合、残り保留の保留情報についての保留予告に関し、特定表示態様における複数の態様のうち所定の態様での保留予告を制限し、他の態様での保留予告を許容する構成としてもよい。例えば、特定表示態様として、下位態様（大当たり等の期待度が相対的に低い態様）の青色表示態様と、上位態様（大当たり等の期待度が相対的に高い態様）の赤色表示態様とを有し、残り保留の保留情報についての保留予告として赤色表示態様での実施を制限し、青色表示態様での実施を許容する構成とすることができる。
【７７９３】
（３６）上記第１０の実施の形態の変形例２では、保留予告として保留用画像を特定表示態様で表示する演出を実行するが、これに代えて又は加えて連続予告演出による保留予

告を実行してもよい。
【７７９４】
ここで、連続予告演出について図７２９を参照しながら説明する。連続予告演出では、取得された保留情報について小当たり結果等の所定の先読み結果が得られた場合、その保留情報に対応する遊技回と、それよりも前に実行される遊技回とからなる複数の遊技回に亘って所定の予告用絵柄を表示する。
【７７９５】
具体的には、所定の遊技回の実行中に保留情報（対象保留）が取得され、この保留情報について有利小当たり結果Ａの先読み結果が得られた場合（図７２９（ａ））、その次の遊技回の変動表示の開始タイミングにて所定の予告用絵柄としての泡画像を表示し（図７２９（ｂ））、その次の遊技回である対象保留の遊技回の変動表示の開始タイミングでも泡画像を表示する（図７２９（ｃ））。このように遊技回中の所定タイミングにて予告用絵柄が表示される演出を遊技回単位で繰り返すことにより、小当たり結果等に当選する遊技回が到来することを事前に示唆する。
【７７９６】
第１０の実施の形態の変形例２で説明した保留予告（保留用画像を特定表示態様で表示する演出）は、いずれの保留情報が契機となって保留予告が開始されたかを明示するのに対し、上記連続予告演出は、いずれの保留情報が契機となって保留予告が開始されたかを明示しないものとなっている。
【７７９７】
そして、上記第１０の実施の形態の変形例２において、保留予告の契機となった保留情報を明示する明示タイプの保留予告と、保留予告の契機となった保留情報を明示しない非明示タイプの保留予告との両方の実行機能を備える場合、残り保留の保留情報についての保留予告に関して、明示タイプの保留予告での実行を制限し、非明示タイプの保留予告での実行を許容する構成としてもよい。残り保留の保留情報について、いずれの保留情報が対象であるかが明確化された上で保留予告が実行されると、上記変形例２で述べた不都合が生じやすくなるところ、明示タイプの保留予告の実行を制限することで、当該不都合の発生を抑制できる。その一方で、明示タイプに比べれば、そのような不都合が緩和されやすい非明示タイプの保留予告については、その実行を許容することで、残り保留の保留情報について保留予告を実行する機会を一定程度確保することができる。このように明示タイプ及び非明示タイプの各特性を踏まえ、残り保留の保留情報についての保留予告の制限の有無を使い分けることで、保留予告が遊技の妨げになることを抑制しつつ、残り保留の保留情報についての保留予告の機会が過度に制限されることを抑制できる。
【７７９８】
なお、連続予告演出は、上記のように所定の予告絵柄を表示させるものに限らず、対象保留の遊技回よりも前の遊技回における図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果を利用して行うものであってもよい。具体的には、図７２９（ｅ）に示すように、有効ライン上に大当たり結果に対応する図柄の組合せが形成されず、且つ、表示画面（停止表示領域）内において同一の図柄が全ての図柄列Ｚ１～Ｚ３で停止表示される態様（チャンス目）により図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させることで、保留予告を行うものであってもよい。
【７７９９】
（３７）上記第１０の実施の形態の変形例３では、いわゆる１種２種混合機のパチンコ機としたが、いわゆる１種タイプのパチンコ機としてもよい。例えば、大当たり種別として大当たり結果Ａと大当たり結果Ｂを含む複数の結果を有し、大当たり結果Ａになると第１リミッタ値が再セットされ、大当たり結果Ｂになると第２リミッタ値が再セットされ、他の大当たり結果になると時短リミッタ値が再セットされない構成とするとよい。
【７８００】
（３８）上記第１０の実施の形態の変形例３では、第１リミッタ値として５回の大当たり回数が設定される一方、第２リミッタ値として４回の大当たり回数が設定され、両者の差分が１回とされる構成としたが、例えば、第１リミッタ値を５回としつつ、第２リミッ

タ値を３回とするなど、両者の差分が２回以上とされる構成としてもよい。この場合、例えば、第１リミッタ値が設定された次の大当たりで第２リミッタ値が設定されるなど、第２リミッタ値の設定タイミングによっては、残り大当たり回数が減少する場合が生じ得る。これにより、そのような減少が生じるかもしれないスリルを味合わせながら、残り大当たり回数の増加を目指す遊技を楽しませることができ、時短遊技状態の興趣性を好適に高めることが可能になる。

【７８０１】

上記の際、残りの大当たり回数をそのまま報知（報知画像９６１）に反映させてもよいが、第２リミッタ値側の回数をベースとする報知を行うようにしてもよい。具体的には、時短リミッタ値が設定された場合において、設定されたリミッタ値が第１リミッタ値（５回）と第２リミッタ値（３回）のいずれであっても「残り３回」である旨を報知する。その後、報知上の残り回数が０回となった場合に、実際の残り分を参照し、１回以上残っていれば、残りの大当たり回数の上乗せ演出等を行ったうえで、上記残り分を報知に反映させる。その際、上記残り分が３回以下である場合は当該残り分に対応する回数を報知し、４回以上である場合は「残り３回」である旨を報知する。このような構成とすることで、残りの大当たり回数が減少した場合でも、それを遊技者に悟られにくくできるばかりか、上乗せ報知の頻度を高めることができ、残りの大当たり回数が増えやすい印象を与えることが可能になる。

【７８０２】

（３９）上記第１０の実施の形態の変形例３では、有利小当たり結果Ａ１となってＶ入賞した場合と有利小当たり結果Ａ２となってＶ入賞した場合とで、Ｖ大当たり遊技が行われるラウンド数を等しくしたが、異ならせてもよい。その際、有利小当たり結果Ａ１の場合のＶ大当たり遊技の方がラウンド数を多くすることで、有利小当たり結果Ａ１になった場合の優位性を際立たせることができる。一方、有利小当たり結果Ａ２の場合のＶ大当たり遊技の方がラウンド数を多くすることで、有利小当たり結果Ａ１の場合に比べて時短リミッタ値の有利度合いが低いことをラウンド数でカバーすることができ、両者のバランスを取ることが可能になる。

【７８０３】

（４０）上記第１０の実施の形態の変形例３では、残り大当たり回数が増える状況で有利小当たり結果Ａ２に当選した場合に３図柄による当たり報知を実行し、有利小当たり結果Ａ２への当選や残り大当たり回数の上乗せ（増加）を遊技者が認識可能とする一方、残り大当たり回数が増えない状況で有利小当たり結果Ａ２に当選した場合に７図柄及び３図柄以外の奇数図柄による当たり報知を実行し、有利小当たり結果Ａ２への当選等が生じたことを遊技者が認識不可とする構成としたが、残り大当たり回数が増えない状況で有利小当たり結果Ａ２に当選した場合において、有利小当たり結果Ａ２への当選等が生じたことを遊技者が認識可能でありながらも、残り大当たり回数が増える場合よりも当該当選の発生を認識しにくい構成としてもよい。具体的には、残り大当たり回数が増える場合は、３図柄による当たり報知とともに残り大当たり回数の報知等の特定表示を実行する一方、残り大当たり回数が増えない場合は、３図柄による当たり報知を実行しながらも上記特定表示を実行しない構成としたり、残り大当たり回数が増える場合は、３図柄による当たり報知を相対的に大きい表示サイズで行う一方、残り大当たり回数が増えない場合は３図柄による当たり報知を小さい表示サイズで行う構成としたりすることが考えられる。

【７８０４】

（４１）上記第１０の実施の形態の変形例４では、いわゆる１種２種混合機のパチンコ機としたが、いわゆる１種タイプのパチンコ機としてもよい。例えば、大当たり種別として大当たり結果Ａと大当たり結果Ｂを含む複数の結果を有し、大当たり結果Ａになった場合は、時短遊技状態であるか否かの状態判定が第１タイミングで行われるとともに、大当たり結果Ｂになった場合は上記状態判定が上記第１タイミングとは異なる第２タイミングで行われ、それら第１タイミングと第２タイミングとの間に時短遊技状態の終了タイミングが設定される構成とするとよい。

【７８０５】
（４２）上記第１０の実施の形態の変形例４では、時短遊技状態であるか否かの状態判定の実行に関する複数のタイミングとして変動表示の開始タイミングとＶ入賞の発生タイミングとが設定されるが、これに限定されるものではなく、変動表示の開始タイミングから大当たり遊技の終了タイミングまでの期間における任意の２タイミングとすることができる。例えば、有利小当たり結果Ａの場合は変動表示中の所定タイミングにて上記状態判定が実行され、有利小当たり結果Ｂ、Ｃの場合は小当たり遊技の終了タイミング（エンディングの開始時又は終了時）にて上記状態判定が実行されるものとし、変動表示の終了タイミングにて時短遊技状態の終了処理が実行される構成とすることができる。
【７８０６】
（４３）上記第１０の実施の形態の変形例４では、有利小当たり結果に当選したときの小当たり種別により、時短遊技状態であるか否かの状態判定のタイミングが異なる構成としたが、これに代えて又は加えて、小当たり種別とは別の要素により上記状態判定のタイミングが異なる構成としてもよい。
【７８０７】
例えば、変形例１のように複数種類の時短遊技状態を備え、有利小当たり結果の当選時に滞在している時短遊技状態により上記状態判定のタイミングが異なる構成としてもよい。具体的には、時短遊技状態Ｂ（６ＲＶ大当たり結果Ａとなったことを契機として移行する時短遊技状態）で有利小当たり結果に当選した場合は変動表示の開始タイミングにて上記状態判定が行われ、時短遊技状態Ｃ（６ＲＶ大当たり結果Ｂとなったことを契機として移行する時短遊技状態）で有利小当たり結果に当選した場合はＶ入賞の発生タイミングにて上記状態判定が行われる構成とすることができる。
【７８０８】
また、小当たり種別の抽選とは別に所定の抽選処理を実行し、その結果に基づいて上記状態判定のタイミングを設定する構成としてもよい。例えば、上記所定の抽選処理の結果が第１結果である場合は変動表示の開始タイミングにて上記状態判定が行われ、上記所定の抽選処理の結果が上記第１結果とは異なる第２結果である場合はＶ入賞の発生タイミングにて上記状態判定が行われる構成とすることができる。
【７８０９】
（４４）上記第１０の実施の形態の変形例４では、ステップＳｊ６２０１で今回の小当たり結果が有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃであると判定した場合に、ステップＳｊ６２０２の当たり回数クリア用処理を実行し、その当たり回数クリア用処理においてサポートフラグがセットされているか否かの判定を行う構成としたが、サポートフラグの有無判定を省略してもよい。すなわち、ステップＳｊ６２０１で今回の小当たり結果が有利小当たり結果Ｂ又は有利小当たり結果Ｃであると判定した場合に、その判定結果に基づいて当たり回数カウンタエリアＡＣの値をクリアしない（残り大当たり回数の再セットを実行しない）旨を認識する構成としてもよい。この場合、ステップＳｊ６２０１の判定処理が実質的に時短遊技状態であるか否かの状態判定として機能することになる。
【７８１０】
（４５）上記第１０の実施の形態や各変形例において、普電役物６３ａに代えて、図７３０に示す普電役物９８０を備える構成としてもよい。普電役物９８０は、遊技盤６０の前面部から前方に膨出する膨出部９８１を備えている。膨出部９８１の前面部９８１ａは、遊技機前後方向においてガラスパネル２３と対向しており、上記前面部９８１ａとガラスパネル２３との距離は遊技球の直径よりも小さく設定されている。これにより、膨出部９８１の前方を遊技球が通過することが防止されている。
【７８１１】
膨出部９８１には、上方に開口するようにして遊技球が入球可能な第２作動口６３が形成されており、この第２作動口６３を上方から覆うようにして可動体としてのシャッタ９８２が配置されている。シャッタ９８２は、平板状をなしており、遊技盤６０の厚み方向（前後方向）へのスライド移動が可能な状態で保持されている。つまり、シャッタ９８２

は、遊技盤６０の前面部から前方に突出する突出位置（前進位置）と、突出位置から後方に退避し、遊技機前方への突出量が抑えられた退避位置（後退位置）とに変位可能となっている。

【７８１２】

図７３０（ａ）に示すように、シャッタ９８２が突出位置に位置する場合には、シャッタ９８２により第２作動口６３が上方から覆われる。これにより、第２作動口６３（普電役物９８０）が閉鎖状態となり、右ルートを流下する遊技球が第２作動口６３の上方領域に到達しても当該作動口６３に入賞できない状態となる。シャッタ９８２の高さ位置は、当該シャッタ９８２が突出位置に位置する際、その上面部９８２ａが膨出部９８１の上面部９８１ｂと略面一となるように設定されている。

【７８１３】

図示を省略しているが、膨出部９８１の右側には、右ルートを流下する遊技球を膨出部９８１の上面部９８１ｂ上に案内する釘等の案内部が設けられている。このため、第２作動口６３が閉鎖状態にある状況で普電役物９８０に到達した遊技球は、膨出部９８１の上面部９８１ｂに載った後、シャッタ９８２の上面部９８２ａに受けられる。また、シャッタ９８２の上面部９８２の上方から流下し、膨出部９８１の上面部９８１ｂを介することなく、シャッタ９８２の上面部９８２に直接受けられる遊技球もある。そして、シャッタ９８２の上面部９８２ａに受けられた遊技球は、図７３０（ｂ）に示すように、右側から左側に移動するようにして当該上面部９８２ａ上を転動する。

【７８１４】

なお、図示の構成では、閉鎖状態である場合に第２作動口６３への遊技球の入賞を不可とする構成としているが、後述する開放状態に比べて入賞しにくい範囲で入賞可能となる構成であってもよい。

【７８１５】

図７３０（ｃ）に示すように、シャッタ９８２が退避位置に位置する場合には、第２作動口６３の上方からシャッタ９８２が退避し、第２作動口６３が上方に開放される。これにより、第２作動口６３が開放状態となり、第２作動口６３の上方領域の遊技球が当該作動口６３に入賞可能となる。シャッタ９８２の位置が突出位置から退避位置に切り換わる際、シャッタ９８２の上面部９８２ａ上に遊技球が載っていた場合には、それらの遊技球は、シャッタ９８２の後退に伴って下方に落下し、第２作動口６３に入賞する。

【７８１６】

図７３０（ａ）に示すように、シャッタ９８２の上面部９８２ａには、上方に突出する複数の突出部９８３が設けられている。これら突出部９８３は、上面部９８２ａの前端部に配置され、遊技機左右方向に所定の間隔を隔てて並べられる。また、遊技盤６０の前面部には、上記突出部９８３に対応して前方に突出する複数の突出部９８４が設けられている。突出部９８４は、遊技機左右方向において突出部９８３と互い違いとなるように配置されており、これら突出部９８３、９８４によりシャッタ９８２の上面部９８２ａには蛇行ルートが形成されている。このため、シャッタ９８２の上面部９８２ａに受けられた遊技球は、突出部９８３、９８４との衝突によりその移動速度が減速されつつ、蛇行して進むことで、上面部９８２ａ上での滞在期間が長期化される。つまり、突出部９８３、９８４によって、遊技球を上面部９８２ａ上に滞留させることが可能な滞留手段又は遊技球の移動速度を減速させる減速手段が構成されている。

【７８１７】

なお、滞留手段又は減速手段は、上記のように遊技球を蛇行させるものに限られず、例えば、前後方向に延び且つ上方に突出する複数の突条をシャッタ９８２の上面部９８２ａ上に設けるなど、他の構成であってもよい。

【７８１８】

また、複数の突出部９８３は、シャッタ９８２の上面部９８２ａに代えて、膨出部９８１の前面部９８１ａに設けた前カバー部（又は前側装飾体）に形成してもよい。具体的には、その横方向寸法が少なくともシャッタ９８２の横方向寸法よりも長い板状の前カバー

部を膨出部９８１の前面部９８１ａに一体又は別体に設け、当該前カバー部の上端部がシャッタ９８２の上面部９８２ａよりも上方に位置するようにする。この際、前カバー部は、遊技機前方からシャッタ９８２の少なくとも一部が視認できるように、詳しくは、遊技者がシャッタ９８２の開閉を認識し得る程度にシャッタ９８２を視認できるように、前カバー部の少なくとも一部を有色又は無色透明な透光部とする。そして、シャッタ９８２の上面部９８２ａよりも上方において、前カバー部の内側面（突出部９８４との対向面）に、遊技盤６０側に突出させるようにして上記突出部９８３を形成する。この場合、各突出部９８３は、遊技盤６０側の突出部９８４と同様に上下方向に延在させるとよい。このような構成によっても、シャッタ９８２上を転動する遊技球を蛇行（減速）させることができ、図７３０に示す普電役物９８０と同様の作用効果を奏することができる。なお、突出部９８３は、前カバー部の内側面とシャッタ９８２の上面部９８２ａとの両方に設けてもよい。

【７８１９】

上記普電役物９８０は、シャッタ９８２が前進した場合に閉鎖状態となり、シャッタ９８２が後退した場合に開放状態となるように構成されるが、シャッタ９８２が前進した場合に開放状態となり、シャッタ９８２が後退した場合に閉鎖状態となるように構成されるものであってもよい。このような普電役物として、図７３１に示す普電役物９９０を備えてもよい。

【７８２０】

図７３１に示すように普電役物９９０では、シャッタ９８２の左側方においてシャッタ９８２に隣接して膨出部９９１が設けられている。膨出部９９１は、遊技盤６０の前面部から前方に突出しており、その側部には、シャッタ９８２側に開口するようにして第２作動口６３が設けられている。第２作動口６３は１個の遊技球が入賞可能な大きさとなっている。普電役物９９０には、第２作動口６３に入賞した遊技球を遊技盤６０の背面側に案内する案内通路９９２が設けられ、案内通路９９２の途中位置には、第２作動口６３に入賞した遊技球を検知する第２作動口用入賞センサ６３ｃ（図６５１）が配置されている。

【７８２１】

シャッタ９８２には、遊技球を第２作動口６３に案内する案内機能が付与されている。具体的には、シャッタ９８２の上面部９８２ａが第２作動口６３の下端部と同じ高さとなるようにシャッタ９８２の高さ位置が設定され、シャッタ９８２の上面部９８２ａ上を移動する遊技球が第２作動口６３に流入するように構成されている。また、シャッタ９８２の右側方には、右ルートを流下する遊技球をシャッタ９８２の上面部９８２ａ上に案内する案内部９９３が設けられている。

【７８２２】

図７３１（ｂ）に示すように、シャッタ９８２が突出位置（前進位置）に配置される場合には、シャッタ９８２の上面部９８２ａにより遊技球を第２作動口６３へと案内する球通路が形成される。このため、右ルートを流下する遊技球は、案内部９９３によりシャッタ９８２側へと案内された後、上記球通路（シャッタ９８２の上面部９８２ａ上）を転動して第２作動口６３に入賞可能となる。つまり、シャッタ９８２が突出位置に配置される状況で第２作動口６３への入賞が可能となり、普電役物９９０が開放状態となる。

【７８２３】

一方、図７３１（ｃ）に示すように、シャッタ９８２が退避位置（後退位置）に配置される場合には、シャッタ９８２の前端部が遊技盤６０の前面部よりも後方側に位置することで、上記球通路が消失する。よって、案内部９９３によりシャッタ９８２側に案内された遊技球は、第２作動口６３に至ることなく下方に落下し、第２可変入賞装置６６に導出される（図７３１（ｄ））。つまり、シャッタ９８２が退避位置に配置される状況で第２作動口６３への入賞が不可となり、普電役物９９０が閉鎖状態となる。

【７８２４】

なお、図示の構成では、閉鎖状態である場合に第２作動口６３への遊技球の入賞を不可とする構成としているが、開放状態に比べて入賞しにくい範囲で入賞可能となる構成であ

ってもよい。
【７８２５】
　また、他の構成として、板状の開閉部材が閉鎖位置にて起立することで第２作動口６３を前方から覆う状態と、その状態から開閉部材が前方に回動することで第２作動口６３を開放する状態とが切り替わることで、第２作動口６３への入賞を不可とする閉鎖状態と第２作動口６３への入賞を可能とする開放状態との切り替えが行われる構成であってもよい。
【７８２６】
　なお、上記普電役物９８０、９９０等の構成は、第１可変入賞装置６５や第２可変入賞装置６６にも適用することができる。すなわち、第１可変入賞装置６５や第２可変入賞装置６６において、可動体としてのシャッタが前後に進退することで、大入賞口が開閉される構成としてもよい。
【７８２７】
　（４６）上記第１０の実施の形態や各変形例において、普電役物６３ａの普電開閉領域を通過した遊技球のみが第２可変入賞装置６６の特電開閉領域に到達可能となる構成としてもよい。換言すれば、上記普電開閉領域を通過しない遊技球が上記特電開閉領域に到達することを規制する規制手段（第２可変入賞装置６６までの遊技球の流路を形成する遊技釘や障害部等の流路形成部）を備える構成としてもよい。このような構成としては、例えば、図７３０に示す普電役物９８０であれば、普電役物６３ａが閉鎖状態（図７３０（ａ））とされている状況でシャッタ９８２の上面部９８２ａ状態を通過（転動）した遊技球のみが第２可変入賞装置６６に到達可能となるものが考えられる。
【７８２８】
　また、第２可変入賞装置６６（特電開閉領域）への遊技球の到達ルートとして複数の流路が設けられ、普電開閉領域を通過した遊技球だけでなく、普電開閉領域を通過していない遊技球についても第２可変入賞装置６６への到達が可能な構成としてもよい。例えば、右ルートにおいて普電役物６３ａ（普電開閉領域）を迂回する迂回路が設けられ、この迂回路を流下する遊技球が第２可変入賞装置６６に到達可能となるものが考えられる。
【７８２９】
　なお、小当たり遊技における第２可変入賞装置６６の開放前に時短遊技状態を終了させるようにする場合は、普電開閉領域を通過した遊技球のみが第２可変入賞装置６６に到達し得る構成に適用すると、特に有益である。すなわち、第２可変入賞装置６６に遊技球を到達させるには必ず普電開閉領域を経由させる必要がある構成にあっては、第２作動口６３への入賞によりＶ入賞の発生が阻害される程度が顕著となり、遊技者が気付きやすいため、このような構成において第２可変入賞装置６６の開放前に時短遊技状態を終了させることで、スムーズなＶ入賞の発生が好適に実現され、遊技者が気持ちよく遊技を行やすい構成とすることができる。
【７８３０】
　（４７）上記第１０の実施の形態や各変形例では、小当たり遊技にて第２可変入賞装置６６が１回開放される構成としたが、複数回開放される構成としてもよい。その場合において、第２可変入賞装置６６の開放前に時短遊技状態を終了させるにあたっては、初回目開放の開始前に時短遊技状態を終了させることが好ましい。
【７８３１】
　但し、例えば、１の小当たり遊技にて２回以上の開放が行われる場合において初回目開放で第２可変入賞装置６６に遊技球が入賞してもＶ入賞用領域６６ｆを通過することが規制され（通過不可とされ）、２回目開放で第２可変入賞装置６６に遊技球が入賞すると、Ｖ入賞用領域６６ｆを通過することが許容されるように、振分部材６６ｈの動作態様が設定されている場合は、必ずしも初回目開放の開始前である必要はなく、２回目開放の開始前に時短遊技状態を終了させるものであってもよい。すなわち、複数回開放のうちＶ入賞用領域６６ｆへの通過を許容される最初の開放の開始前に時短遊技状態を終了させる構成とすることが好ましい。

【７８３２】
（４８）上記第１０の実施の形態や各変形例において、有利小当たり結果Ａに基づく小当たり遊技にて第２可変入賞装置６６が開放されるときに、閉鎖状態の普電役物６３ａの普電開閉領域に位置する遊技球が、その後、第２可変入賞装置６６の特電開閉領域に到達した場合にＶ入賞用領域６６ｆを通過する構成としてもよい。すなわち、上記小当たり遊技での第２可変入賞装置６６の開放時において、仮に普電役物６３ａが開放状態であれば第２作動口６３に入賞することにより第２可変入賞装置６６を通過しない遊技球が、第２可変入賞装置６６の開放前に時短遊技状態が終了され、普電役物６３ａが閉鎖状態であることにより、第２作動口６３に入賞せず、Ｖ入賞用領域６６ｆを通過する（Ｖ入賞の発生に寄与する）構成としてもよい。具体的には、普電役物６３ａの普電開閉領域から第２可変入賞装置６６の特電開閉領域までの遊技球の移動期間が、第２可変入賞装置６６が開放されてから振分部材６６ｈがＶ入賞用領域６６ｆ側に変位されるまでの期間よりも長く、第２可変入賞装置６６が開放されてから振分部材６６ｈが排出用領域６６ｇ側に戻されるまでの期間よりも短くなるように構成してもよい。換言すれば、第２可変入賞装置６６の開放タイミングにて普電役物６３ａの普電開閉領域に位置する遊技球が、振分部材６６ｈがＶ入賞用領域６６ｆ側に変位されている期間中に第２可変入賞装置６６の特電開閉領域に到達し得るように、上記移動期間及び振分部材６６ｈの振分態様（Ｖ入賞用領域６６ｆ側への変位タイミングや変位期間）が設定される構成としてもよい。
【７８３３】
このような構成によれば、小当たり遊技での第２可変入賞装置６６の開放後に時短遊技状態が終了される構成であれば、Ｖ入賞の発生に寄与することがなかった遊技球により、Ｖ入賞が果たされることになり、第２可変入賞装置６６の開放前に時短遊技状態を終了させることの意義を高めることが可能になる。
【７８３４】
（４９）上記第１０の実施の形態や各変形例において、第２作動口６３への遊技球の入賞しやすさが異なる複数の時短遊技状態を設けてもよい。例えば、第１時短遊技状態と第２時短遊技状態とを設け、第１時短遊技状態では、サポート当選確率が第２時短遊技状態よりも低くなっていたり、１回当たりの普図遊技回の変動表示時間が長くなっていたりすることで、単位時間当たりの普電役物６３ａの開放頻度が低くされた構成としてもよい。この場合、第１時短遊技状態は、遊技者にとって第２時短遊技状態よりも不利な時短遊技状態として機能する。但し、例えば、１回当たりの普図遊技回の変動表示時間として通常遊技状態の場合よりも短いものが選ばれる又は選ばれやすくなっていることで、単位時間当たりの普電役物６３ａの開放頻度が通常遊技状態の場合よりも高く、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として機能する。かかる構成において、第１時短遊技状態を「所定状態」と解し、第２時短遊技状態を「特定状態」と解することができる。
【７８３５】
なお、第１時短遊技状態において第２時短遊技状態よりも第２作動口６３への入賞が生じにくくするための構成は、普電役物６３ａの開放時間（１回分の開放における開放時間や、複数回開放の総開放時間）として第２作動口６３の場合よりも短い時間が選ばれる又は選ばれやすい構成としてもよい。
【７８３６】
また、第１時短遊技状態は、必ずしも第２作動口６３への入賞が可能な遊技状態である必要はなく、例えば、普電役物６３ａの開放時間が極めて短いなど、第２作動口６３への入賞が生じない又は当該入賞を期待することができない遊技状態であってもよい。
【７８３７】
（５０）上記第１０の実施の形態や各変形例において、役物開閉遊技の途中でサポートフラグがクリアされた場合に、当該クリアタイミングに対応させて役物開閉遊技を途中終了させてもよい。例えば、普電役物６３ａの開放中にサポートフラグがクリアされた場合に、当該開放を途中で終了させつつ、役物開閉遊技を終了させる構成としてもよい。この場合、サポートフラグのクリアに合わせて速やかに普電役物６３ａを閉鎖状態とすること

ができ、有利小当たり結果Ａに基づく小当たり遊技にて第２可変入賞装置６６が開放される前に普電役物６３ａを閉鎖状態とする構成を好適に実現することができる。

【７８３８】

また、普電役物６３ａの複数回開放が行われる役物開閉遊技の途中でサポートフラグがクリアされた場合に、２回目以降の開放に対応するタイミング（開放開始タイミングや開放終了タイミング）に合わせて非時短遊技状態（低頻度サポートモード）用の動作態様への切り替えが行われる構成としてもよい。３回の開放が予定されている役物開閉遊技の１回目開放の途中でサポートフラグがクリアされた場合に２回目以降の開放を取り止めるようにしたり、２回目以降の開放を短い開放時間（低頻度サポートモード用の開放時間）で行ったりする構成としてもよい。この場合、サポートフラグのクリア時に実行されている普電役物６３ａの開放については当初の設定どおりに実行されるため、途中での設定変更を不要化して構成の複雑化を抑制しながらも、サポートフラグのクリアがなされた後、速やかに普電役物６３ａを閉鎖状態とすることができる。

【７８３９】

また、役物開閉遊技の途中でサポートフラグがクリアされた場合に、その役物開閉遊技を途中終了されることなく、当初に設定された回数の開放が終了するか、当初に設定された上限開放時間が経過するか、当初に設定された上限入賞個数に達するかのいずれかの条件が成立するまで役物開閉遊技が継続されてもよい。

【７８４０】

（５１）上記第１０の実施の形態や各変形例において、普図当否判定にて当たりとなった当選遊技回（普図遊技回）の途中でサポートフラグがクリアされた場合に、その当選遊技回が途中終了されるとともに、その後の役物開閉遊技の実行も取りやめる構成としてもよい。また、上記当選遊技回は最後まで行うものの、その後の役物開閉遊技の実行は取り止める構成としてもよい。これらの場合、サポートフラグのクリアに合わせて速やかに普電役物６３ａを閉鎖状態とすることができる。

【７８４１】

なお、上記各構成において、普図当否判定の結果を外れ結果に書き換えることで、普図遊技回での停止結果として外れ結果が報知されるように構成としてもよい。例えば、普図遊技回での停止結果として当たり結果が報知される状況で役物開閉遊技が実行されない場合、遊技者に不自然な印象を与えたり、故障と勘違いさせたりする懸念がある。この点、上記構成とすることで、普図遊技回での停止結果を、その後に役物開閉遊技が実行されないことと整合させることができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【７８４２】

また、上記当選遊技回の途中でサポートフラグがクリアされた場合に、その後の役物開閉遊技を含めて最後まで実行する構成としてもよい。

【７８４３】

（５２）上記第１０の実施の形態や各変形例では、第２作動口６３に遊技球が入賞した場合に、その遊技球は、遊技盤６０の背面側に設けられた遊技球回収機構にて回収され、第２可変入賞装置６６のＶ入賞用領域６６ｆを通過不可となるように構成されているが、上記遊技球がＶ入賞用領域６６ｆを通過可能となる構成としてもよい。

【７８４４】

このような構成としては、例えば、第２作動口６３に入賞した遊技球を遊技領域ＰＥ（遊技盤６０の前面側）に戻す案内通路を設け、第２作動口６３への入賞後、遊技領域ＰＥに戻された遊技球が第２可変入賞装置６６に到達可能な構成とすることが考えられる。また、第２作動口６３に入賞した遊技球が通過する球通路の途中位置にＶ入賞用領域６６ｆを配置し、第２作動口６３に入賞した遊技球がＶ入賞用領域６６ｆを通過し、その後、上記遊技球回収機構にて回収される構成とすることが考えられる。さらには、第２作動口６３に入賞した遊技球を第２可変入賞装置６６内におけるＶ入賞用領域６６ｆの上流部（例えば振分部材６６ｈよりも上流側の所定部）に案内する案内通路を設け、第２作動口６３に入賞した遊技球が上記上流部に案内された後、Ｖ入賞用領域６６ｆを通過可能となる構

成とすることができる。
【７８４５】
しかしながら、これらいずれの構成においても、第２作動口６３に入賞した遊技球が通る球通路の構成が複雑となる懸念があり、そのような裏側構造の複雑化を抑制する観点では、上記第１０の実施の形態や各変形例のように、第２作動口６３を入賞した遊技球がＶ入賞用領域６６ｆを通過不可となる構成とすることが好ましい。
【７８４６】
（５３）上記第１０の実施の形態や各変形例では、有利小当たり結果Ａに当選した場合にその当選遊技回の変動表示の終了タイミングで時短遊技状態が終了され、有利小当たり結果Ｂ、Ｃに当選した場合にそれらの小当たり結果に基づく小当たり遊技でのＶ入賞の発生タイミングで時短遊技状態が終了される構成としたが、小当たり結果の種別にかかわらず、当選遊技回の変動表示の終了タイミング（小当たり遊技にて第２可変入賞装置６６の開放が開始される前のタイミング）にて時短遊技状態が終了される構成としてもよい。
【７８４７】
（５４）上記第１０の実施の形態や各変形例では、大当たり結果や小当たり結果への当選に対応した報知が特図用表示部４３や図柄表示装置７５にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、ＬＥＤ等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部２９からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、時短回数の残り回数の報知等についても同様である。
【７８４８】
（５５）上記第１０の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応した所定の遊技価値（クレジット等の仮想遊技媒体）を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするとよい。
【７８４９】
（５６）上記第１０の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報が４個を上限として記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、２個未満であってもよいし（１個であってもよい）、３個以上であってもよい。また、各作動口６２，６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が同じである構成としてもよい。
【７８５０】
（５７）上記第１０の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報のほうが、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。
【７８５１】
（５８）上記第１０の実施の形態や各変形例では、右ルートを流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを流下する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。
【７８５２】
（５９）上記第１０の実施の形態や各変形例では、変動パターンと遊技回用演出とが１

対１の関係で対応するが、１対複数の関係で対応してもよい。この場合、演出制御装置１４３にて演出抽選用の乱数を取得し、１の変動パターンに対応付けられている複数の遊技回用演出の中から上記取得した乱数を用いて１の遊技回用演出が選択される構成とすることができる。

【７８５３】

（６０）上記第１０の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても３個に限定されるものではなく、２個であってもよいし、４個以上であってもよい。

【７８５４】

（６１）上記第１０の実施の形態や各変形例では、主制御装置１６２において当否判定が行われたことに基づいて特図用表示部４３における１の遊技回が開始される構成としたが、主制御装置１６２において当否判定が行われる条件が成立した場合に実際に当否判定が行われるタイミングよりも前のタイミングで上記遊技回が開始され、その後に当否判定が行われたことに基づいてその遊技回におけるその後の変動表示パターン、変動表示時間及び停止結果が決定される構成としてもよい。この場合、主制御装置１６２では遊技回の開始タイミングとなった場合に、先ず変動用コマンドを送信し、その後に当否判定、変動表示時間の決定及び種別判定を行った場合に、変動開始コマンド及び種別コマンドを送信する構成としてもよく、これら変動開始コマンド及び種別コマンドの送信タイミングもずれている構成としてもよい。この際、変動開始コマンドや種別コマンドが送信されるタイミングは、図柄表示装置７５において図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が高速変動から低速変動に切り換えられるまでのタイミングとするとよい。

【７８５５】

（６２）上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【７８５６】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【７８５７】

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

【７８５８】

＜第１１の実施の形態＞

以下、遊技機の一種であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第１１の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図７３２はパチンコ機１０を正面側から見た斜視図、図７３３及び図７３４はパチンコ機１０の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図７３３では便宜上パチンコ機１０の遊技領域ＰＥ内の構成を省略している。

【７８５９】

図７３２に示すように、パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０の外殻を形成する外枠１１と、この外枠１１に取り付けられた遊技機本体１２とを有している。

【７８６０】
外枠１１は板材を四辺に連結し構成されるものであって矩形枠状をなしている。外枠１１を島設備に取り付け固定することにより、パチンコ機１０が遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機１０において外枠１１は必須の構成ではなく、遊技ホール（遊技場）の島設備に外枠１１が備え付けられた構成としてもよい。
【７８６１】
遊技機本体１２は、外枠１１によって開閉可能な状態で支持されている。具体的には、外枠１１における上枠部と左枠部との連結部分に上側支持用金具１７が固定されており、さらに外枠１１における下枠部と左枠部との連結部分に下側支持用金具１８が設けられている。これら上側支持用金具１７及び下側支持用金具１８により支持機構が構成され、当該支持機構により外枠１１に対して遊技機本体１２がパチンコ機１０の正面視で左側を回動基端側、右側を回動先端側としてパチンコ機１０の前方へ回動可能とされている（図７３３及び図７３４参照）。
【７８６２】
図７３３に示すように、遊技機本体１２は、ベース体としての内枠１３と、その内枠１３の前方に配置される前扉枠１４と、内枠１３の後方に配置される裏パックユニット１５とを備えている。なお、遊技機本体１２のうち内枠１３が外枠１１に対して回動可能に支持されている。詳細には、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠１３が前方へ回動可能とされている。
【７８６３】
内枠１３には、前扉枠１４が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠１３には、裏パックユニット１５が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている（図７３４参照）。
【７８６４】
次に、前扉枠１４について説明する。図７３３に示すように、前扉枠１４は、外形が外枠１１とほぼ同一形状をなす合成樹脂製の枠体２０を主体に構成されており、内枠１３における前面のほぼ全域を覆っている。枠体２０の中央部分には後述する遊技領域ＰＥのほぼ全域を前方から視認することができるようにした略楕円状の窓部２１が形成されており、その窓部２１はガラスユニット２２によって同前扉枠１４の背面側から塞がれている。
【７８６５】
ガラスユニット２２は、透明性を有する複数のガラスパネル２３と、それらガラスパネル２３を保持するガラスホルダとを備えている。ガラスホルダには、ガラスパネル２３の保持領域を前後に仕切る仕切り部が形成されており、両ガラスパネル２３は仕切り部を挟んで前後に相対向している。つまり、両ガラスパネル２３の間に所定の隙間を確保することにより、ガラスパネル２３同士の干渉を回避しつつ、それらガラスパネル２３によって遊技領域ＰＥをパチンコ機１０の正面側から２重に覆った状態となっている。
【７８６６】
なお、必ずしも両ガラスパネル２３をガラスホルダを用いてユニット化する必要は無く、各ガラスパネル２３を枠体２０に対して個々に取り付ける構成としてもよい。更には、ガラスパネルの枚数は任意であり、１枚としてもよいし、３枚以上としてもよい。但し、安全性及び防犯性向上の観点から、複数のガラスパネルを採用し、それら各ガラスパネルを所定の隙間を挟んで前後に対向させることが好ましい。因みに、ガラスパネルに代えて透明性を有する合成樹脂性のパネル部材を採用することも可能である。
【７８６７】
図７３２に示すように、ガラスユニット２２（詳しくは窓部２１）の周囲には、各種ランプ等の発光手段が設けられている。例えば、窓部２１の周縁に沿ってＬＥＤ等の発光手段を内蔵したランプ部（環状電飾部）２６が設けられている。ランプ部２６では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、ランプ部２６の中央であってパチンコ機１０の最上部には所定のエラー時に点灯するエラ

ー表示ランプ部２７が設けられ、さらにその左右側方には賞球払出中に点灯する賞球ランプ部２８が設けられている。また、左右の賞球ランプ部２８に近接した位置には、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカ部２９が設けられている。

【７８６８】

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

【７８６９】

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

【７８７０】

下側膨出部３２（下皿３４）の右方には、手前側へ突出するようにして遊技球発射ハンドル４１が設けられている。遊技球発射ハンドル４１が操作されることにより、後述する遊技球発射機構から遊技球が発射される。

【７８７１】

下側膨出部３２（下皿３４）の左方には、ジャック部３７が設けられている。ジャック部３７はヘッドホン３８を接続するためのものであり、ジャック部３７にヘッドホン３８のプラグ部３９を差し込むことで、パチンコ機１０とヘッドホン３８とが接続され、パチンコ機１０からの音声がヘッドホン３８に出力されるようになる。なお、ジャック部３７に対しては、ヘッドホン３８に限らず、イヤホンを接続できるように構成してもよく、要は、遊技者（人）が耳や頭部に装着して使用する外付けタイプのリスニング機器（音声出力手段）を接続できるものであればよい。

【７８７２】

前扉枠１４の背面には、図７３３に示すように、通路形成ユニット４５が取り付けられている。通路形成ユニット４５は、合成樹脂により成形されており、上皿３３に通じる前扉側上皿通路と下皿３４に通じる前扉側下皿通路とを有している。通路形成ユニット４５において、その上側隅部には後方に突出し上方に開放された受口部が形成されており、当該受口部を仕切壁によって左右に仕切ることで前扉側上皿通路の入口部分と前扉側下皿通路の入口部分とが区画形成されている。前扉側上皿通路に入った遊技球は上皿３３に導かれ、前扉側下皿通路に入った遊技球は下皿３４に導かれる。

【７８７３】

前扉枠１４の背面における回動基端側には、その上端部及び下端部に突起軸が設けられている。これら突起軸は内枠１３に対する組付機構を構成する。また、前扉枠１４の背面における回動先端側には、図７３３に示すように、後方に延びる鉤金具４９が上下方向に複数並設されている。これら鉤金具４９は内枠１３に対する施錠機構を構成する。

【７８７４】

次に、図７３３及び図７３４に基づき内枠１３について詳細に説明する。内枠１３は、外形が外枠１１と同様に略矩形状をなす樹脂ベース５０を主体に構成されている。樹脂ベース５０の高さ寸法は、外枠１１の高さ寸法よりも若干小さく設定されている。また、樹脂ベース５０は外枠１１の上側枠部に寄せて配置され、外枠１１の下側枠部と樹脂ベース５０との間には若干の隙間が形成されている。外枠１１にはこの隙間を塞ぐようにして幕板が装着されている。幕板は、樹脂ベース５０（詳しくはその下端部）の下方に配置されており、内枠１３が外枠１１に対して閉じられた状態では樹脂ベース５０が幕板の上に載ることとなる。

【７８７５】

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

【７８７６】

樹脂ベース５０の前面における回動先端側には、前扉枠１４の背面に設けられた鉤金具４９を挿入するための挿入孔がそれぞれ設けられている。本パチンコ機１０では、図７３４に示すように、内枠１３や前扉枠１４を施錠状態とするための施錠装置５５が内枠１３の背面側に隠れて配置される構成となっている。したがって、鉤金具４９が挿入孔を介して施錠装置５５（詳しくは前扉用鉤受け部材）に係止されることによって、前扉枠１４が内枠１３に対して開放不能に施錠される。また、施錠装置５５は、内枠１３の後方へ延びる複数の内枠用鉤部材５７を有している。これら内枠用鉤部材５７が外枠１１の鉤受け部材１９に引っ掛かることにより遊技機本体１２が外枠１１に対して閉じた状態で施錠される。

【７８７７】

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

【７８７８】

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

【７８７９】

以下、図７３５に基づき遊技盤６０（特に遊技領域ＰＥに配された各種構成）について説明する。図７３５は遊技盤６０の正面図である。

【７８８０】

遊技盤６０には、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲート６４、可変入賞装置６５、可変表示ユニット６７等がそれぞれ設けられている。

【７８８１】

一般入賞口６１、可変入賞装置６５、第１作動口６２及び第２作動口６３への入球が発生すると、それが入賞センサ（検知センサ）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。この場合に、一般入賞口６１への入球が発生した場合には１０個の遊技球の払出が実行され、可変入賞装置６５への入球が発生した場合には１５個の遊技球の払出が実行される。また、第１作動口６２への入球が発生した場合には３個の遊技球の払出が実行され、第２作動口６３への入球が発生した場合には１個の遊技球の払出が実行される。ちなみにスルーゲート６４への入球が発生しても遊技球の払出は実行されない。

【７８８２】

なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば第１作動口６２に係る賞球個数と第２作動口６３に係る賞球個数とが同数となる構成としてもよいし、第２作動口６３に係る賞球個数の方が第１作動口６２に係る賞球個数よりも多い構成としてもよい。また、可変入賞装置６５に係る賞球個数が他の作動口等に係る賞球個数と同数又は少ない構成としてもよい。また、スルーゲート６４への入球が発生した場合に所定数の遊技球が払い出される構成してもよい。

【７８８３】
遊技盤６０の最下部にはアウト口６８が設けられており、各種入球部に入らなかった遊技球はアウト口６８を通って遊技領域ＰＥから排出される。ここで、入球とは、所定の開口部位を遊技球が通過することを意味し、同開口部位を通過した後に遊技球が遊技領域ＰＥから排出される態様だけでなく、開口部位を通過した後に遊技領域ＰＥから排出されない態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口６８への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口６１、作動口６２，６３、可変入賞装置６５又はスルーゲート６４への入球を、入賞とも表現する。
【７８８４】
また、遊技盤６０には、遊技球の流下経路を適宜分散，調整等するために多数の釘６９が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら釘６９や風車等の各種構成によって遊技球の流れが多様化され、上述した一般入賞口６１等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。
【７８８５】
遊技盤６０の中央部には、上記可変表示ユニット６７が配置されている。可変表示ユニット６７は、遊技盤６０の裏面側に設置されており（図７３４）、遊技盤６０の中央部に設けられた開口部を通じてその表示画面Ｇを視認することが可能となっている。遊技盤６０の前面には、上記開口部の周縁部に対応させて枠状のセンターフレーム７６が取り付けられている。
【７８８６】
センターフレーム７６は遊技盤６０の前面から前方に突出しており、センターフレーム７６の前面とガラスユニット２２との隙間寸法は遊技球の直径寸法よりも小さくなっている。これにより、遊技領域ＰＥを流下する遊技球がセンターフレーム７６の内側領域に流入して表示画面Ｇに接触することが回避されている。また、センターフレーム７６により、遊技球が遊技領域ＰＥを流下する際の流下経路が左右に分散され、センターフレーム７６の左側を通る左ルートと右側を通る右ルートとが形成されている。
【７８８７】
左ルートと右ルートのいずれを遊技球が流下（通過）するかは、遊技球発射ハンドル４１の回動操作量、すなわち、遊技球の発射勢によって定まる。発射された遊技球は、遊技盤６０の左側上部から遊技領域ＰＥに進入するため、遊技球の発射勢が強いほど遊技球が右ルートを流下しやすくなる。
【７８８８】
詳しくは、遊技者が第１発射操作として所定回動量以上であって基準回動量未満である第１範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル４１の回動操作を行うと、発射された遊技球が左ルートを流下し、遊技者が第２発射操作として基準回動量以上である第２範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル４１の回動操作を行うと、発射された遊技球が右ルートを流下する。なお、所定回動量とは、発射された遊技球が後述する誘導レール１００を通過して遊技領域ＰＥに進入可能となる回動操作量であり、基準回動量とは、センターフレーム７６の頂部に到達可能な発射勢で遊技球を発射する回動操作量である。
【７８８９】
センターフレーム７６（可変表示ユニット６７）の下方には、上向きに開放された第１作動口６２が配置されている。第１作動口６２は、遊技盤６０の左右中央部に位置するが、右ルートを流下する遊技球は第１作動口６２に入賞しないように釘６９等の遊技部品が配設されている。すなわち、左ルートを流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となっている。よって、遊技者が第１作動口６２への入賞を狙う場合には、遊技球が左ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。第１作動口６２には第１作動口用入賞センサ６２ａ（図７３８）が設けられており、当該入賞センサ６２ａにより第１作動口６２に入賞した遊技球が検知される。
【７８９０】
センターフレーム７６（可変表示ユニット６７）の右方には、第２作動口６３が配置さ

れている。第２作動口６３の構成について図７３６を参照しながら説明する。
【７８９１】
第２作動口６３には、左右一対の可動片よりなるガイド片（サポート片）としての普電役物６３ａ（可変受入手段）が設けられている。具体的には、左右方向に回動可能に支持された上記一対の可動片が第２作動口６３としての開口部を左右両側から挟むようにして配置されている。
【７８９２】
そして、上記各可動片が回動することで、図７３６（ａ）に示す閉鎖状態（非サポート状態又は非ガイド状態）と、図７３６（ｂ）に示す開放状態（サポート状態又はガイド状態）とに切り替わり可能となっている。詳しくは、第２作動口６３の上部には、前方に突出するようにして突出部６３ｄが設けられており、図７３６（ａ）に示すように上記可動片が起立姿勢である場合には、それら各可動片と突出部６３ｄとの隙間が遊技球の直径未満となり、第２作動口６３への遊技球の流入が阻止される。一方、図７３６（ｂ）に示すように上記可動片が外側へ傾斜するように回動した場合には、上記突出部６３ｄとの間に遊技球が通過可能な大きさの開口部が形成され、第２作動口６３への遊技球の流入が許容される。第２作動口６３には第２作動口用入賞センサ６３ｃが設けられており、当該入賞センサ６３ｃにより第２作動口６３に入賞した遊技球が検知される。
【７８９３】
また、普電役物６３ａには、各可動片を駆動する駆動部６３ｂが設けられている。各可動片は、駆動部６３ｂにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、開放状態（傾斜姿勢）と閉鎖状態（起立姿勢）とに切り替えられる。因みに第１作動口６２には普電役物（開閉構造）が設けられていない。
【７８９４】
なお、上記構成では閉鎖状態である場合に第２作動口６３への入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に第２作動口６３への入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい（入賞困難となる）構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで第２作動口６３への入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。また、普電役物６３ａの構成は上記に限定されるものではなく、例えば、可動片が前後に回動したり、前後又は左右にスライド移動したりすることで、第２作動口６３を開閉するものであってもよい。
【７８９５】
図７３５に示すように、右ルートにおいて第２作動口６３の上方（上流側）にはスルーゲート６４が配置されている。スルーゲート６４は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート６４に入賞した遊技球は、スルーゲート６４を通過して再び遊技領域ＰＥを流下する。よって、スルーゲート６４に入賞した遊技球は、第２作動口６３にも入賞することが可能となっている。スルーゲート６４にはスルー用入賞センサ６４ａ（図７３８）が設けられており、当該入賞センサ６４ａによりスルーゲート６４に入賞した遊技球が検知される。
【７８９６】
スルーゲート６４は、第２作動口６３に設けられた上記普電役物６３ａを開放状態とするためのトリガとなっている。具体的には、スルーゲート６４への入賞を契機として内部抽選が行われ、その内部抽選の結果が開放結果（サポート当選）となることで、普電役物６３ａを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態に復帰させる役物開閉遊技（サポート実行モード）が実行される。
【７８９７】
右ルートにおいて第２作動口６３の下方（下流側）には可変入賞装置６５が配置されている。可変入賞装置６５の構成について図７３７を参照しながら説明する。
【７８９８】
可変入賞装置６５は、前方に開口する大入賞口６５ａと、当該大入賞口６５ａを開閉する開閉扉６５ｂとを備えている。大入賞口６５ａは、正面視で横長の長方形状をなしてお

り、複数個の遊技球が同時に入賞可能な大きさとなっている。大入賞口６５ａは、遊技盤６０の背面側に設けられた案内通路６５ｅと連通しており、大入賞口６５ａに入賞した遊技球は全て案内通路６５ｅに導かれるように構成されている。案内通路６５ｅには大入賞口用入賞センサ６５ｃが設けられており、当該入賞センサ６５ｃにより大入賞口６５ａに入賞した遊技球が検知される。

【７８９９】

また、可変入賞装置６５には、開閉扉６５ｂを駆動する駆動部６５ｄが設けられている。開閉扉６５ｂは、駆動部６５ｄにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、大入賞口６５ａに遊技球が入賞不能な閉鎖状態（図７３７（ａ））と、大入賞口６５ａに遊技球が入賞可能な開放状態（図７３７（ｂ））とに切り替えられる。具体的には、通常は開閉扉６５ｂが閉鎖状態になっており、内部抽選において開閉実行モード（大当たり遊技）への移行に当選した場合に開放状態に切り替えられる。

【７９００】

開閉実行モードとは、大当たりに当選した場合に移行することとなるモードである。当該開閉実行モードについては、後に詳細に説明する。可変入賞装置６５の開放態様としては、大当たりである場合は、所定時間（例えば３０ｓｅｃ）の経過又は所定個数（例えば１０個）の入賞を１ラウンドとして、複数ラウンド（例えば１０ラウンド）を上限として可変入賞装置６５が繰り返し開放される態様がある。

【７９０１】

なお、上記構成では閉鎖状態である場合に大入賞口６５ａへの入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に、大入賞口６５ａへの入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい（入賞困難となる）構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで大入賞口６５ａへの入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。

【７９０２】

ここで、第２作動口６３、スルーゲート６４、可変入賞装置６５に対しては、右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっている。よって、遊技者が第２作動口６３、スルーゲート６４、可変入賞装置６５への入賞を狙う場合には、遊技球が右ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。

【７９０３】

図７３５に示すように、可変入賞装置６５の下方には、主表示ユニット８１が設けられている。主表示ユニット８１は、遊技領域ＰＥの下部側の外縁に沿って配置されており、遊技盤６０の前面から前方に突出している。主表示ユニット８１の前面には、所定の絵柄等が表示される特図用表示部４３及び普図用表示部４４が設けられている。これら各表示部４３，４４は、前扉枠１４のガラスユニット２２を通じて前方から視認可能となっている。なお、主表示ユニット８１の前面とガラスユニット２２との隙間寸法は遊技球の直径よりも小さくなっている。これにより、主表示ユニット８１の前方を遊技球が通過することが回避されており、各種表示部４３，４４の視認性が担保されている。

【７９０４】

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

【７９０５】

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

【７９０６】

第２特図表示部ＢＳでは、第２作動口６３への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行

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

【７９０７】

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

【７９０８】

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

【７９０９】

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

【７９１０】

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

【７９１１】

ここで、スルーゲート６４への入賞に基づいて、普図用表示部４４にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが、普図用表示部４４における遊技回の１回に相当する。以下においては、普図用表示部４４における遊技回と特図表示部ＡＳ，ＢＳにおける遊技回とを区別すべく、前者を普図遊技回といい、後者を特図遊技回ということがある。

【７９１２】

また、普図用表示部４４には普図保留数表示部ＦＭが設けられている。遊技球がスルーゲート６４に入賞した回数は最大４回まで保留されるようになっており、普図保留数表示部ＦＭには普図（スルーゲート６４）の保留数を表示可能となっている。

【７９１３】

特図用表示部４３及び普図用表示部４４は、複数のセグメントを有するセグメント表示装置により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置など他の表示装置により構成されてもよい。

【７９１４】

その他、図示を省略しているが、主表示ユニット８１には、開閉実行モードでのラウンド数を明示するためのラウンド表示部が設けられている。ラウンド表示部では、開閉実行モードが開始される場合又は開始された場合に上記ラウンド数の表示が開始される。この表示は、開閉実行モードが実行されている間、表示内容を変更することなく継続して行われ、開閉実行モードが終了する場合又は終了した場合に終了する。

【７９１５】
次に、可変表示ユニット６７について説明する。可変表示ユニット６７には、絵柄の一種である図柄を変動表示（又は、可変表示若しくは切替表示）する図柄表示装置７５が設けられている。
【７９１６】
図柄表示装置７５は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置７５は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴといった他の表示装置であってもよい。
【７９１７】
図柄表示装置７５には、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。この場合、図柄表示装置７５における変動表示は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞に基づいて開始される。すなわち、特図用表示部４３において変動表示が行われる場合には、それに合わせて図柄表示装置７５においても変動表示が行われる。そして、可変入賞装置６５が開放状態とされる大当たり遊技状態（開閉実行モード）に移行する場合には、図柄表示装置７５では予め設定されている有効ライン上に所定の図柄組み合わせが停止表示される。
【７９１８】
また、図柄表示装置７５には、第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳに対応した保留表示が行われる。この保留表示では、所定の保留用画像が表示され、その表示個数により各作動口６３，６４の保留個数が示されるようになっている。なお、保留個数は、上記保留用画像により示されるものに限定されず、数字表示により示されるものであってもよい。また、図柄表示装置７５に限らず、例えば、図柄表示装置７５とは別に遊技盤６０上に設けられた表示部（主表示ユニット８１の各保留数表示部ＡＭ，ＦＭとは別の表示部）や発光部（保留ランプ部）等により示される構成であってもよい。
【７９１９】
ここで、遊技盤６０の裏面側において第１作動口６２の近傍には、磁石検知センサ４７と電波検知センサ４８とが設けられている。
【７９２０】
上述のとおり、第１作動口６２は内部抽選（第１特図の当否判定）のトリガとなるため、ガラスユニット２２の前方において第１作動口６２の周辺に磁石を近付け、不正に第１作動口６２へと遊技球を誘導させようとしたり、第１作動口６２に向けて電波を不正に出力し、第１作動口６２の入賞検知センサに遊技球の通過を誤検知させようとしたりする行為が想定される。これらに対して磁石検知センサ４７及び電波検知センサ４８が設けられていることで、磁石や電波を用いた不正行為が行われた場合に、それを検知することが可能となる。なお、不正行為への対策として、必ずしも磁石検知センサ４７と電波検知センサ４８との両方を設ける必要はなく、それら検知センサ４７、４８のいずれかのみを設ける構成としてもよい。
【７９２１】
再び図７３３を参照して内枠１３の構成について説明する。樹脂ベース５０において遊技盤６０の搭載領域の下方には、上記遊技球発射ハンドル４１の操作に基づいて遊技領域ＰＥへ向けて遊技球を発射する遊技球発射機構１１０が設けられている。遊技球発射機構１１０は、所定の発射待機位置に配置された遊技球を打ち出すソレノイド１１１と、ソレノイド１１１によって打ち出された遊技球の発射方向を規定する発射レール１１２と、上記発射待機位置に遊技球を供給する球送装置１１３と、それら各種構成１１１～１１３が装着されているベースプレート１１４とを主要な構成として備えている。ベースプレート１１４は樹脂ベース５０に固定されており、これにより、遊技球発射機構１１０が樹脂ベース５０と一体化されている。
【７９２２】

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

【７９２３】

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

【７９２４】

図７３５に示すように、誘導レール１００は、遊技領域ＰＥを同遊技領域ＰＥの外形が略円形状となるように区画形成している。また、誘導レール１００は、遊技球の直径よりも若干大きな隙間を隔てて対峙するように配置された内レール１０１及び外レール１０２からなり、それら両レール１０１，１０２によって一条の誘導通路１０３が区画形成されている。誘導通路１０３は、発射レール１１２の先端側（斜め下方）に開放された入口部分と、遊技領域ＰＥの上部に位置する出口部分とを有している。ソレノイド１１１の動作に基づいて発射された遊技球は、発射レール１１２→誘導レール１００（入口部分→出口部分）の順に移動することにより遊技領域ＰＥに導かれる。

【７９２５】

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

【７９２６】

図７３３に示すように、誘導レール１００及び発射レール１１２は、誘導レール１００の入口部分と発射レール１１２の先端部分とが遊技盤６０の下端縁を挟んで斜めに対峙するように配置されている。つまり、それら両レール１００，１１２は、誘導レール１００の入口部分と発射レール１１２の先端部分とが遊技盤６０の下端縁近傍にて左右にずれるようにして配置されている。これにより、両レール１００，１１２を遊技盤６０の下端縁に近づけつつ、誘導レール１００の入口部分と発射レール１１２との間に所定間隔の隙間を形成している。

【７９２７】

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

【７９２８】

樹脂ベース５０において発射レール１１２の左方（詳しくは前扉枠１４を支持している側）には樹脂ベース５０を前後方向に貫通する貫通孔が形成されており、この貫通孔に通路形成部材１２１が配設されている。通路形成部材１２１は、樹脂ベース５０に対してネジ止めされており、本体側上皿通路と本体側下皿通路とを有している。それら本体側上皿通路及び本体側下皿通路の上流側は、後述する遊技球分配部に通じている。また、通路形成部材１２１の下方には前扉枠１４に取り付けられた通路形成ユニット４５の受口部が入り込んでおり、本体側上皿通路の下方には前扉側上皿通路が配置され、本体側下皿通路の下方には前扉側上皿通路が配置されている。

【７９２９】
樹脂ベース５０において通路形成部材１２１の下方には、本体側上皿通路及び本体側下皿通路を開閉する開閉部材１２４が取り付けられている。開閉部材１２４はその下端に設けられた支軸により前後方向に回動可能に支持されており、さらに本体側上皿通路及び本体側下皿通路を閉鎖する前方位置に付勢する付勢部材が設けられている。したがって、前扉枠１４を内枠１３に対して開いた状態では開閉部材１２４が図示の如く起き上がり、本体側上皿通路及び本体側下皿通路を閉鎖する。これにより、本体側上皿通路又は本体側下皿通路に遊技球が貯留されている状態で前扉枠１４を開放した場合、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が防止できる。これに対し、前扉枠１４を閉じた状態では、前扉枠１４の通路形成ユニット４５に設けられた受口部により付勢力に抗して開閉部材１２４が押し開けられる。この状態では、本体側上皿通路と前扉側上皿通路とが連通し、さらに本体側下皿通路と前扉側下皿通路とが連通している。
【７９３０】
次に、図７３４に基づき内枠１３（樹脂ベース５０及び遊技盤６０）の背面構成について説明する。
【７９３１】
樹脂ベース５０の背面における回動基端側には、軸受け金具１３２が上下に並設されている。軸受け金具１３２には、上下に離間させて軸受け部が形成されており、これら軸受け部により内枠１３に対して裏パックユニット１５が回動可能に取り付けられている。
【７９３２】
樹脂ベース５０の背面には、係止金具が複数設けられており、これら係止金具により樹脂ベース５０に対して遊技盤６０が取り付けられている。ここで、遊技盤６０の背面の構成を説明する。
【７９３３】
遊技盤６０の中央に配置される可変表示ユニット６７には、当該可変表示ユニット６７を背後から覆うようにして表示制御装置が取り付けられている（図示は省略）。そして、表示制御装置の後方には当該表示制御装置に重なるようにして演出制御装置ユニット１４２が搭載されている。演出制御装置ユニット１４２は、演出制御装置１４３と、取付台１４４とを具備する構成となっており、取付台１４４上に演出制御装置１４３が装着されている。
【７９３４】
演出制御装置１４３は、後述する主制御装置からの指示に従い音声やランプ表示、及び表示制御装置の制御を司る演出制御基板を具備しており、演出制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス１４５に収容されて構成されている。
【７９３５】
遊技盤６０の背面には、図７３４に示すように、可変表示ユニット６７の下方に集合板１５０が設けられている。集合板１５０には、各種入賞口に入賞した遊技球を回収する遊技球回収機構や、各種入賞口等への遊技球の入球を検知する検知機構などが設けられている。
【７９３６】
遊技球回収機構について説明すると、集合板１５０には、一般入賞口６１等の各種入球部に対して個々に対応する回収通路が設けられている。これら回収通路は、それら入球部から遊技盤６０の背面に沿って下っており、遊技球の落下経路を規定している。各回収通路は、遊技盤６０の下端付近にて合流しており、一般入賞口６１等の入球部を通過した遊技球は何れも回収通路を介して遊技盤６０の下部に集合することとなる。各回収通路の出口部分は、下方に開放されており、その先側（詳しくは遊技盤６０の下方）には排出通路が設けられている。回収通路により遊技盤６０の下方に集合した遊技球は、排出通路へと導出される。なお、アウト口６８も同様に排出通路に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球もアウト口６８を介して排出通路へ導出される。
【７９３７】

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

【７９３８】

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

【７９３９】

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

【７９４０】

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

【７９４１】

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

【７９４２】

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

【７９４３】

次に、図７３３及び図７３４に基づき裏パックユニット１５について説明する。

【７９４４】

図７３３に示すように、内枠１３は裏パックユニット１５によって後方から覆われている。裏パックユニット１５は、裏パック２０１を備えており、当該裏パック２０１に対して、払出機構部２０２、排出通路盤２０３及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。

【７９４５】
裏パック２０１は透明性を有する合成樹脂により成形されており、図７３４に示すように払出機構部２０２などが取り付けられるベース部２１１と、パチンコ機１０後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部２１２とを有する。保護カバー部２１２は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示ユニット６７を囲むのに十分な大きさを有する。
【７９４６】
ベース部２１１には、その右側上部に外部出力端子２１３が設けられている。外部出力端子２１３には各種の出力端子が設けられており、これらの出力端子を通じて遊技ホール側のホールコンピュータＨＣ（管理制御装置）に対して各種信号が出力される。また、ベース部２１１にはパチンコ機１０後方からみて右端部に上下一対の掛止ピンが設けられており、掛止ピンを内枠１３に設けられた軸受け金具１３２（詳しくは軸受け部）に挿通させることで、裏パックユニット１５が内枠１３に対して回動可能に支持されている。また、ベース部２１１における回動先端部には、内枠１３に設けられた被締結孔に対して締結するための締結具が設けられており、当該締結具を被締結孔に嵌め込むことで内枠１３に対して裏パックユニット１５が固定されている。
【７９４７】
ベース部２１１には、保護カバー部２１２を迂回するようにして払出機構部２０２が配設されている。払出機構部２０２には、裏パック２０１の最上部に配されているとともに上方に開口したタンク２２１が設けられており、遊技ホールの島設備から供給される遊技球がそのタンク２２１に逐次補給される。タンク２２１の下方には、下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールが連結され、タンクレールの下流側には上下方向に延びるケースレールが連結されている。ケースレールの最下流部には払出装置２２２が設けられている。払出装置２２２より払い出された遊技球は、当該払出装置２２２の下流側に設けられた払出通路を通じて、裏パック２０１のベース部２１１に設けられた遊技球分配部に供給される。
【７９４８】
遊技球分配部は、払出装置２２２より払い出された遊技球を上皿３３、下皿３４又は後述する排出通路の何れかに振り分けるための機能を有し、内側の開口部が上述した本体側上皿通路及び前扉側上皿通路を介して上皿３３に通じ、外側の開口部が本体側下皿通路及び前扉側下皿通路を介して下皿３４に通じるように形成されている。
【７９４９】
図７３４に示すように、ベース部２１１の下端部には、当該下端部を前後に挟むようにして排出通路盤２０３及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。排出通路盤２０３には、制御装置集合ユニット２０４と対向する面に後方に開放された排出通路が形成されており、当該排出通路の開放部は制御装置集合ユニット２０４によって塞がれている。排出通路は、遊技ホールの島設備等へ遊技球を排出するように形成されており、上述した回収通路等から排出通路に導出された遊技球は当該排出通路を通ることでパチンコ機１０外部に排出される。
【７９５０】
制御装置集合ユニット２０４は、横長形状をなす取付台を有し、同取付台に払出制御装置１８１と電源及び発射制御装置１９１とが搭載されている。これら払出制御装置１８１と電源及び発射制御装置１９１とは、払出制御装置１８１がパチンコ機１０後方となるように前後に重ねて配置されている。
【７９５１】
払出制御装置１８１においては基板ボックス内に払出装置２２２を制御する払出制御基板が収容されており、当該払出制御基板に設けられた状態復帰スイッチが基板ボックス外に突出している。例えば、払出装置２２２における球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチが押されると、球詰まりの解消が図られるようになっている。
【７９５２】

電源及び発射制御装置１９１は、基板ボックス内に電源及び発射制御基板が収容されており、当該基板により、各種制御装置等で要する所定の電源が生成されて出力され、さらに遊技者による遊技球発射ハンドル４１の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。

【７９５３】

電源及び発射制御装置１９１には、電源を監視して停電等の電断状態の発生を検知する停電監視部（停電監視回路）３１５が設けられている。本パチンコ機１０は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。例えば遊技ホールの営業終了の場合のように通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持される。また、電源及び発射制御装置１９１にはＲＡＭ消去スイッチが設けられている。ＲＡＭ消去スイッチを押しながら電源を投入すると、ＲＡＭデータが初期化されるようになっている。

【７９５４】

＜パチンコ機１０の電気的構成＞

次に、パチンコ機１０の電気的構成について、図７３８のブロック図に基づいて説明する。

【７９５５】

主制御装置１６２の主制御基板３１１には、ＭＰＵ３１２が搭載されている。ＭＰＵ３１２には、当該ＭＰＵ３１２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３１３と、そのＲＯＭ３１３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３１４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【７９５６】

ＲＡＭ３１４は、電断状態が発生した後においても電源及び発射制御装置１９１からのバックアップ電圧によりデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ３１４には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのエリアとは別にバックアップエリアが設けられている。バックアップエリアは、電断状態が発生した場合において、電源遮断時のスタックポインタや、各レジスタ、Ｉ／Ｏ等の値を記憶しておくためのエリアである。電断状態からの復帰時（復電時）には、バックアップエリアの情報に基づいてパチンコ機１０の状態が電断前の状態に復帰できるようになっている。

【７９５７】

なお、図７３８に示す構成では、ＭＰＵ３１２に対してＲＯＭ３１３及びＲＡＭ３１４を１チップ化しているが、これに限定されるものではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置１６２以外の制御装置のＭＰＵについても同様である。

【７９５８】

ＭＰＵ３１２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３１２の入力側には、払出制御装置１８１と、電源及び発射制御装置１９１とが接続されている。また、ＭＰＵ３１２の入力側には、各種センサが接続されている。

【７９５９】

各種センサには、一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲート６４、可変入賞装置６５への入賞を検知する一般入賞口用入賞センサ６１ａ、第１作動口用入賞センサ６２ａ、第２作動口用入賞センサ６３ｃ、スルー用入賞センサ６４ａ、大入賞口用入賞センサ６５ｃ等が設けられている。ＭＰＵ３１２では、これら各種センサ６１ａ，６２ａ，６３ｃ，６４ａ，６５ｃの検知結果に基づいて、各入球部への入賞判定（入球判定）等を行う。また、ＭＰＵ３１２では、第１作動口６２、第２作動口６３、スルーゲート６４への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。

【７９６０】

メインＭＰＵ３１２の入力側には、さらに、磁石検知センサ４７及び電波検知センサ４

８が接続されている。メインＭＰＵ３１２では、磁石検知センサ４７及び電波検知センサ４８から信号を受信し、その受信結果に基づいて、それぞれの検知対象となっている異常の発生の有無が判定される。

【７９６１】

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

【７９６２】

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

【７９６３】

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

【７９６４】

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

【７９６５】

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

【７９６６】

電源及び発射制御装置１９１には停電監視部３１５が設けられており、この停電監視部３１５により電源及び発射制御装置１９１から出力される直流安定２４ボルトの電圧を監視する。停電監視部３１５は、電源及び発射制御装置１９１からの出力電圧が２２ボルト未満になると停電（電源遮断）の発生と判断し、停電信号を主制御装置１６２のＭＰＵ３１２に設けられたＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込み端子）へ出力する。これにより、主制御装置１６２は、停電の発生を認識してＮＭＩ割込み処理を即座に実行し、さらにこれに基づいて停電時処理を実行する。

【７９６７】

電源及び発射制御装置１９１にはバックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部が設けられており、停電等が発生した場合やパチンコ機１０の電源がオフ状態の場合には当該電断時用電源部から主制御装置１６２のＲＡＭ３１４に記憶保持用の電力が供給される。また、電源及び発射制御装置１９１は遊技球発射機構１１０の発射制御を担っており、遊技球発射機構１１０は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

【７９６８】

払出制御装置１８１は、主制御装置１６２から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置２２２により賞球や貸し球の払出制御を行う。払出制御装置１８１には、球受け皿としての下皿３４が遊技球で満杯状態となっているかを検知する満杯検知センサ８２ａと、タンク２２１内での遊技球の貯留量が不足する球無し状態となっているかを検知する球無し検知センサ８２ｂとが接続されている。満杯検知センサ８２ａは、下皿３４に遊技球を排出するための通路に設けられており、球無し検知センサ８２ｂは、タンク２２１から払出装置２２２に遊技球を供給するための通路に設けられている。満杯検知センサ８２ａ及び球無し検知センサ８２ｂは、検知信号を払出制御装置１８１に対して出力する。

【７９６９】

演出制御装置１４３は、主制御装置１６２から入力した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９を駆動制御したり、表示制御装置３５０を制御したりするものである。表示制御装置３５０では、演出制御装置１４３から入力したコマンドに基づいて、図柄表示装置７５の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置１４３では、主制御装置１６２から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置７５における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。

【７９７０】

ここで、図柄表示装置７５の表示内容について図７３９～図７４１に基づいて説明する。

【７９７１】

図７３９（ａ）～（ｊ）に示すように、絵柄の一種である図柄は、「１」～「９」の数字が各々付された９種類の主図柄と、具形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の９種類のキャラクタ図柄に「１」～「９」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

【７９７２】

図７４０（ａ）に示すように、図柄表示装置７５の表示画面Ｇには、上段・中段・下段の３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が設定されている。各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列Ｚ１には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。下図柄列Ｚ３には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３は１８個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Ｚ２には、数字の昇順に「１」～「９」の９種類の主図柄が配列された上で「９」の主図柄と「１」の主図柄との間に「４」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、中図柄列Ｚ２に限っては、１０個の主図柄が配されて２０個の図柄により構成されている。そして、表示画面Ｇでは、これら各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図７４０（ｂ）に示すように、表示画面Ｇは、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。

【７９７３】

表示画面Ｇには、５つの有効ライン、すなわち左ラインＬ１、中ラインＬ２、右ラインＬ３、右下がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、上図柄列Ｚ１→下図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が終了すれば、後述する通常４Ｒ大当たり結果又は１０Ｒ確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【７９７４】

本パチンコ機１０では、奇数番号（１，３，５，７，９）が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、１０Ｒ確変大当たり結果が発生する場合には、同一の特定図柄の組み合わせが停止表示される。また、偶数番号（２，４，６，８）が付された主図柄は「非特定図

柄」に相当し、通常大４Ｒ当たり結果が発生する場合には、同一の非特定図柄の組み合わせが停止表示される。

【７９７５】

ここで、各図柄列の変動表示について図７４１を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列Ｚ１～Ｚ３について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図７４１（ａ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り替わる。そして、図７４１（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示が終了するとともに、下図柄列Ｚ３の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り替わる。そして、図７４１（ｃ）に示すように、下図柄列Ｚ３の変動表示が終了する。全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

【７９７６】

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

【７９７７】

そこで、特図用表示部４３での停止表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止（仮停止）させておき、その後、特図用表示部４３での停止表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止（確定表示）させるように構成されている。仮停止での図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列Ｚ１～Ｚ３の少なくとも１つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ（図７３９）の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる（停留表示）。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

【７９７８】

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

【７９７９】

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

【７９８０】

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

【７９８１】

また、図柄表示装置７５にて図柄の変動表示が行われる場合は、スピーカ部２９から所定の変動音が出力される。変動音は変動表示中のＢＧＭ（背景音）であり、変動表示の開始タイミングに合わせてその出力が開始される。このように変動表示の期間に合わせて変動音が出力されることで、遊技者は、変動表示中であることを聴覚的にも認識することが

可能になる。
【７９８２】
図７４０（ｂ）に示すように、表示画面Ｇの下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示するための保留表示部２００が設けられており、保留表示部２００を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部２００には、第１特図に対応した第１保留表示領域Ｇａと、第２特図に対応した第２保留表示領域Ｇｂとが設定されている。
【７９８３】
第１保留表示領域Ｇａでは、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の最大保留個数は４個であり、これに対応させて第１保留表示領域Ｇａには、第１単位保留表示領域Ｇａ１、第２単位保留表示領域Ｇａ２、第３単位保留表示領域Ｇａ３、第４単位保留表示領域Ｇａ４が設定されている。
【７９８４】
例えば、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第１作動口６２に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１～第４単位保留表示領域Ｇａ４の全てに所定の保留用画像が表示される。
【７９８５】
また、第２保留表示領域Ｇｂでは、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ｇｂ１～Ｇｂ４が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の最大保留個数は４個であり、これに対応させて第２保留表示領域Ｇｂには、第１単位保留表示領域Ｇｂ１、第２単位保留表示領域Ｇｂ２、第３単位保留表示領域Ｇｂ３、第４単位保留表示領域Ｇｂ４が設定されている。
【７９８６】
例えば、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇｂ１のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第２作動口６３に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇｂ１～第４単位保留表示領域Ｇｂ４の全てに所定の保留用画像が表示される。
【７９８７】
また、第１保留表示領域Ｇａと第２保留表示領域Ｇｂとに挟まれるようにして実行表示領域Ｄが設定されている。実行表示領域Ｄには、実行される（実行中の）遊技回に対応した保留用画像が表示される。例えば、遊技回が終了して次の遊技回が開始される場合には、第１保留表示領域Ｇａの第１単位保留表示領域Ｇａ１又は第２保留表示領域Ｇｂの第１単位保留表示領域Ｇｂ１に表示されていた保留用画像が実行表示領域Ｄに移動表示される。これにより、保留されていた遊技回が実行されることを遊技者が認識することが可能となっている。
【７９８８】
＜主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞
次に、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて各種抽選を行うための電気的な構成について図７４２を用いて説明する。
【７９８９】
ＭＰＵ３１２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部４３の表示の設定、普図用表示部４４の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図７４２に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、図柄表示装置７５が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリ

ーチ乱数カウンタＣ３と、特図用表示部４３における各特図表示部ＡＳ，ＢＳでの変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。さらに、第２作動口６３の普電役物６３ａをサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタＣ４を用いることとしている。

【７９９０】

各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ３１４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ３１４ａに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ３１４ａにおいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳに対応した情報は、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア３１４ｂに格納される。

【７９９１】

保留球格納エリア３１４ｂは、第１特図用保留エリアＲａ及び第２特図用保留エリアＲｂからなる保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留エリアＲａ，Ｒｂは、それぞれ、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアを備えており、第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ３１４ａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアに格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

【７９９２】

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

【７９９３】

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

【７９９４】

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

【７９９５】

大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ３１３における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア３１３ａに当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。つまり、本パチンコ機１０は、当否抽選手段における抽選モードとして、低確率モード（低確率状態）と高確率モード（高確率状態）とが設定されている。各当否テーブルでは、低確率モード用の

当否テーブルよりも高確率モード用の当否テーブルの方が大当たり当選となる確率が高くなるように乱数の値が設定されている。

【７９９６】

また、各抽選モードにおいて、大当たり当選となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となる。

【７９９７】

大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。ここで、本実施の形態では、複数の大当たり結果が設定されている。これら複数の大当たり結果は、（１）開閉実行モード終了後の当否抽選手段における抽選モード、（２）開閉実行モード終了後の第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモード、という２つの条件に差異を設けることで設定されている。

【７９９８】

第２作動口６３の普電役物６３ａにおけるサポートモードとしては、遊技領域ＰＥに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口６３の普電役物６３ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、低頻度サポートモード（低頻度サポート状態又は低頻度ガイド状態）と高頻度サポートモード（高頻度サポート状態又は高頻度ガイド状態）とが設定されている。

【７９９９】

具体的には、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとでは、普図当たり乱数カウンタＣ４を用いた普図当否抽選におけるサポート当選結果（普図当たり）となる確率は同一（例えば、共に１／２）となっているが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、サポート当選結果となった際に普電役物６３ａが開放状態となる回数が多く設定されており、さらに１回の開放時間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにおいてサポート当選結果となり普電役物６３ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の普図当否抽選が行われてから次の普図当否抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されている。

【８０００】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動口６３よりも第１作動口６２への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動口６２よりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口６３への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【８００１】

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

【８００２】

また、大当たり種別カウンタＣ２は、作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには

、大当たり種別カウンタＣ２の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタＣ２に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と大当たり種別の決定とにはいずれも同じ大当たり種別カウンタＣ２を用いるため、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。

【８００３】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【８００４】

大当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ３１３の種別テーブル記憶エリア３１３ｂに大当たり種別テーブルとして記憶されている。

【８００５】

本実施の形態では、大当たり結果の種類として、通常大当たり結果と確変大当たり結果とが設定されている。通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後に、当否抽選モードが低確率モードとなるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たり結果である。

【８００６】

確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後に、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。当該高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。

【８００７】

リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３８）に達した後０に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図表示部用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図表示部用保留エリアＲｂに格納される。そして、ＲＯＭ３１３のリーチ用テーブル記憶エリアに記憶されたリーチ用テーブルに基づいてリーチを発生させるか否かを決定することとしている。

【８００８】

但し、開閉実行モードに移行する遊技回においては、ＭＰＵ３１２では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。

【８００９】

なお、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタＣ３の数は、各遊技状態において同一となっているが、遊技状態に応じて各々個別に設定されるものであってもよい。例えば、サポートモードが高頻度サポートモードである場合の方が、低頻度サポートモードよりも、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタＣ３の数が多く設定された構成としてもよい。

【８０１０】

ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置７５を備え、可変入賞装置６５の開閉実行モードとなる遊技回では変動表示後の停止表示結果が特別表示結果となる遊技機において、図柄表示装置７５における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思

わせるための表示状態をいう。
【８０１１】
換言すれば、図柄表示装置７５の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、開閉実行モードの発生に対応した大当たり図柄の組合せが成立する可能性があるリーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。
【８０１２】
より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、図柄表示装置７５の表示画面内の予め設定された有効ライン上に、開閉実行モードの発生に対応した大当たり図柄の組合せが成立する可能性のあるリーチ図柄の組合せを停止表示させることによりリーチラインを形成させ、当該リーチラインが形成されている状況下において最終停止図柄列により図柄の変動表示を行うことである。
【８０１３】
変動種別カウンタＣＳは、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図用表示部４３の第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳにおける変動表示時間をＭＰＵ３１２において決定する上で用いられる。
【８０１４】
変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタＣＳは、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。
【８０１５】
普図当たり乱数カウンタＣ４は、例えば、０～２５０の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２５０）に達した後０に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート６４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の普図保留エリア３１４ｃに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普図当たり乱数カウンタＣ４の値によって普電役物６３ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０～１９０であれば、普電役物６３ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝１９１～２５０であれば、普電役物６３ａを開放状態に制御しない。
【８０１６】
＜主制御装置１６２にて実行される各種処理について＞
次に、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ３１２では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理及びＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理が実行されるが、これらの処理については説明を省略する。
【８０１７】
＜タイマ割込み処理＞
タイマ割込み処理について図７４３のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はＭＰＵ３１２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。
【８０１８】
ステップＳｋ１０１では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１インクリメントするとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。
【８０１９】
ステップＳｋ１０２では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リ

ーチ乱数カウンタＣ３及び普図当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び普図当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ３の更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【８０２０】

ステップＳｋ１０３では、遊技の進行を停止している状態（遊技停止状態）であるか否かを判定する。遊技停止状態であるか否かの判定は、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに遊技停止フラグが格納されていることを条件に、遊技停止状態であると判定する。遊技停止状態であると判定した場合には、本タイマ割込み処理を終了する。

【８０２１】

一方、遊技停止状態でないと判定した場合は、ステップＳｋ１０４に進み、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置１６２に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第１作動口６２への入賞が発生したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに第１特図用の入賞検知フラグを格納し、第２作動口６３への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア３１４ｅに第２特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート６４を遊技球が通過したと判定した場合には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。

【８０２２】

ステップＳｋ１０５では、スルーゲート６４への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア３１４ｃに記憶されている役物保留記憶数が４未満であることを条件として、前記ステップＳｋ１０３にて更新した普図当たり乱数カウンタＣ４の値を普図保留エリア３１４ｃに格納する。また、各種フラグ格納エリア３１４ｅにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【８０２３】

ステップＳｋ１０６では、作動口用の入賞処理を実行する。作動口用の入賞処理では、各作動口６２，６３のいずれかに遊技球が入賞したことに基づいて、その入賞に基づいて遊技球を払い出させる賞球コマンドを設定するとともに、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を格納する情報取得処理を行う。

【８０２４】

情報取得処理では、遊技球が第１作動口６２に入賞（始動入賞）したか否かを判定する。第１作動口６２に入賞している場合には、第１特図表示部用保留エリアＲａに記憶されている保留情報の数を把握し、その把握した数を第１始動保留記憶数ＲａＮとしてセットする。一方、遊技球が第１作動口６２に入賞していない場合には、遊技球が第２作動口６３に入賞（始動入賞）したか否かを判定する。第２作動口６３に入賞している場合には、第２特図表示部用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報の数を把握し、その把握した数を第２始動保留記憶数ＲｂＮとしてセットする。

【８０２５】

これらセットした始動保留記憶数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Ｎが上限値未満である場合には、対応する結果表示部用保留エリアの始動保留記憶数Ｎを１増加するように更新する。そして、第１始動保留記憶数ＲａＮがセットされている場合は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第１特図表示部用保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納し、第２始

動保留記憶数ＲｂＮがセットされている場合は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を、第２特図表示部用保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、演出制御装置１４３に対して、保留表示部２００の表示状態を更新させ、保留表示部２００にて現在の始動保留記憶数が示されるようにするための処理を実行する。

【８０２６】

ステップＳｋ１０７では異常監視処理を実行し、その後、本タイマ割込み処理を終了する。異常監視処理では、磁石検知センサ４７及び電波検知センサ４８の検知結果を参照して磁石検知や電波検知の有無を判定する。ここで、ステップＳｋ１０７の異常監視処理について図７４４のフローチャートを参照しながら説明する。

【８０２７】

異常監視処理では先ずステップＳｋ２０１にて、電波検知センサ４８により電波が検知されているか否かを判定する。電波が検知されている場合は、ステップＳｋ２０２にてＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに電波検知フラグをセットする。

【８０２８】

ステップＳｋ２０３では、演出制御装置１４３への送信対象として電波検知コマンドを設定する。電波検知コマンドは、電波の検知をＭＰＵ３１２にて特定したことを演出制御装置１４３に認識させるためのコマンドである。電波検知コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理において演出制御装置１４３に送信される。

【８０２９】

ステップＳｋ２０４では、電波の検知を特定したことを遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータ）に対して信号出力すべく、異常用の外部出力処理を実行する。

【８０３０】

ステップＳｋ２０４の実行後又はステップＳｋ２０１で否定判定した場合（電波が検知されていない場合）は、ステップＳｋ２０５に進み、磁石検知センサ４７によって磁石が検知されているか否かを判定する。磁石が検知されていない場合は異常監視処理を終了する。

【８０３１】

一方、磁石が検知されている場合は、ステップＳｋ２０６に進み、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに磁石検知フラグをセットする。続くステップＳｋ２０７では、演出制御装置１４３への送信対象として磁石検知コマンドを設定する。磁石検知コマンドは、磁石の検知をＭＰＵ３１２にて特定したことを演出制御装置１４３に認識させるためのコマンドである。磁石検知コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理において演出制御装置１４３に送信される。

【８０３２】

ステップＳｋ２０８では、磁石の検知を特定したことをホールコンピュータに対して信号出力すべく、異常用の外部出力処理を実行する。ステップＳｋ２０８の実行後又はステップＳｋ２０５で否定判定した場合（磁石が検知されていない場合）は、異常監視処理を終了する。

【８０３３】

＜通常処理＞

次に、通常処理の流れを図７４５のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理である。通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳｋ３０１～ステップＳｋ３０８の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳｋ３１１、ステップＳｋ３１２のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【８０３４】

通常処理では先ずステップＳｋ３０１にて、遊技停止判定処理を実行する。遊技停止判定処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに電波検知フラグ又は磁石検知フラグがセットされているか否かを参照し、不正が検知されたか否かを判定する。そし

て、電波検知フラグと磁石検知フラグの少なくとも１つがセットされている場合は、不正が検知されたとして、遊技停止状態に移行させる遊技停止処理（異常対応処理）を実行する。

【８０３５】

遊技停止処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに遊技停止フラグをセットするとともに、可変入賞装置６５及び普電役物６３ａを閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行する。また、電源及び発射制御装置１９１への発射許可信号をＬＯＷレベルに切り換える発射停止処理を実行し、遊技者が遊技球発射ハンドル４１を操作しても遊技球が発射されない状態とする。さらに、払出制御装置１８１に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装置２２２による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制する。

【８０３６】

また、遊技停止処理では、演出制御装置１４３に対して遊技停止コマンドを出力する。演出制御装置１４３では、遊技停止コマンドを受信することで、図柄表示装置７５における演出表示等を停止させる。その上で、図柄表示装置７５にてエラー報知画像を表示させたり、スピーカ部２９からエラー報知音声（不正検知音）を出力させたりするように制御する。

【８０３７】

さらに、遊技停止処理では、不正を検知したことや遊技停止状態に移行したことに対応した所定の外部信号を外部出力端子２１３から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータに出力され、パチンコ機１０で異常が発生したことが通知される。

【８０３８】

ステップＳｋ３０１の遊技停止判定処理の実行後は、ステップＳｋ３０２にて、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに遊技停止フラグがセットされているか否かを判定することで、遊技停止状態（遊技の進行を停止している状態）であるか否かを判定する。遊技停止状態でない場合は、ステップＳｋ３０３に進み、外部信号出力処理を実行する。

【８０３９】

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

【８０４０】

ステップＳｋ３０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１インクリメントするとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するバッファ領域に格納する。

【８０４１】

ステップＳｋ３０５では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部４３の表示制御などを行う。

【８０４２】

ステップＳｋ３０６では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。なお、ステップＳｋ３０５の遊技回制御処理及びステップＳｋ３０６の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【８０４３】

ステップＳｋ３０７では、第２作動口６３に設けられた普電役物６３ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、ＲＡＭ３１４の普

図保留エリア３１４ｃに格納されている普図当たり乱数カウンタＣ４から取得した数値情報を用いて普電役物６３ａを開放状態とするか否かの普図当否抽選を行うとともに、当選となった場合には普電役物６３ａの開閉処理を実行する。また、普図当否抽選の抽選結果を教示するように、普図用表示部４４の表示制御などを行う。

【８０４４】

ここで、既に説明したとおり、普電役物６３ａによるサポートの態様として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとが設定されており、後述する遊技状態移行処理にていずれかのサポートモードへの移行が行われる。この処理を経てＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高頻度サポートフラグがセットされている場合は高頻度サポートモードとなり、当該フラグがセットされていない場合には低頻度サポートモードとなる。

【８０４５】

電役サポート用処理では、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに高頻度サポートフラグがセットされているか否かを判定することで、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、高頻度サポートモードである場合には低頻度サポートモードの場合よりも、電役開放状態当選となった際に、普電役物６３ａが開放状態となる回数を多く設定するとともに、１回の開放時間を長く設定する。また、高頻度サポートモードである場合は、電役開放状態当選となり普電役物６３ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間が、１回の開放時間よりも短くなるように設定する。

【８０４６】

ステップＳｋ３０８では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置１９１から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。

【８０４７】

ここで、ステップＳｋ３０２で肯定判定した場合（遊技停止状態であると判定した場合）は、ステップＳｋ３０３の外部処理からステップＳｋ３０８の遊技球発射処理をスキップして実行しない。また、タイマ割込み処理（図７４３）においても、ステップＳｋ１０３で遊技停止状態であると判定した場合は、ステップＳｋ１０４の各種センサ読み込み処理からステップＳｋ１０６の作動口用の入賞処理をスキップして実行しない。これらの処理は実質的に遊技を進行させるものであるため、これらの処理を実行しないことで、遊技が全く進行しない状態となる。

【８０４８】

ステップＳｋ３０８の実行後又はステップＳｋ３０２で肯定判定した場合は、ステップＳｋ３０９に進み、ＲＡＭ３１４のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、停電監視部３１５において停電の発生が確認され、ＭＰＵ３１２に停電信号が入力されることによりセットされるものである。

【８０４９】

停電フラグがセットされていない場合は、繰り返し実行される複数の処理の最後の処理が終了したこととなるので、ステップＳｋ３１０にて次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。

【８０５０】

つまり、ステップＳｋ３１０では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ３１４の該当するエリアに格納する。また、ステップＳｋ３１２では、変動種別カウンタＣ

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

【８０５１】

ここで、ステップＳｋ３０３～ステップＳｋ３０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。

【８０５２】

一方、ステップＳｋ３０９にて、停電フラグがセットされていると判定した場合は、電源遮断が発生したことになるので、ステップＳｋ３１３以降の電断時処理を実行する。つまり、ステップＳｋ３１３では、タイマ割込み処理の発生を禁止し、その後、ステップＳｋ３１４にてＲＡＭ判定値を算出、保存する。続くステップＳｋ３１５では、ＲＡＭ３１４のアクセスを禁止した後に、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置１９１からＲＡＭ３１４のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前にＲＡＭ３１４に記憶されていた情報はそのままの状態で所定の期間内（例えば、１日や２日）保持される。

【８０５３】

＜遊技回制御処理＞

次に、ステップＳｋ３０５の遊技回制御処理を図７４６のフローチャートを参照しながら説明する。

【８０５４】

遊技回制御処理では先ずステップＳｋ５０１にて、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに開閉実行モードフラグがセットされているか否かを判定する。当該開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理にて遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にセットされ、同じく遊技状態移行処理にて開閉実行モードを終了させる場合にクリアされる。

【８０５５】

開閉実行モード中である場合には、ステップＳｋ５０２以降の処理、すなわちステップＳｋ５０３～ステップＳｋ５０５の遊技回開始用処理及びステップＳｋ５０６～ステップＳｋ５０９の遊技回進行用処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。つまり、開閉実行モード中である場合には、作動口６２，６３への入賞が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。

【８０５６】

開閉実行モード中でない場合は、ステップＳｋ５０２にて、特図用表示部４３が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。なお、この判定は、ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅに変動表示中フラグが格納されているか否かを判定することにより行う。変動表示中フラグは、第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にセットされ、その変動表示が終了する場合にクリアされる。

【８０５７】

特図用表示部４３が変動表示中でない場合には、ステップＳｋ５０３～ステップＳｋ５０５の遊技回開始用処理に進む。遊技回開始用処理では、先ずステップＳｋ５０３にて、第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳの始動保留記憶数の合計である共通保留数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１作動口６２及び第２作動口６３のいずれについても始動保留記憶数ＲａＮ，ＲｂＮが「０」であることを意味する。

【８０５８】
共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合は、ステップＳｋ５０４にて第１特図表示部用保留エリアＲａ又は第２特図表示部用保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップＳｋ５０５にて特図用表示部４３における変動表示及び図柄表示装置７５における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。
【８０５９】
変動開始処理では、データ設定処理にて設定されたデータ（保留情報）に基づいて当否抽選を実行するとともに、当該当否抽選の結果に対応する停止結果で遊技回が終了するように、停止結果の設定を行う。また、今回実行する遊技回の変動表示時間を変動種別カウンタＣＳ等に基づいて設定する。
【８０６０】
また、変動開始処理では、今回実行する遊技回に対応する演出が行われるように、遊技結果の情報が含まれる変動用コマンドや変動表示時間の情報が含まれる種別コマンドを、演出制御装置１４３への送信対象として設定する。変動用コマンドや種別コマンドは、通常処理（図７４４）におけるステップＳｋ３０３にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信したコマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置３５０に送信する。表示制御装置３５０では、当該コマンドを受信することにより、その遊技回の演出を開始するように図柄表示装置７５等の表示制御を実行する。
【８０６１】
ステップＳｋ５０５の変動開始処理の実行後又はステップＳｋ５０３で肯定判定した場合（共通保留数ＣＲＮが「０」である場合）は、遊技回制御処理を終了する。
【８０６２】
ステップＳｋ５０２で肯定判定した場合（特図用表示部４３が変動表示中である場合）は、ステップＳｋ５０６～ステップＳｋ５０９の遊技回進行用処理を実行する。遊技回進行用処理では、先ずステップＳｋ５０６にて、今回の遊技回の変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ３１４の変動表示時間カウンタエリアにセットされている変動表示時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動表示時間情報の値は、遊技回の開始に際して変動開始処理においてセットされる。また、このセットされた変動表示時間情報の値は、タイマ割込み処理（図７４３）が起動される度に、１ディクリメントされる。
【８０６３】
変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳｋ５０７にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る結果表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該結果表示部を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）し、遊技回制御処理を終了する。
【８０６４】
変動表示時間が経過している場合には、ステップＳｋ５０８にて変動終了処理を実行する。変動終了処理では、変動開始処理の当否抽選の結果に基づいて設定された情報を特定し、その情報に対応した絵柄が特図用表示部４３にて停止表示されるように当該特図用表示部４３を制御する。
【８０６５】
続くステップＳｋ５０９では、演出制御装置１４３への送信対象として変動終了コマンドを設定し、その後、遊技回制御処理を終了する。ステップＳｋ５０９にて設定された変動終了コマンドは、通常処理（図７４４）におけるステップＳｋ３０３にて、演出制御装置１４３に送信される。演出制御装置１４３では、受信した変動終了コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置３５０に送信する。表示制御装置３５０では、当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊技回における最終停止図柄の組合せを確定表示（最終停止表示）させる。
【８０６６】

＜遊技状態移行処理＞
ステップＳｋ３０６（図７４５）の遊技状態移行処理について、図７４７のフローチャートを参照しながら説明する。
【８０６７】
先ず、ステップＳｋ６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップＳｋ６０２に進み、１の遊技回の第１特図表示部ＡＳ又は第２特図表示部ＢＳにおける絵柄の変動表示が終了したタイミングか否かを判定する。変動表示が終了したタイミングでない場合には、そのまま遊技状態移行処理を終了する。
【８０６８】
変動表示が終了したタイミングである場合には、ステップＳｋ６０３にて、今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。開閉実行モードへの移行に対応したものではない場合には、そのまま遊技状態移行処理を終了する。
【８０６９】
開閉実行モードの移行に対応したものである場合には、ステップＳｋ６０４にて開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、開閉実行モードの開始前において可変入賞装置６５が閉鎖状態であることをチェックしたりする。また、開閉実行モードの開始処理では、開閉実行モードの開始に際して可変入賞装置６５の開放を開始することなく待機するためのオープニング期間の設定処理を実行する。オープニング期間の設定処理では、ＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたタイマカウンタＴに、ＲＯＭ３１３に予め記憶されているオープニング用の待機時間情報をセットする。タイマカウンタＴの値は、所定周期（例えば２ｍｓｅｃ周期、タイマ割込み処理が起動される都度）で１ディクリメントされる。
【８０７０】
続くステップＳｋ６０５では、ラウンド数の設定処理を実行する。ラウンド数の設定処理では、今回の開閉実行モードのラウンド数に対応する値を上記各種カウンタエリア３１４ｄに設けられたラウンドカウンタＲＣにセットする。例えば、今回の開閉実行モードのラウンド数が１０ラウンドである場合は、ラウンドカウンタＲＣの値として「１０」をセットする。
【８０７１】
ステップＳｋ６０６では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。ラウンド表示の開始処理では、ステップＳｋ６０５で設定したラウンド数が特図用表示部４３のラウンド表示部にて表示されるように制御する。このラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。
【８０７２】
ステップＳｋ６０７では、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置１４３に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図７４４）におけるステップＳｋ３０３にて、演出制御装置１４３に送信される。
【８０７３】
ステップＳｋ６０８では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子２１３に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて大当たりが発生したことを把握することができる。
【８０７４】
上記ステップＳｋ６０１で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップＳｋ６０９に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期

間が経過している場合には、ステップＳｋ６１０にて大入賞口開閉処理を実行する。
【８０７５】
ここで、大入賞口開閉処理について図７４８のフローチャートを参照しながら説明する。
【８０７６】
先ずステップＳｋ７０１では、大入賞口６５ａを開放中であるか否かを判定する。この判定は駆動部６５ｄの駆動状態に基づいて行う。大入賞口６５ａを開放中でない場合には、ステップＳｋ７０２にてラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｋ７０３にてＲＡＭ３１４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられたタイマエリアＴの値が「０」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。
【８０７７】
タイマエリアＴの値が「０」である場合は、ステップＳｋ７０４に進み、１回のラウンド遊技での可変入賞装置６５の上限開放時間（３０ｓｅｃ）に対応する値として上記タイマエリアＴに「１５０００」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図７４３）が起動される都度、１ディクリメントされる。ステップＳｋ７０５では、１回のラウンド遊技における可変入賞装置６５への上限入賞個数（１０個）に対応する値として、上記各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた入賞カウンタエリアＰＣに「１０」をセットする。
【８０７８】
ステップＳｋ７０６では、大入賞口６５ａを開放すべく可変入賞駆動部３２ｃを駆動状態とする。ステップＳｋ７０７では、大入賞口６５ａ（可変入賞装置６５）の開放が開始されたことを演出制御装置１４３に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図７４５）におけるステップＳｋ３０３にて演出制御装置１４３に送信される。
【８０７９】
上記ステップＳｋ７０２で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣの値が０である場合）又はステップＳｋ７０３で否定判定した場合（タイマエリアＴの値が０でない場合）は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【８０８０】
また、上記ステップＳｋ７０１で肯定判定した場合（大入賞口６５ａの開放中である場合）は、ステップＳｋ７０８に進み、タイマエリアＴの値が「０」か否かを判定する。この処理は、ステップＳｋ７０４で設定した可変入賞装置６５の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。
【８０８１】
タイマエリアＴの値が「０」でない場合は、ステップＳｋ７０９に進み、大入賞口用入賞センサ６５ｃの検知状態に基づいて大入賞口６５ａへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップＳｋ７１０にて入賞カウンタエリアＰＣの値を１ディクリメントし、その後、ステップＳｋ７１１にて入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【８０８２】
上記ステップＳｋ７０８で肯定判定した場合（タイマエリアＴの値が０である場合）又はステップＳｋ７１１で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアＰＣの値が０である場合）は、ステップＳｋ７１２に進み、駆動部６５ｄを非駆動状態に切り替えて大入賞口６５ａを閉鎖する。ステップＳｋ７１３では、ラウンドカウンタエリアＲＣの値を１ディクリメントし、ステップＳｋ７１４では、ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」であるか

否かを判定する。
【８０８３】
ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップＳｋ７１５に進み、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間（２ｓｅｃ）に対応する値として、上記タイマエリアＴに「１０００」をセットする。
【８０８４】
ステップＳｋ７１６では、可変入賞装置６５を閉鎖したこと（ラウンド遊技が終了したこと）を演出制御装置１４３に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図７４５）におけるステップＳｋ３０３にて演出制御装置１４３に送信される。
【８０８５】
上記ステップＳｋ７１４で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアＲＣの値が０である場合）、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップＳｋ７１７に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置６５を閉鎖状態としたまま次の遊技回（開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップＳｋ７１８では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置１４３に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図７４５）におけるステップＳｋ３０３にて演出制御装置１４３に送信される。
【８０８６】
遊技状態移行処理（図７４７）の説明に戻り、ステップＳｋ６１０の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップＳｋ６１１にてラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【８０８７】
ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」である場合は、ステップＳｋ６１２に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【８０８８】
エンディングが終了している場合は、ステップＳｋ６１３に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。開閉実行モード終了時の移行処理では、開閉実行モード後の当否抽選モード及びサポートモードの設定を行う。具体的には、今回の開閉実行モードの契機が確変大当たり結果であった場合には、開閉実行モード終了後は高確率モード且つ高頻度サポートモードの遊技状態に移行し、通常大当たり結果となっている場合には、開閉実行モード終了後は低確率モード且つ回数限定の低頻度サポートモードの遊技状態に移行する。
【８０８９】
ステップＳｋ６１４では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部４３におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。
【８０９０】
ステップＳｋ６１５では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア３１４ｅに格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。
【８０９１】
＜払出状態検知処理＞
次に、払出制御装置１８１にて実行される払出状態検知処理について図７４９のフローチャートを参照しながら説明する。なお、本処理は、払出制御装置１８１により、予め定

められた周期（例えば２ｍｓｅｃ周期）で定期的に起動される。
【８０９２】
　払出状態検知処理では、先ずステップＳｋ８０１にて賞球完了状態を検知しているか否かを判定する。具体的には、主制御装置１６２から受信した賞球コマンドの賞球数に対応した遊技球が払出装置２２２から払い出された（払い出しが完了した）ことを確認する。なお、払出装置２２２には、その下流側へと送り出される遊技球を個別に検知する払出検知センサが設けられており、その払出検知センサの出力結果に基づいて払い出しが完了したことの確認を行う。
【８０９３】
　賞球完了状態を検知している場合は、ステップＳｋ８０２に進み、主制御装置１６２への送信対象として賞球完了コマンドを設定する。賞球完了コマンドは、主制御装置１６２からの賞球コマンドにより指定された賞球数の払い出しが完了したことを主制御装置１６２に通知するためのものである。
【８０９４】
　ステップＳｋ８０２の実行後又はステップＳｋ８０１で否定判定した場合は、ステップＳｋ８０３にて、球無し検知センサ８２ｂの検知結果に基づいてタンク球無状態であるか否かを判定する。タンク球無状態である場合は、ステップＳｋ８０４に進み、主制御装置１６２への送信対象としてタンク球無コマンドを設定する。タンク球無コマンドは、タンク２２１での遊技球の貯留量が不足していること、換言すれば、払出装置２２２に送り出す遊技球が不足していることを主制御装置１６２に通知するためのものである。
【８０９５】
　主制御装置１６２では、払出制御装置１８１からのタンク球無コマンドを受信した場合、演出制御装置１４３への送信対象として球無エラーコマンドを設定する。球無エラーコマンドは、タンク２２１にてタンク球無状態となり、球無エラーが発生していることを演出制御装置１４３に通知するためのコマンドである。演出制御装置１４３では、球無エラーコマンドを受信した場合、球無エラーが発生していることを報知する球無エラー画像が図柄表示装置７５にて表示されたり、かかる報知が音声にて行われる球無エラー音がスピーカ部２９から出力されたりするように制御する。
【８０９６】
　ステップＳｋ８０４の実行後又はステップＳｋ８０３で否定判定した場合（タンク球無状態でない場合）は、ステップＳｋ８０５に進み、満杯検知センサ８２ａの検知結果に基づいて下皿満杯状態であるか否かを判定する。下皿満杯状態である場合は、ステップＳｋ８０６に進み、主制御装置１６２への送信対象として下皿満杯コマンドを設定する。下皿満杯コマンドは、下皿３４が満杯状態になっていること、換言すれば、払出装置２２２から下皿３４に向けて遊技球を送り出すことができず、賞球の払い出しができないことを主制御装置１６２に通知するためのものである。
【８０９７】
　主制御装置１６２では、払出制御装置１８１からの下皿満杯コマンドを受信した場合、演出制御装置１４３への送信対象として満杯エラーコマンドを設定する。満杯エラーコマンドは、下皿３４での遊技球の貯留量が満杯状態に達しており、下皿３４からの球抜きを遊技者に促すべき状態であることを演出制御装置１４３に通知するためのコマンドである。演出制御装置１４３では、満杯エラーコマンドを受信した場合、満杯エラーが発生していることを知らせたり、下皿３４からの球抜きを促したりするための満杯エラー画像が図柄表示装置７５にて表示されたり、かかる報知が音声にて行われる満杯エラー音がスピーカ部２９から出力されたりするように制御する。
【８０９８】
　ステップＳｋ８０６の実行後又はステップＳｋ８０５で否定判定した場合（下皿満杯状態でない場合）は、払出状態検知処理を終了する。
【８０９９】
　＜演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について＞

演出制御装置１４３及び表示制御装置３５０の電気的構成について、図７５０のブロック図を参照して以下に説明する。

【８１００】

演出制御装置１４３に設けられた演出制御基板３４１には、ＭＰＵ３４２が搭載されている。ＭＰＵ３４２には、当該ＭＰＵ３４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３４３と、そのＲＯＭ３４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【８１０１】

ＭＰＵ３４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ３４２の入力側には主制御装置１６２が接続されている。主制御装置１６２からは、シフトコマンド、保留コマンドといった保留表示制御用コマンドや、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。

【８１０２】

ＭＰＵ３４２の出力側には、既に説明したように、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９、ジャック部３７が接続されているとともに、表示制御装置３５０が接続されている。

【８１０３】

また、ＭＰＵ３４２の入力側には、前扉枠１４に設けられた演出用操作部３６が接続されている。演出用操作部３６には、当該演出用操作部３６の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。ＭＰＵ３４２では、当該検知情報に基づいて演出用操作部３６が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。

【８１０４】

表示制御装置３５０は、プログラムＲＯＭ３７３及びワークＲＡＭ３７４が複合的にチップ化されたＭＰＵ３７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）３７５と、キャラクタＲＯＭ３７６と、ビデオＲＡＭ３７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板３５１を備えている。

【８１０５】

ＭＰＵ３７２は、演出制御装置１４３から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ３７５の制御（具体的にはＶＤＰ３７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【８１０６】

プログラムＲＯＭ３７３は、ＭＰＵ３７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。

【８１０７】

ワークＲＡＭ３７４は、ＭＰＵ３７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ３７４の各エリアに記憶される。

【８１０８】

ＶＤＰ３７５は、図柄表示装置７５に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ３７５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ３７５は、ＭＰＵ３７２、ビデオＲＡＭ３７７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ３７７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ３７６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置７５に表示させる。

【８１０９】

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

【８１１０】

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

【８１１１】

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

【８１１２】

次に、演出制御装置１４３のうち音声の出力制御に関する構成について図７５１を参照しながら説明する。

【８１１３】

演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２には、音（音声）の出力を制御するためのサウンドＩＣ８３が接続されている。サウンドＩＣ８３は、ＭＰＵ３１２からの指定に基づいて、出力対象となる音声の音信号を出力する。本実施の形態では、例えば、スピーカ部２９として、右上側のスピーカ、右下側のスピーカ、左上側のスピーカ、左下側のスピーカからなる４つのスピーカが搭載されており、音の出力チャンネルとして４チャンネルが設定されている。これに対応してサウンドＩＣ８３からは、４チャンネル分の音信号が出力される。

【８１１４】

なお、出力チャンネル数は４チャンネルに限定されるものではなく、５チャンネル以上であってもよいし、３チャンネル以下であってもよい。

【８１１５】

ＭＰＵ３４２のＲＯＭ３４３には、複数の音データが記憶される音データ記憶エリア８４が設けられている。図７５２（ａ）に示すように、各音データには、各音データに対して割り当てられる固有の識別情報と、音源となる音源データと、その音源を出力する際の基準音量を指定する音量情報と、出力チャンネルを指定するチャンネル情報等が含まれる。音源データとしては、不正検知音や球無しエラー音等のエラー音のほか、変動音やリーチ発生音等の演出音の音源データが記憶されている。なお、変動音は、遊技回（変動表示）の実行を契機として出力されるものであり、変動表示中の背景音である。また、リーチ発生音は、リーチ表示の実行を契機として出力されるものであり、例えば「リーチ」などの音声からなるものである。

【８１１６】

また、ＲＯＭ３４３には、音データテーブルが記憶される音データテーブル記憶エリア８５が設けられている。図７５２（ｂ）に示すように、音データテーブルでは、各音データに割り当てられた識別情報と対応付けて、各音データの記憶領域（ＲＯＭ３４３のアドレス）を示すアドレス情報が記憶されている。

【８１１７】

なお、図７５２（ａ）、（ｂ）における「音種別」の項目は、便宜上付したものであり、音データ記憶エリア８４や音データテーブル記憶エリア８５に記憶されるものではない。

【８１１８】

図７５１に示すように、ＭＰＵ３４２のＲＡＭ３４４には、再生対象（出力対象）となる音データを記憶するための領域として再生音データ記憶エリア８６が設けられている。図７５２（ｃ）に示すように、再生音データ記憶エリア８６には複数のチャンネル対応エ

リア８６ａ～８６ｎが設けられており、これらチャンネル対応エリア８６ａ～８６ｎは、少なくとも、サウンドＩＣ８３の出力チャンネル数に応じた数（本実施の形態では４チャンネル分）が設定されている。

【８１１９】

ＭＰＵ３４２では、出力音として例えば球無しエラー音（図７５２（ａ））を出力する場合、ＲＯＭ３４３の音データテーブル記憶エリア８５に記憶されている音データテーブル（図７５２（ｂ））を参照し、球無しエラー音の音データが記憶されているアドレスを把握する。そして、把握したアドレスに基づいてＲＯＭ３４３の音データ記憶エリア８４から球無しエラー音の音データを読み出し、ＲＡＭ３４４の再生音データ記憶エリア８６に書き込む。

【８１２０】

その際、音データにおいて、例えば球無しエラー音をチャンネル１とチャンネル２で出力するように設定されている場合には、ＲＯＭ３４３の音データ記憶エリア８４から読み出した球無しエラー音の音データを、再生音データ記憶エリア８６におけるチャンネル１用のチャンネル対応エリア８６ａとチャンネル２用のチャンネル対応エリア８６ａとに書き込む。その後、サウンドＩＣ８３に対して音声を出力すべき旨の出力指示信号とともに、球無しエラー音の音データが記憶されているアドレス（ＲＡＭ３４４のアドレス）を示すアドレス情報を送信する。

【８１２１】

なお、上記の球無しエラー音の出力に関するＭＰＵ３４２の処理は、主制御装置１６２からの球無エラーコマンドを受信した場合に実行される。このようにしてＭＰＵ３４２から出力指示がなされると、サウンドＩＣ８３では、当該指示に基づき、スピーカ部２９から出力すべき音信号を出力するように動作する。

【８１２２】

ここで、サウンドＩＣ８３で実行される音出力処理について図７５３のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、予め定められた周期（例えば１０ｍｓｅｃ）で定期的に起動される。

【８１２３】

ステップＳｋ９０１では、ＭＰＵ３４２からの出力指示信号を受信したか否かを判定する。出力指示信号を受信した場合は、ステップＳｋ９０２にて、出力対象である音声の音データを取得する。具体的には、ＭＰＵ３４２から送信されるアドレス情報に基づいて音データが記憶されているアドレス（ＲＡＭ３４４の再生音データ記憶エリア８６のアドレス）を把握し、当該アドレスにより示される領域から音データを読み出す。

【８１２４】

ステップＳｋ９０３では、取得した音データに含まれる識別情報を把握し、ステップＳｋ４９０４では、取得した音データに含まれる音源データを再生する。ステップＳｋ９０５では、ステップＳｋ９０２で取得した音データに基づいて出力対象である音声の音量を設定する。この場合に設定される音量は、各音声（音源）に対して予め設定されている基準音量である。ステップＳｋ９０６では、ステップＳｋ９０４で再生が開始された音声の音信号をＤ／Ａ変換部やアンプ部等を介して出力する。これにより、音データにより指定される音声の音信号がサウンドＩＣ８３から出力される。

【８１２５】

ステップＳｋ９０６の実行後又はステップＳｋ９０１で否定判定した場合（出力指示信号を受信していない場合）は、ステップＳｋ９０７にて、ＭＰＵ３４２からの終了指示信号を受信したか否かを判定する。終了指示信号は、出力対象の音声の出力期間が終了した場合に、その出力の終了を指示するものとしてＭＰＵ３４２から出力されるものである。音声の出力期間が終了した際、ＭＰＵ３４２からは、上記終了指示信号のほか、出力を終了すべき音声の種類を示す識別情報が出力される。

【８１２６】

終了指示信号を受信した場合は、ステップＳｋ９０８にて、識別情報により指定される

音声の再生及び出力を終了する。ステップＳｋ９０８の実行後又はステップＳｋ９０７で否定判定した場合（終了指示信号を受信していない場合）は、音出力処理を終了する。

【８１２７】

図７５１に戻り、再び、演出制御装置１４３のうち音声の出力制御に関する構成について説明する。

【８１２８】

上記のとおり、サウンドＩＣ８３は、ＭＰＵ３４２により指定される音声の音信号を出力するものであるところ、その出力側には、サウンドＩＣ８３からの音信号をスピーカ部２９に伝送するための第１音信号経路８７が接続されている。第１音信号経路８７には、サウンドＩＣ８３からの音信号に対して音量調整を行うＳＰ出力制御ＩＣ８８が設けられており、ＳＰ出力制御ＩＣ８８により音量調整された音信号はスピーカ部２９に出力される。

【８１２９】

演出制御装置１４３の入力側には、スピーカ部２９からの放出音の音量を調整するための操作部として第１音量スイッチ８９と第２音量スイッチ９０とが接続されている。第１音量スイッチ８９は、演出制御基板３４１の表面部（素子搭載面）など、遊技盤６０を内枠１３とともに前方回動させた場合に操作可能となる位置に配置されており、ホール従業員が操作することを目的に設けられた音量調整部である。一方、第２音量スイッチ９０は、前扉枠１４の前面部（例えば上側膨出部３１）など、パチンコ機１０の外側に露出するようにしてパチンコ機１０の前面部に配置されており、主として遊技者が操作するための音量調整部である。

【８１３０】

演出制御装置１４３では、それら各音量スイッチ８９、９０からの音量調整信号がＳＰ出力制御ＩＣ８８に入力されるように構成されている。その際、音量調整信号がＳＰ出力制御ＩＣ８８に対して直接入力される構成であってもよいし、ＭＰＵ３４２やサウンドＩＣ８３を介してＳＰ出力制御ＩＣ８８に入力される構成であってもよい。

【８１３１】

ＳＰ出力制御ＩＣ８８では、各音量スイッチ８９、９０からの音量調整信号により指定される音量に応じて、サウンドＩＣ８３から出力される音信号の出力レベルを増減した後、スピーカ部２９に出力する。このため、ホール従業員が第１音量スイッチ８９を操作したり、遊技者が第２音量スイッチ９０を操作したりすることで、スピーカ部２９からの放出音の音量を変更することができる。各音量スイッチ８９、９０での音量調整は、例えば５段階で行うことができるようになっている。

【８１３２】

なお、不正検知音や球無しエラー音等のエラー音（警報音）に対しては、上記各音量スイッチ８９、９０が操作されても音量調整が行われない。すなわち、これらの音声に対応する音信号がＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力された場合は、各音量スイッチ８９、９０による音量設定にかかわらず、予め定められた固定音量でスピーカ部２９から放出されるようになっている。

【８１３３】

図７５１に示すように、サウンドＩＣ８３の出力側には、サウンドＩＣ８３からの音信号をジャック部３７（ヘッドホン３８）に伝送するための第２音信号経路９３が接続されている。より詳しくは、サウンドＩＣ８３の出力部と第１音信号経路８７の入力部とを結ぶ音信号出力線９１の途中部から分岐線（分岐路）９２が分岐しており、この分岐線９２を介して第２音信号経路９３がサウンドＩＣ８３の出力部に接続されている。

【８１３４】

音信号出力線９１からの分岐線９２の分岐は、音信号出力線９１（サウンドＩＣ８３から第１音信号経路８７に向かう出力用配線）の途中から第２音信号経路９３の入力側に向かう出力用配線が枝分かれするように、回路基板上の配線パターンが組まれることで実現されている。この際、スイッチ等による経路切替部を介していないため、サウンドＩＣ８

３から出力される音信号は、第１音信号経路８７と第２音信号経路９３との両方に出力されることになる。

【８１３５】

なお、本実施の形態では、スピーカ部２９用の出力チャンネルを４チャンネルとする一方で、ジャック部３７（ヘッドホン３８）用の出力チャンネルを２チャンネルとしている。このため、分岐線９２では、音信号出力線９１を伝送される４チャンネル分の音信号を２チャンネル分に合成（ミキシング）するように構成されている。例えば、スピーカ部２９として、右上側のスピーカ、右下側のスピーカ、左上側のスピーカ、左下側のスピーカを備え、それら各スピーカに対して１つずつ出力チャンネルを割り当てている場合は、右上側のスピーカ用の音信号と右下側のスピーカ用の音信号が合成され、左上側のスピーカ用の音信号と左下側のスピーカ用の音信号とが合成されるように、上記配線パターンが組まれている。

【８１３６】

第２音信号経路９３には、サウンドＩＣ８３からの音信号に対して音量調整を行うＨＰ出力制御ＩＣ９４が設けられており、ＨＰ出力制御ＩＣ９４により音量調整された音信号はジャック部３７に出力される。ＨＰ出力制御ＩＣ９４には、ＳＰ出力制御ＩＣ８８と同様に、各音量スイッチ８９、９０からの音量調整信号が入力される。

【８１３７】

ＨＰ出力制御ＩＣ９４では、音量調整信号により指定される音量に応じて、サウンドＩＣ８３から出力される音信号の出力レベルを増減し、その後、ジャック部３７に向けて出力する。このため、ホール従業員が第１音量スイッチ８９を操作したり、遊技者が第２音量スイッチ９０を操作したりすることで、ヘッドホン３８から放出される音の音量を変更することができる。

【８１３８】

なお、不正検知音や球無しエラー音等のエラー音（警報音）が音量調整の対象外となる点については、ＳＰ出力制御ＩＣ８８の場合と同様である。このため、エラー音に対応する音信号がＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力された場合は、各音量スイッチ８９、９０による音量設定にかかわらず、予め定められた固定音量でヘッドホン３８から放出される。

【８１３９】

ここで、第２音信号経路９３では、ＨＰ出力制御ＩＣ９４からの音信号の出力線９５がジャック部３７に対して直接的には繋がっておらず、絶縁トランス９６を介してジャック部３７に接続されている。すなわち、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力側が絶縁トランス９６の１次側に接続され、絶縁トランス９６の２次側がジャック部３７の入力側に接続された状態となっている。

【８１４０】

ＨＰ出力制御ＩＣ９４から音信号が出力されて絶縁トランス９６の１次側にそれに応じた電流が流れると、絶縁トランス９６の２次側に誘導起電力が発生し、当該２次側において上記音信号の出力レベルに応じた大きさの電流が流れる。その結果、配線９７を通じて絶縁トランス９６の２次側に繋がるジャック部３７にも音信号の出力レベルに応じた大きさの電流が流れたり、電位の変化が生じたりするため、ＨＰ出力制御ＩＣ９４から出力された音信号がジャック部３７に伝送される。

【８１４１】

一方で、絶縁トランス９６の内部では１次側と２次側とがそれぞれ巻き線によって構成されており、これらの各巻き線は物理的には繋がっていない状態となっている。すなわち、絶縁トランス９６の１次側と２次側とは結線されておらず、絶縁された状態となっている。このため、ＨＰ出力制御ＩＣ９４とジャック部３７との間に絶縁トランス９６を介在させることで、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部とジャック部３７の入力部とを結線的に分離しつつ、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部からジャック部３７の入力部への音信号の流れを許容する伝送路を構築することができる。

【８１４２】

パチンコ機１０の前面部にジャック部３７を設けてヘッドホン３８を接続可能とした場合、遊技者は、周囲のパチンコ機からの音や遊技ホール内の騒音の影響を受けにくくしながら、自身が遊技するパチンコ機からの演出音等を聴くことができ、演出音等を聴き取りやすくなって利便性が向上する。しかしながらその反面、ジャック部３７を狙って不正機器が使用され、ジャック部３７を通じて不正な外部信号がパチンコ機１０の内部に入力されるおそれがある。すなわち、ジャック部３７が悪用されて不正行為が行われる懸念がある。

【８１４３】

この点、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力側からジャック部３７の入力側への音信号の伝送を許容しつつ、それらの間を結線的には分離された状態とすることで、ＨＰ出力制御ＩＣ９４とジャック部３７とが直接的に結線されている場合に比べ、逆方向（ジャック部３７側からＨＰ出力制御ＩＣ９４側に向かう方向）への信号の流れを生じさせにくくすることができる。これにより、ジャック部３７を通じて不正な外部信号がパチンコ機１０内の制御部（例えばＭＰＵ３４２）に送り込まれることを抑制できる。

【８１４４】

加えて、本実施の形態では、ＨＰ出力制御ＩＣ９４と絶縁トランス９６の１次側とを繋ぐ出力線９５がＨＰ出力制御ＩＣ９４側においてＯＵＴ端子９４ａに接続されている。このＯＵＴ端子９４ａは出力専用の端子であり、当該端子を通じたＨＰ出力制御ＩＣ９４への入力が規制されたものとなっている。このため、この端子を絶縁トランス９６の１次側に接続することで、仮に、ジャック部３７側から入力された不正な外部信号が絶縁トランス９６の１次側まで伝送されたとしても、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部より先は当該信号が到達できないようになっている。これにより、不正な外部信号がパチンコ機１０の内部に入力されることをより好適に抑制することが可能になる。

【８１４５】

さらに、本実施の形態では、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部とジャック部３７の入力部との間の伝送路において電源ラインが設けられておらず、当該伝送路では音信号のみが伝送されるように構成されている。例えば、上記伝送路において電源ラインを設けた場合、当該電源ラインから電力を得て検出回路等を駆動させることができるため、ジャック部３７へのプラグ部３９の接続を電気的に検出したりすることが可能になる。しかしながらその反面、ジャック部３７を通じて不正機器が接続された場合に、上記電源ラインが不正機器の動作電力として悪用されるおそれがある。この点、本実施の形態のように構成することで、不正機器の接続を抑制することができ、不正行為に対する抑止効果を高めることが可能になる。

【８１４６】

なお、図７５１では図示を省略しているが、第２音信号経路９３での出力チャンネルが２チャンネルに設定されていることにより、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力側からジャック部３７の入力側までの信号経路が２系統設けられている。絶縁トランス９６は、それら各系統（各チャンネル）の信号経路に対して１つずつ配置されている。

【８１４７】

＜ジャック部の構成について＞

ジャック部３７の構成について図７５４及び図７５５を参照しながら説明する。ここでは、ジャック部３７の説明に先だち、ジャック部３７に差し込まれるプラグ部３９の構成について説明する。

【８１４８】

本実施の形態において、ヘッドホン３８のプラグ部３９は、例えば、ステレオ用の３極プラグとして構成されている。プラグ部３９は、図７５４に示すように、絶縁性の持ち手部２３１から棒状に延びるプラグ本体２３０を有しており、プラグ本体２３０には、その先端部から基端部に向けて順に第１電極２３２、第２電極２３３、第３電極２３４が配置されている。これら第１電極２３２～第３電極２３４はいずれも円環状をなしている。第１電極２３２と第２電極２３３との間には第１絶縁リング２３５が配置されるとともに、

第２電極２３３と第３電極２３４との間には第２絶縁リング２３６が配置されている。これにより、第１電極２３２～第３電極２３４間が絶縁され、それらが各電極２３２～２３４が電気的に分離されている。

【８１４９】

第１電極２３２～第３電極２３４は、その内側にてケーブル４０内の導線に接続され、当該導線を介してヘッドホン３８に内蔵される左側ＨＰスピーカ２４１と右側ＨＰスピーカ２４２とに接続されている。より詳しくは、プラグ部３９の第１電極２３２が左側ＨＰスピーカ２４１の入力端子２４１ａに接続され、第２電極２３３が右側ＨＰスピーカ２４２の入力端子２４２ａに接続され、第３電極２３４が各ＨＰスピーカ２４１、２４２のＧＮＤ端子２４１ｂ、２４２ｂに接続されている。

【８１５０】

次に、ジャック部３７の構成について図７５５を参照しながら説明する。

【８１５１】

ジャック部３７は、例えば角柱状を有するジャック本体３７ａを備え、その内側には、プラグ部３９を挿入可能なプラグ挿入孔２５１が形成されている。プラグ挿入孔２５１は、ジャック本体３７ａの前面部に設けられた開口部２５２を通じて外側に開口している。

【８１５２】

ジャック本体３７ａ内には、導電性を有する第１接触端子２５３、第２接触端子２５４、第３接触端子２５５が設けられている。これら各接触端子２５３～２５５は、プラグ挿入孔２５１にプラグ部３９が差し込まれたときに、プラグ部３９の第１電極２３２、第２電極２３３、第３電極２３４とそれぞれ接触するように配置されている。

【８１５３】

第１接触端子２５３は、プラグ部３９の第３電極２３４に対応して設けられるものであり、その先端部には円環状のリング端子２５６が接続されている。リング端子２５６は、プラグ挿入孔２５１にプラグ部３９が差し込まれた際に、その内周側をプラグ部３９が通るようにして配置される。リング端子２５６の内径は、プラグ部３９における第３電極２３４の外径に対応しており、具体的には第３電極２３４の外径よりも僅かに小さい寸法となっている。

【８１５４】

第２接触端子２５４は、プラグ部３９の第２電極２３３に対応して設けられるものであり、ジャック本体３７ａの後部から前部側に向けて延びるようにして配置されている。第２接触端子２５４の先端部には、プラグ挿入孔２５１側に突出するようにして接触部２５４ａが形成され、接触部２５４ａは、プラグ部３９の挿入方向において、プラグ部３９の差し込み時に第２電極２３３に接触する位置に形成されている。第２接触端子２５４は、プラグ部３９が差し込まれていない状態において、接触部２５４ａがプラグ挿入孔２５１内に臨むようにして配置されている。

【８１５５】

第３接触端子２５５は、プラグ部３９の第１電極２３２に対応して設けられるものであり、ジャック本体３７ａの後部から前部側に向けて延びるようにして配置されている。第３接触端子２５５の先端部には、プラグ挿入孔２５１側に突出するようにして接触部２５５ａが形成され、接触部２５５ａは、プラグ部３９の挿入方向において、プラグ部３９の差し込み時に第１電極２３２に接触する位置に形成されている。第３接触端子２５５は、プラグ部３９が差し込まれていない状態において、接触部２５５ａがプラグ挿入孔２５１内に臨むようにして配置されている。

【８１５６】

ジャック本体３７ａの後部において第２接触端子２５４と第３接触端子２５５との間には、第１接地端子２５７、第２接地端子２５８が設けられている。これら各接地端子２５７、２５８はアース接続されており、その電位が接地電位に固定されている。各接地端子２５７、２５８は、プラグ部３９が差し込まれた際にプラグ部３９に接触しない長さで形成されるとともに、その先端部には第２接触端子２５４側、第３接触端子２５５側にそれ

ぞれ突出する突出部２５７ａ、２５８ａが形成されている。
【８１５７】
ジャック本体３７ａ内において、第２接触端子２５４は、第１戻りばね２６１によって第１接地端子２５７側に付勢され、第３接触端子２５５は、第２戻りばね２６２によって第２接地端子２５８側に付勢されている。このため、プラグ部３９が差し込まれていない状態では、第２接触端子２５４が第１接地端子２５７の突出部２５７ａに当接し、第３接触端子２５５が第２接地端子２５８の突出部２５８ａに当接した状態となっている。
【８１５８】
なお、第１接触端子２５３～第３接触端子２５５、第１接地端子２５７、第２接地端子２５８は、金属板をプレス成型することなどによって形成される。
【８１５９】
次に、プラグ部３９を抜き差しした場合のジャック部３７の状態について説明する。
【８１６０】
プラグ部３９が差し込まれていない状態では、図７５５（ａ）に示すように、第２接触端子２５４が第１接地端子２５７の突出部２５７ａに当接し、第３接触端子２５５が第２接地端子２５８の突出部２５８ａに当接している。これにより、第２接触端子２５４の電位が第１接地端子２５７を通じて接地電位とされ、第３接触端子２５５の電位が第２接地端子２５８を通じて接地電位とされる。
【８１６１】
また、第１接触端子２５３は、絶縁トランス９６の２次側巻き線における一対の出力端子のうち一方に接続されている。また、他方の出力端子は、ジャック部３７の第３接触端子２５５に接続されている。このため、第１接触端子２５３は、絶縁トランス９６の２次側巻き線を通じて第３接触端子２５５と導通している状態となっており、これにより、第１接触端子２５３の電位が接地電位とされる。
【８１６２】
このような状態においてジャック部３７にプラグ部３９が差し込まれる場合は、プラグ部３９がプラグ挿入孔２５１内をジャック部３７の奥側に向けて差し込まれていく過程で、プラグ部３９（プラグ本体２３０）と第２接触端子２５４の接触部２５４ａとが当接する。その後、プラグ部３９がさらに奥側に差し込まれていくことで、プラグ部３９により第２接触端子２５４が外側に押し広げられる。そして、図７５５（ｂ）に示すように、プラグ部３９が所定の差し込み位置まで差し込まれた時点では、第２接触端子２５４の接触部２５４ａがプラグ部３９の第２電極２３３に接触してそれらが導通しつつ、第２接触端子２５４が第１接地端子２５７の突出部２５７ａから離間した状態となる。
【８１６３】
第３接触端子２５５についても同様に、プラグ部３９の挿入に伴って接触部２５５ａにプラグ部３９が当接し、その後、プラグ部３９がさらに奥側に差し込まれていくことで、第３接触端子２５５が外側に押し広げられる。そして、プラグ部３９が所定の差し込み位置まで差し込まれた時点では、第３接触端子２５５の接触部２５５ａがプラグ部３９の第１電極２３２に接触してそれらが導通しつつ、第３接触端子２５５が第２接地端子２５８の突出部２５８ａから離間した状態となる。
【８１６４】
また、第１接触端子２５３についても、リング端子２５６の内周部とプラグ部３９の第３電極２３４とが接触し、第３電極２３４と導通した状態となる。
【８１６５】
これらにより、プラグ部３９の各電極２３２～２３４と第２音信号経路９３における絶縁トランスの２次側とが接続された状態となる。より詳しくは、左側チャンネル用の信号経路に設けられた絶縁トランスの２次側とプラグ部３９の第１電極２３２及び第３電極２３４とが接続され、右側チャンネル用の信号経路に設けられた絶縁トランスの２次側とプラグ部３９の第２電極２３３及び第３電極２３４とが接続される。この状態で、ＨＰ出力制御ＩＣ９４から絶縁トランスの１次側に向けて音信号が出力されることで、プラグ部３

９の各電極２３２～２３４に音信号が伝送され、ヘッドホン３８から音が放出される。
【８１６６】
上記のような差し込み状態からプラグ部３９が引き抜かれる場合は、プラグ部３９がプラグ挿入孔２５１内を後退していくことに伴い、プラグ部３９による第２接触端子２５４及び第３接触端子２５５への押圧力が徐々に解除され、外側に押し広げられていたそれらの端子２５４、２５５の位置が内側に戻っていく。この際、戻りばね２６１、２６２による戻り方向への付勢力が各接触端子２５４、２５５に付与されているため、各接触端子２５４、２５５における元の位置への復帰が円滑に行われる。
【８１６７】
そして、プラグ部３９の全体がプラグ挿入孔２５１から抜き出た時点では、図７５５（ａ）に示すように、第２接触端子２５４及び第３接触端子２５５が元の位置（プラグ挿入前の位置）まで完全に戻り、各接触端子２５４、２５５が各接地端子２５７、２５８の突出部２５７ａ、２５８ａに当接した状態となる。これにより、第２接触端子２５４及び第３接触端子２５５の電位が接地電位とされる。また、第１接触端子２５３の電位についても、上記のように絶縁トランスの２次側と第３接触端子２５５を通じて接地電位とされる。つまり、本実施の形態では、プラグ部３９の差し込み時にプラグ部３９の各電極２３２～２３４と接続される接触端子２５３～２５５の電位について、プラグ部３９が差し込まれていない状態では、いずれも接地電位に固定されるようになっている。
【８１６８】
前述のとおり、パチンコ機１０にジャック部３７を設けることで、遊技者の利便性を高めたりすることができる反面、ジャック部３７が不正行為の対象として狙われるおそれがある。その際、ジャック部３７内の各接触端子２５３～２５５の電位が不定となっており、それらの端子２５３～２５５が電気的に浮いた状態となっていると、不正信号の入力にそれらの端子２５３～２５５が利用されやすくなることが懸念される。この点、各接触端子２５３～２５５の電位が接地電位に固定されていることで、それらの端子２５３～２５５に不正な外部信号が供給されても、当該信号がパチンコ機１０の内部に伝送されることを抑制できる。
【８１６９】
なお、図７５５に示すジャック部３７の内部構造は一例に過ぎず、プラグ部３９が差し込まれていない状態（換言すれば、ヘッドホン３８が使用されていない状態）において、ジャック部３７内の接触端子２５３～２５５を接地し、それらの電位を接地電位に固定できるものであれば、他の構造を有するものであってもよい。
【８１７０】
＜ヘッドホン３８の接続をパチンコ機１０が認識するための構成について＞
前述のように本実施の形態では、ジャック部３７に音信号を伝送するための第２音信号経路９３において、本来の出力方向とは逆方向（ジャック部３７からＭＰＵ３４２に向かう方向）の信号の流れが規制されている。これによって、ジャック部３７を通じて不正な外部信号が送り込まれても、当該信号が例えばＭＰＵ３４２まで到達することがないように防御されている。
【８１７１】
しかしながら、この場合、不正な外部信号に限らず、第２音信号経路９３を流れる全ての信号を対象として上記逆方向の流れが規制されるため、プラグ部３９が抜き差しされた場合の電位変化を検出し、その検出信号をＭＰＵ３４２側に出力しようとしても、第２音信号経路９３上では、それを行うことができない。つまり、ヘッドホン３８の接続やその解除をパチンコ機１０で認識することが困難となる。
【８１７２】
そこで、本実施の形態では、そのような場合でも、上記接続やその解除をパチンコ機１０が認識できるように構成が工夫されている。以下、その構成について図７５１及び図７５６を参照しながら説明する。
【８１７３】

図７５６に示すように、前扉枠１４の前面部（前面側壁部１４ａ）においてジャック部３７の配置領域には、パチンコ機前方からジャック部３７を覆うことが可能な板状のカバー部２７１が設けられている。カバー部２７１は上下方向のスライド移動が可能なように支持されており、カバー部２７１の上下動によりジャック部３７の開口部２５２が開閉されるものとなっている。より詳しくは、図７５６（ａ）に示すように、カバー部２７１の下端位置（通常位置）において開口部２５２の全体をパチンコ機前方から覆う閉状態となり、図７５６（ｂ）に示すように、カバー部２７１の上端位置（上昇位置）において開口部２５２の全体を露出させる開状態となるように、カバー部２７１の上下位置が設定されている。

【８１７４】

そして、カバー部２７１の下端位置では、ジャック部３７の開口部２５２がカバー部２７１により塞がれることで、プラグ部３９の差し込みが規制される一方、カバー部２７１の上端位置では、プラグ部３９を差し込み可能な程度に開口部２５２が開放され、プラグ部３９の差し込みが許容される。つまり、カバー部２７１は、上端位置と下端位置との間を移動することで、ジャック部３７へのプラグ部３９の接続可否を切り替えるものとなっている。

【８１７５】

カバー部２７１の前面部には、前方に突出する指掛け部２７７が設けられている。この指掛け部２７７に指を引っかけてカバー部２７１を持ち上げることで、カバー部２７１を上端位置に移動させることができる。

【８１７６】

カバー部２７１の少なくとも一部は透明又は半透明となっており（透光性を有しており）、カバー部２７１がジャック部３７を覆う状態（閉状態）において、カバー部２７１を介して後方のジャック部３７を視認し得るようになっている。このような構成であることで、カバー部２７１によりジャック部３７を覆いながらも、ジャック部３７の存在に遊技者が気付きやすくすることができ、ジャック部３７の積極的な利用を促すことが可能になる。

【８１７７】

カバー部２７１の裏面部には、パチンコ機後方側に突出するようにして突出片２７２が設けられている。突出片２７２は、その先端部２７２ａが前面側壁部１４ａの裏面部よりも後方側に位置するように突出している。

【８１７８】

前面側壁部１４ａの裏面側には、カバー部２７１の開閉を検知するための検知部２７３が設けられている。検知部２７３は、例えば、発光部と受光部が対向配置されたフォトセンサによって構成され、カバー部２７１と一体になって移動する突出片２７２に合わせてその配置位置が定められている。具体的には、カバー部２７１が上端位置まで移動した際に、突出片２７２が発光部と受光部の間に入り込むように、検知部２７３の位置が設定されている。この構成では、カバー部２７１の上端位置では、突出片２７２により発光部と受光部との間の光路が遮られる一方、他の位置では当該光路が遮られないことで、カバー部２７１が開状態となったことを検知できる。

【８１７９】

検知部２７３は、第２音信号経路９３とは別の独立した配線２７４によりＭＰＵ３４２と電気的に接続されており、検知部２７３からの検知信号ＤＳは配線２７４を通じてＭＰＵ３４２に出力される。これにより、カバー部２７１が開状態とされたことをＭＰＵ３４２が認識可能となる。

【８１８０】

なお、検知部２７３を動作させるには駆動電力（電源）の供給が必要となるが、そのための供給路（電源ライン）は第２音信号経路９３とは別の独立した配線により確保される。この配線はパチンコ機１０の内部を通っており、外部からのアクセスが不可又は困難な状態とされる。このため、ジャック部３７を狙って不正機器が仕込まれた場合に、検知部

２７３を動作させるための駆動電力が不正機器の動力として悪用されることを抑制できる。

【８１８１】

このように本実施の形態では、第２音信号経路９３を利用することなく、カバー部２７１が閉状態から開状態に切り替えられたことをＭＰＵ３４２が認識することができる。ジャック部３７にプラグ部３９を差し込むには、遊技者がカバー部２７１を上方に移動させてジャック部３７（開口部２５２）を露出させる必要があるため、カバー部２７１の開状態への切り替えの検知により、ジャック部３７にプラグ部３９が接続されたことの検知を代替することができる。よって、第２音信号経路９３において逆方向への信号伝達が規制される構成であっても、ジャック部３７にプラグ部３９が接続された場合に、パチンコ機１０がそれを把握することが可能になる。

【８１８２】

ここで、前面側壁部１４ａの裏面側では、カバー部２７１と前面側壁部１４ａとの間にコイルばね等の付勢部材２７５が架け渡されており、当該付勢部材２７５によりカバー部２７１が閉方向に付勢されている。このため、ジャック部３７からプラグ部３９が取り外された場合は、遊技者が手でカバー部２７１を動かさなくても、プラグ部３９の取り外しに伴って自動的にカバー部２７１を閉じることができる。

【８１８３】

よって、ジャック部３７の使用後、カバー部２７１が開状態（ジャック部３７が露出状態）とされたままの状態となることが抑制される。これにより、プラグ部３９の取り外しに応じて検知部２７３における開状態の検知を終了させることができ、延いては、プラグ部３９が取り外されたことをＭＰＵ３４２（パチンコ機１０）において把握することが可能になる。

【８１８４】

＜ミュート制御について＞

前述のとおり、検知部２７３の検知信号ＤＳに基づいてカバー部２７１が開状態とされたこと、換言すれば、ジャック部３７にプラグ部３９が接続されたことをパチンコ機１０が認識することができる。これを利用し、ジャック部３７へのプラグ部３９の接続時（ヘッドホン３８の使用時）においてスピーカ部２９からの放出音の音量を低減させるように構成されている。以下、そのための構成について図７５１、図７５７～図７５９を参照しながら説明する。

【８１８５】

図７５１に示すように、ＭＰＵ３４２の出力部からはミュート信号ＭＴが出力されるようになっており、このミュート信号ＭＴは、第１音信号経路８７（音信号をスピーカ部２９に伝送するための経路）のＳＰ出力制御ＩＣ８８に入力されるようになっている。ミュート信号ＭＴは、音信号の音量（出力レベル）を低減することの指示信号である。

【８１８６】

＜ミュート制御処理＞

次に、ＭＰＵ３４２で実行されるミュート制御処理について図７５７を参照しながら説明する。ミュート制御処理は、スピーカ部２９からの放出音の音量を低減させるためのものであり、予め定められた周期（例えば２ｍｓｅｃ）で定期的に起動される。

【８１８７】

ミュート制御処理では先ずステップＳｋ１１０１にて、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ａに一時解除フラグがセットされているか否かを判定する。一時解除フラグの詳細については後述する。

【８１８８】

一時解除フラグがセットされていない場合は、ステップＳｋ１１０２に進み、上記各種フラグ格納エリア３４４ａにミュートフラグがセットされているか否かを判定する。ミュートフラグは、ミュート処理、すなわち、スピーカ部２９からの放出音の音量が低減されていることをＭＰＵ３４２が把握するためのフラグである。

【８１８９】
ミュートフラグがセットされていない場合、すなわち、ミュート処理の実行状態でない場合は、ステップＳｋ１１０３にて、カバー部２７１が開状態であるか否かを判定する。この判定は、検知部２７３から出力される検知信号ＤＳを参照して行う。
【８１９０】
カバー部２７１が開状態である場合は、ジャック部３７にプラグ部３９が接続されたと推認し、ステップＳｋ１１０４にて、ＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力されるミュート信号ＭＴをオン状態とする。これを受けてＳＰ出力制御ＩＣ８８では、第１音量スイッチ８９、第２音量スイッチ９０からの音量調整信号にかかわらず、サウンドＩＣ８３から出力された音信号の音量レベル（出力レベル）を所定レベルにまで低減させる。より詳しくは、上記音信号の音量レベルを０レベルとし、スピーカ部２９から音が放出されないようにする。
【８１９１】
ミュート処理の実行に際しては、その時点での音量設定値（各音量スイッチ８９、９０からの音量調整信号に基づくもの）を示す音量情報をＲＡＭ３４４の所定領域に記憶する。これは、ミュート処理が解除された際に元の音量に戻すための処理である。
【８１９２】
なお、サウンドＩＣ８３からの音信号は、ＳＰ出力制御ＩＣ８８だけでなく、第２音信号経路９３（音信号をジャック部３７に伝送するための経路）のＨＰ出力制御ＩＣ９４にも出力されているところ、ＨＰ出力制御ＩＣ９４では、上記のようなミュート処理は実行されない。このため、スピーカ部２９への音信号に対してはミュート処理が実行される一方で、ジャック部３７に対しては、各音量スイッチ８９、９０からの音量調整信号に応じて音量調整された音信号が出力される。
【８１９３】
ステップＳｋ１１０５では、上記各種フラグ格納エリア３４４ａにミュートフラグをセットし、ミュート処理の実行状態であることをＭＰＵ３４２にて把握可能とする。ステップＳｋ１１０５の実行後又はステップＳｋ１１０３で否定判定した場合（カバー部２７１が開状態でない場合）は、ミュート制御処理を終了する。
【８１９４】
ステップＳｋ１１０２で肯定判定した場合（ミュートフラグがセットされており、ミュート処理の実行状態である場合）は、ステップＳｋ１１０６にて、出力対象音がエラー音であるか否かを判定する。具体的には、今回の音出力処理において、出力対象の音信号が不正検知音、球無しエラー音、満杯エラー音のいずれかの音信号であるかを判定する。
【８１９５】
出力対象音がエラー音でない場合は、ステップＳｋ１１０７にて、カバー部２７１が閉状態であるか否か、換言すれば、カバー部２７１の開状態が検知されていない状態であるか否かを判定する。カバー部２７１が閉状態である場合は、ジャック部３７からプラグ部３９が取り外されたと推認し、ステップＳｋ１１０８にて、ＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力されるミュート信号ＭＴをオフ状態とする。これを受けてＳＰ出力制御ＩＣ８８では音信号に対するミュート処理を解除するとともに、ＲＡＭ３４４の所定領域に記憶された音量情報に基づいて音量設定を行う。その結果、スピーカ部２９からは、ミュート処理の実行前の音量で音が放出されるようになる。
【８１９６】
この際、ＨＰ出力制御ＩＣ９４からも音信号が出力されるが、プラグ部３９が差し込まれていない状態では、ジャック部３７の各接触端子２５３～２５５や絶縁トランス９６の２次側の電位が接地電位に固定されているため、ジャック部３７には音信号が伝送されない。
【８１９７】
ステップＳｋ１１０９では、上記各種フラグ格納エリア３４４ａにセットされているミュートフラグをクリアし、ミュート処理の実行状態でないことをＭＰＵ３４２にて把握可

能とする。ステップＳｋ１１０９の実行後又はステップＳｋ１１０７で否定判定した場合（カバー部２７１が閉状態でない場合）は、ミュート制御処理を終了する。

【８１９８】

ステップＳｋ１１０６で肯定判定した場合（出力対象音がエラー音である場合）は、ステップＳｋ１１１０に進み、ＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力されるミュート信号ＭＴをオフ状態とする。すなわち、ジャック部３７へのプラグ部３９の接続状態（ヘッドホン３８の使用状態）であっても、エラー音が出力対象となる場合は、ミュート状態を一時的に解除してスピーカ部２９からエラー音が放出されるようにする。この場合、スピーカ部２９とヘッドホン３８との両方からエラー音が出力されることになる。

【８１９９】

ステップＳｋ１１１１では、上記各種フラグ格納エリア３４４ａに一時解除フラグをセットする。一時解除フラグは、出力対象音がエラー音であることによりミュート処理を解除している状態であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。ステップＳｋ１１１１の実行後は、ミュート制御処理を終了する。

【８２００】

ステップＳｋ１１０１で肯定判定した場合（一時解除フラグがセットされている場合）は、ステップＳｋ１１１２にて一時解除中処理を実行し、その後、ミュート制御処理を終了する。ここで、ステップＳｋ１１１２の一時解除中処理について図７５８のフローチャートを参照しながら説明する。

【８２０１】

一時解除中処理では先ずステップＳｋ１２０１にて、エラー音の出力が終了したか否かを判定する。エラー音の出力が終了した場合は、ステップＳｋ１２０２にて、ＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力されるミュート信号ＭＴをオン状態とする。これにより、ミュート処理を再開し、再びスピーカ部２９から音が放出されないようにする。

【８２０２】

ステップＳｋ１２０３では、上記各種フラグ格納エリア３４４ａにセットされている一時解除フラグをクリアし、その後、一時解除中処理を終了する。この場合、ミュートフラグがセットされたままの状態となっているため、ＭＰＵ３４２としては、ミュート処理の実行状態であることを把握することになる。

【８２０３】

ステップＳｋ１２０１で否定判定した場合（エラー音の出力が終了していない場合）は、ステップＳｋ１２０４にてカバー部２７１が閉状態であるか否かを判定する。カバー部２７１が閉状態である場合は、ミュート処理の一時解除中である状況で、ジャック部３７からプラグ部３９が取り外されたことを意味する。

【８２０４】

この場合はステップＳｋ１２０５に進み、上記各種フラグ格納エリア３４４ａにセットされているミュートフラグ、一時解除フラグをクリアする。その結果、エラー音の出力が終了した後もミュート処理が再開されず、スピーカ部２９から音が放出される状態が継続される。ステップＳｋ１２０５の実行後又はステップＳｋ１２０４で否定判定した場合（カバー部２７１が閉状態でない場合）は、ミュート制御処理を終了する。

【８２０５】

＜ミュート処理の流れについて＞

次に、ミュート処理の流れについて図７５９を参照しながら説明する。ここでは、ジャック部３７にプラグ部３９が接続されておらず、カバー部２７１が閉じられている状態を初期状態として説明を進める。

【８２０６】

タイミングｔ１においてカバー部２７１が閉状態である場合、ＭＰＵ３４２は、ジャック部３７にプラグ部３９が接続されていないとして、第１音信号経路８７（音信号をスピーカ部２９に伝送するための経路）のＳＰ出力制御ＩＣ８８に対するミュート信号ＭＴをオフ状態とする（図７６０（ａ）、（ｂ））。この場合、第１音量スイッチ８９、第２音

量スイッチ９０からの音量調整信号に応じた音量レベルの音信号がＳＰ出力制御ＩＣ８８から出力され、スピーカ部２９から音が放出される（図７６０（ｄ））。

【８２０７】

この際、サウンドＩＣ８３からの音信号は、第２音信号経路９３（音信号をジャック部３７に伝送するための経路）のＨＰ出力制御ＩＣ９４にも入力される。ＨＰ出力制御ＩＣ９４ではミュート処理を実行しないため、ＨＰ出力制御ＩＣ９４からは各音量スイッチ８９、９０からの音量調整信号に応じた音量レベルの音信号が出力される。しかしながら、ジャック部３７にプラグ部３９が接続されていない状態では、当該音信号に対応する音の放出はなされない。

【８２０８】

タイミングｔ２において、カバー部２７１が開状態に切り替えられると（図７６０（ａ））、ＭＰＵ３４２では、検知部２７３から出力される検知信号ＤＳに基づいてそれを検知する。この場合、ＭＰＵ３４２は、ジャック部３７にプラグ部３９が接続されたとして、ＳＰ出力制御ＩＣ８８に対するミュート信号ＭＴをオン状態に切り替える（図７６０（ｂ））。

【８２０９】

これを受けてＳＰ出力制御ＩＣ８８では、音信号に対するミュート処理を実行し、各音量スイッチ８９、９０からの音量調整信号にかかわらず、音信号の音量レベル（出力レベル）を０レベルまで低減する（図７６０（ｄ））。これにより、スピーカ部２９から音が放出されなくなる。一方で、ＨＰ出力制御ＩＣ９４からは、各音量スイッチ８９、９０からの音量調整信号に応じた音量レベルの音信号が出力されているため、当該音信号がジャック部３７を通じてヘッドホン３８に出力されることにより、ヘッドホン３８から音が放出される（図７６０（ｅ））。

【８２１０】

このように、カバー部２７１の開状態への切り替えを検知した場合に、ジャック部３７に向けて出力される音信号については、遊技者が聴こえる状態での音量レベルにて出力する一方で、スピーカ部２９に向けて出力される音信号に対してはミュート処理を施し、スピーカ部２９からの放出音の音量を小さくするようにしている。これにより、ヘッドホン３８が接続されたパチンコ機１０を遊技している遊技者に対しては、ヘッドホン３８を通じて演出音等が聴こえるようにしつつ、周囲に対しては、当該パチンコ機１０から発される音を小さくしたり、無くしたりすることで、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献する。

【８２１１】

上記ミュート処理の実行状態であるタイミングｔ３において、エラー音に対応する音信号を出力する状態となった場合は、ＭＰＵ３４２は、ＳＰ出力制御ＩＣ８８に対するミュート信号ＭＴをオフ状態に切り替える（図７６０（ｂ）、（ｃ））。これを受けてＳＰ出力制御ＩＣ８８では、音信号に対するミュート処理を解除し、エラー音に対応する音信号を所定の音量レベルで出力する。これにより、スピーカ部２９からエラー音が放出される。

【８２１２】

この際、ヘッドホン３８がジャック部３７に接続されている状態で、ＨＰ出力制御ＩＣ９４からも上記所定の音量レベルでエラー音に対応する音信号が出力されるため、ヘッドホン３８からもエラー音が放出される。すなわち、ヘッドホン３８の接続状態でエラー音の出力状態となった場合は、スピーカ部２９とヘッドホン３８との両方からエラー音が放出されるように制御される。

【８２１３】

例えば、エラー音として不正検知音が出力される場合において、ヘッドホン３８が接続されていることにより、当該不正検知音がヘッドホン３８のみから放出される構成とした場合には、周囲の遊技者やホール従業員に不正検知音が聞こえないようにすることができるため、ジャック部３７が不正行為に悪用されるおそれがある。この点、出力対象音が不

正検知音である場合にミュート状態を解除する構成であることにより、不正が検知されたことを周囲の遊技者やホール従業員に速やかに知らせることができ、不正行為の発見に遅れが生じることを好適に抑制できる。

【８２１４】

また、他の例として、ヘッドホン３８の接続状態において球無しエラー音が出力される場合に、当該球無しエラー音がヘッドホン３８のみから放出される構成であると、例えば、遊技者がヘッドホン３８を装着していない場合に、球無しエラー音が聴こえない結果、球無し状態の発生に遊技者が気付かず、遊技に支障を来たすおそれがある。この点、上記球無しエラー音がスピーカ部２９から放出されることにより、遊技者がヘッドホン３８を装着していなくてもエラー音が聴こえるものとなり、球無し状態の発生を速やかに認識させることが可能になる。

【８２１５】

また、満杯エラー音が出力される場合についても、ヘッドホン３８だけでなく、スピーカ部２９からも満杯エラー音が放出されることで、遊技者がヘッドホン３８を装着していない場合でも、球抜き操作を促すことができ、満杯状態が長期間に亘って放置されることを抑制できる。

【８２１６】

なお、スピーカ部２９とヘッドホン３８との両方からエラー音が放出される場合において、それらの音量レベルは同じレベルであってもよいし、異なるレベルであってもよい。ヘッドホン３８の使用時における耳の保護を図る上では、ヘッドホン３８からのエラー音の音量レベルは、スピーカ部２９からのエラー音の音量レベルよりも低いものであることが好ましい。

【８２１７】

また、上記の場合においてスピーカ部２９からのエラー音は、ヘッドホン３８が接続されていない場合と同じ音量レベルで放出される。このような構成とすることで、例えば、エラー音が不正検知音である場合は、ヘッドホン３８の接続有無にかかわらず、不正行為者に対して同じレベルで警告を発したり、周囲の遊技者やホール従業員に対してそのパチンコ機１０への注目を好適に促したりすることが可能になる。

【８２１８】

その後、タイミングｔ４において、エラー状態の解消等になり、エラー音に対応する音信号の出力が終了すると（図７６０（ｃ））、ＭＰＵ３４２は、ＳＰ出力制御ＩＣ８８に対するミュート信号ＭＴをオン状態に切り替える（図７６０（ｂ））。これにより、ＳＰ出力制御ＩＣ８８から出力される音信号の音量レベルが低減され、スピーカ部２９から音が放出されなくなる。この際、ＨＰ出力制御ＩＣ９４からは各音量スイッチ８９、９０からの音量調整信号に応じた音量レベルの音信号が出力されるため（図７６０（ｅ））、遊技者は、演出音等のパチンコ機１０から発せられる音を、ヘッドホン３８を通じて聴くことができる。

【８２１９】

そして、タイミングｔ５において、カバー部２７１が閉状態に切り替えられると（図７６０（ａ））、ＭＰＵ３４２では、検知部２７３から出力される検知信号ＤＳに基づいてそれを検知する。この場合、ＭＰＵ３４２は、ジャック部３７からプラグ部３９（ヘッドホン３８）が取り外されたとして、ＳＰ出力制御ＩＣ８８に対するミュート信号ＭＴをオフ状態に切り替える（図７６０（ｂ））。

【８２２０】

その結果、ＳＰ出力制御ＩＣ８８では音信号に対するミュート処理が解除され、スピーカ部２９から音が放出されるようになる（図７６０（ｄ））。この場合、ミュート処理が実行される前の音量設定に従って、ＳＰ出力制御ＩＣ８８を伝送される音信号への音量調整が行われるものとなり、プラグ部３９（ヘッドホン３８）が接続される前（ミュート処理の実行前）と同レベルの音量でスピーカ部２９から音が放出されることになる。

【８２２１】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【８２２２】

パチンコ機１０にジャック部３７を設け、ヘッドホン３８を接続可能とした。この場合、遊技者は、周囲のパチンコ機からの音や遊技ホール内の騒音の影響を受けにくくしながら、自身が遊技するパチンコ機からの演出音等を聴くことができる。よって、遊技中の演出音等を聴き取りやすくなり、利便性を向上させることが可能になる。

【８２２３】

ヘッドホン３８が接続されている場合に、スピーカ部２９への音信号に対してミュート処理を実行する構成とした。この場合、そのパチンコ機１０を遊技している遊技者に対しては、ヘッドホン３８を通じて演出音等が聴こえるようにしつつ、周囲に対しては、聴こえる態様でパチンコ機１０から音が発せられることを抑制できる。これにより、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することができ、遊技ホールに来店する各遊技者が遊技を行いやすい環境づくりに寄与することが可能になる。

【８２２４】

サウンドＩＣから出力される音信号を第１音信号経路８７（音信号をスピーカ部２９に伝送するための経路）と第２音信号経路９３（音信号をジャック部３７に伝送するための経路）との両方に出力する構成とした。

【８２２５】

この場合、サウンドＩＣから出力された音信号が、常に上記各音信号経路８７、９３の両方を通る状態とすることができる。よって、ヘッドホン３８の接続時において第１音信号経路８７でのミュート処理を実行するだけで、スピーカ部２９からの音量レベルを低減しつつ、ヘッドホン３８に対しては通常の音量レベルで出力させることができ、処理構成を簡単化することが可能になる。また、かかる状態から、スピーカ部２９とヘッドホン３８の両方にて通常の音量レベルで音が出力される状態に切り替えたい場合も、第１音信号経路８７にて行っているミュート処理を解除するだけで足りるため、上記切り替えを簡単に行うことが可能になる。

【８２２６】

サウンドＩＣ８３の出力部と第１音信号経路８７の入力部とを結ぶ音信号出力線９１の途中部から分岐線９２を分岐させ、この分岐線９２を第２音信号経路９３の入力部に接続する構成とした。

【８２２７】

この場合、サウンドＩＣ８３での出力チャンネル数を増設しなくても、サウンドＩＣ８３からの音信号を第１音信号経路８７と第２音信号経路９３との両方に入力させることができる。例えば、スピーカ部２９用に既に多くのチャンネル数を割り当てており、ジャック部３７（ヘッドホン３８）用のチャンネルを確保することが困難な場合にあっては特に有効となる。

【８２２８】

スピーカ部２９への音信号に対するミュート処理の実行状態においてプラグ部３９が引き抜かれると、ＳＰ出力制御ＩＣ８８へのミュート信号ＭＴがオフ状態とされ、ミュート処理が解除される構成とした。

【８２２９】

例えば、ミュート処理の開始後、そのままの状態でパチンコ機が放置されると、次の遊技者が遊技を開始した場合にスピーカ部２９から音が放出されないことで、その遊技者を困惑させてしまうおそれがある。この点、プラグ部３９の引き抜き（カバー部２７１の閉状態への切り替え）に応じてミュート処理を解除する構成であることで、遊技者が手動で出力の切り替え操作を行わなくても、スピーカ部２９から音が放出される状態に自動的に復帰させることができる。これにより、ミュート処理の実行状態のままでパチンコ機が放置されることが抑制され、次の遊技者を困惑させる事態の発生を好適に抑制することが可能になる。

【８２３０】

ヘッドホン３８が接続されており、スピーカ部２９への音信号に対するミュート処理の実行状態において、エラー音が出力される状態になった場合には、ミュート処理を一時的に解除してスピーカ部２９とヘッドホン３８との両方からエラー音が出力される構成とした。

【８２３１】

例えば、ヘッドホン３８を接続することで、スピーカ部２９からエラー音が放出されない状態となった場合、不正行為者がこれを悪用するおそれがある。また、パチンコ機において球無しエラーや満杯エラーが発生した場合において、ヘッドホン３８が接続されているにもかかわらず、遊技者がヘッドホン３８を装着していない場合は、エラー音が聴こえないことで、それらのエラー状態が放置される懸念がある。この点、ミュート処理の実行状態であってもエラー音が出力対象となる場合は、スピーカ部２９からエラー音を出力させる構成とすることで、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。

【８２３２】

第２音信号経路９３（音信号をジャック部３７に伝送するための経路）においてＨＰ出力制御ＩＣ９４とジャック部３７との間に絶縁トランス９６を介在させる構成とした。

【８２３３】

ジャック部３７を設けることで遊技者の利便性を高めることができる反面、ジャック部３７を狙って不正機器が使用され、ジャック部３７を通じて不正な外部信号がパチンコ機１０の内部に入力されるおそれがある。この点、ＨＰ出力制御ＩＣ９４とジャック部３７との間に絶縁トランス９６を介在させることで、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部とジャック部３７の入力部とを結線的に分離しつつ、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部からジャック部３７の入力部への音信号の流れを許容する伝送路を構築することができる。この場合、ＨＰ出力制御ＩＣ９４とジャック部３７とが直接的に結線されている場合に比べ、逆方向への信号の流れを生じさせにくくすることができ、不正な外部信号がパチンコ機１０内の制御部（例えばＭＰＵ３４２）に送り込まれることを抑制できる。

【８２３４】

ジャック部３７にプラグ部３９が取り付けられていない場合に、ジャック部３７の接触端子２５３～２５５の電位が接地電位に固定される構成とした。

【８２３５】

ジャック部３７が不正行為の対象として狙われるおそれがあり、その際、ジャック部３７内の各接触端子２５３～２５５が電気的に浮いた状態となっていると、不正信号の入力にそれらの端子２５３～２５５が利用されやすくなることが懸念される。この点、各接触端子２５３～２５５の電位が接地電位に固定されていることで、それらの端子２５３～２５５に不正な外部信号が供給されても、当該信号がパチンコ機１０の内部に伝送されることを抑制できる。

【８２３６】

ジャック部３７にプラグ部３９が取り付けられていない場合に、第２接触端子２５４及び第３接触端子２５５が第１接地端子２５７及び第２接地端子２５８に当接することで、各接触端子２５４、２５５の電位が接地電位とされ、プラグ部３９の取り付けに伴って付与される押圧力により、各接触端子２５４、２５５と各接地端子２５７、２５８とが離間する構成とした。

【８２３７】

この構成によれば、ジャック部３７からプラグ部３９が引き抜かれると、押圧力が解除されて再び各接触端子２５４、２５５と各接地端子２５７、２５８とが当接し、各接触端子２５４、２５５の電位が接地電位に固定される。すなわち、プラグ部３９の着脱に連動して、各接触端子２５４、２５５の電位が接地電位に固定される状態と、プラグ部３９の電極２３２、２３３と導通する状態とが機械的に切り替えられるため、プラグ部３９が取り付けられていない場合に各接触端子２５４、２５５の電位が接地電位に固定される構成を好適に実現することが可能になる。

【８２３８】

ジャック部３７（開口部２５２）を前方から覆うことでプラグ部３９の取り付けを規制可能なカバー部２７１を設け、このカバー部２７１について、上記取り付けを規制する閉状態（通常位置に位置する状態）と、上記取り付けを許容する開状態（上昇位置に位置する状態）とに切り替え可能な構成とした。

【８２３９】

この構成では、ジャック部３７（開口部２５２）を覆うことで、プラグ部３９が取り付けられていない状態で開口部２５２が剥き出しとなることを抑制し、不正行為者によってジャック部３７が狙われることを抑制できる。さらに、不正行為者がジャック部３７に不正を行おうとした場合に、カバー部２７１を通常位置から上昇位置に切り替える必要が生じ、不正行為を行う際の手間を増やすことができる。これにより、不正の抑止を図ることが可能になる。

【８２４０】

カバー部２７１を透明又は半透明なものとし、閉状態において、カバー部２７１を通してジャック部３７を視認できる構成とした。この場合、カバー部２７１が閉状態に保持される場合でも、遊技者がジャック部３７の存在に気付くことができる。これにより、不正の抑止効果を担保しながらも、遊技者に対してジャック部３７の積極的な利用を促すことができる。すなわち、不正への対策によって、ヘッドホン３８との接続を可能とした意義が損なわれることを抑制できる。

【８２４１】

カバー部２７１の開閉を検知部２７３によって検知し、その結果に基づいて、スピーカ部２９への音信号に対するミュート処理の有無を切り替える構成とした。

【８２４２】

ジャック部３７にプラグ部３９を取り付けてヘッドホン３８をパチンコ機１０に接続するには、カバー部２７１の閉状態から開状態への切り替えが不可欠となるため、カバー部２７１の開放に応じてミュート処理を実行することで、ヘッドホン３８の接続がなされるのに合わせてスピーカ部２９から音が出なくなる構成とすることができる。

【８２４３】

この場合、ヘッドホン３８（プラグ部３９）の接続検知をカバー部２７１の開放検知によって代替できるため、プラグ部３９が抜き差しされた場合の電位変化を検知（検出）する回路を第２音信号経路９３上に設けなくても、パチンコ機１０にてヘッドホン３８（プラグ部３９）の接続を把握し得るものとなる。例えば、そのような検知回路を設けた場合、当該回路を駆動させるための電源ラインを第２音信号経路９３に組み込む必要があるが、ジャック部３７を狙って不正機器が仕込まれた場合、その電源ラインが不正機器の動力として悪用されるおそれがある。この点、本構成によれば、上記検知回路を省略できるため、第２音信号経路９３上に電源ラインを設けない構成とすることができ、当該電源ラインが不正に利用されることを抑制できる。これにより、不正の抑止効果を高めることが可能になる。

【８２４４】

＜変形例１＞

上記第１１の実施の形態の変形例１について図７６０を参照しながら説明する。ここでは上記第１１の実施の形態との相違点についてのみ説明する。また、図７６０において第１１の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【８２４５】

上記第１１の実施の形態では、ジャック部３７の前方にカバー部２７１を設け、そのカバー部２７１の開閉を検知部２７３により検知する構成としたが、本変形例では、カバー部２７１を設けず、ジャック部３７へのプラグ部３９の抜き差しを検知するように構成されている。以下、そのための構成について詳細に説明する。

【８２４６】

図７６０に示すように、ジャック部３７の前方には検知部２９１が配置されている。こ

の検知部２９１は、発光部２９１ａと受光部２９１ｂとが分離した状態でそれぞれ配置される分離型フォトセンサである。

【８２４７】

本変形例では、ジャック部３７における開口部２５２の前方領域を発光部２９１ａと受光部２９１ｂとの間に挟むようにして検知部２９１が配置されている。この際、発光部２９１ａの発光面と受光部２９１ｂの受光面とは対向する状態となっている。

【８２４８】

このような構成において、ジャック部３７にプラグ部３９が差し込まれている場合は、プラグ部３９によって発光部２９１ａと受光部２９１ｂとの間の光路が遮られる一方、プラグ部３９が差し込まれていない場合は、当該光路が遮られない。このため、検知部２９１からは、プラグ部３９の抜き差しに応じて出力レベルが変化する検知信号ＤＳが出力されることになる。

【８２４９】

ＭＰＵ３４２では、上記検知信号ＤＳを参照することで、ジャック部３７へのプラグ部３９の取り付け有無を把握することができる。そして、プラグ部３９が取り付けられたことを把握した場合は、ヘッドホン３８が接続されたと推認し、ＳＰ出力制御ＩＣ８８へのミュート信号ＭＴをオン状態としてミュート処理を実行させる。これにより、ヘッドホン３８が接続された場合を対象として、スピーカ部２９から音が放出されないようにすることができる。

【８２５０】

なお、検知信号ＤＳが伝送される配線は、上記第１１の実施の形態と同様に、第２音信号経路９３とは別の独立したものとなっている。また、検知部２９１の駆動電力の供給路は第２音信号経路９３とは別の独立した配線により確保されており、この配線はパチンコ機１０の内部を通っており、外部からのアクセスが不可又は困難な状態となっている。このため、ジャック部３７を狙って不正機器が使用されても、検知部２７３を動作させるための駆動電力が不正機器の動力として悪用されることを抑制できる。

【８２５１】

例えば、第１１の実施の形態において、プラグ部３９が外されているにもかかわらず、カバー部２７１が上端位置に保持されることがあった場合、スピーカ部２９から音が放出されなくなるおそれがある。この点、本変形例では、プラグ部３９の抜き差しを検知する構成としたため、カバー部２７１を省略したり、カバー部２７１を設ける場合でも、ミュート処理の有無をカバー部２７１の開閉に連動させなくても済んだりするものとなり、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。

【８２５２】

＜変形例２＞

上記第１１の実施の形態の変形例２について図７６１～図７７８を参照しながら説明する。ここでは上記第１１の実施の形態やその変形例１との相違点についてのみ説明する。また、図７６１～図７７８において第１１の実施の形態等と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【８２５３】

上記第１１の実施の形態では、ジャック部３７の前方にカバー部２７１を設け、そのカバー部２７１が開状態とされることに基づいて、遊技者によるヘッドホン３８の使用をパチンコ機１０が認識する構成としたが、本変形例では、パチンコ機１０に設けた所定の操作部を遊技者が操作することで、ヘッドホン３８とスピーカ部２９のいずれを使用するかを選択し得るものとし、その選択操作に基づいてヘッドホン３８の使用をパチンコ機１０が認識するように構成されている。以下、そのための構成について詳細に説明する。

【８２５４】

＜音声の出力制御に関する構成について＞

本変形例にかかる音声の出力制御に関する構成について図７６１を参照しながら説明する。

【８２５５】
サウンドＩＣ８３の出力側には、サウンドＩＣ８３からの音信号をスピーカ部２９に伝送するための第１音信号経路８７が接続されている。第１音信号経路８７には、サウンドＩＣ８３からの音信号に対して音量調整を行うＳＰ出力制御ＩＣ８８が設けられており、ＳＰ出力制御ＩＣ８８により音量調整された音信号はスピーカ部２９に出力される。
【８２５６】
演出制御装置１４３の入力側には、各種入力操作を行うための入力用操作部３００と、音量を調整するための第１音量スイッチ３０１とが接続されている。ここで、これら入力用操作部３００及び第１音量スイッチ３０１について図７６２を参照しながら説明する。
【８２５７】
入力用操作部３００及び第１音量スイッチ３０１は、例えば、前扉枠１４の前面部（例えば上側膨出部３１）など、パチンコ機１０の外側に露出するようにしてパチンコ機１０の前面部に配置されており、遊技者が操作可能となっている。このうち入力用操作部３００は、遊技者が遊技演出（遊技の進行に伴って実行される演出）に関する設定を変更したりするものである。遊技演出に関する設定変更（カスタマイズ）としては、所定演出についての大当たり期待度や出現頻度等を変更するものがある。
【８２５８】
図７６２（ａ）に示すように、入力用操作部３００は、平面視で円形を有する膨出状のスイッチ本体３８１を有しており、スイッチ本体３８１の中央部には中スイッチ３８２が設けられている。また、スイッチ本体３８１には、中スイッチ３８２を環状に囲むようにして、上スイッチ３８３、右スイッチ３８４、下スイッチ３８５、左スイッチ３８６が設けられている。上下左右のスイッチ２６３～２６６は、項目の選択等に用いられる所謂十字キーとして機能するものであり、中スイッチ３８２は、選択している項目の決定等に用いられる所謂決定キーとして機能するものである。
【８２５９】
上記各スイッチ３８２～３８６は、例えば押し下げ操作が可能な押しボタンスイッチとして構成されており、上下への変位が可能な状態で支持されている。スイッチ本体３８１内において各スイッチ３８２～３８６の下方には、それら各スイッチ３８２～３８６の押し下げ（下方への変位）を検知するためのセンサ（不図示）が配置されており、演出制御装置１４３では、それらセンサから出力される検知信号を参照することで、いずれのスイッチ３８２～３８６が操作されたかを把握することが可能となっている。
【８２６０】
第１音量スイッチ３０１は、主として遊技者が操作するための音量設定用の操作部であり、図７６２（ｂ）に示すように、音量を増大させるためのアップスイッチ３８８と、音量を低減させるためのダウンスイッチ３８９とを備えている。これら各スイッチ３８８、３８９は、例えば押しボタンスイッチとして構成されており、入力用操作部３００と同様に、それら各スイッチ３８８、３８９の下方に配置されたセンサ（不図示）により、それら各スイッチ３８８、３８９に対する押し下げ操作を検知することが可能となっている。演出制御装置１４３では、それらセンサから出力される検知信号を参照することで、いずれのスイッチ３８８、３８９が操作されたかを把握することが可能となっている。
【８２６１】
また、演出制御装置１４３の入力側には、他の音量設定用の操作部として第２音量スイッチ３０２が接続されている。第２音量スイッチ３０２は、ホール従業員が操作することを目的に設けられた音量設定用の操作部であり、演出制御基板３４１の表面部（素子搭載面）など、内枠１３及び遊技盤６０を前方回動させた場合に操作可能となる位置に配置されている。
【８２６２】
図７６１に示すように、演出制御装置１４３では、入力用操作部３００、第１音量スイッチ３０１、第２音量スイッチ３０２からの検知信号（操作信号）がＭＰＵ３４２に入力されるように構成されている。ＭＰＵ３４２では、入力用操作部３００等からの操作信号

に基づき、入力用操作部３００等に対する遊技者の操作内容を把握し、その結果に基づいて第１音量制御信号ＶＣ１を出力する。

【８２６３】

第１音量制御信号ＶＣ１は、スピーカ部２９からの放出音の音量を変更したりするためのものであり、第１音信号経路８７のＳＰ出力制御ＩＣ８８に入力される。ＳＰ出力制御ＩＣ８８では、第１音量制御信号ＶＣ１により指定される音量に応じて、サウンドＩＣ８３から出力される音信号の出力レベルを増減した後、スピーカ部２９に出力する。なお、スピーカ部２９からの放出音の音量調整は、例えば５段階で行うことができるようになっている。

【８２６４】

図７６１に示すように、サウンドＩＣ８３の出力側には、サウンドＩＣ８３からの音信号をジャック部３７（ヘッドホン３８）に伝送するための第２音信号経路９３が接続されている。より詳しくは、サウンドＩＣ８３の出力部と第１音信号経路８７の入力部とを結ぶ音信号出力線９１の途中部から分岐線（分岐路）９２が分岐しており、この分岐線９２を介して第２音信号経路９３がサウンドＩＣ８３の出力部に接続されている。

【８２６５】

音信号出力線９１からの分岐線９２の分岐は、音信号出力線９１（サウンドＩＣ８３から第１音信号経路８７に向かう出力用配線）の途中から第２音信号経路９３の入力側に向かう出力用配線が枝分かれするように、回路基板上の配線パターンが組まれることで実現されている。この際、スイッチ等による経路切替部を介していないため、サウンドＩＣ８３から出力される音信号は、第１音信号経路８７と第２音信号経路９３との両方に出力されることになる。

【８２６６】

第２音信号経路９３には、サウンドＩＣ８３からの音信号に対して音量調整を行うＨＰ出力制御ＩＣ９４が設けられており、ＨＰ出力制御ＩＣ９４により音量調整された音信号はジャック部３７に出力される。ＨＰ出力制御ＩＣ９４には、ＭＰＵ３４２から出力される第２音量制御信号ＶＣ２が入力される。

【８２６７】

第２音量制御信号ＶＣ２は、ヘッドホン３８からの放出音の音量を変更したりするためのものであり、第１音量制御信号ＶＣ１と同様に、入力用操作部３００等の操作内容に基づいて生成される。ＨＰ出力制御ＩＣ９４では、第２音量制御信号ＶＣ２により指定される音量に応じて、サウンドＩＣ８３から出力される音信号の出力レベルを増減し、その後、ジャック部３７に向けて出力する。このため、遊技者が入力用操作部３００や第１音量スイッチ３０１を操作したりすることで、ヘッドホン３８から放出される音の音量を変更することができる。

【８２６８】

また、第２音信号経路９３では、ＨＰ出力制御ＩＣ９４からの音信号の出力線９５がジャック部３７に対して直接的には繋がっておらず、絶縁トランス９６を介してジャック部３７に接続されている。すなわち、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力側が絶縁トランス９６の１次側に接続され、絶縁トランス９６の２次側がジャック部３７の入力側に接続された状態となっている。

【８２６９】

なお、本変形例では、上記第１１の実施の形態に係るカバー部２７１及び検知部２７３や、上記変形例１に係る検知部２９１が設けられておらず、ジャック部３７にプラグ部３９が差し込まれたことの検知は行われない。

【８２７０】

次に、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行される各制御処理について説明する。

【８２７１】

＜メイン処理＞

図７６３は、パチンコ機１０への電源投入（演出制御装置１４３への電力供給の開始）に伴い起動されるメイン処理を示すフローチャートである。

【８２７２】

メイン処理では先ずステップＳｋ１４０１にて、初期化処理を実行する。初期化処理では、スタックポインタの値をＭＰＵ３４２内に設定するとともに、割込み処理を許可する割込みモードを設定し、その後、ＭＰＵ３４２内のレジスタ群やＩ／Ｏ装置等に対する各種の設定などを行う。

【８２７３】

ステップＳｋ１４０２では、立ち上げ時音量設定処理を実行する。立ち上げ時音量設定処理では、スピーカ部２９からの放出音の音量を予め定められた初期音量に設定したりするための処理を実行する。立ち上げ時音量設定処理の詳細については後述する。

【８２７４】

ステップＳｋ１４０３では、停電状態（電断状態）が発生しているか否かを判定する。この判定は、主制御装置１６２からの停電コマンドを受信しているか否かを判定することにより行う。なお、停電コマンドは、主制御装置１６２のＭＰＵ３１２にて停電状態の発生が認識された場合、すなわち、図７４５のステップＳｋ３０９にて肯定判定した場合に出力されるものである。停電コマンドを受信しており、停電状態が発生している場合は、ステップＳｋ１４０４にて停電処理を実行する。

【８２７５】

ステップＳｋ１４０３で否定判定した場合（停電状態が発生していない場合）は、ステップＳｋ１４０５に進み、各種演出の選択等の際に用いる乱数値の更新処理を行う。続くステップＳｋ１４０６では、タイマ割込み用処理を実行する。タイマ割込み用処理では、例えば、タイマ割込み処理の割込みタイミングである否かを判定し、割込みタイミングである場合には、当該タイマ割込み処理を起動させるための処理を行う。タイマ割込み処理では、各種タイマカウンタや設定済みの演出データの更新処理等を行う。

【８２７６】

ステップＳｋ１４０７では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、主制御装置１６２から送信されたコマンドを解析し、その結果に対応した処理を実行する。

【８２７７】

例えば、コマンド対応処理では、特図遊技回が開始される場合に主制御装置１６２から送信される変動開始コマンドを受信しているか否かを判定し、変動開始コマンドを受信している場合は、当該変動開始コマンドに基づいて今回の特図遊技回の当否抽選結果が大当たり結果であるか否かや、今回の特図遊技回における変動表示時間（変動パターン情報）を把握する。そして、それらの把握結果に基づいて今回の特図遊技回にて実行する遊技回演出の設定を行う。例えば、図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果、リーチ演出の有無や種別、予告演出の有無や種別等の設定を行う。

【８２７８】

また、コマンド対応処理では、保留情報が取得された場合に主制御装置１６２から送信される保留コマンドを受信しているか否かを判定し、保留コマンドを受信している場合は、保留表示部２００にて保留用画像が表示されるように設定する。また、特図遊技回が終了した場合に主制御装置１６２から送信されるシフトコマンドを受信しているか否かを判定し、シフトコマンドを受信している場合は、保留表示部２００の各単位保留表示領域に表示されている保留用画像の表示位置を下位側の表示領域にシフトさせるように設定する。

【８２７９】

ステップＳｋ１４０７のコマンド対応処理を実行した後は、ステップＳｋ１４０８にて操作対応処理を実行する。操作対応処理は、入力用操作部３００や第１音量スイッチ３０１が操作された場合の処理を実行するものであり、各種演出のカスタイマイズや音量設定等を行ったりするための処理を実行する。操作対応処理の詳細については後述する。

【８２８０】

ステップＳｋ１４０９では音出力設定処理を実行する。音出力設定処理は、ステップＳｋ１４０８で設定された遊技回演出に対応する演出音や、エラー発生時に主制御装置１６２から送信されるエラーコマンドに対応するエラー音を、スピーカ部２９やヘッドホン３８（ジャック部３７）から出力させるための処理である。音出力設定処理の詳細については後述する。

【８２８１】

上記ステップＳｋ１４０３～ステップＳｋ１４０９のループ処理は、例えば２ｍｓｅｃ周期で実行されるように設定されている。このため、ステップＳｋ１４０８の操作対応処理やステップＳｋ１４０９の音出力設定処理は、２ｍｓｅｃ周期で定期的に実行されることになる。

【８２８２】

＜操作対応処理＞

ステップＳｋ１４０８の操作対応処理について図７６４のフローチャートを参照しながら説明する。

【８２８３】

操作対応処理では先ずステップＳｋ１５０１にて、音量設定画面４１１の表示中であるか否かを判定する。音量設定画面４１１の詳細については後述する。

【８２８４】

音量設定画面４１１の表示中でない場合は、ステップＳｋ１５０２に進み、メニュー画面４０５の表示中であるか否かを判定する。ここで、メニュー画面４０５について図７７４及び図７７５を参照しながら説明する。

【８２８５】

メニュー画面４０５は、入力用操作部３００の操作に基づいて図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示されるウィンドウ状の操作用画面であり、遊技演出のカスタマイズを行ったりするためのユーザーインターフェイスである。例えば、図７７４（ａ）に示すように、メニュー画面４０５は横長の長方形状をなしており、表示画面Ｇの左下部に表示されるようになっている。

【８２８６】

図７７４（ｂ）に示すように、メニュー画面４０５内には、演出カスタマイズメニュー等の各種選択項目を表示するためのメニューバー４０６が設けられている。メニューバー４０６に表示可能な選択項目は複数となっており、例えば、図７７５（ａ）に示すように、遊技回演出として所定の予告演出（例えば「〇〇予告」）が実行された場合の大当たりへの期待度を高めるための期待度アップ項目ＫＰ１ａ、所定の予告演出（例えば「××予告」）の出現率（実行頻度）を高めるための出現率アップ項目ＫＰ１ｂ等を含む演出カスタマイズ項目ＫＰ１や、ヘッドホン３８の使用有無を切り替えるためのヘッドホン項目ＫＰ２、演出カスタマイズの設定状態を初期状態に戻すための設定リセット項目ＫＰ３等が設定されている。これら各選択項目ＫＰ１～ＫＰ３は、メニューバー４０６において文字等によって示されている。

【８２８７】

メニューバー４０６には、上記各選択項目ＫＰ１～ＫＰ３のうちの１つが表示されるようになっており、入力用操作部３００の上スイッチ３８３、下スイッチ３８５を操作することで、メニューバー４０６への表示対象となる選択項目を順次に切り替えることが可能になっている。

【８２８８】

また、メニューバー４０６には、当該メニューバー４０６にて示される選択項目を適用するか否かを選択するためのオンボタン４０７及びオフボタン４０８が設けられている。これらオンボタン４０７及びオフボタン４０８は、その時点で選択状態となっている側が、例えば明るく表示されるなどして強調表示されるようになっている。

【８２８９】

例えば、メニューバー４０６に期待度アップ項目ＫＰ１ａが表示されている状態で、オ

フボタン４０８が強調表示されている場合は、期待度アップの設定が適用されていないことを示すことになる。このため、遊技者は、メニュー画面４０５上のメニューバー４０６を視認することで、各選択項目が適用されているか否かを容易に理解することができる。

【８２９０】

そして、オフボタン４０８が強調表示されている状況で、入力用操作部３００の左スイッチ３８６を操作してオンボタン４０７を選択し、その状態で中スイッチ３８２を操作することで、メニューバー４０６に表示されている選択項目の非適用状態から適用状態への切り替えを行うことが可能になる。なお、以下の説明においては、オンボタン４０７の選択状態で中スイッチ３８２を操作することを「オン操作」といい、オフボタン４０８の選択状態で中スイッチ３８２を操作することを「オフ操作」ということがある。

【８２９１】

操作対応処理（図７６４）の説明に戻り、ステップＳｋ１５０２で否定判定した場合（メニュー画面４０５の表示中でない場合）は、ステップＳｋ１５０３に進み、メニュー画面４０５を表示するための操作（メニュー表示の操作）が行われたか否かを判定する。メニュー表示の操作は特に限定されるものではないが、例えば、メニュー画面４０５が表示されていない状況で入力用操作部３００の中スイッチ３８２を押し下げる操作が該当する。

【８２９２】

メニュー表示の操作が行われている場合は、ステップＳｋ１５０４に進み、メニュー画面４０５を表示させるためのメニュー画面の表示用処理を実行する。これにより、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにてメニュー画面４０５の表示が開始される。

【８２９３】

メニュー画面の表示用処理では、表示制御装置３５０への送信対象として、メニュー画面４０５の表示を開始させるためのコマンドを設定する。表示制御装置３５０では、当該コマンドを受信すると、メニュー画面４０５用の画像データをキャラクタＲＯＭ３７６から読み出し、当該画像データが表示画面Ｇに表示されるように図柄表示装置７５を制御する。なお、以下の各種表示を行う場合の処理において、表示のためのコマンドを表示制御装置３５０に送信したり、表示制御装置３５０にて、対応する画像データを読み出して表示画面Ｇに表示させたりする点については同様であるため、その説明を省略する。

【８２９４】

ステップＳｋ１５０５では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３０５に設けられたメニュー表示タイマカウンタエリア（以下、単に「メニュー表示タイマ」という）にメニュー画面４０５の表示継続期間に対応する値（例えば２０ｓｅｃ相当）を入力する。メニュー表示カウンタの値は、操作対応処理が起動される都度、１ずつ減算される。ステップＳｋ１５０５の実行後は操作対応処理を終了する。

【８２９５】

ステップＳｋ１５０３で否定判定した場合（メニュー表示の操作が行われていない場合）は、ステップＳｋ１５０６に進み、第１音量スイッチ３０１が操作されているか否かを判定する。第１音量スイッチ３０１が操作されている場合は、ステップＳｋ１５０７にて、音量設定画面４１１を表示するための表示用処理を実行する。当該表示用処理の詳細については後述する。ステップＳｋ１５０７の実行後又はステップＳｋ１５０６で否定判定した場合（第１音量スイッチ３０１が操作されていない場合）は、操作対応処理を終了する。

【８２９６】

ステップＳｋ１５０２で肯定判定した場合（メニュー画面４０５の表示中である場合）は、ステップＳｋ１５０８に進み、メニュー表示中の操作対応処理を実行する。また、ステップＳｋ１５０１で肯定判定した場合（音量設定画面４１１の表示中である場合）は、ステップＳｋ１５０９に進み、音量設定表示中の操作対応処理を実行する。これらメニュー表示中の操作対応処理や音量設定表示中の操作対応処理の詳細については後述する。

【８２９７】

＜メニュー表示中の操作対応処理＞
ステップＳｋ１５０８のメニュー表示中の操作対応処理について図７６５のフローチャートを参照しながら説明する。メニュー表示中の操作対応処理は、メニュー画面４０５の表示中において入力用操作部３００や第１音量スイッチ３０１により各種操作が行われた場合に、行われた操作に対応する処理を実行するためのものである。
【８２９８】
メニュー表示中の操作対応処理では先ずステップＳｋ１６０１にて、選択項目の切替操作が行われたか否かを判定する。具体的には、メニュー画面４０５の表示状態において入力用操作部３００の上スイッチ３８３又は下スイッチ３８５が操作されているか否かを判定する。
【８２９９】
選択項目の切替操作が行われている場合は、ステップＳｋ１６０２に進み、選択項目の切替表示用処理を実行する。当該切替表示用処理では、メニューバー４０６に表示される選択項目を、操作されたスイッチに対応する側の選択項目に切り替える処理を実行する。例えば、期待度アップ項目ＫＰ１ａが表示されている状況で下スイッチ３８５が操作された場合は、出現率アップ項目ＫＰ１ｂが表示されるようにメニューバー４０６の表示を切り替える。
【８３００】
ステップＳｋ１６０３では、メニュー表示タイマにメニュー画面４０５の表示継続期間に対応する値（例えば２０ｓｅｃに相当）を再入力する。これにより、メニュー画面４０５の残り表示期間が上限期間（例えば２０ｓｅｃ）まで延長される。ステップＳｋ１６０３の実行後は、メニュー表示中の操作対応処理を終了する。
【８３０１】
ステップＳｋ１６０１で否定判定した場合（選択項目の切替操作が行われていない場合）は、ステップＳｋ１６０４に進み、カスタム項目の選択状態であるか否かを判定する。すなわち、メニューバー４０６に演出カスタマイズ項目ＫＰ１が表示されているか否かを判定する。カスタム項目の選択状態である場合は、ステップＳｋ１６０５にて、演出カスタムの実行操作が行われているか否かを判定する。具体的には、演出カスタマイズ項目ＫＰ１の表示状態でオン操作が行われているか否かを判定する。
【８３０２】
演出カスタムの実行操作が行われている場合は、ステップＳｋ１６０６にて演出カスタム処理を実行する。演出カスタム処理では、メニューバー４０６に表示される選択項目が適用されるように演出設定を行う。例えば、メニューバー４０６に期待度アップ項目ＫＰ１ａが表示されている状況でオン操作が行われた場合は、対象演出（例えば〇〇予告）について、当該対象演出が実行された場合の大当たりの期待度を高めるように演出設定を変更する。具体的には、当否抽選結果が外れ結果である外れ遊技回での出現頻度を低下させたり、当否抽選結果が大当たり結果である場合の当たり遊技回での出現頻度を増大させたりするように設定する。
【８３０３】
ステップＳｋ１６０６の実行後はメニュー表示中の操作対応処理を終了する。また、ステップＳｋ１６０５で否定判定した場合（演出カスタムの実行操作が行われていない場合）は、ステップＳｋ１６０６の処理を実行せずにメニュー表示中の操作対応処理を終了する。
【８３０４】
ステップＳｋ１６０４で否定判定した場合（カスタム項目の選択状態でない場合）は、ステップＳｋ１６０７に進み、ヘッドホン設定の選択状態であるか否かを判定する。すなわち、メニューバー４０６にヘッドホン項目ＫＰ２が表示されている状態（図７７５（ｂ））であるか否かを判定する。ヘッドホン設定の選択状態である場合は、ステップＳｋ１６０８にて、オン／オフ切替の操作が行われているかを判定する。すなわち、ヘッドホン項目ＫＰ２の表示状態でオン操作又はオフ操作のいずれかが行われているか否かを判定す

る。
【８３０５】
オン操作又はオフ操作のいずれかが行われている場合は、ステップＳｋ１６０９にて、当該操作がオン操作であるか否かを判定する。オン操作である場合は、ヘッドホン３８の不使用状態から使用状態に切り替えるための操作が行われていることを意味する。この場合は、ステップＳｋ１６１０に進み、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４にＨＰフラグをセットする。ＨＰフラグは、ヘッドホン３８の使用状態であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。
【８３０６】
ステップＳｋ１６０９で否定判定した場合、すなわち、オフ操作が行われている場合は、ヘッドホン３８を使用状態から不使用状態に切り替えるための操作が行われていることを意味する。この場合は、ステップＳｋ１６１１に進み、上記各種フラグ格納エリア３０４にセットされているＨＰフラグをクリアする。ここで、本変形例では、ヘッドホン３８の不使用状態である場合、自動的にスピーカ部２９の使用状態となるように構成されている。このため、上記各種フラグ格納エリア３０４にＨＰフラグがセットされていない場合は、ヘッドホン３８の不使用状態であるのと同時にスピーカ部２９の使用状態であることを示すものとなる。
【８３０７】
ステップＳｋ１６１０又はステップＳｋ１６１１の実行後は、ステップＳｋ１６１２にて出力切替用処理を実行する。出力切替用処理は、パチンコ機１０から発する演出音等の各種音を出力（放出）する出力デバイスをスピーカ部２９とヘッドホン３８（ジャック部３７）との間で切り替えるための処理である。出力切替用処理の詳細については後述する。
【８３０８】
ステップＳｋ１６１３では、音量設定画面４１１を表示するための表示用処理を実行し、その後、メニュー表示中の操作対応処理を終了する。なお、ステップＳｋ１６１３の処理は、ステップＳｋ１５０７（図７６４）と同様のものであり、これらの処理の詳細については後述する。
【８３０９】
ステップＳｋ１６０７で否定判定した場合（ヘッドホン設定の選択状態でない場合）は、リセット設定の選択状態（設定リセット項目ＫＰ３の表示状態）であることを意味する。この場合は、ステップＳｋ１６１４に進み、リセット操作が行われているか否かを判定する。リセット操作は、設定中の期待度変更等についてそれらを解除するための操作（クリア操作）であり、設定リセット項目ＫＰ３の表示状態でオン操作を行うことにより実行されるものである。
【８３１０】
リセット操作が行われている場合は、ステップＳｋ１６１５にて変更解除処理（初期化処理）を実行し、その後、メニュー表示中の操作対応処理を終了する。ステップＳｋ１６１５の変更解除処理では、遊技演出に関する設定変更に関して初期状態（変更前の状態）に戻すように設定する。例えば、所定の予告演出の大当たり期待度を高める設定変更がなされていた場合であれば、上記変更解除処理の実行により、通常の大当たり期待度となるように切り替えが行われる。
【８３１１】
ここで、本変形例では、放出音の出力デバイスに関してスピーカ部２９から音を放出する状態が初期状態（デフォルト状態）とされるが、上記リセット操作が行われた場合の対応に関して、ヘッドホン３８の使用については変更解除処理の例外とされる。すなわち、ヘッドホン３８の使用状態で上記リセット操作が行われた場合、スピーカ部２９の使用状態への切り替えは行われず、ヘッドホン３８の使用状態が維持されるように構成されている。
【８３１２】

ちなみに、スピーカ部２９の使用状態で上記リセット操作が行われた場合も、ヘッドホン３８の使用状態への切り替えは行われず、スピーカ部２９の使用状態が維持される。すなわち、本変形例では、上記変更解除処理が実行された場合において、ヘッドホン３８とスピーカ部２９とのいずれを使用するかに関しては変化が生じないものとなっている。

【８３１３】

ステップＳｋ１６１４で否定判定した場合（リセット操作が行われていない場合）は、ステップＳｋ１６１６にてメニュー表示タイマの値が「０」になったか否かを判定する。また、ステップＳｋ１６０８で否定判定した場合（オン／オフ切替の操作が行われていない場合）も同様に、ステップＳｋ１６１６に進み、メニュー表示タイマの値が「０」になったか否かを判定する。

【８３１４】

メニュー表示タイマの値が「０」になった場合は、ステップＳｋ１６１７にてメニュー画面の消去用処理を実行する。これにより、メニュー画面４０５が消去される。このため、メニュー画面４０５の表示を開始した後、入力用操作部３００や第１音量スイッチ３０１を用いた操作が行われないまま放置されていた場合は、所定期間（例えば２０ｓｅｃ）の経過後に自動的にメニュー画面４０５が消去される。

【８３１５】

ステップＳｋ１６１７の実行後はメニュー表示中の操作対応処理を終了する。また、ステップＳｋ１６１６で否定判定した場合（メニュー表示タイマの値が０でない場合）は、メニュー画面４０５の表示を継続すべく、ステップＳｋ１６１７の処理を実行せずにメニュー表示中の操作対応処理を終了する。

【８３１６】

＜音量設定画面の表示用処理＞

ステップＳｋ１５０７（図７６４）、ステップＳｋ１６１３（図７６５）の音量設定画面の表示用処理について説明する。音量設定画面の表示用処理は、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに音量設定画面４１１を表示するための処理である。ここで、音量設定画面４１１について図７７６を参照しながら説明する。

【８３１７】

音量設定画面４１１は、入力用操作部３００や第１音量スイッチ３０１の操作に基づいて表示画面Ｇに表示されるウィンドウ状の操作用画面であり、スピーカ部２９とヘッドホン３８のいずれを使用するかを選択したり、スピーカ部２９やヘッドホン３８からの放出音の音量を変更（調節）したりするためのユーザーインターフェイスである。例えば、図７７６（ａ）に示すように、音量設定画面４１１は矩形状をなしており、表示画面Ｇの右下部に表示されるようになっている。

【８３１８】

図７７６（ｂ）に示すように、音量設定画面４１１内には、スピーカ部２９の使用状態であることを示したり、スピーカ部２９の使用を選択したりするためのスピーカボタン４１５（以下、「ＳＰボタン４１５」という）と、ヘッドホン３８の使用状態であることを示したり、ヘッドホン３８の使用を選択したりするためのヘッドホンボタン４１６（以下、「ＨＰボタン４１６」という）とが設けられている。これらＳＰボタン４１５及びＨＰボタン４１６は、その時点で選択状態となっているものが、例えば明るく表示されるなどして強調表示されるようになっており、遊技者は、それらのボタン４１５、４１６を視認することで、スピーカ部２９とヘッドホン３８のいずれが選択状態となっているかを把握することができる。

【８３１９】

図７７６（ｂ）では、ＨＰボタン４１６が選択状態となっている場合を例示している。なお、ＳＰボタン４１５及びＨＰボタン４１６の選択状態の切り替えは、入力用操作部３００の上スイッチ３８３、下スイッチ３８５を操作することで行うことが可能となっている。その他、音量設定画面４１１には、スピーカ部２９とヘッドホン３８のうちいずれが使用状態となっているかを文字等により報知する状態報知画像４２５が表示される。

【８３２０】
　また、音量設定画面４１１では、スピーカ部２９からの放出音の音量を示す第１音量表示部４１７と、ヘッドホン３８からの放出音の音量を示す第２音量表示部４１８とが設けられている。第１音量表示部４１７はＳＰボタン４１５の右側に配置され、第２音量表示部４１８はＨＰボタン４１６の右側に配置されている。
【８３２１】
　各音量表示部４１７、４１８には、図７７６（ｃ）に示すように、それぞれに音量レベル画像ＯＰを表示可能な複数のレベル表示領域Ｍ１～Ｍ５が設定されている。音量レベル画像ＯＰ及びレベル表示領域Ｍ１～Ｍ５は、その時点での音量を表すためのものである。
【８３２２】
　レベル表示領域Ｍ１～Ｍ５は、音量変更（音量調整）の段数に対応してその表示数が設定されている。本変形例では、スピーカ部２９からの放出音とヘッドホン３８からの放出音とのそれぞれについて５段階での音量変更が可能となっているため、各音量表示部４１７、４１８には５本のレベル表示領域（Ｍ１～Ｍ５）が設定されている。
【８３２３】
　そして、どのレベル表示領域Ｍ１～Ｍ５に音量レベル画像ＯＰが表示されるかにより、その時点での音量レベルが示される。例えば、レベル表示領域Ｍ１～Ｍ３に音量レベル画像ＯＰが表示されている場合は、５段階のうち３段階目の音量レベル（音量レベル３）であることを示す状態となる。音量レベルは音量の大きさに対応しており、音量レベルが高いほど放出音の音量が大きいことを表すものとなる。レベル表示領域Ｍ１～Ｍ５において音量レベル画像ＯＰが表示されない状態では、それらレベル表示領域Ｍ１～Ｍ５の輪郭だけが表示されるようにしてもよいし、何らの表示も行われないようにしてもよい。
【８３２４】
　なお、音量レベルの段数は必ずしも５段である必要はなく、４段以下であってもよいし、６段以上であってもよい。
【８３２５】
　音量レベルは、入力用操作部３００の右スイッチ３８４、左スイッチ３８６や、第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９を操作することで、切り替えることが可能になっている。その際、ＳＰボタン４１５及びＨＰボタン４１６のうちその時点で選択状態になっているものに対応する側の音量レベルが切り替え対象となるようになっている。例えば、ＳＰボタン４１５の選択状態で右スイッチ３８４等を操作した場合は、スピーカ部２９からの放出音の音量が変更される。
【８３２６】
　各音量表示部４１７、４１８には、上記音量レベル画像ＯＰ及びレベル表示領域Ｍ１～Ｍ５の他、その時点での音量レベルを文字等により報知する音量レベル画像４２２や、エラー音の音量レベルを文字等により報知するエラー音レベル画像４２３が表示される。なお、エラー音の音量レベルについては後に詳述する。
【８３２７】
　次に、音量設定画面の表示用処理について図７６６のフローチャートを参照しながら説明する。
【８３２８】
　音量設定画面の表示用処理では先ずステップＳｋ１７０１にて、スピーカ部２９とヘッドホン３８のうちいずれが使用状態となっているかを把握する。この把握は、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４にＨＰフラグがセットされているか否かを判定することにより行う。具体的には、ＨＰフラグがセットされている場合はヘッドホン３８の使用状態であると認識し、ＨＰフラグがセットされていない場合はスピーカ部２９の使用状態であると認識する。
【８３２９】
　ステップＳｋ１７０２では、スピーカ部２９用の音量設定カウンタの値を把握する。本変形例では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３０５に音量設定カウンタエリア（以下

、単に「音量設定カウンタ」という）が設けられている。音量設定カウンタは、現在設定されている音量レベルを示すカウンタであり、「０」～「５」のうちのいずれかが入力されるようになっている。音量設定カウンタの値が「０」である場合とは放出音の音量が０であること、すなわち、音が出力されない状態であることを意味する。また、音量設定カウンタの値が「１」～「５」のいずれかである場合は、５段階の音量レベルのうちのいずれかのレベルに設定されている状態であることを意味する。例えば、音量レベル１の場合は音量設定カウンタの値が「１」とされ、音量レベル５の場合は音量設定カウンタの値が「５」とされる。なお、音量レベル１は、音が出力されない状態よりも音量が高いものであり、音が出力される状態においてその音量が最小である状態に対応する。

【８３３０】

上記各種カウンタエリア３０５には、スピーカ部２９用の音量設定カウンタと、ヘッドホン３８用の音量設定カウンタとが設けられており、ステップＳｋ１７０２では、そのうちの前者の音量設定カウンタの値を把握する。これにより、ＭＰＵ３４２において、スピーカ部２９に対して設定されている現在の音量レベルが把握される。

【８３３１】

ステップＳｋ１７０３では、ヘッドホン３８用の音量設定カウンタの値を把握する。すなわち、ヘッドホン３８に対して設定されている現在の音量レベルを把握する。

【８３３２】

ステップＳｋ１７０４では、ステップＳｋ１７０１～ステップＳｋ１７０３の把握結果に基づいて音量設定画面４１１を表示する。これにより、音量設定画面４１１の表示が開始される。なお、音量設定画面４１１の表示に先立ちメニュー画面４０５が表示されている場合は、音量設定画面４１１の表示と併せてメニュー画面４０５の消去を行う。

【８３３３】

音量設定画面４１１の表示にあたっては、第１音量表示部４１７においてステップＳｋ１７０２で把握したスピーカ部２９用の音量設定カウンタの値に対応する分の音量レベル画像ＯＰがレベル表示領域Ｍ１～Ｍ５に表示されるように設定する。例えば、把握した音量設定カウンタの値が２であれば、レベル表示領域Ｍ１、Ｍ２に音量レベル画像ＯＰが表示されるように設定する。また、第２音量表示部４１８においても同様に、ステップＳｋ１７０３で把握したヘッドホン３８用の音量設定カウンタの値に対応する分の音量レベル画像ＯＰがレベル表示領域Ｍ１～Ｍ５に表示されるように設定する。

【８３３４】

加えて、音量設定画面４１１の表示に際しては、ステップＳｋ１７０１の把握結果に応じた強調表示が行われるように設定する。例えば、把握した状態がヘッドホン３８の使用状態である場合は、図７７６（ｂ）に示すように、ヘッドホン３８に対応する部分（ＨＰボタン４１６及び第２音量表示部４１８）が明るく表示され、スピーカ部２９に対応する部分（ＳＰボタン４１５及び第１音量表示部４１７）が暗く表示（暗転表示）されるようにする。

【８３３５】

ステップＳｋ１７０５では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３０５に設けられた音量表示タイマカウンタエリア（以下、単に「音量表示タイマ」という）に音量設定画面４１１の表示継続期間に対応する値（例えば２０ｓｅｃ相当）を入力する。音量表示タイマの値は、操作対応処理（図７６４）が起動される都度、１ずつ減算される。ステップＳｋ１７０５の実行後は音量設定画面の表示用処理を終了する。

【８３３６】

＜音量設定表示中の操作対応処理＞

ステップＳｋ１５０９（図７６４）の音量設定表示中の操作対応処理について図７６７のフローチャートを参照しながら説明する。音量設定表示中の操作対応処理は、音量設定画面４１１の表示中において入力用操作部３００や第１音量スイッチ３０１により各種操作が行われた場合に、行われた操作に対応する処理を実行するためのものである。

【８３３７】

音量設定表示中の操作対応処理では先ずステップＳｋ１８０１にて、音量の決定操作が行われているか否かを判定する。音量の決定操作が行われていない場合は、ステップＳｋ１８０２にて音量表示タイマの値が「０」になったか否かを判定する。

【８３３８】

音量表示タイマの値が「０」になっていない場合、すなわち、音量設定画面４１１の表示継続期間中である場合は、ステップＳｋ１８０３に進み、音量を変更するための操作が行われているか否かを判定する。具体的には、入力用操作部３００の右スイッチ３８４、左スイッチ３８６、第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９が操作されているか否かを判定する。

【８３３９】

音量を変更するための操作が行われている場合は、ステップＳｋ１８０４に進み、スピーカ部２９とヘッドホン３８のうちいずれが使用状態となっているかを把握する。この把握は、ステップＳｋ１７０１（図７６６）と同様にＨＰフラグを参照して行う。

【８３４０】

ステップＳｋ１８０５では、使用状態となっている側の音量設定カウンタの値を更新する。例えば、ステップＳｋ１８０４でヘッドホン３８の使用状態が把握されており、ステップＳｋ１８０３でダウンスイッチ３８９の操作が把握されている場合は、ヘッドホン３８用の音量設定カウンタの値を１減算する。

【８３４１】

ステップＳｋ１８０６では、ステップＳｋ１８０５の音量設定カウンタの更新結果に基づいて使用状態となっている側の音量表示部４１７、４１８の表示内容を更新する。上記のような把握状態である場合は、第２音量表示部４１８において、報知されている音量レベルが１段階下がるようにその表示内容が変更される。例えば、レベル表示領域Ｍ１～Ｍ３に音量レベル画像ＯＰが表示され、音量レベル３が報知されている状況であれば、レベル表示領域Ｍ３に表示されている音量レベル画像ＯＰが消去され、音量レベル２が報知されるように設定される。

【８３４２】

ステップＳｋ１８０７では、ステップＳｋ１８０５の音量設定カウンタの更新結果に基づき、各音量制御信号ＶＣ１、ＶＣ２をＳＰ出力制御ＩＣ８８、ＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力する。例えば、ヘッドホン３８用の音量設定カウンタの値が１減算された場合、すなわち、ヘッドホン３８の使用状態においてダウンスイッチ３８９が操作されている場合であれば、ヘッドホン３８からの放出音の音量を１段階低減させる旨の第２音量制御信号ＶＣ２をＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力する。ＨＰ出力制御ＩＣ９４では、音量変更を指定する第２音量制御信号ＶＣ２が入力された場合、その設定を次の音量変更の指定があるまで保持するように構成されている。このため、ヘッドホン３８からの放出音の音量が１段階だけ低下した状態は、遊技者が次の音量変更操作を行うまで維持される。

【８３４３】

ステップＳｋ１８０７の実行後又はステップＳｋ１８０３で否定判定した場合（音量を変更するための操作が行われていない場合）は、ステップＳｋ１８０８に進み、出力切替の操作が行われているか否かを判定する。すなわち、スピーカ部２９とヘッドホン３８のうち使用状態とする側を切り替えるための操作が行われているか否かを判定する。使用状態の切り替え操作には、ＳＰボタン４１５とＨＰボタン４１６において、入力用操作部３００の上スイッチ３８３、下スイッチ３８５により使用状態になっていない側を選択状態とする逆側選択の下で中スイッチ３８２を押し下げて決定操作を行うものや、上記逆側選択の下で右スイッチ３８４、左スイッチ３８６、アップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９を押し下げて音量変更操作を行うものが該当する。ステップＳｋ１８０８では、上記逆側選択である状況で中スイッチ３８２等の操作が行われているか否かを判定する。

【８３４４】

出力切替の操作が行われている場合は、ステップＳｋ１８０９に進み、切り替え後の状態がヘッドホン３８の使用状態であるか、すなわち、スピーカ部２９の使用状態からヘッ

ドホン３８の使用状態への切り替えが行われているか否かを判定する。切り替え後の状態がヘッドホン３８の使用状態である場合は、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４にＨＰフラグをセットする。一方、切り替え後の状態がヘッドホン３８の使用状態でない場合、すなわち、ヘッドホン３８の使用状態からスピーカ部２９の使用状態への切り替えである場合は、上記各種フラグ格納エリア３０４にセットされているＨＰフラグをクリアする。

【８３４５】

ステップＳｋ１８１０又はステップＳｋ１８１１の実行後は、ステップＳｋ１８１２にて出力切替用処理を実行する。出力切替用処理は、パチンコ機１０から発する演出音等の各種音を出力（放出）する出力デバイスをスピーカ部２９とヘッドホン３８（ジャック部３７）との間で切り替えるための処理である。なお、ステップＳｋ１８１２の処理は、ステップＳｋ１６１２（図７６５）と同様のものであり、これらの処理の詳細については後述する。

【８３４６】

ステップＳｋ１８１２の実行後は音量設定表示中の操作対応処理を終了する。また、ステップＳｋ１８０８で否定判定した場合（出力切替の操作が行われていない場合）は、ステップＳｋ１８０９～ステップＳｋ１８１２の処理を実行せずに音量設定表示中の操作対応処理を終了する。

【８３４７】

ステップＳｋ１８０１で肯定判定した場合（音量の決定操作が行われている場合）又はステップＳｋ１８０２で肯定判定した場合（音量表示タイマの値が「０」になった場合）は、ステップＳｋ１８１３にて音量設定画面の消去用処理を実行する。これにより、音量設定画面４１１が消去される。なお、音量の決定操作には、音量変更を行った状態で中スイッチ３８２を押し下げ操作するものが該当する。ステップＳｋ１８１３の実行後は音量設定表示中の操作対応処理を終了する。

【８３４８】

＜出力切替用処理＞

ステップＳｋ１６１２、ステップＳｋ１８１２の出力切替用処理について図７６８のフローチャートを参照しながら説明する。出力切替用処理は、スピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替え又はヘッドホン３８の使用状態からスピーカ部２９の使用状態への切り替えが行われた場合に実行されるものである。

【８３４９】

出力切替用処理では先ずステップＳｋ１９０１にて、切り替え後の状態がヘッドホン３８の使用状態であるか、すなわち、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４にＨＰフラグがセットされているか否かを判定する。

【８３５０】

ＨＰフラグがセットされており、ヘッドホン３８の使用状態である場合は、ステップＳｋ１９０２に進み、スピーカ部２９からの放出音の音量を低減させる処理を実行する。具体的には、スピーカ部２９から音が放出されないようにすべく、スピーカ部２９からの放出音の音量を０に低減させる旨の第１音量制御信号ＶＣ１をＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力する。このように本変形例では、スピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合、スピーカ部２９から音が放出されないように音量の低減処理が実行される。

【８３５１】

その際、切り替え前のスピーカ部２９の音量は参照されない。すなわち、切り替え前のスピーカ部２９の音量の大きさとは無関係に、その音量が０となるように低減処理が実行される。

【８３５２】

ステップＳｋ１９０３では、上記低減処理に対応させてスピーカ部２９用の音量設定カウンタの値を更新する。具体的には、当該音量設定カウンタに「０」を入力する。これに

より、ＭＰＵ３４２において、スピーカ部２９から音が放出されない状態であることが把握される。

【８３５３】

ステップＳｋ１９０４では、ヘッドホン３８からの音量を増大させる処理を実行する。具体的には、ヘッドホン３８からの放出音の音量を１段階増大させる旨の第２音量制御信号ＶＣ２をＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力する。本変形例では、スピーカ部２９の使用状態ではヘッドホン３８からの音量が０となるように構成されており、スピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替えを行った時点では、ヘッドホン３８から音が放出されない状態になっている。ステップＳｋ１９０４では、そのような状態から、遊技者がヘッドホン３８用の音量を上げる操作を行わなくても、ヘッドホン３８から音が放出される状態となるようにすべく、音量を自動的に増大させる。続くステップＳｋ１９０５では、上記増大処理に対応させるべく、ヘッドホン３８用の音量設定カウンタに「１」を入力する。

【８３５４】

ステップＳｋ１９０５の実行後はステップＳｋ１９０６にて、音量設定画面４１１の表示中であるか否かを判定する。音量設定画面４１１の表示中である場合は、ステップＳｋ１９０７に進み、スピーカ部２９及びヘッドホン３８用の各音量設定カウンタの値に基づき、第１音量表示部４１７、第２音量表示部４１８の表示内容を更新する。具体的には、図７７７に示すように、第１音量表示部４１７において、スピーカ部２９の音量レベルが「０」であることに対応した表示内容とされるとともに、第２音量表示部４１８において、ヘッドホン３８の音量レベルが「１」であることに対応した表示内容とされる。また、ＨＰボタン４１６及び第２音量表示部４１８にて強調表示が行われるとともに、ヘッドホン３８の使用状態であることを示す状態報知画像４２５が表示される。

【８３５５】

ステップＳｋ１９０７の実行後又はステップＳｋ１９０６で否定判定した場合（音量設定画面４１１の表示中でない場合）は、出力切替用処理を終了する。なお、音量設定画面４１１の表示中でない場合は、メニュー画面４０５の表示中に出力切替操作が行われたこと、換言すれば、ステップＳｋ１６１２（図７６５）にて出力切替用処理が実行された状態であることを意味する。この場合は、ステップＳｋ１６１３の音量設定画面の表示用処理が実行されることにより、図７７７に示す表示内容にて音量設定画面４１１の表示が開始されることになる。

【８３５６】

ステップＳｋ１９０１で否定判定した場合、すなわち、ヘッドホン３８の使用状態からスピーカ部２９の使用状態への切り替えである場合は、ステップＳｋ１９０８に進み、ヘッドホン３８からの放出音の音量を低減させる処理を実行する。ステップＳｋ１９０２の場合と同様に、ヘッドホン３８から音が放出されないようにすべく、ヘッドホン３８からの放出音の音量を０に低減させる旨の第２音量制御信号ＶＣ２をＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力する。その後、ステップＳｋ１９０９にて、ヘッドホン３８用の音量設定カウンタに「０」を入力する。

【８３５７】

ステップＳｋ１９１０では、スピーカ部２９からの音量を増大させる処理を実行する。ステップＳｋ１９０４の場合と同様に、スピーカ部２９から音が放出されるようにすべく、スピーカ部２９からの音量を１段階増大させる旨の第１音量制御信号ＶＣ１をＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力する。その後、ステップＳｋ１９１１にて、スピーカ部２９用の音量設定カウンタに「１」を入力する。

【８３５８】

ステップＳｋ１９１１の実行後はステップＳｋ１９０６に進み、音量設定画面４１１の表示中であるか否かを判定する。音量設定画面４１１の表示中である場合は、ステップＳｋ１９０７の処理を実行し、音量設定画面４１１の表示中でない場合は、そのまま出力切替用処理を終了する。

【８３５９】
＜音出力設定処理＞
ステップＳｋ１４０９（図７６３）の音出力設定処理について図７６９のフローチャートを参照しながら説明する。音出力設定処理は、演出音やエラー音等の各種音声をスピーカ部２９やヘッドホン３８から出力させるための処理である。
【８３６０】
音出力設定処理では先ずステップＳｋ２００１にて、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４に一時解除フラグがセットされているか否かを判定する。一時解除フラグがセットされていない場合は、ステップＳｋ２００２にて、出力対象の音データが存在するか否かを判定する。すなわち、スピーカ部２９やヘッドホン３８から放出すべき演出音やエラー音等が存在するか否かを判定する。
【８３６１】
出力対象の音データが存在する場合は、ステップＳｋ２００３にて、出力対象の音データを設定する処理を実行する。具体的には、ＲＯＭ３４３の音データテーブル記憶エリア８５に記憶されている音データテーブル（図７５２（ｂ））を参照して出力対象の音データが記憶されているアドレスを把握し、その把握したアドレスに基づいてＲＯＭ３４３の音データ記憶エリア８４から出力対象の音データを読み出し、さらに、その読み出した音データをＲＡＭ３４４の再生音データ記憶エリア８６に書き込む。
【８３６２】
続くステップＳｋ２００４では、今回の出力対象の音データがエラー音の音データであるか否かを判定する。すなわち、出力対象音が不正検知音、球無しエラー音、満杯エラー音のいずれかであるかを判定する。出力対象音がエラー音である場合は、ステップＳｋ２００５にてエラー音対応処理を実行する。エラー音対応処理の詳細については後述する。
【８３６３】
ステップＳｋ２００５の実行後又はステップＳｋ２００４で否定判定した場合（出力対象音がエラー音でない場合）は、ステップＳｋ２００６にて、サウンドＩＣ８３に対する出力指示を行う。当該処理では、音声を出力すべき旨の出力指示信号とともに、出力対象音の音データが記憶されているアドレス（ＲＡＭ３４４のアドレス）のアドレス情報をサウンドＩＣ８３に送信する。
【８３６４】
ステップＳｋ２００６の実行後は音出力設定処理を終了する。また、ステップＳｋ２００２で否定判定した場合（出力対象の音データが存在しない場合）は、ステップＳｋ２００３～ステップＳｋ２００６の処理を実行せずに音出力設定処理を終了する。
【８３６５】
ステップＳｋ２００１で肯定判定した場合（一時解除フラグがセットされている場合）は、ステップＳｋ２００７にて一時解除中処理を実行し、その後、音出力設定処理を終了する。一時解除中処理の詳細については後述する。
【８３６６】
＜エラー音対応処理＞
ステップＳｋ２００５のエラー音対応処理について図７７０のフローチャートを参照しながら説明する。エラー音対応処理は、今回の出力対象音がエラー音である場合に実行されるものである。
【８３６７】
エラー音対応処理では先ずステップＳｋ２１０１にて、ヘッドホン３８の使用状態であるか、すなわち、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４にＨＰフラグがセットされているか否かを判定する。ヘッドホン３８の使用状態である場合は、ステップＳｋ２１０２に進み、ヘッドホン３８用の音量設定カウンタの値を把握する。
【８３６８】
ステップＳｋ２１０３では、今回の出力対象音であるエラー音をヘッドホン３８から放出する際の音量設定を行う。この設定は、ステップＳｋ２１０２で把握したヘッドホン３

８用の音量設定カウンタの値と、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３０３に記憶されているエラー音量設定テーブルとに基づいて行う。ここで、エラー音量設定テーブルについて図７７１を参照しながら説明する。

【８３６９】

エラー音量設定テーブルは、ヘッドホン３８からエラー音を放出する場合の音量が規定されるものであり、音量設定カウンタの値、すなわち、演出音を放出する場合の音量レベルに対応付けてエラー音を放出する場合の音量レベルが設定されたものとなっている。この設定は、演出音の音量が大きいほど、エラー音の音量が大きくなるものとされる。また、演出音の場合は５段階で音量を変更可能となっているのに対し、エラー音の場合は３段階とされ、演出音の場合よりも段数が少なくなっている。その上で、エラー音の最小音量は、演出音の最小音量よりも大きくなるように設定されている。

【８３７０】

ヘッドホン３８からエラー音を放出させるにあたり、遊技者がヘッドホン３８を装着した状態で大きな音量の音声が放出されると、遊技者が不快に感じて遊技意欲を低下させるおそれがある。このため、ヘッドホン３８からエラー音が出力される場合の音量変更を可能とし、エラー音の音量を小さくできるようにすることは、遊技者のニーズに応えて利便性を高めることに繋がる。しかしながらその反面、音量変更の自由度を高め、エラー音の音量を小さくできるようにし過ぎると、ヘッドホン３８からエラー音が聴こえにくくなり、注意喚起を図るというエラー音本来の役割が適切に果たされなくなるおそれがある。

【８３７１】

この点、エラー音の音量変更を可能としながらも、音量を低減させる方向への変更については演出音の場合よりも自由度を狭く制限することで、エラー音が出力される場合の音量を一定以上に保つことができる。これにより、エラー音としての本来の機能が損なわれることを抑制しつつ、遊技者の意思とは無関係にヘッドホン３８から大きな音が出力されることを抑制可能となる。

【８３７２】

エラー音量設定テーブルは、例えば、図７７１に示すように、音量設定カウンタの値＝「１」～「３」（演出音の音量レベル１～３）に対してエラー音の音量レベル３が割り当てられ、音量設定カウンタの値＝「４」（演出音の音量レベル４）に対してエラー音の音量レベル４が割り当てられ、音量設定カウンタの値＝「５」（演出音の音量レベル５）に対してエラー音の音量レベル５が割り当てられるように設定されている。

【８３７３】

その際、本変形例では、演出音の音量レベルとエラー音の音量レベルとが同一レベルである場合、それらは同じ音量となるように演出音及びエラー音の各音量が設定されている。このため、エラー音の音量レベルが３である場合は、演出音の音量レベルが３である場合と同等の音量でエラー音が放出される。演出音の音量レベルの最小値は１であるのに対し、エラー音の音量レベルの最小値は３であるため、エラー音が出力される場合の最小音量は、演出音が出力される場合の最小音量よりも大きくなっている。

【８３７４】

ステップＳｋ２１０３においてＭＰＵ３４２では、エラー音量設定テーブルを参照し、ステップＳｋ２１０２で把握した音量設定カウンタの値に対応したエラー音の音量（音量レベル）を特定する。そして、特定した音量レベルに対応する音量のエラー音が出力されるように、ＨＰ出力制御ＩＣ９４に第２音量制御信号ＶＣ２を出力する。

【８３７５】

このように本変形例では、エラー音を出力する場合に、エラー音の音量を音量設定カウンタの値に対応した音量に設定するため、遊技者により演出音の音量が変更されるのに連動してエラー音の音量を変化させることができる。これにより、遊技者の好みに応じてエラー音の音量を増減できるようにしながらも、エラー音を対象とした専用の音量変更操作を不要化することができ、操作の煩わしさを解消したり、音量変更のし忘れを抑制したりすることが可能になる。

【８３７６】
図７７７に示すように、音量設定画面４１１の第２音量表示部４１８（ヘッドホン３８用の音量表示部）では、ヘッドホン３８からのエラー音の音量を変更できることに対応して、その時点でのエラー音の音量レベルを報知するエラー音レベル画像４２３が表示される。
【８３７７】
エラー音対応処理（図７７０）の説明に戻り、ステップＳｋ２１０３の実行後はステップＳｋ２１０４にて、ヘッドホン３８の使用状態でエラー音を出力する場合のスピーカ部２９側の音量設定を行う。本ステップでは、スピーカ部２９からの放出音に対して実行している低減処理を解除し、スピーカ部２９からエラー音が放出されるように音量設定を行う。この際、スピーカ部２９の使用状態でエラー音が出力される場合と同程度の音量でエラー音が出力されるように、ＳＰ出力制御ＩＣ８８への第１音量制御信号ＶＣ１の出力を行う。
【８３７８】
また、スピーカ部２９から放出されるエラー音の音量変更は不可とし、予め定められた所定の音量（例えば演出音の音量レベル５相当）でエラー音が出力されるようにする。これに対応して音量設定画面４１１の第１音量表示部４１７（スピーカ部２９用の音量表示部）では、エラー音の音量変更ができないことを文字等により報知するエラー音用画像４２４が表示される（図７７７）。
【８３７９】
ステップＳｋ２１０５では、上記各種フラグ格納エリア３０４に一時解除フラグをセットする。一時解除フラグは、出力対象音がエラー音であることにより、スピーカ部２９からの放出音に対する音量低減処理を解除している状態であることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。ステップＳｋ２１０５の実行後はエラー音対応処理を終了する。
【８３８０】
ステップＳｋ２１０１で否定判定した場合、すなわち、スピーカ部２９の使用状態でエラー音を出力する場合は、ステップＳｋ２１０６に進み、スピーカ部２９からエラー音を放出する場合の音量設定を行う。前述のとおり、この場合のエラー音の音量は、予め定められた所定の音量に設定される。ステップＳｋ２１０６の実行後はエラー音対応処理を終了する。
【８３８１】
＜一時解除中処理＞
ステップＳｋ２００７の一時解除中処理について図７７２のフローチャートを参照しながら説明する。一時解除中処理は、ヘッドホン３８の使用状態において、エラー音が出力されることに対応してスピーカ部２９からの放出音に対する音量低減処理を解除している場合に実行されるものである。
【８３８２】
一時解除中処理では先ずステップＳｋ２２０１にて、エラー音の出力が終了したか否かを判定する。エラー音の出力が終了した場合は、ステップＳｋ２２０２にて、スピーカ部２９からの放出音の音量を低減させる処理を実行する。これにより、再びスピーカ部２９から音が放出されない状態となる。続くステップＳｋ２２０３では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４にセットされている一時解除フラグをクリアし、その後、一時解除中処理を終了する。
【８３８３】
ステップＳｋ２２０１で否定判定した場合（エラー音の出力が終了していない場合）は、ステップＳｋ２２０４にて、ヘッドホン３８の使用状態からスピーカ部２９の使用状態への切り替え操作が行われているか否かを判定する。当該切り替え操作が行われている場合は、ステップＳｋ２２０５にて、上記各種フラグ格納エリア３０４にセットされている一時解除フラグをクリアする。
【８３８４】

ステップＳｋ２２０５の実行後は一時解除中処理を終了する。また、ステップＳｋ２２０４で否定判定した場合（上記切り替え操作が行われていない場合）は、ステップＳｋ２２０５の処理を実行せずに一時解除中処理を終了する。

【８３８５】

＜立ち上げ時音量設定処理＞

ステップＳｋ１４０２（図７６３）の立ち上げ時音量設定処理について図７７３のフローチャートを参照しながら説明する。立ち上げ時音量設定処理は、パチンコ機１０の電源が投入された場合に実行されるものである。

【８３８６】

立ち上げ時音量設定処理では先ずステップＳｋ２３０１にて、スピーカ部２９の使用状態を設定する。具体的には、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４にＨＰフラグがセットされていない状態を維持する。

【８３８７】

ステップＳｋ２３０２では、スピーカ部２９からの放出音の音量をスピーカ部２９用の初期音量（第１基準音量）に設定する。スピーカ部２９用の初期音量は、音量レベル１の音量、換言すれば、ヘッドホン３８の使用状態からスピーカ部２９の使用状態に切り替えられたときの音量よりも高いものであり、例えば音量レベル３とされる。本ステップの設定処理では、スピーカ部２９用の音量設定カウンタに「３」を入力する。

【８３８８】

ステップＳｋ２３０３では、ヘッドホン３８からの放出音の音量をヘッドホン３８用の初期音量（第２基準音量）に設定する。ヘッドホン３８用の初期音量は０であり、本ステップでは、ヘッドホン３８から音が放出されないようにすべく、ヘッドホン３８用の音量設定カウンタに「０」を入力する。

【８３８９】

ステップＳｋ２３０４では、スピーカ部２９用及びヘッドホン３８用の各音量設定カウンタの値に対応させて各音量制御信号ＶＣ１、ＶＣ２を出力する。具体的には、音量レベル３に対応する音量とする旨の第１音量制御信号ＶＣ１をＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力し、音量を０とする旨の第２音量制御信号ＶＣ２をＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力する。ステップＳｋ２３０４の実行後は立ち上げ時音量設定処理を終了する。

【８３９０】

＜音量制御の流れについて＞

メニュー画面４０５や音量設定画面４１１を用いて音量設定を行った場合等の音量制御の流れについて図７７８を参照しながら説明する。ここでは、パチンコ機１０への電源投入後、メニュー画面４０５や音量設定画面４１１を用いた音量設定が行われておらず、スピーカ部２９側の使用となっている状態を初期状態として説明を進める。

【８３９１】

タイミングｔ１においてスピーカ部２９の使用状態である場合、ＭＰＵ３４２は、スピーカ部２９からの放出音の音量を初期音量（例えば音量レベル３）とする旨の第１音量制御信号ＶＣ１をＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力する。これにより、スピーカ部２９から演出音が初期音量で放出される（図７７８（ａ）、（ｄ））。

【８３９２】

上記の際、ＭＰＵ３４２は、ヘッドホン３８の使用状態でないことに対応して、ヘッドホン３８からの放出音の音量を０とする旨の第２音量制御信号ＶＣ２をＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力する。この場合、ＨＰ出力制御ＩＣ９４からジャック部３７に対して音信号が出力されず、この状態でジャック部３７にヘッドホン３８（プラグ部３９）を接続しても、ヘッドホン３８からは演出音が放出されない（図７７８（ｂ）、（ｅ））。

【８３９３】

スピーカ部２９の使用状態であるタイミングｔ２において、エラー音に対する音信号を出力する状態となった場合、ＭＰＵ３４２は、スピーカ部２９からの放出音の音量をエラー音用の所定音量（例えば音量レベル５）とする旨の第１音量制御信号ＶＣ１をＳＰ出力

制御ＩＣ８８に出力する。これにより、スピーカ部２９からエラー音が上記所定音量で放出される（図７７８（ｃ）、（ｄ））。

【８３９４】

その際、ＨＰ出力制御ＩＣ９４に対しては音量変更を指定する旨の第２音量制御信号ＶＣ２を出力せず、ヘッドホン３８から音が放出されない状態が維持される（図７７８（ｅ））。すなわち、スピーカ部２９の使用状態においてエラー音を出力する状態となった場合、当該エラー音はスピーカ部２９のみから放出され、ヘッドホン３８からは放出されない。

【８３９５】

エラー音の出力が終了した後のタイミングｔ３において、メニュー画面４０５や音量設定画面４１１を用いてスピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替え操作が行われると、ＭＰＵ３４２は、スピーカ部２９の使用状態を解除すべく、スピーカ部２９からの放出音の音量を０とする旨の第１音量制御信号ＶＣ１をＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力する。これにより、スピーカ部２９から演出音が放出されない状態となる（図７７８（ａ）、（ｄ））。

【８３９６】

上記と併せ、ＭＰＵ３４２は、ヘッドホン３８からの放出音の音量を増大させる旨の第２音量制御信号ＶＣ２をＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力する。より詳しくは、ヘッドホン３８からの放出音の音量を音量レベル１とする旨の第２音量制御信号ＶＣ２を出力する。これにより、ＨＰ出力制御ＩＣ９４からジャック部３７への音信号の出力が開始され、ジャック部３７にヘッドホン３８を接続した際にヘッドホン３８から演出音が聴こえる状態となる（図７７８（ｂ）、（ｅ））。

【８３９７】

このように、スピーカ部２９からヘッドホン３８への使用状態の切り替え操作が行われた場合に、遊技者がヘッドホン３８の音量を上げる操作を行わなくても、自動的に音量を増大させるため、ヘッドホン３８側に使用状態が切り替わったことを分かりやすくすることができる。

【８３９８】

その際、スピーカ部２９の音量設定（音量レベル３）を引き継き、同一の音量レベルでヘッドホン３８から音が放出されるように自動設定することも考えられるが、遊技者がヘッドホン３８を装着した状態で出力の切り替え操作を行った場合、スピーカ部２９の使用状態としていたときの音量設定によっては、突然、ヘッドホン３８から大きな音が放出されるおそれがある。特に、スピーカ部２９の使用状態に設定して音量をある程度上げていた遊技者が遊技をやめて離席した後、次の遊技者がヘッドホン３８の使用状態で遊技を始めようした場合にあっては、その遊技者は前の遊技者の音量設定を知らない可能性が高いため、上記の事象が生じやすくなることが想定される。

【８３９９】

この点、ヘッドホン３８の使用状態への切り替え時における音量を低く抑えるため（本変形例では音量レベル１とする）、スピーカ部２９の使用状態としていたときの音量よりも小さい音量でヘッドホン３８からの演出音の放出を開始させることができる。これにより、切り替えと同時にヘッドホン３８から演出音が放出されるようにして出力が切り替わったことを分かりやすくしながらも、突然、ヘッドホン３８から大きな音が放出される事象の発生を抑制することが可能になる。

【８４００】

上記のようにヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合、音量設定画面４１１では、図７７７に示すように、スピーカ部２９に対応した第１音量表示部４１７において、スピーカ部２９の音量レベルが「０」であることが報知されるとともに、ヘッドホン３８に対応した第２音量表示部４１８において、ヘッドホン３８の音量レベルが「１」であることが報知される。また、ヘッドホン３８の使用状態であることを示すべく、ＨＰボタン４１６及び第２音量表示部４１８にて強調表示が行われる。

【８４０１】
その後、入力用操作部３００の右スイッチ３８４、左スイッチ３８６や、第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９により音量変更の操作が行われると、ＭＰＵ３４２は、当該変更操作に対応した指定内容の第２音量制御信号ＶＣ２をＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力する。これにより、ヘッドホン３８から放出される演出音の音量が増減される。
【８４０２】
なお、ヘッドホン３８は遊技者が頭部に装着して使用する分、耳からの距離が近い状態で音が放出されるため、小さめの音であっても聴き取ることができる。このため、ヘッドホン３８からの放出音の音量は、同一の音量レベルであっても、スピーカ部２９からの放出音の音量よりも低く設定されている。
【８４０３】
上記のように、スピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われることに伴い、スピーカ部２９からの放出音に対する音量低減が実行された後、例えばそのままの状態で遊技者が放置していた場合は、音量設定画面４１１の表示継続期間が経過することに基づき、音量設定画面４１１が消去される。
【８４０４】
その後、遊技者が入力用操作部３００や第１音量スイッチ３０１を操作し、音量設定画面４１１を再表示させると、ヘッドホン３８の使用状態が報知された状態（ＨＰボタン４１６が強調表示された状態）で当該音量設定画面４１１が立ち上がる。この状態で第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９を操作して音量レベルを増減すると、ヘッドホン３８からの放出音の音量が変更される。但し、スピーカ部２９からの放出音の音量は変更されず、音量低減（音量０）がなされたままとなる。すなわち、ヘッドホン３８の使用状態では、第１音量スイッチ３０１が操作されても、スピーカ部２９からは演出音が放出されない状態が維持される。
【８４０５】
なお、このことはスピーカ部２９の使用状態で第１音量スイッチ３０１を操作した場合も同様であり、第１音量スイッチ３０１の操作にかかわらず、ヘッドホン３８からは演出音が放出されない状態が維持される。
【８４０６】
ちなみに本変形例では、メニュー画面４０５にて表示可能な選択項目において、ヘッドホン３８の使用有無を切り替えるためのヘッドホン項目ＫＰ２（図７７５）が含まれ、メニュー画面４０５の表示状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替えを行うことができる。また、メニュー画面４０５にて表示可能な選択項目には設定リセット項目ＫＰ３が含まれており、設定リセット項目ＫＰ３の選択状態にてオン操作を行うことにより各種設定をリセット（初期化）することが可能になっている。
【８４０７】
そのような構成の下、本変形例では、上記リセット操作が行われた場合に、その影響がヘッドホン３８の使用有無や音量設定には及ばないようになっている。このため、ヘッドホン３８の使用状態において、演出カスタマイズ項目ＫＰ１により変更した期待度等の設定を初期状態に戻すべく、遊技者が上記リセット操作を行った場合でも、勝手にスピーカ部２９への使用状態に切り替わることがなく、ヘッドホン３８の使用状態やその時点での音量設定がそのまま維持されることになる。
【８４０８】
ヘッドホン３８の使用状態であるタイミングｔ４において、エラー音に対応する音信号を出力する状態となった場合、ＭＰＵ３４２は、スピーカ部２９からの放出音に対する音量低減を解除すべく、スピーカ部２９からの放出音の音量をエラー音用の所定音量（例えば音量レベル５）とする旨の第１音量制御信号ＶＣ１をＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力する。これにより、スピーカ部２９からエラー音が上記所定音量で放出される（図７７８（ｃ）、（ｄ））。

【８４０９】
なお、この場合のエラー音の音量は、スピーカ部２９の使用状態でエラー音が出力される場合と同程度の音量となるように設定される。すなわち、ヘッドホン３８の使用状態でスピーカ部２９から出力されるエラー音は、スピーカ部２９の使用状態で出力されるエラー音と同様の音量設定がなされたものであり、音量変更が不可とされているものである。
【８４１０】
上記の際、ヘッドホン３８からもエラー音が放出されるため（図７７８（ｅ））、ヘッドホン３８の使用状態でエラー音の出力状態となった場合は、スピーカ部２９とヘッドホン３８の両方からエラー音が放出されることになる。
【８４１１】
例えば、エラー音として不正検知音が出力される場合において、ヘッドホン３８の使用状態とされていることにより、当該不正検知音がヘッドホン３８のみから放出される構成とした場合には、周囲の遊技者やホール従業員に不正検知音が聞こえないようにすることができるため、ヘッドホン３８の接続を可能とした機能が不正行為に悪用されるおそれがある。この点、出力対象音が不正検知音である場合にスピーカ部２９に対する音量低減を解除する構成であることにより、不正が検知されたことを周囲の遊技者やホール従業員に速やかに知らせることができ、不正行為の発見に遅れが生じることを好適に抑制できる。
【８４１２】
また、他の例として、ヘッドホン３８の使用状態において球無しエラー音が出力される場合に、当該球無しエラー音がヘッドホン３８のみから放出される構成であると、例えば、遊技者がヘッドホン３８を装着していない場合に、球無しエラー音が聴こえない結果、球無し状態の発生に遊技者が気付かず、遊技に支障を来たすおそれがある。この点、上記球無しエラー音がスピーカ部２９から放出されることにより、遊技者がヘッドホン３８を装着していなくてもエラー音が聴こえるものとなり、球無し状態の発生を速やかに認識させることが可能になる。
【８４１３】
ヘッドホン３８から放出されるエラー音に関しては、その音量変更を行うことが可能となっている。エラー音の音量変更は、演出音に対する音量変更を行うことに連動して行われる（図７７０のステップＳｋ２２０１～ステップＳｋ２２０３、図７７１）。これにより、演出音の音量変更とエラー音の音量変更とを各別に行うことの煩わしさを解消できると同時に、エラー音の音量変更をし忘れを抑制することができる。
【８４１４】
その後、タイミングｔ５において、エラー状態の解消等になり、エラー音に対応する音信号の出力が終了すると（図７７８（ｃ））、ＭＰＵ３４２は、スピーカ部２９に対する音量低減を再開すべく、音量を０とする旨の第１音量制御信号ＶＣ１をＳＰ出力制御ＩＣ８８に出力する。これにより、ＳＰ出力制御ＩＣ８８から出力される音信号の音量レベルが低減され、スピーカ部２９から音が放出されなくなる。この際、ＨＰ出力制御ＩＣ９４からは、入力用操作部３００や第１音量スイッチ３０１による音量設定に応じた音量レベルの音信号が出力されるため（図７７８（ｅ））、遊技者は、演出音等のパチンコ機１０から発せられる音を、ヘッドホン３８を通じて聴くことができる。
【８４１５】
そして、タイミングｔ６において、スピーカ部２９への使用状態への切り替え操作が行われると（図７７８（ａ））、ＭＰＵ３４２は、スピーカ部２９に対する音量低減を解除するとともに、ヘッドホン３８に対する音量低減を開始する（図７７８（ｄ）、（ｅ））。これにより、スピーカ部２９から演出音が放出されつつ、ヘッドホン３８からは演出音が放出されない状態となる。
【８４１６】
以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。
【８４１７】
スピーカ部２９からヘッドホン３８への使用状態の切り替えが行われることに応じて、

スピーカ部２９からの音量を低減し、スピーカ部２９から演出音が放出されないように構成した。

【８４１８】

この場合、遊技者が使用する側の出力としてヘッドホン３８を選択することにより、スピーカ部２９から演出音が放出されないように自動変更されるため、スピーカ部２９側の音量を低減させるための別途の操作を遊技者に強いることなく、パチンコ機１０から演出音が放出されないようにすることができる。これにより、そのパチンコ機１０を遊技している遊技者に対してはヘッドホン３８を通じて演出音が聴こえるようにしつつ、周囲に対しては、聴こえる態様でパチンコ機１０から音が発せられることを抑制できる。よって、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することができ、遊技ホールに来店する各遊技者が遊技を行いやすい環境づくりに寄与することが可能になる。

【８４１９】

また、上記のようにスピーカ部２９から音量を低減した後、ヘッドホン３８の使用状態で音量変更の操作を行った場合に、ヘッドホン３８からの音量が変更されるのみで、スピーカ部２９からは演出音が放出されない状態が維持される構成とした。

【８４２０】

この場合、ヘッドホン３８の使用状態への切り替えによりスピーカ部２９からの音量が低減された後は、スピーカ部２９の使用状態への切り替えが行われるまでスピーカ部２９から演出音が放出されない状態とされる。このため、遊技ホール内での騒音レベルの低減に好適に貢献することができる。

【８４２１】

ヘッドホン３８からスピーカ部２９への使用状態の切り替えが行われることに応じて、ヘッドホン３８からの音量を低減し、ヘッドホン３８から演出音が放出されないように構成した。

【８４２２】

例えば、スピーカ部２９の使用状態が設定されている状況でスピーカ部２９及びヘッドホン３８から同様に演出音が出力される構成であると、スピーカ部２９の使用状態にしたまま、遊技者がヘッドホン３８を装着して演出音を聴くことが可能になる。このため、そのパチンコ機１０を遊技している遊技者がヘッドホン３８を通じて演出音を聴いている状態で、スピーカ部２９から大きな音量で演出音が放出される懸念がある。

【８４２３】

この点、スピーカ部２９の使用状態にてヘッドホン３８から演出音が放出されない構成とすることで、スピーカ部２９の使用状態に設定したままで、遊技者がヘッドホン３８を使用することを抑制できる。これにより、遊技者がヘッドホン３８を通じて演出音を聴いている状態で、スピーカ部２９から大きな音量で演出音が放出されることが抑制され、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することができる。

【８４２４】

スピーカ部２９用の第１音量表示部４１７とヘッドホン３８用の第２音量表示部４１８とを設け、それらが図柄表示装置７５（１の表示画面）内に同時に表示される構成とした。

【８４２５】

この場合、スピーカ部２９からの演出音の音量レベルと、ヘッドホン３８からの演出音の音量レベルとを遊技者が同時に把握することができる。このため、使用出力の切替操作により使用状態とは反対側の出力の音量が自動変更される構成であっても、遊技者がそれを視覚的に認識することができ、上記反対側の出力の音量が勝手に変化する構成であっても遊技者が困惑することを抑制できる。

【８４２６】

スピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合に、遊技者が音量を上げる操作を行わなくても、ヘッドホン３８からの音量を所定レベル（音量レベル１）に増大させる構成とした。

【８４２７】
例えば、スピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合に、スピーカ部２９からの音量に対しては低減処理が実行されることにより演出音が放出されず、ヘッドホン３８からの音量についてもスピーカ部２９の使用状態にて音量が０とされていた状態がそのまま引き継がれる状態であると、切り替え操作の直後ではスピーカ部２９とヘッドホン３８の双方から演出音が放出されない状態になり、使用出力の切り替わりが分かりにくくなる懸念がある。この点、切り替え操作が行われるのに伴ってヘッドホン３８からの音量を自動的に増大させることで、スピーカ部２９からヘッドホン３８への使用状態の切り替わりが生じていることを分かりやすくすることが可能になる。

【８４２８】
その際、ヘッドホン３８からの音量を増大させるにあたり、スピーカ部２９側の音量設定を引き継いだり、スピーカ部２９の使用状態とされる前の過去のヘッドホン３８側の音量設定を適用したりするのではなく、予め定めた所定音量（音量レベル１）に増大させる構成とした。

【８４２９】
この場合、遊技者がヘッドホン３８を装着した状態でスピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替え操作を行ったとしても、ヘッドホン３８において無音状態から突然大きな音量で演出音が放出されることがなく、遊技者に不快感を与えることを抑制できる。

【８４３０】
演出カスタマイズ項目ＫＰ１を含むメニュー画面４０５からヘッドホン３８の使用有無を切り替えられる構成とした。

【８４３１】
この場合、仮に遊技者がヘッドホン３８を使用する意思がない状態であっても、メニュー画面４０５を操作することで、ヘッドホン項目ＫＰ２が表示されることになり、ヘッドホン３８の接続機能に気付きやすくすることができる。これにより、ヘッドホン３８の積極利用を促すことができ、延いては遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することが可能になる。

【８４３２】
ヘッドホン３８の使用状態でメニュー画面４０５から設定リセット項目ＫＰ３が選択され、リセット操作が行われた場合でも、スピーカ部２９の使用状態への切り替えが行われない構成とした。

【８４３３】
例えば、演出カスタムによる期待度変更等の実行状態では、遊技者が気分を変えたい場合等に設定リセット項目ＫＰ３の選択状態としてリセット操作を行い、演出の期待度等に関する設定を初期状態に戻すことがある。上記構成では、そのようなリセット操作をヘッドホン３８の使用状態になっている状況で行ったとしても、リセット操作に基づく初期化処理がヘッドホン３８の使用有無に適用されないため、ヘッドホン３８の使用状態を維持することができる。これにより、ヘッドホン３８の使用状態への切り替え操作のやり直しを強いられることが抑制され、遊技者においてヘッドホン３８の使用状態であるか否かを気にせずに演出カスタムのリセット操作を行うことが可能になる。

【８４３４】
ヘッドホン３８から放出されるエラー音の音量を遊技者が変更できる構成とした。

【８４３５】
ヘッドホン３８では耳の近くで音が発せられるため、大きな音が放出された場合にスピーカ部２９からの場合よりも遊技者がそれを感受しやすくなることが想定される。このため、エラー音とはいえ、ヘッドホン３８から大きな音量で放出されると、遊技者が不快に感じて遊技意欲を低下させるおそれがある。この点、ヘッドホン３８から放出されるエラー音の音量変更を可能としたため、遊技者に不快感を与えて遊技意欲が低下することを抑

制できる。
【８４３６】
その際、ヘッドホン３８からのエラー音に関する音量変更の段数を、ヘッドホン３８からの演出音に関する音量変更の段数よりも少なくする構成とした。
【８４３７】
上記のように、ヘッドホン３８からエラー音が出力される場合の音量変更を可能とし、エラー音の音量を小さくできるようにすることは、遊技者のニーズに応えて利便性を高めることに繋がる。しかしながらその反面、音量変更の自由度を高め、エラー音の音量を小さくできるようにし過ぎると、ヘッドホン３８からエラー音が聴こえにくくなり、注意喚起を図るというエラー音本来の役割が適切に果たされなくなるおそれがある。この点、エラー音に関する音量変更の自由度を演出音の場合よりも狭く制限するため、エラー音が出力される場合の音量を一定以上に保つことができる。これにより、エラー音の音量変更を可能としながらも、エラー音が聴こえなくなることが抑制され、エラー音としての本来の機能が損なわれることを抑制可能となる。
【８４３８】
ヘッドホン３８の使用状態でエラー音が出力される場合に、スピーカ部２９に対する音量低減を解除し、スピーカ部２９からエラー音が放出される構成とした。
【８４３９】
例えば、ヘッドホン３８の使用状態ではスピーカ部２９からエラー音が放出されない構成であると、不正行為者がこれを悪用するおそれがある。また、パチンコ機において球無しエラーや満杯エラーが発生した場合において、ヘッドホン３８の使用状態が選択されているにもかかわらず、遊技者がヘッドホン３８を装着していない場合には、エラー音が聴こえないことで、それらのエラー状態が放置される懸念がある。この点、ヘッドホン３８の使用状態であり、スピーカ部２９からの音量を低減している状態であっても、エラー音が出力対象となる場合は、スピーカ部２９からエラー音を放出させる構成とすることで、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。
【８４４０】
ヘッドホン３８から放出されるエラー音の音量変更を可能とする一方で、スピーカ部２９から放出されるエラー音については音量変更を不可とする構成とした。これにより、音量調整によりスピーカ部２９からのエラー音が小さくされて不正利用されることを抑制できる。
【８４４１】
＜変形例３＞
上記第１１の実施の形態の変形例３について図７７９～図７８１を参照しながら説明する。なお、本変形例は、上記第１１の実施の形態の変形例２と基本的な構成が共通するため、当該変形例２との相違点についてのみ説明する。また、図７７９～図７８１において上記変形例２と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【８４４２】
上記第１１の実施の形態の変形例２では、スピーカ部２９から放出されるエラー音の音量を固定する構成としたが、本変形例では、当該エラー音の音量を変更可能なように構成されている。以下、そのための構成について詳細に説明する。
【８４４３】
＜エラー音対応処理＞
本変形例に係るエラー音対応処理について図７７９のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、音出力設定処理（図７６９）のステップＳｋ２００５で実行されるものであり、今回の出力対象音がエラー音である場合に実行されるものである。図７７９において、図７７０のエラー音対応処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。
【８４４４】

ステップＳｋ２１０１で否定判定した場合、すなわち、スピーカ部２９の使用状態において今回の出力対象音がエラー音である場合は、ステップＳｋ２５０１に進み、スピーカ部２９用の音量設定カウンタの値を把握する。

【８４４５】

ステップＳｋ２５０２では、今回の出力対象音であるエラー音をスピーカ部２９から放出する際の音量設定を行う。この設定は、ステップＳｋ２５０１で把握したスピーカ部２９用の音量設定カウンタの値と、ＲＯＭ３４３の各種テーブル記憶エリア３０３に記憶されているスピーカ用のエラー音量設定テーブルとに基づいて行う。ここで、スピーカ用のエラー音量設定テーブルについて図７８０（ｂ）を参照しながら説明する。なお、図７８０（ａ）はヘッドホン用のエラー音量設定テーブルであり、図７７１に示すものと同様である。

【８４４６】

スピーカ用のエラー音量設定テーブルは、スピーカ部２９からエラー音を放出する場合の音量が規定されるものであり、音量設定カウンタの値、すなわち、演出音を放出する場合の音量レベルに対応付けてエラー音を放出する場合の音量レベルが設定されたものとなっている。この設定は、演出音の音量が大きいほど、エラー音の音量が大きくなるものとされる。また、演出音の場合は５段階で音量を変更可能となっているのに対し、エラー音の場合は２段階とされ、演出音の場合よりも段数が少なくなっている。

【８４４７】

具体的には、音量設定カウンタの値＝「１」～「３」（演出音の音量レベル１～３）に対してエラー音の音量レベル４が割り当てられ、音量設定カウンタの値＝「４」、「５」（演出音の音量レベル４、５）に対してエラー音の音量レベル５が割り当てられるように設定されている。本変形例では、演出音の音量レベルとエラー音の音量レベルとが同一レベルである場合、それらは同じ音量となるように演出音及びエラー音の各音量が設定されている。このため、エラー音の音量レベルが４である場合は、演出音の音量レベルが４である場合と同等の音量でエラー音が放出される。演出音の音量レベルの最小値は１であるのに対し、エラー音の音量レベルの最小値は４であるため、エラー音が出力される場合の最小音量は、演出音が出力される場合の最小音量よりも大きくなっている。

【８４４８】

ここで、図７８０（ａ）のヘッドホン用のエラー音量設定テーブルでは、エラー音の音量変更の段数が３段階であるのに対し、図７８０（ｂ）のスピーカ用のエラー音量設定テーブルでは、エラー音の音量変更の段数が２段階となっており、ヘッドホン用のエラー音量設定テーブルの場合より少なくなっている。すなわち、スピーカ部２９から放出されるエラー音については、ヘッドホン３８から放出されるエラー音よりも音量変更の自由度が狭く制限されている。

【８４４９】

スピーカ部２９から放出されるエラー音について音量変更の自由度を高め、当該エラー音の音量を演出音と同程度に小さくできるようにすると、エラー音が周囲の者に聴こえにくくなり、音量変更の機能が不正行為に悪用されるおそれがある。この点、エラー音の音量を低減させる方向への変更に関して、その自由度をヘッドホン３８から放出されるエラー音の場合よりも狭く制限することで、スピーカ部２９からのエラー音の音量変更を可能としながらも、当該エラー音の音量が小さくなり過ぎることを抑制できる。これにより、スピーカ部２９からのエラー音の音量変更を可能とする機能が、不正行為に悪用されることを抑制可能となる。

【８４５０】

ステップＳｋ２５０２の実行後はエラー音対応処理を終了する。

【８４５１】

図７８１に示すように、本変形例に係る音量設定画面４１１では、スピーカ部２９からのエラー音の音量変更が可能であることに対応し、第１音量表示部４１７（スピーカ部２９用の音量表示部）において、エラー音の音量レベルを文字等により報知するエラー音レ

ベル画像４２６が表示される。遊技者は、エラー音レベル画像４２６を視認することで、スピーカ部２９からのエラー音に関して都度の音量を把握することができる。

【８４５２】

なお、ＭＰＵ３４２では、ヘッドホン３８の使用状態でエラー音に対応する音信号を出力する状態となった場合（図７７９のステップＳｋ２１０１で肯定判定した場合）、スピーカ部２９からの放出音に対する音量低減を解除し、スピーカ部２９からエラー音が放出されるようにする（ステップＳｋ２１０４）。この場合のエラー音の音量は、スピーカ部２９の使用状態でエラー音が出力される場合と同程度の音量となるように設定される。

【８４５３】

すなわち、ヘッドホン３８の使用状態でスピーカ部２９から出力されるエラー音は、スピーカ部２９の使用状態で出力されるエラー音と同様の音量設定がなされたものであり、段数を２段として音量変更が許容されているものである。その際のエラー音の音量レベルは、ヘッドホン３８の使用状態に切り替えられる前のスピーカ部２９の使用状態での演出音の音量レベル、換言すれば、ヘッドホン３８の使用状態への切り替え時に設定されていたスピーカ部２９側の音量レベルに基づいて決定される。

【８４５４】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【８４５５】

スピーカ部２９からのエラー音に関する音量変更の段数を、スピーカ部２９からの演出音に関する音量変更の段数よりも少なくする構成とした。

【８４５６】

この場合、エラー音に関する音量変更の自由度を演出音の場合よりも狭く制限し、エラー音が出力される場合の音量を一定以上に保つことができる。これにより、エラー音の音量変更を可能としながらも、エラー音が聴こえなくなることが抑制され、注意喚起や不正抑止等のエラー音本来の機能が損なわれることを抑制できる。

【８４５７】

ヘッドホン３８から放出されるエラー音とスピーカ部２９から放出されるエラー音とのいずれについても音量変更を可能としつつ、スピーカ部２９からのエラー音に関する音量変更の段数をヘッドホン３８からのエラー音に関する音量変更の段数よりも少なくする構成とした。

【８４５８】

スピーカ部２９から放出されるエラー音では、当該エラー音を周囲の者に聴かせることにより、不正行為の抑止を図る役割もある。この点、本構成であることにより、スピーカ部２９からのエラー音が過度に小さくされ、エラー音が周囲の者に聴こえなくなることを抑制できる。すなわち、本構成によれば、スピーカ部２９からのエラー音の音量変更を許容しながらも、当該変更機能が不正行為に悪用されることを抑制できる。

【８４５９】

＜変形例４＞

上記第１１の実施の形態の変形例４について図７８２～図７９３を参照しながら説明する。なお、本変形例は、上記第１１の実施の形態の変形例２と基本的な構成が共通するため、当該変形例２との相違点についてのみ説明する。また、図７８２～図７９３において上記変形例２と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【８４６０】

本変形例では、ヘッドホン３８からの放出音の音量設定（音量変更）に関する構成が、上記第１１の実施の形態の変形例２と異なっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。なお、スピーカ部２９とヘッドホン３８での出力切替や、出力切替時の音量低減、スピーカ部２９の音量変更等については、上記変形例２の場合と同様であるため、説明や図示を省略する。

【８４６１】

先ずは、本変形例に係るヘッドホン３８の音量設定操作について概略的に説明する。

【８４６２】

本変形例では、第１音量操作による第１音量の設定と、第２音量操作による第２音量の設定との２種類の音量設定が組み合わされることにより、ヘッドホン３８からの放出音の音量が設定されるように構成されている。第１音量操作は、入力用操作部３００の右スイッチ３８４、左スイッチ３８６を操作することで実行することが可能であり、第２音量操作は、第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９を操作することで実行することが可能になっている。すなわち、第１音量操作及び第２音量操作は、相互に異なる操作部によって実現されるものとなっている。

【８４６３】

第１音量操作により設定される第１音量は、例えば、「大」、「中」、「小」の３段階で変更し得るものとなっている。これらの各段階の第１音量は、第２音量操作により設定される第２音量の選択範囲を規定するものとなっており、「大」→「中」→「小」の順で第２音量の選択範囲が狭くなっていく。

【８４６４】

具体的には、第１音量が「大」の場合は、第２音量として音量レベル１～５の範囲で音量レベルを選択可能になり、第１音量が「中」の場合は、第２音量として音量レベル１～４の範囲で音量レベルを選択可能になり、第１音量が「小」の場合は、第２音量として音量レベル１～３の範囲で音量レベルを選択可能になる。そして、そのような選択範囲の中で設定される第２音量が、ヘッドホン３８からの放出音の音量（音量レベル）となる。

【８４６５】

上記では、第１音量が「中」の場合は第２音量操作で音量レベル５を選択できず、第１音量が「中」の場合は第２音量操作で音量レベル４、５を選択できなくなる。つまり、第１音量が「中」又は「小」である場合は、「大」である場合よりも第２音量操作により選択可能な音量レベルの上限値が低く制限されるものとなる。そのような意味において第１音量は、第２音量操作により設定される第２音量（ヘッドホン３８からの放出音の音量レベル）の上限値を規定するものともいえる。

【８４６６】

ヘッドホン３８では耳の近くで音が発せられるため、大きな音が放出された場合に遊技者がそれを感受しやすくなり、スピーカ部２９からの放出音の場合よりも大きな音に対して強い不快感を抱く懸念がある。このような場合において第１音量操作により第１音量を「小」に設定することで、音量レベル４、５での音声出力を制限することができ、大きめの音量でヘッドホン３８から演出音等が放出されることを未然に回避しておくことが可能になる。

【８４６７】

次に、演出制御装置１４３のＭＰＵ３４２にて実行される各制御処理について説明する。なお、下記の説明において、上記第１１の実施の形態の変形例２と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【８４６８】

＜操作対応処理＞

本変形例に係る操作対応処理について図７８２のフローチャートを参照しながら説明する。

【８４６９】

操作対応処理では先ずステップＳｋ３００１にて、第１音量設定画面４３０の表示中であるか否かを判定する。第１音量設定画面４３０の詳細については後述する。第１音量設定画面４３０の表示中でない場合は、ステップＳｋ３００２にて第２音量設定画面４３１の表示中であるか否かを判定する。第２音量設定画面４３１の詳細については後述する。

【８４７０】

第２音量設定画面４３１の表示中でない場合は、ステップＳｋ３００３に進み、メニュー画面４０５の表示中であるか否かを判定する。メニュー画面４０５の表示中でない場合

は、ステップＳｋ３００４にて、メニュー画面４０５を表示するための操作（メニュー表示の操作）が行われたか否かを判定する。

【８４７１】

メニュー表示の操作が行われている場合は、ステップＳｋ１５０４に進み、メニュー画面４０５を表示させるためのメニュー画面の表示用処理を実行する。一方、メニュー表示の操作が行われていない場合は、ステップＳｋ３００５にて、ヘッドホン３８の使用状態であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４にＨＰフラグがセットされているか否かを判定することにより行う。

【８４７２】

ヘッドホン３８の使用状態でない場合は、そのまま操作対応処理を終了する。一方、ヘッドホン３８の使用状態である場合は、ステップＳｋ３００６に進み、第１音量操作が行われているか否かを判定する。第１音量操作は、ヘッドホン３８の使用状態において入力用操作部３００の右スイッチ３８４、左スイッチ３８６を操作することで実現されるものである。第１音量操作が行われている場合は、ステップＳｋ３００７にて第１音量設定画面の表示用処理を実行する。当該表示用処理は、第１音量設定画面４３０を表示するためのものであるが、その詳細については後述する。ステップＳｋ３００７の実行後は操作対応処理を終了する。

【８４７３】

ステップＳｋ３００６で否定判定した場合（第１音量操作が行われていない場合）は、ステップＳｋ３００８に進み、第２音量操作が行われているか否かを判定する。第２音量操作は、ヘッドホン３８の使用状態において第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９を操作することで実現されるものである。

【８４７４】

第２音量操作が行われている場合は、ステップＳｋ３００９にて第２音量設定画面の表示用処理を実行する。当該表示用処理は、第２音量設定画面４３１を表示するためのものであるが、その詳細については後述する。ステップＳｋ３００９の実行後は操作対応処理を終了する。また、ステップＳｋ３００８で否定判定した場合（第２音量操作が行われていない場合）は、ステップＳｋ３００９の処理を実行せずに操作対応処理を終了する。

【８４７５】

ステップＳｋ３００１で肯定判定した場合（第１音量設定画面４３０の表示中である場合）は、ステップＳｋ３０１０に進み、第１音量設定表示中の操作対応処理を実行する。また、ステップＳｋ３００２で肯定判定した場合（第２音量設定画面４３１の表示中である場合）は、ステップＳｋ３０１１に進み、第２音量設定表示中の操作対応処理を実行する。ステップＳｋ３０１０、ステップＳｋ３０１１の実行後は操作対応処理を終了する。なお、それら各ステップの操作対応処理の詳細については後述する。

【８４７６】

ステップＳｋ３００３で肯定判定した場合（メニュー画面４０５の表示中である場合）は、ステップＳｋ３０１２にてメニュー表示中の操作対応処理を実行し、その後、操作対応処理を終了する。メニュー表示中の操作対応処理の詳細については後述する。

【８４７７】

＜第１音量設定画面の表示用処理＞

ステップＳｋ３００７の第１音量設定画面の表示用処理について説明する。第１音量設定画面の表示用処理は、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに第１音量設定画面４３０を表示するための処理である。ここで、第１音量設定画面４３０について図７９０（ａ）を参照しながら説明する。

【８４７８】

第１音量設定画面４３０は、第１音量の設定を確認したり、第１音量の設定を変更したりするための操作用画面である。第１音量設定画面４３０には、ＳＰボタン４１５（図７７６）や第１音量表示部４１７（図７７６）、ＨＰボタン４１６のほか、第１音量用の音量表示部４３５が設けられている。

【８４７９】
第１音量用の音量表示部４３５には、現在の第１音量を表すものとして、「小」、「中」、「大」の各設定値にそれぞれ対応する３つの第１音量用アイコン４３６ａ～４３６ｃが表示されるようになっている。これら第１音量用アイコン４３６ａ～４３６ｃは、強調表示により、第１音量における現在の設定値を示すものとなっている。例えば、第１音量が「大」に設定されている場合は、「大」に対応する第１音量用アイコン４３６ｃが明るく表示され、「小」、「中」に対応する第１音量用アイコン４３６ａ、４３６ｂが暗く表示される。
【８４８０】
また、第１音量用の音量表示部４３５には、第１音量の変更操作の実行が規制されている場合に、それを報知する規制中画像４３７が表示されるようになっている。詳細は後述するが、本変形例では、第１音量を変更するための操作である第１音量操作が行われても、その操作結果が第１音量の設定に反映されず、第１音量の変更を規制することが可能となっている。規制中画像４３７は、そのような規制状態であることを遊技者に報知するものとなっている。
【８４８１】
なお、上記のような規制状態でない場合には、図７９０（ｂ）に示すように、第１音量用の音量表示部４３５において規制中画像４３７が表示されない。このような状況下では、第１音量操作を行うことで、第１音量の設定値を変更することが可能となっている。
【８４８２】
次に、第１音量設定画面の表示用処理について図７８３のフローチャートを参照しながら説明する。
【８４８３】
第１音量設定画面の表示用処理では先ずステップＳｋ３１０１にて、第１音量の変更が規制される規制状態の有無を把握する。続くステップＳｋ３１０２では、第１音量設定カウンタの値を把握する。
【８４８４】
本変形例では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３０５に第１音量設定カウンタエリア（以下、単に「第１音量設定カウンタ」という）が設けられている。第１音量設定カウンタは、第１音量の現在の設定値を示すカウンタであり、「１」～「３」のうちのいずれかが入力されるようになっている。具体的には、図７８４に示すように、現在の第１音量が「小」の場合は第１音量設定カウンタの値が「１」とされ、第１音量が「中」の場合は第１音量設定カウンタの値が「２」とされ、第１音量が「大」の場合は第１音量設定カウンタの値が「３」とされる。
【８４８５】
ステップＳｋ３１０３では、第１音量設定画面４３０が表示されるように設定する。その際、ステップＳｋ３１０１及びステップＳｋ３１０２の把握結果が第１音量設定画面４３０に反映されるようにする。例えば、ステップＳｋ３１０１にて上記規制状態であることを把握した場合は、第１音量設定画面４３０（第１音量用の音量表示部４３５）にて規制中画像４３７が表示されるように設定し、ステップＳｋ３１０２にて第１音量設定カウンタの値が「３」であることを把握した場合は、「大」に対応する第１音量アイコン４３６ｃが強調表示されるように設定する（図７９０（ａ））。ステップＳｋ３１０３の処理が実行されることにより、第１音量設定画面４３０の表示が開始される。
【８４８６】
ステップＳｋ３１０４では、音量表示タイマに第１音量設定画面４３０の表示継続期間に対応する値（例えば２０ｓｅｃ相当）を入力する。ステップＳｋ３１０４の実行後は第１音量設定画面の表示用処理を終了する。
【８４８７】
＜第２音量設定画面の表示用処理＞
ステップＳｋ３００９の第２音量設定画面の表示用処理について説明する。第２音量設

定画面の表示用処理は、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに第２音量設定画面４３１を表示するための処理である。ここで、第２音量設定画面４３１について図７９１を参照しながら説明する。

【８４８８】

第２音量設定画面４３１は、第２音量（ヘッドホン３８からの放出音の音量レベル）の設定を確認したり、第２音量の設定を変更したりするための操作用画面である。第２音量設定画面４３１には、ＳＰボタン４１５や第１音量表示部４１７、ＨＰボタン４１６のほか、第２音量用の音量表示部４３９が設けられている。

【８４８９】

第２音量用の音量表示部４３９には、現在の第２音量を表すものとして、音量レベル画像ＯＰを表示可能な複数のレベル表示領域Ｍ１～Ｍ５が設定される。これら音量レベル画像ＯＰ及びレベル表示領域Ｍ１～Ｍ５については、上記変形例２に係るものと同様であるため、説明を省略する。また、第２音量用の音量表示部４３９には、現在の第１音量の設定値を報知する第１音量報知画像４４０が表示される。

【８４９０】

次に、第２音量設定画面の表示用処理について図７８５のフローチャートを参照しながら説明する。

【８４９１】

第２音量設定画面の表示用処理では先ずステップＳｋ３２０１にて、第１音量設定カウンタの値を把握する。この処理は、第１音量設定画面の表示用処理（図７８３）におけるステップＳｋ３１０２と同様のものである。

【８４９２】

ステップＳｋ３２０２では、第２音量設定カウンタの値を把握する。本変形例では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３０５に第２音量設定カウンタエリア（以下、単に「第２音量設定カウンタ」という）が設けられている。第２音量設定カウンタは、第２音量の現在の設定値を示すカウンタであり、「０」～「５」のうちのいずれかが入力されるようになっている。音量設定カウンタの値が「０」である場合とは放出音の音量が０であること、すなわち、音が出力されない状態であることを意味する。また、音量設定カウンタの値が「１」～「５」のいずれかである場合は、５段階の音量レベルのうちのいずれかのレベルに設定されている状態であることを意味する。

【８４９３】

また、本変形例では、第１音量により第２音量の選択範囲が規定されるため、第１音量がいずれに設定されているかにより、第２音量設定カウンタに入力される値の範囲が変動するようになっている。具体的には、図７８４に示すように、第１音量が「小」の場合は第２音量設定カウンタに「１」～「３」のいずれかが入力され、第２音量が「中」の場合は第２音量設定カウンタに「１」～「４」のいずれかが入力され、第２音量が「大」の場合は第２音量設定カウンタに「１」～「５」のいずれかが入力される。

【８４９４】

ステップＳｋ３２０３では、第２音量設定画面４３１が表示されるように設定する。その際、ステップＳｋ３２０１、ステップＳｋ３２０２の把握結果が第２音量設定画面４３１にて反映されるようにする。

【８４９５】

例えば、ステップＳｋ３２０１で第１音量設定カウンタの値が「３」であることを把握し、ステップＳｋ３２０２で第２音量設定カウンタの値が「４」であることを把握した場合は、第２音量設定画面４３１（第２音量用の音量表示部４３９）にて５本のレベル表示領域Ｍ１～Ｍ５を設定した上で、レベル表示領域Ｍ１～Ｍ４に音量レベル画像ＯＰが表示されるように設定する（図７９１（ａ））。また、第１音量が「大」であることを報知する第１音量報知画像４４０が表示されるように設定する。なお、ステップＳｋ３２０１で把握した第１音量設定カウンタの値が「２」や「１」である場合は、図７９１（ｂ）、（ｃ）に示すように、第２音量用の音量表示部４３９にて、第１音量値の設定値に対応した

本数のレベル表示領域が設定されるようにする。ステップＳｋ３２０３の処理が実行されることにより、第２音量設定画面４３１の表示が開始される。

【８４９６】

ステップＳｋ３２０４では、音量表示タイマに第２音量設定画面４３１の表示継続期間に対応する値（例えば２０ｓｅｃ相当）を入力する。ステップＳｋ３２０４の実行後は第２音量設定画面の表示用処理を終了する。

【８４９７】

＜第１音量設定表示中の操作対応処理＞

ステップＳｋ３０１０の第１音量設定表示中の操作対応処理について図７８６のフローチャートを参照しながら説明する。第１音量設定表示中の操作対応処理は、第１音量設定画面４３０の表示中において入力用操作部３００や第１音量スイッチ３０１により各種操作が行われた場合に、行われた操作に対応する処理を実行するためのものである。

【８４９８】

第１音量設定表示中の操作対応処理では先ずステップＳｋ３３０１にて、決定操作が行われているか否かを判定する。本ステップの「決定操作」には、第１音量の変更後に入力用操作部３００の中スイッチ３８２を操作して設定音量を確定させる音量の決定操作や、第１音量設定画面４３０の表示中において第１音量の変更を行わず、単に中スイッチ３８２を押し下げするだけの操作が含まれる。決定操作が行われていない場合は、ステップＳｋ３３０２にて音量表示タイマが「０」になったか否かを判定する。

【８４９９】

音量表示タイマが「０」になっていない場合、すなわち、第１音量設定画面４３０の表示継続期間中である場合は、ステップＳｋ３３０３に進み、第１音量操作が行われているか否かを判定する。具体的には、入力用操作部３００の右スイッチ３８４、左スイッチ３８６が操作されているか否かを判定する。

【８５００】

第１音量操作が行われている場合は、ステップＳｋ３３０４にてＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４に変更規制フラグがセットされているか否かを判定する。変更規制フラグは、第１音量の変更が規制されていることをＭＰＵ３４２が把握するためのものである。

【８５０１】

本変形例では、パチンコ機１０の電源が投入された場合に、上記各種フラグ格納エリア３０４に変更規制フラグがセットされるように構成されており、電源投入後、遊技者が遊技を開始する前の初期段階にて、既に第１音量の変更が規制された状態になっている。このため、遊技に際して遊技者が第１音量を変更するには、規制状態を解除するための規制解除操作を行い、変更規制フラグがクリアされた状態に切り替える必要がある。規制解除操作の詳細については後述する。

【８５０２】

変更規制フラグがセットされておらず、第１音量の変更が規制されていない場合は、ステップＳｋ３３０５にて第１音量設定カウンタの値を更新する。例えば、行われた第１音量操作が左スイッチ３８６を操作するものであり、第１音量を小さい側の音量に変更することに対応した操作である場合は、第１音量設定カウンタの値を１減算する。例えば、それまでの第１音量の設定値が「大」であり、左スイッチ３８６による第１音量操作が行われた場合であれば、更新後の第１音量設定カウンタの値が「２」とされる。

【８５０３】

ステップＳｋ３３０６では、ステップＳｋ３３０５の第１音量設定カウンタの更新結果に基づいて第１音量用の音量表示部４３５の表示内容を更新する。例えば、上記のように第１音量設定カウンタの値が「３」から「２」に更新された場合は、第１音量用の音量表示部４３５において、「大」に対応する第１音量用アイコン４３６ｃが強調表示されている状態（図７９０（ａ））から「中」に対応する第１音量用アイコン４３６ｂが強調表示されている状態に変更されるように、その表示内容を更新する。

【８５０４】
ステップＳｋ３３０７では、第２音量設定カウンタの値を把握する。第２音量設定カウンタは、第２音量の現在の設定値を示すカウンタである。
【８５０５】
ステップＳｋ３３０８では、現在の第２音量の設定値が、変更後の第１音量に対して割り当てられている第２音量の選択範囲外のものであるか否かを判定する。例えば、ステップＳｋ３３０７で把握した第２音量設定カウンタの値が「５」であり、ステップＳｋ３３０５での更新による更新後の第１音量設定カウンタの値が「２」である場合は、現在の第２音量が音量レベル５であり、変更後の第１音量が「中」であることを意味する。第１音量が「中」である場合の第２音量の選択範囲は音量レベル１～４となっているため、上記の場合は現在の第２音量が選択範囲外のものであると判定する。
【８５０６】
現在の第２音量が選択範囲外のものである場合は、ステップＳｋ３３０９に進み、第２音量の設定値が選択範囲内のものとなるように第２音量設定カウンタの値を更新する。具体的には、第２音量設定カウンタの値を１減算する。続くステップＳｋ３３１０では、ステップＳｋ３３０９の第２音量設定カウンタの更新結果に基づき、第２音量制御信号ＶＣ２をＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力する。すなわち、ヘッドホン３８からの放出音の音量を１段階低減させる旨の第２音量制御信号ＶＣ２を出力する。
【８５０７】
ここで、ステップＳｋ３３０４で肯定判定した場合、すなわち、変更規制フラグがセットされている場合は、上記ステップＳｋ３３０５～ステップＳｋ３３１０の処理をスキップしてこれらを実行しないものとなっている。このため、規制状態では、第１音量操作を行っても第１音量を変更することが不可となる。
【８５０８】
ステップＳｋ３３１０の実行後、ステップＳｋ３３０３で否定判定した場合（第１音量操作が行われていない場合）又はステップＳｋ３３０４で肯定判定した場合は、ステップＳｋ３３１１にて第２音量操作が行われているか否かを判定する。すなわち、第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９が操作されているか否かを判定する。
【８５０９】
第２音量操作が行われている場合は、ステップＳｋ３３１２に進み、第２音量設定画面の表示用処理を実行する。当該表示用処理は、ステップＳｋ３００９（図７８２）の第２音量設定画面の表示用処理と同様のものである。ステップＳｋ３３１２の実行後又はステップＳｋ３３１１で否定判定した場合（第２音量操作が行われていない場合）は、第１音量設定表示中の操作対応処理を終了する。
【８５１０】
ステップＳｋ３３０１で肯定判定した場合（決定操作が行われている場合）又はステップＳｋ３３０２で肯定判定した場合（音量表示タイマの値が「０」になった場合）は、ステップＳｋ３３１３に進み、上記各種フラグ格納エリア３０４に変更規制フラグがセットされているか否かを判定する。変更規制フラグがセットされておらず、規制状態になっていない場合は、ステップＳｋ３３１４にて上記各種フラグ格納エリア３０４に変更規制フラグをセットし、規制状態への切り替えを行う。
【８５１１】
ステップＳｋ３３１４の実行後又はステップＳｋ３３１３で肯定判定した場合（変更規制フラグがセットされている場合）は、ステップＳｋ３３１５に進み、第１音量設定画面の消去用処理を実行する。これにより、第１音量設定画面４３０が消去される。ステップＳｋ３３１５の実行後は第１音量設定表示中の操作対応処理を終了する。
【８５１２】
＜第２音量設定表示中の操作対応処理＞
ステップＳｋ３００９の第２音量設定表示中の操作対応処理について図７８７のフロー

チャートを参照しながら説明する。第２音量設定表示中の操作対応処理は、第２音量設定画面４３１の表示中において第１音量スイッチ３０１や入力用操作部３００により各種操作が行われた場合に、行われた操作に対応する処理を実行するためのものである。

【８５１３】

第２音量設定表示中の操作対応処理では先ずステップＳｋ３４０１にて、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４に変更規制フラグがセットされているか否かを判定する。変更規制フラグがセットされておらず、規制状態になっていない場合は、ステップＳｋ３４０２にて上記各種フラグ格納エリア３０４に変更規制フラグをセットし、規制状態への切り替えを行う。すなわち、第１音量の変更が規制されていない状況で第２音量設定画面４３１の表示状態（第２音量操作による第２音量の変更を行い得る状態）となった場合は、第１音量の変更を規制する状態に切り替えてから以降の処理（第２音量を変更するための処理）を実行する。

【８５１４】

ステップＳｋ３４０２の実行後又はステップＳｋ３４０１で肯定判定した場合（変更規制フラグがセットされている場合）は、ステップＳｋ３４０３にて決定操作が行われているか否かを判定する。本ステップの「決定操作」には、第２音量の変更後に入力用操作部３００の中スイッチ３８２を操作して設定音量を確定させる音量の決定操作や、第２音量設定画面４３１の表示中において第２音量の変更を行わず、単に中スイッチ３８２を押し下げするだけの操作が含まれる。

【８５１５】

決定操作が行われていない場合は、ステップＳｋ３４０４にて音量表示タイマが「０」になったか否かを判定する。音量表示タイマが「０」になっていない場合、すなわち、第２音量設定画面４３１の表示継続期間中である場合は、ステップＳｋ３４０５に進み、第２音量操作が行われているか否かを判定する。具体的には、第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９が操作されているか否かを判定する。

【８５１６】

第２音量操作が行われている場合は、ステップＳｋ３４０６にて第２音量設定カウンタの値を更新する。その際、行われた第２音量操作がアップスイッチ３８８を操作するものであり、第２音量の音量レベルを増大させることに対応した操作である場合は、第２音量設定カウンタの値を１加算する。例えば、第２音量が音量レベル３に設定されている状況で上記第２音量操作が行われた場合であれば、更新後の第２音量設定カウンタの値が「４」とされる。

【８５１７】

上記の際、例えば、第１音量が「小」に設定され、第２音量の選択範囲が音量レベル１～３となっている状況で、今回の第２音量操作が第２音量を音量レベル３から音量レベル４に上げることに対応するものであった場合は、当該第２音量操作を無効なものとし、第２音量設定カウンタの更新を実行しない。すなわち、第１音量により規定される第２音量の選択範囲において、現在の第２音量がその上限レベルに達している状況では、音量レベルを増大させる側の操作が行われても音量レベルが変更されず、操作時点での音量レベルがそのまま維持される。

【８５１８】

ステップＳｋ３４０７では、ステップＳｋ３４０６の第２音量設定カウンタの更新結果に基づいて第２音量用の音量表示部４３９の表示内容を更新する。すなわち、更新後の第２音量設定カウンタの値に対応する音量レベルが上記音量表示部４３９にて報知されるように、音量レベル画像ＯＰの表示制御が行われる。この処理は、上記変形例２に係るステップＳｋ１８０５（図７６７）の処理と同様であるため、説明を省略する。

【８５１９】

ステップＳｋ３４０８では、ステップＳｋ３４０６の第２音量設定カウンタの更新結果に基づき、第２音量制御信号ＶＣ２をＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力する。例えば、上記のように第２音量操作として音量レベルを増大させる操作が行われた場合は、ヘッドホン３

８からの放出音の音量を１段階増大させる旨の第２音量制御信号ＶＣ２を出力する。
【８５２０】
ステップＳｋ３４０８の実行後又はステップＳｋ３４０５で否定判定した場合（第２音量操作が行われていない場合）は、ステップＳｋ３４０９にて第１音量操作が行われているか否かを判定する。すなわち、入力用操作部３００の右スイッチ３８４、左スイッチ３８６が操作されているか否かを判定する。
【８５２１】
第１音量操作が行われている場合は、ステップＳｋ３４１０に進み、第１音量設定画面の表示用処理を実行する。当該表示用処理は、ステップＳｋ３００７（図７８２）の第１音量設定画面の表示用処理と同様のものである。ステップＳｋ３４１０の実行後又はステップＳｋ３４０９で否定判定した場合（第１音量操作が行われていない場合）は、第２音量設定表示中の操作対応処理を終了する。
【８５２２】
ステップＳｋ３４０３で肯定判定した場合（決定操作が行われている場合）又はステップＳｋ３４０４で肯定判定した場合（音量表示タイマの値が「０」になった場合）は、ステップＳｋ３４１１にて第２音量設定画面の消去用処理を実行する。これにより、第２音量設定画面４３１が消去される。ステップＳｋ３４１１の実行後は第２音量設定表示中の操作対応処理を終了する。
【８５２３】
＜メニュー表示中の操作対応処理＞
本変形例に係るメニュー表示中の操作対応処理について図７８８のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は図７６５のメニュー表示中の操作対応処理に代えて実行されるものである。
【８５２４】
ステップＳｋ１６０４で否定判定した場合（カスタム項目の選択状態でない場合）は、ステップＳｋ１６０７に進み、ヘッドホン設定の選択状態であるか否かを判定する。すなわち、メニューバー４０６にヘッドホン項目ＫＰ２が表示されている状態（図７７５（ｂ））であるか否かを判定する。
【８５２５】
ヘッドホン設定の選択状態でない場合は、ステップＳｋ３６０１に進み、変更規制項目の選択状態であるか否かを判定する。本変形例では、図７９２（ａ）に示すように、メニュー画面４０５のメニューバー４０６に表示可能な選択項目として、演出カスタマイズ項目ＫＰ１やヘッドホン項目ＫＰ２、設定リセット項目ＫＰ３のほか、変更規制項目ＫＰ４が含まれるように構成されている。変更規制項目ＫＰ４は、第１音量の変更規制の有無を確認したり、切り替えたりするための項目である。本ステップでは、メニューバー４０６に変更規制項目ＫＰ４が表示されている状態（図７９２（ｂ））であるか否かを判定する。
【８５２６】
ステップＳｋ３６０１で肯定判定した場合（変更規制項目の選択状態である場合）は、ステップＳｋ３６０２にて規制切替用処理を実行し、その後、メニュー表示中の操作対応処理を終了する。規制切替用処理の詳細については後述する。
【８５２７】
一方、ステップＳｋ３６０１で否定判定した場合（変更規制項目の選択状態でない場合）は、リセット設定の選択状態（設定リセット項目ＫＰ３の表示状態）であることを意味する。この場合は、ステップＳｋ１６１４に進み、リセット操作が行われているか否かを判定する。
【８５２８】
＜規制切替用処理＞
ステップＳｋ３６０２の規制切替用処理について図７８９のフローチャートを参照しながら説明する。規制切替用処理は、変更規制項目の選択状態（変更規制項目ＫＰ４の表示

状態）である場合に実行されるものであり、第１音量の変更規制の有無を切り替えるための処理である。

【８５２９】

規制切替用処理では先ずステップＳｋ３７０１にて、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３０４に変更規制フラグがセットされているか否かを判定する。変更規制フラグがセットされており、現在の状態が規制状態（第１音量の変更が規制される状態）である場合は、ステップＳｋ３７０２に進み、オフ状態への切替操作が行われたか否かを判定する。オフ状態への切替操作は、図７９２（ｃ）に示すように、メニューバー４０６に変更規制項目ＫＰ４が表示されている状況で入力用操作部３００の右スイッチ３８４、左スイッチ３８６を操作してオフボタン４０８を選択し、その状態で中スイッチ３８２を操作することで実現される。

【８５３０】

オフ状態への切替操作が行われている場合は、ステップＳｋ３７０３に進み、上記各種フラグ格納エリア３０４にセットされている変更規制フラグをクリアする。これにより、上記規制状態が解除され、第１音量の変更が許容される状態となる。

【８５３１】

ステップＳｋ３７０４では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて規制解除報知が実行されるように設定する。規制解除報知は、例えば「第１音量の変更が可能になりました」などの文字画像等が表示されることにより行われる。ステップＳｋ３７０４の実行後又はステップＳｋ３７０２で否定判定した場合（オフ状態への切替操作が行われていない場合）は、規制切替用処理を終了する。

【８５３２】

ステップＳｋ３７０１で否定判定した場合（変更規制フラグがセットされていない場合）は、ステップＳｋ３７０５に進み、オン状態への切替操作が行われたか否かを判定する。オン状態への切替操作は、図７９２（ｂ）に示すように、変更規制項目ＫＰ４の表示状態でオンボタン４０７を選択し、その状態で中スイッチ３８２を操作することで実現される。

【８５３３】

オン状態への切替操作が行われている場合は、ステップＳｋ３７０６に進み、上記各種フラグ格納エリア３０４に変更規制フラグをセットする。続くステップＳｋ３７０７では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて規制設定報知が実行されるように設定する。規制設定報知は、例えば「第１音量の変更が規制されました」などの文字画像等が表示されることにより行われる。ステップＳｋ３７０７の実行後又はステップＳｋ３７０５で否定判定した場合（オン状態への切替操作が行われていない場合）は、規制切替用処理を終了する。

【８５３４】

＜音量設定の流れについて＞

第１音量の設定と第２音量の設定との組み合わせによるヘッドホン３８の音量設定の流れについて図７９０～図７９３を参照しながら説明する。ここでは、第１音量の変更が規制され且つ第１音量が「大」に設定されている状態を初期状態として説明を進める。

【８５３５】

上記初期状態の下で、遊技者が入力用操作部３００の右スイッチ３８４又は左スイッチ３８６を操作すると、図７９０（ａ）に示すように、第１音量が「大」に設定されていることを報知する態様の第１音量設定画面４３０が表示される。この第１音量設定画面４３０では、第１音量の変更が規制されていることを示す規制中画像４３７が表示される。

【８５３６】

この状態で遊技者が上記右スイッチ３８４又は左スイッチ３８６を再び操作して第１音量操作を行ったとしても、それらの操作は無効化され、第１音量は変更されない。すなわち、第１音量の設定が「大」に固定される。

【８５３７】

また、上記初期状態の下で、遊技者が第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８又はダウンスイッチ３８９を操作すると、図７９１（ａ）に示すように、第１音量が「大」の場合に対応した態様の第２音量設定画面４３１が表示される。第１音量が「大」になっている場合、第２音量の選択範囲が音量レベル１から音量レベル５までの５段階となるため（図７８４）、第２音量設定画面４３１では、音量レベル画像ＯＰを表示可能な領域としてレベル表示領域Ｍ１～Ｍ５が設定される。

【８５３８】

上記の際、第２音量の変更は規制されていないため、上記アップスイッチ３８８又はダウンスイッチ３８９を操作して第２音量操作を行うことにより、第２音量を音量レベル１から音量レベル５までの範囲で変更することが可能になる。そして、第２音量の音量レベルが変更された場合、それに応じた内容の第２音量制御信号ＶＣ２がＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力される。これにより、ＨＰ出力制御ＩＣ９４からジャック部３７に出力される音信号の出力レベルが増減され、ヘッドホン３８からの放出音の音量が変更される。すなわち、第２音量の音量レベルに対応した大きさの演出音がヘッドホン３８から放出されることになる。ここでは、例えば、第２音量が音量レベル４に設定されたとする。

【８５３９】

上記のように第２音量設定画面４３１の表示状態とすることで、第２音量の変更操作を行うことができるが、その場合でも第１音量に対する変更は規制されたままの状態が維持される。このため、第２音量設定画面４３１の表示中に遊技者が右スイッチ３８４や左スイッチ３８を操作しても、第１音量を変更することはできない。但し、現状の第１音量の設定を視認できるようにすべく、第１音量設定画面４３０を表示させることは可能となっている。

【８５４０】

かかる状態において、遊技者が入力用操作部３００の上スイッチ３８３、下スイッチ３８５又は中スイッチ３８２を操作してメニュー画面４０５を表示させるとともに、上記上スイッチ３８３又は下スイッチ３８５を操作して選択項目を切り替えていくと、図７９２（ｂ）に示すように、メニューバー４０６に変更規制項目ＫＰ４を表示させ、変更規制項目ＫＰ４の選択状態とすることが可能になる。そして、その状態で右スイッチ３８４を操作してオフボタン４０８を選択し、中スイッチ３８２を操作すると、第１音量の変更規制が解除される。

【８５４１】

このように第１音量の変更規制が解除された状態で遊技者が右スイッチ３８４や左スイッチ３８を操作すると、第１音量が「大」であることに対応した第１音量設定画面４３０が表示されるが、この第１音量設定画面４３０では、図７９０（ｂ）に示すように、規制中画像４３７が表示されず、第１音量の変更が許容されている状態であることが示唆される。この状態で遊技者が右スイッチ３８４又は左スイッチ３８６を操作して第１音量操作を行うことで、第１音量を変更することが可能になる。

【８５４２】

そして、遊技者が所望の音量を選択した状態で中スイッチ３８２を操作すると、第１音量の変更が適用される。このようにして第１音量が変更されると、第１音量の変更規制が解除された状態から当該変更が規制される状態に復帰する。

【８５４３】

ここでは、第１音量が「小」に変更されたとする。第１音量が「小」である場合の第２音量の選択範囲は音量レベル１～３であるところ（図７８４）、例えば、その時点での第２音量が音量レベル４であったとすると、その音量レベルは変更後の第１音量が対応する第２音量の選択範囲に属さないものとなる。この場合は、変更後の選択範囲の上限値まで第２音量の音量レベルを低減させるべく、音信号の出力レベルを低減させる旨の第２音量制御信号ＶＣ２がＨＰ出力制御ＩＣ９４に出力される。これにより、第１音量の変更に応じてヘッドホン３８からの放出音の音量が自動調整される。

【８５４４】

かかる状態の下、遊技者がアップスイッチ３８８又はダウンスイッチ３８９を操作すると、図７９３（ａ）に示すように、第１音量が「小」の場合に対応した態様の第２音量設定画面４３１が表示される。上記のように、第２音量の音量レベルは、第１音量が「小」である場合の選択範囲に自動調整されているため、この場合の第２音量設定画面４３１では、第２音量（ヘッドホン３８からの放出音の音量）が音量レベル３であるように報知される。

【８５４５】

そして、上記のような第２音量設定画面４３１が表示されている状態で、遊技者がアップスイッチ３８８又はダウンスイッチ３８９を操作すると、図７９３（ａ）～（ｃ）に示すように、音量レベル１～３の範囲で第２音量を変更することができる。その際、第２音量が音量レベル３となっている状態でアップスイッチ３８８を操作しても有効化されず、ヘッドホン３８からの放出音の音量は増大されない。このため、事前に第１音量を「小」に設定することで、音量レベル４以上の大きさの演出音がヘッドホン３８から放出されないように音量制限をかけておくことが可能になる。

【８５４６】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【８５４７】

音量レベルを選択可能な範囲を規定する第１音量の設定状態と、その規定された範囲内で音量レベルを選択する第２音量の設定状態との組み合わせにより、ヘッドホン３８からの放出音の音量が設定される構成とし、その上で、第２音量を変更可能な状況では第１音量の変更が規制される構成とした。

【８５４８】

ヘッドホン３８では耳の近くで音が発せられるため、大きな音が放出された場合にスピーカ部２９からの場合よりも遊技者がそれを感受しやすく、不快な印象を与えて遊技意欲を低下させる懸念がある。この点、上記構成では、第１音量の設定状態により第２音量の操作で選択可能な音量レベルの範囲が規定されるため、第１音量操作により第１音量を下げておくことで、ヘッドホン３８から大きな音量で演出音等が放出されることを未然に回避しておくことが可能になる。

【８５４９】

しかも、第２音量の設定状態を変更する第２音量操作が実行可能な状況では、仮に第１音量の設定状態を変更する第１音量操作を行ったとしても、当該操作が無効化されて第１音量の変更が規制される。このため、第２音量を変更するための第２音量設定画面４３１を表示させている状況で、誤解や操作ミス等により第１音量操作を行った場合でも、第１音量の設定状態が変更されて音量レベルの選択範囲が拡がってしまうことが抑制される。これにより、第２音量操作によるヘッドホン３８の音量調整時に演出音等の音量が過大となることが抑制され、遊技者が安心して音量変更を行うことが可能になる。

【８５５０】

なお、本変形例では、ヘッドホン３８から放出されるエラー音について触れていないが、上記変形例２や変形例３のようにヘッドホン３８から放出されるエラー音の音量変更を可能とする場合は、当該音量変更のための構成として本変形例の構成を適用してもよい。すなわち、エラー音の音量変更を行う場合の選択範囲（上限値）が第１音量の設定値によって規定されるとともに、規制解除操作が行われていない状況では、当該設定値の変更が規制される構成とすることができる。

【８５５１】

入力用操作部３００を操作することで、第１音量の設定状態を変更する第１音量操作を実施することができ、第１音量スイッチ３０１を操作することで、第２音量の設定状態を変更する第２音量操作を実施することができる構成とした。

【８５５２】

この場合、第１音量操作及び第２音量操作の各操作で用いる操作部が異なるため、第２音量の変更中に誤って第１音量の設定を変更する操作を行ってしまう事象が生じにくくな

り、そもそもの構成として、第２音量操作によるヘッドホン３８の音量調整時に演出音等の音量が過大となりにくい構成とすることができる。そして、そのような構成において仮に上記のような事象が発生した場合でも、第１音量の設定状態の変更が規制されていることにより、ヘッドホン３８からの音量が過大となることが回避される。すなわち、音量調整時に出力音量が過度に大きくなることへの抑止機能を強化することが可能になる。

【８５５３】

メニュー画面４０５から変更規制項目ＫＰ４を選択し、その状態でオフ操作を行うことで、第１音量の変更規制を解除できる構成とした。これにより、遊技者が現状の上限レベルを超えてヘッドホン３８からの音量を上げたい場合には、メニュー画面４０５の表示操作、変更規制項目ＫＰ４の選択操作、オフ操作を順に行うことで、ヘッドホン３８からの音量を大きくすることが可能になる。

【８５５４】

その際、規制状態を解除するための規制解錠操作において、第２音量の設定変更に用いる第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９の操作が含まれない構成とした。これにより、上記各スイッチ３８８、３８０を操作して第２音量の設定を変更している際に、意図せず規制解除操作が実施されてしまうことを抑制できる。

【８５５５】

第１音量の設定状態を変更した場合に、その時点での第２音量の設定状態（音量レベル）が変更後の第１音量が対応する選択範囲外である場合は、第２音量の設定状態を自動変更する構成とした。

【８５５６】

この場合、遊技者が第１音量の設定を下げたことに追従して第２音量の設定も下がるため、手動で逐一第２音量を設定し直さなくても足りる。すなわち、第１音量及び第２音量の両方の変更操作を行う必要がないため、操作の煩わしさを軽減して利便性を高めることが可能になる。

【８５５７】

第１音量の設定状態を変更した場合に、当該変更操作の終了後、自動的に規制状態に復帰する構成とした。

【８５５８】

この場合、変更操作の終了後も規制解除状態が継続されることが抑制され、延いては意図せず第１音量の設定状態が変更されることを抑制できる。これにより、ヘッドホン３８からの音量が過大となることがより好適に抑制され、遊技者が安心して音量変更を行うことが可能になる。

【８５５９】

＜その他の変形例＞

なお、上述した第１１の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第１１の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記第１１の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第１１の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【８５６０】

また、理解の容易のため、例えば「第１１の実施の形態では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施の形態や変形例に対しても適用することが可能である。

【８５６１】

（１）上記第１１の実施の形態及びその各変形例では、ミュート処理において音信号の音量レベルを０レベルとし、スピーカ部２９から音が放出されない構成としたが、ミュート処理が実行されない場合の音量レベルよりも低く且つ０レベルよりも高い所定レベルに

低減されるものであってもよい。すなわち、ミュート処理の不実行時よりもスピーカ部２９からの放出音の音量が低下するものであれば、スピーカ部２９から音が放出されるものであってもよい。

【８５６２】

スピーカ部２９から音が放出されない構成では、その分、そのパチンコ機にて発生する発射音（遊技球発射機構１１０にて遊技球を発射するときに発生する打球音）や弾球音（遊技領域ＰＥを流下する遊技球が遊技釘に接触することで発生する衝突音）が際立つようになり、ヘッドホン３８を装着せずに遊技している周囲の遊技者からすると、それらの音が耳障りになるおそれがある。そのような場合に、スピーカ部２９から比較的に小さな音で演出音等を放出し、それによって発射音や弾球音を目立ちにくくなるようにすることで、周囲の遊技者が遊技しにくくなることを抑制できる。

【８５６３】

この場合、遊技ホール内の騒音レベルを低減する上では、ミュート処理の実行状態にてスピーカ部２９から放出する演出音等の音量は、通常音量（遊技者が操作可能な第２音量スイッチ９０が操作されていない場合の初期音量（基準音量））よりも低く、当該通常音量で放出される場合よりも演出音等の内容を遊技者が聴き取りにくいもの（認識困難なもの）とすることが好ましい。例えば、音が放出される範囲での音量調整として５段階が設定されている場合であれば、ミュート処理の実行状態での音量は、そのうち１段階目（最小音量）や２段階目（その次の音量）と同程度の音量とすることができる。ミュート処理の実行に際しては、そのような予め定められたミュート用の専用音量に自動変更される構成とするとよい。

【８５６４】

（２）上記第１１の実施の形態及びその各変形例では、第１音信号経路８７を伝送されるスピーカ部２９用の音信号のみを対象としてミュート処理を実行するが、第２音信号経路９３を伝送されるジャック部３７（ヘッドホン３８）用の音信号についてもミュート処理を実行する構成としてもよい。この場合におけるジャック部３７用の音信号へのミュート処理は、スピーカ部２９が使用される場合（カバー部２７１の開状態が検知されない場合）を対象として行うとよい。このような構成とすることで、スピーカ部２９とヘッドホン３８との間でハウリングが発生することを抑制できる。

【８５６５】

なお、ハウリングの発生を抑止する観点では、スピーカ部２９の使用時において所定の音量レベル以上の音が出力される場合を対象として、ジャック部３７用の音信号へのミュート処理（レベル低減処理）を行う構成としてもよい。

【８５６６】

（３）上記第１１の実施の形態及びその各変形例では、ジャック部３７へのプラグ部３９（ヘッドホン３８）の接続状態においてスピーカ部２９から音が放出されないようにする場合に、第１音信号経路８７を伝送される音信号の音量レベル（出力レベル）を低減させるようにしたが、第１音信号経路８７における音信号の伝送経路を遮断し、音信号がスピーカ部２９まで伝送されないようにすることで、スピーカ部２９から音が放出されないようにしてもよい。例えば、上記伝送経路上に当該伝送経路の導通／非導通を切り替え可能なスイッチ回路を設け、当該スイッチ回路について、カバー部２７１の開状態が検知されない状況では導通状態で動作させ、上記開状態が検知される状況では非導通状態で動作させる構成としたりすることが考えられる。

【８５６７】

（４）上記第１１の実施の形態及びその各変形例では、カバー部２７１の開状態が検知される場合にスピーカ部２９用の音信号へのミュート処理を実行するが、カバー部２７１の開状態が検知され且つジャック部３７用の音信号が出力される場合（ヘッドホン３８から音を放出させる場合）にスピーカ部２９用の音信号へのミュート処理を実行する構成としてもよい。

【８５６８】

（５）上記第１１の実施の形態及びその各変形例において、ジャック部３７にプラグ部３９が接続されている場合にパチンコ機１０にてヘッドホン３８用の出力（外部出力）の使用有無を遊技者が選択できる構成としてもよい。この場合、外部出力の使用が選択（設定）されている場合を対象としてスピーカ部２９用の音信号へのミュート処理を実行する構成としてもよい。なお、外部出力の使用有無の選択は演出用操作部３６や他の操作部（遊技者が操作可能な位置に設けられるもの）を用いて実行できる構成とするとよい。

【８５６９】

上記の際、カバー部２７１が開状態から閉状態に切り替えられたことや、ジャック部３７からプラグ部３９が引き抜かれたことに応じて、ミュート処理の実行状態を解除する構成としてもよいし、遊技者が出力の切り替え操作（外部出力からスピーカ出力に戻す操作）を行うことに応じてミュート処理の実行状態を解除する構成としてもよい。但し、出力の戻し忘れを抑制する観点では、前者のようにカバー部２７１の閉状態への切り替え等に応じて自動解除される構成とするのが好ましい。

【８５７０】

（６）上記第１１の実施の形態及びその各変形例において、ジャック部３７へのプラグ部３９の接続状況にかかわらず、スピーカ部２９用の音信号に対するミュート処理が実行されない構成としてもよい。すなわち、ジャック部３７へのプラグ部３９の接続に応じてミュート処理を実行する機能を備えず、常にスピーカ部２９とヘッドホン３８との両方から音が放出され得る構成としてもよい。

【８５７１】

（７）上記第１１の実施の形態及びその各変形例では、カバー部２７１の開状態が検知された場合や、プラグ部３９がジャック部３７に挿入されたことが検知された場合に、ジャック部３７への接続がなされたとして、第１音信号経路８７を伝送される音信号へのミュート処理を実行したが、上記とは異なる条件でミュート処理が実行されてもよい。例えば、遊技者が操作可能な操作手段（演出用操作部３６や他の操作部）にて所定操作が行われたことを条件として、ミュート処理が実行される構成としてもよい。すなわち、遊技者の意思によってミュート処理が実行されてもよく、このような構成であっても、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することが可能となる。

【８５７２】

（８）上記第１１の実施の形態及びその各変形例では、エラー音に対応する音信号が出力される場合にミュート処理を解除する構成としたが、エラー音以外の音に対応する音信号が出力される場合にミュート処理を解除する構成としてもよい。例えば、パチンコ機の返却ボタン（カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める場合に操作される操作部）が操作された場合の返却音が出力される際にミュート処理を解除する構成としてもよい。この場合、他者によって返却ボタンが操作された場合に、返却音が聴こえないことによりカード等の抜き取りに気付きにくくなることを抑制できる。

【８５７３】

なお、上記カード等は、カードユニットに挿入された状態で所定の投入口に現金が投入された場合に残額情報が記録されたりする記録媒体であり、遊技者は、パチンコ機の貸出ボタンを操作することで、カード等に記録された残額の範囲内で貸し球の提供を受けることができる。貸し球の提供（遊技球の貸し出し）は、既に説明したように払出装置２２２を介して行われる。

【８５７４】

（９）上記第１１の実施の形態及びその各変形例では、エラー音に対応する音信号が出力される場合に、その種類にかかわらず、画一的にミュート処理を解除する構成としたが、エラー音の種類に応じて解除の有無を異ならせる構成としてもよい。例えば、不正検知音のように周囲の遊技者やホール従業員にも聴こえる方が好ましいもの（不正に関するもの）については、当該検知音の出力に応じてミュート処理を解除する一方、満杯エラー音のように、そのパチンコ機を遊技している遊技者にさえ報知がなされれば足りるようなもの（正規に遊技している中で生じる事象に関するもの）については、かかるエラー音が出

力される状態になってもミュート処理を解除しない構成としてもよい。ミュート処理の解除時においては、パチンコ機１０からの音が聞こえない状態から突然に音が放出されるため、周囲の遊技者が驚いて遊技に集中しにくくなる懸念があるところ、そのような機会が低減されることで、いたずらに周囲の遊技者を驚かせてしまうことを抑制できる。

【８５７５】

また、エラー音の種類に応じて解除の度合い（音量レベルの低減度合い）を異ならせるようにしてもよい。例えば、不正検知音の場合はミュート処理を完全に解除し、ミュート処理の不実行時と同じ音量で不正検知音がスピーカ部２９から放出されるようにする一方、満杯エラー音の場合は、例えば解除の度合いを半分程度とし、ミュート処理の不実行時の半分の音量で満杯エラー音が放出されるようにしてもよい。このような構成とすることで、周囲の遊技者を驚かせるのを抑制しつつ、そのパチンコ機１０を遊技している遊技者がヘッドホン３８を未装着の場合でも満杯エラーの発生を知らせることが可能になる。

【８５７６】

なお、返却音の場合は重要性が高いため、不正検知音の場合と同様にミュート処理を完全に解除し、ミュート処理の不実行時と同じ音量でスピーカ部２９から放出されるようにすることが好ましい。

【８５７７】

（１０）上記第１１の実施の形態及びその各変形例において、エラー音の出力に合わせてミュート処理を解除する場合、すなわち、ミュート処理の実行状態でエラー音を出力する場合に、当該エラー音として、演出音に対するミュート処理の実行状態でないときとは異なる音声が出力される構成としてもよい。例えば、満杯エラーが発生したときのエラー音として、ミュート処理の実行状態でないときは、スピーカ部２９から「球を抜いて下さい」という音声が放出される一方で、ミュート処理の解除時には、「ピッピッ」などの上記の場合よりも目立ちにくい音声が放出される構成としてもよい。満杯エラーの発生時には図柄表示装置７５にその旨の表示がなされるのが一般的であるため、そのような目立ちにくい音声であっても、注意喚起して図柄表示装置７５への視線移動を促すことができれば、満杯エラーの発生を知らせることが可能になる。このため、上記のような構成とすることで、周囲の遊技者を驚かせることを抑制しながら、そのパチンコ機１０を遊技している遊技者に対してエラーの発生を知らせることができる。

【８５７８】

（１１）上記第１１の実施の形態及びその各変形例では、カバー部２７１の開状態から閉状態への切り替えやジャック部３７からのプラグ部３９の引き抜きに基づいてミュート処理を解除する構成としたが、これに代えて又は加えて、遊技者による出力の切り替え操作が実行されたことに基づいてミュート処理を解除する構成としてもよい。なお、出力の切り替え操作は、遊技者が手動で出力を切り替えることができれば特に限定されるものではないが、例えば、演出用操作部３６又は遊技者が操作可能な他の操作部により所定操作が行われることにより、外部出力状態（ミュート処理の実行状態）からスピーカ出力状態（スピーカ部２９から音を放出させる状態）への設定変更が行われるものとすることができる。

【８５７９】

（１２）上記第１１の実施の形態及びその各変形例において、カバー部２７１の開状態から閉状態への切り替えやジャック部３７からのプラグ部３９の引き抜きに基づいてミュート処理を解除する場合に、ミュート処理を実行する前の音量レベルをそのまま適用するのではなく、音量レベルを下げてスピーカ部２９から放出させるようにしてもよい。例えば、ミュート処理を実行する前の音量レベル（又は音量設定）を参照し、所定の基準レベルよりも高い場合は、当該基準レベルまで低下させた状態で放出させるようにしてもよい。このような構成とすることで、突然、スピーカ部２９から大きな音が放出されることが抑制され、周囲の遊技者を驚かせて遊技に集中しにくくなることを抑制できる。本構成は上記（１１）の構成にも適用することができる。

【８５８０】

なお、ミュート処理を実行する前の音量レベルが基準レベルより低い場合はそのまま出力するようにしてもよいし、基準レベルまで上げてから出力するようにしてもよい。ちなみに後者の場合は、実質的に「ミュート処理を実行する前の音量レベルにかかわらず、解除後の音量レベルを基準レベルに設定してスピーカ部２９から音を放出させるもの」になる。

【８５８１】

（１３）上記第１１の実施の形態及びその各変形例において、エラー音に対応する音信号が出力される場合であってもミュート処理を実行する（ミュート処理を解除しない）構成としてもよい。

【８５８２】

（１４）上記第１１の実施の形態及びその各変形例において、第２音量スイッチ９０が操作された場合に、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて音量調整用表示を行う構成としてもよい。音量調整用表示としては、現在の音量レベルや音量の上げ下げなどを遊技者が認識できるようにするものであればよい。その場合において、図７９４（ａ）に示すように、スピーカ部２９用の音量調整用表示２９５と、外部出力（ヘッドホン３８）用の音量調整用表示２９６とが各別に行われるとともに、それら音量調整用表示２９５、２９６が、スピーカ部２９と外部出力とのどちらの使用中であるかを遊技者が認識できる態様で表示される構成としてもよい。例えば、外部出力の使用状態であれば、音量調整用表示２９６が明るく表示され、音量調整用表示２９５が暗く表示される構成とすることができる。

【８５８３】

上記第１１の実施の形態及びその各変形例のように、ジャック部３７へのプラグ部３９の接続時においてスピーカ部２９用の音信号へのミュート処理を実行する構成の場合、それまで遊技していた遊技者がそのままの状態で遊技をやめて離席した場合、次の遊技者はスピーカ部２９から音が放出されない状態で遊技を行うことになる。この場合、その遊技者は、音を放出させようとして第２音量スイッチ９０を操作すると想定されるところ、上記のように、外部出力の使用状態であることを認識できる表示が行われることで、音が放出されない要因を速やかに察知することができ、遊技者が困惑することを抑制できる。

【８５８４】

また、図７９４（ｂ）に示すように、スピーカ部２９用と外部出力用とで兼用される１の音量調整用表示２９７を行い、それとは別に、スピーカ部２９と外部出力とのどちらの使用中であるかを示す使用デバイス表示２９８を行うようにしてもよい。このような構成によっても上記と同様の効果を期待することができる。なお、使用デバイス表示２９８は、外部出力の使用状態でのみ行われてもよいし、スピーカ部２９の使用状態と外部出力の使用状態とのそれぞれにおいてどちらが使用状態であるかを報知する態様で行われてもよい。

【８５８５】

（１５）上記第１１の実施の形態及びその各変形例では、スピーカ部２９からのエラー音とヘッドホン３８からのエラー音との双方について固定音量とし、音量調整できない構成としたが、スピーカ部２９からのエラー音については固定音量とする一方で、ヘッドホン３８からのエラー音については音量調整できる構成としてもよい。ヘッドホン３８の場合、放出される音が直接、耳に入る構造であり、大きな音が発せられた際の遊技者への影響が大きいと考えられるところ、上記の構成とすることで、ヘッドホン３８から過剰に大きな音が発せられることを抑制できる。

【８５８６】

その場合、演出音用の音量調整とエラー音用の音量調整とを各別に行えるようにしてもよいし、演出音用の音量調整に連動して自動的にエラー音用の音量調整が行われる構成としてもよい。調整操作の煩わしさを解消したり、エラー音に対する音量調整のし忘れを抑制したりする上では、後者の連動タイプの構成とすることが好ましい。

【８５８７】

その際、エラー音の音量調整の段数は、演出音用の音量調整の段数と同じにしてもよい

し、異なるものとしてもよい。エラー音の音量が小さくなり過ぎることを抑制する上では、エラー音の音量調整の段数を演出音用の音量調整の段数よりも少なくすることが好ましい。例えば、図７９５に示すように、演出音用の音量調整の段数として５段階が設定され、１段階目から５段階目にかけて順に音量レベルが大きくなっていく場合であれば、エラー音の音量調整の段数を３段階とする。その上で、第２音量スイッチ９０により演出音用の音量レベルが１段階目から３段階目の範囲で設定される場合にはエラー音の音量レベルが１段階目で設定される構成とする。

【８５８８】

この場合、演出音用の音量レベルを１段階目から３段階目の範囲で変えても、エラー音の音量レベルを１段階目の音量レベルで固定することができる。この１段階目の音量レベルにエラー音の音量レベルとして最低限必要な基準レベルを割り当てることで、第２音量スイッチ９０により演出音用の音量レベルが３段階目から１段階目に向けて低減される中でも、エラー音の音量レベルとして一定以上のレベルを確保することができ、エラー音の音量が小さくなり過ぎることを抑制できる。

【８５８９】

その際のエラー音の音量レベル（１段階目の音量レベル）は、演出音用の音量レベルの１段階目から３段階目のうちのいずれかと同じレベルであってもよいし、それらのいずれとも異なり、独自に設定されるレベルであってもよい。エラー音の特性上、注意喚起を果たす必要があるため、そのような意味では、大きめの音であることが好ましく、このような観点からすると、後者の構成とすることが好ましい。すなわち、エラー音における１段階目の音量レベルは、演出音における３段階目の音量レベルよりも大きいものであることが好ましい。

【８５９０】

なお、演出音用の音量調整の段数とエラー音の音量調整の段数とを等しくする場合においても、各段階における両者の音量レベルを同じにしてもよいし、異なるものとしてもよい。但し、上で述べたエラー音の役割を考慮すると、演出音よりも大きな音量でエラー音が発せられる方が好ましく、そのような観点では、エラー音の音量レベルが独自に設定されるものであることが好ましい。

【８５９１】

また、エラー音の音量調整を可能とする場合において、エラー音の種類によって音量調整の可否を異ならせる構成としてもよい。例えば、球無しエラー音や満杯エラー音については音量調整を可能とする一方で、不正検知音については音量調整を不可として固定音量で出力する構成としてもよい。すなわち、不正に関するエラー音については固定音量とし、不正行為者が当該検知音の音量を小さくできない構成とする一方で、そうではないエラー音については、遊技者が好みに応じて音量を変えられる構成としてもよい。

【８５９２】

なお、音量調整を不可とするエラー音としては、不正検知音のほか、前扉枠１４が開放された場合に発せられる扉開放音や、パチンコ機１０の電源が投入された場合（電源スイッチがオン状態とされた場合）に発せられる電源投入音が考えられる。前扉枠１４の開放操作や電源スイッチの投入操作は、それら自体が不正行為ではなくても、不正行為が行われる際に併せて実施されるおそれがあるためである。

【８５９３】

また、スピーカ部２９からのエラー音についての音量調整を可能とする構成としてもよい。この場合、ヘッドホン３８からのエラー音についても音量調整できる構成としてもよいし、ヘッドホン３８からのエラー音については固定音量とする構成としてもよい。

【８５９４】

（１６）上記第１１の実施の形態及びその各変形例では、音信号出力線９１から分岐線９２を分岐させることで、サウンドＩＣ８３からの音信号を第２音信号経路９３に出力する構成としたが、サウンドＩＣ８３の出力部において、音信号を第１音信号経路８７に出力する経路と、音信号を第２音信号経路９３に出力する経路とが各別に設けられる構成と

してもよい。例えば、サウンドＩＣ８３の出力チャンネルとして６チャンネルを設定し、そのうちの４チャンネルを第１音信号経路８７への出力経路として用い、残りの２チャンネルを第２音信号経路９３への出力経路として用いる構成としてもよい。

【８５９５】

この場合、第１音信号経路８７と第２音信号経路９３とのいずれに音信号を出力するかをサウンドＩＣ８３にて切り替えることが可能になり、それによって、スピーカ部２９から音が放出されないようにできるため、ミュート処理の実行機能を省略することができる。但し、サウンドＩＣ８３にて確保すべき出力チャンネル数が多くなるため、そのような意味では、上記第１１の実施の形態及びその各変形例のように分岐させる構成の方が好ましい。

【８５９６】

（１７）上記第１１の実施の形態及びその各変形例では、スピーカ部２９とジャック部３７とに同じ内容の音信号を出力する構成としたが、異なる内容の音信号を出力する構成としてもよい。例えば、ヘッドホン３８を使用する場合、遊技球の発射音や遊技球の釘への衝突音が聴こえにくくなり、遊技している実感が得にくくなることが想定されるため、ジャック部３７への音信号に対して上記発射音や衝突音に対応する音を合成してもよい。この場合、「対応する音」は、実際の発射音等を録音したものであってもよいし、人為的に作成した音であってもよい。

【８５９７】

（１８）上記第１１の実施の形態及びその各変形例では、サウンドＩＣ８３にて音信号を基準音量まで増幅した後、ＳＰ出力制御ＩＣ８８やＨＰ出力制御ＩＣ９４にて音量調整に応じて再び増幅する構成としたが、サウンドＩＣ８３にて増幅せず、各出力制御ＩＣ８８、９４でのみ増幅する構成としてもよい。

【８５９８】

（１９）上記第１１の実施の形態及びその各変形例において、第２音信号経路９３に配置した絶縁トランス９６を省略してもよい。すなわち、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力側とジャック部３７の入力側とを結線する構成としてもよい。

【８５９９】

（２０）上記第１１の実施の形態及びその各変形例において、絶縁トランス９６に代えて、一対の発光素子と受光素子とが対向するフォトカプラを配置する構成としてもよい。この場合、発光素子がＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部側に位置し、受光素子がジャック部３７の入力部側に位置するようにフォトカプラを配置する。ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部側とジャック部３７の入力部側とが結線的に分離されつつ、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部側からジャック部３７の入力部側への信号の流れが許容されるようにすることができる。同時に、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部側からジャック部３７の入力部側への信号の流れが許容されつつ、それとは逆方向への信号の流れが規制されるようにすることができる。

【８６００】

なお、フォトカプラの配置位置は、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部とジャック部３７の入力部との間に限らず、サウンドＩＣ８３の出力部とＨＰ出力制御ＩＣ９４の入力部との間であってもよい。また、絶縁トランス９６と併せてフォトカプラを用いてもよい。この場合、フォトカプラは、絶縁トランス９６の１次側に配置してもよいし、２次側に配置してもよい。

【８６０１】

その他、フォトカプラに代えてダイオードを用いるようにしてもよい。但し、ダイオードよりもフォトカプラの方が逆方向への信号の流れをより強く規制できるため、そのような意味ではフォトカプラを用いる方が好ましい。なお、ダイオードを絶縁トランス９６やフォトカプラと併用してもよい。

【８６０２】

（２１）上記第１１の実施の形態及びその各変形例では、ジャック部３７にプラグ部３

９が差し込まれていない場合に、接触端子２５３～２５５の全てについて、その電位が接地電位に固定されるが、それら接触端子２５３～２５５のうちの一部について、その電位が接地電位に固定される構成としてもよい。このような場合でも、それら接触端子２５３～２５５の全てが不定状態である場合よりは不正な信号を流しにくくなり、一定の不正抑止効果を見込めるものとなる。

【８６０３】

また、固定される電位は、必ずしも接地電位である必要はなく、例えば５Ｖ等の他の電位であってもよい。

【８６０４】

（２２）上記第１１の実施の形態及びその各変形例では、プラグ部３９を差し込んだときの押圧力が第２接触端子２５４、第３接触端子２５５に付与されることにより、第１接地端子２５７、第２接地端子２５８との離間が果たされる構成としたが、上記押圧力が各接地端子２５７、２５８に直接的又は間接的に付与されることにより、それら各接地端子２５７、２５８が各接触端子２５４、２５５から離れる方向に押されるなどして、各接触端子２５４、２５５との離間が果たされる構成としてもよい。また、上記押圧力が各接触端子２５４、２５５及び各接地端子２５７、２５８とは異なる箇所に付与されることにより、それらの離間が果たされる構成してもよい。

【８６０５】

（２３）上記第１１の実施の形態及びその各変形例では、プラグ部３９の引き抜きに機械的に連動して各接触端子２５３～２５５を接地化する構成としたが、制御によりそれら各接触端子２５３～２５５の接地化を図る構成としてもよい。

【８６０６】

例えば、パチンコ機１０のアース部に繋がる配線と各接触端子２５３～２５５とをスイッチ部（例えば接点スイッチ）を介して接続し、当該スイッチ部に対してＭＰＵ３４２等からスイッチ制御信号を出力し、スイッチ部の動作を切り替え可能とする。このような構成の下、カバー部２７１の開状態やプラグ部３９の差し込み状態が検知部２７３、２９１により検知されている場合は、ＭＰＵ３４２等からのスイッチ制御信号をオフ状態として上記スイッチ部を非導通状態とする一方で、上記開状態や差し込み状態が検知されない場合は、スイッチ制御信号をオン状態として上記スイッチ部を導出状態とし、各接触端子２５３～２５５をアース接続して接地化する。このような構成においても、ジャック部３７にプラグ部３９が取り付けられていない場合に各接触端子２５３～２５５の電位を接地電位に固定する構成を実現することが可能になる。

【８６０７】

なお、上記スイッチ部を用いた構成において、プラグ部３９を差し込んだときの押圧力がスイッチ部により付与されることにより、プラグ部３９の引き抜きに機械的に連動して各接触端子２５３～２５５を接地化する構成としてもよい。すなわち、プラグ部３９の差し込み時における押圧力がスイッチ部に直接的又は間接的に付与されることで、当該スイッチ部が非導通状態に切り替わる一方、プラグ部３９の引き抜きに応じて上記押圧力が解除されることにより上記スイッチ部が導通状態に切り替わって各接触端子２５３～２５５の電位が接地電位に固定される構成としてもよい。

【８６０８】

（２４）上記第１１の実施の形態及びその各変形例では、パチンコ機１０にジャック部３７を設け、パチンコ機１０とヘッドホン３８とを有線接続する構成としたが、パチンコ機１０に無線通信装置を設け、パチンコ機１０とヘッドホン３８とを無線接続する構成としてもよい。

【８６０９】

（２５）上記第１１の実施の形態及びその各変形例において、スマートフォンなどの表示端末（外部機器）を接続するための接続部をパチンコ機１０に設け、遊技演出表示等の画像を上記表示端末の画面上に表示させながら遊技可能とする構成としてもよい。この際、表示端末との接続状態又は当該表示端末の画面上に遊技演出表示等の画像を表示してい

る状態では、図柄表示装置７５での表示を行わないようにしたり、図柄表示装置７５での表示が暗くなるようにして行われたりする構成としてもよい。なお、遊技演出表示等の画像が図柄表示装置７５以外の表示部でも表示され得るパチンコ機にあっては、図柄表示装置７５に代えて、当該表示部での表示を行わないようにしたりする構成としてもよい。

【８６１０】

（２６）上記第１１の実施の形態では、ジャック部３７からプラグ部３９が取り外された場合に、付勢部材２７５の付勢力によりカバー部２７１が開状態から閉状態に切り替わる構成としたが、付勢部材２７５を省略し、カバー部２７１の自重により閉状態への切り替えが行われる構成としてもよい。

【８６１１】

また、カバー部２７１の開状態から閉状態への切り替わりに遊技者の閉操作を要する構成としてもよい。但し、この場合、遊技者が閉操作を行わず、遊技の終了後もカバー部２７１の開状態が維持されるおそれがあり、特に、カバー部２７１が開状態であることに応じてミュート処理を実行する構成にあっては、遊技の終了後もミュート状態が維持され続ける懸念がある。これを踏まえ、カバー部２７１が開状態とされている状況で、既に遊技者が遊技をやめていると推認できる場合（例えば、遊技球の発射操作や作動口６２、６３への遊技球の入賞が所定期間に亘ってなされていない場合）に、ミュート状態を解除する構成とすることが好ましい。

【８６１２】

（２７）上記第１１の実施の形態では、カバー部２７１がスライド移動するが、回動する構成であってもよい。また、カバー部２７１の移動方向についても上下に限らず、左右であってもよい。要は、ジャック部３７を開閉することができ、且つ、開状態と閉状態の少なくとも一方を検知部によって検知できるものであれば、その具体的な構成は任意である。

【８６１３】

（２８）上記第１１の実施の形態では、カバー部２７１の閉状態（図７５６（ａ））において、ジャック部３７の開口部２５２の全体がカバー部２７１により覆われるが、ジャック部３７へのプラグ部３９の接続が規制される範囲で、開口部２５２の一部がカバー部２７１により覆われる構成としてもよい。

【８６１４】

また、カバー部２７１の開状態（図７５６（ｂ））において、カバー部２７１が開口部２５２と全く重ならず、開口部２５２の全体が露出する構成としたが、ジャック部３７へのプラグ部３９の接続が許容される範囲で、カバー部２７１と開口部２５２の一部とが重なる構成としてもよい。

【８６１５】

（２９）上記第１１の実施の形態では、カバー部２７１の開状態を検知する構成としたが、カバー部２７１の閉状態を検知する構成（検知部２７３がカバー部２７１の閉位置に合わせて配置される構成）としてもよい。また、カバー部２７１の開位置、閉位置のそれぞれに合わせて各別の検知部が配置され、開状態と閉状態の両方を検知可能な構成としてもよい。

【８６１６】

また、上記第１１の実施の形態では、検知部２７３としてフォトセンサを用いたが、カバー部２７１の位置を検知できるものであれば、センサの種類は特に限定されるものではなく、他のセンサを用いてもよい。このことは、上記第１１の実施の形態の変形例１においても同様であり、プラグ部３９の抜き差しを検知する検知部２９１として分離型フォトセンサ以外のセンサを用いてもよい。

【８６１７】

（３０）上記第１１の実施の形態では、ジャック部３７へのプラグ部３９への接続を規制する接続規制部をカバー部２７１（開口部２５２を覆うもの）により構成したが、上記接続を規制できるものであれば、他の構成であってもよい。例えば、棒状の突き出し部が

プラグ挿入孔２５１の奥側から前方に向けて延びており、それによって、プラグ挿入孔２５１へのプラグ部３９の挿入（ジャック部３７へのプラグ部３９への接続）が阻害される構成としてもよい。

【８６１８】

この場合、例えば、遊技者が操作可能な所定操作部をパチンコ機１０の前面部に設け、当該操作部にて所定操作が行われている状態では、上記突き出し部が奥側に収容可能となり、プラグ部３９とともに突き出し部を押し込むことで、ジャック部３７への接続が許容される構成とすることができる。かかる構成では、上記所定操作が行われていない場合、上記突き出し部の位置がロック（固定）され、突き出し部を押し込めないことにより、ジャック部３７への接続が規制されることになる。

【８６１９】

（３１）上記第１１の実施の形態では、カバー部２７１を透明又は半透明なものとしたが、不透明なものとし、カバー部２７１の閉状態においてジャック部３７を視認できない又は視認しにくい構成としてもよい。これにより、プラグ部３９（ヘッドホン３８）の未接続時においてジャック部３７（開口部２５２）が目立つことを抑制し、ジャック部３７の存在によりパチンコ機１０（前扉枠１４）の見映えが損なわれることを抑制できる。

【８６２０】

（３２）上記第１１の実施の形態においてカバー部２７１が開状態とされたことを検知した場合や、上記第１１の実施の形態の変形例１においてプラグ部３９の差し込みを検知した場合に、所定報知を行う構成としてもよい。例えば、カバー部２７１の開状態の検知に応じて行う場合の報知は、カバー部２７１が開状態とされたことを示唆するものであってもよいし、プラグ部３９（ヘッドホン３８）が接続されたことを示唆するものであってもよい。また、外部出力の使用状態になったことを示唆するものであってもよい。

【８６２１】

（３３）上記第１１の実施の形態では、カバー部２７１の開閉を検知するための検知部２７３に対し、その電源（動作電力）を第２音信号経路９３とは別の経路により供給するが、当該電力供給用の別経路を備えず、検知部２７３の動作電力を第２音信号経路９３にて得る構成としてもよい。例えば、絶縁トランス９６の２次側を流れる音信号（音信号としての電流）を検知部２７３の動作電力に利用することが考えられる。上記第１１の実施の形態の変形例１において、プラグ部３９がジャック部３７に差し込まれたことを検知する検知部２９１についても同様であり、絶縁トランス９６の２次側を流れる音信号（音信号としての電流）を検知部２９１の電源（動作電力）に利用する構成としてもよい。

【８６２２】

その他、検知部２７３からの検知信号を１次側（上流側）に返す構成とした場合において、当該信号経路に逆流防止用のフォトカプラ（発光素子側を２次側、受光素子を１次側）を配置することが考えられるが、このフォトカプラの電源（動作電力）として上記２次側の電流（音信号）を利用する構成としてもよい。

【８６２３】

（３４）上記第１１の実施の形態の変形例１では、カバー部２７１を省略する構成としたが、これを設ける構成としてもよい。この場合、カバー部２７１は検知部２９１よりも手前側に配置するものとし、このような構成とすることで、プラグ部３９が取り付けられていない場合において、外部の光が検知部２９１（受光部２９１ｂ）に入射することを抑制できる。

【８６２４】

（３５）上記第１１の実施の形態の変形例１では、プラグ部３９の取り付けを光学的に検知する構成としたが、電気的に検知する構成としてもよい。プラグ部３９の引き抜きに応じて第２接触端子２５４、第３接触端子２５５の電位が接地電位とされるところ、例えば、それら各接触端子２５４、２５５の少なくとも１つの電位変化を検知する検知信号を出力する検知部を設けてもよい。この検知部からの検知信号は、上記電位変化に応じて出力レベルが変化するものとし、ＭＰＵ３４２等では当該検知信号の出力レベルを参照する

ことで、プラグ部３９の接続有無を把握することができる。
【８６２５】
（３６）上記第１１の実施の形態の変形例２～４では、スピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合にスピーカ部２９からの放出音について音量低減が行われ、ヘッドホン３８の使用状態からスピーカ部２９の使用状態への切り替えが行われた場合にヘッドホン３８からの放出音について音量低減が行われる構成としたが、それらのうちの一方のみが行われる構成としてもよい。例えば、ヘッドホン３８の使用状態からスピーカ部２９の使用状態への切り替えが行われた場合にヘッドホン３８からの放出音に対する音量低減が行われない構成では、スピーカ部２９の使用状態においてジャック部３７にプラグ部３９を差し込んだ場合にヘッドホン３８から演出音等が放出される状態になる。
【８６２６】
（３７）上記第１１の実施の形態の変形例２～４では、スピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合にスピーカ部２９からの音量を低減したが、ヘッドホン３８の使用状態への切り替え後、ヘッドホン３８からの放出音の音量変更が行われた場合にスピーカ部２９からの音量を低減してもよい。この場合、変更後の音量にかかわらず、音量変更操作の実行に応じて音量低減を行う構成としてもよいし、変更後の音量が所定音量（所定音量レベル）未満の状況では音量低減を行わず、所定音量以上となった場合に音量低減を行う構成としてもよい。
【８６２７】
（３８）上記第１１の実施の形態の変形例２～４では、スピーカ部２９とヘッドホン３８のいずれが使用状態であるかや、スピーカ部２９やヘッドホン３８の音量レベル等を画像表示により報知する構成としたが、ＬＥＤ等の発光手段を用いて報知する構成としてもよい。また、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、音声による聴覚的な報知であってもよい。
【８６２８】
（３９）上記第１１の実施の形態の変形例２～４では、音量変更操作を行う際に表示される画面において、スピーカ部２９用の第１音量表示部４１７とヘッドホン３８用の第２音量表示部４１８との両方を表示するが、使用状態となっている側の音量表示部だけが表示される構成としてもよい。この場合、当該表示される画面において、スピーカ部２９とヘッドホン３８のいずれが使用状態であることを遊技者が認識できる表示（状態報知画像４２５）を行うとよい。このような表示態様としては、例えば図７９４（ｂ）のものを用いることができる。
【８６２９】
（４０）上記第１１の実施の形態の変形例２～４では、スピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合にヘッドホン３８の音量レベルを音量レベル１に増大するが、音量レベルを増大することなく、０のままとする構成としてもよい。すなわち、ヘッドホン３８の使用状態への切り替え後、ヘッドホン３８の音量レベルを増大させる音量変更操作が遊技者によって行われない限り、音量レベル０の状態が継続される構成としてもよい。また、音量レベルを自動的に増大させる場合において、音量レベル１以外のレベル（例えば音量レベル２）に増大させてもよい。
【８６３０】
これらのことは、ヘッドホン３８の使用状態からスピーカ部２９の使用状態への切り替えが行われた場合についても同様であり、ヘッドホン３８の音量レベルを音量レベル１以外のレベルに増大させてもよいし、増大自体を行わない構成としてもよい。
【８６３１】
なお、スピーカ部２９とヘッドホン３８の双方について音量レベルの増大を行う場合、ヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合とスピーカ部２９の使用状態への切り替えが行われた場合とで増大後の音量レベルが異なる構成としてもよい。例えば、スピーカ部２９の使用状態への切り替えが行われた場合は音量レベル３に増大される一方で

、ヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合は音量レベル１に増大されるなど、前者の方が後者の場合よりも高い音量レベルに増大される構成としてもよい。このような構成とすることで、遊技ホール内の騒音が大きい場合でも、スピーカ部２９から音が発せられていることが分かりやすくなり、スピーカ部２９への使用状態の切り替えを遊技者が認識しやすい構成とすることができる。

【８６３２】

また、スピーカ部２９とヘッドホン３８の増大後の音量レベルを設定するための操作部を設け、使用状態の切り替え時において、使用状態とされた側の出力の音量レベルをいずれとするかをホール従業員や遊技者が設定し得る構成としてもよい。この場合、スピーカ部２９とヘッドホン３８のそれぞれについて各別の音量レベルを設定し得るようにしてもよいし、それらをまとめて１の音量レベルを設定し得るようにしてもよい。

【８６３３】

（４１）上記第１１の実施の形態の変形例２～４では、スピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合にスピーカ部２９からの音量を低減したが、上記切り替え以外を条件としてスピーカ部２９からの音量低減を実行する構成としてもよい。

【８６３４】

例えば、音量を小さくするための小音量スイッチをパチンコ機１０の前面部等に設けて遊技者が操作可能な態様で配置し、上記小音量スイッチが操作された場合にスピーカ部２９からの音量を低減する構成としてもよい。この場合、ヘッドホン３８の接続機能を備えない構成であってもよい。

【８６３５】

また、図柄表示装置７５にデモ画面（遊技の進行を待機する待機用画面）が表示される場合に、スピーカ部２９からの音量低減を実行する構成としてもよい。なお、デモ画面の表示状態への移行は、遊技回の実行状況や発射操作の実行状況を参照して行うことができる。例えば、遊技回の実行状況を参照する場合であれば、遊技回の終了後に開閉実行モードに移行しない状況で、当該遊技回の終了から次の遊技回が開始されるまでの経過期間（遊技回が実行されない期間）が予め定められた所定期間に達した場合（例えば、次の遊技回に対応する保留記憶がない状況で作動口６２、６３への始動入賞が発生せず、その状態が継続している場合）に、遊技が行われていないと認識し、デモ画面の表示状態に移行させることができる。この場合、ヘッドホン３８の接続機能を備えない構成であってもよい。

【８６３６】

（４２）上記第１１の実施の形態の変形例２～４では、スピーカ部２９側の音量変更操作とヘッドホン３８側の音量変更操作とが共通の操作部（入力用操作部３００、第１音量スイッチ３０１）にて行われる構成としたが、スピーカ部２９側の音量変更操作を行うための操作部と、ヘッドホン３８側の音量変更操作を行うための操作部とが各別に設けられる構成としてもよい。この場合、一方の操作部の操作中に誤って他方の操作部を操作してしまうことを抑制するため、上記両操作部は距離を離して配置するとよい。具体的には、遊技者が片手で上記両操作部を操作できない距離、すなわち、一方の操作部に遊技者の手（片手）が触れている状況でその手の指が他方の操作部には届かない距離以上に上記両操作部を離間させるとよい。

【８６３７】

（４４）上記第１１の実施の形態の変形例２～４では、ヘッドホン３８の使用状態においてリセット操作（変更規制項目ＫＰ４の選択し、オン操作を行う操作）が行われた場合にヘッドホン３８の使用状態が維持されるが、スピーカ部２９の使用状態（デフォルト状態）に切り替えられる構成としてもよい。

【８６３８】

また、上記リセット操作が遊技者により手動で行われる場合と、時間経過により自動で行われる場合とがある構成とした上で、手動リセットの場合と自動リセットの場合とで使

用状態の切り替えに関する取り扱いが異なる構成としてもよい。例えば、手動リセットの場合はヘッドホン３８の使用状態が維持され、自動リセットの場合はスピーカ部２９の使用状態に切り替えられる構成としてもよい。この構成では、手動リセット時にヘッドホン３８の使用状態が維持されることで、遊技者によりリセット（演出カスタム設定の初期化）が行われた場合に、その後にヘッドホン３８の使用状態に戻す操作が強いられることを抑制できる。一方、自動リセット時にスピーカ部２９の使用状態への切り替えが行われることで、前の遊技者がヘッドホン３８の使用状態で遊技をやめた後、次の遊技者が遊技を行う場合において、スピーカ部２９から演出音等が発せられる状態で遊技が開始されるようにすることができる。

【８６３９】

なお、時間経過による自動リセットは、遊技回の実行状況や発射操作の実行状況を参照して行うことができる。例えば、遊技回の実行状況を参照する場合であれば、遊技回の終了後に開閉実行モードに移行しない状況で、当該遊技回の終了から次の遊技回が開始されるまでの経過期間が予め定められた所定期間に達した場合に、遊技が行われていないと認識し、リセット処理を行う構成とすることができる。また、発射操作の実行状況を参照する場合であれば、遊技球の発射操作が行われていない期間が予め定められた所定期間に達した場合に、遊技が行われていないと認識し、リセット処理を行う構成とすることができる。その他、いずれの入球部にも入球が生じていない期間が所定期間に達した場合や、所定入球部への入球が所定期間に亘って生じていない場合など、遊技者が遊技をやめていると推認できる状況でリセット処理を行う構成とすることができる。

【８６４０】

（４５）上記第１１の実施の形態の変形例２～４では、スピーカ部２９とヘッドホン３８との一方を使用状態にすると、それらの他方の音量が自動的に低減される構成としたが、自動的な音量低減が実行されない構成としてもよい。この場合、一方の使用状態にて他方の音量（音量レベル）を変更できる構成としてもよいし、他方の音量を変更できない構成としてもよい。前者の場合は、一方の音量変更と独立して他方の音量変更を実行できる構成とするとよい。

【８６４１】

（４６）上記第１１の実施の形態の変形例２～４において、遊技中の遊技者が視認可能な箇所にてヘッドホン３８の使用設定を促す表示を行う構成としてもよい。例えば、「メニュー画面等からヘッドホン使用を選択してください」などの文字が記載されたシール等をジャック部３７の周辺部に貼付するとよい。

【８６４２】

また、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて「ヘッドホンを使用したい場合はメニュー画面等からヘッドホン使用を選択してください」などの文字表示が行われてもよい。その際、そのような表示が常に行われていると、ヘッドホン使用の意思がない遊技者にとっては煩わしくなるおそれがあるため、例えばデモ画面の表示状態等の遊技が行われていない所定状況にて上記文字表示が行われる構成とするとよい。

【８６４３】

（４７）上記第１１の実施の形態の変形例２～４において、ヘッドホン３８の使用状態であることによりスピーカ部２９から音が放出されない場合に、その旨を遊技者が認識できる所定報知を実行する構成としてもよい。例えば、「ヘッドホン使用中であるため、スピーカから音が出ていません」などの文字表示が図柄表示装置７５にて行われる構成とするとよい。その場合、そのような報知がヘッドホン３８の使用状態において常に行われる構成としてもよいし、上記使用状態における一部の期間にて行われる構成としてもよい。後者の場合は、例えば、スピーカ部２９の使用状態からヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合に所定期間（例えば１分間）に亘って上記所定報知が行われたり、デモ画面の表示状態等の遊技が行われていない所定状況で上記所定報知が行われたりする構成とするとよい。

【８６４４】

また、上記第１１の実施の形態や変形例１の場合は、上記所定報知がカバー部２７１の開放状態で行われたり、プラグ部３９がジャック部３７に差し込まれている状態で行われたりする構成とするとよい。

【８６４５】

（４８）上記第１１の実施の形態の変形例２～４では、スピーカ部２９とヘッドホン３８との一方の音量レベルを増大させると（使用状態とすると）、他方の音量レベルが低減させる構成としたが、一方の音量レベルを増大させると他方の音量レベルが増大されたり、一方の音量レベルを低減させると他方の音量レベルが低減されたりする構成としてもよい。例えば、スピーカ部２９の使用状態においてジャック部３７にプラグ部３９を接続すると、ヘッドホン３８から演出音等が放出される構成とした上で、スピーカ部２９の音量を上げると、それに対応してヘッドホン３８の音量が上がる構成とすることができる。この場合、スピーカ部２９を通じて演出音等を聴いていた遊技者がヘッドホン３８を装着した場合に、スピーカ部２９の使用時に行った音量変更が反映された状態でヘッドホン３８からの演出音等を聴くことが可能になる。

【８６４６】

（４９）上記第１１の実施の形態の変形例２～４では、第１出力手段及び第２出力手段としてヘッドホン３８（ジャック部３７）とスピーカ部２９との組み合わせを例示したが、他の組み合わせであってもよい。例えば、遊技者の耳の位置に対して相対的に近い側のスピーカ（例えば上側スピーカ）と、遊技者の耳の位置に対して相対的に遠い側のスピーカ（例えば下側スピーカ）との組み合わせとしてもよいし、ヘッドホンとイヤホンをそれぞれ接続できるようにした上でヘッドホンとイヤホンの組み合わせとしてもよい。

【８６４７】

（５０）上記第１１の実施の形態の変形例２、３では、ヘッドホン３８からのエラー音の音量について、ヘッドホン３８からの演出音の音量レベルを変更すると、それに連動して当該エラー音の音量レベルが変更される構成としたが、ヘッドホン３８からのエラー音の音量レベルをヘッドホン３８からの演出音の音量レベルと独立して変更し得る構成としてもよい。

【８６４８】

（５１）上記第１１の実施の形態の変形例２、３では、ヘッドホン３８からのエラー音の音量変更の段数をヘッドホン３８からの演出音の音量変更の段数よりも少なくしたが、それらが同じである構成としてもよい。その際、エラー音の最小音量を演出音の最小音量よりも大きくするとよい。

【８６４９】

（５２）上記第１１の実施の形態の変形例２、３では、演出音の音量レベルとエラー音の音量レベルとが同じである場合に、それらの音量が同じになるように構成したが、異なる音量であってもよい。例えば、演出音の音量を音量レベル１～５で設定可能であり、エラー音の音量を音量レベル１～３で設定可能である場合は、音量レベル１～３の少なくとも１つにおいて演出音の音量とエラー音の音量とが異なる構成とすることができる。この場合、エラー音における音量レベル１の音量が演出音における音量レベル１の音量よりも大きいことが好ましい。また、エラー音における音量レベル３の音量が演出音における音量レベル５の音量よりも大きいことが好ましい。

【８６５０】

（５３）上記第１１の実施の形態の変形例２、３において、ヘッドホン３８からのエラー音の音量変更を不可とする構成としてもよい。すなわち、ヘッドホン３８からの演出音の音量設定にかかわらず、ヘッドホン３８からのエラー音が予め定められた所定音量で出力される構成としてもよい。

【８６５１】

（５４）上記第１１の実施の形態の変形例２、３では、ヘッドホン３８の使用状態でスピーカ部２９から放出されるエラー音の音量をスピーカ部２９の使用状態でスピーカ部２９から放出されるエラー音の音量と同じにしたが、これらが異なる構成としてもよい。例

えば、ヘッドホン３８の使用状態での音量がスピーカ部２９の使用状態での音量よりも小さい構成としてもよい。ヘッドホン３８の使用状態でスピーカ部２９からエラー音が出力される場合、それまでスピーカ部２９から演出音が放出されていなかった状態から突然エラー音が鳴り出すため、周囲の遊技者が驚いて遊技に集中しにくくなるおそれがある。この点、ヘッドホン３８の使用状態でスピーカ部２９からエラー音が放出される場合の音量を小さめに設定することで、エラー音が周囲の遊技者に聴こえるようにしながらも、いたずらにそれらの遊技者を驚かせてしまうことを抑制できる。

【８６５２】

（５５）上記第１１の実施の形態の変形例２、３において、ヘッドホン３８の使用状態においてエラー音が出力対象となった場合に、スピーカ部２９からエラー音を放出しない（スピーカ部２９側の音量低減を解除しない）構成としてもよい。

【８６５３】

（５６）上記第１１の実施の形態の変形例２、３では、エラー音が出力される第１出力手段及び第２出力手段としてヘッドホン３８（ジャック部３７）とスピーカ部２９との組み合わせを例示したが、他の組み合わせであってもよい。

【８６５４】

例えば、遊技者の耳の位置に対して相対的に近い側のスピーカ（例えば上側スピーカ）と、遊技者の耳の位置に対して相対的に遠い側のスピーカ（例えば下側スピーカ）との組み合わせとしてもよい。この場合、上側スピーカから出力されるエラー音の音量（音量レベル）を変更可能とし、下側スピーカから出力されるエラー音の音量の変更を不可としてもよい。つまり、近い側のスピーカからのエラー音の音量変更を許容することで、エラー音がうるさくて遊技者が不快感を抱くことを抑制しつつ、遠い側のスピーカについてはエラー音の音量変更を不可とすることで、エラー音の音量として一定以上の音量を確保し、注意喚起等の機能が適切に果たされなくなることを抑制できる。

【８６５５】

また、ヘッドホンとイヤホンをそれぞれ接続できるようにした上でヘッドホンとイヤホンの組み合わせとしてもよい。この場合、ヘッドホンから出力されるエラー音の音量を変更可能とし、イヤホンから出力されるエラー音の音量の変更を不可としてもよい。ヘッドホンの場合、装着状態からの取り外しがイヤホンの場合よりも行いにくいことが想定されるが、そのような場合において、ヘッドホンからのエラー音の音量が変更可能であることで、大きな音量でエラー音が出力されないようにエラー音の音量を低減させておくことができる。

【８６５６】

（５７）上記第１１の実施の形態の変形例４では、第１音量の変更についてその内容にかかわらず一切を規制する構成としたが、音量（設定値）を低減させる側への変更については許容されてもよい。すなわち、第１音量の変更が規制される規制状態において、音量を増大させる側への変更だけが規制対象となる構成としてもよい。

【８６５７】

（５８）上記第１１の実施の形態の変形例４では、パチンコ機１０の電源投入に応じて変更規制フラグがセットされ、その後、規制解除操作が行われるまで変更規制フラグのセット状態が継続されることで、第１音量の変更が常に規制されるが、少なくとも第２音量設定画面４３１の表示状態（第２音量の変更操作を行い得る状況）で第１音量の変更が規制されればよい。この場合でも、第２音量の変更による音量調整時に誤って第１音量を変更してしまい、意図せずヘッドホン３８から大きな音量で演出音等が放出され得る状態になることを抑制できる。

【８６５８】

（５９）上記第１１の実施の形態の変形例４では、パチンコ機１０の電源投入に応じて変更規制フラグがセットされ、パチンコ機１０の起動時から第１音量の変更が規制される構成としたが、パチンコ機１０の電源投入後、第１音量の変更を規制するための規制変更操作や第１音量の設定を変更する変更操作が行われた場合に変更規制フラグがセットされ

、第１音量の変更が規制される構成としてもよい。このような構成とすることで、遊技者が遊技の開始前に第１音量について自らが好む設定値に設定し、その状態で遊技に臨むことができる。その際、設定変更が行われたこと、設定変更後に遊技が開始されたこと（遊技球の発射開始や遊技回の開始等）、設定変更の完了から所定期間が経過したことなどに応じて、変更規制フラグのセット状態（規制状態）に移行する構成とするとよい。

【８６５９】

（６０）上記第１１の実施の形態の変形例４では、第１音量の変更が制御処理によってソフト的に規制される構成としたが、機械的（物理的）に規制される構成としてもよい。例えば、第１音量を変更するための操作部を上方から覆うようにして開閉可能なカバー部を設け、第１音量の変更を規制する場合には、当該カバー部を閉鎖状態にて開放不能にロックする。これにより、遊技者が上記操作部に触れないようにし、第１音量を変更するための操作自体を規制する。なお、第１音量の変更を許容する場合は、カバー部に対する上記ロックを解除することで、遊技者がカバー部を開放して上記操作部を露出させることを可能にする。

【８６６０】

（６１）上記第１１の実施の形態の変形例４において、遊技回の実行中（変動表示中）である状況では、第１音量の変更が規制されつつ第２音量の変更が許容され、遊技回の実行中でない状況（例えばデモ画面の表示状態等）では、第１音量の変更が許容される構成としてもよい。遊技回の実行中に第２音量の変更を許容し、ヘッドホン３８からの演出音を遊技者が実際に聴きながらその大きさを変えられようにすることで、利便性を高めることができる。しかしながらその反面、遊技回の実行中は遊技者が遊技に気を取られやすく、あまり手元を見ないで操作を行っている可能性が高いことが想定される。そのような場合において第１音量の変更が規制されていることで、意図せず第１音量を変更してヘッドホン３８からの演出音等が過大になることを抑制できる。

【８６６１】

なお、遊技回の実行中でない状況で第１音量の変更を許容する場合に、併せて第２音量の変更を許容してもよいし、第２音量の変更を規制してもよい。但し、遊技回の実行中でない状況で第１音量の設定を変えて第２音量の選択範囲を変更した場合に、引き続き第２音量の変更操作を行って細かい音量調整をできるようにする上では、前者の構成とすることが好ましい。

【８６６２】

また、遊技回の実行中でない状況で第１音量の変更を許容する場合に、遊技回が実行されていない状態で常に当該変更を許容するのではなく、遊技回の終了後、所定期間に亘って次の遊技回が開始されていないなどの特定の状況を対象として第１音量の変更を許容する構成としてもよい。

【８６６３】

（６２）上記第１１の実施の形態の変形例４では、第１音量の設定値によって第２音量操作にて選択可能な音量レベルの上限値が規定される構成としたが、上限値と下限値の両方が規定される構成としてもよい。このような構成としては、例えば、パチンコ機１０の性能として音量レベル１～７の範囲で音量レベルを選択可能としておき、第１音量の設定値が「小」の場合は音量レベル１～５の範囲で選択可能となり、第１音量の設定値が「中」の場合は音量レベル２～６の範囲で選択可能となり、第１音量の設定値が「大」の場合は音量レベル３～７の範囲で選択可能となる構成とすることが考えられる。

【８６６４】

（６３）上記第１１の実施の形態の変形例４では、第１音量操作と第２音量操作が異なる操作部により実行されるが、第１音量操作のための操作部と第２音量操作のための操作部とを共通化して部品点数の低減を図り、その上で第１音量操作の操作方法と第２音量操作の操作方法とが異なる構成としてもよい。但し、第２音量操作の実行中に誤って第１音量操作を行ってしまう事態の発生を抑制する上では、第１音量操作と第２音量操作が異なる操作部により実行される構成とすることが好ましい。

【８６６５】
（６４）上記第１１の実施の形態の変形例４では、変更規制項目ＫＰ４を選択状態としてオン操作を行うことにより規制状態が解除される構成としたが、他の条件により規制状態が解除される構成としてもよい。例えば、解除ボタン等の規制解除用の操作部がパチンコ機１０に設けられ、当該規制解除用の操作部により所定操作が行われることに応じて規制状態が解除される構成としてもよい。また、前述のように、遊技回の実行中でない状況に移行すること（遊技回が終了すること）に応じて規制状態が解除される構成としてもよい。
【８６６６】
（６５）上記第１１の実施の形態の変形例４では、ヘッドホン３８から放出されるエラー音について、演出音の場合と同様に、音量レベルの選択範囲（上限値）が第１音量の設定値により規定される構成としたが、エラー音については第１音量の設定値の影響を受けない構成としてもよい。すなわち、ヘッドホン３８からのエラー音について、第１音量の設定値にかかわらず、予め定められた所定音量で出力される構成としてもよい。このことは、返却ボタンが操作された場合の返却音についても同様である。
【８６６７】
（６６）上記第１１の実施の形態の変形例４において、パチンコ機１０の電源が遮断された場合に、ＲＡＭ３４４にバックアップ電力が供給されることにより、少なくとも第１音量の設定結果が記憶保持され、パチンコ機１０の電源投入後の第１音量の設定として電源遮断時の設定が適用される構成としてもよい。例えば、パチンコ機１０の電源が遮断され、その後、電源が投入された場合に第１音量等の設定が初期状態に戻る構成であると、遊技中に何らかの不具合が生じてパチンコ機１０の再起動が必要になった場合に、その再起動後に第１音量等の設定し直しを遊技者に強いることになるが、上記構成とすることで、そのようなやり直しを不要化することができる。本構成において記憶保持の対象は第１音量の設定結果だけであってもよいし、第１音量の設定結果と第２音量の設定結果との両方であってもよい。
【８６６８】
（６７）上記第１１の実施の形態の変形例４において、第１音量操作で設定できる設定値の中に、第２音量操作を規制（無効化）するものが含まれる構成としてもよい。具体的には、第１音量操作の設定値として「小」、「中」、「大」とは別に「固定小」、「固定中」、「固定大」を設け、第１音量操作が「固定小」～「固定大」のいずれかに設定されている状態では、第２音量操作を行っても第２音量レベルが変更されない構成としてもよい。このような設定値を、設定可能な第１音量の設定値として含むことで、ヘッドホン３８からの演出音等の音量が過大となることをより好適に抑制できる。
【８６６９】
（６８）上記第１１の実施の形態の変形例４の構成をスピーカ部２９から放出される演出音等に適用してもよい。すなわち、スピーカ部２９からの演出音等の音量変更を行う場合の選択範囲（上限値）が第１音量の設定値によって規定されるとともに、規制解除操作が行われていない状況では、当該設定値の変更が規制される構成とすることができる。ヘッドホン３８の場合のほど顕著ではなくても、スピーカ部２９から大きな音量で演出音等が放出されると不快感を抱く遊技者がいることも想定されるため、本構成とすることで、そのような遊技者のニーズに応えることが可能になる。なお、本構成において、ヘッドホン３８の接続機能は備えてもよいし、備えなくてもよい。
【８６７０】
（６９）上記第１１の実施の形態及びその各変形例では、予め定められた音量（例えば０）とするように音量低減を実行したが、低減後の音量にかかわらず、予め定められた低減量だけ音量を低減させるようにしてもよい。すなわち、音量低減に際し、低減後の音量が定められているものに限らず、低減量が定められているものであってもよい。
【８６７１】
（７０）上記第１１の実施の形態及びその各変形例では、音量レベルが０となり、音が

放出されないように音量低減を実行したが、１以上の所定レベルとなるように音量低減を実行してもよい。例えば、音量レベル４となるように音量低減を実行してもよい。この場合、音量低減が実施された出力側では、音量レベル５（音量変更が可能な範囲における上限値、換言すれば、パチンコ機１０にて出力可能な最大音量）での出力が不可となる。この際、音量低減前の音量レベルが音量レベル４未満である場合は、その音量レベルをそのまま維持する構成とするとよい。

【８６７２】

なお、上記のように低減後の音量レベルを０以外とする場合における低減後の音量レベル（低減時用レベル）は、音量変更が可能な範囲（音量レベル１～５）における中間レベル（音量レベル３）よりも低いレベル（例えば音量レベル２）とすることが好ましい。この場合、例えば、ヘッドホン３８の使用状態への切り替えが行われた場合においてスピーカ部２９からの放出音の音量を小さく抑えることができ、遊技ホール内での騒音レベルの低減に好適に貢献することができる。その際、それまでのスピーカ部２９の音量設定によっては切り替え時のレベルが低減時用レベル（例えば音量レベル２）よりも低い場合があり得るが、この場合は、その時点での音量レベルを維持してもよいし、低減時用レベルまで音量レベルを増大させてもよい。

【８６７３】

（７１）上記第１１の実施の形態及びその各変形例において、ジャック部３７が設けられず、ヘッドホン３８の接続機能を備えない構成としてもよい。

【８６７４】

（７２）上記第１１の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報が４個を上限として記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、各作動口６２，６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【８６７５】

（７３）上記第１１の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報のほうが、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【８６７６】

（７４）上記第１１の実施の形態や各変形例では、右ルートを流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを流下する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を流下する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を流下する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。

【８６７７】

（７５）上記第１１の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる１種２種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にＶ入賞口を有する又はＶ入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてＶ入賞口（Ｖ入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【８６７８】

なお、本発明における「付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能」や、「付与対応結果となったことに基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に移

行させる」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、Ｖ入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

【８６７９】

（７６）上記第１１の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても３個に限定されるものではなく、２個であってもよいし、４個以上であってもよい。

【８６８０】

（７７）上記第１１の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応した所定の遊技価値（クレジット等の仮想遊技媒体）を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするとよい。

【８６８１】

（７８）上記第１１の実施の形態や各変形例では、主制御装置１６２において当否判定が行われたことに基づいて特図用表示部４３における１の遊技回が開始される構成としたが、主制御装置１６２において当否判定が行われる条件が成立した場合に実際に当否判定が行われるタイミングよりも前のタイミングで上記遊技回が開始され、その後に当否判定が行われたことに基づいてその遊技回におけるその後の変動表示パターン、変動表示時間及び停止結果が決定される構成としてもよい。この場合、主制御装置１６２では遊技回の開始タイミングとなった場合に、先ず変動用コマンドを送信し、その後に当否判定、変動表示時間の決定及び種別判定を行った場合に、変動開始コマンド及び種別コマンドを送信する構成としてもよく、これら変動開始コマンド及び種別コマンドの送信タイミングもずれている構成としてもよい。この際、変動開始コマンドや種別コマンドが送信されるタイミングは、図柄表示装置７５において図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が高速変動から低速変動に切り換えられるまでのタイミングとするとよい。

【８６８２】

（７９）上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【８６８３】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【８６８４】

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

【８６８５】

＜上記実施の形態から抽出される発明群について＞

以下、上述した各実施の形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記各実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【８６８６】
＜特徴ａＡ群～特徴ａＩ群＞
下記の特徴ａＡ群～特徴ａＩ群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第１の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。これらの特徴群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技演出を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【８６８７】
＜特徴ａＡ群＞
特徴ａＡ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例６に基づいて抽出されるものである。
【８６８８】
特徴ａＡ１．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、
前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、
前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、
前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）と、
少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段にて行う保留用報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例３、変形例５～変形例６において主制御装置１６２による保留先読み処理を実行する機能、第１の実施の形態の変形例４において主制御装置１６２による保留コマンドの設定処理、演出制御装置１４３による第１保留先読み処理を実行する機能）と、
前記先特定処理の結果に基づいて前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とすることが可能な特定態様手段（第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例６において演出制御装置１４３により保留予告用の設定処理、保留予告の第１実行用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）が設定されており、
前記保留用報知の報知態様が特定態様とされた状態で所定事象が発生した場合（第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例２において演出モードが切り替えられ

た場合、第１の実施の形態の変形例３～変形例４において開閉実行モードが行われた場合、第１の実施の形態の変形例５～変形例６において電断状態が発生した場合）、少なくとも特定態様とされた保留用報知について特定態様又は保留用報知が不実行とされた特定状態となるように構成されており（第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例２において演出モードの切り替えにより保留用画像の表示態様を通常表示態様ＨＭａに変更する構成、第１の実施の形態の変形例３～変形例４において開閉実行モードの実行により保留用画像を非表示とする構成、第１の実施の形態の変形例５～変形例６において電断状態の発生により保留用画像が消えた状態となる構成）、

前記特定状態の終了後、当該特定状態の対象となった保留用報知の報知態様を前記所定事象が発生する前の報知態様と同格であると遊技者が認識することが可能な所定の第１態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）又は前記所定事象が発生する前の報知態様より上位であると遊技者が認識することが可能な所定の第２態様（上位の特定表示態様等）とすることが可能な特定手段（第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例４において演出制御装置１４３による予告復帰用の設定処理、保留予告の第２実行用処理、保留予告の第３実行用処理を実行する機能、変形例５において演出制御装置１４３による保留予告の復帰用処理、保留予告の第４実行用処理を実行する機能、変形例６において演出制御装置１４３による表示態様の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【８６８９】

上記構成では、いわゆる保留先読みの結果に基づいて保留用報知の報知態様が特定態様とされるため、遊技回の開始前から付与対応結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。さらに、特定態様として付与対応結果の期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されるため、期待度に大小を付与して示唆することができ、遊技者の期待感を喚起する上で有利な構成とすることができる。このような構成において、保留用報知が特定態様とされた状況で所定事象が発生した場合、その特定態様又は保留用報知が不実行とされた特定状態に移行する。この場合、特定態様等の不実行により特定態様により示唆される期待度までが消失したとの誤解や不安を遊技者に与える懸念がある。この点、本構成では、特定状態の終了後において、所定事象の発生前の報知態様と同格の第１態様又はそれよりも上位の第２態様として保留用報知を実施するため、改めて期待度を示唆することができ、付与対応結果となることへの期待感を持続させることが可能になる。

【８６９０】

特徴ａＡ２．少なくとも特定態様とされた保留用報知の報知態様に対応する情報を所定の記憶部（ＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆ）に記憶可能な構成となっており、

前記特定手段は、前記特定状態の対象となった保留用報知の報知態様を前記所定の第１態様とする場合、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記所定の第１態様とする手段（第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例４において演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理を実行する機能、変形例５において表示態様の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＡ１に記載の遊技機。

【８６９１】

上記構成では、特定報知の報知態様に対応する情報が記憶されるとともに、特定状態の終了後、その記憶された情報に基づいて特定報知の報知態様が設定される。これにより、特定状態の終了後において、保留用報知の報知態様を特定状態となる前（所定事象の発生前）と同格の態様に好適に復帰させることが可能になる。

【８６９２】

特徴ａＡ３．保留されていた遊技回の実行を遊技者が認識できるように所定報知（実行表示領域Ｄへの保留用画像の表示）が行われる実行用報知部（実行表示領域Ｄ）を備え、

前記特定手段は、前記特定状態の対象となった保留用報知に対応する特別情報の遊技回において、前記実行用報知部にて行われる所定報知の態様を前記所定の第１態様又は前記所定の第２態様とすることが可能な特定用手段（第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例４において演出制御装置１４３による保留予告の第３実行処理を実行す

る機能、変形例５～変形例６において演出制御装置１４３による保留予告の第４実行処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＡ１又は特徴ａＡ２に記載の遊技機。

【８６９３】

上記構成では、特定状態の終了後において、所定事象の発生前の報知態様と同格の第１態様又はそれよりも上位の第２態様とする処理を実施する場合に、特定状態の対象となった保留用報知の遊技回までその実施期間に含めることができる。これにより、報知態様を同格の態様等に復帰させるための処理期間を長く確保することができ、例えば、特定態様とされた保留用報知の遊技回が開始される直前に所定事象が発生した場合でも、特定状態の終了後における遊技回の実行期間を利用して復帰処理を行うことができる。よって、特定状態の終了後における期待度の示唆を好適に行うことが可能になる。

【８６９４】

特徴ａＡ４．遊技回が実行される場合、当該遊技回の契機である前記付与判定の対象となった特別情報（保留情報）又は当該特別情報から導出される特定情報（変動パターン）に基づいて前記遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）を設定する遊技回演出設定手段（演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）を備え、

前記特定用手段は、前記所定報知の報知態様を前記所定の第２態様とする場合、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定の第２態様とする手段（第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例４において演出制御装置１４３による保留予告の第３実行処理を実行する機能、変形例５～変形例６において保留予告の第４実行処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＡ３に記載の遊技機。

【８６９５】

例えば、特定状態の終了後に報知態様を同格の態様に戻すだけであると、所定事象の発生前に示唆していた以上の期待度を示唆することができない。かと言って報知態様をいたずらに上位のものに設定すると、遊技回にて実際に行われる遊技回演出と整合しなくなり、却って遊技者の信頼を損なう結果を招くおそれがある。この点、本構成では、特定状態の対象となった保留用報知の遊技回において遊技回演出の設定に用いられる特別情報又は特定情報に基づいて、当該保留用報知に対応する所定報知の報知態様を所定事象の発生前よりも上位の態様に昇格させる。これにより、所定報知の報知態様が遊技回にて実際に行われる遊技回演出と整合しなくなることを抑制しつつ、所定報知の報知態様を昇格させることが可能になる。

【８６９６】

特徴ａＡ５．前記特定用手段は、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を前記所定の第２態様とするか否かを判定する判定手段（第１の実施の形態、第１の実施の形態の変形例１～変形例４において演出制御装置１４３による保留予告の第３実行処理を実行する機能、変形例５～変形例６において保留予告の第４実行処理を実行する機能）を備え、当該判定手段により前記所定の第２態様とすると判定された場合、前記所定報知の報知態様を前記所定の第２態様とすることを特徴とする特徴ａＡ４に記載の遊技機。

【８６９７】

上記構成では、遊技回演出の設定に用いられる特別情報又は特定情報に基づいて上位の態様とするか否かが判定され、その判定により上位態様への昇格が許容された場合に、昇格処理が行われる。これにより、特定状態の終了後、実際に行われる遊技回演出の期待度を超えない範囲で所定報知の報知態様を昇格させることができる。

【８６９８】

特徴ａＡ６．前記特定手段は、前記特定状態の終了後において、前記特定状態の対象となった保留用報知の報知態様を前記所定の第１態様としてから前記所定の第２態様とする手段を備えていることを特徴とする特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ５のいずれかに記載の遊技機。

【８６９９】
特定状態の終了後において保留用報知の報知態様を元の態様よりも上位の態様とする場合に、いきなり上位の態様に設定すると、遊技者から見て所定事象の発生前になされていた特定態様との対応関係が分かりにくく、混乱を招くおそれがある。この点、本構成では、一旦同格の報知態様としてから上位の報知態様に変更するため、報知態様が復帰したと分かりやすくすることができ、上記混乱を抑制することが可能になる。
【８７００】
特徴ａＡ７．前記特定態様手段は、保留用報知の報知態様を特定態様とする場合、当該保留用報知の報知態様を特定態様とするための報知シナリオ（演出シナリオ）を設定する第１シナリオ設定手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理を実行する機能）を備え、
前記特定手段は、前記特定状態の終了後において、前記特定状態の対象となった保留用報知の報知態様を前記所定の第１態様又は前記所定の第２態様とする場合、当該保留用報知の報知態様を前記所定の第１態様又は前記所定の第２態様とするための報知シナリオ（復帰シナリオ）を設定する第２シナリオ設定手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ６のいずれかに記載の遊技機。
【８７０１】
例えば、特定状態において遊技が可能な構成にあっては、特定状態中に遊技回が消化されるため、所定事象の発生前に特定態様とされた保留用報知における特定状態後の実行期間（残存期間）が、特定状態への滞在期間の長短により変動することが想定される。この点、本構成では、所定事象の発生前に設定された報知シナリオとは別に、特定状態の終了後において、特定状態の対象となった保留用報知を同格の態様等とするための報知シナリオが再設定されるため、特定状態後における保留用報知の残存期間が変動する中でも保留用報知の報知態様を同格の態様等に好適に変更することができる。
【８７０２】
特徴ａＡ８．前記特定状態の終了後において、前記特定状態の対象となった保留用報知に対応する特別情報以前又はそれより前の遊技回の保留数を把握する保留数把握手段（ステップＳａ２１０３の処理を実行する機能）を備え、
前記第２シナリオ設定手段は、前記保留数把握手段により把握された保留数に基づいて前記所定の第１態様又は前記所定の第２態様とするための報知シナリオを設定することを特徴とする特徴ａＡ７に記載の遊技機。
【８７０３】
上記構成では、特定状態が終了した場合、保留数を把握し、その結果を加味して同格の態様等とするための報知シナリオが再設定されるため、特定状態への滞在期間にかかわらず、保留用報知の報知態様を同格の態様等に好適に変更することができる。
【８７０４】
特徴ａＡ９．前記特定状態は、少なくとも特定態様とされた保留用報知について、その報知態様が前記通常態様となるものであることを特徴とする特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ８のいずれかに記載の遊技機。
【８７０５】
特定状態への移行に伴って保留用報知の報知態様が特定態様から通常態様に変更（格下げ）された場合、所定事象の発生前において特定態様により示唆されていた期待度が消失したとの誤解や不安を遊技者に与えやすくなる。このような構成に対し、上記特徴ａＡ１から特徴ａＡ８のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【８７０６】
なお、特定状態にて保留用報知を通常態様とする場合、特定状態の終了後において通常態様から同格の態様等に変更（格上げ）する処理が必要となるが、本特徴を特徴ａＡ７又は特徴ａＡ８に適用することで、特定状態後における保留用報知の残存期間が変動する中

でも、通常態様から同格の態様等への変更を好適に行うことができる。
【８７０７】
特徴ａＡ１０．前記特定状態中に取得された特別情報に対応する保留用報知について、前記特定状態において前記特定態様の実行が制限されるようにする手段（演出モードＢで取得された保留情報を契機とする保留予告演出の実行を制限する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＡ９に記載の遊技機。
【８７０８】
例えば、特定態様とされていた保留用報知の報知態様を特定状態にて通常態様とする一方で、特定状態中に取得された特別情報については特定態様への変更が行われる構成とすると、特定状態前に取得された特別情報と特定状態中に取得された特別情報とで扱いを区別する必要があるため、処理が煩雑化する懸念がある。また、特定態様から通常態様に変更された保留用報知が存在するにもかかわらず、それよりも後に取得された特別情報の保留用報知が特定態様とされると、先の保留用報知における通常態様への変更について期待度が消失してしまったのではないかとの不安感をより一層煽るおそれもある。この点、本構成では、特定状態中に取得された特別情報に対応する保留用報知について、特定状態において特定態様への変更を制限するため、そのような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。
【８７０９】
特徴ａＡ１１．前記特定態様の実行が制限された保留用報知について、前記特定状態の終了後に前記特定態様手段による処理が行われるようにする手段（第１の実施の形態の変形例１における保留予告用の第２設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＡ１０に記載の遊技機。
【８７１０】
上記特徴ａＡ１０の効果で述べたように、特定状態中に取得された特別情報について特定態様への変更を制限することで、先の保留用報知における通常態様への変更について期待度が消失してしまったのではないかとの不安感を煽ってしまうことを抑制できる。しかしながらその反面、特定状態中に取得された特別情報について期待度示唆の機会が失われてしまう懸念がある。この点、上記構成では、そのような制限を課した保留用報知について特定状態の終了後に特定態様への変更が許容されるため、期待度示唆の機会を確保することができる。
【８７１１】
特徴ａＡ１２．前記特定状態は、少なくとも特定態様とされた保留用報知について、その保留用報知が不実行となるものであることを特徴とする特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ８のいずれかに記載の遊技機。
【８７１２】
特定状態への移行に伴って保留用報知の報知態様が不実行とされた場合、所定事象の発生前において特定態様により示唆されていた期待度が消失したとの誤解や不安を遊技者に与えやすくなる。このような構成に対し、上記特徴ａＡ１から特徴ａＡ８のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【８７１３】
特徴ａＡ１３．前記特定状態が終了した後、当該特定状態の対象となった保留用報知が前記通常態様で実行されるように構成されており、
前記特定手段は、前記通常態様とされた保留用報知の報知態様が前記所定の第１態様又は前記所定の第２態様に変更されるようにする手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＡ１２に記載の遊技機。
【８７１４】
特定状態への移行に伴って保留用報知の報知態様が不実行とされた後、通常態様とされた状態で保留用報知が再開されると、所定事象の発生前において特定態様により示唆され

ていた期待度が消失してしまったのではないかとの不安感をより一層煽るおそれがある。このような構成に対し、上記特徴ａＡ１から特徴ａＡ８のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【８７１５】

なお、特定状態にて保留用報知を不実行とし、特定状態の終了後に通常態様とされた状態で保留用報知が復帰する構成の場合、特定状態の終了後において通常態様から同格の態様等に変更（格上げ）する処理が必要となるが、本特徴を特徴ａＡ７又は特徴ａＡ８に適用することで、特定状態後における保留用報知の残存期間が変動する中でも、通常態様から同格の態様等への変更を好適に行うことができる。

【８７１６】

なお、本特徴は、「前記特定手段は、前記特定状態の終了後において、特定状態の対象となった保留用報知が前記通常態様で実行された後、前記所定の第１態様又は前記所定の第２態様に変更されるようにする手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えている」と表現することもできる。

【８７１７】

特徴ａＡ１４．保留用報知の報知態様が上位の報知態様に変化することを示唆する特定演出（変化示唆演出）を実行する特定演出手段（ステップＳａ１６０３～ステップＳａ１６０５の処理を実行する機能）と、

前記特定状態の終了後において、特定状態の対象となった保留用報知の報知態様を前記所定の第１態様とする場合、前記特定演出の実行が制限されるようにする手段（変化示唆演出の実行が制限されるようにする機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ１３のいずれかに記載の遊技機。

【８７１８】

上記構成では、特定演出により保留用報知の報知態様が上位の報知態様に変化することが示唆されるため、上位の態様に変化することへの期待感が喚起され、保留用報知への遊技者の注目度を高めることができる。このような構成において、例えば、特定状態の終了後に同格の態様とする場合に特定演出を行うと、実際には同格の態様となるだけにもかかわらず、遊技者が自身の記憶する報知態様（所定事象の発生前の態様）を基準として上位の報知態様を連想してしまうことが想定される。この場合、実際の報知態様が遊技者の連想する態様と一致しなくなるため、特定演出への遊技者の信頼を損なうおそれがある。この点、本構成では、特定状態の終了後に同格の態様とする場合は、特定演出の実行を制限するため、実際の報知態様よりも上位の態様を遊技者が連想することが抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【８７１９】

なお、上記特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ１４の各構成に対して、特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ１４、特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ１４、特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ９、特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ１０、特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ１９、特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ１２、特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１５、特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ１１、特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１２のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【８７２０】

＜特徴ａＢ群＞

特徴ａＢ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１の実施の形態に基づいて抽出されるものである。

【８７２１】

特徴ａＢ１．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、
前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、
所定の実行契機（先読み結果）に基づいて、所定の報知手段（図柄表示装置７５、保留ランプ部）にて特定報知（保留予告演出）が行われるようにする特定報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特定報知手段は、前記特定報知の報知態様を複数種類の報知態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）のいずれかに設定する第１報知態様設定手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理、保留予告の第１実行用処理を実行する機能）を備え、前記第１報知態様設定手段の設定結果に基づいて前記特定報知を実行するように構成されており、
所定の移行条件が成立した場合（演出用操作部３６により所定操作が行われた場合）、所定演出状態を含む複数種類の演出状態（演出モードＡ、演出モードＢ）のうちの１の演出状態から他の演出状態に移行させる演出状態移行手段（演出制御装置１４３における演出モード切替用処理を実行する機能）と、
前記特定報知（保留用画像ＨＷによる保留予告演出）の実行中に前記所定演出状態から他の演出状態に移行し、その後、前記所定演出状態に移行した場合に、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を先の所定演出状態における特定報知の報知態様に基づいて設定する第２報知態様設定手段（第１の実施の形態において演出制御装置１４３による予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【８７２２】
上記構成では、複数種類の演出状態が設けられ、所定の移行条件が成立することで、演出状態の切り替えが行われる。これにより、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、例えば、特定報知の実行中に演出状態が切り替えられた際に特定報知の実行が解除される構成とした場合、特定報知により報知又は示唆されていたチャンスまで消失したとの誤解や不安を遊技者に与える懸念がある。このような場合、特定報知の実行中は演出状態の切り替えを制限することが考えられるが、演出状態の切り替え頻度が低下する事態を招き、複数種類の演出状態を設けた意義が損なわれるおそれがある。
【８７２３】
この点、本特徴では、特定報知の実行中に所定演出状態から他の演出状態に移行し、その後、所定演出状態に移行した場合に、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を先の所定演出状態における報知態様に基づいて設定するため、演出状態が元の状態に戻ることで特定報知を元の報知態様に復帰させることができる。これにより、チャンスが消失していないことを遊技者に知らせることができ、演出状態の切り替えに制約を生じさせることなく、特定報知を実行することができる。つまり、特定報知の実行と演出状態の切り替えとを好適に両立させることが可能になる。
【８７２４】
特徴ａＢ２．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、
前記特定報知手段は、前記特定報知を遊技回を跨いで実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ａＢ１に記載の遊技機。
【８７２５】

上記構成では、特定報知が比較的長い期間に亘って行われるため、特定報知の実行中に演出状態が切り替わる事象が生じやすくなる。このような構成に対し、上記特徴ａＢ１の構成を適用することで、その特徴を有効に機能させ、上記効果を好適に発揮させることができる。

【８７２６】

なお、本特徴的において「前記演出状態移行手段は、演出状態の切り替えを遊技回の実行に合わせて行う手段を備えている」という特徴を備えていてもよい。特定報知が遊技回を跨いで行われつつ、遊技回の区切りに合わせて演出状態が切り替えられる構成では、特定報知の実行中に演出状態が切り替わる事象が特に生じやすくなるため、特徴ａＢ１の上記効果をより一層好適に発揮させることが可能になる。

【８７２７】

特徴ａＢ３．前記特定報知の報知態様に対応する情報を所定の記憶部（ＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆ）に記憶可能な構成となっており、

前記第２報知態様設定手段は、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて後の所定演出状態での特定報知の報知態様を設定することを特徴とする特徴ａＢ１又は特徴ａＢ２に記載の遊技機。

【８７２８】

上記構成では、特定報知の報知態様が記憶されるとともに、後の所定演出状態に移行した場合に、その記憶された情報に基づいて特定報知の報知態様が設定される。これにより、後の所定演出状態での特定報知を先の所定演出状態で実行されていた元の報知態様に好適に復帰させることができる。

【８７２９】

特徴ａＢ４．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置１６２における保留先読み処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定報知手段は、前記先特定処理の結果に基づいて、当該先特定処理の対象となった特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前に前記特定報知を実行可能に構成されており、

前記特定報知手段は、特定の特別情報（対象保留用画像ＨＷの保留情報）を契機とする特定報知の実行中に先の所定演出状態から前記他の演出状態に移行し、その後、前記特定の特別情報の遊技回が終了する前又は前記特定の特別情報が前記付与判定手段による前記付与判定の対象となる前に後の所定演出状態に移行した場合、後の所定演出状態において、前記特定の特別情報に対応させて特定報知を実行する特定手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理、保留予告の第２実行用処理、保留予告の第３実行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ３のいずれかに記載の遊技機。

【８７３０】

上記構成では、いわゆる保留先読みの結果に基づいて特定報知が実行されるため、特定報知の報知態様によって付与判定の結果が付与対応結果となることへの期待度を示唆し、付与判定が行われる事前に付与対応結果となることへの遊技者の期待感を好適に喚起することができる。このような場合、上述のように演出状態の切り替えに伴って特定報知の実行が解除される構成した場合、遊技者に対して付与対応結果が消失した又はその期待度が低下したとの誤解を与える懸念がある。

【８７３１】

この点、本構成によれば、特定報知の契機となった特別情報の遊技回が終了する前又は当該特別情報が付与判定の対象となる前に元の演出状態に戻った場合、元の報知態様に対応させて特定報知の報知態様を設定する。このため、付与対応結果が消失していないこと等を遊技者に知らせることができるほか、特定報知の契機となった特別情報についての付与判定結果が報知される前に、当該特別情報に対する期待度を改めて示唆することができる。よって、上記懸念に対して好適に対処することができ、特定報知の実行と演出状態の切り替えとを好適に両立させることが可能になる。

【８７３２】

特徴ａＢ５．前記第２報知態様設定手段は、先の所定演出状態での前記先特定処理の結果にかかわらず、先の所定演出状態における特定報知の報知態様に基づいて後の所定演出状態での特定報知の報知態様を設定することを特徴とする特徴ａＢ４に記載の遊技機。

【８７３３】

例えば、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を、先の所定演出状態で行われた保留先読みの結果に基づいて設定する構成であると、先の所定演出状態での特定報知の報知態様とは異なる態様が設定されることが想定される。また、特定報知の報知態様を段階的に変化させる（ランクアップさせる）構成では、同じ先読み結果であっても、演出状態の切替タイミングによって切り替え時における特定報知の報知態様に差異が生じ得るため、保留先読みの結果に基づいて後の所定演出状態での報知態様を設定すると、先の所定演出状態での特定報知の報知態様とは異なる態様が設定されやすくなる。

【８７３４】

この点、本構成では、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を、先の所定演出状態で行われた保留先読みの結果ではなく、当該演出状態から他の演出状態に切り替わるときの特定報知の報知態様に基づいて設定するため、演出状態が元の状態に戻った場合、実際に報知された特定報知と同様の報知態様に設定することができる。これにより、先の所定演出状態での報知態様と後の所定演出状態での報知態様とを好適に整合させることができ、遊技者から見て報知態様が復帰したと認識させやすくすることが可能になる。

【８７３５】

特徴ａＢ６．前記特定報知手段は、

先の所定演出状態において前記特定の特別情報を契機とする特定報知を行う場合、当該特定報知の報知態様を変更するための報知シナリオ（演出シナリオ）を設定する第１シナリオ設定手段（保留予告用の設定処理を実行する機能）と、

後の所定演出状態において前記特定の特別情報に対応させて特定報知を行う場合、当該特定報知の報知態様を変更するための報知シナリオ（復帰シナリオ）を再設定する第２シナリオ設定手段（予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ａＢ４又は特徴ａＢ５に記載の遊技機。

【８７３６】

後の所定演出状態にて特定報知を行う場合において、他の演出状態での滞在期間の長短により、後の所定演出状態に切り替わってから、その特定報知が対応する特別情報の遊技回が開始又は終了するまでの期間、すなわち、特定報知を実行できる期間が変動することが想定される。この点、本構成では、後の所定演出状態にて特定報知を行う場合、報知態様を変更するための報知シナリオが再設定されるため、上記期間が変動する中でも特定報知の報知態様を元の態様に好適に変更することができる。

【８７３７】

特徴ａＢ７．後の所定演出状態に移行した場合、前記特定の特別情報以前又はそれよりも前の遊技回の保留数を把握する保留数把握手段（ステップＳａ２１０３の処理を実行する機能）を備え、

前記第２シナリオ設定手段は、前記保留数把握手段により把握された保留数に基づいて前記報知シナリオを再設定することを特徴とする特徴ａＢ６に記載の遊技機。

【８７３８】

上記構成では、後の所定演出状態に切り替わった場合、保留数を把握し、その結果を加

味して特定報知の報知シナリオが再設定されるため、他の演出状態での滞在期間にかかわらず、特定報知の報知態様を元の態様に好適に変更することができる。

【８７３９】

特徴ａＢ８．特定報知の実行中に先の所定演出状態から前記他の演出状態に移行した場合、その特定報知の継続を制限する手段（保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａとする機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ７のいずれかに記載の遊技機。

【８７４０】

上記構成では、演出状態の切り替えに伴いそれまで実行されていた特定報知の継続が制限（規制）されるため、チャンスが消失してしまったとの誤解を遊技者に与えやすい。このような構成に対し、上記特徴ａＢ１から特徴ａＢ７のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【８７４１】

特徴ａＢ９．前記所定演出状態は、前記他の演出状態とは前記特定報知の実行されやすさが異なる演出状態であることを特徴とする特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ８のいずれかに記載の遊技機。

【８７４２】

演出状態によって特定報知の実行されやすさが異なる構成の場合、特定報知を実行したままで演出状態を切り替えると、その特定報知により示唆される期待度等が演出状態の切替前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、演出状態の切り替えに伴い特定報知の実行を解除することで、そのような期待度等の不整合を抑制することができる。しかしながらその反面、特定報知により示唆されていたチャンスが消失してしまったとの誤解や不安を遊技者に与える懸念が生じる。このような構成に対し、上記特徴ａＢ１から特徴ａＢ８のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【８７４３】

なお、本特徴における「前記所定演出状態は、前記他の演出状態とは前記特定報知の実行されやすさが異なる演出状態である」には、他の演出状態が特定報知を実行し得る状態として設定される構成だけでなく、他の演出状態が特定報知を実行しない状態として設定される構成も含まれると解することができる。

【８７４４】

特徴ａＢ１０．前記特定報知における複数種類の報知態様は、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして設定されるものであり、

前記第２報知態様設定手段は、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を先の所定演出状態における特定報知の報知態様と同格であると遊技者が認識することが可能な所定の第１態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）に設定する第１手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理）を備えていることを特徴とする特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ９のいずれかに記載の遊技機。

【８７４５】

上記構成では、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を、先の所定演出状態における報知態様と同格であると遊技者が認識することが可能な態様に設定するため、特定報知が復帰したと遊技者に認識させやすくすることができる。

【８７４６】

特徴ａＢ１１．前記第２報知態様設定手段は、後の所定演出状態において特定報知の報知態様を前記所定の第１態様に設定した後、先の所定演出状態における特定報知の報知態様より上位であると遊技者が認識することが可能な所定の第２態様（上位の特定表示態様等）に設定する第２手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理）を備えていることを特徴とする特徴ａＢ１０に記載の遊技機。

【８７４７】

上記構成では、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を、先の所定演出状態におけ

る報知態様より上位の報知態様とすることができるため、後の所定演出状態での報知態様が先の所定演出状態での報知態様までに制限され、示唆可能な期待度等の範囲が狭くなることを抑制できる。その際、いきなり上位の報知態様とすると、先の所定演出状態でなされていた報知態様との対応関係が分かりにくく、演出が分かりにくくなるおそれがある。この点、本構成では、一旦同格の報知態様としてから上位の報知態様に変更するため、報知態様が復帰したと分かりやすくすることができ、遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

【８７４８】

特徴ａＢ１２．前記特定報知の報知態様が上位の報知態様に変化することを示唆する特定演出（変化示唆演出）を実行する特定演出手段（ステップＳａ１６０３～ステップＳａ１６０５の処理を実行する機能）と、

後の所定演出状態において特定報知の報知態様を前記所定の第１態様とする場合、前記特定演出の実行が制限されるようにする手段（変化示唆演出の実行が制限されるようにする機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ａＢ１０又は特徴ａＢ１１に記載の遊技機。

【８７４９】

上記構成では、特定演出により特定報知の報知態様が上位の報知態様に変化することが示唆されるため、上位の態様に変化することへの期待感が喚起され、特定報知への遊技者の注目度を高めることができる。このような構成において、例えば、特定報知の報知態様を同格の態様とする場合に特定演出を行うと、実際には同格の態様となるだけにもかかわらず、遊技者が自身の記憶する先の所定演出状態での報知態様を基準として上位の報知態様を連想してしまうことが想定される。この場合、実際の報知態様が遊技者の連想する態様と一致しなくなるため、特定演出への遊技者の信頼を損なうおそれがある。この点、本構成では、上位の報知態様への変更に該当するものであっても、先の所定演出状態での報知態様に戻すだけの場合は、特定演出の実行を制限するため、実際の報知態様よりも上位の態様を遊技者が連想することを抑制することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【８７５０】

特徴ａＢ１３．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）と、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を行う保留用報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定報知は、前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とするものであることを特徴とする特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ１２のいずれかに記載の遊技機。

【８７５１】

保留用報知を利用して特定報知を行う場合、特定報知の実行期間が比較的長く、特定報知の実行中に演出状態が切り替わる事象が生じやすくなる。加えて、特定報知が示唆する期待度等の対象がいずれの特別情報であるかが明確となるため、演出状態の切り替えに伴い特定報知の実行が解除された場合の影響が大きいことが想定される。このような構成に対し、上記特徴ａＢ１から特徴ａＢ１２のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【８７５２】

特徴ａＢ１４．特定の特別情報（保留用画像ＨＷの保留情報）に対応する前記保留用報知の報知態様を特定態様としている状況で先の所定演出状態から前記他の演出状態に移行した場合、前記特定の特別情報に対応する前記保留用報知の報知態様を前記通常態様に設

定する手段（保留用画像ＨＷの表示態様を通常表示態様ＨＭａとする機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＢ１３に記載の遊技機。

【８７５３】

上記構成では、演出状態の切り替えに伴いそれまで特定態様とされていた保留用報知が通常態様に変更されるため、遊技者からすると、格下げされた印象を受けやすく、期待度が低下したとの誤解を与えやすい。このような構成に対し、上記特徴ａＢ１から特徴ａＢ１２のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【８７５４】

なお、上記特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ１４の各構成に対して、特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ１４、特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ１４、特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ９、特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ１０、特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ１９、特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ１２、特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１５、特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ１１、特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１２のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【８７５５】

＜特徴ａＣ群＞

特徴ａＣ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群の特徴であり、主に上記第１の実施の形態の変形例１に基づいて抽出されるものである。

【８７５６】

特徴ａＣ１．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（図柄表示装置７５）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）と、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段（図柄表示装置７５、保留ランプ部）にて行う保留用報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置１６２における保留先読み処理を実行する機能）と、

前記先特定処理の結果に基づいて前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とする特定態様処理を実行することが可能な特定態様手段（第１の実施の形態の変形例１において演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理及び保留予告の第１実行用処理を実行する機能）と、

を備え、

予め定められた所定条件が成立した場合（演出モードＡから演出モードＢに切り替えられた場合）、前記特定態様又は前記保留用報知の実行が制限される制限状態に移行するように構成されており、
前記制限状態中に取得された特別情報に対応する前記保留用報知について、前記制限状態後の報知態様を前記制限状態中に実行された前記先特定処理の結果に基づいて設定する設定手段（第１の実施の形態の変形例１において演出制御装置１４３による保留予告用の第２設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【８７５７】
上記構成では、いわゆる保留先読みの結果に基づいて保留用報知の報知態様が特定態様とされるため、遊技回の開始前から付与対応結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。このような構成の下、既に特定態様とされている保留用報知について特定態様又は保留用報知の実行を制限する制限状態を設ける場合がある。しかしながら、その制限状態において新たな特別情報が取得された場合、そうような特別情報についてまで特定態様への変更が行われないものとすると、制限状態中に取得された特別情報について遊技者の期待感を喚起できなくなる懸念がある。
【８７５８】
この点、本構成によれば、制限状態中に取得された特別情報に対応する保留用報知の報知態様を制限状態の終了後に特定態様に変更することができるため、制限状態中に取得された特別情報について遊技者の期待感を喚起することができる。その際、制限状態後における特定態様への変更を制限状態中に実行された先特定処理（保留先読み処理）の結果に基づいて行うため、制限状態ではない場合と同様にして先特定処理を行うことができる。すなわち、先特定処理の構成を変更する必要がないため、構成が複雑化することを抑制しながら、制限状態中に取得された特別情報に対応する保留用報知の報知態様を制限状態後に変更することが可能になる。
【８７５９】
特徴ａＣ２．前記先特定手段は、取得された特別情報についての前記先特定処理を、前記制限状態であるか否かにかかわらず、特別情報の取得タイミングに合わせて行うように構成されていることを特徴とする特徴ａＣ１に記載の遊技機。
【８７６０】
上記構成によれば、制限状態である場合とそうではない場合とのいずれにおいても特別情報の取得タイミングに合わせて先特定処理を行うことができるため、前者の場合と後者の場合とで先特定処理を区別する必要がない。よって、構成が複雑化することを抑制しながら、制限状態中に取得された特別情報に対応する保留用報知の報知態様を制限状態後に変更することが可能になる。
【８７６１】
特徴ａＣ３．前記設定手段は、前記設定を前記制限状態が終了する場合又は前記制限状態が終了した後に実行することを特徴とする特徴ａＣ１又は特徴ａＣ２に記載の遊技機。
【８７６２】
例えば、制限状態中に実行された先特定処理の結果に基づいて制限状態後の報知態様を設定する場合にその設定を制限状態中に行う構成とすると、報知態様を設定した保留用報知に対応する特別情報の遊技回が制限状態中に実行された場合、報知態様の設定が反映されないまま保留用報知が終了し、設定が無駄になるおそれがある。この点、本構成では、報知態様の設定を制限状態の終了時又は終了後に行うため、そのような無駄が発生することを抑制し、効率的な処理を行うことが可能になる。
【８７６３】
特徴ａＣ４．前記制限状態は前記特定態様の実行を制限するものであり、
前記制限状態中に取得された特別情報に対応する前記保留用報知について、前記制限状態中の報知態様を前記通常態様、又は前記通常態様及び前記特定態様のいずれとも異なる所定態様（黒色表示態様）とする手段（保留用画像ＨＢ１，ＨＢ２の表示態様を通常表示態様ＨＭａ又は黒色表示態様に強制設定する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａ

ＣＣ１乃至特徴ａＣ３のいずれかに記載の遊技機。
【８７６４】
上記構成では、特定態様の実行が制限される制限状態において保留用報知が通常態様、又は通常態様と特定態様のいずれとも異なる所定態様で行われるため、遊技者が遊技回の保留数を認識できるようにしながら特定態様を不実行とすることができる。このような構成に対し、上記特徴ａＣ１から特徴ａＣ３のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【８７６５】
特徴ａＣ５．前記制限状態中に特別情報が取得された場合、その特別情報が前記制限状態中に取得されたものであることを前記制限状態後に把握できるように所定の情報（制限期間中の発生保留であることの情報）を所定の記憶部（ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃ）に記憶可能に構成されていることを特徴とする特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ４のいずれかに記載の遊技機。
【８７６６】
上記構成によれば、制限状態の終了後において、制限状態となる前に取得された特別情報と制限状態中に取得された特別情報とが混在する場合でも、所定の記憶部に記憶された所定の情報に基づいて制限状態中に取得された特別情報を特定することができる。これにより、特徴ａＣ１に係る設定手段において、制限状態中に取得された特別情報と、そうではない特別情報とを識別し、制限状態中に取得された特別情報のみを対象として処理を行うことが可能になる。
【８７６７】
特徴ａＣ６．演出状態として、第１演出状態（演出モードＡ）と第２演出状態（演出モードＢ）とを含む複数の演出状態が設定されており、
所定の移行条件が成立した場合（演出用操作部３６により所定操作が行われた場合）、複数種類の演出状態のうちの１の演出状態から他の演出状態に移行させる演出状態移行手段（演出制御装置１４３における演出モード切替用処理を実行する機能）を備え、
前記第１演出状態から前記第２演出状態に移行した場合、前記制限状態に移行するように構成されていることを特徴とする特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ５のいずれかに記載の遊技機。
【８７６８】
上記構成では、演出状態の切り替えに伴い制限状態に移行する。この場合、切り替え後の演出状態において遊技者が遊技を行うと考えられるため、制限状態中に特別情報が取得されることが想定される。このような構成に対し、上記特徴ａＣ１から特徴ａＣ５のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【８７６９】
特徴ａＣ７．前記第２演出状態は、前記第１演出状態とは前記特定態様処理の実行されやすさが異なる演出状態であることを特徴とする特徴ａＣ６に記載の遊技機。
【８７７０】
演出状態によって特定態様への変更されやすさが異なる構成の場合、特定態様を維持した状態で演出状態を切り替えると、その切り替え前後で特定態様が示唆する期待度が整合しなくなるおそれがある。この場合、第１演出状態から第２演出状態への移行に伴い特定態様や保留用報知の実行を制限することで、そのような期待度の不整合を抑制することができる。しかしながら、第２演出状態への移行前に特定態様とされていた保留用報知に対して上記制限を適用するとしても、第２演出状態で特別情報が取得されることにより行われる新たな保留用報知についてはどのように扱うべきであるかという懸念が生じる。このような構成に対し、上記特徴ａＣ１から特徴ａＣ６のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【８７７１】
なお、本特徴における「前記第２演出状態は、前記第１演出状態とは前記特定態様処理

の実行されやすさが異なる演出状態である」には、第１演出状態と第２演出状態の双方で特定報知が実行され得るものとなっており、それら各演出状態で特定報知の実行頻度（実行確率）が相違する場合だけでなく、第１演出状態と第２演出状態の一方で特定報知が実行されない構成も含まれると解することができる。

【８７７２】

特徴ａＣ８．前記第２演出状態が終了した場合、前記制限状態が終了するように構成されていることを特徴とする特徴ａＣ６又は特徴ａＣ７に記載の遊技機。

【８７７３】

上記構成では、第２演出状態が終了した場合に制限状態が解除されるため、第２演出状態中に取得された特別情報の保留用報知について、第２演出状態中は特定態様又は保留用報知の実行を制限し、その後、第２演出状態の終了に応じて特定態様とすることができる。

【８７７４】

特徴ａＣ９．保留されていた遊技回の実行を遊技者が認識できるように前記保留用報知に対応する所定報知（実行表示領域Ｄに保留用画像を表示すること）が行われる実行用報知部（実行表示領域Ｄ）を備え、

前記制限状態中に取得された特別情報の遊技回が前記制限状態中に行われた場合、その特別情報に対応するものであって前記実行用報知部にて行われる前記所定報知の報知態様を、前記制限状態中に行われた前記先特定処理の結果に基づいて通常態様とは異なる特定態様に設定する手段（ステップＳａ２９０１～ステップＳａ２９０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ８のいずれかに記載の遊技機。

【８７７５】

上記構成によれば、制限状態への移行により報知態様の変更が制限された保留用報知について、その保留用報知の遊技回まで遊技が進むことにより特定態様への変更が許容される。このため、制限状態中に取得された特別情報の遊技回が制限状態中に実行される場合でも、その特別情報についての期待度を示唆することができる。

【８７７６】

なお、上記特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ９の各構成に対して、特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ１４、特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ１４、特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ９、特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ１０、特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ１９、特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ１２、特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１５、特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ１１、特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１２のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【８７７７】

＜特徴ａＤ群＞

特徴ａＤ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１の実施の形態の変形例２に基づいて抽出されるものである。

【８７７８】

特徴ａＤ１．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な

特典付与手段（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、
前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定手段の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（図柄表示装置７５）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）と、
少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段（図柄表示装置７５、保留ランプ部）にて行う保留用報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、
所定の実行契機（先読み結果）に基づいて、前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とする特定態様処理を実行することが可能な特定態様手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理、保留予告の第１実行用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）が設定されており、
第１状態（演出モードＡ）と、前記第１状態とは前記特定態様処理の実行されやすさが異なる第２状態（演出モードＢ）とを含む複数種類の状態が設定されており、
前記第１状態において前記特定態様処理が実行され、前記保留用報知の報知態様が複数種類の態様のうちのいずれかとされた後に前記第２状態に移行した場合、その保留用報知の報知態様を前記第１状態での報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）とするか否かを判定する態様判定手段（第１の実施の形態の変形例２における演出制御装置１４３による演出モード切替用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【８７７９】
上記構成では、保留用報知の報知態様が特定態様とされ、その特定態様には、付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されている。このため、保留用報知をいずれかの特定態様とすることで期待度を示唆することができ、付与対応結果となることへの遊技者の期待感を好適に喚起することができる。また、本構成では、第１状態と、第１状態とは特定態様への変更されやすさが異なる第２状態とを含む複数種類の状態が設定されている。それら状態間での切り替えが行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。
【８７８０】
そのような構成の下、特定態様の保留用報知が行われている状況で第１状態から第２状態に移行した場合、特定態様を維持すると、その種類によっては、対応する期待度が第２状態への移行前と懸け離れたものとなり、遊技者の誤解を招くおそれがある。この点、本構成では、そのような移行が生じた場合、第２状態への移行後においてその保留用報知の報知態様を第１状態での報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な態様とするか否かを判定する。これにより、期待度の不整合が生じることを抑制でき、第２状態への移行後における保留用報知を好適に行うことが可能になる。
【８７８１】
なお、本特徴における「前記第１状態とは前記特定態様処理の実行されやすさが異なる第２状態」には、第２状態が保留用報知の特定態様への変更を実行し得る状態として設定される構成だけでなく、第２状態が保留用報知の特定態様への変更を実行しない状態として設定される構成も含まれると解することができる。
【８７８２】
特徴ａＤ２．前記第２状態は、前記第１状態よりも前記特定態様処理が実行されにくい状態であることを特徴とする特徴ａＤ１に記載の遊技機。

【８７８３】
上記構成では、第２状態は、第１状態よりも保留用報知が特定態様とされにくくなっているため、保留用報知の報知態様が特定態様に変更された場合の付与対応結果への期待度を比較すると、第１状態よりも第２状態の方が高くなることが想定される。この場合、第１状態から第２状態への移行が、特定態様に対する付与対応結果への期待度が低い状態から高い状態への移行するものとなるが、このような移行に対し、上記特徴ａＤ１の構成を適用することで、期待度の不整合を抑制し、第２状態への移行後における保留用報知を好適に行うことが可能になる。
【８７８４】
なお、本特徴における「前記第２状態は、前記第１状態よりも前記特定態様処理が実行されにくい状態である」には、第２状態において保留用報知が特定態様とされる確率が第１状態のそれよりも低くなるように設定される構成のほか、第２状態が保留用報知の特定態様への変更を実行しない状態として設定される構成も含まれると解することができる。
【８７８５】
特徴ａＤ３．前記態様判定手段は、前記第２状態に移行する場合の前記保留用報知の報知態様が所定の報知態様（上限表示態様）より上位の態様である場合、当該保留用報知の報知態様を前記所定態様とすることを許容しないと判定し、前記第２状態に移行する場合の前記保留用報知の報知態様が前記所定の報知態様以下の態様である場合、当該保留用報知の報知態様を前記所定態様とすることを許容すると判定することを特徴とする特徴ａＤ１又は特徴ａＤ２に記載の遊技機。
【８７８６】
上記構成では、第２状態への移行時における報知態様と第２状態に対応して設定された所定の報知態様との比較により、第１状態での報知態様と同格の態様とすることの可否が判定される。これにより、第２状態において各態様が対応する期待度を踏まえて同格の態様とするか否かを振り分けることができ、第２状態への移行後における保留用報知を好適に行うことが可能になる。
【８７８７】
なお、本特徴において「所定の報知態様」を「前記第２状態に対応して設定される所定の報知態様」と表現することもできる。
【８７８８】
特徴ａＤ４．前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報（変動パターン等）を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置１６２における保留先読み処理を実行する機能）を備え、
前記特定態様手段は、前記先特定処理の結果に基づいて前記特定態様処理を実行するように構成されており、
前記態様判定手段は、当該態様判定手段の判定対象となる保留用報知が対応する特別情報についての前記先特定処理の結果に基づいて前記判定を行うことを特徴とする特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ３のいずれかに記載の遊技機。
【８７８９】
上記構成では、特定態様への変更が先特定処理の結果（いわゆる先読み結果）に基づいて行われる。そして、態様判定手段により同格の態様とするか否かを判定する場合には、その判定対象である保留用報知の先読み結果に基づいて上記判定が行われる。これにより、その保留用報知の先読み結果、つまりは、その保留用報知の特別情報が付与判定手段の判定対象となった場合に実行される遊技回での報知結果や当該遊技回での遊技回演出を踏まえて、同格の態様とするか否かを判定することができる。
【８７９０】
特徴ａＤ５．前記先特定処理の結果に対応させて複数種類の上限態様（上限表示態様）が設定されており（復帰判定用テーブル）、

前記態様判定手段は、
当該態様判定手段の判定対象となる保留用報知が対応する特別情報について前記先特定処理の結果を把握する把握手段（ステップＳａ３１０５の処理を実行する機能）と、
前記複数種類の態様のうち前記把握手段により把握された結果に対応する上限態様に基づいて前記判定を行う手段（ステップＳａ３１０６の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ａＤ４に記載の遊技機。
【８７９１】
上記構成では、先読み結果に対応させて複数種類の上限態様が設定され、態様判定手段により同格の態様とするか否かを判定する場合には、その判定対象である保留用報知の先読み結果に対応する上限態様が適用されて上記判定が行われる。これにより、第２状態に移行した場合の保留用報知の報知態様が、第１状態で対応する期待度を超えないようにして、同格の態様とするか否かを判定することができる。
【８７９２】
特徴ａＤ６．前記特定態様手段は、前記特定態様処理を実行する場合、前記複数種類の態様のうちのいずれかの態様である第１特定態様（青色表示態様ＨＭｂ）で前記保留用報知を実行した後、当該保留用報知の報知態様を前記第１特定態様より上位の第２特定態様（緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）に変更する手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ５のいずれかに記載の遊技機。
【８７９３】
上記構成では、保留用報知の報知態様が特定態様とされた後、その報知態様が段階的に上位の態様に変更される。このような構成では、第１状態で保留用報知の報知態様を特定態様とする処理が行われた場合において、例えば、特定態様にされてからの序盤で第２状態への移行が生じた場合には、そのときの特定態様は比較的に下位の態様（期待度が低い態様）となることが想定され、逆に終盤で上記移行が生じた場合には、比較的に上位の態様（期待度が高い態様）となることが想定される。つまり、第２状態への移行タイミングによって、保留用報知における特定態様がいずれの態様となっているかに差異が生じる。このように構成に対し、特徴ａＤ１から特徴ａＤ５のいずれかの構成を適用することで、都度の報知態様に応じて同格の態様とするか否かを振り分けることができ、第２状態への移行後における保留用報知を好適に行うことが可能になる。
【８７９４】
なお、本特徴において「前記態様判定手段は、前記第２状態に移行する直前の前記第１態様での報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様とするか否かを判定する手段を備えている」という特徴をさらに備えていてもよい。
【８７９５】
特徴ａＤ７．前記第２状態は、前記第１状態よりも前記特定態様処理が実行されにくい状態であり、
前記第２状態において前記特定態様処理が実行され、前記保留用報知の報知態様が複数種類の態様のうちのいずれかとされた後に前記第１状態に移行した場合、前記態様判定手段による前記判定を不実行とする手段（ステップＳａ３１０４で否定判定した場合にステップＳａ３１０５～ステップＳａ３１０７の処理をスキップする機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ６のいずれかに記載の遊技機。
【８７９６】
上記構成では、保留用報知が相対的に特定態様とされにくい第２状態から、相対的に特定態様とされやすい第１状態への移行、すなわち、特定態様に対する付与対応結果への期待度が高い状態から低い状態への切り替わりである場合、同格の態様するか否かを判定しない構成としている。これにより、保留用報知の報知態様が維持される機会が過度に制限されることを抑制できるほか、処理負荷の軽減を図ることが可能になる。
【８７９７】
特徴ａＤ８．前記態様判定手段により前記所定態様にすると判定された場合、当該判定

の対象となった前記保留用報知の報知態様を前記通常態様としてから前記所定態様に変更する変更手段（ステップＳａ３１１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ７のいずれかに記載の遊技機。

【８７９８】

上記構成では、保留用報知の報知態様を同格の態様にする場合に、一旦通常態様としてから同格の態様に変更される。この場合、同格の態様にする場合と同格の態様にしない場合とのいずれにおいても、保留用報知の報知態様が第１状態から第２状態への切り替えに伴って通常態様に切り替わる構成とできる。これにより、同格の態様にしないと判定されたことに起因して特定態様から通常態様に変更される場合の不自然さを軽減することが可能になる。また、通常態様となってから特定態様に変化する構成とすることで、同格の態様にしないと判定された場合も含め、第２状態への移行後、通常態様とされた保留用報知が特定態様に変更されるのではないかとの期待感を喚起することができ、その保留用報知への期待感を持続させることが可能になる。

【８７９９】

特徴ａＤ９．前記保留用報知の報知態様が上位の報知態様に変化することを示唆する特定演出（変化示唆演出）を実行する特定演出手段（ステップＳａ１６０３～ステップＳａ１６０５の処理を実行する機能）と、

前記変更手段により前記保留用報知の報知態様が前記所定態様に変更される場合、前記特定演出の実行が制限されるようにする手段（変化示唆演出の実行が制限されるようにする機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ａＤ８に記載の遊技機。

【８８００】

上記構成では、特定演出により保留用報知の報知態様が上位の報知態様に変化することが示唆されるため、上位の報知態様に変化することへの期待感が喚起され、保留用報知への遊技者の注目度を高めることができる。このような構成において、例えば、同格の態様に変更する場合に特定演出を行うと、遊技者が記憶している第１状態での報知態様を基準とし、それよりも上位の報知態様を連想してしまうことが想定される。この場合、特定演出が行われたにもかかわらず、元の態様に戻っただけではないかといった不自然な印象を与える懸念がある。この点、本構成では、上位の報知態様に変更されるものであっても、通常態様から同格の態様に変更する場合は、特定演出の実行を制限するため、そのような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【８８０１】

特徴ａＤ１０．前記態様判定手段により前記所定態様にしないと判定された場合、当該判定の対象となった保留用報知の報知態様を前記通常態様とするか、前記所定態様より下位の報知態様とする手段（ステップＳａ３１０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ９のいずれかに記載の遊技機。

【８８０２】

上記構成では、同格の態様にしないと判定された場合、判定対象となった保留用報知の報知態様を通常態様又は下位の報知態様とするため、第２状態に移行した場合の保留用報知の報知態様が第１状態で対応する期待度を超えることを抑制でき、第２状態への移行後おける保留用報知を好適に行うことが可能になる。

【８８０３】

なお、上記特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ１０の各構成に対して、特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ１４、特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ１４、特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ９、特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ１０、特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ１９、特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ１２、特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１５、特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ１１、特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１２のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【８８０４】

＜特徴ａＥ群＞
特徴ａＥ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１の実施の形態の変形例３に基づいて抽出されるものである。

【８８０５】
特徴ａＥ１．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、
前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、
前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態手段（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、
前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（図柄表示装置７５）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）と、
少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段（図柄表示装置７５、保留ランプ部）にて行う保留用報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置１６２における保留先読み処理を実行する機能）と、
前記先特定処理の結果に基づいて前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とすることが可能な特定態様手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理、保留予告の第１実行用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特別遊技状態とは別に、遊技状態として複数種類の遊技状態（通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態）が設定されており、
前記付与判定手段の判定結果が前記付与対応結果となり、前記特別遊技状態が実行された場合、前記複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行させる状態移行手段（主制御装置１６２における開閉実行モード終了時の移行処理を実行する機能）と、
前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが異なる場合に前記特別遊技状態後の報知態様が前記特別遊技状態前の報知態様とは異なる態様となるようにする特定手段（第１の実施の形態の変形例３における演出制御装置１４３による予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【８８０６】
上記構成では、いわゆる保留先読みの結果に基づいて保留用報知の報知態様が特定態様とされるため、付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。また、本構成では、遊技状態として複数種類の遊技状態が設定され、付与判定手段の判定結果が付与対応結果となり、特別遊技状態が実行された場合、それら複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行される。このよう

に複数種類の遊技状態を設けた構成にあっては、付与判定に用いられる特別情報が同じでも遊技状態によって付与判定の結果や遊技回にて行われる遊技回演出等に差異が生じることがある。この点、本構成では、特別遊技状態の実行前に特定態様とされた保留用報知について、特別遊技状態の実行前と実行後の遊技状態が異なる場合に、特別遊技状態後の報知態様が特別遊技状態前の報知態様と異なるものとされるため、遊技状態の違いに起因する付与判定結果や遊技回演出等が変化しても、保留用報知により遊技者に誤解を与えることが抑制され、移行後の遊技状態における保留用報知を好適に行うことが可能になる。

【８８０７】

特徴ａＥ２．前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが異なる場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記通常態様に設定する手段（ステップＳａ３５０４で否定判定した後、ステップＳａ３４１７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＥ１に記載の遊技機。

【８８０８】

上記構成では、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と異なる場合、通常態様に変更されて保留用報知が行われる。これにより、特別遊技状態後において実際の期待度とは整合しない保留用報知が行われ、遊技者の誤解を招くことを好適に抑制できる。また、一律に通常態様とすることで、期待度の変化に合わせた報知態様の細かな調整を不要化することができ、処理構成の簡単化を図ることも可能になる。

【８８０９】

特徴ａＥ３．前記特定手段は、

前記通常態様に設定する手段としての第１手段と、

前記第１手段により前記通常態様とされた後、前記通常態様とされた前記保留用報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定し、その結果に基づいて当該保留用報知の報知態様を設定する第２手段（保留予告の第３実行用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ａＥ２に記載の遊技機。

【８８１０】

特別遊技状態前に特定態様とされた保留用報知の報知態様を、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが異なることに基づき、特別遊技状態後に通常態様に変更することで、遊技状態の変化に起因する付与判定結果や遊技回演出等の変動を吸収できる反面、その保留用報知に対応する特別情報の期待度を報知又は示唆できなくなってしまう懸念がある。この点、本構成によれば、通常態様とされた保留用報知について、その後に特定態様に変化する機会が付与されるため、事後的に特定態様へと昇格させることができ、期待度を報知等することが可能になる。

【８８１１】

特徴ａＥ４．保留されていた遊技回の実行を遊技者が認識できるように前記保留用報知に対応する所定報知（実行表示領域Ｄに保留用画像を表示すること）が行われる実行用報知部（実行表示領域Ｄ）を備え、

前記特定手段は、

前記通常態様に設定する手段としての第１手段と、

前記第１手段により通常態様とされた保留用報知の遊技回において、当該保留用報知に対応する前記所定報知の報知態様を通常態様とは異なる特定態様とするか否かを判定し、その結果に基づいて前記所定報知の報知態様を設定する第２手段（保留予告の第３実行用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ａＥ２又は特徴ａＥ３に記載の遊技機。

【８８１２】

特別遊技状態前に特定態様とされた保留用報知の報知態様を、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが異なることに基づき、特別遊技状態後に通常態様に変更することで、遊技状態の変化に起因する付与判定結果や遊技回演出等の変動を吸収できる反面、その保留用報知に対応する特別情報の期待度を報知又は示唆できなくなってしま

う懸念がある。この点、本構成では、通常態様とされた保留用報知について、その保留用報知の遊技回まで遊技が進むことにより特定態様への変更機会が付与される。このため、報知態様が特定態様から通常態様へと変更された場合であっても、事後的に特定態様へと昇格させることができ、期待度を報知等することが可能になる。

【８８１３】

特徴ａＥ５．遊技回が実行される場合、当該遊技回の契機である前記付与判定の対象となった特別情報（保留情報）又は当該特別情報から導出される特定情報（変動パターン）に基づいて前記遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）を設定する遊技回演出設定手段（演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）を備え、

前記第２手段は、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定することを特徴とする特徴ａＥ４に記載の遊技機。

【８８１４】

上記構成では、遊技回演出設定手段にて遊技回演出の設定に用いられる特別情報又は特定情報に基づき、所定報知の報知態様を特定態様とするか否かが判定される。これにより、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが異なる場合において、特別遊技状態後の遊技回にて実際に行われる遊技回演出に適合させながら、所定報知の報知態様を特定態様に変更することができる。

【８８１５】

なお、本特徴を上記特徴ａＥ２に適用する場合、「前記第２手段は、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定する」を「前記第２手段は、前記所定の記憶部に記憶された情報にかかわらず、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定する」と表現することができる。

【８８１６】

特徴ａＥ６．前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）が設定されており、

前記特別遊技状態の実行前に特定態様とされた前記保留用報知の報知態様に対応する情報を所定の記憶部（ＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆ）に記憶可能な構成となっており、

前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ５のいずれかに記載の遊技機。

【８８１７】

例えば、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前に行われた保留先読みの結果に基づいて設定する構成であると、特別遊技状態前の報知態様とは異なる報知態様に設定される懸念がある。この点、本構成では、特定態様の保留用報知が存在する状況で特別遊技状態が実行された場合、そのときの報知態様の情報を記憶し、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と同じである場合、その記憶された情報に基づいて特別遊技状態後の報知態様を設定する。これにより、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の元の態様に好適に復帰させることが可能になる。

【８８１８】

なお、本特徴において「前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段」を「前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記先特定処理の結果にかかわらず、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前

記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段」と表現することもできる。
【８８１９】
特徴ａＥ７．前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）が設定されており、
前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）に設定する態様設定手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ６のいずれかに記載の遊技機。
【８８２０】
上記構成では、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と同じである場合、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な態様とするため、特別遊技状態前において特定態様への変更により遊技者の期待感を喚起した保留用報知について、特別遊技状態後においても同じように期待感を喚起することができる。
【８８２１】
特徴ａＥ８．前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）が設定されており、
前記特定手段は、
前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが異なる場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記通常態様に設定する第１手段（ステップＳａ３５０４で否定判定した後、ステップＳａ３４１７の処理を実行する機能）と、
前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）に設定する第２手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、
を備え、
前記第２手段は、前記特別遊技状態後の報知態様を前記通常態様に設定した後、前記所定態様に設定することが可能な手段（ステップＳａ３５０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ７のいずれかに記載の遊技機。
【８８２２】
上記構成では、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の報知態様と同格の態様にする場合に、一旦通常態様としてから同格の態様に変更する。この場合、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが同じであるか否かにかかわらず、特別遊技状態が実行されることに伴い、保留用報知の報知態様が特定態様から通常態様に変更される。これにより、遊技状態が相違することに起因して通常態様に変更される場合の不自然さを軽減することが可能になる。また、通常態様となってから特定態様に変化する構成とすることで、遊技状態が相違する場合も含め、特別遊技状態後の遊技状態において、通常態様とされた保留用報知が特定態様に変更されるのではないかとの期待感を喚起することができ、その保留用報知への期待感を持続させることが可能になる。
【８８２３】
特徴ａＥ９．前記特定手段は、前記特別遊技状態において又は前記特別遊技状態が終了する場合に、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じであるか否かを判定する遊技状態判定手段（ステップＳａ３４１６の処理を実行する機能）

を備えていることを特徴とする特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ８のいずれかに記載の遊技機。
【８８２４】
上記構成では、遊技状態が同じであるか否かの同否判定が特別遊技状態の実行中又は特別遊技状態が終了する場合に行われる。これにより、特別遊技状態前に特定態様とされた保留用報知の報知態様を特別遊技状態後に如何なる態様とするかについて、特別遊技状態後に速やかに対応することができる。よって、特別遊技状態後において、その保留用報知よりも前の保留数が少ない状況であっても、当該保留用報知の報知態様を好適に調整することができる。
【８８２５】
特徴ａＥ１０．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１状態よりも入球しにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（可変入賞装置６５）と、
前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態とし、その後、前記第２状態とする切替制御を実行する切替制御手段（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特別遊技状態は、少なくとも１回の前記切替制御が行われる状態であり、
前記遊技状態判定手段は、前記判定を前記可変入球手段が前記第２状態とされている期間において行うものであることを特徴とする特徴ａＥ９に記載の遊技機。
【８８２６】
特別遊技状態において可変入球手段が第１状態となっている場合、可変入球手段への遊技球の入球に基づく演出等を行う必要があるなど処理負荷が比較的高い状態となっていることが想定される。そのような期間を利用して同否判定を行うと、一層の高負荷を招く懸念がある。この点、本構成では、可変入球手段が第２状態とされている期間を利用して同否判定を行うため、処理負荷の軽減を図ることが可能になる。
【８８２７】
特徴ａＥ１１．前記付与判定手段は、特別情報に含まれる第１情報（大当たり乱数カウンタＣ１の値）に基づいて前記付与判定を行うものであり、
前記特別情報に含まれる第２情報（変動種別カウンタＣＳの値）又は当該第２情報から導出される特定情報（変動パターン）に基づいて前記遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出）を設定する遊技回演出設定手段（演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）を備え、
前記先特定処理は、前記情報取得手段により取得された所定の特別情報に含まれる前記第２情報又は当該第２情報に対応する前記特定情報を、前記所定の特別情報に含まれる前記第１情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定するものであり、
前記複数種類の遊技状態は、第１遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、高確遊技状態のいずれか）と、所定の第２情報（値が８０である変動種別カウンタＣＳ）に対応する遊技回演出又は特定情報が前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、高確遊技状態のいずれかであって第１遊技状態とは異なる遊技状態）とを含むものであることを特徴とする特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ９のいずれかに記載の遊技機。
【８８２８】
上記構成では、特別情報に含まれる第２情報に基づいて遊技回演出が設定されるとともに、第１遊技状態と第２遊技状態とでは、第２情報の値が同じであっても対応する遊技回演出が相違するように構成されている。このため、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と異なる場合に、保留用報知における特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の報知態様と同じにすると、特別遊技状態前と特別遊技状態後とで保留用報知により示唆される遊技回演出が整合しなくなるおそれがある。このような構成に対し、上記特徴ａＥ１から特徴ａＥ９のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【８８２９】
特徴ａＥ１２．前記特別遊技状態において前記保留用報知を不実行とする手段（ステップＳａ３４１１の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ１０のいずれかに記載の遊技機。
【８８３０】
特別遊技状態の終了に伴い保留用報知の報知態様を変更する場合に、それまで行われていた保留用報知を特別遊技状態の終了時に突然、他の態様に変更すると、遊技者が不自然な印象を受ける懸念がある。例えば、保留用報知の報知態様を通常態様や下位の報知態様に格下げする場合等は遊技者の目に付きやすく、不自然な印象を与えやすいことが想定される。この点、本構成では、特別遊技状態において保留用報知が不実行とされるため、報知態様を変更するにあたり、他の保留用報知も含めて保留用報知自体が行われない期間を介在させることができる。これにより、報知態様の変更が目立つことが抑制され、不自然さを緩和することが可能になる。また、特定報知が不実行とされることで、特別遊技状態用の演出に遊技者を注目させやすくなるというメリットもある。
【８８３１】
特徴ａＥ１３．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、
前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、
前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態手段（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、
前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（図柄表示装置７５）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）と、
少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段（図柄表示装置７５、保留ランプ部）にて行う保留用報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置１６２における保留先読み処理を実行する機能）と、
前記先特定処理の結果に基づいて前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とすることが可能な特定態様手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理、保留予告の第１実行用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特別遊技状態とは別に、遊技状態として複数種類の遊技状態（通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態）が設定されており、
前記付与判定手段の判定結果が前記付与対応結果となり、前記特別遊技状態が実行された場合、前記複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行させる状態移行手段（主制御装置１６２における開閉実行モード終了時の移行処理を実行する機能）と、
前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じ

である場合とそうでない場合とで異ならせる特定手段（第１の実施の形態の変形例３における演出制御装置１４３による予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【８８３２】
上記構成では、いわゆる保留先読みの結果に基づいて保留用報知の報知態様が特定態様とされるため、付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。また、本構成では、遊技状態として複数種類の遊技状態が設定され、付与判定手段の判定結果が付与対応結果となり、特別遊技状態が実行された場合、それら複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行される。このように複数種類の遊技状態を設けた構成にあっては、付与判定に用いられる特別情報が同じでも遊技状態によって付与判定の結果や遊技回にて行われる遊技回演出等に差異が生じることがある。この点、本構成では、特別遊技状態の実行前に特定態様とされた保留用報知について、特別遊技状態後の遊技状態での報知態様を、特別遊技状態の実行前と実行後の遊技状態が同じであるか否かによって異ならせるため、遊技状態の違いに起因する付与判定結果や遊技回演出等の変化を踏まえて報知態様を設定することができ、移行後の遊技状態における保留用報知を好適に行うことが可能になる。
【８８３３】
特徴ａＥ１４．前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）が設定されており、
前記特別遊技状態の実行前に特定態様とされた前記保留用報知の報知態様に対応する情報を所定の記憶部（ＲＡＭ３４４の復帰用エリア３４４ｆ）に記憶可能な構成となっており、
前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＥ１３に記載の遊技機。
【８８３４】
例えば、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前に行われた保留先読みの結果に基づいて設定する構成であると、特別遊技状態前の報知態様とは異なる報知態様に設定される懸念がある。この点、本構成では、特定態様の保留用報知が存在する状況で特別遊技状態が実行された場合、そのときの報知態様の情報を記憶し、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と同じである場合、その記憶された情報に基づいて特別遊技状態後の報知態様を設定する。これにより、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の元の態様に好適に復帰させることが可能になる。
【８８３５】
なお、本特徴において「前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段」を「前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記先特定処理の結果にかかわらず、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段」と表現することもできる。
【８８３６】
特徴ａＥ１５．前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）が設定されており、
前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）

に設定する態様設定手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＥ１３又は特徴ａＥ１４に記載の遊技機。
【８８３７】
上記構成では、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と同じである場合、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な態様とするため、特別遊技状態前において特定態様への変更により遊技者の期待感を喚起した保留用報知について、特別遊技状態後においても同じように期待感を喚起することができる。
【８８３８】
特徴ａＥ１６．前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが異なる場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記通常態様に設定する手段（ステップＳａ３５０４で否定判定した後、ステップＳａ３４１７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＥ１３乃至特徴ａＥ１５のいずれかに記載の遊技機。
【８８３９】
上記構成では、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と異なる場合、通常態様に変更されて保留用報知が行われる。これにより、特別遊技状態後において実際の期待度とは整合しない保留用報知が行われ、遊技者の誤解を招くことを好適に抑制できる。また、一律に通常態様とすることで、期待度の変化に合わせた報知態様の細かな調整を不要化することができ、処理構成の簡単化を図ることも可能になる。
【８８４０】
特徴ａＥ１７．保留されていた遊技回の実行を遊技者が認識できるように前記保留用報知に対応する所定報知（実行表示領域Ｄに保留用画像を表示すること）が行われる実行用報知部（実行表示領域Ｄ）を備え、
前記特定手段は、
前記通常態様に設定する手段としての第１手段と、
前記第１手段により通常態様とされた保留用報知の遊技回において、当該保留用報知に対応する前記所定報知の報知態様を通常態様とは異なる特定態様とするか否かを判定し、その結果に基づいて前記所定報知の報知態様を設定する第２手段（保留予告の第３実行用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ａＥ１６に記載の遊技機。
【８８４１】
特別遊技状態前に特定態様とされた保留用報知の報知態様を、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが異なることに基づき、特別遊技状態後に通常態様に変更することで、遊技状態の変化に起因する付与判定結果や遊技回演出等の変動を吸収できる反面、その保留用報知に対応する特別情報の期待度を報知又は示唆できなくなってしまう懸念がある。この点、本構成では、通常態様とされた保留用報知について、その保留用報知の遊技回まで遊技が進むことにより特定態様への変更機会が付与される。このため、報知態様が特定態様から通常態様へと変更された場合であっても、事後的に特定態様へと昇格させることができ、期待度を報知等することが可能になる。
【８８４２】
特徴ａＥ１８．遊技回が実行される場合、当該遊技回の契機である前記付与判定の対象となった特別情報（保留情報）又は当該特別情報から導出される特定情報（変動パターン）に基づいて前記遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）を設定する遊技回演出設定手段（演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）を備え、
前記第２手段は、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定することを特徴とする特徴ａＥ１７に記載の遊技機。
【８８４３】
上記構成では、遊技回演出設定手段にて遊技回演出の設定に用いられる特別情報又は特

定情報に基づき、所定報知の報知態様を特定態様とするか否かが判定される。これにより、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが異なる場合において、特別遊技状態後の遊技回にて実際に行われる遊技回演出に適合させながら、所定報知の報知態様を特定態様に変更することができる。

【８８４４】

なお、本特徴を上記特徴ａＥ２に適用する場合、「前記第２手段は、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定する」を「前記第２手段は、前記所定の記憶部に記憶された情報にかかわらず、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定する」と表現することができる。

【８８４５】

特徴ａＥ１９．前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）が設定されており、

前記特定手段は、

前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）に設定する第１手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、

前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが異なる場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記通常態様に設定する第２手段（ステップＳａ３５０４で否定判定した後、ステップＳａ３４１７の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記第１手段は、前記特別遊技状態後の報知態様を前記通常態様に設定した後、前記所定態様に設定することが可能な手段（ステップＳａ３５０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＥ１３乃至特徴ａＥ１８のいずれかに記載の遊技機。

【８８４６】

上記構成では、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の報知態様と同格の態様にする場合に、一旦通常態様としてから同格の態様に変更する。この場合、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが同じであるか否かにかかわらず、特別遊技状態が実行されることに伴い、保留用報知の報知態様が特定態様から通常態様に変更される。これにより、遊技状態が相違することに起因して通常態様に変更される場合の不自然さを軽減することが可能になる。また、通常態様となってから特定態様に変化する構成とすることで、遊技状態が相違する場合も含め、特別遊技状態後の遊技状態において、通常態様とされた保留用報知が特定態様に変更されるのではないかとの期待感を喚起することができ、その保留用報知への期待感を持続させることが可能になる。

【８８４７】

なお、上記特徴ａＥ１３から特徴ａＥ１９に対して上記特徴ａＥ９から特徴ａＥ１２の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【８８４８】

なお、上記特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ１９の各構成に対して、特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ１４、特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ１４、特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ９、特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ１０、特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ１９、特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ１２、特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１５、特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ１１、特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１２のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合

わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【８８４９】
＜特徴ａＦ群＞
特徴ａＦ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１の実施の形態の変形例４に基づいて抽出されるものである。
【８８５０】
特徴ａＦ１．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、
前記情報取得手段の取得した特別情報（保留情報）を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報に対応する特定報知（保留用画像の表示）を当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前に実行する特定報知手段（演出制御装置１４３における保留予告の第１実行用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報（変動パターン等）を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前の所定タイミング（保留情報の取得タイミング）において特定する第１先特定手段（第１の実施の形態の変形例４において演出制御装置１４３による第１保留先読み処理を実行する機能）と、
前記所定の特別情報に対応する特定報知の実行中に所定事象（開閉実行モード等）が発生した場合、前記所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報（変動パターン等）を、前記所定事象後である特定タイミング（開閉実行モードの終了タイミング等）において特定する第２先特定手段（第１の実施の形態の変形例４において演出制御装置１４３による第２保留先読み処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特定報知手段は、
前記第１先特定手段の特定結果に基づいて前記所定事象前における前記所定の特別情報に対応する特定報知の報知態様を設定する第１手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理を実行する機能）と、
前記第２先特定手段の特定結果に基づいて前記所定事象後における前記所定の特別情報に対応する特定報知の報知態様を設定する第２手段（演出制御装置１４３における予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【８８５１】
上記構成では、いわゆる先読み処理の結果に基づいて特定報知が行われるため、特定報知により付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。このような構成において、所定事象の発生に伴い状態が変化し、付与判定に用いる特別情報の値が同じであっても、所定事象の前後で付与判定の結果等に差異が生じることがある。この点、本構成では、特定報知の実行中に所定事象が発生した場合、その特定報知の契機となった特別情報を対象として所定事象後に改めて先読み処理を実行し、その結果に基づいて特定報知の報知態様を設定する。このため、所定事象前に行われていた特定報知の報知態様を所定事象後に適した態様となるように調整することができ、所定事象後における特定報知を好適に行うことが可能になる。
【８８５２】
特徴ａＦ２．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作

が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、
前記特定報知手段は、前記特定報知を遊技回を跨いで実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ａＦ１に記載の遊技機。
【８８５３】
上記構成では、特定報知が比較的長い期間に亘って行われるため、特定報知の実行中に所定事象が発生する事態を招きやすい。このような構成に対し、上記特徴ａＦ１の構成を適用することで、その特徴を有効に機能させ、上記効果を好適に発揮させることができる。
【８８５４】
特徴ａＦ３．前記所定事象前と前記所定事象後とで、前記付与情報（大当たりに対応する乱数値）又は前記付与判定手段での判定条件（当選確率）が異なり得るように構成されていることを特徴とする特徴ａＦ１又は特徴ａＦ２に記載の遊技機。
【８８５５】
上記構成では、特別情報の値が同じであっても、所定事象前と所定事象後とで付与判定の結果に差異が生じ得る。このため、所定事象前の報知態様で所定事象後の特定報知を行うと、遊技回で実際に報知される報知結果（付与判定の結果）とは異なる結果を示唆する事態を招く懸念がある。このような構成に対し、上記特徴ａＦ１又は特徴ａＦ２の構成を適用することで、遊技回での実際の報知結果と整合するように報知態様を調整して所定事象後の報知を行うことができ、所定事象後における特定報知を好適に行うことが可能になる。
【８８５６】
特徴ａＦ４．前記第２先特定手段は、前記所定事象後に対応する前記付与情報又は前記判定条件を適用して前記特定を行うことを特徴とする特徴ａＦ３に記載の遊技機。
【８８５７】
上記構成では、特定報知の契機となった特別情報を対象として所定事象後に改めて先読み処理を実行する場合に、所定事象後の状態に対応する付与情報や判定条件が適用されて先読み処理が行われる。これにより、所定事象前に行われていた特定報知について、遊技回での実際の報知結果と整合するように報知態様を調整して所定事象後の報知を行うことができ、所定事象後における特定報知を好適に行うことが可能になる。
【８８５８】
特徴ａＦ５．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）と、
特別情報（保留情報）又は当該特別情報から導出される特定情報（変動パターン）に基づいて遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）を設定する遊技回演出設定手段（演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
を備え、
所定の特別情報又は当該所定の特別情報から導出される所定の特定情報（値が８０の変動パターン）に対応する遊技回演出が前記所定事象前と前記所定事象後とで異なり得るように構成されていることを特徴とする特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ４のいずれかに記載の遊技機。
【８８５９】
上記構成では、特別情報又は特定情報の値が同じであっても、所定事象前と所定事象後とで遊技回設定手段により設定される遊技回演出に差異が生じ得る。このため、所定事象前の報知態様で所定事象後の特定報知を行うと、遊技回で実際に行われる遊技回演出とは別の演出を示唆する事態を招く懸念がある。このような構成に対し、上記特徴ａＦ１から特徴ａＦ４のいずれかに記載の構成を適用することで、所定事象前に行われていた特定報

知について、実際の遊技回演出と整合するように報知態様を調整して所定事象後の報知を行うことができ、所定事象後における特定報知を好適に行うことが可能になる。
【８８６０】
特徴ａＦ６．前記第１先特定手段及び前記第２先特定手段は、前記判定結果に対応する情報として、前記所定の特別情報に対応する遊技回演出又は前記所定の特別情報に対応する特定情報を特定する手段を備え、
前記第２先特定手段は、前記所定事象後に対応させて前記所定の特別情報に対応する遊技回演出又は前記所定の特別情報に対応する特定情報を特定することを特徴とする特徴ａＦ５に記載の遊技機。
【８８６１】
上記構成では、特定報知の契機となった特別情報を対象として所定事象後に改めて先読み処理を実行する場合に、所定事象後の状態に対応させて遊技回演出や特定情報が先読みされる。これにより、所定事象前に行われていた特定報知について、実際の遊技回演出と整合するように報知態様を調整して所定事象後の報知を行うことができ、所定事象後における特定報知を好適に行うことが可能になる。
【８８６２】
特徴ａＦ７．前記第２手段は、前記所定事象前の報知態様と前記第２先特定手段の特定結果とに基づいて前記所定事象後の報知態様を設定することを特徴とする特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ６のいずれかに記載の遊技機。
【８８６３】
例えば、所定事象の発生に伴い特定報知の報知態様が頻繁に変化する構成であると、遊技者が違和感を抱く懸念がある。この点、本構成では、第２先特定手段の特定結果だけではなく、所定事象前の報知態様も加味して所定事象後の報知態様を設定するため、例えば、所定事象前の報知態様を第２先特定手段の特定結果に照らし、所定事象後も同じ態様としても支障がなければ、所定事象前の報知態様を引き継いで特定報知を行うことができる。これにより、所定事象を境として報知態様が過度に変化することを抑制でき、自然な態様で所定事象後の特定報知を実行することが可能になる。
【８８６４】
特徴ａＦ８．前記特定報知には、前記付与判定の結果が前記付与情報に対応しているとする付与判定結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（通常表示態様ＨＭａ、青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）が設定されており、
前記第２手段は、前記所定事象前の報知態様と前記第２先特定手段の特定結果とに基づいて、前記所定事象後の報知態様を前記所定事象前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）とするか否かを判定する態様判定手段（ステップＳａ４７０３～ステップＳａ４７０５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＦ７に記載の遊技機。
【８８６５】
上記構成では、特定報知の報知態様として、付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されている。このように期待度を段階的に設定して多数の報知態様を設けた構成にあっては、１の報知態様が対応する期待度の範囲が狭くなるため、所定事象前の報知態様で所定事象後の特定報知を行うと、所定事象の前後で示唆する期待度に差異が生じやすい。この点、本構成では、所定事象前の報知態様と第２先特定手段の特定結果とに基づいて、所定事象後の報知態様を所定事象前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な態様とするか否かを判定するため、多数の報知態様が設定されている状況でも、期待度を整合させて所定事象後の特定報知を好適に行うことが可能になる。
【８８６６】
特徴ａＦ９．前記第２手段は、前記態様判定手段により前記所定態様にしないと判定された場合、前記所定事象後の報知態様を通常態様（通常表示態様ＨＭａ）又は前記所定事

象前の報知態様より下位の報知態様に設定する手段（ステップＳａ４７０６で否定判定した後、ステップＳａ３４１７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＦ８に記載の遊技機。

【８８６７】

上記構成では、同格の態様としないと判定された場合、判定対象となった特定報知の報知態様を通常態様又は下位の報知態様とするため、所定事象後の報知態様が所定事象前で対応する期待度を超えることを抑制でき、所定事象後の特定報知を好適に行うことが可能になる。

【８８６８】

特徴ａＦ１０．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）と、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を行う保留用報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定報知は前記保留用報知であることを特徴とする特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ９のいずれかに記載の遊技機。

【８８６９】

保留用報知を利用して特定報知を行う場合、特定報知の実行期間が比較的長く、特定報知の実行中に所定事象が発生する事態が生じやすくなる。加えて、特定報知が示唆する期待度の対象がいずれの特別情報であるかが明確となるため、所定事象の前後で期待度に差異が生じる場合の影響が大きいことが想定される。このような構成に対し、上記特徴ａＦ１から特徴ａＦ９のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【８８７０】

特徴ａＦ１１．前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記特別遊技状態とは別に、遊技状態として複数種類の遊技状態（通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態）が設定されており、

前記付与判定手段の判定結果が前記付与対応結果となり、前記特別遊技状態が実行された場合、前記複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行させる状態移行手段（主制御装置１６２における開閉実行モード終了時の移行処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定事象は前記特別遊技状態であることを特徴とする特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ１０のいずれかに記載の遊技機。

【８８７１】

特別遊技状態への移行を契機として、通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態等の遊技状態に移行する遊技機がある。このような遊技機では、特別遊技状態前の遊技状態と特別遊技状態後の遊技状態とで、付与判定に用いる特別情報の値が同じであっても、特別遊技状態の前後で付与判定の結果等に差異が生じることがある。このような構成に対し、上記特徴ａＦ１から特徴ａＦ１０のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【８８７２】

特徴ａＦ１２．特定報知の実行中に前記特別遊技状態に移行した場合、当該特別遊技状態において前記特定報知を不実行とする手段（ステップＳａ３４１１の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＦ１１に記載の遊技機。

【８８７３】
特別遊技状態の終了に伴い特定報知の報知態様を変更する場合に、それまで行われていた特定報知を特別遊技状態の終了時に突然、他の態様に変更すると、遊技者が不自然な印象を受ける懸念がある。例えば、特定報知の報知態様を通常態様や下位の報知態様に格下げする場合等は遊技者の目に付きやすく、不自然な印象を与えやすいことが想定される。この点、本構成では、特別遊技状態において特定報知が不実行とされるため、報知態様を変更するにあたって特定報知自体が行われない期間を介在させることができる。これにより、報知態様の変更が目立つことが抑制され、不自然さを緩和することが可能になる。また、特定報知が不実行とされることで、特別遊技状態用の演出に遊技者を注目させやすくなるというメリットもある。

【８８７４】
なお、上記特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ１２の各構成に対して、特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ１４、特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ１４、特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ９、特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ１０、特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ１９、特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ１２、特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１５、特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ１１、特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１２のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【８８７５】
＜特徴ａＧ群＞
特徴ａＧ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１の実施の形態の変形例５～変形例６に基づいて抽出されるものである。

【８８７６】
特徴ａＧ１．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、
前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、
前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置１６２における保留先読み処理を実行する機能）と、
前記先特定処理の結果に基づいて所定の報知手段（図柄表示装置７５）にて特定報知（保留予告演出）が実行されるようにする第１特定報知手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理、保留予告の第１実行用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記第１特定報知手段は、前記特定報知の報知態様を複数種類の報知態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）のいずれかの態様に設定する第１報知態様設定手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理を実行する機能）を備え、前記第１報知態様設定手段の設定結果に基づいて前記特定報知を実行するように構成されており、
前記特定報知の実行中に所定の異常（電断状態）が発生した場合、前記所定の異常が解消された後に前記特定報知を再実行する第２特定報知手段（第１の実施の形態の変形例５において演出制御装置１４３による保留予告の復帰用処理を実行する機能、第１の実施の

形態の変形例６において演出制御装置１４３による演出設定処理を実行する機能）を備え、
　前記第２特定報知手段は、所定の異常が解消した後に再実行される前記特定報知の報知態様を、所定の異常が発生する前の前記特定報知の報知態様、所定の異常が発生する前に実行された前記先特定処理の結果、又は所定の異常が解消した後に行われる前記先特定処理の結果に基づいて設定する第２報知態様設定手段（第１の実施の形態の変形例５～変形例６において演出制御装置１４３による表示態様の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【８８７７】
　上記構成では、いわゆる先読み処理の結果に基づいて特定報知が行われるため、特定報知により付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。その際、特定報知の報知態様として複数種類の態様が設定されるため、それら複数種類の態様のいずれかに設定して特定報知を実行することにより、上記期待度に大小を付与して示唆することができる。このような構成の下、特定報知が行われている状況で所定の異常が発生し、その後、当該異常が解消された場合には、異常発生前に実行されていた特定報知が再実行される。これにより、異常解消後に特定報知を復帰させることができ、異常の発生により特定報知が消滅してしまうことが抑制される。その際、再実行される特定報知の報知態様が異常発生前の報知態様、異常発生前に行われた先読み結果又は異常発生後に改めて行われる先読み結果に基づいて設定されるため、異常発生前に行われていた特定報知を好適に復帰させることが可能になる。
【８８７８】
　特徴ａＧ２．特定報知の実行中に前記所定の異常が発生した場合、当該特定報知が不実行となるように構成されていることを特徴とする特徴ａＧ１に記載の遊技機。
【８８７９】
　異常の発生により特定報知が不実行となる構成では、特定報知だけでなく、その特定報知に付随する期待度までが消滅してしまったのではないかとの遊技者の不安感を招きやすい。このような構成に対し、上記特徴ａＧ１の構成を適用することで、その特徴を有効に機能させ、上記効果を好適に発揮させることができる。
【８８８０】
　特徴ａＧ３．前記第２報知態様設定手段は、前記所定の異常が解消してから前記特定報知の契機となった特別情報が前記付与判定手段による前記付与判定の対象となるまでの期間における所定タイミングで前記設定を行うことを特徴とする特徴ａＧ１又は特徴ａＧ２に記載の遊技機。
【８８８１】
　上記構成では、再実行される特定報知の報知態様が異常解消から当該特定報知の契機となった特別情報の遊技回が開始されるまでの期間において設定される。このため、特別情報の遊技回が開始される前に特定報知の報知態様を異常発生前の態様に復帰させることができ、当該遊技回の前に期待度を示唆することが可能になる。
【８８８２】
　特徴ａＧ４．前記第２特定報知手段は、前記再実行される前記特定報知の報知態様を所定の異常が発生する前の前記特定報知の報知態様に基づいて設定するものであり、
　特定報知の報知態様に対応する情報（保留用画像に関する情報）を所定の記憶部（バックアップＲＡＭ３４５）に記憶可能な構成とされており、
　前記所定の異常が発生した場合、前記所定の記憶部に記憶された情報を保持可能に構成されていることを特徴とする特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ３のいずれかに記載の遊技機。
【８８８３】
　上記構成では、特定報知の報知態様に対応する情報が所定の記憶部に記憶されるとともに、当該記憶部に記憶された情報が異常発生時に消失せずに保持される。このため、異常解消後において上記記憶部の情報に基づいて特定報知の報知態様を決定することができ、異常解消後の特定報知を好適に行うことが可能になる。

【８８８４】
特徴ａＧ５．前記第２特定報知手段は、前記再実行される前記特定報知の報知態様を所定の異常が発生する前の前記特定報知の報知態様に基づいて設定するものであり、
前記特定報知は、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして前記複数種類の報知態様が設定されており、
所定の異常が発生する前の前記特定報知の報知態様が予め定められた所定態様（緑色表示態様ＨＭｃ）より上位の報知態様である場合、前記再実行される前記特定報知の報知態様を前記所定態様以下の報知態様に設定するか（ステップＳａ５４０７の処理を実行する機能）、又は前記特定報知を不実行とする（異常解消後の保留予告演出を不実行とする機能）特定手段を備えていることを特徴とする特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ４のいずれかに記載の遊技機。
【８８８５】
例えば、異常の影響により取得情報記憶手段に記憶されていた特別情報に変化が生じた場合、異常発生前に行われた先読み結果と、異常解消後に行われる付与判定の結果とに不整合が生じる。このような場合に、異常発生前において特定報知により高い期待度を示唆しており、異常解消後もそれをそのまま再実行すると、遊技回での報知結果（付与判定の結果）や遊技回で行われる遊技回演出が、特定報知により示唆される期待度と整合しないものとなり、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。この点、上記構成では、異常発生時に行われていた特定報知の報知態様が所定以上の態様であり、ある程度の期待度を示唆していた場合は、下位の報知態様に制限して特定報知を再実行するか、特定報知自体を不実行とする。これにより、遊技回での報知結果等に適合しない期待度が特定報知により示唆されることが抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。
【８８８６】
特徴ａＧ６．前記所定の異常が発生した場合、前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報を保持可能に構成されており、
前記所定の異常が解消された後に前記特定報知の契機となった特別情報が前記付与判定手段による前記付与判定の対象となった場合、前記特定手段により前記所定態様以下の報知態様に設定された特定報知又は不実行とされた特定報知の報知態様を前記付与判定手段の判定結果に基づいて設定する設定手段（演出制御装置１４３における保留予告の第４実行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＧ５に記載の遊技機。
【８８８７】
上記構成では、所定解消後において下位の報知態様に制限されて特定報知が再実行されたり、特定報知が不実行とされたりした場合でも、特定報知の契機となった特別情報が付与判定の対象となることで、特定報知の報知態様が再設定されたり、不実行とされた特定報知が実行されたりする。このため、示唆される期待度が低く抑えられた状態のままとなったり、特定報知が完全に消失してしまったりすることが回避される。その際、付与判定の結果に基づいて報知態様の再設定等が行われるため、遊技回での報知結果等と整合する適切な態様とされた状態で特定報知を実行することができる。
【８８８８】
特徴ａＧ７．前記第２特定報知手段は、前記再実行される前記特定報知の報知態様を所定の異常が発生する前に実行された前記先特定処理の結果に基づいて設定するものであり、
前記先特定処理の結果に対応する情報（変動パターン等）を所定の記憶部（ＲＡＭ３４４）に記憶可能な構成とされており、
前記所定の異常が発生した場合、前記所定の記憶部に記憶された情報を保持可能に構成されていることを特徴とする特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ６のいずれかに記載の遊技機。
【８８８９】
上記構成では、先読み結果に対応する情報が所定の記憶部に記憶されるとともに、当該記憶部に記憶された情報が異常発生時に消失せずに保持される。このため、異常解消後において上記記憶部の情報に基づいて特定報知の報知態様を決定することができ、異常解消

後の特定報知を好適に行うことが可能になる。

【８８９０】

特徴ａＧ８．前記第２特定報知手段は、前記再実行される前記特定報知の報知態様を所定の異常が発生する前に実行された前記先特定処理の結果に基づいて設定するものであり、

前記特定報知は、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして前記複数種類の報知態様が設定されており、

前記所定の異常の発生前において前記先特定手段の特定結果が所定結果（当たり結果）となった場合、前記特定報知の報知態様を所定態様（緑色表示態様ＨＭｃ）より上位の報知態様（赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）とすることが許容されており、

前記再実行される前記特定報知の報知態様を前記所定態様以下の報知態様に制限して設定するか（ステップＳａ６３０３の処理を実行する機能）、又は所定の異常が発生する前に実行された前記先特定処理の結果が所定結果である場合、前記特定報知を不実行とする（異常解消後の保留予告演出を不実行とする機能）特定手段を備えていることを特徴とする特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ７のいずれかに記載の遊技機。

【８８９１】

例えば、異常の影響により取得情報記憶手段に記憶されていた特別情報に変化が生じた場合、異常発生前に行われた先読み結果と、異常解消後に行われる付与判定の結果とに不整合が生じる。このような場合に、異常発生前において特定報知により高い期待度を示唆しており、異常解消後もそれをそのまま再実行すると、遊技回での報知結果（付与判定の結果）や遊技回で行われる遊技回演出が、特定報知により示唆される期待度と整合しないものとなり、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。この点、上記構成では、異常解消後の特定報知を所定態様以下に制限して実行するか、異常発生前の先読み結果が所定結果である場合、異常解消後の特定報知を不実行とするため、遊技回での報知結果等に適合しない期待度が特定報知により示唆されることが抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【８８９２】

特徴ａＧ９．前記所定の異常が発生した場合、前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報を保持可能に構成されており、

前記所定の異常が解消された後に前記特定報知の契機となった特別情報が前記付与判定手段による前記付与判定の対象となった場合、前記特定手段により前記所定態様以下の報知態様に設定された特定報知又は不実行とされた特定報知の報知態様を前記付与判定手段の判定結果に基づいて設定する設定手段（演出制御装置１４３における保留予告の第４実行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＧ８に記載の遊技機。

【８８９３】

上記構成では、所定解消後において下位の報知態様に制限されて特定報知が再実行されたり、特定報知が不実行とされたりした場合でも、特定報知の契機となった特別情報が付与判定の対象となることで、特定報知の報知態様が再設定されたり、不実行とされた特定報知が実行されたりする。このため、示唆される期待度が低く抑えられた状態のままとなったり、特定報知が完全に消失してしまったりすることが回避される。その際、付与判定の結果に基づいて報知態様の再設定等が行われるため、遊技回での報知結果等と整合する適切な態様とされた状態で特定報知を実行することができる。

【８８９４】

特徴ａＧ１０．前記特定報知の実行中に所定の異常が発生した場合において、当該所定の異常が解消された後に異常発生前に行われた前記先特定処理の結果を特定できない場合、異常解消後の前記特定報知の実行が制限されるようにする手段（ステップＳａ６３０８で否定判定した場合、ステップＳａ６３１１に移行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ９のいずれかに記載の遊技機。

【８８９５】

上記構成では、特定報知の実行中に異常が発生した場合において、当該報知の基となっ

た先読み結果を異常解消後に特定できない場合、異常解消後における特定報知の実行を制限するため、誤った期待度が示唆されることを抑制できる。

【８８９６】

特徴ａＧ１１．前記第２特定報知手段は、前記再実行される前記特定報知の報知態様を所定の異常が解消した後に行われる前記先特定処理の結果に基づいて設定するものであり、

前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

実行が保留されている遊技回の数に対応させて保留用報知（保留用画像）を行う保留用報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）を備え、

前記第１特定報知手段は、前記特定報知として、前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とするものであり、

複数の前記保留用報知が行われている状況において前記特定報知が行われている前記保留用報知を把握することが可能な特定情報（変化箇所情報）を所定の記憶部（ＲＡＭ３１４、ＲＡＭ３４４、バックアップＲＡＭ３４５）に記憶可能な構成とされており、

前記所定の異常が発生した場合、前記所定の記憶部に記憶された情報を保持可能に構成されていることを特徴とする特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１０のいずれかに記載の遊技機。

【８８９７】

上記構成では、いずれの保留用報知にて特定報知が行われているかが所定の記憶部に記憶され、その情報が異常発生時にバックアップされるため、異常解消後において、異常発生前にいずれの保留用報知にて特定報知が行われていたかを好適に把握することができる。

【８８９８】

特徴ａＧ１２．所定の異常が解消した後、前記所定の記憶部に保持される前記特定情報に基づいて、所定の異常が発生する前に前記特定報知が行われていた前記保留用報知を把握し、その把握した前記保留用報知を対象として前記特定処理を実行することを特徴とする特徴ａＧ１１に記載の遊技機。

【８８９９】

上記構成では、異常発生前に特定報知が行われていた保留用報知を対象として異常解消後の先特定処理が実行されるため、異常発生前に特定報知が行われていなかった保留用報知まで異常解消後に特定報知が行われ、遊技者に不自然な印象を与えることを抑制することができる。さらに、異常解消後に行われる全ての保留用報知を対象に先特定処理を行う場合に比べ、先特定処理の実行回数を少なく抑えることができ、復帰時の処理負荷を軽減することが可能になる。

【８９００】

特徴ａＧ１３．所定の異常が解消した後、前記所定の記憶部に保持される前記特定情報に基づいて、所定の異常が発生する前に前記特定報知が行われていなかった前記保留用報知を把握し、その把握した前記保留用報知の報知態様を通常態様に設定する手段を備えていることを特徴とする特徴ａＧ１１又は特徴ａＧ１２に記載の遊技機。

【８９０１】

上記構成によれば、異常発生前に特定報知が行われていなかった保留用報知について異常解消後に特定報知が行われることが抑制され、異常発生の前後において報知態様の整合を図ることが可能になる。

【８９０２】

特徴ａＧ１４．前記所定の異常は電断状態であることを特徴とする特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１３のいずれかに記載の遊技機。

【８９０３】

特定報知の実行中に電断状態が発生した場合、遊技機への電力供給が断たれるため、そ

れまで行われていた特定報知が突然消える状態となる。この場合、遊技者としては、電断状態からの復帰後において、電断前に示唆された期待度が消失せずに復電後も残存しているのか不安になることが想定される。このような構成に対し、上記特徴ａＧ１から特徴ａＧ１１３のいずれかの構成を適用することで、復電後における特定報知の再実行を好適に行うことができ、それら各特徴を有効に機能させることができる。

【８９０４】

なお、本特徴の「電断状態」は、「外部電源（商用電源）から遊技機に電力が供給されていない電断状態」と表現することもできる。

【８９０５】

特徴ａＧ１５．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を行う保留用報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知は、前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とするものであり、

前記特定態様には前記複数種類の報知態様が設定されていることを特徴とする特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１４のいずれかに記載の遊技機。

【８９０６】

保留用報知を利用して特定報知を行う場合、特定報知の実行期間が比較的長く、特定報知の実行中に異常が発生する事象が生じやすくなる。加えて、特定報知が示唆する期待度等の対象がいずれの特別情報であるかが明確となるため、異常の発生に伴い特定報知を継続できなくなった場合の影響が大きいことが想定される。このような構成に対し、上記特徴ａＧ１から特徴ａＧ１４のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【８９０７】

なお、上記特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１５の各構成に対して、特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ１４、特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ１４、特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ９、特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ１０、特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ１９、特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ１２、特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１５、特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ１１、特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１２のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【８９０８】

＜特徴ａＨ群＞

特徴ａＨ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１の実施の形態の変形例７に基づいて抽出されるものである。

【８９０９】

特徴ａＨ１．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な

特典付与手段（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置１６２における保留先読み処理を実行する機能）と、
前記先特定処理の結果に基づいて所定の報知手段（図柄表示装置７５、保留ランプ部）にて特定報知（保留予告演出）を実行することが可能な特定報知手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理、保留予告の第１実行用処理を実行する機能）と、
予め定められた所定条件が成立した場合（変形例７において第１モード切替抽選に当選した場合）、複数種類の演出状態（演出モードＡ、演出モードＢ）のうちの１の演出状態から他の演出状態に切り替えるための処理を実行する演出状態切替手段（第１の実施の形態の変形例７において演出制御装置１４３による演出モードの切替処理を実行する機能）と、
特定報知の実行中である場合に前記演出状態切替手段による演出状態の切り替えが制限されるようにすることが可能な切替制限手段（第１の実施の形態の変形例７において演出制御装置１４３によるモード切替用判定処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【８９１０】

上記構成では、いわゆる先読み処理の結果に基づいて特定報知が行われるため、特定報知により付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。また、複数種類の演出状態が設けられ、それら演出状態間での切り替えが行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、例えば、特定報知の実行中に演出状態が切り替えられた場合、演出状態の変更に気を取られて特定報知への注目度が低下したり、逆に特定報知に集中していた結果、遊技者が気付かないまま演出状態が変更され、混乱を招いたりする懸念がある。

【８９１１】

この点、本構成では、特定報知の実行中である場合は演出状態の切り替えを制限するため、特定報知の実行と演出状態の切り替えとが重複することを抑制できる。これにより、特定報知の実行と演出状態の切り替えとのそれぞれについて遊技者が注目しやすいように実施することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。また、切替後の演出状態が実行中の特定報知に適さないものである場合、演出設計に際して両者を適合させるための事前調整が必要となるが、本構成によれば、そのような調整が不要となり、設計時の負担を軽減できるという利点もある。

【８９１２】

特徴ａＨ２．複数種類の演出状態には、第１演出状態（演出モードＡ）と、前記第１演出状態とは特定報知の実行されやすさが異なる第２演出状態（演出モードＢ）とが含まれており、
前記切替制限手段は、前記第１演出状態で特定報知の実行中である場合、前記第２演出状態への切り替えを制限する手段を備えていることを特徴とする特徴ａＨ１に記載の遊技機。

【８９１３】

演出状態によって特定報知の実行されやすさが異なる構成の場合、特定報知を実行したままで演出状態を切り替えると、その特定報知により示唆される期待度が演出状態の切替前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、切替後の演出状態において特定報知により示唆される期待度と実際に報知される付与判定の結果とが食い違い、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。このような構成に対し、上記特徴ａＨ１の構成を適用することで、上記食い違いの発生が回避され、遊技者に不愉快な印象を与えることを好適に抑制可能となる。

【８９１４】

なお、本特徴における「前記第１演出状態とは特定報知の実行されやすさが異なる第２演出状態」には、第２演出状態が特定報知を実行し得る演出状態として設定される構成だけでなく、第２状態が特定報知を実行しない演出状態として設定される構成も含まれると解することができる。

【８９１５】

特徴ａＨ３．前記第２演出状態は、前記第１演出状態より特定報知が実行されにくいように設定された演出状態であることを特徴とする特徴ａＨ２に記載の遊技機。

【８９１６】

第２演出状態における特定報知の実行されやすさが第１演出状態のそれよりも低い場合において、特定報知を実行したままで第１演出状態から第２演出状態に切り替えると、見かけ上の期待度が高まってしまい、実際よりも高い期待度を遊技者に示してしまう懸念がある。この点、本構成では、特定報知の実行されやすさが相対的に高い（特定報知が対応する期待度が相対的に低い）第１演出状態から特定報知の実行されやすさが低い（特定報知が対応する期待度が相対的に高い）第２演出状態の切替に際し、特定報知の実行中である場合は当該切替の実行を制限するため、実際よりも高い期待度が示唆されることを好適に抑制することが可能になる。

【８９１７】

なお、本特徴における「前記第２演出状態は、前記第１演出状態より特定報知が実行されにくいように設定された演出状態である」には、第２演出状態において特定報知が実行される確率が第１演出状態のそれよりも低くなるように設定される構成のほか、第２演出状態が特定報知を実行しない演出状態として設定される構成も含まれると解することができる。

【８９１８】

特徴ａＨ４．前記切替制限手段は、特定報知の契機となった前記先特定処理の結果に基づいて演出状態の切り替えを制限する手段（ステップＳａ７２０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ３のいずれかに記載の遊技機。

【８９１９】

上記構成では、特定報知の契機となった先読み処理の結果に基づいて演出状態の切り替えを制限する。例えば、大当たりが先読みされた場合等の特定報知が行われる可能性が高い場合に、当該先読みが行われたことに基づいて、その先読みが行われた特別情報の遊技回が終了するまで演出状態の切り替えを制限する構成とすることができる。この場合、切り替えの制限を迅速に行うことができ、特定報知の実行と演出状態の切り替えとが重複することを好適に抑制できる。また、かかる構成とすることで、次の効果を期待することもできる。先読み結果が大当たり等である場合、その特別情報が付与判定の対象となる前から遊技者の期待感を煽る予告演出等の煽り演出が行われることが想定される。その煽り演出の実行中に演出状態の切り替えを挟むと、遊技者から見て当該煽り演出が分かりにくくなったりするおそれがある。この際、大当たり等が先読みされたことに基づいて演出状態の切り替えを制限することで、煽り演出の途中で演出状態が切り替わることを抑制でき、当該演出が分かりにくくなることを好適に抑制可能となる。

【８９２０】

また、例えば、特定報知の実行中は基本的に演出状態の切り替えを許容しないものとしつつ、大当たりが先読みされた場合等の特別な場合に演出状態の切り替えを許容する構成とすることもできる。この場合、本来は演出状態の切り替えが行われない状況であるにもかかわらず、当該切り替えが生じることで、遊技者から見て法則崩れとなり、大当たり等を示唆することができる。つまり、演出状態の切り替えを期待度示唆演出の１つとして活用することが可能になる。

【８９２１】

なお、本特徴の「切り替えを制限する手段」は、「切り替えを制限するか否かを異ならせる手段」と表現することもできる。

【８９２２】

特徴ａＨ５．前記切替制限手段は、特定報知の契機となった前記先特定処理の結果が前記付与対応結果に対応する所定の第１結果（大当たりの先読み結果）又は前記付与対応結果となる期待度として所定の期待度に対応する所定の第２結果（ＳＰＳＰリーチ演出の先読み結果）であるか否かに基づいて演出状態の切り替えを制限する手段（ステップＳａ７２０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＨ４に記載の遊技機。

【８９２３】

先読み結果が大当たり結果（第１結果）や高期待度の結果（第２結果）である場合に演出状態の切り替えを制限したり、逆に許容したりすることで、特徴ａＨ４の上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【８９２４】

特徴ａＨ６．前記特定報知には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の報知態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）が設定されており、

前記切替制限手段は、特定報知の報知態様に基づいて演出状態の切り替えを制限する手段（ステップＳａ７２１１）を備えていることを特徴とする特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ５のいずれかに記載の遊技機。

【８９２５】

例えば、特定報知の実行中は画一的に演出状態の切り替えを制限する構成とした場合、演出状態の切り替えが過剰に制限されたり、特定報知の実行頻度が少なく抑えられたりするおそれがあり、複数種類の演出状態を設けた意義や特定報知の実行機能を搭載した意義が薄れてしまう懸念がある。この点、上記構成では、実行中の特定報知の報知態様に基づいて演出状態の切り替えを制限するため、例えば、一定以下の期待度に対応する特定報知の場合は演出状態の切り替えを制限せず、当該切り替えを許容するといった運用が可能となる。これにより、演出状態の切り替えや特定報知の実行が過度に制限されることを抑制でき、それらの機会を好適に確保することが可能になる。

【８９２６】

特徴ａＨ７．前記制限する手段は、特定報知の報知態様が所定態様（緑色表示態様ＨＭｃ）より上位の報知態様である場合、演出状態の切り替えを制限し、特定報知の報知態様が所定態様以下の態様である場合、演出状態の切り替えを許容するものであることを特徴とする特徴ａＨ６に記載の遊技機。

【８９２７】

上記構成によれば、所定態様以上の特定報知が実行されている場合に限定して演出状態の切り替えを制限することができる。これにより、演出状態の切り替えや特定報知の実行が過度に制限されることを抑制でき、それらの機会を好適に確保することが可能になる。

【８９２８】

特徴ａＨ８．複数種類の演出状態には、第１演出状態（演出モードＡ）と、前記第１演出状態より特定報知の実行頻度が低くなるように設定された第２演出状態（演出モードＢ）とが含まれており、

前記特定報知には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の報知態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）が設定されており、

前記切替制限手段は、

前記第１演出状態で特定報知の実行中である場合、特定報知の報知態様にかかわらず、前記第２演出状態への切り替えを制限する第１手段（ステップＳａ７２０６で肯定判定した場合の処理を実行する機能）と、

前記第２演出状態で特定報知の実行中である場合、特定報知の報知態様に基づいて前記第１演出状態への切り替えを制限する第２手段（ステップＳａ７２０６で否定判定し、ステップＳａ７２１１の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ７のいずれかに記載の遊技機。

【８９２９】
上記構成では、特定報知が対応する期待度が相対的に低くなる演出状態（第１演出状態）から特定報知が対応する期待度が相対的に高くなる演出状態（第２演出状態）への切り替えの場合は、一律に演出状態の切り替えを制限するため、実際よりも高い期待度が示唆されることを好適に抑制できる。逆に、特定報知が対応する期待度が相対的に高くなる演出状態（第２演出状態）から特定報知が対応する期待度が相対的に低くなる演出状態（第１演出状態）への切り替えの場合は、一部の報知態様に限定して演出状態の切り替えを制限するため、演出状態の切り替えが過度に制限されることが抑制され、当該切り替えの機会を好適に確保することが可能になる。
【８９３０】
特徴ａＨ９．前記演出状態切替手段は、
所定契機（切替抽選タイミングとなること）に基づいて演出状態を切り替えるか否かを判定する切替判定手段（ステップＳａ７１０２の処理を実行する機能）と、
前記切替判定手段により切り替えると判定された場合、演出状態の切り替えを実行する切替実行手段（ステップＳａ７１０６の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記切替制限手段は、前記切替判定手段による前記判定と前記切替実行手段による前記実行との少なくとも一方を制限することを特徴とする特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ８のいずれかの遊技機。
【８９３１】
上記構成では、演出状態の切り替えを制限する場合に、演出状態を切り替えるか否かの切替判定と、切り替えを実行するか否かの実行処理との少なくとも一方を制限するため、演出状態の切り替えを好適に制限することが可能になる。
【８９３２】
特徴ａＨ１０．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、
前記特定報知手段は、前記特定報知を遊技回を跨いで実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ９のいずれかに記載の遊技機。
【８９３３】
上記構成では、特定報知が比較的長い期間に亘って行われるため、特定報知の実行中に演出状態が切り替わる事象が生じやすくなる。このような構成に対し、上記特徴ａＨ１から特徴ａＨ９のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【８９３４】
特徴ａＨ１１．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、
少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を行う保留用報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）を備え、
前記特定報知は、前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とするものであることを特徴とする特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ１０のいずれかに記載の遊技機。
【８９３５】
保留用報知を利用して特定報知を行う場合、特定報知の実行期間が比較的長く、特定報知の実行中に演出状態の切り替わる事象が生じやすくなる。加えて、特定報知が示唆する期待度等の対象がいずれの特別情報であるかが明確となるため、演出状態の切り替えに伴

い示唆する期待度が変動する場合の影響が大きいことが想定される。このような構成に対し、上記特徴ａＨ１から特徴ａＨ１０のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【８９３６】

なお、上記特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ１１の各構成に対して、特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ１４、特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ１４、特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ９、特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ１０、特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ１９、特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ１２、特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１５、特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ１１、特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１２のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【８９３７】

＜特徴ａＩ群＞

特徴ａＩ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１の実施の形態の変形例８に基づいて抽出されるものである。

【８９３８】

特徴ａＩ１．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置１６２における保留先読み処理を実行する機能）と、

前記先特定処理の結果に基づいて所定の報知手段（図柄表示装置７５、保留ランプ部）にて特定報知（保留予告演出）を実行することが可能な特定報知手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理、保留予告の第１実行用処理を実行する機能）と、

複数種類の演出状態（演出モードＡ、演出モードＢ）のうちの１の演出状態から他の演出状態への演出状態の切り替えを行う演出状態切替手段（第１の実施の形態の変形例８において演出制御装置１４３による演出モードの切替処理を実行する機能）と、

を備え、

前記演出状態切替手段は、

予め定められた所定の第１条件が成立した場合（第１の実施の形態の変形例８においてステップＳａ８１０９の判定処理で肯定判定した場合）、その後に演出状態が切り替わることを把握している特定状態（待機状態）とする第１手段（第１の実施の形態の変形例８においてステップＳａ８１１１の処理を実行する機能）と、

前記特定状態である状況で前記所定の第１条件とは異なる所定の第２条件が成立した場合（第１の実施の形態の変形例８においてステップＳａ８１１５の判定処理で肯定判定した場合）、演出状態の切り替えを実行する第２手段（第１の実施の形態の変形例８においてステップＳａ８１１７の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定状態である場合に特定報知の実行が制限されるようにすることが可能な制限手段（第１の実施の形態の変形例８においてステップＳａ８２０３の処理を実行する機能）

を備えていることを特徴とする遊技機。
【８９３９】
上記構成では、いわゆる先読み処理の結果に基づいて特定報知が行われるため、特定報知により付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。また、複数種類の演出状態が設けられ、それら演出状態間での切り替えが行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、例えば、特定報知の実行中に演出状態が切り替えられた場合、演出状態の変更に気を取られて特定報知への注目が低下したり、逆に特定報知に集中していた結果、遊技者が気付かないまま演出状態が変更され、混乱を招いたりする懸念がある。
【８９４０】
この点、本構成によれば、その後に演出状態が切り替わることを把握している特定状態の下では特定報知の実行を制限するため、特定報知の実行中に演出状態が切り替わることを抑制できる。これにより、特定報知の実行と演出状態の切り替えとのそれぞれについて遊技者が注目しやすいように実施することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。また、切替後の演出状態が実行中の特定報知に適さないものである場合、演出設計に際して両者を適合させるための事前調整が必要となるが、本構成によれば、そのような調整が不要となり、設計時の負担を軽減できるという利点もある。
【８９４１】
特徴ａＩ２．前記制限手段は、前記特定状態中に取得された特別情報に対応する特定報知の実行を制限可能な手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＩ１に記載の遊技機。
【８９４２】
上記構成では、演出状態の切り替えが待機される特定状態である期間に取得された特別情報を対象として特定報知の実行を制限することができる。これにより、特定報知の制限対象となる特別情報の範囲が広くなり、特定報知の実行機会が過度に制限されることを抑制できる。
【８９４３】
特徴ａＩ３．前記制限手段は、前記特定状態中に取得された特別情報に対する前記先特定処理の結果にかかわらず、当該特別情報に対応する特定報知の実行を制限可能であることを特徴とする特徴ａＩ１又は特徴ａＩ２に記載の遊技機。
【８９４４】
上記構成によれば、先読み処理の結果とは無関係に特定報知の実行を強制的に制限することができる。これにより、特定報知の実行中に演出状態が切り替わることを好適に抑制できる。また、特定報知の実行制限が先読み処理の結果に影響されないことから、特定状態（特定報知の待機期間中）であっても、非特定状態である場合と同様に先読み処理を進めることができる。すなわち、先読み処理（先特定処理）の構成を変更する必要がないため、構成が複雑化することを抑制しながら、特定状態中の特定報知を制限することができる。
【８９４５】
特徴ａＩ４．複数種類の演出状態には、第１演出状態（演出モードＡ）と、前記第１演出状態とは特定報知の実行されやすさが異なる第２演出状態（演出モードＢ）とが含まれており、
前記制限手段は、少なくとも前記第１演出状態から前記第２演出状態への切り替えについて前記特定状態である場合、特定報知の実行を制限可能なものであることを特徴とする特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ３のいずれかに記載の遊技機。
【８９４６】
演出状態によって特定報知の実行されやすさが異なる構成の場合、特定報知を実行したままで演出状態を切り替えると、その特定報知により示唆される期待度が演出状態の切替前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、切替後の演出状態において特定報知

により示唆される期待度と実際に報知される付与判定の結果とが食い違い、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。このような構成に対し、上記特徴ａＩ１から特徴ａＩ３のいずれかの構成を適用することで、上記食い違いの発生が回避され、遊技者に不愉快な印象を与えることを好適に抑制可能となる。

【８９４７】

なお、本特徴における「前記第１演出状態とは特定報知の実行されやすさが異なる第２演出状態」には、第２演出状態が特定報知を実行し得る演出状態として設定される構成だけでなく、第２演出状態が特定報知を実行しない演出状態として設定される構成も含まれると解することができる。

【８９４８】

特徴ａＩ５．前記第２演出状態は、前記第１演出状態より特定報知が実行されにくいように設定された演出状態であることを特徴とする特徴ａＩ４に記載の遊技機。

【８９４９】

第２演出状態における特定報知の実行されやすさが第１演出状態のそれよりも低い場合において、特定報知を実行したままで第１演出状態から第２演出状態に切り替えると、見かけ上の期待度が高まってしまい、実際よりも高い期待度を遊技者に示してしまう懸念がある。この点、本構成では、特定報知の実行されやすさが相対的に高い（特定報知が対応する期待度が相対的に低い）第１演出状態から特定報知の実行されやすさが低い（特定報知が対応する期待度が相対的に高い）第２演出状態に切り替えるための特定状態である場合に特定報知の実行を制限する。これにより、特定報知の実行中に第１演出状態から第２演出状態に切り替わることが抑制され、実際よりも高い期待度が示唆されることを好適に抑制することが可能になる。

【８９５０】

なお、本特徴における「前記第２演出状態は、前記第１演出状態より特定報知が実行されにくいように設定された演出状態である」には、第２演出状態において特定報知が実行される確率が第１演出状態のそれよりも低くなるように設定される構成のほか、第２演出状態が特定報知を実行しない演出状態として設定される構成も含まれると解することができる。

【８９５１】

特徴ａＩ６．前記特定状態中に取得された特別情報に対応する特定報知が前記制限手段により制限された場合、当該特別情報に対応する特定報知を特定状態後又は演出状態の切り替わり後に実行する特定手段（演出制御装置１４３における保留予告用の第２設定処理、保留予告の第１実行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ５のいずれかに記載の遊技機。

【８９５２】

上記構成では、特定状態に起因して実行が制限された特定報知を特定状態後又は演出状態の切り替え後に実行するため、特定状態中に取得された特別情報について特定報知の実行が制限されたままとなり、期待度示唆が行えなくなることを抑制できる。

【８９５３】

特徴ａＩ７．前記特定手段は、前記制限手段により特定報知の実行が制限された特別情報について、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を前記特定状態中に行われた前記先特定処理の結果に基づいて実行する手段（ステップＳａ８３０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＩ６に記載の遊技機。

【８９５４】

上記構成によれば、演出状態の切り替わり後の特定報知が特定状態中に行われた先読み結果に基づいて行われるため、演出状態の切り替わり後に改めて先読み処理を実行しなくても特定報知を実行することができる。これにより、先読み処理（先特定処理）について既存の構成をそのまま用いることができ、構成が複雑化することを抑制できる。

【８９５５】

特徴ａＩ８．前記特定手段は、前記制限手段により特定報知の実行が制限された特別情

報について、前記特定状態中に行われた前記先特定処理の結果に基づいて特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を実行するか否かを判定する特定判定手段（ステップＳａ８３０７の処理を実行する機能）を備え、前記特定判定手段により実行すると判定された場合、特定報知を実行するように構成されており、

前記特定判定手段は、切り替わり後の演出状態に対応させて設定された判定条件（実行当選確率）を適用して前記判定を行うことを特徴とする特徴ａＩ６又は特徴ａＩ７に記載の遊技機。

【８９５６】

上記構成では、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を実行するか否かが判定され、実行すると判定された場合に当該特定報知が実行される。その際、上記判定に際しては、特別情報が取得されたときの判定条件（切り替わり前の演出状態に対応させて設定された判定条件）ではなく、切り替わり後の演出状態に対応させて設定された判定条件が適用される。これにより、切替前の演出状態と切替後の演出状態とで特定報知の実行されやすさが異なる場合でも、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を好適に行うことが可能になる。

【８９５７】

特徴ａＩ９．前記特定報知の報知態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様ＨＭｂ、緑色表示態様ＨＭｃ、赤色表示態様ＨＭｄ、虹色表示態様ＨＭｅ）が設定されており、

前記特定手段は、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を実行する場合、切り替わり後の演出状態に対応させて設定された抽選条件（シナリオ抽選テーブル等）を適用して前記複数種類の態様からいずれかの態様を抽選する手段（ステップＳａ８３１０～ステップＳａ８３１３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ａＩ６乃至特徴ａＩ８のいずれかに記載の遊技機。

【８９５８】

上記構成では、特定報知の報知態様として複数種類の態様が設定されるため、期待度に大小を付与して示唆することができ、遊技者の期待感をより好適に喚起することができる。そのような構成の下、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を実行する場合に、切り替わり後の演出状態に対応させて設定された抽選条件を適用して報知態様を抽選するため、切替前の演出状態と切替後の演出状態とで各報知態様が対応する期待度が相違する場合でも、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を好適に行うことが可能になる。

【８９５９】

特徴ａＩ１０．前記特定状態中に特別情報が取得された場合、当該取得された特別情報が前記特定状態中に取得されたものであることを前記特定状態後に把握できるように所定の情報（待機中発生情報）を所定の記憶部（ＲＡＭ３４４の保留用記憶エリア３４４ｃ）に記憶するように構成されていることを特徴とする特徴ａＩ６乃至特徴ａＩ９のいずれかに記載の遊技機。

【８９６０】

上記構成によれば、特定状態後や演出状態の切り替わり後において、特定状態となる前に取得された特別情報と特定状態中に取得された特別情報とが混在する場合でも、所定の記憶部に記憶された所定の情報に基づいて特定状態中に取得された特別情報を特定することができる。これにより、特定状態中に取得された特別情報と、そうではない特別情報とを識別し、特定状態中に取得された特別情報のみを対象として処理を行うことが可能になる。

【８９６１】

特徴ａＩ１１．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知手段は、前記特定報知を遊技回を跨いで実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１０のいずれかに記載の遊技機。
【８９６２】
上記構成では、特定報知が比較的長い期間に亘って行われるため、特定報知の実行と演出状態の切り替えとが重複しやすくなる。このような構成に対し、上記特徴ａＩ１から特徴ａＩ１０のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【８９６３】
特徴ａＩ１２．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、
少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を行う保留用報知手段（演出制御装置１４３における保留コマンド対応処理を実行する機能）を備え、
前記特定報知は、前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とするものであることを特徴とする特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１１のいずれかに記載の遊技機。
【８９６４】
保留用報知を利用して特定報知を行う場合、特定報知の実行期間が比較的長く、特定報知の実行と演出状態の切り替えとが重複しやすくなる。加えて、特定報知が示唆する期待度等の対象がいずれの特別情報であるかが明確となるため、演出状態の切り替えに伴い示唆する期待度が変動する場合の影響が大きいことが想定される。このような構成に対し、上記特徴ａＩ１から特徴ａＩ１１のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【８９６５】
なお、上記特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１２の各構成に対して、特徴ａＡ１乃至特徴ａＡ１４、特徴ａＢ１乃至特徴ａＢ１４、特徴ａＣ１乃至特徴ａＣ９、特徴ａＤ１乃至特徴ａＤ１０、特徴ａＥ１乃至特徴ａＥ１９、特徴ａＦ１乃至特徴ａＦ１２、特徴ａＧ１乃至特徴ａＧ１５、特徴ａＨ１乃至特徴ａＨ１１、特徴ａＩ１乃至特徴ａＩ１２のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【８９６６】
なお、以上詳述した特徴ａＡ群乃至特徴ａＩ群の各構成に対して、他の特徴群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【８９６７】
以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。
【８９６８】
パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。
【８９６９】
スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者

に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。
【８９７０】
球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。
【８９７１】
＜特徴ｂＡ群～特徴ｂＮ群＞
下記の特徴ｂＡ群～特徴ｂＮ群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第２の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。
【８９７２】
＜特徴ｂＡ群＞
特徴ｂＡ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例１０に基づいて抽出されるものである。
【８９７３】
なお、特徴ｂＡ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【８９７４】
特徴ｂＡ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
を備え、
遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、
特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１及び変形例２に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例３～変形例５に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理、第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能）と、
前記移行判定の結果が特定遊技状態への移行に対応した移行対応結果となった場合に、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用

移行手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１及び変形例２に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例３～変形例５に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、
を備え、
特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、
特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数又は特定遊技状態における遊技回の残り回数を更新する回数更新手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例５に係る主制御装置１６２により高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能等）を備え、
１の遊技回において、前記回数更新手段による前記更新が行われた後、前記移行判定手段による前記移行判定が行われるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【８９７５】
上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。この特定遊技状態は、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が上限回数に達することを条件として終了するため、遊技回の実行期間にて行われる制御では、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数や特定遊技状態における遊技回の残り回数を更新する処理が行われる。
【８９７６】
また、上記構成では、特別遊技状態を経由することなく移行する特定遊技状態を有している。従来の特定遊技状態は特別遊技状態を経由して移行するため、特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定を特別遊技状態の中で処理することが可能であった。すなわち、移行判定を遊技回から切り離して実施することができたが、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行する場合は、特定遊技状態に移行する直前の状態が遊技回であるため、遊技回の実行期間にて行われる制御の中に移行判定の処理を盛り込まざるを得ない。
【８９７７】
つまり、遊技回の実行期間にて行われる制御において、特定遊技状態を終了させるための回数更新と、特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定との両方を行う必要があるが、これらの処理順序によっては特定遊技状態の制御を好適に実施できない懸念がある。この点、本構成では、回数更新を実行してから移行判定を実行する順序とするため、ある遊技回で特定遊技状態に移行した直後に、同じ遊技回の中で回数更新が実行されることを抑制できる。すなわち、ある遊技回で特定遊技状態への移行が行われた場合に、次の遊技回から回数更新が開始されるように制御できるため、特定遊技状態に移行してからの残り回数を適切に確保することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。
【８９７８】
特徴ｂＡ２．前記移行判定手段は、所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等）が成立したか否かに基づいて前記移行判定を実行し、前記移行条件が成立している場合に当該移行判定の結果を前記移行対応結果とするように構成されており、
特定遊技状態中の遊技回において前記移行条件が成立可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＡ１に記載の遊技機。
【８９７９】
本構成では、特定遊技状態への滞在中に特定遊技状態への移行契機が成立し得る構成となっている。このような場合、回数更新を実行してから移行判定を実行する順序であることで、上記特徴ｂＡ１で述べた特定遊技状態に移行してからの残り回数を適切に確保できるという効果のほか、移行契機が成立した遊技回が先行する特定遊技状態の最終遊技回（

上限回数に達した遊技回）であれば、先行する特定遊技状態を終了させてから、移行契機の成立に基づく後続の特定遊技状態へ移行させることができるという効果を期待できる。

【８９８０】

しかも、先行する特定遊技状態の終了と後続の特定遊技状態への移行とを同じ遊技回の中で行うことができるため、通常遊技状態での遊技回を介在させることなく、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態へのシームレスな移行を実現することができる。これにより、特定遊技状態の残り回数が追加されたのと同等の状態とすることができ、遊技者が後続の特定遊技状態への移行を達成できた場合に、その喜びを好適に喚起することが可能になる。

【８９８１】

特徴ｂＡ３．特定遊技状態に対応する所定情報（第１サポートフラグ、第２サポートフラグ、第３サポートフラグ等）を所定の記憶手段（ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅ）に記憶可能な構成となっており、

前記所定情報が第１状態（上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされた状態等）とされることに基づいて特定遊技状態に移行し、前記第１状態とされた前記所定情報が前記第１状態とは異なる第２状態（上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされていない状態等）とされることに基づいて特定遊技状態が終了するように構成されており、

前記終了条件が成立したか否かを判定する終了判定手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例５に係る主制御装置１６２により高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能等）と、

前記終了判定手段の判定結果に基づいて前記所定情報を前記第２状態とする又は前記所定情報を前記第２状態とすべきであると認識する終了用処理実行手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例５に係る主制御装置１６２により高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能等）と、

を備え、

前記終了用処理実行手段による処理が前記回数更新手段による前記更新よりも後であって前記移行判定手段による前記移行判定よりも先に行われるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＡ１又は特徴ｂＡ２に記載の遊技機。

【８９８２】

上記構成では、回数更新が行われた後、その結果に基づいて特定遊技状態を内部的に終了又は終了すべきと認識し、その後、特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定が行われる。これにより、移行契機が成立した遊技回が先行する特定遊技状態の最終遊技回である場合において、先行する特定遊技状態を終了させた後、同じ遊技回の中で後続の特定遊技状態に移行させることができる。

【８９８３】

また、移行契機が成立した遊技回が先行する特定遊技状態の終了遊技回でない場合でも、先行する特定遊技状態の途中で後続の特定遊技状態への移行が許容される構成にあっては、内部的に先行する特定遊技状態を終了させてから後続の特定遊技状態に移行させることができる。これにより、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態への切り替えを円滑に行うことが可能になる。

【８９８４】

特徴ｂＡ４．特定遊技状態に対応する所定情報（第１サポートフラグ、第２サポートフラグ、第３サポートフラグ）を所定の記憶手段（ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅ）に記憶可能な構成となっており、

前記所定情報が第１状態（上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされた状態等）とされることに基づいて特定遊技状態に移行し、前記第１状態とされた前記所定情報が前記第１状態とは異なる第２状態（上記各種フラグ格納エリア３１４ｅにセットされていない状態等）とされることに基づいて特定遊技状態が終了するように構成されており、

前記終了条件の成立に基づいて前記所定情報を前記第２状態とする又は前記所定情報を前記第２状態とすべきであると認識する終了用処理実行手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例５に係る主制御装置１６２により高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能等）と、

前記所定情報が前記第１状態とされている状況において前記特定遊技状態用移行手段による前記移行を制限する制限手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１、変形例３、変形例６、変形例８～変形例１０における主制御装置１６２により第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態への移行を制限する機能等）を備えていることを特徴とする特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ３のいずれかに記載の遊技機。

【８９８５】

上記構成では、先行する特定遊技状態の途中で後続の特定遊技状態に移行することが制限される。これにより、先行する特定遊技状態の継続を優先することができ、頻繁に遊技状態の移行が生じ、遊技性が複雑化して遊びやすさが低下することを抑制できる。しかしながら、その反面、特定遊技状態への移行機会が少なく抑えられるおそれがある。この点、回数更新を実行してから移行判定を実行する順序であることで、先行する特定遊技状態の最終遊技回（上限回数に達した遊技回）については、後続の特定遊技状態への移行を許容することができる。これにより、特定遊技状態の全般で後続の特定遊技状態への移行が制限される場合に比べ、特定遊技状態への移行機会を増加させることが可能になる。

【８９８６】

特徴ｂＡ５．前記移行判定手段は、所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等）が成立したか否かに基づいて前記移行判定を実行し、前記移行条件が成立している場合に当該移行判定の結果を前記移行対応結果とするように構成されており、

前記移行条件として、前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回の回数が特定回数（天井回数）となることを含み、

特定遊技状態として、前記上限回数に到達する遊技回が前記特定回数に到達する遊技回と同じ遊技回となり得るように設定された所定の特定遊技状態（第２の実施の形態において４Ｒ確変大当たり結果Ａを契機として移行する高確遊技状態、４Ｒ通常大当たり結果Ａを契機として移行する第１時短遊技状態等）を含むことを特徴とする特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ４のいずれかに記載の遊技機。

【８９８７】

上記構成では、特別判定において特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（いわゆる外れ結果）となった累積回数が特定回数に到達することに基づいて移行する特定遊技状態を有しているとともに、上限回数に到達する遊技回が特定回数に到達する遊技回と同じ遊技回となり得るように設定された所定の特定遊技状態を有している。この場合、先行する特定遊技状態として所定の特定遊技状態が実施されれば、その最終遊技回において自ずと非特定結果の累積回数が特定回数に到達し、所定の特定遊技状態から特定回数への到達を契機とする特定遊技状態に移行させることができる。すなわち、特定結果を引き当てることができないまま所定の特定遊技状態が終了したとしても、特定回数への到達を契機とする特定遊技状態への移行により特定遊技状態の残り回数が追加されることになり、遊技者からすると、そのような残り回数の追加がない場合に比べ、特定遊技状態の中で特定結果を引き当てるチャンスが格段に高められるものとなる。これにより、特定遊技状態として所定の特定遊技状態が選ばれることを期待する楽しみを付与できるばかりか、所定の特定遊技状態の魅力（遊技者への訴求力）を高めることができ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。

【８９８８】

特徴ｂＡ６．所定の特定遊技状態は、特別遊技状態を経由して移行する特定遊技状態（第１時短遊技状態）であることを特徴とする特徴ｂＡ５に記載の遊技機。

【８９８９】

本構成によれば、特別遊技状態の終了後、所定の特定遊技状態に移行した場合において、特定結果を引き当てることができないままその所定の特定遊技状態が終了しても、特定回数への到達を契機とする特定遊技状態への移行により特定遊技状態の残り回数を増加させることができる。これにより、特別遊技状態が終了した後に、有利な特定遊技状態を保ったまま、特定結果を引き当てて再び特別遊技状態に移行させるチャンスを高めることができ、興趣性を向上させることが可能になる。

【８９９０】

特徴ｂＡ７．前記移行判定手段は、所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等）が成立したか否かに基づいて前記移行判定を実行し、前記移行条件が成立している場合に当該移行判定の結果を前記移行対応結果とするように構成されており、

前記移行条件として、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定結果（特殊外れ結果、移行抽選の当選結果等）となることを含むことを特徴とする特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ４のいずれかに記載の遊技機。

【８９９１】

上記構成では、特別判定で特定結果（いわゆる大当たり結果）とは異なる所定結果となること又は特別判定で非特定結果（いわゆる外れ結果）となった遊技回にて行われる特定判定で所定結果となることに基づいて移行する特定遊技状態を有している。この場合、特別判定又は特定判定で所定結果となった遊技回が特定遊技状態の最終遊技回であれば、所定結果への当選を契機とする特定遊技状態への移行が許容されるものとなる。つまり、特定遊技状態の最終遊技回において特別判定又は特定判定で所定結果を引き当てることができれば、特定遊技状態の残り回数が追加されるものとすることができる。一般に特定遊技状態の最終遊技回における遊技者の心理としては、特定遊技状態が終了することへの不安感が強く、落胆した気分になりがちであるが、本構成であることで、特定遊技状態の最終遊技回をチャンス遊技回として機能させることができ、遊技意欲を好適に掻き立てることが可能になる。これにより、特定遊技状態の最後まで遊技を楽しむことができ、興趣性を向上させることが可能になる。

【８９９２】

特徴ｂＡ８．前記移行判定手段は、所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等）が成立したか否かに基づいて前記移行判定を実行し、前記移行条件が成立している場合に当該移行判定の結果を前記移行対応結果とするように構成されており、

特定遊技状態に移行した場合に前記上限回数を設定する手段（第２の実施の形態の変形例２～変形例１０に係る主制御装置１６２により開閉実行モード終了時の移行処理を実行する機能）と、

特定遊技状態である状況で前記移行条件が成立した場合に前記上限回数を再設定する手段（第２の実施の形態の変形例２に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例４、変形例５に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例７に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理、第３時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ７のいずれかに記載の遊技機。

【８９９３】

上記構成では、特定遊技状態の途中で移行条件が成立した場合に特定遊技状態の上限回数が再設定される。すなわち、先行する特定遊技状態の途中で移行条件が成立した際に後続の特定遊技状態への移行が許容されるところ、上記特徴ｂＡ１のように回数更新を実行してから移行判定を実行する順序であることで、後続の特定遊技状態に移行してからの残り回数を適切に確保することが可能になる。

【８９９４】
特徴ｂＡ９．予め定められた周期で定期処理（主制御装置１６２による通常処理等）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御するように構成されており、
前記定期処理の１処理回において前記回数更新手段による前記更新と前記移行判定手段による前記移行判定とを実行可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ８のいずれかに記載の遊技機。
【８９９５】
上記構成では、定期処理を繰り返し実行することで遊技の進行が制御される構成の下、回数更新と移行判定が同じ処理回の中で行われるため、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態に移行する場合に、通常遊技状態での遊技回が介在することを好適に抑制することができる。
【８９９６】
特徴ｂＡ１０．遊技球が入球可能な所定入球手段（第２作動口６３）を備え、
特定遊技状態は、通常遊技状態よりも前記所定入球手段への入球が生じやすいものであり、
前記特別判定手段は、前記所定入球手段への入球に基づいて前記特別判定を実行することが可能であることを特徴とする特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ９のいずれかに記載の遊技機。
【８９９７】
上記構成では、特定遊技状態に移行すると、通常遊技状態よりも所定入球手段への入球が発生しやすくなり、特別判定を受けやすくなるように構成されている。このような構成に対し、上記特徴ｂＡ１から特徴ｂＡ９のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【８９９８】
特徴ｂＡ１１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
を備え、
遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、
特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１及び変形例２に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例３～変形例５に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理、第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能）と、
前記移行判定の結果が特定遊技状態への移行に対応した移行対応結果となった場合に、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１及び変形例２に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例３～変形例５に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、
所定の終了条件（上限回数に到達したこと）が成立した場合に特定遊技状態を終了させ

る又は特定遊技状態を終了すべきと認識する終了用処理実行手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例５に係る主制御装置１６２により高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能等）と、
を備え、
１の遊技回において、前記終了用処理実行手段による処理が行われた後、前記移行判定手段による前記移行判定が行われるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【８９９９】
上記構成においては、特定遊技状態として、特別遊技状態を経由することなく移行する特定遊技状態を有している。従来の特定遊技状態は特別遊技状態を経由して移行するため、特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定を特別遊技状態の中で処理することが可能であった。すなわち、移行判定を遊技回から切り離して実施することができたが、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行する場合は、特定遊技状態に移行する直前の状態が遊技回であるため、遊技回の実行期間にて行われる制御の中に移行判定の処理を盛り込まざるを得ない。
【９０００】
また、遊技回の実行期間にて行われる制御では、特定遊技状態の終了に対応した所定の終了条件が成立しているか否かを把握し、特定遊技状態を終了させたり、終了すべきと認識したりするための終了用処理を行う必要もある。つまり、遊技回の実行期間にて行われる制御において、特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定と、特定遊技状態を終了させるための終了用処理との両方を行う必要があるが、これらの処理順序によっては特定遊技状態の制御を好適に実施できない懸念がある。
【９００１】
この点、本構成では、終了用処理を実行してから移行判定を実行する順序とするため、特定遊技状態中に後続の特定遊技状態への移行契機が成立した場合に、先行する特定遊技状態を終了させてから後続の特定遊技状態に移行させることができる。これにより、複数の特定遊技状態が重複することが抑制され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。しかも、先行する特定遊技状態の終了と後続の特定遊技状態への移行とを同じ遊技回の中で処理することができるため、通常遊技状態への移行を介在させることなく、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態への切り替えを行うことができる。これにより、上記切り替えが生じる状況下でも、遊技者にとって有利な状態である特定遊技状態を保ち続けることができ、遊技しやすさに優れた構成を実現することが可能になる。
【９００２】
特徴ｂＡ１２．前記移行判定手段は、所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等）が成立したか否かに基づいて前記移行判定を実行し、前記移行条件が成立している場合に当該移行判定の結果を前記移行対応結果とするように構成されており、
特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、
特定遊技状態に移行した場合に前記上限回数を設定する手段（第２の実施の形態の変形例２～変形例１０に係る主制御装置１６２により開閉実行モード終了時の移行処理を実行する機能）と、
特定遊技状態である状況で前記移行条件が成立した場合に前記上限回数を再設定する手段（第２の実施の形態の変形例２に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例４、変形例５に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例７に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理、第３時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｂＡ１１に記載の遊技機。
【９００３】

上記構成では、特定遊技状態の途中で移行条件が成立した場合に特定遊技状態の上限回数が再設定される。すなわち、先行する特定遊技状態の途中で移行条件が成立した際に後続の特定遊技状態への移行が許容されるため、先行する特定遊技状態の途中から後続の特定遊技状態に切り替える処理が必要となる。このような構成において、上記特徴ｂＡ１１のように終了用処理を実行してから移行判定を実行する順序であることで、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態への切り替えを円滑に行うことが可能になる。

【９００４】

なお、上記特徴ｂＡ１１又は特徴ｂＡ１２に対して上記特徴ｂＡ１から特徴ｂＡ１０のいずれかの構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【９００５】

なお、上記特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９００６】

＜特徴ｂＢ群＞

特徴ｂＢ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例１０に基づいて抽出されるものである。

【９００７】

なお、特徴ｂＢ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【９００８】

特徴ｂＢ１．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１態様（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１態様よりも入球しにくい第２態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第２作動口６３）と、

前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて第１判定（特図当否判定）を実行する第１判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記第１判定の結果が特定結果（大当たり結果等）となることに基づいて遊技者に所定の特典（開閉実行モード等）を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能等）と、

予め定められた判定条件（スルーゲート６４の遊技球の通過）の成立に基づいて第２判定（普図当否判定）を実行する第２判定手段（主制御装置１６２における普図当否判定を実行する機能）と、

前記第２判定の結果が所定結果（サポート当選結果）となることに基づいて、前記可変入球手段を前記第２態様から前記第１態様とし、その後、前記第２態様とする切替制御が少なくとも１回行われる可変入球制御（役物開閉遊技）を実行する可変入球制御手段（主制御装置１６２における電役サポート用処理を実行する機能）と、

前記第２判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記第２判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回（普図遊技回）の１回として、遊技回が行われ

るように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における普図遊技回制御処理を実行する機能）と、
を備え、
遊技状態として第１遊技状態（通常遊技状態等）及び第２遊技状態（第２時短遊技状態等）を含む複数の遊技状態を有しており、
第１遊技状態から第２遊技状態に変化する状況（通常遊技状態から第２時短遊技状態に変化する状況、通常遊技状態から第３時短遊技状態に変化する状況、第２時短遊技状態から通常遊技状態に変化する状況、第３時短遊技状態から通常遊技状態に変化する状況、第１時短遊技状態から通常遊技状態に変化する状況、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態の一方からそれら各時短遊技状態の他方に変化する状況等）で遊技回が実行中である場合に当該実行中の遊技回を終了させることが可能な特定終了手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ１３１１～ステップＳｂ１３１５、ステップＳｂ３５０９、ステップＳｂ４１０７、ステップＳｂ５８１１の処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。
【９００９】
上記構成では、可変入球手段への入球に基づいて第１判定が行われ、その結果が特定結果となることで所定の特典が付与される。また、第１判定とは別に第２判定が行われ、その結果を報知するための遊技回が実行されるとともに、上記第２判定の結果が所定結果となることで可変入球手段が第１態様となる可変入球制御が実行される。ここで、そのような構成の遊技機においては、遊技状態の種別によって上記遊技回や可変入球制御の態様が異なり、例えば、変化後の遊技状態での遊技回等が変化前の遊技状態よりも遊技者にとって有利な態様で実行されるものがある。このような場合において、例えば、遊技状態が変化する直前に第２判定が行われると、当該判定は変化前の遊技状態の下で開始されるため、当該判定結果に基づく遊技回等は遊技者にとって不利な態様で行われることになる。この点、本構成では、第１遊技状態から第２遊技状態に変化する状況で遊技回が実行中であると、その遊技回が強制終了されるため、第２遊技状態下での第２判定を速やかに実行させることができる。これにより、第２遊技状態に対応した遊技回等の開始タイミングを迅速化することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。
【９０１０】
なお、本特徴の「第１遊技状態から第２遊技状態に変化する状況で遊技回が実行中である場合に」は、「第１遊技状態から第２遊技状態に変化する状況において第１遊技状態中に開始された遊技回が実行中である場合に」と表現することもできる。
【９０１１】
特徴ｂＢ２．前記特典付与手段として、前記第１判定の結果が特定結果となることに基づいて遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、
前記特定終了手段は、特別遊技状態を経由することなく第１遊技状態から第２遊技状態に変化する状況で遊技回が実行中である場合に当該実行中の遊技回を終了させることが可能であることを特徴とする特徴ｂＢ１に記載の遊技機。
【９０１２】
例えば、第１遊技状態→特別遊技状態→第２遊技状態といった具合に特別遊技状態を経由して遊技状態が変化する場合であれば、第１遊技状態で開始された遊技回や可変入球制御を特別遊技状態の中で終了させることができるため、その影響が第２遊技状態に及ぶことを抑制できる。しかしながら、特別遊技状態を経由することなく第１遊技状態から第２遊技状態への変化が行われる場合は、第１遊技状態で開始された遊技回等を吸収する期間を確保できないため、第１遊技状態に対応した遊技回等が第２遊技状態において継続しやすくなる懸念がある。このような場合に対して上記特徴ｂＢ１の構成を適用することで、上記効果を好適に発揮させることが可能になる。
【９０１３】

特徴ｂＢ３．前記特定終了手段により前記終了が行われる場合において、終了対象の遊技回における前記第２判定の結果が前記所定結果である場合に当該所定結果とは異なる結果（普図外れ結果）に変更する手段（主制御装置１６２によりステップＳｂ１３１３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＢ１又は特徴ｂＢ２に記載の遊技機。

【９０１４】

上記構成では、遊技状態の変化に伴って遊技回を強制終了させる場合に、その遊技回の契機となった第２判定の結果が、可変入球制御を実行させることに対応した所定結果である場合には、可変入球制御を実行させない他の結果に変更される。これにより、遊技回の強制終了後、可変入球制御を介さずに次の遊技回を開始させることができる。その分、だ２遊技状態（変化後の遊技状態）に対応した遊技回等の開始タイミングを早めることができ、遊技状態の変化に対してより迅速に対応させることが可能になる。

【９０１５】

特徴ｂＢ４．前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記第２判定の結果に対応した報知結果として特定報知（普図の停止表示）が行われるように遊技回を制御するものであり、

遊技状態が変化する状況で特定報知の実行中である場合に、前記特定終了手段による前記終了を制限することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ３のいずれかに記載の遊技機。

【９０１６】

例えば、特定報知（特定判定の結果報知）が実行されている状況でその報知を強制終了させると、報知期間の短縮化を招く。その結果、特定報知の視認性が低下し、第２判定の結果を把握しにくくなる懸念がある。この点、本構成では、特定報知の実行中である場合は遊技状態の変化に伴う強制終了が制限される。これにより、適切な報知期間を確保することができ、特定報知の視認性が損なわれることを抑制できる。

【９０１７】

なお、本特徴を上記特徴ｂＢ３に適用した場合には、次の効果を奏することができる。例えば、特定報知の実行中であっても遊技状態の変化に伴う強制終了を実行する構成においては、第２判定の結果を所定結果から異なる結果に変更させた場合に、変更前の結果に対応した特定報知（所定結果になったことの報知）が実行され、その後、強制終了によりその報知が終了される。すなわち、変更前の結果である所定結果が強制終了の実行タイミングまで報知された後、当該強制終了により遊技回自体が終了するため、変更後の結果が報知されない。このため、所定結果が報知されたにもかかわらず可変入球制御が行われない事態を招き、遊技機や遊技ホールに対する遊技者の信頼を低下させるおそれがある。この点、特徴ｂＢ４では、特定報知の実行中である場合は例外的に強制終了しないため、特定報知により示される結果と変更後の第２判定の結果との不整合が発生することを抑制でき、延いては、所定結果が報知された状態で可変入球制御が行われない事象の発生を抑制することが可能になる。

【９０１８】

特徴ｂＢ５．前記第１判定が行われることに基づいて第１遊技回用動作が開始され、当該第１遊技回用動作の終了後、前記第１判定の結果に対応した所定報知（特図の停止表示）が行われることを第１遊技回（特図遊技回）の１回として、第１遊技回が行われるように制御する第１遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記遊技回としての第２遊技回が行われるように制御する第２遊技回制御手段と、

所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果の当選、特定入球部への入球、上限回数への到達等）が成立した場合に第２遊技状態に移行させる移行手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１及び変形例２に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例３～変形例５に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６

２により第２時短遊技状態の移行判定用処理、第３時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、
を備え、
前記移行手段は、前記所定の移行条件が成立した第１遊技回において前記所定報知が終了する前の所定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、変動表示の開始タイミング、変動表示中のタイミング等）にて特定遊技状態への移行を行うように構成されていることを特徴とする特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ４のいずれかに記載の遊技機。
【９０１９】
移行条件が成立した第１遊技回において所定報知（特別判定結果の報知）が終了することにより、次の第１遊技回として第２遊技状態に移行してからの最初の第１遊技回が開始される。この際、上記構成では、移行条件が成立した第１遊技回において所定報知が終了する前に第２遊技状態への移行が行われるため、第２遊技状態への移行後、最初の第１遊技回が行われるまでの間に猶予期間（遊技状態としては第２遊技状態に移行しているが、第２遊技状態に移行してからの第１遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保することができる。第２遊技状態への移行に対応させて第２遊技回を終了させた場合に、その猶予期間において次の第２遊技回を開始させれば、第２遊技状態への移行後、第１遊技回よりも先行して第２遊技回を開始させることができる。その結果、可変入球制御の開始タイミングが早められ、第２遊技状態への移行後において可変入球手段への入球が生じやすくなる状況を早期に生じさせることが可能になる。
【９０２０】
特徴ｂＢ６．前記第２遊技回制御手段は、前記第２判定が行われることに基づいて第２遊技回用動作が開始され、当該第２遊技回用動作の終了後、前記第２判定の結果に対応した第２報知（普図の停止表示）が行われることを第２遊技回（普図遊技回）の１回として、第２遊技回が行われるように制御するものであり、
前記所定タイミングから第２遊技状態への移行後における最初の第１遊技回が開始されるまでの期間が、前記特定終了手段による前記終了の対象となった第２遊技回における第２報知の期間よりも長くなるようにすることが可能な手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例１０に係る主制御装置１６２により確定表示開始用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴ｂＢ５に記載の遊技機。
【９０２１】
上記構成では、所定タイミングで第２遊技状態への移行が行われてから第２遊技状態への移行後における最初の第１遊技回が開始されるまでの期間（猶予期間）が、特定終了手段による終了の対象となった第２遊技回における第２報知の実行期間よりも長くなるように構成されている。この場合、終了対象となった第２遊技回の第２報知は上記猶予期間の途中で終了するため、次の第２遊技回は当該猶予期間が終了する前に開始されるものとなる。その次の第２遊技回は第２遊技状態の下で行われるため、第２遊技状態に対応した第２遊技回を上記最初の第１遊技回に先行して開始させることができる。これにより、第２遊技状態への移行後における可変入球制御の開始タイミングを早め、可変入球手段への入球が生じやすくなる状況を早期に生じさせることが可能になる。
【９０２２】
なお、本特徴を上記特徴ｂＢ５に適用する場合は上記特徴ｂＢ５における「所定報知」を「第１報知」と読み替えることができる。
【９０２３】
特徴ｂＢ７．前記所定の移行条件が成立した第１遊技回における第１報知の期間を、前記所定の移行条件が成立しない所定の第１遊技回における第１報知の期間よりも長くする手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例１０に係る主制御装置１６２において特定確定表示時間を設定する機能等）を備えていることを特徴とする特徴ｂＢ５又は特徴ｂＢ６に記載の遊技機。
【９０２４】

上記構成では、第２遊技状態への移行条件が成立した第１遊技回における第１報知の期間を他の第１遊技回における第１報知の期間よりも長くするため、猶予期間の長期化を図ることができる。

【９０２５】

なお、本特徴を特徴ｂＢ６に適用した場合は、「猶予期間を第２報知の期間よりも長くする上記特徴ｂＢ６の構成を実現する上で、第２報知の期間についての無理な短縮化を回避することが可能になる。これにより、報知期間の短縮により特定判定の結果が視認しにくくなる不都合の発生を抑制しながら、上記特徴ｂＢ６の構成を実現することが可能になる。」という更なる効果を期待することができる。

【９０２６】

特徴ｂＢ８．前記特典付与手段として、前記第１判定の結果が特定結果となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

第１遊技状態と第２遊技状態の一方が通常遊技状態であり、第１遊技状態と第２遊技状態の他方が特定遊技状態であることを特徴とする特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ７のいずれかに記載の遊技機。

【９０２７】

上記構成では、通常遊技状態と特定遊技状態の間で遊技状態が変化する場合に遊技回の強制終了が実施される。すなわち、遊技回や可変入球制御の態様が変化する場合に対応させて特定終了手段による上記終了が実行されるため、上記特徴ｂＢ１から特徴ｂＢ７における上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【９０２８】

特徴ｂＢ９．前記特典付与手段として、前記第１判定の結果が特定結果となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

第１遊技状態が通常遊技状態であり、第２遊技状態が特定遊技状態であることを特徴とする特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ７のいずれかに記載の遊技機。

【９０２９】

上記構成では、通常遊技状態から特定遊技状態への移行である場合に特定終了手段による遊技回の終了が実行される。すなわち、遊技回や可変入球制御が不利な態様で行われる状況から有利な態様で行われる状況に切り替わることに対応させて特定終了手段による上記終了が実行されるため、上記特徴ｂＢ１から特徴ｂＢ７における上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【９０３０】

なお、上記特徴ｂＢ８又は特徴ｂＢ９の「遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており」は、「遊技状態として、遊技回及び可変入球制御の少なくとも一方が通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な態様で実行される特定遊技状態（高頻度サポートモード）を有しており」と表現することもできる。

【９０３１】

特徴ｂＢ１０．特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（第１時短遊技状態、第２時短遊技状態、第３時短遊技状態等）を有しており、

所定の特定遊技状態から当該所定の特定遊技状態とは異なる他の特定遊技状態に変化する状況で遊技回が実行中である場合に前記特定終了手段による前記終了が制限されるよう

に構成されていることを特徴とする特徴ｂＢ８又は特徴ｂＢ９に記載の遊技機。
【９０３２】
１の特定遊技状態から他の特定遊技状態への変化の場合は、当該変化の前から既に遊技回や可変入球制御が特定遊技状態に対応した態様で実行されている。このような状況において遊技回を途中終了させると、却って変化後の遊技状態に対応した遊技回等の開始が遅れるおそれがある。この点、本構成では、１の特定遊技状態から他の特定遊技状態に切り替わる場合は特定終了手段による遊技回の終了を制限するため、そのような不都合の発生を抑制することが可能になる。
【９０３３】
なお、上記特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【９０３４】
＜特徴ｂＣ群＞
特徴ｂＣ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例１０に基づいて抽出されるものである。
【９０３５】
なお、特徴ｂＣ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【９０３６】
特徴ｂＣ１．遊技球が入球可能な入球手段（第１作動口６２）と、
遊技球が入球可能又は入球しやすい第１態様（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１態様よりも入球しにくい第２態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第２作動口６３）と、
前記入球手段又は前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記特別判定が行われることに基づいて第１遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを第１遊技回（特図遊技回）の１回として、第１遊技回が行われるように制御する第１遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
予め定められた判定条件（スルーゲート６４の遊技球の通過）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定）を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における普図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定結果（サポート当選結果）となることに基づいて、前記可変入球手段を前記第２態様から前記第１態様とし、その後、前記第２態様とする切替制御が少なくとも１回行われる可変入球制御（役物開閉遊技）を実行する可変入球制御手段（主制御装置１６２における電役サポート用処理を実行する機能）と、
前記特定判定が行われることに基づいて第２遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを第２遊技回（普図遊技回）の１回として、第２遊技回が行われるように制御する第２遊技回制御手段（主制御装置１６２における普図遊技回制御処理を実行する機能）と、
を備え、
遊技状態として、第２遊技回及び前記可変入球制御の少なくとも一方が通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な態様で実行される特定遊技状態（高頻度サポートモード）を有しており、
所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果の当選、特定入球部への入球等）が成立した場合に、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第２の実施の形態の変形例１及び変形例２に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例３～変形例５に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理、第３時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能）と、
特定遊技状態に移行した場合に、特定遊技状態に移行してからの最初の第２遊技回が特定遊技状態に移行してからの最初の第１遊技回に先行して行われるようにすることが可能な特定手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ１３１１～ステップＳｂ１３１５、ステップＳｂ３５０９、ステップＳｂ４１０７、ステップＳｂ５８１１の処理、確定表示開始用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【９０３７】
上記構成では、遊技回及び可変入球制御の少なくとも一方が通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な態様で実行される特定遊技状態を有している。このため、遊技状態が特定遊技状態に移行することにより、可変入球手段への入球が発生しやすくなり、遊技者が特別判定を受けやすくなって有利に遊技を進めることができる。また、上記構成では、特定遊技状態への移行が特別遊技状態を経由することなく実行される。すなわち、ある第１遊技回にて上記移行条件が成立した場合に、その遊技回の終了後、特定遊技状態に移行してからの最初の第１遊技回として次の遊技回が直ちに開始される。そのような前提の下、上記構成では、特定遊技状態に移行した場合に、特定遊技状態に移行してからの最初の第２遊技回が特定遊技状態に移行してからの最初の第１遊技回に先行して行われるように構成されている。これにより、特定遊技状態への移行後における可変入球制御の開始タイミングを早め、可変入球手段への入球が生じやすくなる状況を早期に生じさせることが可能になる。
【９０３８】
特徴ｂＣ２．前記第１遊技回制御手段は、前記特別判定の結果に対応した報知結果として所定の報知（特図の停止表示）が行われるように制御するものであり、
前記特定遊技状態用移行手段は、前記移行条件が成立した第１遊技回において前記所定の報知が終了する前の所定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、変動表示の開始タイミング、変動表示中のタイミング等）にて特定遊技状態への移行を行うように構成されていることを特徴とする特徴ｂＣ１に記載の遊技機。
【９０３９】
移行条件が成立した第１遊技回において所定の報知（特別判定結果の報知）が終了することにより、次の第１遊技回として特定遊技状態に移行してからの最初の第１遊技回が開

始される。この際、上記構成では、移行条件が成立した第１遊技回において所定の報知が終了する前に特定遊技状態への移行が行われるため、特定遊技状態への移行後、最初の第１遊技回が行われるまでの間に猶予期間（遊技状態としては特定遊技状態に移行しているが、特定遊技状態に移行してからの第１遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保することができる。この猶予期間を利用して第２遊技回を開始されれば、特定遊技状態への移行後、第１遊技回よりも先行して第２遊技回を開始させることができ、特徴ｂＣ１の構成を実現する上で好ましい態様とすることができる。

【９０４０】

特徴ｂＣ３．前記入球手段に遊技球が入球した場合よりも前記可変入球手段に入球した場合の方が遊技者にとって有利となるように構成されている（第２特図の大当たり用種別判定を第１特図の大当たり用種別判定よりも優遇した構成）ことを特徴とする特徴ｂＣ１又は特徴ｂＣ２に記載の遊技機。

【９０４１】

上記構成では、入球手段への入球を生じさせるよりも可変入球手段への入球を生じさせる方が遊技者にとって有利であるため、遊技者にとっての特定遊技状態の恩恵は、特別判定を受ける頻度が高まる点に留まらず、可変入球手段への入球に基づく有利な側の遊技が行われやすくなる点にも生じる。この場合、遊技者としては、特定遊技状態への移行後において入球手段への入球に基づく不利な側の遊技が行われることを極力抑えたくなるが、有利な側の可変入球手段への入球タイミングを迅速化できることで、その分、入球手段への入球に基づく遊技が行われる回数や可能性を低減することが可能になる。これにより、特定遊技状態への移行後における遊技が遊技者の要望に応じた態様で行われる構成を好適に実現することが可能になる。

【９０４２】

特徴ｂＣ４．前記入球手段又は前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、

を備え、

前記特別判定手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に基づいて前記特別判定を行うものであり、

前記入球手段への入球に基づいて取得された特別情報と前記可変入球手段への入球に基づいて取得された特別情報とが前記取得情報記憶手段に記憶されている場合に、前記可変入球手段への入球に基づいて取得された特別情報についての前記特別判定が優先して行われるようにすることが可能な優先手段（主制御装置１６２によりデータ設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ３のいずれかに記載の遊技機。

【９０４３】

上記構成では、入球手段又は可変入球手段への入球により取得される特別情報に基づいて特別判定手段における特別判定が行われるところ、このような構成に対して上記特徴ｂＣ１又は特徴ｂＣ２の構成を適用することで、特別遊技状態への移行後において可変入球手段への入球に対応した特別情報を早期に取得しやすくすることが可能になる。加えて、上記構成では、入球手段への入球に基づく特別情報と可変入球手段への入球に基づく特別情報との両方が取得されている場合に、後者の特別情報についての特別判定が優先して実行されるため、可変入球手段への入球に対応した特別情報が取得された際に、入球手段への入球に対応した特別情報が取得情報記憶手段に残存していることがあっても、可変入球手段への入球に基づく特別判定が実行される。すなわち、本構成によれば、特別遊技状態への移行後において可変入球手段への入球に基づく特別判定の実行タイミングを早めることが可能になる。

【９０４４】

なお、本特徴を上記特徴ｂＣ３に適用した場合には、遊技者にとって有利な可変入球手段への入球に基づく遊技が行われるタイミングを早めることができ、入球手段への入球に基づく不利な側の遊技が行われる回数や可能性を低減することが可能になる。

【９０４５】

特徴ｂＣ５．前記特定手段は、特定遊技状態に移行した場合に、前記最初の第２遊技回における前記第２遊技回用動作が前記最初の第１遊技回が行われるよりも先行して終了するようにすることが可能である（第２の実施の形態の変形例１に係る主制御装置１６２により特定確定表示時間を設定する機能）ことを特徴とする特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ４のいずれかに記載の遊技機。

【９０４６】

上記構成では、特定遊技状態への移行後において最初の第１遊技回が行われる前に最初の第２遊技回における遊技回用動作が終了するため、上記最初の第２遊技回が終了した後の可変入球制御を上記最初の第１遊技回の開始前に実行されやすくすることができる。これにより、特定遊技状態に移行してからの最初の第１遊技回として可変入球手段への入球に基づく遊技回を実施させやすくすることが可能になる。

【９０４７】

特徴ｂＣ６．前記第２遊技回制御手段は、前記特定判定の結果に対応した報知結果として特定の報知（普図の停止表示）が行われるように制御するものであり、

前記特定手段は、特定遊技状態に移行した場合に、前記最初の第２遊技回における前記特定の報知が前記最初の第１遊技回が行われるよりも先行して終了するようにすることが可能である（第２の実施の形態の変形例１に係る主制御装置１６２により特定確定表示時間を設定する機能）ことを特徴とする特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ５のいずれかに記載の遊技機。

【９０４８】

上記構成では、特定遊技状態への移行後において最初の第１遊技回が行われる前に最初の第２遊技回における特定の報知（特定判定結果の報知）が終了するため、上記最初の第２遊技回が終了した後の可変入球制御を上記最初の第１遊技回の開始前に実行させることが可能になる。これにより、特定遊技状態に移行してからの最初の第１遊技回として可変入球手段への入球に基づく遊技回を実施させることが可能になる。

【９０４９】

特徴ｂＣ７．前記第１遊技回制御手段は、前記特別判定の結果に対応した報知結果として所定の報知（特図の停止表示）が行われるように制御するものであり、

前記特定遊技状態用移行手段は、前記移行条件が成立した第１遊技回において前記所定の報知が終了する前の所定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、変動表示の開始タイミング、変動表示中のタイミング等）にて特定遊技状態への移行を行うように構成されており、

前記可変入球手段への入球を促す特定報知（右打ち報知画像４７７ａや目標案内画像４７７ｂの表示）を実行する特定報知実行手段を備え、

前記特定報知実行手段は、前記所定タイミングから前記最初の第１遊技回が行われるまでの期間における特定タイミング（第２時短遊技状態に移行してから役物開閉遊技が開始される前のタイミング、第２時短遊技状態に移行してから確定表示時間が経過するまでの期間におけるいずれかのタイミング等）にて前記特定報知を実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ６のいずれかに記載の遊技機。

【９０５０】

移行条件が成立した第１遊技回において所定の報知（特別判定結果の報知）が終了することにより、次の第１遊技回として特定遊技状態に移行してからの最初の第１遊技回が開始される。この際、上記構成では、移行条件が成立した第１遊技回において所定の報知が終了する前に特定遊技状態への移行が行われるため、特定遊技状態への移行後、最初の第１遊技回が行われるまでの間に猶予期間（遊技状態としては特定遊技状態に移行しているが、特定遊技状態に移行してからの第１遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保

することができる。特定遊技状態に移行してからの最初の第２遊技回が特定遊技状態に移行してからの最初の第１遊技回に先行して行われる場合において、上記猶予期間において可変入球手段への入球を促す特定報知を行うことにより、可変入球手段への迅速な入球をより好適に促進することが可能になる。

【９０５１】

特徴ｂＣ８．前記特定手段は、通常遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に前記最初の第２遊技回が前記最初の第１遊技回に先行して行われるようにすることが可能であることを特徴とする特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ７のいずれかに記載の遊技機。

【９０５２】

上記構成では、通常遊技状態から特定遊技状態への移行である場合に特定遊技状態に移行してからの最初の第２遊技回が特定遊技状態に移行してからの最初の第１遊技回に先行して行われるように処理が実行される。すなわち、遊技回や可変入球制御が不利な態様で行われる状況から有利な態様で行われる状況に切り替わることに対応させて上記処理が実行されるため、上記特徴ｂＣ１から特徴ｂＣ７における上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【９０５３】

特徴ｂＣ９．前記入球手段又は前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、

を備え、

前記特別判定手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に基づいて前記特別判定を行うものであり、

次の第１遊技回に対応する特別情報が前記取得情報記憶手段に記憶されている状況で特定遊技状態に移行した場合に、前記最初の第２遊技回が前記最初の第１遊技回に先行して行われるようにすることが可能であることを特徴とする特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ８のいずれかに記載の遊技機。

【９０５４】

移行条件が成立した第１遊技回に対して次の第１遊技回に対応する特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合は、可変入球手段への新たな入球が生じなくても、移行条件が成立した第１遊技回の終了後、直ちに特定遊技状態に移行してからの最初の第１遊技回（上記次の第１遊技回）が開始されることになるが、本構成では、そのような場合でも上記最初の第１遊技回が行われる前に最初の第２遊技回が行われるように構成されている。これにより、上記特徴ｂＣ１から特徴ｂＣ９の各構成を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【９０５５】

なお、上記特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９０５６】

＜特徴ｂＤ群＞

特徴ｂＤ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例１０

に基づいて抽出されるものである。
【９０５７】
なお、特徴ｂＤ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【９０５８】
特徴ｂＤ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
絵柄を可変表示することが可能な絵柄表示手段（特図用表示部４３、図柄表示装置７５）と、
前記特別判定が行われることに基づいて前記絵柄表示手段において絵柄の可変表示を開始させ、前記特別判定の結果に対応した停止結果を停止表示することを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
を備え、
遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、
所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果の当選、特定入球部への入球等）が成立した場合に、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１及び変形例２に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例３～変形例５に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理、第３時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能）と、
前記移行条件が成立した遊技回において前記停止表示を行う停止表示期間を前記移行条件が成立しない所定の遊技回の前記停止表示期間とは異なる期間に設定することが可能な期間設定手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例１０に係る主制御装置１６２により特定確定表示時間を設定する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【９０５９】
上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、上記構成では、そのような特定遊技状態として特別遊技状態を経由することなく移行する遊技状態を有している。この特定遊技状態には所定の移行条件が成立することにより移行するが、特定遊技状態での遊技を遊技者がスムーズに始められるようにする上では、特定遊技状態に移行してからの最初の遊技回が開始されるよりも前に、特定遊技状態への移行を遊技者に知らせることが望ましい。この場合、従来の特定遊技状態のように特別遊技状態を経由して移行する場合であれば、特別遊技状態の期間（例えば、特別遊技状態における終了時演出の期間等）を利用して、特定遊技状態への移行等に対応した報知を行うことが可能であるが、特別遊技状態を経由することなく移行する特定遊技状態の場合は、移行条件が成立した遊技回が終了した後、特定遊技状態に移行してからの最初の

遊技回が直ちに行われるため、そのような報知の実行期間を確保することが困難となる。この点、本構成では、移行条件が成立した遊技回において絵柄の停止表示を行う停止表示期間を、移行条件が成立しない他の遊技回の停止表示期間と異ならせるため、特定遊技状態への移行が生じた場合において、その特殊な停止表示期間を利用することで、上記報知の実行期間を好適に確保することが可能になる。

【９０６０】

特徴ｂＤ２．前記期間設定手段は、前記移行条件が成立した遊技回の前記停止表示期間を前記移行条件が成立しない所定の遊技回の前記停止表示期間よりも長い期間に設定することが可能であることを特徴とする特徴ｂＤ１に記載の遊技機。

【９０６１】

上記構成では、移行条件が成立した遊技回の停止表示期間を移行条件が成立しない他の遊技回の停止表示期間よりも長くするため、上記報知の実行期間を好適に確保することが可能になる。

【９０６２】

特徴ｂＤ３．前記期間設定手段は、通常遊技状態から特定遊技状態に移行する場合に、前記移行条件が成立した遊技回の前記停止表示期間を前記移行条件が成立しない所定の遊技回の前記停止表示期間よりも長い期間に設定することが可能であることを特徴とする特徴ｂＤ２に記載の遊技機。

【９０６３】

上記構成では、通常遊技状態から特定遊技状態への移行である場合に、移行条件が成立した遊技回の停止表示期間を移行条件が成立しない他の遊技回の停止表示期間よりも長くする。この場合、移行条件が成立した遊技回における長めの停止表示期間により、特定遊技状態に切り替わることへの遊技者の準備期間を確保することができる。このような構成は、例えば、通常遊技状態と特定遊技状態とで推奨される遊技球の発射強度が異なるなど、それら各遊技状態での遊技における遊技者の操作態様が相違する場合に特に有効となる。

【９０６４】

特徴ｂＤ４．前記移行条件の成立又は特定遊技状態への移行に対応した特定報知（第２時短遊技状態や第３時短遊技状態の開始演出、天井到達演出等）を実行する特定報知実行手段（演出制御装置１４３により第２移行用演出設定処理、特図変動表示用処理を実行する機能等）を備え、

前記特定報知実行手段は、前記移行条件が成立した遊技回の前記停止表示期間の少なくとも一部にて前記特定報知を実行する手段を備えていることを特徴とする特徴ｂＤ２又は特徴ｂＤ３の遊技機。

【９０６５】

特定遊技状態への移行を事前に知らせる上では、移行条件が成立した遊技回において絵柄の可変表示期間を利用し、特定遊技状態への移行等に対応した報知を行うことも考えられる。しかしながら、この構成では、遊技回の途中で遊技者の関心が特定遊技状態への移行に移りがちとなり、遊技回への注目度が損なわれる懸念がある。この点、本構成では、移行条件が成立した遊技回の停止表示期間を移行条件が成立しない他の遊技回の停止表示期間よりも長くし、その期間の少なくとも一部を用いて上記報知を行うため、遊技回への注目度の確保と上記報知のための期間の確保とを好適に両立させることが可能になる。

【９０６６】

特徴ｂＤ５．前記特定報知実行手段は、前記移行条件が成立した遊技回の前記停止表示期間において前記停止表示が開始された後に前記特定報知を実行することが可能であることを特徴とする特徴ｂＤ４に記載の遊技機。

【９０６７】

上記構成によれば、絵柄の停止表示により特別判定の結果を知らせてから特定遊技状態への移行を知らせることができ、特別判定の結果と特定遊技状態への移行との両方を遊技者が把握する上で好ましい態様とすることができる。

【９０６８】
特徴ｂＤ６．遊技球が入球可能な所定入球手段（第２作動口６３）を備え、
特定遊技状態は、通常遊技状態よりも前記所定入球手段への入球が生じやすいものであり、
前記特別判定手段は、前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて前記特別判定を実行することが可能であり、
前記所定入球手段への入球を促す所定報知（右打ち報知画像４７７ａや目標案内画像４７７ｂの表示）を実行する所定報知実行手段を備え、
前記所定報知実行手段は、前記移行条件が成立した遊技回の前記停止表示期間の少なくとも一部にて前記所定報知を実行する手段を備えていることを特徴とする特徴ｂＤ２乃至特徴ｂＤ５のいずれかに記載の遊技機。
【９０６９】
上記構成では、特定遊技状態が所定入球手段への入球が生じやすい遊技状態であるとともに、所定入球手段への入球を促す所定報知が、移行条件が成立した遊技回における長めの停止表示期間の少なく一部を利用して行われる。これにより、特定遊技状態への移行後における最初の遊技回が開始される前に所定入球手段への入球を促すことができ、特定遊技状態での遊技を遊技者が円滑且つ好適に始めることが可能になる。
【９０７０】
なお、上記特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【９０７１】
＜特徴ｂＥ群＞
特徴ｂＥ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態の変形例３に基づいて抽出されるものである。
【９０７２】
なお、特徴ｂＥ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【９０７３】
特徴ｂＥ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出

制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
を備え、
遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード）を有しており、
特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、
特定遊技状態における特定の遊技回（最終遊技回、許容遊技回、制限遊技回とは異なる遊技回等）にて予め定められた特定条件（特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等）が成立した場合に、特定遊技状態の終了後に特定遊技状態に再移行されるか、又は、特定遊技状態における遊技回の残り回数が増加されるようにする特定処理を実行することが可能な特定手段（第２の実施の形態の変形例３に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。
【９０７４】
上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。この特定遊技状態は、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が上限回数に達することを条件として終了する。そのような前提の下、上記構成では、特定遊技状態中の特定の遊技回にて特定条件が成立した場合に、特定遊技状態の終了後に特定遊技状態に再移行されるか、又は、特定遊技状態における遊技回の残り回数が増加されるように構成されている。このため、特定の遊技回にて特定条件を成立させることにより、特定遊技状態を遊技できる期間が延長され、有利な特定遊技状態を保ったまま、特定結果を引き当てて特別遊技状態に移行させるチャンスを高めることができる。これにより、特定遊技状態において特定結果を引き当てることだけでなく、特定の遊技回にて特定条件を成立させることを目指す遊技を付加することができ、楽しみ方の幅を拡げて興趣性を向上させることが可能になる。
【９０７５】
特徴ｂＥ２．前記特定手段は、特定遊技状態における特定の遊技回にて特定条件が成立した場合に特定遊技状態の終了後に特定遊技状態に再移行されるようにすることが可能なものであり、
先の特定遊技状態の終了と後の特定遊技状態への移行とを同一の遊技回にて実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＥ１に記載の遊技機。
【９０７６】
上記構成では、特定の遊技回にて特定条件が成立した場合に、特定遊技状態の終了と特定遊技状態への再移行とが同一の遊技回の中で行われる。これにより、通常遊技状態の遊技回を介在させることなく、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態への切り替えを行うことができ、特定遊技状態の残り回数が上乗せされたのと同等の状態とすることが可能になる。
【９０７７】
特徴ｂＥ３．先の特定遊技状態の終了を遊技者が認識することが不可又は前記再移行が行われない場合の特定遊技状態の終了に比べて認識しにくい構成とされており、
前記同一の遊技回又はその次の遊技回にて、特定遊技状態における遊技回の残り回数が増加したように遊技者が認識することが可能な所定報知（上乗せ演出）を実行する所定報知実行手段（演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＥ２に記載の遊技機。
【９０７８】
上記構成では、先行する特定遊技状態の終了を遊技者が認識不可又は困難とされた上で、後続の特定遊技状態への移行が行われる遊技回又はその次の遊技回にて、特定遊技状態の残り回数が増えたように所定報知が行われる。これにより、残り回数が上乗せされたと遊技者が感受しやすくすることが可能になる。
【９０７９】

特徴ｂＥ４．前記特定手段は、特定遊技状態における特定の遊技回にて特定条件が成立した場合に、特別遊技状態を経由することなく、特定遊技状態に再移行されるか又は前記残り回数が増加されるようにする手段（第２の実施の形態の変形例３に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ３のいずれかに記載の遊技機。

【９０８０】

上記構成では、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態への再移行や残り回数の増加（上乗せ）を行うことが可能となっている。すなわち、特定遊技状態への再移行等に対して特定結果への当選を要しないため、上記再移行等が行われる確率（特定条件の成立確率）を特別遊技状態への移行確率（特定結果の当選確率）から独立して設定することができる。これにより、例えば、前者の確率を後者の確率よりも高くするなど、遊技設計の自由度を高めることが可能になる。また、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態への再移行等が行われることで、特定条件が成立する前の特定遊技状態と特定条件が成立した後の特定遊技状態とが大きく分断されることを抑制できる。これにより、両者の特定遊技状態について遊技者が一体感を感受しやすくなり、特定遊技状態が延長された印象を与えやすくすることが可能になる。

【９０８１】

特徴ｂＥ５．特定遊技状態において特定の遊技回とは異なる他の遊技回にて特定条件が成立した場合に前記特定処理の実行が制限されるようにする制限手段（第２の実施の形態の変形例３に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ４のいずれかに記載の遊技機。

【９０８２】

上記構成によれば、特定の遊技回で特定条件を成立させた場合に限り特定遊技状態への再移行等が行われる。すなわち、当該再移行等を実現するには、特定条件を成立させることだけでなく、そのタイミングも要求されるため、当該再移行等の難易度を適度に高め、実現することができた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に引き出すことが可能になる。また、本構成によれば、特定の遊技回への注目度を好適に高めることができる。

【９０８３】

特徴ｂＥ６．特定の遊技回が特定遊技状態における後半側の遊技回であることを特徴とする特徴ｂＥ５に記載の遊技機。

【９０８４】

特定遊技状態での遊技回の残り回数が少なくなるほど、特定遊技状態の中で特定結果を引き当てる期待値が低下するため、特定遊技状態の終盤に近付くほど遊技者が期待感を抱きにくくなる懸念がある。この点、本構成では、特定の遊技回が特定遊技状態の後半側に設定されるため、特定結果への期待が薄くても特定遊技状態への再移行等を実現させるという活路を遊技者に提供することができる。これにより、特定遊技状態の後半遊技を盛り上げることができ、期待感を持続させることが可能になる。

【９０８５】

特徴ｂＥ７．特定の遊技回において特定報知（チャンス報知画像４７８）を実行する手段（演出制御装置１４３によるステップＳｂ３８０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＥ５又は特徴ｂＥ６に記載の遊技機。

【９０８６】

上記構成では、特定の遊技回において他の遊技回では行われない特定報知が行われるため、遊技者が特定報知を通じて特定の遊技回であることを把握することができる。これにより、特定の遊技回である場合に遊技者が気合を入れて遊技に臨むことができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【９０８７】

なお、本特徴は「特定の遊技回において前記他の遊技回では実行されない特定報知（チャンス報知画像４７８）を実行する手段（演出制御装置１４３によるステップＳｂ３８０２の処理を実行する機能）を備えている」と表現することもでき、また、本特徴において

「前記特定報知は前記他の遊技回では実行されないように構成されている」という構成をさらに備えてもよい。

【９０８８】

特徴ｂＥ８．前記特定条件は、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった場合に行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果、移行抽選の当選結果等）となることであることを特徴とする特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ７のいずれかに記載の遊技機。

【９０８９】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること、又は特別判定の結果が非特定結果になった場合に行われる特定判定の結果が所定判定結果となることにより、特定条件が成立するため、特別判定の結果が特定結果となるか否かの判定と、特定条件が成立するか否かの判定とを１の遊技回の中で実行することができる。このため、特定の遊技回をそれら両方の判定を受けられるチャンス遊技回（他の遊技回よりも有利な遊技回）として機能させることができ、当該遊技回への期待感や注目度を好適に高めることが可能になる。

【９０９０】

特徴ｂＥ９．特定遊技状態での前記特別判定又は前記特定判定において前記所定判定結果となる確率が、特定遊技状態での前記特別判定において前記特定結果となる確率よりも高く設定されていることを特徴とする特徴ｂＥ８に記載の遊技機。

【９０９１】

上記構成では、所定判定結果となる確率が特定結果となる確率よりも高く設定されているため、特定条件が成立することへの期待感を高め、特定の遊技回への注目度を向上させることが可能になる。

【９０９２】

特徴ｂＥ１０．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

第１所定状況（第１時短遊技状態での最終遊技回）において前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない所定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記第１所定状況とは異なる第２所定状況（第１時短遊技状態での最終遊技回以外の特図遊技回）において前記特別判定の結果が前記所定結果となった場合よりも遊技者にとって有利となるようにすることが可能な特定手段（第２の実施の形態の変形例３に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【９０９３】

従来の遊技機では、特定結果となるか否かの択一的な遊技であったため、遊技に際して遊技者が特定結果になることに対しての期待感しか抱けず、遊技が単調化する懸念があった。この点、本構成では、特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない所定結果（いわゆる外れ結果）となった場合でも有利になり得るため、特定結果とならなかった場合でも期待感が喚起され、遊技を多様化することができる。その際、外れ結果となっても有利となるのは、そのときの状況が第１所定状況である場合に制限されるため、特定結果となることの優位性が過度に損なわれることを抑制できる。すなわち、特定結果なることを目指す遊技の面白みを担保しつつ、特定結果にならない場合でも落胆だけで終わらない遊技性を実現することができ、興趣性を向上させることが可能になる。

【９０９４】

本特徴に対して上記特徴ｂＥ１から特徴ｂＥ９の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【９０９５】

なお、上記特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９０９６】

＜特徴ｂＦ群＞

特徴ｂＦ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第２の実施の形態の変形例３、変形例６、変形例８～変形例１２に基づいて抽出されるものである。

【９０９７】

なお、特徴ｂＦ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【９０９８】

特徴ｂＦ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

所定条件（特殊外れ結果になること、天井回数に到達することなど）が成立した場合に特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１及び変形例２に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例３～変形例５に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、

前記所定条件が成立した場合、前記特定遊技状態用移行手段により前記移行が行われる場合又は前記移行が行われた場合に特定信号（変形例３等の特殊外れ結果に対応した外部信号、変形例１１の第１外部信号、変形例１２の第１外部信号Ａ等）を遊技機外部に出力することが可能な外部出力手段（第２の実施の形態の変形例３、変形例６、変形例８～変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ３５１１の処理を実行する機能、変形例１１にて第１外部信号を出力する機能、変形例１２の第１外部信号Ａを出力する機能等）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【９０９９】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、上記構成では、特別遊技状態を経由しないで特定遊技状態に移行することが可能となっている。従来の特定遊技状態のように特別遊技状態を経由して移行するものであれば、遊技ホール側においてその発生を把握することができるが、特別遊技状態を経由しないで移行する特定遊技状態については遊技ホール側でその発生を把握できない懸念がある。この点、本特徴では、そのような特定遊技状態への移行契機（所定条件）の成立や当該特定遊技状態への移行に対応させて特定信号を遊技機外部に出力するため、遊技ホール側で上記把握を好適に行うことが可能になる。

【９１００】

特徴ｂＦ２．所定の状況（第１時短遊技状態中である状況、第２時短遊技状態である状況、制限遊技回である状況等）で前記所定条件が成立した場合に特定遊技状態への移行を制限することが可能な移行制限手段（第２の実施の形態の変形例３に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例６、変形例８～変形例１０に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能）を備え、

前記所定の状況で前記所定条件が成立し、前記移行制限手段により前記制限が行われる状況において、前記外部出力手段による前記特定信号の出力が実行されるようにすることが可能に構成されている（第２の実施の形態の変形例３、変形例６、変形例８～変形例１０に係る主制御装置１６２にてステップＳｂ３５１１の処理が実行されることにより、特殊外れ結果に対応した外部信号が出力されるようにする構成）ことを特徴とする特徴ｂＦ１に記載の遊技機。

【９１０１】

上記構成では、所定条件が成立しても所定の状況である場合には、特定遊技状態への移行が制限されるように構成されている。このような制限が行われる場合においては、特定遊技状態への移行が生じないことに対応させて上記特定信号の出力を取り止めることが考えられる。その後の遊技状態との整合を図る観点では、特定信号を出力するよりもしない方がむしろ理に適ったものといえる。

【９１０２】

しかしながら、そのような構成では、遊技において所定条件が成立した実際の回数を遊技ホール側で把握できなくなり、当該条件の成立確率が概ね設計確率通りに推移しているかの特定が困難となる懸念がある。特に特定信号の出力取り止めにより遊技ホール側に通知される回数が間引かれる結果、遊技ホール側で把握される回数が実際の回数よりも少なくなるため、例えば、上記移行条件を不正に成立させるような行為が行われていても、その発見に遅れが生じたりするおそれがある。

【９１０３】

この点、本構成では、所定条件が成立した場合において特定遊技状態への移行が制限される場合であっても敢えて特定信号を出力する構成としているため、当該条件が成立した実際の回数を遊技ホール側が適切に把握することができる。これにより、移行条件の成立確率が不正に高められている場合にその発見を容易化することができ、不正抑止効果を高めることが可能になる。

【９１０４】

特徴ｂＦ３．前記外部出力手段は、

前記所定の状況とは異なる特定の状況（第１時短遊技状態中ではない状況等）で前記所定条件が成立した場合に第１態様の特定信号を出力する手段と、

前記所定の状況で前記所定条件が成立した場合に前記第１態様とは異なる第２態様の特定信号を出力する手段と、

を備えていることを特徴とする特徴ｂＦ２に記載の遊技機。

【９１０５】

上記構成では、特定遊技状態への移行が許容される場合と特定遊技状態への移行が制限

される場合とで異なる態様の特定信号が出力されるため、遊技ホール側において、所定条件が成立したことだけでなく、特定遊技状態に移行すべき状態であるか否かについてまで、１の特定信号から把握することができる。これにより、所定条件が成立したにもかかわらず特定遊技状態に移行しないことに対して遊技機の異常ではないことを即座に判断することが可能になる。

【９１０６】

特徴ｂＦ４．前記特別判定の結果に関連して前記所定条件が成立可能なように構成されており（当否抽選や外れ種別判定の結果が特殊外れ結果になることで第３時短遊技状態への移行条件が成立する構成）、

前記特別判定の結果に対応した特定外部信号（抽選結果信号）を遊技機外部に出力することが可能な特定外部信号出力手段（主制御装置１６２によりステップＳｂ３５１１の処理を実行する機能）を備え、

前記特定外部信号を利用して前記特定信号を出力することが可能に構成されている（抽選結果信号を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成）ことを特徴とする特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ３のいずれかに記載の遊技機。

【９１０７】

上記構成によれば、特別判定の結果を通知するための既存端子や既存配線を利用して特定信号を出力することができるため、特定信号としての専用信号を出力する場合に比べ、遊技機における出力端子等の数を少なく抑えることができる。また、遊技ホール側の管理制御装置においても、特別判定の結果について通知を受けるための入力端子等を従前から備えている場合は、それを利用して特定信号を受信することができる。

【９１０８】

なお、本特徴の「前記特定外部信号を利用して前記特定信号を出力することが可能に構成されている」は、「前記特定外部信号出力手段は、前記所定条件が成立しない状況で特定外部信号を出力する場合に第１態様の特定外部信号を出力することが可能な第１手段（大当たり用又は通常外れ用の抽選結果信号を出力する機能）と、前記所定条件が成立する状況で特定外部信号を出力する場合に前記第１態様とは異なる第２態様の特定外部信号を前記特定信号として出力することが可能な、前記外部出力手段としての第２手段（特殊外れ用の抽選結果信号を出力する機能）と、を備えている」と表現することも可能である。

【９１０９】

特徴ｂＦ５．前記特別判定の結果に関連して前記所定条件が成立可能なように構成されており（当否抽選や外れ種別判定の結果が特殊外れ結果になることで第３時短遊技状態への移行条件が成立する構成）、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

各遊技回に対応して所定外部信号（遊技回実行信号、遊技回開始信号等）を遊技機外部に出力することが可能な所定外部信号出力手段（第２の実施の形態の変形例３、変形例６、変形例８～変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ３５１１の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定外部信号を利用して前記特定信号を出力することが可能に構成されている（抽選結果信号を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成）ことを特徴とする特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ３のいずれかに記載の遊技機。

【９１１０】

上記構成によれば、各遊技回に対応して遊技機外部に出力される所定外部信号を利用して特定信号を出力することが可能になる。これにより、特定信号用の信号端子や信号配線を省略して構成を簡略することができるほか、遊技ホール側の管理制御装置においても入力端子の追加等を回避することができる。加えて、所定外部信号と同時に特定信号を出力

できることから、遊技機からの信号出力回数を低減させることもでき、遊技機と遊技ホール側の管理制御装置との双方において信号授受に要する処理負荷を軽減することが可能になる。

【９１１１】

なお、本特徴の「前記所定外部信号を利用して前記特定信号を出力することが可能に構成されている」は、「前記所定外部信号出力手段は、前記所定条件が成立しない状況で所定外部信号を出力する場合に第１態様の所定外部信号を出力することが可能な第１手段と、前記所定条件が成立する状況で所定外部信号を出力する場合に前記第１態様とは異なる第２態様の所定外部信号を前記特定信号として出力することが可能な、前記外部出力手段としての第２手段と、を備えている」と表現することも可能である。

【９１１２】

特徴ｂＦ６．前記所定の状況である場合に所定出力信号（時短状態信号、高頻度サポート信号等）を遊技機外部に出力することが可能な手段を備えていることを特徴とする特徴ｂＦ２乃至特徴ｂＦ５のいずれかに記載の遊技機。

【９１１３】

上記構成では、特定遊技状態への移行が制限される所定の状況である場合に所定出力信号が遊技機外部に出力される。これにより、所定条件が成立したことの特定信号が出力された状況で特定遊技状態に移行しない場合において、遊技ホール側の管理制御装置が上記所定出力信号を参照することで、その要因が所定の状況であるか否かを簡単に特定することができる。つまり、遊技ホール側において、所定出力信号を併せて参照することで、特定信号が出力されているにもかかわらず特定遊技状態に移行しないことについて、遊技機の異常であるか否かの判断を容易に行うことが可能になる。

【９１１４】

特徴ｂＦ７．前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）を備え、

前記所定の状況は所定の終了条件（上限回数への到達等）の成立に基づいて終了するように構成されており、

前記外部出力手段は、前記終了条件が成立する遊技回において前記所定条件が成立した場合に前記所定の状況の終了タイミング又は当該終了タイミングより後の所定タイミングにて前記特定信号を出力することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＦ６に記載の遊技機。

【９１１５】

例えば、所定の状況で所定条件が成立しても特定遊技状態への移行を制限する一方、所定の状況においてその終了遊技回で所定条件が成立した場合は特定遊技状態への移行を許容することが考えられる。このような場合において、所定の状況の終了タイミングよりも早く特定信号を出力すると、遊技ホール側の管理制御装置では、所定の状況で所定条件が成立したにもかかわらず特定遊技状態に移行したとして認識される懸念がある。この点、本構成では、所定の状況の終了タイミング又はその終了タイミングよりも後の所定タイミングにて特定信号が出力されるため、上記管理制御装置に対して所定の状況が終了したことを把握させてから所定条件が成立したことを把握させることができ、その後に特定遊技状態に移行しても不自然な挙動として認識されることを抑制可能となる。

【９１１６】

特徴ｂＦ８．前記外部出力手段は、

特別遊技状態への移行又は特別遊技状態の実行中に対応させて所定の出力端子（第１外部信号用の出力端子）から信号を遊技機外部に出力することが可能な第１手段（通常大当たり結果になった場合に第１外部信号を出力する機能）と、

前記所定条件が成立した場合、前記特定遊技状態用移行手段により前記移行が行われる場合又は前記移行が行われた場合に特定信号を遊技機外部に出力することが可能な第２手

段（特殊外れ結果になった場合に第１外部信号を出力する機能）と、
を備え、
前記第２手段は、特定信号を前記所定の出力端子から出力することが可能であることを特徴とする特徴ｂＦ１に記載の遊技機。
【９１１７】
上記構成では、特別遊技状態への移行やその実行中である場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子を用い、所定条件の成立や特定遊技状態への移行に対応した特定信号が出力される。これにより、特別遊技状態を経由して移行する特定遊技状態にしか対応していないホール機器であっても、特別遊技状態を経由しないで移行する特定遊技状態を認識させることが可能になる。
【９１１８】
特徴ｂＦ９．前記第１手段は、所定態様の信号（開閉実行モード中にオン状態となる第１外部信号）で出力することが可能であり、
前記第２手段は、前記特定信号として前記所定態様とは異なる態様の信号（開閉実行モードの期間よりも短い所定期間に亘ってオン状態となる第１外部信号）を出力することが可能であることを特徴とする特徴ｂＦ８に記載の遊技機。
【９１１９】
上記構成では、特別遊技状態への移行等の場合と所定条件の成立等の場合とで、信号態様を異ならせて所定の出力端子からの外部出力が行われる。これにより、それらの各外部信号を同じ出力端子から出力する場合であっても、両外部信号を区別して認識させることが可能になる。
【９１２０】
特徴ｂＦ１０．前記外部出力手段は、少なくとも特定遊技状態に移行する状況又は特定遊技状態である状況で前記所定の出力端子とは異なる出力端子から信号（第２外部信号）を遊技機外部に出力することが可能な第３手段（第２外部信号を出力する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＦ８又は特徴ｂＦ９に記載の遊技機。
【９１２１】
上記構成では、特別遊技状態である場合や所定条件が成立した場合に信号が外部出力される所定の出力端子とは別の出力端子から、特定遊技状態への移行やその実行中に対応させて信号が外部出力される。これにより、ホール機器において特定遊技状態への移行や特定遊技状態であることを認識することが可能になる。
【９１２２】
なお、上記特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【９１２３】
＜特徴ｂＧ群＞
特徴ｂＧ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態の変形例４に基づいて抽出されるものである。
【９１２４】
なお、特徴ｂＧ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られて

いる（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【９１２５】

特徴ｂＧ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード）を有しており、

特定遊技状態として、所定の第１条件が成立した場合（第２の実施の形態の変形例４において４Ｒ通常大当たり結果となった場合等）に特別遊技状態を経由して移行し得る第１特定遊技状態（第１時短遊技状態）と、前記第１条件とは異なる所定の第２条件が成立した場合（特殊外れ結果となった場合、特定入球部に入球した場合等）に特別遊技状態を経由することなく移行し得る第２特定遊技状態（第３時短遊技状態）とを含む複数種の特定遊技状態を有しており、

第１特定遊技状態である状況で前記第２条件が成立可能な構成となっており、

第１特定遊技状態において前記第２条件が成立した場合に前記第２条件が成立しない場合よりも遊技者にとって不利となるようにすることが可能な特定手段（第２の実施の形態の変形例４に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【９１２６】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、特別遊技状態を経由して移行する第１特定遊技状態と、特別遊技状態を経由することなく移行する第２特定遊技状態とが設けられている。そして、第１特定遊技状態である状況で第２特定遊技状態への移行契機である第２条件が成立可能となっており、そのような成立が発生して第２特定遊技状態に移行した場合には、第２特定遊技状態への移行が生じない場合よりも不利となるように構成されている。

【９１２７】

このような構成であることにより、特別遊技状態を経て第１特定遊技状態に移行した場合に、その後の遊技展開によっては不利な状態に降格してしまうかもしれないスリルを味合わせることができ、特定結果への当選を目指すだけに留まらない面白みを付加することができる。しかしながら、そのようなスリルを提供できる反面、不利な状態に降格した場合の遊技者の落胆があまりも激しいと、その後の遊技意欲を減衰させてしまい、逆効果となる懸念がある。この点、本構成では、第２条件が成立した場合に通常遊技状態よりも有利な第２特定遊技状態に移行するため、通常遊技状態に移行してしまう場合に比べ、遊技者の落胆を軽減することができる。よって、遊技意欲が大きく損なわれることを抑制しながら、上記スリルを味合わうことができる遊技を提供することが可能になる。

【９１２８】

特徴ｂＧ２．前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の

上限回数となることを含み、
　第２特定遊技状態の上限回数は第１特定遊技状態の上限回数（例えば１０００回）よりも少ない所定回数（例えば１０回）に設定されており、
　前記特定手段は、第１特定遊技状態において前記第２条件が成立した場合に第２特定遊技状態に移行させるものであることを特徴とする特徴ｂＧ１に記載の遊技機。
【９１２９】
　上記構成では、第１特定遊技状態の途中で第２条件を成立させることにより、特定遊技状態を遊技できる回数が少ない第２特定遊技状態に切り替わるように構成されている。この場合、第２特定遊技状態に移行した場合でも、その上限回数までの範囲で特定遊技状態を継続させることができ、特定遊技状態の中で特定結果を引き当てるチャンスを残すことが可能になる。これにより、第２条件が成立して不利な状態に転落するかもしれないドキドキ感を味合わせつつも、第２条件が成立した場合の遊技者の落胆を軽減することが可能となる。
【９１３０】
　特徴ｂＧ３．特定遊技状態への移行に対応して前記上限回数を設定する上限回数設定手段（第２の実施の形態の変形例４に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、
　前記上限回数設定手段は、第１特定遊技状態において前記第２条件が成立した場合に、第１特定遊技状態での遊技回の残り回数にかかわらず、第２特定遊技状態に移行する場合の前記上限回数として前記所定回数を設定する手段（主制御装置１６２におけるステップＳｂ４１０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＧ２に記載の遊技機。
【９１３１】
　上記構成では、第２条件が成立した場合の特定遊技状態の残り回数が、第１特定遊技状態におけるそれまでの遊技回の回数（第１特定遊技状態の残り回数）にかかわらず、一律に第２特定遊技状態の上限回数に設定される。このため、第１特定遊技状態において第２条件を成立させるタイミングが遅くなるほど、特定遊技状態を遊技できるトータルの回数が多くなり、遊技者にとって有利となる。これにより、第１特定遊技状態での遊技を進めるにあたって第２条件の成立を回避する面白みを増強することができ、遊技の興趣性を高めることが可能になる。
【９１３２】
　特徴ｂＧ４．第１特定遊技状態である場合に又は第１特定遊技状態において前記上限回数までの残り回数が所定回数以上である場合に、当該第１特定遊技状態の残り回数を非明示とすることが可能な手段（残り回数画像４７２に代えて状態報知画像４５０を表示する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＧ２又は特徴ｂＧ３に記載の遊技機。
【９１３３】
　例えば、第１特定遊技状態の残り回数を明示する構成であると、第２条件が成立する前の残り回数が何回であったのかを遊技者が把握できるため、第２条件が成立し、特定遊技状態の残り回数として第２特定遊技状態の残り回数が設定された場合に、結果的に何回分が減少したのかを遊技者が簡単に特定できるようになる。この点、上記構成では、第１特定遊技状態の残り回数を非明示とすることで、第２条件が成立する前の残り回数を遊技者が把握できない又は把握しにくくすることができる。これにより、第２特定遊技状態に移行した場合の残り回数の減少分を遊技者が特定しにくくなり、仮に当該減少分が大きくなる場合でも遊技者が大きく落胆して遊技意欲が低下してしまうことを抑制できる。
【９１３４】
　特徴ｂＧ５．第１特定遊技状態において前記第２条件が成立し、第２特定遊技状態に移行した場合に、当該第２特定遊技状態の残り回数を遊技者が認識可能となる所定報知（残り回数画像４７２）を実行する手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｂ４４０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＧ４に記載の遊技機。
【９１３５】

上記構成では、第１特定遊技状態への滞在中は残り回数を非明示とする一方で、第２特定遊技状態に移行した場合は残り回数を明示するように構成されている。これにより、第２条件が成立して第２特定遊技状態に移行したことや、第２特定遊技状態に移行してからの特定遊技状態の残り回数を遊技者が容易に把握することができる。

【９１３６】

特徴ｂＧ６．前記第２条件は、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった場合に行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果、移行抽選の当選結果等）となることであることを特徴とする特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ５のいずれかに記載の遊技機。

【９１３７】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること、又は特別判定の結果が非特定結果になった場合に行われる特定判定の結果が所定判定結果となることにより、特定条件が成立するため、不利な状態に降格するか否かが毎回の遊技回で判定される構成とすることができる。これにより、上記降格が発生するかもしれないスリルを各回の遊技回で味合わせることができ、そのようなスリルを楽しむ遊技を強化することが可能になる。

【９１３８】

特徴ｂＧ７．通常遊技状態である状況で前記第２条件が成立可能な構成となっており、

通常遊技状態において前記第２条件が成立した場合に第２特定遊技状態に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における第３時短遊技状態Ａに移行させる機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ６のいずれかに記載の遊技機。

【９１３９】

上記構成では、第１特定遊技状態中だけでなく、通常遊技状態中にも第２条件の成立が可能とされ、通常遊技状態において第２条件が成立した場合は第２特定遊技状態に移行するように構成されている。第２特定遊技状態は通常遊技状態よりも有利な遊技状態であるため、第１特定遊技状態中に第２条件を成立させると不利になる一方で、通常遊技状態中に第２条件を成立させると有利になる構成を実現することができる。すなわち、同じ第２条件であっても成立させたときの遊技状態によって有利不利が逆転するため、第２条件についてその成立を回避するだけの遊技に固定化されることが抑制され、遊技の多様化を図ることが可能になる。

【９１４０】

特徴ｂＧ８．特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態への移行に対応して前記上限回数を設定する上限回数設定手段（第２の実施の形態の変形例４に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、

前記上限回数設定手段は、通常遊技状態において前記第２条件が成立した場合に、第１特定遊技状態において前記第２条件が成立した場合よりも多い数の上限回数（例えば１００回）を設定することが可能な手段（主制御装置１６２におけるステップＳｂ４１０６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＧ７に記載の遊技機。

【９１４１】

第２特定遊技状態は通常遊技状態よりも有利な遊技状態であるため、通常遊技状態から第２特定遊技状態への移行が生じるだけでも遊技者にとって有利となるが、上記構成では、それに留まらず、通常遊技状態中に第２条件が成立すると、第１特定遊技状態中に第２条件が成立した場合よりも多い数の上限回数が設定されるように構成されている。これにより、その優位性を際立たせることができ、通常遊技状態において第２条件の成立を目指す面白みを増強することが可能になる。

【９１４２】

なお、上記特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２

、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９１４３】

＜特徴ｂＨ群＞

特徴ｂＨ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態の変形例５に基づいて抽出されるものである。

【９１４４】

なお、特徴ｂＨ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技への注目度を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【９１４５】

特徴ｂＨ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態において許容状態（第３時短遊技状態の遊技回の回数が第１時短遊技状態の残り回数よりも多い状態）である状況で特定条件が成立した場合（特殊外れ結果となった場合、特定入球部に入球した場合等）に特定遊技状態における遊技回の残り回数を増加させることが可能な手段（第２の実施の形態の変形例５に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、

特定遊技状態として、前記許容状態に対応する遊技回、遊技回の範囲又は期間が異なる複数種の特定遊技状態（第１時短遊技状態Ａ、第１時短遊技状態Ｂ）を有していることを特徴とする遊技機。

【９１４６】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。この特定遊技状態において許容状態である状況で特定条件が成立した場合には、特定遊技状態の残り回数が増加（上乗せ）されるようになっており、遊技者がより有利に遊技を進めることが可能となっている。

【９１４７】
そのような構成において、例えば、特定条件の成立により残り回数が増加する遊技回が固定化される構成であると、どのタイミングで特定条件を成立させれば残り回数が増加するのかを遊技者が事前に把握できてしまい、他の遊技回への関心が薄れてしまうおそれがある。この点、上記構成では、残り回数の増加が許容される許容状態となる遊技回、遊技回の範囲又は期間が異なる複数種の特定遊技状態が設けられているため、どのタイミングで特定条件を成立させれば残り回数が増加するのかが一律に定まらなくなる。これにより、各回の特定遊技状態において遊技者の関心が同じ遊技回に集中することが抑制され、特定遊技状態の全体を通して遊技への注目度を高めることが可能になる。
【９１４８】
特徴ｂＨ２．各特定遊技状態において前記許容状態に対応する遊技回、遊技回の範囲又は期間を遊技者が識別不可又は識別困難な構成とされている（第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂの判別を不可又は困難とする構成）ことを特徴とする特徴ｂＨ１に記載の遊技機。
【９１４９】
例えば、許容状態となる遊技回等が明確化される構成の場合には、仮に許容状態となる遊技回等が異なる複数種の特定遊技状態が設定されていても、それぞれの特定遊技状態において注目すべき遊技回が明確になってしまい、遊技者の関心が特定の遊技回に偏ることを抑止する効果がうまく発揮されない懸念がある。この点、上記構成では、許容状態となる遊技回等を遊技者が識別不可又は識別困難となっているため、それぞれの特定遊技状態においていずれの遊技回等が許容状態であるかを遊技者に予測させながら遊技を楽しませることができ、特定遊技状態の全体を通して遊技への注目度を高めることが可能になる。
【９１５０】
特徴ｂＨ３．特定遊技状態として、前記上限回数が第１回数（例えば７０回）の第１種特定遊技状態（第１時短遊技状態Ａ）と、前記上限回数が前記第１回数よりも多い第２回数（例えば１００回）の第２種特定遊技状態（第１時短遊技状態Ｂ）とを含む複数種の特定遊技状態を有しており、
少なくとも前記第１種特定遊技状態と前記第２種特定遊技状態とにおいて、前記許容状態に対応する遊技回、遊技回の範囲又は期間が異なることを特徴とする特徴ｂＨ１又は特徴ｂＨ２に記載の遊技機。
【９１５１】
上記構成では、許容状態となる遊技回等が異なる特定遊技状態として、上限回数が第１回数に設定される第１種特定遊技状態と、上限回数がそれよりも多い第２回数に設定される第２種特定遊技状態とが設けられている。これにより、どのタイミングで特定条件を成立させればよいかだけでなく、いつまでに特定条件を成立させればよいかについても特定遊技状態ごとに多様化することができ、興趣性を高めることが可能になる。
【９１５２】
特徴ｂＨ４．前記第２種特定遊技状態において、前記第１回数に対応した遊技回（例えば７０回目の特図遊技回）より後の遊技回（例えば７１回目～１００回目の遊技回）にて前記許容状態に対応する遊技回、遊技回の範囲又は期間を含むことを特徴とする特徴ｂＨ３に記載の遊技機。
【９１５３】
上記構成では、第２種特定遊技状態において許容状態となる遊技回等が第１種特定遊技状態の上限回数（第１回数）よりも後の遊技回に含まれるように構成されている。この場合、移行した特定遊技状態が第１種特定遊技状態であると仮定すると、第１回数への到達により特定遊技状態が終了してしまうことになるが、その反面、移行した特定遊技状態が第２種特定遊技状態であると仮定すると、第１回数を超えてからの遊技で特定条件を成立させれば特定遊技状態の残り回数を増やすことができ、遊技者にとって望ましい状況となる。このため、特定遊技状態に移行した場合において遊技回の回数が第１回数に近付いた段階では、特定遊技状態が終了してしまうことへの不安感と、第１回数を超えてからの特

定条件の成立により効率的な残り回数の増加が果たされることへの期待感とのせめぎ合いの中で遊技させることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

【９１５４】

特徴ｂＨ５．特定遊技状態において非許容状態（第３時短遊技状態の遊技回の回数が第１時短遊技状態の残り回数よりも少ない状態）である状況で特定条件が成立した場合に特定遊技状態における遊技回の残り回数の増加が制限されるように構成されており、

前記第１種特定遊技状態及び前記第２種特定遊技状態において、前記非許容状態に対応する遊技回、遊技回の範囲又は期間として共通の遊技回、遊技回の範囲（１回目～２０回目の遊技回）又は期間を含むように構成されていることを特徴とする特徴ｂＨ３又は特徴ｂＨ４に記載の遊技機。

【９１５５】

上記構成では、特定条件が成立しても残り回数が上乗せされない非許容状態として、各特定遊技状態において共通の遊技回、遊技回の範囲又は期間が設定されている。この共通の遊技回等では、移行した特定遊技状態がいずれの特定遊技状態であっても残り回数の上乗せが生じないため、遊技者が特定遊技状態の種類や特定条件の成立を気にせずに、特定結果となることを目指す遊技に集中できる期間を確保することが可能になる。

【９１５６】

特徴ｂＨ６．前記第１種特定遊技状態と前記第２種特定遊技状態とを遊技者が判別不可又は判別困難と構成されている（第１時短遊技状態Ａと第１時短遊技状態Ｂの判別を不可又は困難とする構成）ことを特徴とする特徴ｂＨ３乃至特徴ｂＨ５のいずれかに記載の遊技機。

【９１５７】

上記構成によれば、移行した特定遊技状態が第１種特定遊技状態であるか、それとも第２種特定遊技状態であるかを遊技者に予測させることができ、上記特徴ｂＨ３から特徴ｂＨ５の上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【９１５８】

特徴ｂＨ７．特定遊技状態の前記許容状態にて特定条件が成立し、遊技回の残り回数が増加された場合において、その特定遊技状態にて再び特定条件が成立した場合に遊技回の残り回数の増加を制限することが可能な手段（主制御装置１６２によりステップＳｂ４８０１の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ６のいずれかに記載の遊技機。

【９１５９】

上記構成では、特定条件の成立に基づく残り回数の上乗せが、移行した特定遊技状態の中で１度だけに限定されるため、どのタイミングで特定条件を成立させるかが、その後の遊技に大きく影響を及ぼすものとなり、上記特徴ｂＨ１から特徴ｂＨ６の上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【９１６０】

特徴ｂＨ８．前記特定条件は、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった場合に行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果、移行抽選の当選結果等）となることであることを特徴とする特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ７のいずれかに記載の遊技機。

【９１６１】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること、又は特別判定の結果が非特定結果になった場合に行われる特定判定の結果が所定判定結果となることにより、特定条件が成立するため、特別判定の結果が特定結果となるか否かの判定と、特定条件が成立するか否かの判定とを１の遊技回の中で実行することができる。このため、特定遊技状態において許容状態である状況では、遊技者は、特定結果を引き当てることへのチャレンジと、特定遊技状態の残り回数を増加させることへのチャレンジとの両方で遊技することができ、後者のみに留まる場合に比べて有利な条件で遊技することが可能

になる。これにより、特定遊技状態での遊技意欲を好適に高めることが可能になる。
【９１６２】
なお、上記特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【９１６３】
＜特徴ｂＩ群＞
特徴ｂＩ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態の変形例６、変形例８、変形例９に基づいて抽出されるものである。
【９１６４】
なお、特徴ｂＩ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【９１６５】
特徴ｂＩ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
所定の更新契機（当否抽選の結果が外れ結果となること、ポイント抽選に当選すること等）に基づいて所定の更新情報（外れ遊技回の回数、内部ポイント情報等）を更新することが可能な更新手段（第２の実施の形態の変形例６、変形例８、変形例９に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ５５０４の処理を実行する機能等）と、
を備え、
遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、
特定遊技状態として、前記更新手段の更新結果が所定結果（天井回数、所定ポイント数等）となることに基づいて移行可能な第１特定遊技状態（第２時短遊技状態）と、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果、移行抽選の当選結果等）となることに基づいて移行可能な第２特定遊技状態（第３時短遊技状態）と、を含む複数種の特定遊技状態を有しており、
前記更新手段の更新結果に基づいて第１特定遊技状態に移行させるか否かの第１移行判

定を行う第１移行判定手段（第２の実施の形態の変形例６、変形例９に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例８に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態の移行判定用処理Ａを実行する機能等）と、
前記特別判定又は前記特定判定の結果に基づいて第２特定遊技状態に移行させるか否かの第２移行判定を行う第２移行判定手段（第２の実施の形態の変形例６、変形例９に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例８に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理Ａを実行する機能等）と、
を備え、
１の遊技回において、前記第１移行判定手段による前記第１移行判定が行われた後、前記第２移行判定手段による前記第２移行判定が行われるようにすることが可能に構成されている（第２の実施の形態の変形例６においてステップＳｂ５３０２の処理を実行した後にステップＳｂ５３０３の処理を実行する機能、変形例８においてステップＳｂ６５０２で否定判定した場合にステップＳｂ６５０３の処理を実行した後にステップＳｂ６５０４の処理を実行する機能、変形例９においてステップＳｂ７２０１の処理を実行した後にステップＳｂ７２０３の処理を実行する機能等）ことを特徴とする遊技機。
【９１６６】
上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、所定の更新契機により更新される更新情報の結果に基づいて移行する第１特定遊技状態と、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること又は特別判定の結果が非特定結果となった遊技回にて行われる特定判定の結果が所定判定結果となることに基づいて移行する第２特定遊技状態とを有している。このような遊技機では、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立することがあり得る。この点、上記構成では、第１特定遊技状態に移行させるか否かの第１移行判定を行ってから第２特定遊技状態に移行させるか否かの第２移行判定を行うため、第１移行判定の結果を踏まえて第２移行判定の結果を採用するか否かを判断することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。
【９１６７】
特徴ｂＩ２．前記第１移行判定の結果が第１特定遊技状態に移行させることに対応した結果である場合に、前記第２移行判定の結果が第２特定遊技状態に移行させることに対応した結果であっても第２特定遊技状態への移行を制限するか、又は前記第２移行判定の実行を制限することが可能な手段（第２の実施の形態の変形例６、変形例８に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ５６０５の処理を実行する機能、変形例９に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ７２０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＩ１に記載の遊技機。
【９１６８】
上記構成では、先に行われる第１移行判定にて第１特定遊技状態への移行が判定された場合には、その後に行われる第２移行判定で第２特定遊技状態への移行が判定されてもそれを無効化するか、第２移行判定自体の実行が制限される。これにより、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に、第１特定遊技状態への移行を優先することができる。
【９１６９】
特徴ｂＩ３．前記所定の更新情報が、前記特別判定の結果が前記非特定結果となった回数であることを特徴とする特徴ｂＩ２に記載の遊技機。
【９１７０】
第１特定遊技状態は、特別判定の結果が非特定結果となった回数の更新結果（外れ遊技回の累積回数）に基づいて移行するため、更新結果が所定結果となる前から遊技者が第１特定遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、更新結果が所定結果となったにもかかわらず、第１特定遊技状態に移行させないでいると、第１特定遊技状態に

移行していないことに遊技者が気付きやすい。一方、第２特定遊技状態は、特別判定や特定判定の結果に基づいて移行するため、第２特定遊技状態への移行を遊技者が事前に予測することができない。このような特性を踏まえ、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に第１特定遊技状態への移行を優先することで、遊技者の気付きを抑制しながら移行先の特定遊技状態を調整することが可能になる。

【９１７１】

特徴ｂＩ４．第１特定遊技状態が第２特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＩ２又は特徴ｂＩ３に記載の遊技機。

【９１７２】

上記構成によれば、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に第１特定遊技状態への移行を優先させることで、有利な側の特定遊技状態に移行させることが可能になる。

【９１７３】

特徴ｂＩ５．前記第２移行判定の結果が第２特定遊技状態に移行させることに対応した結果である場合に、前記第１移行判定の結果が第１特定遊技状態に移行させることに対応した結果であっても第２特定遊技状態に移行させることが可能な手段を備えていることを特徴とする特徴ｂＩ１に記載の遊技機。

【９１７４】

上記構成では、後に行われる第２移行判定にて第２特定遊技状態への移行が判定された場合には、先の第１移行判定で第１特定遊技状態への移行が判定されていても、その結果が無効化される。これにより、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に、第２特定遊技状態への移行を優先することができる。

【９１７５】

特徴ｂＩ６．第２特定遊技状態が第１特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＩ５に記載の遊技機。

【９１７６】

上記構成によれば、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に第２特定遊技状態への移行を優先させることで、有利な側の特定遊技状態に移行させることが可能になる。

【９１７７】

特徴ｂＩ７．前記更新手段の更新結果が所定結果となった場合又は第１特定遊技状態に移行する場合に所定の第１報知（天井到達用演出）を実行する第１手段（演出制御装置１４３により天井到達用演出を実行する機能）と、

前記特別判定もしくは前記特定判定の結果が所定判定結果となった場合又は第２特定遊技状態に移行する場合に所定の第２報知（特殊リーチ外れ演出）を実行する第２手段（演出制御装置１４３により特殊リーチ外れ演出を実行する機能）と、

を備え、

前記第１移行判定及び前記第２移行判定が、前記第１報知及び前記第２報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング（変動開始時、変動表示中）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＩ２乃至特徴ｂＩ６のいずれかに記載の遊技機。

【９１７８】

上記構成では、更新手段の更新結果が所定結果となった場合又は第１特定遊技状態に移行する場合に第１報知を実行し、特別判定もしくは特定判定の結果が所定判定結果となった場合又は第２特定遊技状態に移行する場合に第２報知を実行するため、これらの報知を通じて第１特定遊技状態への移行や第２特定遊技状態への移行を遊技者に報知することができる。この場合において、第１移行判定及び第２移行判定を第１報知及び第２報知の実行タイミングよりも前に行うため、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に、移行する特定遊技状態の調整結果を踏ま

えて上記各報知を実行することができる。これにより、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制可能となる。

【９１７９】

特徴ｂＩ８．前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記報知結果に対応した報知が所定の報知期間（確定表示時間）にて行われるように遊技回を制御するものであり、

前記第１移行判定手段及び前記第２移行判定手段の判定結果に基づいて遊技状態を第１特定遊技状態又は第２特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第２の実施の形態に変形例６、変形例８、変形例９に係る主制御装置１６２により時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技状態用移行手段は、前記遊技回用動作が終了してから次の遊技回が開始されるまでの期間におけるいずれかの特定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、確定表示の終了タイミング等）にて前記移行を実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ７のいずれかに記載の遊技機。

【９１８０】

遊技状態が特定遊技状態に移行した場合、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態であることに気付くことが想定される。このため、例えば、遊技回における遊技回用動作の開始時や途中で特定遊技状態への移行を行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、遊技回用動作が終了してから特定遊技状態への移行を行うため、特別判定の結果を報知してから特定遊技状態への移行に気付かせることができる。これにより、遊技回への注目度が損なわれることを抑制可能となる。

【９１８１】

なお、本特徴を上記特徴ｂＩ３に適用した場合は、「第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とはいずれも特別判定の結果が非特定結果（いわゆる外れ結果）となった遊技回で成立するところ、このような構成において、それら各移行条件の成立に基づく特定遊技状態への移行を遊技回の開始時や遊技回用動作の途中で行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、遊技者が特定遊技状態への気付きから外れ結果を事前把握できてしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。このような構成に対して本特徴を適用することで、外れ結果の事前把握が可能となることを抑制可能となる。」という効果を奏することができる。

【９１８２】

また、本特徴を上記特徴ｂＩ７に適用した場合は、「上記第１報知や第２報知の実行タイミングよりも前に第１移行判定及び第２移行判定を行う構成では、それらの各移行判定が遊技回における比較的早い段階で行われるものとなる。この場合、それらの各移行判定を実行した時点で直ちに特定遊技状態への移行を行う構成とすると、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、特別判定の結果報知の前に各移行判定が済まされていたとしても、それら各移行判定の結果を踏まえた特定遊技状態への移行は、結果報知の開始を待ってから行う構成としている。これにより、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態に気付くことがあったとしても、結果報知まで遊技回に注目させてから特定遊技状態に関心が移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴ｂＩ７の効果を発揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。

【９１８３】

特徴ｂＩ９．特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数又は特定遊技状態における遊技回の残り回

数を更新する回数更新手段（第２の実施の形態の変形例６、変形例８、変形例９に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ５５０４の処理を実行する機能等）を備え、
　１の遊技回において、前記回数更新手段による前記更新が行われた後、前記第１移行判定手段による前記第１移行判定が行われ、その後、前記第２移行判定手段による前記第２移行判定が行われるようにすることが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ８のいずれかに記載の遊技機。
【９１８４】
　上記構成によれば、特定遊技状態での遊技回数や特定遊技状態を遊技可能な遊技回の残り回数を更新してから第１移行判定及び第２移行判定を実行するため、例えば、第１特定遊技状態の最終遊技回にて第２移行条件が成立した場合に、その最終遊技回の中で第１特定遊技状態を終了させてから第２特定遊技状態に移行させることができる。これにより、通常遊技状態での遊技回を介在させることなく、第１特定遊技状態から第２特定遊技状態に移行させることができ、特定遊技状態の残り回数が増加するのと同等の状態とすることが可能となる。
【９１８５】
　特徴ｂＩ１０．予め定められた周期で定期処理（主制御装置１６２による通常処理等）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御するように構成されており、
　前記定期処理の１処理回において前記回数更新手段による前記更新と前記第１移行判定手段による前記第１移行判定と前記第２移行判定手段による前記第２移行判定とを実行可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＩ９に記載の遊技機。
【９１８６】
　上記構成では、定期処理を繰り返し実行することで遊技の進行が制御される構成の下、回数更新と各移行判定とが同じ処理回の中で行われるため、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態に移行する場合に、通常遊技状態での遊技回が介在することを好適に抑制することができる。
【９１８７】
　特徴ｂＩ１１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
　前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
　前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
を備え、
　遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、
　特定遊技状態として、所定の第１移行条件（天井回数への到達、所定ポイント数への到達等、又は特殊外れ結果への当選、移行抽選に当選等）の成立に基づいて移行可能な第１特定遊技状態（第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態Ｂ）と、所定の第２移行条件（特殊外れ結果への当選、移行抽選に当選等、又は天井回数への到達、所定ポイント数への到達等）の成立に基づいて移行可能な第２特定遊技状態（第３時短遊技状態Ａ又は第２時短遊技状態）と、を含む複数種の特定遊技状態を有しており、
　第１特定遊技状態に移行させるか否かの第１移行判定を行う第１移行判定手段（第２の実施の形態の変形例６、変形例９に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例８に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態の移行判定用処理Ａを実行する機能等）と、

第２特定遊技状態に移行させるか否かの第２移行判定を行う第２移行判定手段（第２の実施の形態の変形例６、変形例９に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例８に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理Ａを実行する機能等）と、
を備え、
１の遊技回において、前記第１移行判定手段による前記第１移行判定が行われた後、前記第２移行判定手段による前記第２移行判定が行われるようにすることが可能に構成されている（第２の実施の形態の変形例６においてステップＳｂ５３０２の処理を実行した後にステップＳｂ５３０３の処理を実行する機能、変形例８においてステップＳｂ６５０２で否定判定した場合にステップＳｂ６５０３の処理を実行した後にステップＳｂ６５０４の処理を実行する機能、変形例９においてステップＳｂ７２０１の処理を実行した後にステップＳｂ７２０３の処理を実行する機能等）ことを特徴とする遊技機。
【９１８８】
上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、第１移行条件の成立により移行する第１特定遊技状態と、第２移行条件の成立により移行する第２特定遊技状態とを有している。このように、異なる移行条件により移行する複数の特定遊技状態が設けられている遊技機においては、それらの各移行条件が同一の遊技回で成立することがあり得る。この点、上記構成では、第１特定遊技状態に移行させるか否かの第１移行判定を行ってから第２特定遊技状態に移行させるか否かの第２移行判定を行うため、第１移行判定の結果を踏まえて第２移行判定の結果を採用するか否かを判断することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。
【９１８９】
本特徴に対して上記特徴ｂＩ２から特徴ｂＩ１０の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。
【９１９０】
なお、上記特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【９１９１】
＜特徴ｂＪ群＞
特徴ｂＪ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態の変形例７、変形例８、変形例１０に基づいて抽出されるものである。
【９１９２】
なお、特徴ｂＪ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【９１９３】
特徴ｂＪ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）

の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
所定の更新契機（当否抽選の結果が外れ結果となること、ポイント抽選に当選すること等）に基づいて所定の更新情報（外れ遊技回の回数、ポイント数等）を更新することが可能な更新手段（第２の実施の形態の変形例７、変形例８に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ５５０４の処理を実行する機能、変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ７６０４の処理を実行する機能等）と、
を備え、
遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、
特定遊技状態として、前記更新手段の更新結果が所定結果（天井回数、所定ポイント数等）となることに基づいて移行可能な第１特定遊技状態（第２時短遊技状態）と、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果、移行抽選に当選等）となることに基づいて移行可能な第２特定遊技状態（第３時短遊技状態）と、を含む複数種の特定遊技状態を有しており、
前記更新手段の更新結果に基づいて第１特定遊技状態に移行させるか否かの第１移行判定を行う第１移行判定手段（第２の実施の形態の変形例７、変形例１０に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例８に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理Ｂを実行する機能等）と、
前記特別判定又は前記特定判定の結果に基づいて第２特定遊技状態に移行させるか否かの第２移行判定を行う第２移行判定手段（第２の実施の形態の変形例７、変形例１０に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例８に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態の移行判定用処理Ｂを実行する機能等）と、
を備え、
１の遊技回において、前記第２移行判定手段による前記第２移行判定が実行された後、前記第１移行判定手段による前記第１移行判定が実行されるようにすることが可能に構成されている（第２の実施の形態の変形例７においてステップＳｂ６１０１の処理を実行した後にステップＳｂ６１０２の処理を実行する機能、変形例８においてステップＳｂ６５０２で肯定判定した場合にステップＳｂ６５０５の処理を実行した後にステップＳｂ６５０６の処理を実行する機能、変形例１０においてステップＳｂ７５０１の処理を実行した後にステップＳｂ７５０２の処理を実行する機能等）ことを特徴とする遊技機。
【９１９４】
上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、所定の更新契機により更新される更新情報の結果に基づいて移行する第１特定遊技状態と、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること又は特別判定の結果が非特定結果となった遊技回にて行われる特定判定の結果が所定判定結果となることに基づいて移行する第２特定遊技状態とを有している。このような遊技機では、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行

条件とが同一の遊技回で成立することがあり得る。この点、上記構成では、第２特定遊技状態に移行させるか否かの第２移行判定を行ってから第１特定遊技状態に移行させるか否かの第１移行判定を行うため、第２移行判定の結果を踏まえて第１移行判定の結果を採用するか否かを判断することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【９１９５】

特徴ｂＪ２．前記第２移行判定の結果が第２特定遊技状態に移行させることに対応した結果である場合に、前記第１移行判定の結果が第１特定遊技状態に移行させることに対応した結果であっても第１特定遊技状態への移行を制限するか、又は前記第１移行判定の実行を制限することが可能な手段（第２の実施の形態の変形例８に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ６６０１の処理を実行する機能、変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ７６０１の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＪ１に記載の遊技機。

【９１９６】

上記構成では、先に行われる第２移行判定にて第２特定遊技状態への移行が判定された場合には、その後に行われる第１移行判定で第１特定遊技状態への移行が判定されてもそれを無効化するか、第１移行判定自体の実行が制限される。これにより、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立し得る場合に、第２特定遊技状態への移行を優先することができる。

【９１９７】

特徴ｂＪ３．前記第２移行判定の結果が第２特定遊技状態に移行させることに対応した結果である場合に、前記更新手段による前記更新を制限することが可能な手段（変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ７６０１の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＪ２に記載の遊技機。

【９１９８】

例えば、同一の遊技回で第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件との両方が成立したことに基づき、第１特定遊技状態への移行を無効化して第２特定遊技状態に移行させる構成であると、遊技者が第１特定遊技状態の恩恵を受けられなくなる懸念がある。この点、上記構成では、第２移行判定にて第２特定遊技状態への移行が判定された場合に、更新手段による更新の実行が制限される。これにより、第２特定遊技状態への移行条件が成立した遊技回において、更新手段の更新結果が所定結果となることが制限され、延いては、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立することが回避される。よって、遊技者が第１特定遊技状態の恩恵を受けられなくなることを抑制しつつ、第２特定遊技状態への移行を優先させることが可能になる。

【９１９９】

特徴ｂＪ４．第２特定遊技状態である場合に前記更新手段による前記更新を制限することが可能な手段（変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ７６０２、ステップＳｂ７６０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＪ３に記載の遊技機。

【９２００】

上記構成では、第２移行判定にて第２特定遊技状態への移行が判定されたことに基づいて更新手段による更新が制限された場合に、第２特定遊技状態に移行した後もその制限が継続される。これにより、第２特定遊技状態が終了してから更新手段による更新を再開させることができ、第２特定遊技状態の途中で第１特定遊技状態の移行条件が成立することを抑制できる。

【９２０１】

特徴ｂＪ５．第２特定遊技状態が第１特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＪ２乃至特徴ｂＪ４のいずれかに記載の遊技機。

【９２０２】

上記構成によれば、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に第２特定遊技状態への移行を優先させることで、有利な側の特定遊技状態に移行させることが可能になる。

【９２０３】

特徴ｂＪ６．前記第１移行判定の結果が第１特定遊技状態に移行させることに対応した結果である場合に、前記第２移行判定の結果が第２特定遊技状態に移行させることに対応した結果であっても第１特定遊技状態に移行させることが可能な手段（変形例７に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ６３０３、ステップＳｂ６３０４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＪ１に記載の遊技機。

【９２０４】

上記構成では、後に行われる第１移行判定にて第１特定遊技状態への移行が判定された場合には、先の第２移行判定で第２特定遊技状態への移行が判定されていても、その結果が無効化される。これにより、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立し得る場合に、第１特定遊技状態への移行を優先することができる。

【９２０５】

特徴ｂＪ７．前記所定の更新情報が、前記特別判定の結果が前記非特定結果となった回数であることを特徴とする特徴ｂＪ６に記載の遊技機。

【９２０６】

第１特定遊技状態は、特別判定の結果が非特定結果となった回数の更新結果（外れ遊技回の累積回数）に基づいて移行するため、更新結果が所定結果となる前から遊技者が第１特定遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、更新結果が所定結果となったにもかかわらず、第１特定遊技状態に移行させないでいると、第１特定遊技状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい。一方、第２特定遊技状態は、特別判定や特定判定の結果に基づいて移行するため、第２特定遊技状態への移行を遊技者が事前に予測することができない。このような特性を踏まえ、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に第１特定遊技状態への移行を優先することで、遊技者の気付きを抑制しながら移行先の特定遊技状態を調整することが可能になる。

【９２０７】

特徴ｂＪ８．前記更新手段の更新結果が所定結果となった場合又は第１特定遊技状態に移行する場合に所定の第１報知（天井到達用演出）を実行する第１手段（演出制御装置１４３により天井到達用演出を実行する機能）と、

前記特別判定もしくは前記特定判定の結果が所定判定結果となった場合又は第２特定遊技状態に移行する場合に所定の第２報知（特殊リーチ外れ演出）を実行する第２手段（演出制御装置１４３により特殊リーチ外れ演出を実行する機能）と、

を備え、

前記第１移行判定及び前記第２移行判定が、前記第１報知及び前記第２報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング（変動開始時、変動表示中）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＪ２乃至特徴ｂＪ７のいずれかに記載の遊技機。

【９２０８】

上記構成では、更新手段の更新結果が所定結果となった場合又は第１特定遊技状態に移行する場合に第１報知を実行し、特別判定もしくは特定判定の結果が所定判定結果となった場合又は第２特定遊技状態に移行する場合に第２報知を実行するため、これらの報知を通じて第１特定遊技状態への移行や第２特定遊技状態への移行を遊技者に報知することができる。この場合において、第１移行判定及び第２移行判定を第１報知及び第２報知の実行タイミングよりも前に行うため、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立し得る場合に、移行する特定遊技状態の調整結果を踏まえて上記各報知を実行することができる。これにより、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制可能となる。

【９２０９】
特徴ｂＪ９．特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、
特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数又は特定遊技状態における遊技回の残り回数を更新する回数更新手段（第２の実施の形態の変形例７、変形例８、変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ５５０４の処理を実行する機能等）を備え、
１の遊技回において、前記回数更新手段による前記更新が行われた後、前記第１移行判定手段による前記第１移行判定が行われ、その後、前記第２移行判定手段による前記第２移行判定が行われるようにすることが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ８のいずれかに記載の遊技機。
【９２１０】
上記構成によれば、特定遊技状態での遊技回数や特定遊技状態を遊技可能な遊技回の残り回数を更新してから第１移行判定及び第２移行判定を実行するため、例えば、第１特定遊技状態の最終遊技回にて第２移行条件が成立した場合に、その最終遊技回の中で第１特定遊技状態を終了させてから第２特定遊技状態に移行させることができる。これにより、通常遊技状態での遊技回を介在させることなく、第１特定遊技状態から第２特定遊技状態に移行させることができ、特定遊技状態の残り回数が増加するのと同等の状態とすることが可能となる。
【９２１１】
特徴ｂＪ１０．予め定められた周期で定期処理（主制御装置１６２による通常処理等）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御するように構成されており、
前記定期処理の同じ処理回において前記回数更新手段による前記更新と前記第１移行判定手段による前記第１移行判定と前記第２移行判定手段による前記第２移行判定とを実行可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＪ９に記載の遊技機。
【９２１２】
上記構成では、定期処理を繰り返し実行することで遊技の進行が制御される構成の下、回数更新と各移行判定とが同じ処理回の中で行われるため、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態に移行する場合に、通常遊技状態での遊技回が介在することを好適に抑制することができる。
【９２１３】
なお、上記特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【９２１４】
＜特徴ｂＫ群＞
特徴ｂＫ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態の変形例６、変形例８に基づいて抽出されるものである。
【９２１５】
なお、特徴ｂＫ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地があ

る。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【９２１６】
特徴ｂＫ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
を備え、
遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、
特定遊技状態として、所定の第１移行条件（天井回数への到達、所定ポイント数への到達等、又は特殊外れ結果への当選、移行抽選に当選等）の成立に基づいて移行可能な第１特定遊技状態（第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態Ｂ）と、第１特定遊技状態よりも遊技者にとって不利なものであって前記第１移行条件とは異なる所定の第２移行条件（特殊外れ結果への当選、移行抽選に当選等、又は天井回数への到達、所定ポイント数への到達等）の成立に基づいて移行可能な第２特定遊技状態（第３時短遊技状態Ａ又は第２時短遊技状態）と、を含む複数種の特定遊技状態を有しており、
第１特定遊技状態である状況で前記第２移行条件が成立した場合に第２特定遊技状態への移行を制限することが可能に構成されている（ステップＳｂ５６０３で肯定判定し、ステップＳｂ５６０４で否定判定した場合の流れ等）ことを特徴とする遊技機。
【９２１７】
上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、第１移行条件の成立により移行する第１特定遊技状態と、第１特定遊技状態よりも不利なものであって、第２移行条件の成立により移行する第２特定遊技状態とを有している。このような場合において、第１特定遊技状態である状況で第２移行条件が成立した場合に第２特定遊技状態への移行が制限されるため、遊技者が不利な扱いを受けることを抑制でき、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。
【９２１８】
特徴ｂＫ２．前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
第１特定遊技状態に移行させるか否かの第１移行判定を行う第１移行判定手段（第２の実施の形態の変形例６、変形例８に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ５３０２、ステップＳｂ６５０３の第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、又は第２の実施の形態の変形例８に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ６５０５の第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能）と、
第２特定遊技状態に移行させるか否かの第２移行判定を行う第２移行判定手段（第２の実施の形態の変形例６、変形例８に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ５３０３、ステップＳｂ６５０４の第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、又は第２の実施の形態の変形例８に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ６５０６の第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等）と、
を備え、
１の遊技回において、前記第１移行判定手段による前記第１移行判定が行われた後、前記第２移行判定手段による前記第２移行判定が行われるようにすることが可能に構成されている（第２の実施の形態の変形例６においてステップＳｂ５３０２の処理を実行した後

にステップＳｂ５３０３の処理を実行する機能、変形例８においてステップＳｂ６５０２で否定判定した場合にステップＳｂ６５０３の処理を実行した後にステップＳｂ６５０４の処理を実行する機能、ステップＳｂ６５０２で肯定判定した場合にステップＳｂ６５０５の処理を実行した後ステップＳｂ６５０６の処理を実行する機能等）ことを特徴とする特徴ｂＫ１に記載の遊技機。

【９２１９】

異なる移行条件により移行する複数の特定遊技状態が設けられている遊技機においては、それらの各移行条件が同一の遊技回で成立することがあり得る。そのような状況に鑑み、本特徴では、第１特定遊技状態である状況で第２移行条件が成立した場合に第２特定遊技状態への移行を制限するようにした上で、第１特定遊技状態に移行させるか否かの第１移行判定を行ってから第２特定遊技状態に移行させるか否かの第２移行判定を行うように構成されている。このような構成によれば、第１移行条件及び第２移行条件の両方が同一の遊技回で成立した場合に、第１移行判定により第１特定遊技状態に移行させると判定された後、第２移行判定にて第２移行条件の成立が把握されても、上記制限により第２特定遊技状態への移行が回避される。これにより、有利な側の第１特定遊技状態への移行が実施され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【９２２０】

特徴ｂＫ３．前記第１移行条件の成立又は第１特定遊技状態への移行に対応した所定報知（天井到達用演出、特殊リーチ外れ演出）を遊技回にて実行することが可能な所定報知実行手段（演出制御装置１４３による遊技回用演出を実行する機能）を備え、

前記第１移行判定及び前記第２移行判定が、前記所定報知実行手段による前記所定報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング（変動開始時、変動表示中）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＫ２に記載の遊技機。

【９２２１】

上記構成では、遊技回での所定報知の実施により、第１移行条件の成立又は第１特定遊技状態への移行を遊技者に報知することが可能になる。この場合において、第１移行判定及び第２移行判定を上記所定報知の実行タイミングよりも前に行う構成としたため、第１移行条件及び第２移行条件の両方が成立した遊技回において、それら各移行判定の結果を踏まえて所定報知を実行するか否かを判断することができる。すなわち、同一の遊技回にて第１移行条件及び第２移行条件の両方が成立し、第１特定遊技状態への移行が実施される場合に、上記所定報知を好適に実施することが可能になる。

【９２２２】

特徴ｂＫ４．前記第２移行条件の成立又は第２特定遊技状態への移行に対応した特定報知（特殊リーチ外れ演出、天井到達用演出）を遊技回にて実行することが可能な特定報知実行手段（演出制御装置１４３において主制御装置１６２からの変動パターンに基づいて遊技回用演出を実行する機能）を備え、

前記第１移行判定及び前記第２移行判定が、前記特定報知実行手段による前記特定報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング（変動開始時、変動表示中）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＫ２又は特徴ｂＫ３に記載の遊技機。

【９２２３】

上記構成では、遊技回での特定報知の実施により、第２移行条件の成立又は第２特定遊技状態への移行を遊技者に報知することが可能になる。この場合において、第１移行判定及び第２移行判定を上記特定報知の実行タイミングよりも前に行う構成としたため、第１移行条件及び第２移行条件の両方が成立した遊技回において、それら各移行判定の結果を踏まえて特定報知を実行するか否かを判断することができる。これにより、第２移行条件が成立した場合であっても、同時に第１移行条件も成立して第２特定遊技状態への移行が制限される場合には、上記特定報知の実施を取り止めることができる。よって、同一の遊技回にて第１移行条件及び第２移行条件の両方が成立した場合に、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制できる。

【９２２４】

特徴ｂＫ５．前記第１移行判定及び前記第２移行判定が、遊技回が開始される場合に実行されるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＫ２乃至特徴ｂＫ４のいずれかに記載の遊技機。

【９２２５】

上記構成では、第１移行判定及び第２移行判定が遊技回の開始時に実行されるため、第１移行条件の成立に対応した報知や第２移行条件の成立に対応した報知を遊技回にて行う場合に、上記各移行判定の結果を踏まえてそれら各報知の実施の有無を制御することが可能になる。これにより、同一の遊技回にて第１移行条件及び第２移行条件の両方が成立した場合に、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制できる。また、遊技回の結果により第１移行条件や第２移行条件の成立を報知する場合にも有効となる。

【９２２６】

なお、本特徴を上記特徴ｂＫ３や特徴ｂＫ４に適用した場合は、「上記所定報知や特定報知が遊技回の途中で実行される場合は勿論のこと、それら各報知が遊技回の序盤で実行される場合にも好適に対処することができる。また、遊技回にて実行する遊技回用演出を遊技回の開始時に設定するように構成された遊技機において、その設定される遊技回用演出に上記所定報知や特定報知が組み込まれる場合にも柔軟に対応することができる。」という効果を奏することができる。

【９２２７】

特徴ｂＫ６．前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記報知結果に対応した報知が所定の報知期間（確定表示時間）にて行われるように遊技回を制御するものであり、

前記第１移行判定手段及び前記第２移行判定手段の判定結果に基づいて遊技状態を第１特定遊技状態又は第２特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第２の実施の形態に変形例６、変形例８に係る主制御装置１６２により時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技状態用移行手段は、前記遊技回用動作が終了してから次の遊技回が開始されるまでの期間におけるいずれかの特定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、確定表示の終了タイミング等）にて前記移行を実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＫ２乃至特徴ｂＫ５のいずれかに記載の遊技機。

【９２２８】

遊技状態が特定遊技状態に移行した場合、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態であることに気付くことが想定される。このため、例えば、遊技回における遊技回用動作の開始時や途中で特定遊技状態への移行を行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、遊技回用動作が終了してから特定遊技状態への移行を行うため、特別判定の結果を報知してから特定遊技状態への移行に気付かせることができる。これにより、遊技回への注目度が損なわれることを抑制可能となる。

【９２２９】

なお、本特徴を上記特徴ｂＫ３や特徴ｂＫ４に適用した場合は、「上記所定報知や特定報知の実行タイミングよりも前に第１移行判定及び第２移行判定を行う構成では、それらの各移行判定が遊技回における比較的早い段階で行われることがある。例えば、所定報知を実行するための設定が遊技回の開始時に行われる構成では、上記各移行判定についても遊技回の開始時に行う必要が生じる。このような場合に、それらの各移行判定を実行した時点で直ちに特定遊技状態への移行を行う構成とすると、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、特別判定の結果報知の前に各移行判定が済まされていたとしても、それら各移行判定の結果を踏まえた特定遊技

状態への移行は、結果報知の開始を待ってから行う構成としている。これにより、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態に気付くことがあったとしても、結果報知まで遊技回に注目させてから特定遊技状態に関心が移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴ｂＫ３又は特徴ｂＫ４の上記各効果を発揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。

【９２３０】

また、本特徴を上記特徴ｂＫ５に適用した場合は、「第１移行判定及び第２移行判定が終了すれば、あとは特定遊技状態への移行を行うだけの状態となるため、第１移行判定及び第２移行判定を遊技回の開始時に行う構成では、特定遊技状態への移行についても遊技回の開始時に行うのが自然となる。しかしながら、遊技回の開始時に特定遊技状態への移行を行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、上記各移行判定が遊技回の開始時に行われたとしても、それら各移行判定の結果を踏まえた特定遊技状態への移行は、結果報知の開始を待ってから行う構成としている。これにより、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態に気付くことがあったとしても、結果報知まで遊技回に注目させてから特定遊技状態に関心が移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴ｂＫ５の上記効果を発揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。

【９２３１】

特徴ｂＫ７．前記第１移行条件及び前記第２移行条件は、前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて成立し得るものであることを特徴とする特徴ｂＫ６に記載の遊技機。

【９２３２】

上記構成では、特別判定の結果が非特定結果（いわゆる外れ結果）となった遊技回にて第１移行条件及び第２移行条件が成立するところ、このような構成において、それら各移行条件の成立に基づく特定遊技状態への移行を遊技回の開始時や遊技回用動作の途中で行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、遊技者が特定遊技状態への気付きから外れ結果を事前把握できてしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。このような構成に対して上記特徴ｂＫ６を適用することで、外れ結果の事前把握が可能となることを抑制しつつ、上記特徴ｂＫ２から特徴ｂＫ５の上記各効果を発揮させることが可能になる。

【９２３３】

特徴ｂＫ８．特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数又は特定遊技状態における遊技回の残り回数を更新する回数更新手段（主制御装置１６２におけるステップＳｂ５３０１の処理を実行する機能）を備え、

１の遊技回において、前記回数更新手段による前記更新が行われた後、前記第１移行判定手段による前記第１移行判定が行われ、その後、前記第２移行判定手段による前記第２移行判定が行われるようにすることが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＫ２乃至特徴ｂＫ７のいずれかに記載の遊技機。

【９２３４】

上記構成によれば、特定遊技状態を遊技可能な遊技回の残り回数を更新してから第１移行判定及び第２移行判定を実行するため、例えば、第１特定遊技状態の最終遊技回にて第２移行条件が成立した場合に、その最終遊技回の中で第１特定遊技状態を終了させてから第２特定遊技状態に移行させることができる。これにより、通常遊技状態での遊技回を介在させることなく、第１特定遊技状態から第２特定遊技状態に移行させることができ、実質的に特定遊技状態の残り回数が追加された状態とすることが可能となる。

【９２３５】

特徴ｂＫ９．予め定められた周期で定期処理（主制御装置１６２による通常処理等）を

繰り返し実行することにより遊技の進行を制御するように構成されており、
前記定期処理の１処理回において前記回数更新手段による前記更新と前記第１移行判定手段による前記第１移行判定と前記第２移行判定手段による前記第２移行判定とを実行可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＫ８に記載の遊技機。
【９２３６】
上記構成では、定期処理を繰り返し実行することで遊技の進行が制御される構成の下、回数更新と各移行判定とが同じ処理回の中で行われるため、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態に移行する場合に、通常遊技状態での遊技回が介在することを好適に抑制することができる。
【９２３７】
特徴ｂＫ１０．特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、
第１特定遊技状態の上限回数が第２特定遊技状態の上限回数よりも多い回数であることを特徴とする特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ９のいずれかに記載の遊技機。
【９２３８】
上記構成では、第１特定遊技状態の上限回数（残り回数）が第２特定遊技状態の上限回数よりも多くなっており、第１特定遊技状態の方が第２特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となっている。このような構成に対し、上記特徴ｂＫ１から特徴ｂＫ９のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【９２３９】
なお、上記特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【９２４０】
＜特徴ｂＬ群＞
特徴ｂＬ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態の変形例７に基づいて抽出されるものである。
【９２４１】
なお、特徴ｂＬ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【９２４２】
特徴ｂＬ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
を備え、
遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、
特定遊技状態として、所定の第１移行条件（天井回数への到達、所定ポイント数への到達等）の成立に基づいて移行可能な第１特定遊技状態（第２時短遊技状態）と、第１特定遊技状態よりも遊技者にとって不利なものであって前記第１移行条件とは異なる所定の第２移行条件（特殊外れ結果への当選、移行抽選に当選等）の成立に基づいて移行可能な第２特定遊技状態（第３時短遊技状態）とを含む複数種の特定遊技状態を有しており、
第１特定遊技状態に移行させるか否かの第１移行判定を行う第１移行判定手段（主制御装置１６２による第２時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等）と、
第２特定遊技状態に移行させるか否かの第２移行判定を行う第２移行判定手段（主制御装置１６２による第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等）と、
を備え、
第２特定遊技状態である状況で前記第１移行条件が成立した場合に第１特定遊技状態への移行を許容することが可能となっており（ステップＳｂ６３０１で肯定判定した場合の流れ）、
１の遊技回において、前記第２移行判定手段による前記第２移行判定が行われた後、前記第１移行判定手段による前記第１移行判定が行われるようにすることが可能に構成されている（第２の実施の形態の変形例７に係る主制御装置１６２においてステップＳｂ６１０１の処理を実行した後にステップＳｂ６１０２の処理を実行する機能等）ことを特徴とする遊技機。

【９２４３】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、第１移行条件の成立により移行する第１特定遊技状態と、第１特定遊技状態よりも不利なものであって、第２移行条件の成立により移行する第２特定遊技状態とを有している。このように、異なる移行条件により移行する複数の特定遊技状態が設けられている遊技機においては、それらの各移行条件が同一の遊技回で成立することがあり得る。

【９２４４】

そのような状況に鑑み、上記構成では、第２特定遊技状態である状況で第１移行条件が成立した場合に第１特定遊技状態への移行を許容するようにした上で、第２特定遊技状態に移行させるか否かの第２移行判定を行ってから第１特定遊技状態に移行させるか否かの第１移行判定を行うように構成されている。このような構成によれば、第１移行条件及び第２移行条件の両方が同一の遊技回で成立した場合に、第２移行判定により第２特定遊技状態に移行させると判定されても、その後、第１移行判定により第１特定遊技状態に移行させると判定されることで、先の第２移行判定の結果をキャンセルすることができる。これにより、有利な側の第１特定遊技状態への移行が実施され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【９２４５】

特徴ｂＬ２．前記第１移行条件の成立又は第１特定遊技状態への移行に対応した所定報知（天井到達用演出、特殊リーチ外れ演出）を遊技回にて実行することが可能な所定報知実行手段（演出制御装置１４３による遊技回用演出を実行する機能）を備え、
前記第１移行判定及び前記第２移行判定が、前記所定報知実行手段による前記所定報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング（変動開始時、変動表示中）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＬ１に記載の遊技機。

【９２４６】
上記構成では、遊技回での所定報知の実施により、第１移行条件の成立又は第１特定遊技状態への移行を遊技者に報知することが可能になる。この場合において、第１移行判定及び第２移行判定を上記所定報知の実行タイミングよりも前に行う構成としたため、第１移行条件及び第２移行条件の両方が成立した遊技回において、それら各移行判定の結果を踏まえて所定報知を実行するか否かを判断することができる。すなわち、同一の遊技回にて第１移行条件及び第２移行条件の両方が成立し、第１特定遊技状態への移行が実施される場合に、上記所定報知を好適に実施することが可能になる。
【９２４７】
特徴ｂＬ３．前記第２移行条件の成立又は第２特定遊技状態への移行に対応した特定報知（特殊リーチ外れ演出、天井到達用演出）を遊技回にて実行することが可能な特定報知実行手段（演出制御装置１４３において主制御装置１６２からの変動パターンに基づいて遊技回用演出を実行する機能）を備え、
前記第１移行判定及び前記第２移行判定が、前記特定報知実行手段による前記特定報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング（変動開始時、変動表示中）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＬ１又は特徴ｂＬ２に記載の遊技機。
【９２４８】
上記構成では、遊技回での特定報知の実施により、第２移行条件の成立又は第２特定遊技状態への移行を遊技者に報知することが可能になる。この場合において、第１移行判定及び第２移行判定を上記特定報知の実行タイミングよりも前に行う構成としたため、第１移行条件及び第２移行条件の両方が成立した遊技回において、それら各移行判定の結果を踏まえて特定報知を実行するか否かを判断することができる。これにより、第２移行条件が成立した場合であっても、同時に第１移行条件も成立して第２特定遊技状態への移行が制限される場合には、上記特定報知の実施を取り止めることができる。よって、同一の遊技回にて第１移行条件及び第２移行条件の両方が成立した場合に、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制できる。
【９２４９】
特徴ｂＬ４．前記第１移行判定及び前記第２移行判定が、遊技回が開始される場合に実行されるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ３のいずれかに記載の遊技機。
【９２５０】
上記構成では、第１移行判定及び第２移行判定が遊技回の開始時に実行されるため、第１移行条件の成立に対応した報知や第２移行条件の成立に対応した報知を遊技回にて行う場合に、上記各移行判定の結果を踏まえてそれら各報知の実施の有無を制御することが可能になる。これにより、同一の遊技回にて第１移行条件及び第２移行条件の両方が成立した場合に、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制できる。また、遊技回の結果により第１移行条件や第２移行条件の成立を報知する場合にも有効となる。
【９２５１】
なお、本特徴を上記特徴ｂＬ２や特徴ｂＬ３に適用した場合は、「上記所定報知や特定報知が遊技回の途中で実行される場合は勿論のこと、それら各報知が遊技回の序盤で実行される場合にも好適に対処することができる。また、遊技回にて実行する遊技回用演出を遊技回の開始時に設定するように構成された遊技機において、その設定される遊技回用演出に上記所定報知や特定報知が組み込まれる場合にも柔軟に対応することができる。」という効果を奏することができる。
【９２５２】
特徴ｂＬ５．前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記報知結果に対応した報知が所定の報知期間（確定表示時間）にて行われるように遊技回を制御するものであり、
前記第１移行判定手段及び前記第２移行判定手段の判定結果に基づいて遊技状態を第１

特定遊技状態又は第２特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第２の実施の形態に変形例７に係る主制御装置１６２により時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技状態用移行手段は、前記遊技回用動作が終了してから次の遊技回が開始されるまでの期間におけるいずれかの特定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、確定表示の終了タイミング等）にて前記移行を実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ４のいずれかに記載の遊技機。

【９２５３】

遊技状態が特定遊技状態に移行した場合、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態であることに気付くことが想定される。このため、例えば、遊技回における遊技回用動作の開始時や途中で特定遊技状態への移行を行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、遊技回用動作が終了してから特定遊技状態への移行を行うため、特別判定の結果を報知してから特定遊技状態への移行に気付かせることができる。これにより、遊技回への注目度が損なわれることを抑制可能となる。

【９２５４】

なお、本特徴を上記特徴ｂＬ２や特徴ｂＬ３に適用した場合は、「上記所定報知や特定報知の実行タイミングよりも前に第１移行判定及び第２移行判定を行う構成では、それらの各移行判定が遊技回における比較的早い段階で行われるものとなる。この場合、それらの各移行判定を実行した時点で直ちに特定遊技状態への移行を行う構成とすると、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、特別判定の結果報知の前に各移行判定が済まされていたとしても、それら各移行判定の結果を踏まえた特定遊技状態への移行は、結果報知の開始を待ってから行う構成としている。これにより、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態に気付くことがあったとしても、結果報知まで遊技回に注目させてから特定遊技状態に関心が移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴ｂＬ２又は特徴ｂＬ３の上記各効果を発揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。

【９２５５】

また、本特徴を上記特徴ｂＬ４に適用した場合は、「第１移行判定及び第２移行判定が終了すれば、あとは特定遊技状態への移行を行うだけの状態となるため、第１移行判定及び第２移行判定を遊技回の開始時に行う構成では、特定遊技状態への移行についても遊技回の開始時に行うのが自然となる。しかしながら、遊技回の開始時に特定遊技状態への移行を行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、上記各移行判定が遊技回の開始時に行わたとしても、それら各移行判定の結果を踏まえた特定遊技状態への移行は、結果報知の開始を待ってから行う構成としている。これにより、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態に気付くことがあったとしても、結果報知まで遊技回に注目させてから特定遊技状態に関心が移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴ｂＬ４の上記各効果を発揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。

【９２５６】

特徴ｂＬ６．前記第１移行条件及び前記第２移行条件は、前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて成立し得るものであることを特徴とする特徴ｂＬ５に記載の遊技機。

【９２５７】

上記構成では、特別判定の結果が非特定結果（いわゆる外れ結果）となった遊技回にて

第１移行条件及び第２移行条件が成立するところ、このような構成において、それら各移行条件の成立に基づく特定遊技状態への移行を遊技回の開始時や遊技回用動作の途中で行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、遊技者が特定遊技状態への気付きから外れ結果を事前把握できてしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。このような構成に対して上記特徴ｂＬ５を適用することで、外れ結果の事前把握が可能となることを抑制しつつ、上記特徴ｂＬ１から特徴ｂＬ４の上記各効果を発揮させることが可能になる。

【９２５８】

特徴ｂＬ７．特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数又は特定遊技状態における遊技回の残り回数を更新する回数更新手段（主制御装置１６２におけるステップＳｂ５３０１の処理を実行する機能）を備え、

１の遊技回において、前記回数更新手段による前記更新が行われた後、前記第２移行判定手段による前記第２移行判定が行われ、その後、前記第１移行判定手段による前記第１移行判定が行われるようにすることが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ６のいずれかに記載の遊技機。

【９２５９】

上記構成によれば、特定遊技状態での遊技回数や特定遊技状態を遊技可能な遊技回の残り回数を更新してから第１移行判定及び第２移行判定を実行するため、例えば、第１特定遊技状態の最終遊技回にて第２移行条件が成立した場合に、その最終遊技回の中で第１特定遊技状態を終了させてから第２特定遊技状態に移行させることができる。これにより、通常遊技状態での遊技回を介在させることなく、第１特定遊技状態から第２特定遊技状態に移行させることができ、特定遊技状態の残り回数が増加するのと同等の状態とすることが可能となる。

【９２６０】

特徴ｂＬ８．予め定められた周期で定期処理（主制御装置１６２による通常処理等）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御するように構成されており、

前記定期処理の１処理回において前記回数更新手段による前記更新と前記第１移行判定手段による前記第１移行判定と前記第２移行判定手段による前記第２移行判定とを実行可能に構成されていることを特徴とする特徴ｂＬ７に記載の遊技機。

【９２６１】

上記構成では、定期処理を繰り返し実行することで遊技の進行が制御される構成の下、回数更新と各移行判定とが同じ処理回の中で行われるため、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態に移行する場合に、通常遊技状態での遊技回が介在することを好適に抑制することができる。

【９２６２】

特徴ｂＬ９．特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

第１特定遊技状態の上限回数が第２特定遊技状態の上限回数よりも多い回数であることを特徴とする特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ８のいずれかに記載の遊技機。

【９２６３】

上記構成では、第１特定遊技状態の上限回数（残り回数）が第２特定遊技状態の上限回数よりも多くなっており、第１特定遊技状態の方が第２特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となっている。このような構成に対し、上記特徴ｂＬ１から特徴ｂＬ８のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【９２６４】

なお、上記特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６

、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９２６５】

＜特徴ｂＭ群＞

特徴ｂＭ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態の変形例１０に基づいて抽出されるものである。

【９２６６】

なお、特徴ｂＭ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【９２６７】

特徴ｂＭ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる第１遊技状態（第２時短遊技状態）及び第２遊技状態（第３時短遊技状態、第１時短遊技状態）を有しており、

所定の更新契機（当否抽選の結果が外れ結果となること、ポイント抽選に当選すること等）に基づいて所定の更新情報（外れ遊技回の回数、ポイント数等）を更新することが可能な更新手段（第２の実施の形態の変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ７６０４の処理を実行する機能等）と、

前記更新手段の更新結果が所定結果（天井回数、所定ポイント数等）となることに基づいて第１遊技状態に移行させることが可能な移行手段（主制御装置１６２による第２時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、

第２遊技状態である場合に前記更新手段による前記更新を制限することが可能な更新制限手段（第２の実施の形態の変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ７６０２、ステップＳｂ７６０３の処理を実行する機能等）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【９２６８】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として第１遊技状態及び第２遊技状態を有している。このうち第１遊技状態については、所定の更新契機により更新される更新情報の結果が所定結果になることに基づいて移行するものとなっている。

【９２６９】

ここで、第２遊技状態への移行タイミングによっては、第２遊技状態の途中で更新手段の更新結果が所定結果となることがあり得る。この場合、第１遊技状態と第２遊技状態の

重複実施を避けるべく、そのような状況下での所定結果への到達を無効化することが考えられる。しかしながら、更新結果が所定結果となることを目指して重ねた遊技が無に帰してしまい、遊技者を不愉快な気分にさせる懸念がある。この点、本構成では、第２遊技状態である場合に更新手段による更新が制限されるため、第２遊技状態の途中で更新手段の更新結果が所定結果となることを抑制できる。これにより、所定結果への到達が無効化されることが抑制され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【９２７０】

特徴ｂＭ２．第２遊技状態が終了した場合に前記更新制限手段による前記制限を解除することが可能な手段（第２の実施の形態の変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ７６０２の処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴ｂＭ１に記載の遊技機。

【９２７１】

上記構成によれば、第２遊技状態が終了することで、更新手段による更新が再開される。これにより、遊技者は、第２遊技状態に移行する前の更新結果の続きから再び所定結果を目指して遊技を行うことができる。

【９２７２】

特徴ｂＭ３．前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

所定の移行契機（特殊外れ結果になること）が成立した場合に第２遊技状態に移行させることが可能な第２遊技状態用移行手段（主制御装置１６２による第３時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、

前記所定の移行契機（特殊外れ結果になること）が成立した所定遊技回において前記更新手段による前記更新を制限することが可能な手段（第２の実施の形態の変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ７６０１の処理を実行する機能等）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｂＭ１又は特徴ｂＭ２に記載の遊技機。

【９２７３】

上記構成では、第２遊技状態への移行条件が成立した遊技回では、更新手段による更新の実行が制限される。これにより、第２遊技状態への移行契機と、更新手段の更新結果が所定結果になること（第１遊技状態への移行契機）との両方が同一の遊技回で成立し得る状況となった場合に、第２遊技状態への移行を優先しつつ、所定結果への到達（第１遊技状態への移行）を持ち越すことができる。よって、第１遊技状態への移行を回避して第２遊技状態に移行させることができ、それら両遊技状態が重複することを抑制できる。

【９２７４】

加えて、上記構成では、第２遊技状態の終了に伴い更新情報の更新が再開されることで、更新結果が所定結果となるため、第２遊技状態の終了後に第１遊技状態に移行させることができる。つまり、それら各遊技状態の移行契機が同一の遊技回で成立し得る状況となった場合には、第２遊技状態及び第１遊技状態に順次に移行させることができ、それら各遊技状態における両方の恩恵を遊技者が享受し得る構成とすることができる。

【９２７５】

特徴ｂＭ４．第２遊技状態に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（第２の実施の形態の変形例１０に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等）を備え、

１の遊技回において、前記移行判定手段による前記移行判定が行われた後に前記更新手段による前記更新が行われるように構成されている（ステップＳｂ７５０１の処理が実行された後にステップＳｂ７６０４の処理が実行される構成）ことを特徴とする特徴ｂＭ３に記載の遊技機。

【９２７６】

上記構成では、第２遊技状態への移行判定が行われた後に更新情報の更新処理が実行さ

れるように構成されている。このため、第２遊技状態への移行契機と、更新手段の更新結果が所定結果になること（第１遊技状態への移行契機）との両方が同一の遊技回で成立し得る状況となった場合に、第２遊技状態への移行判定の結果を踏まえて更新情報を更新するか否かを切り替えることができる。よって、上記特徴ｂＭ３のように第２遊技状態への移行条件が成立した遊技回にて更新情報の更新を制限する構成とする上で好ましい態様とすることができる。

【９２７７】

特徴ｂＭ５．前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）を備え、

前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果）となることに基づいて第２遊技状態に移行させることが可能な第２遊技状態用移行手段（主制御装置１６２による第３時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ４のいずれかに記載の遊技機。

【９２７８】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること又は特別判定の結果が非特定結果となった遊技回にて行われる特定判定の結果が所定判定結果となることに基づいて第２遊技状態に移行するように構成されている。このように特別判定そのものや特別判定の結果に紐づけられた特定判定により第２遊技状態への移行契機が成立する構成では、第２遊技状態への移行タイミングがランダムとなるため、第２遊技状態の途中で更新手段の更新結果が所定結果となる事象が発生し得る。このような場合に対して上記特徴ｂＭ１の構成を適用することで、上記事象の発生が抑制され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【９２７９】

特徴ｂＭ６．通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる第３遊技状態（第１時短遊技状態）を有しており、

第２遊技状態は特別遊技状態を経由することなく移行し得るものであり、第３遊技状態は特別遊技状態を経由して移行し得るものであり、

第３遊技状態である場合に前記更新手段による前記更新が許容されるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ５のいずれかに記載の遊技機。

【９２８０】

特別遊技状態を経由して移行する第３遊技状態については、遊技機の設計段階において、第３遊技状態中に更新手段の更新結果が所定結果とならないように調整することが可能である。このような特性を踏まえ、上記構成では、第２遊技状態である場合は更新情報の更新を制限するものの、第３遊技状態である場合はそのような制限を課さないように構成されている。これにより、更新情報の更新が過度に停滞することを抑制し、第１遊技状態への移行に大きな遅れが生じないようにすることができる。

【９２８１】

なお、本特徴は、「通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる第３遊技状態（第１時短遊技状態）を有しており、前記所定の更新情報が所定の初期値（天井回数に対応する値）とされた状態で第３遊技状態への移行が行われる又は第３遊技状態への移行に対応させて前記所定の更新情報が前記所定の初期値とされるように構成されており、第３遊技状態である場合に前記更新手段による前記更新が許容されるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ５のいずれかに記載の遊技機。」と表現することもできる。

【９２８２】

特徴ｂＭ７．前記第３遊技状態の終了条件として、前記第３遊技状態に移行してからの遊技回の回数が特定回数（第６上限回数又は第７上限回数）となることを含み、
第１遊技状態は、特別遊技状態が終了した後の遊技を対象として行われた前記更新手段による前記更新の結果が所定結果となることに基づいて移行することが可能なものであることを特徴とする特徴ｂＭ６に記載の遊技機。
【９２８３】
上記構成では、第３遊技状態に移行してからの遊技回の回数が特定回数になることで第３遊技状態が終了しつつ、更新手段による更新情報の更新が特別遊技状態が終了した後の遊技を対象として行われるように構成されている。この場合、第３遊技状態の上限回数である特定回数を、更新情報の更新結果が所定結果となるのに要する遊技回の回数よりも少ない数とすることで、第３遊技状態が終了してから更新結果が所定結果に到達する構成とすることができる。すなわち、第３遊技状態の途中で更新手段の更新結果が所定結果となることを回避できるため、上記特徴ｂＭ６の構成を実現する上で好ましい態様とすることができる。
【９２８４】
特徴ｂＭ８．前記更新手段の更新結果に対応した特定報知（外れ回数画像４７５の表示）を実行することが可能な特定報知実行手段（演出制御装置１４３により外れ回数画像４７５を表示する機能）を備え、
前記特定報知実行手段は、前記更新手段による前記更新が制限される場合に前記特定報知の報知内容を前記制限が行われる直前の状態にて保持することが可能な手段を備えていることを特徴とする特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ７のいずれかに記載の遊技機。
【９２８５】
上記構成では、更新手段の更新結果に対応した特定報知が実行されることにより、更新情報の途中経過や所定結果となるまでの残り等を遊技者が把握することができ、その後の遊技を進める上で有用な情報として活用することができる。その際、第２遊技状態であることにより更新が制限される場合には、制限が行われる直前の状態が保持された態様で特定報知が行われるため、更新が行われていないことのほか、制限の解除により更新が再開された場合の残りを遊技者に容易に理解させることができ、遊技者の困惑を好適に抑制することが可能になる。
【９２８６】
特徴ｂＭ９．前記所定の更新情報が、前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった回数であることを特徴とする特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ８のいずれかに記載の遊技機。
【９２８７】
第１遊技状態は、特別判定の結果が非特定結果となった回数の更新結果（外れ遊技回の累積回数）に基づいて移行するため、更新結果が所定結果となる前から遊技者が第１遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、第２遊技状態の途中で更新結果が所定結果となった場合に第１遊技状態に移行させないでいると、第１遊技状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい懸念がある。このような構成に対して上記特徴ｂＭ１の構成を適用し、そもそもの要因である第２遊技状態の途中で更新結果が所定結果となる事象の発生を回避できれば、第１遊技状態に移行しないことへの不信感が喚起されることを抑制でき、特徴ｂＭ１の上記効果を好適に発揮させることが可能になる。
【９２８８】
特徴ｂＭ１０．遊技球が入球可能な所定入球手段（第２作動口６３）を備え、
第１遊技状態及び第２遊技状態は、通常遊技状態よりも前記所定入球手段への入球が生じやすいものであり、
前記特別判定手段は、前記所定入球手段への入球に基づいて前記特別判定を実行することが可能であることを特徴とする特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ９のいずれかに記載の遊技機。
【９２８９】
上記構成では、第１遊技状態又は第２遊技状態に移行すると、通常遊技状態よりも所定

入球手段への入球が発生しやすくなり、特別判定を受けやすくなるように構成されている。このような構成に対し、上記特徴ｂＭ１から特徴ｂＭ９のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【９２９０】

なお、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９２９１】

＜特徴ｂＮ群＞

特徴ｂＮ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第２の実施の形態の変形例６～変形例１０に基づいて抽出されるものである。

【９２９２】

なお、特徴ｂＮ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【９２９３】

特徴ｂＮ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

所定の更新契機（当否抽選の結果が外れ結果となること、ポイント抽選に当選すること等）に基づいて所定の更新情報（外れ遊技回の回数、ポイント数等）を更新することが可能な更新手段（第２の実施の形態の変形例７～変形例９に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ５５０４の処理を実行する機能、変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ７６０４の処理を実行する機能等）と、

を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定遊技状態として、前記更新手段の更新結果が所定結果（天井回数、所定ポイント数等）となることに基づいて移行可能な第１特定遊技状態（第２時短遊技状態）と、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊

外れ結果、移行抽選の当選結果等）となることに基づいて移行可能な第２特定遊技状態（第３時短遊技状態）と、を含む複数種の特定遊技状態を有しており、
　前記特別判定もしくは前記特定判定の結果が所定判定結果となった場合又は第２特定遊技状態に移行する場合もしくは移行した場合に所定報知（特殊リーチ外れ演出等）が行われるように設定する報知設定手段（第２の実施の形態の変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ３３１３の処理を実行する機能、演出制御装置１４３により遊技回用演出を設定する機能）と、
を備え、
　１の遊技回において、前記報知設定手段による前記設定が行われる前に前記更新手段による前記更新が行われるように構成されている（第２の実施の形態の変形例６～変形例９においてステップＳｂ５５０４の処理を実行した後にステップＳｂ３３１３の処理を実行する構成、第２の実施の形態の変形例１０においてステップＳｂ７６０４の処理を実行した後にステップＳｂ３３１３の処理を実行する構成）ことを特徴とする遊技機。
【９２９４】
　上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、所定の更新契機により更新される更新情報の結果に基づいて移行する第１特定遊技状態と、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること又は特別判定の結果が非特定結果となった遊技回にて行われる特定判定の結果が所定判定結果となることに基づいて移行する第２特定遊技状態とを有している。この場合、特別判定又は特定判定の結果が所定判定結果になることと、更新手段の更新結果が所定結果になることとの両方が同一の遊技回で成立することがあり、複数の特定遊技状態が重複するのを避けるべく、移行先の特定遊技状態を第１特定遊技状態に調整することが考えられる。
【９２９５】
　この場合に、例えば、更新情報の更新に先立って、第２特定遊技状態への移行又は第２特定遊技状態への移行条件の成立に対応した所定報知の設定を行うように構成すると、移行先の調整により実際には第１特定遊技状態に移行するにもかかわらず、第２特定遊技状態への移行等に対応した上記所定報知が遊技回にて行われるおそれがある。この点、上記構成では、上記所定報知の設定処理に先立って更新情報の更新が行われるため、所定報知の実行設定を行う前に更新結果が所定結果となったことを遊技機が把握可能となり、移行先の調整結果を踏まえて上記所定報知の実行を取り止めることができる。これにより、実際に移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が遊技回にて行われることを抑制しながら移行先の特定遊技状態を調整することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。
【９２９６】
　なお、更新手段の更新結果が所定結果にならない遊技回にて特別判定又は特定判定の結果が所定判定結果になった場合は、更新情報が更新された後に所定報知の実行が設定される。すなわち、第２特定遊技状態への移行条件のみが成立した場合は、それに対応した報知が適切に行われるようにすることができる。
【９２９７】
　特徴ｂＮ２．前記更新手段の更新結果が所定結果となり、且つ、前記特別判定又は前記特定判定の結果が所定判定結果となった場合に、第１特定遊技状態に移行させることが可能な手段（第２の実施の形態の変形例６、変形例８、変形例９に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理、第３時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＮ１に記載の遊技機。
【９２９８】
　上記構成では、特別判定又は特定判定の結果が所定判定結果になることと、更新手段の更新結果が所定結果になることとの両方が同一の遊技回で成立した場合に、第１特定遊技状態への移行が優先されるように構成されている。このような場合に上記特徴ｂＮ１を適

用することで、第２特定遊技状態に対応した報知が行われることを回避できる。
【９２９９】
特徴ｂＮ３．前記所定の更新情報が、前記特別判定の結果が前記非特定結果となった回数であることを特徴とする特徴ｂＮ１又は特徴ｂＮ２に記載の遊技機。
【９３００】
第１特定遊技状態は、特別判定の結果が非特定結果となった回数の更新結果（外れ遊技回の累積回数）に基づいて移行するため、更新結果が所定結果となる前から遊技者が第１特定遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、第２特定遊技状態の途中で更新結果が所定結果となった場合に第１特定遊技状態に移行させないでいると、第１特定遊技状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい懸念がある。このような事情を考慮すると、特別判定又は特定判定の結果が所定判定結果になることと、更新手段の更新結果が所定結果になることとの両方が同一の遊技回で成立し得る状態となった場合は、第１特定遊技状態への移行を優先することが好ましい。このような場合に上記特徴ｂＮ１の構成を適用することで、実際に移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が遊技回にて行われることを抑制しながら、第１特定遊技状態への移行を優先することが可能になる。
【９３０１】
特徴ｂＮ４．第１特定遊技状態が第２特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ３のいずれかに記載の遊技機。
【９３０２】
上記構成によれば、特別判定又は特定判定の結果が所定判定結果になることと、更新手段の更新結果が所定結果になることとの両方が同一の遊技回で成立し得る状態となった場合に、第１特定遊技状態への移行を優先することで、有利な側の特定遊技状態に移行させることができる。このような場合に上記特徴ｂＮ１の構成を適用することで、実際に移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が遊技回にて行われることを抑制しながら、第１特定遊技状態への移行を優先することが可能になる。
【９３０３】
特徴ｂＮ５．遊技回が開始される場合に前記更新手段による前記更新が行われるように構成されていることを特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ４のいずれかに記載の遊技機。
【９３０４】
上記構成では、更新情報の更新が遊技回の開始時に行われるため、所定報知の実行設定についても遊技回の開始時に行うことが可能になる。これにより、所定報知を遊技回の序盤で行ったり、遊技回の全般で行ったりするような場合にも対処することができ、所定報知の設計に際しての自由度を高めることが可能になる。
【９３０５】
特徴ｂＮ６．前記更新手段の更新結果に対応した特定報知（外れ回数画像４７５）を実行することが可能な特定報知実行手段（演出制御装置１４３により外れ回数画像４７５を表示する機能）を備え、
前記特定報知実行手段は、前記更新手段により所定の更新情報が更新されたことに基づいて前記特定報知の報知内容を更新する報知更新手段（演出制御装置１４３により外れ回数画像４７５の表示内容を更新する機能）を備え、
前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記報知結果に対応した報知が所定の報知期間（確定表示時間）にて行われるように遊技回を制御するものであり、
前記報知更新手段は、前記更新手段による前記更新が行われる遊技回の前記遊技回用動作が終了してから次の遊技回が開始されるまでの期間におけるいずれかの所定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、確定表示の終了タイミング等）にて前記報知内容の更新を実行することが可能な手段を備えていることを特徴とする特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ５のいずれかに記載の遊技機。
【９３０６】

上記構成では、更新手段の更新結果に対応した特定報知が実行されることにより、更新情報の途中経過や所定結果となるまでの残り等を遊技者が把握することができ、その後の遊技を進める上で有用な情報として活用することができる。この場合において、上記特徴ｂＮ１のように更新情報の更新が行われてから所定報知の設定が行われる構成、言い換えれば、所定報知の設定に必要な第２特定遊技状態への移行条件が成立したか否かの判定が行われるのに先立って更新情報が更新される構成では、更新情報の更新処理が遊技回における比較的早い段階で行われることがある。このような場合に、更新情報が更新されたことに対応して直ちに特定報知の内容を更新すると、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、更新結果に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、更新情報の更新が既に済まされていたとしても、特定報知への反映は、特別判定の結果報知が開始されるのを待ってから行うため、特別判定の結果が報知されるまで遊技回に注目させることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴ｂＮ１の上記効果を発揮させることが可能になる。

【９３０７】

なお、本特徴においてさらに「前記所定の更新情報が、前記特別判定の結果が前記非特定結果となった回数である」という構成を備えていてもよい。この場合には、「更新情報の更新処理が遊技回における比較的早い段階で行われることがある。このような場合に、更新情報が更新されたことに対応して直ちに特定報知の内容を更新すると、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特別判定の結果が非特定結果（いわゆる外れ結果）であることを遊技者が判別可能となる懸念がある。この点、本構成では、更新情報の更新が既に済まされていたとしても、特定報知への反映は、特別判定の結果報知が開始されるのを待ってから行うため、外れ結果であることの事前判別が可能となることを抑制しつつ、上記特徴ｂＮ１の上記効果を発揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。

【９３０８】

特徴ｂＮ７．前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記報知結果に対応した報知が所定の報知期間（確定表示時間）にて行われるように遊技回を制御するものであり、

前記更新手段の更新結果が所定結果となった場合における第１特定遊技状態への移行が、前記遊技回用動作が終了してから次の遊技回が開始されるまでの期間におけるいずれかの特定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、確定表示の終了タイミング等）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ６のいずれかに記載の遊技機。

【９３０９】

上記特徴ｂＮ１のように更新情報の更新が行われてから所定報知の設定が行われる構成、言い換えれば、所定報知の設定に必要な第２特定遊技状態への移行条件が成立したか否かの判定が行われるのに先立って更新情報が更新される構成では、更新情報の更新処理が遊技回における比較的早い段階で行われることがある。このような場合に、更新結果が所定結果となったことに基づいて直ちに第１特定遊技状態に移行させると、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、遊技機の挙動から第１特定遊技状態であることに遊技者が気付き、注意が逸れてしまう結果、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、更新情報の更新が既に済まされていたとしても、第１特定遊技状態への移行は、特別判定の結果報知が開始されるのを待ってから行うため、特別判定の結果が報知されるまで遊技回に注目させることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴ｂＮ１の上記効果を発揮させることが可能になる。

【９３１０】

なお、上記特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７の各構成に対して、特徴ｂＡ１乃至特徴ｂＡ１２、特徴ｂＢ１乃至特徴ｂＢ１０、特徴ｂＣ１乃至特徴ｂＣ９、特徴ｂＤ１乃至特徴ｂＤ６

、特徴ｂＥ１乃至特徴ｂＥ１０、特徴ｂＦ１乃至特徴ｂＦ１０、特徴ｂＧ１乃至特徴ｂＧ８、特徴ｂＨ１乃至特徴ｂＨ８、特徴ｂＩ１乃至特徴ｂＩ１１、特徴ｂＪ１乃至特徴ｂＪ１０、特徴ｂＫ１乃至特徴ｂＫ１０、特徴ｂＬ１乃至特徴ｂＬ９、特徴ｂＭ１乃至特徴ｂＭ１０、特徴ｂＮ１乃至特徴ｂＮ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９３１１】

なお、以上詳述した特徴ｂＡ群乃至特徴ｂＮ群の各構成に対して、他の特徴ｂＡ群乃至特徴ｂＮ群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９３１２】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【９３１３】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【９３１４】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者にとって有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【９３１５】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者にとって有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【９３１６】

＜特徴ｃＡ群～特徴ｃＩ群＞

下記の特徴ｃＡ群～特徴ｃＩ群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第３の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【９３１７】

＜特徴ｃＡ群＞

特徴ｃＡ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第３の実施の形態、第３の実施の形態の変形例１～変形例８に基づいて抽出されるものである。

【９３１８】

なお、特徴ｃＡ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもっ

てなされたものである。
【９３１９】
特徴ｃＡ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な第１移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
を備え、
遊技状態として、所定遊技状態よりも遊技者に有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、
特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立を契機として特定遊技状態に移行させることが可能な第２移行手段（第３の実施の形態、変形例１～８に係る主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の第１移行用処理を実行する機能）と、
所定の状況（時短遊技状態中である状況、高確遊技状態中である状況、開閉実行モード中である状況等）で特定条件が成立した場合に当該成立に基づく特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に留保した特定遊技状態について移行を実行することが可能な特定手段（第３の実施の形態、変形例１～８の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【９３２０】
上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。この特定遊技状態には特定条件の成立を契機として移行することが可能となっている。このような構成の下、所定の状況で特定条件が成立すると、特定遊技状態への移行が留保され、その後、所定条件が成立することにより、その留保された特定遊技状態について移行が実施される。すなわち、特定条件の成立に応じて直ちに特定遊技状態に移行する場合だけでなく、特定条件の成立から遅れて特定遊技状態に移行する場合が生じる。このため、特定遊技状態に移行するか否かに留まらず、特定遊技状態が留保されているか否かについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。
【９３２１】
特徴ｃＡ２．前記特定手段は、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合にその成立に対応した特定遊技状態について前記留保を行うことが可能であることを特徴とする特徴ｃＡ１に記載の遊技機。
【９３２２】
上記構成では、特定遊技状態への滞在中に特定条件が成立すると、その成立に対応した特定遊技状態への移行が留保され、この留保された特定遊技状態は、その後の所定条件の成立により移行が実施される。すなわち、特定遊技状態の重複獲得が可能であるため、さらなる特定遊技状態の獲得にチャレンジする楽しみを付与することができ、興趣性を大きく向上させることが可能になる。
【９３２３】
特徴ｃＡ３．前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を設定する回数設定手段（第３の実施の形態、変形例１～２において上限回数、差分回数に対応したカウンタ値をセットする機能、変形

例３～８において実行時短用エリア５６１,６１１にカウンタ値をセットする機能等）と、を備え、
前記回数設定手段は、所定の特定遊技状態について前記留保を経由して移行する場合の遊技回の回数が前記留保を経由しないで移行する場合の遊技回の回数（本来の上限回数）と異なる回数となるようにすることが可能な手段（カウンタ値として差分回数、本来の上限回数よりも少ない留保用上限回数、本来の上限回数よりも多い留保用上限回数に対応した値をセットする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＡ１又は特徴ｃＡ２に記載の遊技機。
【９３２４】
上記構成では、留保を経由して移行する場合と経由しないで移行する場合とで特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数が異なるため、同一の特定遊技状態であっても留保の有無によって有利度合に差異を生じさせることができ、興趣性を高めることが可能になる。
【９３２５】
特徴ｃＡ４．前記特定手段は、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合にその成立に対応した特定遊技状態について前記留保を行うことが可能であり、
前記回数設定手段は、所定の特定遊技状態について前記留保を経由して移行する場合の遊技回の回数が前記留保を経由しないで移行する場合の遊技回の回数より少ない数となるようにすることが可能な手段（カウンタ値として差分回数、本来の上限回数よりも少ない留保用上限回数をセットする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＡ３に記載の遊技機。
【９３２６】
上記構成では、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合にその成立に対応した特定遊技状態について留保を行うことが可能であるため、遊技者が特定遊技状態を重複して獲得することが可能となり、興趣性を大きく向上させることができる。その場合において、留保を経由する場合（重複獲得の場合）は、留保を経由しない場合（単独獲得の場合）に比べて特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を少なく抑えるため、遊技者に過度に有利となることを抑制可能となる。
【９３２７】
特徴ｃＡ５．前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を設定する回数設定手段（第３の実施の形態、変形例１～２の主制御装置１６２における上限回数、差分回数に対応したカウンタ値をセットする機能、変形例３～８に係る主制御装置１６２により実行時短用エリア５６１,６１１にカウンタ値をセットする機能等）と、
を備え、
前記回数設定手段は、特定の特定遊技状態への滞在中に前記特定条件の成立を契機として所定の特定遊技状態の前記留保が行われ、その後、当該所定の特定遊技状態について前記移行が実施される場合に、前記特定条件が成立した場合の前記特定の特定遊技状態の残り回数を加味して前記所定の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を設定することが可能である（留保時短の本来の上限回数から滞在時短の残り回数を減算した差分回数をセットする機能等）ことを特徴とする特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ４のいずれかに記載の遊技機。
【９３２８】
上記構成では、留保が行われた後の特定遊技状態（所定の特定遊技状態）について移行が実施される場合に、その特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数が、特定条件の成立時に滞在していた先の特定遊技状態（特定の特定遊技状態）の残り回数を加味して設定される。この場合、特定条件が成立したときの残り回数によって後の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数が変化するため、特定条件の成立タイミングに応じて有利度合に差異を生じさせることができる。これにより、留保が生じるか否かだけでなく、その発生タイミン

グについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。
【９３２９】
特徴ｃＡ６．複数の前記留保を行うことが可能に構成されている（第３の実施の形態の変形例３～８の構成）ことを特徴とする特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ５のいずれかに記載の遊技機。
【９３３０】
上記構成では、特定遊技状態の留保を複数行うことが可能となっており、留保された複数の特定遊技状態について移行が順次に果たされるため、多くの留保を生じさせるほど遊技者にとって有利になる。これにより、留保が生じるか否かだけでなく、いくつ留保できるかについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。
【９３３１】
特徴ｃＡ７．前記留保が行われる複数の特定遊技状態について前記移行の実行順が所定順となるようにする所定順手段（変形例３～４において発生順情報記憶エリア５６５に設定した第１エリア５６５ａ～第３エリア５６５ｂ、第１エリア５６５ａ～第１０エリア５６５ｊに特殊外れ結果の当選順に対応させて種別情報を記憶する処理、変形例５～７において最上位優先度の留保時短を把握し、その把握した留保時短を移行対象とする処理、留保時短の移行順を抽選により決定する処理を実行する機能等）を備え、
複数の前記留保が行われている状況で前記所定条件が成立した場合に、前記所定順手段により定められる実行順に基づいて移行が実行されるように構成されていることを特徴とする特徴ｃＡ６に記載の遊技機。
【９３３２】
上記構成では、特定遊技状態の複数留保が行われた場合に、留保された特定遊技状態について移行の実行順序が定められ、その実行順序に従って移行順の制御が行われる。このため、特定遊技状態同士の競合が生じ得る状況において、特定遊技状態の重複実施を避けつつ好適な順序で移行を実施することができる。
【９３３３】
特徴ｃＡ８．前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ、天井時短遊技状態等）を有しており、
それら複数種の特定遊技状態に対して予め優先度が設定されており、
前記所定順手段は、前記優先度に対応した実行順となるようにする手段（変形例５～７の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＡ７に記載の遊技機。
【９３３４】
上記構成では、留保された複数の特定遊技状態について移行が行われる場合に、それら各特定遊技状態に対して予め設定された優先度に対応した順序で移行が行われるように制御される。これにより、特定条件の成立順にかかわらず、特定遊技状態の種別に対応した順番で移行させることが可能になる。また、遊技機設計時の作業負担を軽減できるという効果も期待できる。すなわち、特定遊技状態の全ての組合せについてその移行順番を１つ１つ制御プログラムにて規定する場合であると、制御プログラムが複雑化して作業負担の増大を招く懸念がある。この点、優先度を利用して移行順を制御することで、各特定遊技状態に対して優先度を設定するだけで足り、制御プログラムを簡単化することができる。さらには、事後的に設計変更が求められる場合でも、制御プログラムの全面的な変更が強いられず、優先度の設定を変更するだけで足りる。すなわち、設計変更を容易に行えるという利点もある。
【９３３５】
特徴ｃＡ９．前記所定の状況において特定条件が複数回成立し得る構成となっており、
前記留保が行われる特定遊技状態の数を予め定められた所定数以下に制限することが可能な手段（第３の実施の形態、変形例１～２の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例３～４に係る留保時短用エリア５６２、変形

例５に係る留保時短用エリア６１２等）を備えていることを特徴とする特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ８のいずれかに記載の遊技機。

【９３３６】

特定遊技状態の留保数が多大になると、その管理や制御が複雑化して処理負荷が高まる懸念がある。この点、上記構成では、留保される特定遊技状態の数を所定数以下に抑えるように留保の制限が行われるため、処理負荷の増大を抑制することが可能になる。また、特定遊技状態を一時的に留保状態としてから移行を実施するには、その留保時において対象となった特定遊技状態の情報を記憶し、移行時においてその情報を利用することになる。このため、そのための記憶領域を確保する必要があるが、本特徴によれば、留保した特定遊技状態の情報を記憶するための領域数を少なく抑えることもできる。

【９３３７】

特徴ｃＡ１０．前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数に到達することに基づいて当該特定遊技状態を終了させることが可能な終了手段（主制御装置１６２における高頻度サポートモード終了用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定手段は、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合にその成立に対応した特定遊技状態について前記留保を行うことが可能であり、滞在中の特定遊技状態が前記終了手段により終了された場合に前記留保した特定遊技状態について移行を実行することが可能であることを特徴とする特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ９のいずれかに記載の遊技機。

【９３３８】

上記構成では、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合において、滞在中の特定遊技状態を最後まで実施してから留保した特定遊技状態の移行が実行される。これにより、滞在中の特定遊技状態が途中終了して遊技者に不自然な印象等を与えることが抑制することができる。また、特定遊技状態において当該状態に滞在可能な遊技回の残り回数を報知する場合があるが、その場合でも滞在中の特定遊技状態が最後まで行われることで、特定遊技状態の途中で特定条件が成立しても、残り回数報知をそのまま継続するだけで足り、報知の調整を不要化することが可能になる。

【９３３９】

特徴ｃＡ１１．前記留保が行われた場合に特定報知（留保用画像５２９の表示等）を所定の報知手段（図柄表示装置７５）にて実行することが可能な特定報知実行手段（演出制御装置１４３における留保用演出設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１０のいずれかに記載の遊技機。

【９３４０】

上記構成では、特定遊技状態の留保が発生した場合に特定報知が実行されるため、留保の発生を遊技者に容易に理解させることができる。

【９３４１】

特徴ｃＡ１２．前記留保が行われた特定遊技状態について、前記移行が実行された場合の滞在可能な遊技回の回数を特定する回数特定手段（演出制御装置１４３によりステップＳｃ２９０１の処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知実行手段は、前記回数特定手段により特定された回数を加味して前記特定報知の態様を設定する態様設定手段（演出制御装置１４３によりステップＳｃ２９０２の処理を実行する機能）を備え、前記態様設定手段により設定された態様にて前記特定報知を実行することが可能であることを特徴とする特徴ｃＡ１１に記載の遊技機。

【９３４２】

上記構成では、留保された特定遊技状態について移行が実行された場合の残り回数（滞在可能な遊技回の回数）が特定され、その結果を加味して特定報知の態様が決定される。

このため、特定報知が留保の発生を知らせるだけでなく、上記残り回数を報知又は示唆する役割を果たすものとなる。これにより、特定報知への遊技者の関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能になる。

【９３４３】

特徴ｃＡ１３．遊技球が入球可能な所定入球部（第２作動口６３）を備え、

特定遊技状態は、所定遊技状態よりも前記所定入球部への入球が生じやすいものであり、

前記特別判定手段は、前記所定入球部への入球に基づいて前記特別判定を実行することが可能であることを特徴とする特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１２のいずれかに記載の遊技機。

【９３４４】

上記構成では、特定遊技状態に移行すると、所定遊技状態よりも所定入球部への入球が発生しやすくなり、特別判定を受けやすくなるように構成されている。このような構成に対し、上記特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ１２のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【９３４５】

なお、上記特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１３の各構成に対して、特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１３、特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１４、特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ１２、特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ９、特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ１１、特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ９、特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１４、特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ１０、特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ１１のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９３４６】

＜特徴ｃＢ群＞

特徴ｃＢ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第３の実施の形態、第３の実施の形態の変形例１～変形例８に基づいて抽出されるものである。

【９３４７】

なお、特徴ｃＢ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【９３４８】

特徴ｃＢ１．遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、前記所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）とを含む複数種の遊技状態を有しており、

特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立を契機として特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第１移行用処理を実行する機能）と、

所定の状況（時短遊技状態中である状況、高確遊技状態中である状況、開閉実行モード中である状況等）で特定条件が成立した場合に当該成立に基づく特定遊技状態への移行を留保することが可能な特定手段（第３の実施の形態、変形例１～８の主制御装置１６２における留保用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定の状況において特定条件が複数回成立する状況が生じ得る構成となっており、

前記特定手段により留保が行われる特定遊技状態の数が予め定められた所定数以下となるようにすることが可能な手段（第３の実施の形態、変形例１～２の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例３～４に係る留保時短

用エリア５６２、変形例５～８に係る留保時短用エリア６１２等）を備えていることを特徴とする遊技機。

【９３４９】

上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、この特定遊技状態には特定条件の成立を通じて移行するものとなっている。このため、遊技者は、特定条件を成立させ、特定遊技状態に移行させることを目指して遊技を楽しむことができる。このような構成の下、特定条件の成立に応じて直ちに特定遊技状態へ移行させるだけでなく、所定の状況で特定条件が成立した場合にはその成立に対応した特定遊技状態への移行が留保されるように構成されている。このため、特定遊技状態に移行するか否かに留まらず、特定遊技状態が留保されているか否かについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。しかしながらその反面、特定遊技状態の留保数が多大になると、その管理や制御が複雑化して処理負荷が高まる懸念がある。この点、留保される特定遊技状態の数を所定数以下に抑えるように留保の制限が行われるため、処理負荷の増大を抑制しつつ特定遊技状態の留保を行うことができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【９３５０】

なお、本特徴の「前記特定手段により留保が行われる特定遊技状態の数を予め定められた所定数以下となるようにすることが可能な手段を備えている」は「前記特定手段は、予め定められた所定数を上限として前記留保を実行することが可能である」と表現することもできる。

【９３５１】

特徴ｃＢ２．前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、

前記所定数が特定遊技状態の種別数以下の特定数（第３の実施の形態、変形例１～２における「１」等）であることを特徴とする特徴ｃＢ１に記載の遊技機。

【９３５２】

上記構成では、留保可能な上限数が特定遊技状態の種別数以下の特定数とされるため、当該上限数を少ない数に抑え、処理負荷の軽減を好適に図ることが可能になる。また、上記特定数を上記種別数よりも少ない数とした場合には、全ての特定遊技状態を同時に留保することができず、一部に制限して留保されることになる。これにより、いずれの特定遊技状態が留保されるかについて遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【９３５３】

特徴ｃＢ３．前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、

前記所定数は前記留保が可能な特定遊技状態の種別数（変形例３、変形例５における「３」等）であることを特徴とする特徴ｃＢ１又は特徴ｃＢ２に記載の遊技機。

【９３５４】

上記構成では、留保可能な上限数が特定遊技状態の種別数とされるため、全種の特定遊技状態を同時に留保可能としながら、留保数が多大となることを抑制して処理負荷を軽減することが可能になる。

【９３５５】

特徴ｃＢ４．前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、

前記留保の数が前記所定数に到達している状況で特定条件が成立した場合にその成立に対応した特定遊技状態について前記留保の実行を制限する手段（第３の実施の形態、変形例１～２に係る主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ３のいずれかに記載の遊技機。

【９３５６】

上記構成では、留保数が上限数に到達する前に特定条件が成立した特定遊技状態のみが留保の対象となるため、例えば各種の特定遊技状態に対して有利度合に差異を設けることで、特定遊技状態を留保できるか否かだけでなく、その種別についても遊技者の関心を高めることができる。すなわち、有利な側の特定遊技状態に対応する特定条件を不利な側の特定遊技状態に対応する特定条件よりも早く成立させることができるかにおいて遊技者を大いに楽しませることができ、興趣向上を図ることが可能になる。

【９３５７】

特徴ｃＢ５．前記留保の数が前記所定数に到達していない状況で特定条件が成立した場合に所定の第１報知（特殊リーチ外れＡ演出等）を実行する第１手段（第３の実施の形態、変形例１～２の主制御装置１６２における変動表示時間の設定処理を実行する機能）と、

前記留保の数が前記所定数に到達している状況で特定条件が成立した場合に前記第１報知とは異なる所定の第２報知（完全外れ演出、特殊リーチ外れＢ演出等）を実行する第２手段（第３の実施の形態、変形例１～２の主制御装置１６２における変動表示時間の設定処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ４のいずれかに記載の遊技機。

【９３５８】

上記構成では、留保数が上限数に到達しているか否かに応じて特定条件が成立した場合の報知が異なるため、当該特定条件の成立が上限到達前のものであるか、上限到達後のものであるかを遊技者に認識又は推測させることが可能になる。

【９３５９】

特徴ｃＢ６．前記第１報知は特定条件の成立を遊技者が認識できるものであり、

前記第２報知は特定条件の成立を遊技者が認識不可又は前記第１報知よりも認識しにくいものであることを特徴とする特徴ｃＢ５に記載の遊技機。

【９３６０】

上記構成では、留保数が上限数に到達している状況で特定条件が成立した場合に行われる第２報知が、遊技者が特定条件の成立を認識不可又は第１報知よりも認識しにくいものであるため、特定条件の成立自体に気づかせにくくすることができる。これにより、特定条件が成立したにもかかわらず留保が生じないことに遊技者が不快感を抱くことを抑制可能となる。

【９３６１】

特徴ｃＢ７．前記留保の数が前記所定数に到達していない状況で特定条件が成立した場合に特定報知（特殊リーチ外れＡ演出等）が実行されるようにする第１手段（第３の実施の形態、変形例１～２の主制御装置１６２における変動表示時間の設定処理を実行する機能）と、

前記留保の数が前記所定数に到達している状況で特定条件が成立した場合に前記特定報知が実行されないようにする第２手段（第３の実施の形態、変形例１～２において留保数が上限数に達している状況で特殊外れ結果となった場合に、特殊リーチ外れＡ演出を不実行として完全外れ演出や特殊リーチ外れＢ演出を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ６のいずれかに記載の遊技機。

【９３６２】

上記構成では、留保数が上限数に到達していない状況では特定条件の成立に応じて特定報知を実行することにより、特定条件の成立を遊技者に知らせることができ、延いては留保の発生を認識させることができる。その一方で、留保数が上限数に到達している状況では特定条件が成立しても特定報知の実行を制限するため、特定条件の成立自体に気づかせにくくし、特定条件が成立したにもかかわらず留保が生じないことに遊技者が不快感を抱くことを抑制可能となる。

【９３６３】

特徴ｃＢ８．前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、

前記留保の数が前記所定数に到達している状況で特定条件が成立した場合に、留保中の特定遊技状態又は留保中の特定遊技状態のいずれかに代えて当該成立に対応した特定遊技状態について前記留保が行われるように変更する手段（変形例１～２の主制御装置１６２における留保更新用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ７のいずれかに記載の遊技機。

【９３６４】

上記構成では、留保数が上限数に到達している状況で特定条件が成立した場合に、留保中の特定遊技状態との入れ替えで当該成立に対応した特定遊技状態が留保されるため、上限数への到達後に生じた特定条件の成立を留保される特定遊技状態に反映させることができる。これにより、上限数への到達前に留まらず到達後においても特定条件の成立を期待して遊技することができ、当該成立への期待感を長く持続させることが可能になる。

【９３６５】

特徴ｃＢ９．前記留保の数が前記所定数に到達している状況で特定条件が成立した場合に前記変更を実行するか否かを判定する変更用判定手段（変形例１～２の主制御装置１６２における留保更新用処理を実行する機能）を備え、前記変更用判定手段により実行すると判定された場合に前記変更を実行することを特徴とする特徴ｃＢ８に記載の遊技機。

【９３６６】

留保中の特定遊技状態と上限到達後に成立した特定条件に対応する特定遊技状態との組合せによっては、留保される特定遊技状態の変更が却って遊技者に不利な状況を招く懸念がある。この点、本特徴では、上記変更を実行するか否かを判定し、実行すると判定した場合に限定して当該変更が実行されるため、いたずらに変更が行われることがなく、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。

【９３６７】

特徴ｃＢ１０．前記変更用判定手段は、特定遊技状態の種別に基づいて前記判定を行うことを特徴とする特徴ｃＢ９に記載の遊技機。

【９３６８】

上記構成では、留保される特定遊技状態の変更を実行するか否かの判定が特定遊技状態の種別に基づいて行われる。すなわち、特定条件の成立に対応した特定遊技状態と留保中の特定遊技状態との比較により変更の有無が判定されるため、それら両特定遊技状態における特性の違いを踏まえて変更すべきか否かを判別することが可能になる。

【９３６９】

特徴ｃＢ１１．前記複数種の特定遊技状態に対して予め優先度が設定されており、

前記変更用判定手段は前記優先度に基づいて前記判定を行うことを特徴とする特徴ｃＢ９又は特徴ｃＢ１０に記載の遊技機。

【９３７０】

上記構成では、留保される特定遊技状態の変更を実行するか否かの判定が、各特定遊技状態に対して予め設定した優先度に基づいて行われるため、変更すべきか否かの判別を好適に行うことができる。また、遊技機設計時の作業負担を軽減できるという効果も期待できる。すなわち、留保中の特定遊技状態と上限到達後に成立した特定条件に対応する特定遊技状態との全ての組合せを前提とし、各組合せについて変更の有無を制御プログラムに組み込むと、制御プログラムが複雑化して作業負担の増大を招く懸念がある。この点、優先度を利用して変更の有無を判定することで、各特定遊技状態に対して優先度を設定するだけで足り、制御プログラムを簡単化することができる。さらには、事後的に設計変更が求められる場合でも、制御プログラムの全面的な変更が強いられず、優先度の設定を変更するだけで足りる。すなわち、設計変更を容易に行えるという利点もある。

【９３７１】

特徴ｃＢ１２．前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、

前記留保が行われている状況で特定条件が成立した場合において、その成立に対応した特定遊技状態と同種の特定遊技状態が留保中の特定遊技状態に含まれる場合に、前記成立

に対応した特定遊技状態について前記留保を制限することが可能に構成されている（変形例３の主制御装置１６２における留保用処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１１のいずれかに記載の遊技機。

【９３７２】

上記構成では、特定条件の成立に対応した特定遊技状態と同種の特定遊技状態が既に留保されている場合には、上記成立に対応した留保の実行が制限されるように構成されている。これにより、留保中の特定遊技状態とは異なる種類の特定遊技状態を優先的に留保させることができ、留保される特定遊技状態が同種のものばかりに偏ることを抑制できる。

【９３７３】

特徴ｃＢ１３．前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、

前記所定数は前記留保が可能な特定遊技状態の種別数より大きい特定数（第３の実施の形態の変形例４における「１０」）であることを特徴とする特徴ｃＢ１に記載の遊技機。

【９３７４】

上記構成では、留保可能な上限数が特定遊技状態の種別数より大きい数とされるため、全種の特定遊技状態を同時に留保可能としつつ、同種の特定遊技状態について複数の留保を行うことが可能になる。

【９３７５】

特徴ｃＢ１４．前記留保が可能な特定遊技状態として、第１特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ）と第２特定遊技状態（突然時短遊技状態Ｂ）とを含む複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、

前記第１特定遊技状態の留保上限数と前記第２特定遊技状態の留保上限数とがそれぞれ設定されていることを特徴とする特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１３のいずれかに記載の遊技機。

【９３７６】

上記構成では、留保可能な上限数が特定遊技状態の種別ごとに設定されるため、例えば、第１特定遊技状態に対応した特定条件が成立した場合に、全体としての留保数が上限数に到達していなくても第１特定遊技状態の留保上限数に到達していれば、当該成立に対応した第１特定遊技状態の留保が実行されない。これにより、第２特定遊技状態を留保するための余裕分を確保することができ、留保される特定遊技状態の種別に偏りが生じることを抑制できる。

【９３７７】

なお、上記特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１４の各構成に対して、特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１３、特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１４、特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ１２、特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ９、特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ１１、特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ９、特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１４、特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ１０、特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ１１のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９３７８】

＜特徴ｃＣ群＞

特徴ｃＣ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第３の実施の形態、第３の実施の形態の変形例３～変形例８に基づいて抽出されるものである。

【９３７９】

なお、特徴ｃＣ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもって

なされたものである。
【９３８０】
特徴ｃＣ１．遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、前記所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）と含む複数種の遊技状態を有しており、
特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立を契機として特定遊技状態に関する所定情報（上限回数、種別情報等）を所定記憶部（ＲＡＭ３１４）に記憶する手段（変形例３～８の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等）を備え、
前記所定情報は、特定遊技状態への移行及び特定遊技状態の進行の少なくとも１つの制御を行うに際して参照されるものであり、
前記所定記憶部には、前記所定情報を記憶するための記憶領域として複数の領域（変形例３～４に係る時短遊技状態用カウンタエリア５６０の実行時短用エリア５６１、留保時短用エリア５６２、発生順情報記憶エリア５６５の各エリア、変形例５～８に係る時短遊技状態用カウンタエリア６１０の実行時短用エリア６１１、留保時短用エリア６１２等）が設定されており、
前記複数の領域のうち所定領域（例えば第１留保時短用エリア５６２ａ）に前記所定情報が記憶されている状況で特定条件が成立した場合に、その成立に対応した特定遊技状態の前記所定情報を前記複数の領域のうち前記所定領域とは異なる他の領域（例えば第２留保時短用エリア５６２ｂ）に記憶する手段（変形例３～８の主制御装置１６２における留保用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【９３８１】
上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、特定条件の成立を契機として特定遊技状態に関する所定情報が記憶され、その記憶された所定状態に基づいて特定遊技状態への移行制御や特定遊技状態の進行制御が行われる。このような構成の下、上記所定情報を記憶するための記憶領域として複数の領域が設けられており、それら領域のいずれかに所定情報が記憶されている状況で特定条件が成立した場合は他の空き領域を利用してその特定条件の成立に対応した特定遊技状態の所定情報が記憶される。このため、複数の特定遊技状態を同時に管理することができ、特定遊技状態への滞在中に特定条件が成立するなど特定遊技状態同士の競合が生じた場合に、それら遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。
【９３８２】
特徴ｃＣ２．前記所定領域に記憶される所定情報が実行中の特定遊技状態に対応することを特徴とする特徴ｃＣ１に記載の遊技機。
【９３８３】
上記構成では、実行中である特定遊技状態の情報が所定領域に記憶されている状況で特定条件が成立すると、その成立に対応する特定遊技状態の情報が上記所定領域とは別の他の領域に記憶される。これにより、実行中の特定遊技状態の情報と独立して、その特定遊技状態の途中で発生した特定条件の成立に対応する特定遊技状態の情報を記憶することができ、途中発生の特定遊技状態を有効化することが可能になる。
【９３８４】
特徴ｃＣ３．前記他の領域に所定情報が記憶された場合にその所定情報が対応する特定遊技状態への移行を留保する手段（変形例３～８の主制御装置１６２における留保用処理を実行する機能）と、
所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に前記留保が行われた特定遊技状態について移行を実行する手段（変形例３～８の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｃＣ１又は特徴ｃＣ２に記載の遊技機。
【９３８５】

上記構成では、他の領域に情報が記憶された特定遊技状態を留保状態とするため、実行中の特定遊技状態との競合を好適に回避することができる。また、留保状態とした特定遊技状態について、その後の所定条件の成立により移行を実施するため、実行中の特定遊技状態と、その途中で特定条件が成立した特定遊技状態とをそれぞれ実施させることができる。すなわち、特定遊技状態である状況で特定条件を成立させることで、特定遊技状態を実質的に延長したり、続けて他の特定遊技状態に移行させたりすることが可能な遊技を付与することができ、興趣性を高めることが可能になる。

【９３８６】

特徴ｃＣ４．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定情報が特定遊技状態についての遊技回の残り回数に対応した情報であることを特徴とする特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ３のいずれかに記載の遊技機。

【９３８７】

上記構成では、所定領域及び他の領域に記憶される所定情報として特定遊技状態についての遊技回の残り回数に対応した情報が記憶される。よって、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合に、実行中の特定遊技状態の残り回数とは別に、途中発生した特定条件の成立に対応する特定遊技状態の残り回数を記憶することができ、それら両特定遊技状態について遊技回の残数管理を同時に行うことが可能になる。

【９３８８】

特徴ｃＣ５．前記所定領域に記憶される所定情報が実行中の特定遊技状態に対応しており、

所定の更新契機（遊技回の実行、小当たり結果等）に基づいて前記所定領域の所定情報を更新する手段（変形例３～８の主制御装置１６２における高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能）と、

前記所定領域の所定情報の更新結果が所定結果（０）となった場合に前記実行中の特定遊技状態を終了させる手段（第３の実施の形態の変形例３～８に係る主制御装置１６２により高頻度サポートモード終了用処理を実行する機能）と、

所定の更新契機に基づいて前記他の領域の所定情報を更新する手段（変形例３～８の主制御装置１６２における高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ４のいずれかに記載の遊技機。

【９３８９】

上記構成では、所定の更新契機に基づいて所定領域の所定情報と他の領域の所定情報とを更新するため、実行中の特定遊技状態の残り回数と、途中発生した特定条件の成立に対応する特定遊技状態の残り回数とを並行して更新することができる。よって、両特定遊技状態の残り回数について同時に管理することが可能になる。

【９３９０】

特徴ｃＣ６．前記他の領域の所定情報が対応する特定遊技状態への移行が行われる場合に、当該他の領域において更新された所定情報の更新結果を前記所定領域に書き込む手段（変形例３～８の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＣ５に記載の遊技機。

【９３９１】

上記構成では、他の領域の所定情報が対応する特定遊技状態への移行に伴い、当該他の領域でなされた所定情報の更新結果が所定領域に書き込まれ、実行中の特定遊技状態の残り回数に対応する情報として活用される。これにより、途中発生した特定条件の成立に対

応する後の特定遊技状態について、その移行後の残り回数を差分回数（後の特定遊技状態についての本来の上限回数から実行中の先の特定遊技状態について特定条件が成立したときの残り回数を減算したもの）とすることができる。この場合、特定条件が成立したタイミングにより、後の特定遊技状態における移行後の残り回数を変化させることができる。よって、特定条件が成立するか否かだけでなく、その成立の発生タイミングについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。さらに、後の特定遊技状態における移行後の残り回数を当該特定遊技状態の本来の上限回数よりも少なく抑えることができるため、遊技者が複数の特定遊技状態を重複して獲得可能な構成において、遊技者に過度に有利となることを抑制可能となる。

【９３９２】

特徴ｃＣ７．前記他の領域に所定情報が記憶された場合にその所定情報が対応する特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に前記留保が行われた特定遊技状態について移行を実行する手段（変形例３～８の主制御装置１６２における留保用処理、突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）と、

前記他の領域に記憶された所定情報が対応する特定遊技状態について前記移行が行われることなく当該他の領域において更新された所定情報の更新結果が所定結果となった場合に前記留保を終了させる手段（変形例３～８の主制御装置１６２における高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｃＣ５又は特徴ｃＣ６に記載の遊技機。

【９３９３】

上記構成では、他の領域に情報が記憶された特定遊技状態を留保状態とし、その後の所定条件の成立により移行を実施するため、実行中の特定遊技状態と、その途中で特定条件が成立した特定遊技状態とをそれぞれ実施させることができる。すなわち、特定遊技状態である状況で特定条件を成立させることで、特定遊技状態を実質的に延長したり、続けて他の特定遊技状態に移行させたりすることが可能な遊技を付与することができ、興趣性を高めることが可能になる。

【９３９４】

また、所定領域の更新結果が所定結果になることで、実行中の特定遊技状態が終了する場合において、留保中の特定遊技状態について他の領域の更新結果が所定結果になると、その留保状態が終了するように構成されている。この場合、実行中の先の特定遊技状態についての残り回数よりも、途中で特定条件が成立した後の特定遊技状態の残り回数（本来の上限回数）が少ない場合には、当該後の特定遊技状態について移行を実施させずに留保状態を自動解除することができる。よって、先の特定遊技状態の途中で特定条件が成立した場合に、当該先の特定遊技状態の残り回数と上記後の特定遊技状態の残り回数との比較や、その結果に基づく他の領域への情報記憶の可否判断を要することなく、他の領域に所定情報を記憶することができ、処理構成を簡単化することが可能になる。

【９３９５】

特徴ｃＣ８．前記複数の領域には、前記所定領域としての第１領域（例えば第１留保時短用エリア５６２ａ）と、前記他の領域としての第２領域（例えば第２留保時短用エリア５６２ｂ～第３留保時短用エリア５６２ｃ）とが含まれており、

前記第１領域に記憶される前記所定情報が実行中の特定遊技状態に対応しており、

前記第２領域が複数設定されていることを特徴とする特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ７のいずれかに記載の遊技機。

【９３９６】

上記構成では、第２領域が複数設定されているため、特定遊技状態の留保を複数行うことが可能になる。これにより、留保が生じるか否かだけでなく、いくつ留保できるかについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

【９３９７】

特徴ｃＣ９．複数の前記第２領域は、特定条件の成立順に対応して設定されている（変

形例３～４において留保時短用エリア５６２の各エリアに特殊外れ結果の当選順が対応付けられている構成）ことを特徴とする特徴ｃＣ８に記載の遊技機。

【９３９８】

上記構成では、複数の第２領域が特定条件の成立順に対応付けられているため、特定条件の成立が複数回発生した場合に、その発生順に整理しながら所定情報を記憶することができる。よって、留保された複数の特定遊技状態について特定条件の成立順に移行を実施させる場合に、その移行制御を好適に行うことが可能となる。

【９３９９】

特徴ｃＣ１０．複数の前記第２領域のうち特定の領域（例えば第１留保時短用エリア５６２ａ）に所定情報が記憶されている状況で特定条件が成立した場合に、その成立に対応した特定遊技状態の所定情報を、複数の前記第２領域のうち前記特定の領域より後の順番に対応する所定の領域（例えば第２留保時短用エリア５６２ｂ）に記憶する手段（変形例３～４の主制御装置１６２における留保用処理を実行する機能）と、

前記特定の領域に記憶された所定情報が対応する特定遊技状態に移行させた後、前記所定の領域に記憶された所定情報が対応する特定遊技状態に移行させる手段（変形例３～４の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｃＣ８又は特徴ｃＣ９に記載の遊技機。

【９４００】

上記構成によれば、特定条件の成立が複数回発生して特定遊技状態について複数の留保が行われた場合に、それら留保された特定遊技状態について特定条件の成立に対応する順番で順次に移行させることが可能になる。

【９４０１】

特徴ｃＣ１１．特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、

複数の前記第２領域は、特定遊技状態の種別に対応して設定されている（変形例５において留保時短用エリア６１２の各エリアに突然時短遊技状態の種別が対応付けられている構成）ことを特徴とする特徴ｃＣ８に記載の遊技機。

【９４０２】

上記構成では、複数の第２領域が特定遊技状態の種別に対応付けられているため、特定条件の成立が複数回発生した場合に、特定遊技状態の種別ごとに整理しながら所定情報を記憶することができる。よって、留保された複数の特定遊技状態についてその種別に対応した順番で移行を実施させる場合に、その移行制御を好適に行うことが可能となる。

【９４０３】

特徴ｃＣ１２．複数の前記第２領域に前記所定情報が記憶されている場合に、それら所定情報が対応する複数種の特定遊技状態について、特定遊技状態の種別に対応して定められた所定順番（優先度）で移行を実行する手段（変形例５の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴ｃＣ１１に記載の遊技機。

【９４０４】

上記構成によれば、特定条件の成立が複数回発生して特定遊技状態について複数の留保が行われた場合に、それら留保された特定遊技状態について、特定遊技状態の種別に対応して定められた所定順番で順次に移行させることが可能になる。

【９４０５】

なお、上記特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ１２の各構成に対して、特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１３、特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１４、特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ１２、特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ９、特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ１１、特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ９、特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１４、特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ１０、特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ１１のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９４０６】
＜特徴ｃＤ群＞
特徴ｃＤ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第３の実施の形態の変形例３～変形例８に基づいて抽出されるものである。
【９４０７】
なお、特徴ｃＤ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【９４０８】
特徴ｃＤ１．遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、前記所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）と含む複数種の遊技状態を有しており、
特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立を契機として特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（変形例３～８の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第１移行用処理を実行する機能）と、
所定の状況（時短遊技状態中である状況、高確遊技状態中である状況、開閉実行モード中である状況等）で特定条件が成立した場合に当該成立に基づく特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に留保した特定遊技状態について移行を実行することが可能な特定手段（変形例３～８の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能）と、
を備え、
特定遊技状態の留保を複数分行うことが可能に構成されており、
前記留保が行われる複数の特定遊技状態について移行の実行順が所定順となるようにする所定順手段（変形例３～４において発生順情報記憶エリア５６５に設定した第１エリア５６５ａ～第３エリア５６５ｂ、第１エリア５６５ａ～第１０エリア５６５ｊに特殊外れ結果の当選順に対応させて種別情報を記憶する処理、変形例５において最上位優先度の留保時短を把握し、その把握した留保時短を移行対象とする処理、留保時短の移行順を抽選により決定する処理等を実行する機能等）を備え、
複数の前記留保が行われている状況で前記所定条件が成立した場合に、前記所定順手段により定められる実行順に基づいて移行が実行されるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【９４０９】
上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、この特定遊技状態には特定条件の成立を通じて移行するものとなっている。このため、遊技者は、特定条件を成立させ、特定遊技状態に移行させることを目指して遊技を楽しむことができる。このような構成の下、特定条件の成立に応じて直ちに特定遊技状態へ移行させるだけでなく、所定の状況で特定条件が成立した場合にはその成立に対応した特定遊技状態への移行が留保されるように構成されている。このため、特定遊技状態に移行するか否かに留まらず、特定遊技状態が留保されているか否かについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。加えて、そのような留保を複数行うことが可能であるため、特定遊技状態の留保中において特定条件が成立すれば、重ねて特定遊技状態が留保される構成とすることができる。これにより、興趣性の一層の向上が図られる。しかも、そのような複数留保が行われた場合に、留保された特定遊技状態について移行の実行順序が定められ、その実行順序に従って移行順の制御が行われる。このため、特定遊技状態同士の競合が生じ得る状況において、特定遊技状態の重複実施を

避けつつ好適な順序で移行を実施することができる。
【９４１０】
特徴ｃＤ２．前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、
それら複数種の特定遊技状態に対して予め優先度が設定されており、
前記所定順手段は、移行の実行順が優先度に対応した所定順となるようにする（変形例５の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能等）ことを特徴とする特徴ｃＤ１に記載の遊技機。
【９４１１】
上記構成では、留保された複数の特定遊技状態について移行が行われる場合に、それら各特定遊技状態に対して予め設定された優先度に対応した順序で移行が行われるように制御される。これにより、特定条件の成立順にかかわらず、特定遊技状態の種別に対応した順番で移行させることが可能になる。また、遊技機設計時の作業負担を軽減できるという効果も期待できる。すなわち、特定遊技状態の全ての組合せについてその移行順番を１つ１つ制御プログラムにて規定する場合であると、制御プログラムが複雑化して作業負担の増大を招く懸念がある。この点、優先度を利用して移行順を制御することで、各特定遊技状態に対して優先度を設定するだけで足り、制御プログラムを簡単化することができる。さらには、事後的に設計変更が求められる場合でも、制御プログラムの全面的な変更が強いられず、優先度の設定を変更するだけで足りる。すなわち、設計変更を容易に行えるという利点もある。
【９４１２】
特徴ｃＤ３．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球部（第２作動口６３）と、
を備え、
複数種の特定遊技状態には、第１特定遊技状態（突然時短遊技状態Ｃ）と、前記第１特定遊技状態よりも前記所定入球部への入球が発生しやすい第２特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ）とが含まれており、
前記第２特定遊技状態に対して前記第１特定遊技状態よりも上位の優先度が設定されていることを特徴とする特徴ｃＤ２に記載の遊技機。
【９４１３】
上記構成では、所定入球部への入球が発生しやすい第２特定遊技状態に対し、当該入球が発生しにくい第１特定遊技状態よりも上位の優先度が設定されるため、それら特定遊技状態の両方が留保された場合に第２特定遊技状態への移行を先行させることができる。これにより、持ち球の減りを抑えやすい状態を早く到来させることができ、遊技者が有利に遊技を進めやすい構成とすることが可能になる。
【９４１４】
特徴ｃＤ４．前記所定入球部への遊技球の入球に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に有利なものであって特定遊技状態とは異なる特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｃＤ３に記載の遊技機。
【９４１５】
上記構成では、所定入球部が特別判定の始動口となっており、第１特定遊技状態及び第２特定遊技状態の両方が留保された場合に、上記始動口への入球が発生しやすい第２特定遊技状態への移行を先行させることができる。これにより、特別判定を受けやすく且つ持ち球の減りも抑えやすい状態を早く到来させることができ、遊技者が有利に遊技を進めやすい構成とすることが可能となる。

【９４１６】
特徴ｃＤ５．前記所定順手段は、特定条件の成立順に対応した実行順となるようにする手段（変形例３～４の主制御装置１６２における留保用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ４のいずれかに記載の遊技機。
【９４１７】
上記構成では、複数の留保が行われた場合に特定条件の成立順に応じた順序で移行が実施される。すなわち、留保の順番がそのまま移行の順番に反映されるため、複数の特定遊技状態において有利度合に差異が設けられた構成であれば、有利な特定遊技状態に対応する特定条件を早く成立させる方が遊技者にとって有利となる。つまり、留保される特定遊技状態の順番によって、その後の遊技の展開に差異が生じるため、どのような順番で留保が発生するかについても遊技者を注目させることができ、興趣性を高めることが可能になる。
【９４１８】
特徴ｃＤ６．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球部（第２作動口６３）と、を備え、
複数種の特定遊技状態には、第１特定遊技状態（突然時短遊技状態Ｃ）と、前記第１特定遊技状態よりも前記所定入球部への入球が発生しやすい第２特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ）とが含まれていることを特徴とする特徴ｃＤ５に記載の遊技機。
【９４１９】
上記構成では、所定入球部への入球の発生しやすさが異なる第１特定遊技状態及び第２特定遊技状態を有し、複数種の特定遊技状態において有利度合に差異が設けられている。このような構成に対して上記特徴ｃＤ５の構成を適用することで、留保される特定遊技状態の順番への遊技者の関心を高めることができ、興趣性を向上させることが可能になる。
【９４２０】
特徴ｃＤ７．所定の状況において特定条件が成立した場合に所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて特定報知（特殊リーチ外れＡ演出等）を実行することが可能な手段（変形例３等においてステップＳｃ４５０２、ステップＳｃ４５０３の処理を実行する機能）を備え、
前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、
前記特定報知は、留保される特定遊技状態の種別を遊技者が認識不可又は認識困難なものである（図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止組合せから特殊外れ結果への当選を認識できるものの、特殊外れ結果の種別までは認識不可とした構成等）ことを特徴とする特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ６のいずれかに記載の遊技機。
【９４２１】
上記構成では、特定条件の成立に応じて特定報知が実行されるため、遊技者は当該報知を参照することで留保の発生を認識することができる。その場合において留保された特定遊技状態の種別までは一義的に導出できない構成としたため、仮に遊技者が移行順の規則性（例えば優先度順、特定条件の成立順）を知っていたとしても、実際の移行順を分かりにくくすることができる。これにより、いずれの特定遊技状態に移行するのかを予測して楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。
【９４２２】
特徴ｃＤ８．所定の状況において特定条件が成立した場合に所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて特定報知（特殊リーチ外れＡ演出等）を実行することが可能な第１手段（変形例３等においてステップＳｃ４５０２、ステップＳｃ４５０３の処理を実行する機能）と、
前記留保が行われている状況で特定条件が成立した場合に前記第１手段による特定報知の実行を制限する第２手段（変形例３等においてステップＳｃ４５０２、ステップＳｃ４

５０４の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ７のいずれかに記載の遊技機。
【９４２３】
上記構成では、特定条件の成立に応じて特定報知が実行されるため、遊技者は当該報知を参照することで留保の発生を認識することができる。但し、特定条件が成立した場合であっても、特定遊技状態の留保中である場合は特定報知が実行されない。すなわち、初回目の留保発生については報知されるものの、２回目以降の留保発生については非報知の状態とされる。これにより、複数の留保が発生したこと自体、遊技者が分からないようにすることができ、留保の数や移行順を予測して楽しませることが可能になる。
【９４２４】
特徴ｃＤ９．複数の前記留保が行われ、前記所定順手段により定められる実行順に基づいて移行が実行される所定の場合に、その実行順を遊技者が認識不可又は認識困難であるように構成されている（変形例３等において突然時短遊技状態の留保中にそれら各突然時短遊技状態の移行順を遊技者が認識できないようにした構成）ことを特徴とする特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ８のいずれかに記載の遊技機。
【９４２５】
上記構成では、複数の留保が行われた場合に、それら留保された複数の特定遊技状態についてその移行順を遊技者が認識不可又は認識困難とされるため、移行順を遊技者に予測させて楽しませることが可能になる。
【９４２６】
なお、上記特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ９の各構成に対して、特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１３、特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１４、特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ１２、特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ９、特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ１１、特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ９、特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１４、特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ１０、特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ１１のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【９４２７】
＜特徴ｃＥ群＞
特徴ｃＥ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第３の実施の形態の変形例２、変形例５～変形例７に基づいて抽出されるものである。
【９４２８】
なお、特徴ｃＥ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【９４２９】
特徴ｃＥ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な第１移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
を備え、
遊技状態として、所定遊技状態よりも遊技者に有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立を契機として特定遊技状態に移行させることが可能な第２移行手段（変形例２、変形例５～７の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の第１移行用処理を実行する機能）を備え、
特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態等）を有しており、それらの特定遊技状態に対して優先度が設定されている（変形例２、変形例５において突然時短遊技状態Ａ～Ｃに優先度が設定される構成、変形例６において通常時短遊技状態、突然時短遊技状態Ａ、Ｂに優先度が設定される構成、変形例７において天井時短遊技状態、突然時短遊技状態Ａ、Ｂに優先度が設定される構成）ことを特徴とする遊技機。

【９４３０】
上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。この特定遊技状態には特定条件の成立を契機として移行することが可能となっている。また、特定遊技状態として複数種の特定遊技状態が設けられているため、特定遊技状態に移行するか否かだけでなく、いずれの特定遊技状態に移行するかについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。しかしながら、このように複数種の特定遊技状態を設けた場合には、一の特定遊技状態である状況で他の特定遊技状態に対応する特定条件が成立するなど、特定遊技状態の重複が生じる懸念がある。この点、各特定遊技状態に対して優先度が設定されているため、重複が生じた場合の特定遊技状態の切り替えや移行順の決定を優先度に基づいて行うことができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【９４３１】
特徴ｃＥ２．前記複数種の特定遊技状態には、第１特定遊技状態（変形例６における通常時短遊技状態、突然時短遊技状態Ｂ、変形例７における突然時短遊技状態Ａ、Ｂ等）と第２特定遊技状態（変形例６における突然時短遊技状態Ａ、変形例７における天井時短遊技状態等）とが含まれており、
第１特定遊技状態である状況で第２特定遊技状態に対応した特定条件が成立した場合に、それら各特定遊技状態に設定された優先度に基づいて第２特定遊技状態への切り替えを行うか否かを制御する手段（変形例６～７の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の第１移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＥ１に記載の遊技機。

【９４３２】
上記構成によれば、第１特定遊技状態の途中で第２特定遊技状態に対応した特定条件が成立した場合に、それら各特定遊技状態の優先度が比較されて第２特定遊技状態への切り替えを行うか否かが制御される。このため、それら各特定遊技状態に対して予め適切な優先度を付すだけで、第２特定遊技状態への切り替えを行うか、それとも第１特定遊技状態を継続させるかの制御を好適に行うことが可能になる。

【９４３３】
特徴ｃＥ３．前記複数種の特定遊技状態には、第１特定遊技状態（変形例６における通常時短遊技状態、突然時短遊技状態Ｂ、変形例７における突然時短遊技状態Ｂ等）と、第１特定遊技状態よりも優先度が上位の第２特定遊技状態（変形例６における突然時短遊技状態Ａ、変形例７における天井時短遊技状態等）とが含まれており、
第１特定遊技状態である状況で第２特定遊技状態に対応した特定条件が成立した場合に、第１特定遊技状態から第２特定遊技状態に移行させる手段（変形例６～７の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の第１移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＥ１又は特徴ｃＥ２に記載の遊技機。

【９４３４】
上記構成では、第１特定遊技状態の途中で優先度が上位の第２特定遊技状態に対応した

特定条件が成立すると、第１特定遊技状態から第２特定遊技状態への切り替えが実行される。例えば、第２特定遊技状態を第１特定遊技状態よりも遊技者に有利なものとすれば、不利な状態から有利な状態への切り替えを行うことができ、特定条件が途中成立した場合の制御を好適に行うことが可能になる。

【９４３５】

特徴ｃＥ４．前記移行させる手段は、第１特定遊技状態を中止又は中断して第２特定遊技状態への移行を実行するものであることを特徴とする特徴ｃＥ３に記載の遊技機。

【９４３６】

上記構成では、第１特定遊技状態に割り込んで第２特定遊技状態に移行させることができる。例えば第２特定遊技状態が第１特定遊技状態よりも有利なものであれば、そのような有利な状態を早く到来させることができ、遊技者が有利に遊技を進めやすい構成とすることが可能になる。

【９４３７】

特徴ｃＥ５．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球部（第２作動口６３）と、を備え、

第２特定遊技状態（変形例６～７における突然時短遊技状態Ａ等）は、第１特定遊技状態（変形例６～７における突然時短遊技状態Ｂ等）よりも前記所定入球部への入球が発生しやすいものであることを特徴とする特徴ｃＥ２乃至特徴ｃＥ４のいずれかに記載の遊技機。

【９４３８】

上記構成において第２特定遊技状態は、第１特定遊技状態よりも所定入球部への入球が発生しやすく、第１特定遊技状態よりも持ち球の減りを少なく抑えて有利に遊技を進めることが可能となっている。このような構成に対して特徴ｃＥ２から特徴ｃＥ４の各構成を適用することで、それら構成の上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【９４３９】

特徴ｃＥ６．前記複数種の特定遊技状態には、第１特定遊技状態（変形例６～７における突然時短遊技状態Ａ等）と、第１特定遊技状態よりも優先度が下位の第３特定遊技状態（変形例６～７における突然時短遊技状態Ｂ等）とが含まれており、

第１特定遊技状態である状況で第３特定遊技状態に対応する特定条件が成立した場合に、第３特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に前記留保した第３特定遊技状態について移行を実行する手段（変形例６～７の主制御装置１６２における留保用処理、突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ５のいずれかに記載の遊技機。

【９４４０】

上記構成では、第１特定遊技状態である状況で下位の優先度が設定された第３特定遊技状態に対応する特定条件が成立した場合に、第１特定遊技状態を継続させた後、所定条件の成立に応じて第３特定遊技状態への移行が実行される。すなわち、優先度が上位の特定遊技状態の継続を優先させ、優先度が下位の特定遊技状態を後回しにして移行させることができる。

【９４４１】

特徴ｃＥ７．特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に前記留保した特定遊技状態について移行を実行することが可能な手段（変形例２の主制御装置１６２における留保用処理、突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）を備え、

前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、それらの特定遊技状態に対して優先度が設定されており、

特定条件が成立した場合に当該成立に対応した特定遊技状態について前記留保を実行す

るか否かを優先度に基づいて制御する手段（変形例２の主制御装置１６２における留保更新用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ６のいずれかに記載の遊技機。

【９４４２】

上記構成では、特定条件の成立に応じて直ちに特定遊技状態へ移行させるだけでなく、特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件が成立した場合に移行を実行させることが可能となっている。このため、特定遊技状態に移行するか否かに留まらず、特定遊技状態が留保されているか否かについても遊技者を楽しませることができる。その場合において、各特定遊技状態に対して優先度が設定され、その優先度に基づいて留保が実行されるか否かの制御が行われるため、特定条件が複数回成立した場合に優先度が高い特定遊技状態を優先して留保の実行対象とすることができる。

【９４４３】

特徴ｃＥ８．前記複数種の特定遊技状態には、第１特定遊技状態（変形例２における突然時短遊技状態Ｂ等）と第２特定遊技状態（変形例２における突然時短遊技状態Ａ等）とが含まれており、

第１特定遊技状態について前記留保が行われている状況で第２特定遊技状態に対応した特定条件が成立した場合に、それら各特定遊技状態に設定された優先度に基づいて第２特定遊技状態について前記留保を実行するか否かを制御する手段（変形例２の主制御装置１６２における留保更新用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＥ７に記載の遊技機。

【９４４４】

上記構成では、既に留保されている第１特定遊技状態と新たに特定条件が成立した第２特定遊技状態との優先度の比較により、第２特定遊技状態についての留保を実行するか否かが制御されるため、特定条件が複数回成立した場合の各回について留保の有無を好適に制御することが可能になる。

【９４４５】

特徴ｃＥ９．前記複数種の特定遊技状態には、第１特定遊技状態（変形例２における突然時短遊技状態Ｂ等）と、第１特定遊技状態よりも優先度が上位の第２特定遊技状態（変形例２における突然時短遊技状態Ａ等）とが含まれており、

第１特定遊技状態について前記留保が行われている状況で第２特定遊技状態に対応した特定条件が成立した場合に、前記留保の実行対象を第１特定遊技状態から第２特定遊技状態に変更する手段（変形例２の主制御装置１６２における留保更新用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＥ７又は特徴ｃＥ８に記載の遊技機。

【９４４６】

上記構成では、第１特定遊技状態が留保されている状況で優先度が上位の第２特定遊技状態に対応した特定条件が成立すると、留保の実行対象を第１特定遊技状態から第２特定遊技状態に変更するように構成されている。すなわち、留保される特定遊技状態を入れ替えるように留保の更新が行われるため、留保可能数に上限がある構成において特定条件が複数回成立した場合に、優先度が高い特定遊技状態ほど優先して留保することが可能になる。

【９４４７】

特徴ｃＥ１０．特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に前記留保した特定遊技状態について移行を実行することが可能な手段（変形例５の主制御装置１６２における留保用処理、突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）を備え、

前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、それらの特定遊技状態に対して優先度が設定されており、

複数の前記留保が行われている状況で所定条件が成立した場合に、いずれの特定遊技状態に移行させるかを優先度に基づいて制御する手段（変形例５の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特

徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ９のいずれかに記載の遊技機。
【９４４８】
上記構成では、特定条件の成立に応じて直ちに特定遊技状態へ移行させるだけでなく、特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件が成立した場合に移行を実行させることが可能となっている。このため、特定遊技状態に移行するか否かに留まらず、特定遊技状態が留保されているか否かについても遊技者を楽しませることができる。その場合において、各特定遊技状態に対して優先度が設定され、複数の留保が行われている場合に優先度に基づいて移行先の特定遊技状態が制御される。このため、留保されている複数の特定遊技状態についてその移行順を好適に制御することが可能になる。
【９４４９】
特徴ｃＥ１１．前記複数種の特定遊技状態には、第１特定遊技状態（変形例５における突然時短遊技状態Ｂ等）と、第１特定遊技状態よりも優先度が上位の第２特定遊技状態（変形例５における突然時短遊技状態Ａ等）とが含まれており、
第１特定遊技状態と第２特定遊技状態とについて前記留保が行われている場合に、第１特定遊技状態よりも第２特定遊技状態についての前記移行を先行させる手段（変形例５の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＥ１０に記載の遊技機。
【９４５０】
上記構成によれば、複数の特定遊技状態について留保が行われている場合に、特定条件の成立順（留保の発生順）にかかわらず、優先度が高い特定遊技状態ほど移行順を早めることができる。例えば、有利度合が高い特定遊技状態ほど優先度を高くすれば、そのような有利な状態を早く到来させることができ、遊技者が有利に遊技を進めやすい構成とすることが可能になる。
【９４５１】
なお、上記特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ１１の各構成に対して、特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１３、特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１４、特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ１２、特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ９、特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ１１、特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ９、特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１４、特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ１０、特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ１１のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【９４５２】
＜特徴ｃＦ群＞
特徴ｃＦ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第３の実施の形態、第３の実施の形態の変形例１～変形例８に基づいて抽出されるものである。
【９４５３】
なお、特徴ｃＦ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【９４５４】
特徴ｃＦ１．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球部（第１作動口６２、第２作動口６３）と、
前記所定入球部への遊技球の入球を契機として特定判定（特殊外れ結果に当選したか否かの判定）を実行する特定判定手段（主制御装置１６２により特図遊技回制御処理、突然

時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能）と、
所定の状況（時短遊技状態中である状況、高確遊技状態中である状況、開閉実行モード中である状況等）において前記特定判定の結果が特定結果（特殊外れ結果の当選）となった場合に、当該結果を契機として所定の特典（留保時短の実行）を付与することが可能な特典付与手段（第３の実施の形態、変形例１～８の主制御装置１６２における留保用処理を実行する機能等）と、
前記所定の状況において前記特定判定の結果が特定結果となったタイミングに応じて前記所定の特典の有利度合（留保時短への移行が実施された場合の残り回数）を異ならせることが可能な手段（第３の実施の形態、変形例１～８において留保時短への移行が実施された場合の残り回数を、その留保時短の上限回数から滞在時短の残り回数を減算した差分回数に設定する機能等）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【９４５５】
上記構成では、所定入球部への遊技球の入球を契機として特定判定が実行され、所定の状況においてその判定結果が特定結果になると、所定の特典が付与される。その際、所定の状況において特定結果となったタイミングによって特典の有利度合が変化するように構成されている。これにより、特定判定の結果が特典付与に対応した特定結果になることだけでなく、そのタイミングについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。
【９４５６】
特徴ｃＦ２．前記所定の状況における第１タイミング（例えば通常時短遊技状態における２９回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に比べて前記第１タイミングよりも後の第２タイミング（例えば通常時短遊技状態における４０回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった場合の方が前記所定の特典として有利な特典を付与することが可能であることを特徴とする特徴ｃＦ１に記載の遊技機。
【９４５７】
上記構成では、所定の状況において特定結果となるタイミングが遅いほど、所定の特典として有利な特典が付与される。このため、遊技者にとっては特定結果となるタイミングが遅いほど望ましいものとなるが、同時に特定結果とならないまま所定の状況が終了するリスクが高まることにもなる。よって、所定の状況が終了してしまうかもしれないドキドキ感の中で特定結果を引き当てることを期待して遊技させることができ、興趣性を高めることが可能になる。
【９４５８】
特徴ｃＦ３．前記所定の状況における第１タイミング（例えば通常時短遊技状態における２９回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった後、前記第１タイミングよりも後の第２タイミング（例えば通常時短遊技状態における４０回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に、前記特典付与手段により付与される所定の特典として前記第２タイミングに対応した特典が付与されるようにする手段（変形例１の主制御装置１６２における留保更新用処理を実行する機能、変形例５の主制御装置１６２における留保用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＦ１又は特徴ｃＦ２に記載の遊技機。
【９４５９】
上記構成では、所定の状況において第１タイミングとそれよりも後の第２タイミングとの両方で特定結果となった場合に第２タイミングに対応した特典が付与される。例えば、特定結果となるタイミングが遅いほど特典が有利となる構成であれば、第１タイミングで特定結果となっても、その後の第２タイミングで特定結果となることで特典を昇格させることができるため、所定の状況が終了するまで特定結果となることへの期待感を持続させることが可能になる。逆に特定結果となるタイミングが遅いほど特典が不利となる構成であれば、第１タイミングで特定結果となった場合に、その後の特定判定で特定結果となることを回避できるかのスリルを楽しむ遊技を付加することができる。

【９４６０】
特徴ｃＦ４．前記特典付与手段は、前記特定判定の結果が特定結果となった後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に所定の特典を付与するものであり、
前記所定の状況における第１タイミング（例えば通常時短遊技状態における２９回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった後、所定条件が成立する前に前記第１タイミングよりも後の第２タイミング（例えば通常時短遊技状態における４０回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に、所定条件の成立に応じて付与される所定の特典として前記第２タイミングに対応した特典が付与されるようにする手段（変形例１の主制御装置１６２における留保更新用処理を実行する機能、変形例５の主制御装置１６２における留保用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＦ１又は特徴ｃＦ２に記載の遊技機。
【９４６１】
上記構成では、特定結果となった場合に所定条件の成立により所定の特典が付与される構成において、第１タイミングで特定結果となった後、所定条件の成立前である第２タイミングで特定結果になると、所定条件が成立した際に第２タイミングに対応した特典が付与される。つまり、特定結果となる都度、特典内容が更新されるため、例えば、特定結果となるタイミングが遅いほど特典が有利となる構成であれば、早いタイミングで特定結果となった場合であっても、その後、再び特定結果となることを目指して遊技することができる。よって、所定の状況が終了するまで特定結果となることへの期待感を持続させることができ、最後まで遊技者を楽しませることが可能になる。
【９４６２】
特徴ｃＦ５．前記所定の状況で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に特定報知（特殊リーチ外れＡ演出）を実行することが可能な特定報知実行手段（主制御装置１６２における変動表示時間の設定処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ４のいずれかに記載の遊技機。
【９４６３】
上記構成では、特典付与の対象期間である所定の状況で特定判定の結果が特定結果となった場合に特定報知が実行されるため、特定結果となったタイミングを遊技者が容易に把握することができる。
【９４６４】
特徴ｃＦ６．前記所定の状況における第１タイミング（例えば通常時短遊技状態における２９回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった後、前記第１タイミングよりも後の第２タイミング（例えば通常時短遊技状態における４０回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に、前記特典付与手段により付与される所定の特典として前記第２タイミングに対応した特典が付与されるようにする手段（変形例１の主制御装置１６２における留保更新用処理を実行する機能、変形例５の主制御装置１６２における留保用処理を実行する機能）と、
前記第１タイミングで前記特定判定の結果が特定結果となった後、前記第２タイミングで前記特定判定の結果が特定結果となった場合に、前記第２タイミングに対応した特定報知が実行されない、又は、前記第２タイミングに対応した特定報知が前記第１タイミングよりも実行されにくくなるようにする手段（特殊外れ結果に再当選した遊技回において特殊リーチ外れＡ演出が不実行となるようにする機能又は特殊リーチ外れＡ演出が実行されにくくなるようにする機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｃＦ５に記載の遊技機。
【９４６５】
上記構成では、第１タイミングで特定結果となった後、第２タイミングで特定結果となった場合に第２タイミングに対応した特典が付与される構成において、第２タイミングで特定結果となったことに対応した特定報知を不実行とするか、実行されにくくするように

構成されている。これにより、第２タイミングで特定結果となったことに遊技者が気付きにくく、第１タイミングに対応した特典が付与されると思わせることができる。このため、所定の特典として第２タイミングに対応した特典を付与する場合に遊技者を驚かせることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【９４６６】

特徴ｃＦ７．前記所定の状況で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に所定報知（留保用画像５２８,５２９の表示）を実行することが可能な所定報知実行手段（演出制御装置１４３における留保用演出設定処理を実行する機能）を備え、

前記所定報知実行手段は、前記特典付与手段により付与される所定の特典に基づいて所定報知の態様を設定する態様設定手段（演出制御装置１４３における留保用演出設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ６のいずれかに記載の遊技機。

【９４６７】

上記構成では、所定の状況で特定結果となった場合に所定報知が実行されるとともに、付与される所定の特典に基づいて所定報知の態様が設定される。この場合、所定報知の実行により特定結果になったことを知らせることができるほか、当該報知の態様により特典内容を示唆することができる。これにより、定報知を参照して特典を推測する遊技を付与することができ、興趣性を高めることが可能になる。

【９４６８】

特徴ｃＦ８．前記所定の状況における第１タイミング（例えば通常時短遊技状態における２９回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった後、前記第１タイミングよりも後の第２タイミング（例えば通常時短遊技状態における４０回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に、前記特典付与手段により付与される所定の特典として前記第２タイミングに対応した特典が付与されるようにする手段（変形例１の主制御装置１６２における留保更新用処理を実行する機能、変形例５の主制御装置１６２における留保用処理を実行する機能）と、

前記所定の状況で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に所定報知（留保用画像５２８,５２９の表示）を実行することが可能な所定報知実行手段（演出制御装置１４３における留保用演出設定処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定報知実行手段は、所定報知を前記特典付与手段により所定の特典が付与される前に実行し得るように構成されており（留保時短への移行を実施するのに先立ち留保用画像５２８,５２９を表示する機能）、

所定報知が実行されている状況で前記第２タイミングで前記特定判定の結果が特定結果となった場合に当該所定報知の態様を変更する手段（変形例１の演出制御装置１４３における留保用画像の更新処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ７のいずれかに記載の遊技機。

【９４６９】

上記構成では、第１タイミングで特定結果となった後、第２タイミングで特定結果となった場合に第２タイミングに対応した特典が付与される構成において、所定報知が実行されている状況で第２タイミングにて特定結果になると、その所定報知の態様が変更されるように構成されている。すなわち、変更後の態様によって第２タイミングに対応した特典の内容が示唆されるため、所定報知の変化から実際に付与される特典を推測する面白みを付与することが可能になる。

【９４７０】

特徴ｃＦ９．前記所定の状況とは異なる特定の状況（通常遊技状態である状況等）で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に所定の特典の付与が不実行とされるように構成されている（通常遊技状態である状況で特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態が留保されない構成）ことを特徴とする特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ８のいずれかに記載の遊技機。

【９４７１】
上記構成では、所定の状況とは異なる特定の状況で特定結果となっても所定の特典が付与されず、当該特典を獲得可能となるのが所定の状況に限定される。このため、所定の状況を特別な遊技期間として楽しませることができ、興趣性を向上させることが可能になる。
【９４７２】
なお、上記特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ９の各構成に対して、特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１３、特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１２、特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ１２、特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ９、特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ１１、特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ９、特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１４、特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ１０、特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ１１のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【９４７３】
＜特徴ｃＧ群＞
特徴ｃＧ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第３の実施の形態の変形例８に基づいて抽出されるものである。
【９４７４】
なお、特徴ｃＧ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【９４７５】
特徴ｃＧ１．遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、前記所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）とを含む複数種の遊技状態を有しており、
特定条件（特殊外れ結果Ａ～Ｃの当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立を契機として特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第１移行用処理を実行する機能）と、
所定の状況（時短遊技状態中である状況、高確遊技状態中である状況、開閉実行モード中である状況等）で特定条件が成立した場合に当該成立に基づく特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定の実行条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に留保した特定遊技状態について移行を実行することが可能な第１手段（変形例８の主制御装置１６２における留保用処理、突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）と、
前記第１手段による留保が行われた場合において前記所定の実行条件が成立する前に所定条件（特殊外れ結果Ｄ～Ｆの当選、特定入球部への入球等）が成立した場合に、前記留保した特定遊技状態について移行を実行することなく留保状態が解除されるようにする第２手段（変形例８の主制御装置１６２における留保解除用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【９４７６】
上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、この特定遊技状態には特定条件の成立を契機として移行することが可能となっている。このような構成の下、特定条件の成立に応じて直ちに特定遊技状態へ移行させるだけでなく、所定の状況で特定条件が成立した場合にはその成立に対応した特定遊技状態への移行が留保されるように構成されている。このため、特定遊技状態に移行するか否かに留まらず、特定遊技状態が留保されているか否かについても遊技者を楽しませるこ

とができる。そればかりか、留保された特定遊技状態の実行条件が成立する前に所定条件が成立すると、留保が取り消されるように構成されている。このため、特定遊技状態を留保させたとしても遊技者が安心できず、その留保が消失してしまうかもしれないスリルを味合わせながら遊技させることができる。さらに、留保の実行後、それを事後的に取り消し可能な構成としたことで、留保の発生確率を高めに設定しても遊技者側に偏って有利となることを抑制できる。つまり、留保の取り消し機能を備えない場合に比べ、そもそもの留保発生確率を高く設定し得るため、留保の発生頻度を高めることが可能となる。よって、留保の発生に対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。

【９４７７】

特徴ｃＧ２．前記留保が可能な特定遊技状態として、第１特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ）と第２特定遊技状態（突然時短遊技状態Ｂ）とを含む複数種の特定遊技状態を有しており、

前記所定条件として、第１特定遊技状態についての留保解除に対応した第１所定条件（特殊外れ結果Ｄの当選、突然時短遊技状態Ａに対応した入球部への入球等）と、第２特定遊技状態についての留保解除に対応した第２所定条件（特殊外れ結果Ｅの当選、突然時短遊技状態Ｂに対応した入球部への入球等）とを含む複数種の条件が設定されていることを特徴とする特徴ｃＧ１に記載の遊技機。

【９４７８】

上記構成では、複数種の特定遊技状態を有し、それら各特定遊技状態に対応して各別に解除条件が設定されている。これにより、留保の解除が実行されるか否かだけでなく、いずれの特定遊技状態の留保が解除されるかについて遊技者をドキドキさせることができる。特に特定遊技状態の種別によって有利度合に差異が設けられる場合は、有利な特定遊技状態の留保解除が回避されることへの期待感を喚起することができ、興趣性を好適に向上させることが可能になる。

【９４７９】

なお、本特徴は「前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ等）を有しており、前記所定条件として各特定遊技状態に対応した複数種の条件（特殊外れ結果Ｄ～Ｆの当選等）が設定されており、前記第２手段は、前記所定条件が成立した場合に、成立した条件に対応する特定遊技状態の留保を解除する手段（変形例８の主制御装置１６２における留保解除用処理を実行する機能）を備えている」と表現することもできる。

【９４８０】

特徴ｃＧ３．所定の抽選契機（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞等）が成立した場合に所定抽選（特図当否抽選等）を実行する抽選手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能等）を備え、

前記所定抽選の結果として、第１所定結果（特殊外れ結果Ａ～Ｃ）と、前記第１所定結果とは異なる第２所定結果（特殊外れ結果Ｄ～Ｆ）とを含む複数の結果を取り得るように構成されており、

前記所定抽選の結果が前記第１所定結果となった場合に前記特定条件が成立し、前記第２所定結果となった場合に前記所定条件が成立するように構成されていることを特徴とする特徴ｃＧ１又は特徴ｃＧ２に記載の遊技機。

【９４８１】

上記構成では、所定抽選にて取り得る結果のうち第１所定結果を特定条件の成立に対応させ、第２所定結果を所定条件の成立に対応させている。すなわち、特定遊技状態の留保契機となる特定条件が成立したか否かの判定と、留保解除の契機となる所定条件が成立した否かの判定とが同一の抽選処理によって実行される。これにより、特定遊技状態の留保と留保解除とが同時に成立することが回避され、処理が複雑化したり、遊技者から見て分かりにくくなったりすることを抑制できる。また、複数の判定が一の抽選処理にまとめられることにより、それら各判定を各別に行う場合に比べて処理構成を簡単化することが可

能になる。
【９４８２】
特徴ｃＧ４．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に有利なものであって特定遊技状態とは異なる特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特別判定の結果として、前記特定結果と、前記特定結果とは異なる所定結果（特殊外れ結果Ｄ～Ｆ）とを含む複数の結果を取り得るように構成されており、
前記特別判定の結果が前記所定結果となった場合に前記所定条件が成立するように構成されていることを特徴とする特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ３のいずれかに記載の遊技機。
【９４８３】
上記構成では、特別判定（当否抽選）にて取り得る結果のうち特定結果を特別遊技状態への移行に対応させ、所定結果を所定条件の成立（留保解除）に対応させている。これにより、特別遊技状態の獲得を狙う遊技と留保の解除を回避する遊技とを遊技者が同時に楽しむことができ、興趣性を高めることが可能になる。
【９４８４】
特徴ｃＧ５．前記特定条件の成立確率（特殊外れ結果Ａ～Ｃのいずれかに当選する確率）と前記所定条件の成立確率（特殊外れ結果Ｄ～Ｆのいずれかに当選する確率）とが異なるように構成されていることを特徴とする特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ４のいずれかに記載の遊技機。
【９４８５】
上記構成によれば、特定遊技状態の留保の発生しやすさと留保の解除されやすさとを各別に設定することができる。
【９４８６】
特徴ｃＧ６．前記特定条件の成立確率（例えば１／１００）が前記所定条件の成立確率（例えば１／３００）よりも高い確率に設定されていることを特徴とする特徴ｃＧ５に記載の遊技機。
【９４８７】
上記構成では、留保発生の確率が留保解除の確率よりも高いため、遊技者に対して留保の解除よりも留保の発生を強く印象付けることができ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。
【９４８８】
特徴ｃＧ７．前記留保が可能な特定遊技状態として、第１特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ）と第２特定遊技状態（突然時短遊技状態Ｂ）とを含む複数種の特定遊技状態を有しており、
第１特定遊技状態の方が第２特定遊技状態よりも前記第２手段による前記解除が行われにくいように構成されている（変形例８において突然時短遊技状態Ａの留保解除確率を突然時短遊技状態Ｂの留保解除確率よりも低くした構成）ことを特徴とする特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ６のいずれかに記載の遊技機。
【９４８９】
上記構成では、特定遊技状態の種別によって留保の解除されやすさが異なるため、他の特定遊技状態に比べて留保が解除されにくい特定遊技状態を創出することができる。そのような解除が生じにくい特定遊技状態について留保が生じた場合に遊技者を好適に喜ばせることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。
【９４９０】
特徴ｃＧ８．前記特定条件が成立した場合又は前記留保が行われる場合に第１特定報知

（特殊リーチ外れＡ演出等）を実行する第１手段（変形例８に係る主制御装置１６２により変動表示時間の設定処理を実行する機能）と、
　前記所定条件が成立した場合又は前記解除が行われる場合に前記第１特定報知とは異なる第２特定報知（特殊リーチ外れＣ演出等）を実行する第２手段（変形例８に係る主制御装置１６２により変動表示時間の設定処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ７のいずれかに記載の遊技機。
【９４９１】
　上記構成では、特定条件の留保が行われる場合と留保の解除が行われる場合とで異なる特定報知が行われるため、留保が発生したのか、それとも留保が解除されたのかを遊技者が明確に識別することが可能になる。
【９４９２】
　特徴ｃＧ９．複数の絵柄（図柄列Ｚ１～Ｚ３）を可変表示することが可能な絵柄表示手段（図柄表示装置７５）と、
　前記所定条件が成立した場合又は前記解除が行われる場合に、前記絵柄表示手段にて可変表示される複数の絵柄が特定の組合せで停止表示されるように表示制御する手段（特殊図柄７２１を含むリーチ外れの組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させる機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ８のいずれかに記載の遊技機。
【９４９３】
　上記構成では、可変表示される絵柄の停止結果により留保の解除を報知するため、遊技者は、如何なる組合せで絵柄が停止されるかを見ていることで、当否結果と同時に留保解除の有無を認識することができ、見落としの発生等が好適に抑制される。また、留保の解除に対応した組合せが追加されることにより、遊技者の関心が高い絵柄の停止パターンが多様化されることになり、絵柄遊技の面白みを高めることも可能になる。
【９４９４】
　特徴ｃＧ１０．前記留保の解除に対応した所定報知（留保表示部７３１を用いた表示演出等）を前記絵柄表示手段にて実行する所定報知実行手段（変形例８に係る演出制御装置１４３により留保表示部７３１の表示設定を実行する機能）を備え、
　前記特定の組合せで停止表示された複数の絵柄の少なくとも一部（特殊図柄７２１等）を用いて前記所定報知が実行されるように構成されていることを特徴とする特徴ｃＧ９に記載の遊技機。
【９４９５】
　上記構成では、第２の絵柄組合せで停止表示された絵柄を用いて、留保の解除に対応した所定報知が実行されるため、遊技者の目線で第２の絵柄組合せと留保の解除とを強く関連づけることができる。これにより、第２の絵柄組合せで絵柄が停止表示されそうになった際のドキドキ感を強烈に煽ることができ、当該組合せとなることを回避する遊技を好適に盛り上げることが可能となる。
【９４９６】
　特徴ｃＧ１１．前記特定条件が成立した場合又は前記留保が行われる場合に、前記絵柄表示手段にて可変表示される複数の絵柄が前記特定の組合せとは異なる所定の組合せで停止表示されるように表示制御する手段（特殊図柄５１１を含むリーチ外れの組合せで図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止表示させる機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＧ９又は特徴ｃＧ１０に記載の遊技機。
【９４９７】
　上記構成では、特定遊技状態の留保発生と留保の解除とを可変表示される絵柄の停止結果を用いて報知するため、遊技者は、如何なる組合せで絵柄が停止されるかを見ていることで、当否結果のほか、留保の発生や留保の解除についても認識することができる。すなわち、注目すべき箇所が集約されるため、見落としの発生を好適に抑制することが可能になる。また、少なくとも留保の発生と留保の解除との分が追加されることにより、遊技者の関心が高い絵柄の停止組合せを増やすことができ、絵柄遊技の面白みを強化することも可能になる。

【９４９８】
特徴ｃＧ１２．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に有利なものであって特定遊技状態とは異なる特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
前記所定条件が成立した遊技回又は前記解除が行われる遊技回における前記遊技回用動作の動作期間が、前記特定条件が成立した遊技回又は前記留保が行われる遊技回の前記遊技回用動作の動作期間よりも長くなるようにするか又は長くなりやすくなるようにする手段（変形例８に係る主制御装置１６２により変動表示時間の設定処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１１のいずれかに記載の遊技機。
【９４９９】
上記構成では、留保の解除が行われる遊技回の遊技回用動作期間が、留保が行われる遊技回の遊技回用動作期間よりも長くなる又は長くなりやすいため、留保の解除を報知するための期間を十分に確保して遊技回演出を実行することができ、解除の発生を遊技者に分かりやすく伝えることが可能になる。
【９５００】
特徴ｃＧ１３．所定遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特定遊技状態とは異なる第１遊技状態（第１開閉実行モード）及び第２遊技状態（第２開閉実行モード）を有しており、
第１遊技状態である場合と第２遊技状態である場合とにおいて、可変入球手段（可変入賞装置６５）が開放する可変入球制御を実行する可変入球制御手段（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、
第１遊技状態への移行に対応した所定の遊技結果（第１開閉実行モードに対応した当否抽選結果）である場合に前記第２手段による留保状態の解除を実行し、第２遊技状態への移行に対応した特定の遊技結果（第２開閉実行モードに対応した当否抽選結果）である場合に前記第２手段による留保状態の解除を不実行とする手段と、
を備えていることを特徴とする特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１２のいずれかに記載の遊技機。
【９５０１】
上記構成では、可変入球手段が開閉される複数の遊技状態を有する構成において、第１遊技状態への移行に対応した遊技結果となるか、第２遊技状態への移行に対応した遊技結果となるかにより、移行する遊技状態に差異を生じさせるだけでなく、留保の解除が行われるか否かについても差異を生じさせることができ、興趣性を高めることが可能になる。
【９５０２】
特徴ｃＧ１４．第２遊技状態が第１遊技状態よりも遊技者にとって不利な遊技状態であることを特徴とする特徴ｃＧ１３に記載の遊技機。
【９５０３】
上記構成では、相対的に有利な第１遊技状態に移行する場合は留保の解除が行われるものの、相対的に不利な第２遊技状態に移行する場合は留保の解除が回避される。すなわち、遊技状態の不利分が留保解除の不実行により補われるため、第２遊技状態に移行した場合の遊技者の落胆を軽減することが可能になる。
【９５０４】
なお、上記特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１４の各構成に対して、特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１

３、特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１４、特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ１２、特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ９、特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ１１、特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ９、特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１４、特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ１０、特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ１１のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９５０５】

＜特徴ｃＨ群＞

特徴ｃＨ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第３の実施の形態の変形例６～変形例７に基づいて抽出されるものである。

【９５０６】

なお、特徴ｃＨ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【９５０７】

特徴ｃＨ１．遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、前記所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）とを有しており、

特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立を契機として特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（形例６～７の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の第１移行用処理を実行する機能）を備え、

特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ、天井時短遊技状態、通常時短遊技状態等）を有しており、

前記複数種の特定遊技状態のうち所定の第１特定遊技状態（変形例６における通常時短遊技状態、変形例７における突然時短遊技状態Ａ）である状況で所定の第２特定遊技状態（変形例６における突然時短遊技状態Ｂ、変形例７における突然時短遊技状態Ｂ）に対応した特定条件が成立した場合に所定の第２特定遊技状態の実施について所定の制限（移行の留保、無効化等）を行う第１手段（変形例６～７の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等）と、

所定の第３特定遊技状態（変形例６における通常遊技状態、変形例７における突然時短遊技状態Ａ）である状況で所定の第４特定遊技状態（変形例６における突然時短遊技状態Ａ、変形例７における天井時短遊技状態）に対応した特定条件が成立した場合に、所定の第４特定遊技状態の実施について所定の制限を行うことなく当該実施を許容する第２手段（変形例６の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例７の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理、天井時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【９５０８】

上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、この特定遊技状態には特定条件の成立を通じて移行するものとなっている。よって、遊技者は、特定条件を成立させ、特定遊技状態に移行させることを目指して遊技を楽しむことができる。しかも、特定遊技状態として複数種の特定遊技状態を設け、特定遊技状態への滞在中に特定遊技状態への移行条件が成立した場合に、それらの組合せによって移行に制限を加えたり、加えなかったりするため、当該組合せに応じてその後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、特定遊技状態に移行するか否かだけでなく、どの組合せとなるかについても遊技者を楽しませることができ、より好適に

興趣性を向上させることが可能になる。

【９５０９】

特徴ｃＨ２．特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に前記留保した特定遊技状態について移行を実行することが可能に構成されており、

前記所定の制限は前記留保であることを特徴とする特徴ｃＨ１に記載の遊技機。

【９５１０】

上記構成では、所定の制限が移行を留保するものであるため、滞在中の特定遊技状態と、途中成立した特定条件に対応する特定遊技状態との組合せによって、後者の特定遊技状態への移行を遅らせて前者の特定遊技状態を継続させるか、それとも後者の特定遊技状態へ直ちに移行させるかを切り替えることができる。これにより、上記組合せへの遊技者への関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能になる。

【９５１１】

特徴ｃＨ３．前記第１手段により所定の第２特定遊技状態への移行が留保された場合に、所定の第１特定遊技状態が終了した後、所定の第２特定遊技状態についての移行を実行する手段（変形例６～７の主制御装置１６２における突然時短遊技状態の第２移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＨ２に記載の遊技機。

【９５１２】

上記構成では、先行する第１特定遊技状態が終了してから第２特定遊技状態に移行させるため、第１特定遊技状態を最後まで実施させることが可能になる。これにより、第１特定遊技状態での遊技を最後まで楽しませてから第２特定遊技状態での遊技を楽しませることが可能になる。

【９５１３】

特徴ｃＨ４．前記所定の制限は特定遊技状態への移行を規制するものである（特殊外れ結果の当選やそれに対応する時短遊技状態への移行を無効化する機能等）ことを特徴とする特徴ｃＨ１に記載の遊技機。

【９５１４】

上記構成では、所定の制限が特定遊技状態への移行を規制するものであるため、滞在中の特定遊技状態と、途中成立した特定条件に対応する特定遊技状態との組合せによって、後者の特定遊技状態を無効化するか、それとも後者の特定遊技状態への移行を実施させて当該遊技状態を遊技できるかを切り替えることができる。これにより、上記組合せへの遊技者への関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能になる。

【９５１５】

特徴ｃＨ５．前記所定の制限は、特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を当該所定の制限を行わない場合よりも少なくするものである（留保時短に移行した場合の遊技回の残り回数として差分回数をセットする構成）ことを特徴とする特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ４のいずれかに記載の遊技機。

【９５１６】

所定の制限が特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を少なくするものであるため、滞在中の特定遊技状態と、途中成立した特定条件に対応する特定遊技状態との組合せにより、後者の特定遊技状態を遊技できる遊技回の回数を変化させることができる。これにより、上記組合せへの遊技者への関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能になる。

【９５１７】

特徴ｃＨ６．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球部（第２作動口６３）と、を備え、

所定の第４特定遊技状態は、所定の発射強度により遊技球を発射した状態で比較した場合において所定の第３特定遊技状態よりも前記所定入球部への入球が生じやすいものであ

ることを特徴とする特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ５のいずれかに記載の遊技機。
【９５１８】
上記構成では、滞在中の特定遊技状態と途中成立した特定条件に対応する特定遊技状態との組合せが、所定入球部への入球しやすさが高まる組合せの場合は、制限を付さずに後者の特定遊技状態が実施されるため、持ち球の減りを抑えやすい状態を早く到来させることができ、遊技者が有利に遊技を進めやすい構成とすることが可能になる。
【９５１９】
特徴ｃＨ７．所定の第１特定遊技状態（変形例６における通常時短遊技状態）と所定の第３特定遊技状態（変形例６における通常時短遊技状態）とが同種の特定遊技状態であり、所定の第２特定遊技状態（変形例６における突然時短遊技状態Ｂ）と所定の第４特定遊技状態（変形例６における突然時短遊技状態Ａ）とが異種の特定遊技状態であることを特徴とする特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ６のいずれかに記載の遊技機。
【９５２０】
上記構成では、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した際、その種別によって、当該成立に対応した特定遊技状態の実施について制限の有無が切り替えられる。これにより、特定遊技状態への滞在中にいずれの特定遊技状態に対応する特定条件が成立するかに遊技者を注目させることができ、特定遊技状態での遊技を好適に盛り上げることが可能になる。
【９５２１】
特徴ｃＨ８．所定の第１特定遊技状態（変形例７における天井時短遊技状態）と所定の第３特定遊技状態（変形例７における突然時短遊技状態Ｂ）とが異種の特定遊技状態であることを特徴とする特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ５のいずれかに記載の遊技機。
【９５２２】
上記構成では、いずれの特定遊技状態に滞在しているかにより、特定条件の成立時における制限の有無が切り替えられる。これにより、特定遊技状態中の遊技を多様化することができ、興趣性を向上させることが可能になる。
【９５２３】
特徴ｃＨ９．所定の第２特定遊技状態（変形例７における突然時短遊技状態Ａ）と所定の第４特定遊技状態（変形例７における突然時短遊技状態Ａ）とが同種の特定遊技状態であることを特徴とする特徴ｃＨ８に記載の遊技機。
【９５２４】
上記構成では、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合に、いずれの特定遊技状態に滞在しているかによって、当該成立に対応した特定遊技状態の実施についての制限の有無が切り替えられる。これにより、特定遊技状態中の遊技を多様化することができ、興趣性を向上させることが可能になる。
【９５２５】
特徴ｃＨ１０．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に有利なものであって特定遊技状態とは異なる特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
を備え、
少なくとも所定の第２特定遊技状態と所定の第４特定遊技状態とが特別遊技状態を経由することなく移行することが可能な特定遊技状態であることを特徴とする特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ９のいずれかに記載の遊技機。
【９５２６】
上記構成では、第２特定遊技状態と第４特定遊技状態とが特別遊技状態を経由することなく移行することが可能な特定遊技状態となっている。このような構成に対し、上記特徴

ｃＨ１から特徴ｃＨ９のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【９５２７】

なお、上記特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ１０の各構成に対して、特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１３、特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１４、特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ１２、特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ９、特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ１１、特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ９、特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１４、特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ１０、特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ１１のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９５２８】

＜特徴ｃＩ群＞

特徴ｃＩ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第３の実施の形態の変形例６に基づいて抽出されるものである。

【９５２９】

なお、特徴ｃＩ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【９５３０】

特徴ｃＩ１．遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、前記所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）とを含む複数種の遊技状態を有しており、

特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立を契機として特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（主制御装置１６２により突然時短遊技状態の第１移行用処理を実行する機能）と、

特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数に到達することに基づいて当該特定遊技状態を終了させることが可能な特定遊技状態用終了手段（主制御装置１６２により高頻度サポートモード終了用処理を実行する機能）と、

を備え、

先の特定遊技状態（例えば通常時短遊技状態）において特定条件が成立した場合に、当該成立を契機として後の特定遊技状態（例えば突然時短遊技状態Ａ）に移行させることが可能となっており、

前記後の特定遊技状態に滞在中の所定状況において当該後の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の残り回数が非明示の状態とすることが可能な特定手段（変形例６において、残り回数画像５２３として通常時短遊技状態が途中終了しなかったとした場合の残り回数に対応した回数を表示する機能、突然時短遊技状態Ａの途中から残り回数画像５２３の表示を「残り？回」とする機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。

【９５３１】

上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、この特定遊技状態には特定条件の成立を通じて移行するものとなっている。このため、遊技者は、特定条件を成立させ、特定遊技状態に移行させることを目指して遊技を楽しむことができる。このような構成の下、先の特定遊技状態において特定条件が成立すると、その成立に基づいて後の特定遊技状態への移行がなされるとともに、当該後の特定遊技状態において遊技回の残り回数が非明示となるように構成されている。これにより、後の特定遊技状態への移行後も先の特定遊技状態が延長して続いているかのように見せつつ、その状態がいつまで続くかについて遊技者を楽しませることができ、興趣性を

好適に高めることが可能になる。
【９５３２】
特徴ｃＩ２．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球部（第２作動口６３）と、を備え、
前記後の特定遊技状態は、所定の発射強度により遊技球を発射した状態で比較した場合において前記先の特定遊技状態よりも前記所定入球部への入球が生じやすいものであることを特徴とする特徴ｃＩ１に記載の遊技機。
【９５３３】
上記構成では、後の特定遊技状態が先の特定遊技状態よりも所定入球部への入球が生じやすいものであるため、後の特定遊技状態を上位の特定遊技状態として機能させることができる。この場合において、後の特定遊技状態における遊技回の残り回数を非明示とすることで、昇格した上位の特定遊技状態（後の特定遊技状態）がいつまで続くかを分かりにくくすることができ、興趣性を高めることが可能になる。
【９５３４】
特徴ｃＩ３．前記先の特定遊技状態において特定条件が成立した場合に、当該先の特定遊技状態の途中で前記後の特定遊技状態に移行させることが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｃＩ１又は特徴ｃＩ２に記載の遊技機。
【９５３５】
上記構成では、先の特定遊技状態において特定条件が成立すると、その特定遊技状態が途中終了されて後の特定遊技状態への移行が行われるため、特定遊技状態の途中で昇格したかのような印象を与えることができ、興趣性を高めることが可能になる。
【９５３６】
特徴ｃＩ４．特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を遊技者が認識できるように所定報知（残り回数画像５２３の表示）を実行する手段（演出制御装置１４３における残り回数画像５２３の表示設定を行う機能）を有しており、
前記後の特定遊技状態に滞在中の所定状況において当該後の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数とは異なる数に対応した特定報知を実行する手段（突然時短遊技状態Ａへの移行後において通常時短遊技状態の残り回数に対応した残り回数画像５２３を表示する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ３のいずれかに記載の遊技機。
【９５３７】
上記構成では、後の特定遊技状態において、当該後の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数とは異なる数に対応した特定報知を実行するように構成されている。特定報知として、例えば、実際の残り回数よりも少ない数の報知を行えば、後の特定遊技状態が終了すると思わせてから当該特定遊技状態を継続させることができ、遊技者の驚きと喜びを好適に誘うことが可能になる。
【９５３８】
特徴ｃＩ５．前記特定報知は、前記先の特定遊技状態の途中で前記後の特定遊技状態への移行が行われた状況において、前記先の特定遊技状態が途中終了されなかったとした場合の遊技回の残り回数に対応するものであることを特徴とする特徴ｃＩ４に記載の遊技機。
【９５３９】
上記構成によれば、後の特定遊技状態において、先の特定遊技状態が途中終了されなかったと仮定した場合の残り回数に対応した報知が行われるため、先の特定遊技状態と後の特定遊技状態とを一連の特定遊技状態として見せることができる。
【９５４０】
特徴ｃＩ６．特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を遊技者が認識できるように所定報知（残り回数画像５２３の表示）を実行する手段（演出制御装置１４３における残り回

数画像５２３の表示設定を行う機能）を有しており、
前記所定報知に対応する報知として、前記後の特定遊技状態に滞在中の所定状況において当該後の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を遊技者が認識不可又は認識困難な特定態様の報知（残り？回の表示）を実行する手段（演出制御装置１４３における残り回数画像５２３の表示設定を行う機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ５のいずれかに記載の遊技機。
【９５４１】
上記構成では、後の特定遊技状態において所定報知に対応する報知として、当該後の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を遊技者が認識できない特定態様の報知が実行されるため、あたかも所定報知が行われているかのように見せながら、後の特定遊技状態の残り回数を非明示の状態とすることができる。
【９５４２】
特徴ｃＩ７．特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を遊技者が認識できるように所定報知（残り回数画像５２３の表示）を実行する手段（演出制御装置１４３における残り回数画像５２３の表示設定を行う機能）を有しており、
前記後の特定遊技状態に滞在中の所定状況において前記所定報知を不実行とする手段（残り回数画像５２３の表示を消去する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ５のいずれかに記載の遊技機。
【９５４３】
上記構成では、後の特定遊技状態において所定報知を不実行とすることにより、当該後の特定遊技状態の残り回数を非明示の状態とすることができる。
【９５４４】
特徴ｃＩ８．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に有利なものであって特定遊技状態とは異なる特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
を備え、
前記先の特定遊技状態において特定条件が成立した場合に特別遊技状態を経由せずに前記後の特定遊技状態に移行させることが可能であることを特徴とする特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ７のいずれかに記載の遊技機。
【９５４５】
上記構成では、特別遊技状態を介在させずに先の特定遊技状態から後の特定遊技状態への切り替えを行うことができるため、それら両特定遊技状態の境界を分かりにくくすることができる。このような構成に対し、上記特徴ｃＩ１から特徴ｃＩ７のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。
【９５４６】
特徴ｃＩ９．特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を遊技者が認識できるように所定報知（残り回数画像５２３の表示）を実行する手段（演出制御装置１４３における残り回数画像５２３の表示設定を行う機能）を有しており、
前記後の特定遊技状態において前記特定手段により前記非明示の状態とされた後、所定の場合（突然時短遊技状態Ａの残り回数が１０回以下となった場合、演出ボタン等の操作手段により所定操作が行われた場合等）に前記後の特定遊技状態における遊技回の残り回数に対応した所定報知を実行することが可能であることを特徴とする特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ８のいずれかに記載の遊技機。
【９５４７】
上記構成によれば、後の特定遊技状態における遊技回の残り回数が非明示な状態とされ

たまま当該特定遊技状態が終了することを抑制できる。これにより、特定遊技状態が突然終了したかのような印象になって遊技者が困惑することを抑制することができる。

【９５４８】

特徴ｃＩ１０．前記後の特定遊技状態において前記特定手段により前記非明示の状態とされた後、当該後の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の残り回数が所定回数以下になった場合に当該残り回数に対応した前記所定報知を実行可能であることを特徴とする特徴ｃＩ９に記載の遊技機。

【９５４９】

上記構成では、後の特定遊技状態における遊技回の残り回数が所定回数以下になることに基づいて非明示状態から明示状態に切り替えられるため、後の特定遊技状態の終盤で遊技回の残り回数を遊技者に知らせることができ、特定遊技状態が突然終了したかのような印象となることを抑制できる。

【９５５０】

特徴ｃＩ１１．遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン等）を備え、

前記後の特定遊技状態において前記操作手段による所定操作が行われた場合に当該後の特定遊技状態における遊技回の残り回数に対応した所定報知を実行可能であることを特徴とする特徴ｃＩ９又は特徴ｃＩ１０に記載の遊技機。

【９５５１】

上記構成では、遊技者が所定操作を行うことで、後の特定遊技状態における遊技回の残り回数が非明示とされた状態から明示された状態に切り替えられる。このため、当該残り回数を遊技者が認識できるようにするか否かを遊技者の選択に委ねることができ、特定遊技状態がいつまで続くかを早く知りたい遊技者と最後まで知りたくない遊技者とのいずれに対しても対応することが可能になる。

【９５５２】

なお、上記特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ１１の各構成に対して、特徴ｃＡ１乃至特徴ｃＡ１３、特徴ｃＢ１乃至特徴ｃＢ１４、特徴ｃＣ１乃至特徴ｃＣ１２、特徴ｃＤ１乃至特徴ｃＤ９、特徴ｃＥ１乃至特徴ｃＥ１１、特徴ｃＦ１乃至特徴ｃＦ９、特徴ｃＧ１乃至特徴ｃＧ１４、特徴ｃＨ１乃至特徴ｃＨ１０、特徴ｃＩ１乃至特徴ｃＩ１１のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９５５３】

なお、以上詳述した特徴ｃＡ群乃至特徴ｃＩ群の各構成に対して、他の特徴ｃＡ群乃至特徴ｃＩ群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９５５４】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【９５５５】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【９５５６】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【９５５７】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【９５５８】

＜特徴ｄＡ群～特徴ｄＦ群＞

下記の特徴ｄＡ群～特徴ｄＦ群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第４の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【９５５９】

＜特徴ｄＡ群＞

特徴ｄＡ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第４の実施の形態、第４の実施の形態の変形例１～変形例２に基づいて抽出されるものである。

【９５６０】

なお、特徴ｄＡ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、所定条件の成立に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行い、遊技進行に関する各種切り替えを行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技進行に関する所定の切り替えを行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【９５６１】

特徴ｄＡ１．予め定められた判定条件（スルーゲート６４への遊技球の入賞等）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定等）を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における普図当否判定を実行する機能等）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回（普図遊技回等）の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における普図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における普図変動表示用処理を実行する機能等）と、

前記特定判定の結果が所定結果（サポート当選結果等）となることに基づいて特定制御（役物開閉遊技等）を実行する特定制御実行手段（主制御装置１６２における電役サポート用処理を実行する機能等）と、

を備え、

遊技状態として所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

予め定められた特定条件（特殊外れ結果の当選、大当たりの当選、特定入球部への入球等）の成立に基づいて所定内部状態（ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされた状態、入球フラグがセットされた状態等）とする手段（主制御装置１６２における開閉実行モード終了時の移行処理、突然時短遊技状態の移行用処理を実行する機能等）と、

前記所定内部状態とされた後、前記遊技回及び前記特定制御を含む所定遊技動作（普図遊技回及び役物開閉遊技を含む普図側遊技）の態様について特定遊技状態に対応した態様への切り替えを行う切替手段（主制御装置１６２における普図変動開始処理、役物開閉処理を実行する機能等）と、

を備え、

前記切替手段による前記切り替えの実行可能タイミングが前記所定遊技動作において複

数設けられている（第４の実施の形態において、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを普図遊技回の変動開始時と役物開閉遊技の１回目開放時とで実行可能な構成、変形例１において上記切り替えを２回目開放時とインターバル時とで実行可能な構成等）ことを特徴とする遊技機。

【９５６２】

上記構成では、遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、特定条件が成立すると、所定内部状態となるように構成されている。そして、そのような所定内部状態になると、特定判定の結果を報知するための遊技回と、その特定判定の結果に基づいて行われる特定制御とを含む所定遊技動作の動作態様が特定遊技状態に対応した態様となるように切り替えが実行される。その際、本特徴では、上記切り替えを実行可能なタイミングが所定遊技動作において複数設けられているため、所定内部状態への移行が所定遊技動作の途中で生じた場合に、その所定遊技動作の終了を待たずに上記切り替えを行うことができる。すなわち、特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことができ、遊技者が特定条件を成立させた際に特定遊技状態の恩恵を早く受けることが可能となる。よって、遊技状態の切り替えに関する制御を好適に行うことが可能になる。

【９５６３】

なお、本特徴の「予め定められた特定条件の成立に基づいて所定内部状態とする手段」は、「予め定められた特定条件の成立を契機として所定内部状態とする手段」、「予め定められた特定条件が成立した場合に所定内部状態となるようにする手段」、「予め定められた特定条件の成立後に所定内部状態とする手段」と表現することもできる。

【９５６４】

特徴ｄＡ２．予め定められた所定実行条件（作動口６２,６３への遊技球の入賞等）の成立に基づいて第１遊技動作（特図遊技回を含む特図側遊技）が行われるように制御する手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理、遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

前記第１遊技動作に対応して前記所定内部状態とされるように構成されており（特図遊技回の確定表示や開閉実行モードの終了に対応してサポートフラグをセットする機能等）、

前記所定遊技動作として前記第１遊技動作とは異なる第２遊技動作が行われる構成であり、

前記切替手段による前記切り替えの実行可能タイミングが前記第２遊技動作において複数設けられていることを特徴とする特徴ｄＡ１に記載の遊技機。

【９５６５】

上記構成では、所定遊技動作としての第２遊技動作とは別に第１遊技動作が実行される。この第１遊技動作に対応して所定内部状態への移行が実行されるため、当該移行は第２遊技動作とは非同期に発生するものとなる。このような状況において、第２遊技動作の態様を特定遊技状態に対応した態様へ切り替える処理を実行可能なタイミングが第２遊技動作において複数設けられているため、所定内部状態への移行が生じた場合に特定遊技状態に対応した態様での動作を早く発動させることができる。

【９５６６】

なお、本特徴において「前記第１遊技動作の実行中に前記判定条件が成立した場合に、前記第１遊技動作と並行して前記第２遊技動作を実行可能に構成されている」という特徴をさらに備えてもよい。

【９５６７】

特徴ｄＡ３．前記切り替えの実行可能タイミングとして、前記遊技回に対応した第１タイミング（普図遊技回の変動開始に対応したタイミング）と、前記特定制御に対応した第２タイミング（役物開閉遊技における普電役物６３ａの１回目開放、２回目開放に対応したタイミング等）とを含む複数のタイミングが設けられていることを特徴とする特徴ｄＡ１又は特徴ｄＡ２に記載の遊技機。

【９５６８】

上記構成では、特定遊技状態に対応した態様への切り替えを実行可能なタイミングとして、少なくとも、遊技回に対応した第１タイミングと特定制御に対応した第２タイミングとが設けられている。この場合、所定内部状態への移行が発生したタイミングと所定遊技動作の状況とを踏まえて、それら各タイミングのうちのいずれで上記切り替えを行うかを使い分けることができる。すなわち、上記各タイミングのうち所定内部状態への移行が発生したタイミングと近い側のタイミングを選んで上記切り替えを行うことができ、所定内部状態への移行が生じた場合に特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことが可能になる。

【９５６９】

特徴ｄＡ４．前記切替手段は、前記遊技回の実行中に前記所定内部状態とされた場合に、前記所定遊技動作の態様について特定遊技状態に対応した態様への切り替えを前記第２タイミングにて行う手段（上記第４の実施の形態において主制御装置１６２により上限開放時間設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｄＡ３に記載の遊技機。

【９５７０】

上記構成では、所定内部状態への移行が遊技回の途中で発生した場合に、特定遊技状態に対応した態様への切り替えが特定制御に対応した第２タイミングにて実行される。このため、次の遊技回に対応した第１タイミングの到来を待たずに上記切り替えを行うことができ、所定内部状態への移行が生じた場合に特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことが可能になる。

【９５７１】

なお、本特徴において「前記切替手段は、前記遊技回及び前記特定制御が不実行である状況で前記所定内部状態とされた場合に、前記所定遊技動作の態様について特定遊技状態に対応した態様への切り替えを前記第１タイミングにて行う手段（上記第４の実施の形態において主制御装置１６２により普図変動開始処理を実行する機能）を備えている」という特徴をさらに備えてもよい。

【９５７２】

特徴ｄＡ５．前記第２タイミングは、前記特定制御の開始に対応したタイミング（オープニングに対応したタイミング）又は前記特定制御の途中における所定タイミング（１回目開放に対応したタイミング）であり、

前記切り替えの実行可能タイミングとして、前記特定制御の途中におけるタイミングであって前記第２タイミングよりも後の第３タイミング（２回目開放、インターバルに対応したタイミング等）がさらに設けられていることを特徴とする特徴ｄＡ３又は特徴ｄＡ４に記載の遊技機。

【９５７３】

上記構成では、特定遊技状態に対応した態様への切り替えを特定制御中に実行できるタイミングとしてさらに第２タイミングよりも後の第３タイミングが設けられている。この場合、特定制御の実行中において第２タイミングより後に所定内部状態への移行が発生した場合に、特定遊技状態に対応した態様への切り替えを上記第３タイミングにて行うことが可能となる。すなわち、次の遊技回に対応した第１タイミングの到来を待つことなく、実行中の特定制御の途中で上記切り替えを行うことができるため、所定内部状態への移行が生じた場合に特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことが可能になる。

【９５７４】

特徴ｄＡ６．前記切替手段は、前記特定制御の途中において前記第２タイミングよりも後に前記所定内部状態とされた場合に、前記所定遊技動作の態様について特定遊技状態に対応した態様への切り替えを前記第３タイミングにて行う手段（上記第４の実施の形態の変形例１において主制御装置１６２により上限開放時間設定処理、閉鎖時間設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｄＡ５に記載の遊技機。

【９５７５】

上記構成によれば、特定制御の実行中において第２タイミングより後に所定内部状態へ

の移行が発生した場合に、次の遊技回に対応した第１タイミングの到来を待つことなく、実行中の特定制御の途中で特定遊技状態に対応した態様への切り替えを行うことができる。よって、所定内部状態への移行が生じた場合に特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことが可能になる。

【９５７６】

特徴ｄＡ７．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１状態よりも入球しにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第２作動口６３）を備え、

前記特定制御実行手段は、前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態とし、その後、前記第２状態とする切替制御が少なくとも１回行われるように前記特定制御を実行するものであり、

前記切替手段による前記切り替えの実行可能タイミングとして、前記遊技回の開始に対応した第１タイミング（普図遊技回の変動開始に対応したタイミング）と、前記特定制御における前記切替制御の実行に対応した第２タイミング（役物開閉遊技における普電役物６３ａの１回目開放、２回目開放に対応したタイミング等）とを含む複数のタイミングが設けられている（第４の実施の形態において、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを普図遊技回の変動開始時と役物開閉遊技の１回目開放時とで実行可能な構成、変形例１において上記切り替えを２回目開放時とインターバル時とで実行可能な構成等）ことを特徴とする特徴ｄＡ１乃至特徴ｄＡ６のいずれかに記載の遊技機。

【９５７７】

上記構成では、特定遊技状態に対応した態様への切り替えを実行可能なタイミングとして、少なくとも、遊技回の開始に対応した第１タイミングと、特定制御における切替制御の実行（可変入球手段の開放）に対応した第２タイミングとが設けられている。これら各タイミングのうち所定内部状態への移行が発生したタイミングと近い側のタイミングにて上記切り替えを行うことができ、所定内部状態への移行が生じた場合に特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことが可能になる。

【９５７８】

特徴ｄＡ８．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１状態よりも入球しにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第２作動口６３）を備え、

前記特定制御実行手段は、前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態とし、その後、前記第２状態とする切替制御が少なくとも１回行われるように前記特定制御を実行するものであり、

前記特定制御の態様として、先の切替制御（１回目開放）と、当該先の切替制御よりも後に行われる後の切替制御（２回目開放）とを含む複数回の前記切替制御が行われる所定制御態様を含み、

前記切替手段による前記切り替えの実行可能タイミングとして、前記遊技回の開始に対応した第１タイミング（普図遊技回の変動開始に対応したタイミング）と、複数回の前記切替制御が行われる前記特定制御において前記後の切替制御の実行に対応した第２タイミング（２回目開放に対応したタイミング）とを含む複数のタイミングが設けられている（変形例１において、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを普図遊技回の変動開始時と役物開閉遊技の２回目開放時とで実行可能な構成）ことを特徴とする特徴ｄＡ１乃至特徴ｄＡ７のいずれかに記載の遊技機。

【９５７９】

上記構成では、特定遊技状態に対応した態様への切り替えを実行可能なタイミングとして、少なくとも、遊技回の開始に対応した第１タイミングと、特定制御における後の切替制御（可変入球手段の２回目以降の開放）に対応した第２タイミングとが設けられている。この場合、特定制御の実行中に所定内部状態への移行が発生した場合に、次の遊技回の開始に対応した第１タイミングの到来を待つことなく、実行中の特定制御の途中である第

２タイミングにて上記切り替えを行うことができる。よって、所定内部状態への移行が生じた場合に特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことが可能になる。

【９５８０】

なお、本特徴を特徴ｄＡ７に適用する場合は、特徴ｄＡ７の「第２タイミング」を「先の切り替えに対応した第２タイミング」と表現し、本特徴の「第２タイミング」を「後の切り替えに対応した第３タイミング」と表現することができる。

【９５８１】

特徴ｄＡ９．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１状態よりも入球しにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第２作動口６３）を備え、

前記特定制御実行手段は、前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態とし、その後、前記第２状態とする切替制御が少なくとも１回行われるように前記特定制御を実行するものであり、

前記特定制御の態様として、先の切替制御（１回目開放）と、当該先の切替制御の次に行われる後の切替制御（２回目開放）とを含む複数回の前記切替制御が行われる所定制御態様を含み、

前記切替手段による前記切り替えの実行可能タイミングとして、前記遊技回の開始に対応した第１タイミング（普図遊技回の変動開始に対応したタイミング）と、複数回の前記切替制御が行われる前記特定制御において前記先の切替制御と前記後の切替制御との間における前記第２状態に対応した第２タイミング（１回目開放と２回目開放との間のインターバルに対応したタイミング）とを含む複数のタイミングが設けられている（変形例１において、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを普図遊技回の変動開始時と役物開閉遊技のインターバル時とで実行可能な構成）ことを特徴とする特徴ｄＡ１乃至特徴ｄＡ８のいずれかに記載の遊技機。

【９５８２】

上記構成では、特定遊技状態に対応した態様への切り替えを実行可能なタイミングとして、少なくとも、遊技回の開始に対応した第１タイミングと、特定制御における各切替制御間の第２状態（インターバル）に対応した第２タイミングとが設けられている。この場合、特定制御の実行中に所定内部状態への移行が発生した場合に、次の遊技回の開始に対応した第１タイミングの到来を待つことなく、実行中の特定制御の途中である第２タイミングにて上記切り替えを行うことができる。よって、所定内部状態への移行が生じた場合に特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことが可能になる。

【９５８３】

特徴ｄＡ１０．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１状態よりも入球しにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第２作動口６３）を備え、

前記特定制御実行手段は、前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態とし、その後、前記第２状態とする切替制御が少なくとも１回行われるように前記特定制御を実行するものであり、

特定遊技状態は、所定遊技状態よりも前記可変入球手段への入球が生じやすいものであることを特徴とする特徴ｄＡ１乃至特徴ｄＡ９のいずれかに記載の遊技機。

【９５８４】

上記構成では、特定遊技状態が所定遊技状態よりも可変入球手段への入球が発生しやすい状態となっている。このような構成に対し、上記特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ９のいずれかの構成を適用することで、所定内部状態への移行が生じた場合に可変入球手段への入球が生じやすい状態を早く到来させることができ、遊技者が特定条件を成立させた際に特定遊技状態の恩恵を早く受けられる構成とすることが可能になる。

【９５８５】

特徴ｄＡ１１．特定遊技状態として、前記特定判定にて前記所定結果となる確率が所定遊技状態と同じである遊技状態（突然時短遊技状態）を含むことを特徴とする特徴ｄＡ１

０に記載の遊技機。
【９５８６】
上記構成では、特定遊技状態が所定遊技状態よりも可変入球手段への入球が発生しやすい状態であるため、このような状態を実現するには、特定遊技状態での所定結果の当選確率を一定値以上とし、可変入球手段が第１状態（開状態）となる頻度をある程度確保する必要がある。その際、所定結果の当選確率は所定遊技状態でも同じ確率とされるため、所定遊技状態でも可変入球手段が第１状態となる頻度が高まることになってしまい、所定遊技状態と特定遊技状態とで可変入球手段への入球しやすさに明確な差異を生じさせにくくなる。そこで、所定遊技状態において１回の遊技回や１回の特定制御に要する期間を長くすることで、単位時間当たりの特定判定の頻度を少なく抑え、可変入球手段への入球を生じさせにくくすることが考えられる。
【９５８７】
しかしながら、その反面、それらの期間が長くなることによって、所定内部状態への移行が生じた後、特定遊技状態に対応した態様への切り替えが行われるまでの待機期間も長くなり、内部的には特定遊技状態に対応した状態となっているにもかかわらず、可変入球手段への入球が発生しやすい状態がなかなか到来しないという事態を招く懸念がある。このような構成に対し、上記特徴ｄＡ１の構成を適用することで、上記待機期間を短縮することができ、可変入球手段への入球が生じやすい状態を早く到来させることが可能となる。
【９５８８】
特徴ｄＡ１２．予め定められた判定条件（スルーゲート６４への遊技球の入賞等）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定等）を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における普図当否判定を実行する機能等）と、
前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回（普図遊技回等）の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における普図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における普図変動表示用処理を実行する機能等）と、
前記特定判定の結果が所定結果（サポート当選結果等）となることに基づいて特定制御（役物開閉遊技等）を実行する特定制御実行手段（主制御装置１６２における電役サポート用処理を実行する機能等）と、
を備え、
遊技状態として所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、
予め定められた特定条件（特殊外れ結果の当選、大当たりの当選、特定入球部への入球等）の成立に基づいて所定内部状態（ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされた状態、入球フラグがセットされた状態等）とする手段（主制御装置１６２における開閉実行モード終了時の移行処理、突然時短遊技状態の移行用処理を実行する機能等）と、
前記所定内部状態とされた後、前記遊技回及び前記特定制御を含む所定遊技動作（普図遊技回及び役物開閉遊技を含む普図側遊技）が特定遊技状態に対応した態様で実行されるように設定する態様設定手段（主制御装置１６２における普図変動開始処理、役物開閉処理を実行する機能等）と、
を備え、
前記所定遊技動作が特定遊技状態に対応した態様で実行されるようにするための前記態様設定手段による設定の実行可能タイミングが前記所定遊技動作において複数設けられている（第４の実施の形態において、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを普図遊技回の変動開始時と役物開閉遊技の１回目開放時とで実行可能な構成、変形例１において上記切り替えを２回目開放時とインターバル時とで実行可能な構成等）ことを特徴とする遊技機。
【９５８９】

上記構成では、遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、特定条件が成立すると、所定内部状態となるように構成されている。そして、そのような所定内部状態になると、特定判定の結果を報知するための遊技回と、その特定判定の結果に基づいて行われる特定制御とを含む所定遊技動作の動作態様が特定遊技状態に対応した態様となるように設定（切り替え）が実行される。その際、本特徴では、所定遊技動作の開始から終了までの間において上記切り替えを実行可能なタイミングが複数設けられているため、所定内部状態への移行が所定遊技動作の途中で生じた場合に、その所定遊技動作の終了を待たずに上記切り替えを行うことができる。すなわち、特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことができ、遊技者が特定条件を成立させた際に特定遊技状態の恩恵を早く受けることが可能となる。よって、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【９５９０】

本特徴に対して上記特徴ｄＡ２から特徴ｄＡ１１の構成を適用することが可能であり、この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。適用に際しては上記特徴ｄＡ２から特徴ｄＡ１１における「前記切替手段による切り替え」を「前記態様設定手段による設定」と読み替えることができる。

【９５９１】

なお、上記特徴ｄＡ１乃至特徴ｄＡ１２の各構成に対して、特徴ｄＡ１乃至特徴ｄＡ１２、特徴ｄＢ１乃至特徴ｄＢ１２、特徴ｄＣ１乃至特徴ｄＣ８、特徴ｄＤ１乃至特徴ｄＤ１０、特徴ｄＥ１乃至特徴ｄＥ１２、特徴ｄＦ１乃至特徴ｄＦ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９５９２】

＜特徴ｄＢ群＞

特徴ｄＢ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第４の実施の形態、第４の実施の形態の変形例１～変形例２に基づいて抽出されるものである。

【９５９３】

なお、特徴ｄＢ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、所定条件の成立に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行い、遊技進行に関する各種切り替えを行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技進行に関する所定の切り替えを行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【９５９４】

特徴ｄＢ１．予め定められた所定実行条件（スルーゲート６４への遊技球の入賞等）の成立に基づいて所定遊技動作（普図遊技回及び役物開閉遊技を含む普図側遊技）が行われるように制御する手段（主制御装置１６２における普図遊技回制御処理、電役サポート用処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

予め定められた特定条件（特殊外れ結果の当選、大当たりの当選、特定入球部への入球等）の成立に基づいて所定内部状態（ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされた状態、入球フラグがセットされた状態等）とする手段（主制御装置１６２における開閉実行モード終了時の移行処理、突然時短遊技状態の移行用処理を実行する機能等）と、

前記所定内部状態とされた後、前記所定遊技動作の態様について特定遊技状態に対応した態様への切り替えを行う切替手段（主制御装置１６２における普図変動開始処理、役物開閉処理を実行する機能等）と、

を備え、
前記切替手段は、前記所定内部状態とされた後、前記所定遊技動作の途中である特定タイミング（１回目開放、２回目以降の開放、インターバルの開始、オープニングの開始、確定表示の開始に対応したタイミング等）にて前記切り替えを行うことが可能である（第４の実施の形態において、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを普図遊技回の変動開始時と役物開閉遊技の１回目開放時とで実行可能な構成、変形例１において上記切り替えを２回目開放時とインターバル時とで実行可能な構成等）ことを特徴とする遊技機。
【９５９５】
上記構成では、遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、特定条件が成立すると、所定内部状態となるように構成されている。そして、そのような所定内部状態になると、所定遊技動作の動作態様が特定遊技状態に対応した態様となるように切り替えが実行される。その際、本特徴では、所定遊技動作の途中である特定タイミングにて特定遊技状態に対応した態様への切り替えを行うことができるため、例えば、所定遊技動作の実行中に所定内部状態への移行が生じた場合に、特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことができる。よって、遊技者が特定条件を成立させた際に特定遊技状態の恩恵を早く受けることができ、遊技状態の切り替えに関する制御を好適に行うことが可能になる。
【９５９６】
なお、本特徴の「予め定められた所定実行条件の成立に基づいて所定遊技動作が行われるように制御する手段」は、「予め定められた所定実行条件の成立を契機として所定遊技動作が行われるように制御する手段」、「予め定められた所定実行条件が成立した場合に所定遊技動作が行われるように制御する手段」、「予め定められた所定実行条件の成立後に所定遊技動作が行われるように制御する手段」と表現することもできる。また、本特徴の「予め定められた特定条件の成立に基づいて所定内部状態とする手段」は、「予め定められた特定条件の成立を契機として所定内部状態とする手段」、「予め定められた特定条件が成立した場合に所定内部状態となるようにする手段」、「予め定められた特定条件の成立後に所定内部状態とする手段」と表現することもできる。
【９５９７】
特徴ｄＢ２．前記切替手段は、前記所定内部状態への移行が前記所定遊技動作の実行中に行われた場合に、その所定遊技動作の途中である前記特定タイミングにて前記切り替えを行うことが可能であることを特徴とする特徴ｄＢ１に記載の遊技機。
【９５９８】
上記構成では、所定内部状態への移行が所定遊技動作の実行中に生じた場合に、その所定遊技動作の途中である特定タイミングにて特定遊技状態に対応した態様への切り替えを行うことができるため、その所定遊技動作の終了を待たずに当該切り替えを行うことができる。よって、所定内部状態への移行が生じてから上記切り替えが行われるまでの待機期間を短縮することができ、特定遊技状態に対応した所定遊技動作を早く発動させることが可能になる。
【９５９９】
特徴ｄＢ３．予め定められた第１実行条件（作動口６２,６３への遊技球の入賞等）の成立に基づいて第１遊技動作（特図遊技回を含む特図側動作）が行われるように制御する手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理、遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、
前記所定実行条件としての第２実行条件の成立に基づいて前記所定遊技動作としての第２遊技動作が行われるように制御されるものであり、
前記第１遊技動作に対応して前記所定内部状態にされ得る構成であり（開閉実行モードの終了に対応してサポートフラグをセットする構成、特図遊技回の確定表示に対応してサポートフラグをセットする機能）、
前記切替手段は、前記所定内部状態とされた場合に前記第２遊技動作の途中である特定

タイミングにて前記切り替えを行うことが可能であることを特徴とする特徴ｄＢ１又は特徴ｄＢ２に記載の遊技機。

【９６００】

上記構成では、所定遊技動作としての第２遊技動作とは別に第１遊技動作が実行される。この第１遊技動作に対応して所定内部状態への移行が実行されるため、当該移行は第２遊技動作とは非同期に発生するものとなる。このような状況において、所定遊技動作の途中で特定遊技状態に対応した態様への切り替えを行うことができるため、所定内部状態への移行が生じた場合に特定遊技状態に対応した所定遊技動作を早く発動させることができる。

【９６０１】

なお、本特徴において「前記第１遊技動作の実行中に前記判定条件が成立した場合に、前記第１遊技動作と並行して前記第２遊技動作を実行可能に構成されている」という特徴をさらに備えてもよい。

【９６０２】

特徴ｄＢ４．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１状態よりも入球しにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第２作動口６３）と、

予め定められた判定条件（スルーゲート６４への遊技球の入賞等）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定等）を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における普図当否判定を実行する機能等）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回（普図遊技回等）の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における普図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における普図変動表示用処理を実行する機能等）と、

前記特定判定の結果が所定結果（サポート当選結果）となることに基づいて、前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態とし、その後、前記第２状態とする切替制御が少なくとも１回行われるように特定制御（役物開閉遊技等）を実行する特定制御実行手段（主制御装置１６２における電役サポート用処理を実行する機能等）と、

を備え、

前記所定遊技動作は前記遊技回及び前記特定制御を含むものであり、

前記特定判定の結果が所定結果である所定遊技回の実行中に前記所定内部状態とされた場合に、少なくとも、前記所定遊技回の後に行われる前記特定制御での前記切替制御が特定遊技状態に対応した態様で実行されるように前記特定タイミングが設定されている（第４の実施の形態において、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを普図遊技回の変動開始時と役物開閉遊技の１回目開放時とで実行可能な構成、変形例１において上記切り替えを２回目開放時とインターバル時とで実行可能な構成等）ことを特徴とする特徴ｄＢ１乃至特徴ｄＢ３のいずれかに記載の遊技機。

【９６０３】

上記構成では、所定内部状態への移行が特定判定の結果が所定結果である所定遊技回の実行中に発生した場合に、その遊技回後に行われる特定制御での切替制御（可変入球手段の開放）が特定遊技状態に対応した態様で実行され得るように切替手段による切り替えのタイミングが設定される。このため、所定遊技回後の特定制御が終了するのを待たずに上記切り替えを行うことができ、所定内部状態への移行が生じた場合に特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことが可能になる。

【９６０４】

特徴ｄＢ５．予め定められた判定条件（スルーゲート６４への遊技球の入賞等）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定等）を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における普図当否判定を実行する機能等）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果

に対応した報知結果とされることを遊技回（普図遊技回等）の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における普図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における普図変動表示用処理を実行する機能等）と、
前記特定判定の結果が所定結果（サポート当選結果）となることに基づいて特定制御（役物開閉遊技等）を実行する特定制御実行手段（主制御装置１６２における電役サポート用処理を実行する機能等）と、
を備え、
前記所定遊技動作は前記遊技回及び前記特定制御を含むものであり、
前記特定判定の結果が所定結果である所定遊技回の実行中に前記所定内部状態とされた場合に、前記所定遊技回の後に行われる前記特定制御が特定遊技状態に対応した態様で実行されるように前記特定タイミングが設定されており、
特定遊技状態に対応した特定制御として態様の異なる複数種の特定制御（第１高入賞役物開閉遊技、第２高入賞役物開閉遊技）を有しており、
前記特定判定の結果が前記所定結果である場合に前記特定制御の実行前に所定抽選（普図当たり種別判定等）を実行する手段（主制御装置１６２におけるステップＳｄ２００４の処理を実行する機能等）と、
前記所定遊技回の後の前記特定制御の態様を、前記所定内部状態とされる前に前記所定遊技回に対応して行われた前記所定抽選の結果に基づいて設定する手段（主制御装置１６２におけるステップＳｄ２２０６、ステップＳｄ２２０７、ステップＳｄ２３０４の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｄＢ１乃至特徴ｄＢ４のいずれかに記載の遊技機。
【９６０５】
上記構成では、所定内部状態への移行が特定判定の結果が所定結果である所定遊技回の実行中に発生した場合に、その遊技回後に行われる特定制御が特定遊技状態に対応した態様で実行され得るように切替手段による切り替えのタイミングが設定される。このため、所定遊技回後の特定制御が終了するのを待たずに上記切り替えを行うことができ、所定内部状態への移行が生じた場合に特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことが可能になる。
【９６０６】
また、所定内部状態への移行前に実施された所定抽選の結果を活用して、所定内部状態への移行後に実施される特定制御の態様が設定される。すなわち、所定内部状態への移行を跨いで所定抽選の結果が用いられるため、所定抽選のやり直しが不要となり、制御処理の複雑化や煩雑化を抑制することができる。
【９６０７】
特徴ｄＢ６．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１状態よりも入球しにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第２作動口６３）と、
予め定められた判定条件（スルーゲート６４への遊技球の入賞等）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定等）を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における普図当否判定を実行する機能等）と、
前記特定判定の結果が所定結果（サポート当選結果）となることに基づいて、前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態とし、その後、前記第２状態とする切替制御が少なくとも１回行われるように特定制御（役物開閉遊技等）を実行する特定制御実行手段（主制御装置１６２における電役サポート用処理を実行する機能等）と、
を備え、
前記所定遊技動作は前記特定制御を含むものであり、
前記特定制御の態様として複数回の切替制御が実行される所定制御態様（第２高入賞役物開閉遊技）を含み、
前記複数回の切替制御のうち２回目以降である所定回目の切替制御が特定遊技状態に対応した態様で実行されるように前記特定タイミングが設定されている（変形例１において

、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを役物開閉遊技の２回目開放時に実行可能な構成等）ことを特徴とする特徴ｄＢ１乃至特徴ｄＢ５のいずれかに記載の遊技機。

【９６０８】

上記構成では、特定制御の態様として複数回の切替制御（可変入球手段の開放）が行われる所定制御態様を含み、その所定制御態様において２回目以降である所定回目の切替制御を特定遊技状態に対応した態様で実行し得るように切替手段による切り替えのタイミングが設定されている。このため、所定内部状態への移行が特定制御の途中で発生した場合に、その特定制御の終了を待たずに上記切り替えを行うことができ、所定内部状態への移行が生じた場合に特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことが可能になる。

【９６０９】

特徴ｄＢ７．遊技状態が特定遊技状態である場合に所定の報知手段（第１発光部７５２、第２発光部７６１等）にて特定報知（特別発光演出）が実行され得るように構成されており（演出制御装置１４３における特別発光演出用処理を実行する機能）、

前記特定報知が前記特定タイミングに対応した所定タイミング（普電役物６３ａの開放時に対応した第３タイミング）にて実行されるように制御する手段（演出制御装置１４３における開始タイミング設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｄＢ１乃至特徴ｄＢ６のいずれかに記載の遊技機。

【９６１０】

特定遊技状態に対応した態様への切り替えを所定遊技動作の途中である特定タイミングにて行った場合、当該切り替えの実施に遊技者が気付きにくくなることが懸念される。この点、上記構成では、特定遊技状態に対応した特定報知が上記特定タイミングに対応したタイミングで実行されるため、所定遊技動作の途中で上記切り替えが行われる場合でも当該切り替えの実施に遊技者が気付きやすい構成とすることができる。

【９６１１】

特徴ｄＢ８．遊技状態が特定遊技状態である場合に所定の報知手段（第１発光部７５２、第２発光部７６１等）にて特定報知（特別発光演出）が実行され得るように構成されており（演出制御装置１４３における特別発光演出用処理を実行する機能）、

前記所定内部状態への移行に対応した第１所定タイミング（サポートフラグのセット時に対応した第１タイミング）にて前記特定報知が実行されるように制御する第１手段（演出制御装置１４３における開始タイミング設定処理を実行する機能）と、

前記特定タイミングに対応した第２所定タイミング（普電役物６３ａの開放時に対応した第３タイミング）にて前記特定報知が実行されるように制御する第２手段（演出制御装置１４３における開始タイミング設定処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｄＢ１乃至特徴ｄＢ７のいずれかに記載の遊技機。

【９６１２】

上記構成では、特定遊技状態である場合に特定報知が行われるため、特定遊技状態であることを遊技者に容易に理解させることができる。その場合において、その特定報知を実行可能なタイミングとして、所定内部状態への移行に対応した第１所定タイミングと、特定遊技状態に対応した態様への切り替えが行われる特定タイミングに対応した第２所定タイミングとが設けられている。この際、所定内部状態への移行から上記切り替えが行われるまでの期間に応じて、いずれのタイミングで特定報知を実行するかを使い分けることで、好適なタイミングで特定報知を実行することが可能になる。

【９６１３】

特徴ｄＢ９．前記所定内部状態への移行から前記特定タイミングまでの期間を把握する把握手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｄ３６０８の処理を実行する機能）と、

前記把握手段により把握された期間に基づいて前記特定報知を前記第１所定タイミングと前記第２所定タイミングのいずれにて実行するかを設定する設定手段（演出制御装置１

４３におけるステップＳｄ３６０９、ステップＳｄ３６１０、ステップＳｄ３６０３の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｄＢ８に記載の遊技機。
【９６１４】
上記構成では、所定内部状態への移行から特定遊技状態に対応した態様への切り替えが行われるまでの期間が把握され、その結果に基づいて特定報知を第１所定タイミングと第２所定タイミングとのいずれで実行するかが設定される。よって、上記移行から上記切り替えまでの期間の長さによって、特定報知を所定内部状態への移行に合わせて実行するか、それとも特定遊技状態に対応した態様への切り替えに合わせて実行するかを使い分けることができる。例えば、上記期間が長い場合に特定報知を上記移行に合わせて実行すると、特定遊技状態であることが報知されたにもかかわらず、特定遊技状態に対応した態様の動作がなかなか実施されない事態を招くおそれがある。そのような場合に上記切り替えに合わせて特定報知を実行することで、特定報知の開始後、速やかに特定遊技状態に対応した動作が開始される状態とすることができ、特定遊技状態であることを好適なタイミングで遊技者に知らせることが可能になる。
【９６１５】
特徴ｄＢ１０．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１状態よりも入球しにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第２作動口６３）と、
予め定められた判定条件（スルーゲート６４への遊技球の入賞等）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定等）を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における普図当否判定を実行する機能等）と、
前記特定判定の結果が所定結果（サポート当選結果）となることに基づいて、前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態とし、その後、前記第２状態とする切替制御が少なくとも１回行われるように特定制御（役物開閉遊技等）を実行する特定制御実行手段（主制御装置１６２における電役サポート用処理を実行する機能等）と、
を備え、
前記所定遊技動作は前記特定制御を含むものであり、
特定遊技状態は、所定遊技状態よりも前記可変入球手段への入球が生じやすいものであることを特徴とする特徴ｄＢ１乃至特徴ｄＢ９のいずれかに記載の遊技機。
【９６１６】
上記構成では、特定遊技状態が所定遊技状態よりも可変入球手段への入球が発生しやすい状態となっている。このような構成に対し、上記特徴ｄＢ１から特徴ｄＢ９のいずれかの構成を適用することで、所定内部状態への移行が生じた場合に可変入球手段への入球が生じやすい状態を早く到来させることができ、遊技者が特定条件を成立させた際に特定遊技状態の恩恵を早く受けられる構成とすることが可能になる。
【９６１７】
特徴ｄＢ１１．特定遊技状態として、前記特定判定にて前記所定結果となる確率が所定遊技状態と同じである遊技状態（突然時短遊技状態）を含むことを特徴とする特徴ｄＢ１０に記載の遊技機。
【９６１８】
上記構成では、特定遊技状態が所定遊技状態よりも可変入球手段への入球が発生しやすい状態であるため、このような状態を実現するには、特定遊技状態での所定結果の当選確率を一定値以上とし、可変入球手段が第１状態（開状態）となる頻度をある程度確保する必要がある。その際、所定結果の当選確率は所定遊技状態でも同じ確率とされるため、所定遊技状態でも可変入球手段が第１状態となる頻度が高まることになってしまい、所定遊技状態と特定遊技状態とで可変入球手段への入球しやすさに明確な差異を生じさせにくくなる。そこで、所定遊技状態において１回の遊技回や１回の特定制御に要する期間を長くすることで、単位時間当たりの特定判定の頻度を少なく抑え、可変入球手段への入球を生じさせにくくすることが考えられる。

【９６１９】
しかしながら、その反面、それらの期間が長くなることによって、所定内部状態への移行が生じた後、特定遊技状態に対応した態様への切り替えが行われるまでの待機期間も長くなり、内部的には特定遊技状態に対応した状態となっているにもかかわらず、可変入球手段への入球が発生しやすい状態がなかなか到来しないという事態を招く懸念がある。このような構成に対し、上記特徴ｄＢ１の構成を適用することで、上記待機期間を短縮することができ、可変入球手段への入球が生じやすい状態を早く到来させることが可能となる。
【９６２０】
特徴ｄＢ１２．予め定められた所定実行条件（スルーゲート６４への遊技球の入賞等）の成立に基づいて所定遊技動作（普図遊技回及び役物開閉遊技を含む普図側遊技）が行われるように制御する手段（主制御装置１６２における普図遊技回制御処理、電役サポート用処理を実行する機能）を備え、
遊技状態として所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、
予め定められた特定条件（特殊外れ結果の当選、大当たりの当選、特定入球部への入球等）の成立に基づいて所定内部状態（ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされた状態、入球フラグがセットされた状態等）とする手段（主制御装置１６２における開閉実行モード終了時の移行処理、突然時短遊技状態の移行用処理を実行する機能等）と、
前記所定内部状態とされた後、前記所定遊技動作が特定遊技状態に対応した態様で実行されるように所定設定を行う態様設定手段（主制御装置１６２における普図変動開始処理、役物開閉処理を実行する機能等）と、
を備え、
前記態様設定手段は、前記所定内部状態とされた場合に前記所定遊技動作の途中である特定タイミング（１回目開放、２回目以降の開放、インターバルの開始、オープニングの開始、確定表示の開始に対応したタイミング等）にて前記所定設定を行うことが可能である（第４の実施の形態において、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを普図遊技回の変動開始時と役物開閉遊技の１回目開放時とで実行可能な構成、変形例１において上記切り替えを２回目開放時とインターバル時とで実行可能な構成等）ことを特徴とする遊技機。
【９６２１】
上記構成では、遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、特定条件が成立すると、所定内部状態となるように構成されている。そして、そのような所定内部状態になると、所定遊技動作が特定遊技状態に対応した態様で行われるように所定設定が実行される。その際、本特徴では、所定遊技動作の途中である特定タイミングにて上記所定設定を行うことができるため、例えば、所定遊技動作の実行中に所定内部状態への移行が生じた場合に、特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことができる。よって、遊技者が特定条件を成立させた際に特定遊技状態の恩恵を早く受けることができ、遊技状態の切り替えに関する制御を好適に行うことが可能になる。
【９６２２】
本特徴に対して上記特徴ｄＢ２から特徴ｄＢ１１の構成を適用することが可能であり、この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。適用に際しては上記特徴ｄＢ２から特徴ｄＢ１１における「前記切替手段による切り替え」を「前記態様設定手段による設定」と読み替えることができる。
【９６２３】
なお、上記特徴ｄＢ１乃至特徴ｄＢ１２の各構成に対して、特徴ｄＡ１乃至特徴ｄＡ１２、特徴ｄＢ１乃至特徴ｄＢ１２、特徴ｄＣ１乃至特徴ｄＣ８、特徴ｄＤ１乃至特徴ｄＤ１０、特徴ｄＥ１乃至特徴ｄＥ１２、特徴ｄＦ１乃至特徴ｄＦ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想

の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９６２４】

＜特徴ｄＣ群＞

特徴ｄＣ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第４の実施の形態、第４の実施の形態の変形例１～変形例２に基づいて抽出されるものである。

【９６２５】

なお、特徴ｄＣ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、所定条件の成立に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行い、遊技進行に関する各種切り替えを行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技進行に関する所定の切り替えを行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【９６２６】

特徴ｄＣ１．予め定められた判定条件（スルーゲート６４への遊技球の入賞等）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定等）を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における普図当否判定を実行する機能等）と、

前記特定判定の結果が所定結果（サポート当選結果）となることに基づいて特定制御（役物開閉遊技等）を実行する特定制御実行手段（主制御装置１６２における電役サポート用処理を実行する機能等）と、

を備え、

当該遊技機は、前記特定判定の結果が所定結果である場合に前記特定制御の実行前に所定抽選（普図当たり種別判定等）を実行する手段（主制御装置１６２におけるステップＳｄ２００４の処理を実行する機能等）を有し、前記所定抽選の結果に基づいて前記特定制御の態様を設定するように構成されており、

前記特定制御実行手段は、その結果が所定結果となった前記特定判定の実行から当該所定結果に対応した前記特定制御の実行までの間における所定期間（普図遊技回の実行中、役物開閉遊技における１回目開放の実行中、インターバルの実行中等）にて所定の状態変化（サポートフラグの非セット状態からセット状態への変化、特定の入球部への入球等）が生じた場合に、前記特定制御を変化後の状態（サポートフラグのセット状態、入球に対応した状態等）に対応した態様（高入賞役物開閉遊技用の開放態様等）で実行することが可能であり、

前記変化後の状態に対応した前記特定制御の態様として複数種の態様（第１、第２高入賞役物開閉遊技）を有しており、

前記所定の状態変化の後における前記特定制御について、前記所定の状態変化の前に行われた前記所定抽選の結果に基づいて前記複数種の態様のうちいずれの態様とするかを設定する態様設定手段（主制御装置１６２におけるステップＳｄ２１０６、ステップＳｄ２１０７、ステップＳｄ２３０４の処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。

【９６２７】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果になることで、特定制御が実行される。また、特定判定の結果が所定結果となった場合には所定抽選が実行され、その抽選結果に基づいて特定制御の態様が設定される。そのような構成の下、特定判定の実行から特定制御の実行までの間において所定の状態変化が生じると、特定制御が変化後の状態に対応した態様で実行されるように構成されている。この場合、特定判定及び所定抽選は変化前の状態下で実行されるのに対し、特定制御は変化後の状態に対応して実行されるものとなる。そのような場合に、変化後の状態に対応して実行される特定制御の態様を状態変化前に行われた所定抽選の結果を活用して設定するように構成されている。この場合、所定抽選のやり直しが不要となるため、制御処理の煩雑化や複雑化を抑制することができ、遊技状態の

切り替えに関する制御を好適に行うことが可能になる。
【９６２８】
特徴ｄＣ２．遊技状態として第１遊技状態（低頻度サポートモード）と前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（高頻度サポートモード）とを含む複数種の遊技状態を有しており、
前記所定の状態変化は、前記第１遊技状態に対応した状態（サポートフラグの非セット状態）から前記第２遊技状態に対応した状態（サポートフラグのセット状態）への変化であることを特徴とする特徴ｄＣ１に記載の遊技機。
【９６２９】
上記構成では、所定の状態変化が第１遊技状態に対応した状態からそれよりも遊技者にとって有利な第２遊技状態に対応した状態への変化となっている。かかる構成において、特定判定の実行から特定制御の実行までの間において所定の状態変化が生じた場合に特定制御が変化後の状態に対応した態様で実行される構成であることで、第２遊技状態に対応した特定制御を早く実施させることができ、第２遊技状態の恩恵を遊技者が早く受けられる構成とすることができる。このような場合において、変化後の状態に対応して実行される特定制御の態様を状態変化前に行われた所定抽選の結果を活用して設定することで、所定抽選のやり直しを伴わずに第２遊技状態に対応した特定制御の態様を設定することができ、第２遊技状態への切り替えに伴う制御を好適に行うことが可能になる。
【９６３０】
特徴ｄＣ３．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１状態よりも入球しにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第２作動口６３）を備え、
前記特定制御実行手段は、前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態とし、その後、前記第２状態とする切替制御が少なくとも１回行われるように前記特定制御を実行するものであることを特徴とする特徴ｄＣ１又は特徴ｄＣ２に記載の遊技機。
【９６３１】
上記構成では、特定制御が可変入球手段を開閉するものであるため、所定の状態変化が可変入球手段への入球の発生しやすさに変化をもたらすものとなる。かかる構成において、特定判定の実行から特定制御の実行までの間において所定の状態変化が生じた場合に特定制御が変化後の状態に対応した態様で実行されることで、可変入球手段に入球しやすい状態を早く到来させることができる。そのような場合において、変化後の状態に対応して実行される特定制御の態様を状態変化前に行われた所定抽選の結果を活用して設定することで、所定抽選のやり直しを伴わずに変化後の状態に対応した特定制御の態様を設定することができる。
【９６３２】
特徴ｄＣ４．前記切替制御が実行される場合に前記第１状態の継続可能期間（上限開放時間）を設定する期間設定手段（主制御装置１６２における上限開放時間設定処理を実行する機能）を備え、
前記態様設定手段は、前記所定の状態変化の前に行われた前記所定抽選の結果に基づいて、前記所定の状態変化の後における前記特定制御の前記継続可能期間を設定する手段（主制御装置１６２におけるステップＳｄ２２１２、ステップＳｄ４２０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｄＣ３に記載の遊技機。
【９６３３】
上記構成では、変化後の状態に対応した特定制御の実行に際して第１状態の継続可能期間を設定する場合に、状態変化前に行われた所定抽選の結果を活用して当該継続可能期間の設定が行われる。これにより、所定抽選のやり直しを伴わずに当該継続可能期間を設定することができ、制御処理の煩雑化や複雑化を抑制することが可能になる。
【９６３４】
特徴ｄＣ５．前記特定制御にて実行される前記切替制御の回数（開放回数）を設定する回数設定手段（主制御装置１６２における役物開閉処理を実行する機能）を備え、

前記態様設定手段は、前記所定の状態変化の前に行われた前記所定抽選の結果に基づいて、前記所定の状態変化の後における前記特定制御の前記回数を設定する手段（主制御装置１６２におけるステップＳｄ５１０１の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｄＣ３又は特徴ｄＣ４に記載の遊技機。

【９６３５】

上記構成では、変化後の状態に対応した特定制御の実行に際して切替制御の回数を設定する場合に、状態変化前に行われた所定抽選の結果を活用して当該回数の設定が行われる。これにより、所定抽選のやり直しを伴わずに当該回数を設定することができ、制御処理の煩雑化や複雑化を抑制することが可能になる。

【９６３６】

特徴ｄＣ６．前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回（普図遊技回等）の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における普図遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

前記所定結果に対応した報知結果として複数の態様（停止結果Ａ、停止結果Ｂ）を有しており、

前記遊技回制御手段は、前記特定判定の結果が前記所定結果である場合に当該所定結果に対応した報知結果の態様を抽選する報知結果態様抽選を行い、当該報知結果態様抽選により抽選された態様の報知結果を報知するように構成されており、

前記所定抽選は前記報知結果態様抽選であることを特徴とする特徴ｄＣ１乃至特徴ｄＣ５のいずれかに記載の遊技機。

【９６３７】

上記構成では、遊技回にて報知される報知結果の態様を抽選する報知結果態様抽選により所定抽選が構成されている。この場合、変化後の状態に対応して実行される特定制御の態様を状態変化前に行われた報知結果態様抽選の結果を活用して設定することで、報知結果態様抽選のやり直しを伴わずに変化後の状態に対応した特定制御の態様を設定することができる。

【９６３８】

特徴ｄＣ７．前記所定の状態変化は、第１遊技状態に対応した状態（サポートフラグの非セット状態）から第２遊技状態に対応した状態（サポートフラグのセット状態）への変化であり、

前記第１遊技状態である場合の前記所定結果に対応した報知結果（低頻度サポートモードである場合の普図当たり用の停止結果）と前記第２遊技状態である場合の前記所定結果に対応した報知結果（高頻度サポートモードである場合の普図当たり用の停止結果）とにおいて、前記報知結果態様抽選の結果に対する態様が同じ態様とされている（例えば停止結果Ａ）ことを特徴とする特徴ｄＣ６に記載の遊技機。

【９６３９】

報知結果態様抽選の結果により特定制御の態様を設定する場合、遊技回にて報知される報知結果が、その遊技回後に実行される特定制御の態様に対応するものとなる。つまり、報知結果によって、特定判定の結果だけでなく、特定制御の態様も示されることになる。その場合において、報知結果態様抽選の結果に対する態様を第１遊技状態である場合の報知結果と第２遊技状態である場合の報知結果とで共通にするため、状態変化前に行われた報知結果態様抽選の結果を活用して、変化後の状態に対応して実行される特定制御の態様を設定する場合であっても、特定制御の実行前に報知される報知結果（第１遊技状態に対応した報知結果）と、変化後の状態に対応して実行される特定制御の態様（第２特定遊技状態に対応した特定制御の態様）とを整合させることができる。

【９６４０】

特徴ｄＣ８．前記所定の状態変化は、第１遊技状態に対応した状態（サポートフラグの非セット状態）から第２遊技状態に対応した状態（サポートフラグのセット状態）への変化であり、

前記報知結果態様抽選は所定の抽選用乱数（普図当たり種別カウンタＣ４）に基づいて実行されるものであり、
前記第１遊技状態である場合の前記所定結果に対応した報知結果（低頻度サポートモードである場合の普図当たり用の停止結果）と前記第２遊技状態である場合の前記所定結果に対応した報知結果（高頻度サポートモードである場合の普図当たり用の停止結果）とにおいて、前記所定の抽選用乱数に対する態様が同じ態様（停止結果Ａ）とされていることを特徴とする特徴ｄＣ６に記載の遊技機。
【９６４１】
報知結果態様抽選の結果により特定制御の態様を設定する場合、遊技回にて報知される報知結果が、その遊技回後に実行される特定制御の態様に対応するものとなる。つまり、報知結果によって、特定判定の結果だけでなく、特定制御の態様も示されることになる。その場合において、報知結果態様抽選に用いる抽選用乱数の値に対する結果（報知結果の態様）を、第１遊技状態である場合の報知結果と第２遊技状態である場合の報知結果とで共通にするため、状態変化前に行われた報知結果態様抽選の結果を活用して、変化後の状態に対応して実行される特定制御の態様を設定する場合であっても、特定制御の実行前に報知される報知結果（第１遊技状態に対応した報知結果）と、変化後の状態に対応して実行される特定制御の態様（第２特定遊技状態に対応した特定制御の態様）とを整合させることができる。
【９６４２】
なお、上記特徴ｄＣ１乃至特徴ｄＣ８の各構成に対して、特徴ｄＡ１乃至特徴ｄＡ１２、特徴ｄＢ１乃至特徴ｄＢ１２、特徴ｄＣ１乃至特徴ｄＣ８、特徴ｄＤ１乃至特徴ｄＤ１０、特徴ｄＥ１乃至特徴ｄＥ１２、特徴ｄＦ１乃至特徴ｄＦ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【９６４３】
＜特徴ｄＤ群＞
特徴ｄＤ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第４の実施の形態、第４の実施の形態の変形例１～変形例２に基づいて抽出されるものである。
【９６４４】
なお、特徴ｄＢ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、所定条件の成立に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行い、遊技進行に関する各種切り替えを行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技への注目度を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【９６４５】
特徴ｄＤ１．予め定められた判定条件（スルーゲート６４への遊技球の入賞等）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定等）を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における普図当否判定を実行する機能等）と、
前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回（普図遊技回等）の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（演出制御装置１４３における普図変動表示用処理を実行する機能等）と、
前記特定判定の結果が所定結果（サポート当選結果等）となることに基づいて特定制御（役物開閉遊技等）を実行する特定制御実行手段（主制御装置１６２における電役サポート用処理を実行する機能等）と、
を備え、
前記特定判定の結果に対応した報知結果を報知する場合の報知用表示として態様の異な

る複数種の報知用表示（絵柄Ｆ１，Ｆ２の第１停止結果、第２停止結果、第３停止結果、第４停止結果等）を行うことが可能であり、
　前記特定判定の結果が特定結果（サポート当選結果、普図外れ結果等）となった場合の前記報知用表示として、前記遊技回用動作の実行中に所定の状態変化（サポートフラグの非セット状態からセット状態への変化、特定の入球部への入球等）が生じた場合と所定の状態変化が生じない場合とで異なる態様の前記報知用表示を行うことが可能な特定手段（第４の実施の形態に係る、サポート抽選の結果が当選結果である場合において、普図遊技回中にサポートフラグの非セット状態からセット状態への変化が生じない場合に第１停止結果を表示し、普図遊技回中に上記変化が生じた場合に第２停止結果又は第３停止結果を表示する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。
【９６４６】
　上記構成では、特定判定の結果が所定結果になると特定制御が実行されるとともに、その特定判定の結果が遊技回において報知結果として報知される。かかる構成の下、報知結果を報知する場合の報知用表示として複数種の報知用表示が設けられ、遊技回における遊技回用動作の実行中に所定の状態変化が生じた場合と生じない場合とで異なる報知用表示が行われるように構成されている。この場合、遊技回にて行われる報知結果（報知用表示）には、特定判定の結果だけでなく、状態変化の有無も反映されるため、報知結果に対する遊技者の関心を高めることができ、遊技への注目度を向上させることが可能になる。
【９６４７】
　特徴ｄＤ２．前記特定手段は、
　前記特定判定の結果が前記特定結果となった場合において前記遊技回用動作の実行中に前記所定の状態変化が生じない場合に、前記複数種の報知用表示のうちの第１態様の報知用表示（第１停止結果）を行う第１手段（演出制御装置１４３においてステップＳｄ３１０４、ステップＳｄ３１０８の処理を実行する機能）と、
　前記特定判定の結果が前記特定結果となった場合において前記遊技回用動作の実行中に前記所定の状態変化が生じた場合に、前記複数種の報知用表示のうちの前記第１態様の報知用表示とは異なる第２態様の報知用表示（第２又は第３停止結果）を行う第２手段（演出制御装置１４３においてステップＳｄ３１０８の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｄＤ１に記載の遊技機。
【９６４８】
　上記構成では、特定判定の結果が特定結果である場合において、遊技回用動作中に状態変化が生じない場合は第１態様の報知用表示が実行され、遊技回用動作中に状態変化が生じた場合は第２態様の報知用表示が実行される。つまり、特定判定の結果が同じ結果であっても状態変化の有無により異なる報知用表示がなされるため、遊技者が状態変化の有無を報知結果から察知し得るものとなり、報知結果に対する注目度を好適に高めることが可能になる。
【９６４９】
　特徴ｄＤ３．遊技状態として、遊技者にとっての有利度が異なる第１遊技状態（低頻度サポートモード）及び第２遊技状態（高頻度サポートモード）を含む複数種の遊技状態を有しており、
　前記所定の状態変化は、前記第１遊技状態に対応した状態（サポートフラグの非セット状態）から前記第２遊技状態に対応した状態（サポートフラグのセット状態）への変化であることを特徴とする特徴ｄＤ１又は特徴ｄＤ２に記載の遊技機。
【９６５０】
　上記構成では、遊技者にとっての有利度合が異なる第１遊技状態及び第２遊技状態を有しており、遊技回用動作中に第１遊技状態に対応した状態から第２遊技状態に対応した状態への変化が生じたか否かにより遊技回での報知結果が異なる報知用表示にて行われる。このため、遊技者が遊技状態の変化を報知結果から察知し得るものとなり、報知結果に対する注目度を好適に高めることが可能になる。
【９６５１】

特徴ｄＤ４．前記特定結果が前記所定結果であり、
前記所定結果に対応した報知結果を報知する場合の報知用表示として態様の異なる複数種の報知用表示（絵柄Ｆ１，Ｆ２の第１停止結果、第２停止結果、第３停止結果等）を行うことが可能であることを特徴とする特徴ｄＤ１乃至特徴ｄＤ３のいずれかに記載の遊技機。
【９６５２】
上記構成では特定結果が所定結果（特定制御が実行される結果）であり、所定結果に対応する報知結果が状態変化の有無により異なる報知用表示にて行われる。この場合、報知結果（報知用表示）により、特定制御が行われるか否かと、遊技回用動作中に状態変化が生じたか否かとが示されるため、報知結果に対する注目度を好適に高めることが可能になる。
【９６５３】
特徴ｄＤ５．前記所定の状態変化は、第１遊技状態に対応した状態（サポートフラグの非セット状態）から第２遊技状態に対応した状態（サポートフラグのセット状態）への変化であり、
前記特定判定の結果が所定結果である所定遊技回の実行中に前記所定の状態変化が生じた場合に、その所定遊技回後の前記特定制御を前記第２遊技状態に対応した態様（高頻度サポートモードに対応した態様）で実行することが可能に構成されている（第４の実施の形態において、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを普図遊技回の変動開始時と役物開閉遊技の１回目開放時とで実行可能な構成、変形例１において上記切り替えを２回目開放時とインターバル時とで実行可能な構成等）ことを特徴とする特徴ｄＤ４に記載の遊技機。
【９６５４】
上記構成では、特定判定の結果が所定結果となった遊技回の遊技回用動作中に第１遊技状態に対応した状態から第２遊技状態に対応した状態への変化が生じた場合に、その遊技回後に行われる特定制御が第２遊技状態に対応した態様で実行されるように構成されている。この場合、第２遊技状態に対応した態様の特定制御が実行されるか否かについて、遊技者が報知結果（報知用表示）から事前に察知し得るようになり、報知結果に対する注目度を好適に高めることが可能になる。
【９６５５】
特徴ｄＤ６．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１状態よりも入球しにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第２作動口６３）を備え、
前記特定制御実行手段は、前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態とし、その後、前記第２状態とする切替制御が少なくとも１回行われるように前記特定制御を実行するものであることを特徴とする特徴ｄＤ１乃至特徴ｄＤ５のいずれかに記載の遊技機。
【９６５６】
上記構成では、特定制御が可変入球手段を開閉するものであるため、所定の状態変化が可変入球手段への入球の発生しやすさに変化をもたらすものとなる。このような構成に対して上記特徴ｄＤ１から特徴ｄＤ５のいずれかの構成を適用することで、可変入球手段に入球しやすい態様で特定制御が行われるか否かについて、遊技者が報知結果（報知用表示）から事前に察知し得るようになり、報知結果に対する注目度を好適に高めることが可能になる。
【９６５７】
特徴ｄＤ７．前記所定の状態変化は、第１遊技状態に対応した状態（サポートフラグの非セット状態）から第２遊技状態に対応した状態（サポートフラグのセット状態）への変化であり、
前記特定判定の結果が所定結果である所定遊技回の実行中に前記所定の状態変化が生じた場合に、少なくとも、前記所定遊技回の後に行われる前記特定制御での前記切替制御（普電役物６３ａの開放）を前記第２遊技状態に対応した態様（第１又は第２高入賞役物開

閉遊技）で実行することが可能に構成されている（第４の実施の形態において、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを役物開閉遊技の１回目開放時に実行可能な構成、変形例１において、上記切り替えを２回目開放時に実行可能な構成等）ことを特徴とする特徴ｄＤ６に記載の遊技機。

【９６５８】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果となった遊技回の遊技回用動作中に第１遊技状態に対応した状態から第２遊技状態に対応した状態への変化が生じた場合に、その遊技回後に行われる特定制御での切替制御（第１状態から第２状態への切り替え）が第２遊技状態に対応した態様で実行されるように構成されている。このような構成に対して上記特徴ｄＤ１から特徴ｄＤ５のいずれかの構成を適用することで、第２遊技状態に対応した切替制御が行われるか否かについて、遊技者が報知結果（報知用表示）から事前に察知し得るようになり、報知結果に対する注目度を好適に高めることが可能になる。

【９６５９】

特徴ｄＤ８．前記遊技回制御手段は、

前記特定判定が実行されることに基づき、前記特定結果に対応した前記報知用表示の態様を設定する設定手段（演出制御装置１４３における停止結果設定処理を実行する機能）と、

前記設定手段による設定の実行後、前記所定の状態変化が生じた場合に、前記報知用表示の態様を前記設定手段により設定された態様とは異なる態様に変更する変更手段（演出制御装置１４３における停止結果変更用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｄＤ１乃至特徴ｄＤ７のいずれかに記載の遊技機。

【９６６０】

上記構成では、特定判定の実行に応じて報知用表示の態様が設定され、その後、遊技回用動作中に状態変化が生じた場合は、設定された態様とは別の態様の報知用表示が設定されるように事後的に変更処理が実行される。このような構成であることで、遊技回用動作中に状態変化が生じる場合と生じない場合との報知用表示をそれぞれ良好に行うことができ、上記特徴ｄＤ１から特徴ｄＤ７の構成を好適に実現することが可能になる。

【９６６１】

特徴ｄＤ９．前記特定判定の結果が前記特定結果となった場合において前記報知用表示の実行中に前記所定の状態変化が生じた場合に、前記変更手段による変更の実行が制限されるように構成されていることを特徴とする特徴ｄＤ８に記載の遊技機。

【９６６２】

上記構成では、遊技回用動作中に状態変化が生じた場合は報知用表示を積極的に変更する一方で、報知用表示の実行中に状態変化が生じた場合は報知用表示の変更を制限するように構成されている。これにより、報知用表示を実行している最中に他の報知用表示に切り替わって遊技者が困惑する事態の発生を抑制しながら、上記特徴ｄＤ８の上記効果を好適に発揮することが可能になる。

【９６６３】

特徴ｄＤ１０．前記特定判定の結果が前記特定結果となった場合において前記報知用表示の実行中に前記所定の状態変化が生じた場合に、当該状態変化の前から実行していた前記報知用表示の態様をそのまま維持する手段を備えていることを特徴とする特徴ｄＤ１乃至特徴ｄＤ９のいずれかに記載の遊技機。

【９６６４】

上記構成では、報知用表示の実行中に状態変化が生じた場合、その状態変化の前から実行していた報知用表示の態様をそのまま維持するように構成されている。これにより、報知用表示の実行中に他の態様の報知用表示に切り替わって遊技者が困惑する事態の発生を好適に抑制しながら、上記特徴ｄＤ１から特徴ｄＤ９の上記各効果を好適に発揮することが可能になる。

【９６６５】

なお、上記特徴ｄＤ１乃至特徴ｄＤ１０の各構成に対して、特徴ｄＡ１乃至特徴ｄＡ１

２、特徴ｄＢ１乃至特徴ｄＢ１２、特徴ｄＣ１乃至特徴ｄＣ８、特徴ｄＤ１乃至特徴ｄＤ１０、特徴ｄＥ１乃至特徴ｄＥ１２、特徴ｄＦ１乃至特徴ｄＦ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９６６６】

＜特徴ｄＥ群＞

特徴ｄＥ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第４の実施の形態、第４の実施の形態の変形例１～変形例２に基づいて抽出されるものである。

【９６６７】

なお、特徴ｄＥ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、所定条件の成立に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行い、遊技進行に関する各種切り替えを行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技への注目度を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【９６６８】

特徴ｄＥ１．予め定められた判定条件（スルーゲート６４への遊技球の入賞等）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定等）を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における普図当否判定を実行する機能等）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回（普図遊技回等）の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における普図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における普図変動表示用処理を実行する機能等）と、

前記特定判定の結果が所定結果（サポート当選結果等）となった遊技回の後、特定制御（役物開閉遊技等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置１６２における電役サポート用処理を実行する機能等）と、

前記特定判定の結果が所定結果となった場合において、その特定判定の実行より後における所定状況（第４の実施の形態に係る普図遊技回の実行中、変形例１に係る役物開閉遊技のインターバルの実行中、１回目開放の実行中等）にて所定条件（サポートフラグのセット、特定の入球部への入球等）が成立した場合の前記特定制御の態様が第１態様（高頻度サポートモードに対応した態様の役物開閉遊技、１回目開放が低頻度サポートモードに対応し且つ２回目開放が高頻度サポートモードに対応した態様の役物開閉遊技）となるようにする第１手段（第４の実施の形態において、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを役物開閉遊技の１回目開放時に実行可能な構成、変形例１において上記切り替えを２回目開放時やインターバル時に実行可能な構成等）と、

前記特定判定の結果が所定結果となった場合において、前記所定状況にて前記所定条件が成立しない場合の前記特定制御の態様が前記第１態様とは異なる第２態様（低頻度サポートモードに対応した態様の役物開閉遊技）となるようにする第２手段（第４の実施の形態や変形例１において役物開閉遊技の全体を低頻度サポートモードに対応した態様で実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【９６６９】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果になることで、特定制御が実行される。また、特定判定が実行されることで遊技回が開始され、その遊技回にて特定判定の結果が報知される。そのような構成の下、特定判定の結果が所定結果となった場合において、その特定判定の実行後に所定条件が成立するか否かにより、異なる態様の特定制御が実行されるように構成されている。これにより、特定制御が実行されるか否かや、どのような特定制

御が実行されるかの点において、遊技者の関心を、特定判定の結果が所定結果になるか否かだけでなく、その特定判定に対応する遊技回が開始された後において所定条件が成立するか否かにも寄せることができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【９６７０】

特徴ｄＥ２．前記第１態様は前記第２態様よりも遊技者に有利な態様であることを特徴とする特徴ｄＥ１に記載の遊技機。

【９６７１】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果となった場合において、その特定判定の実行後における所定状況にて所定条件が成立すると、その特定判定に対応した遊技回の終了後に行われる特定制御が所定条件が成立しない場合よりも遊技者にとって有利な態様となるようにすることができる。これにより、所定条件が成立することへの期待感を喚起することができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【９６７２】

特徴ｄＥ３．遊技状態として、所定遊技状態（低頻度サポートモード）と、前記所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード）とを含む複数種の遊技状態を有しており、

前記所定条件は、前記所定遊技状態に対応した状態（サポートフラグの非セット状態）から前記特定遊技状態に対応した状態（サポートフラグのセット状態）への変化であることを特徴とする特徴ｄＥ１又は特徴ｄＥ２に記載の遊技機。

【９６７３】

上記構成によれば、所定遊技状態の下で行われた特定判定の結果が所定結果となった場合において、その特定判定の実行後における所定状況にて所定遊技状態に対応した状態からそれよりも遊技者にとって有利な特定遊技状態に対応した状態への変化が発生することで、遊技回の終了後に行われる特定制御が特定遊技状態に対応する態様となるようにすることができる。これにより、上記変化が発生することへの期待感を喚起することができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【９６７４】

なお、本特徴において「前記第１態様は前記特定遊技状態に対応した態様であり、前記第２態様は前記所定遊技状態に対応した態様である」という特徴をさらに備えてもよい。

【９６７５】

特徴ｄＥ４．前記所定状況にて前記所定条件が成立した場合に特定報知（普図表示領域Ｐにおける第２又は第３停止結果の表示、発光部７５２,７６１における特別発光演出の実行）を実行する特定報知実行手段（演出制御装置１４３における停止結果変更用処理、特別発光演出用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｄＥ１乃至特徴ｄＥ３のいずれかに記載の遊技機。

【９６７６】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果となった後における所定状況にて所定条件が成立した場合に特定報知が実行されるため、当該所定状況にて所定条件が成立したか否かを遊技者が容易に認識することが可能になる。

【９６７７】

特徴ｄＥ５．前記遊技回制御手段は、遊技回が所定の報知手段（図柄表示装置７５）にて行われるように制御するものであり、

前記特定報知実行手段は、前記特定報知が前記所定の報知手段にて実行されるようにするものであることを特徴とする特徴ｄＥ４に記載の遊技機。

【９６７８】

上記構成では、遊技回が行われる報知手段と同じ報知手段にて、所定条件が成立した場合の特定報知が行われるため、遊技回に注目している遊技者が視線移動を伴うことなく特定報知を視認することが可能になる。これにより、遊技回への遊技者の集中が途切れたり、特定報知の見逃しが発生したりすることを好適に抑制することが可能になる。

【９６７９】

特徴ｄＥ６．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１状態よりも入球しにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第２作動口６３）を備え、
前記特定制御実行手段は、前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態とし、その後、前記第２状態とする切替制御が少なくとも１回行われるように前記特定制御を実行するものであることを特徴とする特徴ｄＥ１乃至特徴ｄＥ５のいずれかに記載の遊技機。
【９６８０】
上記構成では、特定制御が可変入球手段を開閉するものであるため、特定判定の結果が所定結果となった後における所定状況にて所定条件が成立するか否かが、特定制御における可変入球手段への入球の発生しやすさに差異をもたらすものとなる。このような構成であることにより、所定条件が成立するか否かへの遊技者の関心をさらに高めることができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。
【９６８１】
特徴ｄＥ７．前記第１手段は、前記所定状況にて前記所定条件が成立した場合の前記特定制御における前記切替制御の態様が前記第１態様（上限開放時間が例えば１．５ｓｅｃ又は２ｓｅｃの開放）となるようにするものであり、
前記第２手段は、前記所定状況にて前記所定条件が成立しない場合の前記特定制御における前記切替制御の態様が前記第２態様（上限開放時間が例えば０．１ｓｅｃの開放）となるようにするものであり、
前記第１態様の前記切替制御は、前記第２態様の前記切替制御よりも前記可変入球手段への入球が生じやすいものであることを特徴とする特徴ｄＥ６に記載の遊技機。
【９６８２】
上記構成では、特定判定の結果が所定結果となった後における所定状況にて所定条件が成立することで、特定制御において、所定条件が成立しない場合よりも可変入球手段への入球が発生しやすい態様で切替制御（可変入球手段の開放）が行われる。すなわち、所定条件が成立するか否かに連動して可変入球手段への入球の発生しやすさが変化するため、所定条件の成立有無に対する遊技者の関心をさらに高めることができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。
【９６８３】
特徴ｄＥ８．前記所定状況は、前記特定制御の開始後における特定状況（変形例１における１回目開放の実行中、インターバルの実行中等）であり、
前記第１手段は、前記特定状況にて前記所定条件が成立した場合の前記特定制御の態様が前記第１態様（低頻度サポートモードに対応した態様の１回目開放が実行され、高頻度サポートモードに対応した態様の２回目開放が実行される役物開閉遊技）となるようにするものであり（変形例１において２回目開放時やインターバル時にて低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを行う機能等）、
前記第２手段は、前記特定状況にて前記所定条件が成立しない場合の前記特定制御の態様が前記第２態様（低頻度サポートモードに対応した態様の１回目開放及び２回目開放が実行される役物開閉遊技）となるようにするものである（変形例１において役物開閉遊技の全体を低頻度サポートモードに対応した態様で実行する機能）ことを特徴とする特徴ｄＥ１乃至特徴ｄＥ７のいずれかに記載の遊技機。
【９６８４】
上記構成では、特定制御が開始された後、特定状況にて所定条件が成立すると、その特定制御の態様が変化するものとなる。これにより、特定制御が開始された場合において遊技者は、その特定制御を単に消化するのではなく、その途中で特定制御の態様が変化するか否かに注目して特定制御を遊技することができる。よって、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。
【９６８５】
特徴ｄＥ９．前記特定制御は第１特定制御（低頻度サポートモードに対応した普電役物

６３ａの１回目開放）を含むものであり、
前記第１手段は、前記第１特定制御に対応して前記所定条件が成立した場合（変形例１において１回目開放やインターバルの実行中にサポートフラグの非セット状態からセット状態への変化が発生した場合）に、前記第１特定制御の後に前記所定条件の成立に対応した第２特定制御（高頻度サポートモードに対応した態様の２回目開放）を実行するものであり（変形例１において２回目開放時やインターバル時にて低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを行う機能）、
前記第２手段は、前記第１特定制御に対応して前記所定条件が成立しない場合に、前記第１特定制御の後に前記第２特定制御を実行しないものである（変形例１において役物開閉遊技の全体を低頻度サポートモードに対応した態様で実行する機能）ことを特徴とする特徴ｄＥ１乃至特徴ｄＥ８のいずれかに記載の遊技機。
【９６８６】
上記構成では、第１特定制御を含むように特定制御が構成され、その第１特定制御の実行中に所定条件が成立するか否かにより、第１特定制御の終了後に第２特定制御が実行されるか否かの差異が生じるものとなる。これにより、特定制御が開始された場合において遊技者は、その特定制御を単に消化するのではなく、第２特定制御が実行されるか否かに注目して特定制御を遊技することができる。よって、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。
【９６８７】
特徴ｄＥ１０．前記所定条件が成立していない状況での前記特定判定にて前記所定結果となり、その所定結果に対応して前記第１特定制御が実行されるように構成されている（低頻度サポートモードである状況でサポート当選結果になることに対応して低頻度サポートモードに対応した態様の１回目開放が実行される構成）ことを特徴とする特徴ｄＥ９に記載の遊技機。
【９６８８】
上記構成では、所定条件が成立していない状況で特定判定の結果が所定結果となることに対応して第１特定制御が実行されるところ、その第１特定制御の実行中に所定条件が成立することで第２特定制御が実行されるものとなる。このような構成であることで、定条件が成立していない状況で特定判定が行われた場合でも、遊技者が特定制御にて第２特定制御が実行されることを期待し得るものとなり、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。
【９６８９】
特徴ｄＥ１１．前記第２特定制御は前記第１特定制御よりも遊技者に有利なものであることを特徴とする特徴ｄＥ９又は特徴ｄＥ１０に記載の遊技機。
【９６９０】
上記構成では、第２特定制御が第１特定制御よりも有利なものとなっているため、第２特定制御が実行されることへの遊技者の期待感が喚起され、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。
【９６９１】
特徴ｄＥ１２．前記第２特定制御の態様として複数種の態様（第１高入賞役物開閉遊技、第２高入賞役物開閉遊技）を有しており、
前記特定判定の結果が前記所定結果である場合に前記特定制御の実行前に所定抽選（普図当たり種別判定等）を実行する手段（主制御装置１６２におけるステップＳｄ２００４の処理を実行する機能等）と、
前記第１特定制御に対応して前記所定条件が成立し、前記第１手段により前記第２特定制御が実行される場合に、その第２特定制御の態様を前記所定条件が成立する前に行われた前記所定抽選の結果に基づいて設定する手段（主制御装置１６２におけるステップＳｄ２１０６、ステップＳｄ２１０７、ステップＳｄ２３０４の処理を実行する機能等）と、を備えていることを特徴とする特徴ｄＥ９乃至特徴ｄＥ１１のいずれかに記載の遊技機。
【９６９２】

上記構成では、第２特定制御の態様として複数種の態様が設けられるところ、第１特定制御にて所定条件が成立し、第２特定制御が行われる場合に、その態様が、所定条件の成立前に行われた所定抽選の結果に基づいて決定されるように構成されている。これにより、所定抽選のやり直しを不要化することができ、制御処理の煩雑化や複雑化を抑制することが可能になる。

【９６９３】

なお、上記特徴ｄＥ１乃至特徴ｄＥ１２の各構成に対して、特徴ｄＡ１乃至特徴ｄＡ１２、特徴ｄＢ１乃至特徴ｄＢ１２、特徴ｄＣ１乃至特徴ｄＣ８、特徴ｄＤ１乃至特徴ｄＤ１０、特徴ｄＥ１乃至特徴ｄＥ１２、特徴ｄＦ１乃至特徴ｄＦ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９６９４】

＜特徴ｄＦ群＞

特徴ｄＦ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第４の実施の形態、変形例１～変形例２に基づいて抽出されるものである。

【９６９５】

なお、特徴ｄＦ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、所定条件の成立に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行い、遊技進行に関する各種切り替えを行うものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技への注目度を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【９６９６】

特徴ｄＦ１．予め定められた判定条件（スルーゲート６４への遊技球の入賞等）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定等）を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における普図当否判定を実行する機能等）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回（普図遊技回等）の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における普図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における普図変動表示用処理を実行する機能等）と、

前記特定判定の結果が所定結果（サポート当選結果等）となることに基づいて特定制御（役物開閉遊技等）を実行する特定制御実行手段（主制御装置１６２における電役サポート用処理を実行する機能等）と、

を備え、

遊技状態として所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

予め定められた特定条件（特殊外れ結果の当選、大当たりの当選、特定入球部への入球等）の成立に基づいて所定内部状態（ＲＡＭ３１４の各種フラグ格納エリア３１４ｅにサポートフラグがセットされた状態）とする手段（主制御装置１６２における開閉実行モード終了時の移行処理、突然時短遊技状態の移行用処理を実行する機能等）と、

前記所定内部状態とされた後、前記遊技回及び前記特定制御を含む所定遊技動作（普図遊技回及び役物開閉遊技を含む普図側遊技）の態様について特定遊技状態に対応した態様への切り替えを行う切替手段（主制御装置１６２における普図変動開始処理、役物開閉処理を実行する機能等）と、

遊技状態が特定遊技状態である場合に所定の報知手段（第１発光部７５２、第２発光部７６１等）にて特定報知（特別発光演出等）を実行する特定報知実行手段（演出制御装置１４３における特別発光演出用処理を実行する機能等）と、

を備え、

前記特定報知実行手段は、前記所定内部状態となった場合の前記所定遊技動作の状況（普電役物６３ａの開放までの期間が第２特定期間以下となる状況、第２特定期間以下とならない状況、役物開閉遊技の残り期間が第１特定期間以下となる状況、第１特定期間以下とならない状況、普図遊技回の残り期間が第３特定期間以下となる状況、第３特定期間以下とならない状況等）により前記特定報知の実行タイミングが異なるようにすることが可能な特定手段（演出制御装置１４３における開始タイミング設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【９６９７】

上記構成では、遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、特定条件が成立すると、所定内部状態となるように構成されている。そして、そのような所定内部状態になると、特定判定の結果を報知するための遊技回と、その特定判定の結果に基づいて行われる特定制御とを含む所定遊技動作の動作態様が特定遊技状態に対応した態様となるように切り替えが実行される。かかる構成の下、特定遊技状態である場合に実行される特定報知の実行タイミングが、所定内部状態となった場合の所定遊技動作の状況に応じて変動するように構成されている。このような構成であることにより、特定遊技状態に対応した態様への切り替えに応じた適切なタイミングで特定報知を開始させることができ、特定遊技状態に対応した特定報知を好適に行うことが可能になる。

【９６９８】

特徴ｄＦ２．前記特定手段は、

前記所定内部状態となった場合の前記所定遊技動作の状況が第１所定状況（普電役物６３ａの開放までの期間が第２特定期間以下となる状況等）である場合に第１タイミング（サポートフラグのセットに対応したタイミング等）にて前記特定報知を実行する第１手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｄ３６０３の処理を実行する機能）と、

前記所定内部状態となった場合の前記所定遊技動作の状況が前記第１所定状況とは異なる第２所定状況（普電役物６３ａの開放までの期間が第２特定期間以下とならない状況等）である場合に前記第１タイミングとは異なる第２タイミング（普電役物６３ａの開放に対応したタイミング等）にて前記特定報知を実行する第２手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｄ３６１０の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｄＦ１に記載の遊技機。

【９６９９】

上記構成では、所定内部状態となった場合の所定遊技動作の状況が第１所定状況と第２所定状況とのいずれであるかにより、特定報知の開始タイミングを第１タイミングと第２タイミングとで使い分けることができる。これにより、特定遊技状態に対応した態様への切り替えに応じた適切なタイミングで特定報知を開始させることができ、特定遊技状態に対応した特定報知を好適に行うことが可能になる。

【９７００】

特徴ｄＦ３．前記第２所定状況は、前記所定内部状態とされてから前記切替手段による前記切り替えまでの期間が前記第１所定状況よりも長い状況であり、

前記第２タイミングは前記第１タイミングよりも後のタイミングであることを特徴とする特徴ｄＦ２に記載の遊技機。

【９７０１】

例えば、特定報知が行われているにもかかわらず、特定遊技状態に対応した態様の特定制御がなかなか行われない場合は、遊技者に対して不自然な印象を与える懸念がある。この点、所定内部状態とされてから特定遊技状態に対応した態様への切り替えが行われるまでの期間が長い場合に特定報知の開始タイミングを遅らせるため、特定報知が開始されてから特定遊技状態に対応した態様の特定制御が行われるまでの期間を短く抑えることができる。これにより、特定遊技状態であることを当該状態に対応した態様への切り替えに応じた好適なタイミングで遊技者に知らせることができる。

【９７０２】

特徴ｄＦ４．前記第２タイミングは、前記特定制御の実行に対応したタイミング（普電

役物６３ａの開放時又は当該開放時より若干前のタイミング）であることを特徴とする特徴ｄＦ２又は特徴ｄＦ３に記載の遊技機。

【９７０３】

上記構成では、特定制御の実行に対応した第２タイミングで特定報知が実行される。例えば、所定内部状態とされてから特定遊技状態に対応した態様の特定制御が行われるまでの期間が長い場合に、その特定制御の実行を待って特定報知を開始させることができ、特定報知が開始されてから当該特定制御が行われるまでの期間を短く抑えることが可能になる。

【９７０４】

特徴ｄＦ５．前記第１タイミングは、前記所定内部状態への移行に対応したタイミング（サポートフラグのセット時又は当該セット時より若干後のタイミング）であることを特徴ｄＦ２乃至特徴ｄＦ４のいずれかに記載の遊技機。

【９７０５】

上記構成では、所定内部状態への移行に対応した第１タイミングで特定報知が実行される。例えば、所定内部状態とされてから特定遊技状態に対応した態様の特定制御が行われるまでの期間が短い場合に、所定内部状態への移行に合わせて特定報知を開始させることができる。これにより、所定内部状態への移行タイミングを遊技者に知らせることが可能になる。

【９７０６】

特徴ｄＦ６．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１状態よりも入球しにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第２作動口６３）を備え、

前記特定制御実行手段は、前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態とし、その後、前記第２状態とする切替制御が少なくとも１回行われるように前記特定制御を実行するものであることを特徴とする特徴ｄＦ１乃至特徴ｄＦ５のいずれかに記載の遊技機。

【９７０７】

上記構成では、特定制御が可変入球手段を開閉するものであるため、そのような構成に対して上記特徴ｄＦ１から特徴ｄＦ５の構成を適用することで、特定遊技状態に対応した態様の開放（切替制御）が行われるまでの期間に応じた適切なタイミングで特定報知を開始させることができる。

【９７０８】

特徴ｄＦ７．前記所定の報知手段は、前記可変入球手段と当該可変入球手段の周辺部との少なくとも一方に設けられることを特徴とする特徴ｄＦ６に記載の遊技機。

【９７０９】

上記構成では、可変入球手段又はその周辺部にて特定報知が行われるため、可変入球手段に遊技者を注目させやすくすることができ、特定遊技状態を効果的にアピールして遊技を盛り上げることが可能になる。しかしながら、その反面、特定報知が行われているにもかかわらず、特定遊技状態に対応した態様の切替制御（可変入球手段の開放制御）がなかなか行われない事象が発生した場合に、遊技者の気づきを促す懸念がある。この点、本特徴では、可変入球手段への注目を集めやすい特定報知を対象として、所定内部状態となった場合の所定遊技動作の状況に応じてその実行タイミングを異ならせるため、上記不都合の発生を抑制しながら、特定遊技状態のアピールを好適に行うことが可能になる。

【９７１０】

特徴ｄＦ８．前記特定報知に対応した報知を実行可能な報知手段として、前記特定制御により制御される被制御体（普電役物６３ａ）に対して相対的に近い側の第１報知手段（第１発光部７５２、第２発光部７６１）と、前記被制御体に対して相対的に遠い側の第２報知手段（ランプ部２６）とを備え、

前記特定手段は、前記第１報知手段にて実行される前記報知について前記所定内部状態となった場合の前記所定遊技動作の状況に応じて実行タイミングを異ならせることが可能であることを特徴とする特徴ｄＦ１乃至特徴ｄＦ７のいずれかに記載の遊技機。

【９７１１】
上記構成では、特定遊技状態に対応した特定報知を行う報知手段として第１報知手段及び第２報知手段を備え、それら各報知手段のうち、特定制御により制御される被制御体に近い側の第１報知手段にて行われる特定報知について、所定内部状態となった場合の所定遊技動作の状況に応じてその実行タイミングを異ならせるように構成されている。被制御体の近くで特定報知が行われた場合、その被制御体に遊技者の注目が集まりやすく、特定報知が行われているにもかかわらず、特定遊技状態に対応した態様の特定制御がなかなか行われない場合に、そのことに遊技者が気付きやすくなる懸念があるが、本特徴の構成であることにより、そのような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。
【９７１２】
特徴ｄＦ９．前記第２報知手段にて実行される前記報知について、前記所定内部状態となった場合の前記所定遊技動作の状況にかかわらず、予め定められた所定タイミング（第１タイミング等）で実行されるように制御する手段を備えていることを特徴とする特徴ｄＦ８に記載の遊技機。
【９７１３】
上記構成では、被制御体に遠い側の第２報知手段について、被制御体に近い側の第１報知手段とは異なり、所定内部状態となった場合の所定遊技動作の状況にかかわらず、予め定められた所定タイミングで特定報知が実行されるように構成されている。例えば、その所定タイミングを所定内部状態への移行に対応したタイミングとすることで、被制御体への注目を促しやすい特定報知については上記状況に応じたタイミングで特定報知を実行しながらも、被制御体への注目を促しにくい特定報知については所定内部状態への移行に対応したタイミングで行うことができる。
【９７１４】
なお、上記特徴ｄＦ１乃至特徴ｄＦ９の各構成に対して、特徴ｄＡ１乃至特徴ｄＡ１２、特徴ｄＢ１乃至特徴ｄＢ１２、特徴ｄＣ１乃至特徴ｄＣ８、特徴ｄＤ１乃至特徴ｄＤ１０、特徴ｄＥ１乃至特徴ｄＥ１２、特徴ｄＦ１乃至特徴ｄＦ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【９７１５】
なお、以上詳述した特徴ｄＡ群乃至特徴ｄＦ群の各構成に対して、他の特徴ｄＡ群乃至特徴ｄＦ群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【９７１６】
以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。
【９７１７】
パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。
【９７１８】
スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。
【９７１９】
球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因し

て図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【９７２０】

＜特徴ｅＡ群～特徴ｅＧ群＞

下記の特徴ｅＡ群～特徴ｅＧ群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第５の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【９７２１】

＜特徴ｅＡ群＞

特徴ｅＡ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第５の実施の形態、第５の実施の形態の変形例１に基づいて抽出されるものである。

【９７２２】

なお、特徴ｅＡ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【９７２３】

特徴ｅＡ１．遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、所定遊技状態より遊技者に有利な特定遊技状態（時短遊技状態等）とを含む複数の遊技状態を有しており、

特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立に基づいて特定遊技状態に移行させることが可能な第１手段（主制御装置１６２における天井時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態の移行用処理を実行する機能）と、

所定の状況（時短遊技状態である状況等）で特定条件が成立した場合に当該成立に基づく特定遊技状態への移行を制限することが可能な第２手段（主制御装置１６２における優先用処理を実行する機能等）と、

前記第２手段により特定遊技状態への移行が制限される場合又は制限された場合に特定報知（第１上乗せ演出、特殊リーチ外れＡ演出、開始用演出等）が実行されるようにする特定手段（演出制御装置１４３における遊技回用演出の第２設定処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【９７２４】

上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、この特定遊技状態には特定条件の成立を通じて移行するものとなっている。このため、遊技者は、特定条件を成立させ、特定遊技状態に移行させることを目指して遊技を楽しむことができる。但し、特定条件を成立させれば常に特定遊技状態への移行が果たされるわけではなく、所定の状況で特定条件が成立した場合には特定遊技状態への移行が制限されるものとなっている。このような特定遊技状態への移行制限がなされる場合に特定報知が実行されるため、移行制限がなされた印象を軽減することが可能になる。

【９７２５】

特徴ｅＡ２．前記特定報知は、特定遊技状態への移行又は特定の特典付与（残り回数の増加等）を遊技者が認識できる報知（開始用演出、第１上乗せ演出等）であることを特徴とする特徴ｅＡ１に記載の遊技機。

【９７２６】
上記構成では、特定遊技状態への移行が制限される場合に、特定報知の実行により特定遊技状態への移行又は特定の特典付与が遊技者に認識されるため、あたかも移行が生じたかのように思わせることができる。これにより、遊技者の気分を高揚させ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【９７２７】
特徴ｅＡ３．前記第１手段による移行が行われる場合に所定報知（第１上乗せ演出、特殊リーチ外れＡ演出、開始用演出等）が実行されるようにする手段（演出制御装置１４３における遊技回用演出の第１設定処理を実行する機能）を備え、
前記特定報知は、前記所定報知に含まれる報知（特殊図柄８１１、上乗せ画像８２６等）に対応する態様の報知を含むものであることを特徴とする特徴ｅＡ１又は特徴ｅＡ２に記載の遊技機。
【９７２８】
上記構成では、特定遊技状態に移行する場合に所定報知が実行されるように構成された上で、特定遊技状態への移行が制限される場合に、その所定報知に含まれる報知に対応する態様の報知を含むようにして特定報知が実行される。これにより、移行制限が行われる場合においてあたかも移行が生じたような印象を与えることができる。
【９７２９】
なお、本特徴の「前記所定報知に含まれる報知に対応する態様の報知を含むものである」は、「前記所定報知に含まれる報知と同じ態様の報知を含むものである」や「前記所定報知に含まれる報知と同様の報知を含むものである」、「前記所定報知に対応する態様の報知である」、「前記所定報知と同じ態様の報知である」などと表現することもできる。
【９７３０】
特徴ｅＡ４．特定条件が成立した場合に、特定遊技状態への移行の有無にかかわらず、特定条件の成立に対応した所定の報知（特図用表示部４３における特殊外れ結果に対応した絵柄の停止表示等）が実行されるようにする手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ３のいずれかに記載の遊技機。
【９７３１】
上記構成では、特定遊技状態への移行がなされる場合と移行が制限される場合との両方において、特定条件の成立に対応した所定の報知が行われる。このような構成では、所定の報知を遊技者が見ることで特定条件の成立を認識し得るため、それに伴い特定遊技状態への移行が制限されたことを悟られてしまうおそれがある。この場合、せっかく特定条件を成立させたにもかかわらず、その恩恵を得られないとして、遊技者の気分を害してしまう懸念がある。このような場合において特定報知の実行により移行制限がなされた印象を軽減できることで、遊技者の気分を害することが抑制され、遊技意欲の低下を好適に抑制することが可能になる。
【９７３２】
なお、本特徴は、「前記所定の状況で特定条件が成立した場合において特定遊技状態への移行が制限される場合に特定条件の成立に対応した所定の報知（特図用表示部４３における特殊外れ結果に対応した絵柄の停止表示等）が実行されるようにする手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能等）を備えている」と表現することもできる。
【９７３３】
特徴ｅＡ５．特定遊技状態において所定の更新契機（特図遊技回の実行、小当たり当選等）に基づいて所定数値情報（時短遊技状態に滞在可能な残りの遊技回の回数、時短遊技状態に移行してからの遊技回の実行回数等）を更新する更新手段（主制御装置１６２における高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能）と、
前記更新手段により更新される所定数値情報が所定値（０回、上限回数）となることに基づいて特定遊技状態を終了させる終了手段（主制御装置１６２における高頻度サポート

モード終了用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特定報知には、特定遊技状態における残りの所定数値情報に関する報知（上乗せ画像８２６）が含まれることを特徴とする特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ４のいずれかに記載の遊技機。
【９７３４】
上記構成では、特定遊技状態において所定の更新契機により所定数値情報が更新され、その更新結果が所定値になると特定遊技状態が終了する。このような場合において、特定報知として特定遊技状態における残りの所定数値情報に関する報知がなされ、例えば残りの所定数値情報が増加又は追加される旨の報知がなされれば、特定遊技状態への移行が制限される場合でも当該移行が行われるかのような印象を与えることができる。
【９７３５】
特徴ｅＡ６．前記所定の状況は特定遊技状態である状況であり、
前記特定報知は、前記残りの所定数値情報が増加した又は追加されたと遊技者が認識できる報知であることを特徴とする特徴ｅＡ５に記載の遊技機。
【９７３６】
上記構成では、残りの所定数値情報が増加した又は追加されたと遊技者に認識されるようにして特定報知が行われる。これにより、内部的には特定遊技状態への移行制限を実施しているものの、遊技者の目線では特定条件を成立させて特定遊技状態の延長を勝ち取ったかのような印象となり、上記移行制限を行う中でも遊技者の遊技意欲が低下することを抑制できる。
【９７３７】
特徴ｅＡ７．前記所定の状況は特定遊技状態である状況であり、
滞在中の特定遊技状態についての前記残りの所定数値情報に関する報知として実際の残り分より少ない数に対応した報知が行われるようにする手段（演出制御装置１４３における遊技回用演出の第１設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＡ５又は特徴ｅＡ６に記載の遊技機。
【９７３８】
上記構成では、特定遊技状態への滞在中に特定条件が成立した場合に特定遊技状態の移行が制限され得る構成において、滞在中の特定遊技状態についての残りの所定数値情報が実際の残り分より少なく減らされて報知される。これにより、実際の残り分の一部を未報知分として確保することができ、その未報知分を利用して特定報知を行うようにすれば、実際の残り分の範囲内で、残りの所定数値情報が増加又は追加される旨の報知を行うことが可能になる。
【９７３９】
特徴ｅＡ８．前記特定手段は、滞在中の特定遊技状態についての前記実際の残り分と、前記残りの所定数値情報に関する報知による報知上の残り分との差分に基づいて前記特定報知が実行されるようにする手段（演出制御装置１４３における遊技回用演出の第２設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＡ７に記載の遊技機。
【９７４０】
上記構成では、滞在中の特定遊技状態についての実際の残り分の一部である未報知分を利用して特定報知が実行されるため、実際には特定遊技状態への移行がなされておらず、残り分に変化がない中でも、残りの所定数値情報が増えたように特定報知を行うことができる。この場合、実際の残り分と整合させながら特定報知を行うことができるため、特定遊技状態への移行が行われたような印象をより好適に与えることが可能になる。
【９７４１】
特徴ｅＡ９．前記第２手段により特定遊技状態への移行が制限される場合又は制限された場合において前記差分が特定数未満である場合に前記特定報知の実行を制限することが可能な手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｅ３２０１、ステップＳｅ３２０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＡ８に記載の遊技機。

【９７４２】
上記構成では、滞在中の特定遊技状態の残りに関する未報知分が特定数未満である場合に特定報知の実行が制限されるため、特定遊技状態への移行が制限される場合であっても未報知分の残りが僅かである場合は特定報知が実行されない。これにより、実際の残り分を超えて残りの所定数値情報が増加又は追加される旨が報知されたり、不自然なまでに少ない数が増加又は追加される旨の報知がなされたりすることを抑制できる。
【９７４３】
特徴ｅＡ１０．前記特定条件が成立していない状況において前記報知上の残り分に対応した残り数が所定数未満である場合に前記特定報知が実行されるようにする所定手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｅ３３０２、ステップＳｅ３３０４～ステップＳｅ３３０７、ステップＳｅ３４０２、ステップＳｅ３４０３～ステップＳｅ３４０６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＡ８又は特徴ｅＡ９に記載の遊技機。
【９７４４】
滞在中の特定遊技状態について実際の残り分よりも少ない数を報知した場合は、特定遊技状態の終了よりも早く報知上の残り分が尽きてしまう可能性がある。このような事情を踏まえ、報知上の残り分が所定数未満になると、特定条件の成立有無や特定遊技状態への移行制限の有無にかかわらず特定報知が実行されるように構成されている。この場合、報知上の残り分が少なくなることに応じて特定報知により残り分を補充することができるため、特定遊技状態の途中で報知上の残り分が尽きてしまうことが抑制され、遊技者に不自然な印象を与えることを抑制することが可能になる。
【９７４５】
特徴ｅＡ１１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特定判定の結果が所定の第１結果（大当たり結果）となることに基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）を備え、
前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作の期間を設定する期間設定手段（主制御装置１６２における変動表示時間の設定処理を実行する機能）を備え、前記期間設定手段により設定された期間にて前記遊技回用動作が実行されるように遊技回の制御を行うものであり、
前記所定手段は、遊技回において前記特定報知が実行されるようにするものであり、
前記所定手段による特定報知として、長さの異なる前記遊技回用動作の期間に対応した複数種の特定報知（第１上乗せ演出、第２上乗せ演出等）を有していることを特徴とする特徴ｅＡ１０に記載の遊技機。
【９７４６】
上記構成では、長さの異なる遊技回用動作の期間に対応した複数種の特定報知が設けられるため、特定報知の実行にあたり、遊技回用動作の期間長の相違による制約を緩和することができる。これにより、特定報知の実行機会を拡大することができ、報知上の残り分が尽きる前に良好に特定報知を実行することが可能になる。
【９７４７】
特徴ｅＡ１２．前記第２手段は、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合又は特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合のうち特定の状況（今回の上限回数が滞在時短の残り回数より少ない状況等）である場合に、当該成立に基づく特定遊技状態への移行を制限することが可能であることを特徴とする特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ１１のい

ずれかに記載の遊技機。
【９７４８】
上記構成では、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合又はそのような場合の一部で当該成立に基づく特定遊技状態への移行が制限されるため、複数の特定遊技状態が重複して制御処理が複雑化したり、遊技性が分かりにくくなって遊技者の混乱を招いたりする不都合の発生を好適に抑制できる。しかしながらその反面、特定条件が成立したにもかかわらず特定遊技状態への移行が制限されたことを遊技者が察知してしまうと、遊技者の気分を害してしまう懸念がある。そのような場合において上記特徴ｅＡ１から特徴ｅＡ１１のいずれかの構成を適用することで、移行が制限されたことを悟られにくくすることができ、遊技者の気分を害してしまうことを好適に抑制することが可能になる。
【９７４９】
特徴ｅＡ１３．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特定判定の結果が特定結果となることに基づいて、所定遊技状態より有利なものであって特定遊技状態とは異なる特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特定条件の成立に基づいて移行し得る特定遊技状態は、特別遊技状態を経由しないで移行し得るものであることを特徴とする特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ１２のいずれかに記載の遊技機。
【９７５０】
上記構成では、特定条件の成立に基づいて移行し得る特定遊技状態が特別遊技状態を経由しないで移行し得るものであるため、このような特定遊技状態について移行の制限が行われると、遊技者は、特定条件を成立させたことに対する恩恵を何も受けられない状態となる。このため、移行の制限に遊技者が気付いた場合に気分を害しやすくなり、遊技意欲を大きく低下させてしまう懸念がある。そのような場合において上記特徴ｅＡ１から特徴ｅＡ１２のいずれかの構成を適用することで、移行が制限されたことを悟られにくくすることができ、遊技者の気分を害してしまうことを好適に抑制することが可能になる。
【９７５１】
なお、上記特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ１３の各構成に対して、特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ１３、特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ１３、特徴ｅＣ１乃至特徴ｅＣ８、特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ１１、特徴ｅＥ１乃至特徴ｅＥ６、特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ１１、特徴ｅＧ１乃至特徴ｅＧ１０のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【９７５２】
＜特徴ｅＢ群＞
特徴ｅＢ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第５の実施の形態、第５の実施の形態の変形例１に基づいて抽出されるものである。
【９７５３】
なお、特徴ｅＢ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【９７５４】

特徴ｅＢ１．遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、所定遊技状態より遊技者に有利な特定遊技状態（時短遊技状態等）とを含む複数の遊技状態を有しており、
前記特定遊技状態として、第１特定遊技状態（例えば通常時短遊技状態）と第２特定遊技状態（例えば突然時短遊技状態）とを含む複数の特定遊技状態を有しており、
前記第２特定遊技状態は、前記第１特定遊技状態とは異なる態様（普図遊技回における変動表示時間の長さ、役物開閉遊技における普電役物６３ａの挙動、サポート抽選における当選確率、背景色等）を少なくとも１つ有しており、予め定められた特定条件（特殊外れ結果の当選、特定入球部への入球等）の成立に基づいて移行させることが可能であり、
前記特定遊技状態を構成する要素には遊技者の有利度合に関連する特定要素（時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数、小当たり回数、普図遊技回の回数、時短遊技状態に滞在可能な期間等）が含まれており、
前記第１特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合に、当該成立後の遊技における前記特定要素に関して前記第１特定遊技状態に対応する第１要素（滞在時短の残り回数、残り期間等）と前記第２特定遊技状態に対応する第２要素（今回の上限回数、上限期間等）とのうちいずれか一方を設定することが可能な設定手段（主制御装置１６２における優先用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。
【９７５５】
上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、また、そのような特定遊技状態として第１特定遊技状態と第２特定遊技状態とを含む複数の特定遊技状態を有している。これら第１特定遊技状態及び第２特定遊技状態では少なくとも１つの態様が異なっており、また、第１特定遊技状態である状況で第２特定遊技状態への移行に対応した特定条件が成立すると、遊技者の有利度合に関連する特定要素として第１特定遊技状態に対応する第１要素と第２特定遊技状態に対応する第２要素とのいずれかが選ばれて採用される。このような構成であることで、第１特定遊技状態を遊技する過程で態様の変化が生じたか否かを遊技者が判別することにより、上記第１要素と上記第２要素とのいずれが選ばれたかを推測する遊技を付与することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【９７５６】
なお、本特徴において「遊技者の有利度合に関連する特定要素」は、「遊技者の有利度合に関する特定要素」、「遊技者の有利度合を変動させることが可能な特定要素」、「遊技者の有利度合に影響を及ぼす特定要素」等と表現することもできる。
【９７５７】
特徴ｅＢ２．前記第１特定遊技状態及び前記第２特定遊技状態の少なくとも一方の前記特定要素又は前記特定要素の少なくとも一部が非明示とされるようにすることが可能な手段（時短遊技状態の残り回数又は残り回数の一部を非明示とする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＢ１に記載の遊技機。
【９７５８】
上記構成では、第１特定遊技状態や第２特定遊技状態における特定要素やその少なくとも一部が非明示とされるため、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技の面白みを高めることが可能になる。
【９７５９】
特徴ｅＢ３．前記設定手段は、前記第１要素と前記第２要素とのうち、特定条件の成立後における前記第１特定遊技状態の残り分と特定条件の成立に対応した前記第２特定遊技状態とについて有利度合に関わる所定値（時短遊技状態の残り回数等）が大きい側の特定遊技状態に対応した要素を設定することが可能な手段（主制御装置１６２における優先用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＢ１又は特徴ｅＢ２に記載の遊技機。
【９７６０】
上記構成では、第１特定遊技状態への滞在中に特定条件が成立した場合に、第１特定遊技状態の残り分と特定条件の成立に対応した第２特定遊技状態とについて有利度合に関わ

る所定値が比較され、当該所定値が大きい側の要素が採用される。すなわち、上記第１要素と上記第２要素とのうち有利な側の要素が採用されるため、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技の面白みを高めることが可能になる。例えば、遊技者が第１要素の有利度合を認識不可又は認識困難で且つ第２要素の有利度合を認識し得る状況で態様変化の有無から第１要素の採用が推測された場合であれば、その採用された第１要素の有利度合は、遊技者が認識する第２要素の有利度合よりも有利なものであることを推測することが可能になる。

【９７６１】

特徴ｅＢ４．前記設定手段は、前記第１特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合に、滞在中の前記第１特定遊技状態を継続させるか、前記第２特定遊技状態に移行させるかのいずれかを設定することが可能な手段（主制御装置１６２における優先用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ３のいずれかに記載の遊技機。

【９７６２】

上記構成では、第１特定遊技状態への滞在中に特定条件が成立した場合に、第１特定遊技状態を継続するか、それとも第２特定遊技状態に移行するかが選択されて採用される。例えば、第１特定遊技状態と第２特定遊技状態とのいずれとされているかが遊技者に明示されない構成であれば、態様変化の有無から滞在する特定遊技状態の種別を推測する遊技を付与することができ、興趣性を高めることが可能になる。

【９７６３】

なお、上記特徴ｅＢ４の「滞在中の前記第１特定遊技状態を継続させるか、前記第２特定遊技状態に移行させるか」は、「前記第２特定遊技状態に移行させることなく滞在中の前記第１特定遊技状態を継続させるか、滞在中の前記第１特定遊技状態を終了させて前記第２特定遊技状態に移行させるか」と表現することもできる。

【９７６４】

特徴ｅＢ５．特定条件が成立した場合に所定の報知手段（特図用表示部４３）にて特定報知（特殊外れ結果に対応した停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７の停止表示）が実行されるようにする特定報知実行手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ４のいずれかに記載の遊技機。

【９７６５】

上記構成では、特定条件が成立した場合に特定報知が行われるため、第１特定遊技状態への滞在中において遊技者は特定報知が行われたことを契機として態様変化の判別を開始すればよく、態様変化の有無から滞在する特定遊技状態の種別を推測する遊技を好適に行うことが可能になる。

【９７６６】

特徴ｅＢ６．前記第２特定遊技状態として有利度合が異なる前記第２要素を有する複数種の第２特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ）を有しており、

前記特定報知実行手段は、前記第２特定遊技状態の種類に対応した複数種の前記特定報知が実行されるようにする手段（特殊外れ結果の種別に応じて停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７のいずれを選択して停止表示する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＢ５に記載の遊技機。

【９７６７】

上記構成では、第２特定遊技状態の種類に応じた態様で特定報知が行われるため、当該特定報知を遊技者が視認することで、特定条件の成立に対応した第２特定遊技状態を把握することができ、さらにはその第２特定遊技状態における第２特定要素の有利度合を把握することができる。このような把握がなされた状態で、態様変化の有無より第１要素の採用が判別された場合には、その第１要素が上記把握した第２特定要素の有利度合よりも有利なものであることを推測可能となるため、態様変化の有無から滞在する特定遊技状態の種別を推測する遊技をより好適に盛り上げることができる。

【９７６８】
特徴ｅＢ７．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特定判定の結果が第１結果（大当たり結果）となることに基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記特定判定の結果に対応した特定報知（停止結果ＳＤ０～ＳＤ１９の停止表示）が所定の報知手段（特図用表示部４３）にて実行されるようにする手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特定判定の結果が前記第１結果とは異なる所定の第２結果（外れ結果）となった場合において特定の場合（特殊外れ結果となった場合）に前記特定条件が成立するように構成されており、
前記第２結果に対応する特定報知の報知態様（外れ結果用の停止結果）には前記特定条件の成立に対応した報知態様（特殊外れ結果に対応した停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）が含まれることを特徴とする特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ６のいずれかに記載の遊技機。
【９７６９】
上記構成では、特定判定の結果が第１結果となることで所定特典が付与されるとともに、特定判定の結果に対応した特定報知が実行される構成において、特定条件が成立すると、第２結果に対応する特定報知が特定条件の成立に対応した報知態様で実行される。よって、第１特定遊技状態への滞在中において特定態様の特定報知が行われたことを遊技者が視認することで、特定条件が成立したことを把握することができる。これを契機として態様変化の判別を行うことで、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技を好適に行うことが可能になる。
【９７７０】
特徴ｅＢ８．遊技状態として、所定遊技状態より遊技者に有利なものであって特定遊技状態とは異なる特別遊技状態（開閉実行モード）を有し、
前記所定特典の付与は特別遊技状態への移行であり、
特定遊技状態として、特別遊技状態を経由して移行し得る第１遊技状態（通常時短遊技状態）と、特別遊技状態を経由しないで移行し得る第２遊技状態（突然時短遊技状態）とを有しており、
前記第１遊技状態は、前記特定判定の結果が前記第１結果となった場合又は前記第１結果となった場合において所定の場合（通常大当たり結果の場合）に移行し得るものであり、
前記第１結果に対応する特定報知の報知態様（大当たり結果用の停止結果）として前記第１遊技状態への移行に対応した報知態様（通常大当たり結果に対応した停止結果ＳＤ３～ＳＤ１４）を有しており、
前記特定条件の成立に対応した報知態様の種類数が前記第１遊技状態への移行に対応した報知態様の種類数より少ないことを特徴とする特徴ｅＢ７に記載の遊技機。
【９７７１】
上記構成では、特定報知の報知態様において、第１遊技状態への移行に対応した報知態様の種類数が相対的に多く、特定条件の成立に対応した報知態様の種類数が相対的に少ないように構成されている。この場合、遊技者が第１遊技状態への移行に対応した報知態様を覚えにくく、特定条件の成立に対応した報知態様を覚えやすくなる。これにより、第１遊技状態への滞在中に特定条件が成立するという流れの中で、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技を好適に楽しませることが可能になる。
【９７７２】
特徴ｅＢ９．特定遊技状態に移行してからの特定回数（遊技回の回数、小当たり当選の回数等）が所定の上限回数に到達したことに基づいて当該特定遊技状態を終了させること

が可能な手段（主制御装置１６２における高頻度サポートモード終了用処理を実行する機能）を備え、
前記第２特定遊技状態として前記上限回数が異なる複数種の第２特定遊技状態（突然時短遊技状態Ａ～Ｃ）を有しており、
前記特定条件の成立に対応した報知態様として第２特定遊技状態の種類に対応した複数の報知態様（特殊外れ結果に対応した停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）を有することを特徴とする特徴ｅＢ７又は特徴ｅＢ８に記載の遊技機。
【９７７３】
上記構成では、第２特定遊技状態の種類に応じた態様で特定報知が行われるため、当該特定報知を遊技者が視認することで、特定条件の成立に対応した第２特定遊技状態の種類を把握することができ、さらにはその第２特定遊技状態における第２特定要素の有利度合を把握することができる。このような把握がなされた状態で、態様変化の有無より第１要素の採用が判別された場合には、その第１要素が上記把握した第２特定要素の有利度合よりも有利なものであることを推測可能となるため、態様変化の有無から滞在する特定遊技状態の種別を推測する遊技をより好適に盛り上げることができる。
【９７７４】
特徴ｅＢ１０．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特定判定の結果が所定の第１結果（大当たり結果）となることに基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記特定判定の結果に対応した特定報知（停止結果ＳＤ０～ＳＤ１９の停止表示）が所定の報知手段（特図用表示部４３）にて実行されるようにする手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、
を備え、
前記所定の第１結果と異なる結果（外れ結果）として所定の第２結果（通常外れ結果）と所定の第３結果（特殊外れ結果）とを含む複数の結果を有しており、
前記所定の第３結果となった場合に前記特定条件が成立するように構成されており、
前記所定の第２結果に対応する特定報知の報知態様（通常外れ結果用の停止結果）として複数種の報知態様（停止結果ＳＤ１８、ＳＤ１９）を有しており、
前記所定の第３結果に対応する特定報知の報知態様（特殊外れ結果用の停止結果）として複数種の報知態様（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）を有していることを特徴とする特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ９のいずれかに記載の遊技機。
【９７７５】
上記構成では、所定の第２結果に対応する特定報知と所定の第３結果に対応する特定報知とにおいて報知態様の種別数が複数同士となり、いずれか一方や双方の報知態様の種別数が単数である場合と比べ、両者の特定報知の見分けが付きにくくなり、所定の第３結果に対応する特定報知を識別しにくくなる。これにより、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技の難易度を一定程度高め、当該遊技を好適に盛り上げることが可能になる。
【９７７６】
なお、本特徴の「前記所定の第１結果と異なる結果」は「前記所定特典の付与に対応しない結果」や「前記所定特典の付与が行われない結果」と表現することもできる。
【９７７７】
特徴ｅＢ１１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特定判定の結果が所定の第１結果（大当たり結果）となることに基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移

行処理を実行する機能）と、
　前記特定判定の結果に対応した特定表示（停止結果ＳＤ０～ＳＤ１９）が行われる表示手段（特図用表示部４３）と、
を備え、
　前記表示手段は、所定表示状態の第１状態（点灯状態、第１表示色等）と前記第１状態とは異なる第２状態（消灯状態、第２表示色等）とに切り替え可能な複数の表示部（表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７）を有しており、これらの表示部において前記第１状態とされる第１表示部と前記第２状態とされる第２表示部との組み合わせにより前記特定表示が行われるように構成されており、
　前記所定の第１結果と異なる結果（外れ結果）として所定の第２結果（通常外れ結果）と所定の第３結果（特殊外れ結果）とを含む複数の結果を有しており、
　前記所定の第３結果となった場合に前記特定条件が成立するように構成されており、
　前記所定の第２結果に対応する特定表示の表示態様（通常外れ結果用の停止結果）として前記第１表示部の数が複数である所定態様（停止結果ＳＤ１９）を含み、
　前記所定の第３結果に対応する特定表示の表示態様（特殊外れ結果用の停止結果）として前記第１表示部の数が複数である特定態様（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）を含むことを特徴とする特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ１０のいずれかに記載の遊技機。
【９７７８】
　第１状態とされる第１表示部の数が多くなるほど特定表示の表示態様が複雑化して覚えにくくなるところ、そのような表示態様の特定表示が所定の第２結果と所定の第３結果とのそれぞれで存在する。このため、実際になされた特定表示が所定の第２結果と所定の第３結果とのいずれに対応するかの識別難易度が低くなり過ぎることが抑制され、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技を好適に盛り上げることができる。
【９７７９】
　なお、本特徴の「前記所定の第１結果と異なる結果」は「前記所定特典の付与に対応しない結果」や「前記所定特典の付与が行われない結果」と表現することもできる。
【９７８０】
　特徴ｅＢ１２．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
　前記特定判定の結果に基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
　前記特定判定の結果に対応した特定表示（停止結果ＳＤ０～ＳＤ１９）が行われる表示手段（特図用表示部４３）と、
を備え、
　前記表示手段は、所定表示状態の第１状態（点灯状態、第１表示色等）と前記第１状態とは異なる第２状態（消灯状態、第２表示色等）とに切り替え可能な複数の表示部（表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７）を有しており、これらの表示部において前記第１状態とされる第１表示部と前記第２状態とされる第２表示部との組み合わせにより前記特定表示が行われるように構成されており、
　前記特定判定の結果に関して前記所定特典の付与が行われない外れ結果として、所定外れ結果（通常外れ結果）と、前記所定外れ結果とは異なる特定外れ結果（特殊外れ結果）とを含む複数の外れ結果を有しており、
　前記特定外れ結果になった場合に前記特定条件が成立するように構成されており、
　前記所定外れ結果に対応する特定表示の表示態様として第１表示態様（停止結果ＳＤ１８）と第２表示態様（停止結果ＳＤ１９）とを含む複数の表示態様を有しており、
　前記第１表示態様における前記第１表示部の数と前記第２表示態様における前記第１表示部の数とが異なることを特徴とする特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ１０のいずれかに記載の遊技機。
【９７８１】

上記構成では、所定外れ結果に対応する特定表示の表示態様として第１表示態様と第２表示態様とを含む複数の表示態様が設けられるとともに、それら第１表示態様と第２表示態様とにおいて第１状態とされる第１表示部の数が異なるように構成されている。この場合、第１表示態様と第２表示態様とにおいて第１表示部の数が異なることで、それらの表示態様が同種の外れ結果（所定外れ結果）に対応するものであることを分かりにくくすることができる。これにより、実際になされた特定表示から所定外れ結果に対応するものであるか否かを識別する難易度を高めることができ、その結果、特定外れ結果に対応する特定表示との区別が付きにくくなる。よって、特定外れ結果の識別難易度が低くなり過ぎることが抑制され、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技を好適に盛り上げることができる。

【９７８２】

特徴ｅＢ１３．前記第１表示態様における前記第１表示部の数が前記第２表示態様における前記第１表示部の数より少ない構成となっており、

前記特定外れ結果に対応する特定表示の表示態様として、前記第１表示部の数が前記第１表示態様より多い第３表示態様（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）を有することを特徴とする特徴ｅＢ１２に記載の遊技機。

【９７８３】

上記構成では、第１表示態様の特定表示がなされた場合に第３表示態様との識別が容易となることで、第２表示態様の特定表示がなされた場合の第３表示態様との識別しにくさが強調され、第２表示態様の特定表示が特定外れ結果に対応する特定表示であると遊技者に思わせやすくすることができる。これにより、実際になされた特定表示が特定外れ結果に対応するか否かの識別難易度が低くなり過ぎることが抑制され、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技を好適に盛り上げることができる。

【９７８４】

なお、上記特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ１３の各構成に対して、特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ１３、特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ１３、特徴ｅＣ１乃至特徴ｅＣ８、特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ１１、特徴ｅＥ１乃至特徴ｅＥ６、特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ１１、特徴ｅＧ１乃至特徴ｅＧ１０のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９７８５】

＜特徴ｅＣ群＞

特徴ｅＣ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第５の実施の形態、第５の実施の形態の変形例１に基づいて抽出されるものである。

【９７８６】

なお、特徴ｅＣ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【９７８７】

特徴ｅＣ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定の第１結果（大当たり結果）となることに基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特定判定の結果に対応した特定表示（停止結果ＳＤ０～ＳＤ１９）が行われる表示手段（特図用表示部４３）と、
を備え、
前記表示手段は、所定表示状態の第１状態（点灯状態、第１表示色等）と前記第１状態とは異なる第２状態（消灯状態、第２表示色等）とに切り替え可能な複数の表示部（表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７）を有しており、これらの表示部において前記第１状態とされる第１表示部と前記第２状態とされる第２表示部との組み合わせにより前記特定表示が行われるように構成されており、
前記所定の第１結果と異なる結果（外れ結果）として所定の第２結果（通常外れ結果）と所定の第３結果（特殊外れ結果）とを含む複数の結果を有しており、
前記所定の第２結果に対応する特定表示の表示態様として前記第１表示部の数が複数である所定態様（停止結果ＳＤ１９）を含み、
前記所定の第３結果に対応する特定表示の表示態様として前記第１表示部の数が複数である特定態様（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）を含むことを特徴とする遊技機。
【９７８８】
上記構成では、特定判定の結果として所定特典の付与に対応した所定の第１結果が設けられるとともに、所定特典が付与されない結果として所定の第２結果及び所定の第３結果が設けられている。遊技機ではこれらの各結果に対応した特定表示を行わざるを得ないところ、提供する遊技性や演出構成によっては、表示手段にて行われる特定表示に基づいて遊技者が所定の第３結果となったことを容易に把握できてしまうと好ましくないことがある。この点、上記構成では、所定の第２結果に対応する特定表示と所定の第３結果に対応する特定表示とのそれぞれにおいて、第１状態とされる第１表示部の数が複数である表示態様を含むため、遊技者が両者の特定表示を見分けにくくなり、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。これにより、上記遊技性や演出構成の効果を好適に発揮させることができ、延いては遊技の興趣を高めることが可能になる。
【９７８９】
なお、本特徴の「前記所定の第１結果と異なる結果」は「前記所定特典の付与に対応しない結果」や「前記所定特典の付与が行われない結果」と表現することもできる。
【９７９０】
特徴ｅＣ２．前記特定態様における前記第１表示部の数が前記所定態様における前記第１表示部の数以上であることを特徴とする特徴ｅＣ１に記載の遊技機。
【９７９１】
上記構成では、所定の第２結果に対応する特定表示と所定の第３結果に対応する特定表示とのそれぞれで、第１表示部の数が複数である表示態様があるというだけでなく、所定の第３結果に対応する特定表示での第１表示部の数が多く、所定の第３結果に対応する特定表示の表示態様を遊技者が覚えにくいため、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。
【９７９２】
特徴ｅＣ３．前記特定態様（停止結果ＳＤ１７）における前記第１表示部の数が前記所定態様における前記第１表示部の数と同じであることを特徴とする特徴ｅＣ１又は特徴ｅＣ２に記載の遊技機。
【９７９３】
上記構成では、特定態様と所定態様とで第１表示部が同数であるため、遊技者が第１表示部の数から両者を識別することができず、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。
【９７９４】
特徴ｅＣ４．前記特定態様の数が前記所定態様の数より多いことを特徴とする特徴ｅＣ１乃至特徴ｅＣ３のいずれかに記載の遊技機。
【９７９５】

上記構成では、特定態様の数が所定態様の数より多いため、第２結果に対応するものとして第１表示部の数が複数である特定表示が実行された場合に、多くが所定の第３結果である中で一部に所定の第２結果に対応する特定表示が混在している状態とすることができる。これにより、所定の第２結果に対応する所定態様の特定表示について所定の第３結果に対応するものであると思わせやすくすることができ、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。

【９７９６】

特徴ｅＣ５．複数の前記表示部のうち前記所定態様と前記特定態様とのいずれでも前記第１状態とされる特定表示部（停止結果ＳＤ１７と停止結果ＳＤ１９とにおける表示用セグメントＳＧ２、ＳＧ４）が少なくとも１つ存在するように、前記所定態様での前記第１表示部と前記特定態様での前記第１表示部とが設定されていることを特徴とする特徴ｅＣ１乃至特徴ｅＣ４のいずれかに記載の遊技機。

【９７９７】

上記構成では、第１表示部とされる表示部が所定態様と特定態様とで重複するため、これらの態様を見分けにくくすることができ、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。

【９７９８】

特徴ｅＣ６．前記所定態様と前記特定態様とにおいて複数の前記特定表示部を有することを特徴とする特徴ｅＣ５に記載の遊技機。

【９７９９】

上記構成では、所定態様と特定態様とで重複する第１表示部が複数設けられるため、それらの態様の見た目を類似させることができ、両者の見分けを行いにくくすることができる。これにより、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。

【９８００】

特徴ｅＣ７．前記特定態様として第１特定態様（停止結果ＳＤ１５）と第２特定態様（停止結果ＳＤ１７）とを含む複数の前記特定態様を有しており、

前記所定の第３結果となった場合に、複数の前記特定態様を含む前記所定の第３結果に対応する特定表示の表示態様のうちからいずれかが選択され、その選択結果に基づいて前記表示手段での表示が行われるように構成されており、

前記第２特定態様の選択確率が前記第１特定態様の選択確率より高くなっており、

少なくとも前記所定態様と前記第２特定態様とにおいて前記特定表示部を有することを特徴とする特徴ｅＣ５又は特徴ｅＣ６に記載の遊技機。

【９８０１】

上記構成では、選択確率が高く表示頻度が高い側の第２特定態様と所定態様とにおいて重複する第１表示部が設けられるため、所定の第２結果に対応する所定態様の特定表示を所定の第３結果に対応するものと思わせやすくすることができる。これにより、両者の態様を見分けにくくすることができ、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。

【９８０２】

特徴ｅＣ８．前記特定判定が行われることに基づいて所定の演出表示（遊技回用演出等）が行われる第１表示手段（図柄表示装置７５）と、

前記第１表示手段より小さく形成され、前記表示手段としての第２表示手段（特図用表示部４３）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｅＣ１乃至特徴ｅＣ７のいずれかに記載の遊技機。

【９８０３】

上記構成では、特定表示が行われる第２表示手段が第１表示手段よりも小さく、第１表示手段での演出表示よりも目立ちにくい態様で特定表示が行われるとはいえ、かかる特定表示を遊技者が視認していた場合、当該特定表示から所定の第３結果になったことを把握できてしまうことが想定される。しかしながら、提供する遊技性や演出構成によっては、

そのような把握が容易になり過ぎてしまうと好ましくないことがある。このような構成に対して上記特徴ｅＣ１から特徴ｅＣ７のいずれかの構成を適用することで、これら各特徴の上記各効果を好適に発揮させることができ、上記把握が容易になり過ぎることを好適に抑制可能となる。

【９８０４】

なお、上記特徴ｅＣ１乃至特徴ｅＣ８の各構成に対して、特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ１３、特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ１３、特徴ｅＣ１乃至特徴ｅＣ８、特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ１１、特徴ｅＥ１乃至特徴ｅＥ６、特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ１１、特徴ｅＧ１乃至特徴ｅＧ１０のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９８０５】

＜特徴ｅＤ群＞

特徴ｅＤ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第５の実施の形態、第５の実施の形態の変形例１に基づいて抽出されるものである。

【９８０６】

なお、特徴ｅＤ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【９８０７】

特徴ｅＤ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態（通常遊技状態）より遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技状態として、所定遊技状態より遊技者に有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態等）を有しており、

特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立に基づいて特定遊技状態に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における天井時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態の移行用処理を実行する機能）と、

所定の報知手段（図柄表示装置７５）にて報知を実行することが可能な報知実行手段（演出制御装置１４３における演出設定処理を実行する機能）と、

を備え、

前記報知実行手段は、

前記特定条件が成立した場合に特定報知（第１上乗せ演出、特殊リーチ外れＡ演出、開始用演出等）を実行することが可能な第１手段（演出制御装置１４３における遊技回用演出の第１設定処理を実行する機能）と、

前記特定条件とは異なる所定条件（特殊外れ結果になっていない状況でリーチ外れ用の変動パターンが選択された場合等）が成立した場合に前記特定報知を実行することが可能な第２手段（演出制御装置１４３における遊技回用演出の第３設定処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【９８０８】
上記構成では、特定判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。この特定遊技状態には特定条件の成立により移行する。このため、遊技者は特定判定の結果が特定結果になることだけでなく、特定条件が成立することを目指して遊技を行うことができる。このような構成において、特定条件の成立に対応した特定報知が、特定条件が成立した場合だけでなく、特定条件とは異なる所定条件が成立した場合にも実行され得るものとなっている。この場合、特定条件の成立回数よりも多く特定報知が実行されるため、特定条件が成立しやすい印象を与えることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【９８０９】
なお、本特徴の「前記特定条件とは異なる所定条件が成立した場合に前記特定報知を実行することが可能な第２手段」は、「前記特定条件が成立していない状況で前記特定報知を実行することが可能な第２手段」と表現することもできる。

【９８１０】
特徴ｅＤ２．前記第２手段は、特定遊技状態である状況で前記所定条件が成立した場合に前記特定報知を実行することが可能であることを特徴とする特徴ｅＤ１に記載の遊技機。

【９８１１】
例えば、所定条件の成立に基づく特定報知の実行後、遊技状態が特定遊技状態にならなければ、実際には特定条件が成立していないことを悟られてしまう懸念がある。この点、上記構成では、特定遊技状態である状況で所定条件が成立した場合に特定報知が実行されるように構成されている。この場合、滞在している特定遊技状態の継続を利用することで、報知後の遊技状態を特定遊技状態とさせながら、特定条件が成立していない中での特定報知を行うことができる。よって、実際には特定条件が成立していないことを分かりにくくすることができ、特定条件が成立しやすい印象を与えやすくすることが可能になる。

【９８１２】
特徴ｅＤ３．特定遊技状態である状況で前記所定条件が成立し得るように構成されており、
特定遊技状態を構成する要素には遊技者の有利度合に関連する特定要素（時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数、小当たり回数、普図遊技回の回数、時短遊技状態に滞在可能な期間等）が含まれており、
滞在中の特定遊技状態に関する前記特定要素又は前記特定要素の少なくとも一部に対応する情報が非明示とされるようにすることが可能な手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｅ２７０３、ステップＳｅ３１０６の処理等を実行する機能であって、滞在時短の残り回数又は残り回数の一部についてその情報を非明示とする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＤ１又は特徴ｅＤ２に記載の遊技機。

【９８１３】
上記構成では、滞在中の特定遊技状態における特定要素やその少なくとも一部が非明示とされるため、その非明示分を利用して所定条件の成立に基づく特定報知を実行することができる。これにより、滞在中の特定遊技状態における実際の残り分との整合を好適に図りながら上記特定報知を行うことが可能になる。

【９８１４】
特徴ｅＤ４．前記第２手段は、特定遊技状態である状況で前記所定条件が成立した場合に、その特定遊技状態に関する前記特定要素又は前記特定要素の少なくとも一部に対応する情報の非明示分に基づいて前記特定報知を実行することが可能な手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｅ３３０１、ステップＳｅ３３０６の処理等を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＤ３に記載の遊技機。

【９８１５】
上記構成によれば、滞在中の特定遊技状態における特定要素についての非明示分を利用

して、所定条件の成立に基づく特定報知が実行されるため、滞在中の特定遊技状態における実際の残り分との整合を好適に図りながら当該特定報知を行うことが可能になる。

【９８１６】

特徴ｅＤ５．特定遊技状態に移行してからの特定回数（遊技回の回数、小当たり当選の回数等）が所定の上限回数に到達したことに基づいて当該特定遊技状態を終了させることが可能な手段（主制御装置１６２における高頻度サポートモード終了用処理を実行する機能）と、

特定遊技状態において、当該特定遊技状態に滞在可能な残りの前記特定回数の一部が非明示とされるようにすることが可能な非明示用手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｅ２７０３、ステップＳｅ３１０６の処理等を実行する機能であって、滞在時短の残り回数の一部を非明示とした状態で残り回数画像８２３の表示を行う機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ４のいずれかに記載の遊技機。

【９８１７】

上記構成では、特定遊技状態に移行してからの特定回数が上限回数となることにより当該特定遊技状態が終了する構成において、特定遊技状態についての残りの特定回数の一部が非明示とされる。この場合、所定条件の成立に基づく特定報知を実行した際に、当該報知後において上記非明示分を利用して特定遊技状態に滞在させることができ、特定遊技状態に移行したように思わせることができる。これにより、所定条件の成立に基づく特定報知が疑似的なものであることを分かりにくくすることができ、特定条件が成立しやすい印象を与えやすくすることが可能になる。

【９８１８】

特徴ｅＤ６．前記特定報知は、残りの前記特定回数が増加した又は追加されたと遊技者が認識できる報知であり、

前記第２手段は、前記非明示用手段により非明示とされた残りの前記特定回数の一部に基づいて前記特定報知を実行することが可能な手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｅ３３０１、ステップＳｅ３３０６の処理等を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＤ５に記載の遊技機。

【９８１９】

上記構成では、所定条件の成立に基づく特定報知において、残りの特定回数の非明示分を利用して残りの特定回数が増加した又は追加された旨を報知することができる。これにより、特定遊技状態への移行が生じていない状況において、実際の残り分と整合させながら特定遊技状態への移行が生じたと思わせることができる。よって、所定条件の成立に基づく特定報知が疑似的なものであることを分かりにくくすることができ、特定条件が成立しやすい印象を与えやすくすることが可能になる。

【９８２０】

特徴ｅＤ７．前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

前記第１手段は、前記特定条件が成立した遊技回にて前記特定報知を実行することが可能であり、

前記第２手段は、前記所定条件が成立した遊技回にて前記特定報知を実行することが可能であることを特徴とする特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ６のいずれかに記載の遊技機。

【９８２１】

上記構成では、特定条件の成立に基づく特定報知と所定条件の成立に基づく特定報知とのいずれもが遊技回の中で実行され、これらの報知が遊技回用演出の一環として行われる。このため、遊技者は遊技回に注目しながら特定報知を視認することができ、特定報知の見落とし等を好適に抑制することが可能になる。

【９８２２】

特徴ｅＤ８．前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作の期間を設定する期間設定手段

（主制御装置１６２における変動表示時間の設定処理を実行する機能）を備え、前記期間設定手段により設定された期間にて前記遊技回用動作が実行されるように遊技回の制御を行うものであり、
前記遊技回用動作の期間が特定期間（リーチ外れ用の変動表示時間）の遊技回にて前記所定条件が成立可能であり、前記遊技回用動作の期間が前記特定期間とは異なる所定期間（完全外れ用の変動表示時間）の遊技回にて前記所定条件が成立不可であることを特徴とする特徴ｅＤ７に記載の遊技機。
【９８２３】
上記構成では、遊技回用動作の期間が特定期間の場合に所定条件が成立可能となり、特定期間とは異なる所定期間の場合に所定条件が成立不可となるように構成される。すなわち、所定条件の成立に基づく特定報知が遊技回用動作の期間の長さを踏まえて実行されるため、当該報知を遊技回の中で好適に実行することが可能になる。
【９８２４】
特徴ｅＤ９．前記特定期間は前記特定報知の実行期間より長い期間であることを特徴とする特徴ｅＤ８に記載の遊技機。
【９８２５】
上記構成では、特定期間が特定報知の実行期間よりも長い期間とされているため、遊技回用動作の期間が当該特定期間である遊技回において、他の遊技回用演出とともに特定報知を好適に実行することが可能になる。
【９８２６】
特徴ｅＤ１０．所定の状況（時短遊技状態である状況等）で前記特定条件が成立した場合に特定遊技状態への移行が制限されるようにすることが可能な特定手段（主制御装置１６２における優先用処理を実行する機能等）を備え、
前記報知実行手段は、前記特定手段により特定遊技状態への移行が制限される場合又は制限された場合に前記特定報知を実行することが可能な第３手段（演出制御装置１４３における遊技回用演出の第２設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ９のいずれかに記載の遊技機。
【９８２７】
上記構成では、所定の状況で特定条件が成立した場合に特定遊技状態への移行が制限される。このような制限が行われた場合、遊技者としては、特定条件を成立させたにもかかわらずその恩恵を受けられないことになるため、遊技者の気分を害する懸念がある。この点、移行制限が行われる場合において特定報知が実行されるため、当該制限が行われる中でも特定遊技状態への移行が生じるように思わせることができる。その際、移行制限が行われる場合だけでなく、特定条件が成立していない場合にも特定報知が行われるため、移行制限時の特定報知を目立ちにくくして不自然な印象となることを抑制することができる。これにより、移行制限が行われたことをより好適に悟られにくくすることが可能になる。
【９８２８】
特徴ｅＤ１１．前記特定条件が成立した場合に特別遊技状態を経由しないで特定遊技状態に移行させ得るように構成されていることを特徴とする特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ１０のいずれかに記載の遊技機。
【９８２９】
上記構成では、特別遊技状態を経由しないで特定遊技状態に移行し得るように構成されており、このような構成に対して上記特徴ｅＤ１から特徴ｅＤ１０のいずれかの構成を適用することで、そのような特定遊技状態の移行条件（特定条件）が成立しやすい印象を与えることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【９８３０】
なお、上記特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ１１の各構成に対して、特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ１３、特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ１３、特徴ｅＣ１乃至特徴ｅＣ８、特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ１１、特徴ｅＥ１乃至特徴ｅＥ６、特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ１１、特徴ｅＧ１乃至特徴ｅ

Ｇ１０のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９８３１】

＜特徴ｅＥ群＞

特徴ｅＥ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第５の実施の形態、第５の実施の形態の変形例１に基づいて抽出されるものである。

【９８３２】

なお、特徴ｅＥ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては抽選結果に対応した特定報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【９８３３】

特徴ｅＥ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態（通常遊技状態）より遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技状態として、所定遊技状態より遊技者に有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態等）を有しており、

特定遊技状態として、第１所定条件（通常大当たり結果となること）の成立に基づいて特別遊技状態を経由して移行し得る第１特定遊技状態（通常時短遊技状態）と、前記第１所定条件とは異なる第２所定条件（特殊外れ結果になること）の成立に基づいて特別遊技状態を経由しないで移行し得る第２特定遊技状態（突然時短遊技状態）とを含む複数の特定遊技状態を有しており、

前記第１所定条件が成立した場合に第１特定報知（停止結果ＳＤ３～ＳＤ１４）が所定の報知手段（特図用表示部４３）にて実行されるようにする手段（主制御装置１６２におけるステップＳｅ７０５の処理を実行する機能）と、

前記第２所定条件が成立した場合に第２特定報知（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）が前記所定の報知手段にて実行されるようにする手段（主制御装置１６２におけるステップＳｅ７０８の処理を実行する機能）と、

を備え、

少なくとも前記第１特定報知の報知態様として複数種の報知態様（停止結果ＳＤ３～ＳＤ）を有しており、

前記第２特定報知の種類数が前記第１特定報知の種類数より少ないことを特徴とする遊技機。

【９８３４】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、特別遊技状態を経由して移行する第１特定遊技状態と、特別遊技状態を経由することなく移行する第２特定遊技状態とが設けられている。さらに第１特定遊技状態への移行条件である第１所定条件が成立した場合に第１特定報知が実行され、第２特定遊技状態への移行条件である第２所定条件が成立した場合に第２特定報知が実行されるように構成されている。このような構成において、第２特定報

知の種類数が第１特定報知の種類数よりも少ないため、第２特定報知の報知態様を遊技者が覚えやすくすることができ、特定報知を好適に行うことが可能になる。

【９８３５】

特徴ｅＥ２．前記第１所定条件は、前記特定判定の結果が前記特定結果となることを少なくとも１の条件とするものであり、

前記第２所定条件は、前記特定判定の結果が前記特定結果とは異なる所定結果（外れ結果）となることを少なくとも１の条件とするものであり、

前記第１特定報知及び前記第２特定報知は、前記特定判定の結果に対応した報知（特図用表示部４３での大当たり図柄又は外れ図柄の停止表示）として実行されるものであることを特徴とする特徴ｅＥ１に記載の遊技機。

【９８３６】

上記構成では、特定判定の結果に対応した結果報知として第１特定報知及び第２特定報知が行われる場合において、第２特定報知の種類数が第１特定報知の種類数よりも少なくなっており、結果報知として行われる第２特定報知の報知態様を遊技者が覚えやすくすることができる。

【９８３７】

特徴ｅＥ３．前記所定の報知手段として、所定表示状態の第１状態（点灯状態、第１表示色等）と前記第１状態とは異なる第２状態（消灯状態、第２表示色等）とに切り替え可能な複数の表示部（表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７）を有しており、

前記複数の表示部において前記第１状態とされる第１表示部と前記第２状態とされる第２表示部との組み合わせにより前記第１特定報知及び前記第２特定報知を実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｅＥ１又は特徴ｅＥ２に記載の遊技機。

【９８３８】

上記構成では、第１状態と第２状態とに切り替え可能な複数の表示部を有する表示手段において、第１状態とされる第１表示部と第２状態とされる第２表示部との組み合わせにより第１特定報知と第２特定報知とが実行される。このような場合、各特定報知の識別性が低く、各報知態様を遊技者が覚えにくくなるが、上記特徴ｅＥ１や特徴ｅＥ２の構成であることで、第２特定報知の報知態様を覚えやすくすることができる。

【９８３９】

特徴ｅＥ４．前記第２特定遊技状態として、所定の第２特定遊技状態（例えば突然時短遊技状態Ｂ）と、前記所定の第２特定遊技状態より遊技者に有利な特定の第２特定遊技状態（例えば突然時短遊技状態Ａ）とを含む複数種の第２特定遊技状態を有しており、

前記第２特定報知として、前記特定の第２特定遊技状態に対応する第１表示態様の報知（例えば突然時短遊技状態Ａに対応する停止結果）と、前記所定の第２特定遊技状態に対応する第２表示態様の報知（例えば突然時短遊技状態Ｂに対応する停止結果）とを有しており、

前記第１表示態様における前記第１表示部の数が前記第２表示態様における前記第１表示部の数より多いことを特徴とする特徴ｅＥ３に記載の遊技機。

【９８４０】

上記構成では、第２特定遊技状態として有利度合が異なる複数種の第２特定遊技状態を有しており、第２特定報知において、遊技者に有利な第２特定遊技状態に対応する報知ほど第１表示部の数が多くなるように構成されている。これにより、第２特定報知同士の識別において遊技者が各報知の詳細まで記憶していなくても感覚的に有利度合を把握することが可能になる。

【９８４１】

特徴ｅＥ５．前記第２特定報知の実行期間が前記第１特定報知の実行期間より短くなるようにすることが可能な手段（特殊外れ結果に対応する停止結果の停止表示期間を通常大当たり結果に対応する停止結果の停止表示期間よりも短くする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＥ１乃至特徴ｅＥ４のいずれかに記載の遊技機。

【９８４２】

第２特定遊技状態に対応する第２特定報知が行われた場合に、それを遊技者があまりにも簡単に識別できてしまうと好ましくないことがある。この点、上記構成では、第２特定報知の実行期間が第１特定報知の実行期間よりも短くされる。すなわち、第２特定報知が実行された際に、当該報知を遊技者が視認することが可能な期間が短く抑えられるため、第２特定報知が行われたことの識別難易度がある程度高められ、第２特定報知の報知態様を遊技者が覚えやすい構成でありながらも、その識別が簡単化し過ぎることを抑制できる。

【９８４３】

特徴ｅＥ６．前記第１特定報知及び前記第２特定報知は、前記特定判定の結果に対応した結果報知（特図用表示部４３での大当たり図柄又は外れ図柄の停止表示）として実行されるものであり、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した前記結果報知が行われることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

前記遊技回制御手段は、前記結果報知が行われる報知期間を設定する期間設定手段（主制御装置１６２において確定表示時間を設定する機能）を備え、

前記期間設定手段は、前記第２特定報知を実行する場合の所定の前記報知期間として前記第１特定報知を実行する場合の所定の前記報知期間より短い期間を設定することが可能な手段を備えていることを特徴とする特徴ｅＥ１乃至特徴ｅＥ５のいずれかに記載の遊技機。

【９８４４】

第２特定遊技状態に対応する第２特定報知が行われた場合に、それを遊技者があまりにも簡単に識別できてしまうと好ましくないことがある。この点、上記構成では、第１所定条件、第２所定条件が成立した各遊技回において、第２特定報知を実行する場合の報知期間が第１特定報知実行する場合の報知期間よりも短くされる。すなわち、第２特定報知が実行された際に、当該報知を遊技者が視認することが可能な期間が短く抑えられるため、第２特定報知が行われたことの識別難易度がある程度高められ、第２特定報知の報知態様を遊技者が覚えやすい構成でありながらも、その識別が簡単化し過ぎることを抑制できる。

【９８４５】

なお、上記特徴ｅＥ１乃至特徴ｅＥ６の各構成に対して、特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ１３、特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ１３、特徴ｅＣ１乃至特徴ｅＣ８、特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ１１、特徴ｅＥ１乃至特徴ｅＥ６、特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ１１、特徴ｅＧ１乃至特徴ｅＧ１０のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９８４６】

＜特徴ｅＦ群＞

特徴ｅＦ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第５の実施の形態の変形例２に基づいて抽出されるものである。

【９８４７】

なお、特徴ｅＦ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【９８４８】
特徴ｅＦ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特定判定の結果が所定の第１結果（大当たり結果）となることに基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記特定判定の結果に対応した特定表示（停止結果ＳＤ０～ＳＤ２１）が行われる表示手段（特図用表示部４３）と、
を備え、
前記表示手段は、所定表示状態の第１状態（点灯状態、第１表示色等）と前記第１状態とは異なる第２状態（消灯状態、第２表示色等）とに切り替え可能な複数の表示部（表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７）を有しており、これらの表示部において前記第１状態とされる第１表示部と前記第２状態とされる第２表示部との組み合わせにより前記特定表示が行われるように構成されており、
前記所定の第１結果と異なる結果（外れ結果）として所定の第２結果（通常外れ結果）と所定の第３結果（特殊外れ結果）とを含む複数の結果を有しており、
前記所定の第３結果に対応する特定表示として、前記第１表示部の数が前記所定の第２結果に対応する所定の特定表示（停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１）における前記第１表示部の数以下である特定態様の特定表示（停止結果ＳＤ２０）を含むことを特徴とする遊技機。
【９８４９】
上記構成では、特定判定の結果として所定特典の付与に対応した所定の第１結果が設けられるとともに、所定特典が付与されない結果として所定の第２結果及び所定の第３結果が設けられている。遊技機ではこれらの各結果に対応した特定表示を行わざるを得ないところ、提供する遊技性や演出構成によっては、表示手段にて行われる特定表示に基づいて遊技者が所定の第３結果となったことを容易に把握できてしまうと好ましくないことがある。この点、上記構成では、所定の第３結果用の特定表示の表示態様として、第１状態とされる第１表示部の数が所定の第２結果用の特定表示における第１表示部の数以下である特定態様を有するため、所定の第３結果となった場合の特定表示を所定の第２結果用の特定表示に似せて行うことができ、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることが抑制される。これにより、上記遊技性や演出構成の効果を好適に発揮させることができ、延いては遊技の興趣を高めることが可能になる。
【９８５０】
なお、本特徴の「前記所定の第１結果と異なる結果」は「前記所定特典の付与に対応しない結果」や「前記所定特典の付与が行われない結果」と表現することもできる。
【９８５１】
特徴ｅＦ２．前記所定の第３結果に対応する特定表示として、前記第１表示部の数が前記所定の第２結果に対応する所定の特定表示における前記第１表示部の数と同じである特定態様の特定表示を含むことを特徴とする特徴ｅＦ１に記載の遊技機。
【９８５２】
上記構成では、特定態様において第１表示部の数が所定の第２結果用の特定表示における第１表示部の数と同じであるため、所定の第３結果となった場合の特定表示を所定の第２結果用の特定表示に似せて行うことができる。また、第１表示部の数に基づいて所定の第２結果と所定の第３結果とを見分けることができないため、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることをより好適に抑制することが可能になる。
【９８５３】
特徴ｅＦ３．前記所定の第３結果に対応する特定表示の表示態様として複数の表示態様（ＳＤ１５～ＳＤ１７、ＳＤ２０）を有しており、

前記複数の表示態様には、前記特定態様と、前記第１表示部の数が前記所定の第２結果に対応する所定の特定表示（停止結果ＳＤ１８）における前記第１表示部の数より多い所定態様（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）とが含まれることを特徴とする特徴ｅＦ１又は特徴ｅＦ２に記載の遊技機。

【９８５４】

上記構成では、所定の第３結果となった場合に行われる特定表示の表示態様として、第１表示部の数が所定の第２結果用の特定表示以下である特定態様と、所定の第２結果用の特定表示より多い所定態様とが設けられている。このため、所定の第３結果用の特定表示のうち一部について所定の第２結果用の特定表示との識別が行いにくく、他の一部について識別が行いやすい構成とすることができる。これにより、所定の第３結果となった場合の結果報知としての機能が過度に損なわれることを抑制しつつ、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制することが可能になる。

【９８５５】

特徴ｅＦ４．前記所定の第２結果に対応する特定表示の表示態様として複数の表示態様（ＳＤ１８、ＳＤ２１）を有しており、

前記特定態様は、前記第１表示部の数が前記複数の表示態様のうちの所定表示態様（ＳＤ１８）における前記第１表示部の数以下であることを特徴とする特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ３のいずれかに記載の遊技機。

【９８５６】

上記構成では、所定の第２結果に対応する特定表示の表示態様が複数設定されるため、遊技者が所定の第２結果用の特定表示を覚えにくくなる。その結果、所定の第３結果となった場合に行われる特定態様の特定表示を遊技者が所定の第２結果用の特定表示と混同しやすくなり、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることをより好適に抑制することが可能になる。

【９８５７】

特徴ｅＦ５．前記所定の第３結果となった場合に、所定の演出手段（図柄表示装置７５）にて前記所定の第２結果に対応した所定報知（完全外れ演出）を実行することが可能な手段（演出制御装置１４３において変動パターンＷ３に対応する変動開始コマンドを受信した場合に完全外れ演出を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ４のいずれかに記載の遊技機。

【９８５８】

上記構成では、所定の第３結果となった場合に、所定の演出手段にて所定の第２結果に対応した所定報知が行われるため、遊技者に所定の第２結果になったと思わせることができる。これにより、所定の第３結果用の特定表示と所定の第２結果用の特定表示との識別が行いにくいこととも相俟って、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを簡単に判別し得ることを好適に抑制することが可能になる。

【９８５９】

特徴ｅＦ６．前記所定の第３結果となったことに基づいて特定特典（突然時短遊技状態への移行等）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における天井時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態の移行用処理を実行する機能）と、

所定の状況（時短遊技状態である状況等）で前記所定の第３結果となった場合に前記特定特典の付与を制限することが可能な手段（主制御装置１６２における優先用処理を実行する機能等）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ５のいずれかに記載の遊技機。

【９８６０】

上記構成では、所定の第３結果となったことに基づいて特定特典が付与されるとともに、所定の状況で所定の第３結果となった場合にはその付与が制限されるように構成されている。このような制限が行われた場合、遊技者としては、所定の第３結果となったにもか

かわらずその恩恵を受けられないことになるため、遊技者の気分を害する懸念がある。このような場合において、所定の第３結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることが抑制されることで、特典付与の制限が行われたことを悟られにくくすることが可能になる。

【９８６１】

特徴ｅＦ７．前記所定の状況で前記所定の第３結果となった場合に前記特定態様の特定表示を実行することが可能な手段（突然時短遊技状態への移行が制限される場合に停止結果ＳＤ２０を停止表示させる機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＦ６に記載の遊技機。

【９８６２】

上記構成では、所定の第３結果となったにもかかわらず特定特典の付与が制限される場合を対象に特定態様の特定表示が実行され、所定の第３結果に対応する特定表示が所定の第２結果用の特定表示に類似した態様で行われる。これにより、かかる場合において所定の第３結果となったことに気づかせにくくすることができ、延いては特典付与の制限が行われたことを悟られにくくすることが可能になる。

【９８６３】

特徴ｅＦ８．前記所定の状況で前記所定の第３結果となった場合に、所定の演出手段（図柄表示装置７５）にて前記所定の第２結果に対応した所定報知（完全外れ演出）を実行することが可能な手段（演出制御装置１４３において変動パターンＷ３に対応する変動開始コマンドを受信した場合に完全外れ演出を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＦ６又は特徴ｅＦ７に記載の遊技機。

【９８６４】

上記構成では、所定の第３結果となったにもかかわらず特定特典の付与が制限される場合に所定の第２結果に対応した所定報知が行われるため、所定の第３結果用の特定表示と所定の第２結果用の特定表示との識別が行いにくいことと相俟って、所定の第３結果になったことにより一層気づかせにくくすることができる。

【９８６５】

特徴ｅＦ９．前記所定の第３結果に対応する特定表示の表示態様として複数の表示態様（ＳＤ１５～ＳＤ１７、ＳＤ２０）を有しており、

前記複数の表示態様には、前記特定態様と、前記第１表示部の数が前記所定の第２結果に対応する所定の特定表示（停止結果ＳＤ１８）における前記第１表示部の数より多い所定態様（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）とが含まれており、

前記特定特典が付与される場合に前記所定態様の特定表示を実行することが可能な手段（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７を停止表示させる機能）と、

前記特定特典の付与が制限される場合に前記特定態様の特定表示を実行することが可能な手段（停止結果ＳＤ２０を停止表示させる機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｅＦ６乃至特徴ｅＦ８のいずれかに記載の遊技機。

【９８６６】

上記構成では、所定の第３結果となった場合において特定特典が付与される場合を対象に所定の第２結果用の特定表示より第１表示部の数が多い所定態様の特定表示が行われるため、そのような特性の特定表示と特定特典の付与とが遊技者の中で結び付けられる結果、所定の第３結果となった場合の特定表示として強く印象付けられることが想定される。その印象付けが行われた状況で、所定の第３結果となった場合において特定特典が付与されない場合を対象に上記所定態様とは表示上の特性が異なる特定態様の特定表示が行われることにより、遊技者が当該特定表示を所定の第３結果と結び付けて認識しにくくなる。これにより、特定特典の付与が制限される場合に所定の第３結果になったと気づかせにくくすることができ、当該制限が行われたことを悟られにくくすることが可能になる。

【９８６７】

特徴ｅＦ１０．前記特定判定が行われることに基づいて所定の演出表示（遊技回用演出等）が行われる第１表示手段（図柄表示装置７５）と、

前記第１表示手段よりも小さく形成され、前記表示手段としての第２表示手段（特図用表示部４３）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ９のいずれかに記載の遊技機。
【９８６８】
上記構成では、特定表示が行われる第２表示手段が第１表示手段よりも小さく、第１表示手段での演出表示よりも目立ちにくい態様で特定表示が行われるとはいえ、かかる特定表示を遊技者が視認していた場合、当該特定表示から所定の第３結果になったことを把握できてしまうことが想定される。しかしながら、提供する遊技性や演出構成によっては、そのような把握が容易になり過ぎてしまうと好ましくないことがある。このような構成に対して上記特徴ｅＦ１から特徴ｅＦ９のいずれかの構成を適用することで、これら各特徴の上記各効果を好適に発揮させることができ、上記把握が容易になり過ぎることを好適に抑制可能となる。
【９８６９】
特徴ｅＦ１１．前記特定判定の結果が前記第１結果となることに基づいて所定遊技状態（通常遊技状態）より遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能であり、
前記所定特典の付与は特定遊技状態への移行であり、
遊技状態として、所定遊技状態より遊技者に有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態等）を有しており、
前記所定の第３結果となった場合に特別遊技状態を経由しないで特定遊技状態に移行させ得るように構成されていることを特徴とする特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ１０のいずれかに記載の遊技機。
【９８７０】
上記構成では、所定の第３結果となった場合に特別遊技状態を経由しないで特定遊技状態に移行し得るように構成されており、このような構成に対して上記特徴ｅＦ１から特徴ｅＦ１０のいずれかの構成を適用することで、そのような特定遊技状態の移行条件の成立を特定表示から簡単に把握できてしまうことが抑制され、上記移行の制限が行われる場合に好適に適用することができる。
【９８７１】
なお、上記特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ１１の各構成に対して、特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ１３、特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ１３、特徴ｅＣ１乃至特徴ｅＣ８、特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ１１、特徴ｅＥ１乃至特徴ｅＥ６、特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ１１、特徴ｅＧ１乃至特徴ｅＧ１０のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【９８７２】
＜特徴ｅＧ群＞
特徴ｅＧ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第５の実施の形態の変形例２に基づいて抽出されるものである。
【９８７３】
なお、特徴ｅＧ群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては抽選結果に対応した特定報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【９８７４】
特徴ｅＧ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）

の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特定判定の結果が所定結果（特殊外れ結果）となった場合に特定制御（突然時短遊技状態への移行等）を実行するか否かに対応した判定を実行する特定制御判定手段（ステップＳｅ１４０４の処理を実行する機能等）と、
前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の実行に対応した結果となることに基づいて前記特定制御が実行されるようにする特定制御実行手段（ステップＳｅ１４０４で肯定判定した場合にステップＳｅ１４０５、ステップＳｅ１４０６の処理を実行する機能等）と、
前記特定判定の結果に対応した特定報知（停止結果ＳＤ０～ＳＤ２１の停止表示）が所定の報知手段（特図用表示部４３）にて実行されるようにする特定報知実行手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、
を備え、
前記所定結果に対応する特定報知の報知態様として複数種の報知態様（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７、ＳＤ２０）を有しており、前記特定判定の結果が前記所定結果である場合に、それら複数種の報知態様のうちのいずれかの報知態様により前記所定結果に対応する特定報知が実行されるように構成されており、
前記特定判定の結果が前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様を前記特定制御判定手段の判定結果を参照して決定することが可能な特定手段（主制御装置１６２における特殊外れ用の停止結果設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【９８７５】
上記構成では、特定判定の結果が所定結果である場合に特定制御を実行するか否かが判定され、その結果に基づいて特定制御が実行される。また、特定判定が行われた場合に所定の報知手段にて特定報知が実行され、その特定報知により特定判定の結果が報知される。このような構成の下、所定結果に対応する特定報知の報知態様として複数種の報知態様が設けられるとともに、それらの報知態様のうちのいずれで特定報知を行うかの決定に際し、特定制御を実行するか否かの判定結果が参照される。この場合、特定制御を実行するか否かに応じて所定結果に対応する特定報知の報知態様を使い分けることができる。このため、例えば、特定制御が実行されない状況で特定報知から所定結果が把握されてしまうことが好ましくない場合に、所定結果を把握しにくい報知態様となるように特定報知の調整を行うことができ、特定報知を好適に行うことが可能になる。
【９８７６】
特徴ｅＧ２．前記特定判定の結果が前記所定結果である場合に、前記特定制御判定手段による判定の実行より後、前記複数種の報知態様のうちからいずれかの報知態様を決定することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｅＧ１に記載の遊技機。
【９８７７】
上記構成では、特定制御を実行するか否かの判定→特定報知の報知態様の選択・決定の順番で処理が行われるため、所定結果に対応する特定報知の報知態様を決定する場合に、上記判定の結果を反映させた決定を好適に行うことが可能になる。
【９８７８】
特徴ｅＧ３．前記複数種の報知態様は、第１報知態様（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）と、前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（停止結果ＳＤ２０）とを含むものであり、
前記特定手段は、前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の不実行に対応した結果である場合に、前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様として前記第２報知態様を決定する又は前記第１報知態様より前記第２報知態様を決定しやすい手段を備えていることを特徴とする特徴ｅＧ１又は特徴ｅＧ２に記載の遊技機。
【９８７９】
上記構成では、所定結果に対応する特定報知の報知態様として第１報知態様と第２報知

態様とを含む複数種の報知態様を有しており、特定制御判定手段により特定制御を実行しないと判定された場合に、所定結果に対応する特定報知の報知態様として第２報知態様が決定される又は第２報知態様が決定されやすい構成となっている。この場合、第２報知態様として遊技者が所定結果を連想しにくい態様を設定することで、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。

【９８８０】

なお、本特徴における「前記特定手段は、前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の不実行に対応した結果である場合に、前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様として前記第２報知態様を決定する又は前記第１報知態様より前記第２報知態様を決定しやすい手段を備えている」は、「前記特定手段は、前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の実行に対応した結果である場合に、前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様として前記第１報知態様を決定する又は前記第２報知態様より前記第２報知態様を決定しやすい第１手段と、前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の不実行に対応した結果である場合に、前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様として前記第２報知態様を決定する又は前記第１報知態様より前記第２報知態様を決定しやすい第２手段と、を備えている」と表現することもできる。

【９８８１】

特徴ｅＧ４．前記特定判定の結果として前記所定結果とは異なる特定結果（通常外れ結果）を取り得る構成となっており、

前記第２報知態様は、遊技者が前記所定結果より前記特定結果を認識しやすい又は遊技者が前記特定結果を認識できる態様（通常外れ結果に対応する停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１に類似する態様）であることを特徴とする特徴ｅＧ３に記載の遊技機。

【９８８２】

上記構成によれば、特定制御が実行されない場合に決定される第２報知態様は、遊技者が所定結果よりも特定結果を認識しやすい態様となっている。このため、特定判定にて所定結果となった場合において特定制御が実行されないと判定された場合に、遊技者が特定報知に基づいて特定結果を把握しやすくなり、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。

【９８８３】

特徴ｅＧ５．前記特定判定の結果が前記特定結果となった場合に、前記特定制御判定手段による判定が行われることなく前記特定制御が不実行とされるように構成されていることを特徴とする特徴ｅＧ４に記載の遊技機。

【９８８４】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果となった場合に一律に特定制御が実行されないため、所定結果となった場合に行われる第２報知態様の特定報知から遊技者が特定結果を認識した場合に特定制御が実行されない点で整合する。このため、不自然な印象となることが抑制され、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。

【９８８５】

特徴ｅＧ６．前記特定判定の結果として前記所定結果とは異なる特定結果（通常外れ結果）を取り得る構成となっており、

前記特定報知としての特定表示が前記所定の報知手段としての表示手段にて行われるように構成されており、

前記表示手段は、所定表示状態の第１状態（点灯状態、第１表示色等）と前記第１状態とは異なる第２状態（消灯状態、第２表示色等）とに切り替え可能な複数の表示部（表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７）を有しており、これらの表示部において前記第１状態とされる第１表示部と前記第２状態とされる第２表示部との組み合わせにより前記特定表示が行われるように構成されており、

前記第２報知態様の特定表示における前記第１表示部の数は、前記特定結果に対応する所定の特定表示（停止結果ＳＤ１８、ＳＤ２１）における前記第１表示部の数以下である

ことを特徴とする特徴ｅＧ３乃至特徴ｅＧ５のいずれかに記載の遊技機。
【９８８６】
上記構成では、第１状態とされる第１表示部と第２状態とされる第２表示部との組み合わせにより特定判定の結果に対応した特定表示が行われるところ、第２報知態様の特定表示における第１表示部の数が特定結果に対応する所定の特定表示における第１表示部の数以下であるため、特定判定の結果が所定結果となった場合において特定制御が実行されない場合の特定表示を特定結果用の特定表示に似せて行うことができ、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。
【９８８７】
特徴ｅＧ７．前記第１報知態様の特定表示における前記第１表示部の数は、前記特定結果に対応する所定の特定表示における前記第１表示部の数より多いことを特徴とする特徴ｅＧ６に記載の遊技機。
【９８８８】
上記構成では、所定結果となった場合に行われる特定表示の表示態様として、第１表示部の数が特定結果用の特定表示以下である第２態様と、特定結果用の特定表示より多い第１態様とを有するため、所定結果となった場合に行われる特定表示のうち一部について特定結果との識別が行いにくく、他の一部について識別が行いやすい構成とすることができる。これにより、所定結果となった場合の結果報知としての機能が過度に損なわれることを抑制しつつ、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。
【９８８９】
なお、本特徴において「前記特定手段は、前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の実行に対応した結果である場合に、前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様として前記第１報知態様を決定する又は前記第２報知態様より前記第１報知態様を決定しやすい手段を備えている」という構成をさらに備えてもよい。
【９８９０】
特徴ｅＧ８．前記特定判定の結果として前記所定結果とは異なる特定結果（通常外れ結果）を取り得る構成となっており、
前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の不実行に対応した結果である場合に、所定の演出手段（図柄表示装置７５）にて前記特定結果に対応した所定報知（完全外れ演出）を実行することが可能な手段（演出制御装置１４３において変動パターンＷ３に対応する変動開始コマンドを受信した場合に完全外れ演出を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅＧ１乃至特徴ｅＧ７のいずれかに記載の遊技機。
【９８９１】
上記構成では、特定判定にて所定結果となった場合において特定制御を実行しないと判定された場合に、所定の演出手段にて特定結果に対応した所定報知が行われるため、遊技者に特定結果になったと思わせることができ、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。
【９８９２】
特徴ｅＧ９．前記特定制御により遊技者に特定特典（特定遊技状態への移行）を付与することが可能であることを特徴とする特徴ｅＧ１乃至特徴ｅＧ８のいずれかに記載の遊技機。
【９８９３】
上記構成では、特定制御により遊技者に特定特典が付与されるところ、特定制御が実行されない場合、当該特典が付与されないことになる。このため、特定判定で所定結果を引き当てたにもかかわらず、その恩恵を得られないとして、遊技者の気分を害してしまう懸念がある。そのような場合において上記特徴ｅＧ１から特徴ｅＧ８のいずれかの構成を適用することで、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることが抑制され、延いては特典付与が制限されたことに気づきにくくすることができる。
【９８９４】

特徴ｅＧ１０．遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、所定遊技状態より遊技者に有利な特定遊技状態（時短遊技状態等）とを含む複数の遊技状態を有しており、
前記特定制御は特定遊技状態への移行であることを特徴とする特徴ｅＧ１乃至特徴ｅＧ９のいずれかに記載の遊技機。

【９８９５】

上記構成では、遊技状態として、所定遊技状態と、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有しており、特定制御により特定遊技状態への移行が行われるように構成されている。このような構成では、特定制御が実行されないことにより、特定遊技状態への移行が行われないことになるため、特定判定で所定結果を引き当てたにもかかわらず、その恩恵を得られないとして、遊技者の気分を害してしまう懸念がある。そのような場合において上記特徴ｅＧ１から特徴ｅＧ９のいずれかの構成を適用することで、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることが抑制され、延いては特定遊技状態への移行が制限されたことに気づきにくくすることができる。

【９８９６】

なお、上記特徴ｅＧ１乃至特徴ｅＧ１０の各構成に対して、特徴ｅＡ１乃至特徴ｅＡ１３、特徴ｅＢ１乃至特徴ｅＢ１３、特徴ｅＣ１乃至特徴ｅＣ８、特徴ｅＤ１乃至特徴ｅＤ１１、特徴ｅＥ１乃至特徴ｅＥ６、特徴ｅＦ１乃至特徴ｅＦ１１、特徴ｅＧ１乃至特徴ｅＧ１０のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９８９７】

なお、以上詳述した特徴ｅＡ群乃至特徴ｅＧ群の各構成に対して、他の特徴ｅＡ群乃至特徴ｅＧ群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９８９８】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【９８９９】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【９９００】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【９９０１】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【９９０２】

＜特徴ｆＡ群～特徴ｆＣ群＞

下記の特徴ｆＡ群～特徴ｆＣ群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第６の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【９９０３】

下記の特徴ｆＡ群～特徴ｆＣ群に記載された発明は、「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技機を好適に動作させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【９９０４】

＜特徴ｆＡ群＞

特徴ｆＡ１．情報の記憶保持に電力の供給を要する情報記憶手段（主側ＲＡＭ３１４）と、

前記情報記憶手段に所定情報（差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ、差枚数の情報等）が記憶されている状況において前記所定情報に基づいて特定制御を実行することが可能な手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

動作電力（外部電力）の供給が停止されている状況において情報を記憶保持するための保持用電力（バックアップ電力）が前記情報記憶手段に供給され、当該情報記憶手段において情報が記憶保持されることを可能とする手段（停電監視部３１５からのバックアップ電力により主側ＲＡＭ３１４に記憶された情報をバックアップする機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去されるようにする又は前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去されている状態で動作電力の供給が開始されるようにすることが可能な特定手段（第１の実施の形態や変形例１の主制御装置１６２における部分クリア用処理を実行する機能、変形例２の主制御装置１６２における電断時クリア用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【９９０５】

上記構成では、動作電力の供給が停止されると、保持用電力が情報記憶手段に供給され、当該情報記憶手段に記憶された情報の保持が図られる。その一方で、所定情報については、動作電力の供給が開始された場合に情報記憶手段から消去されるか、動作電力の供給の開始前に当該所定情報が消去された状態となっていることにより、情報記憶手段に所定情報が記憶されていない状態で遊技機が立ち上がるように構成されている。この所定情報は特定制御の実行に利用されるものであるところ、例えば、前日の遊技にて記憶された所定情報により特定制御が行われることを抑制したい場合に、遊技ホールにて開店前に遊技機の電源を投入することで、それを好適に実現することができ、遊技機の動作を好適化することが可能になる。

【９９０６】

なお、本特徴において「動作電力の供給が開始された場合に前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去される」は、必ずしも、動作電力の供給が開始されたのと同時や当該供給が開始された直後に所定情報の消去が行われる構成である必要はなく、当該供給の開始に基づくものであれば、当該開始から所定期間の経過後に所定情報の消去が行われる構成であってもよい。そのような意味では「動作電力の供給が開始された場合」について「動作電力の供給の開始より後」と読み替えることができるし、「動作電力の供給が開始された

場合」について「動作電力の供給の開始より後」を含む概念であると解することができる。

【９９０７】

特徴ｆＡ２．動作電力の供給が開始された場合において前記所定情報を消去するための操作を要することなく、前記特定手段により前記所定情報が消去されることを可能とする手段（主制御装置１６２における部分クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｆＡ１に記載の遊技機。

【９９０８】

例えば、所定情報の消去に電源投入とは別の専用操作を要する構成である場合は、遊技ホールに設置された各遊技機について１台ずつ所定情報の消去操作を行う必要があり、ホール従業員にとって非常に手間のかかる作業となるおそれがある。この点、本特徴によれば、遊技機への電源投入に伴い自然と所定情報が消去されるため、当該消去に要する手間を大きく減らすことができる。特に遊技ホールでは、島設備の電源を投入することで当該島設備に設置された複数の遊技機に一括して電源を投入し得るため、１の操作により複数の遊技機についてまとめて所定情報を消去することができ、所定情報の効率的な消去を行うことが可能になる。

【９９０９】

特徴ｆＡ３．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８への入球等）の発生に基づいて前記所定情報を導出する手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｆＡ１又は特徴ｆＡ２に記載の遊技機。

【９９１０】

上記構成では、遊技が実行されることにより生じる所定事象に基づいて所定情報が導出されるため、所定情報に遊技の実績が反映される。そして、このような所定情報の消去が遊技機への電源投入を契機に行われるため、特定制御の実行に前日の遊技実績が影響することを好適に抑制することが可能となる。

【９９１１】

特徴ｆＡ４．予め定められた付与契機（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）が成立した場合に所定の遊技価値が付与されるように制御する手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｆ９０６～ステップＳｆ９０８を実行する機能等）を備え、

前記所定事象は、前記所定の遊技価値の付与又は前記付与契機の成立であることを特徴とする特徴ｆＡ３に記載の遊技機。

【９９１２】

上記構成では、所定事象が遊技価値の付与又はその実行契機の成立であるため、遊技価値の獲得状況が反映された所定情報が導出される。そして、このような所定情報の消去が遊技機への電源投入を契機に行われるため、特定制御の実行に前日の遊技における遊技価値の獲得状況が影響することを好適に抑制することが可能となる。

【９９１３】

特徴ｆＡ５．前記情報記憶手段には、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴情報領域（差球数用エリア５０４ｅ、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅ）が設けられており、

前記所定情報は、前記履歴情報領域に記憶される前記履歴情報である又は前記履歴情報に基づいて導出されるものであることを特徴とする特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ４のいずれかに記載の遊技機。

【９９１４】

上記構成によれば、所定事象が発生した場合に、それに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで

所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、所定情報がそのようにして管理される所定事象の発生頻度を示す履歴情報であるか、又はその履歴情報を利用して導出される情報であるかのいずれかとなっており、そのような所定情報の消去が遊技機への電源投入を契機に行われるため、前日になされた遊技の実績が特定制御の実行に影響することを好適に抑制することが可能となる。

【９９１５】

特徴ｆＡ６．予め定められた特定契機（差球数が特定個数以上となること）の成立に基づいて前記特定制御が実行され得るように構成されており、

前記所定情報は、前記特定契機の成立に対応した特定の情報（超過フラグ）であることを特徴とする特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ５のいずれかに記載の遊技機。

【９９１６】

上記構成では、所定情報により特定制御を実行すべきことが示され、そのような所定情報の消去が遊技機への電源投入を契機に行われるため、特定制御が実行された場合に遊技機の電源遮断操作を行い、その後、電源投入操作を行うことで、特定制御の実行状態が解除される。よって、当該解除にホール従業員の立ち合いが不可欠となり、特定制御の実行状態が遊技者によって解除されないようにすることができる。

【９９１７】

なお、本特徴において「前記所定情報は、前記特定契機の成立に対応した特定の情報（超過フラグ）である」は、「前記所定情報は、当該遊技機が前記特定契機の成立を把握するのに利用する特定の情報（超過フラグ）である」と読み替えることができる。

【９９１８】

特徴ｆＡ７．前記特定手段は、動作電力の供給が開始された場合において、遊技の進行を制御するための進行対応処理（タイマ割込み処理のステップＳｆ４０９～ステップＳｆ４１９）が実行されるよりも前に前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去されるようにする手段（メイン処理においてステップＳｆ１１５の部分クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ６のいずれかに記載の遊技機。

【９９１９】

上記構成では、遊技機への電源が投入された場合に、所定情報の消去処理が実行されてから進行対応処理が実行されるため、前日の所定情報が消去された状態で遊技の進行を開始させることができる。これにより、前日の所定情報を引き継いで、遊技進行の開始前や開始後の早期に特定制御が行われることが回避され、特定制御の影響を受けて遊技の進行が適切に行われなくなることを抑制できる。

【９９２０】

特徴ｆＡ８．動作電力の供給が開始された場合に供給開始時処理を実行する手段（主制御装置１６２におけるメイン処理を実行する機能）を備え、

前記供給開始時処理に、前記特定手段による前記所定情報の消去処理（ステップＳｆ１１５の部分クリア用処理）が含まれることを特徴とする特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ７のいずれかに記載の遊技機。

【９９２１】

上記構成では、動作電力の供給が開始されることに応じて実行される供給開始時処理の中で所定情報が消去されるため、前日の所定情報が残ったままの状態で進行対応処理が実行されることを好適に抑制することができる。これにより、前日の所定情報を引き継いで、遊技進行の開始前や開始後の早期に特定制御が行われることが回避され、特定制御の影響を受けて遊技の進行が適切に行われなくなることを抑制できる。

【９９２２】

特徴ｆＡ９．定期的に起動される割込み処理を実行する手段（主制御装置１６２におけるタイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

遊技の進行を制御するために実行される進行対応処理（主制御装置１６２におけるステップＳｆ４０９～ステップＳｆ４１９）が前記割込み処理に含まれており、

動作電力の供給が開始されて前記供給開始時処理が実行される場合において、前記消去

処理の実行より後に前記割込み処理の割込みが許容されるように構成されている（メイン処理において、タイマ割込み処理の割込みが禁止された状態でステップＳｆ１０１～ステップＳｆ１１６の処理が実行される構成）ことを特徴とする特徴ｆＡ８に記載の遊技機。

【９９２３】

上記構成では、供給開始時処理の中で所定情報の消去処理が実行される場合において、遊技の進行を制御するための進行対応処理が定期的に起動される割込み処理として実行され、供給開始時処理において上記消去処理が行われた後に上記割込み処理の割込みが許容されるため、所定情報を消去してから進行対応処理を起動させることができる。これにより、前日の所定情報を引き継いだ状態で進行対応処理が開始されることを確実に回避することができ、特定制御の影響を受けて遊技の進行が遊技の進行が適切に行われなくなることを好適に抑制することが可能になる。

【９９２４】

特徴ｆＡ１０．動作電力の供給が停止されている状況において、前記所定情報としての第１所定情報と、当該第１所定情報とは異なる第２所定情報（ベース値の情報、ベース値用カウンタエリア５０１の各カウンタ５０１ａ～５０１ｃの値、遊技の進行を制御するための処理に用いる情報等）とが前記情報記憶手段に記憶されている状態で前記保持用電力が前記情報記憶手段に供給され、前記情報記憶手段において前記第１所定情報と前記第２所定情報とが記憶保持されるようにすることを可能とする手段（停電監視部３１５からのバックアップ電力により主側ＲＡＭ３１４に記憶された情報をバックアップする機能）を備え、

前記特定手段は、動作電力の供給が開始された場合に、前記情報記憶手段に前記第２所定情報が記憶保持されたまま、前記第１所定情報が消去されるようにする、又は前記情報記憶手段にて前記第２所定情報が記憶保持され且つ前記所定情報が消去されている状態で動作電力の供給が開始されるようにする手段（第１の実施の形態や変形例１の主制御装置１６２における部分クリア用処理を実行する機能、変形例２の主制御装置１６２における電断時クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ９のいずれかに記載の遊技機。

【９９２５】

上記構成では、情報記憶手段に第１所定情報と第２所定情報とが記憶されている状況で動作電力の供給が停止され、その後、動作電力の供給が開始された場合に、第２所定情報については情報記憶手段に残しつつ、第１所定情報については情報記憶手段から消去された状態で遊技機を起動させることができる。これにより、第２所定情報に対する電源遮断からの保護を適切に図りつつ、第１所定情報の消去により、特定制御の実行に前日の遊技実績が影響することを好適に抑制することが可能になる。

【９９２６】

特徴ｆＡ１１．各種処理を実行する制御手段（ＭＰＵ３１２）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ４０１～ステップＳｆ４１９の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ１１０３～ステップＳｆ１１０５、ステップＳｆ２１０３～ステップＳｆ２１０６、ステップＳｆ３３０３～ステップＳｆ３３０６の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記情報記憶手段には、前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア３９１）と、前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア３９３）とが設けられており、

前記第２所定記憶領域には前記所定情報が記憶される特定領域（差球数用エリア５０４ｅ、差球数用カウンタエリア５０２、差球数用エリア６０１）が含まれており、

前記第２所定処理実行手段は、前記特定手段として、動作電力の供給が開始された場合において、前記第２所定記憶領域に対して少なくとも前記特定領域を含む領域の情報が消去されるようにする又は前記第２所定記憶領域に対して少なくとも前記特定領域を含む領域の情報が消去されている状態で動作電力の供給が開始されるようにする手段（第１の実施の形態や変形例１の主制御装置１６２における部分クリア用処理を実行する機能、変形例２の主制御装置１６２における電断時クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ１０のいずれかに記載の遊技機。

【９９２７】

上記構成によれば、第１所定記憶領域と第２所定記憶領域とが設けられており、第１所定記憶領域が第１所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第２所定記憶領域が第２所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第１所定処理と第２所定処理とで情報記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【９９２８】

また、特定制御の実行に用いられる所定情報が記憶される特定領域の情報が動作電力の供給が開始された場合に消去される又は動作電力の供給の開始前に特定領域の情報が消去された状態となっているように、第２所定記憶領域に対して処理が行われるため、例えば、前日の遊技にて記憶された所定情報により特定制御が行われることを抑制したい場合に、遊技ホールの開店前に遊技機の電源を投入することで、それを好適に実現することができる。

【９９２９】

その際、上記のとおり、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されることが回避されていることにより、第２所定領域に含まれる特定領域の情報を消去するに際して、第１所定領域に記憶される他の情報が消去されてしまうことを抑制することができる。つまり、動作電力の供給の停止から開始までの流れの中で、記憶保持すべき他の情報の保護に影響が及ぶことを回避しながら、特定制御の実行に用いる所定情報の消去を好適に行うことができる。

【９９３０】

特徴ｆＡ１２．前記特定制御にて実行される処理には、所定の遊技の進行が制限される特定状態（遊技停止状態）への移行に対応した特定処理（主制御装置１６２におけるステップＳｆ４０７）が含まれることを特徴とする特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ１１のいずれかに記載の遊技機。

【９９３１】

上記構成では、特定制御が実行されることにより、その後の遊技の進行が制限される制限状態に移行する。このような構成に対して上記特徴ｆＡ１から特徴ｆＡ１１のいずれかの構成を適用することで、前日の遊技実績が上記制限状態への移行に影響し、現在の遊技者により行われている遊技が過剰に制限されてしまうことを抑制できる。

【９９３２】

特徴ｆＡ１３．前記特定手段は、前記情報記憶手段に前記所定情報が記憶されている状態で動作電力の供給が停止された場合に前記所定情報が消去されることを可能とする手段（変形例２の主制御装置１６２における電断時クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｆＡ１に記載の遊技機。

【９９３３】

上記構成では、動作電力の供給が停止されることにより情報記憶手段に記憶された所定情報が消去されるため、動作電力の供給が開始された場合に所定情報が消去されている状態で遊技機を起動させることができる。また、動作電力の供給が停止されたときに所定情報の消去が行われるため、動作電力の供給の開始に際して消去処理を行う必要がなく、当該開始を契機として実行される遊技機の起動用処理の負荷を軽減することができる。これにより、遊技機の起動時間を短縮し、遊技者に早く遊技を再開させることが可能になる。

【９９３４】
特徴ｆＡ１４．動作電力の供給が停止された場合において前記所定情報を消去するための操作を要することなく、前記特定手段により前記所定情報が消去されることを可能とする手段（変形例２の主制御装置１６２における電断時クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｆＡ１３に記載の遊技機。
【９９３５】
上記構成では、情報記憶手段に記憶された所定情報の消去に電源遮断とは別の専用操作を要しないため、遊技ホールの閉店に伴う電源遮断により所定情報が自然と消去され、当該消去に要する手間を大きく減らすことができる。特に遊技ホールでは島設備に複数の遊技機が設置され、島設備の電源を遮断することで当該島設備に設置された複数の遊技機に対して一括して電源遮断を行い得るため、１の操作により複数の遊技機についてまとめて所定情報を消去することができ、所定情報の効率的な消去を行うことが可能になる。
【９９３６】
なお、上記特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ１４の各構成に対して、特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ１４、特徴ｆＢ１乃至特徴ｆＢ１１、特徴ｆＣ１乃至特徴ｆＣ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【９９３７】
＜特徴ｆＢ群＞
特徴ｆＢ１．遊技の進行に関する所定処理（主制御装置１６２によるステップＳｆ４０９～ステップＳｆ４１９）を実行する制御手段（主制御装置１６２）を備えた遊技機において、
前記所定処理を実行する上で用いられる情報が記憶される所定領域（特定制御用のワークエリア３９１、特定制御用のスタックエリア３９２）を有する情報記憶手段（主側ＲＡＭ３１４）と、
前記所定領域における情報の記憶状況が第１状況（ステップＳｆ４０９～ステップＳｆ４１９で用いる各種情報が記憶された状況）である状態で第１所定条件（差球数が特定個数以上になること、判定用差球数が特定個数以上になること）が成立した場合に、少なくとも前記第１状況が引き継がれた状態での遊技の進行が制限されるようにする第１手段（主制御装置１６２における遊技停止判定用処理により遊技停止状態に移行する機能）と、
前記第１手段による遊技の進行の制限より後、前記第１所定条件とは異なる第２所定条件（パチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うこと）が成立した場合に、前記第１状況が引き継がれた状態で又は前記所定領域における情報の記憶状況が前記第１状況とは異なる第２状況（第２初期化処理が行われた状況）とされた状態で遊技の進行が許容されるようにする第２手段（主制御装置１６２における電源投入設定処理により遊技停止状態を解除しつつ、部分クリア用処理により差球数の情報等を消去する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【９９３８】
上記構成では、情報記憶手段の所定領域への情報の書き込みや当該所定領域からの情報の読み出しを利用して遊技の進行に関する制御処理が行われる遊技機において、第１所定条件が成立すると、上記所定領域における情報の記憶状況を引き継いだ状態での遊技の進行が制限される。このため、第１所定条件が成立した状態で遊技が継続されることを抑制したい場合に、それを好適に実現することができる。また、そのような制限状態である状況で第２所定条件が成立すると、所定領域の情報の記憶状況を引き継いだ状態で又は記憶状況を異ならせた状態で制限状態が解除され、遊技の進行が許容される。このため、ホール従業員の行為により第２所定条件が成立する構成とすれば、第１所定条件の成立により移行した制限状態をホール従業員の立ち合いの下で解除し、遊技を再開させることができる。
【９９３９】

特徴ｆＢ２．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象の発生に基づいて前記第１所定条件が成立し得るように構成されていることを特徴とする特徴ｆＢ１に記載の遊技機。

【９９４０】

上記構成では、遊技が実行されることにより生じる所定事象に基づいて第１所定条件が成立するため、遊技進行の制限状態への移行が遊技の実績に応じて行われる。このため、例えば、遊技機設計者の想定以上の実績が生じたときに遊技の進行を制限したい場合に、それを好適に実現することができる。

【９９４１】

特徴ｆＢ３．予め定められた付与契機（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の成立に基づいて所定の遊技価値が付与されるように制御する手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ４１７、ステップＳｆ４１８の処理を実行する機能、払出制御装置１８１におけるステップＳｆ９０６～ステップＳｆ９０８の処理を実行する機能）を備え、

前記所定事象は、前記所定の遊技価値の付与又は前記付与契機の成立であることを特徴とする特徴ｆＢ２に記載の遊技機。

【９９４２】

上記構成では、所定事象が遊技価値の付与又はその実行契機の成立であり、それらの発生状況に基づいて第１所定条件が成立するため、遊技進行の制限状態への移行が遊技価値の獲得実績に応じて行われる。このため、実際の遊技において遊技価値が過剰に獲得されることを抑制したい場合にそれを好適に実現することができる。

【９９４３】

特徴ｆＢ４．前記情報記憶手段には、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴情報領域（差球数用エリア５０４ｅ、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅ）が設けられており、

前記履歴情報に基づいて前記第１所定条件が成立し得るように構成されていることを特徴とする特徴ｆＢ１乃至特徴ｆＢ３のいずれかに記載の遊技機。

【９９４４】

上記構成によれば、所定事象が発生した場合に、それに対応する履歴情報が履歴記憶手段に記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、そのようにして管理される所定事象の発生頻度に基づいて第１所定条件が成立するため、遊技の実績に応じて遊技進行の制限状態に移行させることができる。

【９９４５】

特徴ｆＢ５．第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ４０１～ステップＳｆ４１９の処理を実行する機能）と、

前記第１所定処理とは異なる第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ１１０３～ステップＳｆ１１０５、ステップＳｆ２１０３～ステップＳｆ２１０６、ステップＳｆ３３０３～ステップＳｆ３３０６の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記情報記憶手段には、前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア３９１）と、前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア３９３）とが設けられており、

前記第１所定処理に前記所定処理が含まれており、

前記第１所定記憶領域に前記所定領域が含まれており、

前記第２所定記憶領域に記憶される特定情報（差球数の情報、差球数用カウンタエリア

５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ、差枚数の情報等）に基づいて前記第１所定条件が成立することを可能とする手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｆＢ１乃至特徴ｆＢ４のいずれかに記載の遊技機。

【９９４６】

上記構成では、情報記憶手段に記憶される特定情報に基づいて第１所定条件が成立するところ、遊技の進行を制御する処理の実行に際して、その特定情報の内容が誤って書き換えられたりすると、第１所定条件の成立が適切に行われなくなってしまうおそれがある。この点、本特徴では、情報記憶手段に第１所定記憶領域と第２所定記憶領域とが設けられており、第１所定記憶領域が、遊技の進行を制御する第１所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、特定情報が記憶される第２所定記憶領域が第２所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第１所定処理の実行に際して特定情報が書き換えられてしまわないようにすることができ、延いては第１所定条件を適切に成立させ、制限状態への移行制御を適切に行わせることが可能になる。

【９９４７】

特徴ｆＢ６．操作可能な所定操作手段（電源スイッチ、リセットボタン１６６ｃ）を備え、前記第２所定条件の成立に当該所定操作手段の操作を要するように構成されており、

遊技機前方へ開閉可能な遊技機構成体（内枠１３）を備え、

前記遊技機構成体を遊技機前方へ開放した場合に前記所定操作手段を操作可能な位置に、前記所定操作手段が配置されていることを特徴とする特徴ｆＢ１乃至特徴ｆＢ５のいずれかに記載の遊技機。

【９９４８】

上記構成では、所定操作手段を操作しなければ第２所定条件が成立しないように構成されているとともに、その所定操作手段が遊技機構成体を遊技機前方に開放させないと操作できない位置に配置されている。この場合、ホール従業員でなければ所定操作手段の操作を行うことができず、制限状態の解除にホール従業員の立ち合いを不可欠とすることができる。よって、遊技者によって制限状態が解除されないようにすることができる。

【９９４９】

特徴ｆＢ７．前記制御手段への動作電力の供給が停止される第１状態より後、前記制御手段の動作電力の供給が開始される第２状態となった場合に前記第２所定条件が成立することを可能とする手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ１１３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｆＢ１乃至特徴ｆＢ６のいずれかに記載の遊技機。

【９９５０】

上記構成では、遊技機の電源遮断操作と電源投入操作とが順番に行われることにより、制限状態を解除するための第２所定条件が成立するため、遊技ホールの従業員のみが第２所定条件を成立させることが可能になる。よって、制限状態の解除にホール従業員の立ち合いが不可欠となり、遊技者によって制限状態が解除されないようにすることができる。

【９９５１】

特徴ｆＢ８．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象の発生に基づいて前記情報記憶手段に所定情報（差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ、差枚数の情報等）を記憶する手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）を備え、前記情報記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて前記第１所定条件が成立する又は前記第１所定条件の成立有無が判定されるように構成されており、

前記情報記憶手段に前記所定情報が記憶されている状況で前記第１状態となった場合において、当該第１状態より後、前記第２状態となった場合に前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去されるようにする又は前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去されている状態で前記第２状態となるようにすることが可能な手段（第１の実施の形態や変形例１の主制御装置１６２における部分クリア用処理を実行する機能、変形例２の主制御装置１６

２における電断時クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｆＢ７に記載の遊技機。

【９９５２】

上記構成では、情報記憶手段に記憶される所定情報に基づいて第１所定条件が成立して制限状態への移行が行われるとともに、情報記憶手段に所定情報が記憶されている状況で制御手段への動作電力の供給が停止された場合に、その後、動作電力の供給が開始されることで所定情報が消去されるか、動作電力の供給の開始前に所定情報が消去された状態となっているように構成される。これにより、遊技機への電源投入操作が行われることにより、制限状態の解除を行うと同時に第１所定条件の成立状態を初期化して遊技機を起動させることができ、ホール従業員の手間を好適に軽減することが可能になる。

【９９５３】

特徴ｆＢ９．予め定められた付与契機（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５、アウト口６８への入球等）が成立した場合に所定の遊技価値が付与されるように制御する手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｆ９０６～ステップＳｆ９０８を実行する機能等）と、

前記第１手段による遊技の進行の制限中に前記所定の遊技価値の付与が許容されることを可能とする手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ１６１０～ステップＳｆ１６１５の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｆＢ１乃至特徴ｆＢ８のいずれかに記載の遊技機。

【９９５４】

上記構成では、第１所定条件の成立により制限状態に移行した場合に当該制限状態の中で遊技価値の付与が行われることが許容されている。例えば、遊技価値を付与している途中タイミングで第１所定条件が成立した場合、制限状態への移行に伴って遊技価値の付与が途中終了されてしまうおそれがある。この点、本特徴によれば、付与の途中で制限状態に移行しても最後まで遊技価値の付与を行わせることができ、遊技者が得られるべき遊技価値が適切に付与されるようにすることが可能になる。

【９９５５】

特徴ｆＢ１０．前記所定の遊技価値の付与に対応した特定情報（賞球信号）を遊技機外部に出力可能な出力手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ４１９の処理を実行する機能、払出制御装置１８１におけるステップＳｆ９０９の処理を実行する機能）と、

前記第１手段による遊技の進行の制限中に前記出力手段による前記特定情報の出力が許容されることを可能とする手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ１６１０～ステップＳｆ１６１５の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｆＢ９に記載の遊技機。

【９９５６】

上記構成では、制限状態において、遊技価値の付与に対応した外部出力を行うことが許容されているため、制限状態の中で遊技価値の付与が行われた場合に、当該付与の発生が上記外部出力を通じて遊技ホール側の管理装置に適切に通知される。よって、制限状態中に遊技価値の付与が行われることに起因して、遊技価値に関して実際に付与した数値と、付与されたものとして管理装置が把握する数値との不整合が生じることを抑制することが可能になる。

【９９５７】

特徴ｆＢ１１．前記第２手段は、前記第１手段による遊技の進行の制限より後、前記第２所定条件が成立した場合に、前記所定領域における情報の記憶状況が前記第２状況とされた状態で遊技の進行が許容されるようにするものであることを特徴とする特徴ｆＢ１乃至特徴ｆＢ１０のいずれかに記載の遊技機。

【９９５８】

上記構成では、第２所定条件が成立した場合に、所定領域における情報の記憶状況が第１状況とは異なる第２状況に変更された上で遊技の進行が許容されるため、第１所定条件が成立したときと同じ遊技条件で再び遊技が行われることを抑制できる。その際、第２所

定条件が成立することで、制限状態そのものと、制限状態への移行条件が成立している状態との両方が解除されるため、ホール従業員が第２所定条件を成立させる１の操作を行うだけで、それらの解除を同時に行うことができ、遊技を再開させる際の遊技ホール側の手間を好適に軽減できる。

【９９５９】

なお、上記特徴ｆＢ１乃至特徴ｆＢ１１の各構成に対して、特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ１４、特徴ｆＢ１乃至特徴ｆＢ１１、特徴ｆＣ１乃至特徴ｆＣ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９９６０】

＜特徴ｆＣ群＞

特徴ｆＣ１．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与する手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｆ９０６～ステップＳｆ９０８を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定判定用情報（差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ、差枚数の情報等）を導出する手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定判定用情報が予め定められた特定値（１０００００個）以上となった場合に特定制御が実行されるようにする手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【９９６１】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定判定用情報が導出され、その導出された判定用情報が特定値以上となったか否かが判定される。これにより、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、判定用情報が特定値以上となった場合にはそれに対応する特定制御が行われる。この特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

【９９６２】

特徴ｆＣ２．前記特定制御にて実行される処理には、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる特定処理（主制御装置１６２におけるステップＳｆ１６１０～ステップＳｆ１６１４の処理）が含まれることを特徴とする特徴ｆＣ１に記載の遊技機。

【９９６３】

上記構成では、判定用情報が特定値以上になると、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

【９９６４】

特徴ｆＣ３．所定の異常要因を検知することが可能な検知手段（振動検知センサ、磁石検知センサ、電波検知センサ）と、

前記検知手段により検知が行われた場合に所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ１６０４～ステップＳｆ１６０８の処理を実行する機能）と、

前記検知手段により検知が行われた場合に、複数の外部出力用端子のうち所定の外部出力用端子を通じて外部情報が遊技機外部に出力されるようにする第１出力手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ１６０９の処理を実行する機能）と、

前記所定判定用情報が前記特定値となった場合に、前記所定の外部出力用端子を通じて外部情報が遊技機外部に出力されるようにする第２出力手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ１６１５の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｆＣ２に記載の遊技機。
【９９６５】
上記構成では、所定判定用情報が特定値以上となったことに基づいて遊技進行の制限状態に移行した場合に、異常検知に基づいて遊技進行の制限状態に移行した場合と共通の外部出力用端子を用いて外部情報の出力が行われる。これにより、遊技機では新たな外部出力用端子の増設が不要になり、遊技ホールでは情報受信部や管理装置等について既存の構成を用いることができ、双方においてコストの削減を図ることが可能になる。
【９９６６】
特徴ｆＣ４．前記所定判定用情報が前記特定値以上となっても、前記所定の遊技価値の付与が許容されることを可能とする手段（主制御装置１６２におけるステップＳｆ１６１０～ステップＳｆ１６１５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｆＣ１乃至特徴ｆＣ３のいずれかに記載の遊技機。
【９９６７】
上記構成では、所定判定用情報が特定値以上となることにより特定制御が行われる状態となっても、遊技価値の付与が行われることが許容されている。よって、付与の途中で特定制御が開始されることがあっても最後まで遊技価値の付与を行わせることができ、遊技者が得られるべき遊技価値が適切に付与されるようにすることが可能になる。
【９９６８】
なお、本特徴を上記特徴ｆＣ２に適用した場合は「所定の遊技の進行が制限される状態において前記所定の遊技価値の付与が許容されることを可能とする手段を備えている」と表現することができる。
【９９６９】
特徴ｆＣ５．遊技に関する状態として、少なくとも、第１状態（低確率モード、非開閉実行モード）と、前記所定の遊技価値が前記第１状態よりも付与されやすい第２状態（高確率モード、開閉実行モード）とを有しており、
少なくとも、前記第２状態である場合に当該第２状態であることに対応した特定情報（高確率フラグ、大当たり中フラグ）と、後に前記第２状態となる所定状態（高確率モードへの移行に対応した種別の大当たりとなった場合において、開閉実行モード後の高確率モードへの移行がまだ行われていない状態）である場合に当該所定状態であることに対応した所定情報（高確率モードへの移行に対応した種別の大当たりであることを示す大当たり種別情報）とが記憶される情報記憶手段（主側ＲＡＭ３１４）と、
前記判定用情報が前記特定値以上となったことに基づいて、前記情報記憶手段に記憶された前記特定情報又は前記所定情報が消去されるようにすることを可能とする手段（主制御装置１６２における超過時立上げ用処理を実行する機能、電源遮断時に高確率フラグの情報等を初期化する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｆＣ１乃至特徴ｆＣ４のいずれかに記載の遊技機。
【９９７０】
上記構成では、遊技価値が相対的に付与されやすい第２状態である状況で判定用情報が特定値以上となった場合に、第２状態であることに対応した特定情報や、後に第２状態になることに対応した所定情報が初期化される。これにより、遊技価値が相対的に付与されにくい第１状態に変更されて遊技が行われることになり、その結果として遊技価値の更なる獲得が制限される。よって、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。また、そのような変更を遊技機自身が自動的に行うため、判定用情報が特定値以上となった場合のホール従業員の手間を軽減することができる。さらに当該変更を行うか否かがホール従業員の判断に委ねられることがないため、遊技の公平性を担保することもできる。
【９９７１】

特徴ｆＣ６．前記所定判定用情報が記憶される情報記憶手段（主側ＲＡＭ３１４）と、
前記情報記憶手段に前記所定判定用情報が記憶された状態で動作電力の供給が停止された場合において、動作電力の供給が開始された場合に前記情報記憶手段にて前記所定判定用情報が消去されるようにする又は前記情報記憶手段にて前記所定判定用情報が消去されている状態で動作電力の供給が開始されるようにすることが可能な手段（第１の実施の形態や変形例１の主制御装置１６２における部分クリア用処理を実行する機能、変形例２の主制御装置１６２における電断時クリア用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｆＣ１乃至特徴ｆＣ５のいずれかに記載の遊技機。
【９９７２】
上記構成では、情報記憶手段に所定判定用情報が記憶された状態で動作電力の供給が停止された後、動作電力の供給が開始されることで所定判定用情報が消去されたり、所定判定用情報が消去されている状態で動作電力の供給が開始されたりするように構成されている。この場合、遊技ホールの閉店に伴う遊技機への電源遮断と、翌日の開店に伴う遊技機への電源投入とが順に行われることにより、所定判定用情報が自然と消去されるため、特定制御の実行に前日の遊技における遊技価値の獲得状況が影響することを抑制できる。
【９９７３】
特徴ｆＣ７．前記所定判定用情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第１～第５報知用表示装置１６９ａ～１６９ｅ）を表示制御する第１表示制御手段（主制御装置１６２における表示設定用処理、報知用表示処理を実行する機能）と、
前記所定判定用情報とは異なる別情報に対応する表示（設定値の情報、ベース値の情報等）が行われるように前記情報表示手段を表示制御する第２表示制御手段（主制御装置１６２における表示設定用処理、報知用表示処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｆＣ１乃至特徴ｆＣ６のいずれかに記載の遊技機。
【９９７４】
上記構成では、所定判定用情報に対応する表示が情報表示手段にて行われるため、都度の所定判定用情報を把握することが可能になる。また、情報表示手段においては所定判定用情報に対応する表示だけでなく別情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段を有効利用することが可能になる。
【９９７５】
なお、上記特徴ｆＣ１乃至特徴ｆＣ７の各構成に対して、特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ１４、特徴ｆＢ１乃至特徴ｆＢ１１、特徴ｆＣ１乃至特徴ｆＣ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【９９７６】
なお、以上詳述した特徴ｆＡ群乃至特徴ｆＣ群の各構成に対して、他の特徴ｆＡ群乃至特徴ｆＣ群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【９９７７】
以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。
【９９７８】
パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典（遊技価値）を付与する遊技機。
【９９７９】
スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変

動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【９９８０】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【９９８１】

＜特徴ｇＡ群～特徴ｇＣ群＞

下記の特徴ｇＡ群～特徴ｇＣ群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第７の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【９９８２】

＜特徴ｇＡ群＞

特徴ｇＡ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第７の実施の形態やその各変形例に基づいて抽出されるものである。

【９９８３】

なお、特徴ｇＡ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果になった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【９９８４】

特徴ｇＡ１．遊技状態として、第１遊技状態（通常遊技状態）と、前記第１遊技状態より遊技者に有利な第２遊技状態（高確遊技状態）と、前記第１遊技状態より遊技者に有利な第３遊技状態（時短遊技状態）とを有しており、

予め定められた判定事象（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（確変大当たり結果）となることに基づいて前記第２遊技状態への移行が行われることを可能とする第１手段（主制御装置１６２における開閉実行モード終了時の移行処理を実行する機能）と、

遊技における特定状態（通常時短遊技状態等）にて所定事象（特殊外れ結果になること、外れ遊技回の回数が第２回数になること、第２移行抽選に当選することなど）が成立した場合に前記第３遊技状態への移行が行われることを可能とする第２手段（主制御装置１６２による突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行用処理において通常時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行を生じさせる機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【９９８５】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する第２遊技状態とは別に、第１遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として第３遊技状態を有している。遊技における特定状態にて所定事象が成立することにより第３遊技状態への移行が生じるため、遊技の状態が他の状態から特定状態へと変化することにより、所定事象が

成立するか否かについて遊技者をドキドキさせることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【９９８６】

特徴ｇＡ２．前記第１遊技状態より遊技者に有利な所定状態（高確遊技状態等）となり、当該所定状態より後に前記特定状態となることが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｇＡ１の遊技機。

【９９８７】

上記構成では、第１遊技状態よりも遊技者にとって有利な所定状態の終了後に特定状態となり、その特定状態で所定事象を成立させることで第１遊技状態よりも遊技者にとって有利な第３遊技状態に移行する。この場合、有利な状態（所定状態）の後の特定状態にて所定事象を成立させることで再び有利な状態（第３遊技状態）に復帰したり、有利な状態が実質的に延長されたりするチャンスが付与されるものとなり、有利な状態（所定状態）が終了した後の遊技として興趣性を高めることが可能になる。

【９９８８】

特徴ｇＡ３．前記所定状態が前記第２遊技状態であることを特徴とする特徴ｇＡ２に記載の遊技機。

【９９８９】

上記構成では、第１遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２遊技状態の終了後に特定状態となり、その特定状態で所定事象を成立させることで第１遊技状態よりも遊技者にとって有利な第３遊技状態に移行する。この場合、有利な状態（第２遊技状態）の後の特定状態にて所定事象を成立させることで再び有利な状態（第３遊技状態）に復帰したり、有利な状態が実質的に延長されたりするチャンスが付与されるものとなり、特定判定の結果に基づいて移行した第２遊技状態の終了後における遊技として興趣性を高めることが可能になる。

【９９９０】

特徴ｇＡ４．遊技における所定状態（高確遊技状態等）より後に前記特定状態となることが可能に構成されており、

前記所定状態である状況で前記所定事象が成立しても前記第３遊技状態への移行が制限される又は前記所定状態において前記所定事象が成立しないように構成されており、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記特定状態に滞在可能な遊技回の回数が前記所定状態に滞在可能な遊技回の回数より少なくなることを可能とする手段（主制御装置１６２による開閉実行モード終了時に移行処理においてステップＳｇ１１０２～ステップＳｇ１１０５、ステップＳｇ１１０２～ステップＳｇ３５０１の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｇＡ１乃至特徴ｇＡ３のいずれかに記載の遊技機。

【９９９１】

上記構成では、第３遊技状態への移行が許容されない所定状態が終了した後、第３遊技状態への移行が許容される特定状態になるとともに、特定状態に滞在可能な遊技回の回数が所定状態に滞在可能な遊技回の回数よりも少なく抑えられている。すなわち、所定状態の終了により特定状態となり、第３遊技状態への移行チャンスが付与される状況において、当該チャンスが少ない遊技回の中で与えられるものとなる。このため、所定事象が成立しないまま特定状態が終了してしまうことへの不安感を煽ることができ、所定事象を成立させた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に高めることが可能になる。

【９９９２】

特徴ｇＡ５．前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特

図遊技回制御処理を実行する機能）を備え、
前記特定状態に滞在可能な遊技回の回数として複数の回数（１回、３回、５回）が設けられており、
前記特定状態への移行が生じる場合において前記複数の回数のうちのいずれかを移行対象の前記特定状態での回数として設定する手段（主制御装置１６２による開閉実行モード終了時に移行処理においてステップＳｇ３５０１の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｇＡ１乃至特徴ｇＡ４のいずれかに記載の遊技機。
【９９９３】
上記構成では、特定状態に滞在可能な遊技回の回数として複数の回数が設けられ、特定状態への移行時にはそれらのうちのいずれかの回数が設定されるため、所定事象の成立しやすさとしての有利度合いが異なる複数の特定状態を設けることができる。これにより、特定状態において所定事象を成立させることだけでなく、いずれの特定状態となるかについても遊技者を楽しませることが可能になる。
【９９９４】
特徴ｇＡ６．前記複数の回数には、第１回数（１回）と、前記第１回数より多い第２回数（３回）とが含まれており、
前記特定状態中の各遊技回にて前記所定事象が成立し得るように構成されており、
前記第１回数の前記特定状態と前記第２回数の前記特定状態とで各遊技回での前記所定事象の成立確率が同じであることを特徴とする特徴ｇＡ５に記載の遊技機。
【９９９５】
上記構成では、滞在可能な遊技回の回数が第１回数である特定状態と、それよりも多い第２回数である特定状態とにおいて、１の遊技回における所定事象の成立確率が同じであるため、滞在可能な遊技回の回数が多いほど、特定状態の中で所定事象が成立する期待値が高くなる。これにより、滞在可能な遊技回の回数が多い側の特定状態となることへの遊技者の期待感が喚起され、いずれの特定状態となるかについて遊技者を好適に楽しませることが可能になる。
【９９９６】
特徴ｇＡ７．前記所定事象が成立することなく前記特定状態が終了した場合に所定の状態（残り保留分に基づく第２特図の遊技回が実行される状態等）となるように構成されており、
前記所定の状態である状況で前記所定事象が成立しても前記第３遊技状態への移行が制限される又は前記所定の状態において前記所定事象が成立しないようにすることを可能とする手段（主制御装置１６２による突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行用処理において、残り保留分に基づいて行われる第２特図の遊技回にて特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行を生じさせない機能）を備えていることを特徴とする特徴ｇＡ１乃至特徴ｇＡ６のいずれかに記載の遊技機。
【９９９７】
上記構成では、特定状態が終了して所定の状態になると、第３遊技状態への移行が許容されなくなるため、第３遊技状態への移行が許容される特定状態を引き立てることができる。これにより、特定状態において所定事象の成立を目指す遊技の面白みを高めることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【９９９８】
特徴ｇＡ８．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球手段（第２作動口６３）と、
前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて所定の判定用情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、
を備え、
前記情報取得手段が取得した判定用情報に基づいて前記特定判定が実行されるように構

成されており、
前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、
遊技回の実行中に前記所定入球手段に遊技球が入球した場合に当該入球に対応する判定用情報を保留記憶することが可能な保留記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、
を備え、
前記特定状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は前記所定の状態よりも当該入球が生じやすく、
前記所定の状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記特定状態よりも当該入球が生じにくく、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に対応する遊技回が実行されることを特徴とする特徴ｇＡ７に記載の遊技機。
【９９９９】
上記構成では、所定入球手段への遊技球の入球が可能又は生じやすい特定状態にて第３遊技状態への移行が許容され、その後、特定状態の終了時に存在する保留記憶分の遊技回が消化される所定の状態（所定入球手段への遊技球の入球が不可又は生じにくい状態）になると、第３遊技状態への移行が許容されないように構成されている。例えば、第３遊技状態への移行機会を付与するものとして、所定入球手段に遊技球が入球可能又は入球しやすい状態では、第３遊技状態への移行を許容しないようにし、その後、保留記憶分の遊技回が行われる期間にて第３遊技状態への移行を許容する構成とすることが考えられる。つまり、所定入球手段に遊技球が入球可能な有利状態が終了した後の残り保留分の遊技回にて第３遊技状態への移行チャンスを付与するというものである。この場合、一部の状態に限定して第３遊技状態への移行機会を付与できるものの、第３遊技状態への移行を許容する許容遊技回の回数が保留記憶の上限数（上限保留数）により定まることになる。このため、許容遊技回の回数が上限保留数の制約を受けることになり、許容遊技回の回数を増減しようとすると、上限保留数の変更まで強いられることになる。この点、本特徴によれば、保留記憶分の遊技回が消化される状態（所定の状態）の前に、第３遊技状態への移行が許容される状態（特定状態）が設けられるため、上限保留数と独立して許容遊技回の回数を設定することができる。例えば、許容遊技回の回数として上限保留数よりも少ない回数を設定することができ、許容遊技回の回数設計においてその自由度を好適に高めることが可能になる。
【１００００】
特徴ｇＡ９．遊技における第１所定状態（高確遊技状態等）より後に前記特定状態となり、当該特定状態より後に第２所定状態（残り保留分に基づく第２特図の遊技回が実行される状態等）となることが可能であり、
前記第１所定状態である状況で前記所定事象が成立しても前記第３遊技状態への移行が制限される又は前記第１所定状態において前記所定事象が成立しないようにすることを可能とする手段（主制御装置１６２による突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行用処理において、高確遊技状態で特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行を生じさせない機能）と、
前記第２所定状態である状況で前記所定事象が成立しても前記第３遊技状態への移行が制限される又は前記第２所定状態において前記所定事象が成立しないようにすることを可能とする手段（主制御装置１６２による突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行用処理において、残り保留分に基づいて行われる第２特図の遊技回にて特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行を生じさせない機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｇＡ１乃至特徴ｇＡ８のいずれかに記載の遊技機。
【１００００１】
上記構成では、第３遊技状態への移行が許容されない第１所定状態となり、その第１所定状態の終了後、所定事象の成立により第３遊技状態への移行が生じる特定状態となり、

その特定状態の終了後、第３遊技状態への移行が許容されない第２所定状態となるように構成されている。この場合、第３遊技状態への移行が許容される特定状態の前後が、第３特定状態への移行が許容されない第１所定状態及び第２所定状態に挟まれる形態となり、特定状態を好適に引き立てることができる。これにより、特定状態において所定事象の成立を目指す遊技の面白みを高めることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【１０００２】

特徴ｇＡ１０．前記第１所定状態は、前記第１遊技状態より遊技者に有利な状態であることを特徴とする特徴ｇＡ９に記載の遊技機。

【１０００３】

上記構成では、第１所定状態が第１遊技状態よりも遊技者にとって有利な状態となっている。このような構成に対して上記特徴ｇＡ９の構成を適用することにより、所定事象の成立により第３遊技状態への移行が生じ、第１遊技状態よりも有利な状態に復帰したり、有利な状態が実施的に延長されたりする遊技において、特定状態を好適に引き立てることができ、特定状態において所定事象の成立を目指す遊技の面白みを高めることが可能になる。

【１０００４】

特徴ｇＡ１１．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球手段（第２作動口６３）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて所定の判定用情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、

を備え、

前記情報取得手段が取得した判定用情報に基づいて前記特定判定が実行されるように構成されており、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に対応して取得された判定用情報を保留記憶することが可能な保留記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、

を備え、

前記第１所定状態及び前記特定状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は前記第２所定状態よりも当該入球が生じやすく、

前記第２所定状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記特定状態よりも当該入球が生じにくく、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に対応する遊技回が実行されることを特徴とする特徴ｇＡ９又は特徴ｇＡ１０に記載の遊技機。

【１０００５】

上記構成では、保留記憶分の遊技回が消化される第２所定状態（所定入球手段への遊技球の入球が不可又は生じにくい状態）の前に、第３遊技状態への移行が許容される状態（特定状態）が設けられるため、保留記憶手段にて保留記憶が可能な上限保留数とは独立して、第３遊技状態への移行を許容する許容遊技回の回数を設定することができる。例えば、許容遊技回の回数として上限保留数よりも少ない回数を設定することができ、許容遊技回の回数設計においてその自由度を好適に高めることが可能になる。

【１０００６】

特徴ｇＡ１２．前記第３遊技状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は前記第２所定状態よりも当該入球が生じやすいことを特徴とする特徴ｇＡ１１に記載の遊技機。

【１０００７】

上記構成では、第３遊技状態が所定入球手段への遊技球の入球が可能又は生じやすい状

態であるため、特定状態で所定事象を成立させて第３遊技状態への移行を生じさせることにより、所定入球手段への遊技球の入球が可能又は生じやすい状態を実質的に延長させることができる。そのような場合において、延長のチャンスが付与される上記許容遊技回の回数を保留記憶手段における上限保留数の制約を受けずに設定することが可能になる。

【１０００８】

特徴ｇＡ１３．前記特定判定の結果が前記特定結果になることに基づいて遊技者に所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

前記第１手段は、前記特定判定の結果が前記特定結果になった場合において前記特典付与手段による前記所定特典の付与後に前記第２遊技状態への移行が行われることを可能とするものであり、

前記第２手段は、前記特定状態にて前記所定事象が成立した場合に前記特典付与手段による前記所定特典の付与を経由しないで前記第３遊技状態への移行が行われることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｇＡ１乃至特徴ｇＡ１２のいずれかに記載の遊技機。

【１０００９】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果（いわゆる当たり結果）となることで付与される所定特典の付与を経由しないで第３遊技状態への移行を行うことが可能となっている。すなわち、第３特定状態への移行に対して特定結果への当選を要しないため、第３特定状態への移行確率（所定事象の成立確率）を特定結果の当選確率と独立して設定することができ、第３特定状態への移行しやすさの設計に際してその自由度を好適に高めることが可能になる。

【１００１０】

特徴ｇＡ１４．前記特定判定の実行又は当該実行により行われる所定判定（外れ結果の種別抽選等）の実行に対応して前記所定事象が成立し得るように構成されていることを特徴とする特徴ｇＡ１３に記載の遊技機。

【１００１１】

上記構成では、特定判定の実行や、当該実行を条件として行われる所定判定の実行に対応して所定事象が成立し得るため、遊技者は、特定結果となるか否かの判定と、所定事象が成立するか否かの判定とを１の遊技回の中で受けることができる。これにより、特定状態での遊技回を、特定結果への当選による所定特典の付与と、所定事象の成立による第３遊技状態への移行との両方に挑戦できるチャンス遊技回として機能させることができ、遊技の興趣性を高めることが可能になる。

【１００１２】

特徴ｇＡ１５．前記特定判定の結果が前記特定結果とは異なる所定結果（外れ結果）になった場合のうち特定の場合（特殊外れ結果になった場合）に前記所定事象が成立するように構成されていることを特徴とする特徴ｇＡ１３又は特徴ｇＡ１４に記載の遊技機。

【１００１３】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果（いわゆる外れ結果）になった場合、すなわち、特定結果にならなかった場合の一部で所定事象が成立するため、所定特典の付与判定と所定事象の成立判定とを１の遊技回の中で行う場合において、それら判定間での干渉（特定結果と所定事象との同時成立）を回避しながら両判定を同時に行うことができる。また、１の契機（特定判定の実行契機）により、所定特典の付与判定と所定事象の成立判定とが実行されるため、特定状態において遊技回の都度、必ず所定事象の成立判定が行われるものとすることができる。

【１００１４】

なお、上記特徴ｇＡ１乃至特徴ｇＡ１５の各構成に対して、特徴ｇＡ１乃至特徴ｇＡ１５、特徴ｇＢ１乃至特徴ｇＢ１５、特徴ｇＣ１乃至特徴ｇＣ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて

適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【１００１５】
＜特徴ｇＢ群＞
特徴ｇＢ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第７の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。
【１００１６】
なお、特徴ｇＢ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果になった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【１００１７】
特徴ｇＢ１．予め定められた判定事象（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、
前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて第１遊技状態（通常遊技状態）より遊技者に有利な第２遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
を備え、
遊技状態として、第１遊技状態より遊技者に有利なものであって第２遊技状態とは異なる第３遊技状態（時短遊技状態等）を有しており、
第１特定遊技（高確遊技状態）の後に第２特定遊技（通常時短遊技状態）が実行され、当該第２特定遊技の後に第３特定遊技（残り保留分に基づく特定遊技回）が実行されることを可能とする第１手段（主制御装置１６２による開閉実行モード終了時の移行処理において、高確遊技状態の終了後に通常時短遊技状態に移行するように高確率モード及び第１高頻度サポートモードの各上限回数を設定する機能）と、
前記第２特定遊技で所定事象（特殊外れ結果になること、外れ遊技回の回数が第２回数になること、第２移行抽選に当選することなど）が発生した場合に当該第２特定遊技において第３遊技状態への移行契機が成立することを可能とする第２手段（主制御装置１６２による突然時短遊技状態の移行判定用処理において、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に突然時短開始用フラグをセットし、突然時短遊技状態への移行を可能とする機能）と、
前記第１特定遊技及び前記第３特定遊技で所定事象が発生した場合に当該第１特定遊技及び第３特定遊技において前記移行契機が成立しないことを可能とする第３手段（主制御装置１６２による突然時短遊技状態の移行判定用処理において、高確遊技状態及び残り保留分の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に突然時短開始用フラグをセットせず、突然時短遊技状態への移行が生じないようにする機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１００１８】
上記構成では、特定判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する第２遊技状態とは別に、第１遊技状態よりも遊技者にとって有利な第３遊技状態を有している。第１特定遊技、第２特定遊技及び第３特定遊技が順に行われる中で、第２特定遊技で所定事象が発生すると、第３遊技状態への移行契機が成立するものの、第１特定遊技及び第３特定遊技で所定事象が発生しても上記移行契機が成立しないように構成されている。この場合、第３遊技状態への移行が許容される許容期間（第２特定遊技の期間）の前後が、第３遊技状態への移行が許容されない非許容期間（第１特定遊技の期間、第３特定遊技の期間）で挟まれることとなり、第２特定遊技にて所定事象を発生させる遊技を好適に引き立てることができ、第３遊技状態への移行を目指す遊技の興趣性を高めることが可能になる。

【１００１９】
特徴ｇＢ２．前記第１特定遊技及び前記第２特定遊技では、前記所定事象を発生させることができる所定遊技（特図遊技回）が行われるように構成されており、
前記第２特定遊技で実行可能な前記所定遊技の回数（通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数）が前記第１特定遊技で実行可能な前記所定遊技の回数（高確遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数）より少なくなることを可能とする手段（主制御装置１６２による開閉実行モード終了時の移行処理において、高確率モードの上限回数を５０回に設定し、第１高頻度サポートモードの上限回数を５１回に設定する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｇＢ１に記載の遊技機。
【１００２０】
第２特定遊技で所定事象が発生した場合に第３遊技状態への移行が生じる構成において、所定事象を発生させることができる所定遊技が第１特定遊技及び第２特定遊技のそれぞれで行われるようにした上で、第２特定遊技では、その所定遊技の回数が第１特定遊技よりも少なく抑えられている。すなわち、第１特定遊技から第３特定遊技までの流れにおける途中の第２特定遊技でのみ第３遊技状態への移行チャンスが生じる状況において、当該チャンスが少ない回数の中で与えられるものとなる。このため、所定事象を発生させることができないまま第２特定遊技が終了してしまうことへの不安感を煽ることができ、その裏返しとして第２特定遊技の中で所定事象を発生させることができた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に高めることが可能になる。
【１００２１】
特徴ｇＢ３．前記第２特定遊技及び前記第３特定遊技では、前記所定事象を発生させることができる所定遊技（特図遊技回）が行われるように構成されており、
前記第２特定遊技で実行可能な前記所定遊技の回数（通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数）が前記第３特定遊技で実行可能な前記所定遊技の回数（通常時短遊技状態の終了時点で保留記憶されている第２特図の保留情報により実行される特図遊技回の回数）より少なくなることを可能とする手段（主制御装置１６２による開閉実行モード終了時の移行処理において、通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数が第２特図の最大保留数よりも少なくなるように高確率モード及び第１高頻度サポートモードの各上限回数を設定する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｇＢ１又は特徴ｇＢ２に記載の遊技機。
【１００２２】
第２特定遊技で所定事象が発生した場合に第３遊技状態への移行が生じる構成において、所定事象を発生させることができる所定遊技が第２特定遊技及び第３特定遊技のそれぞれで行われるようにした上で、第２特定遊技では、その所定遊技の回数が第３特定遊技よりも少なく抑えられている。すなわち、第１特定遊技から第３特定遊技までの流れにおける途中の第２特定遊技でのみ第３遊技状態への移行チャンスが生じる状況において、当該チャンスが少ない回数の中で与えられるものとなる。このため、所定事象を発生させることができないまま第２特定遊技が終了してしまうことへの不安感を煽ることができ、その裏返しとして第２特定遊技の中で所定事象を発生させることができた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に高めることが可能になる。
【１００２３】
特徴ｇＢ４．前記第２特定遊技では、前記所定事象を発生させることができる所定遊技（特図遊技回）が行われるように構成されており、
前記第２特定遊技で実行可能な前記所定遊技の回数として複数の回数（１回、３回、５回）が設けられており、
前記第２特定遊技の実行が生じる場合において前記複数の回数のうちのいずれかを実行対象の前記第２特定遊技での回数として設定する手段（主制御装置１６２による開閉実行モード終了時に移行処理においてステップＳｇ３５０１の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｇＢ１乃至特徴ｇＢ３のいずれかに記載の遊技機。
【１００２４】

第２特定遊技で所定事象が発生した場合に第３遊技状態への移行が生じる構成において、所定事象を発生させることができる所定遊技が第２特定遊技で行われるようにした上で、第２特定遊技にて実行可能な所定遊技の回数として複数の回数が設けられている。第２特定遊技に際してはそれら複数の回数のうちのいずれかが設定されるため、所定事象を発生させるチャンスの回数を多様化することができ、所定事象の発生しやすさとしての有利度合いが異なる複数の第２特定遊技を設けることができる。これにより、第２特定遊技で所定事象を発生させることだけでなく、いずれの第２特定遊技となるかについても遊技者を楽しませることが可能になる。

【１００２５】

特徴ｇＢ５．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

遊技球が入球可能又は入球しやすい第１状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１状態よりも入球しにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第２作動口６３）と、

を備え、

少なくとも前記第１特定遊技及び前記第２特定遊技では、前記可変入球手段に遊技球が入球可能又は前記第１遊技状態よりも当該入球が生じやすく、

前記第３遊技状態では、前記可変入球手段に遊技球が入球可能又は前記第１遊技状態よりも当該入球が生じやすいように構成されていることを特徴とする特徴ｇＢ１乃至特徴ｇＢ４のいずれかに記載の遊技機。

【１００２６】

上記構成では、第１特定遊技及び第２特定遊技にて可変入球手段への遊技球の入球が可能又は入球が生じやすく、また、第３遊技状態にて可変入球手段への遊技球の入球が可能又は入球が生じやすい。このような構成であることで、第２特定遊技にて所定事象を発生させて第３遊技状態に移行させることにより、可変入球手段への遊技球の入球が可能又は入球が生じやすい状態を延長させることができる。すなわち、可変入球手段への遊技球の入球が可能又は入球が生じやすい状態となっている一部の期間で所定事象を発生させることにより、当該状態をより長く遊技できるようになる遊技性を付与することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【１００２７】

特徴ｇＢ６．遊技球が入球可能な所定入球手段（第１作動口６２）を備え、

前記特定判定手段は、前記所定入球手段への遊技球の入球及び前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて前記特定判定を実行し得るものであり、

前記所定入球手段への入球に基づいて前記特定判定が行われる場合よりも前記可変入球手段への入球に基づいて前記特定判定が行われる場合の方が遊技者にとって有利なように構成されている（第２特図に対応する大当たり種別テーブルの方が第１特図に対応する大当たり種別テーブルよりも有利な振り分けとなっている構成）ことを特徴とする特徴ｇＢ５に記載の遊技機。

【１００２８】

上記構成では、可変入球手段に遊技球を入球させることで、所定入球手段に遊技球を入球させるよりも有利な態様の特定判定を受けることができる。このため、第２特定遊技にて所定事象を発生させて第３遊技状態に移行させることにより、その有利な態様の特定判定を受けられる状態を延長させることができる。すなわち、有利な態様の特定判定を受けられる状態となっている一部の期間で所定事象を発生させることにより、当該状態をより長く遊技できるようになる遊技性を付与することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【１００２９】

特徴ｇＢ７．前記特定判定手段による前記特定判定にて前記特定結果の確率状態として、前記特定結果となる確率が相対的に低い第１確率状態（低確率モード）と、当該確率が相対的に高い第２確率状態（高確率モード）とを有しており、

前記第２確率状態での前記特定判定が前記第１特定遊技にて行われることを可能とする手段（主制御装置１６２における変動開始処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｇＢ１乃至特徴ｇＢ６のいずれかに記載の遊技機。

【１００３０】

上記構成では、第１特定遊技にて第２確率状態での特定判定が行われ、その特定判定で特定結果とならず第１特定遊技が終了した後、所定事象を発生させることにより第３遊技状態に移行する第２特定遊技が行われるものとなる。これにより、特定結果の当選確率が優遇された第１特定遊技が行われたものの、残念ながら特定結果を引き当てることができず第１特定遊技が終了してしまった場合に、遊技者にとって有利な第３遊技状態への移行チャンスを到来させることができ、第１特定遊技の終了による遊技者の落胆を軽減して遊技継続の意欲を喚起することが可能になる。また、第２確率状態での特定判定が行われる第１特定遊技では、所定事象が発生しても第３遊技状態への移行が生じないため、第１特定遊技の期間において、特定結果を引き当てて第２遊技状態を獲得することに集中して遊技させることができる。

【１００３１】

特徴ｇＢ８．前記第２特定遊技である状況で特定報知（特殊演出Ａ、Ｂ）が所定の報知手段（図柄表示装置７５）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｇＢ１乃至特徴ｇＢ７のいずれかに記載の遊技機。

【１００３２】

上記構成では、第２特定遊技にて特定報知が行われるため、都度の遊技がいずれの特定遊技に該当するかを遊技者が逐一把握していなくても、第２特定遊技（所定事象を発生させることで第３遊技状態に移行させ得る状態）であることを認識させることができる。

【１００３３】

なお、本特徴において「前記第１特定遊技及び前記第３特定遊技では前記特定報知が実行されないように構成されている」という特徴をさらに備えてもよい。

【１００３４】

特徴ｇＢ９．前記第２手段は、第１所定状態（振分結果Ａに振り分けられた状態）である状況で前記第２特定遊技にて前記所定事象が発生した場合に当該第２特定遊技において第３遊技状態への移行契機が成立することを可能とするものであり、

前記第１所定状態とは異なる第２所定状態（振分結果Ｂに振り分けられた状態）である状況で前記第２特定遊技にて前記所定事象が発生した場合に当該第２特定遊技において前記移行契機が成立しないことを可能とする第４手段（振分結果Ｂに振り分けられた状況で通常時短遊技状態に移行し、その通常時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合には突然時短遊技状態への移行が生じないようにする構成）を備えていることを特徴とする特徴ｇＢ１乃至特徴ｇＢ８のいずれかに記載の遊技機。

【１００３５】

上記構成では、同じ第２特定遊技であっても、第１所定状態である状況で第２特定遊技が行われ、その第２特定遊技で所定事象を発生させた場合は第３遊技状態への移行が生じるものの、第２所定状態である状況で第２特定遊技が行われ、その第２特定遊技で所定事象を発生させた場合は第３遊技状態への移行が生じない。このような構成であることで、第２特定遊技で所定事象を発生させることだけでなく、第１所定状態である状況で第２特定遊技が行われることへの期待感を喚起させて遊技者を楽しませることができる。

【１００３６】

特徴ｇＢ１０．前記第１所定状態である場合において、前記第１所定状態に対応した所定報知（振分結果Ａに対応した報知）が前記第２特定遊技にて行われることを可能とする手段（振分結果Ａに対応した報知が通常時短遊技状態での遊技回にて行われるようにする機能）を備えていることを特徴ｇＢ９に記載の遊技機。

【１００３７】

上記構成では、第１所定状態の下で第２特定遊技が行われる場合に、その第２特定遊技

において、所定報知により第１所定状態であることが報知されるため、第３遊技状態への移行が生じ得る第２特定遊技であることを遊技者に認識させた上で、その第２特定遊技を遊技させることができる。これにより、所定事象が発生するか否かについて遊技者をより注目させることができ、第２特定遊技の面白みを高めることが可能になる。

【１００３８】

特徴ｇＢ１１．前記第１所定状態である場合において、前記第１所定状態であることに対応した所定報知（振分結果Ａに対応した報知）が前記第２特定遊技より前に行われることを可能とする手段（振分結果Ａに対応した報知が通常時短遊技状態への移行前に行われるようにする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｇＢ９又は特徴ｇＢ１０に記載の遊技機。

【１００３９】

上記構成では、第１所定状態の下で第２特定遊技が行われる場合に、その第２特定遊技が開始されるよりも前に、所定報知により第１所定状態であることが報知されるため、第３遊技状態への移行が生じ得る第２特定遊技が行われることを事前に認識させることができる。これにより、第１特定遊技の終了後、所定事象が発生することへの期待感を強く喚起した状態で第２特遊遊技に臨ませることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【１００４０】

特徴ｇＢ１２．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球手段（第２作動口６３）と、

を備え、

前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は入球が生じやすい第１状態（高頻度サポートモード）と、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記第１状態より入球が生じにくい第２状態（低頻度サポートモード）とを有しており、

前記第１状態である状況で前記第１特定遊技及び前記第２特定遊技、又は、前記第１特定遊技、前記第２特定遊技及び前記第３特定遊技が行われることを特徴とする特徴ｇＢ１乃至特徴ｇＢ１１のいずれかに記載の遊技機。

【１００４１】

上記構成では、所定入球手段に遊技球が入球可能又は入球が生じやすい第１状態の下で第１特定遊技及び第２特定遊技、又は第１特定遊技、第２特定遊技及び第３特定遊技が行われるため、所定入球手段に遊技球を入球させる遊技が継続して行われている期間の途中における一部の期間（第２特定遊技の期間）を対象として第３遊技状態への移行チャンスを付与することができる。これにより、所定入球手段に遊技球を入球させる遊技が繰り返される中で遊技結果への期待感や注目度に抑揚を付すことができ、当該遊技の単調化を抑制することが可能になる。

【１００４２】

なお、本特徴における「前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は入球が生じやすい第１状態（高頻度サポートモード）と、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記第１状態より入球が生じにくい第２状態（低頻度サポートモード）とを有しており、前記第１状態である状況で前記第１特定遊技及び前記第２特定遊技、又は、前記第１特定遊技、前記第２特定遊技及び前記第３特定遊技が行われる」という構成は、「前記第１特定遊技及び前記第２特定遊技にて前記所定入球手段への遊技球の入球が可能であるか（高確遊技状態、通常時短遊技状態にて第２作動口６３への入賞が可能である構成）、又は、前記第１特定遊技、前記第２特定遊技及び前記第３特定遊技にて前記所定入球手段への遊技球の入球が可能である（高確遊技状態、通常時短遊技状態、残り保留分に基づく遊技回が行われる期間にて第２作動口６３への入賞が可能である構成）」と表現することもできる。

【１００４３】

特徴ｇＢ１３．前記第２特定遊技にて前記移行契機が成立した場合に前記第２遊技状態

を経由しないで前記第３遊技状態への移行が行われることを可能とする手段（主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｇＢ１乃至特徴ｇＢ１２のいずれかに記載の遊技機。

【１００４４】

上記構成では、第２特定遊技で所定事象が発生した場合に第２遊技状態を経由しないで第３遊技状態への移行を行うことが可能となっている。すなわち、第３遊技状態への移行に対して特定結果（いわゆる当たり結果）への当選を要しないため、第３遊技状態への移行確率（所定事象の発生確率）を特定結果の当選確率と独立して設定することができ、第３遊技状態への移行しやすさの設計に際してその自由度を好適に高めることが可能になる。

【１００４５】

特徴ｇＢ１４．前記特定判定の実行又は当該実行により行われる所定判定（外れ結果の種別抽選等）の実行に対応して前記所定事象が発生し得るように構成されていることを特徴とする特徴ｇＢ１３に記載の遊技機。

【１００４６】

上記構成では、特定判定の実行や、当該実行を条件として行われる所定判定の実行に対応して所定事象が発生し得るため、遊技者は、特定結果となるか否かの判定と、所定事象が発生するか否かの判定とを１の遊技回の中で受けることができる。これにより、第２特定遊技を、特定結果への当選による第２遊技状態への移行と、所定事象の発生による第３遊技状態への移行との両方に挑戦できるチャンス遊技として機能させることができ、遊技の興趣性を高めることが可能になる。

【１００４７】

特徴ｇＢ１５．前記特定判定の結果が前記特定結果とは異なる所定結果（外れ結果）となる場合の結果として第１所定結果（通常外れ結果）及び第２所定結果（特殊外れ結果）を含む複数の所定結果を有しており、

前記所定事象の発生は前記第２所定結果になることであることを特徴とする特徴ｇＢ１４に記載の遊技機。

【１００４８】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果とは異なる所定結果（いわゆる外れ結果）として第１所定結果と第２所定結果とが設けられ、第２特定遊技にて第２所定結果となることにより第３遊技状態への移行が生じるため、第２遊技状態への移行判定と第３遊技状態への移行判定とを１の遊技回の中で行う場合において、それら判定間での干渉（特定結果への当選と所定事象の発生との同時成立）を回避しながら両判定を同時に行うことができる。

【１００４９】

なお、上記特徴ｇＢ１乃至特徴ｇＢ１５の各構成に対して、特徴ｇＡ１乃至特徴ｇＡ１５、特徴ｇＢ１乃至特徴ｇＢ１５、特徴ｇＣ１乃至特徴ｇＣ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１００５０】

＜特徴ｇＣ群＞

特徴ｇＣ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第７の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【１００５１】

なお、特徴ｇＣ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果になった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものがある。また、上記抽選処理を実行することに基づいて図柄を変動表示させる遊技回を行い、当該遊技

回において図柄を上記抽選処理の結果に対応した態様で停止表示させるものがある（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技回を好適に行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【１００５２】

特徴ｇＣ１．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球手段（作動口６２，６３）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて所定の判定用情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段が取得した判定用情報に基づいて特定判定（当否抽選）を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における当否抽選を実行する機能）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に対応して取得された判定用情報を保留記憶することが可能な保留記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、

を備え、

前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作の期間を設定する期間設定手段（主制御装置１６２における変動表示時間の設定処理を実行する機能）を備え、前記期間設定手段により設定された期間にて前記遊技回用動作が実行されるように遊技回の制御を行うものであり、

第１所定状態（高確遊技状態）である状況で前記保留記憶手段の保留記憶数が参照されて前記遊技回用動作の期間が設定されることを可能とする第１手段（主制御装置１６２による変動表示時間の設定処理において、高確遊技状態である場合に図４９５の変動表示時間テーブルを取得し、保留数に応じた長さの変動表示時間を設定する機能）と、

前記第１所定状態とは異なる第２所定状態（残り保留分の特図遊技回の消化状態）である状況で前記保留記憶手段の保留記憶数にかかわらず前記遊技回用動作の期間が設定されることを可能とする第２手段（主制御装置１６２による変動表示時間の設定処理において、残り保留分の特図遊技回の消化状態である場合に図５０１の変動表示時間テーブルを取得し、保留数にかかわらず変動表示時間を設定する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【１００５３】

上記構成では、第１所定状態での遊技回において、判定用情報の保留記憶数を踏まえた長さの遊技回用動作の期間が設定され、それとは別の第２所定状態での遊技回において、保留記憶数の影響を受けない長さの遊技回用動作の期間が設定される。このような構成であることにより、例えば、有利な状態の終了により第１所定状態から第２所定状態への切り替わりが生じ、第２所定状態にて遊技者の関心度が低い遊技回が行われる場合に、第２所定状態において保留記憶数が少ない状況で遊技回が行われても、その遊技回の遊技回用動作を短い期間で終わらせることができる。よって、都度の状況に応じた長さの遊技回用動作の期間を設定することができ、遊技回を好適に行うことが可能になる。

【１００５４】

特徴ｇＣ２．前記第１手段は、前記特定判定の結果が所定結果（外れ結果）である場合の前記遊技回用動作の期間が前記保留記憶手段の保留記憶数が参照されて設定されることを可能とするものであり、

前記第２手段は、前記特定判定の結果が前記所定結果である場合の前記遊技回用動作の期間が前記保留記憶手段の保留記憶数にかかわらず設定されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｇＣ１に記載の遊技機。

【１００５５】
上記構成では、特定判定の結果が同じく所定結果である場合の遊技回用動作の期間の決め方として上記特徴ｇＣ１の構成を有するため、状況に応じた遊技回用動作の期間の設定を好適に行うことができる。
【１００５６】
特徴ｇＣ３．前記第１所定状態にて設定可能な前記遊技回用動作の期間として相対的に長い第１期間（８ｓｅｃ）と相対的に短い第２期間（４ｓｅｃ）とを有しており、
前記第１手段は、前記保留記憶手段の保留記憶数が所定数（２個）以上である場合に前記第１所定状態である状況での前記遊技回用動作の期間として前記第２期間が設定されることを可能とするものであり、
前記第２手段は、前記第２所定状態である状況での前記遊技回用動作の期間として前記第２期間より短い第３期間（１ｓｅｃ）が設定されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｇＣ１又は特徴ｇＣ２に記載の遊技機。
【１００５７】
上記構成では、第１所定状態において、判定用情報の保留記憶数が所定数以上であるか否かに基づき、長さの異なる第１期間と第２期間を使い分けて遊技回用動作の期間が設定されるところ、第２所定状態では、そのうちの短い側の期間である第２期間よりもさらに短い第３期間が保留記憶数にかかわらず固定的に設定される。これにより、第２所定状態での遊技回を速やかに消化させることができ、第２所定状態が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。
【１００５８】
特徴ｇＣ４．前記第２所定状態である状況で複数回の遊技回に跨って特定演出（実績演出、エンディング演出等）を実行する手段（演出制御装置１４３において５２～５５回目の特図遊技回に跨って実績演出が実行されるようにする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｇＣ３に記載の遊技機。
【１００５９】
上記構成では、各遊技回での遊技回用動作の期間が短い第２所定状態において複数回の遊技回に跨って演出が行われるため、遊技回用動作の期間が短い中でも十分な長さの演出期間を確保しながら演出を行うことができる。
【１００６０】
特徴ｇＣ５．遊技回において所定事象（リーチ演出の実行に対応した変動パターンが抽選されること）が成立した場合にリーチ演出が実行されるようにする手段（演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
前記第２所定状態での遊技回において前記所定事象の成立有無にかかわらずリーチ演出が実行されないようにする、又は前記第２所定状態での遊技回において前記所定事象が成立しないようにする手段（第２特図における外れ用の変動表示時間テーブルにてリーチ演出の実行に対応した変動パターンが設定されていない構成等）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｇＣ１乃至特徴ｇＣ４のいずれかに記載の遊技機。
【１００６１】
上記構成では、第２所定状態での遊技回にてリーチ演出が行われないように構成されるため、当該遊技回での遊技回用動作の期間が長くなることが抑制される。これにより、第２所定状態において長さの短い遊技回用動作の期間を固定的に設定することができ、第２所定状態での遊技回を速やかに消化させることが可能になる。
【１００６２】
なお、本特徴は、「前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）になることに基づいて特定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、前記特定判定の結果が前記特定結果とは異なる非特定結果（外れ結果）である遊技回において所定事象（リーチ演出の実行に対応した変動パターンが抽選されること）が成立した場合にリーチ演出が実行されるようにする手段（演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、前記第２所定状

態での遊技回にて前記特定判定の結果が前記非特定結果になった場合において前記所定事象の成立有無にかかわらずリーチ演出が実行されないようにする、又は前記第２所定状態での遊技回にて前記特定判定の結果が前記非特定結果になった場合において前記所定事象が成立しないようにする手段（第２特図における外れ用の変動表示時間テーブルにてリーチ演出の実行に対応した変動パターンが設定されていない構成等）と、を備えている」と表現することもできる。

【１００６３】

特徴ｇＣ６．遊技状態として、第１遊技状態（低頻度サポートモード）と、前記第１遊技状態より遊技者に有利な第２遊技状態（高頻度サポートモード）とを含む複数の遊技状態を有しており、

前記第１所定状態である状況で前記第２遊技状態での遊技回が行われることを可能とする手段（主制御装置１６２による開閉実行モード終了時の移行処理においてサポートモードを高頻度サポートモードに設定する機能）と、

前記第２所定状態である状況で前記第１遊技状態での遊技回が行われることを可能とする手段（主制御装置１６２による高頻度サポートモード終了用処理において高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードに切り替える機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｇＣ１乃至特徴ｇＣ５のいずれかに記載の遊技機。

【１００６４】

上記構成では、第１所定状態にて有利な態様の遊技回が実行され、第２所定状態にて不利な態様の遊技回が実行される。すなわち、有利な状態の終了により第１所定状態から第２所定状態への切り替わりが生じるところ、このような構成に対し上記特徴ｇＣ１の構成を適用することで、第２所定状態での遊技回を速やかに消化させることができ、第２所定状態が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。

【１００６５】

特徴ｇＣ７．前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は入球が生じやすい第１状態（高頻度サポートモード）と、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記第１状態より入球が生じにくい第２状態（低頻度サポートモード）とを有しており、

前記第１状態である状況で前記第１所定状態での遊技回が行われ、前記第２状態である状況で前記第２所定状態での遊技回が行われるように構成されており、

前記第２所定状態では、前記第１状態にて保留記憶された判定用情報に対応する遊技回が実行されることを特徴とする特徴ｇＣ１乃至特徴ｇＣ６のいずれかに記載の遊技機。

【１００６６】

上記構成によれば、所定入球手段への入球が可能又は生じやすい第１状態が終了した後に行われる残り保留分に基づく遊技回を速やかに消化させることができる。これにより、保留記憶機能を搭載しながらも残り保留分に基づく遊技回が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。

【１００６７】

特徴ｇＣ８．前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）になることに基づいて特定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

前記特定判定にて前記特定結果となる確率状態として、前記特定結果となる確率が相対的に低い第１確率状態（低確率モード）と、前記特定結果となる確率が相対的に高い第２確率状態（高確率モード）とを有しており、

前記第１所定状態にて前記第２確率状態での前記特定判定が行われ、前記第２所定状態にて前記第１確率状態での前記特定判定が行われるように構成されていることを特徴とする特徴ｇＣ１乃至特徴ｇＣ７のいずれかに記載の遊技機。

【１００６８】

上記構成では、特定判定により特定結果となる確率が高くされた第２確率状態での遊技回が第１所定状態にて実行され、特定判定により特定結果となる確率が低くされた第１確率状態での遊技回が第２所定状態にて実行される。すなわち、高確状態（第２確率状態）

の終了により第１所定状態から第２所定状態への切り替わりが生じるところ、このような構成に対し上記特徴ｇＣ１の構成を適用することで、第２所定状態での遊技回を速やかに消化させることができ、第２所定状態が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。

【１００６９】

特徴ｇＣ９．予め定められた特定事象（特殊外れ結果になること、外れ遊技回の回数が第２回数になること、第２移行抽選に当選することなど）の成立に基づいて所定特典（高頻度サポートモードへの移行等）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行用処理を実行する機能）と、

前記第２所定状態で前記特定事象が成立しても前記所定特典が付与されない又は前記第２所定状態において前記特定事象が成立しないようにする手段（主制御装置１６２による突然時短遊技状態の移行判定用処理において、残り保留分の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に突然時短開始用フラグをセットせず、突然時短遊技状態への移行が生じないようにする機能、残り保留分の特図遊技回にて参照される当否テーブルで取り得る抽選結果の中に特殊外れ結果が含まれない構成）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｇＣ１乃至特徴ｇＣ８のいずれかに記載の遊技機。

【１００７０】

上記構成では、特定事象の成立により所定特典が付与される前提において、第２所定状態で特定事象が成立しても所定特典が付与されない又は第２所定状態では特定事象の成立が生じない。この場合、第２所定状態にて行われる遊技回に対して遊技者の関心が低くなりがちであるところ、このような構成に対し上記特徴ｇＣ１の構成を適用することで、第２所定状態での遊技回を速やかに消化させることができ、第２所定状態が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。

【１００７１】

特徴ｇＣ１０．遊技状態として、第１遊技状態（低頻度サポートモード）と、前記第１遊技状態より遊技者に有利な第２遊技状態（高頻度サポートモード）とを含む複数の遊技状態を有しており、

前記所定特典は前記第２遊技状態への移行であることを特徴とする特徴ｇＣ９に記載の遊技機。

【１００７２】

上記構成では、特定事象の成立により第１遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２遊技状態への移行が生じるところ、そのような移行が生じない第２所定状態での遊技回を速やかに消化させることができ、第２所定状態が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。

【１００７３】

特徴ｇＣ１１．遊技状態として、前記第１遊技状態より遊技者に有利なものであって、前記第２遊技状態とは異なる第３遊技状態（開閉実行モード）を有しており、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）になることに基づいて前記第３遊技状態に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特定事象が成立した場合に前記第３遊技状態を経由しないで前記第２遊技状態に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における突然時短遊技状態の移行用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｇＣ１０に記載の遊技機。

【１００７４】

上記構成では、特定事象が成立した場合に第３遊技状態を経由しないで第２遊技状態への移行を行うことが可能となっている。すなわち、第２遊技状態への移行に対して特定結果（いわゆる当たり結果）への当選を要しないため、第２遊技状態への移行確率（特定事象の成立確率）を特定結果の当選確率と独立して設定することができ、第２遊技状態への

移行しやすさの設計に際してその自由度を好適に高めることが可能になる。
【１００７５】
特徴ｇＣ１２．前記特定判定の実行又は当該実行により行われる所定判定（外れ結果の種別抽選等）の実行に対応して前記特定事象が成立し得るように構成されていることを特徴とする特徴ｇＣ１１に記載の遊技機。
【１００７６】
上記構成では、特定判定の実行や、当該実行を条件として行われる所定判定の実行に対応して特定事象が成立し得るため、遊技者は、特定結果となるか否かの判定と、特定事象が成立するか否かの判定とを１の遊技回の中で受けることができる。これにより、第２遊技状態への移行が許容される遊技回を、特定結果への当選による第３遊技状態への移行と、特定事象の成立による第３遊技状態への移行との両方に挑戦できるチャンス遊技回として機能させることができ、遊技の興趣性を高めることが可能になる。
【１００７７】
特徴ｇＣ１３．前記特定判定の結果が前記特定結果とは異なる所定結果（外れ結果）になった場合のうち特定の場合（特殊外れ結果になった場合）に前記特定事象が成立するように構成されていることを特徴とする特徴ｇＣ１１又は特徴ｇＣ１２に記載の遊技機。
【１００７８】
上記構成では、特定判定の結果が特定結果とは異なる所定結果（いわゆる外れ結果）となった場合の一部で特定事象が成立するため、第３遊技状態への移行判定と第２遊技状態への移行判定とを１の遊技回の中で行う場合において、それら判定間での干渉を回避しながら両判定を同時に行うことができる。
【１００７９】
なお、上記特徴ｇＣ１乃至特徴ｇＣ１３の各構成に対して、特徴ｇＡ１乃至特徴ｇＡ１５、特徴ｇＢ１乃至特徴ｇＢ１５、特徴ｇＣ１乃至特徴ｇＣ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【１００８０】
なお、以上詳述した特徴ｇＡ群乃至特徴ｇＣ群の各構成に対して、他の特徴ｇＡ群乃至特徴ｇＣ群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【１００８１】
以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。
【１００８２】
パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。
【１００８３】
スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。
【１００８４】
球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件

として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【１００８５】

＜特徴ｈＡ群～特徴ｈＦ群＞

下記の特徴ｈＡ群～特徴ｈＦ群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第８の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【１００８６】

＜特徴ｈＡ群＞

特徴ｈＡ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第８の実施の形態、第８の実施の形態の変形例１～３に基づいて抽出されるものである。

【１００８７】

なお、特徴ｈＡ群は「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技機の動作に関する報知を行う場合があり、そのような報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【１００８８】

ちなみに上記課題は「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」と表現することもできる。

【１００８９】

特徴ｈＡ１．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｈ１６０８の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理、第２停止予告用処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技の状態として、第１状態（非開閉実行モード、開閉実行モード中に残り球数が０個以下又は所定数に到達しない状態、当否抽選モードが低確率モードである状態）と、前記第１状態とは異なる第２状態（開閉実行モード、開閉実行モード中に残り球数が０個以下又は所定数に到達する状態、当否抽選モードが高確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、

前記第１状態である状況で前記特定報知が第１態様（第１停止予告用報知、相対的に大きい表示サイズ等）にて実行されることを可能とする第１手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理を実行する機能）と、
前記第２状態である状況で前記特定報知が前記第１態様とは異なる第２態様（第２停止予告用報知、相対的に小さい表示サイズ等）にて実行されることを可能とする第２手段（演出制御装置１４３における第２停止予告用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１００９０】
上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。
【１００９１】
そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、遊技の状態として第１状態と第２状態とを含む複数の状態を有するところ、特定報知の実行にあたっては、報知実行時に滞在している状態によって特定報知の態様が変化するものとなっている。これにより、状態の移行により滞在する状態が切り替わる中で、各状態の特性に適した態様で特定報知を行うことができ、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。
【１００９２】
特徴ｈＡ２．前記第２状態（開閉実行モード）は、前記所定事象の発生頻度（可変入賞装置６５への入球発生頻度）又は遊技価値の付与度合い（単位時間当たりの総払い出し数等）が前記第１状態（非開閉実行モード）とは異なるものであることを特徴とする特徴ｈＡ１に記載の遊技機。
【１００９３】
上記構成によれば、第１状態と第２状態とで遊技価値の獲得しやすさが異なる状況において、それら各状態のいずれに滞在するかにより、特定報知の態様を異ならせることができる。これにより、各状態での遊技価値の獲得しやすさに適した態様で特定報知を行うことができ、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。
【１００９４】
なお、本特徴は、「前記第２状態は、遊技者にとっての有利度合いが前記第１状態とは異なるものである」と表現することもできる。有利度合いが高い状態では遊技価値を獲得しやすくなることが想定されるため、本構成によっても同様の効果を奏することができる。
【１００９５】
特徴ｈＡ３．前記第２状態（開閉実行モード）は、前記所定事象の発生頻度（可変入賞装置６５への入球発生頻度）が前記第１状態（通常遊技状態等の非開閉実行モード）より多くなりやすい又は遊技価値の付与度合い（単位時間当たりの総払い出し数等）が前記第１状態より高くなりやすい状態であることを特徴とする特徴ｈＡ１又は特徴ｈＡ２に記載の遊技機。
【１００９６】
上記構成によれば、第１状態よりも第２状態の方が遊技価値を獲得しやすい状況において、それら各状態のいずれに滞在するかにより、特定報知の態様を異ならせることができる。これにより、各状態での遊技価値の獲得しやすさに適した態様で特定報知を行うことができ、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。

【１００９７】
なお、本特徴は「前記第２状態は、前記第１状態より遊技者にとって有利な状態である」と表現することもできる。有利度合いが高い状態では遊技価値を獲得しやすくなることが想定されるため、本構成によっても同様の効果を奏することができる。
【１００９８】
特徴ｈＡ４．所定の場合（大当たり結果となった場合）に、所定状態（通常遊技状態等の非開閉実行モード）より遊技者にとって有利な特定状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における特電開始処理を実行する機能）を備え、
前記第１状態は、前記特定状態において、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が第１結果となる状態（開閉実行モード中に残り球数が０個以下又は所定数に到達しない状態）であり、
前記第２状態は、前記特定状態において、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が前記第１結果とは異なる第２結果となる状態（開閉実行モード中に残り球数が０個以下又は所定数に到達する状態）であることを特徴とする特徴ｈＡ１に記載の遊技機。
【１００９９】
上記構成によれば、所定の場合に遊技者にとって有利な特定状態に移行する遊技機において、特定制御の事前報知である特定報知をその特定状態にて行う場合に、所定情報の導出結果の状況により特定報知の報知態様を異ならせることができる。これにより、特定制御の実施までの残り状況を踏まえ、特定状態の遊技を楽しませることと、特定制御の実施を事前に知らせることとのいずれを優先するかを切り替えて特定報知を行うことが可能になる。
【１０１００】
特徴ｈＡ５．前記特定制御実行手段は、前記導出手段により導出される前記所定情報が所定値（残り球数が０個以下、差球数が停止用球数に到達）となることに基づいて前記特定制御を実行することが可能であり、
前記第１結果は、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が前記所定値とは異なる特定値に対応する結果であり、
前記第２結果は、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が前記所定値に対応する結果であることを特徴とする特徴ｈＡ４に記載の遊技機。
【１０１０１】
上記構成によれば、所定情報が所定値となることに基づいて特定制御が実行され得るとともに、特定制御の事前報知である特定報知が遊技者にとって有利な特定状態の中で実行され得る構成において、特定状態中に所定情報が所定値となるか否かに応じて上記特定報知の報知態様を異ならせることができる。これにより、例えば、所定情報の導出結果が第２結果となる第２状態において目立ちやすい態様で特定報知が行われることで、遊技者が遊技に集中しやすい特定状態であっても特定制御が実行されることを好適に知らせることが可能になる。
【１０１０２】
特徴ｈＡ６．前記特定制御実行手段は、前記導出手段により導出される前記所定情報が所定値（残り球数が０個以下、差球数が停止用球数に到達等）となることに基づいて前記特定制御を実行することが可能であり、
前記第１態様は、前記所定値までの残り又は前記所定情報に対応する特定情報（実際の残り球数の情報、実際の残り球数よりも少ない球数の情報、実際の差球数の情報、実際の差球数よりも多い差球数の情報）を遊技者が認識可能なものであり、
前記第２態様は、前記特定情報を遊技者が認識不可又は前記第１態様より認識しにくいものであることを特徴とする特徴ｈＡ１乃至特徴ｈＡ５のいずれかに記載の遊技機。
【１０１０３】
上記構成では、所定情報が所定値となることに基づいて特定制御が実行されるとともに、第２態様の特定報知として、所定値までの残りを遊技者が認識不可又は第１態様よりも認識しにくい報知が行われるものとなっている。例えば、第１状態よりも第２状態の方が

遊技価値を獲得しやすい構成であれば、第２状態において特定制御の実施が近づくことよりも遊技価値の獲得やその獲得量が増えることに遊技者を注目させることが可能になる。

【１０１０４】

また、本特徴を特徴ｈＡ２に適用することで、各状態での遊技価値の獲得しやすさを踏まえ、特定情報（所定状況となるまでに獲得し得る遊技価値）の認識しやすさを異ならせて特定報知を行うことができる。これにより、例えば、第１状態よりも第２状態の方が遊技価値を獲得しやすい構成であれば、特定情報の認識しやすさが低く抑えられることで、遊技価値を獲得しやすい状況において、第２状態において特定制御の実施が近づくことよりも遊技価値の獲得やその獲得量が増えることに遊技者を注目させることが可能になる。

【１０１０５】

また、本特徴を特徴ｈＡ３に適用することで、遊技価値を獲得しやすい第２状態にて特定報知を行うにあたり、特定情報の認識しやすさを低く抑えて当該報知が行われるものとなる。これにより、遊技価値を獲得しやすい状況下では、特定制御の実施が近づくことよりも遊技価値の獲得やその獲得量が増えることに遊技者を注目させることが可能になる。

【１０１０６】

また、本特徴を特徴ｈＡ４又は特徴ｈＡ５に適用することで、特定状態中に所定情報が所定値となるか否かに応じて、特定情報の認識しやすさを異ならせて特定報知を行うことができる。これにより、例えば、特定状態中に所定情報が所定値となる場合において、特定情報の認識しやすさを低く抑えることで、所定値までの具体的な残り数よりも特定遊技に遊技者を集中させやすくすることができる。

【１０１０７】

特徴ｈＡ７．前記特定報知としての特定表示（メッセージ画像９０１，９０２）が所定の表示手段（図柄表示装置７５等）にて表示されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理、第２停止予告用処理を実行する機能）を備え、

前記第２態様は、前記第１態様とは前記特定表示の視認性が異なるものである（変形例１における図５８７（ａ）、図５８９の構成等）ことを特徴とする特徴ｈＡ１に記載の遊技機。

【１０１０８】

上記構成では、第１状態と第２状態とで特定表示の視認性を異ならせて特定報知が行われるため、特定制御が実施されることの事前報知の目立ちやすさを、各状態の特性に合わせて変化させることができる。例えば、遊技価値を獲得しやすい状態では、特定報知の目立ちやすさを低く抑えることで、遊技者を遊技価値の獲得に集中させやすくすることができ、遊技価値の獲得を楽しむ遊技と特定制御の事前報知とを好適に両立させることが可能になる。

【１０１０９】

特徴ｈＡ８．前記特定報知としての特定表示（メッセージ画像９０１，９０２）が所定の表示手段（図柄表示装置７５等）にて表示されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理、第２停止予告用処理を実行する機能）を備え、

前記第２態様は、前記第１態様とは前記特定表示における表示の大きさが異なるものである（変形例１における図５８７（ａ）、図５８９の構成等）ことを特徴とする特徴ｈＡ１に記載の遊技機。

【１０１１０】

上記構成では、第１状態と第２状態とで特定表示の大きさを異ならせて特定報知が行われるため、特定制御が実施されることの事前報知の目立ちやすさを、各状態の特性に合わせて変化させることができる。例えば、遊技価値を獲得しやすい状態では、特定報知の目立ちやすさを低く抑えることで、遊技者を遊技価値の獲得に集中させやすくすることができ、遊技価値の獲得を楽しむ遊技と特定制御の事前報知とを好適に両立させることが可能になる。

【１０１１１】

特徴ｈＡ９．前記第２状態（当否抽選モードが高確率モードである状態、開閉実行モー

ド）は、遊技者にとっての有利度合いが前記第１状態（当否抽選モードが低確率モードである状態、非開閉実行モード）とは異なるものであることを特徴とする特徴ｈＡ７又は特徴ｈＡ８に記載の遊技機。

【１０１１２】

上記構成では、第１状態と第２状態とで遊技者にとっての有利度合いが異なる状況において、それら各状態のいずれに滞在するかにより、特定表示の視認性を異ならせ、特定報知への遊技者の注目しやすさを変化させることができる。例えば、有利な側の状態では、特定表示の視認性を低く抑えることで、遊技者を遊技価値の獲得に集中させやすくすることができ、遊技価値の獲得を楽しむ遊技と特定制御の事前報知とを好適に両立させることが可能になる。

【１０１１３】

なお、本特徴は、「前記第２状態は、前記所定事象の発生頻度（可変入賞装置６５への入球発生頻度）又は遊技価値の付与度合い（単位時間当たりの総払い出し数等）が前記第１状態とは異なるものである」と表現することもできる。

【１０１１４】

特徴ｈＡ１０．前記第２状態（当否抽選モードが高確率モードである状態、開閉実行モード）は、前記第１状態（当否抽選モードが低確率モードである状態、非開閉実行モード）よりも遊技者に有利なものであり、

前記第２態様は、前記特定表示の視認性が前記第１態様より低いものである（変形例１における図５８７（ａ）、図５８９の構成）ことを特徴とする特徴ｈＡ９に記載の遊技機。

【１０１１５】

上記構成では、有利度合いが高く、遊技価値を獲得しやすい第２状態では、特定表示の目立ちやすさを低く抑えて特定報知が行われる。これにより、第２状態において、特定制御の実施が近づくことよりも遊技価値の獲得やその獲得量が増えることに遊技者を注目させることができる。よって、遊技価値を獲得しやすい状況で特定制御の事前報知を行いながらも、当該報知が遊技価値を獲得する遊技の妨げとなることを抑制できる。

【１０１１６】

なお、本特徴を、上記特徴ｈＡ９を通じて上記特徴ｈＡ８に適用する場合は、「前記特定表示の視認性が前記第１態様より低い」を「前記特定表示における表示の大きさが前記第１態様より小さい」と言い換えることができる。

【１０１１７】

また、本特徴の「前記第２状態は、前記第１状態よりも遊技者に有利なものであり」は、「前記第２状態は、前記所定事象の発生頻度が前記第１状態より多くなりやすい又は遊技価値の付与度合いが第１状態より高くなりやすい状態であり」と表現することもできる。

【１０１１８】

特徴ｈＡ１１．所定の場合（大当たり結果となった場合）に、所定状態（通常遊技状態等の非開閉実行モード）より遊技者にとって有利な特定状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における特電開始処理を実行する機能）を備え、

前記第１状態は、前記特定状態において、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が第１結果となる状態（開閉実行モード中に残り球数が０個以下又は所定数に到達しない状態）であり、

前記第２状態は、前記特定状態において、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が前記第１結果とは異なる第２結果となる状態（開閉実行モード中に残り球数が０個以下又は所定数に到達する状態）であることを特徴とする特徴ｈＡ７又は特徴ｈＡ８に記載の遊技機。

【１０１１９】

上記構成によれば、所定の場合に遊技者にとって有利な特定状態に移行する遊技機にお

いて、特定制御の事前報知である特定報知をその特定状態にて行う場合に、所定情報の導出結果の状況により特定表示の目立ちやすさを異ならせることができる。例えば、特定状態において特定制御の実施までに十分な猶予がある状況では、特定表示の目立ちやすさを低く抑えることで、特定状態を楽しむ遊技に遊技者を集中させることができる。一方、特定状態において特定制御の実施が迫っている状況では、特定表示を目立たせて注目させやすくすることで、遊技者が遊技に集中しやすい特定状態であっても特定制御が実行されることを好適に知らせることが可能になる。

【１０１２０】

特徴ｈＡ１２．所定の場合（大当たり結果となった場合）に、所定状態（通常遊技状態等の非開閉実行モード）より遊技者にとって有利な特定状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における特電開始処理を実行する機能）を備え、

前記特定制御実行手段は、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が所定結果（残り球数が０個以下、差球数が停止用球数に到達）となることに基づいて前記特定制御を実行することが可能であり、

前記第１状態は、前記特定状態において前記所定情報の導出結果が前記所定結果とならない状態であり、

前記第２状態は、前記特定状態において前記所定情報の導出結果が前記所定結果となる状態であることを特徴とする特徴ｈＡ７又は特徴ｈＡ８に記載の遊技機。

【１０１２１】

上記構成によれば、所定の場合に遊技者にとって有利な特定状態に移行する遊技機において、特定制御の事前報知である特定報知をその特定状態にて行う場合に、所定情報の導出結果が特定制御の実行に対応した所定結果となるか否かにより、特定表示の目立ちやすさを異ならせることができる。例えば、特定状態中に所定結果とならない第１状態では、特定表示の目立ちやすさを低く抑えることで、特定状態を楽しむ遊技に遊技者を集中させることができる。一方、特定状態中に所定結果となる第２状態では、特定表示を目立たせて注目させやすくすることで、遊技者が遊技に集中しやすい特定状態であっても特定制御が実行されることを好適に知らせることが可能になる。

【１０１２２】

特徴ｈＡ１３．前記特定制御は、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置１６２におけるステップＳｈ２５０９の処理）を含むものであることを特徴とする特徴ｈＡ１乃至特徴ｈＡ１２のいずれかに記載の遊技機。

【１０１２３】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において、上記特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ１２のいずれかの構成を適用することにより、遊技進行が制限させる状態への移行に関する事前報知を好適に行うことができ、当該移行が遊技者にとって不意打ち的に行われることを抑制することが可能になる。

【１０１２４】

特徴ｈＡ１４．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｈ１６０８の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に基づいて特定制御を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記特定制御の実行より前に前記所定情報に関する特定報知（停止予告用報知における残り球数の表示）が所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理を実行する機能）と、
を備え、
遊技の状態として、第１状態（非開閉実行モード、当否抽選モードが低確率モードである状態）と、前記第１状態とは異なる第２状態（開閉実行モード、当否抽選モードが高確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、
前記第１状態である状況で前記特定報知が第１態様（小さい表示サイズ等）にて実行されることを可能とする第１手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理を実行する機能）と、
前記第２状態である状況で前記特定報知が前記第１態様とは異なる第２態様（相対的に大きい表示サイズ等）にて実行されることを可能とする第２手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１０１２５】
上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。
【１０１２６】
そのような場合において、所定情報に関する特定報知が特定制御の実施に先立って実行され、遊技者に対して所定情報の状況が事前に知らされるため、不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、遊技の状態として第１状態と第２状態とを含む複数の状態を有するところ、特定報知の実行にあたっては、報知実行時に滞在している状態によって特定報知の態様が変化するものとなっている。これにより、状態の移行により滞在する状態が切り替わる中で、各状態の特性に適した態様で特定報知を行うことができ、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。
【１０１２７】
本特徴に対して上記特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ１３の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。
【１０１２８】
特徴ｈＡ１５．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｈ１６０８の処理を実行する機能等）と、
前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、
前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、
前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理、第２停止予告用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。
【１０１２９】
上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。
【１０１３０】
本特徴に対して上記特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ１４の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。
【１０１３１】
特徴ｈＡ１６．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｈ１６０８の処理を実行する機能等）と、
前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、
前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、
前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理、第２停止予告用処理を実行する機能）と、
を備え、
遊技の状態として、第１状態（当否抽選モードが高確率モードである状態）と、前記第１状態とは異なる第２状態（当否抽選モードが低確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、
前記第１状態にて前記特定報知が実行されることを可能とする手段（上記第８の実施の形態及び変形例１、２における高確率モードにて停止予告用報知を実行する機能）を備え、
前記第２状態にて前記特定報知が不実行とされるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【１０１３２】
上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。
【１０１３３】
そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより

、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、遊技の状態として第１状態と第２状態を有するところ、第１状態では特定報知が実行され、第２状態では特定報知が実行されないように構成されている。これにより、各状態の特性に合わせて特定報知の有無を使い分けることが可能になる。

【１０１３４】

本特徴に対して上記特徴ｈＡ１から特徴ｈＡ１５の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【１０１３５】

なお、上記特徴ｈＡ１乃至特徴ｈＡ１６の各構成に対して、特徴ｈＡ１乃至特徴ｈＡ１６、特徴ｈＢ１乃至特徴ｈＢ１０、特徴ｈＣ１乃至特徴ｈＣ７、特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ１２、特徴ｈＥ１乃至特徴ｈＥ１２、特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１０１３６】

＜特徴ｈＢ群＞

特徴ｈＢ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第８の実施の形態、第８の実施の形態の変形例１～３に基づいて抽出されるものである。

【１０１３７】

なお、特徴ｈＢ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【１０１３８】

特徴ｈＢ１．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１態様（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１態様よりも入球しにくい第２態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（可変入賞装置６５）と、

所定の場合（大当たり結果となった場合）に特定状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な移行手段（主制御装置１６２における特電開始処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定状態では、前記可変入球手段を前記第２態様から前記第１態様とし、その後、前記第２態様とする切替制御が実行され得るように構成されており、

特定事象（残り球数が報知開始球数以下となること等）が発生した場合に特定報知（第１停止予告用報知等）が所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて実行されるようにすることが可能であり、

前記特定状態にて前記特定報知の実行契機が成立した場合に、前記可変入球手段が前記第２態様とされる所定状況（オープニング期間、ラウンドインターバル、エンディング期間等）で前記特定報知が実行されることを可能とする特定手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１０１３９】

上記構成では、所定の場合に特定状態への移行が行われる。特定状態では、可変入球手段が第１態様（遊技球が入球可能又は入球しやすい）と第２態様（遊技球が入球不可又は入球しにくい）とに切り替えられるため、特定状態において遊技者は、可変入球手段への遊技球の入球を狙って遊技を行うことができる。また、上記構成では、特定事象の発生に応じて特定報知を実行し得るものとなっているところ、可変入球手段が第２態様とされる状態で特定報知が行われる。これにより、可変入球手段への遊技球の入球を生じさせるこ

とに遊技者が集中するあまり、特定報知の見落としが発生することを好適に抑制することができ、特定報知を好適に行うことが可能になる。

【１０１４０】

特徴ｈＢ２．前記所定状況は、前記特定状態において前記可変入球手段が前記第２態様とされる状況であることを特徴とする特徴ｈＢ１に記載の遊技機。

【１０１４１】

上記構成によれば、特定報知の契機である特定事象が特定状態中に発生した場合に、その特定状態において可変入球手段が第２態様とされる期間にて特定報知が開始されるため、遊技者が遊技に集中しやすい特定状態であっても、特定報知に注目させやすい状態で当該報知を開始することができる。

【１０１４２】

特徴ｈＢ３．前記特定手段は、前記特定状態において前記可変入球手段が前記第１態様である状況で前記特定報知の実行契機が成立した場合に、当該実行契機が成立した場合の前記第１態様より後の前記所定状況（ラウンドインターバル、エンディング期間等）で前記特定報知が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｈＢ１又は特徴ｈＢ２に記載の遊技機。

【１０１４３】

上記構成では、可変入球手段が第１態様である状況で特定事象が発生した場合に、可変入球手段が第２態様に切り替えられるのを待って特定報知が開始される。このため、特定状態中のいずれのタイミングで特定事象が発生しても、可変入球手段が第２態様とされた状態で特定報知が開始されるものとなり、特定報知に注目させやすい状態で当該報知を開始することができる。

【１０１４４】

特徴ｈＢ４．前記特定状態が終了される場合に、前記可変入球手段が前記第２態様とされた状態でエンディングが実行されるように構成されており、

前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定報知の実行契機が成立した場合に前記エンディングの期間にて前記特定報知が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｈＢ１乃至特徴ｈＢ３のいずれかに記載の遊技機。

【１０１４５】

特定状態においてその終了時に実行されるエンディングは、可変入球手段の切替制御が終了した後、可変入球手段が第２態様とされた状態で特定状態後の遊技が開始されることを待機する状態となる。このようなエンディングの期間を利用して特定報知を開始することで、上記特徴ｈＢ１～特徴ｈＢ３の各構成により奏する上記効果を発揮しつつ、特定状態において可変入球手段への入球を目指す遊技と特定状態後に行われる遊技とのいずれに対しても妨げにならないようにして特定報知を開始することができ、当該報知を好適に行うことが可能になる。

【１０１４６】

特徴ｈＢ５．前記特定事象の有無にかかわらず、前記エンディングの期間にて所定報知（普段のエンディング用報知）を実行する手段を備え、

前記特定手段は、前記エンディングの期間において、前記所定報知の開始より後に前記特定報知が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｈＢ４に記載の遊技機。

【１０１４７】

上記構成では、エンディング期間にて特定報知を開始する場合に、特定事象の発生がない状況でエンディング期間にて行われる普段の報知（所定報知）の開始後に特定報知を開始させる。この場合、所定報知によりエンディング期間の実行を遊技者に認識させてから特定報知を行うことができるため、特定報知の開始による違和感を軽減することが可能になる。

【１０１４８】

特徴ｈＢ６．前記特定状態の終了後、前記可変入球手段が第２態様とされる所定状態（

高確遊技状態等）に移行するように構成されており、
　前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定報知の実行契機が成立した場合に前記所定状態における所定タイミング（開閉実行モード終了後の遊技状態における特図遊技回の開始タイミング等）にて前記特定報知が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｈＢ１に記載の遊技機。
【１０１４９】
　上記構成では、特定状態にて特定事象が発生した場合に、特定状態の終了後において可変入球手段が第２態様とされる所定状態となるのを待って特定報知が開始される。このため、特定状態の期間は当該特定状態を楽しむことに遊技者を集中させつつ、特定状態の終了後、落ち着いた状況で特定報知を開始することができ、特定報知に注目させやすい状態で当該報知を行うことが可能になる。
【１０１５０】
　特徴ｈＢ７．前記特定報知を実行中の状態で前記特定状態に移行した場合又は前記特定状態への移行契機が成立した場合に、前記特定状態において前記可変入球手段が前記第１態様である状況で前記特定報知が実行されることを可能とする特徴ｈＢ１乃至特徴ｈＢ６のいずれかに記載の遊技機。
【１０１５１】
　上記構成では、特定報知が実行されている状況で特定状態への移行が行われたり、その移行契機が成立したりした場合に、特定状態において可変入球手段の状態にかかわらず、特定報知が実行される。このため、特定状態への移行前に行われていた特定報知が特定状態への移行後も円滑に継続されるものとなり、特定状態への移行に伴う報知の途切れや終了を抑制することが可能になる。
【１０１５２】
　なお、本特徴の「前記特定状態において前記可変入球手段が前記第１態様である状況で前記特定報知が実行されることを可能とする」は、「前記可変入球手段が前記第２態様であるか否かにかかわらず、前記特定状態において前記特定報知が実行されることを可能とする」と表現することもできる。
【１０１５３】
　特徴ｈＢ８．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｈ１６０８の処理を実行する機能等）と、
　前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、
を備え、
　前記特定事象は、前記所定情報が所定値（報知開始球数）になることであることを特徴とする特徴ｈＢ１乃至特徴ｈＢ７のいずれかに記載の遊技機。
【１０１５４】
　上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報が所定値となることにより、特定報知の契機である特定事象が発生する。可変入球手段の切替制御が行われる特定状態では、遊技価値が獲得されやすく、特定事象が発生しやすくなる。このような構成に対して上記特徴ｈＢ１から特徴ｈＢ７のいずれかの構成を適用することで、特定報知を好適に行うことが可能になる。
【１０１５５】
　特徴ｈＢ９．所定の場合（残り球数が０個以下に到達した場合、差球数が停止用球数以上に到達した場合）に前記特定状態よりも遊技者にとって不利な所定の状態（遊技停止状態等）に移行させることが可能な手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技

停止判定用処理を実行する機能）を備え、
前記特定報知は、前記所定の状態に関する報知であることを特徴とする特徴ｈＢ１乃至特徴ｈＢ８のいずれかに記載の遊技機。
【１０１５６】
上記構成では、特定報知が遊技者にとって不利な所定の状態に関する報知であるため、このような報知が特定状態において可変入球手段が第１態様である状態で開始されると、可変入球手段への入球を目指す遊技に遊技者が集中しにくくなる懸念がある。このような構成に対して上記特徴ｈＢ１から特徴ｈＢ８のいずれかの構成を適用することで、特定報知が特定状態での遊技の妨げになることを抑制しつつ、当該報知を好適に行うことが可能になる。
【１０１５７】
特徴ｈＢ１０．前記所定の状態は、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）であることを特徴とする特徴ｈＢ９に記載の遊技機。
【１０１５８】
上記構成では、所定の状態が遊技進行の制限状態であり、特定報知が遊技者にとって望ましくない報知となる。このような報知が特定状態において可変入球手段が第１態様である状態で開始されると、可変入球手段への入球を目指す遊技に遊技者が集中しにくくなる懸念がある。このような構成に対して上記特徴ｈＢ１から特徴ｈＢ８のいずれかの構成を適用することで、特定報知が特定状態での遊技の妨げになることを抑制しつつ、当該報知を好適に行うことが可能になる。
【１０１５９】
なお、上記特徴ｈＢ１乃至特徴ｈＢ１０の各構成に対して、特徴ｈＡ１乃至特徴ｈＡ１６、特徴ｈＢ１乃至特徴ｈＢ１０、特徴ｈＣ１乃至特徴ｈＣ７、特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ１２、特徴ｈＥ１乃至特徴ｈＥ１２、特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【１０１６０】
＜特徴ｈＣ群＞
特徴ｈＣ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第８の実施の形態、第８の実施の形態の変形例１～３に基づいて抽出されるものである。
【１０１６１】
なお、特徴ｈＣ群は「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技機の動作に関する報知を行う場合があり、そのような報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【１０１６２】
ちなみに上記課題は「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」と表現することもできる。
【１０１６３】
特徴ｈＣ１．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊

技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｈ１６０８の処理を実行する機能等）と、
前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、
前記所定情報が所定値（残り球数が０個以下、差球数が停止用球数以上）となることに基づいて特定制御（遊技停止状態への移行）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、
前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて実行されることを可能とする特定報知実行手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理、第２停止予告用処理を実行する機能）と、
前記特定報知実行手段による特定報知が所定の更新単位で更新されることを可能とする報知更新手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｈ３５１３の処理を実行する機能）と、
前記所定値までの残り値（残り球数）に応じて前記更新単位が変化することを可能とする特定手段（残り球数が少なくなるほど更新単位が短くなるように更新単位を変化させる機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１０１６４】
上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報が所定値になった場合に特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。
【１０１６５】
そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、特定報知の開始後は、所定値までの残り値に応じて特定報知の更新単位を変化させるものとなっている。例えば、残り値が少なくなるほど更新単位が小さく（更新間隔が短く）なる構成とすれば、特定制御の実施（所定値への到達）までに遠い状況では、更新頻度を減らして特定報知を目立ちにくくする一方、近づいた状況では、更新頻度を増やして特定制御の実施が近づいたことを分かりやすく伝えることができる。これにより、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。
【１０１６６】
特徴ｈＣ２．前記特定手段は、前記残り値が第１特定数（９００個）である場合に、前記残り値が前記第１特定数より大きい第２特定数（９０００個）である場合に比べて前記更新単位が小さくなることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｈＣ１に記載の遊技機。
【１０１６７】
上記構成では、特定制御の実施（所定値への到達）までに遠い状況では、更新単位が大きくなるため、更新頻度が減らされて特定報知が目立ちにくくなる。これにより、特定制御の実施を早くから知らせながらも、遊技者を遊技価値の獲得に集中させやすくすることができる。加えて、更新頻度を減らすことで、特定報知の更新に要する処理負荷を軽減することもできる。一方、特定制御の実施に近づいた状況では、更新単位が小さくなるため

、更新頻度が増やされて残り値が細かく知らされるなど、都度の残り値や特定制御の実施が近づいたことを分かりやすく伝えることができる。

【１０１６８】

特徴ｈＣ３．前記特定報知は、前記残り値に対応する所定報知（実際の残り球数、実際の残り球数よりも少ない球数、実際の差球数、実際の差球数よりも多い差球数の報知）を含むものであることを特徴とする特徴ｈＣ１又は特徴ｈＣ２に記載の遊技機。

【１０１６９】

上記構成では、特定制御が実施されるまでの残り値に対応する所定報知が特定報知に含まれるため、特定報知が行われることで上記残り値を遊技者が認識することが可能になる。このような構成に対して上記特徴ｈＣ１又は特徴ｈＣ２の構成を適用することで、所定情報の進み具合に応じて所定報知（特定報知）の更新頻度を異ならせることができる。これにより、特定報知により上記残り値を認識可能としながらも、特定報知が遊技価値の獲得を目指す本来の遊技の妨げとなることを抑制可能となる。

【１０１７０】

特徴ｈＣ４．前記特定報知実行手段による特定報知にて、実際の前記残り値より少ない値に対応した態様の前記所定報知が行われることを可能とする手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｈ３５０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｈＣ３に記載の遊技機。

【１０１７１】

上記構成では、所定報知において実際の残り値よりも少ない値が報知される。これにより、特定制御の開始時点では報知上の残り球数が確実に０となっている状態となり、遊技者が認識する残り値よりも獲得数が少ない状況で遊技価値の更なる獲得が制限されることを抑制できる。

【１０１７２】

特徴ｈＣ５．前記報知更新手段により更新された前記特定報知にて、実際の前記残り値より少ない値に対応した態様の前記所定報知が行われることを可能とする手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｈ３５１３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｈＣ３又は特徴ｈＣ４に記載の遊技機。

【１０１７３】

上記構成では、特定報知としての所定報知が更新単位に従って更新される中で、その更新後の所定報知の態様が、実際の残り値よりも少ない値に対応した態様となるようにして更新が行われる。これにより、特定制御の開始時点では報知上の残り球数が確実に０となっている状態となり、遊技者が認識する残り値よりも獲得数が少ない状況で遊技価値の更なる獲得が制限されることを抑制できる。

【１０１７４】

特徴ｈＣ６．前記特定制御は、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置１６２におけるステップＳｈ２５０９の処理）を含むものであることを特徴とする特徴ｈＣ１乃至特徴ｈＣ５のいずれかに記載の遊技機。

【１０１７５】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において、上記特徴ｈＣ１から特徴ｈＣ５のいずれかの構成を適用することにより、遊技進行の制限状態への移行に関する特定報知を事前に行う中で、所定情報の進み具合に応じて特定報知の更新頻度を異ならせることができる。例えば、残り値が少なくなるほど更新単位が小さくなる構成とすれば、上記移行までに遠い状況では、更新頻度を減らして特定報知を目立ちにくくする一方、近づいた状況では、更新頻度を増やして遊技進行の制限が近づいたことを分かりやすく伝えることができる。

【１０１７６】

特徴ｈＣ７．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１

作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｈ１６０８の処理を実行する機能等）と、
前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、
前記所定情報が所定値（残り球数が０個以下、差球数が停止用球数以上）となることに基づいて特定制御（遊技停止状態への移行）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、
前記所定値までの残り値に対応する所定報知（実際の残り球数ＲＳよりも少ない球数の報知、実際の残り球数ＲＳの報知）が前記特定制御の実行より前に所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記所定報知として、実際の前記残り値より少ない値に対応した態様の報知を実行することが可能であることを特徴とする遊技機。
【１０１７７】
上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報が所定値になった場合に特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。
【１０１７８】
そのような場合において、所定値までの残り値に対応する所定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、上記所定報知の実施に際しては、実際の残り値よりも少なく数に対応した態様で報知を行うため、特定制御の開始時点では報知上の残り球数が確実に０となっている状態となり、遊技者が認識する残り値よりも獲得数が少ない状況で遊技価値の更なる獲得が制限されることを抑制できる。
【１０１７９】
本特徴に対して上記特徴ｈＣ１～特徴ｈＣ６の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。
【１０１８０】
なお、上記特徴ｈＣ１乃至特徴ｈＣ７の各構成に対して、特徴ｈＡ１乃至特徴ｈＡ１６、特徴ｈＢ１乃至特徴ｈＢ１０、特徴ｈＣ１乃至特徴ｈＣ７、特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ１２、特徴ｈＥ１乃至特徴ｈＥ１２、特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【１０１８１】
＜特徴ｈＤ群＞
特徴ｈＤ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第８の実施の形態の変形例２に基づいて抽出されるものである。
【１０１８２】
なお、特徴ｈＤ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技者の発射操作

に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【１０１８３】

特徴ｈＤ１．遊技球が入球可能又は入球しやすい第１態様（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１態様よりも入球しにくい第２態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（可変入賞装置６５）と、

所定の場合（大当たり結果となった場合）に、前記可変入球手段を前記第２態様から前記第１態様とし、その後、前記第２態様とする切替制御（ラウンド遊技）が実行される特定状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な移行手段（主制御装置１６２における特電開始処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技者にとって有利な特定事象を示唆する特別報知（ラウンド昇格報知等）が前記特定状態において実行され得るように構成されており、

予め定められた所定条件（残り球数が０個以下、差球数が停止用球数以上）が成立した場合に特定制御（遊技停止状態への移行等）が実行されるようにする手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記所定条件が成立する場合又は成立した場合に特定報知（第２停止予告用報知）が実行されるようにする手段（演出制御装置１４３における第２停止予告用処理を実行する機能）と、

前記特定状態にて前記所定条件が成立する状況において前記特別報知の実行が制限されることを可能とする特定手段（開閉実行モードにおいて残り球数が０個以下となる場合にラウンド昇格演出等の実行を制限する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【１０１８４】

上記構成では、可変入球手段を第２態様（遊技球が入球不可又は入球しにくい）から第１態様（遊技球が入球可能又は入球しやすい）に切り替える切替制御が実行される特定状態において、遊技者にとって有利な特定事象を示唆する特別報知が実行される。これにより、特定状態において特別報知が実行されることへの期待感を喚起することができ、特定状態での遊技の興趣を高めることが可能になる。また、上記構成では、所定条件が成立した場合に特定制御が行われるところ、所定条件の成立に応じて特定報知が実行されるため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。しかしながら、特定制御が行われる状況で特別報知が実行された場合、遊技者が遊技を楽しむことの妨げになる場合がある。この点、所定条件が成立する特定状態では特別報知の実行が制限されるため、特別報知の演出効果が損なわれることを抑制しながら、特定制御の実施に関する特定報知を実行することが可能になる。

【１０１８５】

特徴ｈＤ２．前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定報知が実行される状況において、当該特定状態にて前記特別報知の実行が制限されることを可能とするものである（開閉実行モードにおいて第２停止予告用報知を実行する場合にラウンド昇格演出の実行を制限する機能）ことを特徴とする特徴ｈＤ１に記載の遊技機。

【１０１８６】

上記構成によれば、特定報知が実行される特定状態にて特別報知の実行が制限されるため、特定報知と特別報知とが干渉することを抑制できる。これにより、特別報知の演出効果が損なわれることを抑制しながら、特定制御の実施に関する特定報知を実行することが可能になる。

【１０１８７】

特徴ｈＤ３．前記特定状態の所定タイミング（４ラウンド目のラウンド遊技）で前記特

別報知が実行され得るように構成されており、
前記特定手段は、前記特定状態において前記所定タイミングより後に前記所定条件が成立する状況で前記特別報知の実行が制限されることを可能とするものである（５ラウンド以降のラウンド遊技で残り球数が０個以下となる状況でラウンド昇格演出の実行を制限する機能）ことを特徴とする特徴ｈＤ１又は特徴ｈＤ２に記載の遊技機。
【１０１８８】
上記構成では、特別報知の実行タイミングより前に所定条件が成立する場合に限らず、特別報知の実行タイミングより後の所定条件が成立する場合も特別報知の実行を制限し得る。これにより、特定制御が実行される状況で特別報知が実行されることを好適に抑制可能となる。
【１０１８９】
特徴ｈＤ４．前記特定状態の所定タイミング（４ラウンド目のラウンド遊技）で前記特別報知が実行され得るように構成されており、
前記特定状態において前記所定タイミングより後に前記所定条件が成立するか否かを前記所定タイミングより前の特定タイミングにて判定する判定手段（演出制御装置１４３によるステップＳｈ３４０３、ステップＳｈ３４０４、ステップＳｈ３６０５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ３のいずれかに記載の遊技機。
【１０１９０】
上記構成では、所定タイミングより前の特定タイミングにて、所定タイミングより後に所定条件が成立するか否かを判定するため、特別報知の実行タイミングより後に所定条件が成立する場合であっても特別報知の実行を制限することができる。これにより、特定制御が実行される状況で特別報知が実行されることを好適に抑制可能となる。
【１０１９１】
特徴ｈＤ５．前記特定状態において前記所定条件が成立するか否かを、その特定状態が開始される場合又は開始される前に判定する手段（主制御装置１６２における第２停止予告用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ４のいずれかに記載の遊技機。
【１０１９２】
上記構成では、所定条件が成立するか否かの判定が特定状態の開始時やそれより前に実行されるため、特別報知の実行タイミングが到来するよりも前に所定条件の成立の有無を特定することができる。これにより、特別報知の実行タイミングより後に所定条件が成立する場合であっても特別報知の実行を制限することができ、特定制御が実行される状況で特別報知が実行されることを好適に抑制可能となる。
【１０１９３】
特徴ｈＤ６．前記特定状態の所定タイミング（４ラウンド目のラウンド遊技）で前記特別報知が実行され得るように構成されており、
前記所定タイミングより後に前記所定条件が成立する状況において、前記所定タイミングより前に前記特定報知が実行され得るように構成されている（第２停止予告用報知がオープニング期間から実行される構成）ことを特徴とする特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ５のいずれかに記載の遊技機。
【１０１９４】
上記構成では、特定報知が特定状態の早期に実行されるため、特定制御が実行されることを遊技者に対して早く知らせることができる。しかしながらその反面、特別報知の実行前に特定制御が実施されることを遊技者が認識できてしまい、特別報知の演出効果が損なわれてしまうおそれがある。この点、特定状態にて所定条件が成立する場合に特別報知の実行が制限されるため、特定報知が行われてから特別報知が行われる事象の発生が抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。
【１０１９５】
特徴ｈＤ７．前記特定状態において特定演出（開閉実行モード用演出）が実行され得る

ように構成されており、
前記特定状態において前記所定条件が成立しない場合に前記特定演出を第１態様（１０Ｒ用通常演出）にて実行する第１手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｈ４２０６の処理を実行する機能）と、
前記特定状態において前記所定条件が成立する場合に前記特定演出を前記第１態様とは異なる第２態様（１０Ｒ用特別演出）にて実行する第２手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｈ４２０８の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ６のいずれかに記載の遊技機。
【１０１９６】
上記構成では、特定状態にて行われる特定演出として、特定状態中に所定条件が成立しない場合には第１態様の特定演出が行われ、成立する場合には第２態様の特定演出が行われる。これにより、特定報知だけでなく、特定演出の態様によっても所定条件の成立を示唆することができ、特定制御が実施されることをより分かりやすく伝えることができる。その際、所定条件が成立する特定状態では特別報知の実行が制限されるため、第２態様の特定演出についての演出設計に際して特別報知の有無を考慮しなくても済み、設計作業の負担を軽減することができる。
【１０１９７】
特徴ｈＤ８．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｈ１６０８の処理を実行する機能等）と、
前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記所定条件が前記所定情報に基づいて成立し得るように構成されていることを特徴とする特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ７のいずれかに記載の遊技機。
【１０１９８】
上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。そのような場合において、所定情報に基づく所定条件の成立に対応して特定報知を実行するため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。また、特定報知が実行される特定状態では特別報知の実行が制限されるため、特定報知により特別報知の演出効果が妨げられることを抑制できる。
【１０１９９】
特徴ｈＤ９．前記特定制御は、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置１６２におけるステップＳｈ２５０９の処理）を含むものであることを特徴とする特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ８のいずれかに記載の遊技機。
【１０２００】
上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において、上記特徴ｈＤ１から特徴ｈＤ８のいずれかの構成を適用することにより、遊技進行の制限状態への移行に関する特定報知を事前に行う中で、特定報知が実行される特定状態では特別報知の実行が制限される。これにより、特定報知が実行される特定状態では

特別報知の実行が制限されることが抑制され、特別演出の実行機能を備えた遊技機であっても上記特定報知を好適に行うことが可能になる。

【１０２０１】

特徴ｈＤ１０．前記特別報知は、実行可能な前記切替制御の回数が増えることに関する報知（ラウンド昇格報知、成功態様のラウンド昇格演出、失敗態様のラウンド昇格演出）であることを特徴とする特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ９のいずれかに記載の遊技機。

【１０２０２】

上記構成では、特定状態において切替制御の回数が増えることに対応した特別報知が実行され得る。このため、切替制御の回数として少ない回数が報知されている状態であっても、後に回数が増えることを期待して特定状態を遊技することができ、特定状態の興趣性を高めることが可能になる。しかしながら、特定状態の中で所定条件が成立する場合、特定報知が行われることで、特別報知が実行されるよりも前に上記回数が増えることを予測できてしまう場合があり、特別報知の演出効果が損なわれるおそれがある。この点、所定条件が成立する特定状態では特別報知の実行が制限されるため、特別報知の演出効果が損なわれることを抑制しながら、特定制御の実施に関する特定報知を実行することが可能になる。

【１０２０３】

特徴ｈＤ１１．前記特定状態において所定回目の前記切替制御（４ラウンド目のラウンド遊技）で前記特別報知が実行され得るように構成されており、

前記特定報知が前記所定回目より前の前記切替制御で実行された場合に、前記所定回目より後の特定回目の切替制御（５ラウンド目以降のラウンド遊技）が実行されることを遊技者が認識可能な構成であることを特徴とする特徴ｈＤ１０に記載の遊技機。

【１０２０４】

上記構成では、実行可能な切替制御の回数が増えることを示唆する特別報知が実行されていなくても、特定制御の実施に関する特定報知が実行されることで、遊技者は、所定回目より後の切替制御が実行されることを認識できるものとなっている。このような構成において、特定状態において特定報知が実行される場合に特別報知の実行を制限することで、所定回目より後の切替制御が実行されることが特定報知の実施から判明している状況で特別報知が実行されることを抑制できる。これにより、特別報知の演出効果が損なわれることを抑制しながら、特定制御の実施に関する特定報知を実行することが可能になる。

【１０２０５】

特徴ｈＤ１２．前記特定状態において前記所定条件が成立した場合に当該特定状態の終了より後に前記特定制御が実行されるようにする手段（主制御装置１６２におけるステップＳｈ２１０１、ステップＳｈ２１１５、ステップＳｈ２１１６、ステップＳｈ２１１８、ステップＳｈ２５０８、ステップＳｈ２５０９の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｈＤ１０又は特徴ｈＤ１１に記載の遊技機。

【１０２０６】

特別報知の実行が制限される場合、特定制御にて報知される実行可能な切替制御の回数として、特別報知の実行を前提とした少ない回数ではなく、特定制御にて実際に実行され得る回数が報知されることになる。このような場合において、例えば、特定状態の途中で所定条件が成立した場合に、当該条件の成立タイミングで特定制御が実行されると、切替制御に関する報知上の回数と実際の回数とが整合しなくなる懸念がある。この点、本特徴では、特定状態において所定条件が成立した場合に、その特定状態の終了を待って特定制御が開始されるため、特定状態の途中で所定条件が成立しても、特定状態にて実行可能な切替制御の回数に変動が生じないようにすることができる。これにより、特別報知の実行が制限された特定状態において、特別報知の実行を前提としない多い回数を報知した後に所定条件が成立する場合でも、報知上の回数と実際の回数とを整合させることが可能になる。

【１０２０７】

なお、本特徴において、「前記特定状態にて実行可能な前記切替制御の回数を遊技者が

認識できる所定報知（ラウンド数画像９０３の表示）を実行する手段」又は「前記特別報知が実行されない所定の前記特定状態において、当該所定の特定状態にて実行可能な前記切替制御の回数を遊技者が認識できる所定報知（ラウンド数画像９０３の表示）が実行されることを可能とする手段」という構成をさらに備えていてもよい。

【１０２０８】

なお、上記特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ１２の各構成に対して、特徴ｈＡ１乃至特徴ｈＡ１６、特徴ｈＢ１乃至特徴ｈＢ１０、特徴ｈＣ１乃至特徴ｈＣ７、特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ１２、特徴ｈＥ１乃至特徴ｈＥ１２、特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１０２０９】

＜特徴ｈＥ群＞

特徴ｈＥ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第８の実施の形態の変形例３に基づいて抽出されるものである。

【１０２１０】

なお、特徴ｈＥ群は「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技機の動作に関する報知を行う場合があり、そのような報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【１０２１１】

ちなみに上記課題は「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」と表現することもできる。

【１０２１２】

特徴ｈＥ１．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｈ１６０８の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理、第２停止予告用処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技の状態として、第１状態（当否抽選モードが低確率モードである状態）と、前記第１状態とは異なる第２状態（当否抽選モードが高確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、

前記第１状態である状況で前記特定報知を実行することが可能な第１手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｈ４４０３、ステップＳｈ３５０８の処理を実行する機能）と、
前記第２状態である状況で前記特定報知を実行することが可能な第２手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｈ４４０２、ステップＳｈ３５０８の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１０２１３】
上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。
【１０２１４】
そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、遊技の状態として第１状態と第２状態とを含む複数の状態を有するところ、それら第１状態と第２状態のそれぞれで特定報知を実行し得るものとなっている。これにより、滞在する遊技の状態がいずれであっても、都度の状況に応じて特定報知を開始することができ、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。
【１０２１５】
特徴ｈＥ２．前記第１手段は、前記第１状態である状況で第１所定条件（残り球数が第２開始球数以下になること）が成立した場合に前記特定報知を実行することが可能であり、
前記第２手段は、前記第２状態である状況で前記第１所定条件とは異なる第２所定条件（残り球数が第１開始球数以下になること）が成立した場合に前記特定報知を実行することが可能であることを特徴とする特徴ｈＥ１に記載の遊技機。
【１０２１６】
上記構成では、第１状態に滞在中である場合は第１所定条件の成立により特定報知が実行され、第２状態に滞在中である場合は第２所定条件の成立により特定報知が実行される。それら第１所定条件、第２所定条件を第１状態、第２状態の特性を踏まえて設定することで、滞在する状態に適したタイミングで特定報知を開始させることができ、特定制御の実施に関する特定報知を好適に行うことが可能になる。
【１０２１７】
特徴ｈＥ３．前記第２状態は、前記第１状態よりも遊技者に有利なものであることを特徴とする特徴ｈＥ２に記載の遊技機。
【１０２１８】
有利度合いが高い第２状態では遊技者が遊技を継続することが想定され、有利度合いが低い第１状態では遊技者が遊技をやめることが想定される。そのような各状態の特性の違いを踏まえて第１所定条件、第２所定条件を設定することで、滞在する状態に適したタイミングで特定報知を開始させることができ、特定制御の実施に関する特定報知を好適に行うことが可能になる。
【１０２１９】
特徴ｈＥ４．前記特定制御実行手段は、前記所定情報が予め定められた所定値（残り球数が０個以下、差球数が停止用球数以上）になった場合に前記特定制御を実行することが可能なものであり、

前記第１所定条件は、前記第２所定条件よりも前記所定値までの残り値（残り球数）が多い状況で成立し得るものであることを特徴とする特徴ｈＥ２又は特徴ｈＥ３に記載の遊技機。

【１０２２０】

上記構成によれば、特定制御の実施（所定値）までの残りが相対的に多い状況で第１所定条件が成立し、上記残りが相対的に少ない状況で第２所定条件が成立する。この場合、第１状態では相対的に早いタイミングで特定報知が開始され、第２状態では相対的に遅いタイミングで特定報知が開始されることになる。これにより、滞在する状態に適したタイミングで特定報知を開始させることができ、特定制御の実施に関する特定報知を好適に行うことが可能になる。

【１０２２１】

なお、本特徴を上記特徴ｈＥ３に適用した場合は、次の効果を奏することができる。遊技者が遊技を継続することが想定される第２状態（有利度合いが高い側の状態）では、特定制御の実施（所定値）までの残りが少ない状況で第２所定条件が成立することで、特定報知の開始を遅くすることができる。これにより、特定制御の実施タイミングにある程度近づいてから特定報知を開始させることができ、遊技価値の獲得を目指す遊技に遊技者が集中できる期間を長く確保しながら、特定制御が不意打ち的に実施されることを抑制できる。一方で、遊技者が遊技をやめる可能性が想定される第１状態（有利度合いが低い側の状態）では、上記残りが多い状況で第１所定条件が成立することで、特定報知の開始を早くすることができる。これにより、新たに遊技を開始する遊技者に対し、特定制御の実施までにある程度余裕を確保した状態で、特定制御の実施を知らせることが可能になる。

【１０２２２】

特徴ｈＥ５．前記第１所定条件は、所定操作手段により所定操作が行われた場合（演出用操作部３６の押し下げ操作が行われた場合等）に成立し得るものであることを特徴とする特徴ｈＥ２又は特徴ｈＥ３に記載の遊技機。

【１０２２３】

上記構成では、第１状態での特定報知の開始条件である第１所定条件が、所定操作手段により所定操作が行われることで成立するため、第１状態において特定報知の有無を遊技者が手動で切り替えることが可能になる。

【１０２２４】

なお、本特徴を上記特徴ｈＥ３に適用した場合は、次の効果を奏することができる。有利度合いの低い第１状態では、遊技価値が獲得されにくく、特定制御の実施に対して遠ざかる状況といえるため、遊技中の遊技者にとっては、特定報知がさほど重要なものとはならず、寧ろ特定報知がない方が望ましいと言えることもある。しかしながらその反面、新たに遊技を始める遊技者は、それまでの状況を知らないため、特定報知を見たいというニーズが生じる。この点、第１状態において手動により特定報知の有無を切り替えることができるため、遊技中の遊技者と新たに遊技を始める遊技者とのそれぞれの要望を満たすようにして特定報知を行うことが可能になる。

【１０２２５】

特徴ｈＥ６．前記第２所定条件は、遊技の進行に基づく特定事象（残り球数が第１報知開始球数以下になること）が発生した場合に成立し得るものであることを特徴とする特徴ｈＥ５に記載の遊技機。

【１０２２６】

上記構成では、第２状態での特定報知の開始条件である第２所定条件が、遊技の進行に基づく特定事象の発生により成立するように構成されている。この場合、第１状態では、特定報知の有無が遊技者の手動操作に委ねられる一方で、第２状態では、特定制御の実施が近づくことに応じて自動的に特定報知が実行されるものとなり、特定制御の事前報知を好適に行うことが可能になる。

【１０２２７】

特徴ｈＥ７．前記第１状態にて前記特定報知が実行され、その後、前記第２状態に移行

した場合に、当該第２状態において前記第２所定条件が不成立である状況で前記特定報知を実行することが可能な手段（演出制御装置１４３におけるステップＳｈ３５０３、ステップＳｈ３５１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｈＥ２乃至特徴ｈＥ６のいずれかに記載の遊技機。

【１０２２８】

上記構成では、第１状態で特定報知が実行されている状況で第２状態への移行がなされた場合、第２状態において第２所定条件が成立していなくても特定報知が実行されるように構成されている。これにより、第１状態で特定報知が実行されていた場合において、第２状態への移行により報知が途切れることが抑制され、特定制御の実施までの残りが不明化することによる遊技者の混乱等を抑制することが可能になる。

【１０２２９】

特徴ｈＥ８．前記第１手段は、前記第１状態である状況で前記特定報知を第１態様（相対的に小さい表示サイズ等）にて実行することが可能であり、

前記第２手段は、前記第２状態である状況で前記特定報知を前記第１態様とは異なる第２態様（相対的に大きい表示サイズ等）にて実行することが可能であることを特徴とする特徴ｈＥ１乃至特徴ｈＥ７のいずれかに記載の遊技機。

【１０２３０】

上記構成では、第１状態と第２状態とで異なる態様で特定報知が行われる。これにより、状態の移行により滞在する状態が切り替わる中で、各状態の特性に適した態様で特定報知を行うことができ、特定制御の実施に関する事前報知を好適に行うことが可能になる。

【１０２３１】

特徴ｈＥ９．前記特定報知としての特定表示（メッセージ画像９０１）が所定の表示手段（図柄表示装置７５等）にて表示されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理を実行する機能）を備え、

前記第２態様は、前記特定表示の視認性が前記第１態様とは異なるものであることを特徴とする特徴ｈＥ８に記載の遊技機。

【１０２３２】

第１状態と第２状態とで特定表示の視認性を異ならせて特定報知が行われるため、特定制御が実施されることの事前報知の目立ちやすさを、各状態の特性に合わせて変化させることができる。例えば、遊技価値を獲得しにくい状態では、特定報知の視認性を低く抑えることで、本来の遊技に遊技者を集中させやすくしながら特定報知を行うことが可能になる。

【１０２３３】

特徴ｈＥ１０．前記特定報知としての特定表示（メッセージ画像９０１）が所定の表示手段（図柄表示装置７５等）にて表示されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理を実行する機能）を備え、

前記第２態様は、前記特定表示における表示の大きさが前記第１態様と異なるものであることを特徴とする特徴ｈＥ８又は特徴ｈＥ９に記載の遊技機。

【１０２３４】

上記構成では、第１状態と第２状態とで特定表示の大きさを異ならせて特定報知が行われるため、特定制御が実施されることの事前報知の目立ちやすさを、各状態の特性に合わせて変化させることができる。例えば、遊技価値を獲得しにくい状態では、特定報知の大きさを小さくして目立ちにくくすることで、本来の遊技に遊技者を集中させやすくしながら特定報知を行うことが可能になる。

【１０２３５】

特徴ｈＥ１１．前記第２状態は、前記第１状態よりも遊技者に有利なものであり、

前記第２態様は、前記特定表示の視認性が前記第１態様より高いものであることを特徴とする特徴ｈＥ９又は特徴ｈＥ１０に記載の遊技機。

【１０２３６】

上記構成によれば、有利度合いが高く、遊技価値を獲得しやすい第２状態では、特定表

示の視認性が高められるため、特定制御の実施が近づいていく状況において当該実施を好適に知らせることができる。一方で、有利度合いが低く、遊技価値を獲得しにくい第１状態では、特定表示の視認性が低く抑えられるため、当該表示が目立つことが抑制され、本来の遊技に遊技者を集中させやすくすることが可能になる。

【１０２３７】

なお、本特徴を上記特徴ｈＥ１０に適用する場合は、「前記特定表示の視認性が前記第１態様より高い」を「前記特定表示における表示の大きさが前記第１態様より大きい」と言い換えることができる。

【１０２３８】

特徴ｈＥ１２．前記特定制御は、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置１６２におけるステップＳｈ２５０９の処理）を含むものであることを特徴とする特徴ｈＥ１乃至特徴ｈＥ１１のいずれかに記載の遊技機。

【１０２３９】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において、上記特徴ｈＥ１から特徴ｈＥ１１のいずれかの構成を適用することにより、遊技進行が制限させる状態への移行に関する事前報知を好適に行うことができ、当該移行が遊技者にとって不意打ち的に行われることを抑制することが可能になる。また、第１状態と第２状態のそれぞれで特定報知を実行し得るため、滞在する遊技の状態がいずれであっても、都度の状況に応じて特定報知を開始することができ、上記移行に関する事前報知を好適に行うことが可能になる。

【１０２４０】

なお、上記特徴ｈＥ１乃至特徴ｈＥ１２の各構成に対して、特徴ｈＡ１乃至特徴ｈＡ１６、特徴ｈＢ１乃至特徴ｈＢ１０、特徴ｈＣ１乃至特徴ｈＣ７、特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ１２、特徴ｈＥ１乃至特徴ｈＥ１２、特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１０２４１】

＜特徴ｈＦ群＞

特徴ｈＦ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第８の実施の形態、第８の実施の形態の変形例１～３に基づいて抽出されるものである。

【１０２４２】

なお、特徴ｈＦ群は「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技機の動作に関する報知を行う場合があり、そのような報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【１０２４３】

ちなみに上記課題は「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」と表現することもできる。

【１０２４４】

特徴ｈＦ１．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口６１、第１作動口６２、第２作動口６３、可変入賞装置６５への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置１８１におけるステップＳｈ１６０８の処理を実行する機能等）と、
前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア５０２の各カウンタ５０２ａ～５０２ｅの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置１６２における超過判定用処理を実行する機能）と、
前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置１６２における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、
前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置１４３における第１停止予告用処理、第２停止予告用処理を実行する機能）と、
特定事象（演出用操作部３６の操作等）の発生に基づいて前記特定報知の実行状態と不実行状態の切り替えが実行されることを可能とする特定手段（演出制御装置１４３における、演出用操作部３６等が操作された場合に停止予告用報知の有無を切り替える機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【１０２４５】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

【１０２４６】

そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、特定事象の発生に応じて特定報知の有無を切り替え可能であるため、特定報知が遊技者にとって煩わしくなったりする不都合の発生を好適に抑制できる。

【１０２４７】

特徴ｈＦ２．前記特定事象は、所定操作手段（演出用操作部３６等）により所定操作が行われることであることを特徴とする特徴ｈＦ１に記載の遊技機。

【１０２４８】

上記構成では、所定操作手段が操作されることにより、特定報知の有無が切り替えられる。これにより、特定報知を煩わしく感じる遊技者が所定操作を行うことで、特定報知が実行されないようにすることができ、逆に、特定制御の有無に関する情報を知りたい遊技者が所定操作を行うことで、特定報知を実施させることができる。

【１０２４９】

特徴ｈＦ３．前記所定操作手段が遊技機の前面側に配置されることを特徴とする特徴ｈＦ２に記載の遊技機。

【１０２５０】

上記構成では、所定操作手段が遊技機の前面側に配置され、特定報知の有無を切り替えるための所定操作を遊技者が簡単に行うことが可能になる。

【１０２５１】

特徴ｈＦ４．遊技の状態として、第１状態（当否抽選モードが低確率モードである状態

）と、前記第１状態とは異なる第２状態（当否抽選モードが高確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、
前記特定手段は、前記第１状態にて前記特定事象が発生した場合に前記切り替えが実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ３のいずれかに記載の遊技機。
【１０２５２】
上記構成によれば、遊技の状態として複数の状態を有する遊技機において、特定報知の有無に関する切り替えの可否を各状態の特性を踏まえて使い分けることができる。これにより、特定報知の有無の切り替えが望まれる状態では当該切り替えを許容する一方で、むやすみな切り替えを制限すべき状態では当該切り替えを制限することができる。
【１０２５３】
特徴ｈＦ５．遊技の状態として、第１状態（当否抽選モードが低確率モードである状態）と、前記第１状態より遊技者に有利な第２状態（当否抽選モードが高確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、
前記特定手段は、少なくとも前記第１状態にて前記特定事象が発生した場合に前記切り替えが実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ４のいずれかに記載の遊技機。
【１０２５４】
有利度合いの低い第１状態では、遊技価値が獲得されにくく、特定制御の実施に対して遠ざかる状況といえるため、遊技中の遊技者にとっては、特定報知がさほど重要なものとはならず、寧ろ特定報知がない方が望ましいと言えることもある。このような場合を対象として、特定事象の発生により特定報知の有無を切り替え可能であるため、特定報知が遊技者にとって煩わしくなることを抑制できる。
【１０２５５】
特徴ｈＦ６．遊技の状態として、第１状態（当否抽選モードが低確率モードである状態）と、前記第１状態より遊技者に有利な第２状態（当否抽選モードが高確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、
前記特定手段は、前記第１状態にて所定操作手段（演出用操作部３６等）により所定操作が行われることに基づいて前記切り替えが実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ５のいずれかに記載の遊技機。
【１０２５６】
有利度合いの低い第１状態では、遊技価値が獲得されにくく、特定制御の実施に対して遠ざかる状況といえるため、遊技中の遊技者にとっては、特定報知がさほど重要なものとはならず、寧ろ特定報知がない方が望ましいと言えることもある。しかしながらその反面、新たに遊技を始める遊技者は、それまでの状況を知らないため、特定報知を見たいというニーズが生じる。この点、第１状態において手動により特定報知の有無を切り替えることができるため、遊技中の遊技者と新たに遊技を始める遊技者とのそれぞれの要望を満たすようにして特定報知を行うことが可能になる。
【１０２５７】
特徴ｈＦ７．前記所定情報に基づいて前記特定報知が実行されることを可能とする第１手段（演出制御装置１４３における、残り球数を参照して停止予告用報知を開始する機能）と、
前記特定手段としての第２手段と、
を備えていることを特徴とする特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ６のいずれかに記載の遊技機。
【１０２５８】
上記構成では、特定報知の有無を切り替えるための特定手段（第２手段）とは別に、遊技価値の付与や所定事象の発生に基づいて導出される所定情報に基づいて特定報知を実行する第１手段を備えている。例えば、遊技者が手動で特定報知を不実行とする状態に設定していたとしても、遊技価値の獲得状況に応じて自動的に特定報知を開始させることができ、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることを好適に抑制可能となる。

【１０２５９】
特徴ｈＦ８．前記特定制御実行手段は、前記所定情報が予め定められた所定値（残り球数が０個以下、差球数が停止用球数以上）になった場合に前記特定制御を実行することが可能なものであり、
前記第１手段は、前記所定値までの残り値（残り球数）が特定値（報知開始球数）以下である状況で前記特定報知が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｈＦ７に記載の遊技機。
【１０２６０】
上記構成によれば、特定制御の実施（所定値）までの残り値が特定値以下となることで特定報知が実行されるため、上記残り値が少なくなることに応じて自動的に特定報知を開始させることができる。これにより、例えば遊技者が手動で特定報知を不実行とする状態に設定していた場合でも、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることを好適に抑制可能となる。
【１０２６１】
特徴ｈＦ９．前記特定制御は、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置１６２におけるステップＳｈ２５０９の処理）を含むものであることを特徴とする特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ８のいずれかに記載の遊技機。
【１０２６２】
上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。この場合、特定報知は、ある意味で遊技の限界（獲得出玉の限界）を知らせるものであり、遊技中の遊技者にとって必ずしも望ましいものといえない。その一方で、新たに遊技を始める遊技者にとっては有用な情報となり、当該報知を見たいというニーズが生じる。この点、上記特徴ｈＦ１から特徴ｈＦ８のいずれかの構成を適用することにより、それぞれの遊技者の要望に沿うようにして特定報知を行うことが可能になる。
【１０２６３】
なお、上記特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ９の各構成に対して、特徴ｈＡ１乃至特徴ｈＡ１６、特徴ｈＢ１乃至特徴ｈＢ１０、特徴ｈＣ１乃至特徴ｈＣ７、特徴ｈＤ１乃至特徴ｈＤ１２、特徴ｈＥ１乃至特徴ｈＥ１２、特徴ｈＦ１乃至特徴ｈＦ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【１０２６４】
なお、以上詳述した特徴ｈＡ群乃至特徴ｈＦ群の各構成に対して、他の特徴ｈＡ群乃至特徴ｈＦ群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【１０２６５】
以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。
【１０２６６】
パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典（遊技価値）を付与する遊技機。
【１０２６７】
スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者

に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。
【１０２６８】
球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。
【１０２６９】
＜特徴ｉＡ群～特徴ｉＤ群＞
下記の特徴ｉＡ群～特徴ｉＤ群に記載された発明は、上述した第３の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。
【１０２７０】
なお、特徴ｉＡ群～特徴ｉＤ群に記載された発明は、「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば２００４－８１８５３号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技への注目度を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【１０２７１】
＜特徴ｉＡ群＞
特徴ｉＡ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第９の実施の形態、第９の実施の形態の各変形例に基づいて抽出されるものである。
【１０２７２】
特徴ｉＡ１．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記発射手段により発射された遊技球が通過可能な特定通過部（第２始動口５３２ａ、特図始動用センサ５４２、第１作動口６２、第１作動口用入賞センサ６２ａ等）と、
遊技球が前記特定通過部を通過したことに基づいて所定の抽選処理（当否抽選、確変抽選、時短抽選、演出抽選等）を実行する抽選手段（主制御装置１６２による特図遊技回制御処理を実行する機能等）と、
を備え、
遊技球が前記特定通過部を通過したことにより前記所定の抽選処理が行われた場合において、前記特定通過部を通過した後の遊技球により抽選契機が成立し、再度の前記所定の抽選処理又は前記所定の抽選処理とは異なる特定の抽選処理（確変抽選、時短抽選等）が実行され得るように構成されている（第９の実施の形態及び変形例１における第２始動口５３２ａに入賞した遊技球が第２始動口５３２ａに再入賞し得る構成、第９の実施の形態の変形例２における第１作動口６２に入賞した遊技球が第１作動口６２に再入賞し得る構成等）ことを特徴とする遊技機。
【１０２７３】
上記構成では、特定通過部への遊技球の通過により所定の抽選処理が実行される遊技機において、特定通過部を通過した後の遊技球により抽選契機が成立し、再度の所定の抽選処理や他の特定の抽選処理が実行され得るように構成されている。これにより、特定通過部を通過した後の遊技球がその後の遊技展開に影響を及ぼすものとなり、特定通過部を通過する前の遊技球の挙動だけでなく、特定通過部を通過した後の遊技球の挙動にも遊技者を注目させることができる。よって、１の遊技球によって遊技者を長く楽しませることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【１０２７４】
特徴ｉＡ２．前記特定通過部を通過した遊技球が前記特定通過部を再通過することが可能に構成されており、
遊技球が前記特定通過部を再通過した場合に再度の前記所定の抽選処理又は前記特定の抽選処理が実行されるように構成されていることを特徴とする特徴ｉＡ１に記載の遊技機。
【１０２７５】
上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が特定通過部を再通過することにより再度の所定の抽選処理や他の特定の抽選処理が実行される。これにより、特定通過部を通過した遊技球が特定通過部を再通過するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。
【１０２７６】
特徴ｉＡ３．前記特定通過部を通過した後の遊技球を前記特定通過部よりも上流側の所定領域（回転体６０１の上流領域、第１作動口６２の上流領域）に導出する導出手段（上昇装置６１５）を備え、
前記所定領域に導出された遊技球が前記特定通過部を再通過することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｉＡ２に記載の遊技機。
【１０２７７】
上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が導出手段により特定通過部の上流側に戻された上で、その戻された遊技球が特定通過部を再通過することが可能となるため、特定通過部の再通過に際して遊技球の動きに上昇を加えることができる。これにより、再通過する前段階で遊技球の挙動に面白みや斬新さを付加することができ、当該遊技球への注目度を好適に高めることが可能になる。
【１０２７８】
特徴ｉＡ４．前記特定通過部を通過した後の遊技球を第１領域（第２始動口案内部６０４、第２分岐通路８１５）と第２領域（外れ口案内部６０３、第１分岐通路８１４）とを含む複数の領域に振り分け可能な振分手段（回転体６０１、振分部材８１６）を備え、
前記振分手段により前記第１領域に振り分けられた遊技球が前記特定通過部を再通過することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｉＡ２又は特徴ｉＡ３に記載の遊技機。
【１０２７９】
上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が振分手段により第１領域に振り分けられた場合に特定通過部を再通過することが可能になる。このため、振り分けを介して遊技球を特定通過部に再通過させることができるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。
【１０２８０】
なお、本特徴において「前記振分手段は、前記特定通過部を通過した遊技球が前記特定通過部に再到達するまでの経路の途中（回転体６０１の上流、第１作動口６２の下流）に配置されている」という構成をさらに備えてもよい。
【１０２８１】
特徴ｉＡ５．遊技球が通過可能なものであって前記特定通過部とは異なる所定通過部（他の特１始動口、第２作動口６３等）を備え、
前記特定通過部を通過した遊技球が前記所定通過部を通過可能となっており、
前記所定通過部を遊技球が通過した場合に前記所定の抽選処理又は前記特定の抽選処理が実行されるように構成されていることを特徴とする特徴ｉＡ１に記載の遊技機。
【１０２８２】
上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が所定通過部を通過することにより再度の所定の抽選処理や他の特定の抽選処理が実行される。これにより、特定通過部を通過した遊技球が所定通過部を通過するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【１０２８３】
特徴ｉＡ６．前記特定通過部を通過した後の遊技球を第１領域（第２始動口案内部６０４、第２分岐通路８１５）と第２領域（外れ口案内部６０３、第１分岐通路８１４）とを含む複数の領域に振り分け可能な振分手段（回転体６０１、振分部材８１６）を備え、
前記振分手段により前記第１領域に振り分けられた遊技球が前記所定通過部を通過することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｉＡ５に記載の遊技機。
【１０２８４】
上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が振分手段により第１領域に振り分けられた場合に所定通過部を通過することが可能になる。このため、振り分けを介して遊技球を所定通過部に通過させることができるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。
【１０２８５】
特徴ｉＡ７．前記所定の抽選処理は、所定の特典（開閉実行モードへの移行）を付与するか否かの付与判定（当否抽選）を行うものであり、
前記付与判定の結果が特典付与に対応した付与対応結果（大当たり結果）となった場合に遊技者に対して所定の特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置１６２による遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、
前記付与判定の結果が前記付与対応結果とは異なる所定結果（外れ結果）となった場合に、その付与判定の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球により抽選契機が成立し、再度の前記所定の抽選処理又は前記特定の抽選処理が実行され得るように構成されていることを特徴とする特徴ｉＡ１乃至特徴ｉＡ６のいずれかに記載の遊技機。
【１０２８６】
従来の遊技機では、付与判定の結果が付与対応結果とは異なる所定結果（いわゆる外れ結果）になると、特典を獲得できないことが確定するだけであったが、上記構成では、付与判定で外れ結果になった場合を対象として、その付与判定の契機となった特定通過部を通過した遊技球により、再度の所定の抽選処理や他の特定の抽選処理が実行され得るように構成されている。これにより、上記付与判定の結果が外れ結果となった場合において、同一の遊技球により特典の獲得に再挑戦するチャンスを遊技者に提供することができ、外れ結果となった場合の復活遊技として遊技者を大いに楽しませることが可能になる。
【１０２８７】
特徴ｉＡ８．前記所定の抽選処理の結果として、第１結果（大当たり結果、高確率モードへの移行に対応する結果、高頻度サポートモードへの移行に対応する結果等）と、前記第１結果よりも遊技者にとって不利な第２結果（外れ結果、高確率モードへの移行に対応しない結果、高頻度サポートモードへの移行に対応しない結果等）とを含む複数の結果を取り得るように構成されており、
前記所定の抽選処理の結果が前記第２結果となった場合において前記特定通過部を通過した後の遊技球により抽選契機が成立した場合に再度の前記所定の抽選処理を実行するように構成されており、
再度の前記所定の抽選処理を前記第２結果となった前記所定の抽選処理よりも遊技者にとって有利な態様で実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｉＡ１乃至特徴ｉＡ７のいずれかに記載の遊技機。
【１０２８８】
上記構成によれば、遊技者は、先の抽選処理で第１結果を勝ち取ることができなかったとしても、その抽選処理に対して前回よりも有利な条件で再挑戦する機会が提供される。これにより、第２結果になってもチャンスがあるとして遊技意欲を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。
【１０２８９】
特徴ｉＡ９．所定入球部（入球部５１６、所定入球部）を介して遊技球が入球可能に構成された特定領域（役物装置５０１、閉領域）を備え、
前記特定領域に入球した遊技球が前記特定通過部を通過可能となっており、

前記特定通過部を通過した遊技球を前記特定領域内で且つ前記特定通過部よりも上流側の所定領域（回転体６０１の上流領域）に導出する導出手段（上昇装置６１５）を備え、
前記所定領域に導出された遊技球が前記特定通過部を再通過することが可能に構成されており、
遊技球が前記特定通過部を再通過した場合に再度の前記所定の抽選処理又は前記特定の抽選処理が実行されるように構成されていることを特徴とする特徴ｉＡ１乃至特徴ｉＡ７のいずれかに記載の遊技機。
【１０２９０】
上記構成では、特定領域に入球して特定通過部を通過した遊技球が特定領域の中で再び特定通過部を通過するか否かの構成とできるため、遊技者の注目箇所を集約させることができる。これにより、視線移動を伴うことなく、特定通過部を通過した遊技球が特定通過部を再通過するか否かを視認することができ、再通過の見逃し等を抑制することが可能になる。また、特定通過部への初回通過用の領域と再通過用の領域とを重複させることができるため、それら各領域が分散配置される場合に比べて占有スペースを縮小化することができ、遊技盤の前面領域において遊技部品等の設置領域が限られている遊技機にて最適な構成とすることができる。
【１０２９１】
特徴ｉＡ１０．前記特定領域内に遊技球が存在する状況において前記特定領域への入球を制限する手段（主制御装置１６２によるステップＳｃ６０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｉＡ９に記載の遊技機。
【１０２９２】
上記構成では、特定領域内に遊技球が存在する場合に特定領域への新たな遊技球の入球が制限される。これにより、特定通過部への再通過率が高くなって過度に遊技者有利となることが抑制されるほか、特定領域内に多数の遊技球が存在して遊技者の注意が散漫になることが抑制される。
【１０２９３】
特徴ｉＡ１１．前記特定領域内に遊技球が存在する状況において前記特定領域への入球を許容する手段（上記第９の実施の形態の変形例１の主制御装置１６２による普図遊技回制御処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｉＡ１０に記載の遊技機。
【１０２９４】
上記構成では、特定領域内に遊技球が存在しても特定領域への新たな遊技球の入球が許容されるため、遊技球が特定通過部を通過した後、遊技者が特定領域を狙って遊技球を発射し続けることで、特定領域内の遊技球を増やすことができる。すなわち、遊技者の発射操作によって特定通過部への再通過率を高めることができ、技術介入の余地を高めて遊技の興趣を向上させることが可能になる。
【１０２９５】
特徴ｉＡ１２．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記発射手段により発射された遊技球が通過可能な特定通過部（第２始動口５３２ａ、特図始動用センサ５４２、第１作動口６２、第１作動口用入賞センサ６２ａ等）と、
前記特定通過部を遊技球が通過したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、
前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置１６２における当否判定処理等を実行する機能）と、
前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置１６２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

を備え、
遊技球が前記特定通過部を通過して前記情報取得手段により特別情報が取得された場合において、前記特定通過部を通過した後の遊技球により特別情報の取得契機が成立し、再度の特別情報の取得が実行され得るように構成されている（第９の実施の形態及び変形例１における第２始動口５３２ａに入賞した遊技球が第２始動口５３２ａに再入賞し得る構成、第９の実施の形態の変形例２における第１作動口６２に入賞した遊技球が第１作動口６２に再入賞し得る構成等）ことを特徴とする遊技機。
【１０２９６】
上記構成では、特定通過部への遊技球の通過により特別情報が取得され、その取得された特別情報に基づいて付与判定が行われる遊技機において、特定通過部を通過した後の遊技球により特別情報の取得契機が成立し、再度の特別情報の取得が実行され得るように構成されている。すなわち、遊技球が特定通過部を通過したときだけでなく、通過した後も別個に特別情報を取得することができ、遊技者は１の遊技球によって複数の特別情報を獲得できるようになる。これにより、特定通過部を通過した後の遊技球の挙動にも遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。
【１０２９７】
特徴ｉＡ１３．前記特定通過部を通過した遊技球が前記特定通過部を再通過することが可能に構成されており、
遊技球が前記特定通過部を再通過した場合に前記情報取得手段により特別情報が取得されるように構成されていることを特徴とする特徴ｉＡ１２に記載の遊技機。
【１０２９８】
上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が特定通過部を再通過することにより再度の特別情報の取得が実行される。これにより、特定通過部を通過した遊技球が特定通過部を再通過するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。
【１０２９９】
なお、上記特徴ｉＡ１２又は特徴ｉＡ１３に対して上記特徴ｉＡ１から特徴ｉＡ１１のいずれかの構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。
【１０３００】
なお、上記特徴ｉＡ１乃至特徴ｉＡ１３の各構成に対して、特徴ｉＡ１乃至特徴ｉＡ１３、特徴ｉＢ１乃至特徴ｉＢ９、特徴ｉＣ１乃至特徴ｉＣ１１、特徴ｉＤ１乃至特徴ｉＤ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【１０３０１】
＜特徴ｉＢ群＞
特徴ｉＢ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第９の実施の形態、第９の実施の形態の各変形例に基づいて抽出されるものである。
【１０３０２】
特徴ｉＢ１．予め定められた所定の抽選契機が成立した場合に所定の抽選処理（当否抽選、確変抽選、時短抽選、演出抽選等）を実行する抽選手段（主制御装置１６２による特図遊技回制御処理を実行する機能等）を備え、
前記抽選処理の結果として、第１結果（大当たり結果、高確率モードへの移行に対応する結果、高頻度サポートモードへの移行に対応する結果等）と、前記第１結果よりも遊技者にとって不利な第２結果（外れ結果、高確率モードへの移行に対応しない結果、高頻度サポートモードへの移行に対応しない結果等）とを含む複数の結果を取り得るように構成されており、

前記抽選処理の結果が前記第２結果となった場合において所定の状況（当否抽選の結果が外れ結果となり、その当否抽選の契機となった遊技球が役物装置５０１内に残存している状況、当否抽選の結果が外れ結果となってから所定期間が経過するまでの状況）で前記所定の抽選契機が成立した場合に、前記第２結果となった抽選処理よりも遊技者にとって有利な態様で抽選処理を実行することが可能な特定手段（第９の実施の形態及び変形例１における第２始動口５３２ａに入賞した遊技球が第２始動口５３２ａに再入賞した場合に第２当否テーブルを参照して特図当否抽選を実行する機能、第２始動口５３２ａに再入賞した場合に高確率モードに移行しやすい態様で確変抽選を実行する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１０３０３】

上記構成では、所定の抽選契機の成立により所定の抽選処理が実行される遊技機において、その抽選処理の結果が遊技者にとって不利な第２結果となった後、所定の状況で抽選契機が成立すると、第２結果となった先の抽選処理よりも有利な態様で抽選処理が実行されるように構成されている。この構成によれば、遊技者は、先の抽選処理で第１結果を勝ち取ることができなかったとしても、その抽選処理に対して前回よりも有利な条件で再挑戦する機会が提供される。これにより、第２結果になってもチャンスがあるとして遊技意欲を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【１０３０４】

特徴ｉＢ２．前記所定の抽選処理は、所定の特典（開閉実行モードへの移行）を付与するか否かの付与判定（当否抽選）を行うものであり、

前記付与判定の結果が特典付与に対応した付与対応結果（大当たり結果）となった場合に遊技者に対して所定の特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置１６２による遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

前記第１結果は前記付与対応結果であり、前記第２結果は前記付与対応結果とは異なる結果（外れ結果）であることを特徴とする特徴ｉＢ１に記載の遊技機。

【１０３０５】

従来の遊技機では、付与判定の結果が付与対応結果とは異なる所定結果（いわゆる外れ結果）になると、特典を獲得できないことが確定するだけであったが、上記構成では、外れ結果になった場合に、特典を獲得できないことが確定するだけでは終わらず、その外れ結果を契機として後の抽選処理が有利になる。このため、外れ結果になった場合でも遊技者の期待感を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【１０３０６】

特徴ｉＢ３．前記特定手段による抽選処理が、前記第２結果となった抽選処理よりも前記第１結果となりやすい態様で実行されるように構成されていることを特徴とする特徴ｉＢ１又は特徴ｉＢ２に記載の遊技機。

【１０３０７】

上記構成では、抽選処理で第２結果になることで、前回よりも第１結果となる確率が高められた状態で抽選処理を受け得るものとなる。これにより、外れ結果となった後の遊技において第１結果となることへの期待感が高められ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【１０３０８】

特徴ｉＢ４．前記特定手段は、前記抽選処理の結果が前記第２結果となり、予め定められた所定の終了条件（役物装置５０１から遊技球がすべて排出されたこと、外れ結果となってから所定期間が経過したこと）が成立する前に前記所定の抽選契機が成立した場合に、前記第２結果となった抽選処理よりも遊技者にとって有利な態様で抽選処理を実行することが可能であることを特徴とする特徴ｉＢ１乃至特徴ｉＢ３のいずれかに記載の遊技機。

【１０３０９】

上記構成では、抽選処理の結果が第２結果となった後、所定の終了条件が成立するまでの間に抽選契機が成立することで、有利な態様での抽選処理が実行される。つまり、有利

な抽選処理を受け得るのが第２結果となった後の一定期間に制限されるため、遊技者のドキドキ感を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【１０３１０】

特徴ｉＢ５．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記発射手段により発射された遊技球が通過可能な特定通過部（第２始動口５３２ａ、特図始動用センサ５４２）と、

を備え、

遊技球が前記特定通過部を通過した場合に前記抽選手段による前記所定の抽選処理が実行されるように構成されており、

前記所定の抽選処理の結果が前記第２結果となった場合に、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球により前記所定の抽選契機が成立可能に構成されている（第２始動口５３２ａを通過した遊技球が第２始動口５３２ａを再通過可能である構成、第２始動口５３２ａを通過した遊技球が第２始動口５３２ａの下流側に配置された所定通過部を通過可能である構成）ことを特徴とする特徴ｉＢ１乃至特徴ｉＢ４のいずれかに記載の遊技機。

【１０３１１】

上記構成では、第２結果の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球により抽選契機が成立し、その成立に基づいて有利な態様での抽選処理が実行されるため、外れ結果の契機となった遊技球により後の有利な抽選処理を実行させることが可能になる。これにより、特定通過部を通過した後の遊技球の挙動にも遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【１０３１２】

特徴ｉＢ６．前記特定通過部を通過した遊技球が前記特定通過部を再通過可能に構成されており、

前記所定の抽選処理の結果が前記第２結果となった場合において、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球が前記特定通過部を再通過した場合に、前記所定の抽選契機が成立するように構成されていることを特徴とする特徴ｉＢ５に記載の遊技機。

【１０３１３】

上記構成では、第２結果の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球が特定通過部を再通過することにより、後の有利な抽選処理を実行させることが可能になる。これにより、特定通過部を通過した後の遊技球が特定通過部を再通過するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【１０３１４】

特徴ｉＢ７．遊技球を第１領域（第２始動口案内部６０４）と第２領域（外れ口案内部６０３）とを含む複数の領域に振り分け可能な振分手段（回転体６０１）を備え、

前記所定の抽選処理の結果が前記第２結果となった場合に、前記特定通過部を通過した遊技球を前記振分手段に導出するように構成されており、

前記振分手段により前記第１領域に振り分けられた遊技球が前記特定通過部を再通過することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｉＢ６に記載の遊技機。

【１０３１５】

上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が振分手段により第１領域に振り分けられた場合に特定通過部を再通過することが可能になる。このため、振り分けを介して遊技球を特定通過部に再通過させることができるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【１０３１６】

特徴ｉＢ８．遊技球が通過可能なものであって前記特定通過部とは異なる所定通過部（他の特１始動口、第２作動口６３等）を備え、

前記特定通過部を通過した遊技球が前記所定通過部を通過可能となっており、

前記所定の抽選処理の結果が前記第２結果となった場合において、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球が前記所定通過部を通過した場合に、前記所定の抽選契機が成立することを特徴とする特徴ｉＢ５に記載の遊技機。

【１０３１７】

上記構成では、第２結果の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球が所定通過部を通過することにより、後の有利な抽選処理を実行させることが可能になる。これにより、特定通過部を通過した遊技球が所定通過部を通過するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【１０３１８】

特徴ｉＢ９．前記所定の抽選処理の結果が前記第２結果となった場合において、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球だけでなく、当該遊技球とは異なる他の遊技球によっても前記所定の抽選契機が成立可能に構成されている（第９の実施の形態の変形例１に係る上昇装置６１５による遊技球のループ中に開閉役物５１８の開放状態への切り替えを許容する機能）ことを特徴とする特徴ｉＢ５乃至特徴ｉＢ８のいずれかに記載の遊技機。

【１０３１９】

上記構成では、第２結果の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球だけでなく、他の遊技球によっても抽選契機を成立させることができるため、抽選契機で第２結果となった場合の抽選契機の成立確率を高めることができ、有利な態様での抽選処理が実行されやすくなる。これにより、第２結果となった後の遊技に対する遊技者の期待感をより一層高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【１０３２０】

なお、上記特徴ｉＢ１乃至特徴ｉＢ９の各構成に対して、特徴ｉＡ１乃至特徴ｉＡ１３、特徴ｉＢ１乃至特徴ｉＢ９、特徴ｉＣ１乃至特徴ｉＣ１１、特徴ｉＤ１乃至特徴ｉＤ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１０３２１】

＜特徴ｉＣ群＞

特徴ｉＣ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第９の実施の形態の変形例１に基づいて抽出されるものである。

【１０３２２】

特徴ｉＣ１．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

所定入球部（入球部５１６）を介して遊技球が入球可能に構成された特定領域（役物装置５０１）と、

前記所定入球部に対応して設けられ、前記所定入球部に遊技球を受入可能又は受け入れやすい第１状態（開放状態）と、前記所定入球部に遊技球を受入不可又は前記第１状態に比べて受け入れにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な切替手段（開閉役物５１８）と、

所定の切替条件が成立した場合（第１始動口５０２への入賞が発生した場合、特定作動口への入賞が発生した場合、所定通過部を遊技球が通過した場合）に、前記切替手段を前記第２状態から前記第１状態とし、その後、前記第２状態とする切替制御が実行されるように制御する切替制御手段（主制御装置１６２による役物開閉制御処理を実行する機能）と、

前記所定の切替条件が成立した状況又は前記切替制御が実行される状況で所定報知（開放時報知）が実行されるようにすることが可能な報知実行手段（演出制御装置１４３）と、

を備え、

前記報知実行手段は、
前記特定領域内に遊技球が存在していない場合に前記所定報知として第１報知（第１開放時報知、第１発光演出）が実行されるようにする第１手段（演出制御装置１４３による第１開放時報知、第１発光演出の実行制御を行う機能）と、
前記特定領域内に遊技球が存在している場合に前記所定報知として前記第１報知とは異なる第２報知（第２開放時報知、第３開放時報知、第２発光演出、第３発光演出）が実行されるようにする第２手段（演出制御装置１４３による第２開放時報知、第３開放時報知、第２発光演出、第３発光演出の実行制御を行う機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１０３２３】
上記構成では、所定の切替条件の成立により切替手段が第２状態から第１状態に切り替えられ、特定領域に遊技球が入球可能又は入球しやすくなる遊技機において、切替条件が成立した場合又は第１状態への切替が実行される場合に所定報知を実行する構成としたうえで、特定領域内に遊技球が残存するか否かに応じて所定報知として異なる報知を実行するように構成されている。この場合、切替手段が第１状態に切り替えられた場合に特定領域内に遊技球が残存するか否かによって遊技者にとっての有利度合が異なる構成とすれば、特定領域に遊技球を入球させる遊技を好適に盛り上げることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。
【１０３２４】
上記の際、遊技者としては、特定領域への入球が発生するかだけでなく、特定領域内に遊技球が残存するかについても視認する必要が求められるが、本構成によれば、遊技者が特定領域内を見ていなくても、報知の違いから遊技球が残存するか否かを把握することができる。よって、特定領域への入球が発生するか否かに集中して遊技できる結果、当該入球の見逃し等が抑制され、遊技しやすい構成とすることができる。さらに、切替条件が成立した場合又は第１状態への切替が実行される場合の報知（開放時報知）を利用して遊技球が残存するか否かを知らせるため、残存するか否かの報知を開放時報知とは別に実行する構成に比べ、報知の種類数を少なく抑えることができる。これにより、報知設計に際しての作業負担を軽減できるほか、報知の煩雑化により遊技者から見て分かりにくくなることを抑制できる。
【１０３２５】
特徴ｉＣ２．前記特定領域内に遊技球が存在していない状況で前記特定領域に遊技球が入球する場合と前記特定領域内に遊技球が存在している状況で前記特定領域に遊技球が入球する場合とで遊技者にとっての有利度合が異なるように構成されていることを特徴とする特徴ｉＣ１に記載の遊技機。
【１０３２６】
上記構成では、特定領域に遊技球が入球した場合の有利度合が特定領域内に遊技球が残存するか否かによって異なるため、遊技球が残存しているか否かに応じて所定報知の態様を異ならせることにより、特定領域に遊技球を入球させる遊技を好適に盛り上げることができる。
【１０３２７】
特徴ｉＣ３．前記特定領域への遊技球の入球に基づき生じる特定事象（第２始動口５３２ａへの入賞）が発生したことに基づいて所定の特典（開閉実行モード、高確率モードへの移行、高頻度サポートモードへの移行等）を付与するか否かの付与判定を実行するか、又は所定の特典を付与する手段を備えていることを特徴ｉＣ１又は特徴ｉＣ２に記載の遊技機。
【１０３２８】
上記構成では、特定領域への遊技球の入球に基づいて特定事象が発生した場合に、その特定事象の発生に基づいて付与判定等が実行される。この場合、特定領域内に遊技球が残存しない状況で切替手段が第１状態に切り替えられるよりも残存する状況で切り替えられる方が特定領域内の遊技球が多くなりやすく、遊技者にとって有利となる。このような構

成において、遊技球が残存しているか否かに応じて所定報知の態様を異ならせることにより、特定領域に遊技球を入球させる遊技を好適に盛り上げることができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【１０３２９】

特徴ｉＣ４．前記第１報知の実行期間の長さと前記第２報知の実行期間の長さとが異なることを特徴とする特徴ｉＣ１乃至特徴ｉＣ３のいずれかに記載の遊技機。

【１０３３０】

上記構成では、第１報知と第２報知とで報知の実行期間の長さが異なるため、報知の態様だけでなく、報知の長さによっても、特定領域内に遊技球が残存するか否かを知らせることができ、残存球の有無を遊技者が把握しやすくすることが可能になる。

【１０３３１】

特徴ｉＣ５．前記特定領域内に遊技球が存在していない状況で前記特定領域に遊技球が入球する場合よりも前記特定領域内に遊技球が存在している状況で前記特定領域に遊技球が入球する場合の方が遊技者にとって有利となっており、

前記第２報知は前記第１報知よりも実行期間が長いものであることを特徴とする特徴ｉＣ１乃至特徴ｉＣ４のいずれかに記載の遊技機。

【１０３３２】

上記構成では、特定領域内に遊技球が残存していることに対応した第２報知が、残存していないことに対応した第１報知よりも長く実行される。これにより、遊技球が残存していることを強調することができ、延いては有利な状況であることを分かりやすく伝えることができる。

【１０３３３】

特徴ｉＣ６．前記第２報知は前記第１報知よりも実行期間が長いものであり、

前記第２手段は、前記所定の切替条件が成立したことに基づき、前記切替制御が開始される前に前記第２報知を開始することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｉＣ１乃至特徴ｉＣ５のいずれかに記載の遊技機。

【１０３３４】

上記構成では、第２報知が第１報知よりも長く実行されるため、特定領域内に遊技球が残存していることを強調することができる。しかしながらその反面、第２報知の実行に必要な期間の確保が困難となることが想定される。この点、本構成では、切替制御が開始される前から第２報知を開始するため、第２報知を長くしてもその実行期間を好適に確保することができる。

【１０３３５】

特徴ｉＣ７．前記第２報知は、前記切替制御が開始されるよりも早く開始される第１の報知（発光状態Ａ３）と、前記第１の報知の後に実行され、前記切替制御が開始される場合又は前記切替制御が開始された場合に開始される第２の報知（発光状態Ａ４、発光状態Ａ５）とを含むものであることを特徴とする特徴ｉＣ６に記載の遊技機。

【１０３３６】

切替制御に先行して第２報知を開始することで、第２報知の実行期間を確保することが可能になるが、その反面、第２報知の開始タイミングと切替制御のタイミングとがずれることにより、遊技者が第２報知から切替制御の開始タイミングを把握しにくくなる懸念がある。この点、本構成では、第２報知の実行に際して、切替制御に先行する期間では第１の報知を実行し、切替制御の開始に合わせて第２の報知に切り替えるように構成されている。すなわち、切替制御に先行して第２報知を開始した後、切替制御の開始に合わせてその報知態様を切り替えるため、遊技者が切替制御の開始タイミングを把握しやすくできる。

【１０３３７】

特徴ｉＣ８．前記切替制御手段は、

前記特定領域内に遊技球が存在していない状況で前記所定の切替条件が成立した場合に第１態様の切替制御（第１開放時間の役物開閉遊技等）を実行する手段（主制御装置１６

２による第１開放時間の役物開閉遊技等を実行する機能）と、
　前記特定領域内に遊技球が存在している状況で前記所定の切替条件が成立した場合に前記第１態様とは異なる第２態様の切替制御（第２開放時間の役物開閉遊技等）を実行する手段（第９の実施の形態の変形例１に係る主制御装置１６２による役物開閉処理を実行する機能等）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｉＣ１乃至特徴ｉＣ７のいずれかに記載の遊技機。
【１０３３８】
　上記構成では、特定領域内に遊技球が残存するか否かにより切替制御の態様が異なるところ、第１報知及び第２報知の使い分けにより、遊技球が残存するか否かだけでなく、切替制御の態様の違いも遊技者に分かりやすく伝えることができる。
【１０３３９】
　特徴ｉＣ９．前記第２態様の切替制御は、前記第１態様の切替制御よりも前記切替手段が前記第１状態となる期間が短いものであり、
　前記第２手段は、前記第２態様の切替制御が開始される前に前記第２報知を開始することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｉＣ８に記載の遊技機。
【１０３４０】
　第１態様の切替制御よりも第２態様の切替制御での第１状態の期間を短くすることで、特定領域内に遊技球が残存する状況での特定領域への入球難易度を高めることができる。しかしながらその反面、遊技球が残存することに対応した第２報知を実行できる期間が短くなり、報知期間の確保が困難となる。この点、本構成では、第２態様の切替制御に先行して第２報知を開始するため、第１状態の期間が短くなる中でも第２報知の実行期間を好適に確保することができる。
【１０３４１】
　特徴ｉＣ１０．発光可能な発光手段（発光部７１１）を備え、
　前記報知実行手段は、前記所定報知として所定の発光動作が行われるように前記発光手段を制御する手段（演出制御装置１４３）を備え、
　前記第１報知と前記第２報知とは前記発光手段の発光態様（発光色、発光パターン等）が異なるものであることを特徴とする特徴ｉＣ１乃至特徴ｉＣ９のいずれかに記載の遊技機。
【１０３４２】
　例えば、切替手段が第１状態に切り替えられた場合に特定領域内に遊技球が残存するか否かによって遊技者にとっての有利度合が異なる場合にあっては、遊技球が残存するか否かを所定報知から遊技者が速やかに判断できることが好ましい。この点、本構成では、発光手段の発光により所定報知が実行され、その発光態様の違いにより第１報知及び第２報知を構成するため、動画映像等により所定報知を構成する場合に比べて報知がシンプルなものとなり、上記判断を短時間で行いやすくすることができる。
【１０３４３】
　特徴ｉＣ１１．前記発光手段が前記切替手段、前記所定入球部、前記切替手段又は前記所定入球部の周辺部の少なくとも１つに配設されていることを特徴とする特徴ｉＣ１０に記載の遊技機。
【１０３４４】
　上記構成では、所定報知が実行される発光手段が切替手段や所定入球部、又はその周辺部に配設されるため、切替手段と発光手段（所定報知）との同時視認や所定入球部と発光手段との同時視認が可能となる。すなわち、注目箇所の集約が好適に果たされるため、遊技者が所定報知を見ながら特定領域への入球が発生するか否かを把握し得る構成とすることができる。
【１０３４５】
　なお、上記特徴ｉＣ１乃至特徴ｉＣ１１の各構成に対して、特徴ｉＡ１乃至特徴ｉＡ１３、特徴ｉＢ１乃至特徴ｉＢ９、特徴ｉＣ１乃至特徴ｉＣ１１、特徴ｉＤ１乃至特徴ｉＤ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能である

し、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１０３４６】

＜特徴ｉＤ群＞

特徴ｉＤ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第９の実施の形態、第９の実施の形態の各変形例に基づいて抽出されるものである。

【１０３４７】

特徴ｉＤ１．所定の抽選処理（当否抽選、確変抽選、時短抽選、演出抽選等）を実行する手段（主制御装置１６２による特図遊技回制御処理を実行する機能等）と、

抽選処理の結果に基づいて遊技者に所定の特典（開閉実行モード、高確率モードへの移行、高頻度サポートモードへの移行等）を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置１６２による遊技状態移行処理を実行する機能等）と、

を備え、

抽選処理の結果として、第１結果（大当たり結果、高確率モードへの移行に対応する結果、高頻度サポートモードへの移行に対応する結果等）と、前記第１結果よりも遊技者にとって不利な第２結果（外れ結果、高確率モードへの移行に対応しない結果、高頻度サポートモードへの移行に対応しない結果等）とを含む複数の結果を取り得るように構成されており、

先の抽選処理の結果が前記第２結果となった所定の状況（当否抽選の結果が外れ結果となり、その当否抽選の契機となった遊技球が役物装置５０１内に残存している状況、当否抽選の結果が外れ結果となってから所定期間が経過するまでの状況）で抽選契機が成立した場合に後の抽選処理（第２始動口５３２ａに入賞した遊技球が第２始動口５３２ａに再入賞した場合に実行される当否抽選等）が実行され得るように構成されており、

前記後の抽選処理は前記先の抽選処理の価値以上である（第９の実施の形態及び変形例１において再入賞に基づく後の当否抽選が外れ結果となった先の当否抽選よりも大当たりになりやすい態様で実行される構成、再入賞に基づく後の抽選処理で大当たり結果となった場合に先の抽選処理で大当たり結果となった場合よりも有利な特典が得られる又は得られやすい構成等）ことを特徴とする遊技機。

【１０３４８】

上記構成では、所定の抽選処理が実行され、その結果に基づいて特典が付与される遊技機において、抽選処理において遊技者にとって不利な第２結果となった所定の状況で抽選契機が成立すると再び抽選処理が実行されるとともに、その後の抽選処理が第２結果となった先の抽選処理の価値以上となるように構成されている。すなわち、不利な第２結果となった先の抽選処理も遊技者にとって有利な結果となりやすい態様で後の抽選処理が行われたりするため、遊技者は、先の抽選処理で第１結果を勝ち取ることができなかったとしても、その抽選処理に対して前回よりも有利な条件で再挑戦する機会が提供される。これにより、第２結果になってもチャンスがあるとして遊技意欲を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【１０３４９】

特徴ｉＤ２．所定の抽選処理は、所定の特典（開閉実行モードへの移行）を付与するか否かの付与判定（当否抽選）を行うものであり、

前記特典付与手段は、前記付与判定の結果が付与対応結果（大当たり結果）となった場合に所定の特典を付与するように構成されており、

前記第１結果は前記付与対応結果であり、前記第２結果は前記付与対応結果とは異なる結果（外れ結果）であることを特徴とする特徴ｉＤ１に記載の遊技機。

【１０３５０】

従来の遊技機では、付与判定の結果が付与対応結果とは異なる所定結果（いわゆる外れ結果）になると、特典を獲得できないことが確定するだけであったが、上記構成では、外

れ結果になった場合に、特典を獲得できないことが確定するだけでは終わらず、その外れ結果を契機として後の抽選処理が有利になる。このため、外れ結果になった場合でも遊技者の期待感を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【１０３５１】

特徴ｉＤ３．前記後の抽選処理で前記第１結果となった場合に、前記先の抽選処理で前記第１結果となった場合よりも遊技者にとって有利な特典が付与される又は付与されやすいように構成されている（後の抽選処理で大当たり結果になると１０Ｒ大当たり結果が決定される構成、後の抽選処理で大当たり結果になると先の抽選処理で大当たり結果になるよりも１０Ｒ大当たり結果が選ばれやすい構成等）ことを特徴とする特徴ｉＤ１又は特徴ｉＤ２に記載の遊技機。

【１０３５２】

上記構成では、後の抽選処理で第１結果となることで、先の抽選処理で第１結果となるよりも有利な特典が付与され得る。すなわち、先の抽選処理で第２結果となることで、当該抽選で期待できる特典よりも有利な特典にチャレンジする機会を得ることができるため、第２結果により遊技者が落胆したとしても、すぐさま後の抽選処理への期待感を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【１０３５３】

特徴ｉＤ４．前記先の抽選処理で前記第２結果となり、予め定められた所定の終了条件（役物装置５０１から遊技球がすべて排出されたこと、外れ結果となってから所定期間が経過したこと）が成立する前に抽選契機が成立した場合に、前記後の抽選処理が実行され得るように構成されていることを特徴とする特徴ｉＤ１乃至特徴ｉＤ３のいずれかに記載の遊技機。

【１０３５４】

上記構成では、先の抽選処理で第２結果となった後、所定の終了条件が成立するまでの間に抽選契機が成立することで、有利な態様での抽選処理（後の抽選処理）が実行される。つまり、有利な抽選処理を受け得るのが第２結果となった後の一定期間に制限されるため、遊技者のドキドキ感を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【１０３５５】

特徴ｉＤ５．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記発射手段により発射された遊技球が通過可能な特定通過部（第２始動口５３２ａ、特図始動用センサ５４２）と、

を備え、

遊技球が前記特定通過部を通過した場合に抽選処理が実行されるように構成されており、

前記先の抽選処理の結果が前記第２結果となった場合において、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球により抽選契機が成立した場合に、前記後の抽選処理が実行され得るように構成されている（第２始動口５３２ａを通過した遊技球が第２始動口５３２ａを再通過可能である構成、第２始動口５３２ａを通過した遊技球が第２始動口５３２ａの下流側に配置された所定通過部を通過可能である構成）ことを特徴とする特徴ｉＤ１乃至特徴ｉＤ４のいずれかに記載の遊技機。

【１０３５６】

上記構成では、先の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球により抽選契機が成立し、その成立に基づいて有利な態様での後の抽選処理が実行される。すなわち、外れ抽選を発動させた遊技球により後の抽選処理が発動されるため、外れ契機の遊技球を用いたリベンジマッチとしての遊技を実現できる。しかも、後の抽選処理が先の抽選処理より有利となっているため、上記リベンジマッチに対する遊技者の期待感を好適に喚起することができ、遊技の興趣性を高めることが可能になる。また、特定通過部を通過した後の遊技球の挙動に大いに注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【１０３５７】
特徴ｉＤ６．前記特定通過部を通過した遊技球が前記特定通過部を再通過可能に構成されており、
前記先の抽選処理の結果が前記第２結果となった場合において、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球が前記特定通過部を再通過した場合に、前記後の抽選処理が実行され得るように構成されていることを特徴とする特徴ｉＤ５に記載の遊技機。
【１０３５８】
上記構成では、第２結果の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球が特定通過部を再通過することにより、後の有利な抽選処理を実行させることが可能になる。これにより、特定通過部を通過した後の遊技球が特定通過部を再通過するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。
【１０３５９】
特徴ｉＤ７．遊技球を第１領域（第２始動口案内部６０４）と第２領域（外れ口案内部６０３）とを含む複数の領域に振り分け可能な振分手段（回転体６０１）を備え、
前記特定通過部を通過した遊技球を前記振分手段に導出可能に構成されており、
前記振分手段により前記第１領域に振り分けられた遊技球が前記特定通過部を再通過することが可能に構成されていることを特徴とする特徴ｉＤ６に記載の遊技機。
【１０３６０】
上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が振分手段により第１領域に振り分けられた場合に特定通過部を再通過することが可能になる。このため、振り分けを介して遊技球を特定通過部に再通過させることができるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。
【１０３６１】
特徴ｉＤ８．遊技球が通過可能なものであって前記特定通過部とは異なる所定通過部（他の特１始動口、第２作動口６３等）を備え、
前記特定通過部を通過した遊技球が前記所定通過部を通過可能となっており、
抽選処理の結果が前記第２結果となった場合において、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球が前記所定通過部を通過した場合に、前記後の抽選処理を実行し得るように構成されていることを特徴とする特徴ｉＤ５に記載の遊技機。
【１０３６２】
上記構成では、第２結果の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球が所定通過部を通過することにより、後の有利な抽選処理を実行させることが可能になる。これにより、特定通過部を通過した遊技球が所定通過部を通過するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。
【１０３６３】
特徴ｉＤ９．抽選処理の結果が前記第２結果となった場合において、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球だけでなく、当該遊技球とは異なる他の遊技球によっても抽選契機が成立可能に構成されており（第９の実施の形態の変形例１に係る上昇装置６１５による遊技球のループ中に開閉役物５１８の開放状態への切り替えを許容する機能）、当該抽選契機が成立した場合に前記後の抽選処理が実行され得るように構成されていることを特徴とする特徴ｉＤ５乃至特徴ｉＤ８のいずれかに記載の遊技機。
【１０３６４】
上記構成では、第２結果の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球だけでなく、他の遊技球によっても抽選契機を成立させることができるため、後の有利な抽選処理が特定通過部への通過球のみにより許容される場合に比べ、当該抽選処理の実行確率を高めることが可能となる。これにより、第２結果となった後の遊技に対する遊技者の期待感をより一層高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。
【１０３６５】
なお、上記特徴ｉＤ１乃至特徴ｉＤ９の各構成に対して、特徴ｉＡ１乃至特徴ｉＡ１３

、特徴ｉＢ１乃至特徴ｉＢ９、特徴ｉＣ１乃至特徴ｉＣ１１、特徴ｉＤ１乃至特徴ｉＤ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１０３６６】

なお、以上詳述した特徴ｉＡ群乃至特徴ｉＤ群の各構成に対して、他の特徴ｉＡ群乃至特徴ｉＤ群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１０３６７】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【１０３６８】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【１０３６９】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【１０３７０】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【１０３７１】

＜特徴ｊＡ群～特徴ｊＨ群＞

下記の特徴ｊＡ群～特徴ｊＨ群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第１０の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【１０３７２】

＜特徴ｊＡ群＞

特徴ｊＡ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第１０の実施の形態やその変形例１～４に基づいて抽出されるものである。

【１０３７３】

なお、特徴ｊＡ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【１０３７４】

特徴ｊＡ１．予め定められた判定契機（作動口６２、６３への入球）の成立に基づいて

特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能）と、
前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて、又は前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果Ａ～Ｃ）となった後、特定事象（Ｖ入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に所定特典（大当たり遊技等）を付与する所定特典付与手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
所定の移行契機（大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａ、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ～Ｃになること等）の成立に基づいて特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、
前記特定状態への移行後、所定の終了契機（小当たり種別が有利小当たりに結果Ａ～Ｃになること等）の成立に基づいて前記特定状態を終了させる特定状態終了手段（主制御装置１６２における小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理等を実行する機能）と、
前記特定判定の結果が前記特定結果又は前記所定結果の場合において予め定められた所定タイミング（Ｖ入賞の発生タイミング等）にて前記特定状態である場合と、前記所定タイミングにて前記特定状態ではない場合とで、前記特定判定の結果又は前記特定事象の発生の価値が異なることを可能とする特定手段（主制御装置１６２における当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１０３７５】
特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所定結果となり、その後、特定事象が発生することにより、遊技者に所定特典が付与される構成の下、特定判定の結果が特定結果又は所定結果になった場合において、当該特定判定の後の所定タイミングにて特定状態に滞在しているか否かにより、特定判定の結果や特定事象の発生の価値が異なるように構成されている。この場合、特定判定の結果が同じ結果であっても、所定タイミングで特定状態であるか否かにより、遊技の展開を異ならせることができる。これにより、例えば、特定結果や所定結果の種別のみにより特定判定の結果や特定事象の発生の価値が定まる場合に比べ、特定結果になった場合や特定事象が発生した場合の遊技の多様化が図られ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【１０３７６】
特徴ｊＡ２．前記所定タイミングは、前記特定判定より後のタイミングであることを特徴とする特徴ｊＡ１に記載の遊技機。
【１０３７７】
上記構成では、現在の状態が特定状態であるか否かを判定する所定タイミングが特定判定より後に設定されている。この場合、特定状態にて特定判定を実行しつつ、その後、所定タイミングの前で特定状態を終了させるか否かを振り分けることにより、所定タイミングにて特定状態である場合とそうでない場合とを生じさせることができる。例えば、特定状態が特定判定に影響を及ぼし得るものであった場合、特定判定にてその恩恵を受けながら、所定タイミングにて特定状態であるか否かにより特定判定の結果や特定事象の発生の価値を異ならせることが可能になる。
【１０３７８】
特徴ｊＡ３．前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技等）が実行されるようにするものであり、
前記所定タイミングは、前記特定判定より後で且つ前記特別遊技より前のタイミングであることを特徴とする特徴ｊＡ１又は特徴ｊＡ２に記載の遊技機。
【１０３７９】
上記構成では、現在の状態が特定状態であるか否かを判定する所定タイミングが特定判定より後に設定されている。この場合、特定状態にて特定判定を実行しつつ、その後、所

定タイミングの前で特定状態を終了させるか否かを振り分けることにより、所定タイミングにて特定状態である場合とそうでない場合とを生じさせることができる。例えば、特定状態が特定判定に影響を及ぼし得るものであった場合、特定判定にてその恩恵を受けながら、所定タイミングにて特定状態であるか否かにより特定判定の結果や特定事象の発生の価値を異ならせることが可能になる。

【１０３８０】

加えて、上記所定タイミングが、特定判定にて特定結果を引き当てたことや、特定判定にて所定結果を引き当て、その後、特定事象を発生させたことへの特典として実行される特別遊技より前に設定されている。これにより、特別遊技の途中で特定状態であるか否かの結果に遊技者の関心が寄せられることが抑制され、特別遊技の実行時において当該遊技に遊技者を集中させやすくすることができる。また、特定状態であるか否かの判定処理や、特定判定の結果や特定事象の発生の価値を異ならせるための設定処理が、特別遊技の実行制御と重複して実行されることが回避され、制御上の処理負荷を好適に分散させることが可能になる。

【１０３８１】

特徴ｊＡ４．前記所定特典付与手段は、前記特定判定の結果が前記所定結果となった後、前記特定事象が発生することに基づいて前記所定特典を付与するものであり、

前記所定タイミングは、前記特定事象の発生に対応したタイミングであることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ３のいずれかに記載の遊技機。

【１０３８２】

特定事象の発生は所定特典の付与契機として機能するため、特定事象の発生タイミングは当選タイミングの１つとして見ることができる。そのような構成において本特徴では、そのタイミングに対応して特定状態であるか否かの判定が行われるため、当選タイミングでの状態として特定状態である場合とそうでない場合との２状態を取ることができ、当選タイミングでの状態に応じて遊技性を振り分ける遊技機において好適な構成とすることができる。

【１０３８３】

特徴ｊＡ５．遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、

前記特定状態は、前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、

前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定判定が実行され、当該特定判定の結果が前記特定結果又は前記所定結果となった状況において、前記所定タイミングにて前記特定状態である場合と前記所定タイミングにて前記特定状態ではない場合とで、前記価値が異なることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ４のいずれかに記載の遊技機。

【１０３８４】

上記構成では、特定状態が有利な状態とされ、その特定状態の下で行われた特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合において、所定タイミングで特定状態である場合とそうでない場合とで特定判定の結果や特定事象の発生の価値に差異を生じさせる。この場合、特定判定の実行時においては特定状態中であることの恩恵を遊技者に受けさせつつ、その結果等の価値は所定タイミングにて特定状態であるか否かにより異ならせることが可能になる。

【１０３８５】

特徴ｊＡ６．遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、

前記特定状態は、前記所定状態よりも遊技者に有利な態様で前記特定判定を行い得るものであり、

前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定判定が実行され、当該特定判定の結果が前記特定結果又は前記所定結果となった状況において、前記所定タイミングにて前記特定状態である場合と前記所定タイミングにて前記特定状態ではない場合とで、前記価値が異な

ることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ５のいずれかに記載の遊技機。

【１０３８６】

上記構成では、特定状態である場合に所定状態の場合よりも有利な態様で特定判定が行い得るものとされ、その特定状態の下で行われた特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合において、所定タイミングで特定状態である場合とそうでない場合とで特定判定の結果や特定事象の発生の価値に差異を生じさせる。この場合、特定判定自体は特定状態中であることに基づく有利な態様で実行させつつ、その結果等の価値は所定タイミングにて特定状態であるか否かにより異ならせることが可能になる。

【１０３８７】

特徴ｊＡ７．前記所定特典付与手段は、前記特定判定の結果が前記所定結果となった後、前記特定事象が発生することに基づいて前記所定特典を付与するものであり、

前記所定結果として第１所定結果（有利小当たり結果Ａ）と、前記第１所定結果とは異なる第２所定結果（有利小当たり結果Ｂ）とを含む複数の種別の所定結果を有しており、

前記第１所定結果となった場合に前記所定タイミングにて前記特定状態ではない非特定状態であることを可能とする第１手段（主制御装置１６２における小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を実行する機能）と、

前記第２所定結果となった場合に前記所定タイミングにて前記特定状態であることを可能とする第２手段（主制御装置１６２における小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ６のいずれかに記載の遊技機。

【１０３８８】

上記構成では、特定判定にて所定結果となり、その種別によって所定タイミングでの特定状態の有無が変化し、それによって特定事象の発生の価値を異ならせることができる。これにより、特定判定にて所定結果となった場合において、所定タイミングでの特定状態の有無のうち遊技者に有利な側に対応する種別の所定結果となることの期待感が喚起され、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【１０３８９】

特徴ｊＡ８．前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技にて前記特定事象を発生させることが可能に構成されており、

前記特定遊技が実行された場合において前記特定事象が発生することなく前記特定遊技が終了した場合に、前記特定事象が発生した場合よりも遊技者に不利となることを可能とする手段（主制御装置１６２におけるパンク時対応の高サポ終了用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ７のいずれかに記載の遊技機。

【１０３９０】

特定判定にて所定結果となった場合において、所定タイミングでの特定状態の有無のうち遊技者にとって不利な側に対応する種別の所定結果となった場合、その所定結果に対応して実行される特定遊技にて意図的に特定事象を発生させず、それを有利な側に対応する種別の所定結果となるまで繰り返す行為が想定される。そのような行為が横行すると、遊技の公平性が阻害され、望ましくない。この点、本特徴では、特定事象が発生しないまま特定遊技が終了すると、特定事象を発生させた場合よりも不利となるように構成されている。この場合、特定事象を発生させないで特定遊技を終了させると、遊技者が損をすることになるため、そのような行為が意図的に行われることを抑制でき、遊技の公平性を確保することが可能になる。

【１０３９１】

なお、本特徴の「前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）」は、「前記特定判定の結果が前記所定結果と

なった場合に特定制御（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定制御実行手段（主制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）」と表現することもできる。このことは「特定遊技」の記載を用いる他の特徴についても同様である。

【１０３９２】

特徴ｊＡ９．前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技にて前記特定事象を発生させることが可能に構成されており、

前記所定タイミングにて前記特定状態である第１状態と、前記所定タイミングにて前記特定状態ではない第２状態との一方の場合に、前記第１状態と前記第２状態との他方の場合よりも前記価値が有利となるように構成されており、

少なくとも、前記所定結果の種別が前記他方の側に対応する結果である場合の前記特定遊技にて前記特定事象が発生することなく前記特定遊技が終了した場合に、前記特定事象が発生した場合よりも遊技者に不利となることを可能とする手段（主制御装置１６２におけるパンク時対応の高サポ終了用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ８のいずれかに記載の遊技機。

【１０３９３】

上記構成では、少なくとも不利な側に対応する種別の所定結果となった場合に、それに対応する特定遊技にて特定事象が発生せず、そのままその特定遊技が終了すると、特定事象を発生させた場合よりも不利となる。この場合、特定事象を発生させないで特定遊技を終了させると、遊技者が損をすることになるため、不利な側に対応する種別の所定結果となったことを遊技者が把握した上で、その後に行われる特定遊技にて意図的に特定事象を発生させないようにする行為が横行することを抑制できる。これにより、遊技の公平性を確保することが可能になる。

【１０３９４】

特徴ｊＡ１０．前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技にて前記特定事象を発生させることが可能に構成されており、

前記特定手段は、前記所定タイミングにて前記特定状態である第１状態と、前記所定タイミングにて前記特定状態ではない第２状態との一方の場合に、前記第１状態と前記第２状態との他方の場合よりも前記価値が有利となることを可能とするものであり、

前記特定遊技が実行された場合において前記特定事象が発生することなく当該特定遊技が終了した場合に、前記特定事象が発生した場合よりも遊技者に不利となることを可能とする手段（ステップＳｊ２３０１でＹＥＳの場合の流れ）と、

少なくとも、前記所定結果の種別が前記一方の側に対応する結果である場合の前記特定遊技にて前記特定事象が発生することなく当該特定遊技が終了した場合に、当該特定遊技の終了後の遊技が前記特定状態にて行われることを可能とする手段（ステップＳｊ２３０１でＮＯ、ステップＳｊ２３０６でＹＥＳの場合の流れ）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ９のいずれかに記載の遊技機。

【１０３９５】

上記構成では、特定事象が発生しないまま特定遊技が終了すると、特定事象を発生させた場合よりも不利となるように構成されている。この場合、特定事象を発生させないで特定遊技を終了させると、遊技者が損をすることになるため、不利な側に対応する種別の所定結果となったことを遊技者が把握した上で、その後に行われる特定遊技にて意図的に特定事象を発生させないようにする行為が横行することを抑制できる。これにより、遊技の公平性を確保することが可能になる。その一方で、有利な側に対応する種別の所定結果となった場合は、それに対応して行われる特定遊技にて遊技者が意図的に特定事象を発生させないようにすることは考えにくい。これを踏まえ、所定結果の種別が有利な側に対応する種別の場合は、特定事象が発生しないまま特定遊技が終了しても、その後の遊技が特定

状態にて行われるものとなっている。これにより、せっかく有利な側に対応する種別の所定結果を引き当てたにもかかわらず、異常等により特定事象が発生しなった場合の救済を図ることができる。

【１０３９６】

特徴ｊＡ１１．前記特定状態終了手段は、

前記特定状態である状況で前記特定判定が行われた場合において、当該特定判定の実行後、前記所定タイミングより前の所定の第１タイミング（変動終了タイミング等）にて前記特定状態を終了させる第１手段（主制御装置１６２における小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を実行する機能）と、

前記特定状態である状況で前記特定判定が行われた場合において、前記所定タイミングより後であって前記所定特典の付与前である所定の第２タイミング（Ｖ入賞の発生タイミング等）にて前記特定状態を終了させる第２手段（主制御装置１６２における小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１０のいずれかに記載の遊技機。

【１０３９７】

上記構成では、特定状態にて特定判定が行われた場合において、現在の状態が特定状態であるか否かを判定する所定タイミングよりも前の第１タイミングにて特定状態を終了させる手段と、上記所定タイミングよりも後の第２タイミングにて特定状態を終了させる手段とを備えている。この場合、上記所定タイミングの前後に特定状態の終了タイミングを有するため、当該所定タイミングにて特定状態である場合とそうでない場合とを生じさせることができ、これによって、特定判定の結果や特定事象の発生の価値を異ならせることが可能になる。

【１０３９８】

特徴ｊＡ１２．前記第１手段は、第１終了契機（有利小当たり結果Ａになること等）の成立に基づいて前記第１タイミングにて前記特定状態を終了させるものであり、

前記第２手段は、前記第１終了契機とは異なる第２終了契機（有利小当たり結果Ｂ、Ｃになること等）の成立に基づいて前記第２タイミングにて前記特定状態を終了させるものであることを特徴とする特徴ｊＡ１１に記載の遊技機。

【１０３９９】

上記構成では、第１終了契機が成立すると、所定タイミングよりも前の第１タイミングにて特定状態が終了し、第２終了契機が成立すると、所定タイミングよりも後の第２タイミングにて特定状態が終了する。この場合、第１終了契機の成立時には所定タイミングにて特定状態ではない非特定状態となり、第２終了契機の成立時には所定タイミングにて特定状態となるため、所定タイミングでの特定状態の有無のうち有利な側に対応する終了契機が成立することを期待して遊技させることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【１０４００】

特徴ｊＡ１３．前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技等）が実行されるようにするものであり、

前記特定手段は、前記所定タイミングにて前記特定状態である場合と前記所定タイミングにて前記特定状態ではない場合とで、前記特別遊技より後の遊技の有利度合いが異なることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１２のいずれかに記載の遊技機。

【１０４０１】

上記構成によれば、特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所定結果となり、その後、特定事象が発生することにより、遊技者に有利な特別遊技が実行されるほか、特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合の所定タイミングにて現在の状態が特定状態であるか否かが判定され、その結果により、特別遊技が終了した後の遊技の展開に差異が生じる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【１０４０２】
特徴ｊＡ１４．前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技等）が実行されるようにするものであり、
遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、
前記特定手段は、
前記所定タイミングにて前記特定状態である第１状態と、前記所定タイミングにて前記特定状態ではない第２状態との一方の場合に、前記特別遊技の終了後の遊技が前記特定状態で行われることを可能とする手段（残り大当たり回数が０回の状況で有利小当たり結果Ａとなった場合に時短リミッタ値を再セットする機能）と、
前記第１状態と前記第２状態との他方の場合に、前記特別遊技の終了後の遊技が前記所定状態で行われることを可能とする手段（残り大当たり回数が０回の状況で有利小当たり結果Ｂ、Ｃとなった場合に時短リミッタ値を再セットしない機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１３のいずれかに記載の遊技機。
【１０４０３】
上記構成によれば、特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所定結果となり、その後、特定事象が発生することにより、遊技者に有利な特別遊技が実行されるほか、特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合の所定タイミングにて現在の状態が特定状態であるか否かが判定され、その結果により、特別遊技の終了後に特定状態とそれよりも不利な所定状態とのいずれに移行するかが振り分けられる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。
【１０４０４】
特徴ｊＡ１５．前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技等）が実行されるようにするものであり、
遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、
前記特別遊技の実行に対応して前記特別遊技の回数に関する所定情報（当たり回数カウンタエリアＡＣの値）を更新する更新手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）を備え、
前記更新手段による更新は特定値（０又は上限値）を開始値として行われ、当該更新の結果が所定結果（上限値又は０）となった場合に前記特別遊技より後の状態が前記特定状態となることが制限され得るように構成されており、
前記特定手段は、前記所定情報の更新の開始より後、前記所定タイミングにて前記特定状態ではない状況となった場合に、前記所定情報の値が前記特定値に変更される特定制御が実行されるようにするものであることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１４のいずれかに記載の遊技機。
【１０４０５】
上記構成では、特別遊技の実行に対応して特別遊技の回数に関する所定情報が更新され、その結果が所定結果になると、特別遊技後の状態が特定状態となることが制限される。また、所定タイミングにて現在の状態が特定状態であるか否かが判定され、その結果が特定状態ではない場合には所定情報の値が更新の開始値である特定値に変更される。この場合、それまでの更新状態がリセットされ、その結果として、制限が発動されるまでの特別遊技の回数が増加する。よって、有利な特定状態での特定判定にて特定結果等になり、特別遊技の終了後、再び特定状態に復帰するループの回数を増加させることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【１０４０６】
特徴ｊＡ１６．前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技等）が実行されるようにするものであり、
遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、

前記特定状態への移行後、前記特定判定の実行回数（特図遊技回の実行回数）、前記特定判定にて前記所定結果となった回数（小当たり当選の回数）又は前記所定結果の種別が所定種別になった回数（有利小当たり結果Ａになった回数）に対応する所定回数が特定回数（上限回数）になったことに基づいて、前記特定状態を終了させることが可能な手段（主制御装置１６２における変動回数対応の高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を実行する機能）を備え、

前記特定手段は、前記所定タイミングにて前記特定状態である場合と、前記所定タイミングにて前記特定状態でない場合とで、前記特定回数として異なる回数が設定されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１５のいずれかに記載の遊技機。

【１０４０７】

有利な特定状態への移行後、特定判定の実行回数等に対応する所定回数が特定回数に到達すると、当該特定状態が終了するとともに、特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合の所定タイミングにて現在の状態が特定状態であるか否かが判定され、その結果により、上記特定回数として設定される回数が異なるように構成されている。すなわち、上記所定タイミングでの特定状態の有無により、特別遊技後に移行する特定状態にて実行可能な特定判定の回数等を振り分けることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【１０４０８】

なお、上記特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１６の各構成に対して、特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１６、特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１３、特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ１３、特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ１０、特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ１１、特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ１０、特徴ｊＧ１乃至特徴ｊＧ８、特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１０４０９】

＜特徴ｊＢ群＞

特徴ｊＢ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第１０の実施の形態やその変形例１～４から抽出されるものである。

【１０４１０】

なお、特徴ｊＢ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【１０４１１】

特徴ｊＢ１．予め定められた判定契機（作動口６２、６３への入球）の成立に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果Ａ～Ｃ）になった場合に前記遊技回より後に特定遊技（小当たり遊技、高振分態様の小当たり遊技）が行われることを可能とする特定遊技実行手段（主制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

所定の移行契機（大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａ、小当たり種別が有利小当たり結

果Ａ～Ｃになること等）の成立に基づいて特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、
前記特定状態である状況で前記特定状態の終了契機が成立した場合に、前記遊技回及び前記特定遊技を含む所定遊技動作（特図遊技回及び小当たり遊技を含む特図側遊技）における所定の第１タイミング（変動終了タイミング等）にて前記特定状態が終了されることを可能とする第１手段（主制御装置１６２における小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理を実行する機能）と、
前記特定状態である状況で前記特定状態の終了契機が成立した場合に、前記第１タイミングとは異なるものであって前記所定遊技動作における所定の第２タイミング（Ｖ入賞の発生タイミング等）にて前記特定状態が終了されることを可能とする第２手段（主制御装置１６２における小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１０４１２】
上記構成では、所定の移行契機が成立することにより特定状態に移行する遊技機において、特定状態への移行後においてその終了契機が成立した場合に、遊技回及びその後に実行される特定遊技を含む所定遊技動作における第１タイミングにて特定状態を終了させる手段と、上記所定遊技動作における第２タイミングにて特定状態を終了させる手段とを備えている。例えば、第１タイミングで特定状態が終了する場合と、第２タイミングで特定状態が終了する場合とで遊技者にとっての有利度合いに差異が生じる構成とすれば、特定判定の結果だけでなく、特定状態の終了タイミングによっても、その後の遊技の展開を異ならせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。
【１０４１３】
なお、本特徴の「前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）」は、「前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定制御（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定制御実行手段（主制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）」と表現することもできる。このことは「特定遊技」の記載を用いる他の特徴についても同様である。
【１０４１４】
特徴ｊＢ２．前記第１タイミングで前記特定状態が終了する場合と、前記第２タイミングで前記特定状態が終了する場合とで遊技者にとっての有利度合いが異なるようにする手段（主制御装置１６２における当たり回数クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｊＢ１に記載の遊技機。
【１０４１５】
上記構成では、第１タイミングで特定状態が終了する場合と、第２タイミングで特定状態が終了する場合とで遊技者にとっての有利度合いが異なるため、特定判定の結果だけでなく、特定状態の終了タイミングによっても、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。
【１０４１６】
なお、本特徴は「前記第１タイミングで前記特定状態が終了する場合と、前記第２タイミングで前記特定状態が終了する場合とで、前記所定遊技動作より後の所定遊技（大当たり遊技後の遊技）の有利度合いが異なるようにする手段（主制御装置１６２における当たり回数クリア用処理を実行する機能）を備えている」と表現することができる。
【１０４１７】
特徴ｊＢ３．前記第１タイミングは前記第２タイミングより早いタイミングであり、
前記第２タイミングで前記特定状態が終了する場合よりも前記第１タイミングで前記特定状態が終了する場合の方が遊技者に有利となるようにする手段（主制御装置１６２における当たり回数クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｊＢ１

又は特徴ｊＢ２に記載の遊技機。
【１０４１８】
上記構成では、第２タイミングで特定状態が終了するよりも、それも早い第１タイミングで特定状態が終了する場合の方が遊技者にとって有利となる。これにより、第２タイミングが到来する前に第１タイミングにて特定状態が終了することを期待して楽しむ遊技を提供することができる。
【１０４１９】
特徴ｊＢ４．前記第１手段は、第１特定事象（有利小当たり結果Ａになること等）が発生した場合に前記第１タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであり、
前記第２手段は、前記第１特定事象とは異なる第２特定事象（有利小当たり結果Ｂ、Ｃになること等）が発生した場合に前記第２タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ３のいずれかに記載の遊技機。
【１０４２０】
上記構成では、第１特定事象と第２特定事象のいずれが発生するかにより、特定状態の終了タイミングを異ならせることができ、それによって、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。
【１０４２１】
特徴ｊＢ５．前記特定判定の結果が第１結果（有利小当たり結果Ａ）になった場合に、所定の可変入球手段（第２可変入賞装置６６、可変入賞装置Ａ）を遊技球が入球不可又は入球しにくい第１態様（閉鎖状態）から遊技球が入球可能又は前記第１態様よりも入球しやすい第２態様（開放状態）とし、その後、前記第１態様とする第１可変入球制御を実行することが可能であり、
前記特定判定の結果が前記第１結果とは異なる第２結果（有利小当たり結果Ｂ、Ｃ）になった場合に、前記所定の可変入球手段又はそれとは異なる可変入球手段（可変入賞装置Ｂ）を前記第１態様から前記第２態様とし、その後、前記第１態様とする第２可変入球制御を実行することが可能であり、
前記第１手段は、前記特定状態での前記特定判定の結果が前記第１結果になった場合に前記第１タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであり、
前記第２手段は、前記特定状態での前記特定判定の結果が前記第２結果になった場合に前記第２タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ４のいずれかに記載の遊技機。
【１０４２２】
上記構成では、特定判定の結果により、可変入球手段を遊技球が入球可能な状態に切り替える可変入球制御が実行されるほか、特定状態での特定判定の結果により特定状態の終了タイミングを異ならせることができる。この場合、特定判定にて可変入球制御の実行に対応した結果が得られることにより、可変入球制御による恩恵が受けられるのとは別に、特定状態の終了タイミングの違いにより、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。
【１０４２３】
特徴ｊＢ６．前記特定判定の結果が第１結果（有利小当たり結果Ａ）になった場合に、第１可変入球手段（可変入賞装置Ａ）を遊技球が入球不可又は入球しにくい第１態様から遊技球が入球可能又は前記第１態様よりも入球しやすい第２態様とし、その後、前記第１態様とする第１可変入球制御を実行することが可能であり、
前記特定判定の結果が前記第１結果とは異なる第２結果（有利小当たり結果Ｂ、Ｃ）になった場合に、前記第１可変入球手段とは異なる第２可変入球手段（可変入賞装置Ｂ）を前記第１態様から前記第２態様とし、その後、前記第１態様とする第２可変入球制御を実行することが可能であり、

前記第１手段は、前記特定状態での前記特定判定の結果が前記第１結果になった場合に前記第１タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであり、
前記第２手段は、前記特定状態での前記特定判定の結果が前記第２結果になった場合に前記第２タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ５のいずれかに記載の遊技機。
【１０４２４】
上記構成では、特定判定の結果により、可変入球手段を遊技球が入球可能な状態に切り替える可変入球制御が実行されるほか、特定状態での特定判定の結果により特定状態の終了タイミングを異ならせることができる。この場合、特定判定にて可変入球制御の実行に対応した結果が得られることにより、可変入球制御による恩恵が受けられるのとは別に、特定状態の終了タイミングの違いにより、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。
【１０４２５】
その際、第１タイミングで特定状態を終了させる第１結果の場合は、第１可変入球手段にて可変入球制御が実行され、第２タイミングで特定状態を終了させる第２結果の場合は、第２可変入球手段にて可変入球制御が実行される。このような構成であることで、可変入球制御の実行対象がいずれの可変入球手段であるかにより、特定状態の終了タイミングを示唆することができる。これにより、特定状態がいずれのタイミングで終了するかへの遊技者の関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能になる。
【１０４２６】
特徴ｊＢ７．前記第１タイミングは前記第２タイミングより早いタイミングであり、
前記第１タイミングより後で且つ前記第２タイミングより前の特定タイミング（Ｖ入賞の発生タイミング等）にて前記特定状態であるか否かを判定する手段（主制御装置１６２における当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、
前記特定タイミングにて前記特定状態である場合とそうでない場合とで遊技者にとっての有利度合いが異なるようにする手段（主制御装置１６２における当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ６のいずれかに記載の遊技機。
【１０４２７】
上記構成では、第１タイミングより後で且つ第２タイミングより前の特定タイミングにて特定状態であるか否かを判定する手段を備えている。この場合、第１タイミングで特定状態を終了させる場合と第２タイミングで特定状態を終了させる場合とがあることで、特定状態であるか否かの判定タイミングの前後に特定状態の終了タイミングを設けることができ、当該判定タイミングにて特定状態である場合とそうでない場合とを生じさせることができる。そして、その結果により有利度合いを異ならせる手段を備えるため、第１タイミングと第２タイミングのいずれで特定状態が終了するかにより、その後の遊技の展開に差異を生じさせることが可能になる。
【１０４２８】
特徴ｊＢ８．前記特定遊技にて所定事象（Ｖ入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行されるようにする特別遊技実行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
前記所定事象の発生に対応した特定タイミングにて前記特定状態であるか否かの状態判定を行う手段（主制御装置１６２における当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、
前記状態判定にて前記特定状態であると判定された場合とそうでない場合とで遊技者にとっての有利度合いが異なるようにする手段（主制御装置１６２における当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記第１タイミングは前記特定タイミングより前のタイミングであり、前記第２タイミングは前記特定タイミングより後のタイミングであることを特徴とする特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ７のいずれかに記載の遊技機。

【１０４２９】
所定事象の発生は特別遊技の実行契機として機能するため、所定事象の発生タイミングは当選タイミングの１つとして見ることができる。そのような構成において、本特徴では、そのタイミングに対応して特定状態であるか否かの判定が行われるため、当選タイミングでの状態として特定状態である場合とそうでない場合との２状態を取ることができ、当選タイミングでの状態に応じて遊技性を変化させ得る遊技機に対して好適な構成とすることができる。
【１０４３０】
特徴ｊＢ９．前記特定状態であるか否かを遊技者が認識できる所定報知が実行されるようにする手段（時短ランプ等）を備えていることを特徴とする特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ８のいずれかに記載の遊技機。
【１０４３１】
上記構成では、いずれのタイミングで特定状態が終了するかを所定報知により遊技者に認識させることができる。これにより、特定状態がいずれのタイミングで終了するかへの遊技者の関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能になる。
【１０４３２】
特徴ｊＢ１０．前記特定遊技にて所定事象（Ｖ入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行されるようにする特別遊技実行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
前記第１タイミングで前記特定状態が終了する場合と、前記第２タイミングで前記特定状態が終了する場合とで、前記特別遊技より後の遊技の有利度合いが異なるようにする手段（主制御装置１６２における当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ９のいずれかに記載の遊技機。
【１０４３３】
上記構成によれば、特定判定の結果が所定結果となり、その後、所定事象が発生することにより、遊技者に有利な特別遊技が実行されるほか、第１タイミングと第２タイミングのいずれで特定状態が終了するかにより、特別遊技が終了した後の遊技の展開に差異が生じる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。
【１０４３４】
特徴ｊＢ１１．前記特定遊技にて所定事象（Ｖ入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行されるようにする特別遊技実行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、
前記第１タイミングで前記特定状態が終了する第１状態と前記第２タイミングで前記特定状態が終了する第２状態との一方の場合に、前記特別遊技の終了後の遊技が前記特定状態で行われることを可能とする手段（残り大当たり回数が０回の状況で有利小当たり結果Ａとなった場合に時短リミッタ値を再セットする機能）と、
前記第１状態と前記第２状態との他方の場合に、前記特別遊技の終了後の遊技が前記所定状態で行われることを可能とする手段（残り大当たり回数が０回の状況で有利小当たり結果Ｂ、Ｃとなった場合に時短リミッタ値を再セットしない機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１０のいずれかに記載の遊技機。
【１０４３５】
上記構成によれば、特定判定の結果が所定結果となり、その後、所定事象が発生することにより、遊技者に有利な特別遊技が実行されるほか、第１タイミングと第２タイミングのいずれで特定状態が終了するかにより、特別遊技の終了後に特定状態とそれよりも不利な所定状態とのいずれに移行するかが振り分けられる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。
【１０４３６】
特徴ｊＢ１２．前記特定遊技にて所定事象（Ｖ入賞等）が発生することに基づいて、遊

技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行されるようにする特別遊技実行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）を備え、
遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、
前記特別遊技の実行に対応して前記特別遊技の回数に関する所定情報（当たり回数カウンタエリアＡＣの値）を更新する更新手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）を備え、
前記更新手段による更新は特定値（０又は上限値）を開始値として行われ、当該更新の結果が所定結果（上限値又は０）となった場合に前記特別遊技より後の状態が前記特定状態となることが制限され得るように構成されており、
前記所定情報の更新の開始より後、前記第１タイミングで前記特定状態が終了する状況となった場合に、前記所定情報の値が前記特定値に変更される特定制御が実行されるようにする手段（主制御装置１６２における当たり回数クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１１のいずれかに記載の遊技機。

【１０４３７】

上記構成では、特別遊技の実行に対応して特別遊技の回数に関する所定情報が更新され、その結果が所定結果になると、特別遊技後の状態が特定状態となることが制限される。また、第１タイミングで特定状態が終了する場合には所定情報の値が更新の開始値である特定値に変更される。この場合、それまでの更新状態がリセットされ、その結果として、制限が発動されるまでの特別遊技の回数が増加する。これにより、有利な特定状態にて行われた特定判定を契機として特別遊技が実行され、その後、再び特定状態に復帰するループの回数が増えた状態とすることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【１０４３８】

特徴ｊＢ１３．前記特定遊技にて所定事象（Ｖ入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行されるようにする特別遊技実行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、
前記特定状態への移行後、前記特定判定の実行回数（特図遊技回の実行回数）、前記特定判定にて前記所定結果となった回数（小当たり当選の回数）又は前記所定結果の種別が所定種別になった回数（有利小当たり結果Ａになった回数）に対応する所定回数が特定回数（上限回数）になったことに基づいて、前記特定状態を終了させることが可能な手段（主制御装置１６２における変動回数対応の高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を実行する機能）と、
前記第１タイミングで前記特定状態が終了する場合と、前記第２タイミングで前記特定状態が終了する場合とで、前記特定回数として異なる回数が設定されることを可能とする手段と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１２のいずれかに記載の遊技機。

【１０４３９】

上記構成では、有利な特定状態への移行後、特定判定の実行回数等に対応する所定回数が特定回数に到達すると、当該特定状態が終了するとともに、第１タイミングと第２タイミングのいずれで特定状態が終了するかにより、上記特定回数として異なる回数が設定されるように構成されている。すなわち、特定状態の終了タイミングの違いにより、特別遊技後に移行する特定状態にて実行可能な特定判定の回数等を振り分けることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【１０４４０】

なお、上記特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１３の各構成に対して、特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１６、特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１３、特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ１３、特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ１０、特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ１１、特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ１０、特徴ｊＧ１乃至特徴ｊＧ８、特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞ

れ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１０４４１】

＜特徴ｊＣ群＞

特徴ｊＣ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第１０の実施の形態やその変形例１～４から抽出されるものである。

【１０４４２】

なお、特徴ｊＣ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【１０４４３】

特徴ｊＣ１．予め定められた判定契機（作動口６２、６３への入球）の成立に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果Ａ～Ｃ）となった場合に特定遊技（小当たり遊技、高振分態様の小当たり遊技）が行われることを可能とする特定遊技実行手段（主制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記特定遊技にて第１特定事象（Ｖ入賞）が発生した場合に遊技者に所定特典（大当たり遊技等）を付与することが可能な所定特典付与手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

を備え、

移行可能な状態として所定状態（通常遊技状態等）よりも遊技者に有利な特定状態（時短遊技状態等）を有しており、

前記特定状態で行われた前記特定判定の結果に基づいて所定の前記特定遊技が実行され、その特定遊技において前記第１特定事象とは異なる第２特定事象（パンク）が発生した場合に、前記特定状態が終了されることを可能とする第１手段（第１０の実施の形態において、時短遊技状態中に有利小当たり結果Ｂ、Ｃとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させる機能、第１０の実施の形態の変形例１において、時短遊技状態Ｃ、Ｄにて有利小当たり結果Ｂ、Ｃとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させる機能等）と、

前記特定状態で行われた前記特定判定の結果に基づいて所定の前記特定遊技が実行され、その特定遊技において前記第２特定事象が発生した場合に、前記特定状態が継続されることを可能とする第２手段（第１０の実施の形態において、時短遊技状態中に有利小当たり結果Ａとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させない機能、第１０の実施の形態の変形例１において、時短遊技状態Ａ、Ｂにて有利小当たり結果Ｂ、Ｃとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させない機能等）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【１０４４４】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果となることに基づいて特定遊技が実行され、その特定遊技にて第１特定事象が発生することにより遊技者に所定特典が付与される。また、所定の移行条件が成立することで所定状態よりも有利な特定状態に移行するように構成されている。そのような構成の下、特定状態中に特定遊技が実行され、その特定遊技に

おいて第２特定事象が発生した際に特定状態が終了する場合と終了しない場合とが生じるものとなっている。例えば、第１特定事象を生じさせた場合の結果が相対的に有利な有利側の特定遊技と相対的に不利な不利側の特定遊技とを有する場合において、不利側の特定遊技にて第２特定事象を生じさせると特定状態が終了する構成とすれば、有利側の特定遊技が実行されることを待つべく、意図的に第１特定事象を発生させないようにする攻略行為を抑制できる。その際、有利側の特定遊技にて第２特定事象を生じさせても特定状態が終了しない構成とすれば、上記攻略行為の抑制を行う中で、有利側の特定遊技において遊技者の意に反して第２特定事象が発生してしまった場合の救済を図ることができる。また、ある状況では、特定遊技にて第２特定事象を生じさせると特定状態が終了する一方で、他の状況では、特定遊技にて第２特定事象を生じさせても特定状態が終了しない構成とすることで、前者の状況では、第１特定事象を意図的に発生させない行為が抑制されつつ、後者の状況では、そのような行為が許容されるようになる遊技性を実現することができる。

【１０４４５】

なお、本特徴の「前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果Ａ～Ｃ）となった場合に特定遊技（小当たり遊技、高振分態様の小当たり遊技）が行われることを可能とする特定遊技実行手段」は、「前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果Ａ～Ｃ）となった場合に特定制御（小当たり遊技、高振分態様の小当たり遊技）が実行されるようにする特定制御実行手段」と表現することもできる。このことは「特定遊技」の記載を用いる他の特徴についても同様である。

【１０４４６】

特徴ｊＣ２．前記特定判定の結果が第１所定結果（有利小当たり結果Ｂ、Ｃ）となった場合に第１特定遊技（有利小当たり結果Ｂ、Ｃへの当選を契機とする小当たり遊技）が実行可能とされ、前記特定判定の結果が前記第１所定結果より遊技者に有利な第２所定結果（有利小当たり結果Ａ）となった場合に第２特定遊技（有利小当たり結果Ａへの当選を契機とする小当たり遊技）が実行可能とされる構成であり、

前記第１手段は、前記特定状態にて所定の前記第１特定遊技が実行され、その第１特定遊技において前記第２特定事象が発生した場合に、前記特定状態が終了されることを可能とするものである（第１０の実施の形態において、時短遊技状態中に有利小当たり結果Ｂ、Ｃとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させる機能）ことを特徴とする特徴ｊＣ１に記載の遊技機。

【１０４４７】

上記構成では、特定遊技の契機となる所定結果について相対的に不利な第１所定結果と相対的に有利な第２所定結果とが設けられている。このような構成においては、特定判定の結果が不利側の第１所定結果となり、それに対応して行われる第１特定遊技にて意図的に第１特定事象を発生させないようにしつつ、特定判定の結果が有利側の第２所定結果になった場合を狙って、それに対応する第２特定遊技にて第１特定事象を発生させる攻略行為が想定される。この点、本特徴では、上記第１特定遊技にて第１特定事象を発生させず、第２特定事象を発生させると、遊技者にとって有利な特定状態が終了するように構成されている。これにより、上記第１特定遊技にて意図的に第１特定事象を発生させない行為が行われることが抑制され、遊技の公平性を確保することが可能になる。

【１０４４８】

特徴ｊＣ３．前記特定判定の結果が第１所定結果（有利小当たり結果Ｂ、Ｃ）となった場合に第１特定遊技（有利小当たり結果Ｂ、Ｃへの当選を契機とする小当たり遊技）が実行可能とされ、前記特定判定の結果が前記第１所定結果より遊技者に有利な第２所定結果（有利小当たり結果Ａ）となった場合に第２特定遊技（有利小当たり結果Ａへの当選を契機とする小当たり遊技）が実行可能とされる構成であり、

前記第２手段は、前記特定状態にて所定の前記第２特定遊技が実行され、その第２特定遊技において前記第２特定事象が発生した場合に、その第２特定遊技より後の遊技が前記特定状態にて行われることを可能とするものである（第１０の実施の形態において、時短

遊技状態中に有利小当たり結果Ｂ、Ｃとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させる機能）ことを特徴とする特徴ｊＣ１又は特徴ｊＣ２に記載の遊技機。

【１０４４９】

特定状態での特定判定にて遊技者に有利な第２所定結果となり、それに対応する第２特定遊技において第２特定事象が発生した場合に、当該第２特定遊技の終了後も特定状態が継続されるように構成されている。これにより、上記第２特定遊技の実行時にて遊技者としては第１特定事象を生じさせるべく遊技を行っていたにもかかわらず、その意に反して第２特定事象が発生してしまった場合に、その救済を図ることができる。

【１０４５０】

特徴ｊＣ４．前記所定結果に対応した所定の報知（リーチ当たりＡ演出等）が前記特定遊技の開始より前に所定の報知手段（図柄表示装置７５等）にて行われるようにする手段（演出制御装置１４３における図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ３のいずれかに記載の遊技機。

【１０４５１】

上記構成では、特定判定にて所定結果となった場合に、当該所定結果に対応した報知が特定遊技の開始前に実行される。例えば、所定結果の中でも有利な結果と不利な結果とを有する場合であれば、上記のような事前報知を行うことで、有利な結果になった際にそれを遊技者に速やかに知らせることができ、遊技者の喜びを好適に誘うことができる。しかしながら、不利な結果になった場合にも同様に、その結果を遊技者が認識できるものとなり、それに対応する特定遊技にて意図的に第１特定事象を生じさせない行為が行われる懸念がある。このような構成において、上記特徴ｊＣ１から特徴ｊＣ３のいずれかの構成に係る第１手段を備えることで、そのような行為が行われることを抑制できる。また、有利な結果になった場合において、遊技者としては第１特定事象を生じさせるべく遊技を行っていたにもかかわらず、その意に反して第２特定事象が発生してしまった場合、有利な結果になったことを遊技者が知っていたが故にその落胆が大きくなることが想定される。このような場合において、上記特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ３のいずれかの構成に係る第２手段を備えることで、その救済を図ることができる。

【１０４５２】

特徴ｊＣ５．前記特定状態として、第１移行契機（有利小当たり結果Ｂ、Ｃになること）の成立に基づいて移行する第１特定状態（時短遊技状態Ｄ）と、第２移行契機（２Ｒ大当たり結果になること）の成立に基づいて移行する第２特定状態（時短遊技状態Ａ）とを有しており、

前記第１手段は、前記第１特定状態にて所定の前記特定遊技が実行され、その特定遊技において前記第２特定事象が発生した場合に、前記第１特定状態が終了されることを可能とするものであり（第１０の実施の形態の変形例１において、時短遊技状態Ｄにて有利小当たり結果Ｂ、Ｃとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させる機能）、

前記第２手段は、前記第２特定状態にて所定の前記特定遊技が実行され、その特定遊技において前記第２特定事象が発生した場合に、その特定遊技より後の遊技が前記第２特定状態にて行われることを可能とするものである（第１０の実施の形態の変形例１において、時短遊技状態Ａにて有利小当たり結果Ｂ、Ｃとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させない機能）ことを特徴とする特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ４のいずれかに記載の遊技機。

【１０４５３】

上記構成では、特定状態として第１特定状態と第２特定状態とを有しており、第１特定状態では特定遊技にて第２特定事象が発生すると、第１特定状態が終了し、第２特定状態では特定遊技にて第２特定事象が発生しても第２特定状態が終了しないものとなっている。この場合、第１特定状態では、特定遊技にて第１特定事象を発生させないと、第１特定状態（所定状態よりも有利な状態）が終了してしまうため、遊技者が特定遊技を選んで第

１特定事象を発生させる遊技が規制される。一方で、第２特定状態では、特定遊技にて第１特定事象を発生させなくても第２特定状態が終了しないため、遊技者が特定遊技を選んで第１特定事象を発生させる遊技が許容される。このような構成であることで、第１特定状態と第２特定状態とで遊技性を大きく異ならせることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【１０４５４】

特徴ｊＣ６．前記第２特定状態にて前記特定判定の結果が第１所定結果（有利小当たり結果Ｂ、Ｃ）となった場合に第１特定遊技（有利小当たり結果Ｂ、Ｃへの当選を契機とする小当たり遊技）が実行可能とされ、前記第２特定状態にて前記特定判定の結果が前記第１所定結果より遊技者に有利な第２所定結果（有利小当たり結果Ａ）となった場合に第２特定遊技（有利小当たり結果Ａへの当選を契機とする小当たり遊技）が実行可能とされる構成であり、

前記第２手段は、少なくとも前記第１特定遊技にて前記第２特定事象が発生した場合に、その第１特定遊技より後の遊技が前記第２特定状態にて行われることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＣ５に記載の遊技機。

【１０４５５】

上記構成では、第２特定状態での特定判定にて取り得る所定結果として相対的に不利な第１所定結果と相対的に有利な第２所定結果とが設けられており、不利側の第１所定結果に対応して実行される第１特定遊技にて第１特定事象を発生させなくても第２特定状態が終了しないものとなっている。このため、第２特定状態では、有利側の第２所定結果となり、それに対応する第２特定遊技が実行される場合を狙って第１特定事象を発生させる遊技を行うことができる。

【１０４５６】

特徴ｊＣ７．前記第２特定状態において前記第１特定遊技が行われる場合に第１所定報知（促進用画像９７３の表示）が行われるようにする手段と、

前記第２特定状態において前記第２特定遊技が行われる場合に前記第１所定報知とは異なる第２所定報知（回避用画像９７１の表示）が行われるようにする手段と、

を備えていることを特徴とする特徴ｊＣ６に記載の遊技機。

【１０４５７】

上記構成では、相対的に不利な第１所定結果になったことに対応して第１特定遊技が行われる場合と、相対的に有利な第２所定結果になったことに対応して第２特定遊技が行われる場合とで異なる所定報知が実行される。これにより、第１特定事象を生じさせるべきか否かを報知によって補助することができ、第１特定遊技と第２特定遊技とのいずれが行われているかを遊技者が逐一意識しなくても、第２特定遊技の場合に第１特定事象を発生させることが可能になる。

【１０４５８】

特徴ｊＣ８．前記特定遊技の実行態様として、第１実行態様（高振分態様）と、前記第１実行態様より前記第２特定事象が生じやすい第２実行態様（低振分態様）とを有しており、

前記第２手段は、前記第２特定状態にて、実行態様が前記第２実行態様の所定の前記特定遊技が実行され、その特定遊技において前記第２特定事象が発生した場合に、その特定遊技より後の遊技が前記特定状態にて行われることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＣ５乃至特徴ｊＣ７のいずれかに記載の遊技機。

【１０４５９】

第２特定状態にて、第２特定事象が生じやすい第２実行態様の特定遊技が実行され、その特定遊技にて第２特定事象が発生した場合に第２特定状態が終了しないように構成されている。例えば、第１特定事象を生じさせるべきでない特定遊技を上記第２実行態様にて行うようにすれば、遊技者が意識しなくても自然と第２特定事象が生じやすくなり、第１特定事象を生じさせるべき特定遊技を狙って第１特定事象を発生させる遊技を行いやすくすることが可能になる。

【１０４６０】
特徴ｊＣ９．図柄が可変表示され、前記特定判定の結果に対応した停止結果とされることを１回として遊技回（特図遊技回）が実行されるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記特定状態への移行後、遊技回の回数が特定回数となった場合に前記特定状態が終了されることを可能とする手段（主制御装置１６２における変動回数対応の高サポ終了用処理を実行する機能）と、
を備え、
前記第１特定状態の前記特定回数として第１回数（３回）を設定し、前記第２特定状態の前記特定回数として前記第１回数より多い第２回数（１００回）を設定することが可能であることを特徴とする特徴ｊＣ５乃至特徴ｊＣ８のいずれかに記載の遊技機。
【１０４６１】
上記構成では、特定状態への移行後、遊技回の実行回数が特定回数に到達することで、その特定状態が終了するようにした上で、特定遊技を選んで第１特定事象を発生させる遊技が許容される第２特定状態の特定回数が、そのような遊技が規制される第１特定状態の回数よりも多い回数に設定される。この場合、第２特定状態においては、第１特定事象を発生させずに特定遊技を見送っても次の所定結果への当選が見込みやすくなり、特定遊技を選んで第１特定事象を発生させる遊技を行いやすくすることが可能になる。
【１０４６２】
特徴ｊＣ１０．前記第１手段により前記特定状態が終了された状況で、遊技者が前記特定状態の終了を認識することが可能な特定報知（終了報知画像９６３の表示）が実行されるようにする特定報知手段を備えていることを特徴とする特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ９のいずれかに記載の遊技機。
【１０４６３】
上記構成では、特定遊技を選んで第１特定事象を発生させる遊技が規制される第１特定遊技において、特定遊技にて第２特定事象を生じさせたことにより特定状態が終了した場合に、特定状態の終了を遊技者に知らせる特定報知が実行される。これにより、特定遊技での第１特定事象の発生を意図的に見送ると、特定状態（所定状態より有利な状態）が終了してしまうことへの意識付けが遊技者の中で構築されやすくなり、攻略行為の抑止効果を高めることが可能になる。
【１０４６４】
特徴ｊＣ１１．図柄が可変表示される所定表示手段（図柄表示装置７５）を備え、
前記特定報知手段は、前記特定報知に対応する特定表示（終了報知画像９６３）が前記所定表示手段にて行われるようにするものであり、
前記特定状態の終了後、図柄が可変表示されている所定の状況で前記特定表示を実行することが可能であり、前記所定の状況で前記特定表示を実行する場合に、前記特定表示を図柄の手前側にて実行することが可能であることを特徴とする特徴ｊＣ１０に記載の遊技機。
【１０４６５】
上記構成では、図柄が可変表示される表示手段にて特定報知に対応する特定表示を行いつつ、その実行期間を図柄の可変表示と重複させて当該期間を比較的に長く確保するため、遊技者が特定表示に気付きやすくすることができ、上記意識付けの促進を図ることが可能になる。その際、特定表示を図柄の手前側に表示するため、図柄により特定表示が隠されることが抑制され、遊技者が特定表示を視認しやすくすることが可能になる。
【１０４６６】
特徴ｊＣ１２．前記特定状態は、前記所定状態より前記特定遊技が実行されやすいものであることを特徴とする特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ１１のいずれかに記載の遊技機。
【１０４６７】
上記構成では、特定状態にて所定状態よりも特定遊技が実行されやすくなっている。この場合、特定遊技にて第２特定事象を生じさせたことより特定状態が終了すると、特定遊

技が行われにくくなり、延いては所定特典を獲得しにくくなる。つまり、当該終了により遊技者にとっての有利度合いが大きく低下するものとなり、攻略行為の抑止効果を高めることが可能になる。

【１０４６８】

特徴ｊＣ１３．前記特定遊技の開始より後、所定条件（上限開放時間の経過）の成立に基づいて前記特定遊技を終了させる手段（主制御装置１６２における小当たり用開閉処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技の開始より後、前記第１特定事象が発生することなく前記所定条件が成立した場合に、前記第２特定事象が発生するように構成されていることを特徴とする特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ１２のいずれかに記載の遊技機。

【１０４６９】

上記構成では、第２特定事象が特定遊技におけるいわゆるパンクとなる。このような構成に対して特徴ｊＣ１から特徴ｊＣ１２のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【１０４７０】

なお、上記特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ１３の各構成に対して、特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１６、特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１３、特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ１３、特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ１０、特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ１１、特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ１０、特徴ｊＧ１乃至特徴ｊＧ８、特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１０４７１】

＜特徴ｊＤ群＞

特徴ｊＤ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第１０の実施の形態の変形例２から抽出されるものである。

【１０４７２】

なお、特徴ｊＤ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【１０４７３】

特徴ｊＤ１．予め定められた取得条件（第２作動口６３への入球）が成立したことに基づいて所定の判定用情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された判定用情報に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて、又は前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果Ａ～Ｃ）となった後、特定事象（Ｖ入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に所定特典（大当たり遊技等）を付与する特典付与手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

少なくとも遊技回の実行中である状況で前記取得条件が成立した場合に当該成立に基づく判定用情報を保留記憶することが可能な保留記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と

、
所定の移行契機（大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａ、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ～Ｃになること等）の成立に基づいて特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、
前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合と、前記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合とで、前記特定判定の結果又は前記特定事象の発生の価値が異なることを可能とする特定手段（第１０の実施の形態の変形例２において、時短遊技状態で有利小当たりＢとなってＶ入賞した場合に６ＲＶ大当たり遊技が実行され、時短遊技状態後の残り保留の遊技回で有利小当たりＢとなってＶ入賞した場合に６ＲＶ大当たり遊技に加えて時短リミッタ値の再セットが実行されるようにする機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１０４７４】
上記構成では、特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所定結果となり、その後、特定事象が発生することにより、遊技者に所定特典が付与される構成の下、所定の移行契機の成立により特定状態に移行し、その特定状態中に行われた特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合と、特定状態で保留記憶された判定用情報に基づき、その特定状態の終了後に行われた特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合とで、特定判定の結果や特定事象の発生の価値が異なる。このような構成であることにより、特定状態中に取得された判定用情報について特定判定の結果が同じ結果であっても、その特定判定の実行されるときの状況によって遊技の展開を異ならせることができる。これにより、例えば、特定結果や所定結果の種別のみにより特定判定の結果や特定事象の発生の価値が定まる場合に比べ、特定結果になった場合や特定事象が発生した場合の遊技を多様化することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【１０４７５】
特徴ｊＤ２．前記特定手段は、前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合よりも、前記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合の方が、前記特定判定の結果又は前記特定事象の発生に対応する特典が有利となることを可能とするものである（時短遊技状態で有利小当たり結果Ｂになった場合の特典が６ＲＶ大当たり遊技とされ、残り保留の遊技回で有利小当たり結果Ｂになった場合の特典が６ＲＶ大当たり遊技に加えて時短リミッタ値の再セットとされるようにする機能）ことを特徴とする特徴ｊＤ１に記載の遊技機。
【１０４７６】
上記構成では、特定状態で保留記憶された判定用情報に基づき、その特定状態の終了後に特定結果又は所定結果になると、特定状態中に特定結果又は所定結果になる場合に比べて、特定判定の結果や特定事象の発生に対する特典が有利となる。例えば、特定状態自体が有利なものであった場合、その特定状態が終了することで、遊技者が落胆して遊技意欲の低下を招くおそれがある。この点、本特徴の構成を有することで、特定状態が終了した後の遊技に遊技者が大いに期待することができ、特定状態の終了後も好適に期待感を持続させることが可能になる。その際、特定状態中に保留記憶された判定用情報に基づいて行われた特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合を対象として有利な特典が付与されるため、有利な特典の付与対象となる遊技回が一定の範囲に制限され、遊技者にとって過剰に有利となることを抑制できる。
【１０４７７】
特徴ｊＤ３．前記特定手段は、前記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合に、特定特典（時短リミッタ値の再セット）が付与されることを可能とする手段（残り保留の遊

技回で有利小当たり結果Ｂになった場合に時短リミッタ値が再セットされるようにする機能）を備え、
　前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合に、前記特定特典が付与されないように構成されている（時短遊技状態で有利小当たり結果Ｂになった場合に時短リミッタ値が再セットされないようにする構成）ことを特徴とする特徴ｊＤ１又は特徴ｊＤ２に記載の遊技機。
【１０４７８】
　上記構成では、特定状態で保留記憶された判定用情報に基づき、その特定状態の終了後特定結果又は所定結果になると、特定特典が付与される一方で、特定状態中に特定結果又は所定結果になっても、そのような特定特典の付与は行われない。すなわち、特定状態の終了後の遊技に特化して特定特典の付与がなされるため、特定状態が終了した後の遊技に遊技者が大いに期待することができ、特定状態の終了後も好適に期待感を持続させることが可能になる。
【１０４７９】
　特徴ｊＤ４．前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合に特定特典（時短リミッタ値の再セット等）を付与可能な構成とされており、
　前記特定手段は、前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合よりも、前記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合の方が、前記特定特典が付与されやすいことを可能とするものである（時短遊技状態中に小当たり結果となった場合に、その種別が有利小当たり結果Ａである場合にのみ時短リミッタ値が再セットされ、時短遊技状態後の残り保留の遊技回で小当たり結果となった場合に、その種別が有利小当たり結果Ａ～Ｃのいずれでも時短リミッタ値が再セットされるようにする機能）ことを特徴とする特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ３のいずれかに記載の遊技機。
【１０４８０】
　上記構成では、特定状態で保留記憶された判定用情報に基づき、その特定状態の終了後特定結果又は所定結果になると、特定特典の付与期待値が高まるものとなっている。これにより、特定状態が終了した後の遊技に遊技者が大いに期待することができ、特定状態の終了後も好適に期待感を持続させることが可能になる。
【１０４８１】
　特徴ｊＤ５．前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合と、前記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合とで、前記特定結果又は前記所定結果に対応する報知（当たり報知時の図柄の種類）又はその態様（図柄の表示色等）が異なることを可能とする手段（時短遊技状態で有利小当たり結果Ｂになった場合に７以外の奇数図柄により当たり報知が行われ、残り保留の遊技回で有利小当たり結果Ｂになった場合に７図柄により当たり報知が行われるようにする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ４のいずれかに記載の遊技機。
【１０４８２】
　上記構成では、特定状態で保留記憶された判定用情報に基づき、その特定状態の終了後特定結果又は所定結果になった場合と、特定状態中に特定結果又は所定結果になった場合とで、特定結果又は所定結果に対応する当選報知又はその態様が異なるものとなっている。この場合、特定状態が終了しているのかを否かを遊技者が逐一把握していなくても、上記当選報知やその態様から有利度合いや付与される特典が異なる状況で特定結果等になったことを認識することができ、遊技を行いやすい構成とすることができる。
【１０４８３】
　特徴ｊＤ６．前記特定状態への移行後、遊技回の回数が特定回数となった場合に前記特定状態が終了されることを可能とする手段（主制御装置１６２における変動回数対応の高サポ終了用処理を実行する機能）と、
　前記特定状態にて取得される判定用情報の保留記憶の上限数（２個）がその特定状態の

前記特定回数（３回）より少なくなるようにする手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ５のいずれかに記載の遊技機。
【１０４８４】
上記構成では、特定状態への移行後、遊技回の回数が特定回数になるまで特定状態が継続されるところ、その特定回数として判定用情報の保留記憶数の上限数よりも多い回数を設定することが可能となっている。この場合、特定状態の終了後に実行できる特定判定の回数が、特定状態にて実行できる特定判定の回数よりも少なくなり、その遊技期間を短く制限することができる。これにより、特定状態が終了した後の遊技にて当該遊技が終了してしまうことへの遊技者のドキドキ感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。
【１０４８５】
特徴ｊＤ７．前記特定状態への移行後、遊技回の回数が特定回数となった場合に前記特定状態が終了されることを可能とする手段（主制御装置１６２における変動回数対応の高サポ終了用処理を実行する機能）と、
前記特定状態として、第１移行契機の成立に基づいて移行する第１特定状態（時短遊技状態ａ）と、第２移行契機の成立に基づいて移行する第２特定状態（時短遊技状態ｂ）とを有しており、
前記第１特定状態の前記特定回数を第１回数とする手段と、
前記第２特定状態の前記特定回数を前記第１回数より少ない第２回数とする手段と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ６のいずれかに記載の遊技機。
【１０４８６】
特定状態として第１特定状態と第２特定状態とを有しており、第１特定状態では、遊技回を実行可能な特定回数として相対的に多い第１回数が設定され、第２特定状態では、上記特定回数として相対的に少ない第２回数が設定される。この場合、第１特定状態は、当該第１特定状態の中で特定結果又は所定結果になりやすい一方、第２特定状態は、特定結果等にならないまま終了しやすく、第２特定状態後の遊技が行われやすくなる。上記特徴ｊＤ１の構成を有する遊技機において、特定状態の種別により特定状態の終了後の遊技の行われやすさを異ならせることで、例えば、終了後の遊技にて特定結果等になると、有利な特典が付与されるような構成であれば、特定回数が少ない側の第２特定状態に移行することへの期待感を喚起することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。
【１０４８７】
特徴ｊＤ８．前記第１回数は、前記第１特定状態にて取得される判定用情報の保留記憶の上限数（２個）より多い数であり、
前記第２回数は、前記第２特定状態にて取得される判定用情報の保留記憶の上限数（２個）より少ない数であることを特徴とする特徴ｊＤ７に記載の遊技機。
【１０４８８】
上記構成では、第２特定状態の特定回数である第２回数が、当該第２特定状態での判定用情報の保留記憶数の上限数より少ない数とされている。この場合、第２特定状態の終了後の遊技にて実行される特定判定の回数が、第２特定状態にて実行される特定判定の回数よりも多くなり、終了後の遊技の方が支配的になる。この場合、主として第２特定状態の終了後の遊技にて特定結果等になることを目指すものとなり、当該終了後の遊技を好適に盛り上げることが可能になる。
【１０４８９】
特徴ｊＤ９．遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、
前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、
前記特定手段は、前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合よりも、前記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合の方が、前記特定判

定の結果又は前記特定事象の発生に対応する特典が有利となることを可能とするものである（時短遊技状態で有利小当たり結果Ｂになった場合の特典が６ＲＶ大当たり遊技とされ、残り保留の遊技回で有利小当たり結果Ｂになった場合の特典が６ＲＶ大当たり遊技に加えて時短リミッタ値の再セットとされるようにする機能）ことを特徴とする特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ８のいずれかに記載の遊技機。

【１０４９０】

上記構成では、特定状態が有利なものとなっており、そのような特定状態が終了した場合には遊技者が落胆して遊技意欲の低下を招くおそれがある。この点、特定状態の終了後に特定結果又は所定結果になると、特定状態中に特定結果又は所定結果になる場合に比べて、特定判定の結果や特定事象の発生に対する特典が有利となるため、特定状態が終了した後の遊技に遊技者が大いに期待することができ、特定状態の終了後も好適に期待感を持続させることが可能になる。

【１０４９１】

特徴ｊＤ１０．前記情報取得手段により取得された所定の判定用情報について当該所定の判定用情報が前記特定判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その判定用情報が前記特定判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段（主制御装置１６２における保留先読み処理を実行する機能）と、

前記先特定手段により特定された結果に基づいて特定報知（保留予告）が所定の報知手段（図柄表示装置７５）にて実行されるようにする手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理を実行する機能）と、

前記特定状態である状況で取得され且つその特定状態の終了より後の遊技回に対応する判定用情報についての所定の前記特定報知が所定の状況（先の保留情報が小当たり結果に対応する状況等）で制限されることを可能とする特定手段（第１０の実施の形態の変形例２に係る演出制御装置１４３において保留予告用の可否判定処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ９のいずれかに記載の遊技機。

【１０４９２】

上記構成では、取得された所定の判定用情報についての特定判定の結果が、その判定用情報が特定判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定され、その結果に基づいて特定報知が行われる。これにより、当該遊技回の実行前から当該遊技回にて特定結果や所定結果が発生することへの期待感を喚起することができ、遊技の興趣を高めることができる。

【１０４９３】

しかしながら、特徴ｊＤ１の構成では、特定状態中に特定結果等になった場合と特定状態の終了後に特定結果等になった場合とで、特定判定の結果や特定事象の発生の価値が異なるところ、保留記憶の時点では、その判定用情報が特定状態後の特定判定に対応していても、それよりも前の保留記憶に対応する特定判定にて特定結果等になると、その判定用情報が次の特定状態の中で行われる特定判定に対応するものに変化し、判定用情報の取得時と特定判定の実行時とで上記価値の不整合が生じ得る。この点、所定の状況では、取得時点において特定状態後の特定判定に対応する判定用情報についての上記特定報知の実行を制限可能であるため、上記不整合に起因して遊技者に不愉快な印象を与えることを抑制でき、上記特定報知を用いた遊技演出の好適化を図ることが可能になる。

【１０４９４】

なお、上記特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ１０の各構成に対して、特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１６、特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１３、特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ１３、特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ１０、特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ１１、特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ１０、特徴ｊＧ１乃至特徴ｊＧ８、特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１０４９５】

＜特徴ｊＥ群＞
特徴ｊＥ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第１０の実施の形態の変形例２から抽出されるものである。
【１０４９６】
なお、特徴ｊＥ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技演出の好適化を図る上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【１０４９７】
特徴ｊＥ１．予め定められた取得条件（第２作動口６３への入球）が成立したことに基づいて判定用情報を取得する情報取得手段（主制御装置１６２における情報取得処理を実行する機能）と、
前記情報取得手段より取得された判定用情報に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における当否抽選を実行する機能）と、
前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて、又は前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果Ａ～Ｃ）となった後、特定事象（Ｖ入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に所定特典（大当たり遊技等）を付与する所定特典付与手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、
少なくとも遊技回の実行中である状況で前記取得条件が成立した場合に当該成立に基づく判定用情報を保留記憶することが可能な保留記憶手段（保留球格納エリア３１４ｂ）と、
前記情報取得手段により取得された所定の判定用情報について当該所定の判定用情報が前記特定判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その判定用情報が前記特定判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段（主制御装置１６２における保留先読み処理を実行する機能）と、
前記先特定手段により特定された結果に基づいて特定報知（保留予告）が所定の報知手段（図柄表示装置７５）にて実行されるようにする手段（演出制御装置１４３における保留予告用の設定処理を実行する機能）と、
所定の移行契機（大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａ、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ～Ｃになること等）の成立に基づいて特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、
前記特定状態にて取得され且つその特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報について所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とする特定手段（第１０の実施の形態の変形例２に係る演出制御装置１４３において保留予告用の可否判定処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１０４９８】
上記構成では、特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所定結果となり、その後、特定事象が発生することにより、遊技者に所定特典が付与される構成の下、取得された所定の判定用情報についての特定判定の結果が、その判定用情報が特定判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定され、その結果に基づいて当該判定用情報に対応する遊技回の実行前に特定報知（先読み報知）が行われる。これにより

、当該遊技回の実行前から当該遊技回にて特定結果や所定結果が発生することへの期待感を喚起することができ、遊技の興趣を高めることができる。しかしながら、特定状態にて取得された判定用情報についての遊技回がその特定状態の終了後に行われる場合において、当該判定用情報についての特定判定の結果が事前に知らされると、遊技者が特定状態での遊技を楽しみにくくなる場合がある。この点、特定状態にて取得された判定用情報がその特定状態の終了後の遊技回に対応する場合に、当該判定用情報についての先読み報知を制限し得るように構成されているため、当該判定用情報についての先読み結果が遊技者に対して過剰に知らされることが抑制される。これにより、当該先読み結果の報知により特定状態の遊技を楽しみにくくなることが抑制され、遊技演出の好適化を図ることが可能になる。

【１０４９９】

なお、本特徴の「前記特定状態である状況で取得され且つその特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報」は、「前記特定状態である状況で取得され且つその特定状態の終了より後に前記特定判定の対象となる特定の判定用情報」と表現することもできる。

【１０５００】

特徴ｊＥ２．前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定の判定用情報より先に取得された判定用情報に基づく前記特定判定の結果が前記特定結果又は前記所定結果である状況で、前記特定の判定用情報についての所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＥ１に記載の遊技機。

【１０５０１】

先に取得された判定用情報に基づく特定判定にて特定結果等となり、先読みの対象になった特定の判定用情報が消化される前に特定状態が終了すると、特定の判定用情報に対応する遊技回は、次の特定状態で実行されるものとなる。このような場合、先の特定状態では特定の判定用情報についての先読み報知を制限しておき、その後、次の特定状態に移行してから当該先読み報知を許容するようにすれば、特定の判定用情報についての先読み報知により、先の判定用情報に対応する遊技回（特定結果又は所定結果への当選が報知される遊技回）への注目度が低下することを抑制しつつ、特定の判定用情報についての先読み報知の機会を好適に確保することができる。

【１０５０２】

特徴ｊＥ３．前記特定手段は、前記特定状態である状況で取得され且つその特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報についての所定の前記特定報知が、前記特定状態である状況で前記特定の判定用情報より先に取得された判定用情報についての前記特定報知が実行中である状況で制限されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＥ１又は特徴ｊＥ２に記載の遊技機。

【１０５０３】

上記構成では、先に取得された判定用情報の先読み報知が行われている状況において、特定の判定用情報についての先読み報知の実行を制限し得るため、先の判定用情報についての特定報知が終了してから特定の判定用情報についての特定報知を実行することができる。これにより、特定状態中に行われる遊技回（先の判定用情報に対応する遊技回）への注目度が低下することを抑制しつつ、特定の判定用情報についての先読み報知の機会を好適に確保することができる。

【１０５０４】

特徴ｊＥ４．前記所定結果として、第１所定結果（有利小当たり結果Ｂ、Ｃ）と、前記第１所定結果よりも遊技者に有利な第２所定結果（有利小当たり結果Ａ）とを有しており、

前記特定手段は、前記特定の判定用状情報についての前記先特定手段の特定結果が前記第１所定結果に対応する結果（有利小当たり結果Ｂ、Ｃに対応する先読み結果）である場合に、前記特定の判定用状情報についての所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ３のいずれかに記載の遊

技機。
【１０５０５】
上記構成では、所定結果の種別により先読み報知の制限の有無を使い分けるため、先読み報知の実行に制限を課す中でも先読み報知の機会を一定程度確保することができる。その際、不利な側の先読み結果（第１所定結果）が得られた場合を制限の対象としている。例えば、特定状態の終了後の遊技回に対応する特定の判定用情報について先読み報知を実行中の状態で特定状態が終了すると、特定状態の終了により落胆している遊技者は、先読み報知が行われている特定の判定用情報（保留記憶）に対して大きな期待感を寄せることが想定される。その場合において、その判定用情報に対応する遊技回にて不利側の所定結果が生じることがあると、期待感が大きかった分、遊技者をがっかりさせる懸念がある。この点、不利な側の先読み結果が得られた場合を制限の対象とし、有利な側の先読み結果（第２所定結果）が得られた場合を制限の対象外とすることで、特定状態の終了後の遊技回に対応する特定の判定用情報について先読み報知が実行された場合には、当該特定の判定用情報に対応する遊技回にて遊技者にとって望ましい側の所定結果が報知されるものとなり、先読み報知に起因して遊技者をがっかりさせる不都合の発生を抑制することが可能になる。
【１０５０６】
特徴ｊＥ５．前記特定状態として、第１移行契機の成立に基づいて移行する第１特定状態（時短遊技状態Ａ）と、第２移行契機の成立に基づいて移行する第２特定状態（時短遊技状態Ｂ）とを有しており、
前記特定手段は、前記第１特定状態にて取得され且つその第１特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報について所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ４のいずれかに記載の遊技機。
【１０５０７】
上記構成によれば、特定状態の種別により先読み報知の制限の有無を使い分けるため、先読み報知の実行に制限を課す中でも先読み報知の機会を一定程度確保することができる。その際、第１特定状態にて取得される特定の判定用情報を制限の対象とし、第２特定状態にて取得される特定の判定用情報を制限の対象外とする。これにより、第２特定状態を先読み報知の実行を期待する遊技性の特定状態として機能させる一方で、第１特定状態をそのような遊技性ではない特定状態として機能させることができ、遊技の多様化を図ることが可能になる。
【１０５０８】
なお、本特徴の「前記特定手段は、前記第１特定状態にて取得され且つその第１特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報について所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とするものである」は、「前記第１特定状態にて取得され且つその第１特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報について所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とする手段と、前記第２特定状態にて取得され且つその第２特定状態の終了より後の遊技回に対応する所定の判定用情報について所定の前記特定報知の実行状態とされることを可能とする手段と、を備えている」と表現することもできる。
【１０５０９】
特徴ｊＥ６．前記第１特定状態にて第１所定報知（第１報知）が行われるようにする手段と、
前記第２特定状態にて前記第１所定報知とは異なる第２所定報知（第２報知）が行われるようにする手段と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＥ５に記載の遊技機。
【１０５１０】
上記構成では、第１特定状態にて第１所定報知が実行され、第２特定状態にて第２所定報知が実行される。第２特定状態を先読み報知の実行を期待する遊技性の特定状態として

機能させる一方で、第１特定状態をそのような遊技性ではない特定状態として機能させる構成において、現在の特定状態がそれらいずれの特定状態であるかを上記各所定報知によって遊技者に知らせることができる。これにより、それら各特定状態の区別を容易化して遊技性の誤認を抑制することが可能になる。

【１０５１１】

特徴ｊＥ７．前記特定報知として、第１態様の特定報知（赤色態様の保留絵柄の表示）と、前記第１態様とは異なる第２態様の特定報知（青色態様の保留絵柄の表示）とを実行することが可能であり、

前記特定の判定用情報についての前記第１態様の特定報知の制限状態とされることを可能とする手段（残り保留の保留情報について赤色態様の保留絵柄を表示する保留予告の実行を制限する機能）と、

前記特定の判定用情報についての前記第２態様の特定報知の実行状態とされることを可能とする手段（残り保留の保留情報について青色態様の保留絵柄を表示する保留予告の実行を許容する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ６のいずれかに記載の遊技機。

【１０５１２】

上記構成では、先読み報知の態様により先読み報知の制限の有無を使い分けるため、先読み報知の実行に制限を課す中でも先読み報知の機会を一定程度確保することができる。

【１０５１３】

なお、本特徴の「前記特定報知として、第１態様の特定報知（赤色態様の保留絵柄の表示）と、前記第１態様とは異なる第２態様の特定報知（青色態様の保留絵柄の表示）とを実行することが可能であり」は、「前記特定報知として、第１態様の特定報知と、前記第１態様より下位の第２態様の特定報知とを実行することが可能であり」と表現することもできる。

【１０５１４】

特徴ｊＥ８．前記特定報知として、特定報知の契機となった判定用情報が明示される第１態様の特定報知（明示タイプの保留予告）と、特定報知の契機となった判定用情報が明示されない第２態様の特定報知（非明示タイプの保留予告）とを実行することが可能であり、

前記特定の判定用情報についての前記第１態様の特定報知の制限状態とされることを可能と、

前記特定の判定用情報についての前記第１態様の特定報知の制限状態とされている状況で、前記第２態様の特定報知の実行状態とされることを可能とする手段と、

を備えていることを特徴とする特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ７のいずれかに記載の遊技機。

【１０５１５】

上記構成では、特定状態の終了後の遊技回に対応する特定の判定用情報についての先読み報知に関して、先読み報知の契機となった判定用情報が明示される明示タイプの先読み報知の実行が制限され、先読み報知の契機となった判定用情報が明示されない非明示タイプの先読み報知の実行が許容される。特定状態の終了後の遊技回に対応する特定の判定用情報について、いずれの判定用情報が対象であるかが明確化された上で先読み報知が実行されると、特定状態中の遊技回への注目度が低下しやすい懸念があるが、このような先読み報知の実行を制限することで、そのような不都合の発生を抑制することができる。その一方で、対象の判定用情報が明確化されない非明示タイプの特定報知については、その実行を許容することで、先読み報知の機会を一定程度確保することが可能になる。

【１０５１６】

特徴ｊＥ９．前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合よりも、前記特定状態ではない状況で前記特定の判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合の方が、遊技者に有利となることを可能とする手段（時短遊技状態で有利小当たり結果Ｂになった場合の特典が６ＲＶ大当たり遊技とされ、残り保留の遊技回で有利小当たり結果Ｂになった場合の特典が６ＲＶ大当たり

遊技に加えて時短リミッタ値の再セットとされるようにする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ８のいずれかに記載の遊技機。

【１０５１７】

上記構成では、特定状態中に取得された判定用情報について、特定状態中の特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合よりも、特定状態の終了後、特定状態ではない状況での特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合の方が遊技者に有利となる。しかしながら、このような構成では、保留記憶の時点では、その判定用情報が特定状態後の特定判定に対応していても、それよりも前の保留記憶に対応する特定判定にて特定結果等になると、その判定用情報が次の特定状態の中で行われる特定判定に対応するものに変化し、判定用情報の取得時と特定判定の実行時とで有利度合いに不整合が生じ得る。このような場合において上記特徴ｊＥ１の構成を適用し、特定状態後の遊技回に対応する特定の判定用情報についての先読み報知を制限することで、上記不整合に起因して遊技者に不愉快な印象を与えることが抑制され、先読み報知を用いた遊技演出の好適化を図ることが可能になる。

【１０５１８】

特徴ｊＥ１０．前記特定状態より後、前記特定の判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合に、特定特典（時短リミッタ値の再セット）が付与されることを可能とする手段（残り保留の遊技回で有利小当たり結果Ｂになった場合に時短リミッタ値が再セットされるようにする機能）を備え、

前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合に、前記特定特典が付与されないように構成されている（時短遊技状態で有利小当たり結果Ｂになった場合に時短リミッタ値が再セットされないようにする構成）ことを特徴とする特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ９のいずれかに記載の遊技機。

【１０５１９】

上記構成では、特定状態で保留記憶された判定用情報に基づき、その特定状態の終了後特定結果又は所定結果になると、特定特典が付与される一方で、特定状態中に特定結果又は所定結果になっても、そのような特定特典の付与は行われない。すなわち、特定状態の終了後の遊技に特化して特定特典の付与がなされるため、特定状態が終了した後の遊技に対して遊技者に期待感を抱かせ、特定状態後の遊技を好適に盛り上げることができる。しかしながら、このような構成では、保留記憶の時点では、その判定用情報が特定状態後の特定判定に対応していても、それよりも前の保留記憶に対応する特定判定にて特定結果等になると、その判定用情報が次の特定状態の中で行われる特定判定に対応するものに変化し、判定用情報の取得時と特定判定の実行時とで特定特典の有無に不整合が生じ得る。このような場合において上記特徴ｊＥ１の構成を適用し、特定状態後の遊技回に対応する特定の判定用情報についての先読み報知を制限することで、上記不整合に起因して遊技者に不愉快な印象を与えることが抑制され、先読み報知を用いた遊技演出の好適化を図ることが可能になる。

【１０５２０】

特徴ｊＥ１１．遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、

前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であることを特徴とする特徴ｊＥ９又は特徴ｊＥ１０に記載の遊技機。

【１０５２１】

上記構成では、特定状態が有利なものであり、その終了時には遊技者の落胆を招くおそれがあるが、上記特徴ｊＥ９又は特徴ｊＥ１０のように特定状態後の遊技が優遇されていることで、そのような落胆を軽減することが可能になる。しかしながら、特定の判定用情報よりも前の保留記憶に対応する遊技回で特定結果等が生じると、判定用情報の取得時と特定判定の実行時とで有利度合いや特定特典の有無に不整合が生じ、当該判定用情報の先読み報知により遊技者に不愉快な印象を与えるおそれがある。この点、上記特徴ｊＥ１の構成により、特定状態後の遊技回に対応する特定の判定用情報についての先読み報知が制

限されることで、上記不整合に起因して遊技者に不愉快な印象を与えることを抑制可能となる。

【１０５２２】

なお、上記特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ１１の各構成に対して、特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１６、特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１３、特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ１３、特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ１０、特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ１１、特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ１０、特徴ｊＧ１乃至特徴ｊＧ８、特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１０５２３】

＜特徴ｊＦ群＞

特徴ｊＦ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第１０の実施の形態の変形例３から抽出されるものである。

【１０５２４】

なお、特徴ｊＦ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【１０５２５】

特徴ｊＦ１．予め定められた判定契機（作動口６２、６３への入球）の成立に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて、又は前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果Ａ１、Ａ２）となった後、特定事象（Ｖ入賞等）が発生することに基づいて、第１遊技状態（通常遊技状態）より遊技者に有利な第２遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させることが可能な第１移行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

所定移行条件の成立に対応する所定事象（時短対応の当たり結果への当選、Ｖ大当たり等）が発生した場合に、前記第１遊技状態より遊技者に有利なものであって前記第２遊技状態とは異なる第３遊技状態（時短遊技状態）に移行させることが可能な第２移行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

前記所定事象が発生した場合において特定条件（大当たり回数の時短リミッタ値への到達等）の成立状態の場合に前記第３遊技状態への移行が制限されることを可能とする手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定条件として、第１特定条件（第１リミッタ値）と、前記第１特定条件とは異なる第２特定条件（第２リミッタ値）とを含む複数の特定条件を有しており、

複数の前記特定条件のうちいずれかを設定することが可能である（上記第１０の実施の形態の変形例３に係る主制御装置１６２によりステップＳｊ５４０３、ステップＳｊ５４０４の処理を実行する機能）ことを特徴とする遊技機。

【１０５２６】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所定結果となり、その後、特定事象が発生することにより、第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態に移行する構成の下、移行条件の成立に対応する所定事象の発生により、第２遊技状態とは異なるものであって第１遊技状態よりも有利な第３遊技状態に移行し得る。但し、特定条件が成立している状況では上記所定事象が発生しても第３遊技状態への移行が制限されるとともに、そのような制限の契機となる特定条件について第１特定条件と第２

特定条件とを含む複数の特定条件が設けられている。この場合、特定判定の結果だけでなく、特定条件としていずれの条件が設定されるかによっても、その後の遊技の展開を異ならせることができる。これにより、遊技の多様化を図り、興趣を高めることが可能になる。

【１０５２７】

特徴ｊＦ２．前記所定事象が発生した場合において前記特定条件の成立状態でない場合に前記第３遊技状態への移行が許容されるように構成されている（ステップＳｊ５５０８で否定判定した場合の流れ）ことを特徴とする特徴ｊＦ１に記載の遊技機。

【１０５２８】

上記構成では、第３遊技状態への移行契機に対応する所定事象の発生時において特定条件が成立していない場合は第３遊技状態への移行が許容される一方で、上記所定事象の発生時において特定条件が成立している場合は第３遊技状態への移行が制限される。すなわち、特定条件が成立するまで所定事象が発生する都度、第３遊技状態への移行を繰り返すことができるところ、特定条件として第１特定条件と第２特定条件が設けられるため、いずれの特定条件が設定されるかにより、上記繰り返しの程度を異ならせることができる。

【１０５２９】

特徴ｊＦ３．前記特定結果又は前記所定結果として第１結果（有利小当たり結果Ａ１）と第２結果（有利小当たり結果Ａ２）とを含む複数の結果を有しており、

前記第１結果となった場合に前記第１特定条件が設定されるようにする手段（上記第１０の実施の形態の変形例３において有利小当たり結果Ａ１となった場合に第１リミッタ値が再セットされるようにする機能）と、

前記第２結果となった場合に前記第２特定条件が設定されるようにする手段（上記第１０の実施の形態の変形例３において有利小当たり結果Ａ２となった場合に第２リミッタ値が再セットされるようにする機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴ｊＦ１又は特徴ｊＦ２に記載の遊技機。

【１０５３０】

上記構成では、特定判定における当たり（特定結果又は所定結果）の種別により複数の特典条件のいずれが設定されるが定まる。このため、特定判定にて特定結果等への当選を目指すことだけでなく、複数の特定条件のうち有利な条件に対応した当たりの種別を引き当てる楽しみを提供することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【１０５３１】

特徴ｊＦ４．前記特定条件は、所定の更新手段により更新される前記第２遊技状態への移行回数（当たり回数カウンタエリアＡＣの値）が特定数に到達することであり、

前記第１特定条件は前記特定数が第１特定数（５回）とされるものであり、

前記第２特定条件は前記特定数が前記第１特定数とは異なる第２特定数（４回）とされるものであることを特徴とする特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ３のいずれかに記載の遊技機。

【１０５３２】

上記構成では、第２遊技状態への移行回数が特定数に到達することで、所定事象が発生した場合の第３遊技状態への移行が制限されるとともに、複数の特定条件のうちいずれが設定されるかにより特定数としての回数が異なるものとなっている。この場合、特定数が多い回数になるほど、第３遊技状態への移行回数を増やすことができ、遊技者にとって有利となる。これにより、より多い回数に対応する特定条件が設定されることを期待して楽しむ遊技を提供することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【１０５３３】

特徴ｊＦ５．前記特定条件として前記第２特定条件が設定されている状況（第２リミッタ値が設定されている状況）で前記第１特定条件の設定契機（有利小当たり結果Ａ１となり、Ｖ入賞が発生すること）が成立した場合に、新たな前記特定条件として前記第１特定条件が設定されることを可能とする手段（上記第１０の実施の形態の変形例３に係る主制御装置１６２によりステップＳｊ５４０３、ステップＳｊ５４０４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ４のいずれかに記載の遊技機。

【１０５３４】
上記構成では、第２特定条件の設定中において第１特定条件の設定契機が成立すると、新たな特定条件として第１特定条件が再設定される。この場合、遊技者にとって不利な特定条件が設定された場合において、遊技者を単に落胆させるに留まらず、有利な特定条件に設定し直すことを目指す楽しみを提供することができる。逆に、有利な特定条件が設定されても不利な特定条件に切り替わる可能性が生じ、そのような降格が生じることへのドキドキ感を喚起することができる。
【１０５３５】
特徴ｊＦ６．前記第２特定条件は前記第１特定条件より遊技者に不利なものであり、
遊技の状況が第１所定状況（第２リミッタ値が再セットされることにより残りの大当たり回数が増加する状況）である状態で前記第２特定条件の設定契機（有利小当たり結果Ａ２となり、Ｖ入賞が発生すること）が成立した場合に第１特定報知（３図柄による当たり報知）が所定の報知手段（図柄表示装置７５）にて実行されるようにする手段と、
遊技の状況が前記第１所定状況とは異なる第２所定状況（第２リミッタ値が再セットされても残りの大当たり回数が変わらない状況）である状態で前記第２特定条件の設定契機が成立した場合に前記第１特定報知とは異なる第２特定報知（７、３以外の奇数図柄による当たり報知）が前記所定の報知手段にて実行されるようにする手段と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ５のいずれかに記載の遊技機。
【１０５３６】
不利な側の第２特定条件の設定契機が成立した場合に、それに対応する特定報知を行う構成において、上記設定契機の成立時における遊技の状況により特定報知の態様を異ならせるように構成されている。これにより、不利な側の第２特定条件の設定契機であっても遊技者にとって嬉しい状況である場合は積極的に報知を行う一方で、嬉しくない状況の場合は当該設定契機の成立を分かりにくくして報知を行うなど、上記設定契機が成立した場合の報知の使い分けを行うことができる。
【１０５３７】
特徴ｊＦ７．前記第２特定条件は前記第１特定条件より遊技者に不利なものであり、
前記第２特定条件の設定契機は、前記特定判定の結果が前記特定結果又は前記所定結果の遊技回で成立し得るように構成されており、
遊技の状況が第１所定状況（第２リミッタ値が再セットされることにより残りの大当たり回数が増加する状況）である状態で前記第２特定条件の設定契機（有利小当たり結果Ａ２となり、Ｖ入賞が発生すること）が成立した場合に、前記特定判定の結果に対応する報知が第１態様（３図柄による当たり報知）で実行されるようにする手段と、
遊技の状況が前記第１所定状況とは異なる第２所定状況（第２リミッタ値が再セットされても残りの大当たり回数が変わらない状況）である状態で前記第２特定条件の設定契機が成立した場合に、前記特定判定の結果に対応する報知が前記第１態様とは異なる第２態様（７、３以外の奇数図柄による当たり報知）で実行されるようにする手段と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ６のいずれかに記載の遊技機。
【１０５３８】
不利な側の第２特定条件の設定契機が成立した遊技回において当たり報知（特定結果又は所定結果の報知）を行う場合に、上記設定契機が成立したときの遊技の状況により上記当たり報知の態様を異ならせるように構成されている。これにより、不利な側の第２特定条件の設定契機であっても遊技者にとって嬉しい状況である場合は、当該設定契機の成立を積極的に示唆する当たり報知を行う一方で、嬉しくない状況の場合は当該設定契機の成立を分かりにくくして当たり報知を行うことで、遊技者の落胆を抑制することができる。
【１０５３９】
特徴ｊＦ８．前記第１所定状況は、前記特定条件として前記第２特定条件が設定された場合に前記第２特定条件が設定されない場合よりも遊技者に有利になる状況であり、
前記第２所定状況は、前記特定条件として前記第２特定条件が設定された場合に前記第２特定条件が設定されない場合よりも遊技者に有利にならない状況であることを特徴とす

る特徴ｊＦ６又は特徴ｊＦ７に記載の遊技機。
【１０５４０】
上記構成によれば、第２特定条件の設定がなされることにより有利になる場合と、当該設定がなされることにより不利になる場合とを対象として、第２特定条件の設定契機の成立時における報知の使い分けを行うことができる。
【１０５４１】
特徴ｊＦ９．前記第１特定報知は、前記第２特定条件が設定されることを遊技者が認識可能又は認識しやすいものであり、前記第２特定報知は、前記第２特定条件が設定されることを遊技者が認識不可又は前記第１特定報知より認識しにくいものであることを特徴とする特徴ｊＦ６乃至特徴ｊＦ８のいずれかに記載の遊技機。
【１０５４２】
上記構成では、第１特定報知が第２特定条件の成立が分かりやすい報知であり、第２特定報知が第２特定条件の成立が分かりにくい報知であるため、これらを第２特定条件の設定契機の成立時における遊技の状況によって使い分けることで、第２特定条件の設定が遊技者にとって嬉しい状況である場合は第１特定報知により当該設定を積極的に報知し、第２特定条件の設定が遊技者にとって嬉しくない状況である場合は第２特定報知により当該設定を分かりにくくして遊技者の落胆を抑制することができる。
【１０５４３】
特徴ｊＦ１０．前記第３遊技状態は、前記第１遊技状態より前記判定契機が成立しやすい又は前記特定判定の結果が前記特定結果若しくは前記所定結果になりやすいことを特徴とする特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ９のいずれかに記載の遊技機。
【１０５４４】
複数の特定条件のうち有利な条件が設定されることで第３遊技状態の継続期間を長くできるところ、第３遊技状態が第１遊技状態よりも特定判定が行われやすかったり、特定判定にて特定結果等になりやすかったりするものであることで、いずれの特定条件が設定されるかへの遊技者の関心が高まり、遊技への注目度を向上させることが可能になる。
【１０５４５】
なお、上記特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ１０の各構成に対して、特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１６、特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１３、特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ１３、特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ１０、特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ１１、特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ１０、特徴ｊＧ１乃至特徴ｊＧ８、特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【１０５４６】
＜特徴ｊＧ群＞
特徴ｊＧ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第１０の実施の形態の変形例４から抽出されるものである。
【１０５４７】
なお、特徴ｊＧ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【１０５４８】
特徴ｊＧ１．予め定められた判定契機（作動口６２、６３への入球）の成立に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能）と、
前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果

に対応した報知結果とされることを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果Ａ～Ｃ）になった場合に前記遊技回より後に特定遊技（小当たり遊技、高振分態様の小当たり遊技）が行われることを可能とする特定遊技実行手段（主制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
前記遊技回及び前記特定遊技を含む所定遊技動作（特図遊技回及び小当たり遊技を含む特図側遊技）より後の所定遊技における遊技者の有利度合いに関する特定要素（時短リミッタ値が再セットされるか否か）が、前記所定遊技動作における所定の第１タイミングでの状態（変動表示開始タイミングでの時短遊技状態の有無）に対応して設定されることを可能とする第１手段（第１０の実施の形態の変形例４に係る主制御装置１６２により変動開始処理、当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、
前記特定要素が前記第１タイミングとは異なるものであって前記所定遊技動作における所定の第２タイミングでの状態（Ｖ入賞発生タイミングでの時短遊技状態の有無）に対応して設定されることを可能とする第２手段（第１０の実施の形態の変形例４に係る主制御装置１６２によりＶ入賞用処理、当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【１０５４９】

上記構成では、遊技回及びその後に実行される特定遊技を含む所定遊技動作より後の所定遊技における遊技者の有利度合いに関する特定要素を上記所定遊技動作の期間における第１タイミングでの状態に対応して設定する手段と、上記所定遊技動作の期間における第２タイミングでの状態に対応して設定する手段とを備えている。例えば、特定判定の実行後において第１タイミングでの状態と第２タイミングでの状態とが異なる構成とすれば、第１タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合と、第２タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合とで、上記所定遊技での有利度合いに差異を生じさせることができる。これにより、いつの状態を参照するかを制御することにより、その後の遊技の展開を異ならせることができ、遊技の多様化を図ることができる。

【１０５５０】

なお、本特徴の「前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）」は、「前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定制御（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定制御実行手段（主制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）」と表現することもできる。このことは「特定遊技」の記載を用いる他の特徴についても同様である。

【１０５５１】

特徴ｊＧ２．前記第１手段は、第１特定事象（有利小当たり結果Ａになること等）が発生した場合に、前記第１タイミングでの状態に対応して前記特定要素が設定されることを可能とするものであり、
前記第２手段は、前記第１特定事象とは異なる第２特定事象（有利小当たり結果Ｂ、Ｃになること等）が発生した場合に、前記第２タイミングでの状態に対応して前記特定要素が設定されることを可能とするものであることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＧ１に記載の遊技機。

【１０５５２】

上記構成では、第１特定事象と第２特定事象のいずれが発生するかにより、第１タイミングでの状態と第２タイミングでの状態とのいずれに対応させて特定要素を設定するかを振り分けることができ、それによって、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【１０５５３】

特徴ｊＧ３．前記特定判定の結果が第１結果（有利小当たり結果Ａ）になった場合に、所定の可変入球手段（第２可変入賞装置６６、可変入賞装置Ａ）を遊技球が入球不可又は

入球しにくい第１態様（閉鎖状態）から遊技球が入球可能又は前記第１態様よりも入球しやすい第２態様（開放状態）とし、その後、前記第１態様とする第１可変入球制御を実行することが可能であり、
　前記特定判定の結果が前記第１結果とは異なる第２結果（有利小当たり結果Ｂ、Ｃ）になった場合に、前記所定の可変入球手段又はそれとは異なる可変入球手段（可変入賞装置Ｂ）を前記第１態様から前記第２態様とし、その後、前記第１態様とする第２可変入球制御を実行することが可能であり、
　前記第１手段は、前記特定判定の結果が前記第１結果になった場合に、前記第１タイミングでの状態に対応して前記特定要素が設定されることを可能とするものであり、
　前記第２手段は、前記特定判定の結果が前記第２結果になった場合に、前記第２タイミングでの状態に対応して前記特定要素が設定されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＧ１又は特徴ｊＧ２に記載の遊技機。
【１０５５４】
　上記構成では、特定判定の結果により、可変入球手段を遊技球が入球可能な状態に切り替える可変入球制御が実行されるほか、特定状態での特定判定の結果により、第１タイミングでの状態と第２タイミングでの状態とのいずれに対応させて特定要素を設定するかを振り分けることができる。この場合、特定判定にて可変入球制御の実行に対応した結果が得られることにより、可変入球制御による恩恵が受けられるのとは別に、いつの状態を参照するかの違いにより、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。
【１０５５５】
　特徴ｊＧ４．前記第１タイミングは前記第２タイミングより早いタイミングであり、
　所定の移行契機（大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａ、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ～Ｃになること等）の成立に基づいて特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、
　前記特定状態である状況で前記特定状態の終了契機が成立した場合に、前記第１タイミングより後で且つ前記第２タイミングより前の所定タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とする手段（第１０の実施の形態の変形例４に係る主制御装置１６２により特図遊技回制御処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＧ１乃至特徴ｊＧ３のいずれかに記載の遊技機。
【１０５５６】
　所定の移行契機の成立により特定状態への移行がなされるとともに、終了契機の成立により第１タイミングより後で且つ第２タイミングより前の所定タイミングにて特定状態が終了されるように構成されている。この場合、第１タイミングでは特定状態となり、第２タイミングでは非特定状態となるため、特定状態であるか否かにより特定要素が設定される構成とすれば、第１タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合と、第２タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合とで、上記所定遊技での有利度合いを異ならせることができ、遊技の多様化を図ることが可能になる。
【１０５５７】
　特徴ｊＧ５．前記第１タイミングでの状態が当該第１タイミングにて前記特定状態であるか否かの状態であり、
　前記第２タイミングでの状態が当該第２タイミングにて前記特定状態であるか否かの状態であることを特徴とする特徴ｊＧ４に記載の遊技機。
【１０５５８】
　上記構成では、特定状態であるか否かにより特定要素が設定されるため、第１タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合と、第２タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合とで、上記所定遊技での有利度合いを異ならせることができ、遊技の多様化を図ることが可能になる。
【１０５５９】

特徴ｊＧ６．前記第１タイミングは、前記特定判定より後のタイミングであることを特徴とする特徴ｊＧ４又は特徴ｊＧ５に記載の遊技機。

【１０５６０】

上記構成では、第１タイミング及び第２タイミングが特定判定の実行後に到来する。このため、特定状態の下で特定判定が行われる場合であれば、特定判定にてその恩恵を受けつつ、特定状態であるか否かの状態判定に関し、いつの時点での状態を参照して判定を行うかについては、その後の第１タイミング及び第２タイミングで振り分けることができる。特に第２タイミングでの状態を参照する場合は、特定判定を特定状態中に実行しながら、状態判定の結果としては特定状態ではないとの結果を得ることができる。

【１０５６１】

特徴ｊＧ７．前記特定遊技にて所定事象（Ｖ入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行されるようにする特別遊技実行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

所定の移行契機（大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａ、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ～Ｃになること等）の成立に基づいて、所定状態（通常遊技状態等）より遊技者に有利な特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

前記特別遊技の実行に対応して前記特別遊技の回数に関する所定情報（当たり回数カウンタエリアＡＣの値）を更新する更新手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

を備え、

前記更新手段による更新は特定値（０又は上限値）を開始値として行われ、当該更新の結果が所定結果（上限値又は０）となった場合に前記特別遊技より後の状態が前記特定状態となることが制限され得るように構成されており、

前記特定状態である状況で前記特定状態の終了契機が成立した場合に、前記第１タイミングより後で且つ前記第２タイミングより前の所定タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とする手段（第１０の実施の形態の変形例４に係る主制御装置１６２により特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定情報の更新の開始より後、前記所定情報の値が前記特定値に変更される特定制御を実行することが可能な手段（第１０の実施の形態の変形例４に係る主制御装置１６２により当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記第２手段による前記第２タイミングでの状態に対応した前記特定要素の設定として、前記特定制御が実行されることを特徴とする特徴ｊＧ１乃至特徴ｊＧ６のいずれかに記載の遊技機。

【１０５６２】

上記構成では、特別遊技の実行に対応して特別遊技の回数に関する特定情報が更新され、その結果が所定結果になると、特別遊技後の状態が特定状態となることが制限される。また、第１タイミングより後で且つ第２タイミングより前の所定タイミングにて特定状態を終了させることが可能であり、この場合、特定状態が終了してから第２タイミングが到来するため、第２タイミングでの状態は非特定状態となる。そして、第２タイミングでの状態に対応させて特定要素を設定するものとして、特別遊技の回数に関する特定情報の値が更新の開始値である特定値に変更される。この場合、それまでの更新状態がリセットされ、その結果として、制限が発動されるまでの特別遊技の回数が増加する。これにより、有利な特定状態にて行われた特定判定を契機として特別遊技が実行され、その後、再び特定状態に復帰するループの回数が増えた状態とすることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【１０５６３】

特徴ｊＧ８．前記特定遊技にて所定事象（Ｖ入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行されるようにする特別遊技実行手段（主制御

装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
所定の移行契機（大当たり種別が２Ｒ大当たり結果Ａ、小当たり種別が有利小当たり結果Ａ～Ｃになること等）の成立に基づいて、所定状態（通常遊技状態等）より遊技者に有利な特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、
前記特定状態への移行後、前記特定判定の実行回数（特図遊技回の実行回数）、前記特定判定にて前記所定結果となった回数（小当たり当選の回数）又は前記所定結果の種別が所定種別になった回数（有利小当たり結果Ａになった回数）に対応する所定回数が特定回数（上限回数）になったことに基づいて、前記特定状態を終了させることが可能な手段（主制御装置１６２における変動回数対応の高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第１高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第２高サポ終了用処理を実行する機能）と、
前記所定遊技動作より後の遊技状態が前記特定状態である場合において、前記第１タイミングでの状態に対応して前記特定要素が設定される場合と、前記第２タイミングでの状態に対応して前記特定要素が設定される場合とで、前記特定回数として異なる回数が設定されることを可能とする手段と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＧ１乃至特徴ｊＧ７のいずれかに記載の遊技機。
【１０５６４】
上記構成では、有利な特定状態への移行後、特定判定の実行回数等に対応する所定回数が特定回数に到達すると、当該特定状態が終了するとともに、第１タイミングと第２タイミングとのいずれの状態に対応して特定要素が設定されるかにより、上記特定回数として異なる回数が設定される。すなわち、いつの状態を参照するかの違いにより、特別遊技後に移行する特定状態にて実行可能な特定判定の回数等を振り分けることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。
【１０５６５】
なお、上記特徴ｊＧ１乃至特徴ｊＧ８の各構成に対して、特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１６、特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１３、特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ１３、特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ１０、特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ１１、特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ１０、特徴ｊＧ１乃至特徴ｊＧ８、特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【１０５６６】
＜特徴ｊＨ群＞
特徴ｊＨ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第１０の実施の形態やその変形例１～４から抽出されるものである。
【１０５６７】
なお、特徴ｊＨ群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【１０５６８】
特徴ｊＨ１．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球手段（第２作動口６３）と、
特定領域（第２可変入賞装置６６の内側領域）に流下した遊技球が通過可能な特定通過部（Ｖ入賞用領域６６ｆ）と、

前記特定通過部への遊技球の通過に基づいて所定特典（Ｖ大当たり遊技等）を付与可能な手段（主制御装置１６２における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、を備え、
前記所定入球手段に遊技球が入球した場合、その遊技球は前記特定通過部を通過しないように構成されており（第２作動口６３に入賞した遊技球が遊技盤６０の背面側に回収され、第２可変入賞装置６６に到達不可となるようにされている構成）、
遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、前記所定遊技状態より遊技者に有利な特定遊技状態（時短遊技状態）とを含む複数の遊技状態を有しており、
前記特定領域への遊技球の流下又は前記特定通過部への遊技球の通過が許容される第１態様（開放状態）と、前記特定領域への遊技球の流下又は前記特定通過部への遊技球の通過が許容されない又は前記第１態様である場合より許容されにくい第２態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変手段（第２可変入賞装置６６）と、
特定条件（有利小当たり結果Ａへの当選）の成立に基づいて、前記可変手段を前記第２態様から前記第１態様とし、その後、前記第２態様とする特定制御（小当たり遊技における第２可変入賞装置６６の開閉制御）が実行されるようにする特定制御実行手段（主制御装置１６２における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
前記特定遊技状態である状況で前記特定条件の成立が生じた場合に、当該成立に基づく前記特定制御の実行前に前記特定遊技状態が終了されることを可能とする特定手段（有利小当たり結果Ａに当選した場合にその当選遊技回における変動表示の終了タイミングにて時短遊技状態を終了させる機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【１０５６９】

上記構成では、特定領域に流下した遊技球が通過可能なものであって、遊技球が通過すると所定特典が付与される特定通過部と、上記特定領域への遊技球の流下を許容する第１態様と、それを許容しない第２態様とに切り替わり可能な可変手段とを備えている。このため、可変手段が第１態様とされる状況では、遊技球が特定通過部を通過し、所定特典が付与されることを期待して遊技を楽しむことができる。但し、上記特定通過部や可変手段とは別に所定入球手段が設けられており、この所定入球手段に入球した遊技球は特定通過部を通過できないように構成されている。よって、可変手段が第１態様であっても、所定入球手段に遊技球が入球してしまうと、特定通過部への通過が実現されないことになり、所定入球手段への入球により当該通過が妨げられてしまう懸念がある。この点、本特徴では、遊技者に有利な特定遊技状態である状況で特定条件で成立し、可変手段を第２態様から第１態様とし、その後、第２態様とする特定制御の実行契機が成立した場合に、特定制御の実行前に特定遊技状態を終了させるように構成されている。これにより、可変手段が第１態様とされる状況では所定入球手段への入球が生じにくくすることができ、スムーズに遊技球を特定通過部に通過させることが可能になる。よって、当該通過が妨げられることによる遊技者の苛立ちを抑制し、遊技者が遊技を楽しみやすい構成とすることが可能になる。

【１０５７０】

特徴ｊＨ２．前記特定遊技状態は第１内部状態（サポートフラグのセット状態）とされるものであり、前記所定遊技状態は第２内部状態（サポートフラグのクリア状態）とされるものであり、
所定条件（２Ｒ大当たり結果Ａへの当選、Ｖ入賞の発生等）の成立に基づいて前記第１内部状態とする手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）を備え、
前記第１内部状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は前記第２内部状態の場合より前記所定入球手段に遊技球が入球しやすくなり、
前記第２内部状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記第１内部状態の場合より前記所定入球手段に遊技球が入球しにくくなり、
前記特定手段は、前記第１内部状態である状況で前記特定条件の成立が生じた場合に、

当該成立に基づく前記特定制御の実行前に前記第２内部状態とされることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＨ１に記載の遊技機。

【１０５７１】

上記構成では、第１内部状態である場合に所定入球手段に遊技球が入球可能又は第２内部状態の場合よりも入球が発生しやすくなっている。このため、可変手段が第１態様とされても第１内部状態である場合は、所定入球手段に遊技球が入球することにより特定通過部への遊技球の通過が妨げられる事象が発生しやすくなる。この点、第１内部状態である状況で特定条件が成立した場合、特定制御の実行前に第２内部状態への切り替えが行われるため、上記事象の発生が抑制され、特定通過部への遊技球の通過をスムーズに実現させることが可能になる。

【１０５７２】

なお、本特徴は、「前記特定遊技状態は、前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は前記所定遊技状態より前記所定入球手段への遊技球の入球が生じやすいものであり、前記所定入球手段は、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記特定遊技状態より前記所定入球手段への遊技球の入球が生じにくいものであることを特徴とする」と表現することもできる。

【１０５７３】

特徴ｊＨ３．所定領域（普電開閉領域）の遊技球を受入可能又は受け入れやすい第１状態（開放状態）と、前記所定領域の遊技球を受入不可又は前記第１状態より受け入れにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な受入手段（普電役物６３ａ）を備え、前記受入手段により受け入れられた遊技球が前記所定入球手段に入球するように構成されており、

前記可変手段より上流側に前記受入手段が配置され、前記受入手段が前記第２状態とされている状況で前記所定領域を通過した遊技球が前記可変手段に到達可能に構成されており（右ルートにおいて第２可変入賞装置６６の上流側に普電役物６３ａが配置され、第２作動口６３に入賞しなかった遊技球が第２可変入賞装置６６に到達可能な構成）、

前記所定領域を通過していない遊技球が前記可変手段に到達することを規制する規制手段（普電開閉領域を通過した遊技球のみが第２可変入賞装置６６に到達し得るように、遊技釘や障害部等の流路形成部により遊技球の流路が形成される構成）を備えていることを特徴とする特徴ｊＨ１又は特徴ｊＨ２に記載の遊技機。

【１０５７４】

上記構成では、遊技球を特定通過部に通過させるには、受入手段により遊技球の受入可否が切り替えられる所定領域を経由させる必要があるところ、このような構成では、所定入球手段への入球により遊技球の特定通過部への通過が阻害される程度が顕著となる。このため、そのような事象の発生に遊技者が気付きやすく、気分が害されるやすくなることが懸念される。このような構成に対して上記特徴ｊＨ１の構成を適用することで、スムーズな特定通過部への通過が好適に実現され、遊技者が気持ちよく遊技を行やすい構成とすることができる。

【１０５７５】

特徴ｊＨ４．前記特定手段により前記特定遊技状態が終了された後、所定期間（確定表示時間及びオープニング期間）が経過した後に前記特定制御が実行されることを可能とする手段（有利小当たり結果Ａに当選した当選遊技回の変動表示の終了タイミングでサポートフラグをクリアする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ３のいずれかに記載の遊技機。

【１０５７６】

上記構成では、特定遊技状態である状況で特定条件が成立し、特定制御の実行前に特定遊技状態を終了させる場合に、特定遊技状態の終了後、所定期間が経過してから特定制御が実行されるように構成されている。これにより、特定遊技状態が終了してから特定制御が実行されるまでに時間的な猶予が確保され、所定入球手段に遊技球が入球しやすい状態を確実に終わらせてから特定制御（可変手段における第１態様への切り替え）を開始させ

ることができる。
【１０５７７】
特徴ｊＨ５．所定領域（普電開閉領域）の遊技球を受入可能又は受け入れやすい第１状態（開放状態）と、前記所定領域の遊技球を受入不可又は前記第１状態より受け入れにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な受入手段（普電役物６３ａ）を備え、前記受入手段により受け入れられた遊技球が前記所定入球手段に入球するように構成されており、
前記特定遊技状態では、前記所定遊技状態の場合より、前記所定入球手段への入球が生じやすいように前記第１状態と前記第２状態の切り替えが行われるように構成されており、
前記所定領域に所定の遊技球が位置する状況で前記特定手段により前記特定遊技状態が終了される場合に、前記所定の遊技球が前記特定制御が実行されるまでに前記可変手段に到達可能であるように構成されていることを特徴とする特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ４のいずれかに記載の遊技機。
【１０５７８】
上記構成では、特定制御の実行前に特定遊技状態が終了される場合において、特定制御が開始された際に特定領域に遊技球を速やかに流下させることができ、延いては、特定通過部への遊技球の通過を迅速に行わせることが可能になる。
【１０５７９】
特徴ｊＨ６．所定領域（普電開閉領域）の遊技球を受入可能又は受け入れやすい第１状態（開放状態）と、前記所定領域の遊技球を受入不可又は前記第１状態より受け入れにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な受入手段（普電役物６３ａ）を備え、前記受入手段により受け入れられた遊技球が前記所定入球手段に入球するように構成されており、
前記特定遊技状態では、前記所定遊技状態の場合より、前記所定入球手段への入球が生じやすいように前記第１状態と前記第２状態の切り替えが行われるように構成されており、
前記特定手段により前記特定制御の実行前に前記特定遊技状態が終了される場合に、前記所定領域に所定の遊技球が位置する状況で前記特定制御が実行された場合に、前記所定の遊技球が前記特定領域に流下し且つ前記特定通過部を通過可能であるように構成されている（有利小当たり結果Ａに基づく小当たり遊技にて第２可変入賞装置６６が開放されるときに、閉鎖状態の普電役物６３ａの普電開閉領域に位置する遊技球が、その後、第２可変入賞装置６６の特電開閉領域に到達した場合にＶ入賞用領域６６ｆを通過する構成）ことを特徴とする特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ５のいずれかに記載の遊技機。
【１０５８０】
上記構成によれば、特定制御の実行後に特定遊技状態が終了される構成であれば、特定通過部への通過に寄与することがなかった遊技球により、特定通過部への通過が果たされることになり、特定制御の実行前に特定遊技状態を終了させることの意義を高めることが可能になる。
【１０５８１】
特徴ｊＨ７．所定領域（普電開閉領域）の遊技球を受入可能又は受け入れやすい第１状態（開放状態）と、前記所定領域の遊技球を受入不可又は前記第１状態より受け入れにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な受入手段（普電役物６３ａ）を備え、前記受入手段により受け入れられた遊技球が前記所定入球手段に入球するように構成されており、
所定の場合に、前記受入手段を前記第２状態から前記第１状態とし、その後、前記第２態様とする可変受入制御が少なくとも１回行われる所定遊技（役物開閉遊技）が実行されるようにする手段（主制御装置１６２における電役サポート用処理を実行する機能）と、
前記所定遊技の途中で前記特定遊技状態の終了が行われた場合に、前記所定遊技の態様について、前記特定遊技状態に対応する態様から前記所定遊技状態に対応する態様への切

り替えが前記所定遊技の途中で行われることを可能とする手段と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ６のいずれかに記載の遊技機。
【１０５８２】
上記構成によれば、特定手段による特定遊技状態の終了が所定遊技の途中で行われた場合であっても、特定遊技状態の終了に合わせて速やかに受入手段を第２状態とすることができる。これにより、特定遊技状態である状況で特定条件が成立して特定制御が実行される場合において、その特定制御の実行前に受入手段が第２状態とされやすい構成とすることができ、スムーズに遊技球を特定通過部に通過させることが可能になる。
【１０５８３】
特徴ｊＨ８．所定領域（普電開閉領域）の遊技球を受入可能又は受け入れやすい第１状態（開放状態）と、前記所定領域の遊技球を受入不可又は前記第１状態より受け入れにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な受入手段（普電役物６３ａ）を備え、前記受入手段により受け入れられた遊技球が前記所定入球手段に入球するように構成されており、
所定の場合に、前記受入手段を前記第２状態から前記第１状態とし、その後、前記第２態様とする可変受入制御が少なくとも１回行われる所定遊技（役物開閉遊技）が実行されるようにする手段（主制御装置１６２における電役サポート用処理を実行する機能）を備え、
前記所定遊技の態様として、少なくとも２回の前記可変受入制御が実行され得る所定態様を有しており、
前記所定態様の前記所定遊技の途中で前記特定遊技状態の終了が行われた場合に、前記所定遊技の態様について、前記特定遊技状態に対応する態様から前記所定遊技状態に対応する態様への切り替えが、前記所定遊技にて２回目以降である所定回目の前記可変受入制御に対応する特定タイミング（２回目以降の開放の開始タイミングや終了タイミング）で行われることを可能する手段を備えていることを特徴とする特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ７のいずれかに記載の遊技機。
【１０５８４】
上記構成によれば、例えば、所定遊技における初回目の可変受入制御の実行中に特定遊技状態の終了が行われた場合に、２回目以降の可変受入制御の実行を取り止めることができる。この場合、特定遊技状態の終了時に実行されている初回目の可変受入制御については当初の設定どおりに実行されるため、途中での設定変更を不要化して構成の複雑化を抑制することができる。一方で、２回目以降の可変受入制御については実行自体を取り止めることができるため、その分、受入手段が第２状態に維持される状態を速やかに到来させることできる。つまり、本構成によれば、処理構成の複雑化を抑制しながらも、特定遊技状態の終了がなされた後、速やかに受入手段を第２状態とすることが可能になる。
【１０５８５】
特徴ｊＨ９．前記特定制御実行手段は、第１特定条件（有利小当たり結果Ａへの当選）が成立した場合と第２特定条件（有利小当たり結果Ｂへの当選）が成立した場合とのそれぞれにおいて前記特定制御を実行可能となっており、
前記特定遊技状態である状況で前記第１特定条件の成立が生じた場合に、当該成立に基づく前記特定制御の開始より前に前記特定遊技状態が終了されることを可能とする、前記特定手段としての第１手段（有利小当たり結果Ａに当選した場合にその当選遊技回における変動表示の終了タイミングにて時短遊技状態を終了させる機能）と、
前記特定遊技状態である状況で前記第２特定条件の成立が生じた場合に、当該成立に基づく前記特定制御の開始より後に前記特定遊技状態が終了されることを可能とする第２手段（有利小当たり結果Ｂに当選した場合に当該当選に基づく小当たり遊技でＶ入賞が発生した場合に時短遊技状態を終了させる機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ８のいずれかに記載の遊技機。
【１０５８６】
上記構成によれば、特定遊技状態に滞在している場合に第１特定条件と第２特定条件と

のいずれを成立させるかにより、遊技球の特定通過部の通過しやすさに差異を設けることができる。これによって、遊技の多様化を図り、興趣性を向上させることが可能になる。

【１０５８７】

なお、上記特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ９の各構成に対して、特徴ｊＡ１乃至特徴ｊＡ１６、特徴ｊＢ１乃至特徴ｊＢ１３、特徴ｊＣ１乃至特徴ｊＣ１３、特徴ｊＤ１乃至特徴ｊＤ１０、特徴ｊＥ１乃至特徴ｊＥ１１、特徴ｊＦ１乃至特徴ｊＦ１０、特徴ｊＧ１乃至特徴ｊＧ８、特徴ｊＨ１乃至特徴ｊＨ９のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１０５８８】

なお、以上詳述した特徴ｊＡ群乃至特徴ｊＨ群の各構成に対して、他の特徴ｊＡ群乃至特徴ｊＨ群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１０５８９】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【１０５９０】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【１０５９１】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【１０５９２】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【１０５９３】

＜特徴ｋＡ群～特徴ｋＩ群＞

下記の特徴ｋＡ群～特徴ｋＩ群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第１１の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。これらの特徴群に記載された発明は、「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示し

たような遊技機等においては遊技を好適に行えるようにする上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【１０５９４】

＜特徴ｋＡ群＞

特徴ｋＡ群は、上述した第１１の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１１の実施の形態やその変形例１、２に基づいて抽出されるものである。

【１０５９５】

特徴ｋＡ１．少なくとも遊技の進行に応じて所定出力（変動音やリーチ発生音等の演出音の出力）を実行し得るように構成された遊技機であって、

遊技の進行に伴う所定契機（遊技回やリーチ表示の実行）の成立に基づいて前記所定出力が実行されるように制御する制御手段（ＭＰＵ３４２及びサウンドＩＣ８３による音出力処理を実行する機能）と、

前記制御手段により前記所定出力が実行されるように制御される場合に、前記所定出力が当該遊技機にて実行されるようにする第１出力手段（スピーカ部２９）と、

所定の外部手段（ヘッドホン３８）と接続されることで、前記制御手段により前記所定出力が実行されるように制御される場合に、前記所定出力が前記所定の外部手段を通じて実行されるようにする第２出力手段（ジャック部３７、第２音信号経路９３）と、

前記所定の外部手段の接続状態又は使用状態にて前記所定出力が前記所定の外部手段を通じて実行され得る状況で、前記第１出力手段にて出力が実行されない又は前記第１出力手段からの出力レベルが前記接続状態又は使用状態ではない所定の場合より低くなることを可能とする特定手段（ＭＰＵ３４２によるミュート制御処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【１０５９６】

上記構成では、遊技の進行に応じた所定出力を実行する手段として、当該所定出力が遊技機にて実行されるようにする第１出力手段と、所定の外部手段と接続されることで、当該外部手段を通じて上記所定出力が実行されるようにする第２出力手段と、を備えている。そして、上記第２出力手段により外部手段にて所定出力を実行させる場合は、第１出力手段からの所定出力を実行しないか、第１出力手段からの所定出力の出力レベルを低減させるように構成されている。この場合、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成とすれば、その使用時において第１出力手段からの所定出力が行われなくなったりすることにより、周囲に聴こえる態様で所定出力としての音が遊技機から発せられることを抑制できる。これにより、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することができ、遊技ホールに来店する各遊技者が遊技を行いやすい環境づくりに寄与することが可能になる。

【１０５９７】

特徴ｋＡ２．前記所定出力に対応する所定信号（音信号）を出力する信号用手段（サウンドＩＣ８３）と、

前記所定信号を前記第１出力手段側に伝送する第１伝送手段（第１音信号経路８７）と、

前記所定信号を前記第２出力手段側に伝送する第２伝送手段（第２音信号経路９３）と、

を備え、

前記信号用手段から前記所定信号が出力される場合に、前記所定信号が前記第１伝送手段に入力され、且つ、前記所定信号が前記第２伝送手段に入力されるように構成されている（サウンドＩＣ８３の出力側とＳＰ出力制御ＩＣ８８の入力側と結ぶ音信号出力線９１の途中部から、ＨＰ出力制御ＩＣ９４の入力側に向かう分岐線９２が分岐する構成）ことを特徴とする特徴ｋＡ１に記載の遊技機。

【１０５９８】

上記構成では、所定出力を行うにあたって信号用手段から出力される所定信号が第１出力手段への伝送路である第１伝送手段と第２出力手段への伝送路である第２伝送手段とに

出力されるため、信号用手段から出力された所定信号が常に上記各伝送路の両方を通る状態とすることができる。よって、所定の外部手段が接続された場合において第１伝送手段を伝送される所定信号のレベルを低減させるだけで、第１出力手段からの出力レベルを低減しつつ、上記外部手段からは通常の出力レベルで出力させることができ、処理構成を簡単化することが可能になる。また、かかる状態から、第１出力手段と第２出力手段との両方から通常の出力レベルで出力させる状態に切り替えたい場合も、第１伝送手段でのレベル低減を解除するだけで済むため、上記切り替えを簡単に行うことが可能になる。

【１０５９９】

特徴ｋＡ３．前記所定の外部手段の接続状態（ジャック部３７にプラグ部３９が接続された状態）又は当該接続状態を推認可能な所定状態（カバー部２７１の開状態）を検知する状態検知手段（検知部２７３、２９１）を備え、

前記特定手段は、前記状態検知手段の検知結果に基づいて、前記第１出力手段にて出力が実行されない又は前記第１出力手段からの出力レベルが前記所定の場合より低くなるようにするものであり、

前記状態検知手段による前記接続状態又は前記所定状態の検知が、前記所定出力に対応する所定信号（音信号）を前記第２出力手段側に伝送するための伝送路を用いずに行われるように構成されていることを特徴とする特徴ｋＡ１又は特徴ｋＡ２に記載の遊技機。

【１０６００】

例えば、外部手段の接続検知を行う検知手段が所定出力用の伝送路（所定出力を行うための所定信号が伝送される伝送路）上に設けられる構成であると、不正機器が第２出力手段を介して上記伝送路に接続された場合に、上記検知手段を駆動させるための電力が上記不正機器の電源として悪用されるおそれがある。この点、本特徴では、外部手段の接続有無を遊技機が把握するための検知を行う検知手段が上記伝送路上に設けられないように構成されているため、上記のような電力の悪用が行われることを抑制できる。これにより、不正機器の電源を容易に確保できることを抑制し、不正の抑止効果を高めることが可能になる。

【１０６０１】

特徴ｋＡ４．前記特定手段は、前記第１出力手段にて出力が実行されない又は前記第１出力手段からの出力レベルが前記所定の場合より低くなるように特定処理（ミュート処理）を実行するものであり、

前記所定の外部手段が前記接続状態又は使用状態から未接続又は未使用の状態に切り替えられた場合に、前記第１出力手段からの出力に対する前記特定処理の実行が解除されるようにする手段（カバー部２７１の閉状態への切り替えやプラグ部３９の引き抜きに応じてミュート処理を解除する機能）を備えていることを特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ３のいずれかに記載の遊技機。

【１０６０２】

例えば、第１出力手段からの出力が行われないようにしたりするための特定処理が実行された後、特定処理の実行状態のままで遊技機が放置されると、次の遊技者が遊技を開始した場合に出力が行われないことで、その遊技者を困惑させてしまうおそれがある。この点、本特徴では、外部手段の接続が解除されると、それに応じて特定処理の実行が解除されるように構成されている。すなわち、遊技者が手動で出力の切り替え操作を行わなくても、外部手段の接続が解除されたことに応じて、第１出力手段から出力が行われる状態に自動的に復帰させることができる。よって、特定処理の実行状態のままで遊技機が放置されることが抑制され、次の遊技者を困惑させる事態の発生を好適に抑制することが可能になる。

【１０６０３】

特徴ｋＡ５．前記特定手段は、前記第１出力手段にて出力が実行されない又は前記第１出力手段からの出力レベルが前記所定の場合より低くなるように特定処理（ミュート処理）を実行するものであり、

所定条件（カバー部２７１の閉状態への切り替え、プラグ部３９の引き抜き、遊技者に

よる出力の切り替え操作の実行）の成立に基づいて、前記第１出力手段からの出力に対する前記特定処理の実行が解除されるようにすることが可能に構成されており、
　前記特定処理の実行が解除された場合の前記第１出力手段の出力レベルが、前記特定処理が実行される前の出力レベルより低く且つ前記特定処理が実行された場合の出力レベルより高くなるようすることが可能な手段（ミュート処理の解除時に音量レベルを調整して出力を復帰させる機能）を備えていることを特徴とする特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ４のいずれかに記載の遊技機。
【１０６０４】
　例えば、遊技の途中で出力を切り替えるべく、遊技者が外部手段の接続を解除した場合に、第１出力手段からの出力レベルが復帰することで、高レベルでの出力が突然開始されることがある。その結果、周囲の遊技者を驚かせ、遊技への集中度を低下させてしまうおそれがある。この点、本特徴では、特定処理の実行を解除して第１出力手段からの出力レベルを復帰させる場合に、特定処理の実行前の出力レベルのままで復帰させず、それよりも低いレベルに調整して復帰させるように構成されている。このような構成とすることで、高レベルでの出力が突然始まることが抑制され、周囲の遊技者を驚かせてしまう事態の発生を抑制することが可能になる。
【１０６０５】
　なお、本特徴の「前記特定処理の実行が解除された場合の前記第１出力手段の出力レベルが、前記特定処理が実行される前の出力レベルより低く且つ前記特定処理が実行された場合の出力レベルより高くなるようすることが可能な手段」は、「前記特定処理の実行が解除された場合の前記第１出力手段の出力レベルが、前記特定処理が実行される前の出力レベルより低く且つ前記特定処理が実行された場合の出力レベルより高くなるようにして前記特定処理の実行が解除されることを可能とする手段」と表現することもできる。
【１０６０６】
　特徴ｋＡ６．前記所定の外部手段は、人が頭部又は耳に装着して使用することで音を聴くことが可能なものであることを特徴とする特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ５のいずれかに記載の遊技機。
【１０６０７】
　上記構成では、所定の外部手段がいわゆるヘッドホンやイヤホンであるところ、これらのリスニング機器を遊技機に接続した場合に、第１出力手段からの出力（遊技機に搭載のスピーカからの音の出力）が行われないようにすることで、周囲の遊技者に聴こえる態様で当該遊技機から音が発せられることを抑制できる。これにより、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することができ、遊技ホールに来店する各遊技者が遊技を行いやすい環境づくりに寄与することが可能になる。
【１０６０８】
　特徴ｋＡ７．音を出力可能な出力手段（スピーカ部２９）と、
　所定状況の場合に、前記出力手段から出力される音のうち少なくとも特定音（演出音）の音量を変更可能な変更手段（ＳＰ出力制御ＩＣ８８）と、
を備えた遊技機において、
　前記変更手段は、
　前記特定音を遊技者が認識不可又は認識困難となるよう前記音量を変更可能な手段（ＭＰＵ３４２によるミュート制御処理を実行する機能）を含んでいることを特徴とする遊技機。
【１０６０９】
　上記構成では、出力手段から出力される音のうち少なくとも特定音の音量について、所定状況である場合に、当該特定音を遊技者が認識不可又は認識困難となるように変更することが可能となっている。これにより、周囲に聴こえる態様で所定出力としての音が遊技機から発せられることを抑制でき、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することが可能になる。
【１０６１０】

なお、上記特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ７の各構成に対して、特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ７、特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ６、特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ８、特徴ｋＤ１乃至特徴ｋＤ６、特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ６、特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ９、特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ７、特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ１０、特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１０６１１】

＜特徴ｋＢ群＞

特徴ｋＢ群は、上述した第１１の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１１の実施の形態に基づいて抽出されるものである。

【１０６１２】

特徴ｋＢ１．少なくとも遊技の進行に応じて所定出力（変動音やリーチ発生音等の演出音の出力）を実行し得るように構成された遊技機であって、

遊技の進行に伴う所定契機（遊技回やリーチ表示の実行）の成立に基づいて前記所定出力が実行されるように制御する制御手段（ＭＰＵ３４２及びサウンドＩＣ８３による音出力処理を実行する機能）と、

所定の外部手段（ヘッドホン３８）と接続されることで、前記制御手段により前記所定出力が実行されるように制御される場合に、前記所定出力が前記所定の外部手段を通じて実行されるようにする外部出力手段（ジャック部３７、第２音信号経路９３）と、

前記所定出力を実行するための所定信号（音信号）の伝送路において、第１所定部（ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部）と、前記第１所定部より前記外部出力手段側の第２所定部（ジャック部３７の入力部）とが結線的に分離されるようにしつつ、前記第１所定部から前記第２所定部への前記所定信号の流れが許容されるようにする特定手段（絶縁トランス９６、フォトカプラ）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【１０６１３】

上記構成では、遊技の進行に応じた所定出力を実行する手段として、所定の外部手段と接続されることで、当該外部手段を通じて上記所定出力が実行されるようにする外部出力手段を備えている。この場合、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成とすれば、周囲の音の影響を受けにくくしながら、自身が遊技している遊技機からの演出音等を聴くことができ、かかる演出音等を聴き取りやすくなって利便性が向上する。しかしながら、遊技者が利用可能な外部出力手段を遊技機に設けると、例えば、外部出力手段に不正機器を接続し、所定出力を行うための信号伝送路を通じて不正な信号を遊技機の内部（例えば制御手段）に送り込む行為が行われることが懸念される。

【１０６１４】

この点、本特徴では、所定出力を行うための信号伝送路にて、正規の信号出力方向において上流側に位置する第１所定部と、それよりも下流側の第２所定部とを結線的に分離しつつ、第１所定部から第２所定部への信号の流れを許容する特定手段が設けられている。この場合、上記第１所定部と第２所定部とが直接的に結線されている場合に比べ、第２所定部から第１所定部への信号の流れを生じさせにくくすることができ、外部出力手段に不正機器が接続されても不正な信号が遊技機の内部に入力されることを抑制できる。これにより、不正の抑止を図りながら、好適に遊技を行うことができる遊技機を提供することが可能になる。

【１０６１５】

特徴ｋＢ２．前記外部出力手段は、所定の接続部材（プラグ部３９）を取り付け可能な接続手段（ジャック部３７）を含み、

前記所定の接続部材が前記接続手段に取り付けられた場合に、当該遊技機と前記所定の外部手段との接続が可能となるように構成されており、

当該遊技機において前記接続手段と前記伝送路とが導通していることを特徴とする特徴ｋＢ１に記載の遊技機。

【１０６１６】

上記構成では、遊技機において上記伝送路と導通する接続手段が設けられ、この接続手段に対して所定の接続部材を取り付けることで、遊技機と所定の外部手段との接続が図られるように構成されている。このような構成では、遊技機において接続手段が表出した状態となるため、接続手段を利用して不正な信号を遊技機の内部に送り込む行為が行われやすくなることが想定される。この点、上記特徴ｋＢ１の特徴を備えることで、そのような行為が行われることを好適に抑制することが可能になる。

【１０６１７】

特徴ｋＢ３．前記所定の外部手段が接続されていない場合に、前記伝送路における前記第２所定部の電位が所定電位に固定されるようにする手段（プラグ部３９が引き抜かれることで、接触端子２５３～２５５が接地端子２５７、２５８と接触する構成）を備えていることを特徴とする特徴ｋＢ１又は特徴ｋＢ２に記載の遊技機。

【１０６１８】

上記構成では、所定の外部手段が遊技機に接続されていない場合に、所定信号の伝送路における第２所定部の電位が所定電位に固定されるように構成されている。これにより、第２所定部が電気的に浮いた状態となることが抑制され、上記伝送路に対して遊技機の外部から信号入力が行われた場合に、当該信号が第１所定部に伝送されることを抑制できる。すなわち、不正な信号が遊技機の内部に入力されることを好適に抑制できる。

【１０６１９】

特徴ｋＢ４．前記所定電位が接地電位であることを特徴とする特徴ｋＢ３に記載の遊技機。

【１０６２０】

上記構成では、所定の外部手段が遊技機に接続されていない場合に、所定信号の伝送路における第２所定部の電位が接地電位に固定されるように構成されている。これにより、第２所定部が電気的に浮いた状態となることが抑制されるとともに、遊技機の外部からの入力に対して第１所定部側に電流が流れにくくすることができる。よって、不正な信号が遊技機の内部に入力されることを好適に抑制できる。

【１０６２１】

特徴ｋＢ５．前記特定手段は、絶縁トランス又はフォトカプラを含むことを特徴とする特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ４のいずれかに記載の遊技機。

【１０６２２】

本特徴では、絶縁トランス又はフォトカプラを含んで特定手段が構成されている。すなわち、絶縁トランスやフォトカプラを用いることで、所定信号の伝送路にて、第１所定部と第２所定部とを結線的に分離しつつ、第１所定部から第２所定部への信号の流れを許容する構成を好適に実現することが可能になる。

【１０６２３】

特徴ｋＢ６．前記特定手段は絶縁トランスを含み、前記所定の外部手段が接続されていない場合に、前記絶縁トランスの２次側の電位を所定電位に固定する手段（プラグ部３９が引き抜かれることで、接触端子２５３～２５５が接地端子２５７、２５８と接触し、絶縁トランス９６の２次側が接地化される構成）を備えていることを特徴とする特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ５のいずれかに記載の遊技機。

【１０６２４】

上記構成では、所定の外部手段が遊技機に接続されていない場合に、絶縁トランスの２次側の電位が所定電位に固定される。これにより、絶縁トランスの２次側が電気的に浮いた状態となることが抑制され、上記伝送路に対して遊技機の外部から信号入力が行われた場合に、当該信号が絶縁トランスの１次側に伝送されることを抑制できる。

【１０６２５】

なお、上記特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ６の各構成に対して、特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ７、

特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ６、特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ８、特徴ｋＤ１乃至特徴ｋＤ６、特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ６、特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ９、特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ７、特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ１０、特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１０６２６】

＜特徴ｋＣ群＞

特徴ｋＣ群は、上述した第１１の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１１の実施の形態に基づいて抽出されるものである。

【１０６２７】

特徴ｋＣ１．少なくとも遊技の進行に応じて所定出力（変動音やリーチ発生音等の演出音の出力）を実行し得るように構成された遊技機であって、

遊技の進行に伴う所定契機（遊技回やリーチ表示の実行）の成立に基づいて前記所定出力が実行されるように制御する制御手段（ＭＰＵ３４２及びサウンドＩＣ８３による音出力処理を実行する機能）と、

所定の外部手段（ヘッドホン３８）と接続されることで、前記制御手段により前記所定出力が実行されるように制御される場合に、前記所定出力が前記所定の外部手段を通じて実行されるようにする外部出力手段（ジャック部３７、第２音信号経路９３）と、

を備え、

前記外部出力手段は、所定の接続部材（プラグ部３９）を取り付け可能な接続手段（ジャック部３７）を含み、

前記所定の接続部材が前記接続手段に取り付けられ、前記接続手段の接続端子（接触端子２５３～２５５）と前記所定の接続部材の所定部（電極２３２～２３４）とが導通した場合に、前記所定の外部手段との接続が可能となるように構成されており、

前記所定の接続部材が前記接続手段に取り付けられていない場合に前記接続端子の電位が所定電位に固定されることを可能とする手段（プラグ部３９が引き抜かれることで、接触端子２５３～２５５が接地端子２５７、２５８と接触する構成）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１０６２８】

上記構成では、遊技の進行に応じた所定出力を実行する手段として、所定の外部手段と接続されることで、当該外部手段を通じて上記所定出力が実行されるようにする外部出力手段を備えている。この場合、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成とすれば、周囲音の影響を受けにくくしながら、自身が遊技している遊技機の演出音等を聴くことができ、遊技者にとっての利便性が向上する。

【１０６２９】

ここで、本構成では、遊技機に設けられた接続手段に対して所定の接続部材を取り付けることで、遊技機と外部手段との接続が図られるところ、このような構成では、遊技機において接続手段が表出し、接続手段における接続端子へのアクセスが比較的に容易となるため、接続端子を利用して不正な信号を遊技機の内部（例えば制御手段）に送り込む行為が行われることが懸念される。この点、本特徴では、接続部材が接続手段に取り付けられていない場合、すなわち、接続端子への外部からのアクセスが可能な状況である場合に、接続端子の電位が所定電位に固定されるため、不正な信号が遊技機の内部に入力されることを抑制できる。これにより、不正の抑止を図りながら、好適に遊技を行うことができる遊技機を提供することが可能になる。

【１０６３０】

特徴ｋＣ２．前記所定電位が接地電位であることを特徴とする特徴ｋＣ１に記載の遊技機。

【１０６３１】

上記構成では、所定の接続部材が接続手段に取り付けられていない場合に、接続端子の電位が接地電位に固定されるように構成されている。これにより、接続端子が電気的に浮いた状態となることが抑制されるとともに、接続端子に対して外部から不正な信号が入力された場合に、所定出力を行うための信号伝送路を当該不正な信号が逆流して遊技機の内部に送り込まれることを抑制できる。

【１０６３２】

特徴ｋＣ３．前記所定の接続部材が前記接続手段に取り付けられていない場合に、前記接続端子が特定部（接地端子２５７、２５８）に当接することで、前記接続端子の電位が所定電位とされるように構成され、

前記所定の接続部材の前記接続手段への取り付けに伴って付与される押圧力により、前記接続端子と前記特定部とが離間するように構成されていることを特徴とする特徴ｋＣ１又は特徴ｋＣ２に記載の遊技機。

【１０６３３】

上記構成では、接続部材が取り付けられていない状態では、接続手段の接続端子が特定部と当接することで、接続端子の電位が所定電位に固定され、その後、接続部材が接続手段に取り付けられると、そのときの押圧力により接続端子が特定部から離間する。そして、接続部材が接続手段から取り外されると、押圧力が解除されて再び接続端子と特定部とが当接し、接続端子の電位が所定電位に固定される。すなわち、接続部材の着脱に連動して、接続端子の電位が所定電位に固定される状態と、接続部材の所定部と導通する状態とが機械的に切り替えられるため、接続部材が取り付けられていない場合に接続端子の電位が所定電位に固定される構成を好適に実現することが可能になる。

【１０６３４】

特徴ｋＣ４．前記所定出力を実行するための所定信号（音信号）の伝送路において前記制御手段側の第１所定部（ＨＰ出力制御ＩＣ９４の出力部）と前記接続手段側の第２所定部（ジャック部３７の入力部）とが結線的に分離されるようにしつつ、前記第１所定部から前記第２所定部への前記所定信号の流れが許容されるようにする手段（絶縁トランス９６、フォトカプラ）を備え、

前記第２所定部と前記接続端子とが導通していることを特徴とする特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ３のいずれかに記載の遊技機。

【１０６３５】

上記構成では、所定出力を実行するための所定信号の伝送路にて、正規の信号出力方向において上流側の第１所定部と、それよりも下流側の第２所定部とを結線的に分離した構成において、接続部材が取り付けられていない状態では、接続端子を通じて第２所定部の電位を所定電位に固定するため、接続端子に対して外部から不正な信号が入力された場合に、当該信号が第１所定部に伝送されることを抑制できる。すなわち、不正な信号が遊技機の内部に入力されることを好適に抑制できる。

【１０６３６】

特徴ｋＣ５．遊技機前方から前記接続手段に対して重なることが可能に構成された重なり部（カバー部２７１）を備え、

前記重なり部は、前記接続手段に対して遊技機前方から重なる第１状態（閉状態）と、前記接続手段に重ならない又は前記第１状態より前記接続手段に重なる面積が小さい第２状態（開状態）とに切り替え可能であり、

前記重なり部を前記第２状態とすることで、前記接続手段への前記所定の接続部材の取り付けが可能になることを特徴とする特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ４のいずれかに記載の遊技機。

【１０６３７】

上記構成では、重なり部を第２状態に切り替えてからでないと、接続手段に設けられた接続端子にアクセスすることができないため、少なくとも当該切り替えを行う必要がある分、不正行為の実施に手間がかかるものとなり、不正の抑止効果を高めることが可能になる。

【１０６３８】
特徴ｋＣ６．前記接続端子の電位を前記所定電位とするか否かを切り替え可能な切替手段（接点スイッチ）と、
前記重なり部が前記第１状態である場合に、前記切替手段を前記接続端子の電位を前記所定電位とするように動作させる手段（カバー部２７１の開閉に関する検知結果に基づいて接点スイッチのオン／オフを切り替える機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｋＣ５に記載の遊技機。
【１０６３９】
接続部材が接続手段に取り付けられている状態では必然的に重なり部が第２状態となっているところ、接続端子の電位を所定電位とするか否かを切り替え可能な切替手段を設け、重なり部が第２状態から第１状態に切り替えられた場合に、上記切替手段を接続端子の電位を所定電位とするように動作させる構成とすることで、接続部材が取り外されたことに応じて接続端子の電位を所定の電位に固定することができる。これにより、不正な信号が遊技機の内部に入力されることを抑制できる。
【１０６４０】
特徴ｋＣ７．前記所定の接続部材は所定の挿入部材（プラグ部３９）であり、
前記接続手段は、前記所定の挿入部材の挿入及び引き抜きが可能な挿入部（ジャック部３７）であることを特徴とする特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ６のいずれかに記載の遊技機。
【１０６４１】
上記構成では、遊技機に設けられた挿入部に対して所定の挿入部材を挿入することで、遊技機と外部手段との接続が図られる。このような構成では、遊技機において挿入部の開口部（挿入口）が表出し、外部からの接続端子へのアクセスが比較的に容易となる。このような場合において上記特徴ｋＣ１の構成を適用することで、接続端子を通じて不正な信号を遊技機の内部に送り込む行為が行われることを抑制できる。
【１０６４２】
特徴ｋＣ８．所定の接続部材（プラグ部３９）を取り付け可能な接続手段（ジャック部３７）を備え、
前記所定の接続部材が前記接続手段に取り付けられ、前記接続手段の接続端子（接触端子２５３～２５５）と前記所定の接続部材の所定部（電極２３２～２３４）とが導通した場合に、所定の外部手段との接続が可能となるように構成されており、
前記所定の接続部材が前記接続手段に取り付けられていない場合に前記接続端子の電位が所定電位に固定されることを可能とする手段（プラグ部３９が引き抜かれることで、接触端子２５３～２５５が接地端子２５７、２５８と接触する構成）を備えていることを特徴とする遊技機。
【１０６４３】
上記構成では、遊技機に設けられた接続手段に対して所定の接続部材を取り付けることで、遊技機と外部手段との接続が図られるところ、このような構成では、遊技機において接続手段が表出し、接続手段における接続端子へのアクセスが比較的に容易となるため、接続端子を利用して不正な信号を遊技機の内部（例えば制御手段）に送り込む行為が行われることが懸念される。この点、本特徴では、接続部材が接続手段に取り付けられていない場合、すなわち、接続端子への外部からのアクセスが可能な状況である場合に、接続端子の電位が所定電位に固定されるため、不正な信号が遊技機の内部に入力されることを抑制できる。
【１０６４４】
なお、本特徴に対して上記特徴ｋＣ２～特徴ｋＣ７の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。
【１０６４５】
なお、上記特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ８の各構成に対して、特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ７、特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ６、特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ８、特徴ｋＤ１乃至特徴ｋＤ６、特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ６、特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ９、特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ７、特徴

ｋＨ１乃至特徴ｋＨ１０、特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１０６４６】

＜特徴ｋＤ群＞

特徴ｋＤ群は、上述した第１１の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１１の実施の形態に基づいて抽出されるものである。

【１０６４７】

特徴ｋＤ１．遊技の進行に応じて第１所定音（変動音やリーチ発生音等の演出音）が所定出力手段（スピーカ部２９）から出力されるように制御する第１手段（ＭＰＵ３４２及びサウンドＩＣ８３により演出音の出力制御を行う機能）と、

前記所定出力手段から前記第１所定音が出力されない又は前記所定出力手段からの前記第１所定音の出力レベルが低減されるように特定制御（ミュート処理）を実行する手段（ＭＰＵ３４２によるミュート制御処理を実行する機能）と、

所定事象（電波受信、満杯エラー、返却ボタンの操作等）の発生を検知する検知手段（電波検知センサ４８、満杯検知センサ８２ａ等）と、

前記検知手段の検知結果に基づいて前記第１所定音とは異なる第２所定音（エラー音や返却音）が前記所定出力手段から出力されるように制御する第２手段（ＭＰＵ３４２及びサウンドＩＣ８３によりエラー音の出力制御を行う機能）と、

前記第１所定音に対して前記特定制御が実行され得る状況（ミュートフラグのセット状態）で前記第２手段により前記第２所定音が出力されるように制御される場合に、前記第２所定音に対する前記特定制御の実行が制限されることを可能とする特定手段（エラー音に対応する音信号が出力対象となる場合に、第１音信号経路８７を伝送される音信号に対してのミュート処理を解除する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【１０６４８】

上記構成では、遊技の進行に応じて所定出力手段から第１所定音を出力可能とされた遊技機において、上記所定出力手段から第１所定音が出力されない又は第１所定音の出力レベルが低減されるようにする特定制御を実行することが可能となっている。かかる特定制御が実行されることで、周囲に聴こえる態様で第１所定音が遊技機から発せられることを抑制できる。これにより、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することができ、遊技ホールに来店する各遊技者が遊技を行いやすい環境づくりに寄与することが可能になる。

【１０６４９】

その一方で、所定事象の発生に関する検知結果に基づいて上記所定出力手段から出力される第２所定音に関しては上記特定制御の実行が制限されるように構成されている。例えば、第２所定音が聴こえないことで遊技者が所定事象の発生に気付かないまま遊技を継続していると、遊技に支障を来たす場合がある。この点、本特徴のような構成であることで、第１所定音に対する特定制御の実行状態であっても、第２所定音の出力時には遊技者に聴こえる音量で第２所定音が出力されるため、所定事象の発生を好適に知らせることが可能になる。

【１０６５０】

なお、本特徴において「前記第１所定音に対して前記特定制御が実行され得る状況で前記第２手段により前記第２所定音が出力されるように制御される場合に、前記第２所定音に対する前記特定制御の実行が制限されることを可能とする特定手段」は、「前記特定制御により前記所定出力手段から前記第１所定音が出力されない又は前記所定出力手段からの前記第１所定音の出力が前記特定制御の実行に対応した出力レベルで行われる所定状況で前記第２手段により前記第２所定音が出力されるように制御される場合に、前記第２所

定音に対する前記特定制御の実行が制限されることを可能とする特定手段」と表現することもできる。

【１０６５１】

特徴ｋＤ２．前記検知手段は、所定の異常要因（電波受信、満杯エラー等）の発生を検知するものであり、

前記第２所定音は、前記検知手段の結果に基づく異常報知音（エラー音）であることを特徴とする特徴ｋＤ１に記載の遊技機。

【１０６５２】

上記構成では第２所定音が異常報知音となっており、このような構成に対して上記特徴ｋＤ１の構成を適用することで、第１所定音に対する特定制御の実行状態であっても、異常の発生を知らせることができ、遊技者に対する注意喚起を好適に行うことが可能になる。

【１０６５３】

特徴ｋＤ３．当該遊技機は、前記所定事象として、第１事象（電波受信、返却音の操作等）と、前記第１事象とは異なる第２事象（満杯エラー等）とを含む複数の事象が発生し得るものであり、

前記第２所定音として、少なくとも、前記第１事象の検知に基づく第１特定音（不正検知音、返却音等）と、前記第２事象の検知に基づく第２特定音（満杯エラー音等）とを出力することが可能となっており、

前記特定手段は、前記第１所定音に対して前記特定制御が実行され得る状況で前記第２手段により前記第１特定音が出力されるように制御される場合に、前記第１特定音に対する前記特定制御の実行が制限されることを可能とするものであり（不正検知音に対応する音信号が出力対象となる場合に、第１音信号経路８７を伝送される音信号に対してのミュート処理を解除する機能）、

前記第１所定音に対して前記特定制御が実行され得る状況で前記第２手段により前記第２特定音が出力されるように制御される場合に、前記第２特定音に対して前記特定制御が実行されることを可能とする手段（満杯エラー音に対応する音信号が出力対象となる場合に、第１音信号経路８７を伝送される音信号に対してのミュート処理を解除しない機能）を備えていることを特徴とする特徴ｋＤ１又は特徴ｋＤ２に記載の遊技機。

【１０６５４】

検知結果に基づいて出力される第２所定音に対しての特定制御の実行を制限することで、第１所定音に対する特定制御の実行状態であっても所定事象の発生を遊技者に知らせることが可能になる。しかしながら、その反面、所定出力手段から音が出力されていない状態が続いていた状況で、突然、大きな音量で音が出力されると、周囲の遊技者が驚いて遊技に集中しにくくなることが懸念される。この点、本特徴では、第２所定音に対する特定制御の実行制限が一律に行われるのではなく、その種類によって制限の有無が使い分けられるため、突然、大きな音量で音が出力される頻度を低減することができる。これにより、いたずらに周囲の遊技者を驚かせてしまうことを抑制できる。

【１０６５５】

特徴ｋＤ４．当該遊技機は、前記所定事象として、第１事象（電波受信、返却音の操作等）と、前記第１事象とは異なる第２事象（満杯エラー等）とを含む複数の事象が発生し得るものであり、

前記第２所定音として、少なくとも、前記第１事象の検知に基づく第１特定音（不正検知音、返却音等）と、前記第２事象の検知に基づく第２特定音（満杯エラー音等）とを出力することが可能となっており、

前記第１所定音に対して前記特定制御が実行され得る状況で前記第２手段により前記第２特定音が出力されるように制御される場合に、前記第２手段により前記第１特定音が出力されるように制御される場合より制限度合いが低くなるようにして、前記第２特定音に対する前記特定制御の実行が制限されることを可能とする手段（不正検知音に対応する音信号が出力対象となる場合にミュート処理を完全に解除する一方、満杯エラー音に対応す

る音信号が出力対象となる場合にミュート処理の解除の度合いを半分程度とし、ミュート処理の不実行時の半分の音量で満杯エラー音が放出されるようにする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｋＤ１又は特徴ｋＤ２に記載の遊技機。

【１０６５６】

検知結果に基づいて出力される第２所定音に対しての特定制御の実行を制限することで、第１所定音に対する特定制御の実行状態であっても所定事象の発生を遊技者に知らせることが可能になる。しかしながら、その反面、所定出力手段から音が出力されていない状態が続いていた状況で、突然、大きな音量で音が出力されると、周囲の遊技者が驚いて遊技に集中しにくくなることが懸念される。

【１０６５７】

この点、本特徴では、第１所定音に対する特定制御の実行状態において第２所定音の１つである第２特定音が出力されることになった場合に、第２所定音の他の１つである第１特定音が出力される場合よりも制限度合いを低く抑えて特定制御の実行制限を行うように構成されている。この場合、第２特定音は、第１特定音よりも小さい音量で出力される。すなわち、本特徴では、第２所定音に対する特定制御の実行制限が行われるに際し、第２所定音の種類によって音量調整が行われるため、突然、大きな音量で音が出力される頻度を低減することができる。これにより、いたずらに周囲の遊技者を驚かせてしまうことを抑制できる。

【１０６５８】

特徴ｋＤ５．前記第１事象は、不正に関する異常要因（電波受信等）であり、

前記第２事象は、正規に遊技している状況で発生し得る異常要因（満杯エラー等）であることを特徴とする特徴ｋＤ３又は特徴ｋＤ４に記載の遊技機。

【１０６５９】

上記構成では、第１特定音が、不正に関する異常発生の報知音であり、第２特定音が、正規に遊技している中での異常発生の報知音となっている。このような構成に対して上記特徴ｋＤ３又は特徴ｋＤ４の構成を適用することで、不正行為が行われることを抑止しつつ、いたずらに周囲の遊技者を驚かせてしまうことを抑制できる。

【１０６６０】

特徴ｋＤ６．当該遊技機は、人が頭部又は耳に装着して使用することで音を聴くことが可能な所定の外部手段（ヘッドホン３８、イヤホン等）を接続可能となっており、

前記所定の外部手段の接続状態又は使用状態において前記第１所定音に対する前記特定制御が実行されるように構成されていることを特徴とする特徴ｋＤ１乃至特徴ｋＤ５のいずれかに記載の遊技機。

【１０６６１】

所定の外部手段としていわゆるヘッドホンやイヤホンを遊技機に装着できる構成であるところ、それらの接続時に所定出力手段からの出力（遊技機に搭載のスピーカからの音の出力）に対して上記特定制御（いわゆるミュート処理）を行うことで、周囲の遊技者に聴こえる態様で当該遊技機から音が発せられることが抑制され、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することが可能になる。しかしながら、遊技機に対するヘッドホン等の接続は行われているものの、遊技者がヘッドホン等を装着していない場合は、検知結果に基づく第２所定音がヘッドホン等から出力されていても、遊技者には聴こえず、所定事象の発生に気付かない状態が続く懸念がある。このような場合に対して上記特徴ｋＤ１の構成を適用することで、遊技者がヘッドホン等を装着していない場合でも、第２所定音が聴こえるものとなり、所定事象の発生を好適に知らせることが可能になる。

【１０６６２】

なお、上記特徴ｋＤ１乃至特徴ｋＤ６の各構成に対して、特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ７、特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ６、特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ８、特徴ｋＤ１乃至特徴ｋＤ６、特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ６、特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ９、特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ７、特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ１０、特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又

は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１０６６３】

＜特徴ｋＥ群＞

特徴ｋＥ群は、上述した第１１の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１１の実施の形態に基づいて抽出されるものである。

【１０６６４】

特徴ｋＥ１．少なくとも遊技の進行に応じて所定出力（変動音やリーチ発生音等の演出音の出力）を実行し得るように構成された遊技機であって、

遊技の進行に伴う所定契機（遊技回やリーチ表示の実行）の成立に基づいて前記所定出力が実行されるように制御する制御手段（ＭＰＵ３４２及びサウンドＩＣ８３による音出力処理を実行する機能）と、

所定の外部手段（ヘッドホン３８）と接続されることで、前記制御手段により前記所定出力が実行されるように制御される場合に、前記所定出力が前記所定の外部手段を通じて実行されるようにする外部出力手段（ジャック部３７、第２音信号経路９３）と、

を備え、

前記外部出力手段は、所定の接続部材（プラグ部３９）を取り付け可能な接続手段（ジャック部３７）を含み、

前記所定の接続部材が前記接続手段に取り付けられた場合に前記所定の外部手段との接続が可能となるように構成されており、

前記接続手段への前記所定の接続部材の取り付けを規制することが可能な特定手段（カバー部２７１）を備え、

前記特定手段は、前記取り付けを規制する第１状態（閉状態）と、前記取り付けを許容する又は前記第１状態より規制しにくい第２状態（開状態）とに切り替え可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【１０６６５】

上記構成では、遊技の進行に応じた所定出力を実行する手段として、所定の外部手段と接続されることで、当該外部手段を通じて上記所定出力が実行されるようにする外部出力手段を備えている。この場合、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成とすれば、周囲の音の影響を受けにくくしながら、自身が遊技している遊技機の演出音等を聴くことができ、遊技者にとっての利便性が向上する。しかしながら、遊技者が利用可能な外部出力手段を遊技機に設けると、例えば、外部出力手段に不正機器を接続し、所定出力を行うための信号伝送路を通じて不正な信号を遊技機の内部（例えば制御手段）に送り込む行為が行われることが懸念される。この点、本構成では、接続手段への接続部材の取り付けを規制することが可能な特定手段を設け、この特定手段について、上記取り付けを規制する第１状態と、上記取り付けを許容する第２状態との切り替えが可能であるように構成されている。この場合、接続手段への不正を行うに際し、特定手段を第１状態から第２状態に切り替える必要を生じさせることができ、不正行為を行う際の手間を増やして不正の抑止を図ることが可能になる。

【１０６６６】

特徴ｋＥ２．前記特定手段は、少なくとも前記第１状態において遊技機前方から前記接続手段に重なる重なり部（カバー部２７１）であることを特徴とする特徴ｋＥ１に記載の遊技機。

【１０６６７】

上記構成では、特定手段としての重なり部が遊技機前方から接続手段に重なり、当該重なり部によって接続手段を覆う（塞ぐ）ため、接続手段への接続部材の取り付けを規制する第１状態において、接続手段に対する不正を好適に抑制することが可能になる。

【１０６６８】

特徴ｋＥ３．前記重なり部の少なくとも一部は透光性を有しており、

前記第１状態において前記重なり部を通して前記接続手段を視認可能に構成されていることを特徴とする特徴ｋＥ２に記載の遊技機。

【１０６６９】

上記構成では、重なり部が接続手段を覆う第１状態において重なり部を通して接続手段を視認可能となっているため、重なり部が第１状態とされていても、接続手段の存在を遊技者に気付かせやすくすることができる。これにより、遊技者に対して接続手段の利用を促すことができ、外部手段との接続機能を搭載した意義を高めることが可能になる。

【１０６７０】

特徴ｋＥ４．前記特定手段は、前記第１状態に対応する第１位置（通常位置）と、前記第２状態に対応する第２位置（上昇位置）とに変位可能であり、

前記特定手段が前記第２位置に位置する場合において、前記特定手段を前記第１位置に変位させる側への所定の付勢力を付与する付勢手段（付勢部材２７５）を備えていることを特徴とする特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ３のいずれかに記載の遊技機。

【１０６７１】

上記構成では、接続手段への接続部材の取り付けが許容される第２位置に特定手段が位置する場合に、特定手段を第１位置に変位させる付勢力が付勢手段によって付与される。このため、接続手段に対する不正を試みようとして不正行為者が特定手段を第１位置から第２位置に変位させた場合に、その後も特定手段を手で押さえるなどして、特定手段を第２位置に保持し続ける必要が生じる。これにより、不正行為を行う際の手間をさらに増やすことができ、不正の抑止効果を高めることが可能になる。

【１０６７２】

また、外部手段との接続を行いながら正規に遊技していた遊技者が特定手段を第１位置に戻すのを忘れて遊技をやめてしまった場合に、第２位置とされたままの状態が続く構成であると、そのような状態とされた遊技機を狙って不正行為が行われる懸念がある。この点、本特徴では、特定手段の第１位置への戻しが遊技者により手動で行われなくても、付勢手段の付勢力によりそれが自動的に行われるため、特定手段が第２位置とされたままで放置されることが抑制され、不正の抑止効果を高めることが可能になる。

【１０６７３】

特徴ｋＥ５．前記特定手段の前記第１状態と前記第２状態の少なくとも一方を検知する検知手段（検知部２７３）を備えていることを特徴とする特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ４のいずれかに記載の遊技機。

【１０６７４】

上記構成では、特定手段が第１状態と第２状態とのいずれの状態であるかが検知手段によって検知されるため、特定手段の状態を遊技機が認識することが可能になる。

【１０６７５】

特徴ｋＥ６．前記制御手段により前記所定出力が実行されるように制御される場合に、前記所定出力が当該遊技機にて実行されるようにする第１出力手段（スピーカ部２９）と、

前記外部出力手段としての第２出力手段と、

前記特定手段が前記第２状態である場合に、前記第１出力手段にて出力が実行されない又は前記第１出力手段からの出力レベルが低減されるようにすることが可能な手段と、

を備えていることを特徴とする特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ５のいずれかに記載の遊技機。

【１０６７６】

上記構成では、所定出力が遊技機にて実行されるようにする第１出力手段と、所定の外部手段と接続されることで、当該外部手段を通じて上記所定出力が実行されるようにする第２出力手段と、を備えている。このような場合において、特定手段が第２状態であることに応じて、第１出力手段からの出力を実行しない又は第１出力手段からの出力レベルを低減させる構成とすることで、接続手段に接続部材が取り付けられて外部手段との接続がなされたことに合わせて、第１出力手段側の出力にいわゆるミュートをかける構成を実現することが可能になる。この場合、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成と

すれば、その遊技機を遊技している遊技者に対しては外部手段を通じて演出音を聴かせることができる一方、第１出力手段からは周囲に聴こえる態様で音が発せられることを抑制できる。これにより、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することができ、遊技ホールに来店する各遊技者が遊技を行いやすい環境づくりに寄与することが可能になる。

【１０６７７】

なお、本特徴を上記特徴ｋＥ５に適用した場合には、検知手段の検知結果に基づいてミュートの有無を切り替えることで、ミュートするか否かの切り替え制御を好適に行うことが可能になる。

【１０６７８】

なお、上記特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ６に対して、特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ７、特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ６、特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ８、特徴ｋＤ１乃至特徴ｋＤ６、特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ６、特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ９、特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ７、特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ１０、特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１０６７９】

＜特徴ｋＦ群＞

特徴ｋＦ群は、上述した第１１の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１１の実施の形態の変形例２に基づいて抽出されるものである。

【１０６８０】

特徴ｋＦ１．遊技の進行に応じて所定音（変動音やリーチ発生音等の演出音）が出力されるように制御する手段（ＭＰＵ３４２及びサウンドＩＣ８３により演出音の出力制御を行う機能）と、

所定操作手段（入力用操作部３００、第１音量スイッチ３０１）の操作に基づいて音量を設定することが可能な音量設定手段（ＭＰＵ３４２により音量設定表示中の操作対応処理を実行する機能）と、

前記音量設定手段の設定に対応した音量の前記所定音が所定の出力手段（スピーカ部２９）を通じて出力されるようにする手段（ＳＰ出力制御ＩＣ８８）と、

を備え、

予め定められた特定音量（音量レベル５）を上限として音量の変更を行うことが可能に構成されており（音量レベル１～５の範囲で演出音の音量を変更できる機能）、

所定状況（ヘッドホン３８の使用状態、小音量スイッチの操作に基づく音量制限状態とされている状況等）において、前記所定操作手段の操作にかかわらず、前記所定の出力手段を通じた前記所定音の出力として少なくとも前記特定音量での出力が不可とされるようにする特定手段（ＭＰＵ３４２により出力切替用処理を実行する機能、ステップＳｋ１８０３～ステップＳｋ１８０５の処理を実行する機能（音量変更が行われた場合に使用側出力に対してのみ音量変更を行う機能）等）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１０６８１】

上記構成では、所定操作手段を操作することで、遊技の進行に応じて出力される所定音の音量を設定することが可能であり、遊技に際して遊技者は、自らが好む音量で所定音を出力させることができる。そのような構成の下、所定状況では、所定操作手段の操作にかかわらず、特定音量（上限音量）での所定音の出力が不可となるように構成されている。このような構成であることにより、例えば、音を出力するための出力手段が複数設けられる遊技機においてその出力切替を行った場合に、逆側の出力手段から過度に大きな音量で所定音が出力されることを抑制できる。これにより、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することができ、遊技ホールに来店する各遊技者が遊技を行いやすい環境づくりに寄与することが可能になる。

【１０６８２】

特徴ｋＦ２．前記所定状況とは異なる第１状況（スピーカ部２９の使用状態等）から前記所定状況としての第２状況（ヘッドホン３８の使用状態等）への切り替わりが生じた場合に、前記所定の出力手段を通じた前記所定音の出力として少なくとも前記特定音量での出力が不可とされる制限状態（音量低減状態）に移行させる手段（ＭＰＵ３４２により出力切替用処理を実行する機能）を備え、
前記特定手段は、前記第２状況において、前記所定操作手段の操作にかかわらず、前記制限状態が維持されることを可能とするものである（ＭＰＵ３４２によりステップＳｋ１８０３～ステップＳｋ１８０５の処理を実行する機能（音量変更が行われた場合に使用側出力に対してのみ音量変更を行う機能））ことを特徴とする特徴ｋＦ１に記載の遊技機。
【１０６８３】
上記構成では、第１状況から第２状況への切り替わりが生じることに応じて、特定音量での出力が不可とされる制限状態への移行が自動的に行われるため、遊技者による操作を強いることなく、過度に大きな音量で所定音が出力されることを抑制できる。しかも、制限状態への移行後において第２状況では、所定操作手段の操作が行われても当該制限状態が維持されるため、総じて遊技機から大きな音量で所定音が放出されることを抑制できる。
【１０６８４】
特徴ｋＦ３．前記所定状況とは異なる第１状況（スピーカ部２９の使用状態等）から前記所定状況としての第２状況（ヘッドホン３８の使用状態等）への切り替わりが生じた場合に、前記所定の出力手段を通じた前記所定音の音量を低減させる低減手段（ＭＰＵ３４２により出力切替用処理を実行する機能）を備え、
前記特定手段は、前記第２状況において、前記所定操作手段の操作にかかわらず、前記低減手段による音量の低減状態が維持されることを可能するものであることを特徴とする特徴ｋＦ１又は特徴ｋＦ２に記載の遊技機。
【１０６８５】
上記構成では、第１状況から第２状況への切り替わりが生じることに応じて、所定の出力手段からの所定音の音量が自動的に低減されるため、遊技者による操作を強いることなく、過度に大きな音量で所定音が出力されることを抑制できる。しかも、その後の第２状況では、所定操作手段の操作が行われても音量の低減状態が維持されるため、総じて遊技機から大きな音量で所定音が放出されることを抑制できる。
【１０６８６】
特徴ｋＦ４．前記音量設定手段は、前記所定操作手段の操作に基づいて前記特定音量を上限とする所定範囲（音量レベル１～５）で音量を変更することが可能となっており、
前記低減手段は、前記所定の出力手段を通じた前記所定音の音量の設定状態が前記所定範囲における中間音量（音量レベル３）より小さい所定音量に対応した所定設定状態（音量レベル２以下の設定状態）となるように低減を行うものであることを特徴とする特徴ｋＦ３に記載の遊技機。
【１０６８７】
上記構成では、低減手段による音量の低減が行われる場合に、選択範囲内における中間音量よりもさらに小さい音量にまで音量が低減されるため、第２状況において所定の出力手段からの所定音の音量を小さく抑えることができ、遊技ホール内での騒音レベルの低減に好適に貢献することができる。
【１０６８８】
特徴ｋＦ５．前記特定手段は、前記所定状況において、前記所定操作手段の操作にかかわらず、前記所定の出力手段を通じた前記所定音の出力が不可とされるようにするものである（音量を０に低減する機能）ことを特徴とする特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ４のいずれかに記載の遊技機。
【１０６８９】
上記構成では、例えば、出力切替を行った場合に、逆側の出力手段から音が放出されないようにすることができるため、遊技ホール内での騒音レベルの低減に好適に貢献するこ

とが可能になる。
【１０６９０】
特徴ｋＦ６．前記所定状況において、前記所定の出力手段を通じた前記所定音について少なくとも前記特定音量での出力が不可とされていることを遊技者が認識できる所定報知（第１音量表示部４１７の暗転表示）が実行されるようにする手段（ヘッドホン３８の使用状態においてスピーカ部２９用の第１音量表示部４１７を表示する機能）を備えている特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ５のいずれかに記載の遊技機。
【１０６９１】
上記構成によれば、特定手段による制限が加えられている場合に、所定報知によって遊技者がそれを把握できるため、所定操作手段を操作しても音量が上がらない場合に、故障であると勘違いして遊技者が困惑することを抑制できる。
【１０６９２】
特徴ｋＦ７．前記所定の出力手段としての第１出力手段とは異なる第２出力手段（ヘッドホン３８）を通じて前記所定音を出力することが可能となっており、
所定の操作が行われて特定状態になった場合（入力用操作部３００が操作されてヘッドホン３８の使用状態になった場合）に、当該特定状態になったことに対応した所定音量の前記所定音が前記第２出力手段を通じて出力され得るように構成されており（ヘッドホン３８の使用状態に切り替えられることで、可聴音レベルの音量でヘッドホン３８から演出音が出力され得るようにする機能）、
前記所定状況は、前記特定状態とされている状況であることを特徴とする特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ６のいずれかに記載の遊技機。
【１０６９３】
上記構成では、所定音を出力可能な出力手段として第１出力手段と第２出力手段との複数の出力手段が設けられている。かかる構成において、例えば、所定の操作が行われて特定状態になり、第２出力手段から所定音が出力される状態となった場合に、第１出力手段から過度に大きな音量で所定音が出力されることを抑制でき、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することが可能になる。
【１０６９４】
特徴ｋＦ８．前記第２出力手段を通じて出力される前記所定音の音量を前記所定操作手段の操作に基づいて変更することが可能となっており、
前記特定状態である状況で前記所定操作手段の操作が行われた場合に、前記第１出力手段を通じた前記所定音の出力として少なくとも前記特定音量での出力が不可とされつつ、前記第２出力手段を通じて出力される前記所定音の音量の変更が可能であるように構成されていることを特徴とする特徴ｋＦ７に記載の遊技機。
【１０６９５】
上記構成では、第１出力手段から所定音が出力される場合と第２出力手段から所定音が出力される場合とで音量変更のための操作手段がいずれも所定操作手段とされ、操作手段の共通化が図られている。これにより、出力切替の前後において遊技者が音量変更の操作に戸惑うことを抑制でき、利便性を高めることが可能になる。しかも、第２出力手段から所定音が出力される特定状態では、第１出力手段からの音量が特定音量になることを不可としつつ、所定操作手段の操作による第１出力手段からの所定音の音量変更が許容される。このため、第１出力手段から過度に大きな音量で所定音が出力されることを抑制しながら、遊技者が第２出力手段からの所定音の音量を変更することが可能になる。
【１０６９６】
特徴ｋＦ９．前記第１出力手段は、当該遊技機から前記所定音が出力されるようにするものであり、
前記第２出力手段は、所定の外部手段から前記所定音が出力されるようにするものであることを特徴とする特徴ｋＦ７又は特徴ｋＦ８に記載の遊技機。
【１０６９７】
上記構成において、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成とすれば、その

使用時において第１出力手段（例えばスピーカ）からの所定音の音量に制限を加えることができる。これにより、当該遊技機を使用している遊技者に対して外部手段を通じて所定音が聴こえるようにしつつ、第１出力手段を通じて周囲に聴こえる音量が過度に大きくなることを抑制でき、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することが可能になる。

【１０６９８】

なお、本特徴は、「前記第１出力手段は、当該遊技機に設けられた音放出手段（スピーカ部２９）から前記所定音が出力されるようにするものであり、前記第２出力手段は、人が頭部又は耳に装着して使用することで音を聴くことが可能な所定の外部手段（ヘッドホン３８）から前記所定音が出力されるようにするものである」と表現することもできる。

【１０６９９】

なお、上記特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ９の各構成に対して、特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ７、特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ６、特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ８、特徴ｋＤ１乃至特徴ｋＤ６、特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ６、特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ９、特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ７、特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ１０、特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１０７００】

＜特徴ｋＧ群＞

特徴ｋＧ群は、上述した第１１の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１１の実施の形態の変形例２に基づいて抽出されるものである。

【１０７０１】

特徴ｋＧ１．遊技の進行に応じて所定音（変動音やリーチ発生音等の演出音）が出力されるように制御する手段（ＭＰＵ３４２及びサウンドＩＣ８３により演出音の出力制御を行う機能）と、

前記所定音を含む音の出力に関して用いられる第１手段（ジャック部３７）と、

前記所定音を含む音の出力に関して用いられるものであって前記第１手段とは異なる第２手段（スピーカ部２９）と、

前記第２手段を使用して出力される音量の状況が前記第１手段の状況に応じて変更されるようにする特定手段（ＭＰＵ３４２により出力切替用処理を実行する機能、ヘッドホン３８の使用状態の設定によりスピーカ部２９からの放出音の音量を自動低減する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【１０７０２】

上記構成では、所定音を含む音を出力するための手段として第１手段及び第２手段を有しており、第２手段を使用して出力される音量が第１手段の状況に応じて変更されるように構成されている。例えば、第２手段から第１手段への出力切替を行った場合に、使用しなくなった側の第２手段からの音量を自動的に低減させることができる。すなわち、第２手段からの音量を低減させるための操作を遊技者が逐一行う必要がないため、利便性を高めることが可能になる。

【１０７０３】

なお、本特徴の「少なくとも前記所定音を含む音の出力に関して用いられる第１手段（ジャック部３７）」及び「少なくとも前記所定音を含む音の出力に関して用いられるものであって前記第１手段とは異なる第２手段（スピーカ部２９）と」は、「前記所定音を出力する場合の第１音量制御（ヘッドホン３８の音量制御）に関する特定処理（第２音量制御信号ＶＣ２に基づく音量設定処理）を実行するための第１手段（第２音信号経路９３）」及び「前記所定音を出力する場合の第２音量制御（スピーカ部２９の音量制御）に関する所定処理（第１音量制御信号ＶＣ１に基づく音量設定処理）を実行するための第２手段（第１音信号経路８７）」と表現することも可能である。

【１０７０４】
特徴ｋＧ２．前記第１手段の音量状態として第１状態（不使用状態、音量レベル０）と第２状態（使用状態、音量レベル１～５）とを設定可能になっており、
前記特定手段は、前記第１手段の音量状態が前記第１状態から前記第２状態に切り替えられた場合に、前記第２手段を使用して出力される音量の状況が変更されるようにするものであることを特徴とする特徴ｋＧ１に記載の遊技機。
【１０７０５】
上記構成では、第１手段から所定音が出力される場合の音量状態を第１状態から第２状態に切り替えた場合に、第２手段を使用して出力される音量が変更されるように構成されている。この場合、第１手段側の音量の変更に追従して第２手段側の音量が自動的に変更されるため、遊技者が第１手段側と第２手段側の両方について音量変更の操作を行う必要がなく、利便性を高めることが可能になる。
【１０７０６】
特徴ｋＧ３．前記第１手段の音量状態として、第１状態（不使用状態、音量レベル０）と、前記第１状態より音量が大きい第２状態（使用状態、音量レベル１～５）とを設定可能になっており、
前記特定手段は、前記第１手段の音量状態が前記第１状態から前記第２状態に切り替えられた状況で、前記第２手段を使用して出力される音量が低減されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｋＧ１又は特徴ｋＧ２に記載の遊技機。
【１０７０７】
上記構成では、第１手段からの所定音の音量を大きくする操作が遊技者により行われた場合に、それに追従して第２手段からの所定音の音量を低減することが可能になる。これにより、第１手段が使用側の出力として選択されている状況で、第２手段から大きな音量で所定音が出力されることを抑制でき、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することが可能になる。
【１０７０８】
特徴ｋＧ４．所定操作手段（入力用操作部３００、第１音量スイッチ３０１）の操作に基づいて前記第２手段を使用して出力される音量を変更することが可能となっており、
前記特定手段により前記第２手段を使用して出力される音量の状況が変更された場合に、前記所定操作手段の操作にかかわらず、前記第２手段を使用して出力される音量が所定音量以上（音量レベル５）となることが不可となるように構成されていることを特徴とする特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ３のいずれかに記載の遊技機。
【１０７０９】
上記構成では、所定操作手段を操作することで、第２手段からの所定音の音量を変更することができるため、遊技者が第２手段を使用側の出力として選択している場合に、自らが好む音量で所定音を出力させることができる。そのような構成の下、第１手段の状況に応じて特定手段による変更が行われると、所定操作手段が操作されても、第２手段を使用して出力される音量が所定音量に達しないように制限される。このような構成であることにより、例えば、第２手段から第１手段への出力切替が行われた場合に、第２手段からの所定音の出力に対して上記制限を加え、第２手段から大きな音量で所定音が出力されることを抑制できる。
【１０７１０】
特徴ｋＧ５．所定の場合（入力用操作部３００、第１音量スイッチ３０１が操作された場合）に、前記第１手段の状況を遊技者が認識できる第１特定表示（ＨＰボタン４１６、第２音量表示部４１８）と、前記第２手段を使用して出力される音量を遊技者が認識できる第２特定表示（第１音量表示部４１７）とが所定の表示手段（図柄表示装置７５）にて実行されるように構成されていることを特徴とする特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ４のいずれかに記載の遊技機。
【１０７１１】
上記構成では、第１手段の状況と第２手段からの所定音の音量とが表示によって報知さ

れるとともに、それらが１の表示手段を通じて行われるため、第１手段の状況と第２手段からの所定音の音量とを同時に把握することができる。これにより、第１手段の状況に応じて第２手段からの所定音の音量が自動変更されることを視覚的に認識することができ、第２手段側の音量が勝手に変化する構成であっても遊技者が困惑することを抑制できる。

【１０７１２】

特徴ｋＧ６．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて遊技者に所定特典（開閉実行モードへの移行）を付与することが可能な手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特定判定が行われることに基づいて絵柄（図柄列Ｚ１～Ｚ３）の可変表示が開始され、前記特定判定の結果に対応した停止結果の停止表示が行われるように制御する手段（ＭＰＵ３４２によりコマンド対応処理を実行する機能）と、

を備え、

前記可変表示及び前記停止表示が前記所定の表示手段にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴ｋＧ５に記載の遊技機。

【１０７１３】

所定の表示手段では、絵柄の可変表示と特定判定の結果に対応した停止結果の停止表示とが行われるため、当該表示手段の表示内容に対する遊技者の注目度が高いことが想定される。そのような構成の下、第１手段の状況を示す第１特定表示と、第２手段を使用して出力される音量を示す第２特定表示とが上記表示手段にて実行されるため、それらの表示の見逃しが抑制され、第１手段の状況や第２手段からの音量を遊技者に対して好適に伝えることが可能になる。

【１０７１４】

特徴ｋＧ７．前記第１手段は、所定の外部手段から前記所定音が出力されるようにするものであり、

前記第２手段は、当該遊技機から前記所定音が出力されるようにするものであることを特徴とする特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ６のいずれかに記載の遊技機。

【１０７１５】

上記構成において、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成とすれば、当該ヘッドホン等の使用状態への切り替えに応じて、第２手段（例えばスピーカ）からの所定音の音量を自動的に変更することができる。これにより、当該遊技機を使用している遊技者に対して外部手段を通じて所定音が聴こえるようにしつつ、第２手段を通じて周囲に聴こえる音量が過度に大きくなることを抑制でき、遊技ホール内での騒音レベルの低減に貢献することが可能になる。

【１０７１６】

なお、本特徴は、「前記第１手段は、人が頭部又は耳に装着して使用することで音を聴くことが可能な所定の外部手段（ヘッドホン３８）から前記所定音が出力されるようにするものであり、前記第２手段は、当該遊技機に設けられた音放出手段（スピーカ部２９）から前記所定音が出力されるようにするものである」と表現することもできる。

【１０７１７】

なお、上記特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ７の各構成に対して、特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ７、特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ６、特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ８、特徴ｋＤ１乃至特徴ｋＤ６、特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ６、特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ９、特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ７、特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ１０、特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１０７１８】

＜特徴ｋＨ群＞
特徴ｋＨ群は、上述した第１１の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１１の実施の形態の変形例２、３に基づいて抽出されるものである。
【１０７１９】
特徴ｋＨ１．遊技の進行に応じて第１所定音（変動音やリーチ発生音等の演出音）が出力されるように制御する手段（ＭＰＵ３４２及びサウンドＩＣ８３により演出音の出力制御を行う機能）と、
所定事象（電波受信、満杯エラー、返却ボタンの操作等）の発生を検知する検知手段（電波検知センサ４８、満杯検知センサ８２ａ等）と、
前記検知手段の検知結果に基づいて前記第１所定音とは異なる第２所定音（エラー音や返却音）が出力されるように制御する手段（ＭＰＵ３４２及びサウンドＩＣ８３によりエラー音の出力制御を行う機能）と、
所定の第１出力手段（ジャック部３７、遊技者の耳に相対的に近い側のスピーカ、ヘッドホン）を通じて出力される前記第２所定音について、所定操作手段（入力用操作部３００、第１音量スイッチ３０１）の操作に基づいて当該第２所定音の音量が変更されることを可能とする第１手段（ＭＰＵ３４２によりステップＳｋ２１０２～ステップＳｋ２１０３の処理を実行する機能）と、
前記第１出力手段とは異なる所定の第２出力手段（スピーカ部２９、遊技者の耳に相対的に遠い側のスピーカ、イヤホン）を通じて出力される前記第２所定音について、前記所定操作手段が操作されても当該第２所定音の音量変更が不可とされる又は前記所定操作手段の操作に基づく音量変更の段数（２段）が前記第２出力手段を通じて出力される前記第１所定音についての音量変更の段数（５段）より少なくされることを可能とする第２手段（第１１の実施の形態の変形例２に係るＭＰＵ３４２によりステップＳｋ２１０６の処理を実行する機能、第１１の実施の形態の変形例３に係るＭＰＵ３４２によりステップＳｋ２５０１、ステップＳｋ２５０２の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１０７２０】
上記構成では、所定事象の発生に関する検知結果に基づいて第２所定音が出力され、当該第２所定音により遊技者に対して注意喚起を行ったり、不正行為を抑止したりすることができる。この場合において、第２所定音を出力可能な出力手段として第１出力手段と第２出力手段とを備え、第１出力手段から出力される第２所定音については、所定操作手段の操作によりその音量を変更することができ、第２出力手段から出力される第２所定音については、所定操作手段が操作されてもその音量を変更することができなかったり、音量変更の段数が第１所定音の場合よりも少なく制限されたりする。すなわち、本特徴によれば、第２所定音が第１出力手段と第２出力手段のいずれから出力されるかにより、当該第２所定音に対する音量変更の取り扱いを使い分けることができる。
【１０７２１】
例えば、第１出力手段としてヘッドホン等を用い、第２出力手段として遊技機に搭載されるスピーカを用いる構成であれば、遊技者が第１出力手段を通じて第２所定音を聴く場合に、音量調整を可能として耳の近くで大きな音が発せられることを抑制できる。一方、遊技者が第２出力手段を通じて第２所定音を聴く場合は、遊技者に対して音量調整の裁量を与えなかったり、与えたとしてもその自由度を狭く制限したりすることで、第２出力手段からの第２所定音の音量が過度に小さくなることを抑制できる。これにより、注意喚起や不正抑止という第２所定音の本来の機能が損なわれることを抑制可能になる。
【１０７２２】
特徴ｋＨ２．前記第１出力手段を通じて出力される前記第２所定音の音量変更の段数（３段）が、前記第１出力手段を通じて出力される前記第１所定音についての音量変更の段数（５段）より少なくされることを可能とする手段（ヘッドホン３８からの演出音の音量を変更する場合の段数を５段とし、ヘッドホン３８からのエラー音の音量を変更する場合

の段数を３段とする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｋＨ１に記載の遊技機。
【１０７２３】
上記構成では、第１出力手段から第２所定音が出力される場合の音量変更の自由度が第１出力手段から第１所定音が出力される場合よりも狭く制限されるため、遊技者の操作により第２所定音が過度に小さく変更されてしまうことを抑制できる。これにより、第２所定音の音量変更を許容しながらも、第２所定音による注意喚起が適切に行われなくなることを抑制できる。
【１０７２４】
特徴ｋＨ３．前記第１出力手段を通じて出力される前記第２所定音について設定可能な下限の音量（ヘッドホン３８からのエラー音について設定可能な最小音量）が、前記第１出力手段を通じて出力される前記第１所定音について設定可能な下限の音量（ヘッドホン３８からの演出音について設定可能な最小音量）より大きいように構成されていることを特徴とする特徴ｋＨ１又は特徴ｋＨ２に記載の遊技機。
【１０７２５】
上記構成では、第１出力手段から出力される第２所定音の最小音量が、第１出力手段から出力される第１所定音の最小音量よりも大きく、一定以上の音量が確保されるものとなっている。このため、遊技者により第２所定音の音量が小さく変更された場合でも、第２所定音が聴こえなくなることを抑制できる。これにより、第２所定音の音量変更を許容しながらも、第２所定音による注意喚起が適切に行われなくなることを抑制できる。
【１０７２６】
特徴ｋＨ４．前記第２出力手段を通じて出力される前記第２所定音について音量を変更する操作を行うことが可能となっており（第１１の実施の形態の変形例３においてスピーカ部２９からのエラー音の音量変更を可能とする機能）、
前記第２出力手段を通じて出力される前記第２所定音の音量変更の段数（２段）が、前記第１出力手段を通じて出力される前記第２所定音の音量変更の段数（３段）より少なくされることを可能とする手段（第１１の実施の形態の変形例３においてヘッドホン３８からのエラー音の音量を変更する場合の段数を３段とし、スピーカ部２９からのエラー音の音量を変更する場合の段数を２段とする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ３のいずれかに記載の遊技機。
【１０７２７】
上記構成では、第１出力手段から出力される第２所定音と第２出力手段から出力される第２所定音とのいずれについても音量変更を行うことが可能となっており、その上で、第２出力手段からの第２所定音に関する音量変更の段数が、第１出力手段からの第２所定音に関する音量変更の段数より少なくなっている。例えば、第１出力手段としてヘッドホン等を用い、第２出力手段として遊技機に搭載されるスピーカを用いる構成であれば、第２出力手段からの第２所定音では、当該第２所定音を周囲の者に聴かせることにより、不正行為の抑止を図る役割もあるところ、本特徴の構成であることにより、第２出力手段からの第２所定音が過度に小さくされ、第２所定音が周囲の者に聴こえなくなることを抑制できる。すなわち、本特徴によれば、第２出力手段からの第２所定音の音量変更を許容しながらも、当該変更機能が不正行為に悪用されることを抑制可能になる。
【１０７２８】
特徴ｋＨ５．前記所定操作手段が遊技機前面側の所定部（前扉枠１４の上側膨出部３１）に配置されることを特徴とする特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ４のいずれかに記載の遊技機。
【１０７２９】
上記構成では、第２所定音の音量を変更するための所定操作手段が遊技機前面側に位置するため、遊技者の手が所定操作手段に届きやすく、第２所定音の音量の変更操作を行いやすい構成とすることができる。
【１０７３０】
特徴ｋＨ６．前記第１出力手段を通じて出力される前記第１所定音について、前記所定操作手段の操作に基づいて当該第１所定音の音量が変更されることを可能とする手段（Ｍ

ＰＵ３４２によりステップＳｋ１８０３～ステップＳｋ１８０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ５のいずれかに記載の遊技機。

【１０７３１】

上記構成では、第１出力手段から出力される第１所定音と第１出力手段から出力される第２所定音とで音量変更のための操作手段がいずれも所定操作手段とされ、操作手段の共通化が図られている。これにより、音量変更の対象が第１所定音と第２所定音のいずれの場合でも遊技者が操作に戸惑うことを抑制でき、利便性を高めることが可能になる。

【１０７３２】

特徴ｋＨ７．前記第１出力手段を通じて出力される前記第１所定音について、前記所定操作手段の操作に基づいて当該第１所定音の音量が変更されることを可能とする手段（ＭＰＵ３４２によりステップＳｋ１８０３～ステップＳｋ１８０７の処理を実行する機能）を備え、

前記第１出力手段を通じて出力される前記第１所定音の音量が変更されることに応じて、前記第１出力手段を通じて出力される前記第２所定音の音量が変更されるように構成されていることを特徴とする特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ６のいずれかに記載の遊技機。

【１０７３３】

上記構成では、遊技者により第１所定音の音量変更が行われることに連動して第２所定音の音量変更を行うことができる。これにより、第２所定音の音量変更を各別に行うことに対しての煩わしさを解消したり、音量変更のし忘れを抑制したりすることが可能になる。

【１０７３４】

特徴ｋＨ８．前記第１出力手段の使用状態である状況で前記第２所定音が出力される場合に、前記第１出力手段及び前記第２出力手段を通じて前記第２所定音が出力されることを可能とする特定手段（ＭＰＵ３４２によりステップＳｋ２１０４の処理を実行する機能）を備えており、

前記第２手段は、前記特定手段により前記第２出力手段を通じて出力される前記第２所定音について、前記所定操作手段が操作されても当該第２所定音の音量変更が不可とされる又は前記所定操作手段の操作に基づく音量変更の段数が前記第２出力手段を通じて出力される前記第１所定音についての音量変更の段数より少なくされることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ７のいずれかに記載の遊技機。

【１０７３５】

上記構成では、使用側の出力手段として第１出力手段が選択されている状況で第２所定音の出力状態になった場合は、第１出力手段と第２出力手段との双方から第２所定音が出力される。しかも、その場合における第２出力手段からの第２所定音は、その音量を変更することができなかったり、音量変更の段数が少なく制限されたりする。これにより、例えば、第２出力手段として遊技機に搭載されるスピーカを用いる構成であれば、遊技者が第１出力手段を使用側に選択している場合であっても、第２出力手段から周囲の者に聴こえる音量で第２所定音を出力させることができる。

【１０７３６】

特徴ｋＨ９．前記検知手段は、所定の異常要因（電波受信、満杯エラー等）の発生を検知するものであり、

前記第２所定音は、前記検知手段の結果に基づく異常報知音（エラー音）であることを特徴とする特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ８のいずれかに記載の遊技機。

【１０７３７】

上記構成では第２所定音が異常報知音となっており、このような構成に対して上記特徴ｋＨ１の構成を適用することで、第１出力手段及び第２出力手段のそれぞれから異常報知音から出力可能とする場合に好適な構成とすることができる。

【１０７３８】

特徴ｋＨ１０．前記第１出力手段は、所定の外部手段（ヘッドホン３８）から前記第２所定音が出力されるようにするものであり、

前記第２出力手段は、当該遊技機から前記第２所定音が出力されるようにするものであることを特徴とする特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ９のいずれかに記載の遊技機。

【１０７３９】

上記構成において、例えば、外部手段としてヘッドホン等を用いる構成とすれば、当該ヘッドホン等から出力される第２所定音については音量調整を可能として耳の近くで大きな音が発せられることを抑制できる。一方、第２手段（例えばスピーカ）から出力される第２所定音については、遊技者に対して音量調整の裁量を与えなかったり、与えたとしてもその自由度を狭く制限したりすることで、第２出力手段からの第２所定音の音量が過度に小さくなることを抑制し、注意喚起や不正抑止といった第２所定音の本来の機能が損なわれることを抑制できる。

【１０７４０】

なお、本特徴は、「前記第１出力手段は、人が頭部又は耳に装着して使用することで音を聴くことが可能な所定の外部手段（ヘッドホン３８）から前記第２所定音が出力されるようにするものであり、前記第２出力手段は、当該遊技機に搭載された音放出手段（スピーカ部２９）から前記第２所定音が出力されるようにするものである」と表現することもできる。

【１０７４１】

なお、上記特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ１０の各構成に対して、特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ７、特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ６、特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ８、特徴ｋＤ１乃至特徴ｋＤ６、特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ６、特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ９、特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ７、特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ１０、特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【１０７４２】

＜特徴ｋＩ群＞

特徴ｋＩ群は、上述した第１１の実施の形態やその各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第１１の実施の形態の変形例４に基づいて抽出されるものである。

【１０７４３】

特徴ｋＩ１．遊技の進行に応じて所定音（変動音やリーチ発生音等の演出音）を出力し得るように構成された遊技機であって、

音量を設定することが可能な音量設定手段（ＭＰＵ３４２により第１音量設定表示中の操作対応処理及び第１音量設定表示中の操作対応処理を実行する機能）と、

前記音量設定手段の設定に対応した音量の前記所定音が出力されるようにする出力手段（ＨＰ出力制御ＩＣ９４及びジャック部３７）と、

を備え、

第１音量設定の設定状態（第１音量の設定値）と、前記第１音量設定とは異なる第２音量設定の設定状態（第２音量の設定値）とに基づいて前記音量設定手段による音量の設定が行われるように構成されており、

前記第２音量設定の設定状態の変更が可能である所定状況（第２音量設定画面４３１が表示されており、第２音量の変更操作を行い得る状況等）にて前記第１音量設定の設定状態の変更が規制されることを可能とする特定手段（パチンコ機１０の電源が投入された場合等に変更規制フラグをセットし、第１音量操作が行われても第１音量が変更されないように規制する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１０７４４】

上記構成では、遊技の進行に応じて所定音が出力される遊技機において、第１音量設定の設定状態と第２音量設定の設定状態との組み合わせにより、出力手段を通じた所定音の出力音量が定められるように構成されており、その上で、第２音量設定の設定状態を変更可能な状況では第１音量設定の設定状態の変更が規制されるようになっている。このため

、第２音量設定の設定状態を変更して所定音の出力音量を調整している際に、操作ミス等によって第１音量設定の設定状態が意図せず変更されてしまうことが抑制され、所定音の音量が大きく変化することを抑制できる。これにより、音量調整時に所定音の音量が過大となることが抑制され、遊技者が安心して音量変更を行うことが可能になる。

【１０７４５】

特徴ｋＩ２．前記音量設定手段は、第１所定音量（音量レベル３に対応する音量）と、前記第１所定音量より大きい第２所定音量（音量レベル５に対応する音量）とを含む複数の音量（音量レベル１～５に対応する音量）を設定することが可能であり、

前記第１音量設定の設定状態として、第１設定状態（小の設定値）と、前記第１設定状態とは異なる第２設定状態（大の設定値）とを含む複数の設定状態（小、中、大の設定値）が設けられており、

前記第１音量設定が前記第２設定状態である場合に前記音量設定手段にて前記第２所定音量を設定することが可能となっており（第１音量を大に設定することで、音量レベル１～５の範囲で音量レベルを設定し得るようになる構成）、

前記特定手段は、少なくとも前記第１音量設定が前記第１設定状態であり且つ前記第２音量設定の設定状態の変更が可能である所定状況にて、前記第１音量設定の設定状態の変更又は前記第２設定状態への変更が規制されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｋＩ１に記載の遊技機。

【１０７４６】

上記構成では、所定音の出力音量を大きい側の第２所定音量とするには、第１音量設定を第２設定状態とすることが必要であるところ、第１音量設定が第１設定状態となっている状況で第２音量設定の設定状態の変更操作が行われる場合には、第１音量設定の設定状態の変更又は第２設定状態への変更が規制される。このため、第２音量設定の設定状態を変更して所定音の出力音量を調整している場合に、意図せず第１音量設定が第２設定状態に変更されることを抑制できる。これにより、音量調整時に所定音の出力音量が第２所定音量に変更されてしまうことが抑制され、遊技者が安心して音量変更を行うことが可能になる。

【１０７４７】

特徴ｋＩ３．前記第１音量設定の設定状態が前記第１設定状態であり且つ前記第２音量設定の設定状態の変更が可能である所定状況にて前記第２音量設定の設定状態を変更した場合に、前記第１所定音量を超えない範囲で前記音量設定手段により設定される音量を変更し得るように構成されていることを特徴とする特徴ｋＩ２に記載の遊技機。

【１０７４８】

上記構成では、第１音量設定が第１設定状態である状況で第２音量設定の設定状態の変更が行われると、第１所定音量を超えないように上限音量が制限された状態で所定音の出力音量を変更することができる。このような構成において、第１音量設定の設定状態の変更を規制しながら第２音量設定の設定状態の変更を許容することで、音量調整時に操作ミス等が生じても所定音の音量が過大となることが抑制され、遊技者が安心して音量変更を行うことが可能になる。

【１０７４９】

特徴ｋＩ４．所定操作手段（入力用操作部３００の右スイッチ３８４、左スイッチ３８６）により所定操作（第１音量操作）が行われることに基づいて前記第１音量設定の設定状態を変更し得るように構成されており、

前記特定手段は、前記第２音量設定の設定状態の変更が可能である所定状況にて前記所定操作が行われても前記第１音量設定の設定状態の変更が不可であるようにするか又は前記所定状況にて前記所定操作の実行が不可であるようにするものであることを特徴とする特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ３のいずれかに記載の遊技機。

【１０７５０】

上記構成では、所定操作手段の操作により第１音量設定の設定状態を変更可能であるところ、第２音量設定の設定状態の変更が許容される状況では、所定操作手段の操作にかか

わらず第１音量設定の設定状態が固定されるか、所定操作手段の操作自体が不可となるように構成されている。これにより、第２音量設定の設定状態の変更により所定音の出力音量を調整している場合に、第１音量設定の設定状態が変更されることを確実に回避することができ、上記特徴ｋＩ１による上記効果を好適に発揮させることが可能になる。

【１０７５１】

特徴ｋＩ５．第１操作手段（入力用操作部３００の右スイッチ３８４、左スイッチ３８６）の操作に基づいて前記第１音量設定の設定状態を変更することが可能であり、

前記第１操作手段とは異なる第２操作手段（第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９）の操作に基づいて前記第２音量設定の設定状態を変更することが可能であることを特徴とする特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ４のいずれかに記載の遊技機。

【１０７５２】

上記構成では、第１音量設定と第２音量設定とで設定状態の変更に用いる操作手段が異なる。これにより、第２音量設定の設定状態の変更中に誤って第１音量設定の設定状態を変更する操作を行ってしまう事象が生じにくくなり、そもそもの構成として、第２音量設定の設定状態の変更による音量調整の最中に所定音の音量が過大となりにくい構成とすることができる。そして、そのような構成において仮に上記のような事象が発生した場合でも、第１音量設定の設定状態の変更が規制されていることにより、所定音の音量が過大となることが回避され、音量調整時に出力音量が過度に大きくなることへの抑止機能を強化することが可能になる。

【１０７５３】

特徴ｋＩ６．前記第１音量設定の設定状態として、第１設定状態（小、中、大の設定値）と、前記第１設定状態とは異なる第２設定状態（固定小、固定中、固定大の設定値）とを含む複数の設定状態が設けられており、

前記第１音量設定が前記第１設定状態である場合に前記第２音量設定の設定状態の変更が許容され、前記第１音量設定が前記第２設定状態である場合に前記第２音量設定の設定状態の変更が規制されるように構成されており、

前記特定手段は、前記第１音量設定が前記第１設定状態であり且つ前記第２音量設定の設定状態の変更が可能である第１状況にて前記第１音量設定の設定状態の変更が規制され、前記第１音量設定が前記第２設定状態である第２状況にて前記第１音量設定の設定状態の変更が規制されることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ５のいずれかに記載の遊技機。

【１０７５４】

上記構成では、第１音量設定が第２設定状態とされる場合は、第２音量設定の設定状態の変更が規制される。この場合、第２音量設定の設定状態を変更するための操作が遊技者により実行されても、所定音の出力音量が変更されず、当該音量を固定化することができる。このような設定状態を、設定可能な第１音量設定の設定状態の１つとして設けることで、所定音の音量が過大となることをより好適に抑制できる。

【１０７５５】

特徴ｋＩ７．前記第１音量設定の設定状態の変更が規制されている状況で特定操作（メニュー画面４０５を表示し、変更規制項目ＫＰ４を選択状態とし、オフ状態とする操作）が行われた場合に前記第１音量設定の設定状態の変更が許容されることを可能とする手段（ＭＰＵ３４２による規制切替用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ６のいずれかに記載の遊技機。

【１０７５６】

上記構成では、遊技者が特定操作を行うことにより、第１音量設定の設定状態の変更が規制された状態を解除することができる。このため、必要な場合には特定操作を行って規制を解除し、その状態で、第１音量設定の設定状態を変更することで、所定音の出力音量を大きくすることが可能になる。

【１０７５７】

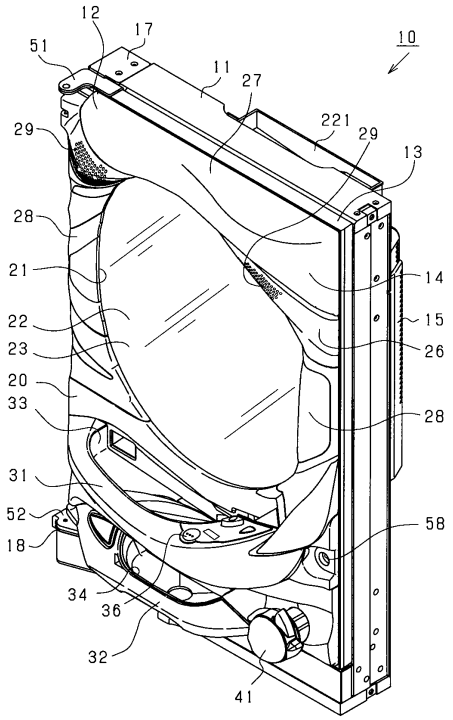
特徴ｋＩ８．所定の操作手段（第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９）により所定の操作（第２音量操作）が行われることに基づいて前記第２音量設定の設定状態を変更し得るように構成されており、
前記特定操作には、前記所定の操作手段を用いた操作が含まれないように構成されていることを特徴とする特徴ｋＩ７に記載の遊技機。
【１０７５８】
上記構成では、特定手段による規制の解除に必要な特定操作の中に、第２音量設定の設定状態の変更に用いる所定の操作手段の操作が含まれないように構成されている。これにより、所定の操作手段を操作して第２音量設定の設定状態を変更している際に、意図せず特定操作が実施されてしまうことを抑制できる。
【１０７５９】
特徴ｋＩ９．前記第１音量設定の設定状態の変更が規制されている状況で所定条件（規制解除操作が行われること）が成立した場合に前記第１音量設定の設定状態の変更が許容されることを可能とする第１手段（ＭＰＵ３４２による規制切替用処理を実行する機能）と、
前記所定条件が成立した場合又は前記第１手段により前記第１音量設定の設定状態の変更が許容された場合に特定報知（規制解除報知）が実行されるようにする第２手段（ＭＰＵ３４２によるステップＳｋ３７０４の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ８のいずれかに記載の遊技機。
【１０７６０】
上記構成では、特定手段による規制が解除された場合に特定報知が実行されるため、当該報知を通じて規制の解除を遊技者に認識させることができる。これにより、解除状態に移行したことを分かりやすくし、出力音量が大きく増大する可能性があることに対しての注意を好適に促すことが可能になる。
【１０７６１】
特徴ｋＩ１０．所定の操作手段（第１音量スイッチ３０１のアップスイッチ３８８、ダウンスイッチ３８９）により所定の操作（第２音量操作）が行われることに基づいて前記第２音量設定の設定状態を変更し得るように構成されており、
前記第１音量設定の設定状態の変更が規制されている状況で所定条件（規制解除操作が行われること）が成立した場合に前記第１音量設定の設定状態の変更が許容されることを可能とする手段（ＭＰＵ３４２による規制切替用処理を実行する機能）と、
前記第１音量設定の設定状態が変更された場合において、前記所定音の音量が変更後の前記第１音量設定の設定状態に対応しない場合（第１音量の設定値を下げた場合において、その時点での音量レベルが変更後の第１音量の選択範囲外である場合）に、前記所定音の音量が変更後の前記第１音量設定の設定状態に対応する所定音量に変更されるようにする手段（ＭＰＵ３４２によりステップＳｋ３３０８～ステップＳｋ３３１０の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ９のいずれかに記載の遊技機。
【１０７６２】
上記構成では、第１音量設定の規制が解除され、その設定状態が変更された場合において、その時点での所定音の出力音量が変更後の第１音量設定の設定状態に対応しない場合（例えば、その時点での所定音の出力音量が変更後の第１音量設定の設定状態により規定される上限音量を超えている場合）は、当該変更後の第１音量設定の設定状態に対応する音量となるように自動変更される。このため、遊技者が所定の操作手段を操作して第２音量設定の設定状態を変更しなくても足りるため、利便性を高めることが可能になる。
【１０７６３】
特徴ｋＩ１１．所定事象（電波受信、満杯エラー、返却ボタンの操作等）の発生を検知する検知手段（電波検知センサ４８、満杯検知センサ８２ａ等）を備え、
当該遊技機は、前記所定音として第１所定音（演出音）と、前記第１所定音とは異なるものであって、前記検知手段の検知結果に基づく第２所定音（エラー音や返却音）とを出

力し得るように構成されており、
前記第１音量設定の設定状態にかかわらず、前記第２所定音の音量を予め定められた所定音量に設定する手段（第１音量の設定値がエラー音の音量制御に適用されないようにする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１０のいずれかに記載の遊技機。
【１０７６４】
上記構成では、出力対象が第２所定音（例えばエラー音）である場合は、第１音量設定の設定状態にかかわらず、予め定められた所定音量で出力されるため、第１音量設定により第１所定音の音量を低く抑えている状態でも、第２所定音を大きな音量で出力させることができる。これにより、注意喚起や不正抑止という第２所定音の本来の機能が損なわれることを抑制可能になる。
【１０７６５】
特徴ｋＩ１２．当該遊技機の電源が遮断され、その後、投入された場合に、電源の投入後における前記第１音量設定の設定状態として電源の遮断前における前記第１音量設定の設定状態が適用されることを可能とする手段（電源遮断時に少なくとも第１音量の設定結果を記憶保持する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１１のいずれかに記載の遊技機。
【１０７６６】
上記構成では、遊技機の電源が遮断され、その後、投入された場合に、電源投入後の第１音量設定の設定状態として電源遮断前の第１音量設定の設定状態が適用される。このため、遊技機に不具合が生じて再起動させることがあっても、再起動が行われる前の第１音量設定の設定状態を引き継ぐことができる。これにより、再起動後に遊技者が音量調整を行った場合に所定音の音量が過大となることを抑制できる。
【１０７６７】
特徴ｋＩ１３．当該遊技機は、人が頭部又は耳に装着して使用することで音を聴くことが可能な所定の外部手段（ヘッドホン３８、イヤホン等）を接続可能となっており、
前記音量設定手段は、前記所定の外部手段から前記所定音を出力する場合の音量を設定するものであることを特徴とする特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１２のいずれかに記載の遊技機。
【１０７６８】
本特徴に係る外部手段では耳の近くで音が発せられるため、大きな音が放出された場合に遊技者がそれを感受しやすくなり、遊技機に搭載されたスピーカからの放出音の場合よりも大きな音に対して強い不快感を抱く遊技者がいることも想定される。このような場合において上記特徴ｋＩ１の構成を適用することで、音量調整時に所定音の音量が過大となることが抑制され、遊技者が安心して音量変更を行うことが可能になる。
【１０７６９】
なお、上記特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１３の各構成に対して、特徴ｋＡ１乃至特徴ｋＡ７、特徴ｋＢ１乃至特徴ｋＢ６、特徴ｋＣ１乃至特徴ｋＣ８、特徴ｋＤ１乃至特徴ｋＤ６、特徴ｋＥ１乃至特徴ｋＥ６、特徴ｋＦ１乃至特徴ｋＦ９、特徴ｋＧ１乃至特徴ｋＧ７、特徴ｋＨ１乃至特徴ｋＨ１０、特徴ｋＩ１乃至特徴ｋＩ１３のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【１０７７０】
なお、以上詳述した特徴ｋＡ群乃至特徴ｋＩ群の各構成に対して、他の特徴群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。
【１０７７１】
以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

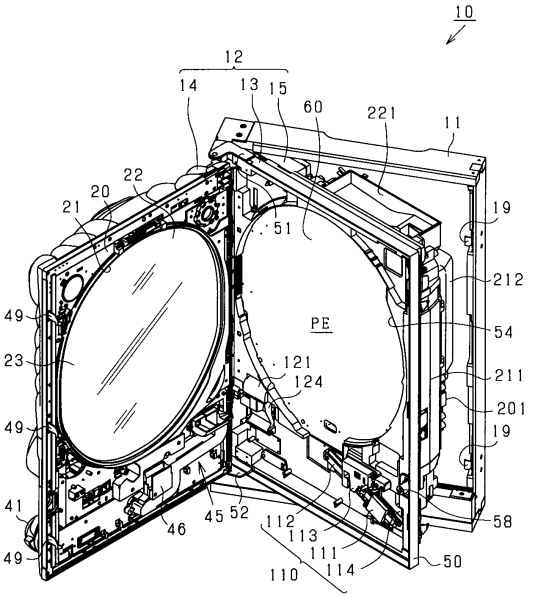
【１０７７２】
パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。
【１０７７３】
スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。
【１０７７４】
球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。
【符号の説明】
【１０７７５】
１０…パチンコ機、２９…スピーカ部、３７…ジャック部、３８…ヘッドホン、３９…プラグ部、８３…サウンドＩＣ、８７…第１音信号経路、８８…ＳＰ出力制御ＩＣ、９３…第２音信号経路、９４…ＨＰ出力制御ＩＣ、９６…絶縁トランス、１４３…演出制御装置、２５３…第１接触端子、２５４…第２接触端子、２５５…第３接触端子、２５７…第１接地端子、２５８…第２接地端子、２７１…カバー部、２７３…検知部、２７５…付勢部材、２９１…検知部、３４２…ＭＰＵ。

【図面】

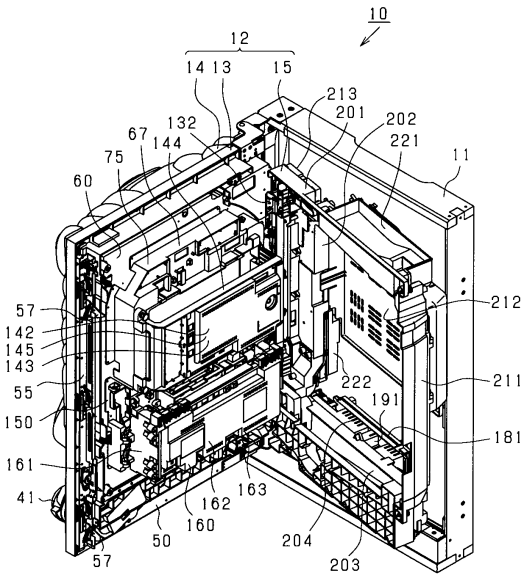
【図１】


10
12
17
51
11
27
221
29
29
13
28
21
14
22
15
23
26
20
33
28
31
52
58
18
34
36
32
41

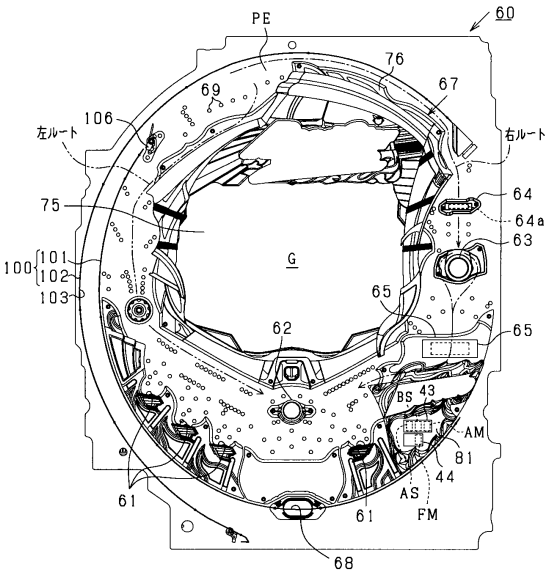
【図２】


10
12
14
13
15
60
221
11
22
20
21
51
19
212
49
PE
54
23
121
124
211
201
49
19
41
46
45
52
112
113
111
114
110
58
50
49

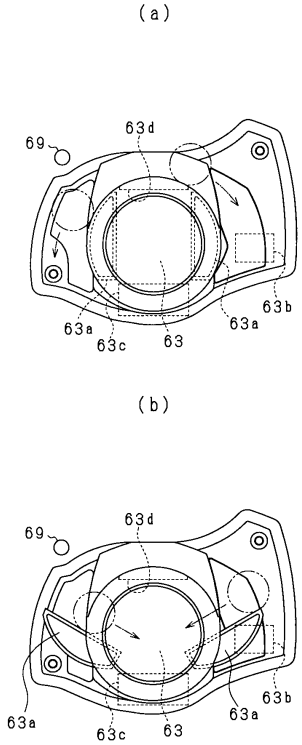
【図３】


10
12
14
13
15
213
201
202
221
11
132
67
144
75
60
212
57
142
145
143
55
222
211
191
150
181
161
41
162
163
160
50
57
204
203

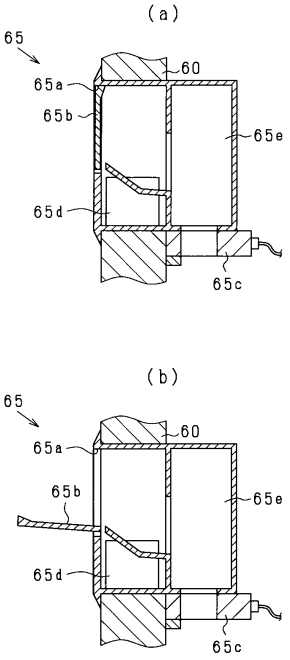
【図４】


PE
60
76
67
69
106
左ルート
右ルート
75
64
64a
63
G
100
101
102
103
65
62
65
BS
43
AM
81
AS
44
61
FM
61
68

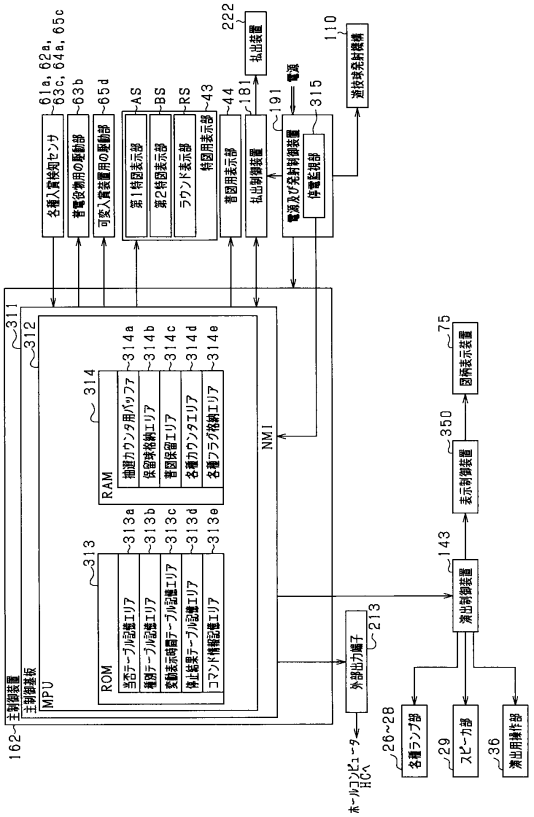
【図５】


(a)
69
63d
63a
63c
63
63a
63b
(b)
69
63d
63a
63c
63
63a
63b

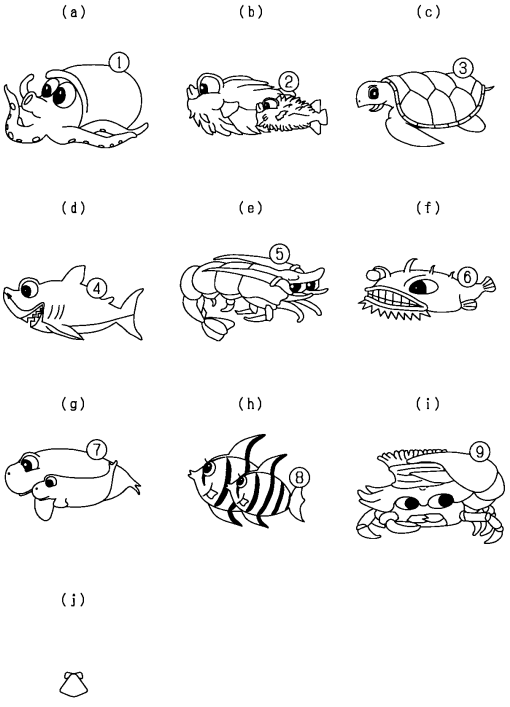
【図６】


(a)
65
60
65a
65b
65e
65d
65c
(b)
65
60
65a
65b
65e
65d
65c

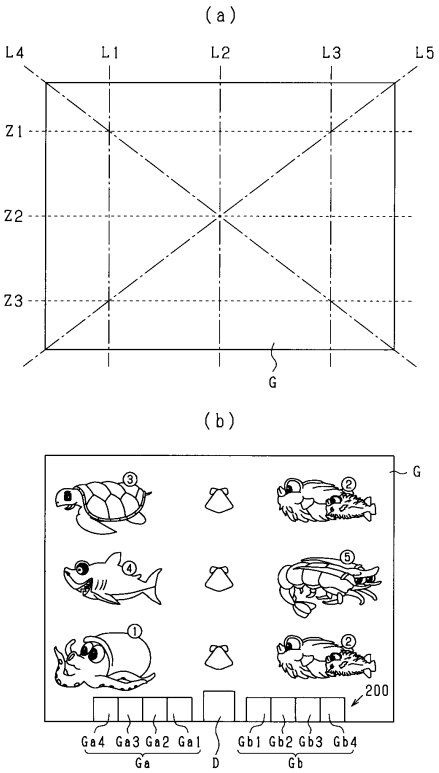
【図７】


主制御装置
主制御基板
MPU
162
311
312
ROM
313
313a 当否テーブル記憶エリア
313b 確率テーブル記憶エリア
313c 表示結果判定テーブル記憶エリア
313d 停止結果テーブル記憶エリア
313e コマンド情報記憶エリア
RAM
314
314a 抽選カウンタ用バッファ
314b 保留情報格納エリア
314c 普図保留エリア
314d 各種カウンタエリア
314e 各種フラグ格納エリア
NM1
61a, 62a, 63c, 64a, 65c 各種入賞検知センサ
63b 普電役物用の駆動部
65d 可変入賞装置用の駆動部
AS 第1特図表示部
BS 第2特図表示部
RS ラウンド表示部
43 特図用表示部
44 普図用表示部
181 払出制御装置
222 払出装置
191 電源
315 停電監視部
110 遊技球発射機構
143 演出制御装置
350 表示制御装置
75 図柄表示装置
213 外部出力端子
ホールコンピュータ HCA
26~28 各種ランプ部
29 スピーカ部
36 演出用構件部

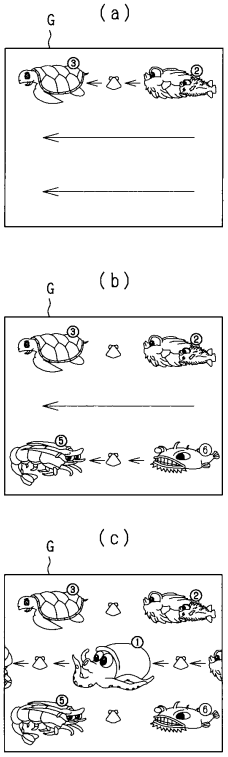
【図８】


(a)
(b)
(c)
(d)
(e)
(f)
(g)
(h)
(i)
(j)

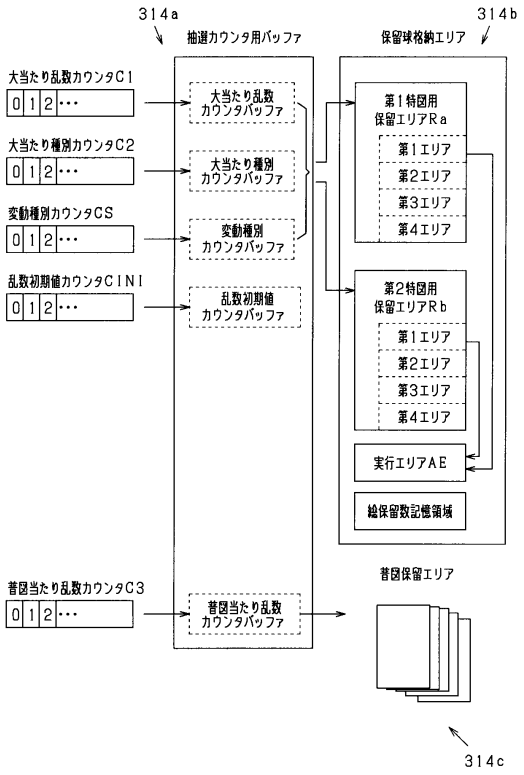
【図９】



【図１０】



【図１１】



【図１２】

当否テーブル

アドレス情報	大当たり数値情報	
1	7	低確率モード
2	17	
3	27	高確率モード
4	37	
5	47	

【図１３】

(a)第1特図用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポート状態
0～64	4R確変大当たり結果	次回の大当たりまで
65～99	4R通常大当たり結果	100回

(b)第2特図用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポート状態
0～64	10R確変大当たり結果	次回の大当たりまで
65～99	4R通常大当たり結果	100回

【図１４】

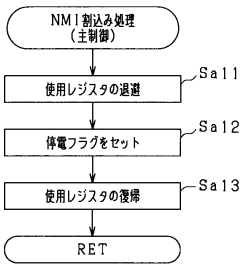
(a)大当たり用の変動表示時間テーブル

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン1A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1～12	変動パターン2A	60sec	SPリーチA当たり
13～28	変動パターン3A	60sec	SPリーチB当たり
29～63	変動パターン4A	120sec	SPSPリーチA当たり
64～99	変動パターン5A	120sec	SPSPリーチB当たり

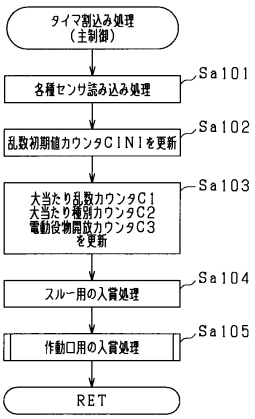
(b)外れ用の変動表示時間テーブル

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～59	変動パターン1H	8sec(保0～保2)	完全外れ
		4sec(保3～保4)	
60～79	変動パターン2H	15sec	ノーマルリーチ外れ
80～89	変動パターン3H	60sec	SPリーチA外れ
90～96	変動パターン4H	60sec	SPリーチB外れ
97～98	変動パターン5H	120sec	SPSPリーチA外れ
99	変動パターン6H	120sec	SPSPリーチB外れ

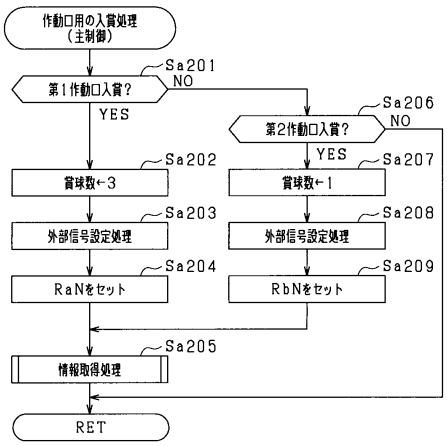
【図１５】



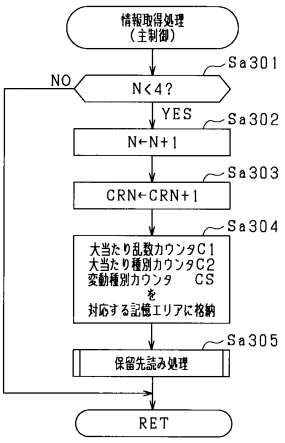
【図１６】



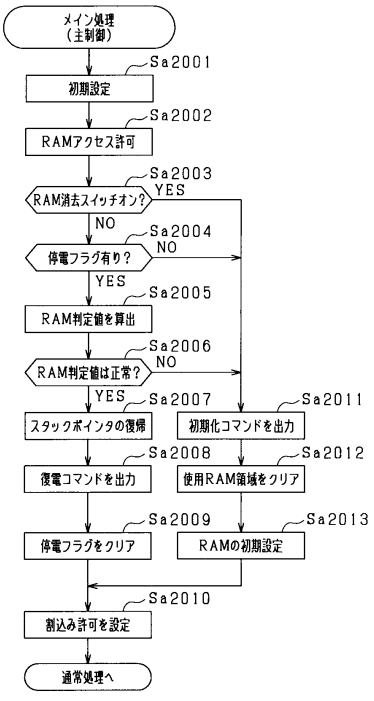
【図１７】



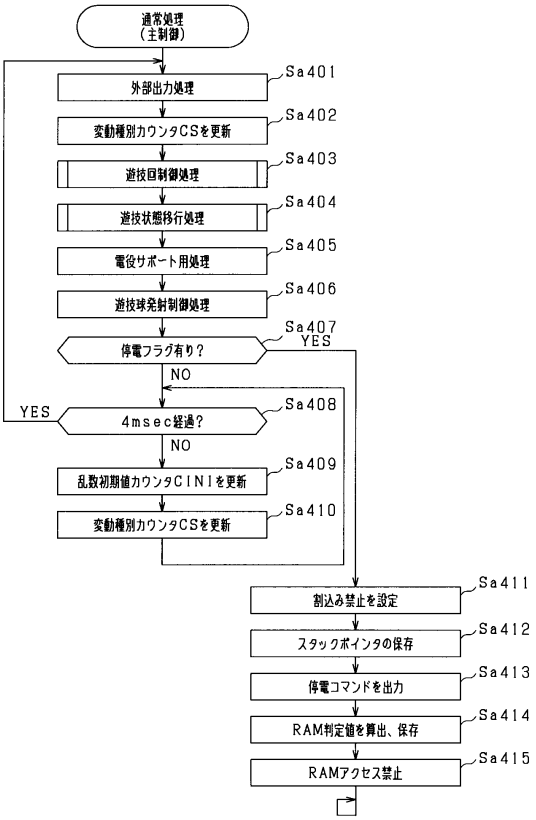
【図１８】



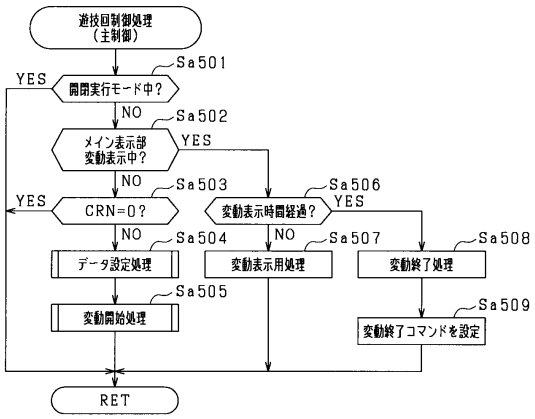
【図１９】



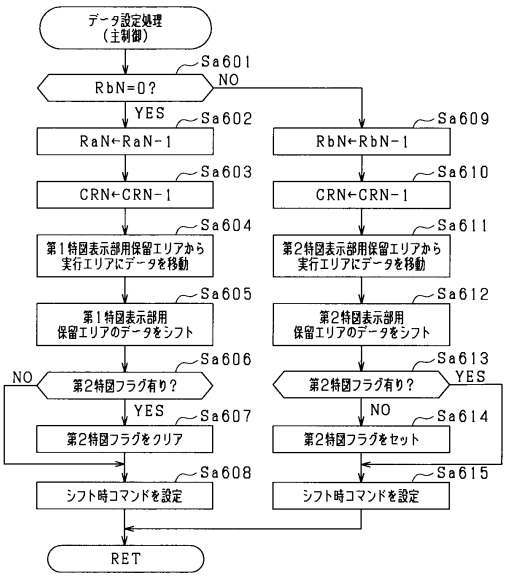
【図２０】



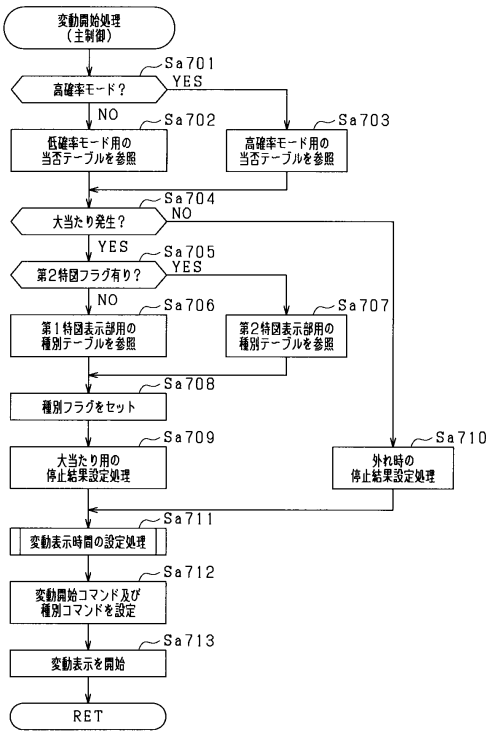
【図２１】



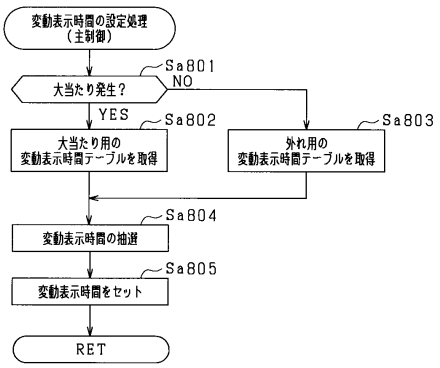
【図２２】



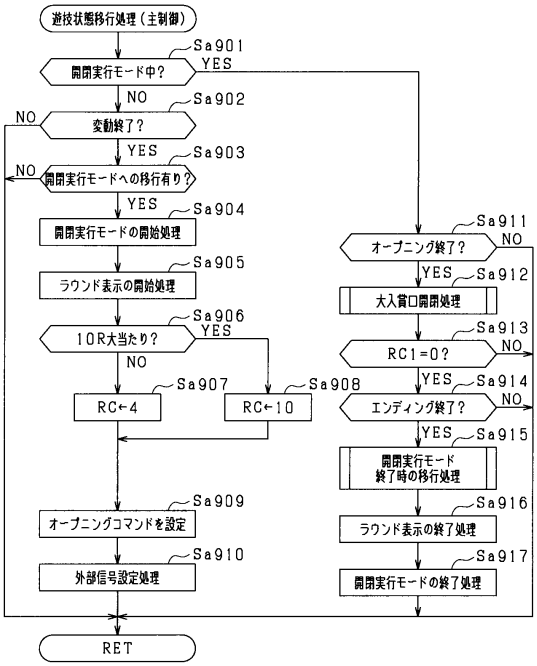
【図２３】



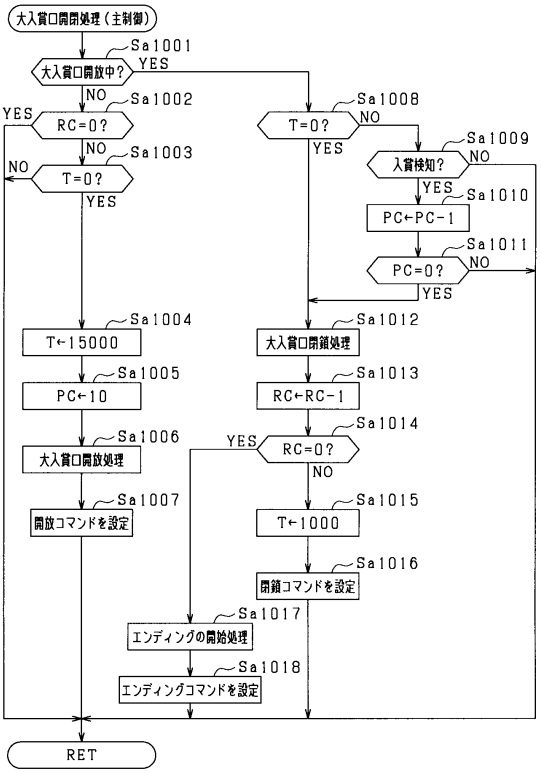
【図２４】



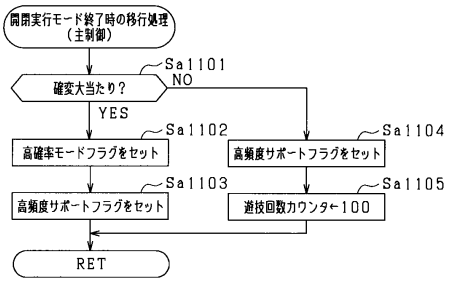
【図２５】



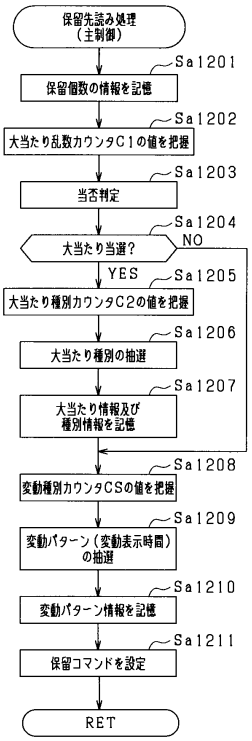
【図２６】



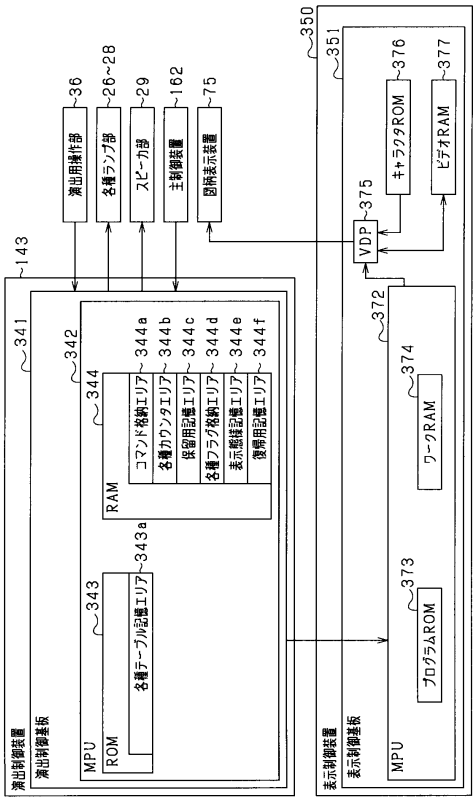
【図２７】



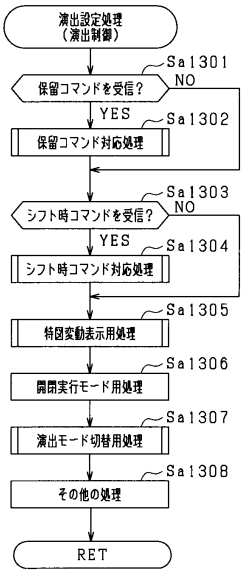
【図２８】



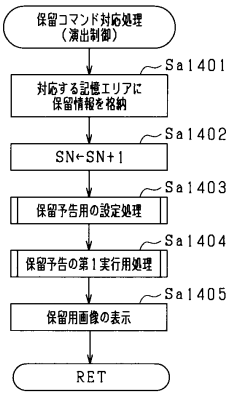
【図２９】



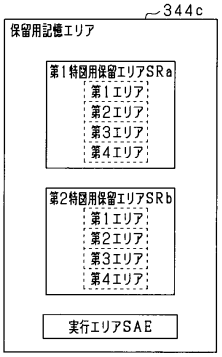
【図３０】



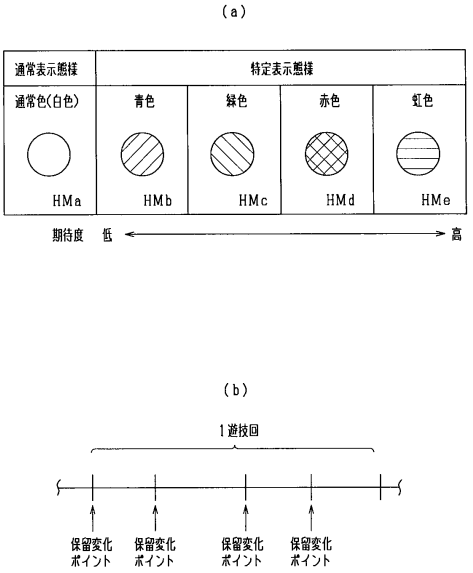
【図３１】



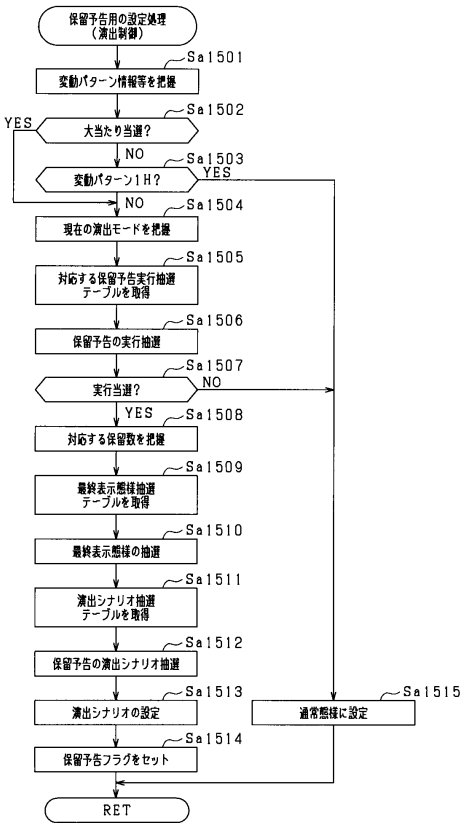
【図３２】



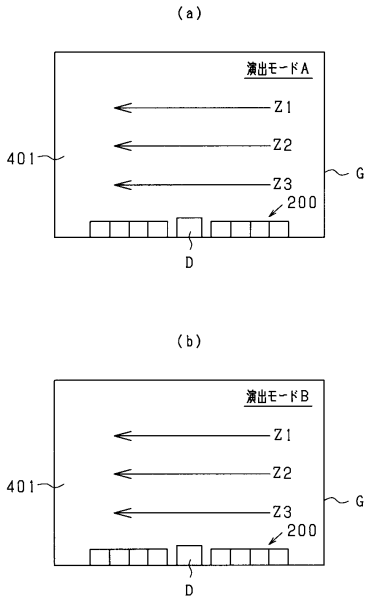
【図３３】



【図３４】



【図３５】



【図３６】

Fig.36

(a)大当たり用の最終表示態様抽選テーブル

変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン1A	ノーマルリーチ当たり	青	95%
		虹	5%
変動パターン2A	SPリーチA当たり	青	5%
		緑	90%
		虹	5%
変動パターン3A	SPリーチB当たり	青	5%
		緑	90%
		虹	5%
変動パターン4A	SPSPリーチA当たり	青	5%
		緑	35%
		赤	55%
		虹	5%
変動パターン5A	SPSPリーチB当たり	青	5%
		緑	25%
		赤	65%
		虹	5%

(b)外れ用の最終表示態様抽選テーブル

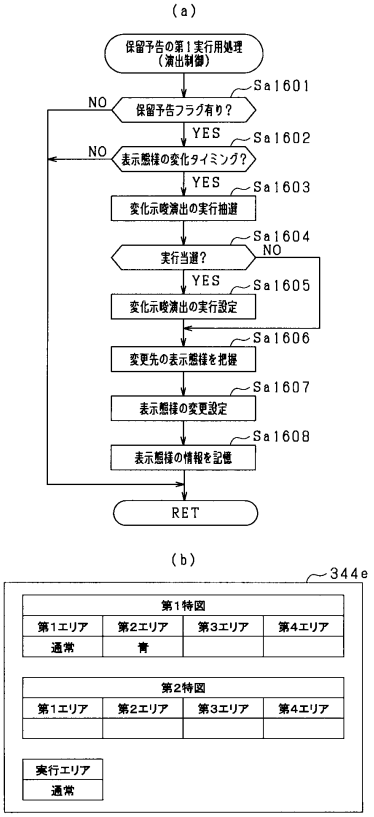
変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン2H	ノーマルリーチ外れ	青	100%
変動パターン3H	SPリーチA外れ	青	80%
		緑	20%
変動パターン4H	SPリーチB外れ	青	70%
		緑	30%
変動パターン5H	SPSPリーチA外れ	青	20%
		緑	70%
		赤	10%
変動パターン6H	SPSPリーチB外れ	青	15%
		緑	70%
		赤	15%

【図３７】

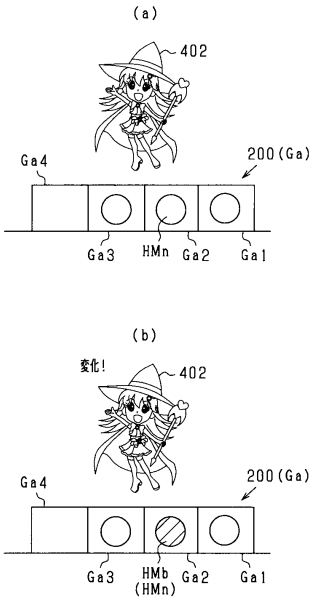
演出シナリオ抽選テーブル（大当たり用）

保留数	最終表示	演出シナリオ	抽選用乱数（カウンタ値）	備考（演出態様） G4（保4）	G3（保3）	G2（保2）	G1（保1）	D（遊技回中）
0	青	演出シナリオ0青（1）	0～49	—	—	—	—	青
		演出シナリオ0青（2）	50～99	—	—	—	—	通→青
	緑	演出シナリオ0緑（1）	0～29	—	—	—	—	緑
		演出シナリオ0緑（2）	30～59	—	—	—	—	青→緑
		演出シナリオ0緑（3）	60～99	—	—	—	—	通→青→緑
	赤	演出シナリオ0赤（1）	⋮	—	—	—	—	赤
		⋮		⋮				
	虹	演出シナリオ0虹（1）	⋮	—	—	—	—	虹
		⋮		⋮				
1	青	演出シナリオ1青（1）	0～29	—	—	—	通	青
		演出シナリオ1青（2）	30～59	—	—	—	青	青
		演出シナリオ1青（3）	60～99	—	—	—	通	青
	緑	演出シナリオ1緑（1）	⋮	—	—	—	緑	緑
		演出シナリオ1緑（2）		—	—	—	通	青→緑
		⋮		⋮				
	赤	演出シナリオ1赤（1）	⋮	—	—	—	赤	赤
		⋮		⋮				
	虹	演出シナリオ1虹（1）	⋮	—	—	—	虹	虹
		⋮		⋮				
2	青	演出シナリオ2A	⋮	—	—	青	青	青
		⋮		⋮				
3	青	演出シナリオ3A	⋮	—	青	青	青	青
		⋮		⋮				
4	青	演出シナリオ4A	⋮	青	青	青	青	青
		⋮		⋮				
	緑	演出シナリオ4緑（1）	⋮	青	緑	緑	緑	緑
		演出シナリオ4緑（2）		青	青	緑	緑	緑
		演出シナリオ4緑（3）		通	青	青	緑	緑
		⋮		⋮				
	赤	演出シナリオ4赤（1）	⋮	青	青	緑	緑	赤
		演出シナリオ4赤（2）		通	青	緑	赤	赤
		演出シナリオ4赤（3）		通	通	青	緑	赤
		⋮		⋮				
	虹	演出シナリオ4虹（1）	⋮	青	青	緑	緑	赤→虹
		⋮		⋮				

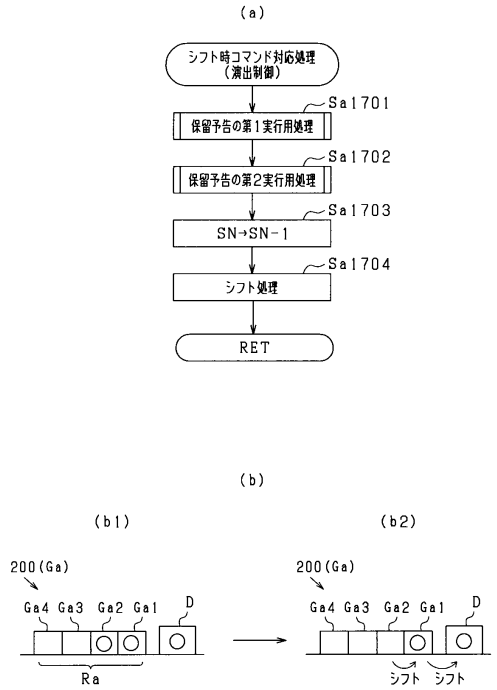
【図３８】



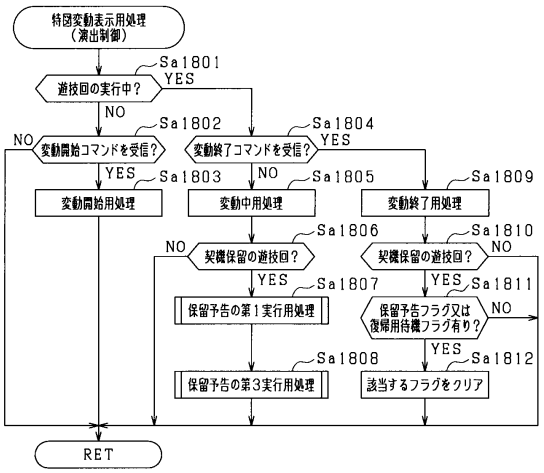
【図３９】



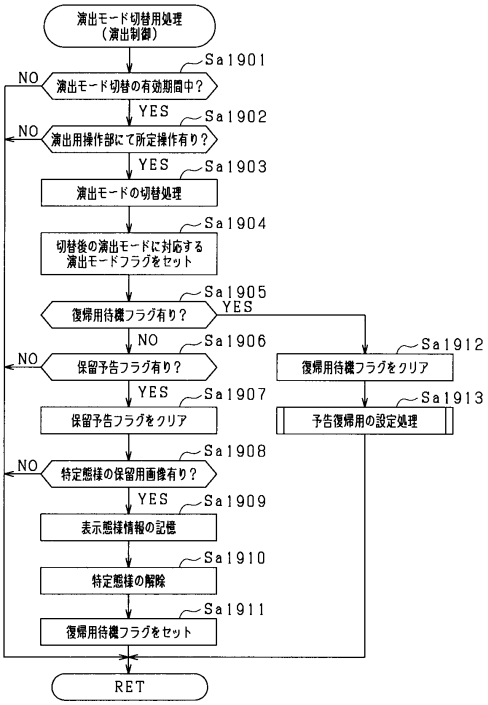
【図４０】



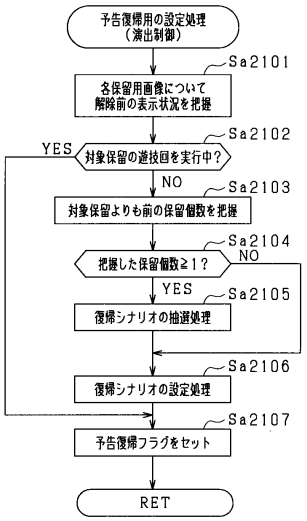
【図４１】



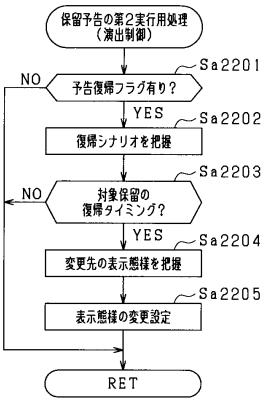
【図４２】



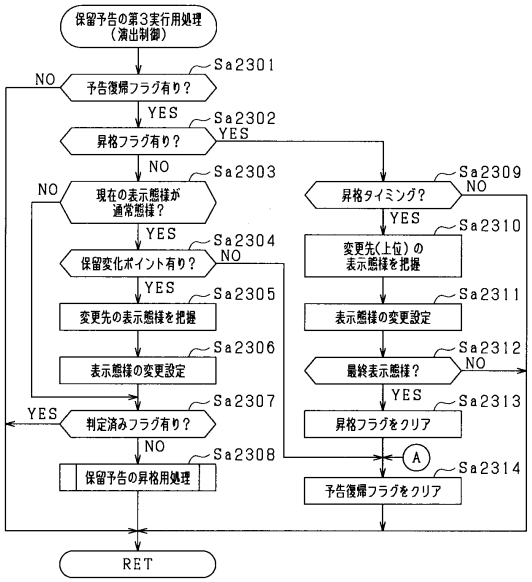
【図４３】



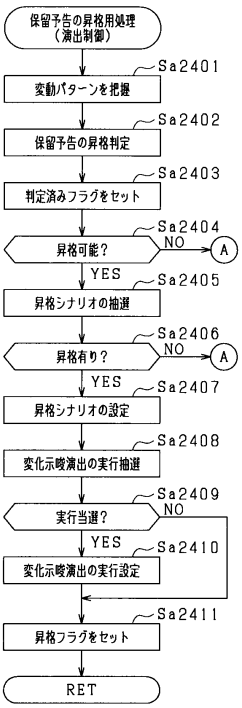
【図４４】



【図４５】



【図４６】

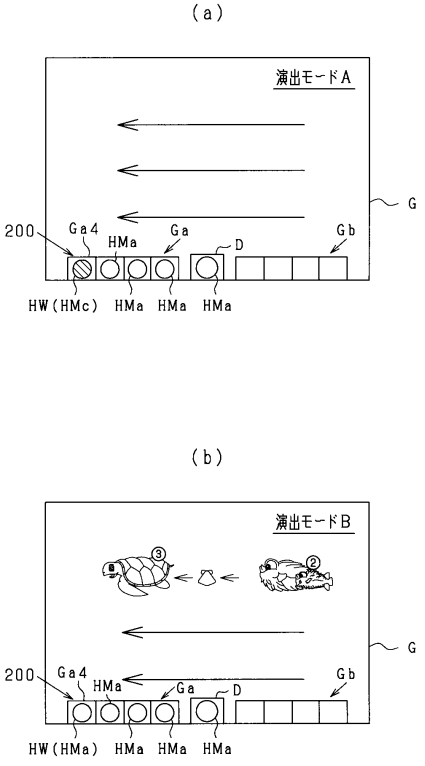


【図４７】

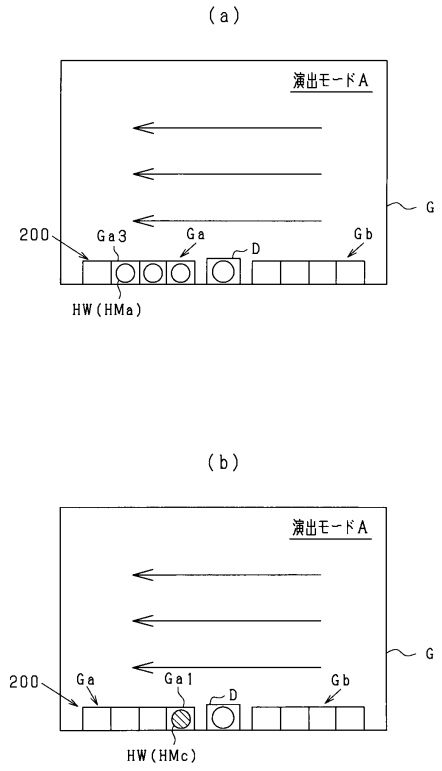
昇格判定用テーブル

変動パターン（演出態様）	上限表示態様
変動パターン1A（ノーマルリーチ当たり）	虹
変動パターン2A（SPリーチA当たり）	虹
変動パターン3A（SPリーチB当たり）	虹
変動パターン4A（SPSPリーチA当たり）	虹
変動パターン5A（SPSPリーチB当たり）	虹
変動パターン2H（ノーマルリーチ外れ）	青
変動パターン3H（SPリーチA外れ）	緑
変動パターン4H（SPリーチB外れ）	緑
変動パターン5H（SPSPリーチA外れ）	赤
変動パターン6H（SPSPリーチB外れ）	赤

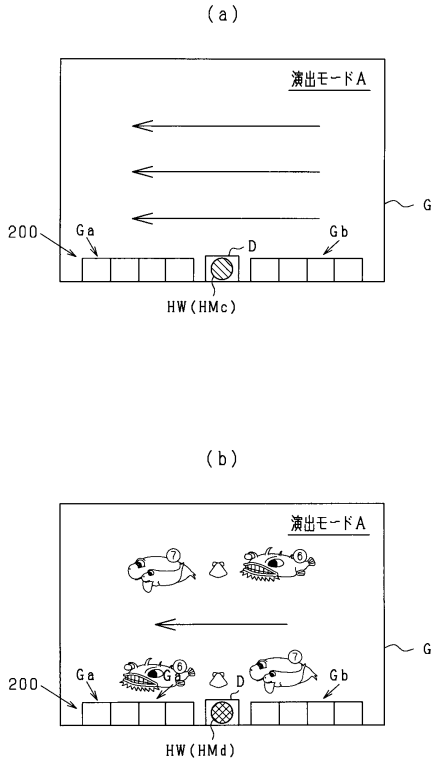
【図４８】



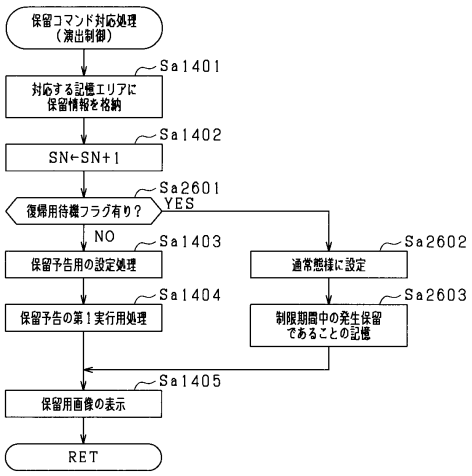
【図４９】



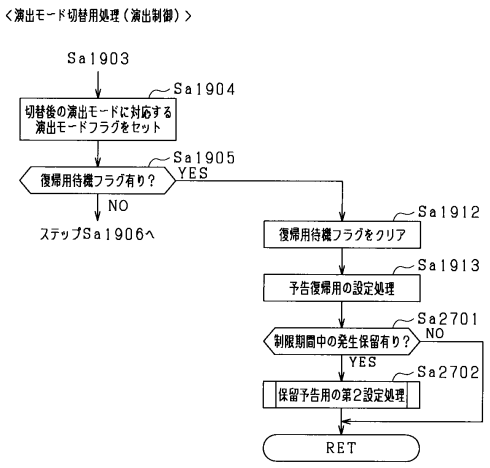
【図５０】



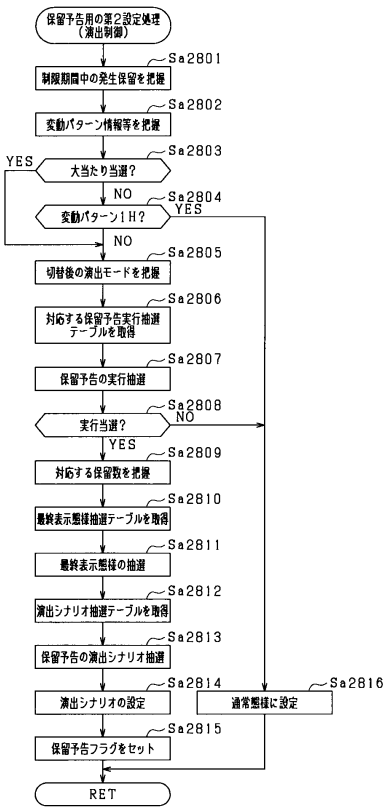
【図５１】



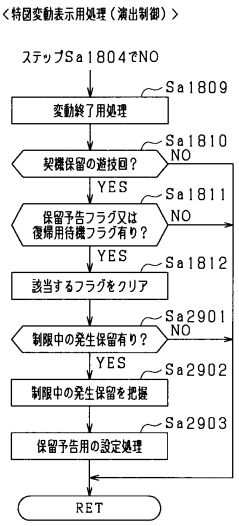
【図５２】



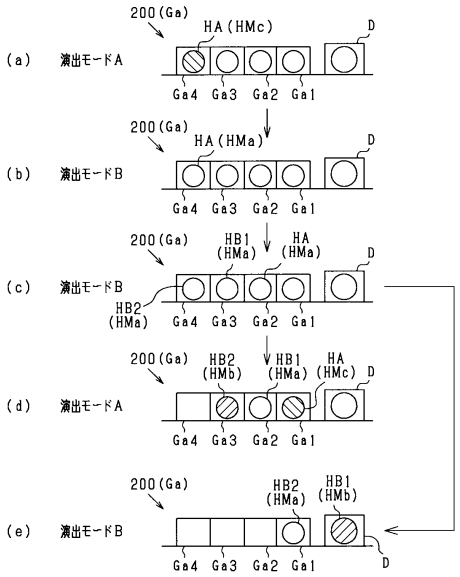
【図５３】



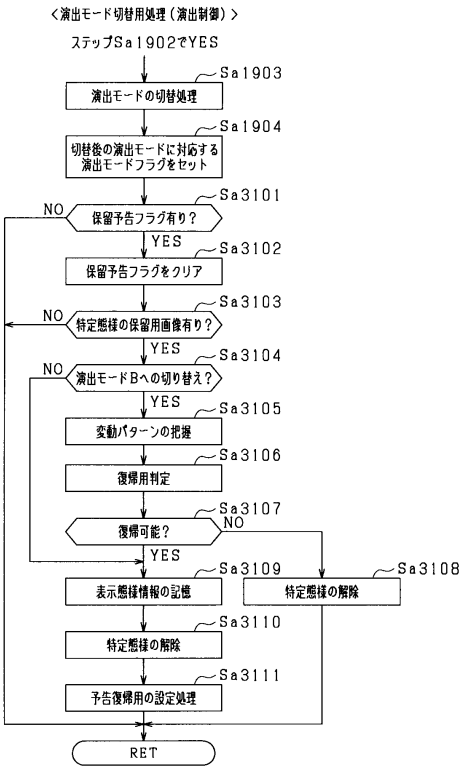
【図５４】



【図５５】



【図５６】

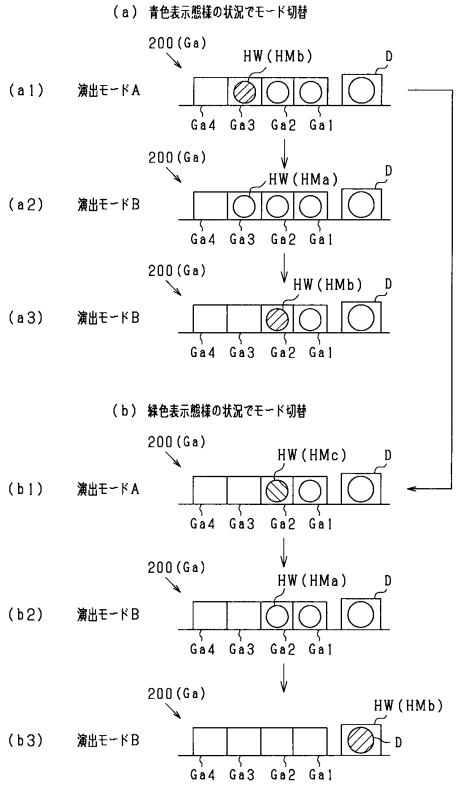


【図５７】

復帰判定用テーブル

変動パターン(演出態様)	上限表示態様
変動パターン1A(ノーマルリーチ当たり)	虹
変動パターン2A(SPリーチA当たり)	虹
変動パターン3A(SPリーチB当たり)	虹
変動パターン4A(SPSPリーチA当たり)	虹
変動パターン5A(SPSPリーチB当たり)	虹
変動パターン2H(ノーマルリーチ外れ)	青
変動パターン3H(SPリーチA外れ)	青
変動パターン4H(SPリーチB外れ)	青
変動パターン5H(SPSPリーチA外れ)	緑
変動パターン6H(SPSPリーチB外れ)	緑

【図５８】



【図５９】

(a)大当たり用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～39	変動パターン11A	120sec	SPSPリーチA当たり
40～99	変動パターン12A	120sec	SPSPリーチB当たり

(b)外れ用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～79	変動パターン11H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
80～94	変動パターン12H	120sec	SPSPリーチA外れ
95～99	変動パターン13H	120sec	SPSPリーチB外れ

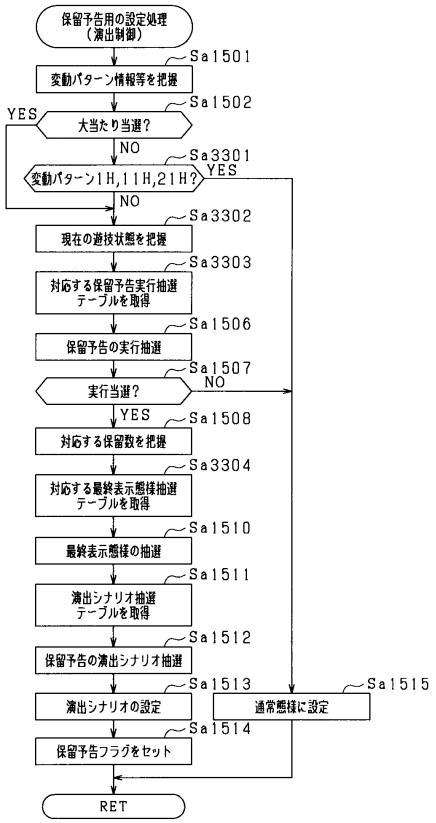
(c)大当たり用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～9	変動パターン21A	60sec	SPリーチA当たり
10～24	変動パターン22A	60sec	SPリーチB当たり
25～54	変動パターン23A	120sec	SPSPリーチA当たり
55～99	変動パターン24A	120sec	SPSPリーチB当たり

(d)外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～39	変動パターン21H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
40～64	変動パターン22H	60sec	SPリーチA外れ
65～89	変動パターン23H	60sec	SPリーチB外れ
90～94	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチA外れ
95～99	変動パターン25H	120sec	SPSPリーチB外れ

【図６０】



【図６１】

(a)大当たり用の最終表示態様抽選テーブル(高確遊技状態用)

変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン11A	SPSPリーチA当たり	青	5%
		緑	35%
		赤	55%
		虹	5%
変動パターン12A	SPSPリーチB当たり	青	5%
		緑	25%
		赤	65%
		虹	5%

(b)外れ用の最終表示態様抽選テーブル(高確遊技状態用)

変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン12H	SPSPリーチA外れ	青	20%
		緑	70%
		赤	10%
変動パターン13H	SPSPリーチB外れ	青	15%
		緑	70%
		赤	15%

【図６２】

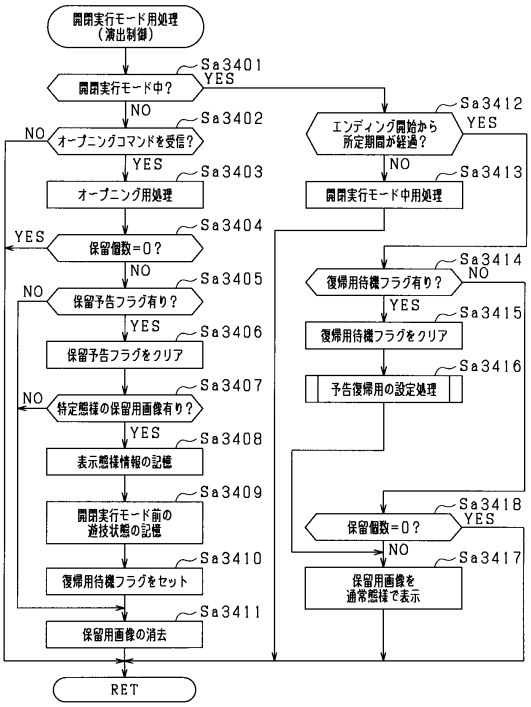
(a)大当たり用の最終表示態様抽選テーブル(時短遊技状態用)

変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン21A	SPリーチA当たり	青	5%
		緑	90%
		虹	5%
変動パターン22A	SPリーチB当たり	青	5%
		緑	90%
		虹	5%
変動パターン23A	SPSPリーチA当たり	青	5%
		緑	35%
		赤	55%
		虹	5%
変動パターン24A	SPSPリーチB当たり	青	5%
		緑	25%
		赤	65%
		虹	5%

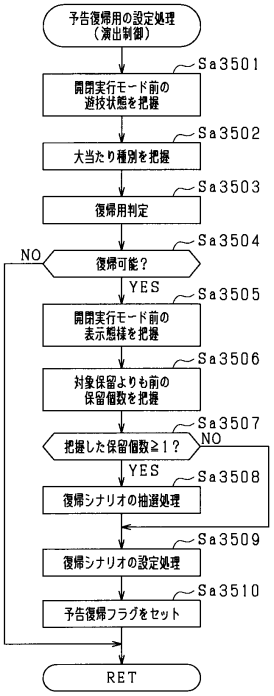
(b)外れ用の最終表示態様抽選テーブル(時短遊技状態用)

変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン22H	SPリーチA外れ	青	80%
		緑	20%
変動パターン23H	SPリーチB外れ	青	70%
		緑	30%
変動パターン24H	SPSPリーチA外れ	青	20%
		緑	70%
		赤	10%
変動パターン25H	SPSPリーチB外れ	青	15%
		緑	70%
		赤	15%

【図６３】



【図６４】

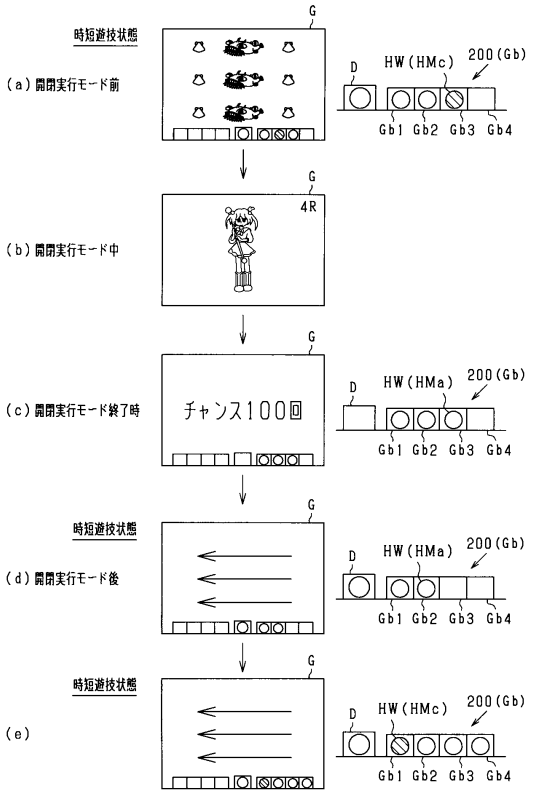


【図６５】

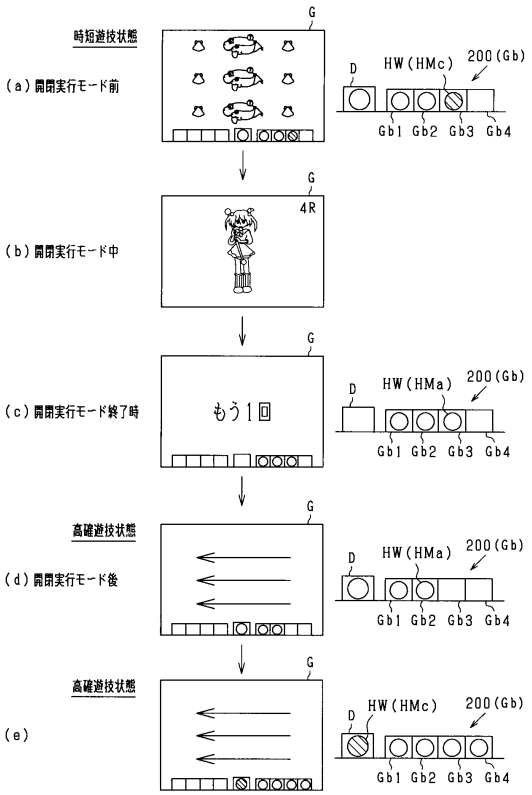
復帰判定用テーブル

開閉実行モード前	大当たり種別	対象保留の先読み結果	開閉実行モード後	保留予告の復帰
時短遊技状態（右打ち）	通常大当たり	—	時短遊技状態（右打ち）	許容
高確遊技状態（右打ち）	確変大当たり	—	高確遊技状態（右打ち）	許容
時短遊技状態（右打ち）	確変大当たり	—	高確遊技状態（右打ち）	不可
高確遊技状態（右打ち）	通常大当たり	—	時短遊技状態（右打ち）	不可
通常遊技状態（左打ち）	通常大当たり	—	時短遊技状態（右打ち）	不可
通常遊技状態（左打ち）	確変大当たり	通常大当たり	高確遊技状態（右打ち）	許容
通常遊技状態（左打ち）	確変大当たり	通常大当たり以外	高確遊技状態（右打ち）	不可

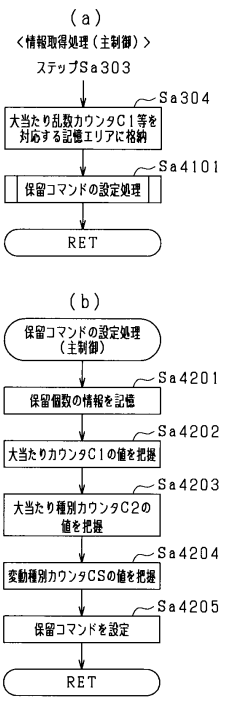
【図６６】



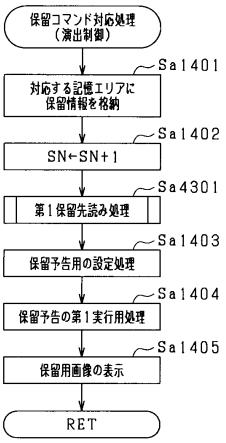
【図６７】



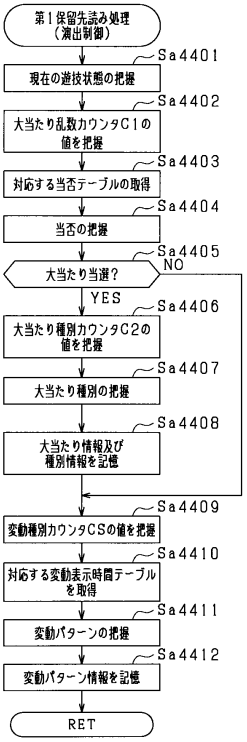
【図６８】



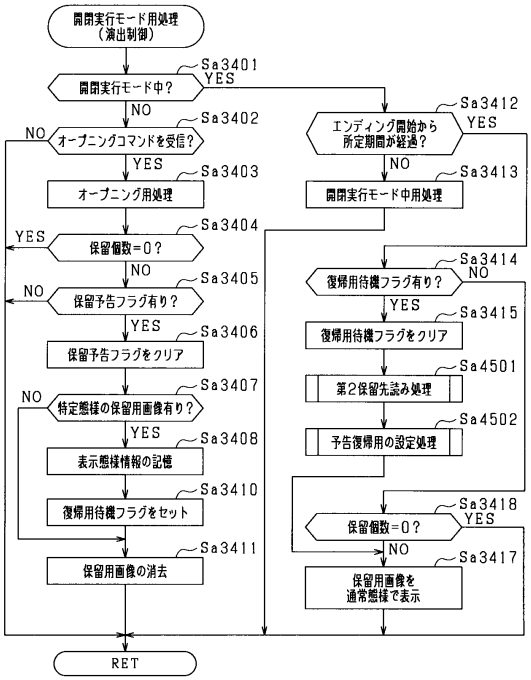
【図６９】



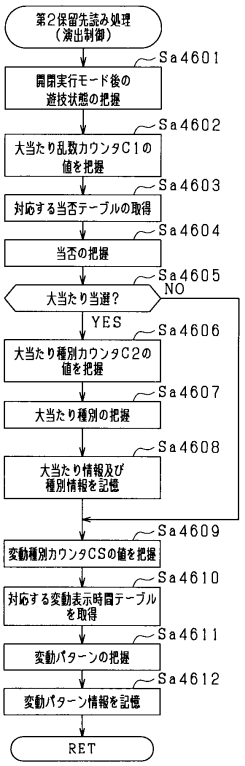
【図７０】



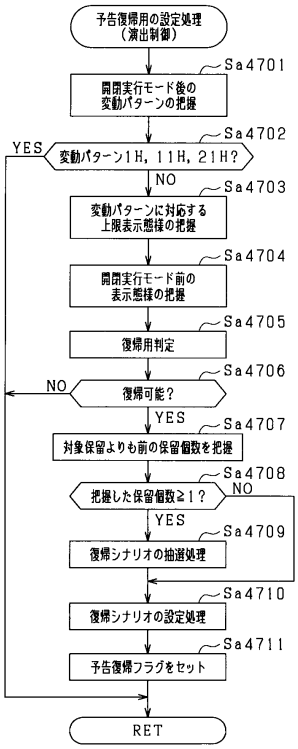
【図７１】



【図７２】



【図７３】

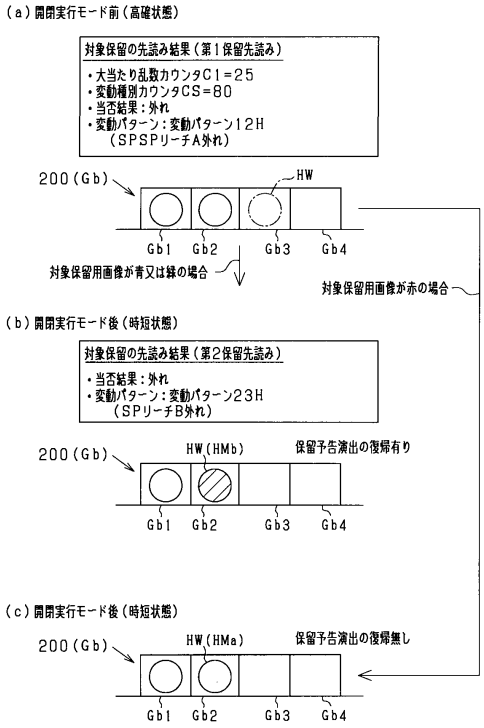


【図７４】

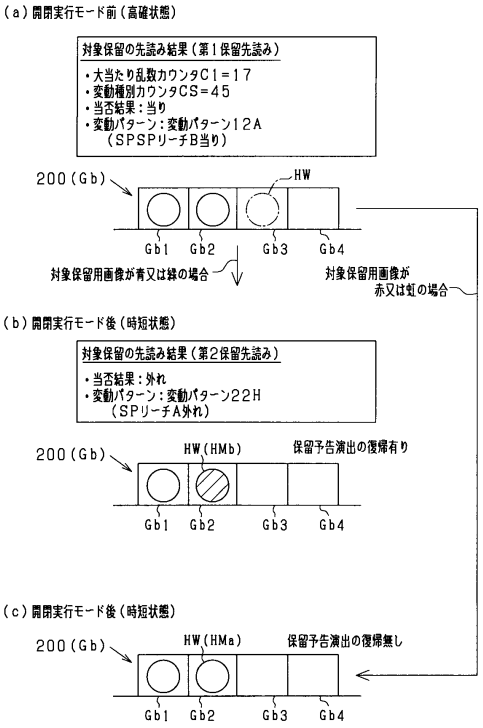
上限表示態様テーブル

変動パターン	備考		上限表示態様
	演出態様	遊技状態	
変動パターン1A～5A	各種リーチ当たり	通常状態	虹
変動パターン11A，12A	各種リーチ当たり	高確状態	虹
変動パターン21A～24A	各種リーチ当たり	時短状態	虹
変動パターン2H	ノーマルリーチ外れ	通常状態	青
変動パターン3H	SPリーチA外れ	通常状態	緑
変動パターン4H	SPリーチB外れ	通常状態	緑
変動パターン5H	SPSPリーチA外れ	通常状態	赤
変動パターン6H	SPSPリーチB外れ	通常状態	赤
変動パターン12H	SPSPリーチA外れ	高確状態	赤
変動パターン13H	SPSPリーチB外れ	高確状態	赤
変動パターン22H	SPリーチA外れ	時短状態	緑
変動パターン23H	SPリーチB外れ	時短状態	緑
変動パターン24H	SPSPリーチA外れ	時短状態	赤
変動パターン25H	SPSPリーチB外れ	時短状態	赤

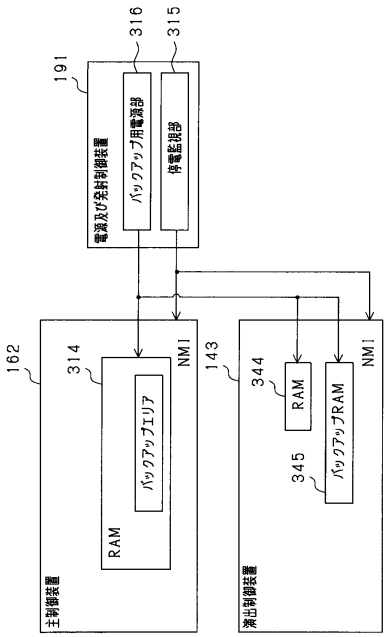
【図７５】



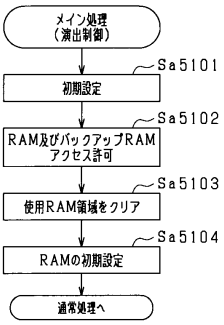
【図７６】



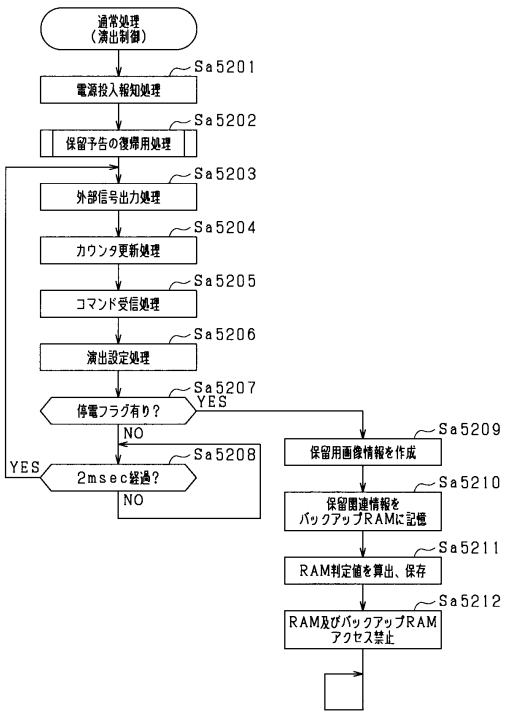
【図７７】



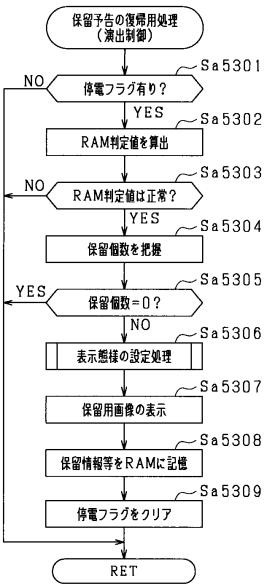
【図７８】



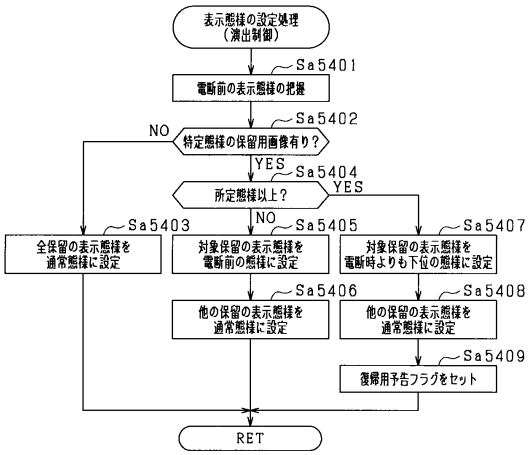
【図７９】



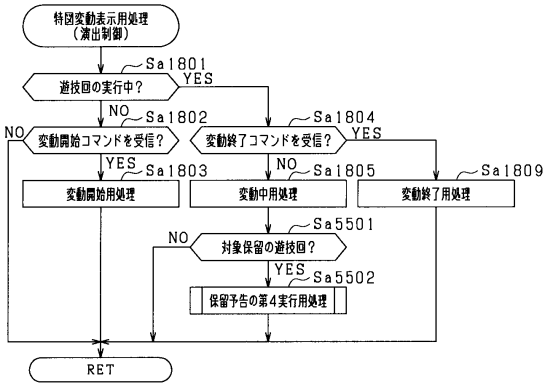
【図８０】



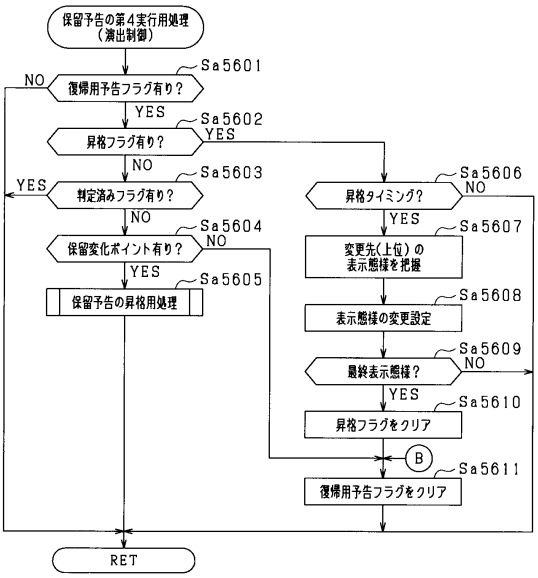
【図８１】



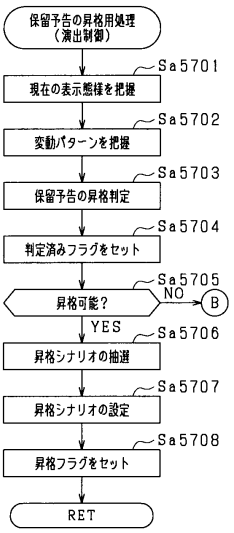
【図８２】



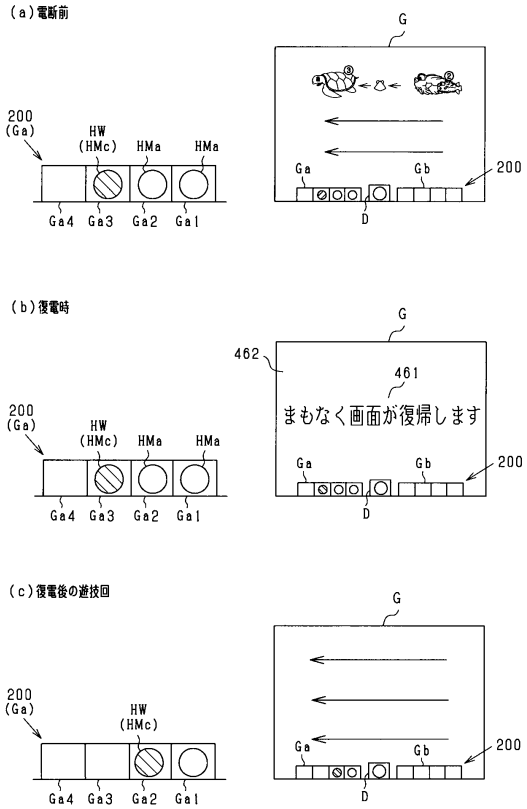
【図８３】



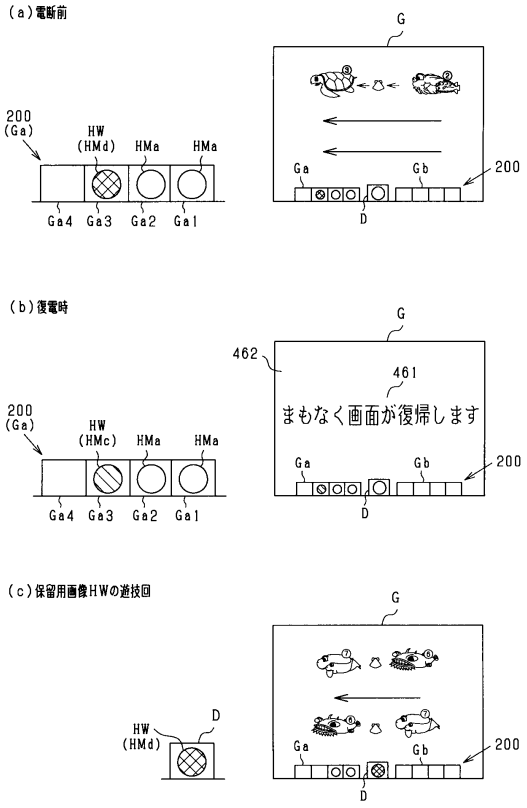
【図８４】



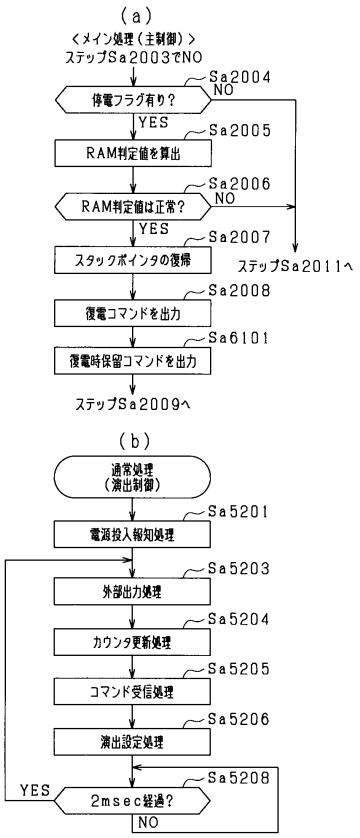
【図８５】



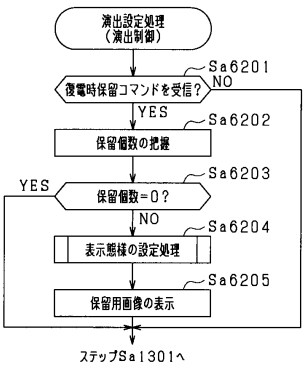
【図８６】



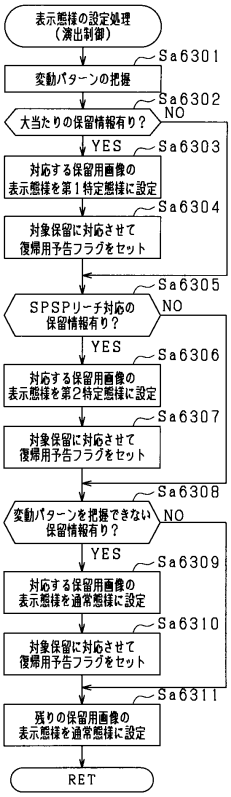
【図８７】



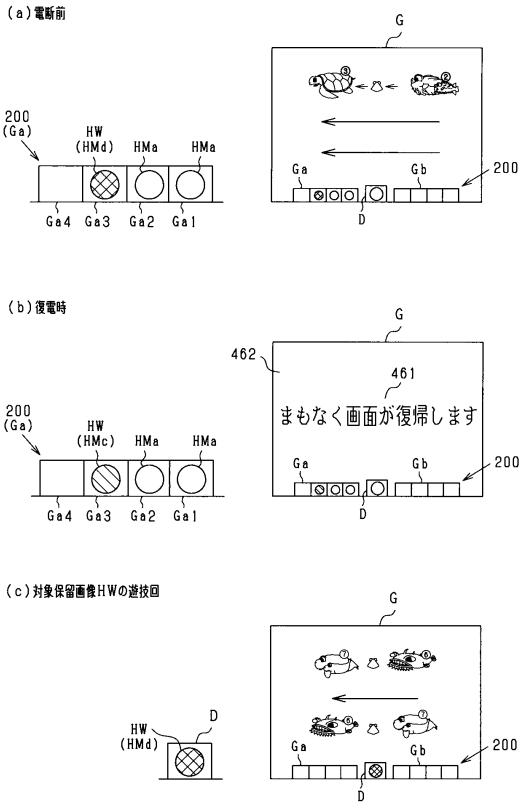
【図８８】



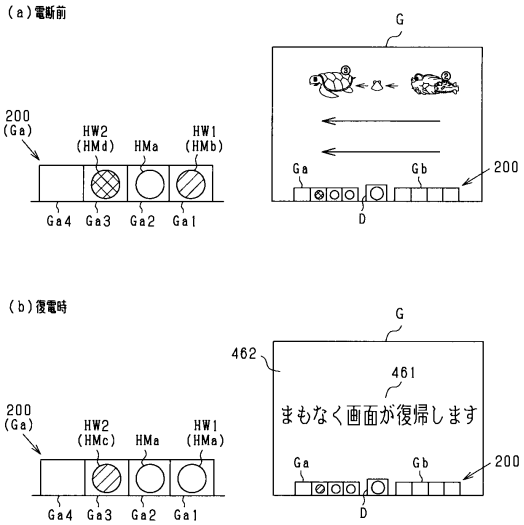
【図８９】



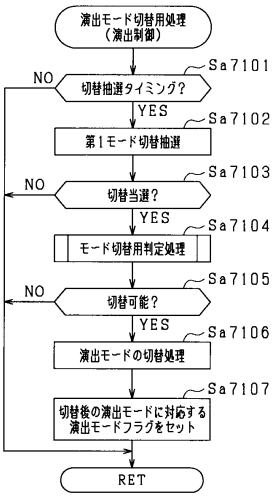
【図９０】



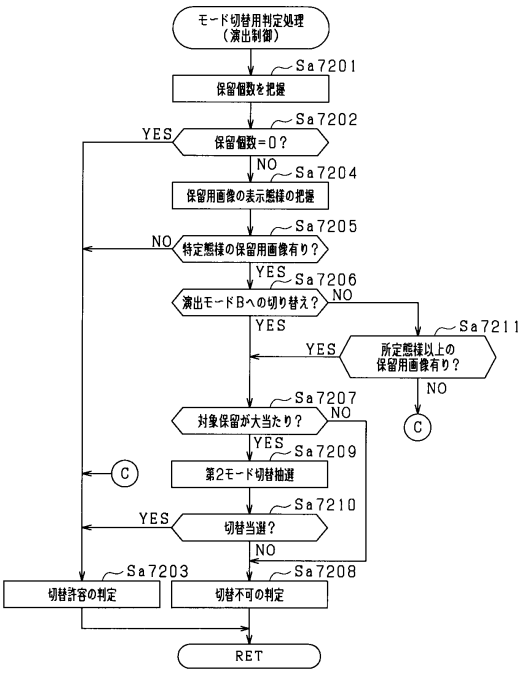
【図９１】



【図９２】



【図９３】



【図９４】

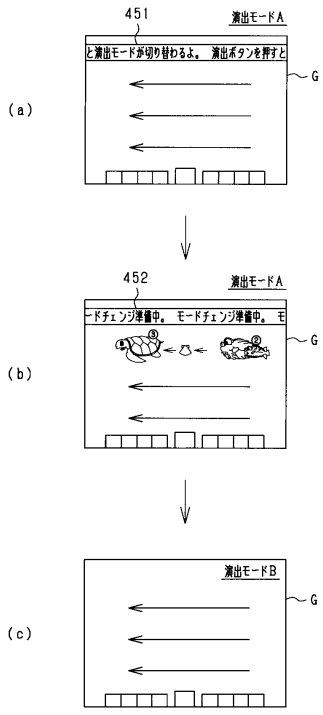
(a)演出モードAから演出モードBへの切り替え

保留用画像の状態	対象保留の先読み結果	モード切替
保留なし	—	可
特定態様の保留用画像無し	—	可
特定態様の保留用画像有り	外れ	不可
	大当たり	可

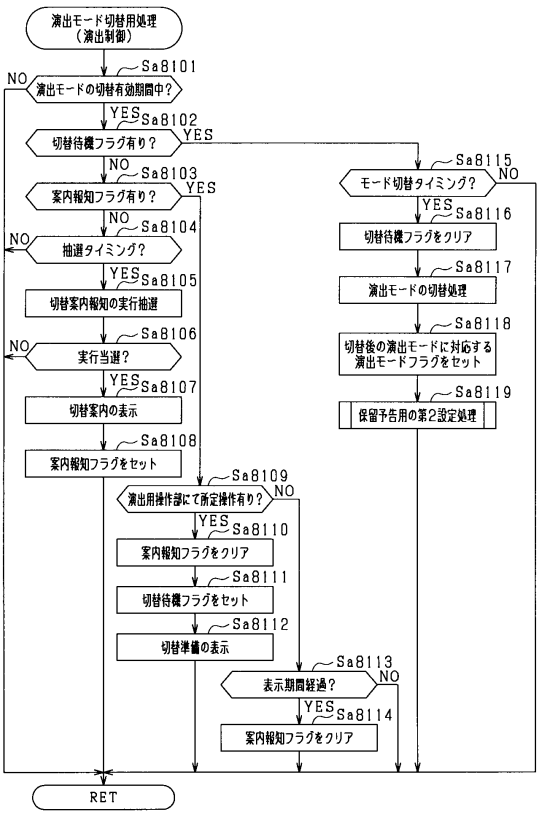
(b)演出モードBから演出モードAへの切り替え

保留用画像の状態	対象保留の先読み結果	モード切替
保留なし	—	可
特定態様の保留用画像無し	—	可
青色態様の保留用画像有り	—	可
緑色態様以上の保留用画像有り	外れ	不可
	大当たり	可

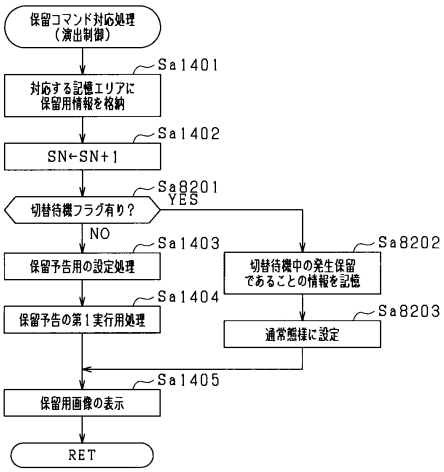
【図９５】



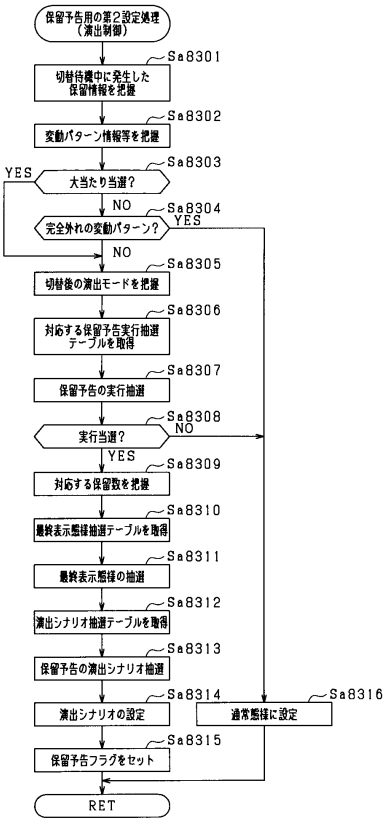
【図９６】



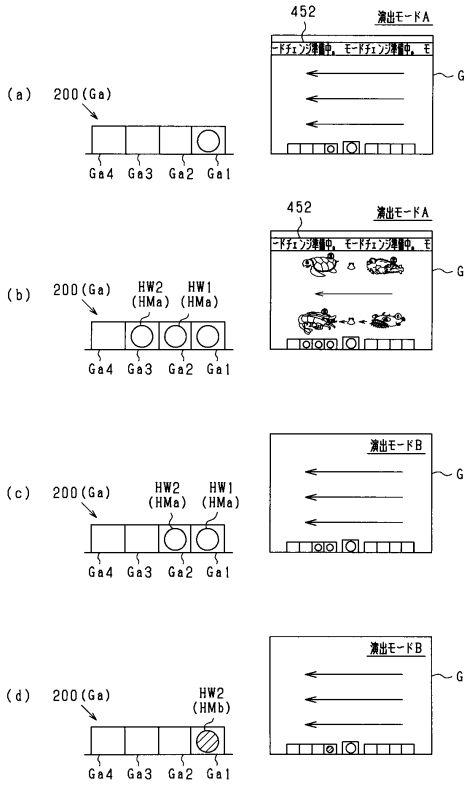
【図９７】



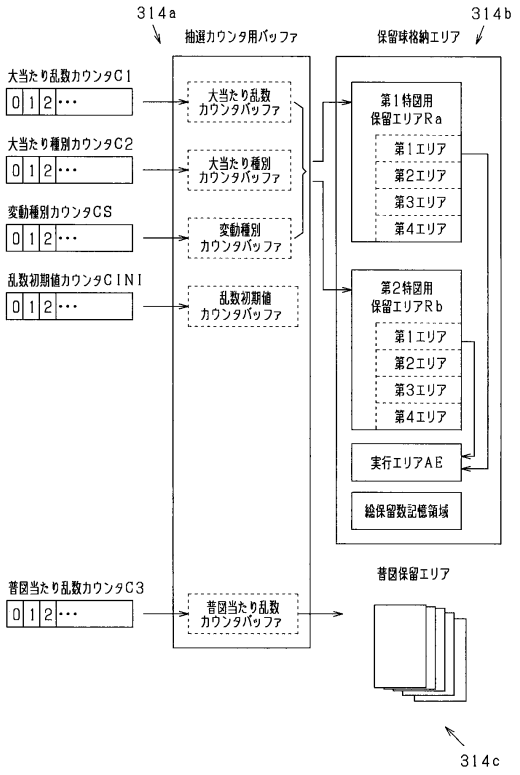
【図９８】



【図９９】



【図１００】



【図１０１】

（ａ）低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~9	大当たり結果	1/300
10~2999	外れ結果	299/300

（ｂ）高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~49	大当たり結果	1/60
50~2999	外れ結果	59/60

【図１０２】

（ａ）第1特図用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0、1	4R確変大当たり結果A	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(1100回)
2~49	4R確変大当たり結果B	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
50、51	4R通常大当たり結果A	低確率モード	高頻度サポートモード(1000回)
52~99	4R通常大当たり結果B	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

（ｂ）第2特図用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0~19	10R確変大当たり結果A	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(1100回)
20~99	10R確変大当たり結果B	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)

（ｃ）第2時短遊技状態

移行条件	抽選モード	サポートモード
外れ遊技回の回数が1000回	低確率モード	高頻度サポートモード(900回)

【図１０３】

（ａ）低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
7	サポート当選結果（普図当たり結果）	1/100
0~6、8~99	普図外れ結果	99/100

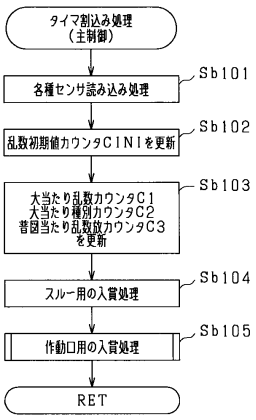
（ｂ）高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0~98	サポート当選結果（普図当たり結果）	99/100
99	普図外れ結果	1/100

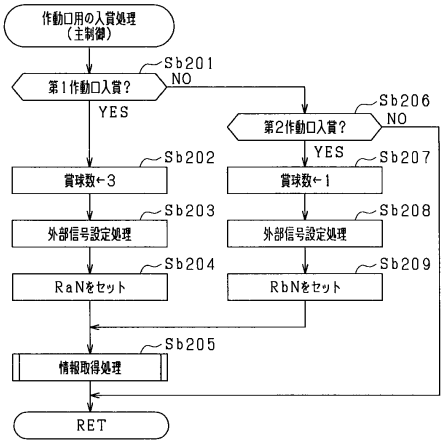
（ｃ）役物開閉遊技の態様

サポートモード	開放期間	開放回数	インターバル期間
低頻度サポートモード	0.1sec	1回	-
高頻度サポートモード	2sec	2回	0.2sec

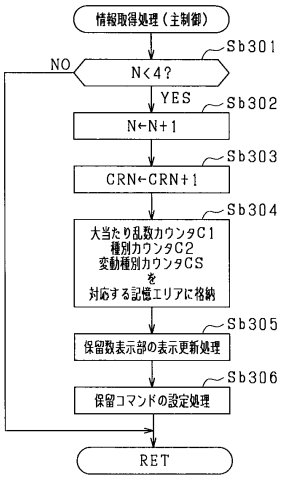
【図１０４】



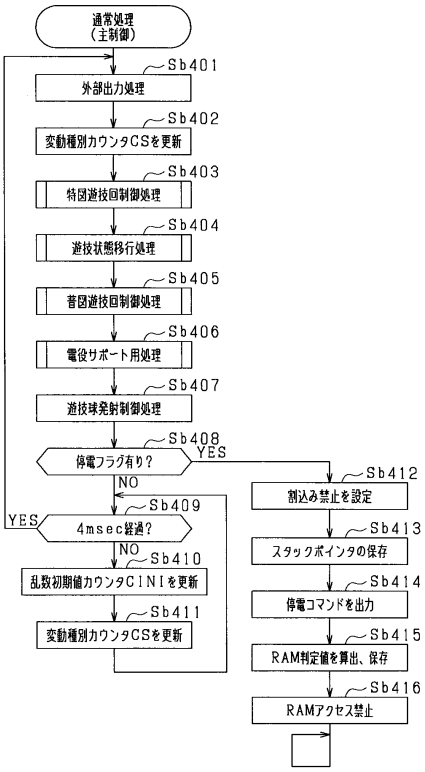
【図１０５】



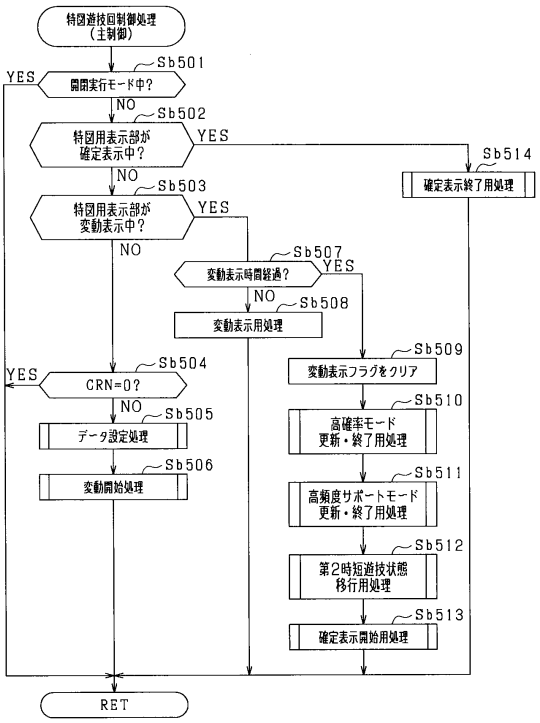
【図１０６】



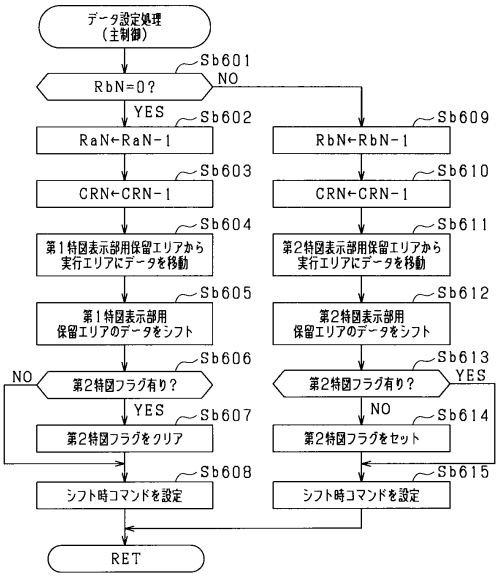
【図１０７】



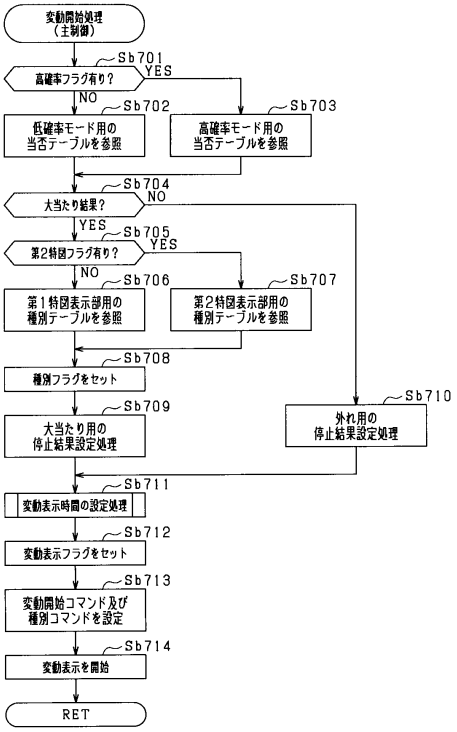
【図１０８】



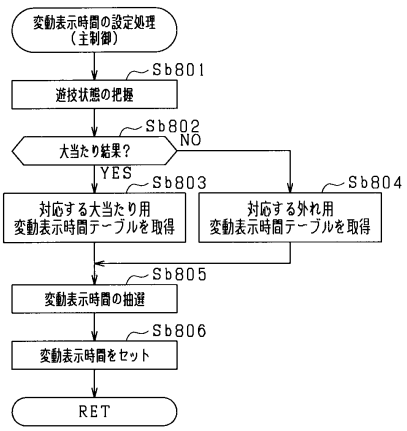
【図１０９】



【図１１０】



【図１１１】



【図１１２】

(a)大当たり用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン1A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1～29	変動パターン2A	60sec	SPリーチ当たり
30～99	変動パターン3A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b)外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～64	変動パターン1H	8sec(保0～保2)	完全外れ
		4sec(保3～保4)	
65～84	変動パターン2H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85～94	変動パターン3H	60sec	SPリーチ外れ
95～99	変動パターン4H	120sec	SPSPリーチ外れ

【図１１３】

(a)大当たり用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～39	変動パターン11A	60sec	SPリーチ当たり
40～99	変動パターン12A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b)外れ用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～79	変動パターン11H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
80～94	変動パターン12H	60sec	SPリーチ外れ
95～99	変動パターン13H	120sec	SPSPリーチ外れ

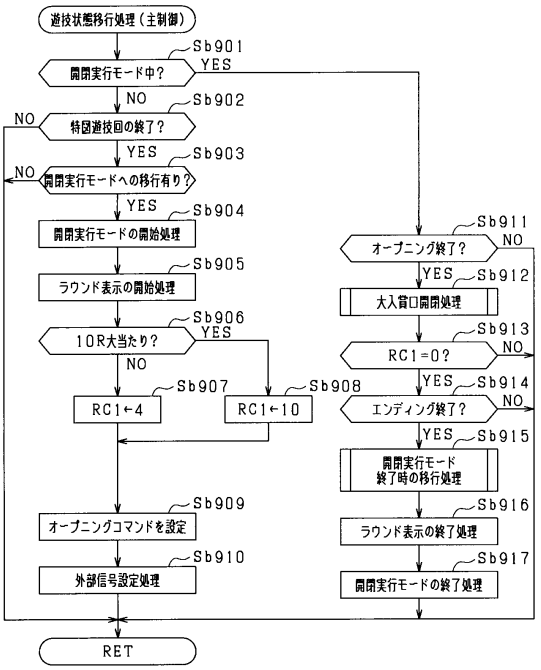
(c)大当たり用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン21A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1～29	変動パターン22A	60sec	SPリーチ当たり
30～99	変動パターン23A	120sec	SPSPリーチ当たり

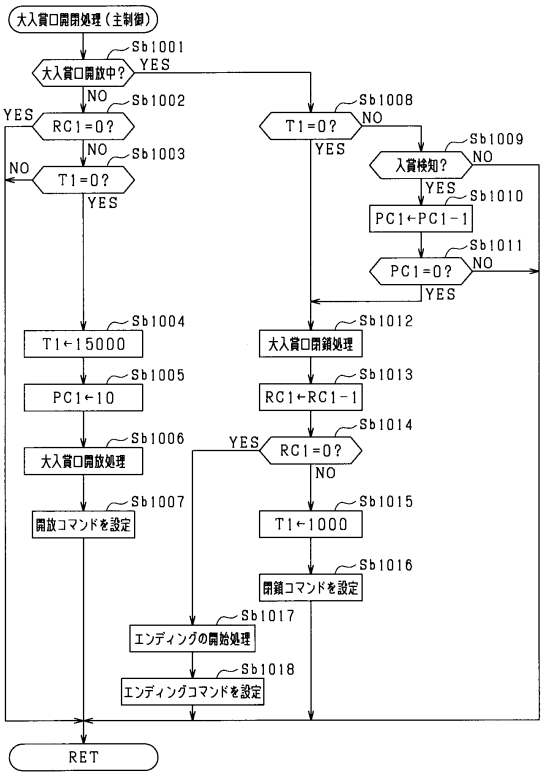
(d)外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～39	変動パターン21H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
40～84	変動パターン22H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85～94	変動パターン23H	60sec	SPリーチ外れ
95～99	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチ外れ

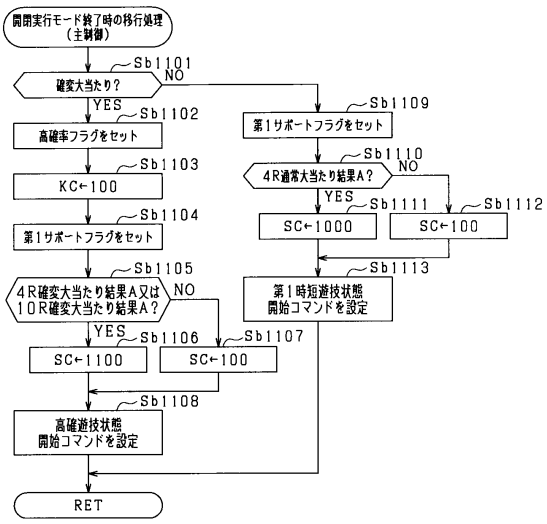
【図１１４】



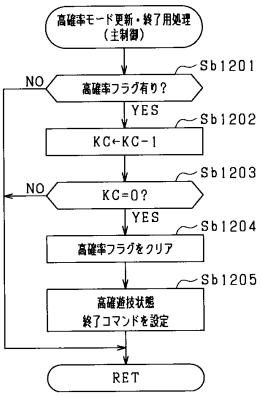
【図１１５】



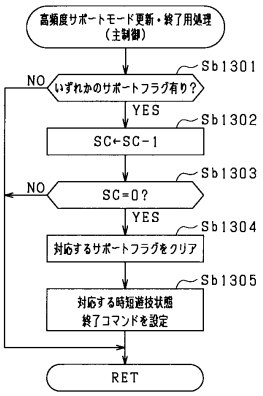
【図１１６】



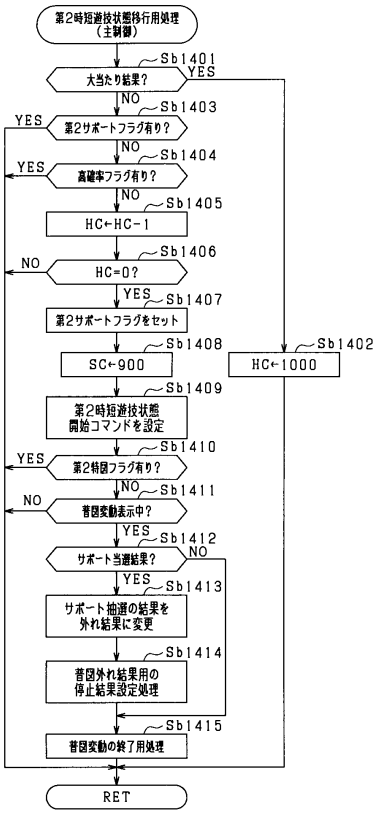
【図１１７】



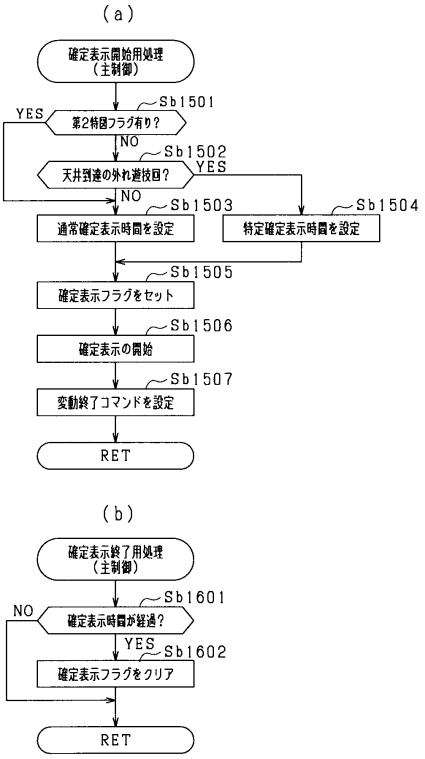
【図１１８】



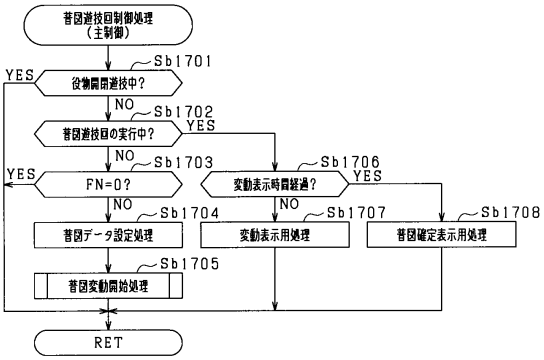
【図１１９】



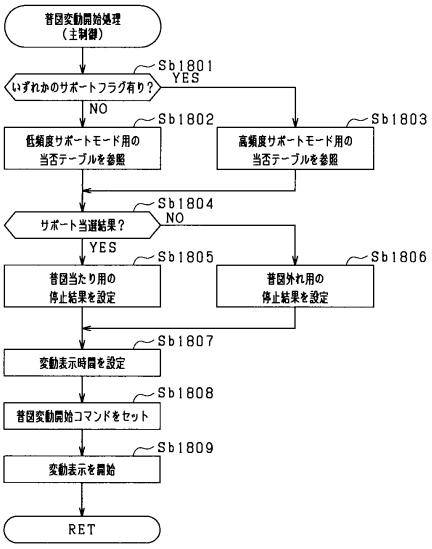
【図１２０】



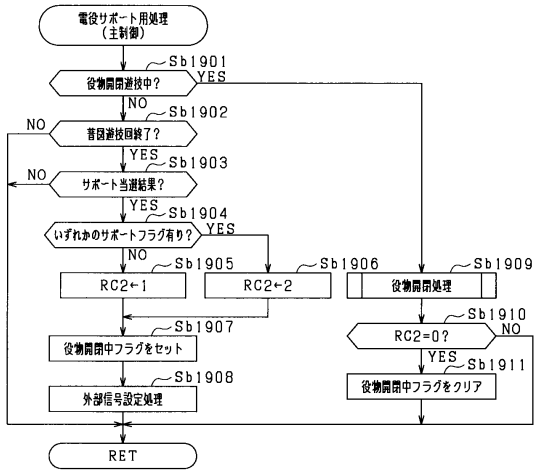
【図１２１】



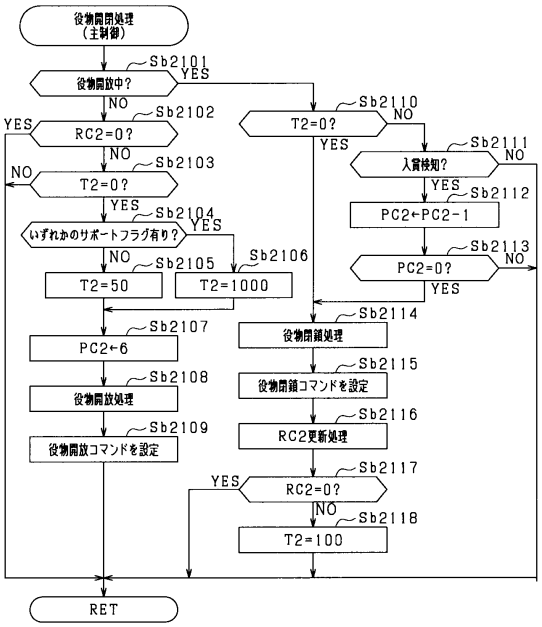
【図１２２】



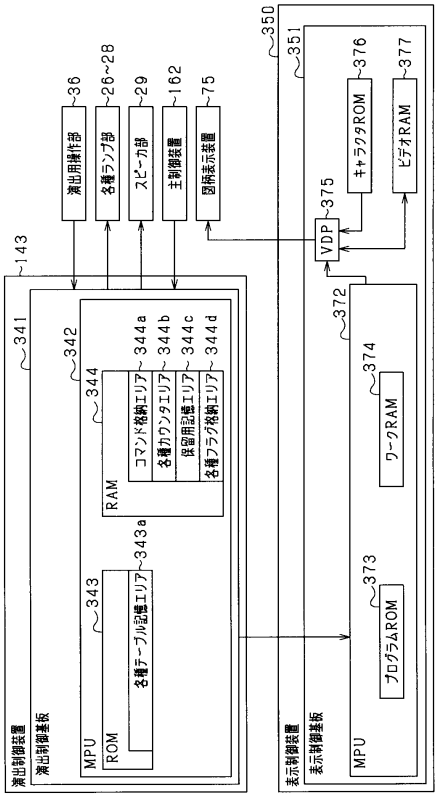
【図１２３】



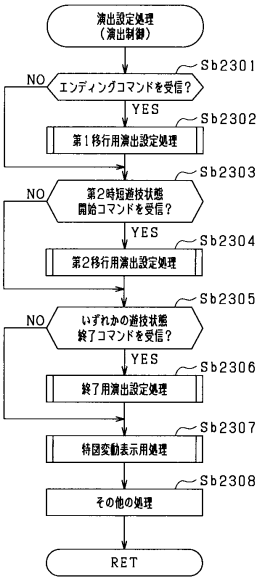
【図１２４】



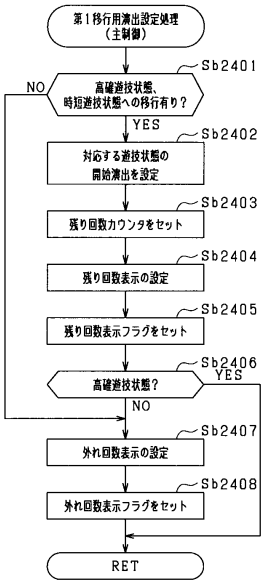
【図１２５】



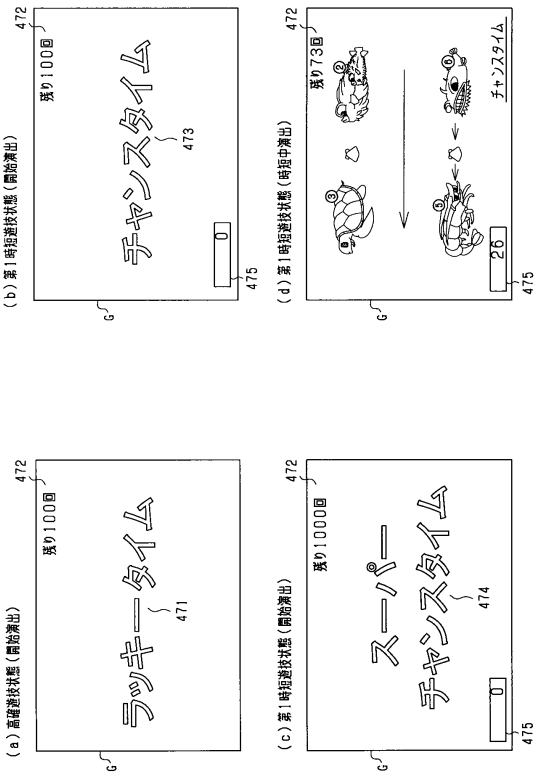
【図１２６】



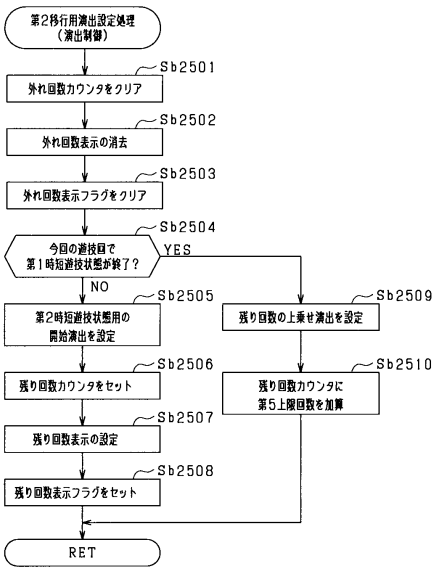
【図１２７】



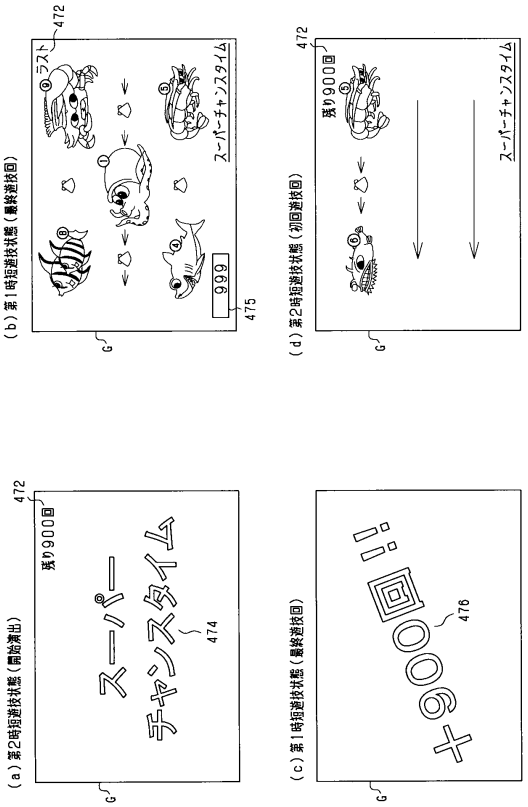
【図１２８】



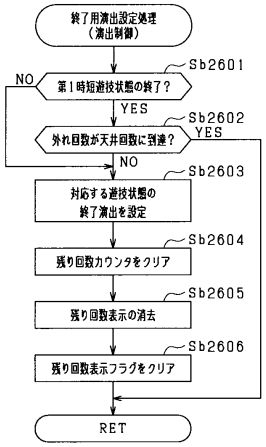
【図１２９】



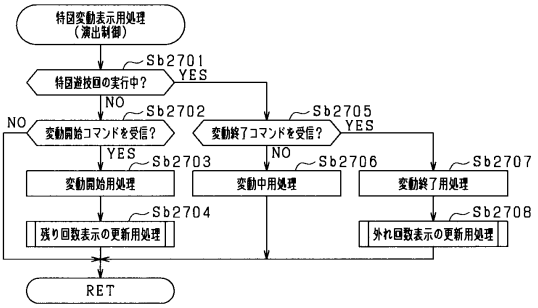
【図１３０】



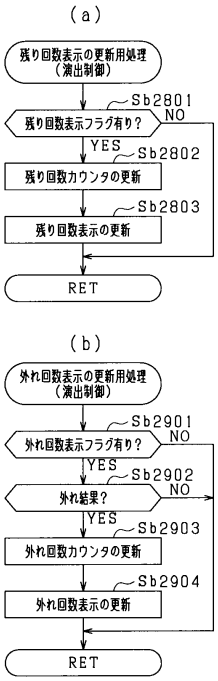
【図１３１】



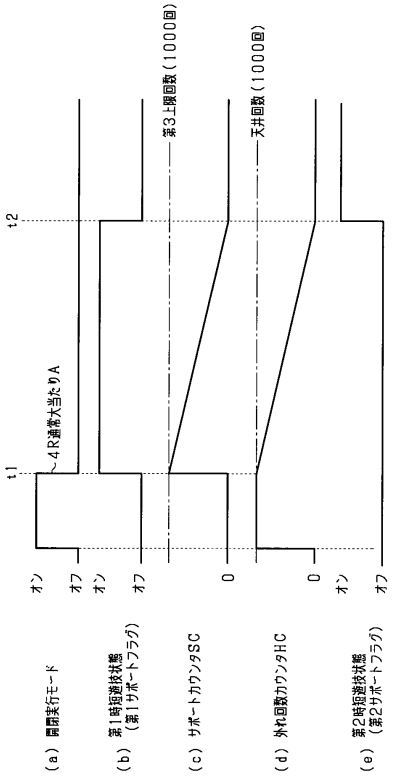
【図１３２】



【図１３３】



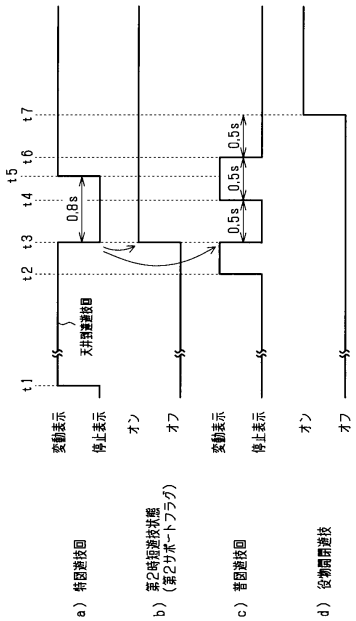
【図１３４】



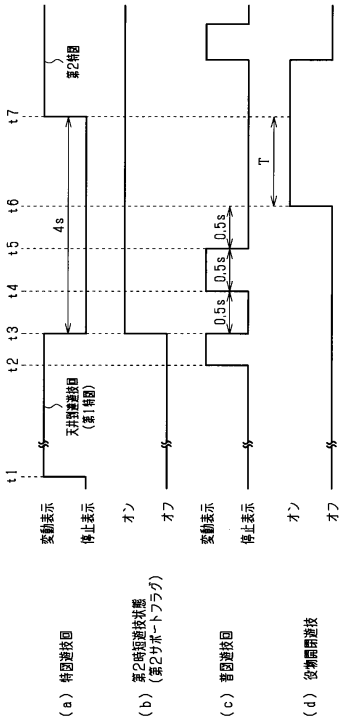
【図１３５】

	比較例	本願構成
第1時短遊技状態中の第2時短遊技状態への移行	不可	不可
処理順序	第2時短遊技状態の移行判定 ↓ 時短遊技状態の残り回数の更新	時短遊技状態の残り回数の更新 ↓ 第2時短遊技状態の移行判定
状態切替の状況	第2時短遊技状態に移行させる旨の判定結果 ↓ 上限回数への到達により第1時短遊技状態が終了	上限回数への到達により第1時短遊技状態が終了 ↓ 第2時短遊技状態に移行させる旨の判定結果
第2時短遊技状態	無効	有効

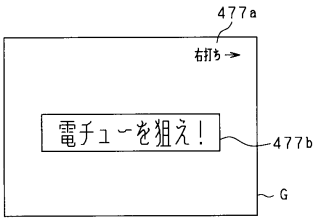
【図１３６】



【図１３７】



【図１３８】

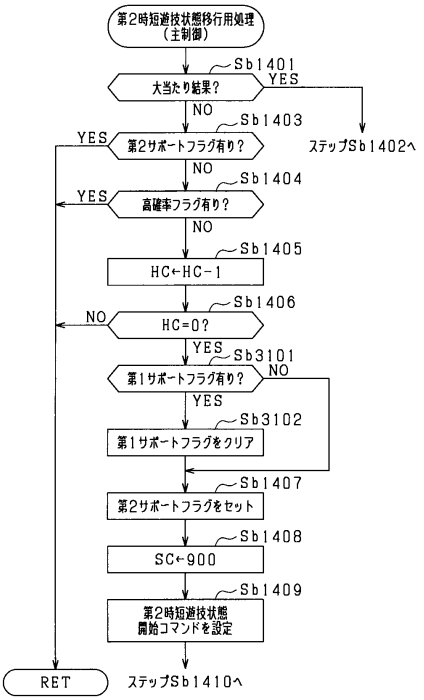


【図１３９】

第2時短遊技状態

移行条件	抽選モード	サポートモード
外れ遊技回の回数が800回	低確率モード	高頻度サポートモード（900回）

【図１４０】



【図１４１】

第1時短遊技状態中の第2時短遊技状態への移行	比較例	本願構成
処理順序	可	可
	第2時短遊技状態の移行判定 ↓ 時短遊技状態の残り回数の更新	時短遊技状態の残り回数の更新 ↓ 第2時短遊技状態の移行判定
状態切替の状況	<天井到達の特図遊技回> 第1時短遊技状態から第2時短遊技状態への切り替え ↓ <天井到達の特図遊技回> 第2時短遊技状態における残り回数の減算	<天井到達の特図遊技回> 第1時短遊技状態から第2時短遊技状態への切り替え ↓ <次の特図遊技回> 第2時短遊技状態における残り回数の減算
第2時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数	899回	900回

【図１４２】

(a)第2特図用の当否テーブル(低確率モード)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1／300
10～309	特殊外れ結果	1／10
310～2999	通常外れ結果	2690／3000

(b)第2特図用の当否テーブル(高確率モード)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～49	大当たり結果	1／60
50～2999	通常外れ結果	59／60

【図１４３】

(a)第1特図用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～64	4R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
65～99	4R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

(b)第2特図用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～64	10R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
65～99	10R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

【図１４４】

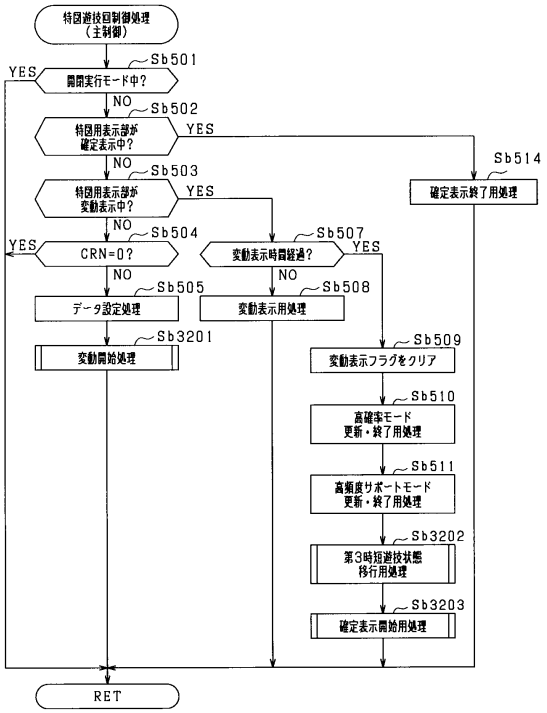
(a)特殊外れ用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	特殊外れ種別
0～9	特殊外れ結果A
10～99	特殊外れ結果B

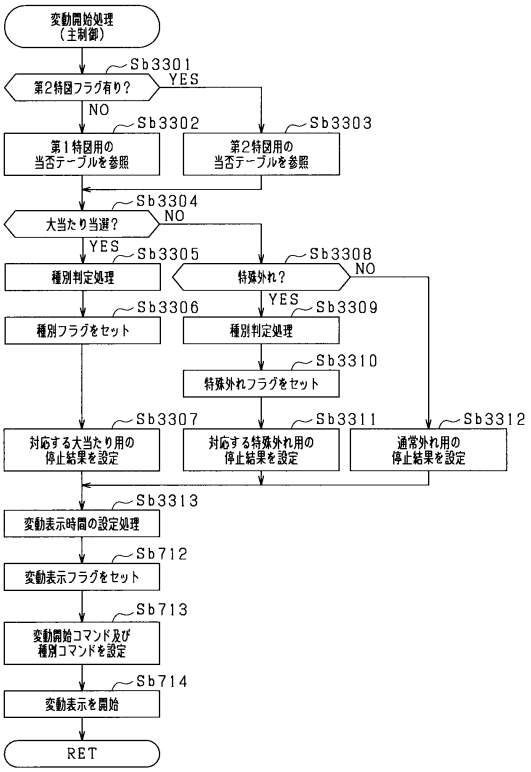
(b)第3時短遊技状態

種別	移行条件	抽選モード	サポートモード
第3時短遊技状態A	特殊外れ結果A	低確率モード	高頻度サポートモード(900回)
第3時短遊技状態B	特殊外れ結果B	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

【図１４５】



【図１４６】



【図１４７】

(a)第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目～99回目	0～99	変動パターンZ1	8sec(保0～保1)	完全外れ
			4sec(保2～保4)	
100回目(最終回)	0～99	変動パターンZ2	15sec	特殊リーチ外れ

(b)第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目～99回目	0～39	変動パターン21H	8sec(保0～保1)	完全外れ
			4sec(保2～保4)	
	40～84	変動パターン22H	15sec	ノーマルリーチ外れ
	85～94	変動パターン23H	60sec	SPリーチ外れ
	95～99	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチ外れ
100回目(最終回)	0～99	変動パターンZ3	8sec(保0～保1)	完全外れ
			4sec(保2～保4)	

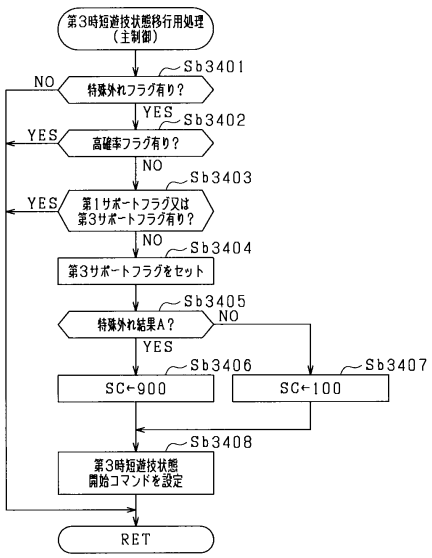
(c)第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(保留分の通常遊技状態用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
101回目～104回目(保留分)	0～99	変動パターンZ4	15sec	特殊リーチ外れ

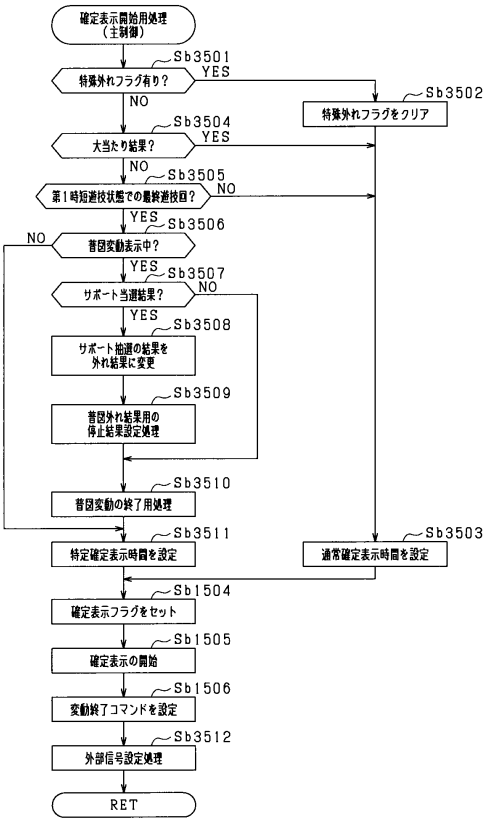
(d)第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(保留分の通常遊技状態用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
101回目～104回目(保留分)	0～99	変動パターンZ5	8sec	完全外れ

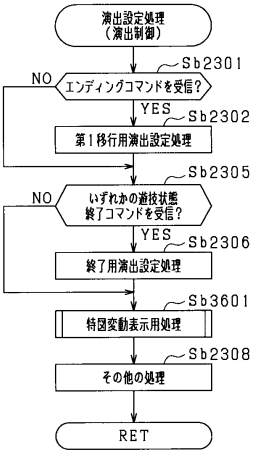
【図１４８】



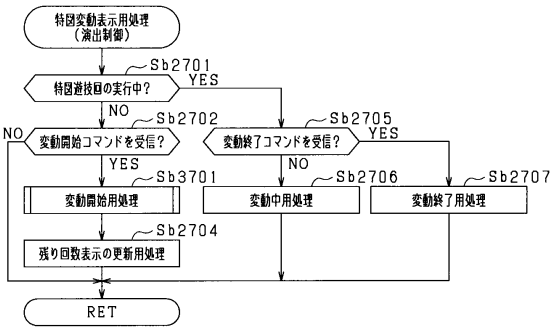
【図１４９】



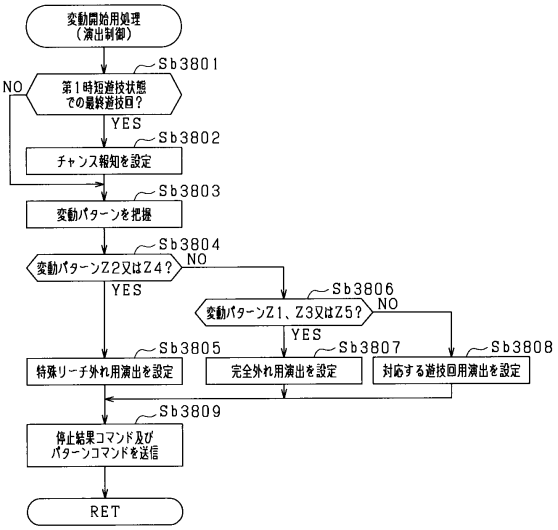
【図１５０】



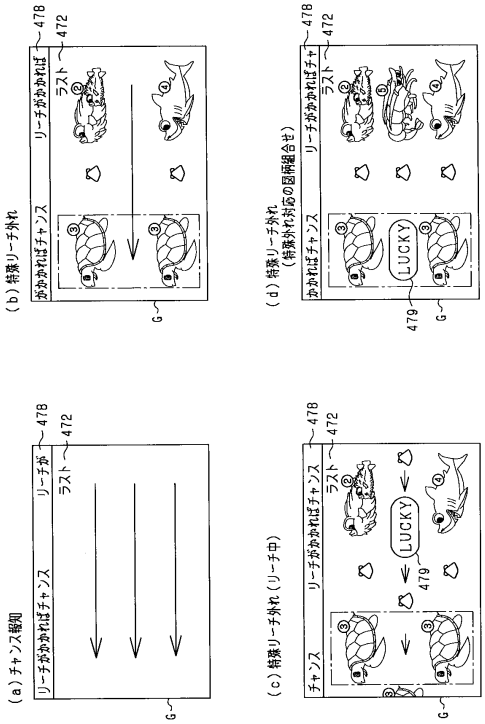
【図１５１】



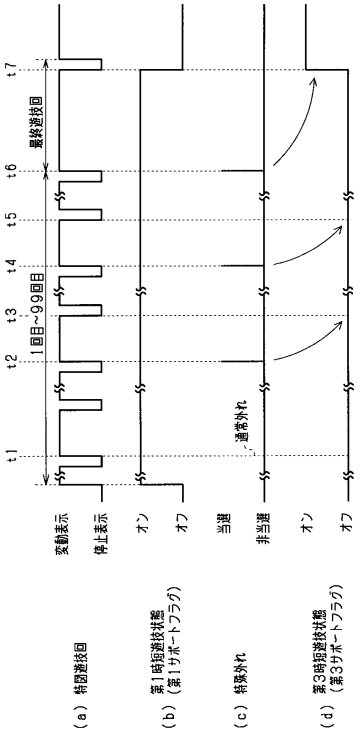
【図１５２】



【図１５３】



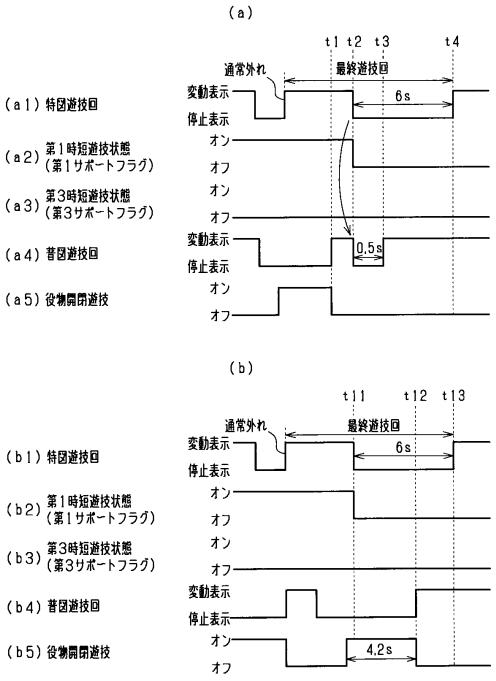
【図１５４】



【図１５５】

対象遊技回	当否結果	遊技回用演出
1回目～99回目	通常外れ結果	完全外れ演出
	特殊外れ結果	完全外れ演出
最終遊技回、保留分	特殊外れ結果	特殊リーチ外れ演出
	通常外れ結果	完全外れ演出

【図１５６】



【図１５７】

(a)第1特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1／300
10～19	特殊外れ結果	1／300
16～2999	通常外れ結果	2980／3000

(b)第2特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1／300
10～39	特殊外れ結果	1／100
40～2999	通常外れ結果	2960／3000

(c)第1特図及び第2特図用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～49	大当たり結果	1／60
50～2999	通常外れ結果	59／60

【図１５８】

(a)第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～64	4R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
65～99	4R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(1000回)

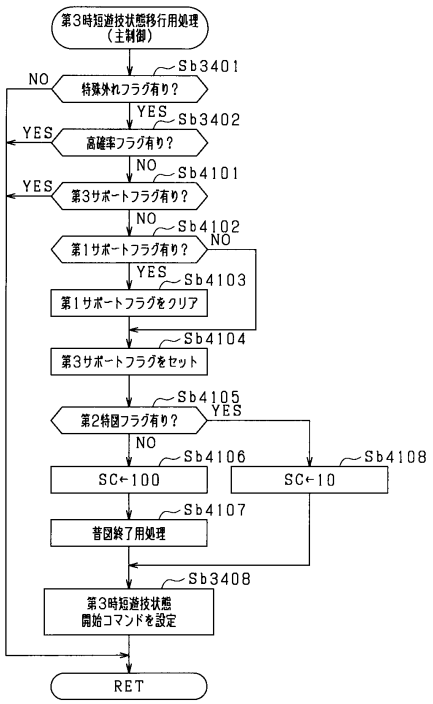
(b)第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～64	10R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
65～99	10R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(1000回)

(c)第3時短遊技状態

種別	移行条件	抽選モード	サポートモード
第3時短遊技状態A	第1特図で特殊外れ結果	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)
第3時短遊技状態B	第2特図で特殊外れ結果	低確率モード	高頻度サポートモード(10回)

【図１５９】



【図１６０】

(a)第1特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンY1	15sec	特殊リーチ外れ

(b)第2特図における大当たり用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～79	変動パターン21A～23A	15～120sec	各種リーチ当たり
80～99	変動パターンY2	60sec	特定演出A

(c)第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～79	変動パターン21H～24H	4～120sec	完全外れ、各種リーチ外れ
80～99	変動パターンY3	60sec	特定演出B

(d)第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンY4	60sec	特定演出C

【図１６１】

(a)第2特図における大当たり用の変動表示時間テーブル(第3時短遊技状態B用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンY5	60sec	特定演出D

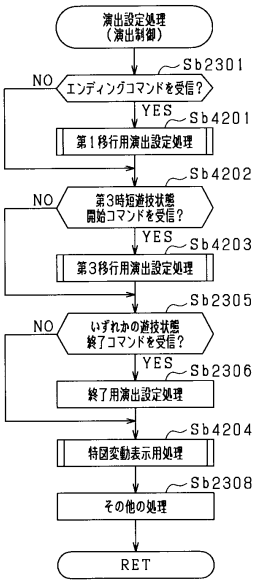
(b)第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(第3時短遊技状態B用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目～9回目	0～99	変動パターンY6	8sec(保0～保1)	完全外れ
			4sec(保2～保4)	
最終遊技回	0～99	変動パターンY7	60sec	特定演出E

(c)第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(第3時短遊技状態B用)

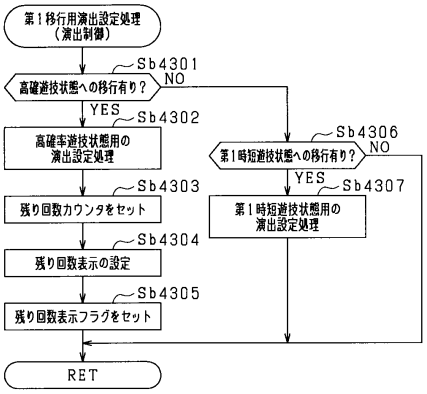
対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目～9回目	0～99	変動パターンY8	8sec(保0～保1)	完全外れ
			4sec(保2～保4)	
最終遊技回	0～99	変動パターンY9	60sec	特定演出E

【図１６２】

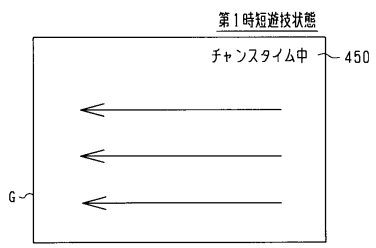


【図１６３】

(a)

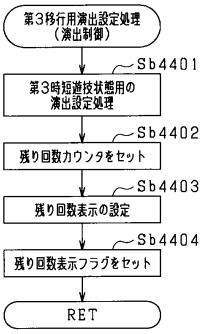


(b)

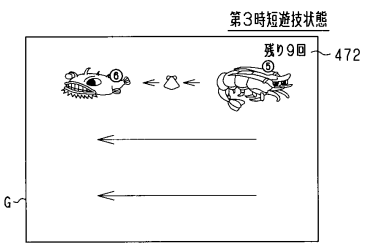


【図１６４】

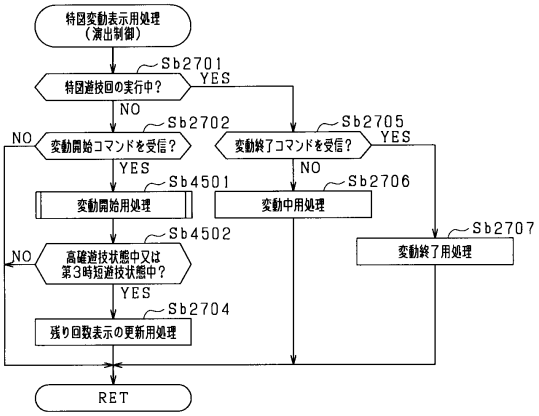
(a)



(b)

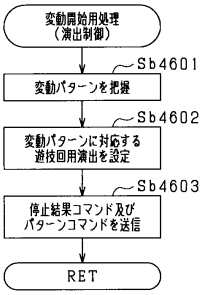


【図１６５】



【図１６６】

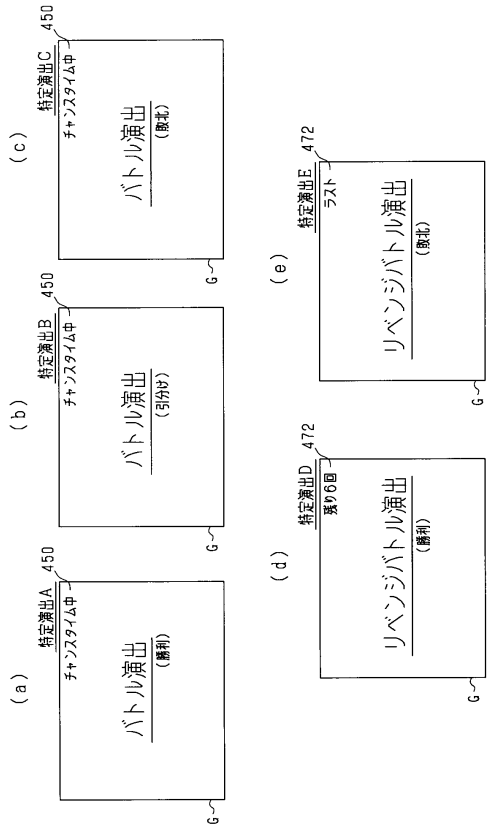
（ａ）



（ｂ）

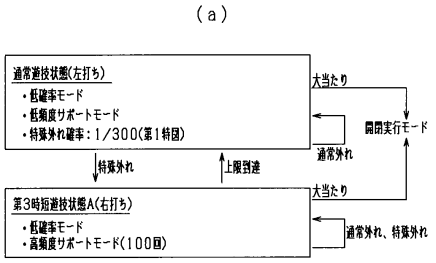
変動パターン	遊技回用演出	備考（状態）
変動パターンＹ１	特殊リーチ外れ	通常遊技状態中の特殊外れ結果
変動パターンＹ２	特定演出Ａ	第１時短遊技状態中の大当たり結果の一部
変動パターンＹ３	特定演出Ｂ	第１時短遊技状態中の通常外れ結果の一部
変動パターンＹ４	特定演出Ｃ	第１時短遊技状態中の特殊外れ結果
変動パターンＹ５	特定演出Ｄ	第３時短遊技状態中の大当たり結果
変動パターンＹ７	特定演出Ｅ	第３時短遊技状態の最終遊技回で 通常外れ結果又は特殊外れ結果
変動パターンＹ９		
変動パターンＹ６	完全外れ	第３時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で 通常外れ結果又は特殊外れ結果
変動パターンＹ８		
その他	対応する遊技回用演出	－

【図１６７】

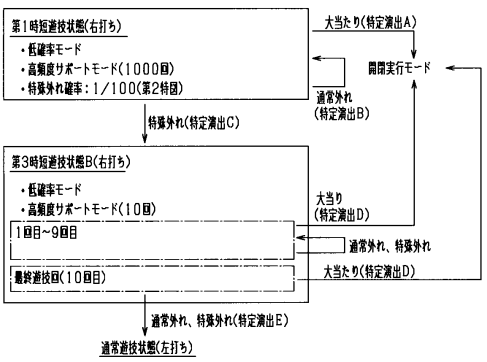


【図１６８】

（ａ）



（ｂ）



【図１６９】

(a)第1特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1／300
10～2999	通常外れ結果	2990／3000

(b)第2特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1／300
10～39	特殊外れ結果	1／100
40～2999	通常外れ結果	2960／3000

(c)第1特図及び第2特図用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～49	大当たり結果	1／60
50～2999	通常外れ結果	59／60

【図１７０】

(a)第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～69	4R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
70～89	4R通常大当たり結果A	低確率モード	高頻度サポートモード(70回)
90～99	4R通常大当たり結果B	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

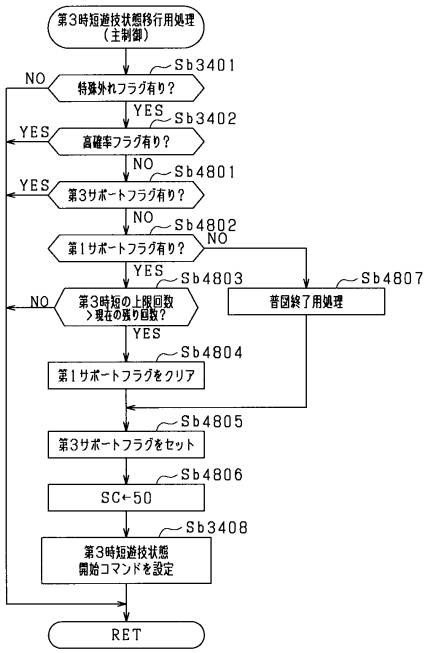
(b)第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～69	10R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
70～89	10R通常大当たり結果A	低確率モード	高頻度サポートモード(70回)
90～99	10R通常大当たり結果B	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

(c)第3時短遊技状態

移行条件	抽選モード	サポートモード
特殊外れ結果	低確率モード	高頻度サポートモード(50回)

【図１７１】



【図１７２】

(a)第2特図における特殊外れ結果用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態A用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目～20回目	0～99	変動パターンW1	4sec又は8sec	完全外れ
21回目～70回目	0～99	変動パターンW2	15sec	特殊リーチ外れA

(b)第2特図における特殊外れ結果用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態B用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目～50回目	0～99	変動パターンW1	4sec又は8sec	完全外れ
50回目～100回目	0～99	変動パターンW2	15sec	特殊リーチ外れA

【図１７３】

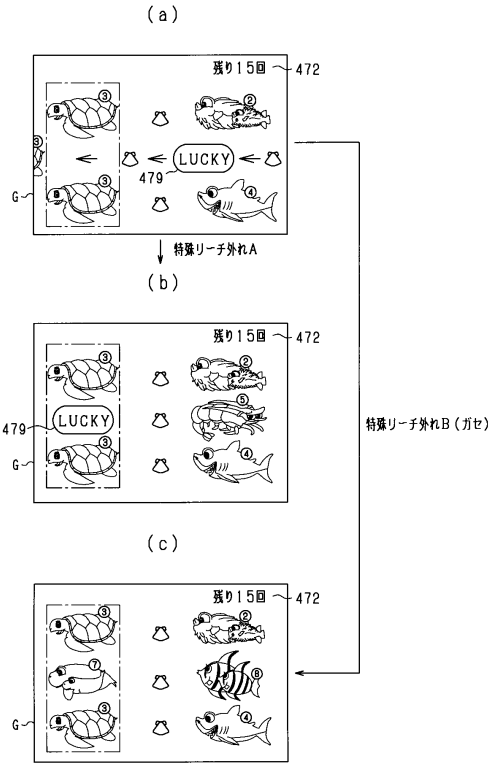
(a)第2特図における通常外れ結果用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態A用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)	変動パターンW3の比率
1回目～20回目	0～99	変動パターン21H～24H	4sec～120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	無し
21回目～60回目	0～79	変動パターン21H～24H	4sec～120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	低
	80～99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	
61回～70回目	0～39	変動パターン21H～24H	4sec～120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	高
	40～99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	

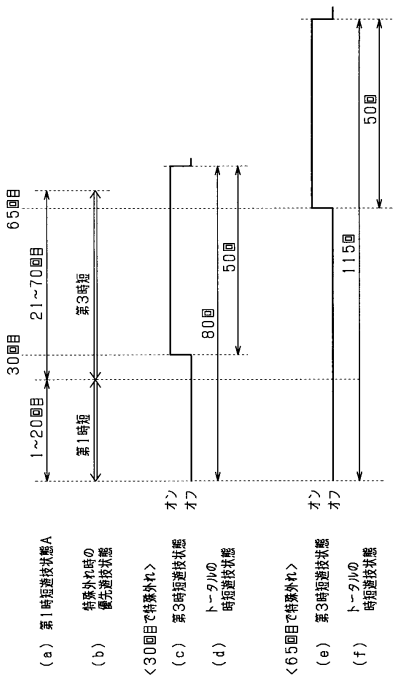
(b)第2特図における通常外れ結果用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態B用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)	変動パターンW3の比率
1回目～20回目	0～99	変動パターン21H～24H	4sec～120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	無し
21回目～60回目	0～79	変動パターン21H～24H	4sec～120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	低
	80～99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	
61回～70回目	0～39	変動パターン21H～24H	4sec～120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	高
	40～99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	
71回目～90回目	0～79	変動パターン21H～24H	4sec～120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	低
	80～99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	
91回～100回目	0～39	変動パターン21H～24H	4sec～120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	高
	40～99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	

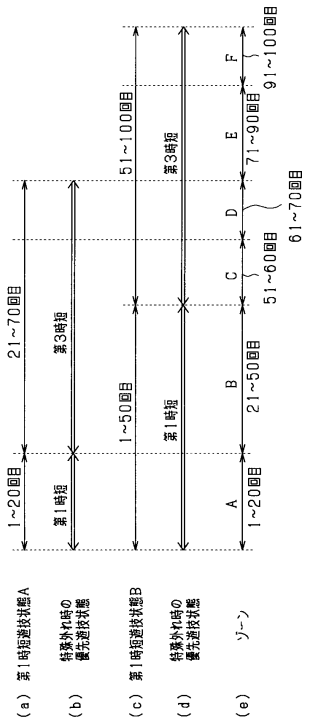
【図１７４】



【図１７５】



【図１７６】



【図１７７】

ゾーン	特図遊技回	第3時短への移行	遊技性
A	1回目～20回目	第1時短A、第1時短Bのいずれも第3時短への移行無し。	上乗せ発生がなく、大当たりを目指して遊技できる状態。
B	21回目～50回目	第1時短Aの場合は第3時短への移行有り。 第1時短Bの場合は第3時短への移行無し。	上乗せ発生によりトータル回数を増やせる状態。但し、上乗せが発生しないことで第1時短Bの可能性が残る。
C	51回目～60回目	第1時短A、第1時短Bのいずれも第3時短への移行有り。	上乗せ発生によりトータル回数を増やせる状態。但し、第1時短Bであったとすると早めの上乗せ発生となり、トータル回数が少なめになる。
D	61回目～70回目	第1時短A、第1時短Bのいずれも第3時短への移行有り。	第1時短Aの場合、上乗せ無しであれば終了する状態。但し、第1時短Bの場合、上乗せ発生であれば早めとなり、トータル回数が少なめになる。
E	71回目～90回目	第3時短への移行有り。	第1時短Bが確定した状態。
F	91回目～100回目	第3時短への移行有り。	上乗せ無しであれば第1時短Bが終了する状態。

【図１７８】

(a)第1特図及び第2特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1／300
10～19	特殊外れ結果	1／300
16～2999	通常外れ結果	2980／3000

(b)第1特図及び第2特図用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～49	大当たり結果	1／60
50～2999	通常外れ結果	59／60

【図１７９】

(a)第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～64	4R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
65～99	4R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

(b)第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～64	10R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
65～99	10R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

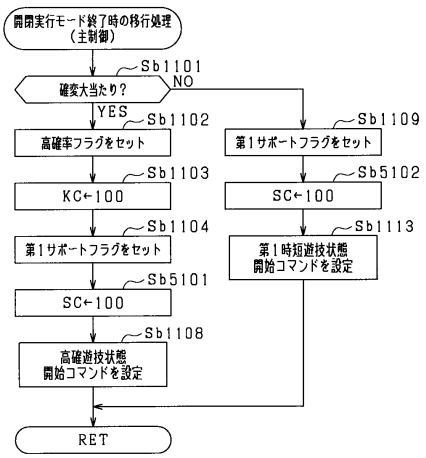
(c)第2時短遊技状態

移行条件	抽選モード	サポートモード
外れ遊技回の回数が800回	低確率モード	高頻度サポートモード(500回)

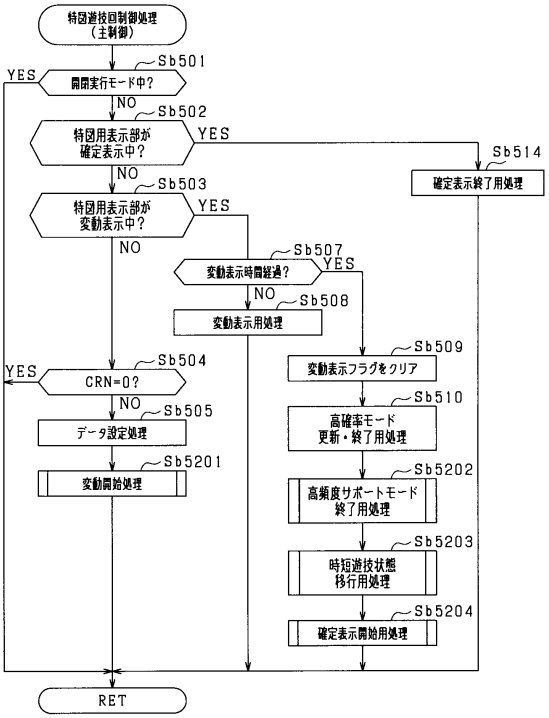
(d)第3時短遊技状態

移行条件	抽選モード	サポートモード
特殊外れ結果	低確率モード	高頻度サポートモード(300回)

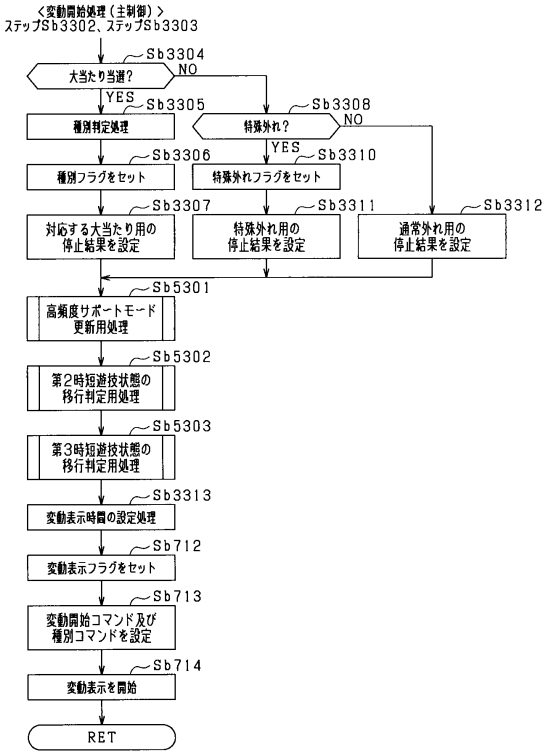
【図１８０】



【図１８１】



【図１８２】

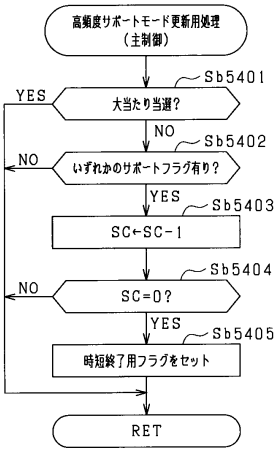


【図１８３】

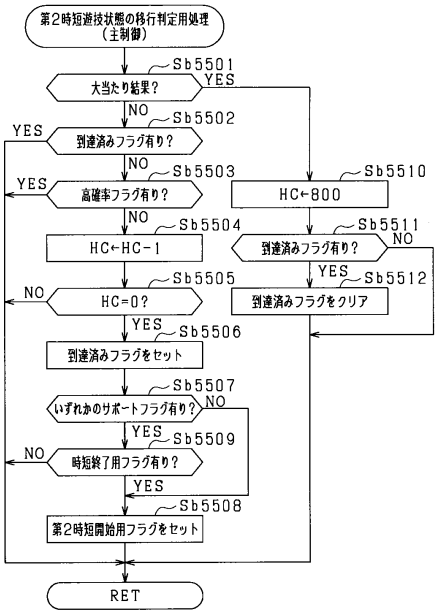
第1特図における外れ用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用）

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
天井到達の遊技回	0～99	変動パターンR1	18sec	天井到達用演出（完全外れ＋到達報知）
特殊外れ結果の遊技回	0～99	変動パターンR2	15sec	特殊リーチ外れ

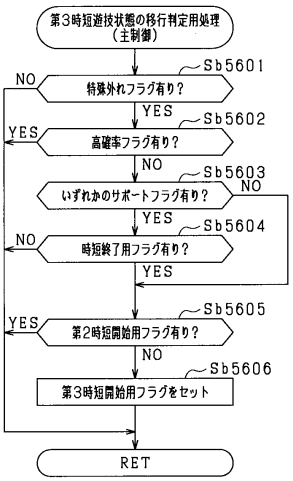
【図１８４】



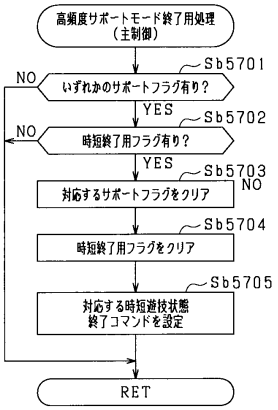
【図１８５】



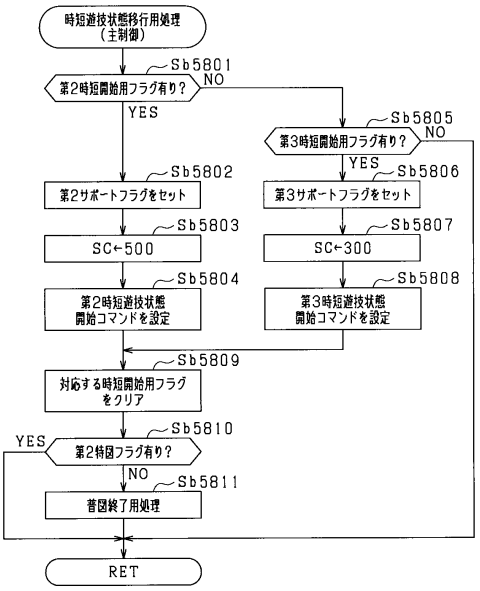
【図１８６】



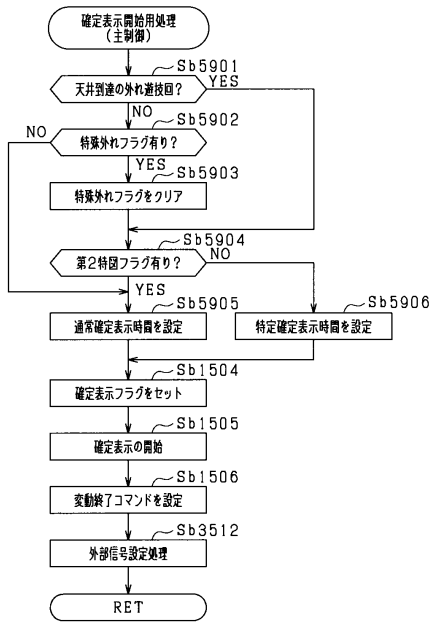
【図１８７】



【図１８８】



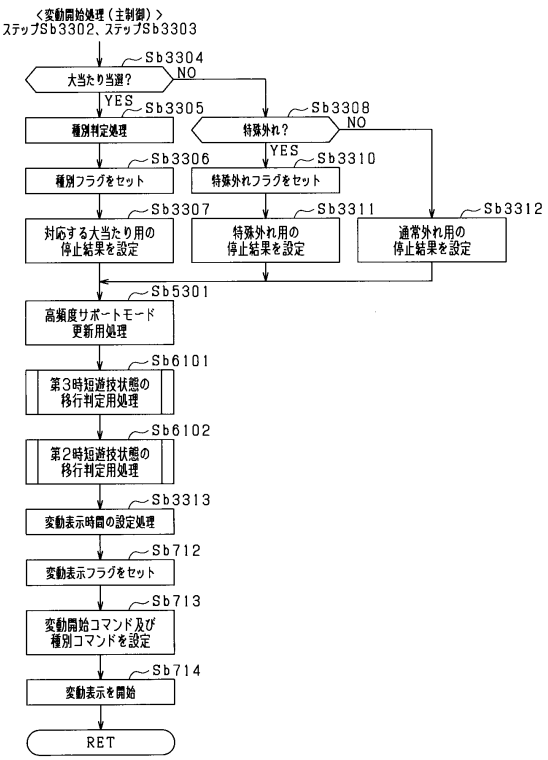
【図１８９】



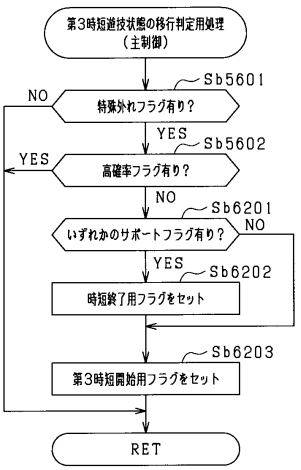
【図１９０】

遊技状態	事象	
通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行	通常遊技状態中に天井到達	A
通常遊技状態から第3時短遊技状態に移行	通常遊技状態中に特殊外れ結果	B
第3時短遊技状態への移行が制限され、第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態が継続	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態において最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果	C
第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果	D
第2時短遊技状態への移行が制限され、第3時短遊技状態が継続	第3時短遊技状態において最終遊技回以外の遊技回で天井到達	E
第3時短遊技状態から第2時短遊技状態に移行	第3時短遊技状態の最終遊技回で天井到達	F
通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行	通常遊技状態中の同一遊技回で天井到達と特殊外れ結果	G

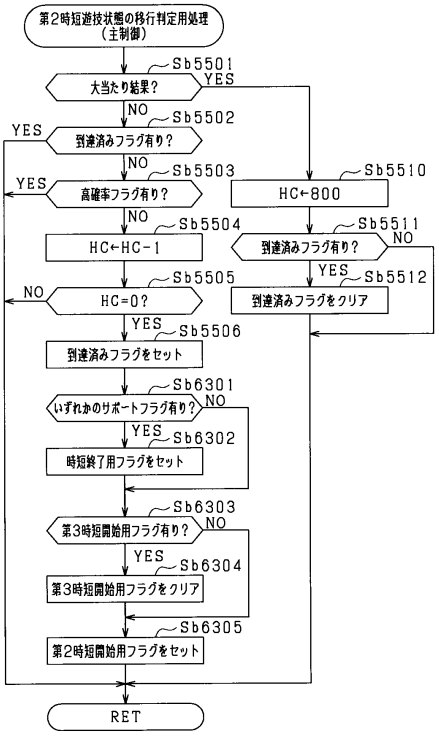
【図１９１】



【図１９２】



【図１９３】



【図１９４】

事象	遊技状態
A 通常遊技状態中に天井到達	通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行
B 通常遊技状態中に特殊外れ結果	通常遊技状態から第3時短遊技状態に移行
C 第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態中に特殊外れ結果	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行
D 第3時短遊技状態中に天井到達	第3時短遊技状態から第2時短遊技状態に移行
E 通常遊技状態中の同一遊技回で天井到達と特殊外れ結果	通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行

【図１９５】

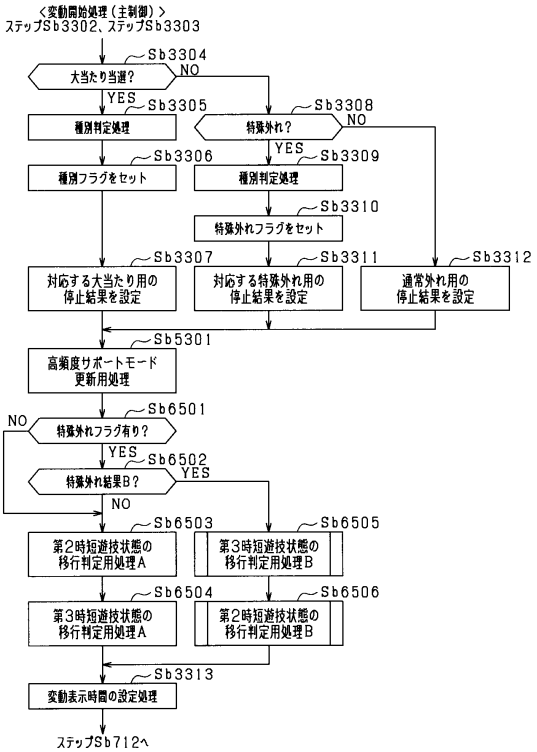
(a)特殊外れ用の種別テーブル(第1特図用)

大当たり種別カウンタC2	特殊外れ種別
0～89	特殊外れ結果A
90～99	特殊外れ結果B

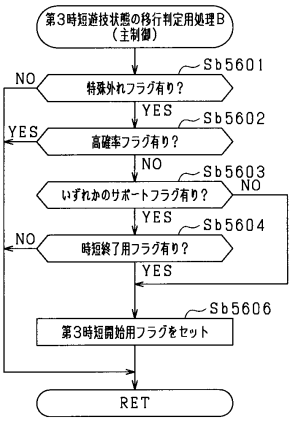
(b)第3時短遊技状態

種別	移行条件	抽選モード	サポートモード
第3時短遊技状態A	特殊外れ結果A 第2特図で特殊外れ結果	低確率モード	高頻度サポートモード(300回)
第3時短遊技状態B	特殊外れ結果B	低確率モード	高頻度サポートモード(700回)

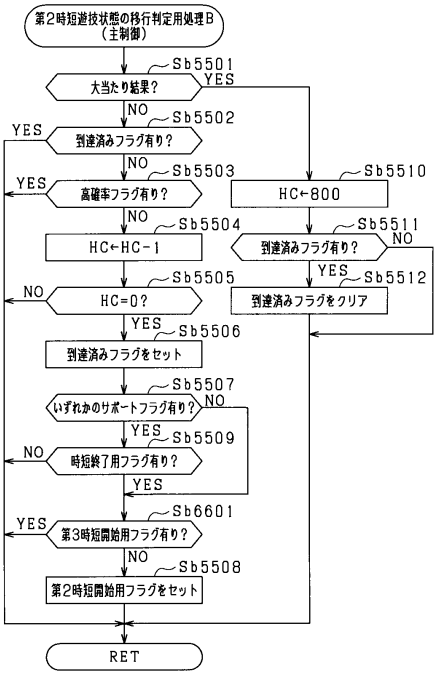
【図１９６】



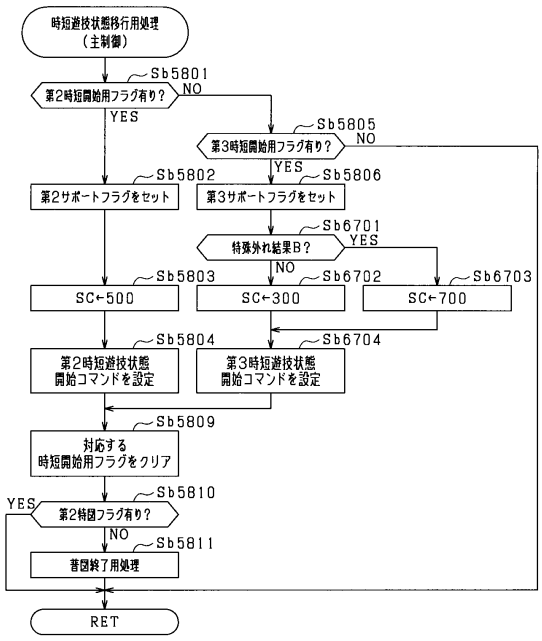
【図１９７】



【図１９８】



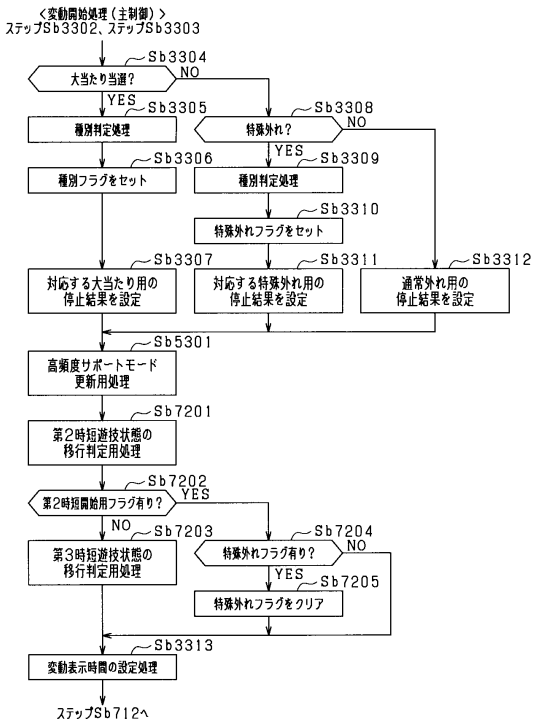
【図１９９】



【図２００】

事象	遊技状態
A 通常遊技状態中に天井到達	通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行
B 通常遊技状態中に特殊外れ結果A又はB	通常遊技状態から第3時短遊技状態A又はBに移行
C 第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果A又はB	第3時短遊技状態A又はBへの移行が制限され、第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態が継続
D 第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果A又はB	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態から第3時短遊技状態A又はBに移行
E 第3時短遊技状態A又はBにおいて最終遊技回以外の遊技回で天井到達	第2時短遊技状態への移行が制限され、第3時短遊技状態A又はBが継続
F 第3時短遊技状態A又はBの最終遊技回で天井到達	第3時短遊技状態A又はBから第2時短遊技状態に移行
G 通常遊技状態中の同一遊技回で天井到達と特殊外れ結果A	通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行
H 通常遊技状態中の同一遊技回で天井到達と特殊外れ結果B	通常遊技状態から第3時短遊技状態Bに移行

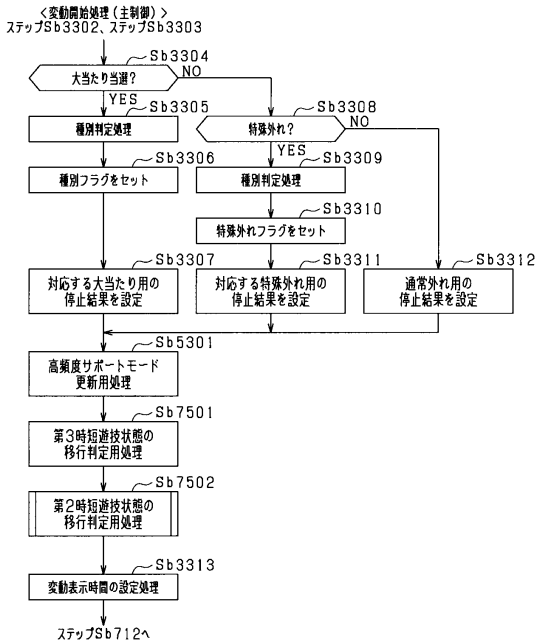
【図２０１】



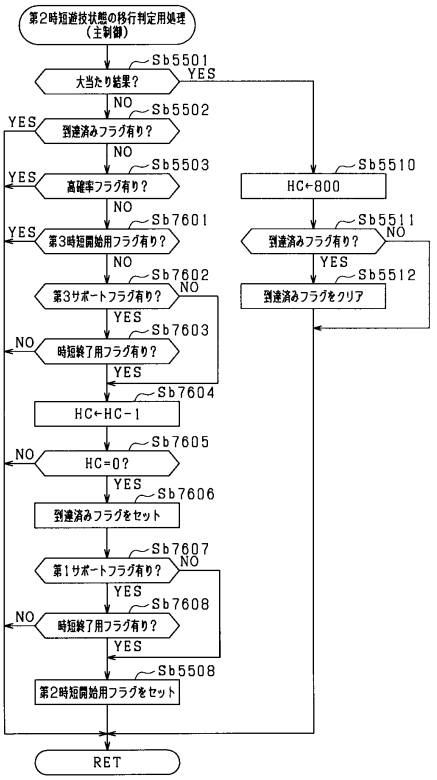
【図２０２】

遊技状態	事象	
通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行	通常遊技状態中に天井到達	A
通常遊技状態から第3時短遊技状態A又はBに移行	通常遊技状態中に特殊外れ結果A又はB	B
第3時短遊技状態A又はBへの移行が制限され、第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態が継続	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態において最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果A又はB	C
第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態から第3時短遊技状態A又はBに移行	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果A又はB	D
第2時短遊技状態へ移行が制限され、第3時短遊技状態A又はBが継続	第3時短遊技状態A又はBにおいて最終遊技回以外の遊技回で天井到達	E
第3時短遊技状態から第2時短遊技状態に移行	第3時短遊技状態A又はBの最終遊技回で天井到達	F
通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行	通常遊技状態中の同一遊技回で天井到達と特殊外れ結果A又はB	G

【図２０３】



【図２０４】



【図２０５】

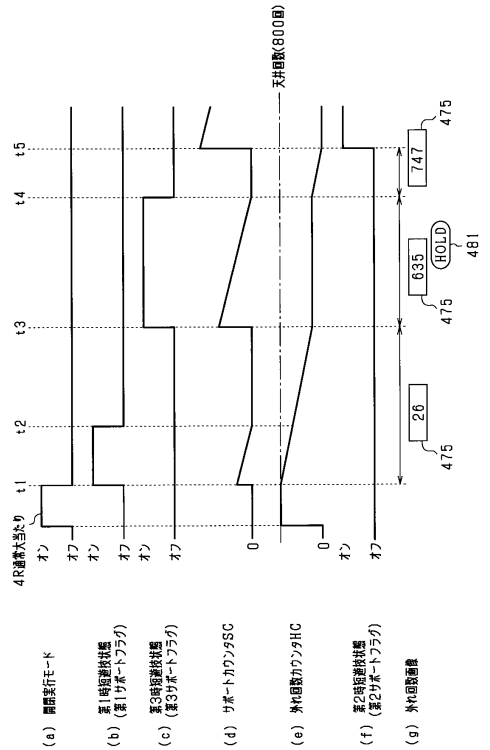
(a)

遊技状態	状態
第3時短遊技状態A又はB中（最終遊技回を除く）	外れ遊技回の回数更新が制限

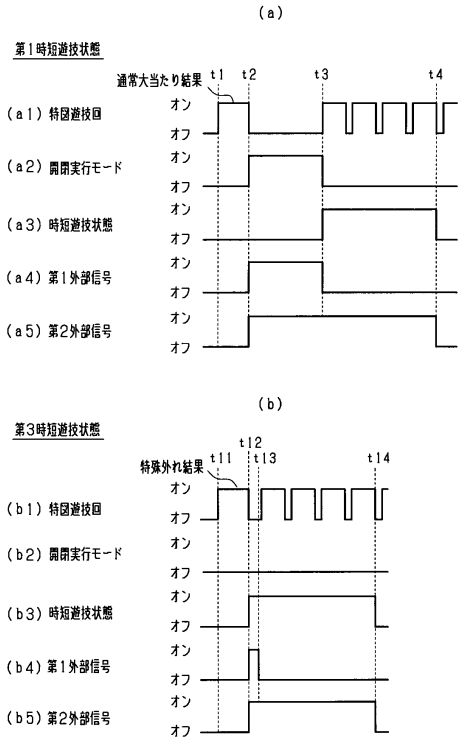
(b)

	事象	遊技状態
A	通常遊技状態中に天井到達	通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行
B	通常遊技状態中に特殊外れ結果A又はB	通常遊技状態から第3時短遊技状態A又はBに移行
C	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態において最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果A又はB	第3時短遊技状態A又はBへの移行が制限され、第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態が継続
D	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果A又はB	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態から第3時短遊技状態A又はBに移行
E	外れ遊技回の回数が天井回数に到達する遊技回で特殊外れ結果A又はB	通常遊技状態から第3時短遊技状態A又はBに移行 天井到達が保留 第3時短遊技状態A又はBの終了に伴い天井到達が成立し、第2時短遊技状態に移行

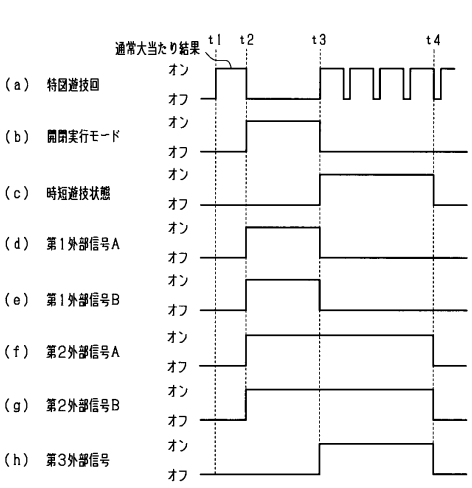
【図２０６】



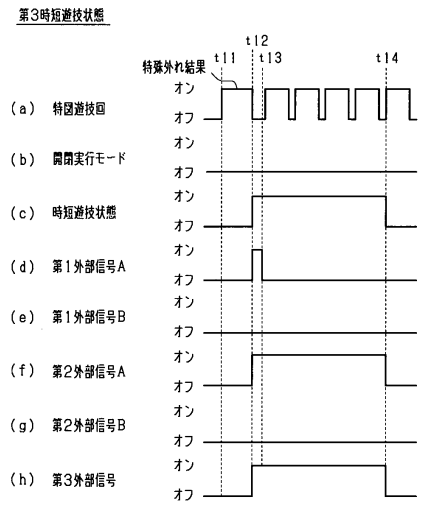
【図２０７】



【図２０８】



【図２０９】



【図２１０】

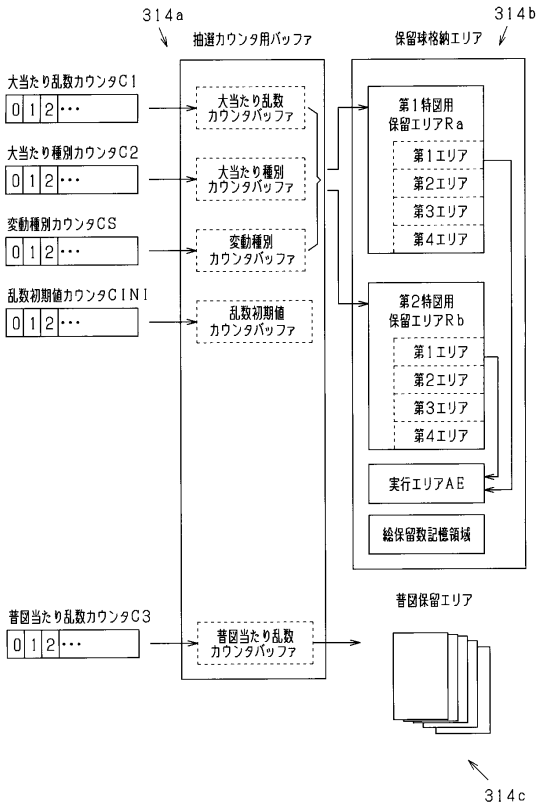
(a)

ホール機器	接続端子
非対応機器	第1外部信号A、第2外部信号A
対応機器	第1外部信号B、第3外部信号
	第2外部信号B、第3外部信号

(b)

外部信号	第1外部信号B	第3外部信号
状態	開閉実行モード	時短遊技状態
第1時短遊技状態	オン(t2～t3)	オン(t3～t4)
第3時短遊技状態	オフ	オン(t12～t14)

【図２１１】



【図２１２】

(a)低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~9	大当たり結果	1/300
10~29	特殊外れ結果	1/150
30~2999	通常外れ結果	2960/3000

(b)高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~49	大当たり結果	1/60
50~2999	通常外れ結果	59/60

【図２１３】

(a)第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～64	4R確変大当たり結果	高確率モード	第1高頻度サポートモード
65～94	4R通常大当たり結果A	低確率モード	第1高頻度サポートモード(50回)
95～99	4R通常大当たり結果B	低確率モード	第1高頻度サポートモード(200回)

(b)第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～64	10R確変大当たり結果	高確率モード	第1高頻度サポートモード
65～94	4R通常大当たり結果A	低確率モード	第1高頻度サポートモード(50回)
95～99	4R通常大当たり結果B	低確率モード	第1高頻度サポートモード(200回)

【図２１４】

(a)特殊外れ結果の種別

大当たり乱数カウンタC1	特殊外れ結果の種別	確率
10～17	特殊外れ結果A	4／10
18～27	特殊外れ結果B	5／10
28～29	特殊外れ結果C	1／10

(b)突然時短遊技状態

種別	移行契機	抽選モード	サポートモード
突然時短遊技状態A	特殊外れ結果A	低確率モード	第2高頻度サポートモード(50回)
突然時短遊技状態B	特殊外れ結果B	低確率モード	第2高頻度サポートモード(100回)
突然時短遊技状態C	特殊外れ結果C	低確率モード	第2高頻度サポートモード(200回)

【図２１５】

(a)低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0～9	サポート当選結果	1／10
10～99	普図外れ結果	9／10

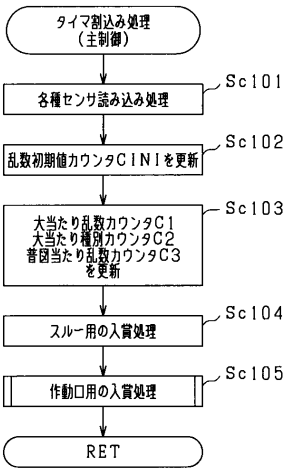
(b)第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0～89	サポート当選結果	9／10
90～99	普図外れ結果	1／10

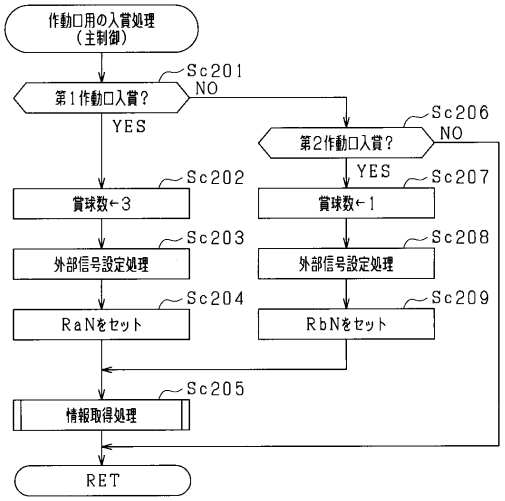
(c)第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0～9	サポート当選結果	1／10
10～99	普図外れ結果	9／10

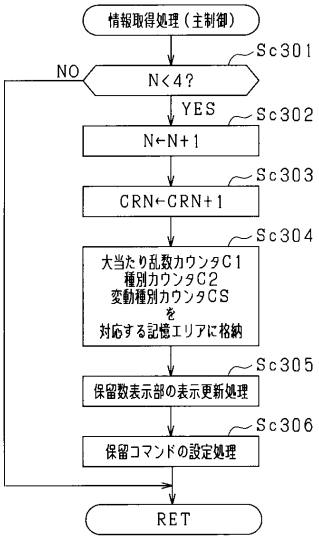
【図２１６】



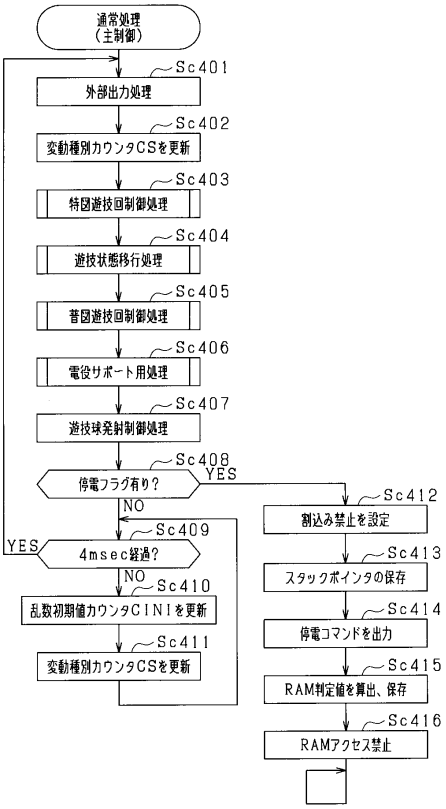
【図２１７】



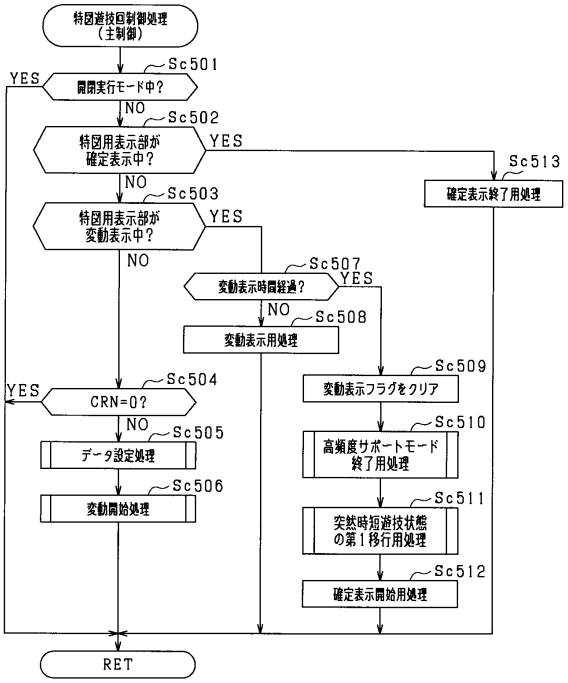
【図２１８】



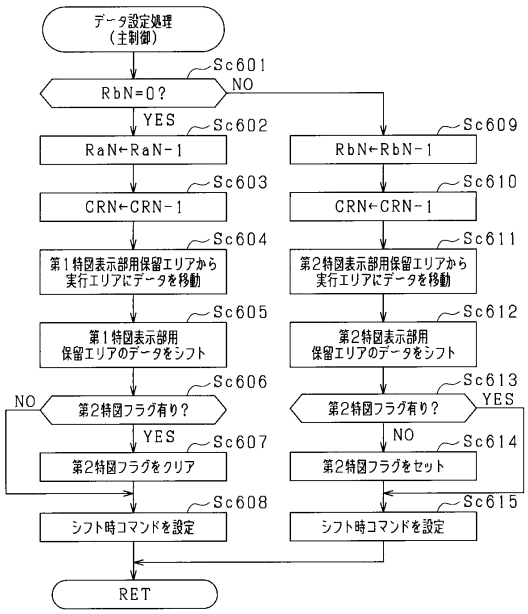
【図２１９】



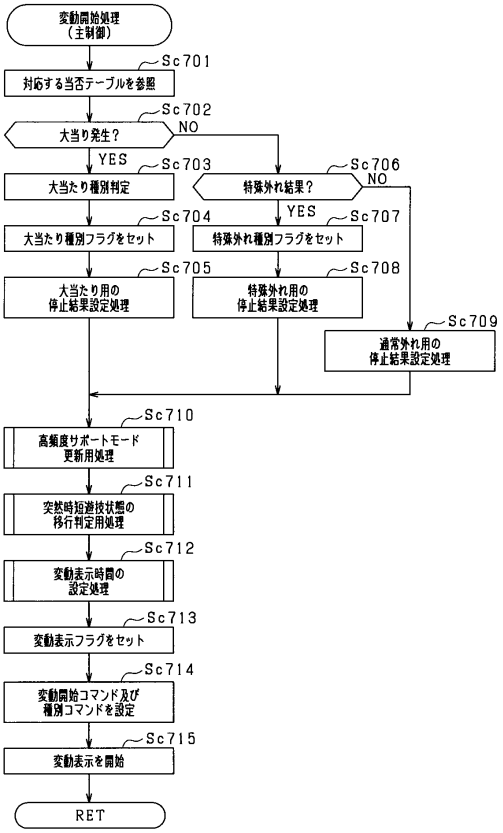
【図２２０】



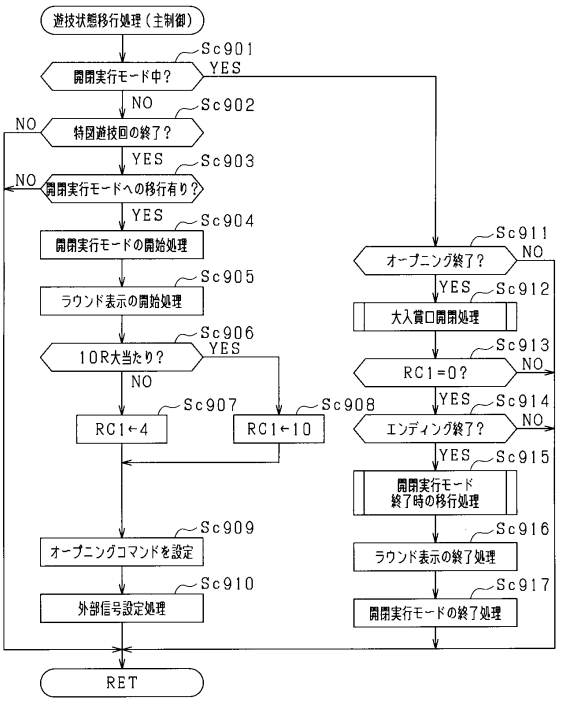
【図２２１】



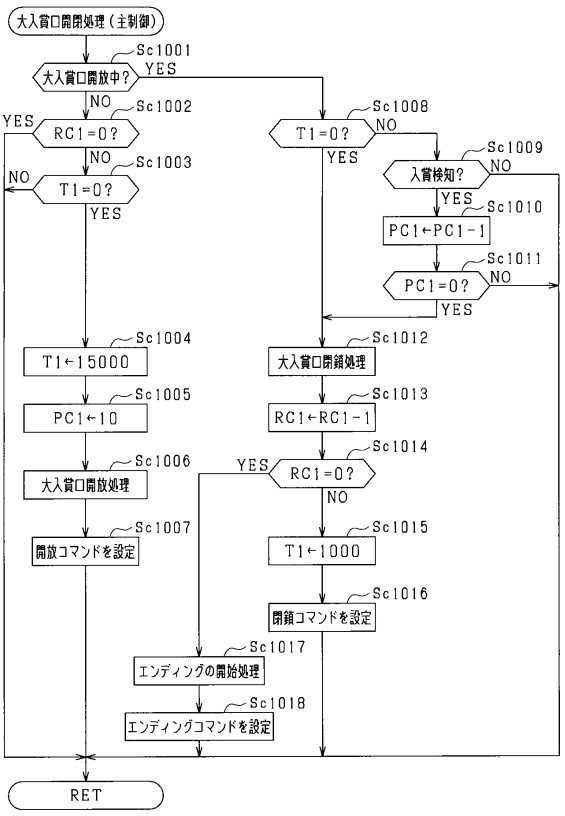
【図２２２】



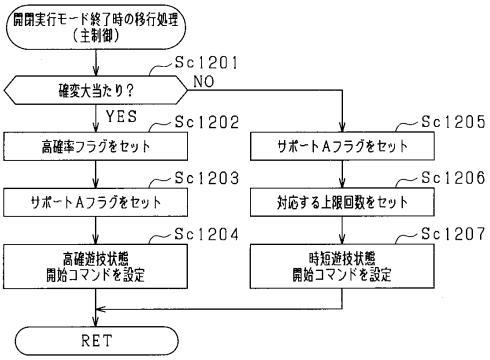
【図２２３】



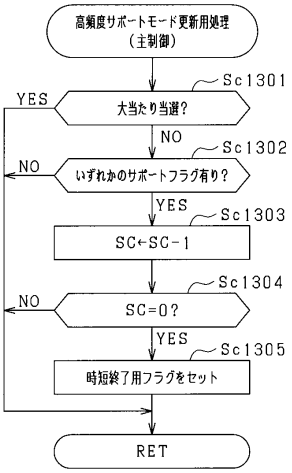
【図２２４】



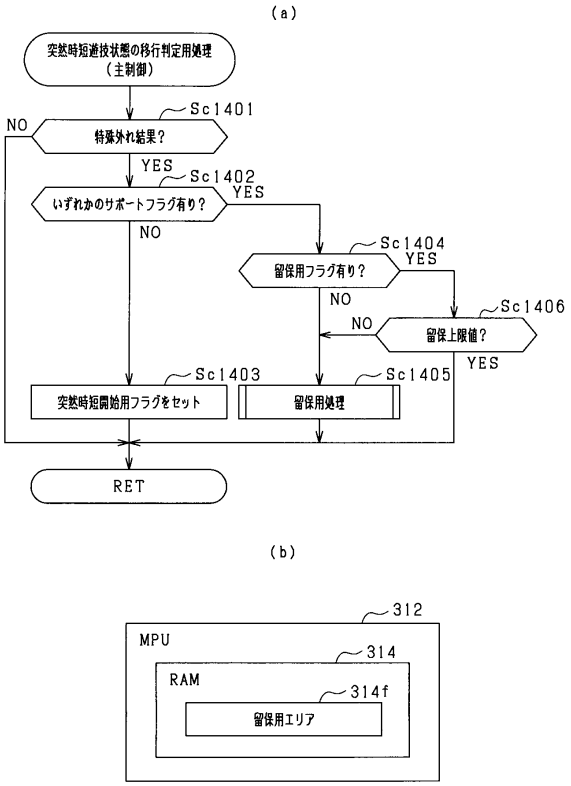
【図２２５】



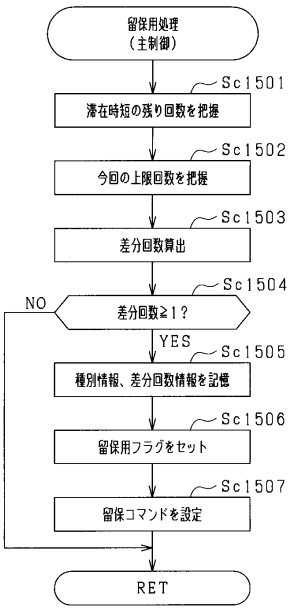
【図２２６】



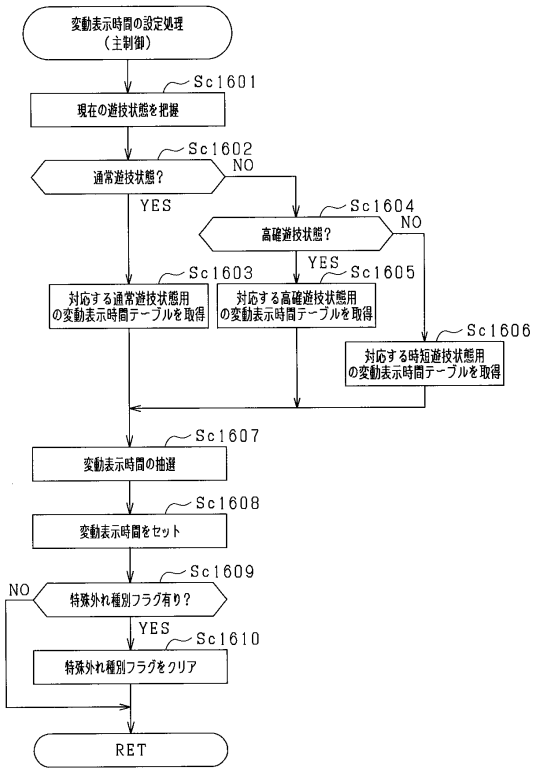
【図２２７】



【図２２８】



【図２２９】



【図２３０】

(a)大当たり用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン1A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1～29	変動パターン2A	60sec	SPリーチ当たり
30～99	変動パターン3A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b)特殊外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンZ1	15sec	特殊リーチ外れA

(c)通常外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～64	変動パターン1H	8sec(保0～保2)	完全外れ
		4sec(保3～保4)	
65～84	変動パターン2H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85～94	変動パターン3H	60sec	SPリーチ外れ
95～98	変動パターン4H	120sec	SPSPリーチ外れ
99	変動パターンZ2	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)

【図２３１】

(a)大当たり用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～39	変動パターン11A	60sec	SPリーチ当たり
40～99	変動パターン12A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b)通常外れ用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～79	変動パターン11H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
80～94	変動パターン12H	60sec	SPリーチ外れ
95～99	変動パターン13H	120sec	SPSPリーチ外れ

【図２３２】

(a)大当たり用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン21A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1～29	変動パターン22A	60sec	SPリーチ当たり
30～99	変動パターン23A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b)特殊外れ用の変動表示時間テーブルA(時短遊技状態用(移行時、留保時))

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンZ1	15sec	特殊リーチ外れA

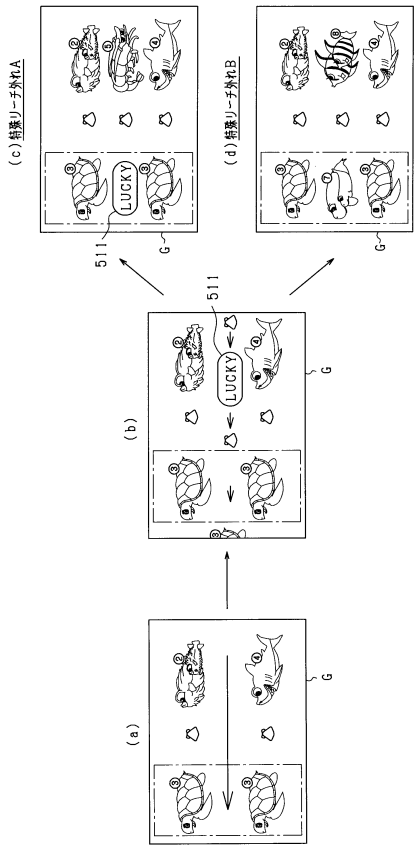
(c)特殊外れ用の変動表示時間テーブルB(時短遊技状態用(非留保時))

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～49	変動パターン21H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
50～99	変動パターンZ2	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)

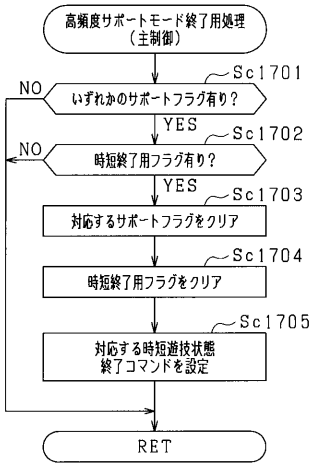
(d)通常外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～39	変動パターン21H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
40～84	変動パターン22H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85～94	変動パターン23H	60sec	SPリーチ外れ
95～98	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチ外れ
99	変動パターンZ2	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)

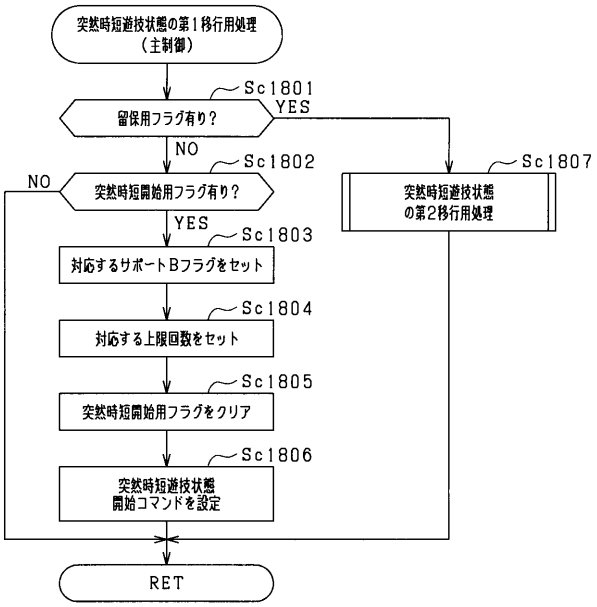
【図２３３】



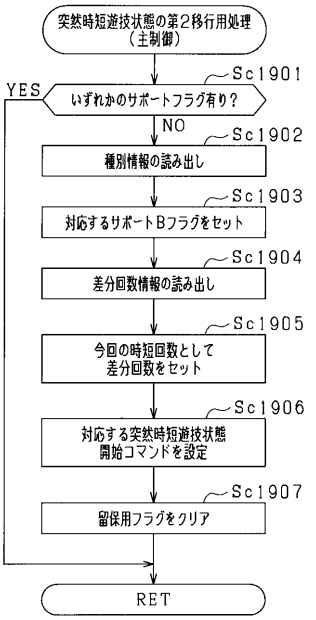
【図２３４】



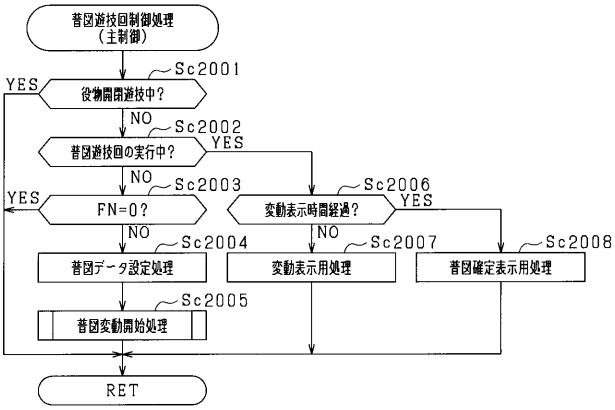
【図２３５】



【図２３６】

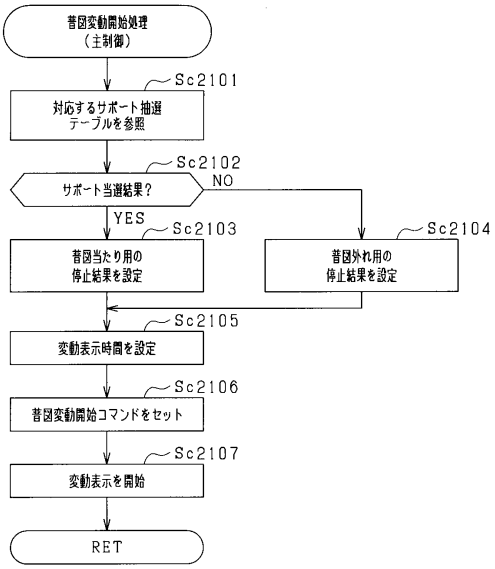


【図２３７】



【図２３８】

(a)

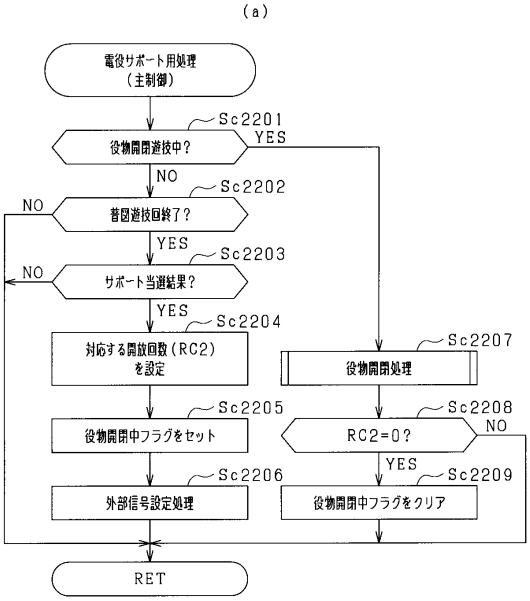


(b)

サポートモード	変動表示時間
低頻度サポートモード	100sec
第1高頻度サポートモード	2sec
第2高頻度サポートモード	0.5sec

【図２３９】

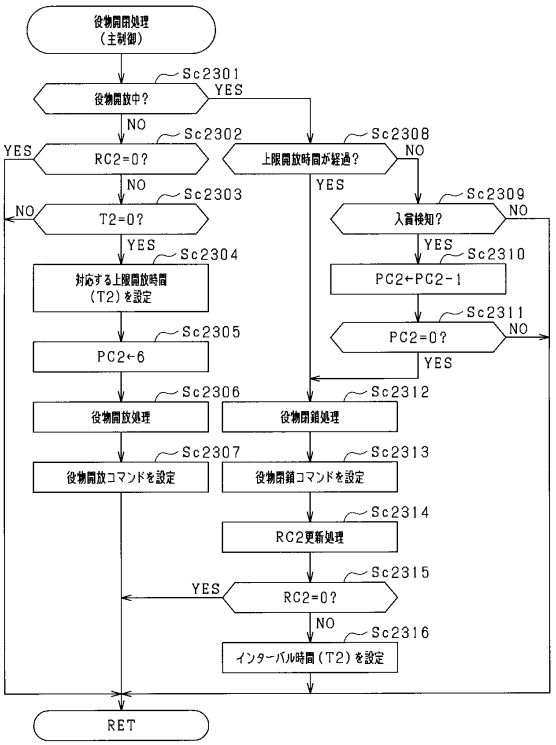
(a)



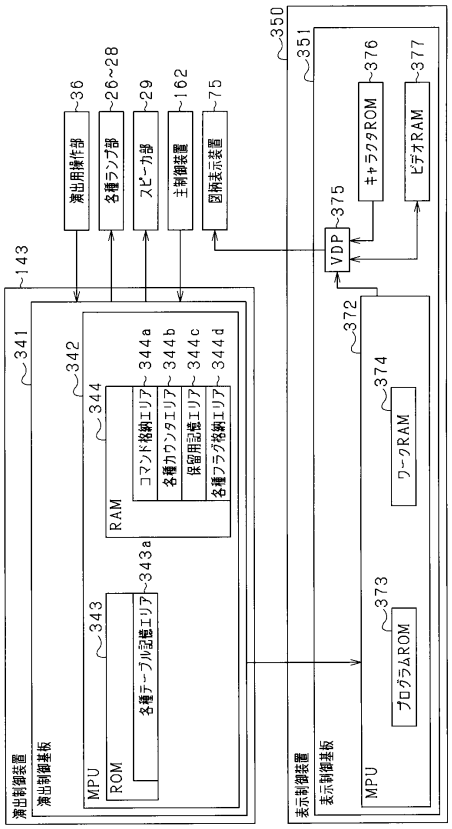
(b)

サポートモード	開放回数	開放期間	インターバル期間
低頻度サポートモード	1回	0.1sec	-
第1高頻度サポートモード	2回	2sec	0.2sec
第2高頻度サポートモード	2回	1sec	0.2sec

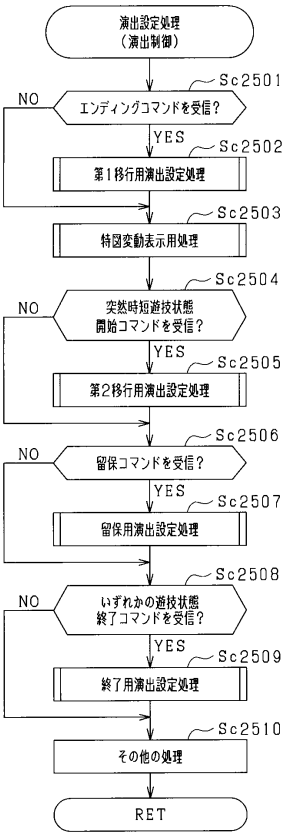
【図２４０】



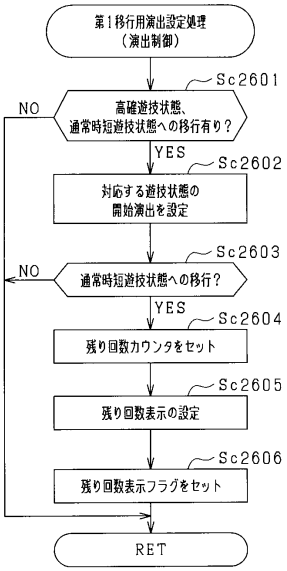
【図２４１】



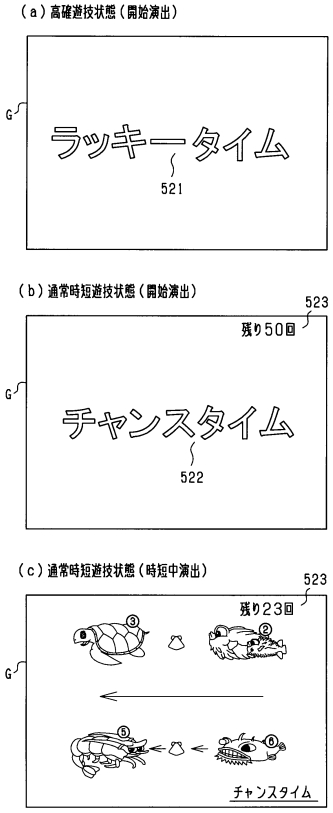
【図２４２】



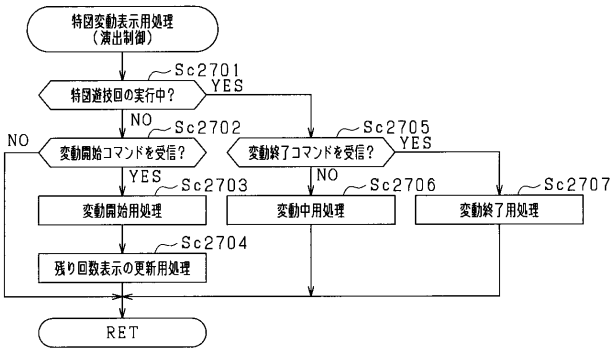
【図２４３】



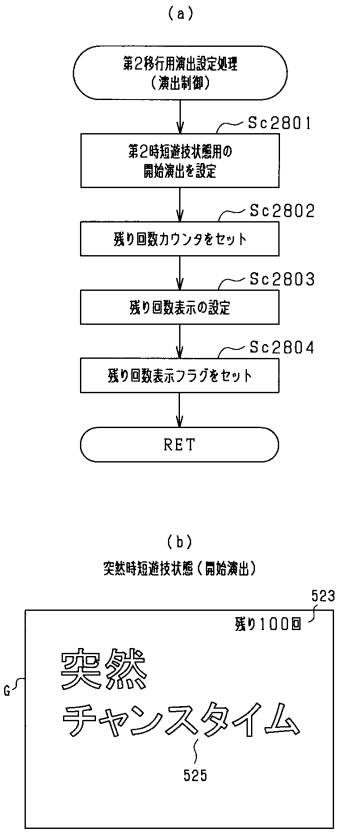
【図２４４】



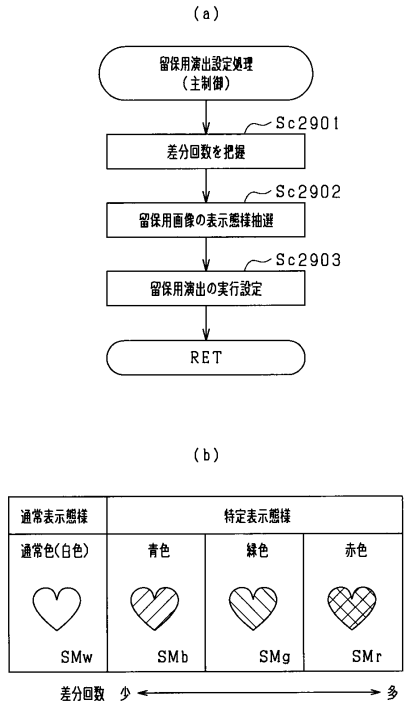
【図２４５】



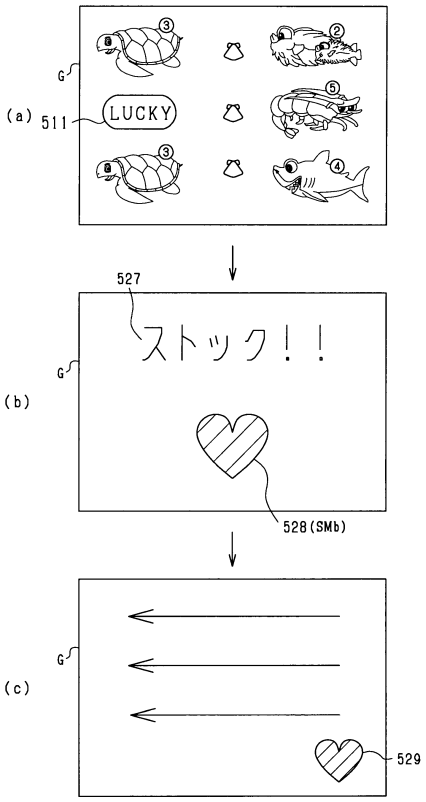
【図２４６】



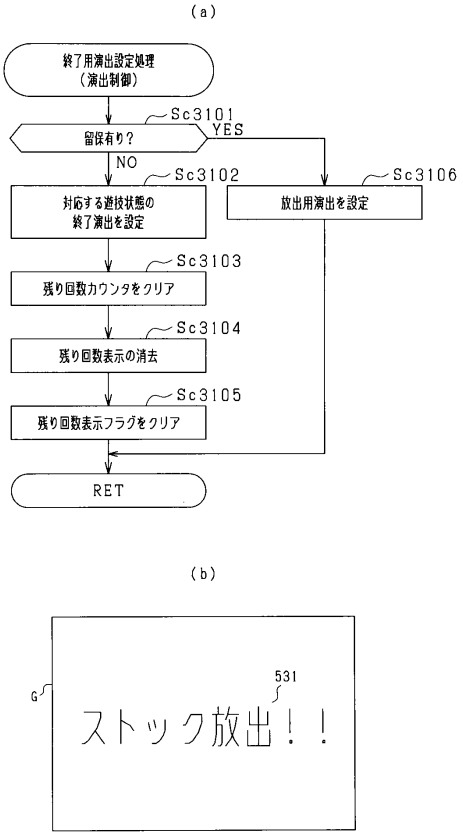
【図２４７】



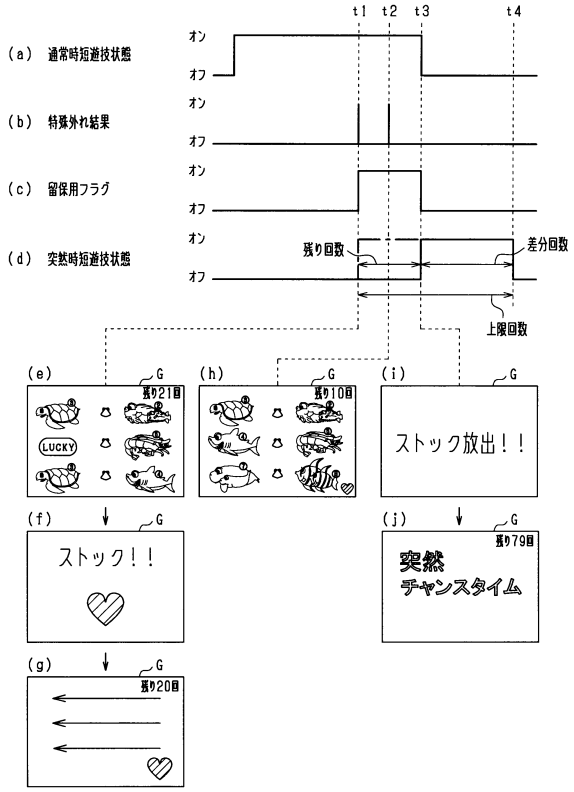
【図２４８】



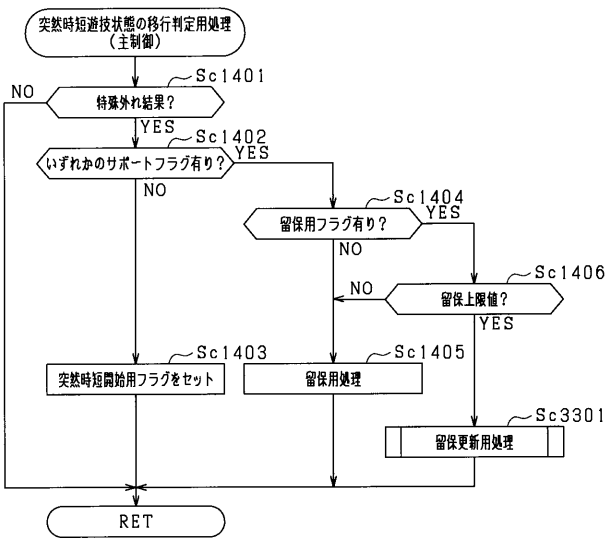
【図２４９】



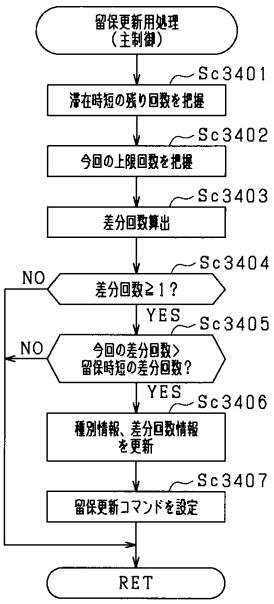
【図２５０】



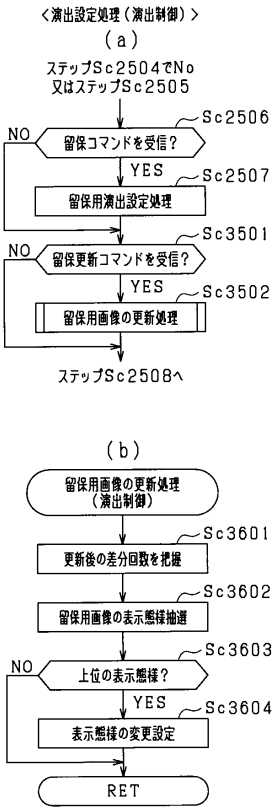
【図２５１】



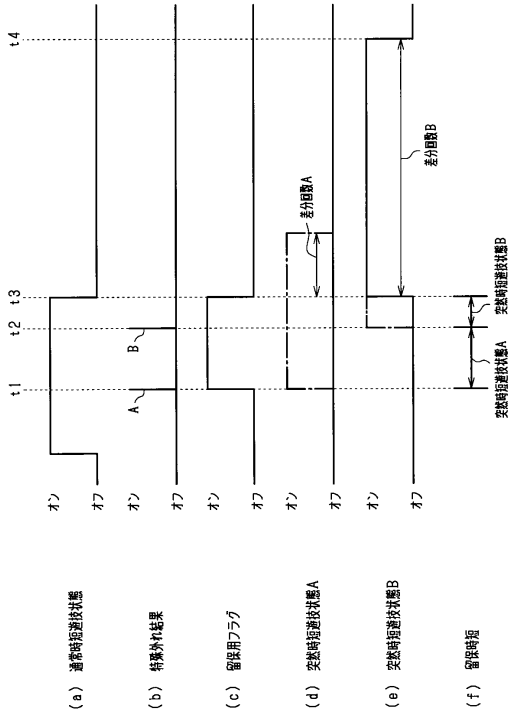
【図２５２】



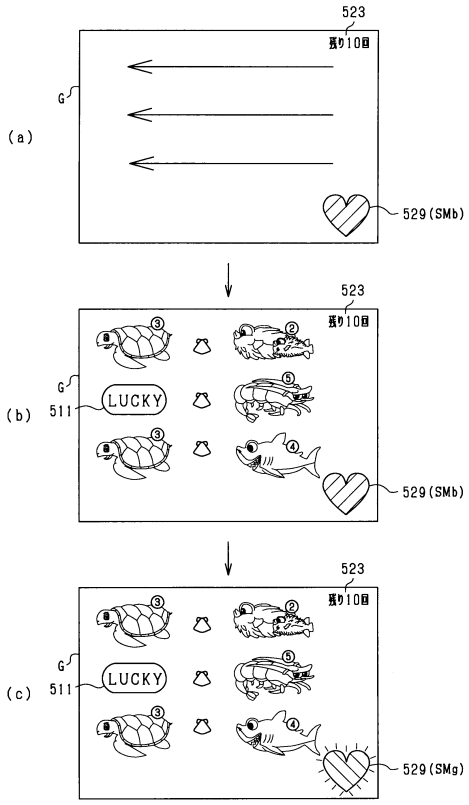
【図２５３】



【図２５４】



【図２５５】

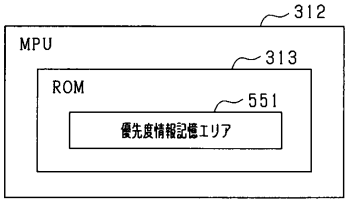


【図２５６】

(a)

時短遊技状態の種別	入賞期待値	上限回数	優先度
突然時短遊技状態A	高	100回	1
突然時短遊技状態B	中	100回	2
突然時短遊技状態C	低	100回	3

(b)



【図２５７】

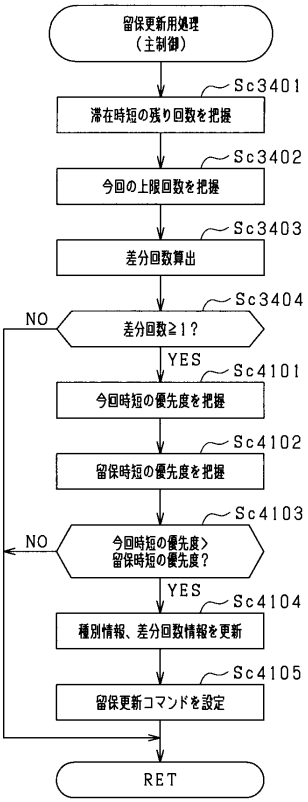
(a)

時短遊技状態の種別	普図遊技回 変動表示時間
突然時短遊技状態A	0.1sec
突然時短遊技状態B	0.1sec
突然時短遊技状態C	1sec

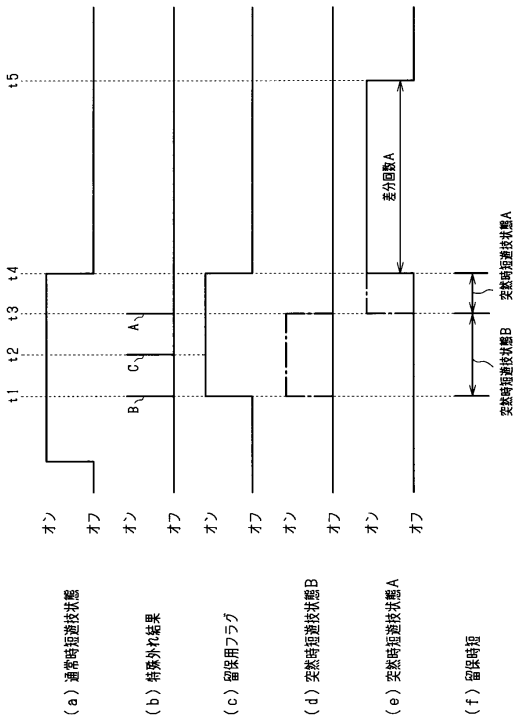
(b)

時短遊技状態の種別	役物開閉遊技 開放回数	開放期間	インターバル期間
突然時短遊技状態A	2回	2sec	0.2sec
突然時短遊技状態B	2回	0.5sec	0.2sec
突然時短遊技状態C	2回	0.5sec	0.2sec

【図２５８】



【図２５９】

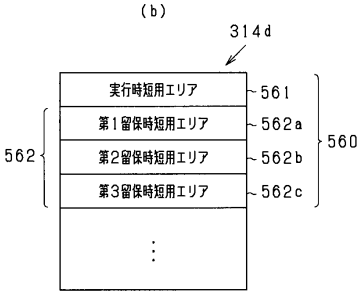


【図２６０】

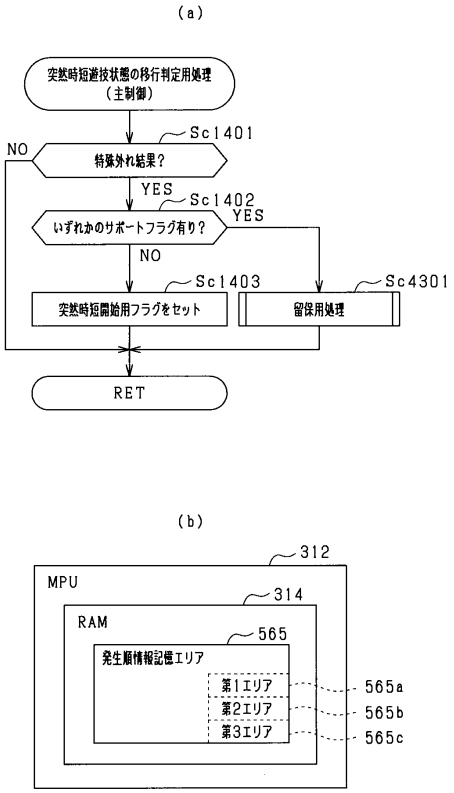
(a)

時短遊技状態の種別	入賞期待値	上限回数
突然時短遊技状態A	高	100回
突然時短遊技状態B	中	80回
突然時短遊技状態C	低	50回

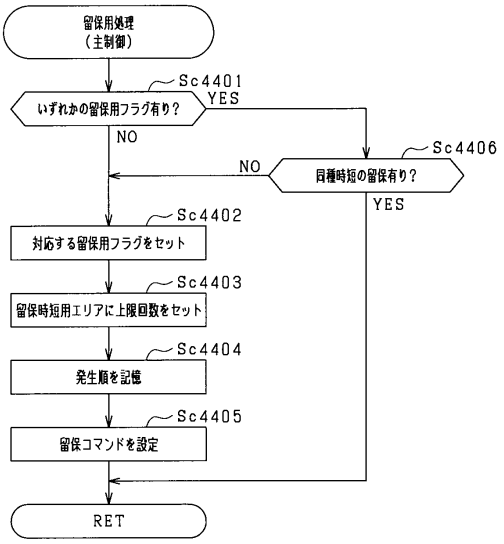
(b)



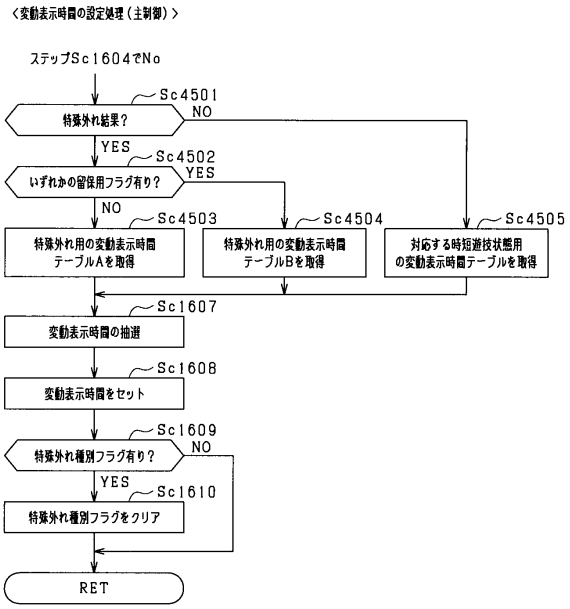
【図２６１】



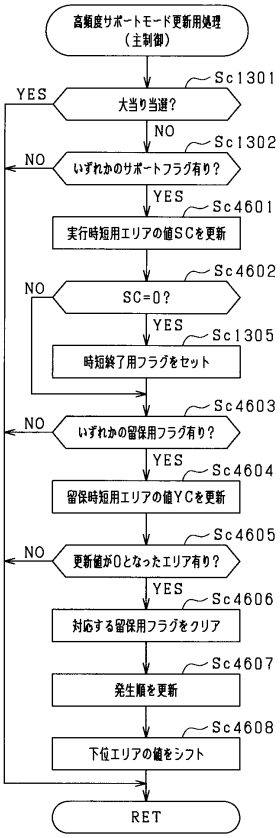
【図２６２】



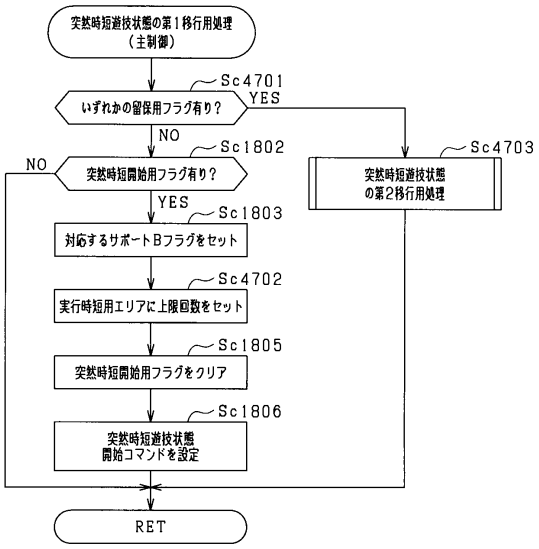
【図２６３】



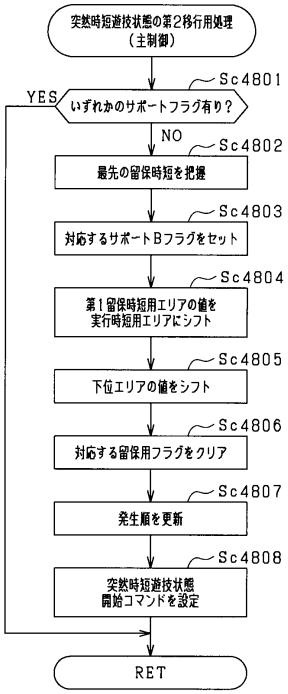
【図２６４】



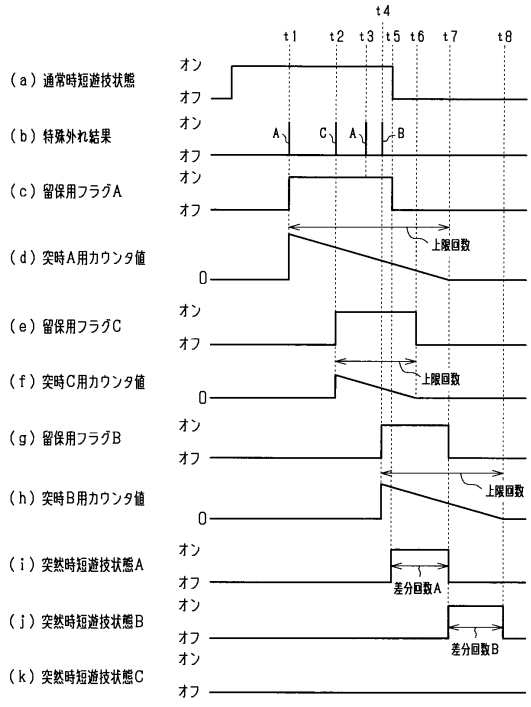
【図２６５】



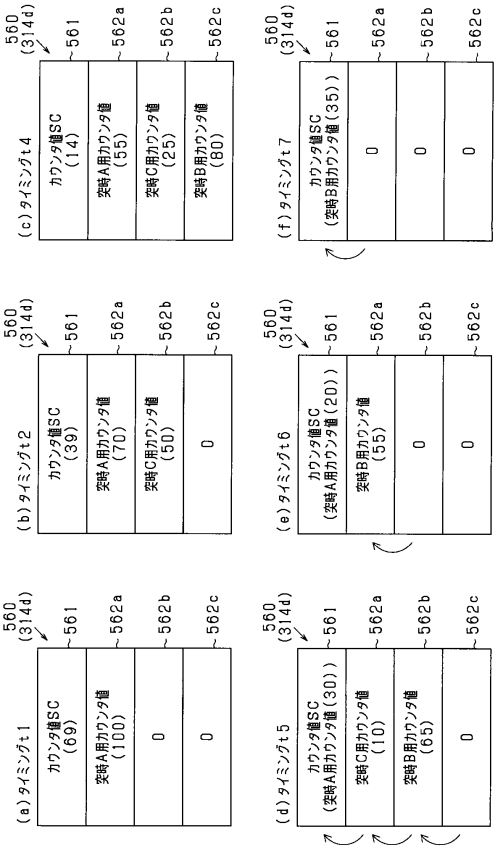
【図２６６】



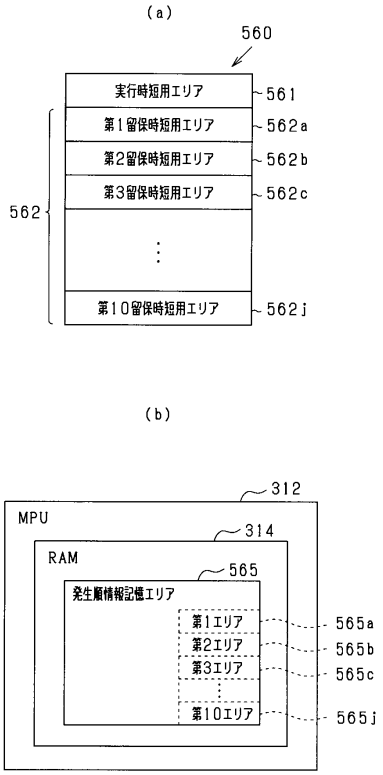
【図２６７】



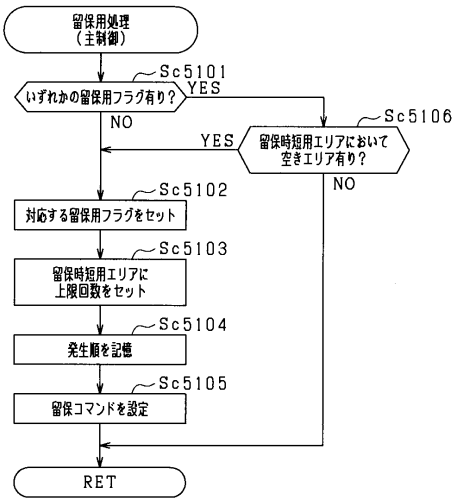
【図２６８】



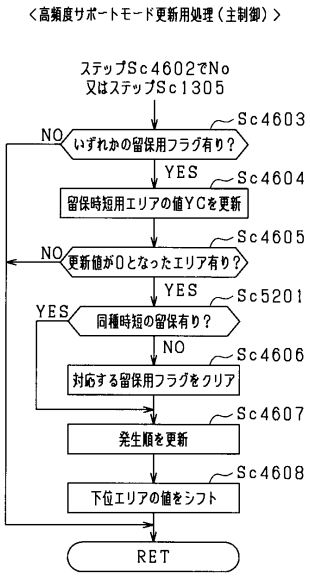
【図２６９】



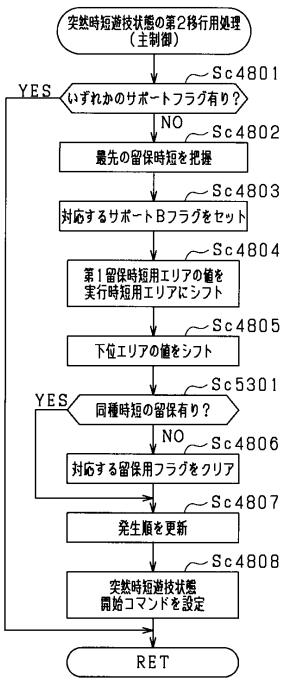
【図２７０】



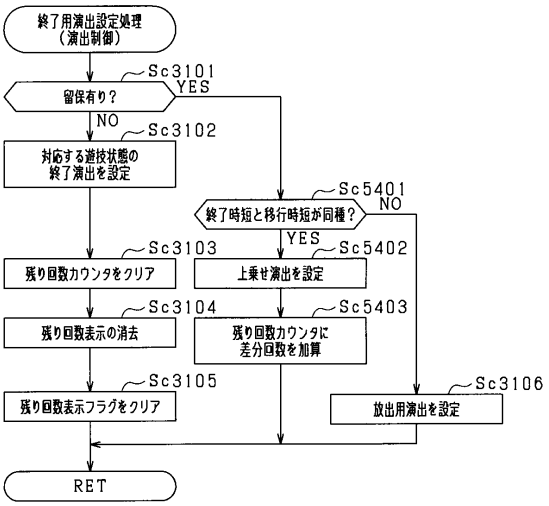
【図２７１】



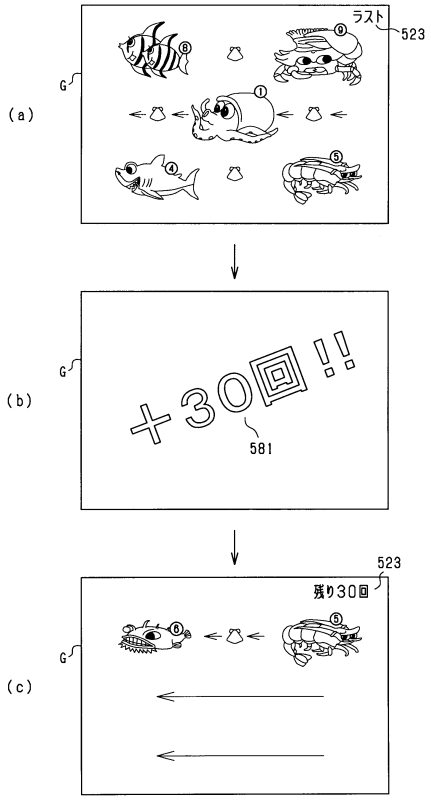
【図２７２】



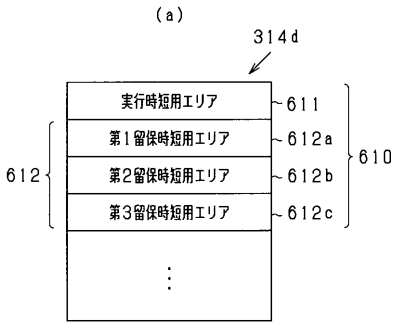
【図２７３】



【図２７４】



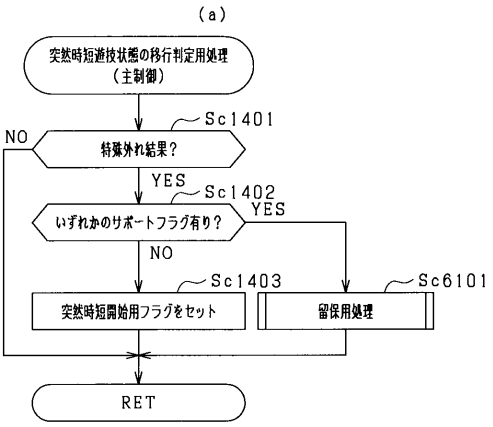
【図２７５】



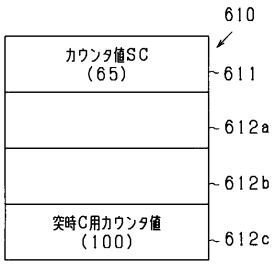
(b)

カウンタエリア	対応する時短遊技状態	優先度
第１留保時短用エリア	突然時短遊技状態A	1
第２留保時短用エリア	突然時短遊技状態B	2
第３留保時短用エリア	突然時短遊技状態C	3

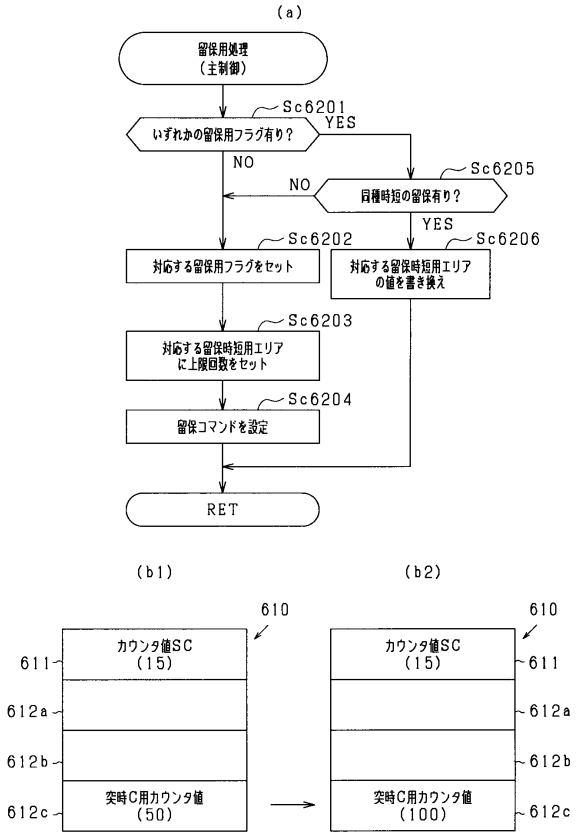
【図２７６】



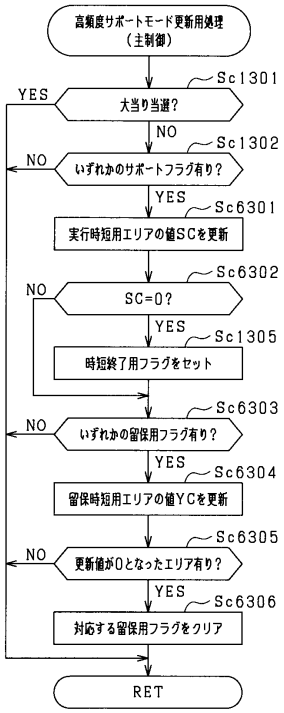
(b)



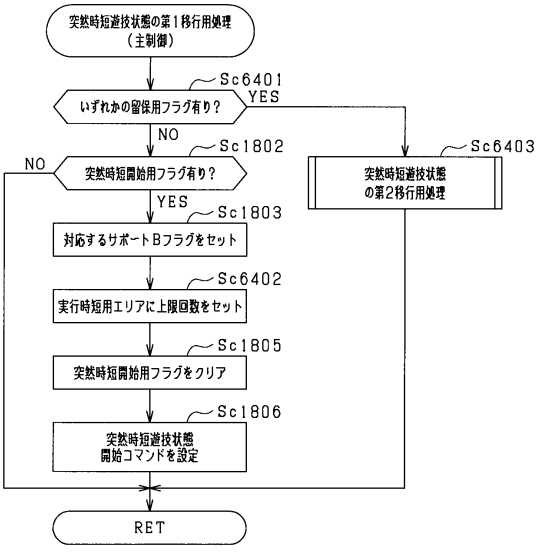
【図２７７】



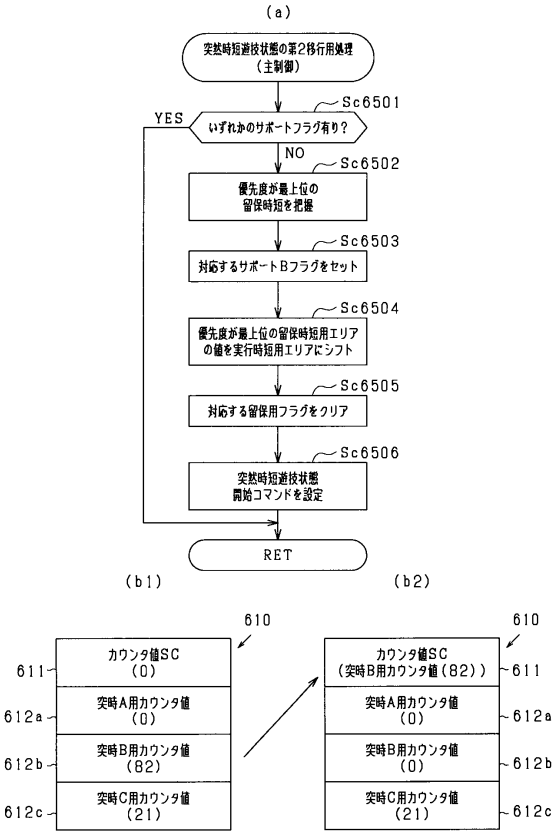
【図２７８】



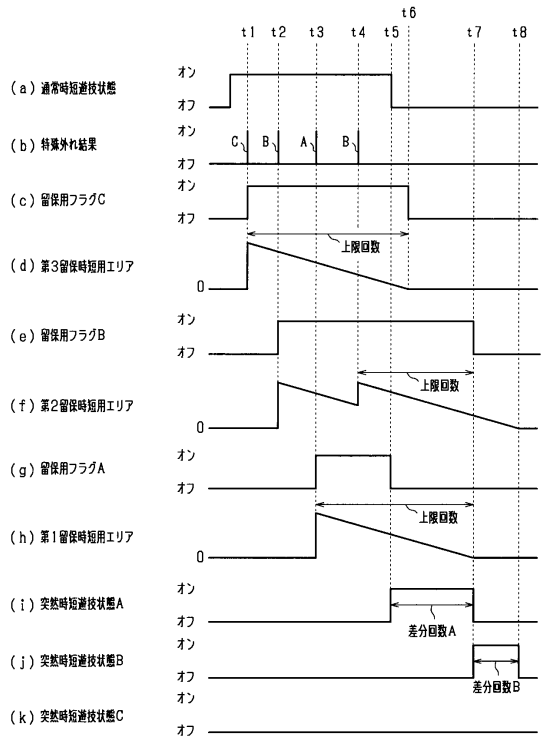
【図２７９】



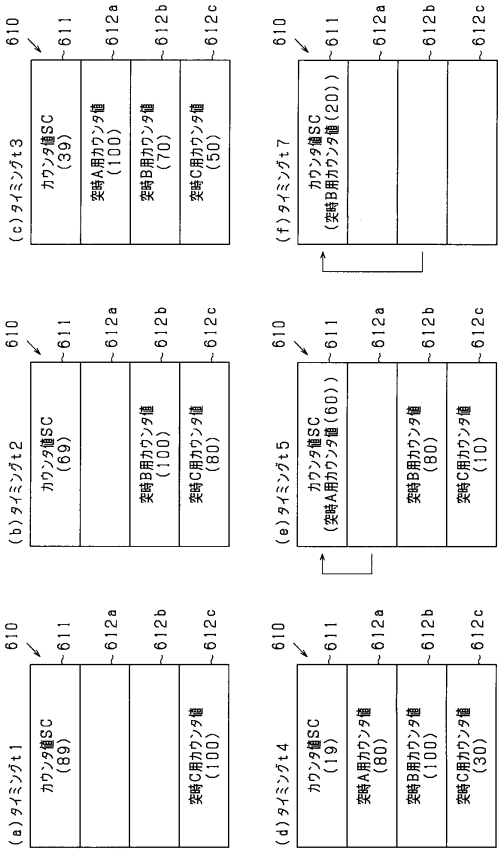
【図２８０】



【図２８１】



【図２８２】



【図２８３】

(a)時短遊技状態の種別

時短遊技状態の種別	入賞期待値	上限回数
通常時短遊技状態	低	150回
突然時短遊技状態A	高	100回
突然時短遊技状態B	低	100回

(b)各時短遊技状態の優先度

時短遊技状態の種別	優先度
突然時短遊技状態A	1
通常時短遊技状態	2
突然時短遊技状態B	3

【図２８４】

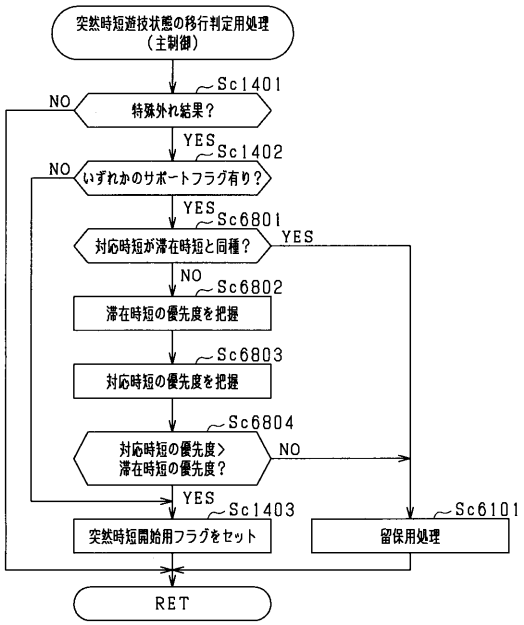
(a)

時短遊技状態の種別	サポート抽選 当選確率	普図遊技回 変動表示時間
突然時短遊技状態A	1／5	0．1sec
通常時短遊技状態、突然時短遊技状態B	1／5	0．5sec

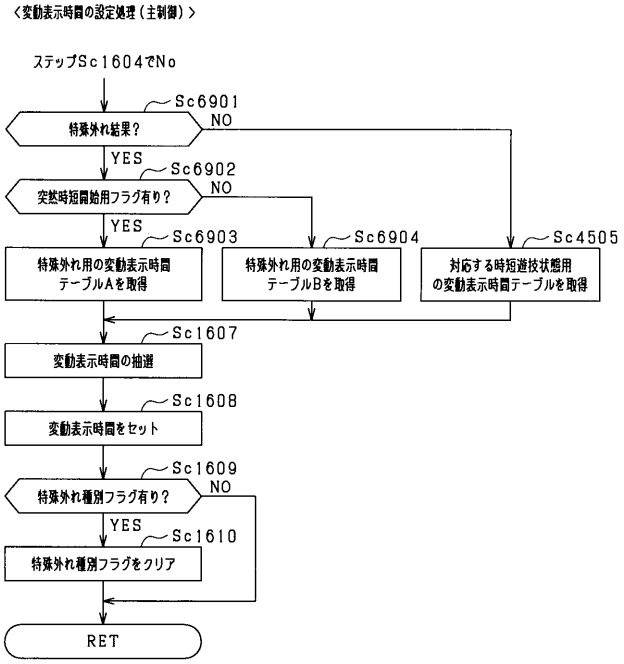
(b)

時短遊技状態の種別	役物開閉遊技		
	開放回数	開放期間	インターバル期間
突然時短遊技状態A	2回	2sec	0．2sec
通常時短遊技状態、突然時短遊技状態B	2回	1sec	0．2sec

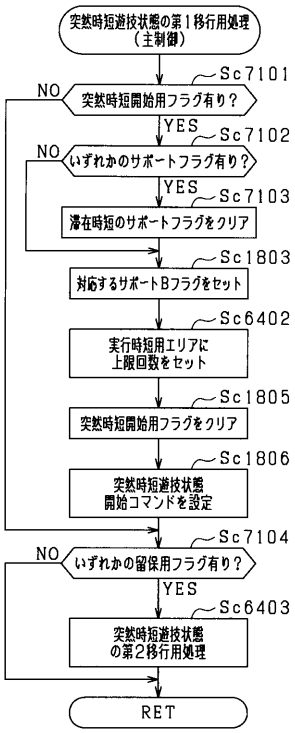
【図２８５】



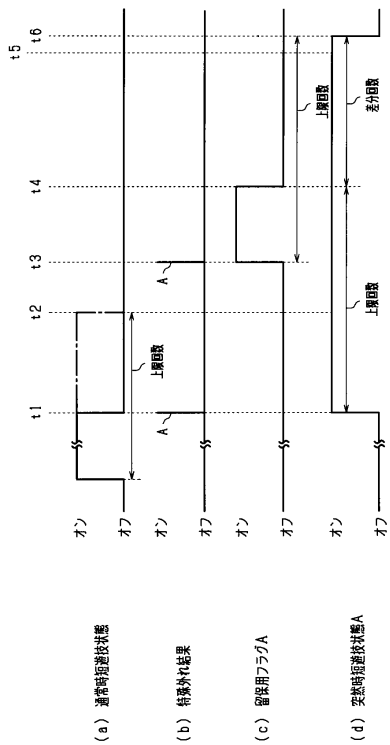
【図２８６】



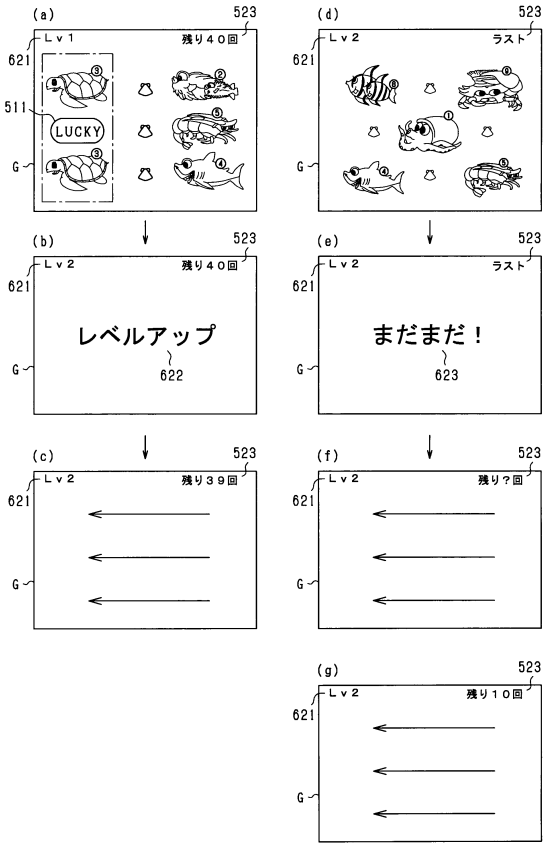
【図２８７】



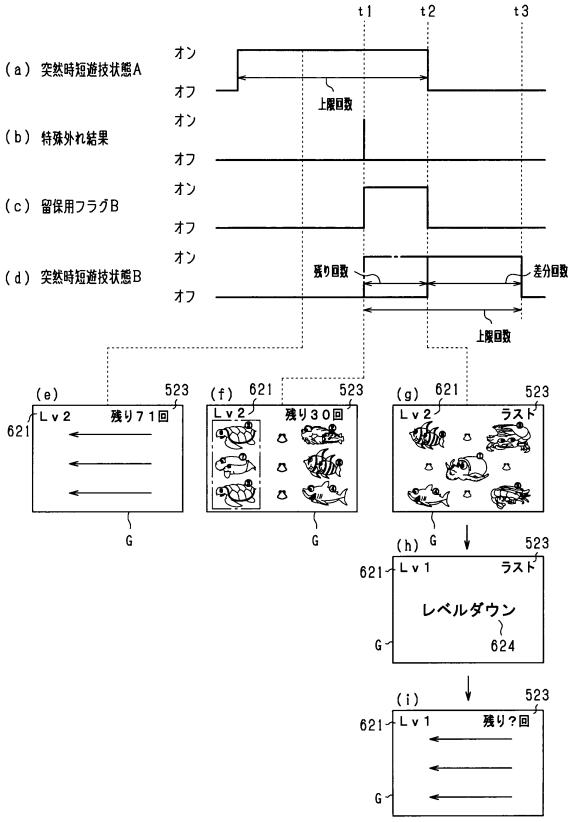
【図２８８】



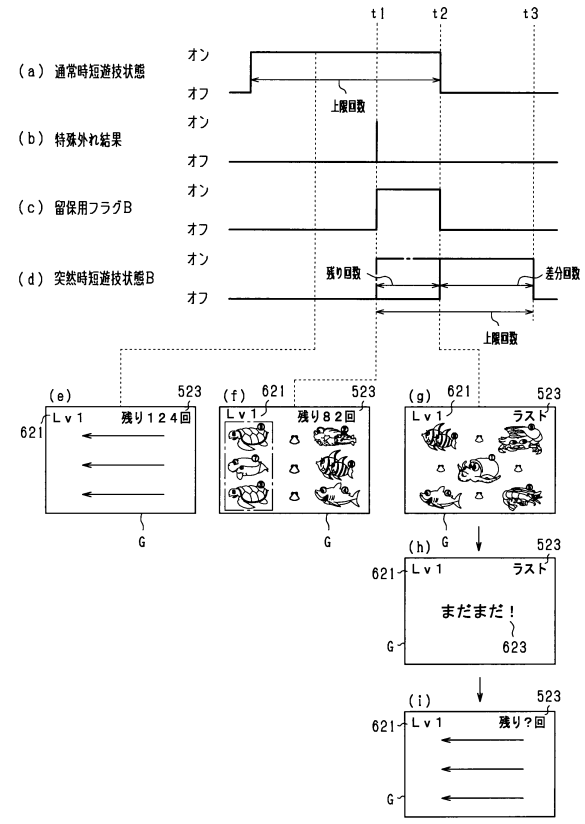
【図２８９】



【図２９０】



【図２９１】



【図２９２】

	事象	対応処理
A	通常時短遊技状態中に特殊外れ結果A	突然時短遊技状態Aに移行 （通常時短遊技状態が途中終了）
B	通常時短遊技状態中に特殊外れ結果B	突然時短遊技状態Bが留保 （通常時短遊技状態が継続）
C	突然時短遊技状態A中に特殊外れ結果B	突然時短遊技状態Bが留保 （通常時短遊技状態が継続）
D	突然時短遊技状態B中に特殊外れ結果A	突然時短遊技状態Aに移行 （突然時短遊技状態Bが途中終了）

【図２９３】

(a)天井時短遊技状態

移行条件	抽選モード	サポートモード
外れ遊技回の回数が800回	低確率モード	第2高頻度サポートモード

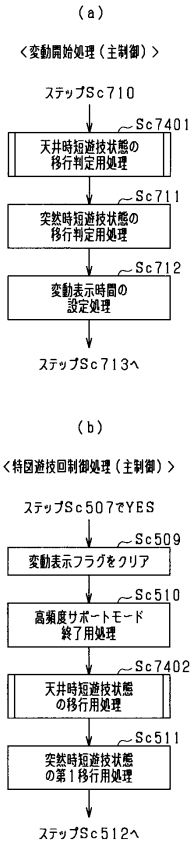
(b)時短遊技状態の種別

時短遊技状態の種別	入賞期待値	上限回数
天井時短遊技状態	低	500回
通常時短遊技状態	低	150回
突然時短遊技状態A	高	100回
突然時短遊技状態B	低	100回

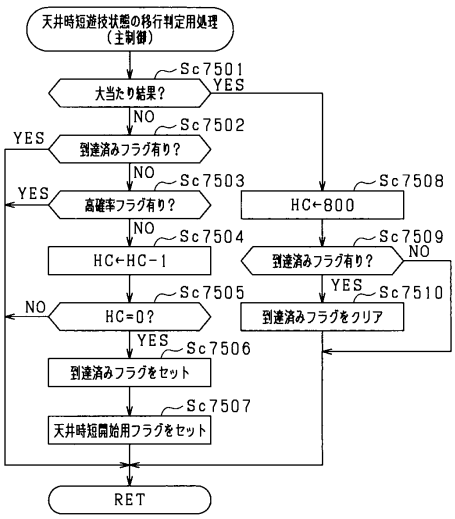
(c)各時短遊技状態の優先度

時短遊技状態の種別	優先度
天井時短遊技状態	1
突然時短遊技状態A	2
通常時短遊技状態	3
突然時短遊技状態B	4

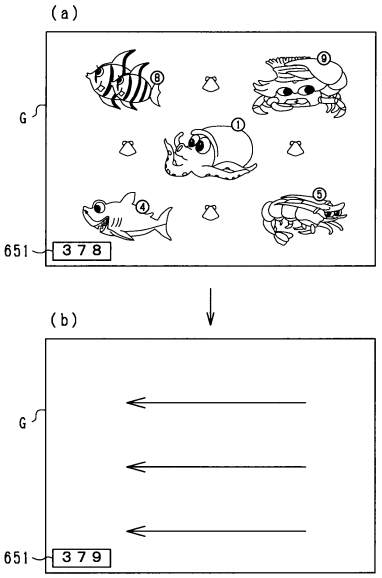
【図２９４】



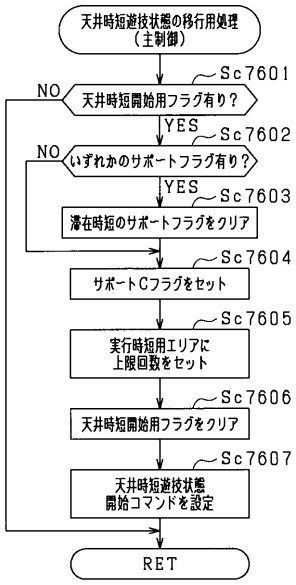
【図２９５】



【図２９６】



【図２９７】



【図２９８】

	事象	対応処理
A	天井時短遊技状態中に特殊外れ結果A	突然時短遊技状態Aが留保 （天井時短遊技状態が継続）
B	突然時短遊技状態B中に特殊外れ結果A	突然時短遊技状態Aに移行 （突然時短遊技状態Bが途中終了）
C	天井時短遊技状態中に特殊外れ結果B	突然時短遊技状態Aが留保 （天井時短遊技状態が継続）
D	突然時短遊技状態A中に天井到達	天井時短遊技状態に移行 （突然時短遊技状態Aが途中終了）
E	突然時短遊技状態B中に天井到達	天井時短遊技状態に移行 （突然時短遊技状態Bが途中終了）

【図２９９】

(a)低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1／300
10～49	特殊外れ結果	40／3000
50～2999	通常外れ結果	2950／3000

(b)特殊外れ結果の種別

大当たり乱数カウンタC1	特殊外れ結果の種別	対応処理	確率
10～39	特殊外れ結果A～C	突然時短遊技状への移行又は留保	1／100(高)
40～49	特殊外れ結果D～F	留保の解除	1／300(低)

【図３００】

(a)特殊外れ結果A～C

大当たり乱数カウンタC1	特殊外れ結果の種別	割合
10～19	特殊外れ結果A	1／3(中)
20～34	特殊外れ結果B	1／2(高)
35～39	特殊外れ結果C	1／6(低)

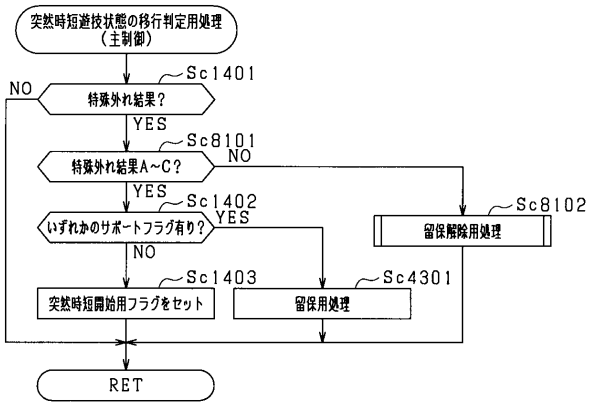
(b)特殊外れ結果D～F

大当たり乱数カウンタC1	特殊外れ結果の種別	割合
40～41	特殊外れ結果D	1／5(低)
42～45	特殊外れ結果E	4／10(高)
46～49	特殊外れ結果F	4／10(高)

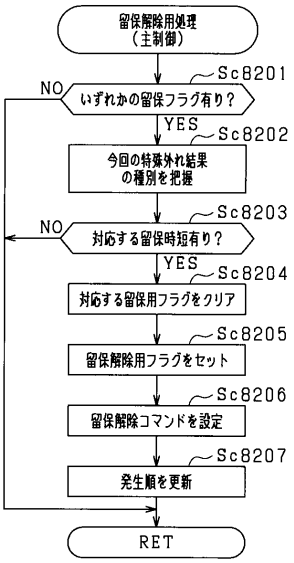
(c)各特殊外れ結果の対応処理

特殊外れ結果の種別	対応処理
特殊外れ結果A	突然時短遊技状態Aへの移行又は留保
特殊外れ結果B	突然時短遊技状態Bへの移行又は留保
特殊外れ結果C	突然時短遊技状態Cへの移行又は留保
特殊外れ結果D	突然時短遊技状態Aの留保取り消し
特殊外れ結果E	突然時短遊技状態Bの留保取り消し
特殊外れ結果F	突然時短遊技状態Cの留保取り消し

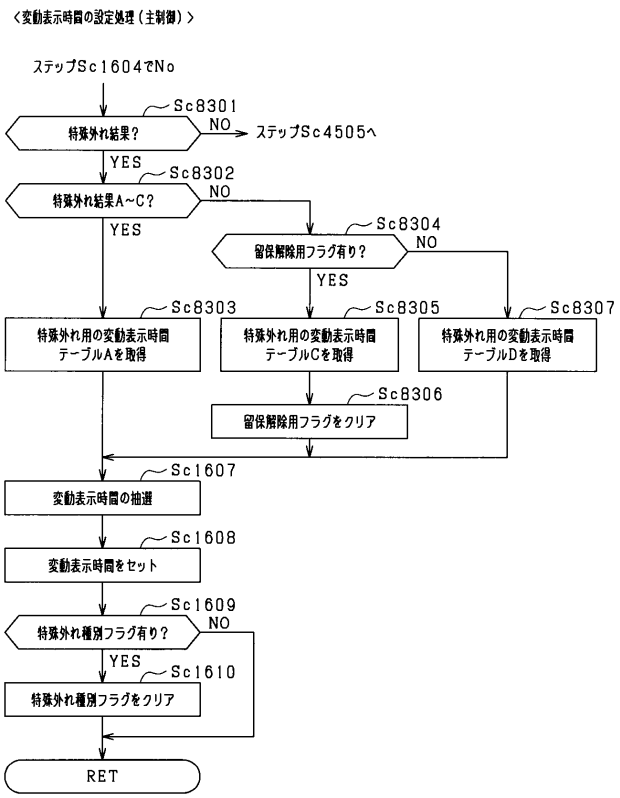
【図３０１】



【図３０２】



【図３０３】



【図３０４】

(a)特殊外れ用の変動表示時間テーブルC(時短遊技状態用(留保解除時))

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンZ3	20sec	特殊リーチ外れC

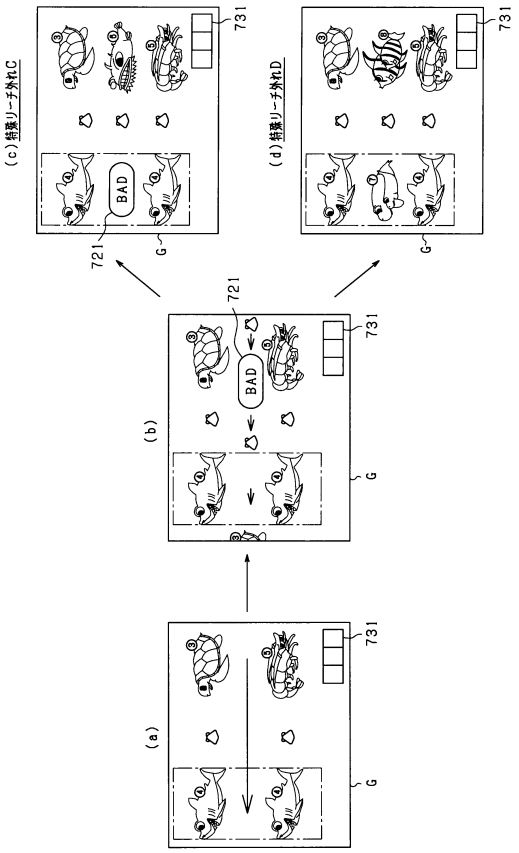
(b)特殊外れ用の変動表示時間テーブルD(時短遊技状態用(非解除時))

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～49	変動パターン21H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
50～99	変動パターンZ4	15sec	特殊リーチ外れD(ガセ)

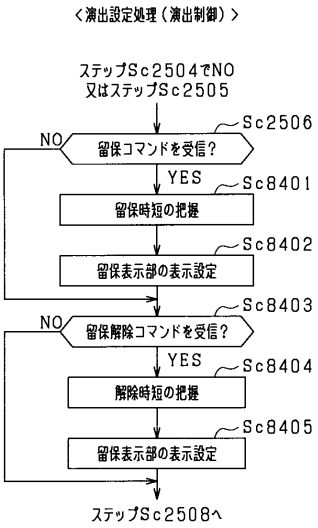
(c)通常外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～39	変動パターン21H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
40～84	変動パターン22H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85～94	変動パターン23H	60sec	SPリーチ外れ
95～97	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチ外れ
98	変動パターンZ2	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)
99	変動パターンZ4	15sec	特殊リーチ外れD(ガセ)

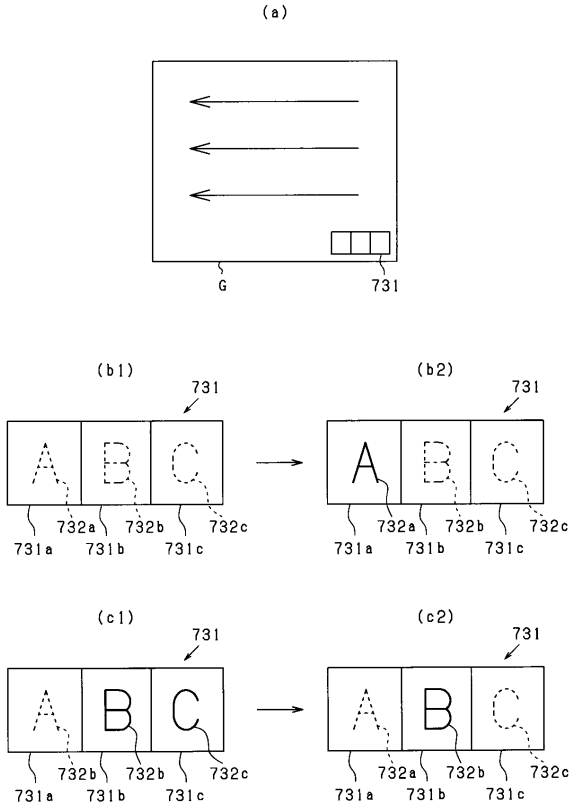
【図３０５】



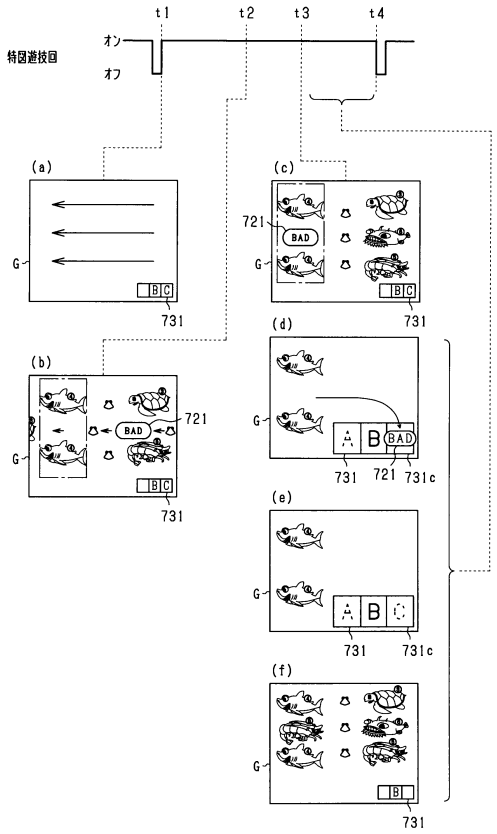
【図３０６】



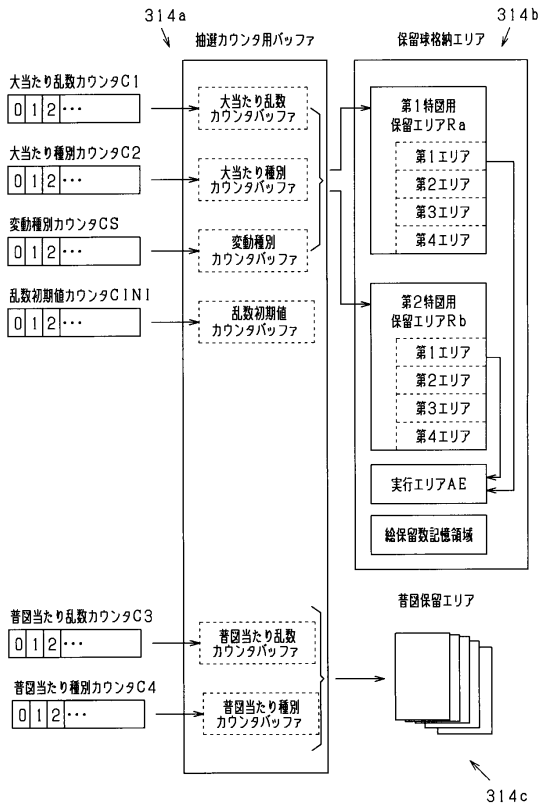
【図３０７】



【図３０８】



【図３０９】



【図３１０】

(a)低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~9	大当たり結果	1/300
10~29	特殊外れ結果	1/150
30~2999	通常外れ結果	2960/3000

(b)高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~49	大当たり結果	1/60
50~2999	通常外れ結果	59/60

【図３１１】

(a)第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0~64	4R確変大当たり結果	高確率モード	第1高頻度サポートモード
65~99	4R通常大当たり結果	低確率モード	第1高頻度サポートモード(100回)

(b)第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0~64	10R確変大当たり結果	高確率モード	第1高頻度サポートモード
65~99	4R通常大当たり結果	低確率モード	第1高頻度サポートモード(100回)

(c)突然時短遊技状態

移行契機	抽選モード	サポートモード
特殊外れ結果	低確率モード	第2高頻度サポートモード(100回)

【図３１２】

(a)低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0~49	サポート当選結果	1/2
50~99	普図外れ結果	1/2

(b)第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0~89	サポート当選結果	9/10
90~99	普図外れ結果	1/10

(c)第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0~49	サポート当選結果	1/2
50~99	普図外れ結果	1/2

【図３１３】

(a)普図当たり種別テーブル

役物開閉遊技		
普図当たり種別カウンタC4	普図当たり種別	低頻度サポートモード
0～49	サポート当選結果A	低入賞役物開閉遊技
50～99	サポート当選結果B	低入賞役物開閉遊技

役物開閉遊技
第1、第2高頻度サポートモード
第1高入賞役物開閉遊技
第2高入賞役物開閉遊技

(b)低入賞役物開閉遊技

オープニング	1回目開放	1回目閉鎖	2回目開放	エンディング
5sec	0.1sec	1.5sec	0.1sec	5sec

【図３１４】

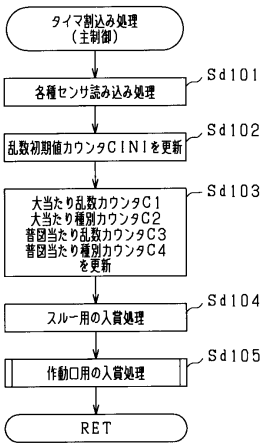
(a)第1高入賞役物開閉遊技

オープニング	開放	エンディング
0.1sec	1.5sec	0.1sec

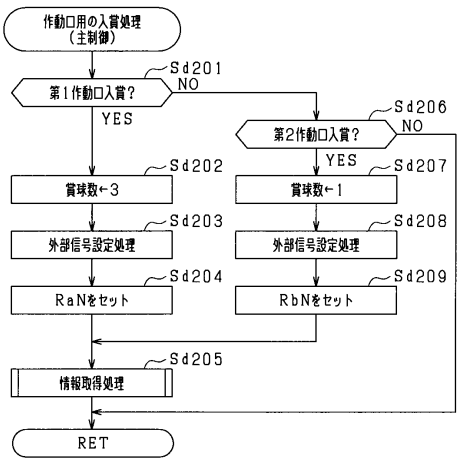
(b)第2高入賞役物開閉遊技

オープニング	1回目開放	1回目閉鎖	2回目開放	エンディング
0.1sec	2sec	0.3sec	2sec	0.1sec

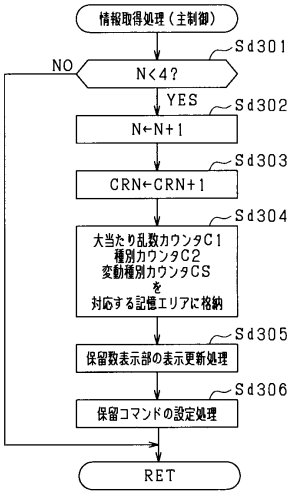
【図３１５】



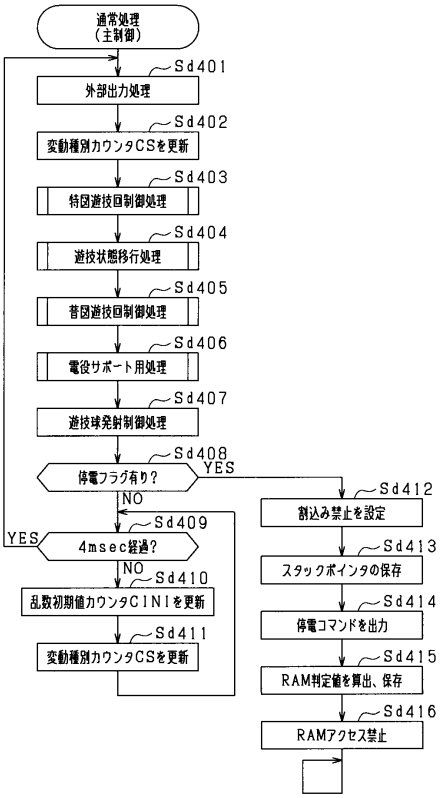
【図３１６】



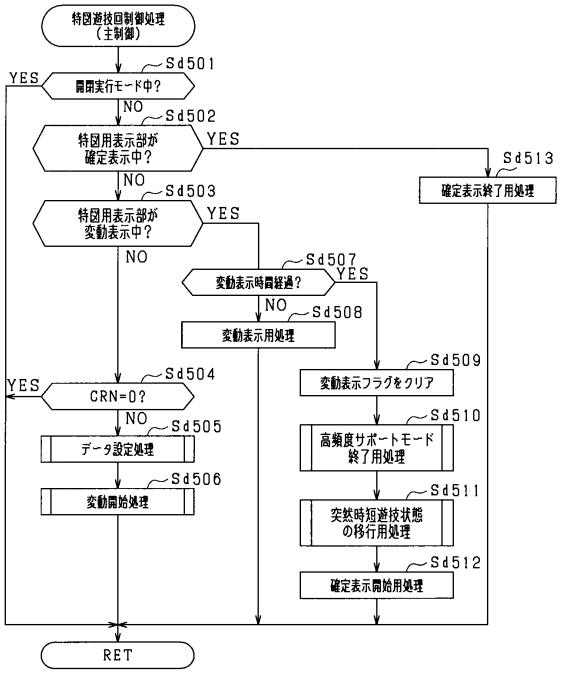
【図３１７】



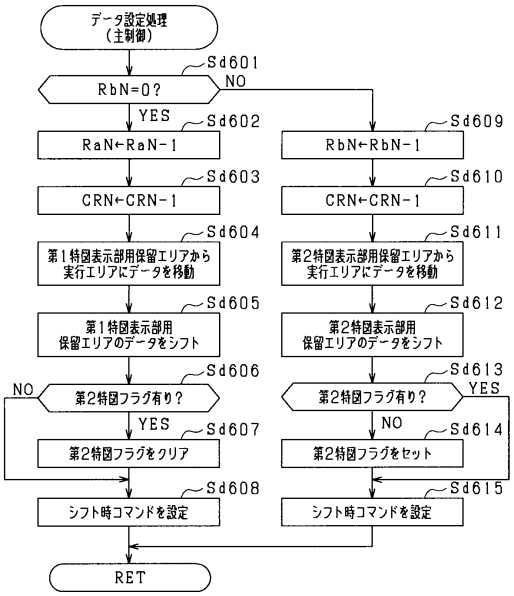
【図３１８】



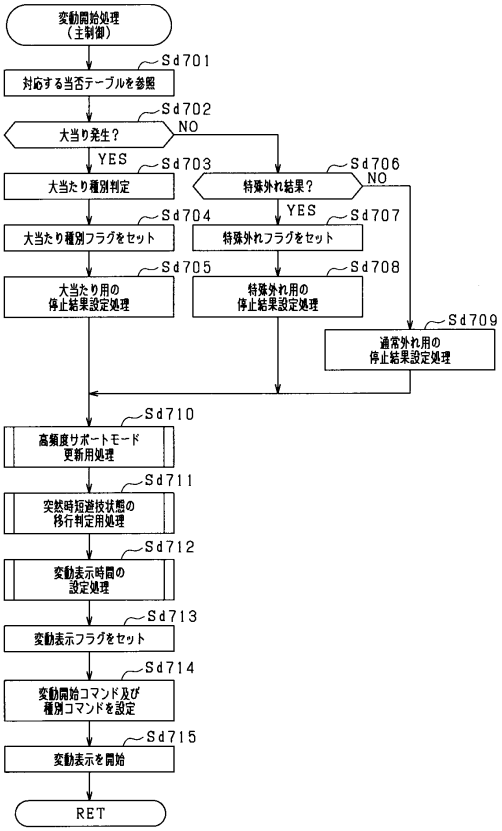
【図３１９】



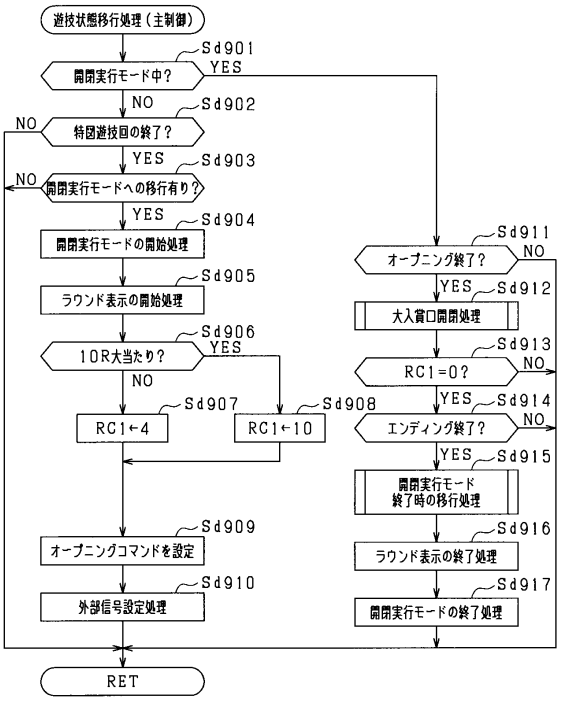
【図３２０】



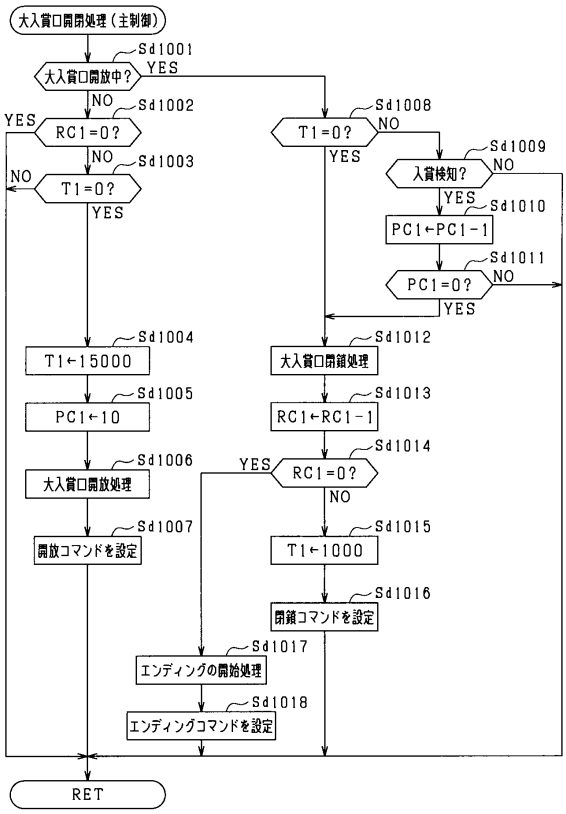
【図３２１】



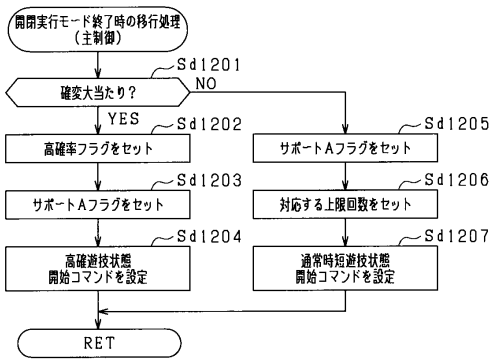
【図３２２】



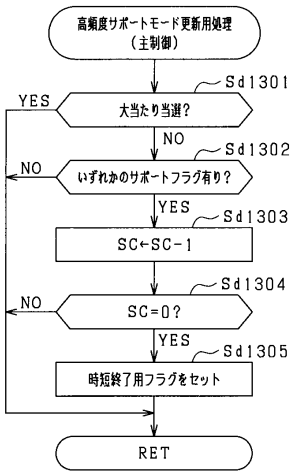
【図３２３】



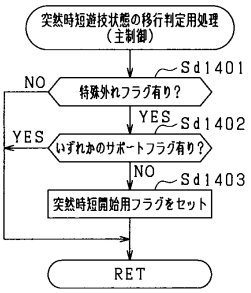
【図３２４】



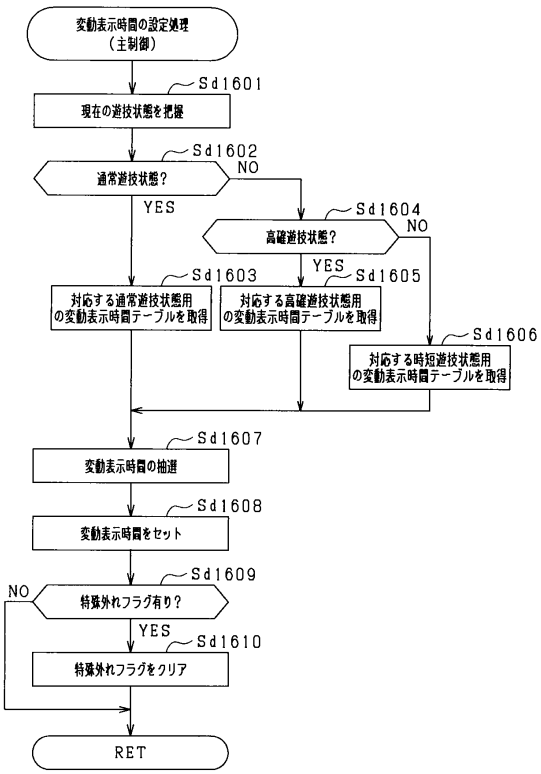
【図３２５】



【図３２６】



【図３２７】



【図３２８】

(a)大当たり用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン1A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1～29	変動パターン2A	60sec	SPリーチ当たり
30～99	変動パターン3A	120sec	SPSPリーチ当たり

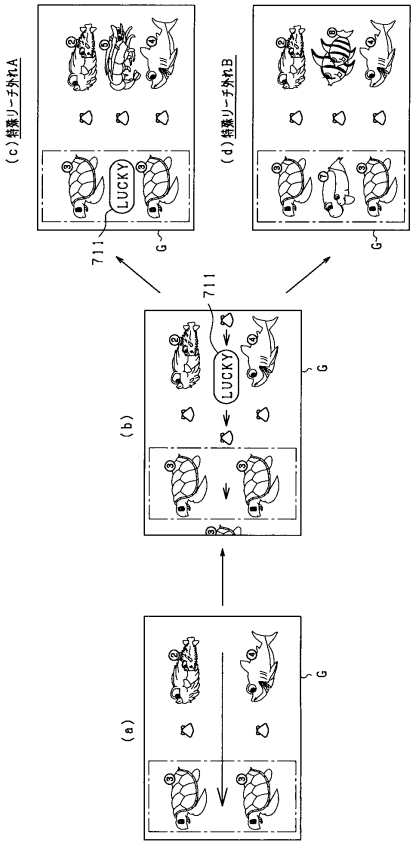
(b)特殊外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンZ1	15sec	特殊リーチ外れA

(c)通常外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～64	変動パターン1H	8sec(保0～保2) 4sec(保3～保4)	完全外れ
65～84	変動パターン2H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85～94	変動パターン3H	60sec	SPリーチ外れ
95～98	変動パターン4H	120sec	SPSPリーチ外れ
99	変動パターンZ2	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)

【図３２９】



【図３３０】

(a)大当たり用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～39	変動パターン11A	60sec	SPリーチ当たり
40～99	変動パターン12A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b)通常外れ用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～79	変動パターン11H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
80～94	変動パターン12H	60sec	SPリーチ外れ
95～99	変動パターン13H	120sec	SPSPリーチ外れ

【図３３１】

(a)大当たり用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン21A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1～29	変動パターン22A	60sec	SPリーチ当たり
30～99	変動パターン23A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b)第1特図における外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～80	変動パターンW1	15sec	ノーマルリーチ外れ
81～99	変動パターンW2	60sec	SPリーチ外れ

【図３３２】

(a)第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目～99回目	0～99	変動パターンX1	8sec(保0～保1)	完全外れ
			4sec(保2～保4)	
100回目(最終回)	0～99	変動パターンX2	15sec	特殊リーチ外れA

(b)第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目～99回目	0～39	変動パターン21H	8sec(保0～保1)	完全外れ
			4sec(保2～保4)	
	40～84	変動パターン22H	15sec	ノーマルリーチ外れ
	85～94	変動パターン23H	60sec	SPリーチ外れ
	95～99	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチ外れ
100回目(最終回)	0～99	変動パターンX3	8sec(保0～保1)	完全外れ
			4sec(保2～保4)	

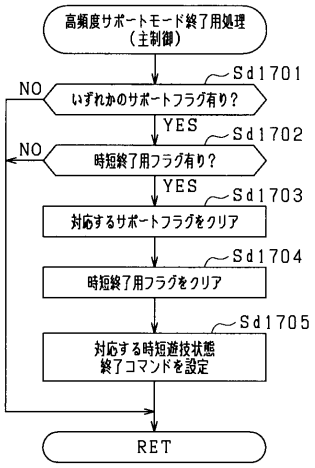
(c)第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(保留分の通常遊技状態用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
101回目～104回目(保留分)	0～99	変動パターンX4	15sec	特殊リーチ外れA

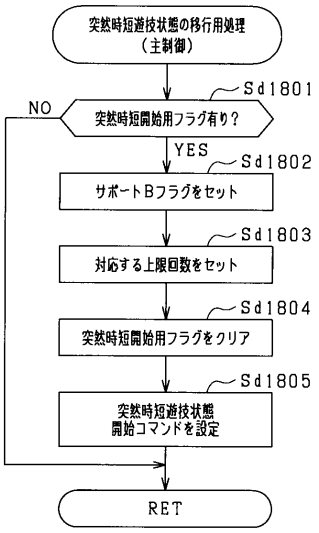
(d)第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(保留分の通常遊技状態用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
101回目～104回目(保留分)	0～99	変動パターンX5	8sec	完全外れ

【図３３３】

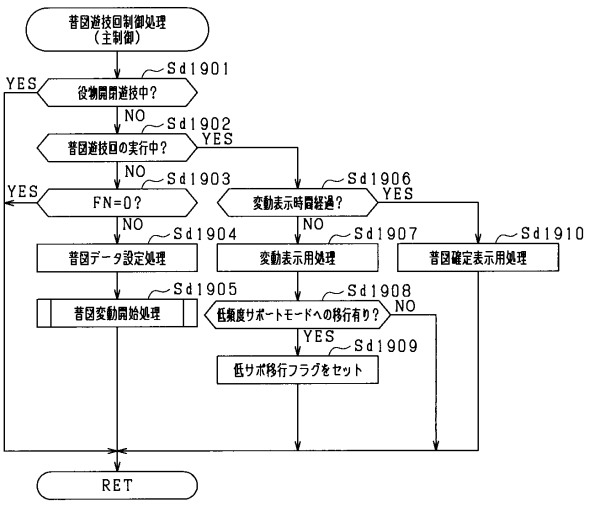


【図３３４】



【図３３５】

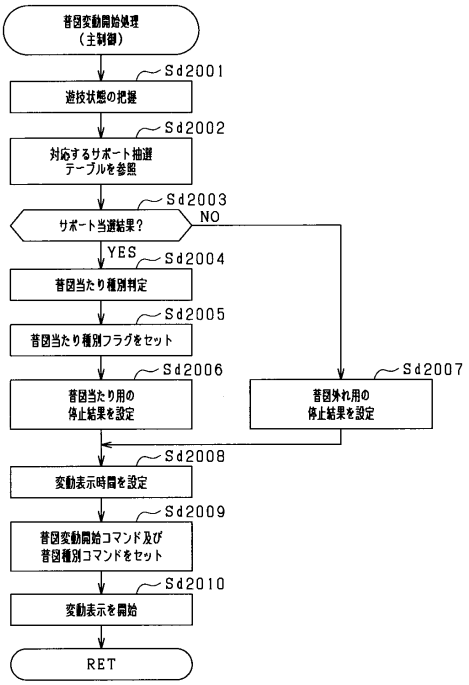
(a)



(b)

サポートモード	確定表示時間
低頻度サポートモード	2sec
第1高頻度サポートモード	0．2sec
第2高頻度サポートモード	0．2sec

【図３３６】



【図３３７】

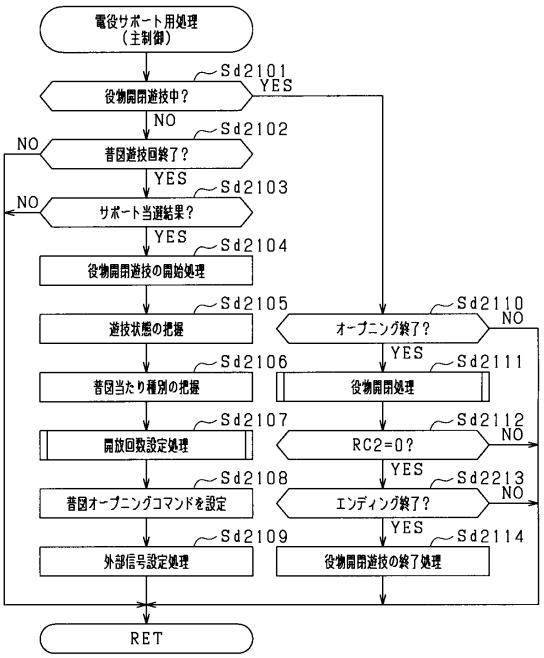
(a)

普図当たり種別カウンタC4	普図当たり種別	停止結果	
		低頻度サポートモード	第1、第2高頻度サポートモード
0~49	サポート当選結果A	停止結果A	停止結果A
50~99	サポート当選結果B	停止結果B	停止結果B

(b)

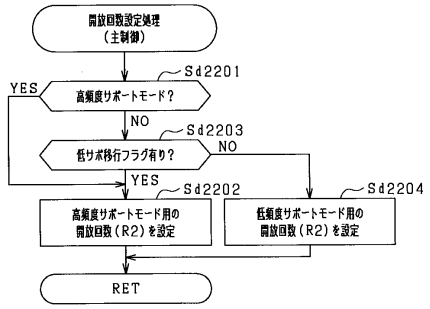
サポートモード	変動表示時間
低頻度サポートモード	30sec
第1高頻度サポートモード	2sec
第2高頻度サポートモード	0.5sec

【図３３８】

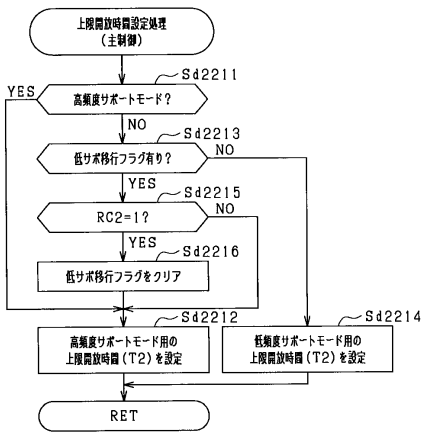


【図３３９】

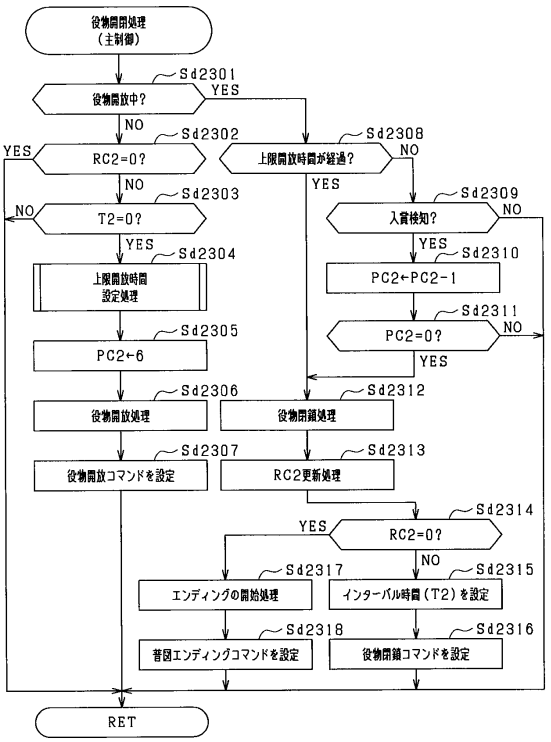
(a)



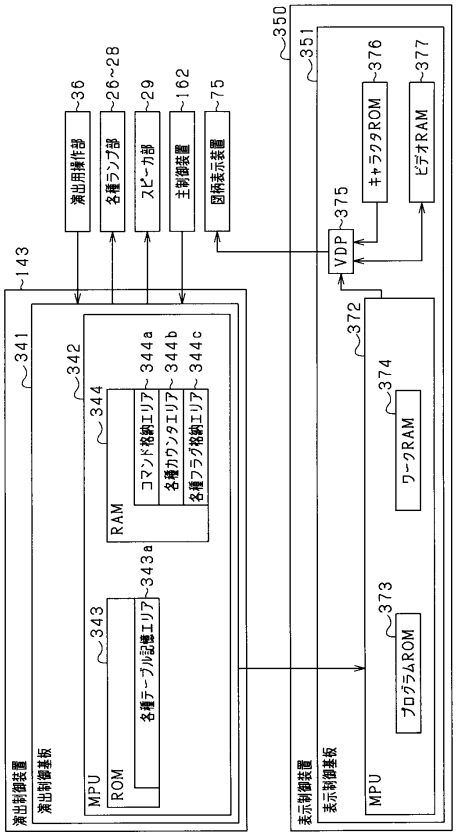
(b)



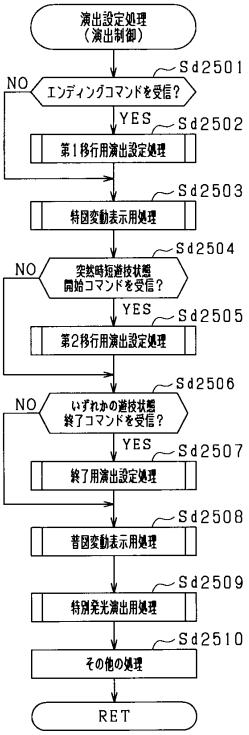
【図３４０】



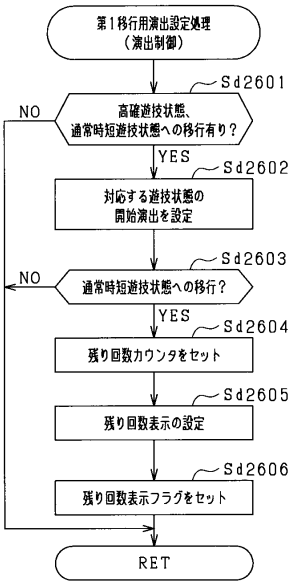
【図３４１】



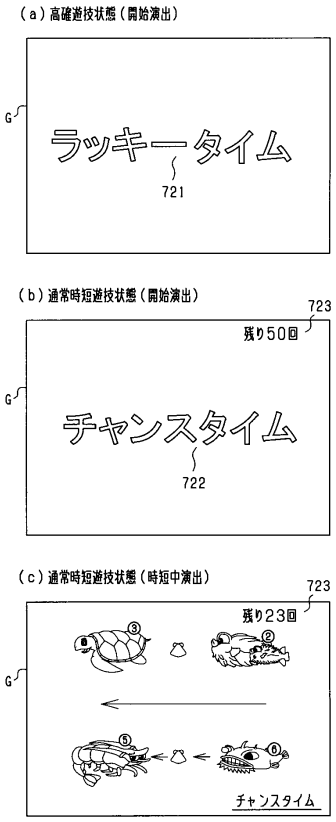
【図３４２】



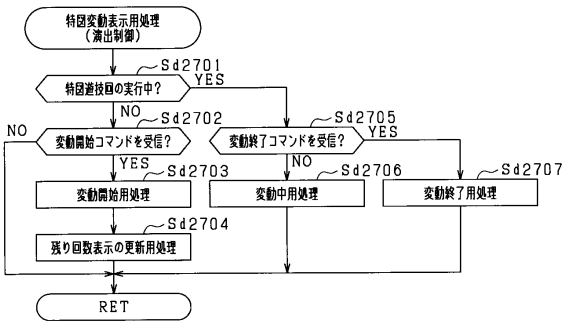
【図３４３】



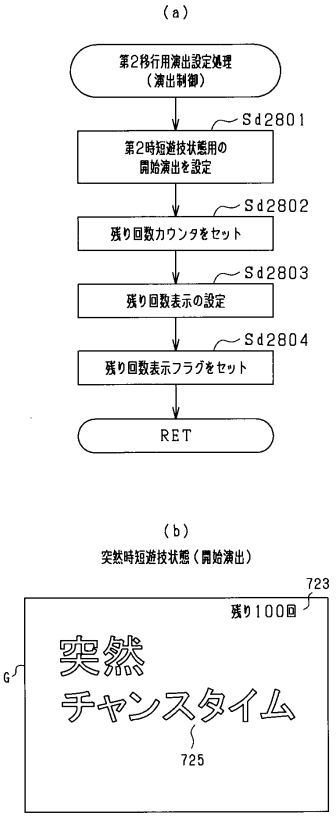
【図３４４】



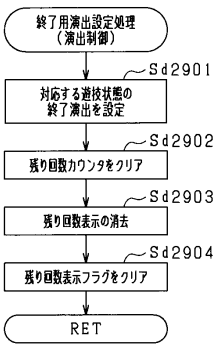
【図３４５】



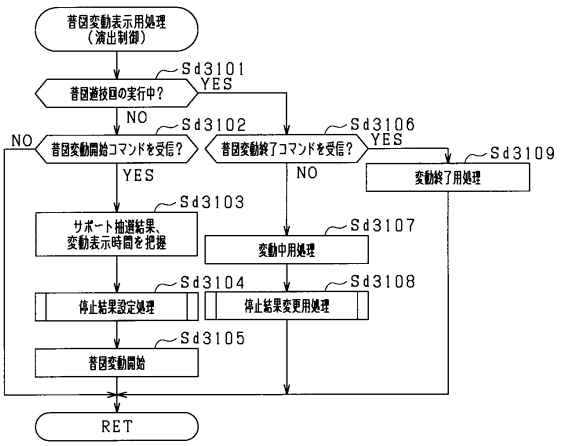
【図３４６】



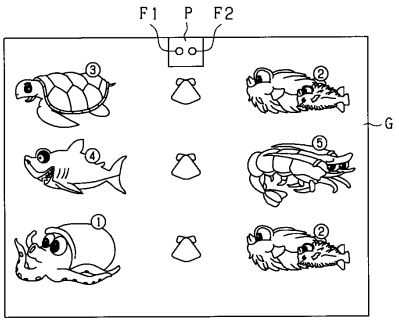
【図３４７】



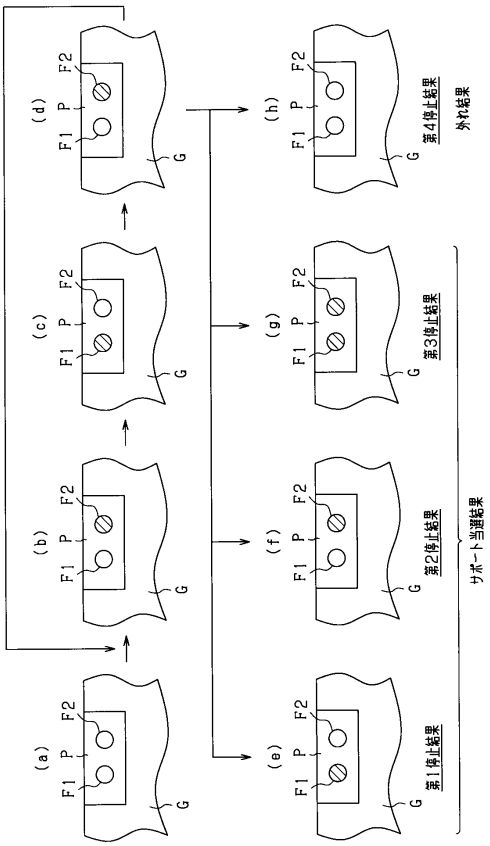
【図３４８】



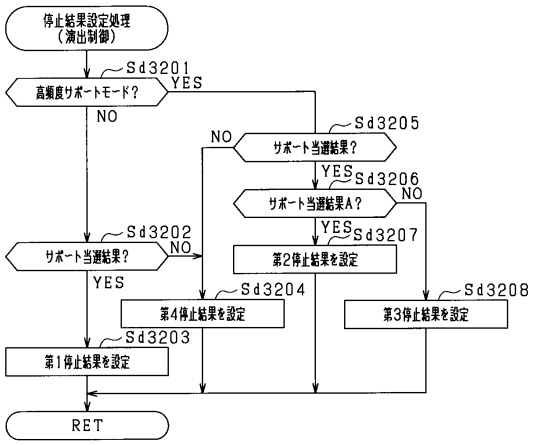
【図３４９】



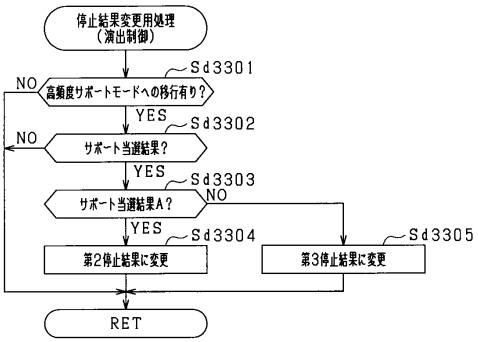
【図３５０】



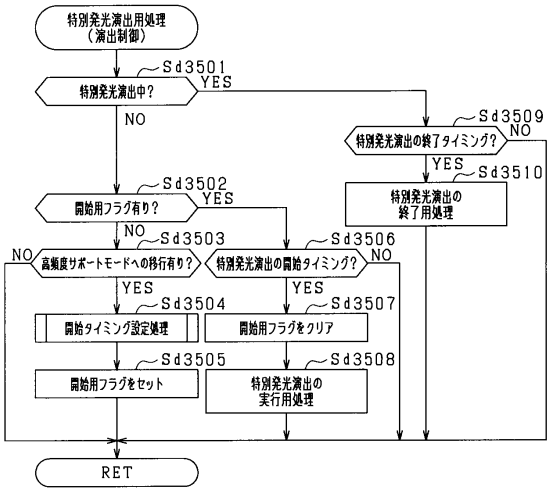
【図３５１】



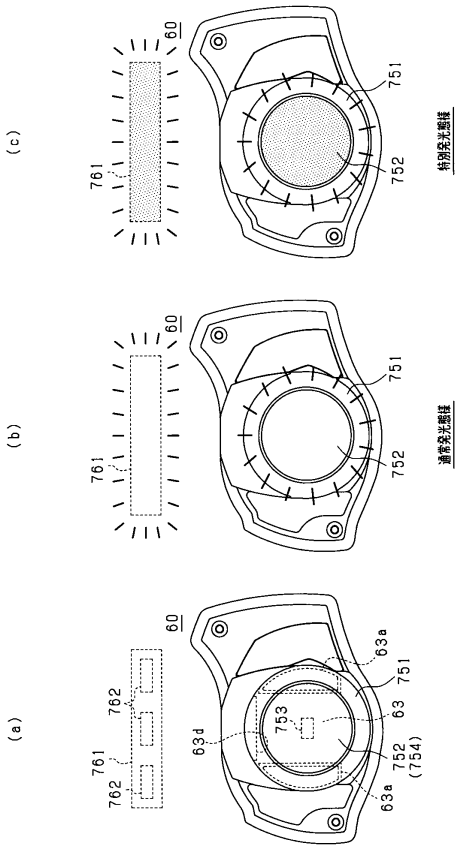
【図３５２】



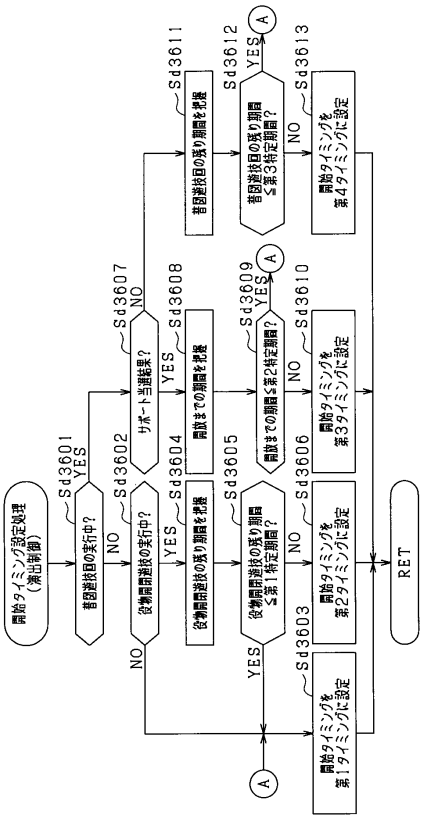
【図３５３】



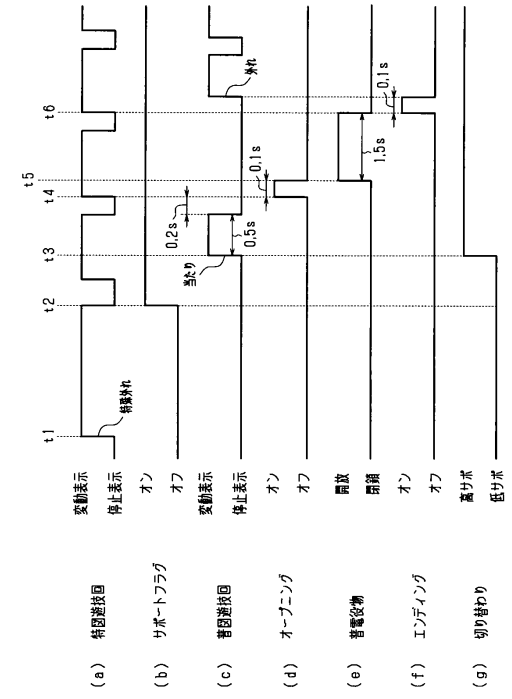
【図３５４】



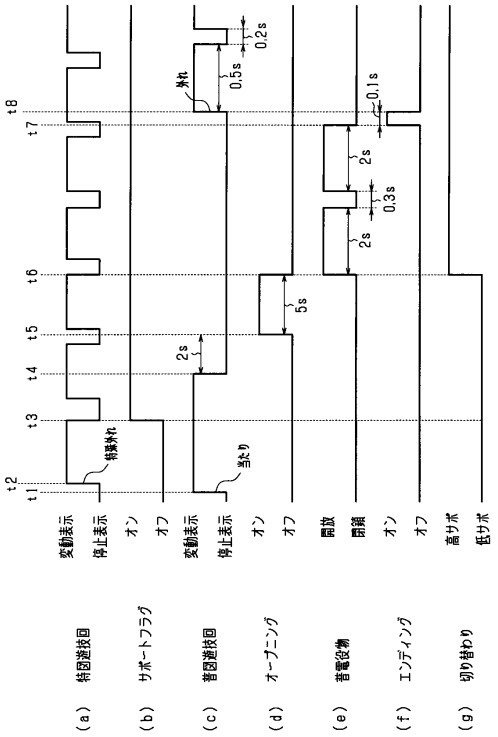
【図３５５】



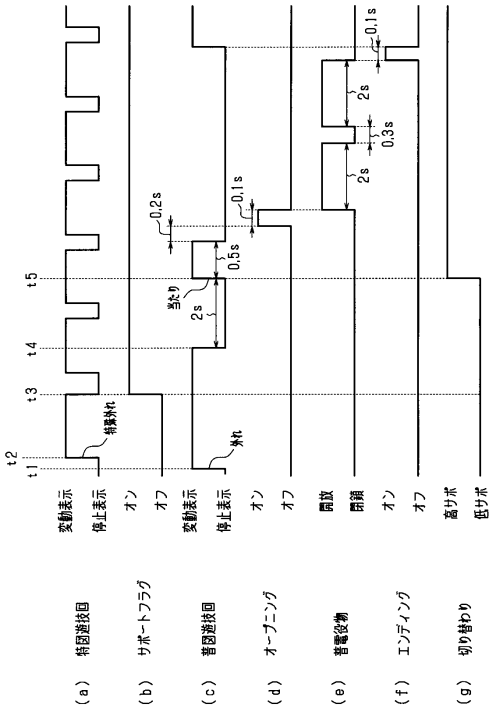
【図３５６】



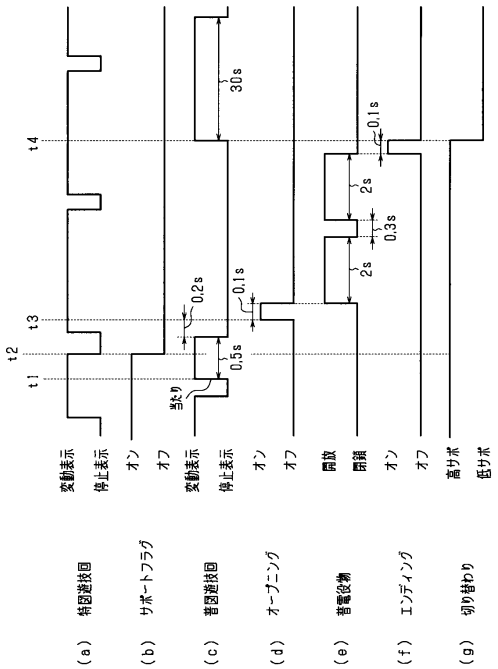
【図３５７】



【図３５８】



【図３５９】



【図３６０】

(a)

サポートフラグ セット時の状況	役物開閉遊技の残り期間	特別発光演出の開始タイミング
役物開閉遊技の実行中	短い	サポートフラグのセット時（第1タイミング）
	長い	役物開閉遊技の終了時（第2タイミング）

(b)

サポートフラグ セット時の状況	普電役物の開放までの期間	特別発光演出の開始タイミング
普図遊技回（当たり）の実行中	短い	サポートフラグのセット時（第1タイミング）
	長い	普電役物の開放時（第3タイミング）

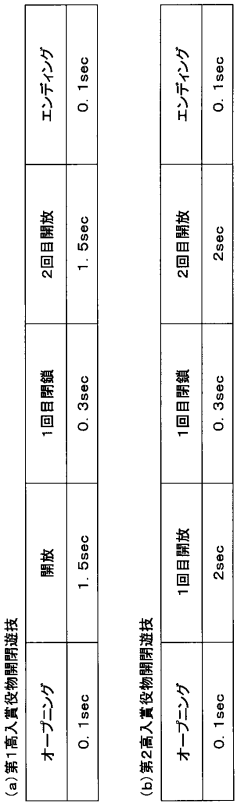
(c)

サポートフラグ セット時の状況	普図遊技回の残り期間	特別発光演出の開始タイミング
普図遊技回（外れ）の実行中	短い	サポートフラグのセット時（第1タイミング）
	長い	次の普図遊技回の開始時（第4タイミング）

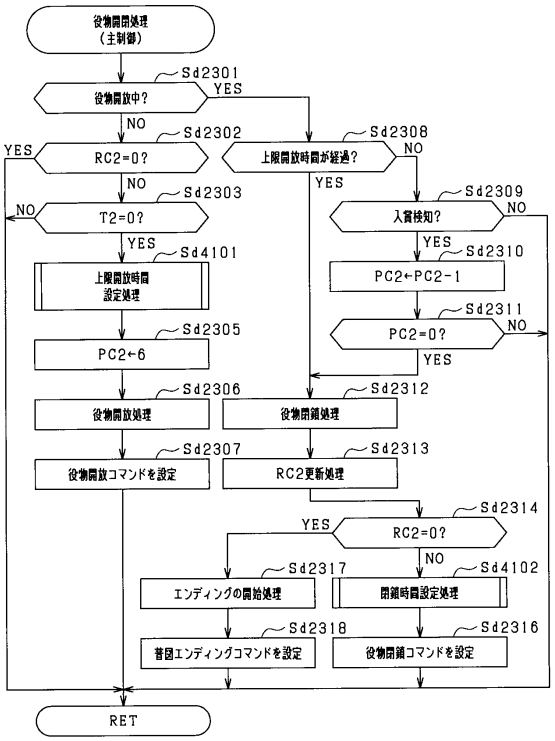
(d)

サポートフラグ セット時の状況	特別発光演出の開始タイミング
普図遊技回及び役物開閉遊技を不実行	サポートフラグのセット時（第1タイミング）

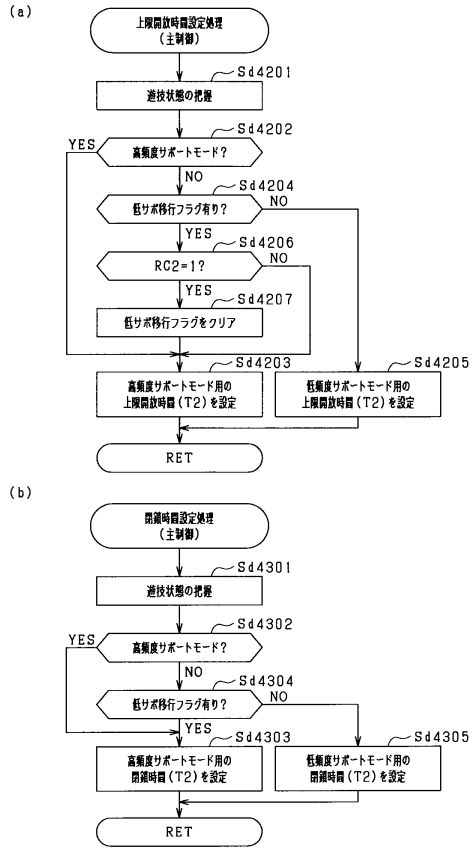
【図３６１】



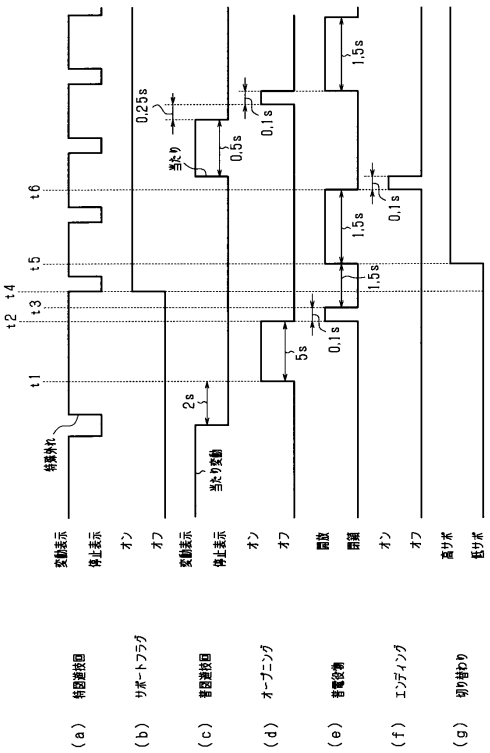
【図３６２】



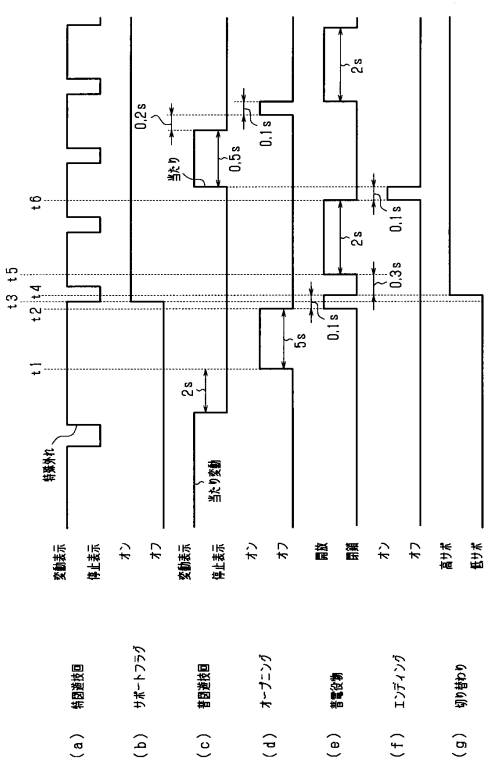
【図３６３】



【図３６４】



【図３６５】

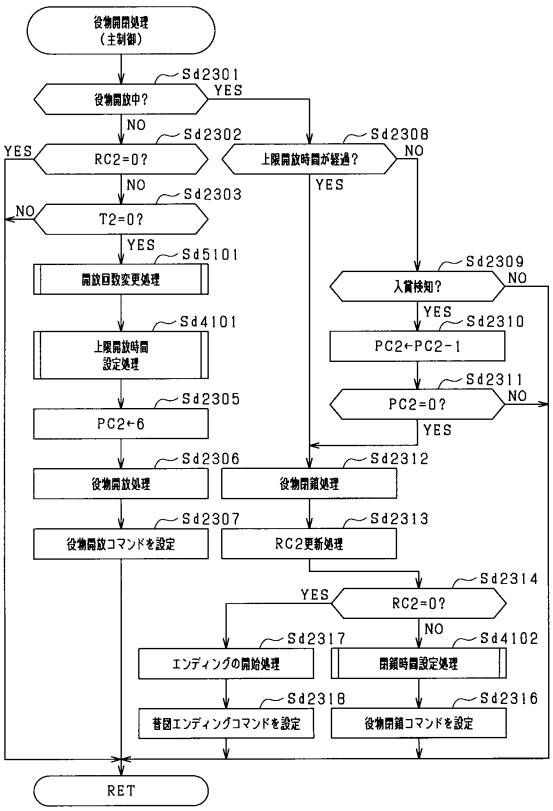


【図３６６】

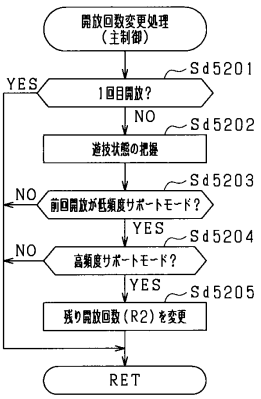
第2高入賞役物開閉遊技

オープニング	1回目開放	1回目閉鎖	2回目開放	2回目閉鎖	3回目開放	エンディング
0.1sec	2sec	0.3sec	2sec	0.3sec	2sec	0.1sec

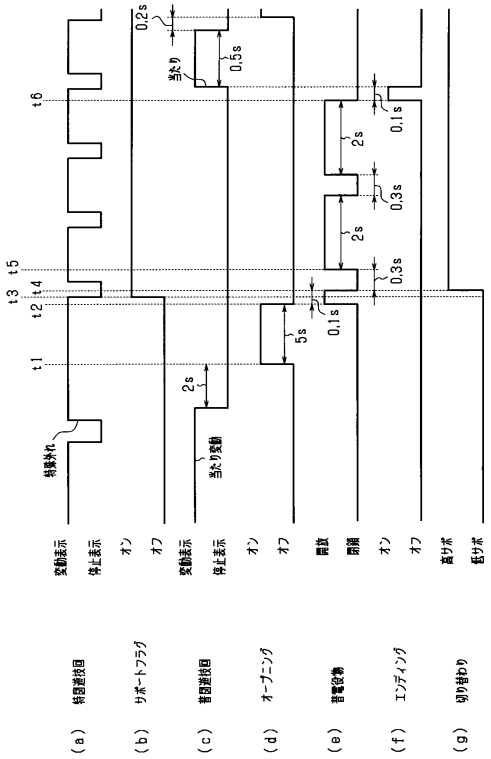
【図３６７】



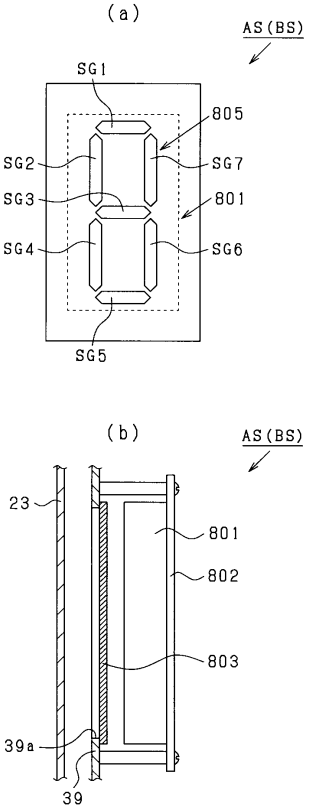
【図３６８】



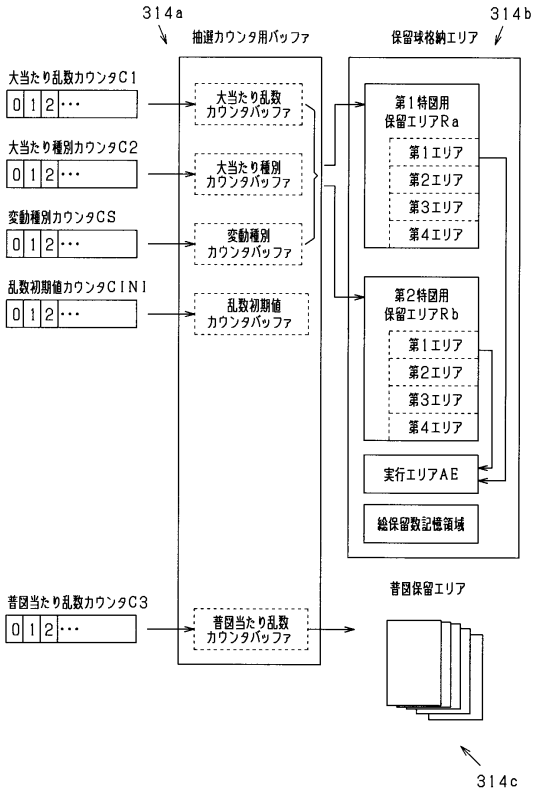
【図３６９】



【図３７０】



【図３７１】



【図３７２】

(a) 低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~9	大当たり結果	1/300
10~29	特殊外れ結果	1/150
30~2999	通常外れ結果	2970/3000

(b) 高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~49	大当たり結果	1/60
50~2999	通常外れ結果	59/60

【図３７３】

(a)第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	抽選モード	サポートモード
0～4	10R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
5～14	7R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
15～60	3R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
61～80	7R通常大当たり結果	低確率	第1高頻度(100回)
81～99	3R通常大当たり結果	低確率	第1高頻度(100回)

(b)第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	抽選モード	サポートモード
0～50	10R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
51～55	7R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
56～60	3R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
61	10R通常大当たり結果A	低確率	第1高頻度(3000回)
62～65	10R通常大当たり結果B	低確率	第1高頻度(300回)
66～69	10R通常大当たり結果C	低確率	第1高頻度(200回)
70～73	10R通常大当たり結果D	低確率	第1高頻度(100回)
74	7R通常大当たり結果A	低確率	第1高頻度(3000回)
75～78	7R通常大当たり結果B	低確率	第1高頻度(300回)
79～82	7R通常大当たり結果C	低確率	第1高頻度(200回)
83～86	7R通常大当たり結果D	低確率	第1高頻度(100回)
87	3R通常大当たり結果A	低確率	第1高頻度(3000回)
88～91	3R通常大当たり結果B	低確率	第1高頻度(300回)
92～95	3R通常大当たり結果C	低確率	第1高頻度(200回)
96～99	3R通常大当たり結果D	低確率	第1高頻度(100回)

【図３７４】

(a)特殊外れ結果の種別

大当たり乱数カウンタC1	特殊外れ結果の種別	確率
10～13	特殊外れ結果A	2／10
14～19	特殊外れ結果B	3／10
20～29	特殊外れ結果C	5／10

(b)突然時短遊技状態

種別	移行契機	抽選モード	サポートモード
突然時短遊技状態A	特殊外れ結果A	低確率	第2高頻度(200回)
突然時短遊技状態B	特殊外れ結果B	低確率	第2高頻度(100回)
突然時短遊技状態C	特殊外れ結果C	低確率	第2高頻度(50回)

(c)天井時短遊技状態

移行契機	抽選モード	サポートモード
外れ遊技回の回数が990回	低確率	第2高頻度(1100回)

【図３７５】

(a)低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0～49	サポート当選結果	1／2
50～99	普図外れ結果	1／2

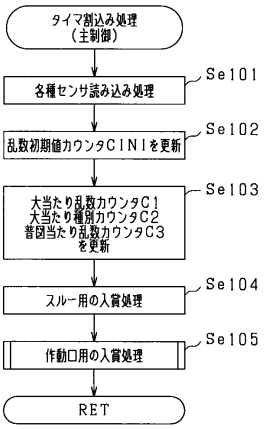
(b)第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0～89	サポート当選結果	9／10
90～99	普図外れ結果	1／10

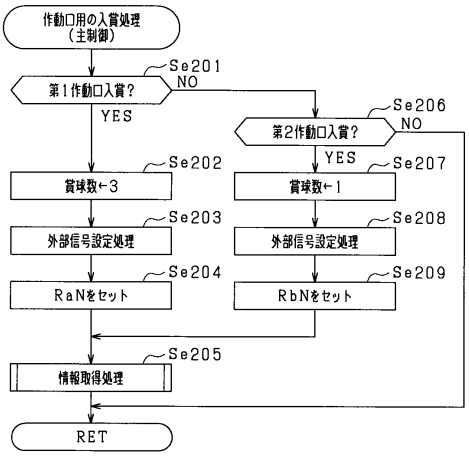
(c)第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0～49	サポート当選結果	1／2
50～99	普図外れ結果	1／2

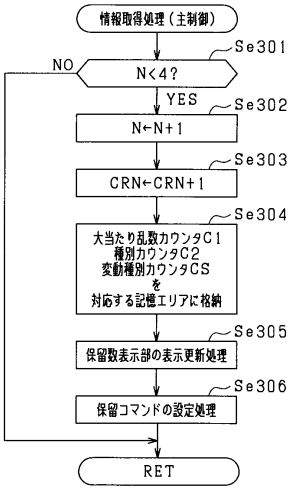
【図３７６】



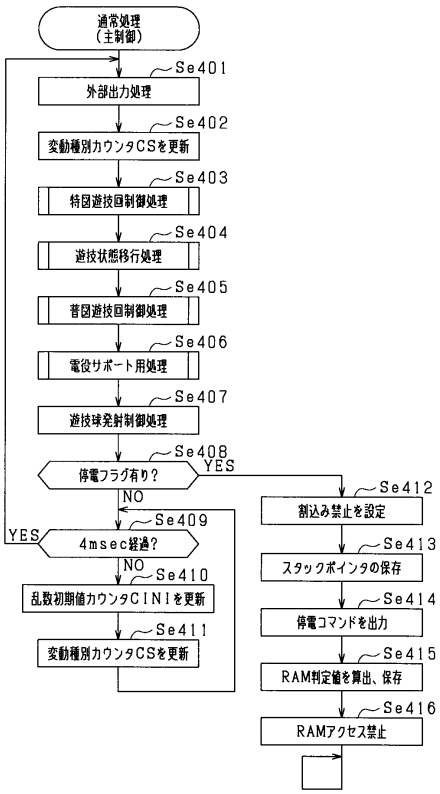
【図３７７】



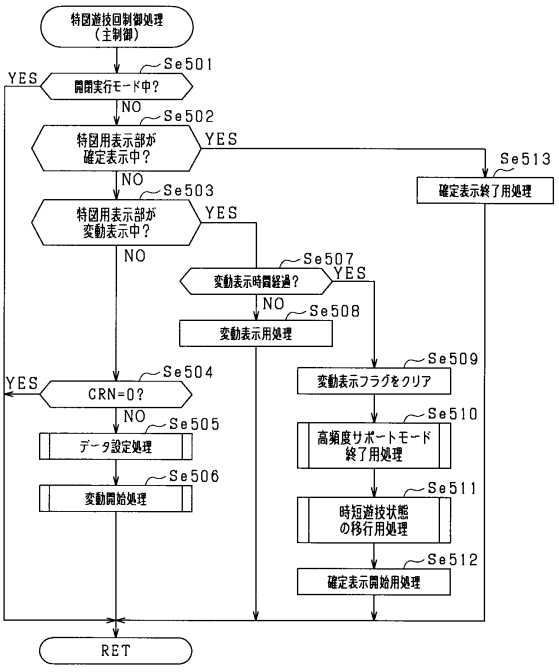
【図３７８】



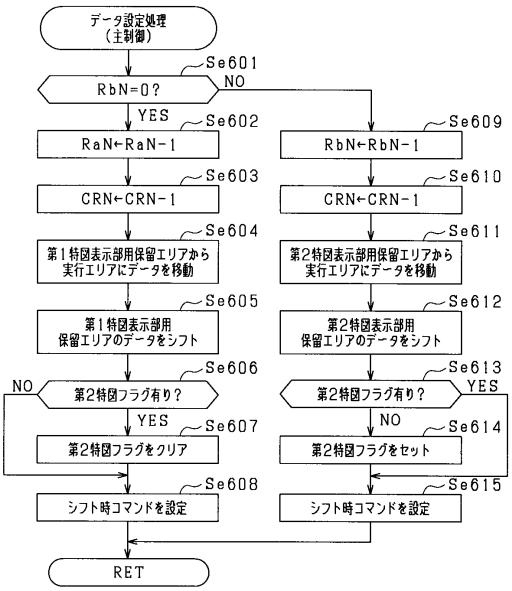
【図３７９】



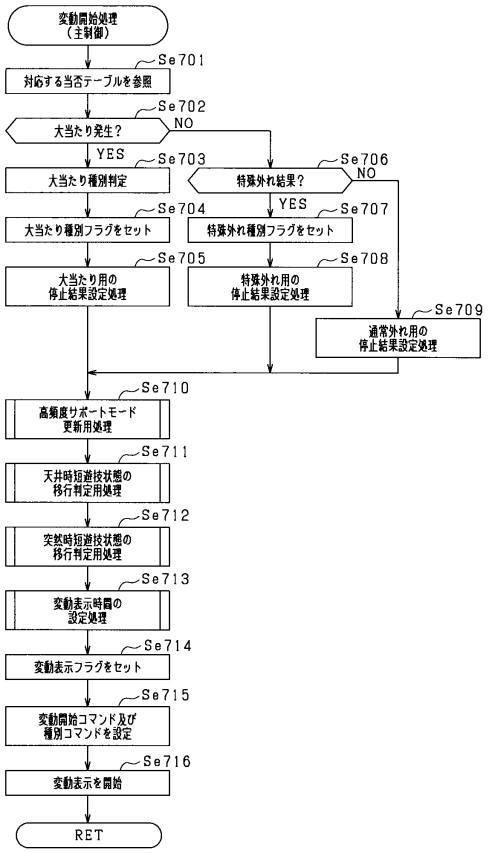
【図３８０】



【図３８１】



【図３８２】



【図３８３】

大当たり用の停止結果テーブル（第２特図）

大当たり種別カウンタC2	停止結果	結果表示	大当たり種別
0~50	SD0		10R確変大当たり結果
51~55	SD1		7R確変大当たり結果
56~60	SD2		3R確変大当たり結果
61	SD3		10R通常大当たり結果A
62~65	SD4		10R通常大当たり結果B
66~69	SD5		10R通常大当たり結果C
70~73	SD6		10R通常大当たり結果D
74	SD7		7R通常大当たり結果A
75~78	SD8		7R通常大当たり結果B
79~82	SD9		7R通常大当たり結果C
83~86	SD10		7R通常大当たり結果D
87	SD11		3R通常大当たり結果A
88~91	SD12		3R通常大当たり結果B
92~95	SD13		3R通常大当たり結果C
96~99	SD14		3R通常大当たり結果D

【図３８４】

（ａ）大当たり用の停止結果テーブル（第１特図）

大当たり種別カウンタC2	停止結果	結果表示	大当たり種別
0~4	SD0		10R確変大当たり結果
5~14	SD1		7R確変大当たり結果
15~60	SD2		3R確変大当たり結果
61~80	SD10		7R通常大当たり結果
81~99	SD14		3R通常大当たり結果

（ｂ）特殊外れ用の停止結果テーブル

大当たり乱数カウンタC1	停止結果	結果表示	特殊外れ種別
10~13	SD15		特殊外れ結果A
14~19	SD16		特殊外れ結果B
20~29	SD17		特殊外れ結果C

【図３８５】

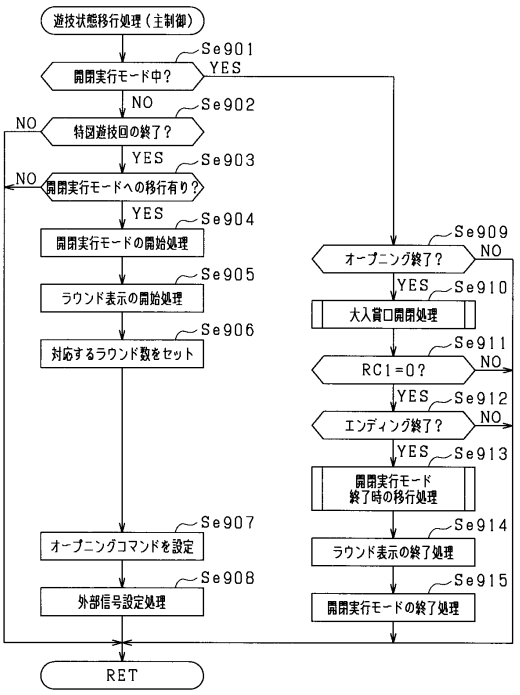
（ａ）通常外れ用の停止結果テーブル（第2特図）

大当たり種別カウンタC1	停止結果	結果表示	通常外れ種別
30~2977	SD18	―	通常外れ結果A
2978~2999	SD19	⌐	通常外れ結果B

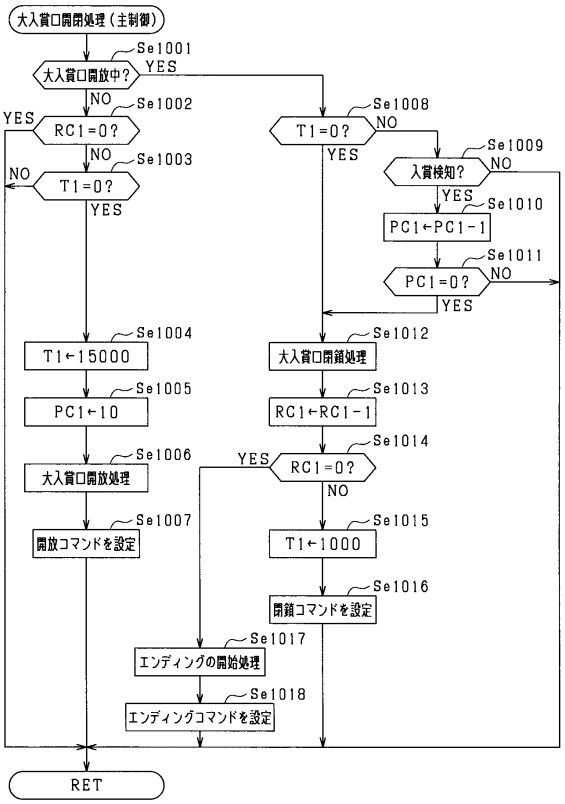
（ｂ）通常外れ用の停止結果テーブル（第1特図）

大当たり乱数カウンタC1	停止結果	結果表示	通常外れ種別
30~2999	SD18	―	通常外れ結果A

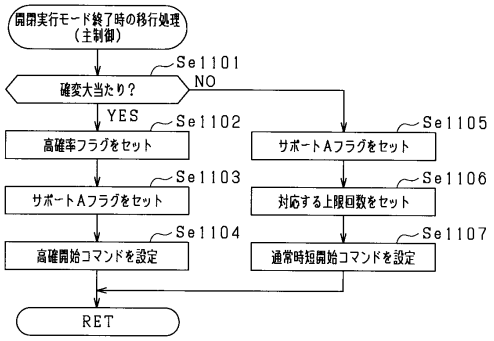
【図３８６】



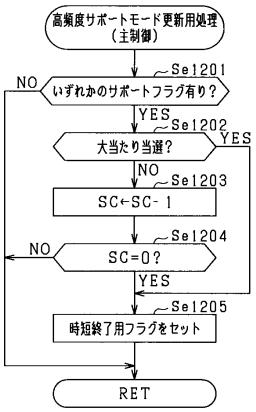
【図３８７】



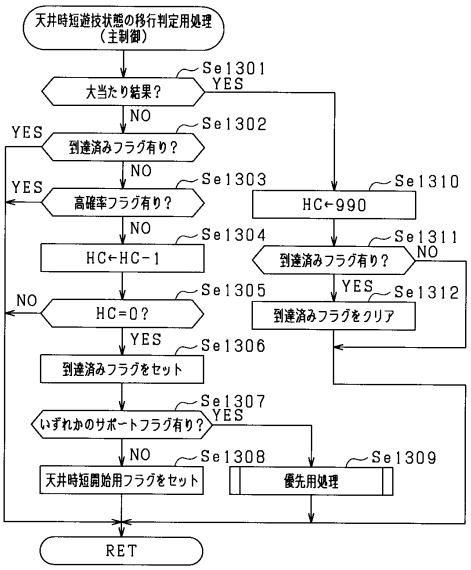
【図３８８】



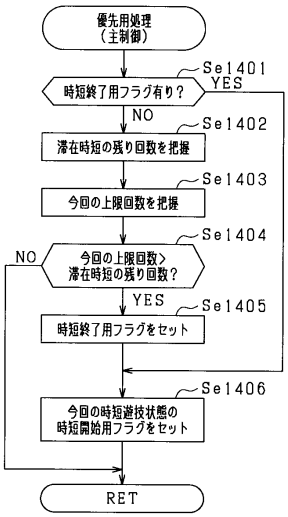
【図３８９】



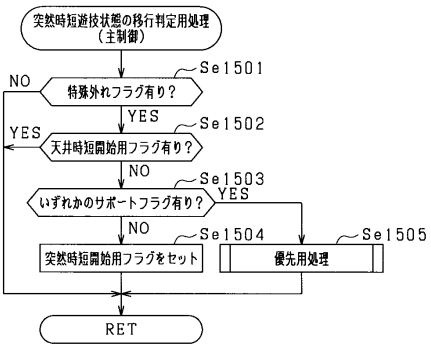
【図３９０】



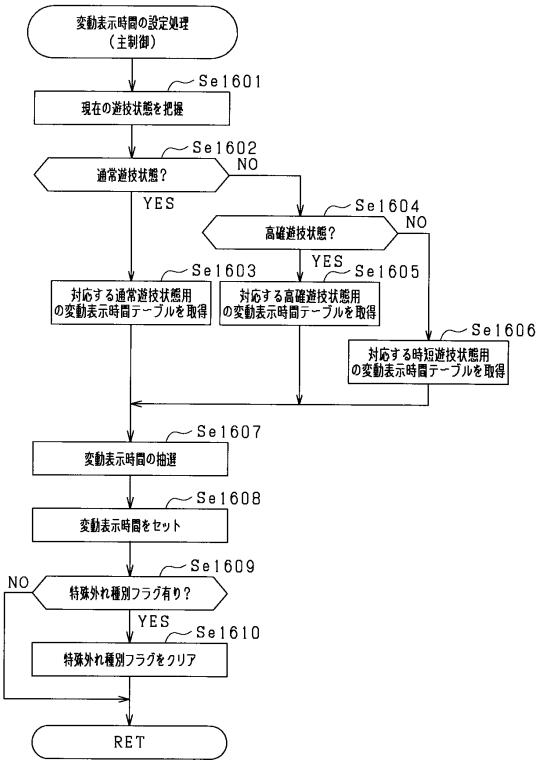
【図３９１】



【図３９２】



【図３９３】



【図３９４】

(a)大当たり用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン1A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1～29	変動パターン2A	60sec	SPリーチ当たり
30～99	変動パターン3A	120sec	SPSPリーチ当たり

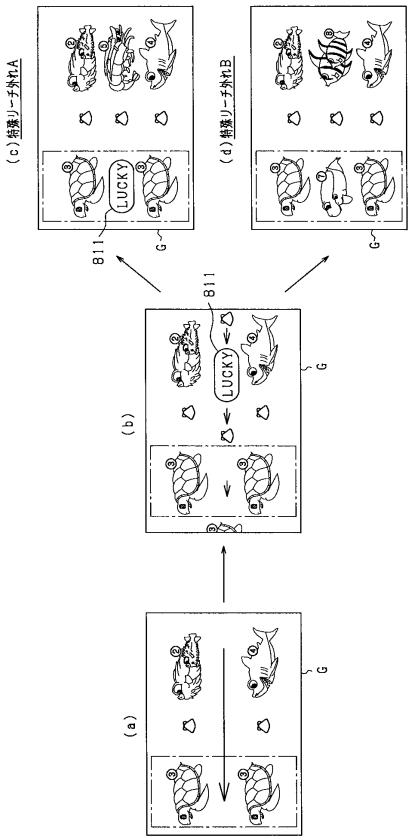
(b)特殊外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンZ1	15sec	特殊リーチ外れA

(c)通常外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～64	変動パターン1H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
65～84	変動パターン2H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85～94	変動パターン3H	60sec	SPリーチ外れ
95～98	変動パターン4H	120sec	SPSPリーチ外れ
99	変動パターンZ2	15sec	特殊リーチ外れB

【図３９５】



【図３９６】

(a)大当たり用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～39	変動パターン11A	60sec	SPリーチ当たり
40～99	変動パターン12A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b)通常外れ用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～79	変動パターン11H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
80～94	変動パターン12H	60sec	SPリーチ外れ
95～99	変動パターン13H	120sec	SPSPリーチ外れ

【図３９７】

(a)大当たり用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン21A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1～29	変動パターン22A	60sec	SPリーチ当たり
30～99	変動パターン23A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b)特殊外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

移行の有無	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
移行有り	変動パターンW1	15sec	特殊リーチ外れA
移行無し	変動パターンW2	15sec	特殊リーチ外れA 特殊リーチ外れB

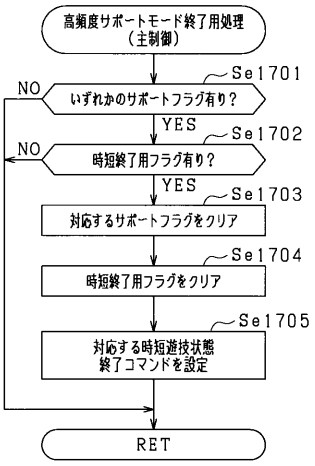
(c)通常外れ用の変動表示時間テーブルA(時短遊技状態用、停止結果SD18用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～39	変動パターン21H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
40～84	変動パターン22H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85～94	変動パターン23H	60sec	SPリーチ外れ
95～99	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチ外れ

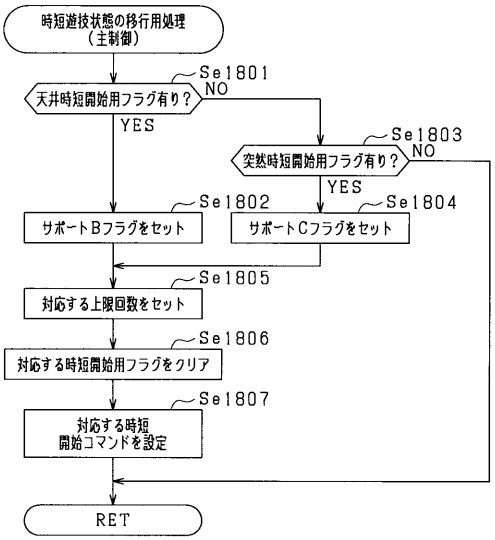
(d)通常外れ用の変動表示時間テーブルB(時短遊技状態用、停止結果SD19用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れA 特殊リーチ外れB ノーマルリーチ外れ

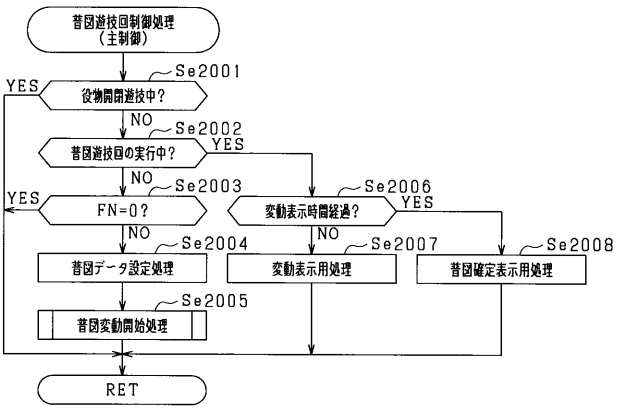
【図３９８】



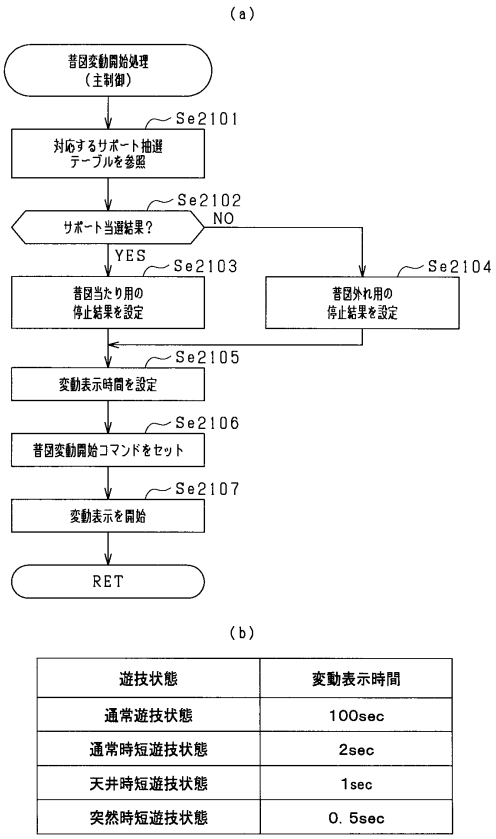
【図３９９】



【図４００】



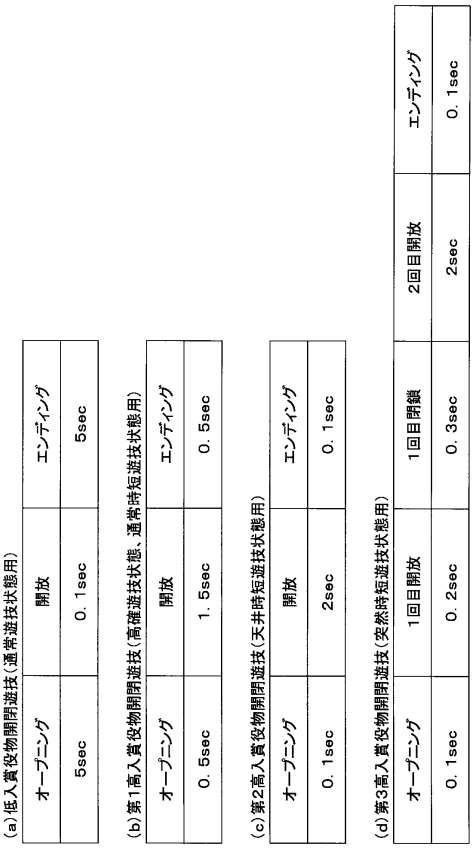
【図４０１】



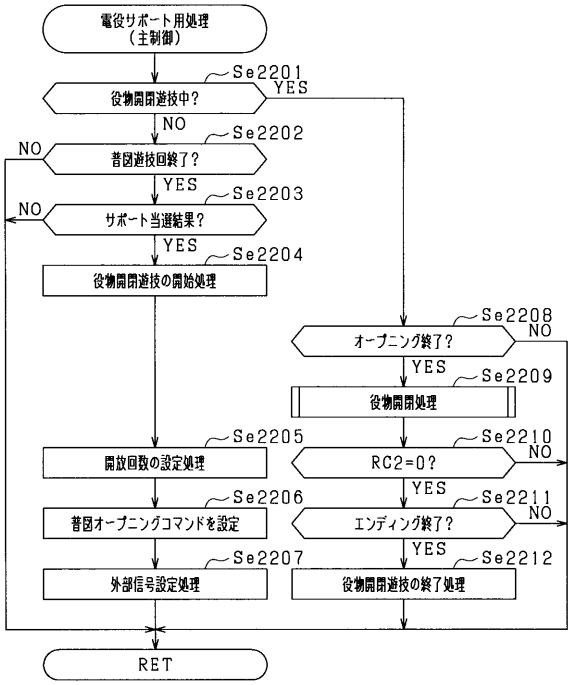
(b)

遊技状態	変動表示時間
通常遊技状態	100sec
通常時短遊技状態	2sec
天井時短遊技状態	1sec
突然時短遊技状態	0．5sec

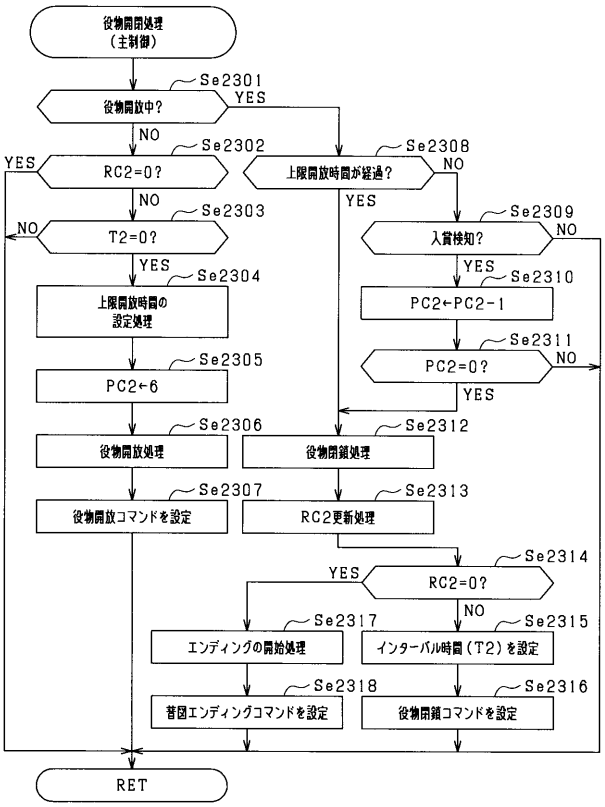
【図４０２】



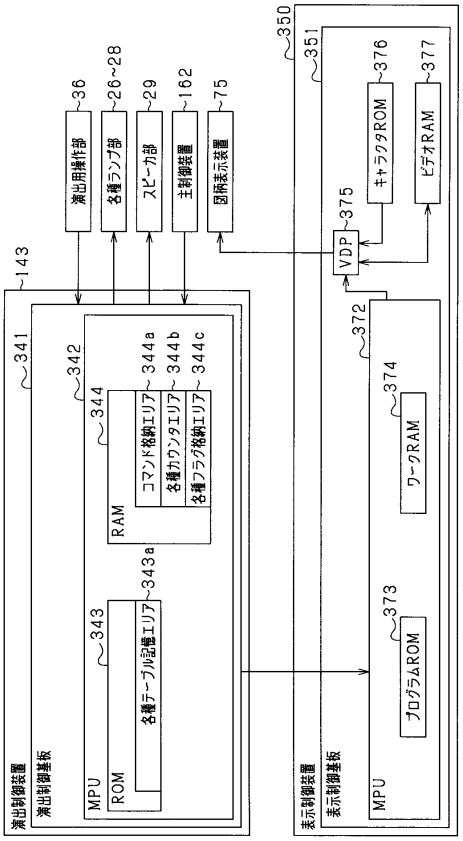
【図４０３】



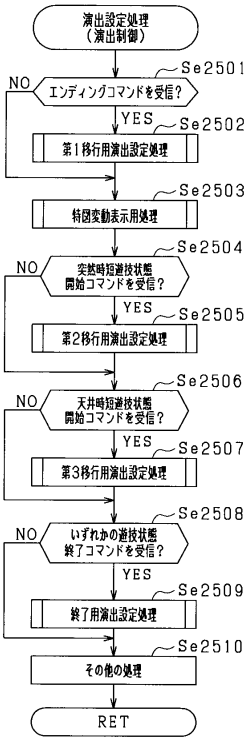
【図４０４】



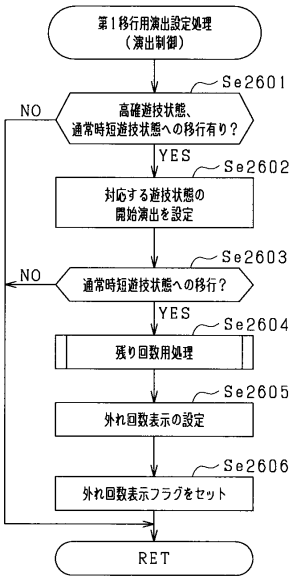
【図４０５】



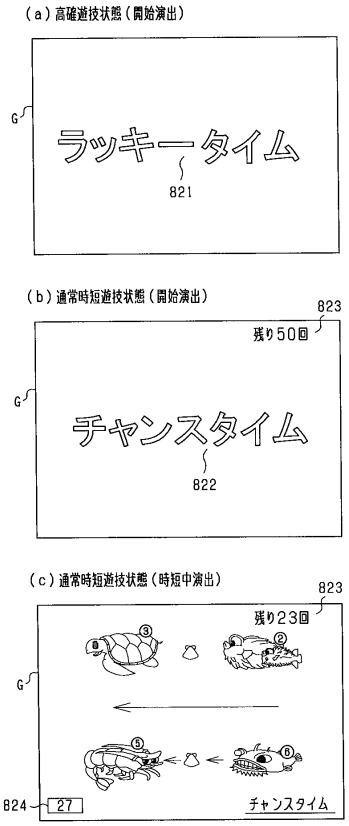
【図４０６】



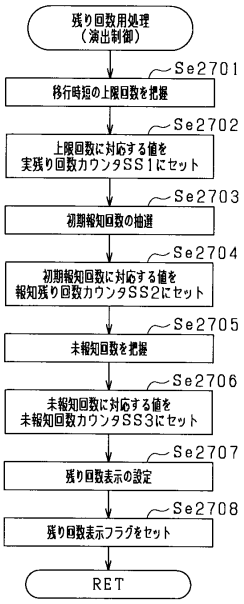
【図４０７】



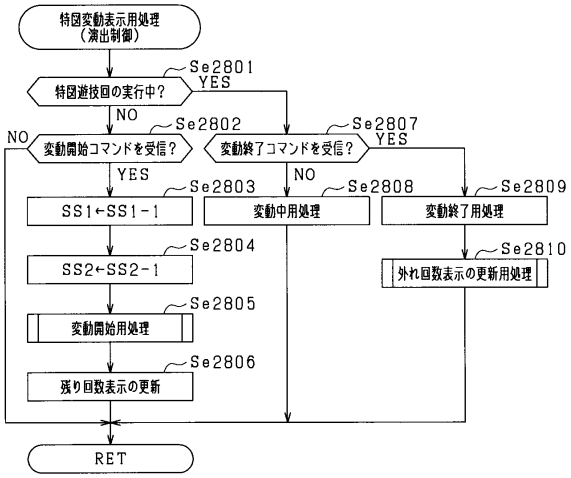
【図４０８】



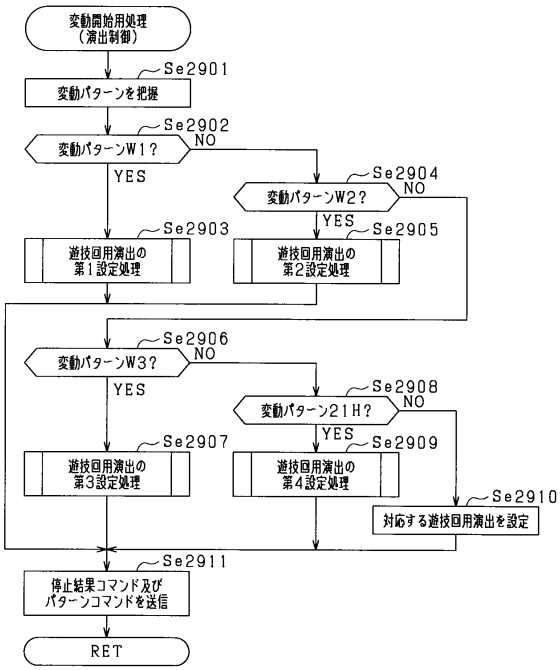
【図４０９】



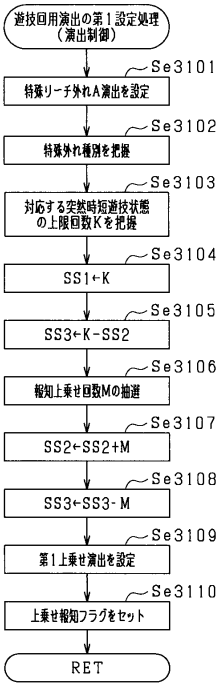
【図４１０】



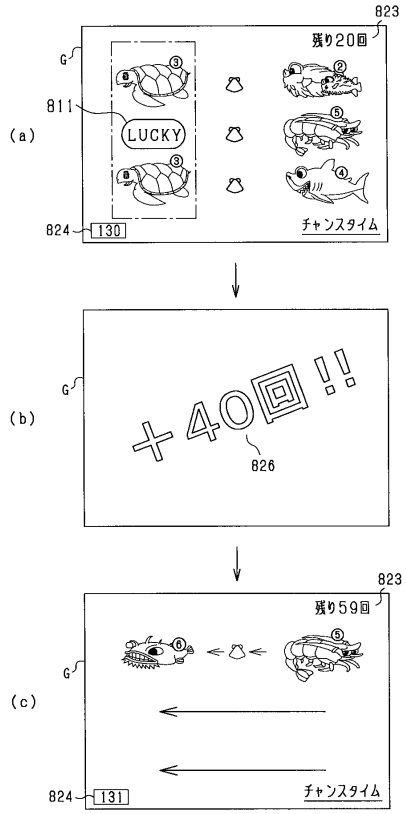
【図４１１】



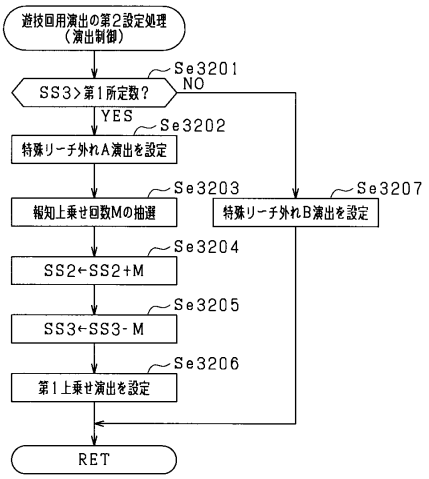
【図４１２】



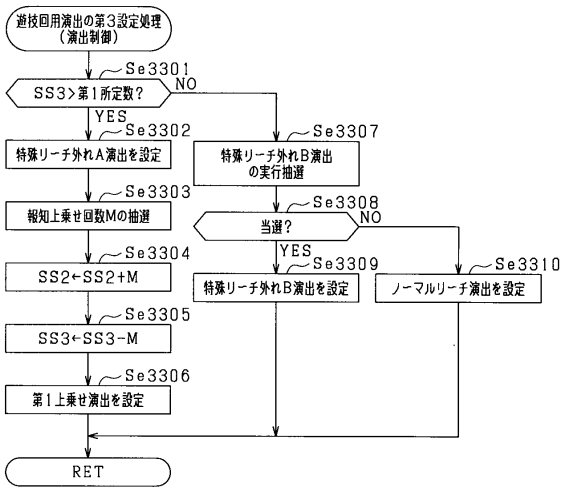
【図４１３】



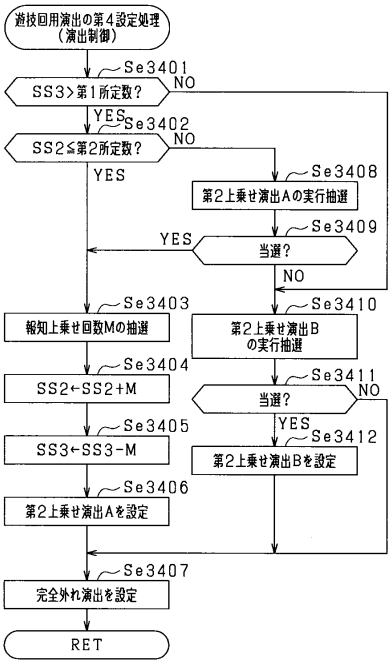
【図４１４】



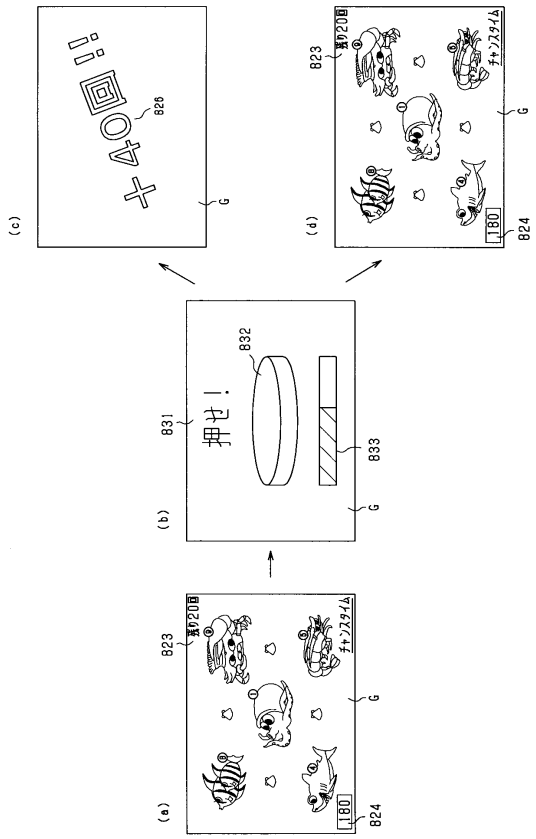
【図４１５】



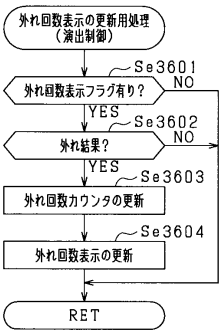
【図４１６】



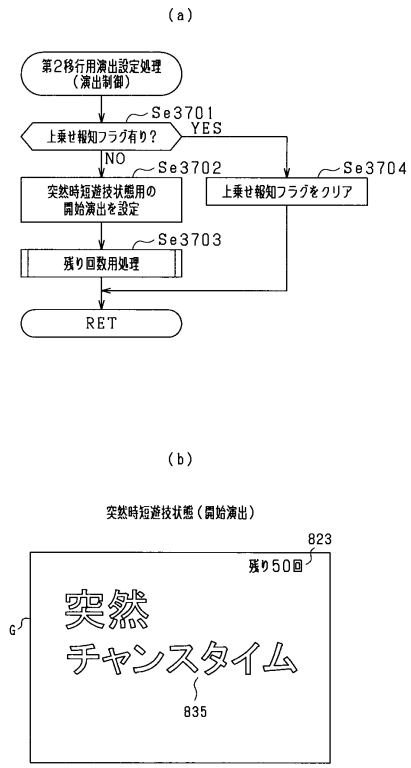
【図４１７】



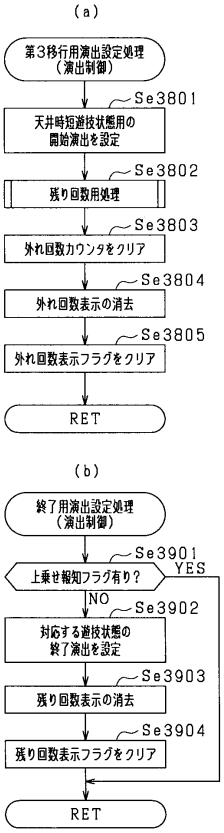
【図４１８】



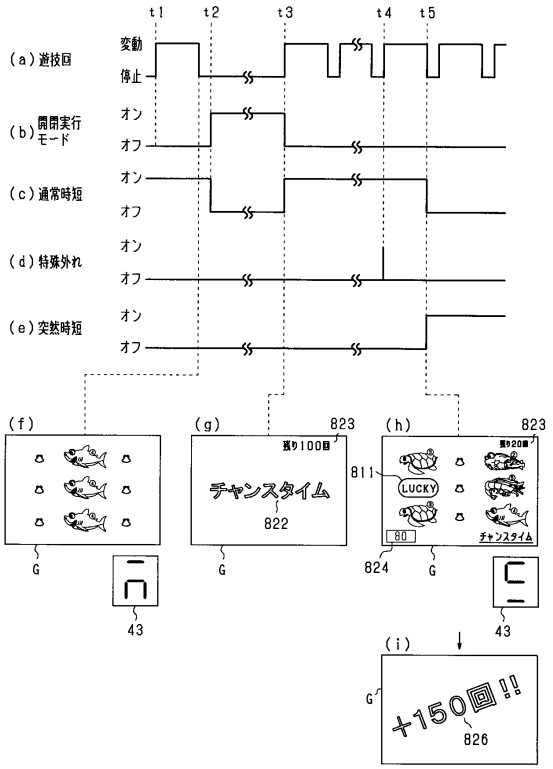
【図４１９】



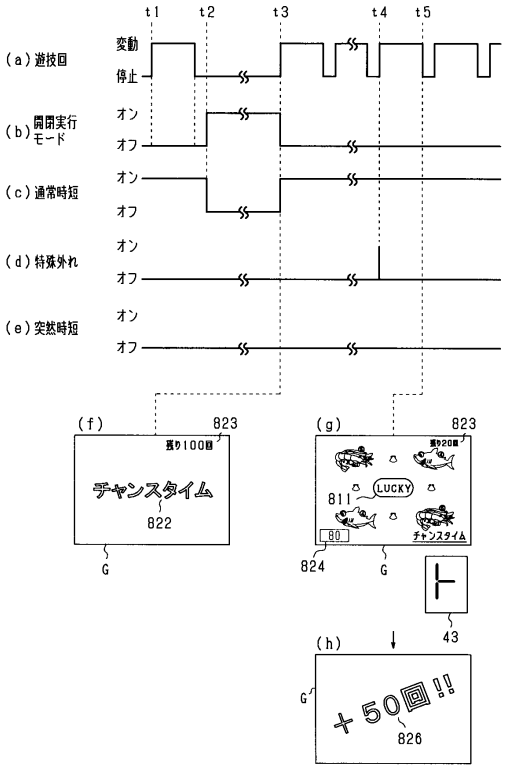
【図４２０】



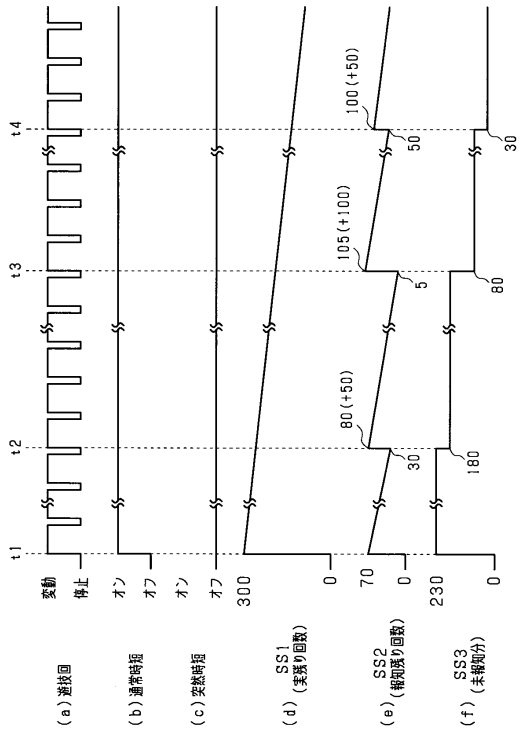
【図４２１】



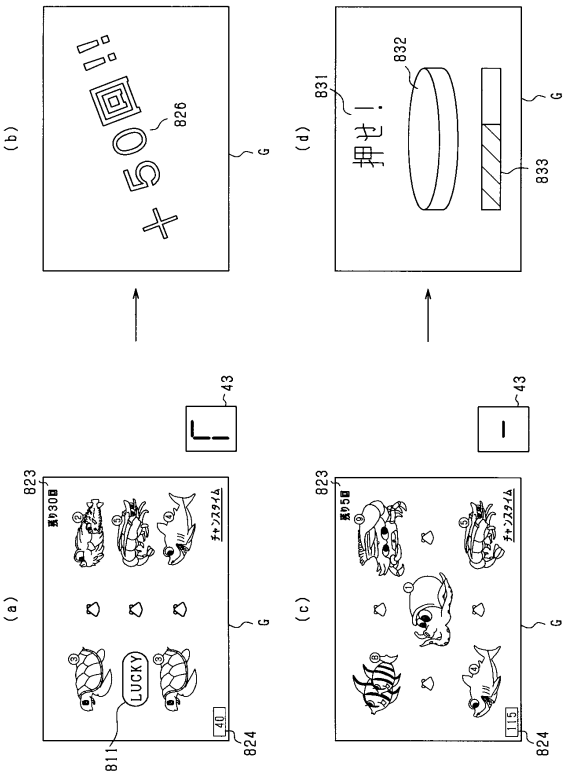
【図４２２】



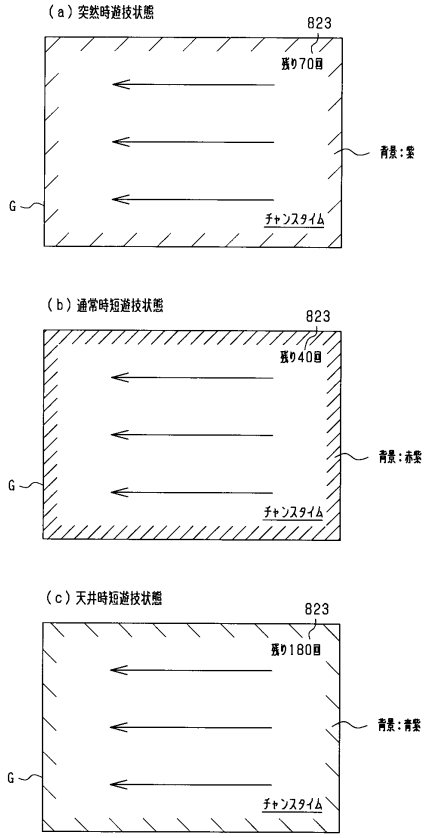
【図４２３】



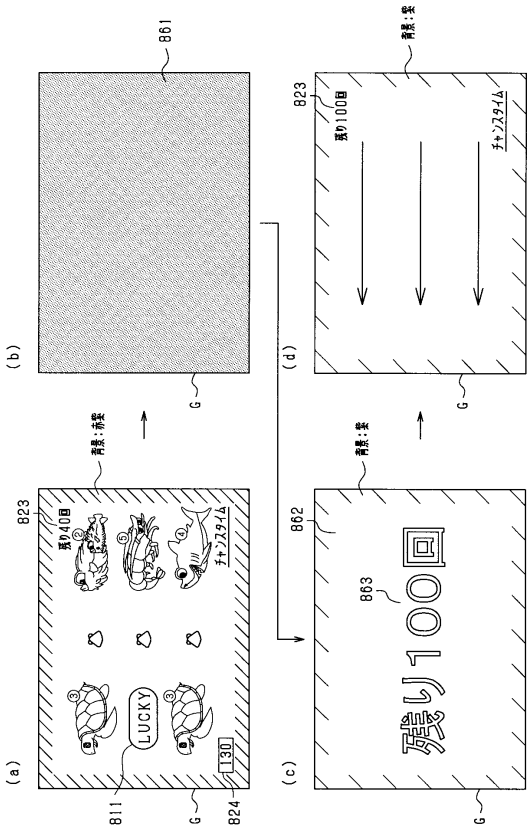
【図４２４】



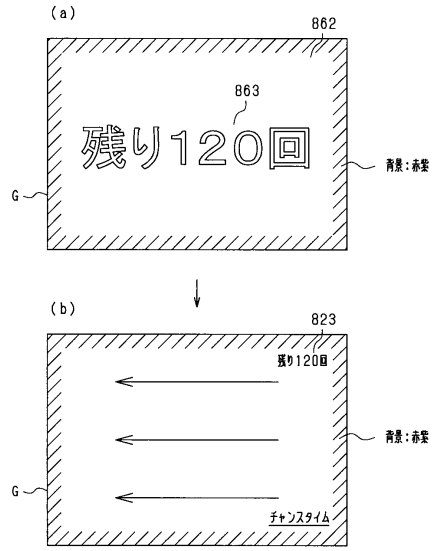
【図４２５】



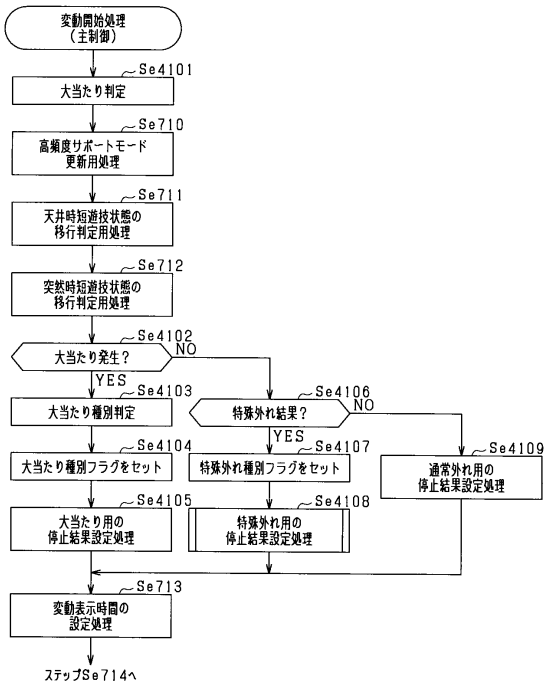
【図４２６】



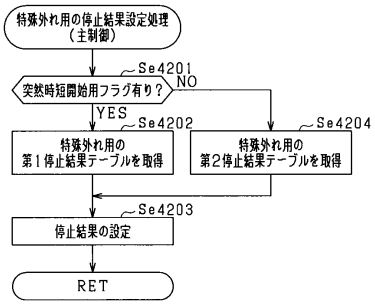
【図４２７】



【図４２８】



【図４２９】



【図４３０】

（ａ）特殊外れ用の第１停止結果テーブル（突然時短への移行有り）

大当たり乱数カウンタC1	停止結果	結果表示	特殊外れ種別
10~13	SD15	⊏	特殊外れ結果A
14~19	SD16	ー	特殊外れ結果B
20~29	SD17	⊢	特殊外れ結果C

（ｂ）特殊外れ用の第２停止結果テーブル（突然時短への移行無し）

大当たり乱数カウンタC1	停止結果	結果表示
10~29	SD20	｜

（ｃ）通常外れ用の停止結果テーブル（第２特図）

大当たり乱数カウンタC1	停止結果	結果表示	通常外れ種別
30~1977	SD18	ー	通常外れ結果A
1978~2999	SD21	｜	通常外れ結果B

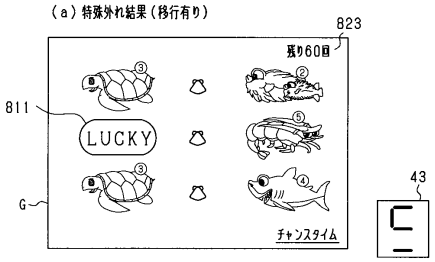
【図４３１】

特殊外れ用の変動表示時間テーブル（時短遊技状態用）

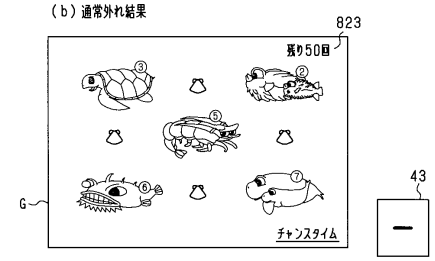
移行の有無	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
移行有り	変動パターンW1	15sec	特殊リーチ外れA
移行無し	変動パターンW4	8sec（保0~保1）	完全外れ
		4sec（保2~保4）	

【図４３２】

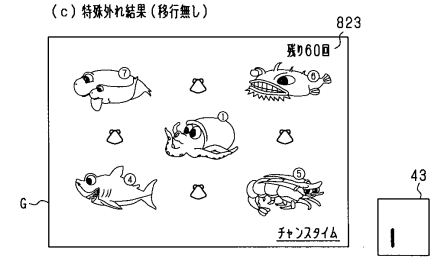
（ａ）特殊外れ結果（移行有り）



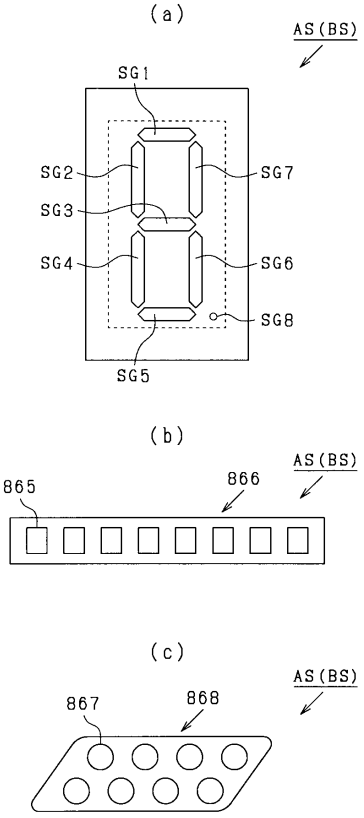
（ｂ）通常外れ結果



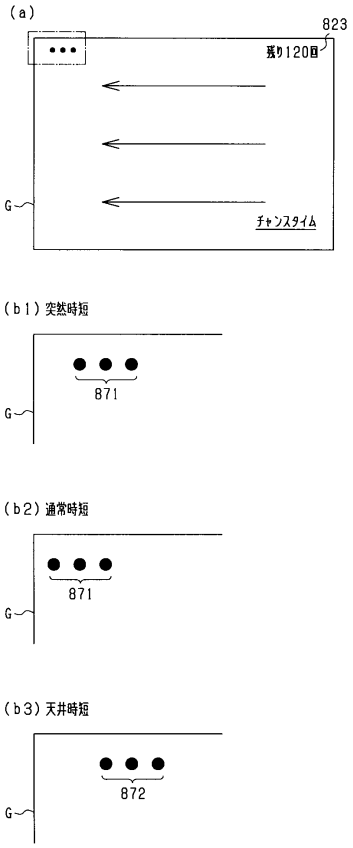
（ｃ）特殊外れ結果（移行無し）



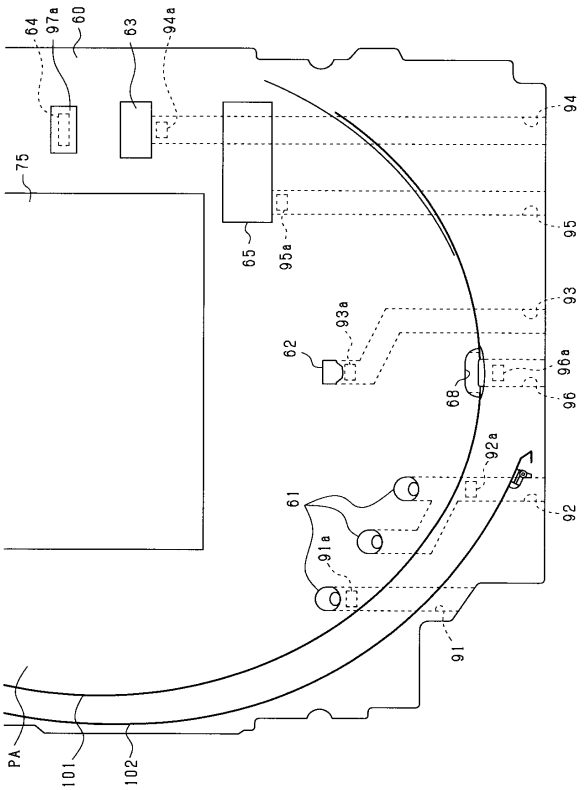
【図４３３】



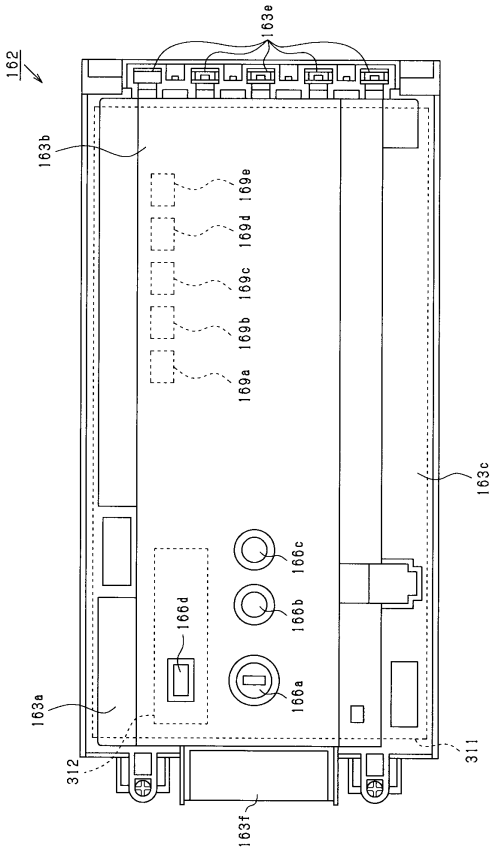
【図４３４】



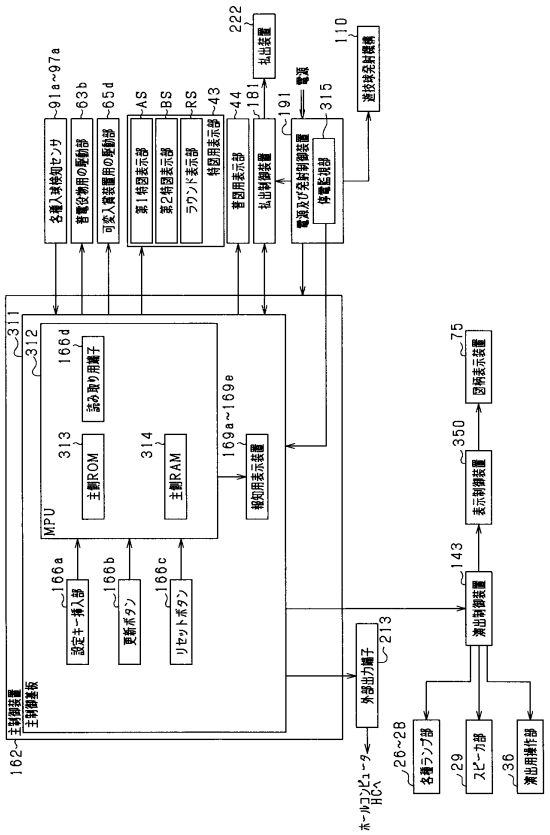
【図４３５】



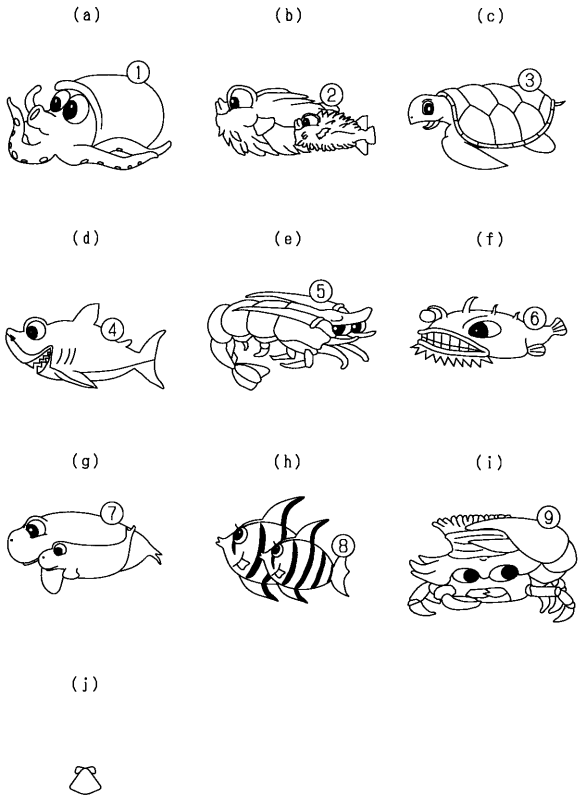
【図４３６】



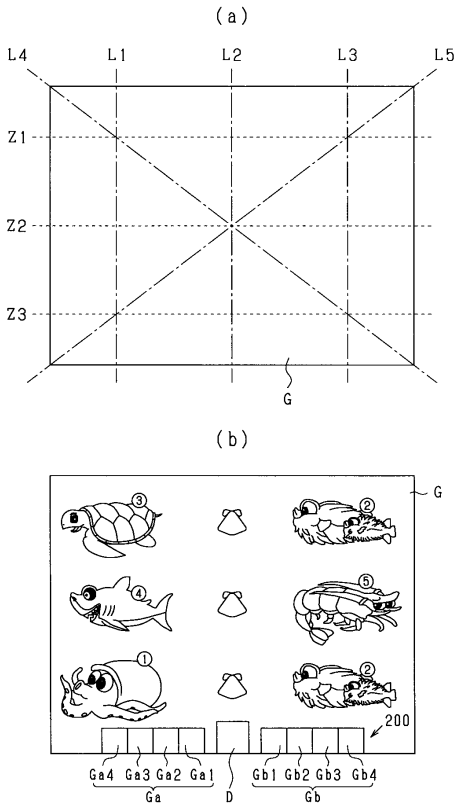
【図４３７】



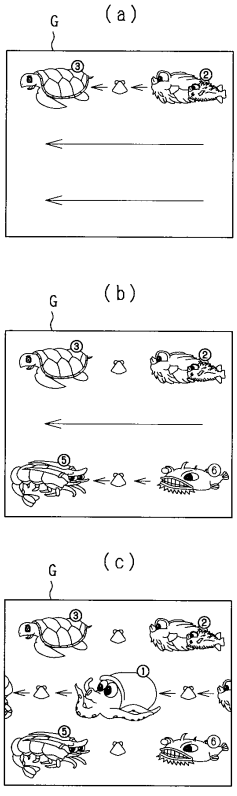
【図４３８】



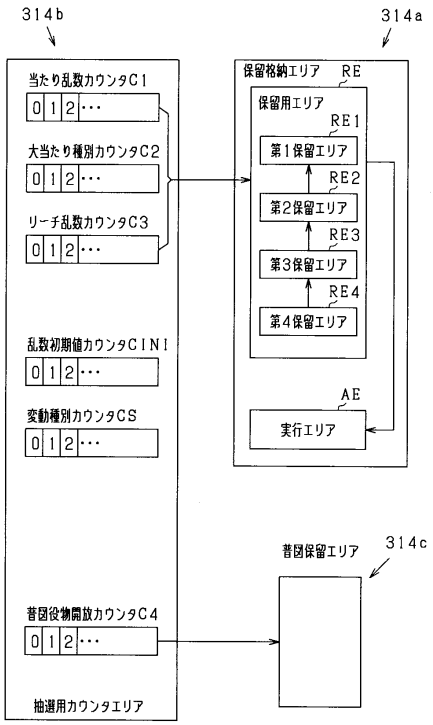
【図４３９】



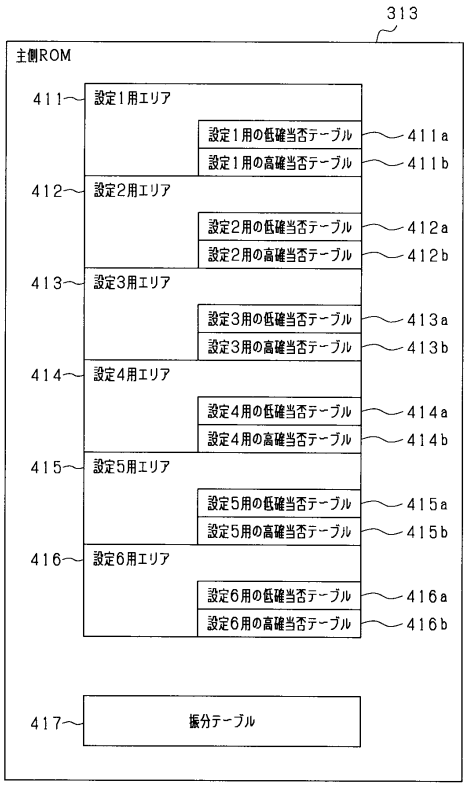
【図４４０】



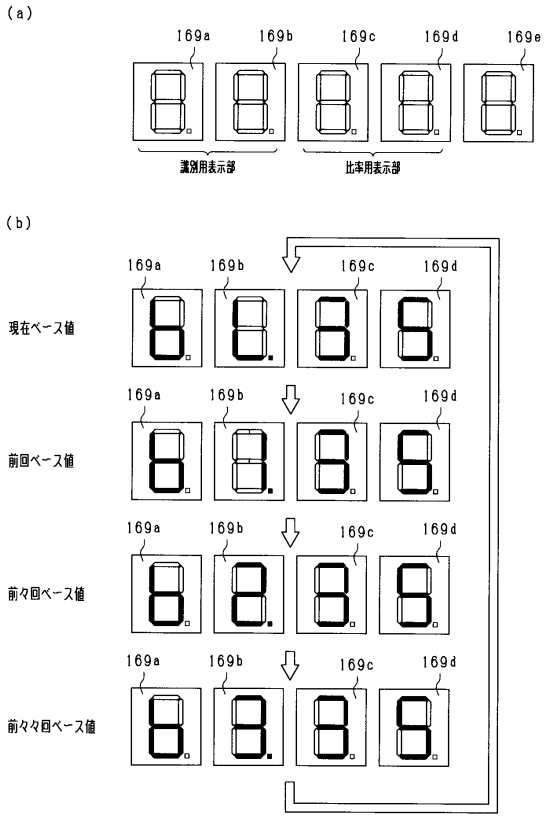
【図４４１】



【図４４２】



【図４４３】

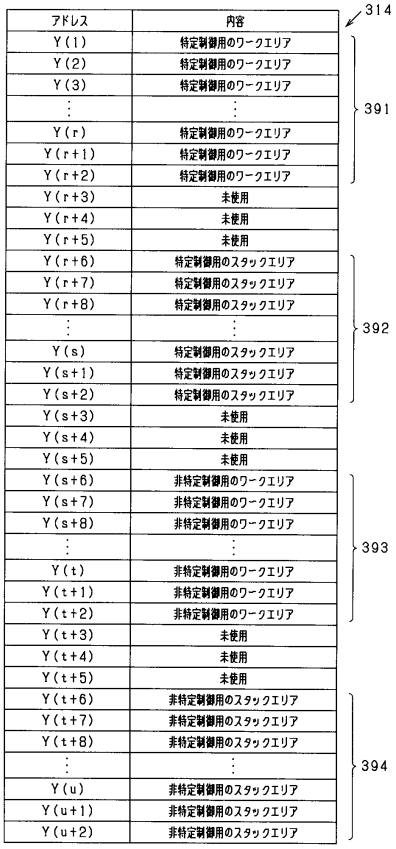


【図４４４】

313

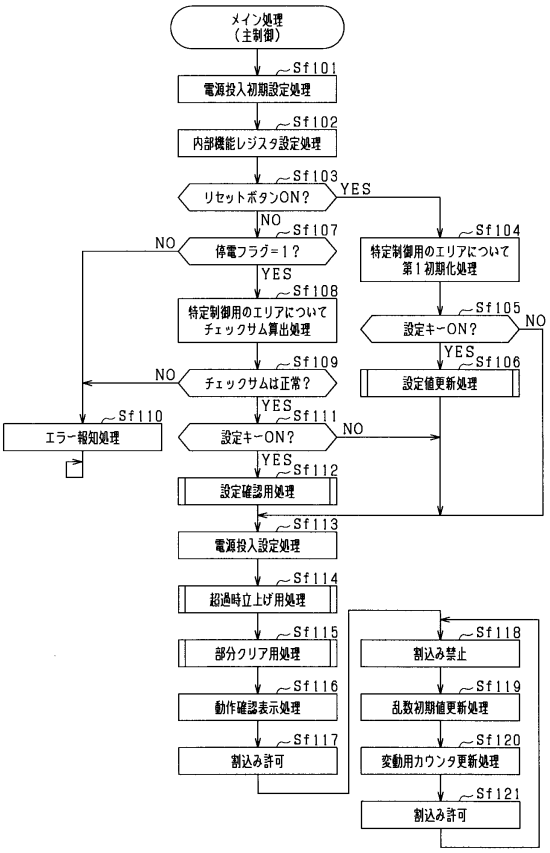
アドレス	内容
X(1)	特定制御用のプログラム
X(2)	特定制御用のプログラム
X(3)	特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(k)	特定制御用のプログラム
X(k+1)	特定制御用のプログラム
X(k+2)	特定制御用のプログラム
X(k+3)	未使用
X(k+4)	未使用
X(k+5)	未使用
X(k+6)	特定制御用のデータ
X(k+7)	特定制御用のデータ
X(k+8)	特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(m)	特定制御用のデータ
X(m+1)	特定制御用のデータ
X(m+2)	特定制御用のデータ
X(m+3)	未使用
X(m+4)	未使用
X(m+5)	未使用
X(m+6)	非特定制御用のプログラム
X(m+7)	非特定制御用のプログラム
X(m+8)	非特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(n)	非特定制御用のプログラム
X(n+1)	非特定制御用のプログラム
X(n+2)	非特定制御用のプログラム
X(n+3)	未使用
X(n+4)	未使用
X(n+5)	未使用
X(n+6)	非特定制御用のデータ
X(n+7)	非特定制御用のデータ
X(n+8)	非特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(p)	非特定制御用のデータ
X(p+1)	非特定制御用のデータ
X(p+2)	非特定制御用のデータ

【図４４５】

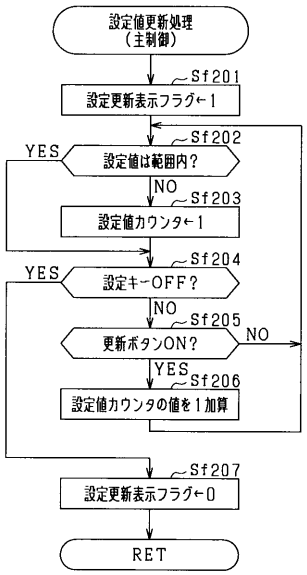


アドレス	内容	
Y(1)	特定制御用のワークエリア	391
Y(2)	特定制御用のワークエリア	
Y(3)	特定制御用のワークエリア	
⋮	⋮	
Y(r)	特定制御用のワークエリア	
Y(r+1)	特定制御用のワークエリア	
Y(r+2)	特定制御用のワークエリア	
Y(r+3)	未使用	
Y(r+4)	未使用	
Y(r+5)	未使用	
Y(r+6)	特定制御用のスタックエリア	392
Y(r+7)	特定制御用のスタックエリア	
Y(r+8)	特定制御用のスタックエリア	
⋮	⋮	
Y(s)	特定制御用のスタックエリア	
Y(s+1)	特定制御用のスタックエリア	
Y(s+2)	特定制御用のスタックエリア	
Y(s+3)	未使用	
Y(s+4)	未使用	
Y(s+5)	未使用	
Y(s+6)	非特定制御用のワークエリア	393
Y(s+7)	非特定制御用のワークエリア	
Y(s+8)	非特定制御用のワークエリア	
⋮	⋮	
Y(t)	非特定制御用のワークエリア	
Y(t+1)	非特定制御用のワークエリア	
Y(t+2)	非特定制御用のワークエリア	
Y(t+3)	未使用	
Y(t+4)	未使用	
Y(t+5)	未使用	
Y(t+6)	非特定制御用のスタックエリア	394
Y(t+7)	非特定制御用のスタックエリア	
Y(t+8)	非特定制御用のスタックエリア	
⋮	⋮	
Y(u)	非特定制御用のスタックエリア	
Y(u+1)	非特定制御用のスタックエリア	
Y(u+2)	非特定制御用のスタックエリア	

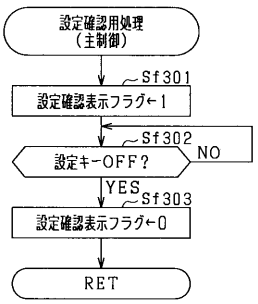
【図４４６】



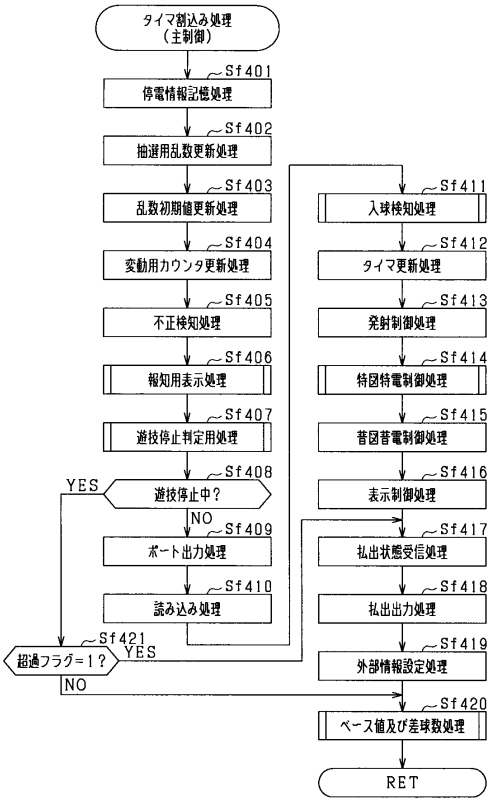
【図４４７】



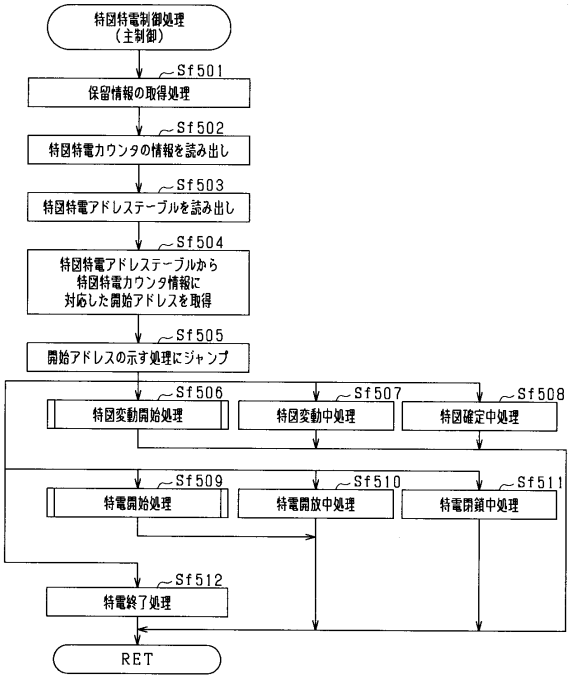
【図４４８】



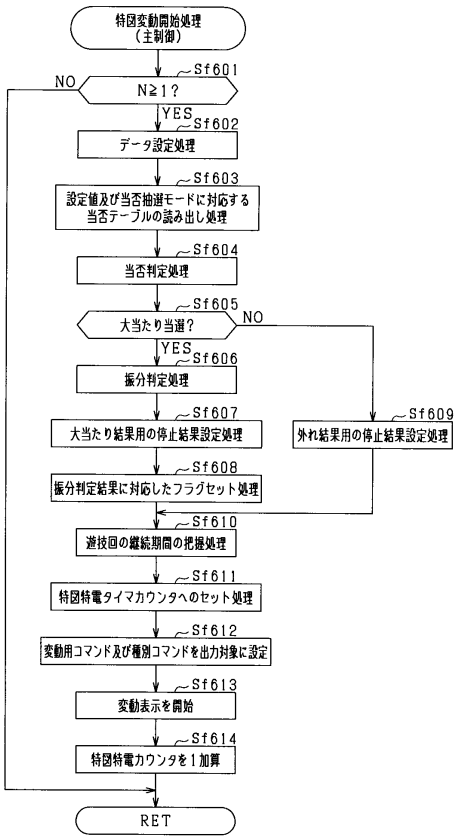
【図４４９】



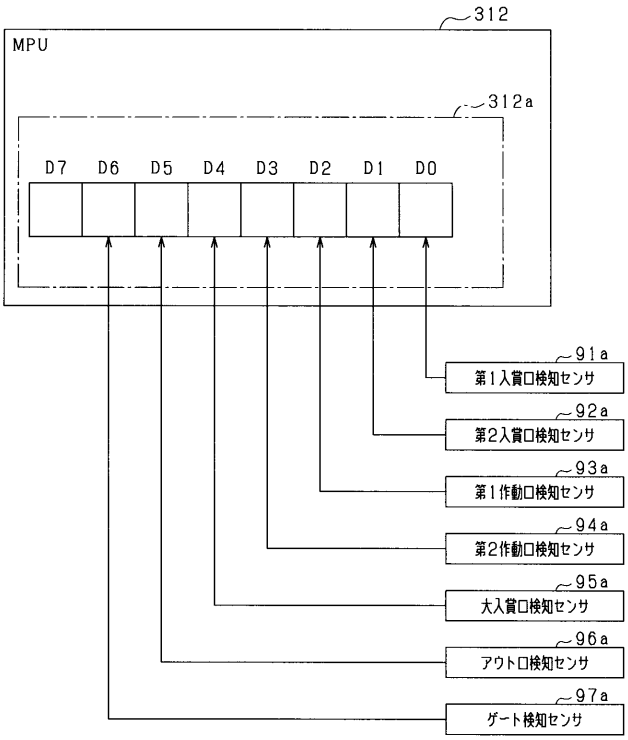
【図４５０】



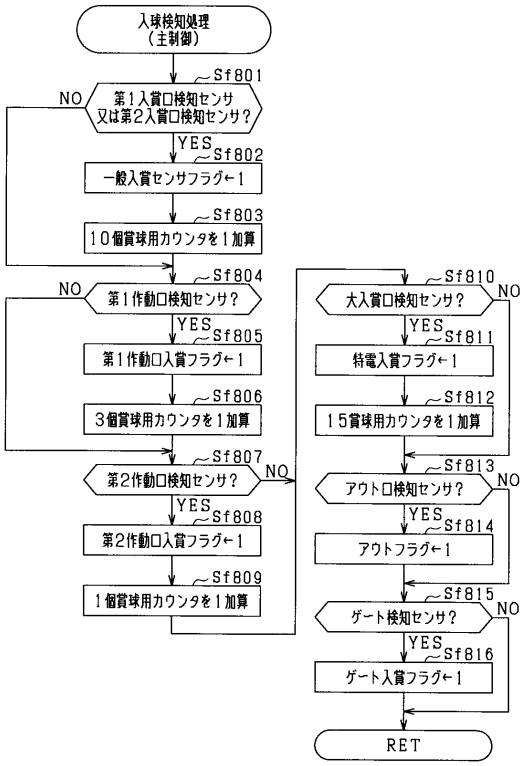
【図４５１】



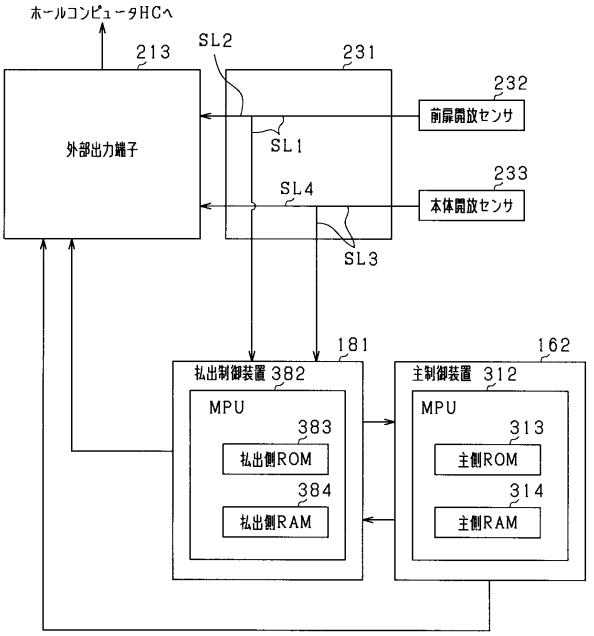
【図４５２】



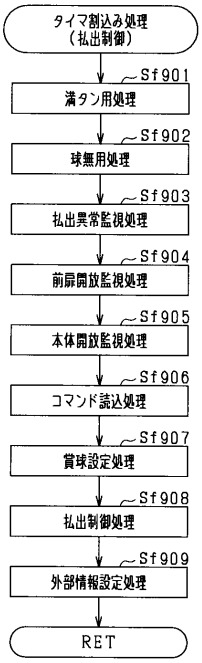
【図４５３】



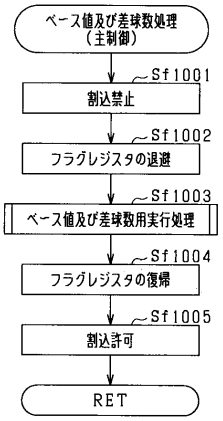
【図４５４】



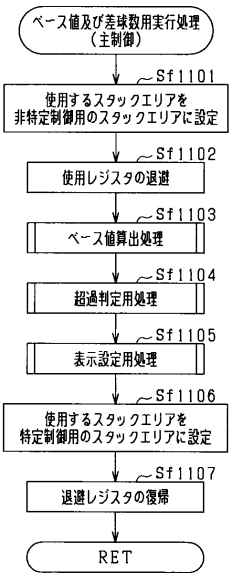
【図４５５】



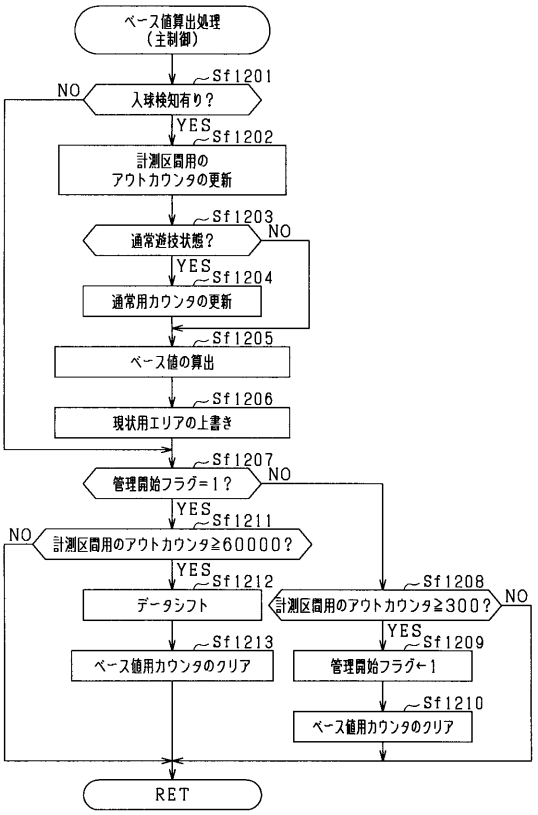
【図４５６】



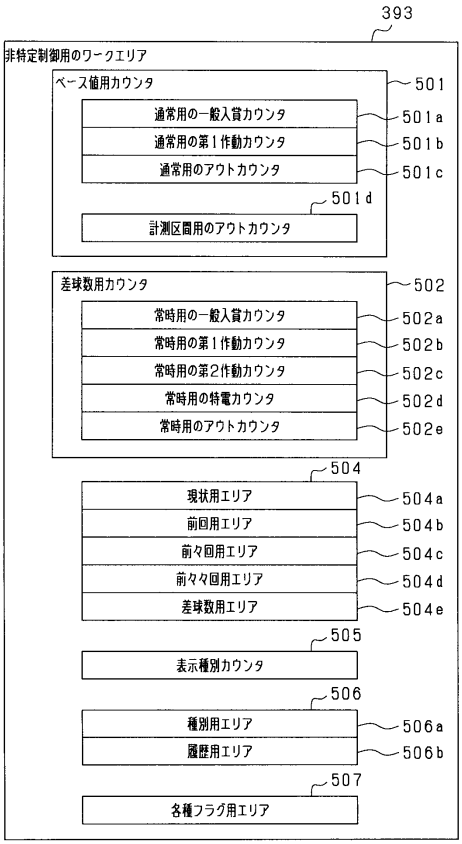
【図４５７】



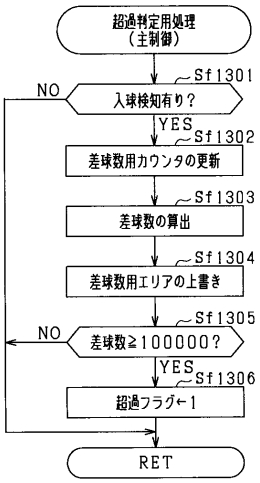
【図４５８】



【図４５９】

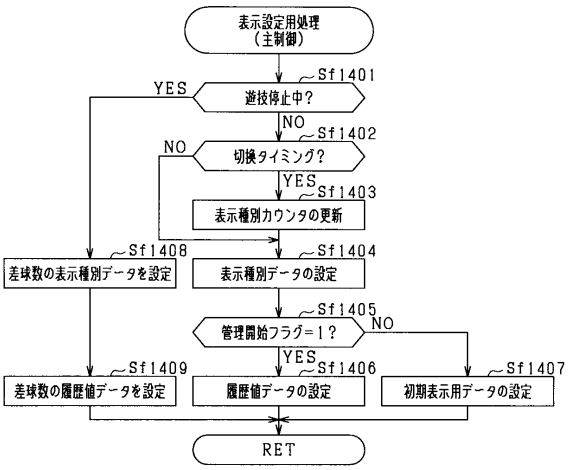


【図４６０】



【図４６１】

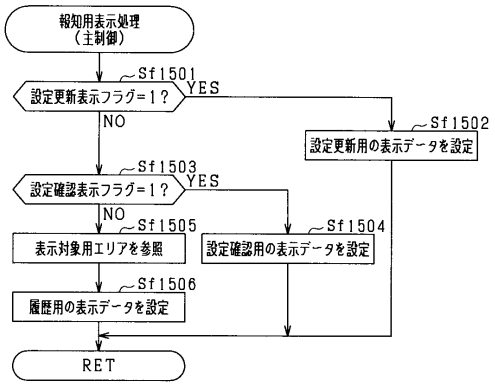
(a)



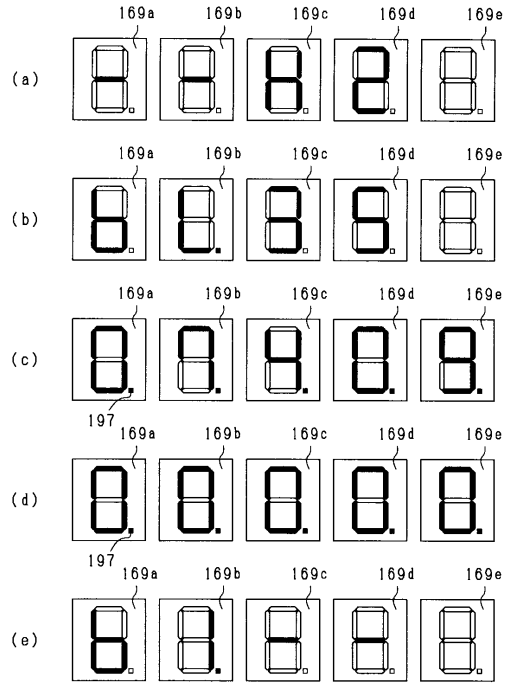
(b)

表示種別カウンタ	表示種別、演算結果
0	現状ベース値
1	前回ベース値
2	前々回ベース値
3	前々々回ベース値
4	差球数

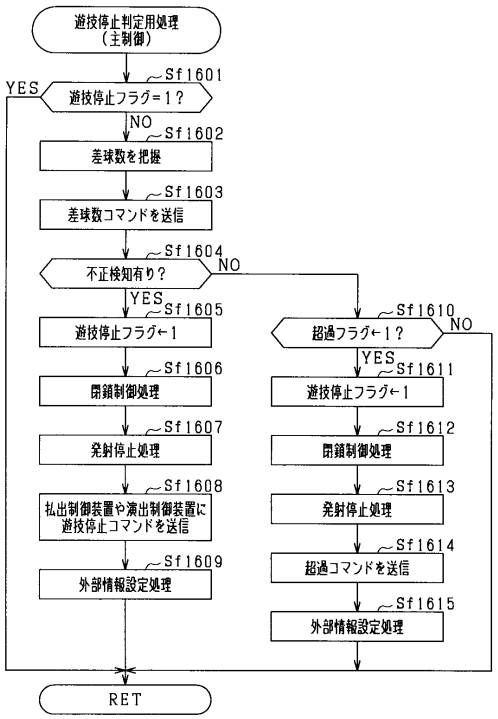
【図４６２】



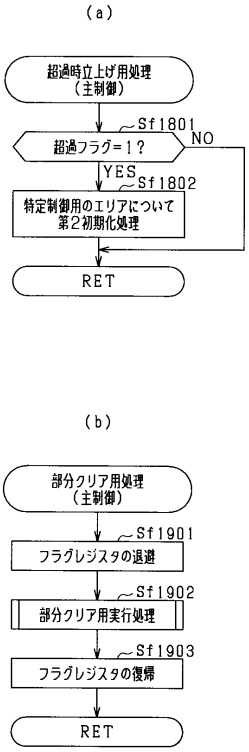
【図４６３】



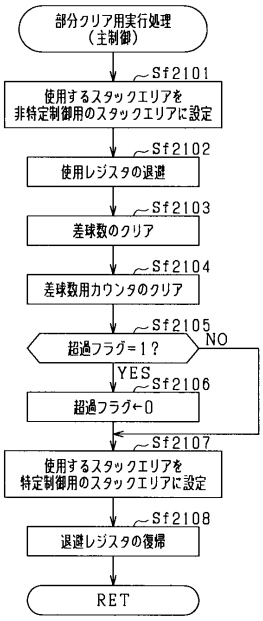
【図４６４】



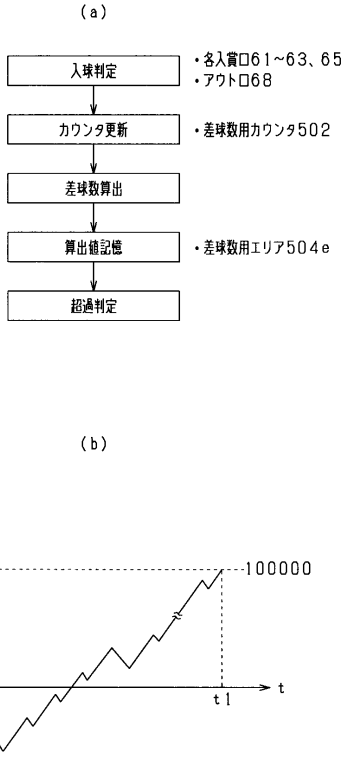
【図４６５】



【図４６６】



【図４６７】



【図４６８】

(a)

遊技停止の態様

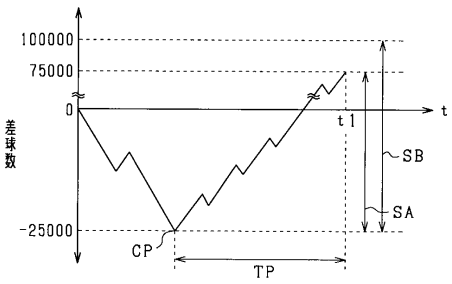
移行契機	払い出し	外部出力
差球数超過	許容	許容
異常検知	規制	規制

(b)

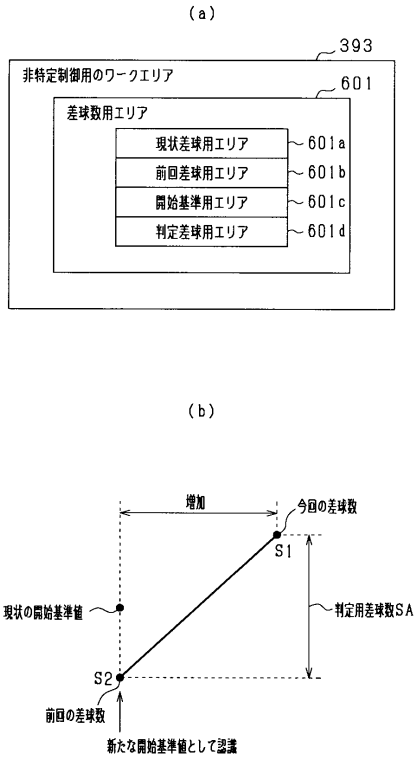
復電時

復電時の状態	初期化	部分クリア
超過有り	設定値、貸球情報以外を初期化	有り
超過無し （リセット無し）	初期化無し	有り
超過無し （リセット有り）	設定値以外を初期化	有り

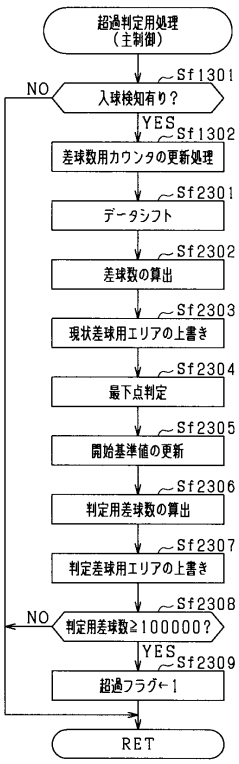
【図４６９】



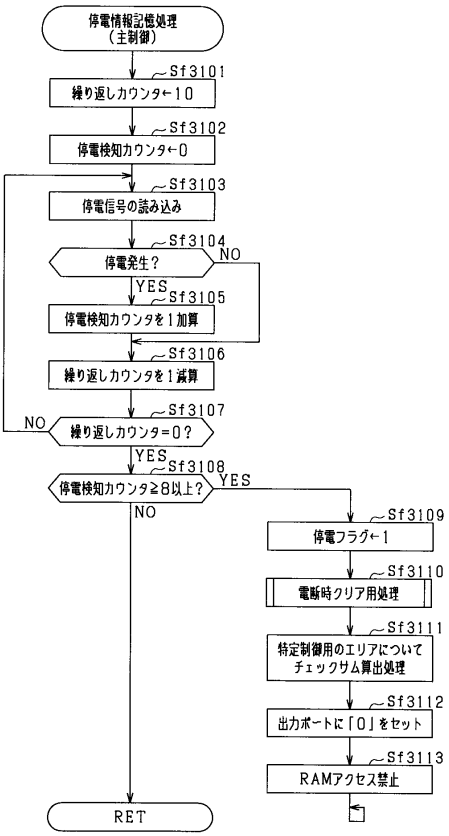
【図４７０】



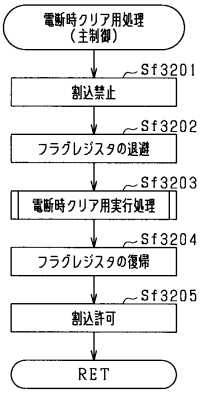
【図４７１】



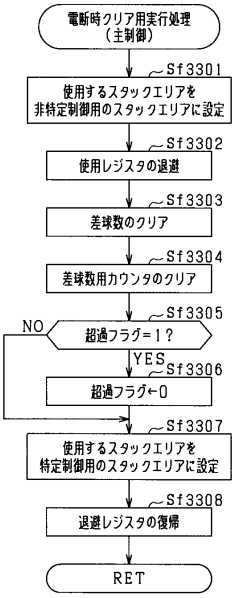
【図４７２】



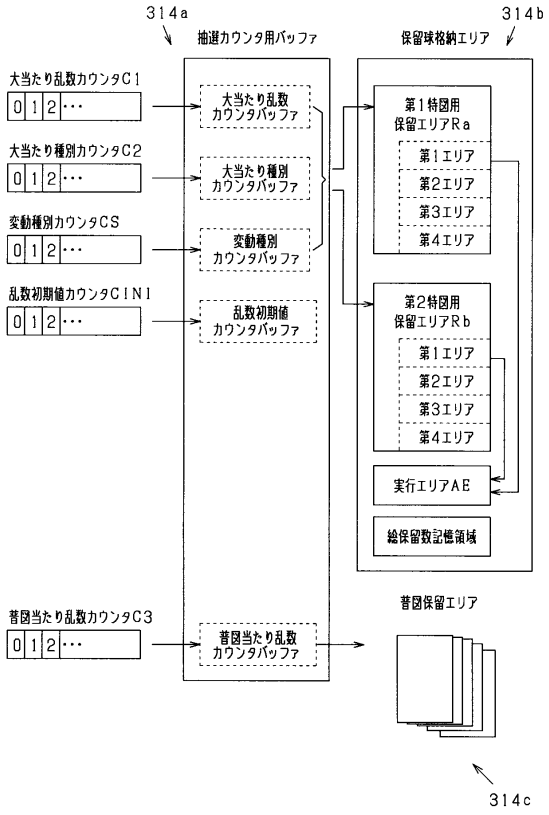
【図４７３】



【図４７４】



【図４７５】



【図４７６】

(a)第1特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1／200
10～1999	通常外れ結果	199／200

(b)第2特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1／200
10～409	特殊外れ結果	40／200(1／5)
410～1999	通常外れ結果	159／200

(c)第1特図用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～49	大当たり結果	5／200(1／40)
50～1999	通常外れ結果	195／200(39／40)

(d)第2特図用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～49	大当たり結果	5／200(1／40)
50～449	特殊外れ結果	40／200(1／5)
450～1999	通常外れ結果	155／200

【図４７７】

(a)第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～84	4R確変大当たり結果	高確率モード(50回)	第1高頻度サポートモード(51回)
85～99	4R通常大当たり結果A	低確率モード	低頻度サポートモード

(b)第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～84	10R確変大当たり結果	高確率モード(50回)	第1高頻度サポートモード(51回)
85～99	4R通常大当たり結果B	低確率モード	第1高頻度サポートモード(1回)

(c)突然時短遊技状態

	サポートモード
移行契機	抽選モード
特殊外れ結果	第2高頻度サポートモード(700回)

【図４７８】

(a)低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0～49	サポート当選結果	1／2
50～99	普図外れ結果	1／2

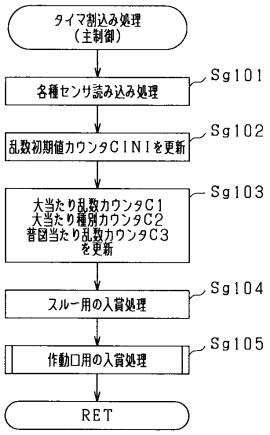
(b)第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0～89	サポート当選結果	9／10
90～99	普図外れ結果	1／10

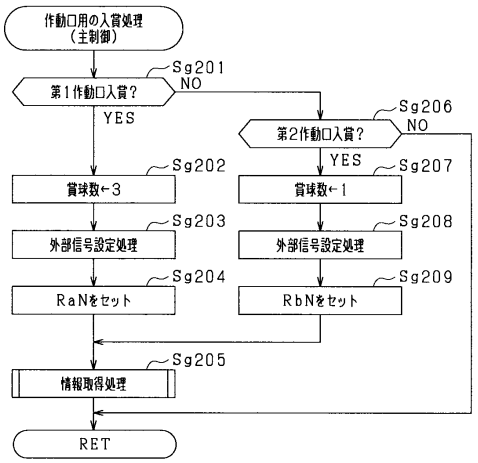
(c)第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0～49	サポート当選結果	1／2
50～99	普図外れ結果	1／2

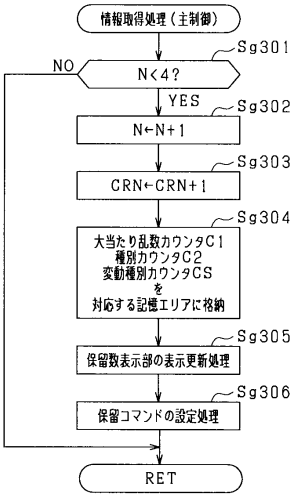
【図４７９】



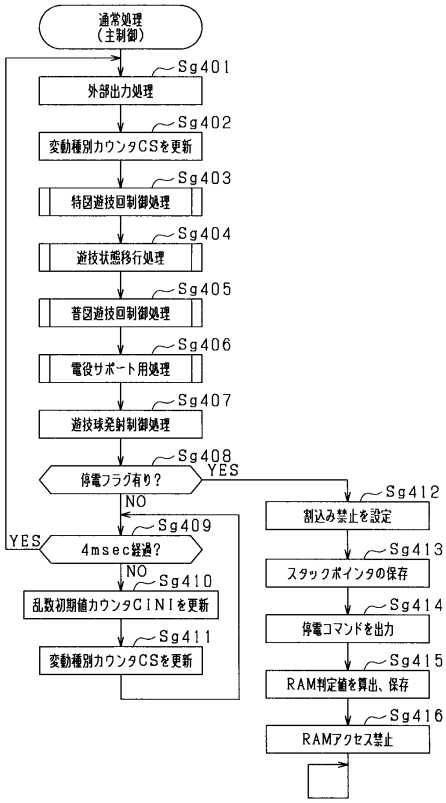
【図４８０】



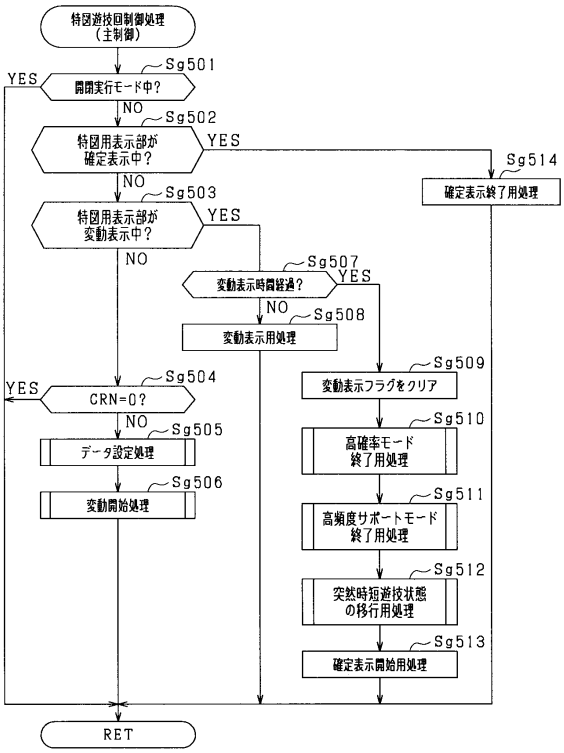
【図４８１】



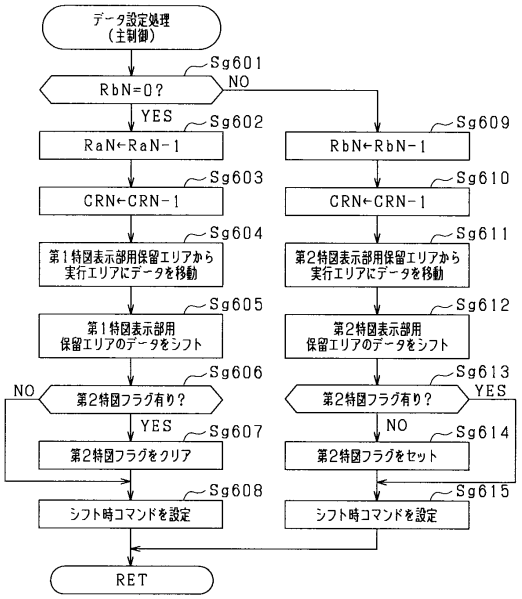
【図４８２】



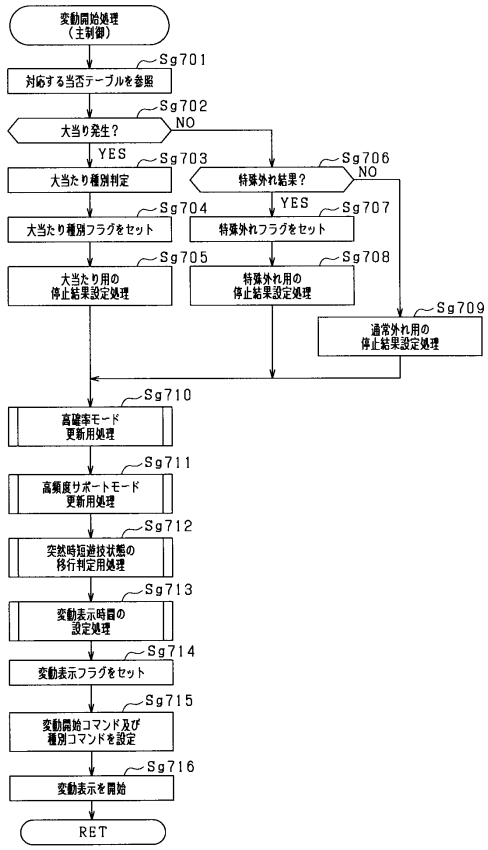
【図４８３】



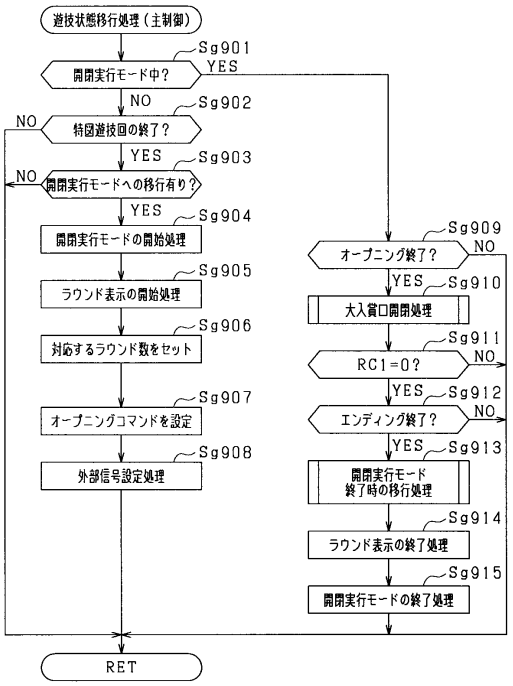
【図４８４】



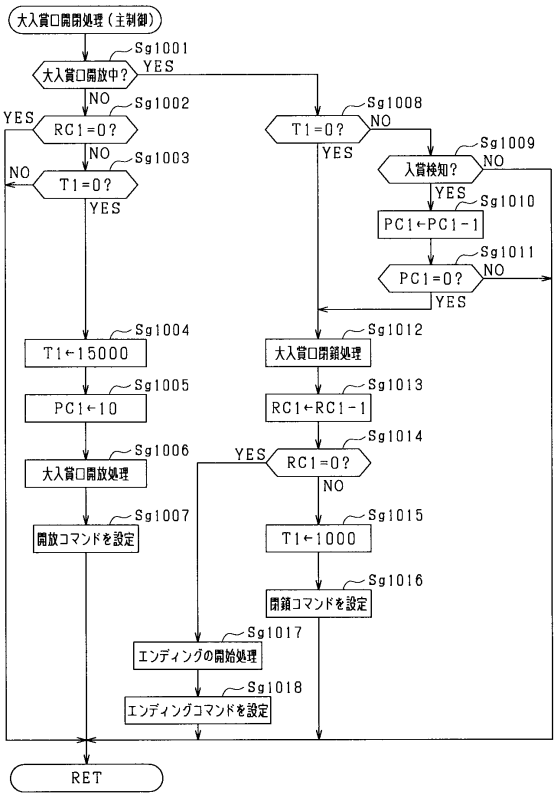
【図４８５】



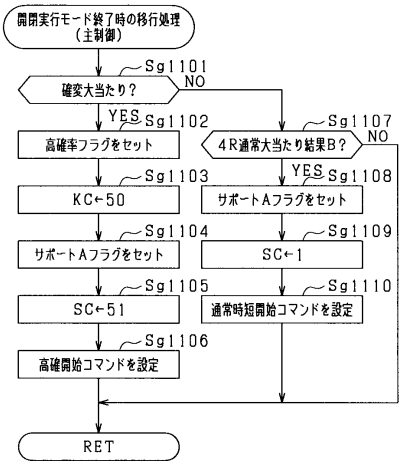
【図４８６】



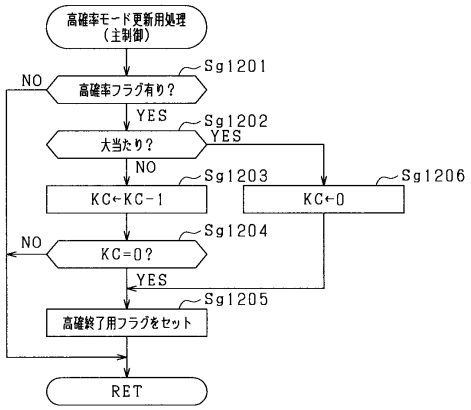
【図４８７】



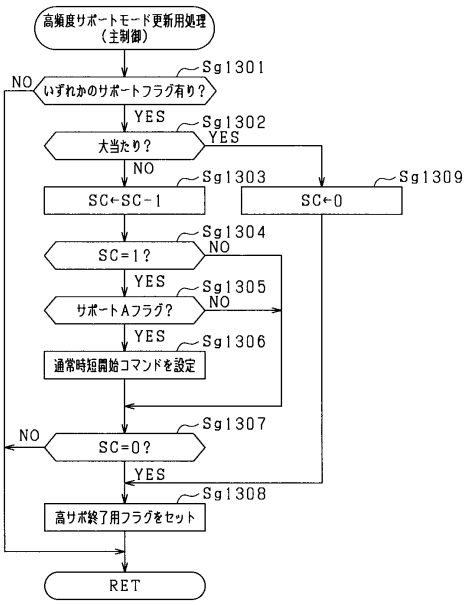
【図４８８】



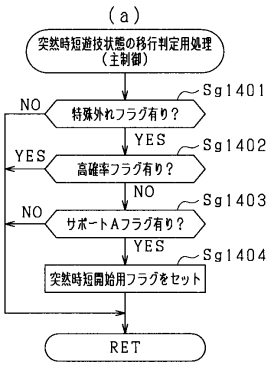
【図４８９】



【図４９０】



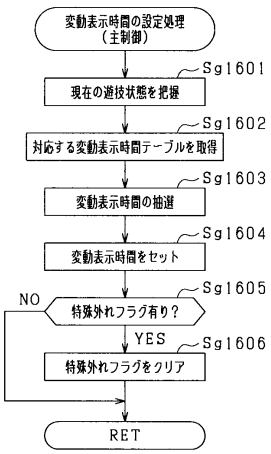
【図４９１】



（b）

抽選モード	サポートモード	現在の遊技状態	突然時短遊技への移行
高確率モード	第1高頻度サポートモード	高確遊技状態	移行無し
低確率モード	第1高頻度サポートモード	通常時短遊技状態	移行有り
低確率モード	低頻度サポートモード	通常遊技状態	移行無し
低確率モード	第2高頻度サポートモード	突然時短遊技状態	移行無し

【図４９２】



【図４９３】

遊技状態	当否抽選結果	対応する変動表示時間テーブル
通常遊技状態（第１特図）	大当たり結果	第１特図における大当たり用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用）
	通常外れ結果	第１特図における外れ用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用）
高確遊技状態	大当たり結果	大当たり用の変動表示時間テーブル（高確遊技状態用）
	通常外れ結果	通常外れ用の変動表示時間テーブル（高確遊技状態用）
	特殊外れ結果	特殊外れ用の変動表示時間テーブル（高確遊技状態用）
通常時短遊技状態	特殊外れ結果	特殊外れ用の変動表示時間テーブル（通常時短遊技状態用）
	通常外れ結果	通常外れ用の変動表示時間テーブル（通常時短遊技状態用）
	大当たり結果	大当たり用の変動表示時間テーブル（通常時短遊技状態用）
通常遊技状態（第２特図）	通常外れ結果／特殊外れ結果	第２特図における外れ用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用）
	大当たり結果	第２特図における大当たり用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用）
突然時短遊技状態	大当たり結果	大当たり用の変動表示時間テーブル（突然遊技状態用）
	通常外れ結果	通常外れ用の変動表示時間テーブル（突然遊技状態用）
	特殊外れ結果	特殊外れ用の変動表示時間テーブル（突然遊技状態用）

【図４９４】

（ａ）第１特図における大当たり用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0	変動パターン1A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1~29	変動パターン2A	60sec	SPリーチ当たり
30~99	変動パターン3A	120sec	SPSPリーチ当たり

（ｂ） 第１特図における外れ用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0~64	変動パターン1H	8sec（保0~保2）	完全外れ
		4sec（保3~保4）	
65~84	変動パターン2H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85~94	変動パターン3H	60sec	SPリーチ外れ
95~99	変動パターン4H	120sec	SPSPリーチ外れ

【図４９５】

（ａ）大当たり用の変動表示時間テーブル（高確遊技状態用、１~５０回目の遊技回）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0~39	変動パターン11A	60sec	SPリーチ当たり
40~99	変動パターン12A	120sec	SPSPリーチ当たり

（ｂ）通常外れ用の変動表示時間テーブル（高確遊技状態用、１~５０回目の遊技回）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0~79	変動パターン11H	8sec（保0~保1）	完全外れ
		4sec（保2~保4）	
80~94	変動パターン12H	60sec	SPリーチ外れ
95~99	変動パターン13H	120sec	SPSPリーチ外れ

（ｃ）特殊外れ用の変動表示時間テーブル（高確遊技状態用、１~５０回目の遊技回）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0~99	変動パターン14H	8sec（保0~保1）	完全外れ
		4sec（保2~保4）	

【図４９６】

（ａ）特殊外れ用の変動表示時間テーブル（通常時短遊技状態用、５１回目又は１回目の遊技回）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0~99	変動パターンW1	150sec	特殊演出A

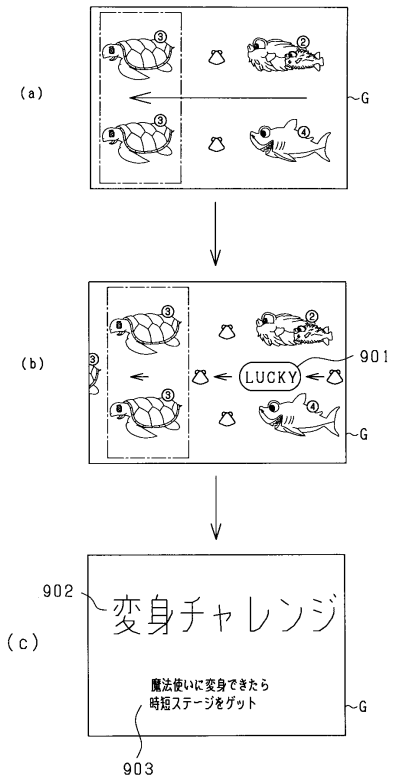
（ｂ）通常外れ用の変動表示時間テーブル（通常時短遊技状態用、５１回目又は１回目の遊技回）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0~99	変動パターンW2	150sec	特殊演出B

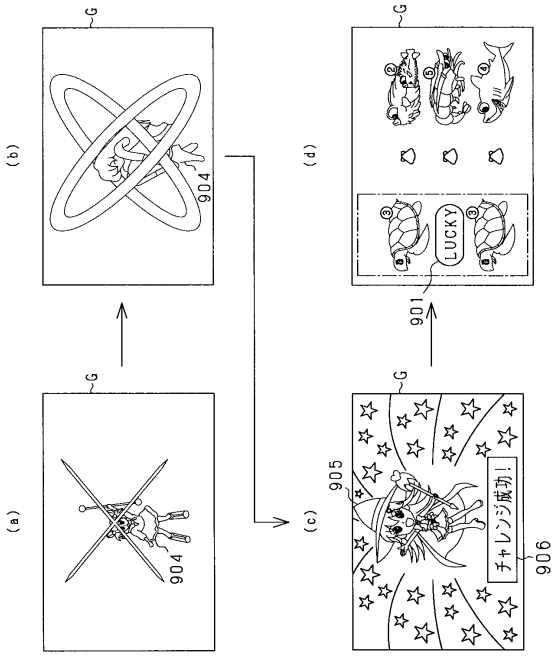
（ｃ）大当たり用の変動表示時間テーブル（通常時短遊技状態用、５１回目又は１回目の遊技回）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0~99	変動パターンW3	150sec	特殊演出C

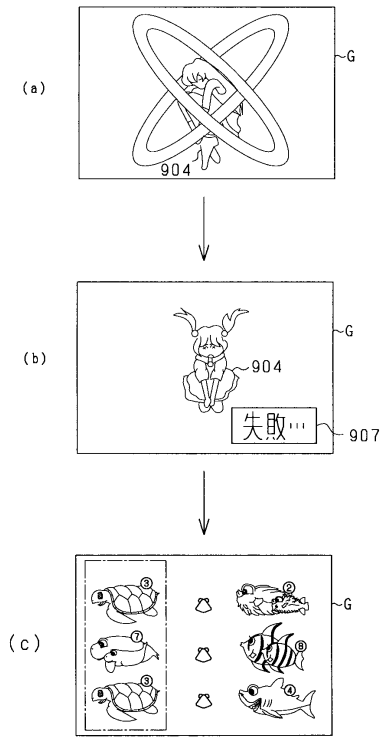
【図４９７】



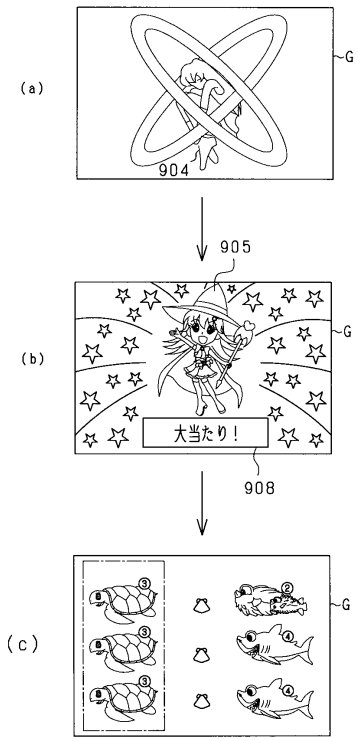
【図４９８】



【図４９９】



【図５００】



【図５０１】

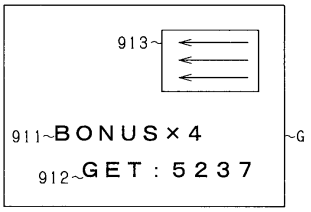
（ａ）第2特図における外れ用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用、52～55回目の遊技回）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0～99	変動パターンZ1	1sec	実績演出A

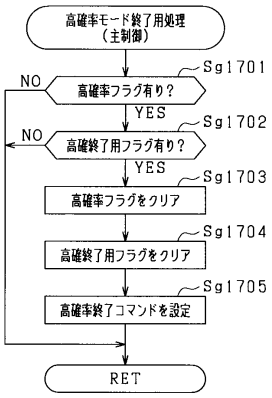
（ｂ）第2特図における大当たり用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用、52～55回目の遊技回）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0～99	変動パターンZ2	3sec	実績演出B

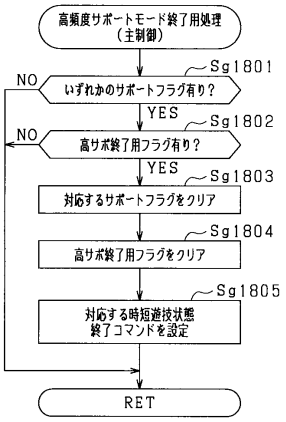
【図５０２】



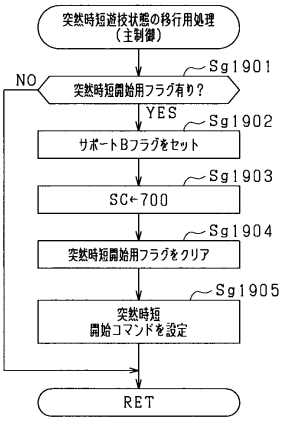
【図５０３】



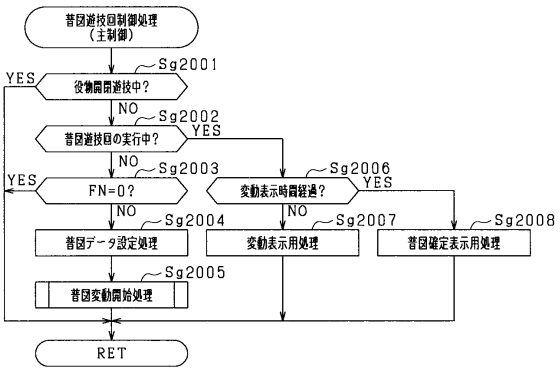
【図５０４】



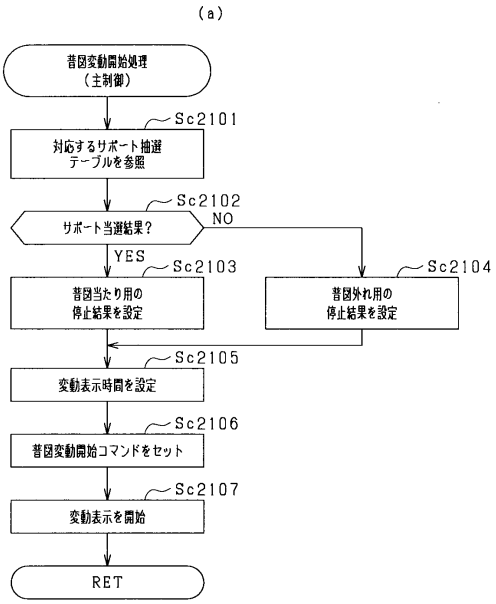
【図５０５】



【図５０６】



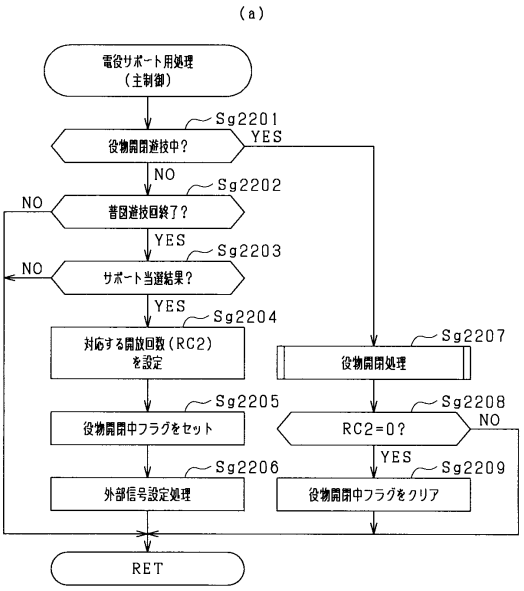
【図５０７】



(b)

サポートモード	変動表示時間
低頻度サポートモード	100sec
第1高頻度サポートモード	2sec
第2高頻度サポートモード	0.5sec

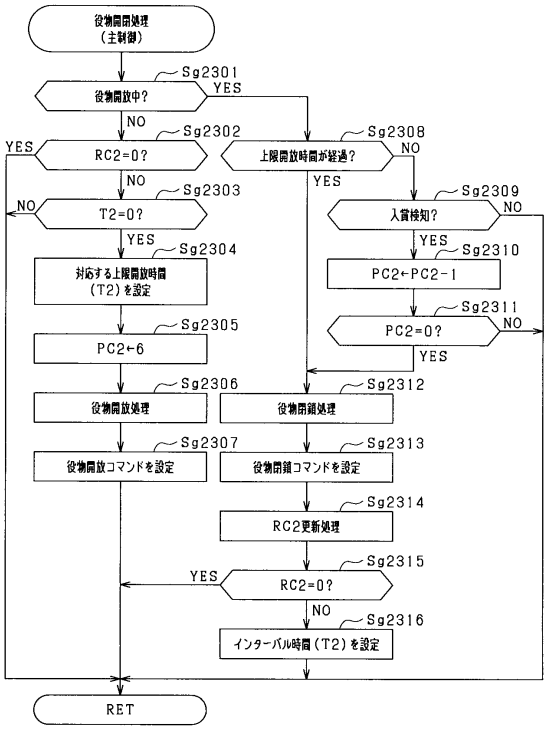
【図５０８】



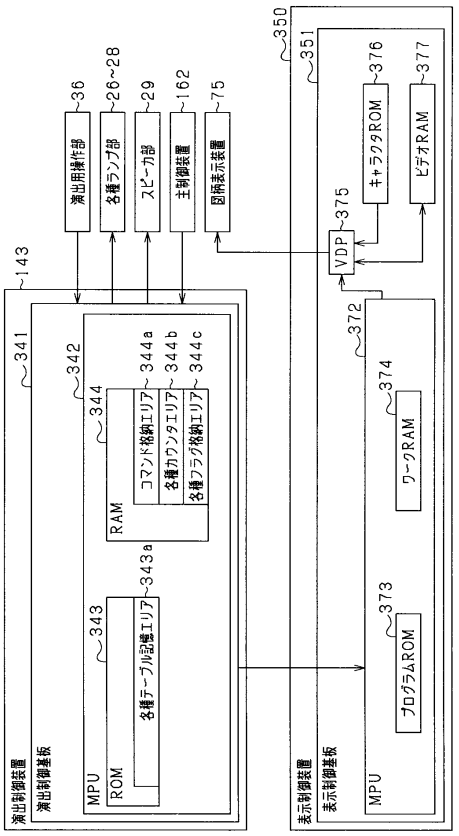
(b)

サポートモード	開放回数	開放期間	インターバル期間
低頻度サポートモード	1回	0.1sec	-
第1高頻度サポートモード	2回	2sec	0.2sec
第2高頻度サポートモード	2回	1sec	0.2sec

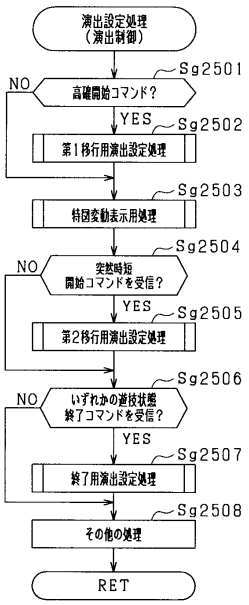
【図５０９】



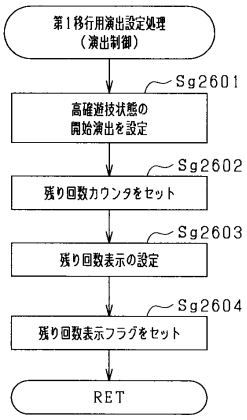
【図５１０】



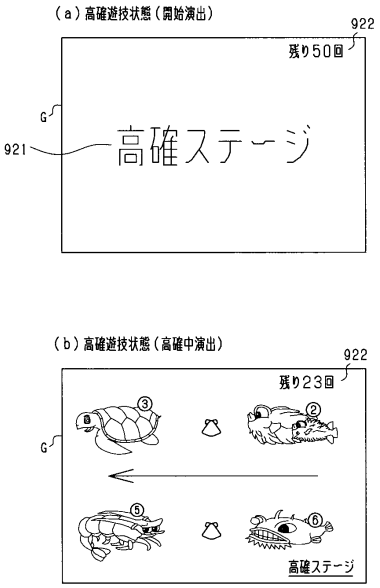
【図５１１】



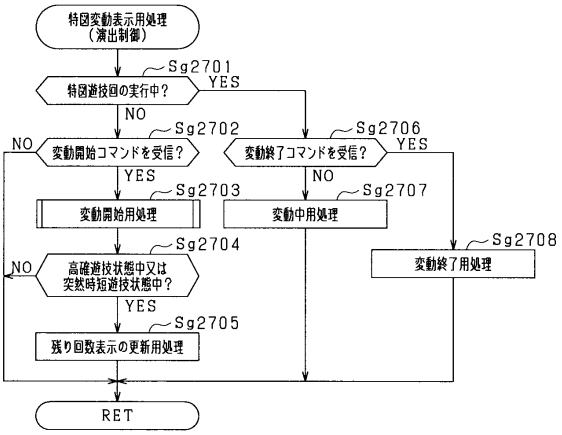
【図５１２】



【図５１３】

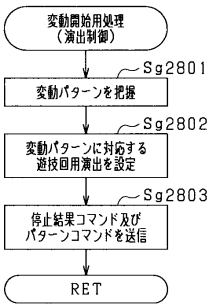


【図５１４】



【図５１５】

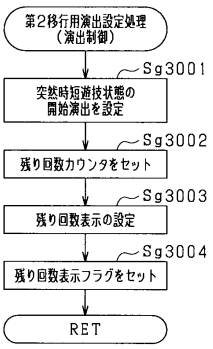
(a)



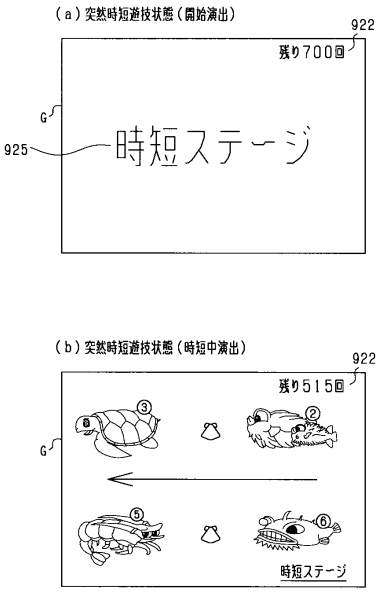
(b)

変動パターン	遊技回用演出	備考(演出態様)	備考(状態)
変動パターン14H	完全外れ	完全外れ	高確遊技状態
変動パターンW1	特殊演出A	成功演出→特殊外れ報知	通常時短遊技状態 特殊外れ結果
変動パターンW2	特殊演出B	失敗演出→リーチ外れ報知	通常時短遊技状態 通常外れ結果
変動パターンW3	特殊演出C	成功演出→大当たり報知	通常時短遊技状態 大当たり結果
変動パターンZ1	実績演出A	実績演出+完全外れ報知	残り保留(第2特図) 外れ結果
変動パターンZ2	実績演出B	実績演出+大当たり報知	残り保留(第2特図) 大当たり結果
その他	対応する遊技回用演出	-	-

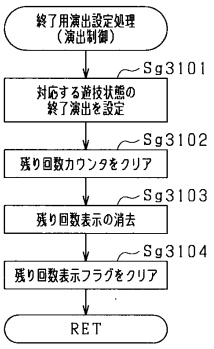
【図５１６】



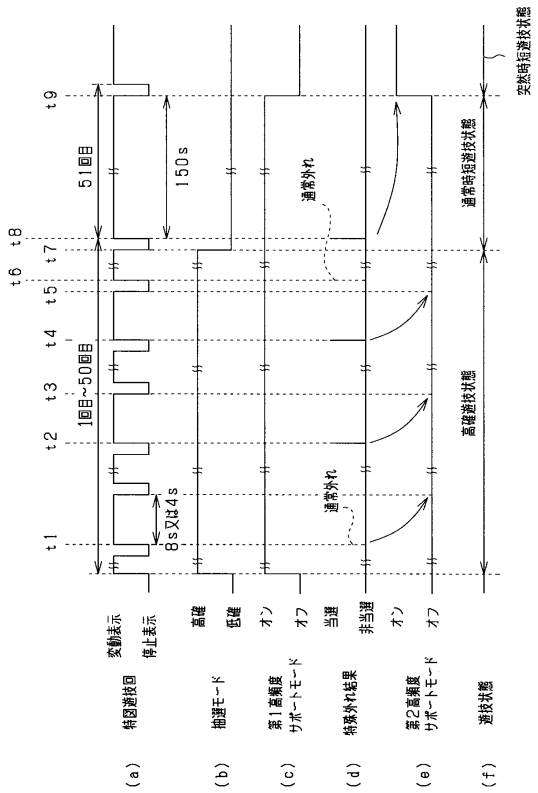
【図５１７】



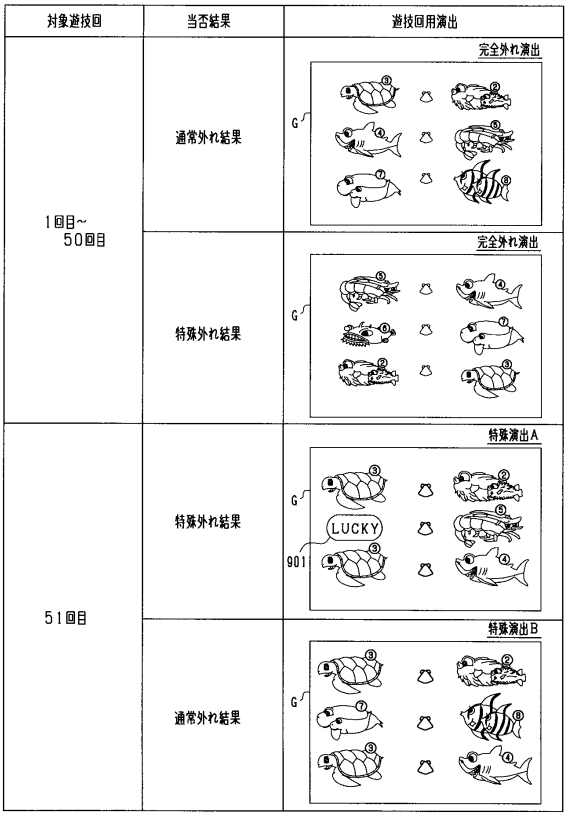
【図５１８】



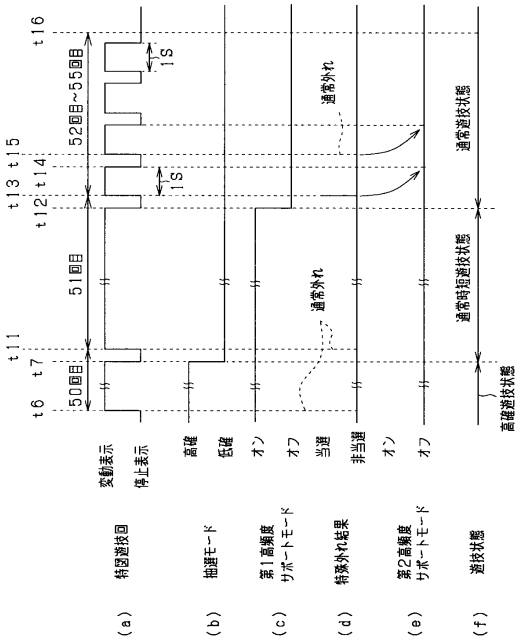
【図５１９】



【図５２０】



【図５２１】

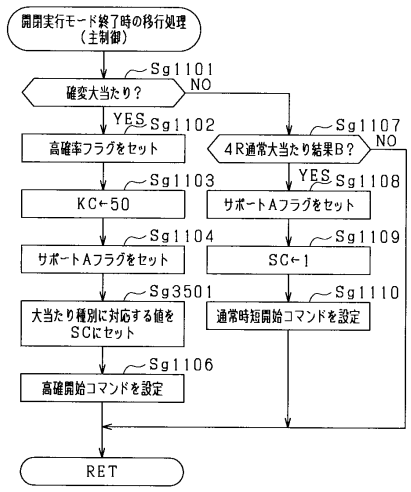


【図５２２】

第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～49	10R確変 大当たり結果A	高確率モード(50回)	第1高頻度 サポートモード(51回)
50～74	10R確変 大当たり結果B	高確率モード(50回)	第1高頻度 サポートモード(53回)
75～84	10R確変 大当たり結果C	高確率モード(50回)	第1高頻度 サポートモード(55回)
85～99	4R通常 大当たり結果B	低確率モード	第1高頻度 サポートモード(1回)

【図５２３】



【図５２４】

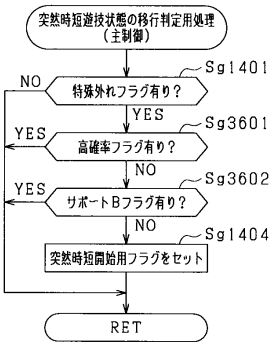
(a)

大当たり種別	高確遊技状態	通常時短遊技状態	残り保留分の遊技回
10R確変大当たり結果A	上限50回 (1～50回目の遊技回)	上限1回 (51回目の遊技回)	上限4回 (52～55回目の遊技回)
10R確変大当たり結果B	上限50回 (1～50回目の遊技回)	上限3回 (51～53回目の遊技回)	上限4回 (54～57回目の遊技回)
10R確変大当たり結果C	上限50回 (1～50回目の遊技回)	上限5回 (51～55回目の遊技回)	上限4回 (56～59回目の遊技回)

(b)

大当たり種別	突然時短に移行可能な遊技回の回数	期待値
10R確変大当たり結果A	1回	20%
10R確変大当たり結果B	3回	49%
10R確変大当たり結果C	5回	67%

【図５２５】



【図５２６】

(a)特殊外れ用の変動表示時間テーブル（通常時短遊技状態用、51回目又は1回目の遊技回）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0～99	変動パターンW1	150sec	特殊演出A

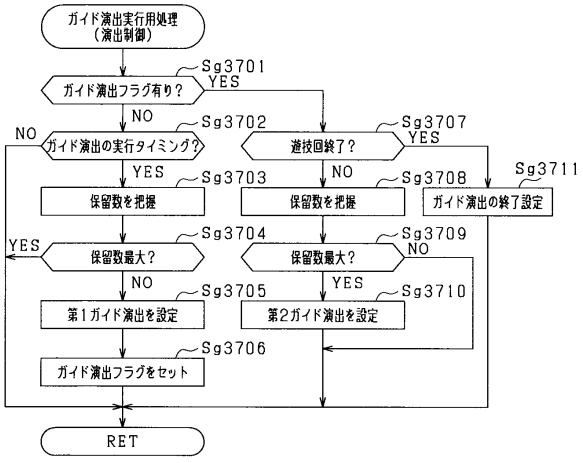
(b)通常外れ用の変動表示時間テーブル（通常時短遊技状態用、51回目又は1回目の遊技回）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0～99	変動パターンW4	160sec	特殊演出B＋ガイド演出

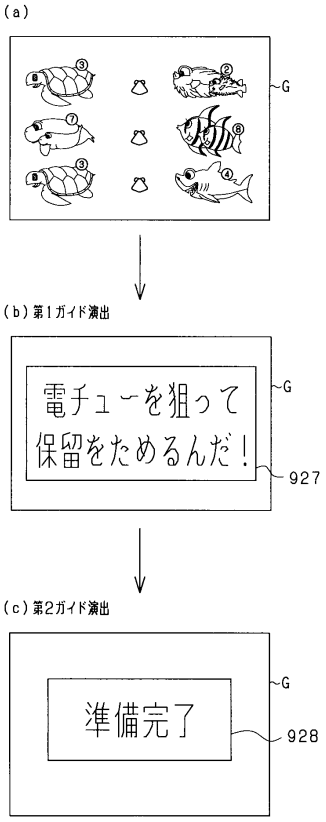
(c)大当たり用の変動表示時間テーブル（通常時短遊技状態用、51回目又は1回目の遊技回）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0～99	変動パターンW3	150sec	特殊演出C

【図５２７】



【図５２８】



【図５２９】

(a)第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用、52～55回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンY1	150sec	特殊演出A

(b)第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用、52～55回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンY2	150sec	特殊演出B

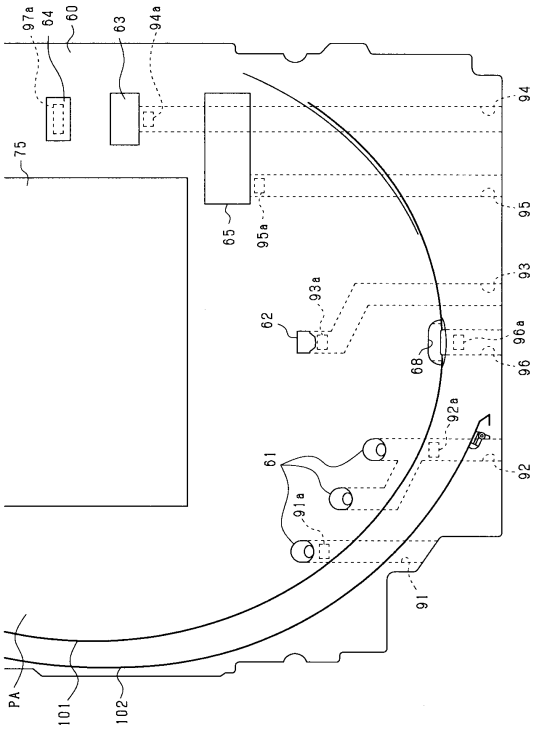
(c)第2特図における大当たり用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用、52～55回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンY3	150sec	特殊演出C

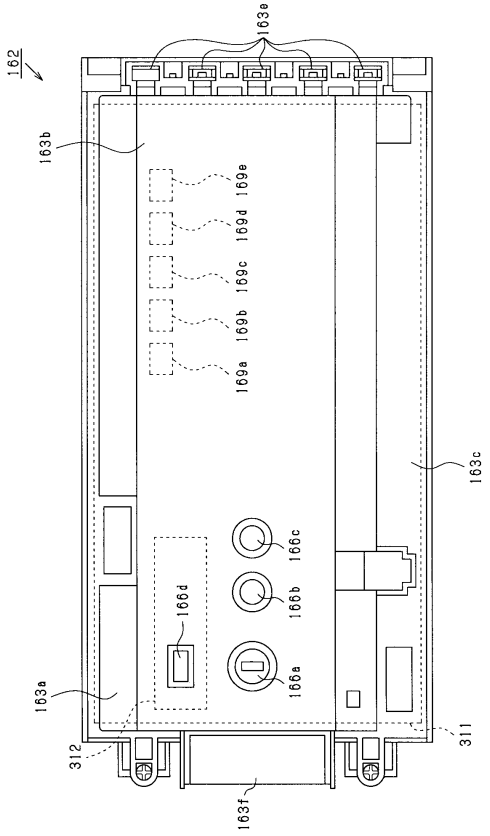
【図５３０】

遊技回	遊技状態	突然時短遊技への移行
1～50回目	高確遊技状態	移行無し
51回目	通常時短遊技状態	移行有り
52～55回目	通常遊技状態	移行有り
—	突然時短遊技状態	移行無し

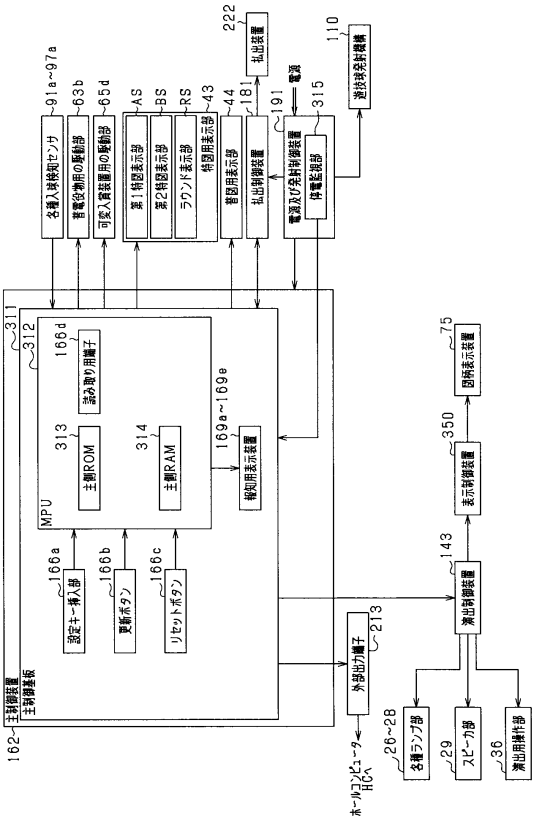
【図５３１】



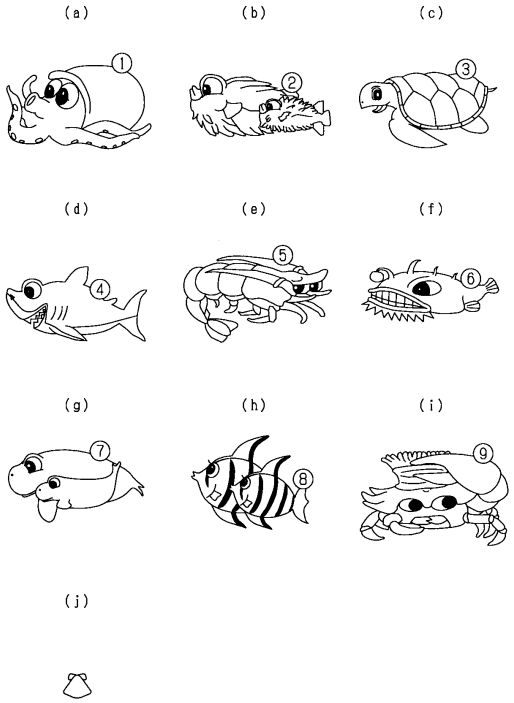
【図５３２】



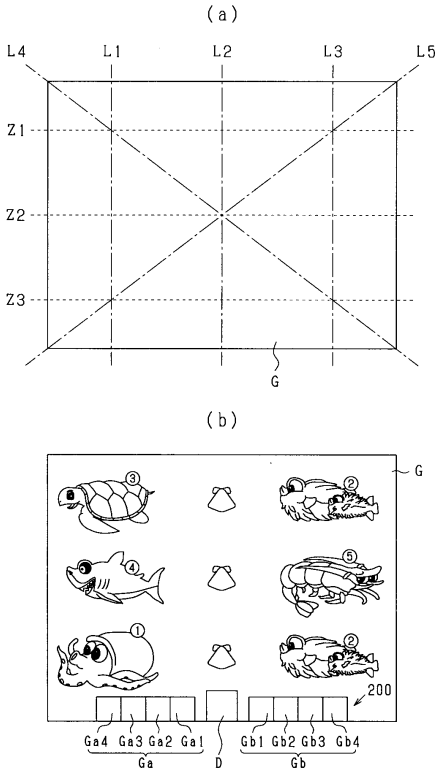
【図５３３】



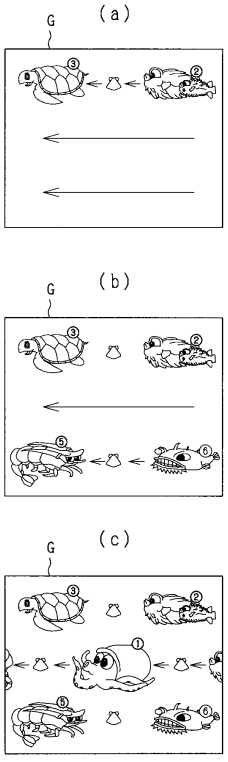
【図５３４】



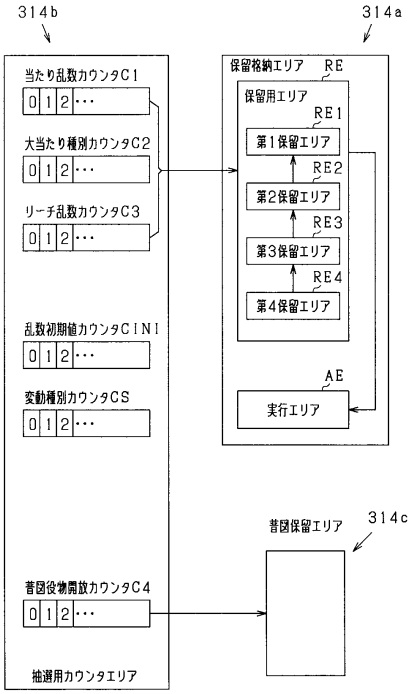
【図５３５】



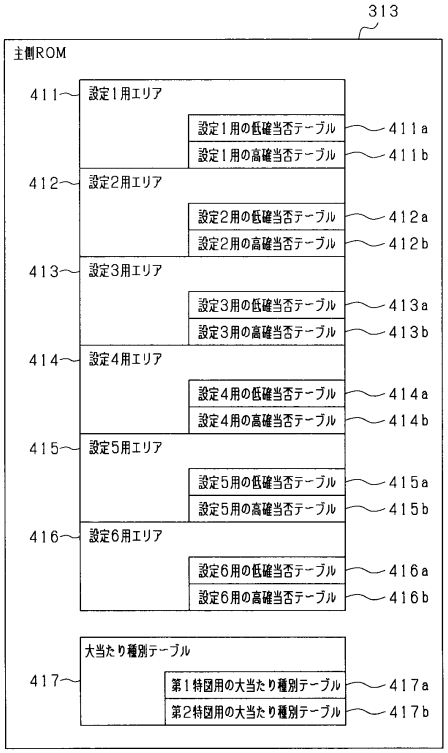
【図５３６】



【図５３７】



【図５３８】



【図５３９】

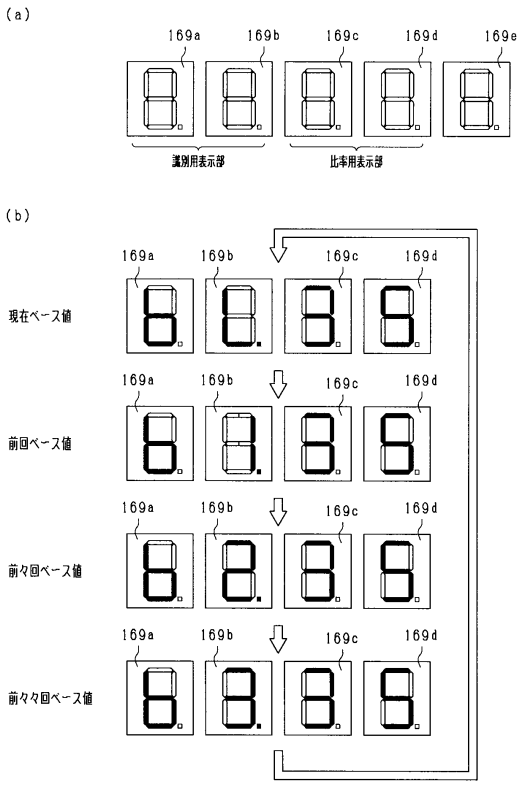
(a)第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～84	4R確変大当たり結果	高確率モード(35回)	高頻度サポートモード(35回)
85～99	4R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(50回)

(b)第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～84	10R確変大当たり結果	高確率モード(35回)	高頻度サポートモード(35回)
85～99	4R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(50回)

【図５４０】



【図５４１】

313

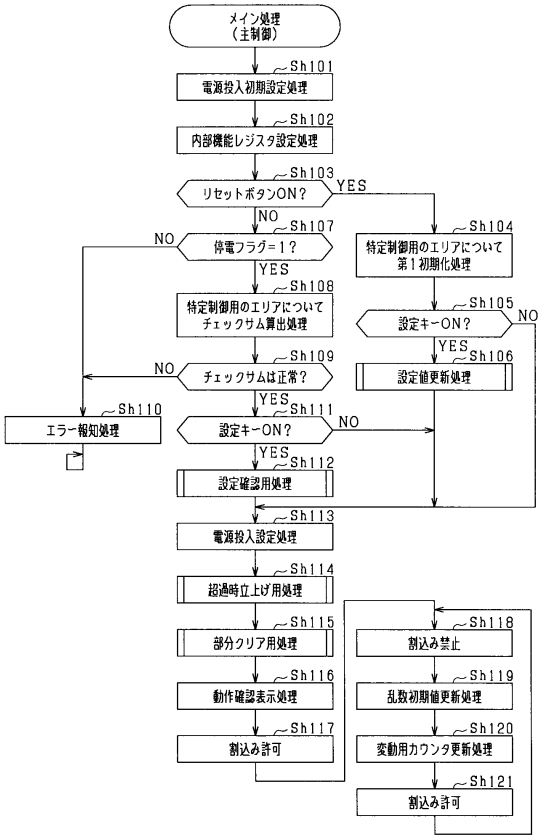
アドレス	内容
X(1)	特定制御用のプログラム
X(2)	特定制御用のプログラム
X(3)	特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(k)	特定制御用のプログラム
X(k+1)	特定制御用のプログラム
X(k+2)	特定制御用のプログラム
X(k+3)	未使用
X(k+4)	未使用
X(k+5)	未使用
X(k+6)	特定制御用のデータ
X(k+7)	特定制御用のデータ
X(k+8)	特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(m)	特定制御用のデータ
X(m+1)	特定制御用のデータ
X(m+2)	特定制御用のデータ
X(m+3)	未使用
X(m+4)	未使用
X(m+5)	未使用
X(m+6)	非特定制御用のプログラム
X(m+7)	非特定制御用のプログラム
X(m+8)	非特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(n)	非特定制御用のプログラム
X(n+1)	非特定制御用のプログラム
X(n+2)	非特定制御用のプログラム
X(n+3)	未使用
X(n+4)	未使用
X(n+5)	未使用
X(n+6)	非特定制御用のデータ
X(n+7)	非特定制御用のデータ
X(n+8)	非特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(p)	非特定制御用のデータ
X(p+1)	非特定制御用のデータ
X(p+2)	非特定制御用のデータ

【図５４２】

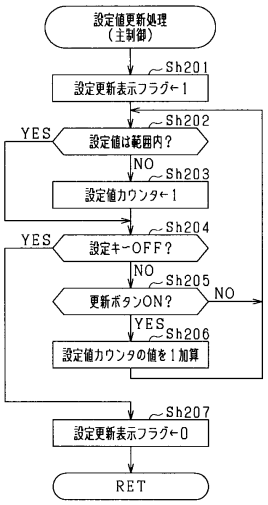
314

アドレス	内容	
Y(1)	特定制御用のワークエリア	391
Y(2)	特定制御用のワークエリア	
Y(3)	特定制御用のワークエリア	
⋮	⋮	
Y(r)	特定制御用のワークエリア	
Y(r+1)	特定制御用のワークエリア	
Y(r+2)	特定制御用のワークエリア	
Y(r+3)	未使用	
Y(r+4)	未使用	
Y(r+5)	未使用	
Y(r+6)	特定制御用のスタックエリア	392
Y(r+7)	特定制御用のスタックエリア	
Y(r+8)	特定制御用のスタックエリア	
⋮	⋮	
Y(s)	特定制御用のスタックエリア	
Y(s+1)	特定制御用のスタックエリア	
Y(s+2)	特定制御用のスタックエリア	
Y(s+3)	未使用	
Y(s+4)	未使用	
Y(s+5)	未使用	
Y(s+6)	非特定制御用のワークエリア	393
Y(s+7)	非特定制御用のワークエリア	
Y(s+8)	非特定制御用のワークエリア	
⋮	⋮	
Y(t)	非特定制御用のワークエリア	
Y(t+1)	非特定制御用のワークエリア	
Y(t+2)	非特定制御用のワークエリア	
Y(t+3)	未使用	
Y(t+4)	未使用	
Y(t+5)	未使用	
Y(t+6)	非特定制御用のスタックエリア	394
Y(t+7)	非特定制御用のスタックエリア	
Y(t+8)	非特定制御用のスタックエリア	
⋮	⋮	
Y(u)	非特定制御用のスタックエリア	
Y(u+1)	非特定制御用のスタックエリア	
Y(u+2)	非特定制御用のスタックエリア	

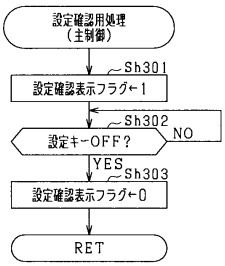
【図５４３】



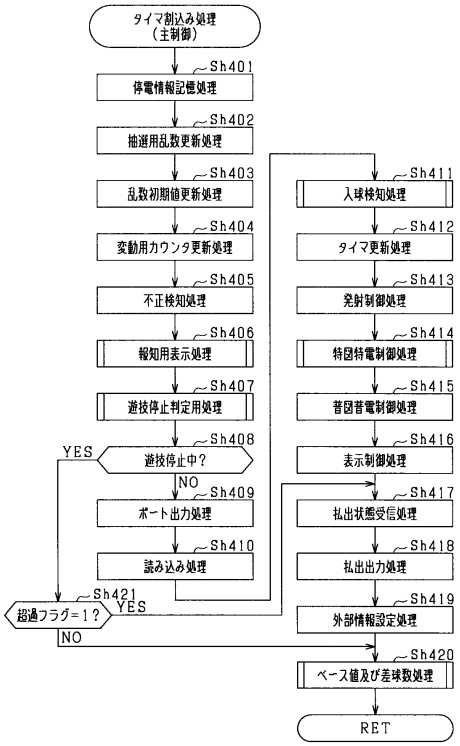
【図５４４】



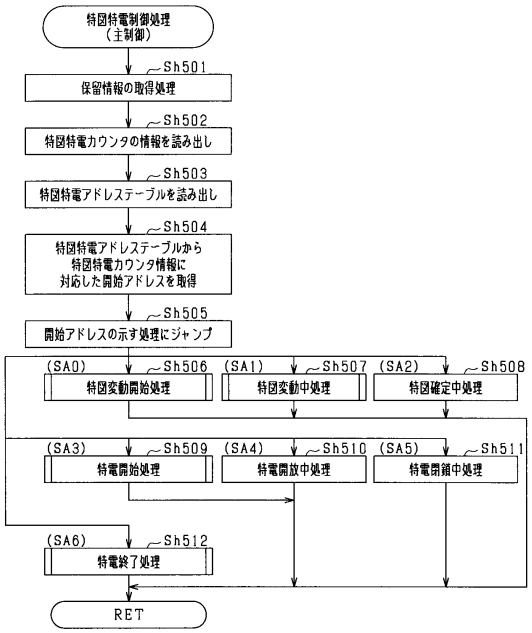
【図５４５】



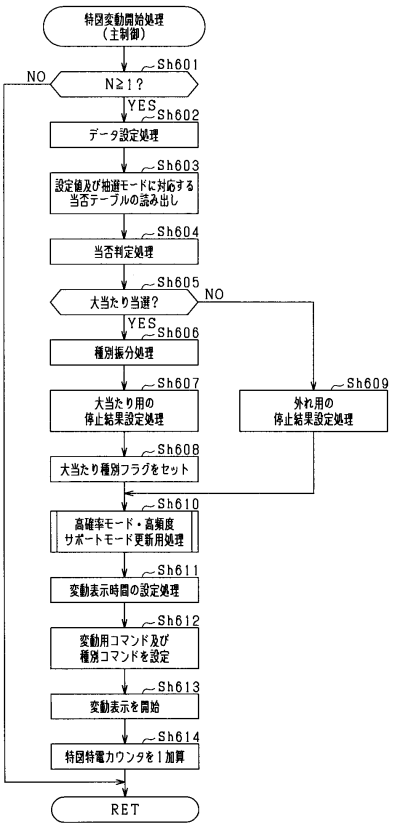
【図５４６】



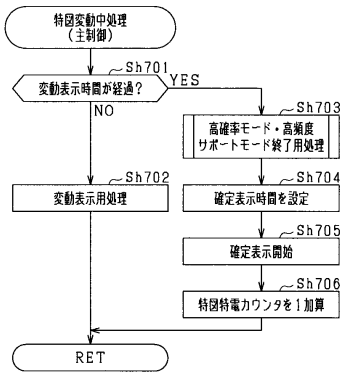
【図５４７】



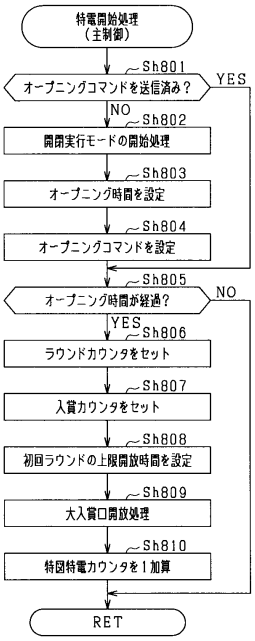
【図５４８】



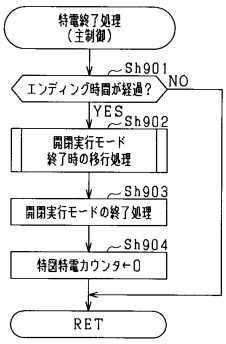
【図５４９】



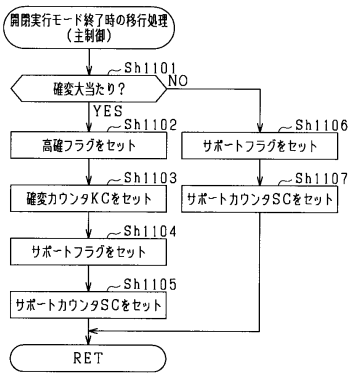
【図５５０】



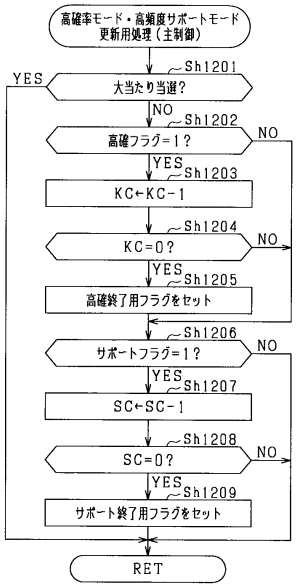
【図５５１】



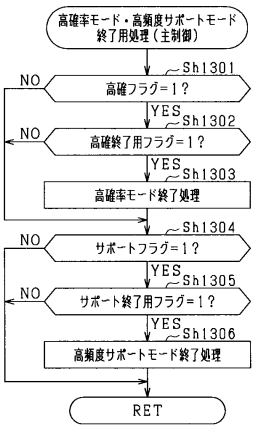
【図５５２】



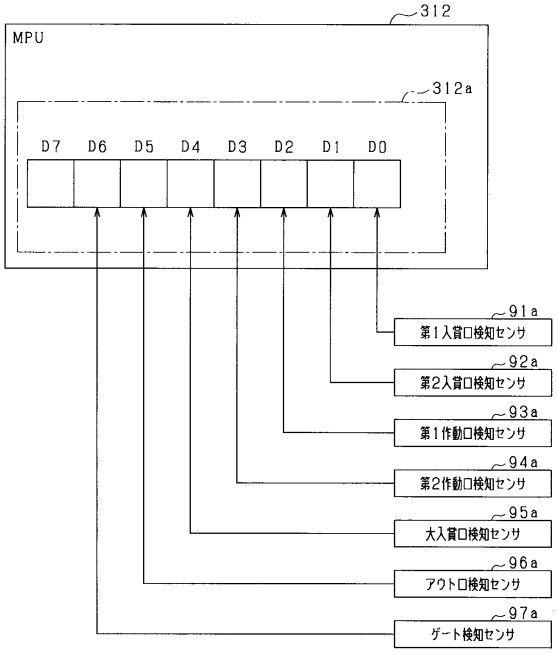
【図５５３】



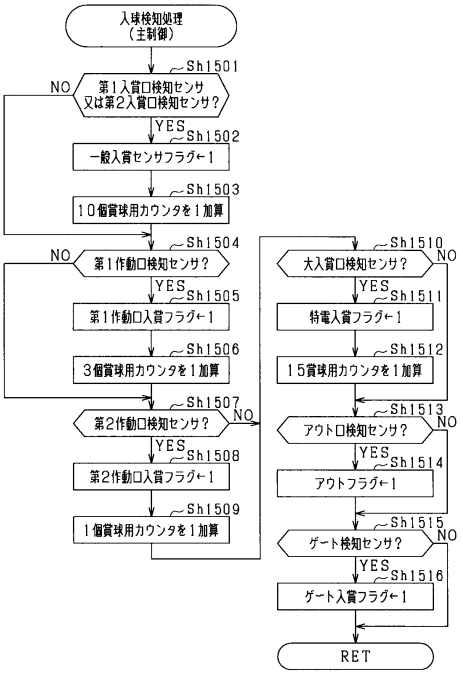
【図５５４】



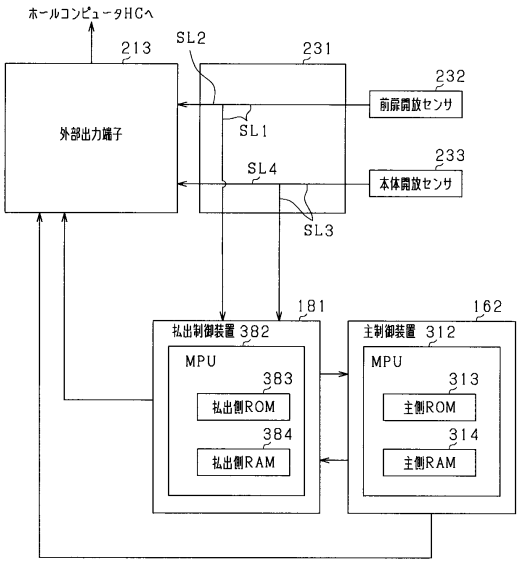
【図５５５】



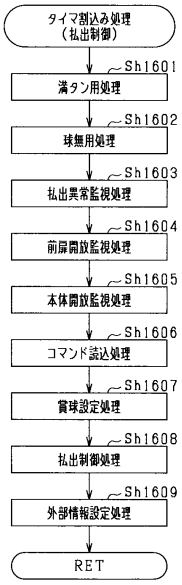
【図５５６】



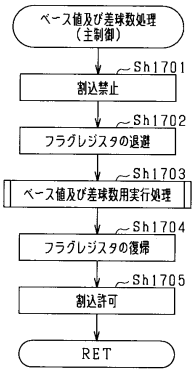
【図５５７】



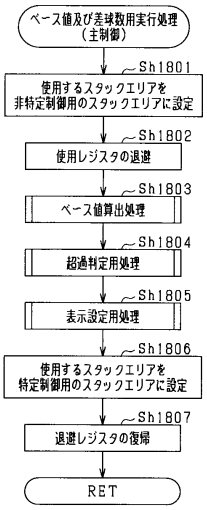
【図５５８】



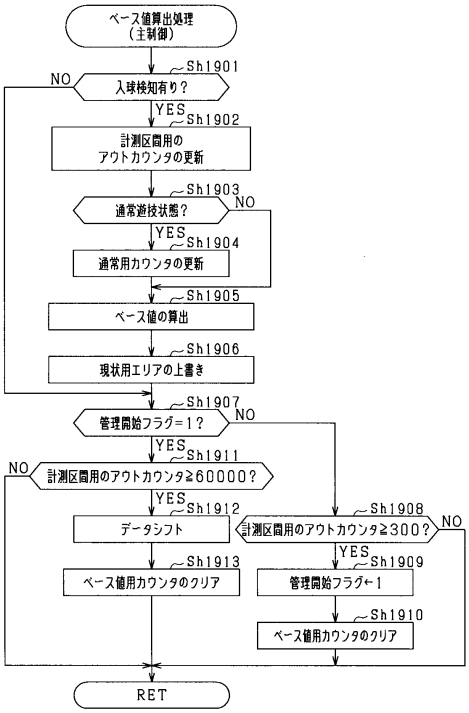
【図５５９】



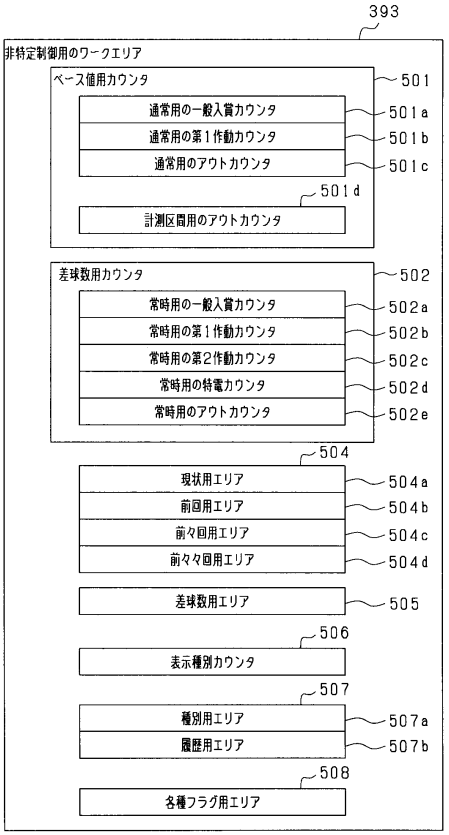
【図５６０】



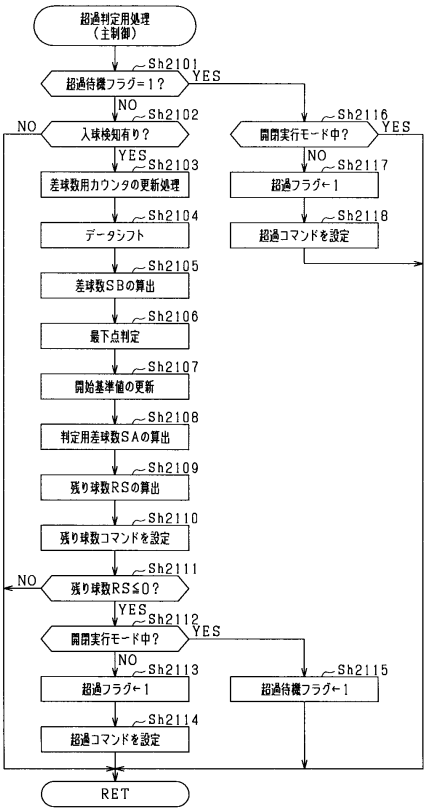
【図５６１】



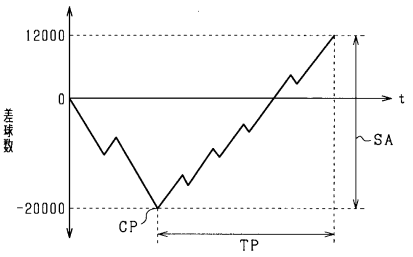
【図５６２】



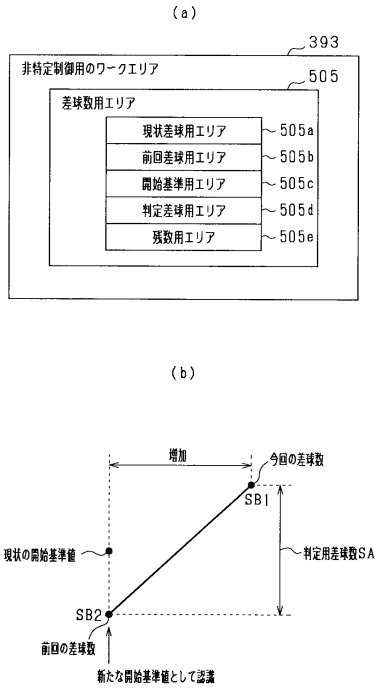
【図５６３】



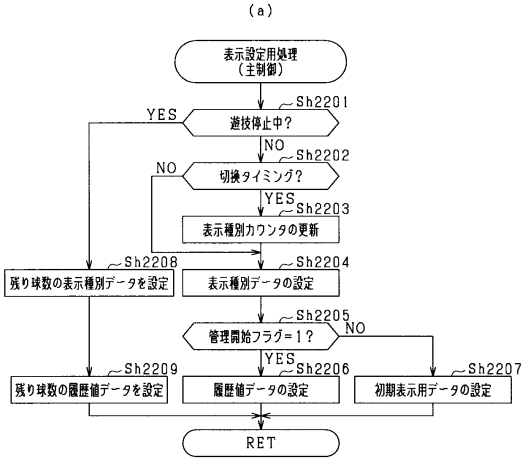
【図５６４】



【図５６５】



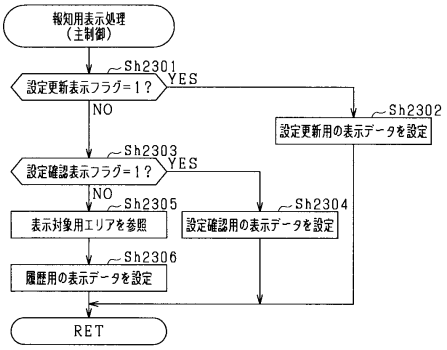
【図５６６】



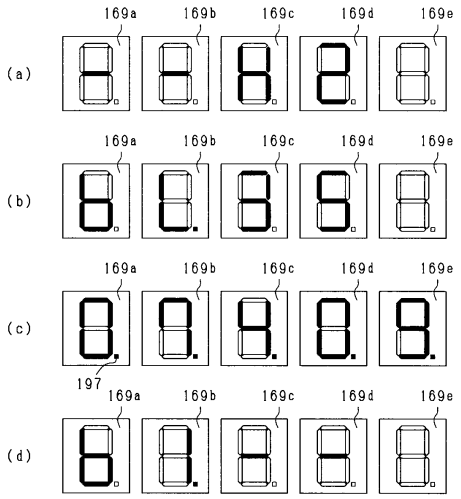
(b)

表示種別カウンタ	表示種別、演算結果
0	現状ベース値
1	前回ベース値
2	前々回ベース値
3	前々々回ベース値
4	残り球数

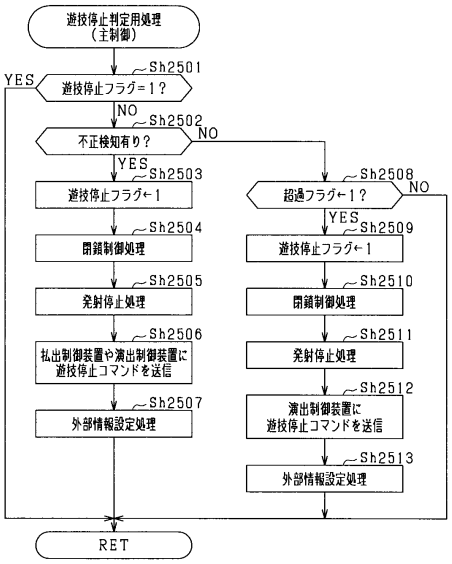
【図５６７】



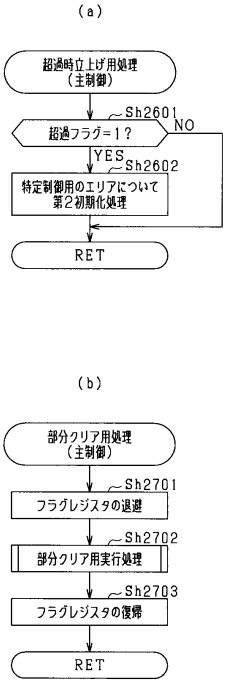
【図５６８】



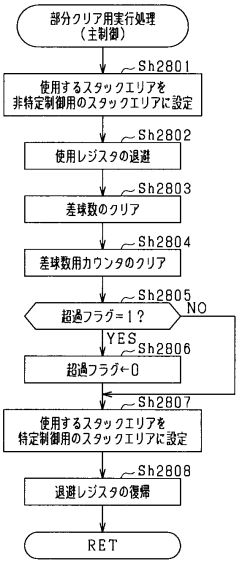
【図５６９】



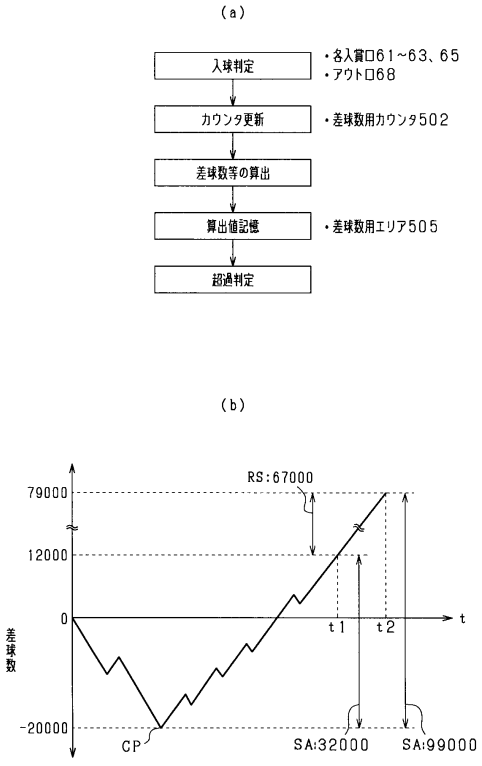
【図５７０】



【図５７１】



【図５７２】



【図５７３】

(a)

遊技停止の態様

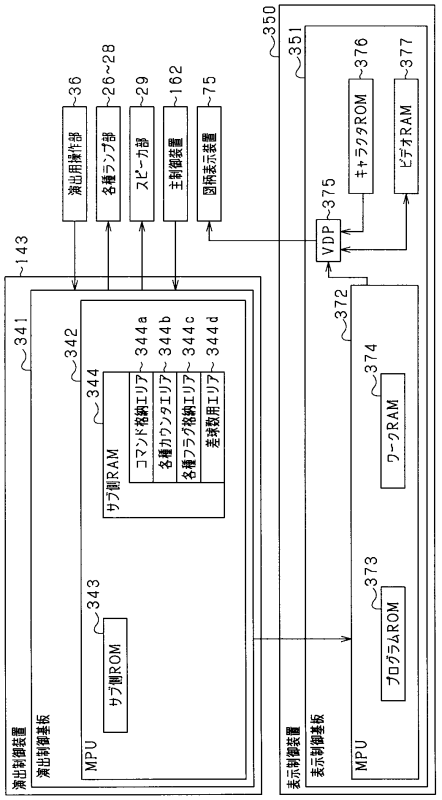
移行契機	払い出し	外部出力
差球数超過	許容	許容
異常検知	規制	規制

(b)

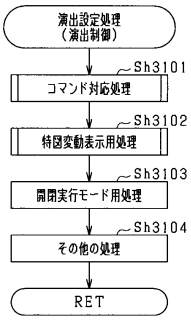
復電時

復電時の状態	初期化	部分クリア
超過有り	設定値、賞球情報以外を初期化	有り
超過無し（リセット無し）	初期化無し	有り
超過無し（リセット有り）	設定値以外を初期化	有り

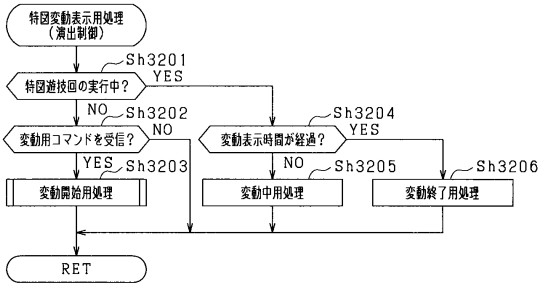
【図５７４】



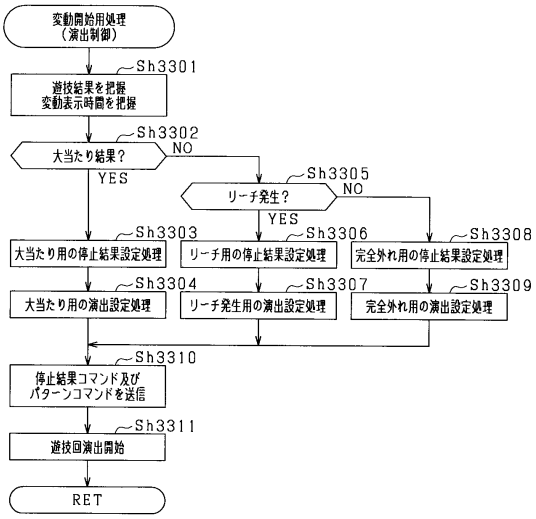
【図５７５】



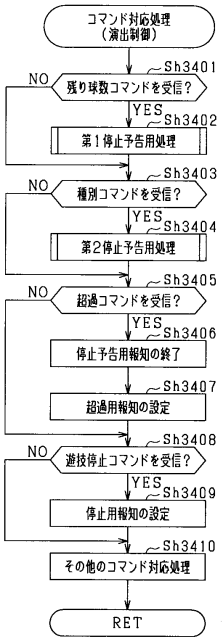
【図５７６】



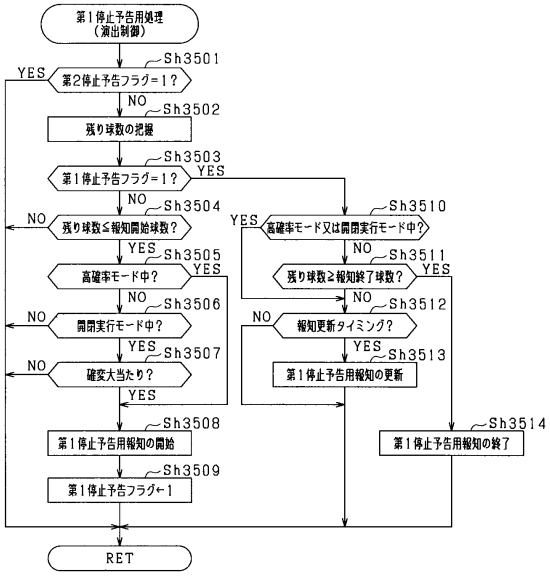
【図５７７】



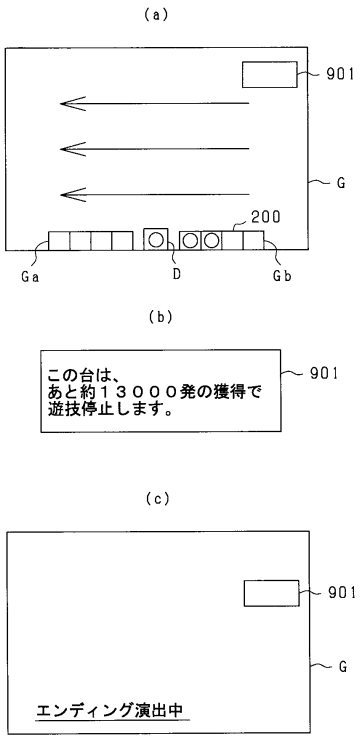
【図５７８】



【図５７９】



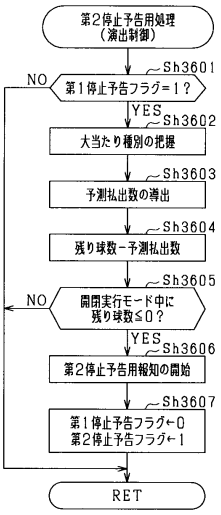
【図５８０】



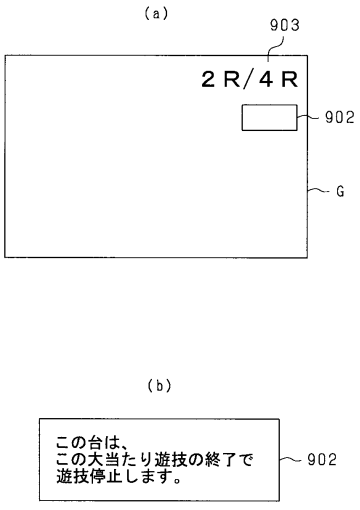
【図５８１】

更新タイミング	第1停止予告用報知	更新単位（更新間隔）
残り球数が14000個	この台は、あと約13000発の獲得で遊技停止します。	—
残り球数が12000個	この台は、あと約10000発の獲得で遊技停止します。	2000個
残り球数が10000個	この台は、あと約9000発の獲得で遊技停止します。	2000個
残り球数が9000個	この台は、あと約8000発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が8000個	この台は、あと約7000発の獲得で遊技停止します。	1000個
⋮	⋮	
残り球数が3000個	この台は、あと約2000発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が2000個	この台は、あと約1000発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が1000個	この台は、あと約900発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が900個	この台は、あと約800発の獲得で遊技停止します。	100個
残り球数が800個	この台は、あと約700発の獲得で遊技停止します。	100個
⋮	⋮	
残り球数が200個	この台は、あと約100発の獲得で遊技停止します。	100個
残り球数が100個	この台は、あと約50発の獲得で遊技停止します。	100個

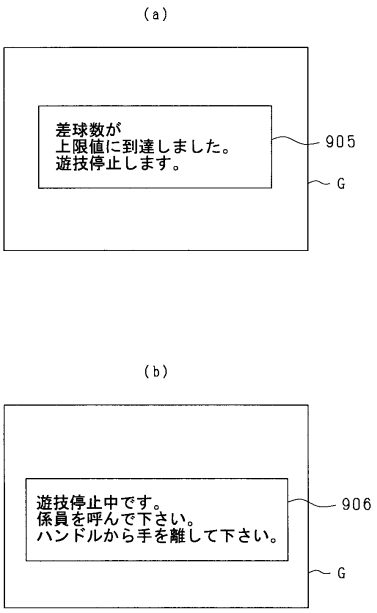
【図５８２】



【図５８３】



【図５８４】



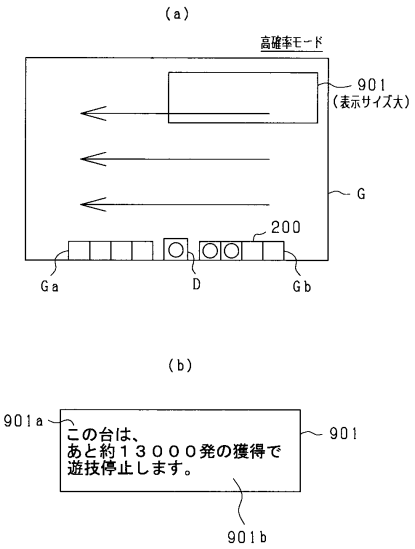
【図５８５】

遊技状態	停止予告用報知の開始有無	開始条件	停止予告用報知の態様	停止予告用報知の開始タイミング
高確率モード	有り	残り球数が報知開始球数以下	第1停止予告用報知	次の特図遊技回
低確率モード	無し	—	—	—
開閉実行モード	有り	残り球数が報知開始球数以下	第1停止予告用報知	エンディング期間

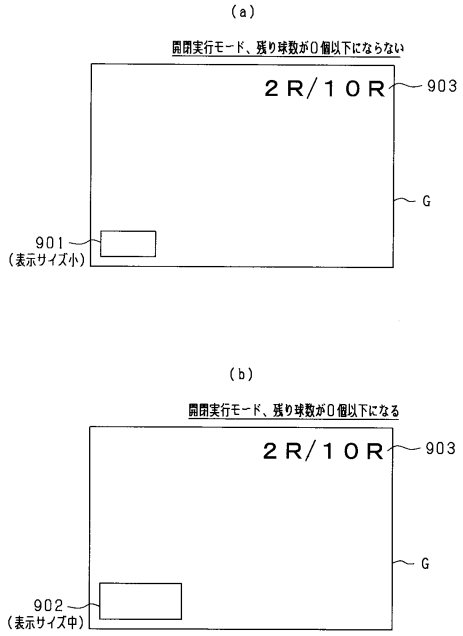
【図５８６】

遊技状態	状況		停止予告用報知の有無	停止予告用報知の態様
高確率モード	残り球数が報知開始球数以下		有り	第1停止予告用報知
	停止予告用報知を実行中の状態で高確率モードに移行			
低確率モード	停止予告用報知を不実行の状態で低確率モードに移行		無し	—
	停止予告用報知を実行中の状態で低確率モードに移行		有り	第1停止予告用報知
開閉実行モード	残り球数が報知開始球数以下		有り	第1停止予告用報知
	停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードに移行	開閉実行モード中に残り球数が0個以下にならない		第1停止予告用報知
		開閉実行モード中に残り球数が0個以下になる		第2停止予告用報知

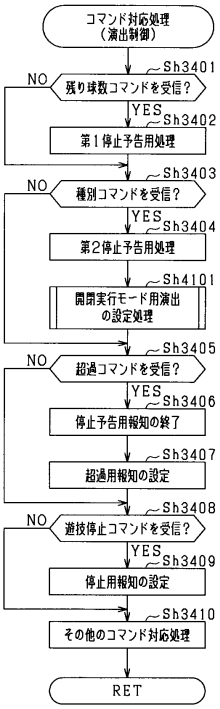
【図５８７】



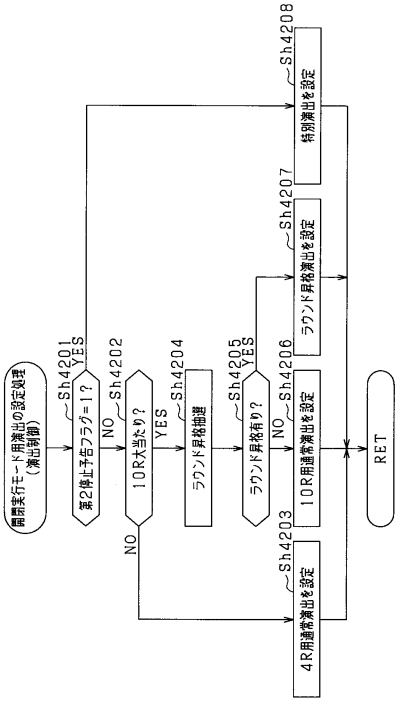
【図５８８】



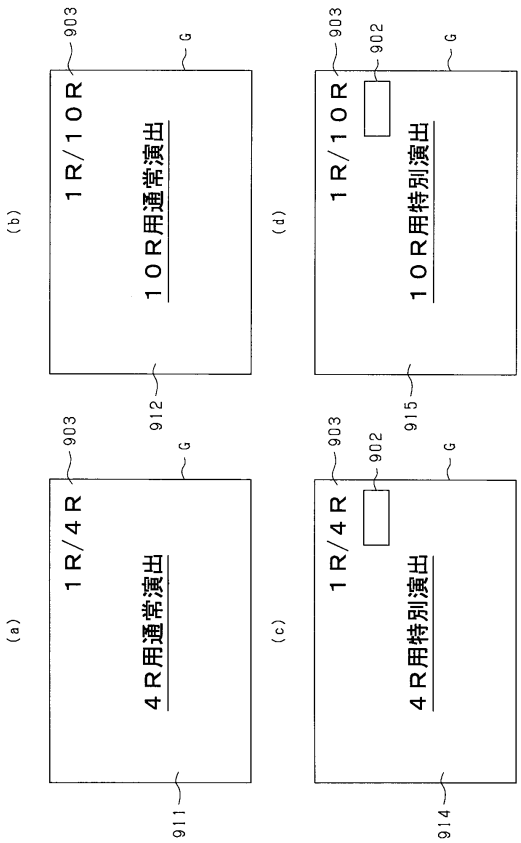
【図５８９】



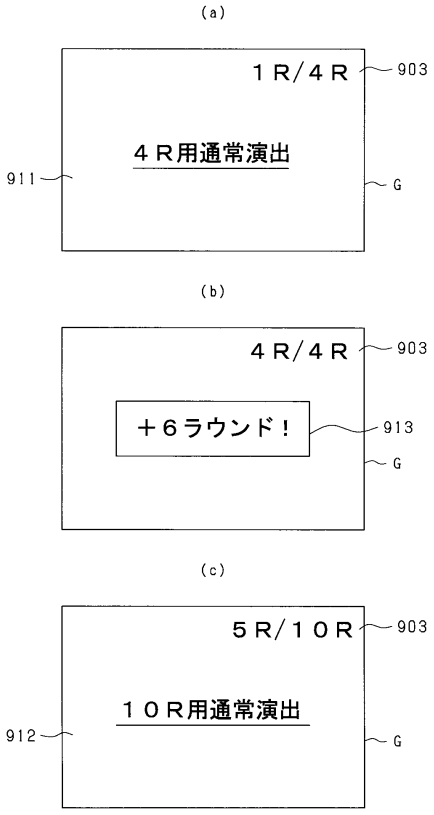
【図５９０】



【図５９１】



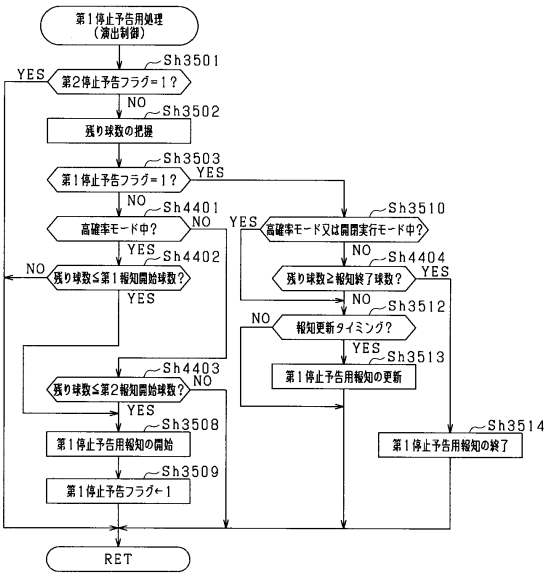
【図５９２】



【図５９３】

大当たり種別	状況	第2停止予告報知	昇格演出	大当たり遊技演出
10R大当たり	開閉実行モード中に残り球数が0個以下にならない	不実行	許容	10R用通常演出 ラウンド昇格演出
	開閉実行モード中に残り球数が0個以下になる	実行	制限	10R用特別演出
4R大当たり	開閉実行モード中に残り球数が0個以下にならない	不実行	—	4R用通常演出
	開閉実行モード中に残り球数が0個以下になる	実行	—	4R用特別演出

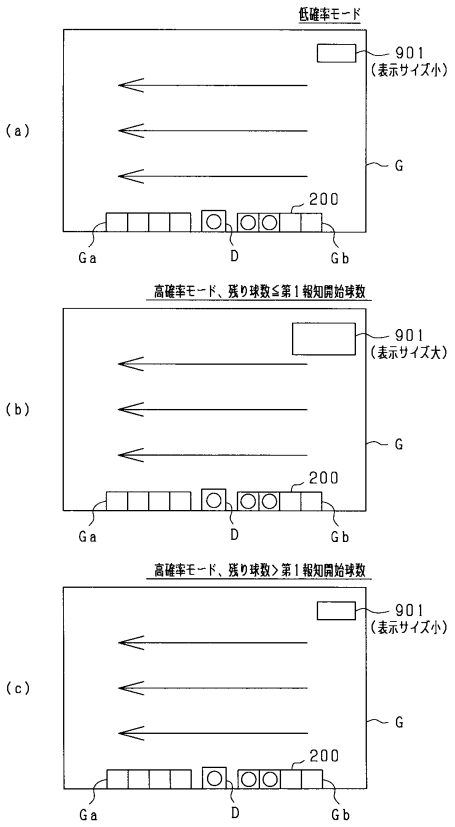
【図５９４】



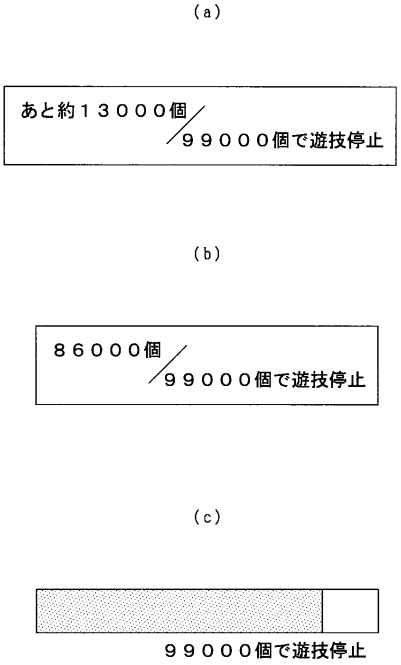
【図５９５】

当否抽選モード	状況		停止予告用報知の有無	停止予告用報知の態様
低確率モード	残り球数が第2報知開始球数以下		有り	第1停止予告用報知
	残り球数が第2報知開始球数より大		無し	—
高確率モード	残り球数が第1報知開始球数以下		有り	第1停止予告用報知
	残り球数が第1報知開始球数より大	停止予告用報知を不実行の状態で高確率モードに移行	無し	—
		停止予告用報知を実行中の状態で高確率モードに移行	有り	第1停止予告用報知

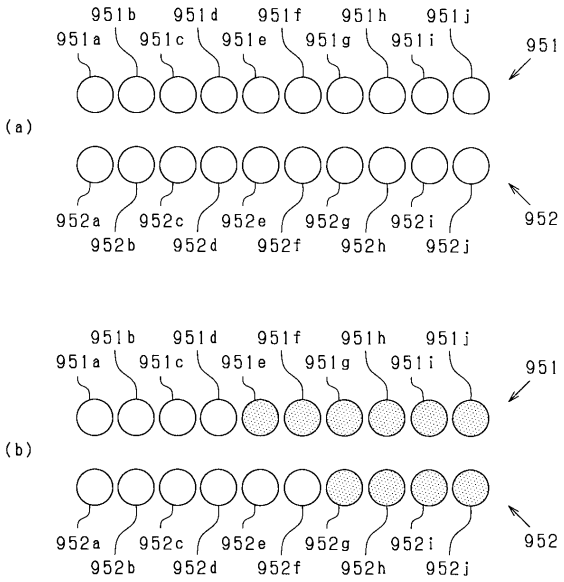
【図５９６】



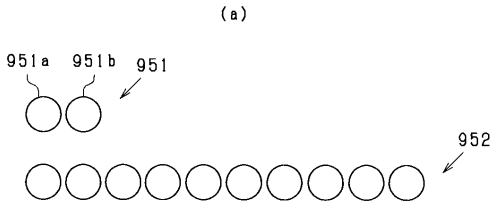
【図５９７】



【図５９８】



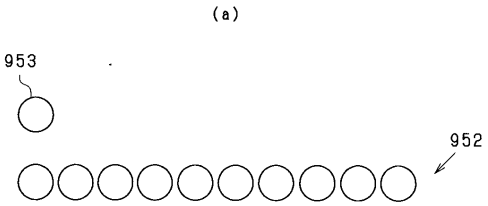
【図５９９】



(b)

残り球数	発光部951a	発光部951b
99000～40000個	点灯	点灯
40000～30000個	点滅	点灯
30000～20000個	点滅	点滅
20000～10000個	消灯	点滅
10000～0個	消灯	消灯

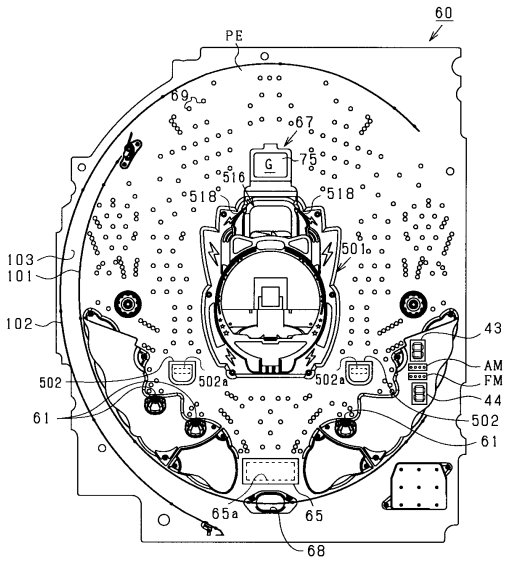
【図６００】



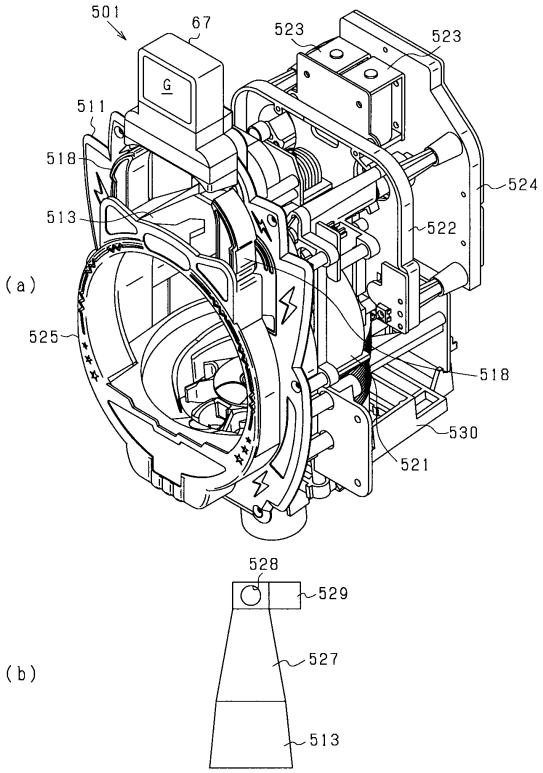
(b)

残り球数	発光部953
99000～40000個	赤色発光
40000～30000個	緑色発光
30000～20000個	黄色発光
20000～10000個	青色発光
10000～0個	消灯

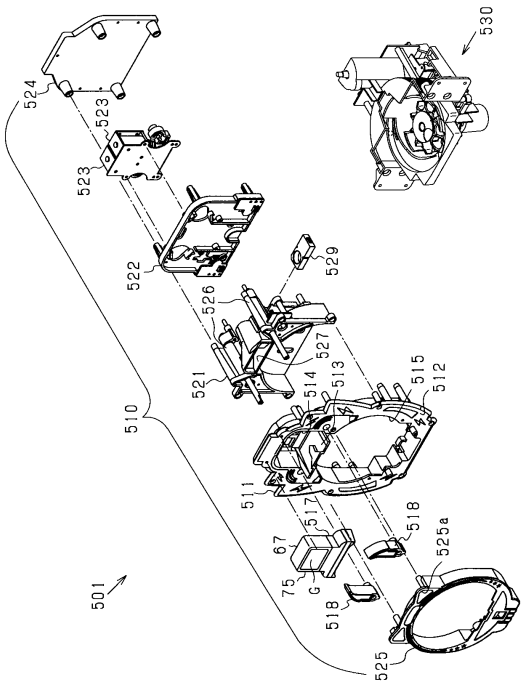
【図６０１】



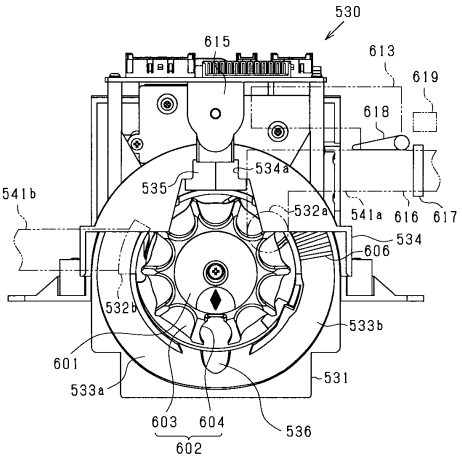
【図６０２】



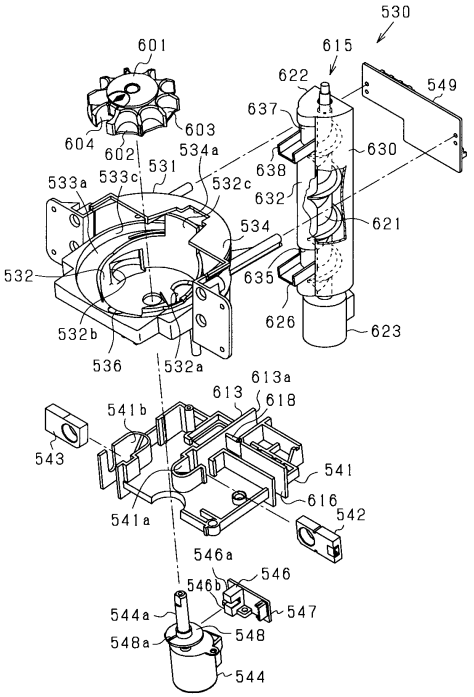
【図６０３】



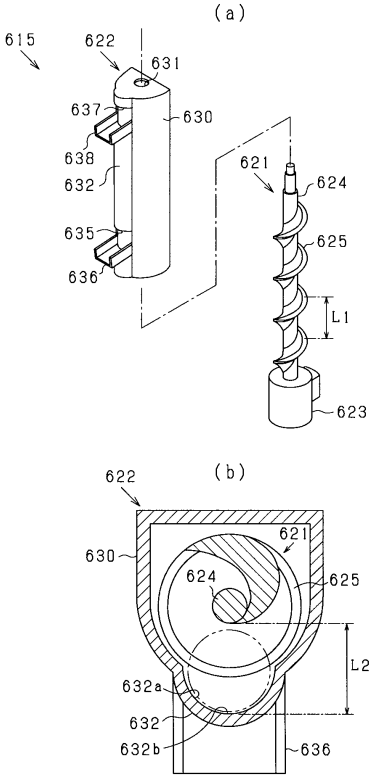
【図６０４】



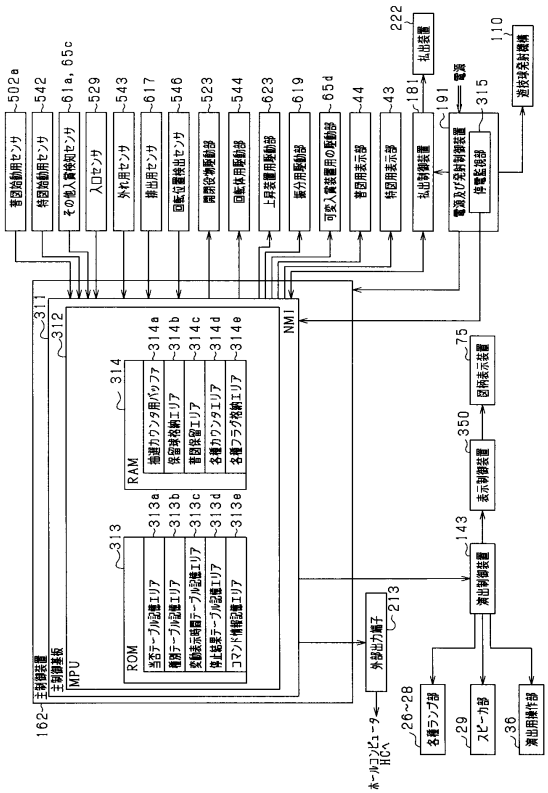
【図６０５】



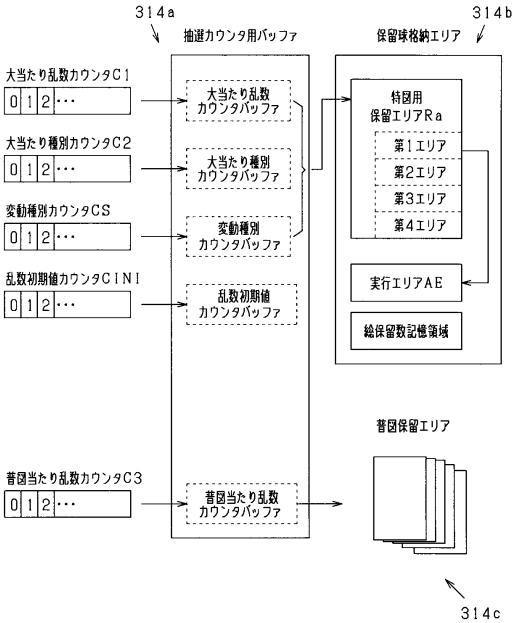
【図６０６】



【図６０７】



【図６０８】



【図６０９】

(a)第１当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～39	大当り結果	1／5
40～199	外れ結果	4／5

(b)第２当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～99	大当り結果	1／2
100～199	外れ結果	1／2

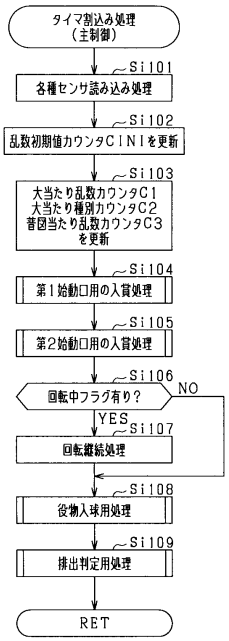
(c)大当たり種別テーブル

大当り種別カウンタC2	大当り種別
0～49	6R大当たり結果
50～99	10R大当たり結果

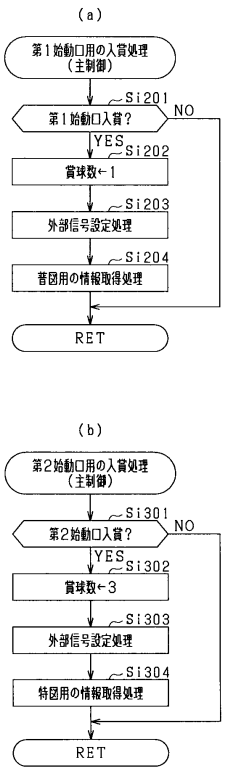
(d)サポート抽選テーブル

普図当たり乱数C3	当否結果	確率
0～99	サポート当選結果	1／1

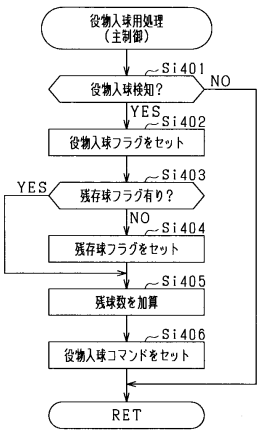
【図６１０】



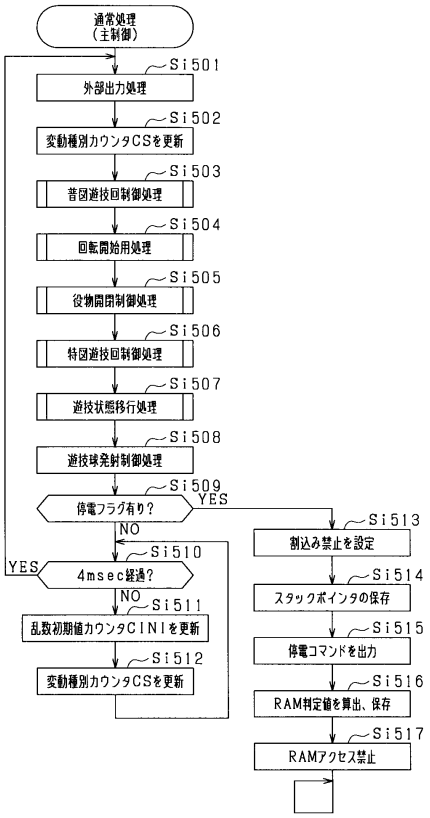
【図６１１】



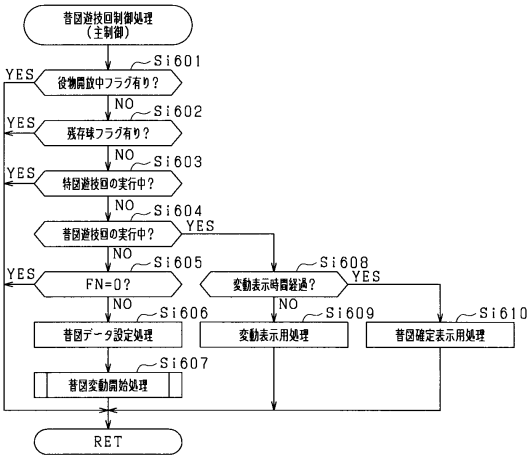
【図６１２】



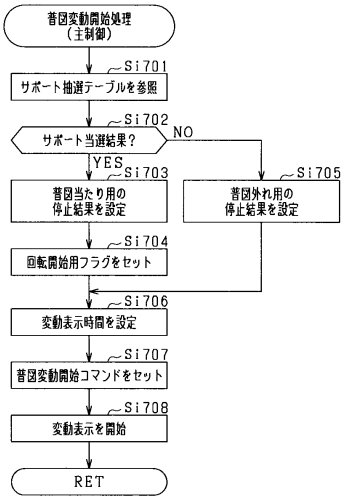
【図６１３】



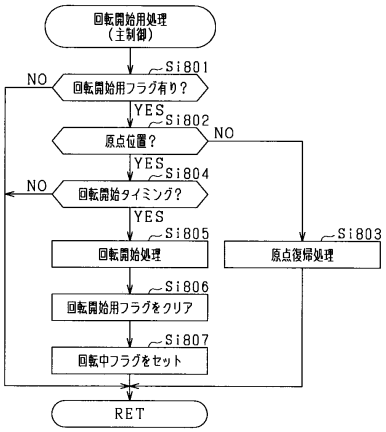
【図６１４】



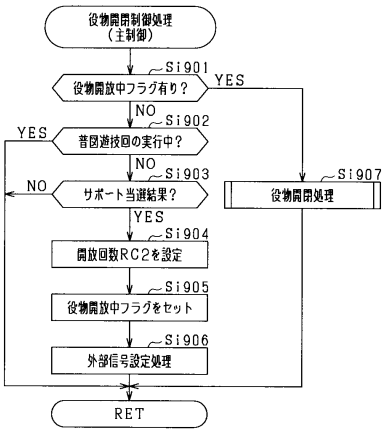
【図６１５】



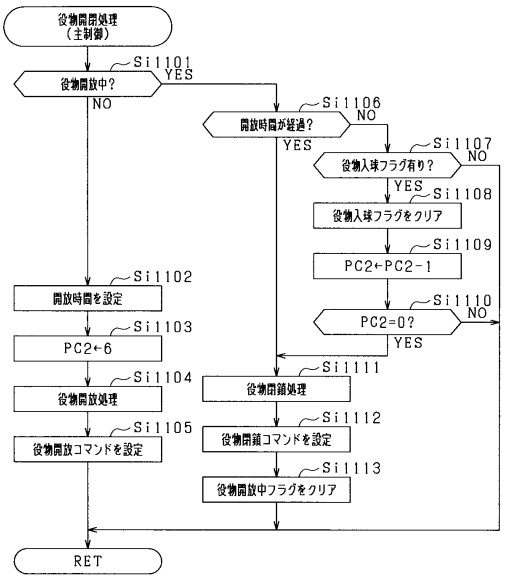
【図６１６】



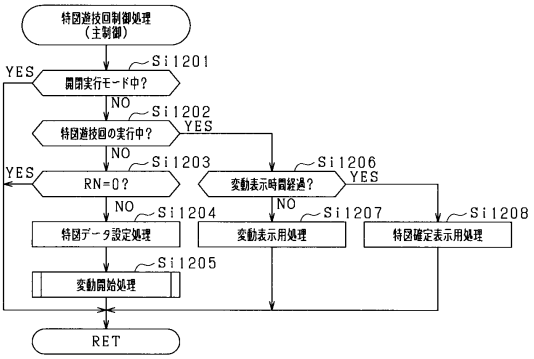
【図６１７】



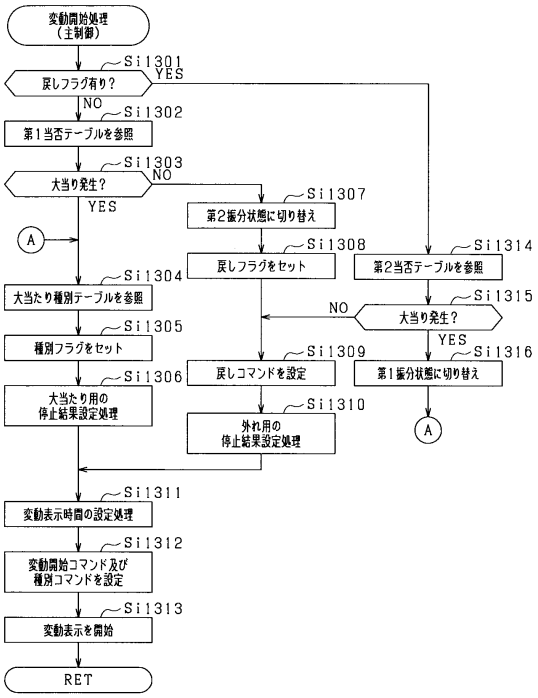
【図６１８】



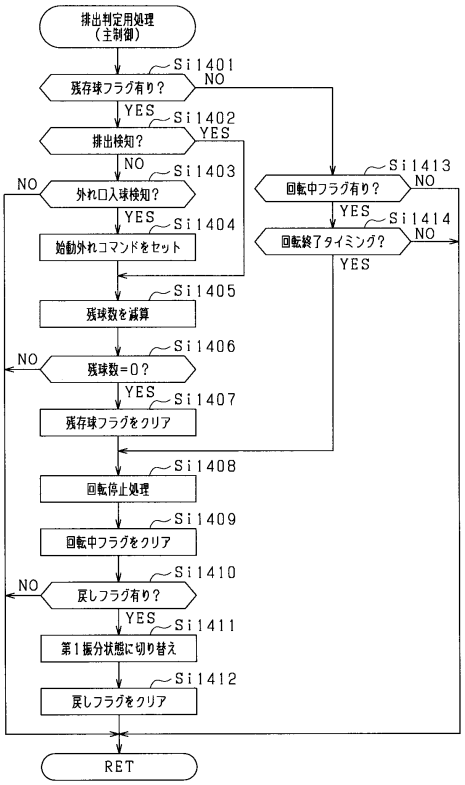
【図６１９】



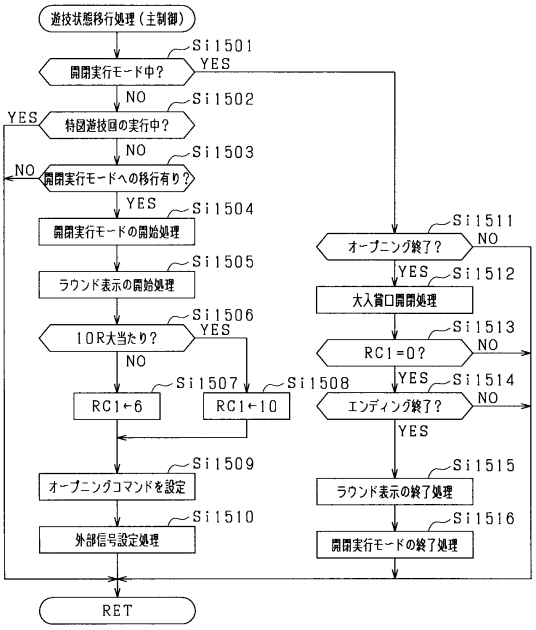
【図６２０】



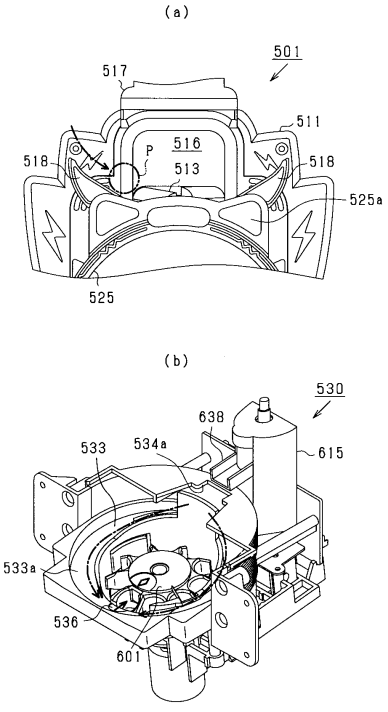
【図６２１】



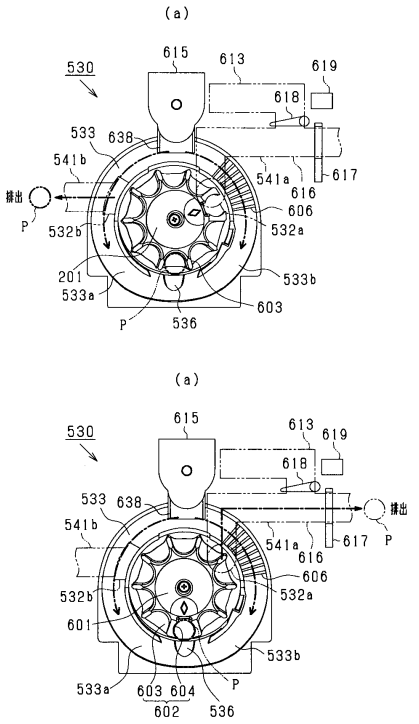
【図６２２】



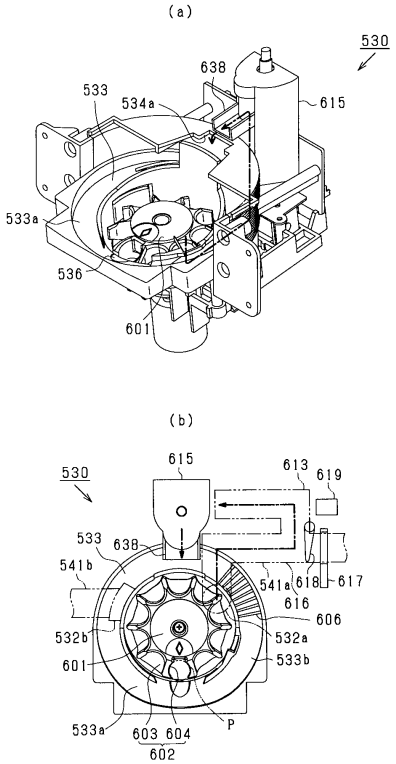
【図６２３】



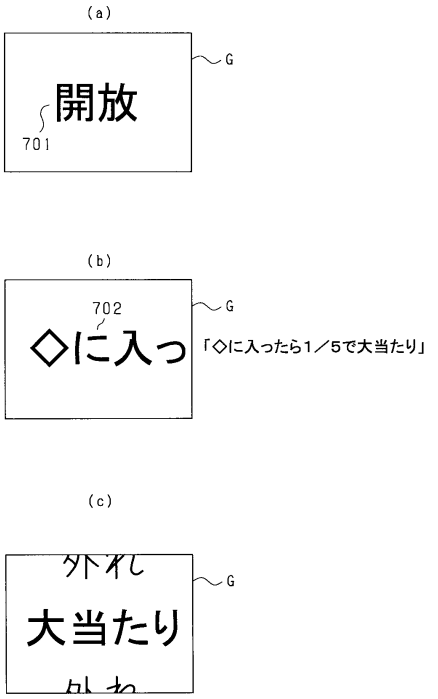
【図６２４】



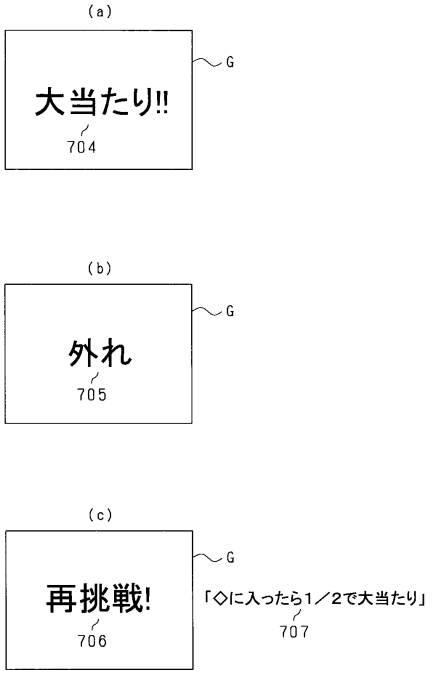
【図６２５】



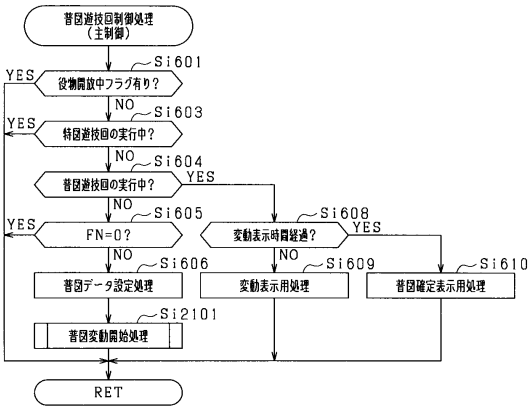
【図６２６】



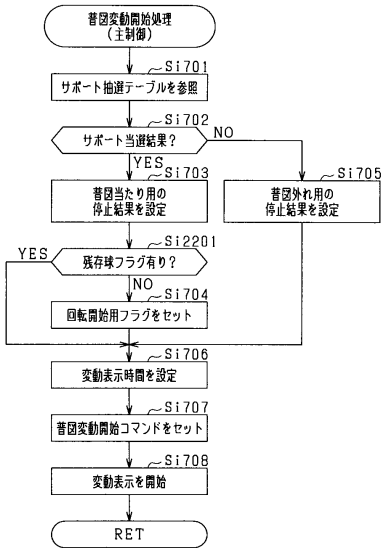
【図６２７】



【図６２８】

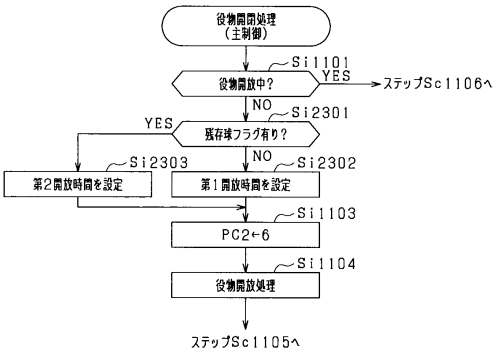


【図６２９】



【図６３０】

(a)



(b)

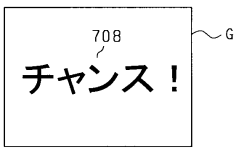
第１開放時間	0．5sec
第２開放時間	0．2sec

【図６３１】

(a)

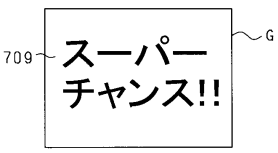
残存球フラグ	戻しフラグ	表示画面Gでの開放時報知
無し	—	第１開放時報知
有り	無し	第２開放時報知
有り	有り	第３開放時報知

(b)



第２開放時報知

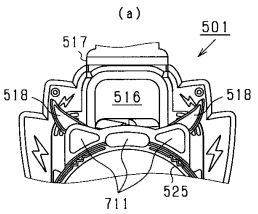
(c)

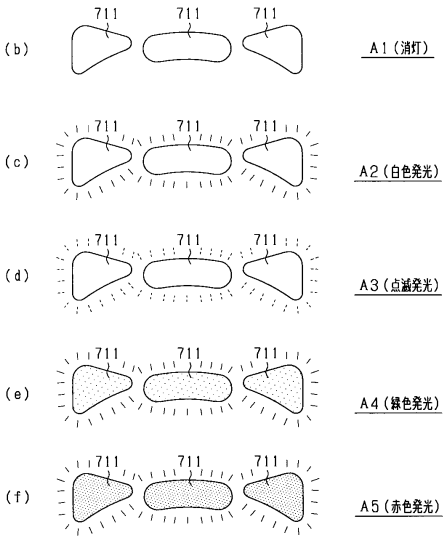


第３開放時報知

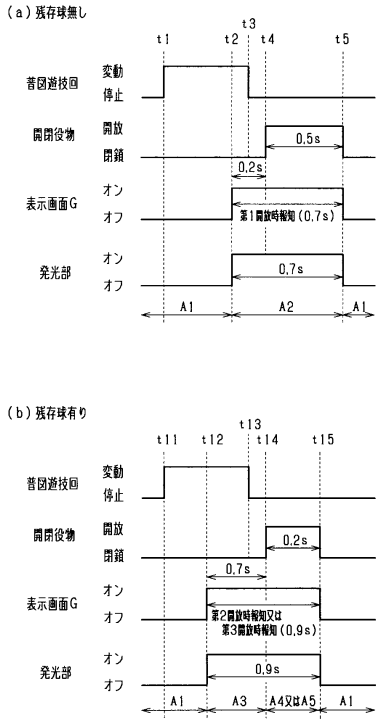
【図６３２】

(a)

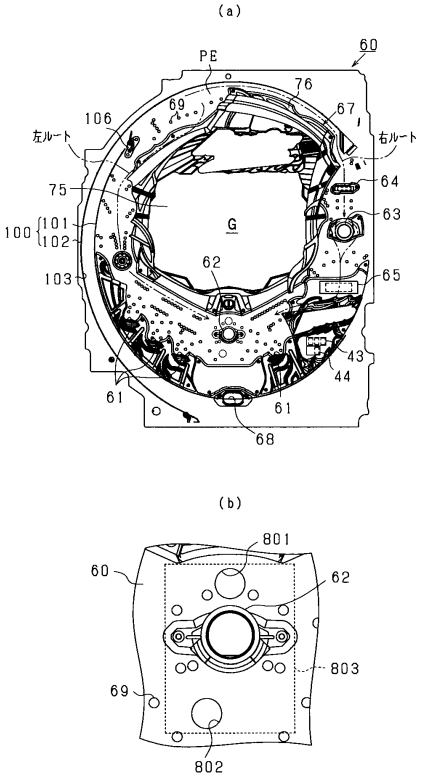




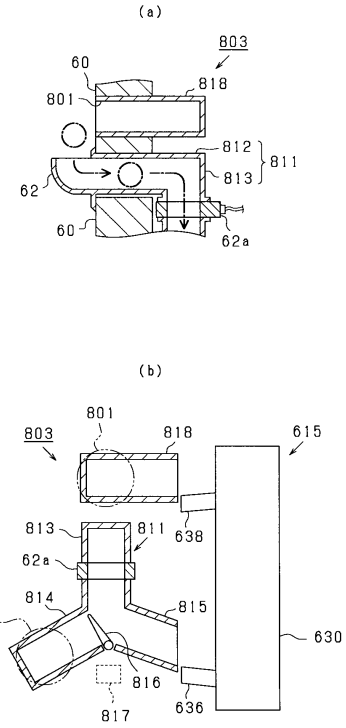
【図６３３】



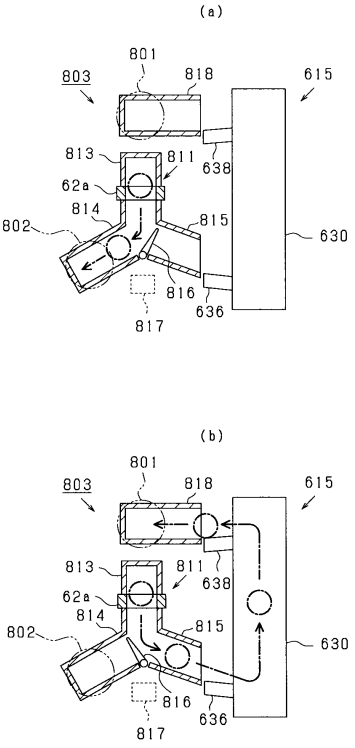
【図６３４】



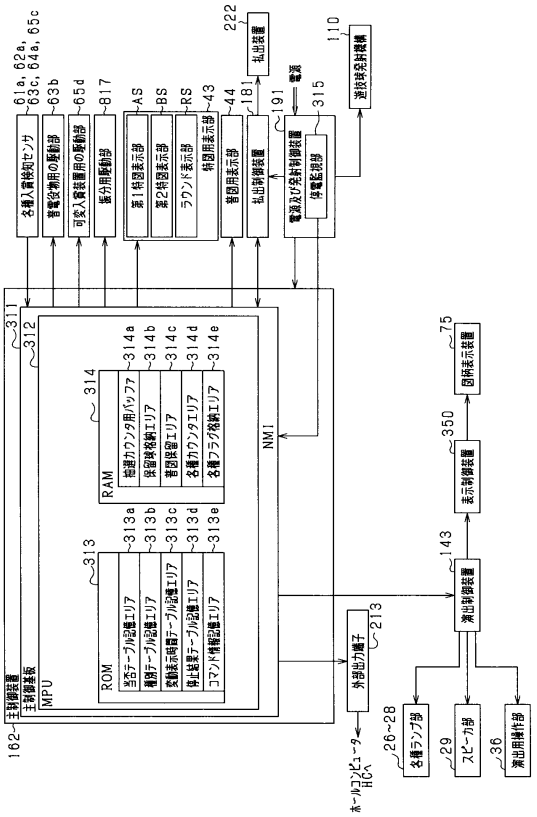
【図６３５】



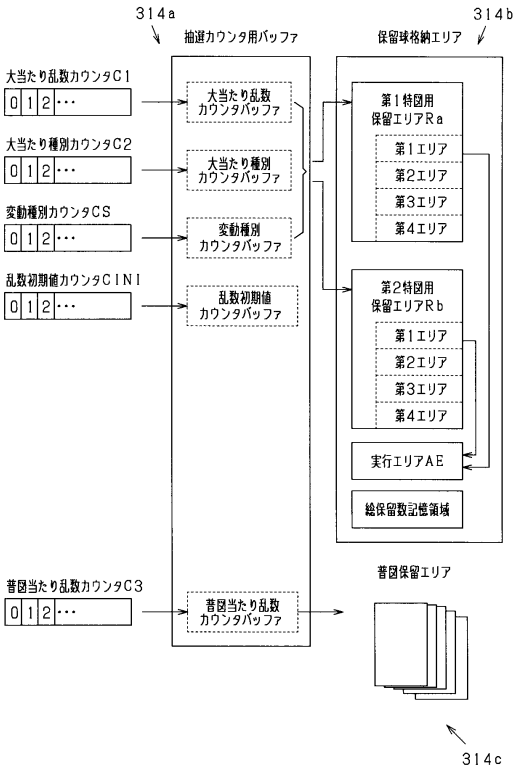
【図６３６】



【図６３７】



【図６３８】



【図６３９】

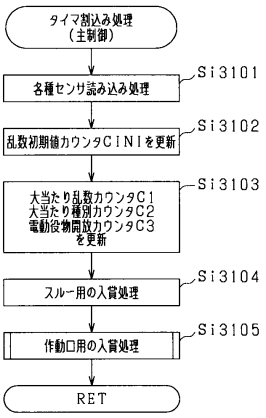
(a)第1特図用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポート状態
0～64	4R確変大当たり結果	次回の大当たりまで
65～99	4R通常大当たり結果	100回

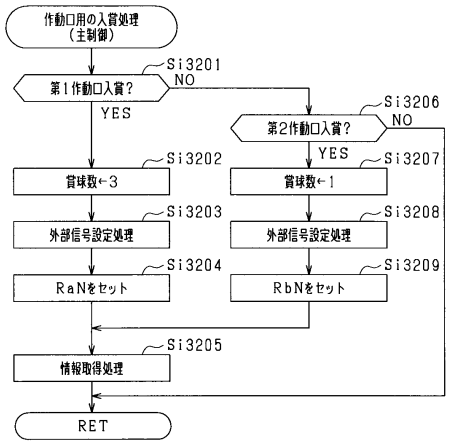
(b)第2特図用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポート状態
0～64	10R確変大当たり結果	次回の大当たりまで
65～99	4R通常大当たり結果	100回

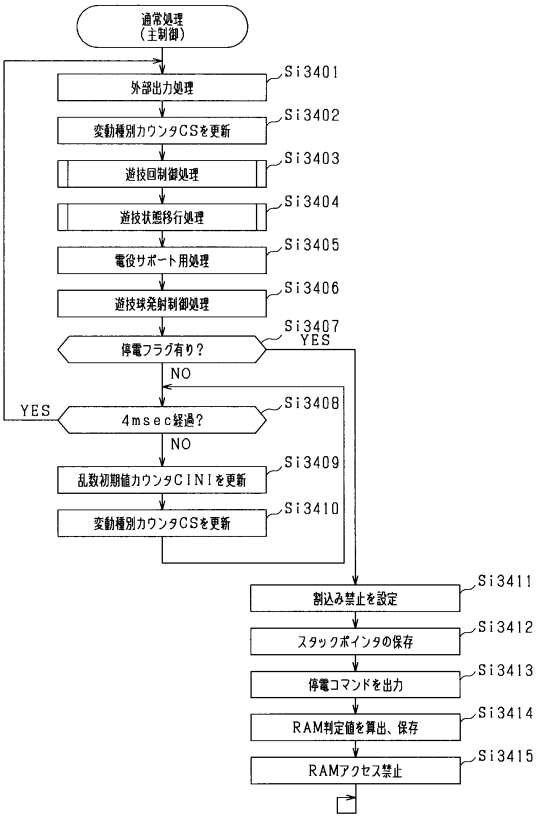
【図６４０】



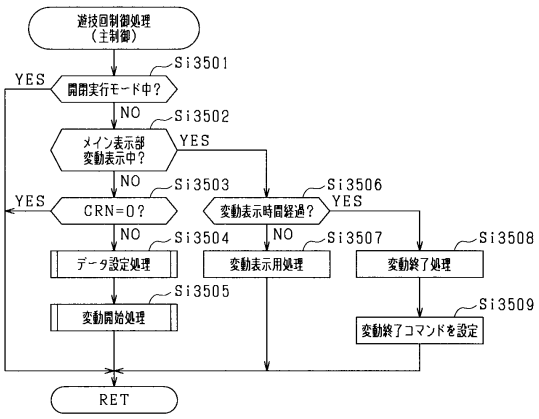
【図６４１】



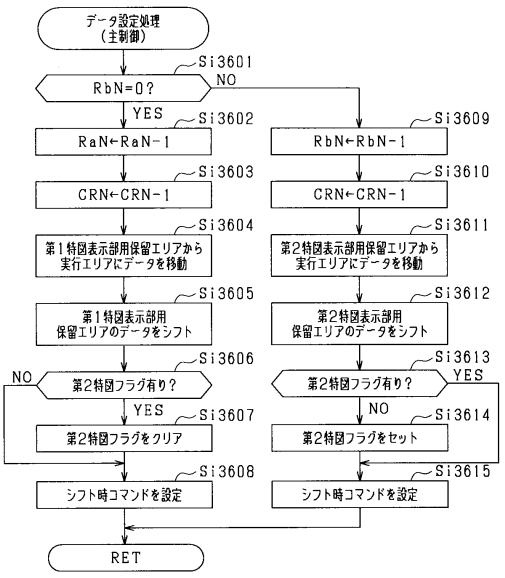
【図６４２】



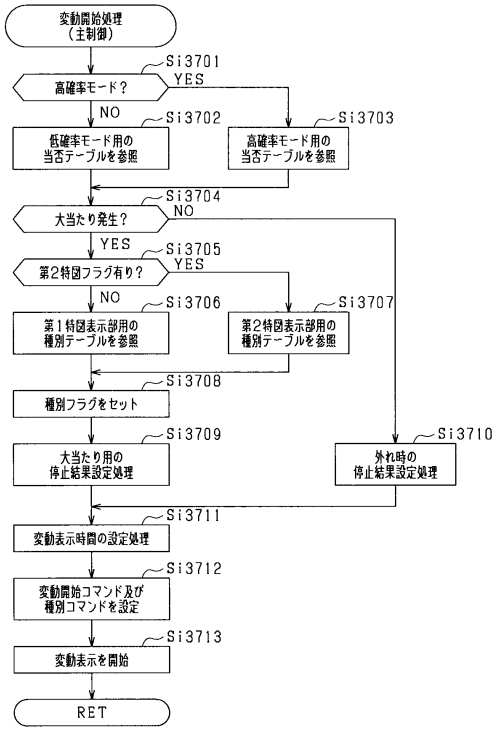
【図６４３】



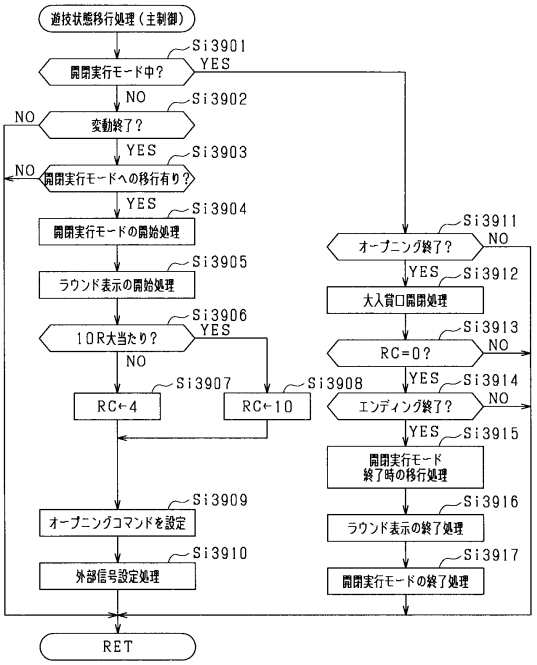
【図６４４】



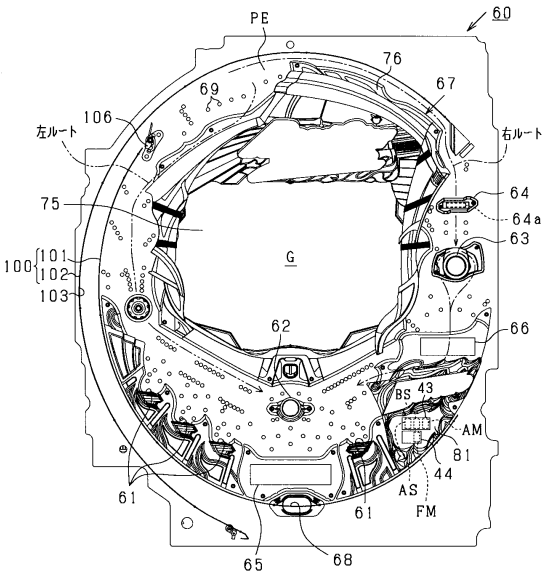
【図６４５】



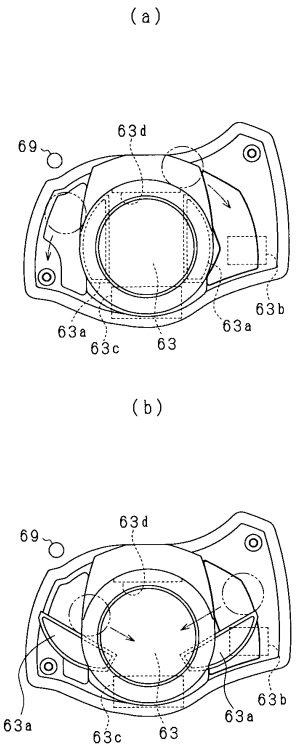
【図６４６】



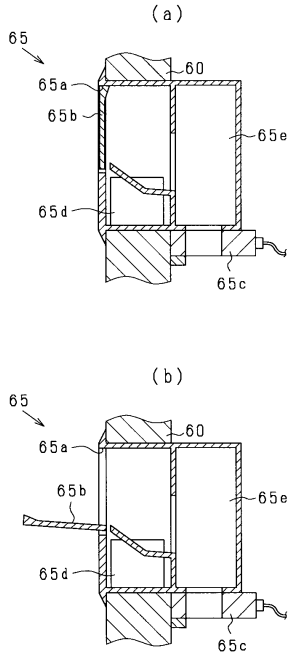
【図６４７】



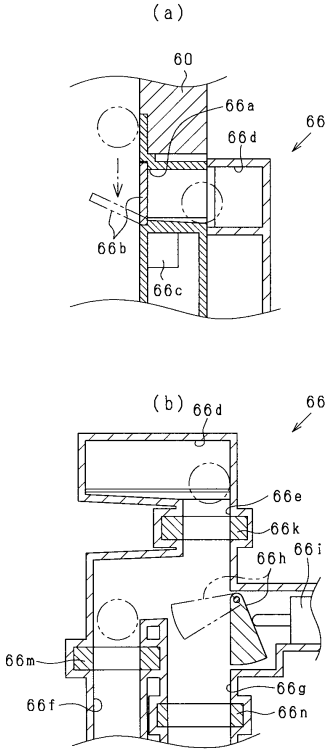
【図６４８】



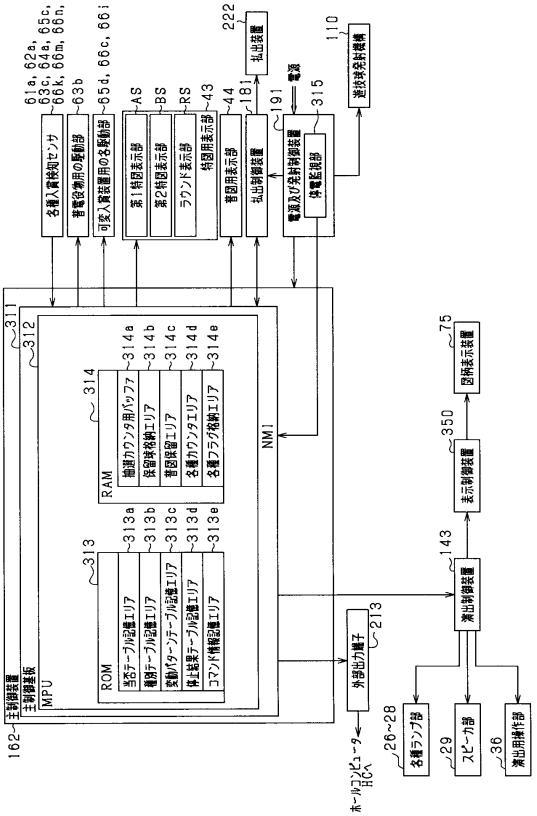
【図６４９】



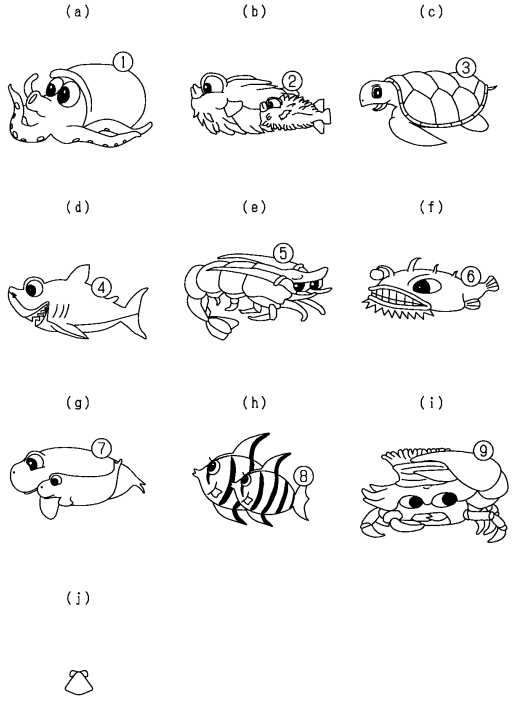
【図６５０】



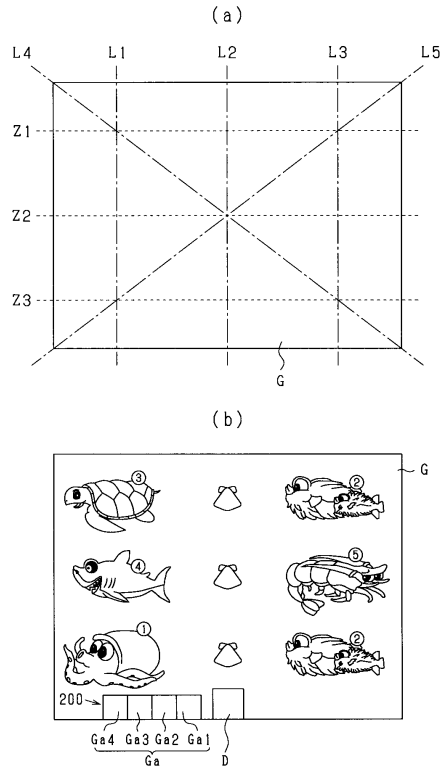
【図６５１】



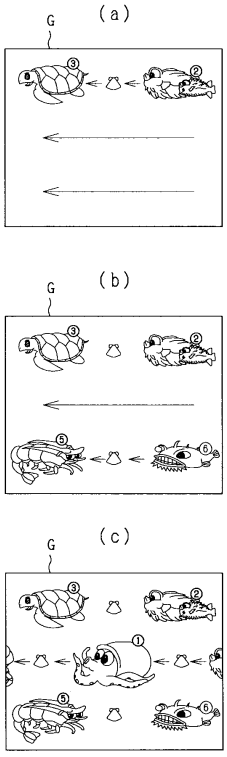
【図６５２】



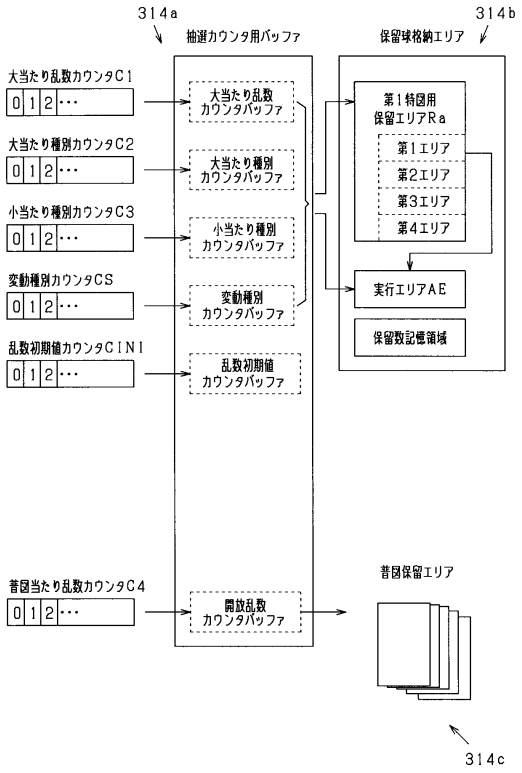
【図６５３】



【図６５４】



【図６５５】



【図６５６】

(a)第1特図用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～2	大当たり結果	1／200
3～14	小当たり結果	1／50
15～599	外れ結果	195／200

(b)第2特図用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～2	大当たり結果	1／200
3～202	小当たり結果	1／3
203～599	外れ結果	397／600

【図６５７】

(a)第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポートモード	確率
0～54	2R大当たりA	高頻度サポートモード（遊技回10回又は小当たり1回）	55／100
55～99	2R大当たりB	低頻度サポートモード	45／100

(b)第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポートモード	確率
0～99	2R当たりA	高頻度サポートモード（遊技回10回又は小当たり1回）	100／100

【図６５８】

(a)第1特図用の小当たり種別テーブル

小当たり種別カウンタC3	大当たり種別	確率
0～99	不利小当たり結果	100／100

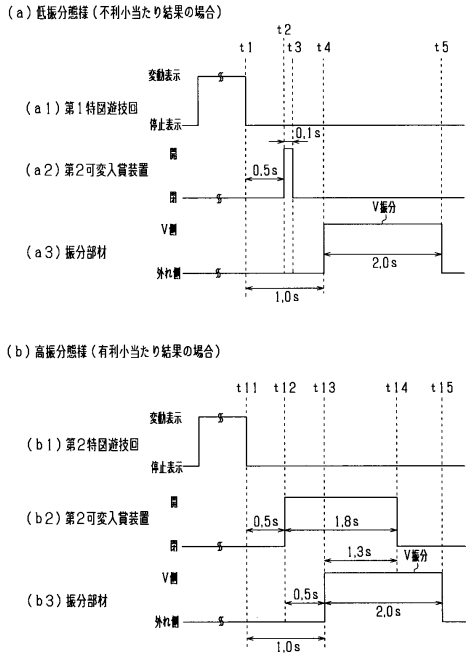
(b)第2特図用の小当たり種別テーブル

小当たり種別カウンタC3	大当たり種別	確率
0～9	有利小当たり結果A	10／100
10～29	有利小当たり結果B	20／100
30～99	有利小当たり結果C	70／100

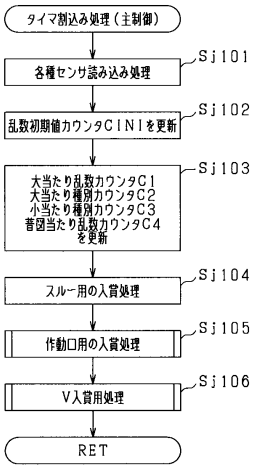
(c)V大当たり種別テーブル

小当たり結果の種別（V当選フラグの種別）	振分結果	サポートモード
有利小当たり結果A（V当選フラグA）	6RV大当たり	高頻度サポートモード（遊技回10回又は小当たり1回）
有利小当たり結果B（V当選フラグB）		
有利小当たり結果C（V当選フラグC）	2RV大当たり	高頻度サポートモード（遊技回10回又は小当たり1回）

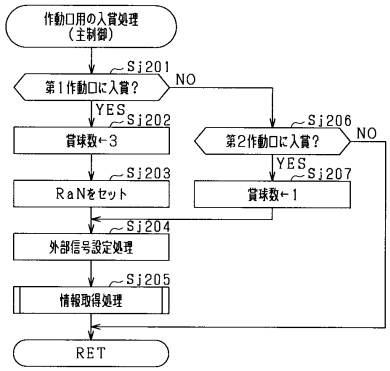
【図６５９】



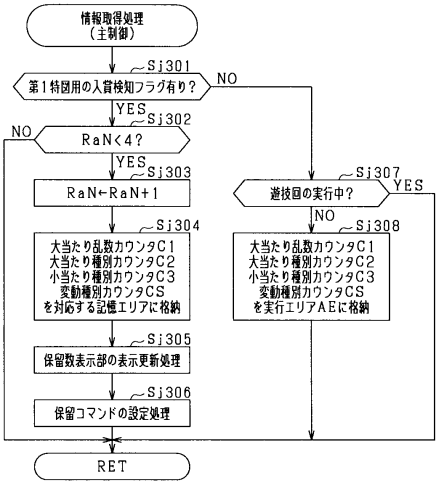
【図６６０】



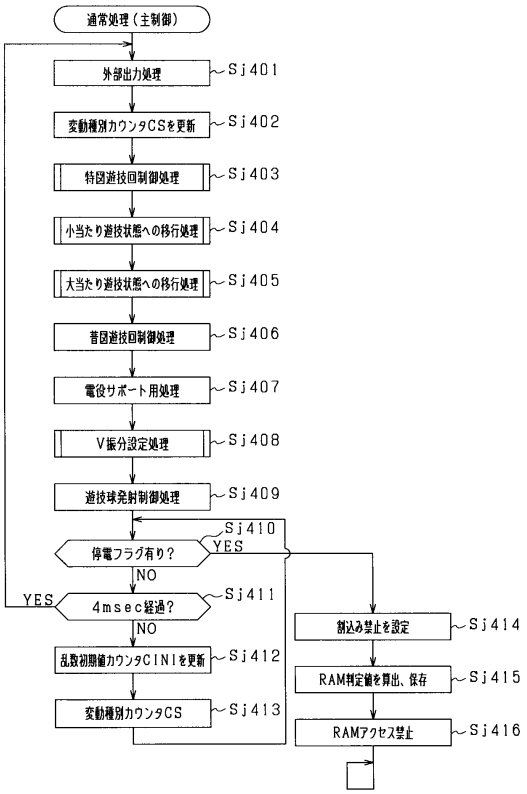
【図６６１】



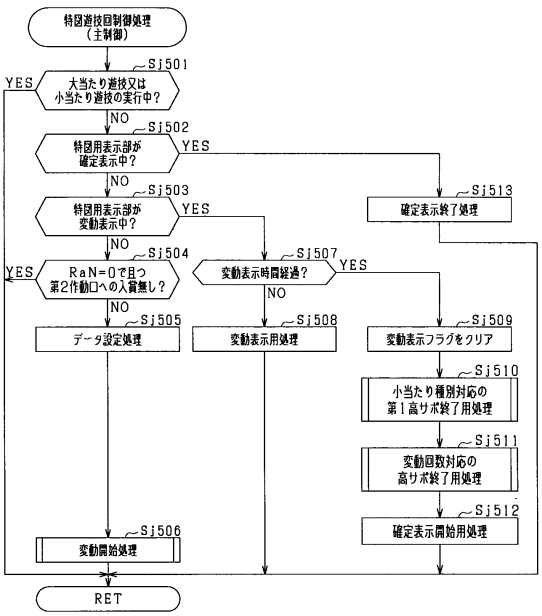
【図６６２】



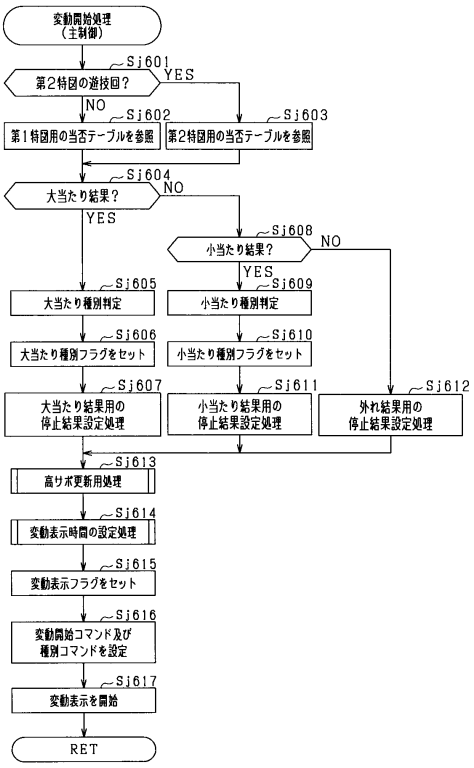
【図６６３】



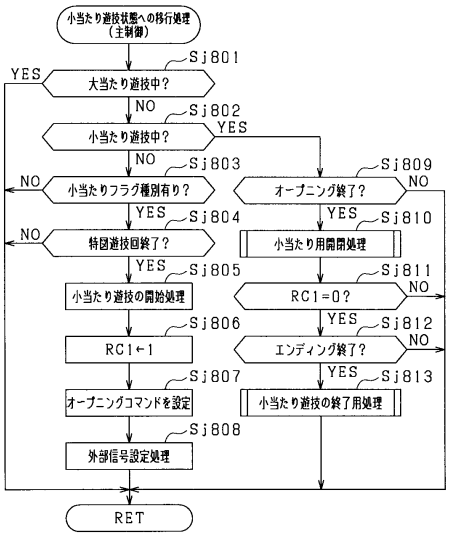
【図６６４】



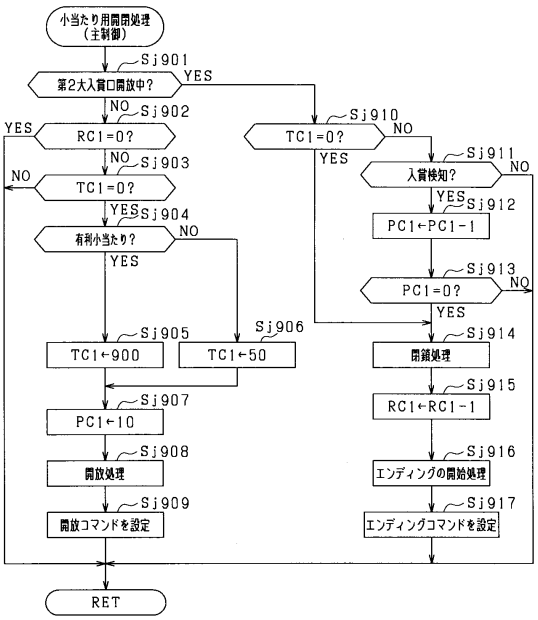
【図６６５】



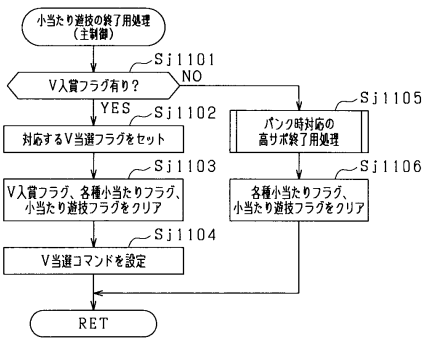
【図６６６】



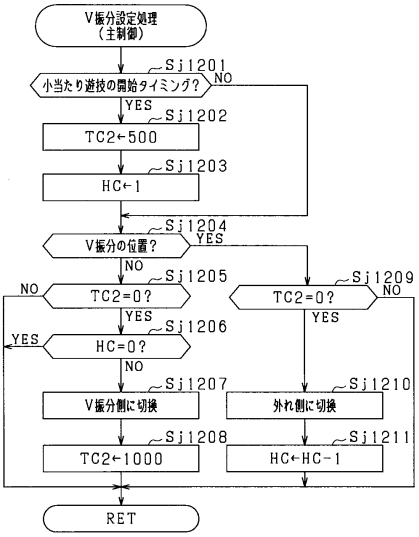
【図６６７】



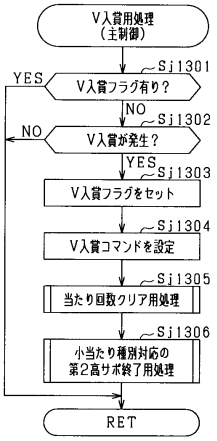
【図６６８】



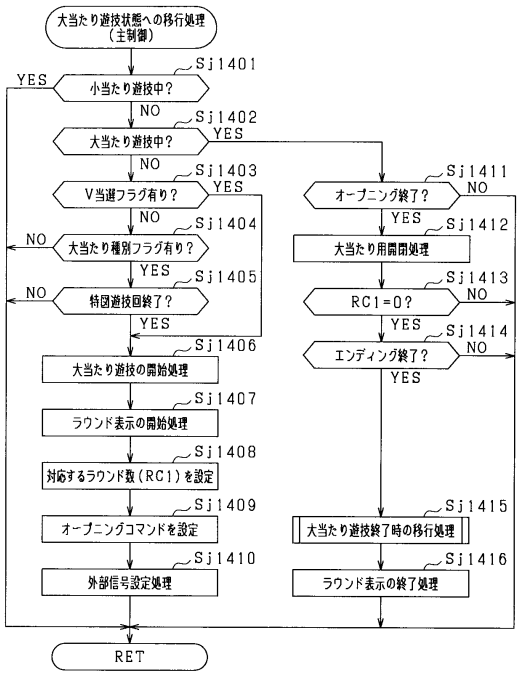
【図６６９】



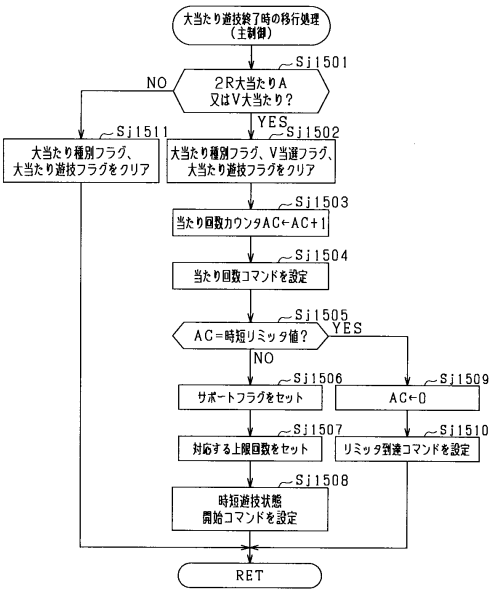
【図６７０】



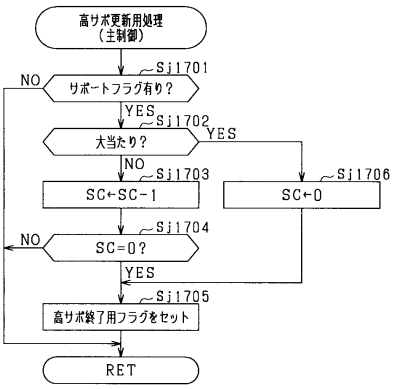
【図６７１】



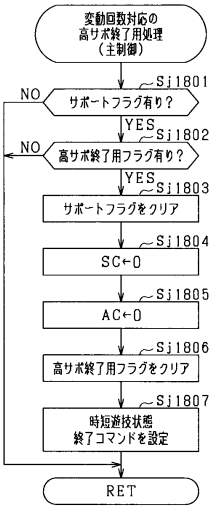
【図６７２】



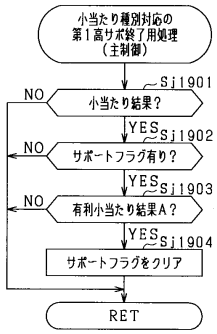
【図６７３】



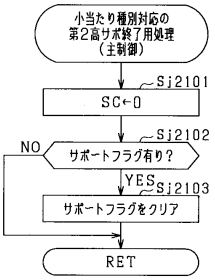
【図６７４】



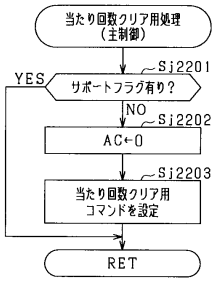
【図６７５】



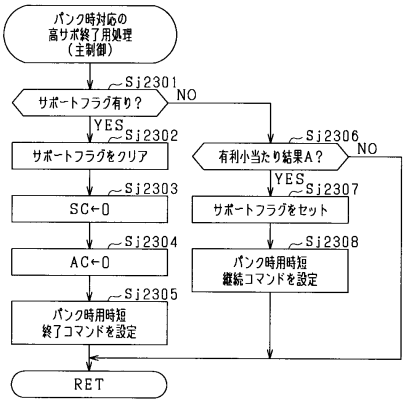
【図６７６】



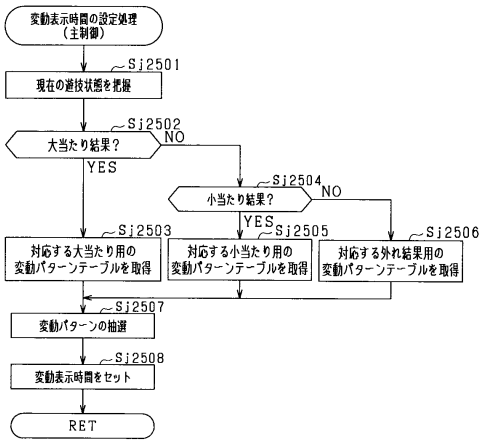
【図６７７】



【図６７８】



【図６７９】



【図６８０】

(a)有利小当たり結果A用の変動パターンテーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターン1A	10sec	リーチ当たりA (7図柄)

(b)有利小当たり結果B用の変動パターンテーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～69	変動パターン11A	10sec	リーチ当たりB (7以外の奇数図柄)
70～99	変動パターン12A	10sec	リーチ当たりC (偶数図柄)

(c)有利小当たり結果C用の変動パターンテーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～29	変動パターン21A	10sec	リーチ当たりB (7以外の奇数図柄)
30～99	変動パターン22A	10sec	リーチ当たりC (偶数図柄)

【図６８１】

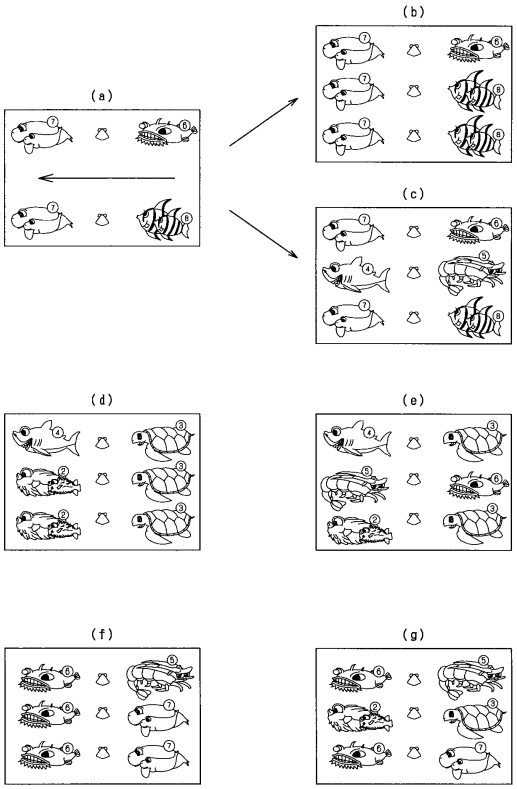
(a)外れ結果用の第1変動パターンテーブル(時短遊技状態用、AC＝0、1、2)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～69	変動パターン1H	1sec	完全外れ
70～79	変動パターン2H	10sec	リーチ外れA (7図柄)
80～89	変動パターン3H	10sec	リーチ外れB (7以外の奇数図柄)
90～99	変動パターン4H	10sec	リーチ外れC (偶数図柄)

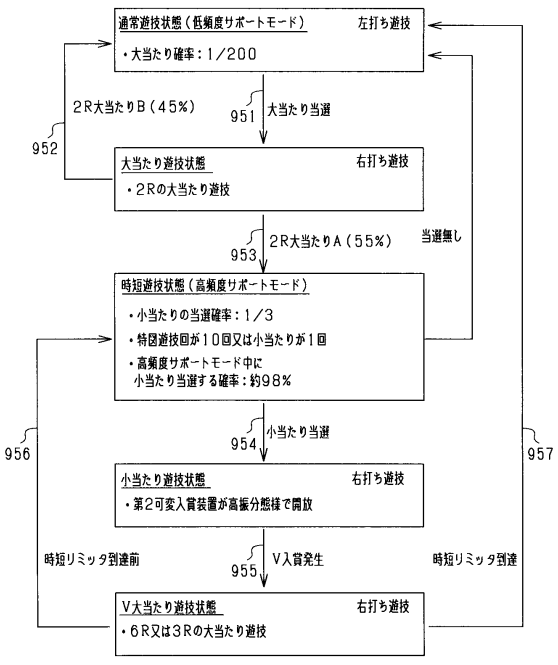
(b)外れ結果用の第2変動パターンテーブル(時短遊技状態用、AC＝3、4)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～77	変動パターン1H	1sec	完全外れ
78～79	変動パターン2H	10sec	リーチ外れA (7図柄)
80～89	変動パターン3H	10sec	リーチ外れB (7以外の奇数図柄)
90～99	変動パターン4H	10sec	リーチ外れC (偶数図柄)

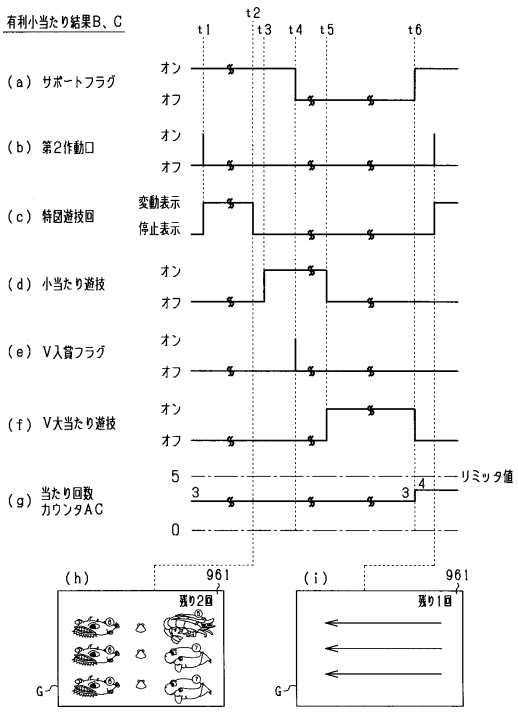
【図６８２】



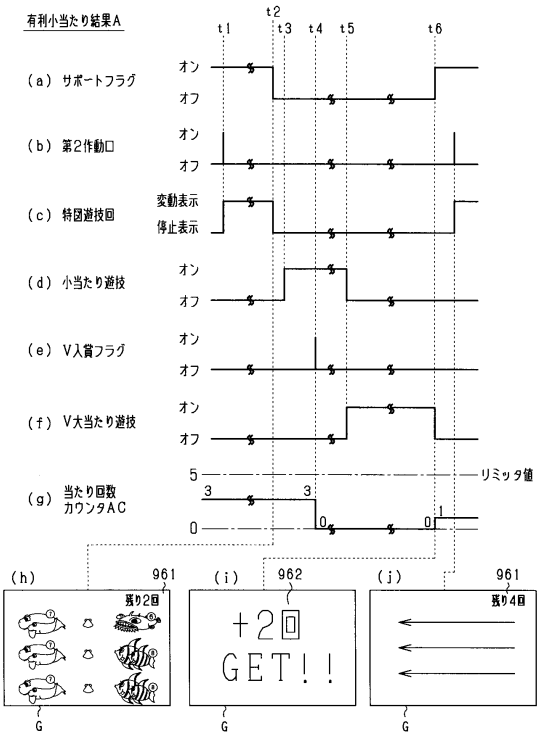
【図６８３】



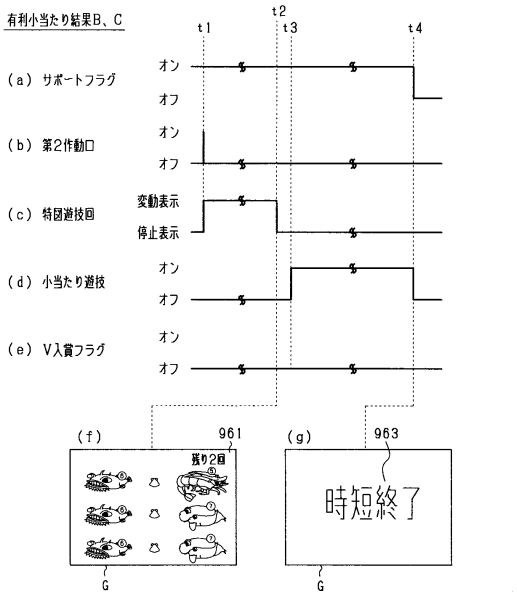
【図６８４】



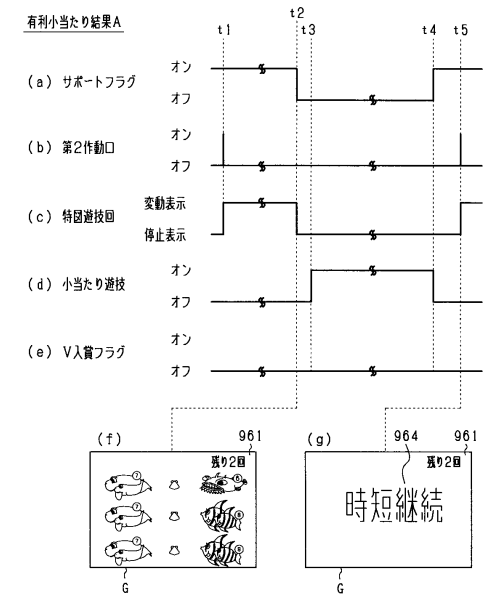
【図６８５】



【図６８６】



【図６８７】



【図６８８】

第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	大当たり遊技後の状態		確率
		サポートモード	遊技状態	
0～54	2R大当たりA	高頻度サポートモード（遊技回100回）	時短遊技状態A（サポートフラグA）	55／100
55～99	2R大当たりB	低頻度サポートモード	通常遊技状態	45／100

【図６８９】

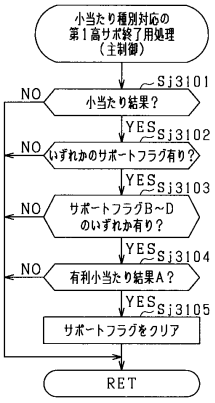
(a)第2特図用の小当たり種別テーブル

小当たり種別カウンタC3	大当たり種別	確率
0~9	有利小当たり結果A	10／100
10~29	有利小当たり結果B	20／100
30~99	有利小当たり結果C	70／100

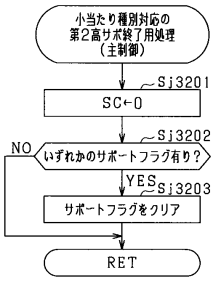
(b)V大当たり種別テーブル

小当たり結果の種別(V当選フラグの種別)	V入賞時の状態	V大当たり種別	大当たり遊技後の状態	
			サポートモード	遊技状態
有利小当たり結果A(V当選フラグA)	時短	6RV大当たりA	高頻度サポートモード(遊技回100回又は有利小当たり結果Aの当選)	時短遊技状態B(サポートフラグB)
	非時短	6RV大当たりB	高頻度サポートモード(遊技回10回又は小当たり1回)	時短遊技状態C(サポートフラグC)
有利小当たり結果B(V当選フラグB)	—	3RV大当たり	高頻度サポートモード(遊技回3回又は小当たり1回)	時短遊技状態D(サポートフラグD)
有利小当たり結果C(V当選フラグC)	—	2RV大当たり	高頻度サポートモード(遊技回3回又は小当たり1回)	時短遊技状態D(サポートフラグD)

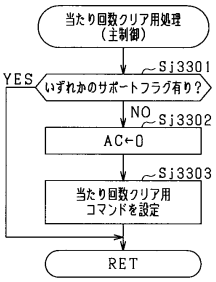
【図６９０】



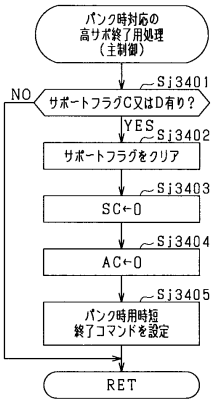
【図６９１】



【図６９２】



【図６９３】



【図６９４】

(a)

時短遊技状態	終了条件
時短遊技状態A	遊技回100回
時短遊技状態B	遊技回100回又は 有利小当たり結果Aの当選
時短遊技状態C	遊技回10回又は小当たり1回
時短遊技状態D	遊技回3回又は小当たり1回

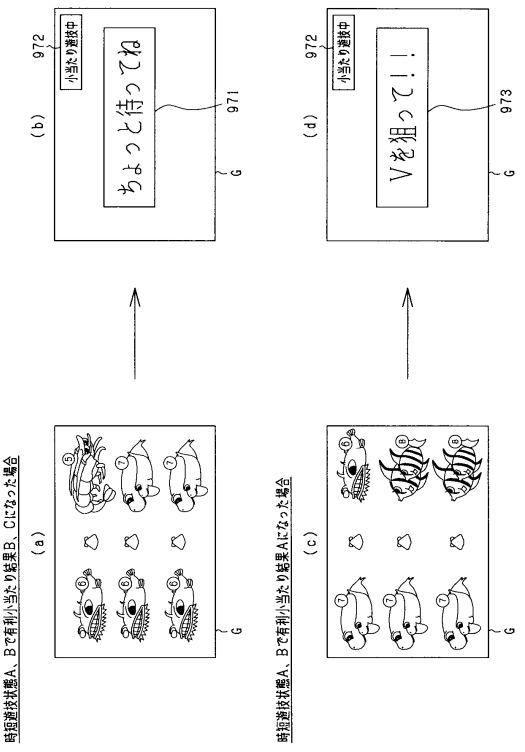
(b)

時短遊技状態	小当たり当選時の 小当たり種別	V大当たり	V入賞した場合 の移行先
時短遊技状態A	有利小当たり結果A	6RV大当たり	時短遊技状態B
	有利小当たり結果B	3RV大当たり	時短遊技状態D
	有利小当たり結果C	2RV大当たり	時短遊技状態D
時短遊技状態B～D	有利小当たり結果A	6RV大当たり	時短遊技状態C
	有利小当たり結果B	3RV大当たり	時短遊技状態D
	有利小当たり結果C	2RV大当たり	時短遊技状態D

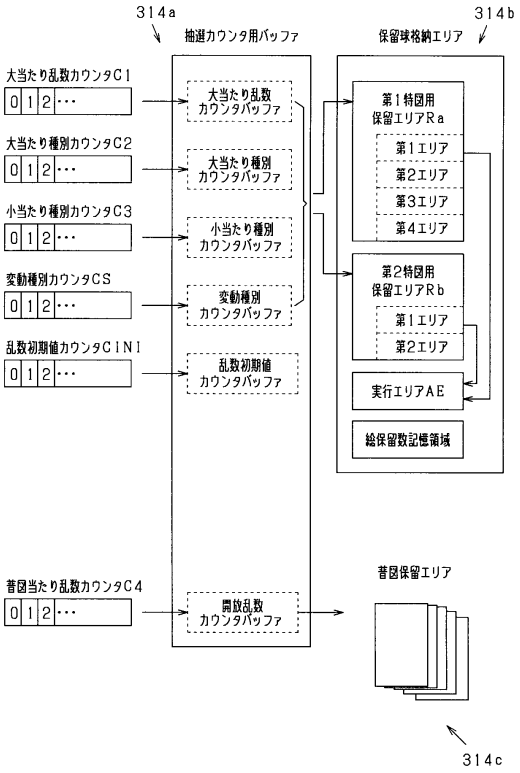
【図６９５】

遊技状態	小当たり当選時の 小当たり種別	時短終了の有無			当たり回数 のクリア
		変動終了時	V入賞時	パンク時	
時短遊技状態A	有利小当たり結果A	終了しない	終了する	終了しない	無し
	有利小当たり結果B、C	終了しない	終了する	終了しない	無し
時短遊技状態B	有利小当たり結果A	終了する	終了済み	終了済み	有り
	有利小当たり結果B、C	終了しない	終了する	終了しない	無し
時短遊技状態C、D	有利小当たり結果A	終了する	終了済み	終了済み	有り
	有利小当たり結果B、C	終了しない	終了する	終了する	無し

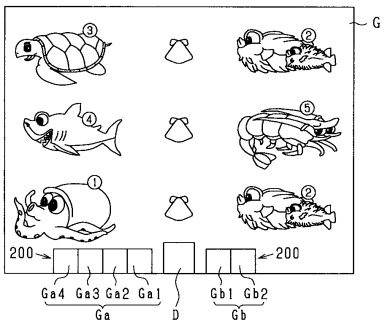
【図６９６】



【図６９７】



【図６９８】



【図６９９】

(a)第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポートモード	確率
0～54	2R大当たりA	高頻度サポートモード（遊技回3回又は小当たり1回）	55／100
55～99	2R大当たりB	低頻度サポートモード	45／100

(b)第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポートモード	確率
0～99	2R当たりA	高頻度サポートモード（遊技回3回又は小当たり1回）	100／100

【図７００】

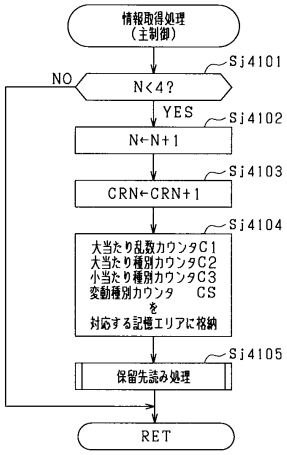
(a)第2特図用の小当たり種別テーブル

小当たり種別カウンタC3	大当たり種別	確率
0～9	有利小当たり結果A	10／100
10～29	有利小当たり結果B	20／100
30～99	有利小当たり結果C	70／100

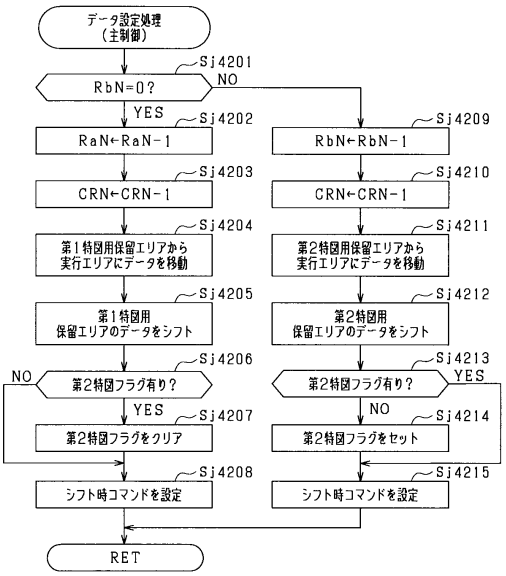
(b)V大当たり種別テーブル

小当たり結果の種別（V当選フラグの種別）	振分結果	サポートモード
有利小当たり結果A（V当選フラグA）	6RV大当たり	高頻度サポートモード（遊技回3回又は小当たり1回）
有利小当たり結果B（V当選フラグB）		
有利小当たり結果C（V当選フラグC）	2RV大当たり	高頻度サポートモード（遊技回3回又は小当たり1回）

【図７０１】



【図７０２】



【図７０３】

(a)時短遊技状態中の遊技

小当たり種別	大当たり遊技	V入賞時の状態	当たり回数のクリア	遊技回演出（図柄表示装置75）
有利小当たり結果A	6RV大当たり	非時短	有り	7図柄での当たり報知
有利小当たり結果B	6RV大当たり	時短	無し	7図柄以外の奇数図柄での当たり報知
有利小当たり結果C	2RV大当たり	時短	無し	偶数図柄での当たり報知

(b)時短遊技状態後の残り保留の遊技

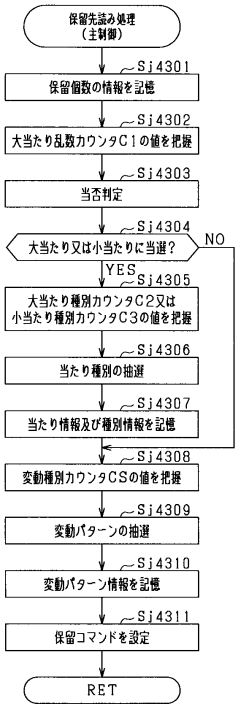
小当たり種別	大当たり遊技	V入賞時の状態	当たり回数のクリア	遊技回演出（図柄表示装置75）
有利小当たり結果A	6RV大当たり	非時短	有り	7図柄での当たり報知
有利小当たり結果B	6RV大当たり	非時短	有り	7図柄での当たり報知
有利小当たり結果C	2RV大当たり	非時短	有り	3図柄での当たり報知

【図７０４】

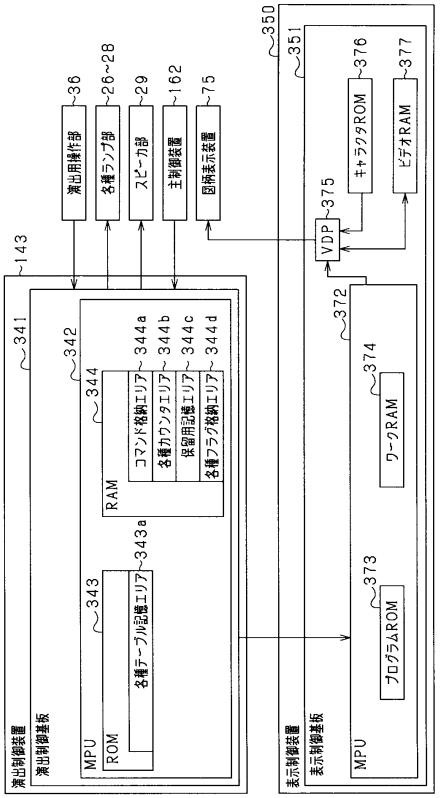
時短リミッタの再セット発生率（当たり回数クリアの発生率）

状態	小当たり当選した場合の再セット発生率	状態中での再セット発生率
時短遊技状態	10%	約7%
残り保留	100%	約55%

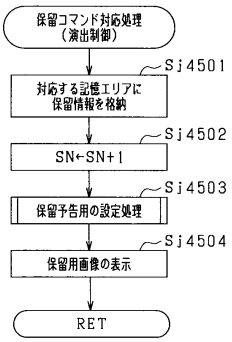
【図７０５】



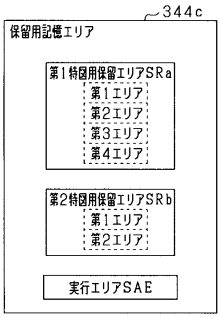
【図７０６】



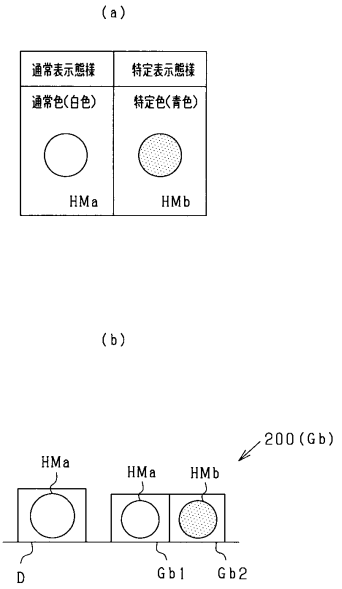
【図７０７】



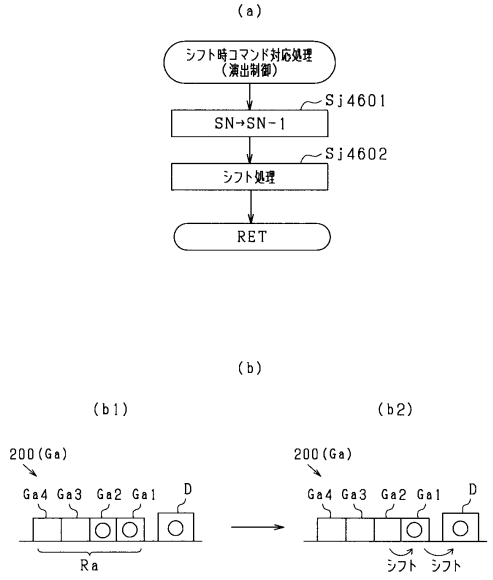
【図７０８】



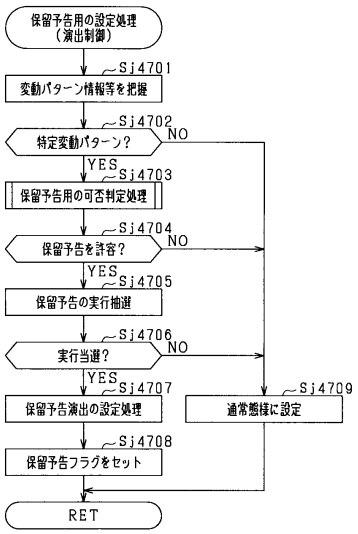
【図７０９】



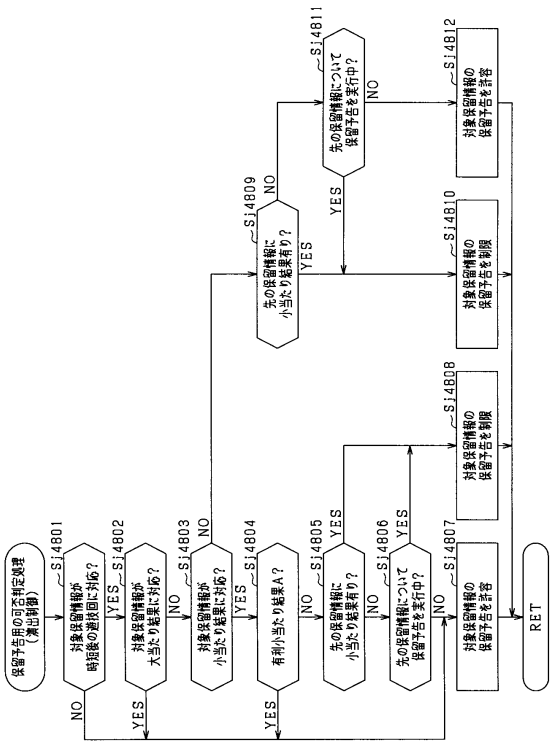
【図７１０】



【図７１１】



【図７１２】



【図７１３】

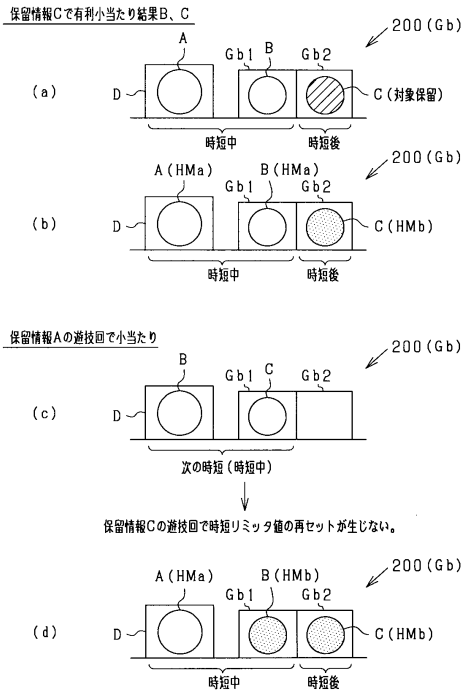
(a)

小当り種別	遊技回実行時の状態	時短リミッタ値の再セット
有利小当たり結果B、C	時短遊技状態	無し
	時短遊技状態後の残り保留	有り

(b)

対象保留情報の先読み結果	先の保留情報の先読み結果	先の保留情報の保留予告	対象保留情報の保留予告
有利小当たり結果B、C	小当たり結果有り	—	制限
	小当たり結果無し	実行中	制限
		不実行	許容
リーチ外れ	小当たり結果有り	—	制限
	小当たり結果無し	実行中	制限
		不実行	許容
有利小当たり結果A	—	—	許容

【図７１４】



【図７１５】

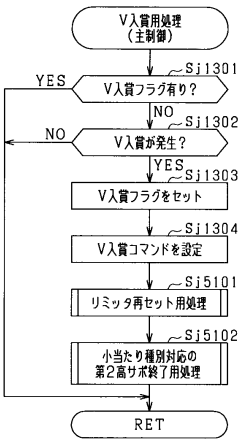
(a)第2特図用の小当たり種別テーブル

小当たり種別カウンタC3	大当たり種別	確率
0~4	有利小当たり結果A1	5／100
5~9	有利小当たり結果A2	5／100
10~29	有利小当たり結果B	20／100
30~99	有利小当たり結果C	70／100

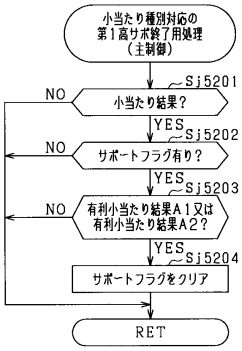
(b)V大当たり種別テーブル

小当たり結果の種別(V当選フラグの種別)	振分結果	サポートモード
有利小当たり結果A1(V当選フラグA1)	6RV大当たり	高頻度サポートモード(遊技回10回又は小当たり1回)
有利小当たり結果A2(V当選フラグA2)		
有利小当たり結果B(V当選フラグB)		
有利小当たり結果C(V当選フラグC)	2RV大当たり	高頻度サポートモード(遊技回10回又は小当たり1回)

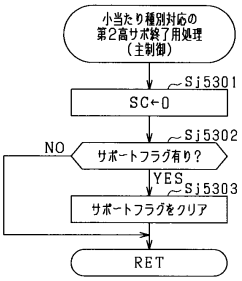
【図７１６】



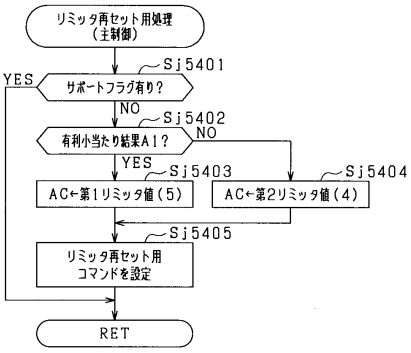
【図７１７】



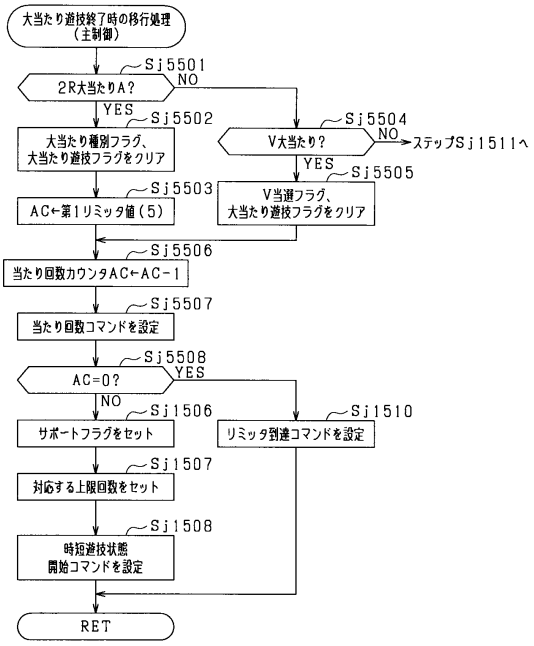
【図７１８】



【図７１９】



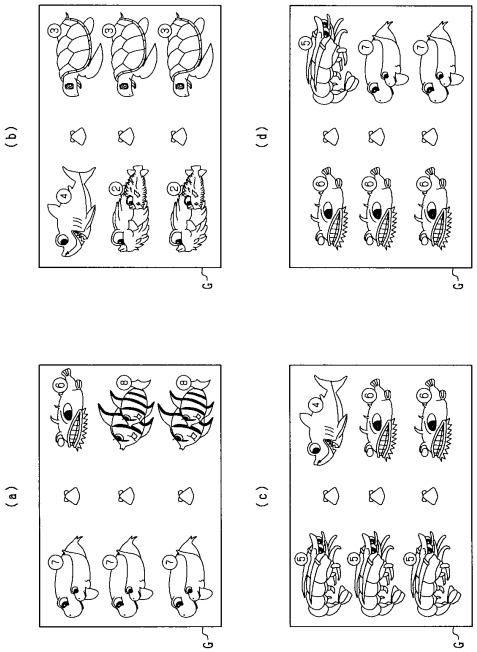
【図７２０】



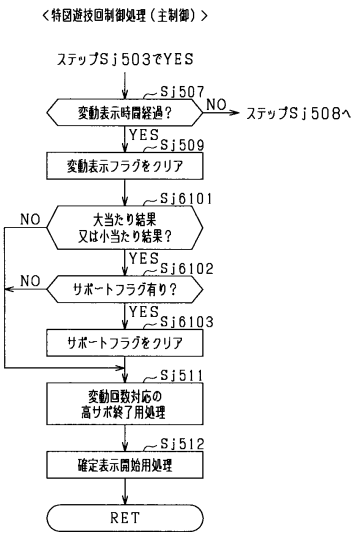
【図７２１】

小当たり種別	時短終了の有無		V入賞時の状態	時短リミッタの再セット
	変動終了時	V入賞時		
有利小当たり結果A1	終了する	終了済み	非時短	有り(5回)
有利小当たり結果A2	終了する	終了済み	非時短	有り(4回)
有利小当たり結果B	終了しない	終了する	時短	無し
有利小当たり結果C	終了しない	終了する	時短	無し

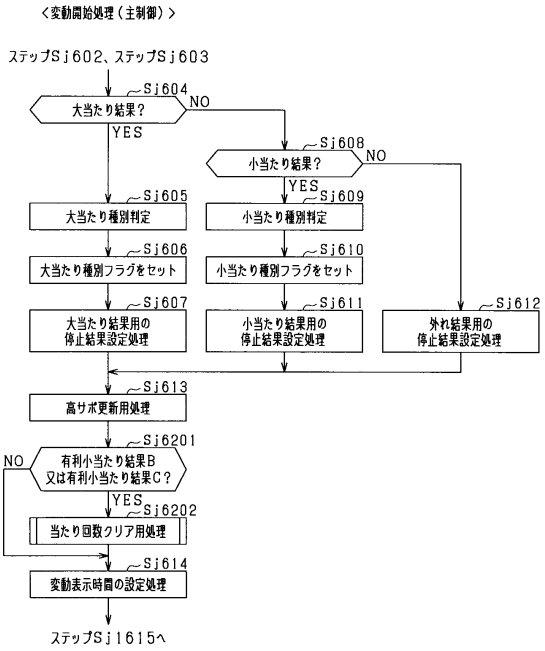
【図７２２】



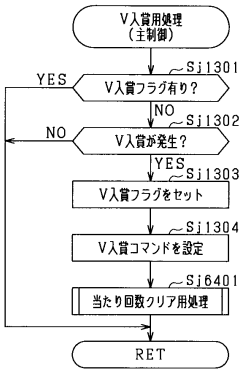
【図７２３】



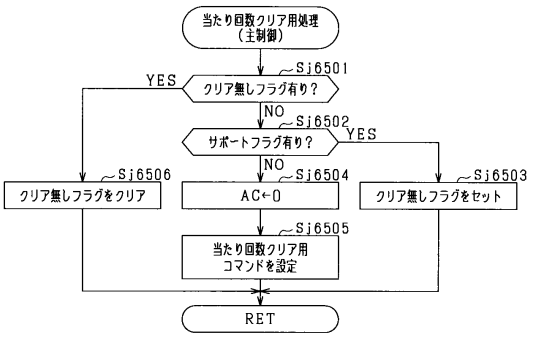
【図７２４】



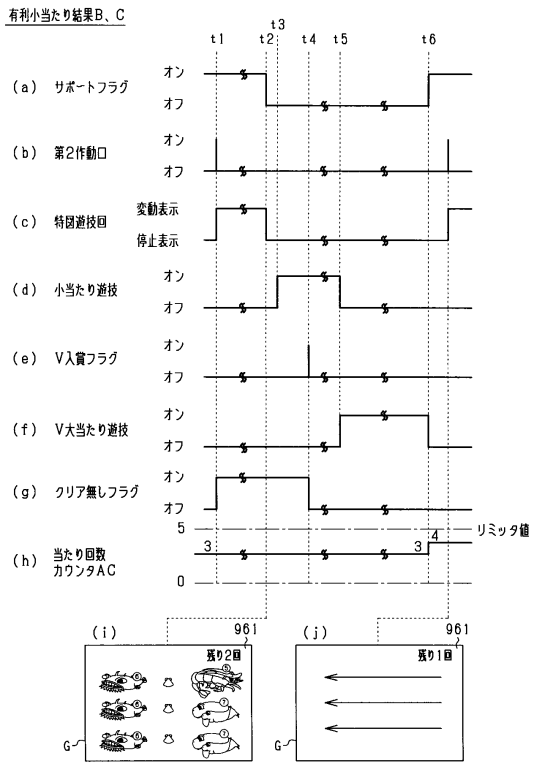
【図７２５】



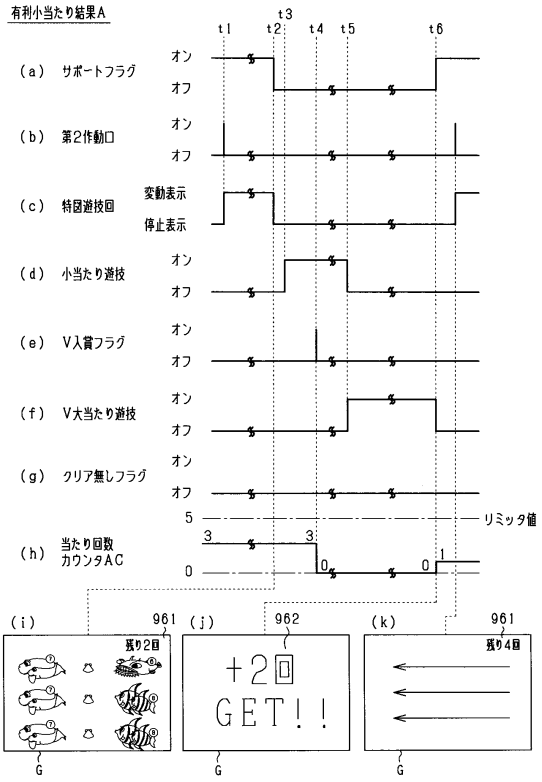
【図７２６】



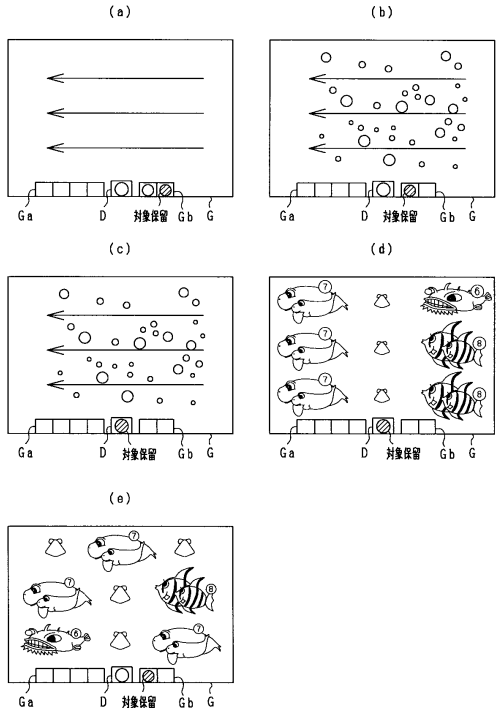
【図７２７】



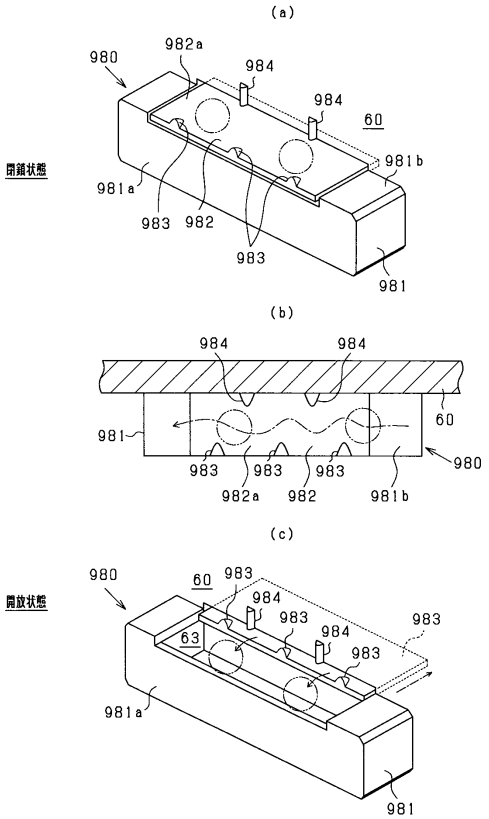
【図７２８】



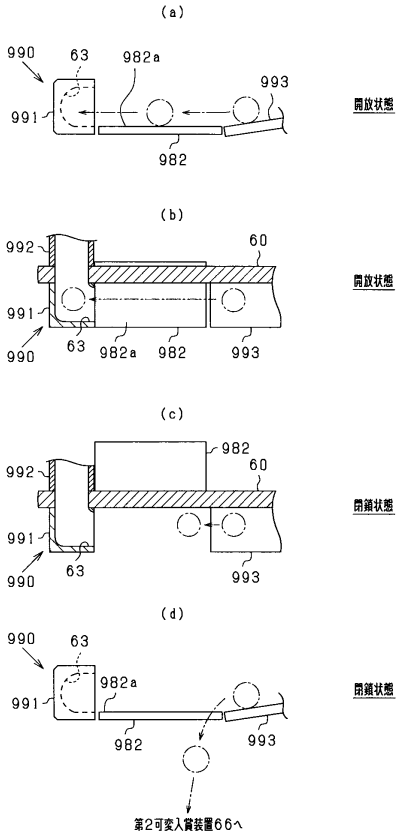
【図７２９】



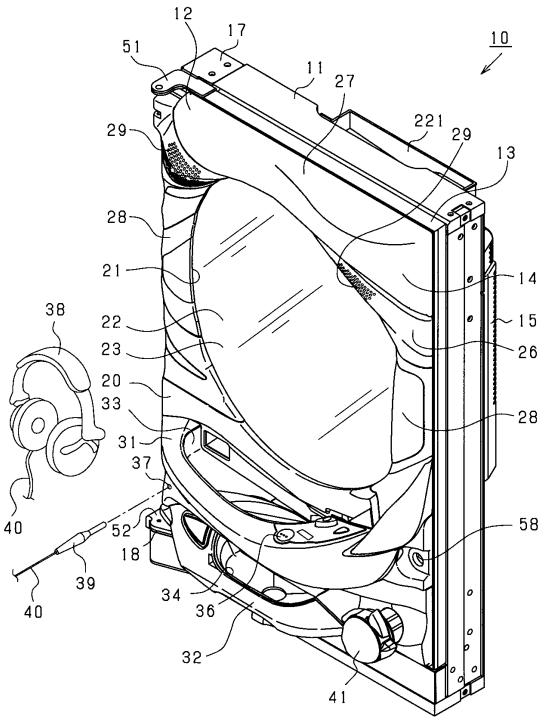
【図７３０】



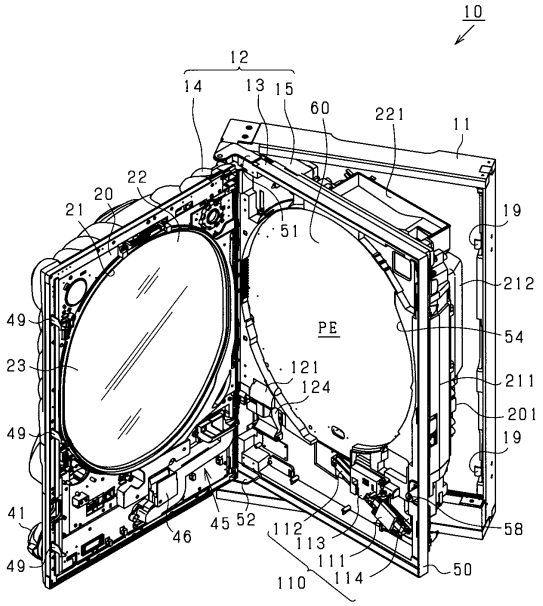
【図７３１】



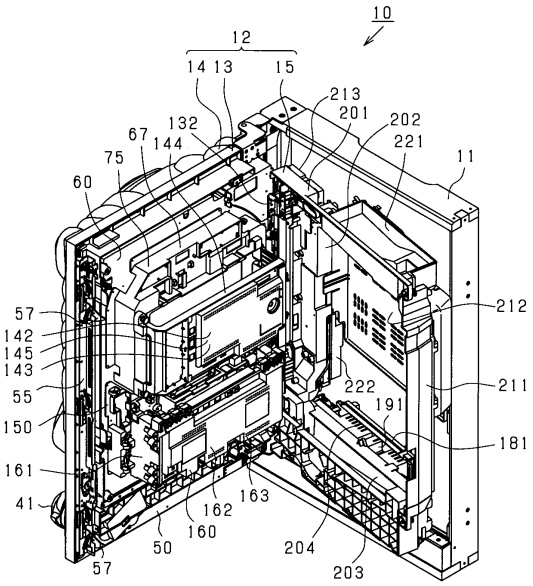
【図７３２】



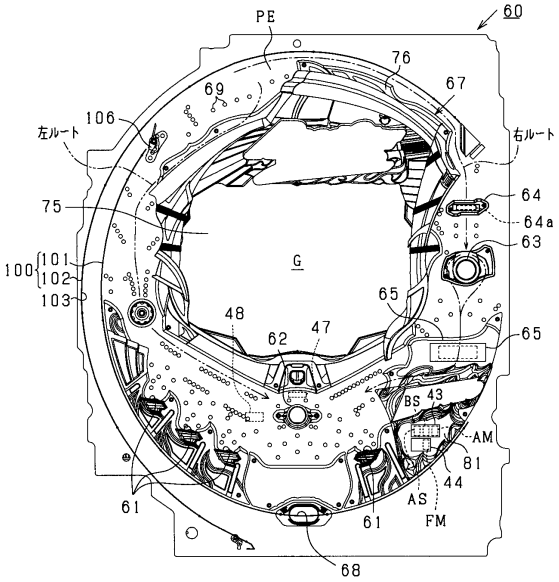
【図７３３】



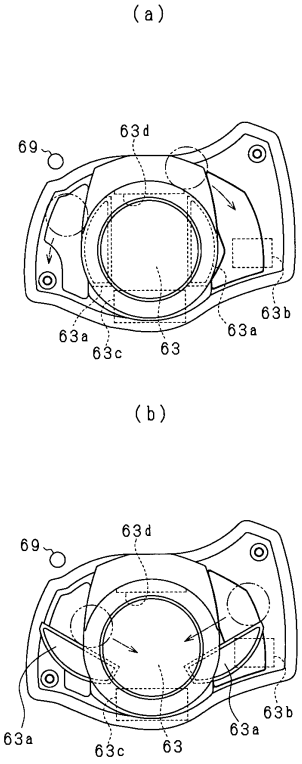
【図７３４】



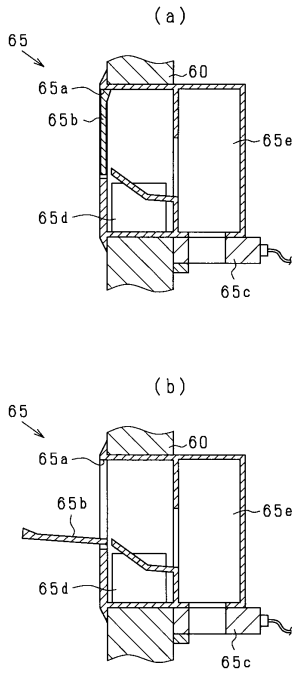
【図７３５】



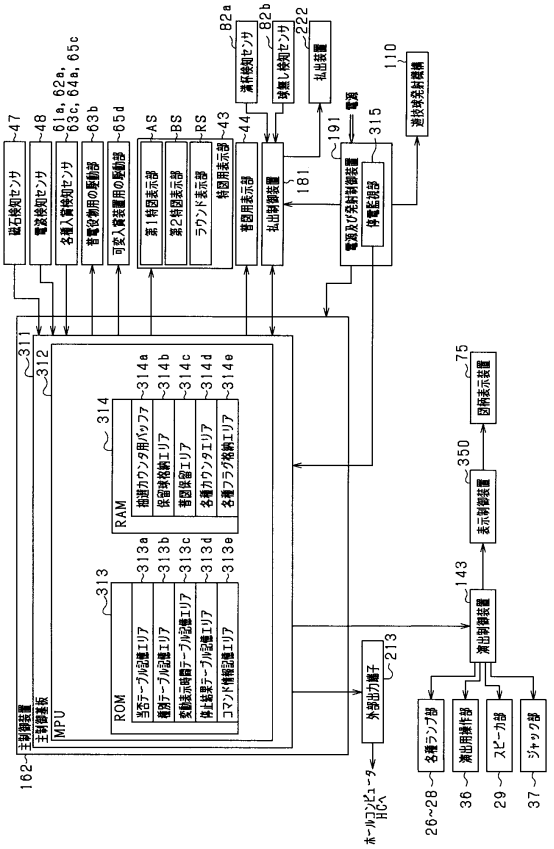
【図７３６】



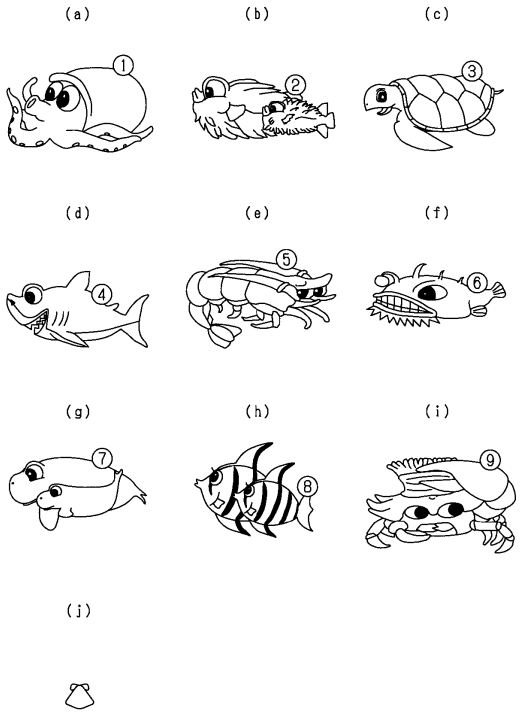
【図７３７】



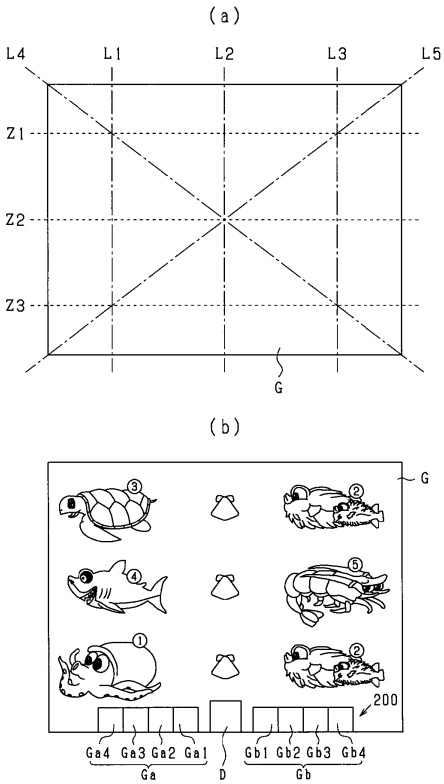
【図７３８】



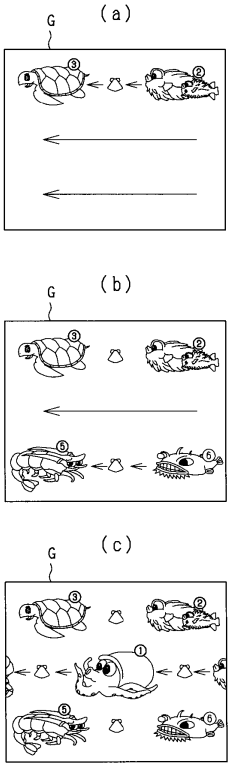
【図７３９】



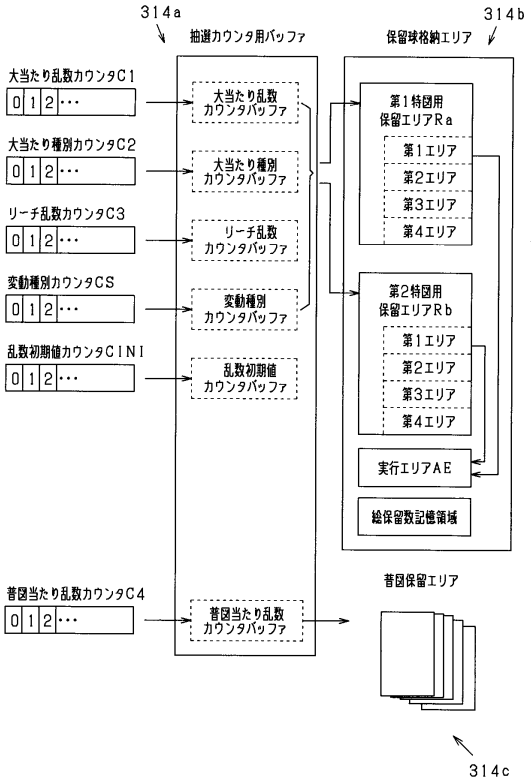
【図７４０】



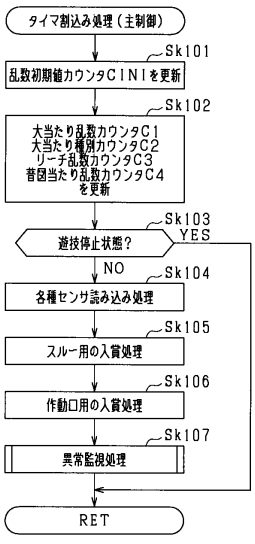
【図７４１】



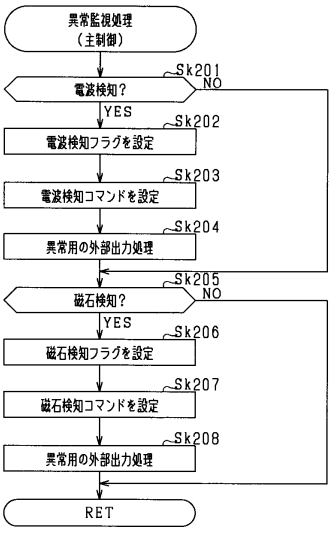
【図７４２】



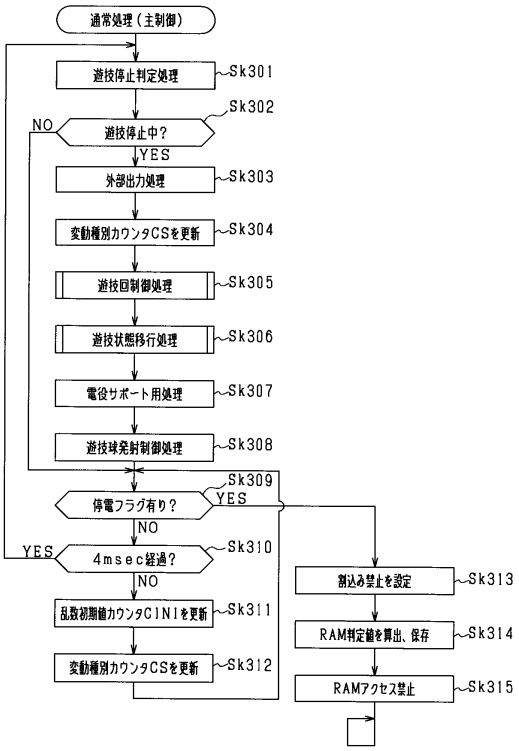
【図７４３】



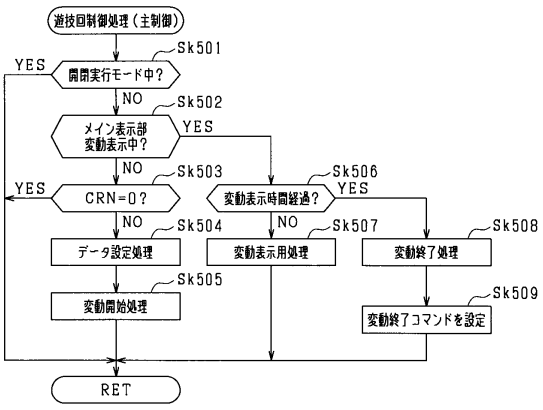
【図７４４】



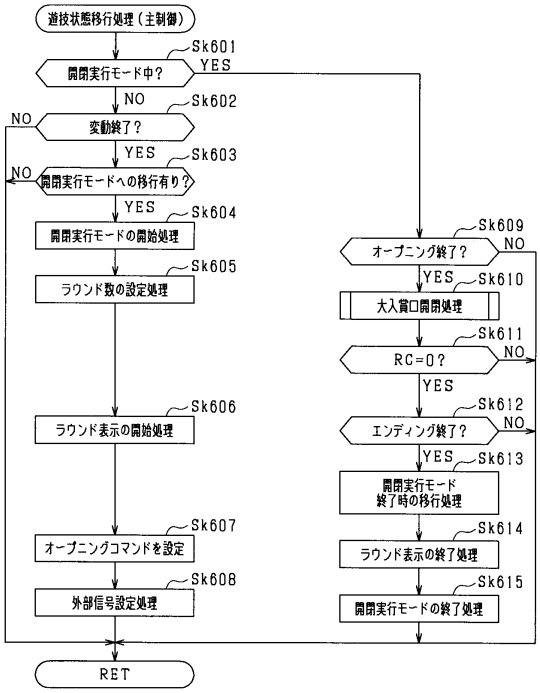
【図７４５】



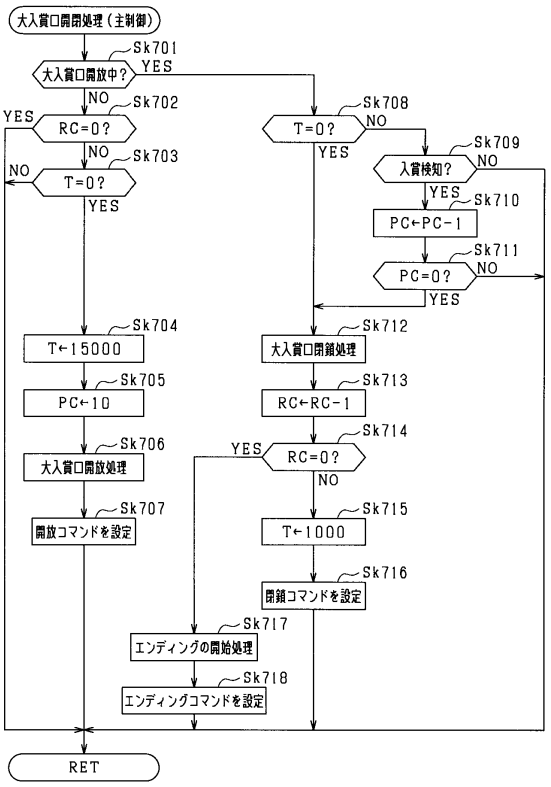
【図７４６】



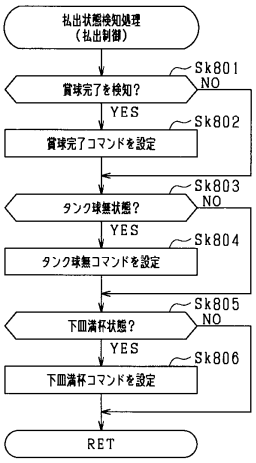
【図７４７】



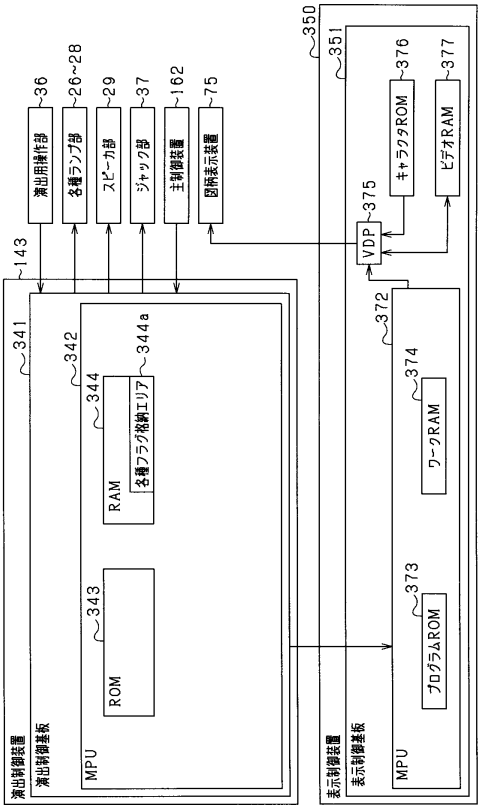
【図７４８】



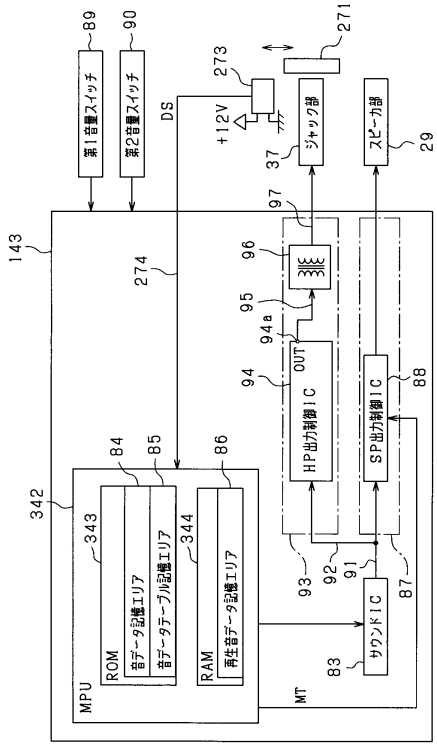
【図７４９】



【図７５０】



【図７５１】



【図７５２】

(a)

84

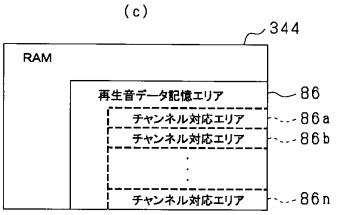
音データ				音種別(備考)
識別情報	音源データ	音量	チャンネル	
001	音源データA	99	1、2	不正検知音(エラー音)
002	音源データB	80	1、2	球無しエラー音(エラー音)
003	音源データC	80	1、2	満杯エラー音(エラー音)
・	・	・	・	・
00x	音源データX	50	1~4	演出音A
00y	音源データY	50	1~4	演出音B
・	・	・	・	・

(b)

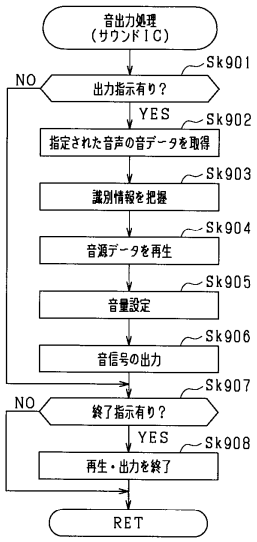
85

識別情報	音データアドレス	音種別(備考)
001	A(a)	不正検知音(エラー音)
002	A(b)	球無しエラー音(エラー音)
003	A(c)	満杯エラー音(エラー音)
・	・	・
00x	A(x)	演出音A
00y	A(y)	演出音B
・	・	・

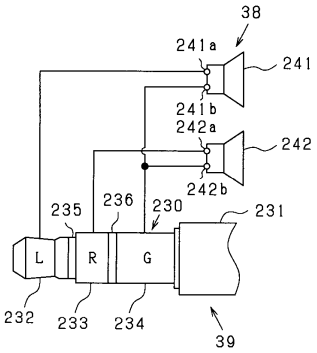
(c)



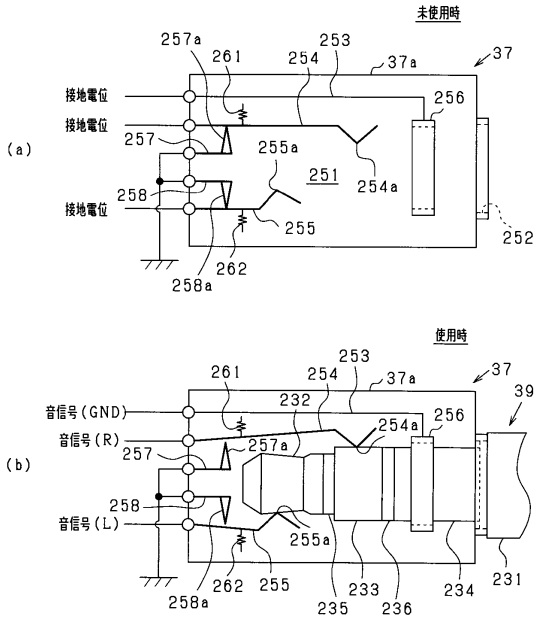
【図７５３】



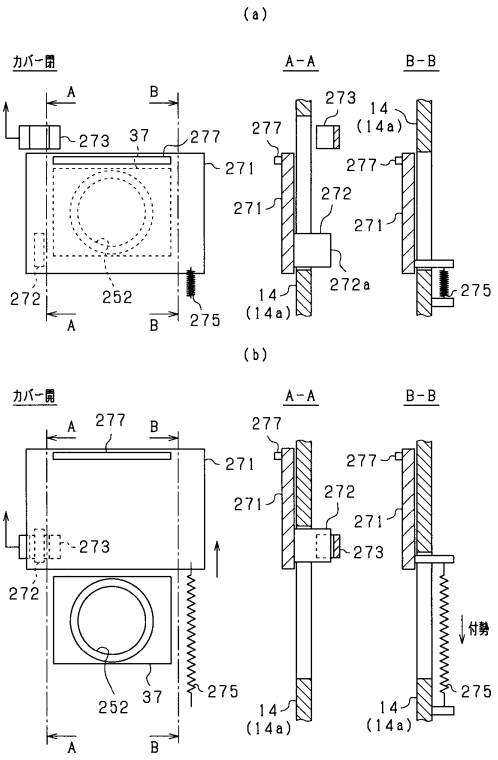
【図７５４】



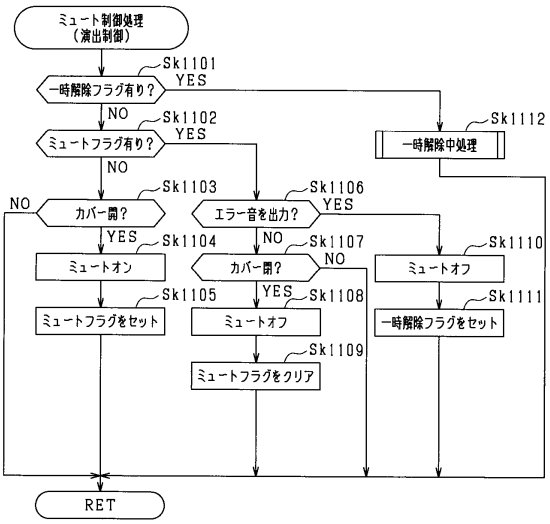
【図７５５】



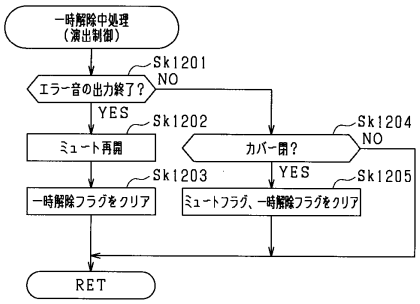
【図７５６】



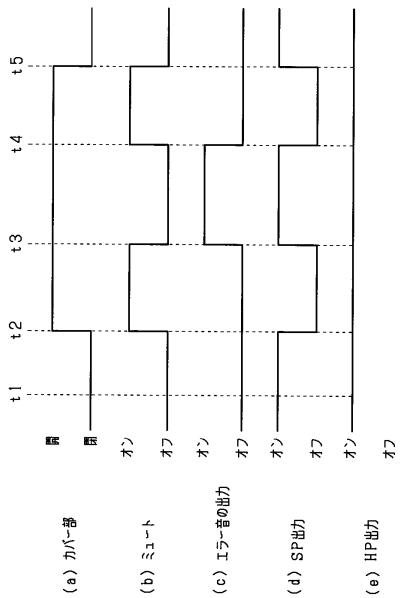
【図７５７】



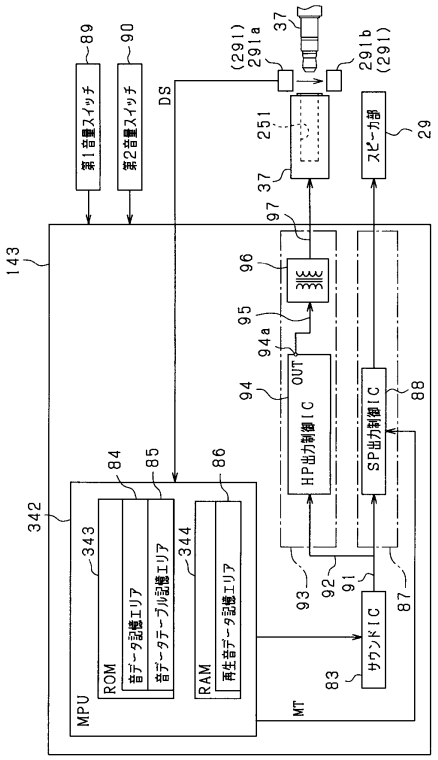
【図７５８】



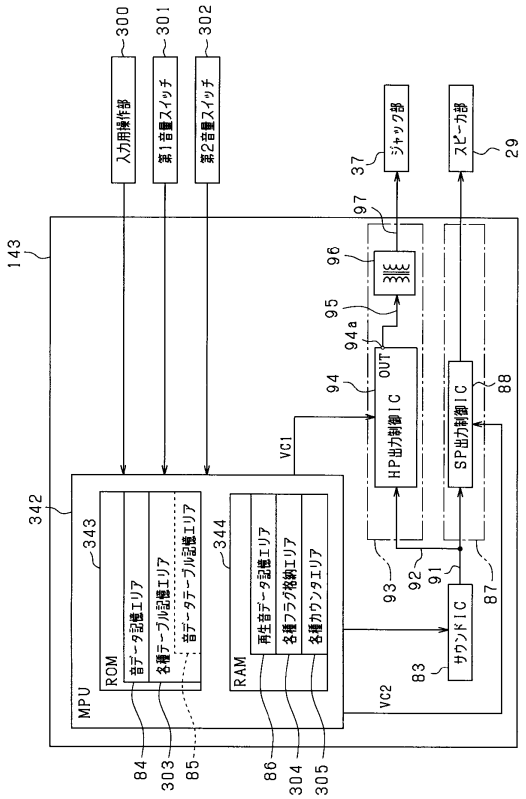
【図７５９】



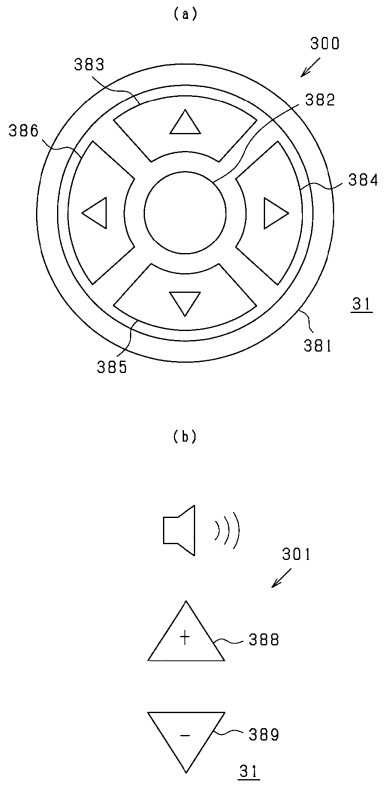
【図７６０】



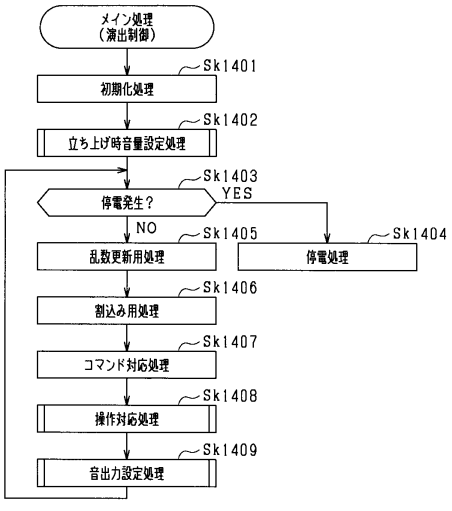
【図７６１】



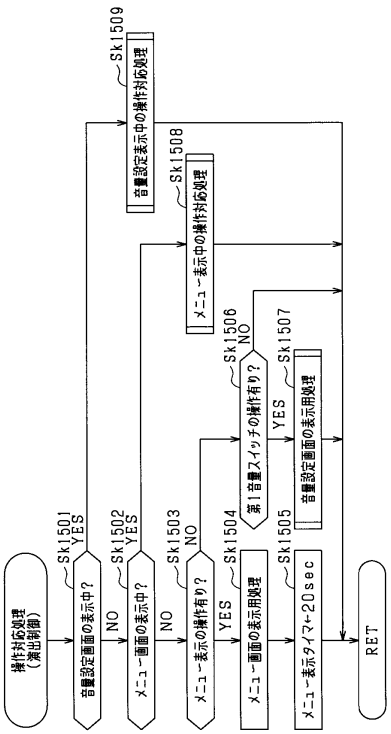
【図７６２】



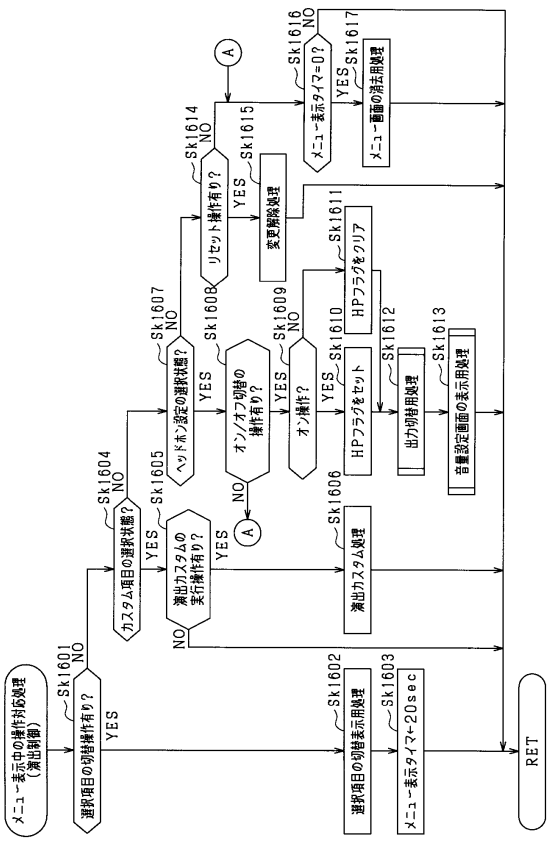
【図７６３】



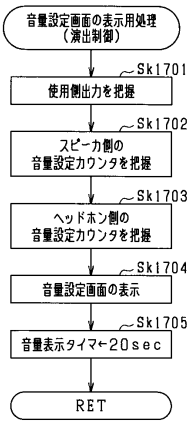
【図７６４】



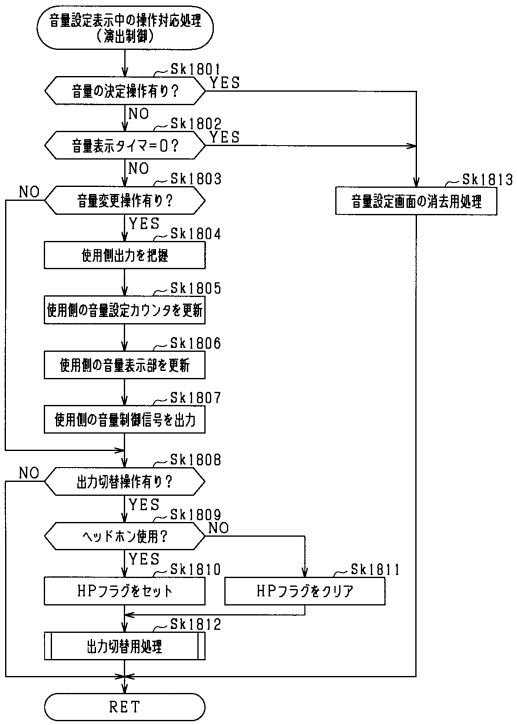
【図７６５】



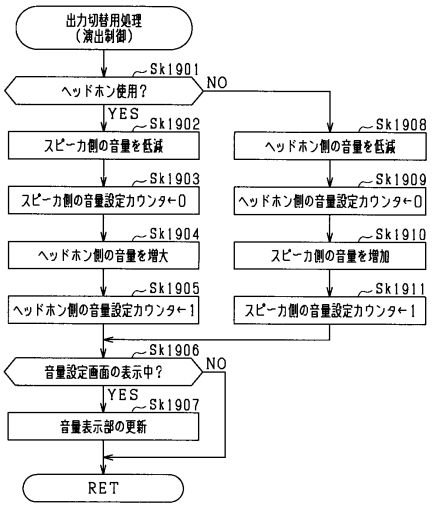
【図７６６】



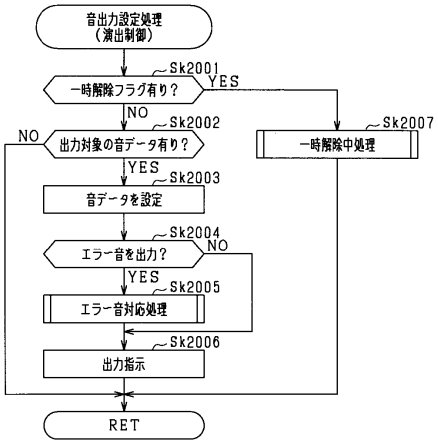
【図７６７】



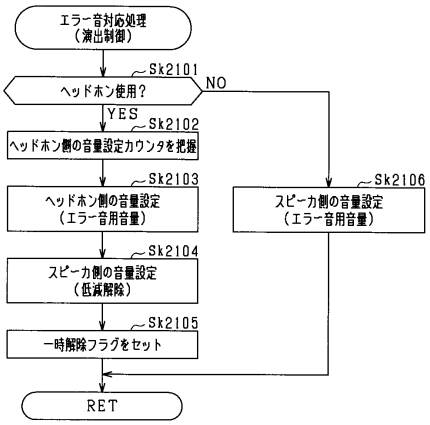
【図７６８】



【図７６９】



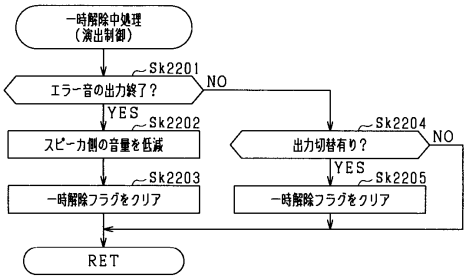
【図７７０】



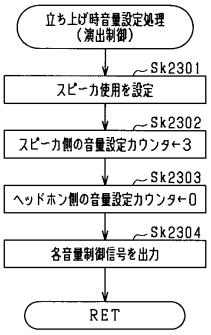
【図７７１】

音量設定カウンタ	演出音	エラー音	音量
1	音量レベル1	音量レベル3	小
2	音量レベル2		
3	音量レベル3		
4	音量レベル4	音量レベル4	
5	音量レベル5	音量レベル5	大

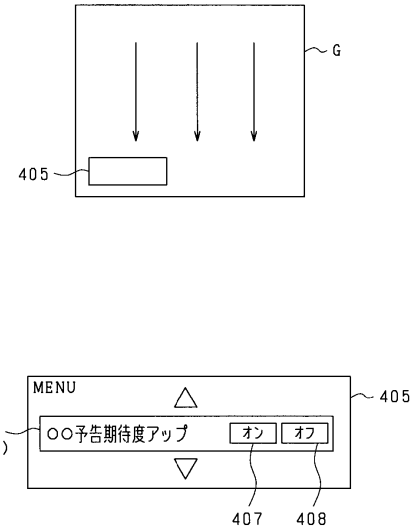
【図７７２】



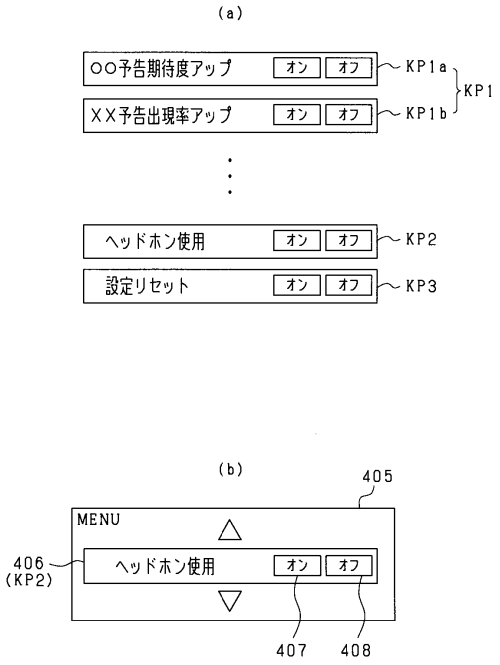
【図７７３】



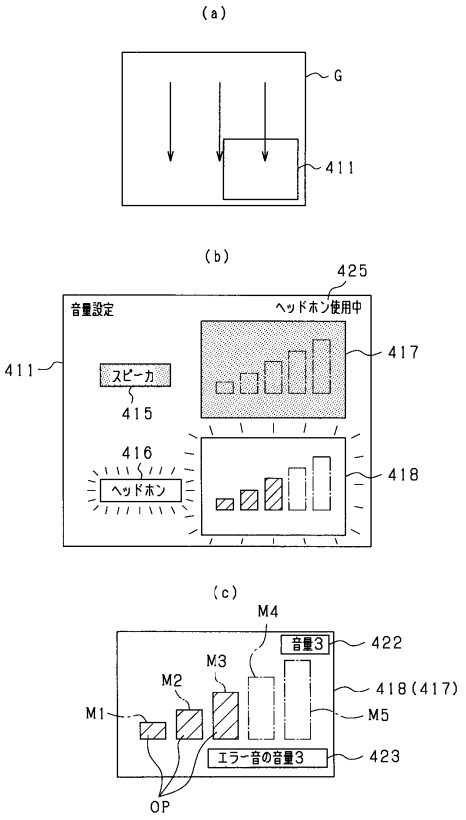
【図７７４】



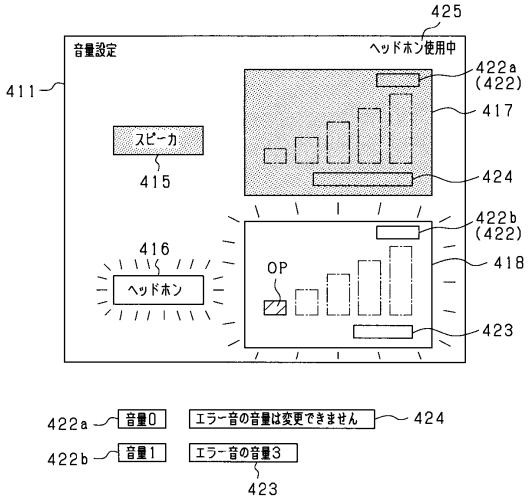
【図７７５】



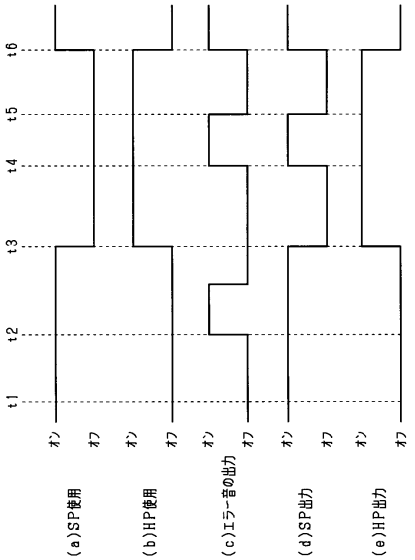
【図７７６】



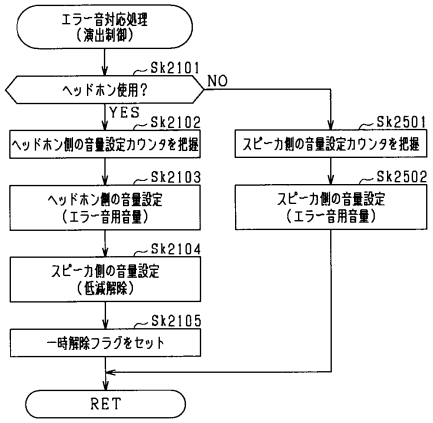
【図７７７】



【図７７８】



【図７７９】



【図７８０】

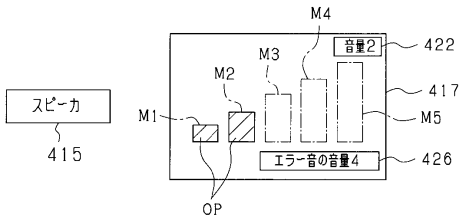
(a)ヘッドホン用のエラー音量設定テーブル

音量設定カウンタ	演出音	エラー音	音量
1	音量レベル1	音量レベル3	小
2	音量レベル2		
3	音量レベル3		
4	音量レベル4	音量レベル4	
5	音量レベル5	音量レベル5	大

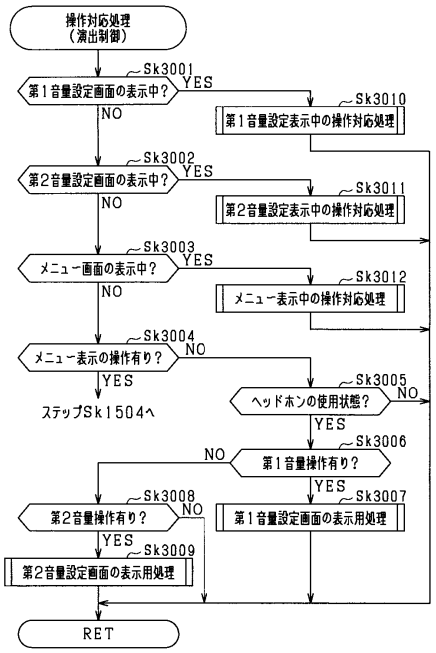
(b)スピーカ用のエラー音量設定テーブル

音量設定カウンタ	演出音	エラー音	音量
1	音量レベル1	音量レベル4	小
2	音量レベル2		
3	音量レベル3		
4	音量レベル4	音量レベル5	
5	音量レベル5		大

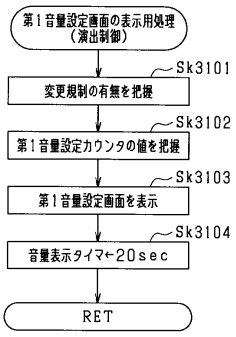
【図７８１】



【図７８２】



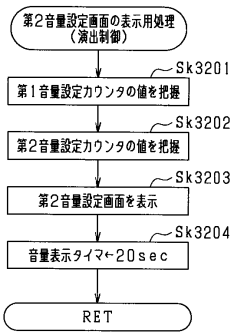
【図７８３】



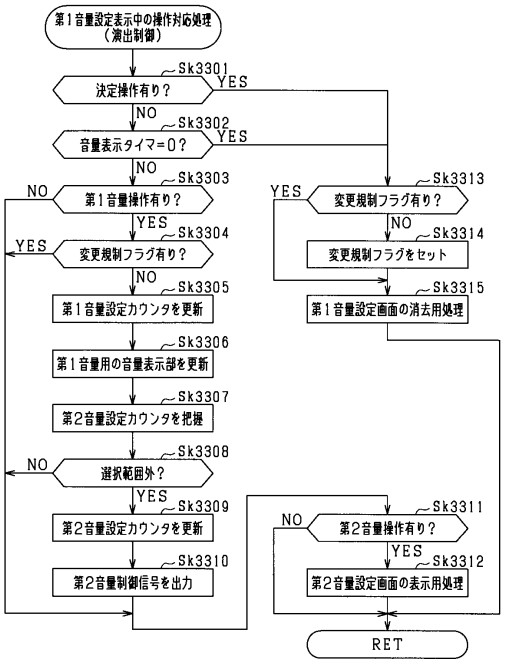
【図７８４】

第１音量	第１音量設定カウンタ	第２音量	第２音量設定カウンタ
小	1	音量レベル１	1
		音量レベル２	2
		音量レベル３	3
中	2	音量レベル１	1
		音量レベル２	2
		音量レベル３	3
		音量レベル４	4
大	3	音量レベル１	1
		音量レベル２	2
		音量レベル３	3
		音量レベル４	4
		音量レベル５	5

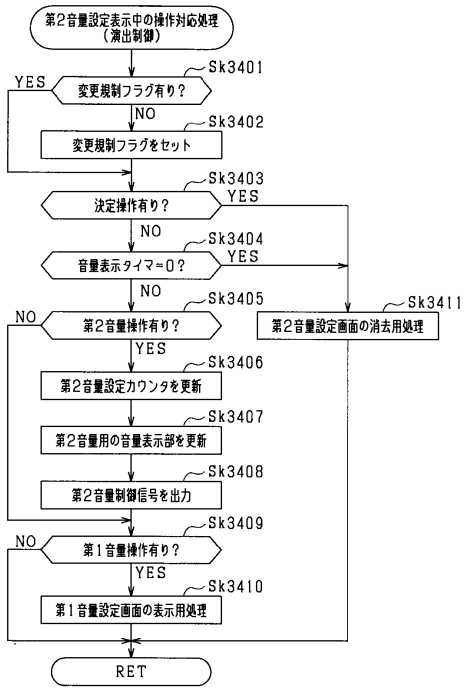
【図７８５】



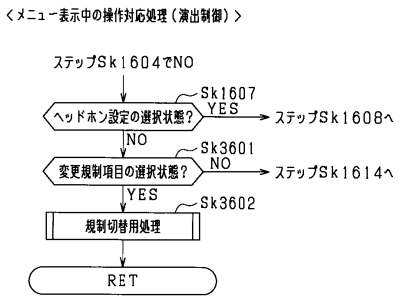
【図７８６】



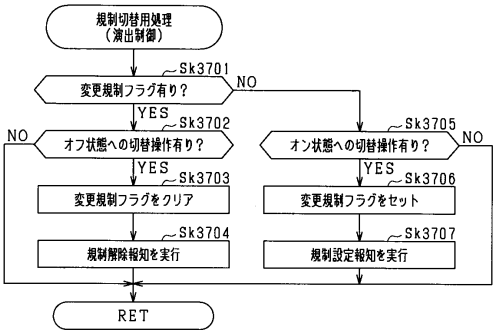
【図７８７】



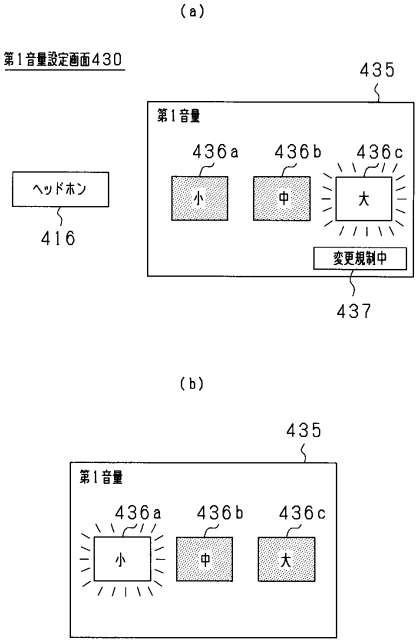
【図７８８】



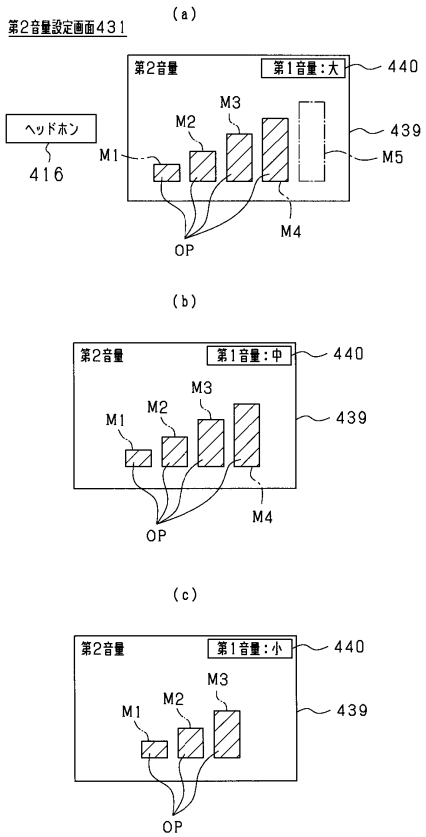
【図７８９】



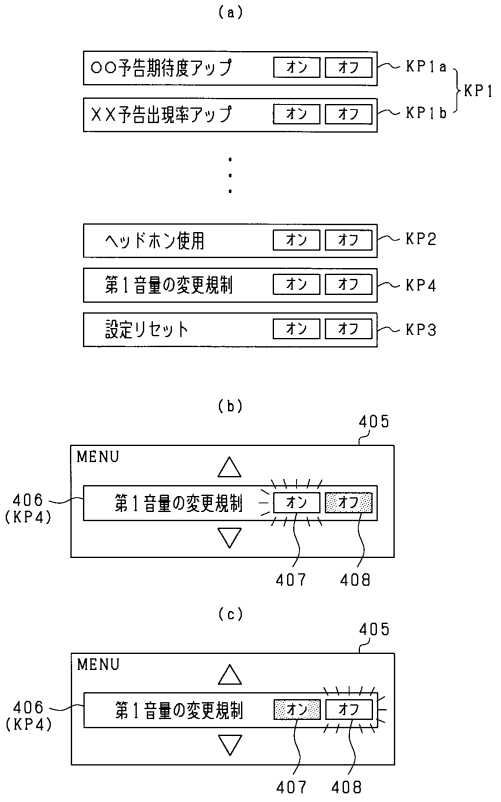
【図７９０】



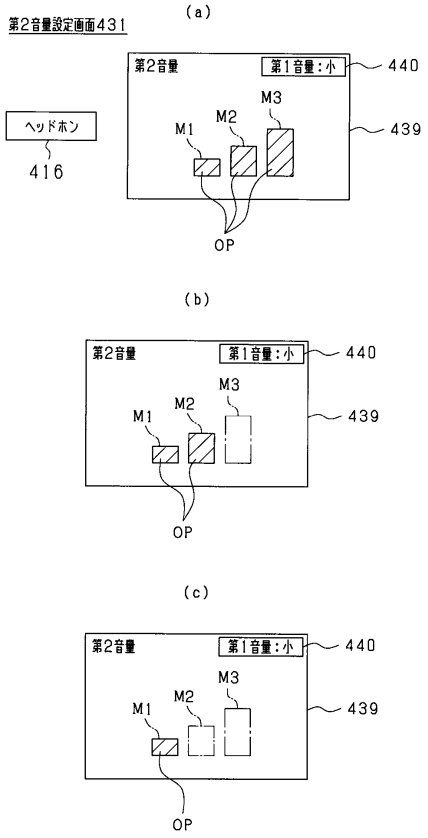
【図７９１】



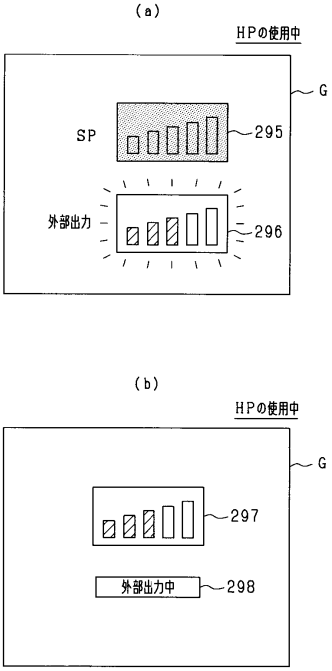
【図７９２】



【図７９３】



【図７９４】



【図７９５】

外部出力用の音量調整

演出音	エラー音	音量
1	1	小
2		
3		
4	2	
5	3	大